

LEVEL

500.000 TL • SAYI 2 • ISSN 1301-2134 • AYLIK YAYINDIR

PRIVATEER 2

Kaliteli bir simulasyon

M.A.X.

*Kapsamlı yapısıyla
benzerlerinden çok farklı*

LORDS OF THE REALM II

Derebeyliklerin ortaçağ savaşı

DAGGERFALL

Geniş senaryolu müthiş bir FRP

STAR CONTROL 3

Evrenin hakimleri

SEGA: VIRTUA COP 2

Birkaç el ateş etmeye ne dersiniz?

*Hareketli, heyecanlı,
kaliteli bir RPG*

DIABLO

*Heroes of Might & Magic, Sega Rally, Gooka,
Sim Copter, XS ve daha neler neler...*



Genel Yayın Yönetmeni
Aylin Tactan Kuru

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhan Sungurtekin

Yazı İşleri
Mahmut Karşıoğlu, Atilla Uygun, Kemal Akçam,
Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünel

Redaksiyon
Tansel Emanet Tüzel

Yazı İşleri Sekreteryası
Ebru Zorlu

Grafik/Bilgisayar
A. Umut Ersoy, Özlem Sarar

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

Reklam Müdürü
Sebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Selma Akınay

Dağıtım Servisi
Nebi Donacı

Abone Servisi Faks: (212) 269-5021

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatun

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Sakir Batumlu

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

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

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.D.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569



VOGEL

Yayıncılık Ltd. Şti

Teşekkürlerimizle...

LEVEL dopdolu bir CD ile tekrar karşınızda. İlk sayımıza gösterdiğiniz ilgi bizi gerçekten çok mutlu etti. Göndermiş olduğunuz faks ve mektuplar Level'in oyunseverler tarafından çok beğenildiğini gösteriyor.

İkinci sayısında Level'i sizin istek ve eleştirileriniz doğrultusunda geliştirdik. Bundan böyle oyun dünyasındaki gelişme ve yenilikleri Oyun Dünyası'ndan sayfalarınızda bulabileceksiniz. Yine sizin istekleriniz doğrultusunda, önümüzdeki aylarda oyunların tam çözümlerini de yayınlamaya başlayacağız. Yeni oyun derginiz Level, etkileşimli olarak görüş ve isteklerimize uygun bir şekilde gelişmeye devam edecek.

Level CD'si bu ay da dopdolu. Titizlikle seçilmiş tam tamına 25 oyun sizler tarafından oynanmayı bekliyor. Ümarız bir sonraki sayıya kadar bu oyunların hepsini inceleyecek zamanı bulabilirsiniz. Ayrıca bu ay CD'de çok sayıda Shareware de yer almakta.

Gönderdiğiniz anketler için çok teşekkür ederiz. Ağaç sertifikalarınız çok yakında elinize ulaşacak. Level ile yeni tanışan okuyucularımız için anketi bu ay da yayınlıyoruz.

Bu arada geçen ay, Level'in ikinci sayısının 20 Şubat'ta piyasada olacağını duyurmuştuk. Ancak çeşitli nedenlerden dolayı bu sözümüzde duramadık. Bu gecikme için özür diliyoruz.

Unutmayın, artık oyunları oynayarak tanıma zamanı...

Gökhan Sungurtekin

Red Alert Mission Disk

Westwood Studio'larının çıkardıkları yeni görev diskinde sadece kuru yeni görevler yer almıyor. Mart'ın ortalarında çıkması beklenen görevlerde kontrol edebileceğiniz yepyeni üniteler, araştırabileceğiniz teknolojiler yer alıyor. Yeni üniteler arasında kendini koruyabilen cevher kamyonları, etrafı yakıp yıkan Tesla tankları ve seçkin Rus komandoları da yer alıyor. Bunun dışında Red Alert kullanıcıları yepyeni 16 göreve ve 100 adet de Multiplayer haritaya sahip oluyorlar. CD-ROM'da yer alan 8 yeni savaş müziğinin yanında masaüstünüzü, Red Alert masaüstü temasında yer alan arka planlar, patenler, ikonlar, avi filmler ve ekran koruyucuları ile tam bir komuta üssü haline getirebiliyorsunuz.

Bu arada firma, daha çok anarşi daha az strateji içeren ve Internet üzerinden oynanabilen C&C oyunu Sole Survivor üzerinde çalışmakta.

StarWars

Bu yıl içinde ilk 3 StarWars sinema filminin yeni sürümleri denebilecek, baştan sona, elden geçirilmiş daha önce olmayan sahnelerin yer aldığı filmler vizyona girmeye hazırlanırken LucarArt, simülasyon hastalarının beklediği X-Wing ve Tie Fighter, stratejiseverler için ise StarWars Rebellion adlı oyunları piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Network desteği olan bu iki oyundan, şimdiye kadar çıkardıkları benzeri oyunlara rağmen oldukça umutlular. Dövüş sahnelerinde artırılmış kaplama kalitesi ile görsel açıdan doyurucu. Görev içi ve dışı uçabileceğiniz gemi sayısı da oldukça fazla.



Need for speed 2 ve X-Car

Önümüzdeki günler yarış tutkunları için oldukça iyi geçecek. Elektronik Arts'ın Need For Speed 2'si ile Bethesda'nın X-Car'ı (Xperimental Racing) oldukça iddialı gelen iki yarış oyunu. Gözünüz yolda olsun.



Quake 2

Eğer ID'nin bölüm tasarımını beğeniyorsanız şok olmaya, şaşırılmaya, gözünüzün kamaşmasına ve sonra da ölmeye hazır olun. Peşinizden yuvarlanan inanılmaz büyüklükteki kayalar, etrafta uçan ejderhalar, Thor'un savaş çekici gibi göz kamaştırıcı silahlar, duvara ilişirebileceğiniz zaman ayarlı bombalar ve çılgın sinsi yeni bir aygıt Vengeance Sphere...

Quake'in en yeni gelişmiş paketleri "Scourge of Armagon", Hipnotic Interactive, "Dissolution of Eternity", Rogue Software tarafından üretilmiş. "Scourge of Armagon"da, Quake oyuncularını birçok yeni yaratığın ve tuzağın yer aldığı gerçekçi çevrelerde dolaşmaktalar. Yeni Power-Up, Horn of Conjuring'i içermekte. Yeni hoş bir elbise ile artık Lightning'e karşı da korunabiliyorsunuz. Armagon'un yaratıkları en iyi Quake yaratıklarından olan Gremlin'i içermekte. Bu korkutucu, zeki yaratık, silahınızı sizden çalıp size karşı kullanabiliyor.

Aynı zamanda ölmüş başka bir yaratığın vücuduna girerek farklı bir şekilde tekrar ortaya çıkabiliyor. Bu ay piyasada...

Rogue Software'in "Dissolution of Eternity"si birçok ölümcül Multiplayer hareket içeriyor. İçinde yer alan Tag ve Capture the Flag oyunları Quake'in arabiriminden çalışabiliyor. Rogue'un paketinde, lava nail ve Armor-piercing ammunition, enerji topları atan plazma silahı, el bombaları, dört beş yöne dağılabilen roketler yer alıyor. Alacağınız hasara karşı Power-up'lar ve en iyisi aldığınız zaman belli bir süreliğine kafanızın üstünde uçup duran ve sizi öldüreni öldüren Vengeance Sphere de var. Fortress of the Dead, Dominion of Darkness ve Rift gibi 3 bölüm burada yer alıyor. Aynı zamanda Deathmatch bölümü olarak—Edge of Oblivion—ile modem, IPX, ve TCP/IP savaşları yapmanız da mümkün. Korunmanız için ise size yere vurduğunuzda şimşekler çıkartan Thor'un çekici, duvarlardan yansıyan lazerler, hareket dedektörlü mayınlar verilmekte. Bekleyin ve görün.

Interstate'76

25'in üzerinde savaş taşıtını 20'nin üzerinde makineli tüfek, alev atıcı silah ve bombaların da içinde yer aldığı ölümcül silahlar ile donatabiliyorsunuz. 25'in üzerinde zor görev içeren oyunda Auto-Melee, tek veya çoklu oyuncu seçeneği de mevcut.

Belli bir parkur olmadan oyun içinde ufak kasabalar, otobanlar ve çöllerde gezinmeniz mümkün. Çoklu kamera açıları, sinematik görüntüler, animasyonlar, çok iyi ses efektleri ve 70'lerin CD-kalitesinde ses Track'ları ile sürükleyici bir oyun.

Quakerally

QuakeRally halen piyasaya çıkmadı ama ID'nin artık işin suyunu çıkardığını söyleyebiliriz.

ID'ye göre şu ana kadar tamamlanan özellikleri şöyle sıralanmakta: Gerçekçi kayma ve karanlık tüneller için farlar, köşeleri dönerken değişen araba ile yer arasındaki açı ve sağa sola eğilme, takip kamerası, çamurlu, tozlu Track'ler, yanan lavların ve göllerin üzerinden büyük uçuşlar, çarpışmalar, dar köprü ve kapılar, araç üzerine bağlanmış silahlar ve seçilebilecek bir sürü araba. Üzerinde halen çalıştıkları özellikler ise şu şekilde:

Track'ler, araba kaplama desenleri ve birkaç ufak Bug. Quake kadar tutmayacağını çıktığı zaman göreceğiz.



The Future of Domination

Yeni çıkan DOMINION gerçek zamanlı strateji gerçekliğini altüst ediyor.

95.000 kare 3 boyutlu animasyonları, 1280'e 1024'lük ekran çözünürlüğü ile şimdiye kadar gördüğünüz hiçbir oyuna benzemiyor. Dört adet güçlü yaratık veya insan arasından seçeceğiniz bir kişiyi kontrol ediyorsunuz. Bunlar Humans, Scorps, Darkens ve Mercenaries adlarını taşımaktalar. Çalışmak için istediği konfigürasyon ise günümüz o-

yunlarının gerektirdiğine göre oldukça makul. Bir 16 Mb'lı P90, iki hızlı bir CD-ROM ve 40 Mbyte sabit disk yerli.



POWER F1



Önümüzdeki sonbaharda Tomb Raider'ın yapımcısı Eidos Interactive, Power F1 adlı yarış oyunu çıkarmaya hazırlanıyorlar. İsminden de anlaşıldığı gibi

Power F1 bizi Formula 1 ormanında bir seyahata çıkarıyor. FIA Formula 1 World Championship lisansı ile oyun 1995 F1 sezonunun 17 parkurunu da destekliyor. Bir yarış oyununda olması gereken her şey detaylı olarak bu oyunda fazlasıyla mevcut. F1 tuşuna basarak sağa sola dönüşlerde, frenleme sırasında "Yardım alma" seçeneğini açıp kapatabiliyorsunuz.



688(I) Hunter/Killer

Özellikle denizaltı simülasyonu meraklılarına müjde! Electronic Arts karşınıza çok iddialı bir Sim, ile çıkıyor. EA'ya göre oyunda yer alan hoş grafik teknolojisinde yer alan çoklu istasyon ve silah izleme görüntüleri ile torpidonuzun çaresiz düşman gemilerini vurmasını ve gemilerin deniz dibine doğru gidişini izleyebiliyorsunuz. Aynı zamanda 688(I) Hunter/Killer 3 boyutlu objelerin kullanıldığı ilk denizaltı simülasyonu olacak. Gemiye kullanmadan önce hem sonar hem de silah kontrol sistemleri üzerine ders almanız gerekiyor. Temel bilgiyi aldıktan sonra geminizin başına geçip Caribbean, Atlantik Okyanusu, Akdeniz ve Hint Denizi'ne açılabilirsiniz. Sonalysts aynı zamanda Paramount Studio'larının Hunt for Red October ve Turner Broadcasting'in Monshot'ı üzerine de çalışıyor. Bu oldukça gerçekçi oyun Haziran ayında satışa sunulacak.



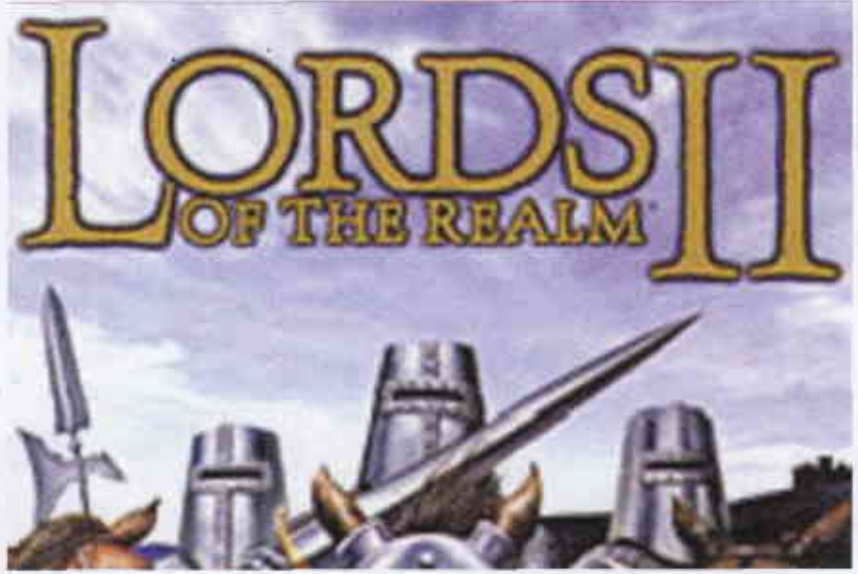
Ortaçağ'da geçen strateji oyunları Commodore'dan bu yana hep ilgi çekti. Özellikle derebeyliklerin yönetildiği ve diğer derebeyliklerle savaşıldığı oyunlar stratejiseverleri saatlerce ekran başından kaldırmadı. Lords Of The Realm's da bu oyunlardan...

1 268 yılı İngiltere'inde halk ölen kralının ardından ağlıyordu. Derebeyleri kral olabilmek için savaşıyorlardı. Oyundaki amacınız, bu derebeylerinden birisi olarak kendinizin krallık için en uygun kişi olduğunuzu kanıtlamak, yani diğer derebeylikleri ele geçirmek. Bunun için önce halkınızı en iyi şekilde yönetip mutlu etmelisiniz. Ancak daha sonra onlardan bir ordu kurup savaşmak mümkün ve mantıklı olacaktır.



Oyunu çalıştırdıktan sonra karşınıza ilk olarak oyunun konusunu açıklayan bir Movie çıkıyor. Daha sonra menüye ulaşıyorsunuz. Menüdeki seçeneklerden yeni bir oyun başlatabilir, kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilir, modem ya da Network üzerinden diğer arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz. Single Player seçeneğini seçerek, Custom Game'den kendi seçeceğiniz haritalar üzerinde istediğiniz düşmanlarla savaşabilirsiniz. Buradan oyunu başlatıp, isminizi ve armanızı belirledikten sonra eğlence başlıyor.

Lords 2 derebeyliklere bölünmüş bir harita üzerinde geçiyor. Haritada



yeşil yerler bağımsız yönetimleri; kırmızı, sarı ve diğer renklerdeki bölgeler sizin ve diğer lordların sahip oldukları yerleri gösteriyor. Ekranın sağında, üzerinde küçük bir harita bulunan, o anki üretimi ve halkınızın sayısını, mutluluk oranını, vergi oranını görebileceğiniz ve ayarlayabileceğiniz ve başka seçeneklere ulaşabileceğiniz bir Toolbar var.

Solda, büyük harita üzerinde yapıları görebiliyorsunuz. Bunlar; Quarry, Iron Mine, Castle, Forestry gibi, sizin üretimde ve savunmada ihtiyaç duyduğunuz yapılar. Bulduğunuz mevsime göre haritadaki yüzey şekillerinin de değiştiğini göreceksiniz.

Sınırlar harita üzerinde bir şerit olarak gözüktüyor. Ayrıca şehirler arasındaki yollarda gidip gelen tüccar arabaları da var. Harita üzerinde birliklerinizi yürütüp bir şehre ya da orduya saldırabiliyorsunuz. Bütün işleriniz bittikten sonra mevsimin geçmesi için End Turn seçeneğini seçmelisiniz.

Ekonomi

Ordunuzu kurmak için bir çokadama ihtiyacınız olacak. Bunun için de halkınızı mutlu edip, karınlarını doyurup her geçen gün sayılarının daha da fazlaşmasını sağlamalısınız. Ayrıca halkınızın sayısının çoğalması silah ve diğer üretimleri de hızlandırıyor. İşte



bu sebeplerden dolayı şehirlerinizde işleri yoluna koymanız savaştan önce geliyor.

Harita üzerinde şehir merkezine tıklayıp buradan hangi insanların hangi işlerde çalışacağını belirtiyorsunuz. Yapılara tıklayarak onların çalışmasını durdurup devam ettiriyorsunuz. Şehrinizdeki insanlar besin maddesi üretir, silah yapar, demir ve taş çıkarır, odun keser ya da kale yapar. Bu işlerin hepsi birbiri ile bağlantılıdır. Et ve tahıl maddeleri üretilmeden insanlar aç kalır ve ölümler başlar. Demir ve odun olmadan silah yapılamaz. Taş olmadan bazı kale çeşitlerini yapamazsınız. Şehirlerinizde





Quarry ve Iron

Mine'dan sadece biri bulunabilir.

Blacksmith şehrinizde silah yaptığınız yerdir. Burada kılıç, zırh, ok gibi silahları üretebilirsiniz. Kale yapımında da bir kaç seçeneğiniz var. Ya taş ağırlıklı kaleler yaparsınız ya da odun ağırlıklı.

İnek ya da tahıl üretmek için önce haritada kare içindeki alanlara tıklayıp otlak ya da tarla seçeneklerinden birini seçmelisiniz. Toprak ile uğraşacaksınız önce tüccarlardan ya da başka bir şehirden biraz tahıl alıp bunu ekmelisiniz.

Halkınızın mutluluk oranı ve nüfusa göre asker yetiştirebiliyorsunuz. Eğer mutluluk oranı 100 ve nüfusu da çok fazla olan bir halka sahip olursanız karşınızda kimse duramayacaktır.

Rations seçeneğinden halkınızın ne kadar, hangi besin maddesinden yiyebileceğini belirliyorsunuz. Toolbar



daki Tax kısmından ise vergi oranını belirliyorsunuz. Ancak yüksek vergiler halkın mutluluk oranını düşürüyor. Arada sırada kasabanıza uğrayan dışında üretebileceğiniz tüm malzemeleri bulabilirsiniz. Tabii ki para karşılığında.

Savaş

Ekonomiyi yerine oturtunuz, halkınız mutlu ve artık bir kaleye sahipsiniz. O halde savaşa hazırsınız demektir. Toolbardaki ordu seçeneğine girip bir miktar insan seçin, yalnız mutluluk oranını çok düşürmemeye dikkat edin. Bu savaşçılara istediğiniz silahları verin ve Create seçeneğine tıklayın. Hazır durumda bekleyen ordunuzu haritada şehrin yanında göreceksiniz.



Ordu-

nuzu ikiye ayırabilir, başka bir ordu ile birleştirebilir ya da bir kaleye sokabilirsiniz. Savaşmak içinse bir orduya ya da bir düşman şehrine yürüyüp üzerine tıklamalısınız.

Şehirlerde kale varsa iş iki kat zorlaşıyor. Kaleyi kuşatıp Catapult gibi silahlar yapıyorsunuz. Savaşın sonucunu adamlarınızı yönetmeden de görebilirsiniz. Bunun için Autocalc seçeneğini seçmelisiniz.

Savaşı kendiniz yönetmek isterseniz karşınıza iki tarafın ordularının karşılıklı durduğu bir harita geliyor. Savaş Real-Time yani Warcraft ve Command&Conquer oyunlarındaki gibi yapılıyor. Savaşı kazanmak ya da kaybetmek, sizin yeteneğinize ve adamlarınızın sayısına bağlı.

Bir bölümü bitirdikten sonra karşınıza yeni ve daha çok derebeyliğe bölünmüş haritalar gelecek. Düşmanların sayısı da bu bölgeler gibi çoğalacak.

Sıkı Bir Strateji Oyunu

Müzikleri, ara sıra görünen Movie'leri ve verdiği zevkle gerçekten iyi bir oyun. Tek bir bölümü geçmek bile kolay değil. Warcraft tarzı oyunları sevenler Real-Time savaş sahnelerini mutlaka beğeneceklerdir. Bu tür oyunlardan bıktım diyenler de savaş sahnelerinde Autocalc'ı seçebilirler. Lords 2 mutlaka görülmesi gereken bir oyun.

Kerem Demirbaş



LEVEL
KARNESİ
STRATEJİ

Pentium 60 ve yukarısı, 8 Mb. RAM, 34 Mb. HDD,
2x CD-ROM, Windows 95 ya da DOS 5.0,

SVGA 256 renk ekran
Üretici Firma : Sierra



PRIVATEER 2

THE DARKENING

Nerden bütün oyun firmaları Dominion ya da Command&Conquer kopyaları yapmak için çırpıp dururlar da, kimse adam gibi bir uzay uçuş simülasyonu yapmayı aklına getirmez? Piyasaya şöyle bir bakın, T.I.E. Fighter veya X-Wing gibi kaliteli bir tane olsun oyun görmezsiniz, ancak bu tür oyunlar kendilerine fanatik düzeyde bağlı bir izleyici kitlesi yaratmayı hep başarmışlardır,

tabii yeterince ciddiye alınarak hazırlanmışlarsa... Bu tarzdaki gelişimi başlatan oyun olmasına rağmen Wing, Commander serileri zaman içinde özünden uzaklaşmış ve farklı bir yöne kaymıştı. Sonuçta ancak bilimkurgu

filmlerinde rastlanabilecek araçları uçurmaya bayılan ancak yere çakılmayı da pek sevmeyen benim gibilerine, oturup pahalı analog joystick'lere bakarak iç çekmekten başka bir seçenek kalmamıştı. Kabul edin, Quake muhteşem bir oyun ama sonsuz uzay boşluğunda kıyasıyla Dogfight yapmanın ya da Hyperspace atlayışı gerçekleştirip dev yıldız gemilerine dalmanın zevki bambaşkadır. İşte WC serilerinin yapımcısı olan Origin, bu boşluğun tam ortasına Pri-

vateer 2 adlı yeni oyununu bir Nuke gibi düşürüverdi. Wing Com 4'e kanı isinamayan uzay gezginleri ve Starfighter pilotları bu oyunda eminim en olgün beklentilerinin bile karşılandığını görecektir.

Oyun temel olarak Dos altında çalışmak üzere hazırlanmış ve üç CD üzerinde geliyor. Hemen belirtmem gerek, oyundan azami zevki alabilmek için biraz olsun İngilizce bilmek şart, aksi takdirde görevleri anlayamayacağımız için hafa yapmanız kaçınılmaz olacaktır. Kurulum ilk CD'nin sürücüyü yerleştirilip install denmesi ile başlıyor ve hızlı bir şekilde, sorunsuz gerçekleşiyor. Gereken temel işlemci Pentium 75, ancak özellikle uçuşların yumuşak ve alıcı bir performans gösterebilmesi için bir P-120 şiddetle tavsiye olunuyor. Aynı şekilde gereken Ram miktarı 16 Mb ve videolanın hızlı oynatılabilmesi için 4X hızlı bir CD sürücüsü gerekiyor. Oyun hard-disk üzerinde yaklaşık 40 Mb kadar bir yer kaplıyor. 486 işlemcili makinelerin oyunu çalıştırma şansı mevcut değil. Oyunda kullanılan arabirimlere Mouse aracılığı ile kumanda etmeniz için

uçuşlarda iyi bir analog joystick kullanılmak üzere zevki elliye katlaması açısından çok önemli, eğer yoksa standart bir dijital model de işinizi görebilir ama hiç mi hiç tavsiye edilmez.

Konu

Eğer yasal versiyonu alırsanız, kutusuz bile olsa, CD kapağının içinden tüm gemi kullanım detaylarını ve tuş konfigürasyonunu anlatan bir kitapçık çıkıyor. Çok sayıda tuş olmasına rağmen bir kere alıştırdı mı, kullanımı çok kolay ve uçuş oldukça rahat gerçekleşiyor. Oyun, Citrus gezegenine iniş geçeni bir kargo gemisinin iki meçhul avcı tarafından düşürülmesi ile başlıyor. Gemi düştüğü esnada bir uyku kapsülünün içinde bulunan kahramanımız kazadan tek sağ kurtulan kişi olarak hastahaneye kaldırılıyor ve burada kendine geldiği zaman hafızasının yerinde yeller estiği fark ediliyor. Kapsülün içindeki kayıtlardan sadece adı öğrenilebilen bu adamın hakkında araştırma yapan hastahane personeli, onun hakkındaki tüm bilgilerin bilgi bankalarından silinmiş olduğunu ve sanki böyle bir şahsın hiç var olmadığını görüyorlar. Tüm bunların üzerine hastahaneyi basan iki farklı ve kimliği meçhul vurucu tim

etrafı dağıtıp adamı kaçırmaya çalışıyorlar. Timlerden biri başarılı oluyor ve son anda kahramanımızı bir uzay gemisine bindirip otomatik pilot yardımı ile olay yerinden uzaklaştırmayı başarıyorlar. Olay anında başına aldığı bir darbe ile bayılan adamımız kendine geldiğinde geminin Hermes gezegenine inmekte olduğunu görüyor. Limanda gemiyi terkeden Lev Arres, önce bir şeyler atıştırmak için sistemin en lütu barlarından olan Sinner's Inn'e uğramayı uygun görüyor ve burada kontrol size geçiyor, artık tek başıyız... Gerçek kimliğinizi bulmak ve bu arada tehlikelerle dolu olan Tri-System'de hayatta kalabilmek için çaba vermelisiniz. Arayışlarımız sizi dev boyutlardaki gizli ve resmi kuruluşların sistemi ele geçirmek için verdiği korkunç bir güc savaşının tam ortasına sürükleyecek ve tüm bu süreçte Tri-System'in hiç de huzurlu ve güvenli bir yer olmadığını anlayacaksınız.

Oyunun geçtiği ortamın adı Tri-System ve çok sayıda bağımsız gezegenin oluşturduğu bir konfederas-



yon. Bu sistemde güvenlik ve polisiye hizmetlerini C.I.S. adlı oldukça geniş yetkileri olan ve merkezi Hades gezegeninde bulunan resmi bir kuruluş veriyor. Sistemdeki güç savaşında rol alan pek çok güçlü korsan allesi var ve bunlar C.I.S. gemilerine ve sivil gemilere saldırmanın dışında devamlı kendi aralarında da savaşıyorlar, ancak bir hiper atlayış sonrası bu çatışmalardan birinin tam ortasına düşerseniz ilk hedefin siz olacağınızdan hiç şüpheniz olmasın! Ayrıca bir de Kindred adlı çok gizli ve güçlü bir örgüt var ki bunlar zaman zaman diğer korsan allelerine de destek olu-



BUY/SELL

CURRENT SHIP		0
CURRENT SHIP VALUE		13,500
CREDITS		13,500
TOTAL CREDITS		13,500

SHIPS		COST
Drakkar		90,000
Danrik		250,000
Durasa		60,000
Heretic		100,000
Faldari		160,000

Durasa

MAXSPEED ██████████

AGILITY ██████████

SHIELDS ██████████

ARMOUR ██████████

GUN MOUNTS ██████████

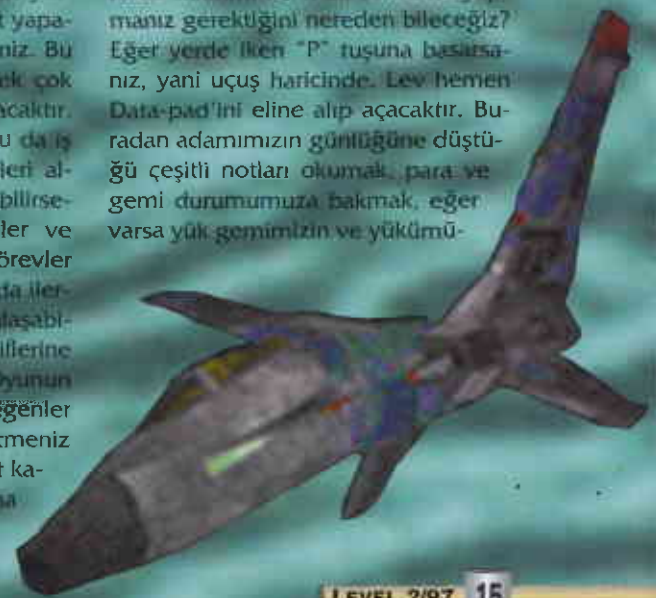
MISSILE MOUNTS ██████████

NOBLE MOUNTS ██████████

yaptığınız anda adaminizin bir Data-pad çıkardığına ve ekrandaki gezen haritası üzerinde gidebileceğiniz yerlerin belirdiğine şahit olacaksınız, tüm yapmanız gereken gitmek istediğiniz yere ve sonra Exit tuşuna tıklayarak ulaşımı sağlamak. Gidilecek yere vardığınızda konu ile ilgili diyalog ve olayları içeren bir video başlayacaktır, konuşmaları mümkün olduğunca anlamaya çalışmalısınız çünkü bazen bir konu ile ilgili oyunun akışını etkileyebilecek bir karara varmanız istenebilir. Bazen de olaylar ana temadan bağımsız olarak bir uzay gezginin maceralı hayatında sıradan bir gün olarak gelişebilir, başı dertte olan bir hanımın gemisini peşindeki avcılardan kurtarıp sonra onunla Sinner's Inn'de buluşarak teşekküllerini kabul etmek gibi ya da bir senatörün özel davetini kabul edip çok ekstra bir ücret karşılığı oldukça zor bir görevi kabul etmek gibi... Tüm görevleri, kişileri ve diğer faktörleri tek tek anlatmaya kalksak bir kaç cildi doldürürüz sanırım. Peki, bir sonra ne yapmanız gerektiğini nereden bileceğiz? Eğer yerde liken "P" tuşuna basarsanız, yani uçuş haricinde, Lev hemen Data-pad'ini eline alıp açacaktır. Buradan adaminizin günlüğüne düşüştüğü çeşitli notları okumak, para ve gemi durumumuza bakmak, eğer varsa yük gemimizin ve yükümü-

yorlar ve C.I.S. için kadar bile sızmayı başarmışlar, zaten tüm savaşın arkasında bu örgütün olduğunu söylemek yalan olmaz. Tri-System içindeki gezegenler belirli uçuş koridorları ile birbirlerine bağlanmışlar ve her gezegenin kendine has bir yapısı var. Gezegenlerden başka bir de çeşitli büyüklüklerde uzay istasyonları mevcut, bunlara ticaret ve onarım için uğrayabilirsiniz ancak haritada kırmızı ile işaretli istasyonlardan uzak durun çünkü bunlar korsanların kontrolündedir. Öncelikle yapmanız gereken şey her gezegen ve uzay istasyonunda bulunan Booth yani bankamatik kabinlerini kullanmayı öğrenmek, bu kabinlerden gemi satın alma, donatma ve onarma işlemlerini yapabilir, haberlere ve ilanlara göz atabilir, ticari mal alım ve satımlarını gerçekleştirebilirsiniz. Satın alabileceğiniz gemi sayısı yirmi civarında ve oyun esnasında yeni gemi ve donanım modelleri, şirketlerce piyasaya sürülüyor. Ancak bu gemiler sadece kişisel kul-

lanımızın için ve eğer çok gerekirse ekstradan bir yolcu taşıyabiliyorsunuz. Bunun haricinde ticaret yapmak için yük gemisi kiralamamız gerekiyor. İlanlar bölümünden değişik tonaj ve savunma gücüne sahip yük gemileri, değişik yeteneklerde kanat adamları kiralayabilir ve bunların yardımıyla gezegenlerarası ticaret yaparak büyük paralar kazanabilirsiniz. Bu paraya oyunun akışı içinde pek çok değişik yerde ihtiyacınız olacaktır. Para kazanmanın bir diğer yolu da iş ilanlarında çıkan çeşitli görevleri almaktan geçer, eğer basanlı olabilirsiniz hem hesabınızdaki krediler ve hem de ününüz artacaktır. Görevler sadece gezegende değil uzayda ilerlerken e-mail yolu ile de size ulaşabilir, yardım çağrılama ve iş tekliflerine yanıt vermekte fayda var. Oyunun konusu ilerlerken değişik gezegenler üzerindeki değişik yerlere gitmeniz gerekebilir, bu durumda transit kapisından toplu ulaşım araçlarına binmeniz gerekecek. Biru-





bu affedilebilir bir hata olarak kalıyor. Ayrıca bu Booth'lardan kişiler, kuruluşlar, uzay araçları ve sistemdeki gezegenler hakkında detaylı bilgi elde etmek de mümkün ve araştırmanızın bazı safhalarında bu kayıtlara başvurmanız gerekecek.

zün hesabını görmek, ayrıca oyunu kaydetmek ve oyunda ilgili ayarlamaları yapmak mümkündür. Eğer yük geminizde Nerve Toxin ya da Pleasure Borgs tipinde illegal bir mal kaçırma ya kalkarsanız korsanlar haritalarında C.I.S.

Uçuşa Hazır Olun

geminiz olduğu sürece sistemdeki her noktaya ulaşmanız mümkündür ancak gemi-

kir. Alt-N ye bastığınızda standart sistem haritası ekrana gelecektir, merak etmeyin bu alt ekranlara geçtiğinizde oyun duruyor, yani bir yere bindirme tehlikesi yok. Haritada gezegenler, İstasyonlar ve bunları birbirine bağlayan atlayış noktaları isim ve numaraları ile birlikte gösteriliyor. Eğer belirli bir noktayı arıyorsanız "F" tuşuna basıp numarasını ya da ismini girdikten sonra Return'e basarak oraya giden uygun bir rotanın bilgisayar tarafından çizilmesini sağlayabilirsiniz. Alternatif olarak haritayı biraz öğrendikten sonra Mouse ile ilgili rotanızı da

çizebilirsiniz ve bunu yaparken ücretli olduğu için bilgisayar tarafından rota dışı bırakılan ve haritada sarı kesik çizgilerle ifade edilen Star Gate'leri de katarak daha kısa süren ve nisbeten güvenilir olan uçuşlar planlayabilirsiniz. Esc'ye basarak kokpite döndüğünüzde yukarıdaki Drive çizgisi yeşile geldiğinde "J" tuşuna basarak atlayışı gerçekleştirebilirsiniz, eğer 3600 kilometreden yakınızdaki düşman bir gemi varsa gemi bilgisayar alarm durumuna geçtiğinden atlayışa izin vermeyecektir, dönlüp düşüşmeniz ya da Afterburner'larını açıp tam gaz uzaklaşmanız gerekebilir. Zaten tüm savaşlar bu atlayış noktalarında gerçekleşmekte çünkü yolun geri kalanı hiper uzaydan katediliyor. Eğer Dogfight esnasında düşman gemileri ile çarpışırsanız fazla bir yara almıyorsunuz ve çarpışmanın yönüne bağlı olarak gemiler savruluyorlar. Oyunda sizin satın alabileceğiniz yirmi kadar gemi haritalarında daha pek çok özel savaşçı ve büyük boyutlu yıldız gemileri mevcut. Ordunun ve her korsan altesinin kendilerine has pek çok farklı ufaklı gemi modelleri var ve bunların pilotlarının yetenekleri ve donanımlarında büyük oranda değişebiliyor. Hatta bazen sistemin dış kesimlerinde dolaşırken geliştirme aşamasındaki prototip modellerin test uçuşlarına bi-



ile de başınız belaya girer ve askeri gemiler tüm uçuş boyunca peşinizi bırakmaz, izinizi kaybettirmenin tek yolu bir yerlere iniş yapmaktır. Tabii ki peşinizden gelen yük geminizi korumayı da ihmal etmemelisiniz. Arabirimde bulabildiğim tek kullanışsızlık Commodity's yani ticaret alt menüsünde toplu mal alımını kolaylaştıracak bir çok basamaklı alım-satım emri verme şikkinin olmayışı oldu, bu durum gemiye koyacağınız her ton mal için bir kez tıklamanızı zorunlu kılıyor ve 1500 tonluk gemilerin var olduğunu gözönüne alırsanız böyle bir hatanın nasıl yapılabileceğine akıl erdirmek mümkün değil. Ancak oyunun geneli gözönüne alındığında

nizi yeterli silahlı ve donanımlı teçhiz etmeyi ve onarımını ihmal etmemelisiniz, ne de olsa uzay pek tekin bir yer sayılmaz. Bir yerden havalanmak için ekranda "Leave" yazan yere gelip tıklamanız yeterlidir, geminiz gezegen yer kontrol merkezi tarafından otomatik olarak havalandırılıp güvenli bir mesafeye ulaştıktan sonra sizin kontrolünüze geçecektir. Eğer uçuş esnasında Alt-D ye basarsanız günlüğe ulaşabilir ve göz atabilirsiniz. Hiper atlayış yapmak içinse önce kendinize bir rota çizmeniz gere-





muşak, gerçekçi çizimlere başka bir yerde rastlayamazsınız. Kendinizi vektör çizilmiş kötü bir bilgisayar grafiğini değil de gerçek bir uzay aracını uçuruyormuş gibi hissedeceksiniz. Uçuş dinamikleri ise yerçekimsiz bir ortamı neredeyse ta-

le şahit olabilirsiniz. Kanat adamınız ve kargo geminizle haberleşip emirler vermek, düşman gemileriyle telsizde karşılıklı tehditler savurmak, patlayan gemilerin pilotlarının çığlıklarını, onları patlatanların zafer kahkahalarını dinlemek de mümkün. "Hi, pretty boy, kiss my ass!", "Aaaaargh, nooooooo!", "Yessss, touchdownnnnn!" vs. vs. Bu arada askerlerin yanında korsanlara saldırmanın gemi başına 50 ila 100 kredi gibi bir ödülü var ve eğer füze kullanmadan sadece ışın toplarıyla işlerini bitirebilerseniz uçuşlarınız nispeten karlı geçebilir. Gezegenlere ve İstasyonlara inişte de her şey otomatik olarak işliyor, tüm yapmanız gereken yaklaşip telsizle iniş izni istemek, telsiz "C" tuşu ile çalıştırıyor, ancak dikkat edin, gezegenlere izinsiz fazla yaklaşırsanız atmosfere girip parçalanabilirsiniz. Gemilerin grafik detayına ve uçuş dinamiklerine gelince, doğrusu böylesine muhteşem, pürüzsüz, yu-



mamen yaşatıyor. Patlama, atış, darbe alma ve diğer grafik ve ses efektleri neredeyse rakipsiz denebilir, tabii şimdi... Kokpit çizimlerini sevenlere kötü bir haber, belirli bir kokpit görüntüsü kullanılmamış ancak ekran son derece temiz tasarlanmış ve çatışmanın sıcaklığında bir kokpitin yokluğu pek hissedilmiyor. WC 4 için tasarlanmış olan o saçma ve karma-

şık grafik ve çizimlerden bu oyunda eser bile yok. Ve oyunla ilgili son bir detay, olayları çözüp kim olduğunuzu bulsanız bile oyun sona ermiyor, gönlünüzce uçmaya ve görevler alıp para kazanmaya, maceradan maceraya kosmaya devam edebilirsiniz. Tıpkı sıradan bir uzay gezgini gibi...

Sonuç

Genel olarak ele alınırsa bu oyun, anlatmakla bitecek gibi değil, ancak oynanarak keşfedilebilecek bir yapıdır. Bir kere olayın her yönü dengeli ele alınmış, WC

4'te olduğu gibi Adventure yönü uçuş tarafını gölgede bırakmıyor, aksine ön plana çıkarıyor. Sonra konunun geçtiği zaman ve mekanın atmosferi çok iyi tasarlanmış, sizi hemen havaya sokuyor. Anlaşıldığı kadarıyla yapımcılar Blade Runner ve Alien tarzı filmlerden oldukça etkilenmişler

ve bu oyuna büyük ölçüde yansımış. Video görüntüler, Render grafiklerle orantı içinde kullanılmış ve oyun bir başka ucuz fiime dönüştürülmemiş. Sistemin sınırları biraz daha geniş tutulsa belki daha iyi olabilirdi ama şu haliyle bile tüm haritayı gezmek ve görevleri bitirmek bir hayli zamanınızı alacaktır. Şu an için alınması şart olan ve klasik olması kesin oyunlar listesinde başlarda yer aldığını söylemek sanırım abartı olmaz. Eğer sisteminiz destekleyebiliyorsa ki, P-100 işlemci de genelde iyi bir performans sağlıyor, ille de P-120'ye gerek yok, satın kaçırmayın.

M. Berker Güngör



LEVEL
KARNESİ
SİMULASYON

RAKS NEW MEDIA
Tel: (010) 272 05 95
Petitum 70 ve yukarısı, 16 Mb. RAM,
40 Mb. HDD, 3 CD



STAR CONTROL

3

Evrende yalnız değiliz. Hiçbir zaman olmadık, dünyamız yokolana kadar da olmayacağız. Star Control 3'de evrendeki diğer ırklarla beraber savaşıyorsunuz. Onlarla iyi ilişkiler kurup yardımlaşıyorsunuz.

Star Control 3 oyununda amacınız karışan zaman ve mekan kavramlarını düzeltmek ve sistemlerarası yolculuğu yeniden mümkün kılmak. Bunun için de dost ve düşman ırklarla konuşmalı, gerekirse savaşmalı, koloniler kurmalı ve bulduğunuz teknolojik araçlar ile filonuzdaki gemileri güçlendirmelisiniz.

Oyun iki kısma ayrılıyor bir Hyper Melee seçeneği ve bir de Adventure seçeneği var. İlki ile savaş için antreman yapılabiliyorsunuz. İkinci seçenek ise oyunun kendisi.

Star Control 3'e Helios sisteminde başlıyorsunuz. Öncelikle Helos 3'ü ziyaret etmelisiniz. Daha sonra biraz yakıt birikince diğer sistemlerdeki dost ırkları bulmalı ve onlardan bilgi almalısınız. Bu ırklara rastladığınız zaman onlarla animasyonları aracılığıyla konuşuyorsunuz. İsterseniz söylenenleri tekst olarak görmeyi ya da konuşmaları duymayı mümkün. Bunun, Options kısmından ayarlayabi-

lirsiniz. Dost ırkların gemilerini filonuzda katabilirsiniz. Yalnız sizin ana geminiz ile beraber sadece 25 gemi gelebiliyor. Gemileri filoya katmak için System ekranında

onların üzerine tıklamanız yeterli.

Gezegenler arasında seyahat etmek için, sistemlerin noktalar halinde görüldüğü uzay haritasında gitmek istediğiniz sisteme tıklamalısınız. Ancak yakıtınızın yetmediği yerlere gitmek için dost kolonilere uğrayıp yakıtınızın çoğal-

masını sağlamalısınız. Harita 3 boyutlu olduğu için bazı sistemlere, size çok yakın gözükmelerine rağmen, gidemezsiniz. Çünkü gerçekte sizden çok daha geridedirler.

İşlerinizde ICOM isimli bilgisayar size yardımcı oluyor. Mesaj ve çağrıları iletiyor, uyarılarda bulunuyor. Onu sadece dinlemekle kalmıyor, onunla konuşabiliyorsunuz da. Tabii, söyleyebileceğiniz cümleleri ekrandan seçiyorsunuz.

Bazı gezegenlerde değişik birşeyler buluyorsunuz. Orbit ekranında bu bölgeyi görebilirsiniz. Burada kazı yapmak için en uygun kolonistleri seçmelisiniz. Bulduklarınızı dost gezegenlerde araştırıp, ne olduğunu çözerek yararlı işlerde kullanabilirsiniz. Gemilerinizi bu sayede geliştirebiliyorsunuz.

Yeni Koloniler Kurun

Yeni kuracağınız kolonilerde Resource'un yüksek olmasına dikkat edin. Resource ile yeni binalar yapıp maden çıkarıyorsunuz. Eğer bir kolonide Resource bitirse başka gezegenlerden getirebilirsiniz. Resource alıp vermek için Orbit ekra-



nında en üst soldaki simgeye tıklamalısınız.

Koloni kurmak için bir gezegene geldiğinizde Orbit seçeneğini seçin. Daha sonra aşağıdaki gezegen haritasının üzerinde gezinin. Hangi ırkın hangi bölgede daha rahat yaşayacağını ırk resimlerinin altındaki göstergelerden anlıyori-



sunuz. Daha sonra uygun yeri ve uygun ırkı seçtikten sonra bu bölgeye tıklayıp bir Colony Pod bırakıyorsunuz. İsteddiğiniz ırkın üzerine tıklayıp bunları koloniye geçirdikten sonra iş bitiyor. Kendi kolonilerinizde de gemi üretiyorsunuz. Hangi ırkın kolonistlerini koymuşsanız o ırkın gemisi yapılıyor.





Daktaklakpak'lar gibi bazı ırkları gereksiz yere öldürmemelisiniz. Yoksa ihtar alıyor hatta atılıyorsunuz.

Haritada dostlarınız yeşil, düşmanlarınız kırmızı gözüküyor. Düşmanlarınıza tıkladığınızda mutlaka savaşacaksınız diye birşey yok. İsterseniz konuşabilir bir şeyler öğrenebilirsiniz. Ama küfür edip hemen savaşa da tutuşabilirsiniz. Savaşmadan önce kullanacağınız gemiyi seçiyorsunuz. Daha sonra iki boyutlu bir ekranda üç boyutlu görünen gemilerinizi kullanarak savaşıyorsunuz. Gemilerinizde bir çeşit silahın yanında bir de ikinci özellik bulunuyor. Eğer bir gemiyi yokerderseniz, kullandığınız gemiyi değiştirmeden, diğer gemilerle savaşıyorsunuz. Bu sizin geminiz yokolana kadar sürüyor.



Eğer, savaş için ana geminizi kazanaçağınızdan çok eminseniz seçin. Çünkü ana geminiz olmadan uzayda yolculuk yapamıyorsunuz yani oyun bitiyor. Savaş geminizi bilgisayara da yönetebilirsiniz. Zarar gören gemilerinize yeni adamlar yerleştirdiğinizde bir sorunları kalmıyor.

Zamanla bazı ırklar birbirine düşman oluyor. Picus gibi bazı sistemler yok oluyor. Arilou ırkını ilk başta bulamıyorsunuz ama belli bir zaman sonra onlarla da karşılaşıyorsunuz. Rainbow World'ları hemen araştıramıyorsunuz. Bu gezegenler için özel birşeyler gerekiyor. Oyun klasik bir Adventure gibi de-

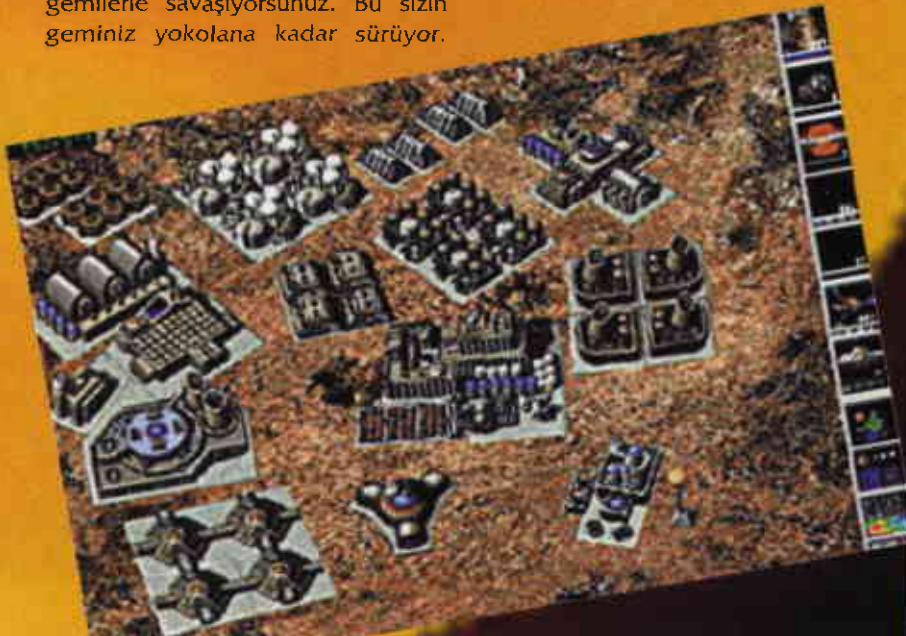
ğil. Savaş sahneleri ve stratejik öğeler de içeriyor. Bu da oyunu zevkli kılıyor. Seslendirmeler çok ilginç. Ancak oyunun müzikleri baş ağrıtabilmekte. En iyisi sesli iyice kısarak. Bunun dışında gayet iyi bir oyun. Oyun Windows 95 altında da, Dos altında da çalışıyor.

Bazı ırkların bulunduğu yerler:
Pkunk - Arcadia 6



Spathi - Goshen 4
Vux - Salacia 2
Syreen - Astarte 1
Chn'mr - Hypnus 2
Mycon - Janus 8
Utwig - Formalhaut 5
Ur-Quan - Velpunia 6
Exquad - Anshar 3

Kerem Demirbaş



LEVEL
KARNESİ
STRATEJİ

486 DX-66, 8 Mb RAM, 5 Mb HDD (minimumun için), 2x CD-ROM, Windows 95 ya da DOS 5.0
Üretici Firma : Accolade



Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (212) 288 69 68 Faks: (212) 274 50 92
Genel Dağıtıcılar: Raksotek Tel: (212) 886 68 30 Faks: (212) 886 63 80, İstanbul Bölgesi: 3P
Tel: (212) 212 36 57 Faks: (212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop Tel: (312) 468 92 85
Faks: (312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisayın Tel & Faks: (232) 422 30 92

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION

Korkuyorlardı...Kirlenen dünya, zalim yöneticilerden, kabalıktan, açlıktan, yoksulluktan kaçtılar...Dev gemilere binip uzayın derinliklerine kaçtılar. Yeni bir dünya kumak istiyorlardı. Topluca huzur içinde yaşayabilecekleri, zalim yöneticilerin, açlığın, yoksulluğun olmayacağı bir dünya... İçlerinden önde gelenleri liderlik görevine getirildiler, ancak fiziksel yapıları bu büyük yolculuktaki sorumluluklarının gerektirdiği kadar dayanıklı değildi.

Bu sorumluluğu ancak ben üstlenebilirdim. Metalden yapılmış, milyonlarca devreden oluşan vücudum ve onlardan birine ait olan beynimle...Ben Mech Commander, Mekanize Saldırı ve Keşif Timi'nin lideriyim.

Ben, onların tek ve son umuduyum...

Başlangıç

İlginc bir konu ve kaliteli bir demoyla başlıyor M.A.X., Demonun ardından giriş menüsünden "New Game" seçeneğini seçtiğinizde karşınıza yeni bir ekran geliyor:

- Training Missions : İsimli görevler.
- Stand Alone Missions : Birbirinden bağımsız teklil görevler.
- Custom Game/Scenario : Kendi oyun ya da senaryonuzu hazırlama.
- Campaign Game : Sürekli bir senaryoyu oluşturan sıralı görevler.
- Tips : Oynarken işinize yarayabilecek bazı taktik ve ipuçları.

Tavsiyemiz oyuna başlamadan önce her "Training Mission"u oynamanız. Her biri ayrı konularda



bilgi kazanmanızı sağlayacak bu kısa görevlerin ardından "Stand Alone Missions" seçeneği ile teklil görevleri oynayabilir, son olarak da daha zor olan "Campaign Game" görevlerine başlayabilirsiniz. Bu seçeneklerden herhangi birini seçtiğinizde oyundaki bazı ayarları yapabileceğiniz bir ekrana geçersiniz:

- Computer Opponent : Rakibinizin ya-

pay zekasının düzeyi (Oyun zorluğu).

- Turn Timers : Bir "turn"un ne kadar süreceği.
- Play Mode : Oyunun tümünün sıra sıra, ya da bazı bölümlerin gerçek zamanlı oynanması.

Tüm bu ayarların ardından oyun ekranına geçebilirsiniz. İlk oyununuzda "No time limit" ve "Turn based" seçeneklerini seçmeniz yararlı olacaktır. Böylece süre sınırlı olmadan sırasıyla oynayabilirsiniz.

Oyun Ekranı

M.A.X., Dune 2, C&C tarzında düzenlenmiş bir strateji. Ancak oyun ekranı, türün benzerlerinde olmayan bazı ikonlarla zenginleştirilmiş. Sol alttaki haritanın yanında 2x yakınlaştırma ve haritadaki tüm düşman birliklerinin yerlerini gösterme ikonları yer alıyor. Haritanın üzerinde ise dokuz ayrı ikon bulunuyor :

- Survey : Yer altı zenginliklerini gösterir.
- Hits : Tüm bina ve araçların enerjilerini gösterir.
- Scan : Aktif durumdaki birliğin görüş alanını bir sanir daire içinde gösterir.
- Status : Tüm birliklerin o anki durumunu gösterir.
- Ammo : Silahlı birliklerin cephane durumunu gösterir.
- Grid : Oyun ekranını karelere ayırır.
- Colors : Düşman birlikleri ile sizin birliklerinizi ayırmak için rakip tarafları farklı renkte çerçeveler içine alır.
 - Range : Silahlı birliklerin atış menzildir.
 - Names : Her birliğin adını tek tek ekrana

getirir.

Bu ikonları açıp kapatara oyun ekranı-



ni daha kolay kullanılabilir bir hale getirebilirsiniz. Hlts, Scan ve Range en yararlıları olacaktır. Daha üstteki Zoom ikonunun yukarısında ise sırasıyla :

- Reports : Oyun statistiklerini ve puanınızı gösterir.
- Goal : Oynadığınız senaryonun amacını ekrana getirir.
- Prev/Next : Sırasıyla bir birliğinizden diğerine geçmenizi sağlar.
- Hedef : Ekranı, aktif durumdaki birliği merkezleyecek şekilde hareket ettirir.
- Kilit : Bütün düşman birliklerinin görüş ve ateş menzilini gösterir.
- Soru İşareti : Oyunun en yararlı ikonlarından biridir. Seçtiğinizde kursörünüz bir soru işareti haline gelir ve bu haldeyken seçtiğiniz tuş, birim ya da ekran hakkında size bilgi verir.

Sol üstte aktif durumda olan birlik ya da bina ve sayısal özellikleri yer alır:

- Hlts : Birimin enerji miktarıdır.
- Ammo : Birimin cephane miktarıdır.
- Speed : Birliğin hızını gösterir.
- Shots : Birimin o turn yapabileceği ateş miktarıdır.
- Cargo : Üretici birliklerin beraberlerinde taşıdıkları maden miktarıdır.

Bunun dışında elektrik santrali ve benzeri binalardan toplam üretilen ve kullanılan enerji miktarlarını da görebilirsiniz. Oyun ekranının en üstünde ortada i-



görevler bazen size her türlü imkanı vermiyor ancak standart bir "sıfırdan

aynı zamanda değil, satranç oynar gibi yapıyorsunuz. Hareket ettirmek istediğiniz araçların hareket hakkı bitince, binalarınıza gereken tüm komutları verdikten sonra "End turn"ü seçerek sırayı rakibinize geçirebilirsiniz. Ancak bu, yalnızca "No time limit" seçeneğini seçerseniz geçerlidir. Aksi takdirde tüm bu hareketleri kısıtlı bir zaman dilimi içinde yapmanız gerekir.

başlayış" oyun örneği vermekte fayda var :

Oyuna başladığınızda eğer tek bir maden rafineriniz varsa, Surveyor adlı aracınızı (Eğer o da yoksa Light vehicle factory'nizden bir adet üretin) kullanarak çevredeki zengin kaynakları bulun. Ekranda daireler şeklinde görünecek olan bu kaynaklardan üstünüzden çok uzakta olmayan bir tanesinin üzerine rafinerinizi kurun. Bina yapımı için



se sırayı rakibinize geçmenizi sağlayan "End Turn" ikonu bulunur. Haritanın üzerindeki ilk ikon ise Save/Load işlemlerini ve oyun ayarlarını yapmanızı sağlar.

Nasıl Oynamır?

M.A.X., oyun sistemi açısından C&C ve diğerlerine benziyor olsa da, "Turn Based" sistemi, oyunu aynı türün öteki örneklerinden oldukça farklı bir hale getiriyor. M.A.X.'de hareketlerinizi rakip ile

Oyunda

birden fazla tür birlik vardır. Üretici birlikler, bina yapımında, savaş birimleri saldırı ve savunmada, "Transport" birimleri ise ulaşımda yarar sağlarlar. Ulaşım birimleri, genellikle düşman sistemlerini ele geçirmekte kullanılan "Infiltrator"ları taşırlar. Binalar ise araç yapımı, enerji ve maden sağlama, onarım, depolama ve en önemlisi koloni barındırma gibi işlerde kullanılırlar. Koloni barındırma bu oyuna özgü önemli bir özellik, çünkü kurduğunuz koloniyeye oranla "Echo rating" adlı bir puan alıyorsunuz, ve bu da sizin başarı grafiğinizi yükseltiyor. Oyundaki

"Constructor"lar kullanılır. Seçtiğiniz bölgeye gelin, aracın üzerine çift tıklayın. Aracın yanında küçük bir menü çıkacaktır. Buradan "Build" komutunu seçin. Önünüze yeni bir ekran gelecektir. Buradan yapmak istediğiniz binayı ve yapım süresini seçin (Daha çok maden harcayarak, daha kısa sürede bina yapabilirsiniz.). Binanızın kaç Turn sonra yapılacağı ekrana gelecektir. Aracı yeterli kadar maden olmaması halinde bil-

na yapamaz. Bunun için aracınızı üssünüzün herhangi bir yerine götürün ve rafineriye çift tıklayıp "x-fer" seçin. Kursörü aracın üzerine getirip ortaya çıkan ekrandan transfer miktarını belirleyin. Bu işlem araçtan binaya ya da araçtan araca da yapılabilir. Daha sonra yoksa Heavy Vehicle Factory yaparak savaş araçları üretebilirsiniz, fakat bu arada "Engineer" adlı hareketli üretici bir-



liklerinizi kullanarak üssü savunmak amacıyla sabit savunma üniteleri de kurmanız yararlı olur. Ancak en önemlisi kurduğunuz "Habitat"lardır. Habitat'lar, koloni yaşam birimleridir. Habitat'tan sonra kurup çalıştırabileceğiniz her "Echo sphere", size her Tam bir "Echo Rating" sağlar ki, oyunun asıl başarı puanı bu Echo Rating'e bağlıdır. Ama unutmamanız gereken önemli bir nokta, her Habitat'ın yalnızca üç Echo Sphere'i çalıştırmakta kullanılabileceği. Oyunda ilerledikçe kendi kişisel taktiklerinizi geliştirebilirsiniz.

Buildings (Binalar)

Binaları engineer veya constructor kullanılarak yapılabilir. Dikkat etmeniz gereken kural, binaların çalışırken, gerektirdiği maddeleri üreten veya depolayan diğer binalarla bağlı olması. Bunun için de o binayla komşu olması ya da connector ile bağlanması yeterlidir. İşte şimdiki özellikleri ile binalar huzurunuzda:

• Engineer'in yapabildiği binalar :
> STORAGE UNIT : Fazladan ürettiğiniz raw material'ler (ham madde) burada depolanır.

Cargo (Taşıyabildiği miktar) : 50 / Armor (Zırh) : 8 / Hits (Yaşam Puanı) : 14 / Scan (Görme Menzili) : 3 / Cost (değeri) : 4
> FUEL TANK : Fazladan ürettiğiniz fuel'ler (benzin) burada depolanır.
Cargo : 50 / Armor:

/ Armor : 8 / Hits : 14 / Scan : 3 / Cost : 8

> CONNECTOR : Bir binayı bir diğeryle bağlar.

Armor : 8 / Hits : 14 / Scan : 1 / Cost : 2

> RADAR : Uzun menzilli araçlar görmediklerini vuramazlar. O yüzden scan'li yüksek bir binaya, yani radara, ihtiyaç vardır.

Armor : 8 / Hits : 24 / Scan : 18 / Cost : 18

> GUN TURRET : Zırhı iyi, atış gücü iyi, menzili iyi, ucuz. Kısacası yer defansı için oldukça iyi.

Attack (Atış Gücü) : 16 /

Shots (Atış Adedi) : 2 /

Range (Atış Menzili) :

6 / Ammo (Mermi

Sayısı) : 14 / Armor:

12 / Hits : 24 /

Scan : 4 / Cost : 8

> ANTI AIRCRAFT - Gun Tur-

ret'in hava ün-

iteleri için ola-

nı.

Attack : 16

/ Shots : 2

/ Range :

8 / Am-

mo : 20 /

Armor : 8 / Hits : 24 / Scan :

4 / Cost : 12

> ARTILLERY : Gun Turret'in daha iyi ve 2X pahalı

Attack : 18 / Shots : 2 / Range : 8 /

Ammo : 16 / Armor : 9 / Hits : 24 /

Scan : 4 / Cost : 16

> MISSILE LAUNCHER : En iyi savun-

ma aracı ama ve lakin pahalı ve da-

yanıksız.

Attack : 28 / Shots : 1 / Range : 11 /

Ammo : 10 / Armor : 6 / Hits : 24 /

Scan : 4 / Cost : 24

8 /
Hits : 14 /

Cost : 4

> GOLD VAULT : Biriktirdiğiniz altınların depolandığı yerdir. Unutmayın ki burası diğerleri gibi fazladan üretilen altınların toplandığı yer değildir. Altınların direkt geldiği yerdir. Yani G.V'nız yoksa altın çıkartamazsınız!

Cargo : 50 / Ar-

mor : 8 /

Hits:

14/

Cost:

4

> POWER

GENERATOR : 1 bi-

rim enerji birimi üretir.

Produktion (üretim) : 1 Enerji gücü /

Uses (Çalışırken ne kullandığı) : 2 Fuel

> LANDING PAD : Uçakların iniş yaptığı yerdir ; ancak burada tamir, mermi, doldurma gibi işler yapılmaz. Sa-



dece yakında bir truck (kamyonet) veya solarage uniti varsa bu işlemler gerçekleştirilebilir.

Armor : 9 / Hits : 14 / Scan : 3 / Cost : 4

> BRIDGE : Eeeee , köprü işte!

Armor : 8 / Hits : 20 / Scan : 1 / Cost : 2

> WATER PLATFORM : Su üzerinde bina kurmak istiyorsanız buna ihtiyacınız var.

Armor : 6 / Hits : 10 / Scan : 1 / Cost : 2

> CONCRETE BLOCK : Düşman birlikleri için engelleyici duvar.

Armor : 16 / Hits : 24 / Scan : 1 / Cost : 2

> ROAD : Ünitelerinizin 2 kat daha hızlı girmesini istemez miydiniz ? Hits 2 / Cost : 2

• Constructor'un yapabildiği binalar:

> MINING STATION : Ülkenizin başta-çı olan bu stationlarla raw material, fuel ve gold çıkartırsınız (tabii bu binanın kurulduğu yerde madenin kaynağı varsa). Ayrıca, üretim yapan diğer binaların mutlak bir M.S.'la bağlı olması lazım ki, istediği madenleri sağlayabilsin.

Uses : 1 Enerji Gücü / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 24

> POWER STATION : Her el 6 fuel götürmesine rağmen 6 enerji gücü de üretir.

Production : 6 E.Gücü / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 24

> LIGHT VEHICLE PLANT : Engineer, truck, mobile repair unit, scout ve mobile anti-aircraft unit üreten fabrikadır. Uses : 3 raw material + 1 E.Gücü / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 20

> HEAVY VE-

HICLE PLANT : Bu fabrika da Constructor, mobile scanner, tank, assault gun, rocket launcher ve missile crawler üretir.

Uses : 3 raw material + 1 E.Gücü / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 40

> AIR UNITS PLANT : Fighter, ground attack plane ve air transport'ların üretimi burada yapılır.

Uses : 3 raw material + 1 E.Gücü / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 40

> SHIPYARD : Submarine, sea transport, missile cruiser ve diğer deniz araçlarını yapar.

Uses : 3 raw material + 1 E.Gücü / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 30

> GOLD REFINERY : Altını krediyeye çevirir. Kredileri de birlikleri geliştirmek için kullanır.

Uses : 1 E.Gücü + 5 Altın / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 24

> DEPOT : Zararları onarır, memileri doldurur, birliklere en son teknolojiyi aşilar ve bunlar için raw mat. kullanır. Ama sadece ground (yer) unitleri için. Armor : 12 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 12

> HANGAR : Depot'un hava birlikleri için kullanılan versiyonu.

Armor : 12 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 16

> DOCK : Bu da Depot'un yaptıklarını deniz birliklerine uygular.

Armor : 12 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost : 12

> HABITAT : Burası kolonistlerin evidir. Her Habitat, 3 tane Research Center, Training Hall veya Eco-Sphere'in çalışmasına yetecek kadar kolonist barındırır.

Production : 3 Kolonist / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost 20

> RESEARCH CENTER : Kısaca, birlikleri geliştirir. Gold Refinery'den farklı olarak yerine zaman istemesi, gelişimlerin daha küçük olması ve bunların bütün birlikleri etkilemesidir.

Uses : 1 E.Gücü + 1 Kolonist / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost 24

> ECO-SPHERE : Her el, oyundaki bir bakıma esas amacınız olan puanlarınızı (rating) artırır.

Uses : 1 E.Gücü + 1 Kolonist / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost 20

> TRAINING HALL : Infiltrator ve Infantry'lerin yetiştirildiği yerdir.

Uses : 1 Raw mat. + 1 E.Gücü + 1 Kolonist / Armor : 8 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost 20

> BARRACKS : Infiltrator ve Infantry'leri geliştirir, tamir eder ve memilerini doldurur. Tabii bunun için de raw mat. gerek vardır.

Armor : 12 / Hits : 56 / Scan : 3 / Cost 10

Son Durak

M.A.X., ilginç oyun tarzı ve "yalnızca savaşmayalım, üretim, araştırma ve çeşitli yeniliklere de yer verelim" mantığı ile hazırlanmış, oynarken de oldukça zevk aldığımız bir oyun. Fakat - ne yazık ki- biraz karmaşık sayılabileceğimiz bir yapısı var ve oynanabilirlik performansı düşük.

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünel



LEVEL
KARNESİ
STRATEJİ

486 DX2-96, 8 Mb, min: 21 Mb, full: 396 Mb. HDD, Windows 98-DOS, 1 CD

Üretici Firma : INTERPLAY



DIABLO

Gerçekten de bilgisayar oyunlarının son zamanlarda o kadar çok türe ayrılmaya başladı ki, en sonunda ortada belirgin bir tür kalmadı. Her oyunda herşeyden biraz var. İşte son örnek de Blizzard yapımı Diablo. Şimdi açık konuşmakta fayda var. bilgisayarın karşısına geçen herkes halkını verecek ve zevk alarak FRP oynayamaz. FRP tarzı oyunlar çok detaylıdır ve alışık olmayanlar için biraz sıkıcı bile olabilirler.

Bu yüzden FRP pazarı her zaman diğerlerine oranla biraz daha dar kalmıştır. Fakat Diablo tipik FRP kalibini kırmış gibi görünüyor. Konu bu tarz için fazla orijinal olmamakla beraber oyun atmosferi ve oynanabilirlik açısından pek fazla rakibi olmayacak gibi görünüyor. Zaten bunun dışındaki bazı ilginç yanları da oyunu çekici kılıyor. Ama öncelikle sistem gereksinimlerine bir göz atalım.

Olmasa Olmazlar

Bu oyun yeni tekniklerden faydalanan bir program ve doğal çalışma ortamı da Windows 95 ya da NT. DOS veya başka bir işletim sistemi altında çalıştırmak mümkün değil. CD Autor'u destekli olarak hazırlanmış ve önünüze gelen ekrandan DirectX ve Diablo kurulumu hızla gerçekleşiyor. Gereken en düşük sistem P-60 işlemci, 8 Mb Ram ve 4X bir CD sürücü. Ancak rahat oynamak için P-100 ve 16 Mb Ram çok gerekli. Zaten eğer net üzerinde çok kişi oynayacaksanız 16 Mb Ram şart koşuyor. CD üzerindeki Di-

rectX 3.0 sürümü ekran kartınızı tanımasa diye 2.0 sürümü de programa dahil edilmiş ama böyle bir durumda en iyi ekran kartınız için en son çıkmış sürücü yazılımını bulup Upgrade etmeniz. Bu programlar



Internet üzerinden ücretsiz olarak temin edilebilir ama erişim imkanı yoksa bilgisayarı ya da ekran kartını aldığınız yere başvurun, yüklü bir ücret talep etmeye kalkarlarsa da açın ağızınızı, yumun gözünüzü...

Cehenneme Kadar Yolumuz Var !

Aslında tam olarak cehenneme gildiği söylenemez çünkü olaylar biz ölümlülerin boyutunda geçiyor. Yıllar sonra doğup büyüdüğünüz

Tristram kasabasına döndüğünüzde bölgenin şeytani güçlerce işgal edildiğini görüyorsunuz. Ölüm ve karanlık topraktan adeta fıskırmakta ve siz neler olup bittiğini anlamak için çabalamaktasınız. Önce kasabayı inceleyelim. Burada kalan pek az insan var. Bu insanlarla devamlı diyalog kurmak ve alışveriş etmek için önemli bir kısmını oluşturuyor. Demirci, size her türden silah ve zırh sağlıyor, onarımları yapıyor ve ihtiyaç fazlası ekipmanınızı satın alıp para kazanmanıza yardımcı oluyor. Şifacıdan sağlık malzemesi ve kasabanın dışındaki büyücüden her cins büyü malzemesi edinmek mümkün. Kasabanın yaşlı bilgesi ise getirdiğiniz nitelikli belirsiz malzemeyi tanımlayarak size nasıl kullanılacağını anlatıyor.

Tabii ki bunlar dua karşılığı değil yükü miktar artın mukabilinde yapıyor. Eğer para cebinizi yakarsa tek bacaklı hırsız veletten çok değerli malzemeleri aşın pahalıya edinmek de mümkün ve bunlar pek bulunmayan şeyler. Neyse ki dehizlerden pek çok malzemeyi ve altını elde etmek mümkün ama önce sahiplerini ölmeye ikna etmeniz gerekiyor.

İşin en zor yanı ise bu varlıkların zaten çok zaman önce ölmüş olmaları, pek çoğunun ise bilinen tarzda bir yaşamları olduğu söylenemez. Öncelikle kasaba halkının tümü ile konuşmalı ve sonra da lanetlenmiş tapınaktan aşağı doğru yola koyulmalısınız. Pek çok oyunun tersine katların arasında serbestçe dolabilirsiniz ve istediğiniz zaman yüze dönebilirsiniz, tabii eğer aşağı-



dakiler buna izin verirse... Her dört katta bir yüzeye kestirme bir çıkış mevcut. Aşağıdaki yaratıkların türü ve çeşidi ise tek başına bir fasikölü doldurmaya yeter. Ayrıca her üç katta bir genel mekan yapısı değişiyor. Herledikçe bulduğunuz kutsal yazıtlar size öykünün akışı ve o kata bağlı gizli katlar hakkında bilgi veriyor. Konu basit, cennet ve cehennem arasındaki ezeli savaş sürerken, cehennemin düşük rütbeli iblisleri ayaklanırlar ve baş iblisle yardımcılarını ele geçirip ölümlülerin boyutuna sürgün ederler. Baş iblis Diablo ve onun taraftarlarının planı dünyayı ele geçirip yeterince güçlendikten sonra cehennemi geri almak ve ardından cennetin güçleri ile olan hesaplarını tamamlamaktır. Bu arada cehennemde de iç savaş devam etmekte ve karanlığın lordları olan Belial ve Azmodan arasında çarpışma sürmektedir. Siz binlerce yıl önceki kahramanların yolundan yürüyerek dünya yüzeyindeki iblis ordularını ve büyük iblis Diablo'yu yoketmekle görevlisiniz. Belirli bir puan seviyesini geçtikçe tecrübe kazanacak, yeni silahları ve büyülerini kullanabileceksiniz. Bunun için sakın ve planlı davranmalısınız.

Her



ka-
tı ve
varsa gizli

katları temizlemeli, sonra bulduğunuz malzemeden işinize yarayanları ayırıp, yaramayanları satarak gelir elde etmelisiniz. Büyük kalabalıklara karşı savaşırken çelik ve büyüden dengeli biçimde faydalanmayı, mimari yapıyı tehlikenize kullanmayı öğrenmelisiniz.



Kim Kimi Kontrol Ediyor ?

Oyunun kontrol arabirimi basit ve temiz tasarlanmış, karakteriniz tıkladığınız yöne gidiyor, sağ tuş ile büyüler ve diğer şeyleri harekete geçirip sol tuş ile ateş açıyor, kapı ve diğer ıvır zıvırı harekete geçiriyor, eğer tıklanan kişi düşman değilse konuşuyor. Kontrol paneli üzerindeki düğmelere tıklayarak envanter ve genel durum hakkında bilgi edinmek, peşinde olduğunuz özel amaçları hatırlamak mümkün. Ayrıca istenirse klavye-

ye bellemek söz konusu değil, ne yapacaksınız hızlı yapmalısınız. Bu oyunun haritalarını çıkarmak için de hiç ter dökmeyin, çünkü her yeni oyunda bilgisayar tamamen yeni haritalar çiziyor, yani oyunu elli defa oynarsanız, elli farklı senaryo ortaya çıkar. Neden dersiniz, değişen sadece harita değil, aynı zamanda karşınıza çıkan düşmanlar, gizli seviyeler, silahlar, büyüler ve herşey farklılık gösteriyor. Oyunda zorluk seviyesi ayarı yok, ancak ilginç birşey söz konusu, birkaç bölüm ilerleyip karakterinizi biraz geliştirip donattıktan sonra, aynı kahramanla yeni bir oyuna başlayıp işleri biraz daha tehlikenize çevirebilmeniz mümkün.

Kaldığınız yer kaydetmek için Save Game seçeneğini kullandığınızda, kahramanınızın ismine açılan tek bir dosyaya son bulduğunuz pozisyon kaydediliyor. Oyunu izometrik olarak takip ediyorsunuz, yani karakterinizi ve çevresini üst çaprazdan görüyorsunuz. Etrafta meşale, yanan ters haç, lav ırmakları gibi ışık kaynaklarının bulunmadığı ortamlarda yoğun bir karanlık hakim ve karakterinizden çevreye yayılıp zayıflayan ışık gölge oyunları yapıp olur olmaz ödünüzü patlatıyor. Gerçekten de canlı ve tüyler ürperten bir atmosfer yaratılmasında oldukça başarılı olunmuş, ses efektleri ve müzik sizi ekrandan içeri çekip alıveriyor. Maksimum etkiyi sağlamak için geceyansından sonra ışıklar kapalı ve ses açıkken oynamayı deneyin. Grafiklere gelince, şekiller olması gereken büyüklük ve detaydalar, öyle ki kahramanınızın görüntüsü taşıdığı silah ve zırha uygun biçimde değişiyor. Ayrıca çizimler çok net ve belirgin, bu oyun gözü yormaktan ziyade dinlendiriyor. Eğer isterseniz net üzerinde

den tuşlarla da bu pencerelere ulaşmak mümkün, özellikle yoğun savaş durumlarında bu faydalı bir özellik oluyor. Şimdi bu oyunun bazı diğer özelliklerine bakalım. Üç karakterden birini seçmek durumundasınız, savaşçı, okçu kadın ve büyücü. Her birinin yetenekleri ve gelişim kapasiteleri farklı. Bunun yanı sıra oyun Real-time yani, durmak, dinlenmek, Turn bitsin di-

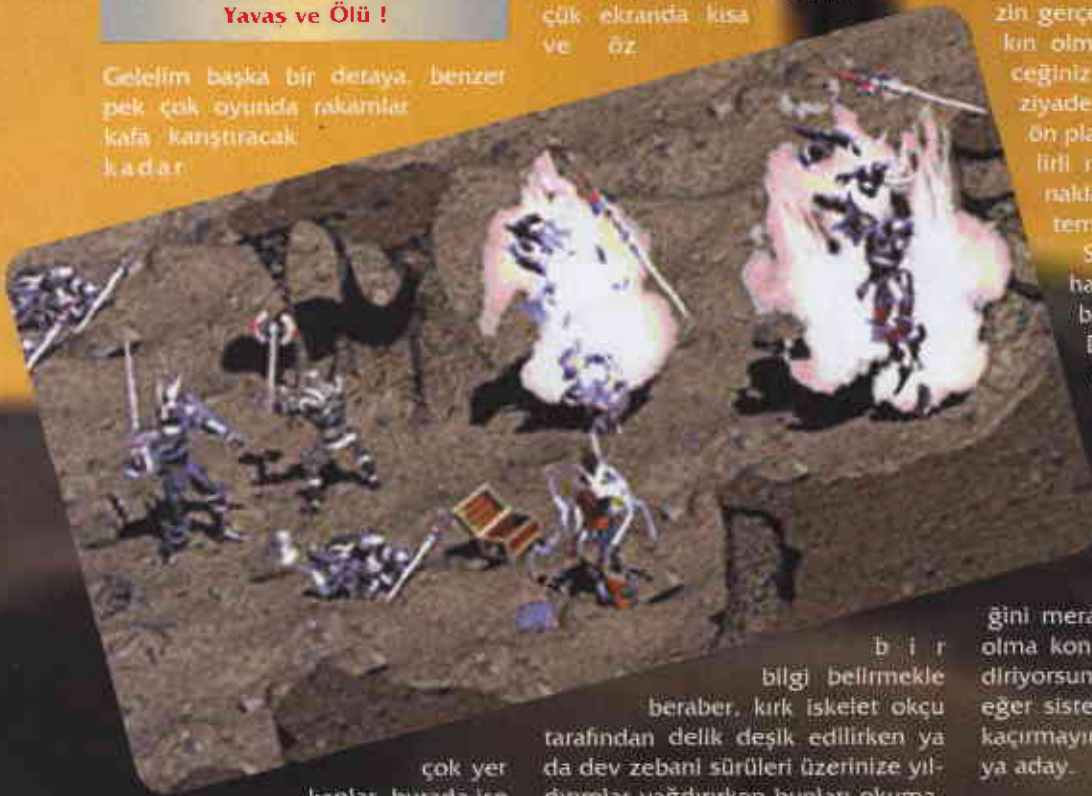


dört kişiye kadar takım ya da Death-match karşılaşması yapabilme seçeneğiniz ile mevcut.

Hızlı ve Canlı Ya Da Yavaş ve Ölü !

Gelelim başka bir detaya, benzer pek çok oyunda rakamlar kafa karıştırıcı kadar

taze et geldi" diye sevinç çığlıklar atarak üzerinize gelmeye devam ediyorsa, taktik değiştirme zamanı gelmiş demektir. İnceciniz düşmana tuttuğunuzda alttaki küçük ekranda kısa ve öz



çok yer kaplar, burada ise rakamları sadece karakter penceresinde ve envanterdeki silahların notlarında görüyorsunuz. Rakamlar ne kadar yüksekse o kadar iyi, bu kadarnı bilmeniz yetiyor. Savaşırken dikkat etmeniz gereken şey rakamlardan ziyade uyguladığınız büyü ya da çeliğin rakibi yere yıkıp yıkmadığı, eğer deli gibi darberler indirmenize veya büyü ile ortalığı yangin yerine çevirmenize rağmen o sevimli İblis elindeki dev palayı neşeyle sallayarak ve "Yaşasin.

b i r bilgi belirlemekle beraber, kırk iskelet okçu tarafından delik deşik edilirken ya da dev zebani sürüleri üzerinize yıldırmalar yağdınırken bunları okumaya zaman ayırmak herhalde iyi bir fikir değildir. Hazır yer gelmişken hemen belirtmekte fayda var, düşmanlarınız pek aptal değil, gruplar halinde saldırıyorlar ve eğer kayıpları artmaya başlarsa geri çekilip toparlanıyorlar, eğer sayıca az iseler güç ve iriliklerine göre değişen pozisyonlardan, değişik tarzlarda saldırıyorlar. Mesela yakın dövüş için silahlanmış olanlar etrafınızı sarıp sizi yorarken, onları uzaktan okçular destekliyor. Kalabalığı yarıp okçula-

ra doğru giderseniz bu sefer onlar dağılıp sizinle aralarında mesafe bırakmaya çalışıyorlar ve kovalanmayan grup ateşiyle sizi şaşırtıp kaçanlara zaman kazandırmaya çalışıyor. Hepsinin bir zayıf yönü var ama bulması zaman ve dikkat istiyor. Siz iyileşmek için iksirlere ihtiyaç duyarken onlar kendilerini hızla yenileyebiliyorlar, yani bir tanesini yakaladığınız zaman kafasını ko-

parmazsanız kaçıp iyileşmiş bir biçimde geri dönecektir ve muhtemelen partiye katılmaları için dostlarını da götürecektir. Oyunun bir başka farklı yönü taşıma kapasitenizin gerçek bir insaninkine çok yakın olması, yanınızda taşıyabileceğiniz malzemenin sayısından ziyade kalite ve işlevi böylece ön plana çıkıyor. Bu yüzden belirli noktalarda malzeme yığırdktan oluşturmak iyi bir yöntem olabiliyor.

Sonuç olarak bu oyunda hareket, heyecan, kalite gibi tüm özellikler mevcut. Detay seviyesi çok yüksek ve atmosfer size zafer, yenilgi ve korkuyu tattırması açısından çok başarılı. Aşağı katlara doğru ilerleyip manzarayı görünce ister istemez cehennemün buna benzeyip benzemediğini merak ediyorsunuz ve iyi bir insan olma konusunu yeniden değerlendiriyorsunuz. Daha ne denebilir ki, eğer sisteminiz destekliyorsa sakın kaçırmayın, bu oyun bir klasik olmaya aday.

S. DeVille



LEVEL
KARNESİ
AD&D

Pentium 60 ve yukarısı, 8 Mb. RAM,
Windows 95 ve NT
Üretici Firma: Blizzard





Şimdi gözlerinizi kapatın ve sadece hayal edin. Gideceğimiz dünya çok farklı. Ortaçağ'ın mistik havası, sonu olmayan yeraltı tünelleri, uzun kulaklı ince yapılı bir ırk... Efsanevi dövüşçüler, dev yaratıklar, zalim krallar... Şingirdayan kılıçlar, bitmeyen umutlar, yenilmez tanrılar... Kötü bir kahkaha, dürüstüğün gücü, zaferin çiğliği... Fantastik düşünceler, imkansız oyunlar, çıldırdırtıcı gizem... Ve büyü... Gökten inen yıldırım, hipnotize, alev topu, moleküllere ayırma, zamanı durdurma ve



daha düşüniyemeyecek kadar çok çeşit ve sayıda olağanüstü güçler... Çılgın büyücüler, her türden insan, bitmeyen savaşlar, heyecan, efsane, korku, macera, yaşanmayacak hisler, sahte gerçeklik, başlangıç ve bitim... Tamam, artık açabilirsiniz gözlerinizi, FRP dünyasına hoş geldiniz!..

Bundan 2-3 yıl kadar önce Amiga'da bir FRP oyunu vardı. Ama diğerlerinden farklı bir özelliğe sahipti: Türünün ilk örneği olan bu oyunun tamamı Türkçeydi. İlk

gördüğümde oldukça şaşırılmışım. Türkçe bir oyun! Hem de kutusuyla. Kitabıyla! Hem de FRP! Harikaydı, ama o zamanlar Amigam olmadığım için doğru düzgün oynayamamışım. Şimdi ise hasret bitti, artık bu efsanevi oyun, İSTANBUL EFSANELERİ, birinci bölümü ile bütün PC kullanıcılarının huzurunda. Aramıza hoş geldin "Lale Savaşçıları"...

İ.E.'nin Diğer FRP Oyunlarından Farkı

Normal bir FRP'de Fighter, Mage, Cleric, Thief gibi mesleklerden oluşan bir grubunuz vardır. Ekibiniz insanlardan oluşabileceği gibi uzun kulaklı Elf'ler ya da cüce Dwarf'lar da tercih sebebiniz olabilir. Her ırkın ve mesleğin kendine özgü özellikleri ve yetenekleri vardır. İsteyen kılıç, isteyen balta,

isteyen ok ve yayı seçebilir savaşmak için. Ya da zeki bir büyücü olup rakiplerinize uzaktan, bazen 100 savaşçıdan bile daha etkili olacak şekilde, kan kusturabilirsiniz.

İsteyen ise bilgi bir tahip olup grubun arkasında, rakiplerini oyalayabilir, isteyen de kötü bir hırsız olup her istediğini aşırma yoluyla eline geçirebilir.

Ama İstanbul Efsaneleri'nde her karakterin farklı özellikleri (boy, kilo, zeka, vuruş gücü, kelimedagağarcığı, güç, çeviklik, dayanıklılık, batıl inanç, yüzsüzlük, İstanbulluluk, cesaret, etkileyicilik, inanç) vardır. Birbirinden farklı. İ.E.'lerine özgü ortamlar-

da (daha doğrusu İstanbul'un semtlerinde) gezip, değişik ırklara dahil olup (mesela: maganda), acayip silahlar (bir bahçe makasına ne dersiniz?) kullanacaksınız. İsterseniz bunlara kısaca değinelim, ama önce konu:

Sıradan bir gün... Arkadaşlarınızla Mecidiyeköy'ün arka sokakların birinde futbol maçı yapıyorsunuz. Birden topunuz karşısındaki gayet sıradan gözükken otoparka kaçır. Topu aramak için içeri girdiğinizde birden gözünüze ışıklı bir şey carpar. Yaklaştığınızda bunun sıradan bir boyut kapısı olduğunu görüp merakınızı yenemeyerek (başka bir seçenek olabilir miydi!) içeri girersiniz. Ama kendinizi yine aynı yerde bulursunuz. Haydaa, boyut kapısı sahte çıktı, diye düşünürken bambaşka bir İstanbul'a geldiğinizi fark etmeniz çok zaman almaz... Karanlık, çok karanlık bir İstanbul'a...Cehaletin korkunç ayaktan altında ezilen bir İstanbul'a...Zalim ve acımasız yobazların ele geçirdiği ve kendi emellerine alet ettiği bir İstanbul'a...Artık Beyoğlu sokaklarında gezmek hiç de eğlenceli olmayacaktı. Üsküdar'da yaşamak ölüm, Ortaköy sahilinde dolaşmak ise hayatınızın hatası olacaktı. Tabii ki de



birgün birileri gelip bu bataktaki İstanbul'u eski haline getirecekti. Acaba bunlar siz olabilir miydiniz?..

İrklar

Unutmayın ki her karakter birbirinden farklıdır. Bunu ise o karakterin başlıca özellikleri (boy, kilo, zeka, vuruş gücü, kelimedagağarcığı, güç, çeviklik, dayanıklılık, batıl inanç, yüzsüzlük, İstanbulluluk, cesaret, etkileyicilik, inanç) belirler. Oyunda maganda, lavuk, İrospa, memur, öğretmen, öğrenci, Siliconian ve insan olmak üzere 8 ırk var. Her hepsi kitabında ayrıntılı olarak açıkladığı için ben sadece 3 tanesine fikir vermesi amacıyla değineceğim.

• Maganda : Bunlar böyle hafif aptal, iri kıyım, bıyıklı miyıklı, çok güçlü olma-





yan ama oldukça küfürbaz (bu arada oyunda büyü yerine küfürler, yani vecizeler var) bir ırktır. Ayrıca genelde tipsiz, inançsız ve alingan olurlar.

- Memur : Kendi halinde yaşayan bu ırkın mensuplarının başlıca özellikleri arasında güçsüz olmaları ve aldığı maaşla sürdürmeleridir. Kuvvetsiz olmalarına rağmen oldukça dayanıklı ve cesurlardır.
- Siliconian : Oyunu yapan firmanın (SILICONWORX) elemanları kendilerine özgü bir ırk yapmayı da unutmamışlar. Bilgisayarla çok hasır neşir olan bu ırk zeki ve meraklıdır.

Silahlar

Koca İstanbul'da kılıç, ok, mızrak kullanacak değildik ya! İstanbul'un da kendine özgü silahları var elbet. İşte bunlardan bazıları :

- T-Cetvel : Öğrencilere özgü iki elle kullanılan bu silah oldukça yavaş olmasına karşı etkili vuruşlar yapabilir.
- Tüftüf : Sadece Siliconian'ların uzman olabileceği bu silah yavaş olması ve iki elle kullanılması haricinde uzun menzilli ve yeterince etkilidir.
- Late : Hafif, hızlı, etkili, tek elle kullanılabilir. Bir silahtan daha fazla ne istenebilir ki?..

Yemek Mönüsü

Yer darlığından dolayı sadece

bugünün spesiyalite-lerini veriyoruz.

- Simit : Yurtdumuz insanına çayla beraber büyük hizmetlerde bulunmuş olan simit yiyenin gücünü artırır.
- Padışah Macunu : Her derde(!) deva olan bu macun karakterinizin daha zor ölmesine sağlar.
- Hiyar : Yüzsüzlüğün temel taşıdır.

Vecizeler

Büyülerin bu oyundaki versiyonu vecizeler herkesin alıştığı gibi Fireball, Disintegrate, Hold Person değildir. Bakınız nelemiş, bu vecizelerden bazıları :

- Dokunmayın Şabanıma : Bu büyüyle korunan bir kişiye vurulduğu zaman hasar aynen geri yansır.
- Piştoglı : Valla ne yazacağımıza karar veremedik, kısacası oldukça hasar verir.
- Susun Laan!!! : Bu vecizeden sonra kimsenin ağzını bıçak açmayacağı için vecize kullanımı da ortadan kalkar.

Nasıl Oynanır Bu Oyun ?

Karakterlerinizi yaptıktan sonra oyna girersiniz. Oyunumuz ise diğer birçok FRP'de olduğu gibi oyuncunun gözünden gösteriyor. Eğer otoparktan çıkmayı başırırsanız (ki hiç zor değil) her biri diğerini etkileyecek

bir sürü bulmacasıyla Taksim'den Kadıköy'e, Beşiktaş'tan Üsküdar'a birçok semt sizi bekliyor. Zaten oyunun kitabında aldınıza gelen her şey açıklandığı için burada bize yazacak pek bir şey kalmıyor.

Savaşlar ise izometrik ekranlarda sıra-sıra oynanıyor. Her karakterin bir hareket hakkı ve vuruş ihtimali var. Hareket hakkı, çeviklik ve üstünüzde taşıdığınız ağırlığa bakarken, vuruş gücü kuvvetinize, silahın gücüne, o silaha uzman olmanıza ve daha bir sürü şey bağlı.



Aslin-

da size oyunun da tam açıklamasını verebiliriz, ama kendinizin oynayıp bitirmesi daha hayırlı olur. Ama çok takıldığınız bir yer olursa bize telefon açabilirsiniz tabii.

Niye Almalıyız Ki Bu Oyunu ?

Çünkü bu oyun ilk Türk FRP'si! Çünkü bu oyunda şahane espriler var! Çünkü bu oyun İstanbul'da geçen tek oyun! Çünkü bu oyunda hiç yabancılık çekmeyeceksiniz! Çünkü bu oyunun müzikleri çok güzel! Çünkü bu oyunda bütün vecizeler ayrı ayrı seslendirilmiş! Çünkü bu oyun pek çok yönden bir ilk! Çünkü bu oyunda tahmin edemeyeceğiniz kadar çok uğraşmış! Çünkü bu oyununda karanlıkların aydınlanması gerekir! Çünkü bu oyunun yapımcılarına her yönden destek olmamız lazım! Çünkü bu oyun bir harika! Çünkü



Gökhan Habiboğlu

LEVEL
KARNESİ
FRP

RAKS NEW MEDIA
Tel: (212) 272 66 93

386 ve yukarısı (Pentium tavsiye edilir),
4 Mb. RAM, 10 Mb. HDD, 1 CD
Üretici Firma : Siliconworx



Fantazy Role Playing... Birkaç kişilerin masa başında, kendi yarattıkları karakterleri canlandırarak hayal güçlerini zorladıkları doğaçlama tiyatro oyunları... Bu zevkli masaüstü oyunlarının bilgisayar uyarlamalarına da hep aynı isim verilir, fakat nedense sadece oyunların geçtiği ortam fantastik olur, "Role Playing", yani özgürce rol yapma, senaryonun dışına çıkma, ya da kendi senaryonuzu yaratma gibi imkanlar her zaman ya çok kısıtlı olur, ya da hiç olmazdı. Daggerfall, bu alanda belki tam olarak olmasa da, bugüne dek atılmış olan en önemli adım. "Gerçek" Role Playing Game tarzının öncülerinden biri olarak, nankör oyun piyasasında uzun süre hatırlanacağına benzer.

Daggerfall'da, daha önceki çoğu FRP' de olduğu gibi maceracıardan oluşan bir takımı değil, tek bir kişiyi yönetiyorsunuz. Başlangıç olarak karakterinizi yaratmanız gerekiyor. Karakteriniz imparator adına çalışan bir kişi. İmparatorun sizden istediği de, savaş alanında kahramanca çarpışırken ölen, ve ruhu Daggerfall'u lanetleyen kral Lysandus'un acı dolu ruhunu huzura kavuşturmak. Ayrıca imparatorun krallığa yazdığı ve yerine asla ulaşmayan bir mektubu da yok etmemiz isteniyor. Ertesi gün yola çıkan kahramanımızın gemisi kayalıklara çarparak parçalanıyor ve kendisini bir mağarada buluyor. Bu andan itibaren de kontrol bizde oluyor.

Karakter Yaratma

Karakterinizi yaratırken ilk belirlemeniz gereken şey, karakterin ırkı. Önümüzdeki imparatorluk haritasından kendinize uygun bir ırk seçtikten sonra (ırkların kimi savaşa, kimi büyüye,



kimi de hırsızlığa daha yatkın) karakterinizin cinsiyetini belirtiyorsunuz. Daha sonra sıra, mesleğinizi belirlemeye geliyor. Burada isterseniz bilgisayarın size sorduğu on soruya cevap vererek, isterseniz de kendi zevkinize göre mesleğinizi seçebilirsiniz. Buradan kiralık katilden büyücüye, şövalyeden hırsıza dilediğiniz mesleği seçebilir, ya da "Custom" seçeneği ile kendi mesleğinizi yaratabilirsiniz. Eğer bu seçeneği seçerseniz karşınıza meslek yaratma ekranı çıkacak. Bu ekranda en üstten mesleğinize bir isim verebilirsiniz. Ekranın sol tarafında ise karakterinize ait sayısal özellikleri görebilirsiniz. Bunlar sırasıyla :

- Strength : Karakterinizin kas gücüdür. Karakterinizin vuruş ve hasarlarında etkilidir.
- Intelligence : Zekayı belirler. Büyüyle uğraşan karakterlerin büyü puanı (Spell Point) miktarını belirler.
- Willpower : Karakterin iradesidir. Büyüye karşı dayanıklılığı belirler.
- Agility : Karakterinizin çevikliğidir. İsabet şansına etki eder.

- Endurance : Fiziksel dayanıklılıktır. Karakterin yaşam enerjisine Bonus'lar getirebilir.
 - Personality : Kişilik. Diğer insanların size karşı olan tutumlarında önemlidir.
 - Speed : Karakterinizin hızıdır. Karakterinizin koşmasında etkilidir.
 - Luck : Karakterinizin şansını belirler. Bazen vuruşlarda ya da başka işlerde biraz etkisi görülebilir.
- Meslek yaratma ekranının ortasında ise Primary, Major ve Minor olarak karakterinizin yetenekleri yer alır. Bu yetenekleri öncelik sırasına göre seçerek, karakterinizin



hangil tür silah-

lara yatkın olduğunu, hırsızlıkta usta olup olmadığını, hasar verici mi, yoksa savunmaya yönelik büyüleri mi daha yatkın olduğunu belirleyebilirsiniz. Karakterinizin bir üst seviyeye geçebilmesi için öncelik verdiğiniz alanlarda gelişmesi gerekmekte, bu nedenle bolca kullanacağınıza inandığınız yetenekleri seçmenizi öneririz, çünkü her yetenek kullanıldığı ölçüde gelişir. Bu ekranın sağında bir bıçak resmi bulunur. Bu bıçak, karakterinizin bir üst seviyeye geçiş zorluğunu simgeler. Bıçak resmi ne kadar aşağıda olursa, karakteriniz o kadar çabuk Level atlar. Karakterinize ekleyeceğiniz avantajlar ve dezavantajlar, bıçak resmini aşağı-yukarı hareket ettirecektir. Karakterinize yine bu ekrandan ekleyebileceğiniz avantajlar şunlardır :

FALL

- Acute hearing : Karakterinizin duyma gücünü kuvvetlendirir.
- Adrenaline Rush : Karakterinizin yaşam enerjisi çok azaldığında duyduğunuz korku ve heyecanla daha etkili dövüşmesini sağlar.
- Athleticism : Karakterinizin daha iyi bir fiziksel yapıya sahip olmasını sağlar.
- Bonus to Hit : Bazı yaratık türlerine karşı daha iyi dövüşme imkanı verir.
- Expertise in : Herhangi bir silah türünde uzmanlık sağlar.
- Immunity : Ateş, soğuk, hastalık ve benzeri tehlikelere karşı bağışıklık kazandırır.
- Increased magery : Karakterinizin normalde alacağı Spell Point miktarını sizin seçtiğiniz oranda artırır.
- Rapid healing : Daha kısa sürede daha hızlı iyileşmenizi sağlar.
- Regenerate health : Karakterinizin kaybettiği yaşam enerjisini kendiliğinden yavaşça geri kazanmasını sağlar.
- Resistance : Immunity'e çok benzemekle beraber, bi-

raz daha kısıtlı bir direnç sağlar.

• Spell Absorption : Karakterinizin kendisine karşı yapılan büyüye her zaman olmasa da dayanabilmesini sağlar.

Bıçağı aşağıya çekmek için seçebileceğiniz dezavantajlar da şunlar

• Critical Weakness : Immunity'nin tam zıttı diyebiliriz. Aynı seçeneğe karşı bu kez büyük ölçüde zayıflık sağlar.

• Damage : Kutsal yerler ya da gün ışığının size hasar vermesini sağlar.

• Dark Powered Magery : Büyü gücünüzü gün ışığında bir ölçüde ya da tamamen kısıtlar.

• Forbidden Armor Type : Üç tip zırhtan birini kullanmanızı yasaklar.

• Forbidden Material : Aynı yasakları bu kez bazı madenler için kullanabilirsiniz.

• Forbidden Shield Type: Kalkan türlerinden bazıları kullanma yasağı getirir.

• Forbidden Weaponry : Silah türlerinden birini kullanmanızı engeller.

• Inability to Regenerate Spell Points: Kaybettiğiniz Spell Point'i yeniden kazanma imkanınızı kısıtlar.

• Light Powered Magery : Dark Powered Magery'nin tam tersidir.

• Low Tolerance : Resistance seçeneğinin tam tersidir.



zin mesleğini belirlemek için son yapmanız gereken ise karakterinizin çeşitli tabakaları olan diyalogu. Tüccarlar, köylüler, aristokratlar, kültürlü kesim ve yeraltı dünyasının hırsız, katil gibi tipleriyle ilişkilerinizi "Edit Reputations" seçeneğiyle belirleyebilirsiniz. Karakterinize verilen Bonus puanları dağıttıktan



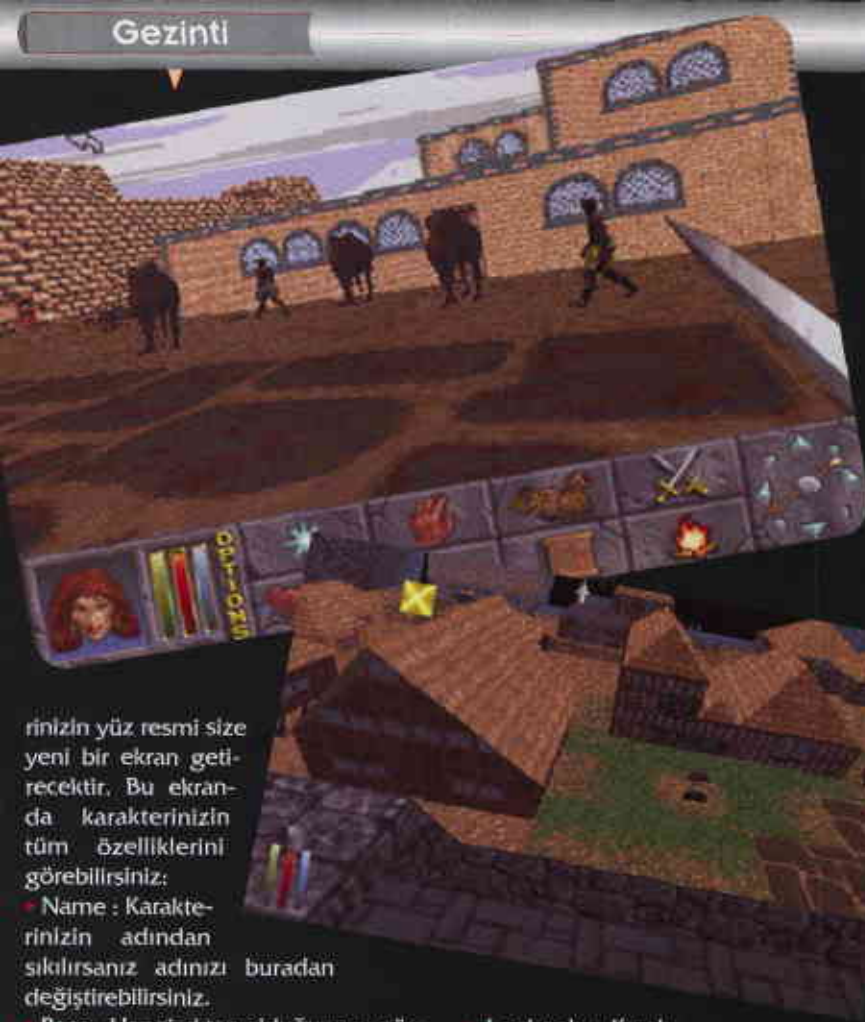
sonra tek yapacağınız şey karakterinizin geçmişini ayarlamak. Bunun için de işi isterseniz bilgisayarla bırakabilir, isterseniz de sorulan on iki soruya verdiğiniz cevaplarla karakterinizi daha iyi tanımlayabilirsiniz. Bu bölümdeki sorular, çocukken takma adınızın ne olduğu, inancınız, küçüklüğünüzden bu güne neler saklayabildiğiniz ve bunun gibi ayrıntılar üzerine. Uzun karakter yaratma işleminden sonra artık hazır olan karakterinizi oyuna sokabilirsiniz.

Oyun Ekranı

Oyuna bir mağarada başladığınızı daha önce belirtmiştik. Oyun ekranının üst kısmı Doom ve türevleri tarzında karakterinizin gözünden oyun ekranını gösterir. Alt kısımda ise oyun ikonları yer alır. İkonların ilki olan karakteri-



• Phobia : Bonus to Hit seçeneği ile aynıdır. Ancak bu kez bu yaratıklara karşı -korkudan dolayı- daha zayıf vurur sağlar. Karakterini-



rinizin yüz resmi size yeni bir ekran getirecektir. Bu ekranda karakterinizin tüm özelliklerini görebilirsiniz:

- Name : Karakterinizin adından sıkılırsanız adınızı buradan değiştirebilirsiniz.
- Race : Hangi ırktan olduğunuzu gösterir.
- Class : Mesleğinizin adını görebilirsiniz.
- Level : Seviyenizi gösterir.
- Gold : Para miktarınız.
- Fatigue : Kondisyonunuzun yerinde olup olmadığını buradan görebilirsiniz.
- Health : Yaşam gücünüzü gösterir.
- Encumbrance : Sirtınızda ne kadar yük taşıdığınızı gösterir. Yük taşıyabilme gücünüz, Strength ile doğru orantılıdır.
- Afflictions : Oyunda bulunan bazı demeklerdeki (gullt)

rüt-
beleriniz.

- Skills : Daha önceden belirlemiş olduğunuz yetenekleriniz ve yüzde kaç geliştikler.
- Inventory : Üzerinizde bulunan eşyaların görüldüğü ekranı açmanızı sağlar.
- Spellbook : Büyüye yatkın olan karakterlerin büyü yaparken kullandıkları kitaplarını açar.

- Logbook : Karakterinizin yaşadıklarını not ettiği günlüğü.
 - History : Karakterinizin geçmişini, avantaj ve dezavantajlarını gösterir.
- Oyun ekranında karakter resminin sağındaki üç çizgi, yaşam enerjinizi, kondisyonunuzu ve kalan spell point'inizi gösterir. Diğer sekiz ikon ise sırasıyla :
- Büyü : Spelbook'unuzu açarak büyü yapmanızı sağlar.
 - Interaction : İnsanlarla konuşmanızı, nesnelere almanızı, incelemenizi ya da çalmanızı sağlar.
 - Inventory : Karakterinizin üzerinde taşıdığı eşyaları kuşanmasını, atmasını ya da kullanmasını sağlar.
 - Kılıç : Silahınızı çekip yerine bırakmanızı sağlar.
 - Büyülü eşya : Üzerinizde bulunan büyü eşyaları kullanmanızı sağlar.

- Ulaşım : Karakterinizin açık alanda yaya ya da -eğer varsa- at, araba ya da gemiyle ulaşımını sağlar.
- Harita : Sol tuşla incelediğinizde bulunduğunuz şehrin; sağ tuşla incelediğinizde tüm ülkenin haritasını gösterir. Zindanlarda ya da binaların içlerinde üç boyutlu olarak kullanılabilir.
- Kamp : Karakterinizin bir süre, tüm yaraları iyileşene kadar dinlenmesini

ya da bir süre vakit geçirmesini sağlar. Ekranın sağındaki pusula ise size bulunduğunuz yeri, saati ve başkalarının gözündeki değerinizi bildirir.

Genel

Oyuna başladığınızda ilk önce bulunduğunuz mağaradan çıkmanız gerekiyor. Bunu başardıktan sonra haritadan yüzlerce şehir arasından birini seçip gidebilirsiniz. Bir süre sonra İmparatorun adamları size iletişim kuracaklardır. Artık seçim sizin. İsterseniz İmparatorun size verdiği görevi yerine getirin, isterseniz de tamamen kendi yolunuzda karakterinizi geliştirin. En iyisi hemen bir demeye üye olmanız. Demekler büyücü, savaşçı, şövalyeler gibi ayrı meslek gruplarına hitap ederler. Demegin size verdiği görevleri yerine getirerek yükseltilir ve böylelikle size sunulan imkanlar (Büyüler satın alma, bedava konaklama, eşya onarımı vs...) doğrudan kendinizi daha iyi bir yere getirebilirsiniz.

Son Durak

Daggerfall, daha önce de değindiğimiz gibi sizi hemen hiçbir yönden kısıtlamamasıyla, serbestçe kendi senaryonuzu yaratabilme, "kendinize özel" karakterinizi yaratıp onu dilediğinizce geliştirebilme imkanları, yer ve zaman konularındaki gerçekçiliği ve akıl almaz genişliği ile son zamanlardaki oyunlar arasında gerçekten farklı olmayı başarabiliyor. Senaryosunun genişliğiyle -özellikle FRP'lere çok uzak değilseniz- sizin oyunun başından günlerce kalamamanızı, kalktığınız zaman da bir kenara fırlatmayıp, boş zamanlarınızda tekrar elinize alıp kaldığınız yerden devam etmenizi sağlayabilecek bir oyun Daggerfall. Ne demiştik, oyun piyasası nankör. Belki sen bize bunun doğru olmadığını kanıtlayabilirsin Daggerfall... Lütfen...

Batu Hergünel



**LEVEL
KARNESİ**

FRP

486 DX2-66, 8 Mb. RAM, 36 Mb. HDD,
Windows 98-DOS

Üretici Firma : Bethesda





SKYNET

Bazen birilerinin yüksek sesle, sanki başkalarının söyleyecek sözü yokmuş gibi bağıra bağıra konuştuğuna ve mangalda kül bırakmadığına şahit olursunuz. Bu gibi durumlarda yapılacak şeylerden biri arkanızı dönüp gitmek, bir diğeri ise onun karşısına çıkıp söylediklerini, yapabildikleri ile kıyaslamaktır! Eğer işiniz bilgisayar oyunları ile ilgili yazı yazmaksa ikinci yol kaçınılmaz demektir ve oyun firmalarının genelde sınır tanımayan iddialarını sıvanmış kollar ve sıkılmış yumruklarla karşılarırsınız. İşte Bethesda, Skynet isimli oyunu piyasaya sürerken, bu oyunun Quake ya da Duke Nukem kadar iyi ve hatta daha üstün olduğunu iddia ederek, kaçınılmaz yargı ve infaz sürecini başlatmış oldu. Şimdi size bu oyunun ne kapasitede olduğunu ya da olmadığını anlatmadan önce şunu ifade etmem gerekir ki, o da birilerinin emek verip ortaya koyduğu bir şeyi, özellikle de konusu Terminatör olan bir oyunu bu

şekilde infaz etmenin hiç hoşuma gitmediğidir, ancak bazı gerçekler vardır ki onlardan kaçamazsınız.

Oyunu incelemeye başlamadan, sistem gereksinimlerine ve kurulumuna bir göz atalım. Oyun için DX 2-66 ve 8 Mb Ram temel ihtiyaç duyulan konfigürasyon ancak Pentium serisi bir işlemci ve 16 Mb Ram tavsiye ediliyor. Hard-diskte ise en az 30 Mb kadar boş yeriniz olmalı. 2X ya da daha hızlı bir CD sürücüsüne de ihtiyaç var çünkü oyun sadece CD üzerinde mevcut. Dos altında çalışmak üzere tasarlanmış ve kurulum da buradan gerçekleşiyor. Windows altında çalıştırmak isterseniz, bir Dos bilgi istemi penceresi açarak çalıştırabilirsiniz ancak oyun performansınız çöpe gider. Dos altında Install diyerek kurulumu başlatmak ve ses kartı, oyunun kurulacağı dosya adı gibi şıklara gereken cevapları verip kurulumun tamamlanmasını sağlamak hızlı ve kolay gerçekleşen işlemler, genelde burada sorun yaşanmıyor. Oyun esnasında kullanmak istediğiniz kontrol arabirimlerini ise ister kurulum esnasında, isterseniz oyun esnasında ayarlayabilirsiniz.

Konu artık hepimizin bildiği gibi gelecekte geçiyor. Siz, Skynet adlı bilgisayar ve onun insanlığı yoketmek için savaşan robotlarına karşı direnen örgütün bir üyesi olarak, Los Angeles kentinin harabeleri içinde başlayıp pek çok değişik yere uzanan bir dizi görevi bitirmeye uğraşıyorsunuz. Amacınız Skynet ve onun teneke kafalarının planlarını suya düşürmek. İlk göreviniz robotların gizli üssüne sızmak ve planlarının ne olduğunu öğrenmek, sonraki görevler buna bağlı olarak geliyor ve her bölüm bir diğerini kovalıyor. Bölümler birbirlerine Render edilmiş video görüntüleriyle tatlandırılmış açıklamalarla bağlantılıyor ve size amacınızı kısaca belirtiyor. Ayrıca oyun içerisinde aldığınız telsiz mesajları bu konuda size oldukça yardımcı oluyor. Karşınıza pek çok değişik düşman türü çıkıyor ve bunlar hem yerden hem de havadan saldırıyorlar. Bu düşmanlar haricinde bir de bulunduğunuz bölgedeki radyasyona dikkat etmeniz gerekiyor. Radyasyon robotları etkilemiyor ancak sizi çok kısa sürede öldürebilir. Ayrıca bir robotu patlattığınızda ona çok yakın olmamaya dikkat etmelisiniz yoksa patlama etkisi sizi de yaralıyor. Bunun haricinde yüksekten düşmek ve çok yakına molotov kokteyli ya da el bombası atmak da tehlikeli olan şeyler. Genel olarak klavye ve Mouse kullanılarak oynanan oyunda pek çok değişik silah mevcut. Ayrıca patlattığınız sandıklar ve bazı bölgelerde cephane, silah, sağlık, zırh gibi tüketim maddeleri bulunabiliyor.

Oyunu ilk çalıştırdığınızda orta halli sayılabilecek bir detro sizi karşılıyor. Ardından gelen ekrandaki seçeneklerle yeni bir oyun başlatmak, Multi-player bir oyun başlatmak, eski bir dosyayı yüklemek ve oyun seçeneklerinde ayarlar yapmak mümkün. Options seçeneğinden grafik kalitesini, kullanmak istediğiniz kontrol ara-

çığına iddia ederek, kaçınılmaz yargı ve infaz sürecini başlatmış oldu. Şimdi size bu oyunun ne kapasitede olduğunu ya da olmadığını anlatmadan önce şunu ifade etmem gerekir ki, o da birilerinin emek verip ortaya koyduğu bir şeyi, özellikle de konusu Terminatör olan bir oyunu bu

çığına iddia ederek, kaçınılmaz yargı ve infaz sürecini başlatmış oldu. Şimdi size bu oyunun ne kapasitede olduğunu ya da olmadığını anlatmadan önce şunu ifade etmem gerekir ki, o da birilerinin emek verip ortaya koyduğu bir şeyi, özellikle de konusu Terminatör olan bir oyunu bu



birimini, ses ayarlarını ve zorluk seviyesini ayarlayabilirsiniz. Size tavsiyem, bütün bu ayarların yeni bir oyuna başlamadan önce yapmanızdır yoksa oyun esnasında mesela grafik kalitesini değiştirmek oyunun saçmalamasına sebep olabiliyor. Ayrıca Tutorial seçeneğini seçerseniz, size uygulamalı olarak oyunu nasıl oynayacağınız konusunda kısa bir briefing veriliyor. Klavyeden oynamak için çok sayıda tuş kullanıyorsunuz ama bunun haricinde nişan almak için Mouse kullanmak gerekiyor. Buna alışmak biraz zor olabilir ancak hem Mouse hem klavye kullanarak oynamak şart. Kolay seviyede oynarken bile oldukça çok düşmanla karşılaşıyorsunuz, bu yüzden yapılacak en akıllıca hareket oyunu sık sık kaydetmek ve karşınıza çıkan her düşmanı öldürmeye çalışmaktansa hızla ilerlemeye bakmak. Oyun ekranında alt solimda bulunan bölümde sağlık, zırh, seçilen silah ve cephanesi, pusula, radyasyon seviyesini gösteren sayaç ve mesajların geldiği tehsiz ekranı bulunuyor, gözünüzü buradan ayırmakta fayda var.

Gelelim oyunun diğerlerinden farklı ve çekici olan yönlerine, öncelikle görevleriniz geneelde açık alanda geçiyor, etraftaki harabelere girip çıkabilir, araba hurdalarını paktatabilir, kendinize koridorlarda olabileceğinden daha özgür bir saldırı ve savunma stratejisi çizebilirsiniz. Zaten buna ihtiyacınız da olacaktır çünkü bire karşı otuz kaldığımızda ateş gücünüz tek başına bir anlam ifade etmez. Oyunun bir başla orijinal yanı da araç

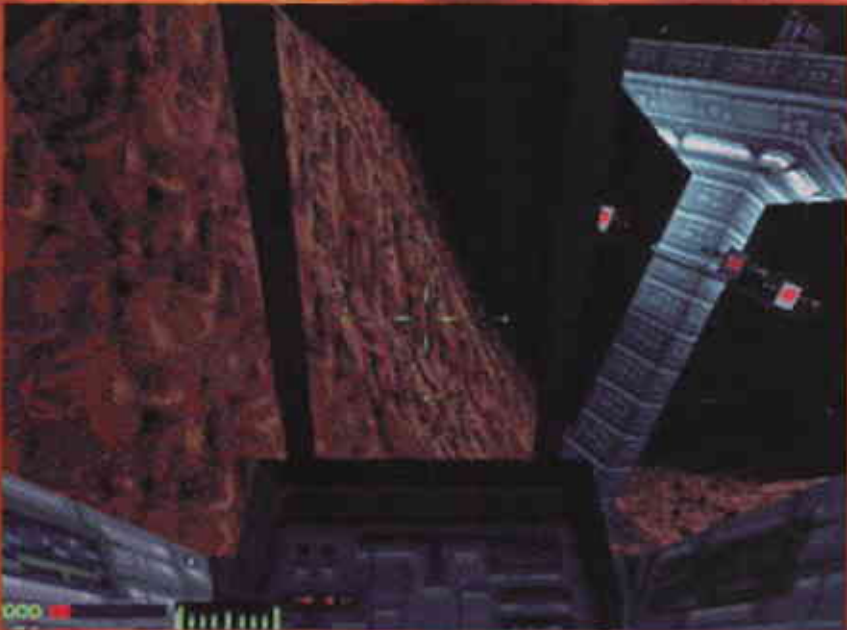
kullanılma imkanınızın olması. Bazı görevlerde üzerine 360 derece dönebilen bir lazer topu ve roket rampası takılmış olan zırhlı direniş araçlarından kullanmanız gerekiyor. İleri ve



geri tuşları ile hareket eden araç yana kayma tuşları ile dönebiliyor. Hareket ederken Mouse ile arkadan gelenlere ateş yağdırabilirsiniz ama ateş edilen yöne döndüğünüz için önünüzü gö-

remeyip bir yere çarpmak söz konusu olabiliyor. Ayrıca bazen de direniş tarafından ele geçirilip otarılmış bir Hunter-Killer uçan aracı kullanmanız gerekebiliyor. Bu aracın uçuş tarzı basit olarak bir helikoptere benziyor ve yüksek ateş gücüne sahip. Kapıları açmak, mekanizmaları harekete geçirmek, kolları çözmek ve bir araca binmek hep yakına gelerek kullanıma tutunla basarak gerçekleştiriliyor. Kullanabileceğiniz silahların ve karşınıza çıkan düşmanların çeşidi oldukça bol miktarda olup her ikisinin de güçleri farklı ortamlarda değişiyor. Silahlardan özellikle lazer tüfeği üzerindeki gerçekten çalışan tele-kamera ile çok ilginç ve orijinal bir parça. Multi-player konusunda ise diğer oyunlardan farklı olan en ilginç yanı her oyuncunun farklı bir karakteri seçebilmesi, altısı insan ve üslü Cyborg olmak üzere seksiz karakterden birini tercih edebilirsiniz. Üstelik bu karakterler oldukça özencere hazırlanmış ve detaylı çizilmiş. Kullanabileceğiniz Deathmatch arenaları da kendine has ve burada da araç kullanma imkanınız var, tabii rakiplerinizi onları sizden önce bulmazlarsa...

Peki bu oyun bu kadar farklı, bu kadar ilginç, bu kadar güzel de, neden ben onu orbin tonluk bir presin altında ezmek ya da übebinbeşyüz derecelik çelik eritme kazanına atmak istiyorum?!... Nedenlerini saymayı başlayalım. Öncelikle düşmanlarınızı ele alalım, bunlar son derece basit çizilmiş, renksiz, donuk ve



de aptal yaratıklar. Quake'teki düşmanlarınız zeka ve detay olarak bunların yanında. Albert Einstein ve Pamela Anderson'un çocukları gibi kalırlar. İnsan bu kadar farklı ve detaylı bir oyun yapmak için uğraşır da hiç bu düşmanları içine katar mı? Öylesine aptallar ki size ulaşabilmek için bir rampayı çıkmaktan aciz

oldukları gibi görüş mesafesi içinde olsanız bile harekete geçmek için burunlarının dibine sokulmanızı ya da onlara ateş etmenizi bekliyorlar. Çizimleri ise grafik bilgisinden yoksun bir ilk oku öğrencisinin tasarımına benzeyen düz vektörlerden ibaret. Tek kelimeyle utanç verici. Sırada, oyunun en sınırlandırıcı yönlerinden biri olan nişan alma ve ateş etme var. Uzaktaki bir hedefe dürbünü tüfekte nokta atışı yapmak için mouse kullanarak ince ayar yapmak

mantıklı olabilir ama burununuz dibindeki dev tankı elli kalibrelik makineli ile vurmak için yarım saat uğraşmak saçmalığın da ötesinde, çünkü Wolfenstein gibi eski bir oyunda bile olan ve oyunun oynanabilirliğini ve hızını artıran otomatik nişan alma ve atışın belirli bir alana yayma yetenekleri, gerçekliği vurgulamak adına olsa gerek, oyuna kazandırmamış.

Sonuçta makineli cephanenin hepsini toplu halde duran hedeflerin üzerine boşaltıp hiç bir şey vuramamanız gibi, Duke Nukem'in bile kalikahalardan düşüp bayılabileceği durumlarla karşılaşmak kaçınılmaz hale getirilmiş. Bu yüzden toplu saldıran düşmanlara karşı hiç şansınız yok. Bir sonraki sorun oyunun ana yapısından kaynaklanıyor ve sorunların belki de en büyüğünü oluşturuyor.

Bu oyun çok yavaş. Quake ile karpışmak iddiasında olan bir oyun her şeyden

önce hızlı ve akıcı olmak, bunu ne pahasına olursa olsun başarmak zorundadır. Oyunu test ettiğim maddede P-100 işlemcili, 16 Mb Ramli, 8X hızlı bir CD sürücüsü ve iyi sayılabilecek hızda hard-diskli olan bir donanım olmasına rağmen tatmin edici bir akıcılık sağlayabilmek mümkün olmadı.

Hem düşük ve hem de yüksek çözünürlükte oyun, bıktıracağı kadar yavaş çalışıyor. Sorun anlaşılabilirliği kadarı ile programın yapısından kaynaklanıyor. Mesela Quake'te bir kapıyı açmak için yaklaşıp boşluk tuşuna bastığınız anda ka-



pi acılır ve siz diğer odaya girersiniz. Burada bir kapıyı açmak yaklaşık beş dakika sürüyor, kapıya dokunup boşluk tuşuna bastığınızda ekran kararıyor ve bilgisayar başlıyor yüklemeye... Kapının diğer tarafında ne olduğu önemli değil, gireceğiniz odanın büyüklüğü ildi metrekare bile olsa bu değişmiyor.

Aynı durum aniden arkasını dönme-ye kalktığınızda ya da bir robotu patlattığınızda da ortaya çıkıyor. Tüm oyun donuyor ve bilgisayar üç saniye önce bulunduğunuz noktayı yada patlama efektini unutmuş gibi tekrar yüklemeye başlıyor. Bu durum yaşlı bir general ile otur-



İkinci Dünya Savaşı anılarını konuşmaya benziyor, unutkanlık ve duyma zorluğundan muzdarip olan zavallı ihtiyar bir zaman sonra sadece kendi konuşup kendi dinlemeye başlıyor ve CD, hard-disk, işlemci üçlüsü arasında dönüp duran sıkıcı tartışma, sizin oyuna Fransız Başkonsolosu gibi kal-

manızla ve bilgisayarı kapatıp soğuk bir bardak su içmeye gitmenizle sonuçlanıyor. Bu yavaşlık yüzünden oyun esnasında yaptığınız hareketler de sert ve kontrol dışı oluyor çünkü oyunun donduğu süredeki tuş hareketleri depolanıyor ve bu da parmağınız tuştan çekseniz bile hareketin devamına ve sonuçta kontrol dışı hareketlere sebep oluyor. Daha bitmedi... Aynı genel yapı hataları çok saçma bazı olaylara daha sebebiyet verebiliyor. Bakın ne oldu, zırhlı araçla kaptırmış hopla ya zıplaya yolda ilerlerken ve bir yandan üzerine gelen tank ve uçaklara ateş yağdıkça aniden bir kayaya çarpıp havalandım ve uçup ilerde yolun üzerinden geçen köprüye bindirdim. Sonuç tam bir

facia oldu. Hayır yaralanmadım ya da sekip takla atmadım. Araç ve köprü'nün grafikleri birbirine geçti ve oyun tamamen bozuldu! Bu tür hatalar başka yerlerde de karşınıza rahatlıkla çıkabiliyor yani bir duruma özgü değil. Büyük iddiaları olan bir oyunda böyle sorunların varlığını görmek ruh sağlığı için hiç de faydalı olmasa gerek.

Sonuç... Doğrusu bu yapıdaki bir oyuna bitmiş ve oynanabilir bir oyun gözü ile bakmak için biraz kör olmak gerek. Tamam, ilginç özellikleri var, konusu ve senaryosu var, çevre tasarımı ve atmosferi iyi, ama geri kalanı sıfır. Eğer her şeye rağmen, farklı bir oyun oynamak isterseniz ve engin bir sabır sahibi iseniz söylenecek fazla bir şey kalmıyor. Ama doğru düzgün bir oyun oynamak istiyorsanız Quake için çıkan ek Level CD'lerinden ya da Level editörlerinden birini alıp Dark Forces 2 ya da Prey gelene dek istahınızı körletin. En azından sınırdan klavyenizi yemez ve hazımsızlık çekmezsiniz...

M. Berker Güngör



**LEVEL
KARNESİ
ACTION**

DX-8/66, 8 Mb. RAM, 40 Mb. HDD, 16 bit ses kartı,
2x CD-ROM, Windows 95
Üretici Firma : Bethesda



Oyun Hileleri

Alien Trilogy

COMEANDHAVEAGO - Silahlar
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH -
Tam ve sonsuz cephanе
NADIPOPOVXX - xx (xx=1-34) bölü-
müne atlamak için

Amok

ZZZCYX - Level seçilebilir duruma getirir.

Bedlam

Ana menüde oyuncu ismini GOD (bütün
karakterler büyük olacak) olarak değiştirir.
Sonra ya yeni bir oyun ya da bir
Save Game



açın.

Save edilmiş oyundaki o-
yuncu isminde mutlaka GOD olmalı. Bu hi-
le size ölümsüzlük verecektir. Oyun her
çalıştırdığında oyuncu ismi aynı şekilde
GOD olarak değiştirilmesi gerekmektedir.
Ayrıca </KARMA> komut satırı paramet-
resi sayesinde bütün silahlara ve ekipmana
sahip olabilirsiniz.

Cyber Gladiators

Bu gizli kod ile dövüş oyununuzu bir disko
dans oyununa dönüştürebilirsiniz.. Dövüş-
çü seçim ekranından [W], [S] ve sonrada
[J] ve [L] tuşlarına aynı anda basın. Eğer
doğru sıradada girdiyse bir patlama sesi
duyacaksınız. Sonra, [Esc] tuşuna basarak
dövüşçü seçiminizi iptal edin. Şimdi her-
hangi iki dövüşçüyü seçtiğinizde si-
zin ve rakibinizin dansedebilece-
ği saklı bir diskoya getiriliyorusu-
nuz.

Heroes of Might & Magic 2

Oyun sırasında:
911- Senaryoyu kazanmak için.
8675309 - O anki haritayı gös-
terir.



Hyperblade

MDMKSB - Saldırı kabiliyetini artırırken
saldırlara karşı dayanıklılığı da yükseltiyor.
POTATO - Karakter boyutunu azaltır.
SHUIN - Gizli bir takımı açıyor.
GORILLA - Gorilla karakterler
SPICYBRAINS - Tepetaklak karakterler

Normality

Oyun sırasında WINDY yazın ve sonra
[Enter]'a basın. Eğer [F1]'e basarsanız o-
yun içerisindeki her noktaya ulaşabilir-
siniz. Ve video görüntüleri hastalanı-
r. [G] tuşuna basarak Intro dahil
100'den fazla video sekansına ula-
şabilirsiniz.

Privateer 2 - Darkening

Uçuş sırasında ALT-N tuşlarını
kullanarak Navigation Disp-
lay'e ulaşabilirsiniz.
"Find" için "F"ye basıp daha
sonra şu kodları girin:
REP ME UP - Gemiyi, zırhı tamir
eder kalkanları da %100'e getirir.

PETY PETY - Afterburner yakıtını doldurur.
CHILL OUT - Lazer ısısını 0'a indirir.
NAPALM - Sonsuz
Nuke alırsınız (ALT-S)
NO TALENT - Ölümsüzlük

Stargunner

Aşağıdaki tuşları kulla-
nıma açmak için oyuna
STARGUN /DMODE
(DMODE içindeki 0'a
dikkat edin) paramet-
resi ile başlayın:

[F8] : Ölümsüzlük

[Shift][F11] : Bir sonraki Stage

[Shift][N] : Ekrandaki bütün düş-
manları uçurun.

[5] : (nümerik tuşlardan) para-
nıza 5000 ekleyin (dükkan-
da)

Tomb Raider

Bölüm geçmek için:

1. Lara'yı hareketsiz bira-
kın.
2. Bir adım ileri ([Shift] ile).
3. Bir adım geri ([Shift] ile).

4. Üç kez sağ tarafa doğru tam tur döndü-
rün ([Shift] ile)

5. Bir kere ileri atlayın ([Alt] ile).
Doğru yaptıysanız bölüm bitecektir.

Virtua Cop

Sega ekranında:

Reload tuşuna basılı tutarken Yukarı, Aşa-
ğı, Sola, Sağa sırası ile basın.

AM2 ekra-



nında:

Tekrar Reload tuşuna basılı tutarak
Aşağı, Yukarı, Sağa, Sola, Yukarı, Yukarı,
Sola ve Sağ'a basın.

Not: Eğer mouse kullanıyorsanız; klavye
veya Joys-
tick'e geçip
kodları öyle
girin. Bi-
fince tekrar
mouse'a
dönün.
Bu kodları
girdikten
sonra Ran-
king Mo-
duna geç-
biliyor,



ekstra oyun, silah seçimi ([F3] ile oyunu
dondurup) yapabiliyorsunuz ve Reload
tuşunu, yeni bir silah da dahil olmak üze-
re istediğiniz silahı seçmek için kullanabi-
lirsiniz vs.

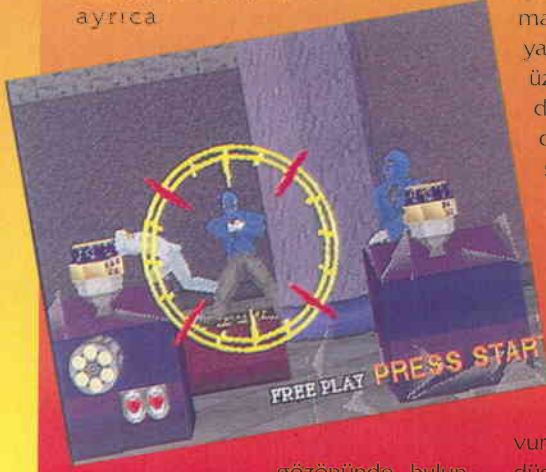
Zombie Wars

Karakter seçim ekranında SQUIGGLY ke-
limesini yazarak (bir ses duyacaksınız) ve
sonra yukarı tuşuna basarak özel ajan
Squiggly'ye ulaşabilirsiniz !

Mahmut Karslıoğlu ☐

Virtua Cop 2 - Sega Virtua Gun

Sega Saturn için hazırlanmış son oyunlardan biri olan Virtua Cop 2, eğer arzu edilirse gene Sega için tasarlanmış olan Virtua Gun ile birlikte bir paket olarak da temin edilebiliyor. Standart Game-pad ile rahatlıkla oynanmasına rağmen, eğer bu tabanca kullanılarak oynanırsa alınan zevk en az yüz katına katlanıyor diyebiliriz. Eğer bu silahı almaya karar verirsiniz ayrıca



gözönünde bulundurmanız gereken bir başka husus Sega tarafından bu tabanca ile oynanabilecek başka oyunların da üretildiğidir, yani tek bir oyun için değil, Sega'nızın ayrılmaz bir parçası olarak düşünülüp tasarlanmış bir ekipmandır.

Öncelikle tabancayı Game-pad portlarından birine bağlamanız ve sonra da seçenekler ekranından kalibre etmeniz gerekiyor, bundan sonra silahınızı kullanmaya başlayabilirsiniz. Silahın işçiliği son derece temiz ve görüntüsü de oldukça cezbedici, şu bilimkurgu filmle- rinde kullanılan silahlara ve özellikle de Blade Runner filminde Harrison Ford'un kullandığına benziyor. Göz dolduran yapısına rağmen oldukça hafif ve oyuncuyu uzun oyunlar esnasında bile yormuyor. Üzerinde tetikten başka bir de start düğmesi mevcut ve bu düğme hem seçenekler ekranında seçim yapmanıza hem de oyun esnasında oyunu dondurmaya yanyor. Silahla ilgili olarak dikkat edilmesi gereken bir nokta namlunun ucunda bulunan lensin temizliğine özen göstermek çünkü tüm benzer cihazlarda olduğu gibi bu lens aletin en önemli parçası. Eğer istenirse bir oyuncu silahı kullanırken, diğer oyuncu da Game-pad ile oyunlara iştirak edebiliyor, ama bu tabancalardan elinizde iki tane varsa ve büyük ekran bir tele-

vizyon kullanılırsa kötü adamları devirmek korkunç zevkli olur.

Şimdi biraz da oyuna göz atalım. Virtua Cop 2 sanki Sega'nın marifetlerini sergilemek için yazılmış, hızlı ve çok detaylı bir oyun. Oyun dört ayrı kısımdan oluşuyor ve ilk üç görevi ayrı ayrı oynayabilmek mümkünken, dördüncüye oyun içinden ulaşıyor. Adaminız otomatik olarak ilerlerken sizin yapmanız gereken yolunuzun üzerine çıkan kötü çocukları devirmek. Pek çok farklı düşman ve her bölümün sonunda oldukça güçlü bir Boss bulunuyor. Tabii önemli olan bunları size ateş etmeden vurmak ve bu esnada etrafta koşuşturan sivilleri vurmamaya özen göstermek. Ancak düşmanları vurmanın belirli bazı kuralları ve puanlamaları var. Eğer birini silah tutan elinden vurup sadece yaralarsanız ya da aynı düşmana arka arkaya üç kurşun isabet



ettirebilirsenez aldığınız puan daha yüksek oluyor. Düşmanlarınızı değişik yerlerinden vurup öldürerek ya da yaralararak saf dışı etmek mümkün. Kafasından Magnum mermisi ile vurulan biri uçup arkadaki duva-



ra yapışırken bacağından vurduğunuz bir başkası yarasını tutup inleyerek yere yuvarlanıyor. Oyundaki tüm nesne ve yapılar gibi düşmanlarınız da üç boyutlu çizilmiş ve hem gö-



rü - nümleri, hem de hareketleri son derece doğal ve yumuşak. Ekranında gördüğünüz her cisim etkileşimli ve etrafta uçuşan kurşunlardan nasiplerini aldıklarında buna göre tepki veriyorlar. Avizeler sallanıyor, şişeler ve bidonlar patlıyor, kurşunlar duvarda delikler açıyor, lastiği vurulan otomobiller yalpalayıp takla atıyor ya da kamyonların altına dalyor, vurulan birinin camdan düşmesiyle altında kalan sandık dağılıyor, camlar parçalanıyor ve daha neler neler...Oyunda sadece yaya olarak ilerlemiyor, bazen arabayla takip sahnelerine katılıyorsunuz. Oyunda bazen yol ayrımlarına geliyorsunuz ve ne yöne gideceğinize karar vermeniz gerekiyor. Bu, oyun oynamaktan çok hareketli bir polisiye filmde rol almaya benziyor, çok gerçekçi ve heyecanlı. Kullanabileceğiniz pek çok silah var ve etkili oldukları durumlar değişiyor. Eğer isterseniz Options menüsünden tüm oyun özelliklerini dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz, mesela otomatik silah doldurmak ya da istediğiniz silahı kullanabilmek gibi...

Sonuç olarak alınmaya ve oynanmaya değer bir oyun ve kullanması zevkli bir ekipmanın oluşturduğu iyi bir ikili ile karşı karşıyayız. Sega'sı olanlara ve Sega almayı düşünenlere şiddetle tavsiye olunur.

M. Berker Güngör L

LEVEL KARNESİ

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

Virtua Cop : 190 \$ (KDV Dahil)