

BU AY 2 CD'LI

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr

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

Son Zamanların En İyi FRP'si

MIGHT & MAGIC VI

Monster Truck Madness

Panzer Commander

Redneck RamPage 2

Unreal

Army Men

Incoming

Outwars

Sanitarium

Spec Ops

Soldiers At War

Ultimate Soccer Manager 98

TAM CO
WZC

BU AY 2 CD'LI

7/98

MULTIMEDIA : Lang Master Collins Cobuild, IMST Easy Language 25 Dil İçeren Dil Eğitim Programı

DONANIM

: TEKRAM M205 TV Tuner Kartı, Creative Sound Blaster PCI 64 Ses Kartı

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

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

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesügür

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

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Bölümü Satış Müdürü
Aslı Bozyayla

Abone Servisi
Nur Gepili
Özlem Polat
Serap Ezgin
Ebru Epik

Doğruluk Servisi
Nebi Damac

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekoton

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Sokır Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Uçar Grafik
Tel: (212) 270-5181

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

Doğruluk
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
Dilek Özgen Bitməlio

Ankara Büro
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569



VOGEL

Yayınçılık Ltd. Şti

200 Shareware Oyun

Yine dolpdolu bir Level ile karşınızdayız. Yaz aylarının gelmesiyle birlikte oyun firmaları da en iddialı oyunlarını piyasaya sunmaya başladılar. Uzun zamandır beklediğimiz Might & Magic 6 ve Unreal raflardaki yerlerini çoktan aldılar. Biz de tabii ki bunlara dergide yer verdik.

Yeni gelen oyunların oldukça iyi olmalarına karşın, Level çalışanları olarak bizim gözdemiz hala StarCraft. Dergide Network üzerinde sabahlara kadar bu oyunu oynadığımız için, dergiyi yetiştirememeye tehditesi ile karşı karşıya kalyoruz. Eğer Level elinize geç ulaştıysa, bilin ki sorumlusu StarCraft, bizim kesinlikle bir suçumuz yok.

Kendini sürekli olarak geliştiren Level CD'sinde bu ay tam on altı oyunun oynanabilir demoları bulunuyor. Son olarak eklenen HotShots bölümünde Level CD'si neredeyse bir CD-dergi durumuna geldi. HotShots bölümünde, merakla beklenen oyunlardan ilk resimler ve kısa açıklamalar bulunuyor.

Multimedia CD'lerimiz sürüyor. Bu ayki ana konumuz "200 Shareware Oyun". Internet üzerinden Download ettiğimiz bu oyunların çoğu amatör programcılar tarafından yazılmış ve genelde eski Commodore oyunlarını anımsatıyorlar.

Shareware oyunları büyük oyun firmaları tarafından üretilen oyunlarla karşılaşmak tabii ki pek doğru olmaz. Ancak bu basit oyunlardan bazıları oldukça ilginç konulara sahip ve belki de para ödeyerek aldiğiniz birçok oyun dan çok daha eğlenceli. "200 Shareware Oyun" arasında siz de ilginizi çekerek birçok oyuna rastlayabilirsiniz.

Level'da sürprizlere artık alıştiniz. Ancak Eylül ayında öyle bir sürprizimiz var ki, açıkçası buna biz bile inanamıyoruz. Eylül'de Level aldığınızda gözlerinize inanamayacaksınız. Siz en iyisi hemen en yakın bayiye uğrayın ve Level'i şimdiden ayırtın.

1 Ağustos'ta görüşmek üzere...

Gökhun Sungurtekin

HABERLER HABER

Star Wars: Force Commander



Dogru olsun Rebellion galaktik çapta bir strateji oyunu olarak pek muhtesem sayılmazdı, tabii bu benim fikrim ama doğunuzun buna katıldığına da eminim. Bir savaş alanı tamam ama bir galaksi real-time yönetmek, işte bu biraz zor. Tabii laf ne reye getireceğim belli, sonucta LucasArts tüm hızıyla devam eden RTS firtinasına karşı koyamadı ve Star Wars konulu bir strateji yapmaya karar verdi. İşin gerceği Force Commander adıyla duyurdukları oyunun bu yaz içinde piyasaya çıkması bekleniyor, fakat her zaman olduğu gibi LucasArts programcılar işi kendi bildikleri gibi yapmayı tercih ediyorlar, bunun anlamı ise oyunun konusunun ve birimlerinin tamamen filmlere da-



yandırılacağı demek. Tabii başka seyler de var, mesela tamamen 3D grafikler ve harita yapısı oluşturulması söz konusu, bunun için de 3DFx grafik hızlandırıcı ekran kartlarının kullanılması gereklidir. Bu sayede tam anlayıla benzersiz görsel efektlerin yaratılması dışında, oyunda serbest kamera açılarına yer verilmesi de mümkün olacak. Yeni nesil RTS oyunları arasında bu tarz bir oyun yapısı gittikçe yaygın olarak kullanılıyor, yani hala almadığınız size en kısa zamanda bir 3DFx kartı gerekecek demektir. Oyunda yüzden fazla personel, araç ve bina olacak, bunların bazıları Y-Wing ve TIE Bomber gibi bildik isimler, bazıları ise tamamen bu oyun için tasarılanan tanklar, füze bateraları ve benzeri seyler. Tabii ki iki taraf mevcut olacak, Rebel Alliance ve Imperial Navy, görevler ise filmlerdeki gezegenler üzerinde geçiyor, geniş bir Multi-player desteği de unutulmamış.



CRIME KILLER Bu Yaz Geliyor

Dogru bu yaz Action oyunları açısından oldukça bereketli geleceğe benziyor, nitekim Ağustos ayında Crime Killer piyasaya çıkacak ve şehrin sokaklarına hareket gelecek, tabii oyundaki şehrin. Konu basit, siz URIEL güvenlik şirketi için çalışan bir ajansınız, tüm dünyayı vuran Petrol Bug virüsü yüzünden düzensiz ve şirketiniz yönetimi devralmaya karar vermiştir. Ancak herkes bu işten hoşnut değildir tabii, böylece size yanlış park edenlerin ve kırmızı ışıkta geçenlerin dışında da ugraşacak suçlular çıkar. Onbes görev boyunca şehrin sokaklarında devriye

gezmeli ve suçluları ölü ya da diri ele geçirmelisiniz. Bunu yapmak için ise elinizin altında üç farklı araç ve



bol miktardan silah var. Araçlar farklı özelliklere sahip bir araba, bir motosiklet ve bir de uçaktan oluşuyor. Silahlar ise balyoncu gazdan tutundan salkım bombalarına dek değişiklik gösteriyor. Gelişen bir konu dahilinde her bölümde sizden istenenleri yapmanız gereklidir, bu arada şehrin sokakları oldukça isimlendiriliyor. Her türlü suçluyla karşılaşacağınız yollarda sivil halkın da bulunduğuunu unutmayın, yaklaşık elli farklı tipte sivil araç normal trafiği oluşturacak, ancak bazen içlerinden biri aniden ölümcül bir savaş makinesine dönüşerek size sürpriz yapabilir. Grafikler oldukça iyi ve eğer elinizde varsa, oyun 3D grafik kartlarına da destek veriyor. Biraz Camageddon, biraz HeliCOPS ve biraz da G-Police tadına sahip olan bu oyun sizin doğunuzun ilgisini çekecektir.

Tüm Pilotların Dikkatine!

Tabii X-Wing ve TIE Fighter pilotlarının dikkatine, eğer bu araçların ismi sizin de tüylerinizi ürpertiyor ve işaret parmağınızı kaşındırıyorsa o zaman yaşadınız demektir. LucasArts bu yaz yeni bir ürünü piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Star Wars: X-Wing Collector Series adını taşıyan bu derleme içinde hem X-Wing, hem de TIE Fighter içimli oyunları bulmanız mümkün olacak, ayrıca X-Wing vs TIE Fighter: Flight School adıyla özel bir kısım da yer veriliyor.



Ne var ki esas iyi haber tüm bu eski oyunların grafik olarak tamamen elden geçirilmiş olması. Windows 95/98 altında çalışacak ve 3D grafik destekine sahip olacak şekilde yeniden düzenlenen oyular, eski heyecanları yeni grafikler eşliğinde tekrar yaşayabilememize imkan tanıyacak, şüphesiz bunlar yapılmış en iyi uzay simülasyonlarıydılar ve böylece efsane yeni nesil makineler üzerinde de sürebilecek!

Adventure Severlere Kötü Bir Haber!

Blizzard firması kısa bir süre önce bir açıklama yaparak uzun süredir üzerinde çalışıkları bir projeyi iptal ettiklerini açıkladı. Projenin adı Warcraft Adventures: Lord of the Clans, bu özellikle Adventure meraklıları tarafından merakla beklenen bir yapımdı ve bu yaz piyasada olacaktı. Fakat firma yetkilileri projenin kısa sürede bitirilmesinin imkansız olduğunu ve baştan savma bir oyunla piyasaya çıkmak istemediklerini söylüyorlar, bunun yanı sıra oyunda tamamen yeni tekniklerin kullanıldığı ve bunların henüz istenen olgunlukta olmadığı da gelen haberler arasında, büyük ihtimalle oyun asla piyasaya sürülmeyecek.

M-A-X. Z Yakında Ortaya Çıkıyor

MA-X oldukça iyi bir oyundu, şimdi kaçınılmaz olarak devam ediyor, hem de ne geliş! İkinci bölüm olayları 15 yıl sonrasında üç farklı tarafta savaşma imkanı bulacaksınız. Oyun üç farklı şekilde oynanabilecek, gerçek-zamanlı, dönüştürülebilir ve eş-zamanlı dönüştürülebilir olarak, ayrıca istediğiniz zaman oyunu dondurarak kararlarınızı gözden geçirmeniz mümkün olacak. Total Annihilation benzeri bir harita yapısı kullanan oyunun bir başka özelliği de arabirimden tutundan, senaryo koşullarına dek herseyi istediğiniz gibi ayarlayabilmenize imkan tanımı. Farklı kameraları ve zoom seviyeleri de bulunan oyunda birimlerini hem donanım ve hem de tecrübe açısından geliştireceksiniz. Ayrıca onlara detaylı emirler verip rotalar cizebileceksiniz. 6 kişiye kadar Multi-player desteği bulunacak oyunda en ilginç özelliklerden biri de yapay zeka, önceden belirlenmiş bir davranış tarzı bulgumayan düşmanlarınız her seferinde sizin



yaptıklarınızı da dikkate alarak farklı stratejiler belirliyorlar, böylece her oyun farklı bir şekil alabiliyor. Tamamen render edilmiş haritalar kullanılan oyuncunun editörü sayesinde kendi harita ve senaryolarınızı da yapma fırsatı bulacaksınız. Bol çeşit birim ve bina seçenekler ise hayal kırıklığına uğramayacaklar, sadece Shevaat birimlerinin sayısı yüzün üzerinde ve bu ırk bio-mekanik olduğundan birimleri de tamamen kendine has özelliklere sahipler. Savaş hava, kara ve denizde cereyan ettiğinden çok farklı taktikler, bunları uygulamak için ise bol miktar bilimsel araştırma ve kaynak gerekecek, yanı kendinizi oldukça şiddetli çarpışmalarla hazırlayın, ilk çarşıma tarihi ise çok yakında.



Ejder Binicileri ve Çelik

Dev bir kızıl ejder ve genç bir dişi savaşçı, amacıları birlikte savaşarak dünyalarını tehdit eden korkunç büyüğüyü yoketmek, çok mu sıradan bir konu dersiniz? Belki, ama işleniş tarzı siz şok edebilir, bu sıradan bir RPG değil, daha çok Tomb Raider tarzı bir Action-Adventure, yani bol hareket, türlü çeşit antik silah ve korkunç büyüler, üstelik tüm bunları sadece karanlık dehlizleri dolaşırken değil, ejderinizin sırtında ve bulutların üzerinde de uygulamanız gerekecek! Bu yeni dişi karakterimizin adı Rynn, efsanevi kızıl ejderi Arok ile arasında sihirli bir bağ var ve amacı Kulruk'la olan hesabını sonsuza dek kapatmak, işte Drakan isimli oyunun karakterleri bunlar. Ne var ki Rynn ve Arok'lu her tür düşmanla hem gökte, hem de yerde çarpışmak zorunda, her ne kadar Arok korkunç bir savaşçı olsa ve etrafına ateş açabilse de, bazen Rynn onun sırtından inip tek başına karanlığa dalmak zorunda. Fakat tek başına çaresız olduğu pek

söylediğimizde, elli tür silah ve pek çok güçlü büyü ile Rynn yeterince tehlikeli olabilir. Bu macera sadecə savaş içermiyor tabii, etrafında düşmanlar kadar yardımcı olmaya eğilimli



karakterler de var, fakat dikkatli olmak lazımdır, burası fantastik bir dünya ve her insan dost olmayacağı gibi, her tuhaf canavar da düşman olmayı bilir. Drakan çok gelişmiş bir engine üzerine kurulu, her bölüm tamamen farklı ve dev boyutlarda bir dünya da geçiyor, bu yüzden güçlü bir sisteme ve özellikle de bir 3Dfx kartına ihtiyacınız olacak. Toplam dünya sayısı yaklaşık 14 olarak planlanıyor, fakat tabii bu sayı değişebilir. Multi-player Dragon dövüşürmek isteyenler için ise 8 kişiye dek destek planlanıyor, fakat bu sayı da artabilir. Eğer savaş uçakları ve uzay gemileri yerine her tür hava koşulunda ejderha kullanmak fikri gözlerinizi parlatıyorsa 1999 başını beklemeniz gerekecek, bu arada bir Voodoo 2 satın almayı unutmayın!

Klasik Anlamda Bir RPG İsteyenlere Özel

Nerede o eski RPG'ler, diyerek sık sık iç geçiriş yorsanız bu haber sizin mutlu edebilir, eğer Internet bağlantınız varsa yerinizden bile hoplayabilir. Infogrames firması tam anlamıyla alıştığınız o klasik yapıdaki oyunlardan biri üzerinde çalışıyor ve eğer bir aksilik olmazsa bu aralar piyasaya sürecekler. Oyunun adı Hexplore, konu ise Garden of Eden adlı giz-

li bölgeyi ve orada saklı eski bir yazımı bulmaya çalışan bir gezginin maceralarını anlatıyor. Oyun 16 ana karakteri içeriyor, siz bir tanesine kumanda ediyorsunuz, ancak bilgisayar kontrolündeki üç kişiyi daha grubunuza katma şansınız var. Savaşlar dahil her şeyin gerçek zamanlı olarak tasarlandığı oyunda yapay zeka da size pek çok yerde yardımcı olacak şekilde tasarlanıyor. Tamamen hareketli kamera açılarının kullanıldığı oyunda kutuplardan tutun da çeşitli zindanlara dek pek çok yerde bol miktar "Quest" siz bekliyor. Tabii düşmanlarınız da, oyunda on beş Boss sınıfı yaratık ve tam 7000 civarında farklı tipleme mevcut. Bu arada eliniz armut toplamayacak tabii, yüzlerce silah ve büyü de emrinize amade, üstelik çeşitli savaş takımları uygulayabileceğiniz, mesela okçularla tepeden ölüm yağıdırken güçlü tiplerinizi yakın dövüş için ön plana çıkarabilirsiniz. Çok geniş bir dünya ve bol macera içeren oyun aynı zamanda Net üzerinde dört kişiye dek oyun imkanı da tanıyor. Güzel grafiklerine ve detaylı oyun yapısına rağmen çalışmak için sadece Pentium-100 işlemci ve 16 MB RAM isteyeceği belirtilen oyunu uzun süre oynayacaksınız, çünkü en kısa ve hızlı şekilde bile sona ulaşmak 70 saatten fazla sürüyor, bir de haritadaki her bölgetyl ziyaret ettiğinizi düşünün!



Artık Bunları Eskisi Gibi Yapmıyorlar

Yazın ellinin üzerinde olan çoğu kişiden bu lafi sıkça duyarlısınız, özellikle de otomobiller söz konusu olduğunda, doğrusu insan bazen haklı olup olmadıklarını merak ediyor. Hele 68-72 seneleri arasında piyasayı kâsiplâvuran ve büyük petrol krizi yüzünden ortadan kaybolan Amerikan arabalarına bir şöyle bir bakmak, size gerçek asfalt canavarlarının neler olduğu hakkında bir fikir verebilir. Porsche, Ferrari, Mercedes ml. PÖH! Dostum burası daha ziyade Ford, Plymouth, Dodge bölgesi, benzini maşrapaya içen, gaza dokundunuz mu lastiklerin yarısını asfalta bırakın, V8 gümbürtüsüyle geçtiği kasabalarada sağlam cam bırakmayan son büyük yol dinazorları bunlar, sonra çevre dostu motor diye bir halt işaret ettilerini söylediler ama nedense gezegen hala kirleniyor, olan bu az miktar üretilen efsaneleme oldu. Hele aynı yıllarda Amerika'da düzenlenen Trans-Am yarışları var ki, işte onlar pek çok efsane sürücünün yarış tarihine geçmesine sebep oldu. Bu yarışların en çok ilgi çeken yanı ise kullanılan araçların genelde vitrinde du-

ranlara aynen benzemesiydi, yani Pazar günü yanlarında birinci gelen Mustang ilginizi çektiyse tüm yapmanız gereken en yakın Ford bayisi'ne gidip peşinatı yatırmaktı, bugünün yarış otomobilleri için aynı şeyi söylemek imkansız. Tabii bazıları bu anıların kaybolmasına pek müsaade etmem istemiyor, işte bu yüzden Engineering Animations adlı bir firma bu konuda bir program yapmaya karar vermiş, pazarlama işini ise GT Interactive üstlenmiş durumda. Buna program dedim, çünkü basit bir yarış oyunundan ziyade tam anlayıla bir simülasyon olması planlanıyor, hatta eski sürüclere danışarak o dönemin ünlü pistleri ve takımları tekrar oluşturulmuş. Programcı firmayı adını duymamanız normal, çünkü bu ilk PC oyuncuları, esas işleri büyük firmalar için simülatör programları geliştirmek. Bu yüzden oyunun üzerine kurulduğu ana engine tam anlayıla bir mühendislik harikası, tüm araç ve çarpışma dinamiklerini Real-time hesaplıyor, bu yüzden korkunç bir gerçekçilik hakim. Gra-

fiklere gelince, ikinci nesil AGP ekran kartlarına tam destek verecek dersem, sanırım bu size işin ciddiyetini anlatır. Yapay sürücü zekası ise insana benzer bir sinir ağının oluşturularak ve bu yapay beyin simülörde eğitilerek hallediliyor, karşınızda çoktan merhum olmuş pek çok yarışçayı bulacak ve belki tarzlarını tanıtıp ürpereceksiniz. Tabii Network ve Internet desteği de olacak, bu sayede gerçek sürücülerle de yarışabileceksiniz ya da yarışları izleyebileceksiniz. Toplam 12 pist, 13 otomobil ve 30 takım oyunu süsleyecek ve bunların tümü gerçek isimler. Aracınıza yapabileceğiniz modifikasyonlar ise ne redye se sonsuz sayılır, tabii ister seniz. Ne zaman çıkacak, bu sonbahar piyasada olacağı bildiriliyor, merakla bekliyoruz.



Ayın Karanlık Yüzü

Dev bir kızıl ejder ve genç bir dişi savaşçı, amaçları birlikte savasarak dünyalarını tehdit eden korkunç büyüğüyü yoketmek, çok mu sıradan bir konu dersiniz? Belki, ama işleniş tarzı siz şok edebilir, bu sıradan bir RPG değil, daha çok Tomb Raider tarzı bir Action-Adventure, yani bol hareket, türlü çeşit antik silah ve korkunç büyüler, üstelik tüm bunları sadece karanlık dehlizleri dolaşırken değil, ejderinizin sırtında ve bulutların üzerinde de uygulamanız gerekecek! Bu yeni dişi karakterimizin adı Rynn, efsanevi kızıl ejderi Arok ile arasında sihirli bir bağ var ve amacı Kulrik ile olan hesabını sonsuza dek kapatmak, işte Drakan isimli oyunun karakterleri bunlar. Ne var ki Rynn ve Arok her tür düşmanla hem gökte, hem de yerde çarpışmak zorunda, her ne kadar Arok korkunç bir savaşçı olsa ve etrafına ateş saçabilse de, bazen Rynn onun sırtından fırın tek başına karanlığa dalmak zorunda. Fakat tek başına çaresiz



olduğu pek söylenemez, elle silah ve pek çok güçlü büyü ile Rynn yeterince tehlikeli olabilir. Bu macera sadece savaş içermiyor tabii, etrafta düşmanlar kadar yardımçı olmaya eğilimli karakterler de var, fakat dikkatli olmak lazım, burası fantastik bir dünya ve her insan dost olmayacağı gibi, her tuhaf canavar da düşman olmayı bilir. Drakan çok gelişmiş bir engine üzerine kurulu, her bölüm tamamen farklı ve dev boyutlarda bir dünya da geçiyor, bu yüzden güçlü bir sisteme ve özellikle de bir 3Dfx kartına ihtiyacınız olacak. Toplam dünya sayısı yaklaşık 14 olarak planlanıyor, fakat tabii bu sayı değişebilir. Multi-player Dragon dövüştürmek isteyenler için ise 8 kişiye dek destek planlanıyor, fakat bu sayı da artabilir. Eğer savaş uçakları ve uzay gemileri yerine her tür hava koşulunda ejderha kullanmak fikri gözlerinizi parlatıyorsa 1999 başımı beklemeniz gerekecek, bu arada bir Voodoo 2 satın almayı unutmayın!

Cyberstorm 2: Corporate Wars

Cerkezcende strateji alanında tam bir patlama yaşıyoruz, şimdi de oldukça tutulan bir oyun olan Mission Force: Cyberstorm için ikinci bölüm hazırlanıyor. Sierra-On-Line tarafından yapılan oyun ilkinden daha gelişmiş bir grafik yapı sunuyor ve haliyle daha güçlü bir sistem gerektiriyor. Konu bildik, 3569 yılında Typhoeus sisteminde yeni bir Jump-Gate keşfedildir, burayı kontrol eden şirket yeni dünyalara yayabilecek ve daha da zengin olacaktır. Ne yazık ki bu şirketlerden tam sekiz tanesi vardır ve kaçınılmaz olarak topluk bir savaş başlar. Dev savaş robotları ve sentetik pilotlara turn-bazlı bir oyunda kumanda etmek, kazandığınız para ve tecrübeyle onları daha da ölümçül hale getirmek burada basanya giden tek yol. Başarısız olanları ise acı dolu bir son bekliyor, oyun tâhminen bu yaz aylarında piyasada olacak.



PAGEphone Türkiye'de

Cep telefonlarının ortaya çıkmasıyla papucu dama attıran çağrı cihazı (Pager) tekrar hayatımıza girmeye başlıyor. PAGEphone'un, Türk Telekomünikasyon A.Ş. ile yaptığı anlaşma sonucunda, ekonomik ve hızlı iletişim sağlayan FLEX protokolünü kullanan ve numaralı sistemle çalışan şebeke, ilk etapta İstanbul, Ankara ve İzmir'de hizmet vermek üzere kuruldu. Bu yeni protokol, 130.000 aboneye sahip eski çağrı şebekesi tarafından kullanılan protokole oranla 5 kat daha hızlı iletişim sağlıyor.

Sistemin alt yapısı Motorola tarafından kurulduğu için, ilk etapta Motorola tarafından üretilen Pager'lar piyasaya sunulacak.

Bu sevimli aygıtlar, kocaman cep telefonlarını taşımaktan rahatsız olanlar ve ekonomik iletişim arayanlar için birebir!



Might & Magic VI The Mandate of Heaven

Offf, yine canım sıkılıyor yaw. Evin içinde dört duvar arasında bütün gün oturup kılıcımı bilemekten başka bir şey yapmak, benim gibi bir savaşçıya hiç mi hiç yakışmıyor. Nerde o eski günler, aaah ah, kaptım mı kılıcımı günde beş altı Goblin kesmeden geri dönmezdim. Ama şimdi öyle mi ya, bütün kötülerini kese kese, kesecek kötü kalmadı memlekette. Hayır, o değil, otura otura göbek bağladı, yarın bir gün bi iş çıkarda şöyleden öne açık bir zırh giymem gerekse karizmamız sarsılacak diye korkuyorum. Öfffff, ne yapsam yaw, ne yapsam, ne yap.

DING DONG

(SD - Çüş, ejderhaların çağında dindon diye kapı mı çalar?)

(Bix - Sen karışma, buranın yazan benim, benim dedığım olur)

- Kim oooo?

- Efenim, ben ailenizin postacısı efenim. Size padışahtar, ay pardon, kraldan telgraf var efenim.

- Ver bakım neymış o? Aaa ben seni bi yerden tanıcam ama, postacı olmadan önce ne iş yapıyodon bakım?

- Efenim ben daha önceleri başka bir boyutta şey sunucusuydım efenim, herhalde beni çekemediklerinden olacak, bu boyuta ışınladılar beni efenim. Ben halimden memnunum, kurbağaya da çevirebillirlerdi efenim.

- İyi peki, al bakım şu bahşiş, hadi güle güle.

- Açı var mı efenim?

- Hö?

- Ay çok pardon, dillim sürüctü, eski bir alışkanlık işte efenim. İyi günler efenim.

Bakalım ne yazıyor telgrafta. Himmeeee. Niminminimminimminimini-nimini (İçinden telgraf okuma efekti) nimir HAAAAAA. Obaa yaşasın.

en sonunda bana görev veriyolar, üç tane adamla (veya hatunla) beraber krala karşı planlanan bir entrikayı engellemem gerekiyor. Hemen toparlanmalıyım, görev beni bekliyooooor.

Might & Magic Dünyasına Hoşgeldiniz

Sorarım size, içinizden kaçtı Heroes of Might and Magic 2 oynadı? Peki beğenmeyen var mı? Hiç sanmıyorum. Bu oyun geçen seneki sınav katıldı, ertesi gün vizem varken biz oturup sabahlara kadar bu oyunu oynuyorduk. Hatta o kadar çok oynuyorduk ki, artık oyuncaklı karakterlerle özdeşleşmeye, onlara isimler takmaya başlıyorduk. Mesela, bir Hero vardi, Necromancer, adamı geliştire geliştire o hale getirmiştik ki, diğerlerinin iki turda gittiği mesafeyi o tek turda gidiyor, üstelik artan vaktinde de rakiplerinden kuzu çevirme yapıyordu. Bu özelliginden dolayı biz ona BEŞ VITES KAZIM adını takmıştık.

İnsanı kendine bu kadar bağlayan bu oyunun meğerse çok esklere dayanan bir tarihi varmış. Heroes 2 bir strateji olmasına rağmen, esas olarak konusunu Might and Magic adlı FRP serisinin geçtiği dünyadaki geniş çaplı savaşlardan almış. Ve Haziran başında elimize Might and Magic 6 - The Mandate of Heaven adlı, bu serinin sonucusu geçti. Ve akabindé hayatım sondu. Geceler gündüzler, gündüzler gecelere karışırken, ben kendimi oyunun geçtiği dünyada kaybettim. Bu oyun şimdide kadar oynadığım FRP'ler içinde insanı kendine en fazla bağlayan, en profesyonelce hazırlımlı olan, size en fazla seviyede serbestlik sağlayan FRP. Ve evet, bu serbestlik olayı, Daggerfall'dan bile üstün. Üstelik Daggerfall'ı (bence) sadece daha da karmaşık hale getiren karakter özelliklerini, bu oyunda olabileceğin basitleştirilmiş. Evet, yine kazabileceğiniz onlarca Guild, kazana-

bileceğiniz yüzlerce yeni özellik var ama, bunların elde edilmesi çok daha mantıklı bir temele oturtulmuş. Daggerfall'daki saçma sapan Bug'lardan ise bu oyunda eser yok. Daggerfall'la eşit büyüklükte, belki de daha geniş bir oyun alanına sahip olan Might and Magic 6'yi oynadığım süre içinde bir kez olsun takılmadı. Demek ki oyunun geniş olması, kusuru olması için bir mazeret değilmiş.



Bize Yol Göründü Dostlar

Oyun kendinize yöneteceğin dört karakter seçmenizle başlıyor. Artık hem hepinizin FRP karakterlerini avucunuzun içi gibi bildığınızı tahmin ettiğimden, sadece diğer oyuncularla olan farklılıklar söylemek istiyorum. Bu dört karaktere vereceğiniz meslek grupları diğer oyuncularından az. Knight, Paladin, Archer, Druid, Sorcerer, Cleric ve Wizard olarak yedi çeşit meslek grubunuz var. Size tavsiyem başlangıçta Paladin, Archer, Cleric ve Wizard'dan oluşan bir grup kurmanız. Böylece hem denge hem de istediğiniz gibi geliştirebileceğiniz esnek bir gruba sahip olursunuz. Meslekleri seçtikten sonra, her adanızda ikişer adet Skill (kabiliyet) seçmeliyiniz. Her adanızın seçtiğiniz mesleğe göre standart iki Skill'in yanında, iki tane daha seçmeniz gerekiyor. Oyunda i-

lerledikçe hem yeni Skill'ler kazanacaksınız, hem de sahip olduğunuz Skill'lerde tecrübe kazanıp yükselerek ekstra güçlere kavuşacaksınız.

Bir Gün Bir Karakter Yaratırkıne

İsterseniz grubumuzu yavaş yavaş kurmaya başlayalım. Adamlarına dağıtabileceğiniz 50 karakter puanı var. Bu puanlarla karakterinizi birinci derecede etkileyen özelliklerini artırbilirsiniz. Bu temel özellikler karakterinizi seçtiğiniz meslek grubuna göre değişik seviyelerde olacaktır. Ama puanları dağıtırken bir karaktere ağırlık vermeniz, diğerlerinin zayıf kalmasına neden olacaktır.

Might: Bilek gücü. Dövüşen karakterlerin en önemli özelliği.

Intelligence: Zeka. Wizard, Sorcerer ve Archer'ların büyüğün puanlarını etkileyen özellik.

Personality:

Kişilik. Cleric, Druid ve Paladin'ların büyüğün özelliğini etkiler.

Endurance: Dayanıklılık. HP'lerini, yani sağlık puanlarını etkiler.

Accuracy: Nişancılık. Archer'ların ve güdümüş büyülerin hedefini bulmasını etkiler.

Speed: Hız. Özellikle Turn-tabanlı dövüşler sırasında hızlı karakterler daha şanslıdır, çünkü rakip elini kaldırıp bir vurana kadar bir koyarlar, arta kalan zamanlarında da dönüp bir daha koyarlar.

Luck: Şans. Direkt olarak hiçbir şeyi etkilemez ama, şansın sizden yana olması her zaman için iyidir.

Temel özelliklerden sonra adanız, sahip olduğu meslek grubuna göre ikişer tane de Skill seçmeniz lazımdır. Bu Skill'ler her adan için ilk başta dört tane ama oyun ilerledikçe paraçayı bastırıp yeni Skill'ler öğrenebilirsiniz. Bir (sıklıkla Skill demekten, kabiliyet diyorum bundan sonra) kabiliyetinizi geliştirmek için düşmanları tepeleyip tecrübe kazanmalı ve yeterli tecrübe kazandığınızda gidip köyün eğitim merkezinde eğitilerek bir üst seviyeye geçmelisiniz. Her bir üst seviyeye geçişinizde size 5 kabiliyet puanı verilecektir. Bu kabiliyet puanlarını karakterlerinize istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz, ama unutmayın ki bir kabiliyeti bir üst seviyeye çıkarmak her zaman için bir önceki seviyeden pahalıya patlayacaktır. Eğer bir karakterinizin bir kabiliyeti 4. Seviyeye ulaşmışsa, o kabiliyette uzman (EXPERT) olmaya hak kazanır. Onu uzmanlaştmak için köylerdeki bütün evleri dolasıp o kabiliyette uzman seviye eğitimi veren birisini bulup paraçayı bastırmanız lazımdır. Eğer bir kabiliyette uzman olduktan sonra eğer isterseniz o konuda ustası (MASTER) olabilirsiniz, ama bunun için de o konunun uzmanını bulmalı ve kendi meslek dalınızda bir üst seviyeye çıkmalısınız. Mesela SPIRIT MAGIC de Expert olan bir adanızın Master olabilmesi için Cleric'den High Priest'liga terfi etmiş olması lazımdır. Bunun içinde sizi terfi ettirecek olan şahsin verdiği kazık kadar zor bir görevi yerine getirmeniz gerekiyor. Peki, bir konuda uzman veya ustalımanın ne gibi katkıları var bize? Uzman veya ustası olan kimse, o konuda diğer karakterlerden daha başarılı olacaktır ve diğerlerinin yapamadığı şeyler





de yapacaktır. Okçuluk konusunda uzman olan birisi, normal birisinden daha hızlı ve isabetli atış yaparken, okçuluk ustası ikisi de hedefi kesin vuran iki oku aynı anda atabilecektir.

Sizi Kabiliyet Dışmanınları Sizi

Weapon Skills (Silah Kabiliyetleri):

Staff (asa): Hem saldırıcı hem savunma amaçlı kullanılabilen sopa. Bazıları büyülü de olabilir.

Sword (kılıç): Bütün uzun ve kesici türden aletleri kapsar. Tek elle ve iki elle kullanılabilenleri mevcuttur.

Dagger (hançer): Büyücünüzün kullanabileceği en iyi silahlardan birisi.

Axe (balta): Yavaş ama daha güçlü saldırıcı cihazlardır.

Spear (mızrak): Tek veya iki elle kullanılabilirler. İki elle kullanıldığında iki kat hasar verir ve uzman olduğunuzda savunmanıza Bonus puan katar.

Bow (yay): Uzun menzilli yegane silahınız. Her adanızıza mutlaka bu özelligi öğretin.

Mace (gürz): Cleric'lerin silahları olan ezici silahlarnın tamamı.

Armor Skills (Zırh Kabiliyetleri):

Leather Armor (deri): Hafif olması nedeniyle hareketlerinizi fazla kısıtlaymayan bir zırh cinsi. Diğerleri kadar koruma sağlamaz ama büyülü olanları oldukça güçlendir.

Bu konuda uzmanlaşsanız, bütün zırh kabiliyetlerinde olduğu gibi zırh üzerinde değişmiş gibi serbest hareket kabiliyeti kazanırsınız.

Chain (zincir): Birbirine tutturulmuş minik minik bir sürü metal parçasından yapılan zırh çeşidi. Deriden daha iyi koruma sağlar ama, metal olmasından dolayı ağırdir.

Plate (kaplama): Bütün gövdeyi sarar, ama hareket kabiliyetini



çok fazla sınırlayan zırh çeşidi.

Shield (kalkan): Tek elle kullanılabilen silahlann yanında savunmanız için bir de kalkan olması iyi bir şemdir.

Magic Skills (Büyü Kabiliyetleri):

Fire Magic (ates): Saldırı ve hız büyülerı.

Air Magic (hava): Savunma ve bilgi büyülerı.

Water Magic (su): Savunma ve saldırıcı büyülerı.

Earth Magic (toprak): Savunma bü-

yülerı.

Spirit Magic (ruh): Ölüm ve yaşam-la ilgili büyüler.

Body Magic (vücut): Savunma ve i-yileştirme büyülerı.

Mind Magic (zihin): Beyinsel faaliyetleri etkileme ve zihinsel savunma ve saldırular.

Light Magic (ışık): En güçlü büyülerinden biri. Başlangıçta yapılamaz.

Dark Magic (kararlık): En güçlü büyüğü türü. Ama bu türden bütün büyülerin bir bedelinin de olduğunu söylememiyim.

Miscellaneous Skills (Çeşitli Kabiliyetler):

Identify: Tanımlama. Bulunan eşyanın özelliklerinin belirlenmesi. Özelliklerini bilmemişiniz eşyaları kullanamazsınız.

Merchant: Ticarilik. Ticaret yaparken daha ucuz alıp, pahalıya satma özelliğiniz.

Repair: Tamir becerisi.

Body Building: Sağlıklı puanınızı direk olarak etkiler.

Meditation: Büyü



puanınızı direk olarak etkiler.

Perception: Keskin görüş. Diğer karakterlerin göremediği ince detayları görmemizi sağlar.

Diplomacy: NPC'lerin size karşı olan tavırlarını etkileyen özelliğiniz.

Disarm Trap: Tuzaklan hissetme ve yoketme becerisi. Çok önemli çünkü eşyaları bulacağınız sandıkların büyük çoğunluğu tuzaklı olacaktır.

Leaming: Karakterin kazandığı tecrübe puanlarını artttır.

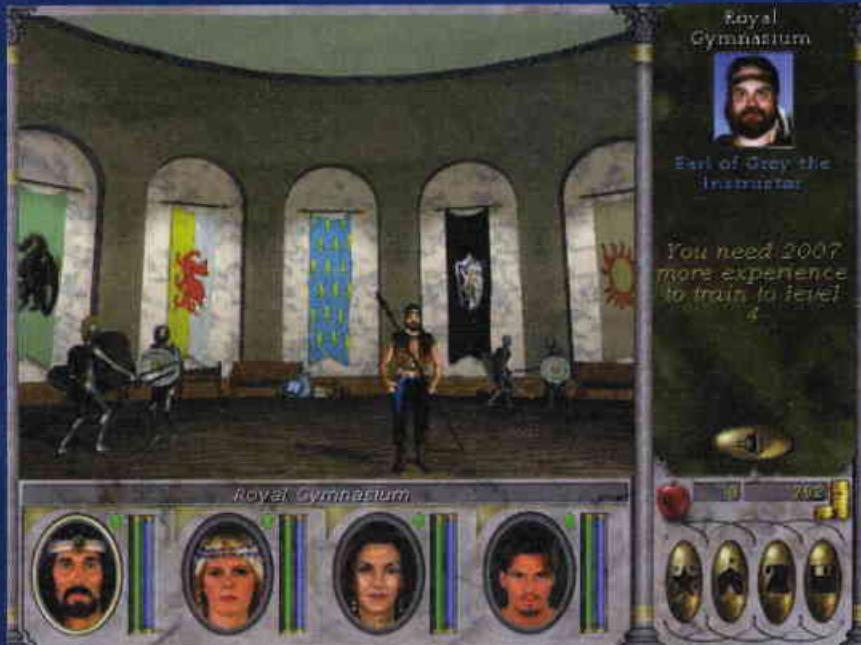
Bu becerileri karakterlerinize dağıtmak, birinde olmayan diğer karaktere vermeye özen gösterin. Aynı beceriyi iki karakterde de son seviyeye kadar geliştirmeniz gereksiz yere tecrübe puanlarınızı harcamak olacaktır. Savunma ve saldırıcı becerileri her karakter için önemlidir ama çeşitli büyü ve farklı özelliklerini bütün karakterlere yayarsanız iyi olur.

Bu Su İçiliyor Mu Birader?

Oyunda büyünün haricinde eftaftan toplayacağınız bitkilerle iksirler yapabiliyorsunuz. Bunun için bitkiyi alıp boş bir iksir şişesine sağ tuşla tıkmanız yeterli. Yaptığınız her iksirin özelliği farklı olacaktır ve farklı iksirleri birbirile karıştırıp daha güçlü iksirler icat edebilirsiniz. Yanlız, beyaz iksirleri başkalaryla karıştırmayın, bun olursunuz.

Köylerde dolaşırken birçok insanla karşılaşacak, dükkan ve evlere girip çıkacaksınız. Bu dükkanlar çok çeşitli, zaten hangisinin silah, hangisinin zırh sattığını anlayabilmeniz için münecimle ters takla atmış olmanız gerekmeyi. Ama bazı özelliklerinizi geliştirebileceğiniz londalar "guild"lere üye olmak için, o londaya üye yazan adamin evini bulmalısınız. Yani demem o ki, yeni geldiğiniz bir kasabaya aşina olana kadar bütün evlere girin, çıkn. Tabi gecenin köründe adamin evine dalmanız hoş karşılanmaz, o yüzden gecelerinizi handa geçirin.

Eftakti dost canlısı insanların konuşarak onları size katılmaya ikna edebilirsiniz. Bunlar dövüşlere katılmazlar ama özellikleri sizin özelliklerinize eklenir (NPC). Eğer halk arasında



kötü bir ününüz varsa, ve insanlar sizinle konuşmayı reddediyorrsa, tapınağa gidip para bağışlayarak bunu artıtabilirsiniz. Yeminde en fazla iki NPC olabilir. Size katılacak olan her NPC bulduğunuz altından pay alır. Bu yüzden adam seçerken özelliklerine dikkat edin.

Sonuç...

M&M 6 tamamen Non-lineer bir oyun, yanı ortada takılıp gidebileceğiniz bir senaryo var ama, onu takip etmek zorunda değilsiniz. Adamları geliştirmek ve para kazanmak için peşine düşebileceğiniz yüzlerce farklı alt senaryo var. Böyle olunca da oyunun oynayacağınız süre oldukça artıyor tabii. Oyunun mantığı sürekli yeni şeyler keşfetmek üzerine kurulu olduğundan, kesinlikle sıkılmıyor, aksine gece yattığınızda "adamlarım şimdi ne yapıyorlardır acaba?" gibi tuhaf düşüncelere dalmanıza sebep oluyor. Oyunun genişliği için şu iadamı söyleyeyim, geldiğiniz ilk kasaba olan New Sorpigal haritasını (tüm zindan görevleriyle birlikte) bitirmem tam iki günü mü aldı. Oyunda yüze yakın köy ve şehir olduğunu düşününce, adamların bu oyun için ne kadar uğraştığını anlamak zor oluyor.

Might and Magic 6 için tek söylemeyeceğim, şu anda bilgisayar ortamın-

da FRP kavramına en çok yaklaşan oyun olduğu. Ne Daggerfall, ne de başka bir oyun, M&M'in eline su dökemez. Mükemmel müziği, yüksek çözünürlüklü grafikleri ve size sunduğu sonsuz seçenekler ile klasik olmaya aday bir oyun. Bence bu oyunu almayın, yoksa gerçek hayatdan kopabilirsiniz. Çok ciddiyim.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

FRP

Firma: 3DO

DOS/Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 200 MB HDD,
4X CD ROM



Incoming

*EVERY BREATH THEY TAKE
COULD BE OUR LAST!*

Yok hayatımız için savasmalıymış, yok yabancılar geliyormuş, yok bu kez her zamanından daha güclü müsler. Kardeşim anlayın artık biz bu senaryolardan bıktık usandık. Aynı hikayeleri dinleye dinleye bütün bunlar çocumuza sıkıcı gelmeye başladı sonunda. Ortada da-ha uzaylı falan yokken ve insanların ö-nündeki en büyük tehlike de bizzat kendisiyken, kana susamış bızları konu alan oyunlar yerine uzaylıların devasa saldırın gemilerini ve büyük istila planlarını duymak bıktırdı artık. Neyse biz bunları insanların birlikte doğdukları bilinmeyen karşısındaki korku hissinin bir dışa vurumu olarak yorumlayalım ve bu kez yakın gelecekte gerçekleşecek kısa bir yolculuğa çıkalım.

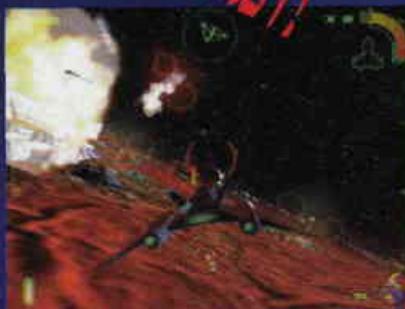
21.Yüzyılın başlamasıyla birlikte neredeyse her hafta bir UFO'nun radarlar tarafından tespit edilmesi bile dünya devletlerinde büyük bir paniğe yol açmadı. 2008 Mayısında uluslararası ay üssüne yapılan saldırının kadar da ortada sadece iyimser temenniler vardı. Uzaylıların amaçlarının sanıldan çok daha farklı olduğunu anlaşılmaya

sindan sonra dünyalılar ilk iş olarak kullanılabilecek durumda tüm uzay araçlarını ay üssünde mahsur kalmış 600'den fazla personelin tahliyesi için seferber etti. Defans sistemlerinin aşılması ve kurtarma operasyonun başarıyla sonuçlanması Dünya'da büyük bir sevinç yaratmıştı ama uzaylılar dehşet saçmaya daha yeni başlıyorlardı.

Dünyayı hedef alan saldırının artarak devam etmesi ve Kuzey Kutbu'ndaki gizli düşman üs veya üslerinin varlığının gün geçtikçe daha inandırıcı bir hal alması, dünya devletlerinin ortak bir karara varmasına yol açtı. Afrika'da, Klimanjaro'nun issız doruklarındaki ADATA keşif ve izleme üssünün yapımı tam da 8 aylık bir çalışma sonunda tamamlanmak üzereydi ki, uzaylılar bu yapının farkına vardılar.

Fact is: They know we are here

Incoming, Rage firmasının dünyayı ele geçirmek niyetindeki saldırgan uzaylıları konu alan yenil bir 3D sho-



ot'em up denemesi. Aslında şaşırtıcı gerçek yazının başındaki kızgınlığımı ve basit konusuna rağmen size birazdan oyunun gelecekte türünün rubusuz bir örneği değil, belki bir klasik yerine konulacağını itiraf edecek oluşum.

Incoming, 5 farklı şekilde oynanabiliyor. Bunlardan ilki olan Arcade seçenekine başlamadan önce yapmanız gereken uçagonuzu ve savaş alanını seçmek. Oyunda savaşlar aralarında Africa, Kuzey Kutbu, USA ve Atlas Okyanusu'nun kuzeyinin de yer aldığı 4'ü Dünya'da, toplam 6 farklı mekanda gerçekleşiyor. Ay ve bize saldıran uzaylıların gezegeni ise ancak Dünya'dakiavaşlarda başarı sağlanırsa seçilebilir hale geliyor. Başlica göreviniz bir anda üzerinize çullanın ve her yönden giderek şiddeti artan aralıksız saldırılar düzenleyen uzaylıların gemilerini süratle ortadan kaldırın ve havada uçuşan farklı renklerdeki elmas şekilli Power-up'ları toplayarak güç kazanmak. Uzun süre dayanabilmeniz halinde bölüm geçmeye ödüllendiriliyorsunuz. Oyunun geri kalanında mevcut olan tanklar ve Turret'lar ne yazık ki Arcade seçenekinde kullanılamıyor.

Now they're returning

Oyundaki ikinci seçenek Campaign Action. Burada toplam 10 bölüm bulunuyor. İlk 6 bölümün yeterince uzun olduğu ve pek çok alt görev içeriği göz önüne alındığında diğer 4 bölü-



mün göz açıp kapayincaya kadar bittiğini göreceksiniz. Karşınıza çıkan tüm düşmanları seri bir şekilde temizlemek amaçlarınızdan biri olsa da, bu kez sadece kuru kuruya katliam yapmak yerine çoğu yerde önceden belirlenen hedefleri korumak, başka uçakları ve mühlümüti gerekli yerlere nakletmek gibi görevleriniz olacak. İşte bütün bu işlerin bir helikopter veya uçak içinde yapılamadığı yerde de Incoming'i rakiplerinden üstün kılan en önemli özelliği, yanı farklı bölümlerde farklı araçların kullanılabilecek olması ortaya çıkıyor. Her yeni emirle birlikte kendinizi otomatik olarak o bölümün amacına en uygun aracın kokpitinde buluyorsunuz.

Oyundaki üçüncü seçenek Campaign Actionla büyük benzerlik gösteren Campaign Tactics. Bu modun ayırdıcı özelliği iki alt görevde bir, etrafın biraz durulması ve kuşbakışı gördüğünüz üssünüzdeki araçlara emirler yağızmanız gerekmesi. Her ne kadar saldırın, zoom seçenekleri ve de düşman uçaklarını gösteren ufak bir pencereden oluşan bir arabirime sahipsiniz de, bu modun pek iyi hazırlanmış söylenemez. Açığası onlara özel olarak emir vermedikçe saldırmayan ve iki adım ilerisinde üssü talan eden düşmanı seyreden ünitelerle uğraşmak bıraz sıkıcı oluyor. Oyunun, bina veya ünite yapma seçeneklerinin olmaması da düşünüldüğünde sonradan ilave edilmiş bir özellik görünümündeki taktiksel mod Total Annihilation ve Uprising'le karşılaşıldığında oldukça zayıf kalıyor.

With the intention of staying

Incoming'in dördüncü modu Network gerçekten oynamaya değer düzeyde. Internet'ten, Network aıyla ve seri bağlantıyla, sekiz kişiye kadar karşılıklı savaşlar yapmanıza olanak tanıyan bu mod ayrıca üç alt seçenek daha içeriyor. Bnlardan Body Count bir savaş uçağı seçip belirlenen zaman içinde olabildiğince fazla sayıda arkadaşınızı temizlemeye. Defend Base herkesin kendi üssünü savunmasına ve Team Play hep birlikte çeşitli emirleri yerine getirmeye yarır.

Oyundaki beşinci ve son seçenek



de iki PC'ye sahip olmadan çoklu oyuncu seceneğinin nimetlerinden faydalanan isteyenlere yönelik hazırlanmış. Amacınız 5 dakikadan 120 dakikaya kadar uzatılabilen süre zarfında yatay olarak ikiye bölünen ekranada arkadaşınızı mümkün olduğunda fazla yok etmek. Network bölümündeki diğer iki alt seçenek bu modda da yer alıyor.

Incoming size toplamda 10 büyük senaryo ve 65 görevle birlikte 20 çeşit defans ünitesi ve 17 çeşit düşman gemisi sunuyor. Takdire değer olanı bunu yaparken kara, deniz ve havada geçen maceramızda detayın sadece silah ve patlamalara kaymayıp. Mech Warrior serisinde görmeye alışık olduğumuz birbirine benzer sıkıcı grafiklerin yerine, aynılık arkasız planların da kullanılmış olması.

To make all this their own

Incoming'in gerçekçilik beklemek yerine kullanışlı arabirime ve grafiklerdeki akıcılığa değer vermek oyunun havasını yakalamak açısından çok önemli. Yön tuşları dışında toplamda 6 tuşla sağlanan kontrollerle birlikte oynanış tarzı onun sapına kadar Arcade olmasını sağlıyor. Savaş ekranlarında ekranın üst kısmında yer alan üç boyutlu yeşil ok hedef binaya, kırmızı ok hedef düşman gemisine göre konumunu belirtiyor. Bunun dışında ekranın sağındaki bar, yüksekliğini, alt kısmındaki radar ise tüm düşmanlarınızı görenizi sağlıyor.

Başarılı ses efektleri, büyük bir ihtiyamla oyndan çıktıktan sonra bile kuşaklarınızda yankılanacak sesli komutlar ve oyunun atmosferine uyum sağlayan 3D surround arka plan müzikle-

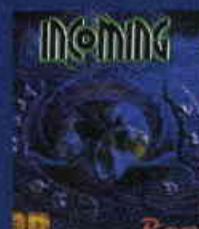
ri ile birlikte, kimi zaman petrol platformlarını veya yolcu gemilerini korumak, kimi zaman uçak gemilerinden kalkarak denizaltıları yok etmek, kimi zaman Turret'ların veya tankların kontrolünü almak, ama ne olursa olsun hiç durmadan savaşmak gerçekten çok keyifli. Oyunda araçların kontrolerinin ve performanslarının farklı olması büyük bir artı.

Incoming'in kendini en çok ön plana çıkaran yani şüphesiz mükemmel grafikleri: Görsel yönü ağır basan bir oyun söz konusuya abartı bir bilgisayar gereklidir demekte bu kez kısmen de olsa haksızsınız. Çünkü iyi kötü bir 3DFX kartı şart olmak üzere oyun ortalaması bir Pentium 133'te tahmin edilenden çok daha akıcı grafiklere sahip.

Our land, our lives, our air

Çok fazla sayıda düşmanınız var, ama sanslısanız, çünkü Arcade oyunlarının tümünde olduğu üzere, zayıf ya-pay zekalar yüzünden düşmanlarınız başarılı manevralar yerine sürekli olarak sayıca üstünüklerinin avantajını kullanıyorlar. Bu yüzden de mantığınız yerine el-göz koordinasyonuna ve hızlı reflekslerinize güveniyorsanız, Incoming uzun süre başından ayrılmayacağınız bir oyun.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: RAGE

Windows 95, Pentium 133,

16 MB RAM, 80 MB HDD,

2X CD-Rom Sürücüsü, 3 DFX Hizlandırıcı



ULTIMATE SOCCER MANAGER

TM
08
Fifa Manager'ı ezip
geçecek bir oyun mu

arlıyorsunuz?

Yok yok. Ben bunu yapamayacağım. Ne zaman bir menajerlik oyunu görsem eski günlere dönmekten kendimi alamayacağım. Aslında haksız da sayılmam. Ne de olsa menajerlik oyunları Commodore 64'lü günlerden bu yana, hangi bilgisayar ortamında olursa olsun çok uzun aralıklarla piyasaya çıkmalarına rağmen hasta derecesinde sevenlere sahip olmuşlardır. Bunda mutlaka futbolun büyülü etkisinin de payı vardır, ancak futbol menajerliklerinin tamamen ayrı bir havaya sahip olduğu da tartışılmaz bir gerçek. Hemen hemen her saatte ve her ortamda yapılan futbol geyikleri siz siksas bile, bazen bu tür bir oyun haftalar boyu bilgisayar ekranına yapışık kalmanızı sebep olabilir.

Neyse madem elimize bu kadar iyi bir oyun geçmiş o zaman biz de bu fırsatı en iyi şekilde değerlendirdip hemen tanıtımına başlayalım. Ultimate Soccer Manager 98, kısaca USM 98, alanında best-seller olma başarısını göstermiş Ultimate Soccer Manager serinin üçüncüsü olarak karşımıza çıkıyor. Oyunseverlerin uzun süredir sabırsızlıkla bekledikleri bu oyunun selefının çok dikkatli bir şekilde gözden geçirilmesiyle hazırlandığı hemen fark ediliyor. Ama grafiklerdeki büyük gelişim bir yana, esas yenilikler daha derinlerde oyunun gözle görü-

meyen gediklerinin kapatılmasına gizli.

USM 98, bizi bilgisayar başında rahat koltuklarımızdan alarak belki de futbolun en stresli görevine, bir diğer anlamda futbolun perde arkasına götürüyor. Bizden istenen Avrupa'da futbolun en güçlü olduğu aralarında İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya, İskocya ve İspanya'nın yer aldığı 6 ülkenin liglerinden seçeceğimiz takımın başarıdan başarıya koşmasını sağlamak.

Aslında seçeceğiniz kulübün başına oldukça geniş yetkilerle donatılarak getiriliyorsunuz. Bu yetkiler kapsamındaki stadınızı geliştirmek, stadınızın etrafını barlarla, restoranlarla ve Fast-food dükkanlarıyla donatmak gibi işler için harcayacağınız haftalannız yoksa başlangıçta Manager seçeneklerinin dışında bir de bütün ekonomik sorunların bilgisayar tarafından yönetildiği Coach seçenekyle oyun farklı bir yön kazanıyor.

USM 98, 8 kişinin aynı anda farklı takımların başına geçmesine olanak tanıyor. Menajerlerin isimleri, zorluk seviyesi ve takım seçimlerinin ardından bizde nihayet aynı türden oyunların tanıtımlarının hepsinde zaruri olduğu üzere bu türün acemi hayranlarına başlangıçta karışık gelecek menülerin teker teker açıklanmasına geçiyoruz:

Menülerden nefret ederim

STAT:

Improve Stadium: Stadınız 8 parçadan oluşuyor. Bunları teker teker yıkıp koltuk sayınızı artırmanız halinde tribün gelirinizi de yükselticektir. Ancak inşaatlar aylarca süreceğinden bu tür değişikliklere sezon ortasında gitmemenizde yarar var. Bu menüden stat



bakımı için aynılacak paranın miktarını da belirleyebilirsiniz.

Improve Buildings: Stadınızın etrafında kulübe ait araziyi kullanarak dükkanlar, barlar, kafeler, fast food dükkanları yapmak ve buralarda satacağınız İVR zivirla da yan gelir elde etmek mümkün.

BUSINESS:

View Accounts: Gelir gider tablosunu sürekli olarak takip etmek gereksiz harcamaları açığa çıkarmak yönünde faydalı bir adım.

Finances: Gerçekten yararlı bir futbolcu bulduğuna inandığınızda onu transfer etmek için borç almaktan çekinmeyin. Bu menüden ayrıca gerekliliğinde stadınızı geliştirmek için gereklili yatırımları yapabilirsiniz. USM 98'in bir diğer ilginç özelliği ise gerektiğinde kulübü şirketleştirme şansı sahip olmanız.

Ticket Pricing: Farklı tribünler için farklı bilet fiyatları belirleyebilir, kombi biletlerin satış fiyatlarını düzenleyebilirsiniz.





yebilirsiniz.

Sponsorship: Klübe bir iki yiliçine milyonlarca sterlin ödeyecek bir firma bulabilirseniz sizin de bir sponsorunuz oluyor.

Advertizing: Dergilerde ve saha kenarlarında yer alan reklamlar için teker teker müşteri bulmanız gerekiyor. Avrupa kupası maçlarındaki saha kenarları reklamları için aynı anlaşmalar yapmanız gerektiğini unutmayın.

Merchandising: Kulübün forma, çanta, top, kalemleri benzeri hediyelik eşyalar için satış fırsatları belirleyebilirsiniz.

Catering: Burada kola, hamburger, içki gibi stat çevresinde sattığınız abur cuburun alış ve satış fiyatlarını ve haftalık satış rakamlarını bulacaksınız.

CHAIR:

Evaluation / Confidence Graphs: Canımız, kanımız her şeyimiz taraftarımızın memnuniyetini, ekonomik gelişimizi ve kulüp başkanımızın hakkımızdaki düşüncelerini bilgisayarın bizim için yaptığı değerlendirmelere yüzde ve grafikler halinde görebiliyor.

Trophies: Çeşitli kupalarda ve ligde gösterdiğimiz başarı ve başarısızlıklar.

Objectives: Bu kez başkan kulüple çok yakından ilgili. Başarısız sonuçlarından sonra sık sık bizi uyanyor ve çoğu maça önce de telefonla hedef gösteriyor. Zayıf bir kulübün başındaysanız her maçtan galip gelmeniz beklenmez.

DATA:

Bu menüden sizinle paralel bir ilerleme gösteren diğer liglerde ilgili verilere ulaşabilirsiniz. Bu sayede aynı zamanda başarılı olmanız halinde başka liglerden transfer teklifleri alabileceğiniz sağlanmış.

TRANSFER:

Player Search: Bu seçenek sayesinde 25 yaşlarında, 5 ay sözleşmesi kalmış, şut kabiliyeti yüksek tüm İtalyan forvet oyuncularının listesi gibi aramalar yapabilir, bazen bir casus gibi seçili oyuncuların performanslarını haftalarca izleyebilirsiniz. Oyunındaki

10.000 oyuncunun içinde 17 yaş altı genç yeteneklerde var.

Negotiation: Olay bir oyuncuya teklif götürmekle bitmiyor. Önce kulüple el sıkışmanız, bunun içinde zaman zaman kendi oyuncularınızı teklif etmeniz gerekiyor. Sonraki aşamada da oyuncuya garanti para ve maç başı tekliflerde bulunuyorsunuz.

Short List: İstediğiniz oyuncuyu mevcut oyuncularla karşılaştırarak istediğiniz düzeyde olup olmadığını izlemeye yarar.

MANAGER:

Pek çok alt seçenek içeren bu menüden kısa sizin ve kulübünüzün performans tabloları, kulübün tarihi, size gelen mesajlarına ve haftalık gazete haberlerine, önceden kaydettiğiniz golere ve fikstüre ulaşmanız mümkün. Oyunun en ilginç yanlarından biri de futbolun karanlık yönünün yanı Place Bets ve Rig Match seçenekleri sayesinde şike teklif etme ve maç için iddiaya girmenin dahil edil-



miş olması.

SQUAD:

Bu menüdeki Team Talk'la kaptanı, penaltı atışlarını ve frikikleri kullanacak isimleri, saha içi dizilişleri ve bir takım özel maç içi takıtlarını; Team Selection'la sahaya sürülecek kadroyu. View Opposition'la rakip takımla ilgili bilgileri, Team ve Individual Training'le arkadaşlarında uzun top, pas, şut, penaltı, ofsayt tuzağı gibi pek çok seçenekin yer aldığı kişisel ve takım antrenmanlarını, Coaches'la takım çalışıracak yardımcıları seçme ve görevlendirme işini, Injuries'le sakat oyuncuları, geriye kalan diğer iki seçenekle de takımın komelerde, ataklarda vb. nasıl dizileceğini ayarlıyorsunuz.

Miras değil, alın teri

USM 98'de bu kez gerçekçilik hedef almış ve bu yüzden de oyuncuların özelliklerini belirlerken 130 kadar fanzinden ve spor kanallarından tutun da sokaktaki futbol fanatiklerine



kadar pek çok kaynağın değerlendirmelerinden faydalantılmış. Oyunda iyi takımı seçmeniz her zaman şampiyon olacağınız anlamına gelmiyor. Bu yüzden de başının tamamıyla sizin emeğinizin ürünü olacağından emin olun.

Maçlar sırasında oyuncuların yumruklaştığına, sedyeyle saha dışına çıkışına ve hatta tribün terörü yaşandığına yani futbolun tüm gerçeklerine tanık olacaksınız.

Menejerlik oyunlarından diğer futbol oyunlarındaki kadar mükemmel grafikler beklemek yanlış olur. İyi kötü bir maç sunumunun olması bile maçları çekici hale getirmek için yetерli oluyor. Direkt olarak sahadaki oyuncuları yönetemese de onlara maç içi takıtlar verebilmek bize bu tür bir oyunda olması gereken her şeyi ve bence daha fazlasını veriyor.

Şiddetle tavsiye ederim

Kısaçısı gerektiğiinde kamplar ve dostluk maçları da düzenleyebileceğiniz bu oyun yazın büyük bir kısmını evde geçireceğler için vazgeçilmez bir eğlencelik olacaktır. Oyunun editöründe göz atmakta da fada var.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

MENEJERLİK

Firma: SIERRA

Windows 95, Pentium 90,

16 MB RAM, 60 MB HDD,

4X CD-Rom Sürücü



SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY

Bugüne dek yapılan tüm FPS tarzı oyunlarda kullanılan senaryolar birbirine çok benzer, tabii bir senaryo olduğunda. Genelde bu tür oyunlarda tüm yapmanız gereken bilim-kurgu filmlerinden çıkma garip ortamlarda koşturup bir sonra ki kapıyı açacak anahtar ararken, orta lıkta dolaşan acaip yaratıkların bünyesinde kurşun zehirlenmesi yaratmaya çalışmaktadır. Bu arada mümkün olduğunda az vurulmak, bunun içinde aksa gelmediğin manevralar yapmak gereklidir. Bazen farklı bir ortam ya da daha zeki yaratıklara karşılaşabilirsiniz ama hepsi o kadar. Tabii tüm bunlara bir itirazım yok, ama gerçek hayatı işler daha farklı yürütür. Mesela gerçek bir asker yedi çeşit ağır silah ve yaklaşık üç ton farklı cepheye taşıyamaz, ayrıca bir uçan daire gibi kırıkkı manevralar yapamaz. Sonra savaş alanlarında genelde dar ve karanlık koridorlar, bunların sonunda da kırmızı anahatlar açılan kapılar bulmak pek mümkün değildir. Aksine yolunuza bir kaçırsa da kullanacağınız tek anahtar-

tar bir parça C-4 patlayıcı olur. İşte Zombie ve Ripcord firmaları tarafından piyasaya sürülen Spec Ops bu türden gerçek savaş alanlarını ve oradaki gerçek askerleri konu alan bir oyun. Tabii yine etrafta medi-kit ve cepheye bulmak mümkün, ama bunların faydası kısıtlı ve düşmanlarınız en az sizin kadar usta ve normal görünüşlü askerler. Doğrusu bu kadar Doom kopyası oynadıktan sonra bu oyuna alışmakta büyük zorluk çektiğim, çünkü her şey çok normal ve gerçekçi, bu da tüm düşünüş ve oynayış tarzınızı değiştirmek anlamına geldiğinden işler iki katı kazık bir hal alıyor.

Gerçek Silahlar

Spec Ops Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanmış bir oyun, fakat ilginç bir şekilde MS-DOS penceresi açarak ana engine'i oradan çalıştırıyor. Sistem ihtiyaçları olarak bir Pentium 166 işlemci, 16 MB RAM, 6x hızlı CD sürücü ve yaklaşık 60 MB kadar boş Hard disk alanı gerekiyor. Fa-

GERÇEK SAVAŞ

kat eğer varsa 3Dfx grafik hızla dinci kartı kullanılması şiddetle tavsiye olunuyor. Coğunun tersine bu oyun sadece tek başınıza oynamak için yapılmış ve bir Multi-player desteği mevcut değil, fakat oyunu görünce bunun büyük bir eksiklik olmadığını farkedeceksiniz. Tek kişilik oyun modu yetenince detaylı ve iyi tasarlanmıştır. Oyunu oynamak için klavye kullanılıyor, ancak çoğu zaman hızlı nişan alabilmek için mouse kullanmanız şart. Evet, sistem ihtiyaçları da böylece baktıktan sonra simdi gelelim oyunun konusuna. Aslında konu öyle fazla fantastik ya da karmaşık değil. Oyunu adını veren Ranger birimleri Amerikan Ordusu içinde bulunan ve özellikle imkansız işleri başarabilimeleri için özel eğitilmiş seçkin komandolarıdır. Bunlar özellikle düşman hatları arasında çalışmak, indikleri bölgede kurtarma, sabotaj ve benzeri pek çok gizli operasyonu hızlı biçimde bitirmek için kullanırlar. Hepsi profesyoneldir, eğitimleri çok uzun zaman alır ve hemen her konuda ustadırlar. İşte bu oyununda da bu askerlere komanda ediyor, verilen zor görevleri bitirmeye uğraşıyorsunuz. Ne var ki bunu söylemesi yapmaktan daha kolay, hele de Quake tipi oyunların mantığına bir defa alıştysanız Allah yardımcınız olsun, çünkü arada hiçbir benzerlik yok.

Gerçek Düşmanlar

Oyun Ranger yeminini ve gerçek askerlerin çeşitli fotoğalarını taşıyan bir demo ile başlıyor. Aslında bu oyun için yabancı dergilerde gördüğüm pazarlama sloganı pek çok şeyi tek başına açıklayan bir cümleydı, "Amerika dünün en güçlü ülkesi haline kibarca rica ederek gelmedi!", yani Türkçe mealli şu "Kafamızı bozarsanız topunuzun gelmişini geçmişini.

!". Hoş, değil mi? En azından oyunlarda küstahlıklarının bir sınırı olması



gerekirdi diye düşünmeden edemiyor insan, ama gün gelir devran döner. Sonuçta bu yaşlı gezegen ne imparatorluklar gördü, çögünün adı şimdi sadece tarih kitaplarında geçiyor. Ama olsun, onlar daha genç, zamanla öğrenecekler abisi, kızmayın yavrulara. Aslında bize sorsalardı söyleyerdik, tarih boyunca devlet kurup batırmak milletçe hobimiz olmuş çünkü! Hani bir Meksikalı uyur, iki Meksikalı devrim yapar derler ya, işte biz de öyleyizdir ayıptır söylemesi. İki Türk biraaya gelse can sıkıntısından kalkıp imparatorluk filan kurarız, zaman geçmiyor böyle zararsız uğraşlar olmazsa, ne yapalım huyumuz kurusun. Şu aralar biraz yorgunuz ama, o yüzden kendimizi farklı uğraşlara verdik, bir aksilik olmazsa artık yeni imparatorluğu kurmak önumüzdeki yüzyila kaldı. Bu asır bitti sayılır, kismetçe sonrakine kadar biraz ense yapıyoruz. Neyse geçelim bunları da gelelim sadede, oyunda oynayacağınız görevler sıralı, yanı birini bitirmeden diğerine geçiliyor. Dünyanın farklı yerlerinde geçen ve siz de değişik düşmanlarla buluşturulan beş senaryo mevcut, bunların herbiri kendi içinde alt görevlere ayrılmış. Her oyunu iki kişilik bir takımla oynuyorsunuz, görevde çarkarken bu takımını üç kişiden seçerek oluşturuyorsunuz. Seçmeniz için sunulan üç elemanın herbirini farklı donanıma sahip, bir keskin nişancı, bir el bombacı ve bir ağır makinelici arasından işinize en yarayacak ikisini seçiyorsunuz. Böylece takımı oluşturduktan sonra görev bölgesine intikal ediyor, kısa bir briefing alıyor ve de lise basılıvorsunuz.

İşe başlıyorsunuz da, orada biraz durup olaya açıklık getirelim. Önce-likle briefing size ne yapmanız gereki-ğî ve karşılaşacağınız tahmini düşman kuvveti hakkında temel bilgiyi veri-yor. Bundan sonra iki yardımcınız var, GPS yönlendirme sistemi ve silahınız. Karşınıza çıkanlar genelde en krema tipler oluyor, mesela Rus Spetsnaz timleri, bunların yerleri ve sayıları hakkında pek bir bilginiz yok. Varlıklar-nı farkettiğinizde dört bir yandan kurşun yiyor olabilirsiniz, aptal olma-dıklarını hemen söyleyeyim. İşğa ge-lirseniz, ateş ederseniz, bağırsızlık sızı farkediyorlar, üstelik diğerlerine seslenip yerinizi bildirmeyi de ihmâl etmivolar. İşin nis tarafi bunları vâ-



mazsanız sadece piknik yapabilirsiniz. Mesela kamyonu uçurmanız gerekliliğiniz zaman geri saymaya başlıyor, sürünerken kamyonu durdurmak mümkün değil. Koşarak açığa çıkmalı, diğer adam siz korurken yola patlayıcı yerleştirmeli, zaman ayarını yapmalı ve tabii tüm bunları kamyon öünüüzden geçip gitmeden yapmalısınız, çünkü durup belli noktalara asker indirmeyi ihmali etmiyor. Cephaneiniz kısıtlı, etrafı besyüz kurşun saçılıp elli tane el bombası atmak gibi bir şansınız yok. Tabii vurdığınız adamların yanına gidince üzerlerinden malzeme alabiliyorsunuz ama buna da pek vaktiniz olmayabilir. O yüzden mümkün olduğunda ortama uygun davranışmalı, hızlı ve sessiz bir şekilde ilerleyip, birkaç adımda bir etrafı kolaçan etmelisiniz. Burada adamların ayakta, diz çökmüş ve uzanmış vaziyette dövüşebileceklerini unutmayın A ve Z tuşlarını ayarlıyor. Ayrıca diğer adama Delete, End, Home, Page Down tuşları ile komutlar vermeye de ihmali etmeyin. Oyunda hep aynı adamı kullanmak zorunda değilsiniz, aslında sık sık TAB tuşıyla diğer elemanı geçip durumunu kontrol etmeyecektir ve onun ekipmanından da faydalananız zorundasınız. Neyse ki takım arkadaşınızı yöneten yapay zeka fena değil, en olmadık anda siz kurtarabilir, yalnız bir detayı unutmuyan, yapay zeka nesnelerin çevresinden dolanırken zorlanıyor. O yüzden adım adım ilerlemek ve diğer elemanı gözden kaçrmamak gerekliliğiniz varsa, bir kişiyle görevleri asla başaramazsınız.

gece görüş dürbünü, parlayıcılar, medikit ve telsiz gibi nesneler değişik zamanlarda faydalılmayı bekliyorlar. Görevler llerledikçe çok daha gelişmiş alet edevat emrinize veriliyor, ama unutmayın, önemli olan neye sahip olduğunuz değil, elde olanı nasıl kullandığınızdır. Aslında ekipman olarak burada göreceklerinizin hepsi gerçek şeyler, çünkü yapımcılar gidip gerçek askerlerden konuya ilgili yardım almışlar. O yüzden oyunun gerçeklik seviyesi hayli yüksek, kendinizin gerçekten de o ormanın tam ortasında hissediyorsunuz. Çatışmaya gelince, adamanız gördüğü düşmana otomatik olarak nişan alabiliyor, ama olayı kavrayıp ateş etmek size kalmış. Olayı farklı kamera açlarından görebilmek de oldukça faydalı oluyor. Genel olarak ele alırsak bu oyun hem grafik, hem de oynanabilirlik açısından çok iyi. Konusunu gerçek hayattan alması da bir başka avantajı. Alien avlamaktan sıkıldıysanız tavsiye olunur.

Storm Guard



LEVEL
KARNESI

Firma: Ripcord/Zombie
Windows 95/NT, Pentium 166
16 MB RAM, 60 MB HDD,
4X CD ROM Driver

Envanterinizde farklı eşyalar var.

Hic Bitmeyecek Bir Savaş

BEAST WARS™ TRANSFORMERS™

Atalarının başlattığı savaş tüm hızıyla sürüyordu. Büyük mücadele artık evrenin dört bir yanına yayılmıştı. Predacon ve Maximal ordusuna ait iki gemi arasındaki kovalamacaya boyut kapılarının ardına taşınca düşman taraflar kendilerini bambaşka bir galakside buldu.. Gemileri hasar görmüş Predaconların peşindeki Maximallar onları birlikte dinazorlar tarafından yönetilen bir gezenge çakılarak inmek zorunda kaldı.

Yere inişten kısa süre sonra Predaconlar büyük Energon kaynaklarının yerini gösteren altın diskî düşmanlarından çalmayı başardı. Bu madenin kristalleri yüksek miktarda enerji demekti ve onlara zor durumda kaldıkları galaksiler arası savaşa geri dönme şansı tanrıyalıydı.

Her iki taraf için de büyük önem taşıyan Energonun ne kadar etkili olduğunu ve açıkta bırakıldığı takdirde onların robot yapılarına ne kadar büyük zarar verebileceğini anlamaları uzun sürmedi. Bundan sonra hayatı kalmak için önlörinde tek bir seçenek bulunuyordu. O da her iki tarafın bir daha geri dönmemek pahasına bile olsa kendilerini yerli yaşam formlarıyla, yani hayvanlarla bütünleşmesiydi. Gerekli Bio-genetik çalışmalar tamamlandığında geriye sadece vahsi hayvanlara dönüşebilen robot savaşçılar kalmıştı.

Maximal ve Predacon.

İki düşman ırk ve binlerce yıl süren bir savaş. Maximallar, Predaconlar ve onların hiç bitmeyecek evrene hakim olma mücadelesi. Yani Transformers.

Onlar yıllarca çizgi filmlerini izlediğimiz, oyuncaklarıyla oynadığımız, ama zamanla eski popüleritesini yitirmiş robot savaşçılar. Bilgisayarla yaratılmış bu çizgi kahramanlar uzun süren bir aradan sonra bilgisayar dünyasına bu kez bir oyuna konu olarak geri döñüyorlar.

Beast Wars Transformers, Hasbro Interactive firmasının MDK ve Outwars benzeri, kahramanın dışarıdan gösterildiği bir 3D shoot'em up denemesi olarak karşımıza çıkıyor. Bazen öldürücü bir robot şeklini alan, bazen de vahşi bir hayvana dönüşen kahramanlarımız iki farklı ırkın oyuncu sevlerinin seçimine sunulduğu her oyunda olduğu gibi iyiler ve kötüler olmak üzere ikiye ayrılıyor. Kötüleri temsil eden Predaconlar, ellerinde tuttukları Energon kristallerini işlemeye devam ederken iyiler, yani Maximallar galaksinin geleceği için onları durdurmayı çalışıyor.

İyi veya kötü, hangi tarafta yer alırsınız alın hedefiniz asla değişmiyor. Savaş ancak düşmanınızı tamamen yok etmemiz ve gezegeni kurtarmamız halinde sona eriyor. Oyunda toplam 12 karakter bulunuyor. Maximalın Optimus Primal, Cheetor, Dino-bat, Rattrap, Air Razor ve Rhinox; Predaconları ise Megatron, Scorpinox, Inferno, Blackarachnia, Terrasoar ve Tarantulus temsil ediyorsa da her iki tarafın ikişer robotu, yani Air Razor, Rattrap, Blackarachnia ve Terrasoar bölüm başlarında seçiminize sunulmuyor. Savaşçıların hepsi robot ve hayvan modlarındayken ayrı ateş gücüne, hızı, dayanıklılığı, çevikliği ve energona karşı duyarlılığı sahipler.

Beast Wars'da savaşlar toplamda dört farklı bölgede sürüyor. Urban, Desert, Polluted ve Volcanic bölgeleri oyunun sonuna kadar üçer görevde tañıklık ediyor. Bu üç görevden ilk ikisi genelde etrafi gezip üs dışındaki düşmanları öldürmeyi, sonucusu ise üsse yaklaşır düşmanla yüzleşmeyi gerektiriyor. Oyun ilk başladığınızda sadece Urban ve Desert bölgelerinde gerçekleşen ilk görevlerin seçilebilir halde olduğunu göreceksiniz. Geri kalan bölgelerde savaşmak, Polluted için Urban ve Desert'in, Volcanic için





se Polluted'in her üç bölümünü de başarıyla bitirmekten geçiyor.

Urban görevleri genellikle uzun ve çevrede daha az energon bulunuyor. Bu bölümlerde Predaconlar ile oynuyorsanız düşman mühendislerinden Rhinox tarafından Tarantulas'ın çok yakınında bir yerde güçlü bir üs inşa edildiğini göreceksiniz. Göreviniz saldırmak ve bu tehlikeyi etkisiz hale getirmek. Karşı tarafı seçtiyseniz Predacon bilim adamlarından Tarantulas'ın Rinox'un üssüne girdiğini ve savunma sistemlerini yeniden programladığını öğreneceksiniz. Hedefiniz önebilgilerin Predaconların eline



Buna karşılık Desert bölgesinde yüzyedeki Energon miktarının daha fazla olduğunu ekranın solundaki kırmızı ışığı daha sık görmeye başlayınca anlayacaksınız. Robot modunda özgürce dolaşamamak, ateş gücü olmayan hayvanların kullanımı sırasında epey zor anlar yaşayacağınız anımlına geliyor.

Diğer iki bölge ise, aynı sebepler yüzünden binlerce kez hayvan ve robot arasında geçiş yapacağınız, kısa sürede hedefleri yok edip yeniden hayvana dönüşmek zorunda olduğunuz birer kabus haline dönüşüyor.

Normal savaşların dışındaki sekiz ayrı kurtarma görevi diğer bölümlerin akışı içerisinde düşman eline geçmiş transformeleri kurtarmaya yarıyor. Hedefiniz ulaşmak için yapmanız gerekenler bulutların arasında uçarak tüm düşmanlarınızı yok etmek ve düşman gemisini bulunca da esir alınmış dostunuzu kurtarmak.

Vahşi hayvanlara dönüşen robotlar

Görevler genelde büyük maceralara tanıklık ediyor ve oyuncun üç zorluk seviyesi içinde en kolayını seçseniz bile epey uğraşmanız gerekiyor. Bu bölüm haritalarının karışık yapısının önemli rol oynadığını söylemek herhalde yanlış olmaz. Ayrıca çok sayıda düşmanın eşzamanlı olarak ekranın belirmesi ve dört bir yanınızı sarması kontrollerin de yeterince basitleştirilmemiş olması ile birleşince işiniz zorlaşıyor. Füze ve topa ek olarak her kahramana kendine özgü bir silah hazırlanmış. Ancak roketlerin hedefe kilitlenmesinin çok uzun süresi onu etkili bir silah olmaktan çıkarıyor. Ge-

çemesini engellemek.

Transformerlar energonun yoğun olduğu yerde robot mode dayken sürüklilik olarak zarar görür. Bu bölgede söz konusu madenin az miktarında bulunması gerçekleşecek savaşların büyük kısmında hayvan moduna geçme gerekliliğini ortadan kaldıracaktır.

riye de düşmana saldırmanın en kolay yolu olarak topu hızla ateslemek ve daha sonra karşı ateşten kaçmak için gerekli vakti bulabilmeniz doğrultusunda düşmana hızla kilitlenesiniz diye dua etmek kalıyor.

Beast Wars, grafik yönüyle değerlendirdiğinde diğer 3D poligonal oyunlarda benzerlik gösteren, vasatın biraz üstünde anime edilmiş üç boyutlu transformere sahip bir oyun. Çevre ilk başlarda çok sade ve sıkıcı bir görünümde sahipse de, oyun akışı içerisinde aynınlann artmasıyla biraz daha etkileyici bir görünüm kazanıyor. Ama yine de grafiklerin sık sık iç geçmesi ve yapımcıların çoğu yerde kaplamaların arkasının ekranı yansımasına engel olamaması güzel ışıklandırma efektleri ve hoş patlama animasyonlarına rağmen oyunu bu yönüyle oldukça zor bir durumda bırakıyor.

Bir beğenen çıkar elbet

Yavaş yavaş yazının sonuna geldiğimize göre müzüklerden bahsetmemenin vakti gelmiş demektir. Oyunun ses efektlerini kaliteli bulduysam da, arka plan müziklerinin hoşuma gitmediğini itiraf etmek zorundayım.

Sonuç olarak, ben ne söylesem söyleyeyim oynaması gereksiz bir biçimde zorlaştıran kontrollere ve 3DFX kartsız bilgisayarlarında sürünen orta halli grafiklerine rağmen Beast Wars'un bu tür oyunların tümünde geçmişte de yaşandığı gibi kalitesine bakılmaksızın Transformers hayranları tarafından ilgi göreceği ve firmasına büyük paralar kazandıracığı değiştiremeyecek bir gerçek.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozl@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ
ACTION

Firma: HASBRO INTERACTIVE

Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 55 MB HDD



SOLDIERS

Symphony of Destruction AT WAR



Baklıların içeriğini açıklayıım önce, periyodik aralarla başlıklar atmamız lazım, ve fakat sabahın köründen bu biraz can sıkıcı oluyor. Ya bir önceki başlıklardan birini tekrar edersem, o yüzden bu defa şun esnada dinlemekte olduğum Megadeth parçalarının isimlerini kullanmaya karar verdim, yani mesaj vermeye filan çalışmıyorum. Neyse, gelelim oyuna, X-Com serilerini oynadınız mı hiç? Hani şu boyuna uzaylı tehdidine karşı savaşan örgütün maceralarını konu alan turn-bazlı taktik stratejiler vardı ya, işte bu oyun biraz onlara benzeyiyor. Tabii o oyunlarda sadece savaş turn-bazlı tasarılmıştı, onun dışında tüm oylar gerçek zamanda cereyan ediyorlardı, üsler kurmak, bilimsel araştırma yapmak, silah ve gemi üretmek gibi şeyleri hızlı bir biçimde halletmeniz gerekiyordu. Tüm o detaylar oyuna muhteşem bir lezzet katıyordu doğrusu, şimdi bile o oyunları tekrar tekrar oynuyorum. SSI firması o güzel oyunların sadece taktik savaş kısmını almış ve konu olarak da İkinci Dünya Savaşı komando operasyonlarını seçmiş, iyi mi yapmış onu birazdan göreceğiz.

Breakpoint

SAW sadece Windows 95 altında çalışmak üzere tasarlanmış bir oyun, minimum sistem ihtiyaçları ise Pentium-120 işlemci ve 16 MB RAM hafıza olarak belirtilmiş. Kurulum için Hard Disk üzerinde yaklaşık 120 MB kadar boş alana ve en az 4x hızlı bir CD sürücüye ihtiyaç var. Oyunu üç farklı çözünürlükte çalıştırabilirsiniz, fakat 2 MB bir grafik kartı gerekiyor. Internet ya da Network üzerinde Multiplayer oyunlara da destek verilmiş, tabii hızlı bir bağlantınız varsa.

Oyunun ana menüsü size grafik, ses ve oyun zorluğu gibi konularda ayar yapma imkanı veren seçenekler içeriyor, eğer bilgisayarınız yeterince güçlü değilse grafikleri biraz kısıtlık ve müziği tamamen kapatmak çok işinize yarayacaktır. Bunun dışında oyunun Mouse ve klavye kullanarak oynanıldığını da ekleyelim ve bu konuyu kapatalım.

99 Ways To Die

İkinci Dünya Savaşı pek çok yenilige tanık olmuştu, bunların en belirgini ise özel olarak oluşturulan komando timleri idi. Eski dönemlerde benzer birimler yok değildi, mesela Osmanlı Akıncı birimleri cephe gerisine basınlar düzenlemek ve düşmanı yıpratmak için kullanıldı. Fakat teknoloji gelişip, cephe kavramı değişince, savaşlar bir ovadan daha büyük alanlarda yapılmaya başlanınca kullanılan taktikleri de değiştirmek gerekti. Tecrübeli askerlerden kurulu ve bellı konularda eğitilmiş takımları özel operasyonlar için kullanmak fikrini öncelikle İngilzler geliştirdi, amaç işgal altındaki Fransa içinde çarışan Fransız direnişçilere destek verebilmek ve istihbarat toplayabilmekti. Daha sonra benzer timlere kurtarma ve sabotaj gibi görevler verilmeye başlandı, büyük oranda başarının elde edilmesi bu tarz askerleri özel olarak yetiştiren okulların açılmasına sebep oldu. İlk komando timleri genelde seçme piyadelerden oluşuyordu, yanı cephede uzun süre dayanmayı başarmış olanlardan. Bu oyunda siz de benzer bir takımın kumandanı olarak, öönüze konan dosyadaki otuz İki

adamin içinden seçim yapıp, sekiz kişilik bir tim oluşturmak ve verilen görevleri yerine getirmek durumundasınız. Her adamin belirli özellikleri var, genel fiziksel farklılıklar haricinde çeşitli silahlarda olan yetenekleri ve tıbbi yardım gibi basit becerileri adamları-

SELECT YOUR SQUAD



nizi seçerken ve donatırken dikkat etmeniz gereken hususlar. Fakat adamların Jagged Alliance tipi bir karakter yapısına sahip olduğunu sanmayın sakın, bu kadar detaya inilmemiş. İlerleyen görevler boyunca adamlarınız başarılı olursa doğrultusunda madalyalar ve tecrübe kazanyor. Fakat ölmeye ya da yaralanma ihtimalleri dışında onları kaybetmenin bir yolu daha var, o da disiplin cezası almak ya da ihraç edilmek, bunun için kendi adamlarını ve sivilleri vurmayı yeterli bir sebep.

Addicted To Chaos

Adamlarınızı seçtikten sonra donanım ekranına geçiyorsunuz, burada genelde savaşta kullanılmış olan çeşitli tip ve çapta silahlar, patlayıcılar ve telsiz, teli makası, ilkyardım çantası gibi malzemelerden onları donatıyorsunuz. Malzeme türü ve çeşidinin oldukça sınırlı olduğunu söylemeliyim,

ne var ki burada bulunan malzemeler sadece Amerikan tarafına alt. Çatışma bittiğinden sonra savaş alanında biraz daha kalıp etrafı saçılıp ve az bulunan malzemeleri toplama imkanınız var. Özellikle Panzerfaust cinsi ağır silahları buradan edinebilirsiniz, bu durum ilerleyen görevlerde size avantaj sağlayacaktır. Bu arada görevde hazırlanırken malzemelerinizi duruma uygun olarak seçmeyi unutmayın. Mesela bir radyo götürmek zor anında topcu ya da uçak desteği istemek için gereklidir. Öte yandan tel makası götürmeden askeri bir bölgeye sessizce girmek bir hayli zor olabilir. Biraz da haritadan bahsedelim, bu karelere bölünmüş ve yedi katmandan oluşan bir yapı arzediyor, X-Com oynamış olanlar yabancılık çekmeyecektir. Binalar ve çeşitli objeler duruma uygun olarak yerleştirilmiş. Bir havaalanında uçaklara ya da kamyonlara rastlamak tabii ki oldukça doğal, ne var ki burada programcıların büyük bir tembellik örneği verdiklerini görüyoruz. Beklentileriniz tersine rastlayacağınız araçların tüm dekoratif, yani harmayı doldurmakta başka bir fonksiyonları yok, sadece tanklar bunun dışında kalmıyor. Ancak oyunda karşılaşacağınız tüm tanklar hasarlı durumda, paletleri kopuk olarak tasarılmışlar ve hareket edemiyorlar. Onlarla tüm yapabileceğiniz içeriye bir şok bombası atıp mürettebatı öldürmek ve sonra taretini kullanarak etrafı ateş etmek, kaldi ki bu da pek faydalı olmuyor. Eğer el bombası atarsanız o zaman tamamen işe yaramaz hale gelmiş olursanız, yani en iyi koşulda adamlarınıza sığınak görevi görürler.

Living On The Edge

Ah hayır, bu Megadeth değil bir Aerosmith parçası, ama şimdilik onu bırakıp oyunun arabirimine bir göz atalım. Adamlarınızın üzerine sol tuşla tıklayarak onları seçiyorsunuz, sağ tuşla ise genel komut menüsü açılıyor. Her askerin üç ilerleme tipi var, yürüme, koşma ve sürünen, bunların dışında bomba atmak ya da yerden bir şey almak gibi şeylerin hepsi buradan yapılmıyor. Ekrannın sağ tarafındaki göstergeler adamlarınızın sağlığını, kalan hareket puanlarını, yorgunluk derecesini ve görüş alanını içindeki düşmanları belirtiyor. Özellikle Encumbrance göstergesi önemli, bu adamlarıne kadar yük taşıdığını gösteriyor, çok



Alın gitsin canına yanayım!
Aaaa, siz hala ananızın yağınızı mı kullanıyorsunuz?
Modern yataklar için şimdidi Devetabanı yağı piyasada, ısrarda arayın, verim ezsse bakkalı döverek alın! Başında mega olay, şimdidi Zart gazetesi okurlarına fazladan hiçbir

yüklü bir adam koşamaz ve çabuk yorulur bunu unutmayın. Tepelerinde görünen rakam ise kalan hareket puanlarını gösterir, bazen bu puan kırmızı olacaktır, bunun anlamı fazladan puan harcamış demektir. Bir sonra kütüda bu puan adamin hanesinden düşülür, ama bununla kalmayıp adamlarınızın yorgunluk derecesini artırabilir. Eğer tur sonunda adamin fazladan puanı kalmışsa hareket eden bir düşman gördüğünde onu olduğu yerde vurma fırsatını yakalayabilir, buna Opportunity Fire adı veriliyor, fakat bunu düşman da yapabilir. Arabirim gerçeken basit ve kullanılması kolay, ilerletmek için tüm yapmanız gereken gideceği yere bir defa tıklayıp rota çizdirmek ve ikinci tıklamaya da ilerlemek, ateş etmeye niyetlendiğinizde ise düşmanın üzerine tıklayın yetenek, orada göreviniz rakam vurma yüzdesidir. Radyoya destek istemeden bahsetmiştim, topcu ya da uçak desteği istemek için radyo taşıyan adamlardan mesaj gönderin, eğer yardımın gelmesi mümkünse hedef göstermeniz istenecektir. Burada unutulması gereken şu, destek atışları 1 ile 10 tur içinde gelebiliyor ve orada kim varsa vuruyor, bu yüzden çok güvenilmemesi gereken bir şey.

Dark Avenger

Manowar, diyenler doğru bildi ve bir sıkımlık diş macunu kazandılar! Level, şirinlik muskasi dergi! Bizi okumaya devam edin! Bu oyun iyi mi, Hülüve ve Sibel bu konuda ne dedi, azzzzz ssssonraaaa, draaaamnnnn! Geyik, geyik, geyik, yeni ve güçlü de terjanız, beyinizi bir yıkar ki, üffff!

SOLDIERS AT WAR

LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

AI Büyüksayıcı
Tel: (312) 292 41 75
Firma: Mindscape-SSI
Windows 95, Pentium 120,
16 MB RAM, 120 MB HDD,
4X CD ROM

★★★★★

MICROSOFT GOLF 1998 EDITION

**Az sonra... MS Golf 98 sadece Level'a konuştı.
Az sonra... Konuşursam dünya alt üst olur,
kutuplar yer değiştirir
digen Golf sadece Level'a konuştı. Az sonra...**

**Evet efendim. Açı var mı?
Efendim...**

İki sene önce Silivri'de yeni açılan bir Golf klubüne kamyoneti olan bir arkadaşımla beraber beyaz eşya götürmüştük. İşte o zaman golfün neden zengin sporu olarak tanındığını anlamıştım. Her yer mükemmel de necek kadar düzenli ve güzeldi. Golf masrafları hariç kaldığınız odalar apart otel deniyordu. 40-50 milyar civarında bir paraya satılıyordu, ayrıca bilmem kaç milyar TL yıllık temizlik parası veriyordunuz. Kalmasanız da, görmesiniz de. Biz insanların bize hammal diye hitap etmesinin ezikliğiyle oradan ayrılrken, çevrede bulunan karpuz tarlalarından karpuz çalar öhö öhöh

pardon ödünç alındık. Hatta bir keresinde tarladaki amcam bizi tüfekle kovalamıştı. Ama o karpuzlara o kadar heyecan az gelirdi. Türkiye de bu rulara gidecek kadar zengin olmayan kesim ise Golfü Michael Jordan'ın basketi bıraktıktan sonra arayışları sırasında ve son zamanlarda yayınlanmaya başlayan, hani şu ünlü futbolcuların oynadığı ayak(kabı)'larını kullanarak

Golf oynadıkları reklamları beraber tanıdı. Her neys... Başlıktan da anlayacağınız üzere, buradaki konumuz Microsoft tarafından piyasaya sürülen bir oyun olan Microsoft Golf 1998 Edition olacak.

Öh Öh... Sessizlik! Lütfen

Oyun menüsünde her şeyden önce demolar seyretmeniz sizin için iyi olacaktır. Bu demolar size hayatın anlamını anlatmasına bile oyun hakkında damardan bilgi verecektir. Bu demoların ardından topa vurma, oyun ayarlamaları yapma konusunda filigranlı olacaksınız. Options menüsü her oyunda olduğu gibi bu oyunda da size çok yardımcı olacak. Buradan kaydetmeye değer gördüğünüz atışlarınızı arkadaşlarınıza gösterebilir, istatistiklerini görebilir ve oyun ayarlarını yapabilirsiniz. Game Preferences bölümünde oyunla ilgili kritik ayarlar sizleri heyecan içerisinde bekliyor. Shadow, Commentary, Ball Size, Views gibi ayarları en iyi şekilde yapmanız, oyununuza rahatlatacak ve daha başarılı sonuçlar almanızda faydalı olacaktır. Özellikle yorumcu arkadaşın düşüncelerine değer verin ve vuruş yapmadan önce bir kerecik kendinize "Neden?" diye sorun. Multiplayer desteği ile bilgisayar harici oyuncularla kırışma seçeneği sağlanmış.

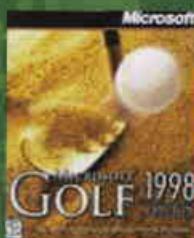
13. Delik

İnsanların Golf oynamalarının başlı-



ca sebebi rahatlamak ve stres atmaktır. Gerçekten de Golf sahanları sakin, alabildiğine yeşil, sessizliği bozan sesler ise yerine göre ya kuş civitleri ya da su sesidir. İşte oyunda bunların tümü mevcut. İyi bir grafik kartı ve monitör ile kuş civitleri eşliğinde oyuna ulaşabilir ve bir süre için bilgisayar karşısında olduğunuzu unutabilirsiniz. Benim en fazla hoşuma giden ise Golf oynayan insanların belki de en fazla korktuğu şey olan yağmurun habercisi gök gürültüsü oldu. İşte size Golf'in ince noktaları. En azından oyun üzerinde. Sadece F1 tuşunu kullanarak balta girmemiş yardım ormanlarında gezintiye çalışabilirsiniz. F9 ile karşınızda oyuncuya IP numaranızı gönderebilirsiniz. F10 Multiplayer Games seçenekinde Chat penceresini açıyor. Yine bitti yaaawwww....

Phantom



LEVEL KARNESİ
SPOR

Microsoft Türkiye

Tel: (212) 258 59 98

Firma: Microsoft

Windows 95/NT, Pentium 90,

16 MB RAM, 55 MB HDD,

2X CD ROM Driver



ARMY MEN

Plastik Askerlerle Savaş



Küçükken en sevdigim oyuncam küçük, yeşil, plastik askerlerimdi. Bıkmadan, usanmadan saatlerce onlarla oynardım. Onları alır, sırayla yan yana dizerdim, görünmeyen bir düşman karşı. Hepsinin bir adı, bir görevi vardı bende. Masum, çocukça hayalgüm tam gaz çalışırdı, onların kahramanlıkları, yaptıkları savaşlar gözlerimin önden geçerdi. Ve bu böylece akşamda kadar sürerdi bazen, kendimi onlann dünyasında kaybederdim. Taa ki bir ses ile bu büyülü dünya dağıtanı kader: "Sinaan, hadi oğlum, yemek härir."

Artık büyüğük, plastik askerleri tozlanmış kutulara koyup dolaplara kaldırındı. Ama onlarla oynamaktan aldığı masum zevki de hiçbir seyde bulamaz oldum. Efendim? "Bana ne yaw senin çocukluğundan, oyuna geç" dediniz galliba? Hadi hadi, kıvırtmayıń şimdii, dışınızdan değilse bile içiniz-

den geçti öyle bir düşünce. Peki öyle olsun. Bir yandan kırılan kalbimin parçalarını toplarken, bir yandan da oyunu anlatayım size.

Plastik Kahramanlar

Army Men, yukarıda bahsettiğim plastik askerler ile oynanan bir Action oyunu. Reklamlarında gördüğümde Action tatlandırmalı Real-time-strateji sanmıştım, tam tersine Real-time-strateji katılmış Action oyunu çıktı. Bu yüzden, C&C veya Starcraft'la benzerlik ara-



mayın, daha çok eski Commodore ve Amstrad oyunları Commando ve Ikari Warriors'a benziyor (tabii aranızda o kadar eskileri hatırlayanlar varsa).

Yönettiğiniz askerin adı Sarge. Yeşil ordunun bir çavuşu olarak kahverengi ve yaltakçıları gri/mavi ordulara karşı savaşıyorsunuz. Esas görevinizin ne olduğu biraz muamma, ama genellikle görevlerde kahverengi olan ne varsa havaya uçurmakla uğraşıyorsunuz. Campaign görevleri üç farklı bölgede geçiyor: Çöl, ormanlık ve bataklık. Bu bölgeler kendi aralarında dört farklı alt görev, onlarda farklı sayıda alt görev ayrılmış. Yani bayağı bir görev var. Görevlere genellikle tek başınıza başlıyorsunuz. Amacınızı başarabilmek için diğer yeşil birliklere ulaşmalı ve onları da yardımıyla başarılı olmalısınız. Diğer askerlere emir vermek için TAB ile onları seçmeliiniz. Verebileceğiniz emirler saldır, koru veya beni takip et şeklinde.

Sarge'in alabileceği silahlar bayağı çeşitli. Silahları etraftaki sandıklardan alıyorsunuz. Üç çeşit silah taşıyabiliyorsunuz. Aynı türden başka bir silahı alabilmeniz için elinizdeki "D" ile bırakmanız lazım. İlk silahınız standart tüfek, "A" yazılı sandıkları alıp otomatik tüfeye geliştirebiliyorsunuz. İkinci tür silahlar arasında el bombası, havan topu, bazuka ve alev makinesi var. Üçüncü tür silahlarınız ise aslında silahtan ziyade eşya ma-



hiyette: Mayın, ilk yardım çantası ve mayın tarayıcısı. Silah ve aletlerin haricinde alabileceğiniz üç çeşit sandık daha var. Bunlar hava saldırısı, paraşüt destek birliği ve hava keşfi. Paraşüt birlikleri yere indikten sonra yakınlarında bir hedef varsa oraya saldırırlar, aksi halde sizin emirlerinizi beklerler. Hava keşfi ise, savaş alanının başka bir yerinde neler olduğunu görmek için faydalıdır.

Sarge'in kontrolü Mouse ve klavye ile aynı anda yapılıyor. Keypad'deki tuşlarla yürümesini sağlarken, Mouse ile ateş ettiğin yönü ayarlıyorsunuz. Kontrol tuşlarının yeri bana çok ters geldi. Allah'tan tuşları ayarlayabilmemiz için bir seçenek eklemişler. Düşman askerlerine ateş ederken daha i-sabetli atışlar yapmak ve daha zor vurulmak istiyorsanız "5" tuşuna basarak dizüstü çömelmiş veya yere yatmalısınız. Bu durumdayken, kayaların arkasına saklanarak, kendinizi daha etkin bir şekilde savunabilirsiniz. Düşman ateşinden kaçınmak için yerde yatarken sağa sola yuvarlanabilirsiniz.

Şu Öndeki Tankı Takbet!

Görevinize her zaman ayaklarınızın üzerinde gitmek zorunda değilsiniz. Etrafta kullanabileceğiniz bir sürü araç var. Tabii hepsinin kendine göre iyi ve kötü yanları var ama, genellikle bir aracın içinde bulunmayı, açık alanda ve ateş altında olmaya tercih edeceksiniz. Kullanacağınız araçların arasında tank, jip, kamyon ve zırhlı taşıma aracı var. Tank en yavaş araç ama, kaya gibi de sağlam. Çitleri ve düşmanları ezip geçebiliyor, havaya uçmadan önce bayağı mermi yiyebiliyor. Jip, acilen bir yere yetişibilmeniz için birebir. Gayet hızlı ve savunmasız da değil. Makineli tüfeğiyle düşmanları tereyağına kızgın bıçakla keser gibi biçebilirsiniz. Kamyon ve taşıma aracı saldırından çok, yanınızda ki askerleri hızlı bir biçimde bir yerden bir yere taşımak için kullanılıyor. Kamyon silahsız, zırhlı aracın silahına da silah demeye bin şahit ister. Ama, hiç yoktan iyidir. İçinde olduğunuz araç havaya uçarsa, yanınızda bütün askerler ölü, size de patlamaların siddetine göre hasar alır, hatta ölebilirsiniz. Yani altınuzdaki alet kuyruğu titretmek üzereye hemen inmenizde fayda var.

Görevler genellikle "A6'daki birliliklerle buluşup H8'deki düşman kampını kafalarına yık" gibi gayet açıklayıcı briefinglerle anlatılıyor. Bence aralara biraz da demo serpiştirsemiş, oyunun atmosferi biraz daha bütünü hale getirdi. Bu haliyle, bir görevden digerine koşarken, "Ben niye buradayım, bır önceki görevi neden yaptım, neler oluyor" demekten kendinizi alamıyorsunuz, çünkü konu ve senaryo bütünlüğü yok.

Uhu Var Miymi? Acaba? Kolum Koptu Da !!

Oyundaki her şey plastik, veya plastikmiş gibi davranışıyor. Askerler eriyor, milyon tane parçaya ayrılmış veya bir sürü başka şekilde ölüyorlar. Tanklar patladıklarında tepe üstü döñüyorlar, jiplerin plastik aksları fırlıyor. Ağaçlar, köprüler ve geçitler el bombası, alev makinesi gibi güçlü silahlara yok edilebiliyorlar. Ve benim bu tür oyumlarda çok sevdigim minlik bir ayrıntı da unutulmamış, ölüler ekrandan kaybolmuyorlar. Yani sıkı bir savaştan sonra etraf parçalanmış kol bacak tepsileri, erimiş plastik gölleri ile doluyor. Ne guse!

Gelelim Army Men'in iyi ve kötü yanlarına. Grafik olarak öyle ortaklı sarsacak düzeyde kaliteli değil. Ama grafiklerin görevini çok iyi yaptığından söylemek lazımdır, sonuçta grafikler yönet-

tigi-niz her şeyin plastik olduğu hissini size verebiliyor. Kontrol sistemine alışmak biraz zaman alıyor. Sağ elini kullananların tuş kontrolerine hemen gicik olacaklarından eminim. Ateş altında eğilmek, nişan almak veya mermilerden kaçmak ilk başta zor olacaktır, ama giderek alışacak-

Ama,

oyunda alışamayacağınız en büyük saçmalık bir silahı alabilmek için bir diğeri bırakmak olacaktır. Çok ihtiyacınız olsa da, aynı türden iki silahı aynı anda taşıyamayorsunuz. Hangi silahı alacağınızı seçmek zorunda olmanız oyuna biraz daha stratejik bir yön katıyor olabilir ama, beni sinir etti. Elimde bir tek el bombası varken, hemen yanındaki el bombalarını alamamak, almak için elimdeki tek el bombasını bırakmak zorunda olmak çok saçma. Oyunun ses efektleri fena sayılmaz, konuşmalar falan okey de, müzikler rezalet. Oyunu askeri bir hava katabilmek için, sürekli çalan bir bateri melodiği koymuşlar. Buna ise müzik demeye dillim varmıyorum, oyun sırasında sizi gaza getirmek yerine, kurşuna dizilmeye giden bir asker gibi hissetmenizi sağlıyor.

Army Men çok zor bir oyun değil. Bir görevi başarmak için genellikle iki-üç defa oynamak gerekebiliyor, ve genellikle bir görevi geçmek için görev haritasının özelliklerinden faydalamanız gerekiyor. Görevler fena sayılmaz ama, bir süre sonra sıkıcı hale geliyor. Bu oyundan başına oturup da iki saat aralıksız oynayabileceğinizi sanmıyorum. Bir

süreligine eğlensiniz belki ama, çabuk sıkılabileceğiniz bir oyun. Simdili, bir bakalım, nereye kaldırılmışım şu plastik askerlerimi?

Sinan AKKOL

**ARMY
MEN**

**LEVEL
KARNESİ**

ACTION/STRATEJİ

Firma: 3DO

Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 130 MB HDD



OUTWARS

Microsoft Oyun Yaparsa

Inşanırkı, yaratılışından itibaren kendisinden başka canlıların var olup olmadığını merak edip durdu. Yüzyıllar boyu uzay araştırmaları için akitlenen milyarlarca doların arasında da uzaylılarla iletişim kurma hedefi yatiyordu aslında. Ne var ki sonuçsuz araştırmalar dünyadaki sabırlı bekleyiş koskaca evrende tek başına oldukça yanılışıya çevirmeyi yavaş yavaş da olsa başaryordu.

2075 yılında güneş sisteminin dışına ilk kez çıkan insanoğlu en büyük hedeflerinden birine daha ulaşmıştı. Ama bütün bu gelişmeler yaşanırken dünyanın doğal kaynaklarının da hızla tükenmesi mavi gezegeni onlar için yaşanılması imkansız bir yer haline getirdi. Artık tek çözüm farklı galaksi'lere yönelmek ve buralarda koloniler kurmaktı. Bu olayı insanırkı zihinlerine iyice kazınmış yanızlık düşüncesini değiştirecek gelişmeler izlemeye başladı. 2283 yılı, Oasis galaksi'sindeki üç kolonilere yapılan saldırının başlangıç tarihi oluyordu.

Kısa bir süre sonra üç kolonilerin hemen hepsinden saldırın raporları gelmeye başladı. Düşmanın gücü ve niyeti belli değildi. Novus'taki savunma kuvvetlerine yardımcı olması amacıyla, hemen Omega filosunun bu gezeneye gönderilmesi kararlaştırıldı.

Konu yine istilacı uzaylılar, tür yine FPS. Bu kez farklı olan oyunu yapan firma. Yani en sonunda solitaire ve mayın tarlası gibi oyunlarla uğraşmayı bir kenara bırakıp Age of Empires ve Monster Truck Madness'la bilgisayar dünyasında kendisine yeni hedefler belirleyen Microsoft. Outwars, yarısı müziklerle donatılmış iki CD'den oluşan Quake benzeri olarak tanımlayabileceğimiz, ancak daha basit grafik yapısıyla kendine apayı bir yol çizmiş güzel bir oyun.

Güzel de olur.

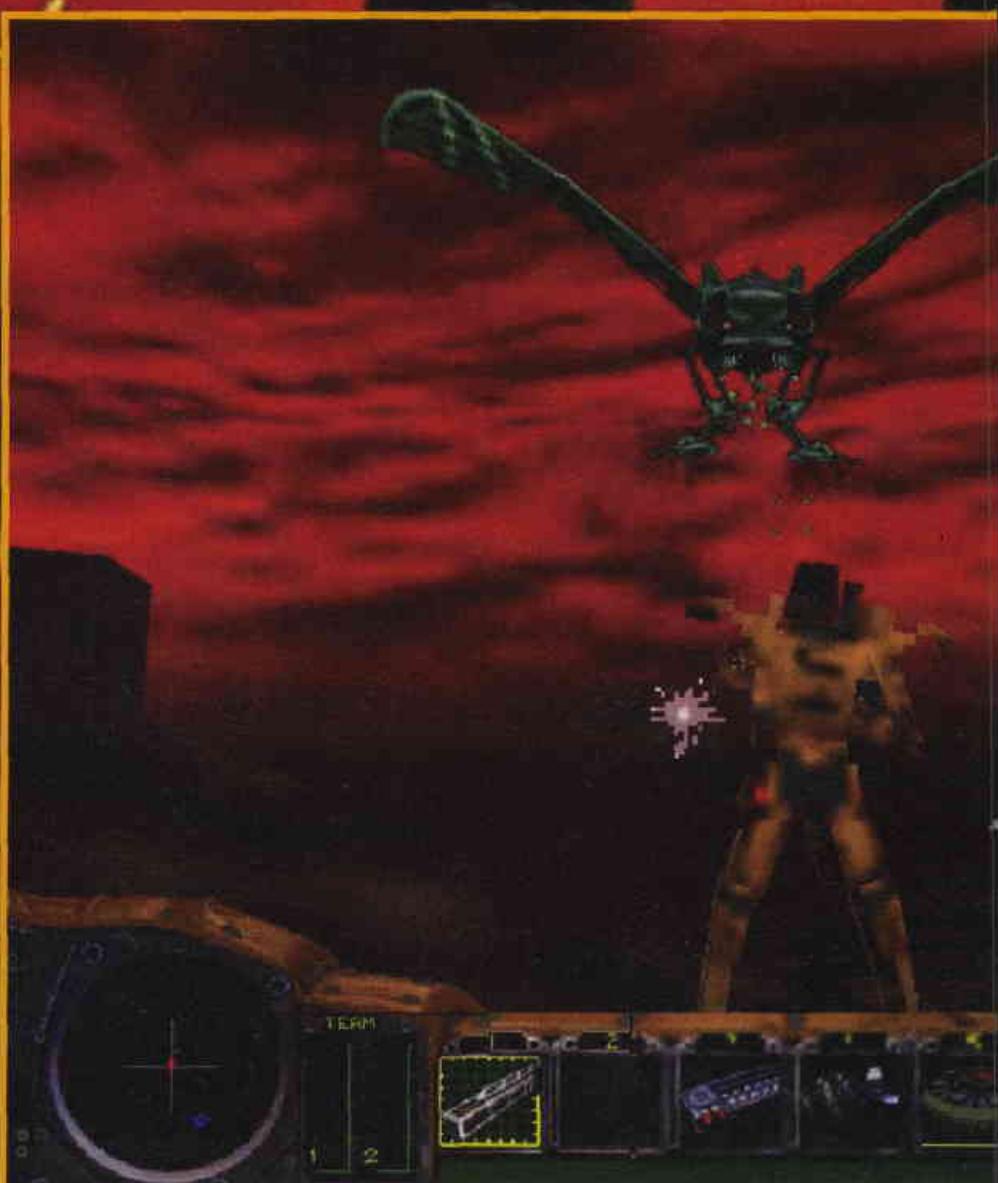
Senaryodaki temel fikir paralı uzay askerlerinden oluşan bir orduyu Stars-

hip Troopers'ı andıran bir mücadelede "bug" lara yani böceklerle karşı yapılacak amansız savaş süresince yönetmek. Koloni Savunma Gücü (CDF), patlak veren kanışıklığın nedenini araştırmak için "Dreadnauts" kod adlı daha önceden farklı noktalarda üstün başarılar göstermiş paralı askerlerden oluşan bir birliği görevlendirmiştir. Biz de kendilerine en zor şartlarda bile mücadele etme şansı tanıyan silahlara-

la baştan aşağı donatılmış, koruyucu savaş gisileri de hesaba katıldığında gelişmiş bir tankın ateş gücüğe ulaşan askerlerden biri olarak görev yapıyoruz.

Aralarında uzay üslerinin, çollerin ve ormanlarında yer aldığı farklı ortamlarda devam eden savaşlarıyla ve iyi düşünülmüş görevleriyle Outwars, 3 farklı şekilde oynanabiliyor.

Bunlardan ilki olan Solo Campaign



sayesinde iki farklı karakterden birini seçerek mücadele etme şansına kavuşuyorsunuz. Judd ve Jett, kadın ve erkek savaşçılar arasından seçilmiş birer lider. Oyundaki haritalar genelde arazi görevleri için hazırlanmış. Savaşmanın zorluğunu en iyi şekilde hissetmeye nıza yol açacak geniş haritaların yanı sıra az sayıda da olsa bina içi görevleri yer alıyor. Oyunun ilk görevlerinde demin söz ettiğim "Dreadnauts" birliğine henüz katılmış değiliz.

İlk görevimiz Mikhail gezegenindeki üssün, kimliği belirsiz uzaylılar tarafından tamamen yok edilmesi sonrasında hayatı kalan bir avuç insanın biri olarak Oasis gezegenine gidecek araca bir an önce ulaşmak. İlk kurtulma görevinden sonraki ikinci görev bize verilen kısıtlı zaman zarfında radarla işaretli 14 sütuna teker teker ulaşma zorluluğu getiriyor. Bütün

bunları yaparken eğitim programını başarıyla tamamlamak ve birlikte alınmak amacı güdüyoruz. Verilen zaman dolmadan tamamlanması gereken bu görevlerin varlığı oyunu zor bulup çabucak pes etmenizi büyük ölçüde engelleyecektir. Olması bakımından oldukça güzel bir fikir olarak gözde çarpıyor. Kazandığınız el alışkanlığının faydasını sonraki bölümlerde fazlasıyla hissetmek için aynı bölümleri tekrar tekrar oynamakta faydalıdır.

Aslında Outwars'daki en büyük yenislik savaş sırasında kullanacağınız donanımı bölüm başlamadan önce kendi başına belirleyecektir. O görevin ihtiyaçlarına cevap vermesini umduğunuz silahlar, zırh ve diğer iyrizmî zırh başınızda sandığınızdan daha büyük bir rol oynuyor..

Blz blz takımız

Oyunda dost ünitelerin de var olması savaşları bir rambo olarak değil bir birliğin lideri konumunda sürdürmenizi sağlamış. Adamlarınız, siz hareket ederken sürekli olarak kanatları kolluyor ve kör noktalarda komutanlarının etrafında en iyi şekilde savunma pozisyonu alıyor. Her yeni görevin başlangıcında verilen talimatları dinledikten hemen sonra yola çıkıyoruz..

Bütün savaşçılar en son teknolojiyle donatılmış kendilerine aralarında haberleşme şansı tanıyan elbiselere sahip. Savaş içinde görüntülerine dilediğiniz zaman video kanalıyla ulaşabileceğiniz komutanız altındaki askerleri önceden gerekli silah ve zırhlarla donatmak da görevleriniz arasında yer alıyor. Bu sayede tüm birliğin özelliklerinin birbirini tamaçlayacak düzeye ulaşması hedefleniyor.. Savaşlar sırasında zaman zaman üstlerinizle de bağlantı kurmanız gerekiyor.

Outwars'da dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta da çok hızlı hareket edebilmelerine rağmen anı yön değişiklikleriniz sırasında kendi askerlerinizi vurabilecek olmanız. Kaza kurşunlarına maruz kalmaları onların aynı şekilde üzerinize karşı ateş açmasına sebep oluyor. Etkili saldırılara uzun süre dayanıbilseniz kızgınlıkları geçtiğinde tekrar dost olduğunu hatırlayarak sizi affediyorlar. Bunun mantıklı bir ekleme olarak kabul etmek la-

zım ama, yine de bu kadar sık karşılaşmasadınız daha iyi olurdu.

Oyundaki ikinci mod Solo Campaign seçeneğini kullanarak daha önceden bitirdiğiniz görevleri yeniden oynamanıza olanak tanıyan Single Mission.

Group Maneuvers ise multiplayer seçeneğinin Outwars'da kazandığı yeni ad, Çoklu oyuncu seçeneği 5 farklı şekilde kullanılabilir. Bunlar:

Free For all: Göreviniz mümkün olduğunda fazla sayıda rakibi yaralamak veya öldürmek. Düşman kurşunlarına hedef olduğunuz takdirde yukarı ok tuşuna basarak yeniden hayatı dönenbilmeniz sağlanmış. Ayarlardan yeniden hayatı dönme seçeneğini kapatığınızda hayatı kalan son adam olmak, ekstradan ellî adamı daha öldürmiş kadar puan almanız sağlıyor.

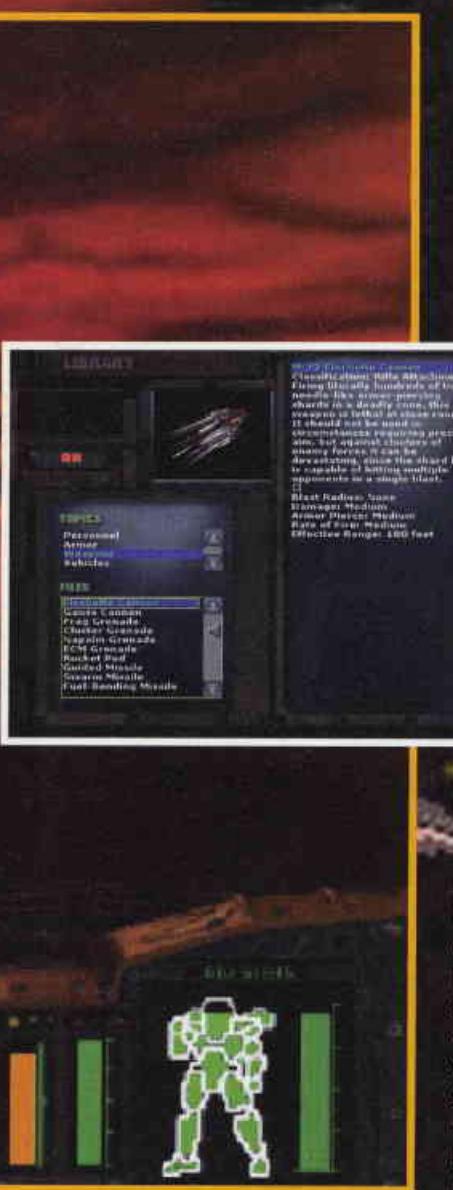
Assasin: Amacınız size önceden bildirilen hedefi kendinizi öldürmeden yok etmek. Her oyuncu belli bir görev sahibi ve yeniden hayatı dönen halinde bu görev tamamen değişiyor. Sonradan hayatı dönenin en büyük avantajı kimseyin hedefi olmamanız ama bu kez de Juan almak için çok az bir süreye sahipsiniz.

Smear the Cyborg: Radardaki noktalardan herhangi birinde bulunan Cyborg Ball'ı ele geçirip yaratığa dönüşmenize yol açıyor. Yaratık şeklinde编成済み savaşçının ölmüş halinde başlarını da Cyborg Ball'ı ele geçirme şansına kavuşuyor. Yaratık olsanın avantajı herkeste basit bir tüfek varken sizin tam teçhisi bir savaş makinesi olarak etrafta elinizi kolunuza sallaya sallaya gezinebilmeniz.

Team War: Death Match'la zaman limiti dolmadan rakip takım üyelerine karşı büyük bir katılım gerçekleştirmek zorundasınız. Team Mission'da ise önceden belirlenen bir hedefe diğer takımdan daha önce ulaşmanız gerekiyor.

Capture The Flag: Her takım ilk başta kendi merkezinde duran bir bayrağa sahip. Görev, düşman üssüne ulaşmayı başarılı onların bayrağını almak ve ardından da sağ salım üsse geri dönmek. Yolda ölüseniz bayrak öldüğünüz yerde başlarını tarafından alınmayı bekliyor. Unutmayın düşman bayrağını ele geçirmek için önce kendi bayrağınızı üssünüzde olması lazım.

Multiplayer genelinde dikkat etmeniz gereken yükseklik belirtmeyen radarın alttan ve üstten yapılan saldırı-





larla kolayca aldatılabilen olası.

Savaşlar siz epey zorlayacak düzeyde. Bu yüzden de sık sık aralarında topların, alev makinelerinin ve el bombalarının yer aldığı yüksek düzeyde ateş gücüne ihtiyaç duyacaksınız. Oyun genelinde beş silah, beş el bombası, üç roket atarı ve üç mayın çeşidi bulunuyor. Günümüzden üç yüz yıl kadar sonra gerçekleşen, nereden geldiği belirsiz uzaylılarla yapacağınız savaşlarda günümüz silahlarının kullanılacak olması doğrusu işin biraz suyunu çeker. Radar güçlendiriciler, giysi onarıcılar ve medikitler sağda solda toplayabileceğiniz power-uplardan sadece bir kısmı. Oyunda sık sık sınırsız sayıda mermiye sahip pulse rifle'i kullanmak istemiyorsanız, sınırlı sayıdaki cephaneyi dikkatli kullanmak zorundasınız.

Savaş gışları

Bölüm başlarında askerleriniz için seçığınız zırhlar sadece can güvenliği açısından değil aynı zamanda onların hareket kabiliyetlerini de doğrudan etkilemesi açısından oldukça önemli. Outwars da toplamda beş farklı zırh bulunuyor.

Outwars'daki en kayda değer donanım oyuna üçüncü boyut katayan Jump Pack. İki roket yardımıyla çalışan bu yeni uçuş sistemi ateşlenliğinde sınırlı bir süre için de olsa ayaklarınızı yeren kesmenizi sağlıyor. Havada kaldığınız sürece şarj olmayan bu alet, açık kullanımında olmadığı zaman kullanıyor.



Büyük ve orta yükseklikler, yakuti kısa sürede biten Jump Pack yüzünden sık sık iniş problemleriyle karşılaşmanızı neden olabilir. Bu yüzden de canından olmak istemeyen biri için iniş sırasında tam yere deyeceği anda space'e yeniden basmak yumuşak inişin temel şartı. Suya inişlerin çökülme etkisini zayıflatacağı gibi bir umuda da asla kapılmayın.

Çıldırtan kontroller

Outwars, bizlere hem kahramanın gözüyle hem de dışarıdan savasma şansı tanıyor. Ancak oyunu Doom gibi kabullenmek sık sık zamanlama problemleriyle karşılaşmanızı yol açacaktır. Benim gözümde doğru dürüst oyun oynamanın ilk şartı o oyunun kendine özgü kontrol sistemine hükmetchik için çabalamaktır. Ama Outwars'un çevikliği, iyi nişan almaya ve doğru zamanlamalar yapmaya olan ihtiyacı bu kadar ön plana çıkarması, onu üç kolu, üç gözlü oyun canavarları için hazırlanmış bir oyun görünümüne sokuyor. Yeniden programlanamayan ve listesi bile iki sayfayı bulan kontrol tuşları zorluk seviyesinin yanlış sebeplerden dolayı artmasına neden olmuş.

Bütün bunlara bir de zaman sınırı eklenince insanın zaten gergin olan sınırları iyice zor durumda kılıyor. Outwars, sürekli olarak radarda bir dahaki hedefinizi gösteren baklavacıklarla size yardım ediyor. Yeşille kendi arkadaşlarınız, kırmızıyla düşmanlarınız ve maviyle de yön belirttiliyor.

Yine de bir süre sonra oyun akışı içerisinde size verilen yardımın sınırlığı kadar açıklayıcı olmadığı ortaya çıkarıyor. Bazen neye benzediği konusunda en ufak bir ipucuna da sahip olmadığını hedefleri yok etmek zorunda bırakılıyorsa, bazen de yanlış doçanım yüzünden aynı bölümün bir kaç kez oynamanız gerekiyor. Zaten bu görevi bitirememeyip bir çok kez baştan başlamak o kadar sıkıcı olmayı bilir ama ne yapılması gerektiği tam olarak açıklanmadığı için kendinizi belirsizliğin içine atmak o kadar da zevkli değil.

Grafik yönünden değerlendirildiğinde Outwars epey başarılı. Hatta 3D hızlandırıcı olmaksızın bile grafiklerin oldukça kaliteli olduğunu söyleyebiliriz. Yine de bazen öldürdüğünüz düşmanlar eskiyi andıran köşeli grafikleriyle karşınıza çıkıyor. İşin içine 3D

hızlandırıcı kartın girmesiyle birlikte etrafi MDK ve Tob raider'inkilerle karşılaşabileceğimiz hızlı ve hoş grafikler kaplıyor.

Başarlı ve hoş dedik ama iyi tasarlanan ünitelere rağmen grafiklerin pek devrim yaratacak türde olmadığını kabullenmemiz gerekiyor. Özellikle ilk senaryodaki hayal kırıklığına uğratacak gri savaş alanları ve basit efektlere daha ilk dakikalarda oyunun tamamının böyle olduğuna inanmanıza yol açabilir. Yine de ikinci bölümle birlikte birlikte oyunun görünümü de epey değişiyor. Ormanlarla ve yesilliklerle kaplı şelalelerle, palmiyelerle süslenmiş arka plan tasarımları biraz da olsa Turok Dinosaur Hunter'i andırıyor.

Hayret! Ben bile beğendim.

Düşmanların yapay zekalan coğumuzun bekłentilerine cevap verebilecek düzeyde. Gruplar halinde gezinen uzaylılar sayıca zor durumda kaldığı durumlarda yüksek ateş gücünden korkarak kaçtıklarını göreceksiniz. Ama tabii ki bir dahaki teperin ardında gerekli destek kuvvetlerini bulurlarsa adalet yerini buluyor ve sizin en kısa sürede temizleyiveriyorlar.

Oyunda müzikler genelde savaşın gidişatına göre şekil değiştiriyor ve savaşın sıcak dakikalarına uyum sağlayarak savaşın havasına girmenizi sağlıyor. Patlamalar, radio konuşmaları, düşmanların ve silahların çakıldıkları sesler sayesinde oyun ses efektleriyle de kaliteli olduğunu ispatlıyor.

Işkandırmaların ve bölüm içi save game seçeneklerinin küçük ama affedilemez eksikliğine rağmen Outwars, farklı atmosferiyle Microsoft'un en başarılı oyunlarından biri olarak adını duyuracağına benziyor.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com

OUTWARS



LEVEL KARNESİ

FPS

MICROSOFT TÜRKİYE

Tel: (412) 288 89 98

Firma: Microsoft

Windows 95, Pentium 133,

16 MB RAM, 30 MB HDD,

4X CD ROM



Castrol HONDA SUPERBIKE

HA HA HA HA HAAAA!

Motosikletler, tam bir hastalık, bir saplantı, bazen de bir kabus olabilirler, özellikle paranız adam bir motor almaya yetmemiş de tam bir hurdaya binmek zorunda kalırsınız! Ama bu hastalığın tedavisi yoktur, en sonunda o rezil hurdayı satmayı başaran cebinizde paranızla sıcak yuvanıza dönersiniz. Sonra ne mi olur? Poponuzu rahat koltuğunuza koyduktan yaklaşık on-beş dakika sonra sağanak yağmur altında patlayan sigorta kutusunu değil, güneşli bir yaz günü sahil yolunda nasıl süzüldüğünüzü hatırlayıp derin bir iç çeker, ardından çıplak motor galerilerinde fiyat sorarak satıcıları çıldırtmaya başlaysınız. Parasız motorcu için bu hep böyledir, motor olmadığından hurda mobiletler bile ağzınızı suyunu akıtar, motor varsa daha iyilerini mutlaka görüp yine asfaltı salya ile kaplamak kaçınılmazdır. Yani tam bir kısır döngü, yemez içmez motorlara bakıp iç çekersin, gözün kızları bile görmez, sadece o iki tekerlekli ve durduğu yerde bile homurdanan metal canavarlar vardır, bir de boş ve sonsuza uzanan siyah asfalt! Rüyalarında bile motora biner, uyandırılırsan etrafına ateş püskürürsin. Peki ya kazara eline para geçer de kırk yılın başında adam gibi bir motor alırsan? Ahhh, işte o zaman bambaşkadır hayat, hiçbir yere gitmesen bile marşla basar, sonra da motorun yanına uzanıp o sıhri müziği dinlersin! Kısa bir süre içinde tam

bir manyak muamelesi göremen kaçınılmazdır, ağızından motor lafi eksik olmaz, kazayla gülümseyerek yanına yaklaşan kızlar kısa bir konuşmadan sonra sana fal taşı gibi olmuş gözlerle bakarak yanından sıvışırlar! Eğer aklınız varsa motorlardan uzak durun, yoksa hayatınız benim ki gibi cehenneme döner! Sizi son defa uyanyorum, gidip kendinize Şahin felan alın, çelik çant takın, camları siyaha boyayın, bütün gün teybinden acaip sesler çıkarın, lahmacun yiye, benim gibi olmayın!

NI HI HI HA HAI

Bu oyunda özel yapım Honda motorları kullanarak dünya Superbike kupasını kazanmaya çalışırsınız. Spor motor yarışları denince RC 45 modelini anmadan geçmek mümkün değil, özellikle yarış için özel geliştirilmiş olan bu yavru 750 cc. kapasiteli V4 bir motora sahip. Özel pistlerde yarışmak için tasarlanmış olan bu güzelliğin aklınıza gelebilecek her parçası özel yapım ve isteğe göre ayarlanabiliyor. Hockenheim gibi düz ve uzun pistlerde rahatlıkla 300 km sürtülebilen bu nadide kırak ne fiyat, ne de kullanılabilirlik açısından bir acemiye uygun değil, ama yetenekli pilotların elinde adeta kanatlanabiliyor. Tabii siz yine de kullanmakta israr edeceksiniz, o zaman en ucuz yöntem bu oyunu alıp oynamak. Doğrusu bugüne dek gördüğüm en detaylı tasarlanmış ve en gerçekçi grafiklere sahip motor yarış simülasyonu bu diyebilirim. 3Dfx grafik kartınız varsa çok daha iyi tabii, ama her halükarda hızlı bir sisteme ihtiyacınız olacak yoksa azıcık sürünebilirsınız.

HE HE HE HE HEEEEEE!

Oyunda aklınıza gelebilecek her ayrı yapmak mümkün. İster Novice modunda şöyle bir turlayın, ister Ace



modunda dünya kupası için kapının seçim size kalmış. Motor ve lastik ayarlarını da kafaniza göre yapabilirsiniz. Aslında bir yarış motorunda buradakinden çok daha fazla ayar seçeneği vardır ama yapımcılar işi fazla karıştırmak istememişler anlaşılan. Yanışlacak pistler açısından da fazla bir sıkıntınız olmayacağı tüm pistlere oyunda yer verilmiştir. Ancak adam gibi bir oyun çarkmak için 3Dfx kartı kadar iyi bir analog joystick kullanmanız da gereklidir, klavye kullanarak motora hükmetmek hemen hemen imkansız sayılır. Lafla daha fazla uzatmaya gerek yok, bu gerçekten iyi bir oyun. Eğer RC 45 alacak paranız yoksa ya da motora meraklı olmanız ev halkının baskısı yüzünden "şimdilik" kaldırımlarda durup salya dökmekle yetinmeyiniz bu oyun kaçmaz. Ama unutmayın, en mükemmel yarış oyunu bile motosiklet kullanmanın zevkini size tam anlamıyla yaşatabilir. O yüzden ilk fıratta gidip motor alın!

Chainsaw Charlie

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Intense

Windows 95, Pentium 166,
16 MB RAM, 40 MB HDD,
6X CD ROM Drivır

PANZER COMMANDER

Modern Çağ Şövalyeleri

Cögümüz için 2. Dünya Savaşı tarihin derinliklerinde yatar ve özellikle modern nesiller için silik bir hatırlı bile değildir. Ülkemiz bu savaşa aktif olarak katılmamıştır bile, fakat tüm gezegeni kana ve ateşe boğan bu vahşet, bu çılgınlık hala pek çok ulusun hafızasından silinmemiştir. Son elli yılın en büyük korkusu ve insanoğlunun en büyük kabusu tüm bu çılgınlığın yeniden, hem de bu defa korkunç kapasitede silahların kullanılmasıyla yaşanabileceği oldu. Bu defa benzer çapta bir savaştan hiç kimseňin zaferle çıkmak gibi bir ümidi olamaz, tek bir yanlış hareket ve sonra sonuzda dek elveda, insan medeniyetinin kesin ve tartışmasız sonu. İşte bu yüzden son elli yıldır tüm savaşlar gizlice yapılmıyor, toplumların yakınındaki terör patlamasının arındıktı sebep yeniden büyük bir savaş başlatmadan rakiplerini sarsabilecek çabası, aslında kimsenin küresel şiddete bir son vermek gibi bir niyeti yok, öyle olsa ülkeler silahlanmaya harcayacakları parayı halklarının ihtiyaçlarına ayırmışlardır. Ama biz insanız dostlar, savaş ve yıkım bizim tek gerçek varlığımız, en gerekli besinimiz. İşte bu yüzden, ötelerde sonsuz bir evren uzanıp giderken bizler bu küçük gezegenin yüzeyinde kalıp anlamsız oyunlarımıza devam etmeye ve küstahça bir kibrile kendimizi yaradılmışın

merkezi olarak görmeye mahkumuz. Tadını çıkarın, çünkü gezegen olarak yolun sonuna yaklaşıyoruz ve artık geri dönmek gibi bir şansımız da yok.

Nükleer Kış

Ama bu kadar homurdanma yeter, sonuçta bu bir oyun dergisi ve siz onu en son savaş oyunları hakkında bir şeyler okumak için

aldınız, öyleyse şimdi elimizdeki oyuna bir bakalım. Hemen belirteyim.

Panzer Commander kısa bir süre sonra piyasaya çıkacak olan ve bu yazı yazıldığından henüz üzerindeki çalışma bitmemiş olan bir tank simülasyonu. İnceleme için gelen Beta versiyonu doğrusu bende bir hayli iyi bir izlenim bıraktı, ne var ki şu aşamada oyunun bazı belirgin eksikleri olduğu yadsınamaz, fakat bunlara biraz daha sonra değineceğiz. Önce nasıl bir sistem lazım ona bir bakalım, iletişim sistemi olarak Windows 95 destekleniyor, Windows NT ya da başka bir sistem kullanmak mümkün değil. Minimum İşlemci P-133 ve hafıza 16 MB RAM olarak belirtilmiş, ne var ki tavsiye edilen en az bir P-166 ve 32 MB RAM, ayrıca güçlü bir 3D ekran kartının kullanılmasına büyük fayda var. Bunun dışında

ana grafik kartının en az 2 MB RAM hafıza içermesi gereklili, kurulum için ise 4x hızlı bir CD sürücü ve Hard Disk üzerinde yaklaşık 100 MB kadar boş alan lazımlı. Oyunu sadece klavye kullanarak oynayabilmek mümkün, ama elinizde varsa analog kontrol birimleri de destekleniyor. Oyunda geniş bir Multi-player desteği de var, eğer bunu kullanmak isterseniz hızlı bir Internet erişimi ya da Network bağlantınızı da ihtiyaçlı listesine eklemeniz gerekecek.

Büyük Değişim

2. Dünya Savaşı özellikle zırhlı araçların ve uçakların savaş alanlarında nedensel vazgeçilmez olduklarını göstermeleri açısından önemliydi. İlk büyük savaşta henüz emekleme aşamasında olan bu iki araç çatışmalarda pek büyük rol oynamamıştı, ama bu defa durum farklıydı. Özellikle Alman zırhlı birlikleri tarafından büyük başarıyla uygulanan Blitzkrieg, yani Yıldırım Savaşı taktiği, büyük miktarda tankın kullanılmasıyla başarılı olmuş, sonuçta Alman ordular rekor sürede Avrupa kıtasının büyük kısmını işgal edebilmişlerdi. Savaşın kalan kısmında da tankçılar büyük rol oynamışlar, özellikle Afrika cephesi zırhlı araçların büyük çarpışmalarına sahne olmuştu. İşte bu oyun o dönemin tanklarını konu almakta, fakat doğrusu bugüne dek oynadığım herhangi bir tank simülasyonundan çok daha iyi yapılmış. Yapımcı firmasının SSI olduğu düşünülfürse aslında bu pek şaşırtıcı sayılmaz,

çünkü onlar bu tarz oyunlarda oldukça tecrübeliler. Oyunda Amerikan, İngiliz, Sovyet ve Alman ordularının zırhlı birlikleri mevcut, tabii onların kullandığı tanklar da, toplam olarak kırk civarında zırhlı araç modeli gerçeğe uygun olarak oyuna yansıtılmış. Oyunda her taraf için bir düzine civarında serbest oynanabilen görev mevcut, bunların haricinde ise Alman ve Sovyet tarafları İçin hazırlanmış iki kampanya var, toplam görev sayısı 120 civarında. Aslında Amerikan tarafını konu alan üçüncü bir kampanya daha var, ancak bu gizli ve şifresini alabilmek için Internet üzerinden bağlanıp firmasindan onay almak

zorundasınız, ki-
sacısı bu kop-
ya oyuna karşı ya-
pılmış bir önleme girişimi.

Dönüm Noktası

Daha önceki tank oyunlarından ağzım yandığı için bu oyuna biraz şüpheyeyle yaklaştım, yine Bitmap tanklarla karşılaşma düşüncesi canımı sıktı. Fakat resmen şok oldum diyebilirim, işte tam karşılımda bir Alman Tiger tankı duruyordu ve neredeyse bir belgesinden fırlamış kadar gerçekti. Tareti yavaşça döndü, namlu yükseldi ve bir anda o dönemin Amerikan Sherman tanklarının zırhının ne kadar zayıf olduğunu hatırladım, ama çok geçti tabii. Şu bir gerçek ki özellikle tankların hem çizimlerine, hem de fiziksel kapasitelerine gerçekten sadık kalınmış, her şey üç boyutlu ve animasyon neredeyse mükemmel. Neredeyse, çünkü hala bazı grafik bozulmalar var fakat sanırım firma oyunu piyasaya çıkarmadan önce bunları halledecektir. Senaryoların geçtiğî haritalara gelince, bunlar bir hayli geniş, üstelik kullanılan teknik sayesinde inanılmaz derecede yumuşak ve gerçek-

çi bir toprak örtüsünün oluşturulması mümkün olmuş. Kendinizi üstü kaplanmış basit vektörlerin üzerinde değil de, adeta soğuk ve donmuş Rus steplerinde yolculuk ediyormuş gibi hissediyorsunuz. Oynamabilirliğine gelince, doğrusu bu inanılmaz derecede iyi, tankınıza hükmetmek için onunla boğuşmak zorunda kalıymısunuz, kontroller basit ve alışması son derece kolay. Tabii burada personel işin içine giriyor. Sizin ve müfrezenizdeki diğer tankların personeli savaştan savaşa daha da tecrübe kazanıyor, eğer ha-

dört açmalısınız. Neyse ki, sürücünüzü sizi bir sonra ki yol işaretine götürmesini söyleyebilir, düşman haklama işini ise nişancınıza havale edebilirsiniz, tabii müfrezedeki diğer tanklara da telsiz mesajları ile emirler yağdırmanız mümkün. Fakat burada ufak bir sorun var gibi, şu aşamada dosta tankların yapay zekası çok kötü, yolu kesinlikle okuyamıyorlar ve engellerin etrafından geçmekten acız, eğer bu durum son versiyonda düzelmese doğrusu bu oyuna yazık olur. Çünkü takım çalışması olmadan çoğu çatışmadan sağ çıkmak pek mümkün değil. Sonuç olarak oyun şu hâlde bitmeye çok yakın bir görünebilir.



yatta kalabilir. Ilerse, Çünkü savaş esnasında tankının farklı noktaları hasar alabileceği gibi, sürücü, nişancı ve hatta siz bile vurulup ölebilirsiniz, sakin çatışmanın ortasında üst kapaklı açıp kafanızı dışarı çıkarmayın! Görevleri bitirmenin ise üç yolu var, başarısızlık, kısmen başarı ve tam başarı, bu durum öncelikle puanlamayı ve dolayısıyla terfinizi etkiliyor. Başarılı olmak ve bol madalya almak demekse her şeyden önce yeni çıkan tankların dağıtımında öncelik tanınmak demek olduğundan önemlidir.

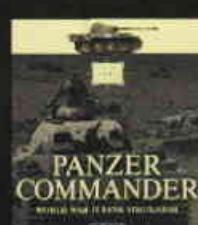
Belki Son, Belki Başlangıç

Oyunda sadece diğer tanklarla karşılaşmayacaksınız, zaman zaman düşman topçu bombardımanı, hava saldırısı ve sık sık karşınıza çıkacak piyadeleri barındıran koruganlar sizi ugraştıracak. Bunun dışında hem manevra yaptığınız toprağa dikkat etmelii, hem de gözünüzü düşmanlarına karşı

grafiklerin temizlenmesi, daha gösterişli efektlerin eklenmesi, yapay zekanın

biraz kurcalanması ve mümkünse savaş alanına biraz daha hareket katılması halinde bir yıldız almaması için hiçbir sebep yok. Doğrusu genel anlamda sıkıcı bir tarih dersinden çok, hareket dolu bir simülasyon olmuş, ağır zırhlar ve güçlü silahları seviyorsanız, yani MechWarrior gibi isimlere tayıyorsanız, bu oyuna da ilginizi çekecektir.

Storm Guard



PANZER COMMANDER
BİTMAP TANK İŞLEMİ

LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

At Bilgisayar
Tel: (212) 292 41 75
Firma: Mindscapes
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 100 MB HDD,
4X CD ROM, 8 MB Grafik Kartı



MONSTER TRUCK MADNESS 2

Bilinçli televizyon seyircisi seçimini yaptı. Seyirci Gecelerin Büdü Hakan'ını seçti. Bu akşam ki konuğumuzu canlı yayına almadan önce isterseniz onun hikayesini seyredelim. Daaaankkk Az sonra Gecelerin Büdü Hakan'ında.

Fyy Edi pardon, Büdü Hakan
Abi. Nassin...

- Gördüğün gibi işte. Hıhıhı Komik değil mi? İstersen başından geçenleri bir de senden dinleyelim... Heheheee
- Tabii. Sıcak ve güneşli bir bahar sabahı idi. Ben aslında glyimme çok fazla dikkat etmem. Ama o gün öylesine bir glyinme merakum tuttu ve özenle bezene glyindim. Hatta gömleğimi bile kendim ütüledim.

- Hamarat bir ev delikanlısı ha? He-heheeee Komik Değil mi?
 - Ihhh. Hıç komik değildi. Evden çı-karken ayakkabıları bile boyamıştım. Her neyse. Otobüs durağına gitmek için evden çıktım. Aslında dergi-

- Off ya keşke Deha Muhtar'a konuk olısaydım. Neyse durağa 10 metre kalınlığımı berbat eden o olay vukuubuldu. Diğer hemcinsleri gibi her tarafından beceriksizlik akan bir BAYAN (şoför bile demek istemiyorum) direksiyon başından oturuyor ve giden arabaya hâkim olmaya çalışıyordu.

- Araba neydi acaba.
- "Acaba herif araba nedir bilmeyen gibi bir esprimi yapacak yoksa..."
- Kırmızı bir Golf tü abi.
- Koskocaman bir yol içerisinde bu-

lunan bir su birikintisi buldu ve beni
baştan aşağıya, hatta **numa kadar is-
lattı. Durdadı. Kaçıtı. Özür bile dile-
medi. Arkasından küfür bile etmedim.
Böyle bir sey ne bana yakışırdı, ne de
o küfür etmeye değerdi.

- Demek sudan çıkışlı balığa dön-
dün ha. Komik değil mi? Hehe heeh-
hü.

- "Bir daha haber programına katılın da...." Ben kendi kendime söylenerek eve giderken, bir yanдан da alıntımda bir tane Bigfoot'um olsaydı ona neler yapacağımı düşünüyordum. O günden beri tesadüflere inanmak lazımlı diye düşünüyorum. Çünkü dergiye gittığimde Gökhun Mörster Truck Madness 2 isimli bir oyuncu verdi. Bu oyunda Bigfoot kullanarak yarış yapabiliyordunuz.

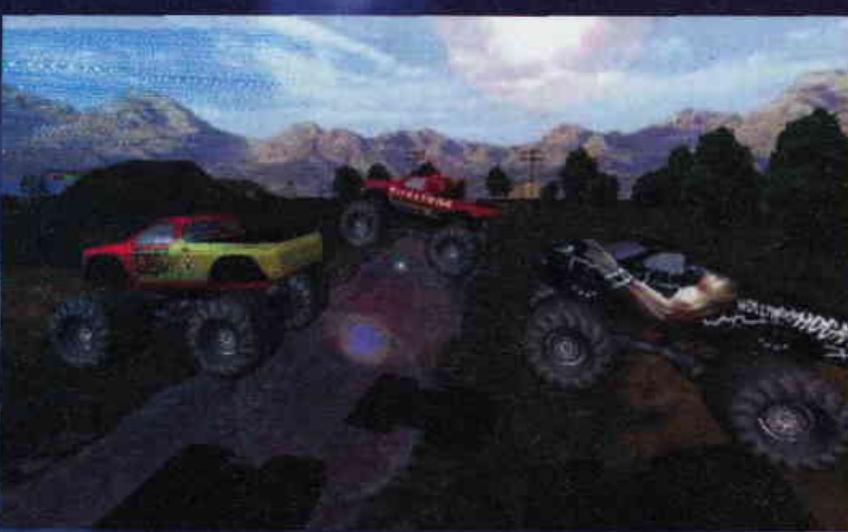
Cocuklarla birlikte oynayın.

şey yoksa beni seyircilerimle yalnız bırak artik. Hatta sen programı kızarak terk etmiş gibin yap. Reytingimiz tavanı vursun, sonra da bir hafta bu programın haberini verelim.

- Islamur

Not: Kişilerin gerçekle yakından uzaktan ilgisi vardır. İslanma olayı tamamen gerçektir. Eğer ıslatan o bayan bir şekilde bu yazıyı okursa lütfen benimle bağlantı kursun. Vallahi kötü bir şey yapmıyorum. Sadice konuşmak istiyorum.

Şu ana kadar piyasaya bir sürü Rally, Formula, sokak vs. konulu araba yarışı çıktı. Fakat şu an elimde tuttuğum zaten sayısı çok az ola rakipleri karşısında en iyişi diyebleceğim. Monster Truck Madness 2. Microsoft tarafından piyasaya sürülen bu oyun bir tek kendi konusunda değil, diğer tüm araba yarışlarına örnek olabilecek özelliklere sahip. Yarış parkurları enince ayrıntısına kadar tasarlanmıştır. Özellikle araçların gövdelerinin parlaması oyuna a-



payrı bir gecekcilik katıyor. Çarp, kır, parçala, paspas yapıp üzerinden geç, tarumar et, parçapınçık yap annadin mi? Yapılan kazaya bağlı olarak arabada meydana gelen hasar da değişiyor. Mesela takla mı attınız, arabanın tavanı çöküyor. Onu gördüğüm anda çarpıldım. Hemen onu seçtim ve deneğim. Gece yarışmak ve ay ışığı eşliğinde yarışmak ne güzel bir duyguydu. Gece yarışmaktan çok mutluyum. Pitch Black'de ise her yer zifiri karanlık ve farlarınız artıksızın hayatı bir parçasınız. Bunlar haricinde hava olayları da mevcut. Yağmur, gün batımı, kar, sis... Görsellikten ziyade hava durumuna göre hakimiyetin de zorlaşması sürücüyü oldukça hırslandırmış. Hava durumunu kendiniz ayarlayabileceğiniz gibi rasgele olarak bilgisayar tarafından belirlenebiliyor. Kontrol panelli gerçek araçlarla öbekli olarak hazırlanmış. Bunun haricinde kontrol paneli yine gerçek araçların aynısı olarak tasarlanmıştır.

Nerdice Sende O Şans

Belki bir gün Amerika'ya giderim. Belki bir gün Bigfoot alacak kadar para olur. Belki bir gün savaşlar biter. Belki bir gün Türkiye Dünya Kupası'nı alır. Belki bir gün... Oyunda Microsoft'un tipik bir özelliği olan menüler kullanılmış. Bu menüler kullanarak oyununuza kaydedebilir, kayıtlı bir oyunun açabilir, görüntü ve oyun ayarlarını yapabilirsiniz. Oyunu tamamen kendi isteğinize göre ayarlayabilirsiniz. Hızlanma ve yavaşlamayı otomatikle bağladığınızda yapmanız gereken tek şey direksiyon çevirmek. Graphic Options penceresinde ekran çözünürlüğünü, detayları ve belki de son zamanlann en güzel şeyleinden biri olan Direct 3D'yi Hardware olarak atayabilir veya ezik bir şekilde Software üzerinden oynayabilirsiniz. Sound Options penceresinde ise bence çok önemli olan stereo, Surround ayarlarını yapabilir ve müzik-efekt şiddetlerini ayarlayabilirsiniz.

Dere Tepe Demedem

Oyunda toplam 20 tane araç var. Bunların tümü haleen yanılara karışan araçlar. Araçlar arasında çok fazla bir güç farkı yok. Kısacasi yanı kazanmak veya kaybetmek sizin elinizde. Üç tane de zorluk derecesi mevcut. Rookie, Intermediate, Professional. Ya-



rışığınız zorluk derecesine bağlı olarak araba hakimiyeti ve diğer araçların performansı değişiyor. Toplam 14 pist mevcut. Fakat bunların dördünden (Summit Rumble tanımlı olanlar) sadece Multiplayer olarak oynayabiliyorsunuz. Diğer 10 pistte Rally ve Circuit yarışları yapabiliyorsunuz. Garage bölümü olmasına aldırmayın. Oyunda Garage bölümü de olsun diye hazırlanmış. Burada sadece tekerlek derinliğini ve süspansiyonu üç değer üzerinden düzenleyebiliyorsunuz. Bunun haricinde vites değiştirme hızını ayarlayabiliyorsunuz. Fakat bu ayarların araba üzerinde çok fazla bir etkisi olmuyor. İnsanlar için (özellikle benim için) yemek ne kadar önemli bir gereksinimse Multiplayer desteği de oyular için önemli bir özellik. Monster Truck Madness 2'yi LAN bağlantısı üzerinden TCP/IP veya IPX protokollerini kullanarak toplam 8 kişi oynayabiliyor. One To One Modem bağlantısı kullanarak iki ayrı bilgisayar üzerinden başa baş yarışabiliyorsunuz. Bunun bazı şartları var. Min 28.8 Kbps Modem istiyor. Şu an için çok da aç gözükmüyor. Internet üzerinden ise bağlantının hızına ve türüne bağlı olarak Max. 8 kişi oynayabiliyor. Karanızı iyi verin. Multiplayer seçenekinde oynamaya başladığınızda geri dönüşünüz olmayacak. Yarışı durduramazsınız. Yarış esnasında bağlantı kopar veya bir yanıcı oyundan çıkışa artık kontrolü bilgisayar ele alacaktır. Yarış esnasında tüm oyunculara veya sadece istediğiniz bir oyuncuya mesaj gönderebilirsiniz. Ama taclıde bulunmak, kötü etmek vs. tümüyle yasaktır. Aksi takdirde Ahlak Jandarması gelir. Götürür merkeze, öhö höh herkese: Belki de bu oyunun en güzel

ozelliği CB Radio. CB Radio'yu kullanarak yarış esnasında diğer oyunculara sesli mesajlar gönderebilirsiniz. Ama durum biraz vahim. Diyacaksın ki neye? Çünkü ses kalitesi genelde düşük ve en iyi bulmak için biraz uğraşmak gereklidir.

Tatlı Bir Şen

Yanlırlarda daha iyi performans göstermek için kısayol tuşlarını iyi kullanmak gereklidir. Yolu bulamıyorsunuz diyelim veya devrildiniz, bir türlü düzeltmiyorsunuz. H tuşuna basıyorsunuz ve helikopterin gelip siz kurtarmasını bekliyorsunuz. Helikopteri gereksiz yere rahatsız etmeyecek. Bir sürpriz ile karşılaşabilirsiniz.

Hava sıcak su serin,
Haydi Bigfoot'lara binin,
Phantom der ki:
Yaz tatilinin anlamını bilin.

Phantom



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

MICROSOFT TÜRKİYE

Tel: (212) 258 59 98

Firma: Microsoft

Windows 98/NT, Pentium 133,

16 MB RAM, 30 MB HDD,

2X CD-Rom Sürücü





Goddamit! What The Hell?

tan çok daha fazla şeyler oluyor, perelleri açsam iyi olacak!

Is This Possible?

Uhhh, kafam çok kötü ağrıyor. Neler oluyor, alarm neden çalışıyor? Son hatırladığım şey biraz dinlenmek için ranzaya uzandığım, yemek sırasında mahkumlar arasında yine korkunç bir kavga çıktı. Vortex Ryker hapishane gezegenine yaklaşıkça hepimizin siniri daha da bozuluyor, ama başka türlü olamazdı zaten. Gemideki ben dahil tüm mahkumlar ömür boyu hapis cezası yemiş insanlar, üstelik hapishane gezegeni pek yaşanacak bir yer sayılmaz. Daha önce kargo pilotluğu yaparken oraya birkaç defa malzeme götürmüştüm, fakat mahkum olarak gideceğim hiç aklıma gelmemiştir, insan bu tür şeylerin hep başkalarına olduğunu sanıyor. Uff, bu sarsıntı ne? Sanırım gemi bir meteora çarptı, artık gözlerimi açıp aşağıya kalkmayı denesem iyi olacak. Fakat? Hücrem açılmış! Neler oluyor, gemiyi boşaltıyorlar mı yoksa? Aman Tanrımlı! Burası tam bir harabeye dönüştü, sanırım meteora filan çarpmak-

miyor da değil han! Bir de şu sistem ihtiyaçları konusunda bu kadar delirmeseler, doğrusu İşler tadından yemeyecek. Ah evet, oyunun adı aslında pek çok şeyi özetliyor denebilir, hem kalitesini, hem de çalışmak için istediği sistemi tek kelimeyle tanımlamak gerekirse Unreal mükemmel bir seçenek! Pekala, oyunu herkes övecek, bu kaçınılmaz, peki nasıl bir sistem gereklili, burada dana ve kuyruğunun yolları bayağı ayrılıyor. Gereken en temel sistem bir Pentium-166 işlemci, 16 MB RAM, yaklaşık 60 MB boş Hard Disk alanı ve 6x CD sürücüsünden ibaret, tabii işletim sistemi Windows 95\98 olmalı. Peki bu sistemle oyunu





guzelce oynamak mümkün olacak mı? Kendinizi kandırmayıp, ben oyunu 200 MMX, 64 MB RAM, Monster 3Dfx grafik kartı, 24x CD ve hayli hızlı bir Hard Disk takılı bir makineyle test ettim, sonuç ne oldu biliyor musunuz? 640x480 çözünürlük elde edemediğim gibi, bir de arada hafif tıkmalar yaşadım! Adamlar oyunu tüm özellikleriyle oynamak isteyenlere bakın nasıl bir sistem tavsiye ediyorlar, Pentium II-266 İşlemci, 128 MB RAM, 12 MB RAM takılı bir Monster 2 AGP grafik kartı ayrıca tam kurulum için yaklaşık 500 MB Hard Disk alanı! Eğer o grafik kartından iki tane takarsanız daha da yüksek çözünürlük elde edebilirsiniz, yok ya! Karar verdim, her şeyimi satıp eski bir B-17 satın alacağım, sonra da ağızına kadar napalm yükleyip Silikon Vadisi denen yere KAMİKAZEEEEL! Başka yolu yok bunun!

Who Needs Reality Anyway?

İnanılmaz olsası gemi düştü, buna inanamıyorum! Heryer ceset dolu, mürettabattan bazıları hala can çekiyor, ama ne oldu? Allahın belası Vortex Ryker neden çakıldı, daha da önemli nereye çakıldı? Hangi cehennemin dibindeyiz, hala çalışan birkaç bilgisayar ekranına baktım, fakat nerede olduğumuzu anlamak mümkün değil. Yıldız haritalarında kayıtlı olmayan bir yere düştük sanırım, işte günün haberi! Şimdi düşünüyorum da, hapishane gezegeni o kadar da kötü bir yer sayılmazdı hanı! Yerde bir Universal Translator buldum, sanırım gardiyancıdan biri düşürmüştü, bunu alsam iyi olur, bazı terminallere bu olmadan bağlanmak mümkün olmuyor. Havalandırma kanallarını kullanarak hücrelerin olduğu bölümden çıkmayı başardım, ama şimdi ne yapacağım? Etrafta hiç asker

görünmüyordu, fakat uzaktan insanların sesini duyuyorum, belki hangara ulaşabilsem hala çalışan bir mekik bulabilirim. O da ne, bu kapının ardından çatışma sesleri geliyor, fakat neden böyle deli gibi bağırıp ateş ediyorlar? O kükreyen acayıp ses neydi öyle, hah, sonunda lanet kapıyı açmayı başardım. Aman Tanrımlı! Burada bir sürü parçalanmış ceset var, bunları parçalayan şey neyse birkaç saniye öncesine dek buradaydım sanırım, iyi ki kapıyı hemen açamamışım! Ah işte, gardiyancıdan birinin silahı, şimdi kendimi daha az çıplak hissediyorum. Sadece çok daha az, çünkü görünüşe bakılırsa bu tabanca gardiyancıın pek işine yaramamış! O şeyler her neyse biriyle karşılaşmadan bu lanet gemiden çıkışının bir yolunu bulsam iyi olacak, umarım dışındaki hava zehirli değildir, ama bunu öğrenmenin tek yolu var!

Piece Of Cake, Hah!

Unreal şu anda her açıdan oyun dünyasının kralı, işte o kadar! Bir anda diğer firmaları o kadar telaşa düşündürdü ki, herkes elindeki işi bırakıp onunla boy ölçüsecek bir şeyler yapmaya başladı. Bu konudaki gelişmelere önumüzdeki ay haberlerde detaylı yer vermeye çalışacağız, ama şimdi zaman Unreal zamanı! Tamam oyun çalışmak için deli gibi bir sistem istiyor ama, çalıştığı zaman göreceleriniz küçük dilinizin sağlığına pek iyi gelmeyecek. Küçük bir kıyaslama, Quake 2 bu oyunun yanında grafik açıdan Doom, oyun atmosferi açısından ise Wolfenstein gibi kalıyor! Abarıttığımı düşünenler mutlaka vardır, başta ben olmak üzere! Fakat az önce küçük bir ara verip oyunu yine çalışırdım da, hayır, kesinlikle abartmıyorum! İnanmak için görmek lazımlı! Öncelikle bir grafik ve ses efektlerine el atalım, eğer grafik hızlandıracak kartınız varsa her türlü ışık ve gölgə oyununa şahit olacaksınız demektir. Sıvılar gerçek sıvı gibi görünüyor ve davranışları, mesela suyun altında bir tahta duvan kurdığınızda parçaların yüzeye doğru yükseldiğini göreceksiniz, taşlar ise doğrudan dibe batacaktır. Su suya ve kan da kana benziyor, patlama efektları ise korkunç, özellikle ilerde bir bölümde Skaarj gemisinin ana reaktörünü uçurduğunuzda koşup duvarın arkasına saklanın, sonra da gözleri kaçırtan o patlama sahnesiyle kanınızı damarlarınızda donduğunu hisse-

din! Sis ve karanlık gibi özelliklerin ise hiç böylesine kullanıldığına şahit olmamıştım, bu adeta bir Alien filminin içinde olmak gibi birşey, Ripley neler hissediyor insan çok daha iyi anlıyor. Ses efektleri ise olayı daha da korkunç bir hale getiriyor, daha da havaya girebilmek ve sistemi rahatlatabilmek için müziği kapatın, sonra da eliniz vagyorsa ışıkları söndürün. Etrafta devamlı sesler var, sizden bir dış alabilemek için sudan fırlayan balıklar, havada daireler çizen yırtıcı kuşlar, cesetleri kaplayan sinekler! Evet gerçek sinekler, basit kara noktalar değil, enince ayrıntısına dek tasarlanmış sinekler! Vadiler duvarlarında yankılanan ayak sesleri, meditasyon yapan gezezen yerilerinin mırıldanın, akan nehrin şırıltısı, daha neler neler. Kafanızı kaldırdığınız zaman yukarıda sadece bulutlar değil, gerçek bir gökyüzü göreceksizez, derin uzay, yıldızlar ve günün zamanına bağlı olarak değişen korkunç gerçekçi bir manzara, Quake 2 için tasarlanan gökyüzü bunun yanında basit bir karalama gibi kalıyor.

Roll Over, Play Dead!

Buraya kadar gelebildiğime inanamıyorum, tabii bulduğum silahlar bayağı faydalı oldu ama eğer ilerlemeye devam edecekseniz biraz durup dinlenmem lazım, bu arada şu ana dek yaşadıklarını not edip bırakayım. Belki başaramayabilirim, daha sonra gelen olursa neler olduğunu öğrenme içinde fayda var, en azından başlarına geleceklerle hazır olurlar. Evet, burası gerçekten de haritalarda bulunmayan



bir gezegen, en azından bizimkilerde! Fakat başkaları burayı keşfetmiş, aslında gezegende kendilerine Nali diyen ilginç canlılar var. Biraz ilkel fakat yine de kendilerine bir medeniyet kurmuşlar, tabii bir zamanlar yıldızlardan gelen esrarengiz tanrıcalarının yardımına! Sonra şu acayıp yaratıklar burayı işgal etmiş, isimleri Skaarj, teknolojileri oldukça ileri fakat anlaşılmaz bir biçimde vahşiler. Buranın yerlilerini maddenlerde çalıştırıp Tarydium kristalli çikarıyorlar, gezegen bu açıdan korkunç bir zenginliğe sahip. Yerliler bu kölelikten pek hoşnut değil, ama tüm yapabildikleri efsanelerde bahsedilen kurtarıcıyı beklemek ve dua etmek. İşin komik tarafı pek çoğu bana yardımcı oluyorlar ve hatta bazılan önlüğünde korkuya eğilip tapınıyorlar.



Korkarım Skaarj ile kışkırtımı görünce beni Mesih zannettiler! Gerçekten de çok komik, eğer yaralanmam bu kadar sızlamasaydı gülebilirdim bile! Neyse ki gezegende yetişen bir tür meyvenin iyileştirici etkileri olduğunu çok geç olmadan keşfettim. İşin kötü tarafı sadece Skaarj ile kışkırtmak yetmiyor, bir de bunlara paralı askerlik eden yılanımsı tiplerle boğuşmak zorundayım, eftafta dolaşan gökdelen boyunda yanım akıllı dinozoruslu tipleri saymıyorum bile, onların hakkında tek bildiğim dev kayaları oldukça uzaga fırlatabildikleri, uhhh! Şu an ISV Kran adlı geminin arka hangar kısminı dayım, bu gemi ayalar önce buralarda kaybolmuştu, gemi kayıtlarından anladığım kadanyayla mürettebat uzun süre dayanmış ama Skaarj sonunda içeri girip burayı yağmalamış. Tipki Vortex Ryker gibi onun da motorlarını durdurup gezegene düşürmeyi başarmışlar. İçeride hala bir sürü yaratık var, seslerini duyuyorum ama henüz onları karşılaşmadım. İşin en güzel tarafı bu hurdanın bir daha asla uçamayacak ol-

ması, bunun dışında burada bir mekik bulma ümidi de suya düştü, çünkü baş mühendis mekik hangarlarının kapısını lazer kaynağıyla tamamen mühürlemiş, sırı Skaarj ulaşmasın diye! Gemiden tek çıkış yolu köprünün altındaki acil Teleport Pod'u, fakat önce ana reaktöre gidip güç akışını dengelemeliyim. Huh, haphane gezegenini daha da fazla özledim.

Of Course, You Will Surely Die!

Oyun haritaları birbirine sırayla bağlı olarak tasarlanmıştır, bir sonra ki bölüme girdiğinizde geri dönmek söz konusu değil. Bunun haricinde oyunun içinde devamlı olarak zaman akıyor, bazen gece, bazen de gündüz ilerliyorsunuz. Harita tasarımlarına gelince, bu apayrı bir konu, kimi zaman daracık köridorlarda, kimi zaman ise akıl almayacak genişlikte vadilerde düzünlüklerde ilerliyorsunuz. Önünüze dağlar, nehirler, vadiler, köyler, tapınaklar, gökyüzünde asılı duran şeherler, düşmüş uzay gemileri ve sonsuz görünen uçurumlar çıkıyor, doğrusu hafızanın asla yeterli olmamasına şasnamak lazımdır. Fakat tüm bunların dışında bir konu daha var ki, işte siz esas zorlayacak olan da o! Neden, nedir, diye haykırdığımızı duyar gibiyim, ya da gene kahveyi fazla kaçırdım! Yapay zeka, evet çoğu oyunda en çok ihmali edilen konu budur. Quake 2 oynarken yaratıkların atışlarından kurtulmak için eğilmeleri iyiydi ama, buradakilerin yanında hafif ebleh kalırlar. Karşınıza çıkan yaratıklar genelde Lara Croft tarzı bir çeviklikle sahipler ve işin pis tarafı bunu kullanacak zekaları da var! Ömek, geminin içinde iki Skaarj ile karşılaştım, ilkini kafasını i-sabetli bir atışla uçurmaya başladım ve herif önce kafasını aradı, olması gereken yerde bulamayınca vazgeçip öldü. Diğer ise önce gözden kayboldu, duvarın arkasında çıkışını beklerken de diğer köridoran geçip birden arkamda bitti! Sesini duyup döndüm ve tam göğsüne iki el siktirm, yaralanınca hemen tabanları yağladı. Önce koşarak köridoru geçti, kapıya açıp dışarı çıktı. Önceki tecrübelerimden peşini bırakırsam en beklenmedik anda doneceğini biliyordum, o yüz-

den kovalamaya devam ettim. Parenteler atarak hızla bir boşluktan aşağı geçti, sonra dögmeye basıp asansörü çağırıldı ve onunla alt kata indi, ben ise ardından atladım. Bu takip çıkış olmayan bir köriderde dek sürdürdü, etrafına bakınıp gidecek yer bulamayınca döndü ve üzerime saldırdı! Fakat Razor Jack bir daha ateşlenince onun kafası da zemini öptü. Büylesini hiç duyduğunuz mu? Hayır? O halde bunun tek başınıza Multi-player oynamanıza imkan tanıyan Botmatch seçeneği için de geçerli olduğunu bilin, karşılaşmak istediğiniz tipleri ve saldırganlık seviyelerini bile ayarlayabilirsiniz. Sonuçta karşınızda yapay zeka tüyler ürpertici derecede yapay olmaktan uzak, ölmekten ziyade öldürmek için savaşıyorlar ve oldukça başarılı da oluyorlar! Doğrusu oyunda aklınıza gelecek her detayı ayarlamak mümkün, karakterinizin tipinden tutun da, en ince grafik detaya dek her şeyi kendi zevkinize göre düzenleyebilirsiniz.

Shut It, Will You!

Bitirelim, yoo hayır, sonda neler olduğunu kendiniz bulun, ama şunu bilin oyun bitmek bilmiyor. Genel anlamda ele almak gerekirse Unreal basit bir FPS değil, bazı eski numaralara başvuruyor ama şu haliyle bir taklit değil, tam anımlıyla orijinal ve benzersiz bir oyun, şimdilik. Ne yaparsınız, oyun piyasası böyledir, krallıklar çok çabuk yıkılır. Nitekim Quake 2 şimdî oldu ve gömündü. Sonra Quake 3 gelecek, derken Unreal 2 ve o arada claha niceleri ortaya çıkaracak. Fakat anlaşılan o ki, FPS piyasasında şenlik hiç bitmeyecek ve donanım üreticileri da da zengin olacak. Tadını çıkarın!

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

FPS

Firma: EPIC MEGA GAMES
Windows 98, Pentium 166,
16 MB RAM, 60 MB HDD,
6X CD ROM

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN!

Arkansas

Demek en sonunda ünlü uzay İstasyonu MIR'in başına bu da gelecekti. Uzun süre onarılaman arızalar, irili ufaklı kazalar Rusların uzay çalışmalannı karızmasını sıfır indirdi indirmesine ama yine de kontrolden çıkışmış bir UFO'yla çarpıştı tarih olmasından da bana ilk başta o kadar inandırıcı gelmemişi açıkçası. Tabii bu kazanın arasında uzaylılardan çaldıkları UFO'yla kasabaları Hickston'un yolunu tutan Leonard ve Bubba'nın olduğunu duyana kadar.

Neyse efendim, ayyaş kahramanımız bu garip olaydan sonra birbirlerinden ayrılmak pahasına da olsa dünyaya inmeyi başardı. Öncelikli görevimiz Leonard'ı kontrol ederek onları birbirine kavuşturmak. Bunu yaparken büyük bir kısmı uzaylılarca İşgal edilmiş Amerika topraklarını bir ucundan öbür ucuna katetmemiz ve en sonunda eski dostlarımızı çok sevdikleri evlerine ulaştırmamız gerekmekte.

Objects in mirror

Redneck Rampage Rides Again, Doom türündeki oyunların karamsar havasını dağıtmayı ve ciddiyet seviyesini düşürmesiyle tanıdığımız Redneck Rampage'in devamı ve Interplay firmasının yeni bir FPS denemesi. Her ne kadar ilki yeterli derecede itibar görmediye de kahramanımız yeni bölümler, silahlar, düşmanlar ve pek de öyle ufaklıklara göre olmayan esprileryle yeniden karşımıza



Onlar da geri geldiler

çıkmayı başardılar.

Bira içtiğe hayat bulan kahramanımızı Area 69, Disgraceland ve Brothel gibi İlginç isimlere sahip Episode'lardan oluşan 14 bölümlük bir macera bekliyor. Olayların akışı içinde aralarında çölün ortasındaki gizli bir үssün, çiftliklerin ve vahşi batının hâlet kasabalannın da yer aldığı eski Amerika'yı yeniden görme şansına kavuşuyoruz. Bölümlerinlığını bitirebilmek için arkadaşımız Bubba'yı bulduğumuz gibi kafasına levye ile vurmamız gerekiyor.

Yeni rakiplerinizden biri kolay öldürülür olmasına rağmen sürekli ayak altında dolaşan ve bir kaç tanesi etrafınızı sardığında da kolay kolay kurtulamayacağınız Jackelope adındaki hayali hayvanlar. Bunun dışında sağda solda zıplayan, ponpon kızlara benzeyen ama yaklaşığınızda da yanın değneğiyle saldıran kızlara da sık sık rastlayacaksınız.

Are much dumber

Oyundaki en büyük yenilik bu kez kullanımları uğraştırıda silahlı motosikletlere ve bataklık araçlarına kontrol edilebilmesi. Ama bunları kullandıkтан veya kullanmayı denedikten kısa bir süre sonra nedense insanın yürüyesi geliyor.

Şimdi gelelim bu tür oyunlarda en çok merak edilen konulardan birine yani silahlara. Ne yazık ki bu noktada silahların bir kaç ekleme dışında tamamen aynı kaldığını söylemek zorundayım. Yani daha önceden kullandığımız levye, tabanca, tüfek, disk atar, barut

fıçı, sütyen şeklindeki makineli tüfek, fitilli yakılan veya yayın içine yerleştirilmiş atılan dinamit gibi silahların yanında bir tek içine dinamit yerleştirilmiş yayla atılan tavuk eklenmiş ve sonuç olarak karşımıza bilgisayar alemindeki en aptal silah çıkarılmış.

Redneck Rampage 2'nin SVGA grafikleri göze hoş gelse de, Quake tarzında değil ve yıllar öncesinin Duke Nukem'ini andırmış kalitede. Oyunda dar koridorlar yerine genelde evler, binalar, oteller, uçaklar, çoğu zaman kanyonlar veya geniş çöller maceşalarla ortam hazırlıyor. Çözünürlük 1600x1280'e kadar çıkabiliyor ama oyunun 3DFX desteği olmadığı göz önüne alınırsa bu iş için epey güçlü bir makineye ihtiyaç duyacaksınız.

Then they appear

Tamamen interaktif olmayan çevre, düşmanların zekalarının değil de saldırgan yönlerinin ön plana çıkarılmasıyla sağlanmış mücadele ortamı ve Quake'den iki-üç gömlek aşağı grafik kalitesi hesaba katıldığına esprili ortam, zengin ses efektleri ve hoş CD müzikleri oyunu zar zor da olsa iyibir atmosfer hazırlamayı başarabilmiş.

Mükemmel grafikler aramıyorsanız ve ikincisinden hemen hemen hiç farkı olmayan Redneck Rampage'i beğendiyseniz neden olmasın?

Ozan Ali Dönmez
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

ACTION

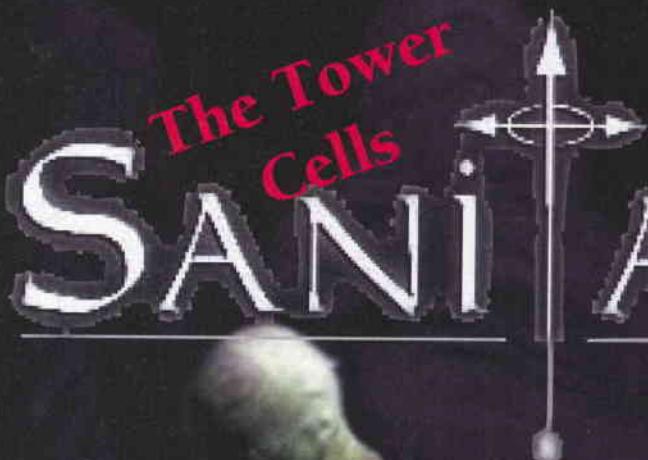
Firma: Interplay

DOS 5.0, Pentium 90,

16 MB RAM, 220 MB HDD,

2X CD ROM Sürücü





TAM
ÇÖZÜM

Geçmişle Yüzleşmeden Geleceği Kurtaramazsınız

Hücrenizden çıkışınca, hermen sağdaki düğmeye basın. Bir üstteki hücreye girip havluyu alın. Merdivenden çıkışın herkesle konuşun. Heykelin sağından geçen güç kablosunun üzerinde havluyu kullanın. Kapıyi açıp içeriye girin. Monitörler bakın ve videoyu çalıştırın. Kabloları kendi renklerindeki deliklere sokun. Videoyu seyredin. Kasa açılıncaya, içindeki anahtarı alın. Sağdaki çekmeceden dosyaları okuyun. Oda dan çıkışın kırmızı düğmeye basın. Köprüden geçip heykelin yanına gidein. Heykeli inceleyin, altındaki mekanizmaya anahtarı sokun ve demoyu seyredin.

The Innocent Abandoned

Billy ve Jessie'yle, daha sonra de Meg'le konuşun. Kilisenin önündeki yazılı okuyun ve içeriye girin. Soldaki masadaki dosyaları okuyun. Billy ve Jessie'yle tekrar konuşun. Jessie'yle

tic-tac-toe oynayın. Town Hall'a gidin ve buradaki bütün yazıları okuyun. Sol üstteki köprüden geçin, eve girin gazeteyi ve çekmecenin üstündeki günlüğü okuyun. Aşağıya, kumsala inin ve Timmy'yle konuşun. Kırmızı topla oynayan çocuyla konuşun (Marty). Mezarlığa girin. Demodan sonra mezar taşlarına bakın ve bütün çocukların konuşun (Dennis, Derek, Eileen, Lumpy ve Marcus). Buradaki kulübeden levyeyi alın. Dennis'le tekrar konuşun ve hide-and-seek oynamayı teklif edin (saklambacı). Çocuklar şuraya saklanacak; kilisede ön safin önüne, köprüden geçince girdığınız evde yatağın altına, kasabanın ortasındaki dükkanın yanındaki fiçıya, kilisenin arkasındaki ağacın üstüne ve okul binasına. Okul binasına girebilmek için levyeyi kapının üzerinde kullanın.

Çocukları bulunca heykelin yanına dönün ve Dennis'le konuşun. Size kazanmadığınızı çünkü Sarah'ı bulamadığınızı söyleyecek. Eileen'la konuşun ve küregini alın. Mezarlığa geri dönün ve S. Driscoll yazan mezari kazın. İşte Sarah!!! Dennis'e tekrar konuşun ve dükkanın anahtarını alın. Anahtarla dükkanın kapılarını açın, sağdaki kapıdan gaz tenekesini alın ve dosyaları okuyun. Dükkanın önündeki sallaşan ördeğe!! binin ve kırılınca alın. Sağdaki köprüye gidin ve sallaşan ördeği suya atıp karşıya geçin. Maria'yla konuşun.

Kapıya bakın. Kapının şifresi Jessie'nin üç taşta daha önce yenildiği sayılarından oluşuyor : 451. Kabak tarlasına girin ve SAVE edin, çünkü oyun burada takılabilir. Orası alın ve ilerlerken karşınıza çıkan bütün kuşları öldürün. Kabak tarlasını geçince canlanan korkuluktan kaçarak, ortadaki altı kağıdı da patlatın, daha sonra korkuluğa vurup işini bitirin. Kapıyı açıp traktöre bakın. Traktörün kapağını açıp elektrik kablosunu alın. Ahıra girin. İşte karşınızda şu meşhur ANA. Onunla konuşun. Kızı sizi dışarı atınca yere düşen ingiliz anahtarını alın. Hemen aşağıdaki tahta parçasını ittip karşıya geçin. Maria'yla konuşun. Havuzun yanındaki hortumu ingiliz anahtarının yardımıyla alın. Kilisenin önünden bir tas alıp, yukarıdaki çana atın. Sahile inip oltayı alın. Hurda arabanın benzin deposunu açın. Hortumu benzin deposuna sokun, gaz tenekesini de hortumun üzerinde kullanın. Yukarıdaki köprünün üzerine çıkış deredeki metal parçasını oltayla alın. Ahıra geri dönün, gaz tenekesini ahırin yanında jeneratörün üzerinde kullanın. Metal parçasını parlayan metal küreye saplayın, elektrik kablosunu jeneratörden metal parçasına çekin ve EN SON JENERATÖRÜ ÇALIŞTIRIN. Buna dikkat edin, çünkü eğer önceden jeneratörü çalıştırırsanız, yaratık ölüyor ama oyun takılıyor. MOM ölünce sola gidin ve Maria'yla konuşun

The Courtyard and The Chapel

Bütün hasta ve hastabakıcılarla konuşun. Havuz başına gidin ve kahverengili kadınlà konuşun. En sağdaki kulubeye gidin ve Dr. Morgan'la konuşun. Masanın üzerindeki plaklardan 'Belladonna in a flat' yazanını alın ve gramofona takın. Buradan çıkış dans eden yaşlı adamin kalktığı yerden ha-



ci alın. Kiliseye gidin, kendini rahip sanan hastaya konuşun ve haçı bulduğunuzu söyleyin, ödülünüz olan süpürgeyi alın. Süpürgeyi kullanarak gramofonun olduğu kulübenin dışındaki kapağı açın. Burada ilk bilmecemizle karşılaşıyoruz. Amacınız bağlantılarla oynayarak bütün suyun üçüncü haznede toplanmasını sağlamak. Bunun için bir damla suyun bile başka bir yere akmaması veya iki bağlantı arasında sıkışmaması lazım. Üçüncü bölmeyi doldurmayı başarıncı, sağdaki kolu çekin ve havuzu doldurun. Havuza gidin ve içindeki görtüye bakın. Demo severim ben.

The Circus of Fools

Yerde yatan adamlı konuşun. Squid Squash oyunu için bedava bilet alacaksınız. Büyük sirk çadırına girin ve herkesle konuşun. Ateş yutan kadınlı konuşun. Buradan çıkış en sol üstteki kulübeğe gidin. Dövme yapan adamlı konuşun ve soldaki alkol şişelerine bakıp bunlardan bir tane isteyin. Aşağıya inin ve biletle oynanan oyunların yanına gelince en sağdaki adamlı konuşun. Squid Squash oynayıp üç bilet kazanın. Labuta top atılan oyunu oynayıp üç bilet daha kazanın ve yere düşen Bowling labutunu alın. En azından on bilet kazanana kadar oyun oynamaya devam edin. En kolay Squid Squash'tır, ona göre. Sağa gidin, evin önündeki küçük çocukla konuşun. Ateşin yanındaki yağ tenekesini alın. Adam ve kadınlı konuşun. Büyük çadır dönün ve ateş yutan kadından ateş püskürtmeye ögrenin. Elinde top çeviren adama labutu atın, attığı topu alın. Halter çalışan adamlı konuşun ve dövmeciyeye gönderin. Dövmeciyeye geri dönün ve masanın üzerindeki iğ-



neyi alın. Sahile dönün ve Freak Show yazan yerdeki adamlı konuşun. Beş bilet verin ve içeri girin. En sağdaki kafesteki Timber ile konuşun ve igneyle kafesini açın. Sahilde soldaki atlı karıncanın yanındaki kolun üzerinde yağ tenekesini kullanıp kolu çekin. Atlı karıncaya binin. Tahta palyaçoya bakın. Adamlı konuşun. Kırmızı topu palyaçonun üzerinde kullanıp adamlı tekrar konuşun. Korku evinde girin. Demodan sonra evden çıkış oradaki adamlı konuşun. Yukarı gidip Lady Ivanna ile konuşun. Küçük çocuğun oturduğu yere gidip açılan deliğe bakın. Demooooaaaaaa. Delikten içeriye atlayın.

The Cave

Ayna parçasını mağaranın ağzındaki çalı çırıcı üzerinde kullanın. Batonu ateşin üzerinde kullanıp yakın. Suya girin ve yukarıdan ilerleyin. Yukarıdan düşen dikittlere ve sudan çıkan kolları dikkat edip ilerleyin. Yaratığın kollarını ateşe yakın. Sona varınca yaratığı öldürmek için tam gözüne üç kere ateş üflemelisiniz. Bunu yapınca bölüm biter

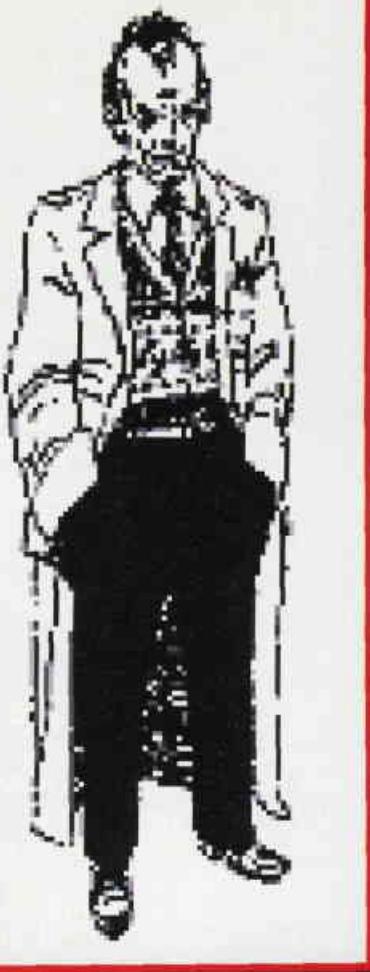
The Mansion

Duvarlara bakın. Yukarı çıkin. Mutfaga girin ve hayaletleri dinleyin. Mut-

faktan çıkış yukarı kata çıkin. Yatak odasından anahtarları alın. Aşağı inip saat anahtarla açın. Saati altya kurun. Çalışma odasına girip gümüş anahtar ve video kasetini alın. Yukarı kata çıkış video kasetini videonun üzerinde kullanın. Sola gidip anahtarla kapıyı açın, yukarıya çıkin ve büyük ayının altındaki anahtarları alın. Trambolini çıkış üstüne çıkin, karşılık atlayın. Anahtar kullanıp sandığı açın. Bebeği alın. Soldaki çıkıştı kullanıp yukarı çıkin ve Max'in hayaletini takip edin. Yatak odasına girin ve bebeği Sarah'a verin. Gözlerinizde biriken yaşlan bir mendille kurulayın (opsiyonel). Hayır, benim gözüme bir şey kaçtı, yoksa ağladığım falan yok.

The Laboratory

Başladığınız odadan çıkış merdivenlerden yukarıya çıkin. Sağa gidip ofise girin. Duvardaki resme bakın. Açılan delikten vanayı alın. Ofisten çıkış düz ileri gidin. Merdivenlerin üstündeki cihazı görünce, ilerdeki duvara vanayı takın ve çevirin. Makineye bakın ve bilmeceye hazır olun. Buradaki amaç, soldaki metal küreyi tutan bütün ayakları açmak. 8 ayak var, biz ise bir seferde üç ayak açabiliyoruz. Buranın çözümü şöyle: Boş olan diyon aşağı gelecek şekilde daireyi çevirin ve basın. 180 derece çevrilip bir daha basın. 90 derece çevirin ve basın. Şimdi açık olan sadece bir ayak olmalı. Bu ayağın tam yanındaklı ayaklardan birisi açılacak şekilde yukarıdaki prosedürü tekrarlayın. Kalan 6 ayağı



pençeyi alın. Hemen yanındaki kontrol panelini kullanın. Buradaki bulmacayı çözelmeniz için kağıt ve kaleme ihtiyacınız var. Böceğin üstündeki üç düğme üç çift kanadı açıyor. Sağ ve sol kanatlara vuran işığın rengi, üzerinde çıkan şekli değiştiriyor. Siz renkleri ve iki çift kanadı kullanarak, sol üstteki şekilleri elde etmeye çalışacağınız. Bir şekli tutturduğunuzda, diğer kanattakini tutturmak için sadece rengi değiştirmeniz yeter. İki şekil de tutunca sol üstteki kolu o şeklin yanında çekin ve aşağıdaki iki düğmeye basın. Bütün şekilleri tutturunca fırın kapanacak. Buradan çıkış Graven'in oturduğu yere gidip böcekle konuşun. Graven'in kulübesine gidin ve onunla konuşun. Security upgrade'i mutlaka sorun. Tekrar yukarı böceğin yanına çekin. Sağ üst duvardaki pençe gibi nesneyi alın. Böcekle konuşun. Arka taraşa geçince, fırında yaktığınız böceğin kolunu yanınızdaki alete sokun.

Buradan çıkış sağdaki büyük binaya girin. İçinde bebek olan tüplerden birini kesip Graven'in yanına dönün. Gromna'nın evine girince, yastığın altından anahtarını alıp kasayı açın. Kasadan aldığınız ses yapan aleti alıp, kralice böceğin yerine dönün. En sağdaki beyaz nesnenin üzerinde ses aletini kullanın. Sağdaki böcek adamlı konuşun. Kafeslere tıbbiyinca duyacağınız melodiyi soldaki kapının yanındaki alete girmeniz lazımdır. Kapı açılınca yukarıda çıkışın. Sağda gidip böcek amcaya konuşun. Ortadaki cihazı almayı çalışın. Aletleri kullanarak cihazı yerinden söküp ve geldiğiniz yollardan geri dönüp Graven'in gittiği yere gidin. Tam gececekken köprü çökecek, siz de aldığınız cihazı karşıya Graven'a atın. Tekrar cihazı aldığınız yere geri dönün ve soldaki ipten yukarıda tırmanın. Böceğin sırtındaki cihazı alın. Demolar götürsün seni emi...

The Hive

Bu bölümde tipimiz açılık değişiyor. Öldürdüğünüz böceğin sırtındaki güvenlik kemeri alın. Aşağı inip sola gidin. Binanın üzerindeki sarı düğmeye basıp içeri girin. Graven'la konuşup evinin şifresini alın. Evi en aşağıdaki. Oraya girin, çekic ve masanın üzerindeki aletleri alın. Yukarı çıkış sağa gidin. Fırına gelince, ortadaki boruyu elinizdeki çekicile kırm. Solucanlar körükleri bırakınca, gidip siz körükleri kullanın. Yanan solucanın bıraktığı

düğmeye basın, tekerleği üç kere çevirip üstteki kolu bu sefer sağa çekin. Bunu üç kere tekrarlayın soldaki çarkı çevirip kapıyı açın. Morgdaki cesete konuşun. Sağa ofise gidin. Raftaki vazoyu ve masadaki büstü ve kibritleti alın. Büstü çatıla duvara iki kere atın. Dışarı çıkış vanayı açın ve u şeklindeki boruyu alın. Geri dönüp sağdaki kazan odasına girin ve kutudan İngiliz anahtarını alın. Kazanın yanındaki aleti kullanıp aleti çalıştırın. Fırını açın, ortadaki cesedi fırına koyn. Fırını tekrar açın, camdan gözü alın ve vazoya küleleri toparlayın. Buradan çıkışın. Soldaki boruyu İngiliz anahtarıyla çıkarın. U şeklindeki boruyu buraya takın. Ortalık ısınca, morgun kapısını açın. Sağ üstteki çekmecesi açıp yaşlı adamla konuşun. Altan ikinci çekmecesi açıp içine girin. Kibrini yakıp öyle girin. Cam gözü kullanıp yazılı okuyun. Bu binadan tamamen çıkış ve kırık mezar taşının üzerinde küleleri kullanın. Mezar taşı okuyun. Arkadaki ağaçlardan yüzü olana bulun ve konuşun. Ağaç çekilince kristal alın ve mezarlığın ortasına düşen işığın üzerinde kullanın. Aztek tapınağına girip Doktor kaçınca, üstteki alete bakıp şu şekilleri soldan sağa yapın: İlk tepeler,



büyük güneş, küçük güneş, göz, piramit. Dikkat edin, aynı şekilde birkaç tane olabilir, eğer sizinki yanlış olursa sonraki şekilleri tuttaramazsınız. Bunu bicerince, bölüm geçiyorsunuz.

The Lost Village

Kadınla konuşup yukarıya çıkışın. Taa en yukarıdaki dağa çıkış kötü adamlı konuşun. Sağdaki heykeli devirin. Geri dönüp bütün ruhları konuşun. Köye girin. Çömlekçi alın. Herkesle konuşun. Duvarı yapan adama kolyeden



bahsedin. Ger dönüp en aşağıdaki ruhla konuşun. Totemi ittip karşıya geçin. Birileri nüfus planlaması yapıyor herhalde. Kapıyı açıp içeriye girin. Demodan sonra tapınağa geri dönüp soldaki gonglara hepsi aynı anda çalışıyor olacak şekilde vurmalısınız. Ortadaki en büyüğten başlayın. Cam kırlinca rüzgar totemini alın. Buradan çikip lavın aktığı yere gelin. Sol duvardaki şekillere şu sırayla basın. Güneş, Mızrak, Su, Balık, Sepet, Balıkçı. Kapı açılınca içерiden su totemini ve balığı alın. Jaguar tapınağının arkasındaki kel adamlı konuşun. Köye dönüp duvarı adamlı konuşun. Size sorduğu soruyu şu sırayla cevaplayın: Xilonen, Omētoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl. Buradan çikip lavın çevrelediği ağaca gidin ve güç topunu alın. Bunu büyücüye götürün. Ölmek üzere olan büyüğüle konuşun ve çömlekle kanını alın. Büyücünün kulübesine gidin ve kristal kalbi alın. Jaguar tapınağına gidin ve kalbi sağ, kanı sol çanağa koyun. İceri girmeden tapınağın merdivenindeki işaretleri aşağıdan yukarıya not edin. İçerdeki duvarda bu işaretleri sırasıyla girin ve Jaguar totemini alın. Heykelin havaya uçtuğu yere gelin ve totemleri yerlerine yerleştirin.

The Maze

Yerlerdeki elektriklere basarsanız, başladığınız yere geri işinlanırsınız o-na göre. GB'a gidin, KB'daki merdivenlerden inin ve GB'daki diğer merdivenlere. KB'ya sonra KD'ya gidin.

lük döryolda GB'ya. Dümdeş yukarı merdivenlere gidin. Cihazın üzerindeki ışıkları, ortadaki sönük olacak şekilde yakın. Elektrikli yoldan geçip GB'ya inen merdivenlerden geçin. Yolu takip edin ve merdivenlere gelince çıkışın Heykelin kolunu çekin. Elektriğe dikkat ederek KD'ya gidin. GD'ya inen merdivenlerden inin. Yolu takip edin ve duvardaki kolu çekin. Merdivenlerden çıkışınca KD'ya gidip merdivenlerden inin. Kolu çekin, kapıdan girip maskeyi alın.

The Gauntlet

Bu bölümde Sarah, Grimwall veya Aztec Savaşçısı olabiliyoruz. Aztek'e dönüşün ve dikenlerden geçip kabak tarlasına girin. Burada kabaklılara şu sırayla basın: Sağ orta, Orta sol, üst sağ, üst sol, orta sol ve orta sağ. Kurukafa-yı alın. Mezartaşlarına bakın ve hayatı görünce kurukafayı ona verin. Grimwall'a dönüşüp tabutu açın. Melek heykelinin kafasını alın. Aztek'e dönüşüp dikenli köprüden geçin. Grimwall'a dönüşüp güç oyununu oynayın. Palyaço kafasının dişlerine şu sıradı basın: kırmızı, san, yeşil, mavi. Açılan burundan Sarah olarak tırmanın. Heykelin kanatlarını alın. Sağ ağızda girin ve yukarı çıpık örümcek ağından Sarah olarak geçin. Aztek'e dönüşün. Yerdeki bloklara (soldan sağa 1-5) şu sırayla basın: 2-5-3-1-4. Grimwall'a dönüşüp heykeli itin. Bütün cesetleri aşağı çekip kristal parçalayın. Kanadı alın. Merdivenlerden inip sağdaki yuvaya girin. Grimwall'u kullanıp

sağdaki makineyi çalıştırın. Soldaki petekten pençeyi alın. Yerdeki izagerrayı kaldırın ve Sarah olarak delikten geçin. Binanın tepesine çıkınca pençeyle ipi kesin. Tekrar aşağı dönüp heykel parçasını alın. Ortadaki yere dönüp, heykelin bütün parçalarını teker teker yerine takın. Merdivenlerden yukarı çıkmak için kapıdan geçin ve geçide girin. Aha, demo çıktı, oturak da izleyek.

Morgan's Last Game

Diger bir deyişle, dananın kuyruğu. Soldaki heykellerin ellerindeki kristal küreleri kırmızı lazımdır. Ama siyah kopyanız geçmenize izin vermıyor, arkanızdaki siyah nesneye basarsanız da başladığınız yere geri dönüyorsunuz. Arkanızdaki siyah nesnenin hangi şekillere girdiğini dikkatle izleyerek, aradaki boşluklardan geçmeli ve üç heykelin de elindeki küreleri kırmalısınız. Bunu başarınca, kopyanız ölüyor ve Morgan'ın işi bitiyor.

Sanitarium bugüne kadar oynadığım en iyi Adventure. Sizi üzecek tek kötü yanı, eninde sonunda bitecek olması. Bu oyunun senaryosunu yazan, grafiklerini çizen, müziklerini yapan ve emeği geçen herkesi teker teker tebrik etmek istiyorum. Gerçekten mükemmel ötesi bir oyun yapmışlar. Ve size de bir şey söyleyim, her ne kadar aşağıda Sanatorium'a beş yıldız verilmiş gözükse de, bir yıldız da ben kendimden veriyorum oyuna. Şimdiye kadar hiçbir oyunu oynarken hüzünlenmemiştüm. Ama Sanatorium bunu başardı. Valla ne diyim, helal olsun, adamlar oyun yapmış.

Sinan AKKOL



LEVEL
KARNES

ADVENTURE

ABALITHATAT LTD

Tel: (212) 9999999

Firmas: ABC GAMES

Windows 98, Pentium 120.

B-THAM, SOON

Pilgrim

TAM ÇÖZÜM

Faith as a Weapon

Ortaçağ zamanlarında geçen ilginç bir Adventure

Once ekran üzerinden başlayalım:

Ekranın altında diğer insanlarla diyalog kurmanıza yardımcı olan üç tane menü göreceksiniz:

Canta menüsü: Taşımakta olduğunuz eşyaları gösterir.

Eşya menüsü: Daha önce gördüğünüz nesnelerin listesi.

Karakter menüsü: Tanışığınız veya aramakta olduğunuz kişilerin listesi burada bulunur.

Son iki menüye oyuncunun hafızası da diyebiliriz.

Bu üç menüdeki seçeneklerin kombinasyonlarını kullanarak, diğer karakterlerle kurduğunuz diyalogların içergini belirleyebilirsiniz.

Ekranın Üstündeki seçenekler ise söyle:

Encyclopedia: Ortacağın dini ve siyasi yapısı hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz. Burada önemli gördüğünüz kişileri, not defterinize aktarabilirsiniz.

Speech: Diğer insanların yaptığınız konuşmaları, daha sonra buradan gözden geçirebilirsiniz.

Note-book: Bir nevi günlük. Önemli gördüğünüz bilgileri ansiklopediden ve konuşma menüsünden kesip buraya yapıştırabilirsiniz. Kendi notlarınızı yazabiliyorsınız.

Ana menüden ise gayet sıkıcı ama hayat kurtaran save/load işlemlerini ve ses ayarlarını yapabiliyorsınız.

Oyunun Konusu

M.S. 1208. Karmaşa, haçlı seferleri ve şövalyelerle dolu bir çağ. Rahip Marc, en son haçlı seferinde Aziz John'un ünlü kayıp defteri olduğu sanılan bir deftere birlikte döner. Ama geri dönüşü sırasında, pusuya düşürülür. Ölmeden az önce kitabı, gizli bir tarikatın lideri olan Adalard de Lanois'e vermeyi başarır.

Bu olayın üzerinden fazla zaman geçmeden, Adalard hastalanır. Ölüm döşeğindeyken oğlu Simon'a, kutsal

kitabı Toulouse şehrinde yaşayan eski bir arkadaşı olan Petrus'a götürmesini söyler.

Bu arada Papa III. Innocent, kilise muhafizi Diego d'Osma'yı, kutsal kitabı yabancıların ellerinden almak için gönderir. Ve işler çığrından çıkar.

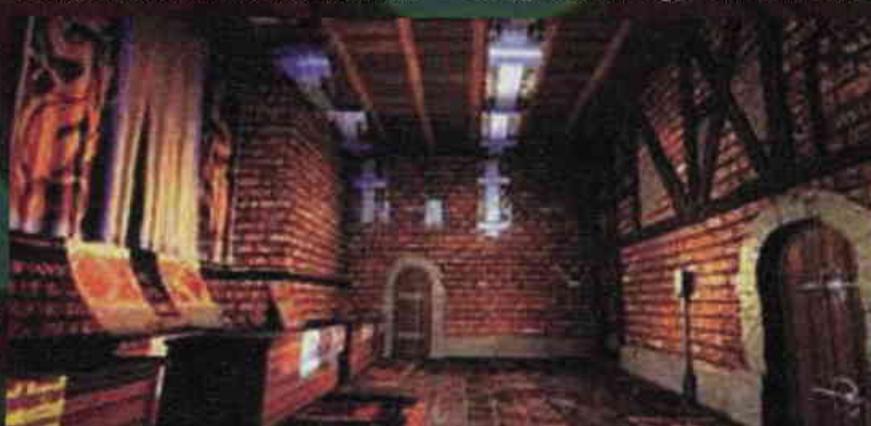
Tam Çözüm

Eğer HINTS menüsüne basarsanız, oyunun ilk bölüm boyunca karşılaşacağınız engelleri aşmanızda yardımcı olacak tüyolar alabilirsiniz. Oyuna kütüphanede başlıyorsunuz. Gizli bir bölmeyi bulmanız lazım. Önce kapının sağındaki sandığı açın ve not defterinizi alın. Kütüphaneye gidin ve yüzünüze dönüp üzerinde Salome yazan parsömeni bulun. Bunu kütüphanenin sağındaki kare şeklindeki kompartmanın yerleştirin.

Açılan gizli geçitten girin. Düz ileri gidin ve mumu yakın. Mektubu okuyup kutsal kitabı alın.

Köprü

Simon, Tolouse'a giderken, yolda ilginç tiplerle karşılaşır. İleri gidip Potronus'a üç kez tıklayın. Yanındaki makine bakın ve makineyi Potronus üzerinde kullanın. Arka taraftaki bıçak atıcısıyla konuşun. Köprünün üzerindeki tüccara gidin. Ona Potronus, Pablo ve Isabeau'yu sorun. Karavana gidip içine bakın ve kovayı alın. Köprüden geçip sola dönün. İleri gidip sağa dönün. Kovayı parlak kayanın



Üzerinde kullanın. Tüccarın karavanına dönün ve kovayla taşı, ipin üzerinde kullanın. Affedersiniz, öküzlerin yanına gidin ve boyunduruğu öküzlerin üzerinde kullanın. Eşyalar menüsünde tekerlekler henüz görünmüyorsa, karavanın diğer tarafına gidip tekerleklerre tıklayın. Tekerlekleri tüccarın üzerinde kullanın. Sandığı Potronus üzerinde kullanın.

Köprünün solundaki adamın yanına gidin. Kayığa tıklayın. Kayık nesne menüsünde çıkışın, kayığı adama sorun. Sandığı da adama sorun. Eğer hala yapmadısanız, farenin üzerine de tıklayın. Potronus'un yanına geri dönün ve fareyi sorun. Makineyi sorun, daha sonra makinenin üzerindeki İpek keseyi tıklayın. Keseyi potronus'a sorun. Kayığın yanındaki adama geri dönün. Kesenen içindeki fareyi sorun. Makineye geri dönün ve keseyle fareyi makinenin üzerinde kullanın. Vakit kaybetmeden Pablo'nun yanına dönün ve üzerine tıklayın.

Sandığı, kayığı karşısından görecek şekilde yere koyn. Geri dönün. Potronus'un üzerine bir kere tıklayıp kara-



vandan boyaya ve ağırlıkları alın. Kayığa geri dönün. Ağırlıkları sandığın sağ tarafına koyn ve sandığı alıp kayığa koyn. Boyayı da kayığın üzerinde kullanın. Sandığı tekrar geri alıp, toprağın üzerine koyn. İçindeki ağırlıkları alıp, sandığı kayığın içinde koyduğunuz yere ağırlıkları koyn. Potronus'un yanına geri dönün. Eğer nesne menüsünde köprü görünmüyorsa, gidip köprüye tıklayın. Köprüyü ve öküzleri Potronus üzerinde kullanın. Karavandan ipi alın ve Potronus üzerinde kullanın. Isabeau'yu Potronus'a sorun. Isabeau'ya köprüyü sorun. İpi üzerinde kullanın. Eğer nesne menüsünde ağaç görünmüyorsa, köprünün hemen çıkışındaki



ağaca gidip tıklayın. Isabeau'ya gidin ve ağaç üzerinde tıklayın.

Toulouse Şehri Giriş

Gardıyan, vergiyi verecek kadar paramız olmadığını içeri almıyor bizi. Gidip gardıyanı tıklayın. Demirciye gidin. Muhabbetin sonu gelince, parfümerideki müsteriye gidin ve konuşun. Gardıyanı sorun. İpek keseyi üzerinde kullanın. Tekrar gardıyanı kadına sorun. Gardıyanın kılıcını alın ve İspanyol şövalyesine verin. Bakır paraayı da gardıyanı verin.

Pazar Yeri

Tüccarlar odasına girin. Yemekçinin (o ne be?) üzerine iki defa tıklayın. İpek İşcisinin üzerine tıklayın. Ayakkabıcıının üzerine tıklayın. İpek İşcisini ayakkabıcıya sorun. Dokumacıya tıklayın. Dokumacıya Bernard'i sorun. Para bozan adama (changer) tıklayın. Altın parayı ona verin. Herhangi üç çantanın üzerine tıklayın. Terazinin sağ ke-

fesine tıklayın ve başka üç çantanın üzerine tıklayıp sol kefeye tıklayın. Kefenin sağ kolunu tutan kolu çekin. Sonuç dengeli değilse, hafif olan kefedeği üç keseyi alın. Bu keselerden birine tıklayın ve sağ kefeye tıklayın. Bir ikinci keseye tıklayın. Kolu çekin. Sonuça en hafif keseyi tahmin edebilirsiniz. Eğer dengeyi sağlarsanız, kalan iki keseyi de alıp kefelerde yerleştirin. Her iki durumda da, doğru keseyi buluncu onu size verecektir.

Alet yapan adama tıklayın. Soldaki alete tıklayın. Sağdaki küçük resme bakın. İpek İşçisinin yanına gidip kizini sorun. Geri dönüp alet yapan adama kızını ve İpek İşcisini, kanunları ve ayakkabıcıyı sorun. İpekçiye dönün (sıklıkla bea) alet yapan adımı sorun. Ayakkabıcıya gidip kurdeleyi sorun. Dokumacıya gidin ve sağındaki elbiseye tıklayın. Buradan çıkış ve önünde lamba olan kırmızı tuğladan eve gidin. Kapıya çalın, kızı Paul'u sorun. Paul'la konuşun ve Aymard'ı, Petrusu sorun. Tekrar Paul'a tıklayın ve alet yapan adımı sorun. Pazar yerine geri dönün ve Paul'dan aldığınız kredi mesajını (o zamanları çekti oluyor) alet yapan adama verin. Aldığınız parayı Cutler'a verin ve Paul'u sorun. Paul'un evine dönün ve kapıyla klickleyin. Mektubu okuyun ve soldaki bekçinin yanına gidin. Kürkü üzerinde kullanın. Kalan parayı da bekçije verin.

Saint Semin

Kapıya bakın. Kürkü rahibin üzerinde kullanın. Koridorun sonuna kadar düzgün gidin. Sola dönüp odaya girin. Abbot'a kürkü tıklayın. Mektubu okuyun. Petrus'u Abbot'a sorun.



Saint Semin Hapishanesi

Adamın üzerine üç kere tıklayın. Petrus'u sorun. Arkadaki üç küpü alın. Aşağıya Hades, Bethel ve Yahve sırasıyla yerleştirin. Adamın kabını alın. Kapıyi açıp diğer odaya geçin. Büste bakın ve kabı suyun üzerinde tıklayın. Aşağıya platforma doğru gidin. Sandalyenin solundaki üç mermiyi alın ve sepetin içine koyn. Sandalyeye oturup yandaki kolu çekin. Yuvarlak oda-ya gelince iki seriden oluşan on resmi doğru sıraya sokmalısınız. Bunun için ansiklopedinin Religion/Christian Cult alt başlığındaki sıralamayı okumanız gereklidir. Son platforma ulaşınca kolu üç kere çekin.

Seremoni

Isabeau'nun üzerine iki defa tıklayın. Sağdaki perdeye tıklayın. Makineyi şu şekilde birleştirmeniz lazımdır. Önce üç parça silindir, çekmecenin sağda, sol alta körükleri, çekmecenin soluna hünüyl, en sonunda da kapığı sola yerleştirin. Perdenin solunda yerde duran sandığı açın. İçindeki dört maddeyi alın. Soldaki askerin önungdeki su şubesini alın. Bez parçasının yar-

dımıyla közleri alın. Makineye geri dönün ve közleri makineye koyn, suyu huniden boşaltın ve çekmecedeki mineralere klikleyin.

Makinenin üzerindeki ejder kostümüne tıklayın. Körükler tıklayın. Isabeau'ya kalbi ve ipi verin. Pablo'ya klikleyin. FAR AWAY LOVE diye başlayan şirri müşavirin (counselor) üzerinde kullanın. Ona Petrus'u sorun. Petrus'a Diego ve Marc'i sorun.

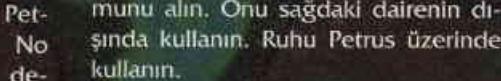


Ibatena Uğurumu

Ekrandaki karakterleri kullanarak resmi yeniden oluşturun. Simon'un koluna tıklayın. Simon'un üzerinde Grow, Strong ve Dream kelimelerini kullanın

Roncevaux

Kapıya tıklayın. Diego'ya dört kere tıklayın. Diego'ya Petrus, Yes, No, No, No deyin. Konuşmanız bitince, inşaat halindeki kiliseye gidin ve mihrap üzerinde Messenger'i kullanın. Messenger Üzerinde Durandal'ı kullanın. İki başlı makinenin üzerindeki kolları, haç sola, boynuz sağa gelecek şekilde çevirin. Sağ duvardaki meşaleleri alın. Deliğin altındaki kolun altına meşaleyi yerleştirin. Balmumu alın ve tahta blok üzerinde kullanın. Aşağı intice ileriye gidin. Kılıcı alıp yukarıya tırmanın. Mezar odasından çıkıp, küçük kilisenin içindeki diğer geçisten geçin. Kılıcı St. James'in eline koyn. Kılıcı ve asayı geriye alın. Mezar odasına geri dönün ve kılıcı ortadaki deliğe sokun. Kapının önüne galin, sağa dönün ve bir adım ileriye gidin. Yere bakın, soldaki deliğe asayı sokun. Kabuğualdıktan sonra, Roncevaus'un girişine geri dönün, haçın üzerindeki kabığın şeklini anlatan bir yazı var. Kabuğu onun üzerinde kullanın.



Köprü ve Hamlet

Petrus'a iki kere klikleyin. Petrus'un arkasındaki taşa tıklayın. Suya bakın. Hades'e dönün, sağa dönün ve kena-ra doğru ilerleyin. Kılıcı suyun üzerinde kullanın. Çadırı doğru ilerleyin ve içeriye girin. Isabeau'ya tıklayın. Mavili adama dört kere tıklayın. Eve girin. Masanın arkasına geçip tıklayın. Şişeye bakın. Şişeyi ateşin içindeki şeke tıklayın. Soldaki erimiş balmumu alın. Onu sağdaki dairenin dişında kullanın. Ruhu Petrus üzerinde kullanın.

Terkedilmiş Kilise

Sütunun solundaki kapıdan girin. Resmi alın. Mektubu okuyun. Dışarı çıçıp haritayı mihrabin arkasında kullanın. Harita dört parça halinde. Giriş kapısının solundaki dolabı açın. Çekici, çizileri ve ipliği alın. İlk kata gidin. Asayı büyük deliğin içine yerleştirin. Tekerlegi, asa H'yi gösterene kadar çevirin. Haritaya geri dönün ve aydın-lik yere bir çivi koyn. Aynı şeyleti



T harfi için de tekrarlayın. İki çivinin üzerinde ipliği kullanın. İplik Agape diye bir noktayı keserek. İlk kata geri dönüp AGAPE kelmesinin harflerine doğru sıradıa tıklayın. Aşağıya, çanın ipinin yanına gidin. İp nesne menü-sünde çıkışın, kapak üzerinde kullanın.

nin. İpe tıklayın. Aşağı inince kolyeyi alın, üzerinde yazanları okuyup yukarıya çıkarın.

Kale

Kaleye girin, sağa dönüp parlak demir çubuğu alın. Köprüyü indiren mekanizmayı çalışın. Zinciri aldiğiniz metal çubukla bloke edin. Zincire tıklayın. Tahtanın önüne gelin. Zinciri tahtanın üzerinde kullanın. Mekanizmaya geri dönün ve çubuğu alın. Odaya girin. Dolabin içindeki oku ve baltayı alın. Dışarı çıpır asılmış adamın önüne gelin. Baltayı tahtanın üzerinde kullanın. Yarı asılı adamın ipinin üzerinde üç kez kullanın. İlerleyin ve asayı anahtarın üzerinde kullanın. Geri dönüp kalenin sol tarafına gidin, burada yanın küller göreceksiniz. Küllere tıklayın ve anahtar üzerinde kullanın. İçeriye dönün ve anahtar anahtar değilinin üzerinde kulenanın.

Bellbaste'nin Evi

Eve girin ve yeşil çömleğe tıklayın. Labirentte sola dönün, mavi yerlere basmadan en sona kadar gidin. Sağa dönün, ileriye gidin ve sağdaki üçüncü geçide girin. Sonuna kadar gidin, dönün ve sonuna kadar gidin. Masaya ulaşınca, yazıları okuyun ve peynire tıklayın. Dönün, kapıya bakın, sudaki yansımaya bakın ve üst kısmına bakın. Bellbaste'yle konuşmanız bitince dönün ve kapıyı açın. Tünelde düz ileriye gidin. Adaya gelince, beyaz heykelin arkasına geçin. Kolonun küçük kısmına tıklayın. İçeriye girip yukarıya tırmanın. Gözlere tıklayın.

Yandaki okları kullanarak, hayaletlerden birisini seçin. Üzerine tıklayın ve odaya girin. Mesela, soldağını öldürseniz, artık korumasız olan kapıdan geçin. Kral size kılıcını verince, dışarı çıkin ve ortadaki hayalete gidin. Üzerine iki defa tıklayın. İçeriye girince krala tıklayın ve size asasını versin. Kılıcla, kafesleri kırın ve iki objeyi alın. Dışarı çıkin ve ilk odaya gidin. Asayı kullanın kafesleri kırın ve iki objeyi alın. Gidip üçüncü hayaete iki defa tıklayın. Odaya girip kralla konuşun ve size vereceği baltayı alın. Kılıç veya

asayla kafesleri kırın ve objeleri alın.

Dışarıya çıkin ve ortadaki hayaletin önüne gidin. Ona "glory"yi verin ve aşağıya indiğinde, kılıçla vurun. Sağdaki hayaete gidin ve "salvation"ı verin, aşağı inince asayla vurun. Buradan çıkin. Kızıl şövalyenin önündeki makineye gidin. Üçüncü boruyu açın ve içine "peace"i koyun. İlk silindiri iki derece yukarıya getirin, ikincisini yukarıya getirin ve üçüncüsünü birer birer artırın. Pedala basın. Kırık canavarın vücudundan küçük kavanozu alın. Siyah şövalyenin altına gidin, başına klikleyip bir ışık huzmesinin oluşmasını sağlayın. Kafasının üzerindeki prizmayı kullanıp ışığın yerini değiştirin. Yeşil şövalyenin altındaki mezara



gidin ve klikleyin. Katedralde, Hades sizinle satranç oynamayı teklif edene kadar üzerine tıklayın. Kitaba iki kere tıklayın. Yeni parçalar oluşunca, file (rook- st. James) tıklayın. Üzerine yeniden tıklayın ve aynı hızadaki soldaki en son kareye bir daha tıklayın. St. James heykeline gidin ve tıklayın. Üzerindeki gölgeye tıklayın, bir daha tıklayın.

İşte geldik oyunun koptuğu yere geldik. Üç jürünün size soracağı sorular su sırasıyla cevap vermelisiniz:

CATHARS

INNOCENT III

KING PHILIPPE

PIERRE DE CASTELNAU

DIEGNO D'OSMA

INNOCENT III

ABBOT ARNAULT

MARC

MANUSCRIPT

CONSOLAMENTUM

PERFECTS
PARACLETE
ROLAND
CHARLEMAGNE
QUEST
SIMON
MANUSCRIPT
APOCALYPSE
ISABEAU
YES veya NO

Bitti. Umarım aranızda ortaçağ efsanelerinden hoşlananlar vardır, böylece

bu açıklama birilerinin işine yarar ve gümme gitmemiş olur. Pilgrim'in günümüzden iki sene önceki Adventure oyunlarına benzediğini söylemeliyim. Bir ekran dan diğerine geçerken günümüzün oyunlarında olduğu gibi sinematikler yok. Ekrandan ekrana geçişler kesik kesik. Grafikler ise pek fena

sayılmaz eğer konuya biraz olsun ilgileniyorsanız, oyun ilginizi çekecektir. Senaryonun altında ünlü Simyacı romanının yazarı Paulo Coelho'nun imzasının olması ise sanırım birçoğunuzun ilgisini çekecektir. İyi günler, şansınız bol olsun (NEFRET EDİYORUM!!).

Sinan AKKOL



**LEVEL
KARNESİ**

ADVENTURE

Firma: Ubi Soft
Pentium 90, 16 MB RAM,
80 MB HDD, 4X CD ROM



Hileleri

Forsaken

Descent tarzı oyunları sevmeni memnun edebilecek bir oyundur, ama takıldığınız aşağıdaki hileleri herhangi bir menü açıkken klavyeden yazmayı deneyin:

Bubbles - Hile moduna geçmek için öncelikle yazılımı gereken kod bu.

Thefullmonty - Oynadığınız bölümü değiştirmeye imkanı tanır, yazdıktan sonra menülerini kullanıp istediğiniz bölümü seçin.

Jamzeus - Tam bir hediye pakedi bu, ölümsüzlük, tüm silahlar, sınırsız cephe ve nitro, 4 powerpod, ayrıca 2 adet gizli silah, hepsi birarada!

Titsoot - Eğer altıniza Special motor varsa, bu kod duvar kaplamalarını "özel" kaplamalarla değiştirecektir.

Lumberjack - Bu kodu yazdıktan sonra Mug ve Solaris seçim tuşları ile değişik atış modlarına geçebilirsiniz.

Jimbeam - Bu kod ise Laser seçim tuşu ile değişik atış modlarını seçebilmenizi sağlar.



World Cup '98

Aşağıdaki kodları oyuncuların isimleri yerine girin, hepsini yazdıktan sonra geri alın, böylece oyuncu isimleri değişmeden kalmış olacak. Daha sonra da ana menüye dönün ve Scroll Lock tuşuna basarak hile menüsünü çalıştırın.

Zico - 1982 Classic maçını oynamaya imkanı verir.

Hurst - '82, '74, '70, '66 Classic maçlarını oynamaya imkanı sağlar.

Kenny - Yakartop oynatır.

Gabo - Oyuncuların kafalarını büyütür.

Kyle - Oyuncuları iskelete dönüştürür.

Neila - Alien modunu açar.

Oyunda hile yapmak istemiyorsunuz, ama öte yan dan delirmenize de saniyeler kaldı. İşte karar anı, boşuna delirmeyin, bu sayfaya bir göz atın. Daha olmadı Cumartesi günleri arayın hile hattını, elim izden geldigince ilaçınız olalim.

Shadowmaster

Bu oyunda hileleri açmak için öncelikle ana menüdeyken F2 ve F3 tuşlarına beraberce basın. Ekranda "Cheats On" mesajını görünce ise + tuşunu basılı tutarken BackSpace tuşuna basın ve böylece hile kodlarını gireceğiniz satırı açın. Buradan da aşağıdaki hileleri girin:

Turbo - Turbo modunu açar.

Every Level Save - Bölüm aralarında oyunu kaydedebilmenize imkan tanır.

Allow Single - Multi-player seviyelerinde tek başınıza oynamaya imkanı verir.

Scouser - Test tuşlarını aktif hale getirir. Bu tuşlar şunlardır:

Shift+F9 - Bölüm geçme

F11 - Cephe hilesi

F12 - Sağlık hilesi

Unreal

Ne oyun ama, insanı resmen alıp başka bir dünyaya götürüyor. Fakat bitirmek oldukça zor olabilir, hele yaratıkların inanılmaz derece zeki olduklarını hesaba katarsanız, insanı çıldırtıyorlar. Ö zaman siz de TAB tuşuna basın ve kodu girip Enter tuşu ile çalıştırın. İşte hile kodları:

ALLAMMO - Tüm silahlar için 999 cepheye verir.

FLY - Uçmak gerektiğinde bu kodu kullanın.

GHOST - Hayalet gibi duvarların içinden geçebilmenizi sağlar.

WALK - Ghost ya da Fly modundan çıkıştı tekrar normale dönmek için bunu kullanın.

GOD - Ölümüslük, ancak her yeni böülüme geçildiğinde tekrar yazılmalı.

INVISIBLE - Görünmez olmanızı sağlar.

KILLPAWNS - Tüm canavarları öldürür.

SUMMON - Herhangi bir nesneyi oluşturmak için kullanın, mesela SUMMON

FLASHLIGHT yazarak el feneri edinemeyeceksiniz. Herhangi birsey için kullanılabilir, tabii ismini biliyorsanız.

Commander GOLD

Bu youngda hileleri girmek için "R" tuşuna basarak telsiz moduna geçin ve hileyi yazıp Enter girin:

PIGSOINK - Helikopterinizi ağızına dek cephe ve doldurur.

HARMONY - GPS Hellfire füzeleri verir.

X666 - Takım arkadaşınızı öldürür.

IMARAT - Görünmezlik verir.

IMACOW - Zamani dondurur.

LOADME - Cephaneizi doldurur.

FIXME - Hasarınızı tamamen tamir eder.



WarHammer Epic 40k: Final Liberation

Özellikle strateji hilelerine büyük bir talep mevcut, ne var ki bazı oyunlarda hile yapmanın tek yolu Hex Editor kullanmak, işte WarHammer Epic 40k için Hex hilesi ve nasıl yapılacağı. Öncelikle, bu hilenin sadece Volistad Campaign oynarken kaydettiğiniz dosyalar için geçerli olduğunu belirtiyim. Yapmanız gereken kaydettiğiniz dosyayı bulup Hex Editor ile açmak, ismi 0.dat, 1.dat, 2.dat tarzı bir şey olacaktır ve Savegame dizini altında bulunur. Bundan sonra Hex Editor'e Offset 24 konusunu aratin, oda bulacağınız rakamı aşağıdakilerden biryle değiştirin, sonra bu yeni haliyle kaydedip çıkışın. Yeni değerler size karşılık bulunan miktar kadar Resource Point verecektir, bu sayede bir sonra ki bölüme başlarken daha fazla destek kuvveti alabilirsiniz.

3000 RP almak için B80B,

5000 RP almak için 8813,

8000 RP almak için 401F değerlerini kullanmalısınız.

Incubation

Zor oyun, ama bu hileler işinizi bir hayli kolaylaştırabilir. Ana şehir haritasındayken klavyeden aşağıdakileri girmeyi deneyin:

ix1 - Gidebileceğiniz tüm yerleri göster-

rir.

JX2 - Her asker için 10 Skill Point verir.
JX3 - Takımınıza 500 Equipment Points kazandırır, alışveriş zamanı!

JX4 - Bir sonraki görevde geçmenizi sağlar.

Holiday Island

Bu oyunda hile yapmak çok basit, oyun esnasında Ctrl+Shift+Alt+G tuşlarının dördüğün birden basılı tutarsanız 4 milyar dolanız olacak!

Sid Meier's Gettysburg!

Oyun esnasında Shift ve Enter tuşlarına basın, sonra istediğiniz kodu yapın tekrar Enter girin, İki taraf için farklı kodlar mevcut ve aşağıda ikisini de bulabilirsiniz:

Union: HOOKER - Confederacy:
 LONGSTREET = Tüm birimleri güçlendirir.
Union: HANCOCK - Confederacy: JACKSON = Tüm birimleri stresten kurtarır.
Union: MCCLELLAN - Confederacy:
 BEAUREGARD = Birimlerin tecrübesini artırır.
Union: BLIFORD - Confederacy: STUART = Görev süresini başa alır.
Union: SEDGEWICK - Confederacy:
 PICKETT = Görev süresini sona yaklaştırır.

rir.

Union: REYNOLDS - Confederacy: HILL = Tüm destek kuvvetlerini anında savaşa sokar.

Union: WARREN - Confederacy:
 HOTCHKISS = Tüm birlükleri görmeyi sağlar.

Union: CUSTER - Confederacy: HARRISON = Düşman savaş düzenini görmeyi sağlar.

Chaos Island

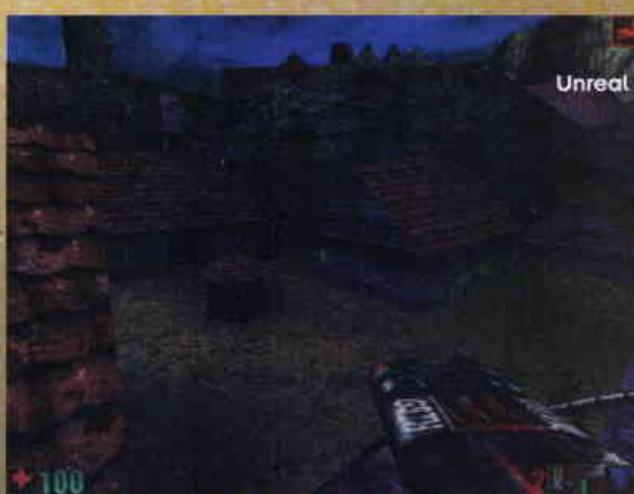
Bu oyunda hile kodlarını girebilmek için öncelikle Ctrl+Shift+X+S tuşlarına birlikte basarak ekranın alt sol kısmında kırmızı bir çizginin belirmesini sağlayın, sonra kodu yapın Enter girin:

MACLEOD - Ölüm-süzlük verir.
KILL - Seçilen bir düşmanı öldürür.
MONEY x - X miktarında malzeme verir.
WIN - Görevi başarıyla bitirmeyi sağlar.
EXTRA - Karakterleri yüzde elli güçlendirir.
REMDUL - Gizli ka-

rakterle oynamanızı sağlar.

RAGGSDALE - Hile kodlarının listesini verir.

Eveeeeet, bu aylık bunları idare ediverin. Önümüzde uzun ve bereketli bir yaz sezonu var, bol yeni oyun geliyor, bu da bol yeni hile demektir. Tabii eski oyunların hilelerine de yer vermeye devam edeceğiz. Bu arada Internet bağlantınız varsa LEVEL.COM.TR adresine uğramayı unutmayın, Hilekar sayfamız orada da varlığını sürdürüyor. Ayrıca Cumartesi günleri aşağıda ilanlı bulacağınız CHEAT HATTI vasıtasisıyla sizlere yardımcı olmaya gayret edeceğiz. İyi oyunlar.



Arayın, istediğiniz
oyunun hilesini
öğrenin

CUMARTESİ
1100- 15.00

LEVEL

CHEAT HATTI
HİZMETİNİZDE
(212) 281 39 09

M A S A Ü S T U F R P

Uzun Ömürlü Karakterler Yaratma Sanatı

Evet, artık masaüstü FRP dendiginde neden bahsedildiğini hepimiz biliyoruz. Bu yazında biraz oyundaki karaktere göz atma ve kısaca, yaşayan, nefes alıp veren ve yıllarca zevkle her oyunda kullanabileceğiniz bir karakter yaratma olayına gireceğiz. Burada model olarak Advanced Dungeons & Dragons'u kullanmayı uygun gördük. Her masaüstü FRP kendi sisteminde karakter yaratırsa da temel hep aynıdır.

Fiziksel özellikler:

Her şeyden önce karakterinin fiziksel özelliklerini belirlemek gereklidir. Fiziksel özellikler, güç (yani kas gücü, ya da açi gücü), çeviklik (El-göz koordinasyonu, denge ve kıvraklık), ve dayanıklılık (yani fiziksel yapısı, hastalığa direnç vs.) olarak sıralanabilir. Bu özellikleri kuvvetli olan karakterler, daha çok savaşçı ya da serseri olarak başarılı olabilirler (Serseri burada kötü anlamda değil. Bkz. aşağı).

Zihinsel özellikler:

Zihinsel özellikler deyince hemen akla zeka geliyor. Zeka yani IQ'nun yanı sıra bilgelik ve karizma yanı kişisel çekicilik de bu grubun önemi bir üyesidir. Bu özellikleri kuvvetli olan karakterler genelde din adamı ya da büyütücü olabilirler.

Evet, karakterinizin ana özelliklerini belirledikten sonra sıradır ırkını ve mesleğini seçmek var.

İrkler:

Fantastik kurgu dünyalar sadece insanlarla dolu değildir. Buralarda Elfler, cüceler ve Halfling'lerle de karşılaşabilirsiniz. Yeni karakteriniz istediğiniz herhangi bir ırktan olabilir.

Dwarf (Cüce): Boyları 1.20 ile 1.50 arası değişen bu ırkın mensupları, sakal bırakmayı, madenciliği, birayı ve altını çok severler. Dağların altına oydukları maden şehirlerde yaşarlar.

yapmayı da çok severler. Burunlarından konuşan Gnome ırkı illüzyon büyülerine de çok meraklılardır.

Halfling: J.R.R. Tolkien romanlarında Hobbit olarak bilinen bu ırkın üyeleri, yemeği, pipo içmeyi, gezmeyi ve harita koleksiyonu yapmayı severler. Ufak tefek oldukça fazla dikkat çekmezler. Bu da onlar için büyük bir avantajdır.

AD&D dünyasının ana ırkları bunlardır. Diğer oyunlar ve dünyalarada bazı ekstra ırklara da rastlamak mümkündür. Simdilik karakter yaratmamızı bu ırklarla sınırlayalım ve mesleklerle bir göz atalım.

Meslekler:

AD&D oyununda karakterlerin seçebilecekleri dört ana meslek grubu vardır. Bu grupların her birinin altında değişik seçenekler olsa da burada o kadar detay girmeye gerek görmüyoruz.

Savaşçı: Tüm kahramanlık hikâyelerinin ana öğesidir. İster elinde koca bir kılıç olan bir barbar, ister tepeden tımağa zırhlı bir şövalye olun, temel olarak her türlü silah kullanabilen bir savaş makinesisınız. Savaşçıların alt sınıfları, korucu ve Paladın olarak ayrılmaktadır.

Büyücü: Tüm FRP oynamaya başayanların hayali olan karakterdir. Gizemli büyütüler tozlu laboratuvarlarında, eski el yazmalarını inceleyerek yeni büyüler bulmaya çalışırlar. Gerek



Asabidirler:

Elf: Ormanların hakimdirler. Dört temel elementin bileşimidinden oluşan bu ırkın üyeleri, ince uzun yapılı ve zerafet timsalıdır. Çok uzun yaşarlar ve genelde diğer ırkları kendileri kadar üstün görmezler. Müzik ve eğlenceli çok severler.

Gnome: Dwarfların zayıf kuzenleridir. Madencilik konusunda uzmandırlar. Aynı zamanda garip aletler



canavarlar gerekse fantastik dünyaların sakinleri büyütülerden çekinirler. Büyütülerin alt sınıfı, belli bir büyüğü konusunda ihtisas sahibi, uzman büyütülerdir.

Din adamı: Tüm fantastik dünyalar kendilerine özgü Panteon'lara yani Tanrılar topluluklarına sahiptirler. Bu dünyalarda yaşayan bu tanrılarla inanır ve taparlar. Din adamı olan karakterlerse seçikleri bir tanının elçileri olarak, onun öğretilerini dünya üzerine yaymayı amaçlarılar. Din adamları güçlerini bu tanırlardan alırlar ve bu sayede büyü yapabilirler.

Serseri: Serseriler diyince hemen akınıza kötü bir şey gelmesin. AD&D dünyasında serseri adı verilen meslek grubu, hayatını çevikliğini kullanarak kazanmayı amaçlayan azılılığı tanımlar. Serseri grubuna hırsızlar, korsanlar dahil olduğu gibi akrobatlardır ve ozanlar da dahildir. Bu meslek mensupları özel yetenekleri sayesinde, sessiz hareket edebilir, tuzakları bulabilir, kilitli kapıları açabilirler.

Şimdi ırk ve mesleği de seçtiğimizde göre geriye karakterimizin hangi silahları kullandığını belirlemek, diğer hangi yeteneklere sahip olduğunu saptamak ve eğer büyü yeteneği varsa büyü defterini oluşturmak kalıyor. Şimdi örnek bir karaktere bakalım:

Ham Karakter:

İsimsiz (1.Level insan savaşçı)
Güç: 12 Çeviklik: 18 Dayanıklılık: 14 Zeka: 12 Bilgelik: 10 Karizma: 15

Evet, adamımız şu anda gördüğünüz gibi sadece kağıt üzerinde bir kaç sayıdan ibaret. Şimdi bu adama biraz renk katalım. Öncelikle, savaşçı olmasına rağmen çevikliği gücünden yüksek bir karakter. Bu nedenle bu adam

daha hafif zırhlar giyip, daha hafif ve gösterişli silahlar kullanmalıdır. Düşük bilgelik, ve yüksek karizmaya gelince: Adamımız yüksek karizması sayesinde, çok kalpler kırmış bir zampara olabilir. Bilgeliginin düşük olması onun hiç bir zaman bu çekici kişiliğini, bilge bir lider olma yolunda kullanamayacağını gösterir.

Bu özelliklere bakınca benim aklıma hemen D'Artagnan tarzı bir silahşör geliyor. Bir elinde epesi, bir elinde kısa bıçağıyla bu karakter çevikliğini çoğu zaman kışkaç kocadandan ya da kızın babalarдан kaçmak için ya da kapı varken bir eve pencereden girmek için kullanır gibi geliyor bana.

Hadi biraz daha ilerleyelim ve karakter için bir özgeçmiş yazalım. Bu adam küçük ama soylu bir ailinin tek cocugudur. Annesi ve babası tarafın-

dan şimartılarak büyümüştür. Hayatta her zaman sorumluluktan kaçtığı için de engin bir dünya görüşüne sahip değildir. Orta düzeydeki zekasını, çeviklik ve Epe'ye olan özel yeteneğiyle örtmeyi amaçlamaktadır. Gün gelir genç adam artık evden sıkılır ve hayatı ve macerayı başka yerlerde aramaya karar verir.

İşte kısacık bir sürede yaratığımız karakter söyle:

Karakterin Son Hali:

Alfred Aldenauer (1. Level, İnsan Savaşçı)

G:12 Ç:18 D:14 Z:12 B:10 K:15 Yaşam puan:9

Silahları: ZSOV (Zırh Sınıfı O'ı Vurma)

Epe (uzman) 18

Main-Gauche 20

Diğer yetenekleri: Akrobasi, Ip atma, İki Silah Kullanma, Görgü, Okuma/Yazma

Sizler de çok kısa sürede bu tür yaşayan karakterler yaratılabilirsiniz.

Zindancıbaşı

Level Nedir?

Tüm FRP'cilerden duyarsınız:

- Ben 5'inci Level oldum.
- 10. Level Fighter'ım var.
- Artık iki tane 3. Level büyüğ yapıyoğrum.

Peki nedir bu Level denen şey?

1) AD&D oyunundaki karakterinizin düzeyi. Yani, her oyuncu yeni karakter yaratığında birinci düzeyden başlar. Zaman içinde tecrübe topladığında bir üst Level'a geçmek mümkün olur. Yani, birinci Level savacısanı olan bir oyuncu bir süre sonra Level atlama denen olay sonucunda ikinci Level olabilir.

2) AD&D oyununda karakterlerin yaptıkları büyülerin düzeyi. Bir din adamı, ya da büyütücü oynatıyorsanız, yaptığınız her büyünün bir Level'i vardır. Her büyütücü kendi Level'ına uygun olarak, her Level'dan belli sayıda büyü ezberleyebilir (Kafanız yetenince karıştı mı? Daha durun). Yani, 5. Level büyüğünüz, 1. Level'dan 4 büyü, 2. Level'dan iki büyü ve 3. Level'dan bir büyü ezberleyebilir.

3) Grubunuzla, araştırma makta olduğunuz zindanın hangi katında olduğunuz. Yani, zindana (Dungeon) girdiğinizde kat 1. Level olup, derinlere

indikçe Level artar. Yani siz beşinci Level büyüğünüzle, zindanda 3. Level'a indiğinizde karanlıkta önünüze görmek için 1. Level, Işık büyüsü yarabılırsınız.

4) Karşınıza çıkan yaratıkların güçlerine göre nisbi olarak gruplanması. Bu karakterlerin Level'leriyle aynı kavram değildir. Yaratıkların Level'ına karşılık gelen kavram Hit Dice (yani Vuruş Zarı) olarak tanımlanmıştır. Buradaki Level ile, 2 Hit Dice'la 4 Hit Dice'lik canavarları 2. düzey canavarlar adı altında toplamak mümkündür.

5) Elinizde tutmakta olduğunuz mükemmel dergi. Buradaki Level büyük ihtimalle PC oyunlarındaki Level'dan gelmekte.

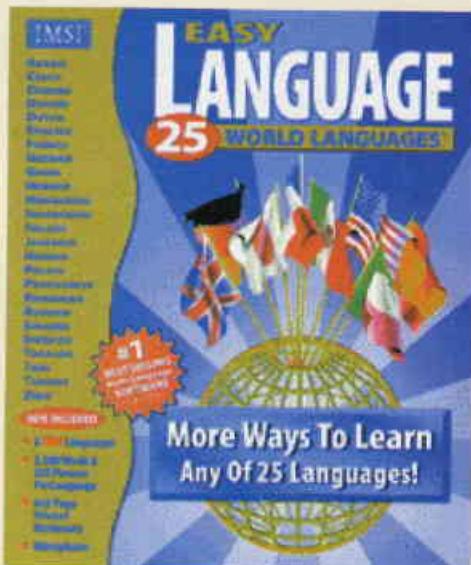
Evet, artık birisi size Kızıl Morganhaz adlı 5. Level büyüğünün, Kalador Kalesi Mahzenlerinin üçüncü Level'ında, 1. Level yaratılar olan Goblinlilerle karşılaştığını anlattığında, siz de ona niye 2. Level, Kokan Bulut büyüsü yapmadığını sorabiliyorsınız. Ne kadar basit değil mi?

Zindancıbaşı

Bir Lisan Bir İnsan

25 Lisan Bir Sürü İnsan

Deha Birinciaza daha fazla reyting almak için ilginç diller öğrenir.
Benvindo a Foş TV (yani Foş TV'ye hoşgeldiniz).
Her nerede yaşıyor ve yaşıtılıyorsak.



IMSI tarafından üretilen yazılım şimdije kadar piyasaya sürülen en kapsamlı yabancı dil öğretim CD seti olma unvanını yakalayacak gibi gözüüyor. Çünkü sadece 2 CD'den oluşan bu sette tam tamına 25 adet dil yer alıyor. Alicinizin aaryyla oynamayın gerkektan de tam taminde 25 adet dili bozulmasın dile tuzlamışlar. Kullanımı da oldukça kolay ve zevkli olan arabirim, evrensel dil olan grafikli tuşlarla desteklenmiş. Program günde sadece bir kaç dakikani ayırarak, 150 ülkede geçerli olan 25 dilde iletişim kurmanızı sağlıyor. CD'de yer alan 25 dilde tüm konuşmalar dilin yerileri tarafından telaffuz edilmiş. Bu da size dili daha doğru telaffuz edebilme imkanı tanıyor. Aynı şekilde siz de bunları tekrar ederken kayıt yapabiliyor ve ses tanıma özelliğine sayesinde ne kadar başarılı olduğunuzu öğrenebiliyorsunuz. Destekli Multi-medya turları ve 700'den fazla Web sayfası Link'i ile hayallerinize yolculuk yapabilmeniz de mümkün oluyor.

**Yard eem ed a
beeleer me yeem?**

Öğrenciler, iş adamları, çok fazla seyahat edenler veya dil öğrenmeyi sadece hobi olarak edinenler dahil, her

kesimden her yaş grubundaki insanın kelime dağarcıklarını geliştirebilecekleri bir yazılım olan Easy Language'de, işlemler 4 ana adımda yapılabiliyor. Önce ilk adım olarak içinde Türkçe'nin de yer aldığı İngilizce, İspanyolca, Fransızca, Almanca, İsveççe, Portekizce, Zuluca, Flemenkçe, İtalyanca, Rusça, İbranice, Macarca gibi 13 do-

ğal dilden birinin seçimini yaparak 24 dilin herhangi birini öğrenmeye başlıyorsunuz. İkinci adımda özel kelimeler, anahtar deyimler veya basit kelimelerin söyleşisini, seslendirme olağlığı sayesinde de kelimelerin doğal seslendirilişini ve yabancı dilin doğal alfabetesini izleme olağına sahip oluyorsunuz. Böylece dilin doğal şivesini izleyerek kendi şivinizi ona göre uyarlayabiliyorsunuz. Çok değişik ve eğlenceli metodların da kullanılması ile öğrenme daha da kolaylaşıyor. Dünya kültürleri ve tarihi arasında gezinti yapıp, yazılı diller ile kendi öğrendiğiniz diller arasında oyuncular oynayarak öğrenmek eğlenceli bir hal alıyor. Ayrıca Latin alfabeti dışındaki yazımları keşfetme şansınız da oluyor. Multimedya ve Internet desteği ile dünyadaki kültürleri, tarihleri ve gezinti yerlerini keşfettiğiniz bu eğitimsel oyuncuların yanında, her bölümün sonunda yer alan testler ile bilginizi de ölçebiliyorsunuz. Her dil için 2200 anahtar kelime ve 350 deyimden toplamda 59400 kelime ve 9450 deyim ile oldukça geniş bir kelime dağarcığına ulaşmak da mümkün oluyor. Kutuda hediye mikrofonun yanında bir de 600 sayfalık sözlük hediye olarak geliyor. Sözlükte İngilizce esas alınmış ve sözcüklerin diğer dillerdeki karşılıkları İngilizce yazılmış. Böylece telaffuzların daha doğru yapılabilmesi sağlanmış.



Resimleri ile birlikte sunulan kelimelerin seçtiğiniz standart dildeki ve öğrenmek istediğiniz dildeki karşılıkları gösteriliyor. Ayrıca kelimelerin telaffuzlarını da dinleyebiliyorsunuz.

Boo chok les at lee

Doğal "gör, duy, söyle" gibi ispatlanmış bir öğretim metodunun kullanıldığı yazılım fiyatıyla oldukça uygun ve son zamanlarda çıkmış kaliteli dil eğitim setlerinden. Sette yer alan 25 dil ise şu şekilde sıralanıyor: Arapça, Çekçe, Çince, Danimarkaca, Hollandaca, İngilizce, Fransızca, Almanca, Yunanca, İbranice, Macarca, Endonezyaca, İtalyanca, Japonca, Korece, Polonyaca, Portekizce, Romanca, Rusça, İspanyolca, İsveççe, Tagalogça, Taylandça, Türkçe ve Zulu dili. Gerekli sistem ise oldukça düşük tutulmuş. 486SX, 16 MB Ram, 10 MB HDD, 2x CD-Rom Sürücü, 256 Renk Monitör, Ses Kartı, Fare. Internet bağlantısı için de Modem ve Brower gereklidir. Eğer Quicktime'i kurarsanız acı çekmeyeceğinize dair iddiaya girebilirim.

K.T

Bilgi için: Tetris Bilgisayar
Tel: (216) 344 80 08
Fiyatı: 110 \$ + KDV

LANGMaster COLLINS COBUILD

İngilizce konuşmayı ve anlamayı kolaylaştıran sözlük!

Bu İngilizce'den İngilizce'ye herhangi bir sözlük değil, alt yapısını Harper Collins ve Birmingham Üniversitesi'nin engin çalışmalarından alan bir sözlük. Bu iki büyük kuruluş bir işbirliği yapmış ve ana dili İngilizce olan ülkelerde yazılı ve sözlü olarak kullanılan tüm kelimeler, kısaltmalar, deyimler, tamlamalar, vs. saptanmış ve bunlardan 250 milyon kayıtten oluşan bir dil bankası oluşturulmuş. İşte Collins COBUILD adını ve kayıtlarının temelini bu bankadan almış.

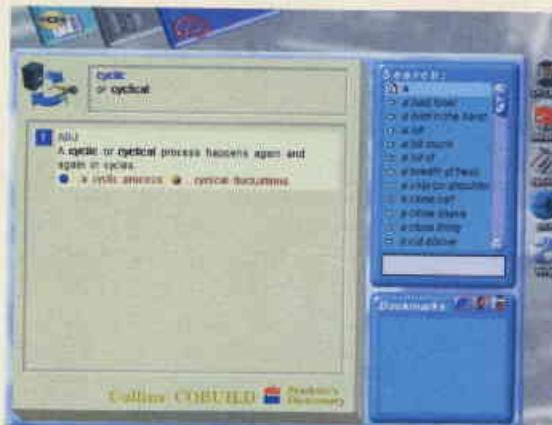
Program 40.000 kelime, 30.000 örnek içeriyor. CD'deki bütün metinler sesli olarak da kayıt edilmiş. 283.000 kelimeli bu kayıtlar 50 saatlik konuşmaya eşdeğer. Çıkan listeden tıklayarak ya da klavyeden giriş yapılarak kelime aranabiliyor. Dilediğiniz metni seçip İngiliz aksanı ile dinlerken, yazılış biçimini de izleyebilmeniz mümkün. Seslendirilmeler açık, anlaşılır ve İngiliz aksanında. Kendi sesinizi kaydedip dinleyebiliyorsunuz. Bu size orijinal kayıtlarla karşılaştırma yapma ve telaffuzunuzu mükemmelleştirme şansını veriyor. Kelimeyi kök, çekimli fiil ya da türemiş haliyle arayabilirsiniz. Ayrıca deyimlere de doğrudan ulaşabiliyorsınız.

Kelimenin karşısında şu öğeler var:

- * Tam anlam
- * Telaffuz



Kurulum sırasında dil seçimi yapmanız gerekiyor.
Listede Türkçe de var



Arama fonksiyonu sayesinde istediğiniz bir kelimeyi bulabiliyorsunuz

- * Kelimenin halleri
- * Dilbilgisi bilgileri
- * Deyimler
- * Örnekler

Etkili metod

Öğrenmeyi kişiselleştirmeye yarayan bir yöntem olan RE-WISE'in amacı, öğrenme-unutma eğrinizi çıkartarak mümkün olan en az tekrarla en kalıcı öğrenmeyi sağlamak. Bu yöntem bilgisayarla yabancı dil öğrenmenin ayrıcalığı ortaya koyuyor. Herhangi bir kelime için istediğiniz bir bilgiyi, örneğin anlamını, girebilmeniz mümkün. CD bu seride ait olan LANGMaster kursları ile bağlantılı olarak çalışabiliyor. Sözlük ile çalışıldığı zaman, LANGMaster'in tüm olanaklarından -kelimenin yazı içinde kullanılan anlamına ve telaffuzuna direkt erişim- yararlanabiliyorsınız.

Programın özellikleri şu şekilde özetlenebilir:

- * Bir kelimenin farklı anımlarının, çekimli halinin, cümle içinde kullanılmış örneklerinin nasıl telaffuz edildiğini duyabilirsiniz.

nilmiş örneklerinin nasıl telaffuz edildiğini duyabilirsiniz.

- * Uygulamalı telaffuz dialogları kullanıcılarla kelime ve deyimlerin doğru telaffuzunu öğretir.
- * Hızlı bir şekilde kelime öğrenmenizi sağlayacak olan RE-WISE metodu.

Genel özellikler ise şöyle:

- * 283.000 kelime
- * 50 saatlik ses kaydı
- * 40.000 anlam ve 30.000 örnek

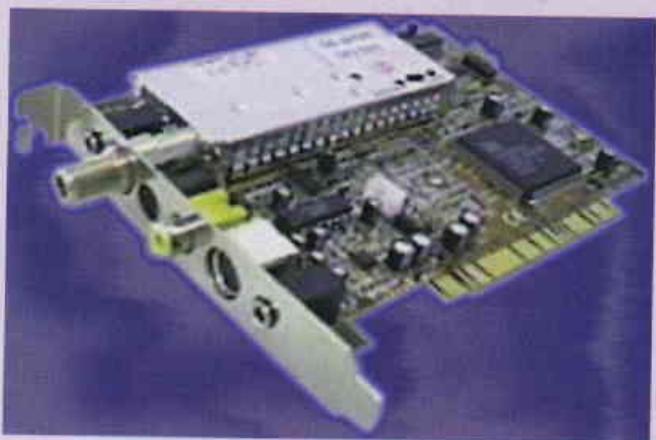


LANGMaster serisine dahil olan ve ayrıca satılan diğer CD'ler hakkında bilgilere de erişebilirsiniz.

- * İngiliz aksanı
- * Kelime bilgisini geliştiren RE-WISE metodu

Program için gerekli olan minimum konfigürasyon, 486 PC, 8 MB Ram, 15 MB boş disk alanı, Süper VGA (256 renk) ekran kartı, 2x CD-ROM sürücü, 8 bit ses kartı (MPC), mouse ve Windows 3.1 veya üzeri.

Bilgi için:
BİLDEN Bilgisayar
Tel: (212) 230 51 82



Yüksek performanslı TV Tuner Kartı

TEKRAM M205

CaptureTV M205, bilgisayarınıza televizyon özelliği eklemeyi sağlayan PCI bir ek kart. Anten/KabloluTV, Kompozit Video ve S-Video girişlerine sahip olan M205 aynı zamanda bir görüntü yakalama kartı ve her türlü kameradan canlı video görüntülerini alabiliyor. Aynı evdeki televizyonunuzda olduğu gibi tüm özellikleri ve kanalları kartla beraber gelen uzaktan kumanda ve Infrared sensör ile uzaktan! ayarlamak mümkün oluyor. Pencere yada tam ekran görüntü sağlayabilen kart ile eğer büyük ekran bir monitörünüz varsa ayaklarınızı uzatıp keyfinize bakabilirsiniz. Eğer iyi bir Pentium sisteminiz, hızlı bir grafik kartınız ve sabit diskiniz varsa Video yakalama hızı 320x240 çözünürlükte 30fps'ı buluyor. 32-bit PCI veri yolunu destekleyen kart bir çok Video konferans ve Video düzenleme yazılımlarını da destekliyor. Üzerinde yer alan video çip ise son zamanlarda bu tür kartlarda adını oldukça sık duyuya başladığımız "BrookTree Bt848KPF". NTSC ve PAL gibi video sistemlerini de desteklemesi sayesinde, eğer uydu yada kablolu kanalınız varsa tüm yerli yabancı kanalları rahatlıkla izleyebiliyorsunuz. Sisteminize kurabilmeniz için gerekli olan sadece boş bir PCI slot, yüksek hızlı sabit disk ve tam ekran görüntü kaydedebilmek

İçin 16MB hafıza. Windows 95 altında çalışan kart için DirectX destekli PCI bir VGA grafik kartı gerekiyor.

Bilgi için: KARMA
Tel: (212) 233 30 30



İan PCI64, adından da anlaşılacağı gibi PCI veri yolunu kullanması ile eski ISA slota olan ihtiyacı biraz daha azaltmış oluyor (Eğer harici bir Modem secereniz sisteminizde artık bir tane bile ISA'ya gerek kalmayacak). Ayrıca diğer kartlara göre ses için işlemci yükünü biraz daha hafifletmesi ile oyunda işlemci artık kendini daha çok grafiğe verebilecek. PCI'in gücünü kullanılarak daha fazla bant genişliğinde 3D ses ve yeni gelecek oyunlar için çoklu kanal ses desteği gibi özellikler de sağlanabilecek. Müzik çalmayı sırasında Creative'in yeni sentez motoru ile dalga tablosundaki 64 ses artık faks sesi gibi değil, gerçekine daha yakın olarak çıkmakta. Endüstri standartlarını oluşturmuş bir firmmanın 10 yılı aşkın bir sürenin verdiği tecrübe ile ürettiği bu yeni PCI ses kartında tabii ki bir uyum problemi olmuyor. Sistem hafızasını 2, 4 yada 8 MB olarak kullanabilen kartta, 3D ses özellikleri olarak 2 veya 4 hoparlör destekli DirectSound, DirectSound 3D'nin yanında, dahili Reverb ve Chorus efektleri de bulunuyor. Örneklemeye kalitesi olarak ise 48 Khz'e kadar çıkması da dikkat çekici. Eğer sisteminizdeki son ISA parçasından da kurtulmak istiyorsanız hemen alın.

Sound Blaster PCI64

Sound Blaster PCI64 ile 3D Ses

Tamamı ile ev kullanıcılarına, oyun ve Multimedya hastalarına yönelik olarak tasarlanan kart ile oyundaki en yüksek patlamayı hissedebileceğiniz gibi, en ince çığlığı sanki odanızdaymış gibi duymazsınız da mümkün oluyor. Dört hoparlöre kadar sağladığı çıkış desteği ile piyasadaki en iyi gerçek 3D ses alabileceğiniz kart o-

Sound Blaster
PCI64

Bilgi için: EMPA
Tel: (212) 599 30 50



MOTO RACER 2

Uzunca bir süre bilgisayar firmalarının tozlu raflarında çürümeye terkedilen, ancak daha sonra F1 ve Nascar türü yarış simülasyonlarının oyunseverlere kabak tadı vermesiyle yeniden hatırlanan motosiklet yarışları bugünlere adını oldukça sık duyurur oldu. ManxTT ve Redline Racer gibi oyunların ufak aralarla piyasaya çıkışmasının ardından motor yarışları geç de olsa muradına eriyordu. Moto Racer 2, ilkinin yakaladığı beklenmedik başarısının ardından Deltahine Software'in devam kararı aldığı Moto Racer serisinin ikinci basamğını temsil ediyor. Firma bu kez, sayıları gün geçtikçe artan rakipleriyle gireceği büyük rekabette başarılı olmak için çitayı yükseltmesinin şart olduğunu biliyor.

Wroooommm

Oyun, ilk Moto Racer'in en çekici yanlarından birini oluşturan mükemmel oynanabilirliği devam ettiriyor. Ancak yapay zekanın önemli ölçüde güçlendirmesyle yarışlar daha büyük çekişmelere tanıklık ediyor. Bunda bizlerin farklı sürüs tekniklerimizle farklı tepkiler verebilen bilgisayar kontrolündeki yarışçıların önemi büyük.

Önceden var olan Arcade seçeneğine Simulation'ın da eklenmesiyle oyun gerçekçiliğin ön plana çıktığı ikinci bir sürüş modu kazanmış. Moto Racer'da görsel bakımından gözle görülür bir iyileştirme sağlamak için kalitenin yanında gerçekçiliğe de önem verilmiş. Grafikler yüksek çözünürlükte. Bu grafiklerin önemli bir kısmını oluşturan arka plan texture kaplamalarda gerçek resimlerden faydalansılmış.

Bunun dışında da motorunuzun çaklıdığı duman, kum, çimen, toprak, su ve çamurdaki yansımalar, gece yarışlarında görüş alanınızı artıran ön ve



arka farlar, her oyunda görmeye alışık olduğumuz lastik izleriyle birlikte oyunu görsel yönden tamamlayan hoş ayrıntıları oluşturuyor.

Moto Racer 2'de yeni pistlerden de fazla hoşuma giden özellik oyuna eklenen pist editörü. Bu sayede standart pistlerin dışına çıkararak hayal gücünüze ve yaratıcılığınızı kullanıp uçuk pistler hazırlama şansına sahipsiniz. Kullanımı oldukça kolay olan bu program, çok sayıda arka plan yaratılması na ve daha önceden tasarlanan pistler üzerinde ufak değişiklikler yapılması na olanak tanıyor.

Yarışlar seçtiğiniz piste bağlı olarak kuru, yağışlı, karlı, sisli havalarda ve günün farklı zamanlarında gerçekleşiyor. Hava koşullarının, görüşü ve yol tutusunu elediği de notlarımıza ekleylelim.

Motor sesleri, ve müzikler oyunun havasına kendinizi çabucak kaptırmanız yol açıyor. Zaman ne gösterir bilmem ama elimizdeki beta sürüm, oyunun piyasaya çıkacağı eylül ayında bile türenen en iyi örneklerinden biri olacağını gösterir düzeyde.

Ozan Ali Dönmez

LEVEL KARNESİ	
YARIŞ	
ARAL İTHALAT LTD.	
Tel: (212) 659 25 73	
Firma: CRYO	
Sony Playstation	

ROAD RASH 3D



Yarış Oyunlarına Taze Soluk

Yıllarca uzun süre başından kal- kamayağım, kaliteli grafikle- re sahip bir motosiklet yarışı i- için Tanrı'ya yalvardım durdum. Dualarım en sonunda kabul görmüş olacak ki şimdilerde, sayıları bir elin parmak- larını geçmese bile piyasada güzel yarış oyunları bulma şansına sahibim. Hele bunların içinde bir tanesi var ki. O da daha fazla bastırmadığım hız tutkuma cevap vermenin de ötesine geçerek sokak çeteleriyle de mücadele etmemi sağlayan Road Rash 3D.

Ard arda çıkardığı oyunlarla alanından rakipsiz olduğunu çoğumuza kabul ettiren Electronic Arts, merakla beklenen Road Rash 3D ile oyunseverlerin Destruction Derby'nin bir iki yıl önce elde ettiği başarıyı, yani yarış oyunlarına yeniden taze bir soluk getirmeyi hedefliyor. Kavgaların apayı bir hava kattığı yarışlar otobanlardan, derin vadilerden ve dağların doruklarından başlayarak çeşitli engellerle süslenmiş pistler boyunca şehir içindeki kalabalık sokaklara da ulaşıyor. Pistler yüzlerce kilometrelük bir ağ oluşturuyor.

Oyun toplamda on iki farklı motosikleti kullanımıza sunuyor. Bunların hepsi ancak motor dergilerinde görebileceğimiz araçların motion capture teknolojisi kullanılarak bilgisayar ortamına aktarılmasıyla sağlanmış ve sonuçta şimdide kadar gördüğüm en gerçekçi motosiklet tasarımları elde edilmiş. Road Rash 3D, adından anla-

şılacağı üzere yep- yeni bir üç boyutlu grafik sistemiyle donatılmış. Oyunun ayrıntılı grafikleri sa- yesinde yarış simula- syonlarına apayrı bir hava katan Playstation'inizin sınırları- ni epey zorlayaca- siniz.

Yarışlar üç farklı şekilde yapılmıyor.

Bunlar:

Time Trials: En iyi on sürücü arasına girmek istiyorsanız, verilen zaman dolmadan önce yarışı bitirmek zorundasınız.

Trash: Oyunun getirdiği yeniliklerin hepsinden vazgeçmeye razısanız, a- macın temiz bir mücadele sonunda bitiş çizgisini birinci olarak geçmek ol- duğu bu seçeneği kullanacaksınız.

Big Game: Road Rash 3D'yi benzer- lerinden farklı kılan tüm özelliklerinle bu modda tanışacaksınız. Şampiyon- luk elde etmek ve bunun yanında bi- raz para kazanmak istiyorsanız diğer takımlarla kanlı bir mücadele içine gir- meniz gerekiyor. Sözünü ettiğim kanlı mücadele silahları ve dövüşleri kapsıyor. Altı farklı silahı gereken yer- lerde kullanmadan yolda kalmayı ba- şarmanız kesinlikle imkansız. Kazandı- gınız paraları motorunuza yeni parça- lar satın almak için kullanmalısınız.



Kural dışı bir yarış

Yarışlar dinamik kamera sistemiyle takip ediliyor ve bu sayede televiz- yondakilere benzer kalitede çekimler elde ediliyor. Road Rash dünyasında, dört farklı takım karşısında kendinizi daha ne olduğunu dahi anlamadan i- cincé çekileceğiniz büyük çekişme ad- renalinizi had safhaya çıkartacak düz- zeyde. Rakipleriniz şaşırtıcı bir yapay zekaya sahip. Bu sayede polis ekiple- ri dahil karakterlerin her biri, değişik kişilik ve sürüs taktikleriyle donatılmış.

Electronic Arts'ın dünyaca ünlü At- lantic Records'la vardığı anlaşma sa- yesinde CD müziklerinde gerçek mü- zik gruplarının çalışmalan kullanılmış. Sonuç oyunun sert ve hızlı yapısıyla tam bir uyum sağlayan kaliteli şarkı- lar.

Hız tutkusu hükmedilemez bir hal alan ve motosiklet yarışlarında farklı tatlar arayan Playstation sahipleri için Road Rash 3D iyi bir seçim olacaktır.

• Ozan Ali Dönmez



LEVEL KARNESİ

YARIS

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (312) 659 36 73
Firma: Electronic Arts
SONY Playstation





THE ME HOSPITAL

Ben ve Benim Şu Hastane Fobim



Hastaneye gitmek ve orada bir kaç saat kalmak. Eğer canınıza susamamışsanız başından daha önce büyük veya küçük herhangi bir hastane macerası geçmiş birine bunun eğlenceli olabileceğini söylemek büyük bir delilik olurdu herhalde. Ben ve benim gibi hastane lafini duyunca dahi cinnet geçiren insanların sayısı bu kadar da çoğalmışken Bullfrog firması korkularımıza son vermemi kendisine bir görev bilmış olaçak ki en sonunda sevilen oyunu Theme Hospital'ı, Playstation'a da uyarladı. Hemen belirteyim bu oyun asla insanları daha da karamsar bir havaya sokmak amacıyla taşımıyor. Bizden istenilen, bilinen sağlık problemleriyle uğraşmak yerine pek de öyle sıradan olmayan hastaların ve hastalıkların ya-



şandığı bir sağlık kurumunu yönetmemiz.

Theme Hospital, aslında yapımcı firmmanın yıllarca önce PC'de başlattığı ama şimdilerde suya üzümüş izlenimi uyandıran serisi bünyesinde Theme Park'in devamı olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki amacınızı kısaca dört dörtlük bir hastane inşa etmek ve ar-

dindan da gittikçe artan zorluk seviyesine ayak uydurmaya çalışmak olarak açıklayabiliriz. Bir farklı tipte hastanın, otuz hastalığın ve yirmi hastane biriminin oyuncuları beklediği bu gerçek zamanlı stratejide, yeni ilaçlar geliştirmek ve tedavi ücretlerini belirlemek gibi görevlere de sahipsiniz. Biraz önce dört dörtlük bir hastaneden söz ettik, bu yüzden işe ilk olarak bir danışma odası yapmakla, koridorlara koltukları yerleştirmekle ve kola makineleri satın almakla başlıyorsunuz. Daha sonraki aşamada da binanın diğer basit kısımlarını yani tuvaletleri, personel odalarını ve doktorların kendilerini geliştirebilecekleri eğitim merkezlerini tamamlamanız gerekiyor. Araştırma bölümünün faaliyete geçmesi oyunun ilerleyişine hız katması ve hastaneye eklenecek yeni bölümlerin belirlenmesi bakımından anahtar rolünde.

Temel bİrlmeler

Bu temel binaların tamamlanmasından sonra hekimlerin teşhis çalışmalarını yürütecekleri diğer odaların da düzenlenmesi gerekiyor. İlk kurulması gerekenlerden biri GP ofisi. Bu bütün müşterilerin (yoksa hasta mi

demeliydim?) ziyaret etmek zorunda oldukları bir oda. Bir süre sonra bir kaç tane GP ofisine ihtiyaç duyacaksınız. Hasta sorunlarının teşhis edileceği diğer binalar oyuncun ilerleyen bölümlemeyle birlikte ortaya çıkmaya başlıyor. Örneğin araştırma bölümünden röntgen odası ile ilgili çalışmaların tamamlandığı haberinin gelmesiyle birlikte teşhis aşamasında önemli bir ilerleme kaydediyorsunuz. İnsanların rahatsızlıklarının nedenlerini bilmeden tedavi yapamayacağınızı göre bütün bunlar zaten iyi kötü her hastanede bulunması gereken birimler.

Oyunda, teşhis merkezlerinden sonra sıra tedaviye geliyor. Eczane ve ameliyathanelerini başı çektiği pek çok yeni bölüm sayesinde farklı şikayetlere, doğru tedavileri uygulama şansına kavuşuyorsunuz. Hastalıkların ciddiyeti ile birlikte gereken uzman hekim



sayısı da artıyor. Örneğin kocaman kafasından şikayet eden biriyle karşılaşığınızda, Inflation odalarına ihtiyaç duyuyorsunuz. Bilinmesi gereken bir diğer önemli nokta da oyunda en ufak bir kan damlası bile göremeyecek olusunuz.

Theme Hospital'da odaların boyutlarını belirlemek ve gerekli yerbere yerleştirmek Playstation'ın kontrol sistemine alışmış biri için pek de zor olmayacaktır. Yine de kontroller için özel bir mouse kullanmak yerine normal gamepadle boğuşmak zorunda



kalmak sanıldığı kadar basit bir iş değil.

Hastanedeki iç düzenlemelerin tamamlanmasının ardından sıra geliyor personel seçimi. Becerilerine ve ücret talebine göre sıralanan doktorlar arasından seçim yaparken dikkat etmeniz gereken en az bir psikiyatristi, bir araştırmacıyı ve iki cerrahi doktor kadronuza dahil etmek. İşinde uzman doktorların en pahalılarını seçtikten sonra aslında çok da fazla sayıda doktora ihtiyaç duymadığınızı göreceksiniz. Meslek aşkıyla çalışan doktorlarınız zaman zaman ücret arttırmayı talebinde bulunsalarda, kadronuz çok şükür değilse onlara daha fazla para vermek hastane bütçesine büyük bir yük oluşturmuyor.

Bütün bu işlemler tamamlandıktan sonra sıra geldi hastanenizin hizmete açılmasına. Bundan sonra dikkat etmeniz gereken noktalar tüm elektronik cihazların çalıştığından emin olmak, gelişmeliye ayak uydurmak, acil vakalarla yakından ilgilenmek ve işlerin titrinden gitmesini sağlamak.

Belirli bir banka hesabına ve itibara ulaşmanız halinde bir sonraki bölüme geçmekle ödüllendiriliyorsunuz. Theme Hospital'a en baştan başlamak



çok büyük çaba sarf etmenizi gerektiriyor. Bu yüzden ilk 5-6 bölüm sırasında büyük ve mükemmel bir hastane hedefinize ulaşmadan bilgisayar ekranından kolay kolay ayrılamayacağınızı fark edeceksiniz. Ne var ki yedinci bölümle birlikte oyundaki yeniliklerin hemen hepsine ulaşmanızın ardından oyunun sürekli olarak kendini tekrar eden yönleri de

yavaş yavaş su yüzüne çıkmaya başlıyor. Hasta sayısının inanılmaz ölçüde artmasıyla oluşan iş yoğunluğu bile oyunca ilginizin azalmasının önüne geçemiyor. Aslında daha önceden bu tür oyunların hepsinde bu duyguyla yüzüze gelmiştim ama ne yazık ki Theme Hospital cazibesini SimCity'den daha çabuk kaybediyor.



Oyunun PC'den Playstation'a aktarılması sırasında grafiklerin büyük ölçüde korunduğu görülmüyor. Grafikler PC'deki yüksek çözünürlük modıyla karşılaşıldığında biraz zayıf kalmış izlenimi uyandırsa da, en azından düşük çözünürlüğe mahkum olmamamız sevindirici.

Elvis Sendromu

Hastanenin içi ekrana izometrik olarak yansısı da Theme Hospital'ın üçüncü boyuttan hiç nasibi almadığı ortaya çıkıyor. Aslında bu tür oyunlarda önemli olan grafiklerin oyunun tuhaf mizah anlayışıyla mükemmel bir uyum sağlayabilmesi ve bu da büyük ölçüde başarılı olmuş. Hastalarınızın ne gibi sorunları olduğunu onlara teker teker konuşarak öğrenebiliyorsunuz.

Bizimki gibi tuhaf bir hastanenin hastaları da tuhaf oluyor. Bu yüzden de Elvis'e inanılmaz derecede benzeyen Kral sendromuna kapılmış hastalarla karşılaşışsanız şaşırmayın.

Theme Hospital, konusuya mükemmel derecede uyum sağlayan demolar içeriyor. Ses efektlerine danışma odasından yapılan anonslar hâkim. Aslında bu size hastalarla ilgilenen doktorların nerelerde oyalandıklarını görme imkanını tanıyor. Bir süre sonra bu çağrılar sıkıcı gelmeye başlayabilir ama hastanelerin gerçekte da böyle olduğunu unutmamak gerekiyor. Hastaların odalara girerken kapıları çalmaları kalabalık bir çevre hissi uyandırıyor. Yine de Theme Hospital doğru dürüst bir arka plan müziğinden yoksun.

İyi fikir

Konu kıtlığı yaşanan bir dönemde ilginç bir konuya sahip, iyi hazırlanmış ve bir kere oynamaya başladığınızda uzun süre sıkılmayacağınız bir oyun bulmak doğrusu o kadar da kolay olmuyor. Zorluk seviyesine gelince. Bu tür oyunlarda para kazanmak epey zordur ama gereksiz yerlere büyük yatırımlar yapmadıkça kolay kolay da kendinizi kapının önünde bulmuyorsunuz. İlk başlarda banka müdürüne gidip kredi istemek hastanenin gelişimi hızlandırması açısından doğru bir adım olacaktır.

Rakip hastanelerle mücadele etmenin, bozulan alet edevat için tamircı çağırmanın ve zorla kazandığınız parayı hastane çalışanlarına dağıtmayan eğlenceli olabileceğini düşünüyorsunuz ve bunları yaparken de kan görmek istemiyorsanız Theme Park kendinize alabileceğiniz en güzel hediye.

Ozan Ali Dönmez

LEVEL KARNESİ	
STRATEJİ	
Firma: Bullfrog	
Bony Playstation	
1 Oyuncu	
Memory Card (1 blok)	



DARK OMEN

War Never Looked So Good

Gerçek şu ki, strateji oyunları Guzunca bir süredir diğer oyun türlerindeki gelişmelerden etkilenmeksızın tüm hızıyla altın çağını yaşamaya devam ediyor. Bu yüzden de hemen her hafta bir veya birkaç yeni savaş stratejisi, bilgisayarçı vitrinlerinin en ön sıralarındaki yerini alıyor. Ama bu türe olan ilginin artması bol miktardaki vasıfsız örnek aracılığıyla değil, onların arasından sıyrılmayı başaran az sayıdaki kaliteli yapım sayesinde oluyor. Sonuç mu? Artan talep karşısında bu oyunlardan bazılarını Playstation'a aktarmaktan başka bir çare kalmıyor.

Dark Omen da, yukarıda sözünü ettığım sürecin bir sonucu olarak konsoala aktarılan Electronic Arts yapımı bir 3D savaş stratejisi. Oyunseverlerin yakından tanıdıkları Warhammer fantazi savaş dünyasının etkilerini taşıyan bu oyun, PC'deki Shadow of the Horned Rat'in devamı olarak beğenimize sunuluyor.

Başlıca görevimiz, kral tarafından ülkeyi içinde bulunduğu zor durumdan çekip çıkartmakla görevlendirilen Morgan Bernhardt'in yerine geçmek ve Dread King isimli cani karşısında kahramanca savaşmak. Adını taşıdığımız kılıçtan alan Grudgebringer ordusunu peşimize takarak, her paralı asker gibi biz de para, şan ve şöhret elde etmeyi hedefliyoruz.

Oyunun en büyük özelliği, savaş ekranlarının oyunseverlere üçüncü boyutu tam anlamıyla hissettirebilmesi. Bu sayede gelişmeleri sabit bir ka-



meradan takip etmek yerine her an tutup çevirebileceğiniz, sağa sola kaydırabileceğiniz ve zoomlayabileceğiniz bir haritaya sahip oluyorsunuz.

Özel Playstation mouse'unuz yoksa kontrollerin her zaman olduğu gibi zorluk seviyesini sırf bu yüzden bir kaç kat artırdığına tanık olacaksınız. Yine de ekranın sağ alt kısmındaki ufak menü aracılığı ile ulaşılan kontroller, sahip olduğu basit yapı sayesinde işinizi bir hayli kolaylaştırıyor.

Book of Wisdom

Dark Omen'da üniteler birlikler halinde yönetiliyor. Toplamda onbeş birlik oluşturma şansına sahipmiş gibi gözükseniz de bir savaş sırasında bunların en fazla on tanesinden yaralanabiliyorsunuz. Yani her bölüm için, o bölümün amaçlarına en iyi hizmet

edecek olantıları seçmeniz gerekiyor. Savaşlara başlamadan önce birliklerini bilgisayar tarafından belirlenen sınırlar dahilinde dilediğiniz noktalara yerleştirme şansına sahipsiniz. Çok büyük düşman ordularıyla karşılaşmadığınız sürece askerlerinizi aynı hedefe yönlendirmemeniz farklı yönlerden gelebilecek diğer saldırıları önceden haber almanızı yardımcı olacaktır.

Oyunda, harita üzerindeki yüzey şekillerinin bir süs olmaktan çıkarıldığını göreceksiniz. Yükseltiden faydalananız, birlikleri ağaçların ve binaların arkasına gizlemeniz düşman saldırılının etkisini azaltacaktır. Tamamlanan her bölümün ardından o bölümde kaybedilen asker sayısı ile birlikte kazandığınız para ve experience miktarını da öğrenebilirsiniz. Para, ordunuza yeni ve güçlü zırhlarla donatmanızı sağlayacaktır.

Asker sayınızda ilk bölgelerde





meydana gelen büyük artış, bundan sonra da ordunuzun durmadan büyüyeceği anlamına gelmiyor. Gereksiz kayıplar, son bölgelere doğru büyük ölçüde pişmanlık duymana yol açıyor. Bu yüzden de çok sayıda asker kaybederek bir sonraki bölüme geçmektense, aynı bölümü tekrarlamak daha akıllica olacaktır. Oyunun bir diğer özelliği de savaşlar sırasında vereceğiniz kararların, oyunun akışını büyük ölçüde değiştirebilmesi.

Birliklerimiz

Dark Omen'da komuta edeceğiniz ünitelerin arasında süvariler, okçular, piyadeler, büyütürler, savaş makineleri ve dev yaratıklar yer alıyor. Ölümüler ordusunu haritadan silmek için yapacağınız büyük savaşa dört temel birlikte başlıyorsunuz. Bunlar:

Grudgebringer Cavalry: Hemen her görevde çekinmeden ordunuzda yer verebileceğiniz bu birlikler süvarilerden oluşuyor. Bire bir mücadelede oldukça başarılılar.

Grudgebringer Infantry: Piyadeler genelde ilk bölgelerde kullanılan, daha sonra ordunuza yeni birliklerin eklenmesiyle gözden düşen birliklerdir. Ama yakınavaşlarda büyük başarı elde etmeleri onların pek çok görevde önemli bir kullanım alanına sahip olmasını sağlıyor.

Grudgebringer Crossbows: Onlar taşındıkları ok ve yay sayesinde uzak-

lardaki düşmanların korkulu rüyası. Kısa mesafede başarısız olmalarına rağmen diğer birliklerin arkasına saklanmaları uzun süre hayatı kalabilmechine yardımcı olacaktır. Yüksek tepeleme yerleştirilmiş okçular geniş görüş açısı ve uzun menzilleri sayesinde etrafa kuş uçurtmazlar. Kalabalık gruplar halinde bulunduklarında sadece en



ön sıradaki okçular kullanılabilir halde dir.

Grudgebringer Cannon: Bu birlikler uzaktaki düşmanlar karşısında etkisiz kalsada, zırhlara baş edilmesi gerektiğinde en etkili silahınız olacaktır.

Oyun sırasında elde edeceğiniz şan, şöhret ve daha da önemlisi para karşınıza çıkacak birliklerden bazlarının saflarınıza katılmamasına yok açacaktır. Bütün dünyaya sırt çevirip de sa-

vaşı tek başına kazanamayağınızı göre onlardan en iyi şekilde faydalnamakta en ufak bir zarar dahi görmüyorum. Dost ünitelerden adlarını en çok duyacaklarınız:

Grail Knights: Dost saflarında yer almاسından büyük mutluluk duyduğum bu şövalyeler, kolay kolay öldürülüyorlar. Aynı zamanda oyunda temsil edilen şövalyeler içinde en güçlüleri de onlar.

Knights of the Realm: Şövalye olmaları ve kalabalık gruplar halinde ordunuza katılmaları sanıldığı kadar büyük bir avantaj sağlamıyor. Yine de diğer atlı birliklerle karşılaşlıklarında başarılı olduklarını söyleyebiliriz.

Dwarf Warriors: Becerileri ve dayanıklılıklarıyla inkar edilemez bir güçe sahipler. Ağır hareketleri onlara komut vermemi sıkıcı hale getiriyor. Ayrıca hiç de sadık değiller.

Dark Omen'da düşman askerleri size hain tuzaklar düzenleyebilecek kadar gelişmiş bir yapay zekaya sahip. Birbir çeşit efsanevi kahramanın yer aldığı bu oyunda hemen her taşın altından magic öğelerinin çıktığını görecek ve sık sık da büyülerde ihtiyaç duyacaksınız.

Ben mouse isterim

Sonuç olarak oynanabilirliğin yüksek tutulabilmesi için yapımcılarının büyük çaba sarfettiği kolayca fark edilen Dark Omen, grafik ve ses kalitesinin de oldukça yüksek tutulduğu dikkate alındığında strateji severler için iyi bir seçim olarak gösterilebilir. Tabii ki bir mouse sahibi iseniz.

Ozan Ali DÖNMEZ

LEVEL KARNESİ	
STRATEJİ	
Firma: Electronic Arts	Sony Playstation
1 Oyunlu	Memory Card (1 blok)





Diablo

Kara Lord Artık Konsol Dünyasında

PC kullanıcısı olmak zor iştir, her şeyden önce acayıp işletim sistemleriyle ve benzeri yan programlarla uğraşmak zorunluluğu var. Sonra sistemin çökmesi gibi konsol sahiplerinin asla başına gelmeyen bir bela daima bizim başımıza gelir. Fakat daha da berbatı hızla değişen donanım tipleri, hiç PSX oyunu alırken sistem gereksinimlerine bakma ihtiyacı duyuyor musunuz? Tabii ki hayır, her Playstation oyunu konsolunuzda sorunsuz çalışır, fakat aynı şey PC için geçerli değil. Farklı işlemciler, grafik ve ses kartları, değişken hafıza ihtiyacı, Hard Disk kapasitesi, CD-ROM hızı ve tüm bunların Driver programları PC kullanıcısı için potansiyel birer sorun kaynağıdır, yani kesinlikle başınız ağrır. Ne var ki son yıllarda PC oyun piyasası öyle bir hale geldi ki, genel amaçlı oyunlarının dışında bu makineler artık korkunç oyun platformları kimliğine de büründüler. Özellikle RTS, FPS ve Adventure gibi oyunlarda belirgin bir üstünlükleri var. Konsollar ise bu alanlarda biraz geri kaldılar, hele strateji oyuları açısından çok fakir oldukları maaleshed bir gerçek. Tabii televizyonların düşük grafik kalitesinin, konsolların genel yeteneklerini bir hayli kısıtladığı da bir başka gerçek, sırıf bu yüzden pek çok PC oyununu konsola uyarlamak çok özel çaba gerektiriyor.

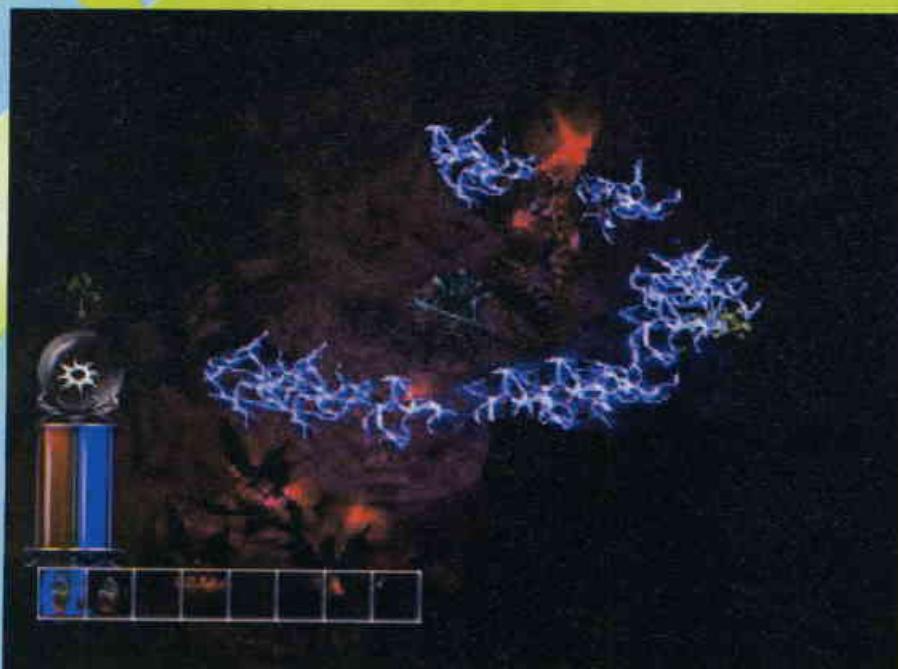
The Butcher's Cleaver

Uzun bir bekleyişten sonra, PC üzerinde yapılmış en iyi oyunlardan biri sayılan ve artık bir klasik olan Diablo nihayet Playstation versiyonuyla konsol sahiplerinin emrine. Ama ne oyun! Çıktığı günden bu yana adını duymayan kalmış mıdır, doğrusu merak ediyorum. Fakat konusundan yine de biraz bahsedelim. Yüzyıllar önce cehennemin derinliklerinde bir isyan çıkar, bunun sonucunda kara Lord Diablo ve iki kardeşi tahttan indirilip ölümlülerin boyutuna sürgün edilirler. Bu dünyaya adım atan Diablo ve kar-

olan Horadrim ile anlaşan melekler ve Diablo'nun ordusu arasında geçen savaş uzun bir zaman devam eder. Sonuçta meleklerin de yardımıyla Horadrim büyütüleri Diablo ve kardeşlerini yakalayıp, onların ruhlarını üç büyülü mücevhere hapsetmeyi başarırlar. Mücevherler dünyانın dört bir yanında gizli yerlere yerleştirilirler ve böylece bu tehdit bir süre için savunurulur.

The Undead Crown

Siz doğup büyüğünüz Tritram kasabasına uzun zaman sonra tekrar dönen bir serüvenciyi canlandırmaktan yoksunuz. Kasabaya geldiğinizde oranın kötü güçler tarafından yok edilmekte olduğunu görüyorsunuz, kasabanın yakınındaki terkedilmiş katedral bu güçlerin yuvası olarak önünüzde yükseliyor. Katedrala girdiğinizde oranın eski bir tapınağın kalıntıları üzerine yapıldığını göreceksiniz. Bu kalıntılarında bir zamanlar Diablo'nun ruhunu içeren mücevher saklıdır. Ne var ki o artık serbest kalmıştır, şimdi planlarını gerçekleştirmek üzere bir ordu kurmaktadır. Çok geç olmadan birilerinin onu durdurması gereklidir. Önünüzde tuzaklar, gizli bölümler, cehennem iblisleri ve tabii hazinelerle dolu tam on



deşleri derhal insanoğluna dehşet saçmaya başlarlar, amaçları burayı ele geçirmek, sonra da topladıkları orduya geri dönerek yeniden cehenne me hakim olmaktır. Fakat bir grup melek buna engel olmak için dünyaya iner, burada gizli bir büyütüler örgütü



altı bölüm var, üstelik arada temizlemeniz gereken sürpriz katları da saymıyorum. Burada oyunun benzerlerinden üstün olmasının sebeplerinden biri yatıyor, Diablo her yeni oyunda tamamen rastgele olarak on altı yeni seviye yaratıyor, yani yeni baştan başlayan her oyun tam bir bilinmeyecek, bir sürprizler dizisi.

The Dragon's Breach

Oyunda seçip yönetebileceğiniz üç farklı karakter var, bunların görünümü gibi yetenekleri de kendilerine has. İlerledikçe karakteriniz gelişecek ve kuvvetlenecektir, bu yeni büyüler öğrenmek anlamına geldiği gibi, olan büyü ve silahları daha verimli kullanabilmek, ayrıca çok daha ağır silah ve zırhlarla donanabilmek demek. Şimdi karakter sınıflarına bir göz atalım:

Rogue: Bu karakterin en yetenekli olduğu silah ok ve yaydır. Bunun haricinde hafif kılıç ve kalkanları da donanabilen Rogue, büyü kabiliyeti açısından orta karar bir karakter sayılır. Aşırı ağır zırhlar ve özellikle de baltalar bu karakter için pek uygun sayılmaz. Bu karakterle oynamak nispeten kolaydır, ancak kalabalık grupların arasında dalmaktan özellikle kaçınmak gereklidir.

Warrior: Gerçek bir yakın dövüş ustası olan Warrior ağır zırhları ve baltalarını başarıyla donanabilir, iyi bir kılıç ve kalkan kuşandığında ise en kalabalık grupların saldırısından sağ kurtulabilir. Ne var ki büyü yeteneği açısından pek parlak sayılmaz, fakat yine de temel büyüleri başarıyla uygulayabilir. Kas gücü açısından en büyük potansiyeli sahiptir, ama çevikliği Rogue kadar yüksek değildir.

Sorcerer: Büyü gücüyle düşmanları-

nizi dümdüz etmek isterseniz bu karakteri seçeceksiniz demektir. Fakat oynaması en zor karakter olduğunu unutmayın, çünkü büyü potansiyeli neredeyse sınırsız olmasına rağmen silah ve zırh kullanımı açısından hemen hemen umutsuz bir tiptir. Ve seviyeler ilerledikçe karşılaşacağınız yaratıkların büyüğe dirençleri de artacaktır.

Oyunda karakterinizi geliştirmenin farklı yolları var, normal tecrübe kazanmanın dışında çeşitli büyü kitapları, özel iksirler, büyülü donanımlar ve farklı etkileri olan mihraplar sayesinde savaşma kabiliyetinizi normal sınırların üzerine çıkarmak çok mümkün. Oyun esnasında bunları mahzenlerde bulabilir ya da köyde bulunan dükkanlardan satın alabilirsiniz. Bunun dışında mavi iksirler büyü enerjinizi, kırmızılar hayat enerjinizi ve altın rengi olanlar her ikisini birden tazelerler.



Aşağı inerken çantanızda bunlardan yeterince bulundurmanız şarttır.

Vell of Steel

Oyuna böylece bir göz attıktan sonra, bir de PC versiyonu ile arasındaki farkları ve genel atmosferini ele alalım. Şahsen ben PC versiyonunu çıktığı günden beri oynuyorum ve kanımcı yapılmış en çekici, en sürükleyici oyunlardan biri. Müzikleri ve grafikleri gerçekten muhteşem, ne var ki konsol versiyonunda grafikler normalden yüzde yirmi beş daha büyük tasarlanmış, böylece grafik kalitenin korunmasına çalışılmış. Bunun dışında PC versiyonunun arabirimini Mouse düşünülecek tasarıldığından burada da bir yeniden yapılanma söz konusu. Öncelikle karakterinizin yönetimini yön tuşlarını vasıtıyla yapıyorsunuz, hedef seçme işlemi ise yarı otomatik hale geti-

rilmiş. Savaşınız doğrudan en yakındaki düşmana yöneliyor, uzaktaki hedeflere büyü yapmak için hedef seçmesini beklemeniz gereklidir. Gamepad kullanmaya alışmış oyuncular için bu büyük kolaylık, ben hep Mouse ile oynadığımdan alışımda biraz güçlük çektim. Oyunun bir diğer iyi yanı iki kişilik oyunlara destek vermesi, böylece aynı makinede iki karakter omuz omuza dövüşebilir. Fakat ayrı ekranlar kullanılmamış olması oyuncuları biraz zorlayacaktır, üstelik Deathmatch seçeneğine de imkan tanımıyor. Yine de o zindanlarda oyuncular birbirlerinden pek ayrılmalı istermeyecektir kanaatindeyim. Bunun dışında büyü defterini kurcalarken oyunun donması da faydalı bir gelişme olmuş, bu sayede rahatça gereken büyülerini seçebilirsiniz. Bence oyunun en sıkıcı yanı bölgümler arasında geçen yükleme sürelerinin oldukça uzamiş olması, tabii Playstation CD hızı ve hafiza miktarı buradaki en kısıtlayıcı etkenler. Bir oyunu kaydetmek ve yüklemek ise inanılmaz uzun sürüyor, üstelik her kayıt için 10 Block Memory Card hafızası gereklidir! Genel olarak ele alındığında PSX üzerinde buna benzer bir oyun mevcut değil, böyle bir PC şaheseri konsola uyarlanması genelde zor bir iştır, ancak bu defa Electronic Arts işini oldukça iyi yapmış denebilir. Eğer PC üzerinde hiç oynamadıysanız o zaman bu kaçırmanız gereken bir baş yapıt, fakat ben şahsen yine de PC versiyonunu tercih ederim. Kimbilir, belki de bunun tek sebebi alışkanlığımı kolayca terketmemişimdir. Bu oyun beş yıldız almayı her zaman hak etmiştir, konsol versiyonu için de aynı şey geçerli, sakin kaçırmayın.

War Lord

LEVEL KARNESİ

RPG

Firma: Electronic Arts
Sony Playstation
1-2 Oyun
Memory Card (10 blok)





SONY PLAYSTATION HİLELERİ

İste bu ay için derlediğimiz Playstation hileleri, aradığınız özel bir hile varsa bize iletin, bulabildiklerimizi sonra ki sayılarda yayınlayalım.

Codename: Tenka

Oyundaki tüm silahları elde etmek için önce oyunu dondurun, sonra L1 tuşuna basılı tutarken sırasıyla Üçgen, R1, Üçgen, Kare, R1, Daire, Kare, Kare girin. L1 tuşunu bıraktığınızda tüm silahlar seçilebilir olacaktır.

Oynamak istediğiniz herhangi bir bölümü seçmek için ise yine oyunu dondurun ve bu defa L2 tuşunu basılı tutarken sırasıyla Daire, Daire, Kare, Üçgen, R1, Kare, Üçgen, Daire girin. L2 tuşunu bıraktığınızda bölüm geçme imkanınız olacaktır.

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Password menüsüne gidin ve oradan aşağıdaki kodları girin:

Sonsuz hak: GTTBHR

10 Sağlık iksiri: NXCVSE

Fatality: Düzen raktipten bir adım uzaktayken Sağ, Aşağı, Sağ+High Punch.

Seviye

Wind

Earth

Prison

Water

Fire

Bridge of Immortality

Qhan Chi's Fortress

Kod

THWMSB

CNSZDG

RGTKCS

ZURKDM

JYPPHD

QFTLWN

ZCHRRY

NFL Quarterback Club '97

Bu oyunda gizli takımlara ulaşabilmek için önce Team Select ekranına gidin. Orada sırasıyla L2, Üçgen, R2, R2, L2, R2 tuşlarına basın, eğer doğru yaptığınız yüzden fazla yeni takıma ulaşabileceksiniz.

Nuclear Strike

Password ekranına gidin ve oradan aşağıdaki kodları girerek istediğiniz bölümde geçin:

1-Delta: JUNGLEWAR

2-Illant: CUTTHROATS

3-Peace 1: COUNTDOWN

4-Peace 2: PLUTONIUM

5-DMZ : PUSAN

6-Fortress: ARMAGEDDON

7-Gizli Bölüm LIGHTNING: LIGHTNING

Madden NFL '98

Bu oyunda gizli takım ve stadyumlara ulaşabilmek için öncelikle FRONT OFFICE ekranına gidin, sonra CREATE PLAYER seçenekinden aşağıdaki kodları girin.

Gizli takımlar ve kodları:

EA Sports All-Stars: ORRS HEROES
Tiburon Development Team: LOIN CLOTH

All-Time All-Madden: COACH

All Sixties Team: PAC ATTACK

All Seventies Team: STEELCURTAIN

All Eighties Team: GOLD RUSH

NFC All-Pro Team: ALOHA

ACF All-Pro Team: LUAU

All-Time Stat Leader Team: LEADERS

Gizli stadlar ve kodları:

Alameda County Collseum: SNAKE
Astrodome: JETSONS
Joe Robbie Stadium: DANDAMAN
Municipal Stadium: DAWGPOUND
Old West Stadium: GHOST TOWN
RFK Stadium: OLDDC
Tampa Stadium: BIG SOMBRERO
Tiburon Sports Complex: JSHARKSFIN

Robotron X

Aşağıdaki kodları oyun esnasında doğrudan kullanın, her hile bölüm başına beş defaya kadar kullanılabilir.

Flame: Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ, Daire

Pulse: Yukarı, Daire, Aşağı, Sağ, Kare

Speed: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Üçgen

Shield: Aşağı, Sol, Kare, Daire

2 Yönlü Atış: Yukarı, Üçgen, Yukarı, Üçgen

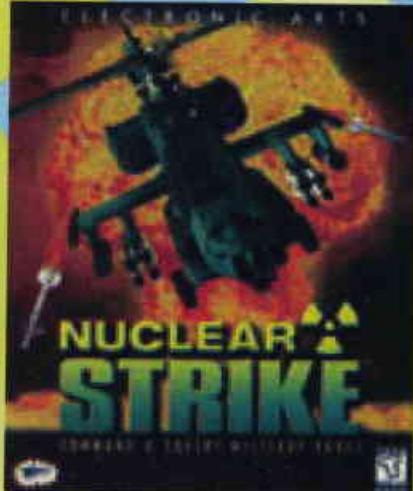
3 Yönlü Atış: Sağ, Sağ, Kare, X

4 Yönlü Atış: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Daire

Treasures of the Deep

Oyunu dondurun ve kodları girin:

Sonsuz sağlık: Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Üçgen,



Sağ, Sağ, Daire, Daire, Üçgen, Üçgen, X, X

Sonsuz hava: Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Sağ, Sağ, Daire, Daire, Üçgen, Daire, X, Kare, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol

Tüm malzeme: Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Saç, Saç, Daire, Daire, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, R1

Tüm silahlar: Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Sağ, Daire, Daire, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, R1, R1

Bölüm geçme: Aşağı, X, Sol, Kare, Yukarı, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Sağ, Sağ, Daire, Daire, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Aşağı, Aşağı, Aşağı

Time Commando

Maksimum enerji almak için önce oyunu dondurun, sonra SOUND FX şıklını aydınlatıp sırasıyla şu tuşlara basın, X, Üçgen, Üçgen, Daire, X, Üçgen, Üçgen, Daire, Kare, Kare, X



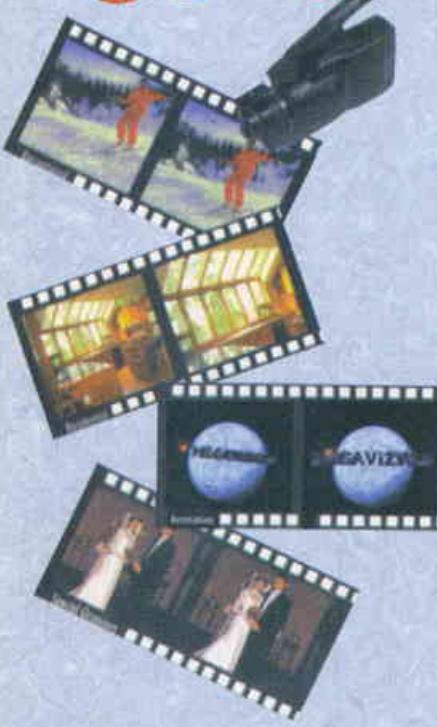
Digital Video Editing with

EditBAY

The superior solution for professional Quality digital video editing on your desktop PC

Non-Linear video montaj, digital kayıt, maksimum görüntü kalitesi
İster sesli, ister sessiz olarak hareketli görüntülerin 25 kare/sn.
smooth video capture imkâni, 4:2:2 YUV still store, tek kare görüntü yakalama 24 Bit, 32 Bit PCI with Burst DMA&Bus mastering, 3:1 varan sıkıştırma oranı, 768x576 PAL Video

999\$



Şirket ve her türlü ürün tanıtımlarında, tatil anılarınız ve özel günlerinizde, bilgisayar tasarımları, animasyon ve 3D grafiklerinizi video'ya kayıt içinde

BROADWAY

realtime Mpeg encoder

Video görüntülerini gerçek zamanlı AVI veya Mpeg formatında capture ve kayıt imkâni.

Harddisk üzerine video kayıt, montaj Mpeg film ve Video CD hazırlama Internet Web video streaming desteği.

0212-641 33 19 pbx

MEGAVİZYON

Digital Video & Multimedia

www.megavizyon.com



Hollywood Kuşu

Bir kere daha kirli çamaşırlarla dolu sayfamiza hoş geldiniz. İşte bu ayın filmi:

Bir Koca Şart mı? Picture Perfect

Jenniffer Aniston'ın canlandırdığı Kate Mosley bekar bir kadın. Hem de erkeklerden yana epeyce talihsiz. Kate çalıştığı şirkette terfi etmek istiyor ve istediğini tabii ki alamıyor. Neden mi? Çünkü patronu evli bir kadına ihtiyacı olduğunu söylüyor. Yani ödeyecek faturaları, dolayısıyla da şirkete gönülden bir bağı olan bir kadına. Bir gün Kate'in samimi bir arkadaşı patronuna Kate'in bir düzende çekilmiş resmini gösteriyor. Her nasılsa Kate resimde Nick isimli bir fotoğrafçıyla birlikte görünüyor. Nick'i canlandıran Jay Mohr'u böyle hollyut işlerine meraklı olanlarınız, "Jerry Maguire"dan hatırlayacaklar. Neyse patron bu resimdeki gençle Kate'in nişanlı olduğuna inandırılıyor ve Kate istediği terfiyi kazanıyor.

Kate patronuna gidip dürüst olmak yerine oyunu sürdürüyor çünkü 2 önemli sebebi var:

- 1) Terfisini korumak istiyor.
- 2) Kevin Bacon'ın canlandırdığı bir kronun gözüne girmek istiyor.

İste "Bir Koca Şart mı"nın aptal senaryosu böyle zuhur ediyor. Eğer arada bir konunun ne kadar salakça olduğunu unutmayı başarabilirseniz film eğlenceli olabiliyor. Çünkü Jennifer Aniston bir şekilde iyi bir komedyen ve yeteneğini konuşturmayı biliyor. Film baştan sona biraz karışık. En sonda dahi Kate'in Nick ile yukarıda bahsettiğiniz krokodil arasında karar



vermemesi süper doğrusu.

Bir sorun daha var. Aniston'un filme giydiği kılıklar bir felaket. Kadınları böyle görmek istemediğimize eminiz.

Bütün bunlar incir çekirdeğini bile doldurmuyor diyenlerinize bir tek sözüm olacak zaten şu an hollyutun ıllıman sularında, yüzeyszilik denizinde boğuluyoruz. O yüzden bunları konuşuyoruz. Bir daha olmasın diye.

"Bir Koca Şart mı" iyi bir film mi? Pek öyleymiş gibi durmuyor doğrusu. Yine de biraz daha kısa olmak ve tv'de seyredilmek şartıyla katlanılabilmiş gibi bir havası var. Bu da tabii ki hiç bir şey demek.

Neyse ortamlarda fena olmayan filmler var. Blues Brothers 2000. Tibet'te 7 Yıl gibi. Bir de harika bir film olan Ateşkes var. Eğer yazın sinemaya gitmek zorunda kalacak kadar acıacak durumdaysanız bunları oyalanabilirsiniz:

Böylece Hollyut Kuşu bir kere daha sizliler bir filmin sıkıcı kollarından kurtarmış oluyor. Her zamanki gibi diyeceğiniz bir şey varsa,

shadow(young.com.tr adresine) dilebilirsiniz.

Çağdaş Koçyiğit

AYIN ALBÜMLERİ

Bu ay da sizler için üç albüm seçtik. Albümlerde bulunan bazı parçalardan alıntıları Level Multimedia CD'sinde dinleyebilirsiniz.



Elektronik Haplar

Bir gün televizyonu açtığında o acı manzaraya karşılaştım. MTV şifreli yayına geçmişti. Zaten yeteri kadar para kazanıyorlardı ama hep daha fazla mantığıyla hareket edip belki de bana ve benim gibi bir çok insana en büyük kötülüğü yapmışlardı. O günden sonra eldem mumla köşe bucak dolaştı. Ve aramalar sonunda EMSIEM'i buldum. Son zamanların en hırçın klifiyle orada karşılaşmadım zaten. İçinde benim boyum kadar (1.91) kolonlar olan ve deri gylsili çığın insanların depristiği bir odada geçen bir video seyrettim. Bu klifi sahibi Electrocalne isimli albümünden çıkan ilk videoosuyla Pills'tı. Hemen gittim ve albümünü aldım. İşte asıl konumuz, Pills elektronik müziğin yeni yeni ortaya çıkmasına başladığını zamanlarda bu işe başlayan ve bugüne kadar gelmeyi başarmış bir insan. Albümü tam bir elektronik müzik yapımı olarak düşünülebilir. Synthesizer ve bir çok ilginc sesi birleştirmiştir. Parçalar çok temiz bas vuruşlarına sahip. Her ne kadar basa önem veriyormuş gibi bir his verse de, tizler her zaman ön planda. Öyle bir tondan başlıyor ve tizleşerek devam ediyor ediyor ediyor... Vokaller ise özellikle anlaşılmaması için kullanılmış gibi, zaten çok fazla bir vokal de yok.

Rokokolu Pasta

This Is Hardcore

İngiliz müziğinin temsilcilerinden Pulp'in yeni albümü çıktı. 1995 yılında çıkardıkları Different Class ile başarıyı tepesinden yakalamışlardır. Bu albümle Mercury ödülünü kazandılar. Bundan daha önemli olan ise, tüm dünyada satışlarının 1 milyonun üzerinde olması. Tamamen ticari kaygı. 1997 yılında serin bir Kasım sabahı dünyaya getirdikleri Help The Angel isimli Single'da bünyesinde bulunduran albüm, Island Records'dan çıkan 3. albümleri. Su yüzeyine ilk çıktıkları zamanlarda -yaklaşık olarak 4 sene önce- yeni bir New Kids On The Block havasında olan Pulp, özellikle temiz yüzlü solistleri ile genç kızlar arasında bayağı bir sükse yapmıştır. Ve tabii ki normal olarak tüm dilleşenlerin kara listesine bir numaradan girmiştir. Disco 2000'den bu yana bayağı yol katetmiş görünüyorlar. Belki de Oasis'in yakaladığı başarılardan etkilenmişler -bilemem- veya içlerinden gelerek Pop'tan uzaklaşıp, biraz daha Rock müziğe yaklaşmışlardır. This Is Hardcore ile İngiltere albümler listesinde ve bu albümünden çıkan ilk parça olan A Little Soul ile de Single listesindeler. A Little Soul'a çektileri ilginç klip ile albüm kapaklı birbirlerini tamamılıyor. "Büyüme zamanı geldi -yaşlanmaktan korkma- Yüzleş ... Sen gençsin" Pulp öyle diyo...

Bir radyo daha: Rock ağırlıklı yayın yapan ama bunun yanında hemen hemen her tür müziği dinleyebileceğiniz bir radyodur 106.5'den yayın yapan Doğuş Fm.



K.T.



Dedeler Konser Verdi

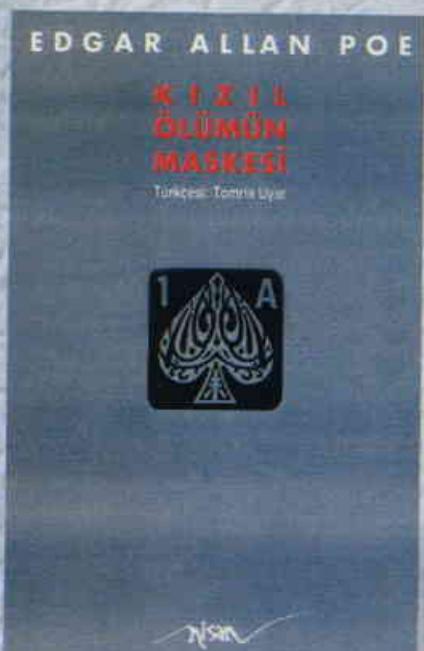
Rock'in dinozorları diyeBILECEĞİMİZ Deep Purple geçtiğimiz ay Türkiye'de de bir konser verdi. Yeni albümlerinin tanıtmak amacıyla verdikleri konserden sonra ben de onlar hakkında yazmazsam hakkım geçer diyerek düşündüm ve hemen gidip Abandon'ı (Kendisi yeni albüm olur) aldım. Ama aldığımdan sırada canımı halen orta yerinden sıkın bir olay oldu. Her şey çok güzeldi. Onlarca mavi kapaklı Deep Purple albümü yan yana duruyordu. Ama durdukları yerin üzerinde kocaman, belki de 125 punto büyülüğünde Pop Rock yazıyordu. Rock müziğinbabaları, dedeleri hatta temel yapıtaşı diyeceğimiz bir grubu Af ile bir tutmak hiç de hoş bir davranış değil. Ama biz bunlara alässik. Belki de Techno reyonuna koyulmadığı için şükretmek gereklidir. Neyse bu son albümlelerinde artık gerçekten yaşlandıklarını kabul etmek gereklidir. Özellikle Child In Time'daki üstün performansıyla damardan giren Ian Gillan'ın sesi gücünü kaybetmemiştir. Tarzlarında ise en ufak bir değişiklik yok. Aynı şok girişler, aynı bunalıma sokan yavaşlamalar ve de "öldürücü" diye adlandırılan gitar soloları devam ediyor. Ne de olsa eski topraklar,



101.1 Frekansından yayın yapan bu ayaklı radyomuz, özellikle İstanbul'da yaşayanlar çok fazla şey ifade ediyor olsa gerek, İlk açılan Rock radyolarından ve şu an kendi tanzimde tek olan Kent Fm. Aaa Henry... Sabotage

Ayın Kitapları

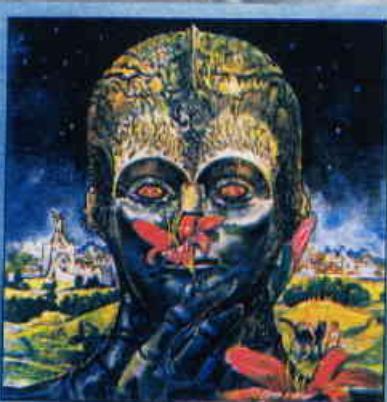
Sizler için, korku ustası Edgar Allan Poe'dan ve bilim kitaplarında gerçek bir otorite olan Carl Sagan'dan birer kitap seçtiğim.



**Kızıl Ölümün Maskesi -
Edgar Allan Poe**

Coğu insan korku edebiyatının ustasını ve yaratıcısını Stephen King sanır, fakat aslında bu türzin ustadları ilk eserlerini çok daha eski dönemlerde ortaya koymuşlardır. Özellikle içlerinde bir isim vardır ki, onu bilmenden korku ve gizem meraklısı sayılmak mümkün değildir. Hayır, H. P. Lovecraft dışında biri, Edgar Allan Poe. Bu Amerikalı yazarın eserlerine ülkemizde sıkça rastlamak pek mümkün değildir. Nitekim dilimize çevrili Tomris Uyar tarafından yapılan ve Nisan Yayınları tarafından basılan Kızıl Ölümün Maskesi adlı kitabı bulmak sizin biraz uğraştırabilir. Bu kitabı esasen Poe tarafından kaleme alınmış olan en bilinen on adet kişi öyküyü içermekte, ilk öykü ise kitabı adını veren Kızıl Ölümün Maskesi isimli eser. Edgar Allan Poe bazlarına göre deli, bazlarına göre ise gerçek bir dahidir. Ancak ne olursa olsun yapışlarında insan ruhunun derinlerine inen ve düşüncelerine işleyen bir yönün bulunduğu inkar edilemez. Mesele burada yer alan eserlerinden Kızıl

Ölümün Maskesi, Usherlar'ın Çöküşü ve Kara Kedi gibi hikayeler katıksız birer korku hikayesi iken, Kalabalıkların Adamı, Altın Böcek ve Bir Haftada Üç Pazar gibi hikayeler daha ziyade insan psikolojisini incelemeye yönelikler. Hatta bu tip psikolojik hikayelerde ölçüülü bir mizahi öğe kullanılmış, özellikle bağnaz düşünce yapılarının insanı nasıl yanılttığı ince bir alayla işlenmiştir. Korku hikayeleri ise bizi delilikle dahlilik arasındaki sınırı sorgulamaya itecelik kadar incelikli tasvirlere yer veriyor. Tabii burada söyle bir sorun var, her noktada şiddete, bolca dökülen kana ve parçalanın cesetlere rastlamaya alışan çağımız insanı üzerinde bu hikayeler ne denli etkili olabilir? Çünkü Poe hikayelerinde bir kıyma makinesi üslubu kullanıyor, onun hikayeleri daha ziyade kabuslarınızda görebileceğiniz derin ve korkutucu gölgeleri taşıyor, o gölgeleri görmek için ise bir televizyon ekranından çok daha fazlasına ihtiyac var.



**CARL SAGAN
KOZMİK BAĞLANTI**

Kozmik Bağlantı - Carl Sagan

Bilim dünyasının yakınlarında kaybettiği büyük isimlerden biri olan Carl

Sagan'ın Cennetin Ejderleri kitabı daha önce tanıtmıştık. Kozmik Bağlantı daha sonra yayınladığı ve evrende akıllı yaşamın bulunması ihtimalini sorguladığı bir başka kitabı. Biyoloji, astronomi ve özellikle de astro-fizik konularında gerçek bir otorite olan Carl Sagan, öncelikle NASA bünyesinde gerçekleştirdiği uzay çalışmalarının sonucu edindiği tecrübelere yer verdiği kitapta, dünyamız üzerinde bulunan yaşam formlarının zenginliği, ayrıca evrenin genel fiziksel yapısı gözönüne alınıyor, sonra da buradan yola çıkılarak evrende başkalarının olup olmadığı sorusuna yanıt aranıyor. Öncelikle şunu belirtmek gerekmek ki, kitap oldukça uzun bir süre önce yazılmış ve bugüne dek geçen yirmi yıldan fazla bir sürede bu konularda büyük gelişmeler yaşanmıştır. O yüzden kitabı okurken yaşanan gelişmeleri hesaba katmak gereklidir, ne var ki Sagan'ın renkli ve ilginç anlatımı bence aradan bin yıl geçse bile bu kitabı okunmaya değer kılacak bir ögedir.

Yazar kitapta yabancı uygarlıklar fikrine tipik bilimadamlı şüpheciliği ile yakışmakta, fakat tipik bir çocuk gibi içten içe bu fikre yürekten inandığını da sezmirmekten kurtulamamaktadır. Aslında eğer siz de benim gibi bu alanda birşeylerin döndüğünü ve bireylerinin bazı şeyleri örtbas ettiğini düşünüyorsanz, bu kitabı hayalkırıklığı yaratabilir, çünkü UFO meseleleri en hafif tabirle "temelsiz iddialar" olarak geçistiriliyor.

Ancak bu tip iddialara günümüzde bile "deli saçması" yaftası yapıtırdığını düşünürseniz, kariyer sahibi bir bilimadamlının sevdığı meslekte kalabilmek için nasıl dikkatli adım atması gerektiğini görüp anlayışlı davranışınız.

Sonuçta Sagan "onlarla" tanışmadan ölmek istemediğini ve aksi taktide gözünün arkada kalacağını söylemiş bir adamdır. Kitabın dilimize çevrilişi Maktav Dinçer tarafından yapılmış, yayınevî ise E Yayıncıları.



Posta Kutusu

Hepinize merhaba, bu ay kısa konuşacağım, çünkü çok mektup az yer var. Yalnız belirtmem gereken iki nokta var: Birincisi poster/demo istediginiz soruları veya zaten daha önceden yapmış olduğumuz şeyleri yapmamızı istediginiz soruları burada cevaplayacağım, yani 3. sorudan 5. soruya atlantımasının sebebi 4. sorunun tarafımdan boşuna yer kaplaması diye kırıplımsı olmasıdır. İkincisi, bu köşe giderek alternatif bir Cheat sayfası olmaya başladı ve bu beni hayli rahatsız ediyor. Bundan sonra istenen Cheat'ler, Cheat sayfasında yayınlanacaktır. Duyurulur (ama bu istisnalar olamaz demek değil)

Ben Mert. Derginizi 2. sayısından beri non-stop eksiksiz正在看。Özellikle CD'leriniz mükemmel. Herhalde bunları söylemek için mail yazmadığımın farkındasınızdır. Sorulara geçiyorum:

1) Öncelikle ben sizinle beraber kardeş yayın olan CHIP dergisini de hiç bir ay kaçırmadan Eylül 96'dan beri alıyorum, ondan da memnunum. Belki küçük bir ayrıntı ama Mayıs Chip'deki reklamında (Level'in) Multimedia CD'sinde BattleCruiser 3000 AD ve diğer programların tanıtımı vardı. Şimdi siz bana bu ayki editör yazısını okumamı söyleyeceksiniz ama onda sadece Battle Cruiser'in mazereti var (geçerli bir mazeret). Ama bence poster yerine gene Multimedia CD'si verebilirdiniz. Ayrıca bence posteriniz o kadar güzel değildi. Belki elinizde olan bir şey değil ama ortada olsa posteri yıpratmadan daha kolay çıkartabilecektik yada ek olarak verebilirdiniz. Ha unutmadan posterdeki oyunlar daha güzel olabilirdi. (Not: Madem bu kadar eleştiri yorsun dergiyi alma kardeşim diyebilirsiniz ama dikkat ettiyseniz bunlar yıkıcı değil yapıcı eleştiriler)

2) Gene bu ayki (Mayıs) Playstation oyun açıklamalarınızda Need For Speed III'ü açıklarken yazar arkadaş (Mad Dog) oyun daha çıkmadan ben açıklıyorum. Demis ve ayın 20'sinde hem PC hem de PSX versiyonunun geleceğini yazmış. Ancak ben PSX versiyonunu kuşenimde yaklaşık olarak 20-25 Nisan tarihlerinde oynuyordum. Bu o kadar önemli değil. Ama umanım PC versiyonu 20 Mayıs'ta çıkar. Çünkü Internet'te ne kadar NFS3 sitesi varsa hepsi Bookmark'larında. Bazıları "coming in fall" derken bazılarda "coming in this month" demis. Sizin derginin Nisan sayısında haber bölümünde NFS3 vardı. Sizde çok yakında demissiniz. Umarım öyle olur.

3) Sizden Level CD'sinde biraz daha yeni oyunlara yer vermenizi istiyorum. Şimdi bazi arkadaşlar daha ne kadar yeni olsun diyecekler ama, mesela geçen ayki Red Alert ve bu ayki Quake 2 demosu

peki yeni değil.

4) Şimdi benim bilgisayar P166 MMX 32 Ram ve 2.5 GB. Ha bir de Monster 3d var. Monster dışında diğer özellikleri ala-li tam 1 sene oluyor. Geçen senenin NASA bilgisayarları sayılabilir bu sistem şimdil 500\$ a bulunuyor. Sizce bu bilgisayı 64 RAM mi yaptırısam, P2 266'mi alsam yoksa Monster 3DII'mi alsam hız daha fazla farkeder (Monster olmayacağına eminim ama neye 3 sılı olsun diyerek ekledim ehe)

5) Umarım şu andaki kalite çizginizden ödün vermeyezsiniz. Daha nice 1 yaşlar kutularız inşallah.

Sevgilerle:
Mert Yentür

Sevgili Mert

1) Poster vermemizin o CD'nin olmamasiyla uzaktan yakından ilgisi yoktu. CD'yi bastırınca çıkan büyük bir sorun nedeniyle o ayın multimedia CD'si gümme gititti.
2) Ben de umuyorum. Arabayla polisten kaçmayı oldum olsayı sevmışdım.
3) Red Alert demosu vermemiz tamanen geyigine yapılmış bir atraksiyondur. Daha önce kimsenin vermediğini görüne, barış biz verelim dedik.
4) Bence senin açıdan en hayırlısı (ve tabiki en pahalısı) P2 266 Upgrade'i.
5) Çok sağol.

Sevgili Level (Kick the ass writer),

Benim adım Hüseyin ve derginizin fanatik bir okuyucusuyum. Level'in ilk çıktığı günden beri kendimi tam bir bilgisayar kurdu gibi hissettim. Çünkü Level sayesinde birçok eksik bilgiyi akımdakilerle tamamlama fırsatı buldum. Ingilizceyi yeni öğrendığınızı bu kadar açıkça belli etmenize gerek yoktu. Bir arkadaş ve okuyucu olarak "writer" kelimesini "author" ile değiştirmenizi tavsiye ederim. Size soracağım birkaç soru var.

1) "Blood II" adlı oyun piyasaya çıktı mı? Eğer çıkmadıysa ne zaman çıkacak?

2) Nisan derginizde çıkan, Pınar Alsaç'ın makalesindeki fikirlere katıldığım. Onun isteklerine cevap verebilecek misiniz?

3) "Dark Omen" adlı oyunun demosunu ne zaman vereceksiniz?

4) Daha önce verdığınız gerçek, full oyun CD'si gibi en yakın zamanda, tekrar ne zaman bize böyle bir oyun verebilirsiniz? İsmi ne olacak?

Sevgiler (ve lütfen İngilizce çalışmalar), teşekkürler.

Hüseyin

Sevgili Hüseyin

Babanın İngilizce öğretmeni olduğu izlenimini verdin bana. Her ne kadar kendimi savunmayı sevmesem de, savunicım. Biliir: Yaklaşık 11 senedir İngilizce biliyorum, nede olsa KAL'iyiz. İkiiii: Author, kitap yazarlarına denir, dergi yazarlarına dışında ne denir bilmiyorum, ama biz Writer deriz. Ve Üüüç: vasiyetini kabucak yazmanı öneririm çünkü beni çok kızdırın.

1) Blood II yaz sonuna doğru geliyor, hem de öyle bir geliyor kiii. Piyasada FPS adına ne varsa hepsini çığ çığ yiyecek gibi. Grafikleri, sesleri bir yana bırakın (ki Net'ten okuduğuma göre şimdide kadar görülmemiş derecede güzelmiş), atmosferi tüylerinizi diken diken edecek kadar korkunç olacakmış. Düşman zekası üst düzeyde ve şimdide kadar göremediğiniz çeşitlilikte olacak. Mesela bir tür parazit var, masum insanların içine girip, onları yavaş yavaş öldürmesi daha güç olan yaratıklara dönüştürüyor. Bir diğer düşmanın yaralandığında çıldırmış gibi üzerinize saldırdı, mermisi bitince yumruk atmaya, son çare olarak da üzerindeki bombanın pimini çekip silz sevgile bağrına basmaya çalışıyor. Tabii, bunca kötü-lüğe karşı yanlış değilsiniz. İlk oyundaki adamımız ölü arkadaşlarını diriltmeyi başarmış, ve onlar artık 4 kişiler. Vee (sıkı durun) kullanabileceğiniz 40 çeşit silah

var. Her karakter her silahı kullanabiliyor ama bir seferde taşıyabileceğiniz silah sayısı kısıtlanmış. Uzun lafin kısası Blood 2: The Chosen geldiği zaman, yer yerinden oynayacak (bu arada caktırmadan haberçilik de yapmış olduk).

- 2) Tabii, onun istediği gibi bir oyun geldiğinde, standartlarımıza uyuyorsa kesin açıklanız.
- 3) Level'in Mart 98 CD'sinde vermişiz ya.
- 4) Onu da geçen ay verdik ya.

Sevgili Level Çalışanları,

Piyasadaki en iyi dergi olmak zor olsa gerek, işte bu yüzden size yazıyorum. Bilgisayarımın özellikler: P 166 Mmx, 16 Mb Ram, 6x Cd Rom, 16 Bit Creative ses kartı, Artık sorulanma geceyim:

- 1) Dos'ta herhangi bir oyun oynarken, eğer oyunun seslerini ayarlayıp ta oyuna başlarsam en fazla 5 sn oynuyorum ve sonra her şey kilitleniyor. Fakat oyunda "Ses kartım yok" seçeneğini seçersem, sessiz sessiz saatlerce oynayabiliyorum. Win 95'te ise sesli veya sessiz oyunları kilitlenmeden oynayabiliyorum. Fakat yine Win 95'te iken bir Dos oyununu sesli açarsam kilitleniyor. Yani anlayacağın bilgisayar ayvayı yemiş, hapi yumrus.
- 2) Derginizin 80 sayfa olması çok güzel. Ayrıca 2 CD vermeniz de çok iyidir.
- 3) Şu film CD'leri var ya, işte bunlar bazı yerlerde 4 milyon, bazı yerlerde 2 milyon. Aynı CD'ler, kutusunda, orijinal, açılmış. Yav niye böyle? Ayrıca bu CD'leri 1 Mb S3 Trio ekran kartında tam ekranda, cam gibi izleyebilir miyim? Yoksa ufak ekran da mı izlerim?
- 4) Larry 8 ne zaman geliyor?

Saygılarımla
Worm

Sayın Worm (I)

- 1) Ben burada bir soru göremedim, ama anladığım kadanya sorununa bir çare söylem: Ses kartının sürücü disketini al ve Dos sürücüsünü yeniden Install et.
- 2) Sen öyle diyorsun. Baksana millet 'şunu da yapın, bunu da verin' diyip duyarım. Valla böyle giderse günde 3 saat uymaya başlıyacaz.
- 3) Bir kere onların hiçbir orijinal değil, hepsi Uzak Doğu veya Balkan ülkelerinde basılmış kopya CD'ler. CD'lerin fiyatları, CD'yi aldığınız bilgisayarcının Insaf duygusuyla ters orantılı oluyor. Yani aslında herkes aynı mali aynı fiyatla alıp, üstüne gönülince kazık ekleyip bize sunuyor. 1 MB S3'te senin bilgisayarda iyi çalışabilir, ama sana en az 2MB tavsiye ederim.
- 4) Maalesef ondan haber yok.

The _____(sölemicem işte - BLX) Sinan Bey:

Ben Emrah. Ordu'nun Ünye ilçesinde oturmakta olan 15 yaşında yalnız birisiyim (kızlar "yalnız" kelimesine dikkat). Neyse laf fazla uzatmadan soru ve tebriklerime geçmek istiyorum.

- 1) Neden derginizde hep PS, PC ve Sega Saturn oyunlarına yer veriyorsunuz? Nintendo 64 denen teknolojik bir alet de var.

2) Derginizi Nisan ayında aldım ve çok beğendim (özellikle senin yazılarını). Başarılarınızın devamını dilemeyeceğim çünkü herkes dilliyor.

- 3) Derginizin geçmiş sayılarını alabilmek mümkün mü?

- 5) Kız arkadaşın var mı?

Yalnız Kahraman Emrah Öz

Pek güzel Emrah Kardeşim

1) Hıaaa, yerimiz dar dedikçe üzerime üzerime geliyolar. Valla yok ya, yerimiz yok, taze bitti, attaya gittiler, maflı.

2) Sağol.

3) Mümkün. Dergiye telefon açıp Level Abone servisiyle görüş istersem.

5) 3. özgürlük ayımı yaşıyorum. (Oh bebe, hakkaten bekârlık sultanlıkmiş)

Sevgili Level Çalışanları,

Benim adım Gökhan, 17 yaşında bir Playstation tâlibiyim. Evet yanlış duymadınız PS bana bir çekilişten çıktı. Aslında esas ilgi alanım bilgisayardır ama bir bilgisayarım yok. Şansıma PS sahibi oldum. Ben derginizdeki gelişmeleri çok önceden beni izliyorum ve takdir ediyorum. Artık eminim ki en iyi sizsiniz. Bunda en önemli etken kuşkusuz herkesin istedığını verebilmenizdir. Başarılarınızın devamını diliyorum, PS köşenizi meraklı bekliyor ve geyiği bırakarak sorularına geçiyorum (çok yoruldum).

1.) Kasım 97'de tanıttığınız Resident Evil'da kargaların ve tabloların olduğu odayı geçmemiyorum. Tabloları belli bir sırayla basmam gereklî, bu sıray tutturuyorum. Bana yardımcı olun.

2.) Geçen ay Resident Evil 2'yi tanıttınız ama o oyunda da bölüm sonlarına doğru La6 key'le açtığımız kapının yanındaki kapıyı açamıyorum (Mavi, sarı, yeşil renkli lambaları olan kalın çelik kapı).

Gökhan Kayserilloğlu/Antalya

Sevgili Gökhan,

Gırır Playstation'in hayırlı olsun. Sendeki bal fazla geliyorsa, biraz da bize yolla, derginin adresini biliyorsun.

- 1) O resimlere yaş sırasına göre basman

lazım. Yani bebekten yaşlı adama kadar. Sonra koridorun sonundaki kasadan çikan nesneyi alın. Ve aman dylim, yanlışlıkla kargalara sataşma.

- 2) Resident Evil 2'yi ben görmedim, oynayan arkadaş ta şu an buralarda değil. Tam çözüme ihtiyacınız olduğunda oyunların PC de de çıkışını beklemek zorunda olmanız kötü bir şey, ama şimdilik yapabileceğimiz bir şey yok.

Sevgili Level,

Benim adım Fuat Konuk. Bu size ikinci mektubum. Playstation sahibi olduğumu geçen mektupta söylemiştim. Sorumlularım, önerilerim ve söylemek istediklerim şunlar:

- 1) Resident Evil 2'de oyunu bitirdim (övünmüyorum). Geçen ay RTT arkadaşımın sorduğu kırmızı bitki diğer yeşil bitkilerle ve mavi bitkilerle karıştırılarak (combine) kullanılıyor.

2) Mektup köşesinde okuduklarına göre Playstation Demo CD'si isteyenler hayli çok. Bence de vérin.

3) Bana PS'de dişe dokunur bir strateji önerir misiniz (Warcraft 2 ve Red Alert hariç). Onlar bende varda. He he he?)

4) Broken Sword 1'de İrlanda'daki şato-daki keşfi nasıl geçicem. Please help me.

5) Level Cheat hattında Playstation oyun Cheat'leri veriliyor mu?

6) What is the different between Playstation Console and Yaroze? (He sormayı unuttum. Do you know how to speak english?)

Sorularım, önerilerim ve söylemek istediklerim bu kadar. Hep böyle kalmanız dileğiyle... Hosça kalın.

Fuat "Keşke buraya bir şey yazabilseydim" Konuk

Sevgili Fuat,

Arkadaşlar, şekil 1A'da kesin yayınlanacak mektup örneği görüyorsunuz. Başkasının derdine çare olan mektuplar kesin yayınlanır (tabii, yine istisnalar kaldeyi bozma).

1) Eywallah, o arkadaşın yerine ben sana çok çok teşekkür ettim.

2) CD olayı şimdilik askıda.

3) Onların haricinde bildiğim tek strateji Z, ha bir de Command and Conquer var, ama senin saygıng oyunlardan sonra biraz sönüklük kalırlar.

4) Keçinin yanında aşağıya inen bir merdiven var. Oraya gitmeye çalış, keçi kafa atınca da karşısındaki sabanı kullanıp keçiyi yuzağa düşür.

5) Maalesef. Ama kim bilir, yakında bir arşiv oluşturabilirsek belki PS hileleri de vermeye başlayabiliriz.

6) No, I don't know. Yes I can.

World Cup Hastasına Acil Şifalar

Merhaba, ben Yilda. Göztepe Yaysat'ta çalışmaktayım (yani sizin dergilerinizi de biz dağıtıyoruz). Derginiz her ay montazam almaktayım. Benim sorunum Play Station'daki World Cup la ilgili. Oyunda rövaşata ve kafa vuruşu nasıl yapılmıyor? Allah rızası için bunu bana söyleyin. Söylemezseniz siz bilirsiniz yanı. Benden istedığınız bir şey varsa açık açık söyleyin. Son olarak şunu bilmemizi isterim ki derginiz piyasadaki en çok satan Oyun ve Multimedia dergisidir. Çoğu zaman yok satmaktadır. Hep bu çizgiye devam etmenizi temenni ederim. Ayrıca Binalı, Höclük, Aytun ve patronumuz, saygıdeğer, zati muhterem, bey efendi, kıbar, misafirperver, hayvan sever ve yakışıklı Murat Beye (bu ay zam yapacak da) sevgiler.

Hepinizin çalışmalarınızda başarılar dileğim.

Yilda Yamaç

Merhaba Yilda,

Bize sevgi ve saygılar dilemediğinden, sən dergicək küsüyorum. Bundan sonra da dergileri bizzat biz bayılere götürüp bırakıcaz. Küstük işte,

Kafa vuruşu: Top havadan gelirken topun geldiği yöne doğru yön tuşuna ve S'ye basılır.

Röveşata: Yine top havadan gelirken, iki kere hızlıca D'ye basılır.

Bu arada, en çok satan dergi olduğumuzun (bazi kökü bilgisayar dergilerini bile geride bıraktık) yetkilileri ağızdan duyulmasını sağladığın için teşekkür ederiz.

Level Dergisi,

Derginizi Şubat'tan itibaren takip ediyorum ve verdığım parayı hakkettığınız katınsındaydım, ta ki Mayıs sayınıza kadar. Ben bir Playstation sahibiyim ve dergiyi sadece oyunları tanıttığınız için alıyorum. Fakat son sayınızda daha yeni açığınız ve okurların istekleri üzerine gerçekleştir diliginiz köşe beni sınırlı etti. Acaba hangi okurunuz böyle bir yer istemiş olabilir? Daha bu ay yeni başlayan köşeler film, kitap ve müzikle ilgili. Dergi çalışanları! Eğer ben film tanıtımı istesem gider Sineviziyon alırım. Demek isteğimi Level bir oyun dergisi ve bana göre kültür sayfalarının burada işi yok. Mayıs sayınızda yayınladığınız bu üç koca sayıya yerine bir PC yada PS oyunu tanıtabilirdiniz.

Ayrıca Posta Kutusu bölümünün adını "yağcılar" diye değiştirenseniz fena olmaz diyorum. Çünkü gelen her mektubun ya-

rısı tebrikten öte tam anlamıyla "yağ" dolu. Okurlarınız sizlere teşekkür etmemen demiyorum ama sizinle özellikle bol bol yağlayanları seçip koymaınız hiç hoş değil. Mektubumu okuyan kişiyi uyuz ettiğime inanıyorum. Fakat bunlar sizin daha iyi olup verdığınız parayı hakketmenizi sağlayacak eleştiriler. Nede olsa eleştirilerin bir iyisi vardır, bir de kötüsü.

Posta Kutusu'nu her ay okuyorum ve

verdiğiniz CD'lerin bozuk çıktığını söyleyen okurlannıza verdiğiniz cevaplar çok güzel.

Yani bozuk CD'leri düzgünleyle

değiştirmeniz, okuyucularına verdiğiniz

değeri gösteriyor.

Mayıs sayısındaki "Moonwalker" isimli birisi kopya oyunları sormuş. Bir PS sahibi olarak bu soruyu cevaplamayı uygun buluyorum. Eğer Playstation'ı Pal olarak alırsanız kopya oyunlar makinede çıkmaz. Ancak makineye "Modifiye" (bir nevi çip) taktırırsa kopya oyunlar oynanır. 15 milyon kadardır. Yapılması yasak olduğu için her dükkanın önünde "Modifiye Taktır" yazılmaz. Araştırırsanız belki bulur. Ayrıca kopya CD'ler PS'na zararlıdır. Lazer gözü bozar. Tamiratı 20-25 milyon arasındadır. Hadi sıklıkla kopya oyun oynasın bakalım!

Mektup bu kadar inşallah kültür sayfaları yerine oyun yayinallyip, kaldığınız Level'dan yukarı çıkarsınız!

Mark Jackson-Tofaş Sas

Selamlar Isimsiz Kişi,

Gördüğünüz gibi sadece yağ içeren mektupları yayınlamıyoruz (şimdiden kadar gelen mektupların hemen hemen hepsiğini yayınladık!). Ciddi ve yapıçı nitelikteki bütün eleştirilerinize açıktır. Sən da, kendi fikirlerini açık açık belirtebilme cesaretini gösterdiğin için teşekkür ederim. Şimdi gelelim şikayetene, Level dergisinde kitabı ve müziki ile ilgili o sayfalar, bizim Jenerasyonumuza sadece bilgisayar başında oturan zombi kılıklı insanlar gözyle bakan insanlara, öyle olmadığını (beyiliin, beyiliinin - BLX) ispatlamak için açtığımız bir tepki köşesi de diyebiliriz. Ama kaldırmamız yönünde çok istek olursa (bayağı çok) istemeyerek de olsa kaldırınız. Ne de olsa bu dergi sizin.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben derginizi Şubat 98'den beri zevkle takip ediyorum. Derginizin sayfa düzenlemeleri çok güzel. Özellikle anlatımlardaki sohbet havası derginize bir sıcaklık katıyor. Sizlerden birkaç ricam var.

1) 2/98 derginizde, konsol bölümünden tanıtmış olduğunuz The Lost World: Jurassic Park PC'de çıktı mı? Demosunu verebilir misiniz?

2) Aynı zamanda Sega Saturn ve Sony Playstation'da bulunan The Lost World: Jurassic Park'in PC'deki tam sürümünü verebilir misiniz?

3) Türkiye'deki en iyi aylık oyun ve multimedya dergisinin en iyi konsol makinesi Nintendo 64 hakkında bilgi vermesi gerekmek mi? Türkiye'de en büyük eksikslik bana göre Nintendo 64 hakkında bilgi veren bir derginin bulunması. Hem böylece derginizde büyük bir farklılık olur.

Unutmadan, sizden istedığımı The Lost World: Jurassic Park oyununu, Chaos Island veya Trespasser ile karıştırın lütfen (1-2). Çalışmalarınızın devamını dileğim.

Erkan Faruk

Sevgili Erkan

İnanın sayfa düzennizden memnun değiliz. Boş bir vaktimizde çok daha güzel yapmaya kararlıyız, yeter ki o boş vakti bulabilelim. Sohbet işine gelince, o blzim elimizde olan bir şey değil. Derginin genellikle geyikler tarafından işgal edilmiş olduğundan, yazılar da ona göre oluyor tabii.

1) Malesef o oyunla ilgili bir haber yok henüz.

2) Tam oyun verebilmemiz için, o firmayı Türkiye'de temsilciliğinin olması ve bizden istediği milyarlarca TL'yi (şimdiden kadar böyle oldu) ödeyebilmemiz gereklidir. O oyunun yapımcı firmasının Türkiye'de temsilcisi yok sanırırmı. (Arkadaşlar bu tam sürüm oyun verme işi düşündüğünüz gibi basit bir şey değil. Biz herhangi bir oyunu kopyalayarak dergiyle veremeyez, bunu yaparsak 1.000.000 TL civarında bir fiyatla satın aldığımız kopya oyunları kopyalayanlar ve satanlar gibi suç işlemiş oluruz. Tam sürüm bir oyun verebilmek için oyunu yapan firmaya milyarlar ödememiz gerekiyor. Level ile birlikte bir tam sürüm oyun aldıgınızda, oyunu verebilmek için çok büyük bir yükün altına girdiğimizi (BC 3000AD harlı tabii ki) lütfen aklınızdan çıkarmayın. Ve çok yakın bir zamanda yeni bir sürprize hazır olun! - Gökhun (köşene bulaştığım için özür dilerim Sinan :)))

3) Gökhun'la görüşmem lazımdır o konuya. Ben yetkisizim. (Henüz yeterince Nintendo 64 sahibi olmadığı için bu isteğinizi üzüllerken yerine getiremeyeceğiz. Ancak planladığımız onlarca şey arasında bu davranış ve yakında gerçekleşebileceğine inanıyorum - Gökhun (tekrar özür dilerim)).

Selam Sana, Sevgi Sana Büyük Level, Nasilsın sevgili Sinancığım. Umanım iyisindir. Vallahi ben iyiyim. Şimdi sen der-

sinki "Ulan bu ne samimiyet!". Benim adım Bora belki hatırlamışındır. Hani bir önceki mektubum Mart 98 sayısında yayınlanmış. Ben Gökhan Habiboglu ve Battu Hergünel arkadaşlarına biraz danıldım. Yahu benim adım Boğa değil kardeşim. Bora, Bora. Neymiş? B-O-R-A. İşin garip tarafı benim o mektubumdan sonra sizin hala kırmızı sayfa düzeni yapıyor olmanız. Şaka, şaka. Ben o sayfaların renklerinden dolayı değil, sadeliklerinden dolayı eleştirmiştüm. Mühim değil canım. Ne olicez sohbetimiz başlasın mı? Başlasın, başlasın..... (Hi.... Bu arada bana vermiş olduğunuz cezaları aksatmadan uyguladım. Artık ruhen olgunum. Yuppplii!)

- 1) Her ay çok daha mükemmel olmaya başladığınızı söylemek isterim. Siz süpersiniz. Bu arada BC 3000 Ad adlı oyunun tam sürümünü vereceğinizi duydum (okudum). Siz illa mükemmel olduğunuz kanıtlamak zorunda misiniz? hep böyle devam edin oldu mu?
- 2) Birazıkta müzik sohbeti edelim. Judas Priest veya Manowar diller misin? Eğer Manowar hiç dillemediysen kesin dinle. They are The Kings of Metal. Virtual XI'yi nasıl buldun. Ben iyi buldum. Yavaş ama melodik. Hop yani.
- 3) Bence mektup kösesi büyütülmeli.
- 4) Ayrıca vermiş olduğunuz Demo CD'leri mükemmel, süper, kusursuz..... (ama hiçbir şey kusursuz değildir kine). Ben bunu bir yerden hatırlıyorum ama...
- 5) World Cup 98 çıktıği zaman alınmalı mı? Güşel mi? Grafikleri değişmiş mi? Ben kimim? Sen kimsin? Niye Level? Niçin..... Yav, benim mektuplarım hep, gayri ciddi mi olmak zorunda? Ben sizleri, Level'i herkesi çok seviyorum (gerçekteen). Harald'a odañdan öyle oluyor diye düşündürüyorum kine ben. Lütfen bozulmayın. Hep aynı kalın. Selam sana, saygı sana Büyük Level. (lütften mektubumu yayınlayın)

Bora "Boğa" Mutluer

Selam olsun sana sevgili Boğa (muhabahha, sinir edilmən seni bıraz - BLX)

- 1) Öhöm.
- 2) Manowar eskiden dinledim. En son Triumph of Steel albümünü alımıştım. Artık kulaga hoş gelen her şeyi dinliyorum. X Factor'u de dinledim ama bana Iron Maiden'da Metallica'nın yolundan gitmeye yeteniyor gibi geldi.
- 3) Bence de. Bence de (2 oldu - BLX)
- 4) Öhöm.
- 5) Aşırı güzel. Eğer Fifa 98'i beğendiysen kaçıma.

Süper Dergi Level

Ben Efe. Yaşı 14. İlk önce oyun dergisi olarak piyasaya çıkan, bu çizgisinden ö-

dün vermeyen ve daha da geliştirilen, daha sonra oyun dergileri arasında ilk defa Multimedya CD'leri veren, bununla da kalmayıp (oy oy ilk defa bu kadar uzun bir cümle kurdum) Levél halki için okur anketi yapan, anketteki istekleri göz önüne alarak bu naçizane dergiyi daha da büyütten, bu sayede de hem oyun dergisi özelliğini devam ettirerek hem de tam bir bilgisayar dergisi meydana getiren siz Level çalışanlarına sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Sıra sizden isteklerimi biler birer yazıya dökmeye geldi.

- 1) Abilerim, ablalarım, canlanımlı Benim bilgisayamm 486 Dx 400 (kem küm), Ram'ı 28 Mb olsa da (kem küm) verdığınız CD'deki oyunların (kem küm) pek az çalışıyor. Nooolur! Noooooolur! Pentium 200 Mmx sahiplerinin canı canı da 486 sahiplerinin canı patlıcan mı? Anladınız değil mi?
- 2) Derginizin Mayıs ayında verdiği poster niye bana ulaşmadı. Üstelik derginiz üyeyim. Teesüfler Level.
- 3) Bırkaç tane Cheat istiyem. Lütfen Cumartesi Cheat hattını aramamı isteme. Çünkü o saatler arasında ben kurs da oluyorum. Rica ediyorum.
- 4) Cyropa 2 - Abicim uçaklı yerde takılıyorum. Çok zor yal! Hiç olmazsa ölümsüzlük şifresi.
- 5) Tomb Raider 1 - Millet 2'yi bitirdi; ben daha 1'ı bitiremedim. Yazıklar olsun! (hi ne diyorum ben ya).
- 6) Perfect Weapon - Yahu şu oyunları niye bu kadar çok zor yaparlar anlamıyorum. Kafayı yedirtip, Bakırköy'e yollamak için mi? Ve son olarak Postal - Ne kanlı oyun be! Adamlar leşimi çıkardılar.
- 7) Bir oyun manyağı olarak, bu isteklerimi yerine getirseniz: Allah ne muradınız varsa versin, Allah tuttuğunuza altın etsin. Başarılarınızın devamı dileğiyle...

Efe Kocaman

Canım çigerim Efe

Aah ah, 486 sahibi olmanın acılarını biliyorum. Millet patır patır Quake oynarkene ben hala Doom kastırıdım. Ne üzüldüm yaw, bak şimdil hatırlattın bana, nostalji oldum (Bu inanılmaz bir şey, yapmak istedigimiz her şeyl A'dan Z'ye anlayan ve bunları benimseyen bir okur. Seni aynı okuru ilan ediyorum, bana telefonla adresini bildirirsen sana orjinal bir Age of Empires (Microsoft) göndereceğim - Gökhun (Sihān bu son, gerçekten!))

- 1) Keşke bulsa da koysak. Bak, bi Red Alert demosu koyalım dedik, millet eski oyun koymayan diye boğazımıza çıktı.
- 2) Ya, bu poster meselesi başımızı çok ağrıtacağı benzıyor. Pişman olmasak batı girdiğimize. Neyse, eğer abone servisimizi arayıp adresini ilgili kişiye bırakırsan, ilgileneceklerinden eminim.

3) Cheat istedin haa (Cyberia 2 Cheat'ı elimizde yok). Bak girişe ne yazıyor, bir daha burada Cheat vermez (T.R. 1 - Önce bir adım ileri, sonra bir adım geri, üç kere kendi etrafında dönüp ALT ile geriye veya ileriye zipla) demedim mi ben? Laf ağızdan bir kere çıkar (P.W. - Bölüm şifreleri: DBDBBABA, ADDCAADC, AC-BABBCC, ADDDCACC) di mi? Cheat (Postal Cheat'ı bulmadım) vermem dediysem vermem (Pşst, Efe, bu kıyamadan klimseye bahsetme olur mu? Aramızda kalsın)

Sevgili Level Çalışanları,

Derginize uzun zamandır (7-8 aydır) sadıgım. Kısa zaman içinde abone olma şerfini ulaşacağım. Bence derginiz oyunlarıyla, donanımıyla ve Multimedia'sıyla tam olarak Max'da. Sizden birkaç isteğim olacak.

- 1) Ben stareteji seven biriyim, bana önbileceğiniz güzel stratejiler var mı? (StarCraft, Red Alert, Dark Omen, Age Of Empires hariç) çünkü bunları kesin halletem...
- 2) Daha önce büyük olasılıkla Aralık ayında Hex editörü vereceğinizi söylemiştiniz. Bunu verdiniz de ben mi kaçırdım? Yoksa vermekten vazgeçtiniz mi? Bunu açıklığı kavuşturunuz.
- 3) Age Of Empires II piyasaya çıktıgı ay hileleri vermezsen çok mutlu olurum. (Çünkü bir oyunda uğraşmadan hile kullanarak bitirmek hiç zevkli değil) İstisnalar hariç.

Serkan Yeler-Devil

Sevgili Serkan,

1) Bütün sağlam stratejilerin suyunu çkartmışsin. Durum böyle olunca da tavsiye vermek güçleşiyor. Piyasada şu andaki sağlam Real time strateji (bence) StarCraft'ı amma, Total Annihilation da en az onun kadar güzel. Eğer ben sabırlıym, beklerim diyorsan, Dune 2000 ve C&C: Tiberium Sun çok yakında geliyor.

- 2) Vermedik mi, ben verdik diye billyorum. Yazarlar ve CD işlerine bakanlar arasındaki telekomünikasyon rezalet işlediğinden, bu olay beni aşıyor ama, eski CD'lerden birinin SHAREWARE bölümünde mutlaka hex editörü vermiş olmamız lazımdır (sanırım Ocak).

3) Ok.

Şu an saat tam 00:45. Evden içeri yeni girdim (sinemadaydım da, Demir Maskeli Adam, fena film değilmiş, tavsiye ederim (Çağdaş duyması)). Mektupları da bitirdiğime göre artık huzur içinde uyumak istiyorum. Eğer itirazı olan varsa şimdilik konuşsun, veya sonsuza kadar süssün.

Sinan 'uyur-yazar' AKKOL