

LEVEL EN İYİ OYUN  
YAZARLARINI SEÇİYOR

HER AY CD'LLİ

AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİ

# LEVEL

TEMMUZ 1997 • SAYI 6 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

NORSE BY NORSE WEST

TEST DRIVE OFF ROAD  
REDNECK RAMPAGE

FALLEN HAVEN

AIR WARRIOR

STREET RACER

SHIVERS TWO

KICKOFF 97

POWER F1

POD

9

Hastane Yönetmeye Ne Dersiniz?

THEME HOSPITAL

Ve Nihayet Buluşma Gerçekleşti

X-WING VS. TIE FIGHTER

CD'DE  
BU AY

Ardennes Offensive, Axelerator, Blood 1.0,  
Colony 28, Esoteria, Moto Racer, Third Millenium  
ve daha birçok demo...

Genel Yayın Yönetmeni  
Aylin Tarhan Kuru

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri  
Mahmut Karşioğlu, Murat Karşioğlu,  
Ufuk Yamanlıoğlu, M. Berker Güngör,  
Gökhan Habiboglu, Batu Hergünsel, Hakan Gönül,  
Ozan Simitçiler

Redaksiyon  
Tansel Emanet Tüzel

Yazı İşleri Sekreterya  
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar  
Özlem Sarar

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

Reklam Müdürü  
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi  
Selma Akinay

Dağıtım Servisi  
Nebi Danaci

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü  
Turgay Tekelön

Genel Koordinatör  
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi  
Sakir Batımlı

Renk Ayırımı - Film Çıkış  
FILMON  
Tel: (212) 267-4217

Baskı

Medya Pazarlama San. ve Tic A.S.  
Tel: (212) 270-6364 Faks: (212) 270-6368

Dağıtım  
BİRYAY A.S.

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

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



**VOGEL**

Yayınçılık Ltd. Şti

## Hiç Yazar Olmayı Düşündünüz mü?

**O**yunseverler olarak hepimiz, beğendiğimiz bir oyunda edindiğimiz tecrübeleri, keşfettiğimiz küçük ipuçlarını ve en önemlisi oyunu bitirdiğimizde duyduğumuz hazırlı başkaları ile paylaşmak isteriz. Bunun en iyi yolu ise yazmak. Eminiz pek çoğunuz Level'da yazmak istemişinizdir. İşte size fırsat! Level, sektörün öncü kuruluşlarından Kartel Bilgi İşlem'in sponsorluğunda bir yarışma ile en iyi oyun yazarlarını seçiyor. Yarışmada dereceye girenler müthiş hediyeler kazanacaklar.

Birincilik ödülümüz Kartel Bilgi İşlem'in YAZ FIRSATI adıyla sunduğu Multimedia donanımlı, 33.600 Fax-Modem'li bir bilgisayar. YAZ FIRSATI üstün konfigürasyonu ve düşük fiyatıyla gerçekten dikkat çekici. Ayrıca birinci olan yarışmacımız istediği takdirde editör olarak Level'da yazma hakkını kazanacak. İkinci ve üçüncü olan yarışmacılarımız ise yine Kartel Bilgi İşlem'den harika armağanlar kazanacaklar. Yarışma ve ödüllerle ilgili daha ayrıntılı bilgiyi derginizin 19. sayfasında bulabilirsiniz.

Sizlere bir yaz fırsatı da bizden. Yaz ayları boyunca bir yıllık Level aboneliği sadece 5.000.000 TL. Yaz fırsatını kaçırmayın.

Level'in çıkış tarihi konusunda kafanızın karıştığını biliyoruz. Level geçtiğimiz aylarda çeşitli nedenlerden dolayı değişik tarihlerde piyasaya sunulmuştu. Ancak bundan böyle dergınızı her ayın birinde bayilerde bulabilirsiniz.

1 Ağustos'ta görüşmek üzere...

Gökhun Sungurtekin

## MULTIMEDYA'DAN YENİ ÜRÜNLER

Multimedia alanında Dünya'da yaşanan yenilikleri arasında Türkiye pazarına sunmayı amaçlayan MULTIMEDYA yeni ürünler ile karşımızda. Firmanın sunduğu ürünler şunlar: Yamaha Internal 6X4 CD-Recorder, Mustek Paragon 600 IIN Scanner, Compro Internet Digital Camera, Compro Video CD-2.0, Apache 33.6 Int Fax-Modem, PixelView Combo TV Plus 6 In 1 Combo Card, Win X Perfect IV-8 In 1 PCI Bus Combo Card, Hercules Terminator 3D/DX ve Yamaha SW-60XG WaveTable Card. Bu yeni ürünler arasında oyunculara sağladığı yüksek performans ile Hercules Terminator 3D/DX dikkati çekiyor.



## Yeni Quake Bölümleri

Activision, Microforum ve Wizard Works firmaları tarafından piyasaya Quake için dört yeni Mission Disc sürüdü. Bunlardan özellikle Activision yapımı olan Scourge of Armagon ve Dissolution of Eternity çok detaylı bölüm tasarımları, yeni canavarları ve silahları ile fazlasıyla dikkat çekiyor. Microforum yapımı Dark Hour ise farklı ki-



şler tarafından tasarlanmış bir seviyeler derlemesi olmakta öne gecemiyor. İçeride en basit ve detaylı hazırlanmış olan ise Wizard Works yapımı Qzone. Hepsi ortak özelliği çalışmak için orijinal Quake sürümüne ihtiyaç duymalı.



## Blizzard Yapımı Warcraft Adventure

Genel olarak Warcraft dünyasını çok daha detaylı olarak tanıtmayı amaçlayan ve Orc kabilelerinin tarihçesine inen bir Adventure yapma fikri Blizzard çalışanlarını oldukça eğlendiriyor. Real-time strateji yapmaktan sıkıldıklarını belirten elemanlar Warcraft 3'ten

önce Warcraft Adventures:

Lord of the Clans isimli bir

Adventure o-

karmayı planlıyor. Genel yapı olarak Full Throttle tarzı olduğu söylenen oyunun 1997 tatil sezonuna yetişeceği tahmin ediliyor.



**Valve'dan Half-Life Geliyor**

Valve tarafından Quake 2 Engine kullanılarak hazırlanan Half-Life, 1997 tatil sezonunda piyasaya çıkması beklenen oyunlar arasında yerini aldı. Konu yerlindeki bir füze üssünde geçiyor ve tüm oyunun tek bir bölünden oluşması planlanıyor. Oyundaki ana karakter yeni bir buluş yapan bir bilimadamı, ancak dünya uzaylılar tarafından işgal edilmekte ve hükümet ajanları da size pek dostça davranmıyor. Yüksek kaliteli grafikler dışında oyunun en güçlü yönlerinden biri, sizin ve diğer karakterlerin birbirleriley etkileşimli olmaları. Ayrıca oyunda ilerleyen bir senaryo ve oldukça karmaşık bir mimari tasarım bulunacağı da gelen haberler arasında. Multi-player seçeneklerin ise 32 kişiye kadar destek vermesi planlanıyor.

## SEGA Kopya Ürünlerle Savaş Açı!

Kalitesiz kopyalara karşı yasal mücadele başlatan Sega firması, kullanıcıları bu konuda aldatılmamaları için uyarıyor. Orijinal Sega ürünlerinde taklit edilmesi çok zor olan bir hologram etiket bulunuyor ve bu ürünler firma tarafından garanti belgesi ve etiketle, süresiz yerkıl servis desteği sağlanarak satıya sunuluyor. Tüketicilerin yaptıkları alışverişlerde bu hususlara dikkat etmeleri, kopya ve taklit ürünlerden sakınlaması tavsiye olunuyor.

## Hexen 2 Bu Yaz Geliyor

Heretic ve Hexen hep ID Software oyunlarının gölgesinde kaldı. Doom ve Quake tüm şöhreti alırken, Raven Software tarafından yapılan ve çok daha sağlam bir oyun yapısına sahip bu iki oyun artanı yetinmek zorunda kaldı. Ancak bu durum değişecek gibi görünüyor. Raven ve ID öncükinden çok daha sıkı bir işbirliği içine girmişler. Hexen 2, daha da geliştirilmiş bir Quake Engine üzerine kurulu olacak ve bu tarz oyunlarda rastlanmayan RPG unsurları çok geniş bir biçimde içerecek. Bölümler arasında serbest bir şekilde dolaşmak ve çevre ile detaylı bir etkileşim içine girmek mümkün olacak. Dört farklı karakter seçenekleri ve yaklaşık otuz civarında silah, ayrıca pek çok özel eşya ve büyünün oynaya renk katacagi sanılıyor. Her karakterin çok değişik yeteneklerinin olması ve oyun içinde karakterlerin geliştirilmesi de planlanan özellikler arasında. Genel yapı ve grafikler canlı renkleri, dinamik ışık efektlerini ve değişik tarzlarında mimari yapılan gerçekle uygun bir biçimde yansıtıyor. Oyunun bu yaz piyasaya çıkacak.



# STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

Derin, Karanlık Uzay...



Öncelikle bir X-Wing nedir, T.I.E. Fighter ne işe yarar bilmediyener için kısa bir hatırlatma ile işe başlayalım, böylece kimse konuya yabancı kalmasın. George Lucas adlı yönetmen şahis, bundan yaklaşık 20 sene önce ilk Star Wars filmini yaptı, bu filmde konu uzak bir galakside geçiyor ve iki büyük güç, eski cumhuriyet döneminin devamı için çarşan Rebel Alliance ile tüm gezegenleri yönetimi altına almayı çalışan güçlü İmparatorluk arasında büyük bir çatışma sürüyordu. Konu insanlık kadar eski olmasına rağmen, filmler çok büyük bir ilgi çekti ve böylece Star Wars efsanesi yaratılmış oldu. Filmde iyi tarafı temsil eden Rebel Alliance silah açısından İmparatorluğun imkanlarına sahip olmadığından, savaşçı az miktardı pilot ve araçla vur-kac taktikleri uygulayarak sürdürmeye çalışıyordu, ellerindeki birkaç tip avcı uçlarından en gelişmiş ve karizmatik olanı X-wing kodlu aracı ve çok ilgi çekiyordu. Bu ilgiyi farkeden Geor-

ge Lucas, oldukça gelişmiş bir uzay uçuş simülasyonu yapmaya karar verdi ve böylece X-Wing adlı oyun ortaya çıktı. Bu oyunun bir benzeri daha yoktu, PC oyunları piyasasında adeta elektrik şoku etkisi yaptı. Fakat esas patlama birkaç sene sonra yapılan T.I.E. Fighter adlı oyunla geldi, bu oyunda oyuncu olaylara İmparatorluk yönünden yaklaşıyor ve gücün karanlık yanında yerıyordu, satış rakamları X-Wing'e belirgin bir fark atmaktı, iki oyunun turkunları arasında tipki filmde olduğu gibi kampaşma yaşandı. İşte bu son oyun, X-Wing vs. T.I.E. Fighter, Net üzerinde kimin galaksının en iyi pilotu olduğunu anlaysması için yapılmış ve pek çok yönden şimdije dek yapılmış en iyi uzungaz ucuş simülasyonu, ancak dikkat edin her yönden demedim, önceki oyunları oynamış olanları hiç de küçümsenemeyecek hayal kırıklıkları bekliyor.



**Bana Katıl Luke!**

Oyun gelişmiş bir uçuş simülasyonu olunca tabii ki güçlü bir sisteme de ihtiyaç duyuluyor, ancak oyunun arabirimini oldukça detaylı hazırlamış, grafikleri lüle rezil etmeden sistemimize uygun bir ayar yapabilmemiz mümkün oluyor. Gereken temel işlemci P-90 ve hafıza miktarı ise 16 Mb Ram, sadece Windows95 altında çalıştığından DirectX 3.0 kullanılıyor, yine en az 2x hızlı bir cd sürücü gerekiyor. Eğer Net üzerinde oynayacaksanız hızlı bir modem gereklili, ayrıca lyl bir analog joystick şart. Oyunu Pentium-100 işlemci ve 16 Mb Ram takılı bir makinede test ettiğim, doğrusu ses ve grafiklerde hafif ayarlar yaparak lyl bir performans elde etmek mümkün oldu, ama her şeyi sonuna kadar açıp öyle oynamak isterseniz bir P-133 ve daha fazla Ram gerekebilir. Kurulum için hard-disk üzerinde en az 5 Mb kadar boş yer gerekiyor, ancak tüm oyun yaklaşık 180 Mb boyunda bir yer kaplığından geniş kapasiteli bir hard-diskiniz varsa tam kurulum tavsiye edilir. Oyun kutusundan iki adet CD cıkmazı sizin şaşırmasın.

Bu ikinci CD solo görevler hariç ilk CD ile aynı dosyaları içeriyor ve iki kişi karşılıklı oynamak isteyenler için pakete dahil edilmiş, eğer net üzerinden bir ana Server vasıtası ile ikiden fazla kişiyle oynamak isterseniz herhangi birini kullanabilirsiniz.

**Galaksiyi Beraber Yönetiriz...**

Oyunu öncelikle ses ve grafik açısından ele alalım, oyunda kullanılan ana Engine oldukça geliştirilmiş ve hızlı, grafikler üç boyutlu ve texture kaplama, araçların neredeyse gerçek gibi göründüğünü söylemek ebartma olmaz. Kaplamada kullanılan gemi yüzeyleri filmlerde kullanılan modellerden alınma ve bu yüzden bir hayli detaylı, ancak büyük gemiler biraz daha detaylı ve orantılı olabiliirdi. Lazer efektleri eskiye oranla daha gerçekçi ancak patlama efektleri biraz iki boyutlu kahyor, seslere gelince, eğer tüm telsiz mesajlarını açık bıraktıysanız sağır olabilirsiniz, tek bir ses ve tekdüze mesajlar yerine bol çeşitlilik ve farklı

sesler hakim, aynı şekilde oyuna motor sesi ve kabin sesleri de eklenmiştir. Uçuş dinamikleri eski oyulara nazaran oldukça karmaşık hale getirilmiş, aracınıza eklediğiniz savaş başlıklarının ağırlığı, hızınız, hasar durumunuz gibi şeyle manevra kabiliyetiniz üzerinde doğrudan etkili oluyorlar, savaş alanına henüz giren yepyeni bir X-Wing ile uzaklaşmaya çalışan yaralı bir X-Wing arasındaki farkı anlamamak mümkün değil. Bir de yapay zeka meselesi var, tek basına oynadığınızda zorluk seviyesine göre kanat adamlarının zekası ve düşman pilotlarının zekası orantılı olarak değişiyor, ancak en düşük seviyede bile yapay zeka bugüne dek gördüklerimden çok daha güçlü, söyle söyleyeyim. T.I.E. Fighter için kullanılan yapay zeka en üst zorluk seviyesinde iken bile bu oyunun ancak kolay seviyedeki zekaya denk düşüyor. Bilgisayar kontrolündeki rakiplerin kurbanlık koyn gibi uçmalarından ve ağır hasar alırken bile istiflerini bozmamalarından sıkılmış olanlarınız için bu lyl haber sayılır, üstelik sadece kaçmaktadır sızınca Dogfight ediyor ve lazer sıkmak için en küçük fırsat bile değerlendiriliyorlar. Müzikler ise doğrudan CD üzerinde kayıtlı ve kelimenin tam anlamı ile muhteşem...

**İmparatoru Yokederiz...**

Şimdilik oyunda kullanılan alet edeva bir gözatalım...

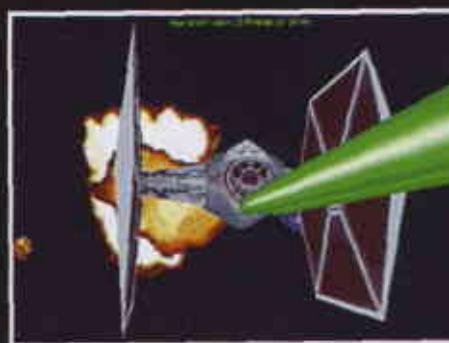
**Rebel Alliance savaşçıları:**

**Z-95 Headhunter:** Eski bir tasarım, fazla etkili olduğu söylemenemez, bir şeyler başarabilmek için oldukça lyl bir pilot olmanız gereklili. Çift lazer ve yetersiz kalkanlar.

**X-Wing:** Asilerin elindeki çok amaçlı ve çok etkili bu araç kalbinizi kazanacak, özellikle bol miktar proton torpidosu ile büyük hedeflere karşı da oldukça etkili. Dört lazer, güçlü kalkanlar, lyl bir manevra kabiliyeti.

**Y-Wing:** Yine eski bir tasarım, ancak oldukça sağlam ve etkili, bol miktar savaş başlığı taşıyabiliyor ve genelde büyük gemilere doğrudan saldırmak için çok lyl, ne var ki manevra kabiliyeti eski bir çöp kamyonundan daha az. Çift lazer, çift Lyon, güçlü gövde ve kalkanlar, rezalet manevra kabiliyetisizliği.

**A-Wing:** Kalkanları ve gövdesi yerine güclü değil, tabii eğer yakalayabilirseniz, hızı ve manevra kabiliyeti çok iyi.



liliyeti korkunc, öncelikle av ve önleme görevleri için tasarlanmış. Çift lazer, bol miktar füze, yüksek sürat ve üstün manevra gücü.

Z-95 ve Y-Wing sadece asilerininde olan araçlar değil, galakside değişik güçler tarafından bol miktarda kullanılıyorlar ve özellikle Y-Wing korsanlar tarafından çok tutuyor, X-Wing ve A-Wing ise sadece Asiler tarafından tasarlanıp özel olarak siparişte yaptırılmış gemiler. Asilerin B-Wing adındaki oldukça gelişmiş ağır sınıf gemisi ise bu oyuna konulmamış, olsaydı oyuna bir hayli renk katardı.

#### İmparatorluk savaşçıları:

**T.I.E. Fighter:** Standart İmparatorluk avcısı, çok hızlı, sayılmaz ve kalkanları yok, ancak manevra kabiliyeti ve narin yapısı ile vurulması zor bir

bir zırh.

**Assault Gunboat:** Kalkanlara ve Hyperspace atlayış kabiliyetine sahip ilk İmparatorluk savaşçısı, manevra yeteneği ve sürat orta halli sayılır, ancak çok sağlam bir yapısı var. Çift lazer, çift ion ve bol miktar savas başlığı ile ciddi bir tehdit unsuru.

**T.I.E. Advanced (Avenger):** Uçan ölüm. Çok hızlı, çok çevik, güçlü kalkanları sayesinde ağır ateş altından sağlam kurtulabiliyor. Hyperspace kabiliyeti var. Dört lazer, bol miktar savas başlığı ve benzersiz manevra kabiliyeti ile ciddi bir pilotun elinde bir filo X-Wing'e meydan okuyabilir.

İmparatorluk savaşçıları tamamen özel tasarlanmış ve sadece Imperial Navy tarafından kullanılan gemiler-

ratorluk lehine bozacakları kaygı ile oyuna konmamışlar, gerçekten de bu iki gemi karşısında hiçbir Rebel gemisinin pek fazla şansı olamazdı. Neye benzediklerini merak ediyorsanız onları T.I.E. Fighter CD versiyonunda bulabilirsiniz. Oyun da kullanabileğiniz bu gemilerin dışında daha pek çok irili ufaklı gemi mevcut, bunlarınlarındaki detaylı bilgiler oyunda mevcut. Silahlann ise değişik etki ve amaçları mevcut:

**Laser Cannons:** Düşman aracının kalkanlarına ve gövdesine doğrudan hasar verir, şarj edilmesi gereklidir ve gücünü motorlardan aldığı için bu işlem hızınızı düşürür.

**Ion Cannons:** Lazer gibi şarj edilmesi gereklidir, ancak kalkanlara ve hedefin enerji sistemlerine hasar verir, enerjisi kesilen ve sistemleri bozulan gemi tamamen çaresiz kalacaktır. Büyük hedefleri daha kolay haktırmak ya da ele geçirmek için kullanılır.

**Concussion Missiles:** Standart ve Advanced olmak üzere iki tipi mevcuttur, düşman avcı uçaklarına karşı kullanılırlar, büyük hedeflere karşı fazla etkili degildirler.

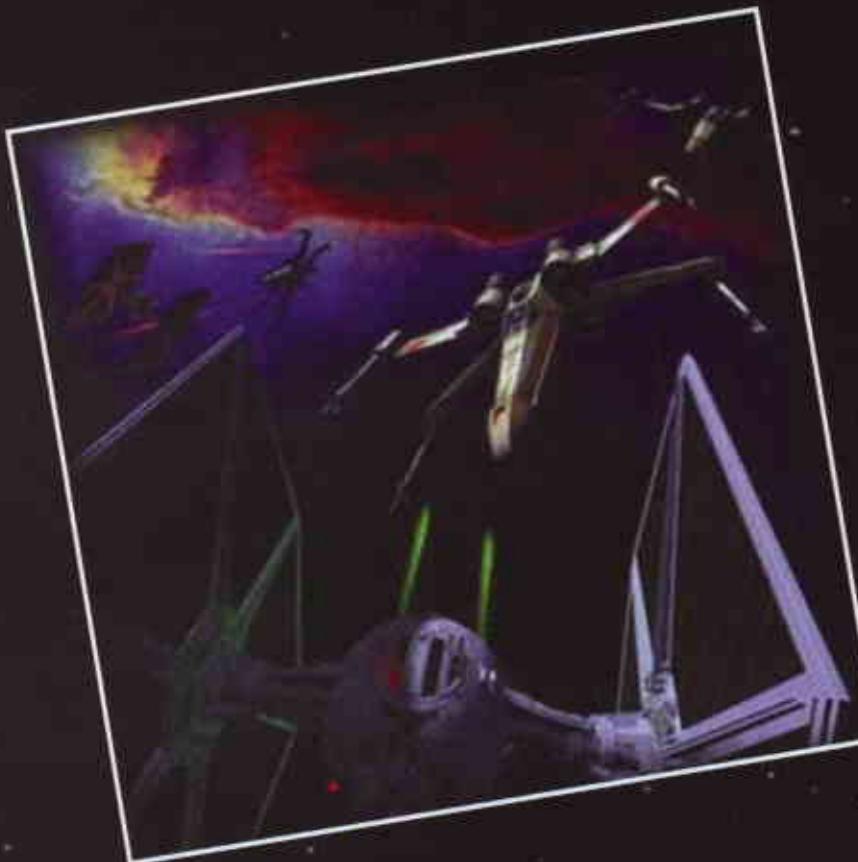
**Proton Torpedoes:** Bunu da iki tipi mevcuttur, daha güçlü, fakat daha hantaldırlar, orta sınıf yıldız gemilerine karşı daha iyi sonuçlar verirler.

**Heavy Rockets:** Çok güçlü ve fakat bir o kadar da hantaldırlar, büyük hedeflere yakın mesafeden atılırsa çok etkili olurlar. Missile ve lazer kullanarak hedefe varmadan vurulmaları mümkündür.

**Space Bombs:** En güçlüsü ve en hantali budur, maksimum süratle ve hedefe sıfır mesafede atılmazsa ıskalama olasılığı büyütür, ancak Isabel kaydedilirse en güçlü yıldız gemisine bile çok ağır hasar verirler, avlanması ise kolaydır, tabii pilotlar için.

**Mag Pulse:** Rebel Alliance tarafından geliştirilen bu savaş başlığı her türlü gemiye karşı kullanılabilir, özellikle hedef geminin silah sistemlerini geçici olarak devre dışı bırakmalıdır ve büyük gemilere karşı diğer silahlara kombiné kullanıltırsa büyük avantaj sağlayabilirler.

**Shield Systems:** Fiziksel saldırınlara karşı gemileri korumak için kullanılan ve devamlı şarj edilmesi gere-



hedef, lily bir pilotun elinde zorlu bir rakip olur. Çift lazer, üstün manevra yeteneği.

**T.I.E. Interceptor:** Fighter'in gelişmiş modeli, çok daha hızlı, çok daha çevik fakat kalkanları yok. Dört laser ve yüksek sürat.

**T.I.E. Bomber:** Ağır sillet bombacı, çift kabin sayesinde bol miktar savaş başlığı taşıyabiliyor, kalkanları yok ve manevra kabiliyeti pek yüksek sayılmaz ancak çok sağlam ve dayanıklı bir gövde yapısı var. Çift lazer ve bol miktar torpido, güçlü

dir. Assault Gunboat ve Advanced'daki gemilerin Hyperdrive motoru bulunmadığından bir ana gemi tarafından savaş alanına taşınmaları gereklidir, temel tasarımının diğer gemilerden çok daha küçük olmasının sebebi daha küçük ion motorları kullanmalarıdır. Zaten isimlerinin acılımı Twin Ion Engine, yanı Çift Ion Motoru (T.I.E.) demektir. İmparatorluğun bu oyunda yer almayan diğer iki gemisi T.I.E. Defender ve Missile Boat sanırım aşırı güçlü oldukları ve eşitliği İmpa-



ken enerji alanıdır. gücünü motorдан alır ve alınan her isabetle bir miktar zayıflar, eğer kalkanlarınız tamamen çökerse gövde zırhı ve sistemleriniz hasar görür. Acil durumlarda Laser ve Shield Systems arasında enerji takası yapma imkanı da mevcuttur. eğer bu sistemlere giden güç tamamen kapatılırsa geminin hızı çok daha artar ancak savunma ve saldırı yeteneği zayıflar.

#### Güçün Karanlık Yanına Katıl Luke!

Oyunun oldukça detaylı bir kontrol arabirimleri var, buradan her türlü grafik, ses ve modem bağlantısı ayarını yapabileceğiniz gibi kullanılan tüm tuşları da görebilirsiniz, bir hayli tuş olduğundan alışmak biraz zaman alacaktır. Oyunu Rebel ya da Imperial o-

larak oynayabiliyorsunuz, görevler değişmiyor, ancak araçlar ve amaçlar değişiyor. Şimdi gelelim hayal kırıklığının sebebine. önceki oyunları oynamamışlar için pek fark eder mi bileyimiyorum, ancak tecrübeli Rebel ve Imperial pilotları için farkedeceye eminim, oyunun atmosferi en azından tek başınızda oynadığınızda çok yavan kalyor. Önceki oyunlarda bir yıldız gemisinin içi şeklinde tasarlanmış olan arabirim şimdi basit bir kumanda paneline dönüştürülmüş, bunu göz ardi etseniz bile diğer bir konu var ki tam anlamıyla kabuslarının gerçekleşmesi olarak nitelenebilir, oyununda konu ve senaryo yok. Evet, bol miktat görev var ve eğer isteriniz gemilerin ortaya çıkış noktaları ve miktarları rasgele olarak değiştirebilir, ancak eğitim görevleri eski oyunandan ayen buraya taşınmış ve bir dizi Campaign görevi oynamak isterken, dehşet içinde durumun bir futbol maçı seviyesine indirgendiğini farkediyorsunuz. Doğru düzgün bir Briefing alabilmek mümkün değil, ilerleyen bir senaryo ve duruma uygun ara sahneler yok, kendiniz bir amaç için dövüşen idealist bir Starfighter pilotu gibi değil de bilgisayarla oyun oynayan ve seviye geçmeye çalışan bir oyuncu gibi hissediyorsunuz. Hiç şüphe yok ki bu oyun tamamen Net üzerinde kimin proton

torpidosu büyük mantığı ile kâşıp duran Quake bikinilerini memnun etmek için yapılmış, eğer önceki oyunların atmosferine ve diğer özelliklerine tutkusuz derin bir nefes alın ve bir bardak soğuk suyu kafanızdan aşağı dökün, bu oyunda eski güzelliklerin hiçbiri mevcut değil. Mesela tek başınızda oynarken bir hiper atlayışla çıktıınız, bilgisayar hemen sizi aynı uçuş grubuna mensup bir diğer aracın koltuğuna götürüyor. Yani Red-1 iseniz Red-2 ya da 3 oluyorsunuz, bunun sebebi oyunun net düşünülererek tasarlanmış olması ve solo görevlerde mevcut olan tek insan oyuncunun bilgisayar tarafından otomatik olarak tüm uçuş grubundaki araçların pilotu olarak kabul edilmesi. Saçmalıkla başka bir durum değil bence, vurulmuşsam vurulmuşumdur, durum böyle olunca oyun basit bir Arcade seviyesine düşüyor.

#### Güç Sizinle Olsun...

Son sözü söyleme zamanı, bu oyun yeni oyuncuları memnun eder mi bileyimiyorum, genel yapı ve detay işçiliği oldukça sağlam, ancak emektaş yıldız savaşçıları için az önce bahsettiğim sebeplerden dolayı üzüntü verici bir gelişme olarak kabul edilebilir. Net üzerinde oynayacak imkanınız yoksa ya da böyle bir arzu taşımıyor, sanız belki eski oyunlara dönmek daha iyi olur. Doğrusu bu her oyunu Multi-player ağırlıklı yapma modası midemi bulandırmaya başladı, böyle giderse yakında oturup tek başımıza zevkle oynayabileceğimiz doğrudan bir oyun piyasaya çıkmayacak. Hoş, Lucas Arts bu oyun için pek çok ek Mission Disc çıkarmayı vaad ediyor, ancak bunlar orijinalde olmayan atmosferi tekrar yaratabilir mi, o da ayrı bir mesele. Şahsen eski bir Starfighter pilotu olarak beni pek sarmadı, güzel ses ve grafikler de bunu telafi etmeye asla yetmez.

Hell Raide □



**LEVEL KARNESİ SİMULASYON**

**K-WING VS TIE FIGHTER**

MERTAY COMPUTER  
Tel: (212) 289 12 77  
Pentium 90, 16 Mb. RAM, 2x CD-ROM  
Windows 95

★★★★★

# KICK OFF 97

## SANTRA

Yıllar önce Amiga'da Kick off diye bir oyun vardı. Biz pek beğenmemiştik, ama bu, ikincisinin, ardından da üçüncüsünün çıkışmasına engel olmadı. Maxis'in gözü doymamış, ya da hedefine ulaşamamış olacak ki geçenlerde Kick off'un "en sonucusunu, yanı dördüncüsünü, gerçek adıyla (modaya uyarak...) Kick Off 97'yi çıkardı. Valla bu da tutulur mu bilmeyiz, ama Kick off'un "en çok versiyonu olan futbol oyunu" unvanını aldığı kesin...

## GÜZEL BİR ORTA

Win95 ve DOS uyumlu, makyasızlıkla DOS'da çalıştırmanızı tavsiye ederiz. Çünkü Win95'de çok yavaş ve pencere altında çalışıyor. Herhalde, pencere altında oyun oynamak pek atmosferik olmasa gereklidir. Neyse, oyunu yüklediğinizde karşınıza doğal olarak bir ana menü gelecek. Bunları açıklamak ise tabii ki de bize düşüyor.

Friendly  
Friendly  
"dostça"

demek, dostça ise bir futbol oyununda, mantık: dostluk maçı anlamına gelmektedir herhalde. İşler böyle olunca size de ister dünya takımlarını ister de bazı ülkelerin kendi takımlarını seçip bir güzel maç etmek istiyor.

**Challenge :** Kiran kirana bir mücadele amaç doğrudan kupa...

**Practice :** Komiserden çalışma, penaltidan serbest vuruşa kadar birçok önemli anı burada istediğiniz kadar tekrarlayarak öğrenebilirsiniz. Oyunu ilk kez oynayacaksanız mutlaka ama mutlaka önce buradan başlayın.

**Continue Game :** Liglere, kupalara kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

**Leagues :** Lig başlıyodur....

Aşağıda gollerinizi tekrar izleyip, arkadaşlarınıza hava atmak isteyebilirsiniz....

**Cups :** Kupalar müzeye görürlmek için yaratılmıştır...

**Editor :** Oyununda takımınızı bulmadığınızda, hemen özür dileyin, eğer yoksa siz de yaratırınız!

**Options :** Seçeneklerle, oyunun-

modunu, süresini değiştirebilir, ekstra zamanın olup olmayacağı ayarlayabilir, maç bittiğinde penaltılara bırakabilir, foul ve ofsaytı kapayabilir, maçın hangi hakemin yöneteceğini seçebilir, kalecinizin ne kadar iyid olduğunu, ayrıca sahanın büyüklüğünü, yüzeyini ve çimlerin nasıl sürülmeli gerektigini bile belirleyebilirsiniz.

**Create Dream Team :** Eğer her şeyin mükemmelini istiyorsanız, alın size rüyalarınızın takımlı. Oyundaki bütün futbolcuların istedığınızı utanmadan alıp, takımınızı oluşturabilirsiniz... (bu arada oyuncuların yanındaki rakamları retiler gösterir, ne katlar küçük olursa o kadar iyidemektir).

## UCAN KATA, VEEE...

Maça başladığınızda oyunu sadece iki tuşla oynayabileğinizi göreceksiniz (Bunu ise maçtan bir önceki ekranında ayarlayabilirsiniz). İlk tuş pas tuşu, ikinci de sut. Eğer ikisine de aynı anda basarsanız, topu sümeye başlaysanız, Oyun si-



F1'le F1 tuşıyla Replay yapar, F2'le çözünürlüğü değiştirir (320X200, 640X400, 640X480, 800X600), F3'le sahanın haritasının çıkarır, F4'le oyuncuların üzerinde numara ve isimlerinin belirmesini sağlar, F5, F6, F7 ve F8'le de kamera açlarını değiştirebilirsınız. Eğer Space'e basarsanız karşınıza gelen ekranda F'lerin yapabildiklerinin yanında oyunun 2D mi (yani tamamen kuş bakışı), 3D mi (tabii ki de bunu seçeceksiniz, değil mi?) olacağını ayarlırsınız. Ayrıca buradan mactan da çıkabilirsiniz.

GOOOL!

Valla şimdi siz okuyucular birkaç tavsiye de istersiniz, aslında özel olarak yazılacak tam bir şey yok. Zaten zamanla kendi taktığınızı kendiniz geliştireyorsunuz. Penaltı ve frikiklerde herhangi bir köşeye doğru atıp, top havadayken ters yöne çekerseniz yüzde doksan gol olur. Onun haricinde pas vermek için adamınızın yüzü olsun dönmek olmalı ve de baska bir a-

daminizin olmasına dikkat edin, aksi takdirde atmaz.

Hızlı, ser! ve dikkatli oynayın, koşun boş durmayın, pres yapın, sahayı iyi okuyun, rakibe nefes aldırımayın, gol atın, attırın, yenilirsəniz üzülmeyin, pes etmeyin, bu bir son değil, hadi görünüm sizi, aslanlarım benim, bu maç bizimdir!... (abi n'apalıma yani, yazacak fazla bir şey yok, biz de sacmalıvoruz)

**SON DÜDÜK, 7-1**

Böyle bir futbol oyunu alınmalı mı?  
Açıkçası hayır! Bizce bu oyun FIFA  
97'nin verdiği zevki veremiyor. Bunu  
ancak piyasadaki bütün futbol oyun-  
larından bezmişseniz, alın ve  
oyunın.

Ama aslında siz bu futbol sevdasını bırakın, gidin kendinize bir Joyistick'le bir de Tie fighter vs. X-wing'i alın, güzel güzel oynayın (super oyun), ya da Daggerfall'a takılmış nostaljiyi yaşayın Civilisation oynayın. Red Alert'ten ayrılmayın dünya-

nin dört bir yanından rakipleriniye-nin ([www.igl.net](http://www.igl.net)). Heroes2'yi (süper oyun 2) oynayın, yapacak işiniz mi kalmadı? Level'i üçüncü kez okuyun (iki kez okumuşunuz, di mi?), hatta abone olun, üşenmeyin mektup yazın e-mail atın, istek ve eleştirilerinizi bildirin, onları da mı yaptınız, dışarı çıkmak temiz bir hava alın ve gelip Level'i dördüncü kere okuyun, ama vücutta de bu oyunu almayın....

Gökhan Habiboglu &  
Batu Hergünsel  
valence@PEmail.net &  
quedius@PEmail.net



# **LEVEL KARNESİ**

SPOR

KARTEL BİLGİ İŞLEMİ

**Tel:** (212) 212 06 61

Pentium 100, 1 DOS/WIN 95, 8 Mb. RAM,  
2x CD-ROM



Kirkos

# **HER DÜZEYDEN KULLANICININ DERGİSİ**

# CHIP

# BAYİLERDE

# theme HOSPITAL™

Hastahemile Hoşgeldiniz

- Selam Barış n'aber?

- Aslında, KÖTÜ, yarına Nine la Norse By Norse West'i yazmam lazımlı. Hayvan bozuldu.

- Hadi ya! Bosver, benimkini kullanırsın, ya da sen lağda yaz, ben geçiririm.

- Tamam bir cüresine bakanz, sen iyi iyidin?

- Ben de berim şu Theme Hospital'i oynuyordum, oyun çok sorun bir oyun yaa, gel de bir bak!

- Tamam, bu hanı! Bullfrog'un Theme Park still hastahane yapma oyunu değil mi?

- Bravo, tebrik-

ler! Bak dur da sana oyunu anlatağım, belki oynamak istersin. Bi dakka, bu oyunu niye ben açılıyorum ki, doktor olmak isteyen sen değil misin?

- Olsun, oynamışım bi kere, hâdi sen bana oyunu anlat.

- Tamam başlıyorum, bâk şimdi, şu ana ekranda Start New Game yaparak oyuna en baştan, Load Game yaparak kaydettiğin bir yerden, Continue Game'le de en son kaldığın yerden başlıyorsun.

- İlk kez oyun oynamıyoruz herhalde, geç bunları...

- İyi iyi, neyse, şimdi oyuna geçelim, hah tamam, su gördüğün boş bina hastahemiz. Doğal olarak hicbî şey yok, şimdi bir güzel dayayıp döşeyeceğiz. Ama önce sana şu seçenekleri anlatmali. Sol alta gördüğün sayı paramız oluyor. Dolar işaretine tıklayınca şöyle bir ekran geliyor. Burada Hospital Value hastaneının değerini, Balance da paramızı gösteriyor. Elbet bir gün paran biter, o zaman da buradaki Current Loan seçenekinden istedigin kadar borç alabilirsin, tabii faizle... Eğer burada bir kere tıklarsan gördüğün gibi, ne reye ne kadar harcadığını gösteren bir tablo çıkarıyor, burayı bosver, ben-



ce gereksiz. Neyse paranın yanında tarih ve Reputation'ın var. İşte en dikkat etmen gereken şey bu: Reputation!

- Bu senin ünün gibi bir şey mi?

- Tam üstüne bastın, ne kadar çok hasta iyileştirir, memnun eder ve ne kadar iyi bir hastahane tasarılsan o kadar yükselsin, ne kadar çok hasta öldürürsen de o kadar düşer. Aslında oyundaki amacın bir yerde sadece bunu artırmak gibi bir şey. Çünkü Reputation arttıkça daha çok hasta, yanı daha çok para gelir. Kisacası bunu önemseyecen. Onun yanındaki şu dört seçenekle de hastaneni bir güzel donatıyorsun. İlk seçenekle karşına yapabileceğin bütün odaları gösteren bir ekran geliyor. Bunlardan herhangi bir tanesini seçtikten sonra, odanın sınırlarını belirlemen gerekiyor. Bunu da şöyle oda mavisi olana kadar Mousela sürükle-

yip, bırakıyorsun, sonra kapıyi ve istiyorsan pencereleri yerleştirmen lazımlı, ki pencereler personelinin mutluluğu için önemli. Sonra da odaya gerekli olan eşyaları yerleştiriyor.

Şu tık işaretinin yanındaki ikonla da ekstra eşyalar alman mümkün, benim tavsiyem her odaya birer ikişer tane bitki ve kalorifer koyman, böylece hem mutlu hem de soğukta şikayet etmeyecek bir personelin olur. Haa, burada odaları ne kadar büyük yaparsan o kadar iyi olur, bu da personelinin mutluluğunu etkileyen faktörlerden. Bu seçenekin yanından ise

koridorlara istedigin kadar bitki, kalorifer, oturma yeri, kola makinesi, alev söndürücü gibi şeyler alabilirsin.

- Şu masa nedir ki?

- O resepsiyon masası oluyo, hastaneyeye girişti olan her yere bir tane koysan iyi olur. Şu makas ikonıyla daha önce hazırladığın bir odanın dizaynını değiştirebilir veya yeni araçlar koyabilirsiniz. Tabii odanın içinde personel olmaması lazım.

- İyi de abi, personel nerde, gökten zembille mi inyo, hr?

- Sabırlı ol, sıradaki ikonu muzla istedigin gibi doktor, hemşire, hademe ve resepsiyonist alabilirsin. Burada dikkat etmen gereken şey her adamın en pahalısından alacak, unutma çok para isteyen adam çalışan ve beceriklidir. Bu arada doktorlar diğerlerinden farklı olarak bazı özellikleri var. Mesela her doktor Junior, Doctor ve Consultant rütbelerinden bir tanesine sahiptir. Ayrıca bazı doktorların Researcher, Psychiatric veya Surgeon gibi ekstra özelliklerini vardır. Ne işe yarıyon dersen, Researcher'lar, Research Department'da psikologlar psikiyatride, cerrahlar ise ameliyatnamede çalışıyorlar.

#### **UFAK BİR PRİM MESELA**

- Peki özellikle olmayan doktorlara sahipsen, bu odalarda çalışırmaz mışın?

- Maalesef hayır, amma velakin Training Room'da o doktoru herhangi branş sahibi bir Consultant tarafından eğitirsen belli bir süre sonra o doktor o branşı kazanır. Ayrıca personelin yanındakı cubuktan ularının ne kadar yetenekli olduğunu görünürsin. Bu da Training Room'da gelişirilebilir. Neyse yaa, onun yanındaki ikonlardan ilk ile bütün personelin hakkında her türlü bilgiye ulaşabilirsin. Ayrıca buradan maaşlamaya zam yapabilir, ya da sadece o yılığına ufab bir prim verebilirsın, böylece adamların da sevindirik olur ve senden kolay kolay zam istemez. Ayrıca unutmadan söyleyeyim, cerrahlar hayvan gibi zam istiyor, adamların %200 zam istediğini gördüm. Bazen ise bir adamın meesi çok arttığında kov gitsem, sonra da aynı özelliklende yenisini al, hem ilk aldığı kişiler diğerlerine göre daha ucuz çalışıyorlar. Onun yanındakı harita ikonuyla hastahaneımızın havadarı nasıl gözüktüğüne görebilirsin. Ayrıca ilerki bölgelerde sana hastahane topraklarının sadece bir bölümü veriliş olaçak, oda yapacak yer bulmадığı zaman buradaki kimizi yerlere basarak ve de tabii bir miktar parayı hastahane bilgilendirilsin. Buradaki diğer önemli şey ise alttan kaloriferlerin ısıyanını yapabilmem. Eğer az ısı verisen hastaların üşüyecektir, ki bu da bir hastaneye patronu olanak olunue uygun düşmez, yok eğer ısıyi çok yükseltersen de bu hastalarım sıkıranasayacaklardır ve kol makinelarına yığılacıklar. Aslında iyi bir pol-



tikal sayı yükselt, hem de içecekten para kazanı. Dezwantali ise, elzal olarak kalorifet misafirini daha çok para ödemem. Neyse, onun varlığındaki ikona bastığında hastalığı ekranı çıkar. Burada incehangi hastalıdan biliğin görebilirsin. Oyle ya, her hastalığı bilmek zorunda değilisin! Oyunun başında sadece birkaç hastalık tanıyorsun, zamanla doktorların da diğerlerini bulursun. Ayrıca bu ekranın o hastalığı iyileştiremeyeceğini iyileştirme yüzden, hastaların o hastalık için senin ne kadar ödedeğini ve de o hastalıktan topum ne kadar kazandığını görürsin. Tabii her hastalığın ücretini de buradan ayarlayabilyon. Öf silihöldüm, biraz da kendin anlamaya calışsana yahu...

- Ölüm hadi naz yapma bee,  
az kaldı suradaldılı seçeneği

[debutantes bites](#)

— İyi tyl tamam, lâzımdı suradakî deney tûpü ikonu var ya! Bâzı onla i-  
cat ekranına giriyosun, surada yep-  
cagın çok birsey yok. 5 ayn dañı ge-  
re toplam icat yüzdeni, aptiyosun.  
İstersen ilk ikisini daha çok önem ve/  
başkırda onlar daha çok işin yanıyor.  
Sonraki ikon ise bir bölümü göstermek  
için nealtı yapmanın gerekligini göste-  
rin. Yeni belli bir miktar hastayı iyileş-  
tirmeli, para kazanmalı ve hastanenin  
değerini artırmalısın. Eğer orada ya-  
zan sayıları ulaşırsın, yaklaşık bir ay  
sonra o bölümü geçiyen, bir sonraki  
bölümde ise daha fazla hastaikalar ci-  
kar ve senden hep daha iyişi istenir.  
Zaten ileri bölmelerde gereklî düzeni  
kurduktan sonra yapmanız gereken  
tek şey beklemek. Sonraki ikon —  
nin o seneli grafikini gösterebilir. Ve  
en zihâneyet en son ikon... Buradan  
ise personelin başka bir işe gitip  
gitmeyeceğini ya da ne kadar yo-  
rulduğunda dinlirmeye gitmesi ge-  
reğini ayırlarsın. Benim en az kul-  
landığım yer. Oh be bütün ikontan  
anlatmam iste, sorun var mı?

- Yok, şimdilik hepsini anladım, da  
su yukarıdaki yerde ne var?

- Oradan Save, Load, Quit gibi işler, fakat yapar, ses ve grafik ayarları yaparsın.

İşte dikkat! Su hemşire sesi de  
nasıl?!

- Haa o mu? O sına gerekli ve ger-  
çekten önemli bazı bilgileri veriyor.  
Daha çok, hangi odada hangi dokto-  
runun olması gerektiğini söyleyiyor.

- Nasi yan?

- Doktorlann her zaman olduğu yerde durmuyor. Bazısı voruluyor, bazısına ihtiyaç oluyor, sonucta ge-

medical circulation

# HOSPITAL HERALD

March 27th, 1997

## New case of Bullfrog Brilliance

## Theme Hospital up for grabs

by our  
Medical Staff

प्राप्ति विद्या विद्या विद्या विद्या  
विद्या विद्या विद्या विद्या विद्या  
विद्या विद्या विद्या विद्या विद्या  
विद्या विद्या विद्या विद्या विद्या



The game recommended by model M.D.

Business in  
good health

### **Other News**

the first edition of which  
was published in 1890.



reklî bir oda nihâra boşalıyor, böyle durumlarda hizmet duylanan doktor hemen cedîk anons ediliyor, fusaçan fâdîlî bir olay. İngilizce gelince, bir süre sonra kuleganı alışıyor ve ne dedigini zorlamadan anlıyor.

- Vay be, çok şirin... Baksana peki biraz tavsiye versene, evde oynarken zorlanmayıyım.

- Tamam, simdi 7. bölüm en baştan başlıyoruz, dikkat et, iyî takip et, ne yapıyorum... Önce hemen hız minimuma alıyorum, haa bu arada adıma gelmişken hız ayan oyunda çok önemli bir faktör, ben oyundan önce bayağı çok hız ayarını değiştirdiyorum. Bu ayar ise sakin yukarıdaki menüden yapıp zaman kaybetme, 1-5 tuşlarıyla da değiştirebilinsin. Oyunun başında hemen hızı 1'e minimuma al ve soldaki saat ikonundan hastahanenin aç. Simdi çok hızlı hareket etmemisin, İlk işin hastahaneının söyle uzak bir koşesine Training Room kurup hemen bli Constulan'la bir kaç doctor alıp onları eğitmeye başla, çünkü ilerde eğitim için hiç vädit olmuyor. Sonra girişe yakın bir yerde bir resepsiyon koy. Ve en yakını yere iki tane GP's Office kur. Daha sonra da diğer yapabileceğin bütün odaların çok dikkatli bir şekilde hastahane ne serpiştir. Dikkat etmen gereken odaların çok dikkate olmaması ve büyük olması, GP's Office' ten sonra ilk kurman gereken şey Research Department, ki buraya da hemen bir Researcher yerleşirek tıp dünyasına yeni kesiller ver. Mutfakta odaların ön veya yanlarına koltuk, birki ve ka-

lonfer, doçe. Bir idj yere de içecek makinesi koy. Staff Room, Ward ve ameliyathaneyi koymayı sakın ama salon unutma. Bir doktorun ihtiyac olduğunda doktoru gerekirse Mouse gerekli odaya taşı. Aa, buk faire geciyor, bunu da şöyle, hah, sən Mouse'la üzüne basarsa ölüremisin, Haydaa arı hastalar var, tabii ki de kabul edelim. Bu arı hastalar, belli bir sürede hem toptan kazandırıyor, hem öntündürüyor, hem de hepsini iyileştirilişen ekstradan para kazanıyor, sayet iyileşiremezsen hepsi ölüyor id, bu da tahmin edeceğin gibi pek güzel bir olay değil. Bakın sure yetmeyecek, o zaman evlerine yolla da hanı olmısınlar. Bir insana bastığında, personelin dahil, altıka ikonla onu hastaneden kovabilisin. Haydam, haa simdi de sağın hastalık başlığı. Burada iki şansın var. Eger iloni şeçersen bütün sağın hastalar otomatik olarak asılanır ve iyileştiriliş, tabii belki bir para karşılığında. Yapman gereken bunu seçmemen, gerçi diğer seçenekte bütün hastalar Mouse'a kendin asılanan ve sona verilen sürede hepsini iyileştirmen gerekiyor, ama bunu başanısan sağlık bakanlığı

teftise geldiğinde bakacak hastanenin hiç bir sağın hastalık yok, ülen çocuğun günahını bosuna aldık, diye düşünüp yükdü bili çek verecektir. Ya, off baydim daha fazla edilecek çok şey var, ama hepsi övlersem zevkli olmaz id, biraç da kendi stratejini geliştir.

- Tamam, tamam zati bu kadar yerter, hey baksana kapı calıyor...

Bakıyorum, aa kuzenim gelmiş, tanıştırıym, bu en iyi arkadaşım Batu Hergünse, bu da en iyi kuzenim Beficer Yapıcı.

Selam Behçet...

Merhaba Batu, siz n'ar oyunuz abi, ha-su Theme Hospital'ı mı oynuyordunuz, güzel oyundur, güzel...

Güzelde, birkaç eksikliği var gibi, en azından piyasadaki diğer bütün oyunlardan daha farklı...

Batu yea, gerçekten ben baydim anlatmaktan, iyisi mi sen yaz, su oyunu, ikinci kere anlatamam, diğerlerini de bana ver...

Olmaz oolum, görev görevdir, bu oyunu sen yazacan, zaten benim klavyem de bozuk....

Iyi be, iyî, n'apalim yazarız, bu arada bu seferki yazdırda söyleyelim de insanlar bize e-mail atın yahu, ama tembel bîr okuyucu kitlemiz var...

Bosver yazma, dana önce yazdık da ne oldu, kimse yazmıyor ki, hem böyle isteyerek zorda e-mail yazdırılmaz ki, isteyen zaten bi tane atar.

Sanırım haklısan... Hadi yeter bu kadar oynamak, çün da başlayayım yazma, surada zaten bir kaç saatim kaldı.

İyi be, beg de giđiyodum, benim de eğitmeni yazmam lazım.

Sen bilir mi, hadin hoşçakal...

Evet s'vgili olsun yaşı, Word'ünde yedi bir belge ac, Theme Hospital yazılacak!

Gökhan Habiboglu

Batu Hergünse  
turkcasif@hotmail.com  
quedrus@Email.net



## LEVEL KARNESİ STRATEJİ

ROMANTIC NEWMEDIA  
Tel: (212) 216 00 91

486DX/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM



# AIR WARRIOR II

#### Kan Ve Vikimin Çelik Kanatlı Müjdecileri

**B**ir konuyu ele alırken de-  
şik bakış açılardan yaklaş-  
mak gerekiyor, fanatik ve tek  
yanlı bir görüş tarzı genelde pek fay-  
dalı değildir. Air Warrior 2 bu konu-  
da bir lütfen sayılmalıdır. Ülkemizde bu  
üçünçüncü anlamlı mesela Amerika'da ol-  
duğu kadar çok anla-  
lar içermeyebilir. İki  
on yıl önce yapılan  
bu oyun temel olarak  
net üzerinde çok kişi ile  
oynanabilecek ve oldukça kar-  
maşık görevlerin tasarılanabileceği  
bir uçuş simülasyonu yapma fikrin-  
den doğmuş. Yillardır giderek artan  
ilgi üzerine Kesmai firması, yeni  
eklemeler yaparak orijinal tasarımlı  
gelistirmiş ve son olarak yıllar bo-  
yu yapılanların daha rafine bir hale  
getirildiği bu ikinci oyunu piyasaya  
sürmüştür. Bu oyun pek çok açıdan pi-  
yasadaki diğer uçuş simülasyonlarından  
ayrılmaktır. Genel olarak ele alındı-  
ğında bazı yönleri çok üstün ancak  
tek başına uçmayı sevenleri hayal kır-  
ıklığına uğratacak tarafları da mev-  
cut.

## **Bandits At Six High**

Air Warrior 2 yalnızca Windows 95 altında çalışmak üzere tasarlanmış, bunun bir sebebi de sanırım Internet bağlantısının ve oyun ile gelen ve kendi görevlerinizi tasarlamanıza olanak veren Mission Editor programının daha rahat çalışmasını sağlamak, bu sebeple her ne kadar DX-2 50 bir işlemci ve 8 Mb Ram taban olarak belirtilmişse de, Pentium sınıfı bir işlemci ve 16 Mb Ram oyundan daha iyi performans almanızı sağlayacaktır. Yapılan test esnasında kullandığımız P-100 işlemcili cihaz bir hayli sorunlu olmasına karşın, bu oyunun ihtiyaçlarını fazlaıyla karşılamakta güçlük çekmedi. Oyun



CD üzerinde geldiğinden 4x ya da daha süratli bir CD sürücü de gerekli, bunun haricinde donanım olarak iyi bir analog Joystick kullanılması şart, eğer net üzerindeki karşılaşmalara katılmaya niyetiniz varsa hızlı bir modem de ihtiyaç listesindeki yerini almış demektir.

## Tora, Tora, Tora

Oyun, temel olarak Birinci ve İkinci Dünya Savaşları ve Kore Harbinde kullanılmış olan tek ve çok piston motorlu uçaklar ile o dönemlerde he-



nüz kullanılmaya başlanmış olan bir avuç jet uçliğini konu alıyor. Her ne kadar bu üç dönemden senaryolar mevcutsa da ağırlık ikinci Dünya Savaşı'na verilmiş, diğer dönenlerde tek tek senaryolar mevcutken, 2. Dünya Savaşı'ndan Cephede tarihi görevden oluşan uzun bir Campaign dahilinde bir senaryo görevi yok. Bu tür

uçusların dışında kalan görevler ise Net üzerindeki karşılaşmalar temel alınarak hazırlanmış. Ayrıca tüm uçuşları çabucak uçup bitirenler için kullanması oldukça kolay sayılabilen Mission Editor ile sonsuz sayı ve tipte görev hazırlayabilme imkanı bu oyuncunun esnekliğine çok şey katıyor. Şimdi gelelim neden bu oyunun ilkinin Amerika'da on yıldır Net üzerinde durmadan oynandığına, bu oyunda alışılmış Death Match sınırlarının dışına çıkalabiliyor. Quake en çok 16 kişi ile oynanabilen bir oyundur, ancak Kesmai tarafından devamlı desteklenen A.W. alanında aynı anda yüz kadar pilot daracık bir hava sahasında ölümüne Dogfight ya da Team Match yapabiliyor, üstelik gerçek savaşta asla olmamış bir durumla karşılaşmak, omuz omuza dövüşen bir R.A.F. Spitfire ile bir Luftwaffe Messerschmidt görmek de mümkün. Çünkü uçak seçiminde kısıtlama yok. Karışmalar genelde önceden kararlaştırılan zamanlarda ve senaryolara uygun olarak, ayrıca çeşitli zorluk seviyelerinde sınıflandırılarak yapılıyor. Realistic seviyede uçtuğunuza zaman her uçağın uçuş karakteristikleri ve pilotların yetenekleri iyice açığa çıkıyor. Belirtmeden geçmeyeelim, bu uçuşlara

özellikle profesyonel pilotlar ve savaş gazileri oldukça ilgi gösteriyorlar ve oyunun performansını oldukça tatmin etti. Buluyorlarım. Eğer amaçsızca uçmaktadır ve en son düşürülenlerden biri olmaya çalışmaktan bekarsınız, o zaman sizi bekleyen bir başka müsabaka türüne katılabırsınız. Bu alanda uçulacak görevler önceden kararlaştırılıyor, takımlar seçiliyor, görev dağılımları yapılıyor ve briefingler veriliyor. Amaç düşman ülkeyi mağlup etmek olup, bunun için yapılması gereken iş karşı tarafın uçak gemisini batırmak, tesislerini bombardıman ve hava alanlarını ele geçirmek. Bunu yapmak için takım çalışması gerekiyor, mesela birkaç kişi bombardıman uçakları ile hedefe dalarken, bir grup avcı onları korumaya çalışıyor, arkadan gelen silahsız birnakliye uçağı paraşütü indirerek savunması kırılan düşman alanını ele geçirmeye çalışıyor. Bu uçuşlarda, ağır bombardıman uçaklarında birden fazla mürettebat bulunduğuundan, çok sayıda oyuncunun aynı uçağı paylaşması gerekebiliyor. Mesela dört motorlu bir B-17 ile düşman hatlarını yarabilmek için bir pilotun yanısıra bir bombardıman pilotu ve birkaç makineli tüfek nişancısının uyum içinde çalışabilmesi gerekiyor. Bunun yanı sıra diyelim ki daha pişten kalkmadan ağır bir hava saldırısı ile karşılaşır ve üssünüzün savunması çökmem üzere, o zaman uçak savar topları ile donanmış bir zırhlı araç olan Flakpanzer durumu lehinize çevirebilir. Ayrıca T-34 model bir tank yakındakı düşmanın üssüne sürpriz bir saldırın yapmanızı, eski bir GMC kamyon gereken cephaneyi ve yakını hava üssine taşımmanızı üstine 50 kalibre makinelili takılı bir jeep üssé inen paraşütüleri havada aylamanızı sağlamak için oyuna eklenmiş. Ancak oyunda neredeyse otuz civarında uçak modeli olduğundan bunlar son çare ve tabii pek başvuran olmuyor.

#### Achtung, Spitfire

Su ana dek Net özellikleri ağırlıklı olmak üzere oyuna baktık, bir de tek başına oynamak isteyenler açısından bir gözatalım. Genelde çok sayıda insanla 30.000 feet irtifada Dogfight yaparken pek fark edilmeyebilir ancak



tek başımıza uçarken gözünüzü batacaktır, bu oyunda kullanılan grafikler aşırı derecede basit, uçak modelleri ve armaları yerine iyi çizilmiş ancak yer şekilleri ve binalar herhangi bir simülasyonla kıyaslanamayacak kadar basit, üstelik üst derecede detay seviyelerinde bile bu durum değişmiyor. Yalnız pilot zekası gelince, bu durum aptal ile süper zeki arasında değişiyor, bazen kanat adamlannız sadece kuyruğunuzda uçmadı yeterken bazen de işinizi bir hayli kolaylaştırıyor. Düşman pilotları ise uçaklarının kabiliyeti doğrultusunda canınıza okumak için elinden geleni yapıyorlar, son defasında bir Fokker DR 1 ile dört R.A.F. Sopwith Camel düşürdükten sonra kuyruğunu takan diğer üçünden kurtulmayı bir türlü başarmadım ve motorum tutuşunca atlamak zorunda kaldım. Bunu yanı sıra ses efektlere nispeten çok detaylı ve aynı zamanda detaylı tasarımlı birbirine birim oyunla ilgili pek çok ince ayar yapmanızı imkan tanıyor. Oyundaki uçakların tariheçeli ve kullanılmalarıyla ilgili detaylı ipuçlarını alabileceğiniz bir bölüm de mevcut. Uçmayı ilk defa deneyecekler için bir dizi eğitilmeye görevi de oyun dahil edilmiş, sınırlı başlayanlar için çok uygun. Kokpitseverler biraz hayal kırıklığına uğrayabilirler,

lرler, her ne kadar yön tuşları ile her tarafa gözatabilmek mümkünse de, seçilebilecek üç ayrı kokpit modunun da belirgin dezavantajları var. İç görüntüler gerçege uygun çizilmiş, ilk modda tüm göstergeler ve geçen telsiz mesajlarını görmek mümkün ancak görüş alanınız çok daralıyor, ikinci mod nispeten daha geniş bir görüş veriyor ancak bu defa da göstergeleri göremiyorsunuz. En geniş görüş alan ve gereken ana uçuş göstergeleri üçüncü modda mevcut fakat bu defa da telsiz mesajlarını görmek mümkün olmuyor. Üçünü tek ekranda toplamak herhalde o kadar zor olmazdı... Ayrıca telsizle mesaj ve emir gönderme seçeneği Net oyuları göz önüne alınarak yapılmış, yani yapay zeka kanat adamlınız akıl edip de kuyruğunuzdaki haydutlara çullanmazsa haliniz yaman demektir. Uçuş esnasında kullanılan temel tuşları görmek için F1 tuşuna basmanız yeterli, fakat sanırım burada bütün tuşlar belirtilmemiş.

#### Bailing Out

Doğrusu karar vermek zor, bu oyuncuların ziyade Net üzerinde A.W. oynamaya alışmış tecrübeli oyuncular öncelik tanınarak yapılmış gibi görünüyor. Eğer muhteşem grafiklere alışkin zor beğenen oyuncular dansanız aşağıdaki tablodan bir yıldız silin. Yok eğer ben zeki düşmanlar, karmaşık görevler, gerçege yakın uçuş dinamikleri isterim derseniz ve Net bağlantısı seçeneğini kullanmaya niyetliyseñ bir yıldız daha ekleyin. Ama sonuçta bu oyunu alırsanız bir şeyi asla yapmayın, kimse kuyruğunuza yapışmasına izin vermeyin!

Chainsaw Charlie

**AIR WARRIOR II**

**LEVEL KARNESİ**  
**SİMULASYON**

KARTEL BİLGİ İŞLEM  
Tel: (212) 212 69 81

DX 2 50 işlemci ve 8 Mb Ram 4x CD sürücü  
Windows95

# pod

Zafer ya da Ölüm

**P**OD siz çürümüş bir gezegende oligin ve ateşli bir yarışa sürüklenecektir. Bu sizin son yanınız olacak ve göreviniz kazanmak ya da ölmek. Bütün yarışçılar aynı pozisyonda. Asla onlardan yardım beklemeyin. Bütün yollar hasarlı, çevreniz ise düşmanlarla dolu. Sizin ve rakiplerinizin görevi sadece ve sadece hayatı kalmak. Hayatta kalmak için vereceğin kararda çok hızlı olmalısınız. Sizi kurtaracak tek şey refleksleriniz. Hazır olna ya da oyun dişi kalın.

Pod, artan bilgisayar gücünün zorlayacak oyunlar yapmanın programlarının en büyük zevki olduğunu canlı bir örneği. Oyunun minimum gereklimi Pentium 120 işlemci bir bilgisayar, 16 Mb Ram, 16 bit ses kartı, 4 hızlı bir CD-ROM. Oyunun bir özelliği de MMX İşlemcileri desteklemesi. Bunun için de MMX 166 işlemci tavsiye ediliyor. Tüm bunların yanında

nanması mümkün. Aynca ekranı iki-bölerek aynı bilgisayar üzerinden de oynanabiliyor. Bunların yanında Windows 95 altında 640 x 480 gerçek zamanlı 3D grafikler, 16 adet yol ve 8 adet değiştirilebilir araç sayılabilir özellikler.

Ölükça iyi olan yapay zeka, diğer araçların oyuncunun gücüne ve zayıflıklarına adapte olmamını sağlıyor. Oyunda hiçbir aracın gücü birbirine eşit değil (hayatacidır). Ancak her a-



ve bununla kalağa benzemiyor. Çünkü oyunun Internet sayfasından (<http://ubisoft.com>) gerek ek yol, gerek kayıtlı oyun, gerekse yeni araçlar dizayn edilebilmesine yardımcı oluyor. Simdiden bir çok oyuncuya kavuşmuş olacak ki Internet'te destek sağlayan hayranlarına rastlamak mümkün. Bunlardan "Qball's Knarly POD PAGE" (<http://www.bogies-an.net/%7EEdslater/pod>) kaçınılmaz gereken bir sayfa. Bazı firmalar da Internet üzerinde destek veriyor. Zaten Pod, geliştirilmiş Engine'ı ile Internet üzerinden hiçbir ücret ödemeden oynanabilecek ilk yarış oyunlarından biri.

Oyunu tam hızıyla oynayabilecek bir bilgisayara sahip iseniz zevkle oynanabilecek bir oyun fakat sırı bu oyun için yeni bir bilgisayar almak yanlış bir fikir olabilir...

Her zaman olduğu gibi daha iyi hatta çok çok iyi grafiklere sahip olسا da araba yarışları konular gereği diğer oyuncuların yanına cerez olmaya mahkum. Benzer türde Mega Race 2 ile karşılaştırılabilir. Bu oyundan zevk alıysanız POD'u edinin. Çünkü POD bu ve diğer dünyalardaki (herhalde) en hızlı hayatı kalma yarışı.

Murat Karslioğlu



3Dfx Voodoo, S3 Virge ya da ATI Rage benzeri bir grafik kartına da sahip iseniz keyfinize diyecek yok, çünkü bütün bunlar için oyunun tam desteği mevcut.

POD uzun bir süre tartışılacağı benziyor çünkü geleceğe çok açık olarak tasarlanmıştır. Oyun için arabalar, yollar dizayn etmek sizin elinizde, 3D Studio ve benzeri bir programia yaptığız araçtan oyun içinde kullanılabiliyorsunuz. Bu bile aynı bir zevk. Oyunun tüm koşullarda, 8 kişiye kadar oyuncuya: Network, seri bağlantı, modem, Internet üzerinden oy-



racın birbirlerine karşı bazı üstünlikleri var. Bazılarının kullanılabilirliği, bazlarının hızı veya frenlemesi iyi. Aracımızı isteğimize göre ayarlamamanız da mümkün. Eğer gidebildiğiniz kadar hızlı gitmek istiyorsanız frenleri (Brake) 0, Hızlanma (Acceleration) ve Hız (Speed)'ı 100 yapın. Bazı yollarda zaten fren gerekmıyor. Handling'ı yeterli tutarak Grip'ı maksimize etmekle de köşeleri kolay dönmeyi sağlayabilirsiniz. Grip için 60 ve Handling için 40 değeri deneyin. Grip'ı 80 ve Handling'ı 20 yapın hızlı fakat yumuşak virajlı yollarda rahat edebilirsiniz.

## POD SÜREKLİ GELİŞİYOR

Oyunu programlayan Ubi Soft firması bunun için 100 kişinin üzerinde bir çalışma grubuyla 17 ay uğraş vermiş



## LEVEL KARNESİ YARIŞ

MERTAY COMPUTER  
Tel: (012) 269 12 77

Pentium 120, 16 Mb. RAM, 4x CD-ROM



# POWER F1

Güzel Bir Yarış Oyunu

**F**ormula 1 yarışları belli bir dünyadaki en endüstriyel spor organizasyonlarından. Türkiye'de futboldan başka bir sporun varlığı pek bilinmediginden bu sporun dünyada ne kadar ilgi çektiği konusunda pek çok kimseyin pek bir fikri yoktur. İşte bu son derece özel tasarlanmış Formula araçlarını konu alan birçok yarış simülasyonu yapıldı. Power F1 bu tür oyuların sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacağı düşündürügümüz bir oyun. Oyun bir CD üzerinde geliyor, ancak eğer tamamını hard-disk üzerine kurma seçeneğini işaretlensentiz toplam 90 Mb kadar bir kapıyor. Cd üzerinde kalan bölüm oyuncunun müziklerini içeriyor ve tam olarak kurulmuş ise, oyun CD gerektirmeden de çalışabiliyor, yalnızca müzikleri dinleyemiyorsunuz. Öncelikle DOS altında çalışacağı düşünülerek hazırlanmış olan oyunu P-100 işlemcili ve 16 Mb Ram'ı olan bir cihazda test ettik ve herhangi bir yavaşlama ile karşılaşmadık, yanı bu cihaz bu oyuna yetti de artı bile, daha düşük sistemler ile de rahatça çalışabilir sanıyoruz. Eğer iyi bir analog joystick kullanılırsa oyun daha rahat oynanabiliyor. Oyunda son derece detaylı ayarlamalar yapabileceğiniz kullanımı basit ve kolay bir arabirim

var. Buradan grafik, ses ve araçla ilgili pek çok ayarı istediğiniz gibi yapabilirsiniz. Yarışların yapıldığı pistler dünyanın dört bir tarafında bulunan ve çok tanınmış parkurlar, gerçegine uygun olarak oyuna uygulanmışlar. Araçlar ve bilgisayar kontrolündeki pilotlar da öyle. F1 dünyasının en ünlü yarışçılarını ve kullandıkları araçları oyunda buluyorsunuz.



Bu oyuncu Net üzerinde Multiplayer desteğine sahip değil ancak ekranı enlemesine ikiye bölgerek aynı bilgisayarda iki insan sürücü birlikte yarışabiliyor. Kontrol arabirimlerini de istediğiniz gibi ayarlamak elinizde. Oyunun grafikleri belirli standartlara alışmış oyuncuları tatmin edebilecek seviyede, araçların görünümleri oldukça detaylı tasarılanmış, pistlerin ve çevrenin tasarılanmasında ise

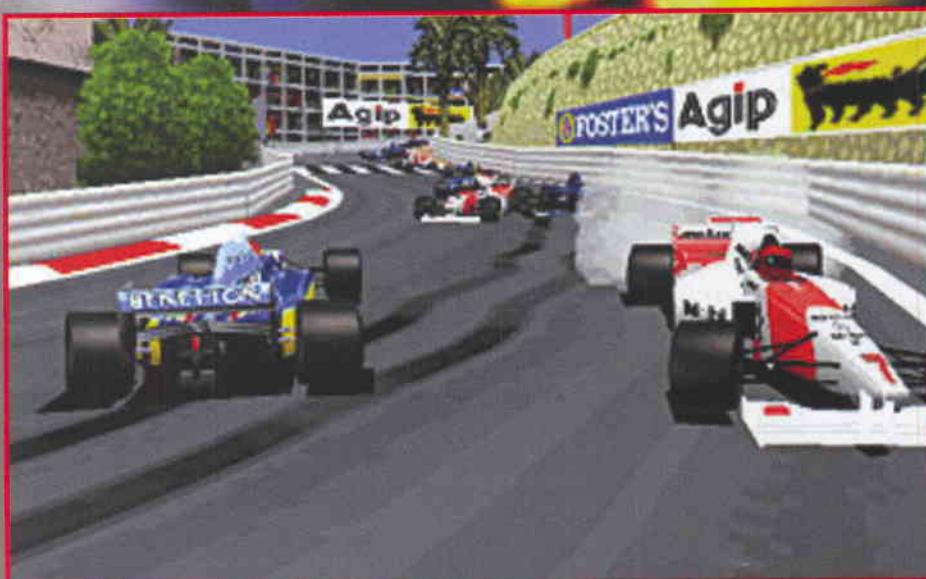


terli özen gösterilen detaylarla dolu. Oyunda her pistin üzerinde her türlü seçenekten yararlanılabiliyor. Easy zorluk seviyesinde pilotlar kapanıyor. Yine bu zorluk seviyesinde pek çok şey otomatikleştiriliyor, mesela virajlara girdiğinde araç belirli miktarlarda fren yapıyor vs.

## KENDİNİZİ BİRAZ ZORLAYIN

Eğer terlemek istiyorsanız Hard seviyede Full Length yarışmayı seçin, o zaman yapay sürücü zekası bir hayli artıyor, sağdan yaklaşip soldan geçmeye çalışmalar, geç frenajla rakibi viraj girişinde geride bırakmalar, düzükte kuyruğuna sokulup rüzgarından faydalannalar... Doğrusu bu oyunda açıklanması güç bir gerçeklik durusu var, sanırım bunun sebebi ne olursa olsun diğer pilotların da olsduka çaba sarfettiğim gibi görünmesi, pek çok oyunda yapay zeka pilotlarının araçları doğal olmayan bir rahatlık içinde giderken burada silircü hataları ve sonuçsuz kalan ataklar gibi şeyler oyuna bir doğallık katıyor. Kendinizi pistte çok yabancı hissetmiyorsunuz. Bugüne kadar gördüğüm pek çok yarış simülasyonu içinde beni bu kadar çabuk saranı hiç olmadı diyebilirim. Eğer yarış oyularını seviyorsanız buna da bir gözatın, pişman olmazsınız.

M. Berker Gündör



**POWER F1**

**LEVEL KARNESİ**  
YARIŞ

KARTEL BİLGİ İŞLEM  
Tel: (212) 212 69 61

486DX2-66, 8 Mb. RAM, 2x CD-ROM

★★★★★



## VİDEO İZLEMEYİ İSTİYORSANIZ

**N**eye bilmeyiz tavuk mu yumurta dadan çıkar, yoksa yumurta mı tavuktan? Niye yolda yürürken basmayız taştan aralarındaki çizgilere? Ve niye bilgisayar oyunlarını yapanlar "dünyayı ele geçiren uzaylılar" dan başka konu bulamazlar?

Dünyayı çok mu seviyoruz ne? Senaryo enteresan değil... Oyunumuz Fallen Haven da zaten senaryodan daha orijinal değil. Fazla dallandırılmış budaklandırmamış, kendi halinde sırrın bir Turn tabanlı strateji. Yapılan, birinden, oynamış sistemiyle hiç yabancılaşmamak bekleyeceksiniz, ama yine de sizi biraz kendisine bağlayabilecek bir oyun. Dünyayı kurtarmak isteyen kahramanlar için birebir.

## BAŞLIYORUZ

Oyun ekranından hemen önce tarafınızı seçmeniz ve koloninize bir isim vermeniz gerekiyor. Bunu yaptıktan sonra harita önüne geliyor. Burası koloni ekranı. Harita üzerinde çeşitli bölgeler yer alıyor ve siz bunların yalnızca bir tanesine sahip olun. Ama yalnızca şimdilik! Mavi renk düşyalı

kırmızı ise uzaylı hakimiyetindeki bölgeleri gösteriyor. Diğer bölgeler ise tarafsız kuvvetlerce korunuyor. Altta ikonlar ise sırasıyla:

**Menü :** Save, Load işlemleri ve diğerleri...

**Technology :** Üzerinde çalışığınız birlik geliştirme sistemlerinin ne durumda olduğu. Bu ayarlamalar ise teknoloji ekranından yapıyorsunuz. Ekranda sırasıyla yer alan teknikler

**1-Energy :** Daha az paraya daha çok iş yapmanızı sağlar.

**2-Armor :** Araç ve birliklerinizin zırhlannı geliştirir.

**3-Movement :** Araç ve birliklerinizin hareket hakkını artırır.

**4-Damage :** Silahlarınızın etkisini artırır.

**5-Rate of Fire :** Bir seferde daha çok atış yapmanızı sağlar

**6-Rocketry :** Hava savunmanızı geliştirir. Bu özelliklerin birinden kisip diğerlerini artırabileceğiniz mümkün. Böylelikle istediğiniz bilim dalında

daha hızlı ilerleyebilirsiniz.

**Map :** Seçtiğiniz bölgenin haritası.

**Zoom on Province :** Seçtiğiniz bölge üzerinde her türlü denetlemeyi yapabilmeniz amacıyla bu bölgeyi ekrana getirir.

**End Strategic Turn :** Sıranızı geçirir.

Koloni ekranının sağ üstünde kreditiniz, ortada koloninizin adı ve sol üstte de hangi yılda olduğunuz yer altı. Eğer sahip ya da komşu olduğunuz bir bölge seçerseniz ekranın sağunda bu bölgenin sayısal istatistikleri ekrana gelir.

Eğer bir bölgeyi ekrana getirirseniz bölge ekranına geçersiniz. Burada bir ne ve araclarınız görebilir, denetleyebilirsiniz. Bu ekranın sağda ikonlar ise:

**Repair :** Tüm Dropship (çifttarafta gemisi) ve binalarını tamir eder.

**Build Structure :** Bina yapmanızı sağlar.

**Build Road :** Yol yapmanızı sağlar.

**Recycle :** Bir bina ya da yolu ortadan kaldırır.

**Menü :** Menüye döner.

**Map :** Üzerinde bulunduğuğunuz bölge haritasını ekrana getirir.

**Colony screen :** Koloni ekranına döner.

## OYNAYALIM

İkonlarımız bu kadar. Oyunun mantığı ise oldukça basit. Amacınız komşu bölgeleri ele geçirek illetemek. Bunu da ürettiğiniz Dropship'lerde yüklediğiniz birliklerinizle yapıyorsunuz. En başta size alt olan bölge bu gemilerin yapıldığı tek yer. Bu arada oyun iki modda oynanıyor. İlk mod



Stratejik mod. Bu durumda kendinizi alt bölgelerdeki birlik ve araçlarınızı bölge içinde istediğiniz yere taşıyabilirsiniz. Araç yapmak için de bir fabrikaya tıklayıp o fabrikanın ürettiği araç tiplerinden kaç adet üretmek istiyorsanız o kadar seçip bir dahil turn yine aynı binayı seçip "All out" komutuyla dışarıya çıkarmak. Ancak önemli bir nokta her fabrikanın bir Turn içinde maksimum araç üretmesinin olması. İkinci bir sınır da kredinizin yetmesi tabii ki... Bu yolla araç,



birim ve Dropship üretebilirsiniz. ancak Dropship'ler bir elde ancak bir adet üretilebiliyorlar. Araçlarınızı sekiz adete kadar taşıma kapasitesi olan Dropship'ere bindirdikten sonra seçimini yapın. Ardından çıkacak olan koloni ekranından gitmek istediğiniz komşu bölgeyi seçin. Ertesi Turn, Dropship'leriniz o bölgeye ulaşmış olacak ve siz de stratejik moddan taktiksel moda geçmiş olacaksınız.

Bu mod, yalnızca çıkartma yapığınız gezegen üzerinde birlik çatışması şeklinde düzenlenmiştir. Tariplardan biri teslim olana ya da bilgilendi yok olana kadar buradan gitmek ve diğer ekranlara dönüz yok. Bu

yüzden çıkartma kuvvetlerinizi iyi seçin, sizi yan yolda bırakmasınlar. Sistem şu : Her birliğin "Action Point" adı verilen bir oynamama hakkı var. Bu hakkı haraket etme ya da ateş etme şeklinde kullanmalan mümkün. Örneğin hareket hakkı 100 olan bir arac, bunun 50'si ile ağır silahını, 30'ıyla hafif silahını ateşleyip, oynamama hakkının geri kalmanın izin verdiği ölçüde ilerleyebilir. Bu sisteme dikkat edilmesi gereken noktalar vur-kac manevi ile düşmanı yırpatmak ve aynı teknigue karşı olarak defanssta bir önceki el hareket hakkını kullanmamış araçları bifakmak. Bunun dışında "Speeder" gibi atış gücü zayıf, ancak hızlı ve bolca hareket edebilen araçlara ağırlık vermekt de faydalı olabilir (räbinize fazla yaklaşmadığınız sürece tabii).

Taktiksel moddan çıkışlığınızda her seye tekrar geri dönüyor ve araç, birlik tremme, bina yapma gibi faaliyetlerinize yeni ele geçirildiğiniz bölge de dahil olmak üzere devam edebiliyorsunuz. Ayrıca bazı bölgelerdeki müttefik o bölgeyi ele geçirerek, şartlarında bazı ödüller de kazanabileceğiniz mümkün. Örneğin yeni bir araç türü ya da ek kuvvetler gibi...

## BİNALAR

Bölgelerinizdeki binalar ve görevleri söyle:

**Mining Facility** : Kredi üretimini sağlar.

**Power Plant** : Enerji üretir.

**Barrack** : Asker eğitimi ile ilgilenir.

**Factory** : Araç yapmanız için burası şart.

**Gravport** : Speeder gibi Hovercraft cinsinden araçların yapıldığı yer.



**Laboratory** : Bilimlerin teknolojinin geliştiği yer.

**Shipyard** : Dropship üreten birim.

**Anti-Missile** : Roket saldırılara karşı yegane savunma.

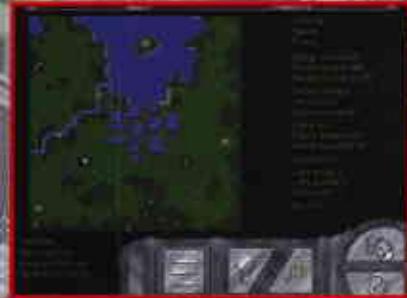
**Radar** : Bilgi alma ve nükleer saldırının ve savunmadan etkilidir.

**Nuclear Silo** : Bölgeler arası roket saldırılardan yapıldığı bölüm.

Bu binalar insanlara alt olmaktadır. Uzaylıların binalarının isimleri farklı olsa da, yapıtları tamamen aynı. İnsanlara alt birlikleri ve sayısal özelliklerini aşağıdaki tablodan bulabilirsiniz.

### TEKNOLOJİ ÇOK ÖNEMLİ

Çarpışmalar sırasında dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta da Dropship ten iniş sırasında araçların bir kismı hareket haklarını kaybetmeleri ve çevrede bulunan birliklere kolay hedef olabilmeleri. Bu durumu önlemek için kritik bölgelere inmeden önce teknolojinizi yüksek düzeye tutup



araçlarınızı gelişmiş bir biçimde bölgeye indirmeniz. Bu, hem araçlarınızı indikten sonra karşılık verebilmeleme, hem de savaşta daha az kayıp vermenize neden olacaktır. Ayrıca Dropship'ler ile yalnızca komşu bölgelere gidip gelebildiğiniz için genetik işlerini iyi ayırmalı ve yeni eylem gecirdiğiniz bölgelerde binalardan ve hazır bekleyen Dropship'lerden mahrum bırakılmamalınız.

Fallen Haven klasik bilde denemezcek alisabelmis bir kocuya sahip olmasına rağmen, yüksek oynamabilirlik düzeyi ile dikkat çekiyor. Özel-

likle daha önce hayatlarında en az bir kez strateji oynamış olanlar ilk saat içinde her şeyi çözmüş olacaklar (çözemeyenler bu yazıyı bir daha okuyabilir tabii). Konu orijinal değil, tamam, ama oyun basit ve eğlenceli, oynanabilirlik iyi, müzikler de fena değil. Aslında strateji oynamak isteyenlerin almaması için pek neden yok gibi. Tek sorun bina ve araç tiplerinde cesitlilikten mahrum kalınmış olması. N'apmalı, n'etmeli? İyisi mi bu oyuna üç ya da üç bucuk yıldız vermemi. Ama bangıslı? Üç ceyrek diye bir notumuz olmasası özücü tabii. Yapılmışlardan özür dileyerek ve gerçekten seçici olmak gereği için yine biraz lük not vererek üç yıldızda karar kuduk. Saat yine geçen 00.00'ını geride bıraktı ve söylemeyecek pek bir söz kalmadı. Kulaklı tatlı bir şarkı: "uyku, biraz uyku, bütün istegim buydu....."

Gökhan Habiloglu  
Batu Mergün Sel  
Timebuscar@hotmail.com  
Gedduer@pemail.net.tr

AD	FIYAT	ZİRH	HAREKET HAKKI	HAFIF SİLAH MENZİL/HASAR	AĞIR SİLAH MENZİL/HASAR
Squad	20	10	70	4/10	1/30
Ranger	40	15	80	9/10	1/30
LAV	100	20	140	7/4	6/10
Artilleri	600	20	60	7/10	13/30
Buggy	100	15	300	6/5	6/15
Tank	200	65	100	6/15	7/40
Speeder	200	20	180	5/10	10/20
Crash Tırı	200	55	140	6/9	7/40
Gunship	900	75	120	6/10	8/50
Laser Tower	100	50	10	7/60	7/60



### LEVEL KARNESİ STRATEJİ

KARTEL BİLGİ İŞLEM

Tel: (312) 212 06 61

486DX2/66, 8 Mb. RAM, 35 Mb. HDD, 2x CD-ROM,  
Windows 95



# UNUTMAYIN! LEVEL'İN 7.SAYISI 1 AGUSTOS'TA BAYİ LERDE



## OYUN SALONLARI NDAN PC'NZE...

**K**imi oyunlar vardır, adamaklı düşünür, taşınır, kafa patlatırıınız ve ortaya bir şeyle çıkar (Bkz: Sim City 2000, Heroes of the Might & Magic, Civilization vs.), kimi oyunlar vardır hem el becerisi hem de hızı düşünme kabiliyeti ister (Bkz: Warcraft, Command & Conquer vs.), kimi oyunlar vardır hayalgünüzü zorlar çıkış yolları üretirsiniz (Bkz: Full Throttle, Neverhood vs.). Kimi oyunlar da yalnızca oyun olsun diye üretirler, alınır, oynanır, beş dakikalık zaman zarfında eğlendikten sonra bir köşeye konulur (Bkz: Street Racer).

Aşında oyun hakkında iddia makamının söyleyeceği çok söz var ama önce söz savunmanız:

Efendim, hakim bey baksız bir kez, günümüzde hızla şiddete doğru yönelen oyun piyasasında rakiplerinize karşı her türlü sertlige başvurabileğiniz diğer yarış oyunlarına alternatif olarak bu oyunda şiddetin neredeyse si yok. Oyunda biri Nasreddin Hoca'ya benzemek üzere birbirinden şirin pek çok karakterimiz mevcut. Ayrıca oyumuzun basitliği, komplike bilgisayar oyunlarıyla fazlasıyla haşır neşir olan oyuncu kitlesi için bir nevi rehabilitasyon görevi görüyor. Basit yapısı karşısında beynler rahatlıyor, sinirler gevşiyor, bırazlık olsun oynayanın tüm stresi az sonra kayboluyor. Hem bu oyunda pist üzerinde yıldızlar, roketler plaj topları, otuz altı parça porselen yemek takımı gibi objeler de mevcut. Bu da oyunu daha renkli bir hale sokuyor. Bunların dışında önemli bir nokta da oygunun birkaç saniye içinde rahatça Install edilebilmesi.

İtiraz ediyorum hakim bey. Sayın avukat da biliyorlar ki bu kısa süre o-

yunun günümüzdeki PC oyunu standartlarının çok altındaki yapısından kaynaklanıyor. Ayrıca eklemek gerek ki Tomb Raider da kat kat iyi bir oyun olduğu halde bir kaç saniye içinde Install edilebiliyordu.

Kabul edildi. Avukat bey, söyleyeceğiniz başka bir şey yoksa sözü iddi-a makamına vermek istiyoruz.

Buyrun sayın hakim, söyleyeceğim başka bir şey yok.

Değerli mahkeme heyeti, bilmenizi isteriz ki Street Racer adlı bu oyunda ilk dikkati çeken özellik bir CD'ye gerçekten ihtiyaç duyulup duyulma-

gının daha üzerinde gibi geldi. Özellikle piyasada artan "gerçekçi" araba yarışı oyunlarını da göz önüne alacak olursanız bu oyuna vereceğimiz şans pek de yüksek değil doğrusu. Grafikler, ses, müzik, oynamabilirlik her şey ama her şey gerçekten standartların altında. Belki bazıları özlem gidermek için bir süre oyalanabilirler ama ya sonra? İnsanlar aynı paraya günümüzde bu kalitenin çok çok üzerine ulaşabiliyorlarsa neden daha fazla ödesinler?

## KARAR

Gereken değerlendirmeler yapıldı. Street Racer'in basit tadlarından da hazırlananlar için bir müddet oyalayıcı olabileceğine, her zaman kaliteyi ön plana çıkarılanlar için ise sıkıcı olabileceği gözönüne alınarak önce bir Demo'sunun alınarak denenmesi (üçüncü sayımda vermiştim), memnun kalınmazsa alınmaması, memnun kalınrsa da bir kez daha düşünülmesi gereği sonucuna varıldı. Dava kapanmıştır.

Batu Hergüzel  
Gökhan Habiboglu



digidir. Yaptığımız inceleme birkaç diske oyun için yeterli olduğu yönünde. Şu durumda CD kullanımında önemli bir israf söz konusu. Ayrıca teknik özelliklerden söz açmışken, oygunun Install aşamasından sonra grafik kartını kabul edebilmesi için bir kisim işlemleri oyunu her oynamak istediginizde yenilemeniz gerekiyor. Street Racer avukat beyin de söyledi gibi basit bir oyun gerçekten de. Fakat bu basitlik bize olmasi gereki-

**STREET RACER**

**LEVEL KARNESİ**  
**YARIŞ**

KARTEL BİLGİ İŞLEM  
Tel: (312) 212 98 61

486DX2/60, 8 MB RAM, 2x CD-ROM

★★★★★



## MİSTİZM VE EĞLENCE

**B**iz küçükken okuduğumuz masallarda üç kardeş olurdu. Mihremen bu üç kardeşin en kocagı yedi başlı ejderhayı öldürür, sevgili kızla evlenirdi. Kırk gün kırk gece düğün yapıldı. Masalın sonunda da gökten başımıza üç elma düşerdi. Fakat hiç bir masalda dokuz kardeş, dokuz başlı ejderha, dokuz gün dokuz gece düğün ya da dokuz elma olmazdı. Bu da İnsanların Yedi'ye karşı duydukları ligiden kaynaklıyor olsa gerek. Bakınız haftanın yedi günü var, gökkusağıını bile aslen altı renk olmasına rağmen maviyi koymultup "lacivert" yapıyor olduğu gibi değil olmasını istediğimiz gibi görüyoruz. En son bir de Brad Pitt'in filmi vardı : yedi. Neyse Pitt'in konuya pek ilgisi yok. Bu kadar sayı yorumundan sonra gelmek istediğimiz nokta şu ki : Ortamda bu kadar üç, yedi, kırk hayranı varken bu oyunun adı neden ve niçin dokuz ? (Aslında yedi, hatta Star Wars akımı dahilinde jedi bile denilebilirdi.)

## GELEİM KONUYA

İsimle ilgili onca söz söylemiş, gellem oyuncun kendisine. Oyunumuz sırın, hoş, film çekmek yerine el emeği göz nuru ile özene beze-ne hazırlanmış bir Adventure. Konumuz şöyle cereyan etmekte: Amcamız olan Thurston Last adlı zat bir müzik dahisidir ve bilumum ünlü müzisyenin gelp şarkısını yazdığı Last Resort otelinin sahibidir.

Ancak Toxic Twins adı verilen iki (Doğu bildiniz kötü adamlar geliyor ! ) yaratık Thurston'u öldürür ve oteli kontrolleri altına alırlar. Tam bu esnada perdelye biz çıkarız ve amcamızdan bize miras kalan otelde işleri tekrar yoluna koymaya çalışız.

Oyunumuzun teknik özelliklerine söyle bir göz gezdirdiğimizde görüyoruz ki oyunumuz düşük çözü-

rana çıcip Save etmek. Bunların haricinde söylenecek sözümüz yok.

## AC KAPİYI BEZİRGANBASI

Oyna başlarken artık her oyuna şart olan (Hatta Adventure'lara iki kere şart olan) söyle gözalıcı bir demo bekliyoruz ama nafile. Karşımıza Last Resort'un manzarası geliyor. Girişide yaklaşıyor ve kendimizi kilitli bir kapının önünde buluyoruz. Kapının arkasından adamın biri kapının yanındaki alete şifremizi girmemeli istiyor (İste bu aşamada bayağı bir sorun yaşadık. Girişmesi gereken şifre, CD'nin kutusunun üzerinde değil, CD'nin kendisinin üzerinde yer aldığı için oyun sırasında umutsuzca kutunun üzerinde şifre arayıp darduk. Ertesi gün fuarda "nine" kutularının üzerinde şifreyi görüp aldıktan sonra evde blzimkinin de üzerinde yer aldığı fark ettik.). Neyse, şifreyi girdikten sonra kapı a-



nürlük ve 256 renk talep ediyor. Önce grafik kalitesinin düşük olduğunu inanıp düş kırıklığına uğruyoruz fakat sonra görüyoruz ki grafikler fantastik, çılgın, muhteşem. İkinci bir konuda oyunun normal yollardan Save etmeye kalışığında problem çıkarılabilmesi.

Bunu önlemek için yapmanız gereken sey oyun içinde durumunuza görmek. Save etmek istediğiniz noktalarda Ctrl+M tuşları ile ara ek-

iliyor ve içeri giriyorsunuz (Bu arada ne olur ne olmaz şifre: 0821-1996-A92C). İceriye girdikten sonra monoklu alıyor ve merdivenlerden paldir kültür yuvarlanıyorsunuz. Aşağıda karanlıkta karambolde iki monoklu elinizden alıyorlar fakat dert etmeyein, ona tekrar kavuşturacaksınız. Lobiye girince etrafı söyle bir inceleyin ve kapıda karşılaşmış olduğunuz Salty'nin önerilerine kulak verin. Sağdaki merdivenden tırmanarak



rar alt kata inin. Piyanoya ulaşmak için kolu çekin ve köprünün açılmasını sağlayın. Piyanonun üzerindeki maymunun kollarına dikkat edin, daha sonra işinize yarayacak. Burada piyanonun yanında duran kağıdı inceleyin ve oyunu mutlaka save edin ! Çalacağınız müzik iki bekçinin sızlı içeriye almasını sağlayacak. Dikkat etmeniz gereken nokta soldan sağa doğru sırayla çalmak ve üstteki düğmeleri kurcalamamak ! Bunu yaparken akıntı sizi dışarı atabılır, geri dönmek için aynı işlemleri tekrarlamak istemiyorsanız Save ettığınız yerden yeniden başlayın. Böylelikle içeriye alınamaksınız.

### SİMDİ SIRA SİZDE

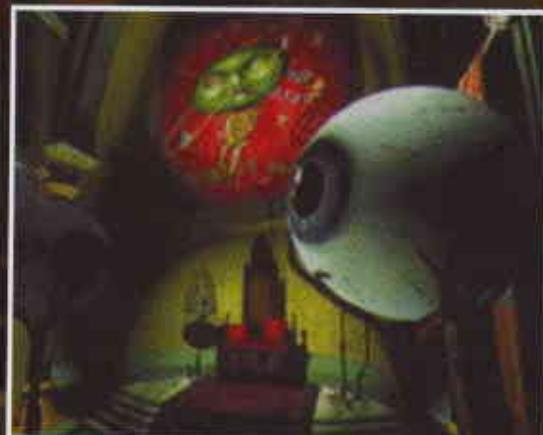
Bizden buraya kadar devamı sizin !

Nine, güzel grafikleri ve ilginç kurgusuya mistizm ve eğlenceyi aynı anda yansıtabilen bir oyun. Yalnızca görsel zenginlik için yapılmış pek çok detay (örneğin kuyruk sallayan, havlayan köpek iskeleti) oyunu renklendirmiştir. Bulmacalar ise gerçekten uğraştırıcı nitelikte. Oyunun çok kolay olmadığını kabul edebiliriz, ancak kafa yormak, gerçekten kendini zorlamak isteyen kimseler için de bu tip Adventure'ların gereğini de kabul etmemiz gerekiyor. Nine, gerçekten farklı bir cıngıl (bu laf da çok klasik oldu, kullanmamayı istedik ama...) yakalamayı başarmış gibi görünüyor. Adventure'ların da 9'a hakkını vereceklerine inanıyoruz. Ne de olsa arada bir film gerçekliğinden uzaklaşıp gerçekle hayallin birbirine karıştığı mistik ortamlara yolculuk etmek gerekiyor. 9 ise hiç de fena bir bilet değil gibi görünüyor, iyı yolculuklar.

Gökhan Habiboglu  
Batu Hergünel

CD yi alın ve merdivenin yanındaki yerine oturtun. Daha sonra benzin vanasını açın. Kırmızı tekerleği sağa doğru döndürün ve kırmızı düğmeye basın. Sayac yediyi (al işte yihe bir yedi !) gösterdiğinde kırmızı kolu çekin (böylece pilot hastalanınca uçak nasıl yere indirilir onu da öğrenmiş olduk.). Daha sonra odanın diğer ucundaki merdivenlerin yanından giderek gördüğünüz kolu bir-iki saniye çekip bırakın. Döndüğünüzde su tekerleğinin dönmekte olduğunu去看看ın. Böylelikle piyanoya giden yol açılmış olacak, aynı zamanda da yerdeki bir jetonu bulabileceksiniz. Jetonu merdivenlerden çekip Isadora'nın makinesine atın ve onu dinleyin. Daha sonra Isadora'nın solundan balkona çıkışın ve kapının öndeği bulmacayı çözün. Bulmacanın mantığı çok basit : Kapalı kartılar arasındaki çiftleri bulmanız gereken bir oyun vardır ya, tamamen

aynısı ama bu kez resim değil müzikle oynananı. Aynı sesi çıkartan kutucukları seçtiğinizde yok oluyorlar. Böylelikle tüm kutucukları yok edip içeri girin. Karşınızda esas aletimiz : Muse Machine ! Amacınız bu aletin tüm parçalarını bir araya getirmek. Bunu yapmak için de bulmacaların çözmeniz gerekiyor. Geri dönüp tek-



### LEVEL KARNESİ ADVENTURE

KARTEL BİLGİ İŞLEM  
Tel: (212) 212 96 61

486DX2/88, 16 MB RAM, Rx CD-ROM,



# REDNECK RAMPAGE

GÜNEY USULÜ  
KATİLJAM

Cheap Ass Whiskey...

Birileri artık bu konuda birşeyler yapmalı, elline bir Duke Nukem Engine geçen herkes kalkıp oyun yapıyor. Blood, Shadow Warrior derken şimdi de başımıza Redneck Rampage çıktı. Konu bile neredeysen aynı sayılır, uzaylılar gene dünyayı işgal ediyor. Doğrusu artık uzaylı işgalinden bıktım usandım, garibbanın ortada bile göründükleri yok, ama bizim bilgisayar oyunları sayesinde dünyayı, belki bir milyar defa işgal ettiler. İşin komik tarafı her seferinde herifleri bozguna uğratıyoruz. Bakalım gerçekten geldiklerinde de bu kadar başarılı olabilecek miyiz, bence yöründeden dünyayı gözleyip bize bir taraflıyla gülmekten işgale pek halleri kalmıyor. Ben olsam bu gezegeni işgal etmek yerine tipki bir hayvanat bahçesi gibi galaksinin her tarafından turlar düzenler ve bol bol kredi kazanırdım. Neyse oyuna dönelim, konuya pek anlayamadım, ama sənəm domuzu uzaylılar tarafından çalınan Güneyli bir çiftçinin intikamı gibi birşeyler söz konusu. Tanrı, adamlar gerçekten konu sıkıntısı çekiyor olmalı, şu hale bak...

Beer-a-Plenty...

Şimdilik Duke Nukem için yazılımın aynı dedik ama her ne hikmetse rahatça Duke oynadığımız P-100 makinede bu oyunu düzgün çalıştırma pek mümkün görünmüyordur. Gereken minimum sistem P-90 işlemci ve 16 Mb Ram, ne var ki tavsiye edilen P-133 ya da mümkünse

istemiyoysanız, Cd ile işiniz bitiyor. Eğer hard-disk üzerinde fazla boş yeriniz kalmadıysa işte yarınızda tuz biber olacak bir haber, oyun tam 150 Mb boş hard-disk alanı istiyor, üstelik daha küçük bir kurulum seçeneği de mevcut değil. Ayrıca bilgi aktarımı hemen hiç durmuyor, yanı umarım hard-diskiniz yetenece böyük ve hızlıdır.



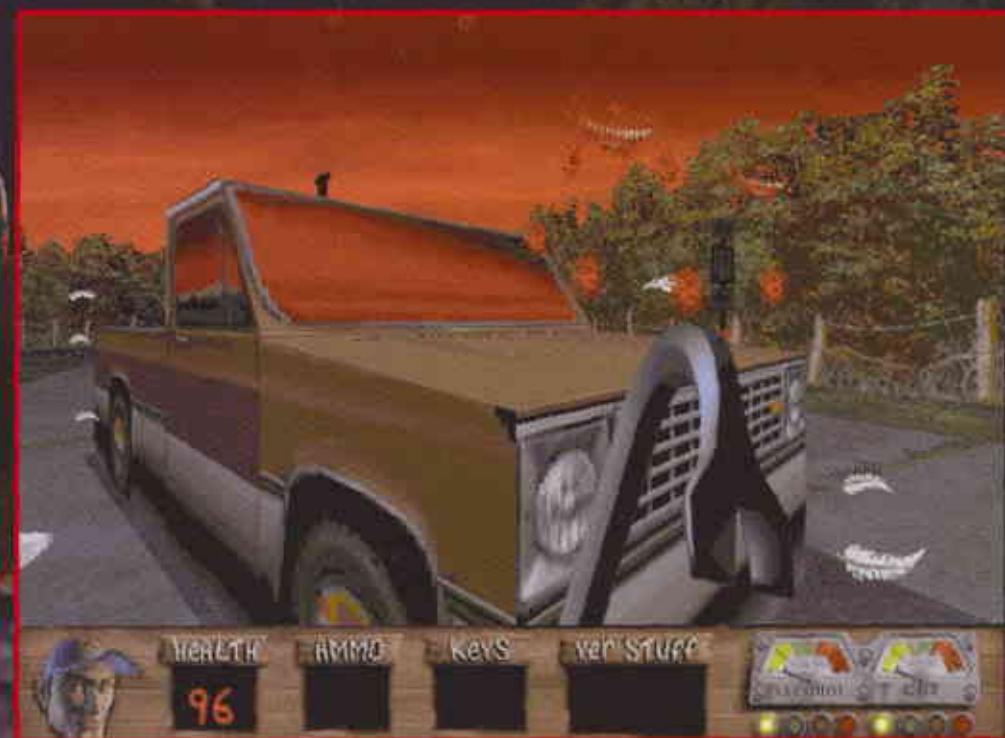
Shit Happens...

Oyunda tam olmak, on dört bölüm var ve bölümler pek lüks seviyemiz. Genel olarak birbirlerine bağlı meydancalar var ve burada değişik yapılar mevcut. Her bölümde değişen sayıda gizli yerler mevcut. Karşınıza çıkan düşmanlar çeşit olarak pek fazla değil, ancak sizin anında temizleyebiliyorlar. Cesit olarak pek fazla olmadıkları gibi herhangi bir görsel cümleleri de mevcut seviyemiz, yapay zeka seviyelerine ise: deşinmek bile istemiyorum. Düşmanların haricinde etraf tavuk, domuz ve inek dolu, bu yönü ile İstanbul sokaklarına alışkin olanlara yabancılık çekirmeyeceği kesin.

Yapmanız gereken özel birşey yok, her bölümün sonunda siz bekleyen geri zekâlı kardeşınızı bulmalı ve bölüm bitirmek için onun kafasına Crowbar ile vurmalarınız, artık ne alakası varsa... Dikkatli olun eğer yanlışlıkla onu öldürürseniz bölüm bitirmeniz mümkün olmuyor ve yeniden oynamamız gerekiyor. Kullandığınız silahlar pek ilginç şeyler

daha güçsüze ve 32 Mb Ram. Oyun en düşük 640x480 çözünürlükte çalışıyor. Ancak P-100 ve 16 Ram takılı bir makinede bu grafiklerle bile devamlı ciddi atlama ve takımlar yaşanıyor. Yanlış anlaşmasın, bu durum oyunu Dos altında çalıştırırken oluyor, eğer isterseniz Windows 95 altından da çalıştırmak mümkün, ancak o zaman oyun performansına ne olur düşünmek bile istemiyorum. Oyun bir Cd üzerinde geldiğinden 2x ya da daha hızlı bir Cd sürücü gereklidir, ne var ki bir kez oyunu kurduktan sonra, tabii eğer Cd üzerinde kayıtlı müzikleri dinlemek

sayılmaz, hatta sanki silah olsun da ne olursa olsun man-  
tığıyla yapılmış gibi bir halle-  
ri var. Grafiklere gelince,  
oyunun daha güçlü bir sis-  
tem istemesine şaşma-  
mak gerekiyor; grafik ya-  
pısı Duke Nukem'den da-  
ha farklı olmamasına kar-  
şın çok daha renkli ve de-  
taylı, ancak detayın büyük  
kısımını duvarları dolduran  
posterler gibi gereksiz şey-  
ler oluşturuyor, bu  
renk bolluğu-  
na karşın ka-  
rakterler ve toplanabil-  
len cisimler iki boyutlu  
bitmap ve animasyon  
çok yumuşak sayılmaz.  
Üstüne üstlük etrafınızla  
olan etkileşiminiz yok de-  
necek kadar az. Duke oy-  
narken attığınız bir roket et-  
rafi tam anlamıyla dağıtırlar, bu-  
rada çit çıkmıyor. Silahların geri-  
tepmesi dışında, açıp kapa-  
dığınıza birkaç kapı da  
sayımsanız herşey do-  
nuk ve cansız. Şimdi bazi-  
ları bu oyunu devamlı Duke  
ile karşılaştırmadan sıkılı-  
bilir arna tuvalet ve sinema  
esprileri ble onun kötü bir taklı-  
di, yanı iş sadece Engine ile kısı-  
tlı değil... Ses efektleri ise sizin ha-  
vaya sokmaktan ziyade başınıza  
ağrılar saplanmasına sebep oluyor.  
Cd üzerinde ilginç sayılabilecek tek  
sey Güneyli Country Rock grubları ta-  
rafından yapılmış güzel ve neseli par-  
çalar, o da bu tarz müzik seviyorsanız  
tabii...



### Kickin' Ass...

Genel olarak bir değerlendirmeye  
aldığımız zaman bu oyun  
sanlı Duke Nukem hayra-  
ni birkaç amatör tarafından  
yapılmış gibi görünüyor.  
Ama Duke, bunu  
görse oturup ağla-  
di herhalde...  
Oyunun üç yıldız  
almasının tek sebebi ise  
müziklerin kazara hoşuma git-  
mesi oldu, eğer bu tarzı beğenmi-  
yorsanız bir yıldız daha silin.  
Şimdi, bu oyunu kim alır ve kim al-  
maz, Doom tarzı olsun da çamurdan  
olsun diyenler kuşkusuz hemen ko-  
şup alacaklardır, ancak  
biraz olsun  
zevk sahibi o-  
lan, oynadığı  
oyunda bir miktar kalite a-  
rayanlar için tavsiyem belli dir. Hexen  
2 ve Dark Forces 2 gibi çok şey vaad  
eden yapımların piyasaya  
çıkmasına az bir zaman kal-  
di sayılır, bırakın o zama-  
na dek paranız cebiniz  
iştirmeye devam etsin.  
Yok, illa: hemen bir oyun  
almak istiyorsanız, Outlaws  
bundan onbin kat kaliteli bir  
yapım, hala almadıysanız onu alın,  
ya da Duke Nukem Atomic Edition  
oynayın. Amerikalılar bu oyuna bayıl-  
mış olabillirler, ama onların ne kadar  
zevsiz oldukları da dünya alem za-  
ten billyor. Bari siz zevk sahibi oldu-  
ğunu gösterin, belki o zaman ölü-  
ne gelen böyle saçmalıkları piyasaya  
sürüp milleti titriklemeye kalkmaz.

*Chainsaw Charlie*



### LEVEL KARNESİ ACTION

MERTAY COMPUTER CLUB

Tel: (312) 209 12 77

P90 ve 16 Ban, DOB ve Windows 95,  
150 Mb hard-disk, 8X CD sürücüsü



# TEST DRIVE OFF-ROAD

## Doğa, Çamur ve Güç

**J**eep denildiğinde akıma ilk olarak doğa, çamur ve güç gelir. Gerçi çamur, engel ve çukur üçlüsü İstanbul'un akılından hiçbir zaman çıkmıyor ki diyeceksiniz. Jeepler üretileli beri (özellikle şu anda bahsedeceğim oyundaki çok ayrıcalıklı araçlar) bunlara meydan okuyacak bir doğa koşulu piyasaya çıkmadı! .Yok yani

Drive: Off-Road içerisinde oynayacağınız araçlar Jeep katogorisini aşan ve doğaya meydan okuyan gerçek yol-



dışı araçları (kısaca Off-road), sıradan Japon malı araçlar değil.

### SÜRÜŞ TESTİ

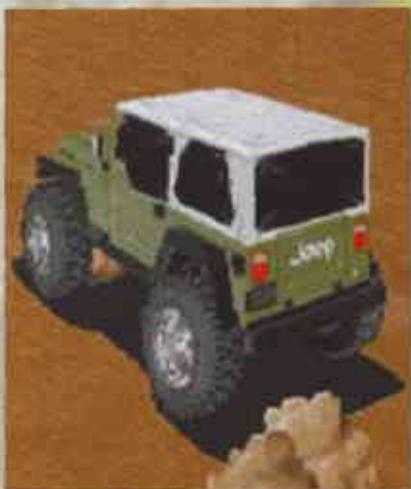
Accolade firması Test Drive serisine daha yıllar önce 1987'de ilk çizgisi koydu. Bu oyunda kullanıcı üstün performans ve yüksek hızları yetişmeden araçları bilgisayar başında oynamaya şansını buldu. Zamanla herhangi oyunsever sanal Ferrari, Lotus, Porsche, Lamborghini ve Corvette'incə sahip oldu. Firmannın zirveye ulaşması ise 1990 yılında serinin en son oyunu Test Drive III ile oldu. Bu oyunda yer alan Cen III ve Pininfarina Mythos ile sanılan milyonu bulan firma arık daha fazla Test Drive dedi. Çok yalon zamanda 1996 Nisan'ında İngiliz programcılar bir başka Off-road simülasyonu olan "Dirt Racer" dan yola çıkarak bu projeyi gerçekeştirdiler.

Firmannın deyisyle, oyuna eller yapıp hızlandırmak için uğraşmışlardır

ve oyunu adeta çılgın bir sürüse çevirmiştir. Katkı tabii ki sadece programcılardan gelmemiştir çünkü 486 için tasarlanan oyun, bitiminde kaplamalar da işin içine girdiğinde, en az Pentium ister hali almış. Hazır açılmışken Test-drive Off-Road en aşağı Pentium 90, 16 Mb RAM, 2x CD-ROM sürücü istiyor. Ayrıca oyun, içinde Options menüsünde VGA, X-VGA ve SVGA gibi çözünürlüklerde bilgisayarınızın sistemine göre uyumlu oluyor. Bir tek CD üzerinde geçen oyunda ayrıca ayrı olarak da diniyecek ve oyuna hazırlayan CD-Tracer mevcut. Aynı belirtilmek gerekiyor ki "Techno Grunge" türündeki müziker Mortal Kombat ve Escape from LA oyunlarını yapan firmının elinden çıkmış.

### KURULUM

CD'yi sürücünüzde taktığınızda Autoplay özelliğle sorunsuz install ediliyor ve bu işlem için 50 Mb boş sabit sürücü yetि gereklidir. Oyuna başladığınızda yanşabileceğiniz üç seçenek



yarlış anlamayın hiçbir firmaya ait bir çalışma filan yapmadık, bu oyun Jeep sevgisini bize olduğu gibi size de aşılayacak, göreceksiniz. Çünkü Test-



giniz bulunuyor. Practice, yollarda alıştırma yapabilmenizi ve yolları öğrenmenizi sağlıyor. Mixed League'de istediğiniz arabalarla sırayla 6 kupayı da alabilirsiniz. Class League ise araba markalarına özel, sadece oyunda kullandığınız Hummer, Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler ve Chevrolet K-1500 Z71 Pickup'lar için 4 adet lig düzenlenmiş. Oyun içerisinde birçok ziplamalı, ucuşlu, çamurlu, engelli çöl ve karlu yollar mevcut. Oyundaki araçların hareketleri gerçekleriyle aynı çinkü firma Jeep'leri gerçek Off-road yollarda test etmle ve ses kayıtlarını bile özel olarak kalkış, tırmanma, hızlama ve yavaşlama esnasında kaydetmiş. Yanya basıldığında belirlenmiş yolların veya kestirmelerden girmek ya da kendi yolunu kendiniz çizmek gibi şanslarınız var. Fakat bunları yaparken yollar üzerinde belirlenmiş Checkpoint'leri sırayla geçmeyi ihmal etmemelisiniz. Test-drive serilerinde bulunan en büyük özellik tamamıyla özgür olmanız yanı sıra, sadece yol ile sınırlı değiliniz zaten doğrusu da bu, çünkü bir Hummer'i asla yol sınırları darduramaz. Oyunda klavyeden yanıtınız gibi eğer sahip iseniz Joystick Gravis ya da Thrustmaster Gamepad'lerle de LAN yardım ile 4 kişiye kadar, modem ya da seri bağlantı ile 2 oyuncuya oynamayı biliyorsunuz.

#### ONCE ALIŞTIRMA

Yanstan kazanmak için yapabileceğiniz şeyleri başında Practice geliyor, bu sayede 1'den 6'ya kadar yollarda tecrübe edinebilirsiniz. İkinci şansınız ise kestirme yolları, bunları en iyi bilgisayar tarafından kontrol edilen rəkiplerinizden öğrenebilirsiniz. Çünkü



rəkiplerinizin coğunuñlukla yarış kazanmak için bu yollar kullanıyorlar ve onların bu uyanıklığı-

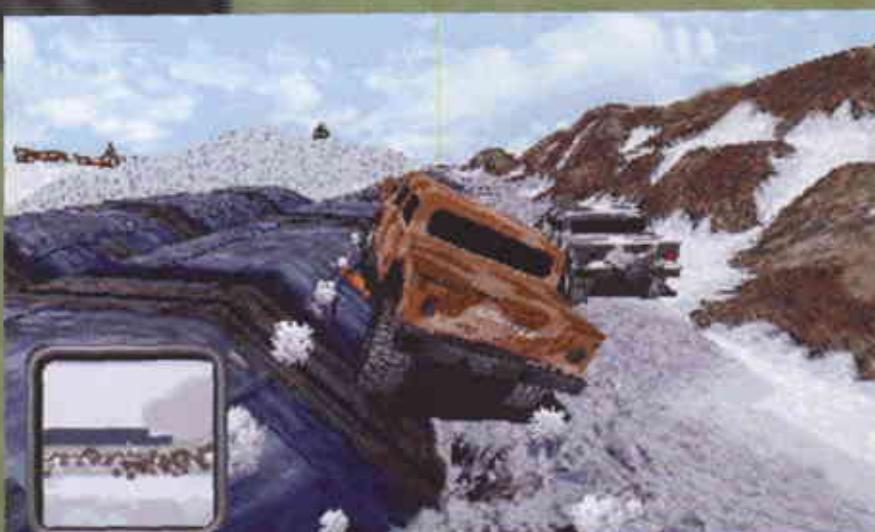


dan faydalamanızda hiçbir sakınca yok. Mixed League yanlarında kazanğıınız her bir kupa size 6 farklı yol olarak geri dönecektir. Öyle ki son kupa olan "Speed Demon" kupa size da kazandığınızda 12 tane yarış-

cak yolunuz olur. Medium ve Hard seviyelerinde oynayıp da kazanacağınız 4 Class League kupası da size Practice ve League yansımada kullanabileceğiniz "Boru"lar arabalar kazanıracaktır (eger mayıs ayındaki hilekara göz atmadıysanız bonan kazanmak için çamurlu yollarda süneceksiniz).

Bu yollar ve arabalar verdığınız isme kaydedilir ve boyutluklara bundan sonra tekrar aynı kupayı kazanmak zorunda kalmazsınız.

Need for Speed tarzı Off-road ekspresiyle farklı araçlar kullanarak sınırsızca sürme zevkini tadıp, korkusuzca etrafı çarpmak ve heyecan anıysanız, bu oyunu alın. Tatlı cikarmışsanız, kendinize buzlu bir limonata hazırlayıp bir de bu oyunu edinin. İşte size heyecan dolu bir tatil.



Murat Karşıoğlu

**LEVEL KARNESİ**  
**YARIŞ**

**TEST DRIVE OFF-ROAD**

**MERTAY COMPUTER CLUB**  
 Tel: (312) 269 12 77

Pentium 90 MHz ya da , 16 Mb Ram,  
 8x CD-ROM, 60 Mb HDD  
 Orijinal Firma

# SHIVERS

DARK CLOUD 2

Celenneme Hoş Gündüniz...

**K**an ne derse desin dünya bugündün bile pek çok şirin barındırıyor. Kendiliğinden yanınan insanlardan tutun da Bermuda Şeytan Uçığı'na kadar pek çok açıklanamayan olayı insanları huzursuz ediyor. Birkaç yıl önce televizyonda Güney Amerika'daki yağmur ormanlarıyla ilgili bir belgesel izlemiştim, ekip Kızılillerlerin kutsal saydığı bir yerde çekim yapmak isteyince başlarına tufah bir olay geliyor. Bölgeye yürüyerek ulaşmak neredeyse imkansız olduğundan helikopterle gidiyorlardı.



Helikopter ayrıldıktan sonra birden kuş sesleri kesiliyor, saatler duruyor, kameralar bozuluyordu. Ayrıca bütün uğraşlarına rağmen tek bir hayvanla da karşılaşamıyorlardı. İşin ilginç yanı korku içinde geçen birkaç saat sonunda helikopter geri geldiğinde kuşlar yeniden ötmeye, bozulan aletler yeniden çalışmaya başlıyordu. Üstelik bütün bunları yaşadığını iddia eden, aralarında bilim adamları da bulunan profesyonel bir araştırma ekibiydı. Yurdumuz da bu tür konularda baskalarından geri kalmadığını Van gölü canavarının yaptığı, sürpriz çıkışla kanıtladı (!). Saka bir yana Türkiye de de bildiğim kadaryla park edilen arabaların kendiliğinden yukarı kaydığını bir yokus var.

Shivers 2 de böyle bir olay üzerine

kuruşlu. Hayır canavarlar ve göllerle ilgisi yok. Konu kısaca söyle: Arkadaşlarınızın bir Rock grubu var ve tatil yapmak için gruptan birlerinin teyzesinin yaşadığı Cyclone adındaki Tanrı'nın unuttuğu kasabaya giderler. Bir süre işler lyl gider, hatta klip yapmak için bir sponsor bile bulurlar. Ancak kasabada garip şeyler olmaktadır.



(sürpriz!). Sonunda insanlar birer birer kaybolmaya başlar; onlar da bunu araştırmaya karar verirler. Ama işler umdukları gibi gitmez. Buarada kasabaya siz gelirsiniz, ama arkadaşlarınız çoktan onun eline geçmiştir.

## Hayalet Kasaba

Çamurlu motorunuza motelin önüne park ettikten sonra içeri giriyorsunuz. Motel sahibi açılık psikopat bir gruptakilerin arkadaşı olduğunu öğrenince size ters davranışına başlıyor, onların kaybolduğunu da bu adamdan öğreniyorsunuz, ayrıca size bir not veriyor, not Darkcloud'dan. Yanı basılışmanız. Arkadaşlarınızın elinde olduğunu yazıyor. Parayı ödediğiniz oda kiralayınca adam size yarın ilk 18'ından gitmenizi söylüyor. Odaniza gitip yatağa uzanıyorsunuz. Düşünüzde bir trafik kazasına tanık oluyorsunuz; dört adam kafayı çekip jiplerine binince bir kadının ölümüne neden oluyorlar. Bundan sonra düş daha da garipleşiyor; yer altında sunak gibi bir şeyler var, maske gümüş bir, bir hayalet, derken uyanyorsunuz.



Oyunun oynanışı oldukça basit. Mouse'la yönettiğiniz işaret kullanacağınız bir cismin üzerinde geldiğinde yeşil bir halka yanıyor. Ekrandaki damar şeklindeki yeşil çizgi yaşam enerjinizi elinizdeki bir eşya göz ikonuna getirip kliklerseniz onu yakından inceleyebilirsiniz. Yaşam



çizginizin altında dört ikon var: Internet ikonu oyunu Internet üzerinden başkanıyla birlikte oynamanızı sağlıyor. Flashback ikonuya daha önce karşılaşığınız önemli oylara gözatabilirsiniz.

Options ikonu Save load gibi işlere yarar bir de buradaki Configure seçeneğinde Solve Current Puzzle diye bir şey var, bunu seçince eğer o an oyunındaki bilmecelerden biriyle uğraşıyorsanız kendiliğinden çözülüyor ama puan kaybediyorsunuz. Bu bilmecelerde genelde elinizdeki parçaları birleştirip belli bir şekil oluşturmaya çalışıyorsunuz. Böylece bir kapı falan açılıyor. Map ikonu kasabanın haritacını ekrana getiriyor, burada daha önce gittiginiz bir yere klickleyerek yürüme zahmetinden kurtulabilirsiniz.

Amaç arkadaşınızı kurtarmak. Ama bunu yapmak için önce bir sa-vaşçı olmalısınız.

savaşçı olmak içinse kasabada- nı mızrağı Devil's Mouth kanyo-nuna götürüp Kiva'ya yanı suna-ya yerleştirmelisiniz. Bu mızraklar si-rayla çıkıyor, yerli dillinde bunlara Bahos deniyor. Bahos'ları taşıken yaşam gücünüz azalıyor, bir de kan-yonun duvarındaki resimlere savaş-çıların ruhlarını hapsedilmiş, bunlar da yaklaşığınızda canlanıp size zarar verebiliyor. Kanyonda duvarlarda sarmal şekillere dokunursanız yaşam gücünüz artar. Ayrıca her Bahos'un bir sembolü var. Kiva'ya gitmeden önce duvardaki resimleri araştırıp elinizdeki sembolünü bulmamızınız, yoksa kiva'ya giremezsiniz, doğru sembolü bulduğunuzda bir bilmecenle karşılaşırsınız: Solve current puzzle seçenekleri burada işe yaramıyor. Bilmeceyi çözdükten sonra Kiva'nın yer altı gi-tisini bulmalısınız. Bir kez oraya gir-diniz mi güvenliktesiniz, arkadaşla-nız da Kiva'nın çevresinde resim-lere hapsedilmiş durumlardalar. Mızrakları sunaktaki sembole göre yerleştirmelisiniz. Uyanınca baş u-cunuzdaki telefondan mesajlarınızı dinleyin. Arkadaşlarınız sizin gitme-niz için uyanyorlar. Yatağın öbür ya-nındaki radyoyu açın Cyclone'un gi-risinin kayalarla kapandığını söyle-yor, atmosferden bahsederken ya-yın kesiliyor. Anahtarla sandığı açın. Gruptakillerin size göndermeyi düşündüğü mektuplar, gazete kupür-lerini falan var. Bunları lyl inceleyin. Mektuplardan birinde Kızıldırılı maskesi giyen birinin onlara klip yapmaları için yardım ettiğini yazıyor. Dişan çıkin, motelin ofisine girin. Kimse yok. T.V.'yi açınca arkadaşlarınızın klibini görüp onunuz a-ma görüntüsü birden değişiyor ve bir kadın hayaleti sizin uyarıyor. Bu hayalet oyunda sık sık karşınıza çıca-kan. Eğer televizyonu birkaç kez açıp kaparsanız kendinizi kanyonda buluyorsunuz. Çevreyi dolaşırsanız herkesin ortadan kaybolduğunu gö-receksiniz. Koca kasabada yapayal-nızsınız. Her yerde uyu yayımıyla ilgili faturalar var. Demek ki kayıpla-nın televizyon yayımıyla bir ilgisi var. İlk Bahos, motel yazılıhanesinde zile dokununca çıkıyor. Onu yerine yer-leştirdikten sonra araştırmalarınıza devam edin. Bazı objeler siz ileri-dekçe ortaya çıkıyor onun için mızrakları yerleştirdikten sonra her yeri bir daha gözden geçirin.



Girdiğiniz dükkanlarda telefon mesajlarını dinlemeyi unutmayın, en iyi ipuçları onlardan çıkıyor. Kasabada kimin eli kimin cebinde bel- li değil. Belediye başkanı, r ahıb, motelci ve marketin sahibi birlikte bir iş yapıyorlar, şerif onlardan para alıyor. Buarada birbirlerine de şantaj yapıyorlar. Rüyadaki kazayı yapanlar da onlar. Acaba size yarıdim eden hayalet, kazada ölen kadının ruhu mu?

#### Kızıldırılıların Laneti

Araştırmalar derinleştirikçe kasab-ın eski bir kızıldırılı yerleşim mer-kezi üzerinde kurulmuş olduğunu greneyorsunuz. Anasazi kabilesi de-nen bu halk, beyaz adamın gelişin-den çok önce hicbir iz bırakmadan ortadan kaybolmuş. Kızıldırılı des-tanlarına bakılırsa kanyondaki ma-gara resimlerine dönüşmüştür. Yer- li inancına göre bir zamanlar bütün yaratıklar yer altında yaşarlardı. Yerliler ölümden sonra da yer altına gideceklerine inanıyorlardı, ölülere yol göstermesi için Kiva'yi inşa ettiler ve onu korumak için Bahos'ları yaptılar. Bütün bunları lanyi taşı adındaki büyülü bir obje sayesinde gerçekleştirdiler. Ama düşmanları taşın gücünü ele geçi-rebilmek için saldırmaya geçtiler. Anasazi halkı Kiva'yi korumak için kendilerini kurban ettiler, so-nunda kurban edecek kimse kal-mayınca şaman taşın tüm gücüyle düşmanları duvar resimlerine dö-nüşürdü ve taşın ikiye bölüp kendini kurban etti.

lanyi taşının bir parçasını Burt adınlı ressamın karavanındaki dolapta bulabilirsiniz. Burt anlaşılan hem ef-sane hem de kasabada dönen dolaplar hakkında çok şey biliyormus. Karavanın altındaki kutuyu levyeyle açınca bir anahtar çıkarıyor. Karavanda ayrıca bir kod anahtarı var. Bunu baş-kanın küçük kasasındaki şifre defteri üzerinde kullanırsanız büyük kasayı açacak şifreye ulaşabilirsiniz. Finndaki cam kutuda bir yılan var, yılan gitmekten sonra kutuya bakarsanız yazarka-sanın şifresini görürsünüz. Dedigim gibi yapacağınız hareketler kaç tane mızrağı yerine yerleştirdiğinize bağlı Darkcloud seviyenize göre bilmeceler hazırlıyor ve yeni objeler ortaya çıkarıyor. Gerisini oyunun heyecanını kaçırılmamak için size bırakıyorum. (Oyunu bitiremediğimi de nereden çıkışyorsunuz?!! Valla iftiral)

#### Sürükleyici Bir Oyun

Shivers 2: Harvest of Souls bir Sierr-a yapımı. Bu firmanın Adventure türündeki deneyimi tartışılmaz. Bu deneyim oyuna da yansımış: konu gerçekten çok sürükleyici, grafi-kler, müzikler, atmosferi çok iyi yansıtıyor. Biraz da grafiklerden söz etmek istiyorum. Oyundaki büt-tün mekanlar üç boyutlu Render e-dilmiş, siz çevreyi karakterinizin gözleri seviyesinden görüyorsunuz ve 360 derece dönebilir yukarı a-sağı bakabilirsiniz. İlerlemek için yürüyeceğiniz yöne doğru klikle-meniz gerekiyor. Bu sayede me-kanlar çok gerçekçi görünüyor. Her ne kadar lanetli kasaba konusu bi-raz eskimiş de olsa Sierra bu konuya değişik bir boyut getirmiş, en azından hortlak, vampir klişelerine düşmemiş. Bir zamanlar televiz-yonda ikiz tepeler diye bir dizisi vardı. Shivers'in atmosferi bana onu hatırlattı, eğer, bu dizili sevdilse-niz bu oyunu kaçırmayın.

Ozan Simitler



**LEVEL**  
**KARNESİ**  
**ADVENTURE**

MERTAY COMPUTER  
Tel: (312) 260 12 77

486DX2/80, 16 MB RAM, 2x CD-ROM SVGA

★★★

# NORSE BY NORSE WEST

The return of the Lost Vikings.

DEMİR AL

Erik, Olaf ve Baleog... Amiga'da  
neminde bizleri oldukça eğlendirdi.  
Birbirinden kömük, kayıp  
üç Viking geri döndüler. Hem de ne  
dönüş! Oynayanlar hatırlayacakları  
"Lost Vikings" de bu üç kafadar uzay-  
lılarca kaçınılmıştı ve

bir mantar ve bir Cyclops gözünün  
Vikingler tarafından cadıya verilmesi  
gerekıyor. Bu zorlu yol sırasında karşı-  
lanına çıkan zorluklar da özelliklerini  
kombine ederek aşmaları gerekiyor.  
Lost Vikings'deki özelliklerine ek ola-  
rak yeni özellikler de kazanan  
Vikinglerimizi  
tek tek tanı-  
maya yarar

eve dönüş yolu arayıp  
duruyorlardı. Adamları başı bu  
kez de deritten kurtulmuyor. Şimdi de  
balık avından dönerlerken bambaşka  
bir yerde buluyorlar kendilerini.  
Bulundukları yerden çıkabilmek içinse  
tek umutları yaşı bir cadı ve onun i-  
şınlayıcı iksiri. Fakat iksirin etkisi çok  
güçlü olmadığı için adamlarımız zincirleme  
peç çok işinlama sonucunda  
evlerine dönmek zorunda kalıyorlar.  
Tabii dönüp dönemeyecekleri size  
kalmış.

## YELKENLER FORA

Oyunumuz her bölümde konusuna  
sadık bir şekilde devam ediyor. Amaç  
Üç adamımızı da cadıya iksir için gere-  
ken malzemelerle birlikte ulaşırıbili-  
mek. Bunun için de bir yarasa kanadı,

hız alabilir ve Space tuşu ile tutundu-  
ğunuz yerden ayrılp istedığınız yöne  
sıçrayabilirsiniz. Tutunmak ya da nes-  
ne almak için Shift ve bir yön tuşuna  
ayrı anda basmanız yeterli olacaktır.  
**Olaf :** İşte favori karakter Olaf.  
Daima obur, daima gülec yüzlü, da-  
ma zeka yönünden biraz problemlı.  
Kalkanını Space tuşu ile yanda ya  
da yukarıda tutarak blok yapabilirsiz-  
niz. Kalkanı yukarıda tutarsanız aşağı-  
ya basarsanız Olaf küçülecekti ve  
alçak geçitlerden geçebilecektir.  
Tekrar yukarıya itmeniz büyümesi  
çin yeterli olacaktır. Kalkanı yukarı-  
dayken yüksekte atladiğında ise  
paraşütle atlarcasına süzülerek aşa-  
ğı inen Olaf'ın bir diğer özelliği  
de.... Şey.... dergide bunu nasıl ya-  
zacağım bilemiyorum ama dilimiz  
döndüğünde ifade etmek gerekirse:  
Kurufasulye ya da mercimek gibi  
besin maddelerinin kimyasal etkisi

var:

**Erik:** Grubun beyni.  
En akıllı (ya da en az aptal) olanları.  
Hızlı koşma ve sıçrama gibi özelliklerini  
mevcut. Koşarken Shift'e bastığınızda  
önündeki engeli kafa atarak devirebil-  
ir. Space tuşu ile sıçramasını, sıçrarak  
tekrar Space tuşuna basarak da  
çizmelerindeki roketlerini çalıştırarak  
daha fazla yükselmesini sağlayabilirsiniz.  
Ayrıca özel kaskı sayesinde su alt-  
ında da nefes alabilir ve Space tuşu i-  
le su altında daha hızlı yüzebilir.

**Baleog:** Ekibin savaşçı üyesi. Kılıçını  
Space tuşu ile, bionik kolunu da uzak  
mesafelere vurmak ya da erişilemeye-  
cek yerlerdeki cisimleri almak için kul-  
lanabilirsiniz. Ayrıca belli noktalara tu-  
tunup kendisini sağa sola sallayarak

sonrasında oluşan gaz tepkimesi. Bunu Alt Shift e basarak gerçekleştiriyorsunuz. Böylelikle bazı blokları yakabilir, yahu havada süzülürken nüfuz etmek için kullanabilirsiniz.

Vikinglerimiz arasındaki koordinasyonu sağlayıcı tuşlar ise :

**z,x** : Viking değiştirmeye

**tab** : Envanter. Bir eşyayı seçip Space tuşuna basarsanız o eşyayı sağ-sol tuşları ile diğer Vikinglere verebilirsiniz. Ancak bu iş için diğer Vikingin yanında olması gereklidir. Yine aynı yarışma fazla eşyanızı çöp kutusuna da atabiliyorsunuz.

**inservis** : Anahtarları kullanmanızı sağlar.

### ASILIN KÜREKLERE

Oyunumuz Lemmings'e benzer bir tarzda platform-beceri türünde olmasına karşın Lemmings ile arasında ö-



nemli farklar var. Öncelikle finale tüm adamlarının kalması, ikinci olarak da hepsinin malzemeleri toplamış olması gerekiyor. Son olarak da Lemmings gibi herbirimin aynı özelliklere sahip olması değil, farklı özelliklere sahip olmaları aradaki en büyük farkları oluşturuyor. Ayrıca yine ilk oyundaki çizgi korunarak kötü esprilere bolca yer verilmiş. Oyun, kendi içerisinde yavaş yavaş siz eğittiği için fazla bir oynamaya gönüllü çekmiyorsunuz, fakat bir noktadan sonra işler iyice kızışmaya başlıyor. Oyun tamamen zeka ve el becerinizle ne kadar iyi kullanabileğinize bağlı olarak ilerliyor. Oyunun en hoş yanlarından birisi de zaman zaman oluşan işinlanma aksilikleri sonucu Viking'lerden bazılarının yok olması ve onları bulana kadar farklı karakterleri yönetmeniz. Lost Vikings'e göre tuş kombinasyonlarının artması da sizin daha fazla kafa yormaya itecek önemli bir neden.

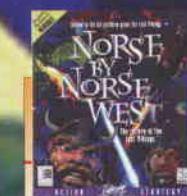
Artık bu Viking'i Olaf'in kalkanına çırkıtip oradan koluya mı alsam, yoksa sağdan sıçrayıp da yükselsem mi çelişkileri en sonunda çözümlenmezlerse ciddi sinir krizlerine yol açabiliyorlar.

### DEMİR AT

Beceri oyunları gitgide zorlaşmaları, kendilerini tekrar etmeleri ve bir yerden sonra sıkıcı olmaları gibi nedenlerden ötürü sürekli sağlanamazlar. Norse by Norwest'te bu sorun, bilumum esprilerle ve her türlü şekilde kullanılabilen bilumum farklı özellikte çözülmeye çalışılmış ve bizce başarılı da olmuş. Türe az da olsa eğiliminiz varsa size sıkılmadan hoşça vakit geçirilebilecek bir oyun Norse by Norwest. Vikinginiz bol olsun!

PS: En acıl döndeme olmadık bir şekilde problem çıkarıtarak beni gece 00.00 sularında bu yazımı yazmaya mahkum eden klayyemden bir daha böyle bir şey yapmamasını rica ediyorum. Tamam mı klayye?

Gökhan Habiboglu  
Batu Hergünsel



### LEVEL KARNESİ PUZZLE

MERTAY COMPUTER CLUB

Tel: (212) 269 12 77

Pentium 80, 16 Mb. RAM, 2x CD-ROM,



# Hileleri

**Axeleator**

CTRL tuşuna basın ve aşağıdakileri yazın:

**MUCHMONEY** - bol para verir

**ALLWEAPONS** - tüm silahları verir

**HELPME** - aracınızı onarır

**AGRESSOR** - süper silahlar

**BOOSTER** - turbo.

**DEUS**

Aşağıdaki şekilde Cheat Mode çalıştırılır:

1. Ana Option panelye gidin.
2. Cursor'u ekranın sol üst köşesine konumlandırın.
3. Alt, Ctrl and C tuşlarına aynı anda basın. Bu aşamada Cursor hareketsiz kalacaktır.
4. Nümerik Keypad kullanarak 3615 sayısını girin, ve yine buradan Enter tuşuna basın. Bunları yazarken ekranın sol üst köşesinde sayılar belirecektir. Enter'a bastıktan sonra Mouse Cursor eski haline dönecektir. Artık Cheat modundasınız.

Şimdi normal 3D görüntüye geri dönen. Buradan Ctrl-T kombinasyonu ile tüm silahlarınızı doldurabilirsiniz. Ayrıca bu size, senaryoda gerekken tüm cisimlerin bir kopyasını da kazandıracaktır. Dikkat: Sakın 3D haricinde ve üzererken Ctrl-T tuşlarına basmayın.

**Imperium Galactica**

Oyun esnasında [Shift] tuşuna basarak KAROLY yazın. Böylece Cheat kodları

aktif hale geçirilecektir. Sonra aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz.

c - tüm koloniler ve buluşlar

c - ikinci defa basıldığında gezegen üzerinde de hile yapabiliyorsunuz

v - +100,000 kredi

**Moto Racer**

Oyun isminizi sordugunda aşağıdakilerden birini girin. Tekrar sorunca kendi isminizi girin:

**CDNALISI**: Tüm pistler emrinizde

**CTEKOP**: Cep motorları

**CESREVER**: Tüm pistleri ters çevirir

**Outlaws****Outlaws**

Outlaws PC Kodları

Oyun esnasında aşağıdakileri girin:

**olairhead** - Uçuş modu . [X] ve [C] tuşları ile aşağı, yukarı hareket

**olash** - Sonsuz cephe

**olcds** - Super harita modu

**olfps** - Frame rate sayacı

**olgps** - Oyuncu koordinatları gösterge

**oljackpot** - Tüm envanter

**olpostal** - Tüm silahlar ve tam cephe

**olredlite** - Düşmanlarınızı döndürür

**olzlp** - Işınlanma

**olscreening** - Ara sahneleri gösterir

**olopec** - Lambaniza yağ doldurur

**olgusher** - Sonsuz lamba yağı verir

**OLIMYELLA**: Tanrı modu. (Yüksekten düşmelerde ve Boss ile karşılaşmalarla da geçerli)

**OLER**: Tam sağlık

**OLBOUNCE**: Süper sıçrayış modu



- 5 - Rank 1 (LT)
- 6 - Rank 2 (CPT)
- 7 - Rank 3 (CMDR)
- 8 - Rank 4 (ADM)
- 9 - Rank 5 (Gr ADM)

**OLWIMPY**: Silahların otomatik dolmu

**OLTOMBSTONE**: İntihar etmek için

**SEVİYE KODLARI**

olhideout

oltown

oltrain

olcanyon

olmills

olsimms

olminer

olcliff

olranch

**Shadow Warrior****Shareware**

T tuşuna basın ve aşağıdakileri yazın

**SWCHAN** Tanrı modu

**SWGIMME** Tüm objeler

**SWGRED** Tüm hile kodlarını birden açar

**SWTREKxy** Seviye atlatar (x=bölüm [0=ilk], y=seviye [1 = ilk])

**SWLOC** Sol üst köşede Frame Rate sayacı belirir

**SWRES** Çözünürlük değiştirir

**SWSTART** Bölümü baştan başlatır

**SWGHOST** Clipping modunu açar

**SWMAP** Automap açılır

**CONFIG** "help config" çalışır (?)

**QUIT** Oyunдан çıkar

**SWTRIX** Bunny Rockets (#5)

**Theme Hospital**

Faks makinesi ekranında iken, aşağıdakileri yapıp yeşil tuşa basın.

**7287** - Bölümü geçtikten sonra fare vurma ekranına geçer.

**24328** - Oyun içi hilelerini açar. Bu kodu yazdıktan sonra aşağıdaki tuşları kullanın:

**SHIFT C** - +\$10,000

**CTRL C** - Tüm araştırmayı tamamlar.

**F11** - Oyunu kaybettirir

**F12** - Oyunu kazandırır

**Bölüm geçme:**

Theme Hospital'ı "-Lx" parametresi ile çalıştırın, burada "x" atlamak istediğiniz seviyenin numarasıdır.

**Tiger Shark**

Oyunu başlatın ve ilk menüde şu tuşlara basın [N] and [Space].

Şimdi aşağıdaki Cheat kodlarını denebilirsiniz.

**HAPPY** - Sıfır hasar

**BLAST** - Sonsuz cephe

**EMPTY** - Ateş etmemeyen düşmanlar

**AMMO** - Süper güçlü silahlar

**FREE** - Çarpışmaları kapatır

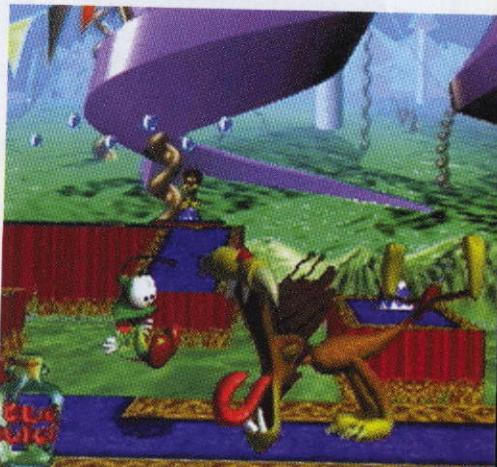


81240

Tanrımlı, Böcekler ?!...

**N**edense insanların tiksindikleri ve hatta aşağıladıkları şeyleri alıp onları sevimli kılmak gibi tuhaf davranışları vardır. Bilgisayar oyunları arasında da, bu şekilde böcekleri konu alan ve onları sevimli yaratıklar haline dönüştürmeye çalışan bir sürü oyun

mevcut. Sega için çıkan Bug Too! isimli bu yeni oyunda da karikatürize edilmiş böcek karakterler ve onların acaip macerası söz konusu. Bug ve dostları Superfly ile Maggot Dog ünlü bir macera filmleri yapımcısından tam beş adet filmde oynamak üzere bir iş teklifi alıyorlar ve tabii ki ünlü olma fırsatını kaçırıyorlar. Ancak her filmde oldukça büyük beceri göstermeleri ve tehlikeli sahneleri başarıyla oynayabilmeleri gerekli, üstelikキャラ像larına çıkan karakterlerin onları pek rahat bırakmaya niyeti yok. Oynamaları bu beş film de gerçek Hollywood yapımlarının taklitleri, yani aslında Hollywood filmleri hafteden alaya alınıyor. Oyunda Bug, Superfly ya da Maggot Dog karakterlerinden birini kullanarak bölümleri geçmeye çalışıyorsunuz. Her film, yani bölüm üç alt kısımdan oluşuyor ve ayrıca Bonus bölümler de mevcut. Oyunun türü genel olarak platform ancak bugüne dek gördüğünüz benzerlerinden çok daha detaylı tasarlanmıştır. Tam anlayımla 360 derecelik bir alanda yani üç boyutta her yöne doğru yoğun bir hareketlilik var. Pek çok yerde ayrı bölümleri birbirine bağlayan kapılar sayesinde daha özgürce dolaşabiliyorsunuz. Tabii bu kadar yoğun bir hareket serbestliğinin olduğu yerde pek çok tuzak ve aşılması gereken engel de mevcut, bazen geniş bir alan üzerine yayılmış ve zincirleme çalışan mekanizmaları harekete geçirmek ve çok hızlı davranış durumunda kalı-



yorsunuz. Bazı bölümlerde ise fizik yasaları değişikliğe uğruyor, mesele genelde dikkatli olmazsanız kendan aşağı düşüveriyorsunuz, ancak uzayda geçen bir seviyede ekranın derinliklerine doğru giden spiral bir yolda ilerliyorsunuz. Karşınıza çıkan engelleri aşmak için tam anlayımla üç boyutlu düşünmeniz gerekiyor. Düşmanları ya hızlı manevralarla savuşturmak ya da yok etmek zorundasınız. Bunun için iki yol var, ya tepelerinde zıplayacaksınız, ya da üzerlerine tükrereceksiniz! Tabii her bölümdeki düşmanlar ve bunların özellikleri değiştiğinden kendinizi buna göre ayarlamamanız gerekiyor. Oyunda belirli yerlerde kayıt noktaları var, buraya geldiğinizde oyun otomatik olarak kaydediliyor ve eğer yanarsanız buradan devam ediyorsunuz, tabii bir can kaybediyorsunuz. Tüm haklarınız bittiğinde kaldığınız bölümden devam etmek isteyip istemediğiniz soruluyor. Oyun boyunca ekstra hak, enerji ve puan almanızı yarayan pek çok power-up toplama imkanınız oluyor. Ayrıca oyunun başında ve her bölümde geçtiğince oldukça ilginç ara sahnelere karşılaşıyorsunuz. Doğrusu oldukça ilginç bir platform oyunu, bu tipte az rastlanan özelliklere ve oldukça güzel grafiklere sahip, her yaştan oyuncu tarafından sıkıldan uzun müddet oynanabilecek bir yapım.

M. Berker Gündör

## SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. Fighters Megamix
2. Mass Destruction
3. Panzer Dragon 2
4. Scorcher
5. Tilt
6. Manx TT
7. Area 51
8. Vipe Out
9. Sonic 3D
10. Daytona USA champ. ed

## LEVEL KARNESİ

### PLATFORM

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (212) 659 26 73

Sega Saturn

Fiyatı: 75\$ (KDV dahil)



# MANX T.T. SUPERBIKE

## SAMPİYONLARIN ADASI

**M**an adası, İngiltere ve İrlanda arasında kalan kanal bölgesinde yer almaktadır. Özerk bir yönetim sahip olan bu ada binlerce yıl boyunca, başta Viking kabileleri olmak üzere, pek çok topluluğun işgaline uğramıştır. Bugün ise biraz daha farklı olmakla beraber, her yıl baharda onbinlerce yol savaşçısının işgaline uğramaktadır. Ada halkı, diğerlerinin aksine, bu istilacıları güler yüze karşılar ve bir hafta süren işgal adaya bir hayli gelir bırakır. Bu gelenek, yaklaşık doksan yıl önce başlamış olan Manx Tourist Trophy motorsiklet ya-

rışlarının adaya meraklıları çekmesi ile ortaya çıkmıştır, yakın zamana dek Dünya Motorsiklet Şampiyonası'nın önemli bir parçası olan bu geleneksel yarışlar, artık eski önemini yitirmiş olسا bile yine de markalar için bu yarışı kazanmak büyük prestij kaynağı ve reklam unsurudur. Öyle ki, Sega firması bile iki pilot ve motordan oluşan Team Sega Suzuki ile 1996 yılında International Production Challenge Kupası'na katılmış ve kazanmıştır. Bu yarışlar akla gelebilecek her motor kategorisinde ve hem profesyonel takımlar, hem de amatör yarışçılar düşünülerek hazırlanır. Her yıl yarışların düzenlendiği hafta, dünyanın dört bir yanından gelen onbinlerce motorcu bu yarışları seyretmek ve adanın ılıman ve yeşil doğasında tatil yaparak dinlenmek imkanı bulur. Aynı tutkuya sahip onbinlerin buluştuğu bu dev organizasyon tam bir parti havasında geçer, hatta İngiliz Kraliyeti Hava Kuvvetleri, motorcuları eğlendirmek için aerobatik gösteriler sunar. Bu adanın bu kadar ünlü oluşunun sebebi, yarışların bir pistte değil, uzunluğu 36 mili bulan adanın yollarından oluşan bir parkurda yapılmasıdır. Dünyada bu kadar uzun ve nispeten hızlı yarışan bir başka parkur daha bulmak mümkün değildir. Yarış zamanı, tamamen trafiğe kapılan ada yollarından bir kısmını içeren bu parkur, genel coğrafyası itibarıyla normal yarış pistlerinden biraz daha heyecanlı ve tehlikeliidir, ancak usta pilotlar bununla başa çıkmayı bilirler ve içlerinden en yeteneklileri bu adada ün kazanarak dünyaya kendilerini tanıttılar. Bugüne dek yetişmiş büyük şampiyonların neredeyse tamamı bu adanın sunduğu ateşe imtihanı başarıyla geçerek efsane olmuşlardır. İşte Sega sahipleri de bu oyunla, usta pilotların neler hissettiğini anlama imkanına kavuşmuş bulunuyorlar.

### TEK BİR MOTOSİKLET

Oyunda Honda firmasının sponsorluğu bulunduğu için tek bir motorsiklet modeli mevcut, RVF 750 / RC 45 Honda oldukça yeni ve tamamen yarışlar için hazırlanmış pahalı bir araç, oyuncu bu modelin değişik renk ve



konfigürasyonlardaki pek çok örneğinden birini seçebiliyor. Yarışlan parkurlar adanın tek parkurunun iki ayrı bölümü. Herhalde, tüm parkuru siğdirmek biraz zor olacağı için Sega oyuna en ünlü ve bilinen kesimleri koymayı uygun görmüş. Yarışta yolu iki açıdan görürsünüz, ilki motorun ardından ki bu oldukça geniş bir görüş açısı sunuyor, ikincisi ise ön far hizasından ki bu da oldukça yüksek bir adrenalin patlaması yaratıyor. Bu ikinci açıdan bakıldığından surat faktörü daha canlı bir şekilde ortaya çıkarıyor. Ne var ki diğer biniciler bir hata yaptığında düşerlerken siz düşmüyorsunuz, bu da oyunu bıracık araba yarışına dönürüyor. Motorlar ve biniciler üç boyutlu olarak tasarlanmış, çevredeki binalar ve seyirciler gibi diğer detaylar ise oldukça iyi hazırlanmış. Aslında genel olarak bakıldığından Sega bu oyunun sınırlarını biraz dar tutmuş gibi gözükyor, biraz daha fazla pist ve değişik marka motorsikletler katılsaymış daha da güzel olabilirmi. Bir başka husus da standart Game Pad'in bu tür oyunlarda ne kadar aciz kaldığı, dijital Game Pad yüzünden herhangi bir yarış oyununda yumuşak ve akıcı bir biçimde virajları dönebilmek asla mümkün olamıyor, eğer Sega üzerinde yarış oyunlarına meraklısanız analog bir 3D Control Pad almayı ciddi biçimde düşünmeliiniz.

Maddog McKillier

### LEVEL KARNESİ

#### MOTO. YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (212) 659 26 78

Sega Saturn

Fiyatı: 90\$ (KDV dahil)

