

BU AY 2 CD'LI

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

# LEVEL

2/98

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

ARALIK 98 • ISSN 1301-2134

• 950.000TL (KDV DAHİL)

## BEST OF 98 1998'İN EN İYİ 20 OYUNU

Klingon Honor Guard JVC

FA Premiere Manager

Knights & Merchants

Populous III

Caesar III

Shogo

M.I.A.

H.E.D.Z.

5th Element

Total Air War

Nightlong

ALİ SAMİ YEN'DE  
BULuşuyoruz!



FIFA  
— 99 —



MULTIMEDIA : Piri Reis Explorer Ship, Raks New Media'dan Expert Serisi, Bilden İngilizce 4 Eğitim Seti

DONANIM : INCA 56K Faks Modem, INCA Televizyon ve Video Capture Kartı, Philips Magnavox Sanal Gözlük

**Genel Yayın Yönetmeni**  
Gökhan Sungurtekin

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**  
Sinan Akkol

**Yazı İşleri**  
M. Berker Güngör,  
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,  
Cemal Kocayigit, Kadir Tuzlaş, Sinan Almac

**Yazı İşleri Sekreterya**  
Yeliz Aygül

**Grafik/Bilgisayar**  
Didem İncesığır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244  
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254

Yazı İşleri e-mail adresi: chipyay@chip.com.tr

**Pazarlama Müdürü**  
Beste Özerdem

**Reklam Müdürü**  
Şehnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

**Abone Satış Müdürü**  
Asu Bozyaya

**Abone Servisi**  
Nur Gecili  
Özlem Polat  
Serap Ezgin  
Ebru Epik

**Dağıtım Servisi**  
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

**Üretim Koordinatörü**  
Turgay Tekatın

**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi**  
O. Sakir Batumlu

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

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

**Doğru**  
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 Batumlu

**Ankara Bürosu**  
Hafta Sokak, 125 G.O.P.  
Ankara 06700  
Tel: (312) 447-2772  
Faks: 312) 447-1569

**VOGEL**  
Yayıncılık Ltd. Şti

## Zor Günler

Bazen düşünüyorum da, acaba dünyadaki bütün aksilikler hep bizi mi buluyor? Aslında her ay çıkan ufak tefek sorunlarla yaşamaya alışmamışık ama, bu ay başımıza gelenler hepsini gölgede bıraktı. Nefer olduğunu merak ettiniz değil mi? Olayların niteliğini şimdilik açıklayamam ama, eğer Aralık sayısı da geç çıkarsa bilin ki kesinlikle bizden kaynaklanmayan bir sürü saçılık yüzünden olmuştur bu. Neyse, canınızı daha fazla sıkmadan bu konuyu kapatıyorum.

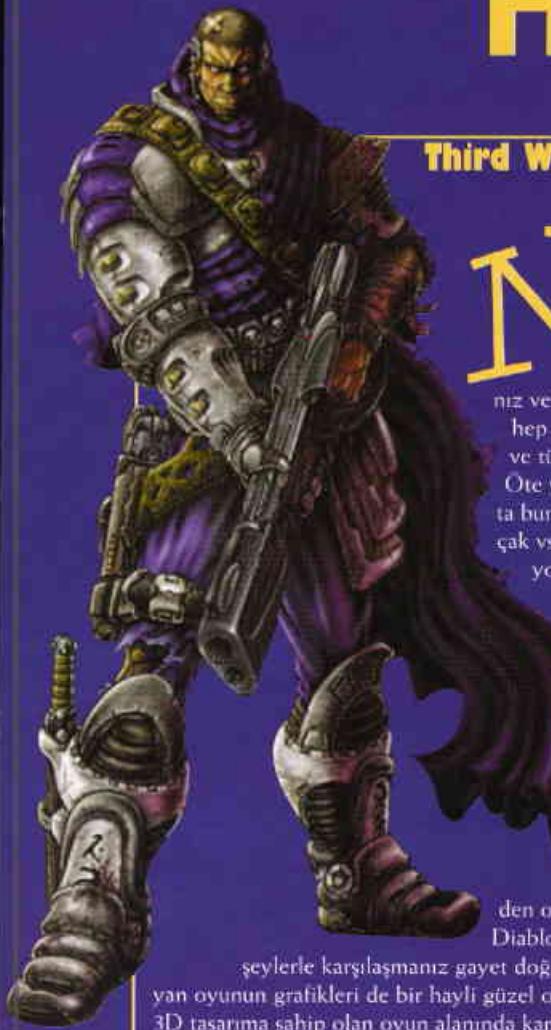
Yaz aylarını geride bıraklığımız ve yılbaşı sezonuna giderek yaklaşlığımız şu günlerde, yabancı şirketlerde yeni oyunlarını hızla piyasaya sürmeye başladılar. Yaz aylarında kafamızdaki "Bu ay yazacak oyunları nereden bulacağız?" sorusunu "Bu kadar oyunu nasıl açıklayacağız?" sorusuna dönüştü. Daha şimdiden elimizde Ocak sayısını bile dolduracak kadar oyun biritti. Tabii ki biz bu oyunların en kaliteli olanlarını seçip sizler için inceledik. Özellikle hepinizin heyecanla beklediğiniz Fifa 99'un açıklamasını bu sayımızda görünce çok sevineceğinize eminim. Tabii ki hersey Fifa 99 ile bitmiyor. Yine Electronic Arts'ın neredeyse üç yıldır üzerinde çalıştığı ve dünyada 1 milyonun üzerinde satmış olan Populous serisinin sonucusu olan Populous 3 - The Beginning sadece Türkiye'de değil, dünyada ilk kez Level dergisi tarafından incelendi. Strateji oyunlarından hoşlananlar bu ay kendilerine ayıracak boş vakit bulmakta zorlanacaklar, çünkü Sierra şirketinin Sim City 2000'e çok benzeyen başyapıtı Ceasar 3 ve Settlers hayranlarının çok hoşuna gideceğine inandığım Knight & Merchant'ın açıklamaları da bu sayıda. Bitmedi, şimdije kadar gördüğümüz en kaliteli menajerlik oyunu olan FA Premiere League Manager, FPS tarzı oyunlara yeni bir bakış açısı getiren Shogo, mükemmel grafiklere sahip olan Klingon Honor Guard ve Vietnam savaşını bir helikopter pilotunun bakış açısından görmeyi sağlayan Missing in Action'ın incelemelerini bu sayımızda okuyabilirsiniz. Playstation sahiplerinin uzun zamandan beri bekledikleri Metal Gear Solid de bu ay açıkladığımız oyunlardan. Eğer bütün bu oyunlar siz kesmiyorsa, neden geride bıraktığımız bir yıl içinde piyasaya çıkan en iyi 20 oyunu değerlendirdiğimiz 98'in En iyileri yazımızı okumuyorsunuz?

Neyse, bütün aksiliklerin birlik halinde üstümüze geldiği böyle bir aydan sonra hâlâ dergiyi çıkartabiliyorsak, sırtımız bir daha yere gelmez demektir. Bunca zorluğun arasında, Level Multimedia CD'sinde yaptığımız değişiklikler de Ocak sayısına sarkmak zorunda kaldı. Ocak sayısından itibaren Level Multimedia CD'sinde bütün oyun türlerinin en iyi örneklerinin demolarının toplandığı Best Of serisine başlıyoruz. İlk olarak Best of Strategy gelecek. Ayrıca henüz piyasaya çıkmamış oyunların film şeklindeki seyirlik demoları ve yavaş bilgisayarlarla çalışacak kaliteli oyunları bulabileceğiniz Aym Shareware Oyunları köşeleri olacak. Artık biliyorsunuz, Level'in tek rakibi yine kendisidir.

Gelecek ay görüşmek umidiyle, hepinizin yeni yılı şimdiden kutlu olsun.

Sinan AKKOL

# HABERLER



## Third World Geliyor!

**N**edir Third World, konusu nedir, türü nedir? Bu soruların cevapları oldukça ilginç, çünkü bu oyunda pek çok türün özelliklerini bulmak mümkün. Öncelikle bu bir gerçek zamanlı strateji oyunu, kuvvetlerinizi hazırlayıp savaşa sokmanız ve taktiklerinizi düşman üzerinde denemeniz hep gerçek zamanda oluyor, bu açıdan Warcraft ve türevlerine benzedğini söylemek yanlış olmaz. Ote yandan oyunda bir takım oluşturmak ve savaşta bunları kullanmak durumundasınız, yanı tank, uçak vs. yerine tam donanımlı paraşüt askerleri kullanıyorsunuz, çünkü bu bir çeteler savaşı. Bu açıdan ele alındığında ise oyun X-Com ve Commandos tarzı bir havaya bürünüyor. Ancak takımlarınızı oluşturanlar sıradan paraşüt askerler değil, uzaylılar, cyborglar, androidler, mutantlar ve daha nice tür yaratık var etrafta, üstelik bunların kendine has karakterleri var ve oyun içinde oldukça detaylı bir karakter gelişimi yaşıyorlar. Yani oldukça belirgin bir RPG yapısı mevcut. Bunun dışında seviyeler,

görevler ve haritalar her seferinde yeniden oluşturulan değişken bir yapıya sahipler, tíki Diablo gibi defalarca oynayıp, her defasında farklı şeyle karşılaştırmaz gayet doğal. Bütün bu güzel yanları bünyesinde toplanan oyunun grafikleri de bir hayli güzel olacağı benziyor, herseyden önce tamamen 3D tasarıma sahip olan oyun alanında kamera açılarını istediğiniz gibi ayarlayabileceksiniz. Konuya gelince, gelecekte bir zamanda uzak bir gezegenin tamamen kirlenmiş ve bozulmuş olan yüzeyinde yaşam savaşı veren çetelerin mücadeleşi işleniyor, yanı katıksız bilim-kurgu tutkunları buna bavılacak. Oyunun bu yılbaşında piyasada olması bekleniyor.

## İlk DVD-ROM oyunu : LANDER.

Son bir yıldır herkesin ağzında aynı kelime dönüp duruyor : DVD-ROM. Çıktı çıkacak derken en sonunda Türkiye'ye de gelen bu meriten maharetlerini DVD filmler haricinde henüz göremedik, ama çok yakında bu değişecek gibi. Ünlü firma Psygnosis, sadece PC için hazırladığı LANDER isimli oyunun DVD-ROM teknolojisini kullanacağını duydurdu.

DVD-ROM'un bir oyuna neler katabileceğini merak ediyorsanız, okumaya devam edin. Film kalitesinde ara sahneler, Dolby Dijital ses kaydı, tamamen interaktif bir oyun ortamı bunlardan sadece bir kaç.

Lander'in hikayesi 3032 yılında başıyor. Zengin olmak düşüncesiyle güneş sisteminde dolaşan kiralık bir askeri yönetiyoruz. Bir maden şirketi tarafından kiralanıp da, sözde bilimsel bir araştırma sonunda eski bir uygurlık tarafından bırakılmış çok güçlü bir nesne elinizde geçtiğinde şansınızın sonunda yüzünüze gülüdüğünü düşünüyorsunuz, ama siz kırılan şirket ve bütün bir ordu peşinize doğrudan fikriniz değişecek.

Toplam 30 görev ve yönetebileceğiniz 4 ayrı uçağa sahip olan Lander, film kalitesindeki ara sahneleri ile siz oyunun içine gitmeyeceksiniz. Ayrıca uçağınızın fiziksel özellikleri de oldukça gelişmiş olacak. Uçtuğunuz gezegenlerin hava şartları, aracınızın hasar durumu, hava boşlukları, yerçekimi gibi değişken şartlar uçuşunu çok etkileyeceler. Grafikler de DVD-ROM'un üstün kapasitesini sonuna kadar kullanacak şekilde çok kaliteli olarak dizayn edilmiş. Sürekli değişen gece ve gündüz, farklı gezegenlerdeki güneş ve ayların sağladığı gerçekçi ışık efektleriyle gösterilecek. Kaçınılmaz olarak multiplayer desteği de olacak. Toplam 16 kişi network, seri bağlantı ve modem aracılığıyla Lander'ı oynayabileceksiniz. Gelsin de bakalım DVD oyunu nasıl oluyormuş.

## Playstation 2 Geliyor mu?



2

**S**ega uzun zaman- dir üzerinde çalı-lığı Dreamcast konsolunu bu yılbaşında piyasaya sürecek. Dreamcast hem güç, hem de tasarım olarak tamamen yeni nesil bir konsol ve Sega'nın, beklenisi bununla dünya oyun konsolu pazarını ele geçirmek. Ne var ki bu durumun rakiplerinin gözünden kaçtığı pek söylenemez. Nintendo ilk aşamada 4MB kapasiteli ek bir hafıza modülünü piyasaya çıkararak daha yüksek çözünlükli grafikleri desteklemeyi ve böylece oyuncuların dikkatini çekmeyi planlıyor. Bu modül öncelikle Star Wars: Rogue Squadron tarafından des- teklenecektir ve 640x480 çözünürlükte grafiklere imkan tanıyor. Sony ise hali hazırda piyasasının en çok satan konsolu olan Playstation'in ikincisini tasarlama- la meşgul. Henüz Sony firması resmi bir tanıtım ya da açıklama yapmış değil, fakat aldığımız bilgilere göre bu yeni konsolun benzerlerinden çok daha güçlü olacağı yolunda. Sony ve Toshiba tarafından ortaklaşa geliştirilmekte olan yeni bir çipseti kullanması beklenen PSX 2 tâ- minen 250 MHz hızda ve 64 bit taban- da çalışacak. Bu çipset iki ayrı işlemci- den oluşuyor, biri 3D grafikler için ka- yan nokta işlemleri yapan bir DSP, di- geri ise RISC tabanlı gelişmiş bir ana mikro- işlemci. Söylentiye göre bu kon- sol grafik yapı olarak standart polygo- nal çizimler yerine doğrudan NURBS teknigini kullanacak. NURBS teknigi şimdilerde sadece Toy Story gibi film- lerde ve endüstriyel tasarımlarda gördük- günüz yumuşak hâli ve nispeten ger- çekçi modellerin oluşturulmasında kullanı- liyor. Bunun dışında PSX 2'nin pek çok multimedya uygulama alanına destek- vermesi, özellikle DVD ve CD-ROM üzerinde kayıtlı filmleri okuma kapasî- tesine sahip olması bekleniyor. Eğer bir aksilik olmazsa bu yeni konsol 2000 yılı başında piyasada olabilir, yeni bilgi al- dikça sizlere iletmeye devam edeceğiz.

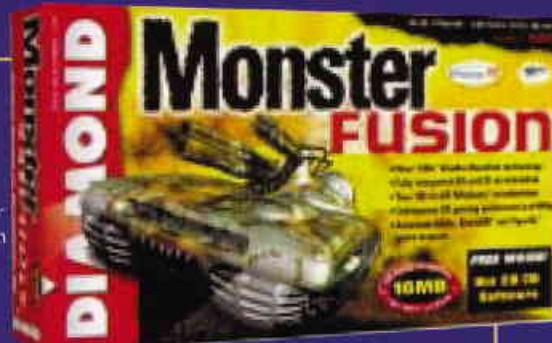
# HABERLER

## Yeni Nesil 3Dfx Yakında Çıkıyor!

Artık 3Dfx adını duymayan kaldı mı bilemiyorum, bu şirketin ürettiği Voodoo 1 ve 2 çipleriyle donanmış grafik hızlandırıcı kartlar PC'den nesnelerin birer oyun canavarına dönüşmesindeki en büyük rolü oynuyorlar. Önümüzdeki yıl türü ne olursa olsun bu kartlara tam destek vermeyen bir tek oyun bile bulmak mümkün-

kün olmayacağı. Fakat tabii bu pazarda oldukça büyük bir rekabet var ve bunun

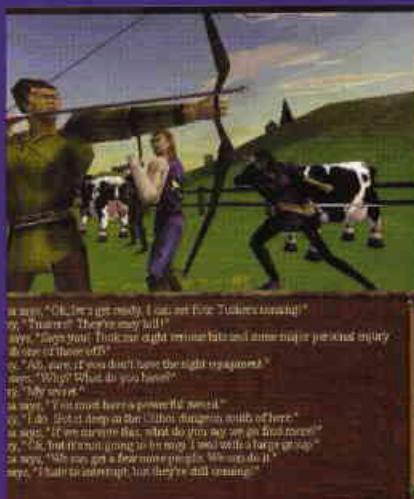
sonucu olarak 3Dfx firması yakında "Avenger" kod adlı yeni bir grafik hızlandırıcı kartı piyasaya sürecek. Bu yeni kartın tüm özellikleri hakkında henüz bir bilgi yok elimizde, ancak hali hazırda piyasada satılmaktadır. Voodoo 2 işlemcilerle donanmış kartlardan yaklaşık 3 kat daha hızlı çalıştığını biliyoruz. Şirketin amacı bu yeni kartı 1999 başında piyasaya vermek ve böylece rakiplerine üstünlük sağlamak. Tüketici açısından ise bunun anlamı Voodoo 2 tabanlı kartların fiyatlarının oldukça düşeceğini demek, bu da hiç kötü birsey söylemez.



## Final Fantasy Şimdi de Beyazperdede!

Gerek PC, gerek PSX üzerinde piyasaya çıkmış en popüler RPG serilerinden biridir Final Fantasy. Square Soft tarafından hazırlanan bu oyunların sonucusu olan FF7 gerek Manga tarzı grafikleri, gerek inanılmaz büyülükteki oyun alımıyla tüm dünyada büyük ilgi çekti. Şu sıralarda Square Soft serilerin sekizinci üzerinde çalışıyor, fakat bu başka bir hikayenin konusu olacak. Firmayı üzerinde çalıştığı bir başka proje ise Final Fantasy konulu bir film. Filmi yapacak ekibin yaklaşık yüz kişiden oluşuyor ve yönetmen Hironobu Sakaguchi'nın denetiminde filmi 2001 yılına yetiştirmeye çalışıyorlar. Filmde kullanılan tüm aktörler bilgisayar tarafından canlandırılıyor,

ancak seslendirmelerin de bu metodla yapılmayacağı henüz kesin değil. Film doğal olarak Final Fantasy oyunlarından tanıdığımız hayal dünyada geçiyor, konu da yine oyulara paralellik gösteriyor. Filmin dağıtımını Asya ülkeleri dışında Columbia Pictures üstlenmiş, tam gösterime giriş tarihi ise henüz belli değil.



## Asherón Sizi Çağırıyor

Microsoft'tan gelen yeni bir oyun olan Asheron's Call sadece Internet üzerinde oynanabilen bir RPG. Türkiye'de Internet üzerinden aksiyon dolu oyunları oynamak bir işkence olabilir, ama bu türden hoşlananların tek alternatifi olan Ultima Online'ı oynayanlar bilirler, bilgisayar rakiplerine karşı oynamaktansa gerçek insanlara karşı FRP oynamanın verdiği zevk herşeye değer. Asheron's Call Dereth adlı bir adadır geçiyor. Seçebileceğiniz üç tür var: Aluvians, Gharundim ve Sho. Her türde farklı özellikleri ve güçleri var; herhangi bir londaya katılıp, hiyerarşide yükselsebilirsiniz. Eğer yeterince başarılı (ve şanslı) olursanız, londanın başına geçme ve diğer oyunculara görevler verme yetkisine sahip olabileceğiniz, tabii londanın eski yöneticiyi bundan hiç hoşnut olmayacağındır. Her FRP'de olduğu gibi Asheron's Call'da da karşılaştığımız karakterleri öldürmeliyorsunuz, ama karşısındaki bilgisayarın yönettiği karakterler olmadığından, öldürmeniz çok daha zor olacaktır. Birisini öldürmek için size verilen bir görevi bitirmeniz gereklidir, tabii öldürilecek kişinin de planlarınızdan haber olacak ve siz engellemek için elinden geleni yapacak. Tabii FRP olur da büyüğümüzde hiçbir büyüğü bilmiyorsunuz, öğrenmek için o büyüyü bilen bir NPC veya oyuncu ile konuşup size öğretmeye ikna etmelisiniz. Nasıl ikna edeceğiniz size kalmış, ya güzelliğle konuşursunuz, ya adamı biraz "görürsünüz" veya bogazına keskin bir bıçağı dayarsınız, karar sizin.

Asheron's Call, Internet üzerinden gerçek insanlara karşı oyun oynamak isteyenlerin çok hoşuna gelecektir. Tabii bizim de yeni gözdemiz olma şansı yüksek. Dört gözle bekliyoruz.

# HABERLER

## Sivil Havacılık Meraklılarına Özel

Sivil havacılık her ne kadar ülkemizde pek yaygın olmasa da, özellikle Amerika, Avrupa ve Avustralya bu konuda büyük bir zenginliğe sahiptir. Mesela Amerika'da bir pilot bürünesi edinmek ve hafta sonlarında tek motorlu bir uçak kiralayıp birkaç saat dağların üzerinde süzülmek oldukça sıradan bir hobi olarak kabul edilir. Coğu bölgede ise ulaşım sorunları bunu bir hobiden ziyade ihtiyaç durumuna sokmuştur. Tabii sivil havacılık bu kadar gelişmiş ve yaygın olunca PC oyunları piyasası da bu durumdan etkilenmeden edemez, fakat coğu firma yine de savaş oyunları yapmayı tercih ediyor. Terminal Reality bunun dışında, onlar yeni sivil uçuş oyunları olan Fly! ile bu pazarı bir hayli sallamayı planlıyorlar. Programcılar bu oyunda muhteşem grafikler ve gerçekçi uçuş haritaları dışında iki noktaya daha büyük önem verildiğini belirtiyorlar, gerçekçi uçuş şartları ve sınırsız bir hava sahası. Uçuş şartlarının gerçekçiliğinden kasıtlı sadece

tam anlamıyla gerçek uçaklardakının bir kopyası olan ve tamamen fonksiyonel kabinler değil. Uçuş dinamiklerinin de tam anlamıyla gerçeğe uygun olması ve değişken hava şartlarının uçuş koşullarını doğrudan etkilemesi söz konusu. Sınırsız hava sahasına gelince, bir uçuş oyununda atmosferi bozan en önemli unsurlar kısıtlı bir haritanın içine hapsetmektedir. Fakat Fly! buna bir çözüm getiriyor, harita tasarımını benzer oyunlardakinden farklı bir metodla yapılan oyun size tam bir uçuş özgürlüğü tanıyor. Beş büyük Amerikan şehrinin detaylı olarak kapsayan oyun, dünyanın kalan kısmını ise daha düşük detay seviyesinde, fakat gerçeğe uygun bir biçimde monitöre yansıtacak. Mesela Atlantik Okyanusu'nu açıp Paris'e uçmak mı istiyorsunuz, tüm yapmanız gereken doğru uçağı seçmek ve yeterince yakıt doldurmak, oyun haritası bu denli geniş ve esnek. Oyun önlümüzdeki sene piyasaya çıkacak ve muhtemelen biraz güçlü bir sistem gerektirecek.



## Swords & Sorcery

**C**ok uzun bir zaman sonra oyun piyasasında ilginç bir geriye dönüş yaşanıyor, fakat tabii bu defa ki gayet olumlu bence. Coğu firma yaptıkları oyuna muhteşem grafik efektler koyunca bir iş yaptıklarını sanıyor, fakat insanlar sürüklemeyle bir hikayesi ve atmosferi olan oyunlar istiyorlar. Bunu nasıl sağlarsınız, tabii ki kaliteli ve detaylı RPG türü oyunlarla, nitekim yakında çıkacak olan Baldur's Gate, Anachronox ve daha bir sürü oyun bunu yapmayı hedefliyor. Ancak artık programcılar sadece iyi bir senaryo ile yetinmek zorunda değiller, yeni nesil bilgisayarlar onlara istediği her tür grafik mucizeyi yaratma şansı da tanıyor. İşte Heuristic Park ve Virgin Interactive tarafından geliştirilen Swords & Sorcery. Come Devils, Come Darkness tam böyle bir oyun, gerçek bir RPG'de aradığınız her tür özelliğe sahip, büyük bir hikaye, büyük bir oyun alanı, sınırsız olasılıklar ve devamlı gelişen karakterler. Fakat daha fazlası da var, bu oyun grafik olarak türünün en iyi örneklerinden biri olmaya aday, oyunındaki her nesne üç boyutlu ve etkileşimli olarak tasarılanıyor. Karakterlerinizi değişik kameralarından savaşa girerken ya da günbatımına at süreçten görevliyor, giydirdiğiniz zırhların aynen üstlerinde belirdiğini görüp hayran oluyorsunuz. Kısacası önceden oynarken olduğunu hayal ettığınız herşey şimdi ekranда gerçeğe dönüşüyor. Buna geniş kapsamlı ve doğru dütüst çalışan Multiplayer seçenekini de eklerseniz muhteşem bir oyun elde etmiş oluyorsunuz. 1999 başında çıkması planlanan oyun sadece RPG tutkunlarını değil, her tür oyuncuyu ekran'a esir edebilecek kapasitede gibi, bekleyip göreceğiz.



## Derinlere Doğru!

**S**ubwarz 2050 çıkışından bu yana pek çok denizaltı simülasyonu yapıldı. Tabii standard 2. Dünya Savaşı denizaltılarından bahsetmiyoruz, onlar apayrı bir konu, burada bahsi geçenler tek kişilik avcı gemileri. Bu oyunlar her zaman uzay oyunlarına benzemisti, gemiler çeviktir, silahlardır ve dışarıyı görmek için sonara ihtiyacınız yoktur. Fakat uzayın kararlı boşluğunun aksine, deniz son derece canlı ve renkli bir ortamdır. Binlerce tür canlı sualtında dolasır, işık oyunları ve gölgeler eksik olmaz, derin mağaranın dipsiz uçurumlar takip eder. Şu ana dek yapılan her oyun bir şekilde bu konuya eğildi tabii ancak nereye kadar başarılı oldukları tartışılır. İşte Segasoft tarafından geliştirilmekte olan Fatal Abyss bu açıdan oldukça iddialı bir oyun. Herşeyden önce yirmi farklı tipte sualtı ortamı bulunan oyunun haritaları geniş, laka bir o kadar da canlı olacak. Coğu insanın aklına Archimedean Dynasty ya da Sub Culture gelebilir, fakat tek benzerlikleri sualtıda gemicileri. Fatal Abyss herhangi bir ticaret olayı içermiyor, konu bir senaryoya bağlı olarak sırayla oynanan görevler bazında ele alınıyor. Konu ise basit, Eco Systems firması denizlide yaşayan yeni bir tür bakteri keşfeder ve bundan enerji elde etmenin bir yolunu bulur. Fakat rakipleri olan Proteus Tech bu işe el atmadı, sonuca iki rakip şirket sualtıda ölümcül bir savaşa girerler. Siz olaya istediğiniz şirketin hesabına girebiliyorsunuz, herkesin öncelikleri ve tabii görevleri farklı oluyor. Oyun grafik açıdan oldukça iyi, belli başlı 3D grafik kartlarının destegine başvuruyor, ancak onlar olmadan da çalışabiliyor. Eğer bir aksilik olmasa bu oyun da yılbaşında rafarlardaki yerini alacak.

## Brave Fencer Musashi Playstation'da Çıkıyor

Final Fantasy VII'nin yapımcılarından yeni bir platform macera oyunu geliyor. FF7'nin arkasındaki beyin takımı tekrar biraraya getiren Brave Fencer Musashi, bir platform oyunun aksiyon öğelerini, kafanızı allak bulak edecek bilmeceler ve FRP tadılarını birleştiriyor. Square Soft oyunlarında alıştığımız üzere şirin bir Japon çizgi film karakteri yöneteceğiz. Hoplayıp zıplayarak ve düşmanıyla savaşarak bölümden bölümne geçerken yeni hareketler öğrenecektir, komik düşmanlarla karşılaşacak ve onları öldürceksiniz. Oyundaki karakterlerin seslendirmeleri de oldukça kaliteli ve komik. Bu ara- lar gelmesi gerekiyor, Playstation sahiplerine duyular.



# HABERLER

## Braveheart'in Oyunu Olur Mu?

**D**aha önce de olmuştu, ne zaman bir film oyununu yapmaya kalkışalar genellikle ortaya yarıyamalak birşeyler çıkar. Piyasada tutan hemen her filmin arkasından oyunu yapılır, bunu yapanların tek düşüncesi tabii ki filmin ününden faydalananak biraz daha para kazanmaktır. Braveheart gibi mükemmel bir film oyununun yapılması da bu yüzden asabılı bozdu, ama bu oyun diğer film oyunlarından çok farklı olacak gibi görünüyor. Bir kere, bu oyun yapılmaya ilk başlandığında Braveheart'in senaryosu üzerine kurulmuştu, hatta ismi de Tartan Army idi (bence rezalet bir isim). Oyunun yapım aşaması ilerledikçe, senaryonun Braveheart'a ne kadar benzедigini farkeden yapımcılar, Braveheart'in isim haklarını

20th Century Fox firmasından satın alıp oyunun içeriğini de biraz değiştirmeyi uygun gördüler.

Braveheart, son günlerin reyaçta olan "3 boyutlu real time strategy" oyunları furasına katılıyor. Ama diğer 3 boyutlu RTS'lerden çok daha gelişmiş bir oyun olacağı kesin. Diğer oyunlarla arasındaki farklara bir bakalım. Öncelikle real time stratejilerde görevler sıralıdır, birini bitirir diğerine geçersiniz ve görevler her oynadığınızda aynıdır. Braveheart'ta ordularınızı istediğiniz gibi yönlendirebildiğinizden, savaş her an her yerde çıkabilir. Savaş alanları da rakiplerinden "birazlık" büyük. Özel bir grafik teknigi sayesinde 16 KM kadar uzağı görebiliyorsunuz. Tabii karakterler de dahil olmak üzere hersey üç boyutlu grafiklerle dizayn edildiklerinden, savaşı istediğiniz açıdan görebiliyorsunuz. Düşünseniz, İskoçların İngilizleri dumura uğrattığı o muhteşem meydan muharebesini bir İskoç'un gözünden görme şansına sahipsiniz.

Tabii oyun sadece savaş sahnelerinden oluşuyor. Karmaşık bir ekonomik yapı ve komşu klanlarla olan diplomatik ilişkileriniz de göze alınanız gereken sorunların arasında. Seçebileceğiniz 16 klanın lideri olarak amacınız 200'den fazla klanı bölünmüş olan İskoçya'yı tek bir bayrağın altında toplamak. Eğer buna kolay diyeceğiz, daha ileriye gidip İngiltere'yi işgal etmeye çalışmanız bile mümkün! Veya İngiltere kralı Uzunbaşak John olarak İskoç asilerin başını ezmeye çalışabilirsiniz, ama hiç kimse William Wallace olarak cesur İskoçları yönetmektense kaypık İngilizleri seçeceğini sanmıyorum.



## GELİYORLAR!!!!

İste Ocak ayına kadar ülkemize gelmesini beklediğimiz oyunlar. Yine de çok heyecanlanmayın, oyunlar için firmaların verdiği çıkış tarihlerine pek güven olmaz.

Baldur's Gate	Interplay	FRP
Blood 2	Monolith	FPS
Dark Side of the Moon	Southpeak Interactive	Adventure
Dethkarz	Melbourne House	Yarış
Escape ODT	Psygnosis	Action/FRP
Fifa 99	EA Sports	Spor
Half Life	Sierra	FPS/Adventure
Heavy Gear 2	Activision	Simülasyon
Heretic 2	Activision	3D Action
King's Quest 8	Sierra	Adventure
Lands of Lore 3	Westwood	FRP
Myth 2 - Soulblighter	Bungie	Strateji
Oddworld - Abe's Exoddus	GT Interactive	Platform
Powerslide	GT Interactive	Yarış
Settlers 3	Blue Byte	Strateji
Speed Busters	Ubi Soft	Yarış
Starsiege	Dynamix	Simülasyon
Star Wars - Rouge Squadron	Lucasarts	Action
Test Drive 5	Electronic Arts	Yarış
Tomb Raider 3	Eidos	3D Action
Turok 2-Seeds of Evil	Acclaim	FPS

# BEST OF 98

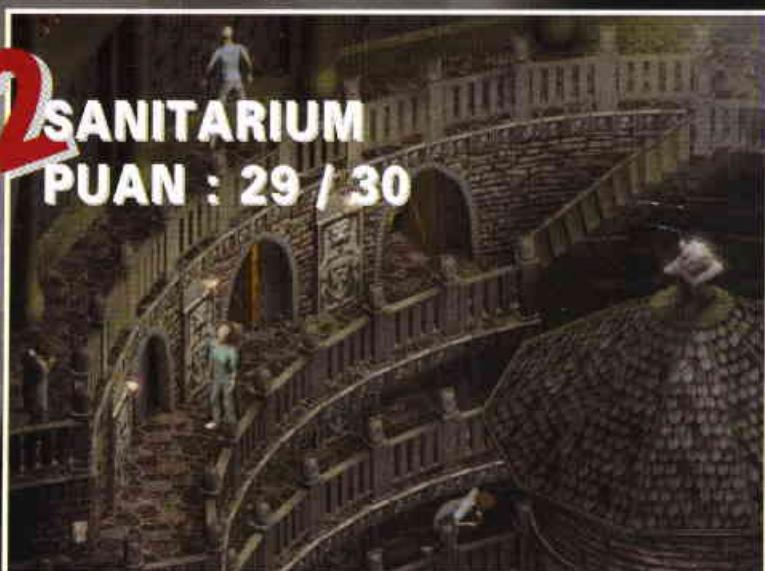
## 98'İN YILDIZLARI

1998'de elimizden birçok oyun geçti. Bunların çoğu sözünü etmeye bile değmeyecek kadar kötüydü. Ama içlerinden bazıları vardı ki, adeta uykusuz gecelerimizin ilaçı oldular. Sırf daha fazla oynayabilmek için günlerin 36 saatte çıkartılmasını istediğimiz bu oyunların arasından en iyi yirmisini motor adamı Maddog, Starcraft ve M&M 6 bağımlısı sevgili Blackbird (*minig guş*) ve ben nacizane Blaxis amcanız belirledik. Büttün oyunlara üçümüz de on üzerinden ayrı ayrı puan verdik ve puanları topladık. Bu sonuçlara göre, bakalım bu sene bizi güzellik uykumuzdan eden suçlular kimlermiş?

### 1 STARCRAFT PUAN : 29 / 30

**S**ürpriz!! Level'i düzenli olarak alan okuyucularımız bu oyuna olan takıntımızı bilirler. Sıkıntı dolu dergi gecelerinin tek eğlencesi, dergi içi kavgalarının en büyük sebebi, utanç verici yenilgilerin akabinde intiharlarla yol açan oyun, Starcraft. Mükemmele yakın senaryosu, bir stratejiden çok bilim kurgu filmine yakışan atmosferi, mükemmel dengeli savaş sistemi, grafikleri ve sesleriyle bu yılın tartışmasız birincisi. Starcraft'in en can alıcı özelliğinin birbirinden tamamen farklı üç ayrı ırkı mükemmel bir dengeyle birleştirmesi (beri gel Dune 2000, beri gel!!!). Şu sıralar yeni üniteler ve senaryosuyla piyasaya sürülecek olan Brood Wars görev diskini beklediğimiz Starcraft, bizden tam puan alarak bu yılın birinci... HEY, tam puan almamış ki Starcraft, 29 puan almış. O bir puanı kim kesti ya? Hey sen, motosikletli arkadaşım, gelir misin buraya?... Heeeey, kaçmaaaaa...

### 2 SANITARIUM PUAN : 29 / 30



**T**ürü ne olursa olsun, konu çoğu oyunda aynıdır. "Dünyayı kurtaran yalnız adam" oluruz, "En çok parayı kazanan şirketin sahibi" oluruz, "kañattaki bütün kötü yaratıkları tepeleyen süper asker" oluruz. Ama hep aynı, hep aynı derken, insanlar artık normal hayatı asla olamayacakları "super" insanı oynamaktan bıktılar. Ve sonunda ASC Games adlı bir firma bu açığı tam anlamıyla "dolduracak" bir oyun yaptı: Sanitarium. Sanitarium'da ne dünyayı kurtarıyoruz, ne de yaratık sürülerini tek başına temizliyoruz. Sanitarium'da kim olduğumuzu bulmaya çalışıyoruz. Yönettiğiniz karakterin başına gelen bir trafik kazasından sonra (ki onun bile gerçek olup olmadığı belli değil) gözlerini havaya uçmak üzere olan bir tımarhanede açmasıyla başlayan olaylar, hiç tahmin etmediğiniz boyutlara vararak gelişiyor. Siz neyin gerçek, neyin düş olduğunu anlamaya çalışırken, mükemmel grafikler eşliğinde oldukça duyguşal (bunu bilerek söyledim) bir hikaye şekillenmeye başlıyor. Ama işin en güzel yanı, Sanitarium, sonuncu bölümde kadar perdenin arkasındaki esas hikaye hakkında ipucu vermiyor.



## 3 CURSE OF THE MONKEY ISLAND PUAN : 29 / 30

**K**omik ve adventure kelimeleri yan yana gelince, yanlarında üçüncü şahıs olarak daima Lucas Arts bulunmuştur. Piyasamın en yetenekli yazarlarını ellerinde bulunduran bu firmamın adventure oyunları adeta kalite "kokar". Monkey Island serisinin üçüncü oyunu olan Curse of the Monkey Island da bir istisna değil. Grafiklerin, ses ve müziklerin gerçek dehaların ellerinden çıktıgı belli, ama beni bu oyuna 10 puan vermeye zorlayan şey onlar değil. Bu oyuncun 10 puanı haktetmesini sağlayan, gerçekten komik olması. Bir oyun aracılığıyla gerçek duyguları yaşamak çok zor bir iştır. Monkey Island bunu başaranın, komedi dalında oldukça bu yılın Level gümüş oskarını almayı hakediyor.



## 4 UNREAL PUAN : 28 / 30

**H**erkes "Aman Quake 2, yaman Quake 2" diye ortalıkta dolanırken, tepelerine düşen 50 megatonluk bomba bir anda piyasayı dağıttı. Unreal, ismiyle bu kadar uyuşan bir oyun da ha yoktur herhalde (Unreal (ingilîş) = gerçek ötesi (turkish)). Öteler ötesi grafiklere, atmosfere, seslere sahip olan Unreal tam üç sene yapım aşamasında olan bir oyun. Piyasaya çıktıgı sıralarda "ben krahim" demekte olan Quake 2'yi aşağı etti. Quake 2 grafik motorunu kullanarak yapılan birçok oyunun yapımı durduruldu, Unreal motoruna geçişin yolları aranmaya başlandı (bkz. Duke Nukem Forever). "Üç boyulu oyun dediğin kasvetli olur, kahverengi olur" mantığını çatır çatır ezdi Unreal, rengarenk grafikleriyle yeni bir ekol yarattı. Zorluk olarak da üstün olan Unreal, yapay geri-zekâlı oyuncularla alay edercesine zeki yaratıklarıyla oyuncuların korkulu anılar yaşammasına sebep oldu. Sorarım size, beş oda geride ve bir alt katta bıraktığınız yarattığın iki kapıyı açıp, bir düğmeye basarak asansör çağrıldığını ve siz bir köşede soluklanırken arkannızdan gelip boğazınızı kestiğini hangi oyunda gördünüz? Vallahı ben bu oyunda gördüm.



## 5 COMMANDOS PUAN : 28 / 30

**G**ökhan'ın özel tercihi olan Commandos da, 98 yılında oyun piyasasına imzasını atanlardan. 2. Dünya savaşında Alman cephesinden içeriye sızarak, çok stratejik bir grup görevi yerine getirmeye çalışan altı komandoyu yönettiğiniz Commandos şimdije kadar gördüğüm en acımasız oyunlardan. Yapacağınız en ufak hata, bütün adamlarınızın öldürülmesiyle sonuçlanacağından emin olabilirsiniz. Düşman askerlerinin yapay zekası da yabana atılacak gibi değildi doğrusu. Varlığınızda dair en ufak bir ipucu bile bırakısanız ortalığı ayağa kaldırıp hayatınızı cehenneme çeviriyorlardı. Ama oyuncun esas güzelliği de zorluğunda, hem hırs yapıyor hem de bir görevi geçmek için birden fazla yol olması insanı tırtılı tırtılı savaş takımları uygulama fırsatı veriyor.

## 6 NEED FOR SPEED 3 PUAN : 28 / 30



**E**A işini biliyor doğrusu, 95-99 spor ve NFS serisiyle iyice büyüdü. Neredeyse oyun piyasasının Microsoft'u oldular da diyebiliriz. Açıkçası ben spor oyunları seven birisi değilim, ama işin içine aşını hız girince akan sular duruyor. NFS 3, hız ihtiyacımızı tam anlamıyla doyuramasa da (ne de olsa tıstı açık bir Corvette'i gerçekten kullanmanın verdiği zevk bambalıka) polisle kedi-fare oyunu oynamanın zevkini bilgisayarın bundan daha gerçekçi olarak yaşamamız mümkün değil. Grafik olarak fazla bir şey söylemeye gerek yok, şimdije kadar yapılanların en iyisi. NFS 3'ün fazlaca zor olması ve bilgisayarın gerçek olamayacak kadar iyi yarışmasının haricinde bir hatası yok.

# 1 MIGHT & MAGIC 6

PUAN : 26 / 30

Aha, bu da minig güşen özel seçimi. İlk gördüğünde "sevmedim abi" diyip köşene çekilmişti, şimdilerde ise adamlarını nasıl 75. seviyeye ulaşıracağının hesaplarını yapıyor. Might and Magic 6 insanı boğazından yakalayıp, bitirene kadar da bırakmayan bir oyun. Oyuncuya sağladığı serbestlik ve oyun alanının genişliği rakiplerinden o kadar üstün ki, bu oyunu ne kadar oynarsanız oynamayı bulamadığınız birşeyler mutlaka olacaktır. Tek eksigi atmosfer, onu da iyi bir FRP oyuncusunun hayal gücü zaten halledecektir.

# 9 DESCENT FREESPACE

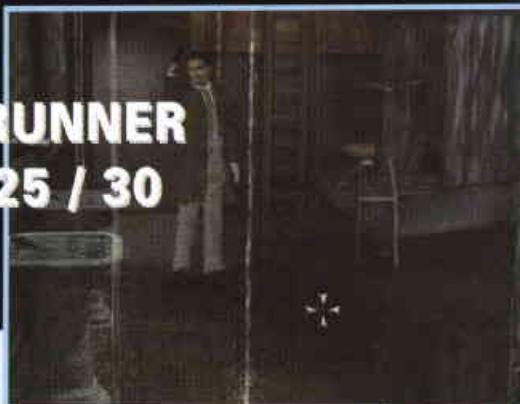
PUAN : 25 / 30



Son bir yıl içinde sabaha kadar başında oturup da uyku yanmadığım iki üç oyundan birisidir Descent Freespace. Bazı insanların bu oyunu hala ilk Descentlerle karıştırduğunu görüyorum. Descent 1 ve 2'nin aksine Descent Freespace tamamen açık bir mekanda, uzayda geçiyor. Konu klasik, insanlar ilk karşılaşıkları uzayı uygulukla savaşa girmişken, ortaya kimsenin durdurmadığı üçüncü bir uzayı güç çıkar. Eski düşmanlar dost olur, elele davetsiz misafirlere girişirler. Konu klasik, grafikler çok iyi, sesler ortanın üzerinde falan ama, bu oyunu sürden ayıran en önemli şey, savaşların yoğunluğu. Tie Fighter'ı oynamış olanlar oradaki savaşların ne kadar yoğun geçtiğini bilirler, yer yerden lazerler sıklır, avcı uçakları sağdan soldan vızır vızır geçer. Nefes alacak bir anınız bile yoktur. İşte böyle bir ortamı uzun zamandan sonra ilk defa Freespace'de gördüm. Üstelik savaşlar ne kadar yoğun geçerse geçsin, oynanabilirlik o kadar iyi ki kontrolü asla kaybetmiyorsunuz. Kuyruğunuzdaki bir avcının kaçarken, kanat adamlarınıza emirler yağdırırmak çok kolay. Valla ne diyim, bu oyun beni kesmedi, yoldaki görev diskı Conflict Freespace'i sabır bekliyor (sabırsızlığın kimseye faydası yok).

# 10 BLADE RUNNER

PUAN : 25 / 30



Philip K. Dick'in aynı adlı romanına da-

yanarak çekilen Blade Runner (Bıçak Sırtı) adlı filmi belki de beş kere seyretilmişdir. Ama oyun olarak o dünyada bulunmakambaşa bir duygudur. Cyberpunk alt kültürünü (geleceğin mega şirketlerin yönettiği karanlık ve tükenmiş bir dünya olacağı görüşü) bundan daha iyi şekilde yansitan bir oyun daha olamaz. Tükenmiş bir dünyada olduğum ve her köşede bir tehlikenin beklediği hissini tam anlamıyla yaşıttı bu oyun bana. Üstelik, çoğu olayın gerçek zamanında gerçekleşmesi yüzünden, oyun her oynadığımızda biraz değişiyor. Ben ne kadar uğraşırsam uğraşayım hikayeyi en iyi şekilde bitiremedim. Belki siz becerirsiniz

"Geldi, geliyor, gelecek" derken Şubat ayında kirli ellerimize geçti Quake 2 (yanlış anlaşılmaşın, tam o sırada elimizle pizza yiyorduk da). İlkinin birçok eksikini tamamlamış, sağlam bir üç boyutlu kart desteği ile Quake'ı piyasadan silmeye çalışanlara HÖT dedi Quake 2. Karanlıkta hoşlananlar bu oyunda kendilerini evde hissettiler, çünkü herşey koyu tonlarda renklendirilmişti. Bir süre için üçüncü boyutun kralı oldu Quake 2. Ama her güzel şeyin bir sonu vardı. Quake 2 için de güzel günlerin sonu çabuk geldi. Unreal kapıya dayandı ve kıracayı yakasından tutup dışarı fırlattı.

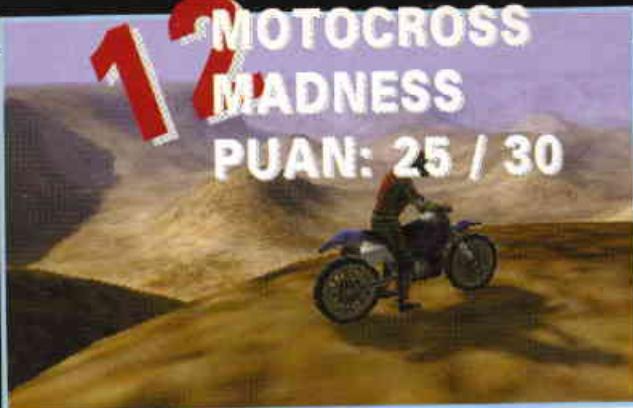
# 11 HEART OF DARKNESS

PUAN : 25 / 30

Size bu oyunu anlatmak için sadece iki kelime söyleyeceğim : Another World. Heart of Darkness Another World'e o kadar benzıyor ki, aradaki tek fark karakterin bir profesör değil, bir çocuk olması ve konunun da Another World'deki kadar karanlık olmaması. Heart of Darkness'ı oynamak bir çocuk silmindeki baş kahramanı yönetmeye benzeyen çok, VGA grafiklerine bakıp da kötü sammayı, paranızın alabileceği en iyi platform oyunu bu. Motorsiklet adamı Madd bile bu oyuna sardığına göre, birşeyler vardır (papatya? kelebek?)

# 12 MOTOCROSS MADNESS

**PUAN: 25 / 30**



**M**icrosoft abimiz, boynumuz kıldan ince falan da, şu oyun işlerindeki başarayı işletim sistemi yaparken de gösterseniz diyoruz. Bak ne güzel oyun yapmışım, yok parkur derdi, yok şu kadar doneceksin yoksa kazanamazsan kısıtları olmadan, dağ bayır sürüyoruz motosikletimize. Üstelik sadece 3D hızlandırıcı makinalarda çalışır dedigin halde kıytırık S3 Virge DX'li makinalarda bile çalışıyor. Peki Win98 neden heryerde sorun çıkarıyor? Cidiniz ve en azından bu oyun kadar kaliteli programlamadan piyasaya işletim sistemi sürmeyez lütfen.

# 13 FINAL FANTASY 7

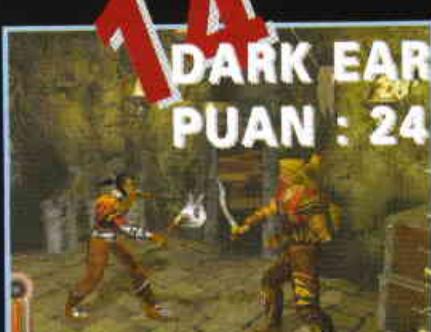
**PUAN : 24 / 30**



**A**çıp Japon çizgi filmlerini çok severim. O yüzden bu oyunu da çok sevdim. Grafiklerimi sevdim (3Dfx sağolsun), savaş animasyonlarını sevdim, konusunu ve FRP olayına getirdiği yeni soluğu sevdim. Seni de sevdim. (Burada yavaş yavaş azalan yerin etkilerini görüyoruz, ilk beş oyuna o kadar geyik basarsan, yumurta da böyle dayanır kapıya işte)

# 14 DARK EARTH

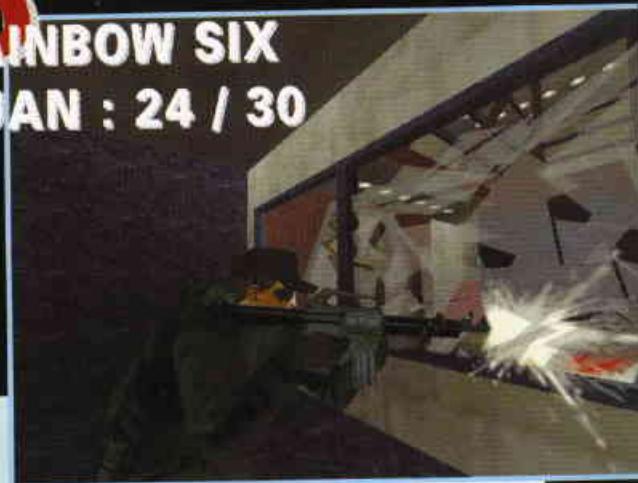
**PUAN : 24 / 30**



**N**e diyim, daha almadıysanız yazık doğrusu. 486'da bile çalışır bu oyun yahu. Üstelik de adventure, hem de uzun zamanдан beri gördüğüm en sağlam senaryolardan birisi ne sahip. Dünyamın üzerinde patlayan bir meteorun parçaları herşeyi yıkmış ve dünyayı bir toz bulutlarıyla kaplamıştır. Sağ kalan bir avuç insan, karanlığın ulaşmadığı kutsal bir yer bulurlar ve burada bir şehir kurarlar - Sparta. Tabii onlar böyle mutlu mutlu yaşasalar oyunu konu çırpmazdı değil mi, birileri de böyle düşünmüş ki amcamların ışık kaynağını yok edip dünyanın tamamen karanlıkların eline geçmesini sağlamak için çalışmalarına girişiyor. Bu arada yakışıklı kahramanımız da bir şekilde açaip bir varlığa dönüştür. Sonuçta hem eski dostlarımız, hem de yeni düşmanlarımız kellenizin peşinde, siz ise şehrin üzerindeki laneti kaldırımı, ve bir şekilde insan halinize dönmeye çalışıyorsunuz. Bu arada zaman ilerliyor (bu oyun da gerçek zamanda geçiyor), karanlık giderek şehrinizi yutmaya, insanlar birer birer yaratığa dönüştirmeye başlıyor. İşiniz zor doğrusu, kolay gelsin.

# 15 RAINBOW SIX

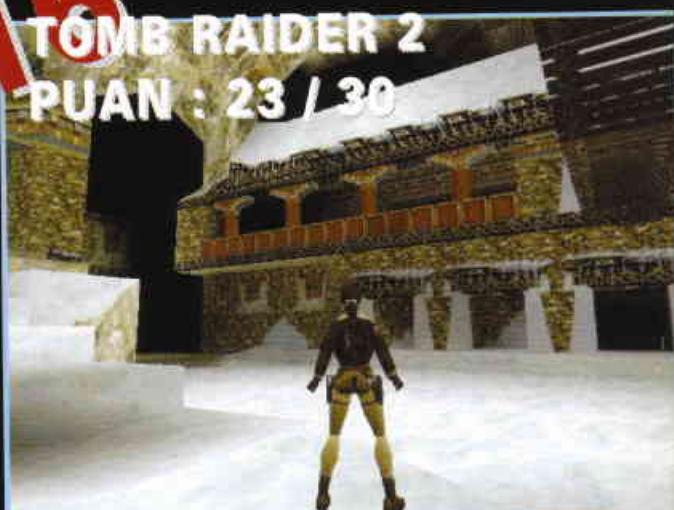
**PUAN : 24 / 30**



**Ö**zel tim konulu oyunlar piyasanın yeni moda, Rainbow Six de moda uyanlardan. Ama konusunda uzman bir kişiden, tınlı casusluk romanı yazan Tom Clancy'den geliyor. Mükemelle yakın grafikleri, harika müzikleri falan var ama, çok kısa sürüyor arkadaşım be. Günaha mı girderdiniz 35-40 bölüm yapsaydımız şu oyunu, tam alışılmış bitirdi işte. Daha zor seviyede oynamın demeyin bana, o zaman çok hızlı olmak gerekiyor ve gereğince taktik yapmıyorum. Üzmemen beni, kalbim var benim.

# 16 TOMB RAIDER 2

**PUAN : 23 / 30**



**A**çıçası bunu ne ben, ne Berker ne de Blackbird seçmedik. Lara Hanımı konu alan bu ikinci oyun, eğer olmasaydı tepeye çullanacağınızı iyi bildiğimizden bundan daha iyi bir oyun olamazdı (gerçi Tomb Raider 3 yoldayken o kadar da iddialı konuşmamak lazım). Aslında daha iyi grafikler demek olan daha fazla poligon meselesi, bu oyunun delilleri için daha yuvarlak kıvrımlar, daha belirgin hatlar anlamına geliyor. Sizi zombiler sizizi. (Bu arada, Lara'nın canlı versiyonunun yaban ellerdeki bir bilgisayar fuarında çekilmiş fotoğraflarında görmüş bulunuyorum. Ben onu bilmem, gidin alın bana onu...)

# 17 DIE BY THE SWORD

PUAN : 23 / 30



**L**ara'nın kaslı versiyonu. Elindeki kılıçla kafa, kol, bacak koparttığınız bu oyun bence Tomb Raider'dan çok daha gitizel. Özellikle kılıçın yönetim şekli hatalarınızdeki her hareketi yapabilmenizi sağlıyor. Alın, oynayın. (acelem var da, fuara gidecem uçağım kalkmak üzere...)

# 18 WORLD CUP 98

PUAN : 23 / 30



**S**por oyunlarını sevmem dedim ama, bu oyun bir istisna, bu bir spor oyunu değil, bu bir sanat eseri. Bir örnekle açıklayımyım, ben World Cup oynarken baba monitöre uzaktan şöyle bir bakıp "Ne o, televizyon kartı mı aldın?" diye sormuştum. Bir topla bu kadar fazla hareket yapılabilen ikinci bir oyun daha var mıdır acaba? (Türkçem, canım Türkçem) İster tek başınıza, ister seniz müstakbel bir düşmanınızla birlikte oynayın, World Cup 98'den daha iyi bir futbol oyunu bulamazsınız.

# 19 AGE OF EMPIRES

PUAN : 22 / 30



**M**icrosoft'tan mükemmel bir oyun da. Diğer real time stratejilerin aksine, bu oyunda savaşa olduğdu kadar, uygarlık kurmaya ve geliştirmeye de önem vermek gerekiyor. Ve ona yakın uygarlık içinden istediğiniz taşı

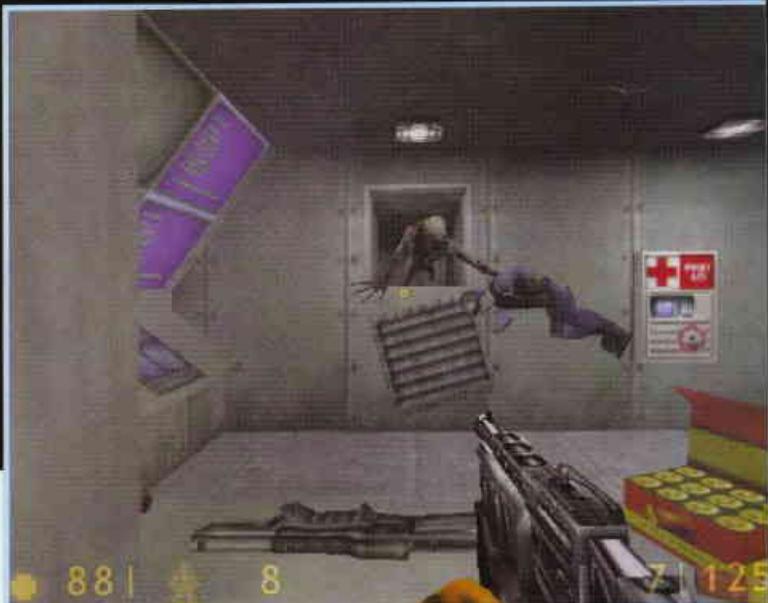
devrinden orta çağ'a kadar getirmeye çalışıyorsunuz. Bütün uygarlıklar birbirinden tamamen farklı değil, sadece bir iki değişik birim var, ama olsun. Yine de Age of Empires bu yıl gelen en sağlam ikinci RTS olarak listemizdeki haklı yerini aldı.

# 20 HALF LIFE

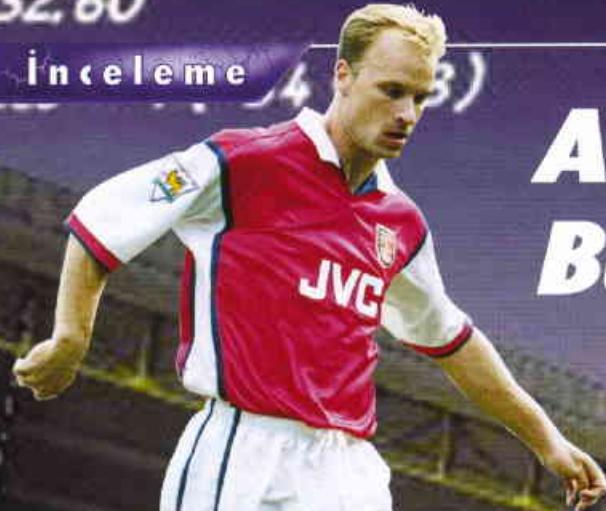
PUAN : ?? / 30

**O**ff başım, ne oldu bana? Neredeyim? Bu sirenler neden çalıyor? Ah, yavaş yavaş hatırlamaya başladım, herşey sabah evden çıkmamla başladı. İşe geç kaldığım için kendime küfür ediyordum, çünkü bugün çok önemli bir deneyde bulunmam gerekiyordu. Yerin 500 metre altındaki işyerim olan laboratuvar kompleksine varmam sadece 7 dakika sürdü. Bugün güvenlik tedbirleri her zamankinden daha yoğun, çünkü "diğer tarafa" açılan kapıyı ilk defa çift yönlü olarak açmayı deneyecektik. 8:50'de kapı görevlisi selamladı beni ve mesajlarımın bir sistem hatası sonucu silindiğini söyledi. Laboratuara doğru gidiyordum, bu arada yolda gördüğüm herkesle selamladım. Hepsi heyecanlıydı tabii. Bir ara projeninlarındaki profesörle konuşan karanlık tipe takıldı gözüm, ama beni farketti. Hemen soyunma odasına sıvışmıştım. Peki radyasyon giysimi giymiş miydim? Herhalde, yoksa sağ kalamadım. Sonra deney bölümüne geldiğimi hatırlıyorum. Tek yapmam gereken kapıyı açan programı başlatmak ve örnek toplayacak robottu kapıdan göndermekti. Peki ters giden neydi? Kapının açılmasıyla cehennemin orta yerine düşmüş gibi oldum, önce o ışıklar, onlardan birisi bana çarptı, sanırım bayılmışım. Sonra, sonra karanlıkların içindeki o yaratıklar, aman Allahım hatırlıyorum, kabuslarında bile görmediğim kadar korkunç o yaratıklar. Sanırım birkaç saniyeliğine "diğer tarafa" geçtim, laboratuuardaki patlamadan da böyle kurtuldum galiba. Peki gerçekten ne oldu acaba, kapı neden kendiliğinden açıldı ve havaya uçtu, benden başka sağ kalan oldu mu? Hepsinden önemli "diğer tarafa"tan bu tarafa benimle birlikte "başka şeyler" de geçti mi?

Hayır, Half-Life henüz gelmedi. Yukarıdaki satırlar, üç gün kasıp Internet'ten indirdiğimiz demosunu oynarken başımıza gelenlerin kısa bir özeti sadece. Hala yere düşen çenelerimizi anıyoruz. Bu oyun kesinlikle bir Quake 2 kopyası değil, bu oyun tam anlamıyla bir bilim kurgu filmi VE BEN BU OYUNU İSTİYORUM. HEM DE HEMEN!



# Ali Sami Yen'de Buluşuyoruz



**FIFA  
99**

**H**iç sevmemi. Spor oyunlarıni hiç sevmem. Henuz comez bir yazarken de boyledi, muddet oldum tikrim degismedi. Spor oyundan haz etmem, hastanımdan, hatta nefeslerden. Oynamamı gelmem, sevmem ben...

- Ama bu farfel abi, bildigin gibi degil.

Nesi farklıyim: futbol iste 22'nci tip bir topun pesinde kosturup dumuyor, binlerce koca adam da onları seyredip eğleniyor. Vakit kaybindan başka bir şey degil. Bilgisayar oyunu olarak da olsa, bir spor oyuna ayrıcalığım zannederim turşumaya ayırmam daha iyi.

- Abi, bu Fifa 99. Deli gibi abiuum...

Bana ne Fifa 99 neyinden? Biz oyun 95'ini de biliriz, o zaman da bir top 22 adam vardı, ne degisti ki o zamandan bu yana?

- Al abi, biraz oyna da ne degismis kendin gor...

**Et Sen 3 Kere Mola ve Tercim Teker Tığıradaş Sence...**

- Abu, noldu abi? Iyi görünmeyosun sen?

Übucaaa, nasıl olur bea, koca Galatasaray nasıl elenir yan finalde? O kadar ugraştıktan sonra yapılmış mı

bana bu haaa? UHUUUUUUU!!!

- Abiuum, artık su yazıya geçen divorandum, okuyucu sevmez bu kadar üzütmeli geyigi, herşeyi tadında bırakmak lazim.

Haklısan, sen su ortağı temizle, ben de ciddi moda geçiyorum.

- Tamam abiuum, OHOM. Evet sevgili okuyucular, bilgisayarcınızın başının etini yemenezde artık gerek kalmadı. Hepinizin uçarak alacağı oyun Fifa 99 kapımızda, geri orijinal versiyonu ben bu vaziyi yazdığım sırada henüz Türkiye'de piyasaya sürülmemişti, ama siz okurken piyasaya çıkmış olabilir. Ama bilgisayarcınıza sadırmadım önce söyleyeceğim: bir kolak verim hekk, ondan sonra bu yeni Fifa'yı alıp almaya oğluma karar verim.

## Ne Degismis, Ne Ayni Bulutta...

İnsanları Fifa 98'i oynamış ve oynamamış olanlar olarak ikiye ayırdığımızı düşünelim ve Fifa 99'u önce ikinci gruptan inceleyelim. Eğer Fifa 98'in içincisi okurtan kadar oynadıysanız, Fifa 99'daki farklılıklar ilk bakışta gözünüzে çarpmayıacaktır. Neden? Çünkü grafik olarak Fifa 99, Fifa 98 ile hemen hemen aynı. Ama gözlerinizi kışır ekranı biraz daha yakından incelediğinizde, grafiklerdeki değişiklikleri hemen fark ediyorsunuz. Bir kere oyuncuların grafik çok daha taze, hareketlerdeki gerçeklik çok daha fazla. Oyuncuların maç dışında yaptığı hareketler (usulma, golden sonra sevinme/tuzulma, hakemle tartışma/tokalaşma) çok daha çeşitli, öyle ki bir gördüğünüzü tekrar görmeniz çok zor. Ayrıca, krizimiz anlarında oyuncuların yüz ifadelerinin değişmesi, gol yiven kaleciye birşeyler söylemeleri gibi minik detaylar da bu sefer unutulmamış. Yine de Fifa 97'den Fifa 98'e geçtiğinizde yaşadığınız grafik şokuunu bu oyunda yaşamıyorsunuz. Yapay zekaya gelince, eskisinden çok daha acımasız olduğunu söyleyebilirim. Gol atmak ol-

duçça zorlaştırmış, kaleciler eskisinden çok daha yetenekli. Ama siz esas zorlayacak olan kaleye gol atabilecek kadar yaklaşmak olacak. Fifa 98'de her türlü çabımı yiyen orta saha ve defans oyuncular Fifa 99'da size çok sükütrecek. Rakibi 10-0 verdiginiz günlerde veda etseniz iyidir.



olar.

Grafik olarak Fifa 99'un en büyük gelişmesi ise hava şartlarının gerçek gibi olması. Fifa 98'de en sınır olduğum eksiklerden birisi, karlı havada yapılan bir maçın sisli ve buglu kaplanmış bir sahaya temsil edilmesiydi. "Abi, Fifa 98'de kar yağmıyor, aksa harddiskime virtüs mü girdi?" diyen az telefon almadık sizlerden de hanı. Alın işte size kar, işte yağmur çamur. Bol bol eğlencen. Peki, bu karlı havaların sadece "3D-nebadimfx" kartı olanlar mı görecek? Hayır efendim, düz grafik kartlarıyla da bu hava şartlarının zevkinize varabilirsiniz. Ama (bunca iyi haberden sonra kötü birşeyler geleceğini tahmin etmiştim değil mi?) oyuncunun Software modu anlaşılmaz bir şekilde Fifa 98'den çok daha kötü grafiklere sahip. Ben Fifa 98'i ilk gördüğümde 3Dfx kartım yoktu, ama yine de çok hoşuma gitmişti. Eger Fifa 99'u aynı zamanlarda görmüş olsaydım, söyle

bir bakar ve "Fifa değilmiş" der gererdim. Hızlandırmayı olmayan Fifa hayranları üzülecek ama durum böyle:

### Kendinizi Hazırlayın, Bomba Çekiyor.

Eger bombanın ne olduğunu hâlâ anlayamadıysanız, derginin kapagini çevirin ve yazılıları dikkatlice okuyun. Hâlâ mı anlamadınız? Yaklaşın o zaman, bakan size ne diyeceğini? Yaklaşın yaklaşın, Fifa 98'de 7-8 tane farklı stadyum vardı ya hanı, hâb, işte o stadyumların sayısı Fifa

de futbolcu isimlerini ve tiplerini dogru düzgün yapabiliyordum, her şey tam olacaktı. Galatasaraylı Hakan'ı zenci yapmak, Beşiktaş'a da Rövásata soyadlı birisini koymak hangi sıvırizekalinin lükriydi Allah aksına? Neyse ki bütün takımları ve oyuncular eskiden olduğu gibi değiştirebilirsiniz, bu minik hataları düzeltmek de bütün Fifa hastalar için zevkli olacaktır.

### Eşkiler, Gılsın Bahçeye, Beşerlikten Mac Yapın.

Şimdi de Fifa ile yeni tanımları aydınlatalım. Gel bakım buraya çözüm, ah canım pek de şirinmiş, bi ci bi ci! Neyse, bak kütüğüm, bi Fifa denilen oyun çok sakıncalıdır, aca-ji bir şekilde bağımlılık yapar. Şu ilkeler, su oyuncuların ne kadar gerçekçi hareket ettiğine ne boksma. Başka bir futbol oyununda bu oynanabilirliği bulamazsan ona göre. Yine de bu oyunla fazla samimi olmamı tavsiye etmem, bu oyuncuların sonu yoktur, sonra golu boşalsın, sınıfta kalırsın, zirve mi hırgısayarcıma gidip "Abii, Fifa 2000 geldi mi abiim?" dersin.

Fifa'yı oynamayı öğrenmek çok kolay, ama ustalaşmak çok zordur. Oyuncular ok tuşunu yapmayı sun, tabii bir joystick kullanırsa o basık. Ve tabii ki bir arkadaşla birlikte aynı bilgisayarda oynayabilirsiniz ama bir kişi Mouse ile oynamak zorunda kalacaktır ve künün klavyeyi alacağı konusunda cıbacık olan kayalar yüzünden canınızı çekmeyecektir. Çünkü klavyeden oynayan kişi 8 farklı sıfır-pas-calımlı-kosma kombinasyonundan oluşan tuşları kullanırken, Mouse'u kullanan garibinde pas ve sıfır olmak üzere iki tuşa mahkum oluyor. Bu arada gerekli tuşları verdiğim de siz üzüyelim.

**A :** Havadan pas, orta, kastı faul.

**S :** Ayaga pas, hava toplarını ayaga indirme.

**D :** Şut, havadan gelen topa vole, rövesata atma.

**Q :** Kendinize vete atma, rakibe vurma.

**W :** Hızlı koşma, kısa sıfır.  
**E :** Pas, sıfır (Aslında bu tuşu hiç kullanmadım)

**ALT ve CTRL :** Bu tuşlara birlikte yukarıdaki tuşlara aynı anda basarsanız, çeşitli çalımlı ve ayak hareketleri yaparak rakibinizi şaşırıtsınız. Ayrıca, serbest vorular sırasında bu tuşlara basılı tutarak topa falso verebilirsiniz.

Fifa 99 her zaman oynanabilecek bir oyun. İsterseniz yemek arasında 5 dakikalık bir dostluk maçı yapın. İsterseniz 36 maçlık tam bir sezon oynamın. Fifa 99'da katıldığınız turnuva ve liglerin sayılan artınlıs. Standart olası Kupa Galibler Kupası, Sampiyonlar Ligi ve UEFA gibi kupaların haricinde, 8 ayrı ülkenin liginde de oynayabileceğinizin var. Ne yazık ki Türkiye Ligi bölgeler arasında yok ama hâlde oğraşarak kendi liginizi oluşturabilirsiniz. Fifa 99'un Fifa 98'den bir üstün yanı da takımınızın menajerlik olaylarıyla daha fazla uğratabilmeniz. Artık her takımın bir miktar parası var, oyuncu transferi bu miktarın üzerinden yapılmıyor. Eskiden bir futbolcuğu denerle teknelerden transfer yapıldı, böyle çok daha gerçekçi olmuş.

### Dostlar ve Rakipler

Evet, once zamandır beklediğiniz Fifa 99'en sonunda geldi, ama beklediğinizde değil mi acıbaşı? Şimdi, eger insanların 3Dfx kartı olanlar ve olmayanlar olursa ikiye ayrıracak olursak dayır memur boy, her biri bir de 3Dfx diyeğim size...), 3Dfx sahibi o günlerin kazarak, hırrak ve koşarak Fifa 99'ulardan tıvıtıv ediyorum. Onları bu oyundan alacakları keyif çok daha fazla olacıl, 3Dfx sahnesi. Ama hala bir 3D kartının yoksa, sırı grafiklerimdeki gelişmelerin Fifa 99'u almayı, çünkü siz zaten o gelişmeleri düz ekran kartınızda göremeceksiniz. Tabii bir 3D kartı almayı planlıyorsanız o zaman başka, koşarak, uçarak ve hatta koşarak Fifa 99'u alabilirsiniz. Şimdi, bakalım ilk önce kim "Fifa 99 ne zaman çıkış abu?" diye arayacak?



GENEL  
PUAN

9



**FIFA 99**

**EA Sports /Spor / 1 CD**

**YAZAR**

Komik Adam

**SİSTEM**

Windows 95/98

HD Alanı : 4 MB

**İŞLEMCI**

Pentium 133

CD-ROM : 6 Hızlı

**RAM**

16 MB

MULTIPLAYER : 4 Kişi

Bilgi İçin : Aral İtholat Tel: 0212 659 26 73

**DESTEKLENENLER :** ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

**GRAFIK**

\*\*\*\*\*

**SES/MUZIK**

\*\*\*\*\*

**ATMOSFER**

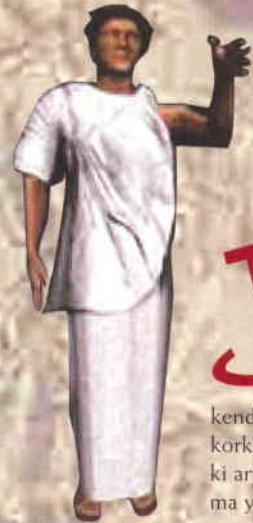
\*\*\*\*\*

**OYNANABILİRLİK**

\*\*\*\*\*

**LEVEL CD :** Verilmedi

# CAESAR



## ROMALILAR, VATANDAŞLARIM, DOSTLARIM!

**J**ulius Caesar'in katledilmesinden sonra işte böyle seslendi halka Brutus, belki Roma'nın iyiliği için saplamıştı dostuna hancırını, belki de Senato'nun kendisini de kurban etmemesinden korktuğu için. Ama ne öneği vardı ki artık, Julius Caesar, Roma'yı Roma yapmış adam şimdî kanlar içinde yatıyordu Senato binasının merdivenlerinde, halkın önündede. Bu arada "Caesar" sanılanın aksine sadece merhum Julius amcasının soyadı değil, bir dönem Roma diktatörlerine verilen ünvanıdır. Yanlış hatırlamıysam eski Latincede "fethiler yapan" filan gibi bir anlamı vardı. Tüm bunların oyuna ne alakası var peki, çok alakası var. Bu oyunda Caesar tarafından görevlendirdiğin bir Roma valisinin roluunu üstleniyorsunuz, amacınız yeni alınan bölgelerde büyük ve güçlü şehirler kurmak, bu sayede devletinizin gücünə gümüş şan katmak. Eski Roma incelendiğinde görülür ki, Başkent asla birşeyler üretilen bir şehir olmamıştır. Gümüşü ve zenginliğini her zaman diğer şehirlere toplayan vergiler ve hediyeyle sağlamıştır. Tabii büyük ölçüde toprak kaybetmeye başladığı zaman da doğal olarak fakirleşmiş, sonucu nüfusunu kaybederek iktidarı bârındıran şehir olmaktadır çıkmıştır. Bu da Roma İmparatorluğunun sonu olmuştur. Fakat bu kadar tarihsel gezik yeter herhalde, şimdî hemen oyuna geçelim.

### Ihanetin Materisi Olmayı!

Öncelikle sistem ihtiyaçları, üretim sistemi her zaman ki gibi

Windows 95, minimum donanım ise Pentium-90 işlemci, 16 MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, kurulum için 150 MB ve sanal hafıza için de 100 MB kadar boş harddisk alanı. Oyun grafikleri 1024x768 çözünürlüğe kadar çıkabiliyor, tabii bu sizin sisteminizin kapasitesine kalınmış bir şey, yukarıdakının iki katı güçlü bir donanım gereklidir. Şimdi gelelim oyunun ayrıntılarına, öncelikle belirtiyorum ki, Age of Empires türü bir oyun bekliyorsanız hayalkırıklığına uğrayacağınız. Her ne kadar savaş oynamaya yer verilmiş olsa da, Caesar 3 için ilk çağlarda geçen bir SimCity demek daha doğru olur. Savaş ve işgal olayı daha ziyade önlenenebilir bir felaket olarak ortaya çıkarıyor, öncelikli tehdit ise doğrudur.

zel durur, özellikle de kelleler! O yüzden sözlerime kulak verin.

### Hainlerin Sonu İhanete Ugramaktır!

Burada size her binayı tek tek açıklamaktan ziyade, neye öncelik verilmeli, ne sonraya bırakılmalı buraları anlatacağım, bu oyunda en önemli busus öncelikleri doğru belirtmemek. Şimdi haritanın üst kısmındaki bölümde seçeneklere ulaşmanızı sağlayan bir kısım var, ilk is oradan oyunun hızını (Game Speed) en azı indirin, işte artık haritayı incelemek için bol vakitiniz var. Şimdi haritaya bakın, ne tür bir arazidesiniz? Çöl mü, yoksa nehirlerin geçtiği sulak bir ova mı? Belki de bol kaya ve orman bulunan bir yerdir? Kayalar maden, su hayatı, orman kereste, açık yesil ovalar ve yiyecek denmek. Hemen geniş bir araziyi temizleyip para kaybetmek yerine, yolların etrafındaki boş arazileri kullanarak işe başlayın.

Öncelikli olarak su ve güvenlik olayına eğilmeniz lazımdır. Su için başlangıcta kuyularınızı görür. Ana meşhûrdeki "Overlays" seçenekini kullanın "Water" ile her koydugunuz su kaynağının hangi bölgeyi etkilediğini görün, boş para harcamazsınız. Aynı şekilde belli noktalara karakollar (Prefectures) ve mühendislik büroları (Engineer Outpost) diken, buralar yanğın, suç ve bina çökmesi gibi belalarla uğraşmanızı sağlayacak. Hemen ardından yol boyalarını imara açık bölgeler (Housing) olarak belirleyin ki millet gelip yerleşebilsin. Şimdi halkı beslemek için açık sanır otalarla belirtilmiş bölgelere çiftlik (Farm) yapın, yiyeceğin toplanması için bir silo (Granary) ve dağıtılmış için belli bölgelere pazar (Market) yapmanız gereklidir. Burada birseyi unutmayın, evler ve işyerleri hem yakın olmalı, hem de yollarla bağlanmalıdır, haritada herhangi bir şeye sağ tısla tıklaşanız detaylı bilgi alırsınız, tabii biraz yabancı dil lazımdır. Her bina belli miktar işçi (Employee) gereklidir. Ayrıca sulama ve sağlık gibi her hizmet sektöründe de adama ihtiyaçınız olacak. Bir şehir kurarken yapı-



düzgün bir ekonomik yapı oturtamayıp iflas etmek. Oyunu ister tek görev, ister Campaign modunda oynayın, iki temel tür görevle karşılaşacağınız, tehlikeli bir bölgede ya da barışçıl bir bölgede şehir kurmak durumundasınız. Campaign modunda oynarsanız her geçen görev size yeni binalar ve birimler sunuyor, sizden şehrinizi belli bir seviyeye getirmeniz isteniyor. Tek görev oynarken herhangi bir sınırlama yok, istediğiniz süre şehrinizle uğraşılabilirsiniz. Ne olursa olsun, işe başlayın Caesar size boş bir arazi ve bir miktar Denari (Anıksa Roma para birimi) sağlıyor. Eğer para yetmezse bir miktar daha veriyor ve hatta sonradan borçlanmanızı imkan tanıyor. En sonunda da kâllenizi almaları için bir içyon asker gönderiyor. Fakat ben kâdim dostunuz bu duruma engel olmak için buradayım, ne de olsa herşey ait olduğu yerde gü-





lacak en temel işler bunlardır, bunların dışındaki ilk aşamada gereksiz harcamadır. Eğer oyun başları başlamaz kalıp Hippodrome kırarsanız, birkaç ay sonra önce keseniz, sonra da boynunuz halifler!

### Dostlarınızı Azla Sarmayın

Bu oyun oldukça detaylı, yanı oynanarak öğrenilebilecek bir yapısı var. O yüzden hatalarınızdan deş alyin, ve sık sık kaydetmemeyi unutmayın. Şimdi gelelim bu oyundaki esas zor noktaya başırmaya, yani gelir elde etmeye. Caeser'in sabrı dışında iki gelir kaynağı var, vergiler ve ticaret. Vergi alabilmek için gelişmiş bir şehir ve mutlu bir halk gerekiyor. Halkın mutlu olması için karmının tok, sırtının pek olması şart. Bu yüzden yiyecek üretiminin ihtiyacı karşıladığından emin olun. Bol vergi alabilmek için zengin yerleşim bölgeleri oluşturmanız gereklidir. Başlangıçta gelen halk çadır kuracaktır, buralardan vergi alamazsınız. Ancak şartlar uygun olduğundan kadırlar yavaş yavaş lüks villalara dönüşecektir, haliyle sizin keseniz dolacaktır, tabii vergi oranlarını fazla yüksek, maaşları fazla düşük tutmadığınız sürece. Bif binanın gelişmesi için belli yapılar yakın, belli yapılardan ise uzak-

ta olması gereklidir. Hangi yapılara yakın olmalıdır ideal yerleşim yeri, çeşmelet, anıollar, okullar, tiyatrolar, tapınaklar, devlet binaları. Buranın yakınındaki evler hızla gelişecektir.

Ayrıca bahçeler, hasbahaneler, banyolar ve vergi daireleri de dikkatle yerleştirilmelidir. Peki uzakta kalması gereken binalar hangileri, kuyular, karakollar, pazarlar, çiftlikler, işyerleri, genel anlamda ele alduğumuz zaman tüm temel hizmet binaları. Yani öyle bir yerleştirmelisiniz ki bu binalar, halkın ulaşım şansı olmaları, ancak angrya işleri anımsatan bu binalardan ve diğer düşük seviye yerleşimlerden de uzakta kalabilsin. Kacınılmaz olarak bir şehir merkezi ve kenar mahalleler varatacakınız. Merkezde oturanlar tapınaklar, okullar, devlet dairelerinde çalışırken, kenar mahalle sahipleri çömlekçilik, çiftçilik, arabacılık gibi nispeten sıradan işlerle uğraşacaklar. Fakat gelir getirme olayında iki tarafın da büyük bir yük altına girdiğini görecəksiniz. Şehir merkezindekiler daha kalıcı işlerle uğraşacak fakat ağır vergiler ödeyecekler. Kenar mahalle elemanları ise fazla vergi ödemeyecek, ancak endüstri ve tarımın itici gücü olarak ticaretten para kazanmanıza imkan sağlayacaklar. Sonuçta ikisinden birini tercih etmek gibi bir lüks sahip değilsiniz

### Bedeli Ne Olursa Olsun!

Peki ticaret nasıl yapılacak? Öncelikle tercihen anavol üzerine ticaret binaları (Warehouse) inşa etmelisiniz. Diğer hammatide (Raw Materials) ve mal (Workshop) üretim binalarını ise mümkün olduğumca yakınına kurun ki arabacılar fazla dotsamasın. Sonra tüm binaların tam kapasite çalışıǵından emin olun. Warehouse binasına tıkladığınız zaman çıkan menüden hangi hamiaadde ve hangi malların alındığını belirleyin. Eğer hersey yolunda giderse kısa sürede burası mallarla dolacaktır. Şimdi ekranın sağındaki menüde bulunan harita ikonuna basıp ticaret ya-

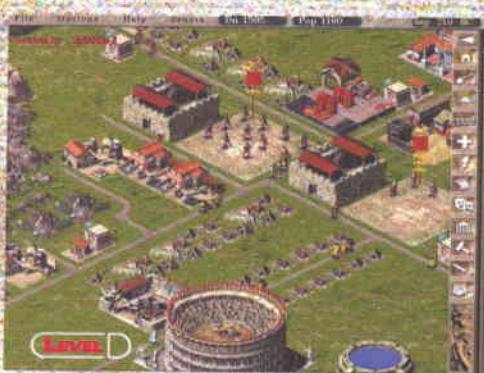
pabileceğiniz şehirlerin gösterildiği haritaya gidin. Burada her şehrin ne alıp satığını bakın ve bedelinizi ödeyiþ biryle ticaret hattını açın. Dikkat! Eğer açığınız hat deniz aşırı ise deniz kıyısında bir liman ve onun etrafında kurulmuş bir endüstriyel komplekse ihtiyacınız olacaktır.

Hattı açtıktan sonra ticari danışma (Trade Advisor) gidiþ hangi malı alacaðınızı ve satacaðınızı belirleyin. Yoksá ticcarlar boş geçip giderler. Demir satıp buğday ve silah alan bir yerle ticaret yapıyorsanız derhal çiftliklere ağırlık verin. Ayrıca bir silah dükkanı yapıp gelen demir işleyin ve tekrar onlara satın. Fiyatları hep Roma belirler unutmayın. Bu arada Antik Roma'nın çok tanınan inançsa sahip olduğunu unutmayın, eğer buradaki bes ana tanrıyı memnun edemezseniz camınıza okurlar oldukça kapışlıdır kendileri. Sık sık onurlarına şölenler verin ve şehir büyütüke adlarına daha fazla tânak dikin, yoksá halk sizî kaþırlıkla suçlayabilir.

### Onurunuðdan Vazgeçmeyin!

Caesar 3 gerçekten de oldukça detaylı ve oynaması zaman alan bir oyun, burada ancak temel öğelere yer verebildim. Grafikleri ve animasyonları oldukça iyi, ses efektleri ve müzikleri de hiç fena söylemaz. Gelişmiş bir şehrê bakarken kendimi huzurlu hissettim. Banyolardan yükselen neşeli kahkahalar, tiyatrodan gelen alkışlar, tapınaklardan sızan müslibatlar, yanı antik bir şehrî töni sesleri ve gortuntusu var.

Dogru, biraz zor bir oyun, ama bence ekran başında çabalamaya değer. Impressions programcılar güzel iş çıkarmışlar doğrusu. Eğer SimCity hayranlığınız ve eski Roma ile de ilgileniyorsanız sizî hayalkırıklığına uğratmaya væcaktır. Tavsiye olunur.



## CAESAR III Sierra / Strateji / 1 CD



**YAZAR :** Storm Guard  
**SİSTEM :** Windows 95  
**İŞLEMCİ :** Pentium 90  
**RAM :** 16 MB

**HD Alanı :** 150 MB  
**CD-ROM :** 4 Hızlı  
**MULTIPLAYER :** 4 Kişi

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

**LEVEL CD :** Ekim 98

**DESTEKLENENLER :**  3Dfx  D3D  Joystick

• GENEL •  
• 8 PUAN •

# M.I.A.

## MISSING IN ACTION

*Amerika, Vietnam savaşından 300 bin asker kaybederek geri döndü. Ve eğer Amerikan helikopterleri olmasaydı, ülkeye geri dönen plastik torba sayısı çok daha yüksek, Vietnam'daki Amerikan askerleri için ise hayat çok daha zor olacaktı.*

**M**issing In Action. Kısaca MIA. Savaş sırasında kaybolan ama öldüğü kesin olarak onaylanmamış askerlerin dosyalarında yazan bir ibare. KIA (Killed in Action) ise öldüğü kesinleşen askerlerin dosyalarına işlenen üç kifayetsiz harf. Evet Vietnam'da 300 bin Amerikalı "KIA"

mertebesine erişmiş olabilir, ama helikopterler olmasaydı, bu sayı çok daha fazla olabilirdi. Vietnam'daki gibi modern gerilla savaşlarında kazanan tarafta bulunmak istiyorsanız, elinizin altında mutlaka üç-beş helikopter olmalı. Tamamen ormanlık araziden oluşan, geri dönenlerin "Yeşil Cehennem" diye tabir ettikleri Vietnam'da, askerleri sıcak çatışma ortamlarından kurtar-

ma, kara birliklerine yakın hava desteği sağlama görevleri helikoptere düşuyordu. Ve Vietnam savaşının Amerika tarafından bilançosunun çok daha ağır olmasını engelleyen, yine bu hayatı görevi üstlenen helikopterler ve onların cesur pilotları. İki pilot tarafından kullanılan, önündeki ve iki yanındaki makineli tüfeklerden ölüm kusarı, modifiye edilmiş bir UH-1 Huey Gunship, bütün Vietkongların korkulu rüyasıydı. Buttün bunların MIA ile ilgisi ne? Missing in Action adlı bu oyun, tarihin utanç ve ölüm dolu sayfasını Vietnam savaşını bir helikopter pilotunun gözünden yeniden yaşama fırsatı sağlayacak.

### Dramatik bir Giriş

Amiga sahibiğen ellerim joystickle keneşteninceye dek oynadığım sayılı oyunlardan birisiydi Desert Strike. Dudak uçuklatan grafikleri (şimdi görünüm hayatı küserim) ve ses efektleriyle (ciuvv bum şeklinde) o zamanlar Strike'dan iyisi yoktu. Daha sonra çıkan devam oyunu Jungle Strike'i ise, şey, en nazik şekilde "imededen ağız yoluya çıkan sivi" olarak nitelendireceğim. Geçen sene gelen ve aynı seriden olan Nuclear Strike tema değildi, ama yine de bir şeyle eksikti. Bilgisayar grafik ve ses teknolojisindeki onca gelişmeye rağmen, Desert Strike'in havası bu oyunda da yoktu. Böylece piyasada bulunan birkaç simula-



yonun dışında oynamaya degecek hiç helikopter oyunu kalmıyordu. - DU diyorum, çünkü artık Missing in Action adlı nütopu gibi bir heli-action oyunumuz var.. Ben biraz evvel tarih dersi verirken uyuklayanlar için tekrar ediyorum: Missing in Action, Vietnam savaşında görev alan bir helikopter pilotunu canlandırdığımız kaliteli bir action-savaş oyunu. Doğrusu oyunu yapanların hakkını vermem, grafikleriyle, seseyle uzun süre kapılıp gidebileceğiniz bir oyun hazırlamışlar. MIA'nın öyle bir özelliği var ki, ben adına SÜREKLİLİK, diyorum, bir görevi geçemeyince hırş yapıp tekrar tekrar, taa ki o görevi geçene kadar oynaması isteği vermesi. Ve bence, bunu başarın bir oyundan en azından 8 yıldızı hak ediyor demektir (Dur bakanım, daha yazının ortasında oyunun notunu verdik. Hadi hayırlı).

Görev başlarında çıkan videolar çok güzel. Gerçek sürekli aynı insanlar (siz, yanı Captain Mann, radyoçu "Preacher" ve dana çavuş "Todd") ve birkaç figürün oynuyor ve sürekli aynı yerde geçiyor (bir kumanda çadırı), ama filmlerin kalitesi Vietnam savaşının atmosferini hemen yakalamanızı sağlayacak. Yani adamlar biraz daha uğrassalar film hile çekebilirlermiş. Oyuncular tan-

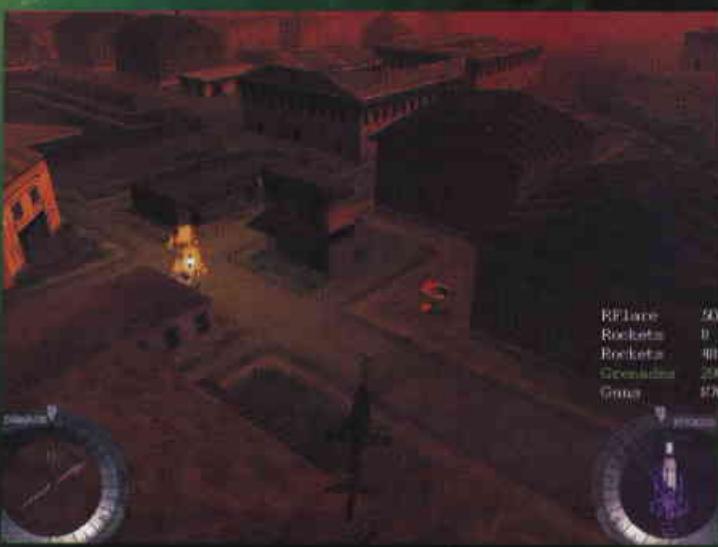


mak istiyorum - Nası yanı?...)

Oyun, her biri yedişer görev içeren dört harekattan oluşuyor. Programcılar, aksiyon oyunlarının hep düşüğü "heyecanla başlayıp, sonrasında kendini tekrarlama ve monotonlaşma" hatasından kurtulmuşlar. Genellikle öntütüze çıkan herşeyi öldürmek yerine, cephanenizi akıllı-

bulunmuyorlar. Böylelik bir gerçeklik oyuna çok şey katmış.

Helikopterinizi biraz arkadan in üstten görüyoruz. Böylece savaş alanının çok büyük bir kısmı da gözlerinize girmeye. Helikopteri yakın ve uzak olmak üzere iki farklı mesafeden görebilirsiniz. Yakın mesafenin ne işe yaradığını ilk başlarda anlayamamıştım, görünüş olarak uzak mesafeden hiç farkı yok gibiydi. Ama bir türlü görmemiştim düşmanlardan 10 bininci kurşunu yedikten sonra anladım ki, yakın mesafe, alçak uçarken sağda solda saklanmış VC (Vietcong) askerlerini ve ağacların altındaki hava savunma baterilerini görmek için tek şansımız. Bazı (çoğu) oyunsaldaki bina-arac-insan boyutlarındaki orantısızlık bu oyunda yok. Belki de sırf bu yüzden oyuna ilk başta uyuz olacağımız, zaten helikopteriniz küçük gözüküyor, bir de bununla orantılı boyuttaki askerleri yemyeşil dağılarında, cayırda ararken gözleriniz bozuluyor (herifler de salak değil tabii, fosforlu gece kıyaletleriyle okmaları ortağla, paso yesil giymiyorlar). Ama bir kere herşeyin bu kadar "minik" olmasına alışma, işte asıl eğlence o zaman başlıyor ve grafikerlerin bu oyuna harcadığı emeği hayran oluyorsunuz. Lanet bir askerin etrafında 10 tur atıp da bir türlü vuramayınca, bir Rus tankının hamlesi sunun yavaş yavaş size döndüğünü görüp "Yusuf" dediginde, alev alan bir jipin önce spin atıp durduğunu, soförü tam atlayıp kaçarken jipin infilat ettiğini ve soförün havaya savrulup kan revan içinde yerlerde sunundığını gördü-



dik olsa, bu ara videoların Platoon veya bir başka Vietnam filminden araklamaları oldukça zannedebilirdiniz. Bu arada, esas oğlannı bu demolarda gözükmesi de aynı bir sevinç kaynağı. "Biz kimiz, nasıl bir tipimiz var" misali yönetilen karakteri hiç görmemişiniz oyular ben de şabuncak antipati uyandırır. Oyunlarda bile olsa kendimizi bilmek, kendi kendimizle tanışık ve barışık olmak insana iyi geliyor (- Merhaba ben, sana beni tanıstır-

ca tüketmek, oncelikle önemli hedelleri temizleyip, cephanen ve hasar dumunuza bağlı olarak, geriye kalan Vietnam güçlerini temizleyip temizleyemeyeceğinize karar vermek zorundasınız. Her başınız sıkıştığında ıssızınız geri dönüp cephanen fulllemek, delinen zırhınızı giçir giçir yeniseyle değiştirmek gibi bir şansınız yok. İnebileceğiniz çok az yer var, onlar da haritada pozukmuyor, bulduğunuzda ise size yeni bir silah vermekten öte bir yardımında



gündüzde, oyuna hayran oluyorsunuz. Tabii böylesi bir detayın malıyeti de oldukça yüksek olacaktır. Esas güzellikleri oluşturan özel efektleri görmek için 3D hızlandırıcı bir P160 tavsiye olunur.

### Tek Ama, Nasıl Olacak Bu İşler?

Oynamış olarak anlatılacak fazla

### MISSING IN ACTION GT Interactive /Action / 1 CD

**M.I.A**

YAZAR	Sinan Akkol	HD Alanı	: 190 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
SİSTEM	Windows 95/98	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCI	Pentium 133	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
RAM	16 MB			OYNANABILIRLIK:	: ★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick	LEVEL CD	: Verilmedi		

ce ikisi sadistlere özel.

✗ Eliminden geldiğimince sivillere dokunmayın. Peki hangisi sivil, hangisi değil (kafiyeli) nasıl ayırt edicez? Hedef imleci birisinin üzerine gelince kırmızı dönmemiye, o hedef sizdir. Gerçek bir iki kez bir türkü göreme, sizin birileri tarafından düşünlükten sonra tamamen Vietnam Sendromu'na yakalanıyor ve sivil düşman ayırdetmeden etrafı hareket eden ne var ne yoksa hissip öldürmeye başlıyorsunuz. Inekler de dahil.

✗ Eskort görevlerinde hemen yükselen ve görev sonuna kadar en üst irtifada ugur. Bunun birkaç faydası var. Birincisi, eskort ettiğiniz araca bindirmezsiniz. İkinci, yükseltkeyken düşmanlar önce siz görür ve size ateş etmeye başlarlar. Aptalca olabilir ama sizin helikopterinizi genellikle korumanız gereken araçlardan çok daha sağlam. Ve üçüncü, onlar sizin erken gördüğünne göre, siz de onları erken görürsünüz ve bunımm.

Missing in Action, uzun zamanır oynadığım en zevkli action-savaş oyunlarından birisi. Gerçek Vietnam konseptinden netret ederim (ne işin var eylemindeki?) ama şunu da utanarak ittifat ediyorum, oyunu oynarken yerdeki çekik gözlülerin gerçekten olmelerini istedim, öldürdüm de. Tıpkı gerçek savaş gibi, onların da birer insan olduğunu (her ne kadar sanal olsa da) unutuyorsun, onlar sadece beni öldürmek için orada bulunan "şey"ler diyorsun. Kimbilir, belki de gerçek savaş pilotları da aynı şeyleri hissediyorlardı...

GENEL  
PUAN

8

# POPULOUS™ THE BEGINNING

Hop, hemen kaçmayı sevgili okuyucular. Biraz evvel benim hayatı felsefem olan TERS PSİKOLOJİ'ye maruz kaldınız. Karşımın dakinin en kötüyü bekleyen mesini sağlayıp, sonrasında hayal kırıklığına uğramasına engel olmak istedim. Biliyorum, hepiniz RTS deyince kaçacak değil arıyo荪uz, şu anda kadar çikan bu türden elli oyunun belki beşi, bilemedin on tanesi kaydadeger şeyleti. Ve bu türün kralı olan Starcraft, tahtından aşağıya bakıp yeni yetme çömezclere gülerken, piyasada "Ben oldum" diyebilen RTStlere pek rastlamamıyor. Genellikle C&C veya Red Alert kopyası olan ve şirketlerin gariban gençlerden üç beş kuruluş daha sizdirmek zihniyetiyle yaptığı oyunlar, bizim gibi bilinci oyuncuları kandıramıyor artık. Uzun süre bekleyip de büsrana uğradığımız, canımı Dune 2'nin devamı olan Dune 2000 bile sılık bir pazar payı kapma aracı olmaktan öteye git-

deemedi. Ve Populous 3 de Dune 2000'in geldiği kaynaktan geliyor. Yani Electronic Arts'dan, ama yapımı şirket yılların tecrübesi Bullfrog olsa da işler değişiyor tabii. Pop3 (ben Populous 3'e kısaca Pop3' denim, səmimiyizdər de) serinin öncəki oyunlarındakı tanrıçılık oynamama temasını, teknoloji çağının üç boyutlu üstün grafikleriyle birleştirip sıcak sıcak servis ediyor. Yiyip yemeyeceğiniz sizin zevkinize, ve yemek takımıınızın (yani bilgisayarınızın) gücüne bağlı. Afiyet olsun.

Benim gibi eski kurtların iyi bil-diği oyunlardan Populous. Gra-fikleri, sesleri ile strateji türünün li-derlerinden biri olmasının yanı sıra strateji oyunlarına "Tanrı rolünü üstlenme" fikrini ilk sokan oyun olma-sıyla türündeki önderlerden birisi-dir. Arkasından çıkan devam oyunu Populous 2 ise, tam anlamlıya bir şaheserdi. Atasının en iyi yanlamı taşyan Popu2 (samimiyet), bunların üstüne bir dolu yeni özellik ekliyor-du. Bu özelliklerin başında, rakip tanrılarının sefil kırmızı kollarını öldürmek için kullanabileceğiniz onlarca felaket yaratabilmeniz geliyordu. Zevkinize göre, isterseniz düşman köylülerini bir hortumla alıp denize fırlatabilir, tepelerine ateş topları yağıdırabilir, okyanustan dev bir dalga çağırabilir veya köylerinin orta-sından bir volkan çıkartabilirdiniz, Pop3 ise (aşırı samimiyet), bayrağı amcasının bırakıldığı yerden alivor ve yeni bir boyuta taşıyor. Üçüncü boyuta...

## Nobody Said That

Populous 3 - The Beginning  
mantık olarak ilk iki oyundan daha  
önce geçiyor. Onlarda bir tanrıyı  
yönetirken, bu oyunda doğanın  
güçlerini istediği şekilde kullanabı-  
len bir Şamanı yönetiyoruz. Amaci-  
niz, bulunduğunuz güneş sistemin-  
deki bütün gezegenleri dolaşır, ra-  
kip kabileleri ve şamanları öldür-  
mek. Tabii bu ufak zaferlerin sonun-  
da ulaşmayı amaçladığınız büyük bir  
ödül var ki o da, ehem, bir tanrı ol-  
mak. Bu fikri理解en bir oyuncu her-

kesin hoşuna gitmeyecek, özellikle de Türkiye gibi bir ülkede, ama önyargıyla yaklaşmazsanız. Populous 3'ün gerçekten de iyi bir oyun olduğunu göreceksiniz.

Popul3 (sıkıntı, abilerinin sahte üç boyutlu izometrik grafiplerinden sıyrılmış). Artık olayları gerçekten üç boyutta görüyorsunuz. Ve diğer RTS'lerin aksine, Popul3'teki oyun alanı kare veya dikdörtgen değil, tam bir ktre. Yani ekranı hep aynı yöne doğru kaydırırsanız, başladığınız noktaya geri gelirsiniz (Macellan amca, seni saygıyla anıyoruz). Dün-yayı yüzeyinden veya yörtingeden görebilirsiniz. Ben bu iki görüşe savaş ve stratejik bakış açıları diyorum, isterSENİZ siz de öyle deyin (sanki başka şansınız var da!!!). Evet sevgili okur, BEGIN A NEW GAME de bakiim. Tamaam, sevgili Şaman'ınız ortaya çıktı, şimdilik etrafta birkaç köylü ve şamanın olduğu zaman yemden dirildiği taş sunaktan başka bir sev yok. Gözleriniz ekramın biraz soluna kayınca bir de görüyorsunuz ki, amanın o da ne? MENU-UÜÜ!!! Sol tütte dünya haritasını görüyorsunuz. Onun altında elinizdeki köylü ve asker türlerinden kaçar tane olduğunu görüyorsunuz, ihtiyacınız kadar askeri buradaki resimlere tıklayıp seçebilirsiniz. CTRL+Tıklayarak beşer beşer, SHIFT+Tık Tik ile bütün adamları seçersiniz.

Köylüler ortalıkta şebek gibi do-  
laşmasın, onlara bir iş verin isterse-  
niz, Menülerden BINA işaretli olan  
seçin, buradan yapımını öğrendi-  
ğiniz binaları alıp, oyun alanında iste-  
diginiz bir yere yerleştiryorsunuz.  
Daha sonra birkaç köylü seçip, yer-  
leştirdiğiniz bina planının üzerine  
ukuyorsunuz, hemen koşup odun  
toplayıp bina yapıyorslar. Bu arada,  
oyunda ilerlemek için yeni bina ve  
büyüler öğrenmeniz gerekiyor. Bu-  
nun için ise şamanı etraftaki totem-  
lere, putlara ve eski bilgilerin saklan-  
diği tapınaklara gönderip tapmalis-  
iniz. Üsteki çizgi dolunca büyüğe ve  
bina bilgileri sizindir. Bazı totemler  
büyük falan vermez, denizin üzerinde  
isinizi kolaylaştıracak yolların o-



luş-  
masını  
sağlar (tabii  
oyun ilerledikçe  
büyük ile kendi yolunuza  
kendiniz de yapabiliyorsunuz), bazi-  
ları ise çok güçlü büyüler verir ama  
bunlar sayılır ve bitti mi bir daha  
yatamazsınız.

Peki bu bina ve büyülü olaylarının  
kaynağı ne? Değirmen döndüryor da,  
suyu nereden getiyor acaba? Şöyle,  
bir kulübe yaptıktan sonra köylülerini  
içine sokarsınız, size dua etmeye  
başlarlar. Siz de böylece MANA ka-  
zansınız. Hayır, anlam manasında  
olan MANA değil, büyülü güçü de-  
mek olan MANA bu. Yaptığınız büt-  
ten binalar ve büyüler bu güçten  
yer. Ne kadar çok kulübe ve içlerin-  
de ne kadar çok köylü olursa, MA-  
NAınız da o kadar çabuk dolar. Ma-  
na gücünüzü soldaki resmin altındaki  
çubuktan görebilirsiniz. Zor du-  
rumda kaldığınızda gereksiz büyüle-  
re sağ tuşla tıklayıp dolmasını dur-  
durursanız, mana gücü daha çabuk  
artacaktır.

### **It's An Easy Life.**

Köylülerin kulübelere tıkladıktan sonra,  
zaman içinde sıkıntından üreye-

cekler ve  
küçük kulü-  
belere signa-  
maya başlayacak-  
lar (Lan adam adama  
nasi...! Tobe töbee...!). İçे-

ride iyice sıkışınca, dışarı çıcip odun  
topluyacaklar ve kulübeyi genişlete-  
cekler. Böyle böyle bütün kulübeler  
besser kişilik oluncaya, artık köylü faz-  
ları sokakta kalacak. Tabii kışın a-  
yazında donan bir köylüden alınan  
hayır duası da verimli olmaz. İsterse-  
niz yeni kulübe yapıp bu garipanlara  
da başlarını sokacak bir yuva verirsiz-  
iniz. Ama evlerinde kuzu kuzu dut e-  
den bir avuç köylü, gözü dönmiş  
kirmizi insanlar köyü bastırında beş  
para etmediginden, fazlalık köylüle-  
re iş verip istihdam saglamaya ne  
dersiniz? O zamanlar simitçilik, cam  
silicilik ve CD'li dergide yazarlık  
(;) gibi parlak meslekler olmadı-  
ğından, adamlarınızı sadece savaşçı  
veya rahip olarak yetiştirebilirsiniz.  
Bunun için önce savaşçı ve ra-  
hip eğitmeye yarayan binaların keş-  
fetmeli ve binaları yapmalısınız. Da-  
ha sonra köylülerini seçip, bu binaların  
üzerine tıklarsınız, adamlarınız si-  
rayla okuyup adam olup, asker veya  
rahip çıkacak, büyüğünde it kopuk  
olmayacaklar. Toplam alı çeşit ada-  
mınız var. Bunlar:

**ŞAMAN:** Oyunındaki tek kadın,



Büyü yapar, köylüler, askerleri yö-  
netir, Hepsini birden ölüme gönder-  
diğinde gözünü bile kırpmaz (bütün  
kadınlar aynı arkadaş, oyuncular da bi-  
le). Acayıp narsisttir, bütün gün or-  
talıkta "Ben bir tancım, su koca  
dünyada benim gibisi yok" diye do-  
laşır durur. Ama koskocası köydeki  
tek hanım kişi olduğunun farkında da  
degildir, eğer farkında olsa biraz da-  
ha kapalı giyinir.

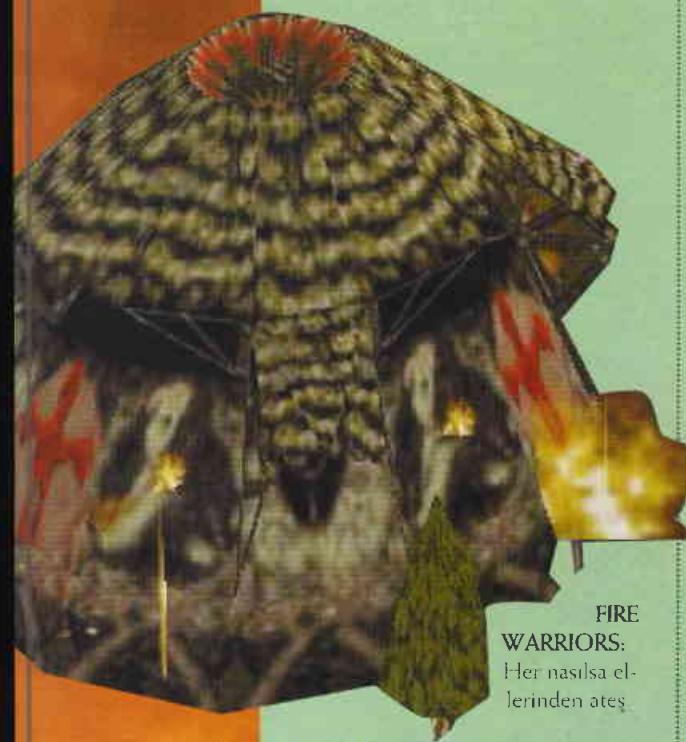
**KÖYLU:** Kulübeleinde oruçrap  
dua ederler, asker veya rahip olabi-  
llirler. Düşman gelince cesurca dalar-  
lar, ve hayatlarını bir kilo cesur kuş-  
başı olarak tamamlarlar. Bir de an-  
lamsızca tırırlar (Lan nasi...! Tobe  
töeeeeeee! Daş yağacak, daaaassss!!)

**SAVAŞÇI:** Kılıç-fıstıklı, neodert-  
hal Obi Van Kanobi insanı. Savaş-  
lardaki en çok kullanacağınız bu ga-  
nipler, ilk gördükleri rahip (tara-  
findan kafalanılmaya çok müsaİtler).

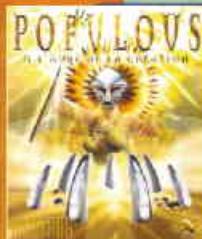
**RAHIP:** Tek tek savaşlarda hiç  
bir iş yaramaz. Silahı yoktur, keñ-  
dini ise ancak bir köylü kadar savu-  
nabilir. Peki ne işe yarar bu amcam-  
lar? Anlatılmış, düşmanın rakibiniz on  
askerle koyunuzze dalmaya geliyor,  
sizin elinizde ise üç köylü, bir ra-  
hip binası ve 20 saniye zaman var.  
Hemen köylülerden birine ekspres  
diploma verip rahip yapıyonsunuz,  
sonra da düşmanın geldiği tarafa  
gönderiyor. Askerler rahibin  
menziline girince rahip başlıyor  
konuşmaya: "Bakın arkadaşlar, sizin  
yolunuz yanlış. Bize katulim,  
bizde vergiler az, ücretler daha uy-  
gun. Gelin canlar tanış olalım, me-  
deniyet kuralları. En büyük ŞAAA-  
MAAAN bizim ŞAAAAMAAAAN.  
Kırmızı ŞAMAN SUCKS" gibi  
laflarla düşman askerlerini kafala-  
maya başlıyor. Menzile giren her-  
kes savaşır bırakıp rahibi diyor,  
uzun süre rahibe saldıran olmazsa  
da sizin taraflınızda geçiyorlar. Yani  
şaman tarafından savunulan bir ra-



hip, rakibin 10-15 askerini rahatlıkla sizin saflarınıza katabilir. Rahiplerden sadece şamanlar ve düşman rahipleri etkilenmez. Düşman köyüne asker gönderirken en az dört rahiip katın yanlarına, hem rahipleri size katar hem de düşman rahiplerini "AHA İSTE ZİNDİĞİK, VURUN KAHPEYEEEEE" dice alıse eder.



**FIRE  
WARRIORS:**  
Her nasılsa el-  
lerinden ates



## Papilio-The Beginning

Electronic Arts /Real Time Strategy /19

**YAZAR** : Sinan AKKOL  
**SİSTEM** : Windows 95/98  
**İŞLEMCİ** : Pentium 133  
**RAM** : 32 MB

BİLGİ İÇİN : Aral İthalat TEL : (0212) 659 26 73

topu çıkartırlar, birisi iki askeri, beş köylüyü cozurdatınaya yeter. Hatta rahiplerin menziline girmeden iki kere ateş etmeye bile başarırlar, tuttururlarsa rahibin bütün konsantrasyonu bozulur, "OYNAMIYOM YAAA" der gi-  
der. Tutturamazsa, yay haline, o da kafalanır.

**ALTINCI TİP:** Oyunu oynadığım sürede karşılaşmadım. Sizin engin bilginize bırakıyorum.

# Being The ALLMIGHT ONE!!!

Celelim sevgili şamanımızın marifetlerine. Bir kere olduğu zaman panik olmayın, üç-beş adamınızı taş sunağa getirip şamanın yeniden doğmasını sağlayabilirsiniz. Kendisi çok esnektil, her yola gelir. Büyü yapar, özellikle bu konuda çok iyidir. Size öyle güzel bir büy়ü yapar ki, parmaklarınızı yersiniz, tabii ve- rinde bulabilirseniz. Yapabileceği büyüler süledir (en azından benim gördüklerim).

**BLAST:** En basit ve ucuz (MANA bakımından) büyümeye Vurdugu adamı ve yanındakileri havaya savurur. Şansınız varsa bunlar suya düşer, düşmezse bir daha atarsınız, o zaman kesin ölürlü. Gereken MANA: Çok az.

**LIGHTNING:** Blast'ın çok daha güçlüğü. Özellikle uzun menzilli olmasının binaları yakıp kullanılmaz hale getirmesi çok işinize yarayacak. Bu arada, yüksekte durursanız menzilmiz daha geniş olur. Aklınızı bir köşeciginde bulunsun. **MANA:** Orta coklukta.

**LAND BRIDGE:** Haritanın herhangi bir yerinde kara parçası peydah olur. Böylece denizden geçebilir, dik tepelere tırmanabilirsiniz.  
**MANA:** Az gibi sanki-

**INVISIBILITY** : Babadan kalma görünmezlik olmadan olur mu hiç, işte o da burada. Askerlere boşuna yapmayın, saldırınca etkisi geçiyor.

For more information about the study, contact Dr. Michael J. Hwang at (319) 356-4000 or email at [mhwang@uiowa.edu](mailto:mhwang@uiowa.edu).

Daha çok, rahiplerin savunmadan sızıp rakip köyün orta yerinde sümüklü böcek sıtmaları için kullanın.  
MANA: Eh iste.

**SWARM:** Kocaman bir böcek sürüsü deððigi bütün düşmanların kontrolsüzce kaçmasını saglar. Ozellikle kötü giden savaşlardan kaçmak için ideal MANA. Az çok,

**ERODE:** Land Bridge'in tersi.  
Yaptığınız yerdeki kara alçalır. Düşmanın deniz kıyısındaki köylerine yaparsanız, koca köy denizin dibini boyalar, Atlantis misali MANA Çok gibimsi.

**MAGICAL SHIELD:** Yaptığınız adamlar belli bir süre ölümsüz olur. İyi büyürdür ama çok geç dolar. MA NA - Çok çok.

**ANGEL OF DEATH:** Ölüm şesi. Önüne çökken yer, arkadan gelen de... neyse. Yani kısaca korkunç bir eser. Yapın üç tane, düşman köylülerini çığıtlar içinde ölütreken ışık çala çala köyünüzü geri dönün. Tabii ya, nasıl olsa onlar da eşkek değil mi? Kalpsiz kadın şamanı, n'oleek!!! **MANA:** Gocaman çok.

**BLOODLUST:** Kisaca "kuduz musun nesin birader?" bütübü. Bütün askerlerinize yapın ve düşmanı gönderin, rahip falan hak getire, herkesi doğrular da, "Daha yok muuu?" diye ulurular. **MANA:** Amanın booo!!!

Bir iki dene daha büyü var ama, onları da siz görün. Word 7.0, harı say bakem. NEAAA: 11905 mî, yazuğu hemen bitirmeliyim. Sonuç olarak eğer sisteminiz kaldırıyorsa Po3'ü (bu sefer yer darlığı) gözünüz kapalı alın. Ama ilk başta kontrolü çok zor geliyor. Özellikle sayılarla asker grupları atayamamanız, her seferinde askerleri yeniden seçmenizin gerekmesi sınır bozuyor. Bütünun haricinde eksisi yok, bu arada EYVAH SINIRI AŞTIK GALİBA, ELVEDA ARKADAŞLAR, DÜNYA YUVARLAK DEĞİLMIŞ, DÜŞÜYORUUIUIUİU.

8

8

# Axis & Allies

# Tarihi Kazananlar Yazar

**S**enologlara göre ilk yönetim biçimleri insanların biraraya gelip Hadi bir devlet kurulom da bizi adalet içinde yönetsin' de mesyle değil, savaşlar sevincunda ortaya çıktı. Büyük uygarlıklar hepimiz aynı zamanda savaşçı uyarlıklardır. Çağlar boyunca da hem bilimsel hem sosyal gelişmenin çoğu savaşlar nedeniyle oldu. İnsanlığın ilk buluşları balta, mızrak, ok ve yavdır. Metal işleme teknigi de büyük olasılıkla bu madde nin silah olarak potansiyeli nedenile gelişmiştir. Sovyetler kitalarına bir nükleer tekel tasarlamış, ama daha hızlı nükleer başlıklar yapmışlar bu roket ile uzay uçuşlarında kılınarak uzay yangını başlatmışlar. Ama kuşkusuz en büyük gelişmelerin büyük savaş sırasında yaşandı. Radar, raketler, jet uçakları ve nükleer teknoloji gerçek anlamda II. Dünya Savaşı zamanında ortaya çıktı. Günümüz dünwasının deebi çok ölçüde bu savaş hissetmektedir. Yıkılan Avrupa gücünü ve régimliğini yitirip sonucu sistemini göstertmiş şəhərlerin yerine Amerika ve Rusya ortaya çıkan boşluğu doldurarak super güç olsalar ve tüm dünya bu üç eski müttefikin gizli savaş alanları haline geldi. Sonuçta ekonomik olarak güçlü olan Amerika bu savaştan zaten çok zayıf döymüşün tek ümidi oldu. Bazen bazar düşünüyor. Almanlar kazanmayı çok mu lark ederdi diye "Ama Hitler manavya" diyenleri cuius givivim. Evet Hitler manavya, sied-



hedefleri bombalama  
için başlattı. ABD'nin ve  
Japon kentlerinin üzerinde  
binlerce ton patlayıcı  
ve işi de atom bombası  
sallayan müteflikler  
gazeteci ve sağlıkçılar  
yerde insanlardı. Her  
necese yaralı işe iştirah  
dersine dönüşmeden  
oyunca geçerdi. Axis & Allies adından  
de profilizasyon işi

İkinci Dünya Savaşını konu alıyor. Tır olarak iş masasının oyundan oyalarımsız bir strateji olarak adlandırılabilir. Daha önce Risk oy nadisyoncu, neden bahsettiğimi anlısunuz. Küçük stratejiler çok zevlidir, birkaç kişi başına oturuncu ülkeler ile iş yapmayı, gecici anlaşmalar yapmakla ve olumsuz etrafaklar kurmakla başlısanız, en sonunda da aynı gecici anlaşmalar doğası bir kaygılı tır. Eskişehir Amasya'da Third Reich altında massi istihalat uygulama bir oyuncu vardı, ne yazık ki ASA'nın kader kapsamlı değil. Küçük oyuncularının avantajı karşılıkla getçek insanları olması, bilgisayar stratejileriminkine işe çok ayrıntılı olabilir. Böyle olunca da A'sA'nın neden bilgisayara aktarımışlar ben anlayamadım.



Bir kişiyi öldürürsen  
bu cinayettir

Oyun ikinci Dünya Savaşı sırasında çekilmiş filmlerde başlıyor. Siyasi Almanların Avrupa'yı işgali, İngiliz hava savunmasını, Rusların Stalingrad cephesindeki savaşlarını, Japonların Pasifikteki yayılmışlığını ve Amerikan donanmasının Pearl Harbor'da baskına uğrayışını gerçek savaş günantılılarıyla izliyorsunuz. Ardından ekrana bir menü geliyor. Bundaki seçenekler söyle: BASIC TRAINING, NEW GAME LOAD GAME, MULTI-PLAYER GAME ve QUIT. Basic Training ile oynamak oynamayı bilmem hakkını-

da bilgi alabileceğiniz gibi, seçeğiniz ilke ve göre en etkili başlangıç stratejisini de öğrenebilirsiniz. New Game ile yeni bir oyuna başlarsınız. Lord Game ile daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yüklersiniz. Eğer kaydetmemeniz istiyorsanız AUTO-SAVE seçeneği oynadığınız oyunun son Turninden bağlanmanız sağlar. Multiplayer Game, modern seri bağlantı ya da Network üzerinden insan rakiplerle oynamak içindir. Son seçenek olan Quit oyundan çıkış yapmanız sağlar. New Game i seçtiğinizde karşınıza yeni bir ekran çıkar, yor Savaşacagınız tarafı burada belirliyorsunuz. Bir sonraki adım steadığınız tükkenin üzerine gelip generalini PLAYER 1 olarak değiştirmelisiniz. Hier tükkenin bilgisayar tarafından yönetilebilen üç generali var, adının yanındaki yıldızlar yeteneklerini belirtiyor. Rakiplerinizin komutlarını değiştirek yanay zekasını belirleyebilirsiniz. Bir de bir ekranда altı farklı seçenek buluyor.

Options'dan oyundaki ayarlamaları ve kuralları değiştirebilirsiniz. Quick Alty segmentizi önerim, aksa-  
hinde yapay zekanın hareketleri çok  
zaman alıyor. Oyunun masalîlığı  
minalinde zar kullanıldığı için zar at-  
ma fashı da çok sıkabilir. Özellikle sa-  
vasan çok sayıda birlik varsa, iste-  
niz Quick Roll'a seçenek bonusu da  
hızlandırılabilirsiniz. Ayrıca buradan  
Unit Edit'e girebilirsiniz.  
Böylece birliklerin saldırısı ve savun-  
ma gücü ile fiyatlarını değiştirebilir-  
siniz, ama bu değişiklik rükipleri-  
niñ için de geçerli olacaktır. Reset  
butonu orijinal ayarlara geri dönde-



nizi sağlar. Options'un yanındaki diğer üç seçenek ise BEGIN, HELP ve CANCEL. Begin ile o anki ayarları kabul edip savaşa başlarsınız. Help bilgi almak içindir. Cancel ile hemen çıkış ekranına döneneziniz. Oyunun manevi çok basit. Başka söz ettiğim Risk'e oldukça benzeyen. Dünya haritası bölgelere bölünmüştür. Her bölge Turn başına size belli sayıda IPC'yi ve Industrial Production Certificate'ı getiriyor. Birlik üretirken bu



IPC'leri kullanıyorsunuz. Her birliğin saldırmak, savunma ve hareket pouvoirleri var. Divedim ki bir ülkeye saldırmışsınız, saldırdığınız birlik sayısına kadar zar atılıyorsunuz. Bir Unit içine gelen sayı onun saldırın puanını eşittir ya da daha düşüksü, o Unit bir dayanımı yok etmiş oluyor. Sonra savunan zayıfları atıyor, ama tabii onun içine geçerli olan savunma puanları. Düşmanın başarılı atıqları ekranın altında mermi bölümünde gösteriliyor. Bu mermileri istediginiz birliklere siz dağıtıyorsunuz. Savaşa her zaman Rusya önce başlıyor. Ardından Almanya, İngiltere Japonya ve Amerika şeklinde devam ediyor. Sıranız geldiğinde önce teknoloji yanımı ekrana çıkar. 5 IPC'ye erkek bir zar satır alabilirsiniz. Zayıflar atıldıktan sonra gelen altı sayıda teknolojiniz oluyor. Bu teknolojiler roket, jet motoru, super demiraltılar, uzun menzilli uçaklar, ağır bombardıman uçakları, endüstriyel teknoloji gibi şeyleler. Eğer roketi geliştirirseniz hiç bir riske gitmeden düşmanı bombardıayıp IPC'lerini eksiksiz bir şekilde. Endüstri teknolojisini bulursanız birlikleriniz birer puan ucuza malolacaktr.

Ne yazık ki hangisini alacağınızı siz karar veremiyorsunuz. Skip ile bunu geçebilirsiniz. Daha sonra birlik satır aldiğinizde bölüm geliyor. Denizaltılarının avantajı saldıruların başarılı olmasının karşılık verebmedi yok olmasıdır, ama uçaklar karşı savunmasızdır. Tanklar boş bir bölgeye aldıktan sonra ikinci bir bölgeye de girebilirler. Uçaklar hareketlerinin sonunda sizin egemenliğinizdeki bir ülkeye inmek zorunda-

dir, dikkat edin, o elde işgal ettiklerine göre yere inemezler. Bombardıman uçakları normal saldırı yapabildiği gibi endüstri olan bir yere stratejik bombardıman yaparak düşmanın IPC'lerini de azaltabilirler. Nakliye gemileri iki yönde ya da bir tank birliği taşıyabilirler, saldırı güçleri yoktur. Uçak gemiler de en çok iki zeri ucagi alabilir, ama bombardıman ucagi alamazlar. Battleship'ler bir işgal sırasında eger doğru kılarda düşmeni bombardımanına tutabilirler. Birlikler dışında fabrika ve üretek savarı da satır alabilirsiniz. Her bölgeye bir fabrika ve bir uçaksavar yerelidir. Yalnızca fabrikası olan bölgelerde en fazla bölgemin Turn başına getirdiği IPC kadar birlik ulaşabileceksiniz. İstesiniz o Turn hiç bir şey almayıp IPC'lerinizi hunkürtirebilirsiniz. Şimdi bütün horayı da Skip ile geçersiniz. Oyunun her eli altı kezden oluşuyor ve yukarıda anlatıldıklarım ilk ikinci losundi. Üçüncü losum olan Combat Movement sırasında birliklerinizin saldırım hareketlerini belirliyorsunuz. Döner butonunu tıkadığınızda Combat aamasına geçersiniz. Burada da katılıklı zayıflar atılıyorsunuz ve yapığınız saldırıların sonuçlarını alıyorsunuz. Beşinci losum Non Combat Movement. Non Combat Movement sırasında birlikleriniz düşman olmayan bölgelerde hareket ettimebilirsiniz.

Sonraki aşama basta aldığınız birlikler verilecektir. Ardından o el tıkadığınız IPC miktarı yazıyor ve DONE'a tıkayınca sira başka bir ülkeye geçiyor. Ikinci dünya savaşında tarafsız kalan ve hiç ısgale uğramamayı başaran Türkiye ve İspanya gibi az sayıda ülkelere giremeyeceksiniz, ayrıca oyunun başında bir müttefikiniz olup da düşmanın eline geçmiş bir bölgeyi işgal ettiğinizde, oranın sahibi gene otomatik olarak müttefikiniz oluyor. Ekrannın sol altındaki Preferences butonuyla SAVE, LOAD, oyundan çıkış gibi işlemlerin yapıldığı bir ekran geçersiniz.

### Ama 1 milyon kişiyi öldürersen bu bir istatistikte

Arada çıkan üç boyutlu animasyonlar ve bir başkent işgal edildiğinde ya da kurtarıldığında savaş sırasında çekilmiş görenlerin ekran gelmesi, oyunun masasından akı-

rlamasının getirdiği yavşanlığı gidermiyor. Bu arada yarım saat oynadık tan sonra müzikler insanı delirtmeye başlıyor. Ayrıca yapay zeka da program kategorisinde enbesil ödülüne aday, sanan bilgisayar oyuncusu olarak adaları yazdıkları Rommel, Yamamoto gibi komutanlar mezarlarında titkaya atıyorlardır. Bence bu kadar basit kuralları olan bir oyun için çok daha iyii bir yapay zeka yazılabildi. Su anki halıyla bütün zorluk dereceleri açık biçimde birkaç saatte bitiyor, bir de endüstriyel zafer seçeneği açıkça belli bir IPC'ye ulaşılmazsa ne olduğunu anlamadan zafer marsları çalışmaya başlıyor. Bunun ilçesinde bazen uçakların uçak gemisi olan deniz bölgelerinde anlaşılmaz biçimde denize çaktırması, bir kere içinde Ruslarla oynadıktan roket gelişirmeme rağmen her nedense normalde olduğu gibi Combat bölümünde gözle görüldüğünde roket saldırısı seçeneği çökeması gibi saçılıklar da yaşadım. Ama tüm bunlara rağmen ne yalan söyleyeyim, belki skinci dünya savagı olanlığım belki de Risk oynamayı çok sevmemi nedeniyle Axis & Allies'in başında ilk kez sabahladım. Yine de nasıl söylesem, bu oyun Türk oyuncusunun (Bu kavramı da yeni içad ettim, sporsever, hayvansever, ölüsever gibi, oyuncusunun aradığı oyun değil gibi) gelişmemi sağlıyor. Yanı adamlar o kadar para serip yapmış olmasalar, ben dikkâma gitsem almazdım diyeceğim, ama öte yanında da pek çok oyundan daha fazla takıldım, bilmeyorum karışık duygular içindeyim. Bari söyle ne şıh yansın, ne kebab biçiminde birleşmiş milletlervari bir şekilde bitireyim. Fazla kafanızı yormadan strateji zevkinin tattırmak (ne demekse) ve bu arada arkadaşlarınızla zevlî dakikalar geçirmek istiyorsanız bu oyun tam size göre (Abi bu yazı da fazla sıvayı oldu. Birleşmiş Milletler, Amerika lahanı bırgün dergisi hücre evi diye hasaćaklar, omdan korkuyorum).



### Axis & Allies Hasbro /Turn Based Strateji / 1 CD

<b>YAZAR</b>	Ozan Simitçiler	<b>HD Alanı</b>	80 MB	<b>GRAFİK</b>	*****
<b>SİSTEM</b>	Windows 95/98	<b>CD-ROM</b>	4 Hızlı	<b>SES/MÜZİK</b>	*****
<b>İŞLEMCI</b>	Pentium 100	<b>MULTIPLAYER</b>	5 Kişi	<b>ATMOSFER</b>	*****
<b>RAM</b>	16 MB			<b>OYNANABILİRLİK</b>	*****
<b>DESTEKLЕНENLER :</b> <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> D3D <input type="checkbox"/> Joystick					<b>LEVEL CD :</b> Verilmedi

GENEL  
PUN

6

# SHOGO

mobile armor division

## Kendi rolünüzü oynayın

Japon çizgi filmlerini bilmeyeniniz yoktur. Kendilerine has çizgilerle, tiplerle, hareketleriyle Japonlar, çizgi film dünyasında çığır açmışlardır. Samrim hepiniz onları ilgi ile izlersiniz (ben hiç kaçırmadım). Olayları anlatım şekilleri, karakterlerine verdikleri hareketleri ve bunlarla birleşen çığın ses efepleri yaşamımıza adapte oldular (oldular ama hayatımıza ele geçiremediler). İşte SHOGO da Japon çizgi filmlerinden esinlenerek yapılmış bir oyun. Kendinizi bir çizgi film başrol oyuncusu zannetmezseniz ne olayım.

Oyunun en güzel yanlarından biri, konuya bağımlı hareket etmeniz. Kendinizi özenle hazırlanmış bir senaryonun içinde buluyorsunuz. Oynadığınız karakterin adı Kenjuro (tipsiz herifin tekى, ben sa-

rişim olmasına tercih ederdim). Bu arkadaşını kumanda ederek insanların üzerine korku salan Fallen adlı bir terörist grubu karşı savaşıyoruz. Bu savaşta bize yardımçı olan çok sevgili arkadaşlarımız da var. Bunlarla oyun içinde sürekli iletişim içindeyiz. Bu insanlar size nereye gitmeniz gerektiğini söylüyor. İngilizceniz iyi ise bunların söylediğini dikkate almayı düşün (sonra sap gibi dolaşmayın).

Oynanış şekli bildiğimiz Doom, Quake tarzı "Düşman görürsen gurbet," mantığı ile ilerliyorsunuz. Elinizde yine bir sürü katlam aleti var. Bunları işinize yarayan şekilde kullanmanızı tavsiye ederim. Bunun yanı sıra oyun 3Dfx'i de destekliyor, ama ille de isterim diye bir şart koşmuyor. Herkesin 3dfx kari alacak durumu yok tabii ki. Lith-tech Engine ile hazırlanmış güçlü

garfikleri olan ve diğerlerine göre düşük makinada hızlı çalışan bir oyun, herkes alıp oynayabilir (486 bilgisayarları olanlar hariç).

### Menü, menüyü, menüye, menüde, menüden

Oyunu çalıştırığınız zaman karşınıza Autorun menüsü geliyor. Adamlar menüyü tıka basa doldurmuşlar, oyunla ilgili ne kadar aylama varsa hepsi burada. Değişiklik olsun diye bir de yemek tarifi koyalar iyi olurdu. Bu menüye ve bundan sonra karşınıza çıkacaklara bir göz atalım...

★**Launch:** Hazırınız başlayalım. Bunu görür görmez hemen üzerine atlamayın. Diğerlerine de lütfen bir göz atın.

★**Multiplayer:** Modeme, Internet'ten ve seri bağlantı ile oynama ayarlarınızı buradan yapabilirsiniz.

★**Display:** Oyunu çalıştırmadan önce mutlaka uğramanız gereken bir yer: 3Dfx veya Software ile oynuyorsanız ayarları buradan yapılıyor. Normal olarak kendisi 3Dfx'i otomatik olarak algılıyor. Ama siz yine de bir göz atın. Çok-zünürük ayarları da burada, ekran kartı özelliklerini biliyorsanız, kaldırabileceğiniz bir çözürlüğü seçin.

★**Advanced:** Oyunu ilgili daha fazla ayrıntıya inebileceğiniz yer Sistem özelliklerini çok iyi biliyorsanız burada çeşitli oynamalar yapabilirsiniz, aksi durumda hiç dokunmayın derim.

★**Game Demos:** Firmaının diğer oyunlarının tanıtım demoları ve kısa bir bölüm.

★**Help:** Yardım menüsü. Oyun hakkında herşeyi bulabilirsiniz..

★**Quit:** Yanlışlıkla basmışım abi di-

yenler için oyun dan çıkmak için konulmuş bir seçenek.

Bu menüden sonra oyununuz güzel bir demo ile başlıyor. Şarkı Japonca, sözlerini dikkate almayın. Demodan sonra Ana Menü geliyor, buna da bir göz atalım.

### Menünün hası burda abii

★**Single player:** Yeni oyna başlamak için sabırsızlanıyorum ama önce.

★**New game:** Oyunu direkt girer (artık gırsın yaniii..)

★**Load game:** Kayıt ettiğiniz oyunu yükleyebilirsiniz.

★**Save game:** Oyunun içinde işe yarayan bir seçenek. Direkt F6 ile de kayıt edebilirsiniz.

★**Custom :** Önceden ayarlanmış bir bölüm oynama şansını sağlıyor.

★**Back:** Diğer tarafta unuttuğum bir şey var. Geri dönüş.

★**Multiplayer :** Baştaki menüye sallıyor sizi.

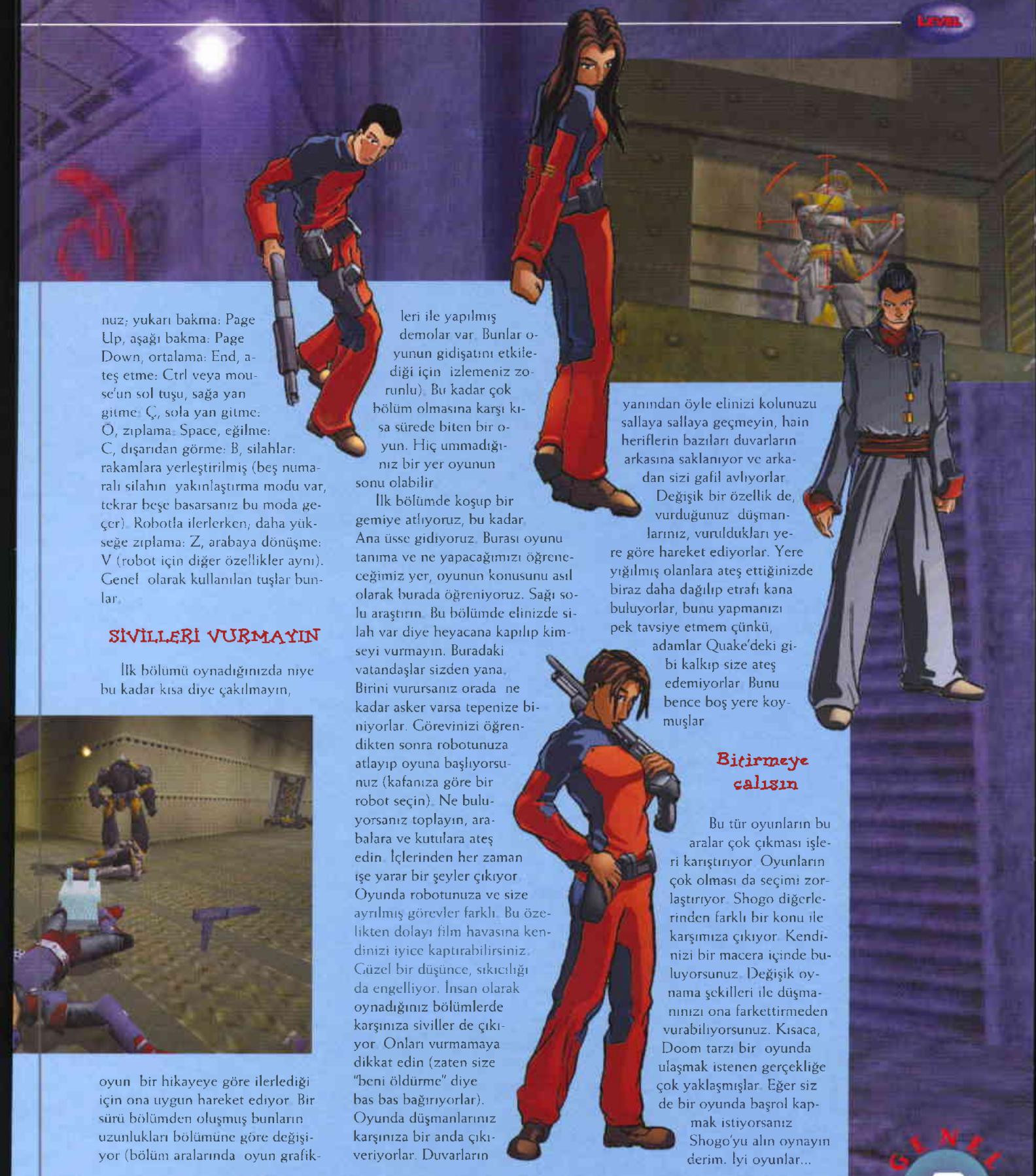
★**Options:** Ses, görüntüt, kontrol ayarlarını buradan yapabilirsiniz.

★**Credit:** Oyunun yapıclarının kim olduğunu öğrenebilirsiniz (birçoğu Japon).

★**Quit:** Sıkıldım oyundan artık dinen için konulmuş bir seçenek.

### ÖYNA BASLAYIN

Bütün ayarlamalarınızı yaptıktan sonra oyunu başlayabilirsiniz (oh bee nihayet). Önce kontrollere değinelim. İlerlemeyi yön tuşları veya mouse'un sağ tuşuna basılı tutup, mouse hareketleriyle yapabiliyorsu-



nuz; yukarı bakma: Page Up, aşağı bakma: Page Down, ortalamada: End, ateş etme: Ctrl veya mouse'un sol tuşu, sağa yan gitme: Ç, sola yan gitme: Ö, zıplama: Space, eğilme: C, dışarıdan görme: B, silahlar: rakamlara yerleştirilmiş (beş numaralı silahın yakınlaştırma modu var, tekrar beş basarsanız bu moda geçer). Robotla ilerlerken, daha yükseğe zıplama: Z, arabaya dönüşme: V (robot için diğer özellikler aynı). Genel olarak kullanılan tuşlar bunlardır.

### SİVİLLERİ VURMAYIN

İlk bölümü oynadığınızda niye bu kadar kısa diye çakılmayın,

leri ile yapılmış demolar var. Bunlar oyunun gidişatını etkilediğin için izlemeniz zorunlu. Bu kadar çok bölüm olmasına karşı kışa sürede biten bir oyun. Hiç ummadığınız bir yer oyunun sonu olabilir.

İlk bölümde koşup bir gemiye atlıyoruz, bu kadar Ana üssü gidiyoruz. Burası oyunu tanıma ve ne yapacağımızı öğreneceğimiz yer, oyunun konusunu asıl olarak burada öğreniyoruz. Sağ soğu araştırın. Bu bölümde elinizde silah var diye heyacana kapılıp kimseyi vurmayın. Buradaki vatandaşlar sizden yana. Birini vurursanız orada ne kadar asker varsa tepenize biniyorlar. Görevinizi ögrendikten sonra robotunuza atlayıp oyuna başlıyorsunuz (kafaniza göre bir robot seçin). Ne buluyorsanız toplayın, arabalara ve kutulara ateş edin. İçlerinden her zaman işe yarar bir şeyler çıkıyor. Oyunda robotunuza ve size ayrılmış görevler farklı. Bu özellikle dolayı film havasına kendinizi iyice kaptırabilirsiniz. Güzel bir düşünce, sıkılığında engelliyor. İnsan olarak oynadığınız bölümlerde karşınıza siviller de çıkarıyor. Onları vurmamaya dikkat edin (zaten size "beni öldürme" diye bas bas bağırıyorlar). Oyunda düşmanlarınız karşınıza bir anda çıkarıyorlar. Duvarların

yanından öyle elinizi kolunuzu sallaya sallaya geçmeyin, hain heriflerin bazıları duvarların arkasına saklanıyor ve arkadaş sizi gafil avlıyorlar.

Değişik bir özellik de, vurdugunuz düşmanlarınız, vuruldukları yere göre hareket ediyorlar. Yere yığılmış olanlara ateş ettiğinizde biraz daha dağılıp etrafı kana buluyorlar, bunu yapmanızı pek tavsiye etmem çünkü, adamlar Quake'deki gibi kalkıp size ateş edemiyorlar. Bunu bence boş yere koymuşlar.

### Bitirmeye çalışın

Bu tür oyunların bu aralar çok çıkması işleni kariştırıyor. Oyunların çok olması da seçimi zorlaştırıyor. Shogo diğerlerinden farklı bir konu ile karşımıza çıkarıyor. Kendinizi bir macera içinde bulunuyorsunuz. Değişik oynamama şekilleri ile düşmanınızı ona farkettirmeden vurabiliyorsunuz. Kısaca, Doom tarzı bir oyunda ulaşmak istenen gerçeklige çok yaklaşımlılar. Eğer siz de bir oyunda başrol yapmak istiyorsanız Shogo'yu alın oynayın derim. İyi oyunlar...

oyun bir hikaye göre ilerlediği için ona uygun hareket ediyor. Bir sürü bölümde olmuş bunların uzunlukları bölümne göre değişiyor (bölüm aralarında oyun grafik-

**SHOGO** MONOLITH

**SHOGO** Monolith / FPS / 1 CD

**YAZAR**

Sinan Almacı

**SİSTEM**

Windows 95/98

**İŞLEMCI**

Pentium 133

**RAM**

32 MB

HD Alanı

150 MB

CD-ROM

4 Hızlı

MULTIPLAYER

8 Kişi

**GRAFİK**

\*\*\*\*\*

**SES/MÜZİK**

\*\*\*\*\*

**ATMOSFER**

\*\*\*\*\*

**OYNANABILIRLIK**

\*\*\*\*\*

**LEVEL CD**

: Kasım 98

**DESTEKLENENLER :** ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

7

GENEL  
PUAN

# NIGHTLONG =union city conspiracy=



## Bir Gecelik Macera

**T**eam 17 gibi hareketli ve oynaması zevkli oyunlar yapmakla ünlü bir şirketin Adventure oyunu yapması ilgimi çekti. Ne de olsa bu şirketin simdiye kadar kötü bir oyununu görmemiştim, hem de Nightlong benim pek sevdiğim Blade Runner dünyasıyla benzerlik taşıyormuş. Biraz vakit ayırmaktan zarar gelmez, öyle değil mi?

Aşında değil, Nightlong kötü bir Adventure değil, ama iyi de değil. Team 17'nin ilk Adventure denemeleri olmasından kaynaklanan bir yapıyılık, bir baygınlık var. Yani ne bileyim, grafikleri falan çok güzel, oyun baygı zor, uğraştırıyor falan, ama çok boş bir oyun Nightlong. Bütün bilmeceler "O eşayı al, beriğinin üzerinde kullan, olmazı mı? O zaman gezdiğiniz bütün odaları tekrar tekrar gezerek gözden kaçırın o minicik noktayı ara" mantığıyla hazırlanmış. Her girdığınız yeni mekanda bir sürü eşyaya, kullanabileceğiniz nesneler karşılaşıyorsunuz, ama bunların çok az bir kısmı ilerlemeniz için önem taşiyor. Tabii gerekli olanları gereksizlerden ayırdetmek çok sinir

bozucu bir "her eşayı, her eşyanın üzerinde kullan" sürecine dönüştür.

Oyunun bir diğer eksisi konuşmaların ve demoların gereksizliği. Monkey Island'da konuşmalar önceli yer tutardı, hem oyun içi atmosferi sağlamak hem de ilerde yapmanız gerekenler hakkında ipucu vermesi bakımından. Bu oyun'daki tüm konuşmalar gereksiz ve boş. Demolar ise heyecan vermekten çok sıkıntı veriyor. Hemen hemen bütün demolar karakterler arasında konuşmalar ve adamanızın birleşmeleri okumasından ibaret.

Yine de Nightlong'u tamamen silemiyorum. Grafikleri çok çok güzel, konu fena değil (Ashinda fena ama, neyse...).

Almadan önce iki kere düşünün,

### Tam Çözüm

Oyun başladığında kendinizi bir binanın çatısındaki park yerinde bulacaksınız. İlk arabanın sağında yerde duran alüminyum folyoyu

alın. Kapıdan girin ve asansöre basın. Düğmesine basın, düğme basıldığında paneli açın ve yanık sigortayı alın. Sigortayı alüminyum folyo ile birleştirin ve tekrar panelin içine yerleştirin. Asansörün içindeki kart okuyucuya elinizde bulunan asansör kartını sokun ve Ruby'nin dairesine çökün. Ruby'nin evine soldaki ilk kapıdan giriliyor. Kapıyı inceleyin ve kapı numarasının 17 olduğunu görün. Asansörle tekrar çatı katına çökün. Sağdaki posta kutularının içinden 17 numaralı olanını bulun ve küçük anahtarla açın. Bulduğunuz mektubu okuyun. Tekrar Ruby'nin dairesine dönün. Mektubu kapının yanındaki aletin üzerinde (PENPAD) kullanım ve manuel kalem de onun üzerinde kulanın. İçeriye girince masanın üzerindeki nota bakın, buzdolabını açın ve votkayı alın, resime bakın ve alın. Çöp kutusunu karıştırıp metro kartını alın. Sağdaki kapıdan yatak odasına geçin. Pencerenin sağındaki düşmeye basın, pencereyi açın ve panjurun üstüne yapıştırılmış olan bandın altındaki anahtarın alın. Soldaki gardrobu açın, elbiseleri saga çekin, pencereden aldığıınız anahtarları gardrobun içindeki kasanın üzerinde kullanın. Kasadan çıkan tüpü, raporu ve silahı alın.

Ruby'nin dairesinden çıkışın ve elinizdeki parayı sağdaki bira makinasının üzerinde kullanın. Makadan birayı ve 5 sent'i alın. Tekrar çatı otoparkına geri dönün, soldaki balkonumsu uzantı bakın ve yerinden çıkmış demiri arayın (BROKEN BARRIER) tüpü üzerinde kulanın ve metal çubuğu alın. Asansörde geri dönüp metroya inin. Sol alttaki bilet makinasına gidip 5 senti üzerinde kullanın. Metroya biniş izni alacaksınız. Polisle konuşun. Sağ üstüeki metro kapısına gidip SCANNER üzerine tıklayın.

Metrodan inince duvar resminin altından plastik parçasını alın, bu



soldaki kırık faksın parçası, gidip yerine taktır. Birayı ayyaşa verin ve resmi gösterin, votkayı da adama verin ve söylediklerini dinleyin. Siz bir paten verecek. Şimdilik buraya işiniz bitti. Yürüyen merdivenle yukarıya çıkm. Kapının önündeki bodigarda konuşun ve içeriye girmek için üye kartına sahip olmanız gerektiğini öğrenin. Sağdaki içki satan dükkanı kullan. Sağdaki rafta duran üyelik kartına bakın ve adamlı konuşun. Kartın karşılığında ender bulunan bir şşe şarap isteyebilirsiniz. Buradan çıkışın, dükkanın solundaki parmaklıklardan tırmanın. Elinizdeki demir çubuğu lagım kapagının üzerinde kullanın. Sağdaki fare ölüsünü alın. Yukarı çıkmak ve elinizdeki tübü sağdaki kapagın kilidinin üzerinde kullanın. Elinizdeki fare ölüsünü patenin üzerinde kullanın. Açılan kapaktanının ve fareyi kadınların üzerinde kullanıp kaçmasını sağlayın. Ekrannın ortasındaki kutuyu açın ve içindeki şarap şubesini alın. Buradan çıkışın ve şarap dükkanına geri dönün. Adama kendi şarap şubesini verip üyelik kartını alın. Üyelik kartını bugged'in üzerinde kullanıp içeriye girin. İçerideki kadınla her seçenek seçip konuşun. Dışarı çıkmak metro istasyonuna geri dönün ve elinizdeki MINICOM'u kullanın. Konusmanız bitince faks makinasından haritayı alın. Dışarı çıkmak, parmaklıklardan tırmanın ve lagım deliginden aşağıya inin. Sağdaki lagım kapagına tekmeyi yapıştırın.

## 2 CD

Şimdi kullanılmayan bir metro istasyonundasınız. Tabancayı kapının üzerinde kullanıp içeriye girin. Ortadaki dolabı açıp içindeleri alın. Buradaki kapıyı şimdilik açamıyoruz. Dışarıya çıkmak ve sağdaki reklamı dikkatle inceleyin. Sağ altındaki logoyu gördünüz mü? 'S' harfinin üzerinde tornavida'yı kullanın. S harfini solda yerde duran zincirin üzerinde kullanın. Zinciri tepedeki borunun üzerinde kullanın (PIPE). Diğer tarafta geçtik. Ilerleyin ve T harfi şeklindeki aletle paneli açın. Kablolanan (LEADS) alttaki bağlantı nokaları (CONTACTS) üzerinde kullanın ve kolu aşağıya indirin. Kablolalar manyetik kapının üzerinde kullanın ve içeriye girin. Diğer tarafta geçtikçe sola gidin ve kapıyı açıp rafda duran penseyi

(PLIERS) alın. Geri dönüp köprüye tırmanın. Ucunda panonun sallanmış kabloyu pense (PLIERS) ile kesin. Aşağı dönüp karşıya geçin ve içeriye girin.

Soldaki kapidan girip bara gelin. Masanın üzerinden yağ kutusunu alın. Perdeyi çekip süpürgeyi (BROOM) ve silindiri alın. Bilgisayarın yanındaki kutuyu da almadınız mı tamamdır. Saga gidin ve soldaki diğer çıkıştan geçip stenskin olduğu ekranı gelin. Stenske bakın, bozulunca bir kontrol odasından ve giriş kodundan bahsedecektir. Anubis heykelinin altındaki tekerlekler bakın ve stenskin söylediğinde kodu buraya doğru şekilde girin. Tekerlekler şurak şekilde olmalıdır.

nin üzerinde sindirin, bira kutusunu ve işaret fişegini kullanın. Saga gidip çocuğun üzerindeki uzaktan kumandayı alın. Dinazorun yanındaki mağaraya geri dönün ve kafesin yanındaki manyetik anahtar deliği (KEY LOCK) üzerinde uzaktan kumandayı kullanın. Açılan kapidan girin. Soldaki açık kutuyu iki kere inceleyin ve oyuncak makasla hologram aletini alın. Soldaki diğer asansörle yukarıya çı-

JOSHUA REEVES



Stenskin altındaki kapı açılınca içeriye girin. Bütün düğmeleri basıp yeşile dönmelerini sağlayın. Masaının üzerindeki silahı da alın. Dışarıya çıkmak ve sola gidin. Köprüden karşıya geçerken saldırın dinazora silahlı ateş edin. Soldaki mağaraya gidin. Masanın üzerindeki işaret fişegini alın (FLARE). Şimdi, bara geri dönün ve sola gidin. Heykelin altındaki bitkileri kenara çekin ve ortaya çıkan vanaya (FAUCET) iki kere tıklayın. Boş bir kutusunu, alevleri sönen meşale üzerinde kullanın. Buradan çıkış müzeye ilk gördüğünüz yere gelin. Saga gidin. Havyuzu odadaki tankın üzerindeki paneli kullanın. Tankın açılan kapagı

kin. Tavandaki kırmızı düğmeye basın ve çatıya çıkm. Soldaki kapıyı demir çubukla açın. İçeri girince, soldaki kırmızı yuvarlak nesnenin sağındaki kolu çekip gazi kesin. Sonra, pencerenin altındaki tek hortum (PIPE) pense ile kesin ve hortumu eğip pencerenin altına gelmesini sağlayın. Gaz vanasını açın. Dışarı çıkmak hortumunu alın ve içerdeyken bütüğünden borunun üzerinde kullanın. MINICOM'u büyük kapının kilit kısmı üzerinde kullanın, hortumu da kilidin üzerinde kullanıp demoyu seyredin.

Asansörle aşağıya inin, sağdaki kırmızı paneli açın. Paneli tornavida ile söküp, ortadaki teli sağdaki



noktaya (CONTACT) degecek şekilde yerleştirin ve paneli, üzerinde tornavidayı kullanarak kapatın. Geri dönerken yerdeki kibrıtı almayın unutmayın. Üstteki asansörle yukarıya çıkış. Kibrıtı süpürge üzerinde, bunu da tavandaki kırmızı alıcıların üzerinde kullanın. Terörist arkadaş elektriğe maruz kalınca, taaa ikinci CD'nin ilk ekranına kadar geri dönün. Oyuncak makası (TELESCOPIC PLIERS) tavandan sarkan zincirin üzerinde kullanıp karşıya geçin. Buradaki kapıdan giriş ve daha önce açamadığımız kapının tokmağının (vanası, döndürgeci) üzerinde yağı kullanım içeriği karanlık, siz yerdeki kapıyı açıp girin. İlerideki kapının üzerinde anahtar kullanın. Kutuphaneye geldiniz, masanın üzerindeki lambanın ampulünü sokun ve karanlık odaya geri dönün. Tavandaki kırık ampulü yenisiyle değiştirin. Kapının sağındaki düğ-

meye basıp ışığı açın. Sağdaki rafin üzerindeki üçlü fış alın. Şimdi onca yoldan geri dönüp teröristi elektrikle kızartığınız yerdeki açık kapıdan girin. Kapının hemen sağındaki prize üçlü fış sokun, hologram projektörünü de onun ucuna takın ve projektörü çalıştırın. Teröristin üzerinden anahtarını ve lazeri alın. Asansörle yukarıya çıkış. Masanın sol çekmecesini anahtarla açın ve güvenlik kartını alın. Bilgisayara bakın. Asansörle aşağıya inin. Kırmızı paneli lazerle açın. Burada alttaki boşluğa güvenlik kartını takın.

Düğmelere yukarıdan aşağıya 1-7 arası rakam verecek olursa, şu sırayla basın: 5-1-2-7-3-4-6

Tekrar yukarıya çıkış ve sağdaki kapıyı açıp içeriye girin. Karşı duvardaki paneli açın. İçerde soldaki beyaz dolabı açın ve içindekileri alın.

Ruby'ye ba-

şın. Dışarıya çıkış ve karşısındaki kapının üzerinde stetoskop'u kullanın.

### 3. CD

Bu bölümde sanal bir ortamda bulundugunuz için, elinizdeki POSITIONER adlı cihazı kullanarak bir yerden başka bir yere isıtınabilirsiniz. Bunun için, bir odaya girdiğinizde, POSITIONER'i seçip sol üstteki düğmeye sağ tuşla tiklamanız yeterli. Hemen üstteki kapıdan geçin. Burada işiniz biraz zor, çünkü içerişi biraz karışık. Ama mekanlar birbirine pek benzemediğinden kaybolmazsınız. Bu labirentte bulmanız gereken önemli yerler, kurumuş bir havuz, iskelet bulunan bir oda, bir kurtadım ve lavakan bir çeşme. Buraları bulduğunuzda aleti kullanıp yerlerini kaydedin ki sonrasında kolayca ulaşabilin. Kurumuş havuzdan parayı, iskeletten de üzerindeki paçavrayı alın. Labirentten çıkış, totem olan yere gidin. Çekici davula vurun. Çekicin kalan parçasını alın. İlk ekranı geri dönüp, ortadaki aletin üzerinde çekici kullanıp delige (SLOT) parayı atın. Kolu çekin ve paraları alın. Totemli yere geri dönün ve sağdaki eve girin, aşağı inin. Paçavrayı kullanıp vanayı açın. Yerden yapışan nesneyi, duvarın sağındaki açıklıktan beyaz tozu alın. Başladığınız yere dönüp sağa gidin. Yapışan sıvayı (GOO) atış poligonu üzerinde (RUNNERS) kullanım, paraları oyunun deligine atın ve tüfesi kullanın. Açılan hediyenizi alın. Kulübeye geri dönün, soldaki çekmeceden kibrıtı alın. Sağdaki çekmeceyi açıp bebeği içine koyn. Dışarı çıkış kafese binin ve uzaktan kumandayı çalıştırın.

### Kole

Koşedeki kapıdan kılıseye girin. Hemen sağdaki meşaleyi, pentagramın üzerindeki kurukafayı ve sağdaki çömlekten (BRAZIER) küleleri alın. Dışarı çıkış alttaki kapıdan geçin. Kitabın altındaki metal parayı alın, kurukafayı suyun altındaki taşın üzerine koyn. Meşaleyi kurukafaya takın ve kibritle yakın. Kurukafaya tekme atın ve aşağı yazan sayıyı okuyun (7845).

Odadaki kitapları ve parşömenleri okuyun. Sağdaki raflardan keseyi ve kavanozu alın. Dışarı çıkış üstteki kapıdan kuleye çıkış. Buldu-

## Açık

Adaya varınca, sola gidin ve kanalizasyon çıkışının kilidine lazerle ateş edin. Geri dönüp, kaplumbağalarını iki defa kontrol edin ve yumurtalarını alın. Sağda gidin ve yumurtayı yılanın üzerinde kullanın. Yılanı lazerle vurun ve oyuncak makas ile yılanı alın. Kanalizasyona geri dönüp yılanı suya atın, delikten içeri girin. Odaya gelince, boş kutuları çamaşır makinasının üzerinde kullanın. Sağdaki çarşafları çekip deterjanı alın ve yerdeki kovanın üzerinde kullanın. Kanalizasyon kapagını kapatın (GRATING) ve çamaşır makinasını çalıştırın.

Kapının üzerinde kalan anahtarları alın. Dışarı çıkip sağa gidin, masanın üzerinden MDVD'yi alın. Geri dönüp üzerinde haç olan kapıyi anahtarla açın, parmaklıkların arkasındaki elbiseyi araştırın. Diğer kapıyı anahtarla açın, ortadaki kapının penceresine tıklayıp profesörle konuşun. Bekçinin masasına geri dönüp kapının yanındaki elektronik kitli üzerinde MDVD'yi kullanın. MDVD'yi hapiste profesöre götürün. Yine bekçinin masasına geri dönüp, soldaki kapıyi açın. Laboratuardan tüpleri (solda), voltaj ölçüm cihazını (TESTER) ve taburenin üzerindeki eldivenleri alın. Dışarı çıktıktan sonra sırra ile kullanın. Pencerenin altındaki metal bölmeyi tornavida ile açın. Voltaj ölçüm cihazının tellerin üzerinde kullanın ve teli kesecik olan aleti (PARALLEL CUTTER) tellerin üzerinde kullanın.

Üzerinde haç olan odaya geri dönün, eldiveni yanım söndürme tüpünün üzerinde kullanın. Ne olduğunu anlayamadığım nesneyi (FLOSS) ve şirinayı da eldivenin üzerinde kullanın. Sağdaki pencereye bakın. Hemen solundaki pencereyle konuşursanız, Eva'nın sesini duyacaksınız. Eldiveni diğer pencereye gönderin. Tekrar dışarı çıkmak, haphane bölümüne gidin ve ilk hücrenin kapısını açın. Eva'dan aldığınız kapı şifresini, laboratuardaki karatahtada bulunan şekillere bakarak çözübilsiniz ama, ben yine de söyleyiyim, şifre: 9-5-8-3-2-0. Hemen arkanızdaki kapıya bu şifreyi girin ve oyunu bitirin.



## NIGHTLONG TEAM 17 / Adventure / 3 CD

YAZAR	Sinan Akkol	HD Alanı	30 MB	GRAFİK	*****
SİSTEM	Windows 95/98	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	*****
İŞLEMCI	Pentium 100	MULTIPLAYER	Yok	ATMOSFER	*****
RAM	16 MB			DİYANABILİRÜK:	*****
DESTEKLЕНENLER : <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> D3D <input type="checkbox"/> Joystick					LEVEL CD : Aralık 98

G E N E L  
PUANı  
7



# H.E.D.Z.

## HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE

**M**aske filmi seyretmeyeniz yok gibidir. Bulduğu maskeyle erişilemez güçlere sahip olan bir adamın öyküsünü anlatan bu film hepimizin hayal dünyasında ortak bir noktayı yakaladı; rühumuzun gizli kalmış yönlerini bir maskeyle açığa çıkarama isteği...

Bu oyun bu isteği abartılı bir biçimde gerçekleştiriyor, hem de bir maskeyle değil, yüzlerce maskeyle... Her maske bize farklı bir karakter olma seçenekleri sunuyor. Bu anlamda oyun sıkıcı bir teddzülekten çok rengarenk bir atmosfer yaşamamızı sağlıyor. Siz de bu atmosferi yaşayabilirsiniz.

### 3 Boyutlu Platform Oyunu

Oyna baslarken beş maskeniz var. Karşınızda düşmanlarınız da (size ateş edenleri genellikle düşman sayınız) sizin gibi maske toplayan yarattırdır. Güçlerini tükettiğten sonra düşmanlarınızın maskelerini alıp kendi maske koleksiyonunuza katabiliyorsunuz. Ama üzülecek belirtmemiyim ki bu maskeleri kullanabilmek için paraya ihtiyacınız var (Gözün kör olsun Napolon!).

Para da ya teşadüfen karşımıza çıkıyor ya da maskesini zor kullanarak da olsa aldığınız yaratığın içinden...

Oyun ekranında kullandığımız maskeler üst menüde, topladığımız maskelerse alt menüde gösteriliyor. Kullandığınız maskelerle bütün menüyü doldurursanız, "Allah kahretsin! Artık maske alamamayacağımı" gibi gereksiz bir telaş moduna girmeyein. Alt menüde bulunan mevcut maskeleriniz üzerine üst menüden başka maskeler çeker biliyorsunuz (Tabii parasal yönden durumunuz iyiye). Kullandığınız maskenin gücü azalır veya maskeyi kaybederseniz, maskeyi dışarıya kart şeklinde bırakırsınız. Bu kartları tekrar alabilirsiniz, ama kullanmak isterkenin hepinizin çok iyi bildiği bir şart kendini gösteriyor, para money mangır.....

### Maskeler ve Özellikleri - Genel Bir Bakış

Daha önce de belirttiğimiz gibi her maske farklı şekillere ve özelliklere sahip, maske değişimi sırasında her maske kendine has bir sesle kafamızda yerini alıyor ve o andan itibaren farklı bir karakterin özelliklerine bürünüp dünya-ya daha farklı gözlerle bakı-

yorsunuz.  
İnsanları,  
kuşları,  
bö-

ceklerle  
sonsuz bir

göre, tam kafasına binirme yapabiliyorsunuz ( Havada karada, her yerde vurma imkanı).

**Motosikletli polis:** Hızlı bir kaçma makinesi ve iyi bir vuruç. Başımız dertteyse bu sahsin karakterine bürünerek hemen oradan toplayabilirsiniz. Atışları isabetli ama hemen imha edemiyor.

**Nazi askeri:** En gözde tıplerimden biridir, en kötü anımızda bile ortaklı delikdeş etmeyi başarabilirsınız.

**Rock adamı:** Elvis'e benzetilme-ye çalışılmış, sürekli dans eden ve düşmanlarını satamadığı plaklarıyla öldürmeye çalışan ve Rock dinleyen bir kardeşimizdir.

**Komando:** Seri atışı sayesinde ani saldırılara karşı koyabile-

sevgiyle  
yaklaşıyorsunuz (Çok es-  
debi oldu.  
Alıştırlı)  
Bu maskeler-  
den birkaçını  
ve sahib ol-  
duğu özel-  
likleri say-  
mam gere-  
kirse (benim  
favori tiple-  
rim):

### Göstenciler

Bu  
tip başlangıç a-  
damımız bir elin-  
de molotof kokteyl, bir  
elinde pankart ile havadan  
saldırılar için biçilmiş kaftan, elin-  
deki şişeyle düşmanın konumuna

çek güdü ve sakal traşı olmayı sev-  
meyen, kural tanımadır askerimiz..

**Marslı :** İşin tabancası alacakken yanlışlıkla çocuğun oyuncak ok tabancasını almış, neye işe yarıyor. Bunu seçtinizde pis bir gülüşle ye-  
rinde alıyor.

Bunlar gibi yüzlerce maske var.  
Hepsine bakmayı başaramadım, ama  
karşınıza çok değişik maskelerin çı-  
kaçagina eminim.

### Bugunki menüde neler var acaba?

Oyna başlamak için tıkladığı-

mizda karımıza Windows dahili içinde bir menü çıkıyor. Ben buna önbahaklı diyorum. Buraya işiniz bittiğin sonra oyunun içindeki diğer menülerle uğraşmanız istiyorlar. "Biz her şeyin üstesinden geliriz" düşüncesiyle olaya girin.

**New game:** Yeni oyna

**Play movie:** Çizgi film  
bir demo seyredin.

**Multi player game:** Çoklu ortam kismi. Internet ve Network bağlantısı ile tam bir Multiplayer olan oyunda 50 kişi biraraya gelip birbiriley çeşitli mekanlarda kışılabilir.

**Difficulty setting:** Zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. (Çok zora ayılamayın, canınıza okurlar sonra).

**Options:** Ses, görüntü, ortaklık ve adanızın detaylarını ayarlayabilirsiniz.

**Exit:** Çıkarken kapıyı kapatın.

Evet, bu menüden New Game ile sıyrıldıktan sonra yeni bir menü ile karşılaşırısunuz.

Oyunun harbi menüsü bundan sonra geliyor. Buna da bir bakalım.

**Start:** Hazırınız başlayalım.

**Load:** Oyun içinde bir yeri

kaydettiyiseniz kaydettığınız yerden başlamamanız sağlar.

**Highscore:** Aldığınız puan derecesini görebilirsiniz. Hangi sıra olduğunu da..

**Quit:** Windows ekranına geri dönmek isteyin (Yeterin be, bıktım su menülerden).

Arada sırır attıktan sonra devam ediyoruz.

Start'a bastıktan sonra oyuna hem geçmemiyeceksiniz, çünkü bir ekran daha geliyor. Burada maske seçiminizi yapabiliyorsunuz. Kullanacağınız bölümne maske ekleip kalabiliyor, maskelerin özellikleri inceleyip seçimini ona göre yapabiliyorsunuz. İlk başladığımızda elimizdekilerin dışında maske yok. Niye hiç maske yok diye yirtünmayın, bölüm geçtikçe maske seçim kısmasına yenileri eklenicek. Play'e basıp oyuna başlayın. Başlar başlamaz ne kadar mükemmel, sık bir oyun olduğunu anlıyorsunuz (yağcılarla inecik var kapataaaan)

Oyun içindeki tablolara da dengelim.

■ Sol üst köşede düşmanın yönünü ve yerini gösteren bir radar, hemen altında hedeflediğiniz maskenin hangisi olduğunu gösteren bir hedef tahtası var.

■ Sol aşağıda para dumunuuz gösteriliyor, harcamalarının dikdikatli yapın.

■ Sağ altta kullanığınız maskeler var.

■ Sol üst köşede topladığınız maskeler bulunuyor. Bunu kullanabilmeniz için para gerekiyor, hatalıatafim.

Oyunda kullanılan tuşlar oldukça az, fakat tuşları sacma yerlere koydukları için ani ataklarda biraz zorlanabilirsiniz. Hareketler yön tuşları ile yapılmıyor. Saga kayma "A", sola kayma "S"

Kullandığınız maskeleri Z ve X tuşları ile değiştirebilirsiniz. B tuşu ile parayı satın alabileceğiniz maskeleri görevliliyor sunuz. Ö ve Ç harfleri ile obiciler arasında saga sola ilerleyebiliyorsunuz. Space ile zıplayıp sol Ctrl ile ateş edebiliyorsunuz. Ünütmeden, her maskenin belli bir enerji seviye-

si var, bunu bitirdikten sonra ateş etmiyor, dolmasını bekliyor ya da başka bir maskeye geçebiliyorsunuz. (Baska maskeye geçmenizi tavsiye ederim, hemen dolmuyor, dolana kadar itiniz bitirebilirler.)

### Kendinize güvenin

Oyun platform havasında geçiyor, diğer kısımları da vurdulu kırdı. Sürekli tetikte ilerlemenizi öneririm, düşmanınız işinanarak geldi için bir anda arkanzıda veya yanınızda olabilirler. Bu yüzden silah gücünü hep tam dolu seviyede tutup dolaşmanızda yarar var.

Bazılarının silah enerji hemen bitiyor, maske seçiminizi ona göre yapın. Her gördüğünüz parayı alın. Para ayrıntısını gözden kaçırın, daha sonra işe yaramayan bir maskeyle 5 veya 6 düşmanın arasında kalabilirsiniz. Başında kolay gibi gelen ilerledikçe zorlaşan bir oyun. Ama merak etmeye, kendinize güvenin sen ötesinden gelebilirsiniz.

Gratikler iyi ama...

3Dfx'iniz yarsa çok iyi, çünkü oyunda 3Dfx özelliği gayet iyi kullanılmış 3Dfx bu kadar güzel olmasına karşın, Software'de pek başarılı değil, hele elinizde P100 gibi düşük bir makine varsa grafikleri epçe kötü göründürsiniz, ama oynamamaya

cak gibi değil.

3Dfx kartınız yoksa bir an önce edinmeye çalışın. Bu tür 3D Engine'ine sahip oyunların hepsi bu kartı destekliyor. Kartın sağladığı yararlarından biri de düşük bir makinede bile hızlı oynama şansını sağlaması.

Ailecek sıkılmadan oynayabileceğiniz bir oyun. Adım başı kayıt etme özelliği sayesinde rahatlıkla başından ayrılabiliyorsunuz. Eğer uzun zamanın platform tarzı oynamadığınız ve oynamak istiyorsanız bu oyunu seçebilirsiniz.

İyi oyular...

GENEL  
• 6 •  
PUAN

**HEDZ**

**Hasbro /Action / 1 CD**

**YAZAR**

Sinan Almacı

**SİSTEM**

Windows 95

**İŞLEMCI**

Pentium 100

**RAM**

32 MB

**HD Alanı** : 200 MB

**CD-ROM** : 4 Hızlı

**MULTIPLAYER** : Var

**DESTEKLENENLER :** ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

**GRAFİK**

\*\*\*\*\*

**SES/MUZIK**

\*\*\*\*\*

**ATMOSFER**

\*\*\*\*\*

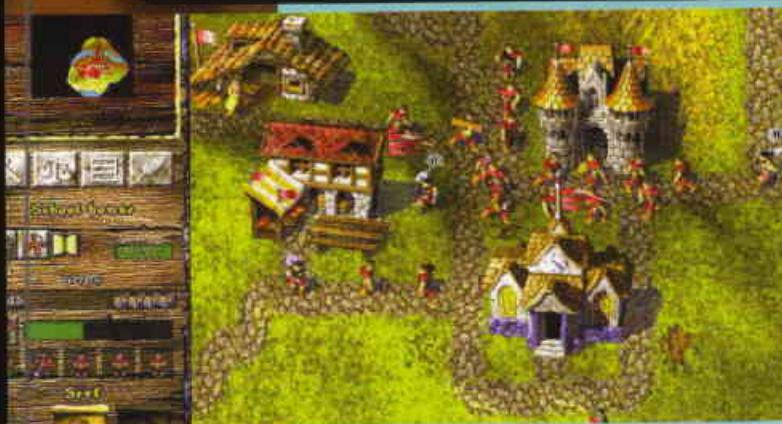
**OYNANABILİRLİK**

\*\*\*\*\*

**LEVEL CD :**

# Knights and Merchants

## Karanlık Kehanetler



**K**ral Karolus bu koca ülkeyi yıllar boyunca başarı ve huzur içinde yönetti, daha doğrusu yönetmemişti. Tahta geçtiği zaman ilk iş işyanları demir bir yumrukla ezmek olmuştu, ancak çoğu diktatörün aksine halkın karşı son derece anlayışlı bir tavır sergiledi, tabii kanunlara uyulduğu sürece! Onun yönetimi altında iç savaş ve istila tehdidinden uzakta, halkın ticaret ve bilimle uğraşarak zenginleşti, hem de her açıdan. Bolluk ve refah içinde yaşayan insanlar sıkıntının, açlığın, savaşın ne olduğunu unuttular. Sonra Prens Lothar doğdu, kralın tahtına bir varis kazanmasıyla ülkenin geleceği sağlamlaştırılmış olunuyordu, şimdi herkes daha da mutluydu. Kral Karolus derhal damışmanlarını topladı, yeni doğan prensin geleceğini görmek için fallar açıldı. Tüm kehanetler genç prensi zafer ve ihtişam dolu bir geleceğin beklediğinden bahsediyordu. Kral derhal en iyi adamlarını topladı ve onları prensin eğitimiyle görevlendirdi, onun her açıdan mükemmel olmasını istiyordu. Prens Lothar zaman geçip büyütükçe harcanan emeğin boşça olmadığını kanıtladı, her konuda çok başarılıydı. Bir gün kral bildiklerini uygulaması için onu bir

çayaletin başına vali olarak atadı. Prensin genç yaşına rağmen bir yönetici olarak elde etmiş başarı görmeye değerdi, onun prenslüğünü tüm ülkedeki en zengin ve en güçlü bölge haline getirmesi uzun sürmedi. Fakat prens güçlendikçe, gençliğinin verdiği heyecanla, daha da hırçın ve zaptedilmez bir kişilik haline geldi. Sonuç olarak kral babasına baş kaldırması ve kendi bağımsızlığını ilan etmesi kaçınılmaz oldu. Kralın ordularını ardı ardına gelen savaşlarda bozguna uğratan Prens Lothar kısa sürede tüm ülkeyi ele geçirdi, son bir bölge hariç. Gerçekten de falcıların kehanetleri doğru olmuştu, prens zaferler kazanmıştı ama kendi halkın karşısına! Bu savaş tüm ülkeyi bir kaosa sürüklendi, Kral Karolus'a sadık olanlar ise son kalan bölgede toplandılar ve kaderleriyle kucaklaşmayı bekliyorlar.

### Kralın Emriyle

Knights & Merchants ilginç bir oyun, dışarıdan bakıldığından sırada bir RTS gibi görünse de, aslında çok daha fazlasına sahip. Ancak oyunun detaylı bir anlatımından önce sistem ihtiyaçlarını gözden geçirelim. Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanan oyun en az Pentium-133 işlemci, 24 MB RAM, 2 MB grafik kartı, en az 4X hızlı bir CD-ROM sürücü ve yaklaşık 85 MB kadar boş Hard Disk alanına ihtiyaç duyuyor. Tabii bu minimum sistem, daha fazla RAM ve daha güçlü bir işlemci kullanmak, özellikle büyük savaş sahnelerinde oyun hızının düşmesini engelleyecek ve işinizi kolaylaştıracaktır. Oyun tamamen mouse ile oynanıyor, ancak her benzer oyunda olduğu gibi burada da klavyeyi kullanarak işleri hızlandırmak mümkün. Oyunu tür olarak inceleyeceğiz iki farklı yönü olduğunu görüyoruz. Üs kurma ve güç oluşturma kısmı, yani ekonomik aktivite tam bir Settlers kopyası, eğer Settlers oynadığınızda burada fazla zorluk çekmeyeceksiniz. Savaş ise bilinen strateji oyunlarını çağrıştırır, tek tek askerlerle değil de birliklerle oynamaya ve onları çeşitli formasyonlara sokma gibi detayların eklenmesiyle daha karışık ve ciddi bir hal almış.

### Hazine Sandıkları

Oyunu senaryoya uygun bir biçimde Campaign modunda oynayabilir, ya da tek görevler oynayabilirsiniz. Ne şekilde oynarsınız oynayın, savaş kazanabilmek için güçlü bir orduya ve keskin bir taktik zekaya sahip olmanız gereklidir. Taktik zeka olayı size kalmış bir şey tabii, fakat ordu kurmak konusunda belki yardımçı olabilirim. K&M oynarken düzenli ve güçlü bir orduya sahip olmanın anahtarı ana üssünüzün alt yapısının sağlam olmasıdır. Köylüleriniz aşıktan sinekler gibi düşerken savaş alanında zafer kazanmayı umuyorsanız gidip kafanızı duvara vurun, belki iyi gelir. Oyunun belirgin bir Settlers yapısına sahip olduğunu söylemiştim, onu oynamamış olanlar için temel olarak işleyiş tarzını özetleyelim. Öncelikle köylüleriniz üzerinde doğrudan bir hakimiyetiniz yok, o an neyin öncelikli olduğunu düşünüyorlarsa o işe yönelikler. Yani karnını doyurmaya giden bir adama işinin başına dönmesini söylemenin imkanı yok, hem zaten bilirsınız ki aç ayı oynamaz. İkincisi üretilen her ürün tüketilmek için belli bir işlemenden geçirilmeli ve



LEVEL

sonra da ilgili yere taşınmalıdır. Burada dağıtımda önceliğin nereye ve rileceğini belirleme imkanınız var, fakat elde olan iş gücü bu dağıtımları etkileyecektir. Şimdi, ana üniteler bir göz atalım. Temel binanız bir Storehouse, burası tüm malzemenin toplandığı depo. Diğer önemli bina ise Schoolhouse, burası ise gereken sivil elemanların üretildiği yer. Genel hizmetlerde çalışan iki tür elemana sahipsiniz, Serf ve Laborer. Serf denen elemanların tüm işi taşımak, binalar ve üniteler arasında iletişimini sağladıkları söylenebilir. Bu elemanlardan ne kadar fazla varsa, malların nakli o denli hızlı olur. Ancak maliyetleri ucuz olmasına rağmen, Serfler ekonominiz'e bir hayli yük bindirebilir, çünkü yaşamak için yemeğe ihtiyaçları var. Ayrıca binaları yolla birbirine bağlamazsanız bu adamlar işlerini yapamıyorlar. Yol yapmak ise taş ve zaman gerektiriyor. Diğer önemli birim ise Laborer, yani işçileriniz. Bu elemanlar her türlü inşaat işini üstleniyorlar, ancak devamlı olarak Serfler tarafından onlara malzeme getirilmesi gereklidir. Eğer işçilerinizin durmuş taş hayali kurduğunu görürseniz, bunun anlamını iş için taşa ihtiyaçları olduğunu anlıyor. Yoksa hiçbiri "Bir taşım olsa da başıma çalsam!" diye düşünmüyorum. Burada dikkat etmeniz gereken husus inşaat emirlerinin hepsini aynı anda vermemektir, çünkü işi sırasıyla yapmamak ve size zaman kaybettiriyorlar. Mesela aynı anda dört bina ve bunları bağlayan yolları sipariş ederseniz işi bitirmeleri bir ömrü sürebilir. Sabır olun ve her seferinde birden fazla bina yapmayı bırakın. Tabii hemen ardından bu binayı geniş bir yolla ana komplekse bağlamayı da ihmal etmeyin. Binayı yaptırdınız, şimdi içine bir adam koyma lazımdır. Yapığınız her bina çalışmak için belli bir meslek grubundan adama ihtiyaç duyuyor, mesela her Farm (çiftlik) için bir adet Farmer (çiftçi) ve en az onaltı karelik bir alanı kaplayan bir

Field (tarla) gerekir. Bütün bu elemanları okulda üretirsiniz ve onları da boş duran ilgili binaya gidip yerleştirler, sonra da işlerine başlarlar

### Sarap ve Sosis

Köyünüzde yaşayan her insan karnını doyurmak zorundadır, bunun için bolca ekmek, şarap ve sosis tüketmeniz gereklidir. Bunlar tipik Orta Çağ yiyecekleri olup, o dönemde dengesiz beslenmeden dolayı ölümlerin ayyuka gitmasına şansmamak gereklidir. Her köylü açlığından enerjisi düşmeye başlayacaktır, bunun üzerine işlerini bırakıp Inn (han) denen mekana doğru yola koyulurlar. Büyük bir kasabanın ihtiyacına en az üç Inn cevap verebilir, üstelik herbiri farklı bir yerde olmalıdır ki ulaşım mümkün olsun. Burada bir nokta daha dikkatinizi çekecektir. Her bina ilgili olduğu yere yakın yapılmak zorundadır, eğer çiftçinin tarlasını hem evinin önüne değil de haritanın öbür ucuna yaparsanız ilgilenemez bile. Aynı şekilde değirmen çiftliği, fırına ve depoya yakın olmalı, mümkünse doğrudan yolla bağlanmalıdır. Taş usta kayalıkların yakınına yerleşmeli, keresteci ve ormancı hem birbirlerine, hem de ağaçlara yakın olmalıdır. Bu sayede Serfleriniz kafaları karışmadan taşımayı yapabilecekler, her bina gereken malzemeye kavuşabilecektir. Doğrusu bu tür bir yapılanma her ne kadar oyuncunun sırtındaki yük azaltsa da, elemanların yapay zekasındaki tipik düşünlük çok ince bir planlama gerektiriyor. Üstelik uzun vadede sıkıcı olabilir, çünkü oturup işleri seyretmekten başka birsey yapmaz hale gelirsiniz. Neyse, eğer hangi binaya ne tip adam gerektiğini bilemiyorsanız, o zaman binaya tıkladığınızda çıkan seçenekle bir bakın. Oradaki minik eleman resmi size gereklilik sağlayacaktır. Ayrıca abaküs resmi bulunan tuşa bastığınızda gelen menü sizinle tüm elemanların de-

tayı bir dökümünü verecektir. Üretimde neye ihtiyacınız olduğunu anlamak için biraz mantık kullanmak yeterli, deri zırh için tabaklanmış deriye, bunun için ise domuz çiftliği ve dericiye ihtiyacınız olduğunu farkedeceksiniz. Deri zırhlar ise pek çok askeri birim için gereklidir.

### Kılıç ve Balta



Askeri birimler ise şatodan üretilebilirler. Serfleriniz depoda toplanan silah ve zırhlardan bir kısmını alıp şatoya taşırlar, size düşen okul binasında bu silahları kullanacak Recruit (asker adayı) üretmektir. Recruit denen eleman okul binasından çıkışınca, eğer savunma kulesi gibi bir yerde ihtiyaç yoksa, derhal şatoya girer. Şatoya tıkladığınız zaman cephanec ve eleman stoğunu göreceksiniz, bunun altında tüm askeri



birimlerin bir listesi var. Belli birimler bellı donanımlara ihtiyaç duyuyorlar, mesela elinizde bir yay, bir deri zırh ve bir Recruit varsa, derhal bir okçu üretebilirsiniz. Ote yandan biraz odunla bol balta üretebilir ve sonuçta Militia denen elemanlarından kurulu büyük bir güçe kavuşabilirsiniz. Ne var ki, bu oyunda sayı çokluğu bir avantaj değil, en azından sizin için. Şimdi gelelim birliklere, eğer şatonun önde başka asker yoksa, ilk çıkan ele-

man derhal sancak açar ve aynı türden diğer elemanlar bu sancığın altında toplanıp bir birlük oluştururlar. Aynı türden iki birlüğü birleştirme ya da ayırmaya imkânı her zaman sahipsiniz. Her birlük toplu bir biçimde hareket eder, bellı formasyonları vardır ve savaşta buna göre davranışlar. Bunun dışında askerlerinizin de tıpkı diğerleri gibi karınlarını doyurması gereklidir, bu sayede yaralar iyileşebilir ve siz de boşuna adam kaybetmemiş olursunuz. Fakat onlar savaşçı bırakıp hana gidemeyecekleri için, Serfler tarafından ikmal edilmeleri gereklidir. Bunun için birlük komanda panelindeki çatal-bıçak resmine basmalı, böylece ikmal işlemeni başlatmalısınız. Ancak unutmayın, Serfleriniz askerleri beslerken başka bir işe uğraşamazlar, yani buradı da zamanlama oldukça önemli.

### **Haydi Çocuklar Savaşa!**

Evet, ordumuzu kurduk, donattık, doyurduk, şimdi sıra geldi savaşmaya. Her birlük farklı bir kapasitededir unutmayın, okcuları yakın dövüse sokmamak, süvarileri mızraklı askerlerle yüz göz etmemek, savun-

ma yaparken yükseklerde bulunmak, düşmana her zaman cepheden değil, aynı anda kanatlardan da saldırılacak, yedek birlikleri hazır tutmak, zayıflayanları geri çekip dinlendirmek gibi konulara değinmişiyorum bile. Eğer bu konularda bilgi sahibi değilseniz hayatınızda satranç dahil hiç strateji oyunu oynamamışınız demektir.

Burada dikkat edilecek bir başka konu birliklerin boyutu, büyük birlikler zor erir belki, ama onlara manevra yaptmak da bir o kadar zordur. Bu oyunda manevra kabiliyeti büyük önem taşımaktadır. Adamların donebileceği sekiz ana yön var ve bu biraz zaman alıyor. Eğer düşman baktıkları yönden geliyorsa ve sıkı bir okçu desteginiz varsa, o zaman adamlarınıza dümndüz saldırmanızı emredilebilirsiniz. Derhal "Yallah Tazyik" moduna girecek, bir müddet deli dana gibi koşturacaklardır, eğer düşmana denk gelirlerse tam gaz dalarlar, gelmezlerse şaşkınlık bir biçimde durup beklerler. Bu saldırının iyi yanı safların fazla bozulmaması, kötü yanı ise düşmanı iskalama ihtiyamının bulunmasıdır. Hedef gösterip saldırtırsanız, o zaman saflar karışır ve manevra yaptmak zorlaşır, üstelik bir defa yakın dönüş başladığında adamlarınıza yeni bir emir vermeniz mümkün olmuyor. Size tavsiyem ana saldırının önce haritayı tarayıp alternatif yaklaşma rotaları saptamanız, savaş alanında farklı birlükleri konumlandırmak için zaman kazanmanızdır. Bu oyunda siz mağlup tarafı kumanda ettiğiniz için genellikle sayı üstünlüğe sahip değilsiniz, eğer dümndüz dalmayı denerseniz tek çatışma bile kazanamazsınız. Karşı tarafı yenmenin tek yolu elinizdeki en iyi biçimde kullanmak, bunu da ancak stratejik dehanızla çözülebilirsiniz.

### **Zafer Bizimdir!**

Knights & Merchants ilginç bir oyun, başarılı bir ekonomik yapı oluşturmak, ayrıca stratejik açıdan hayatı yapmamak sorundasınız. Bu ha-



liley üç tankla üç bastığınız geyik stratejilerden çok daha derin bir oyun olduğunu ortaya koyuyor. Ancak kusursuz değil, mesela işçilerin düzenli bir çalışma sergilememesi işinizi zorlaştırıyor. Ayrıca üzerlerinde hiçbir kontrolünüz olmaması sizin bir komandan olarak neredeyse devreden çıkartıyor. Bunun dışında denge bir biçimde kasaba kurmak hayli zor, en azından her binanın etki alanını belirten bir göstergे olması gerekiyor. Oysa bu hal ile tamamen tahmin yürütmeniz gerekiyor. Bu nedenle savaşlarda da etkiniz hemen hemen sadece çatışma başlayana dek olan süreyle sınırlı, eriyen bir birligé çekilmelerini emredememek büyük bir saçılım! Ayrıca manevra yapurma işine çok önem vermişler, nedir bu yahu, altı üstü yirmi tane okçu, kolordu mu yönetiyoruz? Grafikler fena değil, animasyonlar da öyle, sadece savaşta ölenlerin elektrik çarpması gibi iskeletlerinin görünmesi ve ortadan kaybolmaları garip mi gitti? Ses ve müziğe gelince, bir müddet sonra sıkıntı verecek kadar çok kendilerini tekrarlıyorlar denedebilir. Aynı şey görevler için de geçerli, oldukça zor olmaları bir yana, beşinci görev civarında kasaba kurmak ve haritayı temizlemek sıkıntı vermeye başlıyor. Oyunda belirgin bir atmosfer eksikliği olduğunu söyleyebilirim. Yine de oynanabilir bir oyun bu, eğer Settlers ve Warcraft karışımı birşeyler ariyorsanz bir bakmaktan zarar gelmez.

## **Knights and Merchants**

**YAZAR :** War Lord  
**SİSTEM :** Windows 95  
**İŞLEMCI :** Pentium 33  
**RAM :** 24 MB

**DESTEKLENENLER :**  3Dfx  D3D  Joystick

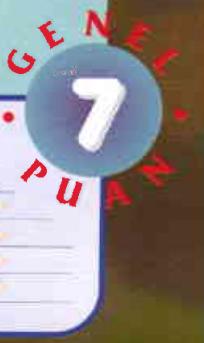
**I-Magic /Real Time Strateji / 1 CD**

**HD Alanı :** 85 MB  
**CD-ROM :** 4 Hızlı  
**MULTIPLAYER :** Var

**GRAFİK**  
**SES/MÜZİK**  
**ATMOSFER**  
**OYNANABILIRLİK :**

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

**LEVEL CD :**



# KLINGON Honor Guard

## MANYAK AROMALI SAVAŞÇILARI

**Ö**büm, tarkindayım başlık biraz tuhaf oldu ama, doğrusu Klingon deyince aklıma hemen bu geliniyor. Ashında ben eskiden beri Star Wars evrenini daha mantıklı bulmuşum, Star Trek dünyaları ise bana biraz fazla sentetik gelmiştir. Yani boyuna avuçlarını ovaşturan pıtı ve paragoz Ferengiler, devamlı

dan oluşuyor, ama gezeğene baskın yapmak için gemi kaptanı ve doktor gönderiliyor, bunun neresi mantık! Hmm, belki de mürettebat kaptanından kurtulmaya uğraşıyordur, fakat şurası kesin ki heriflerde esek şansı var, çünkü her defasında donmayı başarıyorlar.

### Klingonlar Zeka Kaldırmasız!

Evet, aklınızda bulunsun, asla bir Klingon'a şaka yapmayın, hele de el şakası, çünkü herifler hiç anlamıyor! Neyse, geçmişte yapılan Star Trek oyuntarına baktığınız zaman görüyün ki, isterSENTİZ HİC BAKMAYALIM, BİLMEM ANLATABİLDİM MI? Şimdi kötü anırlarla uğraşmayı bırakıp eldekiyle ilgilenelim. Elendim, MicroProse programcılar yeni çıkan ve hayatı övgü toplayan Unreal engine ile bir Star Trek oyunu yapmışlar. Şimdi burada anahtar kelime "Unreal", nedenne gelince, eğer bir oyun bu engine üzerine kuruluysa bilin ki çalışmak için abartı bir sisteme ihtiyaç duyacaktır. KHG için de durum farklı değil tabii, minimum Pentium 166 işlemci, 3Dfx ekran kartı, 32 MB RAM, 300 MB kadar boş HDD alanı ve 8X CD-ROM istiyor. Fakat böyle bir sistemle sadece oyunu oynadığınızı zannedersiniz. Çünkü önenilen sistem P-2 serisi bir işlemci (Dikkat! Kesinlikle Celeron değil!), 128 MB RAM ve şöyle sağlam bir Voodoo 2 ya da o tarz bir 3D grafik hızlandırıcı ekran kartı. Tabii şimdi bazalarınız bende hepsi var diye sınıtıyor olabilir, fakat iş bunuyla kalıyor! Burada kullanılan Unreal engine kodu oldukça karışık bir versiyon ve çalışacağı sistemleri genelde pek begenmeyecekler. Mesela 3D kartınızın sürücülerini bir an tanıvip, daha sonra reddedebilir! Yani sisteminiz supersonik olsa bile, yine de bu oyunu çalıştırılabılır anlamına gelmiyor, bir hayli uğraşmak zorunda kalabilirsiniz.

"Hmmm, mantıksız!" dierek ortada dolanan Vulcanlar, her gördüğü hareketli nesneyi hedef kabul eden Romulanlar ya da namus ve şeref tımsalı (!) insanlar bana biraz komik geliyor. Hele Klingonlar, antik Viking vahşicilerinin uzaydaki karikattürü diyebileceğim bu heriflerin nasıl olup da öyle üstün bir teknolojye kavuşuklarını bir türlü anlamıyorum. Tabii bu Star Trek filmlerini sevmemiğim anlamına gelmez, fakat çocukluğumdan beri bu filmleri hep biraz sırtarak seyretemiştim. Hele Kaptan Kirk ve onun gerçek ötesi idealizmi beni hep eğlendirmiştir. Ama sonucta tüm bunlar bilimkurgu tabii ve ne denli mantıklı olmalar beklenenbilir ki? Yani koca Enterprise yüzlerce kişilik mürettebat taşıyor, bunların yarısı eğitimli komandolar-

Sistem olayına böyle baktıktan sonra geldik konuya, evet oyuncun bir konusu var ve siz diyar diyar dolaşırak yıldızların arasında. Siz genç, karayüz, bağınyanık bir Klingon delikanlısı olarak imparatorun muhafiz alayına katılmak üzere kalkıp büyük şehre geliyorsunuz. IsterSENİZ diş karakter olarak da oyнayabiliyoruz fakat seslendirme dışında degişen birşey olmuyor. Neyse, sila hasreti zaten yüreğinize vurmus, memleket özlemiyle yanar olmuşsunuz. Yine birgün böyle hem Holodeck doğus eğitimi yapıyor, hem de "Utan yüzbaşıdan bir izin alıp memlekete gitsem de, hem anamı hem de yavuklumu görem!" diye düşünürken, eğitim şakadanak yanında kesiliyor. Ne oluyor demeye kalmadan komutan siz arayıp kötü haber veriyor. Hiyarın biri konsey salonunda bomba patlatmanın iyi bir fikir olduğunu düşündür, işin kötüsü bir de kalkıp bu fikri uygulamaya koymuştur. Fakat Klingonlar esek şakalarına alerjik olduğundan, pek çok konsey üyesi bu alerjiye bağlı olarak ölmüş, imparator ise olayı üzüne alıp kendini çok fena tribe vermişdir. Tabii koca muhaliz alayındaki tek salak siz olduğunuzdan herkes izin alıp töymüş, haliyle giđip bu şakabaz amcaları yakalamaya görevi de sizde patlamıştır.

Komutan size "Yavrum bir zahmet şu kötü çocukların yakala getir, o potürülü kafalarına birer şapık atalım, görsünler esek şakası neymiş" diyeince, siz de mecburen başkent sokaklarında deli danalar gibi kostüür adam avlamaya başlaysınız. Ama ne reden bileceksiniz ki: "Kösedeki markete varamadan tutar getiririm," diye peşine takıldığınız adamlar sizin dört döndürecek! Bilseydiniz şüphesiz revire doğru arazi olurdunuz bir inceden:





### Klingonlar Oyunu!

İşte oyunun ilk iki bölümü böyle, şimdiki bu iki bölümdeki grafiklere ve seviye tasarımlına bakarak tüm oyun hakkında karar vermeye kalkarsanız çok yarlısınız. Çünkü bu iki bölüm her açıdan tam anlamıyla bir fiasco, insan acaba bunları tasarlayan kör müdüdü diye düşünüyor. Ne var ki ikinci bölümde sona işler değişiyor, etraf zengin renkler ve filmlerden asına olduğunuz mimari yapılarla zengin bir hal alıyor. Maceranız sizin türün mekanlara taşıyor, bir hapishane gezegeni, bir Andorian kaçakçı gemisi, bir Klingon savaş kruvazörü ve daha nice. Hapishane gezegeninde bir ayaklanmanın tam ortasına düşüyor, yaşayan karmaşa kendinizi sağlamlaştırın. Kaçakçı gemisine sizdiktan bir süre sonra varlığınız tespit ediliyor, yapılan anonsla birlikte bir sürü savaşçı bulunduğuğunuz alanına ışınanız sizi kışırıyor. Savaş kruvazöründe uzay kıyafeti ve manyetik botları donanıp haya kılıdından dışarı çıkıyor, uzaya savunma tıhlaklarını gözle alarak geminin dış yüzeyinde dolayısınız. Hatta kaptan köprüsüne kadar gidip ön pencerelerden içinde dolanın tipleri gözlemek bile mümkün. İşte KHG bu denli detaylı ve geniş bölüm tasarımlarına sahip bir oyun. Aynen şeş karakterlerin yapıy zekaları ve genel tayırları için de geçerli, savaş olmayan yerlerde tipler günlük işleriyle uğraşıyorlar. Savaşta ise bambaska güzellikler, her ne kadar çeşitli olarak fazla olmasalar bile farklılıklarla

karşılaştırmış. Her düşmanın ise farklı doğası teknikleri var. Mesela bir Klingon savaşçı uzun menzilde Disruptor Rifle ile ateş açıyor, ancak yakın mesafeye girince derhal kılıç çekiyor ve ince kesim içinde ne denli ustalık olduğunu kanıtlıyor.

### Klingonlar Düzenlenen Kıskaclı Taktikler!

Oyunda kullanılan silahlارın bazıları filmlerden tanık gelecektir. Mesela Klingon savaş bıçağı, bunu hem savurabilir, hem de sessizce yaklaştığınız fırlatıp bir düşmanın sırtına gömebilirsiniz, somuc hızlı ve sessiz ahrir. Diğer silahlar ise çeşitli uzun menzilli alet edevatları ve bir Klingon kılıçından ibaret. Genel olarak görsel eleklər için tek söz söylenebilir, adamlar Unreal engine ile yapılabileceklerin sınırları zorlamışlar. Ancak tabii bu efektlerin hemen hepsi 3Dfx ya da PowerVR çipseti bir grafik hızlandırıcı kartıyla görülebilirsiniz. Grafiklerin yanında ses efektleri ve müzikler için de söylemeyecek fazla bir söz yok, fakat bence en güzel karakterlerin Duke Nukem kadar olmasa bile geveze olması.

"Ah, su göğsüne saplı olan benim birliğim mi?" genel gevezeliklerinin tahtı bir örnek! Bunu yanında oyununda kullanabileceğiniz ilginç malzemeler de mevcut. Mesela bir haberleşme cihazı bir defaya mahsus olmak üzere yanınızda iki yardımcı Klingon savaşçı isimləyabiliyor, cassus kameralar yerfaşirebiliyoruz, hatta Power Armor bulup giymek bile mümkün!

### Klingonlar Aslandı, Kapıldı!

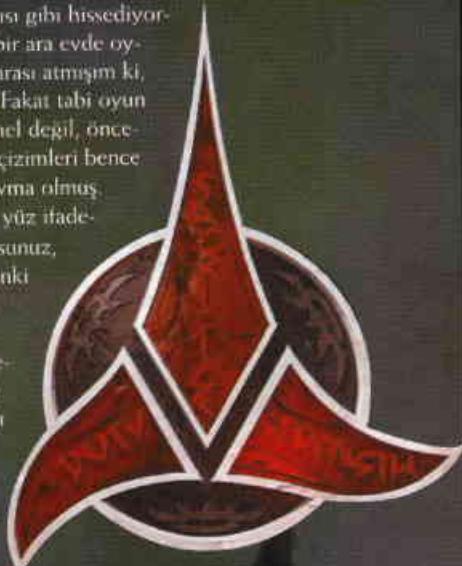
Oyunun atmosferinin ne denli baba olduğundan söz ettik durduk,

bir süre sonra geriye kendi kendini bir Klingon savaşacı gibi hissediyorsunuz. Hatta ben bir ara evde oynarken bir savaş narasi atmışım ki, yok böyle bir şey! Fakat tabii oyun tamamen mükemmel değil, öncelikle karakterlerin çizimleri bence bir hayli baştan savma olmuş. Tamam, berillerin yüz ifadelerini bile görüyorsunuz, ancak gövdeleri sanki kütü gibi çizilmiş. Unreal oynarken karşılaşığınız tiplerin yanında zavallı Klingon savaşçıları karton kutu yuttum gibi kalyorlar. Ayrıca etrafıta hiç Federasyon tiplemesi göremezdin, büyük bir eksiklik, hele insanların her halta burnunu soktuğunu düşünürsek, böyle büyük çaplı bir komplonun dışında kalabileceklerini düşünmek saflik olur! Bunun dışında başta bahsettiğimiz kurulum problemleri ve oyun esnasında karşılaşabileceğiniz sınırlı bozucu program hataları da mevcut. Ayrıca oyun ücretsiz yere iki diske yayılmış.

Kurulum esnasında gerekli tüm dosyalar HDD üzerine atılıyor, ikinci CD ise sadece müzikleri ve aralarını içermektedir.

Kaldı ki bu aralar sahneler de bence öyle çok muhtesem sayılmazlar, neysse en azından briefing veriliyor. Multiplayer olayına gelince, bu Unreal engine ve dolayısıyla

KHG'nın en zayıf noktasi, bilgisayara karşı Bot-Match yapabiliyoruz ancak Net üzerindeki oyunlar sadece kağıt üzerinde kalıyor. Bu yüzden bu oyun aslen tek kişilik bir macera olarak kalımıya mahkum. Tüm bunlardan sonra olayı toplamak gereksiz sunu söyleyebiliriz, eğer Star Trek ve FPS ilgimizi çeken iki konuya, bu oyunu kaçırın. Çünkü bu oyun aslında sizin uzun zamandır beklediğiniz maceranın ta kendisi!



### Klingon Honor Guard

Micro Prose /FPS / 1 CD

**YAZAR**: Mad Dog  
**SİSTEM**: Windows 95  
**İŞLEMCI**: Pentium 166  
**RAM**: 32 MB

**HD Alanı**: 300 MB  
**CD-ROM**: 8 Hızlı  
**MULTIPLAYER**: 16 Kişi

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

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

GENEL  
PUAN  
8

# LODE RUNNER 2

## Eskinin Geri Dönüşü



**I**lk bilgisayarıma aldığında oynadığım oyunlardan biri Lode Runner. İki boyutlu ortamda geçen, zekâmın ve hızın önemli rol oynadığı bir oyundu. Grafikler ve ses kötü olmasına rağmen saatlerce başından kalkmadığımı hatırlıyorum. Devamı ne zaman yapılacak diye beklerken, nihayet oyun üreticilerinin aklına geldi ve devamı piyasaya çıktı. Grafik ve ses, ilk oyuna göre teknolojinin oyun sektöründeki ilerleyişine ayak uydurmuş bir biçimde karşımıza çıkıyor. Son derece düzgün hazırlanmış grafikler insan oyunun başında tutmayı çok iyi beceriyor. Ses efektleri, oyuncun gerilimini artırıp, ürkütücü yanını ortaya çıkarıyor. Lode Runner 2'nin oynamış birincisi ile aynı tarzda, atıtları toplayıp çıkış kapısının açmaya, küteleri yok edip yol açmaya çalışıyorsunuz. Fakat bu sefer iki boyutlu ortamda değil, üç boyutlu sunasınız. İşler biraz daha karışabilir, kendinizi bir anda çıkmaz sokakta gibi hissedebilirsiniz. Zekânın hakim olduğu bir oyun olduğu için adımlarınızı düşünerek atmanız gerekiyor. Hız olayı da gözardı edilmemiş, her bölümün sonunda bir

hız karşılaştırma yapılmıyor. Rekora imza atmanız mümkün olacaktır.

Ek olarak programcı amcamlar oyun editörü de koymuşlar. Kendi mekanınızı oluşturabilirsiniz. Bunları oyun içinde dahil edebilirsiniz. Kendi ortamınızı kolaylıkla yaratıbilmeniz için elliinden geçmiş yapmışlar. Başarılı olmuşlar mı, bunun kararını siz verin.

Normal sayılacak bir menü yapılmış, Load ve Save olaylarının bulunması bence son derece iyi. Bu türdeki oyunlar için gerekli bir opsiyon. Lafta fazla uzatmadan menüye bir göz atalım.

### Menü lüfen

*Kiremitte bahik*

*Pathican kızartma*

*Etli mantı.....*

**Single Player:** Evinizde bilgisayarınızın başına çekilip rafatça oynayın, kimse sizi rahatsız etmesin. Tekli oynama seçeneğiniz sayesinde bunu yapabilirsiniz. Lode Runner 2 ile başbaşasınız, işıkları kapatıp tadını çıkartın.

★ **New:** Yeni oyuna başlayabilirsiniz.

★ **Load:** Daha önce kaydettığınız yere direkt ulaşmanızı sağlar. Load menüsü karşınıza Windows Browser gibi çıkıyor, kaydettiğiniz yeri belirleyin.

**Multi player:** Arkadaşlarınıza karşı Network veya Internet ortamında oynayabilirsiniz (Fazla sınırlı yapmayınız).

**Credits:** Oyunu hazırlayan şahısların isimlerini oyun atmosferi içerisinde görebilirsiniz.

**Quit:** Windows ekranına dönüş Single Player'dan yeni oyuna

başladınız, bundan sonra karşınıza çıkacaklara da bir göz atalım.

Ekranın üst yarısını kaplayan bölüm, oyunda karşınıza çıkacak işaretler ve kullanacağınız objeler hakkında bilgi veriyor. Sağ tarafta isim yeriniz, cinsiyetiniz (her oyunu erkekler oynayacak diye bir kural yok ki) ve renginiz. Sol tarafta oynayacağınız ana bölüm ve alt tabakası gösteriliyor, bunların hemen atındakı seçenekten oynamak istediginiz yeri belirleyebirisiniz. En alta da başlatma var.

Oyundaki ekstralara da bir bakalım.

### Düğmeler

**Kuru kafa:** Bahçelama atlamayağınız bir yer. Bunu görürseniz ölümle atlamanızı önereniz demektir.

**Paralel iki çizgi:** Bakalım kollarınız siz götürecek kadar kuvvetli mi? Karşınızda tutunabilecek bir ip olduğunu belirtir.

**Çember içi daire:** (Hedef gösteresine benzeyen) Düşeceğiniz ayakla basılı sağlam yeri belirtir, ama atlarken dikkat edin, hiçbir yere gidemeyeceğiniz dört tarafta kapalı bir yer olması.

**Enerji alanı:** Karşınıza bu çıkın yorsa, bundan daha ileri gidemiyorsunuz demektir. Israrla geçmeye çalışmak zaman kaybına yol açar, inat etmemeyiniz. Bazı yerlerde aşağı düşmenizi de engeller.

### Toplanacaklar

**Altın obje:** Bunu mutlaka almalısınız, bunların hepsini almak zorundasınız, yoksa çıkış kapısı açılmaz.

**Şekilleri para, küp, külçe, küre şeklinde olabilir (Bariz göze çarpıyorlar). No panic!**

**Rekli top:** Dokunan nöbetçiyi yok eder, size bir şey olmuyor.

**Şeffaf adam:** Nesnelerin içinden geçme özelliğini kazanırsınız, belli bir süresi var.

**Sarı adam:** Bir hak kazandırır.

**Saat:** Dokunan nöbetçiyi birkaç



saniye hareketsiz kılın. Sizi de !!

**Mayın:** Kullandığınızda yanısı zemine gömültüyor. Üzerine basanın etlerini duvardan jiletle kazılar.

**Şekil değiştiren adamlar:** Sizi bir süreliğine blok haline dönüştürür.

### Açıclar ve patlayıcılar

**Küçük anahtar:** Kapalı objeleri aktif hale getirir. Tam tersi de olur.

**Büyük anahtar:** Zaman ayarlı açıcılar. Bastıktan sonra hızlı olmanızı tavsiye ederim.

**Kırmızı bar:** Üzerinden geçerseniz bağlı olduğu bombayı patlata.

**Yok olan taşlar:** Üzerinde fazla kalmanızı tavsiye etmem. Uzayın (tabii oynadığınız bölümde varsa) dibini boyplayabırısınız.

**Görünmezlik odaları:** Buraya daldığınızda siz dahil kimse sizi göremez. Neden bunlardan her bölümde yok acaba?

**Patlayıcılar:** 7 çeşit patlayıcı var ve her biri farklı şekillere sahip. Düz çizgi şeklinde, dört yöne doğru, altı yöne doğru ve küre şeklinde bir patlama gibi çeşitli patlama şekillerinde olan patlayıcılar mevcut. Bunların şekilleri de birbirinden farklı, böylece kolaylıkla ayırt edebilirsiniz. Unutmadan kırmızı renkli bombalar 5 adet içeriyor, bunlardan görürseniz almayı ihmal etmeyin...



### Nöbetçiler

**Mavi nöbetçi:** Belirli bir yörükgesi vardır, orada gezinir durur, başka bir işe yaramaz. Zamanınızı ayarlayıp yanından geçin.

**Kırmızı nöbetçi:** Bölgesine girmeden size dokunmaz. Girdiğinizde de oradan çıkışa kadar peşinizi bırakmaz.

**Siyah nöbetçi:** Bunların olduğu bölümde çok dikkatli olunuz. Oyun başlar başlamaz peşinize takılıyolar. Sizi yakalayıp yok etmeye and içmiş kişiler bunlar. Fazla yaklaşma yarınız.

### Oyun tuşları :

Oyun 3 boyutlu bir alanda geçtiği için, hareket tuşlarını ona göre ayarlamıştır. İlk başlarda biraz zorlananız da sonrasında alıştıyorsunuz.

Oyunun düzlemine göre (kuzey yukarısı ise)

**Pad 7:** Kuzeybatı

**Pad 9:** Kuzey doğu

**Pad 1:** Güneybatı

**Pad 3:** Güneydoğu

**Q:** Önündeki blokları bir süreliğine yok etmenizi sağlar.

**Tab:** Kullanmak istediğiniz bombayı değiştirir.

**Ctrl:** Bombayı bırakır.

**Shift:** Tutundığınız ipten kendinizi bırakmanızı sağlar.

**Space:** Elinizdeki nesneyi kullanmanızı sağlar.

**Pad 0:** Kullanacağınız nesneyi al-

maya veya bırakmaya yarar.

**X:** Kendini imha etme butonu (Baktınız, sıkışık kaldınız, bunu kullanmanız tavsiye edilir).

Oyun beş ana bölümden oluşuyor. Her bölüm içinde 19 ile 25 arası farklı mekan var. Zorluk dereceleri ilerledikçe artmamış, bazıları size çok kolay gelirken, bazılarında çok zorlanabilirsiniz. Bunun kişiden kişiye değişeceğini sanıyorum.

**Mana world:** Tarih öncesi bir mekandaymışsınız gibi hissedeceğiniz bir bölüm. Müzikler epey hoş ve eskileri anımsatıyor insana. En sevdigim yerlerden biri, orta düzeyde bir bölüm.

**Gear world:** Mekanik bir ortam. İlk başta kendinizi bir saat içinde zannedebilirsiniz. Bana göre en zor bölümdeki biri.

**Wacky world:** Myun dünyasına bir yolculuk, sanki her yer oyuncak hamurundan yapılmış. Zorluk derecesi orta düzey.

**Jungle world:** Bilinmeyen bir ormanın derinlikleri. Kolay bulmacalar en çok olan bölüm.

**Tutorial:** Oyunu tanımanız için gerekli, ugramadan etmeyin...

Eğer zeka oyunlarından hoşlanırsınız veya kafanızı biraz dağıtmak istiyorsanız, bu oyun sizin için biçilmiş kaftan. Oynamanızda yarar var.

HE

GENEL  
PUAN

8

## LODE RUNNER

I-Magic /Real Time Strateji / 1 CD

YAZAR	Sinan Alımcı	HD Alanı	50/210 MB	GRAFİK :	*****
SİSTEM	Windows 95	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK :	*****
İŞLEMCI	Pentium 75/333	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER :	*****
RAM	16/64 MB			OYNANABILİRLİK :	*****
DESTEKLЕНENLER : <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> D3D <input type="checkbox"/> Joystick					LEVEL CD :





**H**ollywood acaip bir yer, ama zaten tüm Amerika için rahatlıkla aynı şey söylenebilir. Daha fazla para kazanma fırsatını asla kaçırılmıyorlar, yapdan işin kalitesi ya da içeriği pek önemli değil, sonucta para gelsin de nereden gelirse gelsin. Bu yüzden zirt pırt acaip acaip filmler yapıyorlar ve bunları sadece kendi halklarına değil tüm dünyaya kâkalamaya çalışıyorlar. Tabii iş filmle bitse iyi, özellikle son zamanlarda PC oyunları piyasasındaki gelişmeyi gördüler ve minik beyinlerine yeni bir tükür geldi. Neden çok tutulan filmlerin oyunlarını yapmuyorlardı? Tabii aynı şey oyunların filmini yapmak için de gecerli olabilirdi. Sonucta ortaya özel eylemler açısından harika, içecek olarak ise kullanılan tuvalet kağıdından daha değeriz filmler çıkmaya başladı. Filmden oyun yapmaya gelince çok fazla örneği yok, ortada herhangi bir karakterin yeteneklerine ve abartılı bir kimliğine sahip, tabii oyun boyunca minimum kıyafetle dolasıyor. Ote yandan diğer karakter olan

konu seqmeler, kimbilir? İşte size bir film, The Fifth Element, seyrettimi mi bilmem, fakat bence yapılmış en klüse, en abuk, en geyik bilimkurgu filmlerinden biriydi, tabii görsel efekt-

# Maksat Macera Olsun!

**Cin Ali Danışayı  
Koruyuyod!**

ler harika, fakat uzun vadede bu ancak insanın gözünde sigara söndürmesi kadar zevkli olmaya başlıyor. Kuru kuruya görsel hilelerle dolu bir sürü film seyretmektense, Darth Vader'in bir amiralini daha bogmasının seyretmeyi tercih ederim, tabii söz konusu amiral ben olmadigim sürece!

## Leeloo ve Dallas

The Fifth Element bence tipik bir çıkış filimiymi, ama neyin çıkış? Yönetmen Luc Besson amcam filmde başrolü oynayan hatunu büyük bir ihtimalle "Kaçma gel, seni ünlü yapacam kız!" deyu kandırılmış, sonucta piyasaya yeni bir tipin katılması amaçlanmış, tabii filmin tutkala ihtiyacı var ki perdeye yapışan! Kim o tutkal, Bruce Willis tabii, sahnenin çoğulluk onu görmek için gitmiştir sinemaya, yani tutkal işe yaramış. Fakat gelgelelim oyunda Bruce Willis'in sıfatını görmek pek mümkün olmuyor, herhalde yüzü daha fazla eskimesin diye kapris yapıp kendi rol aldığı sahnelerin kullanılmasını engellemiş. Fakat Leeloo için aynı şey geçerli değil, onun yer almazı ara sahne ve bölüm yok gibi birşey, hatta oyun bu hatunun etrafına kurulu bile denebilir. Mesele karakter tasarımlarına söyle bir bakışınızda görüşürsünüz ki, Leeloo son derece detaylı grafiklere, yeteneklere ve abartılı bir kimliğe yetenekine sahip, tabii oyun boyunca minimum kıyafetle dolasıyor.

Ote yandan diğer karakter olan Dallas Korben, yani Willis, hiçbir ara sahnedeki yer almazı gibi biraz da kütükümüş bir grafik tasarıma sahip. Elinde hayvan gibi bir silahlı etrafta koşturup ateş ederken bile ancak bir odumun animasyonuna sahip! Oyunun tam olarak hangi türde girdigine gelince, tipik bir Tomb Raider taklısı dersek herhalde fazla haksızlık etmiş olmaz. Kamera açılardan tutun da, dışarı karakterin yeteneklerine kadar kopuya, bir yerlerde Lara Croft'un kış kış güldüğünü duyar gibi oluyorum.

Oyunun konusu aynen filmden alınma, değil. Aslında ana senaryo aynı, dünyanın yine kurtarılması gereklili, fakat burada ortaya bir oyun çıkarabilme amacıyla olayların gidişi neredeyse tamamen değiştirilmiş. Mesela ilk bölüme Dallas ile başlıyorsunuz, göreviniz laboratuvarı giriş Leeloo'yu yeniden oluşturacak bilgisayar çalıştırarak filmde ise böyle bir olay yoktu.

Neden bir taksi şoförü durdur yede himza yapmak ihtiyacı duyuyor, ne alaka yar? Sonuç olarak ortaya çıkan oyun filmden alınan ara sahnelerle birbirine bağlanmış görevlerden oluşuyor, ancak bir bütün olarak ele alındığında filmle pek bir alakası yok. Oyunda ondört görev var, görev briplingini işe size filmdeki Prince taklıdı acayıp karakteri veriyor. Ancak bir çok görevi iki defa oynamamız gereklili. Neden, çünkü o haritada hem Dallas, hem Leeloo için yapılacak farklı işler bulunuyor, böyle görevlerde bripling esnasında kullanacağımız karakteri seçme imkanı buluyorsunuz. Seçiminize göre haritada izleyeceğiniz yol ve karşılaşacığınız düşmalar değişiklik gösteriyor. Gelelim detaylara, önce Dallas Korben ile başlayalım. Bu biraderimin esas esprisi ateş silahları donanmış olması, basit bir tabanca, yıldırımlar fışkırtan bir Alien silahı, aynı zamanda bomba tıflatı bilen bir polis tüfeği ve hem gündemi roket, hem de alev ve bız atabilen abartılı makineli top kullanabilecek silahlar, tabii bulursunuz. Bu herifle oynadığınız bölümde karşınıza çıkacak düşmanları da benzer bir ateş gücüne sahip olması kaçınılmaz, yani genelde ağır çatışmalar yaşamamanız kaçınılmaz. Veceee simdi de sira Leeloo'da, bu hatun kişi "ateşli" silahlara sahip değil, fakat oldukça abartılı, öhm, "yeteneklerle" donanmış durumda. Yakın doğus konusunda oldukça ustası ve bir hayli de "kvıvak", ele ayıca sağlamadığımı söyleyebiliriz. Tabii bu karakterle oynadığınız zaman karşınıza çıkan düşmanlar da genelde silahsız olacaklardır, ancak

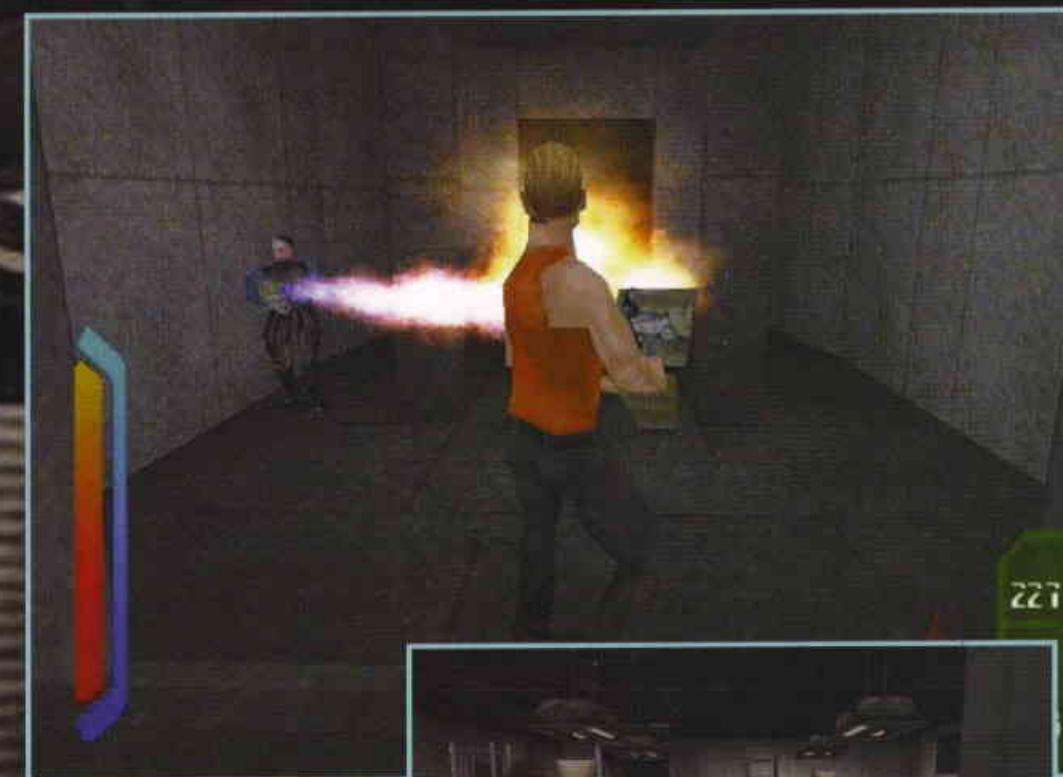
üm derdiniz bu olmayacağı, Dallas ile oynarken karşılaşığımızdan daha fazla fiziksel engelle karşılaşacağımız. Hatta işler bazen abartılı bir platform oyununa bile dönüşebiliyor. Leeloo silah kullanamasa bile bomba fırlatabiliyor, ancak bulduğunuz her bombayı düşman istünde kullanmanızı tavsiye etmem, çünkü yoğunlukla kaplı geçtiğinden açabilmek için bunlara ihtiyacınız olacak. Tüm bunların dışında bu hattın zihinsel güçlerini kullanarak etraftaki düşmanları geçici olarak felç edebiliyor, ancak bunun için özel enerjiye

İhtiyaçlı oldu  
görmüyorum  
yin

### **Tiyatro Görünüm**

Şimdi bir de genel yapıyı elden geçirelim, önce grafikler ve efektler, doğrusu çok super oddukları söylemeyez, hele bu yakınlarında Unreal oynamışsanız grafikler siz hiç açmayıcaktır. Biraz Jedi Knight yapısına sahip oldukları söyleyebilir, ancak patlama efekleri filan gibi detayları da hesaba katarsamız o kadar da kötü sayılabilir.

Ancak grafik engine, bazen çuvallayabiliyor, üstelik her ne kadar kameraları nispeten düzgün savılabilsse de, karakterin görüş alanı çok dar, bazen ödürlüne dek ateşin ne reden geldiğini anlamayorsunuz. Düşmanlara gelince, bunlar da en az sizin kadar sağlam ve kalınlığı sahipler, yanı öldürülmemeleri bir hayli zor, hele grup halinde gittilerse işler da-



da da kötü. Sanırım bunu yapay zekanın yokluğunu örtmek için yapmışlar, bu yüzden yoğunlukla gruplara dalmaktan kaçın, tabanlan vagfamak zorunda kalıyorsunuz. Haritalara gelince, bazıları hiç fena sayılmaz, ancak bazı görevlerde zamanla karşı çok geyik işler yapmanız gerekebiliyor, mesela uzay limanında kostümü çalan telefonları patlatmak gibi. Bunlar büyük ihtişamla görev sayısını fazla gözükse diye uydurulmuş, bence lüksümüz bir çaba sarfyatından başka bir şey degiller ve insan oyundan soğuyorlar. Üstelik sadece görev aralığında kaydetme şansına sahip olmamız da iş zorlaştıryor. Eğer olursanız ve hakkınız tükenmemisse, belki bir noktadan tekrar devam ediyorsunuz, bu gizli kayıt noktalarından geçerken bir sinyal sesi duymak mümkün. Oyunu çalıştmak için genen sistem günümüz şartlarında pek abartı sayılmaz, ancak güçlü bir ekran kartına ihtiyacınızın olacağını umutmayın, oyun 3Dfx ve Power VR işlemcili grafik kartlarına tam destek saglıyor. Sonuç olarak bu oyun için ne çok iyi, ne de çok kötü denemez, ben şahsen bu tür



oyunlardan pek hoşlanmadım, hatta Tomb Raider serilerimi de pek oynamadım. Fakat bunu oturup bir süre oynadım, kimi zaman hoşuma gitti, kimi zaman da nefret ettim. Çok daha iyİ olabilirdi gibi me geliyor, fakat yapımıclar daha fazla uğraşmak yerine filmin adı unutulmadan piyasaya sürüp para kazanmayı tercih etmişler. Yine de bu tarz oyunları biriktiriyorsanız bunu da almaktan bir zarar gelmez:



### **THE FIFTH ELEMENT**

Kalisto /Action / 1 CD

YAZAR : Chainsaw Charlie

SİSTEM : Windows 95

HD Alanı : 50 MB

GRAFİK : \*\*\*\*\*

İŞLEMCI : Pentium 166

CD-ROM : 4 Hızlı

SES/MÜZİK : \*\*\*\*\*

RAM : 16 MB

MULTIPLAYER : Yok

ATMOSFER : \*\*\*\*\*

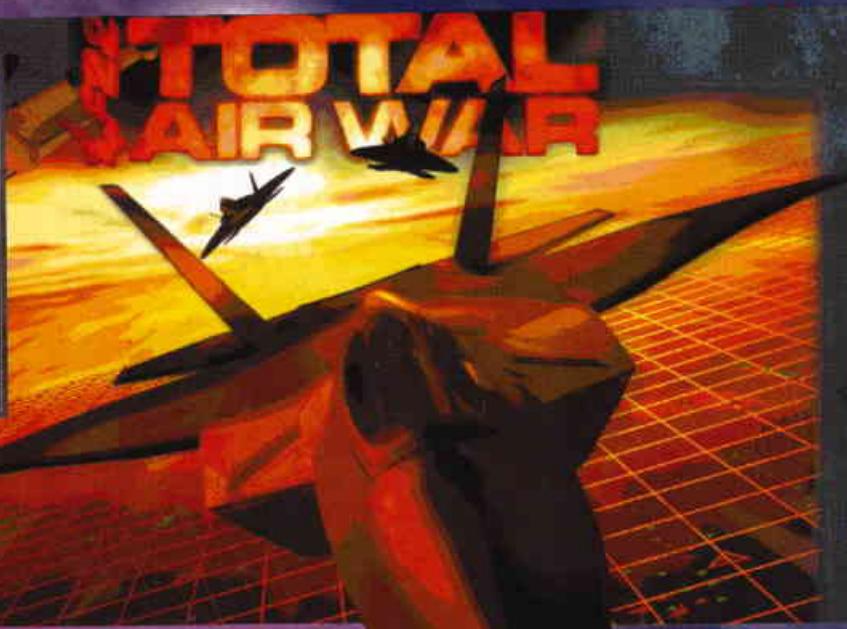
DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

OYNANABILİRLİK : \*\*\*\*\*

LEVEL CD : Eylül 98

7

GENEL  
PUAN



# Avcılar Şafağı Sever

AC  
AL  
RN  
SP  
VC

**F**-22 Amerikan ordusu'nun 21. yüzyıl avcı uçağı olarak F-15'in yerini almak üzere Lockheed tarafından tasarlandı. İhaleye katılan şirketlerden istenen, uçağın radarla yakalanamaması, aynı zamanda da çevik ve hızlı olmasıydı. Bu özellikler bir arada bulunamaz gibi görünüyordu; çünkü ordunun bundan önceki Stealth Fighter'ı F-117 ses hızına ancak ulaşabiliyor ve bir avcı için hantal kahiyordu. Yavaşlığının nedeni Afterburner kullanamamasıydı, çünkü radarlar kadar kırılolesi alıcılarından da kaçınmamayı, bu yüzden jetin egzos çıkışını inceltimemi. Radar sinyallerini emen ve aslında '60'larda bir Japon mühendis tarafından mikrodalgalı fırınların içini kaplamak amacıyla geliştirilen boyalı tek başına yeterli olmadığı için, uçağın gövdesinin dalgaları yansıtacak biçimde dik açılı yüzeylerden oluşuyordu ve bu nedenle aerodinamigi de pek iyi değildi. Yeni uçak için iki proje finale kaldı: F-22 ve F-23. İkisinden de prototipleri yapıldı, ancak F-22 daha çevikti ve o seçildi. Sonunda 1991'de resmen Amerikan Hava Kuvvetleri USAF'in hizmetine girdi. Onun da ekzos çıkışını inceltmiş olmasına karşın, 1,6 Mach gibi Afterburner kullanmadan çıkışması çok zor olan bir hiza ulaşabilir. Normal uçakların da çok vakit harcadığı için ancak zorunlu durumlarda Afterburner kullandığını düşünürseniz çoğu rakibinden hızlı olduğunu anlayabilirsiniz. Radara F-117'den daha büyük bir görüntü vermesine rağmen kolay tespit edilemez. Pek çok uçaktan daha çevik, bunun nedeni hem radar sinyallerini yansıtacak biçimde olmasına karşın aerodinamik olan tasarımını

hem de jet çıkışlarının yukarı aşağı belli de-recelerde hareket edebilmesidir. Arı yurt çapında yedek parça garantisini ve yetkili servis ağı ile... Ne diyorum ben ya! Pardon kaptırdık gidiyoruz, yazı araba reklamına döndü. Her neye gavur yapıyor işte abi. Yapmış gene imânsızlar. Bize de ağırlarımızın suyu akarsak bakmak, bir de oyunu oynamak düşer. Çeçende televizyonda gördüm, adamın tek evinde jet uçağı yapmış, hem de avcı biçiminde, taşarımı da kendisi atmış. Tabii ki Türkiye'de değil. Türkiye'de de birisi benzer bir şeyle yapmaya kalkmış da; bunun ruhsatı, lisansı nerede falan diye adamın burundan getirmişlerdi. Elbette gerçek bir avcı üretmek çok daha zor bir iş, ama bir kişi evinin garajında böyle bir şey yapabiliyorsa, koskoca ülke istese neler yapmaz. Bu sefer de kahve geyigine başladık iyi mi, sallandıran on tanesini bak bi daha yapıyorlar mı?

## Ben Oldurmak İçin Düşünüyorum

TAW yani Total Air War'u alınca yalnız bir simülasyon almaktan kalmıyorsunuz, yanında bir de strateji veriyoruz. Yani uzun sözün kısası stratejik kararları siz verebilirsiniz. Birbirinden aştı Cam-paign'lerden birini seçip oyuna başladığınızda yalnız tek bir uçağı değil, bütün bir filoyu yönetebiliyorsunuz. Bunun için görev seçim ekranı geldiğinde AWACS Command'i tıklamalısınız. Böylece AWACS'lar, yanı ucan radarlar aracılığı ile havadaki uçaklarınızı yönlendirebilirsiniz. Yeşil olanlar sizin-

kilerdir, kırmızılar ise düşmanlardır, yeşilleri Mouse aracılığı ile sürükle-bırak yöntemini kullanarak düşmanlara saldırtabilirsiniz. Eğer avcılar arasında açık yeşil renkli olanlar varsa bunlar F-22 dir, üzerlerine çift tıklayarak kokpit siz geçebilirsiniz. Bunun dışında görev seçme ekranından da hazır Missionlar dan birini tıklayıp kuşlar gibi göklerde dolasabilirsiniz. Aslında oyundaki görevlerden hiçbirini önceden hazırlanmış değil. Savaşın durumuna göre belirleniyor. İster seniz kalkış anlamına gelen Take Offu seçtiğinizde FLY ile uçuşa geçmeden önce Edit'i tıklayarak Waypoint Editor'dan rotanızı bile değiştirebilirsiniz. Eğer düşman çok fazla ugak kaybederse yapay zeka savastan çekiliyor ve siz kazanmış oluyorsunuz. Lineer bir scenario yerine hareketlerinize göre değişen interaktif bir kurgu yaratılmış. Böyle entel lafları da nereden bulurum? Bu Edit ekranından WE APONS'u seçerek kendi silahlınızı belirlemenizi öneririm, çünkü bilgisayar F-22'nin gövdesinin içinde bulunan silah kapaklılarının yanı sıra kanatlarda da roket yerleştiriyor, bu da uçağın görünmezlik yeteneğinin içine ediyor. Ana ekranın Campaign'ın altında Training yani eğitim, Custom Combat kendi görevini kendin yap gibi bir şey Multi Player AWACS'lardan gelen veriler yardımcıyla üç savaşın üç boyutlu bir modellemesinin yapıldığı ve gerçekte USAF'ın da kullandığı bir çeşit briefing ve demo seçenekleri yer alıyor. Ekranın aşağısında ise Options, Help oyunu yapılanların tanıtlığı Credits ve Quit seçenekleri var. Başlarken bir pilot yaratığınız ve yaptığınız her şey bu adla kaydedildiği için Save, Load gibi

**HUD**

Seçenekler yok. Oyuna girerken pilotonuzu OKlediğinizde bilgiler otomatik olarak yükleniyor. Bu arada Training bölümünün oldukça iyi hazırlanmış olduğunu belirtmeliyim. Bir görev seçip kendinizi pistte bulduğunuzda yapmanız gereken ilk iş 1 tuşuna basıp sonra da 2 ile Airfield'i seçerek 'Say my take off time' deyip kalkış izni istemektedir. Kule size belli bir zaman verecektir. Shift-T

ile zamanı hızlandırdıktan sonra basılı tuttuğunda ENTER'in üst yanında bulunan ve Türkçe Q klavyede [ve] olan tuşlarla motorları çalıştırılabilirsiniz. Eğer telsiz iletişime geçmemiyorsanız EMCON1 desenini de miktir. F-22'ler Stealth olduklarından, kendilerini eje vermemek için radar, telsiz gibi verici cihazlarını belli bir gizlilik sırası ile çalıştırırlar. EMCON1'de ne radar ne de radyo çalışmadan mesaj göndermemesiniz. E tuşuya gelen seçeneklerden 2'yle EMCON2 yi seçerseniz iletişim kurabilirsiniz.

AWACS'lardan gelen veriler sayesinde radar kapalıken de radar ekranından çevrenizdeki araçları görebilirsiniz, ama AMRAAM'ları killileyemezsiniz. Kilitlenebilmek için en az EMCON 3'e geçmeliyiniz, en düşük güvenlik EMCON 5'tir. Eye bastığınızda istediğiniz EMCON'u seçebilir ya da 6 ile güvenlik derecesini uçağın bilgisayarının otomatik olarak ayarlamasını sağlayabilirsiniz. Bu arada 2 ile açık kanaldan AWACS'lara mesaj gönderebilir ya da zor durumdaysanız yardım isteyebilirsiniz. 3 ile AWACS'lara kapalı kanaldan görüşebilir, 4 ile tanker uçağının frekanına bağlanabilirsiniz. Ayrıca her frekanstan ya da TAB tuşuna basınca doğrudan Wingmen'lerinize, yani uçuş arkadaşlarınıza emir gönderebilirsiniz. Kalkış için + ile biraz hızlanmalısınız, ama piste çıkmadan fazla coşmayın. Hızınızı - ile düşürebilirsiniz. Yerdeken sağ Shift'in yanındaki iki tuşla sağa sola dönebilirsiniz. Piste çıktığınızda Shift + ile hızınızı yüzde 100 yapın ve 200 Knot'a falam çıknca burnunu kaldırın. Ya da şunu yapın:



leyebilirsiniz. Iniş içi piste 1500 Feet gibi bir yükseltiden pistin üzerine geldiğinizde, 500 Feet'in altında olacak biçimde hızınızı 200 knot'a düşürerek yaklaşır. G ile iniş takımlarını çkartmalı ve inerken burnu kaldırın önce arka tekerleklerin yere degmesini sağlayarak. B ile frenleri açmalıdır. Ya da bu iş için de otopilot kullanarak simülasyon rühünün içine edebilirsiniz.

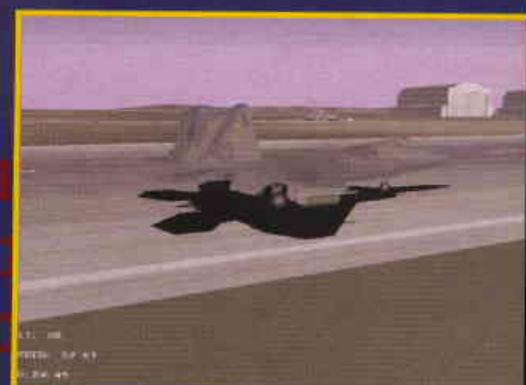
### **Son Sıkıntılar Dönüşümler**

TAW yıllar önce zevkle oynadığım F29 ve EPIC'i yapan Digital Image Design'in oyunu. Bu şirket aynı zamanda ordu için askeri simülasyonlar da üretiyor. Oyunun grafikleri gördüklerimin en iyisi sayılışalar da, oldukça iyiler. Ayrıca 3D Hardware olmadan bile oldukça hızlılar. Yalnız ben bunun öyle çok gerçekçi bir simülasyon olduğunu söyleyemem, kontroller basitte indirgenmiş. Yine de bu uçuş zevki vermem açısından bir kayıp değil. Interaktif se-

naryo ve strateji karmaşık fikri güzel. Ama seçenekleri konu bu kadar alakası olmasayı... Örneğin senaryonun birinde uçaktan kırılan Etyopya nasıl oluyorsa güçlü bir or-

du topluyor, Çin'in de yardımıyla bir yerleri işgal ediyor. Adamlar da yıllarca sömürükleri, köle yaptıkları Afrika kurtarıcı olarak girişyor. Yaa kim inanır şimdi buna?

Tüm senyolar üç aşağı beş yukarı aynı. Bir de bu zavallı düşmanların elinde SU-35 gibi Ruslar in en son SU-27 varyasyonunu göründüğünde gerçekliği uzay simülasyon boyutuna iniyor. Yine de oyunun başarılı bir çalışma olduğu söyleyebilir.



### **STAVED**

**ARIYAN**  
**4.21**

**GENEL  
PUAN**  
**8**

### **Total Air War**

**DİD / Strateji-simülasyon / 1 CD**

<b>YAZAR</b>	Ozan Simitçiler	<b>GRAFİK</b>	*****
<b>SİSTEM</b>	Windows 95/98	<b>HD Alanı</b>	90 MB
<b>İŞLEMCI</b>	Pentium 133	<b>CD-ROM</b>	4 Hızlı
<b>RAM</b>	16 MB	<b>MULTIPLAYER</b>	4 Kişi
<b>DESTEKLENENLER</b>			<b>LEVEL CD</b> : Verilmedi
<input type="checkbox"/> 3Dfx <input checked="" type="checkbox"/> D3D <input checked="" type="checkbox"/> Joystick			<b>PUAN</b> : 51

**DESTEKLENENLER** :  3Dfx     D3D     Joystick



# Başımıza taş yağacak!

# PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99

#### Decline Offer

To: Mana  
Subject:

Dear Mr  
It has  
within  
with an  
structur  
Number

**K**endiyle aynı günlerde piyasaya sürülen Fifa 99'la birlikte bu ayın flaş isimlerinden savılabilecek Premier League Football Manager 99. EA Sports'un her yeni yıl oncesinde ard arda piyasaya sürdüğü mükemmel spor oyunlarından sadece biri. Yapımı şirket nedeniyle oyunu başlangıçta Fifa Soccer Manager'ın devamı olarak görebilirsiniz, ama bir kere oynamaya başladığınızda yanlışınızı anlamazsınız uzun sürmeyecek. Premier League Football Manager, kısa adıyla PLFM 99, tüm İngiliz takımlarının logo ve formalarını kullanma izni veren lisans anlaşması sayesinde İskoç ve İngiltere liglerindeki 122 takımından herhangi birinin başına geçmeye olanak tanıyor.

Takım seçiminin ardından bir kez daha futbol menajerliklerinin alışlagelmiş karışık menüleryle yüzleşeciksınız. Bu yüzden de laf fazla uzatmadan menülerin özelliklerine geçmemenizi lütfen istiyoruz.

Bir futbol  
menajerliği ve

Karşınıza çıkacak ilk ekranда en üstte bir sonraki rakibinizin adıyla birlikte günün ve en yakın maçınızın tarihi yer alıyor. Ekranın solundaki liste ilk 11'in, yedeklerin ve reservelerin isimlerini içermeyecek. Her ismin yanında oynatılması tavsiye edilen mevkiler ve kondisyon durumları kayıtlı. Ekrannın ortasındaki sahaban oyuncuların saha içi dizilişlerini belirliyorsunuz.

Diger ayarlamaların tümüne sağ daki menülerle ulaşacaksınız.

**Team Stats:** Oyuncularınız, arasında hız, güç, dayanıklılık, pas, şut, ikili mücadele ve top kontrolünün de yer aldığı 16 kriterde göre değerlendiriliyor. Takımı oluştururken aradığınız özelliğin üzerine tıklayarak kadro içinde tek yönlü bir karşılaştırma yapabilirsiniz.

**Performance:** İlerleyen haftalarla birlikte şekillenecek istatistiklerde, her oyuncunun Shooting ile gol sayısı, attığı ve kaleyi bulan suttarı, Passing ile pas denemeleri, isabet ve anahtar pasları, Tackling ile ikili mücadelelerdeki başarı, Defending'de top kesme, Disciplin'de ise yol açtığı serbest atış sayısı, sarı ve kırmızı kartlar veriyor.

**Specific Roles:** Maç öncesinde takım kaptanını, penaltı, korner ve serbest vuruşları kullanacak ilk on ismi sıralayabilirsiniz.

**Team Orders:** En önemli takтик ayarlamaları buradan yapılıyor. Takımınızı hıçcuma veya savunmaya yönelik futbol oynama, alınacak risk miktarı, pres yapma, uzun veya kısa paslara dayalı oyun sistemi ve ofsay takımı ile yönlendireceksiniz.

**Training:** Bu kez antrenmanlar fazla aýriti içermiyor. Oyuncularınızı dínlendirebileceginiz gibi, teknigue ve kondisyonaya dayalı antrenman programları da uygulayabilirsiniz.

3DFX deregistered

**TRANSFER-** Transfer Market  
Diger kulüplerin satış listesine koy-  
duğu oyunculara sık sık göz atmakta  
yarar var. İngiliz liginin yanı sıra,  
İtalyan, Alman, İspanyol ve İskoç  
liglerinden de transfer yapabilirsi-  
niz. İsimlere ters tıkladığınızda,  
boy, ağırlık ve milliyetle ile ilgili ge-  
reksiz bilgilerin dışında, yaşı, hangi  
ayağını kullandı ve oynatılması  
önerilen mevkilerle ilgili verileri bu-  
lacağınız. Ayrıca Profile alt menü-  
sünde yapabilecekleri, form duri-  
mu, takıma uyum ihtiyamı, His-

tory'de oynadığı maç sayısını, sezon başında attığı goller, gördüğü kartlar, Contract'de biçilen değer, kalan sözleşme süresi ve maaş, Status'de şimdiki takımda as mı yedek mi olduğu kayıtlı. Beğendiğiniz oyuncuya teklifinizi e-maille iletiyorsunuz.

**Hotlist:** Yakın takibinizdeki  
avuncuların listesi.

**Scouting:** İstedığınız özelliklerde, genç yaşta, kesenize uyan tüm futbolcuları listeleyebilir ve bir miktar para karşılığında performanslarını iki hafta boyunca takip ettirebilirsiniz.

**Player Search:** Buradan ismine göre oyuncu aratabilirsiniz. Hemen birkaç Türk futbolcuya da ulaşabileceğinizi belirtiyorum. Meseli Hakan Şükür için "Pas özürlü, ikili mücadelelerde başarılı ve az faul yapıyor". Rüştü için "Çevikliği başarılı olmasına sağıyor, ama takımda liderlik vasıfları taşıyacak özelliklere sahip değil" gibi ilginç yorumlarda bulunmuşlar.

**YOUTH:** Youth Team: Oyunda büyük önem vermeniz gereken genel takımla ilgili ayarlamalar buradan yapılıyor.

**TABLES:** Fixtures-Results: İngiltere ve Avrupa'daki lig ve kupa programları, geçmiş maçların skorlarıyla birlikte bu menüde yer alıyor.

**Tables:** Kendi liginizde paralel olarak Alman, İtalyan, İspanyol ve İskoç liglerini hafta hafta takip edebilirsiniz.

**Cup Tables:** Oyun, Şampiyonlar Ligi, Kupa Galibileri, Euro Cup, Euro Super Cup gibi uluslararası müsabakaların yanı sıra, İngiltere'deki Charity ve Challange Shield kupalarını içeriyor.

**ANALYSIS:** Charts: Takımımızın kulüpler arası sıralamadaki yeri, seyirci sayısı ve bütçesi gibi önemli istatistiklere ulaşabilirsiniz.

**Ratings:** İngiltere'de ve Avrupa'da en iyi 20 menajer ve kulüp arasında adınızı görmek sevindirici oluyor. Yine aynı listede yer alan en iyi yirmi oyuncuya paranız ölçüsünde



kancayı takabiliyorsınız.

**BUSINESS:** Finance: Kulübün gelir gider tablosu oldukça ayrıntılı bir şekilde inceleniyor. Sponsörlük, borçlama, transfer taksitleri, yayın hakkı ve inşaat giderleri ile ilgili ayrıntılı bilgiler bütçeyi oluşturuyor.

**Loan:** İhtiyaç duyduğunuz kredi miktarını belirledikten sonra, bankalardan gelecek teklifleri değerlendirmelisiniz.

**Tickets:** Bilet fiyatlarının belirlendiği menüden ayrıca takip takım tarafılarını yerleştireceğimiztribünleri seçmeliyiniz.

**Match Reports:** Onceki maçın geç gelerleri, hediye eşya satışları, televizyon, radyo ve yerel yayın organlarından alınan paralar, güvenlik, hastane ve temizlik giderleri.

**Contracts:** Oyuncuların maaşları, kontrat süreleri ve biçilen değerler.

**Sponsors:** Gelecek teklifleri iyi değerlendirdiğinizde, sponsorunuzdan yükü miktarda para koparabilirsiniz.

**Merchandise:** Bir menajere uygun bir iş olarak görünülmeyebilir ama şapka, atkı ve forma fiyatlarını bile sizin belirlemeniz gerekiyor.

**BUILDING:** İşte stadi elden geçirmenizi sağlayacak menü. İnşaat seçenekleri sayesinde tribünlerdeki koltuk renklerine kadar düzenlemeler yapılabiliyor.

**Development:** Kulübe ait araziyi kullanarak yapacağınız yeni birimlerle takımınızı güçlendirebilir ve yeni gelir kaynakları yaratılabilirsiniz. Buna bağlı olarak:

**Training Center:** Oyuncularınıza

yıllık boyunca kullanabilecekleri bir antrenman sahası vererek teknik ve taktik yönünden gelişmelerini hızlandıracaktır.

**Sports Shop:** Taraftarlara daha konforlu bir alışveriş ortamı yaratarak hediye eşya satışlarını artırılmasını.

**Hotel:** Otel yapımı dahi çok rakip takım tarafının ağırlayabilmenizi sağlar ve büyük şirketlerin ilgisini çeker.

**Medical Center:** Sakat oyuncularınızın aylarca sahalardan uzak kalmasına engelleyebilecek kutsal bir yer.

**Swimming Pool:** Bu bina sayesinde antrenmanları çim sahanın havuzunda taşır ve takımın kondisyon düzeyini olumlu etkileyecektir. Sakatlıkların iyileşmesinde de olumlu etkisi vardır.

**Weights Room:** En son teknolojik ekipmanla dolu bir kondisyon merkezi.

**Sports Hall:** Genç yaşta futbol severler futbolun inceliklerini daha kolay öğreneceklerdir. Genç takım kalitesini yükseltir.

**Restaurant:** Ekstra gelir sağlar. Özellikle Sports Shop'ların yakınına yapılması hediye eşya satışını artıracaktır.

**Maintenance:** Oyunda para harcanacak tonla yer var. Zemin bakımı da onlardan biri. Pitch Cover, zeminin oyuncuların saha içi performanslarını olumsuz yönde etkileyebilecek şekilde domusunu, Undersoil, verden istisması ile kişinin maçların kar ortusu yüzünden tatil edilmesini engeller.

**Sprink:** Sulama sistemi yaz aylarında zemin koruyacaktır. Sert zemin sakatlıklara yol açabilir.

**Drainage:** Kanalizasyon, yağmur sularının maçların iptaline yol açacak şekilde saha içinde birikmesini engeller.

### Ne deşem az

Gelelim maçların nasıl oynandığına. Sanırım ilk saha içi görüntülerle birlikte birkaç saniyelikte de olsa donakaldığım itiraf etmemiyim. İlk bakişa Fifa 98'i andıran 3 boyutlu oyuncu ve tribün tasarımları, 4 kameralı takip edilen maçlara inanılmaz bir görsellik katıyor. PLFM 98'i görmeden önce bir futbol menajerinin 3Dfx destekleyeceğini söylese onlarla dalga geçerdim herhalde, ama artık siz de buna inanısanız iyi olur. Maçları iki boyutlu olarak takip ettiğinizde karşınızda sadece hareket eden noktalar bulacağınız.

Premier League Football Manager 99, maç anlatımları, ilginç müzikleri ve kaliteli demollarıyla oldukça başarılı bir grafik çiziyor. Karmaşık menajerlik seçeneklerinden çekinenlere ana menüdeki Virtual Managers ile pek çok ayarlamayı bilgisi yara bırakabileceğinizi müjdelemeliyim. Zaman kitleyi nedeniyle dergiden yavaş yavaş kopduğum sümlerde Fifa 99'u tamamak bana nasip olmadı ama, bu oyunun en azından kendinize ve futbolsever arkadaşlarınıza almanızı öneremeyeceğim mükemmel bir yılbaşı hediyesi olduğunu söyleyebilmek beni teselli ediyor.

**FINANCE**

**BUILDING**

**TABLES**

**ANALYSIS**

**E-MAIL**

**MAIL**

9

PU



## FA Premiere League Football Manager EA Sports /Menajerlik / 1 CD

YAZAR	Ozan Ali Dönmez	mail me.ozi@mailexcite.com
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı : 110 MB
İŞLEMCI	Pentium 133	CD-ROM : 2 Hızlı
RAM	16 MB	MULTIPLAYER : 4 Kişi

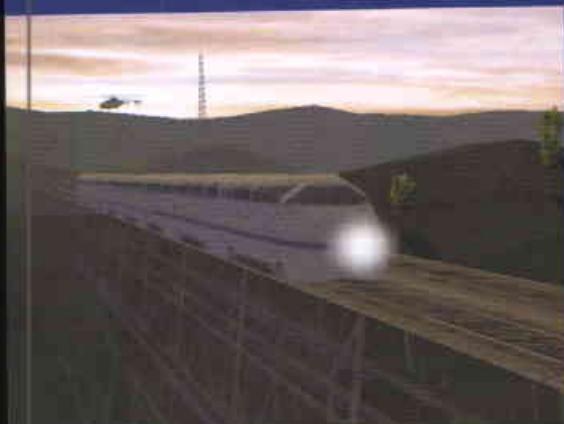
GRAFİK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILİRLİK	*****

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx □ D3D □ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

53

# KıSA KİSA



## Barrage

Kötü bir oyunu piyasaya yutturmanın altın kuralı nedir? İlk olarak, konusu bile olmayan saçma sapan bir oyun iki-üç haftada yazılır. Ondan sonra, piyasanın en sağlam şirketlerinden birisi kafalanarak, oyunun reklamının yapıldığı her yerde o şirketin oyunu desteklediği söylenir. Ve oyunu açıklayacak her dergiye, her Internet sitesine gidilecek reklam sözü verilir. "Tamam, oyun hakkında iyi şeyler yazılacak" sözü alınır. Sonuç? Gariban oyuncu dergilerde okuyup da iyi sandığı oyunu tomarla pâra verip oyunu eve getirir, bilgisayarına kurar ve o oyunu öven dergiye bildiği bütün kükürleri saymaya başlar. Barrage da aynı hikaye. Adamlar bir şirketin ismini arkalarına alarak vasat bir oyunu mükemmel gibi yutturmaya çalışıyorlar. Konu yok, saçma sapan bir şekilde öntütizte çikan herkesi ve herseyi öldürmeye amaç edinmiş, uçan bir cismi yönetiyoruz. Tek güzel yanı grafikleri, bu bile oyunu kurtarmaya yetmiyor. Sonuçta anlamsızca, manasızca etrafta dolayıp, tankları, helikopterleri ve insanları vurmaya çalışıyoruz. Tamam bazen kafanızın içindeki gri materyali yormayan oyular oynamak gerekir ama, sıfır atmosferle de hiç oynayası gelmiyor insanın. Benim demem o ki arkadaşlar, bu oyunu almayın, alana da engel olun.

MANGO GRITS  
SHOOT EM UP

## Abyss

8-10 yıl öncesinin hit filmlerinden olan Abyss'i duymuşsunuzdur. Denizin altındaki bir araştırma merkezinde, dünya dışından gelen dost canlısı varlıklarla karşılaşan insanların başlarından geçenleri konu alan bu filmde bilgisayar efekteri de ilk defa büyük röл oynamıştı. Abyss isimli bu oyun ise, filmin 8 yıl sonrasında konuyu devralıyor. İnsanlar ve uzaylıların bulunduğu denizaltı üssüyle irtibat kesilmiştir. İçeride neler olup bittiğini araştırmak üzere üç kişi yollarır. Üstün meziyetleri olan bir asker, filmdeki bilimadamlı ve onun biyoloji uzma-



ni eş. Tabii siz hemen askeri yönetecinizizi zannediyorunuz değil misiniz? Hayır, asker oyunun hemen başında ölüyor ve bilimadamlını veya kadınını seğerek oyuna başlıyorsunuz. Grafikleri Duke Nukem kalitesinde olan Abyss, bir FPS'den çok Adventure oyununa benzeyen.

Denizaltı üssünün içlerine doğru ilerledikçe, eski bir uzaylı irkın türünü devam ettirmek için ortalığa saldığı bir bakterinin, bulaşığı herkesi kendi türlerine çevirmeye başladığını göreceksiniz. Tabii her Adventure oyununda olduğu gibi, Abyss'de de ilerlemek için bazı eşyaları almalı ve onları doğru yerde kullanarak bazı bilmeceleri çözmemiziz. Grafikler öyle teknoloji şaheseri 3Dfx'li oyunlarla tabii boy ölçümez ama, düşük konfigürasyonlu makinelerde çalışması çoğu zaman sevindirecektir. Teknolojiyi iki sene geriden takip edenlerden sonra, Abyss'e de bir şans tanyabilirsiniz.

EPS / ADVENTURE

## Grand Prix Legends

Efendim, bu ayki Kısa-Kısa köşesinin konuklarından biri de uzun zamandır istahla çıkışmasını bekli-



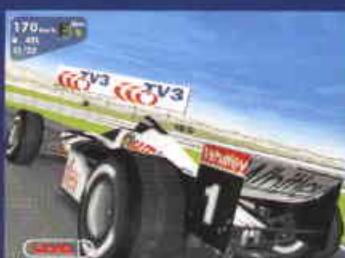
gınız bir yarış oyunu olan Grand Prix Legends. Evet en sonunda çıktı ve biz onu evre çevre açıklamak için alıp getirdik, fakat otopsy sonucunda gördük ki oyun maalesef biraz ölü doğmuş. Şimdi bu bir yarış oyunu, fakat son model arabaların kaptırılmıyor, aksine 1967 yılındaki Grand Prix yarışlarına katılıyorsunuz. Haliyle o dönemin beygiri bol, güvenliği sıfır araçlarını kullanıyorsunuz, mesela efsanevi İngiliz yapımı Lotus gibi. Tabii sürücüler de o dönemin efsane isimlerinden oluşuyorlar. Fakat maalesef grafikleri tam anlamıyla bir hatalı kırklığı kaynağı. Ayrıca bu oyun oynaması en zor oyun, aracın yolda 3 saniye bile tutmak imkansız, yani gerçekçilik adına oynanabilirlik kaldırılmış. Üstelik oyunun tarihsel yönü son derece yüzeysel kahyör. Satın alınması pek tavsiye edilmez.

SIERRA SPORTS/YARIS SIM

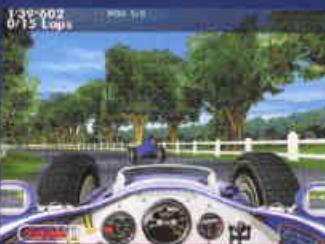
# Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Yarış oyuları piyasasına bir katıldı daha, ismine aldanmayın, bu tipik bir F1 yarış oyunu. Fakat sponsorluklarla birlikte "Güzel Monaco'yu tanıyalım" havasına bürünmüştür. Oyun modern araçları konu almasına rağmen, eski bir araçla tarihi Monaco GP'sine katılma şansınız da var, tabii isterseniz.

Grafiklerin genel yapısı ve detayları ise oyunu kurtarmaya pek yetmiyor, çünkü bu oyundan düşük oynanabilirlikten muzdarip. Aracınızı yolda tutabilmek için bir mucize gereklidir, en ufak harekette savrulup bariyerlere giriyoysunuz.



Programcılar gerçekçi yapalım derken oyuncun canına okumuşlar doğrusu, bu kadar stres çekmek istesem gider gerçek araçlara binerdim. Oyundan zevk almadığımız gibi, ikinci turda da aşırı skilmaya başlıyorsunuz, atmosfer de sifra yakını yani. Ille de F1 pilotu olmakta israrlısanız siz bilirsiniz tabii. Sonra



uyarmadı demeyin.

UBISOFT/YARIŞ SIM.

**5|10**

LEVEL 12/98

# Chessmaster 6000

12 yıllık bir tecrübe son ürünü olan Chessmaster 6000 içeriği yenilikler sayesinde piyasadaki östünüğünü uzun bir süre koruyacak gibi. Kuvvetli bir Engine, kolay-



kullanım, 300 bin adet oyun veritabanı (1790-2001?) tarihleri arasında oynamış önemli oyular.

Kasparov ve Deep Blue arasındaki oyular da mevcut), gerçek oyularla karşılaşmalı oyular ve Internet üzerinden bedava oynama şansı oyuncun artalarını oluşturuyor. Bence oyuncun bir de eksik yanı var, öneksiz bir ayrıntı gibi görünse de muzikler Midi formatında. Oldukça kapsamlı bir oyun olan Chessmaster 6000'de hemen her seviyeden kullanıcı gözönünde tutulmuş. Hatta yeni başlayanlar için öğretim modu olan "Teach me to play"ı seçebilir ve satranç sıfırdan öğrenmenin yanında, bilgilerinizi de tazeleyebilirsiniz. Oyun üzerindeki her türlü değişikliği ve işlemi oldukça sade olan menüler kullanarak yapabilirsiniz. Zeka oyunu tutkunlarının vazgeçmeyecekleri ve rakiplerine kıyasla çok fazla artıya sahip olan bir oyun.

MINDSCAPE / ZEKA

**9|10**  
*Revenge of the Arcade*

Ah nerede o eski oyular, şimdiki oyuların hiçbirinde onların tadı yok. Yalan mı? Bir Pac-Man'den (namı diğer Dobişko) bir Pit Stop'dan aldığımız zevki hangi oyundan verebiliyor artık? Zaman artık

süslü grafikler, sıfır oynanabilirlik zamanı. Ben eskilere dönmek istiyorum, C64 istiyorum. Hem çukulata, hem oyuncak hem de eğlenceli bir şey olsun istiyoruum (Yok çocuğum, sen elinin korunu istiyorsun!!!).

Hızır acıl şirket Microsoft, nostalji isteyenlere zamanın esitmeyeceği beş oyunu yeniden oynama şansı sunuyor. Bu oyuların arasında benim ilgimi çeken sadece iki tanesi: MS Pac-Man ve Pit Stop. Tabii yine jenerasyonun bu oyulardan haber bile yok, o yüzden kısaca anlatayım. Pac-Man'de bir labirentin içinde dolasan hayaletlerden kaçarak meyveleri ve noktaları yemeve çalışan bir topu yönetiyorsunuz (Hayır top esprisi yapmayacağım). Pit-Stop ise ilk yarış oyularından birisi. Normal yarış sahnelerinin dışında panik halinde tekerlekleri değiştirdiğimizde benzini aldığımız Pit bölümleri en güzel yanı. Yeni oyulardan bıkanlar için bir kuruluş olabilir.

MICROSOFT / ACTION

**7|10**  
SWARM

Uzun zamandır söyle adam gibi bir Shoot Em Up oynamamıştım. Swarm bu hasreti fazlasıyla giderdi. Aslında Swarm'a Shoot Em Up değil, Shoot Em Upside Down demeliyim, çünkü uçagini üstten görüyoruz. Uçsuz bucaksız uzaya dolası EFT denilen maddeyi uzayı dushmanlarınızdan kaçmaya çalışıyoruz. Bir bölgdedeki bütün EFT'leri toplayınca da bir sonraki bölümde hılayıp kaçıyoruz. Basit. Bu tür oyuların sevilmesinin sebebi, insanın FRP Adventure gibi oyulardan sıkıldığında her zaman için başına oturup stres atabilmesi. Swarm da böyle iste, her zaman oynanabilir ama uzun süre oynandığında sıkıcı. Grafikleri ve sesleri çok güzel, çalışmak için oyle üstün bir sistem falan da gerektirmiyor. Hemen gidip alın.



REFLEXIVE / SHOOT EM UP

**9|10**

57

Elinizden gelen herşeyi yaptınız, ama o yaratık gelip gidip canınıza okumaya devam ediyor. O zaman size verdığımız hileleri kullanmakta serbestsiniz.

# Hileleri

## 5th Element

Bu oyunda hile yapabilmek için ana menüdeyken aşağıdaki kodları klavyeden yazın, sonra da New Game şıkkını seçin. İşte kodlar ve etkileri:

Ralph - Bölüm seçme  
David - Sınırsız hak  
Thierry - Tüm düşmanları dondurur  
Jerome - Enerji kalkanı verir  
Olivier - Tüm silahları verir  
Fanette - Tüm malzemeleri verir  
Benoit - Tüm ara sahneleri gösterir  
Joel - Yukarıdaki tüm hileleri içeren bir ile menüsünü açar

## Centipede 3D

Aşağıda verilen hile kodlarını oyun esnasında doğrudan klavyeden girin ve sonra Enter tuşuna basın.

Wimp - (tm)lümsüzlüğü açıp kapatır  
Getalife - Sınırsız hak verir  
Goto - Oynadığınız bölümü bitirir  
Fly - Uçuş modunu açıp kapatır.  
Pede - Yakınınızda bir Centipede yaratır



H.E.D.Z.

## Colin McRae Rally

Aşağıda verilen hileleri ana menüde girin:

Darkside - Yarışlar gece yapılır  
Backagain - Pistleri ters yönden artırır  
Freeway - Tüm seviyeleri açar  
Passedout - Kontrolü yardımcı pilot devreder  
Whiteout - Etrafı sis kaplar  
Rocketman - Aracı daha da hızlandırır

## Deer Hunter 2

Dh2tracker - Harita ve GPS üzerinde geyiginiyi gösterir

Dh2shoot - En yakındaki geyigin olduğu yere götürür

Dh2deadeye - Kamerayı mermiye kilitler

Dh2honey - Geyikleri bulunduğu yere çeker

Dh2wright - Uçuş modunu açar

Dh2supaflash - Çok hızlı koşmanızı sağlar

Dh2blizzard - Hava koşulları hızla değişir

Dh2deerzilla - Dev geyik!



H.E.D.Z.

## Knights & Merchants

Oyun esnasında T tuşuna basarak mesaj satırını açın ve aşağıdaki kodları girdikten sonra Enter tuşuna basıp çalıştırın:

OH MY GOD - (tm)lümsüzlük  
TOO HARD FOR ME - Yapay zeka tamamen kapatır

## Escape: Or Die Trying (ODT)

Aşağıdaki kodları doğru girdiğinizde bir sinyal sesi duyacaksınız.  
Ana menüden girilebilecek kodlar:

Lacrimosa - Oyunu başlarken seviye seçim menüsüne girmenizi sağlar.

Sophia - Sophia isimli karakteri seçebilmenizi sağlar.

Karma - Karma adlı karakteri seçebilmenizi sağlar.

ESC tuşuna basıldıktan sonra oyun içinde kullanılabilecek kodlar:

Aşağıdaki kodlar oyunun demo versiyonu için geçerlidir. Tam versiyonun kodları elinizde geçtiğinde onlara da bu sayfalarda yer vereceğiz. Bu hileleri kullanabilmek için ilk Quake 2 oynarken olduğu gibi ö-ö tuşuna basarak konsolu

## Heretic 2

çin, Kodları buradan yazıp Enter tuşuna basarak çalıştırın. Sonra konsolu aynı tuşla kapatıp tekrar oyunu dönün.

**Playbetter** - (tm) lümsüzlüğü açıp kapatır.

**Two weeks** - Sonsuz enerjiyi açıp kapatır.

**Victor** - Tüm düşmanları öldürür.

**Kiwi** - Duvarlardan geçme modunu açıp kapatır.

**Angermonsters** - Canavarları kızdırır.

**Crazymonsters** - Canavarları çıldırtır.

### Klingon Honor Guard

Bu oyunda hile yapmak için önce TAB tuşuna basıp hile satırını açın, sonra hileyi yazın ve en son ENTER ile çalıştırın. Gereken tüm hileler aşağıda verilmiştir:

**Allammo** - Bol cepheye

**Behindview 1** - Dışarıdan görünüş

**Behindview 0** - Normal görünüş

**Flush** - Grafik cache temizlenir

**Fly** - Uçmanızı sağlar

**Ghost** - Duvarlardan geçenizi sağlar

**God** - (tm) lümsüzlük

**Invisible 1** - Görünmezliği açar

**Invisible 0** - Görünmezliği kapatır

**Killpawns** - Bölümdeki tüm düşmanları öldürür

**Playersonly** - Zamanı dondurur

**Suicide** - İntihar edersiniz

**Walk** - Fly ve Ghost modlarından çıkışınızı sağlar

### Knights & Merchants

Bu oyunda hile yapmak için aşağıdaki yöntemi adım adım uygulayın. Sonuçta depolarınız ağızına kadar malzemeyle dolacaktır.

Öncelikle Storage House üzerine tıklayarak invanter listenin bulunduğu küçük menütü açın. Burada elinizde bulunan her malzemenin bir resmi ve kaç adet mevcut olduğunu gösteren rakamlar var. Bu küçük karelcere aşağıda verilen sıraya göre tıklayın. Her tıkladığınız karenin köşesinde küçük bir üçgen belirecektir. İşte sıralama:

**Sıra 1, mal 3** - Kereste

**Sıra 2, mal 2** - Demir

**Sıra 2, mal 4** - Şarap ligası

**Sıra 3, mal 1** - Ekmek

**Sıra 3, mal 5** - Pısmış et

**Sıra 4, mal 1** - Deri

**Sıra 4, mal 5** - Metal zırh

**Sıra 5, mal 1** - Balta

**Sıra 5, mal 2** - Kılıç

**Sıra 5, mal 3** - Uzun mızrak

**Sıra 5, mal 4** - Mızrak

**Sıra 5, mal 5** - Yay

Bundan sonra eger

(Sıra 6, mal 1 - Arbalet) üzerine tıklarsanız depolarınıza her malдан on adet eklenir. Oynamakta olduğunuz görevi bitirip bir sonrakine geçmek içince (Sıra 6, mal 2 - At) üzerine tıklamanız yeterlidir.

### Lode Runner 2

Burada hile yapabilmek için önce ESC tuşuna basıp oyunu dondurun ve Options menüsünü çıksın. Sonra klavyeden Glazed Donut yazarak hile modunu açın ve tekrar oyunu dönün. Artık aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz:

**F3** - Bir önceki seviyeye geri döner siniz.

**F4** - Bir sonraki seviyeye geçersiniz.

**Alt + F12** - Beş hak daha alırsınız.

**Alt + 8** - Sınırsız bomba alırsınız.

**Alt + K** - Beach Ball.

**Alt + I** - Inviso.

**Alt + T** - Morph.

**Alt + B** - Cloak.

### Stratosphere

Bu oyunda hile kodlarını kullanabilmek için görev esnasında Enter tuşuna basarak mesai penceresini açın, sonra da kodları girin

**@MISTER FREEZE SAYS STOP** -

Düşmanları dondurur.

**@SHOW ME THE RESOURCE** -

50000 Floatstone verir.

**@GIVE ME THE ROCK** -

50000 kaya verir.

**@MORE ORE FOR LESS** -

50000 maden verir.

**@MORE GREEN FOR ME** -

50000 kristal verir.

**@TALL TOWERS** -

Command Center büyür.

**@TECNO FREAKS** -

Tech Level artar.

**@I GOT MY XRAY SPELLS** -

Etrafınızı engelsiz görmenizi sağlar.

**@I GOTTA SEE MORE** -

Radar alanı büyür.

**@GIVE ME A CLOSEUP** -

Radar alanı küçültür.

**@WEASEL WEASEL WEASEL** -

Görevi kazanırsınız.

**@I WANT TO LOSE NOW** -

Görevi kaybedersiniz.

**@WAS THAT A MOUNTAIN** -

Süper dağ zırhi.

**@BOMBS MAY FALL** -

Süper mermi zırhi.

**@OTHER FORTS MAY RAM** -

Süper kale zırhi.

**@ROCKETS RED GLARE** -

Süper mermi hasarı.

**@BAA RAM EUU** -

Süper kale hasarı.

**@ELECTRONS ARE FLOWING** -

Süper enerji.

**@BAM BAM BAM** -

Süper atış gücü.

**@WHOOSH BY THEM ALL** -

Süper sürat.

**@BANDAGE ME QUICK** -

Hızlı onarım.

**@BUILD ME A SHAKE** -

Hızlı inşaat.

**@ARMORED BLUE** -

Süper kalkanlar.

**@NOW YOU SEE ME** -

Süper görünmezlik.

**@LOCK ON TARGET** -

Süper nişanlama yeteneği.

**@HOME ON THE RANGE** -

Daha fazla uçuş menzili.

**@I CAN SEE FOR MILES AND**

MILES - Gelişmiş gözlem yeteneği.

### Trespasser

Oyun esnasında CTRL ve F11 tuşlarına basarak hile konsolunu açın, verilen hileleri oradan girebilirisiniz.

**BIONICWOMAN** - Daha yükseğe sıçrar fakat daha yavaş koşarsınız.

**INVUL** - Ölümüzlük.

**LOC** - Yerinizi gösterir.

**GORE 2** - Oyunun kanlılık seviyesini artırır.

**DINOS** - Dinazorları dondurur.

**BONES** - Kullanabileceğiniz nesneleri ekranда işaretler.

**WOO** - Sınırsız cepheye.

**TNEXT** - Sizi seviyedeki önemli noktalara ıspırlar.

**WIN** - Bitiş sahnesini gösterir.

# FÄR

## BİLEK GÜCÜ VE ZEKA

### Savaşçılar ve Bayanlar

**S**ümdiye kadar karakterleri genel bir bakış açısıyla inceledik. Artık sınıfları, yanı meslekleri inceleme zamanı geldi. Bu yazında yeni başlayan oyuncular tarafından en çokraigbet gören iki sınıfı, savaşçıları ve büyülerini inceleyeceğiz.

#### Savaşçı:

Tüm AD&D oyunlarında kas gücü ve kaba kuvvetin temsilî savaşçılardır. Çoğu yeni oyuncu ilk macerasını bir savaşçı olarak geçirmiştir. Bu ana sınıfın üç alt meslek grubu vardır. Bunlar, Warrior (Cengaver), Ranger (Korucu) ve Paladin'dır.

Cengaverler, her fantastik roman ya da filimde karşımıza çıkan eli kılıçlı kahramanlardır. Saraydaki nöbetçiler, ordudaki askerler ve hatta kervan muhafizleri da bu meslek grubuna girerler.

Korucular, orman ve doğa aşığı savaşçılardır. Bu meslek grubu üyeleri, zamanlarının coğunu, iz süredek, hayvanlarla arkadaşlık ederek ve genelde toplumdan izole takılarak geçirirler.

Paladiner ise başı başına birer fenomenlerdir. İyilik temsilidirler. Tüm hayatları iyiye korumak ve kötüyü yok etmek üzerine kurulu olduğu ve bayağı bir kural kitabı okumak gerektirdiği için yeni başlayanlarca tercih edilmez.

Şimdî bu üç sınıfından birini seçer tüm savaşçılar aynı tip olmasın diye bir adım daha atalım. Yani, ortalıkta Savaşçı Ahmet, Savaşçı Mehmet tarzı yüzlerce adam dola-

şırken sizin savaşınız biraz farklı olsun. Nasıl desem, biraz daha derin olsun (Ohal). İşte sizlere birkaç adet farklı savaşçı tipi:

**Amazon:** Bayan oyuncular için ideal. Erkeklerin hakim olduğu bir dünyada, kadınların yönettiği bir toplumun üyeleri. Ben bu tipe en güzel örneği Zeyna ile verebilirim (Aslında İngilizce okunuşu Zina, ama Türkçemiz'de çok kötü çağrışım.)

**Barbar:** İşte size en babasından Konan. Bu konuda daha fazla detaya gitmem, hepiniz durumu çıktırmış.

**Binici:** Bu tip savaşçılar hayatlarının bir binek hayvanı üzerine kurmuşlardır. Bu hayvan bir at olabildiği gibi bir ejderha ya da bir dev kertenkele de olabilir.

**Çılgın Kahraman (Berserker):** Berserk, İskandinav mitolojisinde savaş için yanıp tutuşan yiğit cengaverlere verilen isimdir. Bu savaşçılar AD&D'de dövüş sırasında özel güçler kullanabilirler. Çılgınlıkları sayesinde, daha hızlı ve daha güçlü saldırlabildikleri için alstedimleri çok güçtür. Tek dezayanajalı ise bir kere cıldırdılar mı, kendilerini çok zor kontrol altına alırlar.

**Sövalye:** İşte klasik yuvarlak masal şövalyeleri. Bu tipler kalın plaka zırhlar giyip, kralları ve inandıkları ilkelere uğruna savaşırlar.

**Gladyatör:** Açılm, Spartaküs gibi. Bu savaşçılar hayatlarını arenalarda para için ya da özgürlük

umuduyla dövüşerek geçirirler.

**Asker:** Bu tipe mensup savaşçılardan tüm hayatı bir orduda geçer. İster kiralık asker olsunlar, ister vatandaşsever cengaverler, bu tarz bir savaşçıyı oynatmak çok kolay değildir.

Soylu savaşçı ve köy çocuğu. Bu iki birbirine zıt tipliyen bir arada incelemek mantıklıdır. Soylu, sa-



vaşçı ailesinin sarayından pek çıkmamış, rahatına düşkün, ama çok da kültürlüdür. Köy çocuğu ise tam bir halk adamıdır. Cebinde beş kuruş (ardon gümüş) olmasa da her zaman halktan yardım görebilir.

**Korsan/Haydut:** Burada da fazla bir açıklama yapmaya gerek görmüyorum. Başka bir doku, başka bir tat.

**Samuray:** Hai, Toranaga-Sama Uzakdoğu meraklıları için bu savaşçı tiplemesi oldukça uygundur. Bu sayede kendinizi bir Kurosawa filminde hissedebilirsiniz.

**Romantik Serseri/Silahşör (Swashbuckler):** AD&D dünyalarının belki de oynatması en zevkli karakteri. Klasik bir D'Artagnan

tiplemesi olan silahşör, zamanını kadınların peşinde koşmak, kıskanç kocalardan kaçmak ve kızdıgı zaman karşısındaki düelloya davet etmekle geçirir. Unutmayın, bir silahşör pencere varken asla kapıyı kullanmaz.

Evet, böylece savaşçılara göz atıktan sonra bakalım büyüler cephesinde ne var?

Büyücüler, fantastik rol yapma oyununun en gizemli ve çekici karakterleridir. Herkes kılıç sallayabilir, ama büyü yapamaz. Çoğu ünlü roman kahramanı da büyücüdürさて. Galdalf ve Raistlin gibi...

Büyücüler iki ana grupta toplayabiliriz. Genel büyucüler ve uzman büyucüler. Büyüler ise dokuz ana grupta, ki bu gruplara ekol denir, toplanır. Genel büyucüler tüm ekollere eşit derecede yatkındırlar. Uzman büyütürler ise belli bir ekolle de otorte sahibi olabilirler. Ancak bunun karşılığı bazı ekoller onları yasaktır. Şimdi kısaca bu ekollere



bir göz atalım:

**Koruma/Kollama (Abjuration):** Bu ekole ait büyüler, büyüyü ya da büyü yapılan objeyi korumayı amaçlar.

**Değiştirme (Alteration):** Bu ekol maddelerde özel ve doğrudan değişiklik yapma amacıyla güder. Polimorf, Tüy düşüşü ve Uzlaşma enraiget gören büyülerdendir.

**Çağırama (Conjuration):** Bu ekoldeki büyüler, başka bir yerden maddenin getirilmesi üzerine kuruludur.

**Büyüleme (Enchantment/Charm):** En geniş ekollerden bir olan bu gruptaki büyüler hem cansız maddelere büyü enerjisi trasfer etmek hem de canlıları büyü yardımıyla kontrol altına almak için tasarlanmıştır.

#### Uzbilgi/Kehanet (Divination):

Bilgi edinmeye yaranan büyülerin toplandığı bu ekol genelde kahinlerin ya da saray büyütürlerinin rabbet gösterdiği bir gruptur.

**İllüzyon:** Var olan farklı göstermenin envayı çeşidi bu ekolde mevcuttur. Her zaman çok yararlıdır.

**Kullanma (Invocation):** Geniş bir ekol daha. Enenriyle maddeyi birleştirten tüm büyüler bu ekolde dir. Alevtopu, Büyülu Ok ve Yıldırım gibi saldırı büyütürleri her savaşta çok etkilidir.

**Nekromansi (Ölüculük):** Çürüme ve ölüm bu ekolün ana fikrini oluşturur. Yaşayanlardan hayat enerjisi almak ya da büyü yardımıyla ölütlere hayat vermek bu ekolün konusudur.

Yazımızın sonuna yaklaşırken biraz da çok rastlanan büyütü tipplerine bir göz atalım:

**Akademisyen:** Kitap kurdu tipi bu adamların tüm hayatları tozlu

raflar arasında yeni büyüler aramakla geçer. Bilgi ve araştırma onlar için vazgeçilmez tutkulardır. Gru bunuzda böyle bir büyütü varsa, savaş sırasında ona çok güvenmeyin, çünkü akademisyenler

"Savaşma, parşomenlerle seviş!" felsefesiyle yaşarlar.

**Anagakok:** Bu bizim bildiğimiz klasik kabile büyütüsündür. "Düşmanların iç organlarından hava tahminine ve onların bibolarına eziyet etmeye kadar çok çeşitli aktivitelerle istigal eder.

**Askeri Büyütü:** Bu tipleme her orduya karşıya çıkar. Koca bir birlük güzel güzel saldırına kalkmışken, kendilerini bir anda zehirli bir sis içinde buluyorlar ya da bir anda gökten kafalarına yıldırımlar yağar. İşte bu nedenle askeri büyütüler çok savaşın akibetini belirlemiştir. Ayrıca bu adamlar nadir de olsa kılıç kullanırlar.

**Derviş:** Hayatını felsefeye adamış olan dervişler, aydınlanma yolunun büyü biliminden geçtiği fık-



rindedirler. Sohbetlerine doyum olmaz (Haftada bir ya da iki cümle).

**Soylu büyütü/Köylü büyütü:** İşte yukarıdaki savaşçı tiplerinin büyütülere uyarlanmış. Soylu büyütürler son derce ekabir olup en lüks yerlerde vakit geçirmeye bayılır. Köylü büyütü ise hasbelkader bu yeteneğini keşfetmiş ezik bir halk adamıdır. Oyunun geçtiği dünyalarında sponsorluk fazla gelişmediği için köylü büyütü fakr-ü zaruret içinde yaşamını sürdürür.

**Barbar büyütü:** Konan büyütü olsa bu tiplemeye iyi giderdi. Kültür ve uygurlık bakımından sınıfta kalmış olan bu büyütürler dayanıklık ve inatçılık konusunda arkadaşlarını hiç mahcup etmezler.

**Cadı:** Hem erkek hem kadın büyütürler bu tiplemeyi seçebilirler. Cadılar güçlerini boyutotesi varlıklardan alırlar. Normal büyütürler bilgilerini kitaplardan alırlar, cadılar çoğu zaman boyutotesi varlıklarının bilgisine başvururlar. Tabii ne pahasına olduğu konusuna hiç gitmeyecekler.

**Şair:** Yağdı yağmur, çaktı şimşek sen de mi Şair oldun a....bi dakkaya yazı uzadıkça dağıldı. Bu tiplemeye mensup büyütürler kafiyeli sözler yazmaktan çok, çok ama çok uzaktırlar. AD&D'de Şairler, küçük cinleri yardımıyla büyü yapabilirler. İstediği büyütüleri bu ufak yaratıklar gidip boyutlararası yolculuklar sonucu bulup getirirler ve efendilerine sunarlar. Çok mu karışık? O zaman sizi El-Kadim'e bekleriz.

Bu ayki yazısı ünlü Şair Orhan bin Cemil El-Arrasi'den bir alıntıyla bitiriyorum:

"Zindancıbaşıyı dinliyorum, gözlerim kapalı, saat sabahın üçü oldu nerede bu zindanın çıkıştı?"

Zindancıbaşı

**R**aks New Media, Expert Multimedia'nın program serilerini bir çatı altında toplayarak kullanıcılarla sunuyor. Türleri tamamen farklı olan bu programlar, ev kullanıcılarına yönelik olarak dizayn edilmiş. Toplam 30 programdan oluşan Expert serisinden incelediğimiz paketler, Astronomer, Casino, 3D Home, CAD 3D, Bridge ve Premier Clip Art programlarından oluşuyor.

## EXPERT ASTRONOMER

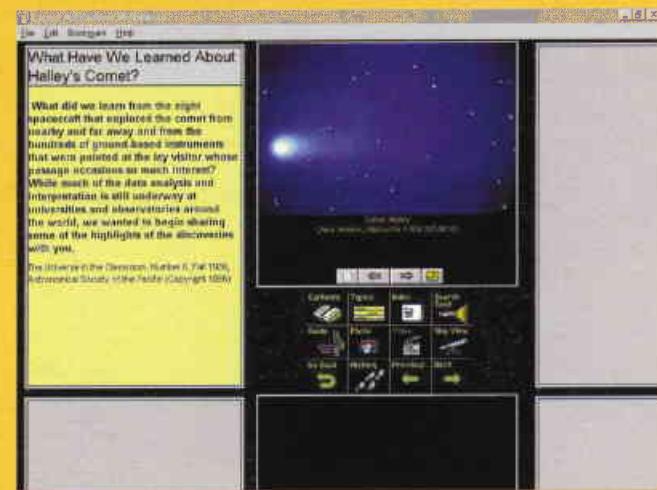
**E**xpert serisindeki en eski program, 1993 yılında yapılmış olan Expert Astronomer programı, yaşına rağmen astronomin ile ilgilenen kişilerin ihtiyaçlarını karşılayabilecek kadar kapsamlı. Belki günümüzün parlaklısı multimedia setleri kadar göze hoş gelen bir görüntüsü yok, ama içeriği bilgiler ve rahat kullanılabilirliği ile herkesin hoşuna gidebilecek kadar kaliteli.

Astronomer, Multimedia ve Viewer olarak iki programdan oluşuyor. Multimedia programı ile bilinen uzaydaki her gökcismi hakkında detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Videolar, yazılı bilgiler ve resimler bu bilgilerin arasındaki yerini almış durumda. Viewer ise Astronomer'in en güzel kısmı. Gökyüzünün dünyanın herhangi bir yerinden, herhangi bir andaki durumunu detaylı olarak inceleyebiliyorsunuz. Yerini görmek istediğiniz gökcisinin ismini girmeniz yeterli, hemen gösteriliyor ve Multimedia programına geçerek detaylı bilgi alınabiliyor.

Astronomi ile ilgili her insanın görmesi gereken bir program. Programın eski olması sizi kandırmasın, yeterince kaliteli ve detaylı bir program.

## EXPERT CASINO

**P**ara kaybetmeden kumar oynamanın en kötü yanı ne olabilir? Tabii ki para kazanmak. Expert Casino programı size altından fazla kumar oyunu oynama olanağını sağlıyor. Bunların arasında; poker, rulet,



BlackJack yani 21, Crabs, kollu kumar makineleri ve video poker bulunuyor. Benim bilmemiş oyunların arasında ise Red Beard ve çarkıfelek türü bir oyun bulunuyor.

Oyunların oynanması çok kolay, başladığınızda gördüğünüz ekranı istediğiniz oyunu seçebilirsiniz. Girdiğiniz oyunda oynayacağınız miktarı oyun masasına bırakın ve aşağıdaki düğmelerden istediğinizde basarak oyunu başlatın. Oynadığınız oyuna göre düğmeler de değişecektir haliyle, ama bunların anlaşılması çok kolay.

Para kaybetmeden kumar oyna girmek istiyorsanız bu pakete bir göz atın, ama kendisi de fazla kaptırmayın. Unutmayın, kumar kötü bir şey.

Bu iki programın haricinde, Expert serisine ait diğer programlar kısaca söyle :

**CAD3D** : 3 boyutlu modelleme programı kullananların oldukça

hoşuna gidecek bir program. Kullanımı kolay ama yapabildikleri profesyonel programlara nazaran biraz daha sınırlı

**HOME 3D** : Kendi evinize tımdan önce, hatta daha bir eviniz bile yokken içinde dolasmaya ne dersiniz? Kendi evinizi üç boyutlu olarak tasarlayabildiğiniz bu program, iç dekorasyonla ilgili olanları da hoşuna gidecektir.

**BRIDGE** : Öğrencilik hayatım boyunca öğrenemediğim tek kağıt oyunudur briç. Aslında bir kağıt oyunundan çok, mantık ve zeka gerektiren strateji oyunudur. Eğer briçle benden daha fazla ilgileniyorsanız, bir de bu programa bakın.

**PREMIER CLIP ART 10000** : İçinde 10000 tane resim ve clip art bulunan bu paket, masaüstü yayincılıkla uğraşanların çok işine yarıyacak. İçinde her konuya ilgili clip art var. Spor, arabalar, işler bunlardan sadece üçü

Sonuç olarak, Expert Serisi her alandan kullanıcının işine yarayacak bir seri. Toplam 30 farklı programdan oluşan Expert serisine edinmek istiyorsanız, Raks New Media'yi arayabilirsiniz.



### Sistem Gereksinimi

### Fiyatı

### Bilgi İçin

: Programa göre değişiyor

: Her program 27 \$

: Raks New Media (0212) 273 27 91

**A**rkadaşınıza bir kart göndermek istiyorsunuz, hem ona özel hem orijinal, hem de eğlenceli olsun istiyorsunuz. Tabii belki de en önemli bu karta kendinizden de birşeyler katmak isterseniz, Printmaster kullanmadığınız sürece işiniz epey zor olacak demektir.

# PRINTMASTER PUBLISHING SUITE 7.0

**A**bi, geçen sinemada bir kızla tanıştım. Bilgisayar mühendisliğinde okuyormuş. Benim de bilgisayarla ilgilendiğim duyunca bayağı bir sohbet ettim falan. O da özellikle grafik programlarıyla ilgilenmiş. Web sayfası yapmak istiyormuş ama çok iyi bilmediği için zorlanıyordu falan.

- Eeee?

- Eeesi ne işte? Ben de biraz programcılık var, biraz da grafik programları Photoshop falan ilgileniyorum, biraz da beceriyorum ya, kızın bayağı bir hoşuna gitti. Sonra yemeğe gittik, bir yerlerde oturduk. Telefon numarasını verdi, ben de buluşmak istediğimi söyledim. Yardım edeceğim felan derken muhabbeti bayağı ilerlettik.

- Daha ne istiyorsun ki?

- İşte sende böyle güzel, kolay kullanışlı bir program var mı onu istiyorum.

- Tamam bir tane var. Ama özelliklerini ve içeriğini görmek istersem bu yazımı sonuna kadar oku bakıyorum.

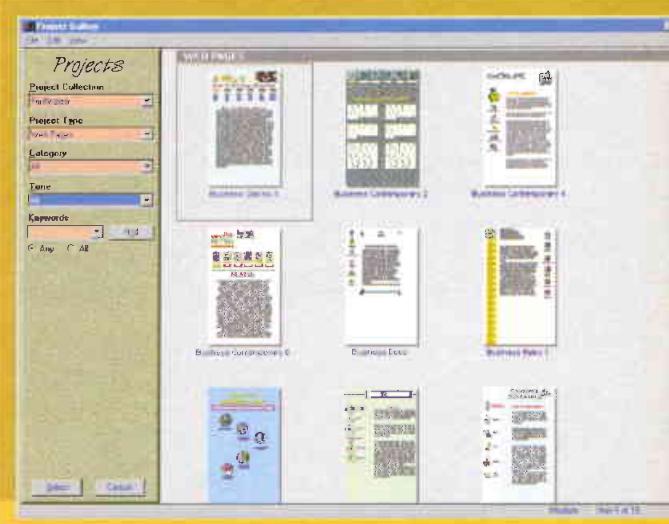
### En Yenisi, En Kapsamlı

Oldukça kapsamlı ve kullanımı bir o kadar rahat ve hızlı olan Printmaster Publishing Suite serisinin en son versiyonu olan 7.0 piyasaya çıktı. Oldukça kapsamlı olan program özellikle kullanım kolaylığı sayesinde, amatörden profesyonelle hemen her türlü kullanıcı tipine hitap ediyor. Özellikle bünyesinde bulundurduğu hazır projeler sayesinde işlerinizi epey kolaylaştıracak bir program. Bu paket içerisinde bin 200 adet art resim mevcut ki bunların birçoğu başka bir yerde bulamayacağımız çalışmalar. Bunların haricinde 300 tane hazır proje ve Printmaster'ın Online

Art Gallery'sinden ulaşabileceğiniz 15 bin tane resim de bu yazılım içerisinde dahil edilebilir. Yazılım içerisinde üç çeşit proje mevcut: Kendi oluşturduklarınız, Printmaster ile gelenler ve de asıl Craft Corner'lar (Gazetelerin karton maket olarak verdikleri ve kesip kesip kulaçıklarından yaptığımız kağıt parçaları olarak tanımlanabilir) mevcut. Projeler de kendi aralarında alt bölmelere ayrılmış ve böylece mektup kenarlığından disket etiketine, Web sayfasında takvime kadar elinizin altında binlerce kullanıma hazır şablon oluşuyor. Bunların üzerinde düzenlemeler yaparak kendi projelerinizi ve dokümanlarınızı oluşturabilirsiniz.

### Bir Taşıla Bircok, Kus

Printmaster ile beraber gelen uygulamalar sayesinde projeler üzerinde düzenlemeler yapabilir ve isteğinizin karşılayacak dokümanlar oluşturabilirsiniz. Draw Plus kullanıral kendinize ait logo veya resimler hazırlayabilirsiniz, Border Plus'u kullanarak oluşturduğunuz dokümanlara değişik çerçeveler ekleyebilirsiniz. Web Page Publishing ile kendiniz Web sayfası oluşturabilir ya da var olan projeler üzerinde düzenlemeler yapabilirsiniz. Oldukça kullanışlı olan bu programın minimum sistem ihtiyacı Windows 95/98, Windows NT 4.0 (Service Pack 3), 486 DX2/66, 16 MB RAM, 100 MB Hdd, 256 Renk SVGA kartı, 2X CD-ROM sürücü, Mouse, ses kartı ve isteğe bağlı olarak da yazıcı ve 14.400 Modem,



Hazırda bulunan Web sayfası projelerini kullanarak kendi sayfalarınızı zorlanmadan oluşturabilirsiniz.



Açılan pencereyi kullanarak yardım silahlarını göstererek işinizi en hızlı şekilde yapabilirsiniz.

**Sistem Gereksinimi:** Windows 95/98 486DX2/66 16MB Ram ,  
100 MB HD , 2X CDROM

**Fiyatı** : Firmayı arayınız.

**Bilgi İçin** : Al Bilgisayar ve İletişim

# FUN WITH ENGLISH

## CLASS 4

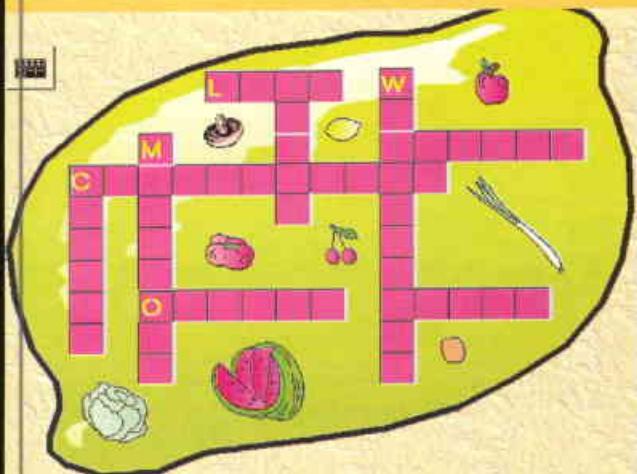
**F**UN WITH ENGLISH CLASS 4, multimedia ortamında İngilizce öğreten bir program. Adının İngilizce olduğuna bakmayın, Türkiye'de Bilden Bilgisayar tarafından üretilmiş. İçeriği tamamen Türk milli eğitim müraciatına uygun olarak Türkiye'de görevli İngiliz ve Türk öğretmenlerce hazırlanmış.

İçerik 12 üniteinden oluşuyor. Her ünite de farklı sayıda derse ayrılmış. Toplam 29 ders var. Özellikle İlköğretim 4. sınıf öğrencilerine hitap ettiğinden onların hoşlanacağı konular seçilmiş.

Dersler genellikle canlandırımlarla anlatılmış. Öğrenciyi sıkmadan, eğlendirek öğretmeyi amaçlıyor. Oldukça interaktif. Çok sayıda eğitici oyun içeriyor. Her dersi pekiştirmek için aradına alıtmalar eklenmiş. Alıştırmalar da etkileşimsi. Başarı anında değerlendiriliyor. Yanlış yanıtlandığında ekranın doğrusu belirliyor.

İngilizce öğrenmede dinlemenin önemi gözönüne alınarak, yazılın her şey (bazen yazılı olmasa da) İngiliz konuşmacılar tarafından mükemmel ve anlaşılır bir İngilizce ile seslendirilmiş.

Programda bir sözlük bölümü var. Bu bölüm derslerde kullanılan tüm sözcükleri içeriyor. Sözcükler değişik konu başlıkları altında incelenmiş. Telaffuzları kaydedilmiş. Dilerseniz doğrudan sözcüğün kullanıldığı sayfalara girmeniz mümkün.



Ayrıca bir de fililler bölümünü bulunuyor. Bu bölümde derslerde kullanılan tüm fililleri bulabilirsiniz. Fililer çoğu kez bir canlandırma ile anlatılmış. Her filinin üç zaman çekimine ait örnek kullanışlar verilmüş.

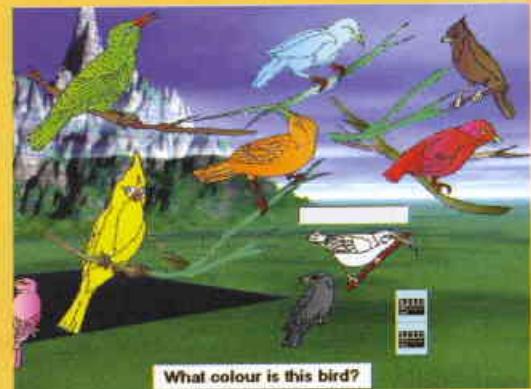
Sorgulama bölümünde ise aradığınız bir sözcük dizinini tüm programda taratabilme olanağına sahipsiniz. Aranılan sözcüğün hangi sayfalarda kullanıldığı size bir liste halinde verilmiş. Dilerseniz bu sayfalara doğrudan girebiliyorsunuz.

Program Windows 95 ve 98 için hazırlanmış. Ancak Mac sahiplerinin Virtual PC ya da Soft PC emüsyonunu kullanarak programdan yararlanması mümkün.

486 tabanlı bir bilgisayar, 8 MB RAM, harddisk, CD-ROM sürücü ve ses kartı gerektiriyor.

Ürünü Bilden Bilgisayar ve bayilerinden temin etmeniz mümkün. İlköğretim 4. sınıfa devam eden öğrencilere şiddetle tavsiye edilir.

Şu an hazırlanma aşamasında olan FUN WITH ENGLISH CLASS 5, '99 yılı Mart ayında satışa sunulmuş olacak.



### Sistem Gereksinimi

: Windows 95/98 / Mac OS,  
486 DX2/66, 8 MB RAM,  
2X CDROM, Ses kartı

### Fiyatı

: 40 \$ + KDV

### Bilgi İçin

: Bilden Bilgisayar

### Tel

(0212) 230 51 82

# PİRİ-THE EXPLORER SHIP

**P**iri Reis, Osmanlı Donanması tarihindeki en parlak ve ilginç isimlerden biridir. Denizcilik hayatına amcasının yanında korsan olarak başlamıştır. Ancak Türk korsanlarının diğerlerinden belirgin bir farkı olduğunu hemen söyleyelim, onlar asla Müslüman ülke gemilerine saldırmazlardı. Hatta Türk denizciliğin tarihindeki yerlerini incelersek, bu insanların basit birer yağmacı değil, denizlerdeki Türk hakimiyetini artırmaya yardımcı olan sadık savaşçılar ve başarılı akıncılar olduklarını görürüz. Pek çok korsan kaptanı ve mürettebatı, lüzum hasıl olduğunda devletle omuz omuza çarpışmaktadır ve hatta tüm varlıklarla donanmaya katılmakta tereddüt etmemiştir. Hemen hepsi bağımsız bir yaşam sürdürmektedir, ancak yıllık kazançlarının büyük bir bölümünü karşılıksız bir bağlılık göstergesi olarak devlete hediye etmekten kaçınmamaktadır. Nerede eski korsanlar, nerede şimdikiler! Fakat Piri Reis tüm bunların ötesinde, bir de çok yetenekli bir gezgin ve haracı olma özelliğini gösterir. Onun 1517 yılında padişaha sunduğu dünya haritası gerçekten muhteşemdir. Amerika, Antarktika ve daha pek çok bilinmedik bölgelerde tüm yerküre bu haritada enince detayına kadar işlenmiştir. İnanılmaz bir matematik ve kartografik şansızlık gösteren bu çizimler, 1960'lı yıllarda Amerikan Hava Kuvvetleri'nin fırlattığı uyduların sağladığı bilgiler ışığında incelenmekten sonra, Piri Reis'in bu haritaları nasıl çizdiği sorusuna daha da şiddetli bir biçimde tekrar gündeme gelmiştir. Çünkü Antarktika'nın buzlar altında kalan kıyı şeridi gibi ancak özel bir teknolojiyle uzaydan gözlemlenebilen önemli kısımları bile daha dörtüzelli yıl öncesinden bu haritada belirtildi!

**Belki de Sadece  
Gözlerimizi  
Açmamız Gerek!**

İşin bir başka ilginç tarafı da nedir biliyor musunuz? Piri Reis harmasını dönemin padişahı olan Yavuz Sultan Selim'e sunduğu zaman, o sanksi buna hiç şaşırmamıştır, hatta tarihçilerin anlatımına bakılırsa böyle bir harmayı sanksi beklemektedir. Tütüp ikiye böler ve

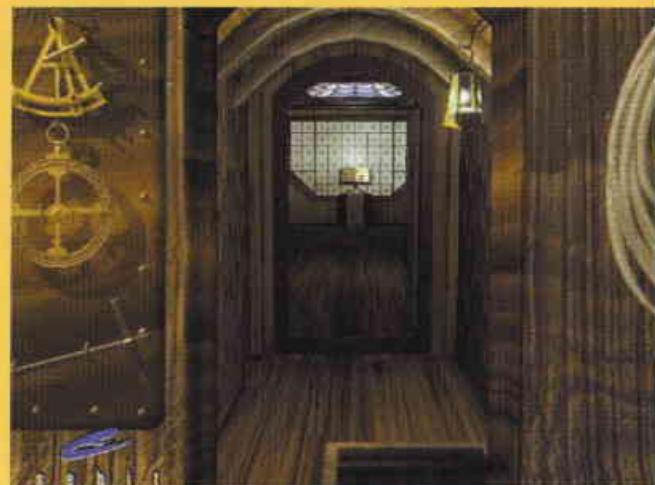
"Dünya ne kadar küçüğümüz, biz Doğu tarafını elimizde tutacağımız" der. Buna göre Osmanlı'nın yayılma planları o dönemde Amerika dışında kalan tüm bilinen dünyayı kapsamaktadır. Nedense Amerika zaman için onların ilgisini çekmemiştir, belki de zamanının henüz gelmediğini düşünüyorlardı. Peki tüm bunları neden anlattık, Piri - The Explorer Ship sadece basit bir oyuncak değil mi, tüm bunları bilmeye ne gerek var? Öncelikle bu yapımda Tübük desteği olduğunu söyleyelim, bunun anlamı basit bir sponsorluğudur. Ortada iki yıllık bir emeğin ürünü olan ve esas amaç insanları o dönemde denizciliği ve dünyası hakkında bilgilendirmek olan bir yapımdır. Tabii çoğunuza hemen kaşlarını çatabilir, ne de olsa eğlenelim-öğrenelim tarzı bir sürü anlamsız yapımla karşılaşlığınız bu zamanda insan para hararcen şubeci olmalı. Fakat bu defa değil, bu defa karşımızda gerçekten üzerinde bir hayli emek harcadığı belli olan bir sanat eseri bulunuyor.

## Uzak Ufuklara Doğru

Oyuna geminizin kapitan kamarasında başlıyorsunuz, eski kapitanın sesi size hikayesini anlatıyor ve yol gösteriyor. Amacınız yedi denizlerde dolaşıp o dönemde dünyası hakkında bilgi toplamak ve efsanevi haritanın içeriği büyük bir giz açığa çıkarmak. Bu büyük sırrı bulmak tabii öyle kolay olmayacak, yabancı limanlara uğrayacak, açık denizlerde başka gemilere rastlayacak ve okyanusun her tür tehlikesine göğüs gerekeceğiniz. Hemen belirtmem gereken bir nokta var, bu yapımı öncelikli olarak dış ülkelerde pazara sürülmek için hazırlanmış ve bu yüzden tamamen İngilizce olarak tasarlanmıştır. Türkçe bir versiyonunu üretmek büyük bir zaman ve maliyet gerektireceğinden, ayrıca beklenen iç satışların asla bunu karşılamayacağı tahmin edildiğinden şimdilik bu yapılmamış. Zaten öncelikli amaç eski Türk kültürünün



bu tür bir yapımla yabancı ülkelerde tanıtılmıştır, bizler ise bu kültür hakkında zaten detaylı kaynaklara ulaşma imkanına sahibiz, yeter ki araştıralım. Genel anlamda ele aldığı-



mızda, bu oldukça yüksek kaliteli bir yapı, grafikleri ve müziği insanı oldukça etkiliyor, hatta hayran bırakıyor. Ne var ki bir eğitim programı olması 0-3 yaş grubuna hitap ettiği anlamusuna gelmiyor, bu daha ziyade yetişkinlere yönelik bir yapım, ne de olsa bazen yetişkinlerin eğitime daha fazla ihtiyacı olabiliyor. Neyse, kısacası ülkemizde bu tür bir programın geliştirilmiş olması bizleri bir hayli sevindirdi, demek ki isteyince kaliteli şeyler üretebiliyor.

M. Berker Gündör

**Sistem Gereksinimi:** Windows 95, 16 MB RAM,

4x CD-ROM sürücü 40 MB HDD

**Fiyatı**

: Firmayı arayınız

**Bilgi İçin**

: Sevgi Eğitim ve Bilgi Teknolojileri A.Ş.

**Tel**

: (0312) 235 53 75

# PHILIPS MAGNAVOX-SCUBA SANAL KASK

*Sanal Kask Teknolojisi Birgün Evlerimize Girmeyi Başarabilecek mi?*

Ö

ncelikle bir sanal kask nedir? Aslında kafanıza takıldığız bir mönübördünden çok daha fazla birşeydir.

Gerçek anlamda çalışan bir sanal kask kafa hareketlerine duyarlıdır, bu sayede baktığınız yöne uygun olarak görüntüyü de değiştirebilir, sanki gerçek bir üç boyutlu mekanında olduğunuz izlenimi verebilir.

kullanıcının son derece doğal bir görüntüye kavuşması sağlanıyor. Oldukça karmaşık bir teknoloji kullanılan bu cihazların tanesi yaklaşık iki yüzbin dolar civarında bir maliyete sahip. Doğru, bizim için biraz tuzlu, fakat elli milyon dolarlık bir avcı uçagina takıldığında pek o kadar pahalı durmuyor. Fakat eğer fazladan harcayacak birkaç yüz dolardır varsa ve bu tür ilginç şeyle para vermeyi alışkanlık haline getirmişseniz, o zaman size Philips tarafından üretilen bu sanal kasktan bahsedeyim. Bu aslında tam bir kask değil, daha çok ayarlanabilir bantlarıyla yüzünüzde oturttuğunuz bir vizör. Fakat kask olmamasının tek sebebi bu değil, normalde benzer bir cihazdan beklenenleri yapmıyor, mesela kafa hareketlerini-

zi algılayıp görüntüyü kaydırıyor. Bu kaskla nereye bakarsanız bakın sadece ileriyi görüyorsunuz, haliyle bu durum sanal olma özelliğini yok ediyor ve onu basit bir monitöre dönüştürüyor. Tabii burada esas amaç hareketlerin algılanmasını sağlayan sistemin çıkarılarak maliyetin

azaltılması olmuş, fakat bu işin tüm esprisini silmiş. Scuba her tür 16 ve 32 bitlik oyun konsoluna takılabilir. Bunun dışında eğer TV çıkışlı olan bir ekran kartınız varsa bilgisayarınıza da bağlayabiliyorsunuz. Gereken gücü kendi adaptörü sayesinde takıldığı cihazdan bağımsız olarak sağlıyor. Kullanımına gelince, kafanıza taktığınız anda kendinizi bir monitöre bakiyormuş gibi hissediyorsunuz, yanı benzeri pahalı kasklarda olan üç boyutluk hissini sağlamakta pek başarılı değil. İşin kötü yanı, eğer gözleriniz bozuska, düzgün bir görüntü elde etmek pek mümkün olmuyor, çünkü gözlükle kullanılması pek mümkün değil. Orantısal olarak yaklaşık üç metre ötede duran bir ekranla aynı görüntü kapasitesine sahip olduğundan gözlerinizin bozukluğu na bir çare getiremiyor. Her ne olursa olsun, zaten yaklaşık onbeş dakikalık bir kullanım gözlerinizi aşırı şekilde yormaya yetiyor, fakat tabii durum tüm sanal kasklarda yaşanın bir problem, yanı sadece bu cihaza mahsus değil. Sonuç olarak elimizde sanallığını yitirmiş bir sanal kask var. Üstelik fiyatı da belli bir maaşa talim eden bir insan için pek ucuz sayılmaz. Aynı paraya en üst model 17 inçlik bir monitör alabileceğinizi hatta geriye bir hayli bozukluk kalacağını da düşününce, bu tür bir cihaza yatırım yapmak iyiye anlaşılmıyor. Görünen o ki, bu teknoloji daha uzun bir süre doğumuzun evine giremeyecek, fakat bence insan elde etmek istediği şeylede seçici olmalıdır zaten. Özellikle de yeni ve pahalı teknolojiler söz konusu olduğunda gözü dört açımda büyük fayda var.



Daha gelişmiş ve pahalı modelleri ise gözbeğinin hareketlerini bile algılayabilecek kapasitededirler. Fakat bu tür kasklar daha çok askeri alanlarda kullanılırlar. Mesela avcı pilotlarının gece görüş ve nişan sistemlerine entegre edilerek daha verimli ve güvenli uçuşlar yapabilmelelerine imkan tanırlar. Tabii bunların maliyetlerinin ne kadar yüksek olduğunu tahmin edebilirsiniz. Mesela son olarak geliştirilen bir model herhangi bir ekran kullanmak yerine, görüntülerini doğrudan laser hologram olarak pilotun gözbeğine yansıtıyor, sonuçta herhangi bir rahatsızlık yaratmadan

PHILIPS SANAL HAYLÜK

ONİTRON

450\$

KURULUM KOLAYLIĞI:

\*\*\*\*\*

YAZILIM DESTEGİ:

\*\*\*\*\*

TEKNOLOJİ:

\*\*\*\*\*

BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 220 37 99

# INCA 56600 FAX MODEM



**A**nakartlardan ISA kart yuvalarının yavaş yavaş çıkartılmaya başlandığı şu zamanlarda, ses kartı, modem gibi eskiden ISA slot işgal eden kartlar da PCI teknolojini kullanmaya başladı. Ülkemizde yeni gelen INCA Fax Modem de anakartınızın PCI yuvalarından birisinde kendine yer bulmaya aday. 56K hızında çalışabilen bu modemi eğer üç ay önce inceleseydik, Türkiye'deki hatların yavaşlığından dolayı satın almanızın bir anlamı olmadığını söyleyerdik. Ama Türkiye'deki Internet servis sağlayıcıları

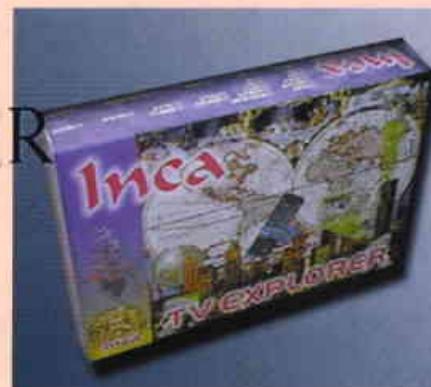
nin hatlarını yavaş yavaş da olsa 56600 hızını destekleyecek şekilde geliştirmeye başlamaları nedeniyle, eğer yeni modem almayı düşünüyorsanız, mutlaka 56600 hızında ve kaliteli bir modem edinmeye bakın. INCA Internal Fax Modem de ucuz

fiyatıyla, modem almayı düşünenlerin değerlendirmesi gereken bir kart. Tam olarak 56600 hızda ulaşmanızı sağlayan ve artık kabul görmüş olan K56flex standardını desteklemesi en büyük artısı. Ama internal bir modem olması, bilgisayarınızın bir PCI yuvasını buna ayıracığınız anlamanıza geliyor ki, bilgisayarında PCI ses kartı, 3D hızlandırıcı kartı bulunanlar için bu oldukça zor olacaktır.

#### INCA 56600 Fax Modem Özellikleri:

- K56flex standardını destekliyor.
- 56000 bps ve daha düşük hızlarda veri transferi yapabilme.
- Aynı anda ses ve veri transferi.
- Ses kaydedebilme.
- V42bis ve MNP5 veri sıkıştırma, V42bis MNP2, 3 ve 4 hata düzeltme özellikleri.
- 14400 faks gönderebilme özelliği.
- Full Duplex veri transferi (aynı anda hem veri gönderip hem de alabilme).

<b>INCA 56600 FAX MODEM</b>	<b>PASİFİK BİLGİSAYAR 45\$</b>
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★ ★★★
YAZILIM DESTEGİ:	★★★★★ ★★★
TEKNOLOJİ:	★★★★★ ★★★



## INCA TV EXPLORER

**I**çinde bulunduğuımız şu günlerde TV kartları oldukça rağbet ediyor. Aslında uzun bir zamanın piyasada olan bu tür multimedia kartlar ülkemizde başlayan yeni bir furya ile tekrar gündeme geldi. Şirketlerin listelerine baktığımızda artık en az on tür farklı TV Capture kartına rastlayabiliyoruz. Bunların tek ortak yanı ise hepsi BT848 Capture işlemcisinin olması. Herhalde neden bahsettiğimizi anlamışsınızdır. İşte bu kart da onlardan biri. Güçlü özelliklerinin yanında, bu hepsi bir arada multimedia kartı, aynı zamanda da çok küçük bir kart. Zaten kart üzerinde bir Tuner, bir de BT848 çipi bulunuyor. İkon boyutundan tam ekrana kadar TV seyretme imkanınızın bulunduğu kartta 181 kanala kadar Preset ya-

pabiliyorsunuz. Kablolu yayınlara da uygun olan kartta 16 kanalı arka arkaya ön izleme şansı da bulunuyor. İzlediğiniz yayınları 640\*480'e kadar video olarak ya da yüksek kalitede tek kare kaydedebiliyorsu-

nuz. 1024\*768 ekran çözünürlüğünde TV seyretmeye de olanak sağlıyor. Arkasında anten, Composite, S-Video ve Philips Camera girişi yer almıyor. Böylece her türlü kaynaktan karta yayın girişi yapılabiliyor. NTSC/PAL formatlarını da destekleyen kart görüntü kalitesi ile dikkat çekiyor. Paket içinde yer alan uzaktan kumanda ile tam bir televizyon gibi kullanabileceğiniz bir kart. Ses kartı, modem ve masaüstü kamera ile Internet'te görüntülü Chat imkanını da olanak sağlıyor.

<b>INCA TV EXPLORER</b>	<b>PASİFİK BİLGİSAYAR 81\$</b>
KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★ ★★★
YAZILIM DESTEGİ:	★★★★★ ★★★
TEKNOLOJİ:	★★★★★ ★★★



# SMALL SOLDIERS

Yeşili, Ağacı Çok Severiz!



**G**iriş cümlesi, giriş cümlesi, işte, şimdi dışleyecem klavyeyi beeet!

- Tak tak ve dahi tak!  
- Kim lan bu saatte utanmadan kapımın üstünde odun kırın mendebur? Hüß, kim-sin lo?

- Abey aç benim, bilinçaltı karakteri yüzyırmidokuz!  
- Lan sen Taklamakan Çöllünde değil miydin? Ne diye döndün hiyar!  
- Hasretinize dayanamadım geldim abiyy! Beni gene kovmayacak diil mi? Vallah çok zor günler geçirdim ama aklımdımdı bak, bi daa motorunu yıkarken daha dikkatli olacım, boyasını çizmiicem!

- Sus yalaka herif seni, gec otur şuraya! Sakın ses çı karma bak yazı yazmaya çalışıyorum, en ufak tersonu yakalarsam uzaydaki ilk Türk sen olursun, tabii elbise ve gemi olmadan çıkan ilk Türk, annadin mı?

- Abi sana çöl maceralarımı annatıymı mı? Bak bigün bindim deveye gidiyorum, tabii bunlar çift hörgüç-

lü Asya deveşi, neyse sonra bi bakıtmı karışdan...

- Drannnkkk, dronnnkkk!

- Tamam abi sustum, vurma kafani, sonra duvardaki delikleri kapatmak gene bana kalyo!

## Hayvanlar Gazedir, Faydalıdır!

- Lan bilinçaltı yüzyırmidokuz, kağıt bi kahve yapı Bak büzüldün oraya sahabtan beri, bi işe yaramıyor, gene dövecem İngiliz anahtarıyla seni!

- Olur abi, başım üstüne, yazı mı yazıyor?

- Hayır yazamıyorum, neden? Çünkü Hollywood denen yerdeki serseriler boyuna abuk subük filmler yapıyolar! Neden? Çünkü tüm dünya salak gibi bu embesil filmleri seyrediyor! Neden? Çünkü sonra bu filmlerin bi de bilgisayar oyunları yapılyo! Neden? Çünkü herkes hemen zengin olmak istiyor! Neden? Çünkü burası süper aptal bi gezen, üzerindekiler de embesil ötesi bir canlı türünün yakında tamamen yokolacak örnekleri! Small Soldiers, PÖH! Konuya bak, iki oyuncak asker kabilesi arasında geçen heyecan dolu bir savaş, böaaagg! Al işte kustum ortalık yere, bu kadar embesil konulara artık ne midem, ne de beynim dayanıyor! Al kovayı da temizle şuraları!

- Abi o kadar kötü olamaz herhalde yaa!

- Lan ben artık bıkum olm, aklına şapşal bi fikir gelen kalkıp önce filmimi, sonra da oyununu yapıyo, üstelik her oyun da mutlaka Doom tarzı 3D savaş oyunu oluyo! Neymiş, ondöri bölüm boyunca kahraman savaşı dünyasını kötü istilacılardan kurtarmaya uğraşıyo, peh! Bi de utanmadan kalkıp iki kişilik oyun seçenekleri koymuşlar, bre embesil herifler, bre gerizekahilar, aynı ekranda birbirinin nerde olduğunu görerek oynanan

bir FPS daha duyduğunuz mu, nereden aldınız, kim verdi size bu parlağ fikri?

- Ohom, bence de çok parlak bisikir, hatta gözlerim kamaştı diyebilirim,

## Çevreyi Felan da Korumak Lazım Tabii!

- Babacım, müsaadenle şu başlıkların ilgimi çekti, nedir?

- Bak yavrüm, bunlar önce gezenin içine eden, sonra da toplum içinde rezil olmamak için kendini fikir belirtmek dorunda hissedilen iki ayaklı hayvanatın tabiat hakkında sarfedebildikleri belli başlı cümlelerdir. Bunları konuşma içinde kulanan birini görürsen bil ki o, cukkayı sağlamla almakta başka bisey düşünmez, dünyanın kirlenmesi ya da yokolması umrunda değildir ve dahi şahsi fikrimce katli vaciptır! Bunlar boyunlarına dek kendi üretikleri kimyasal ve biyolojik atıkların içine gömülmeli, sonra da orada çürümeye terkedilerek uzaklara doğru at koşturulmalıdır! Fakat malesef sayıları o denli çoxtur ki, bu kadar çok cukur kazmaya ne senin, ne de benim gücüm yetmez!

- Huff!, bayaa dolmuşun sen be hocam!

- İnsanoğlu duracağı yeri bilmeli hafızı Yoksa ilk depremle gömülüverir o gururla bastığı toprakların bin kadem altına!

- Pek ya oyun ne olacak, bu bi oyun dergisi biliyosun?

- Ha evet şu oyun, doğrusu ele avuca gelecek, iler tutar bir yanını bulamadım yıllarım oyun manyağı olarak. Buna verilecek paraya da acıdım, fakat heyhat, o paraya gidip fidan alın, fazladan bir kaç ağaç dikin, yaşılı dünyamıza verdigimiz zararları biraz olsun onarmaya yardım edin, desem kimin umrunda olacak! Artık vuslat bir başka nükleer bahara kaldı demektir! Varsın insanoğlu radyoaktif atıklarının içinde kızarsın, nasıl olsa evren ağzına kadar hayat ve yaşamla dolu!

• GENEL  
PUAN •  
5

Small Soldiers

Electronic Arts /Action /1 CD

YAZAR  
SİSTEM  
Oyuncu sayısı  
Memory Blok

Mad Dog  
Playstation  
1-2  
1

GRAFİK  
SES/MÜZİK  
ATMOSFER  
DÝNAMABILÝRLÝK

: ★★★★☆  
: ★★★★☆  
: ★★★★☆  
: ★★★★☆

Dual Shock ve Analog Joystick Desteği

# NBA Live 99

## Gerçekten Yaşıyor

**G**eçen sene spor oyunlarında yaşadığım en büyük hayal kırıklığı NBA Live 98 olmuştu. NBA Live 97 güçlü bir oynanabilirlik ve yapay zekasıyla gerçekten harika bir oyundu. NBA 98 ise çok daha iyi grafiklere rağmen en zor levellarda bile basit kalan bir oyun olarak kaldı hatırlardada. Bakalım Electronic Arts'ın en son bombası NBA Live 99 beklenen çıkış gösteriyor mu?

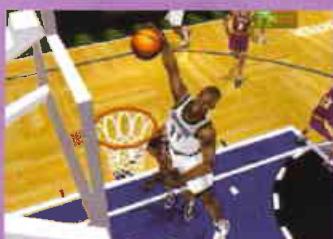
### Hayal Kırıklığı Geçmiste Kalıyor

Live serileri her zaman olağanüstü grafikleriyle öne çıkmıştır ve serinin bu en son ayağı da, bu konuda bizi hayal kırıklığına uğratmamış. Her oyun salonu kendine has aydınlatması ve seyirci animasyonlarıyla ayrıntılı bir şekilde render edilmiş. Oyuncuların formalarındaki ayrıntılar inanılmaz gerçekçi. Oyuncuların kendileri de doğru boy, kilo, saç ve ten rengi ile monitörlerimizde hayat bulmuş. En büyük efekt ise oyuncuların yüzlerinin de bu kez bire bir gerçeklerine benzetilmiş olması. Bunlar yetmez mi gibi, yüzlerinde üzüntü, sevinç gibi duyguları okuyabiliyoruz. Her ne kadar çok primitif de olsalar bu yüz ifadesi yeniliği bizi hedefe yolladırdı doğrusu.

Oyuncu animasyonları ise harika. Smaçlar, driplingler, feyklər, turnikeler gibi tüm hareketler son derece gerçekçi. Bir kere bir harekete başladıkta sonra oyuncu üstündeki kontrolünüz daha önceki oyunlardaki gibi gitmiyor. Son ana dek oyuncuları idare edebiliyorsunuz.

### Kendi Aranızda Konuşmayın!

Müziklere gelince, menüde çalan müzik daha önceki NBA serilerinde olduğu gibi funk/Rhythm & Blues tipi bir şey. Oyun içi müzik de güzel. Bana öyle geliyor ki,



Electronic Arts yakında bu müzik işleri için ünlülerle çalışmaya başlayacak. Sesler de nefis hazırlanmış. Adım sesleri ve spor ayakkabılardan çıkan cirtiların her biri birbirinden farklı ve gerçekmiş gibi geliyor dinleyene. Ayrıca oyunda basketbolcular da konuşturular "Pick up the shooter!" akılda kalan laflardan biri mesela. Bir başka yenilik seyircilerin sesleri. Tuttukları takım hücumdayken tezahürat yapıp, karşı taraf saldırsa sessizleşiyorlar. Bir de foul atışlarındaki uğultular var tabii.

Bu versiyonda tek bir yorumcu konuşuyor. Belki de oyuncun tek büyük eksiği bir kaç yorumcunun olmayı ama bu bile çok önemli değil belki.

### Pas ve Şut Daha Kolay

Electronic Arts, bu oyunla birlikte DirectPass ve DirectShoot adını verdiği sistemleri geri getirmiştir. Eğer atığınız pasın tam olarak istediğiniz yere ulaşmasını istiyorsanız DirectPass epey faydalı oluyor. Bir çok spor oyununda olduğu gibi, eğer oyun alanında çok sayıda oyuncu varsa belirli bir adama pas vermek, yön tuşlarını kullanarak neredeyse imkansız oluyordu. DirectShoot'un eğlenceli yanı ise ne tip bir sماç yapacağını seçebilmeniz. Ama çok uzaktan denerseniz doğal olarak salak gibi ortada kalyorsunuz.

NBA Live 99, bir antrenman modu da içeriyor. Burada bir oyuncu seçip şut çekme alıştırmaları yapabilirsiniz. Ama bu modda sadece bir oyuncu kullanılabildiğiniz için, örneğin pas çalışması yapamayorsunuz. Electronic Arts bu bölüm için birden fazla hücum ve savunma oyuncusu seçebilme ve değişik takтиk alıştırmalar yapma imkanı sağlaydı oyun iyice kusursuzlaşacaktır. Ama ne gam!

Bu versiyonla birlikte 3 puanlık atış yarışması geri gelmiş. Özellikle de ekranın ortadan ikiye bölündüğü "split screen" modunda iki kişi yanşımak çok eğlenceli oluyor. Ne ya-

zık ki bu bölüm için oyuncuların istatistikleri hesaba katılmamış. Örneğin Shawn Bradley, en az Dale Ellis kadar kolay üç sayılık atabiliyor. Umarız Electronic Arts gelecek seneye bu konuda daha hassas davranışır.

NBA Live 99'daki "arcade" modu sayesinde abartılmış oyuncu istatistikleriyle, kuralların olmadığı bir takım maçlar yapmak mümkün kılınmış. Eğer PlayStation'da "NBA Jam" benzeri hiç bir oyun olmadığı hatırlanırsa bazılarımız için çok hoş bir sürpriz olduğu söylenebilir.

Oyunumuzda bir oyuncu yaratma editörü de bulunuyor. Bu sayede yeni oyuncular ekleyebilir ya da mevcut olanlar üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz. Ote yandan oyuncuların isimlerini değiştemiyoğuz sadece istatistikleri etkileniyor.

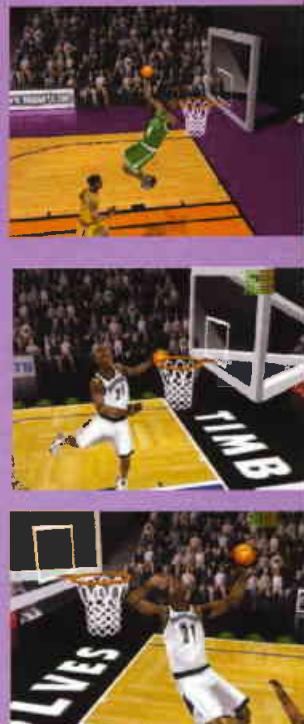
### Gerekli Sertlik

NBA 98'den hatırladığım başlıca berbat durumlardan birisi de kolayca sayı yapılmamasıydı. Hızlı hareket edip şappadanak sماç yapabiliyordunuz. NBA 99'da sماç yapmak o kadar kolay değil çünkü müdafı oyuncuları bir sira halinde siz takip edip ucuz yoldan sayıya gitmenize mani oluyor. Bu tabii sadece en üst level'larda oluyor ama geçen yılki versiyonda o da yoktu.

En üst level'da bilgisayar çok kolayca top çalabiliyor. Eğer bu kadar kolay top çalmak yerine yapay zeka kullanarak daha iyi savunma yapması sağlanıysa bence daha oynamanabilirliği yüksek bir oyun yapılmış olurdu.

### Bu oyunu alarak birilerini ödüllendirelim

Her ne kadar NBA Live 99 bir kaç küçük can sıkıcı nokta içersese de, geçen yılın NBA'ne göre çok büyük bir ilerleme olarak kabul edilmeli. Oyle görünüyor ki Electronic Arts, NBA 97'nin yapay zekasını ve NBA 98'in grafiklerini alıp yeni ve olağanüstü bir potada eritmeyi başarmış. Amerika'da bu sene lokavt yüzünden NBA liginin tertiplenmediği düşünülürse, basketbol hayranlarının deşarj olmaları için bu kadar güzel bir PlayStation oyunu hazırlamış olmaları takdire değer. Bu oyunu alarak birilerini ödüllendirelim...



### NBA Live 99

**Electronic Arts / Spor / 1 CD**

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit	e-mail: <a href="mailto:popular@i.am">popular@i.am</a>
SİSTEM	: Playstation	GRAFIK : ★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-8	SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER : ★★★★★★★★★
		OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★

Analog ve Dual Shock Destekli

GENEL  
PUAN  
• 9 •



## Karşımızda Bir Başyapıt Duruyor

**O**yunumuz, epey artistik bir stilde hazırlanmış video ile başlıyor: bir yerlere giden bir denizaltıyı izliyoruz. Bu ga-yet solid bir takım poligonlardan, gölgelerden ve koyu temel renklerden oluşan tarz zaten oyunun tamamına da hakim durumda. Oyunun yapımcısı olan Konami, bir çok 3D oyunda olduğu gibi oyunun kendi motorunu kullanarak bir prezantasyon yapmak yerine, önceden yüksek çözünürlükte render edilmiş bir video hazırlamayı tercih etmiş. Çok da iyi yapmış. Bu 2 CD'lük oyun bir çok böyle video

barındırıyor. Oyunun kendisiyle bu ara sekanslar arasındaki geçişler de epey yumuşak yapılmış. Sinematografi çok başarılı. Belli ki profesyoneller çalışmış. Gerçek bir film izler gibiyiz.

### Torpido'yla Başlayan Seyahat

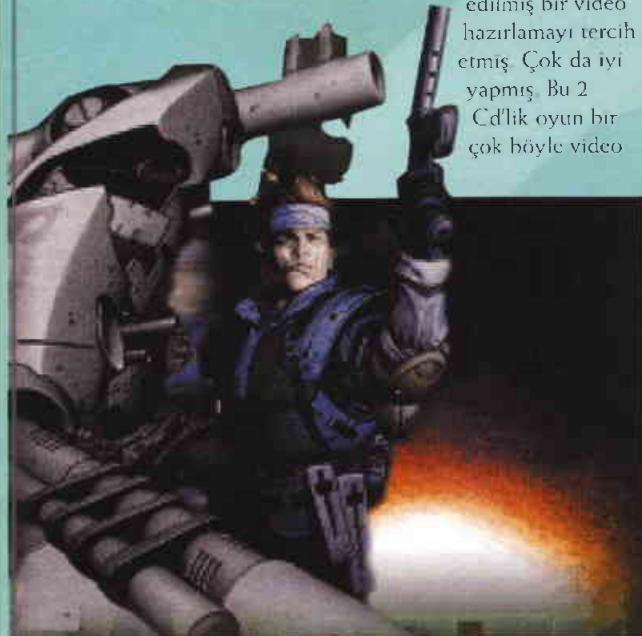
Herneyse, öykümüz başlıyor. Silahlı teröristler dünyayı tehdit ediyorlar, hem de nükleer silahlar eyle geçirmiş ve Alaska sahiline bir adada uslennmiş durumlardalar. Siz kahramanınız Solid Snake'i canlandırıyorsunuz. Efsanevi bir ajan olarak iki temel göreviniz var. (1) iki önemli rehineyi kurtaracaksınız ve (2) teröristlerin tehdidinin ne kadar gerçek olduğunu araştıracaksınız. Önce bir torpidonun içine konulup denizaltıdan fırlatılacağınız sonradan yüzerek adaya çıkacağınız. Zamanınız çok kısıtlı ve yanınızda hiç silah getirmediniz. Sadece kulağınıza yerleştirilmiş bir iletişim cihazınız var. İşte burda senaryo hareketlenmeye başlıyor.

### Yeni ve Gerçek Bir Dünya

Kendi adına Metal Gear Solid'le ilgili en etkileyici bulduğum şey, tasarımcıların alternatif bir gerçeklik yaratmak konusunda göster-

dikleri çaba, ve tabii bu konudaki başarıları. Metal Gear Solid, tam teşekküllü komple yeni bir dünya konseptinin içine oturtulmuş. Oyundaki bireflinglerde ve yazılı anlatımlarda kahramanımız Solid Snake'in daha önceki görevlerinden bahsediliyor. Her ne kadar Metal Gear serisinin önceki oyunlarını oynamadıysam da böyle satır aralarında geçen bahislerinden epey etkilendim. Oyunun geçtiği dünya, yavaş yavaş ortaya çıkan ve siz içine çeken, derin ve karışık bir öykünün anlatımı için başarıyla kullanılmış. Eski bir oyunu her yüklediğimizde geriye dönüp neler olduğunu öyküsünü izleyebiliyoruz böylece her seferinde hızla havaya gitbiliyoruz. Aynı zamanda öykünün gelişimi boyunca, Solid Snake'in hiyar bir eski askerden, daha hassas bir insana dönüşmesini izliyoruz. Bu gelişme boyunca kahramanımız, kulağındaki verici yardımıyla ona asist eden insanlara sahip. Bu yardımcılar arasında silah uzmanları, onu yetiştiren ustası, esrarengiz arkadaşlar var. Bunların hepsi de ayrı ve derin karakterlere sahip ve anlatacak öyküler var. İşte Metal Gear Solid'in size bahsettiğim dünyası böyle parça parça oluşuyor ve kendi öyküsel gerçekliğini yaratıyor.

Şimdi oyunun kendisine dönelim... İlk larkedeceniz şey tabii ki görsel malzeme, yani grafikler ola-





cak. Detaylara gösterilmiş inanılmaz bir özen söz konusu. Artık üç yaşına basmış ve biraz da eskimiş olan PlayStation'ın yetenekleri düşünüldüğünde, makinanın sınırlarının zorlanmış, hatta epey aşılmış olduğu anlaşılıyor. Detaylar hi-res grafik çözünürlüğünden kaynaklanıyor ve zoom yapmanız dahi pikselize olmuyor. Polygonlar da 3D oyunlarda karşılaştığımız türden kırılmalarla, çatlayıp patlamalara uğramıyor zaten. Oyunun neredeyse tamamı üst açıdan alınmış bir perspektif kullanısa da, tek bir tuşa basıp oyun alanını Solid Snake'in gözlerinden görme imkanı da var.

### Kontrollerimiş Biraz Karışık

Bölüm tasarımları harika, kapalı mekanlardan tutun da mağaralara ya da açık havaya kadar uzanan bir yelpaze var. Oldukça ayrıntılı olarak tasvir edilmiş olan ortam sayesinde Snake ortalıkta sinsiçe dolasıp operasyonunu sürdürerek. Kontroller bir tane sürünme (X), saldırıcı-ateş (kare), aksiyon (daire), görüş açısı değiştirme (üçgen), aksesuar seçimi (L2), silah seçimi (L1), aksesuar kapa/aç (L1), silah kapa/aç (R1) ve telsiz kapa/aç (select) şeklinde tertip edilmiş. Snake bir duvara dokunduğu anda kendini ona yapıştırıp siper alabiliyor. Öte yandan Metal Gear Solid, kesinlikle hızlı hareket etmek için analog joystick'e, ama hassas hareketler için de digital joysticke ihtiyaç duyuyor. Bunu sağlamadan en iyi yolu herhalde titreşimli bir "dual-shock" satın almak olacaktır. Metal Gear Solid'ın biraz iyileştirilmesi gereken tek noktası da belki bu kontrol hikayesi. Gerçekten de, hareket etme ve saldırıcı yönleri bazen kafa karıştırıcı olabiliyor.

Aksesuarlar arasında gece görüş gözlüğü, döerbün, gaz maskesi gibi şeylelerden (belki komik gelecek ama) ketçap şişesine kadar her şey

var. Dürbünü kullanıp nöbetçilere zoom yaptığınızda Metal Gear Solid'ın mükemmellığı ve PlayStation'ın gücü karşısında bir kere daha şok olacaksınız. Silahlara gelince, keskin nişancı tüfeği, el bombası, yarı otomatik bir şeyle, normal tüfek, uzaktan kumandalı roketatar gibi şeyle var.

### Sinsilik Sanatı

Metal Gear Solid, kesin olarak bir kavga dövüş oyunu değil, bir gizlenme ve casuslık oyunu (Tenchu gibi). Oyunda bir antrenman modu mevcut. Bu sayede nöbetçilerden saklanmanın temellerini, deliklere sınmayı, karışıklık yaratma sanatını öğreniyoruz. (örneğin bir duvara siper alıp aksiyon tuşuna basarsanız çeşitli sesler çıkarıp nöbetçileri şaşırtabilirsiniz). Her alanda çalışan 2-3 nöbetçi oluyor ve daha önce tespit edilmiş rotalarında gezinmeler. Gizlendiginiz ve ses yapmadığınız sürece siz farketmiyorlar. Ama eğer tespit edilirseniz (nöbetçiler ya da video kameralar tarafından) başınız belada demektir. Nöbetçiler üzərinize çullanacak ya da makinalı tüfekle siz kalbura çevirecektir. Bu gerçekleşirse en yakın çıkışa koşabilir ya da mesela bir gaz bombası atabilirsiniz. Ancak düşmanların yapay zekası o kadar başarıyla programlanmış ki, sizi sık sık şaşırtacaklar.

Metal Gear Solid, sizi bulmacaların ve zorlu noktaların içinden geçirmek için enteresan ve harika bir yol izliyor. Snake, telsiz yoluyla

bağlantı kurup istediği yardımıcısından bilgi alabilir ancak gereken her şeyi ilk seferde ona söylemiyorlar. Sıtkınız sıyrılsa kendi başınıza bir şeyler yapmaya çalışabilirsiniz de. Ama eğer soru sormayı sürdürseñiz sorunu halletmek için gerekli çözümü parça parça elde edebilirsiniz. Bu tipler, her seferinde kendilerinden de bahsedeecekler ve oyunun atmosferini tamamlayacaklar.

Son olarak, soundtrack ve ses efektlerinin de çok başarını olduğunu söyleyeyim. Müzik biraz Speed filmi temasını andırıyor. Metalik bir davulun ritmi sizin oldukça hava-



ya sokacak. Oyunun ana müziği de, bitiş müziği de aynı derece başarılı. Bitiş müziği biraz kelt tarzı şeyle animasyonlar. Senaryonun ve grafiklerin başarıyla yarattığı atmosferi tamamlayıyor.

Sonuçta Metal Gear Solid, vadettiği şeylerin tamamını gerçekleştiriyor. İnandırıcı, gelişen karakterlerin desteklediği harika bir senaryo, yüksek oynanabilirlik sunan ayrıntılı grafikler ve havaya girmenizi sağlayan bir müzik.

### Kogarak Alınacak Bir Oyun Daha

İster inanın ister inanmayın, karşımızda bütün video oyun makineleri ve dahi PC'de yapılmış en güzel oyunlardan biri duruyor ve giderek artan ününü fazlaıyla hakediyor. Yukarıda bir yerlerde Final Fantasy 7, Grand Tourismo, Resident Evil 2 ve Tekken 3'ün yanında duruyor.

### METAL GEAR

**Konami / Action / 1 CD**

YAZAR	Çağdaş Koçılığ
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1

Analog ve Dual Shock Destekli

E-mail: popular@iam.com

GRAFİK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILIRLIK	*****

GENEL  
PUAN  
9



# CIRCUIT BREAKERS

## İnsanlıktan Çıkış



**M**icro Machines'in 8 bitlik makinalarda yaptığı eski günlerden bu yana küçük arabaların mücadelemini konu alan oyunlar pek fazla moda değildi. Ama söz konusu oyuncunun PlayStation'da geçtiğimiz dönemde hayatı dönmesi (birçok da başarılı olamamasına rağmen) bu tip oyulara olan ilgisi tekrar canlandırdı. Bu kez elimizdeki oyun Circuit Breakers, tamamen farklı tasarımcıların elinden çıkışmış ama çok da benzer mekaniklere sahip bir şey.

### Commodore 64 Vardı Eskişiden

İlk başta epey basit göründüğü nü kabul edelim: minicik arabalarla, minicik bir pistin etrafında yarışyorsunuz. Ama herşey o kadar kolay değil, en aptalcası pistin kenarından düşmek olan, türlü türlü belalar gelebiliyor başına. Örneğin öndeği bir arabacığın bıraktığı yanın üstünde kayabiliyor ya da havaya uçurulabiliyorsunuz. Gerçekten de bunlar Commodore 64'lü dönemin hatırları gibi geliyor kulaklığa söyle değil mi?

Bizim oyunumuzda, seçebileceğimiz çeşitli minik araçlar söz konu-

su. Bunlar arasında off-road jeep'ler, ya da 60'ların "kalem" arabalarının benzerlerini bulmak bile mümkün. Pistler ilerledikçe, bu araçların denizaltı ya da deniz üstü versiyonlarıyla bile karşılaşacağınız, Pistler de epey çok sayıda. Çöller, eski Mısır, cangıl ortamları, otoyollar, Venedik kanalları, okyanusun dibi, Antarktika ve daha bir çoğu.

Micro Machines'den farklı olarak kameramızın arabamızı ya da arabalarımızı tam arkadan izlediği bir üç boyutlu ortam söz konusu. Şimdi işin en güzel yerine geldiyoruz: Oyun 4 kişiye kadar bir grupta oynanabiliyor!



### Multi Tap Gerekli Bir Cihazınası

Gerçekten de Circuit Breakers'i Multi-Tap kullanarak 4 kişi oynamayı denedik, öyle görünüyor ki daha aylar boyunca da oynayacağız. Oyun iğrençlik yapmak temeli üzerine kurulmuş. Yoldan topladığınız çeşitli silahlarla arkadaşlarınıza başına türlü türlü belalar açıyor



onları iyi hesaplanmış ufak bir kış darbesiyle uçurumlardan aşağıya, nehirlerin kalbine ve daha türlü türlü berbat dertlerin göbeğine yolları yorsunuz.

Çok oyunculu modu kullandığınız sürece insanlıktan çıktıığınızı farkedeceksiniz. Bu size hem tuhaf bir zevk hem de utanç verecek. Bu satırların yazarı, dört saatlik aralıklaşız hayatıgın sonunda yanında oturan en sevdigi arkadasını bir yumrukta öldüreceğini farketti. Kısacası siz zombilerden birisi oldu. Ve nedendir bilinmez, bu insanlıkta çıkışın en aşağılık versiyonundan tuhaf bir zevk almaya başladı.

Bu insanlık dışı deneyimin en zevkli, dolayısıyla en utanç verici



durumu ise, titreşimli bir analog joystick olan Dual Shock ile oynandığında elde ediliyor. Zemindeki en ufak değişikliği, başınıza gelen en büyük felaketin kusursuz bir şekilde hissediyorsunuz. Bu yazıyı bitirip utanç dolu saatler boyunca



sözde arkadaşlarının yanında oturup onlardan nefret etmek için dayanılmaz bir istek duyuyorum.



### Kosarak Gidip Bir Şeyler Alın

Kendinize bu oyunu, Multi-Tap cihazını, bol bol da dual shock'u alın, sonra da insanlıktan bu son çıkışta biziyle buluşun.

• GENEL PÜAN •  
8



### THE CIRCUIT EVOLUTION Mindscape/Yarış

YAZAR	: Cadaş Koçyiğil
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-4
Memory Blok	: 1

e-posta: popular@i.am
GRAFİK : ★★★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★★★
OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★

Analog ve Tifreşim Desteği



# Playstation HİLEKAR

*Aradan üç ay geçti, ama siz aynı oyunun aynı bölümünde takılıp kaldınız. Çıldırmak üzeresiniz. Ne yapacaksınız? Tabii ki Level editörlerinin sizler için derlediği hilelere başvuracaksınız.*

## Beast Wars

Bu oyunda aşağıdaki hilelerden faydalana bilirisiniz:

### Bölüm geçme:

Once oyunu dondurun ve sonra L2 tuşuna basılı tutarak Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, X, Üçgen, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı tuşlarınına basın ve L2 tuşunu bırakmadan tekrar oyuna dönün.

### Daha güçlü silahlar:

Once oyunu dondurun ve sonra L2 tuşuna basılı tutarak Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, Kare girin. L2 tuşunu bırakmadan tekrar oyuna dönün.

## Bubsy 3D

Bu oyunda hile kodlarını girmek için önce oyun kayıt ekranına geçin, oradan hileleri uygulayabilirsiniz.

**Bölüm seçme:** XMVLCHTMSB

**99 Hak:** XMUCHOLIFE

**Bölüm seçme ve 99 hak:** XALLDBUGCR

**Tüm roket parçaları:** XTO-OROCKER

**Şekil değiştirme:** XURASNAKER  
**Gizli seviyeler:** XBNSCHTM

## Cardinal Syn

Aşağıda verilen kodları uygulayarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

### Tüm karakterler:

Açılış ekranında "Press Start" yazısı göründüğünde sırasıyla L1, R2, R1, Kare, Aşağı, O, Aşağı, L2, Kare, Kare, Kare tuşlarını girin.

### Fatality:

İstediğiniz zaman Fatality yapabilmek için "Press Start" yazısı ekrana geldiğinde sırasıyla Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sol, O, O, Aşağı tuşlarını girin.

### Sınırsız Büyü:

Sınırsız büyüğe alabilmek için "Press Start" yazısı ekrana geldiğinde sırasıyla Sağ, Sağ, Sağ, Sol, Üçgen, Sol, Sol, Kare tuşlarını girin.

### Farklı kıyafetler:

"Press Start" ekrana geldiğinde aşağıdaki kodları girerek her karakter için farklı bir kıyafet alabilirsiniz:  
**Orion:** R2, Aşağı, Aşağı, O, Kare, Kare, R2.

**Nephra:** Kare, L1, O, Yukarı, Üçgen, Sol, Üçgen

**Juni:** Aşağı, Kare, Aşağı, L2, Aşağı, Aşağı, Aşağı

**Syn:** O, O, O, L1, R1, O, Sol

## Spot Goes to Hollywood

Bu oyunda aşağıda anlatılanları uygulayarak hile yapabilirsiniz.

### Seviye seçimi:

İstediğiniz seviyeyi oynayabilemek için sırasıyla şunları yapın. Öncelikle açılış ekranında sırasıyla Üçgen, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Üçgen, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Üçgen tuşlarını girin. Sonra ana menüde "Cool" şıklını seçip X tuşuna basarak "Open Levels" seçeneğini çalıştırın. Tekrar ana menüye dönün ve "Start" şıklını, sonra da "Continue Game" şıklını seçin ve şifre ekranı çıktığında X tuşuna basın. Bir seviye seçim menüsü açılacaktır.

### Ekstra hak:

Burada fazladanelli hak daha alabilmek için önce yukarıda verilen seviye seçim hilesini uygulayın, sonra oyuna başlayın. Başladıkten sonra oyunu dondurun ve Kare tuşuna basın.

### Ara sahneler:

Ara sahneleri istediginiz gibi seyredebilmek için önce yukarıdaki seviye seçim hilesini uygulayın. Sonra seviye seçim ekranındayken Kare ve Start tuşlarına aynı anda basın.

## Trap Gunner

Bu oyundaki tüm hile kodları açılış ekranındayken girilmelidir. Aşağıda kodlar ve ne işe yaradıkları verilmiştir:

**Tuzakları kapatma:** L2, R2, L1, R1, Yukarı, Üçgen, Sol, Sağ, Kare, O, Aşağı, X.

**Farklı müzikler:** O, R2, R1, Üçgen, X, Kare, Sağ, L2, L1, Yukarı, Aşağı, Sol

**Gizli seviye:** Arka arkaya oniki defa Select tuşuna basın.

**Gizli karakter:** L2, L1, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Kare, X, O, Üçgen, R1, R2.

**Farklı giysiler:** R2, R1, Üçgen, O, X, Kare, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, L1, L2.

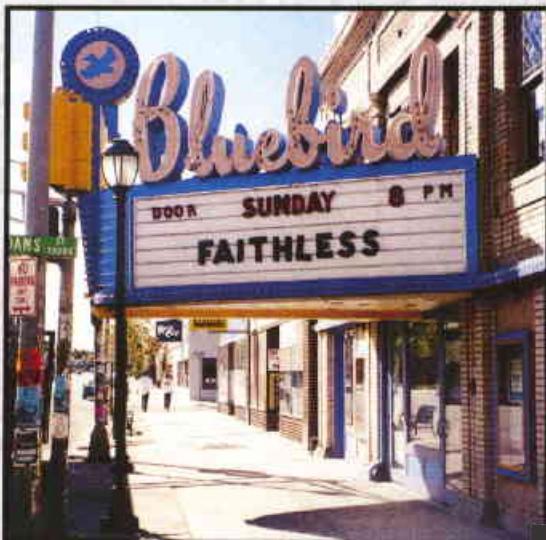
**Gizli kayıt noktası:** Sol, L2, L1, Yukarı, Aşağı, Sağ, Kare, R1, R1, Üçgen, X, O.

## Mega Man X4

Bu oyunda karakterinizi ağır zırhlara donatmak için önce karakter seçim ekranına girin ve orada Mega Man seçeneğini aydınlatın. Daha sonra sırasıyla O, O, Sol, Sol tuşlarına basın. En sonunda L1 ve R2 tuşlarına basılı tutarak Start tuşunu girin.



# Level - Müzik



## I Can't Get No Sleep

**Ü**ç sene önce bir grup Salva-Mea altında bir single çıktı, zamanın listelerinde çok kısa süre ama hep üst sıralarda kaldı. Bu, daha sonra başımıza geleceklerin habercisiydi ve bir gün korkulan son geldi. Insomnia isimli single'ları ile tüm dünyayı, milyarca insanı hasta ettiler. Artık insanlar uyuyamıyor ve başka bir şey dinlenemiyorlardı. Tam sıkı artık derken, bir remix ortaya çıkıyor ve İnsomnia (uyku-suzluk) hastalığının ilk safhalarına geri dönüyorduk. Sayısız İnsomnia ve bir o kadar da Salva Mea remix ile bugünlere geldik. Bir de duyduk ki God Is A Dj Of kabus yineinden başlıyordu. Sunday 8PM ile insanlar bu acı dolu kabusu isteyerek görmeye başladılar. Albümünden çıkan ilk parça Fgaithless, hayranlarının büyük bir kısmını çok az da olsa hayal kırıklığına uğrattı, bu albümdeki diğer parçalar ve remixler bu grubu bir üç sene daha idare eder. Albümde dans ağırlıklı olmak üzere Hip-Hop ve Trip-Hop parçalar mevcut. Tabii bunlara bir de Maxi Jazz, Sister Bliss, Jamie Cato, Dave Randall ve Rollo Armstrong'un elleri deince bize yapacak tek bir şey kahyor oturup (lafın gelişimi yani) dinlemek.

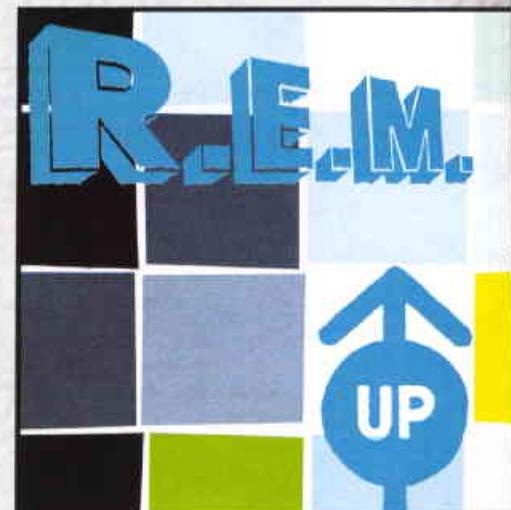
## Marilyn Manson's Mechanical Animals

### 1

1998 yılında ilk tohumları atılan Marilyn Manson'ın şu anki kadrosu, Marilyn Manson: Vocal, Twiggy Ramirez: All Guitars & Bass, M.W. Gacy: Keyboard & Synthesizer, Ginger Fish: Drums şeklinde. Herhalde Nine Inch Nails'den (NIN) Trent Raznor bu grubu ilk dinlediği zamandan nefret ediyordur. Trent Raznor bir gün bu grubu dinler ve yaptıkları müzik hoşuna gitince NIN'in alt grubu olarak çalışmalarını sağlar. Ve bu zamandan Marilyn Manson yaptığı veya yapmadığı (bir takım medyadan asılış haberler) hemen herşeyle olay olur. Tamam protest müzik yapabiliyor olabilirler, bu nedenle şarkı sözleri bir çok sosyal grubu kızdırıyor olabilir ama sonuçta önemli olan yaptıkları müzik. Diğer 1278 kişinin yaptığı bu grubu da Sweet Dreams'i



kendi müzigue göre yorumladı ve belki de tam anlamıyla çıkışları bu zamana denk geldi. Çünkü o aralar Beautiful People single'ını da çıkarmışlardı. Herneyse asıl sadece gelmek gereklirse, abileri sayılabilecek NIN'e bazen müzik olarak o kadar yaklaşıyorlar ki neredeyse aynı parçalar olduğunu düşünebilirsiniz. Özellikle albümden çıkan ilk single The Dope Show ve klipi ile bayağı ilgi toplayan grup kesinlikle meraklısına hitap ediyor.



## R.E.M.'le Bir Adım Yukarı

Bazı gruplar veya kişiler vardır bir şarkı söyleyler (ki genelde bu şarkılar başkalarının yapmıştır) ve şöhret basamaklarını koşarak çıkarlar. Hele bir bunlar yakışıklı/güzelse tamam artık en büyük onlardır, efsanelerdir. Ne de olsa bir numarada onlar vardır. Ama bir de bakarsın bir senenin ardından onları ne hatırlayan vardır ne de şarklarını dinleyen. Bazense tek bir isim sizin için ömür boyu unutmayacağınız şeyler hatırlatırlar. R.E.M. ve Losing My Religion. Halen radyoyu her açtığında çalan ve ilk çıktığı zamandan beri sıkılmadan dinlediğim yegane gruplardan biridir. Grubun bateristi Bill Berry'nin ayrılması ile üç kişi kalan R.E.M. Peter Buck, Mike Mills ve Micheal Stipe'dan oluşuyor. Geçtiğimiz günlerde, yeni albümleri UP ile raflarda yer edinen grup, bu albümde çıkan ilk parçaları Daysleeper ile de listelerde yer almaya başladı. 14 parçadan oluşan bu albümü en kısa ve en yoğun şekilde anlatmak için söylemeyecek tek söz. Bir R.E.M. albümü. Rock, Modern Rock tarzından hoşlananların mutlaka elinde bulundurması gereken albümlerden. Ne de olsa 20-30 sene sonra klasik olacak.

# Film-Kitap



## İnsanlığın Geleceği

Isaac Asimov

Son zamanlarda sinemalarda yeniden bir felaket filmleri fırçası başladı, dünyayı uzaylılar işgal ediyor, meteorlar düşüyor, kuyruklu yıldızlar çarpıyor vs. Peki hiç düşündünüz mü, ahaba birgün dünyanın sonu gerçekten gelecek mi? Tabii ki gelecek, sonuçta hiçbir şey sonsuza dek sürmez, yıldızlar ve gezegenler de bir gün gelir ölürlüler. Peki ama bu ne zaman olacak? Eğer soyadınız Nostradamus değilse buna cevap vermeniz çok zor, fakat yine de imkansız değil. Yakın zamanda kaybettigimiz ünlü bilimadamları ve yazar Isaac Asimov bu konuyu "İnsanlığın Geleceği" isimli kitabında son derece bilimsel bir tarzda ele almış. Yazar insanlığın yeryüzündeki varlığı-

ni ve medeniyetlerini yoketme ihtimali bulunan felaketleri sınıflandırmış ve bunlardan kurtulma ya da en azından farkedip önlem alma ihtimallerini de inclemeyi unutmadı. Bunlar tüm evrenin büyük patlama öncesi formuna geri dönmesi gibi kainat çapında felaketlerden başlıyor ve giderek kapsamı daralıp sonunda nükleer bir savaş gibi sadece biz insanları etkileyecek felaketlere kadar iniyor. Kitapta üçyüzelli sayfa boyunca tüm bu olasılıklar çeşitli perspektiflerden inceleniyor, fakat asla bir bilimadamlı titizliğinden vazgeçilmiyor, kesinlikle bilimkurguya kaçılmıyor, ne de olsa kitabıñ amacı gerçekleri incelemek, yoksa gerilim filmi senaryoları yaratmak değil. Bütün şıklar incelendiği zamansa bir defa daha görülmüş ki, insanlı-

ğı hemen yarın yokedebilecek bir tehdit kaynağı varsa bu da insanlığın ta kendisidir. Ister gittikçe şiddetlenen bir biçimde gezegeni kırletişimiz, ister her geçen gün daha korkunç bir hal alan savaş teknolojilerimiz olsun, kendi yattığımız tehditler kısa vadide bizini yutmayı bekleyen en korutucu canavarlar olarak karşımızda dikkimketedirler. Bu ilginç kitap ülkemizde Cep Yayınları tarafından piyasaya çıkarılmıştır.

ISAAC ASIMOV İNSANLIKIN GELECEĞİ

Dünyamızı tehdit eden felaketler

cep kitapları



## Vur Gitsin: Knock-Off

Bu filme gidecek olanlarınız arasında şans eseri biraz kafası çalışanlar olacağa, hep beraber, yüksek sesle gülener ya da öfkeyle salonu terk edecekler. İşte o zaman insanlığa olan inancım tekrar geri gelecek. Aşında ilk defa yazım için ayrılan yerin kılaklılarından şikayet etmeyeceğim. Çünkü bu yazıyı yazmakla, yapımcıların film için harcadıkları çabadan çok daha fazlasını göstermiş olacağım. Neyse, bakalım neymiş.

Filmimizin adı Knock-Off ama, hangi isimle gösterime gireceği kesinleşmedi. Başrolde, mideme krampalar girmesini sağlayan insanların biri olan Jean Claude Van Damme (sadık okurlarım bir diğerinin Steven Seagal olduğunu hatırlayacaklar) yerini almış durumda. Meşhur Entertainment Weekly dergisindeki bir röportajda Van Damme, "Knock-Off'un çekimleri sırasında epey kokain kullandığını itiraf etmiş. Gerçekten de o kashi aptal bedeni tüm haşmetini korurken, gözleri sersem gibi bakıyor filmde. Sadece olduğu yerde durup konuştuğu

sahnelerde bile sürekli terliyor.

Oykümüz, Hong Kong Çin'e geri teslim edilmeden çok az zaman önceki konu ediyor. Ortalıktı birbirini pataklayan gizli servis ajanları ve gangsterler kaynıyor. Herşey hiç durmaksızın havaya uçup patlıyor. Sanki tüm türm, birbirini izleyen sirk görüntülerinden oluşuyor. Konusu ise en akıllısan bile anlayamayaçağın kadar karmaşık birtakım mekaniklerden müteşekkil, o yüzden anlatamayacağım.

İste bu kadar. Bu tür filmleri



"Out Of Sight, güzelliklerle dolu bir film"



"Van Damme gerzeğinin zirvesinde"

cezalandırılam. Aralık ayında yine sizin hoşlanacığınız tırza vurdulu kirdili ama bu kez oldukça keyifli bir film daha gelecek: Out of Sight. Güzel insan Steven Soderbergh yönetmiş, George Clooney, Jennifer Lopez gibileri de oynamış. Bu filmi gidip görelim, bir şeyle öğrenelim Alternatif şelyeler ilgi duyalım. Güzellikler yaşayalım.

Bir diyeceği olanlar popüler @ am isimli her zamanki adresi me diyebilirler

Çağdaş Koçyigit



*Bu ay geyik yok. Tam hersey yolunda derken hesapta olmayan öyle şeyler çıkıyor ki yolumuza, bizim bile aklımız alıyor. "Artık bundan kötüsü de olamaz" cümlesi, Level sözkonusu olduğunda anlamını yitiriyor. Bu aksiliklerin sebebini şimdilik size anlatamam, ama şunu bilin ki bu ay başımıza gelenler, Level piyasaya çıktıından beri olan aksiliklerin tümünü gölgede bırakacak düzeyde. Yani, geç çekmamızın sebebi işimizi sallamamız veya Starcraft değil, direkt olarak kör talihimiz. Neyse, bakalım bu ay neler yazmışsınız bize...*

**Sevgili Level Çalışanları,**  
B enim adım Kaan. Yaşım 17. Uzun bir süredir Level'i takip ediyorum. Bu arada "Tşek" Cihan'a, "Şoşa" Deniz'e, "Domdom" Tuna'ya, Can'a ve Emre'ye selamlar. Ayrıca Eren, Barış, Aslıhan, Nur, Doğukan, Pelin, Onur, Aylin ve unutduğum tüm yakın arkadaşlarımı sonsuz sevgiler.

1.Neyse şimdî gelelim değerli Level okuyucuları arkadaşlarımıza..... İlk önce şunu belirtmeliyim ki, ben eğer Level'i okuyorsam, Level çalışanlarına saygım ve okuyuculara olan sevgimden okuyorum. Örnek olarak İrem ve Mark Jackson arasındaki o mektupları okurken gerçekten içriendim. Yasin Başaran'ı tanıtmıyorum, ama mektubundaki her kelimeye harfiyen katılıyorum ve onu kutluyorum.

2.Kafama göre bir PC Topten yaptım. Bilmem katılır misiniz? 1-Need For Speed 3, 2-Swos 97, 3-NBA Live 98, 4-World Cup 98, 5-MK4, 6-Larry, 7-Tomb Raider 2, 8-Mario Andretti, 9-Croc, 10-PM 97 (Bu liste Fifa 99, NBA 99, TR3, PM 98, Mythologies elime geçmeden önce yapılmıştır).

3.Hile sayfalarınız iyİ güzel ama çok kısa, 1 sayfa daha eklerseniz hiç de fena olmaz.

Şimdi gelelim sorularımıza

1.PC Topten'den anlayacağım gibi ben bir spor oyuncuları hastayım. Elimde en az 15 tane futbol, basketbol oyun CD'si var. Şimdi gelelim soruma. Fifa 98'de olduğu gibi NBA-Live'da veya herhangi başka bir basketbol oyununda Türk ligi var mı? Bir dergi Fifa 98'in Türk ligini vermiş ve berle arkadaşım Tuna isimleri güncelleştirmiş, diskete cekip, Mersin'e satmıştık da.

2.Sensible Soccer 98, işte nefret ettiğim oyun. Ben bir Sensible hayranıym ve hâlâ da futbol oyunları

arasında en çok zevki Sensible World Of Soccer 97 den alıyorum. Bunun için sana sorum şu, Swos 98 çıkacak mı? Ve SS 2000 çıktı çakacak derken SS 98 denen vahşi oyun nereden çıktı (Yaşasın Sensible'ciler)?

4.Test Drive 5 PS'de çıktı diyorlar, peki PC'de ne zaman çıkar, ya da çıkacak mı? Çıkacaksı almayı değer mi?

5.Mektupları gönderen kişilerin nereli oldukları da yazsanız...

Neyse, sana ve tüm Level çalışanlarına sonsuz başarılar. Ben koyu bir Beşiktaşlı olarak Beşiktaş'ın kupa galibiyelerinde en az yan final oynaması dilerim. Ayrıca GS'ya da şampiyonlar liginde başarılar. Türkiye'ye ise EURO 2000 elemelerinde başarılar dilerim.

Mersinli Kaan "Anelka" Feritoğlu

## LEVEL

### Selamlar Feritoğlu Kaan

İ lk olarak, okurlar arasında sürümeğer konusunda haklı olduğunu söylemek istiyorum. Ve bu Pınar Alsac, Mark Jackson vs. konusunda bundan sonra gelecek yorumlar, eleştiriler, ignelemelerin tarafından yontulacağını da duyurmaktan istiyorum. Benim istediğim okuyucuların arasında bir sürüme çikartmak değil, ortaya bir fikir atılmışsa bunun aksını savunanların da söz haklarını kullanmasını sağlamaktı. Ama Türk milletinin tartışma tutkusunu bu konuda da kendini gösterdi ne yazık ki. Yine de herkesin savunduğu fikri serbestçe dile getirmeye hakkı olduğunu düşünüyorum ve bu tartışmaya burada nokta koyuyor, sorularına geçiyorum.

1 - Vay uyanıklar, Türk takımlarım yaptınız, üstelik de sattınız haa. Girişimci gençlik. Herhangi bir basketbol oyununda Türk takımı olduğunu sanmıyorum, ama NBA 98'de de kendi takımlarını ve kendi ligini

oluşturma seçeneği olduğunu biliyorsundur. Biraz uğraşarak Türk ligini kendin de oluşturabilirsin.

2 - Amiga sahibiyken ben de Sensible oynardım. Az mı kavga etmiştim Kivançla, ben Beşiktaş'la onu 8-0 yendığimde (o da Barcelona'yla oynuyordu). Sensible Soccer 98'in de o kadar kötü olduğunu söyleyemezsin, adamlar zamanın gereği olarak üç boyutlu yapmışlar, ama oynaması hala zevkli. SWOS 98'in çıkacağını zannetmiyorum, en azından şimdilik hiçbir haber yok. 98 de bitmek üzere olduğuna göre, bütün umutları 99'a kalmış gibi gözüküyor.

4 - Kaynanan seviyormuş, yarım saat önce Test Drive 5'in PC versiyonu geçti elimde. Yalnız, bu Alpha versiyonu (yani oyun henüz tamamlanmış değil), bu da demek oluyor ki bir-iiki ay daha beklemen gerekecek.

5 - Tabii yazarım, ama insanlar nereli olduğunu mektubunda belirtmezse, münecimlerle bağlantıya geçip onlardan mı öğreneyim? Herkes yazısın nereli olduğunu paşa paşa, biz de yazalım di mi?

### Merhaba Sevgili Level Çalışanları,

B en Kerem. Bu size üçüncü mektubum. Aslında bu mektubu yazmayacaktım. Fakat ismimi görünce birden umutlandım ve yazmaya karar verdim. En sonunda dergide tek okumadığım, hatta bakmak bile istemediğim kültür sayfaları tarihe karışacağı için çok mutluyum. Aynı zamanda "Kısa Kısa" bölümünü açmanız çok iyi olmuş. Çünkü açıklayamadığınız oyunların iyi mi kötü mü olduğunu buradan öğrenip oyun alma konusunda ona göre seçim yapabiliriz. Bu konuda çok iyi düşünmüştünüz. Tebrikler. Tamam abicim, derginiz iyi güzel de, bayiye gidip gelmekten sıkıntı geldi. Level gelene kadar

akla karayı seçiyorum. Yani aybastan itibaren hergün bayiye uğruyorum. Bazen bir günde iki kere gitgiim oluyor. Bayideki amca da "Ben yok demekten biktim, sen 'Level gelmedi mi' demekten bıkmadın" diye söyleniyor. Artık birakin su Starcraft oynamayı abicim. Hazırlayın dergiyi, ondan sonra istediginiz kadar oynayın. Tamam bu kadar sohbet yeter. Şimdi sıra sorularda.

1. Kesintisiz güç kaynağı (UPS) ne işe yarar? Tamam güç kaynağı dedik ama daha ayrıntılı bir şekilde (Maksat halk biliçlensin).

2. UPS'lerin fiyatları ne kadardır?

3. En iyi araba yarışı hangisi (Piyasada olanlardan)?

4. Eskimesine rağmen Fifa 98' hala bitiremedim. Lütfen açıkça da olsa biraz Cheat (Tamam biliyorum Cheat hattınız var ama ne zaman arasam düşüremiyorum?)

Hepiniz kesintisiz güzel günler.

Keren Konga

## LEVEL

### Merhaba Kerem

Derginin makus talihi aldı başını yürüdü, biz dergiyi ne kadar erken bitirirsek, o kadar fazla sorun çıkarıyor. Mesela 6 Ekim'de çıkan Level, 29 Eylül'de matbaaya verilmişti. Biz de çalıştık uğraştık, Kasım sayısını 22 Ekim'de verdik matbaaya, ama ancak 4 Kasım'a yetişebildi. Gördüğünüz gibi biz ismini yapıyoruz, sorun çkartanlar utansın.

1 - UPS elektrik kesintisi sırasında devreye girerek geçici bir süre için bilgisayarına elektrik sağlar. Bunun yanı sıra, şebeke elektrigindeki dalgalanmalari engelleyerek, bilgisayarın değişken voltaj yüzünden bozulmasını engeller. Fiyatları ise sağladığı elektrik oranında artar. En ucuzları 110 dolardan başlar, ama bunlar ancak 15 dakika idare eder. Bu süre de bilgisayarda yaptığı işleri kaydetmene yetecek kadar fazladır. Böylece 3 haftadır yazdığını ödevi, Aktaş'ın gazabına uğramaktan kurtarabilirsin.

2 - 110\$dan başlayıp, 750\$'a kadar yolu var. Elektrigin ne kadar yeteceği, cebinden çıkışmasına razi olduğun parıyla doğru orantılıdır.

3 - Daha zor sorular sormanı beklerdim. Tabii ki Need for Speed

4 - Saldırı Altın, görevim seni.

Tutututututut...

**Merhaba Level,** en Müslüman. Bu size ikinci mektubum. Kısa ve öz konuşmak istiyorum. Değinmek istedığım konu, Hots Shots bölümünde neden güzel oyunların filmleri yok? Mesela en son Level CD'sindeki Hots Shots bölümünde Max Payne veya Tomb Raider 3'ün filmleri olabilirdi. Tamam resimler var ama, film başka, resim başka değil mi? Bir başka konu ise Level dergisinde bir iki sayıda ayırp dergiye e-megi geçenlerin resimlerini koyabilirsiniz. Böylece sizi daha iyi tanmış oluruz. Eylül sayısında vermiş olduğunuz Dreams için de teşekkürler.

Haa bu arada Level'in bizim evde bir hayranı daha var, o da muhabbet kuşumuz Mavis. Derginize bayılıyor, özellikle köşe kısımlarına. Onun da size söyleyeceği bir şey var: "Çık çık çık Level cici Level fistik... Maşallah..."

Müslüm Erkmen-Sivas

## LEVEL

### Merhaba Müslüm

Ben Level, madem kısa ve öz olayına girdim, ben de sana uyayım. Hotshots bölümü, adı tıstdır, sadece çok yeni oyunların resimlerine ayrılmış durumda. Ama Multimedia CD'sinde seyirlik demolar, düşük konfigürasyonda çalışan oyunlar vermeyi planlıyoruz. Hele şu anketi bir yapalım, gerisi kolay. Kendi resimlerimi dergide yayılmasına konusuna gelince, valla bizi görmek istemezsin. Günde 15 saat monitör karşısında oturmaktan pörtlemiş gözlerimizle, değme vampirlere taş çıkartacak durumdayız yani. Ama çok istiyorsan, İstanbul'a uğradığında dergiye bir ugra, bir kahvemizi içersin. Muhabbet kuşuna da söyle, bütün sayfaları yiyebilir, ama Posta Kutusu'na dokunursa fena olur. Tanıdığım çok cevval kediler var:

### Merhabalar Sinan Bey,

Benim adım Özgür. Fps, Rpg, Simülasyon, Strateji oynamaya bayılırım (veya bayılmam?!...). Gelelim eleştirere: Bir kere kültür sayfası 2'ye insin ame kaldırılmasın veya Posta Kutusu

ile yarışın ("Kültür sayfalarına gerek yok ve bununla ilgili birşeyler okumak isteyen daha detaylı bir dergi alır" diyen gençlere diyorum ki. Benim ikinci bir dergiye verecek param yok (L-Manya haric)). Bence içindekiler ve Level CD sayfalarını iki sayfaya indirip ve Ftp'yi Shutlayın. Oyunların tam çözümünü, tuş kombinasyonlarını, karakter hareketlerini, oyun hilelerini Multimedya CD'sine koyabilirsiniz.

Gelelim sorulara:

1. Iron Maiden'in maskotu olan Eddie'nin oyunu olan "Ed Hunter" nerden bulabilirim?

2. Tiberium Sun'ın Beta sürümünü satın almak isteyenler beni arasın.

3. Elinde çeşitli Heavy Metal gruplarının posterleri olanlar ve bunları satmak isteyenler beni arasın. Tel: (0312) 623 39 49'dan Özgür'ü istesinler, 16:00'dan sonra.

İnşallah bu mektupta Altın Makas devreye girmez!!!

Buradan bütün Heavy Metalcilerle selam çakıyorum. Özellikle de Blackciler... Long live Black Metal. See you in Doom!!

## LEVEL

### ...İnsanlar Konuşa Konuşa...

Ültür sayfalarını kaldırdımyoruz. En azından şimdilik. Son iki aydır kültür sayfalarına gelen destek epey arttı, biz de en azından şu meşhur anketin sonuçlarını alana kadar köşeye dokunmamaya karar verdik. Bir de anketi hazırlamak için vakit bulsam, hersey super olacak.

1 - Ed Hunter'in çıkışını ertelenmiş bulunuyor. Ne zaman çıkacağı ise meçhul.

2 - Sakın haa, Beta sürümünü elde etmiş olman zaten başını yeterince derde sokuyor, aman diyim, bir de satmaya kalkırsan iyice batarsın. Ben derim ki, Tiberium Sun'ı hard-diskinden sil ve tam sürümü çikana kadar sabret.

3 - Duydunuz mu metalciler? Poster falan isterseniz Özgür'ü arayabilirsiniz. Bu arada, adresin elimde, reklam ücretini almaya geliyorum yakında Özgür. Tabii sana bir güzellik yaparız.

### Canım Ciğerim Levelim'im

Biz derginizi Ocak ayından beri alan fakat hala abone olmayan iki arkadaşız. Derginizi severek okuyoruz. Level'in



gerek yazarları, gerekse içeriği diğer oyun dergileriyle olan rekabeti iye- ce azaltıyor. Bu konuyu çok uzatmadan sorulara geçmek istiyorum. Bu arada Onur NFS 3'te enselendi. Sıra bana geçti.

-Dur lari Onur ilk önce ben so- racam, bekle iki saniye sonra sen sorarsın.

-Olmaz abisi!

-Peki peki ilk benim ikinci senin.

1. Sizin tavsiye ettiğiniz, hem fi- yati uygun hem de süper bir üçde- fiks kartı istiyok. Bunun fiyatını ve özelliklerini yazar misiniz? Lütfen!

2. Multimedia CD'sinin yanında bir de değişik özellikleri olan bir değişik CD istiyorum. Merhaba be- nim adım Onur, şu yukarıda soru- ran hırbonun adı Doruk.

3. Evet şimdi kumanda yine ben- de. Ben bilgisayaramı 1.5 yıl önce aldım. Bilgisayarımın özellikleri; P-133, 16 MB RAM, bilgisayarımın gücünü biraz daha yükseltmek istiyorum, ne Ne kadar yükseltmem gerekiyor?

4. Size kutulu oyun ile kutusuz oyun arasındaki fark nedir? Millet niçin hep kutulu CD almak istiyor?

5. En son olarak ben bir istekte bulunacağım. Micro Machines V3'ün tam sürüm oyununu verebilir misiniz? Yani Dreams gibi, Fakat Multimedia CD'sini yok ederken değil.

Biz Kdz. Ereğli'den bu mektubu yazıyoruz. Ve sizin de yayınlamanızı bekliyoruz.

*Thank you in advance.*

Doruk & Onur

Selamlar, Sevgiler

**Level**

**Hoşgeldiniz Beyler,**  
Sımdı kendinize bir sorun, neden giriş mektubunuzun giriş paragrafindan birşeyler eksilmi olabilir acaba? Bilemediniz mi? Olsun, yakın zamanda anırlarınız, tebrikler :)

1- Daha önce en az eli kere yazdım, yine yazıyorum. 3Dfx kartı alacaksanız Diamond Monster dan şasınım. Diğer kartlar da hemen hemen aynı özellikleri taşıyor, ama Diamond gibi büyük ve tanınmış bir şirketin ürünü olması nedeniyle Monster'i tercih edin. Diamond Monster'in 80, Diamond Monster

II ise 150 dolar civarında. Monster I'de 4 MB grafik hafızası ve Voodoo grafik hızlandırıcı varken, Monster II'de 8 MB hafıza ve daha gelişmiş iki Voodoo işlemecisi var, ama unutmayın ki bu kartlar ekran kartının yerine geçmiyor, arkadan bir kabloyla ekran kartına bağlanıyor ve sadece üç boyutlu oyunlarda devreye giriyor. Üç boyut hızlandırıcı kartların oyunlarda sağladığı güzelliklere gelince;

\* Bir kere, normal ekran kartlarından üç dört kat hızlı çalışıklarından, üç boyutlu oyunlarda mühüm bir hız artışı sağlıyor. Frame atlama olayı bitiyor.

\* Quake, Tomb Raider gibi oyunlarda bir nesneye yaklaşınca grafiklerin nasıl kare kare olduğunu bilirsiniz. 3D hızlandırıcılarında ise, bir nesneye ne kadar yaklaşırsanız, nesnenin üzerindeki detaylar o kadar artıyor. Böylece kare kare olayı bitiyor.

\* Diğer kartlarda yapılamayacak kadar gerçekçi ışık, renk ve parlama efektleri bu kartlara gerçek oluyor.

Şu zamandan sonra mutlaka bir 3D kartı almanız lazım, çünkü çıkan 10 oyundan 8'i mutlaka üç boyutlu grafiklere sahip ve üç boyutlu kartlara da tam destek veriyorlar. Yalnız, üç boyutlu kartları alırken bilmeniz gereken en önemli nokta, işlemecinizin en az Pentium 133, ekran kartınızın da 2 MB hafızaya sahip olması, yoksa istediğiniz performansı elde edemezsiniz. Umarım bu cevapla 3D kartları hakkında kafasında soru işaretleri olan herkeş biraz olsun aydınlatmışım.

2 - Multimedia CD'sinin çehresi değişiyor. Yakın zamanda hepinizin hoşuna gidecek bir sürprize hazırlıklı olun.

3- Al sana ucuz, normal ve ideal olarak üç seçenek. UCUZ: İşlemcini P150, bellegini de 32'ye yükselt (60\$). NORMAL: Anakartını MMX uyumlusuyla değiştir ve P233 MMX ve 32 MB SDRAM al (150\$). IDEAL: Anakartını PII uyumlu al, işlemcini PII 266 (en az), bellegi 64 MB, ekran kartını 4 MB yap ve üstünde bir de Monster ekle (300\$). Tabii ki en manaklı son seçeneği tercih etmen, zaten MMX ve altı işlemecili ikinci el haricinde bulman çok zor olacağından, buna elin mahkum da diyebiliriz.

4- Kutulu oyun orijinal, kutusuz oyun kopyadır ve kopya oyun satan-

ınnan yaptığı tam anlamıyla hırsızlık- trır. Burada kutuludan kastım, plastik CD kutu değil, kocaman karton ku- tusu içinde orijinal kitabı ile birlikte satılan oyunlar. Orijinal oyun- lar fiyatları yüzünden itici gelebilir ama yıllardır oynadığınız o güzelim oyunları yapan insanırm da bir yerden ekmeğe yemesi gerektiğini unut- mayın. Ve siz her alighted kopya oyunla, o oyunu yapmak için aylar- ca emek sarfeden insanların hakkını yediğinizi unutmayın (OEM, orijinal kopya, isim fark etmez hepsi kopya oyun kategorisine girer).

Evet, orijinal oyunlar kopya oyun- lardan daha pahalı olduğundan itici gelebilir, ama Türkiye'de 8 milyona satılan Need for Speed 3'ün yurtdı- şında 50\$'a satıldığım (15 milyon) bilmelisiniz. Tabii orijinalde olan talep arttıkça, bu fiyatlar da kendiliğinden düşecektir. Kopya oyun alan in- sanların savundugu bir diğer nokta da "Bir oyunun Türkiye'de orijinal yoksa biz ne yapalım, bir topar pa- ra verip dışarıdan mı alalım?". Hayır, ama en azından Türkiye'de orijinali bulunan oyunları orijinal al- maya gayret gösterin. Böylece hem Türkiye'deki oyun piyasası canlanır hem de dışarıda çıkan bir oyunun kopyasının gelmesi için dört ay bek- lemezsiniz.

5- Hayır. Neden hayır? Çünkü bir oyunun orijinalini vermek i- ciñ, oyunu yapan şirkete kamyon dolusu para veriyor, aksı takdirde biz de hırsız durumuna düşeriz. Eğer bir şirketin Türkiye içinde temsilcisi yoksa, o şirketin oyunları- ni satın almamız da mümkün degil. Micro Machines 3'ün yapıcısı Codemasters'in Türkiye temsilcisi de ne yazık ki yok.

Gördüğünüz gibi cevapları- epey uzattım, çünkü sordugumuz so- ruların başka okurların da aklını kur- caladığından eminim. Hem böylece "Mektuplara çok baştan savma ce- vaplar veriyorsun" diyen arkadaşı da memnun etmiş oluruz.



Mektubuma teşekkür ile başlamak istiyorum. Gerçekten Dreams gibi bir oyunu tam sürüm vermek yürek ister. Bunun için Level'cılar adına hepinizin teşekkür- ler. Başarılarınızın devam etmesi di- legiyle soru ve eleştirilerime geçiyorum.

1 - Champ Manager 98 ne zaman çıkacak?

2 - Hangi menajerlik (futbol) oyununu tavsiye edersiniz?

3 - AMD K-6 işlemcilerinin performansları nasıl? Tavsiye eder misiniz?

**Eleştiri 1** - Kültür sanat sayfaları kaldırılmasın, içeriği değiştirilsin. Örneğin Eylül ayında Grease isimli bir film tanıtılmış. Başka film yok muydur? Böyle bilmem kaç senesinden kalın bir film tabii ki tepki alır. Ama Armageddon'u tanıtanız kültür sanat sayfaları kapatılmazdı. En azından o yolda olmazdı.

**Eleştiri 2** - Yazarlar sohbeti iyice koyulaştırdı. Tamam oyuna caaart diye girilmez ama, oyunu daha uzun tanıtip kullanılan tuşları verseler iyi olur.

**Öneri:** Bir de bence mektup arkadaşlığı kösesi açılabilir. Fikir, CD, Computer alışverişi yaparız (nasi önerisi ama). Umarım tebrik içeren mektuplara yer verdığımız gibi, eleştiri içeren mektuplara da şuan olduğu gibi bundan sonra da yer verir ve bizleri mutlu edersiniz.

Kalemim yavaş yavaş bitiyor. Kalem bitmeden ben mektubu bitiresem iyi olacak. Sinan Abi ve tüm Level çalışan ve okuyanlarına SELAMLAR.....

Mustafa Açıç-Kütahya

## LEVEL

**Merhaba Mustafa,**

Elezitlerin çok yerindeydi, ben de muhabbetin dozunu biraz kaçırdığımızı hissetmeye başladım (isterseniz bu ayki okuyucu incisine bir bakın). Sorulannın yanıtlarına gelinceee...

1 - Championship Manager yolda, sanırım Şubat '99'da çıkar ve Türkiye'ye gelir.

2 - Ben pek menajerlik sevmem ama bir ara Premiere Manager oynardım, tavsiye ederim. Yenilerden FA Premier Manager'ı ise çok tuttum, hem oynaması kolay hem de müthiş grafikleri var.

3 - AMD K-6'da Intel MMX işlemcilerle beraber ömrünü doldurmuş bulunuyor. Şimdi de Intel'in PII'sine karşı AMD 3Dnow teknolojisine sahip işlemciler çıkarttı piyasaya ve performansları da hiç lena değil.

## Merhaba Sevgili Level Çalışanları,

Güçten piyasadaki en iyi oyun dergisini çıkartırsınız. Derginizi çok eskiden beri takip ettiğim için gelişme hızınız beni biraz şaşırtıyor. Bunun için sizi tebrik ediyor ve eleştirilerime geçiyorum.

1.Ekim ayındaki dergiye ilk baklığında garip bir şey ilgimi çekti. Bu, ortalama puanına altı verdığınız bir oyuna (Dune 2000) üç tam sayfa ayırmış (ve bir de kapak), her sayıyla on puanı hak ettiğini belirttiğiniz bir oyuna (NFS 3) ise yalnızca bir sayfa ayırmışsınız. Gene bir sayfaya kalsa iyi, sayfanın yüzde 25'i logo, resim ve puan tablosuna gitmiş, bir de sayfanın yüzde 50'sinin (hanginizin olduğunu bilmiyorum ama) Mad Dog arkadaşın geyik muhabbetiyle gittiğini hesaba katarsak kaldi geride yüzde 25! Tabii bu kardarcık yazdan bir insanın bir şey anlaması mümkün değil.

2.Bir de Posta Kutusu bölümünden hakkında bir öneri getirmek istiyorum. Bence bu bölümün altı sayfaya çıkması olması biraz saçma. Bunun yerine bu bölümde derginiz hakkındaki yapıçı eleştirilere veya düşüncelere ayırmamanıza daha mantıklı olur. "Bu oyunun su bölümünü nasıl geçerim?" gibi soruları içeren mektupları illaki yayımlamanız gerekmek. Bunun yerine, bu mektuplara kısa cevaplar yapıp gönderenin adresine postalayabilirsiniz.

3.Bu arada Ekim ayında, CD'niz bir başka güzel olmuş. Verdığınız demolar, Theme'ler, Shareware'ler bir harikaydı (özellikle oyun hileleri programı). Simdiden teşekkür.

4.Tabii ki siz, bu halinizle de çok güzelsiniz. Yazdıklarımı yalnızca yardımcı olmak istedim.

İyi çalışmalar. Takma isim kullanmam.

A.Çağan Yıldırım



# AYIN OKUYUCU İNCİSİ

Bu ayki okuyucu incisi muhabbetin dozajını biraz kaçırdığımızı düşünmemimize yol açtı. Acaba suç bide mi, yoksa hemen samimiyet kurma yanlısı olan Türk milletinde mi, takdirini size bırakıyoruz.

...Bu nedenle sizin çok çalışığınız ortaya çıkıyor. Bu da sizi çok yoruyordur herhalde. Tabii ki bize bu konuda GİREN ÇIKAN bir şey olmadığından bunun zorluğunu tam olarak bile bilemiyoruz...