

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

www.level1.com.tr

EVE

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

Karanlığın Ordularıyla Ölesiye Savaş

DARK OMEN

NETSTORM

EVOLUTION

THE REAP

UPRISING

LEGACY of TIME

RED BARON II

GRAND THEFT AUTO

DOG DAY

DEADLOCK 2

CART PRECISION RACING

CROC LEGEND of THE GOBBOS

PLAYSTATION & SATURN OYUNLARI

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhan Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol, Çağdaş Koçyiğit

Katkıda Bulunanlar
Tuğçe Baran

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoglu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesığır

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

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozoyslu

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Polat
Şenay Ergin

Distributor Servisi
Nebi Duman

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgut Tekoton

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Sakir Batmaz

Renk Ayrımı - Film Çekim
GAMA
Tel: (212) 282-5322-23

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

Doğeton
BİRYAY A.S.

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



VOGEL
Yayıncaılık Ltd. Şti

LEVEL INTERNET'TE

Evet, Level nihayet Internet'te. Web sayfamızın duyurusunu aylar öncesinden yapmaya başlamıştık. Ancak dergi ve CD'lerinden bir türlü başlığını kaldırıp Site'a son halini vermemiştik. Sonunda bu işin böyle yürümeyeceğine karar verdik ve bir kaç uzun gece sonucunda Level Web sayfası 20 Mart'ta Online olacak. Sizleri Internet'te bekliyoruz.

Bu ay yeni bir bölümde başladık: "Masaüstü FRP". Bu oyun türü Türkiye'de ne yazık ki fazla tanınmıyor. Masaüstü FRP bilgisayar ortamında gördüğünüz FRP'lerden oldukça farklı. En önemlisi, Masaüstü FRP'de olayların akışı hayal gücünüzle sınırlı. Bilgisayar ortamında ise sınırlar çok daha dar. Bundan böyle her ay sizlere Masaüstü FRP dünyasını tanıtan yazılar yayımlayacağız. Yeterli İngilizce bilginiz varsa FRP türündeki oyunları mutlaka deneyin. Gerçi sizlerden gelen anketler bu türün pek fazla ilgi topladığını gösteriyor, ancak FRP dünyasını keşfettikten sonra oradan çıkmak istemeyeceğinize eminim. Sizler de mektuplarınızla bu bölümün zenginleşmesine katkıda bulunabilirsiniz.

Bize ulaşan anketlerden ilginç bir sonuč daha çıktı. Son birkaç aydır dergiye yeni konu başlıkları eklemeyi düşünüyoruz. Bu konu başlıklarını hem dergiye yeni bir hava katacaklar, hem de Level'i daha zevkle hazırlamamızı sağlayacaklardı. Ancak bu yeni konuların sizler tarafından nasıl karşılanacağını tam olarak kestiremiyorduk. Anket sonuçlarında "Level'da başka hangi konulara yer verilmesini isterdiniz?" sorusuna ait değerlendirmede, bu konu başlıklarının en üst sıralarda yer aldıklarını görmek bizim için tam bir sürpriz oldu. Önümüzdeki aylarda büyük bir zevkle hazırlayacağımız ve beğenecinizden emin olduğumuz yeni konularla karşınızda olacağız.

"Multimedia" CD' serimiz devam ediyor. Oyunlarda olduğu gibi, her Multimedia ürününün kullanılabilir Demo'su hazırlanmadığı için bazı ürünlerin sadece tanıtım filmi şeklinde vermek zorunda kalıyoruz. Ancak hızla büyuyen Multimedia pazarına paralel olarak Level Multimedia CD'lerinin de gelmesinden emin olabilirsiniz.

Unutmayın, sadece Level size yeter...

Gökhan Sungurtekin

HABERLER

Age of Empires 2 Yakında



Age of Empires 2 gerçekten de oldukça ilgi çekti, şu ana dek dünya çapında bir milyon civarında sattı. Tabii durum böyle olunca da derhal ikincisinin yapılması kaçınılmaz oldu. Sonuçta Ensemble Studios oyun üzerinde oldukça yoğun bir çalışma içinde ve eğer bir talihsizlik olmazsa yıl sonuna doğru piyasada olması gerekiyor. İlk oyunun en zayıf noktaların yetersiz bir arabirime ve düşük yapay zekaya sahip olmasıydı. İkincisinde bu durumun düzeltilmesi ve çoğu modern oyunda bulunan özelliklerin oyuna eklenmesi bekleniyor. Bunun haricinde oyunun genel ekonomik yapısında da kökü değişiklikler yapılmıyor, altın artık madenlerden çıkarılmayacak ve oyunda kaldığınız süre için belli aralıklarda otomatik olarak verilecek, ayrıca yiyerek üre-

timi konusunda çiftliklerin önemini daha da artıracak. Oyunun ikincisinde önce yeni medeniyetin bulunması bekleniyor. Bizans, Viking, Moğol, Kelt ve Teuton prenslikleri bunlardan bazan, tarih süreci olarak da M.S. 450 ve 1450 yılları arasında konu alınıyor. Teknolojik gelişme konusu daha detaylı bir biçimde ele alınıyor, her medeniyetin üstün olduğu bir alan yine mevcut. Fakat oyundaki en büyük yenilik ve gelişme grafikler ile animasyonlar konusunda yapılmış gibi görünüyor. Yeni bina ve birim grafikleri boyut olarak birbirleryle orantılı, ayrıca renk ve detay açısından eskisinden çok daha ilerideler, animasyonlar da bu durumdan nasiplerini alıyorlar elbette. Tüm bunlara ek olarak birimlerinize çok daha etkili bir biçimde kumanda etmenizi sağlayacak yeri komutları da oyuna ekleniyor.



Kopyaya Karşı İlginç Savaş!

Dünyanın önde gelen yarışım firmalarından Electronic Arts'ın Türkiye mümessiliğini yürüten Aral İthalat Ltd. Şti. kopya pünlara karşı ilginç mücadele yöntemleri kullanıyor. 25 Mart ve 9 Temmuz tarihleri arasında geçerli olmak üzere başlatıkları kampanya dahilinde, satın aldığı orijinal oyunların kutuları üzerinde bulunan Aral İthalat etiketini kesip yollayan oyunseverler arasında yapılacak çekilişle, bir tahlili İngiltere'de Yaz Okuluna gitme şansını yakalayacak. Aral İthalat bu tür yöntemler kullanarak kopya yazılımla savaşma konusunda ne denli ciddi olduğunu gösteriyor.



Alpha Centauri, Yeni Dünya



Hic Civilization oynadınız mı? Eger oynayıp sonuna dek geldiyseniz oyunda en önemli anlardan birinin en yakın yıldız olan Alpha Centauri'ye keşif ve koloni gemisi gönderilmesi olduğunu hatırlarsınız. Bu, dünya medeniyetinin yıldızlara açıldığı andır, peki ama oraya gönderilen kolonicilere ne olmuştu? İşte ilk oyunun yapımcıları olan Sid Meier ve Brian Reynolds yeni kurdukları Firaxis isimli şirkette bu soruyu konuşan Alpha Centauri isimli oyundan üzerinde çalışmaktadır. Senaryoya göre koloni gemisi Alpha-C rotasında

ki yaklaşık 5 ışık yılı uzunluğundaki uçuşunu sürdürürken Dünya ile olan tüm bağlantısını yitirir, anlaşılmazlığı kaçanla Dünya nükleer savaş sonucu yok olmuştur.

Kendi başlarında kalan koloniciler arasında büyüyen fikir aynılıkları sonunda isyana ve bölünmeye varır, yedi farklı fraksiyon ortaya çıkmıştır. Sonuçta amaç bu yeni gezegenin gizemli ve tehlikeli doğasında hayatı kalabilmektir. Oyun turn-tabanlı olarak tasarlanıyor, ekonomi, teknoloji, keşif ve tarihi savaş oyunun başlıca elementleridir, bunun haricinde diğer fraksiyonlarla

olan diplomatik iletişim de oldukça detaylı tasarılanıyor ve şüphesiz önemli bir yere sahip. Multiplayer seçenekleri ise yedi kişiye kadar destek veriyor. Genel grafik ve efektleri açısından tamamen yeni bir yapı içeren oyunun bu yılın sonunda piyasada olması bekleniyor.

Burnout İle Lastik Yakın

Drag yarışı nedir bilir misiniz, bir teoriye göre bu en eski türdür ve ilk motorlu taşıtan yapılmasından az sonra, ikincisinin de motoru çalışmaya başladığı anda keşfedilmiştir. İki araç yanına kalkış yaparlar ve düz bir pistte gerçekleşen müsabakayı dibe en son ulaşan kazanır. Pek çok ülkede profesyonel bir spor olarak yapılan bu tip yarışlar, ülkemizde genelde her sokak ve cadde üzerinde amatörce, ama manyakça bir fanatizm ile icra edilmektedir. Bethesda işte bu sporu oldukça detaylı bir biçimde



konu alan Burnout isimli oyun üzerinde çalışıyor ve çok yakında piyasaya sürecekler. Oyunda 20 civarında araç ve Amerika'nın önde gelen pek çok Drag pisti mevcut olacak. Elini motor yağına bulamayı sevenler bugüne dek görülmemiş bir detay seviyesine sahip garajda, kullandıkları aracın en ince ayarlarıyla oynamaya fırsatı bulacaklar. Gelişmiş bir multiplayer destegine sahip olacağı belirtilen oyunun 3Dfx ekran kartlarını da kullanması bekleniyor. Kalkışta lastik yakmayı sevenler az daha sabretsinler, oyun bir kaç ay içinde piyasada olacak.



Asfalt Yanığı 3D !

Playstation ve motosiklet sahibi olanlara nefis bir haber, Electronic Arts yeni oyunlarından biri olan Road Rash 3D üzerindeki çalışmanın yakında tamamlanacağını bildiriyor. Dört rakip motosiklet çetesinin yolların hakimlerini belirlemek için yaptıkları kanun dışı yarışları konu alan oyunun ilkinde daha çok ilgi çekmesi bekleniyor. Doğal olarak oyunda bol miktarda yüksek kaliteli üç boyutlu grafik ve manzara bulunacak. İlginç ara sahneler ve sık Rock müzipleri ise oyunu şüphesiz bir kat daha tatlandıracak. Bol motosiklet ve hareketli bir yans oyunu istiyorsanız bunu bekleyin.



Daha Fazla Yarış

Need For Speed serileri bütün hızıyla devam ediyor, eğer hala süper hızlı otomobilere yarışmaya doyamadıysanız siz yerinden hedeflətəcək bir haberimiz var. N.F.S. 3: Hot Pursuit çok yakında geliyor. Ancak bu defa Electronic Arts işbirliği daha tatıldırılmak için olaya sadece en pahalı ve güçlü spor araçları katmakla yetinmemiş, arka oyun alanında yeni bir oyuncu daha var, polisi. Otoyollarda yapılan kanun dışı yarışları ne pahasına olursa olsun kazanmak isteyebilirsiniz, arka üniformalı dostlarınızın başka planları var, onlar sizin kamunu çığnıyor için demir parmaklıklı otelede bir süre misafir etmek istiyorlar ve bu fikinden vazgeçmeye niyetli değiller. Tabii ki diğer yarış arkadaşlarınızın size karşı tavırları da pek nazikçe sayılmasın, siz barışçılere yapmışsınız görmek için ellerinden geleni yapacağınız emin olabilirsiniz. Değişken hava koşullarından tutun da sizi gece takiplerine dek pek çok detay oyunu renklendirecek, tabii yeteneklerince güçlü bir sisteme ve 3Dfx ekran kartına sahipseniz. Çok yakında piyasada olması beklenen oyunu ülkemizde Aral İthalat satışa sunacak.



Yıldızlara Dönüş

Galaktik strateji oyunlarının sever misiniz? Yeni teknolojiler, gemi tasarımları, koloniler ve uzay savaşları ilginizi çekmiyorsa bir doktora gordinme zamanınız gelmiş demektir. Ama eğer bu türü seviyorsanız ve ben stratejimi tüm tabanlı tercih ederim diyorsanız, o zaman Interactive Magic yapımı Maikar İlginizi çekecek demektir. Burada bulundukları yıldız sisteminde kalan son doğal kaynakdan içeren asteroid kuşağıının kontrolünü ele geçirmeye çalışan



bey soylu alienin kavgası konu alıyor. Elde bulunan kaynakları dikkatli kullanır, bilimsel araştırma ile yeni teknolojilere ulaşılması, diplomatik ilişkiler, ihanet, entrika ve topyekün uzay savaşları sizin başarıya taşıyarak imparatorluk tacını takmanızı imkan tanrıyanak olan aracınız. Oldukça karışıklı bir araklım ve net üzerinde lork liseye kadar destek veren multiplayer seçenekleri ağız sulandıran özelliklerden biri, bekleyip göreceğiz.

Yaralıların inleme-leri, kan kokusu ve çelik şıkkıtları. Kehanet gerçek olmuştu. Si-nirları koruyan prenslerin başı büyük beladıydı. İnsanları ölüm korkusu sarmıştı ama ellerinden de karşı koymak gelmiyordu. İşte böyle bir durumda imparatorluk ormanının derinliklerinde bir yerde Morgan Bernhardt emrindeki askerleri Greenskin akıncılarının kamçılarına doğru sürüklüyor. O bir para-lı askerdi. İmparator ona prenslerin hayatlarını ve kendi ülkesini kurtarmak için büyük bir servet vaat etmiş. Bu sırada, üstelik aynı topraklarda Dread King yeniden eski gücüne kavuşarak çevresine korku saçacağı güne hazırlanyordu. Daha şimdiden tüm kötüleri ve tüm kötülükleri kontrolü altına almaya başlamıştı. Zaten bütün bu olsalar da onun imparatora kurduğu büyük bir tuzaktan ibaretti. Kara büyülü Warhammer dünyasına ulaştığında, bu ilk savaşımın kaderini onları tarihe geçrecek inanılmaz savaşların patladığı bir noktada buluşturacaktı.

Ya. İşte konu aynen böyle arkadaşlar. Bundan sonrası, yan kendinizi Bernhardt'in yerine koymak ve imparatorluk sınırlarını bir uçtan bir uca dolaşırken Dread King'in büyük vaatlerle yardıma çağrıdı. Yaratıkların pesine düşmek sizin hayal gücünüzü kılıyor. Undead ve Greenskin ordularıyla savaşmak başlica göreviniz. Ama en son ve en zorlu olanı ise Dread King'in ta kendisyle yüzleşmek.

Dark Omen, Warhammer: Shadow Of The Horned Rat'ın devamlı olarak gösterebileceğimiz öntü Warhammer dünyasında gelecek bir başka macera olarak karşımıza çıkıyor. Hem de herhalde



Bir Warhammer daha!



artık el atmadiği oyun türü kalmayan Electronic Arts'ın oldukça başarılı bir çalışması olarak.

Dark Omen'da ilk dikkat çeken özellikler önceki Warhammer'in tüm eleştirilemeyecek yönlerinin bir şekilde ortadan kaldırıldığı. Savaş ekranlarında kullanılan renk sayısından, bu seride ilk kez eklenen ışıklandırma efektlerine, yüzey cografyasının askerlerinizin hareketlerine ve savaşın gidisatına etkisine, 30fps'ye yaklaşığı söylenen grafik hizina kadar farklılıklar gösteren yepenek bir oyuna karşı karşıyayız. Ayrıca oyunun 640*360 grafik çözünürlüğünün yanında 3. boyutlu ilk kez tanıtıguna da tanık oluyoruz. Savastan bilgisayar ortamına aktarımında gerçek zamanlı 3D çevre modellemeleri kullanılmış. Ayrıca neredeyse sınırsız sayıda kamera açısı oyuna büyük bir zenginlik katıyor. Yönetebileceğiniz birliklerin arasında süvari, piyade ve okçuların yanı sıra büyütülerin ve her çeşit efsane kahramanın kullanıldığı görülmeyecek. Düşman askerlerini güçlü bir yapay zekanın kontrol ettiği savaşlar Real-time yapılıyor. Warhammer dünyasında canlı

ve ya

ölü her şeyle Magic var.

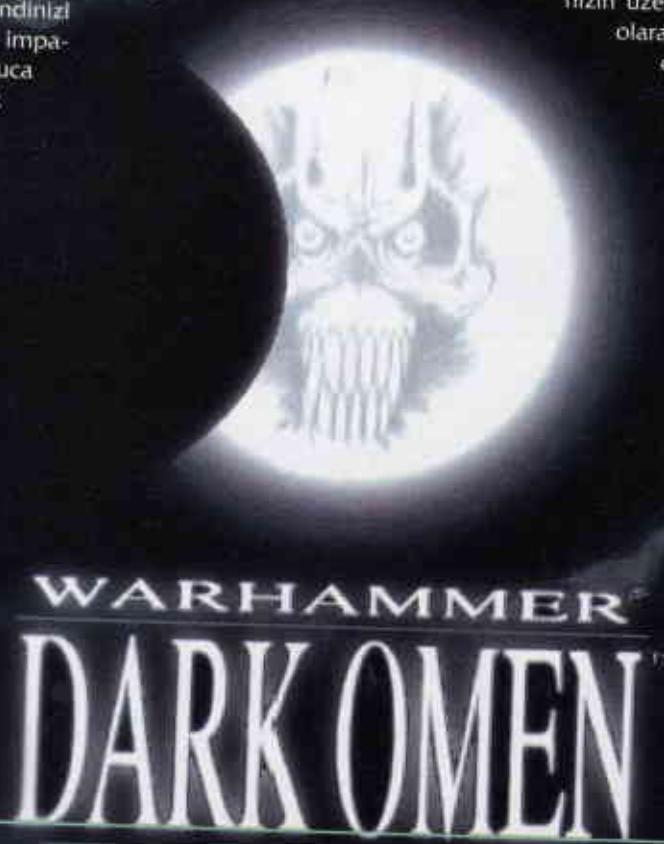
Oyunun en güzel yönlerinden biri de aralannya İngilizce, Almanca ve Fransızca'nın yer aldığı dil seçeneklerinin bu kez sadece menülerdeki yazılar yansımakla kalmamış olması ve tüm konuşmalara sechtiniz dile göre farklılık göstermesi.

Korku sadece zayıflar İçin vardır

Yüksek kalitedeki demolar sayesinde en azından yeni göreviniz ve imparatorluğun içinde bulunduğu durumla ilgili briifingler sırasında ağzını çak çak açıp kapamaktan başka bir işe yaramayan 2 boyutlu grafiklere sahip adamlarla uğraşmak zorunda kalmayıacaksınız (Bu arada başlangıç demo-sunda cesedin tam da bir kuş tarafından yenildiği sırada dırıldıği kısım epey hoş).

Aslında Dark Omen'in hazırlanması sırasında en büyük çaba kolay kullanıma sahip bir arabirim yapılması için harcanmış. Yani bu kez oyunda Shadow of The Horned Rat'ın komplike kontrol menülerini bulunmuyor. Onların yerini üzerinde darduğu yere veya birelge göre şekil değiştiren bir ok ve ufak bir menü almış. Örneğin birliğinizin üzerine getirdiğinizde otomatik olarak kılıç şeklini alan ok geri çekilmeye yarıyor. Düşmanlarınıza saldırmanız için onların birliklerini simgeleyen bayrağa sol tuşla tıklamalısınız.

Oyunun savaş haritalarının ekranaya yansıtılması da büyük bir başarıyla sağlanmış. Sınırsız sayıda görüş açısına sahip olduğunuzu, Mouse'un sağ tuşunun haritayı kaydırmanız, klavyede ileri geri





tuşlarının görüntüsünü yakınlaştırıp uzaklaştırmanızı yaradığını ve yine sağ-sol ok tuşlarının haritayı çevirmeye yaradığını da belirtelim. Bunun dışında haritanın tümünü görmek için Space'e basmanız yeterli.

Oyunun yenilikleri tabii ki bir kaç ayrıntıyla sınırlı değil. Bu kez gerçek bir görüş alanı özelliği eklenmiş. Agacının arkasında saklanmanız vurulma ve fark edilme ihtimalinizi düşürüyor.



Kalan sayilar Sıradır

Dark Omen'da birlikleriniz Regiment adı verilen birliklere ayrılmış. En başta bilmeniz gereken bu birliklerin içindeki tek bir askerin bile sizin için büyük önem taşıdığı ve onların her birine oyunun ilerleyen bölgelerinde de fazlaıyla ihtiyacınız olacağı. Bu yüzden çoğu zaman büyük kayıplarla bir bölüm geçmektense aynı bölümde baştan başlamak daha lyl oluyor.

Tabii ki kayıplarınız olacaktır ama bu sayıyı en aşağıda tutmaya çalışın. Savaşların birinde yenilmemeniz o Campaign'e bir sonraki bölümden devam edemeyeceğiniz anamina gelmiyor.

Hele bir de az kayip vererek yenilmişseniz devam etmek zaman zaman lyl bir seçenek e de dönüşebilir. Özellikle Wizardlar'ın sağlığıyla ilgilenmenizde yarar var, çünkü onlar ordunuz için hayatı önem taşıyorlar. Bir diğer dikkat etmeniz gereken

nokta da hem yakın, hem uzak mesafeli yapacağınız saldırılarda düşmanın az ötesinde bulunan birliklerinizin de düşmanla beraber zarar görebileceğidir. Oyunda en fazla 15 Regiment'e sahip olabilirsiniz. Ancak bir bölüm sırasında bunlardan yalnızca 10'u kullanılabiliyor. Bu yüzden o bölüm için en uygun olanın seçmeniz gerekiyor. Bölüm başında birliklerinizi teker teker haritanın beyaz bayraklarında sınırlandırılmış boşuklarına yerlestirmelisiniz. Sıcak savaş ortamı olumsa-mışa onların her birinin farklı bir yöne bakıyor olmasına dikkat edin. Bu sayede sinsi atakları önceden görebilir ve basıyla korunabilirsiniz. Düşmanlarınızın Undead askerlerinin özel bir bağımlılığı var. Onlarla, onları geri çekilmeye yönelik birlik ve büyülerle saldırmayın. Birliklerinizi ağaç ve bina arkalarına saklanmanız ve onlar yanınızdan geceren ürünlerine atlamamanız akıcı olacaktır. Geri çekiliş düşmanı üzerine çelme ve daha uygun bir noktada kuşatma (bir nevi hilal taktiği) en eski savaş taktiklerinden biri olsa da hala etkisini sürdürüyor. Her bölüm sonunda ekran kaza-yan para, kayıplannız ve artan Experience gelecektir. Bu paraların kullanarak birliklerinizi ekstra zırhlarla kuşatmanız onlara büyük bir dayanıklılık kazandıracaktır, ancak aynı işlem iteride yapacağınız eklemelerin maliyetinin fazlasıyla yükselmesine yol açar. Başarılarınız bazı yeni dostlar edinmenize ve yeni orduların birliklerinize katılmasına yardımcı oluyor. Bir bölümde yaptıklarınız savaşın tümünün gelişliğinde büyük bir etkiye sahiptir.



Grudgebringer
Yazının başında sizin Grudgebringer paralı askerlerinin lidi olduğunu belirtmiştim. Bu Grudgebringer kılıçınız ismi oluyor. Şimdi sıra oyun boyunca karşınıza çıkacak yaratıkları bazları ile ilgili ufak bilgiler vermeye geldi. Çok iyi bilmeniz gerekenler ordunuzda sürekli ismi gececek birliklerin hangileri olduğu ve bunların gücü zayıf yanları.

Grudgebringer Calvary: Çok önemli bir yer tutarlar. Siz nasıl ordunun penniseniz onları da birlikleriniz kalbi olarak adlandırabiliriz. Savaşlarda oldukça başarılılar. Her bölümde ise yarıdıkları bir yer olacaklar. Onlar ardından da anlaşılmazı üzere sıcak savaşı içine aranıyla dalan kahramanlar.

Grudgebringer Infantry: Yaya askerlerinin en avantajlı olduktan yerler bire bir mücadeleler. Aslında savaşınlarda düşmanın sıcak nefesini en yakından hissedebilecek ve en angarya işleri yapacak olanlar da onlar. Paralı asker olmanın vahşi ve sadık olmaları için bir engel oluşturmuyor.

Grudgebringer Crossbows: Onları düşman için bu kadar tehlikeli yapan elleriindeki ok ve yaylar. En az piyadeler kadar komutanlarına sağdıkar. Düşmanı vurabilmeleri için onlarla aralarında herhangi bir engelin bulunmaması gerekiyor. Yüksek mevkilere yerleştirilmeleri görüş açılarını ve menzillerini daha da genişletir. Bu çocukların diğer askerlerinizin arkasına yerleştirmeniz sizler için daha hayatı olacaktır. Unutmayın silahlannın menzilli çok geniş ama kısa mesafeli dövüşlerde başarısızlar. Bir diğer dezavantajları





İki atışları arasındaki sürenin uzun olması ve kalabalık gruplar halinde bulunduklarında sadece en ön sırada yer alanların oklarını kullanabilecekler. Ama yine de en az demin bahsettiğim iki birlik kadar büyük önem taşıyorlar.

Grudgebringer Cannon: Kısa menzilli saldırıda kullanmanız en etkileyici təhrif gücüne ulaşmanız için yeterlidir. Maalesef menzil genişledikçe silahlannın isabet ve təhrif gücü azalıyor. Onlar zırhlı düşmanlarınız için korkulu bir rüya.

Dost kim, düşman kim bunu lyl bilmeli!

Oyunda az sayıda olsa da müttəfiq birliklerin yer aldığı göreceksiniz:

Grail Knights: Bu şövalyeler neredeyse olumsuzdur. Dost olmaları bizim için büyük bir avantaj. Onların oyunun tümünden yer alan en güçlü şövalyeler olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Knights of the Realm: Diğer şövalyeler kadar güçlü degiller. Zaten bu yüzden de savaş meydanlarında onlardan bir sürü var. Yine de atlı askerler olarak lyl savaşıklarını söyleyebiliriz.

. Diğer savaşçılara göre hantollar. Ama bu onların dayanıklı ve kabiliyetli olmaları için bir engel değil. Ufak bir tavsiye: Onlara fazla güvenmeseniz lyl olur.

En son olarak da düşman birliklerinden bahsedelim. Goblin,

Ghoul, Orc ve çeşitli Greenskin'lerin yanında kanınıza susamış başka ölüm düşmanlarınız da var:

The Black Griff: Grail Knight'lann dost saflarında yer alıyor olması ne kadar sevindirici ise bunların da düşmanımız olması o kadar sinir bozucu. Ortak özellikleri ikisinin de korkuya tanımamaları. Zaten onlar Grail Knight'ların hortlamış vücutlarından ve atlarından oluşuyorlar.

Wraths: Bir şekilde ortadan kaldırılmış Necromancer'ların geride bıraktıkları artıkları yeniden hayatı dönüştürülmesi ile oluşuyorlar. Fizikal etkiye sahip silahlardan çok az zarar görmelerinin sebebi bedensel varlıklarının az olması. Tabi bu özelliklerinin yanında yapabildikleri büyüler de kabası.

Zombies: Bunlar Undead ordularının olmasa olmaz. Yeni olmuş yaratıkların hayatı döndürülmüşle oluşturulurlar. Onları öldürmek yerine bire bir dövüştür etkisi hale getirmeniz büyüğü bozar ve böylece tekrar cesetlere dönüşürler.

Dark Omen'in çoklu oyuncu seçenekleri sadece 2 kişilik savaşlara olanak tanıyor. Oyunun Campaign özelliğini kullanarak sadece Morgan'ın ordusunu yönetebilirsiniz. Oysa bu seçenek size diğer ordulara hükmürtme şansını da veriyor. Sahsen deneme fırsatına sahip olmasam da yapımcılar çoklu oyuncu seçeneğini kullanırken sesli Chat yuapabileceğinizden bahsetmişler.

Gelelim bir diğer can alıcı noktaya. Oyunun kitapçığında Dark Omen'i çalıştırılmak için P-120, 16MB Ram ve 4xCD-Rom'u yeterli bulunsa da, siz yine bu seviyede bir bilgisayarda gerekli tadi alamayacağınızdan emin olun. Bu yüzden size tavsiye edeceğim en az P-166, 32Mb Ram ve 8xCD-Rom sahibi bir bilgisayar. Ufak performans artışı sağlaya-

bilmeniz için ses kalitesi, ışıklandırma çözünürlük, çeşitli efektlər ve perspektif hatalarını düzeltmeye yarayan fazlasıyla seçenek menülerde yer alıyor.

Nasıl oyun amal

Birliklerinize ve oyunun tüm diğer özelliklerine daha kolay alışmanız sağlayacak eğitici Tutorial seçeneğini de hesaba kattığımızda Dark Omen'de oynanabilirliğin yüksek tutulabilmesi için gerekken her tür hazırlığın yapıldığı görülmüyor. Yani bu kez geleneksel Warhammer hayranlarının yanısıra diğer strateji ve fantezi oyuncuların hayranlarını da yakından ilgilendirecek bir çalışma ile karşı karşıyayız.

Yüksek grafik ve ses kalitesi de arabirimin başısanının üstünde konduğunda oyunu beğenmek için yeterli sayıda sebebimiz oluyor.

Ozan Ali DÖNMEZ

mailme.ozl@mailexcite.com

WARHAMMER
DARK OMEN

LEVEL
KARNESİ

STRATEJİ

ARAL İTEALAT LTD

Tel: (212) 589.26.75

Firma: Electronic Arts

Pentium 130, 16 MB RAM, 52 MB HDD,
4X CD ROM, 8 MB Grafik Kartı



Red Baron



1. Dünya Savaşı'ndaki havaavaşlarıyla ilgileniyorsanız, doğru sayfayı okuyorsunuz

Gerçekten, modern savaşlarda insan faktörü ikinci plana atılmış gibi gözükmektedir. Özellikle hava savaşlarında teknoloji o kadar ilerledi ki, pilotlar daha birbirini görmeden birisi, diğerinin gündemli füzeşinin kurbanı oluyor. Akıllı silahlar, özellikle de roketler savaş pilotlarının işini oldukça kolaylaştırmıştır. Elbette ki savaş yanlışı değiliz, ama ben bilsayarımda teknoloji agrıklı uçak simülasyonları oynamaktansa söyle leyyeyi iki elle kavrayıp, 2000 m. yükseklikte uçarken rüzgar yüzümde hissederek savaşmayı yeğlerim.

Bildığınız gibi 1. Dünya Savaşında beş tane uçak düşüren pilotlara as (Ace) ünvanı veriliyordu. Oyunu ismini veren Red Baron, Almanların en büyük asyayı. Hala nasıl olduğu hakkında kesin bir bilgi bulunmayan Red Baron, bu oyunda hakkında bilgi bulabileceğiniz ve teke tek savaşabileceğiniz onlara pilottan sadece birisi. Oyunda ilerledikçe, hangi ülkenin tarafında olduğunuzu bağlı olarak karşısındaki tarafın asalarından size çarisma teklifleri geliyor ve önceden anlaştığınız mekan ve şartlara göre savaşıyorsunuz. Zaten 1. DS havaavaşlarının benim hoşuma giden yanı da bu nispeten "sportmençe" düello yaklaşımı. Yok öyle 25 km'den füze salayıp koca uçağı yok etmek. Eğer gerçekten kendinize güveniyorsanız, enseñizde 2 Fokker, motorunuz donma seviyesine gelmiş, silahlarınız aşırı kullanmaktan kilitlenmiş ve kanatlarınız ilk sert manevraınızda sizden ayrılmak için can atıyorken birilerini düşürün de görelim.

Ana Menü

Oyunun ana ekranında şu seçeneklerle karşılaşıyoruz:

1.FLY NOW: Hiçbir detayla uğraşmadan hemen uçuşu geçmek isteyenler için. Ama kesinlikle alıştırma yapmak için değil, çünkü Red Baron'u ilk defa oynayan birisinin "Realism Settings" panelinden uçuş dinamığını basit ve çarpışmalan da kapalı hale getirmedikçe belki de ilk on uçuşundan sağ çıkması mümkün değil.

2.SINGLE MISSION: Tek tek görevler uçmak istiyorsanız, burada birbirinden farklı ve çeşitli zorluk seviyelerinde görevler var. İsterseniz siz de yeni görevler oluşturabilir ve uatabilirsiniz.

3.CAMPAIGN: Seçtiğiniz ülkeye göre farklı bir cephede size verilen görevleri başarıyla yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Campaign görevlerine başlamadan önce kendinize bir pilot yaratmanız gerekiyor. Pilotun çoğu özelliğini siz belirliyorsunuz ve bu özellikler oyunu direkt olarak etkiliyor. Mesela oyuna başladığınız rütbe ile oyunun zorluk derecesini belirliyorsunuz. Göreve başlama tarihi de belli başlı havaavaşlarına katılıp katılmama şansınızı etkiliyor. Campaign menüsünün alt sıraları şöyle sıralanıyor:

a. Next Mission: Stradaki görevinizi uçmak için öncelikle briefingi incelemeniz gerekiyor. Buradaki emirlere tam olarak uymazsanız madalya almanız ve rütbe atlamanız zorlaşacaktır. Ayrıca sizin filoya bağlı başka uçakların o gün içindeki uçuş planlarını da inceleyebilir ve rütbeniz yettiği zaman

bunları değiştirebilirsiniz.

b. Squadron Ops: Filoya ilgili özellıklar. En çok uçak düşüren pilotlardan filonuzdaki pilotların özel dosyalarına kadar birçok bilgiye ulaşabilirsiniz. Ayrıca filonuzun başka bir hava alanına veya cepheye transferini isteyebilir, filonuzdaki uçakları diğerlerinden kolayca ayırmak için boyayabilirsiniz. Tabii bütün bunları yapabilmek için rütbenizin oldukça yüksek olması gereklidir.

c. Intelligence: Hangi asın hangi hava alanında ve filoda olduğuyla ilgili bilgileri buradan alabilir, böylece o bölgelerde uçarken gafil avlanmazsınız. Ayrıca asların düşürüdüğü uçak sayısına ve özel dosyalarına buradan bakabilir, gelişen olaylarla ilgili kısa video filmleri izleyebilirsiniz.

d. Pilot Log: O zamana kadar yarattığınız bütün pilotları ilgili bilgilere buradan ulaşabilirsiniz.

e. Medals / Awards: Aldığınız madalyalar ve ödüller.

f. New Pilot: Yeni bir pilot yaratma.

g. Main Menü: Campaign'den çıkış ana menüye döner.

4. OBJECT PREVIEW: Oyundaki tüm hava ve kara araçları hakkında kısa bilgiler ve üç boyutlu grafiklerini görebileceğiniz bir veri tabanı.

5. ACE PREVIEW: 1. Dünya Savaşında savaşmış bütün Alman, Fransız, İngiliz ve Amerikan aslarının detaylı bilgileri.

6. PREFERENCES: Oyundaki grafik, ses ve zorluk seviyelerini belirleyebileceğiniz panel.

a. Realism Settings: Gerçeklik seviyeleri. Ortadaki yüzde ne kadar düşük olursa, oyun o kadar kolaylaşır. Size beni dinleyin, uçuş modelini mutlaka kolaya ayarlayın.

b. Graphic Settings: Grafik kalitesi, sisteminizin gücüyle doğru orantılı olarak yükselecektir. Siz yine de kendi isteğinize göre bir grafik konfigürasyonu oluşturabilirsiniz.

c. Audio Settings: Oyun sırasında seslerin, müziklerin ve efektlerin seviyesini ayarlayabilirsiniz.

d. Fly Now Settings: Ana menüdeki "Fly now" seçeneklerin kurallarını belirliyorsunuz. Hangi taraf için hangi uçakla uçacağınız, uçuş saatı, düşman uçağı ve kaç dakikada bir savaşa yeniden bir uçak dahil edileceği gibi ayarları yapmak elinizde.

Kontroller

Oyunun kontrolleri diğer simülasyonlara göre daha kolay, ne de olsa sizinzdaki bir F22 değil. Basit gösterge panelleri ve uçuş kontrolleri ile tam modern savaşın karmaşasından biraz olsun uzaklaşmak isteyenlere göre. Hele sizden yavaşça akıp giden yesil dağlar ve ovaları gördükçe insanın savaşı falan bir kenara bırakası geliyor. Ama gel de bunu düşmana anlat, ilk buldukları firsatta o narin uçağınızı birkaç mermi daha saplamak için canlarını düşlerine takıyorlar.

Her ne kadar basit dediysem de, uçuş kontrollerine alışmak biraz zaman alıyor, işte tuşlar:



TAB: Motoru aç/kapa.

1-0: Motor gücü.

E: Düşmani hedefe almak için.

T: Size ateş eden varsa, onu hedefe alır.

O: Hedef imlecinin en yakınındaki nesneyi hedef alır.

N: Bir sonraki hedef.

F: Dost araçları hedef alır.

D: Dog fight ettığınız uçağı hedef alır.

L: Bir alanı hedef alır.

R: Roket atar.

B: Bomba atar.

Z: Zoom in.

X: Zoom out.

J: Paraşütle atlamak için (3 kez basın)

SHIFT + A: Seviye ve hızı sabit tutan otomatik pilot.

ALT + A: Sizi hedefinize yönlendiren ve götüren otomatik pilot.

CTRL + A: Savaş otomatik pilotu. Hemen herşey sizin yerinize yapar.

SPACE: Ateş.

F1-F10: Çeşitli kamera açıları.

Yukarıdayken hayatı kalmak içi ...

► Bir düşmanın kuşuguna takıldığınızda, tam olarak nişan alabilmek için uğraşırken genellikle arkanızı kontrol etmeyi unutabilirsiniz (bana çok olur). Bu yüzden arada bir arkanızı kontrol etmeye fayda var.

► Havadayken düşmana pusu kurmanın iki yolu vardır: Ya güneşin arkanızı alacaksınız, ya da bulutların arasına saklanacaksınız. Red Baron'da bulutlar aksesuar olmaktan başka bir işe yaramadıklarından tek bir seçeneğiniz kalmıştır.

► Aniden ateş altında kaldığınızda

yeterli hızda sahip değilseniz yükseklik kaybederek statik enerjinizi hızda döndürürebilirsiniz. Ama şunu da unutmayın, çok ani manevralar sonucunda uçağınız ağır hasarlar alabilir. O zamanlarda uçaklar tahtadan yapılmıştı, hatırlatırım.

► Oyun içi bir tavsiye değil ama, install ederken minimum install ederkeniz müzikleri duyamayacağınız. Ayrıca Medium ve maksimum kurulumda Swap dosyası için 50-80 MB'lık ekstra bir harddisk boşluğuna ihtiyacınız olacak.

► Bir rivayete göre oyundaki aslara, gerçek hayatlılar ile aynı şekilde uçacak şekilde yapay zeka verilmiş, 80 yıl önceki bir pilotun uçuş tarzını nasıl öğrendiklerini bilmem ama, asaların bulunduğu hava savaşlarında da bir dikkatli olmanız gerektiği kesin.

► Oyunda birçok şekilde ölebilirsiniz. Klasik olarak uçağınızın tamamen parçalanması veya yere çakılmanız dışında, pilotunuz vurulabilir, motorunuz alev alabilir, kanatlarınız kopabilir (ve mutlaka kopacaktır da), veya (bu çok komik) uçaktan düşebilirsiniz. Yani başarımız büyük ölçüde şansınıza bağlı.

Red Baron 2 o eski savaşların ottantık havasını size hissettirebilecek kadar kaliteli bir yapımdır. Benim göre, bildiğim en büyük eksiksliği zorluk seviyesi, gerçekten bu tür oyulara yabancı olan birisine kabuslar doğuracak kadar zor. Yine de gerçekten zevkli ve görsel olarak da zengin bir oyun olan Red Baron 2 uçuş simülasyonları arasında türünün en iyisi.

Sinan AKKOL

Red Baron

LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Firma: Sierra
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 40 MB HDD, 4X CD-ROM
DirectX 5.0

★★★★★



evolution

Evrime Zincirindeki Son Halka

Insan mı maymundan gelmiştir, maymun mu insanından? Dinazorların birdenbire yeryüzünden kaybolmasının sebebi nedir? Acaba kara-yı çikan ilk canlı sadece kafasına göre mi takılıyordu, yoksa bir bildiği mi vardı? Zırvalamayı kesip oyuna mı gecseydim? Ama iki sayfayı başka nasıl dolduracaktım? Sevgili yazı işleri müdürmün elindeki o odun da neyin nesidi? Neden insanın kafasına sert bir cisimle geçirildiğinde genellikle AIEEEEEE diye bağırdı? İşte bunlar henüz cevabı bulunamamış sorular.

Real time bir strateji olan Evolution, türünün diğer örneklerinin aksine hiçbir şey toplamadan, hiçbir şey üretmeden oynanan, hatta olayların üzerinde minimum kontrolünüzün olduğu bir oyun. Nasıl mı? Şöyle, oyunda tek amacınız elinizdeki canlı türünün hayatı kalmasını sağlamak. Bunu başarabilmek için ise ona kit yiyecek kaynaklarından maksimum düzeyde faydalananmayı öğretmeli, zamanı geldiğinde değişen dünya şartlarına uyabilmesi için evrim geçirmesini sağlamalı, bu dünya üzerindeki diğer canlı türleri içinden düşmanlarını belirleyerek, onların soylarının tükenmesini sağlamalısınız. Bütün bunlar olurken sizin canlılarınızın diğer türlerle siz isteseniz de istemeseniz de ilişkili içine girecek, sizden habersiz dünyanın başka bölgelerine göçecel, size sormadan evrime ugrayacak ve siz daha ne olduğunu anlamadan ölecekler. Yani bir tür geniş ölçekte sanal hayvan fabrikası diyebiliriz bu oyun'a.

Oyunun sonunda ortaya çıkacak olan varlığın ise insan olup olmaması tamamen

oyun içinde vereceğiniz kararlara bağlı.

İnsanoğlunu Evrim Zincirindeki Yerini Bulmak...

Oyunun grafikleri zamanın biraz içerisinde seyrediriyor ama bu tür oyunlarda grafikler benim için ikinci plandadır. Sesler ve müzikler ise oldukça güzel, bazen günümüzden 250 milyon yıl önce yaşamış olan varlıkların seslerini gerçekten duyduğuna inanıyor sunuz.

Yeni bir oyuna başlarken birkaç seçenekiniz var. Bunlar:

Complete Game: İlk canlinin karaya ayak basılarından zeki bir varlığın oluşmasına kadar geçen bütün süreyi kapayan zaman diliği.

Paleozolic: İlk dinozorun ortaya çıkışına kadar geçen zaman.

Mesozolic: İlk memeli hayvanın bulan (?) kazanır.

Cenozoic: İlk zeki varlığı ortaya çıkarın oyuncu kazanır.

Bunlardan başka oyunda karaların tüm dünyanın kaçıka kaçını kaplayacağı, kaç rakibinizin olacağını, gerçek dünyada mı, yoksa rasgele oluşturulacak yeni bir dünyada mı oynayacağınızı, felaketlerin tarihte olduğu zamanlarda mı gerçekleşmesi gerektiği gibi.

İşte, rasgele mi olacağını veya hiç felaket olmasın mı, bu ekranda bellişiniz (ne cümle bu oğlum, İki kelimeyi bir araya

getirmekten aciz herif...). Dylelim ki yukarıda yazdıklarımı bir şekilde çözüneniz ve anladınız, böylece de yeni bir oyuna başladınız. Sizi ilk karşılaşan solda kocaman oyuncu ekranı, sağda minicik dünya haritası ve yaratıklarını emir verebileceğiniz Creature Command menüsü olacaktır. Oyun ekranında göreviniz gibi henüz sadece bir adet canlı yaratığınız var. Ama beslenme alanları genişledikçe bu sayı artacaktır. Sizin kontrolünüzdeki bu canlı her yeni oyunda farklı bir tür olacaktır, yanı her oyunda elde edebileceğiniz canlılar farklı olacaktır.

Elinizdeki bu canlinin üremesini sağlamak için ona daha fazla beslenebileceği alanlar sağlanmalıdır. Bunun için haritaya gelip View'dan Feeding'i seçin. Böylece o an seçili olan canlı için en verimli yiyecek alanlarını açık yeşilin koyu kürküziye doğru değişen renklerde görebilirsiniz. Yaratığı alıp onun için en verimli olan yiyecek bölgesine götürürseniz, sağdaki komuta konsolunda Feeding çizgisinin arttığını göreceksiniz. Bu çizgi ne kadar yüksek olursa nüfus (population) o kadar hızlı artar ve nüfus çizgisi dolduğunda nur topu gibi bir yaratığınız olur.

Belli bir clinsten yaratık sayınız dörde ulaşır, haritadaki beslenme alanı yetentince genişleyince artık evrimin zamanı gelmiş demektir. Bunun için evrim geçirmesini istediğiniz türden bir yaratığı seçip sağ tuşla Evolution menüsüne girin.

Aşağıdaki kayan çubuk ortadayken, o canlı beslenme alanlarını genişletmeye çalışır. Bunu tutup sağa çekerseniz,





türün gelişim süresini beslenmeden evrime çevirirsiniz, sağa çekerseniz, sağda sağdan seçeriniz bir türü kendisine düşman beller ve o türü öldürüp yemek üzerine çalışma içine girersiniz. Siz evrim geçirmesini istediğiniz türü seçip, hangi türde doğru evrim olmasını istiyorsanız onu da sol alttan seçtiğinden sonra beklemeniz gereken yıl milyon sene olarak yukarıdaki cubukta gözükecektir. Tabii diğer rakiplerin de boş durmuyorlar, sürekli yeni türler oluşturmaya çalışacaklar. Eğer ikiniz de aynı türde doğru evrim sürecine girerseniz, evrimini önce tamamlayan taraf kabul edilecek, diğeri ise evrim sonucu ulaşacağı yaratığı değiştirmesi için uyanacaktır.

Yaratıcı gibi Seçin

Evrime sonucu yeni bir tür elde ettiğinizde, bu canlinın beslenme alanları çok dar olacaktır. O yüzden evrim menüsünde girip bu tür için bütün evrim puanlarını beslenme geliştirmeye verin. Böylece giderek daha geniş bir alanda beslenme fırsatı bulacak olan canlı türü üremeye ve diğer canlı türlerinin beslenme alanlarını ele geçirmeye başlayacaktır. Evrim zincirinde geri kalan türler ise beslenme alanları daraldığından ya yokolacak (doğal seçim) yada daha gelişmiş bir türde doğru evrim gerekecektir. Sonuçta doğanın en basit kuralı olan "güçlü olan hayatı kalır" felsefesi bu oyunda da geçerli.

Gelişte yerin kalitesi... Bir seçim...

Bundan sonra karar aldım, bütün menüler tek tek açıklamayacağım. Onun yerine önemli veya anlaması zor olan seçenekleri anlatıp, diğerlerini sizin ilgi ve bilginize havale edece-

ğım. Hadi bakalım:

Selected creature's feeding radii (+, -):
O an seçili olan yaratığın beslenme alanını daraltır. Çok fazla yaratığınız olduğunda evrim zincirinde geride kalmış olan yaratıklarınızın yileyecik alanlarını daraltarak yokolmalarını sağlayabilir, böylece daha gelişmiş canlılarınızın beslenme ortamları genişletirsiniz.

Evolution Info (F3): Beslenme gelişimi, evrim ve düşman bilirme.

Living World (F4): Dünya- da yaşayan canlı türleri ve sayıları.

Creature List (F5): Sahip olduğunuz yaratıkların hepsini buradan görebilir ve Find ile haritadaki yerlerini bulabilirsiniz.

Physical World: Zamanın başlangıcından itibaren önemli olayların (asteroid çarpışması, dinazorlar çağ vs.) işlendiği çizelge.

Disasters: Dünya her zaman su an olduğu gibi gülük gülistanlık (!!) değil. Buzul çağı, meteor çarpışması gibi büyük felaketler birçok canlı türünün günümüze ulaşmasını engelledi. Bu menüden felaketlerin tarihsel süreçte gerçekleştiği zamanlarda veya rasgele gerçekleşmesini veya hiç gerçekleşmemesini sağlayabilir. Trigger ile bir felaketin oluşturup, gelişmemiş canlıların yokolmasını sağlayabilirsiniz. İlk oynayanlara tavsiyem, kesinlikle felaketleri kapatın.

Tree of Life (F6): Buradaki olay şöyle gerçekleşiyor, elinizdeki canlı türünü evrime uğratıcasınız, ama saçma bir seçim sonucunda kuş beyinli bir

yaratık elde etmek istemiyorsunuz, siz de ne yapıyorsunuz? Geliyorsunuz buraya, seviyorsunuz evrimin sonucunda çıkacak yaratığı, bakıyorsunuz ondan sonra sırada hangi canlı türleri var, seviminizi ona göre yapıyorsunuz. Eee, kimse THE ALMIGHTY LORD olmanın kolay bir şey olduğunu söyleyemez (bu aralar basına çok kötü şeyler gelecekmiş gibi bir his var içimde ama, hadi hayırlı...)

Bestiary (F7): Bütün canlı türleri hakkında bilgi alabiliyorsunuz buradan. Faydalı ve bir o kadar da sıkıcı bir bölüm.

İnsanı silme, insanı yatırma...

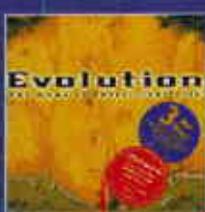
Evrimin olayın gerçek olup olmadığı tartışılmıyor ama kesin olan bir şey varsa, o da Evolution'ın herkesin hoşuna gidecek türde bir oyun olmadığı. Zamanının çoğunu bir şey yapmadan bekleyerek ve ortaya lyl bir şeyler çıkacağını "umarak" geçiriyorsunuz. Grafiklerin de vasat olduğunu gözünden bulundurursak, herkese hitap etmiyor Evolution. Ama "nereden geldik, nereye gidiyoruz" sonusuna nispeten gerçekçi bir yaklaşımı konu alan bir oyun benim gözümde en azından üç yıldızı hak etmiştir.

Sinan AKKOL



rasgele gerçekleşmesini veya hiç gerçekleşmemesini sağlayabilir. Trigger ile bir felaketin oluşturup, gelişmemiş canlıların yokolmasını sağlayabilirsiniz. İlk oynayanlara tavsiyem, kesinlikle felaketleri kapatın.

Tree of Life (F6): Buradaki olay şöyle gerçekleşiyor, elinizdeki canlı türünü evrime uğratıcasınız, ama saçma bir seçim sonucunda kuş beyinli bir



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Discovery Multimedia
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 10 MB HDD



JUGGERNAUT for QUAKE 2

The New Story

Sinan olsun, bu odayı hiç sevmemişim. Fazla sessiz.
 - Bence de... Tuzak kokuyor.
 - Bak bak, şu tarafta bişey hareket etti galiba..
 - Gördüm, AL SANA DÜŞMAN
 (Tink, tink, tink.....KABUUUM) Heh heh heh. Bay bay düşman.
 - Güzel tuttu ama bombayı, değil mi?
 - Artık tuzak yok. Su koridora dalalım bi yol.
 - Yavaş git be, simdi sağдан soldan atlayacaklar üstüne..
 - İki dükka efendi ol be Alper, hem en iyi savunma sahibindir.
 - Yavaş get olum, hooop, aloo , bak kime diyorum ben.....ULA ... ULA... O NE LAAA....
 Haaa, adamlar kapının arkasında pasuya yatmışlar. EŞHEDÜ ENLA....

Simple Pleasures...

Ben ve benim gibi FPS (first person shoot-em-up) hastalannı mest eden Quake 2, hem tek kişi, hem de insan rakiplere karşı oynamak üzere şimdiden kadar yapılmış en iyi 3D shooter. Yeni oylan ve çıkacak olan Mission diskleri ile birlikte okul hayatımın su son senesinde ölümüm bu oyun yüzünden olacak gibi geliyor. Atmosfer, bilgisayar rakiplerin yapay zekası, grafik ses ve mekan bütünlüğü açısından Quake 2'nin eline su dökücek bu türden başka bir oyun tanımıyorum.

Quake 2 için piyasaya çıkan ilk Mission disk Juggernaut-The New Story, çalışmam için Quake 2'ye gerek duyuyor. Bir kez kurduktan sonra bir daha Juggernaut CD'sine gerek kalıyor. Kurulumdan sonra Quake 2

CD'sini sürücüye koyn ve Head-games menüsünden Juggernaut'u seçin. And get ready to Quake....

... for ...

Juggernaut'un senaryosu Quake 2'yi takip etmiyor. Günüümüzden bilmem kaç yüzül sonra İnsanlığı Jüpiter'in uyduları Europa ve Kalisto'da koloni kuruyorlar ve buradaki işleri bitince dünyaya geri dönmeleri için dünyadan Juggernaut denilen devasa gemi Jüpitere doğru yola çıkıyor. Ama kendisinden bir daha haber alınamıyor. Böylece dünyaya geri dönüş hayalleri üzerine birer bardak soğuk su içen koloni İnsanları, bu gezegenin şartlarına alışmaya başlıyorlar. Ama Kalisto kolonisindekiler bu fikre biraz fazla alıslıyorlar. Öyle ki, mutajenik genlerle oynarken mutasyona uğrayıp canavarlaşıyor ve sağa sola saldırmaya başlıyorlar. Tabii sağ veya sollarında diğer koloni olan Europa'dan başkası olmadıgından, buraya saldıryorlar. Sizin amacınız ise (evet, bildiniz) yalnız kovboy olarak bütün Kallistoluları öldürmek, yoketmek, parçalamak, ezmek, canlarını acıtmak, ve hatta kolonilerini bükmemek. Nasıl senaryo ama, etkilendiniz değil mi? Evet hâlkımız, ben de etkilenmedim.

"Konuya geç, oyuna gel be adam" diyorsunuz gibi gellyor bana. Peki, öncelikle şunu belirtmek istiyorum. Eğer bu yazıyı dün yazmış olsaydım Juggernaut'u yerden yere vurur, iki yıldız ve rip kapının önüne koyardım. Neden? İşte sebepler:

- ✓ Bir kere yeni yaratıklar çok ucubık. Quake 2'nin metal-er karışımı insanın yüregini ağzına getiren tiplerin yerine ne olduğu belirsiz tuhaf yaratıklar koymuşlar. Hele asit kazanına düştükten sonra bir de üzerinden kamyon gecmiş orangutan tipli bir tanesi var ki, ilk gördüğümde gülme krizine girdim. Ve hemen akabinde öldüm, çünkü adam tipte gülünmesine lena halde içeriyyor.
- ✓ Yeni adamların yapay zekası herhangi bir ceviz ağacı seviyesinde. Adamlar sizin görünce bazen oldukça yerde durup koşuyormuş gibi yapıyor, bazen de arkalarını dönüyorlar. Programcılar da bunu örtbas etmek için her



bölümde Quake 2'dekinin neredeyse üç katı yaratık koymuslar. Sizi en çok zorlayacak olan tipler yine orijinal oyundaki Icarus ve bir elinde mini-gun, diğerinde el bombası atan lanet herif.

✓ Resmen mimari tasarım harikası olan Quake bölümlerinin yerine garip grup koridorlar, karma karışık magazalar gelmiş. Bir de üstüne üstlük bazı yerlerde "bug"lar ortaya çıkıyor. Yazık.

✓ Yeni silah diye koydukları aslında eski silahlannı aynısı, sadece grafikleri değişik. Üstelik en sevdigim silah olan makinalı tüfek de değiştirmisler. Çok yakzik.

... Simple Minds - ICARUS

Yine de bu oyuna kötü demeye dillim varmıyorum. Ne de olsa işin içinde Quake 2 var. Ve o eşsiz heyecan. Salak dedigim düşmanlar bazen celaleniip üzerine geldiğinde, hemen arkamdan gelen bir horurtu duyup tırıldığında veya karanlık bir odaya dalıp da bir tabur yaratığın ortasında kaldığında "yine de" dedim, "yine de verdigim paraya degdi". Yani Quake 2 hastası iseniz buru da alın. Yoksa yanında yaklaşmayın, isırabilir.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: Head Games

Windows 98, Pentium 90,

16 MB RAM, 180 MB HDD, Quake 2



Madalyonun Öteki Yüzü

Atlantis olayıyla hiç ilginiz oldu mu bileydim ama, benim oldu. Bir ara konu ile ilgili ne kadar kitap, dergi, makale varsa toplayıp okumustum. İşte Mu Imparatorluğu. Güneş insanlar ve daha bir dolu teoriden öteye geçemeyen konu başlıkları hiçbir zaman beni tatmin edemedi. Ben de oturup kendi Atlantis teorimini geliştirdim. Ve isteseniz de istemeseniz de burada sizinle paylaşacağım.

Bence insanlığın şu anda teknolojik olarak ulaştığı nokta, tüm insanlık tarih boyunca ulaşıldığı en yüksek nokta değil. İnsanlık ilk varolduguandan beri sürekli gelişmek için çalıştı, ama ne zaman ki zihinsel veya teknolojik olarak belli bir seviyeyi aşmaya yeltense, kendinden çok daha güçlü bir "GÜC" tarafından yok edilişin esidine getiriliyor ve her şeye en başından başlaması gerekiyor. Atlantis halkı da, dünyanın diğer bölgeleri



indeki insanların yerlesik düzene geçip yeni yeni tanımla uğraşmaya başladığı zamanlarda, şu anda bizim bile hayal edemeyeceğimiz bir teknolojiye sahiptiler. Teknoloji deyince akınıza hemen elektrikle çalışan ev aletleri gelmesin, etrafımızda kimbilir ne tür enerjiler var ama bizim haberimiz yok. Atlantis halkı da teknolojik ve zihinsel gelişiminin son noktasına gelmiş ve size bahsettiğim "sınıf" a dayanmış. Ve sonuç olarak kendisine yaklaşımı ginen meşhur güç (yanlış anlaşılması, bunun Yaratıcı Güde hiçbir il-



gis) tarafından tamamen yok edildiler.

Atlantislillerin ulaştığı bu sınır neydi, ötesinde ne vardı? Onları yokeden bu gücü kim, veya neydi? Nereden gelmiş ve Atlantislilere tam olarak ne yapmıştır? Bu sorulan araştırmacı gazeteci Üstat Saadettin abimizce havale ediyoruz. Ve size dönüyoruz, merak içindeki gözlerinizden anladığım sorunun cevabını hemen vereyim: Yaziya Atlantis'le ilgili bir giriş yaptım çünkü The Reap'in konusuyla ilgisi var. Şöyle ki:

Oyun Hikayesi

Bizim Atlantis sandığımız memlekêt aslında vakti zamanında uzaylıların dünyamızda kurdukları bir östür. Ama nazik uzaylı dostlarımız bakmışlar ki dünyamız üzerinde insan denilen, başçılı, sakin ve akıllı başka yaratıklar da yaşıyor, onlar da-pillarını toplayıp uzaya dönmüşler. Atlantis'ı de denizlin altına bir yere batmışlar. Gel gör ki aradan bin yıldır geçip de insanlığın gerçek yüzünü göründe, dünyaya geri dönüp zaten kendilerinin olanı, yani dünyayı, bencil, adı ve savaşmadan beş sanİYE duramayan insanlardan geri almayı karar vermişler. Bu noktada sizin aracınız dünyayı bu uzaylıların istillasın-

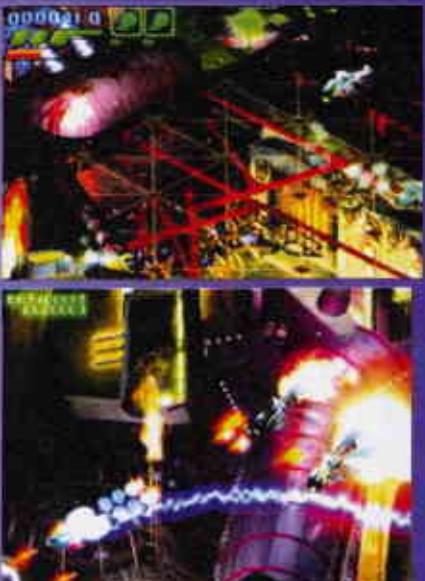


dan korumak ve onları geldikleri yere geri göndermek.....

...zannedenler çok yanılıyor, çünkü bu oyunda uzaylıların tarafındayız ve elimizden geldiğince fazla insan yoketmeye çalışıyoruz. Heyooo, yaşasın orijinal fikir, getirin bana senaryoyu yazan adamı (veya kadını) aynından öpecem. Her ne kadar böyle ilginç bir konunun shoot-em-up türü bir oyuna harcanması ziyan olsa da, madalyonun diğer yüzünde olmak bayağı hoşuma gitti.

Haber, Harekete Başla!

Oyunun kalitesi hakkında size söyleyebileceğim en nazik şey şudur: Grafikleri görünce kafanız tavana vuracak. Mükemmel, öldürücü, doğaüstü kelimeyi bu oyuncunun grafikleri için söylemiş olmalı. Seslerin bu grafiklerin yanında biraz sönükkalmasının dışında kötü yanı yok oyunun, ama, lanet olsun bu grafiklerin yanında Claudia Schiffer bile sönükkalır (tamam, kabul ediyorum, abartım).



O kadar çok şey aynı anda oluyor ki, bazen oyun ekranında kendinizi kaybediyorsunuz. Patlayan köprüler, kaçışan insanlar, saçılık kol ve bacaklar, havaya uçanlar arasında gerçekten adrenalin beziniz ile kat hızla çalışmaya başlıyor. Oyun çok zor, ama zor olması onu sürekli oynamanızı engellemeyecektir, emin olun.

Normal bir shoot-em-up kalitesinden oldukça yukarıda seyreden The Reap'in sistem gereklilikleri de buna bağlı olarak oldukça yüksek. Eğer minimum Pentium 133 ve 2 MB Ram'lı ekran kartınız yoksa en yüksek çözünürlüğü seçmeyin, sürüneniz.

Oyunu iki şekilde oynayabilirsiniz. Arcade modunda bütün bölümleri bilgisayarın size verdiği sırada oynamanız gereklidir, Bounty Hunter modunda ise bir bölgedeki bölgeleri istediğiniz sırada oynayabilirsiniz. Bunun benim görebildiğim tek faydası kolay bölgelere öncelik verip buralardan aldığınız silahlar sayesinde diğer bölgelerde rahat edersiniz.

Amanan, o da ne?

(Yaa Gökhün, arcade oyunu İçin İki sayfa yazacak ne bulayım yaa? Tamam lyl oyun, güzel oyun da, yok ablcam işte yazılacak başka biş... Ne? ... AHH.... Tamam yaa, ne kiziyosun, niye vuruyosun, Garo'ya söylemezsem seni... Ühü... Kirbaç mı? Yok alımlım. Aaa, işe bak, helikopterim gelmiş, hadi ben kaçıyorum, byeee...)

Oh be, sevgili okuyucular, zor kurtuldum. Zaten orijinal F15 CD'sini maket bıçağıyla yardımımı duyan Gökhün'un Internet'ten deri kirbaç siperis ettiğini görünce killanmıştım

ama, bu kadarını da beklemiyordum yani. Eee, sevgili okuyucular, daha da nassiniz, çoluk çoc.. AHİHHH, adresimi nereden bulduñ sen yaa, tamam tamam yazıyorum, çek şu kirbacını ense kökümden...

Mes, işte nedye lise ha...

Oyunun zor olduğunu söylemiştim, bu yüzden siz rahat ettirecek birkaç tavsiyede bulunacağım. Sıkı tutun...

✓ Silahları SHIFT ile değiştiriyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken, yukarıdaki silah göstergesinin iki parçalı olduğunu. Burada o an ateş etmek için kullandığınız silah solda gözükür, sağdaki ise silah güçlendiren kapsüllerin etkilediği silahtr. Eğer bir silahı bu kapsüller yardımcıyla max güçe ulaştırdıysanız, soldaki resmi değiştirek diğer silahlannı da güçlendirin, yoksa aldığınız silahlar boş gider.

✓ Save olayı çoğu oyununda olduğu gibi, The Reap'te de siz kil edecek. Sadece ana bölümleri geçtikten sonra oyun kaydoluyor, daha doğrusu size bir kod veriyor, siz de bu kodu bir kağıda not edip, en yakın zamanda o kağıdı kaybediyorsunuz.

✓ Bazı düşmanlar üzerinde gruplar halinde saldırılacaklardır (mesela zepelinler). Eğer bir gruptaki herkesi yok edebilirseniz, özel bir silah veya esya çakacaktır (ekranındaki herkesi yokeden bomba - (biz eskiler smart bomb'dır), veya enerji kalkanı (biz eskiler de enerji kalkanı deriz, ehu)).

✓ Silahlı veya silahsız ortaklıta dolanan insanların arasında kareler içinde işaretlenmiş olanları dikkatinizi çekectir. Bunlar önemli insanlar (bilim adamları, hükümet temsilcileri, Sinan Akkol vs.) ve eğer bunların üzerine giterseniz canlı ele geçirebilirsiniz. Peki öyle yapınca ne geçiyor eliniz? Hicbir şey, sadece bölüm sonunda birkaç ekstra puan ve ödüldürüklerinizin arkasından gözyaşı döken dul ve yetimler (İşte azabı çekilmek konusunda tartışmasız bir numarayım, inanmayanlar Deniz'e sorabilir)

✓ Öldüğünüz zaman en son aldığınız silahlar geminizden fırlayıp etrafa saçılıyor. Oyuna yeniden başladığınız yer ise öldüğünüz yerin biraz gerisinde olduğundan, silahlannıza ulaşana kadar herkes tepenize binecektir. Bu gibi durumlarda size tavsiyem, sürekli ateş edin, ama kimsenin direk üzerine gitmeyin, çünkü elinizdeki o altı-

patlar misali silahla ancak gemilerin sırtını okşarsınız. Size bir diğer tavsiyem de (konuya alaka kurana benden bir yemek) hiçbir zaman kızların peşine düşmeyein, burakın onlar size gelsinler. Biz ne kadar onlara muhtaçsam, onlar da bize muhtaç, haksız mıymış? (Ah, vurma Deniz yaa, niye kizıyor sun? İlyice şamar oğlanına döndük bugün de ha..)

Gecikme...

Word 7.0, harf say bakım... 6275 olmuş (inanmayanınsın), lyl, lyl, size bu oyun hakkında kulağıma çalınan bir rivayetten bahsedip oturumumu kapatacam. Çoğu oyundaki yapay zekanın ne kadar salak olduğunu hepiniz bilirsiniz. Adamlar bu oyunda yapay zeka işini biraz abartıp bir değil, iki tane yapay zeka programlamışlar. Birincisi üzerinize gelen düşmanların nasıl davranışacağını belirlerken, diğeri arka planda oturup oyunu nasıl oynadığınızı analiz ediyor ve ilk yapay zeka size karşı nasıl bir strateji izleme si gerektiğini haber veriyor. Normalde böyle bir şeye inanmadım ama, benim gibi kendini bu tür oyunlarda usta sayan birisinin sürekli olarak aynı yerde ölmesi pek de hayra alamet değil. Ben oyunun zorluğunu bu yapay zeka olayına bağlıyorum. Zaten hep diyorum, eğer bu programcılar biraz daha dikkatli olmazlarsa, yakın bir zamanda oyunun biri dünyayı ele geçirmeye çalışı.....

Dünya Tarihi Üzerindeki Akadem: Dergi yazarı masasında elektrik kaçağından kavrulmuş bir şekilde ölü bulundu. Ama kafasının nasıl olup da monitöre girdiğini hala anlamış değiliz.



Sinan AKKOL

LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: Take 2

Windows 98, Pentium 133,
8 MB Ekran Kartı, 16 MB RAM,
60 MB HDD



Gökyüzüne hükmetmek ister miydin?

NETSTORM

Yine yeniden ve bilmem kaçıncı kez bir strateji oyunu ile karşınızdayım. Ama bu kez yazım hepini değil de daha çok hep aynı tip stratejilerden sıkılanlarınızı ilgilendiriyor. Biliyorum ki sadece grafikleri değişen, bunun dışında oynanış tarzi hep aynı kalan, konuları da birbirinden bayat olan oyuncular görmek artık sizi rahatsız ediyor. İşte size uzun süredir örneğini görmediğiniz, aynı türde dahilmasına rağmen benzerlerinden apayrı olan tuhaf bir oyun.

Maceramız bulutların çok çok üstünde acımasız bir firtınanın tüm şiddetle sarıldığı Nimbus'ta başlıyor. Rain, Wind ve Thunder bu kutsal adayı yöneten Fury kabilelerinin adları. Tüm yapmanız gereken bu Fury'lerden birinin görevini üstlenerek oyunu şerefleştirmek ve bu işe de adalarдан birini kontrol etmekte başlamak.

Netstorm, Activision ve Titanic firmalarının ortak çalışmasıyla hazırlanmış. Kurulum fazla zahmetli değil ve bu iş için sizden sadece 10MB'lık sabit disk alanı isteniyor. Oyun CD'sinde ayrıca Interstate 76 ve Mechwarrior 2'nin oynanabilir demoları yer alıyor.

Storm over Nimbus

Oyunun en büyük iddiası size müthiş bir çoklu oyuncu tecrübe sunma.

konusunda. Yeni stratejiler, saldırın ve para kazanma metodları, üst seviyelerde daha farklı takımlar geliştirmenizi zorunlu kılan tamamen yeni oyun sistemi ise getirdiği en büyük yenilikler. Örneğin düşmanınıza saldırabilmek için önce Tetris parçalarına benzer şekillerdeki köprülerle adaları birleştirmeniz gerekiyor. Oyunda üniteleriniz 3 çeşit yaratık türü dışında tamamen hareketsiz. Hareketli olanlar rahipler, maden çıkarmaya yarayan yaratıklar ve acayıp kuşlar. Oyun sırasında saldırınızın genellikle diğer birliklerinizin, düşman menzil dahilinde olduğu zaman otomatik olarak ateşe başlamalarıyla oluyor.

Biz yine Netstorm'un isimden de anlaşılıcığı üzere en çok plana çıkarılmak istenen yönü olan çoklu oyuncu kısmına geri dönelim. Ama daha önce oyunun sırı bu yüzden tek kişilik sistemde biraz zayıf

kaldığını da söyleyelim. Oyun Internet veya Network üzerinden oynandığında 8 kişiye kadar destek veriyor. İster tek başınıza oynayın, istseniz çoklu oyuncu seçeneğini kullanın yapmanız gereken düşmanlarınızın rahiplerini ele geçirip kendi topraklarınıza getirmek ve onları burada tanrıya kurban etmek. Tek fark tek kişilik Campaign tarzı oyun sisteminde bu işlemin bölüm bitirmenize, çoklu oyuncu seçeneğinde ise yeni marifetler, yeni özellikler kazandırılması ve oyuncular arasındaki güç farkını daha belirginlesmesi.

Oyunun savaş ekranına geçtiğimizde dikkatimizi ilk olarak ekranın sol kısmında büyük bir yer kaplayan üretim penceresi çekiyor. Bu pencere üzerinde yer alan acayıp parçacıklar adalar arasında köprüler kurmaya yarıyor. Köprüleri sadece kenarlarından bitkilerin sarkmadığı yerlere veya başka köprülerin uçlarına ekleyebilirsiniz. Köprü imalatı parasızdır. Size sınırsız sayıda parça kullanma şansı verildiğinden bu menüden yeni parçalar alıp kullandıkça yerlerine yenileri belirir. Ancak ekranda ilk belirdiklerinde dayanıksız olurlar. Köprülerin sonrasında çökmesini engelleyebilmeniz için inşaat hızınızı düşürmeniz gerekir.

Islands at War

Üretim penceresinin en üstünde yer alan rakamlar Storm Power'ı gösterir. Nimbus dünyasında para yerine bollar kullanılır. Savaş üniteleri yapmak için gereklidirler. Elde edildikleri yerler Storm Geyser'lerdir. Özel olarak görevlendirdiğiniz adamlarınız madenlere giderek daha sonra paraya dönüştürülecek Storm Cristal'ları toplarlar. Daha hızlı para kazanmak için adanızın etrafında kuracağınız





uzun köprülerle daha fazla sayıda kaynağa ulaşım sağlamanız gereklidir.

Rahip, Storm Power Temple(tapınak), Workshop (atölye) ve Altar yapabilir. Tapınaklarınız köprü atölyeleriniz ise size savaş üniteleri sağlarlar. Üzerinde tapınaklarınızın bulunduğu adalarda kenar kesimlerinin rengi değişecektir. Ancak kontrolünüz altındaki adalarda başka üniteler üretebilirsiniz. Oyunda düşmanınızın rahibini kaçırıp kurban etmediğiniz sürece yapabilecekleriniz Sun Disc Thrower'larla sınırlı kalır. Bu bina'nın görevi düşmana ufak ateş topları atmaktır.

Herhangi bir yere bina yerleştirmeniz birkaç kurala bağlıdır. Bunlardan biri onun enerji ulaştırabileceğiniz bir yerde olmasıdır. Bunu tapınağınızın üstüne tıklayarak gözlemlileyebilirsiniz. Zaten yeni bina yerleştirmek istediğiniz yere getirildiğinde yanında gri renkli bir işaret varsa bu oraya enerji ulaşmadığı anlamına gelir. Her bina aynı çeşit enerjiyi kullanamaz. Rüzgar, yağmur



ve yıldırım oyundaki üç enerji çeşidini oluşturuyor. Konsolandıracağınız silahlaların çoğunda onlara hangi enerjiyi ulaştırdığınız önemlidir. Bu tip binalar yanlarındaki güneş simgesi ile diğerlerinden ayırt edilir. Ama eğer size gereken rüzgar enerjisi ise onu üretecek özel enerji kaynakları gereklidir. Enerji ağınıza geliştirmek için ufak aralıklarla Generator'ler kurmanız gereklidir. Geniş bir enerji ağı oluşturmak köprülerin uçlarına Sun Disk Thrower gibi silahları kondurmanıza yardımcı olacaktır.

Enerji sadece binaları kurmak için gereklidir. Daha sonra buraya devamlı olarak ulaşması için ekstra bir çalışma gerekmek. Bu arada para sıkıntısı çektiğinizde ünitelerinizi Salvage seçeneğiyle satabilirsiniz. Alacağınız para ünitelerin almış oldukları zarara göre azalır.

Her silahın menzili ve etkisi değişiktil. Sun Cannon'lar ilk başta size verilen silahlardan daha güçlü ve daha



uzun menzilli olsalar da arayonlere ateş edemezler. Bu da sizin, düşmanın zayıf yönü olması açısından mutlaka değerlendirmeniz gereken bir özellikledir. Düşman yok etmek maden peşinde koşmaktan daha fazla para kazandıracaktır. Binalarınızı birbirlerinin dibine kurmanız olası bir patlama halinde hepsinin bir arada havaya uçmasına yol açar.

Combat in the Clouds

Stone Tower'lar önemli binalardır. Binalarınızdan biri saldırısını altın daysa önüne bunlardan kurmanız ateş kendi üzerine çekmesine sebep olur. Yani zaman kazanırsınız. Yapacağınız köprüler düşmanınızın yollarının etrafını sararsa onların ilerlemesini engelleyeceksiniz.

Rahipler savaş alanlarında ölümsüzdürler. Ancak saldırılardan onların hareket kabiliyetini kaybetmesine yol açmışsa kendi rahibinizin onlardan birini alıp getirmesi zor olmaz. Rahipleri üssünüze getirdiğinizde başlayan ayın epey uzun sürecek ve sonuç Altar'ınızın çökmesi olsa da ilginç bir



görüntü oluşacaktır.

8 kişinin birarada oynayacak olması haritaları bunaltıcı hale getirebilir. Bu durumlarda düşmanlarınıza saldırmak zorlaşacaktır. Boşlukları bulmak ve bunları iyi inşa edilmiş köprülerle doldurmak sahip olduğunuz paradan kat kat daha önemlidir. Haritalar daha geniş olabilirdi diyoruz ancak yine de zaten bu halde bile savaşların bir saatte daha kısa bir süre içinde sonuçlanması imkansız.

Netstorm'un tek kişilik oyun sistemini en zevksiz hale getiren nedenlerden biri Savegame seçeneğinin eksikliği. Bu nı ilk bölümlerde önemsemeyebilirsiniz ama emin olun ki ileride çok başınızı ağıritacaktır.

Oyunun en çok göze batan acayıplığını rasgele belirlemelerinin bir sonucu olarak çoğu zaman eciş büçük şıkları alan ve onun stratejiden çok Tetris'e kaçmasına yol açan köprü parçacıkları oluşturuyor.

Sonuç olarak, oyunun en eğlenceli yönü en başta da belirttiğimiz gibi diğer stratejilerin havasından uzak Netstorm'un, grafik ve seslerini etkileyici düzeyde bulmanız bile Online strateji oynamak isteyenlerin bir göz atmasında yarar var.

Ozan Ali Dönmez

NETSTORM LEVEL KARNESİ STRATEJİ

Firma: Activision
 Platform: 90,
 16 MB RAM, 16 MB HOD, SIX CD ROM, Multiplayer
 İletiş: 28800 modem



TAM ÇÖZÜM

Ben kaçındım. İki aydır şöyle Mouse'uma layık, beni ter içinde bırakacak, nöronlarımın sonuna kadar zorlanması sağlanacak zorlukta bir Adventure bulamadığım dan yakınıyordum. Ve sonunda belamı buldum. Belamın adı Legacy of Time. Uzun zamandır beni bu kadar uğraştıran bir oyun daha olmamıştı, ve konusu da benim çok ilgimi çeken Atlantis (ve birkaç tane daha kayıp uygarlık) üzerine kurulu olduğundan, Gökhün'a dedim ki "Ver o oyunu bana, ben yazarım". İyi hali ettim. Bir haftadır derslere giremiyorum, sokağa çıkmıyorum, kimseyle görüşmüyorum. En son aldığım haberlere göre bölümümüzün başkanı Harun Bey elinde çifteyle beni anıormuş. Olsun. Bu oyun için her şeye değdi doğrusu.

Son zamanlarda Adventure oyunlarında kullanılan yeni grafik teknigi "360 derece döndürmeli görüntü" teknigi bu oyunda da kullanılmış. Böyle yapılan oyunlar bence belli bir mekanı sabit bir açıdan görebilmekten çok daha iyi, ama bir o kadar da zor. Dön baba dönemim mantığıyla oynamanız gerektiğinden, ekranda incelemeniz gereken ufak bir yeri atladiğınızda, ileride takılabilirsiniz. Ve oyunun geçtiği mekan fazlaıyla geniş



olduğundan (sadece mekanlar arasında değil, zamanlar arasında da dolaşıyorsunuz) saçınızı başınızı yolabiliyorsunuz. Ama bunun oyunu olumsuz yönde etkilemediğini söylememeliyim, aksine oyuna ayırdığınız süreyi artırrak, verdiğiniz parayı daha fazla hakketmesini sağlıyor.

Oyunun konusu çok güzel. Gele-

cekte insanlar zaman yolculuğunu keşfetmişlerdir, ama bu teknolojiyi Time Agents denilen ve zamanın olağan akışında akmasını sağlamak için çalışan bir grup insanın başkasının kullanması yasaktır. Bu ajanlardan birisi, ajan 3, zaman içinde dolaşmayı sağlayan elbiselerden birisiyle birlikte kaçar. Kanun kaçagi ilan edilen ajan 3, aslında dünya tarihinde kimseyin daha önce farketmediği bir olayın peşindedir. Atlantis, El Dorado ve Shao-Lin Uygarlıklarının uzaylılar tarafından yokedildiğini keşfetmiştir. Bundan sorumlu olan uzaylı ırklardan birisi, şimdiki zamanda bizimle müttefik olan Corellian'lar, diğeri ise hakkında hiçbir şey bilinmeyen esrarengiz bir ırktır. İkisinin de amacı, insanoğlu varolmadan çok önce yokolmuş, hayal gücünün ötesinde gelişmiş bir ırkın bıraktığı bir nesneyi bulmaktr. Bu nesne tarih boyunca üç insan uygarlığının eline geçmiş, onların zamanlarının çok ötesinde bir teknoloji seviyesine ulaşmasını sağlamıştır. Corellian'ların asıl amacı kötü değildir, tek istekleri bu nesnenin diğer ırkın eline geçmesini önlemektir. Eğer bunu engellemeyezlerse, zaman ve uzay üzerinde tam bir hakimiyete sahip olacak olan diğer ırk (evet bildiniz, diğer ırkın

RED ORB ENTERTAINMENT PRESENTS
A PRESTO STUDIOS PRODUCTION

THE JOURNEYMAN PROJECT™ 3
LEGACY OF TIME

WWW.LEGACYOFTIME.COM

adını bir türlü hatırlayamadım) evrenin mutlak hakimiyetini ele geçirecektir, 2262'de, yani şimdiki zamanda, bu kötü uzaylılar geri döner, hem de şimdije kadar görülmemiş güçte bir orduyla. Onları yenmenin tek yolu ise ajan 5, yani Gage Blackwood olarak, bu üç uygarlık yokedilmeden birer gün öncesine gidip, bu nesnenin üç parçasını bulmanız. Hadi kolay gelsin.

Çözüme Başlıyoruz

Arkadaşınız söylediğinde üzerine tıklayıp görüntüsünü çalın. Daha sonra yukarıdaki zaman seçeneklerinden Mediterranean Sea'yi seçip o zamana gidin.

Mediterranean Sea: October 6, 1262 B.C.

Yeldeğirmenine doğru gidin. Zaman elbiselerine tıklayın. İleriye doğru atı kez gidin. Kayığı gördüğünüz yerde, yere balon ve ipi alın. Yeldeğirmenine döntün ve ipi yukarıdaki merdivenlere atın. Merdivenlerden çıkışın ve kapığı açıp yukarıya devam edin. Çatıya çıkışınca yere bakıp ajan 3'ün bıraktığı zaman kodunu alın. Demo bitince ekranın üstündeki kırmızı çizgiden Andes Dağlarını seçip o zamana gidin.

Andes Mountains : January 29, 524 A.D.

Aşağı bakıp, kayayı yerinden çıkarın. Hemen solundaki kolu çekin. Kuyudan çıkışınca kuyunun üzerindeki çıkışlığı alın. Sola devam edip yol ayrımda sola, yukarıya çıkışın. Soldaki büyük sepeti alıp geri dönün ve sola devam edin. Gidebildiğiniz kadar ileri gidip sola dönün. Çıknığı yerine takip balonu aşağıya indirin. Sepeti de ba-

lonu bağlayıp binin. Etrafiniza bakıp ucunda kanca olan ipi bulun. Onu kullanarak karşısındaki balonu kendinize çekin. Diğer balona geçince yere bakıp ikinci zaman kodunu da alın. Üçüncü zaman kodunu almak için Himalaya Dağlarına gidin.

Himalayan Mountains: April 15, 1219 A.D.



Yokuş aşağı gidip ölü adamın yanındaki sopayı ve çarkı alın. Tekrar yukarı çıktı kulubeye girin. Sağdaki aletin üzerinde çarkı kullanın ve çevirin. Kulübünün diğer çıkışından geçip aşağıya inin. Düz devam edip soldaki pencereyi sopa ile açın. Buda heykelinin üzerine tırmanın. Üçüncü zaman kodu solda, karların üzerinde kazılı. Demo bitince tekrar Mediterranean Sea'ye, ama Atlantis yokolmadan bir gün öncesine gideceksiniz.

Mediterranean Sea: October 5, 1262 B.C.

Yerdeki kapağı açıp aşağıya inin. Ortadaki aletin yanından dışileri alıp arka taraftaki boş yere yerleştirin. Pen-



cerinin yanındaki kolu beş defa çekip pencereden dışarıya çıkışın. Geri dönüp kolu tekrar çekin. Duvarın üzerinde ileriye doğru gidip tahta vincin üzerine atlayın. Direkten aşağıya inin. GemİYE çıkışın ve üzerindeki kancalı sopayı ve ipek bezini alın. Geri dönüp sağa gidin ve kör dilencinin görüntüsünü çalın ve konuşun. Geri dönüp gemiye çıkışın. Sağa gidip tutsak kaptanla konuşun (coins). Rıhtıma çıkıp sola dönün ve kayıkçıya kaptanın kılığında gidip konuşun. Gideceğiniz yeri sorunca (temple) deyin (Give coins).

Köşeyi dönün ve askerin

görüntüsünü çalın. Konuşun ve kayığa geri dönüp çömlekçiye (potter) gidin. Soldaki çömlekçinin dükkanına asker veya kayıkçı kılığında girin. Çömlekçiyle konuşun. Sağa dönüp çömlek çamuru yapan makineden bir parça çamur alın. Dışarı çıkin. Sola gidip çömlekçinin ablasının dükkanına gidin. Onunla konuşun. Arkanızı dönüp zoom yapabildiğiniz çömleği bulun ve üzerinde çömlek hamurunu kullanın. Altın madalyonun kalibi hazır, sadece altınımız eksik. Onu da başka bir zamandan alabilirim herhalde.

Andes Mountains: January 28, 524 A.D.

Kuyunun yanına gidip uyuyan çocuğun görüntüsünü alın. Çocuk kılığında soldaki çiftlik evine gidin sağ taraftan dolaşın ve çocuğun babasıyla konuşun. Geri dönüp sola gidin. Balon-teleferik aletine binip karşıya geçin. Yukarıya devam edip tapınağa girin. Soldaki sepette altın yaprağı alın. Soldaki ve ressamın üzerinde çalıştığı resimlere zoom edip, imlec soru işaretine dönünce tıklayın. Sağa gidip delikten aşağıya bakın. Ressamla çocuk olarak konuşun. Geri dönüp dışarı çıkin ve Atlantis'e geri dönün.

Mediterranean Sea: October 5 , 1262 B.C.

Çömlekçinin dükkanına gidin. İçeriye girmeden çömlekçinin ablasının kılığına girin ve adamı gitmeye iken edin (I'll watch the pots). Sola dönüp fırını açın. Madalyon kalibimi yerdeki yuvarlak bölüme koyn. Üzerine de altın yaprağı yerleştirdip fırını kapatın. Sağdaki konu çevitin ve tekrar kapağı açın. İşte madalyonunuz hazır. Geri dönüp masanın üzerinden ibrik ve tabağı alın. Dışarı çıkıp yağ dükkânına gidin. Dışarı çıkışınca sağa dönüp ilerle-



yin, kazanın üzerinde tabağı kullanıp yağ alın. Kayığa dönüp Temple'a gidein. Askerle çömlekçinin kılığında konuşup madalyonu gösterin. Kayığa geri dönün. Tapınağa girince ilerleyip ortadaki kutsal sudan ibriğinize biraz doldurun. Sağ taraftan dolaşın ve suyun aktığı yere gelince ucunda kanca olan sopayı kullanarak kapağı kapatın. Kayığa geri dönün ve yeldeğirmenine gidin. Yukarı çıkip yeldeğirmenine girin ve dejirmenciyle konuşun. Kayığa geri dönüp rıhtıma gidin. Dilencinin kılığına girip gemiye binin ve tutsak kaptanla konuşun. O "Nasty weather" deyince siz "it may even rain" deyin. Bütün seçenekleri seçerek konuşun. Gemiden inip kaptanın kılığına girin ve dilinciye gidip konuşun. Yine "nasty weather" sorusuna "may rain" diye cevap verin. Bütün seçenekleri seçip konuşun. Kayığa dönüp yeldeğirmenine gidin. Dejirmenciyle kaptanın kılığında konuşun. "Nasty weather" deyince "it's going to be a long winter" deyin. Onunla da bütün seçeneklerle konuşun. Rıhtıma geri dönüp dilencinin bıraktığı çanağı alın. Yeldeğirmenine dönün, yerdeki ipin ucunu odañın ortasındaki tahta aletin üzerindeki kulba bağlayın. Sol taraftaki kolu çevirin, gizli kapı açılınca oradan geçin. Sağdan yukarıya çıkışın. Merdivenlerden çıkip ilerideki resimleri inceleyin. Sola devam edin ve yolunuzun üzerindeki bütün resimleri inceleyin. Buradaki adamlı dilencinin kılığında konuşun ve altın diski alın. Adamın arkasındaki alete bakın ve sağdaki boşluğa altın diski yerleştirin. Kolu çevirin. Bir şeyleri unuttuk gibi. Geri dönün ve merdivenlerden yukarıya çıkip tapınaktaki suyu kaptığınız yere gelip kapağı yine kancalı sopalı açın. İşte aradığınız uzaylı zimbirtisi, onu alın ve demoyu seyredin.

Himalayan Mountains: April 14, 1219 A.D.

Karin içinde oturan budist yolcuya gidin. Görüntüsünü alın, geri dönüp köprüden geçin. Yakinlardaki altı renkten oluşan gruba tiklayın ve Arthur'un söylediğil şeyi bir kenara

not edin. "Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum" Sağdaki yaşıya tiklayın. Öküzlere doğru sağa dönün, sola dönüp yeşil buda heykelini karşınıza alın. ".shrine of the ANIMAL WORLD" yazan heykelin altındaki yaşıya tiklayın. Geriye dönün, duvarın etrafından devam edin ve seraya girin. Bahçıvanın görüntüsünü çalın. Yolcunun kılığına girip bahçıvanla konuşun. Konuşmanız bitince havuzun sağındaki tünele girin. Ağaç köklerinin üzerine, ibrikteki suyu dökün. Seraya geri dönün, havuzun etrafından geçip merdivenlere tırmanın. Biçacı ve tünelin haritasını alın. Ağaçtan meyveyi alın, havuzun yanındaki sarı buda heykeline gidin. Heykelin altındaki yaşıyı okuyun. Meyveyi budaya verin. Geri dönüp mazgaldan geçin.

Buhar tünellerinde, ilk olarak parlayan yere gidin. Buhar çıkan yerden devam edin, yeni bir tünele geleceksiniz. Kolu çekin ve yeni tünele girin. Bir başka buhar çıkan yerden geçip kavşağa gelin (burada tavanda boynuz işaret var) ve merdivene tırmanın.

DİKKAT: Yukarısı Han'ın çadırı, Yukarıya çıkışınca hemen sola dönün kılıcı alın ve aşağıya inin. Kılıcı alınca tavanında boynuz olan kavşağa gelip taşı yerine koyun. Kolun olduğu yere geri dönün, kolu çekip sola tünele girin. Bir sonraki kavşağı tavanında üst üste binmiş elmas işaret olacak. İleri gidin (çapraz boynuzlar), kolu çekin ve yeni tünele girin. Üç gözün olduğu kavşağa kadar gidin. İskelet resmine gidin. Altı taşıya ve siyah budanın hemen solundaki yaşıya bakın. Masa-daki yağ kabını alın.

Geri dönüp üç göz kavşağıını geçin, çapraz boynuz kavşağında kolu çekin. İç içe geçmiş elmasların olduğu yere, oradan da kabuk olan yere gelin. Haritayı kullanıp seraya geri dönün. Bahçıvanla konuşun. Köprüye dönün ve



giriş evine gidin.

Yolcunun kılığına girin. Halının yanından sola dönün ve yukarı çıkin. Saçsız ile konuşup karşıya geçmek istedığınızı söyleyin. İpek bezini verin ve kalan soruları da sorun. Aşağı gidin, köprüden geçin (yolcu olarak). Mavi buda heykeline yaklaşın. Altındaki yaşıyı inceleyin. Sağdaki küçük deliğe girin ve Lama'yla konuşun. Mavi budaya geri dönüp Atlantis'teki dilencinin çanağını açık olan eline koyun. Mavi küreyi alın. Buradan çıkip, sola dönün ve dar merdivenlerden aşağıya inin. Yavaşça sola dönüp buda heykeline yaklaşın.

Heykelin altındaki yaşıyı bakın. Kılıcı verip kırmızı küreyi alın. Lama olarak çadırı girin. Han'la konuşun. Dışarı çıkin, sola dönün ve ilk tapınak kapısından girin.

Beyaz budanın altındaki yaşıyı okuyun. Geri dönüp arkanızdaki dua tekerleklerine bakın. Sağ üsttekinin üzerinde yağı kullanın. Üzerlerine şu sıradı tiklayın "Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum".

Budadan beyaz küreyi alın. Tapınaga girin.



Sağda dönün, haliya bakın. Altı parçanın hepsini inceleyin. Merdivenlerden inin ve yeri inceleyin. Delikteki beyaz budaya bakın. Tapınaktan çıkip Han'ın kılığında prayer hall'a gidin.

Lama'ya test hakkında sorun. Diğer soruları da sorun. Lama size "what is the source of all misery?" diye sorunca "ignorance" diye cevap verin. Kita-

bı alın. Buhar tüneline gidin. İki boyunuzun olduğu yere gidip taşı sola yuvarlayın. Üç göz olan yere gidip taşı aksi yöne yuvarlayın. Sirayla boynuz, doğu buhar bölgesi, kabuk ve orta buhar bölgesinden geçip iki yuvarlığın



olduğu yere gelin. Taşı sağdan sola doğru yuvarlayın.

İskelet resminin olduğu yere dönün ve erimiş budadan siyah küreyi alın. Üç göz bölgesine gidin ve taşı doğuya yuvarlayın. İki elmas bölgesine gidip kolu çekin, iki yuvarlığın olduğu yere gidip kolu atın. Batı buhar bölgесine gidin. Sola gidin, tüneli geçin, kapığı açan kolu çekin ve çıkin. Kitabı yeşil budanın altındaki deliğe koyun ve yeşil küreyi alın. Giriş evine Han olarak girip, kapıcıyla konuşun. Lama olarak aşağıya inin ve köprüden geçip dua tekerleklerinin olduğu yere dönün.

Merkezdeki sütun. Beyaz küreyi heykelin eline koyun. Yukarı çıkarken bütün yazıları okuyun ve bütün küreleri aynı renkli yerlerine koyun. Yukarıya çıkışınca Lotus'un altın yapraklarına tırmanın. Piramit resmini ve diğer resmi inceleyin. Dönen çiçek aletini alın. Resmin gözlerinin arasındaki kırmızı nesneye tıklayın ve budist yolcuya görün. Tapinaktan çıkışın ana köprüye, oradan da yolcuya gidin. Siže "you should shed your illusions" deyince lotus'u ona verin. Zaman elbisesi kılığına geri dönüp lotusu tekrar adama verin. Olay biter.

El Dorado

Çocuk olarak, arkanızı tapınağa verip sağa gidin. Bir sonraki en büyük binaya gidip, yukarı çıkin. Askerle konuşun. Sağda dönüp bir

adım gidin. Sola dönüp çocukların arasından geçin. Duvardaki delikten geçin, sağa dönüp merdivenlerden çıkışın. Askerle konuşun. Şamanla konuşun. Balonların olduğu yere geri dönüp karşıya geçin.

Şamanın kılığına girip uyuyan çocuyla konuşun. Tılsımı alın. Tekrar balonla karşıya geçin. Çocuğa dönüşün. Şamanın olduğu yere gelin, sola dönün, merdivenlerden çıkışın büyük balona binin. Çakmak taşıyla ateşi yakın. Aşağıdaki şekillere zoom edin. Tapınağa zoom edip dört yüz şeklini bir kağıda çizin. Tapınağın yanındaki yere zoom edin. Gazi kapatıp aşağıya inin. Tapınağın arkasından dolaşip çatıların arasından geçin ve havuza gelin.

Üçgen deliğe zoom edin. Tılsımı oraya koyn. Merdivenlerden inin. Herbit 6 tane taş kafadan oluşan 4 grup var. Cizdiğiniz şekilde göre dört gruptaki doğru kafalara tıklayın. Açılan geçitten geçin. Alevlerle karsılışınca geri dönüp tılsımı koyduğunuz yerden alın. Geri dönüp alevlerin olduğu yerden geçin. Bütün duvar resimlerini inceleyin. Resmin diline tıklayın Artifact'ı alın (Türkçesi kesinlikle yok)

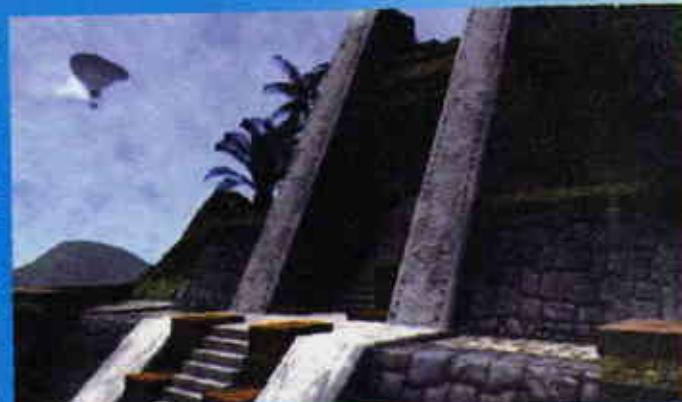


Artifact Puzzle

Masanın üzerindeki şekil, üç Artifact'in yüzünden yansıyan şekillerin birleşimi. Mantık şu: eğer ayı olan iki şekil üstüste gelirse, yokolarlar, eğer üçüncü şekil aynı yere gelirse, kaybolan şekiller tekrar ortaya çıkar. Artifact'ları ya kendi etraflarında çevirip masanın üzerine düşen şekli değiştirirsiniz, veya yüzünü çevirip masaya düşen şeklin açısını değiştirirsiniz. Bu üç şekil öyle bir birleştirilmelisiniz ki, elde ettığınız, ekranın sağ üstündeki şekiye tamamen aynı olmalı. Eğer beceremiyorsanız mükemmel bir son siz bekliyor. Kolay gelsin.

Beni uzun zamandır Legacy of Time kadar zorlayan bir oyun daha olmamıştı. Gerek uzun olması, gerekse konusunun güzelliği sayesinde gönlümé taht kurmayı başardı. Kesinlikle alınmalı.

NOT: The Reap yazısının girişindeki



Atlantis'le ilgili kuram tamamen bana ait olup, ben daha bu oyunu görmeden üç-dört sene önce düşünülmüş bir şeydir. Bu oyunun da aynı senaryoyu işlemesi hem hoş bir sürpriz, hem de büyük bir tesadüftür. O kadar!!!

Sinan AKKOL

LEVEL KARNESİ
ADVENTURE

Firma: Red Orb Entertainment
Windows 98, Pentium 90,
16 MB RAM, 70 MB HDD

OOOO

Deadlock 2

Shrine Wars

Deadlock, yani sizin anlayacağınız çıkmaz sokak: İşte her şey kilitlenip kaldığında ve asla ilerlemeye sağlanamayan bir noktaya geldiğinde oylara bu isim veriliyor. Ne yaparsanız yapın sonucu bellidir, eğer çok farklı bir çözüm bulunmazsa, hiçbir çaba eldeki sorunu çözmez, hatta berbat eder. İlk oyunda bir sürü irkin galakside az rastanan türden bir gezegeni, yaşanabilir bir dünyayı paylaşma savaşını anlatıyordu. Şimdi hikayenin ikinci bölümü önmümüzde, ama artık savaş tek gezegen için yapılmıyor. Hikayeye göre ilk oyunda keşfedilen gezegenin üzerinde yapılan detaylı arkeolojik araştırmalar, son derece eski bir uygurlığın ürünü olan bazı binaların varlığını ortaya çıkarır. Shrine, yani kutsal mihraplar olarak isimlendirilen bu yapılar yüksek teknoloji ürünüdür ve üstün özelliklere sahiptirler. Taşıdıkları bilgilerin deşifre edilmesiyle galaksinin derinliklerinde yer alan ve Kara Bulut adı verilen ulaşımı güç bölgenin bir haritası elde edilir. Bu haritaya göre Kara Bulut bölgesi pek çok yaşabillir gezegeni barındırmaktadır, ancak ne var ki özellikle bir tanesi, Xytha ismi verilmiş olan özellikle belirtilmiş ve üzerinde durulmuştur. Burasının o gizemli uygurğun ana gezegeni olabileceği ve orada müthiş bir bilgi birikiminin bulunabileceği yolundaki şüpheler tüm ırkları hızla harekete geçmeye zorlar. Fakat kimse bu temiz gezegenlerin savaşla yaşamaz hale gelmesini istemediğinden ırklar arasında yeni bir antlaşma yapılır. Buna göre gezegenlerin üzerinde en iyi koloniyi kurun ve en çok Shrine kontrol eden ırk o gezegenlere sahip olacaktır. Ne var ki bir defa bu anlaşmanın başladığında silahlارın konuşması kaçınılmazdır, en azından savaşın sadece gezegenlerle sınırlı kalması ve tüm

galaksiyi sarmaması sağlanmıştır. Eski savaşlarda verilen kayıplar ve ödenen bedelleri kimse unutmadığından bu önemli bir gelişmedir. Aslında Kara Bulut sınırlarında başlayan bu yarış adım adım en derinlerde bekleyen Xytha gezegenine doğru sürecektr.

Şehzaden Savaşlar

Deadlock 2 kesinlikle piyasada bol bulunan Real-time strateji oyunlarından biri değil, eğer böyle bir oyun bekliyorsanız çok yanılırsınız. Command & Conquer klonlarından çok daha karmaşık ve derin bir oyun yapısına sahip, ancak sadece tüm bazlı olduğunu söylemek mümkün değil, koloni yönetimi ve diğer aktiviteler Turn tabanlı olarak tasarlanmış ve her oyuncu sırasıyla hamlesini yapıyor. Fakat belirli bir bölge üzerinde savaş başladığında oylar Real-time gerçekleşiyor, üstelik bu aşamada sizin birimler üzerindeki

kontrolünüz son derece kısıtlı oluyor, buna rağmen zamanı istediğiniz gibi kontrol edebiliyorsunuz. Tabii oyunun hem iyi, hem de zayıf yanları var, ama her şey sırasıyla, önce sistem ihtiyaçlarına bir bakalım. Oyun genel olarak Pentium 100 işlemcili ve 16 MB Ram takılı bir bilgisayarda çalışabiliyor, üstelik pek performans kaybı da olmuyor. İşletim sistemi olarak ise Windows 95 ve Windows NT 4.0 üzerinde çalışabilecek

şekilde tasarlanmış, ancak eğer Network ya da Internet üzerinde oynayacağınız tüm makinelerin doğal olarak aynı işletim sisteme sahip olması gerekiyor. Bunun dışında Windows NT 4.0 kullanıcının oyunun en az DirectX 3.0 yazılımına ihtiyaç duyduğunu ve bunu da Service Pack 3 ile sağlayabileceklerini unutmamalar gerekiyor, bu yazılım kitini Microsoft yetkilî satıcılarından edinebilirler. Kullanım ve oyun için 6x bir CD sürücü ve Hard Disk üzerinde yaklaşık olarak 80 MB civarında boş alana ihtiyacınız olacak. Tabii multiplayer oyunlar için de hızlı bir modem ve Net bağlantısı gerekeceği unutulmamalı.

Tarihi Karakterler

Oyunda tercih edebileceğiniz yedi adet ırk var, bunların dışında iki ırk daha mevcut ancak onlar oylara çeşitli şekillerde dışarıdan etki ediyorlar. Bunalardan biri Skirineen, geçmişteki büyük galaktik savaşın başlica sorumluları olan bu ırk şimdi yeniden güçlenmeye çalışıyor, bunun için de karaborsacılık yapıyorlar. Onlardan herkes nefret ettiğinden alışverişte bulunmak çok riskli ve skandal olabiliyor, ancak malları ve fiyatları oldukça iyi olduğundan sık sık görüşeceğinize emin olabilirsiniz. Seçebileceğiniz yedi ırktan herbirinin kendilerine has yetenekleri ve zayıflıkları var, bunlar üretimi, savaş, diplomasiyi ve diğer alanları doğrudan etkiliyor. Oyunda gezegen haritmasını bölgelere ayrılmış olarak görüyorsunuz, her bölgenin özellikleri savaş ve üretim stratejilerinizde köklü değişikliklere sebebi olabiliyor. Karalarda olduğu gibi okyanuslarda da koloniler kurabiliyorsunuz, tabii belirli teknolojileri elde edince. Oyunu değişik modlarda oynamak mümkün, rasgele bir harita seçebilir, kendiniz bir tane tasarılayabilir, ya da Campaign modunda



oynayarak senaryoyu takip edebilirsiniz. Haritada yer alan her tür bir koloni bölgesiyle işe başlıyor, burası Landing olarak biliniyor. Amaç buradan güçlenip diğer bölgelere yayılmak ve bu arada diğer rakiplerden önce davranışını mümkün olduğunda çok Shrine keşfetmek, yalnız hemen söylemeye lim. Üç tür Shrine var, büyük, gizli ve denizaltında bulunanlar. Bunları keşfetmek ve kontrol altında tutmak için farklı bölgelerde görev yapabilecek tipte birimlere ihtiyacınız olacak, ayrıca her birimin belli bir menzili olduğundan, uzak bölgelere gidebilmek için araya başka yerleşim merkezleri ya da yakıt istasyonları kurmanız gerekecektir. Koloni yönetimi her ne kadar karışık gibi görünse de aslında kısa sürede alışmak mümkün. Koloninizde bina kurabileceğiniz alan oldukça kısıtlı, bazı binaların belirli yerlere kurulması ise üretimlerini doğrudan etkiliyor. Ekranda bulunan bir binaya ya da yerleşim yapılabilecek toprak parçasına sağ tuşla tıklarsınız ilgili menüye ulaşırınız. Arabirime alışmak ise biraz daha zaman istiyor. Ekrannın altındaki krisim her türlü üretim, yönetim, askeri harekat ve diplomasi konularına hakim olmanız sağlıyor, hemen her menzede bulunan soru işaretine bastığınızda konuya ilgili bilgi alabiliyorsunuz, tabii İngilizce olarak.



Eski Oyunlar

Oyunda koloni yönetimi oldukça detaylı bir planlama gerektiriyor, sadece çiftlik yapıp yilecek üreterek halkı memnun etmek mümkün değil, vergilerden güvenlige pek çok konu morali ve dolayısıyla üretimi etkiliyor. Ayrıca diğer iklamlar diplomatik bağlarının koparılması uzun vadede çok önemlidir. Teknolojik gelişmeler hem yeni birimlerin üretilmesine ve hem de eskilerin Upgrade edilerek daha da

verimli kullanılabilirliğine imkan tanadığından ilk andan itibaren önemle eğilmeyi gerektiren bir konu, yoksa diğer iklamlar sizin koionlarınızın muz cumhuriyeti diye dalga geçerler ve her tür saldırıyla da gayet açık olursunuz. İş büyündükçe her bölgede bulunan yardımcılarınızı devreye sokarak biraz rahat nefes almanız mümkün olabiliyor, ancak yine de her şeyi sık sık gözden geçirmek çok faydalı oluyor. Eh, buraya kadar her şey iyi hoş, oyunun grafiklerinin ve efektlerinin de fena sayılılmadığını söylemekten sonra gelelim ana şikayet konularına, öncelikle sunu sormak istiyorum, yıldızlararası yolculuk yaparak gelip yerleştiginiz bir gezegende demiden çelik elde etmemi yeniden keşfetmek (I) için bilimsel araştırma yapmak sizce de biraz saçma değil mi? Bilimsel araştırma tablosunda buna benzer pek çok saçma madde bulunuyor, belki de programcıların başı ağrıyordu ve bu konuyu fazla düşünemediler, ama çok yazık çünkü oyunun temel noktalarının biri yeni buluşlar yapmak ve kullanmak. Diğer bir konu da arabirim, kötü

değil ama çok berbat oynularda bile daha temiz ve düzenli olanlarına rastladım. Ayrıca neden üniteleri bu kadar küçük tutarlar hiç anlamam, barış kamerası daha yakını getirebilme imkanı tanısalardı. Yine bir başka sıkıntılı durum iklamlarla ilgili, eğer bugüne dek Mortal Kombat dışında bir oyun oynamadıysanız bu size pek tuhaf gelmeyecektir, ancak bilen bilir, iklam sınıflandırımları ve özellikleri Master of Orion 1 ve 2'de karşılaşılanlarla nere-

deyse aynı, o zamandan beri herkes benzer iklamlar tasarlayıp, benzer özellikler veriliyor. Hatta teknoloji tablolannı yanına koyarsanız benzerlikler iyice sintiyor. Konu ise aşın zorlama, gezegenlere zarar gelmesin diye antlaşma imzalayan iklamlar nite birbirleri-



nin kolonilerine süper güçlü antimaddeler silahlarıyla saldırırılar anlamam, madem gezegeni temiz istiyorsunuz sizinizi yörüngeye halleddin, sağ kalan iki kolonisini kursun! Kısacası iyi olabilecek kapasiteye sahip bir oyun bu, ama işte o kadar, ne yalan söyleyeyim beni o kadar da sarmadı, fakat Real-time bollugunda Turn tabanlı arayanları belki memnun eder.

War Lord



LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Asociate

Windows 95 ve NT 4.0, Pentium 100,
16 MB RAM, 80 MB HDD, EX CD ROM



Queen Kimdir Diyenlere...

Ayıptır, günahdır, etmeyin, eylemeyein, bu grup dünya müzik tarihinin en büyük isimlerinden biridir. Yirmi yılı aşkın bir süredir müzik yapıyorlar, gidip biraz adam gibi müzik dinleyin, bu gezeğinde Tarkan ve Mustafa dışında da tanımlı (!) müzisyenler (!!!) var. Neyse, dedik ya bu grup yirmi yılı aşkın bir süredir müzik yapıyor diye, tabii bu süre içinde pek çok albüm ve bu albümlerde bulunan parçalar konu alan video clip ürettiler. Günün birinde bazı adamların aklına tutup bu grubun müziklerini konu alan bir oyun yapmak gelmiş. Ya da belki zaten ellerinde bir oyun vardı da, nasıl bunun satışını garanti altına alınız diye düşünüyorlardı, kimbilir? Esasen müzik gruplarının bilgisayar oyunlarına olan ilgisi yeni sayılmaz; hatırladığım kada-riyla Queensryche ve birkaç grup daha benzer ürünlerin piyasaya çıkışmasına katkıda bulunmuşlardır. Tabii ben onları oynamadım, ama bunu oynamadım. Belki oynamasam daha iyi olabilirdi, yanı en azından benim açısından, çünkü Queen ismi bende her zaman için çok derinden gelen duygusal dalgalanmalara sebep olmuştur. Dinlemiş olanlarınız bilirler, 'Show Must Go On' ya da 'Who Wants To Live Forever' gibi sağlam ve ağır parçalar insanı alıp götürür. Eh, ne yalan söyleyeyim, doğrusu bu kadar sağlam bir grubun adını taşıyan ve üstelik beş adet tam CD işgal eden bir oyunu karşısında bulunca bir hayli ümitlenmiştim. Aslında hakkını yemek lazımdı, yapımcıları oyun için bir hayli uğraşmışlar.

Fakat

konu ve oynanabilirlik açısından öyle çok yüksek bir performans verdigini söylemek maalesef pek mümkün değil.

Sistem İhtiyaçları

Oyunu çalıştırabilmek için en az Pentium 90 işlemci ve 16 MB RAM gerekiyor. İşletim sistemi olarak ise DOS ve Windows 95 kullanılıyor. Oyun beş adet CD üzerinde geldiğinden kurulum ve çalışma için en az 4x hızlı bir CD sürücü ve Hard Disk üzerinde 80 MB kadar boş alan da diğer ihtiyaç duyulan unsurlar. Bununla beraber en az bir Pentium 133 işlemci ve 2 MB ekran kartının yüksek performans alabilmek için tavsiye edildiğini belirtelim. Oyunun en büyük özelliklerinden biri Soundtrack olarak kaydedilmiş müzikeri, tabii bunları duyabilmek için 16 bit ses kartı ve hoparlörlerde ihtiyaçınız olacağını unutmayın. Oyun da her ne kadar Texture kaplı 3D vektör modeller kullanılmış ise de, 3Dfx ya da benzeri grafik hızlandırıcı ekran kartları için en azından şimdilik bir destek sağlanmamış. İleride bir patch ile bu destek verilir mi bilemiyoruz ama zaten grafikler bu tipten bir yardımcı ekipman olmadan da yeterince etkileyici.

Güzel Grafikler

Oyun konusunu bundan yüz ellî yıl sonrasında hayali toplumundan alıyor. Dünya büyük bir ekonomik krizle sarsılmış, sonuçta çıkan

karmaşa büyük felaketlere yol açmıştır. Felaketlerden kurtulan halkın tamamı büyük yerleşim merkezlerine sıyrılmış ve buralarda oluşturdukları yeni toplumun ihtiyaçlarını karşılayabilmek amacıyla kontrolü tamamen elinde tutan dev bir bilgisayar sistemi kumuşlardır. Kisaca 'EYE' olarak bilinen bu sistemin genel amacı eskiden yapılan hataların tekrarına mani olmaktadır. Bu amaçla yapılan sistem zaman içinde insan denilen canının zayıflıklarını gidermek için detaylı bir planı uygulamaya koyar. Bu plana göre başta müzik olmak üzere tüm serbest duyguya ve düşünceleri uyarlan faktörler ortadan kaldırılacaktır. Buna karşı gelenler ise hain ilan edilirler ve acımasızca cezalandırılırlar. Verilen ceza genellikle kurbanların ARENA tabir



edilen ve içi katillerle dolu olan bölgeye atılmalarıdır. Eğer kurban buradan sağ kurtulabilirse özgür kalacaktır. İşte sizin canlandırdığınız karakter olan Dubroc, bu ortamda yaşayan ve görevi bilgisayar ağını tarayarak hainleri avlamak olan resmi bir ajandır. Ne var ki bir gün ekran başında çalışırken gözden kaçmış bazı arşiv dosyalarını bulur. Bunlar eski bir müzik grubunun -bilin bakalım kim?- besteleridir ve bir şekilde gözden kaçmıştır. Adamımız bunları dinler ve işin kötüsü çok da hoşlanır, bunu bir alışkanlık haline

Queen The Eye

getirir. Tabii bu durum yönetimin gözünden kaçmaz ve sonuçta Dubroc hain damgası iyiyerek arenayı boyamaktan kurtulamaz. Eh, gördüğünüz gibi konu pek orijinal değil, ama zaten artık oyun piyasasında orijinal bir fikir bulmak, çöle buzlu su bulmak gibi bir şey, o yüzden fazla şikayet edecek değilim. Beni asıl sıkın konunun İşle-

na giriş anı bence gerçekten kötü seçilmiş. Fazla uzun olmayan bir giriş filminden sonra kendinizi doğrudan arenanın tam ortasında buluyorsunuz. Dört bir yandan üstüne katiller geliyor, dövüşmeniz ve bu koca bölmü bitirmeniz gerekiyor, tabii ufak bir sorun var, karakter üzerindeki kontrolünüz pek iyi sayılır. Hadi kontrol zayıflığını bir yana bırakalım, belki ben oyuna alışmak için fazla vaktim olmadımdan zorluk çektim. Zaten ben dövüş oyunlarında da öyle pek başarılı bir adam değilim, ama kaosun lordları aşkına söyleyin, böyle bir oyunu zayıf bir Perfect Weapon kopyası bölümde açmak kimin parlak fikriydi? İlerledikçe durum biraz daha iyiye gidiyor ama her zaman için ilk izlenimi çok önemlidir ve bu tarz bir girişin ilk izlenime pozitif katkı olduğunu söylemek çok zor.

u. Olay su, bildiğiniz gibi Aral İthalat firması Electronic Arts oyunlarının resmi Türkiye temsilci konumunda, haliyle EA tarafından dağıtılan pek çok farklı firmaya ait oyun da Türkiye pazanna girdi. Üstelik bu ay tanıttığımız Croc ve Dark Omen gibi Türkçe kullanma kılavuzu ile orijinal ambalajında. Son olarak yakında Jane's Combat Simulations tarafından piyasaya sürülecek olan F-15 isimli uçuş simülasyonu da bu şekilde piyasaya çıkacak. Eğer herhangi bir uçuş

oyununda deneme-yanılma metoduyla kumanda tuşlarını aradıysanız ki ben coook yaptım, bunun iyi bir haber olduğundan şüphe duymazsınız. Bakalım, görünen o ki Türkiye oyun piyasası gelişmeye ve şenlenmeye devam ediyor.

Storm Guard



ARAL İTHALAT LTD
Tel: (312) 559 86 78
Firma: Electronic Arts
DOS ve Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 80 MB HDD, 4X CD ROM



nış tarzı oldu, nasıl birazdan bu satırlarda, beni izlemeye devam edin!

İşte! Kötü?

Dedik ya grafikler ve müzik güzel diye, açalım biraz. Herseyden önce çevre tasarımı gerçekten oldukça detaylı ve renkli hazırlanmış, oyun zaman zaman asırı karamsar bir havaya girse de devamlı olarak canlı bir renk armonisi sizleri sariyor. Çevre tasarımında da Queen tarafından hazırlanan clip ve diğer görsel içerikli medyadan etkilenilmiştir. Müziklere gelince, Queen tarafından yapılmış bestelerden seçilmiş elliden fazla parça, gerek orijinal halleriyle, gerek de Remix versiyonlarıyla oyun içinde bolca kullanılmış. Peki oyun bu kadar iyiye ben neden şikayet ediyorum? Basit, her ne kadar oyun ilginç bulmacaları ve bol hareket içermesiyle sağlam bir Adventure olarak tanımlansa da, oyu-

nunda da öyle pek başarılı bir adam değilim, ama kaosun lordları aşkına söyleyin, böyle bir oyunu zayıf bir Perfect Weapon kopyası bölümde açmak kimin parlak fikriydi? İlerledikçe durum biraz daha iyiye gidiyor ama her zaman için ilk izlenimi çok önemlidir ve bu tarz bir girişin ilk izlenime pozitif katkı olduğunu söylemek çok zor.

Son Durak...

Şöyl-e bir toparsak, oyunda büyük bir potansiyel olduğunu söylemek yalan olmaz. Ne var ki genel yapı planlanırken büyük hatalar yapılmış. Eğer bu oyunu alırsanız bu büyük ihtimalle Queen aşkına yapılan bir alışveriş olmaktan öteye gitmeyecek, keşke programcılar tüm sermayeyi Queen ismine bağlamamış olsalardı. Belki zaman oyun gerçek potansiyelini ortaya koymayırdı. Neyse, barış birkaç güzel haber vermeden yazmayı bitirmeyeyim. Aslında bunları haberlere yazmamız gereklidir ama bilgiler elimize çok geç ulaş-



LEVEL DE 10



grand theft auto

Suç Üzerine Bir Oyun

Tanrımlı, ne kadar kışır bir dönem geçiriyoruz! Piyasada söyle ağz tâchyla alıp gözlerimiz pörteye dek oynayacağımız, ilme ilme ederek inceleyeceğimiz oyular bulabilmek için kendimizi parçaladık. Dergide son zamanlann en yaygın lafları 'Hic yeni oyun yok mu yaa?' ve de 'Abi bu da 3Dfx ekran kartı istiyor!' olarak yapıtı kaldi ağızımıza. Tabii bu aylar tüm dünyada okullann en sıkı olduğu zaman, o yüzden oyun üreticileri satışa hazır durumda ki oyunları bile, yeni yıl ve yaz tatili alışveriş çığlığı dönemlerine sağlamaya yöntemi gereğince çamura yatıp piyasaya sunuyorlar. 3Dfx konusuna ise hiç girmesek çok daha iyi ederiz; çünkü lafin dibi gelmez. Gelelim Grand Theft Auto isimli şu oyuna, piyasada çok yenil bir oyun ama özellikle Cheat hattımıza gelen telefonlardan pek çok kişinin şimdiden oyunu aldığı belli, eh hala almamış olanlarını da biz tanıtmak gidip bir bakışın.

Ama Hungi Suc?

Aklınıza hangisi gelirse, esasen oyun gayet açık şekilde başta Amerika olmak üzere çoğu ülkede artık iyice yerleşen organize çetelerin ve onların adına sokaklarda suç işleyen ayaklarının yaşamını konu alıyor desek yalan

olur mu, tabii ki olmaz! Hani şu filmlerde görüp özendiğiniz çığın takipler, silahlı çatışmalar, telefon kulüpleri arasında koştururlar, araba hırsızlıklar, kaldanma çökip yaya ezme ve daha niceyi bu oyunun detaylarını oluşturuyor. Daha açıkça söylemek gerek değil mi, o zaman şunu dinleyin bakalım. Bak adamım, şehrə yeni geldiğini biliyorum, burada herkes bir yukarıdakine çalışır ve haracını aksatın ya da kazik atmaya kalkanın hesabını görür, biletini keseriz! Şimdi, sen benim için çalışacaksın, sokaklarda dolaşan ve adıma iş bitiren bir sürü adamım var. Biz haberleşmek için telefon kulüplerini, mesaj cihazlarını ve cep telefonlarını kullanınız, birileri beni arayıp iş verir, ben sana söylesem, sen yaparsın, komisyonunu alırsın. Beceremezsen boğazında bir kulagından diğerine geniş bir havalandırma kanalı açın, ya da işverenler açar, ya da polis açar, ya da temizlemeye gittiğin adamlar açar, ya da sırayla hepimiz açan.

Biliyorum en alta olmak canını sıktır, ama bir şey söyleyim mi, umurumda bile değişsin! Eğer daha yukarılara tırmanmak istiyorsan kendini ispat etmen gerek, dışarıda on papel için yedi sülaesini doğramış bir sürü serser var ve onları aşmanın iki yolu var, ya gözlerine giressin, ya da üstlerine basıp

geçersin! Simdi, o nazik poponu büromdan çıkar ve gidip benden telefon bekle, toz ol!

Sadece Amerikan'da mı?

Tabii ki hayır, bu olaylar insanlığının ayak bastığı her yerde aynıdır. Birileri kanun yapar, birileri onları çigner, geri kalınlar da bu rezil gezegene bars ve huzur ne zaman gelecek diye ağlaşır dururlar. Başınıza gelene dek tüm burların sadece filmlerde olduğunu sanarak yaşarsınız, ama bu pislik klozetinizden kapınızın önüne dek her yere bulaşır, temizlemek ise asla mümkün değildir. Ben de Amerikan filmlerinde gördüklerimi yapmak istiyorum diyenlerinize işte fırsat, bu oyun sayesinde oturdugunuz yerden kabank bir sanal sabıka kaydı edinmeniz mümkün, ama unutmayın gerçek hayatı asla ikinci bir hakkınız olmaz. Tüm gezegendeki adlı tip morganları tercih eden salaklıların cesetleriyle doludur.

Oyun Değil

Sadece sokaka çökip etrafına ateş açmak bu oyunun dibini görmeye yetmez, ne zaman sessiz kalacağınızı bilmeli ve mümkün olduğunda bir vampir kadar sessiz, bir engerek yılanı kadar hızlı olmalısınız. Tipki gerçek



hayat gibi, sokaklarda dolaşırken ekranı beliren mesajları izlemeniz lazımlı, bunlar size bol para ve ün kazandıracak, ayrıca burnunuza her töre balya sokmanızı sağlayacak. Oyunun başında bir karakter seçtiğinizde ama ne olduğu fazla önemli değil, maaşat tip seçmek olsun. İşiniz genelde sürücülük yapmak, kendinizi ve zehri tepeden izliyorsunuz. Tabii kullanacağınız araçlar kendi malzem değil, olsanız ya da siz için özel olarak hazırlamış araçları belirli yerlerden alıp kullanıyorsunuz. Etrafa dikkatinizi çekerek ilk şey ortadaki ok işaretini, bu sizi geçici hedefinize götürücek, ancak size sadece yönü gösteriyor, oraya giden doğru rotayı bulmamı size kalmış. Etrafta yakut tırnaklarından spor motosikletlere dek pek çok çalınmaya müsait araç var, hatta isterseniz polis aracı yürüüp sirenleri çala çala bile seyahat edebilirsiniz, ama bu duruma polis herhalde alkış tutmaz. Ne, tanım, su kadrarock bile İngilizce bilmiyor musunuz? O zaman siz de diğer dillerden birini seçin, ama sonucu sadece Türkçe bilgiyorum di-

yorsanız, o zaman görevleri anlamaz çok zor demektir ve bu oyunda skor kaydedebilmek için görev tamamlamak şart, yoksa bölüm geçmeye unutun.

Sokaklar Alıremezi

Altın kural, polisin dik katını çekmeyin, tabii polis karakolunu bomba yüklü kamyonla havaya uçurmak ya da çalıntı bir taksiyle banka soyguncularının kaçırıbmak bu işi biraz imkansız kılmıyor ama yine de bu bir altın kural, umaya çalışsanız iyi olur. Peki yakalanırsanız ne olur? Polis sizin tutuklayıp hapse ya da vurup hastaneye postalar, bu da sınırlı haklarınızdan birinin yitirmesi demektir. Takip ediliğinden ana yollardan uzak durun ve çatışında Auto yazan batıkalan arayın, buralar plakanızı ve arac rengini değiştirebilir polis ekmenizi sağlıyor. Onları ekmenin bir diğer yolu da elinizdeki işi başarıyla bitirmek, çalışığınız adamlarınız kaybettirmeni saglıyorlar. Eğer sıkıştırsanız tıpkı diğer tiplere yaptığınız gibi araların patlatılabılır, onları ezebilir ya da vurabilirsiniz, ustalık bu size hayatı puan kazandırır ama şehirdeki tüm polisler işterini bırakıp peşinize düşer. Peşinize ne kadar polis olduğunu ekranın tepesinde beliren polis kafalarının sayısından anlayabilmiziz, ne kadar polis varsa kaçma şansınız o kadar az demektir. Şehirde turatken değişik semtlerde girişinizde ekranın otasında adı belirir, polis genelde ana yollar ve bu geçiş noktalannı kesmeyi sever, arası sokaklardan ise uzak dururlar.

Zor Oyun, Zor

Şöyle bir gözden geçirelim, elimizde bol miktar suç işlediğiniz bir oyundur, suç işlemek basit gibi görünse de bu oyunu oynamak bazen namusunuza para kazanmanın çok daha kolay olduğu hissine kapılıyorsunuz. Bir

bölümü geçmek kolay değil, ustalık bir sürü bölüm var. Hedef skora ulaşığınız zaman bölüm geçtiyorsunuz, skor artırmak için ise her türlü suç işlemeniz gereklidir. Yayalanan ezmek az skor verir ama kendi hesabınıza birkaç araba çalıp limanlarda ya da başka bölgelerde mesken tutmuş hurdacılar satmak işinizi daha kolay kılacaktır. Etrafta bulunan sandıkları kırınca ise size cephanenin ve benzeri teçhizatı verir, büyük T harfi şeklinde olan ikonlar ise oyun hakkında ipuçları sağlar. Oyun içinde klavyenin üst kısmındaki T tuşlarını kullanarak pek çok bilgiyi görebilir ve ekran çözünürlüğünü ayarlayabilirsiniz. Oyun 3Dfx ekran kartlarına da destek verebilmesine rağmen genel de çalışmak için asını güçlü bir sistem gerektirmiyor. Müzikler ise fena sayılmaz ve ses efektleriyle birleştiğinde oyuna ayrı bir hava veriyor. Peki, tüm bunları iyi hoş ama bu oyun ahtaki açıdan bizlere nereye getiriyor? Bilgisayar oyuncularında şiddet zaten tartışılmıyor, ama ya aşıkça suç işlemek polis vurmak ve kısaca kanuna karşı gelmek? Bu uzun bir tartışma konusudur, ama ben sadece kendi fikrimi söyleyeyim, eğer alle ve toplum çocukluğundan itibaren bireye sahip çıkmaz, sevgi ve saygıın karşılıklı erdemler olduğunu farkettiğimde, dikkat edin öğretmek değil farkettirmek diyonum, o birey toplum düşmanı olmaya mahkumdur. Ne isimler ne de başka bir kurum bunu tek başına engellemez, bu durumda tek başına TV dizilerine ya da bilgisayar oyuncularına suçu yüklemek ne bir anımı, ne de kimseye bir lafdesi vardır.

Chainsaw Charlie



LEVEL KARNESİ

ACTION

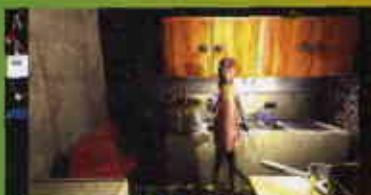
Firma: DMA Design
DOS ve Windows 95, 486 DX4/100,
16 MB RAM, 80 MB HDD



DOGDAY

Rev, Rev, Rev, Hirri!

Her köpeğin bir günü vardır, ya da gün ola devran done, ne farkeder? Son zamanlarda söyle sağlam bir ikon Adventure bulamadım, donup dolasıp Lighthouse ya da Atlantis'ı bir daha bitiriyorum diyorsunuz, işte size ilaç getirdim, Dogday! Ne, ne demek istiyorsunuz, oyunda canlarındırınızın karakterin dört patisi ve bir kuyruğu varsa ne olmuş yanık köpek sevmez misiniz yoksa? Kaldı ki bu oyunda herkes dört ayaklı, o yüzden köpek muamelesi görmekten sıkıyetçi olmanızı hiç gerek yok, hi ha ha ha ha! Unutmadan, havlayan köpek ismiz sözünden unutun, o sözü! son tekrarlayan arkadaş su anda kuduz redavisi görüyor ve söyledigine göre kopardığım parçalar yerine dikmek mümkün olmuştu. Neyse, ne diyordum, ha evet Dogday, aslında ilk başta pek gözüm tutmadı, belki herşeyi siyah beyaz gördüğüm icindir, ama bence esas sebep yapımı firmının pek tanınmamış olmasıydı. Avustralya'dan EYST Pty Ltd. adını daha önce duyanınız var mı, yüksek sesle bağırarak söylemeye bir deneyin, tahmin etmiştim. Fakat oyunu biraz oynayınca ne denli yanıtladığımı anladım, ben pek yanılmam, hislerim bayağı gelişmiştir, oyun gerçekten iyi. Anlaşan bireleri bu oyunu yapabilmek için bir



hayll ter dökmüş. Peki konu ne, nerede gidiyor, ben kimim, burası hangi cehennemih dibi? Sen bir köpeksin dostum, gerçekten, hem de köpekoğlu köpek! Kaçınlmaz bir şey tabii, çünkü yaşadığınız dünya köpeklerin dünyası, aslında herhangi bir şehrin arka sokaklarından farklı yok, ama burada heroes köpek!

Hov, Hav, Hav, Auuu, Hirri!

Sen kimsin, bir kaçak! Oldukça basılı bir sulkasti kilpayı atlattın, Chegg'nin adamları az kaldı seni gök-reki büyük külübeye postayıyordu, ama hala işler düzelmış değil. Eğer bir an önce şehir terk edmezsen sonuçta izini bulacaklardır, o zaman ya hapise gidersin, ya da...

Ama bu lanet şehirden nasıl çıkacaksın, polisler her yerde seni anyor, belki de su esrarengiz, CATS çetesinden yardım istemek iy bir fikir olabilir. Tabii bu o kadar korku olmayacağı, neden onlara esrarengiz dendögünü bir düşün bakalım, yerlerini bulmak için biraz uğraşmak gerek. Şimdi hemen şunun altını çizelim, bu oyunda karşılaşacağınız bilimciler öyle öküz altında buzağı aramamız gereklilikce cinsten değil, yanlı biraz mantık kullanmak yeterli, tabii köpek mantığı, hirf, hirf, hirf! Ne yanlı hiç dedektili filmi seyretmedin mi, oradaki numaraların aynen yap gitsem, farkındayım, yedi köpeğe yedi humara öğretmek zordur tabii!

Auuuuuu, He, He, He!

Oyunu oynamarken bir el, pardon, köpek patisi ikonu kullanırsın ve sadece Mouse yeterli. İkon gidebileceğin yönlerde, yapabileceğin işlerde ve alabileceğin nesnelerde şekli değiştiriyor. Ekrannın solunda ise envanterindeki nesneleri görüyorsun, bunları tutup sürükleyip ekranındaki yerlere bırakarak kullanırsın, baltayı tahta kapıya sürükləmek, ya da köpek şarabımlı sokaktaki ayyaşa sürükləmek gibi. İşte bu kadar basit, eğer ekranı sağ tuşla tıkarsan oyunu kaydetmeni ve diğer ayarları yapmanızı sağlayan basit bir menü çıkar, eşek degilisin ya anladın. İşte köpeklilik etme, hirf, hirf, hirf! Peki grafikler nasıl, atmosfer nasıl, xemikler güzel mi? Beklediğimden çok daha iyid, özel-



likle yoğun karamsar bir atmosfer var, fakat aralarına bolca esprili serpşirilmiş tabii onlarda bu havaya uygun. Özellikle oyunun akışı bazen stres verici olabiliyor, bir yanlış hareket ve güm! Ama asla ölmek ya da baştan başlamak gibi bir durum yok, o yüzden asla sıkılmıyor ve aynı yer elli bin defa tekrar etmek zorunda kalımiyorsun. Art, doğrusu hayll iy bir oyun bu, övgüye değer bir çalışma, o yüzden alın ve oynayın. Eh, bir köpeki hayatı daha ne ister ki, belki de daha az pire ve işi bir kemik, eh evet işte bu iyil olurdu!

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Firma: EYST Pty Ltd.

Windows 95, Pentium 100,

16 MB RAM, 40 MB HDD,

4X CD ROM, Direct X 5.0



UPRISING

LEVEL

Katil veya Öl



Güzel bir günün akşamından hepinize merhaba. İnanın, yu-
güneşli bir pazar gününden sonra evine dönüp bilgisayarın başına çökmek kadar zor bir şey yok, ama ne yapalım. Sizlerin uğrına canım feda olsun. Hem ayrıca, beslemem gereken üç balığım, bir kuşum, bir de başımın belası var.

Eveet, baktım sırada hangi CD varmış. F15 CD'si minik(!) bir ameliyat geçirdiğinden, onu bir kenara koyuyoruz, ve bakıyoruuuzz... Bu da ne? Uprising mi? Valla hiç duymamıştım, sunu bir yükleyek de bakak...

Yaklaşık 12 saat sonra ...

- Sinan hadi, treni kaçıracağım.
- Ne treni, ben kimim, tren kim?
- EYVAH gene saldırıyorlar....
- Sen iyi misin?
- İyi miyim? İYİ Mİ-YİM? Daha ele geçirmem gereken üç var, elimdeki lere vizir vizir saldırıyorlar, ben ölmek üzereyim, sen de kalkmış bana "iyi misin" diye soruyorsun.
- Sen gene kafayı

yedin, seni kendinle yalnız bırakıyorum, ne halin varsa gör...

- Güle bye, giderken ışığı da söndür, ben şimdil kalkıp düğmeye kadar gitmem. Haa, çayın da altını yak, ayrıca bakkala ugra ekmek al, gazete de al. Haaa, bi de...

- Hay ben senin...

Dell bir oyuncu bulsun

İnsanın ummadığı taş baş yarar dertler. Aynı şey bilgisayar oyun piyasasında da geçerli, ama tersten. Bazen hiç reklamı yapılmamış, ismi duyulmamış bir oyun çok piyasanın altın üstüne getirebiliyor. Yakın tarihten örnek isterseñiz: Bakınız Fallout. Bilgisayarcımdan aldığım beş-altı oyunun arasına sıkışmış olan bu oyun, hâlen oynamakta olduğum (alrı 6 ay oldu) ve bitirdikten sonra tekrar tekrar döneceğim yegane oyundur. Tabii Fallout'un nasıl bir oyun olduğunu öğrenenler, arkadaşlarına, tanıdıklarına yayıldılar ve oyun piyasada hak-kettiği yere geldi.

Her oyun bu kadar şanslı değil, yeni gelen onlarca CD'nin arasında kaynayan kaç tane iyi oyun var kimbilir. İşte bunlardan birisi de Uprising.

Benim her zaman düşünü kurdugum, ama bir türlü yapılamayan türde bir oyun: REAL TIME STRATEJİ-SİMULASYON. Nasıl oluyor da oluyor demeyin, adamlar yapmış işte. Bizim görevimiz de oyunu içigine kadar size açıkla-

mak. Yönettiğiniz araç Wraith adlı, son derece gelişmiş silahlara sahip bir tank, daha doğrusu mobil komuta merkezi. Sabır olarak bir çift lazer topunun yanısına, bir çok çeşit silahla donatılabilir. Üretim ise belli merkezlerde yapılıyor. Bu merkezlerin adı Hot-Zone. Bir merkeze kurabileceğiniz fabrika sayısı sınırlı, bu yüzden seçiminizi yaparken ihtiyacınızı göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Üre-

tim merkezlerini ele geçirmek için, üzerinde düşmana ait hiçbir binanın olmaması gereklidir. Merkezin bir yerindeki yuvarlığın üzerine gelip (kenarlarında claim yazar) F9'a basarak kendi üssünüzü çağırın. Yöringedeki ana gemiden gönderilen ana binanızın (citadel) tam olarak faaliyete geçmesi



O -





suntuz. Tanklar özellikle 2. teknoloji seviyesinden sonra tehlikeli olmaya başlıyorlar.

AAV Factory: Hava saldırının uçaklarınızın getirdiği mekan. Bu saldırının genel olarak savunma amaçlı olduğunu halde yer birlikleriyle birlikte kullanıldığında etkili saldırının birimleri olarak da kullanılabilirler.

Bomber Factory: Düşman binalarını yıkmanın en kısa ve öz yolu, tepelerine atılacak üç adet təhribat gücü yüksek bombardır. Bu bombardımları da iste bu uçaklar taşıyor. En büyük cəzavətajları hız bakımından kaplumbağadan biraz həllice olmaları ve bazen hedefi iskalayıp sızlı cam yanmış ve kızgın düşmanın karşı karşıya bırakmaları.

K-Sat: Savunma amaçlı binaların sahibi. Bir enerjili dalgası yavarak yakın çevredeki herkesi kömürə çevirir. Yalnız kullanması size biraz tuzluva patları, çünkü tek bir atış 900 enerji birimidir.



Gün Turret: Sabit savunma kulesi. Citadel kadar güçlü değildir, ama Citadel kendisine çok yakın birimlere ateş edemediğinden, yanına bir tane dikmeniz faydalı olacaktır.

SAM Site: Hava saldırularına, özellikle de düşman bombardımanına karşı her üssünüzde mutlaka bir tane bulunsun. En son söylediğim iki binadan her üssünüze en fazla üç tane kurabilirsiniz, ama bunlar diğer binalar gibi yer kaplamazlar. Üssün içine veya yakın bir yerinde istediğiniz bir yere kurabilirsiniz.

Yukarıdaki binaların yanı sıra, binaların destek binaları da vardır. Destek binalarını kurabilmek için aynı tür binadan iki adet kurmus olmanız gereklidir. Mesela bir tek bombardıman uçağı fabrikası varsa, bir yere saldırıldıkten sonra bir süre (yukarıdaki çizgi dolanı kafadar) beklemeniz gereklidir. Destek binasını kurduğunuzda ise arkaya arkaya üç bombardıman saldırısı yapabilirsiniz. Düşmana ağır kayıplar vermenin en iyi yolu budur.

belli bir süre alıyor ve bu süre içinde tamamen savunmasız kalıyor. Bu yüzden onu sizin korumanız veya F5 ile sabit lazer topu, F6 ile SAM rampası korumanız gereklidir. Bunların sayısı ise her üretim merkezi için maksimum, üç tanedir. Citadel çalışmaya başladığtan sonra artık onu korumanız gerekmeyez, çünkü üzerindeki hayvanı plazma toplarıyla kendi kendini gayet güzel koruyabilir. Eğer Citadel'in toplarını yönetmek isterseniz F12'ye basmanız yeterli. Üretim merkezine bir bina yapmak için O ya basıp harita görüntüsüne geçmelii ve sol alttaki binalardan istediğinizini seçmeliiniz. O anda bulunduğuğunuz merkezdeki binalar ve durumları sağ üstte görülebilir. Buradan binaların satış ve tamirat işlemleri de yapabilirsiniz.

Bir merkeze kurabileceğiniz binalar arasında şunları sayabiliriz:

Citadel: İste ana binanız, gözünüze nuru, kocaman toplarıyla döştiara güven, düşmana korku salan koruma kuleniz. Tabii bundan her düşman üzerinde de birer tane olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Bir üretim merkezine herhangi bir bina kurmadan önce mutlaka Citadel kurmalısınız. Yalnız bunun yapım emrinin verdikten sonra üstten biraz uzaklaşsanız iyi olur, yoksa kafaniza düşebilir, bu da canınızı fena halde yakar (binalar uzaydaki ana gemiden hava yoluyla gönderiliyor da...)

Barracks: Standart askerlerinizin üretiltiği yer. Askerlerinizin ne saldırır, ne de savunma açısından diğer araçlara karşı şansları yok. Ama en büyük avantajları düşman binalarını sabote edebilmeleri. Bina yıkımında bombardıman uçaklarından sonra en büyük yardımıcımız.

Power Building: Uprising'de para yok. Sadece birliklerinizi savaş alanını çeşitli bölgelerine iştirakken enerji kullanıyorsunuz. Enerjiyi ise iste bu binalar sağlıyor.

Tank Factory: Yegane yer saldırının biriminin olan tankları buradan üretiyor-



Para yoksa, düzük de yok

Yeni bir bölüme başlamadan önce karşınıza gelen ekranın Wraith'in şasesini (kaporta dizesi var ama...) ve bütün silahlarını geliştirebilirsiniz. Bunun için istediğiniz silah sistemini seçin ve ortadaki düğmeyi Upgrade konumuna getirip Buy deyin. Tabii bir şey buy'abilmek için önce Money kazanmanız gereklidir. Para kazanmanın tek yolu da gezegende size verilen görevleri başarıyla bitirip bölümleri geçmektir. Oyunda ilerlemek için illa da bütün gezegenleri ele geçirmeniz gerekmeyi, ama ne kadar çok gezegen alırsanız, o kadar zengin olursunuz. Bu ekranın görevde giđeceğiniz gezegenin teknoloji robottu denilen bir mahruk gonderip, düşmanın elindeki teknolojili öğrenebilir, casus gönderip önemli noktalara destek birlikleri bırakmasını ve görev hakkında daha detaylı bilgi bulmasını sağlayabilirsiniz.

Teknoloji ekranında bir sonraki görev için alabileceğiniz şeyler üç katgoriye ayrılmıştır.

Wraith Technology: Tankınıza yeni kaporta (...dedim iste) ve silah alabilirsiniz. Size tavsiyem en yakın zamanda Cupid missile ve Upgrade'lerini almanızdır.

General Technology: Sadece sizin tankınız değil, oyundaki diğer araçlar da teknolojik olarak gelişecektir. Buradan fabrikalarınızın üreteceği birimlerin teknoloji seviyesini yükseltebilirsiniz. Mesela ikinci seviye bir tank her zaman için iki tane birinci seviye tanka bedeldir.

Mission Support: Oyun sırasında göreviniz gibi zırı pırı uzaydan kafanıza kutular düşecektir. Bunu ana gemideki ferin işinize yarayacağını düşünüp kafalarına göre size yakın



bir bölgeye attıkları yardımcı birimlerdir. Bölümde başlarken elinizde ne üs, ne de başka bir birlik olmadıgından özellikle zor görevlerde yanınızda birkaç bomber ve tank almayı ihmal etmeyin.

Oyun sırasında kafanızı atılacak olan kutuların içindeki Üzerlerindeki işaretten anlayabilirsiniz:

Yumruk: Üretiklerinizin dışında, herhangi bir birlik tipinden kullanabileceğiniz hakkı. Belli bir sınır olmadıgından gördüğünüz yerde alın.

İngiliz Anahtar: Süper zekamı kullanarak gördüm ki, bu aleti aldiğinizda sol alttaki hasar göstergeniz normale dönüyor. Haa, demek ki neymış, alet tamiri ediyor mus...

Z (Enerji): Gezegeneki enerji sınırsız değil. Eğer enerji biter de göreviniz bitmezse, ya elinizdeki fazla birlikleri satacaksınız (del) ya da yukarıdaki dostlarımızın akıl edip de bundan atmaları için dua edeceksiniz.

Bomba: Tankınıza yüklü olan silahları full yapar.

Artı: Ekstra hak.

Hic kimse tutamaz beni,
tevsiye ederim ben...

✓ Gezegenlerdeki tek düşmanınız imparatorluk değil. O gezegene önceden gelip yerleşmiş olan yerliiler de sizin gezegene tek başına sahip olma fikrinizden hoşlanmayacaklardır. Eğer ateş etmezlerse siz de bulaşmanın, ama ederlerse verin ağızlarının payını.

* Düşman üssüne bombardıman uçağı göndermeden önce bütün SAM bataryalarını yokedin. Eğer üs içeriye giremeyecek kadar iyi korunuyorsa,

bombardıman uçağının yaklaşğını haritadan görüp, sesini de duyunca, ortalığı birkaç tane AAV salın. Hava savunması bunları ilgileneceğinden bombardıman uçakları işlerini kolaylıkla görecektir.

✓ Hasar gören Wraith'ı en yakın üsse götürüp, üssün merkezi olan o yuvarlak yere parkedin. Burada Fye basarsanız tankınız tamir olur, biraz beklerseniz de bütün silahlannız dolar.

✓ Düşman da birliklerini sizin gibi işinlayarak hareket ettirdiğinden, hiç beklemediginiz bir anda pusuya düşürülebilirsiniz. Bana çok oldu, sakin sakin düşman üssünün güneyindeki kanyonda ilerlerken önümüzde ve arkamda üç tank sekiz de asker peydahlandı. Bu gibi durumlarda elinizdeki bütün birlikleri yanınızda çağının ve büt-

tün gücünüze ateş açıp savunmayı yapın. Çağırığınız birlikler düşmanı oylarken siz sıvisin, ne de can tattı...

✓ Ölmek üzere olan veya amk işinize yaramayan araçları ve fabrikalarını nişan alıp DEL'e basarak tekrar enerji haline getirebilirsiniz. Zaman iktisat zamanı.

✓ Özellikle stratejik bölgelerde olsanız düşman tarafından sık sık baskına uğruyor. Buralara Gun Turret ve SAM site yapmak da genellikle sokmuyor. Böyle önemli üslere üç adet AAV (hava savunması) üç tank ve iki asker birliği bırakırsanız en azından sonraki üç saldırında başınız ağrımaz.

✓ Düşman binalarına askerlerle saldırmayı. Hem uzun sürüyor, hem de bombayı yerleştirirken kabak gibi ortada kaldıklarından kolayca avlanıyorlar. Her zaman bombardıman

uçaklarına ağırlık verin ve en yakın zamanda destek binasını da kurup düşmanı kök söktürün.

✓ Bazen savaşlar o kadar kabalaklışıyor ki, benim 3Dfx kartı bile zorlanıyor (evet, burjuvayım, size ne?) bu gibi durumlarda Options'dan Horizon View'ı düşürün.



Ortalık sakınince tekrar açarsınız.

Uprising uzun süredir oynadığım en değişik oyunlardan biri. Yalnız en kötü yanı sürekli oynamaması halinde sıkıyor. Ve savaşlar sayesinde bir strateji simülasyondan çok Arcade oyununa dönüştürüyor. Ama insanı öldürerek kadar hızlı bir savaş atmosferi sağladığı kesin. İnsanlar bağınyor, uçalar düşüyor, tanklar patlıyor ve bütün bunların ortasında siz tankınızın içinde orumun sağa sola emirler yağdırıyoruz. Özellikle 3Dfx kartı sahiplerinin kaçırılmaması gereken bir oyun.

Klavye Kontrolleri:

İleri Geri Hareket: Asağı-yukarı ok tuşları

Sağ Sol Hareket: Ctrl ve 0

Sağ-sola kayma: Sağ-sol ok tuşları

Sılah seçimi: Č ve Ü

Tamlırat: F (istekeyen)

Güç yönlendirme: Č

Citadel'i çağırma: F9

Asker, Tank, AAV, Bomber, Turret, SAM, K-Sat: F1-F2-F3-F4-F5-F6-F7

Uydu görüntüsü: 0

Citadel görüntüsü: F12

Namlı ve sılah kilitme: L, G

Objel kamerası: K

Sılah menüsü: Sol CTRL

Sinan AKKOL

UPRISING
JOIN IN THE...

LEVEL KARNESİ
STRATEJİ-SİMÜLASYON

Firma: Cyclone Studios
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 100 MB HDD, 3Dfx Destekli

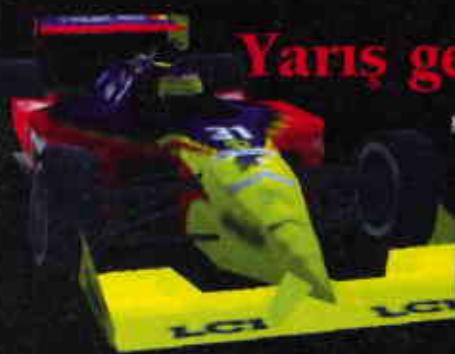




Precision Racing™ INDY CAR SIMULATOR

PUSH THE LIMITS OF RACING REALITY

Yarış gerçekliğini yaşayın



hiç bir yere tıkladıam yolunda bir mesaj çıkmıyordu. Tetikteydim, her an her şey olabılır diye düşündürdüm ama hiç bir şey olmadı. Microsoft Age Of Empires ile yürümeye başladığım bu yolda, doğru yönde yürüyordum.

Motorları çalıyorum...

Açılış ekranında sürücü ismini girildikten sonra Quick Race ve Races seçeneklerinden birini işaretleyerek yarışa başlayabiliyorsunuz. Quick Race'ı seçtiğiniz zaman driver, pist ve başlama sırası rasgele atanıyor. Ama Configure penceresinden seçiminizi istediğiniz doğrultusunda yapabiliyorsunuz. Şu ana kadar bir sürüs okulu aradınız ve bulmadınız. İşte size bir şans Racing School. Belki araba yarışlarında yenisiniz ve yans arabası kullanma konusunda kafanızda sorular var. Belki de günlük hayatınızda iyi bir şoförünüz ve günlük kullanımla araba yarış kullanımı arasındaki farkları görmek istiyorsunuz. Yarış konusunda profesyonel yarışçılar ve mühendisler tarafından hazırlanan yarış okulunda araba dinamiği ve sürüs teknikleri konusunda faydalı bilgiler bulabiliyorsunuz. Okul sonunda sorunun sizden mi yoksa arabadan mı kaynaklandığını anlayabilecek duruma geleceksiniz. Eee tabii ki derslerinizi günlük çalışır ve ödevlerinizi zamanında yaparsınız.

...ve içinizdeki trafik canavarını salın

Oyunun ana menüsünde dört seçenek var. Bunlar Drivers, Tracks, Garage, Multiplayer ve Races. 1997 senesi baz alınarak hazırlanmış oyunda 17 takım ve 26 yarışçı seçeneği mevcut. Drivers penceresinden takımı ve sürücünüzü seçebiliyorsunuz.



Unutmayın sürücülerin ve takımların başanı farklıdır. Bu durumda en iyi sürücü ve takımı seçebilmek için yapmamız gereken Driver Info düğmesine tıklamak olacaktır. Burada sürücünün geçen son beş senelik başarılarını görebiliyorsunuz. Driving Aids penceresinde ise yarış zorluk derecesi (prof. Vs.) ve yarış özelliklerini ayarlayabilirsiniz.

Ortaya kolejinden bir pist çek usta

Tracks penceresinden 1997 yarış takviminde bulunan pistlerden birini seçebiliyorsunuz. Görerek tabii. Track Info bölümünde ise piste alt başlama noktası, tehlikeli yerler gibi bilgileri harita üzerinde görebiliyorsunuz. Pist üzerinde dolaşmak ve sürüs bilgileri almak için Track Tour seçeneğine tıklamanız yeterrli olacaktır. Sürücülerin pistteki başlama konumlarını da bu pencereden görebiliyorsunuz. Sezon yarışlarında 1997 yarış takvim baz alınarak pistlere sırasıyla geçiş yapılacaktır.

Bir ayar da biz çekelim

Garage penceresinden aracınızın çeşitli aksamlarının ayarlarını yapabiliyorsunuz. Yarış okulunda öğretiklerini pekiştirmek için uygun bir yer. Overview penceresinde arabanız hakkında genel bilgiler bulabiliyorsunuz.





Diger pencerelerden ise pit stratejisi, aerodinamik, lastik, süspansiyon gibi ayarları yapabilirsiniz. Ama ben ayarları anlamam diyeceğim. Her pistte ait kayıtlı ayarlar var bunları da kullanabilirsiniz. Burada size tavsiyem ayarlar başlamadan önce bir test sürüsüne çıkmak yönünde olacaktır. ESC tuşuna basarak test sürüsünden çıkış ve Overview penceresine dönün. Race Engineer düğmesine tıkladığınız zaman efsanevi yarış arabası mühendisi Nigel Bennett arabanızın performansını ölçecik ve size en uygun düzenlemeleri yapacaktır. Garajı kapatmadan önce ayarlarınızı kaydetmenizde yarar var. Sakla samanı, gelir zamanı demis atalarımız.

Bilgisayardan sıkılanlar için

Yedi kişiye kadar kullanıcıyı destekleyen Multiplayer özelliği sayesinde soğuk kış gecelerinde sofa üzerinde kestane kavurup, tombala oynayan alelerin yeni uğraşı olmaya (7 tanesi bilgisayarın olsan) adayı. Bu özelliği kullanmak için LAN bağlantısına ihtiyacınız olacak. Bunun haricinde TCP/IP veya IPX protokollerinden birini kullanarak oynayabilirsiniz.

Yarış beş kala

Nihayet Races penceresine ulaştık. Buradan yarış tipini belirleyebilirsiniz. Single Race ile seçtiğiniz pistte bir hafta sonu gezisi yapabilirsiniz. Sezona başlamak için ise Full Race Season seçeneğini işaretlemeniz gereklidir. Ama, hayır ben daha yarış hazır değilim diyorsanız buyurun. Test Drive'ı.

Seçiminizi yaptıktan sonra da yarış başlamamanız kolay olmayacağı. Gicikliğine sizlüğünüzdür. Gerçi bu formüleleri geçme şansınız var. Ama gerek lily bir yarış çıkabilecek, gerek de başlama konumunuza şansa bırakmak istemiyorsanız bu adımları tek tek aşmanız lazımdır.



Eğer sezon yarışı yapıyorsanız 1997 takvimi üzerinden yarış Miami'de başlayacaktır. Eveet ilk gün Cuma. Bugün bir deneme sürüşü yapacağız ki oyunda bu Friday Practice olarak geçiyor. Aynı gün bir sıralama turu olacak. Bu da Friday Qualifying olarak geçiyor. Ertesi gün erkenden kalkınız ve yarış bu gün olsun diye dua ediyorsunuz. Hayırlı Kelimesi suratınıza tokat, kalbinize yumruk gibi çarpıyor ve kahvaltı da yediğiniz padışah macunu (Yanlış anlamayın, daha lily yarışmak için) boğazınız da kılıyor. Cumartesi günü de deneme ve sıralama turları var. Yeter artık bayıldı ama. Ve işte o gün yanı Pazar, yarış günü. İnsallah. Zorluk çıkaracaklar ya yarıştan önce ısrarımızı lazmış. Neyse bu bizi yaramıza. Cuma ve Cumartesi atlamanız bille Pazar günü isınma atlamanız.

yin. Tekerlekler ne kadar sıcak olursa yere o kadar lily tutunur. İnanmıyorum işte yarış başlıyor. Hadi bakalım bündan sonrası size ve arabaniza kalmış haryı yarışlar.

Sürüs kontrolleri

Arabayı kullanırken alışagelmiş sağ, sol, ileri, geri tuşlarından başka vites yükseltmek için A, düşürmek için Z, geri gitmek için de R-yukarı tuşuna basmanız gereklidir. M tuşu ise yarış esnasında ekranın sağında haritalı görenizi sağlıyor. Buntarın dışında F tuşlarına da çok faydalı görevler atanmış. Buntardan F9 otomatik fren, F8 spin kontrolü, F7 otomatik vites, F6 direksiyon yardımı için kullanılıyor. Bu dört tuş da yarış esnasında size çok yardımcı olacaklar. Devamlı olarak ekranın üst kenarında bulunan menü çubukundan tüm bu ayarları yarış esnasında ulaşabilmeniz sağlanmış.

Sonun başlangıcı

Oyunu oynadığım zaman gereksiz yerde önyargılı davranışımı gördüm ve kendi kendime neden diye sorдум. Oyun bütün olarak ebe alındığında tam bir uyum içinde. Kullanıcıya yardımcı olacak her şey düşünülmüş. Otomatik vites, spin kontrolü, direksiyon yardımı seçeneklerini aktif hale getirdiğiniz zaman size sadece gaza basmak kılıyor. Oyunun müziklerinden özellikle metalden hoşlananlar memnun kalacaklar ama gaza getirmesi açısından kimse de yadrigayaçığı zannetmem. Direct 3D destekliyor olması ise gerçeğe yakınlığını ayrı bir hava katıyor. Indy Car yarışlarından hoşlananlar için piyasadaki en lily seçenek. Oynayalım bari.

11 Kaplan





Croc

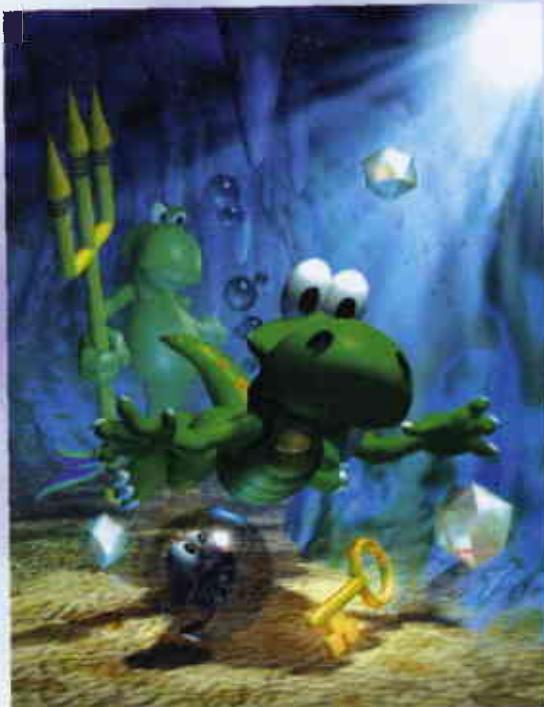
LEGEND OF THE GOBBOS...

Bu başlığı okuduğunuz zaman akınıza bir kaç soru gelebilir. Croc kimdir? Gobbos nedir? Yenir mi, nerede, ne zaman, kim, nasıl, mutluluğun resmini yapabilir miyim...

Uzaylıların varlığına inanan bir insanı televizyonda oldukça ciddi bir Talk Show'a çıkarıp "Tamam, şimdî saçmalaya... pardon, kendi düşüncelerinizi anlatabilirsiniz" dendiginde bu adamın Intel'in teknolojisini uzaylılardan aldığım iddia etmesinden daha saçma değildir Gobbo'lardan varlığı. Belki de Intel teknolojisini Gobbo'lardan almıştır.

İşte Gobbo gerçeği

Gobbo'lardan basit tipte yaratıkları. Bu sevimli yaratıkların en büyük icatları yenilebilir deodorant (?) ve rüzgar gücü ile işleyen inek serinletme makinesiydi (!!???). Her şey çorba kaşığı yılının 3. ayının bir sabahında başladı. Kral Rufus nehrin kıyısında oturmuş, güneşin doğusunu seyrederken kıyıya bir sepet ve içinde de bir çift göz vurdur. Böylece filmin iyi oğlanı gelmiş oldu. Fakat dikkatle baktıkları zaman bunun bir yavru timşahın gözleri olduğunu anladılar. Gobbo'lardan yıllık cüce timşah sepet (Yarışma isimleri bile ilginç) yarışında birinci gelen olduğunu zannettiler. Küçük bir sorun vardı. Şu ana kadar böyle bir şey ne yapılmış ne de başka uygarlıkların yaptığı duyulmuştu. Ama belli olmadı ya yapıldıysa. Hatta kendi aralarında bu konu üzerine iddiaya bile girdiler. Saatlerce beklemelerine rağmen başka sepet gelmeyeince böyle bir yarış olmadığına karar verdiler ve iddia sonunda herkes kaybetti...



demeyi uygun görmüşü. Croc hayatında Gobbo'lardan başka varlık görmediği için kendini de bir Gobbo zannediyordu. Onlar gibi yürüyor, dans ediyor, yemek yiyor ve sesler çıkartıyor. Fakat zaman geçtikçe Croc büyümeye başladı. Gobbo'lardan artık ona yemek yetiştiremiyor, ezilme korkusundan yanında yürüyemiyorlardı. Çünkü Croc en iri Gobbo'dan bile dört kat daha iriydi. Hava çok iyi gidiyordu. Yağmur yağmamasına rağmen her yeşildi ve nehir hiç kurumuyordu. Yaşamayı ve insanların seviyorlardı.

Başitan yanaydilar. Ama her Cüneyt Arkin filminde olduğu gibi bu filmde de bir Erol Taş vardı.

Bırak o kızı!

Dantinis'ler de bu oyunun kötü adamları. Bunlar dağınık oldukları ve yataklarını hiç toplamadıkları için annelerinden devamlı azar işten varlıklar. Bu yüzden Gobbos'larla hiç anlaşamazlar ve yakaladıkları Gobbos'u kafese atmaktadırlar. Tüm bu işleri organize eden ise ezelde beridir Gobbo'lara kıl olan Baron Dante'dır. Kral baronun Croc'un peşinde olduğunu anlamıştır ve onu kurtarmak için köyün meydanındaki gongu çalarak Beany'yi çağırır (filmin mavi üniformalı süvarisi). Beany gelir ve kralın sözünü dinleyerek Croc'u barondan çok uzak bir yere götürür. İşte tam bu sırada Baron Dante kralı yakalar ve kafese atar.

Barondan kurtulmuş olan Croc uykularından bağırrarak uyanmaktadır. Beany bunun yataktan kaynaklandığını zannetse de Croc rüyalarında tutsak düşen kralı ve arkadaşlarını görmektedir. Filmlerdeki tümü iyi adamlar (oğlandı büyündü adam oldu) gibi arkadaşlarını zalim baronun elinden kurtarmaya karar verir.

Oyun başlıyor

Oyunda yapı olarak alıştığımız menüler kullanılmış. Start Game, Load Game, Options vs. Oyun kontrollerinde hareket etmek için yön tuşlarını kullanıyoğınız. Bunlar haricinde sıçramak için boşluk (Space)GGGGGH, kuyruk sallamak için (unutmamak gereklidir) kuyruk sallayan sevimli bir köpek değil kızgın bir timşah) sol CTRL tuşu, yumruk atmak veya tek ayak üzerinde sıçramak için sol SHIFT tuşu, sola doğru bir adım atmak için



Z, sağ doğru bir adım atmak için de X tuşlarını kullanabilirsiniz. Bunlardan başka kamera yüksekliğini değiştirmek için Q ve A, oyunu duraklatmak için ESC ve Croc'un kamerasını aktif hale getirmek için de W tuşlarını kullanabilirsiniz. Oyun normal, maymun engel çubukları ve yüzmek olmak üzere üç modda oynanabilir.

Normal modda boşluk tuşuna iki kere basıca Croc yere sert bir şekilde vuruyor. Bu hareketi öğrenmenizde fayda var. Bu hareket sayesinde üzerinde soru işaretleri bulunan kutuları kırabilir ve içindeki eşyaları rahatça toplayabilirsiniz. Üzerinde ok işaretleri bulunan kutuları kırmaya çalışmasanız iyi olur. Çünkü onlar kırmak için değil itmek için. Tabii ki uygun konumu bulmak da size bırakılmış. Yok! Olmaz! Orası açmadı, azıcık biraz sağa çek. Yok yok olmadı yamuk duruyor. Beğenmedim gibisinden şansınız yok. Maymun engel çubukları modunda ise boşluk tuşuna basarak zıpladıktan sonra tutunun ve yön tuşlarını kullanarak hareket edin. Bu sayede lav çukurlarından, dipsiz kuyulardan veya elektrik verilmiş sulardan geçebilirsiniz. Belki de trafik canavarını bile alt edebilirsiniz. Gobbo'lar tarafından büyütülmüş olsa da yüzmeyi unutmadı bu yavru timsah. Boşluk tuşuna bastığınız zaman timsah olduğunu bilmediğinden ötürü kurbağlama stilinde ileri doğru yüzmeye başlıyor.

En sonunda dayanamayıp onun bir timsah olduğunu söyleyicem. Croc'un suya dalması için de yukarı ve aşağı yön tuşlarını kullanma-

gerekecek. Diğer tüm tuşlar bu modda da aynı işlevi gösteriyorlar.

Ezberlemeyin, Öğrenin!

Gobbo'ların yaşadığı dört adada yönüzü kendiniz belirlemelisiniz. Burada ki birinci göreviniz, belki amacınız demek daha doğru olur, küçük dostlarınızı kurtarmak. Bu dostları kurtarmak için de ilk olarak adadaki gardiyonları yenmeniz gereklidir. Her adada iki tane gardiyan var. Bunlar baronun beyinlerini çitileyip, kuruttuktan sonra sizin üzerine saldıgı ada sakinleri. Sakin olarak adlandırıldıklarına bakmayın. Şişede durdukları gibi durmuyorlar. Her bölümde (Gizli Level'lar hariç) toplam altı tane Gobbo vardır. Üç bölümdeki tüm Gobbo'ları (18 tane) gizli bir Level'a giriş hakkını kazanabilirsiniz.

Bir Gobbo efsanesine göre dört tane değil beş tane Gobbo adası vardır. Fakat bu beşinci ada normalde görünmez. Her kim ki elektrikli testere bulmacasını çöze, o zaman adayı görebile. Oyun boyunca 8 tane gizli Level var ve bu Level'ların her birinde de birer tane elektrikli testere vardır. Bunlar tümünü topladığınız zaman beşinci adayı bırakın görmek oraya gidebilirsiniz bile.

Oyundaki araçlar

Gobbo'lar hakkında söyleyecek bir şey yok. Beyaz kristaller size hayatı kolaylaştırmaya çalışacaklar. 5 ayrı renkteki kristalleri topladığınız zaman bölüm geçmemi hakkettiniz demektir. Sandıklar hakkında daha önce konuşmuşuk. Kalpler canınıza can katacak. Anahtarlar ile adı üzerinde kilitli yer açabilirisiniz. Balonlar sayesinde bölüm içinde kısa geziler yapmanızı yardımcı olacaklar. Gördüğünüz düşmenin canına okuyun. Jölelerde dikkat! Yemek için değil zıplamak için. Oyunda karanlıkta珊瑚lar da düşünülmüş. Meşaleler sizin için. Bölümü sona erdirmek için çanları çalmalısınız. Düşmanlarla daha rahat savaşmak için onları yakından tanımlısınız. Bunlardan en önemlileri Dantinis'ler. Baron Dante'nin acımasız adamları. Bir çöplükte ne kadar farklı koku varsa o kadar farklı Dantinis vardır. Dantinis'ler haricinde bir çok istilacı solucan, dev arı falan var. Tabii bir de her bölümde Baron Dante'nin sizler için elleriyle hazırlamış olduğu gardiyonlar var.



En nihayetinde

Oyun şiddet içeren oyunlardan hoşlanmayanlar ve oyun oynarken rahatlamak isteyenler için birebir. Yemyeşil adalar üzerinde bir damla kan görmeden, düşmanınız olsa da etrafta uçusan anilar ve kelebekler eşliğinde oyun oynamak gerçekten rahatlatıcı. Tabii müziklerin de oyunla bütünleşmesi bunda büyük etken. Son söz olarak da orijinal oyun aldığınız zaman çıkan kitapçıkta EPILEPSİ uyarısını okumadan oyuna başlamayın.

Not: Bu yazımı yazdığım tarihte henüz ÖSS sınavı yapılmamıştı. ÖSS sınavına girecek olan tüm okurlarımıza ve arkadaşlara başarılar. Gerçi siz bunu okuduğunuz zaman iş işten geçmiş olacak ama...

Don Juan



LEVEL KARNESİ

PLATFORM

ABAL İTHALAT LTD

Tel: (318) 658 26 74

Firma: Electronic Arts

Windows 95, 16 MB RAM, 4X CD ROM



TAM ÇÖZÜM

TOMB RAIDER III

12/97

LEVEL



2. BÖLÜM

Tam çözümün birinci bölümünde size ilk sekiz seviyedeki secret'ların yerini göstermiştık.

Bu bölümde oyunun son bölümüne yani 9' dan 16. bölge kadar olan secret'ları arayacağız.



Level 9: Living Quarties

Bu oldukça kısa ve bir o kadar da fazla bulmacaya sahip kısa bölüm hoş geldiniz. Bu bölüm buraya kadar yorulanlar için tahmin edemeyeceğiniz kadar stresli bir dinlenme fırsatı olacak. Bu bölümde sadece bir anahtar bulacaksınız. Dikkat etmeniz gereken en önemli nokta boş yere cephane harcamamak olmalı. Çünkü bundan sonraki bölgelerde "The Deck" ve "Tibetan Foot-hills" bir mermiye dahi ihtiyacınız olacak.

Secret 1: Taş Biblo

En son sütun üzerinde (asil düzenlerindeyken) koşarak sağınızda duvarda bulunan girintiye ziplayın. Taş Biblo'yu burada sessizce sizi beklerken bulacaksınız. Dönüşte ise koşarak öne doğru ziplamanız, tutunmanız ve kendinizi yukarı çekmeniz gerekecek. Burada dikkat edilmesi gereken tek nokta sizi yakmak için koridorun girişinde bulunan tır.



Secret 2: Altın Biblo

Morenin önünde bulunan şalterin indirilmesiyle açılan kapağın bulunduğu koridorun sonunda Altın Biblo'ya ulaşabilirsiniz. Aman tuzak var. Altın Biblo bir kat aşağıınızda

ama acele edip atlarsanız sonucuna karışmam. En iyisi sakince açılığın yanına gelip karşı tarafa atlamak. Girişiniz odanın arkasında sol tarafa gitdince yer kırılacak ve Altın Biblo'nun bulunduğu odaya düşeceksiniz. Şimdi sakin bir şekilde bibloyu alabilir, cam kırıkları arasından yürüyebilir ve odanın kenarından geldiğiniz yere tırmanabilirsiniz. (SHIFT tuşuna basılı tutarak yürüseniz cam kırıkları etkilemez)

Secret 3: Zümrüt Biblo

Altın Bibloyu aldıktan sonra kayarak indiğiniz odada bulunan su birikintisine girin ve sağ alt köşeye gelin. Korkmayın bir şey yok. Sadece yer kırıldı ama bu yanından gelen balıklardan çekenbilirisiniz. Bunları hallettikten sonra suya dalın ve sağa doğru ilerleyin. Aldıktan sonra geldiğiniz yere geri dönün ve bölge devam edin. Ne de olsa Lara inatçı bir bayan. Onu yalnız bırakmayın.

Level 10: The Deck

Şimdiden kendinizi çizgisel düşünmeye alıştırmanız yararına olacaktır. Bu bölümde oldukça dolambaçlı ve eliptik olarak düzenlenmiştir. Bu bölümde sizin için önemli olan ilerdeki bölgelerde de taşıyacağınız "The Seraph" olacaktır. Ama panik yapmayın bu olmadan da bölüm sona ererek. Zaten Seraph'ı aldığınız zaman bölüm sona eriyor. Bu bölümde daha fazla korkmanız gerekenler sizi yakmaya çalışanlar olmalıdır. Onlara karşı en kullanışlı silah ise Granate. Bence bunu kullanın.

Secret 1: Taş Biblo

Botun üzerinden geldiğiniz yerin

Anahtar/Bulmaca

Theatre Key

Yeri

Bölüm sonunda yarık içindeki kutunun altında

Kullanma Aracı/Çözüm

Anahtarı almak için sandığı çekmeniz yeterli

karşısına doğru atlayın ve suyun dibine kadar dalın. Biraz ilerde yerde Taş Biblo'yu göreceksiniz. Biraz acele her an boğulabilirsiniz.

Secret 2: Altın Biblo

Geminin güvertesinde bulunan havuzun bir kenarında açık renkte bir yer vardır. Buraya doğru yüzdüğünüz zaman burası açılır ve içerisinde bir dalgıç çıkar. Dalgıç çıkışınca siz de sudan çıkmak ve havuzum kenarından dalgıcı öldürün. İşte Altın Biblo burada gizli.

Secret 3: Zümrüt Biblo

Zümrüt Biblo bu bölümdeki diğer secret' lara göre daha dikkat çekici faktat ulaşması zor bir yere saklanmış. Bölümün sonunda portakal rengindeki metal yapının hemen sağında küçük bir delik göreceksiniz. Zümrüt Bibloyu almak için buraya girmeniz yeterli olacak. İlk olarak girişin yanındaki sütun üzerine atlayın, tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Aman dikkat! Mağara girişini cam kırıkları ile dolu. Buradan yürüyerek gecin ve bibloyu alın. Dönüşte de aynı yolu kullanın. Çok az zarar verecektir ama ölmekten iyidir.

Level 11 : Tibetan Foothills

Bu bölümde Lara'yi dondurucu bir soğuk bekliyor. Ama o buna rağmen sadece bir pilot mont giyerek soğuga meydan okuyor. Oldürücü buz saçaklı, kuvvetli çığlar ve kar motorları (Silahı olanlar cazip olsa da manevra kabiliyetleri daha düşük) yolundan alı koymaya çalışacaklar. Tabii ki soğuk kanlı dostlarımız da(?). Şimdi dağa tırmanma zamanıdır. Baltalar elinizde uzun ip belimizde..



Secret 1: Taş Biblo

Taş Biblo dar pervazın üzerinde sürgülü kapının dışında. Burası kuluşenin sağında kapalı olan mağara girişinin yakınıda bulunuyor.

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Stern Key	<ul style="list-style-type: none"> Bölüm başındaki su birikintisinin karşı tarafında kayaların üzerinde 	<ul style="list-style-type: none"> Sandıkları çekerek bulduğunuz kapayı açıyor
Cabin Key	<ul style="list-style-type: none"> Yeraltı gölünün ortasındaki botun üzerinde 	<ul style="list-style-type: none"> Botun üzerine atlamadan önce enerjinizin tam olmasına dikkat edin
Storage Key	<ul style="list-style-type: none"> Ortada ters duran gemi altının üzerinde 	<ul style="list-style-type: none"> Bölüm sonuna giden kapayı açıyor. Seraph'ı unutmayın.

Secret 2 : Zümrüt Biblo

İkinci büyük ziplamayı gerçekleştirerek sona çıkışın Mağara girişinden geriye baktığınız zaman sol tarafta bir sütun üzerinde bibloyu göreceksiniz. Sütun üzerine zipline ve Zümrüt Bibloyu alın. Bulundığınız yerden aşağı indiğiniz zaman iki tane kar leoparının sizi beklediğini göreceksiniz. Beklemenin hincini sizden çıkarmadan önce onlara karşılaşmadan memnun kalmadığınızı mesela UZI ile anlatın.

Secret 3 : Altın Biblo

Silahla donatılmış kar motorunun bulunduğu yere geri döndüğünüzde çığ düşmüş olduğunu ve bunun sayesinde bir açıklığın olduğu dikkatinizi çekecektir. Aşağıda indiğiniz zaman ikinci bir çıkışdan kaçmak için sol tarafa doğru koşmaya başlayın ve tehlike geçtiğinden sonra Altın Biblo sahibi olmanın ne güzel bir şey olduğunu düşündürün.

Level 12: Barkhang Monastery

Lara'nın Xian'ın hançerini ararken dolaştığı (?) tüm mekanlar manastır tarafından yönetilen yerlerdi. Bu sefer işin başına yani manastırı gidiyoruz. Buraya gitmeden önce buradaki keşiflerin mantığını anlamamız lazımdır. Bu dindar ve kendini insanlığa adanmış insanlar oyunun kötü adamları tarafından kandırılmışlardır. Bu insanlar manastır içerisinde kafalarına göre takılıyorlar. Eğer her şey yolunda giderse bö-

lüm sonunda 10. Level'dan beri taşıdığınız Seraph size bölüm bitirmenize yardım olacak.

Secret 1: Altın Biblo

Altın Biblo sizi büyük heykelin arkasındaki küçük yanıkta bekliyor. Gri yolu takip edin ve rampanın üzerinden atlayın ve kendinizi yarığı içeresine çekin. Altın Biblonuzu kavuşturun tebrikler.

Secret 2: Taş Biblo

İç su dolu odaya geldiğiniz zaman suya dalın ve duvar boyunca yüzün. Merdivenin arkasında küçük bir yanık içerisinde Taş Biblo'ya ulaşabilirsiniz.



Secret 3: Zümrüt Biblo

Trapdoor Key'ı aldıktan sonra geldiğiniz yöne doğru dönün. Kayanın yuvarlandığı koridor üzerinde sağlam sollu girintiler vardır. En uygun zamanda koridora girin ve koridorun sonunda, solundaki girintide saklanın. Her zaman temkinli olmakta yarar var. Çünkü burada devamlı açılıp kapanan kapılarından var. Bu kapıları da sağlam geçince biblonuzu kavuşturun demektir.

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Drawbridge Key	<ul style="list-style-type: none"> Kartopolarının düşmesi sonucu açılan yarıkta 	<ul style="list-style-type: none"> Köprüyü çalıştırıyor
Hut Key	<ul style="list-style-type: none"> Çığ düşmesiyle açılan (Kar motorlu adamın geldiği oda) 	<ul style="list-style-type: none"> Bölümün başındaki kulübenin kapısını açıyor

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Cözüm
Main Hall Key	Budha heykelinin bulunduğu salonda	Koridorun sol tarafındaki ilk odaya girin (Main Hall' un üst katı)
Strongroom Key	Main Hall' a girdiğiniz zaman sağ taraftaki ilk odada	Manastır girişindeki kırık kapıyı açıyor
Rooftops Key	Strongroom' da (Kırık kapının arkasında)	Yuvarlanan sıvri kayaların bulunduğu odadaki kapıyı açıyor
Trapdoor Key	Alevli ve civili çuvalların olduğu koridoru geçince	Heykelin önünde yerdeki kapığı açıyor
Gemstone 1	Çatıdaki kapılardan aşağı indiğiniz odada	Çatıdaki altın heykellerin arkasındaki yere takın
Gemstone 2	Çatıdaki kapılardan aşağı indiğiniz odada	Budha heykelinin üzerinden karşıya geçin ve oraya yerleştirin
Prayer Wheels 1	Açılıp kapanan kapılardan geçince merdivenden çıkışınca ikinci odada	Son bulmaca çözümü
Prayer Wheels 2	Gemstone kullanarak açığınız odada	Son bulmaca çözümü
Prayer Wheels 3	Suyunu kestiginiz odada sandığın arkasında	Son bulmaca çözümü
Prayer Wheels 4	Heykelin önündeki yer kapağının olduğu odada	Son bulmaca çözümü
Prayer Wheels 5	Asma köprüyü geçtikten sonraki gözetleme kulesinde	Son bulmaca çözümü
Son Bulmaca	Budha heykelinin arkasındaki odada	5 Prayer Wheels' i de boşluklara takın
Bölüm Çıkışı	Prayer Wheels' ler ile açılan oda	Bitirmek için 10. Bölümden sakladığınız Seraph' i kullanın



Level 13 : Catacombs of The Talion

Bulmaca yılıını olan bu bölüm bir sır ile başlıyor ve iki tane oldukça sıkı bulmaca ile sona eriyor. Bunlardan başka bu bölümde ilk defa Yeti' lerle karşılaşacaksınız. Bilim adamları varlıklarını kabul etmesse de Lara bunlara karşı savaşmaya devam edecek.

• Budha heykelinin bulunduğu salonda	• Koridorun sol tarafındaki ilk odaya girin (Main Hall' un üst katı)
• Main Hall' a girdiğiniz zaman sağ taraftaki ilk odada	• Manastır girişindeki kırık kapıyı açıyor
• Strongroom' da (Kırık kapının arkasında)	• Yuvarlanan sıvri kayaların bulunduğu odadaki kapıyı açıyor
• Alevli ve civili çuvalların olduğu koridoru geçince	• Heykelin önünde yerdeki kapığı açıyor
• Çatıdaki kapılardan aşağı indiğiniz odada	• Çatıdaki altın heykellerin arkasındaki yere takın
• Çatıdaki kapılardan aşağı indiğiniz odada	• Budha heykelinin üzerinden karşıya geçin ve oraya yerleştirin
• Açılıp kapanan kapılardan geçince merdivenden çıkışınca ikinci odada	• Son bulmaca çözümü
• Gemstone kullanarak açığınız odada	• Son bulmaca çözümü
• Suyunu kestiginiz odada sandığın arkasında	• Son bulmaca çözümü
• Heykelin önündeki yer kapağının olduğu odada	• Son bulmaca çözümü
• Asma köprüyü geçtikten sonraki gözetleme kulesinde	• Son bulmaca çözümü
• Budha heykelinin arkasındaki odada	• 5 Prayer Wheels' i de boşluklara takın
• Prayer Wheels' ler ile açılan oda	• Bitirmek için 10. Bölümden sakladığınız Seraph' i kullanın

Secret 1: Taş Biblo

Bölümün hemen başında, ikinci odada, sol tarafınızda bulunan yarığa atlayın ve kendinizi yukarı çekin. Taş Bibloyu ve yanındaki bir kaç Flare' i daha alın. Neden tüm secret' lara ulaşmak bu kadar kolay değil!

Secret 2: Zümrüt Biblo

Buz havuzu boyunca devam eden platform üzerinden (solunuzdaki mağaranın girişini görebildiğiniz) buz merdiveni görebilmek için yukarıya bakın. Tırmandıktan sonra sağ doğru ilerleyin. Hareketli platform üzerine gelince iki kere zıplayın(**lidincisi**) yolun öteki tarafındaki platforma olmalı). Daha sonra Zümrüt Bibloyu görebileceğiniz bir düzgüne çıksın. Bundan son-

rası size kalmış. Geri dönerken dikkat etmeniz gereken tek nokta zıplayıp, tutunmak olmalı. Bunlar da yaparsanız kimse Lara' yi tutamaz.

Secret 3 : Altın Biblo

Bıçaklarla döşenmiş odaya geldiğinizde sol tarafa bakın. Görünen açıklığa tırmanın ve Altın Biblo'yu alın. Artık rahatlayabilirsiniz çünkü bu bölümün son odasında bulunuyorsunuz.



Level 14 : Ice Palace

Yavaş ama emin adımlarla "Tomb Raider II" nin de sonuna yaklaşıyoruz. Bundan sonra oyunu bitirmek için çabalamak şartıçı olmasa gerek. Yetislerin çıkışlarını duymaya rağmen bölüme başlamak ve hatta bitirmek buraya kadar gelen biri için zor olmasa gerek. Çok sayıda Talion savaşçısı ile karşılaşacaksınız. Bu bölümün topladığı Granateleri kullanarak zorlanmadan geçebilirsiniz. Bu bölüme oyunun belki de en iddialı bulmacası ile başlıyoruz. Kolay gelsin.

Secret 1: Altın Biblo

Kalasvari beyi dar ve uzun kafesin içerisine ittiğinden sonra...

Bu nasıl bir ipucu olabilir ki. Uzayı, "Tomb Raider" i, ve boşluğa atlama düşünün. Altın Biblo' ya ulaşmak için görüş sınırlarımız dışında olan bir yol bulmamız gerekiyor. Bunu bulduktan sonra geriye sadece bibloyu alarak Lara' yi zengin etmek kalıyor.



Secret 2: Taş Biblo

Yetti öldürdükten ve Flare aldıktan sonra mağaranın sağındaki karanlık pasajın içerisinde Taş Biblo ile randevunuz var sakın unutmayın. Bibloyu Yetilerin yemek yedikleri yerden daha rahat görebilirsiniz. Burada bir Flare yakarsanız bulunduğu rümpayı ve ziplamanız gereken yeri daha rahat görebilirsiniz.

Secret 3 : Zümrüt Biblo

Fıçıları geldiği yönde bulunan kuyu üzerine ziplayın. Aman dikkat. Son bir tane fıçı daha var. Kendinizi yukarı çektiğinden sonra tekrar ziplamanız lazımdır. Fıçıdan kurtulmak için sol tarafa doğru bir kere daha ziplamanız lazımdır. Daha sonra meyilli mağaranın girişine doğru ilerleyin ve Zümrüt Bibloyu alarak Lara'ının servetine servet katın. Geri dönmek için merdivenle yukarı çıkmak ve geriye doğru ziplayın.

Level 15 :

Tempel Of Xian

Bu bölümün belki de oyunun en yüksek adrenalini bölümü sayabiliriz. Sonu gelmeyecekmiş gibi olsa da her çıkışın bir inişi olduğu gibi bu bölümün de bir sonu var. Bol bol ziplayacak, tutunacak ve yanlış herhangi bir harekette Lara'yi lavların içerisinde eriken göreceksiniz. Hiç bir insan etinin yanarken çıktırdığı kokunu duyduğunuz mu? Hiç hoş değil.

Secret 1 : Altın Biblo

Suyun akıntısına kapılıp kendinizi bırakığınız uzun tünelin sonuna yaklaşıkça geriye doğru ziplayın. Bu hareket sonunda 90 derece dönmiş olmanız lazımdır. Şimdi şelalenin ağzında tutunun ve sol tarafa doğru ilerleyin. Altın Bibloyu gördüğünüzde kendinizi yukarı çekebilirsiniz demektir.



Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Tibetan Mask 1	<ul style="list-style-type: none"> Havuzun bulunduğu salonda kafesin içinde • • • 	<ul style="list-style-type: none"> Dikenlerin önündeki merdivene tırmanın ve geriye doğru ziplayın.
Tibetan Mask 2	<ul style="list-style-type: none"> Manastır kapısının yanındaki yarıktı, su birikintisinin içinde 	<ul style="list-style-type: none"> Yetilerin bulunduğu odayı açmak için kullanın

Secret 2 : Taş Biblo

Taş Biblonun yanında gitmek ilk olarak ortasında lav bulunan ve üç kat aşağıya ip merdivenlerle inilen bir oda bulmanız lazımdır. Burayı bulunca merdivenlerden aşağı inin. Merdivenin bittiği yerlerde hareket (CTRL) tuşuna anlık bırakarak buraları geçebilirsiniz. Bibloyu aldıktan sonra aynı yolu kullanarak tekrar yukarı çıkabileceksiniz.

Secret 3 : Zümrüt Biblo

Ortasında lav ve ejderha heykeli bulunan odaya geldiğiniz zaman işin büyük bir bölümünü tamamladınız demektir.

Level 16 :

Floating Island

Başardınız! Şimdiye kadar bir çok düşmanı uzun bir yolculuğa çıkardınız ve bulmacalar çözüldünüz. Artık endişe etmenize gerek yok. Size vereceğim ipuçları sayesinde hiç bir sorunuz kalmayacak.

Secret 1: Zümrüt Biblo

Mystic Plaque'ları aldıktan sonra adanın üzerinde ağaçın hızasında bulunan düz kayayı arayın. Öne doğru ziplayın ve kendinizi yukarı çekin. Tebrikler bibloyu aldınız.

Secret 2 :Taş Biblo

Kapalı kapının önündeki köprünün üzerindeyken sol tarafınıza bakarsanız, küçük bir oyuk içindeki Taş Biblo'yu görebilirsiniz. Arkanızı açılığa dönün ve gidebildiğiniz kadar geri gidin. Son noktaya gelince de geriye doğru ziplayın. Şu an sizi doğru biblo

ya götürecek bir tünel içeresine girdiniz. Geriye dönebilmek için tünelin ağzında, sağda bulunan parçanın üzerine gelin. Kenara zıplayabileceğiniz kadar dönün. Zıpladığınız zaman kendinizi bir kayma sahasında bulmalısınız. Burayı da geçmek için tekrar ziplamanız yeterli olacaktır.



Secret 3 : Altın Biblo

İşte son secret! Bölümün sonunda ip gezisinden az önce. Arada bir yerde iște. Sandığa tutunun ve bunun üzerinden hemen solda bulunan kayaların üzerine atlayın. Sağ tarafa doğru ilerleyin ve lavların yanına geldiğinizde teknenin üzerine ziplayın. Etrafınızda dönün ve çıkıştı gördüğünüz zaman, onun altındaki tünele atlayın. Geriye dönmek için ilk olarak teknenin yanındaki kayaların üzerine ziplayın ve tutunup, kendinizi yukarı çekin. Çıkışının üzerine gelmek için arkaya ziplayın. Eğer sandığı hareket ettirdiyseniz ileri doğru ilerleyebilirsiniz. Bundan sonra da sadece geldiğiniz çıkıştı ulaşmak kalıyor.

Level 17:

The Dragon's Lair

Ejderha olabildikçe kötü bir düşman. Eğer sizi uygun bir durumda yakalarsa tereddüt etmeden yakmayı

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Tibetan Mask	<ul style="list-style-type: none"> Bölüm başlangıcındaki bloğun üzerinde Enyen buzlanın altında • 	<ul style="list-style-type: none"> Köprünün yakınındaki yolun üzerinde kullanabilirsiniz
Gong Hammer	<ul style="list-style-type: none"> Ice Palace'ın içerisinde • 	<ul style="list-style-type: none"> Ice Palace'ın kapısını açan gongu çalmak için
Talion	<ul style="list-style-type: none"> Ice Palace'ın içerisinde • 	<ul style="list-style-type: none"> Talion'u aldiğinizde nöbetçiler çıkıyorlar

çalışacaktır. Ejderha ile savaşırken size yardımcı olabilecek herhangi bir ipucu yok. Ama siz başarıya götürebilecek bir kaç strateji belirleyebiliriz:

Ejderha seri bir şekilde kendi etrafında dönenmez. Bu zaafını iyí kullanın. Eğer ona yaklaşamıyorsanız, ona doğru koşun, bir kaç atış yapın ve hemen geriye, saklandığınız yere dönün.

✓ Siper olarak büyük sütunları kullanın

✓ Alevleri su birikintisinde söndürün. Ayrıca suyun altında bir takın UZI şarjörü ve bir kaç tane de Medi Pack bulabilirsiniz.

✓ Ejderhayı şaşırtmak için suya bir kaç dalış yapabilirsiniz.

✓ Su yüzeyine dikkat edin: Eğer ejderha suyun yanına geldiyse, su yüzeyine çıktığınız anda size en sıcak sevgilerini gönderebiliyor. Bu durumda su yüzeyine çıkmak, faydalı bir düşünce olmaktan çıkıyor tabii.

Ejderhayı düşürmeye çalışın. İşte ipucu burada saklı. Ejderha düştükten sonra belini bir daha doğrultamıyor. Kan kırmızısı renginde olan karnına doğru gidin ve ejderha acı çekmesine son vererek hançeri oradan alın. Ejderhanın gölge haline dönüşürken size mağaraya gidip onu seyretmekten başka bir şey kalmıyor.

Büyük kapıdan geçin ve hem tünelin hem de bölümün sonuna doğru ilerleyin. Sabrı sonu selamettir. İşte artık oyun bitti sayılır.

Home Sweet Home

Lara gibi süper bir bayan bir saniye olsun huzur içinde kalabilir mi? Tabii ki hayır. Bu kadar güzel bir bayanın peşinden koşan bir kaç kişi mutlaka oluyor.

Şimdi size iyi haber. Bu bölümde hiç silahınız yok. Ne de olsa geceliğin neresinde silah taşınabilir ki. Şimdi de iyi haber silah dolabının anahtarı üzerinde ve dolap da hemen yatağın yanında. Şimdi iyi bir ev sahibi olarak Lara'ya misafirlerini ağırlama da yardım etmek de size düşüyor. Evden dışarı çıkışınca yapınn etrafında sola doğru ilerleyin. Misafirlerimizi daha rahat bulabilmek için bir kaç Flare yakın. Bu adamların sahibini gördüğünüz zaman tanıyağınızdan eminim. Ve işte son. Bu adamı da öldürdükten sonra rahata erebilirsiniz. Ve işte oyunla beraber bu yazının da sonu.

18 bölümü bitirdik

11 kaplını ezdik

Phantom der ki

Lara en iyisi



Hileleri



Heavy Gear

Oyun esnasında CTRL+ALT+SHIFT tuşlarına basılı tutarak aşağıdaki hileleri klavyeden

yazın:

Bedouinprince - Ölümüzlük

Checkmatein2 - Görevi bitirmenizi sağlar

Hesbackandhesgotagun - Sınırsız cephane verir

Deplikespudding - Serbest bakiş modu (CTRL+yön tuşları ile kumanda edilir)

G-Police

Bu hileleri ana menü ekranında klavyeden yazarak kullanın:

WOOWOO - Havoc sirenleri

SUPACAM - Enemy FallCam

BENIHILL - Benny Hill arabaları

PANTALON - Tüm gizli görevleri oynamaya imkani (Training menüsünde)

DOOBIES - Sonsuz kalkan (Bu kod sonra ki görevde geçmenizi engeller)

MRTICKY - Sonsuz silah (Bu kod sonra ki görevde geçmenizi engeller)

STATTOE - Oyun içi bilgi verir

Seviye kodları:

1-MADGAV **2-DOLMAN**

3-SONAGAV **4-ACEDUF**

5-JOJOGUN **6-WENSKI**

7-SAEGGY **8-MAZMAN**

9-DAZMAN **10-DELUCS**

11-ANDOOOO **12-KIMBCHS**

13-ANDYMAC **14-YERMAN**

15-OLLIEB **16-THEYOLK**

17-TONYMASH **18-ANDYCROW**

19-BIONJC2 **20-TSLATER**

21-IAINTHOD **22-JONRITZ**

23-CLAIREC **24-STEVEBOT**

25-ANGUSF **26-EUANLEC**

27-EDFFIRE **28-STUBOMB**

29-THONBOY **30-JIMMAC**

31-PUGGER **32-ROSSCO**

33-CAKEBOY

Aslında oyunlarda hile yapmayı hiçbirimiz sevmeyiz. Ancak oyun yüzünden çıldırma noktasına geldiğimizde başka çare kalmıyor.

Siz'de çaresiz kaldığınız bu sayfaya bir gözatin.

Lotus Esprit Turbo Challenge

İlk on arasına girmekte zorluk çekiyorsanız şu yöntemi deneyin. Two Player Game başlatın ve oyuncu isimlerini sırasıyla aşağıdaki gibi girerek değişik etkileri elde edin:

Player 1: IN A BIG COUNTRY **Player 2: FIELDS OF FIRE** = Bu hile yarışı sonuncu bitirseniz bilesiz ilk ona sokacaktır.

Player 1: MONSTER

Player 2: SEVENTEEN =

Bu hile ise siz bonus yarışa götürecektr.

MYTH

Yeni bir oyuna başlarken istediğiniz herhangi bir bölümde oynamak için şunu deneyin: New Game seçenekine tıklarken klavyeden boşluk tuşuna basılı tutun. Oyun esnasında ise CTRL ile + tuşlarına birlikte basarak bölümü geçebilirsiniz.

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Oyun esnasında T tuşuna basın, klavyeden hileyi yazın ve Enter tuşuna basın:

diediedie - tüm silahlar

gimmestuff - tüm malzemeler ve anahtarlar

gameover - bölüm geçme

statusque 1 - tüm düşmanları dondurur

trainme - force seviyenizi artırır

freeblrd - uçmanızı sağlar

boinga 1 - ölümüzlük

trixle - tam mana

cartograph - tüm harita

X-Car: Experimental Racing

Aşağıda bulunan kodları yarış esnasında girin:

CTRL+SHIFT+F8: Harita rengini değiştirir.

CTRL+SHIFT+F9: Hasarınızı anında onarır.

CTRL+SHIFT+F10: Siyah bayrağın kalkmasını sağlar.

Aşağıda bulunan kodları ise Track Se-

lection (pist seçimi) menüsünde girin:

Bir pist seçerken S tuşuna basarak güneşli hava ve R tuşuna

basarak da yağmurlu havayı seçebilirsiniz. Yine aynı şekilde single race veya quick race seçeneklerine tıklarken M tuşuna basarak füzeyi aktif hale getirebilir, yarış esnasında HUD açma tuşu ile de ateşleyebilirsiniz.



Bedlam

Oyunda ölümsüz olabilmek için şunu deneyin, öncelikle oyuncu ismini (player name) GOD olarak değiştirin ve sonra da New Campaign seçeneğiyle yeni bir oyun başlatın. Oyundan çıkış geri dönerken yine isminizi GOD olarak girin ve sadece bu isimle kaydedilmiş dosyaları açın. Oyunu çalıştırırken kullandığınız komut satırına şunu eklemeyi deneyin, /KARMA bu şekilde tüm silahlara ve malzeme emrinizde olacaktır.

Overboard!

Kullanılan kısaltmaların anımları:

G: Gemi (ship), **K:** Kafatası (skull),

B: Balık (fish), **C:** Çipa (anchor)

Seviye kodları:

1-2: G-K-B-C-G-C

1-3: G-C-K-G-C-B

1-4: K-G-B-C-C-G

2-1: B-B-C-G-K-C

2-2: K-C-C-B-C-B

2-3: B-C-G-G-G-K

2-4: C-B-G-K-K-B

3-1: G-K-K-B-C-K

3-2: B-K-C-B-K-B

3-3: B-B-G-K-B-G

3-4: G-C-G-B-C-B

4-1: K-K-C-G-B-B

4-2: G-C-K-B-B-C

4-3: K-G-K-K-B-G

4-4: G-B-G-B-G-C

5-1: C-G-B-K-B-G

5-2: B-G-C-K-G-B

5-3: G-B-K-C-C-K

5-4: K-B-C-B-G-K

M A S A D U S T O F R P

Unutulmuş Diyarlar

Hasan: Rutubelli zindanın merdivenlerinden aşağı indiniz. 5 metreye 5 metrelük bir odadasınız. Tavan dan örümcek ağları sarkıyor. Meşaleleriniz odanın kuzey ve batı duvarında iki kapaklı kapıları aydınlatıyor. İşıktı, bir kaç fare köşedeki deliklerine kaçıyorlar. Ne yapıyorsunuz?

Aykut: Bence kuzeydeki kapıya gitsem?

Koray: Hayır, köydeki büyüğün hiznenin batıda olduğunu söyledi. Öbü kapıyı açalım.

Tunç: Peki, ben kapıyı açıyorum.

Hasan: Kapıyi açığınızda, içeri gelen, bir anlık ani rüzgar, mesaleden nizi söndürdü. Artık karanlıktasınız. Ve, bu karanlıktan sürünerek size doğru bir şeyin yaklaştığını duyuyorsunuz. Oldukça büyük bir şey.

Aykut: Eyyah. Nasıl ışık büyüsü yaparıorum Hatırlamam lazımdır.

Tunç: Ben kılıcımı çektim ve gözlerimin karanlığa alışmasını bekliyorum.

Ve karanlıktan

Düşünün ki, yaşadığınız dünyanın bulunduğu evrenden başka evrenler de var. Yalnız, bu evrenler sadece bizi zihnimizin hayal gücünde yaşıyor. Ve düşünün ki, haftada bir kaç saat de olsa, size de bu evrenlerin kapılan açılıyor. Bu bahsettiğim, bir bilim kurgu filmi senaryosu değil. Hepimizin, bir kaç arkadaşla bir araya gelerek ger çekleştirebileceği bir eğlence.



Nasıl Bir Eğlence Bu?

Yeni bir bilgisayar oyunu mu? Yoksa Internet'te varolan sanal bir site mi? Hayır, bu fantastik rol yapma oyunu. Birazcık hayal gücünüz varsa ve günlük hayatın düşünden bir parça uzaklaşmak istiyorsanız, siz de dünyada 100 milyon insan gibi, kendinizi fantastik rol yapma oyuncularıyla geliştirilirsiniz.

Fantastik Rol Yapma Nereden Olmuş?

Hepimiz, zamanında Gizli Hedef, Borsa ya da Kızma Birader tarzı masa üstü oyular oynamışızdır. Yine coğumuz, küçükken elimizde plastik tabancalar, daldan yapılmış yollarla kovboy-kızılderiliçilik oynamışızdır; ya da evcilik. Şimdi bu iki türün birleşimini hayal edin.

Tüm kültürlerin efsaneleri, doğaüstü yaratıklardan, insanüstü güçlere sahip kahramanlardan bahseder. Devler, cüceler, periler, ejderhalar hep bu efsanelerde çıkar karşımıza. 20. Yüzyılın en çok okunan yazarlarından J.R.R.

Tolkien de Iskandınav efsanelerinden esinlenerek "Yüzüklerin Efendisi" ni yazar. Birinci cildi ülkemizde de en çok satan kitaplar arasında yer alan bu üogleme, yepyeni bir edebi tür doğurur: Fantastik Kurgu. Shannara serisi, Deathgate Döngüsü ve tüm dünyada 10 milyondan fazla satan ve kısa süre içinde Arkabahçe yayınlarından çıkışacak olan "Ejder Mizrağı" bu türün önemli eserleri arasında sayılabilir.

Napolyon döneminden beri masa üstü strateji oyunları, büyük kumandanların özel hobisi olmuştur. İlk olarak yeni savaş stratejileri geliştirmekte kullanılan masa üstü oyunları, 20. Yüzyılda yeni gelişmekte olan eğitici-eglendirici oyuncak sektörünün ayrılmaz bir parçası olmuştur. Onceleri, kurşun askerlerle geniş masalarda tarihi savaşları canlandırma konusuna ağırlık veren oyun yaratıcıları, günümüzde bir cinayet çözüminden tutundu, bir otel zinciri kurmaya kadar pek çok değişik oyun sunmaktadır.

70'li yılların başında Amerika'da birkaç üniversite öğrencisi fantastik kurgu öykülerle, stratejik masa üstü oyularını yeni bir tür altında birlestirdiler. Önce Chainmail, sonra da Dungeons & Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) adıyla yayılan bu oyunda, oyuncular efsanelerdeki yenilmez savascıları, gizemli büyütüleri canlandırmayı başlattılar. Gary Gygax ve arkadaşları bu oyuların basılması ve yaygınlaşması için TSR Inc. (Tactical Studies

Research) şirketini kurdu. Oyun tüm Amerika'yı bir salgın gibi sararak Avrupa'ya attı. Artık oyuncuların bir araya geldiği fuarlar, düşüncelerini paylaştıları yarınlar olmuştu. D&D zaman içinde kuralların kapsamlı hale gelmesiyle yerini Advanced Dungeons & Dragons'a (Geliştirilmiş Zindanlar ve Ejderhalar) bıraktı. Bu arada rol yapma oyuncularının bilgi alışverişi, yeni oyuncular bulmak ve fuarlar organize etmek için kurdukları, RPGA (Role Playing Gamers Association) organizasyonu tüm dünyaya hızla yayıldı.

AD&D'nin ardından pek çok değişik oyun sürüldü piyasaya. Artık oyuncular sadece eli kılıçlı kahramanları değil, 1920'lerde doğaüstü olayları araştıran dedektifleri, 1990 Los Angeles'ta yaşayan modern vampirleri, 2050 yılında dünyayı yöneten dev şirketlerin mensuplarını canlandırmayı, Yıldız Savaşları'nda Luke ve Han Solo'yla birlikte İmparatorluğa karşı savaşabiliyorlardı. Günümüzde 200 aşın şirket 400'ü aşkın değişik rol yapma oyununu meraklılarının beğenisine sunmuş durumdadır.

Bu oyunlar nasıl oynanıyor?

Seçilen evren ya da oyun sistemi ne olursa olsun tüm oyuncuların özü aslinda aynıdır. Her oyunun bir oyun yönetici vardır. Bu kişi hikaye anlatmayı seven ve kuralları iyi bilen biri olmalıdır. Oyun, 3 ya da 4 oyuncuya bir çeşit masası başı tiyatrosu şelinde tanımlanabilir. Oyun yöneticiyi önceden belirlenmiş bir dünya üzerinde oyuncuların ilgisini çekecek bir hikaye hazırlar. Oyuncular ise bu dünyada var olan birer karakteri canlandırırlar. Her karakterin belli başlı özellikleri vardır. Oyuncular, kırmızı çevik, kırmızı

zeki olan bu karakterlerin oyun içinde davranışlarını belirlerler ve oyun yöneticisinin onlara sunduğu problemleri çözmeye çalışırlar. Karakterlerin belli özellikleri sayısal değerlerle ifade edilmiştir. Oyuncular karakterlerinin belli eylemleri başarabilmeleri için, bu sayısal değerleri kullanırlar. Gündelik hayatı, herkesin her istedğini, her şart altında basaramadığı gözünden bulundurulursa, doğal olarak rol yapma oyunlarında da bir rastlantısallık söz konusudur. Bu rastlantısallıklar kullanımıyla gerçekleşir. Örneğin Koşarak çatıdan çatıya atlamak, çok çevik bir karakter için kolay olsa da, aşağı düşme ya da düşerken son anda kenara tutunma şansı her zaman vardır. Bu oyunlarda kullanılan zarlar ise, sadece altı yüzlü değil, on, on iki, yirmi ya da yüz yüzeyli olabilir. Oyun genelde karşılıklı konuşma şeklinde geçer. Oyuncular yapmak istediklerini oyun yöneticisine söyleyler. Oyun yönetici de, oyuncuların o dünyadaki gözü kulağı olarak, yapılan hareketlerin sonuçlarını ve gerçekleştirmek için hangi zar atmalar gereğini söyler.

Fantastik rol yapma oyunlarının bir kazanımı ve bir kaybedeni yoktur. Oyunda amaç oyun yöneticisini yemek ya da diğer oyunculardan üstün olmak değildir. Asıl amaç, oyun yöneticisinin hazırladığı hikayenin, tüm oyuncuların eğlencelerini sağlayacak ve kendilerine sunulan gizemleri çözerek şekilde tamamlanmasıdır.

Hayal gücünü geliştirmeye konusunda oldukça etkin olan fantastik rol yapma oyunları, oyuncuların ve oyun yöneticilerinin kendilerini ifade yeteneğine de yararlı olmaktadır. Kişiye bir süre içinde olsa, dünyaya başka bir gözle bakmasına imkan veren bu oyular, her yastan insan için cazibesini korumaktadır.

Nasıl Başlayacaksınız?

Bu oyulara yeni başlamak isteyenler, mevcut oyun sistemleri arasından kendi fantastik ya da bilim kurgulığı alanlarına uygun bir dünya seçmelidirler. Gerek AD&D gerekse diğer oyun seçenekleri için Milli Reasürans Çarşısındaki "Gerekli Şeyler" (Adres: Milli Reasürans Çarşısı No:11, Teşvikiye İstanbul, Tel: (212) 240 40 57) bir başlangıç noktası olabilir. Burada hem oyuları kendi gözlerinizde görebilir, hem de daha detaylı bilgi alabilirsiniz.

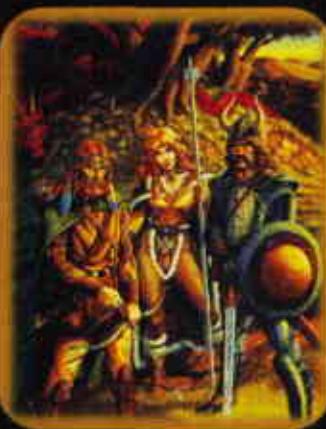
Klasik olarak başlangıç için Advanced Dungeons & Dragons'ı bir seçenektir. Bu oyun, Tolkien ve diğer fantastik kurgu kitaplarında anlatılan, güçlü kahramanlar, ölümsüz büyütüler ve ejderhalarla dolu dünyalarda maceralar yaşamak isteyenler için idealdir. Oyun sisteme ilişkin kitapları okumak oyna başlamak için ilk adımdır. Bu kitaplarda o dünya ve içindeler tanıtılır.

Ayrıca oyunun sistemi ve yeni karakterlerin hazırlanması hakkında bilgilerin yanında yeni başlayan oyun yöneticileri için hazır senaryolar da kitaplarda yer almaktadır. İlk olarak alınması gereken kitabı Players Handbook, yanı Oyuncunun El Kitabıdır. Bu kitapta AD&D hakkında genel bilgi, AD&D dünyaları için karakter hazırlama yöntemleri ve hem rol yapma, hem de karakterlerin oyun içi seçenekleri konusunda bilgi verilmektedir. Bu kitabı okumak bir oyuncunun oyna başlaması için yeterlidir. Oyun yönetici olmak ise biraz daha zaman ve ilgi gerektirmektedir. AD&D'de oyun yöneticisine Dungeon Master, yanı Zindancıbaşı denmektedir. Oyun yönetici Player's Handbook'un yanı sıra, Dungeon Masters Guide'i (Zindancıbaşıının Rehberi) okumalıdır. Bu kitapta nasıl yeni bir senaryo yaratılacağı ve oyunun nasıl oynatılması gerektiği anlatılır. Bununla birlikte, savaş kuralları ve oyuncuların bulabileceği hizmetlerle ilgili detaylı bilgi de mevcuttur. Ayrıca Zindancıbaşı, Monstrous Manualı (Canavarca El Kitabı) da hazır bulundurmalıdır. Bu kitapta AD&D dünyalarına özgü 300'ü aşkın yaratıkla ilgili bilgi sunulmaktadır. Bu kitapların yanı sıra, her düzeyden oyuncular için hazır dünyalar ve hazır senaryolar da AD&D'nin ayrılmaz bir parçasıdır.

Artık, bir kaç tane zar, düz bir masa ve boş bir akşam da bulunduğu her şey hazır demektir.

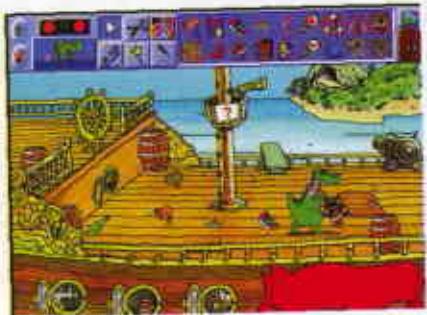
Kılıcınız hep keskin, iyilik tannıları hep yanınızda olsun.

Zindancıbaşı



Hayalimdeki Define Adası

LCSİ yaklaşık on dört yıldır yazılım üretmekte olan tecrübeli bir firma, özellikle eğitim programları konusunda büyük prestij sahibi olduklarını söylemek yanlış olmaz. Son on yıldaki çalışmalıyla dünya başında verilen yirmiden fazla eğitim yazılımı ödülune layık görülen bu firmanın ürünlerini artık ülkemizde de bulabilmek mümkün. 3. Boyut Multimedya tarafından Türkçe seslendirmesi yapılan ve arabirimde de buna uygun olarak elden geçirilen ürünlerden bir tanesi de Hayalimdeki Define



Tabii ki korsan da bulunur.

Adası. 6-9 yaş arası çocuklara hitap edecek şekilde tasarlanmış olan yazılımın oldukça detaylı bir Türkçe kullanım kılavuzu da ürün ambalajının içinde mevcut. Windows 95 altında çalışacak şekilde hazırlanmış programın kurulumu son derece kolay gerçekleşiyor. Aslında bu programın hangi türde girdiği tartışılmabilir, nedenine gelince, her ne kadar eğitim amaçlı olarak hazırlandığı vurgulansa da, kullanılması son derece zevkli. Konu olarak ünlü Define Adası klasikinden yola çıkan program, her şeyin etkileşimli olduğu bir ortamın yaratılmasıyla, çocukların farkında olmadan eğitilebilmesini sağlıyor, belki de bu yüzden bu kadar eğlenceli. Adanın çeşitli bölgelerinde elinizdeki karakterleri ve eşyaları kullanarak farklı öyküler ve animasyonlar oluşturuyorsunuz. Değişik yerlerde karşınıza çıkan farklı tipte bulmacalar yaratıcılığı geliştiren yapıdalar, bunların dışında oyuncunun sayılan, şekilleri ve hatta notaları bile öğrenmesine yardımcı olan kısımlar mevcut. Basit besteler bile yapılabiliyor, tabii bu yazılımın kullanıcı kitlesinin ufkıklıklar olduğu

Kendinize bir define adası yaratabilirsiniz.



Temel vurmaç çalgılarla basit besteler yapmak mümkün.

unutulmamalı. Arabirim neredeyse tamamen ikonlar kullanılarak hazırlanmış, ayrıca oynamakta olduğunuz adayı kaydetmek de mümkün. Gerçekten oldukça iyi bir program ve alınmaya değer.

Bilgi için:

3.BYUT MULTIMEDIA

Tel: (212) 241 30 89

Fiyatı: 30\$

Hayalimdeki Şato

Hayalinizdeki şatoyu inşa ederek içinde bir gezintiye çıkabilirsiniz.

Bu sayfada tanıtımına yer verdigimiz ikinci ürün de yine LCSİ tarafından hazırlanmış ve 3. Boyut Multimedya tarafından Türkçeleştirilmiş olan Hayalimdeki Şato isimli program. Hayalimdeki Define Adası isimli yazılım ile aynı türden olan bu programın da amacı, 4-7 yaş grubu çocukların sıkıcı bir ders atmosferine girmeden, çeşitli oyuncular,



Eski taş şatolar her zaman çocukların ilgisini çekmiştir.

masyonlar ve ses efektleri eşliğinde temel becerilerini geliştirebilmelerine yardımcı olmak. Mekan olarak bir ortaçağ şatosu seçilmiş, şatonun içi-

deki zindan ve çeşitli odalarda, ayrıca çevredeki ormanda bulunan pek çok etkileşimli obje sayesinde kullanıcıya eşyanın tabiatı hakkında yeni tecrübe ler kazanırlıyor. Oyunda bulunan karakterlere kumanda etmek son derece kolay, zaten her ekranда bulunan soru işaretine tıkladığınız zaman karşınıza neler yapabileceğinizi anlatan yardım ekranları çıkıyor. Ekranın üst kısmında bulunan menü kullanabileceğiniz karakterleri ve onların çeşitli şekillerde davranışmasını sağlayan hareket ikonlarını içeriyor, bunların kullanımı çok basit, sadece karakteri belirli bir noktaya yerleştiriyor, sonra da bir yol çizip, bu yol üzerinde istediğiniz yerlere davranış ikonları



Animasyonları hazırlarken karakterlerin birbirlerine olan tepkilerini de ayarlamak mümkün.

yerleştireliyorsunuz. Üst sol köşede bulunan yeşil ışığı yaktığınız zaman her şey önceden belirlediğiniz şekilde çalışmaya başlıyor, ancak işin güzel yanı zaman zaman beklenmedik



Bu eski salon gördüğünden fazlasını barındırıyor.

sonuçlarla karşılaşabilmeniz. Bunlar küçüklerin oylarının sebeplerini araştırmaya ve çeşitli etmenler arasında bağlantı kurarak bir bütünü daha rahat kavrayabilme yeteneklerinin gelişmesi için son derece faydalı alıştırmalar. Ayrıca çeşitli tiplerde bulmacalar sayesinde problem çözme yöntemlerini öğrenmeleri de mümkün olabiliyor. Kısacası anaokulu seviyesindeki çocuğunuza genel yeteneklerini geliştirmesi konusunda yardımcı olabilecek bir program anyorsanız bunu size tavsiye edebiliriz.

Bilgi için:

3.BYUT MULTIMEDIA

Tel: (212) 241 30 89

Fiyatı: 30\$

Multikid - Home

Bu Ay Multikid Home Serisine ait diğer ürünlerle birlikte Doğa Konulu olanını da inceliyoruz.

Multikid Home eğitim serisi 3-8 yaş grubu çocuklara yönelik olarak Edusoft Ltd tarafından hazırlanmış. Serinin ülkemize getirilmesi, diliğimize çevrilmesi ve satışı ise Empa A.Ş. tarafından yapılmıştır. Bu seri pek çok farklı konuyu ele alan ve çocukların ilgisini çekebilecek yapıda hazırlanmış olan bir dizi CD içermektedir. Her CD beraberinde geniş açıklamalara yer veren el kitaplarıyla birlikte orijinal ambalajlarında satılıyor. Bu seride işlenen konulardan bazıları şunlar; müzik, oyun, trafik, evimiz, bilim, doğa ve daha başlıklar. Biz burada doğa konulu olanını inceleyeceğiz, ancak ileride bu serinin diğer CD'lerini de gözden geçirmeyi planlıyoruz. Öncelikle bu programı kullanabilmek için ihtiyaç duyacağınız sisteme bir göz atalım. İşletim sistemi olarak Windows 3.1 ya da Windows 95 gerekmekte, bilgisayarınızın işlemcisi ise en azından 486 DX-2/66 olmalı. Gereken hafiza miktarı ise 16 mb ram, kurulum ve çalışma için en az 4x hızlı bir cd sürücü, Hard Disk üzerinde de 20 MB kadar boş bir alana ihtiyacınız olacak. Bunların dışında sesleri duyabilmek için bir adet ses kartı ve hoparlörler, grafikler içinde SVGA ekran kartına ihtiyacınız var, tabii bir de Mouse gerekiyor.

Oyunlar ve Filmler

Serinin elimizde bulunan CD'si doğa konusunu incelemeye, çocukların tabiatı tanıtmalarını sağlamaya yöne-

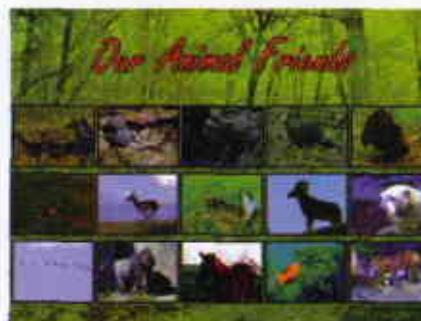
lik hazırlanmış. Malum günümüzde çocuklar hemen tüm zamanlarını beton yiğinları arasında geçiriyorlar, inanılmazı güç gibi gelebilir ama meyve ve sebzelerin fabrikalarda imal edildiklerini sananlarına bile rastlamak mümkün olabiliyor. Bu da aslında yaşadığımız gezegeni ne denli vahşice katlettığımızın en somut delili, artık doğa denen canlı yapıyı ve onun içeriğini çocuklara göstermek için bilgisayar disklerine ihtiyaç duymaya başladığımızı düşünensek, bundan sonra ki yirmi yılda tüm gezegenin çöle dönüşeceğini söyleyebilmek için herhalde ünlü bir kahin olmak gerekmez. Ama bizim konumuz bu değil tabii, biz elimizdeki CD ile ilgilenmeye devam edelim. Kurulumu gerçekleştirmek için CD üzerinde bulunan dosyalardan Setup üzerine tıklayarak kurulumu sorunsuzca gerçekleştiriyorsunuz, ürünün kutusundan çıkan el kitabı bu konuda daha da detaylı bilgiyi içermekte. Programı çalıştırığınız zaman karşınıza gelen menü tamamen grafik ikonlar kullanılarak yapılmış, ancak üst sol köşede bulunan soru işaretini sayesinde herhangi bir konuda bilgi alabilmek mümkün oluyor.

Eğer ikonu ekranın en üstüne götürürseniz karşısınıza çeşitli ayarlar yapabileceğiniz bir menü geliyor. Buradan ses ve müziği açmak, ilerlemelerinizi kaydetmek ve daha pek çok ayar yapabilmek imkanı buluyorsunuz. Mevsimleri, hayvanları ve bitkileri tanıma şeklinde böülümlere ayrılan programda son derece şirin çizgi karakterler size ev sahipliği ediyorlar. Bölümüler farklı şekillerde çalışıyor, bulmaca üzerine kurulu olanlar genelde eşleştirme



Çocuguza mevsimleri öğretmek için iyi bir fırsat.

oyunları şeklinde hazırlanmış. Burada çocuk hayvanlar ve bitkilerin bulunduğu ortamlarla olan ilişkilerini basitleştiriyor, bu arada da el ve göz koordinasyonlarını geliştirme imkanı buluyorlar. Diğer bölümlerde ise video görüntülere ağırlık verildiğini söyleyebiliriz, mesela çeşitli hayvanların resimlerinin bulunduğu bir bölüme geldiğinizde, her resmin üzerine tıklayarak o hayvanla ilgili kısa bir video film oynatılmasını sağlıyor. Bu filmler genellikle herhangi bir hayvan türünün genel özelliklerini ve yaşam alanlarını öğretmek amacıyla hazırlanmış. Bunlar sayesinde çocukların kuş, balık vesaire gibi değişik hayvan türlerini tanıtmalarını ve bulundukları ortamla ilişkilendirmek genellemeye yapma yeteneğini geliştir-



Çeşitli hayvanlarla ilgili filmleri seyredebilirsiniz.

meleri hedeflenmiştir. Genel anlamda ele alındığında oldukça eğitici bir CD olduğu söylenebilir, ama tabii ufaklıklar ne der, onu bilmek çok zor. Malum, küçük çocukların neye ilgi duyclarını ve neden hoşlanacaklarını hiç belli olmaz.

Bilgi için:

EMPA

Tel: (212) 599 30 50

Fiyatı: 43\$



Teknoloji ilerledikçe öğrenme yöntemleri de değişiyor. İlerleme amacı hayatı kolaylaştırmak olan teknoloji, eğitimi de kolaylaştırıyor.

7 senelik ortaöğretim hayatında Almanca öğrenmeye çalışırken düzinelere kitap yani binlerce sayfa okudum. Bir bölümünü ezberledim. Öğretmenlerimiz dersi daha eğlenceli hale getirmek için bize kelime dağarcığımızı geliştirecek oyunlar öğretirlerdi. Ama iyice sıkılmış olan bizler oyundan da hizmet almadık. Öğrendiklerimizi pratique dökmek için tek şansımız derslerdi. Ve o zaman kablolu televizyon da olmadığı için Alman kanallarını izleyemiyorduk. Biz de elde ne varsa kullanmaya çalışıyorduk. Ne mi? Wer? Wie? Was? Kitapları ve onlara ait teyp kasetleri.

İşte Raks firması tarafından piyasaya sürülen Oyunlarla Almanca Öğreniyorum CD-Rom' u ile bu eksiklikleri katpatmak hedeflenmiş. EuroTalk serisi ne ait olan Oyunlarla Almanca Öğreniyorum ağaç yaşken eğilir sözünü uygularcasına 2-12 yaş arasındaki kullanıcılarla hitap ediyor.

Öğrenmede göz ve kulak arasında bağlantıının çok önemli olduğunu bilen yazılım geliştiricileri bu konu üzerinde hassasiyetle durmışlar ve başarıya da ulaşmışlar. Çocukları sıkmadan ekran başında tutabilecek yapıda olan renkler ve animasyonlar seslendirmeler ile desteklenmiş.

Sprechen Sie Deutsch?

Programın açılış menüsünde eğer ilk defa kullanıyorsanız isminizi girmeniz gereklidir. Pencerenin sağ alt köşesinde bulunan bayrak resmine tıkladığınız zaman dil penceresi açılır. Buradan programı kullanmak istediğiniz dili Türkçe dahil 45 ayrı dil arasından seçebilirsiniz. Bu seçim sonunda menüler ve size program boyunca

Oyunlarla Almanca Öğreniyorum



Öğreniyorum penceresinde 9 seçenekiniz var



Kelimenin telaffuzunu dinlerken, resmini görebilirsiniz

yardımcı olacak kapılanın konuştuğu dil de değişecektir. Isminizi girdikten sonra üç yoldan birini seçme durumunda kahyorsunuz. Bunlar Öğreniyorum, Oyunlar ve Kayıt. Öğreniyorum başlığı altında 9 seçenekiniz daha bulunuyor. Bunlar Kelime A-B-C, Renkler, Çoğuclar, Meslekler, Çalışmalar, Konumlar ve Yerler. Bunnardan her biri içerisinde fotoğraf filmleri bulunuyor. Bu filmlerden bir resim seçtiğiniz zaman resim ekranı kaplayacak ve resimde anlatılan kelime telaffuz edilecektir.

Eğer hoparlör simgesine bir kere tıklarsanız bir bayan, ardından bir kere daha tıklayacak olursanız bir erkek o kelimeyi size okuyor.

Oyunlar penceresinde üç ayrı oyun ve her oyun için üç zorluk derecesi olmak üzere toplam 9 seçenekiniz var. Kartı Bulun isimli oyunda 12 resim arasından söyleneni bulmanız isteniyor. Çiftleri Eşleştirin oyundan ise resimleri ve sözcükleri ve isimleri birbirleri ile eşleştirmeniz gereklidir. Zamanla Yarışın oyundan da ise bir daka içinde kaç kelime hatırladığınızı öğrenebilirsiniz. Bu oyunlarda kazandığınız puanların toplamı puan penceresinde toplanacak. Eğer aldığınız puanlar yeterli olursa bronz, gümüş veya altın sertifikalardan birini yazıcı-



Sertifika bastırmak için yeterli puanı toplaymanız lazım

dan bastırabilirsiniz. Kayıt ekranında seçiminizi yapınktan sonra, o resim üzerine sesinizi kaydedebilir ve daha sonra bunu sinema başlığı altında seyrededebilir ve kelimenin orijinal telaffuzu ile karşılaştırılabilirsiniz.

Birden fazla kullanıcıyı destekleyen bu yazılıma kaydınızı yaptığınız andan itibaren isminiz Öğrenci Listesine (Student Records) ekleniyor. Burada isminizle beraber kayıt tarihi, aldığınız toplam puanlar vs. tutuluyor.

Gerekli donanım : Windows için; VGA ekran kartı (256 renk destekli), ses kartı, 486 işlemci veya üstü, 8 MB Ram, CD-Rom sürücü, Mikrofon (isteğe bağlı).

Apple Macintosh için; Renkli Macintosh, 68030 işlemci veya üstü, 8 MB Ram, CD-Rom sürücü, Mikrofon (isteğe bağlı).

K.T.

Bilgi için: Raks New Media

Tel: (212) 273 27 91

Fiyatı: 35 \$

Hikaye dünyasında yolculuk

İngilizce'yi görerek, duyarak ve katılarak, etkileşimli bir ortamda öğrenmenin ne kadar kolay ve eğlenceli olabildiğini siz de göreceksiniz.

Raks tarafından piyasaya sürülen Story World 1 yine bir EuroTalk ürünü. Asıl Öğrenme sürecinin oyunlarla ve bulmacalarla başladığını savunan EuroTalk çocukların eğlendirirken bir şeyler öğretmeyi neredeyse kendisine ilke olarak atanmış. Kaliforniya Üniversitesinde 1990'lı yılların başlarında yapılan araştırmaya göre, eğlence ve gülmenin belleği esaslı bir biçimde geliştirdiği sonucuna varılmıştır. Bulmacalar, oyuncular ve öyküler size bu olanağı sağlamaktır. Programa ayıracığınız çok kısa bir süre bile anımsamanıza çok yardımcı olacaktır. Ezberlemeyecek, öğreneceksiniz. EuroTalk kendi alanında yaptığı başarılı araştırmalar sonucu bir çok ödül kazanmıştır. Bunlardan bazıları Altın ve Avrupa Bima ödülleri ile dünyanın 30 ülkesinde satış yaptıkları için aldığı Kraliyet Dışsatın Başarı Ödüllüdür.

Çalışmak eğlencelidir,...

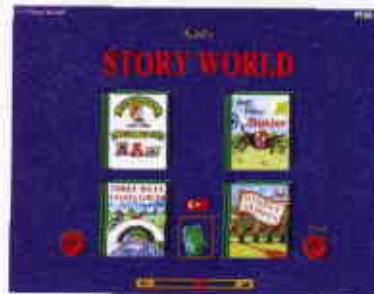
CD-Rom' u çalıştırığınız zaman size program boyunca yardımcı olacak Sevimli Ejderha tarafından karşılaşuyorsunuz. İngilizce yapılan tanıma merasiminden sonra NEW düğmesine tıklayarak ejderhanın konuştuğu dili değiştirebileceğiniz pencereye ulaşabilirsiniz. Burada Türkçe dahil 18 dil seçenekiniz var. Programa başlamak için ilk olarak isim girmeniz veya listeden kendi isminizi seçmeniz gereklidir. Ana menüye uylastığınız zaman 5 seçenekiniz olduğunu göreceksiniz. Stories and Games, Record Your

Story, Listen to the CD, For Teachers and Parents ve Catalogue

and Demonstration. Catalogue and Demonstration bölümünde EuroTalk firmasının diğer programlarını görebilir ve bir bölümün-demounu kullanabilirsiniz.



Humpty Dumpty bayağı lezzetli görünüyor

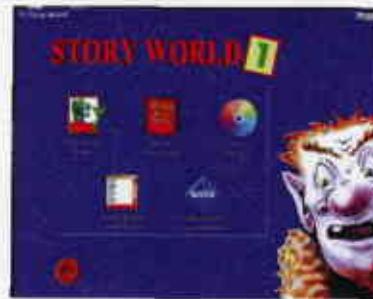


CD-Rom içerisinde dört hikaye bulunuyor

dilocks and the Three Bears, Incy Wincy Spider, Three Billy Goats Gruff ve Humpty Dumpty. Goldilocks and the Three Bears adlı hikaye toplam 12 ekran görüntüsünden oluşuyor. Bu

rada hikayeyi sadece dinleme veya dinlerken okuma hakkına sahipsiniz. Ok düğmelerini tıklayarak istediğiniz sayfaya geçebilir veya geri dönebilirsiniz. Bu hikayeye ait üç farklı oyun var. Colouring Game oyununda ayıyi boyamanız gereklidir. Kullandığınız her farklı renk size iki altın yıldız kazandıracaktır. Bu yıldızlar öğrenci listesinde tutulacak ve başarınız hesaplanacaktır. Color Quiz'de ise size söylenen rengi bulmanız isteniyor. Match the Pairs (Kartları eşle) ise hafızanızı sınamanız için uygun bir oyun.

Incy Wincy Spider ise dört ekran görüntüsünden oluşan kısa ve sevimli bir hikaye. Bu hikayeye ait yine üç farklı



Korkunç göründüğüne bakmayın. Altın kalplidir.

oyun var. Colouring Game'de ise yine resim boyamanız isteniyor. Bu oyundaki tek fark kullandığınız her farklı renk için tek altın yıldız kazanmanız. Spider Game'de ise size söylenen nesneleri tıklayarak arka plandaki resmi açmanız isteniyor. Matvh The Pairs ise ilk hikayedeki ile aynı.

Three Billy Goats Gruff hikayesi de toplam 12 ekran görüntüsünden oluşuyor. Burada

Find the Objekt oyununda size söylenen nesneyi resim üzerinde bulmanız isteniyor. The Size Game'de ise size söylenen büyülükteki nesneyi bulmanız isteniyor. Match the Pairs oyunu ise önceki hikayelerdeki ile aynı.

Humpty Dumpty isimli hikaye dört ekran görüntüsünde oluşuyor. Önce oyunlara ek olarak burada Put Humpty Dumpty Together isimli yeni bir oyun var. Bu oyunda ise Humpty Dumpty'i birleştirmeniz isteniyor.

Record Your Story penceresinde istediğiniz bir hikayeyi okurken sesini kaydedebilir ve orijinali ile kıyaslayabilirsiniz. For Teachers and Parents bölümünde kullanıcıların başarılarını öğrenci listesi üzerinde görebilir ve yazdırabilirsiniz. Listen to CD ise hikayelerde yapılan eylemleri resimlerle açıklıyor.

Mutlu son

Bir bütün olarak incelediğinde gözle batan hiç bir hata yok ve her şey uyum içinde. Kısacası faydalı bir eser.

Minimum sistem ihtiyacı: PC için 486 işlemci, 8 MB Ram, VGA ekran, şes kartı, CD-Rom Drive, hoparlör, mikrofon (isteğe bağlı), Windows 3.1/95 işletim sistemi.

Apple Macintosh için renkli Macintosh, 4 MB Ram, 256 renk ekran, mikrofon (isteğe bağlı) ve CD-Rom drive.

Humpty Dumpty

Bilgi İçin: Raks New Media

Tel: (212) 273 27 91

Fiyat: 29 \$

Multikid - Bilim

Çocuklar, gizem dolu bilim dünyasıyla ilgili meraklarını giderme fırsatı bulacak, laboratuvardaki aletleri tanıyacak, esrarengiz macera oyunlarıyla ilginç olaylara tanık olacaklar...

Multikid serisinin üçüncü ayağını oluşturan "Bilim" CD-Rom'unu sizler için inceledik. Çevremizi saran dünya ve onun içinde bulunduğu evren, sadece çocuklar değil ama hepimiz için esrarengiz olaylarla, sırlarla dolu değil midir? Hiç kuşkusuz bizim kafamızı kurcalayan şeylerin yanında çocukların merak ettikleri çok daha masumcadır. Örneğin bir uçağın nasıl uçtuğu, aletlerin nasıl çalıştığı gibi konular ufaklıkların ilgisini her zaman çekmemiş midir?

Multikid-Bilim CD-Rom'u başlıca iki bölüme ayrılmış: "Araştır ve Bul" ile "Bilim Parkı". Araştır ve Bul'u seçtiğimizde sevimli kahramanımız soluğu çok şırrın bir kitaplıkta alıyor. Burada başka bir ufaklığın başına gelenlerin öyküsünü bir yandan okurken, bir yandan da etkileşimli ortamda kitabın kahramanına yardım etmek zorunda kalıyor. Öykü boyunca el fenerinin pilini, bilgisayarın ve yazıcının işlevini, çektüğü slaytları nasıl izleyeceğini ve daha bir dolu nesnenin mekanizmasını çözüyor. Yine kitaplıktan ulaşılan

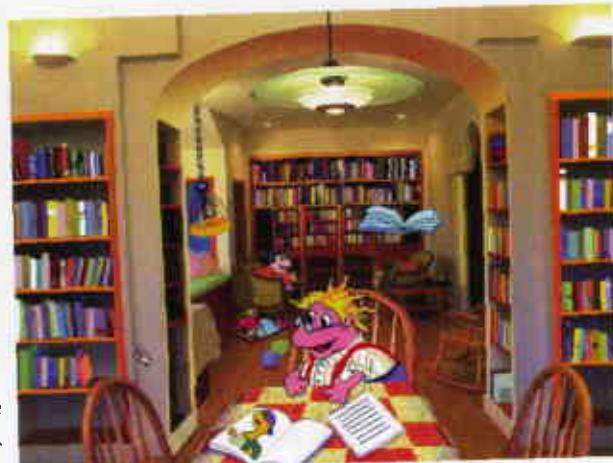
başka bir ekranın bir laboratuvara ise bütün bu aletler hakkında bilgi alabiliyor.

Bilim Parkı daha ziyyade, ileri teknolojide bir fabrikanın içini ya da bilimkurgumsu bir mekanı andırıyor ve CD-Rom'un gerçekten eğlenceli kısmını oluşturuyor. Park, elektrik-enerji ve matematik konularına ayrılmış. Elektrik-enerji başlığı altında elektrikli aletlerden tutun da, elektrik devrelerinin "yap-boz"larına dek birbirinden renkli ve eğlenceli ekranlar yer alıyor. Küçük dostlarımız, elektrikli aletlerle oynayabilir ya da elektronik devrelerin sırlarını çözebilirler.

Matematik bölümü

Matematiğe ayrılmış ekranlara gelindiğinde, genellikle küçükler için cansızıcı sayılan konulara, alışmadık derecede eğlenceli yaklaşımlarla karşılaşıyoruz. Sayılarla yapılan işlemlerin sonuçlarını bilmek suretiyle ilerleme hakkı kazanılan, kızmabırader benzeli bir oyuncu ya da pastacı dükkanında kesirleri öğrenmek gibi yenilikçi denemeler bu bölümү eşsiz kılmış.

Multikid serisindeki diğer CD-Rom uygulamalarında olduğu gibi "Bilim" CD'sinde de küçük kardeşimize ya da çocuklara Maçı isimli, "Şirin-



Böyle kitaplıkların olduğu bir ülkede olsaydık tekrar çocuk olmak istemez miydiniz?

ler" den fırlamışa benzeyen bir yaratık eşlik ediyor. Maviş'i kullanarak ekranlar yazdırabilen, müzik açılıp kapatabiliyor, istenen bölümler atlanabiliyor ya da Türkçe-İngilizce arasında geçiş yapılabiliyor. Evet, bu iki dil seçenekü Multikid serisinin tüm CD-Rom'larında karşımıza çıkan bir özellik. İngilizce konusunda duyarlı ebeveynler ya da ingilizceyi yeni öğrenen ama yaşça büyük çocukların bu özelliğe epey itibar edecekmiş gibi geliyor bize.

"Bilim" CD'si ile Edusoft'un başarılı çalışmaları devam ediyor. "Oyun ve Ben"deki aynı özeni ve dikkatli çalışmayı bu uygulamada da hissetmek mümkün. Bu CD-Rom, çocukların eğlendirken eğitme mantığını denemek isteyen ebeveynlere iyi bir başlangıç noktası teşkil ediyor.

Çağdaş Koçyigit



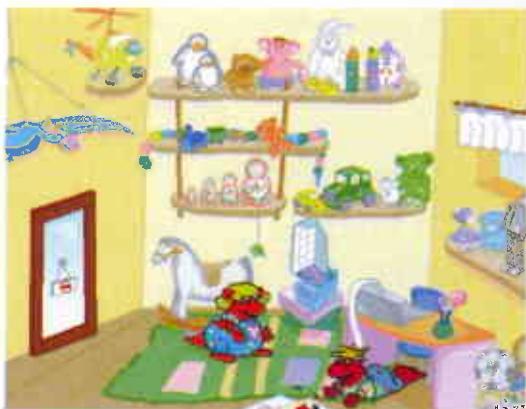
Çocuklar, Bilim Parkı'nda hem elektronik hem de sayılarla haşır neşir olacaklar.

Bilgi için: EMPA
Tel: (212) 599 30 50
Fiyatı: 43 \$

Multikid - Oyun ve Ben

Bir çocuk için oyuncakçı dükkanını ziyaret etmekten daha eğlenceli ne olabilir?

Multimedia'nın nimetleri konusunu, konuşup yazıp tüketeli uzun bir süre oldu. Hem de ellişimizi gerçek Multimedia PC'lerin üzerine koymadan çok önce bitirdik. Raflarda Chip ya da Level gibi dergiler yokken elimize geçen yabancı yayınlardan "edutainment" kavramının ne olduğunu öğrendik ilk.



Kahramanlarımız bölümler arasında gezerken şehrin sokaklarından geçiyorlar.

Tamamen Multimedia'nın özelliklerini kullanarak, eğlenirken öğrenmekteki anlamı. Dünyayı sarmış binlerce değişik CD-Romlara giptayla baktığımız dönemde yavaş yavaş geride kalıyor. Şaşırıcı bir biçimde ardi ardına piyasaya çıkan Türkçe içerikli Multimedia CD'leri sadece bilgisayarcılarda değil, kitapçı ve marketlerde görmeye de alışık bile. Bunların önemli bir kısmını çocuklara hitap eden uygulamalar oluşturuyor. Edusoft'un dünyaca ünlü Multikid Home serisi de bunlardan bir kaçı. Empa tarafından yerelleştirilerek piyasa sunulan serinin ikinci CD-Rom'u olan "Oyun ve Ben" sizler için inceledik.

Oyun ve Ben, 5-11 yaş grubu için hazırlanmış. CD'nin içeriği "Vücutumuz" ve "Sevgili Oyuncaklarım" isimli iki başlık altında toplanıyor. Birinci bölüm "Ne işe yarar?", "Yüz bilmeçleri", "Bir yüz yarat", "Komik yüz-

ler" gibi çok sayıda değişik ve birbirinden ilginç bölümden oluşuyor. Bu bölümleri gezip oynayarak, kimi zaman banyoda ne yapacağını şaşırılmış bir ufaklığa yardımcı olurken, kimi zaman da insan yüzündeki organların fonksiyonlarıyla ilgili hiç sıkıcı olmayan bilmeceler çözeceğiz. Bir başka ekranда yeni ve birbirinden komik yüzler yaratırken çocukların kendilerini Olimpus dağındaki tanrıların yerine koymağından şüphemiz yok.

Hem küçükler, hem de büyükler için

"Sevgili Oyuncaklarım", çocuklar kadar biz yetişkinlerin de ilgisini çekecek. Gerçekten de, CD'nin kutusunda yazdığı gibi "bir çocuk için oyuncakçı dükkanını ziyaret etmekten daha eğlenceli ne olabilir?" şeklinde düşünebilirsiniz ama aynı şeyin herkes için geçerli olduğunu, 26larındaki bu satırların yazarı, Akmerkez'e her gittiginde bizzat yaşamak suretiyle sabitlemiş durumda. Sadede gelirsek, bu bölümün de "Birleştirme ve Bağlama", "Uzunluk ve Boylar", "Yaşam Tarzları" şeklinde alt başlıkları olduğunu söyleyebiliriz. Çocuklar, bu bölümlerde kah kelimeleri ve resimleri eşlestirecek, kah içice geçmiş matruşka bebekleri nehirdeki taşların üzerinde boy sırasına sokacaklar. "Yaşam Tarzları" ise başlı başına bir derya doğrusu. Bu ekrandan gidebileceğiniz yerlerde günlük etkinlikleri ne zaman yapacığınızı pekiştirir, zaman ve saatler konusunda uzmanlaşabilir ve günlük hayat hakkında daha bir dolu şey öğrenebilirsiniz. Tabii bunları zaten biliyorsunuz ama unutmayın bu CD-Rom'u kendiniz için değil çocuğu-



Oyuncakçı dükkanı, çocukların kadar büyüklerin de favori mekanı.

nuz ya da küçük kardeşiniz için alاcaksınız. El kitabını ise güzelce okuyup öğrenmek zorunda kalacak olan yine sizsiniz çünkü Multikid serisi herne kadar kolay kullanımlı olsa da evin küçüklerine bilgisayarın karşısında rehberlik etmek durumunda kalabilirsiniz.

"Oyun ve Ben"in grafik tasarımını oldukça başarılı. Pastel tonlar kullanılmış ve ekranındaki karakterler oldukça temiz çizilmiş. Görsel olarak başarısını sadeliğinden alan programda, karakterlerin hareketleri de alışık olmadığımız kadar düzgün. "Macromedia Director" programının hakkı verilmiş doğrusu.

Ses konusunda da iyi çalışmışlar. Türkçesi düzgün, vurguları yerinde. En güzelde, yerli dublajlarda genellikle sınırlarımızı bozan bir ses tonuyla konuşan ve hitap ettikleri孩童lardan binlerce kat aptal yetişkinler tarafından yapılan seslendirmelerden bu CD'de eser olmaması. Empa'yı özenli çalışmasından ötürü kutlamak gereklidir.

Çağdaş Kocogit

Bilgi için: EMPA
Tel: (212) 599 30 50
Fiyatı: 43 \$

ÖYS SINAVLARI

Öğrenci seçme sınavı henüz bitti ama Öğrenci Yerleştirme Sınavı'na da çok az bir zaman kaldı. Hazır misiniz?

Okul, dersane, kitap gibi klasik eğitim ortamlarının dışında da çalışmayı hiç düşündünüz mü?

Mart aylarının son günlerinde BİLDEN, ÖYS Sınavları adlı yeni bir CD-ROM çıkardı. Şimdi ana hatları ile bu ürünü inceleyelim.

Program iki ana işlevi içeriyor.

1-Test Uygulamak,

2-Uygulanan Testleri

Değerlendirmek.

Bu CD-ROM'da son on yılın (1988-1997) ÖYS sorularını bulacaksınız. Sorular, soru bankaları altında toplandırmıştır. Her yıl için ayrı ayrı Türkçe,

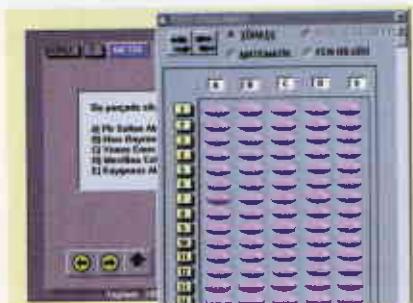
ğınızı belirtebilirsiniz. Testi alın ve uygulamaya başlayın. Uygulama sırasında dilediğiniz an yanıt kartınızı çağırıp verdığınız yanıtları izleyebilirsiniz. Soruları sıra ile yanıtlamak zorunda da değilsiniz. Sayfalar içinde serbestçe dolaşabilir, yanıt kartında soru numarasına basarak soruya hızla ulaşabilirsiniz.

Test bitince değerlendirmeye geçeceksiniz. Bu bölümde size doğru, yanlış yanıtladığınız, boş bıraktığınız soru sayısı, Yüzde puanınız bildirilecektir.

Değerlendirmeden sonra teste yeniden gidip verdığınız yanıtları kontrol edebilirsiniz. Bu anda yalnız sizin verdığınız yanıtı değil doğru yanıtı da göreceksiniz. Yanıt kartını çağırırsanız tüm sorulara verdığınız yanıtları ve doğru cevapları birlikte görebilirsiniz. Boş bıraktığınız yada yanlış yanıtladığınız sorulara hızla ulaşabilirsiniz. Soru ekranında bir düğme ile doğrudan doğruya bulunduğuuz sorunun çözüm ekranına geçebilirsiniz. Sorunun ayrıntılı çözümünü inceleyip geriye, yani soru sayfasına dönebilirsiniz.

Genel test

Test menüsünden Genel testi seçtiğinizde size hangi sınav türünü seç-



Soruğu cevapladığınızda uygun seçeneği işaretlemeniz gerekiyor.

mek istediğiniz soruluyor. Türkçe-Matematik, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler türlerinden birini seçiyorsunuz. Bu andan itibaren bir dakika kadar beklemek durumundasınız. Zira bilgisayar on yıllık veri bankasından soru harmanlamakla meşgul olacaktır. Seçtiğiniz sınav türüne göre soru bankalarından gelişmiş güzel derlenen sorular hazırlanınca test kendiliğinden başlayacaktır. Uygulamanın bundan sonrası mantığı aynıdır. Ancak değerlendirme bölümü 1997 yılının katsayıları kullanılarak ÖYS sınavından alacağınız puan hesaplanmaktadır. Ancak değerler parametrikdir. Dilediğiniz yılın katsayıları ile değiştirebilirsiniz.

Aynı değerlendirme bölümune ana menüden de girebilirsiniz. Amacı kağıtta uyguladığınız testleri değerlendirmektir. Burada puan alanlarını boş bulacaksınız. Test türünüzü ve puan alanlarını doldurarak ÖYS puanınızı hesaplayabilirisiniz.

Unutmayın ÖYS de her yıl önceki yıllarda sorulara benzer sorular çıkmaktadır. Bu yılda öyle olacak.....

Yazılımı kullanabilmek için minimum sistem ihtiyacı; 486 işlemci, 8 MB Ram, 10 MB HDD alanı, 16 Bit ses kartı, CD-ROM sürücü, Windows 95 işletim sistemi.

Bilgi için:
Bilden Bilgisayar
Tel: (212) 230 51 82
Fiyat: 25 \$ + KDV



Genel Test bölümünde tipik bir ÖYS sınavına katılyorsunuz.

Matematik, Sosyal Bilimler, Fen Bilgisi bankaları mevcuttur. Toplam yaklaşık 2700 soru bulunmaktadır. Test menüsünden dilediğiniz bir banka seçerek işe başlayın. Mesela 1997 yılı Türkçe sınavı gibi. Tüm soruları yanıtlamak zorunda değilisiniz. Sınavın başlangıcında kaç soru çözmek isted-

ÖYS PUANI HESAPLAMALARI

FEN BİLİMLERİ		
TÜRKÇE	1.00	0
MATEMATİK	1.00	0
FEN BİLİMLERİ	1.00	0
ÖSS SAYISI	3.00	0
ÖSS DEĞERİ	0.00	0
YAZAN PUAN	219.77	219.77
FEN BİLİMLERİ PUANI	219.77	219.77



Puan hesaplamaları 1997 katsayılarına göre yapılmıyor.

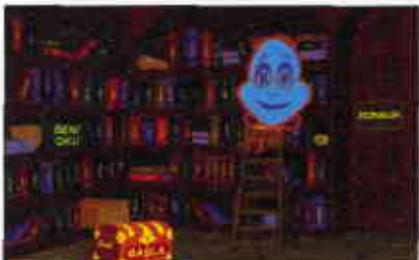


Test sonunda genel bir değerlendirme sunuluyor.

Kral Çiplak!!!

Artık masalar tek boyutlu olmaktan çıktı. İlerleyen bilgisayar teknolojisi sayesinde masalar elektronik ortama aktarıldı. Bu sayede sadece masal dinlemek yerine, hikayenin bir parçası oluyor ve hatta yönlendirebiliyorsunuz da.

Bibliotech serisine alt bir ürün olan Kral'ın Yeni Giysileri Ren Bilgisayar tarafından Türkçe'ye çevrilmiş ve piyasaya sürülmüş. Hans Christian Anderson'ın orijinal hikayesine sadık kalınarak hazırlanmış olmasına rağmen kullanım esnasında çocukların ilgisini çeken eklemeler de yapılmış. Kurulumu çok rahat olan bu yazılım 6 yaş ve üzerine hitap ediyor. Programın açılış ekranında kral ve atı (?) ile tanıştıktan sonra ana menüye geçiyorsunuz. Burada



Miranda söyle bana, benden yakışıklı var mı dünyada

size hikaye boyunca yardımcı olacak Miranda (ayna) tarafından karşılaşıyorsunuz. Program hakkında kısa bir açıklama aldıktan sonra seçiminiz yapıp hikayeye başlayabilirsiniz. "Başla" seçeneğine tıklayarak oyunlu hikayeye, "Bana Oku" seçeneğine tıklayarak sadece dinleyeceğiniz hikayeye başlayabilirsiniz. Seçenekler ekranından ise hikayeye istediğiniz sayfadan başlayabilirsiniz. Burada 13 resim içerisinde



Unutmayın! sadece aptallar göremez

istedığınızı seçebilir ve emin olmak için ön izlemeden yararlanabilirsiniz.

Bana bir masal anlat bilgisayar...

Hikayeye "Bana Oku" seçeneğiyle başlayacak olursanız Miranda size her ekran görüntüsüne ait metni okuyacak ve tüm animasyonlar kendiliğinden gerçekleşecek. Bu durumda size sadece izlemek kalmıyor. Başla seçeneğine tıklarsanız oyunu hikayeye başlarsınız. Bu seçeneğin diğerinden tek farkı arka planda bulunan hareketli nesneleri tıklayarak animasyonları kendiniz çalıştırmanız. Yazılım içerisinde programlama (seslendirmeler) ve yazım hataları olsa da çocukların ilgisini çeken bir yazılım.

K.T.

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



Profesör ile konuşun ve araçlarınızı tanının

Her an her şey olabilir, dikkatli olun!

Oyun başlangıcında Briefing Room'dan envanter çantası alırsınız. Bu çanta içerisinde tüm oyun boyunca size yardımcı olacak araçlar bulunuyor. Tabii bunların hepsi hem verilmiyor bir bölümünü de sizin toplamanız gerekiyor. Bunlar arasında çok amaçlı gözlük, V5 dokunma tozu, bomba imha seti, kilit açma seti, tabanca, çok amaçlı kulaklık, mikrofon sayılabilir. Ama bunlar haricinde bilim adamlarının sizin için geliştirdikleri işinlama cihazı (Önceden kodlanmış adres listesinde herhangi bir yere gitmenizi sağlar), ileri düzey frekans modülörlü telekom (tony) işinizi kolaylaştırırlar. Envanter Çantasına ulaşmak için herhangi bir yerdeyken Space tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Envanter (Training Room) Odasında tüm cihazlar ve işleyişleri hakkında geniş bilgi alabilirsiniz. Ayrıca Envanter Odasında maketler üzerinde silahlarınız deneyerek atış talimi yapabilirsiniz.

Oyun esnasında Enter tuşuna bastığınız zaman özellikler menüsü açılacaktır. Burada oyun ile ilgili müzik, zorluk seviyesi gibi ayarları yapabilirsiniz. Geçtiğiniz herhangi bir bölüme geri dönebilir, skor tablosunu inceleyebilir, listede bulunan eski bir oyuna geri dönebilir ve oyundan çıkışabilirsiniz. Şansa ihtiyacınız olacak. İyi Şanslar!!!

K.T.

Casus, Süper Casus

"Nova" çok tehlikeli bir silahlı. Şirket "Nova" yi imha etmek zorundaydı. Eski ortağınız Kane kötü tarafa geçti ve şirketin planlarını suya düşürdü. Şimdi "Nova" ya sahip ve sizin onu durdurmanızı istiyor.

Maceranın derinlerine inen Süper Casus I Ren Bilgisayar tarafından piyasaya sürülmüş. Tamamı İngilizce olan oyunun açılış ekranında isminizi girdikten sonra Briefing Room içerisinde oyuna başlayabilirsiniz. Artık sizde macera dolu olayların içindesiniz. Olayların gelişimine göre bazen bir striptiz kulübünde striptizci ile dalyoga girecek bazen de sakin bir parkta gazete okuyacaksınız. Heyecanın doruklarında dolaşmaya hazır misiniz?

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 55 65
Fiyat: 36 \$

Saitek Game-Pad

Daha Rahat Ve Zevkli Oyunlar
Sizi Bekliyor.

PÜzerinde bol oyun çeşidi vardır, hemen herkesin zevki-ne uygun bir şeyle bulmak mümkün denebilir. Ne var ki iş oyun oynamaya yöntemlerine gelince durum biraz farklıdır, değişik tipte oyular için başka başka kontrol cihazları kullanmak gerekebilir. Mesela Arcade ve Action türü oynlarda klavye kullanmak elleri ağırlatabilir, ayrıca değişik yerlerde bulunan tuşlara hakim olmak zor olacağından, zaman oyunundan zevk almaktan çok tuşlara alışmakla geçer. Genelde bu durumun en çok



hisstedildiği anlar PC üzerine uyarlanmış konsol oyunlarını oynarken yaşıyan. Bu tarz oyular Game Pad düşünülerek hazırlanlığından tuşların klavye üzerindeki dağılımı genelde oldukça kullanışsızdır ve en iyi sonuçlar yine bir Game Pad ile alınabilir. Saitek yapımı X6-32M modeli Game Pad, ergonomik yapısı ile ele rahatça oturuyor ve uzun süreli oynlarda bile insanı yormuyor. Üzerinde bulunan kontrol düğmeleri sayesinde ihtiyaç duyulmayan Button'ları iptal edebilmek de mümkün. Eğer Mortal Kombat oynarken yeterince performans alamamaktan şikayetçi iseniz, belki de bu cihaz işinizi kolaylaştırabilir.

Bilgi için:
Bağlantı Bilgisayar
Tel: (216) 336 12 39
Fiyatı: 13.5\$

CyberGunner Joystick

Uçuşlarınız Artık Daha Zevkli.

Uçuş simülasyonları ve araba yarışları hassas kontrol cihazları gerektiren oyulardır. Ne var ki çok detaylı tasarlanmış karmaşık analog Joystick'ler hem kullanılması emek isteyen, hem de oldukça pahalı olan cihazlar olabiliyor. Üstelik bu cihazları genelde simülasyonlar dışında, mesela Arcade oynlarda kullanmak pek mümkün olmuyor. Bu yüzden fazla pahalı ve karmaşık bir cihaz edinmek istemeyenlere A4 Tech firması yapımı olan CyberGunner modeli Joystick öneriyoruz. Bu model ele rahatça oturacak ve oyun esnasında sizi yormayacak bir yapıda tasarlanmıştır, altında bulunan dört adet vantuz ile düzgün bir yüzeye sıkıca tutunabiliyor ve bu da diğer elinizin serbest kalmasını sağlıyor. Üzerinde dört adet ateş düşmesine ek olarak bir de Hat Switch tabir edilen ve çeşitli roller üstlenebilen mini yön tuşu mevcut, bu sayede ciddi uçuş simülasyonlarını da oynamak mümkün oluyor. Aşağıda bulunan düğme yardımıyla analog



moddan dijital moda geçmek son derece kolay, bu da Action türü oyuları da aynı Joystick ile oynamaya imkanı sunuyor. Kisacısı fazla para harcamadan her iki görevi de üstlenebilecek bir Joystick arayanları tatmin edebilir sanıyorum.

Bilgi için:
Multimedia
Tel: (212) 212 98 50
Fiyatı: 16\$

QuickShot StratoWarrior

Tam PC Pilotlarının
Düşlediği Cihaz.

Ağır, sağlam ve ergonomik. Bu sözler StratoWarrior'u tanımlamak için kullanılabilen sözler, ancak bu durum fazla şartsız olmasa gerek, çünkü QuickShot firması uzun yillardan beri Joystick ve benzeri aksesuarlar üretiyor, üstelik ürünlerin kalitesi gün geçtikçe de gözle görülür bir biçimde artıyor. Ni-



tekim Strato için de aynı şeyleri söylemek mümkün, öncelikle bu Joystick tamamen analog olarak tasarlanmış ve hedef müşteri kitlesi hesaplı fakat sağlam bir ürün arayan simülasyon severler olarak belirlenmiş. Ana gövde tamamen metalden üretilmiş, son derece sağlam ve bir o kadar da ağır. Bu sağlamlık sayesinde en ağır şartlarda bile uzun ömürlü olması garanti lenmiştir. Ağır olması ise cihazın altında bulunan dört adet pabuç üzerinde masaya sağlam bir şekilde oturmasına imkan tanıyor. Hassasiyet açısından en zor beğenen kullanıcıları bile memnun edebilecek kadar iyi olan cihaz, üzerinde bulunan hız ayar düşmesine ek olarak bir adet gaz pedali ile beraber geliyor. Bu pedal oyunda ki hız kontrolüne kademedi olarak ayaktan kumanda edebilmenize imkan tanıyor. Genel olarak ele alındığında kalite ve işçilik olarak kusur bulmak zor, uzun ömürlü bir analog Joystick edinmek isteyenler için iyi bir seçenek olabilir.

Bilgi için:
Multimedya
Tel: (212) 212 98 50
Fiyatı: 21\$

Sega Infra-Pad

Kablo Derdinden Uzak Ve Rahat Bir Oyun İmkani.

Geçen sayıda Sony Playstation için kullanılmak üzere tasarlanmış oldukça kullanışlı bir uzaktan kumandalı Game Pad tanıtmıştık. Hemen ardından Sega için tasarlanmış benzer bir cihaz da elimize geçti, Sega firmasının kendi ürünü olan Infrared Control Pad, tipki televizyonlarınızın uzaktan kumandalarına benzer bir sistemle işliyor ve kullanımı laserle çalışan cihazlar gibi herhangi bir tehlike taşımıyor. Ürünün kutusundan üç parça malzeme çıkıyor, bunlardan ilki Saturn'ün ön tarafındaki Game Pad portlarına oturacak şekilde hazırlanmış olan kıızılıtesi sinyal alıcı, bu parça gücünü doğrudan konsoldan çekiyor. Diğer parçalar ise iki adet infrared Game Pad, bunların her biri çalışmak için iki adet AA tipi kalem pile ihtiyaç duyuyor, pil sarfiyatı ise nispeten düşük sayılabilir, tabii bütün gün konsolun başından kalkmıyorsanız o zaman durum biraz değişir. Bu setin iki büyük faydası var, ilki kablo karmaşasını ortadan kaldırması ve rahat bir oyun imkanı tanımı, ikincisi ise çift Pad olarak satılıyor olması, eğer ikinci bir Pad almayı zaten planlıyorsanız bu ürün size bir taşla fazla kuş vurmak imkanı tanıyor.



Bilgi için:
Aral İthalat Ltd.
Tel: (212) 659 26 73
Fiyatı: 75 \$

Virtuality VRD

Sanal Dünya İle Ciddi Biçimde İlgilenenler İçin Birebir.

Sanal dünya nedense pek çok insanın ilgisini gerçek dünyadan daha fazla çekiyor. Modern zamanların en büyük hastalıklarından biri de gerçek dünyadan uzaklaşma çabası, böylece insanlar sorunlarından tamamen kurtulabileceklerini sanıyorlar. Kısaca sanal cihazlar yeni çağın intihar yöntemlerinden biri olarak tarihte yerlerini alıyorlar, tabii bunları kullanarak madden değil

tulması gereken başlıca kural, fiyatların cihazın büyüklüğü ve performansı ile genellikle doğru orantılı olduğunu. Sonuçta VRD için de benzer bir durum söz konusu, yani kask biçiminde tasarlanmış olan ve içeriği iki adet mini ekran sayesinde her göze bir imaj göstererek 3D bir görüntü yaratın cihaz, benzerlerine nazaran daha detaylı bir yapıya ve gelişmiş teknolojiye sahip. Tabii bunun bir de bedeli var, her ne kadar firması bu cihazın benzerlerinden daha ucuz olduğunu beyan etse de, alt düzey kullanıcılar için 1240 dolarlık fiyat oldukça ağır gelecektir. Tabii eğer profesyonel mü-



ama bir süre içinde ruhsal açıdan ölüyorsunuz. Çünkü bilgisayarların sunduğu sanal ortamlar gerçek hayat kadar acımasız değil, ama bu oraya bağımlı olmanız ve gerçek hayatı olan bağıınızı koparak çeşitli ruhsal bozuklıklar

geliştirmenize sebep olabiliyor. Bu ve benzeri olumsuzluklara rağmen unutulması gereken bir şey var, diğer her teknoloji gibi bu da doğru kullanıldığında son derece faydalı olabiliyor. Burada tanıttığımız VRD sanal kask, sanal dünya teknolojisinin evlerinize kadar giren örneklerinden sadece biri, bu türden pek çok farklı fiyata ve farklı işlevle sahip ürün piyasada mevcut. Ne var ki pekçoğunun fiyatları sıradan kullanıcıları ürkütecek kadar yüksek, nispeten ucuz olanları ise vaadedilen sihirli dünyayı yaratmayı başaramayacak kadar düşük teknolojilerin ürünler. Bu yüzden 3D görüntüler yarattığını iddia eden bir ekipmana yatırım yaparken akılda tu-

hendislik uygulamaları ve benzeri para getiren konularla geleceğin teknolojilerine yatırım yapan bir kullanıcı iseniz, o vakit bu ve benzeri zaman içinde kendini amortı etmesi mümkün gelişmelere yatırım yapmak vizyonunuzun doğal bir parçası olacaktır. VRD kask türünün oldukça iyi bir örneği, kafa hareketlerine olan duyarlılığı ve hafif yapısıyla kendini ön plana çıkarmayı başarıyor. Tek şikayetiniz diğerlerinde de rastlanan kablo bolluğu ve karmaşası olacaktır, fakat maalesef bu sorun PC ile ilgili her konuda yaşanıyor, yani bu cihaza mahsus bir durum değil.

Bilgi için:
Onitron
Tel: (212) 220 37 99
Fiyatı: 1240\$
(TV Converter Dahil)



QUAKE

Demek isteyince oluyormuş!



Adi Quake. Kim veya ne olduğunu mu? Bu o kadar da önemli değil. Zaten hakkında bildiğimiz tek şey o delinin en büyük amacının kendi içadı olan Slipgate ismlili aleti kullanarak, mutasyona uğrattığı ölülerden kurulu birliklerini üslereimize sokmak olduğu. Askerlerinin daha sonraki hedefi ise katletmek, çalmak ve gereklirse insanları kaçrmak.

Counterstrike operasyonu şu andan itibaren başlamış durumda. Öyle görünüyor ki siz de bizi kurtaracak kabiliyete sahip tek insansınız. Yapmanız gerekeni söylememeye gerek yoktur herhalde. Şeytanın bu karanlık hizmetçisini, onun askerleri önce bizim birliklerimizi, daha sonra da hayatı kalmayı bir şekilde başarabilmiş diğer tüm insanları yok etmeden haklamalısınız. Önünüzde iki seçenek var. Kahraman olarak üsse geri dönmek veya sonsuzluğun içinde bir yererde kaybolmak sizin elinizde.

"Quake'in Sega sürümünü hazırlamamız olanaksız". Evet, bu sözler aynı oyunun PC versiyonu daha tazeyken ve satış rekorları kırarken ID Software programcılarının kullandığı sözlerin aynısı. Onların bu önyargısı Sega'nın yaklaşık 2 sene boyunca bu muhteşem oyundan mahrum kalmasının tek sebebi oldu. Nihayet üstün çabası sayesinde Duke Nukem 3D'yi konsolda oynamamızı sağlayan Lobotomy Software bu işe de elini attı ve böylece geç de olsa başarılı bir çalışma ortaya çıktı.

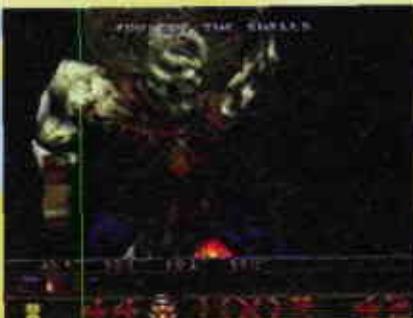
Quake, 4 Episod'a serpiştirilmiş 28 bölüm içeriyor. İlk Episod'daki amacılarınız yapımcılar tarafından yanık Orc etinin ve barutun hoş kokusu ile tanışmak için yapılmış bir alıştırma olarak özetlenmiştir. Orjinal versiyonda yer alan gizli görevler kaldırılarak onların yerine eskilerinden daha iyi tasarlanmış 4 yeni Sega bölümü eklenmiştir. Her Episod'da bir gizli bölüm yer alıyor. Bunları da ilave ettigimizde bölüm sayısı 32'yi buluyor.

Oyun sırasında 8 ayrı tipte silaha sahip olmanız mümkün. Bunların arasında av tüfekleri, el bombası ve roket atalar gibi sıradan olanlarının dışında balta ve çivi atalar oyunun kendine özgü silahlarını oluşturuyor.

Değişiklikler...

Bu kez değişiklikler listemde sizi biri iyi biri kötü iki haber bekliyor. Önce kötü olanından başlayalım. Oyun Network desteği içermiyor. Zaten bu da olabilecek en büyük eksikliklerden biri. İyi haber ise oyuna eklenmiş yenil ışıklandırma efektleri. Quake'in poligonel yapıdaki grafikleri oldukça etkileyici bir görünüme sahip. Ancak yine de onların Duke 3D'deki kadar hızlı olduğu söylenemez.

Oyunda farklı güç ve görünümü sahip 15 yaratık tipi var. En çok dikkat



etmeniz gerekenlerden biri her bölümde sayısız yerde karşınıza çıkacak gizli bölmeleri kaçırılmamaya özen göstermek ve oralarda bulunan çeşitli cephe, zırh, ilk yardım çantası ve Biosult gibi ivir zıvırları bulmak.

Müzikler PC versiyonıyla en ufak bir farklılık göstermiyor. CD kalitesindeki parçalar Nine Inch Nails adlı grup tarafından hazırlanmış. Ses efektleri muhteşem bir atmosfer hazırlıyor. Müzikler tahmin edilen düzeyde korukturucu bir etki yaratmasa da en azından kendinizi bir saniyeliğine bile rahat hissedemeyeceğinizden emin olun. Karanlığın içinde bir yererde sizin bekleyen yaratıkların böğürmeleri, hemen her köşe başında karşınıza çıkarak sizin usandırıracak düşmanlarınızın homurtuları ve en güzellerinden biri de onların suratlarına civilleri yapıştırırken çıkardıkları çığlıklar kololarınızın evi yeterince titretmesine yol açacaktır.

Quake bir kaç günde bitirilebilecek kadar kolay bir oyun değil. En düşük zorluk seviyesi bile sizin epey oyalayacaktır. Bu arada oyunun 15 yaş altı çocukların için fazla şiddet içerdiginden

sakıncalı bulunduğu da belirtmiş olalım.

Kararsızım

Yazının dibini bulduk ama ben hala oyunun bu kadar büyük bir gecikmeyle konsola aktarımının çok sevinilecek bir haber olup olmadığı konusunda kesin bir karara varamadım. Yine de gerçek bir Quake tutkunu için "Ben bu oyunu PC'de defalarca bitirdim" demek almamak için yeterli bir mazeret olamaz. Bir yerden bir şekilde temin etmeniz ve oyunun karanlık atmosferinde çırın düşmanlarınızla beraber bir kaç saat geçirmeniz şiddetle tavsiye edilir. Tabi çoklu oyuncu desteginin olmayıını umursamıyorumsanız.

Ozan Ali DÖNMEZ

SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

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

LEVEL KARNESİ

ACTION

ARAL İTRALAT LTD.

Tel: (212) 659 26 75

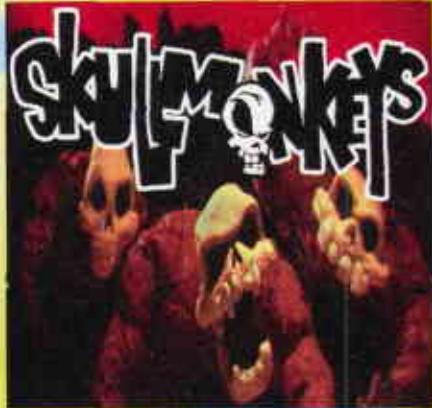
Sega Saturn

Fiyat: 85 \$ (KDV dahil)





Çamur Adamin Maceraları



Eh başlık biraz garip oldu tabii ama bir o kadar da ger çek sayılır, söylesenize hiç Neverhood oynadınız mı? Hayır mı? İlginç bir Adventure, ama en dikkat çekici yanı tüm modellerin renkli kilden hazırlanmış olmasıydı, tabii bu malzeme sayesinde ilginç animasyonlar da ortaya çıkıyor. Skullmonkeys bildiğimiz platform tarzında bir oyun, ancak çamur adamlar temasını ve başrol oyuncularını Neverhood'dan alıyor. Konuya gelince, uzayın derinlerinde bir yererde Idznak adında kilden bir gezegen vardır. Bu gezegenin sakinleri Skullmonkey denen basit insan benzeri yaratıklardır. Bunlar günlerini herhangi bir insanımsı yaratık gibi geçirirler, faydasız aletlerle zaman öldürür, sebepsiz yere birbirlerine vurur ve bolca gürültü ederler. Bir gün her şey alışılmış lüzumsuz temposunda sürerken, gezegenlerine gökten beklenmedik bir misafir düşer. Klogg ismindeki bu kötü ve cani ruhlu misafir kendini onlardan biri gibi gösterip onların lideri olduğunu söyler. Hepsini biraraya toplayan Klogg dev bir metal canavar yapmayı ve bununla yakınlarındaki Neverhood'a saldırmayı planlamaktadır. Böylece kardeşi olan Klaymen ile kozunu paylaşabilecektir. Ancak içlerinden bir tanesi biraz daha akıllıdır ve olup bitenler hakkında Klaymen'i uyarması için tuhaf uçan bir makine gönderir. Makine Klaymen'i bulur ve onu doğrudan Idznak gezegenine uçurur.

Bundan sonra

Klaymen tek başına ilerleyip Klogg ve onun savaş makinesini yoketmek zorundadır.

Hoplayın, Ziplayın

Skullmonkeys alışılmış platform oyunlarına güzel bir örnek, eğer bu tıpkı oyunları seviyorsanız tabii. Grafiklerin iyi olduğunu söyleyebiliriz, ancak daha da ilgi çekici yanları tamamen kilden yapılmış olmaları, animasyonlar ve objeler aslında iki boyutlu olmalarına rağmen, kıl modellere has bir hacime sahipler. Oyunda kahramanımız Klaymen rakiplerini tepelerine ziplayarak yokediyor, ancak bu şekil-



o n - dokuz bölüm mevcut, bu bölümlerin herbirisi üç ila altı arasında alt bölümden oluşuyor. Bazı noktalarda karşınıza oldukça güçlü Boss sınıfı düşmanlar çıkarır, bunları hesaba katmasak bile etrafta siz bayağı yorabilecek bir sürü farklı tipte yaratık mevcut. Bölüm içinde karşınıza Ma Bird denen ve olduğu yerde dikilen bazı kuşlar çıkarır, bunların tepesine bastığınızda yerinizi işaretlemiş oluyorsunuz ve eğer vurulursanız tekrar oradan başlıyorsunuz. Bir diğer nokta ise bölümle ri nasıl bitireceğinizle ilgili, her bölümün sonunda bulunan büyük ve gri kıl topunun içine atlayınca sonra ki bölümme işinlaniyorsunuz, ancak bazen karşınıza bir de kırmızı geçiş kapısı çıkabiliyor. Burada çok dikkatli olmanız gereklidir çünkü kırmızı kapılar sizin aynı seviyenin daha zor olanına götürüyorlar. Sonuçta genel olarak ele aldığımızda Skullmonkeys platform sevenleri uzun süre konsollarının başına bağlayabilecek bir oyun, ama platformlara fazla ilgi duymuyorsanız o zaman durum değişir tabii.

M. Berker Güngör

de başa çıkamayacağı pek çok düşmanı da olduğundan etraftaki silahları toplaması ve bazen hızlı bir şekilde kaçması gerekiyor. Bölümleri dolduran küçük kıl toplarından topladığınız her yüz tanesi size bir hak kazandırıyor. Doğrusu bu haklara ihtiyaç duyacağınız çoktan oldukça uzun bir oyun siz bekliyor. İki gizli otmak üzere

toplam



LEVEL KARNESİ	
PLATFORM	
ARAL İTHALAT LTD.	
Tel: (312) 659 86 75	
Firma: Dream Works Interactive	
SONY Playstation	
...	



GRAN TOURISMO

"Eski şovalyelerin kalkanlarından ve mızraklarından bu yana hiç bir insan yapımı alet, insanın egosunu otomobiller kadar tatmin edememiştir."

-Sör William Rootes, İngiliz otomobil fabrikatörü, 1958.

T abii 21. yüzyıla girdiğimiz şu günlerde herşey biraz değişmiş durumda. Egosunu sadece video oyunları ile tatmin edecek bütün bir jenerasyona karşı karışıyayız ve hiç kuşkusuz bu yazılı okuduğunuzda göre aslında sizinle karşı karşıyayız. Siz bir fenomensiniz... Neyse, bir süre için dışında bir yerlerde güzel kızlar olduğunu da unutup PlayStation'ımıza Gran Tourismo CD'mizi koyalım ve bakalım neler oluyor.

Zombilerin Gecesi

Açılsa bizi uzun ve inanılmaz güzellikte, tam ekran bir video karşılıyor. Bu soluk kesici sekansta her şey bilgisayarla üretilmiş. Tüm oyun makineleininde bu kadar güzel bilgisayar animasyonlarına sahip başka bir Intro bulma şansınız epey düşük. Hatta otomobil oyunları söz konusuyken imkansız. Intro'da, oyunda kullanaca-



ğınız arabaların neredeyse tamamı yer alıyor. Karşı konulmaz Toyota Supra bile. Böylece birazdan geçireceğiniz antisosyal saatler için iyice havaya giriyorsunuz. Dışarıdaki güzel kızlar ve gerçek arabalar böylece düşüncelerinizi terketmiş oluyor. Artık gerçek bir zombisiniz.

Oyunumuz iki ana bölüme ayrılmış. Quick Arcade isimli ilk bölümü seçerseniz elde edeceğiniz iki yeni opsiyondan bir tanesi Single Race. Burada seçebileceğiniz arabalar epey geniş bir spektrumda yer alıyor. Ortalama bir arabadan tutun da (Honda Civic, Mitsubishi Mirage), daha spor bir araba (Honda Integra Type R, Toyota MR2) ya da epey egzotik sayılabilecek diğerlerine (Honda NSX, Nissan Skyline GT-R) dek opsiyonlarınız hiç de az değil. Her bir arabanın ait olduğu bir sınıfı var. C, B ve A. Tabii ki A en iyi. Örnek vermek gerekirse Honda Civic SiRII 1.6 litrelik VTEC, ancak C grubuna girerken; Nissan Skyline GT-R Turbo bütün zerafetyle A grubunun asıl bir üyesi durumunda. Quick Arcade bölümünün adından da anlaşılan yapısı gereği olacak, ivme, Azami Sürat gibi kritik istatistikler verildiği halde daha spesifik veriler (beygircü, ağırlık, boyutlar) es geçilmiş durumda. Sizi sevindirecek bir başka güzellik de, arabalarınız için değişik renklerde boyaların bulunması. Bu renkler gerçek hayatındaki otomobil üreticilerinin

kullandıkları arasından seçilmiş. Üç tane de zorluk derecesi bulunuyor. Eh, benim size tavsiyem şu: Madem dışardaki bütün güzelliklerinden vazgeçip kendinizi TV'nin karşısına esir ettiniz; bari izdirabınızı çekilebilir kılan ve en zor derecede oynayın.

Tamamen Yalnızsınız

Single Race'e ek olarak bir de Time Trial olayımız var. Arabalardan istediğiniz birini alıp, istediğiniz bir parkuru üzerine koyuyor ve zamana karşı yarışıyorsunuz. Şunu bilmenizi isterim ki oyunun bu bölüm Single Race'e göre her ne kadar daha üstün olmasa da en az onun kadar zevkli. Sonuçta pistte, siz ve arabanızdan başka hiç kimse yok. Yalnızsınız. Tabii video oyunları oynamaya çığırınca devam ederseniz yaşamınızın geri kalanında da epey yalnız kalacağını hatırlatma gerek var mı, bilmem.

Albüme Adını Veren 45'lük

Oyunun ikinci ana bölümünün adı Gran Tourismo. Zaten, bu oyunu bu kadar iyi yapan her şey burada toplanmış. Akıl almayacak kadar fazla sayıda otomobili bu bölümde toplayabilir, Upgrade edebilir ve yanştıracılarınız, 140 (yazıyla: yüz kırk)tan fazla araç emirlerinizi bekliyor. Coğunu Quick





Arcade modunda bulamayacağınız hız şeytanlarının arasında Nissan 240SX SE, son model Honda Accord, özel yapım Corvette, Honda Civic Type R ve Castrol Toyota Supra gibileri bulunuyor. Oyunla belli bir parayla başladığınızı bilmem söylemeye gerek var mı? Herhangi bir otomobil üreticisinden 50.000.000 yen gibi bir paraya yukarıda saydığımız teknoloji harikalarından ya da benzerlerinden birini alabilirsiniz. O kadar çok araç var ki, rüyalarınızın arabasını mutlaka buluyorsunuz. Her araba üreticisinin ana harita üzerinde kendi yeri var. Bu yerlere gidip araba alım-satımı yapabilir ya da üreticilerin kendi garajlarında performans artırıcı parçalar takip mevcut aracınızı Upgrade edebilirsiniz. Akla gelebilecek her yedek parça, her renk boyası garajlarda mevcut. Tabii parası olana. Parçalar aldığınızda, beygirgücü kazancınızı ya da kaybınızı hemen yanında görüyorsunuz. Böylece aracınızı en optimize bir şekilde Upgrade etmek mümkün oluyor. Paranızı en uygun şekilde paylaşmak size kalmış.

İşin tüm eğlencesi bu sayıdıklarım değil; Gran Turismo modundan en fazla zevki alabilemek için bir çok mücadeleneye girmek gerekiyor. Örneğin tek pistlik yarışlara katılabilir ya da çok parkuru ve puan sistemiyle yarışmalara iştirak edebilirsiniz. Yarışlar çok çeşitli ve karşınıza çıkacakları önceden tespit etmeniz zor, bu yüzden ilk yapılması gereken 3 değişik sınıfta lisans almak ve doğru arabalara sahip olmak ya da Upgrade yapmak olmalı. Ancak bundan sonra ciddi bir kazanma şansıyla pistte yerinizi alabilirsiniz. Lisans almak için çeşitli sınavlardan geçmek gerekiyor: hızlanma, yavaşlama, basit ve zor virajlar, el freniyle dönmeler, zamana karşı yarışlar... Sınavı geçmek epey zor ama unutmayın, istediğiniz kadar deneme şansınız var.

Güzellikler Bitmüyor

Gran Turismo modunun sunduğu bir başka güzellik, Machine Test Area isimli bölüm. Aracınızı buraya getirip, her türlü dış ve iç etkenlerin tamamen kontrol altında olduğu bir ortamda, performansını ölçüyorsunuz. Bilen bilir şartların

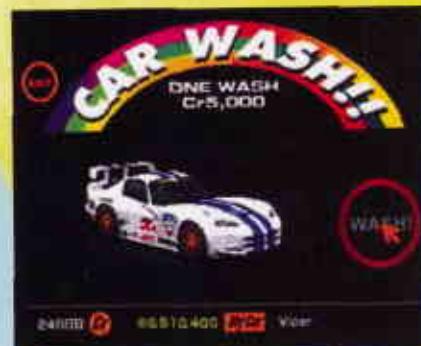
kontrol altında olması, yapılan deneylerin tam bir bilimsel arz etmesini sağlar. Bu bölümdeki eğlenceli buluşlardan birisi de aracın azami süratini ölçmek için kullandığınız oval yüksek hız pisti. Yine meraklıları, EuroSport ya da muadili kanallardaki programlardan bu pistleri hemen hatırlayacak. Kısacası, arabanıza eklediğiniz yenilikleri test etmek için Machine Test Area kadar güzel bir buluş olamaz. Nefis.

Her ne kadar Gran Turismo modu, otomobil çırılçıplaklar için (memlekette epey yaygın bir hastalık) karşı konulmaz harikuladelikler içersede, düz araba yarışı meraklıları ya da sadece video oyunlarının tutkunları için sıkıcı olabilir. Hiçbir zaman üstesinden gelemeyecekleri detayların içinde boğulup yokolabilirler. Bu tür insanların tek kurtuluşu, Upgrade olayına pek bulaşmadan sadece yanşmak ve kazanmaya çalışmak olabilir. Tabii bu kez de kazanma şansları epey düşmüş olacak.

Görsel Güzellikler Önemlidir Hayatımızda

Tam şu sıralarda kızları iyice unutmuş olduğunuzu tahmin ediyorum. Zaten siz ilgilendiren de etten, kemikten ziyade; ekranındaki piksellerin bir takım armoni ve renk durumları. Sizi hemen rahatlatalım, Gran Turismo görsel olarak, PlayStation, Saturn, N64 ya da PC'deki tüm yarış oyunlarından daha üstün durumda. Gran Turismo "Environment mapping" dediğimiz, 3D modellerin üstünün sürekli değişen gerçekçi dokularla kaplandığı tekninin PlayStation'da ilk olarak hakkıyla uygulandığı oyun. Bu tekninin neticesinde arabalar gerçekten de hangi renkte olursa olsun metalik görülmüyor. Şehirde ya da şehir dışında çevrenizdeki binalar, ağaçlar ya da diğer her şeyin son derece gerçekçi bir şekilde arabanızın kaptarásında yansığını görüyorsunuz. Oyun boyunca gerçek zamanlı olarak

üretilen bu grafikler,



BAKED 0 00010400 0000 Video

onceden "render" edilmiş 3D video izlenimi taşıyorlar. Böyle bir güzellik başka hiç bir yarış oyununda yok. Hemen ekleyelim, genellikle ihmali edilen pist detayı bu oyunda epey yüksek tutulmuş. Ve işin en mükemmel tarafı, şu bir paragrafta anlattığımın tamamının saniyede 30 kare gibi çok doğru bir süratte olması.

Gran Turismo ses konusunda da epey başarılı. Bir yarış oyununda daha gerçekçi ses efektlerine rastladığımı hatırlıyorum. Eğer turbolu bir araba kullanıyorsanız motor bölmesinin dibinden gelen vizıldamalar dikkatinizi çekecek. Ya da VTEC motorlu bir Honda'nın içindeyseñiz 5000 rpm'yi geçerken motorun kendini belli ettiğini ve kadran sonuna dayandığında aynı gerçekte olması gerektiği gibi delicesine kükrediğini duyup hayretler içerisinde yokolup gitmeyeciniz.

Dışan Çıkıyoruz

Netice olarak Gran Turismo şimdilik kadarki en iyi yanş oyunu ve belki de sezonun en iyi oyunlarından birisi. Bunu oynadıktan sonra başka hiç bir yarış oyunu siz tatmin etmeyecek. Evden çıkin, bu oyunu bulun ve satın alın. Kimbilir belki yolda güzel bir kızla tanışabilirisiniz de...

Çağdaş Koçyigit





Overboard!

"Bu yolculuk kesinlikle pudralanmış süt kuzusu, zengin evladı şımarık çocuklara göre değil! Hayır, sizi sefil fareler, bu sadece gerçek bir erkeğin göze alabileceği bir macera!"

Overboard ya da Amerika'daki ismiyle Shipwreckers, Psygnosis'in en son action-zeka oyunu. Yedi denizin hazırlarını yağmalamak için deryalara açılmış bir korsan gemisinin kaptanı, belki de birazdan dibi boylayacak son ve tek yolcusu olmak için sizin sizi aday gösteriyor.

Zor İş Olsa Gerek, Korsanlık

Overboard, hiç kuşkusuz son zamanlarda video oyunları piyasasında gördüğümüz en orijinal ve yaratıcı oyun. Vahşi amaçlarınıza erişebilmek

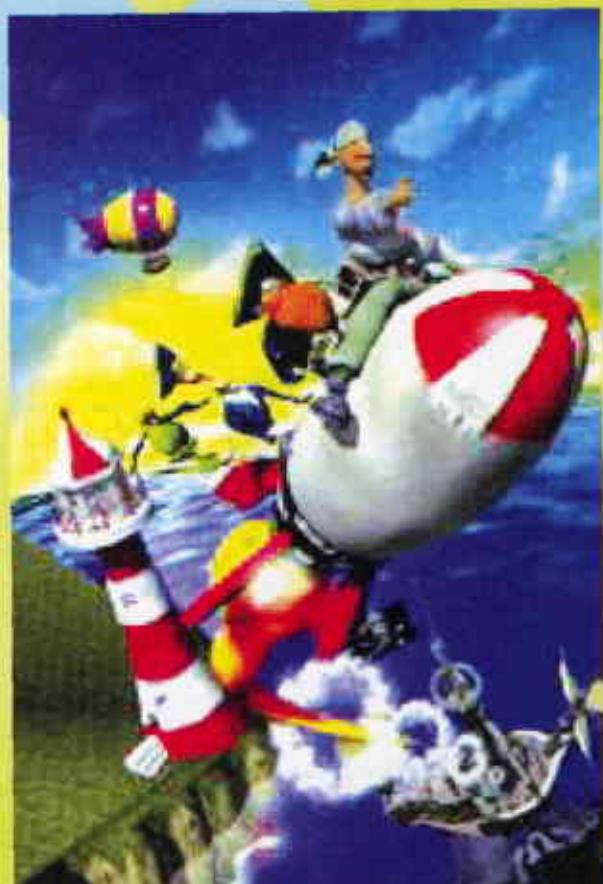
için tepeden görünen korsan geminizi yönetmek, bulmacaları çözmek, diğer korsanlarla savaşmak, limanları ele geçirmek ve başka bir sürü tehlikeyi bertaraf etmek gibi işleri başarmamız gerekiyor. Bu anti-korsan(!) tehlikeler arasında dairesel dev testeler, alev püskürten kuleler, patlayan balıklar, uzay gemileri ve daha niceleri yer alıyor. Her biri 4 bölümden oluşan toplam beş alan var. Her alanın dördüncü bölümünde, daha ileriye gidebilmek için hakla-

manız gereken klasik bir "boss" diğer bir deyişle "bölüm sonu yaratığı" yer alıyor. Oyunda temel olan şey savaşmak. Neyseki emrinize hazır, çeşitli türde silahlar var. Toplar, roketler, güverte topları, mayınlar, ateş püskürtücüler bunlardan sadece bir kaç tanesi. Oyundaki harika bir savaş modunda ise beş oyuncuya kadar olmak üzere (tabii gerekli arabiriminiz ve yeterli sayıda arkadaşınız varsa) on değişik (ama birbirinden pek de farklı olmayan) alanda, insan insana çarpışmak mümkün. Savaş modunu orijinal yapan şeylerden birisi, oyuncular birbirlerine göreceli olarak yaklaştıklarında ekranın üzerine zoom yapması ve uzaklaşınca da bunun tersi ol-

ması. Arenalar çok geniş olduğundan bu efektin kullanıldığını sayısız kere göreceksiniz. Bir de, çok oyuncu için gerekli olan donanımın, şu meşhur "multi-tap" denen parça olduğunu ekleyelim. Herhangi bir Sony bayisinden alabilirsiniz.

Tasarım Harikası Oluyor, Bu Filmanın Oyunları

Neredeyse bütün Psygnosis oyunlarında olduğu gibi grafik tasarım kusursuz. Senaryonun büyük bir kısmı çizgi film tadında, ama aynı zamanda epeyce detaylı ve gerçekten de çok hoş. Herhalde en güzel görsel efekt deniz suyu olsa gerek, çünkü su adeta şeffaf ve batırıldığınız tüm düşmanlarınızı okyanusun dibinde görebiliyorsunuz. Göze oldukça güzel görünen başka bir efekt de, kuleleri yokettiğinizde ya da alev aldiğinizde ortağı saran yarı transparan dumanlar, bulutlar. Düşmanlarınızın her biri, bölüm sonu Boss'ları da dahil olmak üzere çok detaylı ve hareketli olarak





tasarlanmıştır.

Oyunun tasarımcıları müzik konusunda da epey başarılı tercihler yapmışlar. Her alanda, temaya uygun olarak alt bölümler boyunca değişen, kendine has bir fon müziği var. Müziklerin çoğu neşeli olduğu kadar, şirin sayılıacak bir takım gaza getirme motifleri de içeriyor. Örneğin ilk alandaki şarkılar tam olarak bir korsan oyunundan bekleyeceğiniz tarzda: Biraz Kalipso ve Karaib korsan havaları tabir edebileceğimiz layt tadında müziklerden oluşuyor.

Overboard ya da diğer adıyla Shipwreckers, oyun kontrolleri açısından da başarıya ulaşmış görünüyor. Geminiyi adeta araba kullanır gibi kullanıyorsunuz: Gaza basma ve sağ-sol hareketleri. Geminin idare edilme mekanizmasında belki de tek arayacağınız şey geri vites benzeli bir güzellik. Yine de bu, gerçek yelkenlilerde olabilen bir şey mi, bunu hiç mi hiç merak etmi-

yorum doğrusu. Zira, bu oyundaki genel yönetmek hem çok kolay, hem de çabuk öğreniliyor.

Zayıf Yönleri de Vardır, Tüm Oyunların

Şimdi gelelim eksik puanlara. Overboard ile ilgili en büyük sıkıntı, oyunun bir noktadan kendini

çok tekrar etmesi. Aslına bakarsanız, bütün bölümlerde öyle ya da böyle aynı şeyi yapıyorsunuz; dolayısıyla bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Sanırım oyundan en fazla zevki ve mutluluğu, size bir sürü opsiyon sunan multi-player (çok oyunculu) moddayken alacaksınız. Her neye, izdiraplardan bir başkası da, korkunç yükleme süresi. Örneğin, ana menüye dönüp oyunu kaydetmek için bile gülünç derecede uzun bir süre beklemek gerekiyor. Oyunların ara yükleme süreleri her zaman bir eziyet kaynağı olmuşlardır zaten.

Açıkçası Overboard'dan etkilendim, ama yukarıda da deyinildiği üzere, yaratıcılığın ve yeniliğin ateşi kısa sürede yanıp tükeniyor. Yine de ve kesin olarak, video oyunları alemine bu kadar sağlam bir oyun daha kattığı için Psygnosis'i kutlarmak gereklidir. Overboard'u multi-tap arabirim (ve yeterli sayıda oyun arkadaşı) olan herkese ve maymun istaklı olmayanlara tavsiye edebilirim.

Çağdaş Koçiyigit

Oyunu zaten almış olanlar için hileler derledim. Afiyet olsun:

Bölüm	Şifre
1.2	Gemi, Kafatası, Balık, Çapa, Gemi, Çapa
1.3	Gemi, Çapa, Kafatası, Gemi, Çapa, Balık
1.4	Kafatası, Gemi, Balık, Çapa, Çapa, Gemi
2.1	Balık, Balık, Çapa, Gemi, Kafatası, Çapa
2.2	Kafatası, Çapa, Çapa, Balık, Çapa, Gemi
2.3	Balık, Çapa, Gemi, Gemi, Gemi, Kafatası
2.4	Çapa, Balık, Gemi, Kafatası, Kafatası, Balık
3.1	Gemi, Kafatası, Kafatası, Balık, Çapa, Kafatası
3.2	Balık, Kafatası, Çapa, Balık, Kafatası, Balık
3.3	Balık, Balık, Gemi, Kafatası, Balık, Gemi
3.4	Gemi, Çapa, Gemi, Balık, Çapa, Balık
4.1	Kafatası, Kafatası, Çapa, Gemi, Balık, Balık
4.2	Gemi, Çapa, Kafatası, Balık, Balık, Çapa
4.3	Kafatası, Gemi, Kafatası, Kafatası, Balık, Gemi
4.4	Gemi, Balık, Gemi, Balık, Gemi, Çapa
5.1	Çapa, Gemi, Balık, Kafatası, Balık, Gemi
5.2	Balık, Gemi, Çapa, Kafatası, Gemi, Balık
5.3	Gemi, Balık, Kafatası, Çapa, Çapa, Kafatası
5.4	Kafatası, Gemi, Çapa, Balık, Gemi, Kafatası

LEVEL KARNESİ

ACTION-PUZZLE

Firma: Psygnosis

SONY Playstation

1-4 oyuncu, Multi-tap ile oynanır,

Memory Card





Yalancı Bir Dünya

Üçüncü kuşak video oyunlarıyla birlikte üçüncü boyuta da taşınmış, PlayStation ya da Saturn'umuzle birlikte poligonların, gerçek zamanlı tekstürlerin insanı aplat eden yalan dünyasında patlayarak yokolmak üzereydik. 16 bit konsolların Amiga'dan ödünç aldığı ikili boyutlu platform oyunlarındaki o güzeliim piksellerin lezzetini tam unutmuşken, önce SkullMonkeys şimdi de Oddworld: Abe's Oddysee bizim kuşağı tam kalbinden vuruverdi.

Oddworld, en eski oyun türlerinden (yoksa janrlarından mı demellydim) birisinin tekrar dirilişini simgeliyor. Yine de kalbinin derinliklerinde bir platform oyunu olduğu halde "Oddworld Inhabitants" (oyunu yapan adamlar) sarsıcı sayıda yeni ögenin yanısıra epeyce stil, cila ve mizah katmak suretiyle delirici bir prolüksiyona imza atmış bulunuyorlar.

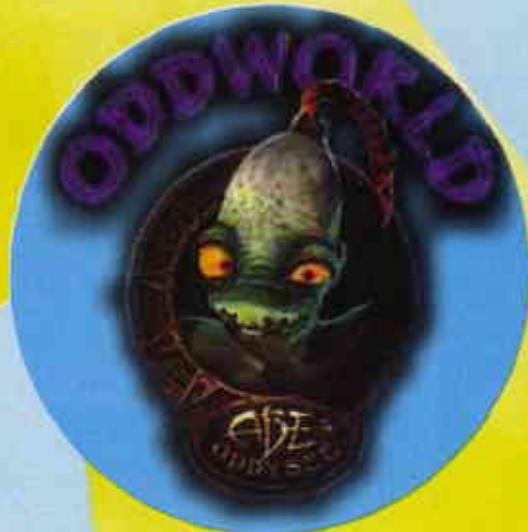
Adaletsiz Bir Dünya

Adalete bakın, siz oturduğunuz rahat koltuğundan kalkmadan ve sadece neredeyse küçük parmağınızı kırmıldatarak, korkunç izdiraplar içindeki sıradan bir Mudokon yani kötü yürekli Glukon'ların yönettiği bir et fabrikasındaki zavallı köle Abe'i oynatıyorsunuz. Tabii ki tüm yaptığınız onu kurtarmak adına sadece Abe'in izdira-

bına yenilerini katmak oluyor. Bu pek iylliksever (!) Glukonlar, Abe'in dünyasının çoğunu ele geçirip sayısız Mudokon'u esir etmiş vaziyette. Doğal hayatı pek saygılı oldukları da söylenenemez, zira dünyadaki bir çok yaşam formunun soyunu tüketmekle meşguller. Harika bir günde, aldığı bir müldeyle Abe'in yaşamı daha da mükemmelleşir, mutluluğuna mutluluk katılır: Glukonlar piyasaya yepeni bir ürün çıkaracaktır ve bu mamülün en temel bileşeni Mudokon etidir! Panik içinde kaçmaya başlayan Abe'in kaderi artık sizin becerikli (?) ellerinizde.

Oyunun Intro bölümünü teşkil eden tam ekran video, bu sıralar adet olduğu üzere son derece etkileyici bir şekilde hazırlanmış. Neredeyse "Soul Blade" oyunundaki kadar iyi. Intro bize adamımızın öyküsünü anlatıyor, başarılı bir biçimde oyunda bizi bekleyen tasarım harikaları konusunda ipucu veriyor ve pat dilye oyunun içine sokuyor. Intro'nun son karesi oyunumuzun başladığı ekran! Oyun boyunca izleyeceğimiz video sekanslar da aynı şekilde tasarlanmıştır. Oyunun kalitesine kalite katmış.

Oyunun kendisi, yüz tane önceden render edilmiş muhteşem ekrandan



oluşan dev bir level olarak tasarlanmıştır. Buruların arasında kolayca geçiş yapılmış çünkü "Oddworld: Abe's Oddysee" klasik Arcade mantığının yanısıra bitip tükenmeyen, sayısız bulmacaya örülü adeta. Ekranın çoğu Adventure oyunlarındaki odalar gibi düşünülererek hazırlanmış.

Yaşayan Bir Dünya

Adamımız Abe ve oyundaki diğer tüm karakterlerin hareketleri, düzinelere çok detaylı animasyon karesinden oluşuyor. Epey yetenekli ilüstratörlerce çizdirildiği belli olan yaratıkların hareketleri, son derece "smooth" ve çizgi film tadında hazırlanmış. Yaratıkların Yıldız Savaşları'ndaki bar sahnesinden ödünç alındığı bile kolayca söyleyebiliriz. Ya da





hepsi, en az onlar kadar yaratıcı olarak sıfırdan tasarlanmıştır. Ses mevzusu da oldukça başarıyla kotarılmış. Et-kileşimi müzik ve çok kanallı ses efektleri özellikle orman sahnelerinde adeta yaşayan bir şeyler hissi uyandırıyor.

Oyun boyunca karşımıza çıkan bir çok yaratık, "Oddworld Inhabitants" taki yetenekli adamların buluşu olan "A.L.I.V.E" teknolojisi kullanılarak yaratılmış. Bu sistem her yaratığın kendine has bir karakteri olması esasına dayanıyor. Her ne kadar "A.L.I.V.E." abartıldığı kadar olağanüstü bir sistem olmasa da, en azından yaratıkların birbirinden değişik cevaplar verebilmelerini ya da bir şeyi yapmaya ikna edilebilir olmalarını sağlamış. Eh bu da az şey değil. Yaratıklarla konuşmaktan söz ettiğimize göre, oyundaki başka bir güzellik olan "GameSpeak" sistemini anlatmanın zamanı geldi demektir. Contollerinizin düğmelerine basmak suretiyle belli sayıda kelimeler, sesler ya da gülmek, ışık çalmak gibi jestler yapabilmeyi mümkün hale getirilmiş. Bu sayede oyundaki yaratıklarla gerçek anlamda konuşmak ve diyaloga girmek gibi bir lükse sahip oluyorsunuz. Bazı yaratıklar, diğerlerine oranla iletişime daha açık olabiliyor ve genellikle oyundaki yeni bir yere giriş hakkı kazanmak ya da bir bulmacayı çözmek için "doğru sözcük"ü bulmak zorun-



dasınız. Açıkçası bu "GameSpeak" teknolojisi çok dahice bir fikir, umarım "Oddworld Inhabitants" bu sistemi geliştirir ve gelecekteki Oddworld oyunlarına da yerleştirir.

Zor Bir Dünya

Oddworld, platform oyunlarının klasik "secret room-gizli oda" zihniyetini aynen bünyesinde taşıyor. Öte yandan alışılmadık derecede hassas ve öğrenmesi kolay bir kontrol meto-



Kanşık Bir Dünya

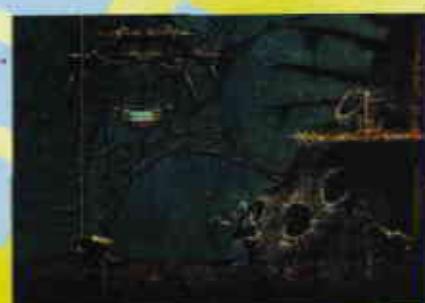
"Abe's Oddysee" adventure ve platform oyunlarının devrimci bir karışımı. Epey yaratıcı bir şekilde ve son derece cıalanmış olarak karşımıza geliyor. Platform oyunlarının sadık hayranlarını koşarak bu oyuna dünyanın parasını yatırmaktan çekinmesinler, çünkü daha iyisini bulma şansları pek az. Belki Skull Monkeys biraz yaklaşabilir ama hepsi o kadar. Her şeyden önemlisi bu oyun, son yıllarda moda olan, biraz cıalanmış bir kaç poligondan oluşan ruhsuz 3D mantığının çok ötesinde tasarlanmış ve bitirilmiş. Gerçek bir zafer.

Çağdaş Koçığıt

du sayesinde, gelenek olduğu üzere kandırılmamış hissine kapılmıyorumsunuz. Bu yeni sistemle beraber, pikseli pikseline ince ayarlar yapmak zorunda kaldığımız bunaltıcı oyun saatlerine elveda diyoruz. Her şeye rağmen oyun yeterince zor. Sonsuz yaşam ve oyunu Memory Card'a kaydetme imkanı verildiği halde zaman zaman insanı çıleden çıkarıyor. Yine de bu özel bir durum olmaktan çok platform oyunlarının doğasından kaynaklanıyor gibi geliyor bana.

Yeni Bir Dünya

Internet'te ve çeşitli yaynlarda yazdığına göre, oyunun yaratıcısı Lorne Lanning özümüzdeki sekiz yıl boyunca seri halinde dört oyun daha çıkacağını söylemiş. (Abe's Oddysee de zaten tam 2 sene de tamamlanmış). Söylentilere göre bu oyunlarda Oddworld isimli dünyanın yeni öykülerini yaşayacak, yeni kahramanlar ve yeni düşmanlar tanıယacakmışız. Kimbilir belki talihsiz Abe'i kurtarmayı başarısınız ve bu yeni serüvenlerde onu tekrar görme şansınız olur.



LEVEL KARNESİ

PLATFORM-ADVENTURE

Firma: GT Interactive

SODY Playstaton

1 oyuncu

Memory Card





TWISTED METAL 2

Dünyayı Havaya Uçurun!

Kötü, berbat, rezil, iğrenç! Ne, hayır hayır, oyun değil ama benim oyunu oynamadan on dakika önce hissettiğim duygular. Ah, doktor ben gerçekten de çok kötü durumdaydım. Hayatta ne olacağımı karar veremediğimi düşünüyor ve vicdan azabı çekiyordum. Ama birdenbire bana onu verdiler, adeta sundular. Alıp eve gittim onu ve makinemde sessizce kendine ayrılmış olan bölüme yerleştirdim. Sonra, sonra ne olduğunu çok iyi biliyorsun doktor, olanları sende gördün! Korkunçtu, her yerden alevler yükseliyordu, patlamalar ve çığlıklar arasında nasıl ayakta kalmak için uğraştığımı da gördün. Etrafıma dehşet saçtım, düşmanlarımı buz kalıplanında doldurdum ve ateşle yaktım! Onları kurşunlarla delik deşik ettim, roketlerle vurup külərini ve parçalarını göğe saçtım! Ama yine de o alçak Axel beni sırtından vurmayı



başardı, lanet herif! Neyse, hadi bakalım, geç şu konsolu başına da bir de karşılıklı oynayalım.

Uçurun, Uçurun!

Twisted Metal 2: World Tour aslında çok yeni bir oyun değil ama bir hayli eğlenceli olduğunu söylemek lazımlı. Oyunda tek amacınız dünya üzerindeki büyük şehirlerde yapılan karşılaşmaları kazanmak ve sonunda da yarısı düzenleyen kişiden ödülünüze almak. Ödül istediğiniz herhangi bir şey, tabii aslında sizin değil oynarken seçtiğiniz karakterinizin. Her karakter çok farklı bir araca ve kendine has özel bir silaha sahip. Bu silahların dışında bir de standart silahlar var tabii ve etraftan toplayabileceğiniz power-up çeşidinin bolluğu da unutulmamalı. Mekanların çeşitliliği ise gerçekten her zevke uygun denebilir. Eiffel kulesini havaya uçurmak mı istiyorsunuz, buyrun! Her yerde karmaşa ve yıkım yolunuza gözlüyor, insanlar sizin şehirlerine uğramamanız için dua ediyorlar. Ama siz dehşet dolu dünya turunuza devam ediyorsunuz.



Uçurun Gitsin!

Oyunun grafikleri öyle aşırı muhteşem sayılabilir, ama kötü hiç değil.

Sadece en yeni oyunlarla kıyaslamak gereklidir, o kadar. Ses efektleri ve müzik için aynı şeyi söylemek mümkün değil, çünkü gerçekte oldukça güzel yapılmıştır. Her patlama sizin zıplıyor, sert ve hızlı müzik ise sizin resmen gaza getiriyor. Oyun temposu asla düşmüyordu, çünkü rakiplerinizi sizin asla rahat bırakmıyor. Her ne kadar onları başbaşa bırakıp son kalanla ilgilenmemeyi planlasanız bile, kısa süre sonra bunun akıllica bir fikir olmadığını anlıyorsunuz, çünkü sizin anıysınlar. Ve buluyorlar. Ve bunu hep yapıyorlar, lanet olsun. Heh, eğer anlamsız şiddetten hoşlanıyorsanız, üstüne üstlük bunu motosikletten inşaat makinesine kadar pek çok farklı araçla gerçekleştirerek sizin üzerindeki negatif elektrikten kurtulmayı düşlüyorsanız, o zaman tam yerine geldiniz demektir. Lafi fazla uzatmaya gerek görmüyorum, Twisted Metal 2 haretli, bol patlamalı ve kısacası neşeli oyunları sevenler için birebir.

Mad Dog

LEVEL KARNESİ	
ACTION	
Firma:	Sony
SONY PlayStation	
1-8 Giyim	
Memory Card	
OOOO	

SONY PLAYSTATION HİLELERİ



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

X-Com: Enemy Unknown

Oyunda ilk defa üş kurarken, sizden üssünüzü bir isim vermeniz istendiğinde 'X-File' adını girin. Yeni üssünüz otomatik olarak kurulacaktır ve içinde bol miktar asker, teknisyen, bilimadamı hazır bulunacaktır.

Impact Racing

Şifre ekranından aşağıdaki kodları girin:

I AM IMMORTAL - Ölümüslük verir.
LOADSOFSTUFF - Sınırsız cephanе verir.

JOURNEYS END - Finali görmennizi sağlar.

Space Jam

Ekranda Space Jam logosu belirdiğinde sırasıyla şu tuşları basarak sınırsız güç elde edin: Kare, Üçgen, Daire, Sol, Sağ ve L1.

Nanotek Warrior

Şifre ekranında şu tuşları girerek Power Up silahını alabilirsiniz: X, Kare, Üçgen, Daire, Kare, Daire, X, Üçgen, X

Oddworld: Abe's Oddysee



İstediğiniz herhangi bir bölümü oynayabilmek için ana menüden Options seçeneğini aydınlatın ve sonra R1 tuşuna basılı tutarken sırasıyla şu tuşları girin, Aşağı, Sağ, Sol, Sağ, Kare, Daire, Kare, Üçgen, Daire, Kare, Sağ, Sol.

Ara sahneleri görebilmek için ana menüde R1 tuşuna basılı tutarken şu tuşları girin, Yukarı, Sol, Sağ, Kare, Daire, Üçgen, Kare, Sağ, Sol, Yukarı, Sağ.

Excalibur 2555 AD

Start tuşuna basarak oyunu dondurun ve sonra aşağıdaki hileleri girin, her defasında tek bir hile girilebilir.

Tam sağlık: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, Kare, Kare, Kare

Tam kılıç gücü: Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, Daire, Daire, Kare, Kare

Bölüm geçme: Kare, Daire, Kare, Üçgen, Daire, Üçgen, Üçgen, Üçgen
Sonra da Select tuşuna ve X tuşuna basın.

Bubsy 3D

Load Game ekranında Password olarak aşağıdaki hileleri girebilirsiniz:
Seviye hilesi: XLVLCHTMSB
Bonus round: XBNSCHTMM
99 hak: XMUCHOLIFE
Tüm roket parçaları: XTOOROCKER
Tüm hileler: XALLDBUGCR

Croc: Legend of The Gobbos

Ana menüden sırasıyla aşağıda tuşları girdiğinizde tüm sırlar çözülecek ve 5-B nolu son seviyeye gitmecesiniz:



Sol, Sol, Sol, Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ

Andretti Racing

Yeni bir yarış başlatın ve Begin Career şıklını seçin. Register ekranında Stock arabalar için 'Go Bears!', Formula 1 arabalar için ise 'Go Bruins!' kodlarını girin, bu size bonus arabaları kazandıracaktır. Yarış esnasında oyunu dondurup Race Standings şıklını seçin, burada Daire ve X tuşlarına beraberce bir kaç defa basın. Bir seçenekler menüsü belirecektir, buradan rakip araçlarla ilgili pek çok ayar yapabilirsiniz.

Colony Wars

Password ekranında aşağıdakileri girebilirsiniz:

Commander Jeffer: Bölüm seçme



Tranquilllex: Sınırsız birincil silah cephanesi

Memo X33RTY: Sınırsız ikincil silah cephanesi

Hestas Retort: Sınırsız kalkan enerjisi

Grand Theft Auto

Oyuncu ismi (player name) olarak BSTARD girin ve bu sayede bölüm seçme, tüm silahlar, zırh, sınırsız cephe seceneklerini çalıştırın.

Nightmare Creatures



Password olarak sırasıyla aşağıda tuşları girin: Sol, Yukarı, Üçgen, Aşağı, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı. Bu size sınırsız devam hakkı, bölüm seçme, canavar olarak oynayabilme imkanlarını tanıယaktır, tabii bir sonra ki oyun için.

Wing Commander 4

Düşmanları tek atışta yoketmek için şunu deneyin, L1+L2+Kare tuşlarına aynı anda basın.

Bölüm seçebilmek içinse WC copyright ekranında Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, R2 tuşlarına basın. Doğru yapabildiyseniz seviye seçim ekranına gideceksiniz. Buradan istediğiniz bölümü seçebilirsiniz.

Jurassic Park: Lost World

Aşağıdaki kodlar hangi karakterle oynuyorsanız onun İçin geçerlidir, oyuna 99 hak ve tüm DNA anahtarlarıyla başlamanızı sağlar.

T: Üçgen,

S: Kare, O: Daire, X: X

Compy: X, X, O, T, S, X, S, X, O, S, T, S

Hunter: S, S, T, O, X, S, S, S, X, O, T

Raptor: X, X, O, T, S, X, S, X, S, S, T, O

T-REX: X, X, O, T, S, S, S, X, T, S, T, S

Prey: S, S, T, O, X, X, S, S, T, X, O, T

Warhammer: Dark Omen Üzerine Bir Söylesi

Bu ay, piyasaya yeni çıkan Warhammer: Dark Omen isimli Real-time strateji oyunu üzerine yapılan bir söyleşiyi sizlere sunuyoruz. Oyunu tasarlayan ekibin bir üyesi olan Karl Fitzhugh sorulan cevaplıyor ve bizi oyun hakkında aydınlatıyor.

Level - Warhammer ismini hem masa üstü oyunlarından, hem de bir önceki strateji oyununu nuzdan biliyoruz. Peki "Dark Omen" tam olarak ne tür bir oyun, biraz aça bilir misiniz?

K. F. - Esasen Warhammer ismi "Games Workshop" firması tarafından yaratılmış bir RPG dünyasının ismi, burada farklı ırklar, büyümeye ve tabii bitmeyen savaşlar bulmak mümkün. Biz "Games Workshop" ile sıkı bir işbirliğine girerek bu dünyayı ve savaşları konu alan bir Real-time strateji oyunu yaptık. Ancak masa üstü oyunlarının Real-time olarak bilgisayara uyarlanması oldukça zor bir iş, kaldığımız amacımız tam bir uyarlama yapmak değildi. "Dark Omen" konusunu ve malzemesini Warhammer dünyasından alan yüksek tempolu bir strateji olarak tasarlandı.

Level - Yani Command & Conquer ve Warcraft 2 gibi oyularla rekabet etmemi planladığınızı söylemek pek yanlış olmaz, değil mi?

K. F. - Bakın, "Dark Omen" oynamak için Warhammer dünyasına ilgi duyuyor olmanız gerekmek, bu gerçekten oldukça yüksek tempolu ve oynaması zevkli bir strateji olarak yapıldı. Diğerleriyle olan doğal rekabetine gelince, doğrusu "Dark Omen" oldukça özgün bir yapıya sahip, bu yüzden

bazı yönlerden daha üstün olduğunu bile söylemek yanlış olmaz.

Level - Sunu biraz daha açalım, doğrusu bir öncelik oyununuz olan "Warhammer: Shadow of The Horned Rat" kullanması oldukça zor bir arabirime sahipti, yanlı tüm o alt menüler ve benzeri şeyler işi bir hayli zorlaştırdı.



Will Leach
Programming

K. F. - Evet, doğrusu bu yeni oyun üzerinde çalışırken oldukça geniş bir araştırma yaptık ve arabirim konusunda bir hayli şikayet aldık, kötü değildi ama oldukça kanıklı olduğu da bir gerçek. Bu yüzden "Dark Omen" için son derece kullanışlı ve temiz bir arabirim tasarladık. İhtiyaçınız olan her şeyi ekranada görebileceksiniz, ayrıca sık kullanılan komutları doğrudan ikona yükledik, mesela tek tıklamıyla birimi nakletmek ya da saldırtmak mümkün.

Level - Peki grafikler hakkında ne söyleyeceksiniz, biliyorsunuz artık en basit oyular bile 3D grafikleriyle övünüyorlar.



Simon Birrell
3D Artwork and Textures

K. F. - Oyun alanı için gerçek 3D tanımını rahatça kullanabiliriz, görüş açısı oyunda



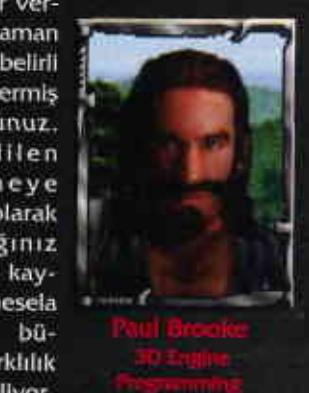
Michael A.
Game Programming

büyük rol oynuyor, düşmanın ya da sizin birimleriniz yer şekillerini kullanarak görülmekten ve vurulmaktan kurtulabilir, üstünlük sağlaya bilirler. Birimlere gelince, eğer her birim için 3 boyutlu poligon bir tasarım kullanısaydık insanlar bu oyunu çalışırmak için aşırı güçlü bir sisteme ihtiyaç duyacaklardı, çünkü aynı anda yüzlerce birim aynı bölgede çarpışıyor olabilir. Bu yüzden Z boyutlu sprite birimler tasarılamanın daha kullanışlı olacağını karar verdik.



Adnan Crofts
Animated Sequences

Level - Oyunun benzerlerinden başka farklı yönleri nelerdir, oyunu bitirmek ne kadar süre alır, yanı genel anlamda oyuncuları uzun süre meşgul edebilir mi? Biliyorsunuz bazı oyunlar çok kısa sürede bitiyor ve doğrusu çoğunu insanın oturup tekrar oynası gelmiyor!



Paul Brooke
3D Engine
Programming

K. F. - Öncelikle senaryonun belirli bir akış yolu yok, yanı harita üzerinde bir sonraki adımda nereye saldıracağına karar verdiğiniz zaman olaylara belirli bir yön vermiş oluyorsunuz. Kaydedilen ilerlemeye bağlı olarak topladığınız güç ve kaynaklar, mesela büyüler, büyük farklılık gösterebiliyor.



Mark Macrae
3D Artist.



Andy Buchanan
Multiplayer
Programming

manız, eğer bir görevde ağır kayıplar verirseniz bunun telâfisi oldukça pahalı olacaktır ve tabii bu da sonraki görevleri etkileyecektir. Bu yüzden oyunu bir defa bitirmek her seçenek gibi görmek demek değil, hâliyle bu da oyunun yeniden oynanabilirliğini artırıyor. Süreyle gelince, oyunu aylarca oynayıp ezberlemiş olan test uzmanlarımız yaklaşık 30 saat içinde

oyunu bitirebiliyorlar. İlk defa oynayan biri için ise herhalde bu süre çok daha uzun olacaktır.

Level - Peki neden Multiplayer seçeneğini sadece iki kişiyle kısıtladınız, bu sizce de biraz az değil mi? Sonuçta stratejiler net üzerinde oldukça bol oynanan oyunlar ve genelde dört ya da daha fazla oyuncuya izin verilebiliyor.



Andy Kermode
Lead PlayStation
Programming

K. F. - Dark Omen iki tarafın savaşına sahne olan bir oyun, bu yüzden hikâyeyin genel bütünlüğü ile ters düşmek istemedik. Birden fazla oyuncunun aynı ordunun değişik gruplarına komanda edebilmesi seçeneğini

de gözden geçirdik, ancak bu da pek uygulanabilir değildi.



Colin Moore
PlayStation
Programming

Level - Evet, güzel bir söyleşi oldu. Son olarak eklemek istedığınız bir şeyler var mı?

K. F. - "Dark Omen" üzerinde uzun ve yorucu bir çalışma gerçekleştirdik ama sonuçtan memnunuz. Güzel bir oyun oldu, herkesin beğenisi kazanacağına eminiz.

Level - Teşekkürler.



Karl Fitzhugh
Game Design:
Game Design
Programming



Jim Taylor
Team Leader
Programming



Steve Leney
Lead A.I./AI
Game Design

Sadece CHIP size yeter



NİSAN '98

The advertisement features the April 1998 issue of CHIP magazine. The cover is titled 'CHIP 4 BİLGİSAYAR KÜLTÜRÜ' and has a large 'INTERNET' graphic. It highlights topics like 'E-mail hakkında her şey', 'Alternatif Browser'lar', and 'Başarılı Web dizaynı'. It also mentions 'CD'de bu ay' (This month on CD) and 'ÖSS-ÖYS DENEME SİHİVİ' (ÖSS-ÖYS Test). The CD-ROM shown is labeled 'CHIP CD ÖSS-ÖYS'ye Hazırlık' and includes a table of contents for various software titles. The overall theme is computer culture and Internet usage.

chip bayilerde...



Posta Kutusu

Sevgili arkadaşlar, Gökhan ve Batı ÖSYM denilen ve her Türk gencinin 18 ile 20 yaşı arasında yakalandığı amansız bir hastalığın pençesine düştüler. O nedenle bir süre aramızda olamayacaklar. Kendilerine hepinizin adına önderindeki zorlu sınav maratonunda başarılar diliyorum.

Ben kim miyim? Beni tanıyorsunuz, takımın en yeni üyesi, kick the ass writer, The BLAXIS, namı diğer Sinan Akkol. Gökhan'a uzun süre çekilen yağların sonucu olarak bu köseyi kaptım. Zaten hep pembe panjurlu bir köşem olsun, arka bahçesinde marul ve soğan yetiştireyim istemişimdir, sonunda muradıma erdim. Ühü, çok mutluyum sevgili okuyucular. Neyse, eşeği daha fazla boğmadan bize bu ay neler yazmışsınız bakalım.

Merhaba, yine ben (?? - BLX)

Long Live Heavy Metal! Niye mi?

Bazı insanların para kazanmak niyetiyle TV'ye çıktı, müzik yapmak yerine, "klip" denen o seyde sebeple maymun gibi hareketter yapıp ünlü olduğu, sonra kendilerine "sanatçıyız" diyebildikleri, TV'erde haber niyetine Zibel Çan'ın (Naapti? - Bugün yemeğini yemeye artık sol elle başlayacağına aklımda - AZ SONRA!), milletin birbirine düşürüldüğü, tek tip (tüketici) insan oluşturmaya çalıştığı ülkemizde saf ve gerçek (samimi) olan çok az şey kaldı! Bir müzik değil de bir yaşam biçimidir Heavy Metal, felsefesi dostuk, kardeşlik, gerçeklik olan...

İşte bu yüzden Long Live H.M.

Bazı sorularım ve söyleyeceklerim olacak. Şimdi teşekkürler.

1 - Quake 2 yi bitirdim (hile ile). Sonunda "The End" dedi. Acaba dalga mı geçtiğimde düşündüm, ama ciddiydi (insan küçüğe olsa bir bitiş filmi koyar yaw (tööbe tööbe))

2 - IRON MAIDEN'in Nisan'da oyunu çiğnememiş ölü bir haber falan duydunuz mu?

3 - Multimedia CD serisine başlamanız çok lütfen (LEVEL kalitesi bir kat daha arttı, tebrikler)

LEVEL'in daha çok gelişmesi dileğimle...

Hakan "Gecen ay da yazdım" Karaköse

Vay, yine mi sen?

Bir daha mektup yazdığında, fotoğrafını gönderde, her sabah aynaya bakma derdinden kurtuluyorum. Sadece bir tek nokta haricinde, tamamen aynı düşünceleri paylaşıyoruz, aynıldığımiz nokta ise benim sadece metal değil, kulagina hoş gelen her şeyi dinlemem. Mesela şu anda Unforgiven 2正在播放, ama hiç belli olmaz, bakarsın 10 dakika sonra CD Player'da Enigma dönüyor olabilir.

1 - Yaa, gördün mü, hile yapmanın sanı budur işte. Çoğu programcı oyunları yaparken hile yapılmasını anlayacak ve oyunun sonunu kısıtlayacak bazı rutinler koyar. Bakın: Syndicate Wars, Quake 1, Henüz Quake 2 yi bitirmedim ama sanırım sana zuuuuuuuun bir yol göründüyor. Care yok, Quake 2 yi baştan ve namusuna bitireceksin (bizim buralarda hilesiz oyun bitirmek namus meselesi değil).

2 - Dogrudur, ama sen onu bırak şimdiden Nisan'ın 20'sinde IRON MAIDEN'in YENİ ALBÜMÜ ÇIKIYOR, HEYO!!!!!!...

3 - Rica ederiz, sağol, varol.

Selam,

Ben bir Playstation sahibiyim ve Level'ı PS oyunları tanıtmaya başladığından beri我爱你. PS oyunları tanıtığınız için ne de sem azdır. Teşekkür edebilirim herhalde (bir kutu çikolata da olur - BLX) Bir kaç sorum var, işte:

1 - PS Demo CD'si vermemi düşünüyor musunuz? Bence düşünün hatta düşünmeye kalmayıp verin de. Eminim birçok kişi bunu istiyor.

2 - Resident Evil 2 oyununu açıdalar misiniz (tabii ki PS)? Kırmızı bitki (Red Gibbon?) ne işe yarar, yenilir mi? Nerede kullanılır?

3 - Şimdiye kadar PS'de çıkan hiç bir dövüş oyununu tanıtmadınız. Level'da dövüş oyunu yok galiba.

4 - Internet kösesi oynamaya ne dersiniz?

Hey! Umarım mektubumu yawnırsınız. Gökhan & Batı size ve diğer Level yazarlarına selamlar..... Hoşçakalın.

Recy Tripper Tricky

Sevgili RTT,

Bende bir Problem Computer sahibiyim, Level'ı bebeğimden beri我爱你. o zamanlar daha su kadarcıktı. Kucağıma alır, micir micir ederdim. Bak, şimdi kocaman adam oldu, büydü, diğer oyun dergilerini bırak, büyük geçenin bazı dergileri bile kafatası tutar oldu. Ühü, göğüm kabardı, duyguya yattım.

1 - Öyle bir çalışmamız devam etmeye sabır ve itinaya bekleyiniz.

2 - Açıklanz tabii, niye açıklamayalım. Yeter ki oyun elimize geçsin ve Berker'in iyi bir anına denk gelsin. Bu arada, öyle bilmediğim kırmızı bitkileri yeme, sokaktaki satıcılarından bir şey alma, karşidan karşıya gecenek son duanı et...

3 - Valla tanıtmışız da, fi tarihinde King of Fighters 95 diye bir oyun tanıtmışız. Berkeeeeer, bak okuyucumuz ne diyo, PS'lerde sen bakıyor, yapıver bir seyler.

4 - Deriz ki: DERTGİDE YER YOK HENÜZ /İNŞALLAH GELECEKTE DÜŞÜNÜRÜZ.

Sevgili Level Çalışanları,

Benim adım Doğu Kurkan, Derginiz 8. sayısından beri severek我爱你. Kaliteli bir dergi çıkartmışsınız. Sizden bazı isteklerim var:

1 - Ben Strateji meraklıyim. Bazı yerleri geçemiyorum da, yanı biraz daha fazla detaylı cheat yazar misiniz?

2 - Mükemmelle Internet'ten adresler verebilir misiniz?

Tesekkürler,

Doğu Kurkan / Izmir

Doğu Kardes,

1 - Tabii, ama benim "siz leb demeden, leblebinin tüm cinsel sorunlarını anlann" gibi bir iddiam yok. O yüzden hangi oyunun neresinde takıldığını yazarsan daha mutlu ve bahtiyar olurum.

2 - Bak yine leblebi olayına girmişiñ. Hangi konuda adres istedığını söyleyedin, yardımcı olabildim ama, şu durumda bir sonraki mektubunu heyecan içinde beklemekten başka bir şey gelmiyor elinden.

Level Dergisine,

Benim adım Murat Şahin, Ankara'da oturuyorum. Derginizin beğenerek我爱你 ve sorularımı geciyorum.

1 - Varsa Streets Of Simcity, X-Men ve Tomb Raider II oyunlarının şifrelerine bu ay ki derginizde yer verir misiniz?

2 - Larry 7'in tam çözümünü yawnırasınız (hala bitiremedim de)?

3 - Championship Manager 97-98'de ses çkmıyor. Setsound'dan ayarlanı yapıyorum ama nafile. Ne yapabilirim?

4 - Windows açılırken C:\Windows\System\DEMEI.DLL'de System File Error veriyor. Ne yapmalıyım?

Saygılarımla,

Murat Şahin / Ankara

Vaaaay Hemşerim Murat

(Ben de Ankaralıyım da - BLX)

1 - İsteğimi ligli arkadaşa ilettim, liglilere çek. Ayrıca senin de dikkatini çekmişler. Mart ve Nisan sayılarının koskoca 5'er sayfa lik Tomb Raider 2 çözümü vardı. Onlar da işte yarar, diye düşünüyor şahsim (ayrıca Cheat Hattı'ni arayabilirsin, bekleriz).

2 - Eğer bir klasikler kösesi açabilirsek, söz açıklanz. Hem, Larry 8 çıkmışken sen hala Larry 7 mi oynuyorsun? Çik çik çik.

3 - Oyunu bir de Windows altından çalıştırımı dene, bazen işe yarar. Eğer olmasa, çeşitli IRQ ve DMA kombinasyonlarını dene. O da mi olmadı, o zaman ses kartının Dos sürücülerini sil ve baştan yükle.

4 - Direct X dosyalannında sorun var sanırım. LEVEL CD'sinden en yeni sürümünü kurarak bu sorundan kurtulabilirsin.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben derginizi son dört sayıdan itibaren beğenerek我爱你. Benim sizden istedigim spor oyunlarına daha çok ağırlık ver-

meniz ve Fifa 98 hakkında bilgi. Bu istekleri-
mi karşılarsanız çok sevinirim. Saygılarımla.

Murat Uğurlu

Sevgili Murat,

Açıkladığımız oyular arasında her türe
elimizden geldiğince adil davranışmaya çalış-
ıyoruz, ama sen de biliyorsundur, spor
oyunları diğer oyunculardan daha seyrek ol-
arak çikıyor. Hala bir de kaliteli olanlarını bul-
mak oldukça zor, Fifa 98'e gelince, Ocak
sayısında açıklamıştık, ama daha geniş bilgi
istiyorsan bana değil, Gökhan'a sormalısın.
Burada Fifa 98 olayında onun borusu
öter, bizeysse susup aşağı oturmak düşer.

Degerli Level Çalışanı,

Benim Adım Kaan Gökcé, 13 yaşındayım
ve İstanbul'da oturuyorum. Bir PC sahibi-
yim. Derginizden çok memnunum (özellikle
Cheat hattı ve oyun incelemelerinizden).
Size verebileceğim önerilerim:

1 - CD'ınızde bulunan oyun demolarını ba-
ya eski, örneğin Armored Fist 2, Andretti
Racing, Quake 2'nin çiftliği tariften bugüne
neredeysse 1 yıl oldu.

2. Derginizde bulunan oyun hile ve tanı-
timları çok az. Bunu coğaltırsın çok
memnun olurum.

3. Oyun incelemelerine, o oyuncun şifrelerini
kayıtlısanız çok memnun olurum.

Not: Derginizde birlikte verdığınız tam
sürüm oyular oyun dergiciliğinde yeni bir
boyut açtı. Bunun için siz kutular ve dergicili-
ğin yaşamınızda başanlar dilerim.

Kaan Gökcé

Kaan Kardeşim,

1 - Dumura uğrattın beni. Biz Quake 2'yi
görelle daha 4 ay olmuşken sen bir yıl önce
gördüğünü söyleyorsun. Nasıl oluyor da
oluyor? Hayır, eğer elinde zaman makinesi
falan varsa, sana telefonumu vereyim de
beni ara. Valla çok para kazanız bu isten.

2 - Sürekli gelişmeye çalıştığımızın um-
anırmak farksızındır. Ama her şey birdenbire
olamıyor, senin isteklerin de ancak sayfa sa-
yının artrlığında olacak. Biraz daha sabır.

3 - Valla iyi fikir, ben söyle yaparım bun-
dan sonra. Diğerlerine de söyleşim söyleye-
yaparlar. Eğer yapmazlarsa döverim.... Belki
de dayak yerim, hiç belli olmaz.

Sevgili Level Çalışanı,

Ben yönetim kurulunuzun bir üyesi ola-
rak (yani Level dergisinin hiçbir sayısını ka-
çırmayarak) derginizi çok beğeniyorum.
Uzun lafın kısası sizden bazı ricalanır var.
Bunları yanıtlaşsanız ve yayılansanız mem-
nun olurum.

1 - Öncelikle birinci yaşınızı kutlamanı.

2 - Benim NBA Hangtime adlı bir CD'ım
var. Fakat neyin nesidir, kimin nesidir bellii
değil. Birazlık anlatır misiniz?

3 - MDK'nın tam çözümünü ve hilelerini
verebilir misiniz?

4 - Bana göndemmiş olduğunuz Strateji
Özel CD'sini bilgisayarına takın, fakat ar-
yüzü çalışmıyor. Bende Bilgisayarım pence-
resini açtım ve CD simgesini çift tıkladım.
Fakat hata yazdı. Ne yapmaliyim?

5 - Eğer var ise Dreams ve Earth 2140
posteri verebilir misiniz?

6 - Bu arada Şubat sayısında vermiş olduğunuz Compex bilgisayarlar bilgileri için
teşekkürler.

İyi çalışmalar, hoşçakalın.

Burak Kurtancı

Sayın Burak Bey,

Yönetim kurulunda olduğunuzu göre bir-
şey sorum: Bize ne zaman zam yapacaksınız abi? Kendime bayramlık partılı alaca-
dım...

1 - Sağol. Pastadan buyumaz misin?

2 - İki kişilik (ukalalar two-on-two der,
ben kesinlikle demem) takımları oynayan,
az gerçekçi, ama bol şamatlı hoş bir bas-
kerbol oyunudur. Graffitler sesler falan okey-
de, bir süre sonra bayar, sen de NBA Live
97 ye dönersin.

3 - Benden oyun hilesi isteyen herkesten
özür diliyorum. Okur mektubu köşesine a-
par topar el attığım için bu ay hazırlıksız ya-
kalandım. Önümüzdeki aya kadar elimdeki
cheat'leri arıslayıyeceğim, o zaman size yar-
dim ederim.

4 - CD'yi adın ve adresinle birlikte
VOGEL Yayıncılığa gönderirsen yeni ve
sağlam bir CD üç vakte kadar kapımı ca-
läcaktır.

5 - Gökhan'a sordum "Poster verme ca-
lışmalarınız sürüyor" dedi. Verilecek olan-
lar senin istediklerin olur mu bilemem ama,
çok yakın zamanda duvannızı kocaman bir
BLAXIS portresi süsliyor olabilir. Tabii son-
ra anneniz odaniza girmekten korkar, o bas-
ka mesele.

6 - Ric.

Sevgili Level Çalışanı,

Ben sizin derginizi her ay正在读你。Siz-
den bir isteğim olacak. Derginizle verdiğiniz
CD'ye 486 ve 8 Ram'lı Spor oyunları
kayıtlısanız çok memnun olurum. Saygı-
larımla....

Recep Yıldız/Gönen-Balıkesir

Sevgili Recep,

Yeni oyuların artık standart Pentium'lan
bile zorlağı su zamanlarda, 486'da çalış-
acak yeni oyun çıkışmasını beklemek biraz ha-
yalciyor olur. Ama kaliteli eski spor oyuncular-
nın demolarını geçerse elimize, neden olma-
sin, onları da kayabilirim CD'mize...

Merhaba Level,

Ben Murat. Bu da mektup. Bu size ilk
mektubum (?). Derginiz çok iyi. Oyun tanı-
timları falan mükemmel. Her sayınızda
Level atlıyorsunuz. Diğer dergiler daha ilk
Level'lerde. Uzatmadan soruluma ge-
çeyim:

1. Sizce Sega Saturn mı yoksa Playstation
mi daha iyi? Farkları neler?

2. Playstation demo CD'leri vermeniz
mümkin mi?

3. Playstation'daki Tekken'in hilesi var-
 mı? Diğer adamları çıkartmak için bana bir
hile söyleyin. Onları çıkartacağım diye ge-
beriyorum.

4. Playstation'un Memory Card'ları ne

kadar büyükliğinde?

5. Dedektif Firba'nın sonlarındaki şifre
bölmünde bir türlü şifreyi kabul ettireme-
dim. Ne yapacağım?

Gercekten süper bir dergisinz. Ama bę-
ce ek CD vermek yerine sayfa ve bölüm sa-
yınızı artırmaz daha iyi olur. Ama yine de
siz bilirsınız. Hoşçakalın.

Murat "Kaiowas" Şen

Sevgili Recep

1 - Ehe, küm, Tamamen Fransız ol-
duğum konsol aletleri hakkında soru sor-
mussun, teknik ederim, basanınım deva-
mini dillerim. Valla bldigim kadaryla bir
farkları yok, ikisi de güçü ve gayet ödürlü-
cü makinalar. Tek farkları isimleri gibi gel-
iyor bana (tabii fena halde yanıltır da olabi-
lirim)

2 - Bkz. Mektup 2. Cevap 1

3 - Var mı Berker? Yokmuş. Sana tavsiye,
öyle vurdulu kırdı oyunları fazla oynayıp
da sonra hincin "Var mı Berker? Yokmuş"
diyerek konuya ligli cehaletini yalan söyle-
yerek örtbas etmeye çalışan garib yazardan
çıkarmaya kalkıma sakın.

4 - Parmak ucundan büyük, pabucundan
küük (tür insallah)

5 - Aha, İşte cevaplayabileceğim bir so-
ru. Sayın Recep Bey, öncelikle bana bu fir-
satı verdığınız için size çok teşekkür ederim
... bla bla bla... O şifreler oyunla birlikte ve-
riilen kitapçıkta, bakılarak bulunacak. Yalnız
bilmen gereken şey, kitabıñ sayfalarındaki
basılıkların da birer satır olarak sayıldı.

Sağol varol. İnsallah İlisi bir arada olacak.
Eşafurullah. Güle güle.

Evet sevgili okuyucular, şimdü turbo
moda geciyoruz, kemerlerinizi bağlayın.

Emre Ağah Kabaoglu: Phantasmagoria
2'nin açıklaması için bir şeyler yapanz, ta-
bil bir dahaki mektubunda adresini zafer
değil de, mektuba yazmayı unutmazsan.

Görken Ekiz: Övgülerin için teşekkürler.
Dark Earth'ı İstanbul'daki herhangi bir bil-
gisayarciñ ödemeli olarak isteyebilirsin.
Mesela Pencom (0216 3753614)

Sercan Tirpan : Gördüğün gibi mektu-
bun elimize geçti, Peki, eğer mektubun e-
limize geçmeseydi ne yazacaktı? Hihaha.

Mektupları okudumuz. Şimdü reklamlar...

Level'a yeni yazarlar aranıyor. Eğer ken-
diniz güvenliyorsanız, ne iş olsa yapan
diyorsanız, "Bu yazı sabah 9'da elimde
olacak" denildiğinde beylik tabancaniza
sanlıyorsanız, vampirseniz (biz yazarlar
genel olarak gece yazarız da), ve en
önemliyi iyi bir yazar olacığınızı zannedi-
yorsanız bize yazın, Kendinizi anlatan ufak
bir yazıyla birlikte istediğiniz bir oyunun
açıklamasını bize gönderin. Değerlendir-
meler Level ekibinin üstün görüşleri alı-
nakarak yapılacak. Kimbilir, belki de takımın
yenü üyesi siz olabilirsiniz, ben de böylece
çömezlilikten kurtulmuş olurum.

Hepinize kucak dolusu sevgiler. Ön-
ümüzdeki ay görüşürüüüz.



Cinderella vs. Karamurat

Geçen ay söz verdigimiz gibi Pınar arkadaşımızın yazısını bir yorum katmadan yayınlıyoruz.
Siz de değişik konulardaki görüşlerinizi yansitan ilginç yazılarınızı bize gönderebilirsiniz.

Billyor musunuz, uzun bir süredir "Level" dergisini alıyorum ve ilginçtir ki şimdide kadar hiç bir yılının bir kızı alt olduğunu görmedim. Sizi bilmem ama bu nedense bana garip geliyor. Bazı arkadaşların bunun kızların bilgisayarlara veya bilgisayar oyunlarına ilgi duymadıklarından kaynaklandığını söyleyiyorlar. Belki de doğru bu. Ama ben bunu ilgi duymamak değil de ilgi duymamak diye değerlendirmek isterim. Bilgisayar oyunlarını ele alıyorum, çünkü özellikle şu sırada onlara ilgilenecek insanlar. Oyunlara söyle bir göz atalım, ne dersiniz?

Valla en çok oynanılan oyun hangisi bilmeyeceğim, ama bildiğim bir oyundan başlamayı tercih ediyorum: "The Curse of Monkey Island". Bu oyunu aldım, oynamadım, beğendim. Ama küçük bir aynı gözüme çarptı.

Oyunda neredeyse hiç kadın karakter yok. Tamam, Elaine var diyecesisiniz, bir de Madame Xima var ama o kadar. Elaine'in rolü her ne kadar önemli olsa da oyunda 4-5 kez karşımıza çıkarıyor; ikibaşa sevgilişini kurtarırkten, bir kaç kez altın heykel olarak, oyun mutlu sonla biterken... Tabii bir kaç sahne daha var, ama Elaine olsa ne olacak, olmasa ne olacak? Veya öyle demeyeyim de roller tersine çevrilsse, Guybrush heykele dönüşse de Elaine onu kurtarsal Böyle bir şey olamaz mı? Herhalde oyunu yapanlar olamayacağını düşünüyor ki, Elaine'ı ilk önce kötü bir duruma sokuyorlar, ondan sonra da onu kurtarması için Guybrush isminde bir şahsi görevlendiriyorlar.

Benim aklıma gelen ilk soru, Elaine'in neden böyle kötü bir duruma düşürülmüş. Yani altından bir heykele dönüşmemiş olsayı da bir şekilde LeChuck'in eline düşmüş olsayıdı, kendi kendine kurtulamaz mıydı? Eğer bunu okuyan kızlar varsa onlara sesleniyorum: Siz zor bir duruma düşseydiniz, sizi kurtarmaya gelecek olan beyaz atlı prensiniz mi bekleriniz, yoksa kendiniz o durumdan kurtulmak için elinizden ne gelmiş olsun mu yapardınız?

Ayrıca kızlar bilgisayarla oyun oynamak isteseler bile herhalde hevesleri çabuk sönerdi. Niye mi? Soranı size, kızların gerçekten zevk alarak oynayabilecekleri kaç oyun var? Oyunların çoğu vurdulu kirdili, öldürmeli oyunlar. Futbol oyunları, araba, motosiklet yarışları, biraz önce söylediğim gibi adam öldürmeler... Şu yazdıklarımı okuyanlara sormak isterim. Siz kız değişimiz bile kız kardeşiniz veya ablanız olabilir.

Acaba onlar bu tür oyunları mı tercih ederler, yoksa farklı oyunları mı? Örneğin insanlara yardım eden, onları öldürmek yerine alıp hastaneyeye götüren, zor durumda olanları kurtarmak için çabalayan... Veya insanların bir kenara bırakın, tanıldığım kız arkadaşlarının %98'i hayvanları sever.

Hayvanlara ilgili bir oyun olsa diyorum, acaba bu kızların daha çok ilgisini çekmez mi? Örneğin doğadaki yaralı bir hayvana alıp iyileştirmeye çalışan bir oyun olsa? Yahut bırakın doğayıderseniz, evimize alıp beslediğimiz hayvanları. İngilizce adıyla "pet"leri. İçeren bir oyun olsa? Bir hayvanınız olsa, onuna ilgilensez, ona yemek, su verseniz, oyun oynasanız, bir şeyler öğretseniz?

Kimbilir, belki bu tür oyunları ilgilenen erkekler de vardır da, arkadaşlarından çekindikleri için bir türlü söylememiyoardır.

İste şu noktada şu sıralarda bayağı bir yaygın olan sanal bebeklere deignumek istiyorum. Gerçekten neredeyse yok yok. Sanal hayvanlar, kelebekten kaplumbağa, yengeçten dinozora kadar her türlü hayvan. Sanal insan bebekler, erkek arkadaşlar. Belki de ve büyük bir olasılıkla bilmem duymadığım onun için de buraya yazamayacağım daha nice sanal oyuncak olımıstır. Benim de geçen aylarda elimde bir oyun geçti. Akıllınnı biri bu zamanda bu da tutulur diyerek sanal bebeklerin bilgisayar oyunu gibi olmasını yapmış. İlginin cekti, bir alayım dedim. Oyun diğerlerinin neredeyse aynısı, yanı kontroller, yapabilecekleriniz falan hemen hemen aynı. Tek farkı yaratığın bulunduğu alan içinde değişiklikler yapabilmeniz.

Örneğin ister sen arkada planda bir evin içi gözüküyor, ister senin deniz ve denizde yüzen bir yelkenli. Kisacasi odanın duvar kağıdını değiştirebiliyorsunuz. Bu oyunda da küçük modellerinde olduğu gibi sadece yaratığın kamını doyurmak ve onuna oynamak yetmiyor, aynı zamanda pislüğünü de temizlemek gerekiyor. İnsan bir süre sonra oyuna kendini kaptırıyor ve ister istemez, bilinci veya bilincsiz olarak yaratığın sorumlulugunu alıyor. "Acaba açıldı mı?" veya "Acaba mutlu mu?" gibi düşünülerle yaratıkla ilgileneceksiniz. Belki bunabenzér ama biraz değişik oyunlar ola kızların oyunlarından hoşlanma şansı artacak.

Galiba bizaz fazla coşum. Ben demiyorum ki hiç kız kahramanı olmayan veya kızların ilgilenemeyeceği bir oyun yok. Tabii ki var.

Buna örnek olarak Tomb Raider'ı göster-

rebiliriz. Orada kahramanımız bir kız, ama bana öyle geldi ki erkek olsaymış da deşmeyecektim. Yani oyunu oynamadım, amacını falan bilmiyorum ama demolarından gördüğüm kadanya Lara bir yere gitdi ve yoluna çıkan engelleri, ki bunlar genellikle hayvanlar oluyor, öldürüyor. Bana öyle geliyor ki çoğu kız eline tabancayı alıp da öyle kolay kolay hayvanları öldürür. Belki biraz ucu olabilir ama, Tomb Raider 1 ve 2'de Lara neden hayvanlara dost olup onları yardımıyla hedefine ulaşamıyor?

Ayrıca hayvanlar öyle durup durduğun yerde gelip insana saldırırlar ki! Lara onlara ne yaptı ki hayvanlar ona saldırıyor? Outlaws isimli oyunu ele alırsak... Orada da kızı kaçırılan bir baba var ve kızını düşmanlarının elinden kurtarması gerekiyor. İyi, güzel de neden bu kurtarma işini baba yapıyor? Çünkü kızın annesi düşmanlar tarafından öldürülüdü. Peki, anne nedenedoldürülmüş? Baba öldürülemez midir? Tabii ki öldürülebilirdi. Mesela anne alisverişe çıktıktan sonra bir baba olabilir (kovboy atelerin de ihtiyaçları vardır), o sırada da düşmanlar gelip eşini öldürürlerdi ve kızını kaçırırlardı. Anne de bunun üzerine ev işlerini bir yana bırakıp kızını kurtarmaya giderdi. Biliyoruz gibi kovboy dünyasında Red Kit'ler olduğu gibi Kalemiti Ceyn'ler de vardır! Tamam, kabul, belki biraz fazla "dişi"lerden yana çıktıktan ama birincisi bu doğal, çünkü ben de onlardan biriyim. İlkinci ben yukarıda söylediğimizin hepsi bir arada olsun demiyorum ki! İçerinden ki veya üç tanesi olsa, belki hem oyun daha bir keyifli olacak, veya piyasada farklı bir oyun olacak, hem de kızların oyunları ilgilene şansı yükselecek. Hep aynı türde olan oyunlar bir süre sonra insanı bitkirmey. Eğer değişik bir oyun olursa, insanlar söyle bir nefes alır, 1-2 kız elele verip bir oyun çikarsalar, belki de erkekler kızların nasıl hissettiğini daha iyi anlayacaklar, kızları daha yakından tanıyalacaklar. Neden olmasın, belki günün birinde bu olur. Kim bileyebilir ki?

Pınar Alsaç

Not: Her türlü eleştiriye 24 saat açılmış. E-mail adresim: 970144@rainbow.emu.edu.tr