

AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİ

LEVEL EN İYİ OYUN  
YAZARLARINI SEÇİYOR

# LEVEL

AĞUSTOS 1997 • SAYI 7 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

**TAM**  
çözüm

**THE LAST EXPRESS**

**BLOOD**

**COMANCHE 3**

**ENEMY NATIONS**

**DARKLIGHT CONFLICT**

**PANDEMONIUM**

**INTERNET'TE OYUN**

*Farklı Bir Strateji*

**DUNGEON KEEPER**

*Adventure'lardan Daha Fazlasını İsteyenler İçin*

**TAM**  
çözüm

**ECSTATIC II**

**CD'DE  
BU AY**

*Little Big Adventure 2, The Need for Speed II,  
Terracide, Wipeout 2097, Pacific General, Legacy  
of Kain ve daha birçok oyun...*



**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**  
Gökhan Sungurtekin

**Yazı İşleri**  
Mahmut Karşoğlu, Murat Karşoğlu,  
Uluk Yamankılıçoğlu, M. Berkar Güngör,  
Gökhan Habıboğlu, Batu Hergünel, Hakan Gönül,  
Özan Similçiler

**Yazı İşleri Sekreteryası**  
Yeliz Aygül

**Görsel Yönetmen**  
Hayri Sinoğlu

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

**Reklam Müdürü**  
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

**Abone Servisi**  
Asu Bozyayla  
Nur Geçici  
Tuba Alkan

**Dağıtım Servisi**  
Nebi Donacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

**Üretim Koordinatörü**  
Turgay Tekatan

**Genel Koordinatör**  
Melih Şahin

**Genel Müdür**  
Erhan Yasar

**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi**  
Şakir Batumlu

**Renk Ayrımı - Film Çıkış**  
GAMA  
Tel: (212) 282 53 22 - 23

**Baskı**  
Uniprint A.Ş.  
Tel: (212) 283 83 71

**Dağıtım**  
BIRYAY 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

## INTERNET'TE OYUN

**Y**epyeni bir Level ile karşınızdayız. Bu ay da sizler için en iyi oyunları seçtik. Ağustos ayında da Level'i ve tabii ki Level CD'sini elinizden bırakamayacaksınız.

Level'da bu ay iki oyunun tam çözümüne yer verdik. Bunlardan biri Ecstatica II. Action Adventure türündeki Ecstatica II gerçekten kaçınılmayacak bir oyun. Diğeri ise son zamanlarda gördüğümüz en iyi Adventure'lerden biri olan The Last Express. En ince ayrıntılarına kadar açıklanmış olan tam çözüm sayesinde bu oyunu takılmadan bitirebilir ve müthiş final sahnesini seyredebilirsiniz.

Action türünün en iyi örneklerinden olan Blood ile birlikte dergimizde yer alan diğer oyunlar da çok beğeneceğinizden eminiz.

En "yeni" oyunları profesyonelce hazırlanmış kaliteli ve "kullanışlı" bir arayüzle sizlere sunan Level CD'sinde bu ay tam 18 oyun bulunuyor. CD tamamen oyunla dolu olduğundan bu ay Shareware'lere yer veremedik.

Level CD'sinde bulunan en çarpıcı oyunlardan biri "Curse of Monkey Island". Bu harika oyunu mutlaka deneyin.

Bu arada küçük bir ipucu verelim: demoyu bitirmek için kapıdan çıkmanız gerekiyor. Bunun için yapmanız gereken topun ipini bir kılıçla kesmek ve topu ateşlemek. Kılıcı bulmak ve topun nasıl kullanıldığını öğrenmek ise size kalıyor.

Bu ay derginizde yeni bir bölüm bulacaksınız: INTERNET. Bir oyun tutkunu olarak Internet'te ilginizi çekecek her şeyi bundan böyle Internet sayfalarımızda bulabilirsiniz. İlk konumuz Internet üzerinde Red Alert. Internet bağlantınız varsa ya da bağlanmayı düşünüyorsanız bu yazıyı mutlaka okuyun. Ayrıca Internet bağlantısı konusunda telefonla bize danışabilirsiniz.

Eylül ayında en yeni ve en güzel oyunlarla tekrar karşınızda olacağız. Bu arada sizlere çok özel bir sürprizimiz olacak.

1 Eylül'de görüşmek dileğiyle...

Gökhan Sungurtekin



**VOGEL**

Yayıncılık Ltd. Şti



## Bethesda 10th Planet Üzerinde Çalışıyor

Bethesda oldukça gelişmiş bir uzay uçuş simülasyonu üzerinde çalışıyor. Benzer oyunlardan farklı olarak kendi güneş sistemimiz içinde ilerleyen bir senaryoya sahip olması planlanan oyunda, bilimsel olarak gerçelci bir oyun alanı olması öngörülmüyor. Senaryo değişik yönlerde ilerleyen ve seçiminize göre gelişen bir yapıda

olacak, ayrıca baş-tan oynamak istediğinizde her görevdeki tüm gemi, istasyon ve gezegen gibi nesnelerin yerlerinde de değişiklikler olacak. Güçlü grafikler



ve gelişmiş uçuş dinamiklerine sahip olması beklenen oyun, tahminen 97 sonunda piyasada olacak.

## Battlespire Eylül'de Geliyor

Bu sonbaharda piyasaya çıkması beklenen Bethesda yapımı Battlespire, doğrudan Hexen 2 gibi 3D oyunlarla rekabet etmeye hazırlanıyor. Oyun oldukça detaylı RPG öğelerine



sahip olacak şekilde tasarlanıyor, ancak bol miktar hareket ve heyecan içermesi

unutulmamış. Çok çeşitli karakterler, büyüler ve silahlar mevcut, üstelik bunları istediğiniz şekillerde modifiye edebilirsiniz. Karakterlerin oldukça yüksek bir zeka seviyesine sahip ve sese karşı da duyarlı olacakları, ayrıca bölüm içerisinde izinizi sürecekleri iddia ediliyor.



## Age Of Empires Yakında Piyasada



Real-time strateji severler için iyi haber, bu sonbaharda çıkacak olan Age Of Empires pek çok yeniliği bünyesinde barındırıyor ve oyun piyasasına canlılık getirmesi bekleniyor. Oyun milattan önceki onbin

yıllık süreyi kapsıyor ve bir düzineden fazla dünya medeniyetine hükmedebilirsiniz. Oyunun tipi genel olarak Civilization ve Warcraft türlerinin dengeli bir sentezi olarak adlandırılabilir. Temel olarak araştırma ve inşaat ile medeniyetinizi geliştirmeye çalışıyorsunuz, savaş ise 3D olarak gerçekleşiyor.

Grafikler ve animasyon bugüne dek yapılmış benzerlerinden çok daha üstün, ses efektleri ve müzikler ise bir hayli ilginç olacağı benziyor.



## Maxis'ten Simcity 3000 Yolda



Maxis, Simcity serilerinin sonucusu olan Simcity 3000 için oldukça ilginç bir yapı hazırlıyor. Normal olarak bir şehir kurmak ve onun problemlerini halletmek oyunun genel amacı, ancak bu defa oyuncular 3D görüş açısını kullanarak, tıpkı Doom tarzı oyunlarda olduğu gibi, yarattıkları şehrin sokaklarında dolaşabilecek ve şehir sakinleri ile doğrudan iletişimde bulunarak istek ve şikayetlerini dinleyebilecekler. Çözülmesi gereken sorunlarda da çeşitlilik var ve semtlere göre belirlenen emlak değerlerinin suç oranlarına etkisi gibi pek çok gerçek hayattan alınma sorun ile ilk elden uğraşılması gerekecek. Oyunda üçbin civarında değişik karakterin ve çeşitli araçların da bulunması bekleniyor.





## Lucas Arts'tan Real-time Strateji

Star Wars filmlerine paralel olarak pek çok oyun ortaya koyan Lucas Arts şimdi de bir real-time strateji üzerinde çalışıyor. Rebellion isimli bu oyun real-time olmakla beraber genel yapısıyla Warcraft ya da C&C'den ziyade Master of Orion 2'yi çağrıştırıyor. Rebel ve Imperial olmak üzere oyunda iki taraf bulunuyor ve amaç karşı tarafın liderlerini ele geçirmek. Oyunda Star Wars galaksisi aynen kullanılmış ve çoğu filmde alınma olmak üzere altmış civarında karakter mevcut, bu karakterlerin yetenekleri ve 'Force' kullanımı oyunun akışına büyük ölçüde etki ediyor. Ne var ki bu karakterlerin birbirleriyle olan etkileşimlerinin de gözönüne alınması gerekiyor, aksi taktirde olaylar hiç beklemediğiniz yönlerde gelişebilir. Senaryo ilk Death

Star yok edildikten sonra başlıyor, pek çok tarafsız gezegen olduğu gibi, korsanlar, tüccarlar ve kafa avcıları ile de dolu bir galakside her yola başvuran güçleniz gerekiyor,

karşı tarafın adamlarını ihanete zorlamak buna dahil... Oyunun tahmini çıkış tarihi olarak bu sonbahar gösteriliyor.



## Flight Unlimited II Geliyor

Looking Glass tarafından geliştirilmekte olan Flight Unlimited II, sivil havacılık simülasyonları arasında birinci sıraya oturmaya aday görünüyor. Uçuş alanı olarak 8500 mil karelik bir bölge temel alınarak hazırlanan simülasyonda, California Bay Area tüm coğrafi ve meteorolojik özellikleriyle oyuna aktarılacak, sonuçta tamamen aslına uygun ve görerek uçuşa müsait bir alt yapı oluşturulmuş olacak. Oyunda kullanılan araçların uçuş dinamikleri tecrübeyle elde edilmiş bilgilerden yola çıkılarak hazırlanıyor ve tehsis mesajlarına kadar her şey sivil havacılık geleneklerine uygun yapılıyor. Oyunda konu alınan bölge hava trafiği açısından çok kalabalık, öyle ki oyunda aynı anda dönyüze yakın hava aracı bölgede bulunabiliyor. Bu yüzden hava ve yer

birimlerinin son derece karmaşık ve esnek bir yapay zekayla donatılması öngörülmüyor. Grafik ve ses efektleri

olarak nere-deyse mükemmel sayılabilecek oyunda detaylara verilen önem korkunç bir seviyede, oyun için ileride daha pek çok haritanın kolaylıkla hazırlanması da şimdiden düşünülüyor.



## Jedi Knight: Dark Forces II

Lucas Arts tamamen farklı ve yeni bir oyun olarak tasarlanan Dark Forces II için geri sayımda, Quake tarzı grafiklere ve karakter tasarımına sahip olması beklenen oyunda pek çok değişik özelliğin bulunacağı vurgulanıyor. Genel çevre tasarımı ve karakter tiplerinin Star Wars filmleri ile benzer çizgide olması, ayrıca her tip düşmanın kendine has bir yapay zekaya sahip olması

planlanıyor. Oyunun ana karakteri olan Kyle Katarn, konu ilerledikçe tecrübe kazanacak ve sonuçta Jedi güçlerine hakim olarak pek çok şeyi 'Force' yardımı ile yapabilir hale gelecek. Seviyelerin bir hayli geniş ve detaylı tasarlanacağı, ayrıca pek çok bulmacanın yeracağı gelen haberler arasında, eğer istenirse karakteri dışarıdan görerek yönetmek mümkün olabilecek.







çin daha fazla sebep aramaya gerek kalmıyor...

### Lütfen, Biraz Daha Dökün !

Oyun şu sıralar çok moda olan Duke Nukem engine kullanılarak yapılmış, P-100 işlemci ve 16 mb ram ile hiç sıkıntı çekilmeden 640x480 grafik modunda rahatça çalıştırılabilir. Hard disk üzerinde yaklaşık 70 mb kadar yer kurulum için harcıyor, ancak ara sahneler ve müzikler çok yer kaplamaması için cd üzerinde kalıyor. Bu yüzden en az 4x hızlı bir cd sürücü gerekli, fakat eğer isterseniz bir defa kurduktan sonra cd olmadan da oyun rahatlıkla çalışıyor, ancak o zaman ara sahneleri unutup, midi müziği ile yetinmeniz gerekir. Oyun Windows 95 altından da çalıştırılabilir fakat gerçek çalışma ortamı DOS olarak tasarlanmış. Oyunun tadına tam olarak varabilmek için bir ses kartı şart, eğer deathmatch meraklısı iseniz zaten iyi bir modeminiz de vardır.

### Dökün, Dökün !

Bu oyunun demosunu gördüğümde doğrusu biraz hayal kırıklığına uğramıştım, ancak tam versiyonu elime geçince ve bir kaç saat oynayınca bir hayli sevdim. Öncelikle oyunun grafik yapısına bir göz atalım, Duke Nukem oynadıysanız ne ile karşılaşacağınızı biliyorsunuz. Karakterler iki boyutlu bitmap, ancak çevredeki pek çok nesne ve şekilde hard bitmap denen yeni bir tarz da kullanılmış. Bu şekil

nesneler sıradan bitmap gibi görünmelerine rağmen üç boyutlu olma özelliklerini koruyorlar, zırh, silah, anahtar ve envanter objeleri bu şekilde tasarlanmış şeylere birer örnek. Seslere gelince, oyun aynı anda otuziki değişik ses efektini stereo olarak mix edebiliyor, yaratıkların önce öfke ve sonra acı dolu haykırırları arka plandan gelen diğer gürültülere karışıyor. Acı ve umutsuzlukla inleyen işkence gören ruhların sesini dinlemek ayrı bir zevk doğrusu ! Sırf bunun için bara gidip Juke Box çalıştırabilirsiniz.

### Dölerseniz, Ne Duruyorsunuz !

Bu oyunu benzerlerinden farklı kılan nedir ? Pek çok şey ! Öncelikle oyunda belirgin bir hareketlilik ve yıkım hiç durmadan devam ediyor. Mesela büyük bir salona dal-



dığınızda ellerinde baltaları ile silahsız kurbanlarını kovalayıp sıkıştırdıkları yerde parçalayan zombilerle burun buruna gelebiliyorsunuz. Her zaman için bir yerleri havaya uçurmak mümkün, illa ki duvarın üzerinde büyük bir çatlak

## Bol Bol Kan Dökün !

**i**ste saygı duyulacak bir oyun, adından ne halt olduğunu anlamak zaten mümkün, ancak eğer bugüne dek sadece demo versiyonunu oynadıysanız eminim yeterince etkilenmemişsinizdir. Pek çok oyun için çok fazla vahşet içeriyor, çocukları şiddete alıştıyor denir ama bu sefer durum gerçekten kötü. Bakın, diyelim ki üst kat komşunuzdan nefret ediyorsunuz, küçük oğlunu ya da kızını çağırıp bilgisayarda bir kaç saat Blood oynatın... İki seçenek mevcut, sonuçta çocuk ya geceleri kabus görmeye başlayacaktır ki modern çağ veletleri söz konusu olduğundan bu pek olası değil, ya da eve gidince ilk iş olarak evin kedisine açık kalp ameliyatı yaptırılmaya kalkacaktır... Şu anda yapılan oyunlar içinde en kanlı olanının bu olması pek sürpriz sayılmaz, çünkü oyunun kahramanı bir zamanlar lüyesli olduğu Şeytan'a tapınlar tarikatından intikam almak için mezarından dönen bir vatan. Eh, durum böyle olunca kan banyosu yapmak i-



olması şart değil, mesela masum görünüşlü bir TNT fıçısına bir el ateş ediyorsunuz ve binanın yarısı havaya uçuyor ! Etraftaki hemen herşey etkileşimli, duvarda asılı duran kanlı bir testere gizli bir geçidi açıyor, tezgahdaki bıçağa dokunduğunuzda karanlığın içinden bir ses 'Hepsini Öldür' diye fısıldıyor, trenler, gemiler hareket ediyor, uçaklar etrafı bombalıyor, yıldırımlar düşüp ağaçları tutuşturuyor, yer sallanıyor, gök titriyor, arap kızı camdan bakıyor... Ve bir de bakıyorsunuz ki, küçümseyerek baktığınız oyuna başlayalı tam altı saat olmuş ! Haritalar çok değişik şekillerde ve boyutlarda hazırlanmış, mekanların tasarımı ise belirgin bir kara mi-zah ögesi mevcut. Kimi yerlerde ünlü korku filmi karakterlerine rastlayabiliyorsunuz, çoğu haritanın genel yapısı ise bu tür filmlerin mekanları ile hafiften dalga geçiyor. Fakat genel toplamda mekanların atmosferi Duke Nukem ya da Redneck Rampage ile kıyaslanmayacak kadar iyi sayılabilir, tabii sushi restoranlarından ya da domuz çiftliklerinden hoşlanıyorsanız o zaman başka... Silahlar için de benzer bir durum söz konusu, bol ve değişik çeşitte silahların bulunması bir yana, bir de bunların değişik düşmanlara karşı değişik şekillerde kullanılması söz konusu. Mesela bir şeytana tapan rahibini herhengi bir silahla öldürebilirsiniz, ancak bir zombi ateşli ve elektrikli silahlara belirgin bir direnç gösterecektir, en iyisi onu çifte ile vurmaya yerine alev makinesi ile yakmaktır. Cehennem kaçını ateş saçan bir iblise karşı ise alev makinesi tamamen etkisiz kalacaktır. Çoğu silah farklı şekillerde kullanılabilir, mesela birinci ateş tuşuna bastığınızda elinizdeki Thompson makineli sadece düz atış yapar, ancak ikinci tuşa basarsanız adamımız silahı ile olduğu yerden kımıldamadan önündeki tüm alanı soldan sağa taramaya başlayacaktır. Bu arada Thompson kullanırken mermi kovanlarının ayaklarınızın di-



binde birikmesi de ilginç bir detay, ateş ederek ilerlerken sümüklüböcek misali arkanızda parlak bir iz kalıyor. Düşmanlarınızın çeşidi de oldukça bol sayılır, havada, karada ve suda her an bol miktar bulunabiliyorlar. Yapay zeka seviyeleri her zaman olduğu gibi pek iyi sayılmaz, ama zaten insan bir zombide ne kadar zeka bulmayı ümit edebilir ki ? Yine de çeşitli düşmanlar çeşitli taktiklerle saldırıyorlar ve genelde kolaylıkla vurulabilecek kadar aptal sayılmazlar, üstelik hepsi de oldukça hızlılar ve bir hayli tahribat yapabiliyorlar.

### Nasil Dökülür Gösterelim !

Oyunun net oyunlarını desteklemesi bir yana cd üzerinde oldukça ilginç arenalar mevcut, bir tanesinde karşılıklı iki kale mevcut ve takımların amacı karşı kalenin reaktörünü uçurmak. Kaleler bir hendek ve sayısız mayınla yırılıyor, her kalenin cephaneliği, siperleri, tıbbi yardım odası, ana kumanda odası mevcut. Ayrıca sabit top ve makineli silah bataryaları ile güçlendirilen her kalede birer de hareketli top bataryası bulunuyor. Burada tam bir İkinci Dünya Savaşı gerçekleştirilmek için tüm gereken bol miktar oyuncudan kurulu iki takım. Tabii futbolseverler de unutulmamış ve soyunma odaları, tribünleri ve sayı tabelası ile minik bir futbol sahası da arenalar arasında bulunuyor. İster ortadaki zombinin kafasını koparıp onu tekmeleyerek oynayın, ister birbirini-

zin kafası ile, seçim sizin... Devamlı her yerden kan, bağırsak ve çeşitli vücut parçalarının yağması, düşmanların değişik silahların etkilerine göre farklı şekillerde sonsuz huzura kavuşması gibi detaylar, oyuna çok farklı bir lezzet katıyor. İsterseniz kara büyü ile eti kemikten ayırabiliyor ya da rakibinizi tutuşturup çılgınlık içinde etrafta koşarak can vermesini seyredebiliyorsunuz.

Sadede gelem, eğer içinizdeki kana susamış psikopatın dinmek bilmeyen susuzluğunu gidermek için uygun bir oyun arıyorsanız, artık arayışlarınızın mutlu sonla noktalanacağı an geldi demektir. Bu oyun bir süre için sıcak ve taze kana olan susuzluğunuzu eminim dindirecektir. Yalnız oyunu satın aldıktan sonra eve gelirken kan bankasına uğrayıp içecek birşeyler almayı da ihmal etmeyin, ne de olsa oyun oynamak insanı susatır...

M.Berker GÜNGÖR



**LEVEL**  
**KARNESİ**  
**ACTION**

P-75 İşlemci ve  
16 mb ram  
4x cd sürücü





# COMANCHE

**R**AH-66 Comanche, bugüne dek geliştirilmiş en ölümcül savaş helikopteri ve tam anlamıyla teknolojik bir gövde gösterisi... Henüz hizmete resmen girmemiş olmasına rağmen, yapılan test uçuşları bu dizaynın sahip olduğu potansiyeli göstermesi açısından tüyler ürpertici sonuçlar ortaya koydu. Bugüne dek yapılmış tüm benzerlerinden daha sessiz, güçlü, hızlı, özdürü... Kolay kolay radara yakalanmıyor ve tek başına tüm bir zırhlı birliğin ites gücüne sahip. Ancak biz bilgisayar pilotları bir açıdan gerçek pilotlardan daha şanslıyız, Comanche 3 bizlere bu muhtesem makineyi en önce ve hiçbir tehlike ile karşılaşmadan uçurabilme imkanı sunuyor.

## Sistem Özellikleri

Oyun cd üzerinde geldiğinden en az 4x hızlı bir cd sürücü gerekli, kurulum için ise hard disk üzerinde 50 mb kadar boş yer lazım. Windows 95 altından da çalıştırılabilen oyun esas olarak DOS ortamı gözönüne alınarak tasarlanmış. Oyunu P-100 işlemcili ve 16 mb ram talı bir bilgisayarla test ettiğimizde her koşulda gayet tatmin edici sonuçlar aldık, doğrusu böylesi grafiklere sahip bir oyunun artık taban sınır bile sayılmayan bir

sistemde, gayet rahat çalışabilmesi bizi biraz şaşırttı. Demek ki tüm oyun yapımcıları ne yaptığının farkında olmayan yeteneksiz amatörlerden oluşmuyor, bu oyun istenirse neler yapılabileceğinin canlı bir örneği. Herkes MMX işlemciler, astronomik miktarda ram ve 3D hızlandırıcı kartlardan bahsederken böyle bir oyuna denk gelmek insanın moralini gerçekten düzeltiyor. Bunun haricinde iyi bir analog joystick kullanılması tavsiye olunur, ancak eğer mevcut değilse sadece klavye kullanılarak da kolayca oynanabiliyor.

## Sessiz ve Alçaktan Saldırım

Daha önce helikopter simülasyonu oynamamış ya da jet uçurmaya alışmış pilotlar için bir helikopterin uçuş dinamiklerini anlamak ve alışmak biraz zaman alabilir. Ne var ki RAH-66 sıradan bir araç değil, onu uçurmakla bir Hind-D uçurmak arasında dağlar kadar fark var. RAH-66 son sistem fly-by-wire uçuş kumandaları ile donatılmış olduğundan diğer araçlarda gayet belirgin olan dengesizlik burada neredeyse hiç mevcut değil. Hind-D ya da bir benzerini uçurmak yağlı zeminde vals yapmaya benziyor. Comanche ise vadilerin arasında slalom yaparken bile sanki rahat koltuğunda televizyon seyreden bir emekli kadar sakin ve huzurlu hareket ediyor. Ancak yine de tüm zerafetine ve süratine rağmen her hangi bir savaş uçağının hızına sahip olmadığı için saldırı ve savunma taktikleri nispeten sabir, usul ve gizlilik üzerine kurulü.

Alçakta kalmak ve yer seldilerini kullanarak son ana dek tespit edilmemek bu araçta uçarken unutulmaması gereken önemli kurallardır, bırakın son darbeyi vurana dek düşman uyuşsun. Normalde iki kişilik mürettebat tarafından uçurulmak üzere tasarlanan helikopter, oyunda tek kişi tarafından rahatça kullanılabilir. Siz pilotluk görevinizi yaparken, bilgisayar komutlarınız doğrultusunda hedef seçme ve tanımlama görevlerini yerine getirerek silahçınızın işini üstleniyor. Yine de yeni başlayanlar ve aslar aynı düşünülür ve oyuna iki uçuş gerçeklik seçeneği konulmuş, düşük seviye uçmayı nispeten kolaylaştırıyor ancak bunu yaparken aracın yeteneklerinden fazla ödün vermiyor. İleri seviye ise işi daha da tatlandırıyor ve aracın uçuş karakteristikleri iyice belirginleşiyor. Yeni başlayanlar için bir dizi eğitim görevi ve ayrıca dört dizi de savaş görevi mevcut. Ancak bunları sırayla uçuşa zorunluluğunuz yok, eğitim görevleri ise sizi en kısa yoldan savaşa hazırlayabilecek şekilde tasarlanmış, toplam olarak yaklaşık otuz kadar uçuş mevcut. Görevler çok farklı bölgelerde ve günün değişik zamanlarında geçiyor. Genel taarruzdan tutunda savunma savaşına dek pek çok amaçla yer ve hava hedeflerine karşı uçuyorsunuz. Genelde yanınızda uçan bir de takım arkadaşınız oluyor. Gerek düşman ve gerek dost kuvvetler için hazırlanmış olan yapıyı zeka olarak iyi sayılır, ancak bu durum görevlere göre değişebiliyor. Bazen iyi eğitilmiş acemilerle, bazen de işinin ustası paralı askerlerle karşılaşabiliyorsunuz.

## Grafik ve Ses

Bu oyun, kısaca söylemek gerekirse, bugüne dek yapılmış en iyi grafiklere sahip uçuş simülasyonlarından biri. Bu ve diğerleri arasındaki fark, Quake







ve Doom arasındaki kadar birşey. Oyunda yer alan tüm nesnelere tamamen üç boyutlu ve son derece gerçekçi bir biçimde kaplanmış. Ancak daha da güzeli etrafınızdaki coğrafi yapının çok iyi tasarlanmış olması, doğrusu çölde ya da buzulların üzerinde uçarken etrafınıza bakıyor ve buna bakmıyorsunuz. Bir ağacın üzerinde ya da köprünün üzerinden geçerken tüm nesnelere birbirleriyle orantılı olduğunu da farkediyorsunuz. Yanına indiğiniz çam ağacının helikoptere oranla kısacık kalması gibi bir saçmalık söz konusu olmuyor. Özellikle helikoptere bakarken bunun bir bilgisayar grafiği olduğuna insanın inanası gelmiyor. İçerideki pilotların hareket etmesinden tutun da batmakta olan güneş ışığının kokpit camında kızıl bir yansıma yapmasına dek her detay düşünülmüş, ışık oyunlarının oldukça iyi kullanılmış. Ateş ve patlama gibi görsel efektler de iyi

sayılır, düşen bir helikopterin yanmaya devam etmesi ve enkazdan duman tümesi gibi küçük detaylar oyunun inandırıcılığına çok şey katıyor. Oyunda 320x200 ve 640x480 arasında pek çok grafik modu desteklendikten bilgisayarınızın performansına en uygun olanını seçmek mümkün, ancak kullanılan engine bir hayli gelişmiş olduğundan olsa gerek, aşırı antika bir sistem kullanılmadığı sürece program 640x480 çalışırken pek şikayete olmuyor. Uçuş esnasında çalan müziği kapatmak hem dikkatin dağılmasında, hem işlemcinin rahatlaması açısından iyi bir fikir olabilir. Uçuş sırasında 'ESC' tuşuna basılarak açılan ana menü gereken tüm ayarların yapılabilmesine olanak tanıyor. Gerek menülerde, gerek briefingde kullanılan arabirim son derece sade ve kesinlikle kafa karıştırmıyor. Ses efektleri dolby stereo olarak hazırlanmış ve oldukça kaliteli, ayrıca a-

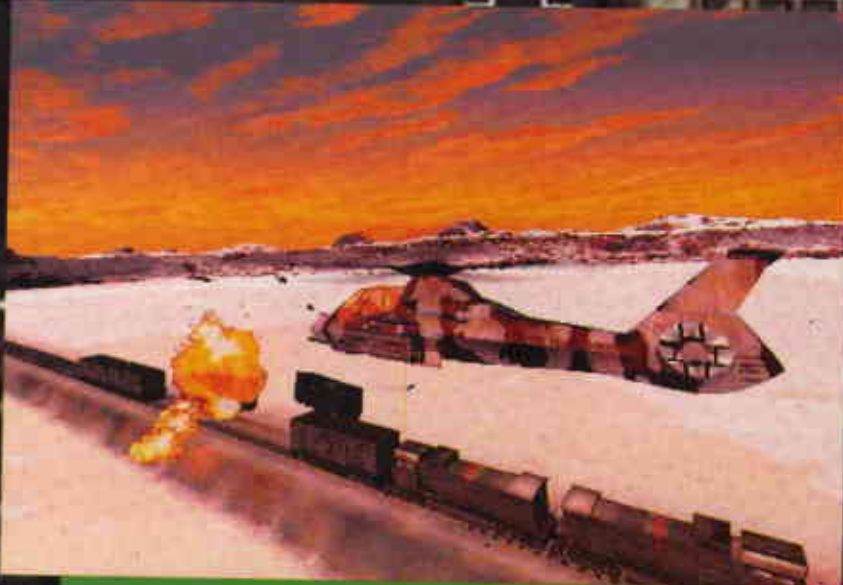


na sıra gerçekleşen telsiz haberleşmeleri de yine oyuna canlılık katan bir başka unsur. Tüm bunları haricinde eğer isterseniz birden fazla oyuncuyla net üzerinde karşılaşmalar yapabilirsiniz, oyun sadece tek bir kişi kullanılarak sekiz kişiyi karşılıklı oynatabilmesine imkan tanıyor.

### Kim Alır ?

Bence bu oyuna sadece uçuş simülasyonu meraklıları değil, macera oyunlarını seven her oyuncu bir göz atmalı. Son derece detaylı düşünülmüş ve tasarlanmış, üstelik gerçekçiliğini korumak adına oynanabilirliği kısıtlanmamış son derece güzel bir oyun. Yeni oyun türleri yaratmak ya da belirgin bazı oyunları taklid etmek adına piyasaya sürülen ve üzerine basıldıkları CD plastiği kadar bile değerli olmayan yüzlerce oyunun arasında böyle güzel yapımları bulmak, benim gibi kronik oyuncular için çölde su bulmaktan daha sevindirici oluyor. Hiç tereddütsüz herkese tavsiye edilir.

M.Berker GÜNGÖR





**LEVEL  
KARNESİ  
SIMULASYON**

MERTAY COMPUTER CLUB  
Tel: (212) 869 12 77  
Pentium 100,  
16 Mb RAM,  
2x CD-ROM

★★★★★



# ENEMY NATIONS

26 Eylül 2005'de Dr. Tanja Clawson nihayet gezegenler ve yıldızlar arası yolculuğu sağlayan -hyperdrive- motorları bulmuştu. İnsanoğlu artık küçük bir yıldız sistemindeki minik bir gezegene hapis değildi! Artık uçsuz bucaksız evren ayaklarının altındaydı. Hiç beklemediler, ilk keşif gemileri hemen yollandı. Sonucun gelmesi uzun sürmedi, başka gezegenler bulunmuştu, ama hiç biri yaşamaya elverişli değildi. Durmak yoktu, armaya devam edildi. En nihayet dünyamıza çok benzer ikinci bir gezegen keşfedildi. Ama daha ilginç bir sürpriz vardı ki, o da insanoğlunun evrende yalnız yaratılmadığının kanıtlanmasıydı! Yani bu gezegende başka yaşam formları da vardı. Üstelik bunlar tek veya iki hücreli değil, oldukça gelişmiş canlılardı. İşin daha da ilginç yanı, ki bu da sonraki araştırmalardan öğrenildi, evrenin bir çok yanında bir çok gezegende bir çok gelişmiş, farklı canlı vardı. Bütün yaşanabilir gezegenler dolmuş, daha doğrusu "sahiplenilmişti". En son gezegen 20.000 yıl önce bulunmuştu. Ama hayır hayır, hayaller kolay kolay yok edilemez, asla pes etmek yoktu! Araştırmalara devam edildi, ve ve düşler gerçekleşmişti, yıllar sonra bir tane tek bir tane boş, temiz ve bakire bir gezegen bulundu, olabilecek en büyük hazine! Bir an bile kaybedilmeden koloni gemileri yollandı, ama evrendeki tek uyanık insanoğlu değildi. Başka ırklar da orayı fark etmişlerdi ve savaş gemilerini yollamışlardı, kolonizeleşme operasyonu tam bir fiyaskoya dönmüştü...

Aradan yıllar geçti, en sonunda bir antlaşma sağlanarak her ırktan bir koloni gemisinin immesine karar verildi. Herkes eşit şansla başlayacaktı, başarılı olan ise ayakta kalıp gezegenin sahibi olacak-

tı. Hiçbir şekilde ikinci şansın olmadığı bu amansız yarışta insanoğlunun en büyük düşünü gerçekleştirmek ise sadece bir kişiye kalyordul Sana....

## "DREAMS"

..diye başlıyor oyunumuz.

Yapımcı firmamız öyle çok ünlü bir firma değil, adı windward studios. Firma bastıra bastıra oyunun şu ana kadar hiç oynamadığınız türden bir oyun olduğunu söylüyor. Strateji, askerlik ve kolonileşme türlerini birleştiriyormuş. Aslına bakarsanız haksız değil, amma ve lakin yeni değil! Yani biraz civilization, biraz red alert, biraz master of orion, bir kaçının karışımı, arada büyük bir fark yok.

Oyunun grafiklerine gelince benden artıyı aldı (Batu oynamadığı için yorumuz), SVGA grafikleriyle şirin bir oyun. Eğer oyunu en yüksek çözünürlük ve grafik kalitesinde oynamak isterseniz bir Pentium Pro 200, 32 MB ram ve 16X CD-Driver'a ihtiyaç duymanız küçük bir ayrıntı tabii... Sesler ise bence vasatın üzerinde değil.

Aklıma gelmişken oyunun çok kö-

ranı tamamen windows tarzında, yani pencereler şeklinde dizayn edilmiş. Yani haritanın, ana ekranın, askeri birlik ve bina ekranlarının hepsi birer pencere şeklinde, boylarını ayarlayabiliyor, minimize edebiliyor veya kapayabiliyorsunuz. Tamam belki kolaylık olsun diye yapılmış, ama bence atmosferi öldükçe düşürmüş, ki bir oyunda arayacağınız ilk şey grafik, ses veya müzik değil oynanabilirlik (aslında bence bu da şart değil) ve atmosfer (mutlaka!) olmalıdır. Çok fazla uzatmayalım da oyunu anlatmaya yer kalsın...

## DIE

Demodan sonra karşınıza doğal olarak bir menü geliyor. İsteseniz de istemeseniz de bu menüyü incelemek mecburiyetindeyiz. Buradan "create network game"le çoklu oyun yaratabilir, "join network game"le başkasının oyununa katılabilir, "exit"le çıkar, "minimize"la küçültür, "replay introduction"la demoyu tekrarlatır, "load game"lerle oyunlarınızı yükler, "create single player game"le sizin istediğiniz şartlarla oynar ve "training grounds"la da oyuna sıfırdan başlayanlar için eğitici senaryoyu oynarsınız.

Şimdi oyunun mantığına doğru hızlı bir başlangıç yapalım. Doğal olarak bina ve birlik yapımı için bazı kaynaklara ihtiyacınız olacak. Bu, çoğu oyunda para, dolar, veya altındır. Bu oyunda ise sadece madenler var, üstelik bir değil, iki değil tam altı tane: lumber(odun), iron(çelik), coal(kömür), steel(çelik), oil(yağ) ve de xilitium(silisyum).bu kadar madenle uğraşmak kolay değil tabii, ne o öyle yok tyberium'ları toplar refinery de paraya dönüştür, sonra da istediğine harca, artık biraz daha terleyeceksiniz. Ayrıca bu madenlerin hiç

tü bir yanından bahsedeceğim. İlk kez bir oyunda böyle bir sistem görüyorum ve bence rezalet. Oyunun ek-



birini bir taşıt aracıyla toplamıyor. yapmanız gereken bu madenlerin bulunduğu yerlerin üzerine gerekli binayı kurmak. Sonra o bine otomatik olarak yerin zenginliğine (yerin zenginliği çok önemli: binanın kapladığı karelerde ne kadar çok madenden oluşursa o kadar iyi olur) göre o madeni çıkartacak.

tabii gerekli enerjiyi sağlarsanız! Her bina bir miktar enerji ister, bunu da elektrik santrali ile yapabilirsiniz. Bütün binalarınızı "crane" denilen buldozerlerle yapabilir ve tamir edebilirsiniz.



Tabii ki her bina belli miktar maden götürür, ayrıca işi altı ayrı madene çevirerek zorlaştırmakla kalmamışlar, bir de genel bir toplama yapmamışlar. Yani çeliğe mi ihtiyacınız var(alın kasetini dinleyin diye apralca bir espri yapmayacağım), çelik üreten fabrikadan "truck" denilen kamyonlarla taşınmanız lazım. Kısacası ürettiğiniz çelik, her yerden kullanabileceğiniz bir hazineye gitmiyor, o binada kalıyor, ihtiyacınız olduğunda da o binadan alıp gerekli binaya

transport ediyorsunuz. Böylece de yoğun bir koşuşturma olayı ortaya çıkıyor. O binadan oraya, kömür neredeydi, su aracı odun lazım, çelik fabrikasının demiri bitmiş, yağ fabrikasından rafineriye yağ taşıyacak vakit yok, falan da filan... Yağ dedim de bu altı madenden başka iki tane daha önemli faktör var gaz ve yiyecek. Gaz, yağların rafineride işlenmesiyle oluşur ve araçlarınızın hızı, gıcısına ve yol yapımında(yollar da crane'lerle yapabilirsiniz) kullanılmasında işe yarar. Yiyecek ise nüfusla orantılıdır. Yiyecekler farm(çiftlik)lerde üretilir ve ne kadar çok üretilirse nüfusunuz o kadar artar. Ayrıca nüfusunuz için "apartments" (türkçeye çevirmeme gerek var mı?) ve "Office Buildings"(iş-

yeri) yapmanız lazım .ki halkınızın bannacak ve çalışacak bir yeri olsun. Ne güzel halktan vergi alma gibi bir olay yok, aslında para diye bir kavram da yok, vay be ne güzel dünya...Nüfus ne işe yarıyor diye sorarsanız, aslında pek bir işe yaramıyor, araçlarınızın çalışmasını falan sağlıyor. Unutmayın ki yeterli yiyecek sağlayamazsanız nüfusunuz azalacaktır.

Oyunda gerekli madenleri sağladıktan sonra zaman kaybetmeden araştırma merkezini kurun ve yeni keşiflerde bulunun. Ne kadar çok kurarsanız o kadar hızlı icat edersiniz, ama bence ikiden fazla da kurmayın.

İlk baslarda sadece en basit askeri birlikler olan infantry'leri yapabiliyorsunuz. Daha sonra çılgın bilim adamlarınız sayesinde yeni silah ve tanklar emrinizde olacaktır. Oyunda savaş sistemini açıkçası pek beğenmedim, daha doğrusu karşılıklı atışları. Yani bir soğukluk, belirsizlik var, özellikle red alert'le karşılaştırıldığında arada dağlar var. Aklıma gelmişken söyleyeyim, radarı da hiç beğenmedim, çok kullanışsız yapmışlar, hiç bir şey anlaşılıyor. Zarar görmüş birliklerinizi ise tamir binasında onarabilirsiniz.

Oyun ekranında alttan bir çok ayarlamayı yapabilirsiniz. Ana ekranı, radarı, icadı, binalarınızı ve araçlarınızı gösteren ekranları açabilir, çok kişi oynuyorsanız mesaj yazabilir, ekranı dört ayrı yönden görebilir ve zoom layabilirsiniz. Ayrıca seçtiğiniz a-



raça göre bir kaç ikon daha belirir ki bunlarda sabit şeylerdir. Sağ altta ise ne kadar oynadığınızı gösteren bir saat vardır. Bence her şeyi kapayın ve oyun ekranını tam ekran yapın, zaten diğer ekranları pek kullanmıyorsunuz.

## HARD

Oyunda yapabileceğiniz bina türlerine gelince...



\* Space Ship : Oyunun sadece en başında verir ve ana geminizdir, bir ikincisini yapamazsınız, kendinden savunmalıdır ve bütün madenleri depolayabilirsiniz. Cost: y-o-k

\* Apartments : Halkınızın yaşadığı binalar. Eğer yeterli sayıda yoksa nüfusunuz artmaz. İcatlarla daha büyük apartmanlar yapabilirsiniz. Cost: 20-80 time(saniye), 300-950 lumber, 0-95 steel

\* Office Buildings : Halkınızın çalıştığı işyerleri. Bu da nüfusunuzun artmasını etkiliyor. Yeni keşifler daha büyük ofisler... Cost: 50-100 time, 350-900 lumber, 0-80 steel

\* Camp : Yapabildiğiniz ilk askeri bina. En basit birlikleri yaparsınız. Cost: 30 Time, 400 lumber, 50 steel

\* Command Center : Bu binaya daha büyük bina ve araçları yapmanız için ihtiyaç var. Cost: 40 Time, 300 lumber, 450 steel

\* Shipyard : Bir limanda uçak yapılmaz herhalde?!. Cost: 55 time, 40 lumber, 40 steel

\* Pillbox : En basit defans binası. Cost: 120 Time, 200 Lumber, 550 Steel

\* Weapons Factory : Yapabildiğiniz üç askeri fabrikadan ilki, basit araçların yuvası. Cost: 35 Time, 400 Lumber, 750 Steel

\* Assault Factory : Weapons Factory'nin bir adım yukarısı artık gerçek savaş makineleri yapabilirsiniz. Cost: 70 Time, 350 Lumber, 900 Steel

\* Bunker : Orta güçte bir defans binası. Cost: 240 Time, 150 Lumber, 1100 Steel

\* Fort : Gerçek bir kale, süper bi-



defans, inanılmaz güç, rakiplerinizin korkulu rüyası (biraz abartım galiba)... Cost: 420 Time, 650 Lumber, 1600 Steel

\* Dread Factory : İşte gerçek ölüm malinelerinin annesi, en üst düzey savaş fabrikası. Cost: 120 Time, 300 Lumber, 1300 Steel

\* Warship Factory : Askeri üstünlüğü suda da tatmak isteyenler için... Cost: 130 Time, 0 Lumber, 120 Steel

\* Farm : Çiftlik, yiyecek üretir. Cost: 25 Time, 450 Lumber

\* Lumber Mill : Ağaç keser, odun yapar. Cost: 22 Time, 450 Lumber, 0 Steel

\* Oil Well : Yağ kuyusu, vıcık vıcık yağ çıkarır. Cost: 31 Time, 250 Lumber, 50 Steel

\* Coal Mine : Kömürlerin çıktığı yer desem... Cost: 18 Time, 500 Lumber, 10 Steel

\* Iron Mine : Demir madenine benziyor sanki... Cost: 20 Time, 550 Lumber, 50 Steel

\* Xilitium Mine : Oyunun başında öyle hemencecik çılmaz, önce keşfedilmek ister, biraz mazlıdır, sonra yavaş yavaş ortaya çıkar ve büyük araçların üretilmesine yardım eder. Cost:

25 Time, 650 Lumber, 150 Steel

\* Smelter : Çok eskiden, tarih öncesinde, ilk insanların zamanında, sıvı kömür dolu bir kazan taşıyan bir mağara adamıyla, sıvı demir dolu bir kazan taşıyan bir mağara adamı kaza-ra çarpışmışlar. Böylece kazanlar ellerinden fırlayıp birbirinin içine girmişler, böylece de ilk çelik oluşmuş (pek inandırıcı bir hikaye değil galiba...). Cost: 32 Time, 80 Steel

\* Refinery : Buraya gelen her yağ gaz ve benzin olarak geri dönecektir.

\* Coal Power Plant : İlk elektrik santraliniz, kömürle çalışır. Cost: 25 Time, 450 Lumber, 100 Steel

\* Oil Power Plant : Biraz daha iyi bir elektrik santrali, ham maddeyi işe yağ. Cost: 40 Time, 55 Lumber, 200 Steel

\* Nuclear Power Plant : Geçenlerde Ankara'da greenpeaceçilerin nükleer santral protestosuna emek için kendilerine acı cektirdiklerini biliyor muydünüz... Cost: 60 Time, 700 Lumber, 600 Steel

\* Vehicle Factory : Buradan crane, truck ve basit keşif birlikleri yapabilirsiniz. Cost: 35 Time, 140 Lumber, 20 Steel

\* Embassy : Buradan diğer oyuncularla ilişkilerinizi görebilirsiniz. Cost: 60 Time, 400 Lumber, 50 Steel

\* Warehouse : Madenlerinizin depolandığı bir yer. Cost: 14 Time, 80 Lumber, 0 Steel

\* Seaport : Kargo gemileri yapılmaya yarar. Cost: 48 Time, 80 Steel

\* Repair Facility : Zarar görmüş araçlarınıza eski hallerini kazandırır.

\* Research Institute : Cilgin bilim adamlarınızın değerli bilim yuvası. Cost: 75 Time, 300 Lumber, 900 Steel !!!

### SONUÇ

Şimdi son yorumu yapmak lazım, ne diyelim fazla diyecek bir şey de yok aslında, bence para verilmeye değmez, en azından piyasada harbinden daha iyi oyunlar var. En iyisi siz boş verin ve gidin başka oyunlara takılın.

Gökhan Habiboglu &  
Batu Hergünse

valence@PEmail.net &  
quedrus@PEmail.net





# THE LAST EXPRESS

## THE LAST EXPRESS - TAM ÇÖZÜM

**T**he Last Express 1914 yılında Orient Express'te geçiyor ve trende öldürülen arkadaşınızın katilini bulmaya çalışıyorsunuz.

Kontrollere oldukça basit olduğu için hemen oyunun çözümüne geçebiliriz.

Başlangıçta trenin genel yapısına yabancı olacaksınız, işte size vagonların genel dizilim planı:

Vagonlar ve kompartımanlar:

Trenin arkası, özel vagon: yatak ve konser odası. Arka yataklı vagon: 1-9 nolu kompartımanlar. Ön yataklı vagon: A-I kodlu kompartımanlar. Restoran vagonu: Sigara kompartımanı, yemek kompartımanı ve mutfak. Bagaj vagonu: Yolcu kompartımanı, muhafız odası, bagaj bölümü. Lokomotif, trenin en öne.

Tren içinde bir kompartımana girmek istediğinizde görevli ile aranıza başka birisinin girmesini bekleyin.

böylece odaya girmeniz engellenmez. Ayrıca görevli anonslar için ayrıldığında bagaj bölümüne de girebilirsiniz.

24 Temmuz 1914, Paris-Chalons 19:14 Tyler Whitney durmakta olan Orient Express'ten dışarı bakmakta, birini beklediği belli.

19:39 Orient Express Paris'ten ayrılıyor. Robert Cath hareket etmekte olan trene atılıyor.

Bu noktada Cath sizin kontrolünüze geçiyor. Özel vagon ve arka yataklı vagon arasında bulunmaktasınız. Sağa dönüp arka yataklı vagona girin.

1 nolu kompartımanı bulun. Bu Tyler Whitney'nin kompartımanı.

Kapıyı açıp girin. Tyler'in cesedini bulacaksınız. Bu cesetten hemen kurtulmazsanız cinayet suçundan tutuklanırsınız! Pencereyi açın ve cesedi kaldırıp dışarı atın. Kanlı ceceğinizi camın yanında duran Tyler'in ceceği ile değiştirin. Rafta duran bavulu alın ve açın. Cath tarafından Tyler'a çekilmiş olan telgrafı bulup okuyun ve Rusça yazılmış parşöme-ne bir göz atın. Bunu okuyabilmek için bir tercümana ihtiyacınız olacak.

19:40 İlk yemek servisi anonsu yapılıyor.

Restoran vagonuna gidin. Yolunuzun üzerinde bulunan sigara kompartımanından geçerken Sophie ile Rebecca'nın konuşmalarına kulak





misafiri olun.

Yemek kompartımanına geçip tek başına oturan yaşlı adamla konuşun, bu August Schmidt. Tyler ve August arasında bir anlaşma var, bu sebeple bir miktar altın bulmanız gerek. August kendi kompartımanına dönecek, siz kalıp diğer masadaki genç adamla konuşun, bu da Alexei Dolnikov. Alexei kalkıp gittiğinde unuttuğu defteri inceleyin, buradaki zaman tablosunda saat 10:40 özellikle işaretlenmiş. Alexei kısa bir süre sonra defterini almak için dönecek. Yan masada oturan yaşlı beyefendi ve genç hanım arasındaki konuşmalara kulak kabartın, bunlar Kont ve onun genç torunu Tatiana. Restoran vagonundan ayrılıp yataklı vagonları geçin, burada bir düdükle oynamakta olan küçük Francois Boutarel ile karşılaşacaksınız, onu D kompartımanına dek izleyin, annesine ölü bir adamın trenden atıldığını nasıl gördüğünü anlatısına şahit olacaksınız!

Yemek kompartımanına dönün ve kıbar bir hanım, Anna geldiğinde onunla konuşun.

Sigara kompartımanına geçip Rusça parşömeni Alexei'ye gösterin. Ancak size pek yardımcı olmayacak, daha iyi Rusça bilen birine ihtiyacınız var.

Yemek kompartımanına geri dönüp Boutarel'in konuşmalarına ve August'un Anna'ya kur yapışına şahit olun. Buradan ayrılıp arkadaki yataklı vagona doğru ilerleyin, kondüktör sizin özel vagonu çağırıldığınızı haber verecek, buna uyun.

20:30 İkinci yemek servisi anonsu yapılıyor.

Özel vagonu Kronos ve Tahina ile karşılaşacaksınız, Kronos üstü kapalı bir biçimde oldukça değerli bir şeyin ağır bir bavulla takas edilmesinden bahsedecek, Restoran vagonuna geri dönün.

Kont ve Tatiana vagonu ayrılıyorlar, onların takip edin, sigara kompartımanından geçerken Alexei Kontun yolunu kesecek, onunla ko-

nuştüğünüzde oradan ayrılacaktır.

Yemek vagonuna dönüp Sophie ve Rebecca arasındaki konuşmayı dinleyin.

Kendi kompartımanınız olan 1 numaraya geri döndüğünüzde Milos tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Dövüş sırasında size hamle yaptığı anda geri çekilin. Silahını alıp etkisiz hale getirdiğinizde sizinle konuşacaktır. Kompartımanınızdan ayrılıp Restoran vagonuna doğru ilerlerken, yataklı vagonun koridorunda Tahina'nın başkalarının kompartımanlarında birşeyler aradığını göreceksiniz.

Yemek kompartımanına gidip burada ki perdenin öte yanına geçtiğinizde aşçı ile yamağının gevezelik ettiğini göreceksiniz, yataklı vagona geri dönün.



21:16 Tren Epemay İstasyonuna vanyor.

Tahina'yi sizin kompartımanınızdan çıkarken göreceksiniz, Anna'nın kapisinin önünde duraklayıp bir başkasının odasına girecektir.

21:19 Fransız polisi trene biniyor, hemen saklanmazsanız tutuklanırsınız! A kompartımanına gidip banyoya saklanın, burası Kontun kompartımanı. Polislerin gittiğini duyana dek Saklanın ve sonra koridora çıkın. D kompartımanında Madem Boutarel,

Francois ve kondüktör polis araştırması hakkında tartışmaktalar, Anna geldiğinde onunla konuşun.

Tatiana özel vagonla arka yataklı vagon arasındaki kapıya doğru gitmekte, Muhafız ve kondüktörler kabinde sohbet ediyorlar. Sigara kompartımanına geçip Anna ile August arasındaki konuşmayı dinleyin.

21:41 Tren Chalons-sur-Mame İstasyonuna vanyor.

21:46 Tren Chalons-sur-Mame İstasyonundan ayrılıyor.

Kompartımanınıza dönüp biraz uyuyun.

25 Temmuz 1914, Strasbourg-Ulm

Uyanmışa benziyorsunuz, kalkın koridora çıkın ve geri dönün. Aslında Tyler ile ilgili bir kabus görmektesiniz, Birazdan gerçekten uyanacaksınız.

03:38 Tren Strasbourg İstasyonuna vanyor.

F kompartımanına gidip Anna ile konuşun. A kompartımanına gidin, Kont kriz geçirmekte. Sonrasında Anna'nın Tatiana'ya sırlarını döküşüne şahit olacaksınız, Anna kompartımanının aranmış olduğunu biliyor ve Tatiana'dan birşeyleri kendisi için saklamasını istiyor. F kompartımanına gidip Anna ile konuşun, önce Tatiana'nın sonra da kendi kompartımanına gidecek. Kendi kompartımanınıza dönüp uykuya dalın.

25 Temmuz 1914, Ulm-Munich Uyandığınızda bir eşarp bulacaksınız. Kompartımanınızdan çıkın.

Dışarıda Francois elindeki düdükle oynamakta, size de gösterecek. G kompartımanına uğrayıp Milos ile konuşun. Artık Tyler ve August arasındaki silah satış anlaşmasını öğrenediniz. Tyler 'Firebird' adındaki bir şeyi altın ile takas edecek ve bu altınla Sırp direniş hareketine verilerek üzere August'un elindeki silahları satın alacaktı. Koridorda ya da D kompar-





timeğinde Francois yeni bir şeyle oynamaktadır. Muhafız ve kondüktör ise aralarında kayıp bir anahtardan bahsetmektedir. Francois annesine gördüğü böcekten bahseder.

Yemek kompartimanına gidip Tatiana ile konuşun. Size parşömeni tercüme etmeyi teklif edecek ve sonra Alexei ile konuşmaya gidecek. Sigara kompartimanına geçip Sophie ve Rebecca'nın August ile konuşmasına kulak misafiri olun. Saatin altındaki masaya oturun ve cebinizdeki kibrit kutusunu çıkarıp içindeki kibritleri boşaltın. Sonra bu kutu ile böceği yakalamaya çalışın, bu sizi biraz uğraştırabilir.

Yataklı vagonların koridorunda August ile karşılaşana dek yürüyün ve onunla konuşun.

10:18 Tren Munich İstasyonuna varıyor.

August'un mallarının trene yüklenişini seyredin, kutunun şekline dikkat edin.

10:28 Tren Munich İstasyonundan ayrılıyor.

25 Temmuz 1914, Munich-Salzburg

12:00 Sigara kompartimanında Alexei ve Tatiana satranç oynayıp gevezelik etmektedir.

Yemek kompartimanına geçin.

Abbot ile muhafız arasındaki konuşmayı uzaktan duyacaksınız.

12:12 İlk yemek servisi anons ediliyor.

August ile biraz çene çalın. Anna yemek için August'a katılacak. Yataklı vagonun koridoruna dönün. Boutarel ve Abbot C kompartimanında sohbet ediyorlar. Kondüktörlerde kendi aralarında konuşuyorlar.

Francois yanınıza geldiğinde ona böceği gösterebilirsiniz. sonra sigara kompartimanına dönün.

Alexei ve Tatiana satranca ve sohbete devam ediyor. Yemek kompartimanına girin.

Boutarel ailesi kendi aralarında konuşuyor. Yemek için Abbot'a katilin.

12:45 Tren Salzburg İstasyonuna varıyor.

25 Temmuz 1914, Salzburg-Wels Özel vagonunda Kronos'a bir uğrayın. Koltuktaki kitaba bir göz atın ve Tahine ile Kronos arasındaki konuşmayı dinleyin. Onlar Firebird'e Anna'nın sahip olduğunu düşünüyorlar.

Kompartimanınıza dönün, parşömeni ve tercümesini kapının yanında yerde bulacaksınız. Yemek vagonuna gidin. August ve Anna konuşarak sigara kompartimanına gidiyorlar, onları izleyin. Tatiana ve Alexei de burada sohbet etmektedir.

13:00 İkinci yemek servisi anons ediliyor.

Boutarel ailesi kompartimanlarına dönüyor. Kronos ise Anna ile birlikte bir konser planlıyor. Herkes sigara kompartimanından çıktığında yemek kompartimanına bir göz atın. Sophie ve Rebecca'yı konuşurken yakalayabilirsiniz. Ön yataklı vagonun koridoruna doğru ilerleyin.

13:57 Tren Attnang İstasyonuna varıyor.

Francois elindeki düdüğü böceğinizle takas edecek ve onunla oyna-

maya dâlalacak. August sizinle konuşacak. Madam Boutarel kondüktöre Anna'nın köpeği ile ilgili şikayette bulunmaktadır. Sonra kondüktör ve muhafız Madam Boutarel'in isteğini tartışır. Kondüktör Anna ile konuşup köpeği götürecektir. Arka yataklı vagona dönün, kondüktör sizi konsere davet edecek.

Yemek kompartimanına döndüğünüzde aşçının yardımcısını azaltıldığını duyacaksınız.

14:23 Tren Wels İstasyonuna varıyor.

Sigara kompartimanına geri dönün.

25 Temmuz 1914, Wels-Linz

Sophie ve Rebecca konuşuyorlar. Rebecca girdiğinde Sophie ile konuşmayı deneyin. Ön yataklı vagonun koridoruna dönün. Anna kompartimanından çıkıyor, kapıyı kilitleyor ve Kronos'un özel vagonuna yöneliyor. Siz sigara kompartimanına gidin. Rebecca Sophie ile konuşmaya geliyor. Yataklı vagonun koridoruna dönün. Tatiana kompartimanından çıkıyor. A kompartimanına gidip banyoya girin, lavabonun altındaki dolaba balık oradaki altın yumurmayı alın. Kont uyanıp size seslenecek, oradan ayrılın. Tekrar koridora çıktığınızda, E kompartimanında Rebecca ve Sophie'nin konuştuğunu duyacaksınız.

14:55 Tren Linz İstasyonuna varıyor.

25 Temmuz 1914, Linz-Vienna







Kompartimanınıza dönüp altın yumurtayı sandığa koyun. Yaklaşık saat 15:10'da özel vagona gidin, konser başlamak üzere. Oturup müziğin tadını çıkarın. Tahina'yı dikkatle izleyin. Odaları araştırmak için konserden ayrılacak. Birkaç dakika sonra döndüğünde artık küçük bir araştırma yapma sırası size gelmiş demektir, konserden ayrılın. Herkes konserde iken oldukça ilginç bir araştırma yapabileceğiniz yarım ila bir saatlik bir süreniz mevcut. E kompartimanına girip etrafı arayın ve Rebecca'nın günlüğünü bulup okuyun. Pencereyi açıp çıkın ve Anna'nın kompartimanına geçin. Sandığı açın, alt çekmece de oldukça aydınlatıcı bir mektup bulacaksınız. Mücevher kutusuna bakın. Altında gizli bir bölme mevcut, bunu açıp içinden kondüktörün kayıp anahtarını alın. Bu anahtar trendeki tüm kapıları açar. Anna'nın odasından çıkın ve özel vagon ile yataklı vagon arasındaki dış kapıya gidin. Anahtarı kullanıp sağ taraftaki kapıyı açın ve dışarı çıkın. Merdivenlerden tırmanıp trenin çatısına çıkın. Geri dönüp trenin arka tarafına doğru yürüyün. Özel vagonun cam tavanına vardığınızda kırıp aşağı atlayın ve böylece Kronos'un özel yatak odasına girin. Yatağın yanındaki masanın üzerinde duran kağıtlara göz atın, görünüşe bakılırsa Paris'ten ayrıldığı anda altın yumurta Tyler'in elindeymiş. Gardrobun sağ tarafında duvarda bulunan gizli düğmeyi bulup basın.

Gizli bir kabin açılacak ve burada içi altın dolu bir çanta bulacaksınız, alın. Kapıyı açıp tam konserin ortasına çıkın, bu ortalığı biraz karıştıracak! Oradan ayrılın. Kendi kompartimanınıza dönün ve çantayı yatağınızın altına koyup altın yumurtayı alın.

Bagaj vagonuna gidin ve muhafız orada yokken en dibeye kadar yürüyün, lokomotif görebildiğiniz noktada durup köpek kafesini açın ve Max dışarı çılınca altın yumurtayı kafesin içine koyun.

Yataklı vagonun koridoruna dönün. Abbot sigara kompartimanında Alexei ile konuşmaya çalışıyor, an-

cak Alexei dinlemeyip ayrılıyor. Alexei döndüğünde 3 nolu kompartimanına girmeniz için bir engel kalmamış demektir, anahtarı kullanıp girin ve August'un kompartimanını ve sandığını arayın, bir mektup bulacaksınız. Konsere geri dönün. Konser bittiğinde kompartimanınıza dönüp altın çantasını alın. Yataklı vagonun koridoruna dönün, ön vagon da Anna ve August konuşuyorlar, arka yataklı vagona gidin. 3 nolu kompartimanın önünde August'un dönmesini bekleyin ve geldiğinde girip altını ona gösterin.

Tahina sizi silah eşliğinde Kronos'u görmeye davet edecek, özel vagona gidin. Kronos altın çantasını sizden geri alacak. Arka yataklı vagona dönün, Milos sizinle konuşacak, G kompartimanına gidin ve onunla biraz daha konuşun.

Tatiana'nın Anna'ya altın yumurtanın çalındığını söylemesini duyabilirsiniz, sigara kompartimanına gidin, Abbot ve August konuşmaktalar, Abbot gittiğinde August ile konuşmayı deneyin.

Bagaj vagonuna girip ilerleyin ve August tarafından trene yüklenen kutuyu bulup acmaya çalışın. Anna yanınıza gelecek ve Tyler ile yumurta hakkında bildiklerini size aktaracak. Bu esnada Vesna'nın saldırsına uğrayacaksınız. Anna durumu kontrol altına alıncaya dek Vesna'nın saldırılarını savuşturmalısınız. Anna gittikten sonra kutuya bakmayı ihmal etmeyin.

18:00 Tren Vienna İstasyonuna vanyor.

25 Temmuz, 1914, Vienna-Budapest

19:35 İlk yemek servisi anons ediliyor.

F kompartimanında Anna ile biraz sohbet edip yemek vagonuna gidin. August Anna'yı beklemektedir, fakat o bir mesaj gönderip buluşmayı iptal eder. Ayrılıp özel vagon ve yataklı vagon arasındaki bölgeye gidin. Burada Alexei ve Tatiana'yı konuşurken yakalayacaksınız. Onlara gözükmeden konuşmalarını dinlemenin tek yolu muhafız kabininin yanında durmak, Alexei treni havaya uçurmayı planlıyor! Hemen 2 nolu kompartimanına gidin.

20:08 Tren Poszony İstasyonuna geliyor.







Alexei'nin kompartimanını araştırın, raftaki çantayı alıp burada bulacağınız füyeyi alın. Abbot bu esnada içeri dalacaktır! Koridora döndüğünüzde Alexei ve Tatiana ayrıyor olacaklar. Ön yataklı vagona gidin, Claude ve Abbot C kompartimanında konuşuyor olacaklar.

20:30 İkinci yemek servisi anons ediliyor.

20:47 Tren Galanta İstasyonuna varıyor.

Kendi kompartimanınıza dönün ve kapı çalındığında açın. Gelen Tatiana ve yardımcısı İstiyor, sigara kompartimanına geçin. Aşırı sarhoş durumdaki August ile konuşup kendi kompartimanınıza dönün.

Uykuya dalın, bir rüya göreceksiniz.

22:30 Uyanıyorsunuz.

A kompartimanına gidip Alexei'nin son sözlerine ve ölümüne şahitlik edin, sonra ayrılın.

Abbot'un muhafızdan olayı etrafa duyurmamasını istediğini görüyorsunuz. Oldukça yüksek bir tıklama duyuyor olmalısınız, Alexei'nin not defterinde saat 10:40 işaretliydi, hatırlayın.

Ses muhafızın ön kabin panelinden geliyor, paneli açıp bombayı bulun. Sadece bir defa kimildatın. Bir sigara ile açıkta duran kabloları yakın ancak sakın kutuyu açmayın! Kutuyu çevirip menteşelerindeki vi-

daları sökün. Telgrafı oynar parçalarını arasına

yerleştirip



bombayı etkisiz

hale getirin. Şimdi sigara kompartimanına dönün. Abbot ile konuşun. Anna'yı kompartimanına dek izleyip ısrarla konuşmaya çalışın. Sırlar treni kontrol altına alacaklar!

26 Temmuz 1914, Budapeşte-İstanbul

04:40 Uyanıyorsunuz.

Bağlanıp bagaj kompartimanına hapsedilmiş durumdasınız. Hareket ettiğinizde düşen kibriti kullanarak kendinizi kurtarıp buradaki Sırp ile dövüşün, bir kaç defa vurup onu saf dışı edin ve Anna'yı da kurtarın. Trenin arkasına gidip dışarı çıkın ve merdivenden tepeye tırmanın. Lokomotifte doğru ilerleyin buradaki

Sırp ile dövüşün, onu yenmek için elindeki levreyi kapmanız lazım. Ardından dönüp Vesna ile dövüşün. Saldırıları savuşturun, o eğildiğinde siz de eğilin. Sonra yemek vagonuna dönüp olanları yolculara anlatın, pek çoğu yerlerine dönecektir. Kont ve Tatiana kimildamayacaktır, onlarla konuşun. Restoran vagonu ve yataklı vagon arasında kalan bölüme dönün. Yataklı vagona yakın olan bölümün zeminindeki kapağı açın ve vagonları ayırın, trenin tepesine çıkın ve lokomotifte gidin.

Lokomotifte Milos ile konuşun, Anna onu vuracak ve treni durdurmak isteyecektir.

Frenleri serbest bırakın, tren hızlanarak ilerleyip Sırp barikatını yaracaktır. Bagaj vagonundaki yolcu bölümüne geçip Anna ile konuşun.

27 Temmuz 1914, Budapeşte-İstanbul

07:00 Uyanıyorsunuz.

Anna ayrıldığında restoran vagonuna gidip Kronos ile konuşun. Kafesten Firebird yumurtasını alın ve uygun sırada mücevherlere basarak açın:

Avustralya (aqua), Danimarka (mavi), Çin (kumrızı), Güney Pasifik Adası (mor), Yakın Doğu (yeşil).

Anna keman çalarak Firebird'ün şakmasını sağlayacak. Kronos size Firebird'ü kapatmanızı söylediğinde hemen altın düdüğü Firebird üzerinde kullanın (düdüğü çalabilmek için Firebird'ün üzerinde değilken tıklamalısınız). Artık Tyler'in nasıl öldüğünü biliyorsunuz.

İstanbul'daki bitiş sahnesinde Türkçe konuşmaları duyabilirsiniz. Oyun sonunda verilen tarih dersi de oldukça ilginç.

The Last Express şimdiye kadar gördüğüm en iyi Adventure. Bu oyunu sakın kaçırmayın!

Kwafin



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

MERTAY COMPUTER

Tel: (212) 289 12 77

DOS ve Windows95

9-60 ve 8 mb ram

4x cd ve 35 mb hard disk





# ECSTATICA II

Adventure'lardan daha fazlasını isteyenler için...!

## Ecstatica II

### TAM ÇÖZÜM

**A**lone in the dark'ın ilk piyasaya çıktığı zamanı bilenler bu türün, oyunlar arasındaki yerini çok iyi hatırlarlar. Tek boyutluk maceradan çok çok öte bol hareketli ve bir bu kadarda oyuncuyu başında tutabilen bir oyun olmuştur. Alone in the dark'ın köşeli vektör kahramanı bazı insanları rahatsız etse ve kabiliyetlerini buna bağlasalarda o kadar etkileyici bir etki bıraktı ki, bunu iki yeni bölüm ve bir de ufak Jack in the dark izledi ve rakip firmalar oyuna alternatif üretmeye başladı. İşte bu esnada ön plana çıkan en çarpıcı hatta atasından bile daha iyi özelliklere sahip olan bu oyun Ecstatica oldu. Elipsoid teknolojisini kullanarak daha güzel görüntüler ve poligon grafiklere sahip Alone in the dark'dan daha belirgin karakterler yaratıldı. Tutulmuş olacak ki oyun aynı grafik anlayışıyla daha hareketli ve yumuşak animasyonlarla 1100 kamera açısından fazla, inanılmaz ve mistik doğasıyla ve büyümlü silahlarıyla bu sefer Ecstatica 2 adıyla karşımıza çıktı. E2'de toplamanız gereken "Elder Sign" 'in kırık parçaları, hakkından gelmeniz gereken beş büyük ana karakter, sizden parçaları geri alıp

dünyayı ele geçirmek isteyen büyücüler, iri yarı yaratıklar ve "Priestess" adındaki size çoğu zaman sesiyle yardımcı olacak karakter bulunmaktadır. Anlaşılacağı üzere oyunun ikinci bölümü sizleri daha uzun süre bilgisayar başında tutacak. Biz oyunun piyasaya çıkmasıyla hakkından geldik ve sizlerle paylaşmak istedik fakat yinede tavsiyemiz kendi başınıza oynayıp sadece takıldığınız yerlerde bir göz atmanız çünkü açıklama sadece yapılması zorunlu olan şeyleri içermekte ve tam çözümü kullanmanız oyun içerisindeki görülmeye değer birçok diğer eğlenceli yerleri kaçırmınıza neden olabilir. Oyunu almanızın tek sebebi sisteminiz yetersiz kalması olmalı. Pentium 60 (Pentium 133 tavsiye edilir), 16 Mb. Ram, 40 Mb HD alanı, 2x CD-ROM sürücü yada daha hızlısı sizin için yeterli olacak.

#### TAM ÇÖZÜM ▼

Oyunun orijinal paketinde isimlerinde yer aldığı bir yüzü haritası bulunmaktadır. Bazı yerlerde biz size isimleri versekte ilk seferinde buraları tam tarif etmeye çalışacağız. Oyuna başladığınız gibi iki yaratığı öldürüp aşağı doğru i-

nin ve açık kapıyı atlayıp büyük maddana gelmeden gözükken kapıyı kırarak içeriden (Craftsmans Guild) kılıcı alın ve Guards Tower'a gidin.



Buradan en üste çıkıp (kat aralarında işinize göz atmaya değer eşyalar olabilir) ok tuzağına dikkat ederek anahtar alın ve kapıyı açıp dışarı fırlayın. Buradan yan kuleye çıkan merdivenleri izleyip (arada aktif olmayan bir teleport yeri mevcut)



koridor boyunca ilerleyin (the tallest tower) ve kapalı iki



parmaklığa gelince zıplayarak zırhı alın. Buradan geri gelip koridorun ortasındaki iki gargoylle kafasının ortasından geçip yukarı çıkın ilk kapıyı atlayıp ikinciden girin. İçerdeki yaratığı öldürünce sarı anahtarı alıp alttaki kapıyı açın ve kadınla (Priestess) konuşup



en üstten yeni silahı alın.



En alta inip iki gargoylle kafasına vurun koridorun sonundaki kapılar açılacak yandaki merdivenden inin ve sol üstteki kafayada vurduktan sonra açılan kapının yanına gelip ona girmeden sola doğru ilerleyin burada görmesi zor da olsa üstte sağa ilerleyen yola sapmadan tam ortada iki duvar köşesindeki kapıdan girin (attic).



Hemen sağa sapınca mavi gargoylle kafasını göreceksiniz. Bu kafaya vurduktan sonra sırasıyla mavi, yeşil ve kırmızı kolların olduğu odaya



gidip mavi kolu itin şu anda içindeki sandıkta mavi anahtar olan kapı açıldı onu alıp mavi kapıdan içeri girin ve yeşil kafayı itin. Sonra yine aynı şekilde yeşil kolu itin. Böylece mavi kapının olduğu koridordaki



demir kapı açılacak ve içindeki sandıktan pembe anahtarı alacaksınız. Bu anahtara ayıt kapıyı açın ve içerdeki kırmızı kafaya vurun. Tahmin edebileceğiniz gibi bundan sonra kırmızı kolu iteceksiniz ve mavi kapıdan girip itmediğiniz ikinci kafayıda itin (sarı) burada bir kapı açılacak buraya girmeden kapının arka kısmına geçin içerideki gümüş kılıç ve eşyaları alın. Bundan sonra direkt meydana geri dönün ve büyük tahta kapıyı itin. Sol merdivenlerde karşınıza çıkacak shadow warrior'ı (siyah adam)

öldürüp aşağı inin ve yine ikinci shadow warrior'ıda öldürün. Bu esnada ilk eldersign'ı alacağız (korkmayın sadece 10 tane daha kaldı) hemen sağdaki merdivenlerden çıkın ve dimdik ilerleyip sola dönün diğer odaya geçince warlord'u öldürüp kristal topu kullanın. Burada size saldıracak savaşçılara dikkat edin. Odayı terk edip guard tower'a ulaştığımız meydana gelin. Şu

anda sarı otların gözüktüğü ağıra girip (Stable) sola dönün. Buradaki atın sol üstündeki kapıdan



girerek aşağı inen merdivenle alt kata inin burada içki içen ve sızan yaratığın odasını bulup pembe şişeyi (o ekranda yaratığın elindeki şişeyle aynı renk, yani gri gözükebilir) alıp meydana ortada olan yaratığa verin. O iki üç saniye içinde gözden kaybolacak. Sizde yuvarlaktan aşağı inin. Bu bölümde ilerlediğinizde büyük bir kapının olduğu odaya çıkacaksınız. Kapının karşısındaki üç kolu iterek onu açın. İçeriden yeni bir silah ve hazinayı alıp geldiğiniz yoldan yukarı çıkın. Aşağı doğru ilerleyip, atın solundaki odaya girip suya düşmeden yukarı çıkın. Karşılaştığımız iki merdivende yukarı çıkıp ve dama gelin. Burada kırmızı bir baca göreceksiniz, içeriye atlayıp ısınlanın. Geldiğiniz yerde ilerleyip bir yukarı, iki aşağı doğru olmak üzere odaların gözüktüğü yol ayrımına kadar gelin.



Burası gerçekten çok karmaşık ve sizin dikkatinize kâhır. Üst taraftaki odada kapıyı açmak için üç tane kuru kafa bulup yerlerine yerleştirmeniz gerekiyor ve bunları



tek tek taşıyorsunuz. Aşağıdaki mağaralara girip bu iki kuru kafayı bulup yerleştirin.



Daha sonra soldaki mağaraya girip mümkün olduğu kadar soldaki kapıları seçerek aşağı inen merdivenlerle büyük bir odaya gelene kadar ilerleyin. Burada sizinde gördüğünüz gibi odanın ortasında havuzcuk bulunmaktadır. Suyu düşmeden kenarlarda yürüdüğünüzde bazı taşların parıldadığını göreceksiniz.



Bunların üstüne ilerlediğinizde yavaş yavaş karşı tarafa bir yol açılacak. Buradan yavaşca ilerleyip karşı tarafa geçin. Karşınızda bir kapı olacak. Siz sağa dönüp oradaki kılıcı ve kapının arkasından da üçüncü kuru kafayı aldıktan sonra burada yerine yerleştirmek üzere geri dönün. Tüm kafalar yerine konunca büyük kapı açılacak. Bundan sonra içerde oturan iskeletin elinden halkayı, yanındaki küçük haçı ve ikinci Eldersign'ı alın. Haçla, bu yere ilk ışınlandığımız odaya dönünce köşedeki kristal topu kullanın ve sonrada ortasında kırmızı işaret olan kapıyı açın (bundan sonra kırmızı noktalı kapıları açabileceksiniz). Bu sizi şehrin ortasından indigi-

niz yere getirecek. Yukarı tırmanıp az önce gittiğimiz ağrın yanından yukarı çıkın ve kapının yanındaki sarı gargoyle kafasına vurarak içerden botları alın (bu arada haçı yere bırakacak. Siz onu tekrar alın, çünkü ilerde lazım olacak). Bu sayede şehirde meydana gelen deliğin alt tarafındaki önü yeşil atıkla kapalı yere geçebileceksiniz ve buradaki kafayada vurarak büyük demir kapının açılmasını sağlayın (biraz önce açtığımız kalenin içine giren büyük kapının ileri sol çaprasında). Odadan dışarı çıkıp ekranın sol tarafındaki (hospital tower'ın sol tarafındaki) duvarın yanından yükselen merdivenlerden çıkıp solda kapalı kapıdan girin (kırmızı işaretli). Üstteki kapıdan atlaya zıplaya girin (önü yeşil zehirle kaplı) ve 4 yıldızlı baltayı alın. Buradan çıkıp şehirdeki büyük demir parmaklığın olduğu yere gelin. Sağ ve solda bulunan kolları itince kalenin kapısı açılacak (sizinde kale kapısı itmenizden sonra).



Biraz aşağı indikten sonra çalıkların arasından sola dönüp dimdik ilerleyin ve mezarlığı bulun. Buranın kapısı aldığınız küçük haç yoluyla otomatik olarak açılacak. Mezarı dolaşarak



yeraltı mezarının (underground tomb) girişini bulun. İçerde diğerlerinden farklı olarak daimi bir sırh bulacaksınız. Mezarlığın içindeki kiliseye girin, soldaki muma vurun, açılan geçitten



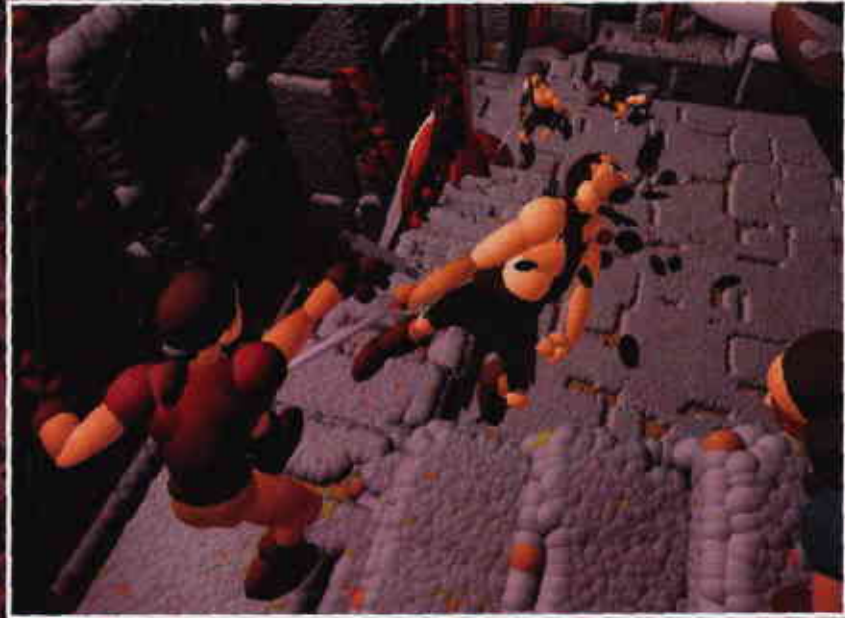
ilerleyerek en sonundaki merdivenle yukarıya, bahçeye çıkın. Hemen bahçenin başlangıcında şimdilik yetişemediğiniz bir eldersign göreceksiniz. Bütün bahçeyi arayıp amazon kadını bulun (eğer ölmek istemiyorsanız köye şimdilik inmeyin) ve öldürüp yukarı sola ilerleyin. Bu yol sizi mağaraya götürecektir. Üstteki çıkışa gidin ve büyücüyü öldürüp elinden halkayı alın. Tekrar açıklığa dönün ve yakındaki eldersign'ı alın (ekranın sağ üst köşesinde). Mağaraya dönün ve geri ışınlanın. Artık mavi kapıları da açabiliriz. Buradan yukarı ikinci kata çıkın ve mavi kapıyı açarak oyunun en iyi silahını, 5 yıldızlı altın kılıcı alın. Meydandaki deliğin sağ tarafındaki yoldan gidip guard tower tarafındaki merdivenlerden çıkın. Yandaki sallanan baltaya dikkat ederek kapıdan geçip bombaların olduğu odaya gelin. Bunlarada çerpmeden sol taraftan çıkın ve sağınızda yukarı yükselen basamaklardan çıkın. Burada da merdivenlerin üstündeki bombalara çerpmeden ilerle-



Yin ve mavi kapıyı açın. Karşınıza çıkan koridorda mavi kapıya kadar sağa ilerleyin ve kulenin en üstüne çıkana kadar yukarı tırmanın. Bu arada bir cisim göreceksiniz fakat bunu almanız için önce büyücüyü öldürmeniz gerekiyor. Sol üstteki kapıdan geçerek kulenin en üstüne ulaşın. Büyücüyle karşılaşana kadar kulenin etrafında dönün ve onu öldürün. Geri dönüp demin gördüğünüz cismi alın.

Ekranın sağ üstündeki kapıdan geçip ikinci zırhı alıp aşağıya inin. Kulenin yanındaki çıkışı bulun (ekranın sağ tarafında). Mavi kapıyı da açıp içerden sıradaki eldersign'ı alın. İkinci kata inin ve kapıdan kuru kafa olan yerden aşağıya inin. Buradaki kristal topu bulduktan sonra kullanıp ışınlanın. Şimdi köye gitmeniz gerekiyor (sağdan gidip dimdik ilerleyin). Köyde kuyuyu bulun kenarları yüksek olduğu için içine yukarıdan düşmeniz lazım. Bu yüzden yukarıdan içine atlayabileceğiniz evi bulup yukarı çıkın ve koşarak atlayın.

Kapıdan geçip önemli gözükene eşyayı alın. Kiliseye gidin ve kristal topu kullanın. Şehirlilerin yolunda ilerleyerek avcının külübesine ulaşın. Avcının bulunduğu odayı bulun ve ona vurarak diğer odaya geçin. Şömineye gidin ve feneri alın. Daha önce öldürmediğimiz çiçeğin yanına gidip onu öldürerek arkasından eldersign'ı alın. Köye dönüp havuzu bulun ve onu geçerek ormana ulaşın. Burada eski yıkıntıyı bulup teleport'tan geçin. Sol üstteki kapıdan ilerleyip tekrar ışınlanın ve ruh ça-



ğırıcınının mekanına ulaşın. Aktifleşmemiş kristal topu geçene kadar yukarı çıkın ve ruh çağırıcısının odasına giden yolu takip edin. Onu öldürüp altıncı parçayı da alın. Şu anda ihtiyacımız olan tüm eşyalara sahipsiniz ve oyunun sonuna yaklaşıyoruz (dark tower). Teleport'u bulun ve burada oyununuzu kaydedin. Işınlanınca kendinizi dark tower'da bulacaksınız. Hızlı davranın, çünkü zaman ilerliyor. Artık size yardım edemeyiz. Ama bir sonraki bölüme



geçmek için tüm sandıkları açmanıza gerek yok. Bir kere oynayıp araştırın ve sonra tekrar yükleyip hızlı bir şekil yapın.

Son parça ve büyü kodu üzerinden geldiğimiz ilk normal bölümde yer almakta. Çabuk hareket edip onları bulun. Sonraki bölümde Archmage ile dövüşeceksiniz. Onu öldürün ve işte bitti.

Murat Karşoğlu



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

MERTAY COMPUTER CLUB  
TEL: (212) 269 12 77

Pentium 60, 16 mb Ram,  
40 mb hard disk alanı,  
2x CD-ROM





# darklight CONFLICT

## Savaşmak Ne Hoştur Yıldızların Altında

**D**arklight Conflict bir uzay simülasyonu. Oyunun grafikleri oldukça güzel, ancak oturuşta adam gibi bir senaryo yazmak programcılarının aklına gelmemiş. Konuyu ben tam anlayamadım. Bunda oyunda hiç bir animasyon olmamasının da etkisi büyük. Oyunun kapağında "Hayatta kalmak için düşmanını tanımalısın, düşmanını tanımak için ona dönüşmelisin. Genetik olarak değiştirildin. Onları tanıyıp sırlarını çözeceksin." gibi saçma sapan bir şeyler yazıyor. Ortada bir Reptonlar bir de Ovonlar var. Şimdi bunlar iki düşman ırk oluyor. Siz de Repton tarafında savaşan bir insan pilotsunuz. Amacınız Ovon filosunu yok edip Repton efendilerinize yararlanmak.

### Sigaramanızı Söndürüp Kemerlerinizi Bağlayın

Oyunun en büyük falsosu harddiskte 370 MB yer kaplaması. İnsan bunu görünce müthiş animasyonlarla karşılaşmayı falan bekliyor, ama ne yazık ki doğru dürüst bir ara ekran bile yok. Bunun yanında oyunun iyi tarafları da yok değil. Bir kere en iyi tarafı grafikleri. İnanılmaz ışık efektleri, gölgelendirmeler, renkli aydınlatmalar kullanılmış. Gölgelendirme yapılarak objelerin keskin kenarlarına yumuşak bir görünüm kazandırılmış. Böylece bazı yüzeylere eğri bir hava verilmiş. Bence bu teknik üç boyutlu objelere resim kaplama



teknikinden daha hoş görünüyor. Grafiklerin üstünlüğüne rağmen yüksek çözünürlükte de oyunun hızı bayağı iyi. Ancak oyun sırasında görüntüde sinemaskop gibi üstten ve alttan boşluklar kalıyor. Her halde bunu daha az piksel kullanıp hızı arttırmak için yapmışlar. Menülerde falan akıl karıştıracak bir şey yok. Ama adettendir biz yine de açıklayalım: Ana menüde altı tane seçenek var; **ONE PLAYER GAME** tek kişi oynamak için. **MULTIPLAYER GAME** modemle birden fazla kişi oynamak için. **ENCYCLOPEDIA** oyundaki gemiler hakkında bilgi almak için. **CREDITS** oyunu programlayanları tanımak için (kimin umrunda ki?). **EXIT** ise oyundan çıkmak içindir. **ONE PLAYER GAME**'deki seçenekler ise şöyle: **ARCADE**; görev açıklamasını okumaya zaman ayıramayacak kadar gözünüzü kan bürüdüyse. **NEW ADVENTURE**; oyuna başlamak için. **CONTINUE ADVENTURE**; savaşa kaldığınız yerden devam etme (save, load olayı yok). **CHOOSE A MISSION**; önceden bitirdiğiniz görevleri oynayıp nostalji yapmak için. **EXIT**; ana menüye dönüş.

### Bir Kaç Ördek Avlayalım

Oyunun ilk bölümleri eğitim görevleriyle başlıyor. Zorluk derecesinin iyi ayarlanmış olduğunu söyleyebilirim. Öyle her Level'ı bir oturuşta pek geçemiyorsunuz. Düşünüp taşıyıp, takıldığınız bölüme uygun bir

strateji geliştirmelisiniz. En önemli nokta size söylenen görevi iyi anlamanız ve boşuna kahramanlık yapmaya kalkmamanızdır. Örneğin sizden bir görevde konvoyu yok etmeniz isteniyorsa çevredeki gemilere fazla bulaşmadan roketlerinizi hedeflere gönderin ve hemen oradan tüyün. Bu oyunda tüymek çok önemli. İleriki bölümlerin zor olduğunu söylemeliyim. Ama yine de öyle ölümüne zor değil. Hızınızı sayı tuşlarıyla ayarlıyorsunuz. En yüksek hızı çıkmak (bir nevi afterburner modu) için Ctrl tuşundan elinizi çekmeden ileri düğmesini basılı tutmalısınız. Yine Ctrl basılıyken sağ sol tuşlarıyla kendi etrafınızda dönersiniz. "-" tuşuyla geri vitese geçersiniz. Enter'la silahınızı seçersiniz Space ile seçtiğiniz silahı kullanırsınız. Space'e bir süre basılı tutarsanız kalkanlara güç verirsiniz. "Alt" standart topu ateşlemek içindir. Standart top etkisiz bir silah ama silah sistemleriniz kilitletiğinizde ona güvenmekten başka çareniz yok. Lazer benim favorim, Plasma ise iyi bir silah ancak çok yavaş. Fragment topu belli bir uzaklıkta dağılarak geniş bir alanı etkiler. Güdümlü roketler düşmanın işini tek atışta bitirir, ayrıca kaçması da zor olduğundan çok iyi silahlardır, bu arada karşı tarafta da roket olduğunu unutmayın. Bir de bombalar var. Bunlar güdümsüz olduğundan



ağır ve büyük hedeflere karşı kullanılır. Bombayı atarken hedefin hareket ettiği yönü göz önüne alın ve önüne doğru hediyelerinizi bırakın. Ekranın solunda bazen üç tane ok işareti çıkıyor. Yeşil ok asıl hedefinizdir. Sarı ok en yakındaki düşmanı gösterir. Mor ok bizim gemileri gösterir. Uzayda sektörler arasında yolculuk etmek için Hyperspace geçitlerini kullanıyorsunuz. Bunlar çember biçiminde oluyor. Geçiti aktif hale getirmek için o sektörde yapmanız istenilen işleri bitirmiş olmanız, ondan sonra çemberin ortasına doğru ilerleyip Hyperspace'e giriyorsunuz. Bu sırada geminizi arkadan görüyorsunuz.

Bazen hyperspace'de mavi ve kırmızı cisimler oluyor. Mavi cisimlere çarparsanız ekranın sağ üstündeki gösterge azalıyor, kırmızılara çarptığınızda ise artıyor. Bu sizin yakıt göstergeniz. Biterse uzayın ortasında sap gibi kalıyorsunuz ama ancak yarım hızla ilerleyebilirsiniz. Görev bitince ana üsde size işaret edilen noktaya doğru yavaşça ilerleyin ve inin. Üsse ya da Hyperspace'e fazla hızlı girmeye

ralarında fazla bir fark yok. Son olarak Cobra adındaki bombardıman gemisi var. Bence oyundaki en iyi gemi. Dörtlü lazer topundan başka tepesinde de otomatik bir lazer taretleri var. Ayrıca haliyle çok dayanıklı. Bazı görevlerde sizi Gunpod diye hareket yeteneği olmayan bir kürenin içine koyup uzaya postalyorlar ve üssü korumanızı istiyorlar. Bence bu görevler angaryadan başka bir şey değil. Gunpod'larda sadece lazer topu var ve sadece kendi etrafınızda dönebiliyorsunuz. Alt tuşuna basarak lazeri seri olarak kullanabilirsiniz. Bir seferinde de düşman gemilerinden biriyle uçuyorsunuz.



Oyunda elli görev var. Görevler iyi tasarlanmış, hepsi birbirine benzemiyor (Gunpod görevleri dışında). Savaşırken fazla hızlı hareket ederseniz iyi manevra yapamazsınız, yavaş hareket ederseniz nalları dikersiniz, 7

hızlı dalışlar yapıp bir kaç tane saydırdıktan sonra son sürat uzaklaşıp tekrar saldırın. En gıcık görevler koruma görevleridir. Eğer bir gemiyi korumanız isteniyorsa biraz önden gidip yolu temizleyin. Ama Hyperspace'e önce koruduğunuz geminin girmesini bekleyin. Kendi etrafınızda dönerken roketlere daha zor hedef olursunuz.

### Yavaş Yavaş Sarıyor

Oyunun grafikleri gerçekten de çok hoş. Özellikle patlama efektleri çok iyi, ateşler parçalanmış gemiden uzaya dağılıyor. Gemiler çevredeki yıldızların ışığına göre renklendiriliyor. Ayrıntılı bir gölgelendirmeyle keskin kenarlara yumuşak bir görünüm verilmiş. Müzikler olmamasına rağmen çok iyi ses efektleri var. Ancak bütün bu teknik üstünlüklere karşın hiç animasyon olmaması büyük eksiklik. Yine de görevler güzel hazırlanmış olduğundan oyun insanı yavaş yavaş sarıyor. Tabii bunda savaş sahnelerinin iyi hazırlanmış olmasının da etkisi büyük. Eğer uzay savaşları dayanılmaz bir şekilde sizi çekiyorsa ve büyük bir Harddisk'iniz varsa Darklight Conflict'i alın.



Ozan SİMİTÇİLER



**LEVEL  
KARNESİ  
SİMULASYON**

MERTAY COMPUTER CLUB  
TEL: (212) 269 12 77

P-60 işlemci ve 16 mb ram  
4x cd sürücü 370 mb hard disk  
DOS ve Windows 95





# DUNGEON KEEPER

## Benim Güzel İblislerim



**H**ep aynı şey, artık bıkkınlık vermeye başladı. Aptalın biri ters birşeyler yapar, burnunu sokmaması gereken bir yere sokar, altın hirsıyla tüm dünyanın başını belaya sokar, sonra da kalkıp senden herşeyi düzeltmeni beklerler. Aman yetiş, yanlışlıkla cehenneme giden kapıyı açtık, ne olur yardım et, bio-genetik deneylerimiz canavarlar yarattı, çabuk koş, dünyayı yamyam uzaylılar işgal etti, vs., vs... Sizi bilmem ama ben kahramancılık oynamaktan sıkıldım, hem de çok sıkıldım! Esasen gücün karanlık tarafına yönelen bir ruh için tüm evreni yok etmek gibi çok daha iştah açıcı konular varken, boyuna insanlığı yokoluştan kurtarmaya çalışmak ne büyük bir işkence! Basit bir bilgisayar oyunu bile olsa,

bu durum zamanla insanın kabuslar görmesine sebep oluyor. Mutlu, huzurlu, neşe içinde bir arada yaşayan ve karşılık beklemeden sevip paylaşmayı bilen, bütünleşmiş, tüm nefret ve önyargılarını geride bırakmış, açlık, savaş ve hastalığın ne olduğunu unutmuş, çocukların acı çekmediği, tabiat ve insanın teknolojiyle bütünleştiği bir dünya... Uh, ne kadar mide bulandırıcı bir ütopya, sanırım kusaçığım! Ama durum artık biraz daha farklı benim karanlıksever küçük dostlarım, dişlerinizi bileyin ve dehlizlerden yükselen taze kan ve çürümüş ceset kokusunu içinize çekin, şimdiki yeraltında bir mezar kadar soğuk ve sessiz saraylarımızı inşa etme zamanı, nemli ve kuru dehlizlerde çeşit çeşit iblis ve canavar sevgiyle

yetiştirme zamanı, toprağın üstünde yaşayan aptal insanogluna acı, ölüm ve umutsuzluğu yeniden, hem de kadeh kadeh tattırma zamanı!

### İşkencehaneme Hoş Geldiniz!

Bu oyunun türü hakkında kesin birşey söylemek zor, aslında bir strateji oyunu olmasına rağmen çok aykırı yönleri de var. Bunlara birazdan detaylı bir biçimde değineceğim. Ama öncelikle sistem ihtiyaçları nedir, bir bakalım. Dungeon Keeper hem DOS, hem de Windows95 altında çalışabilen bir oyun. Çalışması için gereken minimum işlemci P-60, ancak bir P-100 bence daha iyi olur. Gereken hafıza miktarı ise en az 16 mb ram olarak belirlenmiş. Kurulum esnasında hard disk üzerinde 65 mb kadar bir boş alana ihtiyaç duyan oyun, en az 4x hızlı bir cd sürücünüzün olmasını da gerektiriyor. Alışılmışın dışında bir şekilde oyun multiplayer network oyunlarını desteklemiyor, bu yüzden modem gerekmiyor. Tüm arabirim mouse ve tuşlar yardımıyla kullanılacak şekilde düzenlenmiş. Müzikler ise cd üzerine kaydedilmiş ve tam ruhun gıdası türünden şeyler, tabii biraz karanlık bir ruhun...

### Şu Tabutta Biraz Dinlenin...

Orada, bir ülke var uzakta, bu ülkede irili ufaklı pek çok da kasaba var tabii





i, ve bu ülke barış, huzur, mutluluk gibi kötü ve zehirleyici kavramların pençesinde kıvrıyor. Senin görevin Jim, hoops, hatlar kaştı sanıyorum, sizin işiniz bu zavallı yaratıklara tekrar karanlığı getirip onların acı içinde kıvrandığını görmek. Zaten eğlendirici bir meşgale sahibi olmadan zaman geçmiyor, hele bir de ölümsüzsünüz... Bunun için yapmanız gereken şey öncelikle gayet esprili hazırlanmış açılış demosunu seyretmek. Diablo ve benzeri oyunlarla öyle tatlı dalga geçiyor ki, üç bin yıldan beri ilk defa gülümseme fırsatı buldum diyebilirim. Sonra ise koyulup ilk kasabadan başlayarak karanlık ve kötü etkiliz tüm ülkeye yaymalısınız. Bunu nasıl yapacaksınız, bugüne dek oynadığınız tüm FRP, RPG ve benzerlerinde girip dağıttığınız mahzenleri, mezarları ve tünelleri hatırlayın. İşte şimdi bu tür yerleri inşa etme ve içlerini hazinelerle, çeşitli iblislerle doldurma sırası sizde. Öncelikle her bölüme başlarken elinizde birkaç Imp, biraz altın ve içinde Dungeon Heart bulunan bir salon oluyor. Dungeon Heart dediğimiz şey mahzenlerinize enerji sağlayan dev bir kristal kalp, eğer düşmanlarınız bunu yokederse işiniz biter. Bazı bölümlerde rakiplerinizin kalbine gidecek yolu bulup onu yoketmeniz gerekli. Imp dediğimiz şey ise en alt seviye yaratıklardan biri, ancak onun yerini hiçbir şey tutamaz. Bu yaratık sizin her türlü işinizi yapabiliyor, toprağı kazıp dehliz ve odaları oluşturmak, altın çıkarmak, yerleri taş döşeyerek bir bölgeyi sizinkine dahil etmek ve duvarları güçlendirip istilacıların girmesine engel olmak onun başlıca görevleri. Bu yaratığı büyü ile istediğiniz miktarda oluşturabiliyorsunuz, ancak her Imp bir öncekinden daha pahalıya maloluyor. Mouse ikonu kazılabilecek bir toprak ya da altın bölgesi üzerindeyken kazma şeklini alıyor ve tıkladığınız bölgeler aydınlanıyor, ışık olmayan her Imp hemen koşup burayı kazmaya başlıyor. Yapacak hiç iş olmayanlar duvarları sağlamlaştırmak gibi şeylerle uğraşıyorlar. Imp dışında pek çok değişik karakter daha mevcut tabii, ancak bunları mahzenlerinize çekmek için bir takım koşullar yerine getirilmeli. Öncelikle haritada Portal'in yerini tespit edip oraya bir yol açmalısınız, yaratıklar size Portal sayesinde gelip gidiyorlar. Daha sonra yan paneldeki yapılar ikonundan Lair seçeneğine tıklayıp, belli bir bölgeye Lair kurmanız gerekli, bu kısım yaratıklarınızın dinlenmeleri için gerekli ve ne kadar

büyük tutulursa o kadar iyi. Aynı şekilde toplanan hazinelerin saklanması için Treasure Room yani hazine odası inşa etmelisiniz. Yaratıklarınız bir süre sonra açılmaya başlayacağından büyük bir Hatchery yani tavuk çiftliği kurarak onların dengeli beslenmesini sağlamalısınız. Yaratıklarınız zindanlarda dolaşırken tepelerinde oluşan düşünce balonları size ne yapmaya gittiklerini ya da neler hissettiklerini gösterir. Eğer paralarını zamanında ödeyemez veya karınlarını doyuramazsanız kızıp geldikleri gibi gideceklerdir. Her seviye geçtiğinde yeni bölümler kurmayı öğreneceksiniz. Training Room yaratıklarınızın eğitim yapıp seviye atlamalarını ve döşayışı ile savaşta daha başarılı olmalarını sağlar. Büyük bir Library kurdüğünüzde büyücüler size katılacak ve yeni büyüleri araştırıp emrinize sunacaklardır. Workshop ise Troll türünün ilgisini çeker ki, bu yaratıklar her türlü kapı ve tuzakın geliştirilmesinde ve inşa edilmesinde ustadırlar. Daha sonra Temple yaptığınızda burada Karanlık Tanrılara kurbanlar sunarak çok vahşi ve güçlü iblisleri kontrolünüze alabilirsiniz. Pek çok yeni yapı, farklı türde iblisleri mahzeninize çekecektir. Ne var ki bu yaratıkların çoğu kendi aralarında da geçinemediklerinden kavgaya tutuşabilirler, gözünüzü devamlı üzerlerinde olmalıdır.

### Bu Balta Ne İşe mi Yarıyor...

Oyunun genel amacı bulunduğunuz bölgeye hakim olmak, ancak bu değişik şekillerde oluyor. Genel olarak ilk bir kaç görevde kasabayı sizden kurtarmak için gelen kahramanları ortadan kaldırmanız yeterli, ancak oyun ilerledikçe haritalar büyüyor ve rakipleriniz değişiyor, bazen sizin gibi mahzenleri olan büyücülerle dövüşmeniz gerekiyor. Oyunun ara birimi

fazla karmaşık sayılmaz, mouse ikonu belirli bir bölge üzerindeyken yanında açılan küçük bir pencerede o yer ya da nesne ile ilgili bilgi geçiyor. Ayrıca yardımcınızın sesi olan biten herşey hakkında sizi uyarıyor. Bütün üretim ve envanter bilgileri ekranın sol tarafındaki beş kısımlık bölümde toplanmış durumda, üstteki kısım küçük bir bölge haritasını gösteriyor, eğer köşesindeki parsömen ikonuna tıklarsanız bilinen tüm haritayı göre-



bilirsiniz. Altındaki beş ikonlu kısım ise genel durumu, inşa edilebilecek bölümleri, bilinen büyüleri, envanterdeki kapı ve tuzak gibi nesnelere, mahzenlerinizde dolaşan yaratıkları ve neyle meşgul olduklarını gösteriyor. Mesela iblis kafası şeklindeki ikona tıklayın, tüm yaratıklarınızın bir listesi ortaya çıkacaktır, ilk sütun boş gelenleri, ikincisi eğitim, araştırma ve inşaat ile meşgul olanları ve sonuncusu da savaşmakta olanları gösterir. Eğer en baştaki tür ikonuna tıklarsanız sırasıyla en tecrübeli olanlarını elinize alırsınız. Yaratıklarınızı bir yere götürmek için elinize alıp taşımalısınız. Biraktığınız bölgede yapabilecekleri bir şey varsa hemen işe koyulacaklar, yoksa bildikleri gibi davranmaya devam edeceklerdir. Tabii doğrudan yaratıkların üzerindeyken mouse ikonu bir el şekline dönüştüğünde sol tuşla alıp sağ tuşla bırakabilirsiniz ama hızlı olanlarını bu şekilde





yakalaması biraz güç, unutmadan, e-  
linize aynı anda sekiz kadar yaratığı  
alabilir ve onları savaşın ortasına bira-  
kabilirsiniz. Ancak tüm yukarıda anlatılanları yapabilmemiz için gereken bir  
temel şart var, üzerinde bulunduğu-  
nuz bölge sizin tarafınızdan ele geçi-  
rilmiş olmalı, bunun için de Imp sürü-  
nüz oraya gidip yerlere taş döşeye-  
rek bölgeyi zindanlarınızın bir parçası  
haline getirmiş olmalı.

### AAAAAARGH !

Oyun genel görüntü olarak bir strate-  
ji demiştik, ancak farklı bir yönü var.  
Büyüler kısmından Possess Creature  
büyüsünü seçip herhangi bir yaratığı-  
nıza uyguladığınızda, onun bedenini  
kontrol altına alıyor ve mahzenleri o-  
nun gözünden görmeye başlıyorsunuz.  
Oyun burada birdenbire Doom  
tarzı bir hal alıyor, yaratığı mouse ile

yönlendirip yön tuşları ile hareket et-  
tiriyorsunuz. Sağ mouse tuşuna basar-  
ak tekrar eski stratejik görüş açısına  
dönebilirsiniz. Bu açıdan dehlizlerin  
görünümü oldukça iyi, insan neden  
bu engine ile bir Doom tarzı oyun  
yapmadıklarını merak ediyor, ışık o-  
yunları bile yerli yerinde ve yaratıkların  
hareketleri çoğu iddialı oyundan  
daha yumuşak ve akıcı, yazık ki hep-  
si bitmap olarak çizilmiş. Oyunun bir  
zayıf yanı yaratıklar üzerinde tam bir  
hakimiyetinizin olmaması, biraz baş-  
larına buyruk davranıyorlar, ama in-  
sanlar bile bu kadar çabuk sırt çevirir-  
ken bir iblisten ne kadar sadakat bek-  
leyebilirsiniz ki ? Bir diğer can sıkıcı  
unsur ise mahzenleriniz genişledip  
büyüdükçe, kontrolü kaçırdığınız  
duygusunun da onunla birlikte büyü-  
mesi, ancak Bullfrog buna da bir çö-  
züm getirmiş ve tamamen keçileri  
kaçırmanız için oyuna bilgisayar

kontrolünde bir yardımcı katmış. ESC  
tuşuna bastığınızda çıkan menüden  
diğer pek çok şey gibi bu yardımcı-  
nın işlere katılım seviyesini ayarlaya-  
biliyorsunuz ve haritanın yanındaki C  
ikonuna basarak devreye sokabiliyori-  
sunuz. Her ne kadar oyun bazen ol-  
dukça süratli gelişse de, çeşitli me-  
saşlar sizin genel durumdan haberdar  
olmanızı sağlıyor. Oyunun beş yıldız  
almamasının sebebi grafiklerin genel  
görünümünün yeterince temiz ve  
renkli olmaması, eğer Diablo ile dal-  
ga geçecekseniz, bence en az onun  
kadar net ve temiz grafikleriniz olma-  
lı. Şöyle bir baktığımızda bu iyi bir o-  
yun, ama herkesi memnun eder mi  
ya da herkesin ilgisini çeker mi, onu  
pek bilemiyorum. Ama yine de kah-  
ramanlık oynamaktan bıkmış olan-  
larımız bunu sevecektir, işte ona emi-  
nim.

Chainsaw Charlie



## LEVEL KARNESİ STRATEJİ

MERTAY COMPUTER  
Tel: (212) 260 12 77

DOS ve Windows95  
P-60 ve 16 mb ram  
4x cd ve 65 mb hard disk







# PANDEMONIUM

**P**latform oyunları şu bilgisayar aleminde her zaman için iyi vakit geçiren komşunun çocuklarına oynatmak için ideal nitelikte oyunlar olmuştur. Renkli ve hareketli grafikler keşfedilmeyi bekleyen yeni bölümler ve görülecek mekanlar adventurelardan sıkılan yada bilgisayar başında saatlerce uğraşıp kafayı oynatmak üzere olan kişiler için

bilir (sanırım bu cümle yetiri kadar açıklayıcı). Bu kadar övgüden sonra daha fazla uzatmadan biraz konusundan bahsedeyim. Crystal Dynamics firması kahraman yarat-



Pentium  
100 işlemci, 16 Mb. Ram, 2x CD-Rom ve Windows 95 ayrıca 3dfx bir ekran kartıyla en iyi sonuca ulaş-



adeta şu yaz günlerinde buzlu bir su gibidir. Pandemonium işte böyle bir oyun hatta o kadar etkileyici ki playstation yada sega saturn'deki platform oyunlarını görüpte ağzı sulanan bir pc'ciyi tatilden bile döndüre-



maya meraklı olan oyun firmaları gibi üç yeni karaktere imza atmış. Boyalı yüzü ve çilgin gülüşüyle soytan Fergus, onun konuşan, çubuk tipli oyuncuğu Sid ve karnaval trapezicisi Nilkki. Bu üç karakter büyücü eğitim seminerinde tanışılır. Genç sihirbaz Nilkki büyük büyücü Vu'nun kitabını aşırırlar ve Lancelot şatosunun balkonundan denemeler yaparlar. Hiç korku filmi seyretmemiş olacaklar ki heler olacağını bilmeden küçük büyülerle yetinmeyip onuncu level bir büyüğü okurlar ve kocaman bir yaratık şehrin üstüne gelip onu yutar. Yaptıkları hatayı düzeltme yolunu ararken istek aracının haritasını bulurlar.

## Hem de Ne Platform !

Konusu oldukça ilgi çekici gözükken bu oyunun minimum sistem gereksinimi



billirsiniz. Tek bir Cd'den oluşan oyunu sürücüye yerleştirdiğiniz otomatik ve





kısa bir süreçte



kurulumta-  
mamlanıyor. Oyuna geçme-  
den önce çıkan ufak pencereden  
800\*600'e kadar çözünürlük seç-  
eneklerinden birini seçmeniz gereki-  
yor. Bundan sonra x tuşuyla Nikki ya-  
da Fargus'u seçerek oyuna başlanı-  
yor. Tabiki bu iki karakterin görüntü-  
leri dışında farklı özellikleride var.  
Nikki'nin çift zıplamasıyla yüksek yer-  
lere ve uzaklara ulaşabilirken  
Fargus'un saldıran stilliyle karşılaşa-  
cağınız güçlü karakterlere karşı tetbirli  
olabilirsiniz. Öyleki sadece bölüm



başlarında karakter seçimi yapıldığı  
göz önüne alınırsa bölüme göre se-  
çim yapmak gerektiği bazı bölümler  
için kaçınılmaz olabiliyor. Pande-  
monium'a ne kadar 3 boyutlu (3d) bir  
görüntü verniş olsalarda

aslında



oyunış açısın-  
dan 2 boyutlu bir yapıya sahip  
ve dinamik kamera açılarıyla zengin-  
leştirilmiş. Bu açılar oyunu 3 boyu-  
tunda ötesine taşısada ve oynayana  
gerçek 3d izlenimi versede en fazla  
2.5d denebilir çünkü gideceğimiz  
yollar, ileri, geri, içe yada dışa da ol-  
sa bizim yapmanız gereken sadece A  
ve S tuşlarıyla hareket edip gerekti-  
ğinde zıplamak için Space (Eğer

Nikki'yi seçtiyseniz havada iken bir-  
kez daha bu tuşa basarak çift zıplama  
hareketini yapabilirsiniz) ve alabilece-  
ğiniz üç ateş gücünden birini Ctrl  
tuşuyla kullanmak yeri geldiğinde X  
tuşuyla eğilip üstünüzden gelen bir  
kuşu yada testereyi atlamak ve birde  
Z tuşuyla mesela Fargus'un takla ata-  
rak saldırmak gibi hareketleri gerçek-  
leştirmek olacaktır. Oyunda 18 temel  
ve 6 bölümde bir olmak üzere 3 ta-  
nede boss yani ana karakterle dövü-  
şeceğimiz bölüm bulunuyor bu  
bölümlerde koşup,



atlayıp,  
patlatmanın yanında çö-  
zeceğiniz dojazı iyi ayarlanmış bul-  
macalar bulunuyor. Düşmanlarınızı  
öldürmek için kafa-



larına  
düşmeniz yada ateş  
etmeniz dışında ilginç ve oyuna can  
veren, kayanın üstünde onu yuvarla-



yarak düşmanlarınızı ezmeniz yada  
kurulmuş düzenekleri çalıştırmak için  
etrafa koşuşturmanız gibi fikirler  
mevcut. Bunun yanında asansörler,  
ayarladıktan sonra fırlatan toplar, gizli  
geçitler, bonus bölümleri, zıplatan  
karpuz yada örümcek ağları, hortum-  
lar ve de bize yön veren hava akımlar  
gibi birçok değişiklik her bölümde  
yenilenerek sizin keşfetmenizi

bekliyor. Bunlardan  
bahset-



mişken  
yine her bölümün  
kendine özgü gergedan veya  
ateş saçan dragonlar, örümcekler, ne  
olduğu belirsiz garip sesler çıkaran  
yeni yaratıklar bulunuyor. Yine her  
bölümde temaya uygun müzik çalını-  
yor. Oyunda kaldığınız yerden de-  
vam etmek için kullanılan şifre yon-  
temide sizi her seferinde en baştan  
başlamaktan kurtarıyor. Ayrıca işine  
yarayabilir diye ekliyorum oyunun  
Cd'sinde bulunan Charles adlı prog-  
ram kullandığınız karakteri kendi  
belirlemiş olduğunuz bir bmp u-  
zantılı çizimle değiştirerek kendi



kah-  
ramanınızı ken-  
dinizin yaratabilmesine  
olanak tanıyor.  
Son söz olarak gerçekten oynaması  
zevklil, yönetimi oldukça kolay olan  
geniş bölümlere, orjinal fikirlere ve  
boss'lara sahip olan bu oyunu plat-  
form ve arcade hayranlarına ısrarla  
tavsiye ediyoruz. Çünkü görülen şu  
ki Pandemonium ilerde bir klasik ola-  
rak arşive geçmesi gereken bir oyun  
olacak.

Murat KARSLIOĞLU



**LEVEL**  
**KARNESİ**  
**PLATFORM**

MERTAY COMPUTER  
Tel: (212) 289 12 77

Minimum sistem gereksinimi Pentium 100,  
16 Mb RAM, 30 Mb Hdd alanı,  
Sx CD-Rom, Windows 95





# Hileleri

## ÖYÜN

9

Yeni bir oyuna başlayın ve giriş kapısında aşağıdaki kodu yazın:

"120763-090665", [Ctrl] tuşuna basıp "OK" deyin. [Ctrl] ve [O] tuşlarına basıp oyunu kaydetmeden çıkın. Eski save dosyalarınızdan herhangi birini açıp aşağıdaki şifrelerle istediğiniz bölüme doğrudan geçebilirsiniz.

**LOBBY DRUM HALL 1  
TAPESTRY GARAGE CHASM DALI  
ATTIC CELLAR VRROOM UNGLE**

### Capitalism Plus

Sadece

\$\$\$\*\*\*\$\$\$

yazın ve \$100,000,000 kazanın.

### Camageddon

Seçenekler ekranında çabucak **ENABLE** yazarak tüm pist ve araçları elde edin. Yarış başlayınca ise **CHEAT MODE** açılana dek F4 tuşuna basın, artık aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz.

F5 - Bedava komple onarım.

F6 - Ölümsüzlük

F7 Ekstra 30 saniye zaman.

F8 - Zaman sayacını dondurur ve tekrar açar.

F11 - Anında 5000 kredi.

CTRL-KEYPAD 1 - Uçuş modunu açar.

### Darklight Conflict

Oyun esnasında [Tab] ve [PageUp] tuşlarına aynı anda basın, sonra da [P] tuşuna basın. Bu sizi ölümsüz kılacaktır.

### Fallen Haven...

Oyunu komut satırı yazarak çalıştırın ve aşağıdaki hileleri unutmayın.

Örnek:

**FALL.EXE -MQWIERDSTUFF**

Bu size gizli üniteleri verir.

-MQWIERDSTUFF - Gizli üniteler.

Bunları Barracks sayesinde üretebilirsiniz.

-MQCASH - CTRL + ve CTRL - paranzınızı artırır ve eksiltir.

### Helicops

Oyun esnasında / tuşuna basıp aşağıdakileri yazın.

**IRONMAN**

Ölümsüzlük

**REGENWEAP** - Silahları yeniler.

**REGENAM** - Tam sağlık.

**REGENALL** - Herşeyi yeniler.

**WIN** - Bulduğunuz bölüme bitirir.

**CLOAK** - Görünmezlik.

**IRANGE** - Sınırsız atış menzili.

**EYE** - Görüş açısını değiştirir.

### ID4 - Independence Day

Oyuncu ismi olarak **RADARMY** yazın. Sonra ana menüdeyken CTRL+SAG SHIFT+8 tuşlarına basıp cheat ekranını açın.

### L.A. Blaster

/CRYOEASY - Turistleri kaldırır.

/CRYOEASYZ - Mutantları kaldırır.

/CRYOGOD - Ölümsüzlük.

/CRYOCRED - 99 kredi.

/CRYOMAD - FLAMME THROWER

/CRYOOD - OD CAR

/CRYOSZ - SZ SURF

/CRYOSM - Level %d

/CRYOSTEVIETOUR - MINI-CAR

/CRYOBLUR - MOTION BLUR!!!!

### Pandemonium!

Bu kodlar size 14 ankh, 8 heart, tüm seviyelere geçiş hakkı ve ilgili silahı verir.

AOIMFPIJ - Fire

AOEMDPIJ - Ice

AOMMHPIJ - Shrinker

Seviye Kodları:

1. OMAAEBIA

2. NAABEBAI

3. ENAJAKBI

4. PEIAIBBA

5. KFCACICE

6. AFICBAIM

7. NGIAIBJJ

8. EHIIAKAC

9. NIIAIBKB

10. AHICBAJE

11. LOCACMGI

12. KACACIIM

13. OAIADLB

14. ELIIAODÇ

15. OEIAIELJ

16. OGIAJEEB

17. AHMCBCMD

18. AJECBDEF

### POD

Oyun esnasında aşağıdaki kodları yazın:

**LABEL** - Sürücü adını gösterir

**RETRO** - Arka görüntü

**GARAG** - Aracı onarır

**MAP** - Bir harita gösterir

### M.D.K

F1 tuşu ile help ekranına gidip aşağıdaki kodları yazın:



ğidaki kodları yazın:

**HEALME** - Tam sağlık

**INEEDABUGGUN** - Gun powerup

**NASTYHOTTHANKS** - Homing sniper grenade powerup

**HOLOCURTISFUN** - Decoy powerup

**TORNADOAWAY** - Tornado powerup

**ILIKETOLOB** - Mortar powerup

**KILL** - İntihar etmek için

Her kod seviye başına bir defa kullanılabilir.

### Need for Speed 2

**hollywood** - Bonus Track

**pioneer** - Gizli araçların motorlarını güçlendirir



Bu kodlarla aşağıdaki araçları kullanabilirsiniz:

**quattro** - Audi Quattro

**armytruck** - Askeri kamyon

**semi** - Büyük kamyon

**bmw** - BMW

**jeepyj** - Jeep YJ

**miata** - Mazda Miata

**mercedes** - Mercedes

**bus** - Okul otobüsü

**landcruiser** - Toyota Landcruiser

**volvo** - Volvo station wagon

**vwbug** - VW Beetle

**vanagon** - VW Combi





# INTERNET'TE OYUN

Herkese merhaba! Şu anda dergide yeni bir köşenin açılışına tanıklık ediyorsunuz (saat: 12 civarı, tarih: 3 Temmuz 1997). Yukarıda yazdığı gibi köşe konumuz internet üzerinde oyunlar. Tamam biliyorum, belki bazılarınız internete bağlı değilsiniz, modeminiz de yok, ama ilerde bir gün olur, şimdiden bilgi vermekte fayda var. Bu arada aklıma gelmişken söyleyeyim, bilmeyenleriniz varsa, artık 0822'li hatlarda akşam 6'ya kadar 180 saniyede, 18.00-8.00 arası da 300 saniyede bir kontür atıyor, duyurulur. Yani diğer bir deyişle Internette adam sizi yendi diye gaza gelip ikinci bir maç teklif etmek yok, ya da gecenin köründe deneyebilirsiniz tabii...

Neyse konuyu dağıtmayalım, ilk olarak aranızda herhalde Internet nedir, bilmeyen yok, di mi? Eğer varsa parmak kaldırın, hiç teknoloji ve medyayla ilgilenmediği için cezalandırılalım. Tamam, peki haklısınız, bilmemek ayıp değil öğrenmemek ayıp, söylüyorum: Sayısız bilgisayarın telefonla bağlanması. Bana sorarsanız bir tür "tanrıçılık", yani düşünsenize bütün dünya ayaklarınızın altında, oturduğunuz yerden bir çok iş yapıp, bir çok yere gidebilirsiniz, korkunç büyük bir kütüphane, işmerkezi, eğlence diyarı, farklı bir dünya! Net üzerinden tanışıp evlenenler bile var. Aslında bu kötü, geleceği düşünüyorum da, orada her şey daha "cyber" olacak, her-



kes biraz daha uzak, soğuk ve tek başına olacak.... Daha yapay, ama daha basit; daha tembel, ama daha hızlı...

Bir saniye yine ben uçacağım, bari konuya hızlı bir giriş yapalım, fazla uzattık:

Şimdi bir servis sağlayıcısına bağlısınız, güzel bir modeminiz var (28800'den aşağısıyla oyun oynamayı unuttun), şirin oyunlarınız ve telefon parasını ödeyecek kadar zengin bir babanız. Güzel, herşey hazır demektir, ihtiyacınız olan tek şey bilgi, onu da size biz sağlayacağız. Internet'de bir çok oyunu oynamanız mümkün, bunların bazılarını oynarken ekstradan para ödemeniz gerekebilir. Biz işe son yılların en popüler oyunlarından Red Alert'le başlayalım.

Red Alert'i install ettikten sonra, aynı directory'e "wchat" diye bir program yükleyecektir, işte bu ufak programla insanlarla geyik yapabilir, veya Westwood'un üç oyununu oynayabilirsiniz (monopoly, command & conquer ve red alert). Bunun için önce www.westwood.com'a gidip kendinize bir takma isimle (nickname), şifre (password) almanız lazım. Şifreniz e-mail'inize postalanacaktır. Daha

sonra wchat'i çalıştırarak, isim ve şifrenizi yazın, böylece programa girdiniz. Dikkat etmeniz gereken nokta sağ üstteki seçeneklerdir, buradan ilkinizi seçerseniz sağ üstte beliren listeden herhangi birine girerek insanlarla konuşabilirsiniz, yani programın geyik yapma kısmı. Diğer üç seçenkle oyunlara giderseniz, en çok ilgi gören oyun Red Alert. Neyse her hangi bir oyunu seçtikten sonra, karşınıza çıkan listeden herhangi birini seçerek (yanında "1" yazması lazım, "2"leri seçemezsiniz, bu sayı o kanaldaki kişi sayısını gösterir ve kişi sayısı Red Alert'in kanallarında 2'yi geçemez. Kanal ise yukarıdaki listedeki her bir isimdir, bunlara oda gözüyle de bakabilirsiniz...) kanala girin. İsterseniz siz de yukarıdaki seçeneklerden kanal yaratıp, size birinin gelmesini bekleyebilirsiniz. Ev sahibi olmanın yararı ise hangi haritada oynanacağı, kaç birlik ve parayla başlanacağı gibi ayarları sizin yapmanız, tabii ki hepsi eşit şartlarda... Son olarak ev sahibi alttan "start game"e basarak oyunu başlatır, bu arada tabii ki oyun CD'sinin drive'da olması lazım, biraz yükledikten sonra (o "biraz" "oldukça" da olabilir, duruma göre..) oyuna baş-



larsanız. F1 'i kullanarak karşınızdakine mesaj yollayabilirsiniz. Şunu da unutmayın ki oyun oynarken bağlantınız kesilebilir, bunun bir çok nedeni vardır. Servis sağlayıcınız iyi olmayabilir, modeminiz hızlı değildir, karşınızdakiyle bağlantı uyumsuzluğu çıkabilir, Türkiye'de yaşıyor olabilirsiniz vs. Wchat'de oyun olayı bu kadar, gördüğünüz gibi hiç karışık değil, zaten ekran karşınızda olunca herşeyi daha rahat anlayacaksınız. Arada bir insanlarla geyik de yapın, eğlenceli oluyor. Zaten internet'te biraz konuştuktan sonra televizyon seyretmek bana çok garip geliyor, bir tarafta herşeyi yapabilir, bilgi toplayabilirsiniz, sosyallik; öbür tarafta ise size verileni izlemek zorundasınız, hiç bir etkileşimin olmadığı bir dünyaya mahkumsunuz, asosyallik....

Neyse biraz da www.igl.net'den bahsedelim, burası bir dünya ligi , bir çok oyuncunun (binlerce) skor tablosu tutuluyor. Biri oradan hangi oyunların mı dedi? : Comanche 3, X-wing vs. Tie Fighter, Monopoly, Blood, Links LS, Links LS Pro, Red Alert, Team RA, Warcraft II, Team War2, Cyberstrom, Chessmaster, C & C, Subspace, Duke 3D, Quake, Descent, Descent2, Canasta,

Deadlock ve Multiplayer R A. Ama dikkatinizi çekerim burada bu oyunları oynayamazsınız, burası sadece bir ligdir. Bu oyunların oynanması için wchat gibi programlara ihtiyacınız var. Bu arada wchat'e ve ladder'a (www.igl.net) üye olmak tamamen bedava, ama diğer programlar için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Örneğin bu programların en ünlüleri olan "Kali"yi 20\$'a ömür boyu, Mplayer'ı 29.95\$'a bir yıllığına, TEN'i 19.95\$'a bir aylığına alabilirsiniz. Bunlardan Kali'yi kullanarak ladderdaki bütün oyunları oynayabilirsiniz, ayrıca oldukça da popüler bir program. Aynı şekilde TEN de çok ünlü ve size sağladığı bir sürü ayrıcalık varmış, duyduğuma göre sizde olmayan oyunu bile oynamak mümkünmüş, ne diyelim parayı veren düdüğü çalar.

Çok kısa ladder'dan bahsetmek gerekirse, dediğim gibi bu bir lig. Ama futbol ligi gibi puan hesabı değil ve de çok mantıklı. Aksi takdirde en çok oynayan en yüksek puanı alır ve birinci olurdu, adamlar çok güzel bir sistem yapmışlar. Öyle ki 5-10 kere oynayıp dünya birincisi olmanız mümkün (biraz küçük bir ihtimal ama...). Sistem şöyle, eğer ligde sizden daha yukarda olan birini yenerseniz, onun ve sizin

derece farkı bölü iki kadar yukarı çıkarsınız. Örnek : Ben ligde 1800.'yüm, eğer 1000.'yi yenersem  $(1800-1000)/2 = 400$  sıra yukarı çıkıp 1400. olacağım, basit bir mantık. Eğer sizden aşağıda olan bir kişiye yenilerseniz aşağı düşmüyorsunuz, aşağı düşme sadece sizin altınızdakilerin bir şekilde yukarıya çıkmasıyla olur. Bunun gibi daha bir kaç tane daha kural var, tabii bunlar sadece www.igl.net için geçerli. Tabii ki de daha bir sürü farklı oyun ligi var ve hepsinin kurları farklı. Bu arada R A ligine katıldysanız, wchat'i kullanabiliyorsunuz, yani bir program falan almanıza gerek yok, kendinize rakip oyuncularını ise, programın geyik yapma bölümündeki Red Alert kanalından bulabilirsiniz, oraya gelince herşeyi anlarsınız zaten. İnsanlarla konuşun ve taktığınız her noktayı sormaktan çekinmeyin, elbet birileri yardımcı olur.

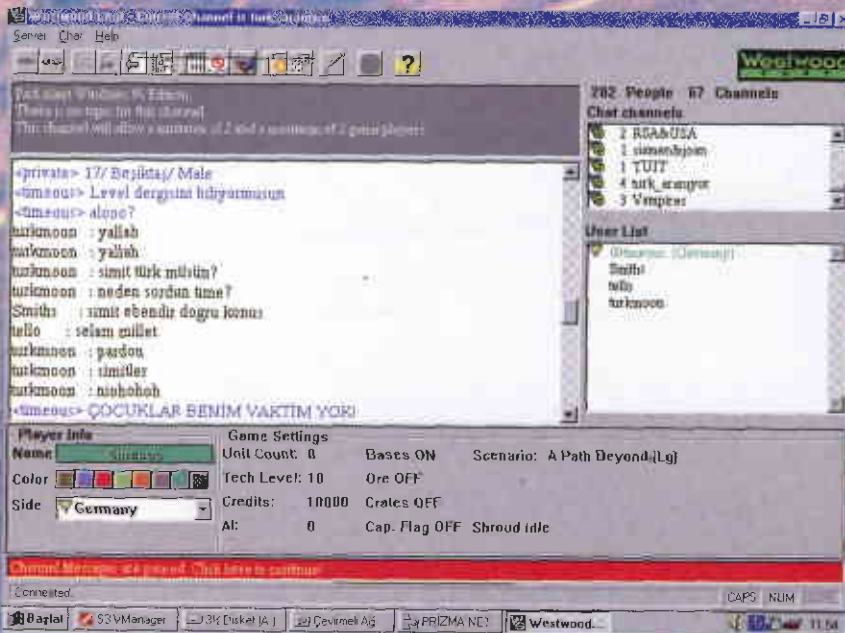
Şimdi size X-wing vs. Tie Fighter'ın nasıl oynandığını da anlatacaktım, ama valla yerim kalmadı, işallah bir daha ki sefere...

Tabii bu arada yeni bir sürpriz: Sevgili derginiz Level da artık siber uzayda (bu Internet oluyor, bilmeyenler için..) yerini alacak/ alıyor/ aldı (siz bunları okuduğunuz sırada muhtemelen üçüncüsü).

Umarım böyle bir köşe hoşunuza gitmiştir; istek, eleştiri ve düşüncelerin bir köşe için ne kadar yararlı olduğu düşünülürse sanırım sizin de bir şeyler yapmanız gerekiyor. Eee ne diyelim, kendinizi bu dünyalara çok fazla kapatmayın, açık havanın kokusunu unutmayın ve yaptığınız işle mutlu olun (köşe güzün abla köşesi oldu yaa...)

Gökhan "timeous" Habiboğlu  
& Batu Hergünel

valence@PEmail.net &  
quedrus@PEmail.net





# FIFA 97

**V**e Hakem Bitiş Düdüğünü Çalıyor...

Ama bu haksızlık, her seferinde böyle oluyor. Önce PC için bir oyun çıkıyor, iyi ve kötü yanları PC kullanıcıları üzerinde test ediliyor ve sonra daha geliştirilmiş, daha temiz bir versiyonu Sega ve benzeri makineler için derlenip piyasaya sürülüyor. Sonuçta bütün o bug ve patchlerle biz PC kullanıcıları muhattap olurken, Sega sahipleri sorunsuz ve geliştirilmiş oyunları alıp rahatça oynuyorlar. Yavaş yavaş kendimi deney faresi gibi hissetmeye başladım. Tabii Saturn'e Fifa 97'yi takip oynamaya başladığımda bu durum tekrar kendini gösterdi, üzerinde aşırı dozda amfetamin denenmiş bir kobay gibi acı ve öfkeyle olduğum yerde kıvranmaya başladım, neden, tekrarlıyorum, neden PC oyunları böyle kaliteli olamıyor? Bu futbol oyununun PC ve Sega Saturn versiyonları arasındaki kalite farkı o kadar belirgin ki, gidip bilgisayarımı camdan yolcu etmemek için kendime neden yaratmak zorunda kaldım, aslında bu konuda fazla zorlanmadım da... Bugüne dek PC için döktüğüm parayla rahatça şimdikinden daha büyük ve hızlı bir motosiklet alabilirdim, insanın düşündükçe elleri titri-



yor. Açık konuşmakta fayda var, ben futboldan nefret ederim, hem de alabildiğine nefret ederim. Ama bu oyun karşısında ben bile kendimi tutamayıp saatlerce Sega'nın başında top peşinde koşturdum. Zaten bu oyunun ne kadar iyi olduğu hakkında mutlaka herkesin kulağına birşeyler çalınmıştır, ama Saturn grafikleri ve game pad ile birleşince iş tamamen çığırından çıkmış denebilir. Öncelikle maç öncesinde takım seçmek ya da karşı takım hakkında rapor almak gibi pek çok detay bu oyuna yeterli dozda strateji havası katıyor. Karşı tarafın zayıflıklarını tam anlamadan yüksek zorluk seviyesinde bir maçı kazanmak çok zor, sporcuların performansı çok değişkenlik gösterebiliyor ve siz istediğiniz kadar tuşlara basarsanız da zayıf bir adam hızlı bir hücum oyuncusunu asla durduramıyor. Tabii daha kolay seviyede yapay zeka sizin paslarınızın ve vuruşlarınızın aldığı falso miktarını otomatik olarak ayarlıyor, ancak normalde hızlı düşünmek ve hareketlerinizi duruma göre planlamak zorundasınız. Gerçek bir maçta sporcuların yapabilecekleri hareketlerin neredeyse hapsini a-damlarınıza yaptırabilirsiniz, tabii zamanlamayı iyi yapabiliyorsanız... Bir de spiker konusu var, iki farklı ses devamla olarak maçı anlatıp yorum yapıyorlar ve sadece bu bile kendinizi gerçek bir müsabakadaymış gibi hissetmenize yetiyor. Grafiklere gelince, futbolcular üç boyutlu olarak tasarlanmış, hareketlerinin yumuşaklığı ve gerçekçiliği ise görülmeye değer doğrusu. Tabii bu durum uzak kamera açılarında öyle pek belli olmuyor, ancak yakın plan çekimlerde, mesela gol atıldıktan sonra ağır çekim tekrarlarında ya da sevinen oyuncular samba yaparken ve golü yiyenler üzülürken kamera onlara yaklaştığında grafikler iyice gerçekçi bir hal alıyor. Bazen başkası oynarken oturup seyretmek bile çok zevkli oluyor, hele bir de iyi oynanıyorsa... Bu tür oyunlarda ga-



me pad ve klavye arasındaki fark ise iyice ortaya çıkıyor, Eğer Sega alıcaksanız iki game pad almayı da ihmal etmeyin, bu makinelerin esas zevki o zaman ortaya çıkıyor, Sonuç olarak bu oyun gerçekten muhteşem, daha yanına yaklaşabilecek bir futbol oyunu bildiğim kadarı ile piyasaya çıkmadı, insana tek başına Sega alılabilecek bir potansiyele sahip...

Maddog McKiller

## LEVEL KARNESİ

SPOR

ARAL İTHALAT LTD.  
Tel: (212)659 26 73

SEGA SATURN  
Fiyat: 75 \$ (KDV Dahil)





## NBA LIVE 97

AMERİKAN USULÜ  
BASKETBOL

**H**er sene NBA kupasını almak için otuz civarında takım kıyasıyla mücadele eder, kazananın gelişlerindeki patlamının yanında ise Çemobil maytap gibi kalır. Ancak ne var ki, tüm bunlar oynanan karşılaşmaların gerçekten seyretmeye değer olduğu gerçeğini gözlemlemez, üs-



yunu. Öncelikle işin bir taktik yönü var, 95-96 sezonunda NBA'da yer almış olan 29 takım ve yaklaşık üçyüz oyuncunun tüm istatistiksel bilgileri oyunda mevcut, eğer gerçekçi zorluk seviyesinde oynarsanız adamlarınızın yorulmaları, foul yapmaları ya da sakatlanmaları gibi şeyler çok normal. Tabii tüm bunların sonucunda bir sezon boyunca takımınızı uygun bir şekilde yönetmeniz gerekiyor ki, bu oyunun saha dışındaki kısmına da büyük önem verildiğini gösteriyor. Eğer arzu ederseniz transferler yapabilir ya da tamamen yeni isim ve yüzlere sahip oyuncular yaratıp takımınıza alabilirsiniz. Maç öncesinde ve esnasında takımınıza vereceğiniz taktikler ise hayati önem taşıyor. Siz hücumu karar vermişken defansa çekilen bir takım büyük uyumsuzluk yaratır, bu oyun ise ya takım olarak oynanır, ya da hiç oynanmaz. Grafikler oldukça iyi sayılır, ne var ki Fifa 97'de olduğu kadar değil, bazen uzaktan kimin ne yaptığını anlamak zor olabiliyor. Ancak yine de biraz oynayınca insan buna alışabiliyor. Oyunda tüm ku-



rallar ve hareketler mevcut, eğer isterseniz bunları kapatıp oynayabilirsiniz ama esas şenlik All-Stars seviyesinde sezon oynamaya kalkınca başlıyor, spikerin yorumu ve seyirci tezahüratı dahil seyretmesi muhteşem görüntüler ortaya çıkıyor. Buna bir de gerçek oyuncularla çekilmiş ara sahneleri ve görüntüleri ekleyin, zaten sporcuların tümü yakın planda üç boyutlu ve tamamen gerçek kişilerin görüntüleriyle kaplanarak tasarlanmış. Uzun sözün kısası, belki basketbol oyunlarının en muhteşemi değil ama listede ilk sıralarda yer alan bir oyun bu ve eğer bu spor hoşunuza geliyorsa sizi uzun süre gülmüsetebilir.

M. Berker Güngör

## LEVEL KARNESİ

SPOR

ANALI İTHALAT LTD.  
Tel: (0121)060 26 73

SEGA SETURN  
Fiyatı: 76 \$ (KDV DAHİL)



## SEGA SETURN TOP 10 LİSTESİ

1. Fighters Megamix
2. World Wide Soccer 97
3. Tomb Raider
4. King Of Fighters
5. Manx TT
6. Black Down
7. Command and Conquer
8. Fifa 97
9. Need For Speed
10. Vitura Cop2 With Gun