

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL  
80 SAYFA  
BU AY

# LEVEL

OCAK 1998 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

Türkçe Stratejiye Ne Dersiniz ?

## EARTH 2140



FIFA 98

BLADE RUNNER

DARK EARTH

NUCLEAR STRIKE

BROKEN SWORD 2

CURSE OF MONKEY ISLAND

DREAMS

NBA LIVE 98

STARFLEET ACADEMY

PLAYSTATION VE

SATURN OYUNLARI

## KROMB RAIDER II

DONANIM

: Sanal Ortamda Oyun, Master Drive Komple Yarış Seti, Mini PC Sega Pico

MULTIMEDIA

: İngilizce Eğitim Programları, PC'nizde Dünya Turu, Buluşlar Dünyasına Yolculuk

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri  
M. Berker Güngör,  
Gökhan Habiboglu, Batu Hergünsel,  
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,  
Sinan Akkol

Yazı İşleri Sekreterya  
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen  
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar  
Didem İncəsağır

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

Reklam Müdürü  
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi  
Asu Bozyayla  
Nur Geçili  
Funda Cavlı

Dağıtım Servisi  
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü  
Turgay Tekataş

Genel Koordinatör  
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi  
Şakir Batumlu

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

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

Dağıtım  
BİRYAY A.Ş.

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

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

6 Aylık Abone Bedeli : 2.750.000 TL.  
1 Yıllık Abone Bedeli : 5.000.000 TL.



Yayıncılık Ltd. Şti

## Türkçe Oyun

**S**on zamanlarda oyun piyasasında oldukça sevindirici gelişmeler oldu. İlk olarak Seta firması, bence Red Alert'ten sonra piyasaya çıkan en iyi gerçek zamanlı strateji oyunu olan Earth 2140'ı tamamen Türkçe olarak satışa sunacağını duyurdu. Açıkçası bu haberin ilk duyduğumda Türkçe'ye çevrilmesinin oyunun havasını bozacağının düşünmüştüm. Oyundaki birim ve görev tanımlamaları birebir şekilde çevrilirse, ortaya Microsoft ürünlerinde olduğu gibi garip bir Türkçe çıkmabilirdi. Ayrıca seslendirmeler ne kadar başarılı olacaktı?

Oyunu gördüğümde bütün bu şüphelerimin yersiz olduğunu anladım. Oyundaki tüm terimlerin "gerçek" karşılıkları kullanılmış ve seslendirme yapılrken oldukça özenli çalışılmış. Sonuç: A'dan Z'ye her şeyiyle "anlayarak" oynanabilecek mükemmel bir oyun.

Türkçe olarak karşımıza çıkan diğer bir oyun ise Cryo firmasına ait olan Dreams. Geçen ay demosunu hayranlıkla izlediğimiz oyunun Türkçe sürümüyle karşılaşmak bizim için gerçekten büyük bir sürpriz oldu. Konuşmaların ağırlıkla yer aldığı oyun büyük bir yatırım sonucunda Raks New Media tarafından çok başarılı bir şekilde Türkçe'ye çevrilmiş.

Yenilikler bu kadarla kalmadı. Araî İthalet'in dünya oyun piyasasının devlerinden Electronic Arts'ın temsilciliğini alması ile birlikte, Fifa 98, NBA Live 98 ve Nuclear Strike gibi uzun süredir beklenen oyunlar, orijinal kutuları ve Türkçe kullanım kılavuzları ile birlikte bilgisayar mağazalarında boy göstermeye başladılar. Bu gelişmeler sayesinde artık biz de tüm dünyada olduğu gibi en azından bazı oyunların orijinallerini alabileceğiz (unutmadan, orijinal oyun mutlaka karton bir kutu içerisinde kullanım kılavuzu ile birlikte satılır). Bu arada, bahsettiğim orijinal oyunların diğer ülkelere oranla Türkiye'de neredeyse yarı fiyatına satıldıklarını da belirtmeden geçmemeyeceğim. Oyun tanıtımı sayfalarımızda tüm bu oyunların açıklamalarını bulabilirsiniz.

Oyun piyasası ile birlikte Level da gelişmeye devam ediyor. İstekleriniz doğrultusunda Level'a Multimedia ve Donanım bölümlerini ekledik. Ayrıca Sony'nin desteği ile bu aydan itibaren daha fazla Playstation oyunu tanıtacağız. Tüm bunları yaparken size ek bir yük getirmemeye çalıştık ve şimdilik bunu başardık. Derginin yeni içeriği hakkında görüş ve önerilerinizi lütfen bize yazın.

Yeni yılınız kutlu olsun...

Gökhun Sungurtekin

## Star Trek: The Next Generation - Birth Of The Federation



Turn bazlı uzay strateji oyunlarını seviyorsanız ve üstelik iflah olmaz bir Star Trek hayranısanız işte size güzel bir haber, Micro Prose firması tam bu iki konuyu birleştiren bir oyun üzerinde çalışıyor. Master of Orion 2'nin yapımcısı da olan firme, yeni oyunda galaktik yönetim biçimini bir miktar bu oyuna benzetmeyi planlıyor. Uzayın derinliklerinin keşfedilmesi, kaynakların doğru harcanması, diplomatik ilişkilerin kurulması ve tabii topyekün savaş bu oyuncun temel çıkış noktaları. Oyundaki galaktik yapı, ünlü gezeneler, şehirler, özel alanları ve etkisi bulunan mevkiler,ırklar ve hatta uzay canavarları, yani herşey bugüne dek yapılmış Star Trek filmlerine sadık kalınarak tasarılanıyor. Temel olarak beş ünlü ırk ve otuz civarında da küçük uygarlık oyuna renk katıyor, tabii acımasız Borg ırkı da unutulmamış, onlar herkesin düşmanı. Siz oyunda beş ırktan birini seçiyor ve yönetiyorsunuz, ancak eğer ittifak kurabilir ya da esir edebilirseniz diğer küçük medeniyetlerin özelliklerinden de faydalanabilirsiniz, tabii her ırkın kendine has üstün ve zayıf yanları mevcut. Savaşa gelince, bu benzerlerinden biraz farklı, her gemi tek tek yönetmek yerine, filolar oluşturuyor ve genel emirler veriyorsunuz. Bundan sonra tek yapmanız gereken oturup komutanlarınızın marifetlerini seyretmek, savaş real-time ve üç boyutlu olarak gerçekleşiyor. Her gemi kendi işini yapıyor ve siz savaşçı istediğiniz açıdan takip ediyorsunuz. Oyunun tahminen 1998 ortalarında piyasaya çıkması bekleniyor.



## X-Com: Interceptor, Gelenek Bozuldu mu ?



X-Com denince akınıza ne gelyor? Doğrusu üçüncüsünü ben pek tutmamışım ama yine de ilk iki oyunun araştırma ve turn-bazlı savaş özelliklerini devam ettiriyordu. Tabii bu seri yapımcılarına bir hayli para kazandırdı, ancak MicroProse bununla yetinmeye niyetli görünüyordu. Nitekim serinin dördüncüsü tamamen farklı bir yöne doğru gidiyor, şimdi turn-bazlı yer savaşının yerini real-time uzay uçuş simülasyonuna bırakıyor. Hikaye söyle, ilk üç işgal girişimi insanlara çok şey öğretmiştir, uzaylılardan ele geçirilen teknolojiler uzayın bilinmezliğinin kapılarını aralamıştır. Pek çok koloni ve uzay istasyonu kurulmuş, büyük şirketler derin uzayda maden ve üretim kolonileri oluşturmuştur. Ancak bu keşifler esnasında yeni bir uzaylı işgalinin sinyalleri belirir. Bu defa gafil avlanmak istemeyen insanlar tehdidi önce davranışın kaynağında durdurılmaya kararlıdır, X-Com işin içine girer. Parasal destek şirketlerden gelmektedir. Sizin yapmanız gereken uzayın derinliklerinde istasyonlar kurmak, önceki oyunlarda olduğu gibi araştırma ve geliştirmeye önem verip uzaylıları durdurmanın bir yolunu bulmaktadır. Ancak bu defa piyadelerin yerine avcı ve bombardıman gemileri kullanacaksınız. Önceden belirlenmiş bir görev yok, olayların akışını siz belirliyorsunuz. Gemileri donatıp, pilotları seçiyor, sonra da kurduğunuz filoyle beraber uçuşa çıkıyorsunuz. Oyun gelişmiş bir 3D engine üzerine kuruluyor ve artık moda olduğu üzere 3Dfx kartlarının desteğine başvuruyor. Firma oyunun pek çok benzer simülasyondan daha iyi olacağını iddia ediyor, bekleyip göreceğiz.



## Güç Sizinle Olsun, Yine...



Satış rakamları Dark Forces 2'nin oldukça başarılı olduğunu gösteriyor, LucasArts da aynı fikirde olmalı ki bir expansion pack için kolları sıvamışlar. Yeni bölümün tam adı şu, Jedi Knight: Dark Forces 2, Mysteries of the Sith. Ancak alışılmış ek görev disklerinden çok daha fazlası olacak şekilde tasarlanan oyun, herseyden önce yeni ve sevimli bir karakter içeriyor. Mara Jade eski bir İmparatorluk casusu, ancak kendi yoluna gitmeye karar vermiş. Oylar Kyle Katarn'dan beş yıl sonra geçiyor. 14 görev boyunca yeni yerler görme ve yeni düşmanlar edinme fırsatınız olacak, ayrıca deathmatch için tasarlanmış 15 adet yeni seviye de mevcut. Tüm bunların üstüne pek çok yeni ve ilginç silah, ayrıca beş adet Force Power eklenmiş, chain lightning atmayı sevenlerin dikkatini çekerim. Bu kişi sezonu içerisinde piyasada olacak, gözünüzü dört açın.

## Ve Bir Star Trek Oyunu Daha

Herkes her konuda 3D FPS oyunları yapıyor, önumüzdeki aylarda en az yarımdüzenine daha Quake benzeri oyun piyasaya çıkacak. Tabii MicroProse firması da boş durmuyor ve kendi oyunlarını hazırlıyor. Konu hem çok alışıldık, hem de çok farklı denebilir. Star Trek lisansı altında hazırlanan Klingon Honor Guard adlı oyun, Star Trek evrenine alışılmış Federasyon gözlüğünden değil de, biraz farklı bir ırkın, Klingonlar'ın açısından bakma imkanı sunuyor. Yakında piyasaya çıkması ve büyük fırtına estirmesi beklenen Unreal ile aynı engine ve efektleri paylaşması planlanan oyunda, eğitiminin son aşamasında olan ve Klingon Yüksek Konseyi başkanına suikast yapanların peşine düşmek zorunda kalan bir Klingon Onur Muhafizleri Birliği subayı canlandırmışsınız. Oyunun toplam onbeş seviyeden oluşması ve sizin yıldız gemilerinden tutun da yabancı gezegenlerdeki şehirlere dek pek çok yere götürmesi planlanıyor. Ne var ki sayılarının azlığına karşın bölümlerin bugüne dek hiç görülmemiş büyüklükte ve yapıda olacağı söyleniyor. Karşılaştığınız düşmanlar ise tanındıkırklardan oluşuyor, ne var ki zeka seviyelerinin çok yüksek olacağı ve ateş etmek dışında, alarm vermek, yardım çağrımak, atışlardan sakınmak ve birbirleriyle iletişim kurmak gibi pek çok alışılmadık eylemde bulunacakları vurgulanıyor. Özellikle Klingon ırkının acımasız savaşçı karakterinin ön plana çıkarılacağı oyun oldukça ilginç olacağa benziyor.



## MechCommander Yolda

Real-time stratejilerin herhangi bir özelliği olmadığı söylenir, kaynak topla, inşa et ve savaştır, genelde hepsi birbirinin aynıdır. Bir süre sonra iş Doom



oynamaya benzer, eğer siz de bundan dertli oyuncular dansanız size iyi bir haberim var. MicroProse firması yeni bir oyunu bitirmek üzere, MechCommander isimli bu oyun konusunu ve içeriğini Mech Warrior robot simülatörlerinden alıyor, ancak bildiğiniz stratejilerden çok farklı. Senaryo gereği bitirmeniz gereken otuz civarında görev var, ancak düşmanınız olan Smoke Jaguar Klanı sizden daha güçlü. Burada sınırsız ünite yapma hakkınız yok, her görev için en fazla oniki robotluk bir takım hazırlayabilirsiniz, tabii para ve malzemeyi bulabilirsiniz. Bir de bunlara değişik tiplerden oluşan ileri seviyede yapay zekâ pilotlar atadınız mı işinizin bir kısmı tamam demektir. Sıra bunları uygun görevlerde kullanmakta ve tek parça dönmelerini sağlamakta, malum gidenler gelmez, ama her görevde daha da tecrübe kazanabilirler. Fikir olarak biraz Cyber Storm havası varmış gibi görünse de, yapı olarak hiçbir benzerlik yok, en azından min-

yatır grafiklerle gözleriniz bozulmayacak ve tempo sizi esnetmeyecek kadar hızlı olacak. Buna network destegini de eklersek bu yaz çökmesi beklenen oyunun başarısız olması için bir neden yok gibi.



## Quake 2 Almanya'da Yasaklandı!



Alman Bağımsız Değerlendirme Kurumu (USK) tarafından test edilen Quake 2, fala kan ve şiddet içerdığı gerekçesiyle yasal satıştan menedildi. Kurul üyeleri oyun daki karakterlerin özellikle çok fazla insana benzetildiğini ve kullanılan şiddet unsuru on sekiz yaş üzeri oyunculara göre bile fazla olduğunu bildirdiler. Tabii bu Almanya'da ilk yasaklanan oyun değil, daha önce Wolfenstein 3D, Postal, Carmageddon, Turok: Dinosaur Hunter, Resident Evil ve daha pek çok oyun benzer sebeplerle yasaklanmış, bunlardan bazılarının büyük değişiklikler ve kesintilerle piyasaya çıkışmasına ancak izin verilmişti. Örnek olarak Carmageddon adlı oyunun yaya zombilerle değiştirilmişti.

**LEVEL**  
DHT 97

# Real-time stratejide Türkçe dönemi...

**U**fak bir yolculuk yapmak ister misiniz? Evet siz, neden olmasın ki? Elimden tutun bеyefendi, birazcık ileriye gideceğiz, 143 yıl kadar ileriye. Size göstermek istedigim bazı şeyler var. Aşağıya inmemiz gerekiyor, yeryüzü oldukça kirleme çünkü. Bakın burası Birleşmiş Uygur Devletler, tüm işlerini makinelere bırakmış, yöneticilerini bile bilgisayar aracılığıyla şans faktörü ile belirleyen bir halk. Onların yaşamalarının yalnızca olasılıklar üzerine kurulduğu.... Rahatsız mı oldunuz? O zaman bir dа Avrasya Hanedanlığı'na göz atalım. Tahtın 37. Varlısının hüküm sürlüğü dönemdeyiz. Daha önceki hükümdarların da üzerinde çalışıkları insan vücutunun değiştirilmesi projesini gerçekleştirdi. Artık bir beyin ve bir kaç mekanik parça halk üretmek için yetерli oluyor, böylelikle nüfus planlaması sözcüğü de yerini düzenli üretime bıraktı. Yüzünüz pek gülmüyor, burada yaşayanların da öyle sınırlı kaynaklar için yapılan savaşlar bitmek bilmiyor. Ama herkes biliyor ki bu sonuncusu... Neyse sizi geri götürme zamanı geldi. Fazla neseli bir yolculuk olmadığı için üzgünüm, ama torununuzun torununun doğum gününde alabilecegi en güzel hediyenin

bir kaç çip ya da bir onanm hakkı olmasına engellemek için bir şeyler yapmak zorundasınız. Hemen....

## SIS VE KARANLIK

Earth 2140 başarılı, hem de TÜRKÇE



bir demonun ardından bizleri ana menüsü ile karşıyor. Ana Menüde karşınıza çıkan ikonlardan üstteki Birleşmiş Uygur Devletler (BUD), ortadaki Avrasya Hanedanlığı (AH) tarafından oyuna başlamınızı, alttaki ise önceden kaydettığınız bir oyunu yüklemeyi sağlar. Ana menüde fareyi sağa sola hareket ettirerek diğer seçeneklere de ulaşabilirsiniz:

**Yerel Ağ:** Oyunu eski tabirle network altından oynamanızı sağlar.

**Seri-Modem:** Seri bağlantıya da modem kullanarak bir den fazla kişiyle oynamanız amacıyla.

**Veri tabanı:** Oyundaki tüm araç, yapı ve birliklerin sayısal özelliklerini sunar.

**Giriş:** Demoyu tekrar izlemek isteyenler için.

**Hazırlayanlar:** Oyunu hazırlayan kim var kim yoksa gösterir.

**Çık:** Oyundan çıkışmanızı sağlar (Hadi ya?!)

Seçiminizi yaptıktan sonra karşınıza çıkacak dünya haritası üzerinde savaşacağınız alanı belirleyin. Size verilecek (bi daha söyleyorum) TÜRKÇE briğinin ardından kendinizi oyun ekranında bulacağınız. Ekranın sol üst köşesinde seçtiğiniz devletin arması, hemen altında ise harita yer alır. Haritanın normal kullanımı size araziyi,



doğal kaynakları, araç, birlik ve yapıları gösterirken haritanın sol altında yer alan tuşla basit kullanıma gecebilirsiniz. Bu aşamada yüzey şekilleri kaybolacak, yalnızca birim, yapı ve doğal kaynaklar görünecektir. Haritanın altındaki kontroller ise dört ana gruptan oluşur:

**I. Bina kontrolü:** Bu menüyü seçtiğinizde üstte kredi durumunuz ve üretilen enerji miktarı gösterilir. Alt kısmında sağda binalarınız, solda ise çalışıp çalışmadıklarını görebilirsiniz. San şimşek açık, gri şimşek kapalı anlamına gelir. Eğer bir binada üretim varsa şimşek ikonu yerini üretlen birimin resmine bırakır. Eğer üretilen birimin resminin üzerine tekrar tıkarsanız tıkladığınız sayıda birim ardarda üretilir. En fazla beş birimi ardarda üretme emri verebilirsiniz. Beş kere den fazla tıklarsanız ikinci bir emre kadar durmadan o birimin üretimi yapılır. Bir yapının resminin üzerine tıkarsanız, yeni bir menü açırsınız. Burada en üstte yapının türü ve ne kadar enerji kullandığı, ortada sırasıyla yapıyı ekran da merkezleme, yapının enerjisini kapatma, yapıyı hasar anında onarma ya da onarımı durdurma, yapıyı boşaltma, üremi durdurma, ya da kendini imha etme gibi komutları verebilirsiniz. En alt sırada ise binanın üretebileceği birimleri görebilir ve bunları üretme emri verebilirsiniz.

**II. Birim Kontrolü:** Seçtiğiniz bir birlik, araç ya da takımı yönetmenizi sağlar. Üstte birimlerin türleri yer alır. Alt sırada dokuz tuştan ilk sıradakiler savunma, hücum, hareket; ikinci sıradakiler (taşıma araçları ya da yapılar için) bulunduğu yeri terk etme, (Miner

birimleri için) mayın döşeme ve barıştırma, başka bir birime eşlik etme ve koruma işlerine yarar. Üçüncü sırada tuşlar ise birliklerinizin programlanması sağlar. Birinci ikona basılıp harita üzerinde en az bir en fazla da sekiz noktaya tıklayın. Üstteki

ler, saldırın durumunda ise düşman geri çekilse bile onu takip eder ve saldırıyı sürdürürler. Üç farklı takımı üç farklı generalin komutasına verebilmeniz mümkün. Bir takımı generalin komutasından çıkartmak için general ikonuna tekrar tıkmanız yeterlidir.

**IV. Oyun kontrolü:** Buradan da oyun ile ilgili bir takım ayarları yapabilirsiniz:

- A) Yükle:** Önceden kaydettığınız bir oyunu yükler.
- B) Kaydet:** Bulundığınız konumda kaydeders.
- C) Briefing:** Bölümün amacını açıklar.
- D) Bitir:** Oyundan çıkışınızı ya da bölüme yeniden başlamınızı sağlar.
- E) Arabirim:** Fare ayarlarını yapabilirsiniz.
- F) Kontroller:** Karşınıza yeni bir menü getirir.

#### -Durum

**çizelgesi:** Ekranın alt kısmında yer alan durum çizelgesini açıp kapatır.

pencerede belirlediğiniz noktaların koordinatları yer alacaktır. Üçüncü tuş, birliklerinizin seçtiğiniz noktalara sırasıyla ulaşması için gereken emri verir. İkinci tuş ile de yeni bir rota çizebilirsiniz. Seçtiğiniz rotalar haritanın basit kullanım şeklinde harita üzerinde yer alır.

**III. Strateji kontrolü:** Earth 2140'in oyunda büyük kolaylık sağlayan yeniliklerinden biri de seçtiğiniz birlikleri üç farklı generalin komutasına verebilmeniz. Bir birim ya da takımı seçip üç general ikonundan birinin üzerine tıklayarak onları bu generalin komutasına geçirebilirsiniz. Her generalin saldırın ve savunma olmak üzere iki farklı konumu vardır. Savunma durumunda birimleriniz gelen saldırılara bulundukları bölgeyi terk etmeden karşılık verir-





**-Oyun hızı/ Ekran geçiş:** Oyun ve ekran kayması hızlarını ayarlamana yarar.

**-Konuşmalar-Efektlər:** Konuşma ve efektləri açıp kapatır.

**-Ters stereo:** Stereo kanalları ters çevirir.

**-Müzikler:** Oyunun müzikleri arasından seçim yapmanızı sağlar.

**-Sis yoğunluğu:** Düşman birliklerini haritada daha önce keşfetmiş olduğunuz yerlerde sürekli olarak görebilmeniz ya da yalnızca birimlerinizin görüş menzili dahilinde görebilmeniz arasında seçim şansı tanır.

#### ET VE METAL

Earth 2140'da her zaman olduğu gibi ana yapılmış binalarınız mevcut. İlk olarak kurmanız gereken bir maden. Madenleri harita üzerinde parlak yeşil olarak gösterilen kaynaklar dışında bir yere kuramazsınız. Her maden, çalışmaya başladıkten sonra yavaş yavaş konteynerler içinde ham madeni çıkartır. Çıkarılan bu madeni taşımak için Ana Yapım Merkezi'nde BANTHA adlı nakliye aracını üretip kuracağınız rafine-

rilelere ham madeni ulaştırmayı burada işlemeniz gereklidir. Bu nedenle rafinerilerinizi madenlere yakın kurmanızda fayda var. Ancak oyunun size çıkarttığı en büyük zorluklardan birinin yapı kuracak yer bulmak olduğunu belirtmeliyim, öyle Red Alert'te olduğu üzere tarla gibi ekran yok, dedik ya ortalık taş, toprak, nükleer atık, onun için sınırlı sayıda yapı kurma şansınız var, lyl kullanın. Bu arada, oyun daki tüm binalar merkezden mobil halinde çıkıyor ve siz onlara uy-



gun yerde kur emri verene kadar bu durumda kalyorlar. Eğer maden rezervleri ösünüzde uzak bir yerde ise, önce yolu yapacağınız taşıt fabrikasında üreteceğiniz zırhlı araçlarla temizlemeyi önerilir, aksi takdirde düşman saldırılara maruz kalabilirsiniz. Araştırma merkezi oldukça önemli bir yapı, çünkü birim ve bina üretiminde ilerleme onun sayesinde kazanılıyor. Örneğin uçuş ve yer çekimine karşı kuvvet gibi araştırmaların ardından BANTHA'ları yerine daha hızlı ve ucabilen HEAVY LIFTER adlı aracı üretebilirsiniz. Ne demisler, arayan bulur (nasi yani?).



#### EARTH VE 2140

Earth 2140, her ne kadar artık çok sıradanlaşan bir türde olsa da, getirdiği yenilikler, 40'ın üzerindeki araç ve birliklerin çeşitliliği ve yapay zekasının tammin edici olması ile türün benzerleri arasından sıyrılabiliyor. Ve en önemli özelliği olan (üç etti) yüzde yüz TÜRKÇE'YE çevrilmiş olması ise ona değerlendirmede yanıt yıldız daha kazandırır. Daha önce hiç bir oyunda bir birlik bana "beklemeye", "ilerliyoruz" fala dememişti, nasıl duygulandım, nasıl gözlerim yaşardı anlatamam. Darısı diğer oyunların da başına. Bu aralar ortalık bi dolu real time-stratejiden gecilmezken siz iyisi mi Earth 2140'ı deneyin, pişman olmazsınız. Bekleyin bi dakika, androidim bana gomtanım, gomtanım diye sesleniyorum, hisledim yine, hemen geliyorum.

Gökhan Habiboglu &

Batu Hergünel

valence@pemail.net & quedus@pemail.net

**LEVEL KARNESİ**

**ADVENTURE**

SBTA Limited  
Tel: (018) 463 48 76  
Firma: Top Ware/Interplay  
Pentium, 16MB RAM,  
30 MB HDD, 2xCD-ROM  
Fiyat: 29.95 \$



# TOMB RAIDER 2

## Dagger of Xian

### Lara yeniden iş başında!

**L**ara geçenlerde beni aramış teleskopretere mesaj bırakmış. Yeniden Adventure mi çakacakmış neymis. Beni çağırdı. Ee kim öle kim kala belli olmaz. Açıkçası uzun zamanдан beri de görüşmüyorduk. Ben de onu özlemişim (eski dost ne de olsa). İş gücü, dershaneden aldığım testleri bir kenara yiğip bir uçağa atladım. Havaalanında yeni usağı karşıladı beni (bu arada ilk Adventure dan kazandığı paraya da yaşı bir uşak tutmuş). Evinne gittigimde çok şasirdim çünkü son gördüğüm halinden çok farklıydı. Farklı olan tabii ki Lara değil eviydi. Biz tanıştığımızda o eski püsüğü eve yeni taşımıyordu. Herhalde kazandığı paranın tamamını evine yatırılmış. Bahçeye yeni eğitim alanları yapmış ve kendisini de geliştirmiş (Her açıdan). Bence siz de bir ugrayıp görün. Bana evini gezdirdikten sonra salona geçip oturduk. Son olarak aldığı tekliğinden bahsetti. Yeni yıl için bir sürü planı varmış (surpriz söylemem). Tam muhabbeti ilerletmişim ki zir zir zir kahrolası bir telefon. Telefonda ki ses çok acele görevde gitmesi gerektiğini söylüyordu.

#### Lara Is back !

Lara'nın en yeni macerasına hoş geldiniz. Eğer ilk bölüm heyecan verici ve eğlenceli bulduysanız, yeni bölümde Lara'nın sizin için neler planladığını görene kadar bekleyin. Bu sefer 16 büyük bölüm

ve ilk bölümdeki gibi birde son hesaplaşma sahnesi bulunuyor.

Tahmin ettığınız gibi bir çok karışık bulmaca ve gizli alanlar sizin keşfetmenizi bekliyor. Bu arada oyun dan bahsetmeden önce size biraz kontroller hakkında öğret vereyim. Eğer ilk bölüm oynadıysanız bir sorun yok ama ilk kez oynayanlar önce Lara'nın evini ziyaret edip mutlaka hareketleri ve tuşları öğrenmeli. Yukarda da bahsettiğim gibi evi çok gelişmiş çalışma alanları

bahçeye kadar taşımis.

Bahçede yüzmeyi, tırmanmayı, duvarlara tutunmayı çok iyi öğrenmelisiniz.

Bahçeden başka dolamanz için yatak odası, mutfak, banyo gibi yeni odalar eklenmiş. Ayrıca iyi dalişlar yapmak için yüzme havuzuna trampolin eklenmiş.

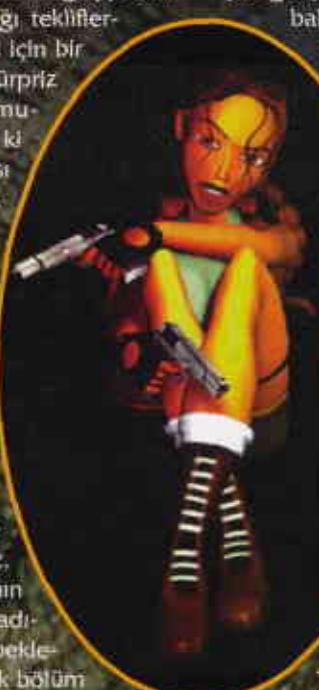
#### Lara'nın Dünyası

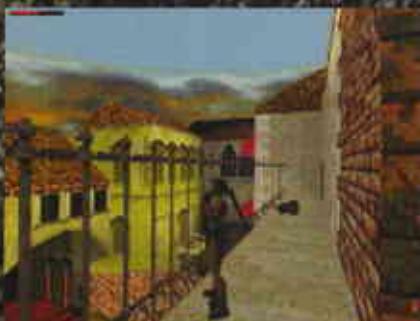
Hançeri kalbine sapladığı zaman Dragon'un bütün gücüne sahip olabilecekti. Bu sebeple efsanevi Çin İmparatoru Qin Shihuang'un Tibetli savascı Monklar

hançeri geri alıp büyük Çin sedindeki eski dinlenme yerine yerlestirene kadar ona sahip olmasına neden olmuştu. Neden bu hançer Lara'nın olmasın di ki? Büyük Çin seddi içinde Lara kendinin ve düşmanlarının hançere erişmesini engelleyecek sıkı bir kod çarkı ile engellenmişti. Çözümü Venetik'e giderek hattını Çin İmparatorlarının mistik oyuncaklarını toplamla geçirmiş olan eski büyüğü Gianni Bartoli'nin evinde bulabillirdi.

Amacı bu kod çarkı ile ilgili ipucu bulabilmekti. Büyücünün ölmüş olması işini zorlaştırdı. Burada kendisini alt etmeye çalışan bir sürü herifin yanında bir de bas düşmanı olan ölü büyüğünün oğlu Marco Bartoli'de vardi. Daha sonra Lara Gianni Bartoli'nin mezarı olduğunu sandığı batık gemiye ulaşmak için yola koyuldu. Her yerde olduğu gibi düşmanları burada da onu rahat bırakmadı. Fakat onun için asıl problem geminin karanlık derin suolar altında yattı. Buradan da kurtulan Lara'yi bekleyen en son görev ise büyük, devasa Yetilerle ugaraçağı karlı Tibet'e dayanıyordu.

Tomb Raider 2 daha önce soyledigim gibi 19 bölümden oluşuyor ve bu bölümün hepsi 4 ayrı mekanda geçiyor. Bunlardan ilki helikopterde geldiniz "The Great Wall of China" burada birçok fazla tuzak ve bulmacayla karşılaşacaksınız. Köpekler, şahıslar ve





Lara'nın burada kullandığı araç ise doğa şartlarına uygun olarak Snowmobile. Tüm bu eğlence kulaga hoş geliyor değil mi?

#### Oyun İçin top secret taktikler

Tomb Raider'da şimdi daha çok insan ve dolayısıyla daha akıllı ve hızlı düşmanlarınız var. Bazı zamanlarda, özellikle ellerinde güçlü silahlar olduğunda siz kovalayan bu düşmanlarla savaşmak oldukça zor oluyor. Eğer canınızı seviyorsanız bu adamlara karşı her zaman elinizdeki güçlü silahları-



nüfuslanmış. Lara da önceki bölümde göre su altında daha başarılı dövüşse de asıl kabiliyetli kuru alanlarda. Eğer su altında dövüşmek zorundaysanız zipkini deneyin. Yine de düşmanlarınızı mümkün olduğunca kara dan haklamaya bakın ve kara da iken zipkini da düşmanlarınızı yavaşlatmak için kullanın, çünkü doldurması yavaş olduğundan pek kullanışlı bir silah sayılmaz. Kalabalık yerlere pek girmeyin, çünkü kaybetmektense geri çekiliş uzaktan saldırmak hem stratejide açıdan hem de oyun dünyasında daha makbuldür.

#### Bad Guys Can't Jump

**Barracuda:** Her gün görme ye alıştığımız cinsten bir yaratık değil. Hem de çok hızlı, tehlikeli ve ölümcül. Fark etmişizdir ama yine de söyleyelim dislerinden uzak durun.

**Köpekbalığı:** Bu şeker yaratıklar biraz büyük. Çok güçlüler ve birkaç saniye içinde sizlara gömebilirler. Balık yemi istemiyorsanız yaklaşır kahramanlık etmeyein.

**Bağuş:** Vaav. Çok cool duruyor. Biliğim kadarıyla pek ölümcül sayılımaz. Yaklaşık olarak verdiği hasar Barracuda kadar (yanlı fazla). Tabiki elektrikli olsam bende o kadar hazzar veririm.

**Fare:** Ah son oyunda bunlardan yeteri kadar içremiştim. Aslında pek canınızı yakmazlar. Ne de olsa Rocket Launcher ile ölmeyen bir yaratık olamaz.



nizla saldırın. Özellikle Rig Workers (elinde Wrenches olanlar) sizin gibi duvarlara tırmanıp siz her yerde takip ederler. Büyük Silahları (M-16 ve Uzi) "Büyük Kötü Adam"lar için saklayın. Kalabalık bir düşman topluluğu arasına girdiğinizde ateş ettiğiniz düşmanı ölünce ateş tuşunu bırakın ve Lara'yi hedefine nişan alınca ateş edin. Çünkü ateş basılı tutarsanız düşmanın lesine nişan almayı devam edersiniz. Yukandan saldıracak düşmanlara karşı yerdeki gölgelere dikkat edin. Bir ekranın gidecek yer bulamadıysanız kafanızı yukarılara çevirip tutunabileceğiniz yerler arayın. Tomb Raider 2'de artık gezilmesi gereken daha fazla su altı bölümü mevcut ve buralarda su altı yaratıklar da oldukça

dövüseceğiniz insanlarda cabası. Çin seddi aslında Dagger of Xian'in kilitli bulunduğu yer. Dünyanın diğer mekanlarını gezmenizin asıl sebebi de bu hançerin kilitli bulunduğu kapının açılması için deliller aramak, bulmak. "Venice" yani Venedik ise ikinci durağınız olacak. Dünyaları kurtaran kahramanım burada duvarlara tırmaladığı gibi sallanabiliyor ve camlardan kirarak atıyor. Buradaki düşmanlarınız ise genelde insanlar, fareler, örümcekler ve köpekler olacak. Venedik olurda ünlü kanallan olmaz mı. Her türlü çığlığını Lara'da mevcut Venedigin kanallarında sürat tekneleri sürmek bunlardan sadece bir tanesi. "The Sunken Ship" batık gemi yada Titanik siz her ne derseniz deyin Lara için bu sadece yeni dalış elbiselerini giyebileceğini bir görev. Karanlık su altı görevlerinde uzun bir süre flare kullanmanız gerekeceğe benzeyen. Bazi alanlarda ise sadece birkaç hava paketiyle çok fazla yol almanız gerekecek. Aman dikkat bu bahçe kapısındaki uyanya benzemez burada gerçekten "DİKKAT KÖPEKbalığı" var. "Tibet"in soğuk yamaçları son durağınız olacak. (başarı olamazsanız). Anlaşılan Lara gardrobunu yanında taşıyor. Bu seferde soğuga karşı deri ceketini giymiş sizin komutlarımıza bekliyor. Garip ama kısacık şortu hale üzerrinde: Daha önce hayatınızda hiç görmediyiniz fazla üzülmeyin çünkü burada sizin biktirme kadar Yeti görecesiniz (Yeti de mi ne? Bu soğuya sorduğuna pismam olacaksın).





**Örümcek:** Farelerden daha küçük olduğunu için vurması zor ama birkaç atışta ölürlər. Sanırım sorun olmaz.

**Kaplan:** "Kaplanları koruyalım" "Kaplantları koruya-lım!" Herhalde bunu söyleyen hayvan sever arkadaş kaplannın dişlerini hiç yakından görmemiş olacak.

Peeh korumak-mış! Bu hayvanlar Tomb Raider I'deki aslanlara benziyor... belki biraz daha büyük, hızlı ve ne yazık ki daha da gücü!

**Doberman:** "Aha...işte puppy puppy puppy!" "Seni şeker şey...KOŞ!!..." **YAKALAT!** Bu benim sevimi köpeğime benzemiyorum. Ahh ahhh bırak kolumu... ah ayağım (Son Sözler Arşivi Cilt 1) Bunları öldürmek gerçekten zor. Onlardan hızlı olmalı-



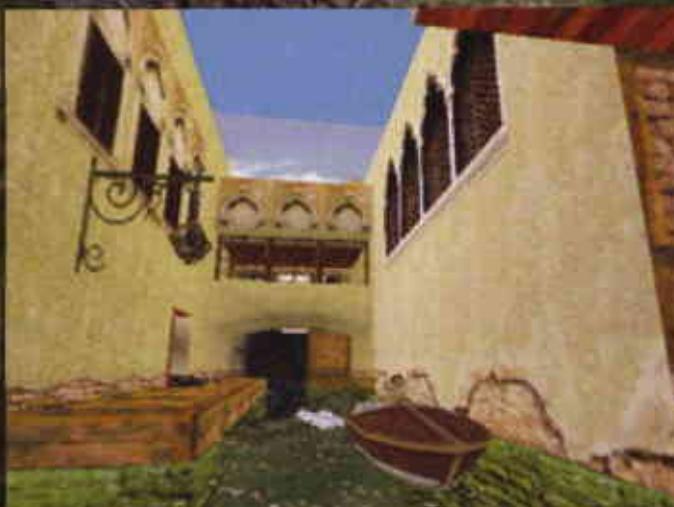
niz ve yeterince uzakta (en azından dişlerinden uzak).

**İnsanlar:** Yetişirilmiş katiller, alışkin olduğunuz salaklardan değil! Coğu sizin yaptığınız hareketleri yapıp, peşinize takılabilir. Susturulu tüfegi olan adamlar uzaktan da canını yakabildiler.

**Karga:** TR I'deki yarasalar gibidir. Fazla zarar veremezler. Eliniz boşta otuguunda yada bir yere tırmanıyorken yüzünüze saldırırlar. Zıplarken ve koşarken dikkatli olun.

**Hawk:** Bünlerde karganın biraz büyük ve hızlı hali sayılabilir. Dolayısıyla öldürmeye kargaya göre biraz daha zor. Gerçek sahiner gibi saldırırlar ve nereden ne zaman çıkacağı belli olmaz. Dikkatli olun!

**Yeti:** Oh, büyük bir kar adam gibi!



Ama kardan adamın bu kadar büyük, hızlı ve cehennemi hatırlatacagına inanamam. Bulunduğu bir yerden geçmek istiyorsanız, koşmayı denemeyin. Önce uzaktan öldürmeye çalışın.

#### Son söze yaklaşırken

Lara Croft geride bıraktığımız senenin kesinlikle en önemli ve güzel kahramanı olduğunu hepimiz biliyoruz. Böyle hayali bir kahramana böylesine gerçek ve büyük bir ilgi doğru mübilemeyez ama herkes gibi bizde onu her yerde takip ediyoruz. Internet üzerinde simdiden çok büyük bir ilgi ve yer kaplıyor. Arayanlar için Tomb Raider Ring'in adresi şöyle: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/7690/> bu adresten Laraya ait birçok fotoğraf ve Tomb Raider için program bulabilirsiniz.



#### Yenilikler:

- Biraz daha gelişmiş ve iyi grafikler.
- Lara'nın yeni kıyafetleri (Oyunun içinde yerine göre değişir).
- Hayvanlarından daha çok zorlayan yeni insan düşmanları.
- Oyun içinde kullanılan yeni araçlar (Bot, kar aracı).
- Lara'nın karanlığı görmesi için meşale.
- Yeni hareketler.
- Yeni silahlar (Harpoon, Auto-Mag, Grenade Launcher, M-16 vb.).

#### Kısa Küçük

**Kim alır:** İlk bölümündü seviler ve Lara Croft hayranları.

**Orijinalite:** Genel olarak TR I'deki gibi yenil bir tarz değil.

**Grafik & Video:** TR I ile aynı clipping problemleri düzeltılmış.

**Ses:** Redbook Audio.

**Problemler & Hatalar:** Dar ve alçak koridorlarda kamera duvarların arkasında sıkışıyor.

Murat Karşioğlu

**TOMB  
RAIDER  
II**  
**LEVEL  
KARNESİ**  
ARCADE/  
ADVENTURE

Firma: EIDOS Interactive  
Pentium 90, 16 MB RAM,  
2 MB HDD, 4xCD-ROM



# BROKEN SWORD II

THE SMOKING MIRROR

## George'un Başı Yine Dertte



Piyasanın bir numaralı macera oyunu firması olan Revolution, yine yapacağını yaptı. Geçen sene birincisini çıkardıkları Broken Sword'ın simdi de ikincisi ile karşımızda. Grafik ve ses kalitesini görenlerin hayretler içine düşüğü bu oyun, kesinlikle son zamanlarda elimize gelen en kaliteli Adventure. Özellikle duruma göre değişen müzikler oyuna film seyrediyormuş gibi bir havaya sokuyor.

Grafik ve selerin kalitesinin yanı sıra, oyunun gördüğüm en ilginç yanı, çok fazla konuşma ağırlıklı olması. Gerçekten de, oyuncunun başından sonuna kadar geçen zamanın yüzde 90'ından fazlasında diğer karakterlerle konuşuyorsunuz. Çözülmesi gereken pek çok problem, konuşmanız gereken birisini atladığınızda veya doğru sırayla konuşmadığınızda ortaya çıkarıyor. Yani "hangi eşyi hangisinin üzerinde kullanırsam ne olur acaba" diye düşünmenize gerek yok. Fakat bu yönü oyunun en büyük eksikliğini de beraberinde getiriyor: kolaylık. Broken

Sword gereğinden fazla kolay. Bol vakti olan birisi için bu oyunu bir veya iki günde bitirmek çocuk oyuncagi gibi bir şey. Yine de bu süre içinde mühîş eğleneceğinizi garanti edebiliyim. Bu oyuna verdığınız her kuruşa degecektir.

Oyun zaten kolay olduğundan, bir sey yaptığınızda ne olduğunu yazmadan kısa kısa gececeğim, yoksa oyunu oynarken pek fazla zevk alamazsınız. Bu arada, çözüme ancak bir yerde uzun süre takılırsanız başvurun, kendiniz çözerseniz daha fazla zevk alacağınızdan eminim. Çözümde dikkat etmeniz gereken sey, konuşmanız gerekiğinde bütün seçenekler bitene kadar konuşmanız ve incelemeniz gereken şeyleri hem sol (kullanma) hem de sağ (bakma) Mouse tuşu ile incelemeniz.

### Oublier's House

Demo bitince kitaplığı bakın ve sağ alt köşesine destek olan tahtaya vurun. Kitaplığın arkasından çıkan metal parçayı kullanarak iplerinden kurtulun. Çalışma masasını açıp tekliliy için. Yere düşen solucanı alın. Aynı çalışma masasının çekmecesini açıp çömleği alın ve inceleyin. Duvardaki fotoğrafı inceleyin. Nico'nun

yerdeki çantasını inceleyin, iç çamasırını, ruju ve notu aldıktan sonra notu okuyun. Çantanın hemen yanındaki Dart'ı alın. Alevlerin yanındaki dolabı açmak için Dart'ı üzerinde kullanın. Rafın altındaki silindiri alıp üstteki sifon üzerinde kullanın. Elde ettığınız yangın söndürücüyü alevlerin üzerinde kullanın. Kapıyi nazikçe (!) açıp dışarı çıkmak.

Merdivenlerden inince telefonun yanındaki gazete parçasını alın ve okuyun. İnden çıkan kağıdı da okuyun. Telefonla Nico'nun arkadasi Labineau'yu arayın. Çömleğin içinden çıkan anahtarla ön kapıyı açın ve dışarı çıkmak.

### Cafe

Masaya oturunca arka taraftaki yaşı adamla konuşun. Garson gelince ona seslenin. Kıl herif sizl görmezden gelecek, gidip tekrar döndüğünde yine seslenin. Kahveyi getirince garsonla konuşun. Labineau gelince (ve konuşmalar bitince) her seçeneği seçerek konuşun. Arkadaki yaşı adamla tekrar konuşun ve ona kendisini sorun. Adam başını önüne eğince masadan Absinthe şubesini alın.

### The Glease Gallery

Galerinin sahibiyle konuşun. Mr. Laine ile konuşun. Herif başka yöne bakarken elindeki bardaga Absinthe boşaltın. Aaa galliba hoşuna gitti, biraz daha koyun bakalım. Bu kadar alkole dayanamayan adam yere yığılınca siz de çaktırmadan galerinin sol tarafındaki kuruların yanına gidip üzerlerindeki etiketleri inceleyin.





### Marseille Docks

Bekçi kulübesine gidin ve camı tıklatın. Bekçiyle konuşun. Kulübenin solundaki merdivenlerden aşağı inin. Denizin içinde sağ taraftaki kancayı alın. Kancayı kullanarak kulübenin altından bekçinin attığı şىeyi alın. Kulübenin altındaki delikten girin. Etraftaki eşyalara bakın ve bekçiyle konuşmayı çalışın. Köpeğe bakın. Kulübenin önüne geri dönen. Kulübeden çıkan bacayı inceleyin ve dokunmaya çalışın. Aldığınız şىeyi bacanın üzerinde iki kere kullanın. Bacı soguyunca üzerindeki kapağı alın ve şىeyi bacadan içeri atın. Kulübenin alt tarafına geri dönen ve delikten içeriye girin. Masanın üzerinden köpek bisküvilerini alın. Geldiğiniz delikten dışarı çıkmak. Köpeğin hemen önündeki platforma köpek bisküvilerinden atın. Köpek üzerine gelince platformu kanca ile kapatın. Kulübenin yanına çıkıp tellede tırmanın.

Geldiğiniz yerden en sola gitip merdivenlerden tırmanın. Pencereyi açın. Kancayı vantilatöre sıkıştırıp durmasını sağlayın. Merdivenden aşağı inip kapıyı çalın. Pablo gelince kendinizi ve örümceği seçerek konuşun. Burada çok cabuk olmanız lazım. Adam içeri girdiğinde hemen merdivenin yukarıya çıkışını. Sağda gitip aşağıya bir fiçı yuvarlayın ve Pablo'nun dikkatini çekin. Pablo menzile girince bir fiçı da ona gönderin.

Açık kalan kapıdan içeri girin. Masanın cekmecelerini karıştırın ve anahtarın alın. Sağa doğru gitmeye çalışın ve Titipoco'yla konuşun. Anahtar kullanarak prangalarını çözün. Adam kaçınca asansörden düşmesine basın.

Asansörden inince en yakınındaki kutuyu itip asansörün kapanmasını önleyin. Sağdaki asansör düğmesinin üstündeki düğmeye basın. Işığından yerdeki izleri inceleyin ve gizli kapayı bulup açın. İşte sevgili Nicole. Onuna konuşun ve ellerini çözün. Yerdeki heykeli alın ve inceleyin. Dışarı çıkmak ve Nico'yla tekrar konuşun.

Asansör kapısının sol altındaki elektronik gözü Nico'nun ağzından söktüğünüz bant ile kapatın. Kutuyu tekrar yerine itin. Soldaki kutunun üzerindeki kutuyu alın ve sağa geçirin. Üstü boşalan kutuyu itin. Üzerinde heykel olan el arabasını kullanarak yükselmesini sağlayın. Ellinizdeki ipi önce heykele, daha sonra üstteki kancaya bağlayın. El arabasını indirin. Heykeli itmeye çalışın. Nico'dan yardım isteyin ve el arabasını birlikte itin. Açılan kapıdan çıkışın ve kelepçeleri kablo üzerinde kullanın.

### Quaramonte City

Bulundugunuz ekrandaki bütün satıcılarla konuşun. Girişteki polisle konuşun ve buradan ayrılmak için bir vizeye ihtiyacınız olduğunu öğrenin. Müzikçilerle konuşun ve arkadaşlarını ne olduğunu öğrenin. Karakolun önündeki kadınla konuşun. Sağda gidin ve kamyondaki Duane ile konuşun. Sağdaki bacakları olmayan adamlı konuşun. Hapishanenin duvarındaki ikinci pencereden içeriye bakın. Pearl ile



konusun. Karakola girin. Generalle Profesör'ün konuşmalarına tanık olduktan sonra generalle konuşun. Televizyona bakın. Duvardaki katlanmış olan haritayı almayı çalışın. Renaldo'yla konuşun. Nico'yla konuşun. Dışarı çıkmak. Pearl ve müzişenlerle konuşun. Sağda gidin ve Profesör Oubier ile konuşun. Duane'le konuşun ve bacakları olmayan adamlı konuşun. Önünde keçinin olduğu binaya girin. Kızıl saçlı Conchita'yla konuşun. Soldaki sekreterle ve sağdaki memurlarla konuşun. Kadının arkasındaki dolabı açmaya çalışın. Dışarı çıkmak.

Karakola gitip generalle konuşun. Duane'le konuşun. Mining Company'ye geri gitin. Conchita'yla konuşun. Dışarı çıkmak Nico'yla konuşun. Karakola girip generalle konuşun. General içerde Renaldo'yla konuşun. Dışarı çıkmak Pearl'le konuşun. Renaldo da Pearl ile birlikte içerde duvardaki

haritayı inceleyin. Mining Company'ye gitip Conchita'yla konuşun. Dolabı açıp patlatıcıyı alın ve Duane'e götürün. Karakola girin ve hücrelerin olduğu bölüme geçin. Hücredeki Miguel ile konuşun. Renaldo sizi yakalayınca Nico'yu kontrol etmeye başlıyor.

Duvardaki resme, televizyona ve lava lambasına bakın. Generalle konuşun. Generalın annesi gelince kontrol yine George'a geçiyor. Başansız bir kaçma girişiminden sonra Miguel'in hücresindeki ipi almaya çalışın. Miguel ile konuşun ve ipi alın. İpi hücrenin penceresine bağlayın ve Duane gelince ipi elinize alıp Duane ile konuşun. Biz hapishaneden kaçarken aynı zamanda Nico'yu da oldukça zor bir durumdan kurtardık.

### Jungle

Sağdaki tekerlegin üzerindeki sar身为 alın. Sola gidin ve Oubier'in banka raporunu ağaç evin dibindeki yaprakların üzerine koyn. Tezcatlipoca'nın heykelini su çarkının üzerinde kullanın ve pederle konuşun. Pederin yakasını düzeltmek için önce sola taraftaki pres üzerinde sar身为 kullanın, pederin yakasını presin üzerine koyn ve sağdaki haçı alıp pres üzerinde kullanın. Yerden yakayı alıp pedere geri verin.

Köye gelince bekçilerle konuşun. Saman'a hediye olarak köpek bisküvilerini gönderin. Boş gelen kutunun içine üzerinde köpek resmi olan taşı koyp tekrar şamana gönderin. Saman sizinle konuşmayı kabul edecek. Sola gitip ateşin basındaki şamanla konuşun. Size Tezcatlipoca, üç maya tesi ve 5. dönem hakundaki efsaneyi anlatacak.

Pederin evine gelince, soba borusu kapagini ve şamandan aldığınız kökü pres üzerinde kullanın. Haçı alıp pres üzerinde kullanın ve panzehiri presin altından alın. Yukarı çıktıktan sonra panzehiri Nico'ya verin. Nico illesince yollarınız ayrılıyor ve siz Karayıplere, Nico Londra'ya gidiyor.



**Ketch's Landing**

Planlara ugrasan adamla konuşun. Planlara bakmaya çalışın. Theodolite ile eve bakın. Bronson'la konuşun. Merdivenden yukarı çıkm. Yaşlı kadınlarla konuşun. Aşağı inip sağdaki iskelede balık tutan çocukla konuşun. Tekrar yukarı çıp kadınlarla konuşun. Aşağı inip Rio'yla konuşun. Bronson'la konuşun. Yukarı çıp merdiveni açın. Kapıya açmaya çalışın. Ketch kardeşlerle konuşun. Rio'yla konuşun. Size balık tutmasını isteyin ve solucan ona verin. Rio'nun yakaladığı bisikleti inceleyin ve iç lastiği alın. Balık tutana kadar Rio'yla konuşun. Bronson'la konuşun. Evin öndündeki merdivene tırmanıp soldağı bayrak direğine uzanmaya çalışın. Sağdaki bayarak direğine iç lastiği geçirin. Aşağı inip balığa iç lastığın ucuna bağlayın. Kedi oraya gelince topunu alın. İç lastiği alın ve evin solundaki kütüğün dalları arasına gerin. Topu lastik üzerinde kulanıp Bronson'un işaretleyicisini düşürün. Bronson direğe tırmanınca merdiveni toplayın. Aptal adam direkte sallanırken yerden işaretleyiciyi alın. Aşağı inip theodolite'i alın ve planlara bakın. Onları da alın. Yukarı çıp Bronson'la konuşun. Ketch kardeşlerle konuşun. Onlara Bronson'un planlarını verin. Bronson'un esas planı ortaya çıkınca müzeye girmenize izin verecekler.

**British Museum**

Nico'yu kontrol ediyoruz. Görevliyle konuşun. Çantanızı inceleyin. Müzenin sol, orta ve sağındaki kabinleri inceleyip görevliyle yeniden konuşun. İşte yine Profesör Oubier ile karşılaştık. Onuna konuşun. Sağdaki kabının üzerrinden anahtarını alın ve görevliyle konuşun. Telefon etmeye gidince ortadaki kabini anahtarla açın ve hançeri alın. Görevliyle gemi hakkında konuşun. Sağdaki perdeyi aralayıp, arkasındaki kapının üzerinde hançeri kullanın.

**Metro Station**

Tekrar Nico'yalız. Hemen soldaki makinenin para atma deliginde bir şey var galiba (coin slot). Onu saç tokanızla biraz itin. Aşağıdaki para iade deligidenden bozuk parayı alın. Parayı sağdaki tari üzerinde kullanın hançeri sağdaki kapak üzerinde kullanın. Açılan aralıktan, şartdan aldiginiz kartı sokun ve düğmeye basın. İşte bu kadar.

**Ketch Museum**

Masanın üzerinden tüy kalemi alın. Pencerenin yanında duran haritayı alıp masanın üzerine koyun. Ketch'in portresine bakın. Dümenle oynayın. Penceyenin yanındaki sandığı açın ve baş belası Emily'yi bulun. Emily'yle konuşun. Emily'yle tekrar konuşun. Dişan çıp tüy kalemi kedive verin. Yerdeki tüy parçalarını alın. Rio'nun yanına gidip konuşun. Rio'ya tüy parçasını verip deniz kabugunu alın. Deniz kabugunu Emily'ye verin. Haçı alıp masanın üzerindeki küçük deliğe, duvardaki lambayı da masanın üzerindeki büyük deliğe yerleştirin. Böylece haritada Ketch'in hazinesinin gömülü olduğu adayı göreceksiniz. Rio'nun yanına gidin ve sizi Zombie adasına götürmesini isteyin. Adaya varınca yamac ve kaya çıktılarına (rock outcroppings) bakın. Rio'nun sandalına bakın ve Rio'yla konuşup balık ağısı alın. Balık ağını kaya çıktıları üzerinde kullanın ve yukarıya tırmanın.

**Zombie Island**

Tepeye tırmandıktan sonra yukarıdağı çıkıştan gidin ve bataklığın yanındaki otlardan bir tane kopanın. Yukandan sağa gitin ve aldiginiz otu ağacın altındaki yuva (lair) üzerinde kullanın. Geldiginiz yollardan geri dönüp tepeye tırmandığınız yere gelin ve sağ çıkıştan ilerleyin. Durum otun üzerinde kullanın ve elde ettiginiz silahlı domuzu vurun. Domuz üzerinde gelirken üstündeki ağaç dalına ziplayın. Dal ağırlığınızı çekemeyecek ve kırılacak, ama sizi iskalayan domuz bu ekrandan yeni bir çıkış açacak. Bu çıkış kullanarak adanın en yüksek tepesine kolay yoldan tırmanabilirsiniz, yoksa ormanın içinde bayağı dolaşmanız gerekecekti. Neyse, domuzu hallettikten sonra sağa ilerleyin. Kayanın üzerindeki sarmaşığı alın. Balık ağını üzerinde Bronson'un işaretleyicisini (market) kullanın. Bunu da sarmaşığın üzerinde kullanın. Sarmasığı alıp kayanın üzerine atın. Geri dönüp domuzun açtığı yoldan ilerleyin. Tepeye çıkışınca theodolite'i yerdeki delikler üzerinde kullanın ve Theodolite'a bakın. Koyduğunuz işaretleyicinin çıkardığı ışığı görene kadar görüntüyü yavaşça sağa doğru ilerletin ve işaretin tam arkasında kalan kaya

parçasına bakın. Buradan çıkışın ve tepeden ileriye doğru inin.

### Londra Limanı

Gemideki nöbetçi arka tarafa geçtiğinde Nico'yu önce gemiye, sonra merdivenden yukarıya çıkartın. Nöbetçi Pablo'yla konuşmak için durduğunda aşağı inip soldaki kapıyı açın ve tekrar yukarı çıkm. Nöbetçi açık kapıdan içeri girince kapıyı üstüne kapatın ve soldaki süpürgeyi kapı üzerinde kullanarak tekrar açılmasını engelleyin. Sağdaki küçük pencereden içeriye bakın ve konuşmalarını dinleyin (vah vah, yazık oldu profesöre !!) Sağdaki kapıdan girin ve Profesöre bakıp ölüğünden emin olunca elindeki Maya taşını alın. Karzac gelip boğazınıza çokunce hançerli nazikçe kendisine sokun.

### Film Seti

Çekim durunca sola gidip aktörlerle ve yönetmenle konuşun. Masadan şurubu ve yiyecekleri alın (buns, pancakes). Hemen arkandaki çalıya klickeyin. Bert sağ tarafa gidince şurubu pancake üzerinde kullanıp ona verin (kamış açtı bel). Çalının içine bir tane bun atın, masadan bir tane daha bun alıp onu da çalıya atın.

Sahile inince yönetmenle, Bert'le ve kameralamanla konuşun. Kameralmanın yanındaki el kamerasına ve hazineyi olduğunu bildiğiniz uzaktaki mağaraya bakın. Tekrar kameralamanla konuşun. Yönetmenle konuştuktan sonra buradaki olayınız bitti.

### Köy

Nico gelince bir de bakırınız ki George'un yanında yeller esiyor. Yerden George'un gözlüğünü alın ve Titipoco'yla konuşun. Kulübünün içindeki fiçıya bakın, onun hemen solundan su birikintisinden taşı almayı çalışın. Fiçıyı itmeye çalışın, başaramayınca tekrar Titipoco'yla konuşun ve fiçıyı ittin. Soğuyan taşı alın ve Titipoco'yla konuşup sola gidin.



### Maya Piramidi

Yerden ipi alın. Asansörün üstündeki iskeleye (gantry) bakın ve İpi Titipoco'ya verip iskeleye tırmanmasını sağlayın. İpi motorun üzerinde kullanın. Soldaki jeneratörün üzerinden silindiri alın. Hançeri kullanarak benzin borusunu kesin. Silindirde biraz benzin aldıktan sonra, silindirin motorun üzerindeki kapak ile kullanın. Motorun üzerindeki kırmızı düğmeye basın ve



soldaki kolu çekin. Titipoco'yla konuşup, siz üzerindekini kolu çekmesini söyleyin. Asansörün üzerine çıktıktan sonra Titipoco ile tekrar konuşun.

Piramidin üstünde bir tane soldaki sandıkların üzerindeki mermileri alın. Asansörle aşağı inip nöbetçilerle konuşun. Meşaleyi alıp Titipoco'yla konuşun ve yanmış meşaleyi yerde biriken benzin üzerinde kullanın. Mermileri alevin üzerinde kullanın ve tekrar yukarı çıkm. General'le konuşun ve hançeri kullanarak George'u serbest bırakın. Piramide girince soldaki duvardaki kolları itmeye deneyin ve George'la konuşun. Kolları aynı anda itin ve...

### Makine

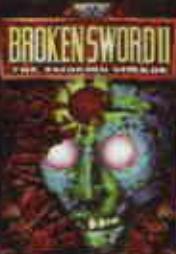
Burası oyunda beni zorlayan tek yer ve mantığını çözene kadar çatlıyorum diyebilirim. Şimdi olay şu: Ortadaki yuvarlakları kullanarak sağdaki sekiz bloktan birlikte gözükken şekilleri yanına getirmeniz lazım. En sağdaki maymun heykelinin altında ise bu şekillerin

dördü içine geçmiş bir şekilde dört tane daha blok var. Sizin yapmanız gereken, en sağdaki şekilleri inceleyip içine geçmiş dört şekli, ortadaki sekiz bloktan bularak ikişerli hale getirmek. Bu ikiliyi ortadaki dönen yuvarlardan kullanarak eşlestirmeli ve eşlestirdiğiniz şekillerin bulunduğu bloğu itmelisiniz. Daha sonra içine olan sekildeki diğer ikiliyi bulup onu da eşlestirin ve ikili bloğu ittin. Böylece itilmiş durumda iki blok olmalı. Son olarak da bu dört şeklin içine geçmiş en sağdaki halini de ittin. Bütün bu olayın diğer üç "İçine" blok için de uygulayınca buradan çıkış kapısı açılıyor. Hadî size kolay gelsin...

### George

Soldaki meşaleyi alın ve Titipoco'ya yakının. Heykelin sağundaki şekilleri inceleyip kolu bulun ve çekin. Aşağı düşünce yerdeki meşaleyi alın ve sağdakini yakın. Ortadaki kolu çekin ve sağa gidin. Önce sağdaki, sonra soldaki kolu çekip yukarı gitin. Aşağıdağı kapıdan girip yeni açılan çıkıştan çıkm. Aşağıa inince kolu çekin ve tekrar aşağıya inin. Tebrikler, oturup son demoyu keyifle izleyebilirsiniz.

Sinan Alkol



### LEVEL KARNESİ ADVENTURE

ATA COMPUTER  
Tel: (312) 643 59 19  
Firma: Virgin/Revolution  
Windows 98, Pentium 60, 16MB RAM,  
18 MB HDD, 4xCD-ROM





## İçinizden Geldiği Gibi Davranmakta Serbestsiniz

Neden bazı oyular çok tutulurken, bazıları tozlu rafarda bırakılmaya terkediliyor? Çünkü çoğu oyun insanlara aslında oyunun geçigili mekanlarda dolastıkları, eşyalara dokundukları, insanlarla konuşulan hissini veremiyorlar. Bu hissi verebilmek için grafiklerin insanı kandırabilecek, seslerin ise tüylerini diken diken edecek kadar gerçekçi olması gerekmeyebilir. Ama sevgili okuyucular, eksik olmaması gereken yegane şey nedir diye sorarsanız cevabım şu olur: Atmosfer. Bir insan bilgisayar başında gerçekten başka bir evrende bir başkası olarak yaşayığını zannediyor, onun hissettiğini az da olsa hissedebiliyorsa, emin olun o oyun zirveye çıkacak kalitededir. Şimdiye kadar pek çok oyun bu yapay gerçekliği sağlayabildi. Myst ve Daggerfall şu an akıma gelen ikisi. Ve eğer son zamanlarda bizi söyle adama-kılı "kandıracak" bir oyun gelmedi diyorsanız istee... .

**Lord'um, En Sonunda Onu Bulduk**

Dark Earth. Kelimenin tam anlamıyla mükemmel

bir oyun. Grafikleri görünce dağılacağımdan eminim. Adamlar nasıl yapıyor, nasıl böyle grafik çizebiliyor yaw? Seslere de diyecek yok, ilk defa Dolby Surround'un bilgisayarda bu kadar gerçekçi üç boyut hissi sağladığını şahit oluyorum. Konu ise bayağı orijinal geldi bana ve beni oyuna çeken en büyük etken bu, nede olsa bu aralar orijinal konulu oyulara pek fazla rastlanmıyor. Konuya anlatmıyorum, nasıl olsa baştaki demoda oldukça iyi işlenmiş.

Oyun oyananı eski bir oyun olan Alone in the Dark'a benzeyen, mükemmel çizilmiş mekanlarda, gerçekle ancak bu kadar yakın olabileceğini tahmin ettiğim hareketler yaparak dolasıyor, insanlarla konuşuyor, onları öldürüyor, didik didik esya arıyor, bulamıyor ve kuduruyoruz. Gerçekten oyunun zorluk derecesi bana doyuruğu geldi, özellikle diğer insanların siz orada olmasanız da yaptıkları işlere devam etmeleri olaya aynı bir boyut kazandırmış. Ovuna başlayınca karşınıza gelen menüden yeni bir oyuna baslayabilir, eski bir oyunu yükleyebilir (oyun içinde F3), detayları ayarlayabilirsiniz (F4). Sağ taraftan ses ayarlarını yapabilir (F5), önceden gördüğünüz demolara bakabilir (F6) ve karakterlerle yaptığınız diyalogları gözden geçirebilirsiniz (F7).

Yönettiğimiz karakterin adı Arkhan, bir asker ve iyi-kötü arasında seçim yapması için tamamen bize bağlı. TAB tuşuna basarak Arkhan'ın oylarla ve kişilere karşı iyi veya kötü şekilde

yaklaşmasına karar veriyoruz. Kötü davranışmak çoğu zaman zarannıza oluyor, mesela kavgaya çıkarıyor veya elinizi yakıyorsunuz, ama geçmek için sınırlı ruh halinde olmanız gereken yerler var. Mesela bir kapayı normal haldeyken açmazken, sınırlı bir şekilde kapıya asılırsanız açabiliyorsunuz. Diyelim ki boyunuzdan büyük birisine ters çıktıınız, o da "bana mi dedin ula" deyip çekti aleti. Bu durumda siz de amut toplamamak için C'ye basarak Combat moduna girebilirsiniz. Ellinizde bir silah varsa onuna, yoksa tekme ve yumruklarınızla hamle yapmak için CTRL+Ok tuşlarını kullanacaksınız. Silahları ve diğer eşyaları kullanabilmek için BACKSPACE tuşuyla üzerinizde taşıdığınız eşyaları gördüğünüz ekrana geçersiniz. Burada sol alttan esya ve silahlar arasında seçim yapabilirsiniz. Bir eşyayı her elinize almak istediğinizde buraya girmek zor olduğundan, 1'den 9'a kadar olan tuşlara istediğiniz eşyaları atayıp, oyun esnasında bunların otomatik olarak elinize gelmesini sağlayabilirsiniz. Bir eşyayı elinize almak için turup el ikonuna, kendi üzerinde kulanmak için kafa ikonuna sürükleyip bırakmalısınız.

### Oyundaki tuşlar

- TAB: Ruh halı
- Ok Tuşları: Hareket etme
- Shift: Koşma / Strafe
- Space: Kullanma / Konuşma
- C: Combat Mode
- Ctrl + Oklar: Dövüş modundayken



vurma:

CTRL + Shift: Özel Hareket

ESC: Menü

P: Pause

Backspace: Inventory

**Birkaç Küçük Tavstye**

● Save etmek çok ilginç. Bazı mekanların arka planında Sun God işaretini göreceksiniz. Bunların önüne gelip SPACE' e basarsanız Arkhan dua, siz de save edersiniz. Yalnız bu işaretleri görmek için bayağı bir zor, onun için çok dikkatli olmalısınız. Mesela ilk Sun God amblemi, sizin odanızda Üniformanızın hemen solunda bulunuyor.

● Oyunun başlarındaki kaçınılmaz değişimini geçirdikten sonra ruhunuz giderek kötülük tarafından ele geçirilmeye başlıyor. Özellikle CTRL+Shift ile yapılan hareketi fazla yaparsanız, kötü karakterlerle kişilerle diyalog içine girerseniz daha kötü duruma gelyorsunuz. Bir noktadan sonra da değişim geçiriyor ve tamamen yaratık oluyorsunuz. Bu kısım bence çok iyi düşünülmüş, siz de gerçekce insanların diyalog içine girmeniz zorlaşıyor. Arkhan'ın kasları güçlenirken beyin kapasitesi azaldığından iki kelimeyi biraraya getiremez oluyor. Bu yüzden dövüsürken çok zor durumda kalmadıkça bu özel hareketi yapmayın.

**Yanın Elma, Gönül Alma**

Sabah olup da uyanınca, yataktan kalkın. Hemen yanınızda sandığın üzerinden eti alın, ama yemeyin. İhtiyacınız olduğunda yersiniz. Odanızda söyle bir dolaşım kontrollere ve kamera açılmasına alışın. Bu sırada Kalhi uyanacaktır. Onuna konuşun. Kılıcınızı alın ve odanın sağındaki yerde üniformanızı giyin. Kapıya doğru giderken dışarıdan arkadaşınız Zed'in sesi gelecek. Dışarı çıkin. Zed'in konuşması bitince sağdaki nöbetçiyle güzel güzel konuşup komutanının yanına girin. Size verdiği görev önemli, ama bu liste bir bit yenliği olmasın? Bu kadar önemli

göreve iki nöbetçi. Hadi hayırısi diyip buradan çıktı ve merdivenlerden yukarı çıktı biraz silah alıştırması yapın. Zed'le ve sol taraftaki Kaptan Phedoria ile alıştırma yapın. Phedoria'nın olduğu yerde duvarın dibinden baltayı alın. Tekrar aşağıya inin ve aşağıya devam edin. Nöbetçi Garn ve Teskan ile konuşun. Dışarıya çıkmadan önce kapının yanında save edin. Dışarıda iki kişi var, yanlarına doğru gidin. Babanız ve başrahip Lory'nin konuşmasına tanık olduktan sonra Lory'yi takip edecerek nöbet tutacağınız yere gelin. Diğer nöbetçi ile konuşup kapının önündeki nöbet yerinizi alın. Amanın, amanın o da ne? İçerden sesler geliyor, rahipler birşeyler ediyorlar, yoksa....

Demodan sonra sizin tanımayan askeri öldürün. Thanandar ile konuşup



dışındaki Phedoria'yı savmasını sağlayın, yoksa dışarı çıkmak ölürsünüz. Yukarıdaki odaya gidiş bacağı, geri dönüp öldürdüğünüz askerin baltasını alın. Dışarı çıkin, hemen yandaki babanızın evine girin. Babanızla ve Kalhi'yle konuşun, yatağın altından kağıdı alın. Buradan çıktı ve merdivenlerden yukarı çıkin. Rahibin konuşmasını dinledikten sonra komutanın odasına doğru gidin. Yolda karşılaşığınız herkeste iyİ konuşun, yoksa dövüsmek zorunda kalırsınız, ama yine de size kalmış bir şey. Komutanla konuşmaktan sonra acaba mı diye düşünmeden edemiyoruz. Dışarı çıktı merdivenlerin arkasındaki balkona çıktı. Burada soldaki kapıdan Master Oller'in yanına çıkabilirsiniz. İçerde yerden Steam Ball'ları ve raflardan kurşun plakaları alın. Yukarı çıktı master oller ile konuşun. Combat mode'a girip birkaç hareket gösterin, adının gözü korkunca yeniden konuşun. Arka taraftaki rafarda bir anahtar var, elin. Aşağıya inip kapının yanındaki kasayı anahtarla açın. Dışarı çıkin. Sizin odanızın tam karşısındaki odaya girin. Buradaki makinağa kurşun plakaları atıp mermi elde edin. Eğer kurşununuz biteşe buradaki sandıktan Oller'in anahtar ile



bit alabilirsiniz. Steam Ball biteşe de Oller'in alt katından alırsınız. Balkona geri dönün ve sağdaki kapıdan girin. En sağlam silahınızı elinize alın ve garip yani haklayın. Üzerinden anahtar alıp sağdaki kapıyı açın. Kalhi, ne işin var buralarda kız? Neyse, şu üniformayı giy de adam benze. Tekrar yukarı ve ana hole çıktı. Kalhi'yle konuşun ve onun tutuklusmuş numarası yaparak alt şehre inen asansörün yanındaki arabanın yanına gelin. Kalhi burada adamı kandırıp nöbet yerinden ayrılmamasını sağlayacak. Adam giderken ona görünmemeyi başarabilirseniz ne ala, eğer görüneniz hızlı bir şekilde ve elindeki tüfegin

memillerine hedef olmamaya çalışarak adamı dövün ve elinden silahı alın. Kalhi'nin yanına giden, konuşun ve alt şehre inin.

Artık gerisi size kalmıyor. Dark Earth grafik, ses, atmosfer, konu ve demo açısından uzun zamandır gördüğüm en sağlam yapılı oyunlardan. Kesinlikle dört buçuk yıldızı ve vereceğiniz parayı hakediyor.

Sinan Akkol

**LEVEL KARNESİ**  
ADVENTURE/RPG

ATA COMPUTER

Tel: (312) 543 59 19

Firma: Microsoft

Windows 98, Pentium 75, 8MB RAM,

60 MB HDD, 4xCD-ROM



# STAR TREK® STARFLEET ACADEMY™

## Kaptanın Seyir Defteri

**Y**ıldız tarihi: Kim bilir, kimin umrunda? Tanrı aşkına kim kandırıyor ben? Yirmi yıl önce ilk bilim kurgu filmimi seyrettigimde, tamam, demiştim. İşte ilerde ne olağımı buldum! Bir yıldız gemisi kaptanı! Bu galaksiyi ve belki evrenin diğer köşelerini de keşfedeceğim, insanlığın adını şeref ve gururla uzak ufuklara taşıyacağım! Herhalde ben uygun yaşa gelinceye kadar tüm bu hayal edilen teknolojiler geliştirilir.

PÖH, ne kadar saf ve çocuklu bir düşunce, ama tabii o zaman daha yedi yaşındaydım. Ne var ki yıllar geçtikçe ve yaşalandıkça korkunç bir gerçegin farkına vardım, bu hayallerimin hiçbirini gerçekleştirmeyeceği, sebebi de gayet basit. Bu beşinci sınıf gezegenin üzerinde, kafatasının içinde beyin yerine bezelye taşıyan ve tıkinmaktan başka bir halt bilmediğim altı milyar ilkel organizma ile birlikte yaşıyorum. Tahmin edebildiğim tek varoluş sebepleri, muhtemelen bir miktar gübreye dönüşerek toprağı beslemek, ancak çok küçük bir grup bunun dışında tutulabilir, onlar da zaten kendilerini biliyor ve sanırım duygulanmış paylaşıyorlar. Düşünseñize, bu yaratıklar o denli aptallar ki, sınırsız bir evrende varolan tek akılı (!) canlı türünün kendileri olduğuna dölicesine inanıyorlar! Hih, umarım olacak olanlar olduğunda neyin ne olduğunu iyice anlarılar.

Neyse, gelelim su oyuna. Star Trek

adını hala duymadıysanız öncelikle gi- dip kafanızı duvara iyi bir vurun, Sağırlı Sultan bile konu hakkında detaylı bilgiye sahip!

### All Systems Online

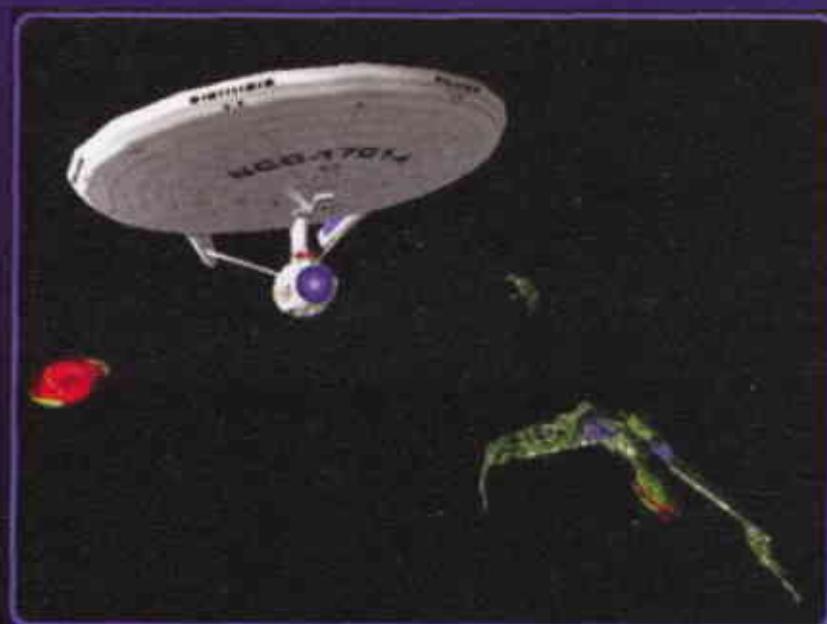
Starfleet Academy, kısaca S.A. bir uzay uçuş simülasyonu, Windows 95 altında çalışıyor ve DirectX 5.0 kullanıyor. MMX işlemciler ve 3D grafik kartları için tam desteği sahip olmasına rağmen bir Pentium 90 işlemci ve 16 mb ram ile de çalışabiliyor. Oyun toplam beş adet cd üzerinde geliyor, kurulum için hard disk üzerinde 180 mb kadar boş alan ve en az 4x hızlı bir cd sürücü gereklidir. Arabirim olarak

### ENGAGE!

Oyunun adındaki Academy kelimesini görenlerin şüpheleri doğru, işler bir akademide başlayıp gelişiyor. Bu akademi yıldız filosu için kaptan ve mürettebat yetiştirmek. Burada bir ekip çalışması söz konusu, bu yüzden geleceğin kaptanları müstakbel yardımcıları ile birlikte eğitiliyorlar, sonuçta amaçlanan tam bir uyum içerisinde çalışan ve aynı gemiyi problemiz olacak şekilde paylaşmayı bilen gruplar oluşturmak. Şimdi bundan bana ne demeyin, bir kaptan adayı olarak bu dönemin sağlanması öncelikle sizin işiniz. Bu oyunda uçuracağınız aletler onbes metrel tek pilotlu bir X-Wing

değil, en küçüğü bir kaç yüz metre boyunda olan ve aylarca derin uzaya seyahat edebilecek yıldız gemileri. Tabii ben her zaman bir yıldız destroyerini tercih ederim ama insan ne bulursa onunla yetinmek durumunda. Sonuç olarak yapmanız gereken geminin ve kaptan köprüsünü paylaşığınız ekibin tek parça halinde kalması için çaba göstermek, en azından bu oyunda diğer güvertelerde

görevli olan mürettebatla doğrudan ilgilenebilir. Zorunda değilsiniz. Başta efsanevi Kaptan James T. (Tiberius) Kirk olmak üzere birkaç öğretmenin denetimi altında simülatörde hazırlanan görevleri uçmak durumundasınız,



mouse ve klavye ile oynanan oyundan maksimum zevki alabilmek için iyi bir analog joystick şart, bunun dışında eğer hızlı bir modem ve net bağlantısına sahipseniz uluslararası platformda da birkaç uçuş yapabilirsiniz.



görev aralarında ise çeşitli olayan konu alan ve sizin çeşitli kararlar vermenizi gerektiren bölümler mevcut. Özellikle takım içi sürtüşmelere bir kaptan olarak müdahale etmek ve disiplini sağlamak başlıca sorumluluğunuza Atacağınız adımlar grubunuzun görev esnasındaki verimliliğini etkileyecektir, tabii bir miktar İngilizce bilmeni şartıyla. Eğer senaryo dahilinde ucmaktan silürlersiniz rastgele görevler uçmak da mümkün, daha olmadı bağlantınızınız nete olur biter.

#### Photon Torpedoes Locked!

Oyun ilk nesil Star Trek evreninde geçiyor. Romulan ve Klingonlar ile ilişkiler bir hayli sıcak. Kaptan Picard ve Enterprise E ile olan maceralardan seksen yıl öncesine, Borg ırkı henüz Delta quadrantından çıkmış ve Birleşik Gezegenler Federasyonu ile savaşına başlamış değil. Genel teknoloji alışmış Star Trek filmlerindeki gibi, galaksının büyük bir kısmı hala keşfedilmeyi bekliyor. Oyunda yaklaşık otuzdan fazla tipte yıldız gemisi olmasına ve Klingon destroyerleri dahil pek çoğunu ucurabilmenize rağmen, Federasyon Yıldız Filosu'nda standart olarak kullanılan üç gemi sizin daimi araçlarınız. Bunlar farklı boyalarda ve yeteneklerde olimpana rağmen, kaptan köprüsünün görünümü sabit. Önemli de gemilere bir göz atalım. Oberth sınıfı en küçükleri ve tasarım olarak en eskileri, zayıf silahları ve kalkanları var. Buna rağmen tarayıcıları oldukça güçlü, ancak zaten daha çok bilimsel

arastırma ve keşif amacı olarak inşa edilmiş gemiler bunlar. Sonra Miranda sınıfı var, bu nispeten büyük ve hızlı, üstelik silahları çoğu durumda yeterli sayılabilir. Olası bir çarpışmadan sağlam çıkışması düşünülerek yapılmış bir tasarım. Ve Constitution sınıfı, bunu herkes biliyor, Enterprise bu sınıfa dahil, büyük, güçlü ve sağlam bir tasarım, korkulacak bir rakip. Kaptan koltuğuna oturdugunuz vakit tüm uçuş kontrolleri ve silahlar sizin elinizde, tabii bu durum biraz T.I.E. Fighter uçurmaya benzeyor ama takdir edersiniz ki gerçek bir kaptan gibi sağa sola sözlu emirler yağdırmanız pek mümkün değil, en azından şimdiki PC teknolojisi ile. Hemen önünüzde silah subayı ve navigasyon subayı oturuyor, dev ekran onları ardında kalmıyor. Önünüzde ise genel durumu görebileceğiniz bir kumanda panelli var. Mouse ile ekrana tıklarsanız kaptan köprüsü grafikleri olmadan da ulaşabilirsiniz. Bunun dışında subaylarınızın önerindeki panellere tıklayarak o konu ile ilgili daha fazla bilgi alma ve ayar yapma imkanınız olacaktır. İkonu ekrandaki sağ veya solda doğru götürdüğünüzde ok yön değiştirir, bu şekilde bakış yönünü değiştirebilir. Diğer terminaler de daha detaylı bir biçimde inceleyebilirsiniz. Ancak unutmayın ki siz başka bir yöne bakarken uçuş kesintiliye uğramıyor, sadece başka gemillerle görsel ya da sesli iletişim kurduğunda oyunduruyor. Eğer gemi sistemlerinde detaylı ayarlar yapmak ya da bilgisayardan belirli bir konu hakkında bilgi edinmek isterseniz bunu sakin bir zamanda yapmanız gereklidir. Ana güverte kapısı ise oyuncu seçeneklerine çıkar, buradan çeşitli ayarlar yapabilirsiniz. ESC tuşu da aynı işi görür. F1 tuşu ise klavye örtüsünü hatırlamak için kullanılabilir.

#### All Crew To Battlestations

Görevler sayıca çok bol sayılmasız, toplam 30 civarında görev mevcut. Ne var ki bugüne dek alışıklarımızdan daha uzun ve detaylılar. Bu oyunda işler çok kolay karıştırılıyor, olaylar yön değiştirebiliyor. Her görevden başarıyla çıkmanın iki temel kosulu var, hızlı düşünmek ve inisiatif kullanabilmek. Coğu zaman uzayın derinliklerinde ilio komutanlığından kopuk bir durumdayken öngörülmemiş olaylarla karşılaşacağınız, ne yapmanız



gerektigine karar vermek sizin sorumluluğunuza, kaptan sizsiniz. Genelde subaylarınız size çeşitli şekillerde yardımcı olacaklardır, ancak genel olarak Star Trek evreni hakkında fazla bir bilginiz yoksa ve üstelik İngilizceniz yeterli değilse büyük zorluk çekebilirsiniz. Mesela bir görevde düşman gemisi tarafından kaçırılan bir büyüğücüyi kurtarmak için ne yapmanız gereki? Basit, önce Phaser ve Photon torpidolarınızla kalkanlarını çökerten, bilim subayı, kaçınılmaz olarak bir Vulcan, size işaret verdiğide işinlara odasına gerekli emri verin. Basit değil mi, eğer önüne geleni vurmaktan fazlasına kafa yormayan pilotlardan iseniz değil. Doğrusu sadece ateş etmekten hoşlanıyorsanız bu oyundan nefret etmeniz kaçınılmaz demektir. Uçmayı ve düşünmeyi, hem de çok fazla düşünmeye bir arada yapmanız gereklidir, yoksa asla iki görevden fazla ilerleyemezsiniz. Üstelik görevler ilerledikçe feci şekilde kansiyor ve zorlaşıyor. Sadece gelem, eğer Star Trek, uzay, gemi ve zor kelimeleri kafanız içinde kendilerine ayrılmış slotlara sorunsuz oturuyorsa siz bu oyunu alıp oynayacak ve üstelik bitireceksiniz demektir. Hem de hile yapmadan. Yoksa hiç kendinizi ve bilgisayarınızı mesgul etmeyin, zaten zevk almanız imkansız demektir. Şimdi izinizle, su kütleyecim jeneratörleri üzerinde biraz daha kafa patlatmam gerekiyor, ne de olsa iş başa düştü!

Mad Dog



Firma: INTERPLAY  
Windows 95, Pentium 90, 16MB RAM,  
180 MB HDD, 4xCD-ROM



**LEVEL**  
AD MUS 98

# THE CURSE OF MONKEY ISLAND

## TAM ÇÖZÜM

### Monkeys Are Listening

**M**onkey Island serilerinin üçüncü en sonunda elime geldi, ama ne oyunmuş, doğrusu ilkini oynamamıştım ama eger birazcık olsun buna benzıyorlarsa çok şey kaçırılmış demektir. Oyun tipik Lucas Arts kalitesini ve seviyesini taşiyor, sadece mouse ile rahatça oynanabiliyor, grafikler çok iyi ve espriler mührüş. Tabii bir miktar İngilizce bilmek şart, özellikle kelime oyunları çok sık kullanılıyor. Eğer evde dili öğrenmekten hoşlanmayan bir ufaklık varsa işte size fırsat, ders CD'lerini boşverin ve ona bu oyunu oynatın, merak etmeyin. Espriler oldukça kopuk olmasına rağmen asla belaltı seviyesine inmiyor. Oyunun iki farklı modu var, Megga Monkey seviyesi daha fazla ve zor bulmaca içeriyor, ancak bunlar standart bulmacaların daha da detaylı versiyonları, bu yüzden burada kolay modun çözümünü veriyor ve digerini sizin ustalığınıza bırakıyoruz.

#### Part 1: The Demise Of Pirate Zombie Le Chuck

Öncelikle duvardan ramrod alın ve sonra ağlatana dek korsanla (Wally) konuşun. Sonra kancayı (hook) alın ve mouse'un sağ tuşuna basarak kancayı ramrod ile kullanın. Topu kullanarak (cannon) dışındaki filikaları batın, pencereden dışarı bakın. Ramrod ile flotation device'ı alın, Murray ile konuşun. İçeri girip kılıçla (sword) topu duvara bağlayan ipi kesin ve topu ateşleyin. Demodan sonra yerden "Bag of nickels" ve altından çıkan "Diamond ring'i alın. Ring'i Porthole ile kullanın.

#### Part 2: The Curse Gets Worse

Sandalın parçaları arasından glowing ember alın, sonra ekranın dışına

doğru yürüyün. Adanın haritasında Swamp'ı tıklayın. Girişte Murray ile konuşup gemiye girin. Nickels'i Gum machine ile kullanın ve yerdeki voodoo bebeğinin üzerinden pın alın. Sonra timsahın dillini çekin ve büyüğün kadınla konuşun. Buradan kasabaya geri dönün, tiyatronun yan kapısından içeri girin. Burada şunları alın, Glove, Dandruff (lice), Wand. Sonra Wand'ı hat ile kullanın ve kitabı alın. İçeri girip sahnedeki aktörlerle konuşun, sonra çıkış berbere gidin. Dükkanı girişinde yerden Jawbreaker'ı alın. Sonra berber elindeki tarağı (comb) masaya bırakıldığı bir anda üzerine lice uygulayın. Koltuk boşaldıktan sonra geçip oturun, koltuğun yanındaki kolu (handle) çekerek taşı alın. Berber dışan çıkışında kolu üç defa daha çekin ve tavandaki makası alın, sonra aynılık lokanta ve limonata satıcısının arasında kalan bölgeye gidin. Burada makası önce flowers, sonra da undergrowth üzerinde kullanın. Ullerleyip önüne çıkan tabelayı inceleyin. Tam bu anda dev bir yılan sizin yutacak! Midesindeyken ayagınızın yanında duran üç nesneyi alın, sonra çiçekleri şerbetle (syrup) karıştırın bunu yılanın kafasına dökün. Sizi derhal tüketecektir ama bir battalığa düşeceksiniz. Burada kamış (reed) ve dikenli (thorn) alıp birbirine uygulayın. Balonu taşa uygulayın ve uçarken





Üfleyin, doğru yere geldiğinde kamışı (reed) balona uygula-

yın, halatı yakalayıp bataklıktan kurtulun. Şimdi restorana geri dönün. Burada Blondebeard ile konuşun, varilden bir bisküvi alın, Blondebeard'a önce jawbreaker, sonra da gum verin, tam sakızı sıyırip balon yaptığındı pin ile patlatın ve yere düşen altın diş (gold tooth) alın. Daha sonra masada oturan müsteriyi itin, sırtına saplı biçagi ve önündeki tabakta duran kemiklerin arasından üyelik kartını (membership card) alın. Berbere dönün ve Van Helgen ile konuşun, sonra da eldiveni (glove) üzerinde kullanın, şimdı düello edeceksiniz. Silah seçmenizi istediğinizde ortadaki silah kutusunu kapatıp arkasında duran banjo kutusunu seçin. Yapmanız gereken onun çaldığı parçayı aynen taklit etmek, bunun içine her partisyonun sonunda hangi tele vurduguna dikkat edin ve zamanı geldiğinde o teilere tıklayın. Eğer ilk kısmı bęcerebilirseniz taklit etmesi imkansız bir banjo solo yapacak. Gidip tabancalardan birini alın ve elindeki banjouy vurun, böylece düelloyu kazanacaksınız. Berbere dönüp altın diş Bill'e gösterin, düello alanına geri dönün. Haggis ile yapacağınız kütük fırlatma (caber toss) yanına hazırlık yapacaksınız. Grassy knoll'a gidin ve biçagi rom varlığının altındaki desteklerin (sawhorse) üzerinde kullanın, daha sonra da ember ile yerdeki romu tutuşturun. Dükkanı dönüp Haggis ile konuşun ve onu yarışmaya ikna edin, kolaylıkla kazanacaksınız. İşte üç kişilik murettebatınız hazır, şimdı sira Blood adasına giden yolu gösteren bir harita bulmakta. Şimdi Cabana plajına gidin ve oradaki tipe üyelik kartınızı gösterin, kutudan üç adet



plaja girin. Uzakta güneşlenen tipe doğru yürüyün, ama kum çok sıcak olduğundan bu imkansız. Islak havulları tek tek yere sererek kumları aşın, Palido ile konuşun ve göbeğinde duran kupayı (mug) alın, kapıdan çıkış. Limonata satıcısına gidip kupańızı masadaki ile değiştirin ve limonata satın alın. Sonra masanın üzerinden sürahıyl (pitcher) alın ve bunu yan tarafla duran kovalardan (dye vats) boyalar ile doldurun. Plaja geri dönüp bir havlu daha alın ve ıslatin, sonra da bunu tezgahtan üzerinde kullanın, o giydince tezgahtan yağı (oil) alın. Plaja gitip dibi delik kupayı Palido'nun göbeğine yerleştirin ve içine sürahiden boyalar dökün. Sırtını döndüğünde yağı (oil) üzerine dökün, işte haritayı aldınız, sıra bir gemi bulmaya geldi. Doğru Danjer Co-

ve a gidin, tekneye (boat) binip gemiye yanaşın, biçagi kereste (plank) üzerinde kullanın ve yukarı çıkin. Burada katran ve tüyle kaplandıktan sonra restorana dönün, Blondebeard siz bayılıp

tekrar gemiye postalayacak. Elinizdeki kitabı (ventriloquism book) kapitan Le Chimp üzerinde kullanın, ikinci kapitan dışarı çınlıca pencereyi açıp oradan kaçın. Artık bir geminiz de olduğuna göre son iş olarak korsanların Elaine'ı nereye sakladığını bulmanız gereklidir, tiyatroya geri dönün ve yan kapıdan girip üst kata çıkin, Paneldeki kolu (lever) çekin, bir X işaretli belirdiğinde işiniz tamam demektir. Elinizdeki yağı güllerler üzerinde kullanın (cannonballs) ve sonra sahneye girip küreği (shovel) kullanın.



### Part 3: Three Sheets To The Wind

Bu bölümde Kaptan Rottingham'a kaptırığınız haritayı geri almak için bir hayli savaşmanız gerekiyor. Önce ilk korsanlarınızın şarkılardan bitirip iş bası yapmasını beklementiz gereklidir, orange ile biten cümlelerinizi bir kafife uyduramayacaklarından şarkılara son vermek zorunda kalacaklar. Haggis size ne tür bir kaptan olmayı istediginizi soracak, burada yapacağınız deniz savaşlarının zorluk derecesini seçinizsunuz. Savaşlar iki şekilde yapılmıyor,

öncelikle haritada savaşmak istediginiz gemiyi seçin ve sónra

toplannızla ona hasar verin. İkinci asama ise liliç dövüşü, ancak burada sonuç her iki tarafın karşılıklı atışması ile belirleniyor. Düşman size hakaret ettiğinde buna uygun kafiyeli bir cümleyle cevap vermelisiniz, savaşlar ilerledikçe kazandığınız hazineleme limandan daha güçlü toplar almalısınız, ayrıca bir sürü yeni hakaret öğreneceksiniz. Kültürüñüz ve toplannız en üst seviyeye gelene dek Rottingham'in gerisinden uzak durun. Onu yendiginizde haritanzı geri alacak ve Blood adasına doğru yola çıkacaksınız.

### Part 4: The Bartender, The Thieves, His Aunt And Her Lover

Kıuya çıktığınızda kumdan şiseyi alın, mezarlığa (cemetery) gidin. Mezarının kulübünün yanındaki mezar taşlarının yanından chisel ve mallet alın. Köpeğe önünde bisküvitleri verip siz isımasını sağlayın ve tüyünü (smelly dog hair) alın. Buradan otele gidin, içeri girip Madame Xima ile konuşun ve sizin için tarot falına bakmasını sağlayın. Önünde bliken beş adet ölüm kardını alın, kapayı açıp arkada odaya girin. Burada chisel ile dev peynirden bir parça koparin, sonra dolabın kapagındaki mıknatısı (fridge magnet) alın. Salona dönüp öbür yanında bar taburesinden minderi (cushion) ve kitabı (recipe book) alın, kitabı okuyun. Plaja inin, minderi kayalara (rocks) koyn ve mallet ile ağaca (rubber tree) vurun. Yumurtayı alıktan sonra yeldeğirmenine (windmill) gidin ve kapının yanından biber (pepper) alın. Otele dönüp biber, yumurta ve köpek tüyünü barmene verin, hazırladığı ayıltıcı ilaçın bir kısmını size verecek. Onunla konuşun ve iki

magnet) alın. Salona dönüp öbür yanında bar taburesinden minderi (cushion) ve kitabı (recipe book) alın, kitabı okuyun. Plaja inin, minderi kayalara (rocks) koyn ve mallet ile ağaca (rubber tree) vurun. Yumurtayı alıktan sonra yeldeğirmenine (windmill) gidin ve kapının yanından biber (pepper) alın. Otele dönüp biber, yumurta ve köpek tüyünü barmene verin, hazırladığı ayıltıcı ilaçın bir

kısmini size verecek. Onunla konuşun ve iki



havlu alın ve onları el arabasındaki buz kasasında ıslatın,





ismarlayın, chisel ile ilaç sişesi (hangover cure) kapağını

açın; ilaç içkinin (drink) içine dökün, sonra bunu için; bu karışım sizi geçici komaya sokacak ve ölü sanilarak mezarlıkta bir tabutu konulacaksınız. Tabuttan çıkmak için chisel'i tabutun kapağına (coffin lid) uygulayın, sonra tabutun kenarındaki civileri (nails) söküün. Ortadaki tabutu da aynı şekilde açın, Stan ile konuşun. Mezarlıkta çıkmın, sonra geri dönüp tekrar Stan ile konuşun. Ona altın dişi verin ve hayat sigortası poliçesini (insurance policy) alın. Otele dönüp üst kata çıktı ve ilk odaya girin. Duvardaki civlile mallet ile vurun ve çırıp yerden civlivel alın. Diğer taraftaki odaya girin, yatağı çekip açın ve elinizdeki bütün civilleri yataktaki kullanın. Daha sonra iskeletin elindeki kitabı alın ve okuyun. Aşağı inip bammenle aile geçmiş hakkında konuşun ve ona aileden olduğunuzu ispat edin. Tezgahta duran kavanozu (jar) alın ve chisel ile jar lid üzerine delikler açın. Çırıp köye (strange lights) gidin, tofu ve kupayı (cup) alın. Chisel ile tofu üzerinde çalışıp bir maske yapın ve bunu glynin. Sonra volkana gidip limonkafa ile konuşun ve kurban törenine tanık olun. Volkana tanrısi Ülser olduğundan sadece meyva kurban ediyorlar! Törenden sonra volkana biraz peynir atan ve Ülserinin azmasına sebep olun, simdi volkan patlayacak. Buradan değirmene gidin, kapıdan girip yukarıdaki fiçuya ulaşın ve elinizdeki kavanozu (jar) ve kupayı (mug) şekerli su ile doldurun. Sonra geminin olduğu yere gidin, size katran gerektiği söyleyenin dek Haggis ile yanında duran şşe hakkında konuşun. Otele dönüp dışarıda mangalın üzerinde duran kazana (pot) elinizdeki peyniri atıp eritin. Bu kazanı Haggis'e götürüp karşılığında kremi alın. Elaine'in bulunduğu açıklığa (clearing) gidin, kavanozu (jar) kütüğün (stump) üzerine koynun, içi ateş böceği dolunca kapağını kapatın. Kremi Elaine'in parmagına

sürüp yüzüğü çıktıktan, elmas patlayacak ve geriye sadece metal kısmı kalacak. Deniz fenerine (lighthouse) gidelip kavanozu (lantern) yerine (lantern stand) yerleştirin. Otele dönüp bir içki daha ismarlayın, içine aylıtma ilaç katın ve tekrar gömülmeye hazırlanan. Bu defa farklı bir mezara gömülüceksiniz. Tabuttan çıkışınca ilerleyip hayaletle konuşun, sonra sola ilerleyip bir diğer mezardan levveyi (crowbar) alın. Duvardaki çatlağa doğru giderken tavandan Murray düşecek, onu alıp çatlaktan dışarı bakın. Burası mezarcının odası, onunla konuşun; sonra iskelet kolu (skeleton arm) lamba (lantern) üzerinde kullanın. Geri dönüp lambayı tabutun üzerine bırakın, Murray'ı lamba ile kullanın, bu mezardan kurtulmanız sağlayacak. Otele dönüp arkada odaдан ölüm sertifikasını (death certificate) alın, üst kata çırıp iskeletli odaya girin. Levveyi önce duvardaki deliğe (boarded hole) sonra da yatağa uygulayın ve demodan sonra yerden yüzüğü alın. Stan'ın bürosuna girip poliçeyi (insurance policy) verin ve sigorta parasını alın. Plaja inip kayıkçıyla konuşun ve sizi Skull adasına götürmesini isteyin. Sizden bir pusula (compass) isteyecek. Miknatısı (magnet) igne (pin) üzerinde ve igneyi de tipa (cork) üzerinde kullanın.

Sonra bunu mug üzerinde kullanın, yaptığınız bu pusulayı kayıkçuya verin ve yola çıkmak istediğiniz söleyin. Adaya varınca tepeye çırıp winch operator ile konuşun, aşağı düşerken şemsiyeli kullanın.

Mağaradaki korsanlarla konuşup poker oynayın, elinize zayıf el (weak hand) gelince bunu tarot kartlarıyla değiştirm. Blood adasına dönünce diamond ile ring'i birleştirin ve bunu Elaine'in parmagına takın.

#### Part 5: Kiss Of The Spider Monkey

Sonuna gelene dek Le Chuck ile konuşun, o giimpse kapayı açıp çıktı. Şimdi yaptığı büyüyü bozmak lazım, bunun içinde aylıtma ilaç yapmalısınız.

Pana-yırdı Dinghy Dog ile konuş, ya-rişmayı kaza-nınca ödül olarak çapayı (anchor) alın. Sol taraftaki turtaların (meringe pie) içine çapayı gizleyin ve topu ateşlete-ne dek Wharf Rat ile konuşun. Sonra yandaki çiti açıp delikten dışarı bakın. Tekrar köpeğin yanına gelin ve üç defa onu itin, sizi isirdiğinde tüyünü koparsınız. Sağ taraftaki dondurmacıdan biber (pepper) ve snow cone alın. Sonra da snow cone üzerine meringe, pepper ve hair uygulayıp onu yiyin.

#### Part 6: Guybrush Kicks Butt Once Again

Bu bölümde dört durak mevcut, herbirinde inip birşey almanız gereklidir. Bunlar sırasıyla, ilk duraktan halat (fallen rope), ikincirom fiçisi (keg of rum) ve üçüncüden lamba yağı (flask of oil). Son duraktık ise buzlu patikayı (ice path) tırmanıp dev maymunun yanına gidin, fiçiyi maymunun eline yerleştirin. Sonra ipe yağ uygulayın ve bunu fiçiya takın, tekrar aşağı inin. Biraz bekleyin, Le Chuck gelecek ve size ateş fırlatmaya hazırlanacak, tam o esnada yüzüne biber (pepper) atın ve final sahnesini seyredin. İşte bu kadar, şimdi gidip gözlerinizi dinlendirin.

Storm Guard



**LEVEL  
KARNESİ  
ADVENTURE**

ATA COMPUTER

Tel: (212) 545 59 19

Fax: 545 59 19

Windows 98, Pentium 90, 16MB RAM,

2 MB HDD, 4xCD-ROM



# NUCLEAR STRIKE

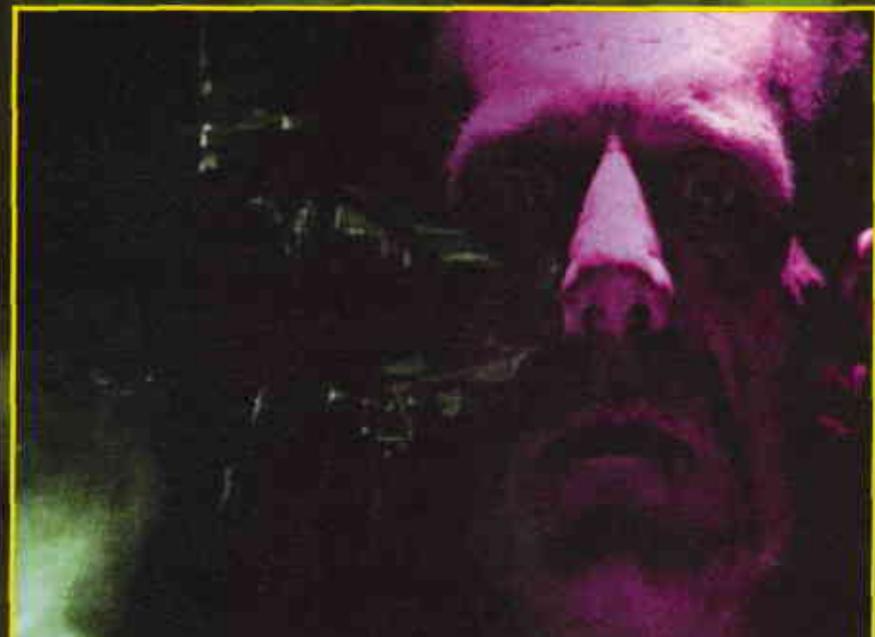
LEVEL 30  
KAD 97

## Nükleer Tehlike Henüz Geçmedi

**B**ütün tersliklerin beni bulması yalnızca rastlantı mı, yoksa bir türkum doğaüstü güçler hayatı mahvetmeye mi çalışıyor bilmiyorum, ama giderek üzerimde bir lanet olduğuna inanmaya başlıyorum. Her ay bilgisayarımın bir arızası çıktıktan sonra yazı yazmak için milletten parça dilenmek zorunda kalıyorum. Bu ay da ekranım bozuldu. İşi yükseltmeye vurup kısa bir yalakalık seansından sonra: "Ya ekranını bir haftalığına ödünç versene, bir yazı yazıp geri vericem," dediğim kişilerden "oha", "çüş" gibi yanıtlar alınca ben de gıldip başkalaranın makanelerini kullanmak zorunda kaldım. Sonucta işler biraz aksadı tabii. Su an bir bürodayım, dışında kar yağıyor, sabahın dördü olduğundan kalariferler yanmıyor, bu yazıyı bir yerlerim donarak yazıyorum ve yarına (daha doğruyu bugün) yetişirmek zorundayım.

### Jingle Bellis

Bu arada tüm dünyada yılbaşı sezonu başladı. Bunun sonucu olarak piyasaya ardı ardına çıkan kaliteli oyunlarla doluyor. PC sektörünün en büyük oyun firması olan Electronic Arts da beklenen oyunlarının yılbaşı öncesi piyasaya sürüyor. Electronic Arts'in Türkiye temsilcisi Aral İthalat tarafından satışa sunulan Nuclear Strike da buntardan biri. Yıllar önce Amiga'ca Desert Strike adında izometrik grafikli bir shoot'm up vardı. O zamanlar herkes grafiklerine hayran olmuştu. Sanırım bu oyunun devamı. Konusu ise söyle: Le Monde adında eski bir paraşüt asker güneydoğu-asyada kendine küçük bir ordu kurmuştur ve bir yerlerden bir atom bombası elde etmeyi



başarır. Bunun üzerine yankiler devreye girer ve Indocine adındaki küçük uzakdoğu ülkesinde, Le Monde'a karşı savaşan yerel güçleri desteklemeye başlar. İşte biz burada devreye giriyoruz.

### Bu Ordunun Gerisi Nerde

Nuclear Strike win95 altında çalışır. Install ettikten sonra oyunu yüklediğinizde dijital video görüntülerinden oluşan kısa bir animasyon izliyorsunuz. Ardından gelen ekranın bir kaç seçenek var. Start game ile oyuna girersiniz. Load/save ile geçtiğiniz bölümleri kaydedip yükleyebilirsiniz. Bu seçenekte bir de password olayı var. Her bölüm geçtiğinizde bir password veriliyor. View password'le o an bulunduğu bölümün şifresini öğrenebilir,

Enter password'le kaydetmediğiniz bir bölümü şifresini yazarak yükleyebilirsiniz. Config, grafik detay, zorluk seviyesi, aracınızın silah dağılımı gibi ayarlamaları yapacağınız bölümdür. Strike files'da sizin üyesi olduğunuz özel birliğin önemli elemanlarını full motion video görüntülerle tanıyalıbilirsiniz. Bu tipler oyundaki demolarda zırı pırı karşısına çıkarıyor. Earle komutanınız ve baştan aşağı karizma kıl bir tip. Ben olSAM teskereyi alır almaz bu herife girişirdim. Hack (bu adı çok aradılar mı acaba) ise Hacker tarzı bir bilgisayar uzmanı. Bir de Andrea var. Hatun ve detaş gibi olmasını bir kenara bırakırsak haber alma işleriley ilgili olduğunu söyleyebiliriz. İşte ekibimiz böyle orjinal tiplerden oluşuyor (çögün profesörü unutmuşlar). Son seçenek ise Exit ve Windows'a dönmemi sağlıyor.



Düşman Acımadan Vurur

Start game ile oyuna başladığınızda, kullandığınız aracın üst-gerisindeki bir kamera açısından üç boyutlu bir ortamda kuş bakışı görürsünüz. Görüntü üç boyutlu, ancak iki boyutlu bir düzlemede ilerliyorsunuz. Tipik shoot'm up'lardaki gibi. Zaten Nuclear Strike da bu tür bir mantıkla hazırlanmış. Örneğin haritanın çeşitli bölgelerine yerleştirilmiş yakut, zırh gibi seylerini toplamanız gerekiyor. Ama bu oyunda başarılı olmak için klasik shoot'm up'lardaki gibi önungüze geleni vurmak yetmiyor. Rehineleri kurtarmak, köprüleri yıkmak, üssü korumak, düşman komutanlarını yakalamak gibi karmaşık görevleriniz var. Görevinizi öğrenmek için oyun sırasında "enter" tuşuna bastığınızda çıkan ekrandan önce mission seçeneklerini seçin. Bu seçeneklerde核爆破 (Nuclear Strike) seçeneğini seçin. Bu seçenekle oyun ekranında sağ alttaki pusulada mavi oku önungüze alın yeter, bu sizi görev yerinize götürür. Bu pusula aynı zamanda bir radar (gavur yapıyor abi). Radardaki mavi noktalar düşmansa katlı vacip yani vurmanız gerekiyor, ama görev için mutlaka almanız gereken bir obje ya da insan da olabilir. Kırmızı noktalar ise vurulması görev olmayan düşmanlar. Beyaz noktalar da yakut, silah gibi malzemeler. Pusulada ayrıca lurriz ve beyaz oklar da var. Biraz önce söylediğim "enter" ile girilen ekranın Assets seçeneklerinden ihtiyacınız olan mühimmatı seçerseniz beyaz ok size onun yerini gösterecektir, ya da öneğin yakıtınız çok azalmışsa en yakındaki yakıtın yerini gösterecektir. Kırmızı okun hangi tür düşmanları göstereceğini yine aynı ekranın enemies seçeneklerinden ayarlayabilirsiniz. Bu ekranın haritada düşmanların ve mühimmattın yerini yine bu yöntemle belirleyebilirsiniz. Eğer pusulanızı şanslısanız

"h" tuşuna basın böylece bu haritayı oyun sırasında da görebilirsiniz.

Savaşa bir Apache helikopteri ile başlıyorsunuz ama ilerde bunu başka araçlarla da değiştirebilirsiniz. Bazen zorunlu olarak görev içi değiştirmek zorunda kalırsınız, bazen de keyfine göre başka bir aracı atlayıp ortalığı dağıtmaya gidebilirsiniz. Kullanabileceğiniz araçlar arasında uçaklar, tanklar hatta bir Hovercraft bile var. Kullanmak istediğiniz aracı da "enter" tuşuna bastığınızda çıkan ekrandan Vehicles seçeneklerinden seçin. Beyaz ok gitmeniz gereken yönü göstericektir, oraya giderek araç değiştirilebilirsiniz. İlk bölümde hovercraft'a



uzaktan teker teker avlayın. Piyadeye roket harcamayın.



bu şekilde ulaşabilirsiniz. Her bölüm bir çok görevden oluşuyor. Bu görevleri hep aynı bölgede hiç ara vermeden yapısınız. Bu sırada Save etmek de mümkün değil. Bölüm uzun olduğu için insan tekrar aynı bölümde oynayarak lafayı yiyebilir. Bölüm geçtiğiniz de ise yeni bir bölgede yeni bir haritada başlıyorsunuz.

Oyunda dikkat etmeniz gereken şey göreviniz dışındaki düşmanlara bulaşın yok yere gebermemek, onun içi sürekli mavi oku takip edin. Bazı görevlerde helikopter pistine inmeniz, ya da bir sey bırakmanız gerekiyor inmek için üzerinde durmanız yeterli. Oyun sırasında gelen sesli mesajlara dikkat edin, eğer görevi bitiremediyseniz ekstra bir şeyle yapmışsınızdır, görevi okumayı deneyin. Zırhınıza ve yakıtına dikkat edin, dalıp ta dağa rasa çakılmayan bir Apache kaçı mal oluyor haberiniz var mı? Mühimmattan toplamak için yavaşça üstlerine doğru ürün gölgeniz tam üstüne vurunca durun, bir kanca lıp ganimeti alıyor. Aynı şeyle insan toplarken de geceli. Bir yere saldırdıktan sonra Tarkan gibi bir anda yüz düşmanın arasına girmeyin,

### Christmas Strike ?

Başa shoot'm up diye küçümsediysem de Nuclear Strike altında az da olsa lafa çalışmayı da gerektiren ve oturup uğraşınca buna degen bir oyun. Grafikler güzel sayılır. Sesler ve müzikler içinse aynısını söyleyemeyeceğim. Yıkılan makineli tüfek kuleleri, vurulunca düşüp yuvarlanan adamlar gibi ayrıntılar iyi düşünülmüş. Program 1024x768 çözünürlüğe kadar destekliyor, işin ilginci bu çözünürlükte hızda önemli bir düşüş olmaması. Ama oyun normal çözünürlükte bile yeterince yavaş. Options dan Directsound'u kaldırınsanız biraz hızlanıyor. Yine de biraz olsun zevk almak istiyorsanız P-133 şart, zaten oyunun text dosyalarında P-166 yavaş diye nitelendirilmiş. Daha ayrıntılı 3D grafikleri olan daha hızlı oyunlar da var, yanı oyun biraz yavaş, bir de 16 MB biraz az geliyor. Sanırım tam performans almak için 32 MB bir P-200'de falan oynamak gerekiyor. Bence böyle bir oyun daha alt seviye bir sistemde de tam performans gösterebilir.

Ozan Simitçler

**LEVEL KARNESİ**

**NUCLEAR STRIKE**

**ACTION**

ARAL İTHALAT LTD.  
Tel: (212) 659 26 73  
Firma: Electronic Arts  
Windows 95, Pentium 133,  
16 MB RAM, CD-ROM  
Plastr: 28 \$

★★★

**LEVEL**  
CD  
ARALIK 97

# DREAMS

## Düşlerden Gerçek'e...

Son iki ay içerisinde Türkiye orijinal oyun piyasasında bir çanlanma başlıdı. Önce Electronic Arts'ın temsilciliği alındı, sonra Hasbro Interactive'in, şimdi de Cryo'nun. Cryo'nun temsilciliğini hepimizin yakından tanıdığı bir firma olan Raks New Media aldı. Ve hiç vakit kaybetmeden, şimdiden kadar bu alanda Türkiye'de yapılmış en büyük yatırımlardan birisini gerçekleştirerek Cryo'nun son oyunu Dreams'i tamamen Türkçeye olarak piyasaya sürdü.

Hic Rüyanızda  
Uçuşunuza  
Gördünüz mü?

Evet, oyunumuzun adı Dreams, Cryo'nun az biraz Tomb Raider takıldı ama farklı bir büküş açısı ile ve değişik bir konuya (bu aralar değişik bir konu ne kadar zor bulunuyor biliyor musunuz?) işlediği bir oyun. Çok değişik bir havası var, bazen kendinizi gerçekten rüyada zannedebilirsiniz. İsterseniz uçabilir, eşyaları dokunmadan kullanabilir, gerçek dünyadaki fizik kurallarına tamamen ters hareketler yapabilirsiniz. Ve bütün

bunları yaparken bir gram bile İngilizce bilmenize gerek yok, çünkü Dreams oyunun içindeki karakterlerin konuşmalarına kadar tamamen Türkçe çevrilmiş. Bu kalitede bir oyunu Türkçe olarak oynamak gerçekten büyük keyif veriyor.

**Düşüyorum,  
Düşüyorum  
Sonsuzluğun  
Kollarına Doğru...**

Oyundaki karakterimiz, rüya dünyasına açılan pinarın nerede olduğunu bilen Tong Po (bilenler, hadi bakiim anlatın bilmeyenlere) kılıkla genç bir



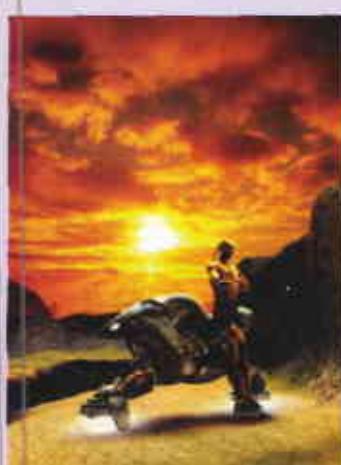
kürenin mavi yarısıyla temsil ediliyor. Kırmızı taraf ise enerjiniz, siz zarar görürdükçe (dayak yiyerek veya önceden yapmış olmanız gereken bir şeyi yapmadan bazı odalara girdiğinizde) azalıyor, bitince de ölüyorsunuz. Bu ikisinin ortasındaki çizgi siz suya dalınca azalmaya başlıyor, evet anladınız, o da hava kapasiteniz oluyor.

Rüyalar aleminde dolaşırken çeşitli karakterlerle karşılaşacaksınız. Bunlar her zaman kötü olacaklar diye bir kural yok. Bazan sizin gibi rüya görenlerle bazen de (aslında sık sık) iyi niyetli cinlerle karşılaşabilirsiniz. Etrafta koşuşturan cinler çeşitli şekillerde size yardımcı oluyorlar. Mavi cinler karşılaşacağınız zorlukların üstesinden nasıl geleceğiniz konusunda bilgi veriyorlar. Yeşil cinler size gitmeniz gereken yolu gösteriyorlar. Kırmızı cinler ise kullanabileceğiniz eşyalar ve büyüler veriyorlar. Yalnız bu cinler oyunun başında sabit dururken, oyun ilerledikçe sizden felilik felilik kaçmaya başlıyorlar, yakalamak için bayağı hızlı olmanız lazım. Hız dedim de aklıma geldi, MMX'ınız ne marka acaba? Çünkü bu kalitede grafikleri yüksek çözünürlükte oynatılmak için ya MMX tabanlı bir makinaya, veya 3D hızlandırıcıya ihtiyacınız olacak. Yine de düşük çözünürlüğe razıymışsanız, standart bir Pentium 100 ile gayet doyurucu bir sonuç alabilirsiniz.

**Menüler, Başımın Belalan,  
Gelin Bakalım**

Kendinize mukayyet olun, menülerini açıklamaya başlıyorum. Yalnız kusura bakmayın, biraz yavaş yazıyorum, insanın üzerinde bu deli gömleği varken ancak burnıyla yazabiliyor (çok severim menü açılamayı, çokok!!!)

Menüye geçmek için TAB'a





basmalısınız. Burada:  
**SİSTEM**

**Seçenekler:** Oyunla ilgili grafik ve ses ayarlarının yapıldığı yer. Gerçek üç boyutlu gölge tabii ki iki boyutlusundan iyidir, ama yavaştır. Sinemaskop oynamak isterken ekranın altından ve üstünden feragat ederek hızı artıtabilirsiniz. Yalnız bu ses olayını

**GERİ DÖN:** Oyuna geri dönmek için. (Ne olur, artık sen de geri dön. Çok özledim seni. (anlayananları!!!))

Oyun sırasında standart tuş kontrolleri ise şöyle:

**F1-5:** Çözünürlüğü 640\*480 yapar.

**F6-10:** Çözünürlüğü 320\*200 yapar.

**TAB:** Inventory.

**SPACE:** Dövüş ve action durumları arasında seçim yapar.

**CTRL ve ALT:** Dövüş veya action durumunda olmanızla göre değişik işlevlere sahip olurlar. Action modunda CTRL ile zipler, ALT ile elinizdeki büyülü eşyayı kullanırsınız. Eğer elinizde büyülü eşya yoksa ALT'a basılı tutup ileri ok tuşuna basarak uçmaya başlarsınız. Ayrıca yakınlarda yapabileceğiniz bir şey varsa ekranın sol üstünde bir ışık yanar. Böyle yerlerde



açıklanan oyunu, daha önceden herkesçe bilinen aynı türden bir başka oyunla karşılaşırıp oyun hakkında size genel bir fikir vermeye çalışacağım. Ama kesinlikle birini ötekinin yerine tavsiye etmeyeceğim, haberiniz ola. Dreams'e tür ve oynanış açısından en çok benzeyen oyun Tomb Raider. Grafik kalitesi olarak Dreams açık ara



cözemedim, neden en yüksek ve en düşük ses (yani sessiz) diye iki seçenek var? Bu ikisinin arası yok mu?

**YÜKLE:** Oyunu siz istediğiniz zaman kaydedemiyorsunuz. Her bölümün başında durumunuz kendiliğinden kaydoluyor. Buradan istediğiniz bölümlü yükleyebiliyorsunuz. Yalnız kısıtlı sayıda save yeri olduğundan, üzerine yazılmasını istediğiniz Save'lerin üzerine gelip TAB'a basarsanız, save'lerin silinmemesi için kilitleyebilirsiniz.

**Cıktı:** Bariz değil mi?

**SIHIR:** Cinlerden ve sağdan soldan aldığıınız büyülere buradan ulaşabilirsiniz. imlecle büyünün üzerine gelip 1-3 arası bir numara verirseniz oyun sırasında bu tuşlara basarak o büyüyü yapabiliyorsuniz.

**MACERA:** Eşyalar (anahtar vs.)



CTRL'e basarak yapılacak işi yaparsınız (güzelim Türkçe'mizi katlettim, başımız sağolsun). Zaten etrafta ilgi çeken bir şey varsa Duncan o yöne bakar. Dövüş modunda ise CTRL ile tekme CTRL+İleri ok ile uçan tekme, ALT ile yumruk, eğer elinizde büyülü bir silah varsa yine ALT ile silahı kullanırsınız.

#### Prensiplerime Olabildiğince Sadık Kalınım, İşte Tavsiyeler:

- Save'lerinizden en az ikisi kilitli durumda olsun. Mümkünse kilitleyeceğiniz save'lerinizdeki rüya gücünüüz ve enerjiniz tam veya ona yakın bir seviyede bulunsun (Unutmayın, bir Save'i kilitlemek ve açmak için Yükle menüsünde TAB'a basıyorsunuz).

- Rüya gücünüüz ve enerjinizi nasıl tamamlayacağınızı gelince, etrafta dolaşırken bazı yerlerde yerden çıkan mavi ve kırmızı balonculular göreceksiniz. Bunların içine girip biraz hareket ederseniz rüya gücünüz ve enerjiniz tamamlanır.

- Bir eşyayı almak, kapıları açmak veya bir kolu indirmek için CTRL'e basacaksınız.

Dreams'i, yeni bir gelenek başlatacağım ilk oyun olarak kurban seçtim. Şimdi, olayımız şu arkadaşlar,



önde. Öyle Tomb Raider'daki gibi, sizi takip eden kamerasının saçma sapan açılara gidip de sinirden sizi kudurması gibi bir olay bu oyunda yok. Atmosfer olarak bir karşılaştırma yapmak mümkün değil, çünkü Tomb Raider'da yaşanan heyecan (2. bölümde T-Rex'den kaçarken neler hissettiniz?), yerini Dreams'deki "mistik" havaya bırakmış. Yani Dreams'i kısaca mistik olarak değerlendireceğim. Oldukça iyi olan atmosferi ve tamamen Türkçe olusıyla Dreams, kesinlikle alınmayı hakediyor.

**NOT:** Oyunu açıkladığımızda henüz satış fiyatı belirlenmemiştir.

Sinan Akkol



**LEVEL KARNESİ**  
**3D ACTION - ADVENTURE**

Raks New Media  
Tel: (212) 274 02 97  
Firma: Cryo

Windows 95, Pentium 100, ,  
16MB RAM, 4xCD-ROM

★★★★★

# NBA LIVE 98



## NBA heyecanı evinize geliyor!

Büyük tüm PC sahibi basketbol fanatikleri için son derece güzel bir haberle karşı karşıyayız. Her yeni sürümünün oyunseverler tarafından, daha önceki ilk günden itibaren bir numaraya yerleştirildiği NBA Live, şimdide serinin 4. basamağı ile beğenimiz sunuluyor. Aslında her sene kendini yenilemeyi başaran NBA'ın, tipki geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi, bu yıl da yılbaşından kısa bir süre önce vitrinlerde boy göstermeye başlaması coğumuzda sürpriz etkisi yaratmadı olsa gerek. Çünkü son 4 senelik zaman dilliği içerisinde kendinden çok söz ettiren NBA, gerçekten de oyunseverler tarafından en çok bilinen ve de en çok duyulan isimlerin arasında en üst sıralarda yer edindi. Alanında pek güçlü rakipleri olmayan bu oyun, Fifa Soccer ve NHL gibi diğer spor simülasyonlarıyla da su götürmez başarılar elde eden yaratıcı firma EA Sports'un başarısı. Bu başarının yanında ortada bizim için göz ardı edilemeyecek bir diğer gelişme daha var ki, o da oyunun orjinal kutusunun ve kitapçıklarının, aynı firmanın bir diğer oyunu olan Fifa 98'de de göreviniz gibi türkçeleştirilmiş olması. Su aşamada karşımıza henüz Türkçe menüler içeren bir NBA98 çıkmıyor, ancak yine de en azından oyun paketinin içindeki 36 sayfalık kullanım kılavuzunun tamamen dilimize çevrildiğini görüyoruz. Bu gelişme bile belki de çok kısa zaman sonra tamamıyla



Türkçe oyunlara karşılaşacağımızın ilk sinyalleri olarak algılanabilir.

### Türkçe oyunlara hazırlanan

NBA'98'in sloganı "Oturduğunuz yerden müsabakaya katılın" olarak bilinmiş. Oyun djjitizle görüntülerle birlikte bir CD'yi tümüyle dolduruyor. Tasarım Windows 95 için yapılmış ve kurulum programı SMM'tan 427MB'a kadar istediğiniz boyutta kurulum yapmanızı sağlıyor. Kurulum, ayrıca oyunun CD'sine eklenmesi ihmal edilmemiş DirectX'in son sürümü olan 5.0'ın da sabit diskinizde yer almasını istiyor. Ancak bir uyarı: En az yer kaplayan seçenek sabit disk boşluğunundan elde ettiğiniz kazancın çok daha fazlasını uzun süren yüklemeler sebebiyle sınırlınızı bozarak götürecek.

Kolay ve kısa bir kurulumun sonrasında alışılageldiği gibi basketbolun cezbediciliğinden güzel ömekler içeren 1.5 dakikalık hoş djjitizle görüntülerle oyuna başlıyoruz. Menülerin EA Sports'un prensipleri doğrultusunda bir kez daha önceki yıllarda da karşılaştığımız üzere grafik yönüyle tümüyle değiştiğini görüyoruz. Yeni menü tasarımları sayesinde istediğiniz ayarlarla daha kolay ulaşabileceğiniz sağlanmış. Bunun dışında ana menüye bazı NBA oyuncuları ve sağ alt bölüme onlarla ilgili bilgiler eklenmiştir. Oldukça fazla sayıda ayarlamalara ulaşmamızı sağlayacak bu menülerde ana başlıklar halinde bir göz atarsak:

### Mode:

**Exhibition:** Dostluk maçı yapmanızı sağlar.

**Season:** Yeni bir sezona başlamaya yarar. Sezon uzunluklarını 26, 52 veya 82 maç olarak ayarlayabilirsiniz.

**Playoffs:** 1, 3, 5 veya 7'lik mac sistemi üzerinden Playoff'lar düzenleyebilirsiniz.

**GM:** Oyunun yeni ve hoş özelliklerinden biri. Bu özellik sayesinde NBA liginden istediğiniz takımları seçerek onları Pacific, Midwest, Central ve Atalanta liglerini oluşturabilirsiniz. Oyun aynı zamanda size takımınızı istediğiniz oyuncuları seçerek takım kuma imkanı da veriyor.

**3 PT-Shootout:** Bu da oyunun yeniliklerinden biri olarak göze batıyor. Zamanla karşı 3 sayılı atışlar yaparak rakiplerinize yarışacaksınız.

**Multiplayer:** Çoklu oyuncu seçenekleri sırphiz bir spor simülasyonu için olmazsa olmaz cinsinden bir özellik. Bu şekilde oynayabilmek için önümüzde 3 seçenek var. Bunlar karşılıklı modem bağlantısı, seri bağlantı ve de Network aracılığı ile olarak seçiminize sunuluyor.

### Rules:

**Arcade:** Oyuncuların maç süresince yorulmadıkları veya sakatlanmadıkları oyunun yüksek temposunu korumaya yönelik oynanış biçimidir.

**Simülasyon:** Bu oynamaya biçimi maçın kural ve ayarlarıyla gerçege en yakın şekilde oynamasını sağlamaya yönelik.



**Custom:** Bu şekilde oynadığınızda Rules & Options menüsündeki ayarlarınız önem kazanır.

**Skill:** Zorluk seviyeleri Rookie, Starter, All-Star ve Superstar olarak 4'e ayrılıyor.

**Quarter:** Çeyreklerin uzunluklarını 3, 5, 8, ve 12 dakikayla sınırlandırırsınız.

**Rules & Options:** NBA 98'in en önemli menüsü. Kurallar oyun, ses ve grafik kalitesi ayarlamaları için bu menüyd kullanacaksınız.

**Stats:** Basketbolda istatistikler çok önemli bir yer tutar. Bu menü sayesinde takımlar, kullanıcılar ve oyuncuların her biri için aynı istatistiklere ulaşacaksınız. Ulaşabileceğiniz istatistikler arasında takımınızın "en"leri olarak da adlandırılabilenek kısa bir tarihçe si yer alıyor.

**Rosters:** Oyunun bu ikinci ayrıntılı menüsü, yeni bir oyuncu yaratma, oyuncularda değişiklikler yapma, standart takımların kadrolarında değişiklikler yapma, yeni takımlar kurma ve yaptığıınız tüm bu değişiklikleri kayit etme ve tabii ki yüklemeye yanyor.

#### En yeni kadrolar

Tahmin ettığınız üzere bu sene de önceden olduğu gibi NBA takımlarının sahaları, kadroları ve durumları güncelleştirilmiş. Tüm kadroların ve diğer özelliklerin 1 Ekim 1997'ye ait olduğu oyunun hemen başında kısaca belirtiliyor. Oyun bir tek eksik dışında tüm NBA oyuncularını içeriyor. Bu oyuncu sizin de tahmin ettığınız gibi Michael Jordan. Oyununda tüm bu oyuncuların gerçek görüntülerine ve haklarında diğer bilgilere ulaşmanız mümkün. Ayrıca maç ekranlarında görevinizin yüzler "Motion capture" teknigile modellenmiş. Bu da tüm basketbolcuların büyiklendandan, saç rengine kadar doğru ve gerçekçiliği yükselen görüntülerine ulaşmanızı sağlıyor. Ulfak bir örnek verirsek Dennis Rodman'ın saçlarının o ilginç renkleri bile ihmali edilmemiği görülyüyor.

Çerçeve oyundan

cular dışında bir diğer yandan da oyuncu yaratma seçenekine yeni bir takım özellikler eklenmiş. Örneğin artan insan tipleri ve saç modelleri sayesinde gerçege en yakın tipler elde edebilir ve diğer ak世usular kullanarak oyuncularına kafa bantları veya basketbol gözlükleri takabilişsiniz. NBA 98'de önemli bir başka yenilik de takım yaratılmanız, yarattığınız takımı isimlendirmeniz, forma tasarlamanız ve bir logo belirlemeniz.

Oyunda kamera açısı sayısı bu kez



9'a sınırlanılmış. Klasik, TV, basın, yan çizgi gibi kamera seçenekleri ve de bu açılara ait 9 farklı Zoom seviyesi en iyi görüntü açısını elde etmenizi sağlayacaktır. Grafik yönünden tribünlerde hemen ilk bakışta bir değişiklik gözle çarpıyor. Taraftarlarınızın yeni hareketlerini görmek oldukça hoş oluyor. Aynı zamanda bu kez bir de NBA 97'de çok da fonksiyonel olmayan ufak skor tablolara oldukça özen göstererek yeni özellikler eklentiği görülyüyor. Genel olarak

incelediğimizde grafiklerde her yönden bir iyileşme göze çarpıyor.

#### Şov başıyor

Oyun güzel grafiklere sahip olmakla yetinmiyor ve de aynı zamanda inanılmaz bir oynanabilirliği de sahip. Kontroller NBA 98'de eskiye göre daha fazla tuşla sağlanıyor. Bu da daha fazla hareket tipi anlamına geliyor. Yeni hareketler arasında yeni dribblingler, ve diğer yeni çeşitli dönüş ve savunma hareketleri hemen göze batıyor. Bu hareketler basketbolu tam bir şov haline getiriyor.

Oyunda NBA TNT spikerleri tarafından yapılan maç anlatımları pek de sıkılığa kaçmamış. Sunuş şekilleri bu kez ikiye ayrılmıyor. Normal maç anlatımının dışında bir de statta stadium spikeri tarafından yapılan sunusları dinleyebilirsiniz. Bu yeni özellik de oyunun aralar hanesinde önemli bir yer tutuyor. Yine üçlü atış yarışmalarında sürenin bitmesine bir kaç saniye kala tribünlerin hep bir ağızdan 3, 2, 1 diye sayması iyi düşünülmüş bir ayrıntı olarak gösterilebilir.

#### If it's in the game, it's in the game

NBA Live serisinin gerçekten fazla rakibi olmamasına rağmen kendini bu kadar hızlı geliştirebilmemiş olması insanı şaşırtıyor. Oyunun genellinde çok büyük olumsuzluklar göze çarpıyor. Eğer basketbolu seviyorsanız bu oyunu da seveceksiniz.

Ozan Dönmez



#### LEVEL KARNESİ

Aral İthalat Ltd.

Tel: (216) 689 26 73

Firma: EA Sports

Windows 98, Pentium 100, 16 MB RAM,

18 MB HDD, 4xCD-ROM

Fiyat: 288 (KDV dahil)



# FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP '98

**LEVEL**  
OCAK / 98

## Bu kadarı da fazla oluyor!

Bilgisayar dünyası oyun firmalarının içi zorluklarla dolu. Çünkü bu alende vezir olmak ne kadar zor, rezil olmak da o kadar kolay. Coğu kez görüldü ki yıllarca uğrasılıp yakalanan kalite, yeterince iyi olmayan bir veya iki oyunla yerini büyük prestij kayiplanna bırakıyor. EA Sports firması bu değerlendirmede, çıktıktı spor simülasyonları sayesinde kalliteli çizgisinden ödünlü vermemeye gayret göstererek hep zoru başaran az sayıda firmalardan biri olarak gözde batıyor. FIFA Road To World Cup 98 bu firmayı başının asıl kaynağı olan esanevi Fifa.

serisinin son basamağı. Doğruyu söylemek gerekirse, sadece ismi yüzünden büyük satışlar yapan, ancak oynamabilirlik yönünden Fifa 96'ya dahi rakip olamayan Fifa 97'nin coğumuzda bıraktığı kötü izlenimin ardından bu oyun firma için büyük bir önem taşıyor.

Hızla oyuna geçtiğimizde RTWC 98'in bu kez içerdiği pek çok yeni ayar nedeniyle önceklere oranla biraz daha karışık hale gelmiş olan menüsüyle karşılaşıyoruz.

RTWC 98'in "Match Select" menüsü 5'e ayrılmış. Bunlar arasında eski seçeneklere ek olarak oyuna adını veren Fransa 98 kupası mücadeleinden başka bir de penaltı çekimleri yer alıyor. Oyunda 172 Ülkenin milli takımları bulunuyor. Ülke sayısının fazlalaşması yüzünden de takımlar 6 bölgeye dağıtılmış. Bunlar dışında Fifa 98'deki 11 ülke liginde toplam 193 kulüp var.

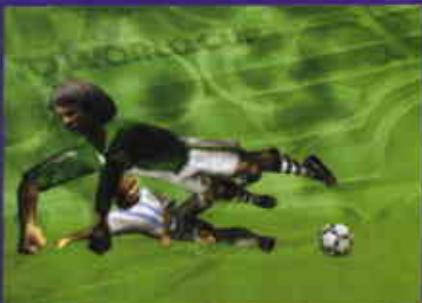
Oyunun antrenman bölümündeki en hoş özellik boş tribünlere karşı yapılan çalışmalarla her iki takımın oyuncu sayısını aynı ayrı belirleyememiş. Bir kaç ay önce coğumuz World Wide Soccer'in 3 farklı stadyum içermesini bir yenilik olarak değerlendirmiştik. Ancak şimdi Fifa 98'in rakibini 16 farklı Ülkenin 16 stadyumu, (ve bir kapalı salon) ile solladığını görüyoruz.

Oyunun "Options" menüsü de 4'e ayrılmış. Eskiye göre farklı olan kısımlar ise artık maç hakeminin sertliğini, futbolcularınızın yorulup yorulmayacağı, her maça yapabileceğiniz oyuncu değişiklik sayısını ayarlayabilmeniz.

Oyunda inanılmaz fazla sayıda hareket bulunduğuundan 6 tuşlu bir Gamepad'e sahip olmanız size kolaylık verecektir. Klavye üzerinde tüm hareketler için gerekli olan tuşlar A,S,D,Q,W,E ve bu tuşlarla birlikte diğer özel hareketleri yapmanızı sağlayan CTRL veya ALT olarak belirlenmiş. Maçlarda yapabileceklerinizi gördükten sonra önceki futbol oyunlarında yenilik veya artı olarak gördüğümüz uçan kafaların, rövesataların ve aşırıma gollerin aslinde çok sıradan hareketler olduğunu düşüneceksiniz. Hareket sayısının fazlalığı yüzünden üzerrizne düşen görevi azaltabilmeniz için şartlarınızın ve kafa paslarınızın bilgisayar tarafından otomatik olarak yönlendirilmesini sağlayabilirsiniz. Hatta daha az uğraşı istiyorsanız oyunun bu kez oldukça iyi hazırlanmış menajerlik ayarlarının bilgisayar tarafından yapılmamasını sağlayabilirsiniz.

### Saha kenar

Herhalde biraz da olsa övdükten sonra RTWC 98'in saha kenarı ayarla-





ndan bahsetmeden geçmek olmaz. Oncelikle takım dizilislerini en çok kullanılan bir iki sistem dışında 5-0-5, 1-4-5 gibi takımlarla de kurabilir, ayrıca savunma, orta saha ve hücum bloğunun sahaya dilediğiniz şekilde yerleştirilebilmesini sağlayabilirsiniz. Bu bölümde esas yenilikler her futbolcuya aynı görev verebilmenizle ortaya çıkarır. Her futbolcunun ileriye mi yoksa geriye mi dönük oynayacağını, saha içinde ne kadar agresif olacağını belirleyerek onları yönlendirebilir ve hangi futbolcularınızın köşeleri, hangilerinin penaltılarını ve frikikleri kullanabileceğini belirtebilirsiniz.

"Customize Squad" menüsünü "Ah keşke falanca oyundaki flanca özellik Fifa'da da olsayıdı," dediğiniz özellikleri içeren bölüm olarak açıklayabiliyoruz. Bu kez RTWC 98 olacağını doğumuzun tahmin bile etmediği ayrıntılara sahip. Bu özellikler sayesinde yapımcıların hazırlamaya zahmet etmediği ve uzun yıllar daha bu oyunda göremeyeceğimiz Türkiye liginin yaratabilir, tüm lig takımlarını, onların bayraklarını, iç saha ve deplasman formalarını ve futbolcularının saçından sakalına kadar tipini, sıra numarasını belirleyebilirsiniz. Daha önce de olduğu gibi yine her oyuncu için üzerinde değişiklikler yapabileceğiniz 12 farklı özellik belirtlim. Ancak değişiklikler oyuncunun bir özelliğini kötüleştirmek, diğerinde iyileştirmeye gitme mantığına dayandığından bu tip ayarlamalar sağ cepten alıp sol cebi koymaya benzeyor. Fifa 97'deki transfer özelliği başlangıçta doğumuzda iyi bir özellik olarak alglandıysa da sonrasında saçılıktan öte bir şey olmadığını kanısını uyandırmıştı. Oyunun önceki sürümlerinde bu ekinci yeni Fifa'da transferlerin paraya dayandırılmıştır. Her takım büyüğüğe göre paraya sahip oluyor. Ancak takımların herhangi bir gelir kaynağı yok. Tabi bu transfer olayları milli takımlar için geçerli değil. Bu noktadan sonra da soronumuza çözüm olarak ülke rezervleri çıkıyor. Her

ülke ilk 11'i ve yedekleri dışında sınırlı sayıda futbolcu potansiyeli sahibi.

"Highlights" menüsü adından da anlaşılacağı üzere serinin en son Fifa 95'de sahip olduğu goleri kaydetmenize yarayan özelliğine tekrar kavuştuğunu gösteriyor. Dilediğiniz sayıda golü kaydedebilir ve bunları arkadaşlannıza gösterebilirsiniz. Ayrıca oyunun pek çok gol tekrarı daha şimdiden internet üzerinde Fifa 98 ile ilgili pek çok sayfada boy göstermeye başladı.



### EL INSAFI

Şimdiye kadar hep menülerde yer alan yeniliklerden bahsettik. Oyunda bir de Fifa'yı Fifa yapan maç kısmındaki diğer yenilikler var. Oncelikle oyunun yine bizim Fifa sayesinde tanıdığımız John Matson ve Andy Grey tarafından sunulduğunu belirtelim. İnanılması güç ama yapımı firma spikerlerin 40.000 kelime konuşabildiğini belirtiyor. Oyun futbolun son kurallıyla bezenmiş. Örneğin kaleci topu uzun süre elinde tutarsa hakem endirekt serbest vuruş veriyor veya kaleci penaltılarda çizgi üzerinde dilediği yerde durabiliyor. İnanılmaz ayrıntılı hareketler arasında sahaya çökarken tribünleri selamlayan, santra noktasında son ismına hareketlerini yapan, çıraklığını düzeltken veya kırmızı kart görünce hakemin üzerine yürüyen futbolcular yer alıyor.

Sanırım oyunun en çok merak edilen kısmı oynamabilirliği, hemen belirtelim genelde Fifa 97'nin berbat oynanabilirliği yüzünden yapmak zorunda kaldığınız tek bir futbolcunuzun defans oyuncularına hiç bulaşmadan rakip kaleye gitmeye çalışması, hatta çoğu kez rakip kaleye gitmeye bile gerek kalmadan topu orta sahadan kaldırarak kalecinin üstünden ağlara göndermesi taktiği bu kez işe yaramıyor. Fifa 98 futbolun takım oyunu olduğunu kanıtlarcasına seri paslar, ortalar, kafalar, duvar pasları ve kırkak çalışmaları

dayalı kombin ataklar geliştirmeniz gereken bir oyun. RTWC 98'de kalecinizi libero gibi kullanabildiğiniz, hatta onunla gol atabildiğinizi görüyoruz. Ayrıca rakiplerinize bu kez oldukça gelişmiş bir yapay zekaya sahip. Örneğin kalecinizin hafif öne çıktıığını farkeden bir rakibiniz sık bir asırtma vurusla filelerinizi havalandırabilir.

Oyunda karlı, yağmurlu, kuru gibi hava şartlarını belirleyebileceğimiz söyleşle de bu özelliğini kullanmayı bir türlü beceremedim. Bu hatayı oyunun tek eksikliği olarak yorumlayabiliyoruz.

RTWC 98'in müzikleri İngiliz ve Amerikan gruplarına yaptırılmış. Oyunun seslerinin her yönüyle çok kuvvetli olduğunu kabul etmemek bir hata olur. Eskiyle karşılaşıldığında bu kez tribünlerde seyirciler varlıklarını sadece gürültü yaparak değil, şarkılarla, davullarla siz destekleyerek belli ettiğini görüyoruz.

Son olarak oyunun çoklu oyuncu seçenekleri iki bilgisayara 8 kişiye ve network sayesinde 8 PC'de 20 kişiye kadar oynayabilmenize olanak tanıyor.

Tüm bu yeniliklerinden de bir kez daha anlaşıyor ki Fifa serisi Fifa 98 ile alanında efsane olma özelliğini koruyor. Bu kez firma bizztere kendini affetmeyecek gibi gözüküyor. Eğer futbolu seviyorsanız size bu oyunu büyük bir gönül rahatlığıyla tavsiye ediyorum.

### İlk cheater bizi!

Gol attıktan sonra oyuncularının sevinç gösterileri devam ederken:

**Şut tuşu:** Güçlü davullar.

**Uzun pas:** Komalar.

**Pas tuşu:** Tribünlerden kocaman bir alkış.

**Depar tuşu:** Diğer davullar.

Ozan Dönmez

mailme.ozzi@mallexcite.com



## LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (212) 689 28 75

Firma: Electronic Arts

Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM,

16 MB HDD, 4xCD-ROM

Fiyatı: 25 \$



**LEVEL**  
EK İL 97

# TAKE NO PRISONERS!

## Ölümünüze 25 Saniye Var

Olası bir mücadele savaş sonrası, yalan geleceğe gidiyoruz. Karanlık bircadde, sessizliğin ortasında nereden geldiği belli olmayan, kırılmış bir adamın fısıltısı duyulur...

**N**e yapacağız John, nerede olduğumuzu bulacak eninde sonunda, sonsuza kadar bu delikte saklanamayız."

"Sessiz, biraz sessiz olsana sen. Sa- yende o köpeklerle ihtiyacı kalmayacak bizi bulmak için." dedi John. "Köpek mi?" dedi Carl. "Sen o... o seylere kö- pek mi diyorsun. Daha çok cehennem zebanilerine benzıyorlar". John üstle- rindeki lağım kapağını biraz daha ara- layarak dışarıda olan biteni anlamaya çalıştı. Her yer sessizdi, çok sessiz. Karanlık ve sisten göz-gözü görmüyordu yukarıda. Birden irkildi. Ölüm sessizli- gini bir kaç el silah sesi ve onu izleyen çığlıklar bozdu. Yine sessizlik. Ve ardından yaklaşan ayak sesleri....

"Sussana be adam!" diye çıkıştı John. "Benimle konuşacağımı silahını doldur, birazdan ihtiyacımız olacak galiba". "İyi de hangi mermiyle", dedi Carl. "Elimde hiç cephe ne kalmadı.

Sadece yarım şarjör M16 mermisi, iki de gaz bombası".

John umutsuz- luk içinde kıvrınarak "Al ben- den de o ka- dar. Ne yap- cağız? Carl, köpekleri bosver, su- an da 'O' nun

bölgesindeyiz. Davetsiz misafirler neler yaptığıni benim kadar sen de liy bil...." Birden sustu John. Birisi üstle- rindeki lağım kapağına doğru geliyor- du. Karanlıkta geleni tam olarak se- meden ama, başka kim gecenin bu saat- inde, bu bölgede ve bu kadar kendi- ne güvenen bir tavırla yüryüyebilirdi? O gellyordu. Sonunda onları bulmuştu. Çaldıkları yiyecekler yüzünden cezala- rını vermek için geliyordu. John panik içinde kafasını delikten aşağı çeker- ken, yerine düşen kapağın çıkardığı boğuk ses sanki gök gürültüsü gibi geldi ona. Bir yandan kendisine lanet ederken, diğer yandan Carl'a "Silahını hazırla" diyebildi. Savaşmadan ölmeye hiç niyeti yoktu. Üstlerindeki delik açıldığı anda sila- hindaki bütün mermileri boşaltacak, belki de şansı yüzüne gülerse. "O"nu öldürüp çantalara- ndaki çalıntı eşyalar ile bu lanet yerden ka- çacaktı.

Ayak sesleri...

Bu düşünce hain bir gülüm- semeye neden oldu John'un yü- zünde. Ama sevinci kısa sürdü. Ayak sesleri üstlerindeki kapağa kadar gel- miş ve durmuştu. John'un vücudundan- ki bütün kaslar gerildi. Tetiği parmağın ucunda hissedebiliyordu. Tam bir sessizlik hakim oldu bir an için. Sonra bir tıkırı duyuldu. John bu sese bir an- lam vermeye çalışırken, kapak hafifçe aralandı, aşağıya bir şey yuvarlandı. Ve hemen ardından kapak tekrar

kapandı. John ile Carl karanlıkta yere düşenin ne olduğunu görmeye çalışı- lar. Ne olduğunu anladığında gözleri fal taşı gibi açıldı John'un "Gaz bom- bası Carl, ga..." Bombanın patlaması- ni izleyen üç saniye içinde yayılan gaz John ve Carl'in önce felç olmasına, ar- dından iç organlarının erimesine yol açtı. Carl dehşet içinde önce derisinin, ardından etlerinin birbirinden ayrıldığı- ni görünce çığlık atmaya çalıştı, ama dili, dudakları yerinde değildi. Ancak boğuk bir inilti çıktı boğazından. Son gördüğü şey ise çantasından yuvarla- nan bir kutu konserve oldu...

### Nuclear Meltdown Imminent...

Üç boyut olayına yeni bir soluk geliyor galiba. Take No Prisoners, ilk görenlerin "Abi, bu aynı Doom gibi" dedikleri, ama gö- rünüş ve oynanış olarak Doom ve Doom türü oyunlardan tamamen ayrılan yeni bir tür üç boyutlu oyun. Yönettiğiniz karakteri hafif üstten ve yandan, yanı izometrik üç boyutlu olarak gö- rüyorsunuz. Adamı bu şekilde yö- netmek bir bakıma lütfen, çünkü arkadan yaklaşan birine gafil avlanması im- tilanız yok, ama ekranla sınırlı olan görüş alanınızın dışında kalanları göremiyorsunuz. Durum böyle olunca da size iki ekran öteden aten birini bulup mihamak zor oluyor. Diğer yönleriyle ise Doom'a gerçekten benzeyen atmosfer derseniz var, sürekli olarak birilerinin peşinize olduğunu





bilmenden yarattığı stres var, enval çeşit silah var, vahşet var (ya aslında ben çok vahşet sever birisi değilim, böyle kan-revan içindeki oyuncuların açıklamalarının hep bana düşmesi kader-kozmos ve sonsuzluk üçgeninde oluşan talihsiz bir tesadüf sadece (az önceki cümlede ne dediğimi anlayan olursa bana da haber versin)). Eee, daha ne ister bu deli gönül?

Böylesine action kokan bir oyuna, biraz olsun monotonluğu kırması için sanırım. Adventure öğeleri de katılmış. Mesela, öldürdüğünüz bazı adamların üzerinden kişisel bilgisayarları düşüyor, siz de bunları kendi kişisel bilgisayarınız aracılığıyla okuyup gitceğiniz yerler ve düşmanlarınız hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Bu arada kişisel bilgisayarınıza TAB tuşunun üzerindeki tuşa basarak ulaşabilirsiniz. Bu bilgisayann sekiz fonksiyonu var:

**WEAPONS:** Elinizde bulunan silahlar hakkında bilgi bulunur.

**ARMOR:** Üzerinizde bulunan zırıh hakkında bilgi bulunur.

**ITEMS:** Cebinizde bulunan esyalar hakkında bilgi bulunur (isksikiniz mi?).

**ENEMY:** Düşmanlarınız hakkında bilgi bulunur (yoo, ben hiç sıkıldım).

**MAP:** Gezdığınız bölgelerin haritası bulunur (zaten ölüm olası menü açıklamayı sevmişimdir).

**LINK:** Biraz evvel bahsettiğim, topladığınız kişisel bilgisayarlarından ve etrafındaki terminalerden aldığınız bilgiler burada bulunur (Beyim,



Bakırköy ne tarafta?).

**NOTES:** Başınıza gelen olaylar hakkında bilgi bulunur. (Her şey ben daha küçük bir çocukken başladım doktor bey).

**TALK:** Burada hiç bir şey bulunmaz (heyoo) multiplayer oynarken karşınızda sohbet edip Telekom'u zengin etmenize yarar (İlkokul öğretmenim bana zorla yüz maddelik menüler yazdırıldı).

### Sanki Bir Şey Unutmuşum Gibi Gellyor Ama...

Yazının ortasına gelmiş iken söylemesi abes olacak ama oyundaki amacınız San Antonio şehrinde dolaşıp kimseyin giremediği ve bir enerji kalkanı ile korunan bölgeye girmenin yolunu bulmak. Bunu yapmak tabii ki söylemekten daha zor, çünkü San Antonio büyük bir şehir, yaklaşık 25-30 bölgeden oluşmaktadır. Bu bölgeler arasında serbestçe gezebilirsiniz, yanı daha önce gittığınız bir yerde bir şey unutup da geri dönenmemek gibi bir sorununuz yok. Tabii bölgeler arasında seyahat etmeniz için önce bir vasiha bulmanız lazımdır. Bunların arasında bir kamyon, bir Zodiac (tagimlarda dolasmak için), metro ve mancınığı (ne?!) sayabiliriz.

Siz San Antonio şehrinde üç boyutlu üç boyutlu dolaşırken, düşmanınınız da sizin rahat bırakmayacaktır elbette. İşte nüfus kontrolü için kullandığımız silahlar:

**Battle Saber:** Jedi Knight aracılığıyla işin kılıcı. Eğer işiniz buna kalırsa, vasiyetinizde bizi de görünürseniz seviniriz.

**Shot Gun:** O bir silah. O bir klasik. O bir pompalı tüfek ve artık herkeste var. Sokaka çıkmaktan korkar oldum.

**Assault Rifle:** Seri ve isabetli atış yapabilen otomatik bir silah.

**Crossbow:** Farelerden aldığınız bu aleti yine farelere karşı kullanmanız tavsiyemdir. İskalayan okların duvara saplanıp kalması da hoş bir ayrıntıdır bu arada.

**Flame Thrower:** Sizi bilmem ama ben Mutant'ımı çok pişmiş severim.

**Laser Rifle:** Düz bir lazer isını atan bu silah, farelere karşı inanılmaz etkili.



**Gauss Gun:** Elektrik topları atar. Kendisi zor bulunur, cephesi zor bulunur, etkisizdir, sevemedim kendilerini bir türü.

**Grenade Launcher:** Ufak çapta bir radyasyon patlaması oluşturan bu silah, insan ve türvelerine karşı çok etkili.

Bunların dışında **saya** mayacağım kadar ek eşya ve silah var ki bu bolluk hem oyuna renk katıyor, hem de bazı durumlarda elinizin ayagınıza dolasma neden oluyor. Çünkü bu kadar nesne arasından karşınızda düşmanına en etkili olanını bulup kullanımına geçmeye kadar, birkaç mermi yemiş oluyorsunuz.

### Yine de Bir Şeyler Eksik Gibi

**Take No Prisoners:** yeni nesil bir oyun türünün ilk örneği. Bazı olumsuz yönleri yok değil, mesela yüklemeye zamanları oldukça uzun, ara demolar da olması gerektiği kadar kaliteli değil. Ama yine de alması bir oyun. Aynı firmadan aynı türde bir diğer oyun olan Mageslayer'dan çok daha iyi. Aslında Mageslayer'a Take No Prisoners'a ayırdığım kadar zaman ayıramadım, ama ikisinin arasında tercih yapmanız gerekiyorsa kesinlikle TNP'i alın derim.

Sinan AKKOL



Firma: Red Orb Entertainment

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, 35MB HDD, 4X CD-ROM



# BLADE RUNNER

## Gelmiş Geçmiş En İyi Bilim Kurgu Oyunu



Eğer çok, ama gerçekten çok paranız olsa, eğer fazla para bir tarafımıza battırsın olsa, hatta ve hatta yapığınız bütün oyunların bir milyondan fazla satması yüzünden paranızı koyacak kasa bulamıyor olsanız ne yapardınız? Paranızı hayır kurumlarına mı bağışlardınız (koro - hayır) Gelecek için akıllıca yatırımlar yapıp emekliliğinizi sağlama mı alırdınız (hayırırmı) Yoksa bütün parayı lüks arabalara, kızlara ve sosyete bir yaşama harcayıp sonra kara kara düşünür müydünüz? (olabiliyor, hatta evet) Ama elin adamı öyle değil işte. Westwood'daki amcalannız sizin ne yapmış biliyor musunuz? Konu bulmakta sıkıntı çektilerinden zaten rüştünü (ne demekse) ispatlamış bir bilim-kurgu hikayesini almışlar. Sonra gerçek aktörler bulup oyundaki karakterleri bunların canlandırmasına karar vermişler, ama o kadar adının arasından akıllı birisi olsa "ulan sevgili arkadaşlar, zaten bu hikayenin bir filmi var idi, neden gerçek aktörler oynatıyoruz ki biz? Aynı filmi bi de bilgisayar oyunu şekilde getirmenin ne manası var?" demis. Ama Westwood'un patronu bu ise acayıp killamış, çünkü aktörlerin parasını pesin ödememiş. Sette herkes "Bize biz bu kadar aktörle ne yapacağımız" diye düşünürken parlak çocuklarılar bir fikir daha çıkardı. "Dünya, elimizde o kadar alet edebiliyor, depolarda cürüteceğiz, onları kullanalım." "Nası yani?" diye sormuş herkes, hep bir ağızdan, "İmzik" demis parlak. Bu adamlara diyot miyot, kablo, ne bulursak bağlıyacağız, sonra da Motion'ları Capture edeceğiz" demis. Patronun birden gözleri parlamsı "Amanın, ahanın ne güzel bir fikir o öyle, hemen başlayın, Bende gidip Motion capture edilmiş hareketleri

şöyle en kralından render ile kaplayacak sağlam bir grafiker takımı tutuyum. Zaten şu sandalyenin kenarındaki yüzükler de beni rahatsız ediyordu" demis.

"Yukarıdaki hikaye tamamen hayal ürünüdür, gerçek ve tüzel kişilerle hiçbir alakası yoktur. Eğer gerçek veya tüzel kişiler ile bir alakası var ise, mutlaka kel alakadır", diyerek sorumluluğu üzerinden anıyorum. Blade Runner, Aliens'dan sonra simdiye kadar okuduğum (ve izlediğim) en başarılı bilim-kurgu hikayesi. Az önce anlatmaya çalıştığım gibi, adamlar grafikleri yapmak için öyle bir yol seçmişler ki, buna ancak kulagini tersten göstermek denir. Gerçek aktörlerin motion-capture edilmiş (bir zahmet bilenler bilmeyeceklerle anlasın) hareketleri üzerine render edilmiş karakterler kapılmışlar. Tabii ki bu grafikler kötü olmuş demek değil, aksine hayranlığı düzeyde kaliteli grafikler ve animasyonlar elde etmişler. Daha önce hiçbir oyundaki karakterlerin bu kadar gerçekçi hareket ettiğini zannetmiyorum.

### Cyberpunk Dünyasına Hoş Geldiniz.

Adamımız McCoy, bir polis. Blade Runner'ı denilen ve Replicant adındaki



insanların tipatip kopyası robotları avlamakla görevli ekibin bir üyesi. Aslında Replicant'lar insanlara empoze edildiği kadar kötü değil, sadece içlerinden birkaçının işlediği suçlar hepsi maletilerek, topluca yok edilmeleri amaçlanıyor. Oyundaki amacınız da iyi-kötü arasındaki dengeyi kurabilmenize göre değişiyor. Ya iyi bir Blade Runner olur, ama en az sizin kadar yaşamayı hedef olan canlıları öldürdüğünüz içindən azabıyla kıvrırısnız, ya da Replicant'lara yardımcı olur, bu sefer de kendi iş arkadaşlarınızla karşı karsıya gelirsınız, karar sizin.

Oyun sırasında McCoy'un üzerindeki tıklarınız, hedef bilgisayarınızın (KIA) ve seçeneklerin olduğu menüye gelirsiniz. Burada üstteki ilk üç tuşu kullanarak elinizdeki ipuçlarını üç kategoride inceleyebiliyorsunuz:

- Crime Scene Database: Suçun işlentiği mekâna göre

- Suspect Database: Şüphelilere göre.

- Clues Database: Bütün ipuçları bir arada. İpuçlarını çeşitli kategorilere göre (fotoğraf, esya, ses kaydı gibi) ayıracak daha kolay inceleyebilirsiniz.

Bunun dışında bilmeniz gereken üstteki OPT yazan düğmeye basarak Options ekranına gelebileceğiniz. Burada Save-Load edebilir, ses ayarlarını yapabilir, ve "insanlarla" konuşma seklinizi belirleyebilirsiniz.

Konuşma sekilleri Nazik, normal, kaba, alaycı ve oyuncunun seçimine göre değişebilir ve beş çeşit. Normal olarak oyuncunun seçiminde (sorular işaretleri) kalması sizin yarınızdadır. Böylece konuşmanızı siz seçersiniz. Zaten diğer seçenekler arasında benim görebildigim kadanya bir fark yok.

Oyunu oynarken sunlara dikkat edin:

- McCoy iki kere tıklayınca koşuyor, sağ tuşla silahını çekiyor. Akımda bulunsun.

- Oyun gerçek zamanlı olduğundan tam çözümdeki olaylar önce veya sonra gerçekleşebilir. Yanı sürprizlere hazırlıklı olun.

- Cyberpunk dünyası karanlık bir atmosfere sahip olduğundan, eşyaları görmekte zorlanabilirsiniz. Etrafı çok dikkatli inceleyin.

- Konusma türü mutlaka soru işaretinde olsun.

- Başkalarına elinizdeki ipuçları hakkında soru sorabilmeniz için, önce KIA'dan elde ettığınız bütün deliller gözden geçirmelisiniz.

## TAM ÇÖZÜM

### Suç Mahallisi

Polis ile konuşun. Soldaki insanlara bakın. Yerden krom parçasını alın. Arkaerdeki yanın musluğuna ve çöp tekerlesine bakın. İçeri girin ve yerdeki kanlı ayak izlerini farkedin. Hemen önünüzde mermi kovanları var. Onları alın. Mr. Citer ile Lucy'nin referansını alana kadar konuşun. Solda tavandan sallanan kamerasına bakın ve Mr. Citer ile yeniden konuşup kayıt CD'sini alın. İleriye, masanın yanına gidin. Şeker çubuğu ve oyuncak köpeği alın. Masanın arkasındaki resme bakın. Masanın önünde yerdeki nesneyi alın. Tekrar dışarıya çıkarın. Bütün alındıklarınız hakkinda polis memuruyla konuşun. Arabanızın dört eve geri dönün.

### McCoy'un Evi

Mutfağın üzerine tıklayın ve köpeğizi besleyin. Odanın ortasındaki makinayı kullanın. Suç yerinden aldığından CD'deki ilk fotoğrafı karşılaştıracıınız. Soldakinde Lucy'nin masasına (en ilerde, sağdaki masa) üzerindeki menü iltice belirginleşene kadar zoom yapın. Sağdaki resimde ise kapının girişindeki adamların yüzüne zoom yapın. Eğer fotoğraf yaptıysanız elinizde



iki yeni delil (suşi menüsü ve adamın fotoğrafı) olmalı. Soldaki odaya geçin. Yatağa yatıp uyuyun. Kalkınca duvardaki makineden mesajlarınıza bakın (mesaj olmayabilir) televizyonu açıp dinleyin. Evinizden ayrılmış polis merkezine gidin.

### Polis Merkezi

Laboratuvar olduğu kata okun. Adamlı konuşup bütün deliller hakkında bilgi toplayın. Atış poligonunun olduğu kata gidin. Poligondaki polise konuşun. Atış eğitimi giri. Burada adamların elinde silah olduğundan emin olana dek ateş etmeyein, yoksa puanınız düşer. Dört bölümde birbirince dışarı çıkışın ve koridorlarda monitörden skorunuza görün. Burada şimdilik işiniz bitti. China Town'a gidin.

### China Town

Kırmızı ceketli adamlı konuşun. Lokantanın sahibiyle konuşun. Sakallı adam erkeye geçince pesinden gidin. Onuya konuşun. Aşçı kızın çorbayı üzerinde dökmeye çalışınca sağa zıplayıp. Arkasından koşabilirsiniz, ama hemen öldürmeyin. Peşinden gidin, kapidan geçip sonraki ekranın merdivenlere tırmanın. Kilitli kapıya doğru yürüyün. Aha. Tuzağa düştük. Oldurene kadar aşçıya ateş edin. (Eğer aşçıyı burada elinizden kaçırırsanız, daha sonra evinizde size saldıryor) Üzerini zıplayın ve geri dönün. Yolda yanından geçtiğiniz serseriyle konuşun. Ona biraz para verin. Çöpün içinden



lisansı alın. Evinize geri dönüp köpeği besleyin, mesa var mı bakın. TV'ye bakın ve yatın. Rüyadan uyanınca mesajınızı dinleyin ve Tyrell şirketine doğru yola koyulun.

### Tyrell Corporation

Nöbetçi diskini alın. Sağdaki kapıdan geçin. Girişin hemen sağında alabileceğiniz bir satış broşürü ve küpe



olması lazımdır. Monitöre tıklayıp Tyrell dosyalarına girmek için yapılan denemeyi öğrenin. "I couldn't even begin to guess the code" diyene kadar bilgisayar kullanın. Karakola gidin.

### Polis Merkezi

Polygonun karşısındaki odaya girin ve delili bilgisayarını kullanın. Resimdeki köpeğe zoomlayın. Tasmasında RIKKI yazdığını görmeyi lazımdır. Ayrıca resimdeki kimsenin yüzünün ve yiyebileceğiniz kutusunun birer resmini alın. KIA'dan elinizde ne kadar deli varsa, hepsini inceleyin.

### Tyrell Corporation

Bilgisayar yeniden kullanın ve DNA'yı alın. Odaya girip fotoğrafçı ile konuşun. Cesedin üzerinden teli alın. Yerden yiyebileceğiniz kutusunu alın. Ölü hayvanlara bakın. Odadan çıkışın, masadaki nöbetçiye sorulup, Tyrell hakkında sorular sorun. Patronun özel asistanı ile konuşmamız gerekiyor mus, ne diyelim, öyle olsun. Haydi polis merkezine.

### Polis Merkezi

Zemin katındaki ofise gitip Guzza ile konuşun. Sizin için patronla bir görüşmeye ayarlayacak. Siz bittiğinizde patron yerinde değilse masanın üzerindeki dosyadan siyah makbuzunu alın. Eğer oradaysa sizin için bir randevu ayarlamasını sağlayın.



### Tyrell Corporation

Rachel ve Tyrell'la konuşun. Evinize dönün. KIA'daki bütün dellilleri inceleyin. Gelen mesajlara bakın ve TV seyredin. Animold Row'a gidin.

### Animold Row

Balık satan adamlı konuşun. Yılan satan adamlı kızana kadar konuşun. Size Bullet Bob'dan bahsedebilir. Kabinin sahibiyle konuşun. Üzerinde Maggie'nin resmi olan bir kolye satın alın. Sola gidin. İçeri girip Bob'la konuşun ve KIA'nızın üzerinde ufak bir değişiklik yapmasını sağlayın. Voit Kamph testi uygulayın. Bu test karşılaşığınız kişilerin replicant olup olmadığını anlamaya yarıyor. Biraz özel mermi satın alın. Sola, Hawkers'a gidin ve kadınla konuşun. Aşağı gidip barmenle konuşun. İki ısmarlayın. Sağda elmas işaretinin altında oturan adama biraz uzak mesafeden tıklayın. Onu mücevher konusunda sorgulayın. Yukarıdaki ekranı geçip geri dönen ve adamı yeniden sorgulayın. Yüzünüze patlattığı kameralı alın ve adamı takip edin. Kafesin kapısını vurun ve gizli kapıyı bulup içeri girin. Sandıkların içindelli silahlara bakın. Tuneli sağa doğru takip edin ve sokaga çıkan merdiveni kullanın. Steele son anda imdad etmesini isteyin.

### DNA Row

Yanan varillin yanında bekleyin ve onu ceketli adamlı birkaç defa konuşun. Sola gidin (burada Save edin isterseniz) Dermo Design's' giriş ve adamlı kelepçelerinden yurup serbest bırakın. Silahınızı cebinize sokup sola, dışındaki ekranın dibine doğru koşun. Ölmek üzere olan adamlı konuşun. Memurları konuşun. Tekrar içeri girin ve Kasan inceleyin. Buradan çıkışın-

soldaki merdivenlerden yukarıya çıkmak. Mankenlerin birinden zarf alın. Mankenin sağındaki cevaplama makinasına bakın. Sokağa çıkmak. Sağa ve yukarıya gidin. Yeşil binaya girin. Adamla konuşun. Binadan çıkışın hemen soldaki dar sokaga girin. Bradberry Hotel'e girin. Koridoru geçip merdivenlerin tepesine çıktı. Odaların birinde yerdeki güç hattına basıp printer çıktısının tamamlanmasını sağlayın. Çıktıyi alın. Su olan odada,



### Animold Row

Dragonfly mücevhercisinin size bilgi bulmuş olması gereklidir.



merdivene tırmanın. Kitaplıklı camları kırın ve çatıya tırmanın.

### 3. Bölüm

Yalnız olduğunuz zaman, sandalyeli pencerenin soluna itin ve iplerinizi kesin. Yastığın altından oyuncayı ve diğer nesneyi alın. Aşağı ekrana ve sola geçin. Adamlı konuşun. Sağa gidin, yukarı ve merdivenlerden sola aşağıya gidin ve ön kapıdan oturun. Sağa gidin ve enkazı inceleyip ID numarasını bulun. Arabanın içinden paket kağıdını alın. Sola, aşağıya ve sağa gidin.

### Polis Merkezi

Dell odasında sağdaki bilgisayar kullanarak KIA'nızdaki bütün bilgileri bilgisayarın yükleyin. Soldaki bilgisayarla bütün resimleri inceleyip dell olacak resimleri kaçırmadığınızdan emin olun. En alt kata inip tutukluların en uzaktaki adamlı sorgulayın. Protesto hakkında konuşugunuza emin olun. Sonra, en baştaki adamlı (Izzo) konuşun.

### McCoy'un Ev

Köpeği besleyin, mesajlarınıza bakın. Kafayı vurup yürüün.

Soldaki kulübe girin. Sahnenin yakınındaki korumaya konuşun. Soldaki döner bölmeye girin. Çıkıp sağdaki gece kulübüné girin. Kırmızı ceketli adamlı konuşun ve şovu seyredin. Adam kaçınca esinden gidin. Sakın ha adımı surmaya, kaçmasına izin verin.

### Hysteria Hall

Kullanılmış arabaların olduğu yere girin ve Crazy Boys'le konuşun. Merdivenlerden yukarıya çıktı, sağdan, çatıya ulaşın. Erkek araştırmayı tekrar caddeye inin. Yaşı adam ve kadınla her şey hakkında konuşun. Hol alanında girin. Soldaki ile bölgeye girin. Kızla konuşun ama, Voit Kamph testini uygulamayın. Gitmesine izin verin.

### Animold Row

Kingston'daki Mama Isabel ile konuşun. Eve dönün. Köpeği besleyip yatin.

### China Town

Aşağı ekrana ve sağa gidin. Yukarı Otele girin ve yöneticiyle konuşun. Neon kapıdan geçin. Çekmecelerden birinden Holden'in aracını okacak, onu alın. Küvetten pulu alın. DNA Row'a girin. Bradberry'ye girip sahibiyle konuşun. Odaları araştırın. Adamlı yeniden konuşun. Gitmenizi istemeyeciktir. Peki, istenmediğim zaman anımlım. Nightclub Row'a gidin. Soldaki kulübe girip dansçının hemen önünde durun. Koruma yanınızda gele-

ne kadar onunla konuşsun. Arka odaya girmek için soldaki kabine doğru hızla koşun.

#### Arka Oda

Kırmızılı adamla konuşun. Şov başlayınca sola gidip seyredin, ama dokunmayın. Sövdan sonra soldan zemin kata gidin ve sağa gidip soyuma odasına girin. Blondie ile polis çağırana kadar konuşun. Kurutulduğandan sonra kapatılmış metro tüneline girin ve merdivenlerden yukarıya çıkış. Kulübe geri döndünüz, sağdaki balkon çıkışından geçin, silahınızı çekin ve save edin. Projektör odasına girin, işi doğrudan nişan alıp, güç kablosunu vurun. Merdivene tırmanıp kırmızı kürsoran olduğu yerde vurup, replicantı öldürün.

#### 4. Bölüm

Sokağa çıkan merdiveninin oradan sola gidip tüneli geçin. Yıkılmış kuzey kapısından geçin. Dörtçol ağzını geçin, manivelayı kullanıp yeni bir yol açın, sağa gidin ve Lucile'yi görün. VK testini üzerinde uygulayın ve insan olduğunu anlayın. Dörtçol ağzına geri dönün ve sola gidin. Merdivenlerden aşağıya devam edin ve sola gidip lagim kapağından geçin. Yukarı dayıp evinize girin. Sen de kimsin biliyor? Onuna konuşun. Lagimlardaki Dörtçol ağzına geri dönün ve sola devallak vezeten gecerek devam edin. Sola dönün ve asansörle aşağıya inin. Konuşma şeklinizi soru işaretindeki sarhoslaş FATMAN ve OTHER hakkında konuşun. Adama tekrar klijentim. Sizden iki istiyor. Dörtçol ağzına geri dönün ve Lucile ile karşılaşığınız yere gidin. Silahlann olduğu yere girin ve caddeye çıkış.

China Bar'dan bir sise şarap alıp ve sarhos adamın olduğu yere geri dönün. Adama lağımlar hakkında soru söyle, şarabı sonra verin. Daha sonra adam sizmada sorabiliğiniz herşeyi sorun. Yüzünü asansöre dönün ve sağ tünelden kalasin olduğu yere gelin. (SAVE) Kalasin üzerinden geçmeye başlayın. Fareyi görince, sol tarafta geri dönün, silahınızı çekin ve fareyi vurun. Kalası geçince ikizlerle size Tyrell'in DNA dosyaları hakkında soranı kadar konuşun. İşliğin altındaki

kapıdan çıkış, uzunca olan merdivenden tırmanın. (SAVE) Kısa merdivene tırmanın ve çabuk olarak nöbetçinin arkasındaki asansöre binin. Masanın üzerinden DNA'yı alın. Tekrar lağıma dönün ve DNA'yı ikizlere verin. Size bütün bildiklerini anlatacaklar. İkizlerin arkasındaki merdivenlerden çıkış ve konsoldan Guzza'yı çağırın. Tekrar sarhosun olduğu yere dönün ve (SAVE). Demir kapıdan geçip Guzza'yla konuşun. Ateş etmeye şansınız olduğunda onu vurun. Apartmana geri dönün,



#### 5. Bölüm

Platformdan ayrılm ve asansörle yukarıya çıkış. Dörtçol: gidin, sola dönün, lağım kapağından geçip apartmana girin.

Lucile'den size mesaj var, duvardaki telefonla anlayın. Asansörle alt kata inin ve lağıma girin. Kapaktan bir sonraki ekran da takip edebileceğiniz iki yol oluyor. Birinci yoldan giderseniz Lucile'e, ikinci yoldan Moonbus'a gitdebilirsınız.

1. Yol: Merdivenlerden yukarıya çıkış ve doğuya, dörtçol ağzına devam edin. Dümündüz devam edin, elektrikli sandalyeyi geçin ve enkaz içindeki tünele girin. Yukarı ekrana devam edin, soldaki delikten geçip Crazy Leg'in araba dükkanına gelin. (SAVE) Ön kapıya çıkış ve Lucile ile konuşun. Crazy'den bir araba kiralayın ve çatıya doğru uçun. Elinizi kabuk tutup Steele'yi Lucile'ye vurmadan önce vurun. Arabaya kilitleyip hasar aldığına görün. Aşağı gidin ve konsolu kullanıp arabayı aşağıya indirin. Çabuk olun, kapının yanındaki merdivenlerden aşağıya inin

ve soldaki merdivenden inip tünele gelin. Arabaya binip buradan kaçın. Veyaaa...

2. Yol: Kuzey kapısından geçin ve kuzeye devam edin. Steele'yi göməniz lazımdır. Şansınız olduğunda onu vurun. Kuzeye gidip Moonbus'a bulun ve dişandaki kimseyle konuşun. Şimdi birkaç seçenekiniz var.

- (SAVE), ve A, bırakın silahlannız sizin yerinize konuşsun. Moonbus'a girip yaşı replicant'ın ölümnesini seyredin. Moonbus'tan çıkış ve....

- Veya B, güneye gidip Steele'yi vurdugunuz yerden güç kaynağını sağdaki beyaz ışıkların yanından alabilirsiniz. Tekrar kuzeye dönüp Moonbus'a binin ve buraları terkedin.

Son zamanlarda resmen überimize kaliteli oyunlar yağıyor. Blade Runner'da oyun teknolojisinin nerede geldiğini görebilmeyi fırsatı bir fırsat. Grafikleri, filmdeki alınmış orijinal müziği (ki bu müzikler büyük bir stat Vangelis tarafından yapılmıştır) ve genel olarak atmosferiyle (artık oyunsunuz, benim için önemli olan görsellik değil, atmosfer) beni büyütledi. Eğer filmini seyrettiyorsunuz, bu macerayı bir de kendiniz yaşamak istiyorsanız mutlaka alın. Eğer, filmini seyretmediyorsunuz TV'de Bıçak Sırtı adıyla birkaç kere (yani) önce onu seyredip olayın gelin havasına girin, sonra oyunu alın. Ama bu görsel şovu sakın kaçırın.

Sinan Akkol

**BLADE RUNNER**

**LEVEL KARNESİ**  
ADVENTURE

Panoram Computer Center

Tel: (0 216) 378 58 14

Firma: Westwood

Pentium 90, 16MB RAM,  
50 MB HDD, 2 MB Ekran Kartı, 4xCD-ROM





## TAM ÇÖZÜM BÖLÜM 2

Kasım ayında sizlere hediye ettigimiz Dedektif Fırtına'nın tam çözümünün ilk bölümünü gezen ay yayınlamıştık. Bu sayımızda eyüpu bitiriyoruz.

**G**ecen bölümün özeti : Belediye başkanının kaçırılan kızının peşinden yürüttüğü soruşturma adamlarını bir kütüphaneye kadar sürüklemiştir. Fakat kütüphane görevlisi Fırtına'yı içeri almamaya kararlıdır. Fırtına'nın acilen bir kütüphane giriş kartı bulması gerekmektedir (Bu arada parantez içindeki sayıların, konuşma sırasında hangi cümleleri secmeniz gerektiğini gösterdiklerini tekrar belirtelim).

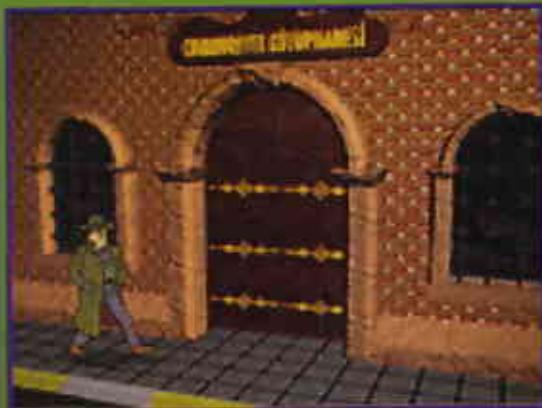
Girişe Tam Çözüm yazmak olmadığı... Fırtına'nın Dönüşü yada Fırtına'nın Açı İntikamı diye başlık atacaktık ki göz doldursun okuyucu çexsin, neyse medya takıtları bı yanına bakalım. Fırtına bu isten nasıl sıyrıacak, söz sende Fırtına:

Ha, evet, demek kart yoksa giriş de yok ha? Görüşürüz! Okuldaki kızlar belki bana yardımcı olabilirler. Kızlar, diyordum ki belki bana verebilecek bir kütüphane kartınız... (3) Ne demek olmaz? Nasıl bulurum kütüphane kartı? Gülden ha? Peki, sağıoton. Gülin evi az ilerde okuldan çıkış parkı ve

caddeyi geçtim mi oradayım. Güllle biraz konuşsam (3) fena olmayacağı sanırım. Ama bundan bir sonuç alamazsam işi kendi yöntemlerimle halledeirim. Örneğin solda evin garajının sağ üstündeki pencereden içeriye süzülüp... Kendinden utanmalısın Fırtına ama hepsi Nur'un iyiliği için. Şu garaja bir göz atalım bakalım, burada bir gaz bidonu varmış, ama şimdilik işime yarayacağını sanmıyorum; vay vay vayaay, bu merdiven iş görür gibi. Pence-reye dayadığında kendimi içerisinde bulmam an meselesi. Acaba hangi odaya girmeliyim? Anahtar deligin-den göründüğü kadaryla soldaklı Gülin odası. Abajurun yanındaki anahtarları cebe indirip odayı terk edelim ve aşağıya inip kılere girelim. Aldığım anahtar buradaki sandığın olmalı (-iyi ama Fırtına, anahtarın o sandığa ait olduğunu, dahası sandığın kilerde olduğunu nasıl anladın?)

- Bir çeşit dedektiflik içgüdüsü desem susacak misin? - Peki, kızma devam et! İşte sağ alta sandığın dibinde Gülin kütüphane kartı. Gülin

günüğune bir göz atıp evi terk etmem gerekiyor. Gece olmuş bile. Yeni Türkü konseri başlamıştır. Ama önce bu karta ufak bir operasyon yapmayı. Fotoğrafçya gidip bir resim çekir mem yeterli olur. Bu iş de tamam, konser salonuna girip kuliste Erkin Bey ile görüşmeliyim (2-2-3-3-1-1). Bir taşla iki kuş! Hem Abaküs'ün evinin yerini öğrendim, hem de anahtarları aldım. Sağda tren istasyonu olacak, küçük bir yolculuk ve mis gibi dağ havası. Oyalanmadan evl bulmalıyım (1-Sağ 2-Sola 3-İleri 4-Sağdan aşağı 4-Sola 5-İleri 6-(Nehrin olduğu ekran) Sola 7-Aşağı) Bir dörtlü ağız. Hislerine güven Fırtına! Güney batımda kalan yolu seçeceğim. Aferin size hisledim, beni yine yanılmadınız, kulübe tam karşıda. İçeride sandıkların arkasında bir kağıt var, bu, bu bir mahzen haritası. Gitgide yaklaşıyorum sana, Abaküs! Artık şeherde dönmeliyim, görevli bu sefer beni içeri alır (1) herhalde. İçerideki masanın üzerindeki kitaplara bir not ilişirilmiş: "İki galaksi arasında 4. Bilim dünyası" mı?



Anladım! İki raf arasındaki bilim kitaplarından dördüncüsü. Burada Prof. Abaküs hakkında bilgi var. Bir kişi hakkında daha: Antika koleksiyoncusu Bay Pierre. Nereye gitmeliyim? (3-3) Ben de umutlanmıştım. Antikacı dan da umut yokmuş.

getirmem mi gerekiyor? (2-2) Ama siz bu servete bile alamadıktan sonra, ben nasıl... Yine iş başa düşü. Taa karşıya geçip antikacıyı ziyaret etmemiyim. o belki bir iyiş yapar da... (3-3-1) Ben de umutlanmıştım. Antikacı dan da umut yokmuş.



Ama istediği peri otunu getirsem bu iş halleder. Fırtına, yolun yine dağılara düştü. Daha önce geldiğim dört yol ağzından sola doneceğim. Sola doğru devam ettiğimde her zaman ki gibi aradığımı buldum. Peri otunu antikacıya götürüp ondan Ra heykelini almak çocuk oyuncası (2-3). Köprü de onanlığının göre rahatlıkla bay Pierre'e gitdebilirim. Alın size Ra heykeli, verin bana araştırma izni. Kabul? Soldaki kapıdan başlayalım. Kütpahane'de sağdaki raflardan sol kısmında östten üçüncü bölümde bir kitap eğri duruyor. Tek bir anlamı olabilir: Gizli geçit! Bu gizli mahzenin en alt katında yerde duran bir puro kutusu görüyorum. Bu civarda bunları

yanaşmıyorum. Nur, günüğünde bir kolyeden bahsetmişti, sanırım şurada lazerlerin korumasındaki kolye, ama arka da bulduğum özel eldiven ile kolaylı alabilir ve Nur'u kurtarabilirim. Hayır!!! Abaküs. Kaç Nur kaç!!!

Ne o? Bir şeyler kaçırmış gibisiniz? Öğrenmenin tek yolu var sanırım. Başka bir zaman, başka bir macerada belki yine karşılaşırız (Bu kadar harketin üstüne pancar yetişiriciliğine başlamazsam tabii ki!). Programlama olunma, illüstratörlerime, senaristlerime, beni oluşturan herkese sonsuz teşekkür. Biri beni evime bırakabilir mi acaba?

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel  
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



bularum. Bu laz-kayıkcı tam aradığım adam (1-1), ama istediği lambayı nereden bulacağım? Alıcılarım -ki asla yanlışmadıklarını biliyorsunuz- diyor ki, iskeletin solundaki sandıkların arkasında bir lamba var. Artık gecebilir miyiz? Gazi mi yok dediniz? Hemen getiririm. Neyse ki zamanında Gül'ün garajında bir gaz bidonu görmüştüm, bu zor olmayacağı. Gazi da getirdim. (1) Şimdi de raku ha? Bu kadan da fazla ama ne var ki amacımı ulaşabilemem için her seye katlanmaliyim. Gül'ün evinin yakınındaki parkta bir sarhoş dikkatimi çekmiş. Belki onuna anlaşıp (1) raksını alabiliyim. En sonunda oldu artık karşıya geçelim. VAAAOVVV!!! Eve bak! Bay Pierre oldukça zengin olmalı. Evinizde araştırma yapmak için Ra heykelini

satan bir tek yer var, o da İstasyon büfe. Büfeci bulup ondan bir şeyler öğrenebilirim (1-1). Demek tünelde kaybolan yaşı bir adam? Kuyruğundayım Abaküs. Tünelde saklandığını eminim. Burada iki kol görüyorum. Kırmızı mı mavi mı? Mavi ve tabii ki Fırtına şanslı Giriş'e koyduğum bilgisayarın sıfırda (oyuncuların yardımı sağılsın!) çözülmeyecek gibi değil (ne de olsa Level her şeyi düşünüp oyunun kitaplığını da vermiş). Şimdi de üç tüpten birini mi seçmeliyim? Mavi ile başladık, mavi ile devam edelim ve..... kazanımlı! Doğru yerdeyim, Nur işte orada, ama hipnotize olmuş, benimle gelmeye



Cartoon Animasyon Stüdyo

Tel: (212) 289-06-77

DOS, 386 DX-40, 4MB RAM,  
20 KB HDD, 2xCD-ROM



# Hileleri

*Shadows of The Empire*

İstedığınız herhangi bir bölümü oynayabilmek için isim yerine şunu girin: R Testers ROCK.

Bittiş sahnesini seyredebilmek için ise şunu girin: Credits, ancak başta bir karakterlik bir boşluk bırakmamışınız, sonra oyun için Hoth senaryosunu seçin.

**Frogger**

Öncelikle Single Player oynarken, oyunu dondurun. Sonra şunu klavyeden yazın: NO MORE ROAD SPLATS ekranın altında bir mesaj çıkacak ve şifre aktif hale geçecektir ve şonsuz hak alacaksınız, bölüm geçmek içinse ESC tuşuna basmanız yeterlidir.

**NHL 98**



Oyun esnasında klavyeden şunları girin:

Mantis - Oyuncuların kol ve bacaklarını uzatır.

Nhlkids - Oyuncuları çocuk boyutuna indirir.

Homegoal - Ev sahibi takıma bir sayı verir.

Awaygoal - Misafir takıma bir sayı verir.

Penalty - Bir penaltı oluşturur.

Injury - Bir yaralanma oluşturur.

Victory - Havai fişek gösterisi başlatır.

Check - Adam adama markaj için birebir.

Grab - Aynı 'Check' gibi ama sopa kullanır.

Credits ekranında ise şunları yazın:

Stanley - Sezon sonu videosunu gösterir.

Eaad - Size EA Blades takımını verir.

**Men In Black**



Oyun esnasında ESC tuşuna basarak ana menüye çıkışın. Burada arka arkaya defalarca şu kelimeyi klavyeden yazın: DOUGMATIC oyun kendiliğinden başlayana dek buna devam edin, şimdiden hile modu aktif hale geçecektir. Tekrar ESC tuşuna basarak aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Killem - Düşmanları öldürür.

Giveme - Tüm silahlar.

Loadme - Sınırsız cephe.

Healme - Tam sağlık.

Protectme - Ölümzsüzlük.

Moveme - Tüm seviyelerin save game dosyalarını verir.

Agentj - Ajan J olursunuz.

Agentk - Ajan K olursunuz.

Agentl - Ajan L olursunuz.

Agentx - Ajan X olursunuz.

Arctic - Kutup görevine başlatır.

HQ - Karargaha döndürür.

**Magetoyer**

Quake oynarken yaptığınız gibi "tuşuna basarak konsolu açın, aşağıdaki komutları kullanabilirsiniz, her komuttan sonra Return tuşuna basmayı unutmayın:

Dir maps - Seviye haritalarının listesini verir.

Map 'harita ismi' - İsmini verdığınız seviyeye başlatır.

Fly - Uçuş modunu açıp kapatır.

Ode to jack - Seviyedeki tüm yaratıkları öldürür.

Impulse 11 - Ölümzsüzlük.

Bigfinale - Son bölüm.

Noclip - Clipping modunu açıp kapatır, duvarlardan geçmenizi sağlar.

Impulse 10 - Büyük Magic saldırısı.

Impulse - Anında ölüm.

Ayrıca istediğiniz karakter tipinin ilk harfini yazarak ona dönüştürünüz.

**QUAKE 2 - Tam Sürüm Hileleri**

Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi "tuşuna basarak konsolu açın ve korutu girişip Return tuşuna basın:

Give all - Tüm envanter malzemeleri

Give health - Tam sağlık

Give weapons - Tüm silahlar

Give ammo - Tam cephe

Give armor - Zırh

God - Ölümzsüzlük

Notarget - Düşmanlar size saldırmasın

Noclip - Duvarlardan geçmenizi sağlar

Give airstrike marker - Airstrike marker verir

Give blue key - Blue key verir

Give red key - Red key verir

Give security pass - Security pass verir

Give commander's head - Commander's head verir

Give power shield - Power shield verir

Give armor shard - Armor shard verir

Give combat armor - Combat armor verir

Give quad damage - Quad damage verir

Give silencer - Silencer verir



**Warwind 2**

Oyun eşnasında Return tuşuna basarak komut satınızı açın ve komutu yazıp tekrar Return tuşuna basarak aktif hale getirin. Eğer hile çalışmışsa ekranın sağ məsaj - çıkacak: Cheater most foul.

The sun also rises - Tüm haritayı gösterir.

Golden boy - 5000 resource ve 1000 butanium verir.

The great pumpkin - Tüm Campaign'ı kazandırır.

I am the bishop of battle - Görevi kazandırır.

On a mission from gawd - Kaynak toplama ve inşaat işlemlerini hızlandırır.

# Genç Gezginin Dünya Turu

Tüm dünyayı gezmek herkesin hayali. Ancak buna ne para ne de zaman yeter. Peki bu hayalinizi bilgisayar ortamında gerçekleştirmeye ne dersiniz? Gezgin ruhuna sahip olanlar bu programa bayılacaklar.

**L**ogomotif firması tarafından pi-yasa sürülen Genç Gezginin Dünya Turu adlı bu yazılım 7-15 arasıyla hitap ediyor. Bu yazılımla kullanıcıları coğrafya, matematik, bilim ve Türkçe konularında interaktif olarak eğitmek amaçlanmıştır. Program açılışında ilk olarak gezilerinizde size yardımcı olacak pasaport bilgilerini girmeniz gerekiyor. Tamam düğmesine tıkladığınızda yatak odaniza geçeceksiniz. Burada bulunan hemen her nesne hareketli ve ya sesli. Burada bulunan bavulla tıkladığınızda programla ilgili tüm menülerin sesli ve görsel olarak olarak açıklamaları mevcut. Ayrıca kopyala, yazdır, seşenekler ve çıkış komutları da bavul içerisinde mevcut. Dünya gezisine başlamak için ise harita üzerinde istediğiniz kıtaya veya okyanusa tıklamanız yeterli. Açılan pencerede seçtiğiniz bölgenin yakın plan gösterimi ve duyulmuş yanları simgeler halinde gösterilmiş. Haritanın kenarlarına tıklandığı zaman ise gidilen yönü belirterek o yöndeeki bölgeye geçiş

yapılıyor. Alt kısımda bulunan simgeleri kullanarak son ekran görüntüsüne geri dönebilir, çıkartma kitabına ulaşabilir, turun başlangıç ekranına dönebilir, aktif olan bölgelerdeki illere kadar ayrıntılı hale getirebilir, yatak odasına dönebilir, içindekiler menüsünü kullanabilir ve bavuldan yardım alabilirsiniz.



**Gezimize orta asyadan  
başlayıp oradan Çin'e gelebiliriz.**

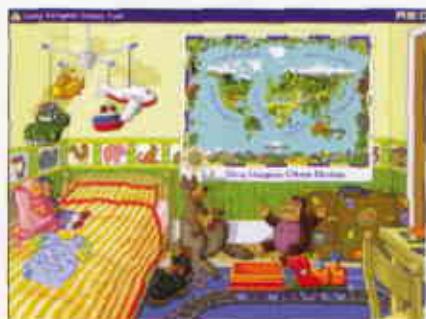
niz. Yatak odasında bulunan tren de size odayı dolasminezd yardımcı olacaktır. Yatak odasında bulunan ülkeler listesinde ülkeleri, bayraklarını ve iki kere tıkladığınızda da ülkelarındaki açıklamalara ulaşabilirsiniz.

**Oyunlar ve videolar...**

Açıklamalarda renkli yazılmış kelimeye tıkladığınızda da yeni bir açıklama yapmanız mümkün. Program dahilinde Hazine Avı, Eşleştirme ve Bir Resim Planla adlarında üç oyuncu mevcut. Çocuğunuzun araştırmacı yönünü geliştirmek isterseniz ona amaçlar belirleyip, ödevler verebilirisiniz. Yatak odanızın penceresini açıp değişik



**Geziniz sırasında değişik kita,  
ülke ve şehirler hakkında çeşitli  
bilgiler edinebilirisiniz.**



**Odanızda gezi planları  
yapmaya başlayabilirsiniz.**

hava şartlarını görebilirisiniz. Yine odanızda bulunan televizyondan dördü deniz, biri de uzayla ilgili beş video seyredebilirisiniz. Fakat bu videoları daha önce dünya turu sırasında seyretmiş olmanız lazımdır. Dünya gezisi sırasında gönderdiğiniz kartpostalları görebilirisiniz. İçindekiler menüsünden ise programlar ile ilgili başlıklara ulaşabilirsiniz. (Ülkeler ve Kıtalar, Başkentler, Ünlü Yerler ...)

Program içerisinde gemi ve uçak simgelerine tıklayarak toplam 19 seyahate çıkabilirsiniz ve bu seyahatleriniz pasaportunuza eklenir. Seyahatlerin tümünü tamamladığınız zaman ise Genç Gezgin ünvanını kazanırsınız.

Program Windows 3.1 veya Windows 95 altında çalışabiliyor. Minimum sistem ihtiyacı 25 MHz 486 SX, 2 hızlı CD-ROM, 4 MB Ram, ses kartı, 256 renk SVGA grafik kartı ve fare. İyi geziler...

**Bilgi İçin:**  
**Logomotif Multimedya ve  
Elektronik Yayıncılık A.Ş.**  
**Tel: (216) 449 34 90**  
**Faks: (216) 347 12 90**  
**Fiyat: 49 \$ + KDV**

# Dance eJay

Sadece bazı seçenekleri tıklayıp, fare ile ses ve efektleri sürükleyerek harika müzikler yapmaya ne dersiniz? Nasıl mı? Tabii ki Dance eJay programı ile; hem de Türkçe.



**Dance eJay çok renkli bir arayüze sahip. Biraz karmaşık görünmesine rağmen kullanımı oldukça kolay.**

**PC** üzerinde müzik ile uğraşanların da çok iyi bildiği gibi bu iş hiç de kolay değil. Midi ile müzik yapmak zaten tamamen çok iyi nota ve müzik bilgisi gerektirirken bundan daha kolay müzik yapmaya yönelik olan Tracker tabanlı yazılımlar ile hazırlanan Mod formatındaki müzikler genelde DOS tabanlı text ekran üzerinde çalışan programlarla uğraşmayı gerektiriyordu. Gerçek Sample'ların kullanıldığı bu tip yazılımlarda müzik hazırlanırken her satırda Sample ismi, nota değeri uygunlanacaksa efekt adı gibi bir çok parametrenin elle girilmesi gerekiyordu. Daha gerçekçi olmasına rağmen bu oldukça zahmetli bir işti. Ama artık, yine Sample'ların kullanıldığı fakat çok daha kolay kullanıma sahip arabirimlerde, sürükle bırak metodu ile Windows altında profesyonel ve kolay müzikler hazırlanabilecek programlar piyasada boy göstermeye başladı. Bunlardan biri de Dance eJay. Üstelik diğerlerinden farklı olarak tamamen Türkçe olarak kullanıma sunuluyor. Programı Türkçe'ye çeviren firma yabancı değil; SETA. Bu sayımızda tanıttığımız Earth 2140 isimli real-time strateji oyunu da aynı firma tarafından Türkçe'ye çevril-

di ve piyasaya sunuldu. Öyle görünüyor ki yakın zamanda çok daha fazla Türkçe program bilgisayar mağzalarındaki raflarda yerlerini alacaklar.

#### Kullanışlı arabirim

Dance eJay aslında görsel olarak çok iyi desteklenmiş bir kullanıcı arabirimine sahip bir Tracker programı. Bu özelliği ile herhangi bir müzik bilgisine sahip olmayan bir kullanıcının bile kendi orjinal dans müziklerini bir DJ ustalığı ile hazırlayabilmesini sağlıyor. CD üzerinde gelen yazılım oldukça zengin. Yazılımda bulunan değişik türdeki Loop, Davul, Ses, Rap, Efektler, Gürültü, Bas, Klavye ve Percussion örnekleri 1000 adedi buluyor. Bunların haricinde sadece bir mikrofon yardımı ile kendi Sample'ınızı da kaydedebileceğiniz gibi import seçeneği ile wav dosyalarını da Sample olarak alabiliyorsunuz. Kullanılabilen 8 kanalın ilk altısı her iki hoparlöre de hitap ederken son iki kanaldan kaldırılacak Sample'lar sağ ve sol hoparlör olarak ayrılıyor. 10 değişik tür ve 100'lerece Sample arasından seçeceğiniz bir tanesini sol tuş ile sürükleyip bir kanal üzerine bıraktığınız zaman müzik

yapmaya başlamış oluyorsunuz. Daha sonra istediğiniz takdirde bu sefer sağ tuş ile istenilen Sample'dan istenilen kadar kopya çıkarıp yanına ekleyebiliyorsunuz. Tüm parçanız bittiği zaman en alta yer alan çal tuşu ile tüm parçanızı dinleyebiliyorsunuz. Yine burada yer alan kontroller sayesinde parça üzerinde ileri geri gitmek de mümkün oluyor. Bitmiş olduğunuz eserinizi Save seçeneği ile kendi özel formatında daha sonradan dinlemek amaçlı olarak da saklayabiliyorsunuz.

**Düşük konfigürasyonlu bir sistem yeterli**

Evinizde bilgisayarınızın başında size DJ olma olanağı sunan bu yazılım sistem gereklilikleri bakımından da oldukça cimri. 486DX-33 ve 8 MB hafıza ile 2 hızlı CD program için yeterli olurken, her halde 16 bitlik bir ses kartı gerektiğini de söylemeye gerek yok. Hızlı başlama seçeneğini kullandığınızda program sabit diskte yere ihtiyaç duymuyor. Bununla birlikte en küçük kurulum için 55 MB yer istiyor. Çok yavaş CD-Rom'lar ve sistemler için tavsiye edilen tam kurulumda ise program sabit diskte tam 150 MB yer tutuyor (Tam kurulumda bile kopya koruması olarak CD'nin CD-ROM sürücünün içinde bulunması gerekiyor). Sistem olarak ise Windows 3.1 veya Windows 95 yeterli.

Müzikten hoşlanıyorsanız ve yaratıcı bir kişiliğe sahip olduğunuzu düşünüyorsanız, Dance eJay tam size göre.

Dee Jay MK

**Bilgi İçin:**  
SETA Multimedia Ltd.  
Tel: (216) 463 43 76  
Fiyatı: 29.95 \$

# MULTIKID

MULTİKID

Bilgisayar artık eğitimin vazgeçilmez bir parçası. Değişik firmalar tarafından sunulan çeşitli yazılımlar çocukların eğitiminde büyük rol oynuyorlar.

Multikid bu yazılımların en iyi örneklerinden.

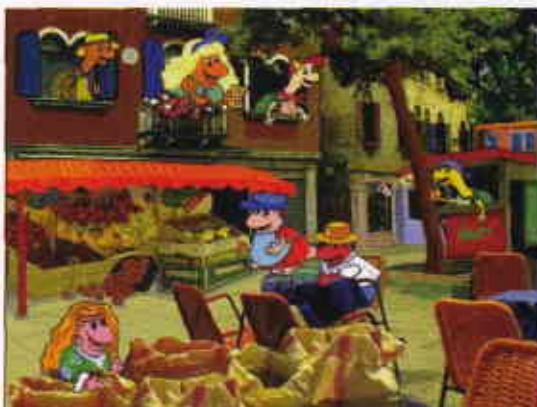
**Sloganımız, hem eğlence hem öğrenme.**

**E**mpa tarafından piyasaya sürülen Multikid serisi toplam 7 CD'den oluşmaktadır. Genel olarak 3-11 yaş arasına hitap eden seri interaktif olarak sesli ve görsel öğeler üzerine inşa edilmiş. Türkçe'ye çevrili sırada pedagog ve eğitimcilerin de yer aldığı bu seri de çocukların erken dönem gelişimi için gerekli olan yeteneklerini, eğlenceli bir biçimde geliştirmeleri ve pratikte gerçekleştirmeyecekleri olayları teorik ve görsel, neden-sonuç ilişkisine bağlı kalarak gerçekleştirmeleri amaçlanmıştır. Programın tümünde çocukların ilgisini çekecek müzükler, konuşmalar (Özellikle tekerlekçiler) ve grafikler kullanılmış. Tüm CD'lerde toplam 60'in üzerinde etkinlik ve 1500 saatten fazla keşif ve öğrenim olağlığı mevcut. Program hazırlanırken çocukların İngilizce eğitimi de göz önüne alınmış ve İngilizce/Türkçe seçimi de programda yer almış. Serinin birinci CD'si olan "Doğa";

Mevsimler ve Yeryüzünde Yaşam, ikincisi "Oyun ve Ben"; Vücutumuz, Sevgili Oyuncaklarım, üçüncüsü "Bilim"; Bilim Parkı, Araştır ve Bul, dördüncüsü "Müzik"; Müzik Okulu, beşinci "Evimiz"; Evimiz ve İşte, altıncısı "Trafik";



**Multikid programı kurulum bölümünden itibaren hoş grafikler ve müzikler sunuyor.**



**Programdaki menüler oldukça ilginç. El işaretü ile resimlere tıklayıp seçim yapabiliyorsunuz.**

Trafik Okulu ve Raylarda Yolculuk, yedinci Etkinlikler ise; Etkinlikler ana başlıklarından oluşmaktadır. Ana başlıklar ayrıca kendi aralarında da alt bölümlere ayrılmaktalar.

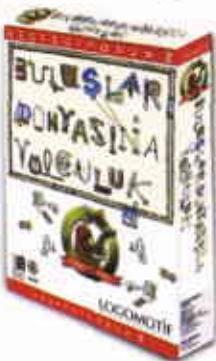
## Eğlence Zamanı!

Tüm CD'lerde Puding ve Karamela adlarında iki tane oyun arkadaşınız ve istediğiniz her zaman size yardımcı olacak Maviş

adında bir yardımcınız mevcut. Maviş'e ulaşmak için fare imlecini ekranın üst köşesine taşımanız veya klavyeden SPACE tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Bu sayede açılan menülerde çeşitli Maviş seçenekleri mevcuttur (Yardımcı Maviş, Tekrar Maviş, Açıklama Maviş, Müzik Maviş, Çıkış Maviş ...). Ayrıca orjinal kutusundan çıkan el kitabı size her konuda yardımcı olacak ve kayıt formunu doldurarak EMPA'nın satış sonrası hizmetlerinden de faydalabileceksiniz. CD'lerden birini kurduktan sonra diğer CD'lerde bu kurulum üzerinden çalışabilirsiniz. Windows 95 ve Windows 3.1 altında çalışan bu programın minimum sistem ihtiyacı 66 MHz 486 DX, 16 MB Ram, 4 hızlı CD-Rom, SVGA (640\*480) 256 renk ekran kartı, Windows uyumlu ses kartı, hoparlör ve fare.

**Bilgi İçin:**  
**EMPA**  
**Tel: (212) 592 45 33**  
**Faks: (212) 598 53 53**  
**Fiyat: 43 \$ + KDV**

**"Evimiz" bölümünde bir evdeki tüm eşyalar güzel grafiklerle birlikte tanıtılmıyor.**



# Buluşlar Dünyasına Yolculuk

LEVEL 1/98

**L**ogomotif Multimedya multimedya eğitim ürünlerine bir yenisini daha ekledi: Buluşlar Dünyasına Yolculuk. 10 yaş ve üstü için hazırlanan Buluşlar Dünyasına Yolculuk fizik ya da fen konularında multimedya destekli bir yardımcı ihtiyaç duyan gençler ya da icatları merak eden her yaştan insana hitap eden bir ürün.

Dorling Kindersley'in dünya çapında milyonlarca adet satan ve birçok ödül alan ürününün çok başarılı bir Türkçe çevirisisi olan Buluşlar Dünyasına Yolculuk, herkesin CD-ROM kütüphanesinde mutlaka bulunmalı. Buluşlar Dünyasına Yolculuk 20 Ocak'tan itibaren satış noktalarında.

Yüzlerce buluşun derinlemesine incelemeleri, bilimsel prensiplerin kolay anlaşılabilir açıklamaları, büyük kaşiflerin, bilginlerin biyografileri, buluşların zaman çizelgesi ve sizi her zaman eğlendirecek Yüce Tüylü Mamut'un rehberliği.

Bunlar Buluşlar Dünyasına Yolculuk'ta bulabileceklerinden sadece birkaçı. 3 Boyutlu bir atölye ve içinde ses dosyalarının, ekran koruyucuların, ilginç filmlerin ve resimlerin bulunduğu bir depo.

Herseyden iyisi genç bilginlerin Internet sitesi mamut.net'ten sadece bir fare dokunuşu uzaklığıtasınız.

Buluslar Dünyasına Yolculuk 10 yaş ve üstündeki gençlerin 150'den fazla buluşun nasıl çalıştığını öğrenmelerini, bu buluşların çalışmalarını sağlayan bilimsel prensiplerin neler olduğunu bulmalarını, ve milattan önce 7.500 yıllarından günümüze kadar gelen büyük bilginler ve kaşiflerle karşılaşmalarını sağlıyor. Bir CD-ROM'dan çok daha fazlasını içeren Buluşlar Dünyasına Yolculuk, Genç Bilginlerin Internet Sitesi Mamut.net ücretsiz deneme üyeliğini de sağlıyor. Sadece birkaç tuş ötede.

**Bilgi İçin:**  
Logomotif Multimedya  
ve Elektronik Yayıncılık  
Tel: (216) 449 34 90  
Faks: (216) 347 12 90

## 3 Boyutlu Depo

3 Boyutlu Depodan buluşlara, bilgilere doğrudan ulaşım.



## Yüce Tüylü Mamut Deposu

Mamut deposunu değişik sesler, resimler elde etmek için kullanabilirsiniz. Bu resimleri kendi yarattığınız uygulamalarda rahatlıkla kullanabilirsiniz.

## Canlı Video Yayınları

Uzman David Macaulay favorisi olan buluşları canlı video yayınları ile anlatıyor. Buluşları seyredin, dinleyin ve öğrenin.



## INTERNET BAĞLANTISI

Mamut.net genç bilginler için içeriği özel olarak hazırlanan ve sürekli yenilenen bir sitedir. Genç bilginler bu sayede hem yeni buluşları öğrenecekler hem de Internet denizine açılarak sürekli bilgilerini tazeleyecekler.



**Mamut.net ile**  
**yarışmaya hazır olun.**  
Yenilenen yarışmalarla birlikte kazancağınız birbirinden güzel hediye sadece Buluşlar Dünyasına Yolculuk'ta.

Navigasyon düğmeleri buluşlara, bilimsel prensiplere, buluşların zaman çizelgesine ve bilginlerin biyografilerine ulaşmanızı kolaylaştırmaktadır. Bu düğmeler sayesinde Internet denizine açılmanızı sağlayan mamut.net de elinizin altında olacak.



## DERİNLEMESİ BİLGİ

Buluşların nasıl çalıştığını öğrenmenin yanı sıra çalışmalarında kullanılan bilimsel prensipleri de araştırabilirsiniz. Ayrıca zaman çizelgesi üzerinde icatları yapan bilginlerin hayatlarını da öğrenme fırsatını yakalayacaksınız.



# STUDIO MULTIMEDIA DİL EĞİTİM EĞİTİM PROGRAMLARI

İngilizce eğitimi konusunda piyasada çok sayıda yazılım var. Bunlardan bazlarını sizler için inceledik. Kendi eğitiminiz için bunlardan birini seçebilirsiniz, ama iyisi mi siz bu yazımı bir de babağınızın okutun!

**C**agımız gerçekten de sürat çağının yabancı dil eğitimi eski den erken ortaokul sıralarında başlamış, şimdilik altyapısını biraz ortutmuyan başarılı anaokulları bile ciddi seviyelerde dil eğitimi veriyor. Tabii en çok kullanılan araçlardan biri de bilgisayar. Doğrusu bilgisayarlar mükemmel öğretmenlerdir, isteneni vermek üzere programlanabilir ve bunu yaparken inanılmaz sabırlı olabilirler, bir oda dolusu yumurcakla saatlerce karşılıklı iletişim kurar, üstelik sıkılık kırıcı bir tavır almazlar. Ancak bir çocuğun yetişmesinde bilgi ve sabır kadar duygusal etkileşim de çok önemlidir. Çocuğunuza bilgisayarın karşısına oturtup kucağına bir yığın CD vermek ve sonra da televizyonda maç seyretmeye dalmak miniklerin ruhsal sağlığı için hiç olumlu bir tavır değildi. Bilgisayar söz konusu olduğunda üçlü bir diyalog her açıdan iyidir, aile birlikteliği bu soğuk ama sabırlı makineyi tam bir eğlence kaynağı haline dönüştürecek. En iyi eğitim kuru disiplinle verilmeyez, özellikle ufaklıklara birşeyi zorla öğretmemesiniz, en iyi yöntem işi biraz oyuna dökmek ve devamlı yeniliklerle ilgili canlı tutmaktır. Küçük oglunuzun fazla tombul olduğundan mı yakınıyorsunuz, ona elli sınav veelli mezik çektmesini emretmek işe yaramaz, neden birlikte çıkıp parka gitmiyor ya da en azından evin içinde biraz kovboyculuk oynamıyorsunuz, kısacası neden onunla İLGİLENMİYORSUNUZ? Merak etmeyin, ağır ve ciddi adam karizmanızı kaybetmezsiniz! İşte şimdi göz atacağımız programlar aynen bu tekniği kullanıyor, oyunla

eğitim yapıyorlar, ne var ki ne bunlar ne de diğerleri yetişkinlerin ilgisi ve sevgisi olmadan çocuklara fazla birşey veremezler. O yüzden bu tür programları alırken ve kullanırken sadece maliyetini ve içeriğini değil, sizin bu işe ne kadar katkıda bulunabileceğınızı de düşünün, çünkü iş parayı verip bilgisayarı ve programları almakla bitmiyor.

## Living City - İnteraktif Sözlük

İşte ilginç bir yazılım, tabii çoğu gibi yabancı kökenli bir eser. Hem PC, hem de Macintosh bilgisayarlarda çalışacak şekilde hazırlanmış. Windows altında doğrudan CD üzerinden çalışıyor, yani herhangi bir kurulum gerektirmiyor. Konu olarak küçük bir şehir seçilmiş. Ekranда bu şehri görüyorsunuz, altta ise birkaç düğme var. Quitz tuşu programdan çıkmaya, City ana ekran'a dönmeye, Find otomatik kelime bulucuya çalıştırma ve Test küçük çaplı bir sınav gerçekleştirmeye yarıyor. Çizimler tamamen elle yapılmış, seslerse gerçek hayatı kayıt. Bir sözlükten ziyade macera oyununa benzıyor ki, amaçlanan da zaten bu. Binalar ve kapılara tıklayarak şehirde dolaşıyorsunuz, etrafındaki pek çok nesnenin ismi yanlarındaki kutucuklarda yazılı ve bunlara tıkladığınız zaman



"Adım Adım İngilizce"de çeşitli İngilizce hikayeleri değişik seviyelerde dinleyebilirsiniz.

düzenin bir telaffuzla seslendirildiklerini görürsünüz. Peki bu şirin sözlük kimin işine yarar, bence bir miktar İngilizce öğrenmiş 5 yaş üstü her çocuğun kulağını ve dilini düzgün telaffuzlara alıştırması için iyi bir fırsat olur. Özellikle test seçenekleri ile şehirde sözcük avına çıkılması iyi bir yöntem, üstelik detaylı bir sonuç değerlendirme ekranının olmaması çocukların sınav stresine sokmaması açısından iyi olmuş. Daha geniş kapsamlı olabilirdi tabii, bir de kutuya ebeveynler için küçük bir el kitapçığı eklense fena olmazdı.

## Step By Step English Adım Adım İngilizce

İngilizce eğitimi için tasarlanmış bir başka program daha, ancak bu Living City gibi sözlük amaçlı olarak değil, doğrudan eğitim için tasarlanmış bir yazılım. PC ve Macintosh uyumlu olarak hazırlanan program doğrudan CD üzerinden çalıştırılıyor. Hedef kitle olarak anaokulu seviyesi ve üstü yaşındaki çocuklar seçilmiştir. Oldukça geniş

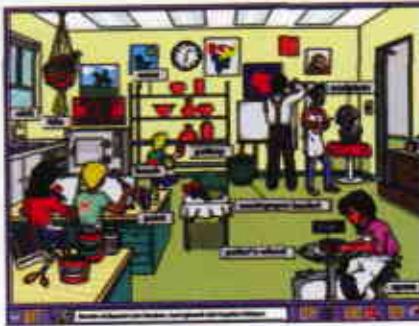
ve detaylı bir altyapıya sahip olacak şekilde hazırlanmış olan program sıfır dan başlayarak üç aşamada kullanıcıya temel bilgileri vermemi amaçlıyor. Her ne kadar iyi İngilizce bilen bir yetişkinin gözüyle bu aşamalar son derece basit ve kolaymış gibi görünse de, esasen çok küçük yaşta ki bir öğrenci adayı için her birini geçmek uzun bir süreci gerektiriyor. Sebebine gelince, öncelikle ana lisans olarak İngilizce ile yetişen bir çocuk düşündürerek hazırlanmış, dolayısıyla sadece Türkçe ile büyüyen bir çocuk için bu aşamaları geçmek göründüğünden daha zor ve özellikle bu yüzden bir yetişkinin katılımlına ihtiyaç var. İlk aşama alfabetin ve saymanın öğretimini konu alıyor. Burada ikonlar özellikle büyük tutulmuş ve böylece çocuğun Mouse kullanmaya alışması da hedeflenmiş. İkinci aşama renkler, zaman ölçüyü ve benzeri günlük kavramların anlatılmasını amaçlıyor. Son aşamada ise genel olarak cümle kurulması ve günlük hayatı kullanılan kavramların cümle içinde kullanımı ele alınıyor. Her aşama kendi içinde görüntü ve özellikle ses kullanıma yer vererek zihinde kalıcı imagalar bırakılmasını amaçlıyor. Animasyonlar, şarkılar ve ses efektleri bunda büyük bir rol oynuyor. Ayrıca her alt bölümle ilgili çeşitli test ve bulmacaların kullanımı ile bir oyun havası yaratılarak öğrenenlerin pekiştirilmesine çalışılmış. Genel olarak oldukça etkileyici bir yapıp olduğu söylenebilir, aileden birinin yakın katılımı ve desteği ile çocuğun son derece eğlenceli bir biçimde yabancı dil öğrenimine ilgi duymasını sağlayabilecek bir yazılım bu.



"Define Adası"nda hikaye hoş grafikler eşliğinde anlatılıyor.

### Treasure Island - Define Adası

Son olarak inceleyeceğimiz CD nispeten daha ileri aşamadaki öğrencilere hitap edecek bir yazılım. Bir çalışma CD'si olmaktan ziyade okuma ve alıştırma amaçlı olarak hazırlanmış. Konu olarak ünlü bir çocuk klasiği olan R. L. Stevenson'un Define Adası adlı eseri seçilmiştir, yapı ve dil olarak bir hayli basitleştirilmiş, ancak tamamen anaokulu seviyesine indirgenmiş değil tabii, İngilizce içinde mevcut bulunan tüm temel kalıpları ve yapılan öğrenciye verebilecek şekilde hazırlanmış. Burada bol miktarda illüstrasyon kullanılmış, bunun yanı sıra arka planda oldukça düzgün ve dikkatli bir İngilizce ile kitap seslendirilmiş. Eğer isterseniz ekranın altındaki bir tuşa basarak konuşu hem sesli, hem de açılan bir



"**Interaktif Sözlük**" İngilizce kelimelerin görerek öğrenilmesini sağlıyor.

İani deşifre etmek artık beyin için daha kolay olacaktır. Bunun dışında ekranın üst kısmındaki tuşlara basarak hikayedeki şahıslar ve yerler hakkında kısa bilgiler alabilmek de mümkün.

Yukarıda tanıttığımız üç yazılım, farklı seviyelerdeki öğrenciler için hazırlanabilecek eğitim programlarına güzel örnekler teşkil ediyor. Ancak insan katışı ve çabası olmadan tek başlarına mucizeler yaratmalarını beklemek büyük haksızlık olur, bu tarz programlar ancak dengeli bir sistem ve yoğun çaba içerisinde bulunan öğrencilere destek olabilirler. Burada tanıttığımız CD'lerin tümü Studio Multimedia tarafından hazırlanmış, PC ve Mac üzerinde herhangi bir kurulum gerektirmeden çalışabiliyorlar. Eğer çocuğunuzun eğitiminde kullanılması kolay ve zevkli bir yardımcı aracı içindeseyiniz, bu CD'lere bir göz atmakta fayda olabilir.

Yazılımların sistem ihtiyaçları şöyle:

**PC:** Pentium İşlemci, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 16 bit ses kartı, Windows.

**Mac:** PowerPC İşlemci, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 16 bit ses kartı.

Berker Güngör

**Bilgi için:**  
Studio Multimedia  
Tel: (212) 283 07 23



Hikayemizin geçtiği meşhur adanın planında adadaki önemli yerlerin isimleri gösteriliyor.

pencere vasıtıyla yazılı olarak takip edebiliyorsunuz. Fakat ağırlık sesli anlatıma verilmiş, bu iyi bir adım ve aynı hikayeyi bir kitaptan okumaktan daha üstün yanları var. Dil öğreniminde her zaman için en önemli olan ve hep ihmali edilen unsur öğrenciye pratik alıştırma yapılmasıdır, bu ise sadece cümle kurmakla olacak iş değildir. Öğrencinin öncelikle kulağı öğrendiği dili duymaya ve deşifre etmeye alıştırmalıdır. Define Adası anlatılan konunun yazılı olarak takip edilebilmesi aracılığıyla kulak ve göz arasında kurulan bağı güçlendirme imkanı tanıyor, bir defa belirli telaffuz kuralları çözüldüğünde genellemeye giderek duyu-

# Sanal Gözlük, i-GLASSES



Filmlerde gördüğümüz ve sanal ortamlar sağlayan aygıtlar yavaş yavaş piyasada kendilerini göstermeye başladılar. Yakın zamanda kafamıza bir kask takıp odanın içinde koşturarak Quake oynayacağız, tabii ki fiyatlar ucuzlayınca.

**A**slında gözlük gerçek de, gördükleriniz sanal desek daha doğru olurdu. Çünkü i-GLASSES gözle görülür, gerçek ve oldukça da etkili bir ürün. Bahçivan filminde baş rolü oynayan kahraman nedir bilemem ama özellikle benim gibi daha önce pek sanal ortamlarda bulunmamış biri için etkileyiciydi. Başlangıç seviyesinde sayılabilen bu ürün 3 boyutlu ortama geçiş için çok iyi bir adım. Türkiye'de Internet üzerinde Sanal İstanbul'un da yaratıcısı olan Onitron mühendislik tarafından satılan bu sanal gözlük eğlence anlayışına değişik bir boyut getirecek gibi duruyor. Üç boyutlu (stereo) görüntü, stereo ses ve kafa hareketlerini algılama sistemlerine sahip olmasına rağmen tam bir kask değil. Bu da ağırlık olarak oldukça hafif olmasını ve rahat kullanımı sağlıyor. Bunun haricinde ön tarafında yer alan siyah bölümün açılması ile aynı anda dış dünya da

görülebiliyor. Uzun süreli kullanım için tasarlanmış bu özellik aslında bir bakıma ihtiyacı sanal ortamdan uzaklaştırıyor. Kolayca takılıp çıkarılabilir (Gözlükle bile rahat kullanılabiliyor), göz görüntü aralığı fazla tutulmuş olan i-GLASSES ile ortamın içinde olmaktan çok birinema seyrediyormuş izlenimi oluşturuyor.

#### Ek donanıma gerek yok

Çözünürlük düşük olsa da hiçbir ek donanım veya karta gerek duymadan PC'lerin VGA çıkışlarına, videolara, 3DO, Atari, Nintendo, Sega, Sony gibi oyun makinelerine bağlanabiliyor ve monitör yada televizyon yerine de kullanılabiliyor. Kişisel bir monitör olmanın dışında aygitin üzerinden de ayarlanabilen iki farklı 3 Boyut seçeneği ile stereoskopik görüntüler izlemek mümkün oluyor. İki göze de farklı görüntü vererek 2 boyutlu resimlere derinlik katma metodu olan bu yöntem ile hazırlanmış çeşitli filmlerde fark oldukça belirginleşiyor. Görüntü özelliklerinin dışında hareket algılayıcı, mouse emulasyonuyla pek çok oyun ve yazılım tarafından kullanılabiliyor. Her türlü baş hareketini algılabilen izleyicinin hassasiyet ayarı ise

yazılımsal olarak yapılabiliyor. Descent, Magic Carpet, Heretic, Doom, Rise of the Triad, Dark Forces, Flight Unlimited, Tank Commander ve benzeri 3 boyutlu oyunlar ile uyumlu olan i-GLASSES gerçeklik tasarım programları ile de uyumlu. Aygit ile beraber gelen CD'de desteklenen oyunların düzenlenmiş demoları yer alırken birçok Demo ve ayar programı da bulunuyor.

Genel olarak ürüne şöyle bir baktığımız zaman abilerine göre düşük fiyatı ile evlere yönelik bir ürün gibi gözüüyor. Hemen her yerde kullanılabilecek gözlük şeklindeki hafif bir Headset ile filmleri ve oyunları da her zaman gözünüzün önünde tutabilirsiniz. Stereoskopik özelliği de oldukça iyi. Hareket algılama yeteneği ise aygitin en iyi ve en başarılı olduğu özelliği. Tabi tam tur arkaya dönenbilme için ayakta olmak gerekliliğini unutmamak gerekiyor. Quake'te bir bölüm bitirdiğiniz zaman yorgunluktan ölmüş olabilirsiniz. Bunların yanında tam bir kask olmadığı için gerçek sanal gerçeklikten biraz uzak kaliyor.

Mahmut Karslıoğlu



i-Glasses'ı sizler için test ettik

#### Bilgi için:

**Onitron Mühendislik**

Tel: (212) 220 37 99

Fiyatı: 1250 \$ + KDV

# PICO

Kendini Oyuncak Zanneden Bilgisayar

**M**üjde! Sega'nız ile oynarken durmadan ben de oynaya-cağım diye tutturun ufak kardeşinizden ya da çocuğunuzdan artık kurtuluyorsunuz. Çünkü artık o da kendine uygun bir Sega'ya sahip olabilecek. Sega'nın küçük çocukları düşünerek piyasaya sürtüğü Pico, bilgisayardan daha çok plastik bir oyuncak gibi andırsa da, bu görüntünün altında Sega'nın gücü yatıyor (Bu tip oyuncakları incelediğim zaman bazen hayatına erken geldiğimi düşünüyorum). Birbirine uyumlu canlı çekici ve hoş renklerden oluşan Pico kapalı olduğu zaman ufak bir valizi andırıyor. Üzerinde yer alan saptı yardımcı ile kolaylıkla taşınam a b i l i y o r . Çalıştırmak istediğiniz zaman ise yap-

caklarınız oldukça basit. Adaptörü fişe, anten kablosunu da televizyona bağlıyorsunuz. Geriye kalan sadece kartuşu yuvasına yerleştirip düğmesini açmak. Aygıtın üzerinde tamamen çocukların kullanımına uygun olarak düşünülmüş sağlam ve büyük parçalar yer alıyor. Hikaye kitabı kartuşunun takıldığı ön yüzeyin hemen altındaki asıl kontrol panelinde hareket tuşu, yön tuşları, çizim alanı ve bir de kablolu çizim kalemi bulunuyor. Beraberinde gelen hikaye kitabı da Walt Disney kahramanlarından sevimli bir ayıcık olan Pooh'un bir yılını anlatıyor. Beş sayfa ve dolayısıyla beş bölümden oluşan kitapta, ilkbahar için ormanda oyun, yaz için nehir kıyısında eğlence, sonbahar için bal aramak ve son olarak da kış için spor ve donmuş göl temaları işleniyor. Beşinci bölümde de bir çizim kitabı yer alıyor. Her bölümde yer alan birbirinden eğlence-



li ve öğretici oyunlar çocuğun sıkılmadan zaman geçirmesini ve aynı zamanda da bir şeyler öğrenmesini sağlaya b i l i y o r . Üzerinde yananan kablolu kalem kahramanların yönetilmesinde kullanıldığı gibi, çizim yapabilmek içinde ideal bir aygit. İçerdiği değişik türdeki oyunlara göre 4 ila 7 yaş arası çocuklara hitap ettiğinden aygıtın fazlasını da beklemek lazımdır. Hoş bir oyuncak bilgisayar.

Mahmut Karslioğlu

#### Bilgi için:

Aral İthalat Ltd.  
Tel: (212) 659 26 73

Fiyatı: 300 \$ (KDV Dahil)

## MASTER DRIVE Steering Wheel

Şimdi Yarışlar Daha Zevkli Geçecek!

**D**ogrusu oyun konsolları üzerinde en sık rastlayacağınız ve en çok hayran olacağınız türün başında yarış oyunları gelir. Yüksek süratleri ve muhteşem grafikleriyle bu programlar göz doldurur ve dayanamayıp satın alıverirsınız. Ancak eve gelip oynamaya başlayınca küçük bir sorun işin tüm zevkini kaçırır, standart bir Game Pad dijital yapıya sahip olup ne kadar uğraşırınız uğrasın, onunla yumuşak bir viraj almak asla mümkün olmayan yaya-

caktır. Peki ne yapmalı, madem amaç ağız tadiyla bir oyun oynamak ve stres atmak, o zaman paraya kiyılıp iyi bir analog kontrol aracı edinmeli. Master Drive Steering Wheel çok amaçlı bir analog direksiyon, fakat yirmi beş milyon lirayı hakketmek için bundan daha fazlasına sahip olmalı. Zaten öyle, bu parayla sadece bir direksiyon simidi değil, pedalları ve vitesyle tam bir kumanda paneli satın alıyorsunuz, üstelik yaklaşık yirmi beş santim çaplı direksiyonun üzerine pek çok standart tuşun yanı sıra bir de kontrol Pad entegre edilmiş. Üstelik herkes alıp kullanabilir, Nintendo 64, Sega Saturn ve Sony Playstation marka konsolların hepsine tam uyumlu olarak tasarlanmıştır. Her ne kadar çok uzun süreli test etme imkanı bulamadıysak da, genel

yapı olarak bizde bir hayli dayanıklı olduğu izlenimini uyandırdı. Eğer genel amaçlı ve kullanışlı bir analog kontrol birimi ariyorsanız buna bir gözatın deriz.

Berker Güngör

#### Bilgi için:

Planet Multimedia  
Tel: (212) 520 21 78

Fiyatı: 35.000.000 TL.  
(KDV Dahil)





# SEGA Touring Car

## Tipik Bir Yarış Oyunu...

Touring Car oyun salonlarında görmeye alıştığımız tipik yarış oyunlarından biri. İyi bir yarış oyunu olmasına karşın oyun salonlarında oynadığımız Daytona USA ya da Sega Rally gibi oyunlarla boy ölçüşmesi biraz zor.

Oyunun konsol sürümü de makinalarda gördüğümüzden pek farklı değil. Otomat sürümünün birebir adaptasyonun yanına Time Attack, Versus Race, Records ve Car Setup bölümleri ile birkaç yeni seçenek eklenmiştir. Böylece evinizde tur sayısını belirleyebilir, üç zorluk derecesinden birini seçebilir ya da değişik hasarları geçerli hale getirebilirsiniz. Oyunda dört farklı otomobil seçimini sunuluyor: AMG Mercedes C, Opel Calibra, Toyata Supra ve Alfa Romeo 155V6TI. Car Setup bölümünde seçtiğiniz otomobil için gerekli ayarları yapabilir ve böylece daha iyi dereceler elde edebilirsiniz. Oyun tipik yarış oyunlarında olduğu gibi devam ediyor; ilk önce başlangıç sırmanızın belirlenmesi için tek başınıza bir tur atıyorsunuz. Bu turdaki zamanınız yarışa kaçıncı sırada başlayacağınızı gösteriyor. İlk bir kaç oyunda doğal olarak yarışa sonuncu sırada başlayacaksınız, ancak otomobilin kontrolüne ve pistlere alışığınızda diğer yarışmacıları geçmeniz pek zor ol-

mayacak.

Yarış başladıkten sonra Start çizgisine belli bir zaman içerisinde ulaşmanız gerekiyor, turu tamamladığınızda artan süre bir sonraki tura ekleniyor. Belirtilen süre içerisinde Start çizgisine ulaşmazsanız yarış dışı kalıyorsunuz. Bu durumda yarışı tekrarlamanzı mümkün. Şampiyona başlangıçta seçilebilecek üç farklı pistten oluşuyor.



tieseniz, kendinizi sıratlı bir otomobilin içindeymiş gibi hissedebilirsiniz.

Ancak ses ve oynamabilirlik için aynı şeyleri söylemek zor. Tek düzle motor sesi oyunun havasını biraz bozuyor, buna karşılık müzikler fena değil.

Dijital Pad'le oynadığınızda oynamabilirlik' pek iyi değil; otomobil çok hızlı bir şekilde sağa ve sola dönüyor ve daha sonra toparlamak oldukça zor oluyor. Aslında bu sorun hemen hemen tüm yarış oyunlarında yaşanıyor. Siz iyisi mi yarış ve simulasyon oyunları için bir analog Pad edinin.

Başlangıçta biraz zor olsa da, alışma süresini atlattıktan sonra, karşılıklı oynama seçeneği de hesaba katıldığında SEGA Touring Car için vasatın üzerinde denilebilir, en azından yarış tutkunları için...



Buna ek olarak şampiyona bir bonus pist imkanı tanınıyor.

SEGA Touring Car'ı karşılıklı olarak da oynayabilirsiniz. Karşılıklı oyun sırasında ekran yatay olarak ikiye bölünüyor ve yavaş kalan oyuncuya bir Boost fırsatı veriliyor.

Sıkı grafikler...



Oyunun grafikleri oldukça iyi. Ancak bence bir yarış oyununda en önemli olan şey sürat hissi verebilmesi; Touring Car bunu gayet iyi başarıyor. Özellikle büyük bir ekranla oynuyorsanız ve otomobilin içinden görmenizi sağlayan modu seç-

Serkan Özsoy

LEVEL KARNESİ	
YARIŞ	
ARAL İTHALAT LTD.	
Tel: (212) 655 28 75	
Sega Saturn	
Fiyatı: 50\$ (EDV dahil)	



# SEGA Worldwide Soccer '98

## Futbol Meraklılarına Özel...



**D**ünya Kupası yaklaşıyor ve oyun üreticileri de futbol oyularını ardı ardına satışa sunuyorlar. Böylece futbol düşkünlüğü oyuncuların sabırsızlıkla bekledikleri Dünya Kupası başlayana kadar sanal stadyumlarla idare edebilirler.

Tabii ki Sega da başarılı ürününü geliştirdi ve Gary Bloom'un yanında Jack Charlton'un da spiker olarak yeraldığı oyunu Sega sahiplerinin beğenilerine sundu. Ancak bu noktada maç anlatımının bazı eksiklerinin olduğunu söylemekte fayda var. Ayrıcastattaki gürültü düzeyi de zaman zaman rahatsız edici olabiliyor. Oyunun Pause menüsünde ses ile ilgili ayarlamaları yapabilirsiniz.

Oyun kontrolü eski sürümlere oranla daha başarılı. Ancak, örneğin Konami oyunlarından tanıdığımız duvar pası ya da boş alan'a pas gibi seçenekler oyunda bulunmuyor. Aslında Worldwide Soccer '98, diğer oyunlara göre bilgisayar tarafından çok daha az desteklendiğiniz saftan bir futbol oyunu olarak tanımlanabilir. Ancak Sega sevilen bazı özellikleri bu sürüme de eklemiştir; örneğin ceza sahasına gelen hava topları sırasında yaşanan hareketlilik. Kafa ile topa vurabilmeniz için Pad'ınızın tuşlarına arka arkaya hızlı bir şekilde basmanız gerekiyor,



ceza sahası içinde bunu yapmak da

peki kolay iş değil doğrusu.

Hızlı gol vuruşları yapabilmek için şut tuşuna çok kısa süre basmanız gerekiyor, çünkü şut tuşuna basılan süre arttıkça vuruş hızı düşüyor. Özellikle kısa mesafelerde bu ölçüyü tutturmak biraz zor, bu nedenle kısa mesafeden vuruş yaparken pas tuşu kullanılabılır.

### Zor Bir Futbol Oyunu Arayanlar İçin

Benzer türdeki birçok oyunda kısa sürede ustalaşmak ve büyük başarılar kazanmak mümkün; bu durumda kısa bir süre sonra oyun bir köşeye atılıyor. Ancak çeşitli zorluk derecelerine sahip olan Worlwide Soccer '98 futbol oyunlarını çok iyi bilenler için bile peki kolay bir oyun değil. Zorluk derecesini Hardest yapıp, örneğin Brezilya ile oynadığınızda, iyi bir yapay zekaya sahip, boş alanları kullanan, çeşitli serbest atış stratejileri uygulayan, her mesafeden isabetli vuruşlar yapan ve ortalarla kalenizi ablukaya alan süratli bir takımla karşılaşacaksınız.

SEGA Worldwide Soccer '98 herkesin beğeneceği bir futbol oyunu değil. Oyun, bilgisayar 4:0 önde iken bile konsolu suçlamak yerine hataları analiz edip bunları düzeltmeye çalışan gerçek futbol fanatikleri için yapılmış. Kontrolün tamamen sizde olduğu gerçek bir futbol oyunu istiyorsanız bu oyun tam size göre.

Serkan Özsoy

### SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. World Wide Soccer 98
2. Sega Touring Car
3. Duke Nukem
4. The Lost World Jurassic Park
5. Fighters Megamix
6. Megaman X3
7. Virtua Cup 2 With Gun
8. Dark Saviour
9. Shining The Holy Ark
10. Scorcher

### LEVEL KARNESİ

#### SPOR

ARAL İTHELAT LTD.

Tel: (212) 889 26 73

Sega Saturn

Fiyatu: 80\$ (KDV dahil)





# Final Fantasy VII

Daha önce hiç bu kadar ası olmamışınız

**H**eyecanla takip ettiğiniz konsol oyunları sayfamızla bu ay sizin tartışmasız super, hatta Roleplaying tarzı oyunlar içinde Playstation'da bulabileceğiniz gelmiş geçmiş zamanların en iyi oyunu ile tanıştıracağız. Bakalım bu lafları hak eden oyun kim ve ne iş yapar. Evet bu oyun Final Fantasy VII ama siz kısaca FF7'de diyebilirsiniz. Daha önceki bölümlerinden hatırladığınız FF serisinin devamı olan Final Fantasy VII, değerli çekik gözlü programcıların (Cang cing cong usta) uğraşı sonucunda Squaresoft damgası altında 3 CD olarak piyasaya çıktı. Ve geldi gelecek derken en sonunda Türkiye'ye de satılmaya başlandı. Eğer oyunun adını daha önceden duydusunuz, size Final Fantasy'nin bu bölümünün de geçmişte olduğu gibi parlak olacağını garanti verebiliriz.

## FF Rulez

Final Fantasy VII genel hatlarıyla tam bir RPG ve oynarken kesinlikle sıkılmayacağınız bir oyun. Şu anda sadece Sony Playstation için yazılmış sürümü bulunuyor ve belki de bu yüzden sadece Playstation adına bir çok ödül almış ve 1997'nin en iyi oyunlarından biri seçilmiş.

Eğer ilk kez oynayacaksanız pek teşşa kapılmayın çünkü oyuna başladıkten sonra göreceğiniz ayrıntılı menüler sizi ürkütebilir. Ama en fazla 2-3 saat sonunda oyunu oynayıp ilerleyebilir, neyin ne anlama geldiğini ve çok gözüken bu menülerin hepsinin bir anlam taşıdığını kusursuz olarak keşfede-



JENOVA'S

bilirsiniz. Oyunun ilk CD'sinde yer alan bölümlerde siz istemeseniz de zaten hareketler ve kullanmanız gereken yerler, nesneler size örneklerle anlatılacaktır. Bunun dışında dövüş sahnelerinin bilek gücünüzden daha çok stratejik kabiliyetinize dayalı olması konsol sistemleri Türkiye'deki kötü imajı da temizliyor.

## Bu ne birçum bir dünya?

Başlangıçta önceleri Shinra Corporation'un Elite biriminde paralı asker olan Cloud'un rolünü üstleneceksiniz.

Shinra Corp. aslında şehirde her şeyi kontrol altında tutan bir firma. Ve üstelik insanlar üzerinde otoritesini korkutmak ve alçaklığa kurmuş bir firma. Tüm bunalara rağmen bu güne kadar kimse Shinra'nın önünde direnmemiş çünkü ellerinde atmosferin doğal gücünü bulunduran Mako Reaktörleri buna engel olmuş. Ta ki kontrolü insanlara geri kazandırmaya çalışan Avalanche adında bir ası grubu ortaya çıkışına kadar. Siz de bu mistik macerada ası grubunun en yeni elemanlarından biri olan Cloud Strife'ı 3 CD boyunca bol hareketli bir şekilde kontrol ediyorsunuz. Mako reaktörlerine gelince, bunlar değerli taş şeklindeki Materia adındaki cevherlerle destekleniyor. Materia'lar çok değişik bir özgürlüğe sahipler, eğer bir silah veya zırha yerleştirilirse bunların gücünü sabit tutabiliyorlar. Büttün taşlar kendilerine göre farklı görevler taşıyor ve daha da önemli sahip olduğu insana özel büyüğünü sağlıyorlar. Genel hatalıyla konusu bu. FF7'nin kusursuz konusunu anlamak ise oyun akışına ve size kalmış.

Oyuna başladığınızda gidebildiğiniz her yere gitmeye çalışın ve gördüğünüz herkesle konuşun. Gözünüzü parlak gelen şeyler mutlaka bir işe yarıyordur ve sizin kullanmanızı bekliyor. Eğer bir yerde takıldığınız mutlaka konuşulması gereken bir insanı görmemiş ya da konuyu tam anlamamışsınızdır. Bu yüzden etrafı tekrar gezip insanlarla konuşun. Oyunda şehir içinde, binalarda, bahçelerde ve



dine özgün nerede duysanız Final Fantasy’te bu oyun dedirtecek kadar belirtili. Eğer beğenirseniz [www.playstation.com](http://www.playstation.com) adresindeki FF7’ye ayrılmış sayfadan Soundtrack’lerini ve oyunlarındaki her şeyi hatta detaylı çözümünü içeren sayfayı da alabilirsiniz. Eğer uzun süreli oynarsanız kendinizi oyun ortamında bulacak ve konuyu tüm hatlarıyla kavrayabileceksiniz. Konusu çok sürükleyici ve 3 CD boyunca oynamaya vakitiniz ve ömrünüz yoksa hiç başlamayın. Her zaman olduğu gibi PlayStation’ın oyunlarının biri NTSC diğeri PAL olmak üzere iki sürümü bulunuyor. Final Fantasy VII’de de bu iki sürüm arasında bazı farklılıklar gözlemlendi. PAL sürümünde fazladan 3 yaratık daha bulunuyor. Buna bağlı olarak zorluk seviyesi de artıyor. Delirmek istemiyorsanız mutlaka Memory kartına sahip olmanız gerekiyor. Çünkü 3 CD’lik bir oyun bir günlük bir oyun olamaz. Save etmek için belli bölgelerdeki yerlere gitmeniz ve sonra menüden Save etmeniz gerekiyor. Ne kadar akıcı ve eğlenceli olsa da bazı dövüşler sizi zorlayıp tekrar eden sahneler bulunması sizi sıkabilir. Silah satan bir dükkandan yeni bir silah yada zırh aldiğinizda eski silahınıza bir daha hiç ihtiyaç duymasanız da yine de satmak için tekrar menülere girmeniz kısacası ayrı bir uğraş vermeniz gerekiyor. Bu satış işlemi otomatik yapılabildi. Ve son olarak karakterler arası eşya değiş tokusu yapılması da ihtiyaç duyulan bir özellik olmasına rağmen eksik kalan noktalar olarak değerlendirildi. Yine de sırf bunlar yüzünden yanlış değerlendirme yapılamaz. Böyle bir klasik ilerde neden sizin rafınızda da durmasın. Grafikler, sesler ve oynanış tek bir noktaya varıyor. Söylemeye dilim varmıyor ama bu oyunu insanlar yapmış olamaz. Verdığınız paradan çok daha fazlasını hak ediyor.

Murat Karslioğlu



daha birçok yerlerde değişik ortamlarda koşuşturmanıza, dövüşmenize rağmen atmosferin sıcaklığı hiçbir zaman kaybolmuyor ve her an siz oyuna yeni başlamış çocuk gibi bağlamaya hazır.

#### Tann Misaftı!

Final Fantasy gerçekten de beklediğimizden de büyük bir başarıtı oldu yada olacak. Bu grafikler, bu ses efektleri ve müzik, bu konu, bu oyun ... Programcıların (yada hangi yüce yaratıksa) bize hediyesi -bu oyunu gerçek-

ten sevdlim! Kendinizi hayatı kalmak için terör kasırgasına, dev gibi yaratıkların üzerine saldırmasına alıştırmanız gerekecek. Çünkü insanlar rüyalarında bile elinde kılıçını çevirerek dövüşen asit çukurunda fırlamış tiplerin kafalarını uçuran bir askeri yada asiyi oynayamıyorlar. Dövüşmekten bahsetmişken tüm Polygon karakterlerin animasyonları gerek dövüşlerde gerekse normal ortamda çok mükemmel tasarlanmıştır. Müziklere ve ses efektlerine gelirsek hepsi oyun ile tam uyum içinde ve atmosferi bütünlüklü özellik taşıyorlar. Müzikleri ken-



#### LEVEL KARNESİ

##### RPG

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.

Tel: (212) 343 02 00

Firma: Squaresoft

Sony Playstation

1 Bloklu Memory Card





# COLONY WARS

## The Empire Must Fall !

**M**ilattan sonra 3095 yıldandan bu yana, galaksi gittikçe büyuen ve güçlenen bir imparatorluga şnit oldu. Gezegenler ve yıldız sistemleri ardi ardına insanların eline geçti, yeni koloniler birbirini takip etti, sonuçta insanlar sayısız gezegeneye yayıldı. Ne var ki bu hiç te barış ve huzur dolu bir biçimde gerçekleşmedi. Ele geçirilen gezegenlerdeki daha gücsüz yaşam formları acımasızca yok edildi ya da köleleştirildi. Ama Dünya İmparatorluğunun acımasızlığı sınır tanımıyordu, kendi vatandaşları da bu vahşi yönetimden paylarına düşeni fazlaıyla aldılar. Yönetim tüm kaynakların Dünya gezegenini ayakta tutmak için harcanmasını öngörüyor. Sayısız kolonide milyarlarca insan açlık, hastalık ve sefalet içinde yoklup gitti. Korkunç bir sömürü düzeni yoluna çıkan herşeyi tipki veba kasıp kavurdu. Tabii ki tüm bunlara karşı çıkmayı deneyenler oldu, ama imparatorluk donanmasının her yerde gözü ve kulağı vardı, en küçük isyan en kanlı biçimde bastırılıyor, emirlere direnen gezegenler ibret için topyekün imha ediliyordu. Ancak tüm bu acımasızlık yeni bir başkaldırının önüne geçemedi. The League of Free Worlds,

yani Özgür Dünyalar Birliği adıyla anılan bir grup asi, Bennay gezegeninde düzenledikleri sürpriz bir saldırıyla bir zafer kazanmayı başardı. Bu küçük bir adımdı, ancak diğerlerine umut ve moral vermiş, imparatorluğu ise şaşırtmıştı. Artık her an daha fazla insan asilere katılıyor, insanlar özgürlük ve barış umuduyla yeniden silaha sarılıyordu.



Destroy Your Oppressors!

Peace Through War !

Evet, bir süredir beklenen Colony Wars en sonunda Sony Playstation için piyasaya çıktı. Yapımıçı ise adını çok iyi bildiğimiz Psygnosis, bu firma her zaman en iyi oyunlara imza atmıştır. Oyun tür olarak uzay uçuş simülasyonu, burada hemen şunu belirtiyim ki, her ne kadar standart Sony gamepad ile oynanabilese de, bu tarz oyunlar için analog bir kontrol aracı bence kesinlikle şart. Eğer bu türde ilgi duyuyorsanız bir tane edinin,

çünkü Sony için bu tarzda daha pek çok oyunun yolda olduğunu ve şuna dek elimde geçen bilgililerden kesinlikle çok çekici göründüklerini söyleyebilirim. Bu tek kişilik bir oyun, save game dosyalarının her biri için 1 block memory gerekiyor, bunun dışında bölüm aralarında şifreler de mevcut.

Colony Wars, konusu çok yeni olmayan bir oyun. Başta Star Wars olmak üzere bu tür bir hikaye kimbilir kaç defa önemizde sürdüdü. Ne var ki her biri için övgü dolu sözler kullanmak genelde pek mümkün değil, fakat Colony Wars hikayesi ile olmasa bile, oynamabilirliği ve grafikleri ile kendini sevdirmeyi başarıyor. Önce ilk artı pek çok oyunda olmayan bir şey var, basit de olsa bir pilot kokpitı, üstelik bu gemiye göre değişiyor. Tabii isterseniz geminizi dışarıdan da görebiliyorsunuz. Así güçleri olarak elinizdeki ekipman ve kaynaklar pek fazla değil. Ancak savaşlar ilerledikçe her iki tarafta da yeni gemiler piyasaya çıkıyor. Esas sorun aşağı yukarı her zaman için imparatorluk donanmasının sayı üstünlüğünü elinde bulundurmasından kaynaklanıyor. Üstelik yapay zeka pilotları hiç de kötü uçmadıkları söylenebilir. Benden söylemesi, özellikle büyük gemilerin atış menziline fazla girmemeye çalışın, eğer elinizde ağır silahlar yoksa, bunların





laser baryalarına karşı pek fazla şansınız yok demektir. Malesef oyunda tek bir zorluk seviyesi var, o da hiç kolay değil.

### Right For Freedom!

Şimdi biraz da kokpitte bulunan göstergelerden bahsedelim, öncelikle iki yanda bulunan büyük bar göstergeler dikkatinizi çeker. Bunlardan soldaki sizin, sağdaki o anda hedef olduğunuz geminin durumıyla ilgili. Soldaki göstergenin üst kısmındaki kışım kalkan ve gövde hasarını, alttaki ise süratınızı gösterir, sağdaki ise hedef gemi için aynı bilgileri verir. Ortada bulunan üç boyutlu elipsoid göstergede radar ekranıdır, buradan etrafındaki araçları takip edebilirsiniz, dost gemiler yeşil, düşmanlar ise mavi olarak görünür.

Ekranın ortasında nişangah bulunur, füze kilitlemek istediginizde ise bir başka hedef imleci belirir ve görüş alanı içindeki gemiye otomatik olarak yönelir. Hedef seçme işlemi ise gemi bilgisayar tarafından yine otomatik olarak yapılan bir işlevdir, görüş alanı ve atış menzili içerisinde giren gemilerden nişangaha en yakın olanı doğrudan hedef seçilir. Bu bence sakincalı bir işlem, çünkü yoğun bir çatışma ortamı içinde insan kolayca yanlış bir gemiye ateş açabiliyor. Tabii ortadaki mavi ok size en yakın düşmanın konumunu gösteriyor ve eğer dost bir gemiyi hedef alırsınız telsizden uyarılıyorsunuz, ama yine de bunlar yeterli olmayabiliyor. Size bir ipucu, motor teknolojileri size kimin dost olduğunu hatırlamakta yardımcı olabilir, İmparatorluk gemileri portakal rengi bir egzos alevine sahipken, asıl gemilerinde bu alev mavı renkte oluyor. Bunun dışında ekranda silahlarınızın durumu ile ilgili bir kaç gösterge daha belirebiliyor. Kullanacağınız silahlarda da

belirgin etki farklılıklar var, bazıları sadece kalkanları ya da zırhi etkilerken, kimisi de düşmanın sistemlerini felç ediyor. Plasma bazlı silahlar en etkili olanları, ancak düşük süratleri ve yüksek tarihp güçleri nedeniyle daha çok büyük gemilere karşı kullanılması akıllıca bir taktik olur.

### Death or Glory!

Oyun detay açısından bir hayli zengin, gemilerden yıldız sistemlerine dek pek çok konuda bilgi edinmenizi sağlayan data baseler mevcut. Adım adım savaşıyor ve iki CD süresince çeşitli ara sahnelerle bezenmiş bir dizi



senaryoyu takip ediyorsunuz. Amaç tüm sistemleri bağımsız kılmak. Doğrusu oyunda pek fazla kusur bulmadım, tabii yakındığım bazı konular yok değil. Mesela grafikler, doğrusu daha basit grafiklere alışmış olan gözlerim bu laser ve patlama efektleri karşısında oldukça yoruldu! Eğer gemiler ve kokpitler birazcık daha gerçekçi çizilmiş olsaydı kendimi gerçekten uzaya sanacaktım. Bir de kontrol konusu var tabii, gemiler 360 derecelik bir hareket serbestliğine sahip, hatta tam gaz ileri uçarken aniden geri geri uçarak manevralar yapabilmek bile mümkün, üstelik bazı durumlarda gereklidir. Geminin külesinin yerçekimsiz ortamda yapılan manevrala verdiği

tepki dahil uçuş dinamikleri oldukça gerçekçi düşünülmüş. Ancak hızlı gitmek için bir parmağınızın gevşemesi gereklidir. Üstelik pek çok kontrolü bir game pad üzerinde sıkıştırınca bazı fonksiyonlar çoklu tuş gruplarına yüklenmiş, doğrusu kuyruğunuzda bir füze varken mayın bırakmak için hangi kombinasyona ihtiyaç duyduğunu hatırlamaya çalışmak pek kolay olmuyor. Bir başka sıkıntım ise silahlarla ilgili, tamam her gemide iki tip silah var ve ikisini de aynı anda ateşlemek mümkün, ama nedense görev briñgingi verilirken kimse size geminize hangi silahların yüklediğini söylemek zahmetine girmiyor. Eldeki silahları ve etkilerini uçuşa çıkmadan önce bilmek olaya psikolojik açıdan hazırlanmak için çok önemlidir. Neyse bu kadar yakınmak yeter, grafik ve ses olarak oyunun hakkını kesinlikle yememek gerek, şu satırların yazıldığı anda henüz daha ıslasını görmüş değilim. Üstelik atmosfer olarak fena sayılmaz, ama ne yalan söyleyeyim, bu açıdan T.I.E. Fighter gibi bir oyunla başa çıkmaz. Kısacası

eger Playstation alıysanız ama henüz dişe dokunur bir uzay oyunu bulamadıysanız bunu kesinlikle kaçırmayın derim. İki CD dolusu bir oyun ve bence verilen parayı hakediyor, tabii eğer bu türden hoşlanıyorsanız.

War Lord

## LEVEL KARNESİ

### SIMULASYON

SONY Turasla Pazarlama A.Ş.  
Tel: (312) 343 02 00

Firma: Peygrosis

Sistem: 1. Biçim Memory Card,





## Silah Kuşanma Zamanı

**N**eden bilmem, çoğu insanın silahlara ve özellikle tabancalara karşı büyük bir zaafı var. Üstelik bu clüfum dünyanın pek çok tarafında da geçerli. Tabii ben her zaman için nükleer savaş başlıklarını tercih ederim ve Shadow Warrior bu sayede gönlümü kazanmıştı ama bu başka bir hikaye. Nitekim bu silah düşkünlüğü özellikle oyun salonları için tasarlanan Arcade makinelerde kendine iyi bir pazar bulabiliyor. İşte Time Crisis bu türden bir oyun, öncelikle güçlü System 22 modeli oyun salonu makineleri için hazırlanmış ve piyasaya sürülmüş bir Rail-Gun Shooter, ancak öylesine ilgi görmüş ki, yapımı firma Namco, evlerde kullanılan System 11 sınıfı konsollar için de bir versiyon hazırlamaktan kendini alamamış. Üstelik çoğu oyunun tersine, yazılım Playstation için adapt edilirken daha basit ve yüzeysel bir hale getirilmemiş, aksine yeni oyun modları ve bol miktar bölüm katılarak daha da tatlandırılmış ve uzatılmış. Tabii işin bir de donanım yönü var, temelde bu bir shoot-em-up olduğundan yanında minik sevimli tabancasıyla birlikte geliyor. Minik lafin gelişti, GunCon isimli bu tabanca bu güne dek gördüklerimin en iyisi ve en hassas olanı diyebilirim. Öncelikle şunu belirtiyim ki asla çok hafif değil, gerçekçilik için bir miktar ağırlık eklenmiş, ayrıca son derece hassas, fakat bazı model televizyonlarda tam uyum gösteremediğini farkettik. Yüksek hassasiyet için hem konsola, hem de televizyonun video girişine bağlanması gerekiyor, eğer şu büyük ekranlı dev projek-



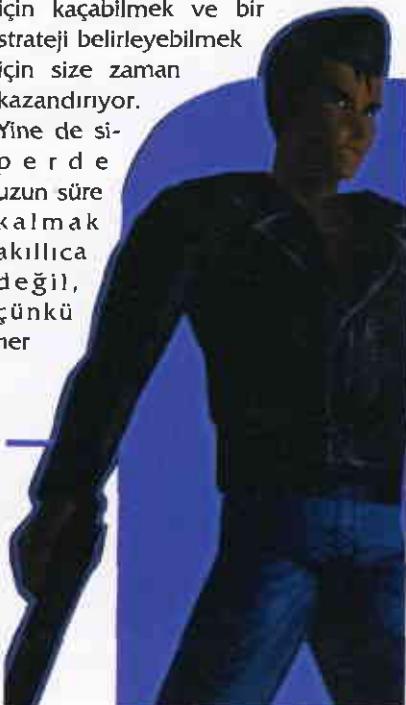
siyon televizyonlardan birine sahipseniz hiç korkmayın, bu alet diğer benzerlerinin aksine sorunsuz çalışacaktır, aldığımız bilgiler bunu doğruluyor. Tabancanın üzerinde bulunan düğmelerden biri oyun esnasında silahınızı doldurmaya, diğeri ise eğiliip siper almanızı yarıyor. Oyun tek kişi için tasarlanmış olduğundan diğer porta Game Pad'ı bağlayarak bu fonksiyonları oradan kullanabiliyor, bu sayede devamlı olarak iki kolunuzu havada tutup çabuk yorulmaktan kurtuluyorsunuz, üstelik kendinize uygun bir atış pozisyonu seçmek de mümkün oluyor. Bu arada hemen belirtiyim, her ne kadar GunCon tabanca diğer firmaların oyunlarıyla uyumlu değilse de, bu sadece Time Crisis için özel olarak yapıldığı anlamına gelmiyor, çok yakında çıkması beklenen Point Blank ve Maximum Force gibi oyunlarla da kullanılabilecek, bu yüzden ödenen

parayı kat kat hakediyor.

### Kursun Yağmuru Alanda

Çoğu benzerinin aksine, Time Crisis oynarken gördüğünüz herseye ateş açmak ve onlar karşılık verirken kaz gibi ortada dikilmek durumunda değilsiniz. Düşmanlarınız her köşeden önünüze atlayıp vurulmayı beklemiyor, tabii bazen bir kapıyı açıp bir oda dolusu kötü niyetli tiple karşılaşıyorsunuz, ancak etraf arkasına saklanabileceğiniz duvar, fiçı, sandık benzeri pek çok nesneyle dolu ve siz bunların arkasına tam siper yatabiliyorsunuz. Bu durum silahınızı doldurmak, yoğun ateş altından bir an

icin kaçabilmek ve bir strateji belirleyebilmek icin size zaman kazandırıyor. Yine de siperde uzun süre kalmak akıllıca değil, çünkü her





bölümü geçmek için konulmuş bir süre sınırı mevcut ve emin olun eğer yeterince hızlı değilseniz, vurulmaktan ziyade süreyi aşmaktan korkmanız gereklidir. Yine de bölümü tamamen temizlediğinizde ya da çeşitli renklerdeki düşmanları, mesela portakal rengi üniformalı askerleri vurdugunuzda zaman bonusları kazanabiliyorsunuz, ama bence bu süre limitleri gerçekten çok sıkıcı. Bir de oyun modlarına gözatalım, üç temel oyun çeşidi mevcut. İki Story modu olup, bu tarz oynarken üç bölüm ve her birinin içindeki dört alt seviyeyi sırasıyla geçiyorsunuz. Her bölümde farklı bir suça mücadele ediyorsunuz, mesela ilk bölümde konuk devlet başkanının kaçırılan kızını kurtarıyor, ikincisinde büyük bir silah kaçakçısının peşine düşuyorsunuz. Oyunda fazla detaylı olmasa bile bir hikaye mevcut ve siz ilerledikçe olaylar çözüme kavuşuyor. İkinci oyun modu tam atış yarışması yapmayı seven arkadaş grupları olanlar için ideal, Time Attack olarak adlandırılan modda sınırsız hakanız ama çok kısıtlı süreniz var, bu süre içinde bölümleri bitirmek zorundasınız. Special modu seçerseniz ise olayların akışı bir hayli değişiyor, bölgüler arasında ilerlerken yol ayırmalarına geliyorsunuz ve bir seçim yapmanız gerekiyor, seçtiğiniz yol oyunun akışını değiştiriyor.

#### Bana Bir Gatling Verin!

Evet bana bir Gatling Minigun verin, mümkünse 30 mm. olsun lütfen. Ne yazık ki oyunun bence eksik yanlarından biri farklı silahlar kullanma imkanı sağlayan Power-up'lara yer verilmeli

miş olması. Sadece tabanca ile yetinemek zorundasınız. Her ne kadar sınırsız cephaneye sahip olsanız da bazen etrafi güzelce temizleyecek bir bazuka ya da seri atış imkanı tanıyan bir mitralyözün eksikliğini acı bir şekilde duyuyorsunuz. Çoğu zaman seri bir şekilde ateş etmek yetmiyor, attığınız her kurşunun hedefini bulduğundan emin olmanız gereklidir, pek çok yerde düşmanlarınız açıkta durmuyor, siper alındıkları yerin ardından sadece kafaları görülmüyor, böyle durumlarda tabanca'nın şasız hassasiyetine çok ihtiyaç duyacaksınız. Oyunun bir diğer yetersiz yanı bence ses efektlerinin yeterince çeşit içermemesi, ancak ses ve müzikler kalite olarak güzel. Grafiklere gelince, tüm çevre tasarımları ve karakterler texture kaplı üç boyutlu poligonlardan oluşuyor, etrafta fazla kan yok ama böylesi grafik netliği açısından daha iyi olmuş. Ara sahnelerin kalitesi tipik Playstation, söylenecek fazla şey yok. Oyunda en sevdiğim yönlerden biri diğer pek çok oyunda bulunan rehine, sivil ve polis gibi vurulmaması gereken, ancak ne yapacağı hiç belli olmayan karakterlere yer verilmemiş olması oldu, sadece siz ve canınıza okumak için sabırsızlanan bir tabur kötü adam kozunuzu rahatça paylaşıyorsunuz. Tabii kötü adam laf öylesine söylemiş bir laf, çünkü düşmanlarınız bol ve ateş güçleri 'Lanet Olsun' ile 'Aman Tanrı'm' arasındaki seviyelerde değişiyor. Eğer bu bir bilgisayar oyunu olmasa ve gerçekten o tiplerle karşılaşmak zorunda kalsam, bir AH-64 Apache saldırısı helikopterinden aşağı silahla yanlarına bile sokulmazdım, nerede kaldı gariban altıpatlat!

Neyse, şöyle bir toparlayalım. Grafikler, ses, müzik ve oynamabilirlik çok güzel, silahı iyi ve kaliteli üstelik bu tabancayı destekleyecek pek çok oyun da yolda, bir hayli zor, ancak biktirmekten ziyade bağımlılık yapmaya meyilli, kısacası eğer bu türden hoşlanıyorsanız şimdiden dek yapılmışların en iyisi denebilir. Peki be adam, öyleyse niye dört yıldız verdin! Özür dilerim ama zaman limitlerinden nefret ediyorum, elimde değil, tabii bu durum işi kuzlaştırın ve oyunun temposunu hızlandıran unsurlardan biri, ama ben yine de zaman limitlerinden nefret ediyorum. Benim beklediğim, hayallerimde olan oyunda tabanca yerine makineli top kullanılacak, hani şu Arnie tarafından Terminator 2'de kullanılan ve sınırsız düşmanla, sınırsız süre olacak. Ne yapayım, ne kadar güzel olursa olsun sıradan bir tabanca beni kesmiyor, yetemiyor. Ateş gücüm Death Star'dan daha az olursa kendimi çıplak hissediyorum. Arma siz bana bakmayın, bu oyun gerçekten alınmaya ve oynanmaya değer, kaçırımayın.

Mad Dog

#### LEVEL KARNESİ

##### ACTION

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.  
Tel: (212) 343 02 00

Firma: Namco  
SONY PLAYSTATION





# HERCULES

## Herkül'ün Neşe Dolu Maceraları

**W**alt Disney ismini duymamış kimse var midir acaba şu dünya üzerinde? Çizgi filmlerinden tutun da resimli romanlarına dek en eğlenceli yapımların altında imzası bulunan bu şirket son yıllarda ciddi bir biçimde bilgisayar oyunları dünyasında boy gösteriyor. Genelde yapımların seviyesi çok küçük yaştaki kardeşleri hedef alıyormuş gibi görü-



nebilir, ama durum pek öyle değil. Eğer bu acı ve şiddet dolu dünyada bizar olsun ruhundaki çocuksu yanıyusatmak, insan olmanın, gülmenin ve neşenin neye benzediğini hatırlamak istiyorsanız Walt amcanın mirası sizide ilgilendiriyor demektir. Nitekim Hercules işte böyle bir oyun, tipik Walt Disney çizimleri ve animasyonları ile bezenmiş, üstelik her yönüyle çocuksu bir esprî anlayışıyla işlenmiş. Konuşmalar, karakterlerin animasyonları ve daha pek çok detay yüz kaslarınıınızın anlamsızca gerilmesine, ki bizim galakside buna gürmek denir hatırlatalım, sebep teşkil ediyor. Kötü adamlar öyle klişe bir kötü形象 taşıyor ki, her hareketleri ve döğuş yöntemleri bile komik sayılır, mesela bir bölümdeki Boss Centaur öyle yumrukla filan yenilmiyor, bir fırsatını bulup bu yarı at, yarı insan yaratığın sırtına atlamalı ve onu yorgunluktan bayıltana kadar etrafta rodeo yaptırmalısınız! Konu gayet basit, Hercules hem insanlar

arasında ve hem de Olympos dağında layık olduğu yerl alabilmek için eğitimin sürdürmektedir, amacı dünya üzerinde onurlu bir kahraman olarak hatırlanmaktadır. Ne var ki başkalarının bambaşka planları vardır.

### Hades'in Küçük Canavarları

Ölüm ve yeraltı krallığının tek efenidis Hades ülkesinin sınırlarını yukarı, ölümlülerin dünyasına doğru genişletmek amacıyladır. Kısa bir süre içinde yıldızlar uygun konuma gelecek, böyledice uzak yıldızlara büyülü bir boyut kapısı açmak ve oradan korkunç yaratıklar getirmek mümkün olacaktır. Falcıları Hades'e eğer yeterince çabalarsa büyük ve güclü Zeus'u yenebileceğini müjdeleyenler, ne var ki eğer öncelikle Hercules safdıri bırakılmazsa bu mümkün olmayacaktır. Bu yüzden en güclü canavarlarını toplayan Hades güçlü düşmanını alt etmek için hazırlıklara başlar. Oyun üç ana bölümünden oluşuyor, her bölüm kendi içinde pek çok alt seviyeye ayrılmıştır. İlk bölüm Hercules için eğitmeni Phil tarafından hazırlanan özel bir parkurda geçiyor, Hercules burada gücünü ve çevikliğini kullanmayı öğrenmek durumunda. Daha sonra bu ikili büyük Thebes şehrine doğru yola çıkarırlar, ancak her zaman ki gibi yardım isteyen bir bayanın çığlıklarına koşup kendilerini büyülü bir ormanda buluyorlar. Son aşamada ise istila edilmekte olan Thebes



şehrinini kurtarmak zorunda kalıyorlar. Oyun tipik bir platform oyunu olmasına rağmen bir üç boyutluk hakim, mesela arka planda siz arayan Centaur sürüsünü görüyor ve patikalarдан geçip onların yanına varabiliyorsunuz. Bazen de ekranın içine doğru uzanan ve tuzaklarla dolu bir yolda koşarak ilerliyorsunuz. Hercules dev kayaları kaldırıp dört bir yana fırlatabiliyor, yolunu kapayan kaya yığınlarını yumruklarıyla parçalıyor ve doğru power-up bulunduğuanda kılıcından yıldırımlar yağdırabiliyor. Uzun sözün kasisı çok neşeli ve hareketli bir oyun, eğer içinizdeki çocuk ölmemişse, yüz yaşında bile olsanız bu oyundan zevk



alabilirsiniz. Ama eğer büyüklerin aptallıklarına özenen, yaşılanıp sigara, içki ve silah tüketimine katkıda bulunacağı günleri sabırsızlıkla bekleyen bir çocuksanız, boşverin gitse, hem zaten siz neden bilgisayar gibi "çocukça" birşeyle ilgileniyorsunuz ki?

M. Berker Güngör



### LEVEL KARNESİ

#### PLATFORM

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.  
Tel: (212) 543 02 00

Firma: Disney Interactive

SONY PLAYSTATION





### Need For Speed

Lunar Springs parkurunda yarışmak için şunları yapın, önce Tournament Mode'a geçin ve şifre olarak SPKSHC yazın. Sonra dönüp başka bir modu seçin. Buradan pist olarak Rusty Springs parkurunu seçin, ancak L1, R1 ve üçgen tuşlarını basılı tutmayı unutmayın. Eğer doğru yapabildiyseniz Lunar Springs parkurunun resmi belirecek ve ay yüzeyindeki bu pistte yarışma imkanı bulacaksınız.

### Gunship

Uçuş esnasında devamlı vurulmaktan bıktıysanız, ölümsüzlük için şunu deneyin. Öncelikle görev emirlerinizi alın ve oyuna başlayın. Oyun yüklenirken görülen helikopter resimli ekranda L1, L2, R1 ve R2 tuşlarına basın ve tüm yükleme süresince basılı tutun. Eğer doğru yaptıysanız görev ekranı belirdiğinde sol üst köşede CHEAT yazıyor olacaktır. Artık vurulmaktan korkmanıza gerek yok, ancak dağlara çarpmağa dikkat edin.

### Skeleton Warriors

Karakterinizin ölümsüz olması için şunu bir deneyin, önce oyunu başlatın, hangi seviyede olduğunuz farketmez. Sonra START tuşuna basarak oyunu dondurun ve sırasıyla şu tuşlara basın: Aşağı, yuvarlak, kare, kare, yukarı, X ve sonra da tekrar START tuşuna basarak oyunun devam etmesini sağlayın, eğer başarılısanız karakteriniz saydam bir görüntüye sahip olacaktır.

### Worms

Oyunda yeni silahlara kolayca ulaşmak için şunu yapın, öncelikle Options ekranına geçin ve burada Weapon Options seçeneğine basın. İmleci ekranındaki hiçbir kelimeye dokunmayaçak bir yere getirin ve sonra da X ile

## SONY PLAYSTATION HİLELERİ

kare tuşlarına beraberce yedi defa arka arkaya basın. Bu New Weapons seçeneğini aktif hale getirecektir.

### GEX



Oyuna başladıkten sonra henüz Dome içindeyken Select ile Item Menu seçeneğini açın. Sonra R1 tuşunu basılı tutarken sırasıyla X, kare, X, sağ, yukarı, sol, yuvarlak, aşağı ve aşağı tuşlarına basın, Stage Select ekranı belirecektir, artık istediğiniz bölümü seçebilirsiniz. Herhangi bir yerdeyken ise şunu yapın, R1 tuşunu basılı tutarken sırasıyla yuvarlak, Start, sağ, yukarı, kare, sol, sol, yukarı, Start tuşlarına basın. Büyük bir patlama olacak ve tüm seviyelere ulaşma hakkını elde edeceksiniz.

### PO'ed

Tüm malzeme ve silahlar için şunu deneyin, kare ve Select tuşlarına aynı anda basarak harita moduna geçin, sonra ok siz işaret edene dek sol tuşa basın. Ok siz gösterdiğinizde Start tuşu ile standart görüntüye dönün. Dönüş esnasında L1, kare, X ve yuvarlak tuşlarına aynı anda basın. Select ile harita modundan çıkmak ve üçgen tuşuna basarak envanterinizin dolu olduğundan emin olun. Tam sağlık almak içinse ayağa kalkıp bir ters takla atın, tabii oyundaki karakterden bahsediyorum, takla esnasında hemen şu tuşlara aynı anda basın, aşağı, X ve R2. Bitiş sahnesini görmek istiyorsanız bunun için

ana menüden Load Game şıklını seçin. Sonra sırasıyla şunları yapın, Sağ tuşa basılı tutarken yuvarlağa basın, ardından üçgene basıp iptal edin. Sol ve kare tuşlarına aynı anda basın ve bırakıp üçgene basarak iptal edin, son sahneyi göreceksiniz.

### Descent

Tüm anahtarlar için: Kare, X, O, Üçgen, X, Üçgen, Üçgen, X, Üçgen, X, Üçgen, X

Turbo: Kare, Üçgen, O, Kare, O, X, Kare, X, O, Üçgen, Kare, X

Tüm Seviyeler: Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Kare, Üçgen, O, Kare, Kare

Ölümsüzlük: Kare, Üçgen, O, Kare,

Kare, Üçgen, O, O, Kare, Y, Kare, X  
Mega Silahlar: Üçgen, Kare, O, X, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, X, O, Kare

### Theme Park

Oyunda takma adınız (nickname) sorulduğunda BOVINE yazın ve parkınızı kurmaya başlayın. Açılmış ekranı belirdiğinde ve parkınızın giriş kapısı görüldüğünde Kare, X ve O tuşlarına basılı tutun, sınırsız paranız olacak.

### Cyberia



İsim olarak NEMROSIM girin, yeni bir oyun başlatın ve Start ile oyunu dondurun. Menü ekranı geldiğinde Load seçeneğini tıklayın, tüm seviye kodlarına ulaşacaksınız.