

BU AY 2 CD'Lİ
AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

Kelam

www.level.com.tr

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

Die By The Sword Kılıçın Ucundaki Ölüm

TAM SÜRÜM OYUN
BC 3000 AD

Forsaken

Fighting Force

Byzantine

Battle Zone

Last Bronx

Burnout

Sub Culture

Of Light & Darkness

F1 Racing Simulation

Powerboat Racing

TAM ÇÖZÜM

WORLD CUP 98

ULTIMEDIA : Bilden İlköğretim 2 Matematik, Microsoft World Atlas ve Microsoft Auto Route Express

ONANIM : Sega Saturn Photo CD OS, Dazzle Capture Kartı, Sony PlayStation için Playstick

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Şimşiciler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol, Çağdaş Koçyigit
Kadri Tuztas

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinanlı

Grafik/Bilgisayar
Didem İnceşahır

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

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Bölümü Satış Müdürü
Asu Bozyaya

Abone Servisi
Nur Geçili
Özlem Pınar
Serap Ezgin
Ebru Erikk

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekalın

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Sakir Batumlu

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

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

Doğtım
BIRYAY 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 Batumlu

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

Battle Cruiser 3000AD

Geçen ay söz verdigimiz gibi Battle Cruiser 3000AD'nın tam sürümü ile karşınızdayız. Oyunu Intro'su ile birlikte eksiksiz olarak bu ay verdigimiz Multimedia CD'sinde bulabileceğiniz. Oyunun kurulumu sırasında bazı sorunlar yaşamamanız mümkün. Çünkü Battle Cruiser 3000AD baz sistemlerde Windows 95 altında çalışmıyor ve DOS altından çalıştırılması gerekiyor. Böyle bir durumla karşılaşığınızda, ses kartını ve CD-ROM sürücüyü tanıtmaya gibi problemlerin nasıl çözülebileceğini elimizden geldiği kadariyla anlatmaya çalıştık. Bununla birlikte, oyunun oldukça kapsamlı bir yardım dosyası bulunuyor.

Gerçi söylemek gerekirse, Battle Cruiser 3000AD çok parlak bir oyun değil. Oyunun kontrolleri deneyimli bir simülasyon oyuncusu için bile zor sayılabilir. Ancak, dergi içerisinde bulabileceğiniz açıklamadan da yararlanarak oyuna alıştığınızda, Battle Cruiser 3000AD'yi zevkle oynayacağınızdan eminim.

"Posta Kutusu" bölümünü aracılığıyla yaptığınız baskılara sonunda dayanmadık ve poster vermeye başladık. Bu ay da derginizde iki oyunun posterini bulacaksınız. Bunlardan biri tabii ki "World Cup 98". Bu ay başlayacak olan Fransa 98'i konu alan oyun, Türkiye'de Aral İthalat tarafından satışa sunuluyor. World Cup 98'in demosunu Level CD'sinde bulabileceğiniz.

Dergi içerisindeki en ilginç oyunlardan biri de "Byzantine". İstanbul'da geçen bu oyunu oynamak gerçekten çok keyifli. Byzantine'i Türkiye'de piyasaya sunan Raks New Media, çok yakında oyunun Türkçe olarak satılacağını bildiriyor.

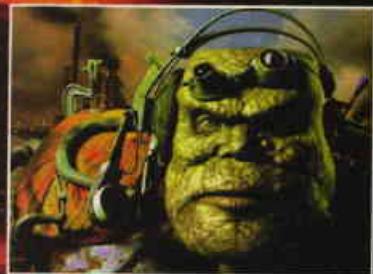
Temmuz ayında Level yine 2 CD'li, kaçırmayın!

Gökhun Sungurtekin

HABERLER - HABER

Fallout 2

Post Post - Nuclear



Fallout oynamayan kalıcı mı bilmem, sahnenin pek çok açıdan bu günde de oynadığım en iyi RPG bu oldu diyebilirim. Her şeyden önce artık suyu çıkmış olan şövalye ve ejderha hikayelerinden farklı bir konusu vardı, ama bence yeterince büyük bir oyun değildi. Eğer siz de bu muhteşem oyuna doyamadıysanız o zaman işte güzel bir haber, Interplay Fallout 2 üzerinde sürdürdüğü çalışmaları bitirmek üzere ve oyun büyük ihtimale bu Kasım ayında piyasada olacak. Oyunun ana yapısı üzerinde fazla bir değişiklik yok, bazı ufak hataların düzeltilmesi dışında yine aynı engine kullanılıyor. Grafikler ise bir miktar elden geçirilmiş ve özellikle çevre tasarımda bir üç boyutluluk havası elde edilmiş. Binalar ve diğer nesnelerin tasarımında ise önemlerini vurgulayacak değişiklikler yapılmış. Oyunun konusu ilkinden 50 yıl kadar sonra geçiyor, önceki oyunda kullandığınız karakter bir kaç yıl önce ölmüştür. Ancak



Kasım Ayında Piyasada Olacak

Vault 13 sakinleri onu neredeyse efsaneleştirmiştir. Bu defa siz onu torunu rolündesiniz, yapmanız gereken şey ise yeni bir Water-chip bulmak, değil elbette, çünkü Vault 13 insanları çoktan dış dünyaya çıkmışlar ve şimdi Vault City adında bir şehir kurarak hatırladıkları uygarlığı yeniden oluşturmaya çalışırlar. Siz de bazı gereken malzemeleri bulmak için dış dünyada yolculuğa çıkıyorsunuz. Burada karşınıza ilkinden daha büyük bir harita çıkacak, üstelik haritada bulunabilecek bölgelerin sayısında bir kısıtlama da yok, yanı Net vasıtıyla yeni görevler ve senaryolar indirebilme mümkün olacak. Ancak harita üzerinde sadece basit kasabalar yok, 50 yılda pek çok şey değişebilir. Şimdi dış dünyada büyük ve güçlü kent devletleri, çeşitli şirketler ve bir sürü politik yapı mevcut, tüm bunlar ilerledikçe oyunun akışında farklı yönler açacak. Yine büyük bir değişiklik karşılaşacağınız tiplerin zeka ve tavırlarında yapılmış, ayrıca artık insanların donatmak ve onlara savaşta belirli emirler verebilmek de mümkün, tabii özel yeteneklerinden faydalanan da. Bir şey daha, nerede bulursunuz belli değil, ama uzun mesafeleri aşabilmek için eski bir otomobil de oyuna eklenmiş, ayrıca bagajına malzeme doldurmak da mümkün, tabii önce onu onarmamanız lazım.



Descent III OUT IN THE OPEN!



Descent 1 ve 2 oldukça büyük ilgi çekmişti, şimdi Interplay Descent başlığı altında iki yeni oyun üzerinde çalışıyor. Bunlardan biri Descent: Freespace tam anlamıyla bir uzay uçuş simülasyonu ve geçtiğimiz sene larda haberlerde debynmiş. Diğer ise Descent 3 adı altında yapılmayı ve ilk

iki oyunun geleneğini sürdürmesi planlanıyor. Oyunun konusu Descent 2'nin kaldığı yerden devam ediyor, ancak genel oynanış tarzı ilk oyunlardan çok daha farklı, yani madenler-



Daha Fazla Descent İçin Hazır Olun



de dolaşım anahtarlarını bulmak ve reaktörü uçurmaktan çok daha fazlası var. Her bölüm senaryoda yeni bir parçayı açığa çıkıyor ve kendi içinde görevler içeriyor. Tamamen yeni bir engine kullanılarak hazırlanan oyunun bölüm tasarımları büyük değişiklikler taşıyor, sadece tünellerde değil, çeşitli yapıların ve gezegenlerin yüzeyinde geçen hikayede, çevre tasarımı ve şartları da bölüme uygun olarak değişiyor. Mesela tünellerde devamlı çalışan robotlar, makinelер ve hava akımları gibi tehlike ler mevcutken, yüzeyle se yağmur, sis ve benzer şartlar içerisinde yolunu zorlaştırmıyor. Bundan başka oyundaki robotlar ve diğer tiplerin son derece gelişmiş yapay zekaları ve kendilerine has davranışları olması da planlanıyor. Oyunun sistem ihtiyaçlarına gelince, son derece gelişmiş bir engine kullanıldığını söylemişik, haliyle aklı gelebilecek her türlü ses ve görüntü efektine de yer veriliyor, bunun anlamı basitçe güçlü bir sisteme ve özellikle de 3D grafik hızlandırıcı ekran kartlarına ihtiyacınız olacaktır. Voodoo, Rendition ve benzeri kartlar oyunu çalıştırabilme özellikle için şart. En geç bu yaz çıkması beklenen oyun piyasadaki benzerlerini geçebilecek mi, bekleyip göreceğiz.



WarGames Bu Yaz Geliyor

Electronic Arts bu yaz WarGames isimli yeni bir Real-time stratejiyi piyasaya sürecek. Okuyucularımızın büyük kısmının bu tarzı sevdigini bildigimizden, henüz yapım aşamasında olan oyunun Alpha versiyonuna söyle bir göz atmadan geçemedik. Oyunun konusu iki tarafın savaşı üzerine kurulu, robotlar ve insanlar,



alışıldığı gibi bir üs kurmak ve burada üreteceğiniz kuvvetlerle verilen görevleri başarmak temel amaç. Gereken paranın nereden temin edildiğine gelince, bu size ya görev başında veriliyor, ya da eftaktaki bilgisayar binalarını Hacker birimleri ile soyarak para kazanıyorsunuz, bunun haricinde oyunda maden toplamak gibi bir olaya yer verilmemiş. Savaş kara, hava ve denizde

yürüttülyor, bol miktarda farklı birim değişik taktikler denemeyi severleri memnun edeceklerini sanınız. Fakat oyunun benzerlerinden en büyük farkı grafik yapısı, Myth benzeri bir harita tasarımlı kullanılmış, bu başka oyunlarda da kullanılmış olmasına rağmen henüz pek yaygın olmayan bir uygulama.



Olayları zeminden 45 derece açıyla izliyorsunuz, görüntüyü çevirmek ve dolaştırmak da mümkün oluyor. Oyunun grafikleri fena sayılmaz, ancak henüz bitirilmiş değil ve daha defalarca elden geçmesi söz konusu, buna rağmen haritaların yapılması sırasında kullanılan teknik oldukça iyi. Gerçek bir üç boyutlulık söz konusu ve bu durum birimlerin çevreyle olan etkileşimlerini de tamamen değiştiriyor, araçlar tepeye tırmanırken yavaşlıyorlar, daha kolay hedef oluyorlar, üstelik zeminin yapısı herkesi bir şekilde etkiliyor. Oyunu çalıştmak için oldukça güçlü bir sisteme ihtiyacınızın olacağına belirtelim, güçlü bir işlemci ve bol miktar RAM oyunu Windows 95 altında rahatça çalıştırılabilmek için şart, bunun dışında eğer elinizde varsa 3Dfx Chipset takılı 3D grafik hızlandırıcı ekran kartları da tam anlamıyla destekleniyor. Doğrusu bu tip bir kartla oyun normal halinden çok daha iyi bir grafik yapı sergiliyor, adeta savaş alanı canlanıyor. Konu olarak 20 yıl önce oldukça beğenilen bir bilimkurgu filminden yola çıkılarak hazırlanan oyun bizde biraz Red Alert çığlığını

yapmadı değil, özellikle insanların bazı birimleri açısından, ama daha üzerindeki çalışmalar sürüyor ve pek çok değişiklik yapılması muhtemel, çıktıığında tam bir incelemesini sizlere getirmeye çalışacağız. WarGames Temmuz ayında Aral İthalat tarafından Türkiye'de piyasaya sunulacak.

SERCOM
COMPUTER

PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ



KAMPANYA¹

Sony Playstation
Video Card
Sega Satürn alana
veya
20 Milyon TL'si
değerinde
alışveriş yapan

HERKESE

SERCOM'dan



Tatlıya 'da

**SINIRSIZ
EĞLENCE**



ve

SÜRPRİZ

Tatlıya

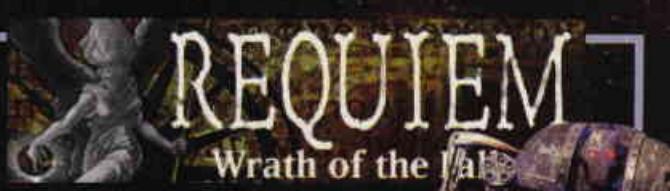
HEDİYELERİ

Korutürk Cad. Yakut Sok. Üstün Pasajı Alt kat No:3
Bakırköy/İST.
(Sinema 74 Gışesi karşısı) Tel: 0212 570 94 29

MechWarrior3

Ancak Yıl Sonunda Çıkacak

Savaş robotları bambışka bir konudur, dev mekanik kaleleri yeryüzünde koşturmanın ve enval çeşit silahla etrafa ateş saçmanın zevki genelde uçuş simülasyonlarında bile bulunmaz. Tabii bu türü sevmek kadar nefret etmek de kolaydır, çünkü bu araçlara hükmetmek biraz beceri ister, yani iyi bir Doom oyuncusu olmak iyi bir Mech pilotu olmak demek değildir. Üstelik savaş esnasında diğer pilotlara taktik vermek ve düşman robotlarını mümkün olduğunda az hasarla ele geçirmeye çalışmak gibi detaylar da işin içine girince olay gayet ciddi bir boyut kazanır, hele görev planlamasından ve çevre koşullarının dikkate alınmasından bahsetmeye başladınız mı, sıkıntılı oyuncular hemen Mortal Kombat oynamaya geri dönerler. Tabii zevkler değişir, ama siz yukarıdakileri ağzınız şulanarak okuyorsanız devam edin, çünkü MechWarrior 3 ve onun özelliklerinden bahsedeceğim. Konu fazla karmaşık değil, üyesi olduğunuz Kurita klanı ve düşman Smoke Jaguar klanı arasındaki ezelî savaş sürmekte, ne var ki Kurita güçleri özellikle eski kolonileri olan Yamarovka gezegeninde büyük bozguna uğramış ve çekilmişler. Şimdi burayı geri almak için bir plan yapılıyor, ne var ki yetenekli güç toplanana dek birilerinin Yamarovka üzerindeki Smoke Jaguar birlüklerinin başını biraz agrıtması gereklili, kim olduğunu söylemek lazım mı? Siz ve diğer üç Mech pilotu burada devreye giriyorsunuz, düşman hatlarının arkasına indirildikten sonra yapmanız gereken yeterince uzun bir süre yakalanmadan bir gerilla savaşı sürdürmek ve düşmana oldukça fazla hasar verebilmek. Ne var ki donebileceğiniz bir üs bulunmadığından savaşı arazide sürdürmek, ihtiyaç duyduğunuz malzemeleri de etraftan edinmek durumundasınız, kayıp vermek söz konusu bile değil, çünkü gidenden dönmez! Bu yüzden gizlenerek ilerlemek, zayıf noktayı bulup oradan vurmak ve bir sonra ki hedefe ilerlemek günü kurtaracak olan taktiklerdir. Bir sonra ki görevi geçmek için ille de öncekinde tam başarılı olmak gerekmıyor, ama alınan sonuçlar akışı etkiliyor. Oyunda bir düzine kadar ana görev olmasına rağmen, tüm savaşı bitirmek için 40-50 görevden geçmeniz gereklili, bunların çoğu karar size kiyor. Şimdi gelelim diğer detaylara, grafik ve efektler açısından oldukça yeni, gelişmiş bir engine kullanılması işi tatlıyor, ayrıca çevre şartları ve diğer etkenler de dikkate alınıyor. Tabii hemen belirtelim, 3D grafik hızlandırma olmadan işin tadını çıkarmak mümkün olmayacak, bunun haricinde Net üzerinde Multi-player oynamak isteyenler için de geniş bir destek mevcut, tabii hızlı bir bağlantınız var ise. Oyunun ancak 1998 sonunda hazır olması bekleniyor, fakat benzerlerine bir hayli fark atacağı da söyleniyor.



REQUIEM

Wrath of the Jag

Eski kutsal yazıtlarda ve özellikle Tevrat ile İncil'de sıkça işlenen bir konu vardır, Şeytan bir gün Tanrı'ya başkaldırır ve sonuçta yandaşlarıyla beraber Cennet'ten Ce-hennem'e kovulurlar. Tanrı'ya sadık melekler ise Chosen (Seçilmişler) olarak Cennet'te kalırlar. Ne var ki Şeytan ve yandaşlarının nefreti dinmemiştir. Yukandakilere olan öfkelerini aşağılık bir tür olarak gördükleri insanlardan çıkarmaya ve ölümlülerin boyutunu ele geçirmeye kararlıdırlar, sonuçta iyi ve kötü arasında sürüp giden alışılmış kavganın kısa bir özeti diyebiliriz buna. İşte 3DO Studios bu konuya ele alan ve bol miktardır Adventure öğeleri taşıyan bir FPS üzerinde çalışıyor. Konuyu biraz daha açalım, insanlar her geçen gün daha isyankar ve günahkar olmaktadır, bu da şeytanın işine gelmektedir. Ancak onun da elini çabuk tutması gerekmektedir, çünkü insanlar yıldızlararası seyahatin sırlarını çözmek üzeredirler ve bir defa uzağa yayılmaya başlıarsa yok edilmeleri zorlaşacaktır, çünkü ölümlülerin boyutuna geçtiklerinde hem şeytanların, hem de meleklerin gücü bir hayli zayıflamaktadır. Bu yüzden harekete geçerler ve dünya liderlerini kıskırtarak kötülüğün artmasını ve Kiyamet gününün yaklaşmasını hızlandırmaya çalışırlar. Tabii bu durum karşısında melekler de boş durmazlar, aralarından en güçlü bir tanesi olan Malachai bu duruma müdahale etmesi için insanların arasına gönderilir. Ne var ki durum oldukça kritiktir ve başarılı olması için insanların arasındaki asla bir grubun yardımını alması gereklidir. Bölümler geçip de Kavga Ce-hennem'in katlarına doğru taşındıkça Malachai göksel güçlerini daha rahat kullanma imkanı bulacaktır, ancak Dünya üzerinde insanların silahlarına ve gizliliğe başvurmak zorundadır. Bu oyunda anahtar-kapı bulmacalarından daha fazla olacak, pek çok yerde silahınızı çıkarmadan sıradan bir ölümlü gibi dolaşmak ve diğer karakterlerle iletişim kurmak durumundasınız, mesela bir yerde kapidan geçebilmek için askerlerin dikkatini başka yere çekmek zorunda kalacaksınız. Tabii bu oyunda asla ateş etmeyeceksiniz anlamına gelmiyor, ama yeri ve zamanı önemli, ayrıca iyi bir meleği canlandırmak önüne geleni katletmeye ciddi bir engel teşkil ediyor. Grafik ve çevre tasarımını olarak bir hayli etkileyici olan oyun, diğer karakterlerin zeka ve kişilikleri açısından da hayatı gelişmiş, askerlerin yanında silah çekmek ciddi sonuçlar doğurabilir. Özellikle çok gerçekçi animasyonlara yer verilen oyunda başlıca 3D grafik kartlarını ve ayrıca Net oyunlarını da destekleyecektir. Önümüzdeki sonbahar çıkışması planlanan oyun bakalım FPS piyasasına yeni bir şeyle getirebilecek mi, hep beraber göreceğiz.

Raven'dan Beklenmedik Sürpriz

Akla esenin Doom ve C&C klonu oyunları yaptığı bir piyasada, yapılacak en doğru hareket orijinal akımları başlatmış firmaları takip etmek gibi görünüyor. Mesela Raven, Heretic ve Hexen ile neredeyse id Software kadar ilgi çekmeyi ve hatta oyun dünyasını bir hayli sarsmayı başarmış bir firmadır. Hexen 2 ile de aynı şeyi tek-rarlamaktan çekinmediler, tam şimdi sırada ne var derken de Heretic 2 üzerinde çalışıklarını duyuruverdiler. Ama bolca bulunan FPS tipi oyunlara bir tane daha eklemek yerine, yeni oyunlarını daha farklı bir tarzda yapmaya karar vermişler. Tıpkı Tomb Raider serilerinde olduğu gibi karakteri dışarıdan görecek ve değişken kamera açıyla kontrol edeceklerdir. Yine benzer bir şekilde tırmanmak, yüzmek ve benzeri bir sürü akrobatik hareketi yaparak ilerleyeceklerdir. Ne var ki Tomb Raider serileri savaştan ziyade bulmaca çözmeye ağırlık veriyordu. Heretic

2 için ise aynı şeyi söylemek zor, bolca büyü ve silah sayesinde her seviyeyi ağzına kadar dolduran düşmanlarınızla alabildiğine vahşi bir şekilde çarpışma fırsatınız olacak. Oyun konu olarak ilk Heretic ve onun kahramanı olan Elf savaşçısı Corvus'un maceralarını ele alıyor. Corvus ilk Serpent Rider olan D'Esparril ve lanetli ordusunu yok edip ülkesini kurtarmayı başarmıştır, ne var ki ölmekte olan rakibinin lane-tine uğrar, evine açıldığını sandığı portal onu uzak diyalara gönderir. Yıllar sonra tekrar ülkesine dönmeyi başardığında ise

tüm halkın büyülü bir vebanın pençesinde can çekişğini görür ve bunun kaynağını bulup yoketmek için harekete geçer. Sonuçta uzak ve gizemli Elf diyalarda geçen bu yeni macerayı tamamlamak da bizim hünerimize kalır. Oyunun 1998 sonbaharında çıkış planlanıyor ve resimlerden de anlaşılabileceği gibi 3D ekran kartlarını destekliyor. Özellikle en son grafik tekniklerin kullanıldığı oyun son derece renkli ve hareketli olacak, ses ve ışık oyunlarına had safhada yer verilmiş. Bölüm tasarımları ise tam anlamıyla muhtesem görünüyor, özellikle mimari yapı son derece kendine has planlanmıştır. Sonuç olarak söylenecek fazla bir şey yok, bu Raven ve oradakiler neyin nasıl yapılacağını iyi biliyorlar!



LEVEL 6/98



PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ

SONY PLAYSTATION - SEGA SATURN
NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY
TÜM ATARI - JOYSTICK - AKSESUAR
CD - KARTUŞ - KASET

SATIŞLARI

CD-KARTUŞ-KASET

(100'ün üzerinde Sony playstation
200'den fazla Mega Drive kaset
ve 100 Sega saturn oyun CD'si)

TAKASLARI İLE HİZMETİNİZDE



KAMPANYA 2

Sony Playstation alan
HERKESE

HEDİYE

CD'ler

Korutürk Cad. Yakut Sok. Üstün Pasajı Alt kat No:3 Bakırköy/İST.
(Sinema 74 Gischesi karşısı) Tel: 0212 570 94 29 Fax: (0212) 583 96 16

HABERLER

HABERLER

HABERLER

DUNE 2000

Bir PC
Klasığının
Dönüşü

Dune 2 ismi size ne ifade ediyor? Peki ya Atreides, Ordos ve Harkonnen isimleri? O korkunç Sand Worm sanırm hala hafızanızdan silinmemiştir, tabii devamlı toplayıp depolamak zorunda olduğunuz Spice bittiğinde çektiğiniz de sanırm hala kafanızın bir yerindedir, doğrusu bu oyun bana kaynaklardan tasarruf etmeyi lü öğretmiştir! Evet dostlar, burada bir klasikten bahsediyorum, tipki Doom, Wing Commander ve X-Wing gibi, Dune 2'de PC üzerinde oyun adına nelerin yapılabileceği gösteren ve yeni bir dönemi başlatan klasiklerden biridir. C & C, StarCraft, WarCraft ve daha nice Real-time strateji aslında

sadece Dune 2'nin gelişmiş birer takıldır, o hepsinin atasıdır. İşte şimdil bu oyun yeni baştan yapılarak yeni nesil oyuncuların önüne çıkmaya hazırlanıyor. Sakın yanlış

anlamayın, bu bir devam değil, aksine Dune 2'nin ta kendisi, ama Westwood tarafından baştan aşağı yenilenmiş bir şekilde piyasaya çıkacak. Peki

neler değişiyor, öncelikle taraflar ve amaçları aynı, yine üç soylu alle bol miktar Spice rafine edip bunun geliriyle Dune gezegenini ele geçirmeye çalışıyor. Spice dediğimiz madde bu gezegene has ve hem ömrü uzatıcı bir etkisi var, hem de kullanılanlara korkunç zihinsel güçler kazandırıyor. Bu güçlerle uzay-zamanı bü

kerek yıldızlararası seyahat bile mümkün oluyor, bu yüzden bu gezegene hükümden, tüm imperatorluğa hükümdiyor demektir. Bu madde ise kumla kaplı gezeende yaşayan dev kum solucanları tarafından üretiliyor, ne var ki bu solucanlar oltaya takılanlardan biraz daha büyük ve pek dost canlısı değiller, özellikle kumun üzerinde dolaşan her türlü nesneyi yutmak gibi kötü bir huyları var. Gezegenin ve dolayısıyla oyun haritalarının büyük kısmının kumla kaplı olduğunu hatırlarsanız bunun ne anlama geldiğini anlaysınız. Arabirim ve grafik açıdan



tamamen yeni bir yapıya kavuşan oyun da üç farklı taraf ve kendilerine has özel birimleri mevcut. Ancak ilk oyun da temel amaç düşmanı temizlemek iken, burada farklı görevler ve farklı amaçlar

mevcut, bu sayede oyuna renk katılması planlanmıştır. Genel görünüm ve oynanabilirlik açısından oyunun modern benzerlerinden geri kalmamasına özen gösterilmiş, birden fazla ünite seçebilmek ve tek bir tıklamayla emir verebilme gibi standart uygulamalar oyuna kazandırılmış, bunun haricinde piyadeler daha güçlü olarak tasarlanmıştır. Carryall ve Starport gibi klasik birim ve binalar ise oyundaki yerlerini aynen koruyorlar. Multi-player oynamayı sevenler için ise iyi haber, oyun en az dört kişiye destek verebilecek şekilde tasarlanıyor, bu sayı sekiz de olabilir, bu henüz belli değil. Eğer aksilik olmazsa Westwood oyunu çok yakında piyasaya sürmeye planlıyor.



BATTLECRUISER 3000AD

Zordur Galcom'da asker olmak

Zordur Galcom'da onurlu bir asker olarak görev yapmak. Hele bir de yıl 3000'i bulmuş ise. Çünkü bu meslekte onlar için çalışarak bir kariyer edinmek işe başlamadan önce tam olarak ne kadar büyük bir belaya bulaşmak istediği karar vermekten geçer. Yapacağınız savaşların zorluğu bir yana, onlar size sadece adam öldürmek için para ödüyor diye düşünmeye çalışanız bile üslerinizin kriz durumlarında problemleri çözmek için uyguladıkları aptalca metotlara uymak zorunluluğu çoğu zaman "Doğru mu yapıyorum?" endişesine kapılmanızı sebep olur. Tabi profesyonellik kurallarına sağıdık kalmakta zorluk çekeceğinizden eminseniz ve onlara karşı çıksam kovulma riskini göze almak istemiyorsanız seçmemi daha zor olsa bile bir asker için her zaman ikinci bir şans daha vardır. O da yönetim tartışmalarından uzak durarak normal bir devriye göreviyle yetinmek ve bu şekilde hızlı yükselme şansınızı yok etmek pahasına da olsa istemediğiniz emirleri uygulama zorunluluğundan kurtulmak.

Bir evren ve 12 gün

BC3K evreninde her gün, her saat kazanılan veya kaybedilen savaşlar, unutulan veya bozulan ittifaklar olacaktır. Seyahatleriniz sırasında karşılaşacaklarınız arasında istila filoları, korsanlar, tükccarlar, diplomatlar, bazıları dost, bazıları düşman yabancı ırkların askerleri yer alacak ve sıkça kendinizi görev gereği olmayan beklenmedik savaşların ortasında bulacaksınız. Tabi çoğu kez de onlann

işine bırunuzu sokmak veya herkes kendi yoluna devip rotanızı uymak sizin seçiminize bırakılacak.

Biraz sabır

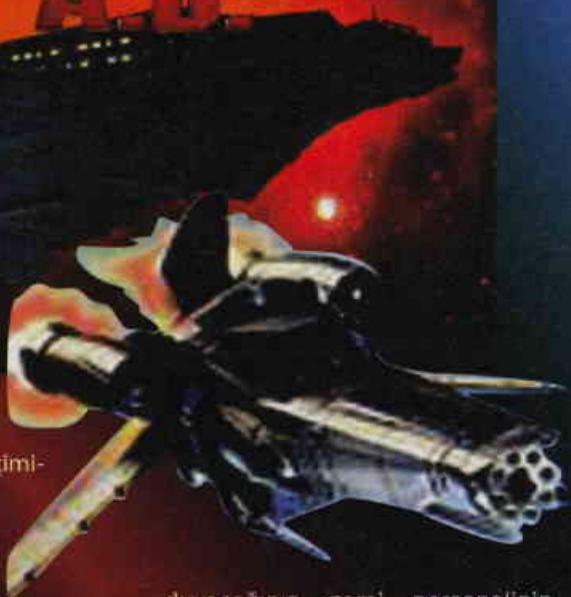
Battle Cruiser 3000AD, tüm uzay uçuş simülasyonlarından beklenildiği üzere komplike bir oynanış tarzına sahip. Oyunda karşınıza çıkacak zorluklar kullanıcuya 80 ve 160Mb'lik iki ayrı seçenek sunan kurulum işlemiyle birlikte başlamış oluyor. Bunlardan küçük olanından uzak durmanızın daha sonra oyunun sık sık CD'ye ihtiyaç duymasını ve dolayısıyla asırı yavaşlamasını engelleyeceğini söylemekten sonra size bu işlem için iki ufak uyarı da olacak. BC3000AD ne yazık ki bazı sistemlerde doğrudan Windows altında çalışmıyor. Benzer bir probleme karşılaşığınızda yapmanız gereken bilgisayarınızı MS-DOS kipinde yeniden başlatmaktır. IRQ ayarları hakkında fazla bir bilginiz yoksa ses kartı seçiminin yapıldığı eski tip Setup programında direkt olarak "Auto detect" seçeneğini kullanmanız faydalı olacaktır.

Ah-şa-menüler

BC3000AD'yi istenilen performansa ulaşarak oynayabilmek için ana menüde yer alan Configure seçeneklerini düzenlemek size bir hayli kolaylık sağlar. Bunlardan en önemlileri:

Digitized Sound: Oyun sırasında size eşlik edecek dijitize sesleri kontrol etmenizi sağlar.

Bridge Comms Chatter: Köprüde



duyacağınız gemi personelinin konuşmalarından oluşan arka plan seslerini ayarlamaya yarar.

Collisions: Buradan yapılan ayarlarla size çarpan cisimlerin gemimize ve sistemlerimize yaptığı hasarın şiddetini belirleyebilirsiniz.

Flight Control: Kontrol aletini belirlemenize yarar. Eğer bir Joystick'e sahip değilseniz oyunda işiniz epey zorlaşacaktır.

Flight Dynamics: Gerçekçi bir uçuş modeli seçmeniz gerçekçi bir uçuş tecrübesi yaşamazınız ilk şartıdır.

Asteroid Density: BC3K evreninde sayıları sürekli olarak artan asteroidlerin üretim sıklığını belirlemeye yayan seçeneklerdir.

Space Object Rendering: Oyunun size sunduğu texture kaplama tekniklerinden en iyisi "Perspective Correct Textures", en hızlı ise "Flat Shade" dir.

External Planet Rendering: Gezegen dışı kaplamalarından en iyisi ise etrafi bulutlarla örtülü gezegenlerin kendi ekseninde dönmemesini sağlayan "Texture Mapped Rotating" dir.

Planetary Visibility: Buradaki 3 seçenek gezegen yüzeyinde ilerlerken ne kadar uzağı görebileceğimizi belirlemeye yarar.

Oyunun size sunduğu BC3K galaksi sürekli olarak en ücra köşelerinde bile değişikliklerin meydana geldiği 91 farklı bölgeye, 76 gezegene, 145

aya ve farklı türlerdeki sayısız canlıya ev sahipliği yapıyor.

BC3000AD'nın dinamik döngüsü çerçevesinde asteroidlerin, meteoritlerin ve kuyruklu yıldızların gezenlere, yıldız istasyonlarına çarpması ve sonuç olarak buralardaki saldırı ve savunma sistemleriyle birlikte şehirlerin de yok olması sürekli olarak yeni sorunlarla baş etmenizi zorunlu hale getiriyor.

Oyun üç farklı şekilde oynanabiliyor. Bunlar:

Free Flight

Bu seçenekle savaşa Commander rütbesindeki bir Terran Scientist olarak başlıyorsunuz. Ana hedefiniz Terranlı dostlarınızla beraber Galcom'a ait her şeyin düşman baskısından uzakta kalmasını sağlamak. Bunu yaparken de onlar size güvendiği sürece kendi metotlarınızı seçmekte özgürsünüz. Göreve devam ederken size her yedi dünya gününde bir rütbənize göre maaş ödeniyor. Terfi etmenin ve yetkinizi artırmamanın yolu "Experience Point"lerden geçiyor.

Galcom organizasyonu ticaret, bilim ve teknolojinin gelişmesine önem vermiş. Komutanız altındaki gemilerin yabancılardan bir tehlike olarak görülmemesinin sebebi de görünüşte bilim adamı olmanız. Onlar size gemilerdeki silahlar fark edilene dek saldırmıyorlar.

Advanced Campaign Mode

Hayatınızı cehenneme çevirecek türde bir kaos ortamınızda. ACM'in her bölümü Free Flight'dan daha kapsamlı ve daha karışık. Göreviniz Terran askeri olarak en zorlu işleri yapmak ve geminin tek parça kalmasını sağlamak. Oyunun aktif görev sistemi size sürekli yeni emirler veriyor. Bu modda maaşınız 50%, EP'niz 25% daha fazla ama parayı almak ve yükselmek için hayatı kalmamanız gerektiğini göz önünde tutmalısınız.

Galaksiler her iki oyun tarzında da aynı kalsa bile burada güç dengesine doğrudan etki edebilecek daha fazla görev var. Bu yüzden bir gecede en güvenliğiniz dostlarınızın yeni düşmanlarınız olduğunu görmek sizi asla şaşırtmasın. Aslında en büyük şanssızlığınız Galcom'un aptalca bir hareketi-

nin sizin daha kalkanlarınızı aktif hale getirecek zamanı bile bulamadan ateşin içine atacak olması. Çok sayıda hata yaptıklarından da emin olabilirsiniz. Kazanılan ve kaybedilen savaşlar ödülleriniz ve cezalarınızla birlikte oyunun akışını da değiştirecektir. Ödüller arasında madalyalar, para ve EP yer alıyor.

Görevlerin bazlarında içinde pek çok gezegenin yer aldığı Patrol Zone'larda savaşmanız gerekebilir. Bu buradaki her şeyin sorumlusunun siz olduğu anlamına geliyor. Örneğin PZ'nizdeki bir diplomat gemisinin zarar görmesi bile EP kay-



betmenizle sonuçlanıyor. Ancak tüm dostlarınız için güvenli bir ortam sağladığınızda başanya ulaşmış sayılıyor ve bir daha ki atamaya kadar serbest kalmışsunuz. Downtime adı verilen bu süre Galcom'un biten savaşların sonuçlarına bağlı olarak bir daha ki senaryoda yapmanız gerekenleri belirleyeceği sırada geçen ve sizin için yeni silah almak ve tamir yapmakla değerlendirilebilecek bir şans olarak nitelendirilebilir.

Oyun emirlere uymasanız bile kendi kendine devam edecektir. Büyük zarar görerek artık yaşanılmaz bir yer haline gelen gezegenler hep aynı kalyorsa da şehirler, istasyonlar, üsler zamanın akış içinde kendilerini sürekli yeniliyorlar. Bu sayede de oyun içinde aynı olayı birden fazla kez yaşamak mümkün değil.

Xtreme Carnage

Bu kez Battlecruiser tarafından sıcak savaş sırasında etrafı serpiştirilmiş bir Interceptor'ü kontrol ediyorsunuz. 3 ayrı bölgede geçen macera 10 bö-

DOS Altında Kurulum

"Başlat - Oturumu Kapal" kısmından [Dikkat: "Başlat - Programlar - MS-DOS Komut İstemi" değil] MS-DOS kipine geçin. DOS altında oyunu çalıştırabilmek için CD-ROM ve Mouse sürücülerinin kurulu olması gereklidir. Çünkü sürücüler kurulu olmadan bu aygıtlar DOS altında çalışmazlar. Bu sürücüler CD-ROM ve Mouse disketlerinden kurulabilirsiniz. Ayrıca oyunun bazı PNP ses kartlarıyla sorun çıkarması da olası. Bu durumda ses kartınızın DOS sürücülerini yüklemeniz gerekiyor.

DOS altında oyunu kurmak için CD'deki "bc3000ad" dizinine geçin ve buradaki KUR.BAT isimli dosyayı çalıştırın (Komutlar: Sürücü harfi, örneğin D: [Enter] - CD bc3000ad [Enter] - Kur.bat [Enter]). Oyun için gerekli olacak dili seçtiğinizde (İngilizce için 1'ye basın), kurulum ekranına geçeceksiniz. Burada sağ üst köşede oyunun kuruluacağı dizin gösterilir, bunu değiştirmek istemiyorsanız [Enter] tuşuna basın. Daha sonra sol alt köşede kurulum seklini seçmeniz gerekiyor. Mouse ile FULL ya da PARTIAL seçeneklerinden birini tıklayın. Böylece kurulum başlar. Sabit diskinizde yeterli veya varsa FULL kurulumu seçin, bu sayede oyun daha hızlı çalışır.

Ses Kartı Ayarları

Kurulum bitince ses kartı ayarlarının yapıldığı pencere gelir. Burada, ses kartı ayarlarının otomatik olarak yapılması için sırasıyla "Auto Detect", "Detect" ve "OK" seçenekleri üzerinde [Enter] tuşuna basın. Ses kartı ayarlarının doğru yapıldığından emin olmak için "Test" edin. Son olarak üç defa "OK" seçeneği üzerinde [Enter] tuşuna basarak SETUP bölümünden çıkış. Artık oyunu çalıştırabilirsiniz. Oyunu çalıştmak için önce C:\ oyunun kurulu olduğu dizine (değişirmediyorsanız C:\bc3000ad) geçin (Komutlar: C: [Enter] - CD\ [Enter] - CD bc3000ad [Enter]). Daha sonra BC3000AD.EXE yazın ve [Enter] tuşuna basın.

lümenden oluşuyor ve her bölümün zorluğuna göre savaşın ortasında veya bitiminde geminizin tamirinin otomatik olarak yapılması mümkün.

Geldik oyunla ilgili en son değerlendirmelerimize, BC3000AD'de başarı her zaman için ilk denemelerden çok uzakta. Bitirmeyi bir kenara bırakıp oyunu anlamak ve yönetimlere alısmak bile oldukça zor. Bu da ondan zevk almanızı engelleyebilecek en büyük etken.

Karar Sizin

Seslerin ve grafiklerin kalitesi konusundaki yorumu ise bu kez bizzat size bırakıyorum. Karar verin bakalım bedava oyun baldan tatlı mı, değil mi?

Ozan Ali Dönmez
mailme.ozzi@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

Pentium 90, 8 MB RAM,
80 MB HDD, Joystick



DIE BY THE SWORD

Çelik ve Kan

Ne diyeyim, şu yazıya nasıl başlayayım bilemiyorum. Galiba en güzeli tersten başlamak. Die By The Sword, LEVEL'da yazarlığa başladığımından beri benden beş üzerinden beş yıldız alan ikinci oyun. Daha önce Dark Earth'e beş yıldız vermiştim, çünkü konusu, grafikleri, sesleri, atmosferi beni alıp bambaşa yere göturmüştü. Yazılımını takip edenler bilirler, bir oyunu değerlendirdiğinde gözönüne aldığım en önemli faktör oyunun atmosferidir. Bu nedenle ben bir oyuna dört veya dört buçuk yıldız verdiysem bilin ki o oyun beni almış, görmüş, gerçek hayatmdan ayırmıştır. Peki ya bir oyuna beş yıldız verirsem? İşte o zaman kulağımın dibinde top atsalar, yerle gök birbirine girse, kiyamet kopsa beni o oyunun başından kaldırılamazlar. Die By The Sword de öyle bir oyun. Beni her yönüyle etkileyen, ağzımı açık bırakın, "vay be, adamlar nasıl yapmış" dediğinden ender oyunlardan biri. Her şeyiyle mükemmel, olağanüstü, harikulade. Söylediğim gibi bir şey bulamıyorum, hem ben sıkıldım; yazıyı burada kesip söyleyeceğim yarım saatlik bir Die By The Sword seansına girecem.

Once Glorified Söyledim

Die By The Sword, adı üzerinde, kılıçın ucundaki ölüm. Tam bir kılıç savaşı simülasyonu. Ne eksik, ne fazla.



Harbi harbi kılıç savaşı. Peki, piyasada elinde kılıçla etrafta dolaşan birisini yönettiğimiz milyon tane oyun var. Bu oyunu onlardan farklı kılan ne? Öhem sırasıyla saymaya başlıyorum. Öncelikle adamlar öyle bir kontrol sistemi yapmışlar ki, bazen kendinizi gerçekten elinizde kılıçla varmış gibi hissediyorsunuz. Kontrol sistemini bu kadar özel yapan şey, yapımcıların VSIM dedikleri ve tamamen insan hareket sistemi gözönüğe alınarak yapılmış olan yenil bir teknoloji. Söylediğim gibi, sol elinizle klavyeden adının ileri-geri yüreme, zıplama, eğilme gibi hareketlerini yönetirken, sağ elinizle de numerik klavye üzerinden veya mouse ile kılıç tutan elinizi kontrol ediyorsunuz. Kılıç elinizin kontrolünde şimdilik kadar görmediğiniz kadar bir serbestlik verilmiş. Örneğin, herhangi bir dövüş oyununda

rakibinize nasıl vurursunuz? Bir tuş tekmedir, bir diğeri yumruk, siz herhangi birisine bastığınızda o tuş hangi vuruş içinse onu yaparsınız. DBTS'de ise sağ tuşa bastığınızda, kılıcı tutan elinizi sağa doğru açarsınız. Vuruş yapmak için sol tuşa (veya yukarı / aşağı, artık hangisi hoşunuza giderse) basıp kılıcı o yöne savurmanız gereklidir. Yani rakibe verilen zarar sizin bastığınız tuşa göre değil, kılıcı savurma hızına, yönüze ve kılıçın rakibin neresine isabet ettiğine göre belirlenir. Olayı tam olarak anlatamadığımın farkındayım, ama sırı bu yeni kontrol metodu yüzünden oyundan alacağınız zevk, hani derler ya, "anlatılmaz, yaşanır", gerçekten de görmeden anlaşılabilecek bir şey değil. Bazan öyle durumlar oluyor ki, kendinizi elinde kılıçla birilerine girişen bir barbar gibi hissediyorsunuz. Rakibe indirdiğiniz her darbeyi, aldiğiniz her yarayı neredeyse hissediyorsunuz.





Darbe dedim de, sıra geldi oyunun en güzel ikinci yönünü söylemeye. Siz rakiplerini nasıl seversiniz? Kiyma olarak mı, yoksa kuşbaşı şeklinde mi? Normal olarak elinizde bir kılıç olduğundan, kılıç da kesici aletler sınıfında yer aldığından, rakibinize indireceğiniz her darbe onun vücutunda hatırı sayılır yaralar açacaktır. İşte, bu açılan yaraları diğer oyunlarda sadece bir enerji çubuğuının giderek kısılmasından anlarken, bu oyunda açığınız her yara rakibinizin üzerinde görülebiliyor. Sıkı bir savaşın ardından kendinizi kan revan içinde etrafta dolaşırken bulabilirsiniz. Ve eğer rakibin sürekli aynı uzunga çalışırsanız, bir süre sonra o uzunga havada taklalar atarak sahibinden uzaklaştığını görebilirsiniz. Bu parçalanma olayı oldukça gerçekçi yapmış. Rakibiniz çok mu güçlü, bir türlü enerjisini indiremiyor musunuz? Silah tutan eline söyle üç dört tane sağlam kılıç darbesi ve hoop, arkadaş kılıcından (ve kolundan) ayrılmak zorunda kalır. Veya kafaya birkaç isabetli vuruş vee: "Arkadaşlar, top buldum, var mı Alman kale machen?". Rakibinizin ve sizin hangi uzuvlarınızın ne kadar hasar aldığıni görmek için numerik klavyedeki + tuşuna basmanız gereklidir.

Olmadı mı?

Haftice Kolunu Büken.

Die By The Sword'u üç farklı şekilde oynayabilirsiniz. QUEST, klasik "iyi adam güzel kızı kötü yaratıkların elinden kurtarı, ha bu arada, uğramışken dünyayı da hayırına kurtarıverir" konulu oyun tarzı. Bu şekilde oynarken oyun aynı Tomb Raider'ı andırıyor. Tabii onun gönülümüzdeki yeri ayın, o nedenle ikisinin arasında bir karşılaştırma yapmak istemiyorum. Ama illa ki yap derseniz, Die By The Sword'ün grafiklerini, müzik-

lerini, atmosferini ve kontrol sistemini, Tomb Raider'in ise Lara Croft'unu tercih ettiğimi itiraf etmeliyim. ARENA tipi oyunda, oyun içinde karşılaşığınız tiplerden istediğinizini kendinize alıp, istediğiniz üç tanesini de bilgisayara verip, dört farklı arenada birbirinize girişiye sunuz. Böylece Die By The Sword sadece en güzel üç boyutlu Action-adventure oyunu olmanın yanı sıra, en güzel üç boyutlu dövüş oyunu olmayı da başarmış oluyor. TOURNAMENT'da ise, yine arenalarda istediğiniz adamla, ama bu sefer bilgisayann seçtiği rakiplere karşı giderek zorlaştan bir mücadele veriyorsunuz. Özellikle arena ve Tournament günün stresini atmak için insana birebir geliyor. İş yerinde patrondan firça mı yediniz? Alın kendinize en kanlı/vahşi adamı, rakip olarak da patron niyetine birisini koyn. "Gel patron gel, sen misin bana posta koyn? Al şu kılıcı da aklın başına gel sin".

Oyunda karşılaşacağınız rakiplerin yapay zekaları mükemmel. Hiçbir zaman ben şu yaratığı iyİ bilirim, bak simdi söyle davranışacak diye miyorsunuz. Adiller tuzak bile kuruyorlar. Daha ilk bölümde söyle bir olayla karşılaştım: Dar bir koridor daydım, karşısında da bir tane Kobold var (küçük, mavi ve çirkin bir yaratık), ama bana doğru gelmiyor, aksine ben yaklaşıkça o uzaklaşıyor. Sonunda dayanmadım, kılıç çekip (Keypad'deki / tuşu) üzerine saldırdım, ama koridorun çıkışında saklanan diğer Kobold'lar

üzeme atlayınca bunun o kadar da iyi bir fikir olmadığını karar verdim. Sizin de böyle durumlara düşmeniz için, oyunu oynadığım süre içinde rakiplere uyguladığım taktikleri sizinle paylaşmak isterim.

Baktınız illa da Yol Vermem Diyor

→ İki üç düşmanla aynı anda savaşmayın. Mümkünse dar bir koridora doğru geri çekilin ve düşmanı karşısına alıp vur kaç taktiği uygulayın.

→ Düşmandan daha yukarıda bulunmanız, kafasına indireceğiniz dardelerin daha etkili olmasını sağlar.

→ Etrafta bulacağınız ıksir ve yiyeceklerle hemen atlamayın. Enerjiniz varken yediğiniz bir et parçasını zor bir durumda kalınca çok ararsınız.

→ Düşmanlarınızın arasında birbirleriyle iyi geçinemeyenler de var. Özellikle siyah, böcek tipli yaratıklarla Orc'lar ve Ogre'ler arasında açayıp bir sinir harbi oluyor.

→ Ölen düşmanlarınızı daha ufak parçalara ayırbilirsiniz. Ve silah tutan kolunu elinize alıp (keypad * tuşu) ga yet uzun menzilli yeni bir silaha sahip olabilirsiniz.

→ Unutmayın ki sizin düştüğünüz her tuzağa rakiplerin de düşecektir. Yani düşmanınızı bir şekilde lav çukuruna atabılır, dönen bıçaklarla dolu bir odaya atabılır veya açılıp kapanan duvarların arasına sokabilirseniz kılıç tutan kolunuz daha az yorulur.



→ Hızla kaçınınız gerekiyorunda kılıçınızı kimin sokun. Elinizde kılıçla daha yavaş koşarsınız.

Şimdi tek tek rakiplerimizi tanıyalım:

→ **Kobold:** Küçük, kısa boylu ve güçsüz, lyl zamanlayabilirsiniz, tek vrousta kafasını uçurabilirsiniz. Genellikle yalnız olmazlar ve tuzak kurmayı, başkalarının arkasına saklanıp kaçak dövüşmeyi tercih ederler. Dövüşürken çömelişseniz (CAPS-LOCK) daha rahat edersiniz. Bu arada bir bölümde başsağlığı ipten sarkılmış işkence gören bir Kobold görürseniz, sakin acıcip da ipini kesip kurtarmayı. Bir tane de siz vurun.

→ **Orc:** Domuz başlı yaratık. Güçlü kuvvetli ama aptal. Herhangi bir parçalarını gövdeden ayırlırsınız işiniz oldukça kolaylaşır, çünkü acıyla delliği etrafı saldırmaya başlarlar. Birkaç farklı türlüyle karşılaşacaksınız; hatta büyü yapanıyla bile.

→ **Trog:** Pek az görüşeceksiniz. Herhangi bir takığı yok, hızlı olun yeter. Bir de bunların mor renkli babaları var, o biraz daha güçlü. Onun olduğu odadaki Kobold cesedinden üzerinden Ring of Shielding'ı (+30)



bulabilirsiniz. Yumurtadan çıkan Trog yavrusunu takip edersiniz sizi gizli bir geçide götürerektir.

→ **Mantis:** Böcük. Çekirge gibi zırplar, vurdum koparır, çelik gibi zırhı vardır. En zayıf noktası incecik belidir. Diğer düşmanlarınızla da kanlı bıçaklıdır.

→ **Ogre:** Kisaca ÖKÜZ diyebiliriz. Elindeki o sopayla bir kodu mu iki saat havada uçarsınız. İki tanesiyle bir den karışırsanız, helvanızı afiyetle yeriz.

→ **Tentacles:** Yanına yaklaşan her canlıyı şarap sarmalar, şefkatle bağırma basar. Öldüremezsiniz ama dibine



sürekli vurarak bir süre etkisiz hale getirebilirsınız. Bu da size üstünden karşıya atlamak için 10 saniye zaman kazandırır (burada bir tüyo saklı).

→ **Phantom:** Görünmez savaşçı. Sadece kılıcı gözüküğünden tipini bilmiyorum, haliyle neresine vurmanız gerektiğini de. Zaten Lost Temple adlı bölümde ve topu topu üç tane var. Bunların da sadece üç ejderha kafasını geçtikten sonraki odada çıkışıyla mutlaka dövüşmeniz gereklili. Diğerlerinden kaçabılırsınız.

→ **Magmar:** Taş ve lavdan oluşan zorlu bir yaratık. Oyunda sadece bir adet var. O da yetiyor da artıyor.

→ **Dwarf:** Büyüklü ve bıiksız olmak üzere iki tipteler. Büyüksüzler kazmaya, diğer ise orakla saldırlırlar. Bunlarla dövüşmekense, bulundukları bölümün başındaki ezme makinesinin altına sokmayı deneyin. Ben dört tanesini böyle temizledim.

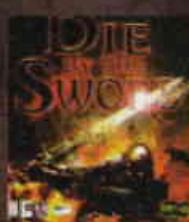
→ **Bilimum İskeletler:** Her çeşidle karşılaşacaksınız. Kılıçlı, baltalı, miğfer takan, ne ararsanız. Bunları dövüşürken çömelişseniz hem hedef ufaltırsınız, hem de en zayıf yerleri olan bacaklarına daha rahat çalışırsınız.

O Zaman Verin Kılıcı Belline Belline Keratanın

Ben bu yazıyı yazdığım sırada oyunun Master's Lair adlı bölümününe kadar gelmiştim. O yüzden daha görmemişim bir çok yaratık olabilir. Eğer herhangi bir yerde takılırsanız, mektup köşesinde bana sorabilirsiniz, çünkü bitirmek için oynadığım ender oyunlardan birisi Die By The Sword. Yani suyunu çıkarana kadar inceleyeceğim, size de yardımcı olmak isterm.

Die By The Sword'ü sevdim. Hem de çok sevdim. Ölesiye sevdim. O kadar sevdim ki, oyunun CD'sinin bir daha dergi binasına ugrayacağını zannetmiyorum. Ne yapalım, oynamak isteyen varsa gitsin alsin. Bu benim, Kimseye de vermem. Neyse, eğer illaki oyunun eleştirilmesi gereken hiç mi yani yok derseniz, hmm, bir düşüneyim, hmmm, düşünüyorum, hmmm, düşünüyorum, hala düşünüyorum, ama: hayır, yok. Oyunun hiçbir kötü yanı yok. Zaten eğer olsaydı beş yıldız vermezdim, dört büyük falan verirdim, değil mi? Ama "ben mükemmeliyetçiyim, her oyunun mutlaka bir hatasını bulurum" diyorsanız, bu oyunda da adamın niye yan yan yürürken kılıç taşıyan ağır başlı bir savaşçı gibi değil de, step dansı yapan bir balerin edasıyla "pitpitpit" şeklinde yürüdüğünü kendinize dert edinebilirsiniz. Yine de benim ağızından bu oyundan hakkında tekbir kötü laf alamazsınız. Sadece yüzünze bakar, güler ve derim ki "Hadi leyn" (Dinçer, selamlar saygılar abicim).

BLAXIS



LEVEL
KARNESİ
ACTION-ADVENTURE

Firma: Interplay
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 128 MB HDD,
2X CD ROM

OOOO

Sokak dövüşlerinin tam ortasında

LAST BRONX



Açılım Tokyo'ya

Last Bronx, hazırlığı sayısız dövüş oyunu savesinde yakın ve tanıştığımız Segame firmasının

bir ürünü. Oyun Japon çizgi filmlerini fazlasıyla andıran bir demo ile başlıyor. Konu özetle Tokyo'daki rakip çeteler arasında şehri tek başına yönetme savaş. Toplamda sekiz çete var ve bu çetelerden üçü seksiz hatunlar tarafından yönetiliyor. Toplu saldırının şehirde daha büyük sorunlara yol açacağı anlaşıldığından iktidar mücadelesi artık birebir dövüşlerle yapılmıyor. Herhalde her karakterin farklı hareketlere, özeliklere ve silahlara sahip olduğunu belirtmeye gerek yok.

Last Bronx'da, tipki Virtua Fighter'da olduğu gibi uzun mesafeli saldırıların yerine yakın dövüşler var. Estetik hareketler ve onlarca kombonun varlığına Zaimoku gibi rakibini bir kaç vuruşta asfalta yapıştırıp en yakın hastaneye sürünmek zorunda bırakacak sopalar ve bıçaklar eklendiğinde dövüşler zevkli hale geliyor. Virtua Fighter'da yapıp bu oyunda yapamayacağınız tek şey rakibi ring dışına atmak. Ama bu, ringi saran çitlere tırmanıp uçan teknemiyi onun ağızına yapıştıramayacağınız anlamına gelmiyor.

Oyun, Single Player seçeneği ise Arcade modu dışında, enerji cubuğu tekrar yenilenmeden farklı rakiplerle tek raunt üzerinden gösteri dövüşleri yapmaya yaranan Survival modu, 3-5 kişilik iki takımın mücadelebine olanak tanıyan Team Battle modu ve çeşitli komboları denemenizi sağlayan Training modunu içeriyor.

Last Bronx, Network aracılığıyla, Internet üzerinden iki takım ve 10 kişi kadar oynanabiliyor. Direkt modem bağlantısı ile ise iki kişilik dövüşler yapmanız mümkün.

Dövüşlerin raunt sayısını 1 ile 5 arasında belirlemek, zamanı 30 saniyeden 144 saniyeye artırmak veya zaman sınını kaldırmak mümkün. Oyun 4 zor-

luk seviyesi içermektedir. Birinci ve ikinci oyuncuların başlangıçtaki enerji cubuklarının ayarlayabilmesi ve hatta dövüşünüzü sınırsız enerji verebilmeniz oyunun her oyuncu tarafından kolaylıkla bitirilebilmesini sağlamış.

Kontroller için yön tuşları dışında klavye alışkanlığınızda göre programlayabileceğiniz 8 tuş bulunuyor.

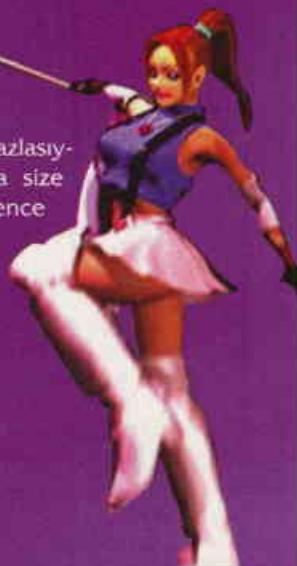
Bilgisayarınızın hızına göre maksimum performansı elde etmek için çözünürlük ayarları, görüntü boyutu, detay ve zoom ayarı yapmanız mümkün. Çözünürlük 320*240'dan 640*480'e kadar değişiyor. Dövüşler sırasında bu ayarlara F4 tuşıyla ulaşabilirsiniz.

Sega yapımı

Yapımcı firma Sega bu tip oyunları iki şekilde tasarlıyor. Bunlardan ilk yüksek çözünürlük ve yüksek Frame sayısı elde edilmesini sağlayan üç boyutlu ringin iki boyutlu arka planlarla desteklenmesi. Kullanılan yüksek detay ışıklandırma efektlerinin kurban edilmesine de yol açıyor.

İkinci tasarım yöntemi ise daha düşük çözünürlük kullanılarak tam bir üç boyutluluğu sağlanması. Texture kaplamalar ve ışıklandırma efektleri bu sayede daha gerçekçi bir atmosfer ve karakter tiplerine yol açıyor. Last Bronx, Virtua Fighter'da da olduğu gibi bu yöntemlerden ilkini kullanıyor ve görünüşte ondan daha hızlı, ilginç olan oygunun etrafı uçuşan poligon karakterlerle boğusmak için 3dfx desteği içermemesi.

Virtua Fighter 2'ye fazla benzemesi dışında size tattırabileceğini eğlence onu yine de alınlabilir yapıyor.



Buradada yaşamak önceleri çok daha kolaydı. Çünkü dünya çapında bir ekonomik gücün şehri Tokyo. Ne var ki 91'de bu büyük güç etkinliğini yitirmeye başladı ve trillionlarca yen yatırım yapılarak inşaatına başlanan binalar birden bire yarımbırakılmak zorunda kaldı. Zengin halk artık parasızlıkta yiyecek bulmakta zorlanır hale geldi. Tüm Japonya'nın görünümü, varoşlardan sürünen gelen karantık gölgeyle birlikte değişmeye başladı. Bisikletli çeteler, Çin mafyası, tefeciler, köle tüccarları, bir sürü manyak ve hırsız caddelede hükümdarıdu.

Bunlar, genç çetelerin şehirde yavaştan yavaştan boy göstermeye başladığı Japon sokak çatışmalarının ilk günleriymişti. Onların sayılarındaki artış olaylarının durdurulmaz bir hal almamasına yol açtı. Çatışmalar zorbalık ve dökülen kandan başka hiçbir sonuç getirmeyecekti.

Tüm bu anlaşılmaz olayların içine, bir de sahibi belirsiz bir uyarı notunun varlığı eklenince ortaya yeni problemler çıktı. İstenen binlerce gencin katılacağı sokak dövüşlerin yapılması yerine çete liderlerinin zamanı ve tarihi belirsiz bir yerde tek tek karşılaşmasıydı. Bu teklişin kabul edilmemesi ile notun sahibi ele başlanılarak kendilerini imzalamış sayacaklardı. Önceleri bunun sadece bir tuzak olduğu düşünüldü.

Soul Crew, süper dövüş teknikleri kullanarak Tokyo gençliği için çalışan çetelerden biriydi. Mesajın ciddiyeti ancak onların liderlerinin cinayete kurban gitmesiyle anlaşılabildi. Çeteler arasındaki hassas denge kendinde yeten hırs ve gururu gören her liderin olayın yol açtığı şoktan faydalanan ismesiyle birlikte bozuldu. Artık 2. sokak çatışmaları da başlamıştı.

Nagi Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Triple Punch & Kick	PPPK
Triples & DoubleKick	PPPKK
Twist Shot	1P
Crescent Cutte	16P
Crescent	
Shooting Star	16PP
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Thrust Punch	33P
Thrust Punch & Swing	33PP
Cross Cutter	43P
Middle Thrust Punch	46P
MiddleThrust	
Punch&K	46PK
Middle Slash	6P
Double Middle Slash	6PP
DoubleMiddle	
Slash	6PPK
DoubleMiddle Slash&Kick	6PPK
Triple Middle Slash	6PPP
Snapping	
back Punch	66P
Hij Kick	K
Hook Kick	1K
Rising Kick	2K
Low Kick	2-K
Middle Kick	3K
Middle Hook Kick	3KK
Step Edge	6K
Heel Dropping	
Kick	66K
Flying Back Kick	9K
Jump Hi Kick	K+G
Hi & Low Spin Kick	K+G2K+G
Screw Fall Kick	2K+G
Low Spin Kick	22K+G
Double Spin Kick	22K+GK
Triple Spin Kick	22K+GKK
Combo	
Spin Kick	22K+GKK2K
Low Sweep	33P+K
Goddess Seer	6P+K

Yoko Kono Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
DoublePunch &DoubleKick	PPKK
DoublePunch &Hi-LowKick	PPK2K
Triple Punch	PPP
Triple Punch with Kick	PPPK
TriplePunchWithLowKick	PPPK2K
Combo Over Top	PPPK
Open Beat	1P
Open Beat Accel	1PK
Sit Beat	2P
Uppercut	236P
Upper Swing	3P
Crop Hammer Punch	33P
Soul Swing	4P
Double Soul Swing	4PP
Burning Soul	4PPP
Sonic Elbow	43P
Spinning Level Punch	46P
Swing Punch	6P
Double Swing Punch	6PP
Power Loop	8P
Hi Kick	K
Sit Low Kick	2K
Middle Kick	3K
Fly Wheel Kick	66K
Screw Kick	K+G
Double Screw Kick	K+GK
Low Spin Kick	2K+G
Dual Knock	3P+K
Exhaust Storm	214P+K
Low Sweep	43P+K
Shoulder Tackle	466P+K

Özel Hareketler:

Yusaku Kudo hareketleri:

Punch	P
Beat Spin	PK
Double Punch	PP
Double Boat Hi Side	PPK
Triple Punch	PPP
TriplePunchWithSpinKick	PPPK
TriplePunchWithLowKick	PPPK2K
Combo Over Top	PPPK
Open Beat	1P
Open Beat Accel	1PK
Sit Beat	2P
Uppercut	236P
Upper Swing	3P
Crop Hammer Punch	33P
Soul Swing	4P
Double Soul Swing	4PP
Burning Soul	4PPP
Sonic Elbow	43P
Spinning Level Punch	46P
Swing Punch	6P
Double Swing Punch	6PP
Power Loop	8P
Hi Kick	K
Sit Low Kick	2K
Middle Kick	3K
Fly Wheel Kick	66K
Screw Kick	K+G
Double Screw Kick	K+GK
Low Spin Kick	2K+G
Dual Knock	3P+K
Exhaust Storm	214P+K
Low Sweep	43P+K
Shoulder Tackle	466P+K

Yoko Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
DoublePunch w/DoubleKick	PPKK
DoublePunch &Hi-LowKick	PPK2K
Triple Punch	PPP
Triple Punch with Kick	PPPK
TriplePunchWithLowKick	PPPK2K
Twist Shot	1P
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Uppercut & Kick	3PK
Back Knuckle	4P
Back Knuckle & Kick	4PK
Double Back Knuckle	4PP
Vertical Punch	46P
Spinning Punch	6P
Spinning Double Punch	6PP
Spinning Punch & Low Turn	6P2P
Turn Level Punch	6P
Thrust Punch	6P
Round Punch	66P
Small Typhoon	7P
Typhoonic Center	8P
Hi Kick	K
Hi Toe Kick	2K
Low Kick	2-K
Middle Kick	3K
Sliding Kick	33K
Heel Cutter	466K
Knee Assault	6K
Heel Drop	66K
Air Raid Kick	8/9K
Step Inside Kick	K+G
Double Hi Kick	K+GK
Hi & Low Spin Kick	K+G2K
Low Spin Kick	2K+G
Jump Spin Kick	46K+G
Jump Hi Kick	66K+G
Double Hammer	P+K
Low Shot	2P+K
Screw Attackr	66P+K

Kısaltmalar: Rakamlar numerik klavyedeki rakamlara denk gelen yön tuşlarını ifade etmek için kullanılmıştır.

P= Punch, K= Kick, G=Guard

Lisa Ksunami Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Four Times Punch	PPPP
Five Times Punch	PPPP
Low Back Beat	1P
Double Low back Beat	1PP
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Uppercut & Turn Heel	3PK
Spinning Punch	4P
Spinning Double Punch	4PP
Spinning Punch & Low Turn	4P2P
Turn Level Punch	4P
Thrust Punch	6P
Round Punch	66P
Small Typhoon	7P
Hi Kick	K
Hi Toe Kick	2K
Low Kick	2-K
Middle Kick	3K
Sliding Kick	33K
Heel Cutter	466K
Knee Assault	6K
Heel Drop	66K
Air Raid Kick	8/9K
Step Inside Kick	K+G
Double Hi Kick	K+GK
Hi & Low Spin Kick	K+G2K
Low Spin Kick	2K+G
Jump Spin Kick	46K+G
Jump Hi Kick	66K+G
Double Hammer	P+K
Low Shot	2P+K
Screw Attackr	66P+K

Tommy Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
Triple Punch	PPP
Middle Shot (Sit)	6P
Turn Punch	1P
Double Turn Punch	1PP
Double TurnPunch&Kick	1PPK
Crouch Punch	2P
Uppercut	3P
Double Uppercut	3PP
Face Crasher Punch	33P
Back Beat	4P
Double Back Beat	4PP
Triple Back Beat	4PPP
Low Sweep	43P
Double Low Sweep	43PP
Shaped Punch	46P
Crossing Shaped Punch	46PP
Elbow	6P
Tornado Punch	632P
Middle Straight Punch	66P
Jump Low Punch	9P
Jump Low Punch Combo	9PP
Hi Kick	K
Low Kick	2K
Middle Kick	3K
Spinning Kick	K+G
Spinning Rod	P+K
Double Spinning Rod	P+KP
Lisa One	1P+K
Lisa 1-2	1P+KP
Lisa 1-2-Shoot	1P+KPP
Low Sweep	214P+K
Middle Screw Punch	33P+K
Sonic Wave	43P+K
Tomtom Rush	44P+K

Kurosawa Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Crouch Punch	2P
Uppercut	236P
Short Uppercut	3P
Uppercut & Straight	3PP
Wind Godlist	33P
Disorder Punch	4P
Double Disorder Punch	4PP
Triple Disorder Punch	4PPP
Slant Low Sweep	43P
Middle Thrust Punch	46P
Body Blow	6P
Smash Punch	66P
Hi Kick	K
Quick Low Kick	2K
Low Kick	2-K
Middle Kick	3K
Dashing Kick	66K
Beat Knuckle	P+K
Step In Straight	3P+K
Straight	4P+K
Palm Shot	6P+K
Triple Palm Shot	6P+KP
Head Attack	66P+K

Joe Hareketleri:

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
DoublePunch w/FrontKick	PPK
Triple Punch	PPP
TriplePunch w/SpinKick	PPPK
Four Times Punch	PPPP
Squat Swing	ZP
Knockdown Punch	22P
Uppercut	3P
Hurricane Shot	33P
Double Spiral Punch	33PP
Spiral Punch	236P
Winding Stream	4P
Winding Double	4PP
Winding Triple	4PPP
Side Slasher	46P
Slash Accel	46PK
Elbow	6P
Elbow Spin Kick	6PK
Palm Shot	62P
Tornado Punch	66P
Hi Kick	K
Standing Kick	(Sit)K
Squat Low Kick	2K
Middle Kick	3K
Long Middle Kick	66K
Back Spin Kick	K+G
Shoulder Ramble	P+K
Shoulder High	P+K2K
Shoulder Crawl	P+K2K
Up Draft Shot	33P+K
Stealth Swallow	43P+K
Tempest Straight	6P+K

Ozan Ali DÖNMEZ

mailme.ozzi@mailexcite.com

**KARNESİ****DÖVÜŞ**

Firma: Sega Entertainment

Windows 95, Pentium 90,

16 MB RAM, 20 MB HDD,

2X CD ROM





BATTLEZONE

Hem Real-time strateji, hem de simülasyon

Activision'ı uzun zamanın beri takip ediyorum. Çıkarlıkların her oyun hit olmasa da, kesinlikle belli bir kalitenin altına düşmüyor. Daha çok mekanize savaş aletleri/robot simülasyonları üzerinde uzmanlaşmış oldukları halde (Mech Warrior serisi, Heavy Gear), Dark Reign gibi bir basyapıtla, Real-time-strateji alanında da iddialı olduklarını ispatladılar. Ve şimdi, bu iki türün çok iyi dengelenmiş bir karışımı olan Battle Zone ile, bizi tekrar ekranlarımızın basına hapsedeceğe benzeyyorlar.

İki ay önce yine benim açıkladığım Uprising, simülasyon ve Real-time strateji türlerini birleştiren "hibrid" bir oyun türünün ilk örneğiydi. Sürekli adrenalini salgısına maruz kalmanızı sağlayan yüksek tempolu ve kaliteli grafikleri ile, bu türdeki ilk deneme olmasına rağmen oldukça

başarılı bir çalışma olduğunu söyleyebiliriz. Ama bazı eksi yönleri oyunun tam bir hit olmasını engellemiştir. Oyunun aksiyon yönüne gereğinden fazla ağırlık verildiğinden, bir stratejiden çok, üretim yapabilen bir shoot em up'a benzıyordu. Üretim binalarını kurabileceğiniz yerler önceden belli olduğundan, savunma stratejinizi istediğiniz gibi belirleyemiyordunuz, bu da oyunun strateji kısmını iyice baltalıyordu. Oyunun konusu da çok alışılmış diktatör imparatorluk ve bir avuç cesur asının savaşı üzerine kurulmuştu. Battle Zone ise Uprising'in bütün eksikliklerini tamamladığı gibi, sağlam (ama yine klasik) bir konu üzerine kurulduğundan, uzun süre CD-ROM'unuzdan çıkmaya aday bir oyun.

Konu...

Yillardan beri gelen uzay çalışmalarının ardında, bizim bilmediğimiz bir neden yattmaktadır. İnsanlığı dünya-

ya gelmeden çok önce güneş sisteminde bir meteor yağmuru geçmiştir. Meteorların bir kısmı da dünyaya çarpmıştır. Bu çarpışma noktalarının yakınında bio-metal denilen, dünyada bulunan başka hiçbir maddede görülmemiş özelliklere sahip bir madde bulunmuş ve bu madde yüksek teknoloji ürünü silah ve araçlarda kullanılmaya başlanmıştır. Bu madde askeri açıdan o kadar önemli duruma gelmiştir ki, dünyadaki bio-metal rezervleri bittiğinde, bunu dünyaya getiren meteorların güneş sisteminde başka gezegenlere de mutlaka çarpılmış olacağını düşünen Amerika ve Rusya, uzay çalışmalarını hızlandırmış ve güneş sistemi içindeki diğer gezegenlerde bu metalin bulunduğu yerlerde gizli üsler kurulmuştur. Dünyada sıcak savaş içinde olmaya Amerika ve Rusya, uzayda bu metal için kıyasıyla bir mücadele içindedir. Ve bütün bunlar, dünya



halkından gizlenmekte, bu savaşta ölenlerin ailelerine, oğul/kızlarının bir məkik kazasında vefat ettiği söylenmektedir. Ama, Rusların da, Amerikalıların da bilmediği bir şey vardır, bio-metal güneş sistemine meteorlar aracılığıyla gelmemiştir. Üzerinde bunca savaşın edildiği bu metal, doğal bir oluşum değildir. Güneş sisteminde insandan çok önce yaşamış olan yabancı bir uyanlığın kalıntılarıdır.

ilk bakişta...

Battle Zone'u kurduktan sonra, Activision oyunlarında gelenek olduğunu üzere, sonu kahramanın açısından kötü biten giriş demolarından birini

seyrediyoruz. Daha sonra karşımıza basit bir ana menü geliyor. Buraya kadar geldiyseniz, Single Game'i seçerek oyuna girmemek ayıp olur, girelim bakalım. Size tavsiyem oyunu ilk kez oynuyorsanız COMBAT EXERCISES'i en azından bir kez oynayıp oyun mantığına alışma-ya çalışın. Oyunun kontrolünü anlatmaya çalışacağım ama, ben ne kadar anlatsam da sizin görerek öğreneceğiniz kadar verimli olamaz. Aşırıma görevlerini bitirdiğinizi varsayırsak, esas oyunda yönetebileceğiniz iki ordudan bahsedebiliriz. STARS AND STRIPES Amerikalıların bio-metal çikartmak için kurdukları ordunun ismi. Amerikan görevleri, oyuna yeni başlayanlar için ideal, çünkü oyunu giderek zorlaşan kademeli bir şekilde oyuncuya tanıtmayı amaçlıyor. Üretebileceğiniz teknoloji ve birimler ilk başta azken, kafanızı fazla karıştırmadan kontrollere alısmanızı amaçlayan bu

görevlerden başlamamızı tavsiye ederim. THE RED BRIGADE yani Rus görevlerinde ise, ilk görevden itibaren bütün üretim birimleri sizin kontrolünüz altında olacağından ve görevlerde aşırı zor olduğundan, yeni başlayan birisi için çok zor olacaktır. Amerikalıları seçtiğinizi varsayıyor ve devam ediyorum.



Kontroller

Oyunun kontrolü takdir edersiniz ki.

bir Red Alert'ten kat kat daha zor. Arabirimini olabildiğince basit ve anlaşılabilir yapmaya çalışmışlar. Kontrolün hemen hemen bütün yükünü SPACE ve sayı tuşları çekiyor. Herhangi bir üniteyi seçmek için, ekranın ortasındaki hedef işaretini üzerine getirip SPACE'e basmanız gerekiyor. Bir üniteyi seçince sol üstte o birimin yapabileceklerinin bir listesi çıkıyor. Bu listedeki komutları I ile O arasındaki tuşlara basarak gerçekleştiriyorsunuz. Bir komut seçtiğinizde eğer varsa bir sonraki komut menüsü geliyor ve oradan da istediğinizni seçmeniz gerekiyor. Ve bu böylece devam

ediyor. Bazen hangi tuşun hangi emre alt olduğuna bakmaktan, arkasından ateş açan düşmanla ilgilenemiyorsunuz. Bu komut zincirlerini ezberleyene kadar bayağı zorlanacaksınız. Emir zincirleri, her üniteye göre değişecektir. Mesela, bio-metal toplamak için kullandığınız SCAVENGER ünitelerini seçince çıkan menüde Go To , Go To Nav ve Scavenge olmak üzere üç seçeneği varken, bir tan-

kin menüsünde saldırgan savunma, gitme, durma, zırh ve cepheye alma gibi tam on seçenek ve bunların da alt menüleri var. Mesela, savunma seçeneğini seçince, hangi birimi savunması gerektiğini seçmeniz için yeni bir menü çıkıyor. Bütün bunlara alışmanız uzun sürecek, ama alıştığınız zaman da çok kolay geleceğinden emin olun.

Emirler

Ünitelere verebileceğiniz genel emirlere kısaca bakalım:

Go To: Haritadaki bir noktaya git.

Go To Nav: P tuşuna basarak bırakılan, N ile görülebilen navigasyon noktalarından birine git.

Attack: Düşman üniteye saldır.

Defend: Bir araç veya binayı savun.

Scavenge: (Sadice Scavenger için)

Bio-Metal Topla
Pick Me Up: Kullandığınız araçtan
iner veya atlarsanız, herhangi bir sal-
dırın birimine gelip sizi almasını söyle-
vebilirsiniz.

Recycle: Elinizde metal az kaldıgında, artık işinize yaramayan birimleri yeniden dönüşüme tabi tutup metale geri döndürmek.

Pack Up: Üretim birimleriniz sabit değil. Üretim için gerekli enerjinin

sağlanabilmesi için gayzelerin üzerine kurulması gerekiyor ama gerekçinde katlanıp, peşinizden gelen araçlar hâline dönüsebiliyorlar.

Get Ammo: Saldırı araçlarınızın cephanesi bitebiliyor. İşte ilaçı.

Get Repair: En yakındaki tamir birimi al.

Komuta menüsü

Komuta menüsünde seçebileceğiniz ana seçenekler söyle :



Offensive Units: Bu menüden saldırımı amaçlı birimlerinizi seçebilir ve yönettiğiniz. Saldırı amaçlı birimlerin arasında tanklar, araştırma birimleri APC'ler ve Mech'ler sayabiliyoruz.

Defensive Units: Savunma amaçlı birimlerinizi bu menüden kontrol edersiniz. Genel savunma araçları, Turret'lardır. Menzil ve güçlerine göre birkaç farklı çeşitleri vardır bunların. Sizin yönettiğiniz bir Turret'i kurmanız için K'ye basmanız gereklidir.

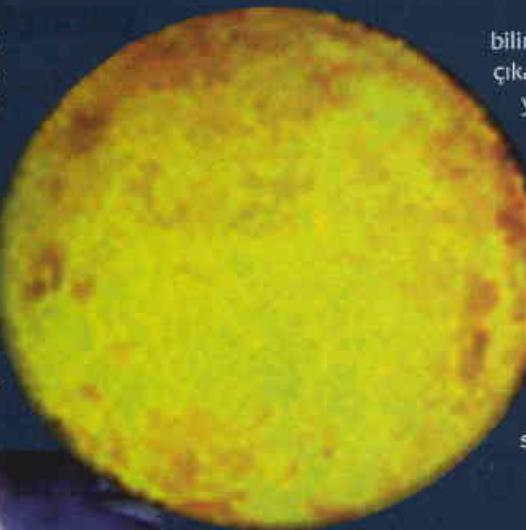
Utility Units: Bio metal toplayan SCAVENGER ve taşıma amaçlı kullandığınız THUG'larınızı buradan kontrol edebilirsiniz.

Nav Beacons: P'ye basarak bırakığınız veya daha önceden bırakılmış olan navigasyon kameralarına bakabilirsiniz.

Recycler: Ana üretim biriminiz. Scavenger'lar topladıkları bio-metalleri buraya getirirler. Buradan diğer üretim birimlerinizi, savunma kulelerinizi, Scavenger'larınızı ve zırh/cephane birimlerini üretebilirsiniz.

Factory: Saldırı birimlerinizi buradan üretebilirsiniz.

Armory: Üssünüzden uzaktaki çatışmalarda zırh ve cephane bitirse ne yapacaksınız? İşte bu ünite, haritanın



istedığınız yerine zırh ve cephane modülleri fırlatabiliyor.

Construction Rig: Bu bina, daha gelişmiş başka binaların üretimi için kullanılır.

Satellite: Uydu atıldıktan sonra, savaş alanının uydu görüntüsünden üniteleri kontrol etmek ve düşman üsleri hakkında bilgi almak mümkün oluyor.



Bilmeniz gerekenler

Sıcak savaş ortamında bilmeniz gereken şeylerden bazıları şöyle. Her Ünitenin isminin yanındaki mavi ve yeşil çizgiler onun cephane ve zırh seviyesini gösteriyor. Eğer Armory kurdusunuz, komuta menüsünden GET REPAIR veya GET AMMO dierek otomatik olarak tamirleri ve cephaneleri almalarını sağlayabilirsiniz. Eğer tankınızın dışında kalırsınız, üssünüze yayan döneniz veya yakınlardaki bir tanktan gelip sizi almasını istemeniz gereklidir (PICK ME UP). Eğer her ikisi de mümkün değilse, etrafınız düşmanlarla çevriliyse ve kaçacak yeriniz yoksa, durbünlü tüfekle (SNIPER RIFLE) düşman aracın pilotunu vurmayı deneye-

bilirsınız. Bunun için durbünlü tüfeği çıkartın ve düşmana bakın. Tankın bir yerindeki parlak yuvarlığı gördünüz mü? İşte o sürücü, eğer onu vurabilirseniz, tankı emrinize amadecdir. Yalnız bu çok zor bir iş, çünkü tanklar kek gibi sizin ateş etmenizi beklemiyor ve durbünlü tüfegin sadece üç mermisi var. Eğer ilkinde iskalasanz, sizin orada olduğunu anlayacaklardır ve mezarınızı söyle derininden kazmaları uzun sürmeyecektir.

Savunma

Üssünüzü kurarken, savunma için tank üretmektense, koruma kuleleri kullanmanızı tavsiye ederim. Çünkü tanklardan daha az metal yiyorlar, daha dayanıklılık ve daha fazla cephaneleri var. Tek kötü yanları, bir yere sabitlenmeden ateş edememeleri. Kuleleri kurarken, düşman saldırısının ne taraftan geldiğine dikkat etmenizi tavsiye ederim. Savunmanızı sadece tekbir yöne doğru kurmayın, önemli binalarınızın çapraz iki tarafına iki tane kule koymak her zaman için yararlıdır.

İste size mükemmel bir oyun. Hem real time strateji, hem de simülasyon sayılabilir. Her iki türden de hoşlanırsanız, yaşadınız demektir. Battle Zone, babası Uprising'den çok daha kaliteli bir oyun. Deyim yerindeyse, Uprising'in olması gereken oyun Battle Zone. Zaten Activision gibi bir kaynaktan gelmesi de kalitesini ispatlamaya yetiyor. Çalışmak için öyle fazla bir şey istemeyen (full detayda düz pentium 150'de gayet rahat çalıştı) mükemmel bir oyun anyorsanız, buyrun burdan yakın.

Sinan Akkol



LEVEL

KARNESİ

SİMÜLASYON/STRATEJİ

Firma: Activision

Windows 95, Pentium 150,
16 MB RAM, 210 MB HDD,
SX CD ROM



FIGHTING FORCE

Nostalji Teknolojiyle Birleşince

Gerçek hayatı bunca vahşet, kan, çürümüşlük varken, ve bunların her Allah'ın günü televizyon aracılığıyla zorla gözümüzde sokıldığı bir zamanda, birilerinin tutup da "bilgisayar oyuncuları gençlerimi zehirliyor, onları şiddete itiyor" diyerek bas bas bağırması, bununla kalmayıp oyuncuları sansürlemeye kalkmaları beni sinir ediyor. Uyanın beyler bayanlar, uyanın. Sizin aradığınız şiddet canavarı bizim 14 inçlik monitörlerimizin içinde değil, gözlerinizin önünde, sokaklarda dolasıyor. Gençlerin bıricık eğlencesini yasaklamak, sansürlemek kolay, eğer gücünüz yeterse dışarıdaki canavarları durdurunda görelim.

Ne Bakıyon Hemserim

Uzun zamanlı avuç içlerim kaşınıyordu. Soyle ağız tadiyla, evre çevre birilerini dövebileceğim, çatır çatır kemik sesi duyabileceğim bir oyuncunun hasretiyle yanıp tutuşuyordum. Yukarılarda birileri içimi okumuş olacak, tam bana göre bir ilaç geçti elime. İlacının adı Fighting Force. Amiga ile birlikte tarih olan sokaklarda adam döve döve ilerleyip bölüm geçmeli oyunların, PC üzerinde şimdije kadar yapılmış en iyi örneği. Yalnız bu ilaçın fiyatı biraz tuzlu, hanı, neredeyse bir 3D hızlandırıcı kartı kadar desem yeridir.

Fighting Force bizim gibi agresif bir milletin şiddet dürtülerini körelmesi açısından, vatana millete oldukça faydalı bir oyun. Anlayacağınız stres atmak için birebir. Sürekli oynandığında sıkıcı, ama ara sıra geri dönüp oynamak isteyeceğiniz şirin bir oyun. Üç boyut olayında kendini kanıtlamış olan EIDOS, bir kez daha bu alanda eline su dökülemeyeceğini kanıtlamış. Grafikleri şimdije kadar gördüğüm bütün dövüş oyularından daha üstün. Tabii bunun bedeli oldukça ağır. Fighting Force, son zamanlarda çıkan ve bangır bangır "3Dfx istersen" diye bağırın oyuların birisi. Eğer bu hızlandırıcı kartlardan birine sahip değilseniz oyundan alacağınız zevk büyük ölçüde azalacak. Soyle söyleyeyim. 3Dfx kartlı Pentium 150'de, 640'a 480 çözünürlükte mükemmel çalışırken, hızlandırmıcısız 200 MMX'de 320'ye 200 çözünürlükte

ancak oynanabilecek düzeyde çalışıyor. Bence hızlandırıcı kart almanın tam zamanıdır. Monster 2'nin piyasaya çıkmışken, Monster 1'lerin fiyatları 130 dolara kadar düşmüştür, zaten durduğunuz kabahat. "Yeni varken neden eski teknolojiye para yatıramım" diye düşünüyorsanız, geçen ay Berker'in yazdığı gibi, henüz eski Monster'in bile sınırlarına ulaşamadı adamlar. Tabii eğer evinizin önünde bir Jaguar duruyorsa o başka; Monster 2 almak zaten size koymaz. Hatta eliniz değmişken bir tane de bana alıverin, sevaba giresiniz.

Yürüken Önüne Baksana Arkadaşım

Konu dağılmadan oyuna dönemelim. Yönetebileceğiniz dört farklı karakter var. Standart olarak, bir tane yakışıklı, bir tane azman adımız, ve gügüten çok seri hareket kabiliyetine güvenen iki de bayanımız var. İsterseniz aynı klavyeden iki kişi oynayabiliyorsunuz, oyun böylece hem daha kolay hem de daha zevkli oluyor. Dört karakterin standart olarak yapabildikleri tekme, yumruk gibi hareketlerin haricinde, hepsinin kendine özel hareket ve komboları var. Genel hareketlerin listesini açıklamanın bir yerinde görebilirsiniz. Bu tür oyularında döveceğiniz adamlar üçlü-dörtlü paketler halinde önünüze sunulurlar. Fighting Force da buna bir istisna değil. Üstelik düşmanlarınız teknolojinin sağladığı gelişmelerden sohuna kadar yararlanıyorlar.



Yapay zekaları hiç fena değil, öyle boy hedefi gibi vurmanızı beklemiyorlar. Eğiliyorlar, korunuyorlar, hatta daha ileriye gidip elinizden düşürdüğünüz silahları yerden alıp size karşı kullanıyorlar. Tabii sizin eliniz de armut toplamıyor. Adamları döve döve elleinden aldığıınız sopa, bıçak, tabanca gibi silahlarda hayatı onlara dar edebilirsiniz.

Cezanın Üstünde Kasın Var...

Oyun kendi içinde birçok minik alt bölüme ayrılmış dört ana bölümden oluşuyor. Üstelik ana bölümler her oynadığınızda takip ettiğiniz yola göre değişiyor. İlk ve son bölüm haric, diğer iki bölümde gidebileceğiniz beş farklı mekan var. İlk bölümün sonundaki büyük patronu (bilgisayar nostalji dilden bölüm sonu canavarı denir) dövdüğünüzde gidebileceğiniz üç bölüm çıkıyor. Bunlardan kafanızda uyandırıcı bir ter dökeceğiniz söyleyeyim, üstüne üstlük oyunu Save etmek gibi bir lükse de sahip değilsiniz. Yoo, yanlış duymadınız, Save yok dedim. Bu da demek oluyor ki her指导意见 (2 hakkı var, her 100.000 puanda bir hak) oyunu taa en başından oynamak zorundasınız. Bu oyun için büyük bir gaf, özellikle de yanınızda sizinle birlikte oynayacak bir ark-

daş bulamayacak kadar asosyalınız.

Oyunun kontrolleri olabildiğine basit. Yönü tuşlarının haricinde, yumruk, tekme ve ters yumruk olmak üzere üç vuruş, koşma ve ziplama için de iki ekstra tuş var. Eğer iki kişi oynarken aynı klavye üzerinden kontrol edecekseniz, tuş kontrollerinin üzerinde biraz oynamaya yapmanız gereklidir. Aklına gelmişken, hani olur ya, girdiğiniz bir menüden çıkışmazsanız, bir de BACKSPACE tuşuna basmayı deneyin, benim gibi oyundan çıçıp tekrar girmeyin.



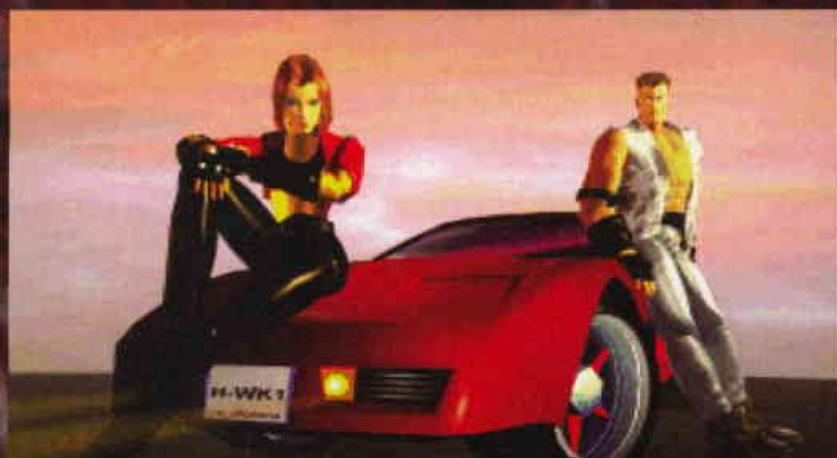
bacaklı kırkaca alma hareketi var ya) Z+Y: Etrafınızda dilleri yere düşürmek için (DİKKAT: Enerjiden yer) Z+T: Etrafınızda dillerin hepsine birden vurmak için (DİKKAT: Bu da yer) K Z+Y: Yerden bacaklara dalma. K Z+T: Uçarak tekme atma.

Tanıdığınız İyi Bir Çukurova Mu Akılca?

Y: Yumruk
T: Tekme
TY: Arkaya yumruk
Z: Ziplama
RTS: Rakibi tuttuktan sonra
Z: Ziplarken
K: Koşarken
Düşmana yakınıken TY basılı: rakibi tutma.
RTS TY: Adamı havaya kaldırma, yere atma vs.
RTS Y: Rakibe kafa, yumruk atmak gibi dokuz kusuru hareketten birini yapma.
RTS T: Rakibi üstten aşağıya, üstüne çičik tekme atma, Cüneyt Arkin hareketi yapma (hani kafadan tutup, iki

Yukarıdaki hareketlerin bütün adamlar için değişik versiyonları vardır, ama hepsi için yapılış şekilleri aynıdır.

Fighting Force, eğer güçlü bir sisteme sahipseniz herkesin kolayca zevk alabileceğii türden bir oyun. Grafikleri, müzikleri oldukça güzel, sesleri ise grafiklere oranla biraz zayıf kalmış. Save edilememesi yüzünden yaşayacağınız sinir harbinin ve çok oynandığında monotonlaşmasını da görmezden gelebilirsiniz, sevimli bir oyuna sahip olabilirsiniz. Bu arada, ertesi gün sınavı olduğu halde gece üçe kadar yanında oturup oyunu bitirmeye yardım eden, ve ertesi gün uyanaşmayan Gökhan'a teşekkür bir borç bilişim (gerci ben istemeden kendisi geldi yanına oturdu ama, neyse).



BLAXIS

LEVEL KARNESİ

DÖVÜŞ

Firma: Core Design/Eidos
Windows 95, Pentium 166,
16 MB RAM, 1 MB HDD,
6X CD ROM, 3Dfx Kartı

★★★★★

Veni! Vidi! Vici!

The Great Battles of Caesar

Kalabalık Roma ordusu açıktan zayıf düşmüş ve askerler artık adım atmakta dahi zorlanır halde gelmişti. Komutan Sezar, bu durum karşısında kararlılığını korumasını hep bildi ve mağrur lejyonerlerini yeniden toparlayıp onların başına geçti. Hiç vakit kaybetmeden, düşman cephesindeki zalm atları püskürteceğinden emin bir şekilde Roma'ya doğru yürüyüşünü sürdürdü. Savaş meydandan çok uzaklarda bir yerlerde vahşı çığlıklar ordunun takviye kuvvetlerine ait yeni bir zaferle işaret edercesine yükseliyordu. Tüm gelişmeler Sezar'ın önceki planlarıyla bütünlük göstermişti. Büyük komutan bir kez daha geldi, gördü ve ele geçirdi.

Günümüzden 2000 yıl kadar önce yaşamak ve hala hatırlamak. Herhalde bu onun dünya tarihinin en önemli komutanlarından biri olduğunu en basit ve en somut kanıtı. Ne de olsa Roma İmparatorluğunu geniş sınırlara ulaştırmak, bunu yaparken pek çok ülkeyi boyunduruğu almak ve geniş topraklarda güvenliği sağlamak her baba yiğidin harcı değil. Şimdi gelemelim, oyunun konusuna ışık tutması umuduyla M.Ö. 1.yüzyılda patlak veren şu ünlü sivil savaşı bir kaç satırda anlatmaya ve bunu yaparken de kısa bir tarih dersi vermeye.

Tarhin tozlu yaprakları

Sezar, Roma'nın kontrolünü almak için Pompey'e karşı büyük bir savaş başlattı. Cesareti ve kararlılığı, yıllar süren mücadelenin M.Ö. 48 yılında Pharsalus'ta onun mutlak galibiyeti ile sona ermeyi sağladı. O bazen acımasız bazense affedici idi. Ama ön

plana çıkan hep aşırı hırsı oldu. Politik bir cinayete kurban gitmesi Roma için zorbalıklarla dolu yeni bir devrin başlangıcı sayıldı.

The Great Battles of Caesar, kısaca GBC, Erudite Software ve Interactive Magic firmalarının ortak yapımı. İsmen size yapancı gelmemesi normal çünkü oyun, söz konusu firmalara ait The Great Battles of History serisinin üçüncü halkasını oluşturuyor. Hedef, tarihin tozlu yapraklarındaki bu savaşları günümüze, bir kez de bize o büyük komutanların yerine geçme

hip. Nehirler, ormanlar, tepeler, plato- lar, karlarla kaplı topraklar ve çöller haritada yükseklikle birlikte üçüncü bo- yutun da önem kazanmasını sağlıyor.

Command, Capture, Conquer

GBC, Turn tabanlı strateji oyunlarından biri. Savaş alanında yer alan iki taraf da değişik sayıda komutana sahip. Komutanların, çevrelerindeki askerle- re emir vermesi için sırasının gelmesi gerekiyor ve hareketlerle birlikte emir etki alanının çapı da onların kendi özelliklerine göre şekilleniyor. Herhangi bir lider seçili olduğunda onun emir etki alanındaki birlikler sancaklarla işaret ediliyor. Yakın çevrede konuşlanmış ama sancak- larla işaret edilmemiş diğer birlik- lere emir verilmesi komutanın on- lara doğru ilerlemesi ile mümkün oluyor. Savaşların kazanılması veya kaybedilmesi ordulardaki bozgunun büyülüğüne göre belir- leniyor. Her ordu, bölüm başında kendisine taninandan daha fazla oranda bozguna uğrarsa halinde savaş alanındaki diğer ünitelerinin miktarına bakılmadan yenik sayılıyor. Bir birliğin savaştan çekilmiş sa- yılması için onun savaş alanını sınırla- yan çizgileri tamamen geçmesi veya geri çekilme sonrasında moral ver- me çabasının sonuçsuz kalması gere- kiyor.

Ne yazık ki askerler komutanları ka- dar cesur degiller ve azıcık sıkışınca çareyi kaçmaka buluyorlar. Birlikleri- nizden herhangi biri kaçmışsa ve sira- da sizdeyse üst menüdeki Rally se- çeneği onu yeniden savaş alanına dön-meye ikna ediyor. Zaten bu yüzden de bazı komutanlar cephe gerisinde sırı kaçan askerlere moral vermekle görevlendirilmişler. Ekranın sol alt kö-



şansını tanıyararak taşımak.

GBC, serinin daha önceki bölüm- rinde olduğu gibi sadece Battle ve Campaign Mode seçeneklerini içeri- yor. Battle Mode seçenekinde yer alan 9 savaşı dilediğiniz sırayla oynamakta özgürsünüz. Bunlardan 7'sinde Sezar'ın yerine geçecek olsanzı da, di- ğer 2'si daha önceki dönemlere ait. Mekanlar ve olaylar tarihi gerçeklere uyum sağlamış ama yine de bazı sa- vaşlara onları daha ilgi çekici hale getirecek ufak ilaveler yapılmış.

Savaşlar sırasında ekrana savaş ala- ninin kuşbakışı görüntüsü yansıyor. Altigenlerle parçalara ayrılmış zemin 60-70 yard civarında bir genişliğe sa-



şesinde birliğin kalitesi (TQ) yer alıyor. Bu sayı askerlerinizin yoğun saldırılardan karşısında ne kadar büyük bir direnç gösterebileceğini ortaya koyuyor.

Düşman askerlerini yandan ve arkadan sarmak mümkün. Zaten galip gelmenin en garantiili yolu da bu taklığı başarıyla uygulamak. Askerlerin yüzlerinin ne tarafa baktığı önemli. Bu yüzden zaman zaman üst menüyü kullanarak onların farklı yönlerde cephe almalarını sağlamanız gerekiyor.

Sende mi Brutus?

Her komutanın emretme yeteneği eşit değil. O nedenle toplu hücumlar sırasında onların kontrolündeki birliklerin bazlarının geride kaldığını görebilirsiniz. Düşman komutanına saldırmak ona bağlı ordunun tümünün moralini bozmak açısından önemli. Fakat onu yakalamak da o kadar kolay bir iş değil.

Savaşların çapı büyündükçe yavaş yavaş grup komutları vermek zorunda kalacaksınız. Bu çok pratik bir metot ama saldırının etkinliği konusunda olumsuz sonuçları var.

GBC'de, bölüm başlarında çoğu kez birliklerini istekleriniz doğrultusunda yerleştirme şansına sahip olacaksınız. Deployment özelliği olayların akışını büyük ölçüde değiştireceğinden aynı bölgede farklı savaşlar yapmanızı olanağtan tanır.

Campaign mode seçeneklerinin oyundan diğer kısımlarından gösterilen özenin yarısı bile gösterilmenden hazırlı-

landığı açıkça görülüyor. Hedefiniz bu modda da Roma'yı ele geçirerek ve korumak. Savaşlar aralarında Sicilya, Mısır ve Anadolu'nun da yer aldığı 13 bölgeye yayılmış. Size verilen 10 Turn'luk süre içinde her Turn'de en fazla iki kare ilerleme şansına sahipsiniz. Bu modun en başında gösterilen haritada kırmızılar Sezar'in ordusunu, beyazlar Senato ordularını, üzerinde bir kafa resmi olan beyaz ikonsa Pompey'i temsil ediyor. İlk Turn'den sonra Roma'nın herhangi bir şekilde Pompey'in hakimiyetine girmesi veya Senato ordularına karşı bir yenilgi almanız halinde tüm Campaign Game'i de kaybetmiş sayılıyorsunuz.

Sezar'in Pompey hakimiyetindeki bir bölgeye girmesi düşmanınız tarafından savaş nedeni olarak algılanıyor. Ancak o buradan kaçmayı başarabiliyor ise Senato ordularından birine katılarak onları size saldırmaları için gaza getiriyor. Bu moddaki savaşların Battle moddakilerden tek farkı belirli bir sırayla oynaması zorluluğu.

Oyunun müziklerini Audio Track'ler halinde dinlemeniz ancak en büyük kurulum seçeneğini tercih etmeye sağlanacaktır. Ancak GBS'nin sürekli kendini tekrarlayan müzikiyi bir süre sonra sıkıcı hale getiriyor.

Animasyonların çeşitliliği ve haritalardaki detayların fazlalığı grafiklerin aynı tür oyulardan daha yavaş olmasına yol açmış. Yine de yerde kalan ölüler, animasyonlarla desteklenmiş manevralar, yönlendirmeler ve saldıruları grafikleri, ve akarsuların alıp götürdüğü cesetler bu yavaşlamayı açıklayabilmek için iyi birer mazeret.

Stratejilerin en can alıcı noktası olan



yapay zeka gelince. Bilgisayar, oyun genelinde siz hep aynı yöntemlerle tuzağa düşürmeye çalıştığı için zekice hazırlanmış yeni takımlar sonucu gitmenizi kolaylaştıracaktır. Bunun dışında yapay zekanın yaptığı en ufak hataları bile iyi bir şekilde değerlendirdiğini söyleyebiliriz. Ancak düşmanın en zayıf tarafı sizin savunma hattına yandan yaptığı saldırılarda elde ettiği başarıyı kendi kanat savunmasında gösterememesi.

Bir çuval Incl misali

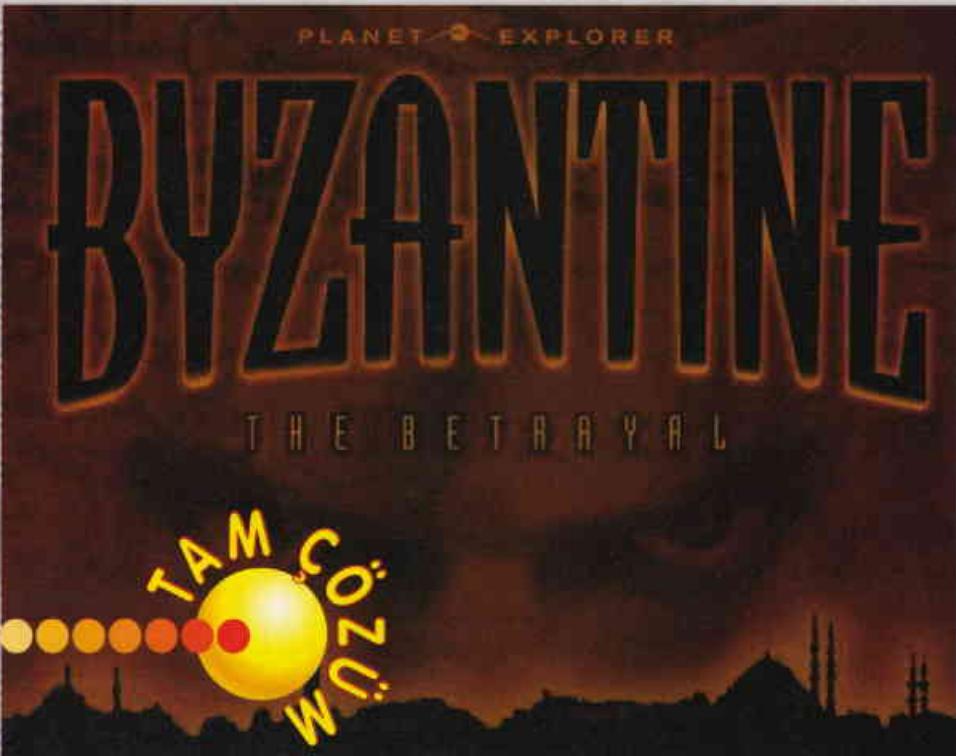
Oyun tarih içeriği, konu detayları ve ünitelerin gerçekte uygunluğu açısından başarılı bir görüntü sergiliyor. Campaign modunun kötü hazırlanmış olması ve senaryo editörünün eksiksliği büyük birer hata. Eğer serinin daha önceki bölümlerine sahipseniz GBC'da oyun yapısı olarak neredeyse hiçbir değişiklik olmadığını göreceksiniz. Keşke bu kez biraz daha fazla detaya inileydi ve sadece savaşlara katılımının kattığı tek yönlülük ekonomik mücadeleye de müdahale edebilirsiniz bir oyun haline gelseydi.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com

BATTLES • **LEVEL**
KARNESİ
STRATEJİ

Firma: Interactive Magic
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 4X CD ROM

• • • •



Konusu İstanbul'da geçen bir oyun yapıldığını ilk duyduğumda, aklıma hemen Geceyarısı Ekspresi rezaleti geldi. Tamamen taraflı ve Türklerin kötülenmesine yönelik olarak yapıldığı alenen ortada olan bu film, Türkiye'nin zaten pamuk ipligine bağlı olan dış itibarını büyük ölçüde sarsmıştı. Bu filmin dışında yarattığı olumsuz düşüncelerin etkileri, yapımından on sene geçmesine rağmen hala sürmekte. Neyse ki Byzantine - The Betrayal, Türkiye'yi kötülükten amaçla yapılmış bir oyun değil. Discovery Channel adlı, dünyanın çeşitli ülkelerini tanıtmak için belgeseller hazırlayan bir firmanın hazırladığı Byzantine, Türkiye'deki tarihi eserlerin çalınması teması üzerine kurulmuş, İstanbul'un tarihi mekanlarında geçen sevimli bir Adventure.

Biz Amerika'lı bir gazeteciyi canlıyoruz. Bir gün Türkiye'deki Emre Bahis adlı arkadaşımızdan, Türkiye'deki tarihi eser kaçakçılığı hakkında güzel bir yazıya konu olabilecek bir e-mail gelir. Biz de her sorumlu bir gazeteci ve Pulitzer avcısı olduğu muzdan, kalkıp İstanbul'a geliriz. Ama Emre'nin hem polisle hem de kaçakçılarla başı dertte olduğundan sırra kadem basmıştır. Bu noktada kontrolü elimize alırız, hem arkadaşımızın, hem de kaçırılan eserlerin akibetini öğrenmek artık bizim elimizdedir.

Oyunu oynarken sık sık Save edin, "SAVE EDİN" yazdığını yererde ise

mutlaka Save edin. Aldığınız her şeyi mutlaka inceleyin. Bir yere daha yakından bakmak için üzerine geldiğinizde büyütüp imlecinin çıkması gereklidir. Böyle yakım çekim ekranlarından çıkmak için ekranın sağ alt köşesine tıkmanız gereklidir. Oyunu açıldığında, şuraya gidin sağa dönün, şu alın demektense, yeni bir mekana girdiğinizde yapmanız gereken şeyleri söyledim. Mesela daha önce gittiğiniz bir yere dönmeniz gerekiyor, oraya nasıl gideceğinizi yazmadım. Yoksa yazı çok uzun olacaktı.

TAM ÇÖZÜM

Dedektif Akalın'la konuşun. Şu anda elinizde Emre'den gelen mektup, pasaport ve basın kartınız var. Emre'nin iki odalı evinde biraz dolasın. Telefon çalınca masaya bakın. Telefonu açın. Emre'nin mesajını dinleyin. Eğer telefonu kaçırsanız üzülmeyin, tekrar arayacaktır.

Evde almanız veya incelemeniz gereken bazı eşyalar var. Mutfak masasının üzerindeki bir oyuna ait çizim, kitapluktaki "The Art of Carpet" adlı kitabın arkasındaki anahtar (bu Mehmet'in dükkânının anahtarı), "Turkish Teasers" adlı kitabındaki kağıt parçası, masanın üzerindeki Polaroid

fotoğraf makinesi, masanın üzerindeki kapağın altındaki resim. Bunları alın.

→ Daha sonra çalışma odasındaki masanın alt kısmına bakın. Buradaki sandığın içindeki kutuyu açmak için düğmelere şu sırayla basın: Kırmızı, yeşil, mor, sarı, turuncu, mavi, açık mavi. İçinden bir tarama aletinin planları çıkacak. Bunu inceleyin.

→ Yine kitaplıkta "Turkish Teasers"ın olduğu yerde "Ancient Engineering" adlı kitaptaki şekli bir yere çizin. Bunu daha sonra Yerebatan Sarnıcı'nın geçmiş zaman simülasyonundaki bir bilmeciyi çözmekte kullanacağınız.

→ Çalışma odasındaki duvar halisinin arkasında gizli bir kapı var. Bunun yerini iyi belleyin, sonra ihtiyacınız olacak.

→ Masanın üzerindeki şarj aleti sonradan bulacağınız tarama cihazını şarj etmeye yarınır.

→ Mutfaktaki masanın üzerindeki Emre'nin fotoğrafına bakın. Kırmızı ayakkabılara dikkat edin.

Evde yapacaklarınız bitince dışarı çıksın, imleç kapı şekline dönüşünce basıp haritaya



çıksın. Buradan Topkapı'ya gidin. Evde bulduğunuz Nuray ve Emre'nin resmini Nuray'ın üzerinde kullanın. Onuna konuşun. Sultanahmet Parkına gidin ve Akalın'ın bir kadınla yaptığı konuşmayı dinleyin. Büyük Pazara (Grand Bazaar) gidin. Mehmet'le Carlo'nun muhabbeti bitince Mehmet'le konuşun. Süleymaniye Camisine gidin. Dışarıda duran imamın oğluyla konuşun. Ayakkabıların durduğu yeri inceleyin ve Emre'nin kırmızı ayakkabılarını alın. İnceleyin ve içindeki kağıdı alıp Londra Oteli'ne (Grand Hotel de Londres)



gidin. Kağıdı resepsiyondaki çocuğa verin ve aldığıınız çantayı inceleyin. İçinden Yerebatan Sarnıcı'na (Basilica Cintem) bir giriş biletini, üzerinde Mehmet'in adının olduğu bir at yarışı kuponu ve HOMER adındaki tarayıcı aleti bulacaksınız.

Yerebatan sarnıcına gidin. Görevliye giriş biletini gösterin. İçeride dolaşın. Emre'nin cesedini bulun. Cesede bakmadan önce SAVE EDİN. Cesede bakıp geri çekildikten sonra Carlo'yu üzerrine saldıracak. Hızlı olun ve fotoğraf makinesini Carlo'nun üzerinde kullanın. Kısır kör olmasını sağlayın. Hızla sağ tarafa kaçın. Demodan ve Akalın'la konuşmanızdan sonra, Emre'nin evine geri dönün. SAVE EDİN. Masanın üzerindeki şarj cihazınız üzerinde HOMER'i kullanın. Geri gitince, Carlo eve girecek. Duvar halisinin altındaki kapıdan dışarı çıkmak.

Hali dükkanı

Mehmet'in hali dükkanına gidin. Size Emre'yle çekilmiş bir fotoğrafını verecek. Herhangi bir yere gidip HOMER'i inceleyin, şifre olarak AFACAN yazın. Buradan çıkış İstanbul Üniversitesi'ne gidin.

HOMER'i bilgisayarlarının başında oturan Şerife Gelecek adlı kadının üzerinde kullanın. Sorabildığınız kadar soru sorun. Size KLIO'dan bahsedecik ve nasıl çalıştığını gösterecek. Bu KLIO'den zimbirti, tarihi yerlerin geçmişte hallerini simule edebilen bir veri tabanı. Kaçakçılar buraya bir şekilde girip, tarihi eserlerin yerini öğreniyorlar ve gerçek zamanda bu eserleri herkesten önce bulup satıyorlar. KLIO'ya girince, kendinizi Topkapı'nın Ortaçağdaki halinde bulacaksınız, yanlış bazı bilgiler silinmiş, o yüzden sağınızdaki kapı yeşil bir boşluk halin-

de görünüyor. Sizin yapmanız gereken, elinizdeki tarama aletini kullanarak, bu kapının yerini alabilecek bir kaplama bulmak. Bu neden için KLIO'dan çıkış (exit system), Şerife ile konuşun ve camiye gidin.

İçeri girince imamın oğluyla konuşun. Mihra-bin sağındaki ta-

ta kaplamaları HOMER ile tarafın. Sol taraftaki pencerenin üzerindeki arapça yazıları ve vaaz kürsüsünü de tarayın. Camiden çıkış. Mehmet'in dükkanına gidin ve kapıyı anahtarla açın. Soldaki haliyi çekip, arkasındaki çantayı alın. Masanın üzerinden kalemi ve makası alın. Sonraki odaya geçin. Sağdaki halının sağ alt köşesini açıp, buradaki markayı makasla kesin. Güneş madalyonunu alın. Çantayı inceleyin. Arılı yüzüğü ve kağıtları alın. Her iki kağıdı da inceleyin. Emre'nin Mehmet'e yazdığı mektubun arkasını çevirip Arkeoloji Müzesinin haritada çıkışmasını sağlayın.

Ayasofyadayız

Ayasofya'ya gidin. Osmanlı kütüphanesinde çalışmakta olan Nuray'ı bulun. Konuşmanız bitince kütüphaneyi araştırın. Masanın üzerindeki arapça yazıları scan edin. Sağ taraftaki Sultan Süleyman hakkındaki kitabı okuyun. İstanbul Üniversitesi'ne gidin. HOMER'i Şerife'ye verin. VR gözlüklerini alın ve Topkapı Sarayı simülasyonuna girin. Sağdaki "olmayan" kapının üzerinde tahta kaplamayı, üstteki boşluğu da arapça yazılı kullanın.

Topkapı simülasyonunda çözülmeli gerekten altı bilmecesi var :

→ **Başlangıç odasındaki yıldız bilmecesi :** Bunu bulmak için tahtın yanındaki sehpaya bakın. Çözüm: 1. Sırada 1 adet taş var, 2. sıraya arada birer boşluk olacak şekilde 4 taş, 3. sıraya soldan ve sağdan birer boşluk olacak şekilde 2 taş, 4. sıraya 2. sıranın aynısı olacak şekilde 4 taş koyun. Böylece bir yıldız şekli elde edeceksiniz. Tahtın üzerinde ortaya çıkan fer-

mani ve altın yıldız mührü alın.

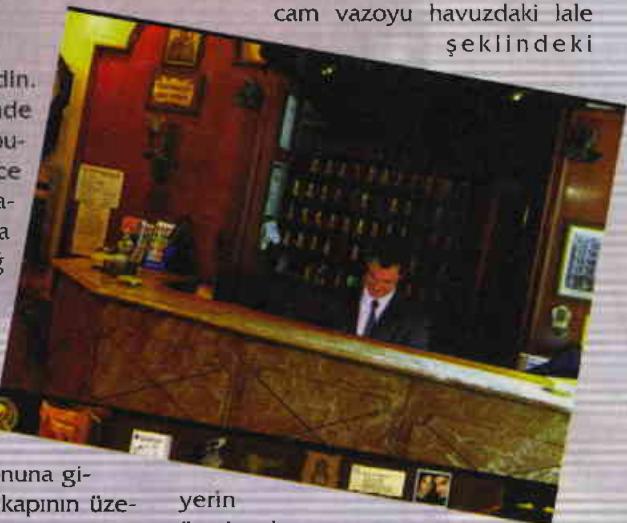
→ **Havuzlu odadaki su bilmecesi :** Havuzu kapatma için sağdaki odaya geçin, kapının solundaki boşluktan su vanasını kapatın. Geri dönüp havuzu inceleyin ve sağdaki vanayı kapatın. Su kesilince sesler duyacaksınız.

→ **Havuzlu odadaki ses bulmacası :** Havuzun hemen altına bakın. Burada Sultan Süleyman ve saray eşrafından dört kişinin resmi var. Bunlara şu sırayla tıklayın: 3,5,2,2. Sultan Süleyman konuşacak. Dinlerseniz bir sonraki bilmecenin içi tiyo verdığını anlaysınız. Çikan silindiri alın.

→ **Balmumu bilmecesi :** Havuzun diğer vanasını kapattığınız odaya geçin. Masanın üzerindeki mumu dürterek dökülmemesini sağlayın. Az önce aldığınız silindiri dökülen mumun üzerinde kullanın.

→ **Saat bilmecesi :** Aynı odadaki saatte bakın. Sağdaki boş yere altın mührü takın. Saati 12:00'a kurup güneş düğmesine, 6:30'a kurup ay düğmesine, 3:45'e kurup yıldız düğmesine basın. Saatin üzerinde açılan bölgmeden anahtarla alın. Masanın üzerinde peydahlanan cam vazoyu alın ve Havuza geri dönün.

→ **Havuz bilmecesi :** Aldığınız cam vazoyu havuzdaki lale şeklindeki



yerin
üzerine koyup, suyu
açın. Böylece gizli bir geçidi buldu-

nuz. Buraya girin.

Hazine odası

Bu gizli geçit biraz karışık. Tek söyleyebileceğim, ilk soldan dönün ve hazine odasını bulana kadar dömdüz gidin. Sola dönülen yeri bulmak biraž zor, o yüzden her adım attığınızda etrafınızda şöyle bir dönüp bakın. Hazine odasını bulunca anahtarla kuttuyu açın ve içinden çıkan pırlanta yüzüğü alın. Karşılaktaki geçitten devam

eden ve Harem odasına (Sweet Meats Room) gelin. Kapının hemen sağındaki gizli bölümde bulup, içindeki kolu çekince kapı açılacak. Böylece simülasyona başladığınız yere geri döneceksiniz.

Topkapı simülasyonunu başarıyla bitirdiniz. KLIO'dan çıkış. Simülasyonda bulduğunuz pirlanta hakkında Şerife ile konuşun. Konuşmanın sonunda içeriye yeni bir karakter girecek, İskender Lasovic, onlar gidince siz de otomatik olarak dışarıya çıkıyorsunuz. Arkeoloji müzesine gidin.

Müzeye girin, sağdaki kapıdan geçip Nuray'la konuşun. Eğer yalan söyleyerseniz, size bir daha yardımcı olmaz ve oyunun aksiği değişir, ona göre. Geri dönüp yukarıya çıkış. Müze görevlisi hanımla, adamın konuşması bitince, basın kartınızı gösterin. Görevli hanımla konuşun. Dışarı çıkışınca Dedektif Akalın sizi bulacak. Cinayeti sizin işlediğinizde şüpheleniyor, ona elinizden geldiği kadar yardımcı olup gönlünü kazanın. Harita çıkışınca Emre'nin evine gidin ve Şerife'yi bulun. Konuşmanın sonunda size sanal gözlükleri verecek, böylece istediğiniz zaman simülasyona girebilirsınız. Bunun için haritaya çıkışip gözlükleri seçmeniz yeterli. (LASER!)

Ayasofya'ya gidin, soldan yukarı çıkışip Nuray'ı bulun. Size bir not verecek, onu inceleyin. Notta Theodousis yıkıntılarından bahsediyor. Burası haritada çıkacaktır. Ayasofya'dan çıkış ve buraya gidin.

Carlo sahnede

Burada SAVE edin. Scan edilebilen taşı bulun ve HOMER ile scan edin. Hemen akabinde Carlo piyasaya çıkacak, sağa dönüp hızla kaçın. Kaçarken İskender'le karşılaşacaksınız. Kısa bir muhabbetten sonra Emre'nin evine gidin. Daha önce söylediğim "Ancient Engineering" kitabındaki resmi iyice ezberleyin, veya çizin. Bunu Yerebatan Sarnıcı'nın simülasyonundaki bir bilmeceyi çözmekte kullanacağınız. Haritaya çıkışip KLIO'ya girin (gözlükleri seçin).



Önce soldan gidin. İleri, ileri ve sağa gidin. Bozuk olan sütunları, elinizdeki sütun grafiğiyle tamir edin. Simülasyonu tamir ettiğinizde göre, bazı eksiklikler giderilmiş demektir. Başladığınız yere geri dönün, dönerken

de ip ve kancayı, tahta sapi, merdiven tipli aleti, levyeyi, çıraklığını, üç adet destek parçasını, ve başladığınız yerden ipi alın. Başladığınız yerden gidebildiğiniz diğer odadan da tekerleği alıp, simülasyonu tamir ettiğiniz yere geri dönün. Diğer yoldan devam edin. Meduza kafalarının olduğu yerdeki tabana dikkat edin. Levyeyle açılabilen bütün parçaları yerinden söküp. Bir tanesinin altından iki adet meduza başı çıkacak. Bunların üzerinde tahta sapi kullanıp, üstteki düz, alttakının sağ yanlığı alta gelecek şekilde ayarlayın. Böylece blok yukarıya çıkacak. Şimdi ekranдан geriye çıkış açığınız bütün deliklerin göründüğü ekrana dönün. Burada elinizdeki parçaları kullanarak bir tür kaldırıç yapmalısınız. Bunun için, eğik merdiven şeklindeki parçayı en sola, dik merdiven en sağa koyn. İpi bu ikisinin üzerinde kullanın. Daha sonra ortadaki ve ilerdeki deliğe, delikli destek parçasını sokun. Kalan iki boşluğa da diğer destek parçalarını sokup, üzerlerine tahta çubuğu yerleştirin. En öndeği destek parçasını alın ve onun çıktıığı yere tekerleği koyn. Sonra destek parçasını eski yerine takın. Son olarak da üst kısma ucunda kanca olan ipi geçirin. İşte size kaldırıç. Kancayı meduzalı bloğa tutturup, tekerleği çevirin. Blok en üstteyken hızlı davranış, tekerleğin arasına levyeyi sokun ki tekrar aşağıya düşmesin. Bloğun altından yelpazeyi bulun. / CD 5

Simülasyondan çıkışip Emre'nin evine gidin. Evin kapısındaki notu okuyun ve yerdeki gazetenin burç sayfasından burçları şekillerini ve

isimlerini bir kenara yazın. Kitap pazarı haritanızda açılayacak. Oraya gidin. Sağdaki kitap satıcısıyla konuşun. Kitap standını inceleyip kırmızı kitabı alın. Üst raftaki astroloji kitabını inceleyin ve yıldız haritalarını çizmeye çalışın, ama bunu başaracagınızı hiç sanmam. Aldığınız kitabı inceleyin. Haritaniza Arista shops eklenecek. Buraya gidin.

Efes harfleri

Arasta dükkanlarından, nazar boncukları satanına girmeniz gerekiyor. Dükkanın içinde, satıcının tam karşısındaki standda duran keseyi alın. Keseyi inceleyin ve Efes harflerini bulun. Buradan çıkış, arkeoloji müzesine gidin. Müze görevlisi yukarıdaki odasında, onu bulun ve üzerinde aldığınız kitabı kullanın. Üniversiteye dönüp, Şerife'yi size yardım etmesi için ikna edin. Sizi Efes'in simülasyonuna sokaçak. Heykellere bakıp dışarı çıkış. Elinizdeki yıldız madalyonunu, Efes harflerini ve arı yüzüğünü HOMER ile tarayın. Müzeye gidin, palme sütunu sona da sağdaki taş mezarı inceleyin. Mezarı HOMER ile tarayın. Müzeden çıkmadan Akalın'la Nuray'ın tartışmasına şahit olun. Nuray'la son kez görüşüyorsunuz, onunla konuşun.

Üniversiteye dönün ve Şerife'ye HOMER'i verin. Simülasyona girin. İlerleyip tapınağa girin, sağdaki kapıya bakın. Buradaki kelimeyle yanlış, siz elinizdeki kelimelerle bunları düzeltceksiniz. Değişimler şu şekilde olacak:

Thought - Dark , Knowledge - Truth, Wisdom - Year , Virtua - Sea

Kapı açılıncı, mezara iniyorsunuz, ama mezarın üzerindeki yazıları da yanlış, siz müzede taradığınız mezarın bunun üzerinde kullanıp olayı çözün. Ortaya çıkan adak tabağına yıldız madalyonunu atın. Böylece bir



alt simülasyona, Artemis tapınağına geleceksiniz. Elinizdeki arılı yüzüğü sağdaki kapının yanındaki deliğin üzerinde kullanın. Yukarı çıkışınca tekrar aşağıya inin. Bütün tapınağı (içini ve dışını) dolaşın 12 adet beyaz taşı yeden toplayın. Bunlar burçların sembolleridir.

Artemis heykelinin önündeki adak taşı ve üzerindeki tam sızın elinizdeki burç taşlarına göre olan 9 delik dikkatinizi çekmiştir. Eğer astroloji bilginiz yoksa burayı geçmemeniz imkansız gibi. Tabi öğüdümü tutup gazetedeki burçları not alıysanız başka. Neyse, elinizdeki taşları şu sıraya göre koymaınız gerekiyor:

Pisces - Aquarius - Capricorn - Sagittarius - Scorpio - Libra - Virgo - Leo - Cancer

Büyük İskender

Kolay gelsin. Ortaya çıkan Büyük İskender büstünü alın ve simülasyondan çıkin. 

Haritaya çıkışınca müzeye gidin. Müze görevlisi hanımla konuşun ve bağlantısının kim olduğunu öğrenin. Gordion Construction adlı firmaya gidin. Pembe renkli binaya girin ve kapıya şifre olarak 7049 yazın. Dümdüz gidip yukarı çıkin. Çalışma odasında masanın üzerindeki siyah defteri alıp içinden çıkan kağıtları inceleyin. Galata kulesine gidin. Şerife'ye aldığıınız kağıtları gösterin ve onu sizinle birlikte çalışmaya ikna edin.

Üniversiteye

dönünce Aya Sofya simülasyonuna gireceksiniz.

Ayasofyada dolaşın ve eşyaları alın: Miğfer, yağ lambası, pergeli, kürre vazosu ve kadeh. Bunları alınca, dördüncü aşagıdaki omphalos denilen yere, birini de yukarıdaki Empress dairesine koymaksize. Eşyaları şu sıradır yerleştirmeniz lazım gelir:

1. Kadehi Omphalos'a koyn.
2. Miğferi Omphalos'a koyn.
3. Pergeli Omphalos'a koyn.
4. Yukarı çıkıp yağ lambasını Empress dairesine koyn.
5. Küreyi aşagıdaki Omphalos'a koyn.

gösteren bir şekle girecek.

→ Export yazan piramide basın. Üç tane yeni varış noktası çıkacak.

→ Bilgisayar Laboratuarına tıklayın, sonra piramidin ortasındaki deliğe tıklayın.

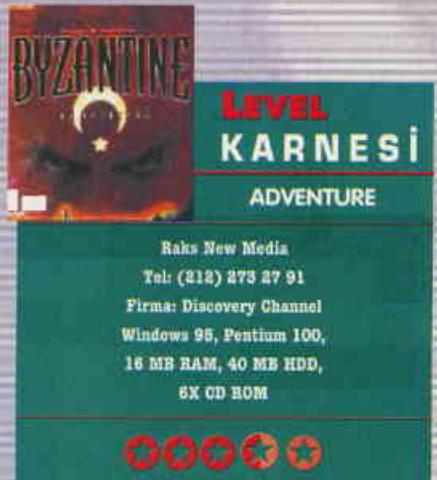
Ve son...

Oyunu burada bitiriyoruz. Oturun ve son demoyu seyredin.

Byzantine'i mutlaka alın, ne de olsa her zaman İstanbul'da geçen bir oyun bulmak kolay değil.

Oyun Türkiye'de Raks New Media tarafından piyasaya sunuldu ve Türkçe'si de çok yakında geliyor. Byzantine'in tüm hakları Raks New Media firmasına aittir. Ancak ne yazık ki kopyası daha simildiden rafalarda yerini aldı. Bizim size tavsiyemiz, bir oyunun orjinalini Türkiye'de bulunabiliyorsa mutlaka bunu satın alın. Evet biraz pahalı, ama kitapçıları, orjinal kutusu ve CD'leriyle bir oyuna sahip olmak gerçekten keyifli.

Sinan AKKOL



BYZANTINE
LEVEL
KARNESİ
ADVENTURE

Raks New Media
Tel: (212) 273 27 91
Firma: Discovery Channel
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 40 MB HDD,
6X CD ROM

★★★★★

BURNOUT Championship Drag Racing

Çeyrek Millîk Heyecan

6 0'lı yıllarda arabası olan çoğu Amerikan gencinin oldukça heyecanlı, heyecanlı olduğu kadar da tehlikeli bir eğlencesi vardı. Gençlik filmlerinde görmüşsunuzdır, iki gencin arasında normal yollardan çözemedikleri bir anlaşmazlık vardır. Genellikle de bu anlaşmazlığın nedeni bir kızdır. Her normal Amerikalı gibi, gençler aralarındaki bu anlaşmazlığı çözmek için gayet mantiksız bir yola başvururlar. İki genç de arabalarını alıp, kasabanın hemen dışındaki uçuruma belli bir mesafe kala dururlar. İki arabanın arasında da elinde bir bez parçasıyla anlaşmazlığın sebebi olan kız durur. Kız, elindeki bezi yere attığı anda yarış başlamıştır. İki araba, uçuruma doğru son hızla gitmeye başlar. Amaç belli, kimin daha cesareti (başka bir deyişle, daha salak) olduğunu anlamak. Uçuruma kim en yakın mesafede durursa, kızı da o alacaktır, çünkü cesaretini kanıtlamış, kiza dğerinden daha fazla layık olduğunu is-

patlamıştır. "Böylesine aptalca bir şey de ancak Amerikan filmlerinde olur" diyemem, çünkü adamlar Drag Racing denilen bir yarış türünü tamamen bu mantık üzerine oturtmuşlardır. Bize tamamen yabancı olan bu yarış türünü daha önce Eurosport'tan seyretmiştim. Şimdi ise, dünyadaki ilk Drag Racing simülasyonu olan BurnOut ile bu yarış türü bilgisayarlarımıza konuk oluyor. Televizyonda seyredince oldukça zevkli görünen

D r a g

daha kazanmak için arabaların motorlarıyla günlerce uğraşmak, diğer yarışlarda göremeyeceğiniz kadar detaylı kalkış ve duruş kuralları yüzünden çok yorucu ve kafa karıştırıcı olduğunu anladım.

Feel The Power Of 1000 Horses

Burnout, türünün ilk örneği olmasına rağmen, çoğu oyunda rastlayamayacağınız kadar detay içeriyor. Arabanızın üzerinde istediğiniz gibi konfigürasyon değişikliği yapabiliyorsunuz. Hani ne redeyeşe, motor kapagını tutan vidaların ne kadar sıkı olacağını bile ayarlamana yarayacak seçenekler koymakla birlikte (belki de vardi,



Racing'in içine girince aslında fazla birkaç beyigr gücü

HOT ROD
PRESENTS
BURNOUT
Championship Drag Racing

LOADING MP3PLAYER GAME

DRAG RACING

BETHESDA

ben arabalardan pek anlamam). Araba ayarlarıyla oynamak için SHOP seçeneğine gelmeniz lazım. Buraya girdiğinizde seçenek kalabalıklığından beyniniz dönecek.

Driver Info: Oyunda yer alan yarışçıların istatistiklerini buradan takip edebilirsiniz.

Create Driver: Oyunu oynayabilmeniz için buradan kendinize bir yarışçı oluşturmanız gerekiyor. Yarışçınızı bir isim, yaş, cinsiyet ve bir de memleket belirlediniz mi olay bitmiştir.

Load Driver: Açık değil mi?

Chasis: Arabanızın dış görünüşü.

Anladığım kadarıyla arabanızın ne kadar eski veya ne kadar komik göründüğü, yarışlardaki performansını pek etkilemiyor. Esas olay motorda bitiyor.

Load Setup/Save Setup: Saatlerce uğraşıp idealinizdeki arabayı elde ettiniz. Doğal olarak bunu diğer yarışlarda da kullanmak istiyorsanız, kaydetmeniz gereklidir. Bu işlemi de bilin bakalım nereden yapıyorsunuz?

Engine: İşte oyunun esas oglanı. Burada yapacağınız her değişiklik arabanızın performansını direkt olarak etkileyecektir. Engine de dahil olmak üzere, bundan sonraki her seçenekin en azından yirmi tane değiştirebileceğiniz değere sahip olduğundan, tek tek anlatmak gibi bir niyetim pek yok. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken şey, solda üzerinde yeşil ve kırmızı çizgili olan çizelge. Motorun üzerinde



yapacağınız en ufak değişikliğin performans üzerindeki etkisi bu çizelgeden anlaşılır. Kırmızı çizgi motorun çıkış gücünü, yeşil ise ivme kazanma hızını göstermektedir. Motorda yapacağınız değişikliklerin bu çizelgeye nasıl yansığına dikkat edin. Hızla yükselen ve üst kısımlarda sabitlenen bir şekil tutturduğunuz mu doğru yoldasınız demektir. Motora takacağınız parçaların belirlerken hep yüksek değerli olanları seçmeniz yarannıza olacaktır. Ben diğer ayarlara dokunmadan, sadece motor ayarlarıyla oynayarak kendime bir 1966 Chevy yaptım, sürekli sağa çekmek gibi bir kötü huyu var ama yarışlarda kimse elime su dökemiyor.

Transmission: Kurcalamak isteyeceğiniz ikinci kısım. Vites oranlarıyla oynayabilir, vites kutusunu değiştirip otomatik, manuel, 3 vitesli



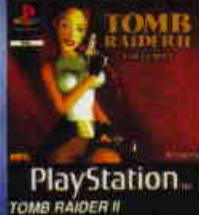
MEGATEK ELECTRONIC GAME CENTER



SEGA
YETKİLİ TOPTAN
SATICISI



ELECTRONIC ARTS



TOPTAN VE PERAKENDE
EN YENİ CD VE TV OYUNLARI
SONY PLAY STATION OYUNLARI
PC CD'LERİ - PC JOY PAD'LERİ
8 BIT - 16 BIT OYUN KASETLERİ



HER TÜR TV&CD OYUN MAKİNALARI
Avantajlı üyelik sistemi

Nintendo

GAMEBOY

FUN WORLD

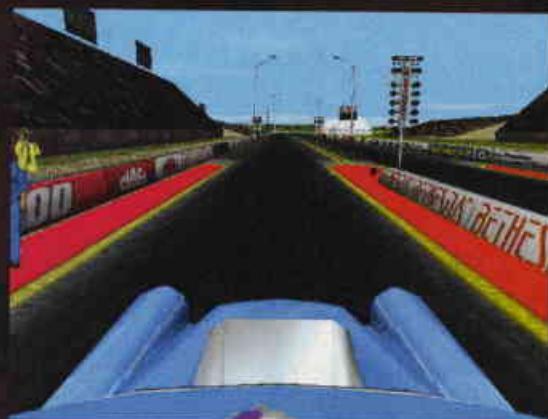
Just
Go!

Micro
Genius

GAME STAR

SEGA SATURN

MEGA DRIVE



veya 6 vitesli bir arabaya sahip olabilirsiniz. Buradaki ayarları yaparken, ilk vitesin oranını düşük tutun ki, ikinci vitese çabuk çıksın. Böyle bir ayarın kötü yanı maksimum süratınızı düşürmesidir, ama zaten 450-500 metrelik bir yarışta maksimum süratten çok, çabuk hızlanmak isteyecesiniz.

Wing: Benim arabam vardı ya, hani şu 66 Chevy, sağa çekmesinin nedeni burada gibi geliyor bana. Arabanın arkasına takacağınız bir rüzgarlık, arabanın aerodinamikini etkileyecektir. Bence hiç karıştırmayın.

Tires: Pistin durumuna göre tekerlek belirlemek önemlidir. Eğer ıslak pist, asfalt lastikleriyle çıkışsanız yan duvarlarla bayağı samimi olabilirsiniz. Lastik türü ve her lastığın içindeki havayı basıncını ayrı ayrı ayarlayabiliyorsunuz.

Suspension: Dümdüz bir yolda gitmek neden süspansiyona ihtiyaç duyulsun bilemiyorum. Sanırım programcılar, bir arabaya ilgili bütün detayları oyuna eklemişken, arada bunu da kaynatmadım demisler.

Telemetry: Hani arabalardan pek anlamam demetsem ya, cahilligimin cezasını işte bu seçenekte çok çektim. Ne yapmışsam bir türlü anlayamadım ne işe yaradığını. Umarım beni affedersiniz.

Delay Box: Ehi ehi, cahillig'in gözü çıksın. (Lütfen bana acıym. Gökhün'a şikayet etmeyin, işinden atılırsam ne ederim ben? Beslemem gereken 1 çocuğum 5 de kanım var (yoksa ters miydi?))

Reset All: Saatlerce uğraşıp istediğiniz ayarları yaptıktan sonra yanlışlıkla buraya tıkadığınızı



düşünebiliyor musunuz? Hele bir de ayarları Save etmemişseniz, işte o zaman degmeyin keyfinize.

Test Track: Yaptığınız trafik canavarını boş bir pistte test sürüşünde denemeniz, gerçek yarış ortamında neyle karşılaşacağınızı anlamak için iyi olacaktır.

Gentlemen, Start Your Engines

Eğer ayarlar ekranından detaylar arasında boğulmadan çıktıysanız biraz da yarıştan söz etmek istiyorum. Yarışacak olan iki araba START çizgisine gelmelidir. Start çizgisine yaklaşma olayı hiçbir yarış oyununda göremeceğiniz kadar ince kurallara dayalı. Solda gördüğünüz, altında GO yazan göstergeler, çizgiye olan uzaklığını gösteriyor. Yavaşça ileriye doğru gidin, bu çizginin de yavaşça kısaldığını göreceksiniz. Çizgiye belli bir mesafe kala,



göstergeler açık maviden, koyu maviye dönenektedir. Bu, çizgiye olan mesafenin artık metre olarak değil, onar santimetre olarak ifade edildiğini gösterir. Doğru bir şekilde start alabilmeniz için, bu mavi çizginin tamamen yok olması, yani tam olarak ortalanması gerekiyor. İnce ayar yapmak için, gaza basarken bir yandan da freni basmalısınız. Eğer start çizgisini geçerseniz, göstergeler yukarıda doğru taşacaktır. Geri geri gitmek için R'ye basılı tutup ileriye itin. Ekranın ortasında start ışıklarının en üstündeki iki tanesi (Pre-Stage ve Stage yazanlar) yanınca, ön tekerlekler çizginin tam üstünde demektir. Bu durumdayken, freni basılı tutun ki arabayı kaymasın. Rakibiniz de start çizgisine düzgün bir şekilde yaklaşınca, ekranın

ortasındaki beş start ışığı sarı olarak yanacaktır. Beşinci ışık yeşil yanınca, freni bırakıp gaza yüklenin. İşte yarış başlıdı sayın seyirciler. Ekranın ortasındaki motor gücü göstergesi 6000'u bulmadan bir sonraki vitese geçin, tabii vites otomatik değilse. Yans sırasında rakibin kulvarına girdiğinizde disklifiye olursunuz. 450 metre sonundaki kalın bitiş çizgisini geçtikten sonra paraşütünüz açılacak

ve duracaksınız. Yarışlar eleme usulüne göre yapıldığından bir sonraki yarışta kiminle kapışacağınıza turuva ağacından görebilirsiniz. Eğer bilgisayarın yanslarını seyretmek istemezseniz SKIP RACE'e tıklayın, zamandan kazanırsınız.

The Winner On The Left Lane Is ...

Burnout'tan ilk başta hiçbir şey anlamamıştim. Az daha iki yıldızı alının ortasına yapıştırıp gönderecektim, ama oyunun mantığını biraz olsun kavrayınca, aslında o kadar da zevksiz olmadığını karar verdim. Evet, topu topu 450 metrelik bir yarış için yarı saat motor ayarlarıyla oynamak, bal tadi almak için keçiboyunuza çignemeye benzeyen olabilir, ama işe biraz da iyi tarafından bakın. Yann öbürgün ehliyet sınavına gireceksiniz, motor bilgİNizi geliştirmek için bundan iyi fırsat mı olur? (bak bak bak, Polyanna'cılık oynuyor amcam). Aslında Burnout'a hiç araba yarışı diyesim yok, daha çok "araba servisi simülasyonu" desem yeridir. Son fikrim: Eğer biraz olsun değişik bir araba yarışı ariyorsanız, veya TV'de bir Drag Race turuvasını görmüş ve olay "bu da ne olaklı?" dedirtecek kadar ilginizi çekmişse, bu oyunu almaktan başka şansınız yok, çünkü türünün tek örneği.

RoBIN



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Bethesda Softworks
Windows 95/DO8, Pentium 133,
16 MB RAM, 52 MB HDD,
4X CD ROM



VR SPORTS POWERBOAT Racing

Yarış tutkunlarının uzun süredir beklediği oyun işte geldi. Sürat motorlarını kullanarak rampalar üzerinden atlayacak, tankerlerin arasından geçecek ve en önemlisi heyecanlı dakikalar yaşayacaksınız.

Oyunu yazmak için aldığında akılma çok güzel bir giriş gelmişti. Havalann sıcaklığından ve bu oyuncunun ortamı serinleştirmesinden, deniz, kum ve güneşin ayrılmaz parçalar olduğundan dem vuracaktım. Ama olmadı. Ne yapalım kismet değilmiş. Neden mi? Yazımı yazmaya başladığım gün de dahil olmak üzere son üç gündür yağmur yağıyor ve hava denize girecek kadar da sıcak değil, zaten ısıtacak güneş de bulutların arkasında tatil yapıyordur herhalde. Yağmurlu havalar bir anda fikrimi değiştirdi. Ben de böyle bir giriş yapma gereği duydum. Son günlerde yağan yağmurlar yüzünden nehre dönen İstanbul sokaklarında ilerlemek için hepimizin Sedan veya Coupe (üstü kapalı olması tereddü nedendi) motora ihtiyaci olacak. Siz ne dersiniz? Alternatif olarak deniz işletmeleri İskele sayısını artırabilir...

Ready 3... 2... 1... GO!

Oyunu çalıştırığınızda standart ve gayet sade bir menü ile karşılaşıyorsun-

nuz. Start, Options, Credits, Networking gibi seçenekler size "oooo, kimler gelmiş, abim nassın" gibisinden bir karşılaşma yapıyorlar. Sevimli görenmelerine bakmayın, biraz muhabbetiniz artsın çok lakin oluyor keratalar. Options menüsünden artık standart olan ekran, ses, oyun, Control ayarlarını yapabilirsiniz. Burada benim bir oyunda ilk defa karşılaşduğum (Photoshop kullananlar bilirler) Lens Flare seçeneği mevcut. Yani güneş karşınızdan geldiğinde yansıtma yapıyor ve göz kamaştırıyor.

Audio ayarlarında ise stereo ses çıkış ve parça seçimi gibi ayarları yapabiliyorsunuz. Statistics seçeneğinde ise yanışığınız parkurlarda yaptığınız dereceleri inceleyebilirsiniz. 6 kişiye kadar Network üzerinden veya ekranı dörde bölgerek bir bilgisayarda dört kişi de oynayabilirsiniz. İşte bir soru: Dört tane fil bilgisayar nasıl kullanır? Sorunun cevabını yazının sonunda bulabilirsiniz.

Maximum performans İçin

Oyunun grafikleri oldukça iyi hazırlanmış. Özellikle dalgalı yerlerde dalgalar bota çarptıkça suya batıp, çıkışorsunuz ve bu durum da hakim olmanızı zorlaştırıyor. Oyunda Japonya'dan New York'a kadar uzanan 8 pist mevcut. 3D/FX kartı olanların oyundan en azından görsel olarak benden çok daha fazla zevk alacaklarına eminim. Direct 3D destekleyen her türlü kartla uyum içerisinde çalışabiliyor. Dört ayrı kamera açısı da oyuna aynı bir hava katıyor. Adamlar iddialarında



haklılar. Bugüne kadar yapılmış en gerçekçi bot yarışı ilk başlarda bota hakim olmak çok zor oluyor. Bunun yarışa geçmeden önce kısa olarak Monohulls'da kendinizi ve motorunuza sinin. Bot konusunda yapabileceğiniz fazla bir şey yok. Size sunulan botlardan birini seçme durumundasınız. Ama üzülmeyin botların hemen tümü yakın özelliklere sahip. Bu nedenle sizin kullanımınızda sizin için önemli oluyor. Mutlu sona ulaşmanızda size yardımcı olacak iki hareket da-



ha mevcut. Birincisi Trim Down: turbo etkisi yaparak süratınızı arttırıyor, diğeri ise Trim Down: dönüşleri dışarı savrulmadan içten almanız sağlıyor. Cevap: Tabii ki sıra ile kullanılaaa...

Phantom



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: VR Sport
Windows 95, Pentium 120,
16 MB RAM, 4X CD ROM



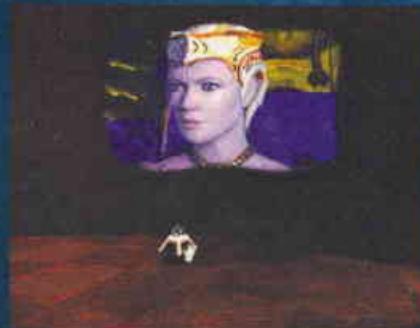
Ya “0 Gün”, Bizim Sandığımızdan Daha Yakınsa!

Hemen hemen bütün insanlar, hangi inanıştan olurlarsa olsunlar, dehşetle korktukları birşey vardır. Bir gün. Her şeyin biteceği gün. Kiyamet günü. Herkes o gü-

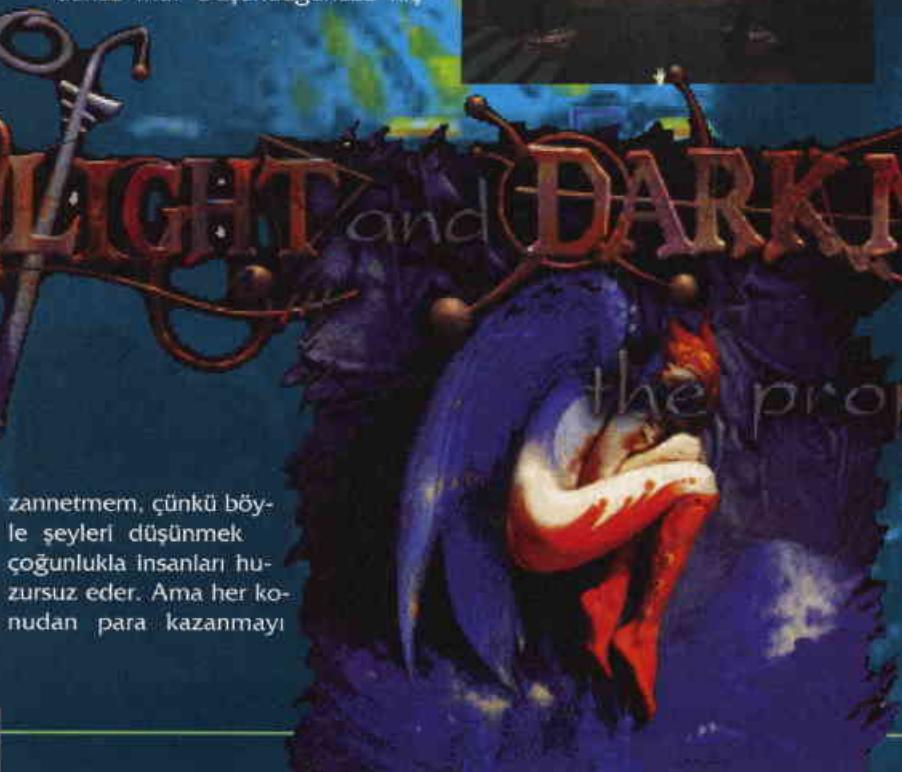
amaç edinen bilgisayar firmaları sonunda, “dünyanın sonu” konusuna da el atırlar.

Yeryüzü Yeminca

Oyunu hazırlayan firma benim çok tuttuğum şirketlerden birisi. Fallout, Die by the Sword gibi kaliteli yapımlara imza atmış olan Interplay. Bu adamların takdir ettiğim bir yanı var, bir oyunun yeteri kadar kallıtılmadığına inandıkları zaman bütün projeyi sil baştan yapma cesaretine sahip olması. Söylenilenlere bakılırsa, Of Light and Darkness'in grafik kalitesine o kadar güveniyorlarmış ki, eğer bir sergide satılacak olsalar, on milyon dolardan fazla edecekini iddia ettiler. Bu belki abartı olabilir ama, Of Light And Darkness'in gerçekten kaliteli, ama bir o kadar da sıradışı bir yapım olduğunu kabul etmek lazımdır. Oyunu seslendirenler arasında 5. Ele-



nü görmeyeceğini, nasıl olsa daha çok zamanları olduğunu düşünerek yaşar. Peki, hiç düşündünüz mü, ya kiyamet bizim sandığımızdan çok daha yakınsa. Ya kiyameti biz, kendimiz, biricik dünyamızı, tek yuvamızı yaşamayaçık hale getirerek, anlamsız kavgalar, içi boş değerler için birbirimizi kırarak, ezerek, öldürerek hazırlıyoruz. Ya yukarıda birileri “şu insanların küstahlığı yetti artık, adam gibi yaşamamasını besceremiyorsa, o zaman yaşamamasınlar” dediği anda, biz yokolacaksak. Hiç böyle bir ihtimalin varlığını düşünüp düşünüz mü? Düşündüğünüzü hiç



zannetmem, çünkü böyle şeylerin düşünmek çoğunlukla insanların huzursuz eder. Ama her konudan para kazanmayı



ment filminin unutulmaz kadın oyuncusu Lolita Davidovich de var. Ayrıca oyunun yönetmeni Brian Fargo. Tanımıyor olabilirsiniz, şu kadarı söyleyelim, sadece adının oyun içinde geçmesi bile oyunun belli bir kalite seviyesinin üzerinde olduğunu ispatlamaya yeter.

Of Light And Darkness'in konusu, nasıl diyim, biraz “tuhaftır”. İfade etmekte zorlanacağımından eminim, zaten oyunu görünce siz de anlayacaksınız, oyunun anlaşılmaz ve surrealist olması için elden ne geliyorsa yapılmış. Oyunda dünyanın kiyamet gününden yırtması için uğraşan, “seçilmiş” bir kişiyi yönetiyoruz. Kiyamet gününü engellemek için, içinde bulunduğuımız köydeki ruhların günahlarını affettirmeliyiz. Bunun için, her ruhun günahını temsil eden eşyasını alıp, o eşyanın hangi günahı ifade

ettiğini bulup, doğru günahın odasına gitmeli (toplum yedi günah odası, üç tane de ruhlara alt günah eşyalarının bulunur)

ğu kiyamet odası var) ve doğru renk kombinasyonunu kullanarak günahı ve günahı işleyen ruhu yoketmeliyiz. Anladınız mı? Anladanız, ben bile hala tam olarak anlayabildiğimi söyleyemem. Dedim ya, oyunun anlaşılmaz olması için adamlar ellerinden geleni yapmışlar. Hatta, oylar oldukça ağır bir İngilizceyle

anlatılmasına rağmen, konuşmaların alt yazıyla görebilmek gibi bir lüksümüz de yok. Keskin kulaklarımıza güvenmek durumundayız.

Gökçüsünden Aşırı Yağma

Köyde dolaşırken, havada açılan pencerelerde Davidovich'in seslendirdiği "Angel" adlı kadınla, kendisi görürmeyen bir "varlığın" konuşmalanna şahit olacaksınız. Bu varlık, kiyamet gününün gerçekleşmesini çok istiyor gibi, ama oyunu oynadığım süre içinde kim veya ne olduğunu göremedim. Yine etrafta dolaşırken bulacağınız piramitler ve renkli küreleri almayı ihmal etmeyin. Piramitler ait oldukları mekanlara direkt olarak işinlanmanızı sağlar. Renkli küreler ne işe yaradığını biraşdan anlatacágım.

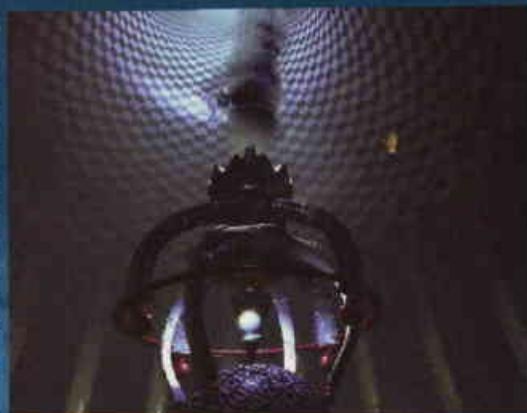
Ruhların günahlarını affettirmek için, üç ruh odasından, ruhların günah-

Bu durumdan kurtulmak için üç şey yapabilirsiniz.

● Eşyayı ruha geri verebilirsiniz. Bu durumda ruh, günah eşyasıyla birlikte kiyamet odasına gidecek ve eşyasını oraya koyacaktır. Eğer bir kiyamet odasına üç ruhun günahlarını koymasına izin verirseniz, dünya kiyamete bir adım yaklaşacaktır. Her üç oda üçer günahla dolduğunda ise, dünyanın sonu gelmiş demektir.

● Aldığınız piramitleri kullanarak, bulunduğuğunuz yerden başka bir yere işinlanabilirsiniz. Bunun için sağ tuşla Inventory'ye girin, gitmek istediğiniz yerin sembo-

lünü



İmleç hareketi el şeklinde ise, alabileceğiniz bir şey, veya kullanabileceğiniz bir eşya var demektir. Eğer gramofon şeklini alırsa, bulunduğuğunuz oda hakkında tanıtıcı bilgi içeren veya genel olarak konuşmalar içeren bir ses demosu dinleyebilirsiniz demektir. Günah eşyalarının hangi günaha ait olduğunu da bu şekilde anlayabilirsiniz. Ding-ding-dong şeklinde bir uyarı zili duyarsanız, genellikle size yardım etmek veya yönlendirmek için bir anons yapılıyor demektir. Dikkatle dinleyin.

Of Light and Darkness, görmeye alışık olduğumuz türden bir oyun değil. Bir Adventure havasında hazırlanmış, ama bu oyunda bir şeyler başaramamak için kafanızdan çok şansınıza güvenmeniz gerekiyor. Herkesin çabucak hoşlanacağı türden bir oyun olduğu söylenemez, hatta, hangi türden bir oyun olduğu bile söylenemez, ama bu onu sevemeyiniz demek değil. İleri derecede İngilizce'niz, biraz sabırınız ve bayağı bir vaktiniz varsa, *Of Light And Darkness* oldukça hoşunuza gelebilir. Kimbilir, belki oyundan birkaç ders bile alabilirsiniz.

Sinan AKKOL

seçin ve
SPACE'e basın. Bu
işlem, kullanılabilen diğer
esyalar için de geçerli.

● Aldığınız renkli küreleri birleştirerek (kırmızı-yeşil-mavi) beyaz ışık elde edebilir ve ruhu uzun süre etkisiz hale getirebilirsiniz. İşte, daha önce de bahsettiğim küreler bu işe yanyor. Üç farklı rengin üzerine basıp, sonra da SPACE'e basarsanız, ekranda gördüğünüz ruhlar hasar alacaktır. Bazıları da yokolacaktır. Günahları affettirmek için ise, doğru günah odasını bulduğunuzu düşündüğünüz zaman, doğru renk kombinasyonuyla, günahı, onu isleyen ruh ile birlikte yokederiniz. Daha önce bahsettiğim ying-yang, yani para, kırmızı yeşil kombinasyonuyla yok ediliyor.

Ve Kaçaklı Hızbıyer Kalmayınca

Kasabada dolaşırken, Mouse imlecinin aldığı şekilde göre yapabilecekleriniz değişir. Eğer imleç düz el şeklinde ise, çoğunlukla bir şey yapamazsınız. Sadece ruhlarla kısa bir iletişim içine girebilirsiniz.



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Firma: Interplay
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 75 MB HDD,
3X CD ROM



Redline Racer

Motorseverler bilgisayar başına

Red Line Racer, Ubi Software ve Criterion Studios'un ortak yapımı. Aslında piyasaya sürülmüştede geç kalındığını söyleyebiliriz çünkü şu sıralar motorcular kış aylarının kısmını ev hapsinden kurtulmanın mutluluğuyla kendilerini çoktan sokaklara attılar ama yine de bu, onları da bu oyundan zevk alamayacakları anlamına gelmiyor. Açıklamaya gereklilik önce ağızınızı sulandırmayı ardından da yazının sonunda üzgünümlü ama oyun sadece 3dfx kartı taktılı bilgisayarlarda oynanabiliyor diyecek sonraki moral çokıntılarından ve sınır krislerinde pay sahibi olmak istemiyorum. Bu size ilk uyanmadı. İkincisine gelince: Level CD'sinde Mayıs ayında vermiş olduğumuz demoyu oynamış olanlar oyunun Direct 3D destekli kartlarda da çalışacağını söyleyecek olsalar bile, ben size denemeseniz daha iyi olur diyecek bir sorumluluktan daha kurtulmuş oluyorum.

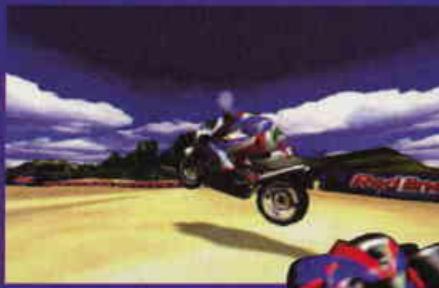
Red Line Racer'da motor ve pist sayısı toplamı düşük tutulmuş. Mevcut sayı 6 ise de oyun ilk başta bunlardan sadece üçünü seçmenize izin veriyor.

Buralarda elde edeceğiniz birincilikler diğer pistlerle birlikte yeni ve güçlü motorlara ulaşmanızın anahtarı oluyor.

Pistlerin hepsi oyunseverlere aynı bir 3D dünya yaratıyor. Yarışların sizleri nerelelere götürdüğünde gelince oyunda kendinizi bir anda çölde, kumsalda, kanyonlarda veya Avrupa kırsallarının herhangi bir yerinde start çizgisinin hemen ardında bulmanız mümkün. Red Line Racer, tipik Arcade Mode seçeneklerinin dışında Time Trial'la da za-

mana karşı yarışma şansı veriyor. Gerekli zaman ve donanıma da sahipseniz Network desteği ile Internet üzerinden, altı kişilik karşıaklı yarışlar da yapabilirsiniz.

Motoru duvara sürttüğünüzde ortaya çıkan kırılcımlar, devrilmeler, oyu-



na zevk katan başlıca ayrıntılar. Tipik asfalt izleri dışında, plajda yarışırken kumun üstünde kalan izler, plajda gözlemleyebileceğiniz dalgalar ve hareketli arka planlar epey etkileyici. Klavyedeki A tuşu motorunuza şahlandırmaya yardımcı.

Sürücü beklediğimin aksine sürekli mal oturan bir tip olarak yaratılmış. Diğer yarışçılardan yol istemek için el kol hareketleri yapması, kazalarda uçup gitmesi veya bir duvara poster olması çok sık tanık olacağınız olaylar.

Karde motor kullanmak da neden çok iyi

Yarışlar sırasında karşınıza çıkan bir diğer gizlilik de havanın koşullarının zeminde etkisi. Sisli, yağmurlu ve karlı havalar sadece grafiklerde kalmayarak motorunuzun yol tutuşunu büyük ölçüde etkiliyor. Güneş panitisi da sadece grafiklere yansyan bir diğer ayrıntı

olmanın dışında sürüşü zorlaştırmıyor. Gece, görüşün daralması halinde farlar devreye giriyor.

İlk pistler oynanırken rakibinizin zekasını aşmakta ve kendinizi iyi bir sürücü olduğunuza inandırmakta fazla zorlanmayacaksınız. Ama rakip yarışçıların değişik zeminlere göre değişik sürüş teknikleri uygulamaları yapay zeka konusunda da çaba sarf ediliyor.

Ayrıntılar oyunun kalitesinin başlıca nedeni ve saniyede 60 kareye varan grafik hızı oyunun neden illa 3dfx istemini dediğini açıklıyor.

Ancak yarışlarda size eşlik eden müzikler çoğu yerde aşıya gelmenize yol açacak düzeye ulaşamamış.

Alternatif olmayan

Red Line, Microsoft'un o mükemmel oyun kolu Force Feedback'ı destekliyor. Bu joysticki kullanma şansına çok azınızın sahip olduğunu biliyorum ama ben oyunda böyle bir desteğin varlığını görünce ilk iş olarak Berk'in yolunu tuttur ve bir kaç saatlik denemelerimden sonra aleti bilgisayarama alınam lazımlı gerekeler listesine koydum.

Başka bir alternatifiniz olmadığı gerçeği bir yana bırakılsınsa bile hızlı ve dinamik grafikler oyunun kalitesini en iyi şekilde ortaya koymuyor. Zaten geriye de satın almak için fazla bir neden kalmıyor.

Ozan Ali Dönmez

mailme.ozl@mailexcite.com



LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Ubisoft

Windows 95, Pentium 150,

16 MB RAM, 3D Hızlandırıcı Kart,

4X CD ROM



INTERSTATE 76

Nitropack



1970'lerde Yol Çetelerine Karşı...

1 970'lerin başındayız. Ama bizim bildiğimiz 70'ler değil burası. Amerika tam bir kaos içinde. Büyük çaplı konvansiyonel bir savaştan yenik olmuş, adalet sistemi tamamen çökmüş ve başa son geçen başkan da elinden bir şey gelmeyeceğini anlayınca işi bırakıp kaçmıştır (tanıdık geldi mi?). Benzin ise bir iç savaş çıkmasına sebep olacak kadar az bulunmaktadır. Elde kalan rezervlerde kurumak üzere olduğundan, artık benzin altından daha değerlidir. Ve artık yollarda yeni bir tür trafik canavarı dolasmaktadır: ellişine geçirdikleri her tür silahı arabalarına monte eden yol çeteleri. Amaçları belli değildir, haklarında tek bilinen önlere gelen herkese saldırdıkları, bunu yaparken de özellikle benzin kaynaklarını hedef almaları. Polisin de bu çetelelere karşı artık yapabileceği bir şey yoktur. Ve kanunun bittiği yerde yeni bir tür kanun ortaya çıkar: VIGILANTE.

İlkinin çıkışından yaklaşık bir yıl sonra Activision, Interstate 76 - Nitropack ile araba savaşı piyasasına geri döndü. Zaten güzel olan bir oyunun üzerinde pek fazla değişiklik yapmadan, yeni bölümler, arabalar, silahlar ve tabii ki 3Dfx desteği ekleerek piyasaya sürmüştür. Çok da iyi etmişler.

Oyun oldukça zor. İlk senaryonun ilk görevini geçene kadar yaklaşık on kere tekrar tekrar oynadım. Ve sonrasında anladım ki, sadece iyi bir sürücü olmak yetmiyor, araba parçalarından

da bir o kadar anlamak gerekiyor.

Arabanızı öünüüzdeki görevde göre ayarlamanız çok önemli. Bir görevde uzun süre takılmanız çoğu zaman sizden değil de, arabanızın bir tarafının aksasından kaynaklanıyor olabilir. Mesela, çok kasılı, girdilli-çıktılı bir yolda, arabanızı bol bir süspansiyon sistemi (sway bars) takarsanız, ilk girliğiniz derin çukurdan çıktıığınızda taklalar atmanız mümkün. En uygun parçaları bulmak için oyunu bir süre oynayıp arabanızın üzerinde ayarlamalar yapmanız gerekiyor. Ancak böyle en kullanışlı arabayı elde edebilirsiniz. Arabanızı takabileceğiniz o kadar fazla parça varki, adamlar bu parçalar için gazete kağıdı boyutunda bir liste hazırlamışlar. Tabii



dikten sonra, çok gizli dördüncü senaryoyu oynamaya sahip oluyoruz.

Acaba Değer mi ?

Interstate 76'yi daha önce oynamadıysanız, bu oyuna vereceğiniz her kuruşa değecektir, ama zaten orijinal oyuna sahip olanların, bunda almadan önce şöyle bir durup düşünmeleri gereklidir. Oynamış şekeitenin de hiçbir de-



bunların arasında envai çeşitli silah da var. Çeşitli kalibrelerde mermi atan silahlardan tutun, düz ve havan topları, alev

makinelerinden, arkanızdan yağı, civi ve mayın bıraklarına kadar ne ararsanız satılıyor piyasada. Tabii bu parçaları yollarda parçaladığınız diğer arabalardan alıp elde geçirdikten sonra da kendi arabanızı takabilirsiniz.

Oyun belli bir konuyu takip etmemen bir seri görev şeklinde dizayn edilmiş. İlk oyunun üç yıl öncesinde geçtiğinden, Groove Champion henüz piyasada yok, bu oyunda onun gelecekte öldürülecek olan kızkardeşi Jade Champion'u, Taurus'u ve maymun adam Skeeter'i yönetiyoruz. Taurus'un 6, Jade'in 5, Skeeter'in ise 4 görevi var. Her üç senaryoyu da bitir-

BLAXIS



LEVEL KARNESİ

3D SİMÜLASYON

Firma: Activision
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 90 MB HDD,
4X CD ROM



FORSAKEN

Terkedilmiş bir dünya

Yıl 2113. İnsan irkının doğum yeri olan Güneş Sistemi şimdilerde yalnızlığına terk edilmiş bir durumda. her türlü savunmadan yoksun olarak yeni sahiplerini bekliyor. Oysa sadece bir kaç yıl öncesinde insanlar teknolojide ulaşıkları son nokta nedeniyle hiç bir gücün, onların defans uyduları yönetimindeki devasa gemilerini, mayınlarla doldurdukları gezegen yörüngelerini ve bilgisayar kontrollü saldırı sistemlerini aşamayacağı düşüncesinin rathâlığı icinçeydi.

İnsan irkini hiç bir yabancıının yok edemeyeceğini düşünüyorlardı ve gerçekten de düşündükleri gibi oldu. Komik gerçek insanların yaptıkları bir takım deneyler sırasında kendi kendilerini, hem de evrenin en güçlü ve tehlikeli enerji kaynağını kurcalarak yok edecek olmalarydı.

Bilim adamları maddenin gizemine kapılınca uzun yıllardır sürdürdükleri çalışmaları daha da derinleştirdiler ve atomu çok ufak parçalara ayırmayı başardılar. Bu çalışma insanlığa yeni ufuklar açmakla beraber bir takım tehlikeler oluşturmaktan da geri kalmadı. Aslında korkunç son önceden de biliniyordu ama kimse bilim adamlarını durdurmayınca yeni bir deney sırasında kontrolden çıkan fizyon reaksiyonu oluşturduğu etkileyle Güneş Sistemini harabeye çevirdi.

Yörüngesinden

çikan gezegende, atmosferin de yok olmasının etkisiyle radyasyon banyosunda maruz kalmış insanların ölmesi kaçınılmazdı. Haberin başka ırklara ve sistemlere ulaşması uzun sürmedi. Teocracy İmparatorluğunun senatörleri zengin kaynaklara sahip dünyayı denetim altına alabilmek için robot askerlerinin gezegen yüzeyine yayılmasını sağladılar. Daha sonraki adımları dünya üzerinde değerli gördükleri her şeyi alıp götürmek oldu.



Oyun aldıktan sonra kapak ve kitapçıkları derin derin incelemektense, hemen içindeki CD'ye saldıran biri olmama rağmen, belki de ilk defabine bu kez kapakta yer alan yanına kalp şeklinde bir tatoo yaptırmış gözü yaşlı çiplak kadın, arka plandaki siyah

ve beyaz renk kurak toprakları birlikte dikkatimi çekmeyi başardı. Zaten Forsaken'in yapımcıları, oyun piyasaya çıkmadan çok önce Internet teki bu çiplak kadın resmi üzerine kurulmuş reklamları sayesinde ilgi çekmeyi başarmışlardı. Neyse en iyisi biz de onlara bir aferin diyecek çok umurlarındaydı! geyiği kısa keselim ve oyuna geçelim.

Oyun, insanların büyük ümitlerle geliştirdikleri teknolojinin kendi sonlarını hazırlamasından sonrası gelişmeleri konu alıyor ve şimdiki amacımız gezegende değerli ne bulursak ele geçirmek.

Forsaken, yaratığı üç boyutlu dünyayı tipki Descent'te olduğu gibi bir ucundan diğer ucuna ama bu kez uçan motorlar kullanarak kat etme imkanı tanyor. İnsan irkının kendi kendini yok etmeden önce hazırladığı yer altı tünellerini ve bina koridorlarını dolaşırken göreviniz hareketli cisimlerin hepsi düşmanınız.

Her motor en başta iki farklı silahla donatılmış. Ama asıl güzel olan oyun akışı ile birlikte sağlanan soldan toplayacağınız aralarında güçlü lazerlerin, makinelî tüfeklerin ve alev makinesinin de yer aldığı 6 çeşit silahın olması. Power Podları etkisini artıtabileceğiniz bu silahların dışında üç çeşit mayın ve altı çeşit füze oyunun bütününde değişik yerlerde ele geçirilmeli bekliyor.

Oyunda 16 karakter var ve hepsi



Tüm bu olayların birkaç ay sonrasında dünya artık apayrı bir görünüm kazanmıştır. Evrende ne kadar avcı, paraşütle asker, uzay korsanı ve pislik varsa hepsi kendilerinde buldukları hakla gezegeni ikinci kez yağmalamaya başladılar. Yer çekimine karşı koyan motosikletleri ve ölümcül silahlarıyla onlar, birbirlerine ve ölü dünyanın robotlarına karşı kaybedenin yaşama da veda edeceğii bir savaşın içine girdiler.

Ba kadında kim?

Forsaken, Acclaim Software tarafından hazırlanmış bir oyun. Türünü en iyi olarak Descent benzeri bir FPS (First Person Shoot'em Up) olarak tanımlayabiliriz. Normalde yeni bir



farklı hız, ivme, iğنانın gücü ve mermi özellikleriyle birbirinden aynıyor. Her motorcu için motorun zarar görmesi veya tamamen patlaması halinde duyarısınız farklı ses dosyaları hazırlanmış.

Eğer daha önce Descent oynamadıysanız, Forsaken'da 360 derece dönen bilen aracı kontrol etmekte ilk başlarda zorluk çekebilirsiniz. Zaten bu yüzden de tavan-taban duygunu bir süre sonra kaybetmenizi engellemek için eklenen Auto-level moduyla farında olmadan ters çevirdiğiniz gemi yeniden düz halini alıyor.

Oyun iki farklı şekilde oynanabiliyor. Bunlardan ilki olan Single Player'da yapmanız gereken çıkış yolunu bulabilmek. Bunu yaparken de çoğu zaman gerekli anahtarları ele geçirmek veya büyük bir patlamayı size verilen zaman dolmadan önce engelleyebilmek gerekiyor.

Forsaken'i biraz dikkatli oynamanız halinde ekrataki altın külçelerini bulmanız oldukça kolay. Onlardan 10 tanesi bir hak demek. Yine de toplayıp toplamamak kendi isteğinize kalmış. Haritada bir de altın kadar çok olasma bile kristaller yer alıyor. Ne yazık ki benim henüz oyunu bitirmek için yeten zanım olmadı ama eğer 15 bölümün sonunda kristallerin hepsini eksiksiz olarak toplamayı başarabilirseniz oyunun size bir sürprizi olacak.

Bölümler arasında büyük bir konu bağlantısı bekliyorsanız Forsaken siz biraz üzerektir. Ama yine de sadece yeni grafiklerle karşılaşmak bile bölüm geçmeyi heyecanlı hale getiriyor.

Peki ya oyunun zorluğu? Forsaken, dört farklı zorluk seviyesi içeriyor ama ilk üç bölümünü kolay bulacağınız normal mod bile bir süre sonra sapıtmaya başlıyor.

Düşmanların düşük zeka seviyesinin oluşturduğu boşluk, sayılarının arttırması ile doldurulmaya çalışılmış. Açıkçası ekranın hep aynı şekilde hareket eden onlarca düşmanın varlığındansa, daha ileri bir yapay zeka ile donatılmış az sayıda düşmanı tercih ederdim.

İt dalasian

Forsaken'in iki şekilde oynanabildiğinden bahsetmemeli. Bunlardan ikincisi, belki de oyunun en zevkli kısmı olan Multiplayer. Çoklu oyuncu seçenekleri farklı şekillerde oynanabiliyor ve seçtiğiniz şekilde göre amacınız belirleniyor. 16 kişinin bir arada oynamasına izin veren çarpışmalar kimi zaman altınları toplama veya bayrağı ele geçirme mücadeleleri olarak devam ederken kimi zaman da heyecanlı it dalaslarına dönüştürür.

Oyunu, Descent ve kopyalarından ayıran en görünür özellik bir çok ayrıntıyla donatılmış grafikler. Farklı duvar kaplamaları ve ışıklandırmalarıyla ki de 3dfx almışım dedirtecek düzeyde. Grafik kalitesinin beni etkilediği inkar edemeyeceğim bir gerçek ama yine de oyunun ona karakter kazandıran başka yönleri de var. Ayrıca son zamanlarda bir oyunu oyun yapanın sadece grafikler olmadığını kafama iyice sokacak kadar tecrübe edindim.

Kontrolleri amatör Forsaken'cılann bazıları için zor olabilir dediysem de kontrol tuslarının klavye alışkanlığınıza göre değiştirilebilmesi, ve birden çok kontrol aracının aynı anda kullanılabilmesi mümkün.

Forsaken'i, bu yazıyı okumadan önce oynayanlar da tahmin ediyorım bilsüre sonra benim gibi büyük bir eksikliğin farkına varmışlardır. Oyunda Descent teknikin benzeri bir haritaya rastlamak mümkün değil. Herhalde koridorların o kadar da karışık olması ve kaplamaların her yerde farklı-

lik göstermesinin bir sonucu bu ek sikliğin en önemli mazereti.

Oyun grafikleri çeşitliliğiyle gerçekten de oldukça renkli ve çekici bir görünüm kazanmış. Dinamik ışıklardırımlara, patlamalara ve kivircım saçan elektrikli alet edevata bir çok yerde rastlıyorsunuz.

İste 3DFX farkı

Forsaken, her ne kadar ben illa da 3DFX istemem, normal bir grafik kartıyla veya Direct3D ile kaliteli ve hızlı grafikler sunarım diyorsa da siz ona fazla güvenmemeniz yerinde olur. Voodoo1 takılı bir Pentium-200'e saniye de 30-40 kare arası görüntü elde etmeniz mümkünken bu hız Voodoo2'de 50-80 kareye kadar çıkarır.

Özetle grafik yönünden başarılı, ses efektleri ve müzikleriyle idare eden, oynaması zevkli bir Descent benzeri olması nedeniyle Forsaken benden dört yıldızın yanında bir de aferin almayı haketti.



Ozan Ali Dönmez
mailme.oz@excite.com



LEVEL KARNESİ

3D ACTION

Windows 95, Pentium 133+3DFX
veya Pentium 166,
16 MB RAM, 4X CD ROM





*Zamanı gelmişti...
Formula 1 sezonu başlayaklı
neredeyse 2 ay oluyor. Yarışları
izledikçe o heyecanı
ben de yaşamak istiyordum.
Tamam kabul ediyorum
bilgisayarda kullanmakla
gerçek bir F1 arabası kullanmak
arasında dağlar kadar fark var
ama hiç olmamasından iyidir.*

Su an saat tam olarak 05:32 diğer deyişle sabahın körüğü. Kullandıklarımında hafif hafif Massive Attack (müzük sayfasında daha geniş deginiceğim) çalışıyor. Geçen ay da yazılmamı yazmaya gece yarısı başlamış sabaha doğru bitirmiştüm.

Tabii ki bu yazma işi birden fazla gece sürüyor. Önceli ay da gece yazmıştım, ondan önceki ay da... Gündüz olmuyor, yazamıyorum... Genelde okul engel oluyor ama ne zaman yazıcım diye heves ve azimle oturdumsa bilgisayar karşısına hep bir sorun çıktı. "Banane kardeşim Phantom musun, neslin? Anıtsana artık oyunu..." diyebilirsiniz. Tamam anıaticam ama bunları yazmaya da mecbur hissettim kendimi. Buna bir nevi günah çıkartmada diyebiliriz. Ülmanım hayatı dilediğiniz her şey gerçekleştir. Her neys...



Yarışşş Zamaanı!!

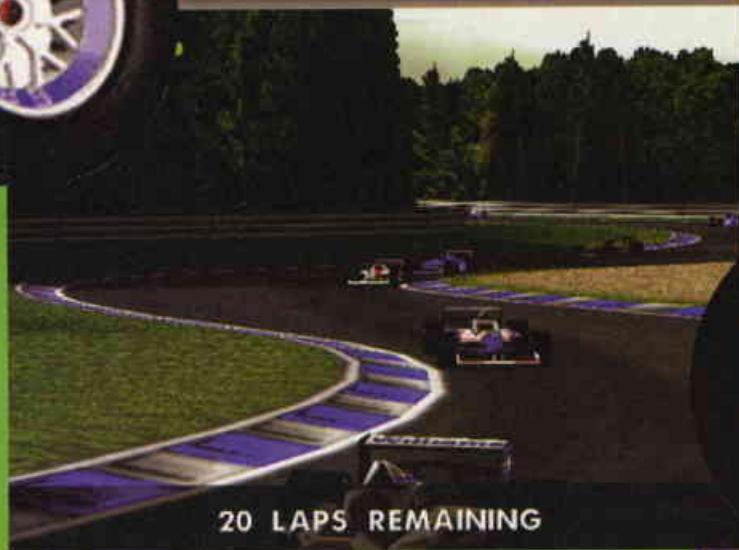
Ubisoft'tan çıkan F1 Racing Simulation, FIA (Formula 1 World Championship) logosu taşıyor ki bu oyunun ileri derecede gerçekçiliğe sahip olduğunu gösteriyor. Multiplayer özelliği ile 8 kişiye kadar Network üzerinden oynanmasına müsaade ediyor. Oyunda Mü-

ltiplayer ve Single player özellikleri tamamen birbirinden ayrılmış. Oyunun açılış ekranında sizden seçimini yapmanız bekleniyor. Çekirge! Ya şimdilerde ya da hiç... Seçimini yapmalısınız... Olc. Nagazatsukasuna! Oyun çok kullanışlı ve sık bir menü penceresine sahip. Configure seçeneğini kullanarak ekran, ses ve kontrol ayarlarını yapabilirsiniz. Özellikle kontrol ayarlarında Details bölümünden gaz pedali ve fren hassasiyeti ayarlarını dikkatli yapmalısınız.

Seçim Zamanı!!!

Yukarıdan aşağı doğru ilerleyerek gidelim. Eğer Realistic seçeneği aktif durumda ise zorluk derecesini ayarlamalısınız. Gerçekten iddialı olmak istiyorsanız eğer Easy'den başlamalı ve tecrübe-





20 LAPS REMAINING

be kazandıkça zorluk derecesini yükseltmelisiniz. Sırada yarış stili var. Championship, Single Race vb. seçeneklerde birini seçmeliiniz. Tabii ki en iyi Single Race ile başlamak. Sürcü ve takım seçerken şansımıza hiç gerek yok. Hatta şansımayın. Çünkü oyun 1996 yılı baz alınarak hazırlanmış. 98 oyunu olmasına rağmen 96 takvimini baz almanın çok ilginç, oyunla çok uğraşmışlar herhalde. Ayrıca pist seçmini yaparken Info düğmesini kullanmayı unutmayın. Böylece pistin yans rekortlarına ve pist hakkindaki bilgilere göz atabilirsiniz.

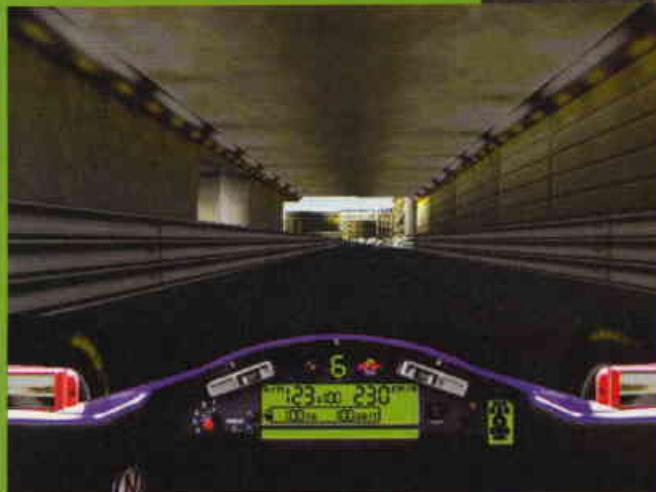
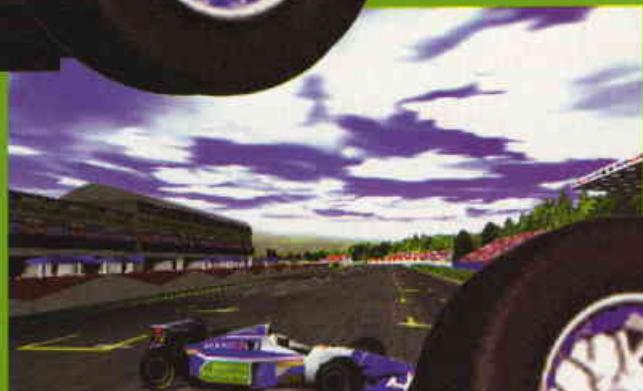
Arabalar da sevgi ve ilgi isterler...

Tüm bu seçimleri yaptıktan sonra yavaş yavaş yavaş geçebiliriz. Bu simülasyonda hem sürücü, hem de mühendis hem de Pit Stop sorum-

lusu olarak görevliyiz. Ama önce araba ile ilgili ayarları yapmamız gereklidir. Seçtiğiniz zorluk derecesine yapmanız gereken ayarlar değişiyor. Mesela Easy'de hava, vites otomatik/manual

bu ayarlar senelere şampiyon olmuş bir motorun, mühendisleri tarafından hazırlanmış. Hangi marka olduğunu hala tahmin edemediyseniz bir ipucu daha vereyim: bu sene formula yarışlamaya kendi isimleri altında motor vermiyorlar. Evet doğru bildiniz: Renault. Oyunu oynamak için biraz fedakarlık yapmanız gereklidir, çünkü oyun oldukça güçlü bir sistem istiyor.

Phantom



ayan yaparken, Expert'te süspansiyon ayarları dahil olmak üzere tecrübe ve bilgi isteyen ayarlar mevcut. Tüm

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

F1 14 PRIVATE RACECAR EXPERIENCE

Firma: Ubisoft
Pentium 120,
16 MB RAM, 87 MB HDD,
4 MB 3dfx, 4X CD ROM

★★★★★

SUPER SULTURE

Minik Dalgıçların Dünyası

Etrafımızda neler dönüyor muş da bizim haberimiz yokmuş. Meğer denizlerin dibinde bizden habersiz minicik insanlar yaşıyormuş. Bu utanmazlar, bizim denizlerimizde kurdukları minicik minicik şehirlerde, kendi aralarındaki güç çatışmaları, para hırsı, iç savaşlarla uğraşıyorlarmış. Kendilerine kurdukları bu ufak uygurlıklarındaki iki şehir arasında savaş çıkmak üzere. Biz de ister istemez bu savaşa karışmış, hazır karışıkken de iki taraflı oynayarak cebini doldurmak isteyen bir tüccar/askeri yönetiyoruz.

Kontrol ettiğiniz minik denizaltıyla şehirden şehire yiyecek, oksijen, thorium (denizaltı insanların enerji ve oksijen kaynağı) ve maden taşıyarak para kazanabilirsiniz, ama ticaretle fazla para kazanmanız mümkün değil. Gerçekten para kazanılmak için size verilen askeri görevleri başarıyla bitirmeniz gerekiyor. Tabii bir şehir adına başarıyla bitirdiğiniz her görev, diğer

şehre bir şekilde zarar vereceğinden, kısa zamanda kendinize düşman kazanacaksınız. Bu yüzden, çabuk elden silahlanmanız gerekecek. Silah da bedavaya satılmadığından, görev almadan önce denizaltında dolaşıp yukarıdaki düşünsüz insanların denize attıkları çöplerin arasından işte yarayabilecek olanları toplayıp satmanız gerekiyor.

Arabirimle Başla

Oyunun arabirimini şimdije kadar gördüklerimin arasında en iyilerinden birisi diyebilirim. Her şey o kadar temiz ve açık ki, her an ihtiyacınız olan her türlü bilgiyi ekranдан rahatlıkla takip etmeniz mümkün. Ekran düzenine söyle bir bakış atacak olursak, ekranın en üstünde soldan sağa, denizaltının doğrultusunu, denizaltına bağlı olan aletlerden öne kullanılmakta olanı, ortada istediğiniz zaman değiştirebileceğiniz harita, alt ve arka görünüm penceresi, sağda kullanmakta olduğunuz silah, en sağda ise kalkanlarınızın gücünü ve radyasyon

uyarı penceresi bulunuyor. Denizaltıyı içeren veya dışından görebiliyorsunuz. Yedeginize bir şey almanız gereken görevlerde dış görüntünden oynamanızı tavsiye ederim.

Oyun içinde gezebileceğiniz birçok şehir, maden ve rafineri var. Bunların arasında gezerek, bir yerden ucusa aldiginiz malları diğerinde pa-



halıya satarak, veya askeri görevleri alıp başarıyla tamamlayarak para kazanabilirsiniz. Bir şehre girebilmek için, yarı kürə şeklindeki kubbeye yaklaşır, içeri girip girmek istemediginiz sorulduğunda "y" ye basmanız gerekiyor. Şehre girince karşınıza tictaret ve haber ekranı çıkacak.

Bizim Alışveriş

Trade: Bu seçenekten geminize takılabilen alet ve silahları alabilirsiniz. Bu aletler her şehirde farklılık gösteriyor ve çoğu bazı görevleri başarabilmeniz için gerekli. Mesela, Magnet olmadan maden taşımamanız gereken görevleri başaramazsınız. Bazı görevler de, görevde mutlaka kullanılması gereken alete sahipseniz veya alabilecek paranız varsa seçilebiliyor. Trade ekranında solda alabileceğiniz aletler, ortada denizaltınızda aletler ve denizaltının bir resmi, sağda ise almış olduğunuz ama henüz denizaltıyla takmadığınız aletler var. Trade ekranında

MISSION COMPLETE!



Goods'a basarak geminize alabileceğiniz ticari malların listesini görebilirsiniz. Bu malların fiyatları her an değişmekte, ayrıca alım-satım fiyatları arasında bayağı fark var. O yüzden, bir şey alırken, diğer şehirde satıp kara geçebileceğiniz görevler bunlarda gizli.

Trade ekranında ana pencerede bazen size gelen mesajlar ve genel haberler olacaktır. Bunları da iyi takip edin çünkü oyunun gidisatı hakkında önemli bilgiler ve kısa yoldan para kazanabileceğiniz görevler bunlarda gizli.

Kontroller...

Oyunda kullanılan kontroller söyle:

- F1:** İçten görüntü
- F2:** Dış görüntü.
- F3:** Alt görünüşle harita arasında seçim.
- F4:** Arka görünüşle harita arasında seçim.
- F5:** Büyük harita ve görev açıklamasının bulunduğu ekran.
- F7:** Bize gelen mesajların listesi.
- F8:** Üsteki bütün göstergeleri açıp kapat.
- F10:** Çözünürlük.
- F11-F12:** Işık ayarı
- G-Ü:** Denizaltıya bağlı cihazlar arasında seçim yapmak.
- CTRL:** Seçilen cihazı kullanmak.
- A-Z:** İleri-geri hareket.
- S-X:** Yukarı aşağıya hareket.
- SPACE:** Ateş

GENEL TAVSİYELER:

→ Maden taşıma, bozulmuş bir denizaltıyı kurtarma gibi yedeginizde büyük bir nesne taşıdığınıza görevlerde, yanınızda nesneyi şehrin binalarındaki ortası siyah delikli binaya bırakmanız gerekiyor. Aksi halde, yedeginizdeki nesneye birlikte şereye giremezsiniz.

→ Göreviniyi bulabilmek için, görev açıklamalarını çok dikkatlice okuyup görevin ne yönde olduğunu öğrenmeniz. Ekranda görevin yönünü size ayrıca

gösteren bir işaret yok. Görev açıklamasında kabaca anlatılıyor. Bulmak size kalmış. Görev yerine yaklaşınca göreviniz yeşil bir kareyle işaretleniyor.

→ İlk alabildiginiz görev olan Thorium toplama görevini başarmak için, Thorium madenini bulduktan sonra (turuncu bir kristal) elektrik silahıyla vurup küçük parçalara ayırmalısınız. Daha sonra Suck-o-matic yardımıyla bu parçaları getmeye çalışın.

→ Thorium ve Pearl toplamanız için Suck-o-matic, madeni eşyalar ve araçları taşımak için Magnet, organik maddeleri ve büyük parçaları taşımak içinse Grappling Hook almanız lazımdır.

Huzur verici bir oyun

Sub Culture sessiz ve derinden ülkemize gelmesine rağmen, kalbimi kazanmayı başardı. Genel olarak savaş oyunu olmasına rağmen çok huzur verici bir atmosferi var. Denizaltılarınız dolaşırken etrafındaki balıkları ve deniz canlılarını seyretemek, gündüzleri denizin yüzeyine vuran güneş ışığı hafiflerinin hafifçe gözünüzü alması, denizin narin narin dalgalanması sizin gerçekten denizin altında olduğunuzu

inandırıyor. Müzikler ise tam anlamıyla mükemmel. Hafiften Enigma havası sezdirm müzikslerde, ve bu da oyun için bir artı puan. Açık denizlerde gezersen huzur verici, hafif bir müzik çalarken,



bir denizaltı mağarasının karanlık derinliklerine doğru yol almaya başladığınızda size çaktırmadan ürkütücü bir melodiye dönüşebiliyor. Harika.

Öyle ağır bir oyun değil Sub Culture. Evet, bayağı zor ama ciddi görevlerin altında, çok ince esprilerle karşılaşabileceğinizde, çok ince esprilerle..

BLAXIS



LEVEL KARNESİ

SİMULASYON

Firma: Ubi Soft
Windows 95, Pentium 133,
16 MB RAM, 80 MB HDD,
2 MB SVGA Ekran Kartı



Hileleri

Amy Men

Bu oyunda hile kodlarını girebilmek için oyun esnasında Escape tuşuna basmalı, sonra da klavyeden kelimeleri dikkatle yazmalısınız, işte ihtiyacınız olanlar:

Succumb - Oyunu kaybetmenize sebep olur

Triumph - Oynadığınız bölümü başarıyla bitirmenizi sağlar

Aeroballistics - Tam bir hava destegine kavuşmanızı sağlar

Invulnerable - Cavus ölümsüz olsun istiyorsanız bu işinizi görür

Paralysis - Düşmanlarınız oldukları yere çakılıp kalırlar ve kolay hedef olurlar

Telekinetic - Önce haritada Çavuş İçin güzel bir yer seçin ve bu kodu yapıp onu oraya ışınlayın

Plethora - Bol bol cepheye için Bu kodu seçin

Occultation - Bu Çavuş İçin görünmezlik sağlar, tabii ateş etmediğiniz sürece

Kahuna - HedİYE sepeti, ölümsüzlük ve daha pek çok hile bir arada çalışır

Dark Colony

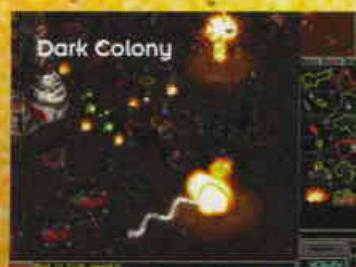
Zor ama güzel oyun, atmosferi tüyler ürpertiyor. Fakat zorlanırsanız hemen aşağıdaki kodları deneyin. Bu kodları Chat Bar, yani ekranın altındaki mesaj kısmını kullanarak gireceksiniz, tam hatırlamıyorum ama sanırım Enter tuşıyla açılıyordu, işte ilacınız:

SLAG NET - Tüm haritayı görebilmek oldukça faydalıdır

WE NEED EQUIPMENT - Anında 10000 ünite Petra gazi alacaksınız, işin güzelisi bu hile Multiplayer oyunlarında da işe yarıyor, ama tüm oyuncular için!

Incoming

Bu oyunun hile kodları kendi içinde gizli, hem de ana menüde! Hile seçeneklerine ulaşabilmek için yapmanız gereken şey, ise ana menüdeyken klavyeden NUMBERONEDACRESTREET yazmak, eğer doğru yazabilerseniz ekran değişecektir ve önceden gizli olan pek çok hile seçiminize sunulacaktır.



mi?

Diesheepdie - Oyuna çok daha güçlü silahlara girin, daha iyi bir izlenim bırakın!

Absolutenot - Hala ölüyorsanız o zaman bu hileyle ölümsüz olun gitsin, nedir yani?

Sdivinorum - Ölümsüz olmak istemiyorsanız bari sınırsız hak alın.

Toughguy - Düşmanları beni kesmiyor, daha güçlüleri saldırın, diyenler için özel, ama ölümlüyken deneyin bakalım!
Sonra ki bölümlere geçmek için ise şun-

Ah evet, gerçek hayatı hilekarlar pek sevmez, ama bilgisayar oyunlarında durum farklıdır. Makine belki aptalıdır, ama genelde ne yaptığı bilir, bu yüzden sık sık kaybetmek normaldir. Asla denemekten vazgecmeyin, fakat eğer üç yüz defadan sonra sıklırsınız bu sayfaya bir göz atın, ya da Cumartesi günleri bizi arayın. Her ne kadar hiç bir hile yüzde yüz garantiili değilse de, genelde işe yararlar, tabii doğru uygulandırsa. Bu arada hemen hatırlatayım, piyasada bulunan her oyunun içinde hile bulunmayabilir, ya da olağan hileler basit bir kod girmekten daha fazlasını gerektirebilirler, bu yüzden siz yine de en eski kuralı unutmayın, sık sık Save edin ve tekrar denegin, sonuçta mutlaka başarılırsınız. Hilesiz bölüm geçmek kadar tatmin edici pek az şey olduğunu o zaman farkedeceksiniz.

Lords of Magic

Bu oyunda beni pek çok kişi aradı, hileleri ise ancak elde edebildim, derhal bir yere not alın çünkü ben çok unutkanımdır! Eğer maceralarınızda zorlanırsanız o zaman hemen CTRL ve \ tuşlarına basarak hile menüsünü ekrana getirin, burada aşağıdaki kodları girin ve sonuçlara hayret edin:

Jackpot - Tam 200 altın, kristal ve bira!

Adamlarınız ayyaş ve mutlu olacaklar.

Marathon - Bu hile seçili olan grubaya tam 1000 hareket puanı verir.

Puff - Grubum çok zayıf demeyin, bu hile ile bir adet Dragon bedava!

Hocuspocus - Tanıdık bir kelime, etkileri ise muhteşem!

Seçili olan grubaya 1000 mana verdiği gibi, tüm büyülerini de öğrenmenizi sağlar.



The Reap

Oldukça güzel bir Shoot-em-up, ama siz hep aynı noktada GÜMMİ! O zaman Password olarak aşağıdakileri girmeyi bir deneyin, bakalım değişiklik olacak mı?

Diesheepdie - Oyuna çok daha güçlü silahlara girin, daha iyi bir izlenim bırakın!

Absolutenot - Hala ölüyorsanız o zaman bu hileyle ölümsüz olun gitsin, nedir yani?

Sdivinorum - Ölümsüz olmak istemiyorsanız bari sınırsız hak alın.

Toughguy - Düşmanları beni kesmiyor, daha güçlüleri saldırın, diyenler için özel, ama ölümlüyken deneyin bakalım!

The Reap



ları girin:

2. seviye - qbkcbedb

3. seviye - cclcbudc

4. seviye - 5cmcb4fb

Mecwarrior: The Titanium Trilogy

Titanium Trilogy içinde tam üç oyuncu toplanmış durumda, Mechwarrior 2, Ghost Bear's Legacy ve Mercenaries, hileler üzerinde de çalışacak şekilde düzenlenmiştir. Aşağıdaki kodları oyuncu esnasında CTRL, SHIFT ve ALT tuşlarının üçünde de basılı tutarak klavyeden girin, aynı kodu ikinci defa girmek hileyi kapatır unutmuyın:

SU - Ölümsüzlük avucalarınızda!

IS - İşte sınırsız cephe ne, parmağınızı tıpten çekmeyin!

OO - İsiya güdümlü hedefleme sistemi devreye girsin.

IT - O anda seçili olan hedefe bir Nuke atın, bir daha yazın bir daha atın!

RE - Seçili hedefi anında havaya uçurun, kim uğraşacak şimdilik onu kovalamakla!

IN - Ne, siz hala robotunuza Jump Jet takmadınız mı? Ne ayıp!

CR - Sınırsız Jump Jet yakuti, ayagınızı yerden kesecék!

LI - Bu görev de başarıyla bitsin artık, daha bir sürü işim var!

Mortal Kombat Trilogy

Bu oyunla ilgili pek çok kişi hile kodu sordu, bu normal bir şey ama bazı arkadaşlar Cheat Hattı telefonunda tüm karakterlerin tüm hareket kombinasyonlarını sordular ki, işte olimkansız! Buna ne zaman ne de sayfa yeter, fakat kod olayına sanırım bir cevap verebile-

ceğim. Oyunun içinde gizli bir seçenek var ve buradan çeşitli hileler yapılabiliyor. Buna ulaşmak için Options menüsünde iken bir pəşflama sesi duyana dek su tuşlara basılı tutun. Yukarı, Koşma ve Player 1 ile Player 2 için Block. Eğer işe yararsa Options menüsü içinde "?" şeklinde yeni bir seçenek belirecek, burayı seçin.

Outwars

Bu kodlar oyunun tam versiyonu için kullanılabilirler, eğer o yaratıldızı çok fazla uğraştırsa bir deneyin, oyun içinde klavyeden yazarak kullanın:

- Macleod** - Ölümzsüz olun ki ölüm saçabilseñiz.
- Keymaster** - Jet Pack yakıtını sudan ucuz ve sınırsız.
- DirtyHarry** - Artık cepheane tasarrufuna gerek yok, saçın memilleri.
- Buzz** - Bir çift kanat ile daha uzun süre havada kalabiliñsınız.
- Phantom** - Artık F11 ve F12 tuslarıyla düşmanlarınız hakkında bilgi edinebilirsiniz.
- Snipsnlp** - Cinsiyetinizi değiştirin. Hayır, hayır, oyundaki karakterinizin!
- Gohome** - Başladığınız yere dönmek gerekiñe bunu kullanın.
- Thrasher** - Bütün düşmanları radarda görmek için gerekli kod bu.
- Timewarp** - Görev süresini dondurup ra-

hat bir nefes alın.

JumpX - Diğer bölüme geçmek için kulanın ve X yerine bölüm adı girin. Mesela "jumpoäsis" gibi, gidebileceğiniz bazı bölümlerin isimleri ise şunlar; Oasis, Ragnarok, Juggernaut, Anubis, Dead,

Terracide

Nadir bulunan Descent klonlarından biri, pek fena sayılmaz, ama yine de hile yapmak gerekiñe Help menüsünde gidin ve oradaki Cheat Codes kısmında aşağıdakileri tattık edin:

Barnsley - Ölümzsüz, aslında çok sıkıcı olabilir.

Nozzle - Bunu girdikten sonra Game Levels menüsünde gidin ve oynamak istediğiniz bölümü seçin.

Popov - Sérbestçe dojaşmak için kullanın.

Welk - Bütün silahları mı istemiñiniz?

Phaal - Belki sınırsız cepheane sizin nesedendir.

Batfinc - Kalkanlarınız zayıflarsa bu onları tekrar doldurur.

Clam_chariot - Tüm silahlar dahil bit süren hileyi aynı anda açar.

KKND Extreme

Bazı arkadaşlar hiç Hex Editor hilesi vermediğimizden yakınıyordu, İşte size çok oynanan bir oyunun Hex hilesi. Hex

Editor nereden bulurum diyenlere ise Level - Ocak CD'si ya da Internet diyorum ve hileyi veriyorum, adım adım uygulayın, petrol sıktısı çekmeyin: Öncelikle yeni bir oyuna başlayın ve hemen kaydedip çıkn. Sonra kaydettiñiz dosyayı bir Hex Editor ile açın. Eğer Survivors ile oynuyorsanız ilk satır şuna benzer bir şekilde olacaktır:

```
000000 0100, 0000 0000 ,0000 0000  
0000 0000 0000
```

şimdi bunu şu şekilde değiştirin:

```
000000 0100 0000 0000 0000 F301  
F301" F301 0000
```

sonra da kaydedip çıkn ve oyuna kaldığınız yerden devam edin, artık 32 milyon petrol krediniz var.

Fakat eğer Mutants ile oynuyorsanız, o zaman ilk satır şuna benzer bir şey olacaktır:

```
000000 0200 0000 0000 0000 0000  
0000 0000 0000
```

bunu ise şu şekilde değiştirin:

```
000000 0200 0000 0000 0000 0000  
FFFF FFFF FFFF
```

ve yine bu hileyle kaydedip oyuna döñün, slımdı petrol kredinize balon, eksiye törnüşüs, fakat korkmayın artık asla petrolünüz bitmeyecek. Bu hileler her yeni bölüm için tekrar uygulanmalıdır, biraz sıkıcı ama sonuc buna değer.

LEVEL

Arayın, istediğiniz
oyunun hilesini
öğrenin

CUMARTESİ
1100- 15.00



CHEAT HATTI
HİZMETİNİZDE
(212) 281 39 09

EjderMızraqı Destanı



Masaüstü FRP
artık Türkçe!



Göküzü bir anda koyu bir kırmızıya dönüşür. Dağların eteklerinden kükreyen rüzgar ağaçları savurur. Şehir sokaklarında halk dehşet içinde sığınak arar. Ormanın sık yaprakları altında elfler yollarını gerip göğe meydan okurcasına bakarlar. Dağ yamaçlarındaysa cüceler mağaralarına kapanıp baltalarını bilerler.

Bulutlardan bir anda ejderhalar firilar-zehirli yeşil, parlayan mavi ve alevli kırmızı. Her birinin sırtında bir kara süvari, elinde kılıç Krynn halkına dehşet salmaya hazır. Fakat aşağıda, yerde, tek bir parlak zırhlı şövalye, elinde ışıldayan bir mızrak, yaklaşan firtinaya karşı direnmeye hazır.

**EjderhaMızraqı
Destanına
hoş geldiniz.**

Bu üstün kahramanlıkların, zor yolculuklarının, beklenmeye tehdikelerin ve eşsiz güzelliklerin dünyasıdır. Ansalon kitasında siz yolcular iyiliği ve doğruluğu savunmaya and içmiş



Yemin ve Kısas'a sadık cesur Solamnia Şövalyeleriyle karşılaşacaksınız. Eğer şansınız yoksa karşısına çıkanlar, Kara Krallıçeye hizmet eden Takhisis Şövalyeleri de olabilir. Ormanlar elf devletlerinin elinde umut ve tehlike sunmaktadır size: Gururlu Qualinesti, Silvanesti ve gizemli akrabaları vahşi Kagonesti, Krynn çevresinde dönen üç aydan güçlerini alan büyütüler de korku salmaktadır halkın kalbine.

Dağların altında somurtkan ve başına buyruk cüceler yaşarlar. Tüm yollarda ve patikalarda da Kenderler gezmektedir: Sonsuz meraklı, çocuk sevimliliğinde ve tüm Ansalon halkı tarafından "ödünç" alma meraklıları yüzünden tedbirene dışlanmış.

Hepsinin ötesinde, EjderhaMızraqı ejderhaların dünyasıdır. Kötu kromatik ejderhalar Takhisis'in sadık kullandır, metallik ejderhalar - altın, gümüş, bronz, bakır ve pırińc - iyiliğin ve ışının yanında yer alırlar. Ansalon halkı için ejderha kükremesinden daha korkunç bir ses yoktur.

Krynn tarihçesi Ansalon'u bir satranç tahtası olarak kullanan iyilik ve kötülük tanrıları arasındaki çekişmeye doludur.

Peki, bu yolculuğa nasıl gitacaksınız?

EjderMızraqı efsaneleri artık Türkiye'de ve Türkçe. Tüm dünyada milyonlarca satan ve onlarca dile çevrilen EjderMızraqı Destanı'nın ilk üclemesi Arkabahçe Yayıncılık tarafından satışa sunuldu. Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından yazılan bu üçlemenin ilk kitabı "Güz Ejderlerinde" Tanis Yarı-Elf ve arkadaşlarının maceralarını onlarla birlikte hissetme imkanına sahipsiniz. Ülkemizde yeni tanıtan Fantastik Kurgu türünün dünyada sayılı örneklerinden olan EjderMızraqı üclemesinin iki ve üçüncü kitabı da öümüzdeki aylarda piyasada olacak.

Bu kitaplar sizlere Ansalon'da heyecan dolu bir maceraya götürdükten sonra, siz de Krynn dünyasına kendi kahramanlarınızla erişip yeni gizemleri çözüp ün sahibi olabilirsiniz. Nasıl mı? Tabii ki EjderMızraqı FRP'siyle, ilk yayınlandığı 1984 yılından beri tüm dünyada milyonlarca "Röl Yapma Oyunu" meraklısının özel ilgi alanı haline gelen bu oyun dünyasında, sizler de birer Solamnia Şövalyesi, meraklı bir Kender ya da gizemli bir Qualinesti Elfi olabilirsiniz. Bu maceralar da kısa bir süre sonra Arkabahçe Yayıncılık'tan Türkçe olarak sizleri bekleyecektir. Geriye tek bir soru kalmıştır.....

Maceraya hazır misiniz?



Masaüstü FRP'lerde yeni bir çağ



Bu sayidakı yazımızda sizlere, tüm dünyayı en az FRP kadar kasıp kavuran ve ashında temeli Rol Yapma Oyunlarına dayanan bir başka hobiyi tanıtmak istiyoruz.

Kendinizi çok güçlü büyütür yerine koyun. Sizler, Dominaria Adlı dünyada "Boyutgezer" adı verilen gücünü kontrol altında tuttuğu topraklardan alan ölümsüz büyütürsünüz. Ve düşmanınız çok. Diğer Boyutgezerler gibi siz de kütüphanenizde yer alan yüzlerce büyuden sevginizin büyülerle bu düşmanlara karşı takıtlar geliştirip onları Dominaria'dan silmek zorundasınız.

Cünkü "Magic: the Gathering'de sadece bir kazanan olabilir....".

Çocukluğunuzu geri dönen. Hepimiz Dünya kupası öncesi Panini albümlerine futbolcu resmi toplamışızdır. Sakız paketi büyülüüğünde paketlerden Platini ya da Maradona çıkışın diye onlarca paket alındı. Ya da



Bi-Bip arabalar serisi biriktirmek de buna benzer bir hobiydi. Sonra elimizde fazla olan kartları arkadaşlarla değiştirdik.

Bildığınız tüm oyunları unutun, 1993 yılından beri piyasada olan Magic: The Gathering yeni bir türün öncüsüdür. Koleksiyon kart oyunu adı verilen bu türde oyuncular aldığı destelerde çıkan farklı kartları birbirleriyle değişterek, yeni desteler kururlar.

Nasıl oynanır?

Magic: the Gathering'de oyunculara Dominaria dünyasında, Boyutgezer adı verilen güçlü büyütürleri canlandırırlar. Oyunda amaç büyülerden oluşan bir kütüphaneden (deste), rakibe zarar verecek büyüler yaparak, ya da çeşitli yaratıklar çağrıarak, onun yaşam puanını sıfıra indirmektir. Kart kombinasyonları ve tamamen oyuncunun inisiatifiyle oluşturulan destelerle eş bulunmaz bir strateji ve zeka oyunudur Magic. Beş temel renk büyünün, kırmızı, beyaz, mavi, yeşil ve siyahın yanı sıra renksiz yapıntıları

da kullanan büyütür güçlerini kontrol altında tuttukları topraklardan alırlar.

Tasarlandığı günden bu yana tüm dünyada milyonlarca insan kendine bağlayan Magic, Avrupa'da briç ve satranç klüplerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmemi başarmıştır. Ulusal, Avrupa ve Dünya şampiyonalarının yanısıra \$200.000 ödüllü profesyonel turnuvalarla her geçen gün bir zeka



oyunu olduğunu tüm dünyaya kabul ettiğimtedir. 16-17 Mayıs 1998'de Taksim'de, Türkiye'nin ilk resmi Magic şampiyonu Büyük Mavi Yayıncılık sponsorluğunda zorlu mücadeleler sonucunda belli olmuştur. Türkiye ilk sekizi ise Belçika'da yapılacak Avrupa şampiyonasına son hız hazırlanmaya başlamışlardır.

Siz de Dominaria yolculuğu için geç kalmış sayılmazsınız. Çünkü Magic: the Gathering tüm Hobby Shop'larda.



80 Dakikada Devr-i Alem

En kapsamlı Dünya Atlası sloganıyla piyasaya sürülen "Encarta World Atlas" bir Microsoft ürünü.

Ortaokul ve lise yıllarında en sevmediğim, en sıkıldığım, ismini duyduğum zaman uykum gelen (Tahta sıralar üzerinde uyumanın da ayrı bir zevki vardı) derslerden biriydi coğrafya. Nedeni belki gereksiz derecede kalın, rensiz ve soğuk kitaplardı, belki de çantanın iki katı büyülüüğünde, içerisinde bir şey ararken balta girmemiş ormanlarda kaybolma tehlikem olan Büyük Atlas'tı (kızırmızı kapaklılardan). Bilgisayar teknolojisi her konuyu olduğu gibi bu konuya da zevkli hale getirmeyi başlıyor. İşte Microsoft Encarta World Atlas. Programın kullanımı gerçekten çok kolay ve küçük büyük herkesin ilgisini çekebilecek bir yapıya sahip. Belki de tek kusur olarak İngilizce olmasını sayabiliriz. Programı çalıştırıldığım zaman ilk baktığım yer Türkiye oldu ve bulduğumda şaşırdım, hatta gözlerime inanamadım. Çünkü Türkiye yer olarak Avrupa kitasında sayılıyordu. Helal yani ne diyeyim...

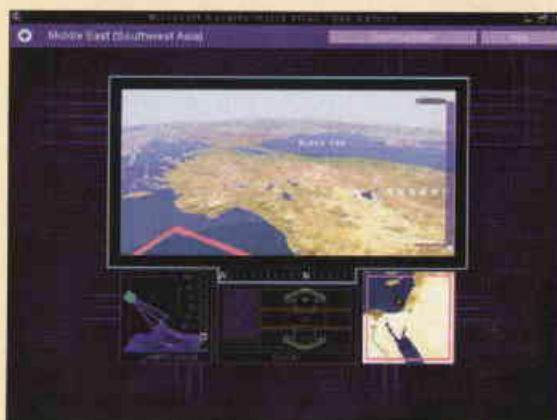
Kemerlerinizi Takın!

İlk ekranda sizin Dünya karşılıyor. Evet! Orada tam karşınızda. Dünya üzerinde gezinti yapmanız çok kolay. İstediğiniz bir yere tıkıyorsunuz ve açılan nesne menüsünden bir yer seçiyorsunuz. Burada seçenekler en küçük birimden kitaya doğru sıralanmış. Ayrıca sol altta bulunan menüden Zoom ayarlarını yapabiliyorsunuz. Info Tabs'de bulunan seçenekler bulundu-

gunuz yere göre değişecektir. Ama genel olarak harita üzerindeki işaretlerin anlamalarını, bulunduğuuz yer ile ilgili resimler ve müzikler, o coğrafaya alt hayvanlar ve sesleri, ülke ile ilgili genel bilgiler ve sosyal yaşam hakkında bilgi edinebilirsiniz. Atlasın en önemli işlevlerinden biri de sanal uçuşlar. Toplam yedi tane sanal uçuş var. Bunlara Find menüsünden veya eğer bulunduğuuz yeri kapsayan bir sanal uçuş varsa Info Tab'den ulaşabilirsiniz.



Olduğundan daha temiz görünüyor değil mi?



Bazı şeyler anlatılamaz, yaşınan...

Vazgeçilmez Olan

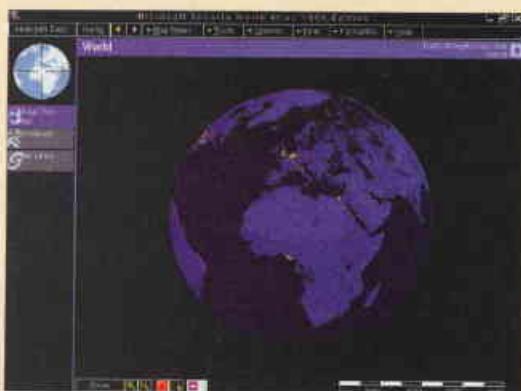
Bilgisayarla çalışırken belki de vazgeçilmez olan tek şey menüdür. Bu programda da çalışmanızı kolaylaştıracak menüler mevcut. Map Styles menüsünü kullanarak 19 ayrı harita görünümüne ulaşabilirsiniz. Bunlar arasında sıcaklığı göre, politik yapıya, fiziksel, dünyanın gece ve gündüz görünümüne göre düzenlenmiş haritalar sayılabilir. Buradaki en kapsamlı harita olarak ise istatistiklere göre düzenlenmiş haritalar sayılabilir. Ülkelerdeki radyo istasyonu sayısına göre

harita düzenlemeleri yapabilirsiniz. Location Sensor ile imlecin bulunduğu yeri enlem, boylam doğrultusunda derece ve dakika cinsinden öğrenebilir ve Measure Tool ile iki nokta arasındaki gerçek uzunluğu hesaplayabilirsiniz. Programda belkide en fazla kullanılacak olan Find menüsü çok kullanışlı hazırlanmış. Burada mahalle de dahil olmak üzere yerleşim birimlerini isimlerine göre aratabiliyorsunuz. Bu menüden ayrıca videolara, müziklere ve sanal uçuşlara ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca Name That Place isminde bir oyun da bulunuyor. Dört zorluk derecesi olan bu oyunda sizden harita üzerinde gösterilen yerlerin isimleri soruluyor.

Teknik Özellikler

Programın minimum sistem ihtiyacı 486/DX-50 işlemci, Windows 95 veya Windows NT, Windows 95 için 8 MB, Windows NT için de 16 MB Ram, 29 MB HDD alanı, 640*480, 256 renk SVGA, Mouse, Ses kartı. Web linklerine ulaşmak içinde Internet Explorer 3.02 veya Netscape Navigator 2.0 ve üstü, 9600 modem ve Internet bağlantısına ihtiyacınız olacak.

K.T.



Karşınızda gece gözüyle dünyamız

Bilgi için: Microsoft
TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98

İlköğretim 2 Matematik

Matematik, ilkokuldan itibaren üzerinde durulması gereken bir konudur, çünkü basamakları bir defa çıkmaya başladığınızda, geri dönmek imkansızdır.

BDE ya da açık adı ile Bilgisayar Destekli Eğitim günümüzün manşetlerinden düşmeyen bir konu. Herkes bu konuda bir şeyler söylüyor ama Bilden firması sürekli olarak yeni ürünler sunmayı tercih ediyor. İşte size Bilden'den yeni bir ürün: İlköğretim 2 Matematik. Bunu kısa bir süre sonra İlköğretim 6 Matematik, İlköğretim 8 Fen Bilgisi ve İlköğretim 4 İngilizce izleyecel.

(hem de bir ders programı) bilgisayarın başında tutabilmek bir hüner, Bilden de bunun farkında. Hem Milli Eğitim Mükredatından ödün vermemek hem de programı eğlendirici kılmak için oldukça uğraşılmış.



Programın eğlenceli olmasını sağlamak için sevimli hayvanlar kullanılmış

2.sınıf Matematik genel anlamıyla "Eğitimde Yeni Nesil" dizisini izliyor. Ancak bu defa programı kullanacak olan öğrenci 7 yaşında. Bu yaşta bir çocuğu oyun dışındaki bir programla

Eğlendirici anlatım

Anlatımda az yazı, çok eylem yolu seçilmiş. Her sayfada ya bir animasyon ya da küçük bir oyun bulunuyor. Örneğin sayı doğrusunun kahramanı bir devreküşü, dört işlemi ise robotlar yapıyor.

Alıştırmalar çeşitli oyular üzerine kurulmuş. Örneğin, öğrencinin araba yarısını kazanabilmesi için hızlı karşılaştırma yapabilmesi gerekiyor. Balonları vurabilmesi ise toplama sonuçlarının doğ-

ruluğuna bağlı.

Toplam 180 ekranдан meydana gelen anlatım bölümü, birbirinden farklı oyun ve animasyonlarla dopdolu. Bilden çalışanları ekip olarak bu programı hazırlamaktan büyük zevk aldıklarını belirtiyorlar. Çocuklar öğretirken eğlendiren bu programın başından ayrılamayacaklar.

"İlköğretim 2 Matematik" programının sistem gereksinimleri şöyledir:

Gerekli minimum sistem; 486 İşlemcili veya üzerinde PC



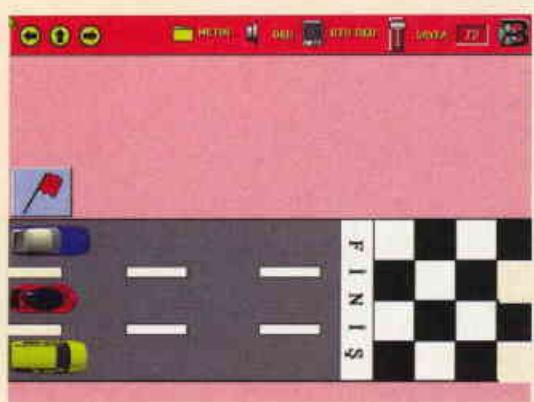
Programın anlatımı oldukça eğlenceli

8 Mb Ram
10 Mb Hdd
16 Bit ses kartı
CD-ROM sürücü
Windows 95

Tavsiye edilen;
Pentium PC
16 Mb Ram
8 hızlı CD-ROM
Yüksek çözünürlüklü ekran kartı.



Anlatının öğrenciyi sıkılmaması için çok sayıda ekran kullanılmış



Programda çeşitli oyulara yer verilmiş

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

Yollarda bulurum seni...

Bu yazılım sayesinde iş gezileri yapmak daha eğlenceli, tatilde nereye gideceğiniz yeri daha bilinçli seçeceksiniz. 400.000 şehir, kasaba veya köy arasından seçim yapmak hiç de kolay değil.

Geçen gün uçakla İspanya'ya gittim. Ama uçak gezileri beni çok fazla sarmıyor. Yollar da bilemediğimden arabayla yola çıkmaya cesaret edemiyordum. Ama Microsoft Autoroute Express Europe 98'i inceledikten sonra cesaretim yerine geldi ve yola koyuldum. Fransa, İtalya, Hırvatistan üzerinden Türkiye'ye doğru geliyorum. Tarihi ve turistik yerleri hiç kaçırmadım. Yollar da iyidi, bastım gaza geliyorum, o sırada birden ÇOTANNK!! diye bir ses. Gözlerimi açığında yerdeydim, yatağımın yanında yere 1.91 uzanmışım. Kafamın acıdigına mı yansam, rüyanın sonunu göremediğime mi yansam... Her neys...



Avrupa'ya genel bir bakış

Are you gonna go my way...

Microsoft tarafından hazırlanan Autoroute Express Europe 98 adı üzerinde avrupa karayolları harmasını bünyesinde bulunduruyor. Bir CD-Rom içerisinde İngilizce, Fransızca ve Almanca

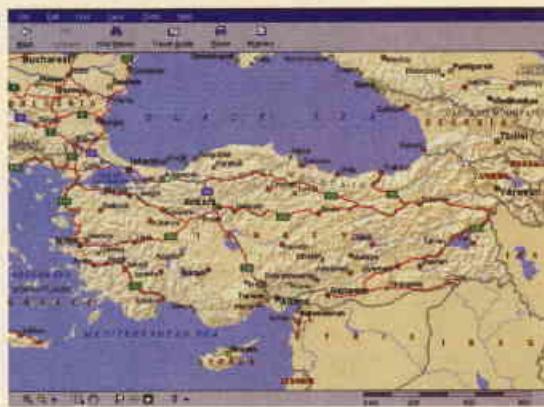


Başlangıç ve bitiş noktalarının belirtilmesi yeterli

olmak üzere üç ayrı dil bulabileceğiniz program, pencere dizaynı kullanım rahatlığı açısından Explorer penceresine benzetilmiş. Avrupa haricinde herhangi bir yeri incelemeniz mümkün değil. Haritayı incelerken size yardımcı olacak zoom ayarları, çeşitli raptiyeler düğme halinde pencereye yerleştirilmiş. Ayrıca Back ve Forward düğmeleri sayesinde, yaptığınız işlemi geri alabiliyor ya da ilerleyebiliyorsunuz. Programda yolların ziyade gezip, görülebilecek yerler üzerinde durulmuş. Hemen her ülkeye ait ünlü yerlerin resimlerini (bazı resimler 3600 dönenbiliyorlar) görebilir, bulunduğuuz yerden oraya nasıl gidebileceğinizi öğrenebilir ve o ülkeye ait müzikler dinleyebilirsiniz. Bunlara ulaşmak için yapmanız gereken iş çok kolay. Önce bir düğmeye tıklayın, sonra istediğiniz yere tıklayın, istediğiniz kategorileri belirleyin ve inceleyin. Ayrıca istediğiniz ülke hakkında ayrıntılı bilgiler de mevcut. Ülkenin sosyal yapısı vs. bilgi alabilirsiniz. O ülkenin dilini bilmeyen bir insan için faydalı olabilecek bir dil kursu da mevcut. Bu kurs esnasında kelimeleerin yazılışlarını ve telaffuzunu öğrenebilirsiniz. Ama programın bir eksiği de burada ortaya çıkıyor. Türkiye'yi Avrupa'ya dahil etmişler fakat bu dil kursu Türkiye için mevcut değil.

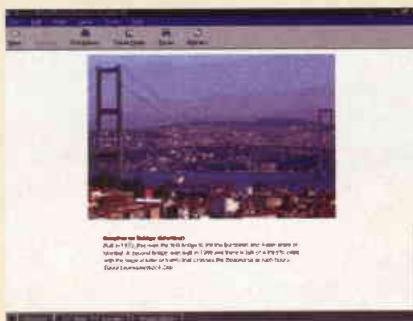
Gezimi ayarlanır, keyfime bakarım

"İstanbul'dan Berlin'e gitmek istiyorum, ama nereden gidilir?", "ne kadar sürer?", "ne kadar benzin parası lazım?" gibi sorulara cevap bulamıyorsanız, Autoroute en azından bir fikir verebilir. Başlangıç ve bitiş noktalarını belirleyin. Hesaplamanın gerçeğe en yakın şekilde yapılmasını istiyorsanız ayarları da dikkatli yapmanız gereklidir. Benzin litre fiyatı, ortalama hız vs. Daha sonra arada duracağınız yerleri ve ne kadar kalacağınıza da belirleyin ve



Programda Türkiye de Avrupa'ya dahil edilmiş

hesaplama işlemini bilgisayara bırakın. Ayrıca planladığınız gezileri kaydedebilir, yazdırabilir veya herhangi bir metni veya resmi başka bir dokümana kopyalayabilirsiniz.



Boğazın resmi olmadan olmaz...

Yolların Fatih'i

Bu yolculuk esnasında kullanmanız gereken aracın minimum konfigürasyonu ise 486/DX-33, Windows/95 veya Windows NT 4.0, Windows 95 için 8 MB, Windows NT için 16 MB Ram, 30 MB HDD alanı, 2x CD-Rom sürücü, SVGA 256 renk monitör ve mouse şeklinde olmalı. Ayrıca Web linklerinden faydalananın için modem ve Internet bağlantısına ihtiyacınız olacak. Trafik Canavarı Olmayın...

K.T.

Bilgi için:
Microsoft TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98

Photo CD Operation System

Sega Saturn İle Oyun Oynanmanın
Dışında Daha Pek Çok İş
Yapabilirsiniz



Konsollar öncelikle oyun makineleri olarak düşünürlürler, kullanılmaları kolaydır ve özellikle Action tarzı oyunları sevenler için çeşit boldur. Fakat bu makinelerle sadece oyun oynamaya mahkum değilsiniz, film ve müzik disklerini de çalıştırabilirsiniz. Yurtdışındaki kullanıcıları tarafından bol program ve donanım desteği sayesinde çok yönlü olarak kullanılabilen Saturn için pek çok yazılım mevcut. Bu tip Multimedia yazılımlardan bir tanesi de Sega tarafından üretilen Photo CD Operation System, bu programın amacı Kodak Photo CD formatında hazırlanmış olan ve 100 kare kadar yüksek kalite resim barındırabilen disklerin Saturn ile görüntülenebilmesine imkan tanımak. Normal bir makine ile çektiğiniz resimleri bu konuda çalışan bir dükkanında CD üzerinebastırığınızda bu diskleri Saturn ile görebilme imkanına sahip oluyorsunuz. Öncelikle program diskini cihaza takarak programı çalıştırılmalı ve sonra da sizden istediği resim diskinizi makineye yerleştirmelisiniz. Bu program sadece resimleri ekrana getirmekle kalmıyor, aynı zamanda onları farklı filtreler ve Zoom seviyeleri kıl-

lanarak incelemenize de imkan tanıyor, bu sayede resim disklerinizi konsolunuzda görmek ve düzenli bir arşiv oluşturmak mümkün oluyor.

Dazzle



Bilgi için: ARAL İthalat
Tel: (212) 659 26 73

Playstick: Hersey PS için

Gamepad kontrolü
artık çok kolay



Dünya kupasının yaklaşığı şu günlerde futbol oyunlarının satışında bir artış var. PS Gamepad'inde yön tuşlarına basa basa parmaklarının ucunda oluşan kızarıklıklar yavaş yavaş nasişleşmeye başladı. Artık sokakta dolaşırken parmaklarının ucu kızarmış olarak kimi görsem oyun oynarken yaşadığım zevki ve daha sonra da parmaklarımı kullanmaya çalışırken çektiğim acılar akıma geliyor. O'nu gördüğüm anda gözlerim parlaklı ve hemen üzerine atladım. Playstick beni kurtardı. Yön tuşlarının üzerine yerleştirilen bir parça ve dört adet hareket çubuğundan oluşan Playstick siz ve parmaklarınızı çok rahatlatacak.

Bilgi için:
Planet Multimedia
Tel: (212) 520 21 78

Kendi VideoCD'ni Kendin Yarat

Megavizyon tarafından satışa sunulan Dazzle kaliteli bir Capture aygıt. Dazzle parallel port üzerinden bilgisayara bağlanan dışsal bir aygit. Dışsal olduğu için Notebook türü bilgisayarlarda da kullanılabilmesi ve Masaüstü bilgisayarlarda Slot'dan tasarruf sağlama ile kullanım alanı oldukça genişliyor. MPEG-1 standardının da desteklenmesi ile gerçek zamanlı olarak MPG yada DAT formatta sıkıştırma yapabiliyor. Aynı şekilde MP2 formatında gerçek zamanlı olarak ses de sıkıştırılabilüyor. Video, kamera gibi herhangi bir kaynaktan hareketli görüntülerini tam ekran bilgisayara kaydebilen Dazzle, normal bir Capture kartı ile AVI formatında yapacağınız kayıt göre 10/1 daha az yer kaplıyor. Ses olarak ise 1 GB diske 12-13 saat CD kalitesinde müzik kaydı yapılabiliyor. Dazzle ile sıkıştırdığınız sesleri herhangi bir MP3 çalıcı ile de dinleyebiliyorsunuz. Kişisel video, video CD, fotoğraf arşivleri oluşturmak, eğitim ve tanıtım sunumları hazırlamak, görüntüyü e-mail yollamak, Internet üzerinden video oynatmak ve video konferans yapmak isteyenler için tam isteklerine göre bir donanım. Yanında 500\$'lık Adobe Photo Deluxe, Kai's Power Goo, Cinax IfilmEdit gibi birçok yazılımlar ücretsiz olarak geliyor.

Bilgi için:
Megavizyon
Tel: (212) 641 33 19



Pax Corpus

Yorumsuz

- *Nhuhuhuhhh, hahahahaha*
- *Baba nooldu yaa, gene krizlerden krizlere koşmuşsun. Sen kriz kerizi misin abi?*
- *Sana ne laaaaaan, inek bilinçaltı karakter!*
- Kop git ya da ben koparıp göndereyim çıktığım bilince!*
- *Bak, ben senin derdini anladım, gene paçavra bi şey geldi dimi? Ölümü ye söyle, ne verdiler yazman için?*
- *PAX CORPUS, hinn, hünn, hinhuhaa!*
- *Ney kopmuş, ne diyon anlamiyom, adam gibi de şunu be!*
- *Al bak kutusu burda, zinnnn, zinnnn!*
- *Ben bu titreme efektini bi yerden hatırlıycam ama, neyse. Aaaa, ne güzel oyun, kapakta iki tane hatun var, nesi kötü lan bunun?*
- *Hihihu, defollll, defoooooollllll!*
- *Dur lan atma şışeyi, gidiyom. Meraklıydım sanki yanında durmaya, hıyar!*

Bu da Yorumsuz

- Oh be, dur bakıymı, Overkill dinlemek iyi geldi sınırlarime, Burn You Down/To Ashes iyi parça canım, iyi ki almişım bu The Killing Kind diskini. Eee, eski grup be yavrum. En azından Metallica gibi "yumuşak" tiplere düşünme ihtimalleri yok. Hain inekler! Nedir lan o öyle, yok yeşil saten gömlekler, yok sürmeli gözler, davar sürüsü!

- Abi, ben şey diyecetim
- Gel içeri, fırtına dindi korkma, ama yavşarsan olduğun yere mihtarım!
- Yaa millet yeni haliyle daha çok sevdi bu herifleri, sen niye sevmiyon?

- Bak yavrum, konuyu değiştir ya da ben senin boynunu kırıim, ha?

- Öööö, şey diyodum, bu Pax Corpus ne ayak baba, ööh, ha?

- Aaaah, ah! Bak evladım buralar eskiden hep ormanlıktı!

- Af buyür?
- Yani diyorum ki, sen Cryo gibi koca firma kalk

- Öäh, iyi parça bea! Lan anlamiyom, millet nasi gidip saatlerce cıstak ya da dumtustan başka bişey içermeyen şeyleri dinliyo? Ben iki dakka mazur kalsam radyasyondan beter çarpıyo!

- Matbaa makineleri gibi, cis-tak, cis-tak, arada bir dum-tis, ni hahahahaha!

- Aynı bu oyun gibi lan, hepsi birbirinin kopyası, hem de berbat kopyalar!

Bak ne bilyon mu, şimdî heşapta uzakta unutulmuş bi koloni varmış da, kadınlar erkekleri yokedip kendi uygırıklarını kurmaya kalkmışlar da, lider rolündeki hatun insanların özgürlük hissini yokeden bi makine yaptırmış da, başka bi paralı asker hatun bunu durdurmayı kalkmış da, yaz gelmiş de, yonca bitmiş! Bu ne lam, iyi ki bi Tomb Raider içad olundu, Lara Croft kopyası karakterler olmasa millet fikir kitliğinden gebecekmiş ha!

- O asker hatun nasi bi as-

ker hatun baba, üzerinde bi bikiniyle o koca silahı nereye saklıyo, atışlardan nası korunuyo, aydınlat beni ustad, yalvarırm!

- Al sana bi ampul, wo hahaha! Görümün mu olm, omuz başını kapatın kocaman bir parça zırh var, e düşmanlarda eşek diil ya, oraya sıkiyolar lase-ri, plasmayı. Silah konusuna isterSEN hiç girmeyelim ha. Kih kih kih, lan be-nim aklıma asker deyince Power Armor felan geliyo, oyun satsın diye yarı çıplak hatunlar koyacaklarına adam gibi uğraşsalar, ciddi güzel bişii yapsalar valla yapıştıracam beş yıldızı, ama nerdeeee? Koy Manga kaçkını İki hatun, sonra bekle süper oyun desinler, yok lan öyle yağma, bir buçuk yıldız, sürünenin inekler!

- Grafikler nasi peki, yok hani oynar-ken görmedim de pek, ondan şeet-timdi.

- Ne grafiği, tam saymadım ama karakterlerde ortalama 15-20 poligon vardı galba, çevre tasarım ise süt kutusu içi gibi, hersey kare, üstleri de pötükare, wo haaa! Hayır, PSX üzerinde ilk gördüğüm oyun bu olsa hemen gider kendime PC alırmı. Böyle oyunlar yapmak bu cihaza hakaret etmek demek lan!

- Peki oynamabilirlik nasıl desem?

- Büyük eşeklik etmiş olursun! Karaktere kumanda etmek ya da birilerini vurmakla uğraşır duruyon, üstelik başarılı olamıyor. Haritaların ortalama büyülüğu üç oda kadar, fazla ilerle-medim, onbeş dakika o ilk krize yetti zira. Ha bide kamera açılarını kendin ayarlıycan, karakteri otomatik takip etmiyo çünkü, herhalde uğraşmak is-tememiş beyzadelerim!

- Çok kötümüş lan, o halde en iyi si Tomb Raider 2 ya da Nightmare Creatures oynamak herhalde?

- Daha da iyisi Resident Evil 2! Bu oyuna gelince, bu konu burada ka-pansının! Hem de sonsuza dek!

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

ACTION

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (212) 699 26 73

Firma: CRYO

Sony Playsatation



WORLD CUP 98



Mayıs sayısında World Cup 98' in tanıtımını okuduktan sonra saçını başını yolan, bilgisayarcının önünden geçenken derin bir iç çeken hatta üzerine soğuk bir bardak su içen PS sahiplerine tavsiyem. Her gün üç kere tok karnına World Cup 98 PS versiyonu.

Bir ligi daha son sürat ve olaylı bir şekilde bitirdik. Ama bu se ne oynanan maçlar, atılan gollerden ziyade dövülen hakemler, çıkan kavgalar, şifreli ve şifresiz kanallar hakkında konuşduk. Şimdi ise yabancı oyuncu kısıtlamasından dolayı gereksiz insanların çuvalla para götürmesi hakkında konuşuyoruz. Eee ne de olsa atalarımız doğrular söylemiş "zenginin parası zügürdüne çenesini yorarmış". Artık dört senede bir yapılan Dünya Kupası için de geri sayım başladı. 10 Haziranda hayat duracak ve bir ay sonra 12 Temmuzda yapılacak final maçından sonra yeniden hareketlenmeye başlayacak. Ama gidemesek de göremesek de kupa heyecanını teknolojinin müsaade ettiği kadariyla biz de yaşayabiliriz.

Başlama Vuruşu

EA Sports tarafından çıkarılan World Cup 98'i, Fifa Road To World Cup'ın devamı olarak düşünebiliriz. İtinalı bir şekilde hazırlanan oyunda Fransa'da maçların oynanacağı 10 stادının tümünü havaya sokan bir atmosfer içerisinde, kupa maskotu Footix ve dünyaca ünlü spiker kadrosunun maç anlatımıyla süslemişler. Değişik ışık ve bayrak efektleri, açılış ve kapanış seremonileri, her ülkenin milli marşları ve kendi özgü tezahüratlarının bulunması oyunun gerçekliğini arttırmış. World Cup 98'i futbolseverlerin isteklerine cevap verebilecek kaliteye taşıyan, Fifa 98 özelliklerine eklenmiş yeni oyuncu hareketleri, gerçekçi takım stratejileri ve oyunun akışını daha da hızlandıran oynanabilirlik. Size oynayabilmeniz için 32 takım sunuluyor. Ama futbol fanatiklerini tatmin edebil-

mek için kupaya katılmayan 8 takım daha kadroya dahil edilmiş. World Cup 98'de ayrıca dostluk ve antrenman maçları ve penaltı seçenekleri de mevcut. Ayrıca FRTWC'ye ek olarak oyun hızını ayarlama seçeneği de mevcut.

91. Dakka

Bu oyunda takım ve lig yaratma seçeneklerinin bulunmuyor. Ama bu seçeneklerin eksikliği sadece bu oyuna özgü olan Dünya Kupası tarihindeki en heyecanlı 8 finali yeniden yaşamana fırsat veren Classic Team Mode ile doldurulmuş. Ancak bu seçeneği kullanabilmek için de elde etmesi kolay olmayan bir kupayı, yani Fransa 98 kupasını kazanmalısınız. Macaristan 1954, İngiltere 1966, Brezilya 1970, Hollanda 1978, İtalya 1982, ve Almanya 1990 gibi kupaların finalerinde de oynayabilirsiniz. Maçların siyah-beyaz oynanması, oyuncuların eski tarz uzun ve sıkı şortlara sahip oldukları oyuna apayrı bir hava veriyor. Oyunda amatör, profesyonel ve World Class olmak üzere 3 zorluk seviyesi sunuyor. Kontrol cihazları seçeneğinde bulunan 8 ayrı konfigürasyonu kullanarak hakem sertliğini ayarlayabilir ve pasların yerini bulmasında bilgisayardan yardım alabilirsiniz. Takımların Fifa klasmanındaki sıralamaya göre yapılmış olması nedeniyle, Brezilya diğer takımlara göre gözle görülür bir üstünlüğe sahip olmuş. Tabii bu tür avantajları veya dezavantajları ortadan kaldırmak için Team Handicapping seçeneği yerleştirilmiş. Bu seçeneği aktif hale getirdiğiniz zaman seçtiğiniz takıma göre değil de kendi gücünüzü göre başarılı olmanız için bir şans tanınmış.

Vee Goool...

Catch Up Logic seçeneği ile de,



farklı düzeydeki oyuncular arasında yapılan матч larda farkin çok çabuk açılmasını engellemek amacıyla, yenik durumda takımın gol atma şansı artırılıyor. Gerçekçi takım stratejileri farklı şekillerde oyun kurma seçeneği sağlıyor. Kesin takımlar henüz açıklanmadığı için 40 kişilik kadrolar hazırlanmış. Team Management seçeneğini kullanarak verimli bir 11

seçmeniz sağlanmış. Takımların iç ve dış saha formalarının enince ayrıntısına kadar tasarlanmış olması, formaların rüzgarla dalgalandırması ve formaların oyun esnasında kirlenmesi oynayanın yanında seyredenlere de zevkli dakikalar geçirirceğe benziyor.

Phantom

SEGA SATURN TOP10 LİSTESİ

1. FIFA 98
2. Steep Slope Sliders
3. Croc: Legend Of The Gobbos
4. NBA Live 98
5. World Wide Soccer 98
6. Fighting Vipers
7. Quake
8. Tomb Raider
9. Winter Heat
10. Nascar 98

LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (612) 659 26 73

Firma: Electronic Arts

SONY Playstation





TEKKEN 3

Alem Ilerin Kralı

PlayStation'ın kısa tarihindeki muhteşem anılar hep bir Tekken oyununun etrafında cereyan etti. Tekken 1, PlayStation rafslara düşütken çok kısa bir süre sonra piyasada vuku bulmuş ve bu yeni video oyun konsolunu hemencecik bir yıldız yapmıştı. Tekken 2 geldiğinde Atari salonlarının bu favorisinin PlayStation'da orijinalinden daha iyi çalıştığını görüp hayretler içinde oradan oraya koşmuştu. Bu uyarlamada orijinal Atari makinasında olmayan oyun modları ve bir düzine tam ekran 3 boyutlu video vardı. Tabii sonradan öğrendik ki o zamanların Atari makinalarının içinde bizim PlayStation'ın aşağı yukarı aynısı, belki de biraz daha kötüsü varmış. Ama çok yeni bir oyun olan Tekken 3'ün PlayStation'a uyarlanabileceğine pek inanmamıştık doğrusu. Keza son jenerasyon Atari makinaları olsa olsa Nintendo 64 ile karşılaşırılabilecek kadar gelişmiş durumdaydı. Ama Tekken 3 geldi. Ve suratımıza bir osmanlı tokadı olarak indi!!!

Okkalı Bir Tokat

Arkaplanlar pek keskin bir şekilde



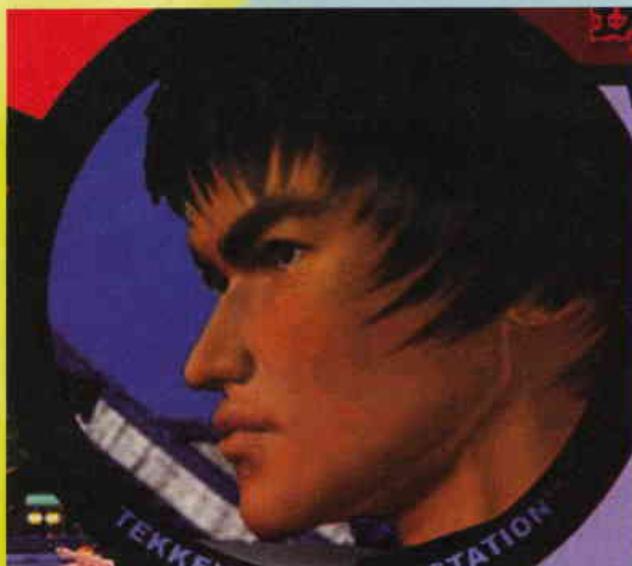
uyarlanamamış ve 2 boyutlu olarak bırakılmış olsa da; sürüyle yeni oyun modu ve rüya gibi 3 boyutlu animasyonlarla aslanlar gibi bir dövüş oyunu duruyor karşımızda. Tekken 3, ikinci oyundaki oyun modlarının hepsini içeriyor. Time Attack, Team Battle, Practice mode ve Survival mode hiç bir şey eklenmeden ama hiç bir şey de eksiltilmeden aynen korunmuş. Yeniliklere gelince bunlardan gözümüze ilk çarpanı "Tekken Force" modu. Sağa sola Scroll ederek 4 level boyunca önmüze çıkan ninjaları tepe liyoruz. Her ne kadar pek muhteşem bir oyun şekli olmasa bile orijinal bir ekleme, bir tat bir doku olarak zevki mize zevk kattığını

kabul edelim. Daha bitmedi; bu şekilde oyunu dört kere bitirirseniz oyunun PlayStation versiyonuna ait bonus bir karakter olan Doktor Boskonoviç'i serbest bırakıyzınız.

PlayStation versiyonuna ait bir başka güzellik ise "Tekken Ball". Plaj voleybolunun sapıkçasına kötüye kullanılarak dejenere edilmiş bir uyarlaması diyebiliriz. Ve çok da zevkli. Oyuncular bir deniz topuna ve bir yandan da birbirlerine vurarak puan kazanıyorlar. Top kendi yarı alanınızda yere düşerse suratınızın ortasına bir tekme yemiş gibi kendinizi yerde buluyorsunuz. Yine de havaların iyice isındığı bugündelerde gerçek bir plajda gerçek insanlarla voleybol oynamak daha az hastalıklı bir hareket olabilir tabii. Neyse ki böyle kaygılarınız yok, yakında ekrandaki piksellere karışıp alemlerden alemlere seyahat edeceksiniz.

Sakla Samanı

Yaşadınız! Evden çıkmak için sebepleriniz giderek azalıyor. Tekken

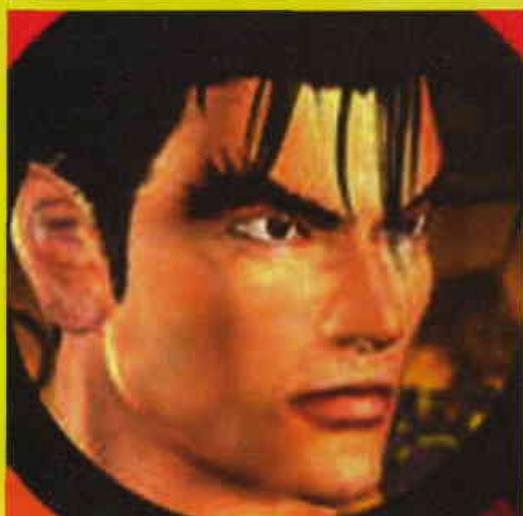




3'ün "Theatre Mode"unda tüm oyun sonu Video'ları saklıyor ve gidip istediginizi seyrediyorsunuz. Oyunu yeni bir karakterle bitirince onunla ilgili bir animasyon film serbest kılıyor. Bütün filmler serbest kaldığında ve bunları seyrettiğinizde Tekken 3'ün senaryosuyla ilgili sürüyle nokta açığa çıkıyor.

Oynayış şekli Atari salonlarındaki versiyonla aynı. Her hareket, kombo ve karakter aynen PlayStation'a uyarlanmıştır. Tabi bir kaç tane bonus tiplemeye eklenmiştir. Biraz evvel sözünü ettigimiz Doktor Boskonoviç, hatırlarsanız Yoshimitsu'nun Tekken 2'deki oyun sonu Video'sunda görünüyordu.

Malesef sevgili doktorumuz geçen süre zarfında omurgasından yaralanmış ve ayakta duramıyor. Bunun neticesinde tümü yerden saldıruları içeren delicesine hareket ve kombolara sahip. İkinci bir bonus karakter olan Gon ise aynı isimli bir Japon çizgi romanının kahramanı. Bu tür şeylerin hastaları bu küçük, şirin ama tehlikeli dinozoru hatırlayacaklar. Dinozorumuz ağzından ateş püskürme, vücutundan elektrik saçma gibi şirin ama zararsız özelliklerin de sahibi. Ama kol ve bacakları kısacık ve ken-



disi de minicik olduğundan, saldırularının nereden geleceğini anlamak epey zor. Neyse, iki yeni PlayStation karakteri de oldukça zavallı ve gereksiz yere CD'de yer harcıyor. Doktor Boskoviç'e bir nebze tahammül edebileceksiniz ama karşınıza her Gon çıktığında oyun oynamaya zevkiniz kaçacak.

Tekken 3 kendini çok iyi prense ediyor. Ses efektleri süper ve müzikler de harika. Görüsel tasarım açısından bakıldığımda ise başka bir oyun tarafından yenilemez görünüyor. Poligon sayısı azaltılmış ve ar-

kaplanlar 2 boyutlu hazırlanmış olsa da, grafikler harika çalışan bir makinenin parçaları gibi. Tekken 3 görsel olarak PlayStation tarihindeki kilometre taşlarından biri. Aynı Resident Evil 2 gibi.

Satin Alın

Tekken 3 neredeyse kusursuz bir oyun. Keşke bonus karakterler daha derinlikli ve Tekken Force oyun modu daha ciddiye alınarak hazırlanmış olsaydı. Her şeye rağmen uzun süredir çıkıştı olan en iyi PlayStation oyunu bu. Alemlerin kralı. Ve tahtını epey bir zaman koruyacakmış gibi duruyor. Koşarak gidebilirsiniz.

İpucu: Yukarıda bahsi geçen "Theatre Mode" ve "Ball Mode" bölümlerini serbest bırakmak için standart karakterlerin hepsiyle bir kere "Arcade Mode"u bitirmeniz gerekiyor.

Çağdaş Koçyiğit
shadow@young.com.tr

LEVEL KARNESİ	
DÖVÜŞ	
Firma:	Namco
Sony Playstation:	
1-2 Oyuncu	
Memory Card (1 blok)	
OOOO	



Bushido Blade 2

Kılıç Olayları

Bushido Blade (BB) serisinin ilk oyunu ülkemize kısa bir zaman önce gelmiş ve video oyun alemindeki insanları epey şaşırtmıştı. Bir dövüş oyunundan bekleniyorduk neydi (bakınız Tekken serisi) ve bizim karşımızda ne duruyordu? Karakterler konusu hafife alınmış ama oyun mekanikleri bakımından kapsamlı bir projeydi. Çok sayıda silah se-

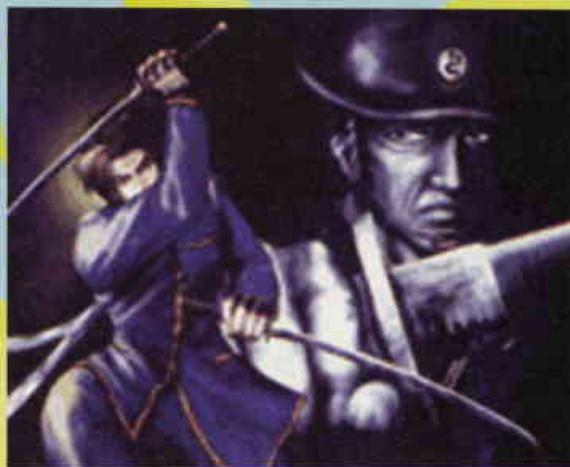
Eski den diğer oyuncuları ve bir kaç tane de "boss" u tepelemeniz gerekiyor du. Artık düşman klanın bir rakibinizle karşılaşmadan önce değişik seviyelerden geçmek ve bazen ninjaları kesip biçmek gibi dertleriniz var. Düşman klanın topraklarında yapacağınız yolculukta dost karakterlerle de karşılaşma ve onları da oynanabilir karakterler olarak serbest bırakma imkânı bulacaksınız. Oyunda böyle bir karakterle karşılaşınca bir sonraki seviyede sizin adamınızın yerini o alacak. Eğer bu adamlı ölürseniz tekrar orijinal karakterinize döneceksiniz ve maceranıza bu şekilde devam edeceksiniz. Ama ölmüşseniz ve seviyeyi bu yeni adamınızla bitirmeyi başarısızsanız,



çimi ve geniş dövüş arenalarına ek olarak bir 3 boyutlu dövüş oyunundan alışık olmadığımız tip hareketler vardı. Her şeyden daha enteresan olan ise bunun bir kılıç dövüşü oyunu olmasıydı. BB'nin memlekete gelişinin üzerinden çok az bir süre geçmeden BB 2'yi karşımızda bulduk. Bu versiyon daha güzel karakter grafikleri, daha basitleştirilmiş görünen ama aslında daha derinlikli bir dövüş sistemi ve her şeyden önemlisi seçmeniz için daha çok sayıda karakter içeriyor.

Kan Davası

En çok yenilik tek oyunculu bölümde yapılmış. Artık oyunun senaryosu Japonya'da aralarından kan kavgası olan iki rakip klan arasında geçiyor.



yukanda sözünü ettigimiz şekilde serbest kalacak ve diğer oyun modlarında da oynanabilir hale gelecek. Oyun tasarımcıları yaratıcılıklarının ve emeklerinin çoğunu bu tek kişilik oyun modu için harcamışlar. Oyunun kendi motorunu kullanarak olsa da, her karakter için çok güzel video sekanslar hazırlanmış. Karakterlerin sesleri ve hareketleri de oldukça kendine has. Bu sekansları izledikçe oyunun senaryosu giderek ortaya çıkacak ve atmosferin büyüsü sizin saracak.

BB 2'nin oynanış şekli birinci oyuna göre biraz farklılık gösteriyor. Kontroller değiştirilmiş ve azıcık basitleştirilmiştir. Artık iki tane saldırı düğmesi var. Blok yapmak içinse aynı bir düğme koyulmamış. Karşı tarafın saldırısını kesmek isterseniz siz de atak yapmalı ve kılıçınızı düşmanla aranızda getir-



melisiniz. Kılıcı üç ayrı stilde tutabilir ve her bir stil için üç ayrı şekilde duruşunu değiştirebilirsiniz: yukarıdan, ortadan ve aşağıdan. Bunların hepsi de tek bir tuşla sağlanmış. İlk başta biraz kullanışsız gibi görünecek olsa da, yaşamınızdan bir kaç saat harcadıktan sonra en iyi sistemin bu olduğunu düşüneceksiniz. Yaralanma sistemi de oldukça gerçekçi ve keyif verici hale getirilmiştir. BB'1'de olduğu gibi kolları vuraarak onları etkisiz hale getirebilirsiniz. Bir yenilik olarak, bacak-

lardan alacağınız yaralar sizin daha yavaş yürümenize yol açacak. Benzer şekilde gövdeden alacağınız hasarlar saldırınızı düşürecek. Birinci oyunun hayranları bütün bu değişiklikleri biraz kafa karıştırıcı bulup ilk bakışta hayal kırıklığı yaşayabilirler ama inanın bana; ilk oyundaki tüm hareketler aynen korunmuş ve yenileri eklenmiş.

Gülsek mi Ağlasak mı?

Karakter grafikleri oldukça geliştirilmiş ama arkaplanların durumu hiç de iç açıcı değil. Mekanlar eskisine nazaran daha dar tutulmuş. Ayrıca bazı bakış açısından poligonlar çatlayıp patlıyor. Hayal kırıklığı yaratan başka bir konu da, ölüm animasyonlarının aynen birinci oyundan ayrılmış olması.

Oyunun geri kalan kısımlarına bu kadar çok özenilmişken küçük ayrıntıların gözardı edilmiş olması biraz sinir bozucu.

Sesler fevkalade. Eğer karakteriniz bir mızrak ya da tahtadan bir şey fırlatırsa, bir yere çarptığında gerçekten tahta sesi çıkaracak. Silahların birbirine çarpması, çığlıklar, anlatıcının sesi ve sesle ilgili diğer her şey oldukça başa-



da şunu anladım ki, eksiklik olarak görülen şeylerin her biri aslında oynamabilirliği artırmak için gözardı edilmişti. Tek can sıkıcı yanı benim gibi uzak-doğu dekorlarından ve tiplerinden hazırlamayan insanlar için sürekli olarak karşılaşılarda gördükleri takunyalı, kimono, sırtında ne işe yaradığı belli olmayan tahta sandıklarla ipe sapa gelmez tiplemeler.

Herşey Karmakanşık

Dövüş oyunlarının, insanın oturup tek başına oynamak istemeyeceği oyunlar olduğunu düşünüyorum. Ne Tekken ne de BB bu istisnayı bozuyor. Ama bir arkadaşınızla saatler, haftalar ve belki de aylar boyu hazzan haza koşarak vakit geçirebilirsiniz. Bunu böyle düşünerek alırsanız alın.

Çağdaş Koçyiğit
shadow@young.com.tr

LEVEL	KARNESİ
DÖVÜŞ	
Firma: Square	
Sony Playstation	
1-2 Oyuncu	
Memory Card (1 blok)	
	



riyla kotarılmış. Bushido Blade 2'nin dünyasına ilk girdiğimde yaşadığım hayal kırıklığını size anlatamam. Kendimi kontrollere tamamen yabancı hissettim ve koşarak uzaklaşmak istedim. Ama oyuna bir kaç saat harcayınca en sonun-



Bushido Blade 2'nin dünyasına ilk girdiğimde yaşadığım hayal kırıklığını size anlatamam. Kendimi kontrollere tamamen yabancı hissettim ve koşarak uzaklaşmak istedim. Ama oyuna bir kaç saat harcayınca en sonun-



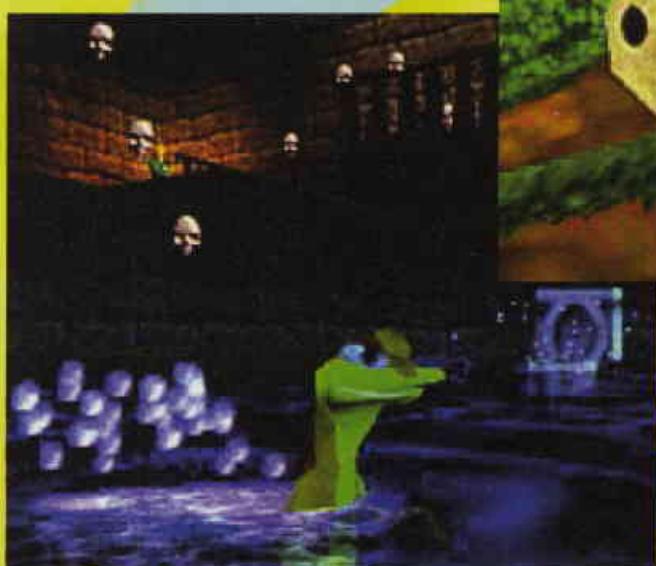
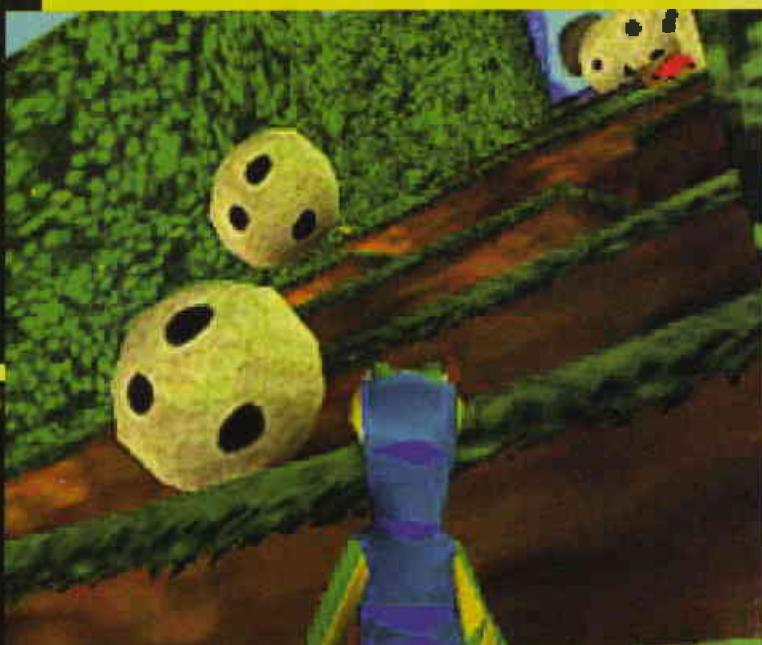
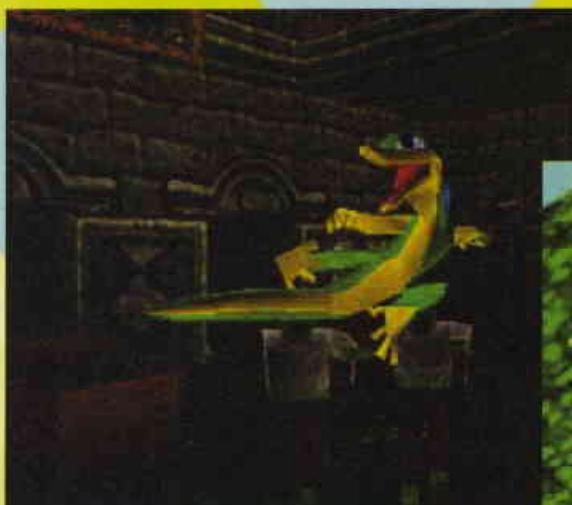
Gex: Enter the Gecko Kertenkelenin Gözyaşları



Orijinal Gex, kendinizi bir kertenkelenin yerine koyduğunuz iki boyutlu bir "yana doğru git herkesi tepele" oyunuydu. Platformdan platforma koşuyor bir takım çok gerekli olmayan işler yapıyordunuz. Orijinal Gex'in bu devamı, yani "Gex: Enter the Gecko", aslında

Nintendo 64'ün hit oyunu Mario64'ün bir taklidinden başka bir şey değil. Nasıl bir oyun olduğunu şimdi öğreneceksiniz.

Oyun gayet cılıtlı bir tridi (3 boyutlu) canlandırma vasıtasyyla bize Gex'in başına neler geldiğinin anlatıldığı bir açılış videosunana sahip. Burada görüp öğreniyoruz ki bizim sersem kertenkele başdüşmanı Rez'i



haklıdıktan sonra zamanının çoğunu televizyon karşısında tembellik ederek geçirmiştir. Ama Rez, tüm başarılı video oyunu baş kötüleri gibi geri dönmeyi başarıyor. Hem de yepeneli hain planlarla. Araya hükümetin de girmesiyle Gex kendini bir kere daha



saçma sapan bir serüvenin ortasında buluyor.

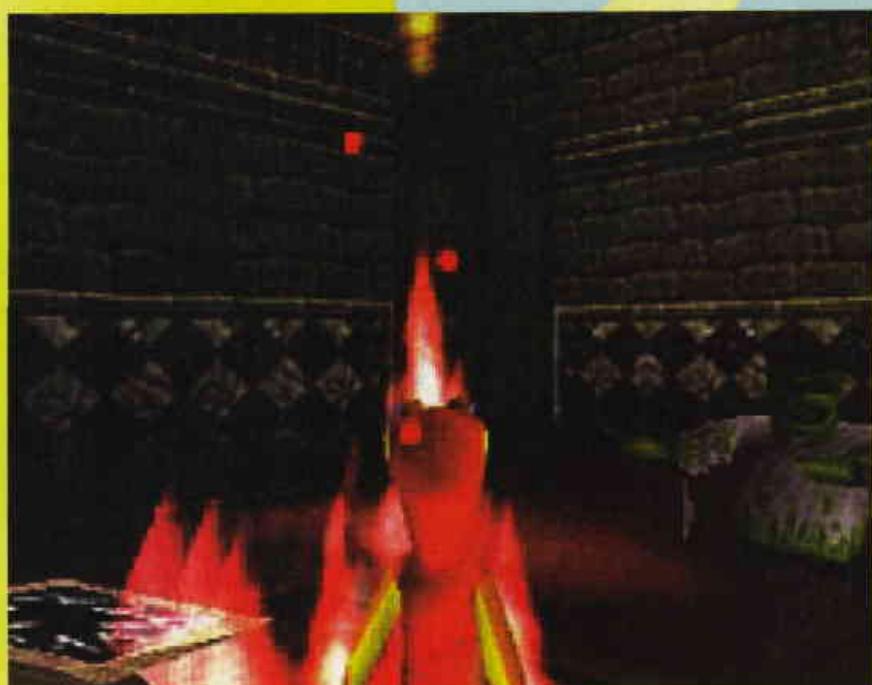
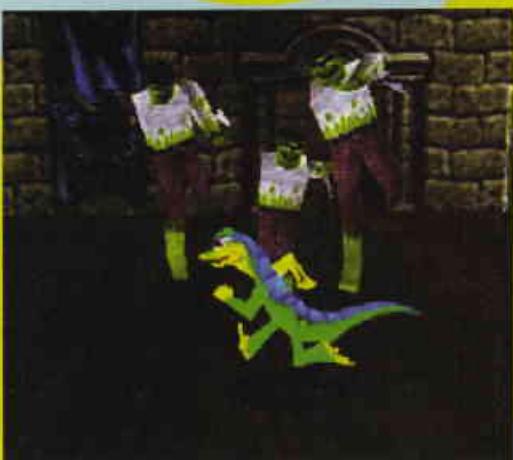
Ağlayacaksınız

Gex 2'deki grafikler, hele hele sañiyedeki kare sayısı oldukça iyi. Bir PlayStation ile Mario 64'e en yakın kalite bu olsa gerek. Oyunun oynanıldığı dünya oldukça büyük ve izlemeyi gereken çizgisel bir yol da yok. Kendinizi büyülü bir konağın odalarında, bir fare deliğinde ve çıldırtıcı karmaşıklıkta hayali dünyalarda kaybolmuş bulabilirsiniz. Oynadığınız hiç bir oyun bir öncekiyle aynı olmayacak. Dolaşıp duracağınız yerler arasında bir bilgisayarın devre yolları bile var.

Ses efektleri çok güzel ama konuşmalar neredeyse bütün oyunu rezil ediyor. Sürekli aptal yorumları ve hiç de komik olmayan esprilileri dinlemek zorundasınız. Zaman zaman kulaklarınıza bir şeyle tıkamak ya da televizyonu havaya uçurmak isteyeceksiniz. Neyseki bu sesleri açma ve kapatma opsyonu sunulmuş. Yine de oyunun kutusuna baktığımızda, bütün bir pazarlanmanın bu konuşmalar üzerine yapıldığını görecek ve oturup ağla-

yacaksınız.

Oyunun oynanış şekli de Mario 64'e benziyor. Her bölümde belli sayıda uzaktan kumanda gizli. Gizli ipuçlarını buluyorsunuz sonra da bunlar sayesinde, gizlenmiş olan kumandaları. Bir de yeterli sayıda para toplayarak elde ettiğiniz özel bir takım gizlenmiş kumandalar var. Tabii bunları da bulmak gerekecek çünkü bazı dünyalara giriş izni alabilmek için belli sayıda kumanda toplamak gerekiyor. Yine Mario 64'te olduğu gibi.



Gex: Enter the Gecko çok daha iyi bir oyun olabilmiş izlenimi taşıyor çünkü teknik olarak olumsuz hiç bir şey yok. Işık hızında üç boyutlu grafikler, neredeyse başınızı döndürecek hareketlilik falan var. Ama neticede PlayStation'ın gücünü ortaya koyacak kendine has oyunları düşünürseniz (her biri birer başyapıt olan Resident Evil 2, Tekken 3 gibi) Nintendo 64 gibi bir makinenin gerçekten iyi olduğu noktalarda onunla yarışmaya çalışmak ne kadar boş, ne kadar ahmakça çabalar.

İçinizde Kalacaksa Alın

Bu oyunun atmosferi beni hasta etti. Şu an 40 derece ateşle yatıyorum. Tek bir avuntum var. Gex kesinlikle Croc'tan daha iyi bir oyun. Ama hepisi o kadar. İçinizde kalacaksa alın.

Çağdaş Koçyiğit
shadow@young.com.tr

LEVEL KARNESİ	
PLATFORM	
Firma: Crystal Dynamics	
Sony PlayStation	
1 oyuncu	
Memory Card 1 Slot	

SONY PLAYSTATION HİLELERİ

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



Blast Chamber

Bu oyunda hile yapmak için önceki ana menüye geçin ve burada Game-pad üzerinde sırasıyla şu tuşlara basın; Kare, Sol, Kare, Sağ, Daire, Aşağı, Daire, Yukarı. Şimdi Options menüsüne gidin ve orada "Solo Survivor" seçeneğini göreceksiniz, ona tıklayın. Artık 1 Player modundayken tek bir hak bile kaybetmeyeceksiniz.

Değişik bölümlerin kodları ise şunlar:

Ziggurat: NAEMMAAB

Backstab: MAGDIEAH

Fall N Arch: NINKPDME

Fugitive: MJKKAMKC

Rainbow: JODPIGEH

Command & Conquer

Bu oyunun PC üzerinde bilinen bir hilesi yoktu ama PSX versiyonu için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Öncelikle oyun esnasında tüm haritayı görebilmek için ne yapmanız gerektiğine bakalım; oyun yüklenirken R1 + R2 + L1 + L2 + Daire + Kare tuşlarına aynı anda basın ve görev bringi başlayana dek basılı tutun, oyun başladığında tüm savaş alanını görebileceksiniz. Diğer hileleri yapmak içinse önce Tool Bar üzerindeki Team düğmelerine Daire tuşu ile tıklayın ve sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını uygulayın:

Görevi bitirmek İçin: X, Kare, Kare, Daire, Üçgen, Daire

Nükleer saldırın: Daire, X, Daire, Üçgen, Kare, Üçgen

Bol para: Kare, Kare, Daire, X, Üçgen, Daire

niz olacak. Bu kodları oyun esnasında herhangi bir zamanda kullanabilirsiniz:

Kare + R1 tuşlarına birlikte basarak sağlığınıza ve enerjinizi tamamen doldurabilirsiniz.

Daire + R1 tuşlarına birlikte basarak tüm silahları ve diğer malzemeleri alabilirsiniz.

Exhumed

Aşağıdaki kodları girmek için ikinci game-pad kullanılmalı:

1 - Tüm malzemeler, anahtarlar ve seviyelere erişmek için sırasıyla şunları yapın:

Dünya haritasında iken sırasıyla O, X, Üçgen, Kare, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol tuşlarına basın, sonra Select ile alt menüye geçin. Burada Kare + Select tuşlarıyla malzeme ekleyebilir, Daire + Select tuşlarıyla da malzeme çıkartabilirsiniz.

2 - Oyun esnasında O, R1, R2, Kare, Sağ, L1, L2, Sol tuşlarına basın. Eğer doğru yaptığınız ekranda bir akbaba ikonu belirecek ve siz de X tuşunu kullanarak daha yukarıdan ve daha uzağa ulaşabileceksiniz.

3 - Oyun esnasında Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, X, X tuşlarına basarsanız ise yunus moduna geçersiniz ve ekranda bu defa bir yunus ikonu belirir. Bu size daha hızlı yüze ve daha uzun süre dipte kalma imkanı tanıyacaktır.

Rosco McQueen

Aşağıda bulunan şifreleri Password ekranından girerek kullanabilirsiniz:

Seviye

Laundry stage 2

Laundry stage 3

Auto stage 1

Auto stage 2

Auto stage 3

Harold's stage 1

Harold's stage 2

Harold's stage 3

Leisure stage 1

Leisure stage 2

Leisure stage 3

Residential stage 1

Residential stage 2

Runaround

Kod

FLUFFY

SWEATY

HOTROD

GREASE

BIGEND

SMELLY

WIDETV

PILLOW

TRICEP

MOTION

HIPHOP

KENNEL

BARREL

SPLASH

NFS 3: Hot Pursuit



İşte size NFS 3 hileleri, tüm şifreleri tek yerden giriyorsunuz, ayrıca arka arkaya bunları kullanmak ve böylece bir defada hepsi halletmek mümkün. Bunlar bizzat denenmiş garanti şifrelerdir ve yanlışlık yapılmazsa kesin çalışacaklardır. Öncelikle ana menüden "Options" ve oradan da "User Name" kısmına girin, isim olarak aşağıdaki hileleri girin. Araba ve pist seçim menülerine baktığınızda orada yeni seçeneklerin açıldığını göreceksiniz. İşte hileler ve ne işe yaradıkları:

SPOILT - Tüm otomobilere ve pistlere ulaşma imkanı verir.

SEEALL - Yarışa yeni görüş açıları ekler.

Aşağıdakiler ise gizli pistleri açar:

PLAYTM - The Room

XCAV8 - Caverns

XCNTRY - AutoCross

MNBEAM - SpaceRace

GLDFSH - Scorpio-7

MCITYZ - Empire City

Grand Theft Auto

Aşağıdaki kodları Player Name yerine girin:

BLOWME - Bulundığınız yeri gösterir

YSTARD - Tüm bölümler, silahlar ve bol miktar paraya ulaşmak için kullanın

CAPRICE - Tüm şehirlerde oynamaya imkanı

CHUFF - Polis işinize karışmaz

GROOVY - Tüm silahlara ulaşmak için kullanın

MADEMAN - Tüm şehirler ve tüm silahlar

THESHIT - Tüm şehirler, silahlar ve 99 hak almak için kullanın

WEYHEY - Oyunca 9999990 puan ile başlatır

Aşağıdakileri uygulamak için ise öncelikle oyunu dondurun:

Ölümsüzlük - Kare, Üçgen, O, X, X, O, Üçgen, Kare

İkinci game-padı devreye sokmak için - X, Üçgen, Kare, O, Üçgen, O, X, Kare

Crusader: No Remorse



Bu oyunda hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle Passcode ekranına gidin ve şifre olarak LOSR kodunu girin, şifrenin yanlış olduğunu söyleyen bir mesajla karşılaşacaksınız fakat oyuna başladığınızda tuş kombinasyonlarını kullanabileme imkanı-

Hollywood Kuşu

Yine bir takım ukalalıklar yaptı.

Hollywood'taki alçakların kirli çamaşırlarını ortaya sermeye devam ediyoruz.

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

REPLACEMENT KILLERS

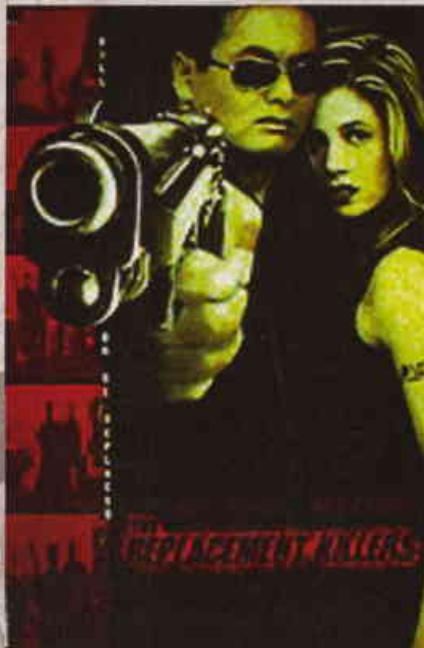
Yedek Katiller: Kan ve Ketçap



John Lee (Chow Yun-Fat) profesyonel bir katil. Patronunun oğlu bir polis tarafından öldürülünce John, intikam olsun diye polisin oğlunu öldürmekle görevlendiriliyor. Tabii midesi bunu kaldırmadığında onun yerine bu işi yapması için ve bu arada

adamımızı da ortadan kaldırması için yedek katiller yollanıyor. John artık yaşamını kurtarmak için kaçmak, saklanmak, öldürmek, öldürmek ve öldürmek zorundadır. Güzel ve karizmatik Mira Sorvino'nun canlandırdığı Meg isimli dişi de olaya karışır ve soluk soluğa bir Hollywood seyiri başlar yine. Zerre İngilizcesi olanlar "replacement killers" esprisini anlamış oluyorlar. Konsept çok yaratıcı değil mi? Değil. Neyse ki film uzun değil 88 dakika:

Neyse sırayla gidelim. Önce güzellıklar. Kabul etmek gerekr ki bu, ayıldır ortaya çıkan en iyi aksiyon filmi. Filmin yönetmeni Antoine Fuqua (antuanfuka)'nın türün tannı sayılan John Woo (convu)'nın yakın çevresinden olduğunu düşününce, koreografisi iyi yapılmış bir aksiyon filmiyle karşı karşıya olduğumuzu kabul etmemek için çok az sebebimiz kalmıyor. Başroldeki Chow Yun-Fat de zaten Asya vurdurkırdı filmlerinin bir numaralı adamı ve bu film gencin Hollywood (hollyvut)'taki ilk olayı. İlk defa Woody



Allen'in harika bir filminde gözümüze girmiş bulunan Sorvino ise doğal olarak böyle yüzeysel bir filmde ne yapacağını bilememiş gibi duruyor. Sanırım kaliteli filmlerin kadını olarak kalmalıydı. Yine de taytların içinde güzel olduğunu mutlulukla kabul edelim.

Filmin can sıkıcı yanlarına gelince, tabii üşenmeden bir şeyler bulduk. Bir ke-



re senaristler akıllarınca John'un iç dünyasına, profesyonel katılık ve ailesi arasında kalmasına falan değişimler ama filmin senaryonun ana dramatik yapısı oldukça basit ve klişe. Ve tabii bu tür filmlerin formülüne uygun. Ne olacağını kestirebiliyorsunuz.

Gidin ya da gitmeyin. İsteyen istedğini yapsın. Ben gitmeyeceğim. Bu ay özgürsünüz. Ha eğer hala oynuyorsa Jackie Brown olayına girin. Bunun hakkında güzel bir Türkçe siteyi de gezmeden etmeyin:

www.sinema.net/jackie

Çağdaş Koçyiğit

AYIN ALBÜMLERİ

*Yepyeni albümlerle karşınızdayız. Bu albümlerin tanıtımlarını ne yazık ki
Multimedia CD'sinde bulamayacaksınız, çünkü CD geçen ay için tasarlanmıştır.
Ancak gelecek aylarda bu geleneği sürdüreceğiz. Binlerce özür...*



MASSIVE ATTACK 3RD ALBUM

mına geliyor. Bu arada turneye de çıkan Massive Attack Türkiye'de de bir konser verdi. Müziğe başladıkları zaman Rap ve Elektronik müzik harici bir şeyler yapmaya çalışılar. Massive Attack ile hemen aynı düşüncede olan Beastie Boys metal ile rap'i birleştirme çalışmalarında başarıya ulaştılar ve yaptıkları müzik Türkiye'de bayağı tutuldu. Massive Attack bugünkü endüstriyel müziğin esas temsilcisi olan Hint ve doğu kökenli soundları kullandılar ve bugüne kadar yaptıkları müzik varolan türlere uymuyordu. Böylece yeni bir tür oluşturduklar. Trip Hop, Karma Coma ile isimlerini duyurdular. Pop piyasasında çok fazla ilgi görmeseler de Underground piyasada yerlerini sağlamlaştırıldılar. Albümün adı Mezzanine ve 11 parçadan oluşuyor. Bir müzik markete gittiğiniz zaman diğer albümler arasında üzerindeki böcek resmiyle "ben buradayım" diyor. Yeni albümü almaktan korkmayın. Bence değer.... Burada tavsiye etmek istediğimi radyo 97.5 frekansından yayın yapan bir kanal. Ama ismini, cismini bilmiyorum. Reklam yok, jingle yok, DJ yok. Sadece dans müziği var. Dinleyin. Ve eğer elinize bilgi geçerse bana iletin.

Humpty Dumpty

Massive Attack Is Back

Dört sene süren bir aradan sonra Massive Attack'ın yeni bir albüm çıkarması benim için alınması, dinlenmesi ve hatta Level'da yazılması anla-



Korku Fabrikası

Dergiye girdiğim anda beynimden vurulmuşa döndüm. Nayırı, nolamazdı... Bir anda koşarak uzaklaşmak ve bir yandan da "evreka" deyi bağırmak istedim. Kısacası artık ne yazacağım gibi bir sorun yoktu. İşte yazıyorum Fear Factory ve Remanufacture... Yaptıkları müziği aşırı derecede alternatif olarak tanımlayan grup, alternatif, dans, industrial ve metal türleri arasındaki engeli yıkıp geçiyor ve biraz ondan biraz bundan şeklinde bir müzik yapıyorlar. Yaptıkları müzik gürültülü ve olabildiğine sert. Prodigy'nin bayağı bir sert hali diyebilirim. Dört kişiden oluşan grubun pek de teknoloji yanlısı olduğunu söylemem. "Teknoloji gerçeği paradoks haline getirdi. Formlar her zaman göründüğü gibi değildir. Boyun eğmeme çabası çok önce bir karmaşa haline geldi. Teknoloji gerçeği ve insanlığı, kopyalamayı ve değiştirmeyi öğrendi. İnsanlık gerçeği, ipucunu, hayattaki değişimi ve genlerdeki mutasyonu arayacağı bir döneme geldi. Biri ortaya çıkacak ve tüm ahamaların aslında hayatı kalma çabası olduğunu farkedecek". Bu ay size 104.5 Radyo İstek'ten de bahsetmek istiyordum ama anlayamadığım bir şekilde son iki haftadır Canisi gibi parçalar çalışmaya başladı. Başımız sağ olsun.

Sabotage

Moon Safari

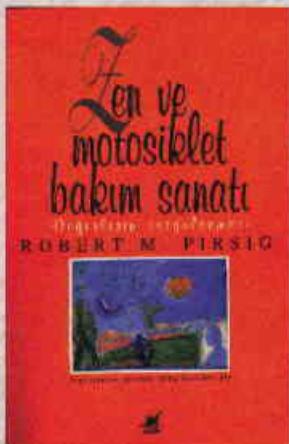
Başlıktan da tahmin edebileceğiniz gibi bu ay Alr'ın Moon Safari albümünü dinledik. Inceledik, okuduk, yazdık... Albümden çıkarıldığı ilk 45'lik olan Sexy Boy'un klipini Number One TV'de veya kablolu bağlantısı olanlar MCM'de mutlaka izleme fırsatını bulmuştur. Nicolas Godin ve Jean Benoit Dunckel adlı iki Fransızdan oluşan grup klasik elektronik, elektroakustik ve akustik elemanları birleştirerek zengin bir Sound yakalamışlar. Albümün giriş parçası olan La Femme D'Argent bundan sonraki parçaların nasıl olabileceği konusunda bir fikir veriyor. Yavaş ritimle ilerleyen akustik ve aralarda fırlayan analog synthesizer. Vokallerde ise enstrümandan çıkış yormuş hissi vermişler. All I Need ve You Make It Easy adlı şarkıları ise diğerlerinden ayıran bir özellik var. Beth Hirsch'in sizi bu diyalar dan alıp götürür sesi. Bu DJ kökenli arkadaşlara hayatlarında başarılar... Bu ayı radyo tavsiyemi ise Radio Cool'dan yana kullanıyorum. Şu an için 104.3 frekansından sadece İstanbul ve Bodrum'dan yayın yapan radyoda neredeyse günün 24 saat dans müziği dinleyebilir ve acil istek hatlarından dilediğiniz parçayı anında çaldırabilirsiniz. Fly Sound'a geçmek için ise gece yarısını beklemeniz gerekecek...



Dj Huan

Ayın Kitapları

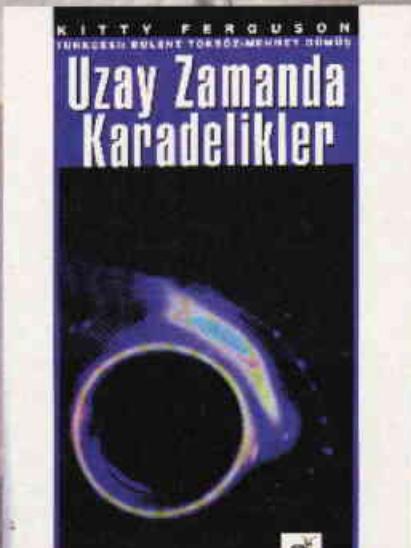
Bu ay da sizler için iki ilginç kitap seçtik. Seçim sırasındaki kriterimiz yine; kitapların "yeni" olmaları değil, "farklı" olmalarıdır.



Zen ve Motosiklet Bakım Sanatı - Değerlerin Sorgulanması / Robert M. Pirsig

Robert M. Pirsig tarafından 1968 yılında kaleme alınan ve ilk baskısı 1974 yılında yapılan bu kitap, roman, otobiyografi ve felsefi deneme türlerinin ilginç bir bireşimî olarak klasikler arasındaki yerini almıştır. Her ne kadar tüm kitap boyunca ana karakterin ismi söylenmese de, burada anlatılan tüm olaylar yazarın kendi yaşadıklarından yola çıkarak kaleme alınmıştır. Kitap bir adamın on bir yaşındaki oğlu ve iki arkadaşıyla bir motosiklet gezisine çıkışlarını konu almaktadır. Tüm Amerika kıtasını aşarak Kaliforniya eyaletine varmayı planlayan adam, bu rahatlatıcı olması beklenen gezi boyunca hiç ummadığı bir durumla karşılaşır. Geçtiği yerler onun "deli" geçmişinin silek anılarını canlandırmaktadır, sonuç olarak basit bir motosiklet seyahati rahatsız edici bir iç hesaplaşmaya dönüsür. Ne var ki bu iç hesaplaşmanın kökleri oldukça derinlerde yatan felsefi sorunlara dayanmaktadır, bu sorular modern çağın basmakalıp fikirlerini ve sonuç olarak insan-teknoloji ilişkisinde varılan noktayı irdeler. Antik Yunan döneminden bu yana insanların düşüncelerini ve yaşamalarını yönldiren fikirler eleştirilir, anlamsız sapkınlıklar ve dogmatik yapılar acımasız-

ca sorgulanır. Neden insan kendini bulunduğu yerden ve yaptığı işlerden soyutlamaya bu kadar meyillidir, sorunların kaynağına eğilmektense üzernesini cila ile kaplayıp yok saymak ne derece mantıklıdır? Bu sorular ve daha pek çoğu bir motosikletin basit mekanik yapısı ve insanların ona olan yaklaşımı ile sembolize edilerek bir cevap aranır. Klasik Batı felsefesinin olaylara şartlı yaklaşımı zaman zaman Antik Doğu düşüneleri ile de kıyaslanarak adeta ameliyat masasına yatırılır. Kitabın dili bazen biraz ağırlaşsa da, özellikle içinde bulunduğuımız Cılız İmaj Devri dikkate alındığında, içerdigi fikirler ve sorduğu soruların hayatı bakiş açınızı değiştirmesi bakımından okunmasında, sonra da üzerinde düşünülmesinde fayda var. Dilimize çevirisini Süha Sertabiboglu tarafından yapılan kitap, Ayrıntı Yayıncılıarı tarafından basılmış.



Uzay Zamanda Karadelikler - Kitty Ferguson

Bilim-kurgu filmlerinde sık sık karadeliklerden bahsedildiğini görürsunuz, ama gerçekte nedir, nasıl oluşmuştur diye sorulsa bir cevap verebilir misiniz? Hayır? O zaman bu kitabı

okumak sizin için kaçınılmaz demektir. Fakat hemen paniğe kapılmayın, her ne kadar astro-fizik üzerine bir eser olsa da ve kuramsal yönü ağır gelse de, yazar bu kitabı orta okul fizik derslerini asmamış herkesin anlayabileceği bir dil kullanarak kaleme almış. Peki nedir bir karadelik, nasıl oluşur, kim görmüş? Aslında bugüne dek bir karadelik gören kimse yok, en azından Dünya gezegeni üzerinde Kuramsal fiziğin büyük astro kütleleri ve onları etkileyen güçleri incelerken ortaya koyduğu bilgilerden yola çıkararak karadelik denen varlıkların uzayda "bulunabileceğii" sonucuna varılmış, yapıları nedeniyle doğrudan gözlemlenmeleri imkansız, çünkü diğer yıldızlar gibi ışık yaymıyor ya da yansıtıyorlar. Ne var ki aslında sönmüş ve gravitasyonel kuvvetlerin etkisi sonucu kendi içine çökmüş dev yıldızlar olan karadeliklerin varlığı konusunda son yıllarda büyük kanıtlar elde edildi. Öncelikle etrafında bulunan uzayda meydana getirdiği değişimler sayesinde bunların farklı yollarla gözlemlenebileceği fikri ortaya atıldı, sonuçta elde edilen bulgular ise gerçekten varoldukları fikrini iyice pekiştirdi. Karadelikler özellikle sınırları dahilinde bildiğimiz fizik yasalarını ihlal ettiriyor olmaları nedeniyle, bilhassa Genel Görelilik Yasası açısından önemli varlıklar. Bulgular galaksimizin merkezinde dev boyutlarda bir tane olabileceği yolunda, en yakınımızda gözlemlenebilir karadelik etidilerine ev sahipliği eden sistem ise Cygnus X-1. Bu konuda yapılan araştırmalar, madde-enerji konversiyonu dahil, pek çok bilimsel alan açısından hayatı önem taşır ve kimbilir, belki buradan elde edilecek yeni bilgiler bir gün bize yıldızlararası seyahatin anahtarını verebilir. Kitap dilimize Bülent Toksoz ve Mehmet Gümüş tarafından çevrime edilmiş, Sarmal Yayınevi tarafından da basılmış.

M. Berker Güngör



Posta Kutusu

Bir ay daha geçti, yine okuyucularımızla açık görüş yapma vaktimiz geldi çattı. Valla özletiyorsunuz kendinizi, böyle ayda bir görüşmek artık kesmiyor. Size layık bir dergi hazırlayabilmek için VOGEL Yayıncılıkta geçirdiğimiz hapis hayatı nedeniyle psikolojik dengemiz bozuldu. Ben abuk subuk her şeye güler oldum, Berker bilinç altıyla gayet bilinçli bir ilişki içine girdi, Gökhun ise neredeyse bilgisayarla yatıp kalkacak duruma geldi. Ama olsun, her şey size feda olsun, siz bize aydan aya temiz çamaşır getirmeyi ihmali etmeyein ueter.

Aydan aya muhabbet kesmiyor demiştim ya, ben kendibaşına, yanı dergi olayından ayrı olarak bir şey yapmaya karar verdim. Aranızdan bir kısmının Internet bağlantısının olduğunu gelen e-mail'lerden biliyorum. Diyorum ki, bundan sonra cumartesi günleri gece saat 23:00-1:00 arası Aidata Chat'ine gelseniz ve beni bulsanız. Eğer orada olursam, Atlantis adlı bir oda açıcam, oraya gelip benimle konuşabilirisiniz. Yalnız bu olayda uyulması gereken tek bir kural var: Kesinlikle ben şu Cheat'ı istiyorum, bana şu oyunu açıkla demek yasak, diyeni atarımlı. Sadece ve sadece muhabbet etmek isteyenler gelsin. Saygıyla duvurulur.

Sinan AKKOL

Amcacıǵım,
Bayramını en içten dileklerimle
kulalar, ellerinden öperim. Karışır-
dım lütfüm?

Merhabaaaaaaa: sevgili
dinteyicilerim. Radyo spikerleri
arasında Number one'dan hic in-
meyen tek isim Onursal yine karşı-
nırda. Lan yine karıştırdık lan. Ben
nereye mektup yazıyorum. Allah,
allah. Haq buldum.

Selam Level.

Naber lan kerata? Sen küçütün
ben seni baylı amcandan alıyo-
dum. Ey gidi günler ey. Kollarımda
büyüdüñ kerata.

Şaka bir yana, şimdî gerçek zamanı dönelim. Ben Onursal Erol, En büyük fırsatçı. Level böyle bir forum açarda ben faydalananmaz mium? İtiraf ediyorum, benim bu

yazımı yazmak için kafamı çeten Pınar Alsaç adlı Nisan sayısında çıkan arkadaş Baktım ki birkaç oyun tanıtıp, görüşlerini belirtmiş, bende yapayım dedim. Plşman değilim. Ben bir çıkışım bir daha ya-
zacağım.

**Sımdı getelim "Yakışıklı Onur-şatın Pembe Kanatları" adlı bölüm. Sirada "Sinan Akkol". Vay Sinan abi, sen ne güzel yazarmışsin be. İyi ki katıldın Level'a. Ve iste-
puunlar:**

Sadızm... Dehşet... Heyecan...
Sılıhalar... Bombalar.. Ve bunlarla
günü anlama gelen: Posta

Evet Postal. Bence muhteşem bir oyun. Sahneleri, sesleri ve tabii ki oynayışı. Oyun ilk oynadığımızdan itibaren sadistçe duygularımı en yüksek seviyeye getirdi. Oyundaki motof kokteylî, el bombası ve mayın gibi silahların patlama ve yanma sahneleri harika. Diğer silahlarında ses efektleri öyle. Fakat oyundaki kamera çok yukarıda. Yani bütün objeler çok küçük. Bu oyunu görünüşte sıkıcı yapsa da oynandığında çok mükemmel bir oyun olduğu her halinden belli. Oyundaki düşmanların hareketlerini ezberledim. Ne zaman hangi adam bana doğru gelecek, ne zaman oradaki adam ateş edecek biliyorum. Bu da oyuncun kötü yönlerinden bir tanesi. Yani düşmanlar biraz enaylı. Oyun açılırken önume bir yazı çıktı: "18 yaşından küçükler oynayamazlar". Ama bu, oyunu benim için daha çekici yapmaktadır başka bir işe yaramıyor. Hihi-hohohaha. (Aman Postal'ın yapımcıları duymasın). (Bırak lan Postal' asıl babam duumasın).

Ve gecelim şimdi Red Baron
II'ye. Bu zamana kadar oynadığım

en iyi uçak simülasyonu. İnsan kendini II Dünya Savaşı'nın içinde hissediyor (mu acaba?). Hissetme- se bile ilgi çekici bir konu üzerine kurulmuş. Oyunındaki menü, grafik- ler oyun zevki harika. Tek kelimeyle dört üclük bir oyun. Çünkü dört dörtlük olmasını engelleyen tek neden "oynanabilirlik". Ne yapabili- liriz ki? O kadar kusur kadı Red Ba- ron unda da olur. Ama oyuna ge- nel olarak bakarsak, Sierra firması- nin yarattığı en iyi oyunlardan biri.

Bildiğiniz gibi çok reklamı yapılan, sözü hiç bir yazarın kaleminden inmeyen oyun Quake II. Bu oyun için yapılan reklam, harcanan kelimelerle Bosna Hersek'te kaç çocuk doyar biliyor musunuz? Bu oyun bütün Level yazarları tarafından çok olumlu değerlendirildi. Oyunun incelemesinin Level'da yayınlanması yetmedi, ayrıca neredeyse tüm Level yazarları Quake II'yi başka yazılarının içinde örnek gösterdi. Ama neredeyse arkadaşlarından hiç birisi bu oyunu sevmemi. Hatta hepsi nefret etti bile diyebilirim. Bense bu CD'ye verdigim paraya yanıyor ve bunu sifit birine kazlamaya çalismiyorum. En nihayetinde zevkler ve renkler tartisilmez. Ama bu kadan celişki beni kuşkuya düşürüyor. Quake II bilgisayar oyuntarında bir devrim mi, yoksa bir yüz karası mı? Tabii karar size kalmış Level okuyucuları. Bu işe son noktayı koyalacak, yanı alıp almamaya karar verecek olan sizlersiniz. Ama size bir tavsiye, siz siz olun, sakın benim gibi gevezelirinin sözlerine öyle kolay kolay kanmayın.

KIRT KIRT (Sinan'ın Altın Makas Efekti)

İste benim gözümle oyun dünyasının havası böyle. Ama havalar nasıl olursa olsun yeter ki sizin havanız iyi olsun. İyi akşamlar Türkiye, nerede yaşıyor ve yaşatılıyor san (ylene spikerliğim tuttu. Ayrıca bütün buntaların hepsi: İğrenç.) Nice oyuncular.

Onursal Erol

Onursal Kardeşim,

Kusura bakma mektubunun bir kısmını kirpmak zorunda kaldım, maşallahın var, neredeyse bütün sayfayı kaplayacaktın. Yanlız, Quake 2'ye laf atman sağlığın açısından pek de iyi bir şey değil. Uzun zamandan beri oynadığım(iz) en heyecanlı oyulardan birisi Quake 2. Belki senin bilgisayarın tam performansta oynamana yetmeliyordur, veya belki Quake türü oyulardan hoşlanmıyorsun. Ama gerçek olan bir şey var ki, Quake 2'nin bu yılın en iyi oyularından birisi olduğu sadece bizim görüşümüz değil, çoğu yabancı derginin satış listesinde de Quake 2 bir numara da bulunuyor. Neyse, zevkler ve renkler tartışılmaz ama, doğru yolu bulman için henüz geç değil. Quake 2'ni birisine "kazlamadan" önce iyi düşünün, sonra üzülsürsün.

Degerli Level Çalışanlarına,

Ben derginizi son 4 sayılarından beri heyecanla takip ediyorum ve verdığınız demolar ve multimedya CD'leri harika. Size sorum olacak: Benim bilgisayarımda CD Rom'un içine CD'yi koyduğumda oyunu başlatıyorum. Fakat bir süre oynadıktan sonra "Lütfen oyun CD'sini CD Rom'a koyn" diyor. Niçin böyle yapıyor?

Cevabınız için şimdiden çok teşekkürler.

Doğan Dönmez

Svgili Doğan,

CD sürücüler okuma güçlüğü çektiği zaman ilk şüphelenilmesi gereken kısım kafa kristalidir. Bu kristal kirlendiği zaman CD sürücüsü içindeki CD'leri göremez, hatalı okumalar olur ve sizin durumunuzdaki gibi

icinde olan bir CD'yi önceden görüğü halde, bir süre sonra okuyamama gibi durumlarla karşılaşılabilir. Siz en iyisi okuma kafasını temizleyen bir "temizleme CD'si" alın ya da CD-ROM sürücünüzü bir teknik servise gösterin.

Sayın Level Çalışanları:

Ben derginizin bir abonesi olarak derginizi severek okuyorum.... (Klik&Play CD'niz de çok güzel)....

Fakat benim bu Cheat hattı ile bir sorunum var. Ya bu hat sadece İstanbul içine hizmet ediyor, ya da tek hat olması çok kötü. Çünkü Çumartesi günü saat 12'den 13'e kadar sürekli mesgul caldi. O yüzden oyun hilelerini sizden öğreneceğim (Ni ha ha ha ha). Şimdi sizden istedigim oyun hileleri sunlar: Simfarm (Sim Collection 30 in 1), Grand Theft Auto, Championship Manager 97-98.

Eğer bu oyun hilelerini yazarsanız beni çok mesut ve bahtiyar edersiniz.

Dincer

Sayın Edip Bey,

Level Cheat Hattına müthiş bir talep var. Bizim ise bu olaya ayrıabileceğimiz sadece bir tek telefon hattımız olduğundan, sürekli mesgul olması normaldir. Israrda denerseniz eninde sonunda telefonun diğer ucundaki delirmesine çeyrek kalmış olan kişiye (Berker) ulaşabilirsiniz. Bu arada, istedigin Cheatleri Internet'ten aradım, kimisini buldum, kimisini bulamadım. Umarım sevinirsın.

GRAND THEFT AUTO: Karakter seçme ekranında DELETE'ye bastıktan sonra isminin yerine şunları yapıp ENTER'a bas. Eğer cheat çalışırsa bir motor sesi duyacaksın.

ITSGALLUS: Bütün seviye ve şehirler. **IAMTHELAW:** Şehirdeki polisleri yokeder. **ITSTANTRUM:** Sonsuz hak.

SIMFARM: Eğer oyunun başında elindeki bütün binaları satarsan, bankadaki kredi limitin 1.000.000.000 dolar gibi bir rakama çıkacaktır.

Maraba Tevelove (Birazcık abuk oldu ama...)

Öncelükle derginiz iyi. Derginiz? iyi, iyi..... Aboneyim de biraz, dolayısı ile hep okuyorum. Cheat bölüm çok lazım ve önemli. iyi, güzel, cari curt gelelim sadede. Öneriler ve istekler için bkz. aşağıya. Çok kısa (!) bir mektup oldu ne yazık ki....

1.Nisan ayında Larry 7'nin tam çözümünü isteyen bir okurla dalga geçmisiniz. Olur mu ya?!... L.7'yi bende bitiremedim mesela. Hem halen L.7 ile uğraşan bir sürü kişi var? Ne olur sanki bir kıyak yapsanız? O kadar da mı hatırlız yok? Bari varsa biraz hile... Acınızı Lordlarım. Ve Resident Evil'in çözümü olur mu?

2.Umarım Internet köşesi başlatmazsınız ve dergi oyun sayfası kaybetmez. Hem Internet için onca dergi var. Ama oyun sayfası eksiltmez ve (I'm sorry) fiyat artışı yapmazsanız kabul. PS sahiplerine cevabım da "SİZ BİZİM CD'MİZDEN MI ÇALICAKSINIZ ULAN, SİBOPLAALAR!" pardon biraz costum. Ösür diletim.

3.Poster fikri harika. Ama çok büyük olmalı, annemin ödülü kopmalı (kafile olayı). Çıkarma da (dalga geçmeyin) verebilir misiniz? Mese-la Dark Omen, Larry, Lara, çıkarımları, posterleri.

4.Yine geçen hafta mektup yollayan Pınar Alsaç biraz fazla abartmış. Şimdi siz beni ??? sandınız ama ben13 yaşında bir vatandaş olarak (ufaklık demeyin, bozuluyorum) Doom türü, araba yarışı türü, dövüş türü oyundan fazlaıyla hoşlanırım. Fifa 98 oynamazsam, kendimi kötü hissederim (çok abarttım galiba). Tamam, hayvanları çok seviyorum hem bir kedüm bile var. Antigor misiniz? Öyle oyular iyi olur, güzel olur ama normal hayatmda asla karşılaşmadığım ve (double asla) karşılaşmak istemeyeceğim şiddet egomu ancak böyle tatmin ediyorum. Emnim bir çok kişide böyle düşünüyorum. Mektup biraz uzun oldu ama yayımlamazsanız size öyle bi büyüğe yaparılmı künə yamık yumuk olur. KETO'ya benzersiniz hafazanallah! Bundan sonra her ay bir mektup geliyor. Canım Türkigem! Beni izlemeye devam edin!

Not: Sizin imla hatası sandığınız şeyler 'Nilay'ca'nın eserleridir.

Not: Long Live H.M hatırlın kalmasın Hakan Karakoş abü

Not: (Bana da fenalık geldi) Feminist değilim ama Pınar Alsaç,

oyun konusunda bayan kitligi konusunda hakli. Tebrik ederim sizi. Ve bana gosdermis oldugunuz ilgiden dolayi da tasekkur edirim.

Not: (Yeter, imdat! Yaziyorum, gaziyorum, popom kuru kaliyo!) Long live age of empires 1 and 2, too....hugo le le lüüü! Oh be bitti. Ayl Bi soru unuttum, 3D ekran kartı arasında fark var mı? Varsa ne? Tenk yu (Halen alamadım da ben deniz, gunes, kum, Bodrum, kafayı bozdum. Bak valla bitti bu defa...)

NICO Dragan (Nilay) (Nakkadar abuk bir lakukan yahul Daha iyisini bulmaliyim.)

Doktor Bey, Arkadaşa Bl Bakar Misiniz?

Övgülerin için sağıl da, senin yasındaki bir kız için (tabii yanılmıyorum) şiddet oyunları oynamak kötü değil mi? Bu konuda annen baban ne diyor? Yoksa bi şey demeye cesaret edemiyorlar mı? Bilemiyorum ya-

ni.

1. Ama beni yanlış anlamışın sen. Benim amacım kesinlikle okuyucumzla alay etmek değildi. Eski oyunları açıklamak gibi bir huyumuz olmadığından, Larry 7'nin hazır açıklaması da elimizde olmadığından arkadaşın isteğini esprili bir şekilde gerçekleştiremeyeceğimizi söylemek istemiştim. Kırıldıysa o okuyucumuzdan da sorry dilerim.

2. Zaten açamıyoruz, bu aralar sayfa darlığından iki metre karelik odaya tıkitırılmış fil gibi olduk. Yazacak o kadar çok oyun (bak sen de eski oyunların açıklamasını istemişsin), ama onları yazacak o kadar az yerimiz var ki.

3. Poster demeyin bana artık, kötü oluyorum. Alın size poster.

4. Olsun, biz her türlü fikre, eleştiriye açıgız. Yapıcı ve az biraz ilginç olsun yeter.

Hadi görüşürüz bi dahaki mektuba.

Ah bi cevap unuttum. 3D Ekran kartıyla, kartsız bir makina arasında dağlar kadar fark var. Hem normalde göremeyeceğin özel efektleri sağlıyor, hem de piyasadaki en kral işlemcinin sağlayamayacağı bir hız ve performans artışı sağlıyor.

SONUÇ: Bir tane edinilmesi farz.

◆ ALOO! SELAM!!!..

Pek muhterem Level camiası, sevgiler...

Kısa ve öz olarak hemen sorularıma geçiyorum. İşte sorularımız:

1. Bende Zork serisinin sonuncusu Grand var ama CD sürekli takılıyor ve oyun kaliyor. Neden? Olma-malı...

2. Acaba Metallica'nın Garage Days albümünü nerde bulurum? (Alakasız ama önemli) Etuehehue....

Sorularım bu kadar yapamadığınız varsa geri dönüp kontrol etmenin. Ricamsa her ay yada 12 ayda bir herhangi bir oyun posteri vermeniz. Simdiden Thenx, cevaplarınız E-mail atacam.... Long live Pentagram

Emokhan Killer

◆ Emokhan Bey Kardeşim,

1. Güzel oyundur, ama CD'nin takılması bende oyunun CD'sinde veya CD-ROM sürücünde hata olduğu izlenimini yaratıyor. Eğer CD-ROM sürücünün başka oyunlar da takılıp takılmadığını, sende takılan oyunların başkalarında da aynı yerde takılıp takılmadığını söyleseydin, ben de sorunun oyunda mı, sürücüde mi olduğunu söyleydim. Sen en iyisi Zork'u aldigın yere götürüp değiştir. Sorun devam ederse CD-ROM sürücünden şüphelenebilirsin. Yaa amma çok CD-ROM sorunu var bu aralar, sanırım CD-ROM'ların toplu emekli olma sezonu gelmiş.

2. Şansını Kadıköy Akmar pasajında deneyebilirsin. Ben müzik üzerine bir şey aradım mı ilk durağım orasıdır.

◆ Sevgili Level,

Ben Can, bu size ilk mektubum. Derginizi fırsatım oldukça almaya çalışıyorum. Şu anda bir bilgisayarım yok ancak masanın üstünde duran acaip bir makine var (tas devrinde kalma sanırım). Yazın kesintikle bir bilgisayar alacağım. Simdiden birkaç tane oyun oynamayı bekliyorum. Size bazı soru ve is-

teklerim olacak:

1. Hangi macera oyununu tavsiye edersiniz?

2. Bir Pentium 166 Mmx yada 200 Mmx ve 32 Mb Ram'lı bilgisayar kaç sene gider?

3. Derginizde tam çözümlere karşıyım. Bence oyunun havasını kaçırmıyorlar.

4. Derginizde Internet sayfası oturumda iyi olmaz mı?

5. Sizden son olarak İbrahim Tatlıses'ten "Maria'yı istiyorum.

Tekrar yazacağım.

Can Aslan/Yozgat

◆ Sevgili Can,

1. Şöyle eğlenceli, komik, içini açacak bir şeyler arıyorsan, Monkey Island 3 favorimizdir. Seni uğraştıracak, kaliteli ve mükemmel grafikli bir oyun istersen Last Express sana uyar. Eğer bol vahşet içeren, korkunç bir şeyler istersen de Phantasmagoria 2'den daha iyisini bulamazsin. Daha yeni bir şeyler istersen, Journeyman Project 3 de oldukça iyidir.

2. Gitmez. Bir seneye kadar 1000 Mhz işlemcilerin çıkacağını gözönüne alırsan, şu anda alacağın hiçbir şey bir seneden fazla gitmez. Ama bilgisayar almak için oturup, bilgisayar teknolojisinin yavaşlamasını beklersen de, hiç bir zaman bir bilgisayar sahibi olamazsin. O yüzden sana tavsiyem, 3Dfx kartlı, 32 Ram'lı, en az 2.5 GB HDD'li bir Pentium 200 MMX'dir.

3. Bence yanlışsan. Tam çözüm, oyunda takılıp da aylarda aynı mekanlarda dolaşmaktan delirecek gibi olan insanların en büyük yardımcısı. Sanırım sen, elindeki oyunun tam çözümünü görünce dayanamayıp okuyorsun, oyunun zevki de ondan kaçıyor. Sadece takıldığında tam çözüme başvursan, böyle demezsin.

4. Bir önceki arkadaşın Internet sayfası istemiyordu. Gördüğün gibi herkesi memnun etmek çok zor. Zaten az olan sayfa sayımızdan feragat edip bir Internet sayfası açabileceğimizi henüz zannetmiyorum.

5. Maalesef, o şarki bugünkü istek parçaları listemizde yok, ama ben senin için Ricky Martin'den "Karakolda Ayna Var" adlı uzun havayı çalışıyorum.

Degerli, sayin, saygideger, pek çok muhterem, biricik tekicik Level Çalışanları.

Hepiniz tek tek selamladıktan sonra böyle güzel bir dergiyi çıkarlığınız için teşekkür (ederiz) etmek gibi klasikleşmiş "yağlama(!)" faslıni geçip isteklerimizi sıratayalım (Öhmm, çok hızlı bir giriş oldu fakat affınıza sağlanarak devam ediyoruz).

1. Level'in gençleri koruma yasaşı kapsamında alışkanlık ve bağımlılık yapan maddeler arasına alınmasını talep ediyoruz (Matematik dersindeyiz. Ahh. Hocam şey kem küm... kulağımı bıraksanız artık). Yazarların espirükü ve samimi anlatımından acayıp şekilde etkilendik. Bu hiç iyi olmadı. Çünkü (kulağım hala aciyoo...) yazılı kağıtlarında bile Level'imsi bir anlatım mevcut!

2. Mortal Kombat serilerindeki özel hareketleri (fatality, Babality, Anmality vb...) ve genel hareketleri açıklayan hilelerin bulunduğu ve diğer özelliklerin açıkladığı bir kitapçık verebilir misiniz? (3 parça kağıda oyun dergisi muamelesi yapıp başka bir dergiden isteyemezdik her halde!). Bu işin üstesinden ancak Level gelir dedik.

3. Siz leblebi konusunda uzman olduğunuzdan Mortal Kombat posteri isteyeceğimizi tahmin etmişsiniz her halde!

4. MK3 ve üstü versiyonlarda (Ultimate, Trilogy, MK4) vesis yada başka bir adla bilinen kodlar varmış bu kodları verseniz diyodukta.

5. MK4'ü Coin-up'larda gördük. PC formatında var mı? Su oyunu açıklasınız lütfen.

6. Yani Sinan az daha cabaların dergiyi ele geçirip dergiyi tek başına yazmak zorunda kalacak. Maşallah hep sen yazmışsun. Aynen devam et yazlarına diyecez. Hasta olduk, bayıldı, bitti hatta bitkisel hayatı girdik (maksat yessilik olsun). Ama müsaade etsen de diğerleri de yazsin (boş ver sen bildiğin gibi devam et).

7. Öhumm, mektuba son versek mi? (Bak hala yazalım dijolar ya, olm ne yazıcaz? Tamam tamam bu kadar yeterliyim! Yanımdakiler öyle diyo!)

Neyse bu kadar gevezelik yeter. Görüşmek üzere hoşçakalın. Gene

yazıcaz. Bizi bekleyin kısa bir aradan sonra yine beraber olucaz.

Biz kim miyiz? Pembe panjurlu köşesinin arka bahçesinde marul ve soğan yetiştiren yazarların köşelerini mahvetmeye bayılan arkadaşız.

Harun Şeker nomi diğer Crazywolf-Emirhan "Sibop" Ceylan- Fatih "The Dragon" Koç- Ayfer "Balina" Sarıuşak- Yavuz "Only Wolf" Peksz- Esra "Mad Girl" Yıldız.

Hepiniz Hoşgeldiniz

1. Matematik dersi? Aaaah ah, ilse yıllarım nerelere gittiniz? Çocuklar, size bir abi tavsiyesi vereyim, o kulağınızı çeken hocanın, sınıfınızın ve birbirinizin kıymetini iyи bilin. Çünkü sonrasında çokok arayacaksınız o günlere.

2. Kitapçı, Mortal Kombat, vermek kelimelerini birarada kullandınız gibi geldi bana, yoksa yanlıyor muym? Valla bana kalsa, hepinizin isteklerini (çok aşırı kaçmadıkça) yerine getirmek isterim ama, bazı şeyler benim elinde değil. Hatta böyle dergiyle birlikte bir şeyler vermek olayları bazen Gökhun'u bile aşıyor. Hiç beklenmeyen bir anda ortaya çıkan sorunlar yüzünden planladığınız her şey tersine dönbiliyor. Bunun en güzel örneği, Mayıs ayında olması gereken Multimedia CD'sinin yerinde yeller esmesidir.

3. Valla düşünmedim değil. Mortal Kombat 4 bi gelsin hele, bakarız.

4. Sorunuz pek açık değil, lütfen köşelerinden tutup biraz açar misiniz?

5. Henüz yok ama, bu yıl sonuna kadar mutlaka gelmiş olacak.

6. Siz derginin girişindeki yazar listesine bakıp da dergide bir sürü yazar var zannediyorsunuz. Gökhan'la Batu hala ÖYS'nin pençesinde kıvrıyorlar (G&B'ye NOT: bütün takım, size ve ÖYS'ye girecek olanlara başarılar diliyoruz, görelim sizi koçlar, yüzümüzü kara çıkarmayın). Ozan Simitçiler uzun zamandır dergiye uğramıyor, Çağdaş sadece PS oyunlarına bakıyor, Ozan Ali'de hem PC hem PS'na bakıyor. Geriye kala kala bir tek ben, Berker ve Ozan Ali kalmıyor. Eğer kendinize o kadar güveniyorsanız yazar olmak için bize başvurun.

Gelin birlik olalım, yedi denizlere açılalım.

7. Güle güle, yine bekleriz. Memnuniyetinizi bize, eleştirilerinizi gazzman'a. (yok o öyle değildi, her neyse)

Sevgili Level Çalışanlarına,

Ben 11 yaşında bir okuyucusum. Derginizi "Dedektif Fırtına" CD'sini verdığınızdan beri alıyorum ve beğenerek okuyorum. Mektubumu yayınlarsanız sevinirim. Simdiden teşekkürler eder, başarılarınızın devamını dilerim. İşte isteklerim:

1. "Gerçegin Ötesinde" oyununun tam CD'sini verebilir misiniz?

2. Sim City 3000'in demosunu verebilir misiniz?

3. Multimedya CD'nizde doğa ve hayvanlarla ilgili belgeselleri de verirseniz sevinirim.

Doruk Hoşver

Sevgili Doruk,

1. Gerçegin Ötesinde, henüz yeni bir oyun. Cartoon firmasının büyük uğraşları sonunda ortaya çıkardıkları kaliteli bir yapılmış. Bu oyun ekonomik ömrünü tamamlamadan önce dergiyle birlikte bedava vermemiz zor. Siz en iyi Cartoon Studios ile bağlantı kurun ve bu oyunu alın, onlar para kazansınlar ki bize ilan versinler, biz de size hediye vermeye devam edelim.

2. Sim City 3000'in demosu henüz piyasaya çıkmadı. Eğer çıkarsa CD'mizdeki yerini alacaktır.

3. Elimize bu türden örnekler geçerse, olur.

Üh, saat beş buçuk olmuş. Bende gözlerimdeki damarları nasıl oluyor da sayabiliyorum diyordum. Arkadaşlar, benim artık tabutuma girmem lazımdır, ama bilin ki her gece karanlık çöktüğünde, sokaklarda, aranızda dolaşan bir vampir var. Eğer o sıcak yatağınızda güvende olduğunuzu zannediyorsanız, çok yanılıyorsunuz. NihahahAHAAHAAHAAHAAAAA.