

BU AY 2 CD'LI

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

BU AY 2 CD'LI

9/98

LEVEL

www.level.com.tr EYLÜL 1998 • SAYI 20 • ISSN 1301-2134 • 950.000 TL (KDV DAHİL)

20 \$ Değerinde Tam Sürüm Oyun **BEDAVA!**

DREAMS

SWAT 2

M.A.X. 2

Black Dahlia



Commandos

Mortal Kombat 4

Heart Of Darkness

Micro Machines V3

Larry Casino

Fields Of Fire

Jet Fighter-Full Burn

You Don't Know Jack

Oyun İçi Konuşmalar
ve Demolar
Tamamen
Türkçe

MULTIMEDIA : Billy Bat Eğitim Serisi, Raks New Media'dan Oxford Interactive Encyclopedia

DONANIM

: SFS Flight Controller, Sound Blaster Live

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhan Sungurtekin

Yazı İşleri Koordinatörü
Sinan Akkol

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

Yazı İşleri Sekreterası
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesığır

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

Pazarlama Müdürü
 Beste Özerdem

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asus Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
O. Şakir Batımlı

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

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

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

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

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batımlı

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



VOGEL

Yayıncılık Ltd. Şti

...Ve İşte Beklenen An Geldi

Evet, hepinizin beklediği an geldi. Dedektif Fırtına ile Türkiye'de ilk tam sürüm oyunu verme başarısını gösteren Level, Raks New Media'nın işbirliğiyle Türkiye'de ilk kez yabancı yapım bir oyunun tamamını verdi ve böyleselikle bir ilke daha imzasını attı. Umuyoruz bekledığınıza deðigidirini düşünüyorsunuzdur, çünkü bunu gerçekleştirebilmek için ekonomik olarak çok büyük bir yükün altına girdik. Dreams'in iki CD'sini birden bu ay vermememzi sebebi, LEVEL International'la yaptığımız anlaşmaya göre her ay LEVEL demo CD'sini vermek zorunda olmamız.. Bir ayda 3 CD birden vermek bizi altından kalkamayacaðımız bir külfete maruz bırakacaðı için, ikinci CD'yi Ekim ayı LEVEL dergisiyle vermeye karar verdik.. Eğer Dreams'in birinci veya ikinci CD'sini kaçırırsınız üzülmeyin, Türkiye'nin her illindeki ana bayilerde Ekim ayında Eylül LEVEL, Kasım ayında da Ekim LEVEL sayısını bulabileceksiniz. Ve eğer Dreams oynarken herhangi bir yerde takılırsanız, yine üzülmenez gereklidir. Ekim'den itibaren Dreams'in tam çözümünü bulacaksınız.

Bu ay Dreams'in meydana getirdiği heyecan yetmezmiş gibi, bir de dergimizin bulunduğu bina yangın tehlikesi atlattı. Binanın elektrik tesisatı havaya uçtuðundan, iki gün boyunca elektriksiz ve dolayısıyla klimasız bir ortamda hiçbirşey yapamadan oturmak zorunda kaldık. Yani eğer bu dergi elinize geç ularsa, sorumlusu kesinlikle sabahlara kadar süren Starcraft seanslarınız değildir, bilesiniz...

Derginin fiyatındaki değişikliği normal karşıladığımızı umuyorum. Emin olup yapabileceğimiz minimum zamı yaptıktı.

Bu aylık içeriğimiz yine dopdolu, gerçi henüz yılbaşı oyun furyası başlamadı ama, yine de sizin için özenle seçtiðimiz oyunların açıklamalarını bu sayımızda bulacaksınız. Uzun zamandan beri gördüğümüz en kaliteli Adventure olan Black Dahlia, yine bizce türünün en iyisi olan Heart of Darkness ve Commandos'un açıklamaları bu sayımızda yer alıyor. Playstation sahipleri ise Tomba ve Vigilante 8 gibi yepyen iki oyunun açıklamasını bu sayımızda bulabilir.

Önümüzdeki ay görüşmek ümidiyle, hoşçakalın.

Sinan AKKOL

HABERLER HABERİ

Creatures 2 Çok Yakında Çıkacak

L evel'in birinci sayısını anim-sarsanız, orada Creatures adlı bir oyunu gözden geçirirdiğimi de hatırlayacaksınız. Evet hayatı uzun bir zaman öncesinden bahsediyoruz, fakat bu oyun pek çok açıdan önemli bir gelişmeydi. Öncelikle alışmış şiddet ya da macera öğelerini taşımadı, aksine o oyunda yok etmekten ziyade yaratıyordunuz. Amaç, bilgisayarınızda var olan yapay dünyadaki yapay yaşam formlarına ana-babalık etmek, bu sayede özellikle küçük yaş gruplarının ilgisini çekerek bir oyun meydana getirmekti. Şimdi çoğunuzun aklına Tamagotchi denen küçük sanal hayvanlar gelebilir, ancak Creatures adlı oyunındaki Norn isimli yaratıklar onların aksine oldukça karmaşık bir yapıya



sahipler. Bir Tamagotchi devamlı ilgi gösterilmezse varlığını sürdürmez, fakat gerçek anlamdaki yapay yaşam formları sürekli öğrenirler ve hayatlarını sizin etkiniz olmadan da sürdürürler. Oldukça karmaşık bir yapılan, hatta herbirinin kendine has bir DNA kodlaması vardır. Çok ilginç, ama bunun günlük hayatı ne gibi bir faydası olabilir? Öncelikle, başta oyular olmak üzere, her tür bilgisayar yazılımı tamamen farklı bir boyut kazanacaktır, öğrenen ve hatalarını düzeltlen bir



İşletim sistemi istemez misiniz? Diğer kullanım alanları ise pek hayatı olmayabilir, ömek olarak Terminator filminin gerçeğe dönüştüğünü düşünün. İşte ilkine olan yoğun ilgiden etkilenen yapımcı şirketi Cyberlife çok



yakında oyunun ikincisini piyasaya sürecek, ancak bu defa oyun çok daha detaylı olacak. Sadece muhteşem grafiklerden bahsetmiyorum. İkinci oyun daha fazla türde canlı içeriyor. Üstelik başta Norn olmak üzere, tüm bu canlıların genetik ve fiziksel yapılan bir biyoloji profesörünün çenesini düşürecek kadar detaylı hazırlanmış. İşin güzel tarafı siz tüm bunlara genetik mühendisliği oynayabileceksiniz. Ayrıca öncüklerin tersine oyunun geçtiği dünya durağan bir yer olmaktan cıkanılmış. Tam bir ekosfer sahibi olan oyun dünyası korkunç derecede gerçek dünyaya benziyor. Oyunun Beta versiyonu doğrusu beni oldukça etkiledi, tam versiyonu sabırsızlıkla bekliyorum, bu sonbahar piyasada olacak.

Empire Earth ile Age of Empires Kapışacak!

N e rakibi, kime rakip diyenlere sabır diliyorum. Öncelikle bir soru; Age of

Empires oynadınız mı? Beğendiniz mi? AOE 2 için sabırsızlanıyor musunuz? Cevap evet ise, şimdilik dikkatle



dinleyin, şimdiki rakip Stainless Steel Studios adında yeni bir şirket, ancak kurucusu olan şahıs Age of Empires projesinde önemli bir rol oynamış deneyimli bir programcı. Daha da önemlişı şu an üzerinde çalışılan oyun olan Empire Earth hızla tamamlanıyor. Peki bu oyun kime rakip olabilir, tabii ki AOE 2 ve benzeri RTS oyunlarına. Üstelik oldukça ciddi bir rakip olma potansiyeli var. Nedenine gelince, AOE, RTS oyunları içinde en uzun tarihi süreci kapsayan oyundu. Dört tarihi devir boyunca uygarlığını ayakta tutmaya çalışıyordunuz. Empire Earth ise bu süreyi biraz daha geniş kapsamlı ele alıyor, oyunda işlenen tarihi süreç 500 bin yıllık bir dönemi içermiyor! Taş Devri ile kurmağa başladığınız uygarlığını 25. yüzyıla ulaşımak için çabalıyor, bu ara-

LER HABERLER HABER

Starsiege Tribes Ortaklısı Şenlendirecek

Doom tarzı oyunların en güzel yanı Net üzerinde yapılan karşılaşmalardır. Nü var ki bir süre sonra etrafıta koşup milleti temizlemek sıkıcı olmaya başlar. Bunu en iyi ilaç belli görevleri karşılıklı gruplar halinde oynadığınız takım oyunlarıdır. Bu gibi oyumlarda yaşayan en büyük problem takım elemanları arasındaki iletişimizdir. Ancak şimdilerde pek çok şirket yeni oyunlarında özellikle bu konuya eğiliyor. Bunlardan en ilginci ise, hali hazırda Dynamix tarafından geliştirilmekte olan Starsiege Tribes. İsim yabancı gelmeyebilir, bu çok doğal. Çünkü Tribes bu sonbahar aynı zamanda çatıması planlanan ve Earthsiege serilerinin bir devamı olan Starsiege adlı



Mech simülasyonuyla aynı Engine'i ve konuyu paylaşıyor. Fakat Tribes senaryosunu oluşturan olaylar bin yıl daha sonra geçiyor.

FTL motorunu icat eden insanlığı galaksiye yayılmaya başlar, bu arada da çeşitli fraksiyonlara ayrılır. Tribes adı verilen bu fraksiyonlar devamlı kendi aralarında bir savaş içindedirler. Fakat eski Herc şâsilerini kullanmayı bırakmış, yerine hafif gövde zırhlarını getirmiştir. Bu durumda, oyun genel anlamda bir FPS olacak demektir, ancak



hafif hava ve kara araçları da oyunda önemli bir yer işgal edecekler. Oyunun Multi-player ağırlığı olması planlanıyor, burada anahtar sözcük iletişim. Tribes, takım elemanlarının çok detaylı taktik alışverişinde bulunmalarına imkan sağlayan bir haberleşme

arabirimini içerecek, bu sayede uzun mesajlar yazmadan, sözlü ve işaretli olarak haberleşmek mümkün olacak. Takım komutanları birimlere detaylı emirler verebilecek, ayrıca onlara izlenecek rotayı bildenlebilecekler. Harita büyütükleri dikkate alınırsa bu oldukça gerekli, ortalaması bir haritayı baştan başa koşarak geçmek yarım saat kadar sürebiliyor çünkü. Ayrıca olaylar sadece açık değil, her tür birına ve aracın içinde de devam ediyor, en güzel yanı bu geçişlerin kesintisiz gerçekleşmesi. Pentium 200 işlemci ve 3D grafik kartının yanında bir de hızlı Net bağlantınız varsa, bu sonbahar sizin için neşeli geçebilir.

da da on iki ana tarihi dönemden geçtiğiniz. Tabii isterseniz bu sürecin küçük bir kısmını kapsayan bir oyunda oynayabilirsiniz, hatta uygarlığınızın anahatlarını istediğiniz biçimde bile belirleyebilirsiniz. Ancak 500 yıl boyunca asker üretip savaşacağınızı sanmayın sakın, çünkü askeri yenilgi ve istila dışında pek çok tehdit uygarlığını sarsabilir. Mesela doğal afetler, depremler, volkanlar, sonrasında dini ve siyasal sebeplerle çıkabilecek çeşitli iç karışıklıklar, kültürel değişim sonucu meydana gelebilecek büyük devrimler, korkunç ekonomik krizler, kara veba ve benzer salgın hastalıklar, daha devam edeyim mi? Haritadaki diğer medeniyetler de benzer sebeplerle yok olabilirler, ancak hiç beklemedığınız anda farklı bir yerde tekrar ortaya çıkabilirler. Savaşmak istemiyorsanız rakiplerinizi ekonomik alanda yenin ve onları size bağımlı hale getirin, para hep en güçlü silah olmuştur. Tabii siyasal zaferler de kazanabilirsiniz, anlaşmalar yapmak ve

dostluklar kurmak her zaman mümkündür. Oyunun işte böyle geniş ve detaylı bir yapısı olacak. Haritalar ise grafik açıdan oldukça güzel görünü-

yollar, tahminen benzer oyumlardan dört ile sekiz kat daha geniş olabilecekler. Çıkış tarihi belli değil, ama 1999 başına yetişebilir.



HABERLER HABERİ

X-COM Alliance ile Yeniden!

Micropose firması X-COM serilerini bitirmeye pek de niyetli görünmüyör. Nitekim serinin dördüncü oyunu bir uçuş simülasyonu iken, beşincisinde tekrar taktik savaş tarzına geri dönülmüyor. Ancak küçük bir değişiklik yapılmış, bu sefer komutan olarak ateşin sıcaklığından uzakta rahat kolunuza adamlarınıza komuta etmeyeceksiniz. Artık doğrudan savaş meydanına girip üzerinize düşeni yapma zamanı geldi. Evet, doğru tahmin ettiniz, Micropose bu defa X-COM: Alliance ile tam bir FPS yapıyor. Konu ilk oyunun ardından geliyor. Yıl 2026, İlk Allen savaşından yaklaşık 25 yıl sonrası, tam donanımlı bir X-COM birliği Mars üzerindeki Cydonia bölgesinde bulunan ve ilk savaşın sonunda pasifize edilen, terkedilmiş Alien üssüne doğru yola çıkar. Bu yolculüğün amacı üssün kahıntılarını daha yakından incelemek ve o dönemde gözden kaçmış teknolojileri açığa çıkarmaktır. Fakat sannılanın aksine üs kısmen de olsa hala

çalışır durumdadır, özellikle de Mars yörungesinde bulunan yıldız geçidi kullanıma hazırlıdır. X-COM keşif geçmiş farkında olmadan bu boyut kapısına yaklaşır ve mürettebat kendini bir anda 60 ışık yılı uzaktaki bir sisteme bulur. Tabii esas kötü haber daha sonra gelecektir, ulaştıkları bu bölgede büyük bir savaş yaşanmaktadır. Görünen o ki dünyaya saldıran Alien güçleri burada da iş başındalardır ve Ascidian isimli bir ırkla savaşmaktadır. Geri dönmek için tek çarelerinin Ascidian ırk ile İşbirliği yapmak olduğunu gören X-COM askerleri mecburen bu savaşa katılır. Takriben onbeş görev sürecek olan oyunda, eskiden olduğu gibi adamlarınızı seçip takımınızı kuracak, onları en lyl malze-

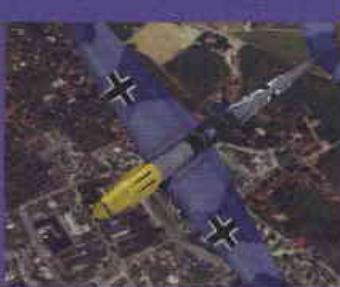


meyle donatıp, hep birlikte savaş alanına gireceksiniz. Takımınızda dört kişiye kadar asker bulunabilecek, sizden onlara gerçek zamanda komuta etmeniz ve ayrıca aktif olarak çatışmaya katılmanız beklenenek. Oyunun genel grafik yapısına gelince, burada fazla söylemeye gerek yok, oyunda Unreal Engine kullanıldığını söylemek sanırım yeterli olacaktır. Tabii bunun anlamı birazlık canavar bir sistem gerekeceğ, bu oyun da sonbaharda piyasada olacak.

Combat Flight Simulator

Microsoft tarafından hazırlanan Flight Simulator serileri PC oyunları tarihindeki en başarılı sivil havacılık oyunlarındır. Ancak eğer sivil havacılık dilinden anlamiyorsanız ve uçağınız basit bir Cessna olmasına rağmen parmağınız boyuna ateş tuşuna gidiyorsa, güzel bir yaz akşamı yapılan sakin bir uçuş sizl hayll satabilir. Bu durumda ya Cessna'yi makineli topa donatırsınız ya da savaş oyunlarından birini alırsınız. Ancak Microsoft parınızı başka şirketlerin oyunlarına harcamanıza oldukça bozulabilir, hele böyle bir sürü savaş oyunu piyasaya çıkmaya hazırlanırken kimse adamların oturup bu acı manzarayı sessizce seyretmesini bekleyemez. İşte Microsoft programcıları siz büyük bir külfetten (!) kurtarmak için oturup Combat Flight Simulator diye bir oyun yazmaya başlamışlar, hem de oldukça iddialılar. Öncelikle uçuş

dinamiklerinin türünün en iyisi olduğunu bildiriyorlar. Oyunda ikinci Savaş'ın bellii başlı müttefik ve Alman uçaklarına gerçek modellere sadık



kalınarak yer veriliyor. Sonra sıra haritalarda tabii, Avrupa ve İngiltere'nin büyük bir kısmı o zamanın haritalarına bakılarak modellemiştir. Yapay zekaya gelince, karşınızda farklı tarzlarda uçan ve duruma göre uçağının kabiliyetlerinden faydalanan pilotlar bulacaksınız. Oyun da savaşın ilk ayn dönemini konu alan ve her biri 18 görev içeren 2



Campaign, bunun yanında da pek çok bağımsız görev bulunacak. Fakat birşey daha var, hani şu Cessna'yi silahlandırıp New York kentini bombalamaya olayı var ya, İşte burada o da gerçek oluyor. Eğer elinizde sivil Flight

Simulator oyunları varsa, bunlarda bulunan uçak ve haritaları kullanarak görevler inşa etmeniz mümkün olacak. Canınız isterse bir 747'yi top ve bombayla doldurup Chicago'yu bombardamaya gidebilir, oyun bu uçakları ve onlarda yaptığınız değişiklikleri derhal algılayacak, uçuş dinamiklerini buna uygun olarak değiştirecektir. Ne diyalim, şu ana dek yaptıkları mükemmel oyunlara bakılsısa Microsoft için bu iş pek zor olmasa gerek, ah bir de düzgün bir işletim sistemi yazmayı beceribilseler!

LER HABERLER HABE

Indiana Jones and the Infernal Machine

Ne yalan söyleyelim, asla Tomb Raider'a isinamadım, plage kıyafeti giymiş bir hattun ne halt etmeye antik kalıntılarla koşturuyor, nereden gelmiş, niye ilk ayaklı olanları durken gariban hayvanlara ateş ediyor, hepsinden önemlisi kimdir ve neden? Yapılacak iş antik şehirlerin sırrını çözmekse eğer, ben bu konuda tek yetkili kahraman tanım, Indiana Jones! Sapkası ve kamçısıyla maceradan maceraya koşan sevimli profesörümüz, Lucas Arts tarafından tekrar görevde çağrılmıyor. Indiana Jones and The Infernal Machine isimli bu yeni macera 1998 yılının ikinci yarısında rafşarda olacak. Tabii şimdiden çoğuz Lara ile Indy arasında nasıl bir rekabet olabilir sorusuna takılısınız, ne de olsa Indiana Jones oyunları hep Adventure tarzıdır. Ancak bu defa durum farklı, bu yeni oyun tamamen Tomb Raider tarzında



Lara'nın yapamayacaklarını da yapabilir, çünkü taşıdığı kamçı uçurumları geçmekte tutundu da, düşmanın elindeki silahı düşürmeye kadar pek çok işe yarayabiliyor. Konu kısaca söyle: Indy bu defa Nazi ajanlarına karşı değil, antik bir boyut kapısının parçalarını araştıran Sovyet casuslarına karşı savaşıyor. Olayın geçtiği 1947 yılı soğuk savaş dönen-

hazırlanıyor. Indy dışarıdan görülerek kontrol edilecek ve tipki Lara gibi her türlü akrobatic hareketi yaparak araştırmasını sürdürerek. Hatta



minin başladığı tarihlerle rastlıyor, CIA ajanları profesörümüzü Sovyet bilmadımlarının efsanevi Babil Kulesi kalıntılarında araştırmalar yaparken tarih öncesinden kalan bu boyut kapısını çalıştırılabileceğini, Batı devletlerini zor durumda bırakacak bir güce kavuşabilecekleri yolunda uyarıyor. Bunun üzerine Indy hemen olaya karışıyor ve ardından amansız bir yans Başlıyor. Ghazin parçaları pek çok harabeye gizlenmiş olduğundan yerlerini bulmak ve güveneye almak oldukça zor olacaktır. Ayrıca oyunda azgın bir nehirde sürüklelenen bir saldan tutundu da, çölde kovalama oynayan araçlar aracına dek pek çok farklı bölüm de yer alacak. Oyunu yapan şirketin Lucas Arts olduğu gözönüğe alınırsa, oldukça sağlam ve zevkli bir yapıp olması muhtemel demektir, neşeye duyarular.

Tribal Lore Geliyor, Büyü Kitaplarını Hazırlayın!

Düzen tahmin edeyim, Real-Time strateji sev�件ınız D değil mi? Ama artık tank üremek ve üs basmaktan fenalıklar geldi; daha farklı, daha derin bir atmosfere sahip, gizemli, adeta sırıllı bir oyun için klavyenizi yemeye razısanız! O halde şimdilik vereceğim haber sizsi masraf ve hazımsızlıktan kurtacaktır. Tanımış bir şirket olan Gremlin, şu aralar Tribal Lore isimli yeni bir oyun üzerinde çalışıyor, ne redleyse bitme aşamasında olan bu oyunu benzer binlerce RTS arasından sıyran pek çok özellik var. Öncelikle Tribal Lore çok eski bir çağda geçiyor, ancak hemen Warcraft serileri aklınıza gelmesin, çünkü Lore tam dörtambaşa ırk içeriyor,larında insan ve Orclar yok. Mistik Kelt uygarlıklarının atmosferini taşıyan oyun herseyden önce 3D bir grafik yapısına sahip, bu açıdan Myth ile benzer-

lik gösterdiği söyleyebilir. Oyundaki ırklar büyü gücünden korkunç bir biçimde faydalanyorlar, çeşitli yapı ve birimlerle doğadan cekilen bu güç yeryüzünü şekillendirmek için bile kullanılabiliyor, tabii büyütüleriniz vasıtasyyla. Ancak bir ırk büyü konusuna ağırlık verirken, bir diğeri gelenekSEL anlamda savaşa yeğliyor.

Öçbür ırk ise suikast ve sabotaj konusunda uzmanlaşıyor. Şatolardan tapınaklara her tür yapıya yer verilen oyunun en belirgin yanı yapay zekanın gelişmişliği. Campaign ya da tek görev oynarken bilgisayar kontrolündeki ırklar kendili yeteneklerine uygun



stratejiler geliştirecek, ayrıca sizin tavırlarınızı hesaba katarak devamlı düzeltmelerde bulunacaklar. Bence bu özellikle sürekli aynı noktaya tank yollayan yapay aptallara karşılmaktan bıkanlara ilaç gibi gelecektir.

Bunun dışında, oyun dört kişiye kadar Multi-player desteği sağlayacak, ayrıca belki de görebileceğiniz en detaylı haritalara sahip oyun olma özelliğini taşıyacak. Sonuç olarak, Tribal Lore RTS kurallannda bir hayli değişiklik yapabilir.

DREAMS

Düşlerden gerçeğe. Piyasa değeri 20 \$ olan Dreams adlı oyunu, hem de Türkçe versiyonun ilk CD'sini Level'in Eylül sayısının yanında ücretsiz olarak aldın.

Seçiminden dolayı seni tebrik ediyorum.

L evel doğduğu zaman Türkiye'de bir şeylerin değişeceği belliymi. Tamam belki enflasyonu indiremedik, ama karşı gelmeyi başardık. Tabii ki senin yardımına arkadaşım. Evet sen. Emeklerimizi boşça çıkarmadın ve bizi yanlış bırakmadın. Neyse, Türkiye'de ilk defa bir oyun dergisi içinde oynamabilen oyun demoları. Patch'ler, Shareware'ler ve daha neler neler bulunan CD'ler verdik. Kasım '97'de bir ilk daha gerçekleştii ve ilk Türk yapımı Adventure olan Dedektif Fırtına'yı, ardından Şubat '98'de İstanbul Efsaneleri'ni verdik.



İşte bu aylarda Raks çooök'ünü Cryo şirketinin bir oyununu Türkiye'ye getirdi. Getirmekle kalmadı, Türkçe'ye de çevirdi. Her ne kadar Tomb Raider'in elde ettiği başarıya dayanarak çıkışlanmış bir oyun gibi görünse de, orijinal konusu ile yeri apayı.

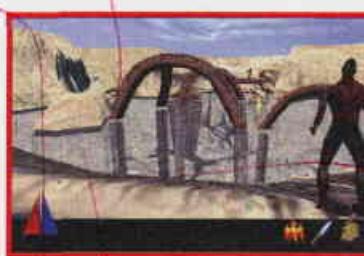
Bir İlk, Bir İlk Daha...

Geçen ay Eylül sayısı için bir sürprizim olduğunu duyurmuş ve ay boyunca ser verip sır vermemiştir. İşte zamanı geldi ve Dreams'in ilk CD'sini verdik. Sıra geldi oyunu kısaca tanıtmaya. Oyun rüyalar içerisinde geçiyor. Rüyaların sınırsız olma özelliği ve her an her şey olabileme ihtimali bu oyunu da sınır tanı-

maz hale getiriyor. Her an ucabillir ve rakiplerinize uçan tekme ile girebilirsiniz. Eşyaları dokunmadan alabilir ve dünya üzerindeki fizik kurallarına aykırı olarak özgür bir şekilde hareket edebilirsiniz. Eh tabii sıra geldi oyunun zevkli noktasına. Tüm bunları oynarken kesinlikle İng-



lizce bilmenize gerek yok. Oyunda kötü bir rahip rüya pınarını ve düşlerin gücünü kullanarak, hem düşler hem de dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Ee tabii ki hemen her oyunda olduğu gibi, sizin göreviniz de bu kötü rahibi durdurmak. Oyunda rüyaların sınırlılığından fayda-



lanarak rakiplerinize karşı gelebilirsiniz. Oyun içerisinde uçmak veya baskalarının düşüncülerini kontrol etmek gibi yetenekleriniz var, ne de olsa rüya görüyorsunuz. Bu güçleri elde etmek için önce onları bulmanız gereklidir. Sağ alta bulunan kürenin mavi tarafı rüya yeteneklerinizi, kırmızı bölümü de enerjinizi

temsil ediyor. Aradaki çizgiden de nefesinizin yeterliliğini takip edebilirsiniz.

Oynamak Lazım

Oyunda çeşitli karakterlerle karşılaşıyorsunuz. Bunların içinde en kötü gülenler düşman ve onları bir şekilde öldürmeniz gereklidir. Bunlar haricinde, küçük cinvarı yaratıklar iyi güçleri temsil ediyor ve bunların her rengi size çeşitli konularda yardımcı olmak için orada bulunuyor. Oyun şu an için çok kuvvetli bir sistem istemiyor. Ama MMX veya 3D



hızlandırıcı bir kart ile oyunun daha güzel, yaşamın daha anlamlı olacağını söyleyebilirim.

Kurulum

Windows 9X oyunu olmasından dolayı kurulumda herhangi bir sorunla karşılaşılmıyor. CD içerisindeki Kur ya da Setup dosyasına çift tıklayarak kurulum işlemini başlatılabilirsiniz. Oyun direkt olarak tanımlı olan dizine kuruluyor ve sorunsuz bir şekilde çalışıyor. Dreams için tek kelimeyle "mistik" diyebiliriz. Oynamak kesinlikle vakit kaybı olmayacak. Önümüzdeki ay tam çözümünde buluşmak dileğiyle.



YAZAR : Phantom

FİRMA/TÜR : CRYO/ Action

SİSTEM : Windows 95

İŞLEMCI : Pentium I33

RAM : 16 MB

HDD : 80 MB

CD-ROM : 4X

MULTIPLAYER : 1 Kişi

GRAFİK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRLİK

DESTEKLЕНENLER : 3Dfx - D3D - Joystick

LEVEL CD

GENEL
PUAN
9



V3



Bilgisayarımla oynadığım ilk oyun Test Drive 2'yi, Ablam oyun oynamamdan rahatsız oluyordu. Ama aslında onun beğendiği türde bir oyun olmadığı için sinirleniyor ve beni de oyun oynarken rahatsız ediyordu. Artık tek bir çözüm kalmıştı. Bilgisayar ona teslim etmek pahasına da olsa, onun seveceği sevimli bir oyun almalıydim. Ne de olsa huzurlu, rahat ve mutlu bir hayat için bilgisayarımlı feda edebildim. Ablamın ilacını almak üzere



ablamın evde olmaması için dua eder olmuşum. Üzerimde dikta yönetimi kurun ve beni her geçen gün ezen ablamın istediği her şeyi yapmak zorundaydım. Tek amaç bir kez de olsa Micro Machines oynamaktı. Her neye o zaman dan bugüne kadar çok uzun süre geçti. Ablam artık Shoot em Up oynuyor. Arada sırada korksa da. Bense halen Micro Machines oynuyorum, ama bu sefer V3.



eczane, ööh ööh pardon bilgisyarıcıya gittim. İşte Micro Machines V3'ün dedesyle o zaman tanışım. Eve gellir gelmez oyunu kurdum ve oynamaya başladım. Gerçek amacımı gerçekleştirmiştim, ama bir sorun vardı. Araba yansi hastası olan ben, bu yansa da sarmıştım. Artık hayatım cehenneme dönmüşü. Artık okuldan dönerken

Motor İstalim Bakalım



Micro Machines V3 bayağı sağlam olmalıydı. Ne de olsa 1998 tarihli bir oyundu ve zamanın hemen tüm gereklilerini yerine getiriyordu. Multiplayer, 3Dfx Voodoo, MMX, Directx 5.0, dijital ve analog joystick destekleri vardı. En azından grafikler mükemmel olmalıydı. Ama hayal kırıklığına uğradım. Çünkü Voodoo2 kullanarak çalışmama rağmen, grafikler hiç de iç açıcı değildi. Arabalar ve parkurlardaki ekstra şeyler üç boyutlu görünmüyordu. En azından üç boyutlu görünmeye çalışıyordu. Bu versiyonda öncekilerde göre köklü herhangi bir değişiklik yapılmamış. Zamanın gereği olan birkaç ekleni yapılmış o kadar. Tabii ki bu ek-



*Doğduğunda minicik,
küçüktek disketlik
sevimli bir oyundun.*

*Görmeye bayağı büyümüş,
serpilmiş koskoca bir
CD'lik yakışıklı/güzel
(bayanlar alınmasınlar
diye) olmuşsun.*

Agucuk gugucuk???

lentiler zaten oldukça sevimli olan bu oyunu daha çekici hale getirmiştir.

Karga Bakış

Eski dostlar zorlu parkurlarda sizler için ölümüne yanşmak için hazır bekliyor: Şişko Waiter, Cool Spider, Jethro Tull, Punk Jade, Fırıldak Dwayne (kendisi benim favorimdir), seksi Cherry, Chen ve Bonnie. Yarışlar başlamadan önce bu arkadaşlardan birini şoför olarak seçmeniz gereklidir. İsteğe bağlı olarak kendi isminizi vererek bu karakteri kaydedebilirsiniz. Ama isim verme konusunda yine harf tablosu kullanılmış. Daha sonra karakterinizin başarısını istatistik tablolardan izleyebilirsiniz. Ana menüde Driving School, 1 Player, Multiplayer, Team, Network, Party Play ve Stats seçenekleri var. Yarışlara gecmeden önce Driving School'a gitmenizde ve dersleri eksiksiz olarak takip etmenizde fayda görüyorum ben. Ama illaki ben yollarda pişeceğim, hatta az pişmiş sevmem, çok pişmiş olmuş derseniz siz bilirsınız. Dersleri Cherry adındaki sanırım arkadaşınız veriyor. Ama tatsız olduğuna bakmayın. Türkiye'deki direksiyon dersleri bu kadar titiz ve zor olsaydı, kesinlikle kaza olmazdı. Nerede o günler mirim...



Pistte Dosya Var

Bu bir araba yarışı, fakat ne bir ralli, ne de bir formula yarışı. Bu oyuncak arabaların yarışı. Pistler de tabii ki arabalarla uygun olarak yapılmış. Polis arabasından tutun (tutun tutun çekinmeyin) taka, hatta su motoruna kadar toplam otuz iki değişik araç kullanabilirsiniz. Çocukluğunuzda oynadığımız gibi, bazen bir kahvaltı masası, bazen sahilde (deniz, kum, güneş, kızlar ah aaaaah. Bu



sene tatil gidermeyeceğim de ...), bâzen bahçede vs. Oyunda kırk sekiz ayrı pist bulunuyor. Arma bu sayıya pistlerin değişik versiyonları ile ulaşılıyor. Life on The Edge ile tehlikekerle dolu bir kahvaltı masasında yarışırken, süreye karşı yansıp, gayet sevimli, hatta İstah açıcı bir masa üzerinde en lîy zamanı yapmak için uğraşabilirsiniz. Temelde yedi ayrı pist var (okul, bahçe, bilardo salonu, sahil, kahvaltı masası, kimya laboratuvarı ve restoran). Tabii pistlerdeki engeller de arabalarla uygun boyutlarda kullanılmış. Son sürat giderken bli süt birikintisi üzerinde kayarak masadan düşebilirsiniz. Bunun haricinde bilardo toplan, İskambil kağıtlan, BTO masası, yapıstırıcı

ve daha aklınıza gelebilecek neler neler. Bir saniye düşünün. Hesap makinesinden bir rampa yapılabileceği aklınızdan geçti mi? Yaa, size söylemiştim. Eğer çok okuyan değil, Chip okuyan biliyor, sadece eğlendiren değil, aynı zamanda düşündüren Level. He He Her Neys.. Son noktayı ben koydum. Sonuçta Chip de bizim kardeş dergimiz. Onları da seviyoruz. Ayrıca oyuna birkaç sürpriz araç da eklenmiş. Bunlar sizin kadar mutlu ederse, rakiplerinizi de o derecede üzerek, bundan emin olabilirsiniz. Kıskaç kullanarak önlünlükteki arabayı alıp arkana atabilir, tank kullanarak yerlere mayın yerleştirebilir ve ekstra Power Up'lar alabilirsiniz.

Araba Kullanmak Zordur

I Player seceneğinde bir ya da dört rakibe karşı yarışabilirsiniz. Takdir edersiniz ki, I Player modu olmasından dolayı rakiplerin bilgisayar tarafından yönetilecektir. Eğer zamana karşı yarışmak isterseniz yapabileceğim bir şey yok. Bir su birikintisi yanındaki ağaç ka-



dar yanlışsınız. Zorlu parkurlarda önden gidip yollar açacak bir arkadaşınız bile yok. Tabii bir de lîy yanı var, kimse sizden kazandığınız Prize Carları istemeyecek. Bu arabalarla sadece Party Play içerisinde bulunan Keepsies seceneğinde kullanabiliyorsunuz. Head To Head ve Challenge yarışları hakkında size söylemek zorunda olduğumuz kötü bir haber var. Yeni kazanana kadar o parkuru tekrar etmek zorundasınız. Yani diğer parkurlara geçemiyorsunuz. Daha bitmedi... Kazanmadığınız her yarış için de birer hakkınızı kaybediyorsunuz ve toplam üç hakkınız var.

Multiplayer desteği olan bu oyunu Network üzerinden sekiz kişi oynayabilir ve bunun için sadece bir tane CD yetebilir. Bir bilgisayar üzerinden de altı kişiye kadar oynanabiliriyormuş. Valla ben bilmem onların yalancısıymı. Çünkü denmeye fırsatım olmadı. Ama içinden biri dener de, emin olursa bana haber vermesini isterim. Benim ilgimi çeken özelliklerden biri de Party Play. Burada yansmacılar sırayla yansıyorlar. Buradaki amaç en lîy zamanı elde etmek. Parkur ve araba seçimi yaptıktan sonra karakterler seçin ve sıranızı beldevin. Siz yarışırken o zamana kadar en lîy dereceli yapan arabanın gölgesi de parkur üzerinde görülmüyor. Bu sayede birinciye göre ne durumda olduğunu görebiliyorsunuz.

Son İsteğim

Bir klasmanın devamı olan bu oyun özellikle grafik açısından daha lîy olabilir diye düşünüyorum. Efektler oldukça lîy. Kesinlikle oynarken zevk alılabilecek bir oyun. Tavsiye ederim.



YAZAR : Phantom

FİRMA/TÜR : Codemasters / Yarış

SİSTEM : Windows 95

HDD : 70 MB

GRAFİK

İŞLEMÇİ : Pentium 133

CD-ROM : 4X

SES/MÜZİK

RAM : 16 MB

MULTIPLAYER : 8 kişi

ATMOSFER

DESTEKLENENLER : 3Dfx, DRI, Joystick

OYNANABILİRLİK

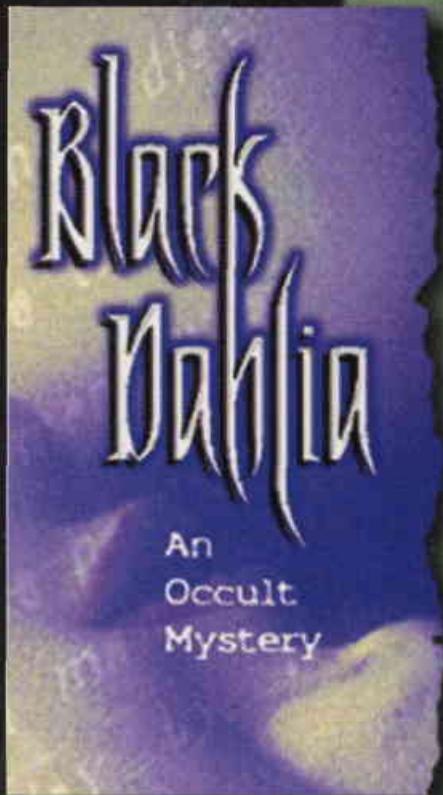
LEVEL CD

Eylül / 98

9

GENEL

PUAN



Kasım 1941. Amerika 2. Dünya Savaşının esiginde. Gerginlik havası sahada, bu da yetmiyormuş gibi seri cinayetler işleyen bir psikopat Cleveland sokaklarına hükmediyor. Şehrin dört bir yanına dağılmış cesetler hem polis hem de vatandaşları korku içinde bırakıyor. Özel ajan olarak göreviniz Nazilerin varlığını araştırmak ve meydana gelen olayların "Torso Killer" dosyasıyla bağlantısını ortaya çıkarmak.

8 CD'den oluşan Black Dahlia, Take 2 şirketi tarafından hazırlanan yeni bir Adventure. Ona, geçmişte pek çok örneğini gördüğünüz CD zengini, konu ve bulmaca kiti oyulara hiç benzemeyen kaliteli bir interaktif film gözüyle bakılabilirsiniz.

Kendi gözünüzden seyredeceğiniz macera size 360 derecelik bakiş açısı sağlıyor. Oyunun yaratığı üç boyutlu dünya iki lita üzerinde yetmiş farklı mekana uzanıyor. Tüm detayları özenle araştırıldığı, gerçek olayların etrafında dönen senaryo, birbirinden zor sayısız bulmaca içermek.

Black Dahlia, ismini katili hala gün ışığına çıkmamış bir cinayet dosyasından alıyor. 1941 Los Angeles'ında o yıllarda ün kazanan aktristlerden Elizabeth Short'un cesedi boş bir arsada bulundu. Kadın önce işkence görmüş, daha sonra da parçalara ayrılmıştı. Elizabeth, Black Dahlia ismiyle ünlenmesini simsiyah giysilerde oynadığı rol sonrasında ona bu adı veren gazetecilere borçluydu. Polls, Cleveland'da son yıllarda benzer yön-

Rekor! Rekor! Rekor!

BİR Oyun ve SEKİZ CD

temelerle işlenen cinayetlerden aynı kişiyi sorumlu tuttu.

TAM ÇÖZÜM:

Maceraya Jim Pearson olarak ofisinizde başlayacaksınız. İlk olarak inceleyebileceğiniz herşeyi inceleyin. Masanızın sağ çekmecesindeki not defterini uzaklaştırarak tabancayı alın. Tabancanın kabzasından çıkan anahtarla kitaplıklı dolabı açın. Burada bulduklarınızı inceledikten sonra, ışıkları açın. Avizenin içinde Bag of Runes ve notları bulacaksınız. Şefiniz Mr. Sullivan'a gidin. Onuna konuşarak dosya ve sizden önceki ajanla ilgili bilgi alın. Daha sonra Herr Finster'la konuşun. Size bir kuryeden ve bir bardan söz edecek, Duvardaki kalkanı inceleyin. Dedektif Merlo'yu ofisinde ziyaret edip "Torso Killer"la ilgili sorular sorun ve dosyadan bahsedin. Masadaki kitaptan Finster'la ilgili kağıdı alın. Aynı kitapta kürde Louis Fischer'in sabıka kayıtları da yazılır.

McGinty's Bar'a gidin. Önce barmenle, ardından da kapının solundaki ajan Winslow'la konuşun. Winslow size şüpheli Amerikalılarla ilgili kara listeden bahsedecektir. Sullivan'a gidin ve liste ile ilgili sorular sorun. Pensky'nin notları, Finster'in telefon numarası ile şefinizden alacağınız bu liste Dr. Strauss'un şifrelli telefon numarasını çözmenizi sağlayacaktır. Ofisinizden Museum of Natural History'ı (207-404) arayın. Görevli mesajınızı ileteceğini söylemekten sonra, Finster'in adamı Hansen'ı bulmak için bara gidin. Onu orada bulamayacaksınız. Ofisimize dönün ve Dr. Helen Strauss'un notunu okuyun. Müzeye gidin.

İkinci CD:

Helen'la konuşun ve ona Bag of Runes'u gösterin. Helen, parşomen notları da aldıktan sonra, tercüme için vakit isteyecektir. Bara geri dönün. George'a (sonradan gelen adam) Hansen'ı sorun. Size Lou ile ilgili bilgi verecektir. Barda-

ki telefonun yanında Lou'nun telefonunu bulacaksınız. 267-259'u çevrerek Lou Fielding'le görüşmek istediğiniz söyleyin. Orada bu isimde birinin oturmadığını öğrendikten sonra George'la yeniden konuşun.

Müzeye geri dönen ve Helen'la konuşun. Ona Finster's Invitation'i verin. Size göstereceği kitapta Herald'in ofisinde gördüğünüz işaretlerle yeniden karşılaşacaksınız. Ondan babasının yanda kaldan çalışması Stained Glass Window'u göstermesini isteyin. Cam parçalarını birleştirildikten sonra bir resim elde edeceksiniz (CHEAT: LEADHEAD). Sabırı amacınıza ulaşıp masadaki infrared ışığı kullanarak isimleri okuyun. Buradan Herald isminin Harold. Finster'in Finster'lau'nun kısaltması ve Lou'nun soyadının Fischterwald olduğunu öğreneciksiz. Sonuncu isim ise Muhlhaven. Bara tekrar gidin. Lou Fielding'i arayın, ama bu kez Lou Fischterwald'la görüşmek istedığınızı belirtin. Size onun Raven Room'da olduğunu söyleyecekler. Oraya gidin ve zile basarak sizi Finster'in gönderdiğini söyleyin. Lou'nun Mission'da olduğunu öğreneciksiz. Girişte masanın ayağının yanında bir kağıt parçası bulacaksınız. Kağıdı okuyarak Mission'in adresini öğrenin ve oraya gidin. Ernie'yle konuşun ve Lou'yla ilgili bilgi isteyin. Bu geveze adam size bir resim gösterecek, ama vermeyecektir. Müzede Helen'la tekrar konuşursanız, parşomenleri tercüme ettiğini göreceksiniz. Raven Room'a geri döndüğünüzde Lou'yle hararetli bir tartışma yapacaksınız. Mission'a gidin ve Ernie'yi başınızdan atın. Ardından da yerdeki çantayı karıştırın. Sağ alttaki resmi almak için üzerindeki ivir zivin uzaklaştırın. Merlo'nun ofisine gidin ve ona ele geçirdığınız resmi gösterin. Raven Room'da Lou'yu tekrar bulun. Resmi ona da gösterirseniz panik olacak ve güvenli bir yerde sizinle konuşmak isteyecektir.

Uzunca bir kovalamacanın ardından kendinizi büyük bir binada bulacaksınız.

Bu noktada oyunu save etmekte fayda var. Hızla sağa yönün ve sandığın üzerindeki şىşeyi alın. Kovaladığınız adam sesi duyup ortaya çıkacak. Onu öldürün ve üzerini arayın. Cleveland Hotel'den alınmış Muhlhaven yazılı kibrıt kutusunu alın. Binayı terk etmek üzereken, kurye size bir kutu getirecektir. Kutudan çıkışlara middenizi hazırlasınız lütfen.

Üçüncü CD

Torso Killer'la ilgili bir kabus göreceksiniz. Merylo ofisini gelip sizi uyandıracak. Onunla işbirliği yapın ve tüm bilgilerinizi paylaşın. Ofisini terk ettiğinde masanızın üzerindeki gazeteyi okuyun. Buradaki fotoğrafta rüyalannızı giren Torso Killer yer alıyor. Sullivan'la konuşmaktan sonra Hotel Cleveland'in yolunu

narak ocağın önündeki küllerini süpürün. Oyukların farkına vardiktan sonra yeni bir kabus daha başlayacak.

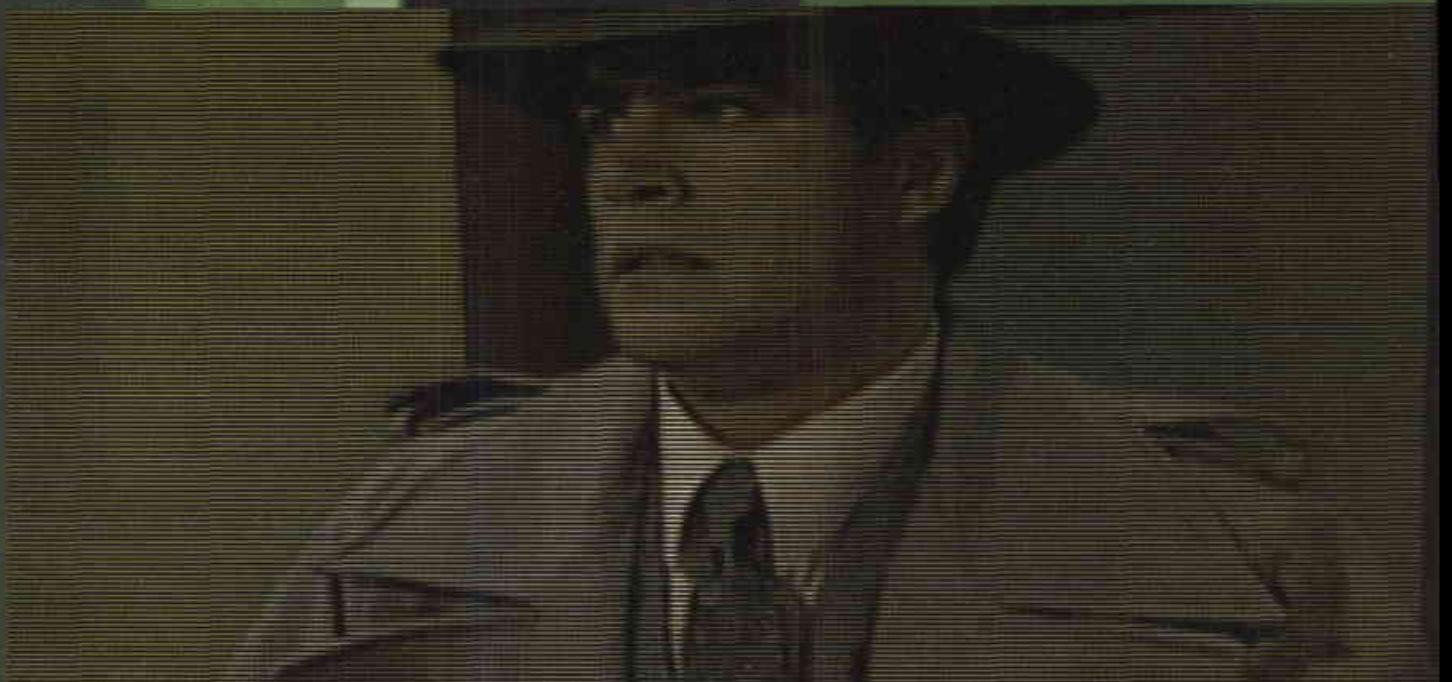
Daha sonra Lockbox'ı açmaya çalışın. Soldaki lambayı saat yönünde çevirin. Küçük pencereyi içeri itin. Bacayı aşağı çekin ve küçük pencerenin altındaki parçayı yukarı kaydırın. Değirmeni ileriye doğru çevirin. Küçük pencerenin altındaki parçayı aşağı itin. Bacayı eski yerine getirin. Değirmeni kendinize doğru hareket ettirin. Soldaki lambayı da eski yerine getirin. Büyük pencerenin altındaki büyük parçayı sola itin. Kapıyı 180 derece açın ve sol uca itin. Büyük pencerenin altındaki küçük parçayı yukarı doğru hareket ettirin. Kutu açılınca anahtarları ve yüzüğü alın (CHEAT: LOG-HOUSE).

Louie's Loft'ta kilitli bir çekmeceli ye-

kasa kapının yanındaki resmin arkasında ve gerekli kod odadaki tablolann birinde yazılı: 19 sağa-6 sola-33 sağa (CHEAT: MASTERLOCK).

Dosyayı okuduktan sonra yerine koyn. Pensky, Sunnyvale'de. Oraya giderek odasına girin. Hemşire gittikten sonra onunla konuşmayı deneyin. O anlatırken bir rüya daha göreceksiniz. Bunlardan kurtulmak için üç parça lazımdır. Raven's Feather ofisinde var ve Canine Fang'e de sahipsiniz. İhtiyacınız olan son şey, Wisdom of Dragon. Bunları topladığınızda Pensky'e geri dönmek gerekecek.

Sıra gellyor Muhlhaven'i görmek için Casino'ya gitmeye. Ondan şantajla ilgili bilgi isteyin ve Invitation'ı imzaltırın. Çünkü Raven Room'a girmek için bu kağıtta bir imza ve bir damga olması gere-



tutun. Resepsyonistle konuşun. Ondan bilgi alamayacaksınız. Girişteki telefonu kullanarak kibrıt kutusunun arkasındaki numarayı arayın. Muhlhaven takıldı yanın ve gazetenizin neden getirilmemiğini sorun. Gazeteyi götüren çocuğun ardından asansöre binin ve onu Muhlhaven'in odasına kadar takip edin. Temizlikçi kadının getirdiği el arabasını diğer kapıya itin ve arabadan bıçığı alın. Bıçak kapının üzerindeki kapığı açıp içeri girmenizi sağlayacaktır. Dolabı açmayı deneyin. Özel bir anahtara ihtiyacınız var. Yatağın yanındaki kavanozu karıştırın ve odanın yedek anahtarnı alın. Kavanozun içine bir kez daha baklığınızda, yaklaşan ayak sesleri duyacaksınız. Odaya giren adamlar uzaklaşınca sona aynı yere yeniden bakın ve bu kez fotoğraf alın.

Louie's Loft'a gidin. Yürüken yerdeki tahtaların gicirdadığını duyacaksınız. Parkelerden biri gevşek. Onu çökken ve Lockbox'ı alın. Yerdeki süpürgeyi kulla-

ni anahtarla açmayı deneyin. Duvardaki resim anahtar sırayla hangi yönlerde çevirmeniz gerektiğini gösterir. Resimdeki dolunay anahtarları ileri it, boş daire geri çek anlamındadır. Anahtarları itin, sola çevirin, geri çekin, iki kez sağa çevirin, tekrar itin, sola çevirin ve son olarak da ilk pozisyonuna geri getirip geri çekin (CHEAT: TURNKEY). Çekmece açılınca içinden Canine Fang'ı alın. Sullivan'ın ofisine bir kez daha gidin ve geldiğiniz noktadan bahsedin. Muhlhaven'in fotoğrafını gösterin. Anlaşılan Alman ajanı Von Hess ona şantaj yapıyor. Bu kez Winslow'a gidin. Pensky'nin dosyası kasasında bulunuyor, ama size vermek istemiyor. Muhlhaven'in kaldığı odaya geri dönün ve yüzüğünü kullanarak kilitli dolabı açın. Bir rüya daha gördükten sonra, dolapta Raven Room'a girmenize yarayacak kağıdı alın ve Winslow'a geri dönün. O sekreteriyle gönül eğlendirirken ofisini arayabilirsiniz. Aradığınız

kiyor. Geri dönüp Pensky'le konuşun. Damga için Helen'a gidin. Size doğru dammayı verdigini söylese de iki resim üst üste binmiş durumda. Masadaki parşomene bakın mührünün etrafındaki yuvarlakları çevrerek doğru resmi elde etmeliyiniz. Yuvarlaklara yukarıdan aşağı birden beş kadar numaralar verirsek: 4R 1R 5R 1R 2R 1R 3R 5L 1R 2L 3L 1L 4L (Resağ, L:sol) (CHEAT: RINGDING).

Dördüncü CD

Raven Room'a ulaştığınızda, Von Hess ve Winslow'la karşılaşacaksınız. Winslow sizin Elliot Ness'le tanıştırmaya çalışırken Von Hess de kapıya yonelecek. Onu takip etmeyi denediginizde, koruma görevlisi yolunuzu kesecek. Onu kandırmak için arka odada solda yer alan bulaşık asansöründe ihtiyacınız olacak. Tabakları kullanın ve tepsideki



bardakları da içeri koyn. İçerdesiniz.

Karanlıkta kalınca masanın yukarısındaki ışığı açın. Yüzük, üzerinde Landolph's Shield yer alımı dışında bütün kapakları açacaktır. Önce mühürlere, ardından da parsomene göz atın. "Each Gift To Him Is Now Devoted" satırından sonraki bütün Rune'ları ikiye iki yerleştirein. Doğru sıralama, kapakları açacaktır (CHEAT: ARTHUR). Son panel açılınca kitabı alın. Pensky'e geri dönün. Onu bulmadığınız gibi, bir de size hiç oraya gelmediğini iddia edeceksiniz.

Bu olaylardan birkaç gün sonra masanızda bir mektup bulacaksınız. Mektup Pensky'nin zoruya Madam Cassandra tarafından yazılmış. Cassandra'nın ziaretine gidin. Onunla konuştuktan sonra, siz hipnotize etmesine izin vereceksiniz. Bundan sonra kendinizi açaip bir yerde buluyorsunuz. Hareket ettiğinizde, etrafınıza garip bir oda kaphıyor ve bırsürü ses duyuyorsunuz. Kapı yaklaştığında, seslerin işaretli taşların doğru dizilişi hakkında ipuçları verdiği farkedeceksiniz. Kapının sağına ve soluna taşı-

rı şu şekilde dizmelisiniz:

Sağ: Taç, Anahtar, Yılan, Yıldız, Anahtar, Kalkan, Güneş, Kuş

Sol: Kuş, Ay, Kalkan, Balık, Yılan, Kuyrukluıldız, Taç, Balık

(CHEAT: CANCAN)

Kapı açıldığında kendinizi uzayda bulacaksınız. Burada bir gezegeninden öbürüne sıçrayabileceksiniz. ESC'yle hipnozdan kurtulun ve gördüklerinizi Cassandra'ya anlatın. Sizde bir astroloji kitabı gösterecektir. Gezegenlerin numaralarını ve simgelerini alınızda tutmanız gereklidir. Bundan sonra Sullivan'la konuşun ve Torso Killer'in dosyanızla bağlantısı olduğunu söyleyin. Merylo'ya gidecek Torso Killer dosyasını isteyin ve delillere bakın. Merylo'ya gazetelerin delil olabileceği konusunda hak verin ve onlara göz gezdirin. Kan Izlerinin her gazedede bir sayıyla açığa vurdugunu göreceksiniz. Bu rafamlar aynı zamanda hipnoz halindeyken karşınıza çıkan gezegenler arasında ne sırayla dolaşacağını gösteriyor. Sonuncu takam kayıp, ama onu da Winslow biliyor. Bu sırada kurbanlardan birinin isminin Angelo Santini olduğunu öğreniyorsunuz.

Winslow'a bir kere daha gidip, Pensky, Von Hess ve gezegenlerin sırasını tamamlayacak kayıp delil hakkında bilgi isteyin. Merylo'nun bahsettiği lagim tüneline bakın. Daha sonra da Angelo'nun annesini ziyaret edin. Onunla konuşun ve gittikten sonra Angelo'nun odasının ışıklarını kapatın. Sol abajuru kanıştırırken bir kağıt parçası bulacaksınız. Resimde Angelo ve Lou, Raven Room'da beraber görülmüyor.

Raven Room'a gidin. Daha önce de-

nedigimiz yol kilitli. Bu yüzden ana kapıdan girmek zorundasınız. Von Hess's Invitation'daki doğru sıralamayı bulabilseniz açın. Bunun oyundaki en kazık bulmacalardan biri olduğunu belirtmeliyim (CHEAT: TRIANGLE).

Seçindi CD

Tapestry'ye göz atın ve polis merkezine geri dönün. Winslow, istediğiniz son delili verecektir. Cassandra'ya gidin ve ondan siz hipnotize etmesini isteyin. Gezegenlerin doğru sırası: Saturn, Mars, Mercury, Venus, Sun, Moon, Jupiter, Earth ve Thule.

Daha sonra kendinizi Odin's Pool'da bulacaksınız. Buradaki taşları birer suya atarak, siz dahil bütün insanların o anda neler yaptığını göreceksiniz. Hipnozdan çıkışın ve tekrar Cassandra'yla konuşun. Sizden katlin hareketlerini bıradan izleyebilmek için ona ait bir eşya isteyecek. Angelo'nun annesine geri dönün ve Angelo'nun odasını lyice arastınn. Yatağın yanındaki gevşek parkeyi çıkarın. Burada, para, Pensky'nin notları ve yirtik bir kağıt bulacaksınız. Parayı Angelo'ya vererek lagim tüneline gidin. Torso Killer'la karşılaşacak ve onu takip edeceksiniz. Labirente girince, ilk yol aynından sağa dönün ve dört kez ileri gidin. Sola dönün. Aynı yönde üzerinde kan lekeleri olan basınç ölçer ve borularla karşılaşana kadar ilerleyin. Bu gizli bir geçit. Bütün göstergeleri aynı rakamı (30) gösteren dek ayarlayın. (CHEAT:PRESSURE). Kapı açılacaktır. Önünüze özel anahtar gerektiren bir kapı çıkacak. Bu anahtarı daha önce



Von Hess'de gördüğünüzü hatırlayın ve Winslow'a gitmek ondan Von Hess'in madalyasını isteyin. Winslow, sizinle lagıma gelecek. İkinci kapıyı açın ve içeri girin. Winslow kaçacak, ama karşımıza yeni bir kapı daha çıkıyor. Yine basınç manivelaları ile karşı Karşıyasanız. Siraya 5, 4, 2, 3, 7, 5, 2. kolları çekin (CHEAT: BARBELL).

Karşınızda son bir kapı daha çıkacak, ama bunu açmak şimdilik imkansız. Üst soldaki havalandırma boşluğunundan içeri bakın. Brotherhood ve Torso Killer içeride. Toplantı bittiğinde, katili elbiselerini dolaba koyarken göreceksiniz. Dolabı şamdanla kilitledikten sonra, Raven Room'a geri dönün. Burada Ozerinde dört adet dönen parça bulunan bir şamdan bulacaksınız. Çözüm: 4'ü İki kere aşağı (sol), 2'yi İki kere sağa (CHEAT: NIMBLE). Kutudan Talisman'ı alın ve Cassandra'nın yanına geri dönün. Sizi tekrar hypnotize ettiğinde, havuzun yanında yeni bir taş göreceksiniz. Onu suya atın ve Torso Killer'i kapayı açmak için kitabı kitaplığı yerleştirdiğinde seyredin. Merylo ya ve Raven Room'a gidin. İkinci rafatlı kitabı çıkarın. Gizli bir laboratuvara gireceksiniz. Katil karşınızda duruyor. Ama kim olduğunu söyleyerek heyecanınızı kaçırmayacağım. Bu sırada bir polis gelecek ve size 2. Dünya Savaşı'nın başladığını söyleyecektir.

Altına CD

Savaş sona erdi ve artık bir OSS subayısunız. Açıp bir kapayı açmanız için görevde çağrılmışsınız. Yıllar önce Raven Room'da gördüğünüz Tapestry'e benzeyen kapının üzerinde tek gözülü tanrı Odin'in adı var. Burada, gezegenleri açık renkli tarafları yukarı gelecek şekilde düzenlemeniz gerekiyor. Hareket ettirdiğiniz her gezegen bir diğerine etlik ediyor. Onları içten dışa A-G diye adlandırırsak: A ve C'yi dönüştürün olarak çevirecek yerlerine getirin. G'yi çevirerek B'nin yerine oturmasını sağlayın. D, F ve G'yi çevirerek düzeltin. Son olarak da E ve D'yi E, D, G'yi de doğru düzenleyene kaclar çevirin. (CHEAT: SUNSPOT)

Kendinizi üç kasanın yer aldığı bir odada bulacaksınız. Soldaki basınç kollarını kullanarak ilk kasayı açın:

- ✓ E-F-C-B-A-D-G-H-I-F-E
- ✓ E-D-E
- ✓ E-B-C-F-I-H-G-D-A-B-E
- ✓ E-B-A-D-G-H-E
- ✓ E-F-C-B-A-D-G-H-I-F-E
- ✓ E-B-A-D-E
- ✓ E-B-E (CHEAT:LADYBUG)



Ortadaki anahtarları doğru kilitlere yerleştirebilirseniz, ikinci kasayı da açacaksınız. Anahtar ve delikleri soldan

EASY LANGUAGE: DİL SORUNU ÇÖZÜLMÜŞTÜR!

25 Dünya Dili tek bir Katalogda!

IMSY EASY LANGUAGE Kataloğu Dil öğrenmeyi keyif haline getiriyor.

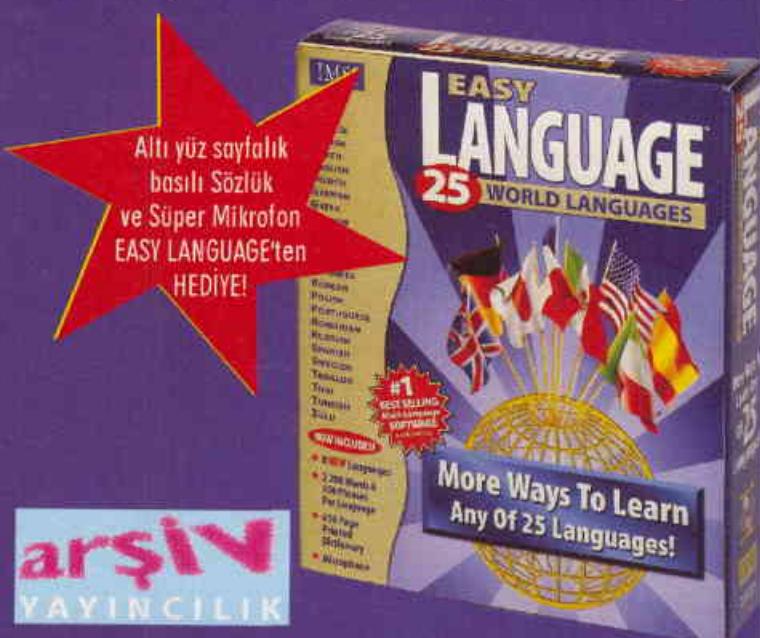
Öğrenciler, işadamları, gezginler, serüvenciler; biran önce bilgisayarınızın başına geçin ve kendinize bir Dil seçin. IMSY EASY LANGUAGE ile gerisi kolay!

İngilizce'den Çince'ye, Rusça'dan Macarca'ya tam 25 dünya dilini IMSY EASY LANGUAGE'IN eğitici ve eğlenceli yöntemiyle öğrenin.

EASY LANGUAGE'e özgü Gör, Duy, Söyle Metodu'ndan yararlanın: Ekrandaki grafikte sesinizi kendi gözlerinizle görün; yanlışlarınızı kendiniz düzeltin, doğru ve eksiksiz bir telaffuz sahib olun.

- Her dil için 2200 anahtar sözcük
- En sık kullanılan 350 deyim
- Toplam 59000 sözcük, 9450 deyim
- Oyunlar, Fotoğrallar, Multimedya olanakları

Dilinizi seçin, INTERNET'te kültür ve turib sörfünə çıxın!



arsiv
YAYINCILIK

Mesut Cemil Sok. Sekizler Apt. No: 38 D; 2
Mecidiyeköy 80310 İSTANBUL

Tel : (0212) 211 98 99 - 212 08 56 Fax: (0212) 272 96 02
Internet: www.arsiv.com



sağ numaralandırsak: A-3, B-6, C-4, D-1, E-8, F-5, G-7, H-2 (CHEAT: KEY-BUNCH).

Sağdaki kasayı açmak için dişileri düzenlemelisiniz. Kolların yerleri: Aşağı, yukarı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, aşağı (CHEAT: GEAROIL). İlk ikisinde aradığınızı bulamayacaksınız, ama üçüncüde sizi bir sürpriz bekliyor. Mp göründüğünde, ona taşı verin.

Bir yıl sonra savaş suçlannı yakalamakla görevlendiriliyorsunuz. Avusturya-İsviçre sınırlarındaki bir manastırı ilgili önemli bulgulara sahipsiniz. Kendinizi bir şarap mahzeninde bulacaksınız. Etrafa göz attıktan sonra, merdivenlerin yukarıındaki kapıya yönelin. Kapı deliğinden baktığınızda silahlı adamlar göreceksiniz. Kuyuya giderken halatı yakalayın. Mahzeni bir kez daha araştırdığınızda, iki kol bulacaksınız. Sağdakini yukarı, soldakini aşağı hareket ettirin. Sonra sağdakini tekrar ilk yerine getirin. Artık kuyuya inebilirsiniz.

Kendinizi yeni bir labirentte bulacaksınız. En güvenli yol olarak sürekli sağ takip edin. Küçük bir Altar ve acayıp bir Artifact bulacaksınız. Gecite geri dönün ve sağa yönelik. Herald's Chamber'a ulaşacaksınız. Artifact lahitte kullanın. Bulduğunuz Rune'lar not defterinize ilave edilecek. Sağ takip ederek, çok sayıda kapının yer aldığı büyük odaya gidin. İçeri girdiğiniz kapıya giriş dersek, girişin solundaki üçüncü kapıyı seçin. Sola ve sağa giderken Scribe's Chamber'a geleceksiniz. Kaybolursanız bunu dert etmeyin, çünkü eninde sonunda büyük odaya ulaşışorsunuz. Lahitte kare taşlar var. Burada bulacağınız taşları suyun içine atarak düzenleyin (CHEAT: ROCK33). Sıra Sergeant at Arms'a gitmeye geliyor. Buraya gitmek için sürekli sola dönün. Lahitteki Slider Puzzle'i çözmeliiniz (CHEAT: BLOCKHEAD) Landulph'a gidin. Yine hep sola seçerseniz küçük bir köprü bulacaksınız. İleride karşınıza çıkacak basamakların her biri üç bölüm içeriyor ve yanlış yere basmanız hâlinde ölüyorsunuz. 1 sol, 2 orta, 3 sağ dersek. 1.3.3.2.3.1.3'u seçin. Lahitteki Rune'ları bakın ve büyük odaya geri dönün. Bu kez basamakların 1.3.1.2.1.1.3'üncü bölümlerine basın. Büyük odadaki Altar'ın çevresinde dört sütun var. Yukarı-

dan aşağıya lahitlerdeki kombinasyonlarını buraya yerleştirmelisiniz (CHEAT: TEMPLE). Başka bir lahitin yer aldığı yeri odaya ulaşacaksınız. Bu kez Bag of Runes'u düzeneğiniz gereklidir. Maceranın buraya kadar olan kısmında elde ettiğiniz yazılarla 24 harfin sırası not defterinizde yer alıyor. Yine de oldukça zor bir puzzle (CHEAT: GEMSTONE). Taşı heykeli yerleştirin.

Lahitin tabanına geri döndüğünüzde, solda teleskopun yanında duran bir tuğla göreceksiniz. Onu önce gri renk alanaya kadar itin, sonra bir kez daha dokunun. Diğer taraftaki iki tuğlaya de aynısını yapın. Geri dönüp teleskobu bakın. Solundan kalan kırmızı bir ışık göreceksiniz. Sola hareket edip, en küçük tuğlaya tıklayın. Von Hess'le buluşun.

Yedinci CD:

Matt Collins'ı bulmaya çalışın. Collins'e ulaşmanızı sağlayacak ipucu onun çantasında. Çantayı açıp mektubu alın. Burada sevgili Elizabeth'in adresini bulacaksınız. Kültablasında Dick'in sigarası duruyor. Kapıya yönelik ve dönerek Passenger Log'u okuyun. 3-4 kamaranın içinden geçin. Kondiktöre Collins'ı sorun. Onu kandırıp bagaj odasına gidince sola dönün ve kırmızı bavulu kaldırın. İpi çekmeyl deneyin. Etrafınızda dönüp kapıya yönelik. Sağdaki rafta bulacağınız ipi yukarı çekin. Geri dönüp kırmızı bavulu kaldırın. İple bavulu bağlayın. Hızla buradan çıkış ve yataklı kısma yönelik. Kaptan yanınızdan geçince Caboose'a gidin. Çekmeciyi açıp listeye bakın.

Dick'in odasına gidin. Çöpü ve dolabı karışının uyandığınızda, Dick Chicago'da trenden ayrılmış olacak. Kondiktörden Collins'in bagajını bıraktığını öğreneceksiniz. Yataklı wagonlara yakın kapıda sağda duran listeden bavulun orta bölümde olduğunu öğrenin. Bavulu açmak için: (CHEAT: BOXTOP)



Burada Rune'un parçalarından birini daha bulacaksınız. Yemek kabının içinde Alice ile teknar konuşun. Tren, L.A'ye ulaşlığında elinizde ipucu olarak sadece Collin'in mektubu ve Elizabeth'in resmi var.

Polis merkezini arayın ve Dedektif Maxwell'e Gabe's Diner'da buluşmayı teklif edin. Orada onunla Winslow ve Elizabeth hakkında konuşun. Yardımcı olabilmek için güçlü bir delil isteyecek. Tren İstasyonunda geliş penceresinden Dick'in bavulunu sorun. Size paket makbuzunu soracaksın. Ciddi penceresinin yakınındaki çöp kutusuna bakın. Boş bir kutuya karşılaşacaksınız. Gidis penceresine geri dönüp, kutuyu buraya yollayın. Bir sonraki pencereye makbuzu gösterin. Bagaj ulaşmadığı için daha sonra tekrar gelmeniz gerekiyor.

Boarding House'a gidin. Mrs.Underhill ile Elizabeth hakkında konuşun. Dolabin üst çekmecesinden Elizabeth'in mektubunu alın. Alt çekmecede bir otel adresi bulacaksınız. Diğer dolaptaki cekette film yıldızı ajansı ile ilgili bir reklam var. Biltmore Hotel'e gidin ve kadının resmini barmene gösterin. Elizabeth orada değil. Tren İstasyonuna gidin. ABC Moving paketi almış. Omanın telefon numarasını alıp, otelinize geri dönün. Buradan telefon ederek adreslerini sorun. Ardından da depolara gidin.

Masa çekmecesindeki listede paketlerin sahibi, hangi sürücü tarafından alındığı ve tarihler yazılı. İkinci ipucu duvardaki yazıt. Steve Owen'in paketi Union İstasyonu'ndan aldığı ve 1/10 AKP'ye teslim ettiğini biliyoruz. Paket numarası SOIAKP52.

Film stüdyosuna gidin. Ama şimdilik içeri giremeyeceksiniz. Biltmore Hotel'e gidin ve Elizabeth'e Black Dahlia'yı sorun. Dick'in oyununa gelip, onu yanlış bırakacaksınız. Elizabeth bir gün sonra polis tarafından ölü bulunacak.

Sextizinci CD:

Biltmore Hotel'deki barmene rüşvet vermemi deneyin. Ondan Lizzy'nin oda numarasını (201) öğreneceksiniz. Balkon penceresinden geçin ve Lizzy'nin oda penceresinin yukarısına bakın. Üst kısmı biraz aşağıya çekin. Pencereyi bloke eden tahtayı itin. Kapıyi açıp içeri girin. Aynaya bakınca kapının üzerinde bir boşluk olduğunu göreceksiniz. Dolap anahtarları burada gizli. Collin'in mektubundan yardım alarak dolap numarasını öğrenin (37). İçinde Wellington Antiques'e bir makbuz var. Oraya gitmeden otel odanızda geri dönün. Dedektif Maxwell burada ve siz Lizzy'nin ölümünden sorumlu tutuyor. Alice sayesinde kurtulacak ve ondan size film stüdyosuna giriş kartı vereceğine dair söz alacaksınız.

Bastonla ilgili bulmacayı çözmek için not defterinize bakarak, Dr. Einstein'adı, yanı Landulph olduğunu tahmin ettiğiniz adamın Rune sembolünü kullanın.



Bastonun sapından hazine haritasını çıkarın (CHEAT: CANDYCANE).

Otel odanızda geri öünü ve yatağın üzerindeki Passcard'ı alın. Film stüdyosuna gidin ve sağdaki büyük kutuyu kontrol edin. Alice ile konuşarak Dick'le ilişkisini bildiginiz prodüktör Al King'den randevu alın. Daha sonra Al'in evine gidin. Çop kutusunu karıştırın. Telgraf parçaları, eldiven, gazete ve sopa bulacaksınız. Telgraf parçalarını düzenleyerek 2 farklı kağıt elde edin (CHEAT: TELEPORT). Bu sayede Dick'in

Shooting Lodge'a gittiğini öğreneceksiniz. Buranın yerini Telescope Chart, Treasure Map ve Winslow's Note'dan elde edeceğiniz ipuçlarıyla tespit edeceksiniz.

Önce Cemetery'e gidin. Duvarda bir Satürn resmi var. Bulmacayı çözünce karşınıza 27 çıkacak. Sol köşedeki vazoda Winslow'un ipucunu bulacaksınız. Satürn resminin sağ üst köşesinde 165 rakamı yazılı. Not: rakamı 100'le çarpmanınizi söyleyin. Al King'in evine geri dönün. Alice'e teleskopu nasıl kullanacağınızı sorun. Size teleskopun altındaki İldüğmeden bahsedecik. Duvardaki haritaya bakın ve hazine haritanızı burada kullanın. İşaretler 250 rakamına denk geliyor. Telescope Chart'a bakın ve doğru açı için yüksekliği 250, uzaklığı 16 bin 500 olarak seçin (CHEAT: PEEPER). Teleskopun altındaki tuşları 27 ve 0.5'i ayarladığınızda Dick'i göreceksiniz.

Gizli geçidi kullanmak için hızlı davranışmalısınız. Dolaplardaki Jack Box'ları açın. Üç dolap var ve bunların ilk ikisindeki kutulara ulaştıktan sonra, son dolapta anahtar bulacaksınız.

Alice'in notunu alınca Al King'in evine gidin. Duvardaki yazıları okuyun. Oturma odasındaki masanın üzerinde duran Camcoder'i çalıştırın ve Dick'in Al King'i nasıl katlettigini gösteren filmi seyredin. Duvardaki Cuckoo saatinden sizi Alice'e ulaşırıacak gizli geçidin anahtarını alacaksınız. Saati 5:00'e getirip biraz bekleyin. Ardından da 4:55'e ayarlayın (CHEAT: BONGO).

Oyunu üç farklı şekilde bitirme şansınız var. Kimseyi öldürmeden sona ulaşabileceğiniz gibi, Dick'i ve Black Dahlia'yı vurarak iki farklı demo seyredebilirsınız.

Ödüllere Hizmetin Doğası

Black Dahlia, kesinlikle uzun süredir oynadığım en kaliteli Adventure. Böyle söylememdeki başlıca sebep kalitesi sadece grafiklerde kalmayan, saatlerce bilgisayar başına civilenmenize neden olacak heyecanlı bir senaryoya sahip olması.



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

FİRMA/TUR Take 2 Interactive / Take 2 Interactive

SİSTEM Windows 95 **HDD** : 100 MB

ELEMCI Pentium 75 **CD-ROM** : 4X

RAM : 16 MB **MULTIPLAYER** : Yok

GRAFİK : ★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★

OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★★

LEVEL CD : Temmuz / 98

DESTEKLENENLER :

Joystick



MAX 2

Öncelikle bir itirafta bulunayım, bu oyunun ikinci oynamaya fırsatını asla bulamadım. Ancak çoğu kişiden duyduğum kadaryla hiç fena bir oyun değilmiş. Oyun piyasasında genel kural şudur; her zaman için ikinci oyun daha gelişmiş, daha büyük, daha detaylı hazırlanır, mesela X-Com serileri bunun en iyi örneğidir. Tabii daha pek çok muhteşem yapı var, ancak aklıma ilk gelen isim bu oldu. Hem ilk oyunu kaçırdığım hem de bu kuralın geçerliliğine inandığım için MAX 2 çıkar çıkmaz büyük bir istahla saldırdım, ilk bu kadar beğenilen bir oyunun ikincisi herhalde çok daha iyidir diye düşündürdüm. Hele Starcraft gibi iddialı oyuların piyasaya çıktığı bir zamanda Interplay kötü bir seyi piyasaya sürmezdi herhalde. Ne var ki oyunu kurup oynamaya başlayınca biraz kafam karıştı. İşin kötü tarafı sanırım programcılardan kafası bir hayli karışmış, çünkü oyun aynı anda birden fazla kimlik taşıma çalışıyor. İşin kötüsü hiç başarılı olamıyor. Doğrusu bir müddet



oynadıktan sonra hem kafam karışmış hem de braz canım sıkılmış olarak oyunun başından kalktım, tabii ağriyan gözlerimden hiç bahsetmiyorum. Nedenlerine gelince, bunu sistem özelliklerinden bahsettikten sonra ele almak daha uygun olacak sanırım.



Ya da Programcılar Vursun

MAX 2 sadece Windows 95 altında çalışabilecek şekilde hazırlanmış. Gereken minimum işlemci bir Pentium 133 ve hafıza da 16 MB RAM olarak bildiriliyor. Fakat düzgün bir performans elde edebilmek için en azından bir Pentium 200 işlemciye, ayrıca yüksek kalite grafikler için de en azından 32 MB RAM hafızaya ihtiyacınız olacak. CD sürücünüz 6x ya da daha hızlı olmalı, kurulum için hard disk üzerinde gereken boş alansa yaklaşık 60 MB kadar. Oyun sadece Mouse kullanılarak oynanabiliyor, ancak klavyede hemen her tuşa bir görev atanmış durumda. Bu kestirme tuşları bilmek genelde oyuna ayak uydurabilmek için gerekli oluyor. Bunun dışında bir de ana grafik kartınızın en az 2 MB olması şart. Eğer Network üzerinde oynamayı planlıyorsanız, hızlı bir modem ve güçlü bir bağlantıya da ihtiyacınız olacak demektir.

En İyisi Biz Birbirimizi Vuralım

Once oyunun konusuna bir bakalım, derdim, ama öyle pek uzun uzadıya anlatılacak bir konu yok ortada. İnsanlar hem kendi aralarında, hem de Sheevat isimli bir uzaylı ırkına karşı savaşıyorlar. Tabii oralarında bir yerde Concorde adında pek çok ırkın üyesi olduğu bir de birlik var, ama bazı teknolojilerinden yararlanmak dışında onlarla pek bir ilişkini olduğunu söylemeyez. Genel olarak bu oyunun alışılmış bir C&C takıldı olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz. Oyunu değişik şekillerde oynayabilirsiniz. Network üzerinde altı kişiye kadar Multi-player desteği içeren oyunda bir adet Campaign senaryosu ve bol sayıda tek senaryo bulunuyor. Tek görevlerde ister insan, ister Sheevat

olabilirsiniz, ancak Campaign sadece insan görevlerinden oluşuyor. Tüm görevleri ezberlediğiniz zaman da, harita editörü yardımıyla tamamen kendi istedığınız şekillerde görevler ve savaş senaryoları tasarlayabilmeniz mümkün, ancak şunu hemen söylemeliyim ki bu oyunun harita editörü pek kullanıcı dostu sayılmaz. Yani bir Starcraft editörü gibi öğrenilmesi ve kullanılması kolay değil, uzun zaman alıyor ve kullanıcıyı uğraştırıyor. Peki oyunun türü tam olarak ne? Tabii ki bu oyun bir Real-Time strateji, ama değil! Nasıl yani? Şöyle ki, oyunu üç farklı tarzda oynayabiliyorsunuz. Bulardan ilk dönüşümü, yani sırayla tüm oyuncular hareketlerini yapıyorlar ve bu böyle sürüp gidiyor. İkinci ise eş-zamanlı, tüm hareketler karşılıklı olarak yapılıyor, bu gerçek zamanlı oyuna biraz daha yakın bir tarz. Son olarak ise oyunu gerçek zamanlı oynayabiliyorsunuz. Eğer bu tarz oyunu seçerseniz, zaman devamlı olarak akacaktır, ancak yine de zamanın akış hızı ve düşmanla karşılaşlığında durması gibi unsurları ayarlayabiliyorsunuz. Bu açıdan ele alındığında oyun büyük bir esneklik sağlıyor gibi görünebilir, esasen fikir olarak pek kötü sayılmaz. Fakat uygulamada bunun kötü bir fikir olduğu ortaya çıkıyor. Nedenine gelince, anlaşılan oyun esasen Real-Time olarak tasarlanmış, çünkü dönüşümü modda oynandığında pek çok aksaklı ortaya çıkıyor: Mesela inşaatla ilgilenen birimlere verdığınız emirler unutuluyor. Bir Constructor Ünitesi teorik olarak sonsuz sayıda farklı bina yapması emri verilebilir - tabii sırasıyla - ancak dönüşümü



oyunda ilk binadan sonra birim öylece oturup bekliyor. Aslında bu ve benzeri pek çok aksaklı olmasa da bu oyunu turn-bazlı yapmak kötü bir fikir, çünkü çok yavaş ilerliyor ve bu durum sıkıcı oluyor.

En Güzell Nükleer Savaş

Şimdi oyunun genel yapısına biraz değinelim, çünkü ekonomik sistemin biraz açıklaması gereklidir. Burada temel olarak insanları ele alıyoruz. Üretim için gerekli madenler topraktan çıkarılıyor. Bazı yerlerde mavi kristal benzeri kayalar mevcut, bunların üzerine rafineri kurduğunuz zaman üretim için gereken hamaddeyi sağlıyorsunuz. Ancak iş bununla kalmıyor, binaların ve üreteceğiniz tüm birimlerin çalış-

mak için enerjiye ihtiyacı var. Bu neden için bolca reaktör kurmanız gereklidir, fakat reaktörlerin de yakıt ihtiyacısı var. Yakıt olarak rafinerilerden elde edilen madenin önemli bir kısmı harcanıyor. Yani reaktör sayınızla orantılı olarak rafineri kurmak, bunun için de etraftaki maden yataklarının yerini bulup koruma altına almak zorundasınız. Her bina ve her araç enerji tüketimini artıracaktır, eğer enerji üretiminizi ihtiyacın bir adım önünde tutmayı başaramazsanız tüm üretim duracaktır. Bunun dışında, gereken bir diğer maden ise altın, altın çıkarabilemek için ise farklı tipte bir rafineri kurmanız gereklidir. Bu altın üretimde pek işinize yaramayacak, peki öyleyse ne halt etmeye çalışırsınız bu meredi? Birimlerinizin daha gelişmiş olması lü lü olurdu değil mi? Eğer elinizde altın yoksa geliştirme olayını unutun. Adamlarınız savaştıkça tecrübe kazanacaklardır, ancak tecrübe ağır ateş altında kalın bir zırhın yerini pek tutamıyor maalesef! Tabii ünitelerin upgrade edilmesi işlemi de belirli binalarda yapıldığından ve zaman aldığından, hesaplarınızı ona göre yapmanız gereklidir. Birimlerinize gelince, bunlar hava, kara ve deniz olmak üzere üç kısımdan oluşuyorlar. Ayrıca üs savunması için pek çok çeşit sabit kule ve duvarlar oyuna katılmış. Oyunda iki tip inşaat birimi var; ilk model basit binalar, savunma sistemleri ve diğer altyapıları inşa ediyor. İkinci ise ağır fabrikalar ve destek binalarının inşaatını üstlenmiş durumda. Binaların dışında çok kullanacağınız bir diğer birim de dozerler; bunlar yıkıntıları temizli-





yor ve bu arada hurda metalin bir kısmını geri kazandırıyorlar. Özellikle başkalarının savaş alanlarını temizlemek çok kår getiren bir uğraş olabilir!

Cin Ali ve Nükleer Savaş Başlığı

Şimdi oyuna bir de genel olarak bakalım. Öncelikle grafiklerin çok muhteşem olduğu söylenemez. Önceden render edilmiş haritalara tepeden bakıyorsunuz. 60 derece civarında bir kamera açısı değişikliği mümkün, ama sonuç pek değişmiyor, hala herşeye tam tepeden bakıyorsunuz. Birimler ve binalar da bu tasarımdan etkileniyorlar tabii, oldukça ufak ve gözlerinizi yoracak biçimde tasarlanmışlar. Doğrusu oyun grafik açıdan tam bir Total Annihilation havası taşıyor, ancak çok başarılı olduğu söylenemez. Coğrafi yapının birimlerin görüş hattını etkilemesi ve ağaçların ateş alması gibi durumlar oyundaki takatik çeşitliliği artırıyor. Oyun akışına gelince, doğrusu pek sürükleyici değil, tipik bir görev daha bitirip sonra başka birşeyle ilgilenme sendromu yaşıyorsunuz. Ayrıca ırk-

lar ve kullandıkları birimler arasında da hemen hiç farklılık yok gibi, hatta Sheevat ırkı biraz yavan bir Alien kopyası olmaktan öteye gidemiyor bence. Arabirim içn söylemeyecek pek fazla bir şey yok, ekranın solundaki panel size belli kaynak bilgileri vermek, çeşitli harita seçeneklerini değiştirmek ve etrafı serpebileceğiniz casus kameralara bakmak dışında pek fazla seçenek tanımıyor. Bina ve birimlere tıkladığınız zaman açılan oldukça detaylı alt menülerden üretim ve savaşla ilgili emirleri veriyorsunuz. Gelelim yapay zekaya, düşmanın yapay zekasını ayarlama imkanınız var, ancak en üst seviyede bile mucize bekleyin. Yine de hiç yoktan iyidir. Sizin birimlerin zekasına gelin ce, doğrusu çok kötü. İstediğiniz tersini yapmak için adeta fırsat kolluyorlar; işaret ettığınız yönün tersine gidiyor, gösterdiğinizden farklı bir düşmana saldırıyorlar. Mesela uçaklar

döplerindeki uçakları bırakıp ilgisiz ve zararsız bir depoya ateş açıyorlar, tabii sonuç malum. Ayrıca kontrol konusunda da büyük sorunlar var, mesela bir grup en fazla sekiz birimden oluşabiliyor, ancak oyun iki dakika sonra oluşturduğunuz grupları unutuyor, unutmasa bile grup sayısına bastığınızda kamera hemen grubun olduğu yere gitdiyor. Haritanın uzak bir köşesinde dövüşürken ek kuvvet getirmek istedığınız zaman bu iki faktör siz delitiyor. Oyunun pek çok program hatası içerdiğini ve bu yüzden bazen nefret uyandırabileceğini kabul etmelisiniz. Özellikle en ummadığınız anda program tamamen çökabilir ve hatta makineniz kilitlenebilir, bu yüzden sıkça kaydetmenizin faydası var. Oyunun otomatik kayıt fonksyonu bulunuyor, ancak kayıt aralındaki süre biraz uzun ve kritik bir

çatışmayı tekrar başarıyla atlatabilir.

Sonuç olarak bu oyun pek iyi değil, hatta bitmeden piyasaya sürülmüş diyesi geliyor insan, o denli kötü hataları ve birçok eksiği var. Mesela Starcraft gibi bir oyunla karşılaşıldığında yaratıcılık, senaryo ve oyun rahatlığı açısından neredeysse dibe vuruyor denebilir. Tek hoşuma giden yanı bilgisayar kontrolündeki diğer rakiplere karşı savaşırken herkesin bir diğeriyle kapışması oldu, beşi birleşip bana dalmadılar, bu durumda ben de yeterince gelişip zayıftan güçlüğe doğru sırayla canlarına okumak fırsatı buldum. Yine de bu bana oturup bir oyun daha oynamak için pek yeterli bir sebep gibi görünmüyordur. Eğer piyasaya çıkan her RTS ilginizi çekiyorsa o zaman pek sorun yok, ama ille de kaliteli bir oyun istiyorsanız belki bunu pas geçmek sınırlarınız ve gözleriniz için daha faydalı olabilir.



MAX

YAZAR: War Lord
FİRMATUR: Interplay / Strateji

SİSTEM	Windows 95	HDD	60 MB
İŞLEMCI	Pentium 133	CD-ROM	6X
RAM	16 MB	MULTIPLAYER	4 Kişi

DESTEKLENENLER: 3Dfx - D3D - Joystick

GRAFIK	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★
OYNANABILIRLIK	★★★★★

LEVEL CD : Temmuz /98

GENEL
PUAN
6

You Don't Know JACK

Kendinize Güveniniz Tam mı?

Gerçekten bilgili olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Arkadaşlarınıza, ucundan bildığınız konular hakkında bile ahkam mı kesiyorsunuz? Kendinize ve genel kültür bilginize son derece güveniyor musunuz? Gel gülzüm gel, senin ilacın bende. O fazla gelişmiş egonu fos diye söndürecek tıgne bende. Kendine güvenen güvenmeyen, ukala olan olmayan, genç yaşı, slyah beyaz herkes buraya. Burada ne mi var? Şimdiye kadar yapılmış en spastik, en kazık, en komik, en kışkırtıcı ve en kendini bilmeyen bilgi yarışması burada. Ve adı elbette ki Carkufelek değil, YOU DON'T KNOW JACK!!!

Bu oyunu anlatmaya nereden başlamalı? Aslında anlatmak çok basit, bu pek sık rastladığımız türden bir oyun değil, bir genel kültür yarışması. Genel kültür dediğim aslında çoğunlukla Amerikan kültürü, ama adamlar bu sefer kendi toplumlarının yanlışlarıyla öyle bir dalga geçmiş ki, takdir etmem ayıp olurdu. Evet, YOU DON'T KNOW JACK adlı bu oyuna tanışmadım, dergiye müdür olmanın ilk zamanlarına rastlar. Hemen yanındaki masasında genellikle sessizce çalışan Gökhün, o gün her ne hikmetse ekrandaki yazıları bakıp, vidi vidi konuşan bir spikeri dinlerken gülme krizlerine giriyyordu. Oyunlarla pek ilgilenmeyen Gökhün'ü bu kadar sararı şeyi "Acaba ne ola ki?" diye merak etmedim değil, ama serde erkeklik var, fazla ilgilenmemiş

gözükmeye çalışarak, "Ne oynuyosun Gökhün?" diye sordum. "Abi, bu ayki (Ağustos) multimedya CD'sine bir oyuncu demo-

sunu koymuşlar, çok matrak yaw" dedi. Mesaj alımı, görev tamamdı. Eve gitince MM CD'sini hermen kurcalamam başladım. Adı geçen oyunu buldum. YOU DON'T KNOW JACK. Yaklaşık 15 dakika sonra ekranın karşısında gülme krizlerine kapılmıştım. Gerçi demoda sadece 10 soru vardı ama olsundu, tekrar tekrar aynı esprileri dinlemek bile sıkıyordu. Bu tür grafiksiz (evet yanlış okumadınız, oyunda hiç grafik yok, arada çıkan üç beş resim ve animasyonu saymazsa) bir oyunun Türkiye ye kesinlikle getirilmeyeceğini biliyordum. demolan (o CD'de Jack'in 3 farklı versiyonu var) oynayıp bütün soruları bitirince içim buruldu. 2 gün sonra Yazıcıoğlu nda yeni oyun avına çıktım ki, onu gördüm. Hayır, gerçek olamadı. Üç gündür delliği demosunu oynadığım oyunun CD'si rafların birinde melul mahzun bana bakiyor "Alla beni, pulla beni, al evine götür ben" diyordu. Tahminimce Türkiye ye gelen tek Jack CD'sini aldım ve eve geldim. Ve o zamandan beri de deller gibi oynuyorum.

Sıfır, Göreçsiz Bir Kupa Değil...

Belki az önce kaçırımissınızdır diye tekrar ediyorum, YOU DON'T KNOW JACK'

Time: June 1998 **\$19.99**
Imagine the Mad Hatter and the March Hare from "Alice in Wonderland" fall victim to "March Madness"? Which of these behaviors would they probably be exhibiting?
Watching lots of *Wonderland* V. basketball going outside to midday spring flea parties using the caterpillar's hookah to smoke hash stuffing the Dormouse into a pot of tea

SİNAN
\$0BANU
\$0KADİR
\$0

de hemen hemen hiç grafik yok. Grafik olmadığı için, sistem gereksinimleri çok düşük. İhanmazsanız LEVEL kamesine bir göz atın. Ama hersey öylesine mükemmel bir titizlikle hazırlanmış ki, bu eksikliği hiç hissetmiyoruz. Size sanki bir TV yarışmasına çıktıysanızı hissi veren oyuncunun girişinden büyük ihtimale Amerika'ya girdip vurmak isteyeciniz spiker Buzz'ın ve yandaşlarının esprilerine, soruların direkt olarak değil de hiç olmayacağı şekilde sorulmasına kadar, hersey ama hersey mükemmel. Adamlar bu kadar konuşmayı, sesi, efekti, müziği nasıl olmuş da tek bir CD'ye siğdirmiş anlayamadım.

Sakınlaşmeliyim, yoksa oyunu övmekten oynanışını anlatacak yer kalmayacak.

CATEGORIES **PICK A CATEGORY**
BANU
1 Well Jung
Before They Give You the Swirlie
3 Those Guys Are Nuts

Pekala, oyun esas olarak 2-3 oyuncunun birlikte oynaması için yapılmış. Tek başınıza da oynayabilirsiniz, ama bundan hiçbir zevk alamazsınız (mükemmel esprileri duymak dışında), çünkü karşınıza bir bilgisayar rakibi geçmiyor. Tabii bütün soruların cevaplarını bilen bir bilgisayar rakibe karşı oynamak ne kadar adil olur bu da şüpheli ya, neys. Diyelim ki tek başınıza oynuyorsunuz, ilk önce cevap düğmeniz söylenecektir, hani şu yarışmada doğru cevabı bilenin DAAAT diye bastığı düğme var ya, o işte. Bunlar üç oyuncu için sırayla Q, B ve P olacaktır. Daha sonra da yedi soruluk kısaç bir yarışma mı, yirmi bir soruluk ahiret suları mı bir yarışma mı istedığınız sorulacaktır. Yarışma başladı. Sizden 1-2-3 tuşlarından bırsına basıp bir soru kategorisi seçmeniz istenecek. Kategoriler de öyle ay TARİH, aman BİYOLOJİ, yok ASTRONOMİ gibi sıkıcı başlıklardan ibaret değil. Yaw nası diyim, mesela bir kategori "FOREIGN CURRENCIES & WORLD'S OLDEST PROFESSION" idı. Şimdi dünyanın en eski mesleğinin ne olduğunu bana sormayın, siz tahmin edersiniz, ama bu soru onuna ilgili değil, acaip bir ülkenin para birimiyle ilgili. Sorular da böyle şartsızmacı işte (Pek anlatmadım galliba ama, neys). Böyle yaklaşık sekiz yüz soru kategorisi olduğunu düşününce,



Chapter One Drop Dead \$3,000

Imagine the authors of "The Book of the Dead" are having a book signing. Whom would you expect to see standing in line?

saint Egyptian voodoo priests 18th-century morticians Roman Catholic exorcists

SINAN -\$6,000 BANU \$0 KADIR -\$3,000

aynı soruya ikinci defa karşılaşma şansınız ne kadar az olduğunu da anlamış oluyoruz.

Oyunca Kuyruklu: 2. Cevap Soruları

SEÇENEKLİ SORULAR: En fazla bunları karşılaşasacaksınız. Spiker size bir soru soracak, siz de cevap düğmenizle basıp, 1-4 arası tuşlarla doğru olduğunu təmin ettiğiniz cevabı seçeceksiniz. 10 saniye içinde bilirseniz ne ala, bilmemezseniz puanlar eksilərək hanenize girecektir.

RESİMLİ SORULAR: Üzerinde oynamaya yapılmış bir resim gösteriliyor ve bunun ne olduğu sorulur.

BOŞLIK DOLDURMA: Diğer bir deyişle Fill In The Blanks, yani İngilizce öğrencilerinin korkulu rüyası. Bunda seçenek de yok, yani atma şansınız sıfırın altında. Düğmenize basın ve doğru cevabı girin.

ADI NEYDİ SORUSU: Çok uğraştım, başka türfü çeviremedim Türkçe'ye (orijinali What's His Name Question). Burada birisi hakkında yavaş yavaş ipuçları veriliyor. Kim olduğunu bilirseniz basın düğmeye, girin cevabı, oturun aşağı.

KAFİYE SORULARI: Uyuz olurum. Genellikle Amerika'da çok ünlü olan film-

lerden, reklamlardan veya deyişlerden birisiyle kafiyeli olan saçma bir cümle veriliyor ve sizden bunun hangi ünlü cümleyle kafiyeli olduğunu bilmeniz istenir. İlk başta 5 bin puan vardır, her 10 saniyede cevaplara ilgili bir ipucu verilir, ama her 1.5 saniyede 500 puan eksilir. Hayatında sadece bir kere bildim, o da Star Trek'den bir repliki ("Beam Me Up Scotty!").

BUMU ŞÜMÜ SORUSU: Allahım, yine olmadı (orijinali DIS or DAT Question). En zekilli, en güzel. Burada bir kişi yarışır, sırayla yedi kelime söyleyen. Bunun da iki kategoriden hangisine girdiği sorulur (Mesela bir kelimenin müzik aleti mi, organ mı olduğunu bilmeniz gereklidir).

JACK ATTACK: Dana ve kuyruğunun yolları burada ayrılır. Her yanşmanın en son sorusu. Size bir ipucu ve 30 saniye veriliyor. Daha sonra ekrana doğru yavaş yavaş bir kelime gelmeye başlar, bu sırada ekranın içine doğru da başka kelimeler uchar. Gelen kelime ile giden kelimenin bir şekilde ilişkili olduğunu düşündüğünzdə düzmeye basmanız gereklidir. Ama dikkat edin her yanlış -2 bin puan demektir. Genellikle gaza gelip DAAT DAAAT DAAAAAAT şeklinde basmaya başlarsanız, yırtınarak topladığınız bütün puanlar sadece bu soruda gaz olup uchar. Ve her ilişkili iki kelime de doğru cevap demek değildir. Uyan cümlelerin başta verilen ipucuna da uyması gereklidir. Yine bir ömekle aşıklıım, ipucu "WHAT DID I DO WRONG?" (ne yanlış yaptım?) olsun. Ekrana da "ADAM & EVE" (Adem ve Havva) cümlesi geliyor olsun. "APPLE" (elma) kelimesi geçerken basarsanız, 2 bin puana gülé gülé, çünkü doğru cevap "ATE FORBIDDEN FRUIT" yanı yakas meyveyi yediler olmalı. Umarım anlatıblımışdım.

den emin olmadıkça harcamayın.

İste böyle, YOU DON'T KNOW JACK sadece bir oyun değil, yurtsında tam 8 oyun çıkartmış bir seri. Türkiye'de bulmuş olmama tam bir nimet. JACK, bir oyunun mükemmel ötesi olması için harikulade grafiklere sahip olmasının gereklidini kanıtlayan en canlı örnek. Sadece konuşmalar ve müziklerle sizi kopartacaktır. Konuşma dedim de, oyunun aşın derecede yüksek İngilizce gerektirdiğini söylemeliyim, sadece ben değil, İngiliz edebiyatında beni katlayan canımız redaktörümüz Banu bile bazı sorular karşısında HEDEHÖDÖ oldu. Bir de 10 saniye zamanınız olunca, tam bir panik olayı. Nereden bulursunuz, nasıl yaparsınız bileyem ama, bu oyunu ve birlikte oynayacak 2 arkadaşı biraraya toparlayabilirsiniz, sizi bayağı kanlı saatler bekliyor olabilir.

NOT: Alakasız olacak billyorum ama, film bölümünde açıklamak için aldığım MERLIN adlı 3 CD'lik video CD, NBC'nin hazırladığı bir TV dizisi çıktı. Ama şimdide kadar seyrettiğim en güzel dizi film. Özellikle büyük Excalibur efsanesi ve Merlin olayına ligi duyan herkese tavsiye ederim.

Bir Klasik Şıra Yaza, Di Tır Daba Oenanı...

Bakalım bakalım, ne unutum? Hah, eğer bir soruyu yanıtlayamazsanız, düğmenizle basıp, 5'ye bastıktan sonra rakibinizi soruyu yanıtlamak zorunda bırakıbilirsınız. Buna "SCREW" (eee, nasi desem yanı, OYMAK diyebilirim mesela) denir ve her turda sadece bir hakkınız var. Rakibinizin soruyu bilmeyeceğin-



GENEL
PUAN
8

question

Chapter One: Drop Dead

\$3,000



YAZAR: Sinan Akkol

FİRMA/TÜR: Berkeley Systems / Yarışma

SİSTEM: Windows 95

HDD: 16 MB

GRAFİK:

İŞLEMCİ: 486 DX2-66

CD-ROM: 2X

SES/MÜZİK:

RAM: 8 MB

MULTIPLAYER: 3 Kişi

ATMOSFER:

DESTEKLENENLER: 386 - 486 - 586 - Pentium

OYNANABILIRLİK:

LEVEL CD

: Ağustos 98 MM CD'si

fazla kaçmış, ses ayıni şarapçı gibi, ister seniz bunları ESC ile gecebilirsiniz (ben olayı çözerim güveni).

Oyunda her adamın özellikler farklı (ortak yanları da var tabii), hepsi dondur-

mayı seviyor) ve her görevde farklı komandolar alırsınız (olay random olmuş), size görevine göre adam veriliyor. Bazen iki kişiye kadar azalabilirsiniz, dikkat (kesin altında bir bit yeniği var).

Gelelim komandoların kullandıkları cihaz ve silahlara:

GREEN BERET: Tabanca, bıçak, cover (karşınıcı) ve bir kazma. Bıçaklı sessiz yok etme, kazma ile kar ya da yumuşak toprağa saklanma şansı var. Bunun dışında cesetleri, varilleri taşıyabiliyor (bu adam eskiden evden eve nakliyat işi yapıyormuş [gizli bilgidir]) ve duvarlara tırmanabiliyorsunuz.

DRIVER: Tabanca ve ara sıra sağlık çantası, yer silahları, tekerlekli araçlar ve üstlerindeki silahları kullanabiliyorsunuz. Herki bölümlerde epey işinize yanyor. Haa unutmadan, yüksek yerdeki mitralyöz ve sabit toplar kullanım dışıdır (yanı patlatmanız gerekiyor).

MARINE: (Su altı ve üstü uzmanı. Su üstünde kullanamayacağı araç ve su altında avlayamayacağı balık yoktur) Tabanca tabii ki hepsinde olduğu gibi bunda da var (bir daha tabanca yazımıya-

cam), zipkin (sessiz öldürme silahı, menzili kısa ve karada işe yarar), bıçak, oksijen tüpü (su kenarına gelmeden çıkmaz), şisme bot. Unutmadan, bu adamın A YISSSS SÖÖÖ demesine bayılıyorum, bu amcam Türkiye'de bayğı iyi otobüs muavini olur.

SNIPER: Uzun mesafe mihlama adamlımız. Diğerlerinin vuramadığı kritik yerlerdeki adamları temizlemenize yarar. Taşındıkları, durbünlü tüfek (bu silahla her önüne geleni vurmayı kurşunu bittir), durumuna göre sağlık çantası. Bu adam tam bir beyefendi, size karşı da çok kibar, bir şeyi yapamıyacaksız kılarcasız (ih) diyor. Green Beret öküzu gibi değil bu.

SAPPER: Saygideger bomba uzmanımız. Adamın üstü bir yığın bomba alabiliyor, armanın ateşle yaklaşmayın. Adamın üstünde her bölümde başka şey çıkıyor kardeşim. Bu adamın tel kesicisinden tut el bombası (çok işe yarar), zamanlı patlayıcı (koyduktan sonra

tabanları yağlayın, yoksa patlamadan nasibinizi alırsınız), uzaktan kumandalı patlayıcı gibi aletlerle oldukça hazırlı neşir vaziyette.

SPY: Yüksek nitelikli, çok iyi Almanca bilen, kılık değiştirme ustası (sanyesinde Alman oluveriyor, Viyana'da sihirbazlık okumuş). Eşyaları, bir Nazi üst rütbe elbisesi (üstünüzde olmazsa bunu askidan almanız lazımdır). Bu elbiselerin içindeyken bütün as-

kerleri mum gibi dizebilirsiniz. Rütbe: Bununla askerleri istediğiniz yöne baktırıp oyalayabiliyorsunuz. Bir de zehirli ilaçları var, küt diye indiriyor yere adamı. Dikkat edin de kendinize batırımayın.

Oyuna başladığınızda oyunun üst menüsünde bir takım seçenekler var. Özellikle bir tanesi çok işe yarır. Sağ üst köşedeki göz, burası basıp Nazi askerlerinin menzillerini ve nereyi görebildiklerini görüyorunuz. Açık yeşilin içine girmenizi pek tavsiye etmem, koyu yeşil menzilde sürünereleri gözlebilirsiniz. Ayrıca fonksiyon tuşları ile oyun ekranını bir kez de caya bilmek mümkün, stratejik açıdan önemli olabilir. Kamera işaretlediğiniz bölgeyi veya askeri size sürekli gösterir. Haritayı parçalara bölersiniz bunu yapın, bayğı işe yanyor. Bir de adamının ilerlemeye şeklini kalk, koş, yat, sürüngi gibi farklı emirlerle değiştirebilirsiniz.

Gelelim Oyuna

Bölüm 1:

Bu görevde yapmanız gereken kuzey kısımdaki telsiz istasyonunu patlatmak. Ortadaki komandoyu (driven) kullanarak devriye gezen ikinci temizleyin. Silah sesine koşan nobetçiye de işini bitirdikten sonra işkeleye gidin, aşağıdaki komandoyu kullanarak orada ayak ayak dolasan nobetçiyi temizleyin. Mouse ikonunu duvarın üstüne tuttuğunuzda, çekici resmi oluşuyor ve duvara tırmanabiliyorsunuz, onu da bu şekilde işkeleye getirin. Yukarıdaki denizci elini kullanıp devriye gezen ve diğer nobetçileri efsiz hale getirin. Yüzerek karıştıysa gitip iki nobetçiyi temizleyin. Telsizin oralarında dolaşan de Alman askerini yukarıdaki varillin yanına geldiklerinde varılı patlatarak mezarlarına yollayabilirsiniz.

Sizin sol çaprazındaki mitralyözu de arka dan sinsiye yaklaşıp bıçaklı temizleyebilirsiniz. O küçük bıçak (yuh ulam, 30 cm'lik komando bıçağına da küçük diyorsan artı, ben sana ne diyim-BLX) en çok kullanacağınız silah olacak. Etrafi güvenli hale getirdikten sonra, botu alıp diğer komandanın yukarıdaki adaya getirin. Green Beret ile oradaki herhangi bir varılı telsizin yanına getirip patlatın, görev tamam.

Bölüm 2:

Bu görevde amaç, içinde korunan



benzin deposunu uçurmak. Önce bulunduğuuz yerdeki nöbetçileri temizleyin. Sniperla karşı kıyıda duvar üstündekini temizleyin, şimdli bütün adamları nehirde devriye gezen tekneye yakalanmadan karsıya geçirin, botu da katlayıp yanınızda almayı unutmayın. Önce aşağıdaki, sonra da devriye gezen üç askeri sessizce öldürmeye çalışın. Onlardan sonra, önce içerdeki nöbetçiyi, sonra da dışındaki temizleyin.

Şimdli içeri boşaldı. Bütün adamları kamyon'a bindirip dışarı çıkarın. Sapper ile OIL TANK'ın üzerine bombaları bırakıp, tabana itkiyet kamyonu koşun ve patlama olduktan sonra yolu takip edip görevi bitirin.

Bölüm 3:

Önce yakınındaki üç yapışık kardeş

devriyeyi temizleyin, ilerdeki kayalara saklanak sigara içeni (sigara sağlığa zararlıdır, keh keh) ve onun sesine koşan etkisiz hale getirin. Aşağıda deniz manzarasını seyreden fazla ses çıkarmadan bıçaldıın (bir bıçaklama olayı esnasında genellikle bıçaklayan değil, bıçaklanan ses çıkarır, üzgünüm, fizik ve biyoloji kuralları böyle diyor adaş-BLX). Bundan sonrası önemli. Marine'i alip kampın etrafındakileri sessizce yok edin. Sira içerdeklere. İçerdeyen alarm verdimemeye çalışın, yoksa bir anda tepenizde bitiyorlar. Bunlardan sonra ajan kardeşinizle birlikte Alman elbiselerini allın, karsi kuyidakleri (batı kuyusu) sessizce temizledikten sonra, ajanımızı içeri salın. Bombanın yanındakileri sessizce temizleyin ve cesetleri taşıyın. Elektirigi kesin ve bombacıyı da oraya getirip bombalarını alın. Bombanın birini mitralyöze, birini de baraja koyacaksınız. Mitralyöz patlayınca alarm veriliyor ve ortalık ilkokul kermesi gibi kalabalıklıyor. Bu yüzden denizciyi botta sahilde hazır tutun. (tabii ki görülmeyecek bir yerde), barajı da patlattiktan sonra siz almaya gelen kamyonu binip oradan uzaklaşın.

Bölüm 4:

Amaç yukarıdaki radarı yok etmek. Et-

raftaki adamları fazla ses çıkarmadan söyle güzel bir temizleyin.

Diger nöbetçilerin dolasmadığı bir zaman diliminde Alman elbiselerini SPY'a alınn.

Alman elbiselerini giydikten sonra, teleferiğin yanındaki adamları iyi bir temizleyin, yukarı çıkm, yukarıdaki nöbetçiyi imha edin. Aşağı inin ve Green Beret'i teleferiğe bindirin (zamanlamaya dikkat edin, cunku komandoyu teleferikte görüyorlar). Yukarıya çıkıp diğerlerini halledin ve radarı patlatıp, uçaktan bozma helikoptere binin. Uzak diyarlara doğru yol alın. Yol alırken şarkı söylebilirsınız (ben komandoym, iki metredir boyum falan diye).

Evet, iste oyunumuz bu şekilde devam ediyor. Daha önce de dediğim gibi oyun tam bir strateji. Adımlarınızı atarken çok dikkatli olmalsınız, bastığınız yer sağlam olmayı bilir. Oynarken hep tetikte olmanız gereken bir oyun. Her görevde başlarken çevreyi iyi bir kolaca edin, gözünüzden bir şey kaçmasın. İşinizi sessiz bitirmeye ve alarm verdimemeye çalışın. Eğer alarm verilirse, daha çok adamlı basıtmam gerekiyor ve bu da oyunu yüzde 50 zorlastırıyor (tamam tamam, yüzde 50 olmasa bile yüzde 20 vardır). Şunu da söylemeden geçmemiyeceğim, oyun genel olarak kolay sayılabilir, birçok kere ufak hatalardan shit yoluna gitmişsiniz. Oyunda attığınız her güvenil adımı kaydedin, boş yere aynı yerleri oynamanıza gerek yok.

Doğrusunu söylemek gerekiyor, ben bu oyunu epey beğendim, afferin adamlara, harbiden uğraşmışlar didimmişler, biz bu milleti nasıl çileden çıkarınız demişler ve sonunda iyi bir oyun çıkartmışlar ortaya. Commandos son zamanlarda gerek grafik olsun, gerek oynanabilirlik olsun çok iyi tasarlanmış oyunlardan birisi. Bu oyunu şiddetle almanızı tavsiye ediyorum, hatta vermek istemezse bilgisayarınızın gırlağına yapışıp zorla alın (sakayı !!!).

Hepinize iyi oyunlar



COMMANDOS



YAZAR : Sinan Almoç

FİRMA/TÜR : Eidos-Pyro Studios / Strateji

SİSTEM : Windows 95

HDD : 90 MB

İŞLEMCI : Pentium 75

CD-ROM : 4X

RAM : 16 MB

MULTIPLAYER : Var

DESTEKLЕНЕНLER : : S3, 3Dfx, Joystick

GRAFİK

: ★★★★★★★★★

SES/MÜZİK

: ★★★★★★★★★

ATMOSFER

: ★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK

: ★★★★★★★★★

LEVEL CD

: Temmuz /98

GENEL
9



COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

Akşam eve giderken dinlenme arzusuyla yanıp tutuşuyordum. Ayaklarım beni arkadaşların yardım ile taşıyordu. Eve girdim, cestili eve giriş hareketleri yaptıktan sonra (ayakkabıları çıkarmak, çeketi çıkarmak gerisini sormayın! İşte) odamın yolunu tuttum. Amacım bir an önce yatağa uzanıp dinlenmekti, ama odanın kapısından girer gitmez gözüme carpan CD bir anda kafamda "Ulam bunu buraya kim koymus yaaa?" sorusunu uyandırdı. Bilgisayarın yanında ölece duruyordu. Yorgunluğumu aşıya saldıktan sonra (yorgunluk palavramış) bilgisayar açıp oyunu büyük bir hızla yüklemeye başladım. Yükleme sırasında, silahını baba doğrultması bir kazma ve onun etrafına sıralanmış birkaç tane ıspızlı herifin sırttan gözümden kaçmadı (lk: intiba kötü olurmuş, kendimi kötüye hazırlıyorum ki kötü pikarsa gam yemeyelim). Yüklemeyi bitirdikten sonra Eidos Interactive'den oyunu çalıştım. Yaaa, ne çıktı kâsihimize (Sorular kafada hâlâ var)?

STRATEJİ

Oyun, şirket tanıtımlarından sonra bir demo ile başlıyor. Çıkan demodan oyunun ne mal olduğunu hemen anlıyorsunuz desem abartım olurum. Oyunun demosunda eski savaş kalıntıları var, o zamanları hatırlamak kötü olabilir, ama demo oyuna tam oturmuş. Bunun dışında görev başında da demolar var. Demoları izlemenizi tavsiye ederim, daha önce görmedığınız ilginç görüntülerle karşılaşabilirsiniz (demoların daki görüntüler özenle seçilmiş).

Oyunun menüsü alışıgımız seçeneklerden ibaret: New game, load game, save game, options, help, quit game.

New game'in içindeki bir seçenek dikkate değer, olağanmadan oyunu bestürmanınızı tavsiye ederim (Bir arkadaş tavsiyeleri fazla kabul ederim, dikkat). Tutorials, burada oyun içindeki karakterlerin ne işe yaradığı ve nasıl kullanıldıklarını anlatıyor (göstererek anlatıyor, gözünüz iyice görün diye). Karakterle ilgili

HEPİMİZ BİRİMİZ, BİRİMİZ HEPİMİZ İÇİN

küçük görevler var, bu görevler bakalım iyi anlamış misiniz diye sizin sınava tabi tutuyor (Hayır anlamadıysan bilelim olayı [abarttim galiba]). Bundan sonra kendinizi hazır hissediyorsanız oyuna başlayabilirsiniz.

Oyun gerçekten iyi bir strateji (oynarken alınınızdan terler gelecek), çok dikkatli hareket etmeniz lazım ve Kill İşlemi sessiz yapıp diğer nöbetçileri olaya uyandırmazsanız, sizin isinize gelir; eğer kendinizi tutamayıp karakolun ortasında kurşun saydırılmaya başlarsanız bir anda Cin ordusu benzeri bir kitleyle karşı karşıya kalabilirsiniz. Bunun dışında sabır çok önemli (hemde lop diye atlamayın), sabrederseniz olay daha kısa zamanda bitirebilirsiniz (tabii bu dedığımın yalandığı da oluyor). Oyunda güzel olan bir şey de görevi nasıl bitireceğin sana kalmış (adam sana davor ki: "Kardeşim git surayı patlat da nası patlatırsan patlat"). Sabit bir bitiş yok, görevi çok farklı şekillerde bitirebilebilirsiniz (eeee startej, batı değil hocam). Her adamın ayrı bir görevi var ve biri öldürüyor görevi bitirseniz bile görevi bitirmemiş sayılıp, tekrar oynamanızı söylüyor. Bu yüzden adımlarınızı düşünerek atmanız tavsiye edilir.

KENDİ STRATEJİNİZİ BELİRLEYİN

Size bir kaç bölümü açıklayacağım. Benim açıklamalannmdan farklı bir şekilde de görevleri bitirebilirsiniz.

Göreve başladığınızda giriş demosu çıkıyor. Seyredin (renkler orijinaldir, lütfen bilgisayarınızda bu niye siyah beyaz diye vurmayın), bundan sonra olayla ilgili yazılı açıklamayı size düzgün bir aksana Frederic amcam anlatıyor (anlatana Frederic diyorum). Yazılı açıklamadan sonra (sıkıldınız biliyorum), size oyun mekanı üzerinde neler yapmanız gerektiği anlatılıyor (bu herif casusmuş, olayın fotoğraflarını çekmiş, olayı ordan biliyor). Yalnız anlatan sanki kahvedeymiş gibi oyun anlatıyor, içkiyi de biraz



GEX ENTER THE GECKO

1 998 senesine Tomb Raider II ile başladık, ardından Dreams, Croc The Legend Of The Gobbos (arada unutmuş olduğum 3D Action oyunlar için özür dilerim, ama büyük bir ihtimale dikkatimi cezbedmemiştir) derken, geldik Eylül ayına, ama bu sefer elimizin altında bir kertenkele var, hem de oldukça manifelli bir kertenkele. Siz kertenkele dediğime bakmayın, kendisinin adı Gex. Yaz ayları her yönden durgun aylardır. Esnaf çalışmak istemez, genelde öğrencileri sömürdükleri için okulların tatil olması hiçbir esnafın işine gelmez. Eh, her yaz olduğu gibi şu geçtiğimiz sıcak yaz aylarında da birçok film bilmem kaçınıcı bölümleri, birçok oyunun da ya devamı ya da eski versiyonları elden geçirilmiş bir şekilde piyasaya sunuluyor. Yani yeni fikir yok denenecek kadar az. İşte Gex de bunlardan biri sayılabilir. Gex, oldukça sevimli bir oyun. Her neys... Bir kertenkelenin asıl oğlan olduğu bir oyun ne kadar sevimsiz olabilir ki.. Deniz yaşamı, kavalıklar, planktonlar, mercanlar, karpuz kabukları, pəşseler, patlicanlar, raku şişeleri ... Vaz geçtim, hiç de güzel değilmiş.



Şu ana kadar iki boyutlu bir dünyada görevini yerine getiren kahramanımız geri döndü. Ama bu sefer iki boyutunu evde unutmamış..



Ahhh Beselli Sinekler

Kahramanımız Gex aslında oldukça ustalık sporcudur. Hatta en sevdığı hareket kartal durusudur. Aldığım duyulara göre (kuşlar söyledi) durup dururken bir anda kartal durusuna geçip etrafındaki tüm buz dolaplarına uçan tekme atarmış. Tabii bir süre sonra bundan da bayıldığı için başka yönlere çalışmaya başlamış. Günümüzün hastalığına yakalanmış: Zapping. Allahım krizim, zapım geldi. Hayır dayanamıyorum. Hemen gidiip bir iki zap yapayım da gelelim bakayım. İşte bir gün Gex her zamanki gibi televizyon karşısında serimissen birden bire kendine geldi. Çünkü iri yarlı iki adam Gex'i özel bir görevde çağrımak için gelmişlerdi. Ve İşte Gex böylece görevde başladı. Oyun toplam 29 bölümden oluşuyor. Oyunda yapmanız gereken Gex'in yeteneklerinden sonuna kadar faydalananak, bölüm başlarında verilen özel görevleri yerine getirmek ve bölüm içerisinde dağınık olarak bulunan uzaktan kumandalan teker teker toplamak. Tabii ki kumanda toplaymanın da bir ödül var. Eğer yeterli sayıda kumanda toplayacak olursanız,



yeni bölümlerin kapılan sizlere açılıyor. Tabii ki etraftaki TV'leri kirip içinden çıkan sinekleri yiyecek beslenme ihtiyacınızı giderebilirsiniz. Gex kendi türünde has bazı hareketleri bu oyun içerisinde de kullanabiliyor. Yeri geldiği zaman duvarlara tırmanırken, yeri geldiği zaman da o upuzun dilliyle uçan, kaçan her şeyi midesine indirebiliyor.



Kazarsak da mı yesek?

Oyun sadece 3Dfx altında çalıştığı için oldukça iyi可以说的 grafiklere sahip. Gex'in kontrolü ilk başlarda çok zorlu gibi görünse de, zaman ilerledikçe mecbure alıslıyor. Ama alışılmayan unsurlar da mevcut. Mesela Gex'in sesi. Kesinlikle kertenkele sesine benzemiyor. "Kertenkele'nın sesi de nasıl olur?" demeyin. Bu aynı Cüneyt Arın'ı Abdurrahman Palay'ın seslendirmesi gibi birsey. Umarım örnek yeterli olmuştur. Bunun haricinde Tomb Raider II'de özellikle çok fazla karşılaştığımız bir hareket olan kamerasının duvar içersine girmesi bu oyunda da bolca mevcut. Her seye rağmen doğa güzel, kelebekler, sorun yok türünden bir oyun oynamak isterseniz Gex 3D: Enter The Gecko sizin için uygun bir oyun olabilir.

GENEL
PUAN
7



YAZAR : Humpty Dumpty
FİRMATUR : Ubi Soft /Platform
SİSTEM : Windows 95
İŞLEMCI : Pentium I33
RAM : 16 MB

HDD : 80 MB
CD-ROM : 4X
MULTIPLAYER : 1 kişi

GRAFİK : ★★★★★★★★
SES/MUZIK : ★★★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★★★
OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★

LEVEL CD : Ağustos /98

DESTEKLЕНЕНLER : 3Dfx, 3DO, Joystick

POLİSLER ve TERÖRİSTLER

SWAT 2

Billyorum, "Hani şu Amerikan filmlerindeki bilmemeyi bilir misiniz?" şeklinde başlayan yazardan bıktınız artık. Ama adamlar o kadar girmiş ki hayatımıza; filmleriyle, kitaplarıyla, hatta oyunlarıyla bile artık benliğimizi tamamen domine etmiş durumda. Şu andan itibaren açıklamasını okuyacağınız SWAT 2 de bir istisna değil. Filmlerde gördüğünüz anti-terörist timi var ya, hani banka soygunu, rehine olayan gibi normal polislerin



müdahale edemediği çetrefilli durumlarda, özel yöntemler kullanarak içeri giren ve minimum kayıpla suçluları etkisiz hale getirmeye çalışan ekip. İşte SWAT 2 bu timi konu alıyor.

SWAT'ın açılımı Special Weapons and Tactics, yani Özel Silahlar ve Taktikler. Gerçekten, bu ekibin normal polislerden farklılığı özel eğitimin yardımıyla özel suç durumlarında rehine, polis ve hatta suçluları bile can kaybına uğratmadan sonuca ulaşmak için kullanılmalıdır. SWAT 2'de bu ekibin başındaki polis şefi olarak, on beş bölüm boyunca çözülmeli zor durumlara müdahale ediyorsunuz. Ve işin iyi yanı, bu tür oyularda şimdide kadar düşünülmemiş bir nokta da ihmal edilmemiştir. İsteserseniz teröristleri de yönetebiliyorsunuz.

Oyunun İçeriği

SWAT 2 bir Real Time strateji, ama kesinlikle Red Alert türü değil, daha çok Syndicate Wars'a benzeyen. SWAT ekibini yönetirseniz, beş kişiden oluşan bir timi yönettiğiniz zaman param yeterse daha fazla polisi görevde götürebilirsiniz, ama bütçeniz oldukça kısıtlı ve görev sırasında yaptığınız her hatalı hareket bütçenize negatif olarak yansıyor. Örneğin bir sivillin ömesi 5 bin, sivillin sizin yüzünden ömesi 10 bin dolar içeri girmeniz demek. Tabii bunun tersi de mümkün, ele geçen delliller (silahlar, uyusuruğu vs.) ve canlı yakalanan her suçlu cebinize girecek para anmasına geliyor. Beş kişilik müdaхale ekibinin yanında, iki kişilik keskin nişancı (Sniper) ekibi de sizin kontrolünüzde. Onları kullanmak her zaman işinizi kolaylaştırır, ama ölü suçlardan ne delil, ne de ekstra para kazanabilirsiniz.

SWAT timini yönetirken elinizden geldiğince "kitaba uygun" davranışınız gerekiyor. Yani eğitim sırasında öğrendiğiniz bütün kurallara uymalısınız. Görevlerde genel olarak izlenen prosedür şu: Öncelikle suçluyla telefon irtibatına geçilir. Eğer suçlu veya suçluların olduğu yerde telefon yoksa, başka işiniz yokmuş gibi, onlara bir cep telefonu götürmeniz gereklidir. Bu işi mutlaka ekip lideri olan polis yapar ve bu sırada tamamen savunmasızdır, çünkü telefonu suçluların açıkça görebileceği bir noktaya bırakmalıdır. Tabii, suçlularla teması kesip, direkt olarak müdaхale edebilirsiniz. Ama daha önce de söylediğim gibi, banlı yollara başvurmanız her zaman sizin çıkarınızdır. Telefon görüşmeleri sùrèken Sniper timini yüksek bir mevkide yerleştirilmelisiniz. Bunun için durbulü tüfek seçin ve oyundaki ekranındaki yük-



sek noktalann (mesela çatılar, yamaçlar) üzerinde gezdirin. Vurucu timin konuşlanabilecegi bir yer bulduğunda, imlec tüfek şeklini alacaktır. Bir binaya sessizce gireceğiniz zaman kapıya Hooligan Tool denilen aletle açmalı ve aynayı kullanarak içeriye bilmalısınız. SWAT görevlerinde sizi en fazla zorlayacak şey, suçlu ile rehineleri ayırd etmek olacaktır. Suçlular sadece rehine aldığında veya ateş ettiğinde kendini belli eder, bu durumda bile oyunun diğer yönlerine göre zayıf kalan grafikleri nedeniyle suçlular diğerlerinden ayırmakta zorlanabilirsiniz. İçeriye her zaman sessizce girip, minimum kayıpla olayı bitirmek tercih edilir, ama bir rehine ya da polisin hayatı tehlikedeysse, silahları konuşutmaktan başka seçenekiniz kalmaz. Bu durumda gördüğünüz bütün suçluları Sniper'lar aracılığıyla temizleyin, diğerlerini de gaz veya ses bombası kullanarak etkisiz hale getirin. Sıcak çatışmaya girmeden önce, kalkanlarınızı ve gaz maskelerinizi mutlaka takın demek bile istemiyorum.

Madalyonun Öreki Yolu

Evet, her zaman kanunun yanında olmanız gerekmek. Eğer teröristleri severseniz, oylara SWAT ekibinden çok farklı bir bakan açısı ile yaklaşmanız gerektiğini görebeksiniz. En büyük fark ise, kimseyin hayatını korumak sorunda değiliniz, kendi hayatınız dışında. Yine de mümkün olduğu kadar rehinelerin ölmemesine gayret edin, ne de olsa ideolojinizi ancak canlı insanlar arasında yayabiliyiniz. Eğer savaş alanından bir rehine ile kaçabilerseniz, ekstra ücret alırsınız. Terörist ekipleri üç kişilik gruplar halinde bulunuyor ve ayrıca özel vurucu tim yok. Ama bu demek değildir ki terörist olduğunuz için keskin nişancı

kullanamazsınız. Görevlere iki tim halinde çıkarken, birisini üç kişilik vurucu tim halinde donatmanız işinize gelecektir. Teröristler hayatı saygı duymadıkları için SWAT dan daha rahat oldukları kesin, ama onları yönetmenin de olumsuz yanları yok değil. Mesela, SWAT'la oynarken beş adamı zor idare eden ben, teröristleri yönetirken yirmi kişilik SWAT timiyle karşılaşınca dumura uğradım. Resmen haksızlık, benim bir tek Mouse'um var, yirmi kişiyi nasıl idare ederim, bilgisayarın böyle bir kısıtlaması yok. Sırf bu yönetim karmaşası yüzünden teröristlerden nefret ettim. Altı kişilik bir terörist gürühünün yirmi kişilik iyi donanımlı, eğitimli ve disiplinli SWAT polisine karşı hiç şansı olamaz. Onların tek avantajları, keskin nişancıların polisin eline geçene kadar yaklaşık on SWAT'ı indirebilmeleri.

We Don't Need No Education (P.F.)

Her iki tarafın da görevden önceki hazırlık aşaması çok önemli. Adamlarınızı görevin içeriğine göre teçhizatlandırmın. SWAT ile oynarken benim kullandığım taktik söyleydi: Ekip liderini (Element Leader) gözyaşı bombası konusunda eğitin. Ve ona gözyaşı bombası atar ve rıv. İkinci adanız gözcü (Scout) olsun. Onun görevi de kapılan sessizce açmak ve aynayla içeriyi kolaçan etmek. Ona da Hooligan Tool ve Mirror almayı unutmayın. Üçüncü adam Rear Guard (koruma). Bu adam beklenmedik sıcak temaslara karşı olabildiğince hazır olmalı, yani Shotgun ve Ballistic Shield alınmalıdır. Dördüncü ve beşinci adamlar, artık sessizliğin işe yaramadığı yerlerde teröristleri indirmek için kullanılacaklar. Ben dördüncüyü Explosives konusunda eğitip, Entry Explosives ve Detonator almanızı, beşinciye ise Battering Ram almanızı tavsiye ederim. Bu sonuncu alet kapıyı tekmeyle açıp kek gibi ateş altında kalmamak için kullanılır, eski savaşlarda kullanılan ve sanırım koçbaşı dedikleri aletin modern versiyonu. Bunların haricinde, bütün adamlarınıza Gas Mask ve çelik yelek almayı ihmal etmeyin ve bunları bütün görevlerin başında aktif hale getirin.

Silahlandırma yanısıra, adamlarınızı eğitmeniz de çok önemli. Eğitime giren bir adamın özelliği yüzde 10 artar, ama bir sonradı görevde çıkamaz. Adamların eğitim görebileceği alanları sınırlandıracak olursak (S: SWAT, T: Terörist için demektir)



SİLAH EĞİTİMİ:

COLT 911 (S): Standart silah eğitimi. Tamamen gereksiz.

HAND GUN (T): SWAT'ın silahından daha etkili, ama eğitim için bir gün boyunca adanızı bağladığınıza değmez.

MP5 (S): Saldırı adamlarının standart silahı. Seri, etkili ve bitirici. Yüzde 80 ve üzeri makbuldür.

AUTOMATIC RIFLE (T): Teröristlerin tek ağır silahı, hepsine birer tane alın.

SHOTGUN (S): Bence kullanımı çok sakat, çünkü memi yerine saçma attığınızda, rehinelerin vurulma şansı oldukça artıyor.

SNIPER RIFLE (S/T): Çok ama çok önemlidir. Bir adamı vurucu time alacağ-



niz. Sniper özelliğinin yüzde 95'in üzerinde olmasını özen gösterin.

ÖZELLİK EĞİTİMİ:

DYNAMIC ENTRY (S): Sessizliğin sokağındaki yerde, hızlı, kesin ve bitirici davranışa kabiliyeti. Tüm ekip için gereklidir, ama dördüncü ve beşinci adamlar için hayatı önem taşır.

TEAR GAS (S): Belki de oyunda en çok kullanacağınız özellik. Gözyaşı gazı sayesinde, teröristleri etkisiz hale getirmeniz ve rehinelerin hayatlarını tehdilkeye atmadan canlı ele geçirmeniz çok kolaylaşır.

GRENADE (T): SWAT'ın göz yaşı bombası varsa, teröristlerin de el bombası var. Umarım Saban gibi pimi atıp, bombayı elinizde tutmazsanız

(- "Götmanım, bunu neetcem ben

simdi?" - "ŞABAAAAAAA-AAA..... KABUUUUUUUUU-UM")

RAPPELING (S): Yaralıları kurtarmak için ya ilk yardım yapmalı, ya da helikopter çağrınp bu alette yaralı helikoptere bağlamalısınız. Hiç kullanmadım, çünkü helikopter aynı para, Rappelling Gear aynı para, bir de bunun eğitimi falan filan derken, maaazzallah batar kaç departman.

EXPLOSIVES (T): Her türlü patlayıcıların kullanımı için, bu konuda eğitim almanız lazım. Mesela bu özelliği yüzde 70 olan bir adanın bombayı yerleştirdiğinde bombanın elinde patlaması ihtimali yüzde 30, yerleştirdikten sonra bombayı başanlı bir şekilde patlatması ihtimali de yüzde 70 olacaktır.

BOOBY TRAP (T): Yukarıdakının aynısı.

HAND-TO-HAND (S/T): Son çare, silahsız dövüş. Hiç kullanmayın, çünkü karşınızda adam yenileceğini anladığında silahını çekip kafanıza dayamaktan kaçınmayaacaktır.

FIRST AID (S): Yaralananlara ilk yardım yapmak için bu özellik gereklidir. Ha, bir de EMT KIT.

SERTİFIKA EĞİTİMİ:

Sertifikayı sadece SWAT ekibi alabilir ve bir adanın sertifika alması için, bazı özelliklerinin belli bir düzeyin üstünde olması gereklidir.

ELEMENT LEADER: SWAT tim lideri olmak gereklidir. Bütün silah eğitimlerinde yüzde 80, bütün genel özellikler yüzde 70 ve üzerinde olmalıdır.

SNIPER: Sniper Rifle eğitimi yüzde 90 üzerinde olmalıdır.

EXPLOSIVES EXPERT: Dynamic Entry özelliğinin yüzde 90 ve üzerinde olmalıdır.

K9 HANDLER: Hiçbir özellik gerektirmez. Bir adanızda bu konuda sertifika almanız iyi olur, çünkü görevde bir adet K9 polis köpeği ile birlikte çıkar ve Hand-to-Hand özelliği yüzde 150 olur. Bu da suçlular canlı ele geçirmek için büyük bir avantaj (Bu arada konuya alakasız ama ne zaman yayılansın seyredelim K9'u. Severim yanı).

EMT: Bir adanızda da bunu almanız





önebilir, çünkü saldırının sırasında herhangi birisi yaralanırsa, kısa zaman içinde kan kaybindan ölü. Bunu önlemek için ilk yardım gereklidir. First Aid özelliği yüzde 90 ve üzerinde olmalıdır.

I Can't Get Enough Of You (B.G.)

Demolar bittiğinden sonra göreksiniz ki oyun ekranı pencere şeklinde dizayn edilmiş. En büyük pencere oyun alanını gösteriyor. Hemen sağda komuta düğmeleri var. Bunlar SWAT ve teröristlere göre ufak değişikliklere uğruyor. Kısaca bir bakalım:

RUN/WALK (S/T): Sessiz veya hızlı hareket.

KNEEL (S/T): Çömel.

MEGAFON (T/S): Diğer insanları konuşmak.

KELEPÇE (S): Etkisiz hale gelen suçluyu tutuklamak.

KURTARMA (S): Bağlı olan rehineleri kurtarmak.

BÜYÜTEC (S): Hiçbir fonksiyonunu bulamadım.

FİGİT (T): Silahsız dövüse girmek.

PATLAYICI (S): Kapalı kapıları uçurmak.

ALMA (S/T): Yerdeki delil ve silahları almak.

BIRAKMA (S/T): Tasıdığınız aletlerden istediginizi bırakmak.

KORUMA (S/T): Birisini yakın korumaya almak.

GİRİŞ (S): Açık kapılarından sessiz, kapatıldıkları gümüş gümüş girmek için.

REHİN ALMA (T): Masum vatandaşları rehin alıp, polise kolay av olmamalı.

REHİNEYİ SALMA (T): Yanında rehine

olan bir terörist bomba yerleştiremez. Rehineyi salarsanız, görebileceğiniz bir yere gider, siz de serbest kaldığınız için başka kırılgan emellerinizi yerine getirebilirsiniz.

TESLİM OLMA (T): En bir son çare.

TELEFON (S/T): Merkeze bağlantı kurup, gerekli bilgileri almak için. SWAT'ı yönettiyorsanız, teröristlerle irtibatı kesip kesmemek gibi bir seçenekiniz de var.

HELİKOPTER (S): Helikopteri bircok Is için kullanabilirsiniz. Adamlarınızı rappeling Gear ile yükleyip bir yere taşıyabilir ya da etrafı kolaçan etmesini emredebilirsiniz.

PANZER (S): Bazi kapılarında belli tuzakları olabilir (bkz. SWAT 1). Bu durumda kendi kapınızı kendiniz yapın. Yoo, bırakın o testereyi çekici, bu koca panzer ne güne duruyor?

ATEŞ SERBEST (S): Vurucu timin kafasına göre ateş açmasına izin vermek için.



HARİTA (S/T): Küçük haritayı büyük ekranla gösterir. Büyük haritada yerinizi bildiğiniz herkesi görebilirsiniz.

OPTIONS (S/T): Bilmem ki ne desem?

Genç Dostum, Yaşı Birinden Tavsiye İster Misin?

* İlk görevlerde elinizden geldiği kadar iyi oynayın, çünkü ilerledikçe bütçenin aslında ne kadar kısıtlı olduğunu görebileksiniz.

* Rehineyi kurtardıktan veya teröristi canlı olarak ele geçirdikten sonra, haritada yıldızla işaretli olan güvenli bölgeye götürmeniz lazım.

* Eğer suçluları bir tütü bulamıyorsa-

niz, helikopter çağının. Dost düşman hemen herkesin yerini belirleyecektir.

* Para kazanmak için, akitif olmayan (göreve çıkmayan ve eğitimde olmayan) adamların bütün aletlerini satın (Colt 911 dahil olmak üzere). Böylece bayagi bir para kazanırsınız.

* K9 köpeği kullanan adamlarına kesinlikle gaz bombası vermeyin. Unutmayın sizin gaz maskeniz var, ama köpeğiniz yok.

Yazının dibine geldik. Oyun hakkındaki görüşlerime geçmenin zamanı geldi. SWAT 2, çok çok iyi bir oyun olabilecek potansiyeliye sahip. Ama maalesef bu potansiyelin sadece yüzeyini yalayabilmişler. Neden? Çünkü bu oyun Real Time değil. Tüm bazı olmaliydi. Sonuçta bir Starcraft değil bu, 20 tane adam üretip ortalığı salımıyorsunuz. Her adamlı tek tek ilgilennmeniz gerekiyor, bütün adamları aynı anda yönetmek bir bilgisayar için sorun olmayıpabilir, ama İnsanlığı bunun için yeterli sayıda el ve göz koordinasyonuna sahip değil. Ayrıca, üzerinde bu kadar uğraşmış bir oyunun grafikleri daha iyi olmalıydı. Hadi grafikleri bırakın, insanların animasyonları birazlık daha zenginleştirilebilirdi. Eksilerden sonra gelelim artıralara, bir kere oyunun müzikleri çok güzel. Tam havaya uygun ve olaylar kızışınca, istemediğiniz bir hal alıncı veya sonuca yaklaşınca değişiyor. Yapay zekaya gelince, işte oyunu ayakta tutan temel direk, yapay zeka bu tür oyunlardakinden çok daha üstün. Her oynadığınızda adamların davranışları değişiyor. Bir görevde pasif davranışları saklanırken, bir diğerinde bütün silahları üzerrine boşaltarak saldırıyla geçebiliyorlar. Bu yönüyle SWAT 2 bir kere bitirilince tekrar oynamak isteyebileceğiniz bir oyun.

Grafiklerin yetersiz olması kafanızı bulandırmıyor, görevini yapacak kadar iyi, sadece yeterli detay ve canlılığı sahip degiller. Sonuç: SWAT 2 bekleneni tam olarak veremese de, taktik-strateji isteyenleri bir iki hafta oyalayabilecek düzeyde, orta kalitenin üzerinde bir oyun.

GENEL
7



YAZAR: Sinan Almoç
FİRMA/TÜR: Sierra FX / Strateji

SİSTEM: Windows 95
İŞLEMCI: Pentium 90
RAM: 16 MB

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

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

DESTEKLЕНЕНИЛЕР: 3Dfx - 3D - Joystick

LEVEL CD: Ağustos / 98



Rockman kimdir? Megaman kimdir?

Klasik serilerin çoğu unutuldu git. Zaman, süslü püslü grafiklerle insanların gözlerini boyamaya çalışan ruhsuz oyunların zamanı. Yine de artık önemini kabullenmek zorunda kaldığım üçüncü boyutun tek başına her şey anımlına gelmediğini kanıtlarca-sına hazırlanmış bir yapımla karşılaşmak beni fazla mutlu ediyor. Hele bu, oyunseverlerin ilk kez 80'li yılların sonrasında 8-bit Nintendo'lar aracılığıyla tanıştığı bir oyun olursa.



Şimdide kadar farklı platformlarda 15'den fazla oyna isim babalığı yapmış Rockman, (Amerika'daki adıyla Megaman) Capcom şirketinin ölümsüz kahramanlarından biri. Rockman X4 ise serinin 10. yıldönümü anısına piyasaya sürülen, Rockman'ı geleceğe taşımayı hedefleyen bir platform olma özelliliği taşıyor.

Bu kez hikayemiz Maverick Hunter karargahının dünyasının dört bir yanından gelen Reploidler'in saldırısına uğramasıyla başlıyor. Ontarın oluşturdukları Repliforce isimli karanlık ittifak yine güçlü bir Reploid olan General tarafından kurulmuş. Hedefleri kendi yaratıcılarını yanı insanları yok etmek.



Capcom'un kahramanları

Bu sırada kahramanımız Megaman ve Zero boş durmuyor ve General'i durdurmak için hemen harekete geçiyor. Ne var ki önemli müttefiklerimizden biri olan Colonel de düşman saflarına katılıyor. Colonel'ın kardeşi Iris (ilk bölümün



S-Soldier Mustard

sonunda yerde yatar halde bulacağımız diş) bizim tarafımızda yer alsa da, akrabalık bağı yüzünden iki arada bir derede kalyor ve bize gerektiğince yardım edemiyor.

Megaman, Repliforce'un sekiz ana komutanını ortadan kaldırıyor ve üze-



rinde çalışıkları yeni silahı onlar dünyayı yok etmeden önce ele geçirmek için Double'dan da destek görüyor. Yine de bu dostunun geçmişiyile ilgili bilgisinin azlığı ona tamamen güvenmesini zorlaştırıyor.

Açılıp isimli karakterleriyle ve Brezilya dizilerini aratmayan akışıyla işler daha sarpa sarmadan hikayeyi burada keseлим. Bizden kısaca General'in planlarından bhaber bir şekilde, düşmanımızın gücü sürekli artarken dünyayı kurtarmamız isteniyor.

Rockman X4, ana hatlarıyla önceki Rockman'lerden ayrılmıyor. Oyunındaki en büyük yenilik karakter seçimi. Rockman dışında artık Zero'nun da yönetilebilir olması, birbirinden farklı iki



görevler dizisi anlamına geliyor. Oyunun akışı içinde ikisi arasında değişiklik yapamıyoruz. Karakterler arasındaki en büyük fark silahlar. Megaman'ın elindeki tabancaya karşın, Zero, Z-Saber'i kullanıyor ve öldürdüğü düşmanların silahlarını yağma etmek yerine onlardan yine dövüş takımları öğreniyor. Üstünlüğü ancak yakın dövüşlerde ortaya çıkığından, Zero'yu seçenekler onunla mücadele etmenin daha zor, ama daha zevkli olduğunu görebileceklerdir.

Being a hero, or a zero!

Oyundaki bölümlerin her biri değişik arka planları yanında, diğer bazı yenilikleri de beraberinde getiriyor. Orneğin Bio Lab'de sürekli dönen bir merdivene tırmanırken, Jungle Base'de saçılıcı arka plan efektleriyle karşılaşıyorsunuz. Görevlerin başında dört hakkı sahibiniz ve alıştırma niteligindeki birinci bölüm tamamlandıktan sonra, sekiz farklı mace-ra arasından seçim yapmanız isteniyor. Binbir çeşit Reploid siz bekliyor, ama başlarında karşılaşacağınız ufak tefek yaraticılar birer yem. Platform türünün karakteristik özelliği nedeniyle her bölümün sonunda ekran boyunda iki bir yaratıkla ve onun Fireball'u aratmayan silahlaryla yüzleşeceksiniz.

Rockman X4'ün 800*600 çözünürlüğe ulaşan İld boyutlu grafikleri, ayrıntılı arka plan tasarımlarıyla süslüyor. Arademoların tümü çizgi film kalitesinde, Patlama ağırlıklı ses efektleri ve müzikler mükemmel olmasa da idare ediyor.

Bir platformun en can alıcı noktası, yanı oynanabilirlik benden olumlu puan almayı başlıyor.

Capcom'un animasyon ve grafikleri birinci tercihinizse ve oyunun ismi siz yılarsa öncesine götürüyorsa, edinmeyeceğiniz. Ancak Megaman veya Rockman sözcükleriyle ilk kez bu sayfada karşılaşışınız, öncünüzde daha iyi seçenekler var.

GENEL
7
PUAN



YAZAR :	Ozan ali Dönmez (mailme.oz@mailex.com)		
FİRMA/TÜR :	Capcom / Platform		
SİSTEM :	Windows 95	HDD :	5 MB
İŞLEMÇİ :	Pentium 75	CD-ROM :	2X
RAM :	16 MB	MULTIPLAYER :	Yok

DESTEKLENENLER : 3Dfx, D3D, Joystick

GRAFİK	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★
OYNANABILIRLIK	★★★★★
LEVEL CD	★★★★★
PUAN	★★★★★

: Ağustos /98

HEART OF DARKNESS™

Sıkı Bir Macerayı Hazır Olun

K üçükken hepimiz hayal kurardık herhalde, buraları gerçek hayatı yaşamayı isterdik hep. İşte Heart Of Darkness'da hala içindez bir şey kalmış ya da yeni başlıyorsa, hayal gücünüzü ve macera duygunuzu biraz olsun körükleyecek bir oyun. Platform türü oyunlar artık pek çıkarılmıyor. Bu tür bir oyun ne zaman çıkacak derken, önce Odd World, sonra da Ocean şirketinin altı yıllık bir çalışmasının ürünü olan Heart Of Darkness piyasaya sürüldü (ohhh beee). Sonunda Arcade Adventure oyuncularına da biraz ilgi gösterildi. Ne o öle hep strateji ve doom gibi oyunlar (biraz daha bekletselerdi binalarını dinamitleyecektim, bak o zaman göreklerdi gökyüzünde kaç yıldız olduğunu).

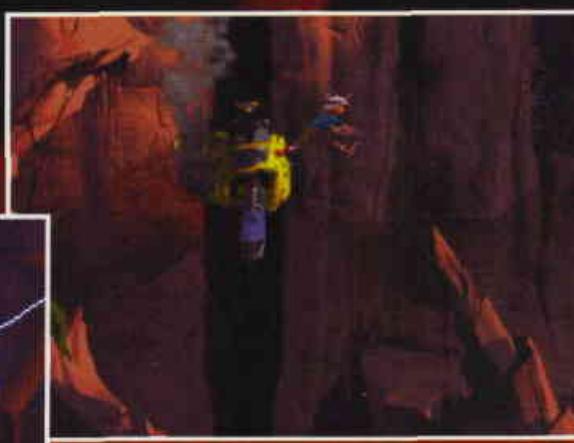
Bravo Çocuklara

Oyunu hazırlayanlar size her konuda yardımcı olmaya çalışmışlar, bu da oyunu aynı bir güzellik katmış. Oyun yüklenirken, oyundaki tuşların nasıl kullanılacağı ve hangi tuşun ne işe yaradığı anlatılıyor (hem de resimli). Böylece oyuna başladığınızda "Bunun tuşları neydi?" diye bir saat bütün tuşlara basmayacak-

sınız. Oyunda ilerlediğiniz bölümler otomatik olarak kayıt ediliyor. Oyunu kapatsanız bile, tekrar açıp PLAY dediğinizde kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Ayrıca istediğiniz bölümü oynamaya şansı da var. LOAD'a gelin ve seçin, bu kadar. Zorluk derecesini oyun içindeyken bile değiştirebilirsiniz, yanı oynadığınız bölüm zor geldiyse veya bir türlü geçemiyorsanız, OPTIONS dan EASY yapıyorsunuz, bölüm artık kolay, bundan böyle siz değiştirmedikten sonra hep kolay. Bazı yerlerde ne yapmanız gerektiği hakkında size ipuçları da veriyor (Bir yerden hep düşüyorsanız, "Aha bak şuraya tutun kardeşim" resmi ile karşılaşabilirsiniz). Bölüm sonlarına ve aralarına demo koymaları da iyi olmuş. Demolar bayğı iyi hazırlandığı için acaba ilerdeki bölümde ne olacak merakı insanı oyunu bitirmeye zorluyor. Bunalımlı dışında, oyunun müzikleri de epey etkili olmuş. Oyunu oynarken film atmosferi içine giriyorsunuz. Haaa unutmadan, ilk demoları öyle tek tuşla geçemiyorsunuz (eee o kadar çalışmışlar öyle tek tuşla geçmek olur mu?).

Gölgeler Ülkesine Seyahat

Oyunumuz olayın nasıl başladığını



güzel bir demoyle size anlatıyor (Adamlar altı yılın içinde demoyu hazırlamak için uğraşmışтар herhalde). Endi (bu biziz) okuldan çıktıktan sonra (öğretmen size pek iyi davranışlıyor [neden

acaba]) sevgili köpeği ile birlikte günde tutulması seyrine kendini kıptırıyor. Tutulma olduğu sırada köpeği Çomar (doğrusu WHISKY olacak, bir çocuk köpeğine koymak için daha ilginç isimler bulabilir bence -BLX) gölgeler efendisinin adamları tarafından kaçınıyor ve siz bunu yapan o deneyi yakalamak için kolları sıyrıdığını gibi karargahınıza firılıyorsunuz. Sizi gölgeler ülkesine götürerek araç hazır beklemektedir (Kullanığınız araçlar ve karargah tamamen Endi tarafından hazırlanmıştır [yetenekli çocukmuş]). Bilgisayar gerekliliklerini hazırladıktan sonra aracı atlayıp geri sayımı bekliyorsunuz. Ateşlemeye birkaç saniye.... Hayallah, hocam dur yaa hiç bilmediğimiz bir yere gidiyoz o rada in vardır, cin vardır, oraya silahsız gidiyor mi? "Hemen silahı alip geliyim, sen söylemeye devam et" deyip, silahını alıp gemiye atlıyorsunuz. Gemi büyük bir hızla kalkıyor ve gölgeler ülkesine seyahatiniz başlıyor. Kısa bir yolculuktan sonra bulutların arasından yeryüzü gözükmeye başlıyor. Tam alçalmaya geçtiğinizde önünüze bir anda çıkan kara kemik torbası bir yaratık, kontrolünü bir anlık kaybetmenize neden olup aksilikleri başlatıyor ve bir dizi manevradan sonra geminiz kayaların arasında sıkıştı kalmıyor. İşte oyuna burada el atıyorsunuz, usta bir hareketle gemiden atıyorsunuz ve maceranız başlıyor.

Gölgelere Dikkat

Güçlü ve emin adımlarla ilerliyorsunuz. Daha önce bahsettiğim gibi, gölgeler ülkesinde bazı şeylerin gölgeleri sizin aşağı atmaya ya da ayağını kaydırımıya çalışabiliyor. Böyle bir şeyle karşılasanız, gölgenin kaynağı olan cismi yok edin.

Elinizde bir işin tabancası var. Hayalet Avcıları izlediyseniz hatırlarsınız, onların tabancasına benzıyor ve beyin gücü ile çalışıyor. Uzaktaki yaratıldan hemen yok etmiyor, ama yakındaki yaratığın tozunu bırakmıyor. Sağ, sola yu-

kar ve çapraz ateş edebiliyorsunuz. Havadakileri de böylece imha edebilirsiniz. Kara yaratıklarla karşılaşığınız zaman sakin onlara selam falan çakmayın. Hemen tetiğe basıp kızartın, çünkü hiç dostça davranmıyorlar, hele bazları sizle çok samimi olup size CANIIM diye sarılıveriyorlar. Bu şekilde sanılanlardan sağ-sol hareketi ile kurtulabilirsiniz. İlerleyin ve karşınıza çıkanları yok edin. Sıbirli olun, çünkü bir zaman sonra kesinlikle bitiyorlar. Onlara savaşırken ortada durmayın, hem ön hem de arkadan geldikleri için bir anda kendinizi yaratık sellinin içinde bulabilirsiniz. Ekranın başlangıç noktasında durursanız arkadan gelenler öteki taraftan bir şey yapamadıkları için üstünden uçarak geçerler (Nasıl uçuklarını sormayın, ben de çözemedim, adam sadece kolunu çırpmayı ve ucuya [Bence sakin evinizin balkonundan bu şekilde uçmayı denemeyin-BLX]). İlerleyen bölümlerde daha akıllılar çıkarıyor, yukarıdan ateş edince eğiliyorlar, aşağıdan ateş edince zipliyorlar. Ona göre kendinizce bir taktik geliştirin. Birinci bölüm sonunda silahınızı kaybediyorsunuz (kocaman bir yaratık onu miğdeye indiriyor), panik yok yola devam. Biraz ilerledikten sonra duvardaki kertenkeleyi takip edin. Nasıl mı? Siz de duvara tırmanabiliyorsunuz. İleride yol bitiyor, bunun için ALT tuşu ile karşıya atlamanız lazım, iylece kenara gelip öyle atlayın ve ALT'ı basılı tutun, yoksa kendinizi aşağıda bulursunuz. Yukarıya tırmanın ve demooo. Demeden sonra devam edin. İlerideki kayaların ve sinek kapanları geçtiğinden sonra suyun içinden devam. Köy meydanında yürüy gibidir. Uçan yaratıklar kapabılırlar siz. Yaratık dalışa geçtiğinde suyun içine eğlin, bölece siz yakalayamıyorlar. İleride güneş ışığı sizin bir yer var ve onlar burayı geçemiyorlar. KİHFFFF diye yok oluyorlar. İleride birinin başı dertte, onu ağacından sallanan ipi asılı olarak kurtarın. Sonradan o da size yardım ediyor, zaten renginden tyl biri olduğu belli. Birlikte uçarken saldırıyla uğruyorsunuz ve arkadaşınız vurulup sizin elinden bırakarak aşağıdaki göle düşürüyor. Buradan aşağı doğru devam edin ve san kayaya doku-

nun, kayadan size bir güç geçiyor. Sağda gidin ve oyuktan geçin. Suyun dibindeki engelleri aştıktan sonra bir mağaraya çıkıyorsunuz. Kapalı bir geçit var. O zaman geçidi biz açalım. SHIFT ve boşluk tuşu ile ateş edebiliyorsunuz. Boşluk tuşu güç kazandırıp öyle ateş ediyor. SHIFT ise seri atış için kullanılıyor. Yola devam, ileride bir tohumla karşılaşıyorsunuz, güç toplayıp buna ateş edin. HOOO-OOP, artık üzerine çöküleceğiniz bir ağaç oldu. Buna tekrar ateş ederek eski haline getirmeniz mümkün. Evet devam ediyoruz.

Birkac sulu yeri aştıktan sonra yere iniyoruz. Burada suyun üzerinde bir yumurta var, ateş etmeye ve sola gidin, yaratık ve sinek kapanı halledin, yukarı çıkin, sola gidin, kurtları halledin ve aşağı inin. Suya girin, aşağıdaki tüneli açın, akıntı oluşuyor, dikkat edin ve geri yüzün, geldiğiniz gibi geri gitin. Yukarı çıktığınız ağaç tohum haline dönüştürüp suya itin.

Akıntının etkisi ile öteki tarafa gidecek, kara parçası üzerindeki tohumu ateş edin ve üstüne zipline. Oradan karsıya atlayın ve ağaç tohumu dönüştürüp onu da suya atın, sağa gidin ve tohumları ağaç yapın, çıkış ulaşın. Arkadaşınız tam düşecəkken siz kurtarıyor ve demo.

BİRİNCİ TÜNEL

Örümceklerin bir taraflarından çıkan sıvılara dokunmamaya dikkat edin, kendinizi yere yapmış bulabilirsiniz; vücudu insan, kafası gergedana benzeyen yaratıcıdan vurunca iki parçaya dağılıyorlar. Bu parçaları da SPACE ile yok etmeye ihmal etmeye, yoksa bir anda harst diye

yerden blițiveriliyorlar (bir yerde bunların böyle çoğalması işinize gelecek aklınızın bir kösesinde bulunsun). Çıkamadığınız bir yerde mutlaka basılacak bir düğme veya ittiliilecek bir kaya vardır.

Evet benden bu kadar, bundan sonrasıni size bırakıyorum. Şu ana kadar oynadığım en kaliteli oyunlardan bir tanesi bu oyun. Kurgusu ve oynanabilirliği lily, ama 256 renk ve düşük çözünürlükü olması oyunun mükemmel bir Arcade - Adventure olmasını engellememiş. Böyle bir kusur yüzünden oyunu oynamamak doğrusu ayıp olur. Bu tür sevileri bu oyunu kaçırmamaları.



GENEL
AVAN

8

GRAFİK	*****
SES/MUZIK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILİRİK	*****
LEVEL CD	: Ağustos /98

YAZAR : Sinan ALMAÇ
FİRMASI : Ocean / Platform
SİSTEM : Windows 95
İŞLEMCI : Pentium 120
RAM : 16 MB

HDD : 80 MB
CD-ROM : 4X
MULTIPLAYER : 1 Kişi

DESTEKLİLENENLER : 3Dfx - D3D - Joystick

GRAFİK : *****
SES/MUZIK : *****
ATMOSFER : *****
OYNANABİLİRİK : *****

LEVEL CD : Ağustos /98



MORTAL KOMBAT 4

Darkness Is Calling



Sayıt halk arasındaki tabiriyle vurdulu kurdili filmlerden hoşlanıyorsanız, Jackie Chan ve Bruce Lee gibi aktörlerle hayransa ve de bir bilgisayarınız varsa, hiç bir güç beni daha önceden Mortal Kombat ismini duymadığını ikna edemez. İnanılmaz hareketlerle ve kanlı sahnelerde dolu, dövüşülerin havalarda uçuştuğu, dünyayı insanlar için daha güvenli bir yer haline getirmek (!!) amacıyla yapılmış savaşan konu alan film ve oyunlar büyük bir kitlenin ilgisini çekmeyi başardı. Ne var ki dövüş oyunları serisi PC'de hiç bir zaman çok parlak başarılar elde edemedi. Bilgisayarlarınızın grafiklerde ve kontrollerde büyük ölçüde yetersiz kalması yüzünden, çoğu oyuncusunun aklına bu alanda uzunca bir süredir ilk olarak Arcade makineleri ve konsollar geliyor. Ama şimdilik PC'nin de dövüş oyunları için uygun platform olduğunu kanıtlamaya çalışan bir Arcade klasığının yeni sürümüyle karşı karşıyayız.

Choose Your Destiny

Eurocom ve Midway şirketlerinin ortak ürettiği Mortal Kombat 4, MK3 ve MK Trilogy'ının kaldığı yerden ölümcül dövüşü devam ettiyor. Hem de ilk üç boyutlu Mortal Kombat olmanın ötesine geçip, doğru dürüst 3D hızlandıracı kartı desteği olan ilk dövüş oyunu unvanını alarak. Aramızda her gün yeni oyuncular katıldığından, filmi hala seyretmemiş olmanız ihtimalini de değerlendirderek konuya Fransız kalmanızı engelliyem: Binlerce yıl önce Raiden, Shinnok adıyla bilinen kötü tanrıyı yenilgiye uğrattı ve savaşın ardından onu Netherrealm'a sürgüne yolladı. Daha önceki

maceralar Netherealm'dan Shao Khan gibi pek çok kötüün dünyayı ele geçirme mücadeleşini anlatıyordu. Şimdiye Shinnok oradan kurtulmayı başardı ve dünyadaki en yetenekli dövüşüler onu bir kez daha dize getiremezse, hain emellerine ulaşacak.

MK4, film setlerinden çakallanmış izlenimi uyandıran 15 dövüş ustasını biraraya getiriyor. Bruce Lee benzeri Liu Kang, metal kollu Cyborg Jax, film yıldızı Johnny Cage ve güzel olduğu kadar da tehlikeli Sonya dışında, adları artık Mortal Kombat'la birlikte anılan Sub-Zero, Scorpion, Reptile ve Raiden oyundaki yerlerini koruyor. Dişilerin Sonya dışındaki yegane temsilcisi Tanya, Quan Chi, Kai, Fujin ve artık sizin de hükümebiliceğiniz Shinnokla birlikte, karakter sayısı MK Trilogy'dekine ulaşmasa da serinin tutkunlarını memnun edecek düzeyde.

Laf ağızdan bir kere çıkar. Az önce aramızda her gün bir çok yeni oyuncusunun katıldığını belirttiğimizde göre, onlara bir iyllik daha yapıp dövüş oyunlarının özünü kısaca anlatalım: Kahraman seçiminin ardından farklı rakiplerle farklı alanlarda birbir birer kipaşacaksınız. Aynı



rakibe karşı 2 veya 3 round yenilmişseniz, eleniyorsunuz. Her dövüşü, sayıları toplam bir düzineyi bulan özel hareketlere sahip. Bunlar genelde ateş toplarından ve rakibi dondurucu silahlardan oluşuyor. İşinamalar ve bir sürü fantastik hareketi de düşünürsek, bu tür oyunlardan gerçekten zevk almak için bu tuş kombinasyonlarını öğrenmek gerekiyor. Çömez azılılığı da memnun ettiğimize göre, diğer arkadaşlarınızın canları sıkılmadan oyuna geri dönelim.

Flawless Victory

Müsabakalar birkaç farklı şekilde oynanabiliyor. Bunlar:

Arcade: Bu modda bütün karakterler-



Scorpion

le teker teker savaşır, hikayenin sonuna doğru yavaş yavaş yaklaşır ve Shinok'a ulaşırsınız. 2 On 2 Kombat'da ise iki karakter seçip oyuna başlıyorsunuz. İlk dövüşünüz bilgisayar kontrolündeki rakiplerinizden ikisini de yenebilirse, bir sonraki müsabakaya hak kazanırsınız. Ama başarılı olamazsa, arkadaşının kaldığı yerden ikinci mücadeleye devam ediyor. Ancak o da yenilirse elemiş sayılıyorsunuz. Arcade'e başlarken karşılaşacağınız rakiplerin sayısını belirleyen altı kuleden birini seçmeliyiniz.

Team Mode: 1-5 dövüşçüden oluşan takımlar kurup, yine sizin belirleyeceğiniz sayıda dövüşçüye sahip rakiplerinize mücadele ediyorsunuz.

Endurance Mode: Bu kez sağlık cubugunuza yenilenmeden rakiplerinize birer raundluq karşılaşmalar yapıyorsunuz. Ultimate Endurance'ı seçmişseniz, mücadele sonunda, ekranın oldurdüğünüz adamlar, Fatality sayınız ve Kombat ratinginizde ilgili değerlendirmeler yansıyor. VS Endurance'da iki oyuncu adamları bitene kadar karşılıklı dayanıklılık mücadeleleri sergiliyor.

Tournament Mode: Bu mod size insan ve bilgisayar kontrolündeki takımlar arasında 4-8 dövüşünün katıldığı turnuvalar düzenleme şansı veriyor.

Practice Mode: Bu seçenekle karşı koymayan bir rakibi, komboları denemek için pataklayabilirsiniz..

O bumerang da nerden çıktı öyle

MK4'ün en çok ilgi çekenini tahmin ettiğim yeniliği, savaşçıların diledikleri zaman çıkarabilecekleri silahlar. Yani seçtiğiniz karaktere göre, sopa, kılıç veya bumerang benzeri, rakibe bolca zarar veren ikinci bir silaha daha sahipsiniz. Sert darbeler alındığında onu düşürebilmek ve de rakibin yerden alıp size karşı kullanabilmesi ihtiyatlı bir bakıma oyuncunun çevresinin çıkışmasını engellemiştir.

Sıra geldi merak edilen diğer konuya, yani gizli karakterlere. Çok kollu dev

Goro, Noob Saibot ve Meat seçilebilir dövüşüler arasında yer almamasına rağmen, ilerleyen müsabakalarda büyük bir ihtimalle rakiplerin canınızı okuyacak. Farklı karakterlerle mutlu sonlara ulaşmanız, onların bitiş filmlerini seyretemenize olanak tanıyor. Daha sonra bunlara End Theater seçeneğiyle yeniden ulaşabilirsiniz.

MK4'te vahşet tahmin ettiğiniz gibi önemli bir yer tutuyor. Duvarları ve yerleri kaplayan kan ve özellikle Fatalitylerde, yani ölüm vuruşlarında etrafta uçan organlar, kopan kafa ve kollar nedeniyle oyuncu 17 yaş altına tavsiye edilmeli.



yar. Maçlar başlamadan önce özel kodları kullanarak vuruşların etkilerini, kan miktarını belirleyebilirsiniz.

Bir Reklam

Dövüşülerinizi ok tuşları dışında yedi tuş daha kullanarak yönlendireceğinden, kontrol cihazı, başarınızda belirleyici bir etken oluşturuyor. Oyun kitapçığında isralı Microsoft Sidewinder öneriliyor. Alt-üst tekme ve yumruklar dışında, üst seviyelerde blok ve koşular kullanmadan baştan elde edemeyeceğinizi rahatlıkla iddia edebilirim. Dövüşler sırasında dilediğiniz zaman F1 tuşunu kullanarak kanışık komboların nasıl yapıldığını öğrenebilirsiniz. Oyunun 3.boyutu kazanmasıyla birlikte iki yana hareketi sağlayan SideStep tuşları önem kazanmış.

Texture kaplamalarla şekil kazanan poligonel karakterler oldukça gerçekçi

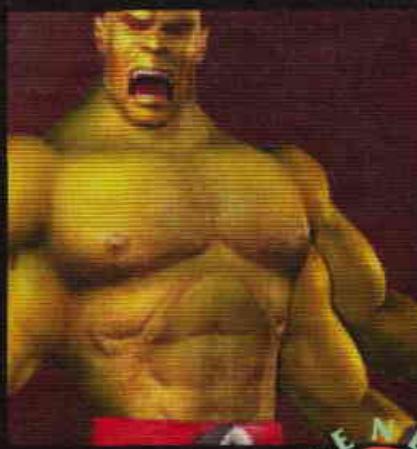
grafikler izlemenizi sağlıyor, ama zaman zaman kameraların duvarların içine girmesi büyük bir eksiklik. Herseye rağmen onları bundan sonra kağıt parçaları olarak izlemeyeceğinizden karakterlerin hareketleri daha gerçekçi bir his uyandırıyor. On farklı dövüş alanı ve Fatality'ler 3D ile seyredeğer hale gelmiş. Oyunun Mortal Kombat'la Virtua Fighter arasında bir geçiş oluşturan grafikleri PC dövüş oyuncuları için yeni standartları belirler nitelikte.

Söylemek İstemezdüm, Ama!

Yazıkta ki bu kez de benden aynı cümleyi duyacaksınız. 3DFX kartınız yoksa, bilgisayarınız hız ve kaliteden ödün vermek zorunda kalıyor.

MK4, müziklerinde kalitesini koruyarak serinin alışlagelmiş çizgisinin dışına çıkmamış. Arka planda size eşlik eden on dört parça oyuna uyum sağlamayı ve atmosferi tamamlamayı başarmış.

Saniyede altmış kareyi bulan grafik hızıyla-konsoldaki ismi lazım değil-bazi rakiplerin yanında soluk kaldığı yanlarını olmasına rağmen, MK4 serisinde bir kilometre taşı. Oyunu bu kadar göklere çıkardığımı göre, ona alanında PC'deki en iyi oyun gözüyle bakabilirsiniz. Yine de daha önce Mortal Kombat'dan hoşlanmadığınız deneyelerle kanıtlanmışsa iş sizin için tamamen değişir.



GENEL
8
DUAN

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

FİRMA/TÜR : Midway/Dövüş

SİSTEM : Windows 95

HDD : 25 MB

GRAFİK :

İŞLEMCI : Pentium 133

CD-ROM : 2X

SES/MÜZİK :

RAM : 24 MB

MULTIPLAYER : 2 kişi

ATMOSFER :

DESTEKLЕНENLER : 3Dfx, D3D, Joystick

OYNANABILİRLİK :

LEVEL CD :



MOTORHEAD

Bir Yarışın Anatomisi

- Ohoo, baba bak gene acaip başlıklar atmaya başladın ha, iyı misin sen?

- Hayirrr, hiç lyl diliim! Canina yandığımın sıcak hava dalgası beynimi pişirdi! Radyatörüm su kaynattı, fokurdugum adeta ateş üstünde unutulmuş çaydanlık misali ey yolcu!

- Vay vay vay! Baba harbiden çok kötümüş durumun, bak sen en iyisi bi deniz kiyisına felan git, ha ne dersin?

- Ehe, ehe, ehe! Hayirrr ben ille de bir yıldız destroyeri isterim, Lord Vader'a sadakatle hizmet etmek isterim, pamuk helvası isterim, şunu ve bunu ve onu da isterimmm! Hebe hebe hebe!

- Eh ama ben sana dedim bu sıckta kafana o kask takip motorla trafiğe çıkmaya diye! Altın motor, üstten kask pişirdi tabii, son kalan civatani da sıyırın! Neyse gel bak küvete buz doldurdum, gır içine azıcık, yazılı ben halederim.

- Naapılım laaan, kask takmayınca da trafik polisi anında sobeliyo adamı! COSSSS!

Temoff Kapışımıza

- Neyse, herifi buza yatarık Norveç uskumrusu misali, o biraz demlensin ben de size oyunu anlatlım sevgideğer okurcular. Şimdi 3Dfx grafik kartları nedir az çok biliyosunuz, eh yüksek güçlü işlemcilerde de birleşince ortaya bayğı yetenekli grafik canavarı sistemler çıktı. Durum böyle olunca oyun şirketleri



daha önce sadece oyun ambalajını süslükken kullanabildikleri kalitede grafiklerle oyunlar üretme şansını yakaladılar. Şu aralar özellikle grafik açısından dehşet verici güzellikte bırsürü oyun etrafta drit atıyor, en başta da yarış oyunları geliyor tabii. Motorhead bu oyunların en son çıkanlarından biri, ancak hemen söylemek lazım, artık piyasada tamamen aynı tarzlarında iki yarış oyunu türü var. Birinci IndyCar tipi, teknik yönü ağır basan, gerçek yarışların canlandırıldığı simülasyonlar, bunlar iyidir hoştur, ama konuya fazla alaklı olmayan oyuncular



n çabuk sıkabilirler. Bu durumda bazı şirketler hemen tam tersi yönde oyulara ağırlık vermeye başladılar. Motorhead bu ikinci grubu dahil bir oyun, süratli ve heyecanlı bir otomobil yarışı isteyorsanız gerçekten oldukça iyi sayılır. Fakat tüm o teknik işri zıvara yer verilmemiş, her aracın temel özellikleri belirli, oyunda toplam on farklı araç mevcut.

- Hoaaa, ollmmmm bu buzlar buharlaştı, takviye et çabuk laaaaaannn!

- Oooo hocam böyle giderse ben sana buz yetiştiremem ama, naapicaaz?

Grafikler Süper

- Ehiihihihi, lan nereden aklı ettin bunu, illikerime kadar serinledim valla!

- Tabbi baba, nasıl ama sıvı nitrojen, ekşi 185 derece! Koca küveti doldurdum ağızma kadar, bu artık seni bi saat telan idare eder ha? Sonra tekrar doldururuz, 5 bin litre daha var aşağıdaki tankerde!

- Ohhh beehee, hadi sen git yazıyı bi-

tir, ben de biraz daha serinleyip gelirim!

- Eveeeet, ne diyordum, ha tabii 3Dfx kartınız yoksa da oyunu çalıştırırsınız, ama bence o haliley oynamaz bu oyun. Ama Voodoo felan takılısa sisteminizde, hele İşlemciniz de şööle 200 MMX felansa, o zaman bayağı hızlı bir oyunu ful grafiklerle oynayabilirsiniz. Bu tip oyunların en zayıf noktası pek konuşmemeleri, burada da durum pek farklı değil hanı. Turnuva tribine girip diğer psikopat şoferlere nal toplatmak, bu arada yanşları kazanıp kilitli durumda diğer pistleri açmak oyunun en temel hareket noktasıdır. Yanşların zor ve oldukça çekişmeli geçtiğini belirteyim, yapay zeka fena sayılmaz, fakat bazen manyak hatalar yapıp kuşlar gibi uçaçabilenler. Uzun sözin kısası, eğer hızlı bir makineniz varsa ve bu türden hoşlanıyorsanız, Motorhead tam size göre demektir. Ancak ben şahsen daha derin konulu oyunlardan hoşlanırım, çünkü boyuna yanşmak da bir süre sonra bayırır.

- Hahahaaa, İşte bu be, dünya varmış! Artık tamamen kendime geldim sayılır, tüm sistemlerim optimum performansla çalışıyor, herhangi bir aksaklık algılanmıyor, yalnız kulagina biraz nitrojen kaçı o kadar!

- Ben de yazıyı bitirdim be hocam, fena da olmadı sanki, bi baksana nasıl ol-



mus.

- Tamam ya, iyidir, altna sistem ihtiyacınızı felan da yaz olay tamama erson. Zaten basit bir yarış oyunu, öyle on saat anlatabacak birşey yok. Sonra da inip nitrojen tankerinin sahibini çöz, herif aracı alıp gitsin.

- Ya herif bizden şikayetçi olmasın?

- Yoklam, bu sıckta altı saat o davranış kabinde bağlı kaldı, sanınam ki adını bile hatırlasın. Heh, beyni çöktün kıvama gelmiştir onun, ben de gidip kendime bir kahve yapıyorum şimdil!

GENEL
PUAN
8

YAZAR : Mad Dog

FİRMASI/TÜR : Gremlin / Yarış

SİSTEM : Windows 95

İŞLEMCI : Pentium 90

RAM : 16 MB

HDD : 100 MB

CD-ROM : 4X

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILIRLIK

LEVEL CD : Temmuz / 98

DESTEKLЕНENLER : 3Dfx, D3D, Joystick

JET FIGHTER FULLBURN HİKAYESİ

Geçen yıl piyasaya çıkan Jetfighter 3 oldukça ilgi çekti, bunun başlıca sebebi çoğu askeri uçuş simülasyonunun aksine, oldukça rahat oynanabilen ve en amatör oyuncuya bile eğlendirebilen bir yapısının olmasıydı. Genelde askeri oyular oldukça ciddi ve detaylı olurlar, bu belli bir grup için çok önemlidir. Fakat çoğu insan işin basit ve kolay anlaşılabilir olmasını tercih eder, doğrusu onlara hak vermemek mümkün değil. Askeri lisan, meraklıları dışındakiler için genelde anlaşılmazdır, hele havacılık terimleri, ancak bu zaten hemen her meslek için geçerli olan bir durumdur. Jetfighter 3 oldukça eğlenceli bir oyunu doğrusu, hala oynamadıysanız tavsiye ederim, peki bu Fullburn neyin nesi oluyor? Jetfighter serilerinin yapımcısı olan Mission Studios oyuncun başarısından biraz daha faydalananmak için böyle bir yola başvurmuş, Fullburn aslında Jetfighter 3 ile hemen hemen aynı altyapıya sahip, fakat bu defa konu ve uygulama bir hayli değişmiş. Wing Commander serilerinden herhangi birini oynadınız mı? Bir senaryo vardır, siz úcusa çıkarsınız, görevler geçer, bu arada hikaye ilerler ve bu durum oyuncuya FMV ara sahnelerle ilettilir. İşte Fullburn olaylara bu açıdan yaklaşır, bu oyuna

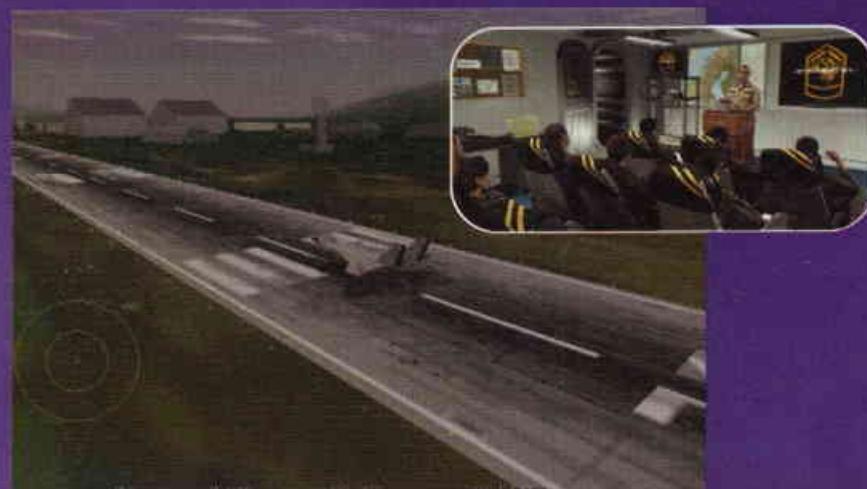


kısaca uzayda savaşmaktan hoşlanmayan kişilerin Wing Commander'ı gözüyle bakabilirsiniz.

İki Tackit Üssü

Oyun, savaşı iki farklı açıdan ele alıyor, biraz da bu yüzden 4 CD üzerinde geliyor. Konu Norveç Hükümeti'nin Barents Denizi'nde bulunan petrol yataklarını keşfetmesi, sonra da bunları karasalarında sayarak işlemeye başlamasıyla

acılıyor. Bu bölgede bulunan petrol rezervleri tüm dünyanın ilgisini çekiyor, ancak özellikle Ruslar bu işe oldukça bozuluyorlar. Çünkü 21. yüzyıla girmesine rağmen hala ekonomik ve sosyal krizden kurtulamamışlardır. Batı devletleri vaat ettikleri yardımları yapmamışlar, dağılma süreci sonucunda tüm kaynaklarını eski yoldaşlarına kaptıran Ruslar ortada kalakalmışlardır. Durumları öyle kötü bir haldeki ki, artık ordu en üst rütbeli subayların maaşlarını bile veremeyecektir, Rus halkı açlıkla savaşmaktadır. 70 yıl dünyayı titrettikten sonra bu kadar düşmeyi bir türlü hazmedemeyen Rus generalleri, bir de Norveç burunlarının dibinde haldır haldır petrol çikarmaya ve daha da zenginleşmeye başlayınca ilyice çıldırlar. Ne de olsa Barents Denizi hala kendi sulanıdır, buradan elde edilecek petrol Rusya'yı rahatlattırmaya yetip artacaktır. Son bir çabayla Norveç'in bölgedeki çalışmalarına askeri müdahalede bulunurlar, petrol ayakta kalabilmek için son umutlarındır. Tabii bu hareket Batılı devletleri derhal harekete geçirir, Norveç eski bir müttefiktir ve yalnız bırakılması düşünülemez. Ancak Soğuk Savaş bitmiş olduğundan hikimse Rusya ile savasa gitmeyi istememektedir, çünkü herkes onların halinin far-





kındadır. Bu işin yayılmadan o bölge içinde çözülebilmesi için karşı askeri operasyon başlatılır. Ruslar artık görüşmelerde yanaşmadığından önce onların bölgedeki harekatını durdurmak gerekmektedir, ancak bundan sonra diplomasının çarkları tekrar döndürülebilir. Burada size düşen hangi tarafta oynamacığınızı seçmek, bir Amerikan ya da bir Rus pilotu rolünü üstlenebilirsiniz. Her iki pilot da savaştan ve sevdiklerini kaybetmekten korkmaktadır, ancak olaylar kontrollerinde değildir.

Briefing Zamanı

Fullburn çalışmak için nasıl bir sistem istiyor ona bir bakalım. Oyun Jetfighter 3 Engine üzerinde kurulmuş, DOS ya da Windows 95 altında çalışabiliyor. Aslında oyunu Windows altında bile kursanız, yine kendine bir DOS penceresi açıyor ve oradan çalışıyor. İşlemci olarak en az bir Pentium-133 ve 16 MB RAM hafıza gerekiyor. Tabii daha fazlası daha iyi performans almanızı sağlayacaktır, eğer varsa 3Dfx grafik kartı da oyun tarafından destekleniyor. Kurulum ve oyun için en az 6x CD sürücü gereklidir, hard disk üzerinde ise 50 ile 100 MB arasında boş bir alana ihtiyacınız olacaktır. Oyun her tür joystick destekine sahip, ancak gerekirse sadece klavye kullanarak da oynanabiliyor. Internet üz-

rinde Multi-player oyunlara katılabilmek için ise hızlı bir modeme ve bağlantıya ihtiyacınız olacaktır, unutmayın. Şimdi bir de ana menüye göz atalım, burada dört adet şık var. Multi-player seçeneği Net üzerindeki oyunlara katılmanıza, Training seçeneği bir dizi eğitim uçuşuna çıkabilmenize, Single-player seçeneği ana oyunu oynamanıza ve Exit de



programdan çıkışına imkan tanıyor. Single-player seçeneğine girdiğinizde, iki pilottan birini ve haliyle hangi ülke için çarpışacağınıza seçeceksiniz. Menü bu kısımda tipki Jetfighter 3'de olduğu gibi düzenlenmiş, seçtiğiniz kişiye göre gemi ya da hava üssünün içinde dolasıyorsunuz. Çeşitli bölgeler farklı seçenekler sunuyorlar. Ancak eğer siz bu dolasım içinde sıkılırsanız, o zaman imlec ekranın üst kısmına götürerek orada belli olacak seçeneklerden istediğiniz yere çabucak gidebilirsiniz. Briefing ala-

bilmek için briefing odasına, uçuşa çıkmak için ise hangara gitmeniz gerekiyor. Freeflight seçeneğini kullanarak tehlikesizce alıştırma yapabilirsiniz, ayrıca Configuration ile temel oyun ayarlarını yapabilirsiniz. Uçuş esnasında herhangi bir ayar yapmak isterken ESC tuşuna basın yeter. Oyun donacak ve ekranın üst kısmında detaylı bir menü açılacaktır. Aradığınız herşeyi burada bulabilirsiniz, hatta oyun hileleri bile mevcut; Cheats seçeneğine bakın yeter.

Cevheremde Görüşler

Şimdi bir de savaşa ve genel grafikle, göz atalım, oyunda iki Amerikan ve bir Rus uçağına yer verilmiş. Bunlar F-18, F-22 ve henüz var olmayan Mig-42. Ancak iş uçmaya geldiğinde aralarında pek fazla fark yok, hatta kokpitler tipatip aynı. Aslında F-22 ve Mig-42 gibi Thrust Vectoring teknolojisini kullanan uçakların uçuş stilleri çok farklıdır, ancak oyunda Vector kontrollerine yer verilmemiştir. Bu durum bu uçakları neredeyse F-18 ile aynı seviyeye indiriyor, sadece daha hızlılar ve daha dar bir açıyla donebilirler. Fakat ne de olsa bu oyun gerçeklikten önce eğlenceye önem veriyor. Silah yükü için de benzer bir durum söz konusu, genelde füzelerinizi ateşlerken rüzgar ve açı gibi detaylara fazla dikkat etmeniz gerekmeyi. Grafiklere gelince, 3Dfx kartla nispeten daha iyi ve hızlı bir oyun oynayabilirsiniz, ancak hersey hemen hemen Jetfighter 3 ile aynı denebilir. Doğrusu grafik kalitesi beklediğim kadar iyi çıkmadı diyebilirim. Yapıcılar yeni bir Engine yazmak yerine, artık yaşanan eski Engine üzerine bol film destekli bir oyun kurmayı tercih ettiler.

Fakat yine de grafikler ve efektler kötü sayılmaz. Bence oyunun en kötü yanı daha önceki oyunlarda bolca bulunan tek görevlerin kaldırılması olmuş, uçuşa alışmak ya da senaryodan bağımsız birşeyler oynamak isterken son derece kısıtlı sayıdaki Training görevi ile yetinmek zorundasınız. Sonuç olarak Fullburn ciddi simülasyon bağımlılarından ziyade, Wing Commander: Prophecy tarzı birşeyler arayanlara hitap ediyor, ancak asla onun kadar iyi değil.



YAZAR : Storm Guard

FİRMA/TÜR : Interplay / Simülasyon

SİSTEM : Windows 95

HDD : 50 MB

GRAFİK :

İŞLEMCİ : Pentium 133

CD-ROM : 6X

SES/MÜZİK :

RAM : 16 MB

MULTIPLAYER : 4 Kişi

ATMOSFER :

DESTEKLENENLER : 3Dfx - CD - Joystick

OYNANABILIRLIK :

LEVEL CD :

GENEL PÜAN
7



PREMIER MANAGER 98.

Menajerlik Üçüncü Boyutta Tanışınca

Futbol menajerlikleri, bilgisayar oyunları içinde apayn bir yere sahip. Diğer oyun türlerinin kaliteli çalışmalarla gösterdiği vefasızlık sonucu, geçmişte pek çok



seri tarih oldu olmasına ama, Ultimate Soccer Manager, Championship Manager ve Premier Manager isimleri zamana yenilmeyerek yıllarca gündemde kalmasını bildi.

Premier Manager 98, Gremlin şirketi tarafından hazırlanan Actua Soccer 2 ve Actua Golf 2'nin de dahil olduğu Actua Sports oyun yelpazesi bir parçası. İngiliz liglerindeki doksan iki takımın '97-'98 sezonundaki kadrolarıyla güncelleştirilmiş oyun PC sürümünün yanında büyük bir eksikliği dolduracağı düşünüllererek Playstation'a da uyarlanmıştır. Yani eğer ada futboluna ilgi duyuyorsanız, Manchester United'in başında yeni bir Ferguson olmak veya şimdilerde zor günler yaşayan efsane Manchester City'i tekrar eski günlerine kavuşturmak elinizde.

Sanırım en lıysi vakıt kaybetmeden oyunun başlarında alısmakta zorluk çekeceğiniz menülerinden bahsetmek:

Premier Manager, oyunseverleri üç sece-

nekle karşılıyor. Bunlar üçüncü ligden teklif alacağınız takımlara yeni bir karriere başlayacağınız Pro-Manager, dileğiniz takımın başına geçebileceğiniz Manager ve İngiltere'deki tüm kulüp, antrenör ve oyuncularla ilgili bilgiler bulabileceğiniz futbol ansiklopedisi Database:

İlk iki seçenek yetki sınırlarımızı belirleyecek dört yeni seçenekin daha ekran gelmesini sağlıyor. Total'da kulübü dileğiniz gibi yönetebilirken; Trainer, mali işleri ve kontrat yenilemelerini; Manager kontrat yenilemelerini; Accountant taktik ve kadro seçimi kontrolünüzden çıkarıyor.

Menüler! Menüler! Menüler!

İsmınızı girip, dört İngiliz liginden birden yirmiye kadar dileğiniz sayıda takımı seçikten sonra, aralarına Güney Amerika ve Türkiye'den dört büyükler ile Kocaelispor'un dahil edildiği Avrupa takımları ile hazırlık maçları düzenleyebiliyorsunuz. Daha sonraki ekranda hangi kulüplerin hangi kupalarda mücadele edeceğini yazılı.

Ana menünün sağ üst kısmında tarih, lig ve hafta, sol üst kısmında takım ve menajer isimleri yer almıştır.

MANAGER / Line-up: Bu seçeneği kullanarak sahaya sürülecek ilk 11'yi oluşturabilirsiniz.



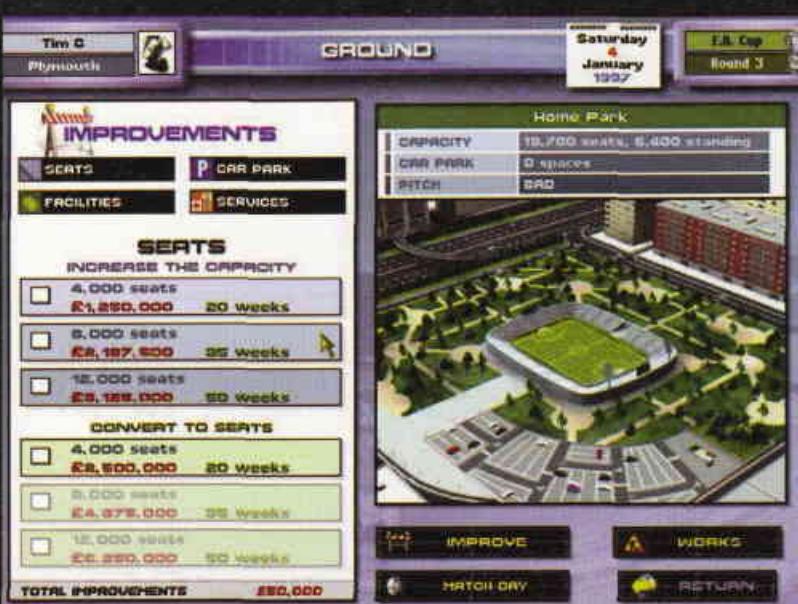
turacaksınız. Yedekler ve rezervler dahil tüm oyuncular sekiz farklı kriterde göre değerlendiriliyor. Mevkilerin yanında anlaşılması zor rakamlar yerine, yıldızlarla yapılan değerlendirmeleri bulacaksınız. Ekranın sağ ortasındaki rakamlar, seçili oyuncuya diğerleriyle kolayca karşılaştırmanızı sağlar. Ayrıca isimlerin sunduğu artılarından sözleşmelere ulaşabillisiniz.

Tactics: 3-3-3-1 gibi acayip seçeneklerin de yer aldığı on farklı saha içi dizilişi, koşu alanı, savunma ve hücum pozisyonu taktik ayarlarının temeli. Team Tactics alt menüsünden, tehlikeyi savuşturma yöntemleri, adam ve alan markajı, ikili mücadelelerin sertliği, oyunu riske etme, uzun top ve pas tercihleri gibiince ayarlar yapabilirsiniz. Training menüsünü kullanarak oyuncuları çalışırmak için önce birkaç antrenör tutmalısınız. Her antrenör belli sayıda adamı çalışırabilir. Auto diyerek çalışma programını belirlemekten kurtulabilirsiniz. Statistics de her oyuncunun pas, şut isabetleri, kart, gol, oyunda kaldığı süre kayıtları tutuluyor.

Opponent: Bu menüde rakip takımla ilgili aynen bilgiler var.

TRANSFER MARKET / Transfer: Buradan satışıtı oyuncular ve istediğiniz paraya Current Offers'dan teklif götüreğinizde, isimlere ulaşabilir. Offers'dan dileğiniz oyuncuya teklif götürebilirsiniz. Scout ise; yaş, para, mevkii, lig ve kalite belirterek arama yapmaktadır.

Players: Tüm futbolcuların fiyat, yaş, ülke, sözleşme süresi ve şartları (ev, araba, gol primi, takım ligden düşünce serbest kalıp kalmayacağı), gibi bilgilere ulaşmadan sözleşme yenileme, feshetme, transfer listesine koyma gibi işlemleri gerçekleştirmede kullanmanız menü. Genç takım oluşturmak için öncelikle gözlemciye oyuncu arattırmalısınız.



Staff: Oyuncuların farklı özelliklerini farklı antrenörlerle çalışırmalısınız. Ayrıca, psikolog, oyuncu gözlemcisi, genç takım çalıştırıcısı gibi birçok yardımcınız var.

FINANCES / Finance: Kulübünüzün gelirlerinin en önemli kısmını televizyon, bilet, oyuncu satışı, kupalarдан kazanılan paralar; giderlerini de futbolcuların transfer ücretleri, hastane, sigorta giderleri ve çalışanların maaşları oluşturuyor.

Board Room: Sezon başında gösterilen hedefe uzaklığınız, menajerlik puanınızı, başkanın ve taraftarların memnuniyetini belirliyor. Oyuncu primleri de buradan ayarlanıyor.

Ground: Stad ve otopark kapasiteleri, bilet fiyatları, reklam panolarının kullanımı dışında, Improve'dan koltuk sayısını artırabilir; stadyuma çeşitli ışıklandırma, skor bord, soyunma odaları, kafe, tuvalet ve tıbbi birimler ekleyebilirsiniz.

INFORMATION: Results menüsünde çeşitli kupa ve liglerde alınan maç sonuçları.

League Tables'da puan durumları ve gol krallığı, Fixtures'da takımınızı bekleyen maçların listesi yer alıyor.

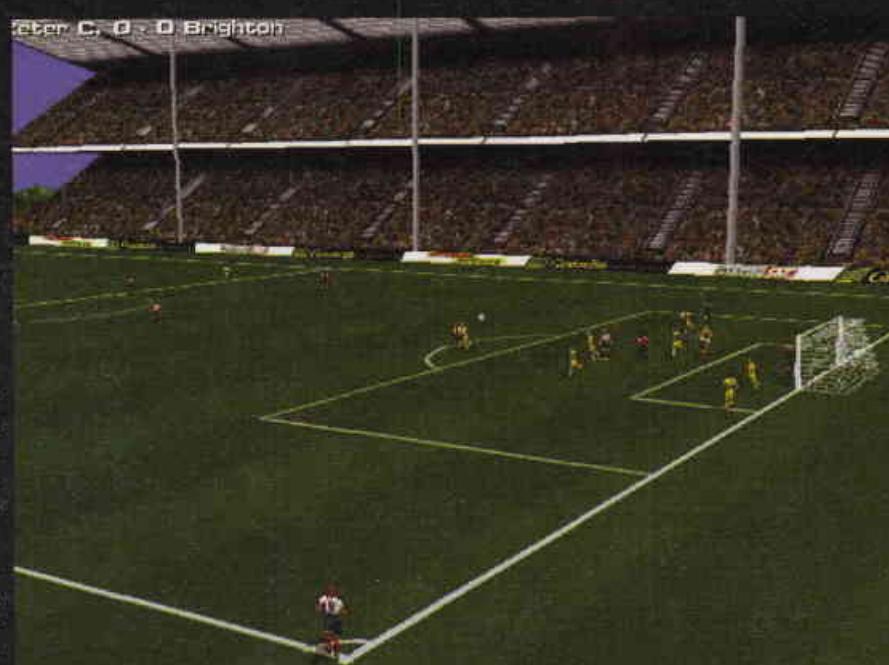
Ekranın üst kısmındaki Options menüsüyle maçın tümünü seyretemek, önemli pozisyonları takip etmek, yazılı özet veya sadece skorla yetinmek arasında seçim yapabilir, grafik ve müzik ayarları dışında maç öncesi resimli kadro gösterimi kapatabilirsiniz.

Premier Manager, maç gösterimiyle benzerlerinin çok ilerisinde. Üç boyutlu görüntüler Actua Soccer 2'ye karşı sisteme hızla hazırlanmış. Dokuz kamera seçenekleri var desem bilmem inanır misiniz? Seyirciler tezahüratlarıyla, spiker de orta

hali maç anlatımıyla oyunun atmosferini hazırlıyor. Koşarken yorulan, arkadaşı sakatlanınca topu dışarı atan oyuncular lityi düşündürmüştür.

İsim İnceklikleri

Gelelim inceliklere. Başlangıç ekranındaki Players Age seçeneği sayesinde, yaşanan adamların futbolu bıraktıktan sonra oyuna yeniden aynı özelliklerle, ama bu kez genç bir yaşta geri dönecekler. Yani transfer listelerini didik didik ederek 35 yaş civarında en az 3.5 yıldız



sahibi olanları alın. Az para talep edenlerden transferi ucuzu getireceksiniz. Players seçeneği kapalısa, kaç sezon oynarsanız oynayan futbolcular aynı yaşta kalyorlar.

Gremlin şirketi PM 98'de İngiliz ligleri ile Avrupa ve Güney Amerika takımlarına ait kadro ve istatistiklerin güvenili olması için Goal! dergisinin yardımına başvurmuş.

Oyun alanındaki en büyük rakibi Ultimate Soccer Manager'dan pek çok eksiksiz olmasına rağmen, orijinal fikirle arayı büyük ölçüde kapatmayı başarıyor. Serinin önceki sürümlerindeki kaliteli çizgi korunmuş, ama bence en büyük ek-

siklik sadece İngiliz liginde mücadele etme şansına sahip olmanız.

İşte benden size mükemmel bir para kaynağı. Küçük bir kulübün başındaysanız, kolay para kazanmak için Bosman kurallarına göre serbest kalmış kulüpler oyuncuların en pahalılarını ayılayın. İsimlerinlarındaki rakamlar sizin yanıtmasın, bunlar sadece gerçek değerleridir. Transfer sonrası onları hemen satış listesine koyabilirsiniz.

Duyduk Duymadık Demeyin!

1. Vaat edeceğiniz paralar çok büyük olmasa bile galibiyet primlerinin oyuncular üzerinde motive edici etkisi var.

2. Lig öncesi düzenlenen hazırlık maçları ligin başlangıcında galibiyet alma şansınızı yükseltir.

3. Bir oyuncuya bütün sezon boyunca aynı antrenör yapınsanız, bir sonraki sezona kadar kendini daha iyi geliştirecektir.

4. Son dakikalarda değişiklikler yaparak ideal kadro dışındaki oyunculara da şans verin, sakatlanan asın yerine her zaman formda yedekler bulabilirsiniz.

5. Gerekli transferleri sezon başında yapın. Lig ortasında herhangi bir mevkiye yeni oyuncu gelirse forma elden gidiyor diye diğerlerinin morali bozulur.

6. Stadı geliştirmek oldukça önemlidir. Bu sayede oyuncular maça daha hızlı çıkarlar. Ayrıca doğru dürüst bir tıbbi müdahale merkeziniz olursa, futbolcular sakatlıktan daha kolay kurtulacaklardır.

7. Transfer teklifi götürdüğünüz futbolculara uzun kontratlar teklif etmek büyük paralar vermekten daha caziptir.

8.. Zorlu maçlarda maç öncesinde oyuncularınızı teker teker rakip takım formetinin markajıyla görevlendirin.



YAZAR : Ozan Ali Donmez mailme.ozl@mailexcite.com

FİRMA/TÜR : Gremlin/Futbol Menajeri

SİSTEM : Windows 95

İŞLEMCİ : Pentium 60

RAM : 16 MB

HDD : 20 MB

CD-ROM : 2X

MULTIPLAYER : 8 Kişi

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILIRLIK :

: ★★★★★

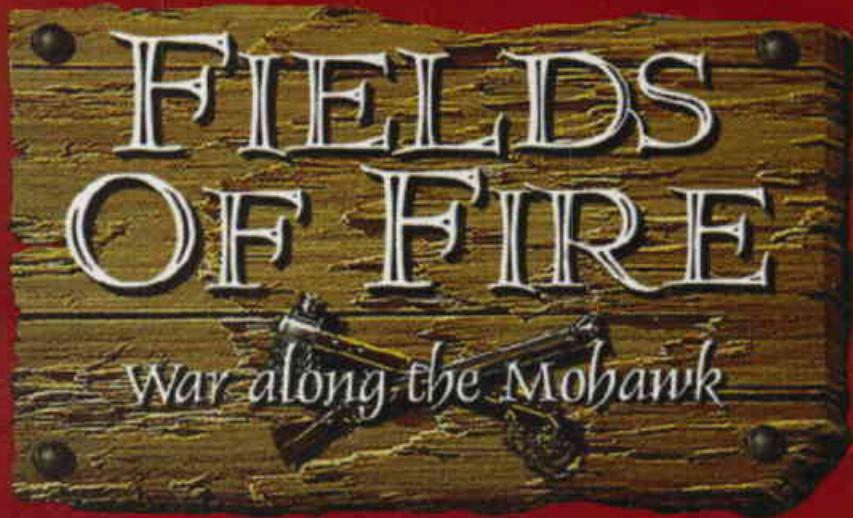
: ★★★★★

: ★★★★★

: ★★★★★

DESTEKLЕНЕНЕЛР : 3Dfx - D3D - Joystick

LEVEL CD :



Yasasin, yıllar sonra, en sonunda bir Real-Time strateji geldi. Ne kadar az bulunuyor bu tür oyunlar ya, hele benim gibi bu türü ölesiye seven biri için bulunmaz Hint kumaşına güzel bir örnek teşkil ediyorlar. Heyoo, ve hatta yuppili, sonunda hasret bitti... desem. "Allah aklı fikir versin" veya "Alo. Bakırköy mü?" ya da "İmdaat, dedi!!!" gibi tepkiler vereceğinizi çok iyi biliyorum. Anlayamayanlar için söylemek zorunda hissediyorum kendimi; Real-Time strateji denilen ve Dune 2 adlı oyunla kanımıza bulan bu tür oyunlar ilk ortaya çıktığında piyasaya yılda sadece iki üç tane çıkarken, artık her yeni oyun başına iki tane RTS düşer oldu. Nicelik arttığında niteliğin düşüğünü atasözlerimizden çok lyl biliyoruz (örneğin nerede çokluk orada shit), bu bollugun beni ve benim gibi oyun konusunda seçici olan birçoğunu rahatsız ettiği kanısındayım. Kırk yılda bir gelen

kaliteli ve orijinal RTS'lerin (Starcraft, Dark Reign, Red Alert vs.) dışında kalanlar "Al birini vur ötekine" tabirini kanıtlarcasına birbirinden rezil ve kopyacı zihniyetle hazırlanmış olduklarıandan, artık RTS görünce kusasım geliyor. Gelen mektuplarda da bu konu üzerine tepkiler oluyor, hatta birisi "Madem RTS türü oyunlardan artık kusacak duruma geldik diyorsunuz, neden isralı bu tür oyunları açıklamaya devam ediyorsunuz?" gibisinden birşeyler söylemişti. Bunun birinci ve en önemli sebebi şu: yaw kardeşim, başka tür bir oyun gelmiyor ki açıklayalım. Her ay söyle adam gibi iki FRP, üç Adventure, dört simulasyon geldi de açıklamadık mı? Ne yapalım yanı, kötü diye açıklamayalım da hem dergi 40 sayfa olarak çıksın hem de oyunun kötü olduğunu bilmeyen okuyucu, gidip cebindeki son üç beş kuruşu da çöpten bir CD'ye mi versin? (Dikkat ediniz: Çöpün yerine daha uygun baska bir maddé ge-

War Among The Mohawk

lecek). Durum böyle olunca, biz de elimiz mahkum, ne gelirse açıklamak zorunda kalıyoruz, hem yakında yılbaşı furyası başlar, belki o zaman daha kaliteli oyunlar görme şansımız da olur. Neys, bu arada gördüm ki bir başka okurun "Yaziya giriş muhabbetlerini kısa kesin" eleştirisine uyalım demmiş, uyamamış. Demek ki neymiş, bazı şeyler degişmezmiş. Simdi, gelelim sadede.

Nedir Bu Fields of Fire? Yenit mi (Edible)? İçlir mi (Drinkable)?

Fields of Fire, çok şaşracaksınız, hatta şok olacaksınız, hatta ve hatta kopacaksınız ama, bir Real Time strateji. Amman, ağlamaya başlamadan önce söyleyelim, Real Time strateji dedim, ama bildiğimiz Real Time stratejilere pek benzemiyor, hatta bu türde birçok yenilik kattığını bile söyleyebilirim. Ama birçok ekstisinin olduğunu da üzülerken söyleyorum, size kısaca konuyu arz ediyorum.

Bildiğiniz gibi, Amerika ilk olarak Aztekler, İnkalar ve dahası Kızılderillilerindi (hiç heveslenmeyein, Kızılderilliler Türk mü değil mi geyigine girmicem). Daha sonra dünyada henüz sömürmedikleri loskoça bir kıtta olduğunu fark eden gözünlümüş Avrupalılar, buraya el atılar, ilk başlarında herşey tikir tikirdi Amerika'da; koloniler kuruldu, Kızılderilliler incik boncukla kandırıldı. Verimli topraklar ve doğa düşüncesizce kullanıldı, bu arada Kızılderilliler de bu işe alet edildi ya da sömürüldü. Topraktan elde edilen ürünlerden gerektiği kadarn koloni insanlarına ayrıldı, gerisi Avrupa'ya gönderildi, bu arada yavaş yavaş beyazlardan killanmaya başlayan Kızılderilliler kendi topraklarından atıldı. Nihayet sömürüldüğünü anlayan Kızılderilliler "Bizi kullaniyorsunuz ulam siz" diye bağırınca, kolonistlerin kafasına DAAAANK etti. Evet, onlar Kızılderilliler'i kullanıyor, ama Avrupa'dakiler de onları kullan-





miyor muydu? Avrupa'ya "Avrupaaa, Avrupaaa duy sesimizi, işte bu kolonistlerin ayak sesleri!!!" şeklindeki tezahüratlar işlemeyince, "Madem bizi iplemiyoğunuz, biz de zırıkm koklatmayız size, bundan sonra canınız birşey isterse, ya çatır çatır parasını verir alırsınız, veya oturur kendiniz yaparsınız, tamam mı?" dediler. Bunu duyan Ingilizler "Ne diyonuz utan siz? Bu topraklar bizim, buraya kralice adına el koymuk, siz de bizimsiniz, eşek gibi de çalışacağınız" dierek isyanı bastırmaya giderler ve de ne hikmetse, direkt olarak Fransız kolonillerine dalarlar. Fransızlar da, "Anakaradakilerin de desteğiyle bu Ingilizler'e bir ders vermeli" dierek sözde bir özgürlük mücadeleşine girişirler. Ama unuttukları şey, üzerinde hak iddia ettikleri topraklar hiçbirinin değil, Kızılderilliler indir. Gariban Kızılderilliler ise, ok ve yayla ateş kusun demirleri olan sölük benizlilere bir sey yapamayacaklarını bildiklerinden, hem de az biraz saf olduklarıandan, savaşan iki tarafın arasında kalıp, iki tarafa da yardım etmek zorunda bırakılırlar.

Evet konumuz böyle birsey. Artık Amerika'nın havasını solumaktan, tarihiyi okumaktan, filmini seyretemekten ve oyununu oynamaktan bıktım. Bu nedenle konu beni sardı, ama içinden blipleri sevebilir. Bu oyunun diğer RTS'lerden birçok farkı var, en büyük farkı da FRP öğeleri içermesi. Yönetebileceğiniz iki taraf var (Fransızlar veya Ingilizler, adiler Kızılderilliler) ayrı bir taraf olarak değil, her iki tarafın da kölesi olarak oyuna dahil etmişler), ama oyun içinde birçok farklı karakter ile karşılaşorsunuz. Yönetebileceğiniz ve karşılaşmayıabeceğiniz kırkdan fazla karakter mevcut ve bunlar görevler ilerledikçe kazandıkları tecrübeyle daha fazla yeteneğe sahip oluyorlar. Ayrıca, diğer RTS'lerdeki gibi bina yapma zorluluğunu yok, sabit bir kaleniz var. Neys.

Garrison Bey, Şu Menüyü Gözümün Önünden Alır musunuz?

Kısaca menülere deşinelim:

LOAD GAME: Daha önce kaydettiğiniz oyunu yükler. Kaydetmek için sadece S'ye basmanız yeterli.

START NEW GAME: Yepyeni bir hatta atılmak için. Keske bizim de böyle bir seçenekimiz olsayıdı.

TUTORIAL: Oynanış hakkında bilgi veren eğitim görevi. Yalnız oyunun genelinde karşılaşacağınız hatalardan bu görev de nasibini almış ve normal bir şekilde (yanlış olarak) bitirilemiyor.

MULTIPLAYER: Yerel ağ, Internet, modem ya da seri kablo gibi sosyal oyuncular mutlu edecek seçenekler bu menüde de haklı yerlerini almış durumlardır.

EXIT: Benim en sevdigim menü seçenek, genellikle en sonda olur.

Oyun ekranı pencereler halinde düzenlenmiş, bunlardan istediğiniz açıp kapatabiliyorsunuz. Soldaki büyük pencere ana oyun ekranı, sağ alt köşesinden tutup büyütülebiliyor. Bunun hemen sağında komuta menüsü var. En sağ üstte küçük bir harita, onun altında ise yöne-



timinizde olan özel karakterleri görebilirsiniz. Yönettiğiniz veya kiraladığınız diğer askerler burada gözükmez.

Komuta menüsü gelince:

PAUSE/OPTIONS: Buradan Map Panel, Party Panel ve Hawk Panel gibi çeşitli pencereleri açıp kapatabilirsiniz. Ayrıca görev emirlerine yeniden bakabilir, ses/müzik ayarları yapabilir ve oyunu kaydedebilirsiniz.

ORDERS: Yönetiminizdeki askerlere verebileceğiniz birçok emir var, ama oyunun denyo yapay zekası bu emirleri yerine getirmekte çok zorlanıyor. Bu emirleri seçince komutanınız askerlere söyle der:

- No Orders: Emir memir yok size. Küstüm.

- Hold Fire: Teğmen, sakın ola ki ateş etmeyisin.

- Fire At Will: Amaan, ister ateş et, ister etme.

- Hold Position: Kipraşma teğmen, iş-

ne bir tarafına batacak.

- Charge Enemy: Teğmenim, oğlum davetiye mi bekliyorsunuz, saldırısına düşmana, Allah ne verdiye girişsenize.

- Rally Me: Teğmen bak ben gidiyorum, beni koru haa (Güvenilmez de bu herife şimdil, ne olur ne olmaz, her ihtiime karşı şahadet getireyim ben).

- Pick Up Bounty: Bırak o geyik derisi teğmen, önce ben gördüm, oynam.

- Head For Exit: Andon herifler sizi, uyudunuz mu ben briñigte yirtinirken, koskoca harita üzerinde göstermiştim ya çıkışı.

- Volley Fire: Bak bak, şu çali kırkırdı, ates acın oraya. -AEEEEEEEEE. -Ah sa-lağım benim, ben sana hep demiyorum mucum kaleden çıkmadan önce git WC'ye yap şu işi diye? Neysse, rahmetli işi tegmendi, en sevdigim tegmenimdi.

- Hunt Animals: Bana para lazım, gidelin, geyik, aylı, kurt, kunduz ne bulursanız öldürün, katledin, biçin. Derisini de yüzmeye unutmayın.

- Keep With Me: Teğmen ben korkuyom, elimi tut.

- Get Behind Enemy: Ben onları oylarken siz de arkalarından dolaşip.... HE-EY NEREYE KAÇIYORSUNIZ?

- Set Waypoints: Aha önce buraya, sonra şuraya, en sonunda da şuraya git deceksiniz.

- Remove Traps: Hmmm, burada bir tuzak var gibi. TEĞMEEEN.....

Emir-komuta düğmesinin altındaki düğmeler, adamlarına çeşitli savaş durusu şekilleri vermenizi sağlar, böylece taktik yaptım zanneder eğlenirsınız. Biraz kasarsanız on bir adamınızı altı ayakta, beşi çömelmiş duruma getirip hatırlı resmi bile çektibilirsiniz...

Yetenekli Olmak Da Zar Zanaat Be Kardeşim,

Adamların çeşitli yeteneklerinden bahsettim. Bu yeteneklerden benim oyun içinde karşılaştırdım:

MAP READING: Harita okuma. Elinizde harita varsa, bunu kullandığınızda bütün harita açılır.

SWIMMING: Yüzme (-Teğmen, glug. Bana hemen, blug, şışme ördeği at, gbulug.).

TELESCOPE: Normalden daha uzaklığınıza sağlar (-Teğmen, siper atıcı). Gözmen çok yakında, şu silahın namlusunu da kafamdan çek lütfen).

BARRICADE: Elinizde odun varsa, arkasına saklanıp ateş açabileceğiniz küçük bir yığınak sağlar.

CANNONS: Top desteği olan görevlerde gereklidir (-Tamam Teğmen, ben barutu koymam, tamam deyince fitti.... GÜAAAAAAAAM. -Teğmen, savaştan sonra süslülenle tanışmak istedim...).



TRAP MAKING: Açıklik yerlere, üzeri- ne basınca çöken çukur tuzakları, ağaç- ların yanına da ip tuzakları kumak için. Tabii tahtanız ve ipiniz varsa (- Salak misin oğlum, ne demek çukuru nereye kazdığını unuttu..... çitir.....ESHE- DÜENLAAAAAAAHAAAAAAAHAAAAA)

LANGUAGE: Dil yeteneği olan karakterleriniz, düşman askerlerinin çok yakınından farkındırmadan gecebilir. Bir nevi keklemeye olayı (-Ja, ich bin eine Deutschtander. -Albay Smith'e haber verin, burada salak bir Fransız kumandanı var.).

EAGLE EYES: Bu ve bundan sonraki yetenekler sadece Kızılderilliler içindir. Bununla bir kartalı yönetmeye başlarsınız ve haritayı kısa yoldan açarsınız (-Teğmenim, canım güldüm, gel bakım buraya. Güzellim neden düşmanın Alman olduğunu söyledin bana ha? Mantık bir açıklama bekliyorum...).

TRACKING: İz sürme.

BEAR CONTROL: Bir ayyı kontrolö- nüz altına alırsınız. Çok işe yarar, ben ikinci bölümdeki tüm İngilizler'i bir ayyıyla temizlemiştüm (- Aman çok korktum, aklınsı beni o ayl postuyla korkutacak- sin ha. Ben kumandanım olsam, kimseden korkmam. Bunu bil, buna göre davranış).

DEER DISAPPEAR: Yanınızda geyik derisi varsa, geyik kılığına!!!!) girmenizi sağlar. Böylece düşmanlar sizin düşman olduğunuzu anlamaz, ama avlayabilir, ki bu da aynı şeye çıkar kanımcı (- Aaa, teğmen sen buradaysan, arkadaş- ki ayı postunun içindeki.i...ili.li.... ayı?....post?...a....ayı....).

BEAVER DISAPPEAR: Suyun içinde kunduz kılığına girmenizi sağlar. Şimdi nasıl oluyor diye sormayın, oluyor işte (-IMDA AAAAAAAA AAT.....Kumandanın günüluğu burada bitiyor).

Bir Gün Göreve Çıkmışık Teğmen ve Ben...

Oyunu başladınız ve kendinizi bir kalenin içinde buldunuz. Bu kalede gide- bileyeciniz dört bina var:

SUPPLY: Buradan adaminizin yete- neklere göre çeşitli aletler alımlısınız. Mesela MAP READING yeteneği olan birisi, elinde harita olmazsa, bu yetene-



In each of the massive campaigns you must keep your home fort safe and equipped between the dangerous missions.

ğini kullanamaz.

RESTING ROOM: Yaralanan adamları- nızı sonra burada toplayabilirsiniz.

REINFORCEMENTS: Yanınızda sadece özel karakterleri alarak ilerleyen görevlere çıkarsanız, kaleye tahta bir kutu iç- inde dönməniz gerekdir. İşte buradan kesenize göre farklı özelliklere sahip bir- çok asker kiralayabilirsiniz.

COMMAND POST: Bir sonraki görevi alıbmak için her görevin sonunda bu- raya uğramalısınız.



İlk iş aşağıdakı komuta binasına girip görevinizi almak olacak. İlk görev doğu- daki bir köprüyü İngilizler'den kurtarmak. Kolay olduğundan yanınızda 3 adam alın yeter. Adamları seçerken, TELESCOPE, BARRICADE ve SWIMMING özellikleri olanları ve keskin nişancı olanları seçin. Dışarı çıkışınca bütün adamlarınızı seçip güneydoğudaki bayrağı arayın, veya komuta menüsünden HEAD FOR EXIT'i seçin. Görev bölgesi-

ne gelince SAVE edin. Doğuya ilerle- yip köprüden geç- meden durun. Te- leskopla doğuya bakın ve düşmanla- nı görün. Köprünün batı kanadına iki si- ra BARRICADE ya- pın. Üç adamanızı arkasına geçirin ve HOLD POSITION deyin ki, düşmanı görünce oldukları yerden çıkmaları. En güçlü adaminızla köprüden geçip kendinizi düşmana gösterin, olmazsa

hayvanlara ateş edin, sesi duyan İngiliz- ler paldır küldür gelecektir. Siz de he- men kurduğunuz siperin arkasına geçin ve bütün adamlara FIRE AT WILL deyin. Köprüden aynı anda en fazla iki kişi ge- ceceğinden herkesi indirmeniz zor olmayacağı. Herkesi öldürünce grev bitiyor ve kendiniz kalenin yakınında buluyorsunuz. SUPPLY dükkanından ge- reklı şeyleri alın, yaralıları RESTING RO- OM'a bırakın ve yeni görevinizi alın.

FoF, içerdeki onca yeniliğe rağmen, olması gerektiği gibi bir oyundan değil. RTS-FRP gibi ilginç bir karışım denemiş- ler, bir bakıma başarılı olmuş da dene- bilir, ama oyunda birçok saçmalık (bir adama "Şuraya git" deyince tutup olabilecek en uzun yoldan gidiyor), eksiklikler (grafikler çok daha iyi olabi- lilmiş, videolar için ise yorum yapımıyo- rum, direkt olarak kapatın diyorum) ve yanlışlıklar (ki konu olarak Amerikan ta- rihiinin seçilmiş olması bunların en büyüğü) var. Ama bu yeni karışımında yüksek potansiyel gördüm (Bak seeen). Ve yine de bu oyunu sevdim. Minik minik adamlar; insanın içini karartmayan, yemeşil bir savaş alanı; kuş böcek ses- leri içinde, oyunu 4-5 saat zevkle oynadım. Yine de ulu bilgenin dediği gibi "Evladım, bu oyunu almadan önce iki defa düşünmende fayda görüyorum. Sonra bana gelip "Gitti param" diye ağ- lama, tepelerim"



YAZAR : Sinan Akkol

FİRMA/TÜR : Reality Time / Strateji FRP

SİSTEM : Windows 95

İŞLEMCI : Pentium 90

RAM : 16 MB

DESTEKLƏNENLER :

HDD : 111 MB

CD-ROM : 4X

MULTIPLAYER : 4 Kişi

GRAFİK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILIRLİK

LEVEL CD :

GENEL
AÇIKLAMA
6

Leisure Suit Larry's Casino

Eski dost Larry'nin ne kadar da gereksiz bir kişi olduğunu bilmeyen yoktur herhalde. Her ne kadar şuna kadar Larry'nin herhangi bir bölümünü oynamamış olsam da, oyun dünyasına birçok yenilik kattığını kabul etmek lazımdır.

Sene başında Türkiye de casinoların kapatılması bayağı olaylı bir şekilde gerçekleşmişti. Bir yanda işsiz kalan birçok insan, diğer yanda dayak yiyen gazeteciler ve tabii ki kumar tutkunları. Bu insanların büyük bir kısmı kumar oynamak için yurtdışına ya da Kıbrıs'a gitmeye başlıdilar. Ne gerek var ki, zaten Internet'te birçok casino mevcut. Hem de gerçekten para kaybedilebilecek yerler. Sı hâlinde kağıt oyunu bilmem. En iyi oynadığım oyun ise tavladır. "En hadi bakalım şunun adını koy" denildiği zaman akan sular durur. Favorim yemeğine oynamaktır. Eh ne de olsa benim gibi bir insanla yemeğine oyun oynamaya herkes cesaret edemez. Hayatım boyunca en büyük korkum ise babamla araba yıkamasına tavla oynamaktır. Babam biraz hilekar olduğundan kafasına göre kural koyar ve bol bol hile yaper. Yani ne hikmetse ben her oyunda kaybederim. Her neys... Babam bu yazıyı okumamalı.



Kumar Zamanı

Bakın arkadaşlar kumar oynamak kötü birseydir. Hatta kanunun bilmem kaçınıcı bendi, hangi hikrasiydi bilmiyorum ama kanunen de yasak. Oyun saha maşa beni bayağı sardı. Larry yine ne yaptı ne etti? Kanuna girdi. Larry Casino'da değişik kumar oyunları oynamabilirsiniz. Tabii hepsi için para gereklidir. Oyunu Larry'nin odasında başlıyoruz. Oda pek hoş değil, ama ilerde belli bir meblağ karşılığında daha lüks odalarda kalabilirsiniz. Her neyse, dedik ya para lazım diye, odada televizyon sehpası olarak kullandığı Chevy bagajında gerekli para Cash olarak mevcut. Asağı yukarı 5 milyon TL. Evet ben de şairdim, ama sanırım ulusal ayarlara bakarak para biriminin ayarlıyor olabillir. Eğlence için gerekli olan hemen her şey mevcut: İki tane komedi klubü, hediyelik eşya mağazası, düğün salonu, yemek salonu vs. Tabii tüm bu hizmetlerden faydalana bilimek içi vergi vermek, pardon yaa. Internet'e bağlı olmak gereklidir.



sunu kullanarak Casino Map, Help, Options vs. menülerine ulaşabilirsiniz. Help kullanarak oyunlar hakkında hemen her bilgiye ulaşabilirsiniz; Nasıl oynadığı, kurallar, stratejiler ve ekran. Options menüsünden oyunların özellikleri ayarlayabilirsiniz; Hızlı-Yavaş, Stiller vs. My Stuff menüsünden de mal varlığınız hakkında bilgi edinebilirsiniz. Büyük bir ihtimale dergi okana kadar oyunun On-Line özelliğini deneme şansı olmayacak. Ama rahata erdikten sonra (yanı yeterli vaktim olunca) bu özelliği de deneyeceğim. Artık yavaş yavaş sona geldim. Oyun genel olarak gayet iyi. Özellikle bayanların seslendirmeleri adrenalininizi yükseltebilecek kalitede. Larry ise bildiğimiz Larry. Eğer vurdulu tardılı oyunlardan hoşlanmam derseniz, ben de tam size göre bir oyun olduğunu söyleyirim. Hadi bol seytanlar,

Geldik yine bir ay sonuna.
Bir kere daha büyülü Yaşa
Phantom der ki keyfinize bakın
Okullar açıldı açılabık



Eğlencem Zamanı

Slots (tek kollu makineler), Poker, Blackjack, Craps (zarlarla oynanan su oyunun adı neydi yahu), Wheel Of Fortune (şu an inşaat halinde) ve rulet oynayabilirsiniz. Birçok oyuncu mevcut ve hepsi de Karun Kadar zengin. Oyunların hemen tümü jakuzzi içersin-



YAZAR : Phantom
FİRMA/TÜR : Sierra/Kumar
SİSTEM : Windows 95
İŞLEMCI : Pentium 90
RAM : 16 MB

DESTEKLЕНENLER :

HDD : 45 MB
CD-ROM : 4X
MULTIPLAYER : 4 Kişi
3Dfx - D3D - Joystick

GRAFİK : ★★★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★★★
UYGULANABILİRİLİK: ★★★★★★★★

LEVEL CD

: 9/98

8

Hileleri

SİSTEM

CYBERSTORM 2

Öncelikle oyunun kurulu olduğu dizincisinde yer alan STORM.INI adlı dosyayı bulun, bunu herhangi bir metin editörüyle açın ve sonra içine aşağıdaki kodları ekleyin. Sonra dosyayı bu yeni haliyle kaydedip çakın. Dosyaya eklediğiniz her kod, oyunda ilgili menüyle kullanabileceğiniz bir sık ektreyecektir. Aşağıdaki listede yazanlar sırasıyla soldan sağa doğru hangi kodu yazmanız gerekiyor ve ne işe yarayacağı hakkında bilgiler içerir.

Üssünüzde geçerli olan hileler:

You may have already won - Bol miktar para verir.

As good as it gets - Tüm onarım bedava yapılır.

You da man - Tüm teknoloji, binalar ve bol para verilir.

Must have! - Tüm robot tipleri seçilebilir hale gelir.

He who dies with the most toys - Tüm teknolojileri alırsınız.

Home is where the heart is - Tüm binaları seçilebilir hale getirir.

It was nice while it lasted - Teknoloji seviyeniz eski haline döner.

Savaşta geçerli olan hileler:

Tarsus - Seçili aracın pilotunu iyileştirir.

It's just a flesh wound - Seçili aracı tamamen tamir eder.

Feel my wrath - Seçili aracın cephanesini tamamen doldurur.

Fly away - Bol miktarda hareket puanı verir.

Vengeance is mine - Bol miktarda savaş puanı verir.

Did I break your concentration

**Oyunda hile yapmak istemiyorsunuz, ama öte yandan delirmenize de saniyeler kaldı. İşte karar anı, boşuna delirmeyin, bu sayfaya gözatin. Daha olmadı Cumartesi günleri arayın hile hattını, elimizden geldiğinizce ilaçınız olalım.*



Düşmanı tek atışta öldürür.

That must hurt - Birden fazla düşmanı tek atışta öldürür.

There can be only one - Ölümzsüzlük verir.

Death to all who oppose us - Tüm düşmanlarınızı yok eder.

Let there be light - Savaş sisini kapatır.

COMMANDOS

Oyun esnasında klavyeyi kullanarak büyük harflerle 1982GONZO yazın, eğer bu işe yaramazsa GONZO1982 yazmayı deneyin. Bundan sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanma imkanınız olacaktır.

SHIFT+X - Seçili olan elemeni imlecin bulunduğu noktaya ışınır.

CTRL+I - Ölümzsüzlük verir.

CTRL+SHIFT+N - Görevi tamamlamanızı sağlar.

GRAND THEFT AUTO

Eski bir oyun olduğunu biliyorum, ama Cheat'lerini tekrar paylaşmamız için o kadar istek vardı ki dayanamadık. Hem de daha gelişmiş haliyle.

İsmınızı şu şekillerde girerseniz bakın neler olur:

Iamgarypenn - Adanızın normalden daha fazla küfreder.

Iamnotgarypenn - Küfürsüz oyun.

Heartofgold - Oyunun bütün aramolarını seyredebilirsiniz.

Iamthelaw - Polisler yok olur.

Itcouldbeyou - 999 milyon 999 bin 999 puan.

Suckmyrocket - Silah, zırh ve hapishaneden çıkış kartınız olur.

Itstantrum - Sonsuz hak.

Hatemachine - Puanınızın çarpıldığı değeri ona çıkarır.

Buckfast - Öldükten sonra ** a basarsanız bütün silahları verir.

HOLIDAY ISLAND

Yeni bir oyun olan Holiday Island'da 4 milyar kazanmak için "Ctrl + Shift + Alt + G" ye aynı anda basın.

INCOMING

Ana menü ekranında iken, NUMBEREDACRESTREET yazarsanız gizli bir menü açılacaktır. Buradan pek çok hileyi çalıştırabileceğiniz gibi, beş gizli seviyeye ulaşma imkanınız da olacaktır. Ayrıca oyun esnasında SHIFT tuşuna basarak, aşağıdaki hileleri klavyeden yazabilirsiniz.

SOLIDASAROCK - Ölümzsüzlük verir.

OLDMACDONALD - Bir çiftliği zıplayan ineklere karşı koruma görevini açar.

FLYMETOTHE MOON - Ay yüzeyinde yarışmanızı sağlar.

HAVEALL - Herşeyi verir.

SUPERDAISY - Tek atışta herkesi öldürürsünüz.

INFINITELIVES - Sonsuz hak verir.

INFINITE WEAPONS - Sonsuz cephe ne verir.

- Ayrıca şu tuşları kullanabilirsiniz:
- F2 - Kolay hedefleme.
- F3 - Ölümüzlük.
- F4 - Sonsuz hak.
- F5 - Sınırsız cephe ne.
- F6 - Smart Bomb.
- F7 - Oyundan çıkış.

LANDS OF LORE 2

Oyun sırasında IAMLAME yazarsanız, ölümsüz olursunuz (DİKKAT: Denenmemiştir).



M.A.X. 2

Öncelikle oyunun kuluğu olduğu dizin içinde yer alan Max2.ini dosyasını bulun ve bir metin editörü yardımıyla açarak, aşağıda belirtilen değişiklikleri yapın. Daha sonra dosyayı bu yeni haliyle kaydedip çıxın. Eğer doğru yaptığınız, tüm Campaign görevlerini pynama imkanına kavuşturacaksınız.

```
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
```

MORTAL KOMBAT 4

Cheat Menüsü için:

Adım 1) VS ekranında 312203 numaralı kombat kodunu girin (1. ve 2. oyununun tuşlarını kullanarak).

Adım 2) Maçı iptal edin (quit) ve Practice Menüsüne girin.

Adım 3) Birinci oyuncuya zorluk derecesinin (difficulty setting) üzerine gelip, LOW KICK+BLOCK'u 15 saniye kadar turun. Böylece Cheat menüsü açılacak.

Birinci veya ikinci Fatality'leri yapmak için yukarı+HP tuşlarına basmanız lazımdır.

Stage Fatality'sini yapmak için Spike Fatality: Herhangi bir arena da yapılabılır. Rakibinize yakın durup yukarı+HP tuşlarına basmanız lazımdır. Fan Fatality sadece Prison arenasında yapılabilir ve bunu yapmak için de yukarı+HP tuşlarına basmanız lazımdır.

POWERBOAT RACING

Aşağıdaki kodları Password olarak girin:

- FAN - Minnow model katamaran tekne.
- DIP - Pike model katamaran tekne.
- URN - Barracuda model katamaran tekne.
- EPS - Şampiyonluk modunu açar.
- PBR - Slalom.
- PDL - Gizli pisti açar.

Aşağıdaki hileleri ise isim olarak girin:

- SML - Küçük tekneler.
- BIG - Büyük kafalar.
- POW - Büyük motorlar.
- BAA - Bilgisayar sizin yerinize yarışır.
- BIF - Çarpışmaları kapatır.
- WIN - Her zaman yarışı kazanmanız sağlar.

SANITARIUM

Bu aslında bir Cheat değil, tam açıklamayı yazarken eksik yazdığım birşeyin tamamlanmış hali. HIVE bölümündeki ses çıkarılan böceklerin olduğu kapıyı açmak için böceklerle su sırasıyla basmanız lazımdır: En üstteki böcüğe bir numaralı böcek dersek : 5-2-2-4-1-3. Tamam mı? Oldu mu? Ohh bee. Lütfen artık "Eksik yazmışım hocam" diye telefon edip beni vicdan azabından kıvrandırmayıf.

SENSIBLE SOCCER 98

Maça değilken F9'a bastıktan sonra (özellikle taktik ekranında deneyin), çıkan ekrandan oyunun hızı, topun ne kadar zıplayacağı, yerçekimi, kalecilerin kabiliyeti gibi oyunla ilgili birçok seçenekin değiştirilebilirsiniz.

SIN Demo

Aşağıdaki hileler sadece demo versiyonunda geçerlidir:

- /health 999 - Tam sağlık verir.
- /wuss - Tüm silahları verir.
- /superfuzz - Ölümüzlük modunu açar.
- /nocollision - Duvarların içinden geçmenizi sağlar.
- /wallflower - Düşmanların size nişan almasını öner.
- /spawn heligun - Heligun verir.
- /spawn ReactiveShields - Metalik görüntü efektini açar.

STAR CONTROL 3

Bu oyunun savaş kısmında faydalana bileyebileceğiniz bir hile mevcut. Savaş esnasında ALT-F9 tuşlarına basarsanız, tüm

savaş yeniden başlayacak ve tabii herkesin sağlığı tam olarak yenileneciktir. Ne varki oyunun bu kısmında faydalana olacak bir programlama hatası mevcut, eğer bir düşmanı öldürdüğünüzde tam o patlarken ALT-F9 tuşlarına basarsanız, savaş yeniden başlayacak, ancak sadece sizin sağlığınıza dolacak ve düşman gemisi hemen yok olacaktır. Zamanlamayı doğru yapabilerseniz, geminiz çatışmadan sağlam olarak kurtulabilir.

STAR GENERAL

Bu oyunda hile sadece v1.1 sürümünde geçerli, oyunu bir Patch sayesinde bu sürümde upgrade etmek mümkün. Uzay görüntüsünde iken, CTRL+SHIFT+F2 tuşlarına aynı anda basın, sonra herhangi bir gezegen görselini üzerine gidin ve Enter tuşuna basın. Ekranda göstergeden paranızın artmış olduğunu göreceksiniz. Unutmayın, tuş kombinasyonuna ne kadar uzun basılı tutarsanız, alacağınız paranan miktarı o kadar artar.

WARGAMES

Bu Cheat okuyucumuz Yüreğir Tekeli'den son anda geldi. Sağol Yüreğir. Taze taze durmanı tüterken yayınıyoruz.

F1'e bastıktan sonra:
eyeofgod: Yavaş makinelere daha fazla Zoom yapılması sağlar.
salactossed: Hefhangi bir görevi seçme (bu kodu girdikten sonra oyundan çıkış ana menüde CTRL+H Norad CTRL+W W.O.P.R missionları için basın).

hermes: Bina ve unit yapımı hızlanır.
morningafter: Sisi kaldırır, haritayı açar.

gimmiegimmie: Bütün teknolojiyi verir (iki bölümü Mole Bomb'la bitirmek gibi).

unclejohn: Ölümüzlük.
chaching: \$ 10,000
mrmuscle: Araçların zırhlarını geliştirir.
bigsofty: Düşmanın zırhlarını downgrader eder (Türkçe'ye ne güzel çeviriyo rum değil mi??).
coffee: Hız arttırır.
beer: Düşmanın hızını downgrade eder.
shaft: Upgrade firepower.
shank: Düşmanın firepower'ını downgrade eder.

WORLD CUP 98

Mac sırasında seyircilerin sahayı terk etmesi için "CITY", sahadaki çimlerin yok olması için "Y" yazın.

M A S A Ü S T U F R P

Her Kahraman Macera Rehberi

Artık bir Zindancıbaşı'nız, bir oyun grubunuz ve özene bezene yarattığınız karakteriniz var. Şimdi sıra bu öğeleri başarılı bir şekilde biraaya getirmeye, yani eğlenmeye geldi.

Ama öncelikle burada birkaç kavramı açıklama ihtiyacı duyuyorum:

Maceracının bilmesi gereken kavramlar

Zindan: Genelde Zindancıbaşı'lar tarafından tasarlanmış, oyuncuların pek çok canavarla karşılaşıkları ve taşıyamayacakları kadar çok hazine barındıran, rutubetli, karanlık ve karmaşık mekanlar. Genelde her macerada bir kere ziyaret edilir.

Party (Grup): Üç ya da daha çok kahramanı birarada bulunduran ve macera arayışında olan topluluğa verilen isim. Grubun elemanları uyum içinde ve birlikte hareket ederlerse, hem kendi ruh sağlıklarını hem de Zindancıbaşı'nın sağlığı açısından daha iyi olur.

X.P. (Tecrübe puanı): Oyunda karşınıza çıkan yaratıkları yendiginiz ya da zor engelleri aştığınız zaman kahramanızın topladığı puandır. Biriken puanlar seviye atlamanızı sağlar (bkz. Level).

Level : Bunu iki sayı önce detaylıyla konuşmuştu. Hiç karıştırmıyorum.

Heal olmak (iyileştirilmek): Her grubun rahibine özgü bir yetenekdir. Her genç maceracının defalarca başına gelir.

Yirmi atmak: Yirmi yüzü zarla saldırgan yirmi atmak, rakibine iki katı zarar vermek demektir. Masa etrafındaki herkesin sevinç çığlıklar atmasına yol açar.

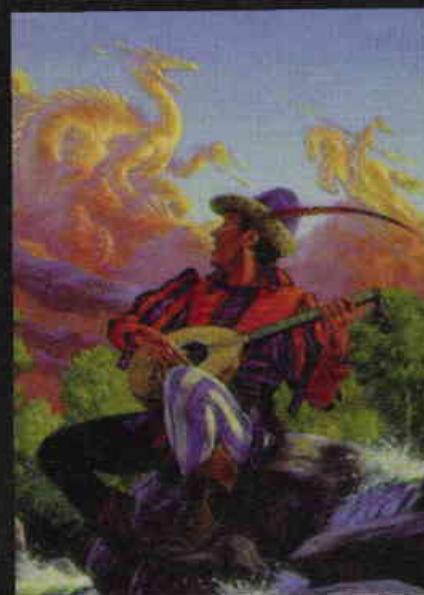
Bir atmak: Yüzüne gözüne bulaştmaktır. Kılıcı taşa vurmak ya da yayın ipinin kopması olarak işaretlenebilir. Oyuncunun yuhalanmasına sebep olur.

Başarlı bir macera için gerekli şartlar

Her başarılı macera için organize olmuş bir gruba ihtiyaç vardır. Bu grupta yer alan kahramanların farklı yeteneklere sahip olması her zaman avantajlidir. Başarlı bir grup için en gerekli özellikleri ve dikkat edilmesi gereken hususları sıralamak gereklidir:

→ Her grubun kas gücü olmalıdır. Yani en az bir savaşçının bulunması her durumda şarttır.

→ Grupta bir dinadamı bulunması da çok önemlidir. Düşünün ki bir zin-



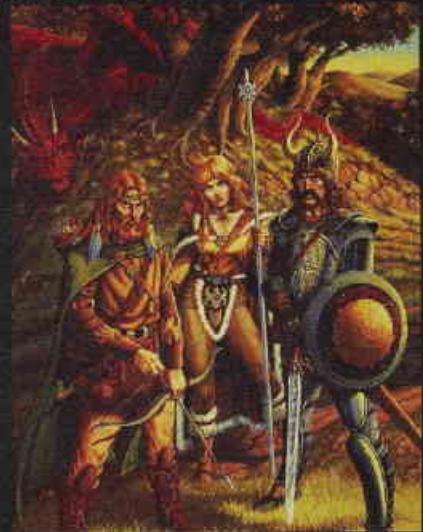
danın derinliklerinde sizin ve tüm kahramanlar olmek üzere. O zaman siz heal edecek (bkz. Yukarı) bir dinadaminin ne kadar gerekli olduğunu anlaysınız.

- Her grupta ip kullanmayı bilen, iyi ok atabilen ve gizli kapıları hissedebilen üyeler olmasında fayda vardır.

- Her karşılaşığınız yarattiği yok etmek yerine, savaşmadan da hedeflerinize ulaşabileceğinizin bilincinde olun. Bu durumda, ağızı iyi laf yapan, karizması yüksek bir karakterin grupta bulunması faydalı olacaktır.

- Yanınızda mutlaka ip, meşale, yağışeleri (nedenini sonra anlaysınız), yedek kıyafet ve bulduğunuz hizineleri taşımaya yarayan merkep ile benzeri yük hayvanları bulundurun.

- Bir zindanda ya da kasabada dinlenmeye karar verdığınızda, bulunduğu odanın kapısının arkasına mutlaka birşeyler yığın. Gece baskınları çok olağandır.



- Macera sırasında karşınıza çıkan üç kadından ikisi size kazık atmaya hazırlanıyor. Dikkatli olun.
- Size ikram edilen her üç yemekten ikisi zehirlidir. Buna da dikkat edin.
- Paranoyak olmak her ne kadar faydalı olsa da, karşılaşığınız her karakterin size üçkağıt açacağını zannetmeyin.

Hazineler

İşte oyunun kayması. Başarılı bir macera esnasında ve sonunda kahramanlarımız pek çok hazine bulacaklardır. Şimdi bu hazinelerin bir kısmına yakından bakalım:

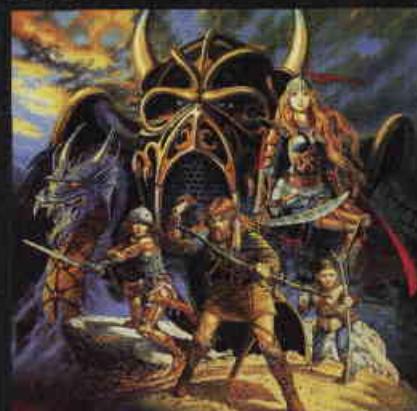
Para ve sikkeler: Platin, altın, gümüş ve bakır sikkeler en çok rastlanan hazinelerdir. Taşınması zor olmakla birlikte, sikkeler maceracıların tüm ihti-

yaçlarını karşılamakta kullanılır.

Sanat eserleri: Hayaletli şatonun duvarındaki değerli tablodan kötü büyüğünün salonundaki vazoya kadar pek çok değişik eşyayı kapsayan bu kategorideki hazineleri elden çıkarmak her zaman kolay olmaz. Bir de bu eşyalarnın kirılma ihtimalinin yüksek olduğu düşünürsek....

Iksirler: Bunlar genelde küçük şişelerde farklı renkli sıvılar olarak karşınıza çıkar. Uçmaktan büyümeye, heal olmaktan geçici bir süre için seviyenizi artırmaya kadar birçok fonksiyonu gerçekleştirmeye yarayan bu iksirlerin gerçekten ne işe yaradığını anlamadan tek yolu, çoğu zaman tatmaktan geçer.

Büyüülü silahlar: Her savaşçının rüyası olan bu silahlar, rakiplerinizi daha kolay vurmanızı ve daha çok zarar vermenizi sağlar. En çok bulunan silah Uzun Kılıç +1'dir. Büyüülü silahlar çok değerli ve pahalıdır, ama o parayı verebilecek alıcı bulmak hemen



imkansızdır.

Büyüülü zırhlar: Bunlar daha nadir olmakla beraber, yine de hemen her macerada karşınıza çıkacaktır.

Büyüülü sopa, değnek ve asalar: Bunlar her büyüğün yanından ayrılmadığı büyülü eşyalardandır. Alevtopu ya da yıldırım yapanlarının yanı sıra, iyileştiren değnekler de mevcuttur.

Kalıntı ve yapıntılar: İşte en nadir karşınıza çıkacak hazineler. Kalıntı ya da yapıntıların bulunması bile başı başına birer maceradir. Eski zamanlarda yapılmış ve güçlü büyülerle üretilmiş kalıntı ve yapıntılar, taşıyanlara yarar getirdikleri kadar, zarar da vermektektir.

Basmakalıp Maceralar

Yazının bu son bölümünde bazı klişeleşmiş macera örnekleri vermek istiyorum:

Kızı kurtarma: Bu macera genelde kaçınan bir kızın kurtanması görevinin gruba verilmesyle baslar. Kurtulan kızın en yakışıklı karaktere aşık olmasıyla da sona erer.

Eskort: Bu macera sırasında grubun görevi değerli bir eşyayı ya da önemli bir şahsiyeti bir yerden başka bir yere salıvermekle ullaştırmaktır. Grup genellikle yolda saldırıyla uğrar.

Hazine avı: Grub burada çok büyük bir hazinein varlığı hakkında dedikodu duyar ya da ellerine eski bir hazine haritası geçer. Oyun hazinein bulunmasıyla sona erer.

Köyün belası: Bu oyunda söz konusu olan küçük köy ya da kasabaya güçlü yaratıklar添加mıştır. Gruptan bu yaratıkları yok etmeleri istenir.

Krala yardım: İyi kral, kötü akrabası tarafından tahttan indirilir. İyilik timşali olan grup tekrar tahtını kazanması için krala yardım eder. Oyun kraliyet hazinesinin grup tarafından yüzsüzce yağmalanmasıyla sona erer.

Bu sayıda sizlere küçük bir rehber sunmayı amaçladım. AD&D ya da herhangi bir fantastik rol yapma oyununda karşınıza çıkabilecek olaylardan bahsettim kısaca. Tabii bu hazineler ve efsanelerle dolu dünyalar hakkında daha detaylı bilgi almak istiyorsanız, gitmeniz gereken yer Gerekli Şeyler'dir (212 240 40 57).

Gelecek sayıya kadar tüm büyülü kılıçlar sizlerin olsun.....

Zindancıbaşı

BILLYBAT

Yeniden aramızda

Billy Bat ismi size birşey hatırlatıyor mu? Bilgisayara, özellikle de bilgisayar destekli eğitme așına olanlar bu adı mutlaka anımsayacaktır.

Billy Bat sevimli bir yarasa, işi de küçük çocuklara. Onlara zevkli anılar yaşatırken, bilgi aktarmak, yaratıcılığını ve düşünme becerilerini geliştirmek için uğraşıyor. Bu ülkenin yabancısı değil; disket sürümü neredeyse beş yıl önceden evimizde yerini almıştı. Ama şimdi CD'li sürümleri ile daha renkli daha eğlenceli ve daha eğitici olarak karşımıza çıkıyor. Üstelik fiyatı disket kadar ucuz olan bu dört CD, çocukların ekrana bağlayacak kadar güzel. YARATICILIK DÜNYASI, DÜŞÜNCE OYunu, UZAY SAVAŞLARI, HAYALETLER KALESİ isimli bu CD'ler raflarda sizleri bekliyor.

İsterseniz içeriklerine bir göz atalım;

Yaratıcılık Dünyası

Yaratıcılık kısırtılmak ister. Belki de bir çocuğun yaratıcılığını kısırtmanın en uygun yolu bu (üstelik zararsız). Boyama kitabı, sihirli mozaikler, roket resimler 4-10 yaş çocukların için tavsiye ediliyor.

Düşünce Oyunu

Düşünme alışkanlığı küçük yaşı başlamalı. Bu program karar verme

süresi üzerindeki yetileri parça bulma, eşleştirme gibi oyunlarla geliştiriyor. 3-7 yaş arası çocuklar için tavsiye ediliyor.

Hayaleter Kalesi

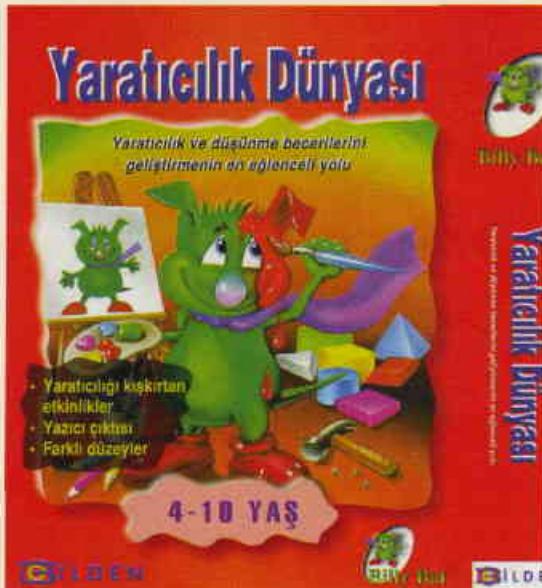
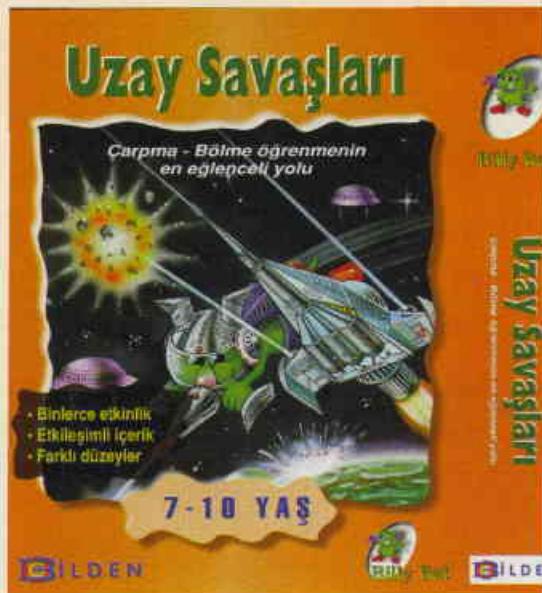
Adına bakmayın, ortada bir kale ve kalede hayaletler var. Ama bu senaryo 6-8 yaş arası çocuklara toplama-çıkarma öğretmek için hazırlanmış.

Uzay Savaşları

Galaksi işgal altında. Billybat uzay gemisine atlıyor, düşmanlarla amansız bir savaşa tutuşuyor. Tek silah ise, çarpmacı-bölme bilgisi. Ne dersiniz böyle bir senaryo sayesinde 7-10 yaş arası çocuklar çarpmacı-bölme öğrenemez mi?

Billybat dünyanın her yerinde geniş bir kullanıcı kitlesi bulmuş. Elbette yerel şirketler tarafından ana dillerine çevrilerek kendi pazarlarına sunulmuş. Ülkemizde bu işi BILDEN üstlenmiş.

Dünyaca ünlü BILLYBAT Türkiye'de BILDEN'in tecrübe ve desteği ile karşımızda. Eh, ne dersiniz sizce de bir denemekte fayda yok mu?



Minimum konfigürasyon :

486 ya da üstü bir PC 8 MB RAM, 10 MB Hdd

16 bit ses kartı

CD-ROM sürücü Windows 95

Fiyat (CD başına): 20\$+KDV

Bilgi için: BILDEN BİLGİSAYAR

Tel: (0212) 230 51 82 (PBX)

OXFORD INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA



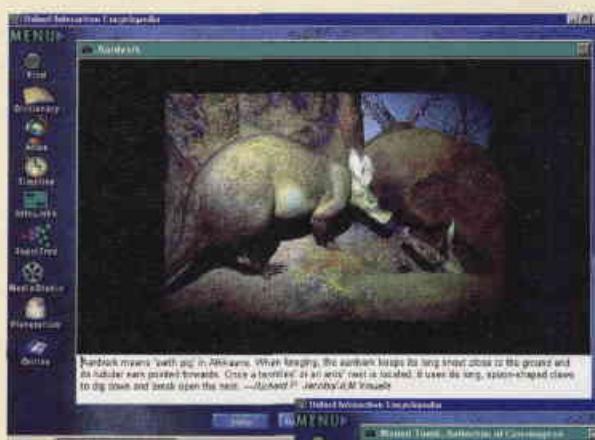
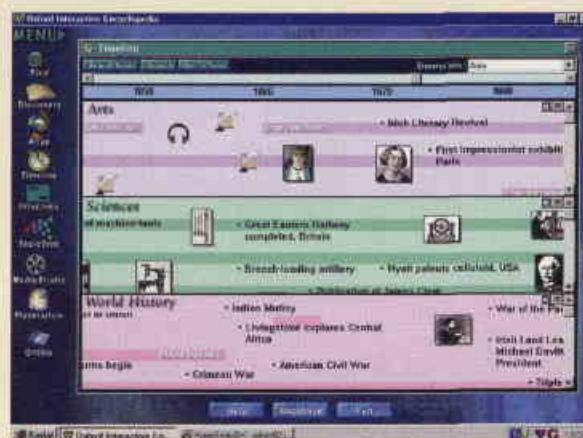
Eskiden ansiklopedi deyince, en az 10 ciltten oluşan, kara kara kaplarıyla görenlerin içini karartan, sadece dönem ödevleri için kaynak arandığında başvurulan kitaplık süsleri gelirdi akla. Ama bilgisayarların ve özellikle CD teknolojisinin evlere girmesiyle beraber, sadece kağıt üzerindeki yazı ve resimlerden oluşan bu bilgi kaynakları çok farklı bir cehreye büründü. Eğer elinizin altında bir bilgisayar ve Oxford Interactive Encyclopedia gibi bir multimedya ansiklopedisi varsa, onlarca cilt arasında istediğiniz başlığı aramak

dinleyebilir, tanıtıcı bir videosunu seyredebilirsiniz.

Oxford Interactive Encyclopedia, ansiklopedi konusunda kalitesini kanıtlamış bir kaynaktan, Oxford Üniversitesi'nden geliyor. Türkiye'deki dağıtım hakları Raks New Media tarafından alınan O.I.E., bütün ansiklopedik ihtiyaçlarınızı karşılayacak kalitede bir yapım. Bünyesinde Oxford'un beş farklı bilgi kaynağını toplamış. Buna kısaca bir göz atarsak:

- **9 ÇİTLİK OXFORD RESİMLİ ANSİKLOPEDİSİ:** Gerçek bir bilgi hazinesi diyebilirim. Tek yapmanız gereken aradığınız disiplin başlığını yazmak ve biraz beklemek. Konuya ilgili bütün yazılar, resimler ve diğer multimedia kaynakları emrinize amade olacaktır.

- **THE ELECTRONIC NEW SHORTER OXFORD ENGLISH DICTIONARY:** Tam bir sözlük. İngilizce'de karşılaşabileceğiniz bütün kelimelerin anlamaları, ilgili resimler. Tek dezavantajı, sadece İngilizce'den İngilizce'ye karşılıkların bulunması.
- **THE CONCISE OXFORD THESAURUS:** Konuşma ve yazmanızı daha derin, ilginç, cazip ve heyecanlı kılacık



zorunda değilsiniz. Kahvenizi yudumlarken, istediğiniz konu başlığını yazıp aradığınız bilgiye saniyeler içinde ulaşabilirsiniz. Ve bu bilgi kuru bir yazdan ve birkaç resimden oluşmak zorunda da değil. Bir ülke hakkında araştırma yaparken, ülkenin yerel müziklerini



350 bin eş ve zıtlanmış kelime ile, dünya üzerinde yaşayan insanlar, çeşitli yerler, nesneler, dünyanın harikaları ve burçları ile ilgili 400'den fazla tablo gibi resim.

- **OXFORD DICTIONARY OF THE WORLD:** Dünyanın çeşitli ülkeleri, yerliileri, dinler, şehirler ve doğal güzellikler hakkında bilgiler sunmaktadır.

- **OXFORD BİYOGRAFİ CEP SÖZLÜĞÜ:** Dünyadaki birçok ünlünün biyografik kayıtları, geçmişte ve bugün var olan çeşitli ülkeler, farklı kültür ve zamanlar geniş çapta ele alınmıştır.

İşte size tam bir bilgi hazinesi. Tek dezavantajı, tamamen İngilizce olduğu için yeterli seviyede yabancı dil bilmenyenlerin bu kaynaktan faydalananamaması olası. Birilerinin bu yapımı Türkçe'ye çevirmesi çok faydalı olurdu.

Eğer yeterli düzeyde İngilizce'niz varsa, aradığınız herhangi bir şeyi bu CD'de bulmamanız pek olası değil. Üstelik, eğer bir konu hakkında bu CD'deki bilgiler yetersiz gelirse, program kendinden Internet'e bağlanarak, konu hakkındaki bilgileri sizin için toplayıp sunabiliyor.

Daha ne isteyebilirsiniz ki?

BİLGİ İÇİN:
Raks New Media
(0212) 213 64 60
Fiyatı :



SFS FLIGHT CONTROLLER

SUNCOM, uzun zamandan beri bilgisayar kumandaları üzerine çalışan ve bu konuda uzmanlaşmış bir şirket. Yaptıkları kontrol cihazları (Joystick demeye dilim pek varmıyor) ergonomi ve kullanım rahatlığı açısından rakiplerinden hiç aşağı kalmıyor. Özellikle uçuş simülasyonlarına yönelik olarak hazırladıkları Joystick ve kumanda cihazları oldukça üstün teknik özelliklere sahip. Şirket, gerçek F15 kontrol çubuğu birebir benzeyen F15 Talon Joystick'inden sonra, yeni ürünleri olan SFS Flight Controller'i piyasaya sürdü.

SFS Flight Controller'in üzerindeki kırmızı LED, Joystick'in kullanımına hazır olduğunu gösterir. Çoğu uçuş simülasyonu kontrolünde kullanılan cihazlarda olduğu gibi, SFS Flight Controller'da da dört yönlü HAT SWITCH unutulmamış.

Bu ufak düğme özellikle günümüzün SANAL KOKPİT teknolojisine (simülasyonlarda kullanılan



ve kokpitin içinde istediğiniz heryere bakmanızı izin veren bir teknoloji) sahip olan uçuş simülasyonlarında, kafanızı istediğiniz yöne çevirmenizi çok kolaylaştırıyor. Bununla birlikte Joystick'ın üzerindeki dört farklı düğmeye istediğiniz fonksiyonları atayarak, klavyenize düşen görevi küçük bir miktar da olsa azaltabilirsiniz.Çoğu Joystick kullanıcının kabusu haline gelen Trim ayarları, SFS Flight Controller'da kullanılan yeni potansiyometreler sayesinde artık sorun olmaktan çıkmış.

Peki, böylesi bir Joystick çok pahalı değil midir? Aslında Türkiye'de bulabileceğiniz rakiplerine göre biraz pahalı. İngiltere fiyatı 29.99 pound, ama rakiplerine göre oldukça sağlam ve yeni bir teknoloji ürünü olan SFS Flight Stick, simülasyon hastalarının hayatını oldukça şenlendireceğe benziyor.

Bilgi için: **SUNCOM**
Tel: (0044) 1285 642211
www.suncominc.com

SOUND BLASTER LIVE

Creative'in Son Harikası

Son bir yılda PC'deki video kartlarındaki gelişme, ses kartlarında maalesef yaşanamadı. Son zamanlarda çıkan bütün ses kartları gerçek 3D ses efekti sağladıklarını söylüyorlar, ama Aureal 3D formatını destekleyen birkaç ses kartı hariç, diğerleri

standart sağ-sol stereo sesin dışına çıkmadılar. Tek yaptıkları ISA slotu yerine artık bir PCI slotu kaplamaları. Ama çok yakında bu değişecek, çünkü gerçek 3D'yi evlerimize taşıyacak olan ses kartı yola çıktı, geliyor: SOUND BLASTER LIVE.

Peki bu zimbirti daha öncekilerin yapmadığını nasıl gerçekleştiriyor? Şöyle, ses kartının içinde aynen 3D hızlandırıcı olan ekran kartları gibi bir hızlandırıcı çip var. Bunun sayesinde, işlemci yüklenmeden ses üzerindeki birçok işlemi gerçek zamanlı olarak gerçekleştiriliyor. Ayrıca, üç boyutlu ses verebilen normal ses kartlarında, sadece bir çift hoparlör kullanılabilirdi. Ve üç boyutlu hissedebilmek için kafanızın her iki hoparlörden de belli mesafede ve eşit uzaklıktta olması, oyunu oynarken hemen hemen hiç kırımdamaması gerekiyordu. Bu durumda bile, algıladığınız üç boyut hissi genellikle sağ ve



soldan gelen sesleri duyanızın dışında birşeye yaramıyordu. İşte Sound Blaster Live'in bir üstünlüğü de burada ortaya çıkıyor; buna iki çift, yani dört adet hoparlör bağlılığını sunuyor. İkişi öne, ikisi arkaya yerleştirilen bu hoparlörlerin sayesinde, ses kartına destek veren oyunlarda sesler dört bir yandan geliyor. Sound Blaster Live'in kutulu versiyonu, bu özelliğe sahip bir oyunun tam versiyonuyla beraber geliyor: UNREAL. Zaten deli gibi heyecanlı olan bu oyunun Live ile birleşince neler kadir olacağını düşünmek beni daha şimdiden heyecanlandırmıyor.

Bu yazımı yazdıktan sonra birincil Sound Blaster Live'ımız, gümüşe takılmış beklemeydi. Eğer önmüzdeki ay elimize geçerse, yeni ve daha kapsamlı bir inceleme yapacağımıza emin olabilirsiniz.



Bilgi için:
Empa:
Tel: (212) 599 30 50
Gen-Pa:
Tel: (212) 288 10 78



SMALL SOLDIERS



Small Soldiers, önmüzdeki aylar da gösterime girecek olan aynı adlı filmin Playstation versiyonu. Yakında PC versiyonu da çıkacak olan Small Soldiers'ın konusu daha çok 10-15 yaş arası oyunculara hitap edecek gibi. Yüksek düzeyde yapay zeka içeren bir çip, yanlışlıkla GI-JOE tipi oyuncak askerlerin içine yerleştirilir. Bu yanlışlı-

ğın nasıl yapıldığı önemli değildir, önenli olan bu yanlışlığın sonucudur; askerler kendi başına hareket etme kabiliyetine sahip olur. İşin kötüsü, sadece Commando Elite adlı grup değil, Gargonites denilen ucubik yaratıklar da aşka gelir. Sonuçta düşman olan bu iki grubun arasındaki savaş yüzünden gerçek insanların hayatı tehdilkeye girer.

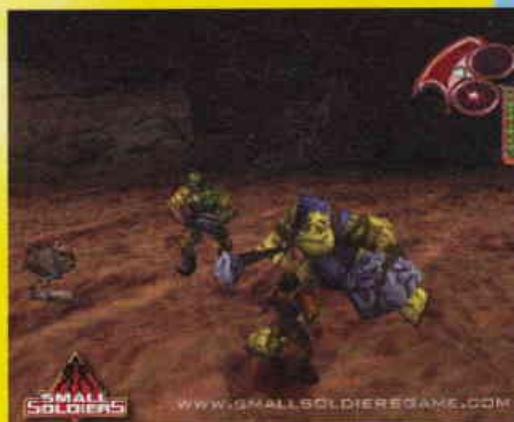
Hangi tarafı seçerseniz seçin on farklı görevi sırasıyla bitirmeniz gerekiyor. Görevler aynen Micro Machines'deki gibi evlerin içinde ve çevresinde geçiyor. Ne de olsa yonetikleriniz oyuncak ve boyalarına uygun mekanlarda çarpışmaları gerekiyor.

Her iki taraftan da seçebileceğiniz altı farklı karakter var. Hepsinin silahları ve konuşmaları birbirinden farklı. Adamları-

nızın özel silahlarının yanı sıra (silah, ok ve yay, sopa vs.), etraftan toplayıp yanınızda taşıyabileceğiniz eşyalar da var. Bunlar küçük oyuncaklara çok uyan cihazlar. Çatapatlar, minik elbombaları gibi bilumum ufak nesneler bu gruba dahil.

Bu oyun daha çok küçük yaştaki oyunculara yönelik hazırlandığı için, arabirim de ona göre düşünülmüş, yani gayet açık ve net. Oyunun tamamı Red Alert gibi üstten görülmüyor ve bu tür stratejilerde olduğu gibi, göremediğiniz yerler karanlık. Oyunun görünüşünün ve oynanışının kolay olması kesinlikle kötü bir özellik değil, aksine öğrenmek için harciyacağınız zamanın daha kısa olmasına sağlıyor.

Small Soldiers'a birden fazla türün karışımı denebilir aslında, biraz Real-Time



strateji, biraz Action ve Adventure, biraz da zeka oyunu öğeleri taşıyor. Bu da yeni neslin çabuk sıkılan üyelerinin oyundan kopmasını önleyecektir. Bölümüleri geçmek için sadece herkesi öldürmeniz yetmiyor, bunun yanında öünüze çıkacak bilmeceleri de çözmeniz gerekiyor.

Sonuç olarak, 15 yaşını aşmış olanlarla oldukça kolay gelecek olan Small Soldiers, küçük kardeşinize doğum gününde hediye edebileceğiniz oldukça kaliteli bir oyun.



YAZAR : Replacement Writer

FİRMA/TÜR : Electronic Arts / Strateji

SİSTEM : Playstation

CD SAYISI : 1

OYUNCU SAYISI: 1-2

MEMORY CARD: 1 Blok

GRAFİK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILIRLIK

***** KARO

***** KARO

***** KARO

***** KARO

ARAL İTHALAT

TEL: (212) 659 26 73

GENEL
PİAZZA
7



MIB { THE GAME }

Kara Adamlar ve Gerçek

Filmini gördünüz mü bilmem, ama konu basitçe söyle; MIB organizasyonu bir tür göçmen bürosudur. Dünyaya ugrayan ve yerleşen uzaylıları kontrol altında tutarak belirli kurallara uymalarını sağlarlar. Tabii halkın panige kapılmaması için tüm bunları büyük bir gizlilik içinde yaparlar. Otorite olarak bağlı bulundukları bir makam yoktur, onlar herseyin üzerinde ve ötesindedirler. Tabii tüm amaçları dünya halkın huzurlu bir yaşam sürmesini sağlamak ve yabancı ırklarla anlaşarak dünyayı onların şerrinden korumaktır, özellikle de yasadışı çalışan uzaylı sabotajçılarından ve kanun kaçaklarından. İşte içine bir miktar esprî katılarak ve hafifçe sulandırılarak tüm filmde ve oyunda işlenen konu bu. Kara Adamlar hikayesinin çıkış noktası ise, gerçekten de dünyanın dört bir yanında ve özellikle Amerika'da yaşanan olaylar. Bu kimliği belirsiz şahıslar gerçekten de varlar, üstelik kayıt-lara geçen olayları incelersek onlardan bazlarının insan olmayabilecekleri gibi ilginç bir fikre kapılmaz mümkün olabilir. Genellikle birdenbiré çıkış gelen bu tiplerin yaptıkları şey tipki filme olduğu gibi insanlara "bazi" konularda gördükleri "bazi" şeyleri unutturmak, eğer varsa "delilleri" ortadan kaldırılmaktır. Bunun dışında bir diğer Kara Adamlar söylencesi de Orta Çağ dönemlerine



değ uzanır, özellikle o dönemde Katolik Kilisesi tarafından bu tür bir organizasyonun oluşturulduğu söylenir. Engizisyon'a bağlı olarak çalışan bu örgüt, büyük ihtimalle Galileo gibi önemli buluşlar yapmaya hazırlanan bilimadamlarının tasviyesi ile ilgilenmek üzere kurulmuştur. Bunda başlıca amaç halkın bilinçlenip sorular sormaya başlamasını önlemek, onları daima koyun sürüleri gibi kontrol altında tutabilmekti. Aslında dünya tarihi bu tür kişi ve kuruluşlarla doludur, bunlar daima birşeyleri halkın bilmemesi gerektiği, yoksa dünyanın düzeninin bozulacağını savunarak kütüphaneleri yakmış, kaşifleri katletmiş ve "tarihi e-serileri" ortadan kaldırılmışlardır.

Kara Adamlar ve Oyun

Şimdi gelelim oyuna, MIB bir Adventure, tipki Alone In The Dark serilerinde olduğu gibi, olayları farklı yerlere konulmuş sabit kameralardan takip ediliyorsunuz. Adamınız farklı bir sahneye geçtiğinde, o bölüm yükleniyor ve buna bağlı olaylar zinciri harekete geçiyor. Oyunda üç farklı karakter mevcut, değişik bölümlerde o karakterlerle oynuyorsunuz. İlk bölüm sevimli Rap yıldızı Will Smith tarafından canlandırılan siyahı dedektifin sıradan bir hırsızlık olayına müdahale etmesiyle başlıyor. Tamam, ben Rap

sevmem, ama herif şirinlik muskası, diğer gangster bozması Rapçilerle en ufak benzerliği yok. Ancak daha ilk sahnede olayda bir tuhaflik olduğu ortaya çıkıyor, burayı sağ salım geçtiğinizde ise MIB örgütü ile tanışıyor ve işe başlıyorsunuz. Oyundaki amacınız dünyadışı kanun kaçaklarının defterini dürmek, bunun için dünyanın dört bir yanındaki yerleri ziyaret ediyorsunuz. Tabii karşınıza türlü yaratıklar çıkıyor, fakat bunlara karşı kullanabileceğiniz pek çok "yabancı" kaynaklı silah elinizin altında olacak. Görev aralarında üsse döndüğünüz zaman, önceki atış poligonuna uğramayı unutmayın, cünü görev briñgingini aldıktan sonra doğru işe başlıyorsunuz.



Asla Unutmayın

Genel olarak ele alırsak MIB fena bir oyundan sayılmaz, ancak özellikle karakterlerin kontrolünün biraz zor olduğunu söylemek gerek, alışmak biraz zaman alabilir. Bunun dışında grafiklerin orta halli olduğunu söylemek yanlış olmaz, efektler de pek oyle muhteşem değil. Oyun sizin şaşkınlığa sürükleyecek grafikler ve efektlerle donanmamış olabilir, ama bu kötü olduğu anlamına gelmiyor. Eğer oynamabilecek bir Adventure arıyorsanız, MIB güzel bir seçenek olabilir, ama unutmayın, gerçekler bu oyundaninden çok daha farklı.



YAZAR : Chainsaw Charlie
FİRMA/TUR : Gremlin / Adventure
SİSTEM : PlayStation
CD SAYISI : 1

OYUNCU SAYISI :
MEMORY CARD : 1 Blok

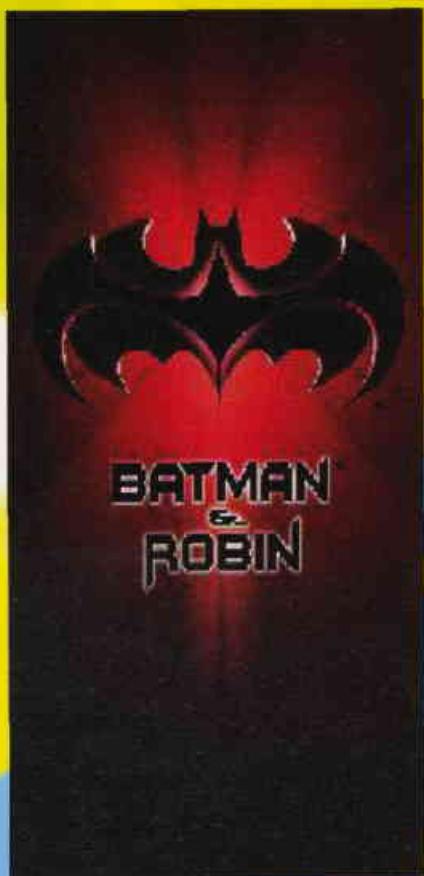
GRAFİK
SES/MÜZIK
ATMOSFER
OYNANABILIRLIK

***** XXXX
***** XXXX
***** XXXX
***** XXXX



ARAL İTHALAT

TEL: (212) 659 26 73



Batman gerçekten popüler kültürün en eğlenceli ikonlarından biri. Hele çizgi romanları seviyorsanız, ona hayran olmamanız mümkün değil. Dahi yönetmen Tim Burton'ın kült klasikleri "Batman" ve "Batman Dönüyor"'u hatırlıyor musunuz? Kedi Kadın kostümü içindeki baştan çıkarıcı Michelle Pfeiffer'ı kim unutabilir, ya da unutmak ister?

Kesinlikle doğru, Acclaim'in yeni çatırdığı Batman & Robin şimdiden kadar yapılmış en iyi Batman oyunu. Hatta ismini aldığı en son Batman filmden kat be kat daha eğlenceli. Yine de bütün bunlar çok bir şey ifade etmiyor. Karşımızda Batman'le ilgili herşeyi kendi içine toplamak yönünde iyi niyetli ama salakça bir çabadan başka bir şey bulunmuyor. Aynı Schumacher'in çektiği Batman filmleri gibi.

Yarasa Olayları

Oyun bizi üç boyutlu bir Gotham şehrine taşıyor. Biz de o ortamlarda Batman, Robin ya da baştan çıkarıcı deprecede fistık olan Batgirl olarak gezip duruyoruz. Her karakterin kendine has olayları, alet edevatı, araçları falan var.

Biraz da Bat-Girl. Peki Ya Oynanabilirlik?

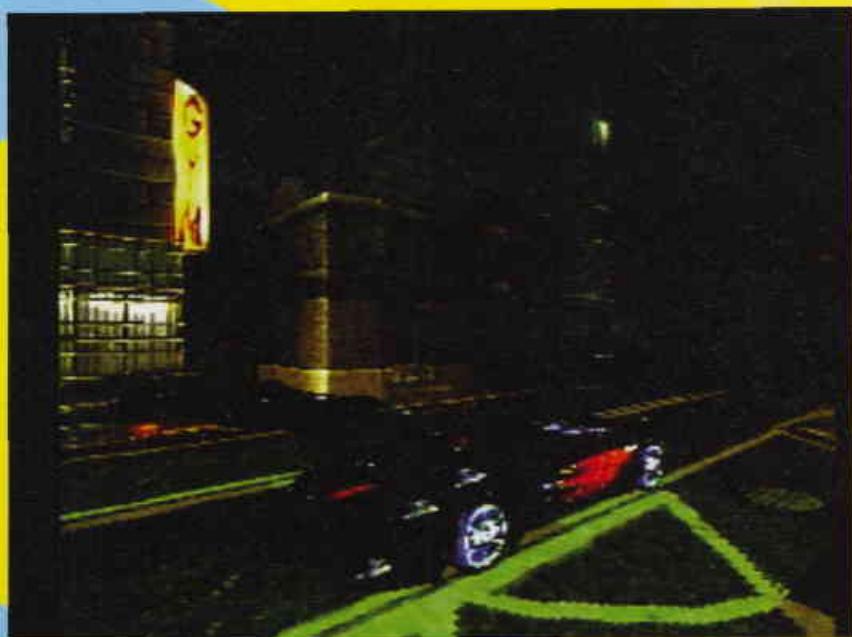
Mr Freeze ve Poison Ivy'nin saklandığı yeri bulmak için topladığımız ipuçlarını Yarasa Mağarası'na getiriyor ve Bat-Computer marifetiyle, beynimizce bir şeyler yapmaya çalışıyoruz. Bundan sonraki görevimiz pek tabiiki şehirde tespit ettiğimiz noktalara gidip kötü adamları ve yalamalarını tepelemek ve en sonunda süper-kötülerin planlarını altüst ederek onları içeri tıkmakla ilgili bölümler.

Gerçekten de Gotham büyük bir şehir ve neredeyse her kösesi ipuçları, Bonuslar ve Power-up'larla kaynıyor. Şehirde pek sık rastlanan şeylerin başında küçük sokak çeteleri geliyor. Bu berbat tipler arabalı, motosikletli ya da yaya olarak karşımıza çıkabiliyor. Bu çerçöple fazlaca uğraşırsanız, gerçek hayatı olduğu gibi amacınızdan uzaklaşabilen, mesela Mr. Freeze'in birkaç elmas daha çalmasına engel olmak için çok geç kalabilirsiniz. Böylece düşmanınızın bir sonraki hedefiyle ilgili ipuçlarını da kaçırmış olursunuz. Gotham şehri epey büyük olduğu için, suç mahlillerine ulaşmak genellikle uzun sürüyor. Öte yandan ortalıkta Batman'ın sa-



hip olduğu Wayne Industries'e ait tehisler falan da var ve buraları kestirme yol olarak kullanabiliyorsunuz. Hemen bir ekleme yapalım, şehirde turlama olaylarını en güzel şekilde yaşamanın yolu Batmobile ile gezmeye yatiyor. Bu rüya makinesinin içinde olmak acıip bir his. Öte yandan daha ziyade yaya tipler olan Robin ve Bat-Girl'ün araçlarının hem kontrolü zor hem de zevki az. Bunu bir yerlere yazın.

Tasarımcılar oyun alanının büyülü-



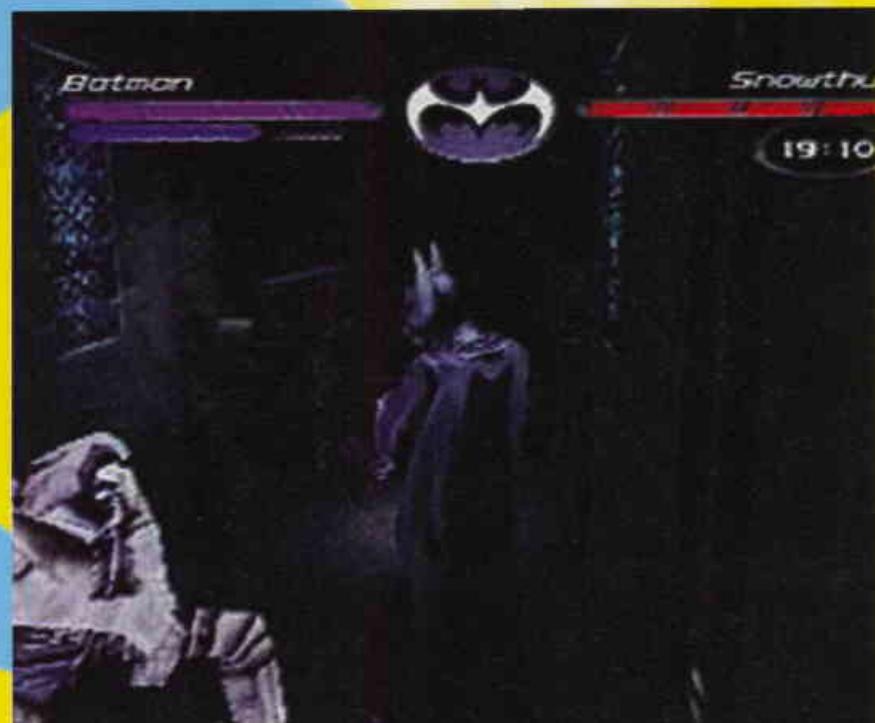


ğünden sakınmadıkları gibi, karakterlerin hareketleri konusunda da cömert davranmışlar. Zıplamak, nişan almak, dövüşmek ve eşyaları kullanmakla ilgili 20-25 hareket tespit ettil. Belki daha fazlası da vardır. Bu kadar çok detay arasında boğulduğumuzu hissederseniz, Wayne Malikanesi'nin antrenman salonunda egzersiz yapabilirsiniz, típkı gerçek Batman gibi. Gerçek mi? Hay Allah! Neyse oyundaki kamera açılanın Deathtrap Dungeon ya da Tomb Raider tadında olduğunu söyleyebiliriz. Bu oyunların avantaj ve dezavantajlarını bilirsınız. Ekranın dışına çıkmak, adamları pataklamak için yapılan birtakım ayar zorlukları falan gibi şeyler.

Kendiniz Üzmeyle

Dövüş bölümlerindeki bu aksaklı doğrusu bizi çok üzmedi ya da daha doğrusu şaşırtmadı. Bir kere bu problemler hemen hemen tüm üç boyutlu oyunlarda var. Bu oyundaki diğer bir dezavantaj da malum olduğu üzere Batman'ın tabanca falan kullanmayı sevmemesi ve yakın dövüş olayının hastası olması. Bu durumda iğkence artıyor haliyle.

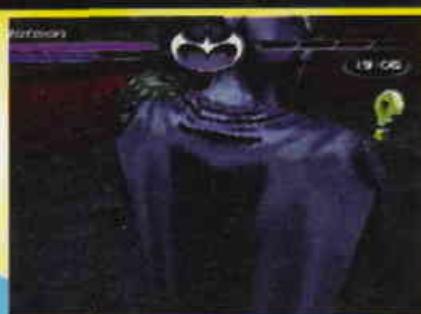
Oyunumuzun grafik tasarımını bir harika. Özellikle şehir görsel olarak çok zengin ve birbirini tekrar etmeyen değişken mekanlara sahip. Bu sayede gerçekten üç boyutlu dev bir evrende



gibi konforlu hissediyorsunuz kendinizi. Karakterler de epey özenli çizilmiş. Batman'ın meşhur pelerini epey razonlu duruyor. Neredeyse tek cansızçı ayrıntı, düşmanlar ortadan yok olurken oluşturulan konfeti patlaması. Batman gibi "film-noir" konseptine sahip bir olay böyle sulandırmanın alemi yokmuş gibi geldi bize. Ha bu arada film-noir, karamfil demek.

Batman & Robin, pataklanacak düşmanları, Gotham Şehri, gezilecek yerleriyle epey geniş, dev gibi bir oyun. Yukarıda yazılanlar kulağınızı hiç fena gelmedi değil mi? Gelmez tabii. Hepsinin doğru, ama oyuncunun salakça ve iyi niyetli bir çabadan başka bir şey olmadığı yolundaki kanımızı halen koruyoruz. Niye mi?

Cünkü iyi bir oyun, güzel grafikler, bir dolu hareket ve büyük bir oyun alanından çok daha fazla şey olsa gerek diye düşünüyoruz. Hatta Batman gibi harika bir konseptin işin içine karışması da yetmiyor. Batman & Robin vasat bir



oyun. Çünkü kendini çok fazla tekrar ediyor, oynanabilirliği de düşük ve sıkıcı.

Adım Batman'dır, Hastam Çokтур...

Eğer Batman'ı ya da Batgirl'ü çok seviyorsanız, Batman olaylarının hastasısanız ve onları görmeden duramıyorsanız bu oyunu da koleksiyonunuza katın. Bu arada siz video oyunlarının koleksiyonunu mu yapıyorsunuz gerçekten? Hay Allah!



YAZAR : Çağdaş Koçigit

FİRMA/TÜR : Acclaim / Action

SİSTEM : PlayStation

CD SAYISI : 1

OYUNCU SAYISI

MEMORY CARD: 1 Blok

GRAFİK

SES/MÜZIK

ATMOSFER

OYNANABILIRLIK

GENEL
PUAN
7





TOMBA!

Hemen Alışacaksınız

Vay be! Bir video oyununu daha heyecanlı hale getirmek için domuzların sırtına zıplayıp duran bir mağara çocuğunu kontrol etmekten daha zevkli ne olabilir? Çok ilginç, ama Sony'nin en son oyunu Tomba'da yaptığınız şey tam olarak bu! Deli gibi zevkli ve gerçekten yaratıcı bir oynanabilirlik sunuyor. Belki inanmayacaksınız ama, Tomba hem dünyadaki tüm Platform hastalannın derdine deva olacak hem de türden nefret edenleri kendine çekecektir. Aslında yana doğru scroll eden bir Plat-



form oyunu olan Tomba, aptal ama şirin Japon çizgilerini andıran senaryosuya sizi alacak ve kusursuz yesilliklerle kaplı tepelere, Amerikan çiftlik evlerinin benzersiz tadına, karanlık ve tehlikeli ormanlara ve daha bir dolu çizgofilm ortamına sokup sokup çıkaracak. İpuçları, anahtarlar, gizemli tüyler ve sayısız tuhaf nesnenin peşinde koşarken sırtlarına zıplayacak sürüyle "cool" düşmanınız olacak. Bu sırtına zıplama meselesi çok kritik, zira düşmanlarınızı bu şekilde bertaraf ediyorsunuz.

Mağara çocuğumuzun zıplamak dışında daha bir dolu hareketi var. Arkaplanların içine girebilir, ağaçların dallarında sallanabilir, sopalarla rüplerinizin kafasına vurabilir, kayalara tırmanabilir, sarkabılır ve koşabiliyorsunuz. Canlandırdığınız karakter o kadar şirin ve cazibeli ki, saniyenin milyarda birinde ona alışacak ve seveceksiniz. Oyunun kendisinde de aynı şeyi yaşayacaksınız. Oyunun zorluğu ve "Learning Curve" dediğimiz şey çok dengeli olarak tasarlanmıştır. Bir anda alışacak ve kendinizi fantastik ortamlarda bulacaksınız. Ve her bölümde zorluk artacak, hem de hiç hissettirmeden.

Tomba'nın oynanışı, eski tüfek platform oyuncuları için bir bilmeceler olmaktan çok uzak, ama hâlâ çok eğlenceli ve ilgi çekici. Oyunda dolaşır durma gerekliliği her seviyede kendine yer edinmiş gibi görünüyor. Seviyeleri öğrenmek için epey bir katılım ve merak gerekiyor. Her bölüm şirin ve eğlenceli karakterlerle dolu ve bunlarla aranızda çok sayıda konuşma geçiyor. İşte bu yüzden oyunun Uzakdoğu versyonunu falan almaya kalkmayın. Böyle birsey yaparsanız, gidip Japonca kursuna yazılın.

Kafayı Çalıştırın

Tomba, hem bir Platform oyunu hem de Adventure oyunu olabilecek kadar

PlayStation İçin Bir Başyapıt Daha

çok macera öğesi barındırıyor. Daha da güzel, oyunda Role Playing Game (RPG) temaları da var. İşinlemek için zilleri çalmak, bazı böülümlere girmek için anahtarları bulup kullanmak gibi özellikler, alışık olduğunuz Platform oyunlarından çok farklı bir şeyle karşı karşıya olduğunuzun müjdecisi.

Oyunu oynamaya başladığımızda çok şaşırduğumuzu itiraf edelim. On yıldır süren Platform oyunu geleneğine ister istemez çok yakın olduğumuz halde ve bu türün içerdığı bütün sıkıcı ögelere rağmen, Tomba'nın farkını görүnce çok ama çok şaşırıldı. Oyunumuz çok eğlenceli ve kesinlikle sıradan bir tasarıma sahip değil. Söylentilere bakılırsa, oyunun tasarımcıları yıllar öncenin unutulmaz başyapıtı "Ghouls 'n' Ghosts" u yapan adamlar. Bunu öğrenmiş olmak kuşkusuz sizin de epeyce hoşunuza gidecek.



Söz Dinleyen Yaşıdı

Herneyse, uzun lafın kısası, PlayStation dünyasına koşarak gidiip almanız gereken bir çocuk daha doğdu. Bu mağara çocuğunun maceralarına katılın. Bu satırları yazarına inanıp dediğini yapanlar, bir kezre daha kazanacaklar. Ha bir de, elinin altında Internet olanlar şu adresle bir gidiip göz atsınlar. Onları hoş bir sürpriz bekliyor. www.playstation.com/games/categories/actionadvent/tomba/



YAZAR Çağdaş Koçyiğit
FİRMASI / TUR Sonny / Platform
SİSTEM Playstation
CD SAYISI 1

ÖYUNCU SAYISI: 1
MEMORY CARD: 1 Blok

GRAFİK:
SES / MÜZİK:
ATMOSFER:
OYNANABILIRLIK:

GENEL
PUAN
10



KANUN BENİM!



**VIGILANTE
V8**

Bir sürpriz yapıp siz zombileri fazla merakta bırakmadan açıklıyorum: Vigilante 8 (V8) harika bir oyundur! Özellikle giderek efsaneleşen Twisted Metal oyunlarının hayranları zevkten çığına dönecekler. Bu kez karsılarında çok daha sofistike bir oyun duyar.

CD'mizi takınca, adet olduğu üzere bizi tam ekran bir video karşıyor. Olukça şirin olan bu video marifetyle oyunun konusunu öğreniyoruz: Birbirine düşman İki araba çetesinin sözkonusu. Küfür yürekli Coyotes ve kahraman Vigilantes. Bu arada "Vigilante" in ne olduğunu da öğrenin. Bu sözcük kanundi yollarla kendi adalet anlayışını uygulayan tipler için kullanılıyor. Kanundi kanunadımı gibi bir şey. Mesela Batman böyle bir tip. Çizgiroman okuyucularının tanıdığı Punisher-İnfazcı ise, bu olayı artık ayyuka çkaran bir karakterdi.

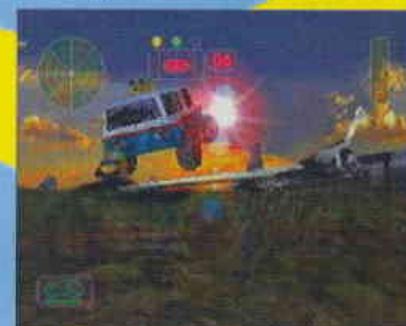
Neyse efendim, V8'de bir sürü oyun modu var. Öncelikle bir ya da iki oyuncu seçenekleri arasında karar vermek durumundasınız. Bir kişilik oyunda Arcade modunu seçerseniz, istediğiniz bir seviyede sekiz karakterden herhangi birini tercih edebilir, bir ya da dört düşmene karşı çarpışabilirsiniz. Bu satırların yazısının da sevdigi türden olan bu oyuna alışip oynayabilmenizi sağlayan Arcade modu sayesinde, hareketleri kısa sürede öğrenip bütün arabalarda uzmanlaşabilirsiniz.

Yeni Yüzler, Yeni Maceralar Demek!

Quest modunda işler iyice enteresan bir hal alıyor. Bir karakter seçiyorsunuz ve dört tane seviyenin herbiri için belirli bir göreviniz oluyor. Örneğin Coyote'ler özel bir hedefi yok etmeye çalışırken, Vigilante'lar da bunu korumaya çalışıyor

falan gibi şeyler. İşi daha da güzel kılmak için düşman araçların hepsini yok etmek de gereklidir tabii. Eğer adamınız bu dört seviyeden de alnının aksıyla çıkmayı başarırsa, güzel bir tam ekran video ile ödüllendiriliyorsunuz. Birkaç adamlı bu bölüm bitirdiğinizde ise, gizli karakterler serbest kalıyor. Oyun böyle birçok sürprizle dolu. Ayrıca bu sistem sayesinde tek bir karaktere yoğunlaşmak da gerekmeyecek. Oyun hiç sıkılık hale gelmeden sürüp gitüyor.

V8'deki seviyeler çok ama çok geniş. Patlatacak yüzlerce şey ve keşfetilecek onlarca gizli alan var. Twisted Metal se-



rinsinden farklı olarak, binaların Solid ve dokunulamaz olması konseptinden de kurtulmuş. Kılıç gibi patlatıp yok edebiliyorsunuz. Cam pencerelerin kırılıp içeri girilmesi mümkün. Etrafında jetler tıpkı kalkıyor. Birçok güzel şey oluyor!

Gereksiz Bilgiler Ansiklopedisi

Oyunumuzun ses olayı da pek güzel halledilmiş. Oyun süresince dozunda bir mizah içeren, eğlendirici konuşmalar duyuyorsunuz. Müzik ise Rock 'n' Roll ve '70'ler tarzında Funk karışımı bir şey. İşin en güzel yanı ise oyun sırasında parça değiştirebiliyor olmanız. Kendinizi oynamayı bırakmış, müziğe dalmış bir şekilde bulabilirsiniz. Tam bu esnada si-

ze küçük bir tüyo vereyim. Eğer kendi müziğinden başka bir şey dinlemeyen at gözlüklü, dik kafalı tiplerdense, oyunun müziğini kendi favori albümünüzle değiştirebilirsiniz. Nasıl mı? Oyunun yüklenmesi bitince Pause'layın. CD kapagini kaldırın, oyun CD'sini istediğiniz herhangi bir saçmalıkla değiştirin. Sonra oyuna devam edin. Eğer ölüseniz falan oyun sizden gerçek CD'yi tekrar takmanız isteyecektir, ona göre.

Grafikler, 32 bit video oyunlarında olabilecek en başarılı şekilde tasarlanmıştır. Üç boyutlu oyunların vazgeçilmez ögesi olan ışık kaynağı falan gibi şeyler unutulmamış tabii. Neredeyse oyundaki herşey gözalıcı bir şekilde patlayıp duruyor.

Tabii daha iki oyuncu modundan söz etmedik. Oyunun en mükemmel hali bu modda vuku bulmuş. İster birbirinize karşı, ister kanka olarak iki kişi oynamak mümkün. Hem de tek bir PlayStation'da! Bu modda oynarken, yatay veya dikey olarak ekran lükté bölünüyor ve güzelliklere güzellik ekleniyor.

Koşarak Gidin, Ne Yapacağınızı Biliyorsunuz!

Koşarak gidip alınması gereken bir oyun dahi. Bu ay Tomba ve Vigilante 8'ı almak iyi bir yatırım olacak siz için. Tabii havalann halen güzel olduğu bu günlerde tatil yapma imkanı olup da bunu kullanmayan hastalıklı ruhlardansanız,



YAZAR: Çağdaş Koçyigit
FİRMA/TÜR: Sony / Yarıç
SİSTEM: Playstation
CD SAYISI: 1

OYUNCU SAYISI: 1-2
MEMORY CARD: 1 Blok

GRAFİK
SES/MÜZIK
ATMOSFER
OYNANABILIRLIK

GENEL
PUNKT
9



SONY PLAYSTATION HİLELERİ

AUTO DESTRUCT

Aşağıdaki seviye kodlarını Password ekranından girerek kullanın:

Seviye	Kodlan:
2:	gSMITkjBVm
3:	gSMITjYsZ
4:	gqBJCkLmv
5:	gvBKYGnV
6:	fnFKgdHNr
7:	fnFKfdHnf
8:	fnBVgqHnr
Son seviye:	nJTTSFTr

BEAST WARS

Aşağıdaki hileleri kullanmak için oyunu dondurun, L2 tuşuna basılı tutarak kombinasyonu girin ve sonra L2 tuşunu bırakmadan oyuna geri dönün. Bu hileler herhangi bir seviyede geçerlidir.

Bölüm geçmek İçin: Yukarı, aşağı, sol, sağ, üçgen, X, X, üçgen, sağ, sol, aşağı, yukarı;

silahlınızı daha da güçlendirmek İçin: Yukarı, aşağı, sol, sağ, üçgen, X, kare.

DEATHTRAP DUNGEON

Bu oyunda ölümsüz olmak için Game Setup ekranına girin ve orada şu tuş kombinasyonunu uygulayın: Yukarı, aşağı, aşağı, yukarı, yukarı, sol, sağ, yukarı.

Tüm seviyelere ulaşmak için de ana menüye gidin ve orada sırasıyla şu tuşlara basın: L1, R1, üçgen, üçgen, kare, O, R1, L1. Daha sonra da Load Game ekranına gidin, tüm seviyelere ulaşabildiğinizi göreceksiniz.

DIABLO

Bu oyunda bol para alabilmek için şu teknigi uygulayın; önce iki kişilik bir oyun başlatın. Sonra karakterlerden birinin tüm parasını diğerine verip, o karakteri kaydedin. Kaydettığınız karakterle yeni bir oyun başlatın. Bunu dilediğiniz kadar yapabilirsiniz, bıraz zamanınızı alır, ama bir hayli altın toplayabilirsiniz.

LONE SOLDIER

Oyunu dondurun ve daha sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanın, ne işe yarıdlar yanlarında yazılmıştır.

Tüm silahları almak İçin: Sağ, aşağı, O, üçgen, yukarı, sağ,

Ölümstüzlük almak İçin: Yukarı, sol, O, üçgen, yukarı, sol.

Bölüm geçebilmek İçin: Aşağı, sağ, O,

üçgen, yukarı, sol.

LUCKY LUKE

Aşağıdaki kodları Password ekranından girerek istediğiniz bölümde geçebilirsiniz. En alta bulunan kılavuz kılaltmanın ne anlamına geldiğini göstermektedir:

TRAIN 1:	D D L J
TRAIN 2:	L L J R
PUEBLO'S:	D J L R
MINE:	L J D R
INDIAN DESERT:	R R D J
SALOON:	D D J R
WATERFALL 1:	D L L J
WATERFALL 2:	R D L L
WAGONRACE:	R D D J
BUSH WACKERS:	J D R R
DALTON CITY:	J J L R

Harflerin anlamı:

J = JOLY JUMPER
D = DALTON
L = LUCKY LUKE
R = RANTAMPLAN

MOTORHEAD

Aşağıda verilen kodları Password ekranından girmeniz gerekiyor:

1. seviye - COWRULES
2. seviye - FRAGTIME
3. seviye - TURBOMOS
- Son seviye - LASTCODE
- Yüksek çıkış gücü - INSANITY

TURBO PROP RACING

Aşağıdaki kodları Player Name olarak kullandığınızda, yanlarında belirtilen etkileri elde edersiniz.

Dikkat: "_" işaretini boşluk bırakılacak yerleri göstermektedir:

Tüm Daytime pistlerini açmak İçin: _DAY

Tüm Mirror pistleri açmak İçin: RRJM

Tüm Night pistlerini açmak İçin: _NIT

Hep kazanmak İçin: WINR

Fazladan Powerboatlar İçin: _BOA

Hurricane Boat: HURR

Sınırsız turbo İçin: RUSH

Ara sahneleri seyredebilmek İçin: _STR

WARGAMES : DEFCON ONE

Aşağıdaki kodlar sayesinde istediğiniz herhangi bir bölümü oynayabilirsiniz:

NORAD Görevleri:

- 2 Czech Republic: O, X, O, O, X, X, O.
- 3 Russian Urals:

X, X, O, X, X, X, X, O, O.

4 Cairo, Egypt:

O, Kare, X, O, O, Üçgen, O, X, Kare.

5 Cambodia: Üçgen,

X, O, O, X, X, Kare, Üçgen, O.

6 Swiss Alps:

Kare, O, O, Kare, O, X, X, O, X.

7 Libya:

Kare, X, X, X, O, Kare, O, X, Kare.

8 Channel Islands:

O, O, X, Kare, Kare, Üçgen, Kare, Kare, O.

9 Grenadines:

Kare, Kare, O, Üçgen, O, Üçgen, X, Üçgen, Üçgen.

10 Louisiana Bayou:

X, Üçgen, O, Kare, O, O, O, X, Kare.

11 China, Beijing:

O, Kare, Üçgen, X, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare.

12 Saudi Arabia:

Üçgen, Kare, O, X, Üçgen, O, O, X, Kare.

13 Arctic Circle:

Kare, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, X, Üçgen.

14 New York City:

X, X, O, Üçgen, X, Üçgen, Kare, X, Kare.

15 Omaha:

O, Kare, O, X, Kare, X, Üçgen, O, X.



W.O.P.R. Görevleri:

2 Florida Keys:

O, X, O, O, X, O, X, O.

3 Irian Jaya:

Kare, Üçgen, X, Üçgen, X, O, Kare, X, Üçgen.

4 New England:

X, Üçgen, O, X, X, O, O, O, Üçgen.

5 Russia:

O, O, Kare, Kare, O, X, Üçgen, X, X.

6 Brussels:

X, O, X, Üçgen, Üçgen, Kare, O, X, Üçgen.

7 South Africa:

Üçgen, Üçgen, X, X, Kare, Kare, X, X, O.

8 Hong Kong:

Kare, X, O, Üçgen, X, X, Kare, O, Üçgen.

9 Mexico:

Kare, O, Üçgen, Üçgen, X, O, X, X, O.

10 Bering Strait:

X, O, Kare, Üçgen, O, X, Kare, X, Üçgen.

Hollywood Kuşu

Yine bir takım ukalalıklar yaptı.

Hollywood'taki alçakların kırkı çamaşırlarını ortaya sermeye devam ediyoruz.

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

SİNEMADA BRİYANTİNLİ SAATLER: GREASE

Grease'in tekrar vizyona gireceğini duydugumuzdan beri gözümüze guyku girmeden. Biraz geç de olsa, '80'lerin ilk yarısında gösterildiğinde zevkten delirecek gibi olmuştu. Biraz daha büyüğümüzde, Tarantino tarafından yeniden keşfedilmeden çok önce televizyonda tekrar seyrettigimiz "Cumartesi Gecesi Ateşi - Saturday Night Fever" ile birlikte kült bir karakter olarak kabul ettigimiz Travolta'yla hem inceden dalga geber hem de tapardık. Sonradan Soundtrack'ını ele geçirip şarkıları ezberledik tabii.

Grease'in kendini ortamlarda tekrar gösterdiği bu günlerde, bir de baktık ki müzik halen harika, danslar olağanüstü ve bizi kimildatan enerji yerinde duruyor. Ama bu kez 13-14 yaşlarımızda fark etmediğimiz bir dolu şeyi farkettik büyük ekran da.

Filmdeki delikanlıkların, kızların göğüslerinden ve seksten bu kadar çok bahsettiklerini hiç fark etmemiştik. Rizzo ve Kenickie'nin arabanın arkasında gerçekten seks yaptıklarını da.



Müzikal filmlerin geleneklerine rağmen, karakterlerin ne kadar gerçek, ne kadar kaba ve aynı zamanda ne kadar kırılgan olduklarını anlamak için bu zaman'a kadar beklemek gerekmıştı.

Bütün bunların yanı sıra, filmin finalinin ne kadar absürd olduğu gerçekle de kafamıza bir yumruk gibi indi. Ama sonuça bu bir müzikal ve müzikal filmle rin kendi gelenekleri vardır. Her şey bir fantezi dünyasında olur ve karakterler üzüldükleri zaman ağlamak yerine şarkı söylemeye başlarlar. Müzikal bir fantezi dünyasında bile bir tutarlılık vardır. Grease kendi içinde gençlik durumları, ilk aşklar, bir ortamda yeni olmak, Teenage hamileliği, kıskançlık ve insanların aşk uğruna kendilerini değiştirmeyi nasıl kabul edebildikleri gibi, yetişkinlerin çok hafife aldığı, ama aslında hastalıklı banyonlarının bir kenarında hiçbir zararın üstesinden gelemediği için görmezden geldikleri meseleleri ele alıyor. Gerçekçi bir dünyada gerçek meseleler.

Neyse netice libarile film çok üstün. Travolta bir panter edasıyla ortalık dans ediyor. Güzeller güzeli Olivia Newton John bir melek gibi şarkı söyleyip ve ayaga fırlayıp, perdede olanlara eşlik etmek istiyorsunuz.

Kuşkusuz Grease I orada ya da burada seyretmemiş biri yoktur. Dev bir sinema perdesinde Grease olayını gerçek gibi yaşamak imkanı ayagımıza gelmişken, başka işlerle istigal etmeyin. Koşarak gidin ve bir daha seyredin.

Grease için diyeğimiz budur. Tabii başka meseleler de var. Bir tanesi bu ay gösterime girecek olan Godzilla olayı. Bu mevzuda yazmaya gerek yok, zaten "Hiçbiriniz gitmeyin" desem de gideceksiniz. Zaten gidin de. Hoşçakalın.



Çağdaş Koçyiğit



Ayın Albümleri

Bu ay da sizler için yine üç yeni albüm seçtik.

TRICKY - Angels With Dirty Faces

O Apayn...



Bazı günler sabahleyin kalkmak istemezsiniz. "Aman 5 dakika sonra kalkarım" diye diye sabah uykunuzu berbat edersiniz. Aynada suratınızı gördüğünüz zaman "Pek de hayır olmamalı" diye düşünürsünüz. Ya sivilce çıkmıştır ya da artık sakallannız batmaya başlamıştır. İşe gidersiniz, herkes üstünüze geliyormuş gibi hissedersiniz. Oradan kaçır kurtulmak için herşeyi yaparsınız. Hepsinden daha kötüsü de ertesi günün doğumgününe olması. Belki de yanlışlığınızın, hayatın adaletsizliğinin suratınıza bir tokat gibi çarpacığı bir gün olacak doğumgününe. Bir an için ölümün yaşamdan daha iyi olduğunu düşünürsünüz. İşte sizin ilaçınız; arka plana minildan Tricky ve biraz uyku. Evet Tricky üçüncü albümü "Angels With Dirty Faces" ile tekrar müzik marketlerde. Albüm çıkarmadığı süre içerisinde boş durmayan Tricky bir çok single'a imza attı. Bunlardan sonucusu da Run DMC ile beraber çıkardıkları "It's Tricky". Bu albümle beraber tam anlamlı Trip-Hop moduna giren Tricky'nin albümünden çıkan ilk videosunun ismi "Broken Homes". On iki şarkılık bu albüm en bunalımlı zamanlarınızda ilaçınız olacak. Diğer zamanlarda mı? Diğer zamanlarda da vazgeçmez bir müzik ziyafeti sunacak.

K.T.

Yaşlandık ama Ölmedik

Birçok kişinin aklına Led Zeppelin denince Robert Plant ve Jimmy Page gelir. Çünkü onlar bugün de gündemdeğer. Ama unutulmaması gereken bir baterist (şu an ismini hatırlayamadım) Led Zeppelin'in bel kemiği sayılabilir. Olsun, her şeye rağmen bu ikili Rock dünyasının efsane olmayı hak etmiş isimleri; Rockçuların tabiriyle babaları, belki de dedeleri. Her Neys... Come With Me adlı parçayı Puff Daddy ile birlikte Cover'layan Jimmy Page hemen her yerde karşımıza çıkarıyor. Ama tabii asıl önemli olan şu; bu ikili Walking Into Clarksdale ismini taşıyan yeni albümlerinin kayıtlarını 35 günde tamamlamış. Bu albümlerinin tanıtımı için Türkiye'yi ziyaret eden ve BGM'de konser veren (Konser biletleri pahali olduğundan dolayı gidememiştim) ikili, ilerlemiş yaşlarına rağmen başarılı bir performans yakalayarak kalitelerini konuşturmışlar. Toplam on iki parçadan oluşan albüm içerisinde yavaş parçalar ağırlıkta. İlk single olan Most High'in klipini seyredebilir ya da radyodan dinleyebilirsiniz. Yanlı Led Zeppelin havasından biraz daha uzaktalar. Ama her şeye rağmen bu albümü alabilir, gönül rahatlığıyla dinleyebilirsiniz. Rock müziğin ikili yapıtaşını henüz yaşarlarken diniemek çok güzel bir duygudur. Onlardan örnek almamız gereken çok fazla şey var. Özür diliyorum hepinizden. Bu ay maalesef radyo yok. Gerçekte... K.T.

BEASTY BOYS - Hello Nasty

En Sonunda

Her türlü madde kullanarak elde edilen sesler, ön plana vokal, sesleri birbirine uymayan üç adam. İşte size Beastie Boys. Birçok kötüluğun birleştirilmesi sonucu birbirlerini nötrlediği, tüm dünyada ve Türkiye'de ilgi gören ve hatta beğenilen bir sound. Ve tabii bu ilginç müziklerini ilginç videolarla birleştirip güzelliklerine güzellik kattılar. Uzun zamandır beklenen gerçekleşti ve Beastie Boys "Hello Nasty" adındaki yeni albümünü piyasaya sürdü. Birçok insan onları (en azından Türkiye'de) "Sabotage" adlı parça ile tanıdı. Ama onların bundan önce de çok sağlam parçaları vardı. "Fight For Your Right" (Şu an Cover'i oldukça tutuldu), Girls, Sureshot bunların ön plana çıkmış olanları. Rachmaninoff dan alıntılar yaptıkları "Intergalactic" parçasını dinlediğinizden eminim. İşte bu parça ile Amerika Modern Rock listesinde bir numaraya kadar yükseldiler. Aynı zamanda bu albümle Albümler listesinde birinci sıraya oturmuş durumdalar. '98 yazına da damgalarını vurmayı başardılar. Bu albümde bunun gibi yirmi iki tane parça var ve bu albümü almaya, hatta arşive katmaya değer. Bu grup hakkında daha fazla bilgiye www.mtv.com adresinden ulaşabilir, videolarını seyredebilir ve dinleyebilirsiniz. Hadi size hayırlı seyirler... Pardon ya bu olmadı. Her neys...

K.T.



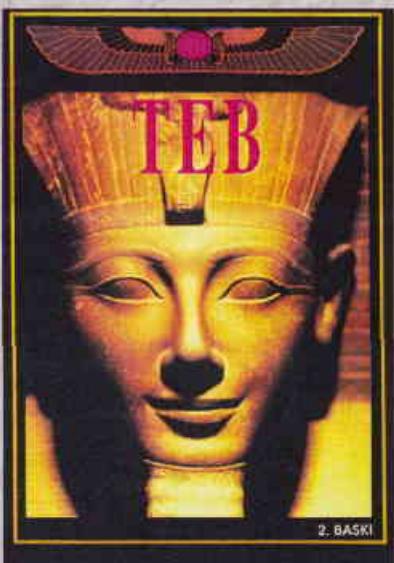
JIMMY PAGE & ROBERT PLANT

Walking Into Clarksdale



Ayın Kitapları

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



TER

Giorgio A. Ulvage

Misir - eski ve gizemli ülke - gerçek ismi Kem Ülkesi olan bu topraklara İngiliz dilinde Egypt denir, ancak aslen bu isim Antik Yunanca bir kelimedir. Anlamı 'Es-rarengiz ve anlaşılmaz şey' demektir, tabii eski Yunan bilginlerinin bu adı tercih etmesinin belirli bir sebebi vardır. Platon ve Heradot gibi bilginler, yaşadıkları dönerde buraları gezdiklerinde, pek çok anlaşılmaz ve şaşırıcı olayla karşılaşmışlardır. Mesela Mısır bilginleri kendilerine atalarının bile hatırlamadıkları kahramanlıklarından bahsetmişler, şaşkınlıkları karşısında ise mütebessim bir tavırla insanoğlunun yüzbinlerce yıldır geçirdiği dönemlerin, kurduğu uygarlıkların şimdi kendileri dışında kimse tarafından hatırlanmadığını, ancak kendi kayıtlarının bile insan medeniyetinin çok küçük bir kısmını kapsadığını anlatmışlardır. Nitekim modern bilim, piramitlerin hâlâ keski ve çekiçle inşa edildiğini iddia ederken, o dönemden kalan pek çok nesnenin baştan savma bir biçimde de olsa incelenmesi sonucunda Antik Mısır uygarlığının

göründüğünden çok daha fazlasını barındırdığı su götürmez bir biçimde meydana çıkmıştır. Ancak bu uygarlığın bir de yüreği sayılan bir şehir vardır. Ne zaman kurulduğu bilinmediği gibi, bin yıl önce ortadan kaybolup, geçen yüzyıl tekrar bulunan bir şehir; Teb. Burası dinsel ve politik açıdan önemli olmaktan çok daha ötededir. Burada Mısır uygarlığının yaratılış ve varoluş felsefesi her kum tanelerine işlenmiş, Nil Nehri'nin iki yakasına kurulu olan bu şehir Mısır halkın hayatına ve ölüme olan bakışını günümüze taşımıştır. Şehrin çağımızdaki halini ve bizlere ulaştırdığı bilgileri okuyucuya taşımayı amaçlamış olan yazar, bunu yaparken resmi tarihin ve bilimin insanoğlunu hakkı olan kültürel mirasdan nasıl mahrum ettiğini de gözler önüne sermeye çabalamıştır. Bulunması ve okunulması şart olan bu kitap, eski çağlarla ilgili görüşlerinizi bir havlı değiştirebilir.

EVRENİN KISA TARİHİ

Joseph Silk

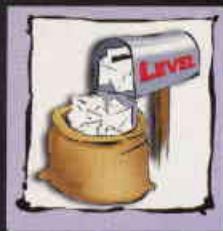
Yıldızlarla kaplı bir gecede başınızı kaldırıp gökyüzüne bakın, orada teleskoplarımızın tespit edebildiği kadaryla yaklaşık 2 milyon galaksi bulunuyor. Sonsuzluga saçılmış durumda, herbin milyarlarca yıldız, gezegen ve daha pek çok gökçeminden oluşan yaklaşık 2 milyon galaksi, bazıları bizimkinden on kat daha büyük... Hâlâ ne kadar zengin ve güçlü olduğunuzu düşünenek boş bir kibirle dünya üzerinde dolaşiyorsanız, söylenek fazla bir söz yok demektir, lütfen devam ediniz. Ancak bu tavır varlığınızın evren içindeki değerini bir katre olsun artırmaz, sonuçta bedeninizi ve mücevherlerinizi oluşturan karbon atomları milyonlarca yıl önce patlayan bir süper novayıldızdan uzaya dağılan tozdan kaynaklanmaktadır. Birgün yine toza dönüşecekleri gerçeği ise asla şüphe götürmez, atalarımız bunu çok iyi biliyorlar.

Sonuçta maddie olarak evrenin bir parçası olduğumuza göre, yapabileceğimiz yegane şey onu anlamaya çabalamak, bu sayede bir üst biliç seviyesine geçerek ruhen onunla bütünlüşmeye çalışmaktır. Bu kitap bugüne dek evren hakkında öğrenmeyi başardığımız tüm temel konuları okuyucuya sunuyor, bilinen en küçük atomaltı parçacıkтан tutun da, galaksilerin yapılarına dek kozmolojinin tüm konularına yer verilmiş. Kitabın yayıcısı ise Türkiye'de bilimsel araştırma konusundaki tek otorite sayılabilenek olan TÜBİTAK, sadece bu bilgi bile kitabın ciddiyetini ve değerini anlatmak için yeterli. Aslında TÜBİTAK uzun bir süredir her yaştan insanın bilimsel meraklılığını gjderebilecek yayınları halka ulaşurma çabası içerisinde. Eğer sundukları engin bilgilerden faydalananmak istiyorsanız, yayınladıkları aylık BİLİM ve TEKNİK dergisini takip edebilir, bilimsel çalışmalarını izleyebilirsınız. Ayrıca bu dergi içinde diğer TÜBİTAK yayınına nasıl ulaşabileceğinizle ilgili bilgi de bulabilirsiniz. Unutmayın, bilim tek başına sizи daha zeki yapamaz, ancak zekanızın sonsuz kapasitesini kullanmanıza yardımcı olabilir, boş kibr ise sadece gözlerinizi kör eder.

Evrenin
Kısa Tarihi

Joseph Silk





Posta Kutusu

Yeniden buluştuğumda, bir ay ne kadar da çabuk geçmiş ya. Bu bir ay içinde başımıza o kadar çok şey geldi ki, az daha dergi okumaya yaktı. Neredeyse dergi binası yanyordu. Elektrik kablolarının tamamı kavulunca, sonraki iki günü bilgisayarsız ve sessiz bir ortamda muhabbet ederek geçirdik. Ve dergideki bazı arkadaşlarla ilk defa tanışma fırsatı bulduk böylece. Sürekli monitöre bakmaktan birbirimizin suratını göremez olmuşuz. Onun dışında, Gökhun Singapur'a gitti ve bir sürü ilginç hikaye (ve bir kutu Singapur bisküvisi) ile geri döndü. Ben mi? Ben hala aynıyım, herkesin max panik olduğu ortamda gayet rahat, "dergi yetişir nasıl olsa yaw, kasmayı bu kadar" diyerek insanların rahatlattırmaya çalışan, ama tam tersine daha fazla panigue yol açan bir kişi düşünün. İşte o benim. Neyse, bakalımlı bu ayılı mektupları arasından hanımları seçmişiz?

Selam.

Derginizin ocak sayısından beri takip ediyorum. Şimdiye kadar da takip etmemi kışkırtıcıydı. Hatta itiraf etmek gereklisi piyasadaki en iyi dergilerden birini çıkardı. Aslında Level'ı rakip olabilecek seviyede bir dergi olmasını isterdim. Ne de olsa rekabet her zaman daha iyi getirir. Hem de bu daha iyinin en büyük faydası bize, yanı okurlara dokunur (bkz. Browser savaşları). Posta kutusu sayfası için söylemek istedigim bir şey var. Acaba bu sayfayı İngilizce İmla kılavuzu falan zannedenler mi var okurlar arasında? Yok writer olmazsa da onun author olması gerekliliği yok zartmış yok zurtmuş... Baylar bayanlar; lütfen kendimize gelelim. Burada amacımız İngilizce öğrenmek değil, dostça sohbet etmek. (Ayrıca Sinan Bey'in -ki kendisini kutlar yeniden başınlar ve sabır dilerim- savunmasına da aynen katılıyorum...) Gelelim dergi ile ilgili eleştirilere: sürekli sayı azlığından şikayet ediyorsunuz. Bu konuda haklısınız ama bazı sayfaların da çok hor kullandığınızın gün gibi ortadır. Mesela İçindekiler bölümünü tek sayıya olabilir. Oradaki resimler zaten oyun açıklamalarında da var (ziyan edilen sayfa sayısı: 1) Birde "Ayın" sayfaları var. Buradaki amacınızı anlıyorum, Ama ben PC oyularıyla ilgilenen bir

genç (18) olarak kendimi kimseye birsey kaçırtmak zorunda hissetmem. Bu sayfalar yine olsun ama ayın albümü, ayın filmi, ayın kitabı olarak tek bir sayfanın sınırları olsun. (ziyan edilen sayfa sayısı: 2) Bakın ayak üstü size 3 sayfa kazandırdım :)) Birde Pınar Alsaç in dahtane filmlerine de gönülük istiyorum. Bence bu arkadaşımız biraz şaşırılmış Sözünü ettiği ve hiç beğenmediği oyunların hemen hepsi oyun dünyasında kendi alanlarında bir numara olmuş oyunlar. Eğer bu kadar yardım meraklısıysa sokağa çöküp etrafına bir bakın. Yardıma muhtaç o kadar çok canlı varden bu duygusunu sanal yaratıldır üzerinde tammin etmesi çok saçılı. Yinede söylemek gereken çok komik epey güldüm :)) Sorularıma geçmeden önce son olarak ekleyeceğim birşeyler daha var: Monkey Island 3 oyununda membership kartı -yanlış hatırlıyorum- o ittiğin adamin üzerindeki tavuk kemiklerinin arasında olacaktı. (Sana söölüm Burçın!) Time Commando'da ejderhayı öldürdükten sonra arkasındaki duvarda resim gibi birşey var. Onun önünde, sağ tarafta duran kükür (keskin sirke küpüne zarardaki gibi bir küp) kapığını çevirince gizli bir kapı açılıyor ve ordan içeriye giriliyorsun. Geri nınjalarla senin aranda, ben karışmam! (bunu da sana söyledim Ali Rıza)

Nihayet sorularıma gelebildi sıra:

1.EA Sports'un bu FIFA, NBA, NHL serileri her yıl devam edecek mi? Acaba FIFA serisinin gelecek tarafi kaldı mı?

2.NFS3 mutlaka 3Dfx kartı gerektirecek diyorlar, o olmadan çalışmayaçaksın, doğru mu?

3.Piyasadaki bazı ekran kartlarının üzerinde 3D destekli yazıyor. Acaba bu kartlar 3D hızlandırmaya sahip mi? Hem 3Dfx hemde normal ekran kartı olarak kullanılabilen bir kart var mı?

4.Level dergisi başka ülkelerde de yayınlanıyor mu?

Şimdilik bu kadar. Mektubumu okuduğunuñuz için teşekkür ederim.

Sevgiler 45.OrKuN

Lalelispor Sosyal tesisleri MANİSA

LEVEL Selamlar Orkun, Kobay olarak

seçtim seni. Bundan sonra her ay ayın mektubunu seçicem. Bunu secerken mektubun olumlu veya olumsuz olmasına bakmadan, yapıçı eleştiriler getirmesine, ilginç (ama kesinlikle saçılı olmayan) yeni fikirler içermesine ve genel olarak okuması zevkli bir üsluba yapılmasına bakılacaktır. Tabii bu mektubun sahibini boş çevirmek olmaz, her ay ünvanı alan kişiye LEVEL CD dolabından seçilecek bir adet orijinal oyunu göndereceğim. Yani Orkun, eğer bana adresini gönderirsen, üç vakite kadar kapını bir adet orijinal oyun çalacak.

Mektubuna gelince, hemen hemen bütün fikirlerine katıldığımı söylemem lazımdır. Özellikle de İngilizce olayına. Ama bazı şeyleri belirtmeden edemeyeceğim. Birincisi kültür/sanat sayfalarını kaldırmayı diyenlerin sayısını giderek artıyor. Ama bu sayfaların açılmasını yine siz okuyucular, okuyucu anketinde ve %75 gibi eziçi bir coğulukla istemiştiniz. Bu yüzden, şimdilik bu sayfaları dokunmayıcağız, ama bu sefer bir sonraki okuyucu anketine katılıp istemediğiniz sayfaları söyleverseniz, elimiz mahkum, kaldırırız. İkinci olarak, Pınar Alsaç a ateş püskürmüştür. Böyle yapmadan önce onun fikirlerini de göz önünde bulundursaydım, eminim daha ilimli yaklaşırımdır. Pınar arkadaşımızın son zamanlarda gelen oyunlarındaki vahşete, hayvan ve insan öldürmeye verilen ağırlığa karşı çıkmış. Bence bir vere kadar da haklı. En azından bunca vahşet içeriği oyunun yanında, canlılara yardım etmek, hayat kurtarmak gibi daha insancıl değerlerin işlendiği oyunlar da yapılmalı.

1. Soruna soruya cevap vereyim: Senin altın yumurtlayan bir tavşun olsa, hiç durup durken keser misin? Hayır.

2. Need for Speed 3'ün 3Dfx desteği olacak, ama olmadan da çalışabilecek. Tabii FX olmadan alacağın zevk ve performans ne kadar olacak, bileyem.

3. Üzerinde 3Dfx yazan oyunlar mutlaka 3D efektlerini destekleyen oyunlardır. Hem 3Dfx hem de 2D özelliği olan bazı kartlar piyasaya çıkmak üzere. Bunların içinde 3Dfx firmasının (3Dfx bir işlemci değil, firmadır) Banshee kartı ve S3 firmasının Savage 3D kartları var.

4. Evet.

niz?

2.4 Mb S3 Virge Dx 3D ekran kartı ile Fighting Force gibi 3Dfx oyunlarında nasıl bir performans elde edebilirim?

3.Win 95 platformlu oyunlar Win 98 altında oynanabilir mi?

LEVEL Sevgili İşimsiz Kişi,

I. Söylediğin oyunlar arasında kötü-

den iyiye doğru bir sıralama yaparsam, Actua Soccer 2, Fifa 98 ve World Cup 98 derim. Fifa ile World Cup arasında oyun engine'ı olarak pek bir fark yok ama, World Cup sonrasında okmasının getirdiği avantajları kullanarak daha gelişmiş özelliklere sahip olarak programlanmış. Özellikle futbolcuların hareketleri ve yapay zekası Fifa'dan daha iyi.

2. Elde edemezsin. 3Dfx kartı isteyen oyunlar, başka ekran kartlarında gerekli performansı sağlayamaz. Bazı oyular 3 boyut hızlandırıcı olduğunu zanneden kartlarla (S3 Virge gibi) 3Dfx efektleri sağlamaya çalışır, ama bu efektler çok daha gelişmiş grafik kabiliyeti gerektirdiğinden bilgisayar lüle yavaşlar, kullanılmaz hale gelir.

3. Evet. Hatta Win95 altında çalışmazı gereken ama çalışmayan oyunlar da Win98 altında çalışabilir (bkz. Final Fantasy 7).

Pek Muhterem Sinan Bey Abicim,

Öncelikle adam gibi bir dergi çıkartığınız için héplinize afferim (o öyle yazılmaz aferin diye yazılır demeyin, bunu bende billyorum). Elimde birkaç adet soru var fakat hiç cevap kalmadı. Bu yüzden elimdeki sorulara uygun faideli cevaplar talep ediyorum. Hadi bismillah başlayalım sorulara:

1. Dreams isimli olağanüstü oyunda (eger tanittiktan sonra bir daha oynadıysan ve oralara kadar geldiysen) sörf sürüsü ısimli bölümdeyim ve orayı bir türlü geçemiyorum (halbuki en kolay bölüm gibi gözüküyordu). Bu olayın gizli oda 5'teki mor cinin vermediği notadan kaynaklandığını sanıyorum. Bu cinin istediği arıyan nedir? Bu soruyu doğru cevaplayabilersen benden bi afferin (ylene mi?), bi de hayır duası kazanırsın (evet yine). Ayrıca bu mükemmel oyuna dört yıldız vermene de üzüldüm (varsayı bu oyuncun Cheat'lerini de verirseniz de mutlu olسا da, mutluluğun resmini çizmeye çalışsa da, başaramazsa da, üzülesek de...) (yeter lan!) (tamam abi).

2. Neden yazar kitliği çekiyorsunuz? Nerde bu War Lord, Storm Guard, Mad Dog, Murat-Mahmut Karlıoğlu, Ozan Ali Dönmez, G&B, Von Richthofen, Berger Gündör, Chainsaw Charlie, Ozan Simitçiler, Serkan Özsoy, Çağdaş Koçyiğit, 11 Kaplan, Don Juan, Zindancıbaşı, K.T., Humpty Dumpty, Robin, Phantom, Dj Huan ve Sabotage? Bu kadar yazar arasında yazar kitliği nasıl oluyor da oluyor, bu konuda beni ve tüm Türkiye'yi aydınlatırsanız seviniriz (bizim ordaki Süleyman abi gafayı yiyecek). (Bence ya bir yازılık ismaları yapıyorsunuz yada çok yazar varmış gibi görünüsün diye değişik isimler yazıyorsunuz). Eğer gerçekten yazar kitliği çekiyorsanız belki ben bu işe uygunumdur. Yani ben iyi yazar olurum (insallah).

3. Alakasız kaçacak ama Metallica'nın Platinum albümünü Avrupa yakasında nerde bulurum?

Sorularım bu kadar ama söyleyeceklərim bitmedi. Öncelikle Internet köşesi sakın ola açmayısanız, eskiden vardı da ne oldu? Poster olayında yanlışınız var, pos-

teri tek taraflı vermelisiniz çünkü duvara hangi tarafını yapıştırmam diye uyuş olyom (varsayı Dreams posteri). Allah korusun, Tomb Raider Pınar Alsaç arkadaşım dediği gibi olsayı oyun satış rekoru değil satamama rekoru kırdı (ahacık eletti). Hakan Karakoç abime sonsuz şeamlar... (ve aleyküm selâm). Sürç-i lisân or imla hatası yaptıysak affola. Bu mektubu yayınlarsanız (ve kirpmazsanız) o kadar sevinirim ki size sanal ayımı hediye ederim (heveslenmeyein sanal ayım yok zaten nefret ederim o dandık oyuncaklardan). Şimdilik benden kurtuldunuz ama bu son mektubum değil. Bitti.

Excellent oğlan 98

LEVEL Bilmem Bilemem.

1. Senin de şimdide kadar farketmiş olduğun gibi Dreams'in tam sürümününe kısa bir açıklamasını bu ay verdik. Önümüzdeki aydan itibaren ise tam çözümünü yayinallyayacağız. Biraz sabır.

2. Eğer derginin künnesine bakarsan, sadece 6 yazارınızın olduğunu görürsün. Senin tahminlerinden ikinci doğru, farklı isimler kullanıyor. Kimin kim olduğunu anlamak ise size düşüyor, birevi oyuncularının dergisinde içindeki zeka oyunu olayı.

3. Anadolu yakasında deseydin, ben de Akmar Pasajında derdim. Ama Avrupa'da nerede bulursun bilemem.

Merhaba Level Çalışanları,

Ben derginizin Mayıs '98 sayısından beri takip ediyorum ve severek alıyorum. Gerçekten çok güzel bir dergi hazırlıyorsunuz. Daha önce size yazdım. Sanırım biraz geç gönderdim ve diğer arkadaşlardan bana sıra gelmedi. Bu defa erken gönderiyorum. Yayınlarsanız çok sevinirim. Çünkü ilk defa bir dergide (özellikle de herkesin severek okuduğu bir dergide) yazım olmuş olur ve bu da benni size daha çok bağlar.

1. Yakın zamanda bir CDROM sürücü almayı düşünüyorum. Uzun süre kullanıbmam için nasıl bir CDROM önerirsiniz?

2. Mümkinse Warcraft I'ın hilelerinden birkaç tanesini yazar misiniz?

3. Mortal Kombat 4'ün demosunu vermemi düşünüyor musunuz (yoksa vermemi düşünmüyorum musunuz? Üzüllürüz sonra?)

4. World Cup 98, Croc, Monkey Island III, Air Warrior 3... oyunlarının fiyatları konusunda bir bilginiz var mı?

5. Size en iyi uçak simülasyonu ve adventure oyunu hangileri?

6. Eylül ayı sürprizinizle ilgili ipucu vermeniz mümkün mü (yani birazda olsa)?

İlgileriniz için şimdiden teşekkürler.

Ali Türkylmaz/Kırşehir

LEVEL Hemen hemen hemşerim

olan Ali (Ben Ankaralıym da-BLX)

1. Aaa, hala CDROM'un yok mu senin. Level CD'lerine de bakamıyorsundur sen şimdil. Neys, sana tavsiyem 32 hızlı bir Creative Infra alman. En sağlam CDROM o şu aralar.

2. Hile vermek hakkında ne düşündüğümü billyorsun. Okur mektuplarını cevaplarken aynı zamanda her hile isteyenin isteğini de yerine getirsem, mektuplara yer kalmayacak. Ama benim oynamadığım oyular hakkında soru gelirse ve hilesini de billyorsam, o zaman başka.

3. MK4 demosu yok, ama kendisi var. Demosu çıkışsa mutlaka koyanız.

4. World Cup 98 ve Croc Aral İthalat'tan ve bayilerinden 25\$'a alınabilir. Monkey Island ve Air Warrior 3 ise herhangi bir bilgisayardan alınabilir.

5. Simülasyon oynamam. Strateji-simülasyon dersen, Battlezone en iyisidir derim. Adventure olarak ise Monkey Island 3.

6. Dreams'i vericez. (Hadi yaaaaa!!!!)

Sevgili Level Çalışanları,

Ben Çetin. Bu da mektup. Merhaba Sinan abi, nasılsın ben iyiyim. Orda havalar nası? 13 yaşında bir okurunuzum. Derginiz 04/98 sayısından beri takip ediyorum ve beğenerek okuyorum. Ama abone olma şerefine henüz varamadım. Derginizin yanında Demo ve Tam Sürüm oyular çok güzel (BC 3000 AD hariç). Hazır ol sorular geliyor.

1. Hangi macera oyununu tavsiye edersin?

2. Hangi yarış oyununu tavsiye edersin?

3. Hangi 3D dövüş oyununu tavsiye edersin?

4. Posta kutusunu uzatmayı düşünüyor musunuz?

5. The Lost World: Jurassic Park ne zaman çıkıyor?

Sorularımı cevaplar ve yawnılsanız sevinirim. Başarılarınızın devamını dilerim.

Çetin (Bir şey yazamasam da) Genç

Merhaba Genç!!

Ne bu, 10 soru 10 cevap kösesi mi? Herhalde bu mektubunla muhabbeti kısa kes mesajı vermek istemişsin. Tamam, öyle olsun:

1. Monkey Island 3.

2. Motorhead.

3. Fighting Force.

4. Evet.

6. Lost World sanırm çıktı. Yakın zamanda Jurassic Park: Tresspasser çıkacak. Oyun oldukça geniş bir alanda geçecek ve mükemmel grafiklere sahip olacak.

Sevgili Sinan ve Tüm Level Çalışanları,

Adım Serkan and this is my first letter (ilk dedik ya yayınlamazsan artı). Önce lütfen piyasadaki en müthiş oyun dergisi olduğunuzu söylemeye gerek yok herhalde (sizi fazla şımartmamalı). Bu arada EYLÜLDEKİ Level'ı da sabırsızlıkla bekliyorum. Bilgisayarımlı P-133, 32 Mb Ram, 24x Cd Rom, 1.2 Gb Hdd, 16 Bit Creative ses kartı diyorum ve sorularına geçiyorum:

1.Bilgisayarımlı P-133'den P II 300'e çevirmek istiyorum (esasında arkadaşa İnat PII 267 yapacağım fakat yok). Kaç kuruş (\$) tutar?

2.En son Pentium kaç çıktı ve böyle giðerse kaç kaðar gider?

3.Bu dergi niye bu kadar güzel (yakında 3 CD bïrden vermemi düşünüyorsunuzdur herhalde...)?

4.Heroes of the Might and the Magic II'yi oynamışsınır herhalde. Bence müthiş bir oyundu, sence? Heroes III (çok uzun yazamayacağım) ve Settlers III ne zaman geliyor (sen bilirsin diye sordum)?

5.Menejerlik oyunlarını çok severim USM 98 almaya değer mi? Championshipt Manager 98/99 çıktı mı?

6.Mektubu yayınlamazsanız diye Chat sormuyorum iyi yapmışım dili mi?

Bu mektubu yayınlarsanız ne mutlu bana, vereceğin cevaplar için teşekkür eder, başarılarınızın devamını dilerim.

Serkan

LEVEL Selam Serkan,

1. Şimdi bir bakalım. Anakart değiþecek, PII anakart alınacak, getti 250\$, işlemci değiþecek 200\$ da o dedik, eee, PII alımı ACP ekran kartı olmadan olmaz, 70\$ da ona say. Hesapla bakalım kompüter: Sonuç olarak bu upgrade işlemi nereden bakarsan peder beye 500\$'a patlayacaktır. İstersen alıştır alıştır söyle, kalbine inmesin adamcagızın.

2. En son Celeron işlemciler çıktı. Aman diyim, alırken iki defa düşünün, ucuz olmasına kanmayın. PII'nin L2 caché'i olmayan türü diyebleceğimiz bu işlemciler, değil PII, MMX işlemciler kadar bile performans veremiyor (ucuz etin yahni olayı).

3. Artık itiraf etmenin zamanı geldi. Her ay dergi bize havadan zembille indiriliyor. Biz ise bütün zamanımızı Starcraft oynayarak değerlendirdiyoruz. İşte en büyük sırrımız da ögrenin. Artık seni öldürmemiz gerekiyor.

4. Heroes III, 4 ay sonra geliyor. Settlers III' ten ise haber yok.

5. USM 98 gördüğüm kadaryla güzel bir oyun. Ama kesinlikle Champ Manager'in yanında çerez olmaya aday. Champ Manager 98 çıktığı anda piyasayı alt üst edeceğinden eminim.

6. İyi tabii, bak mektubun yayınlandı.

Merhaba Level Çalışanları,

Nasılınız? İyi misiniz? İnşallah iyiisinizdir. Derginizi begenerek takip ediyorum ve bundan da çok mutluyum. Level dergisi bayğı hoşuma giden bir bilgisayar dergisidir. Uzatmadan sorulanma geçmek istiyorum. Sorularım:

1.Sizce Last Bronx adlı dövüş oyunumu yoksa Fighting Force adlı dövüş oyununu mu almalyım? Neden?

2.Bende 24 hızlı bir Cd sürücü var. Ama gerçek hızını veremiyor. Bunun nedeni ne olabilir?

3.Bana bir 3 boyutlu ekran kartı önerir misiniz?

Not: Haziran ayındaki Can Aslan'ın mektubunda tam çözümlere karşı olduğunu yazmış. Ben buna kesinlikle karşıyım. Bence oyuncuların tam çözümleri verilsin. Çünkü bayğı iyi oluyor. Simdiley kadar 2 adet tam çözüm sayesinde oyun bitirdim (ikisinde de en son bölümde taktiyordum).

İyi bir yaşam dilekleriyle.

Ramazan Bolat

LEVEL Selamlar Sevgiler,

1. Eğer 3D kartın varsa Fighting Force (ki 3. Söründen olmadığı anlaşılıyor). Aksi takdirde Last Bronx.

2. CDROM'un markasını yazmamışım. Ama hızlı CDROM'lar genellide gerçek hızlarını veremez. 24X CDROM'lar çoğu zaman 8 hızlı, 32 hızlı CDROM'lar ise 12 hızlı olarak çalışır. Ama kaliteli ve temiz CD'leri okurken normal hızlarına yakın çalışırlar.

3. Kesinlikle ve son kez olarak Monster 3Dfx veya Monster 3Dfx II

Sevgili Level Dergisi Çalışanları

Ben Serdar, 17 yaşındayım ve Level'i uzun süredir takip ediyorum. Her ay level atlayan Level'a sahip olmak çok güzel bir şey. Ben geriye dönüp bakınca katledilen mesafeye inanamıyorum. Sizin başarı sırrınızı ise "yapıcı eleştirilerden kaçmayıp, onları göz önünde tutmanıza" bağlıyorum. İşte sorularım ve önerilerim:

1.Ben Diablo oyununu çok sevdim ve bitirdim. Ancak kapanış demosunu tam anlayamadım. Açıklar misiniz?

2.Bence haberler bölümünü büyütmeniz çok iyi oldu. Tam gaz devam....

3.Cd arabirimini, dergi kapağını ve içeriğini değiştirmeyin.

4.Filmleri tanıttığınız bölümne hiç gerek yok, o sayfayı da mektuplara ayırsanız...

5.Postere devam...

6.Multimedia: Cd'sine Türk şarkıcıların şarkılarını da koymaz misiniz? Top 10 faihan...

Sorularım ve önerilerim bu kadar. Level ailesinin en kalabalık kısmı olan oku-

yucular adına hepiniði selamlarım.

Serdar "Warrior" Duman/Elazığ

LEVEL Merhaba Serdar,

1. Şimdi o demoda olaylar şöyle gelmişler. Bizim adamımız Diablo'yu öldürünce görüyor ki Diablo aslında kralın kaçırılan oğluymuş. Şeytanın rahipleri, Diablo'nun ruhunun hapsedildiği kristal çocuðun alnına sokarak, Diablo'nun çocuðun zayıf ruhunu ve vücutunu ele geçirmesini sağlamışlar. Kristalli normal yoldan yok edemeyeceğini anlayan kahramanımız, son çare olarak kristali en güvenli olarak bildiği yere saklamaya karar verir. Kendi içine. Ne de olsa bir çocuðundan çok daha güçlü olan ruhu, Diablo'nun uzun süre ortaya çıkmasını engelleyecektir. Ama sonunda kendi ruhun yokolacağını da bilmektedir. Bunu bile bile kristalli alır ve kendi alnına saplar. Böylece Diablo 2 için de yol açılmış olur.

4. Kültür sanat kösesi hakkında düşünürlerimiði önceki mektuplardan birinde yazdım. Eğer bir sonraki ankette düşünürlerinizi belirtirseniz, biz de ona göre davranırız.

6. Koyabılırız ama telif hakları nedeniyle sadece 30 saniyelik bir kısmını.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben İrem. Öncelikle derginizin olaðan dışı olduğunu belirtmek istiyorum. Ve işte başlıyorum. Temmuz sayısında hadidi bilmez bir okurunuz vir vir ötmüş. Hani şu Mark Jackson; ya kardeşim sana ne derginin biraz sanatsal içerikli olmasından. Eğer istemiyorsan git sifir oyun açıklaması yayinallyan bir dergi al o zaman. Level sakin Multimedia Cd'sinden sanatsal sayfaları çıkartma.

Gelelim yağcılara, yine Mark Jackson bu konu hakkında ötmüş. Bize yağ yapıyorken demiş kendisi ne yapmış peynir mi? Biz yağ yapmıyoruz gerçekleri yazıyoruz. Level'in bu kadar güzel olması seni sikiyorsa alma. Bir de Mark Jackson Level dergisini yalnızca oyun tanımları için alıyormus. Burada dergi için bir sürü emek veriyorlar. Bosuna mı? Heee veya hii şimdî anladım sen sanat nedir bilmeyorsun, sinema ve müzik tanımlarını o yüzden istemiyorsun. Allah bilir senin evinde radyo ile TV bile yoktur. Bak sana anlatayım: sanat demek bir duygunun, bir düşüncenin yada güzellikin anlatımında kullanılan yöntemlerin tümü, anlatım sonucu ortaya çıkan yaratıcılık, bir şeyi güzelleştirmek için uygulanan kuralların tümüdür. Anladın mı çocuğum?

Neyse daha çok var ama bütün Posta Kutusu bölümünü İşgal etmek istemiyorum.

Mark Jackson sikiyasa cevabını ver ba-

kalımı Beklileyorum.

LEVEL Merhaba İrem,

Ben ne diyim ki şimdii? Ama hiçbir şey demezsem de çattıram. Sadece şunu söyleyim, destegen için sağıl. Yine de okuyucular arasında sürtüşme çıkışını hiç istemiyorum. Senin mektubunu yayınlamamın nedeni ise bir madalyonun diğer yüzünü de diğer okuyuculara göstermek istedigimden.



Sayın Level Dergisi ve Çalışanları,
Ben Ali Karakuş, Kahramanmaraş'ın Göksun ilçesinde ikamet etmekteyim. Derginiz 7/97'den beri almakta ve zevkle okumaktayım. Benim P 133 Mhz hızında, 16 Mb Ram'lı, 1.6 Gb Hdd'li 2 Mb S3 Trio ekran kartlı bir bilgisayarım var. Bunu önceden vereyim ki ilerde bununla ilgili bir iki tane sorum var. Ben geyik muhabbeti yapmayı sevmem, bunun yanında sizinle yer konusunda pek zengin olmadığını bildiğimden dolayı hemen soru ve ricalamam geçiyorum.

1.Konfigürasyonunu belirttiğim bilgisayar bana ne zamana kadar yeterli oyun oynamayı sağlar (3 Dfx kartı taktirdigim takdirde)?

2.Ben bu bilgisayara Mpeg dosyalarını izleyemiyorum; daha doğrusu 300 ila 900 Mb büyülüüğündeki dosyaları izleyemiyorum. Bunun sebebini bildirirsen sana minnettar kalacağım.

3.Ben, genellikle Lucas Arts firmasının ürettiği çizgi film türü oyunları oynamayı çok seviyorum. Şimdiye kadar oyunlarının 3-4 tanesini oynamış olsam da bu oyunlar bana diğer oyunlarının da böyle olduğu güdüsünü verdi. Bene C.M.I 3, Day of the Tentacle ve Full Throttle dışındaki önerilebilecek oyunlar var mı?

4.Senden bir tüyo isteyeceğim; ben Full Throttle oyununda ikinci bölümde araba mezarlığında köpeği atlatamıyorum. Birde tabii ki petrol bulunan kuleye nasıl çıkıp petrol alacağımı bileyim. Bana yardımcı olursan sevinirim çünkü bu oyunu başkalarının yardımını bile olsa bitirmezsem kendime olan güvenim biter.

5.Son olarak bir mektubun yayınlanması olasılığını sorup hepiniz, yani tüm dergi çalışanlarına böylesine güzel, hakkını veren bir dergi çıkarttırlan İçin teşekkür ederek mektubumu bitiriyorum.

Herhangi bir takma ismim yok.

LEVEL Sevgili Ali,

1. Geçen aya kadar benim de seninle hemen hemen aynı özelliklere sahip olan bir bilgisayarım vardı. Tek fark, benim işlemcimin P150 olmasıydı. 3Dfx takmadan önce son çıkan 3 boyutlu oyunların hemen hemen hiçbirini adam akıllı oyna-

yamadığım halde, 3Dfx ten sonra makina neredeyse %200'lük bir performans artışına uğradı. Yani senin anlıyacağın, bir 3Dfx şart.

2. Herhangi bir Mpeg Player yükledin mi? Bunu mutlaka yapmışsındır, o zaman belki sorun bilgisayarınızdadır. S3 ekran kartının RAM'ı yeterli, acaba RAM-DAC denilen ve MPEG türü dosyalann daha hızlı çalışmasını sağlayan işlemci den kaynaklanmasın sorun. İşlemcinin tam modelini verseydin daha fazla yardımcı olurdum.

3. Çizgi film grafaklı oyun anyorsan, ilk alman gerekenler Broken Sword 1 ve 2'dir. Bunların dışında Clan Destiny diye eski bir oyun var. Tabii ki bir klasik olan Larry 6 ve 7'yi de unutmamalı.

4. Full Throttle'i oynamadım. Bilemiyorum.

5. Gelen mektup sayısını giderek artırıyor, böyle olunca bir mektubun yayınlanma şansı da giderek azalıyor. Bir mektubun yayınlanma şansı, cheat istenip istenmediğine, yapıçı eleştiri veya genel olarak İlginç fikirler içeriip içermemiğine göre belirleniyor.



Sevgili Level Dergisi

Bu Üçüncü mektubum

1.Son kez söyleyorum. Tomb Raider 2'nin ya tam çözümünün ilk 8 bölümünü tekrar yayınlayın ya Mart sayısını bana Ücrete tabi (karşılık) postalarınız. Eğer dediklerimi yapmazsanız Allah'tan bulun. Benden bu kadar

Pepe Karingo

LEVEL Lütfen sakin olalım,

Paniğe mahal yok...Diyeceğim ama aslında var. Neden? Çünkü eski sayılmamızda zaten yayınladığımız bir şeyi tekrar yayımlamamız mümkün değil. Eski sayıları da adrese göndermemiz de henüz mümkün değil. Tek şansın var, eğer İstanbul içinde oturuyorsan dergiye bir uğramak. Böylece hem eski sayılarımızı alabilir, hem de bizim gibi güzide(l) insanlarla tanışmak fırsatını elde edebilirsin (çok da alçak gönüllüyüzdür!!)



Merhaba Level Çalışanları!

Bu benim size yolladığım ilk mektubum. Level'in Dedektif Fırtınayı verdiğinizden beri takip ediyorum. Kısa kesip söyleyeceklere geziyorum.

1.Dark Earth'un sonlarında bir labirent var. Burayı geçemiyorum. Acaba bu oyunun bir sıfırı var mı? Ve de Resident Evil'in hilesi varsa verebilir misiniz? (Cheat-hatti hep meşgul olduğu için sizden istiyorum)

2.Resident Evil 2, Need For Speed 3,

Mortal Kombat 4, Spec Ops ne zaman çıkar (PC için) ve MK 4 gerçekten Tekken gibi mi? Bu olaya girmişken Tekken 3 ne zaman çıkar? P-233-32 Mb ve 3Dfx'li bir makinede çalışır herhalde (benim makinem).

3.Poster vermeniz iyi oldu. Tebrikler! Resident Evil'in posterine ne dersiniz?

Umarım mektubumu yayınlarsınız. Ya yırlarsınız size yazmaya ve övgü yağdırırmaya devam ediceğim. Bu arada da anıme bilgisayarın yararlı olduğunu Level okumanın da kitap okumak gibi bir şey olduğunu yazarsınız değil mi yani?

Erman Kulunyan

LEVEL Merhaba Erman,

1. "Dark Earth'ün sonundaki labirentte takılıp da üstüste ellinci kez kafası üçüncü sınırları krizlerine girme" sendromuna yakalanmışsun sen. Geçmiş olsun. Sana kesin bir tedavi öneremeyeceğim. Tek söyleyeceğim, SPACE'e basarak eğilebileceğin, böylece kafanı kurtarıp sadece saçlarını bir kısmı ile yırtabileceğin.

2. Need for Speed 3 Ekim'de çıkıyor, Resident Evil 2'yi bilemem, diğerleri ise çıktı. MK4'ün Tekken gibi olduğu doğru. Özellikle 3Dfx kartıyla pırıl pırıl oluyor grafikler.

3. Haa. Poster dememeliydim banaa-a. DBAAAAAM (Shotgun efekti)

Shotgun'dan sonra söylemek pek ihanedir olmayacağı ama, bakın Erman'ın annesi teyzede, bilgisayar yararlıdır, Level okumak ise vücuda son derece faiدهlidir. Sınırları gevsetir, böbrekleri çalıştırır, gözpinarlarını temizler, hıçkırık borusunu açar. Level'in zararlı olduğu tek şey, ya zar denilen ve 4. Levent civanında yuvası olan bir canlı türünün giderek değişimine, mutasyona uğramış yaratıkların haline gelmesine, ve canavarlaşmasına sebebi olsmasızdır. AA-AARRGGHHHH.

Sinan Akkol
sakkol @level.com.tr

AYIN OKUYUCU İNCİSİ:

Aşağıda okuyacağınız kısacık fax, isim ve adres çkartıldıktan sonra, tamamen orijinaliyle aynı olarak yazılmıştır. Bu fax, dergimizin başındaki cheat derdinin ne kadar vahim boyutlara vardığının bir örneğidir. Bunun dışında bir şey demiyor, ve yorumu size bırakıyoruz.

Tarih : 4 Ağustos 1998

Şehir : İstanbul

İsim :

Lütfen Gabriel Knight 2 İsmili adventure'in 4., 5., ve 6. CD'lerinin çözümünü 15 dakika içinde bana fakslayın. Bekliyorum.