

İSTANBUL EFSANELERİ

BRİNCİ BÖLÜM

LALE SAVASILARI



İSTANBUL EFSANELERİ

BİRİNCİ BÖLÜM

LALE SAVASCILARI

Yerecek ışığı olmayan, karanlığı sever...

LALE SAVAŞÇILARI'NA EMEĞİ VERENLER

Oyun Tasarımı ve Senaryo

Özgür Özol, Özgür Doğu Gürcan

Program

Özgür Doğu Gürcan, Özgür Özol

Grafik

Tuncay Talayman

Müzik

Özgür Özol, Özgür Doğu Gürcan,

Tuncay Talayman

Oyun Deneme

Barış Özol, Ural Urganlı, Murat Evrensel

Saygı ve Teşekkür

Katkılarından dolayı İsmail Cengiz Gürcan'a, tüm Mavi Kare çalışanlarına, Bordo'ya, Belit'e, Asuman Bayrak'a, tam ne yaptığını anlayamasak da Orhan Cevher'e, oyunun fikir ve oluşma aşamasındaki yardımları için Alper Ulukut'a, tuğla ve perspektif konusundaki yardımları için Aydın Tilt'e, bize güvenip İMB bilgisayarını verdiği için Murat Evrensel'e, verdikleri destek ve gösterdikleri sabır için ailelerimize, Yeşim'e Erhan'a, Talay'a, Asım'a, Cem'e, Ozan'a aklımıza gelmeyen diğerlerine ve İstanbul'un bu halinden sorumlu olan herkese teşekkür ederiz.

İÇİNDEKİLER

Önsöz	5
İstanbul Efsaneleri'ne başlarken	9
Oyunun yüklenişi	10
Hard-diske aktarma	10
Karakter yaratma	12
İstanbul'da yaşayan başlıca ırklar	15
Oyun Kontrolleri	21
Ana ekran	21
Şahsiyet bilgi ekranı	23
Tercih Mönüsü	28
Kayıt	28
Kamp	28
Savaş	29
Silah ve diğer ekipman	33
Vecizeler	42
Tasarımcıların notu	56

Önsöz

Çocukluğumdan beri hep merak etmişimdir; insanoglu kendi kendine en çok ne kadar zarar verebilir diye. Çoğumuz televizyonda kafasıyla vurarak gara; kapıları açan, gırtlagina yanan çubuklar sokan ya da üzerinden motorsiklet geçirenleri "çık çık çık" şeklinde yorumlayarak ve "Yaa, insan bunu kendine nasıl yapar?" diye şaşarak izleriz.

Peki, gelin o zaman düşünelim: Acaba insanoglu kendine en çok ne kadar ve nasıl zarar verebilir?

Örneğin İkinci Dünya Savaşı'nı düşünelim...

Gaz odalarında boğulan ve kemikleri eritilerek sabun yapılan insanlar, yerle bir olan şehirler, ve İngiliz soyluları çevrelerine hava atacak, Amerikan sanayii 3-5 silah daha satacak, ya da deli Almanın teki kendini tatmin edecek diye donarak ölen yüzbinlerce Alman, milyonlarca Rus askeri. Bir arada ölen milyonlarca insan...

Ortaçağ Avrupa'sına bakalım: Cadı olduğu söylenerek direklere bağlanıp, gözleri oyulan ve diri diri yakılan bilim aşıkları, Papa Hazretleri biraz daha bağış toplasın diye ne olduğunu bile farkında olmadan Anadolu'ya saldıran Haçlı orduları, dünyanın döndüğünü söylediği için ölüm cezası verilen bilim adamları ve açlık, sefalet, pislik içinde yüzlerce yıl yaşayan insanları.

Hadi biraz da bir tek kese altın için yerle bir edilen köca Aztek kentlerini düşünelim... Soyluların ölenler düzenlediği sarayların ön bahçesinde açlıktan ölen insanları, derileri yüzülerek dövmelerinden gece lambası yapılan denizcileri, yaşadıkları yerlerden vahşi hayvanlar gibi sürülerek sonunda toplu olarak yok edilen Amerikan kızıl derililerini, kilisenin dediklerini yapmadığı için işkence edilen insanları, daha bebekten hristiyan ailelerinden alınıp en fanatik islamiyet koruyucusu

olarak beyinleri yıkanarak tekrar kendi ailelerine saldırtılan Osmanlı yeniçerilerini, zincirlenmiş insanları sürek avları ile yakalayıp canlı canlı köpeklerle yediren Rus soylularını, Sivas'a dahi kestirdiği insan kafalarıyla polo oynayan Cengiz Han'ı ve hamile kadınların karınlarını yapıp bebeğin cinsiyeti üzerine bahse giren Yunan askerlerini düşünelim...

Ve utanalım...

İnsan olarak, bunları yapanlarla, din savaşlarını çıkaran, sömürgelerde kölelere işkence eden ve milyonlarca insanı kendi kişisel çıkarı için ölüme gönderen yaratıklarla aynı ırktan olduğumuz için utanalım...

Neyse ki insanlık olarak utanç dolu tarihimiz, yöneticilerimize ve tarih kitaplarımıza göre artık çok gerilerde kalmıştır...

Artık dünyada insanlar barış, huzur, eşitlik ve özgürlük içinde istedikleri şekilde rahatça davranmaktadırlar... Artık din savaşı yoktur. Saraybosna'yı savaşan hristiyanlar ile müslümanlar değil; güveler bu hale getirmiş, Körfez Savaşı'nı fasyueller başlatmıştır. Artık ekmek bulamayanlar pasta yememektedir; herkes ekmek bulmakta ve özellikle Etyopya'da insanlar bolluk bir taraflarına battığı için yemek yemekten bıkmış ve artık yemekten vazgeçmişlerdir. Sınıf farkları ortadan kalkmıştır; halıktan toplanan paralarla köşklere 45 milyar lirahık avizeler, yedek özel uçaklar ve sayısız belli olmayan BMW'ler alınmamaktadır. O, derebeylik zamanında herkesin birbirine düşman olduğu düzen yoktur artık dünyamızda. Sonuçta hepimizin insan olduğumuzu, dolayısıyla birbirinden ayrı 200 tane devlet kurmanın anlamsızlığını farkedenden insanlık, felanca ırktan, filanca fikriye, şu renk insanların ülkesi, böyle diyenlerin bölgesi şeklinde bölünmemiştir... Hem, insanlığı savaşmaktan da vazgeçmiştir zaten... Artık dünyanın en çok uğraşı-

lan, en önem verilen ve en çok para harcanan konusu silah değil, şekerleme endüstrisidir. Bilim adamları kendilerini en büyük ve kalıcı hasarı verecek, bir seferde en çok çocuğu öldürecek nükleer, biyolojik ve kimyasal silahları geliştirmeye değil, kıl ve tüy araştırmalarına vermişlerdir. Kölelik tamamıyla ortadan kalkmıştır; erkekler 4 kadınla evlenip istediği kadını istediği zaman bırakma hakkına sahip değildir... Ayrıca hak ve adalet anlayışı da son derece gelişmiştir günümüzün modern dünyasında... Artık insanlar kendilerinden farklı düşünenleri otellere doldurup yakmaya kalkışmamakta, kadınları yüzlerini ve bedenlerini örtmeye zorlamamaktadır...

Evet, bu modern ve uygar gezegenin, bu modern ve uygar köşesinde, bizler de aynı uygarlık anlayışı içinde yaşıyoruz... Buralarda kimse kimsenin inançlarına karışmıyor, inanmadığı şeyleri yapmaya zorlamıyor. Yasalarımız son derece modern... Bin yıl öncesinin bedevi Arap gelenekleriyle değil, uygar bir adalet düzeni içinde yaşıyoruz... Din, hiç bir şekilde zorlama amacıyla kullanılmıyor. Herkes istediğine inanıp istediğine inanmamakta serbest. Kimse kimseyi bu sebeple yakmıyor ya da taşlamıyor. Kadın-erkek eşitliği had safhada... Yüzyıllarca çok çektiğimiz ve gelişmemize engel olan kadının köleliği fikrinden kurtulduk... Artık kadınlara çarşaf giydirmiyoruz. Çocuklarımız son derece bilimsel şekillerde, uygar görüşlü okullarda eğitiliyor. Yasalarımız son derece modern. Hırsızlık yapının kolunu kesmiyor, doğanın sırlarını araştıran bilim adamlarını büyücü diye yakmıyor, heykellerden tahrik olup yasaklamıyor, kocasından başkasıyla birlikte olan kadını taşlamıyoruz. En önem verdiğimiz şey düşünce özgürlüğü ama kimse bundan yararlanmıyor. Bu özgürlüğü kullananak, bu özgürlüğü ortadan kaldırmaya çalışan hiç kimse yok. Tanrı inancı herkesin kendi içinde ve kesinlikle günlük hayatı etkilemi-

yor, yasaları engellemiyor, sanata, düşünceye ve gelişmeye karşı çıkmıyor. Din, inanan insanlar için yalnızca bir iç huzur ve rahatlama kaynağı. Kimse dine karışmıyor. Din de kimseyi zorlamıyor, sanat kollarını yasaklamıyor, insanlar kendileriyle aynı dinden olmayanları yakmıyorlar, yasalarımız ilkel din kurallarına çevrilmeye çalışılmıyor ve düşünce gücü her zaman en önemli kavram. Yeni doğan çocuklarımız cehennem korkusu ya da din baskısı ile büyümüyor, komşularımız din konusunda bizimle aynı şeyi düşünmüyor diye milyonlarca kişiyi silah altında tutmuyoruz ve belki de en önemlisi; dine inanmayanlar, inananları "ilkel" olarak görüp dışlamıyorlar ve inananlar da inanmayanlara "kafir" deyip, yakaladıklarını sopa- larla dövmüyor...

İşte böyle bizim yaşadığımız dünya... Uygar ve ilerici. Düşünceye saygılı ve insan sevgisiyle dolu. Yeni fikirlere açık ve etkin. Ne güzel değil mi?...

Efendim, nerede mi yaşıyoruz ?

Vallahi, şöyle söyleyeyim size:

"Çok uzun zaman önce, çok, çok uzak bir galakside"

Eski Püskü Bir Hatıra Defterinden
Derleyen: Özgür Özöl

İstanbul Efsaneleri'ne Başlarken

Türkiye'de yazılmış ilk Türkçe FRP olan, "İstanbul Efsaneleri"nin birinci bölümü "Lale Savaşçıları"na hoşgeldiniz. Bu kitabı okuyanların bir bölümünün de bildiği gibi, gerçek bir FRP oyununun, bilgisayarda uygulanmasına imkan yoktur. Biz de FRP olayına gönül vermiş insanlar olarak bu havayı, değişik karakterler, ilginç hikayeler, garip mekan ve yaratıklar ile biraz sağlamayı; ama gerçek FRP ile boy ölçüşmek yerine, bilgisayara daha uygun bir oyun yazmayı uygun bulduk.

Oyun, ne zaman olduğu kesin olmayan bir tarihte İstanbul'da geçmektedir. İnsanlar sapıtmış, mekanlar garipleşmiş, insan benzeri garip yeni ırklar (maganda, lavuk, irospa vs.) ortaya çıkmış durumdadır. Ancak ne olursa olsun, İstanbul'un sorunları

ne aynıdır: Kültür kargaşası, insanların uyumsuzluğu, anlayışsızlık ve cehalet; hava kirliliği, işsizlik ve altyapı eksikliği...

Bunlar, bugün içinde yaşadığımız İstanbul'un tartışılmaz sorunlarıdır. Biz de Siliconworx olarak, bu müstesna ve nev-i şahsına münhasır beldeden (İstanbul yanı) esinlenerek bir fantastik ortam yaratmış. Buraya uydurma kişiler, garip ortamlar ekledik; üzerine bir de uçuk bir hikaye yazdık. Adına da "İstanbul" dedik! Bizim İstanbul, aslında İstanbul değildir. Bu hikaye ve olaylar hayal midir, gerçek midir, yoksa huzla gerçekleştirmekte midir, bu sizin kararınız...

Bizim yapmak istediğimiz sadece sevelecek bir bilgisayar oyunu yazmak ve mümkünse insanların eğlenmesini sağlamaktır.

Şimdi, bunca tantanadan sonra, gelelim oyunun teknik tarafına.

Hotel Barbaros

Mecidiyeköy'deki
Huzur Yuvarız!

Oyunun Yükleme

Yükleme filan herşey bir yana, hemen, (şu anda yani) oyunun iki diskinin de kaliteli birer diskete kopyalarını alın. Çabuk! Hadeeee! Tamam mı? Şimdi asıl diskleri kutuya koyun, bundan sonra da bu kopyaları kullanın. O kadar!

Sonra, oyunu eğer disketten oynayacaksanız, dikkat etmeniz gereken tek şey, birinci diski bilgisayara takıp, cihazı açmaktır. Zaten o geri kalanını halleder.

Amaa, eğer ki sabit tekerriniz (hard-disk) var ise, ve bi de oyunu bu tekerden oynamaya niyetliyseniz, haaa!!!! Bi dakika!

Hard-diske aktarma

Tezgah (Workbench) ekranında bir yolunu bulup bir CLI ya da SHELL penceresi açın ve buraya aşağıdaki satırda *** olan yere oyunun konumunu istediğiniz yolu (path) yazın. Oyunun birinci

diskini takıp, Return'e basın.
*Execute LALE-1.HDIInstall ****
Örneğin oyunun

DH0:OYUNLAR/ çekmeceğine atılmasını istiyorsanız, yazmanız gereken şudur:
Execute LALE-1.HDIInstall DH0:OYUNLAR/

Burada "LALE" adında bir çekmece (directory) otomatikman açılacaktır. Herhangi bir "Assign" ya da benzeri işlem yapmanız gerekmez, oyun kendisi halleder. Bundan sonra, Workbench'te oyunun ikonunu yazdığınız çekmecede bulabilirsiniz. Bütün hadise bundan ibarettir!

Ola ki şu ya da bu şekilde oyunu çalıştırmayı becerdiniz. Karşınıza birtakım açılış ekranları çıkar, bekleyin geçer. Geçmezse, birtakım zibidi heriflerin size sırtığını görünce mouse'un sol tuşuna basın, o zaman muhakkak geçer.

Bu herifler de gidince oyunun ana menüsü çıkar. Buradaki seçenekler çok karmaşık değildir. Eğer eski bir

oyunu yükleyecekseniz, zaten burayı daha önce de gördünüz demektir. Görmediy-seniz ne?!

Yeni bir oyuna başlayacaksınız, kitabı okumaya devam edin. Karakter yaratma ve oyun kontrolleri ileride anlatılıyor olabilir. İyi okuyun, bir daha anlatmıycaz!



Karakter Yaratma

Oyunda İstanbul'u kurtaracak olan 4 kişinin kimler olduğu tam olarak belli değildir. Hatta henüz böyle tipler yoktur bile. Onları sizin bulmanız gerekir. Grubunuzu oluşturacak 4 kişiyi de çeşitli özelliklerini seçmek suretiyle belirlemeniz ve sonuçta her konuda (savaş, vecize, zeka vs.) en azından biri işe yarayabilecek karakterler yaratmanız gerekir.

İstanbul'da yaşayan herkesin belirli özellikleri vardır. Tabii, sizin karakterlerin de. Bu özelliklerin kimi çok görünüş ile kimi de karakterin beyinsel özellikleriyle ilgilidir. (Bu arada htpsının beyni olmayabilir, bu durumda bu özellikler, direk olarak burun delikleri ile ilgili hale gelir.)

Karakter yaratma ekranında bu özellikler sağ tarafta bulunur ve sizin isteginiz ile ya da ırk ve cinsiyet değişimlerinde yeniden rastlansal olarak belirlenir.

Yani bir etkiniz yoktur. Ayrıca sürekli tekrarlamak, yüksek olmalarını sağlamaz, lütfen saçma sapan mantıklar üretmeyiniz. Bu puanların rastlansal yönü size bağlı olmasa da, karakterin ırkı, cinsi gibi faktörler ve bazı puanlar (boy, kilo, zeka vs.) diğer puanları etkileyebilir.

Şimdi diyeceksiniz ki, "İyi de kardeşim, bu puanlar ne işe yararlar ve ne, neyi nasıl etkiler ki?"

Hah, işte şu şunu şöyle etkiler: (Bazılarını anlamak için açıklamaya gerek yok, çok gerekirse Türkçe bir sözlük kullanın.)

Vuruş Gücü: Vuruş olasılığını ve verebileceği hasarı artırır.

Kelime Dağarcığı: Söyleyebileceği en yüksek vecize puanına ve söyleyeceği vecizelerin gücünü belirler.

Güç: Karakter yere düşmeden önce alabileceği en yüksek hasarı belirler.

Çeviklik: Vuruş ve kurtulma olasılıklarını artırır.

Dayanıklılık: Yorulmasını yavaşlatır ve gücün daha çok artmasını sağlar.

Yüzsüzlük: Söylenen vecizelerin etkisinde kalmasını engeller.

İstanbulluluk: İstanbul'un orasını burasını bilme miktarıdır.

Şimdi, bu ekranda ne yapılışı?

Bir kere sol üst köşedeki karecik (ESC tuşu) bir önceki karaktere ya da ana menüye dönmeyi sağlar. Sol alttaki "İstanbul Efsaneleri" yazısı da (Boşluk tuşu) bir sonraki karaktere geçmeyi ve dördüncüden sonra da oyuna başlamanızı sağlar. Soldaki ikonlar grubundaki yeşil bölümde, karakterin o anda seçtiği tipinin çeşitli yönlerden görünüşü bulunur. Bunun sağında en üstte yine aynı tipin vesikalık bir resmi vardır. Bu resmin ya da yanındaki dönen salâğın üzerine

Hotel Şehrazat
Sarıyer Merkez

basarak (Numerik klavyede 4-6) karakterin tipini değiştirebilirsiniz. Zaten oyun size ırk ya da cinsiyet değiştirince bir surat tavsiye edecektir. Suratın altındaki iki pencereden üsttekinde karakterin ırk sembolü ve alttakinde de cinsiyet sembolü görülür. Bunları, yanlarındaki kahverengi kutucuklara bastırarak değiştirebilirsiniz. (Rak için Numerik klavyeden 8-2, cinsiyet için numerik 5).

Karakterinizin ırk ve cinsini seçtikten sonra, puanlarından memnun değilseniz, sol alttaki zar ikonuna basarak (Return tuşu) yeniden belirleyebilirsiniz. Bu belirlemede bazı puanlar ve ırk özellikleri sonucu etkileyecektir.

Karakterin puanlarından da tatmin olunca, zar ikonunun yanındaki isim yazma ikonuna basıp (Numerik klavyede 0) karaktere bir isim vermeniz gerekir. (Mahmut, Haydar, Gülnihal vs.)

Bundan sonra yapılışı

tek şey de sol dipteki "İstanbul Efsaneleri" yazısına (boşuk tuş) basıp bir sonrakine karaktere geçmektir. Dört karakter de hazır ise bu ikon (tuş) oyuna başlamanızı sağlayacaktır, korkmayın.



İstanbul'da Yaşayan Başlıca Irklar

İstanbul'da insan harici ırkların ortaya çıkmasının ne zamana rast geldiği ve nasıl olduğu kesin olarak bilinmemektedir. Prof. Kp. Dr. Tq. Nusret Fethi Kuramsöyler'in "Şarkılar Kimi Söyler?" adlı kitabının 846. sayfasında başlayan "Neler Olmuştu ? Yoksa mıydı ?" adlı bölümünde bu olaya şöyle değinilmiştir:

"Ve Patrona Halil dedi ki; -Oyle olmasa idi, bu mefr-u cekt ve bade ile sine-i mensucat, milletimin bağnna garbun afakını sürter miydi?Ve kalabalık dedi ki: -Malik değiliz...."

Bu kısa paragrafta anlatılan düşünce çok karmaşık gibi görünse de aslında olay gayet basittir ve Patrona Halil derdini gayet güzel anlatmıştır. Bize laf düşmez. Her nasıl başlamış olursa olsun, sonuçta oyunumuzdaki İstanbul'da çok şey değişmiştir.

Tarihte cereyan etmiş

olan o önemli olay sonucunda, İstanbul'da çok önemli değişiklikler olmuştur. Bunların en başında da insanların bir şekilde değişime uğrayıp, birbirinden farklı özellikleri, farklı yetenekleri ve farklı hayat görüşleri olan çeşitli tip ve ebatta ırklara ayrılmış olmalarıdır.

Bu ırklar ki şahadetleri dinin..... Ne?... Pardon...Bu ırklar çeşitli hayat felsefeleri de olsa, hepsi ataları zamanında olan o olay her ne idiye olmasaydı acaba ne olurdu ? diye düşünmeden duramıyorlardı. Bu yüzden dili, dini, rengi, çocuğu, kirvesi ne olursa olsun hepsi bu soruya cevap arıyorlardı. Ancak hayat şartları onları daha önemli bir sorunla karşılaştırdı; "Şehrin Hakimi Olmak Ve Daha Rahat Yaşamak."

Bu sebeple her ırkın özelliklerini ve kısa tarihini anlatmayı uygun gördük. Burada temel alınan ırk, az

sayıda da olsa hepimizin yakinen müşerref olduğu, normal, sıradan Ademoglu'dur. Karşılaştırmalar bu ırka göre yapılır ve oranlar, normal insana göredir.



Maganda:

Genellikle orta boyun, altında olurlar. İricedirler ve fazla zekisine pek rastlanmaz. Güçleri insanlardan düşüktür ancak üstün kelime dağarcıkları ve küfür bilgileri bu eksiklerini kapatır. Yapılarından dolayı çok rahat

hareket edemezler ve ağızdan ağıza dolaşan Gulyabani, Frankeştayn'ın gelini, Fadime'nin düğünü ve Dede Korkut hikayelerinden acayıp etkilenirler. Son derece alıngandır. Kendilerine küfür edildiğinde ne yapacaklarını bilemeyip, genellikle şaşkınlıktan ona buna saldırırlar. İstanbul'un köşe bucak her yerini işgal etmişlerdir ve en olmadık yerleri bilirler. Dış görünüş olarak, Yılmaz Güney'den beterdirlir. Allah'a kitaba saygıları yoktur ve bunu her fırsatta belli ederler.

Lavuk:

Konaklarda büyüdükleri için boylanı oldukça uzundur. Buna karşılık, sürekli bir şişmanlık sendromunda (şişmolofofobi) olduklarından, genellikle halat inceliğindedirler. Özel muallim ve mürebbiyelerin gözetiminde ya da özel olarak el değmeden hazırlanmış konsERVE "rock-cafe"lerde

yetiştiklerinden dolayı, zeka seviyeleri yüksektir. Kafa olarak fazlaca geliştikleri için kolları pek kuvvetli değildir. Konuşma yetenekleri, "Takil moruk...", "Abi yaa", "Hey meeen!", "İmaj...Dogma...Hey Bebek!" laflarıyla sınırlı olduğundan, küfür yetenekleri zayıftır. Coging, tenis, Amerikan futbolu, skueş, badi bulding gibi etkinlikler sayesinde her türlü ortamda rahat ve hızlı hareket edebilirler. Burçlar, astroloji, Zen Budizmi, Uzaylılar, Metapsikoloji, Astral çıkış, Mostral giriş ve Asimetrik iniş türünde her türlü güzide ilim ve irfan dallarını normal insanlardan daha iyi bilirler. Çevreleriyle fazla ilgilenmedikleri için, küfür ve benzeri dış etkilere fazla zarar görmezler. İşleri güçleri oturup, hiç görmedikleri insanları eleştirip, bilmedikleri düzenlere bok atmak olduğu için, yaşadıkları yerlere uyum sağlayamazlar. Tırsaktırlar, tırsarlar... Lavuk olmanın

sağladığı farklılık sayesinde, herkesin ilgisini çekebilirler. Herkesin inandığı şeylere, sırf herkes inanıyor diye inanmazlar.

Memur:

Bu devirde memur maaşıyla geçinmek zorunda oldukları için, profilden bakınca, pek bir hacimleri yoktur. İki boyutlu olanlarına bile rastlanır. Dengeli veya dengesiz, bir türlü beslenemedikleri için, pek kuvvetli değildirler. Tüm hayatları boyunca ezildikleri için... Ezilmesinler diye... Yani ezilmemek için, güçlü ve çok dayanıklı olurlar. Günümüz İstanbul'unda memurlar, her türlü hakaret, sürülme, coplanma vs. ye maruz kaldıklarından dolayı, artık onlara bunlar (hani deminkiler(üsttekiler)) koymaz olmuştur. Hayatın dikenli yollarında memur maaşıyla iki çocuk, bir bakkal, gözünü kan bürümüş bir kasap, iki oto galerisi ve dört cemiyet

geçindirmeyi göze alacak kadar cesurdurlar. Ama, adamcağızlar bütün gün didindiği halde, millet bunları pek ipemez.

İrospa:

İki tatlı söze kankırlardan dolayı, fazla zeki oldukları söylenemez. Buna karşılık hayatlarının büyük kısmını geçirdikleri ve geçirildikleri ortamlardan dolayı, ayaklı argo sözlüğü gibidirler. Meslekleri gereği küçük yaştan beri vücutlarını garip şekillere sokmayı öğrenmişlerdir, bu onlara doğal bir rahat hareket etme yeteneği sağlar. Her Allah'ın günü meslektaşlarıyla müşterileri kapma kavgası yaptıkları için de turnak, çimcirme, çemkirme, höykürme gibi saldırılara karşı kendilerini iyi savunabilirler. Hepsisi günün birinde beyaz bişeyli birinin biyerlerden gelip kendilerini bu bataktan çekip çıkaracağına ve bunun gibi daha bir çok safsataya

inanırlar (Bişeyin rengi kırmızı da olabilir, tam emin değilim). Normal bir insanın, bir İrospa'nın bilmediği bir söz sarfedip onu şaşırtması çok zordur. İşleri gereği İstanbul'un her bir yerini dolaşırlar ve ufak, büyük pek çok ŞEY'le cebelleştikleri için, kolay kolay tırsmazlar. Takip, takıştırıp, sürüp, sürüşdürüp, kuyruk salıp, sallayıştırmak gezinip durdukları için herkeslerin dikkatini çekerler. Felekten durmadan sille yedikleri için, O'na karşı pek saygıları ve inançları kalmamıştır.

Öğretmen:

Toplumdaki zeki insanların arasından çıkarlar (en azından öyle olması gerekir). Öğrenciler üzerinde yaptıkları çeşitli eğitim ve alıştırma deneyleri sonucu tebeşir, çetfel, kalın tahta silgisi, pergel, gönye ve sille gibi saldırı elemanları ile öldürücü, diğer silahlarla da süründürücü darbeler vura-

bilirler. Gerek kitap başında dirsek çürütüp, mürekkep yalayıp, göste yediklerinden, gerekse modern teknolojiyle üretilen öğrencilerle başa çıkabilmek için, istemeden de olsa kelime bilgilerini geliştirmişlerdir (Hayvan yavrum - Çocuğum, evladım - İt sürüsüüüüü - Sarı gözlü Tilki - At hırsızı vs.). Üç kuruşa talim edip, üstüne üstlük bi de fırlama öğrencilerle uğraşmaktan olsa gerek, adamcağızlar güçsüz düşmüşlerdir. Atom teorisi, Feza bilgisi, Felsefe, Ke'at cetveli, Hipotenüs vs. gibi bilimsel hazineler ile mezarlara çaput bağlama, ölü kemiğinin iyileştirme gücü, nazar boncuğunun etki menzili ve göbeğe üfleterek yapılan iyileştirmeler pek bağdaşmayacağı için, batıl itikatlardan arınmışlardır. Bunca belanın arasında, işe

yarar bir nesil yetiştirçem diye yurtınarak, Karanlık ile savaşta pisi pisine ölme riskini gözü kapalı alacak kadar da cesurdurlar.

Öğrenci:

Sürekli kitap okumaktan kamburlaşmış, uzaktan kısa görünen bir ırktır. Ayrıca sersefil, iki büklüm yurt köşelerinde süründükleri için çok zayıftırlar. Bunlara karşılık oldukça zekidirler. Ufaklıktan beri saldırmak yerine kaçmak zorunda oldukları için pek kuvvetli olmasalar da, kaçma konusunda çok uzadılar. Baştan bu yana hep saldırıya uğradıklarından, pek dayanıklı değillerdir, çünkü dayanmaya fırsatları olmamıştır. Ezeli düşmanları saydıkları Öğretmen ırkı, her ne hikmetse inatla onlara batıl itikatlardan korunmayı öğretmeye çalışmış ve başarılı olmuşlardır. Öğretmenleri, ev sahipleri, yurt müdürleri ve sevgililerinin abileri

Hayatçı Hotel Palanduz

Afakansız, rahat
bir uyku için

sayesinde her türlü manevi baskıya ve kötü söz saldırılarına karşı dayanıklılık kazanmışlardır. Tavanarası, kuledibi, köprüaltı, soba kenarı gibi ucubik yerlerde verdikleri yaşama savaşı onlara İstanbul'unuzun en güzide yerlerini bile tanıma şansı vermiştir. Diğer ırklar çoğunlukla öğrencileri pek ciddiye almazlar. Öğrenciler, dipnotlar dışında hiç birşeye kolay kolay inanmazlar.

Siliconian:

İnce uzun, yapılı ama zayıf bir ırktır, Elf kibir. Teknolojiyle çok küçük yaştan beri iç içe oldukları için, çok zeki olurlar. Kendilerine özgü dillerini kullanarak insanları kelimelerle etkileyebilirler (Götlek, Lale, Badem, Hödük, Hıyar, Yavşak, Kase vs). Sürekli hop oturup, hop kalktıklarından çok çeviktirler. Gözleriyle görmedikleri hiç birşeye inanmazlar (Afacan cinleri CEVDET hariç). Bütün gün

bilgisayar başında oturduklarından, gün ışığını pek görmeyizler. Hatta içlerinde vampir olduğunu iddia edenler vardır. Bu yüzden İstanbul'u pek tanımazlar. Zaten tanımayı da pek istemezler. Yine de gözlerini budaklardan sakınmazlar ve burunlarını oraya buraya sokmaya pek meraklıdır.



Oyun Kontrolleri

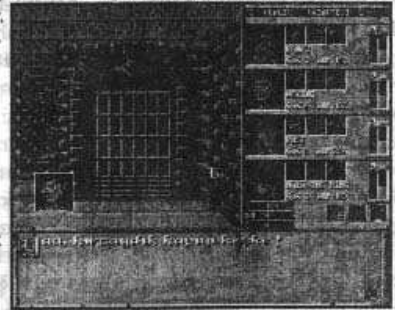
İstanbul Efsaneleri, genel olarak 3 ekranda geçer. Bu ekranlar ana görüntünün bulunduğu 3D ekranı, karakterlerinizi detaylarıyla inceleyebileceğiniz bir yan ekran ve savaş alanıdır. Bu ekranlarda seçimler ve yapılacak işlerin hemen hepsi için birer ikon bulunur. Bu ikonları mouse ile kullanabilirsiniz, ancak oyunun oynanış hızı ve kolaylığını düşünürsek şöyle bir tavsiye herhalde yersiz olmaz:

"Mouse kullanmayın!". Mouse her bakımdan oyunun oynanışını yavaşlatır ve akıcılığı böler. Eğer mouse ile ilgili bir takıntınız yoksa ve akıllıca filan değilseniz, oyunu klavye üzerinden oynamanızı tavsiye ederiz.

Her ne ise, mouse ya da klavye ile, sonunda bu oyunu oynamanız bir şekilde mümkün olur. Korkmayın... Gelelim oyun kontrollerine.

Ana Ekran:

Bu ekran, genel olarak 5 parçaya ayrılır. Bunların en önemlisi şüphesiz sol üstteki 3D ekranıdır. Bu ekranda eğer bir kırmızı 3D



gözlüğünüz varsa 3D sinema ve bilimün film seyredebilirsiniz. Ayrıca arada bir gerekir diye, oyunda karakterlerinizin dolaştığı yerin, 3 boyutlu bir görünümünü almak amacıyla da kullanılabilir. Bu, sizin seçiminiz.

Ekranın sağ tarafındaki karakter bilgi bölümünde, grubunuzdaki dört şahsın birer vesikalık fotoğraflarını,

o andaki güç ve damak durumlarını, isim, cins ve ırklarını, ayrıca o anda kulandıkları eşyaları görebilirsiniz. Bu şahsiyetlerin suretlerini fare ile dürtmek ya da o suret numarası ile temsil edilen fonksiyon tuşuna (F1-F4) basmak suretiyle daha detaylı bir bilgi ekranına geçebilirsiniz. Bu şahsiyetler yorulup acıktıkça, yanlarında bulunan iki çubuk, size bunu anlama imkanı tanımaktan şeref duyacaktır. Ayrıca doğacaktır sana vaadettiği günler Hakkı'nın!!! (Ne?)

Ekranın taa sağ en üst köşesinde ferah ve geniş bir genel bilgi bölümümüz, ayrıca evlere servisimiz mevcuttur. Burada saat, tarih, yani genel olarak zaman ile ilgili bilgi bulunur. Hatta arada bir bir filozof çıkıp, zamanın sonsuzluğu ve metapsişik kuramsallaştırma hakkında iğreti iğreti konuşabilir.

3D ekranının sağ alt köşesinde 4 ok bulunur. Bu

okları mouse ile dürterek bazı şeylere yol açabilir hatta grubunuzun ilerlemesini bile sağlayabilirsiniz. (Mouse kullanmayiiiiin!!! Ok tuşlarını kullanın). Ayrıca bazen bu okların tepesinde, o anda bakmakta olduğunuz yön de belirtilebilir.

Şahsiyet bilgi
bölümünün altında kıvrık, mark ve dolar olarak grubun elindeki para miktarları bulunur. Bu para, grubun tamamına aittir ve ortak olarak kullanılır.

Paracıların sağında da, üç adet ikoncuuk bulunur. Bunlar, pek belli olmasa da, oyunun genel ayarlamalar bölümü (T tuşu da olur), oyunu saklama ikonu (S tuşu ama bazen bu ikon çalışmayabilir, yiyorsa kaydetmeden oynayın! Yemiyorsa da, güvenli bir yere gidip kaydedin!) ve kamp yapip dinlenme (K harfi) ikonlarıdır. Dikkatle bakıp öğrenin, sonra sorucuz.

Melbourne Palace

Sarıyer

Sıcak çay ve tost bulunur

Bütün bunlar yetmediyse, bir de beyaz, taş desenli bir lavabomuz, pardon tabldotumuz vardır, olacaktır! Bu tabldotun yüzeyi, kırıpaştır ve bazen, bazı harf benzeri şekillere bürünür. Bu şekilleri istediğiniz zaman Return tuşu ile yarıda kesebilirsiniz.

Şahsiyet Bilgi Ekranı

Ana ekrandaki şahsiyetleri dürterek ya da F1-F4 arası tuşlara bastrarak gelebileceğiniz bu ekran gayetle de karmaşık görüne de, aslında çok daha karmaşıktır (Kaçmayın canım!).

Bi kere ekranın en üstünde kullanımını tam olarak bizim de anlayamadığımız bir muamma bulunur. Burada solda işbu şahsiyetin mülkiyetinde bulunan eşyalar gösterilir. Bu

eşyaların üzerinde dolanırsanız, sağ taraftaki mesaj ekranında isimleri yazar. Bu eşyaları şahsiyetin eline vermek ve geri almak için gerekli prosedür şudur:

Eğer klavye kullanılacaksa, "T" harfine basılıp, çıkan kutucuk, ok tuşları ile oynatılabilir.

1) Şahsiyetin ilgisi başka tarafa çekilir. (Aaa kuş.. Oya bak okul vs.)

2) Söz konusu eşya, yukarıdaki listeden bulunup okla dürtülür ya da Return tuşuna bastırılır.

3) Eşyanın çevresinde beliren kırmızı kutuya dikkat edilir. (Aaa, kutu)

4) Kırmızı kutu gözden kaybedilmeden, hemen altına bulunan diğer 3 kutucuktan biri daha dürtülür. Bu ikinci kutunun, eşyanın gitmesi istenen kutu olması tercih sebebidir.

5) Seçilece kutucukta o anda bir başka eşya ikamet ediyorsa, bu eşyanın ikna edilmesi gerekir. Bunun için:

a) En soldaki kutucuk, şahsiyetin asıl elini temsil eder. Bu elde eşya yoksa, diğer ele hiçbir şey konamaz. Ama bazen konabilir.

b) Hiçbir giyim eşyası, elde kullanılmaz. (Terlik hariç)

c) Eğer kullanılacak eşya iki el gerektiriyorsa, en azından ikinci elin boş olması ve bu eşyanın ilk ele konması gerekir.

d) Eğer kullanılmakta olan eşya iki el gerektiriyorsa, ikinci ele eşya alınmaz, gınahtır.

e) Genel olarak silahlar ilk ele, çötek ya da ikinci bir silah ikinci ele, giyim eşyaları da (Terlik hariç) en sağdaki kutucuğa konur.

Bir eşya seçildikten sonra, kullanılmasından başka, sağ taraftaki şahsiyet suratları dürtülerek ya da F1-F4 ile başkasına verilebilir. Suratların sağındaki çöp kutusu ve F5 tuşu, eşyanın atılmasına yarar.

Kullanılan bir eşyayı

bırakmak için alta bulunan 3 kutucuk sağ tuş ile dürtülür ya da "Q", "W", "E" tuşlarından munasip görülene bastırılır.

Ayrıca, tepedeki listede bulunabilecek bazı nesneler, sağ tuş ile dürtülerek kullanılabilir. Bunlar bir kere kullanılınca biteceklerdir ve ele alınamazlar. (Almayı becerirseniz, usulca yerine koyun ve Küçük Özgür'e küfredin!) Burada söz konusu olan eşyaların ne olup olmadıkları, ileride bir yerde anlatılacaktır.

Bu kargaşanın altında ve çevresinde, şahsiyetin adı, sanı, ırkı resmi filan bulunur. Bunlar çok karmaşık şeyler değildir. İlle de anlamayan varsa, telefon ve mektup mevcuttur.

Asıl olay, bu bilgilerin altında bulunan gerçeklerdir. Sol alta doğru, şahsiyetin arkadaşları tarafından, yakın geçmişte kendisine söylenen yardımcı-koruyucu vecizeler ya da düşmanları tarafından

sarıf edilen kötü söz ve beddualar belirtilir. En sol alta ise, mouse ile dürtülünce ya da "V" harfine basılınca işe yarayan "Laf etme" fonksiyonu hayata geçirilir. Burada çıkacak listede, en parlak renkle gösterilen söz, hayata geçmeye en hazır durum-

dakidir. Diğer sözler de, yukarı aşağı oklar ya da mouse ile üzerinde dolanarak seçilebilir. Klavyedeki oklar ile, en alta ya da en üste gelip bu yönde ısrar etmeniz ya da soldaki pembe okları mouse ile dürtmeniz, listenin kaymasına sebep olur.

Havali Mehtap

**Yüksek kalite!
Olağanüstü Servis!**



Ölüyü bile diriltir icabında!

aynca başka çeşitlerimiz de mevcuttur.
kalburüstü mah. veliaht sk. no 33/3 EMINÖNÜ - İSTANBUL

Ekranın sağında ise, şahsiyetin özellikleri (özül puanlar) yazılıdır ve bu özellikler oyun içinde değişecektir. En sağ altta da duruma göre değişecek bazı sayılar (bağıl puanlar) bulunur. Bu sayılardan taşınan ağırlık, "İfsar" cinsindendir. (1 İfsar, 1 ila 4 kilo arasında değişen bir ağırlık birimidir!) Korunma bağıl puanı, şahsiyetin üzerine giydiği eşyalar (Terlik hariç) ve çötek sayesinde artan, arttıkça da gayet iyi olan bir puandır. Kurtulma puanı, şahsiyetin çevikliği ve taşıdığı ağırlığı ile ilgilidir ve darbelerden kurtulmasını sağlar. Yükseldikçe de hoş olur. "Uz. Silahı" kelimeleri, en uzun silah anlamına gelmez; şahsın uzman olduğu silahı betimler. Şahıs bahis konusu silahı kullanınca, manen rahatlar ve hoş olur. Hareket hakkı, hakkıdır hakka tap... (Kim ulan bu Hakkı?) Neyse, hareket hakkı, ağırlığa ve dayanıklılığa bir miktar da

kuvvete bağlıdır, düşerse hoş olmaz. Vuruş olasılığı, şahsın vuruş gücüne, savaş deneyimine ve yaklaşık 1265 ayrı faktöre bağlıdır. Sonuçta yaptığı iş adından bellidir. (Telefon ve mektup...) Bu puanın bazen "0" olması söz konusudur. Paniğe mahal yoktur. Durum kontrol altındadır. Normaldir, sonuçta olay bir matematiksel hesaptır. Vurma ihtimali vardır. Şudur, budur...

Şimdi, söyleyin bakalım... K harfi ana ekran-da ne işe yarar?

- a) Cumhurbaşkanı halk seçmeli.
 - b) Ben seçmemeliyim.
 - c) B'ye katılıyorum.
 - d) Bence değil.
 - e) Ekrem kim?
- Sorucuz demiştik di mi? Laleler!

Alış-Veriş Ekranı
Oyunda bazen, çoğunlukla hazine bulma, savaş kazanma ya da bir tükkana girme durumlarında,

en altta küçük bir pencere belirebilir. İlgilenmeyin, biraz sonra gider. Ama her ihtimale karşı, alış veriş kurallarını bilmeniz önemli olabilir.

Bu pencerede olay gayet karmaşıktır. Basitçe mouse'u, ok tuşlarını, Return tuşunu, ESC tuşunu filan kullanın. Sonunda bir şeyler olacaktır.

Sol alttaki bölümde, iki sıra eşya görülür. Bunlardan alttaki, o anda seçmiş olduğunuz şahsiyetin mal beyanıdır. (Hangi şahsiyet olduğundan emin değilseniz, suratına mouse'u dürtün ya da F1-F4 tuşlarını kullanın. Şahsiyet, bir şey diyecektir. Ne dediği önemli değildir.

Örneğin Muhsin, yaşlıca bir memurdur ve yerde bulmuş olduğu levreği eline almayı çok istemektedir. Bunun için Muhsin, önce levreği mouse ile dürtmeli ya

da sağ-sol ok tuşlarıyla yönettiği yeşil kareyi levreğin üzerine getirip Return tuşuna basmalıdır. Levreğin çevresinde beliren kırmızı kutuya dikkat ettikten sonra, alt satırda kendi elindeki nesnelerin arasında boş bir yeri ya da kullanmadığı bir eşyayı seçmelidir. Eşyayı seçmesi durumunda, bu eşya duruma göre satılacak ya da yere bırakılacaktır. Seçtiği bir eşyayı, almaktan vazgeçmek için, sağ mouse tuşu ya da ESC tuşu işe yarayabilir.

Bir tükkanda iseniz, elinizde kullanmadığınız bir eşyayı seçip, alış-veriş ekranının sağ üstündeki küçük ikonlardan en soldaki satış ikonunu seçerek (ya da S tuşuyla) satış yapabilirsiniz. Ortadaki ikon ya da B tuşu, elinizdeki dövizleri bozdurmanızı sağlar. Bu ikonlardan en sağdaki çarpı işareti (ESC tuşu) alış-veriş ekranını kapatmanızı sağlar. Eğer çalışmıyorsa, eşyaları gösteren kutunun kırmızı

Güllü Bacı ve
Mahdumları Aile
Lokantası
Salonumuz vardır!
olacaktır da!

olması söz konusu olabilir. O zaman yapmanız gereken bir kez sağ mouse tuşuna ya da ESC tuşuna basıp, sonra çıkmaya çalışmaktır.

Ayrıca, hazine bulma durumunda, hazine ekranında bulunan para belirtilir ve otomatik olarak alınır. Fazla mal göz çıkarmamaktadır.

Tercih Menüü

Hız: Ekranın altında çıkacak yazıların yazılma hızını ve savaşların hızını ayarlar. 1 en hızlı, 10 en yavaştır.

Oyun Müziği: Ana ekranda müzik ve ses efektleri arasında seçim yapmanızı sağlar.

Savaş Müziği: Savaşlarda efektlerin yanında müzik çalıp çalmayacağına karar vermenizi sağlar.

Zorluk: Oyunun zorluk seviyesini ayarlar.

Görüntü: Ana ekrandaki 3D görüntünün boyutunu ayarlamanızı sağlar. Ayrıca

ileride data diskler ile karlı, bulanık ve renkleri bozuk görüntüler elde etmeniz mümkün olur belki, kimbilir?!

Kayıt

Oyunda bulunduğunuz durumu her ihtimale karşı kaydetmek ya da bir sonraki seferde kaldığınız yerden devam edebilmek için kullanabilirsiniz. Burada eski bir kaydın üzerine yazabilir ya da "Yeni kayıt" seçeneği ile, yeni bir isim verebilirsiniz.

Kamp

Karakterlerinizin güçleri ve damak puanları savaşıkça düşecektir. Bu ve benzeri durumlarda yapılması gereken, kamp yapıp rakı içerek dinlenmektir. Kamp sırasında, alttaki taş tablette mavi bir çıkık dolacak ve karakterleriniz yavaş yavaş kendilerine geleceklerdir. Kampı yaptığınız yere bağlı olarak kampın ortasında grubu afakanların basması, hasta

başka canlıların haddinden fazla ilgi göstermesi söz konusu olabilir. Kampı tehlikeli yerlerde yapmanız, hatta en iyisi mümkünse bir otelde yapmanız hararetle tavsiye edilir.

Ayrıca oyundan çıkmak istediğiniz zaman, ekranın taa en sol üst köşesine basmak ya da Alt tuşu ile birlikte C tuşuna basmak suretiyle amacınıza erişebilirsiniz.

Savaş

İstanbul Efsaneleri'nde emellerinize ulaşmak için bazen savaşmanız gerekebilir. Savaş çıktığında oyun 3D ekranından çıkıp, bulunduğunuz bölgeyi daha ayrıntılı gösteren izometrik bir ortama geçecektir. (Bu aslında izometrik değil, kavalier perspektifmiş!)

Bu ekranın büyük bir bölümünü, şahsiyetlerinizin ve düşmanların gösterildiği kavalier ortam kaplar.

Savaş sırasında oynayıp sırası her el, silah hızlarına ve

çevikliklere bağlı olarak raslantısal bir yöntemle belirlenir. Sıra sizin karakterlerinizden birine geldiğinde, bu karakterin altında beyaz bir kare belirecektir. Sıra sizdeyken karakterlerinizin numerik klavyeden 3D ekranındaki gibi ya da ekranın solundaki ok ikonlarını fare ile dürterek hareket ettirebilirsiniz. Ekranın altındaki minyatür karakter bilgi bölümünün ortasında HRK yazısının altında, karakterin kalan hareket puanı gösterilir. Yapacağınız her hareket bu puanın bir eksilmesine sebep olacaktır. Karakterin hareket hakkı bittiğinde, sırası geçer.

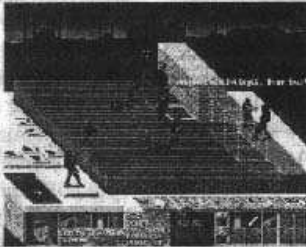
Birisine vuruş yapmak için yanına gidip ona doğru yürümeniz gerekir. Karakterinizin vuruş olasılığına ve düşmanın kurutulma olasılığına (Netekim bu puanlar da pek çok başka özelliğe, onlar da kendi içlerinde daha nice özelliklere bağlıdır.) bağlı olarak

vrabilir yada ıskalaya-
bilirsiniz. Eğer ki vrabilir-
seniz, karakterinizin vuruş
gücüne, elindeki silahın hasar
verme oranına, karakterin bu
silaha uzman olup
olmadığına, karakterin

ırkının
karşısındaki
düşmanın ırkına
olan
duygularına, kul-
lanılan silahın
düşman ırkla
olan bağlantısına,
silahın kalitesine,
gelmişine, geçmişine, soyuna
ve sopuna bağlı olarak bir
hasar verirsiniz. Emme ve
lakin bu hasarın bir bölümü
hatta bazen hepsi düşmanın
giymiş olduğu giysinin koru-
ma etkisiyle engellenebilir.
Hasar vermeniz durumunda,
vermiş olduğunuz hasar
düşman karakterin üzerinde
kırmızı bir zimbirtının üstüne
yazılacaktır. Yeterli hasar ve-
rildiği takdirde düşman
öldürülebilir bile. Ayrıca
unutmamanız gereken bir

şey, yukarıdaki kuralların
hepsi sizin karakterlerinizin
için de geçerlidir.

Her vuruş yapıldığında
karakterin hareket hakkından
vuruş yaptığı silahın hızı
düşülecektir. Bir karakter,



hareket
hakkı yeterli
olduğu
süreçe vuruş
yapabilir.
Vuruş
sırasında
ıskalayan
bir karak-

terin hareket puanı sıfırlanır.
İki silah kullanan karak-
terler, hareket hakları yettiği
süreçe, iki silah ile de üstüste
vuruş yaparlar. Karakterin
hareket hakkının sıfırlanması
için, iki silahın da ıskalaması
gerekmektedir.

Uzun menzilli bir silah
kullanılmak istendiğinde
önce bu uzun menzilli silah
(daş, sapan, tüfüt gibi) ele
alınır. Return tuşu veya
masarın ön tarafındaki sol-
dan üçüncü ikon nişan alma

ANKET

Yaşınız:

Mesleki/Öğrenim durumunuz:

Bilgisayarınızın modeli nedir:

☐A500

☐A1200

☐A600

☐A500

Hard-disk kullanıyor musunuz?

☐EVET

☐HAYIR

Amiga'dan başka bilgisayar kullanıyor musunuz?

☐EVET

☐HAYIR

FRP ile ilginiz nedir:

☐YOK

☐BİLGİSAYAR

☐KUTU FRP

Aşağıdaki oyunların hangisini tercih edersiniz? (en çok 2 tercih)

☐1 Disketlik 200.000 TL'lik. İyi düşünülmüş kötü grafikli bir oyun.

☐9 Disketlik 650.000 TL'ye satılan herşeyiyle kusursuz bir oyun.

☐2 Disketlik 250.000 TL'lik, grafik ve sestten biraz kesilmiş bir oyun.

☐4 Disketlik 350.000 TL'lik iyi grafikli iyi düşünülmüş bir oyun.

☐2 Disketlik 350.000 TL'lik, çok çok uğraşılmış kötü grafikli bir oyun.

En sevdiğiniz 3 oyunu yazar mısınız

Umut Tarlaları'nı oynadınızsa nasıl buldunuz?:

Lale Savaşçıları'nın grafikleri sizce nasıl?:

Lale Savaşçıları'nın müzikleri sizce nasıl?:

Lale Savaşçıları'nın fiyatı sizce nasıl?:

Lale Savaşçıları genel olarak sizce nasıl?:

Lale Savaşçıları ile ilgili özel bir düşünceniz var mı?

Yeni oyunumuzun tasarımcısı olsanız, hangisini seçerdiniz?(2 tercih)

☐ Çok disketli, animasyonlu, uzun bir adventure.

☐ Bir vektör simülasyon.

☐ İzometrik, animasyonlu bir stratejitrak.

☐ Umut Tarlaları II.

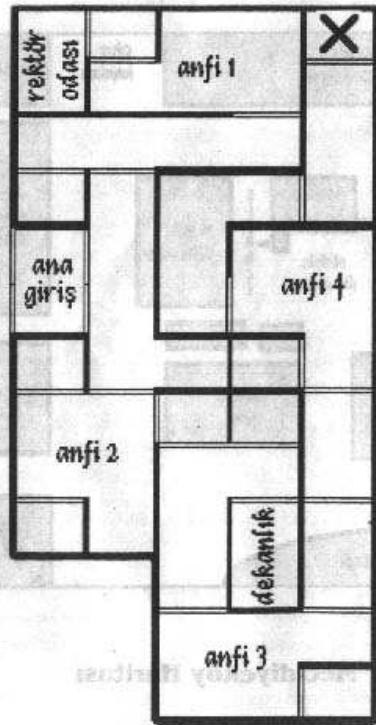
☐ İyi grafikli bir dövüş oyunu.

☐ Grafik yerine sistemle uğraşılmış detaylı bir FRP.

☐ Tantanalı bir platform oyunu.

☐ Detaylı bir meydan savaşı stratejisi.

Lütfen bu anketi hemen doldurup gönderin. Ayrıca, oyunu bitirince, program, son duru-
mu bir diske kaydedecektir. Bu diskin bir kopyasını da hemen bize gönderin, zira ilk
bitiren 3 kişinin gönderdiği gruplardan seçilen 4 karakter, ikinci oyuna başlangıçta örnek
grup olacaktır. Bilene!



jurnal 1

moduna geçmenizi sağlar. Bu modda hedef seçmek için çıkan beyaz kareyi, karakteri yönettiğiniz gibi yönetip bir düşman seçebilirsiniz. Ayrıca "S" ve "O" tuşları ve bunlara ait ikonlar (soldan 4. ve 5. ikonlar) bir sonraki ve bir önceki düşmanların üstüne gitmenizi sağlar. Şu ya da bu şekilde kareyi bir düşmanın altına getirip Return tuşuna veya soldan üçüncü ikona basarsanız o hedefe uzun menzilli atış yapabilirsiniz. Nişan alma modundan ESC tuşuyla çıkabilirsiniz.

Silahlar dışında düşmanlarınızı vecizelerle aldedebilirsiniz. "V" tuşu veya üzerinde "V" harfi bulunan sağdan ikinci ikona basarak karakterinizin bildiği vecizeleri ekrana getirebilirsiniz. Buradan bir vecize seçtiğiniz takdirde, karakteriniz bu vecizeyi söyleyecektir. Eğer hedef seçimi gerektiren bir vecize ise afa- can beyaz karemi yine belirip nişan almanızı

bekleyecektir. Nişan alıp Return'e basarsanız bu vecize seçtiğiniz düşman ya da bölge üzerinde uygulanacaktır. Burada da ESC tuşu vazgeçmenize yarar. Yapılan her vecize karakterin damak puanından belli bir miktar yiyecektir. (Detaylı bilgi için Vecizeler bölümüne bakınız.) Vecize seçerken bazı vecizelerin bazen garip, anlamsız sözler olduklarını göreceksiniz. Bunlar karakterinizin damak puanının yapmaya yetmediği vecizelerdir. Eğer ondan illa yapmasını isterseniz, deneyecek ve saçma sapan bir şey söyleyecektir. Bu durum gerçekleştiğinde karakter saçma sapan bir şey söylediği için rezil olacak, ezilecek, büzülecek ve yüzü kızarmaktadır.

Savaş ekranında ayrıca kavalier perspektifin altında minyatür bir karakter bilgi ekranı vardır. Bu ekranın sağında karakterin yanında taşıdığı eşyalar bulunur,

solda da kullandığı eşyalar — yer ahr. Burada karakterin silahını değiştirebilir (bkz. kontroller, şahsiyet bilgi ekranı.), giysisini değiştirebilir ve eline çötek vb. malzeme alabilirsiniz.

Bunlara ek olarak masanın sol ön tarafında savaş alanının bir krokisi bulunur. Bu krokide sizin karakterleriniz kırmızı, düşmanlar ise mavi, o anda aktif olan karakter de beyaz görünecektir.

Savaş esnasında herhangi bir olayın duvarlar ardında vuku bulması durumunda, oyun gerekli duvarları saydamlaştırarak, vuku bulan olayın görünmesini sağlayacaktır. Eğer bu sizin için yeterli değilse, izometrik masanın sol arkasına doğru alt alta duran iki ikona basarak ya da artı ve eksi tuşlarını kullanarak kavalier perspektifi saat yönünde veya saat yönünün tersinde döndürebilirsiniz.

Savaşlar herhangi bir taraftan herkes öldüğünde otomatikman bitecektir.

Silah ve Diğer Ekipman

İstanbul'un bulunduğu durum, insan ve diğer ırkların çoğu zaman birbirleriyle, hatta bazen başka hayvan ve garip yaratıklarla çatışmalarına sebep olur. Bu çatışmalar, birbirini öldürme amaçlı değildir. Aslında, cetvel ya da levrek ile

vurarak birine ne kadar zarar verilebileceği de bir sorundur ama, asıl önemli olan kapişmak olduğuna göre, bu pek de ciddi bir sorun sayılmaz. Bu kapişmalarda kullanılabilecek pek çok silah bulunur. Bu silahların genel olarak ezici, delici ve kesici silahlar olarak değil de; ölçücü, biçici ve üzücü silahlar olarak ayrılması, oyunun genel saçma sapan havasına daha uygun

düşmektedir. Bu silahların bazıları hakkında genel bilgi verecek olursak:

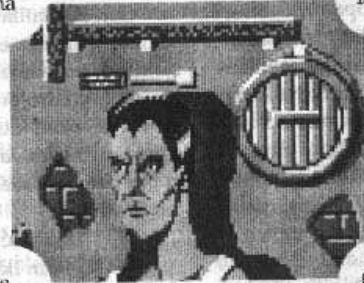
Zopa:

İnce, uzun oklava boyutlarında, iki elle kullanılan bir silahtır. Başta köpekler olmak üzere her çeşit hayvanata gayet etkilidir.

İnsanmsı yaratıklara da orta derecede hasar verir. İki elle kullanılan bir silah için, oldukça hızlıdır ancak bayağı ağırlık yapar.

Sivri Daş:

Fırlatılınca hasar vermeyecek bir biçime sahip, sivrice bir taştır. Hafifliği ve hızlı kullanımı sebebiyle tercih edilir. Vurunca fazla bir hasar vermez ancak kullanmayı iyi bilen biri, üst üste birçok vuruş yaparak, rakibi-



ni dağıtabilir. Bu silah genellikle, irospalara karşı kullanılır. Tek elle kullanılabilmesi sayesinde, bir çötek korumasına da imkan sağlar.

Kısa Zopa:

Bilinen zopanin daha kalın, kısa şeklidir. Asıl amaç, uzun zopalardan pek etkilenmeyen maganda ırkına karşı etkili bir silah oluşturmaktır. Maganda ırkı, oduna gayet benzemesi yüzünden, bu silahtan çok etkilenir. Orta derecede hasar verir ve tek elle kullanılır.

Lale:

Çok etkili ve az bulunan bir silah çeşididir. Tam olarak nasıl hasar verdiği bilinmemekle birlikte, hızlı, hafif ve tek elle kullanılan bir silah olması ve iyi hasar vermesi yüzünden, özellikle düzenli birliklerce kullanılır. Asıl etkisi, yarı yobaz fanatikler üzerindedir.

Şişe:

Genel olarak herkes tarafından kullanılır. Hantal

olduğu halde fazla ağırlık yapmaz ve orta derecede hasar verir. Tek elle kullanılır ve özel olarak etkilendiği bir ırk yoktur. Ya da en azından böyle sanılmaktadır.

Levye:

Tek elle kullanılan silahlar içinde en etkililerden biridir. Biraz hantal olmasına karşın, godumu oturtması sebebiyle, özellikle laftan ve sopadan anlamayan, yarı yobaz çember sakallara karşı tercih edilir.

Levrek:

Bir balıktır. İki elle savrulduğunda, adamı fena yapar. Çoğu iki-el silahları gibi hantal ve ağırdır, ancak özellikle irospa ırkının "Aaa kız adamın levrek alacak parası bilem var ayol!" düşüncesi sayesinde, bu ırka karşı çok etkilidir.

Cetvel:

Otuz santimlik tahta cetveller, öğrenci ırkının belasıdır. Hem tek elle kullanılması, hem de iyi hasar vermesi yüzünden özellikle

öğretmenler tarafından etkili bir şekilde kullanılır. Hızlı ve hafiftir. Bulanların itinayla saklamaları tavsiye edilir.

T-Cetveli:

Öğrenci ırkının, kendisinden çok daha güçlü olan öğretmen ırkına karşı geliştirdiği gayet etkili bir silahtır. İki elle kullanılır ve oldukça ağır ve hantaldır. Ancak öğrencilerin bir vuruştaki indirme ya da inme zorunluluğundan dolayı, gerçekten ağır hasar verir.

Mezura:

Kırbaç olarak ya da düşmanın boyunun ölçüsünü alma amacıyla kullanılır. Hızlıca bir silahtır ve orta derecede hasar verir. Ama, garip bir görünüm sergilemesi ve zaman zaman kullanıcısına dolanması yüzünden çoğunlukla sadece hırsızlara karşı kullanılır.

Galvanometre:

Çok küçük akımları ölçmek için kullanılan bir alettir. Silah olarak kullanılmasının kimin fikri

olduğu bilinmemekle birlikte, her nedense yobazlar üzerinde etkilidir. Orta derecede hasar verir ancak çok yavaş bir silahtır.

Terlik:

Terlik bir giyim eşyasıdır. Fakat silah olarak ta kullanılabilir. İlk olarak acil bir durumda, birden silah lazım olunca kullanılmış, daha sonra halk arasında yaygınlaşmıştır. Hafif, hızlıca, tek elle kullanılabilen ve orta derecede hasar veren terliğin, uzmanları tarafından iki elde iki terlik şeklinde kullanıldığı gözlenmiştir. Özellikle geceleri havlayan köpeklerle karşı bayağı etkili olmaktadır.

Baçemak:

Aslı bahçe makası sözcüğünden türemiş, zamanla bu hali almıştır. İstanbul'daki bahçıvanların tümü ve diğer ırkların bir kısmı bu silahı kullanır. Oldukça fazla hasar veren bu silah, aynı oranda yavaş ve ağırdır, ayrıca iki elle

kullanılır. Bahçıvanlar bu silahla kendilerine saldırdığında afallarlar ve normalden fazla hasar alırlar.

Kırık şişe:

Normal bir şişenin kırılmış halidir. Özellikle meyhane ve bar kavgaları sebebiyle icad edilmiş bir silahtır. Bu hızlı ve güçlü silahın asıl mucitleri olan maganda ırkı silahın kendilerine karşı kullanıldığını görünce, duyulanır, efkarlanır ve kendilerini paralarlar.

Tornavida:

İstanbul'a özellikle minibüs şoförü magandaların kazandırdığı hızlıca ve tek elde kullanılan bir biçici silahtır. Bazı özel mutant yaratıklara ve konsoloslara karşı oldukça etkilidir, orta derecede hasar verir tek elle kullanılır.

Yıldız tornavida:

Gavur icadı olan bu alet, magandaların tornavida ile çok büyük üstünlük sağlaması sonucu bazı lavuklar tarafından piyasaya

sürülmüş ve denge yeniden sağlanmıştır. Bu nesne karafatmalara iyi vurur, orta hızlıdır ve tek elle kullanılır.

İngiliz anahtarı:

Garip şekillerde kullanılan özellikle uzman kişilerin elinde bayağı tehlikeli olan İngiliz anahtarı, oldukça iyi hasar verebilen bir silahtır. Mayonez yobaz denen yaratığa iyi vurur, orta hızlıdır ve tek elle kullanılır.

Fransız anahtarı:

Tam olarak ne olduğu bilinmemekle birlikte, garip sivri bir yapısı olduğu ve silah olarak kullanılabilirdiği sanılmaktadır. Bazı çevreler de İngiliz anahtarının fransızcası olduğu söylene de pek fransızcaya benze-memektedir. Nedenise, ordu-ların Bolonez yobazlarla savaşırken tercih ettiğı bir silah türüdür. Sonuç olarak; tek elde kullanılabilen, orta hızlı, orta hasar veren, ortalama bir silahtır vesselam.

Kazma:

Aslen kazmak için kullanılan irice bir aygıttır. Sivri olan kenarıyla insanın kafasına vurulursa, vuruş maruz kalan insan kendini kötü hisseder. Dezavantajları çok yavaş olması ve kullanmak için iki el gerekmesidir. Ama sonuçta kazmadır yani.

Çatal:

Uyduruktan, kıytıktan bir silahtır. Özellikle lokanta, restaurant veya meyhane civarındaki kavgalarda, damağına güvenen baba küfürbazlar tarafından kullanılır. Ayrıca örümcek yakalamada da bire birdir. Dikine tutulup örümceğe doğru sallandığında ıskalanması çok zordur. Kendileri hızlı ve tek el gerektiren bir silahtır.

Daş:

Daş uzak mesafeye atılabilen en ilkel silahlardan biridir. Kökü çok eskilere dayanır. Hızlı sayılır, tabii ki çoğu yakın mesafe silahına göre daha az hasar verir.

Eteğe veya gömleğin içine toplanarak kullanılır. Dolayısıyla kullanan kişi bir eliyle gömleğinin veya eteğinin kenarını kıvrık şekilde tutarken diğer eliyle de oradan aldığı taşları atmak durumundadır. Daşın en iyi oturduğu ırk, lavuk ırkıdır. Özellikle tam kafalarına atılarak bu etki iyice artırılabilir.

Tüftüf:

Sadece Siliconian ırkının uzman olabildiğı garip bir silahtır. İlk olarak köpeklere karşı geliştirilmiştir. Eğer Siliconian'ınıza tüftüf bulursanız, kendileri bu silahın mermi olarak kullandığı kağıt külahları itina ile hazırlayıp savaşlarda kullanacaklardır. Oldukça uzun mesafelere atılabilen bu mermiler oldukça iyi de hasar vereceklerdir. Fakat üflenerek kullanılıyor olması bu silahı bir miktar yavaşlatır. (Üflemek zor iştir!)

Sapan:

İlk olarak olarak insan çocukları tarafından kuş vurmak amacıyla yapılan bu silah, hala İstanbul'daki kuşların korkulu rüyası durumundadır. Ortadan daha uzun menzilli ve ortadan yüksek hasar verebilen bir silahtır. Bir elle kabza kavranıp diğer bir elle de lastik çekildiğinden, iki el gerektirmektedir ve yine bu yüzden biraz yavaştır.

Tebeşir:

Öğretmenlerin sıkça rağbet ettikleri ya da rağbet etmek zorunda kaldıkları bir silahtır. Kutu halinde satılır, bir elle kutu tutulup diğer elle de kutudan birer birer tebeşirler alınıp atıldığı için iki el gerektiren, ancak çok hızlı bir silahtır. Öğrencilere karşı oldukça etkilidir. Diğer ırklar pek fazla etkilenebilir.

Fıstık:

Uzun mesafeli kullanılabilen garip bir silahtır. Kesekağıdı halinde bulunur ve tebeşir ile aynı

prensipte kullanılır. Ancak atıldığı hayvanların bir kısmı(goril, ayı, köpek, kuş, vs.) bazen kendilerine atılan bu nesneyi yemeye başlayacağından bir kaç dakika hareketsiz duracak ve savaşıla ilgilenmeyecektir.(Aynı şey sizin grubunuza da yapılabilir. Netekim Siliconian'lar da tuzlu fıstık görünce saldırıp, yemeye başlayabilirler.)

Çötek:

Çötek "Çöp tenekesi kapağı" kelimelerinin kısaltılmışıdır. Koruma amacıyla eğer ki sol el boş ise, o ele alınabilir. Normalde 1 korunma puanı verecektir.

Megadet tişörtü:

Bu, genellikle

Siliconian'ların giydikleri bir giyim eşyasıdır. Giyildiğinde insanı orta derecede korur. Eğer ki bu tişörtü giyen bir Siliconian ise, kendisine yapılan saldırılardan "Amman tişörtüme birşey olmasın!" şeklinde kaçacağından bir miktar da

kurtulma puanı kazanacaktır.

Dery jacket:

Bu tümüyle deriden yapılmış, insanı yaz kış soğuktan ve her çeşit saldırıdan koruyan teknoloji harikası nesne, oyunun en ağır ve en iyi koruyucu eşyasıdır.

Ekose ceket:

Yine ceket türünde olan bu kreasyonumuzda hedeflediğimiz kitle, bayağı korumak isteyen, fazla hızlı yürümesi veya ağır silah kullanması söz konusu olmayan fakat dery jacket alacak kadar da parası olmayan bir kesimdi... Eee, bu yani.

Oduncu göyneği:

Bu tür, öğrenciler arasında pek sevilen ve tutu-

lan bir giysi türüdür.

Netekim bu giysi hem çok ağır ve pahalı değildir, hem de giyene ortanın üzerinde bir koruma sağlamaktadır.

Yün yelek:

Bu genelde lavukların, lavukluk olsun diye, fanatik yarı yobazlarınsa "Özlerini korumak için" giydikleri bir giysi türüdür. Hafif ve ucuzdur dolayısıyla çok fazla bir koruma beklemek hatadır.

Fanila:

Oyunda acil durumlarda, sokağa fırlayan insanların veya tecrübeli ve çevik dövüşçülerin hız kaybetmemek için giydiği bir giysidir.

Çok hafiftir, temini kolaydır ve az bir koruma sağlar.

Oyun sırasında silah ve koruyucu giysilerden başka,



İstanbul'da bazı dükkanlarda birtakım kadınların aşağıdaki nesneleri sattıklarını göreceksiniz. Bu nesneler, yenen ve yiyince insana vitamin, poroteyin felan veren nesnelerdir. İlgililere duyurulur.

Simit:

Çember şeklinde susamlanmış ve pişirilmiş hamurdan yapılıp, yenilir. Yiyen adamın o anki gücü, en fazla maksimum gücüne kadar olmak şartıyla bir miktar artar.

Su:

Suyun ne olduğunu bilmeme ihtimaliniz olmadığını düşünerek açıklamaya devam ediyoruz. Su içen kişinin damağı en fazla kelime dağarcığına kadar olmak suretiyle, bir miktar artar.

Padişah macunu:

Garip garip tozlar, iksirler, baharatlar ve en az birkaç padişah kulanılarak üretilen balçıkımsı bir maddedir. Yiyen kişi içindeki şekerin etkisiyle güçlenip semirir.

Yani, maksimum gücü artar.

Dondurma:

Son derece soğuk, ferahlatıcı bir yiyecektir. Dondurma yiyen şahsiyet'in damağı iyice açılır ve kelime dağarcığı denilen o naçizane özelliği kahçı olarak artırır.

Bira:

İçen karakterin cesareti artar. (Soğuk içiniz.)

Hıyar:

Hıyar uzunca yeşil bir sebzedir. Tadı öyle ahım şahım değildir (acura benzer). Nedeni bilinmemekle birlikte, deneyler sonucu, yenildiğinde yiyen kişinin yüzüzlüğünün arttığı saptanmıştır.

Leblebi tozu:

Bazı insanlar leblebi beyinli olurlar. Leblebi tozu da yenildiğinde ağızdan direk olarak beyne ulaşıp bu leblebinin etrafını sarar, hacmini büyültür, ve yiyen kişinin zekasını artırır.

Pul biber:

Pul biber acıdır, ayrıca kanserojendir yani yenmesi

bayağı tehlikelidir ama yurdum insanı yıllardır bu illeti düzenli şekilde yemeğine katmaktadır. Pul biber yiyen normal bir insan, "Buna da dayandıysam artık herşeye dayanırım" gibisinden bir mantık üretmek suretiyle daha dayanıklı bir hale gelir.

Zeytinyağı:

Zeytinyağı yivşik kaygan bir maddedir, yemek te zor ıştır keratayı. Kaçar maçar yani anlıycaanız. Bu maddeyi yemeye uğraşan kişi bir süre cebelleştikten sonra buna nail olur. Zeytinyağının çeviklik arttırmasının sebebi de budur.

Çikletler:

İstanbul'da el altından envayi çeşit çiklet satılmaktadır. Bunlar genel olarak çiğnendiğinde insanı garip ruh hallerine (manik, psikotik, vs.) sokan nesnelerdir. Örneğin: Naneli çiklet: Kişi kendini aslan gibi hisseder. Limonlu çiklet: Allah bu çik-

leti çiğneyeni nazardan saklayacaktır.

Ahududulu çiklet: Bu çikleti çiğneyen kendini kalın kafalı gibi hisseder.

Muzlu çiklet: Çiğneyen dokunulmaz bir şaban haline gelir. dokunmayın!

Böğürtlenli çiklet: Bunu çiğneyen bi kor, bi de yer kor adama allaama.

Ananaslı çiklet: Bu çikleti çiğneyen, çoğu veziczeyi anlayacaktır.

Arpa aromalı: Arpa at besindir, yiyen koşar. Bu çiklet te benzer bir etki yapacaktır.

Çikletlerle ilgili detaylı bilgi için çikletin anlatımında adı geçen veziczenin açıklamasına bakabilirsiniz.

Vecizeler

İstanbul Efsaneleri'nde silahlar kadar çok başvurulacak önemli bir araç da vecizelerdir. Günümüz İstanbul'unda bile ne kadar büyük yerleri olduğunu düşünecek olursak koruyucu vecizeler ve küfürler, fantastik bir oyunun en önemli parçaları oluverirler.

Oyunda her karakterin bir kelime dağarcığı puanı vardır. İşbu puan, karakterin söyleyebileceği vecizelerin gücünü ve karakterin damağının olabileceği en yüksek değeri belirler.

Söylenen her vecize, karakterin damak puanından, bir miktar düşürür. Damak puanı çok düşen şahsiyetler, bir süre sonra dilleri damaklarına yapışmak suretiyle vecize söyleyemez hale gelirler. Damak puanı, dinlenerek kelime dağarcığı civarına kadar çıkarılabilir. (Ama hiç bir zaman tam olmaz!)

Vecizeler türleri ve şekilleri açısından farklılıklar gös-

terirler. Kimisi karşındakine maddi ve manevi hasar vermek, kimisi insanları etkisiz hale getirmek, kimisi de belirli durumlara karşı koruma sağlamak amacıyla söylenir.

Aşağıda, İstanbul

Efsaneleri için özel olarak, el değmeden hazırlanmış 34 vecizenin tam listesi bulunmaktadır. Bu vecizelerin hemen hepsi, iktiza ederse, başka fantastik dünyalarda da kullanılabilir. (Sen Bir Ceviz Ağacısın vecizesi, İstanbul'a mahsustur!)

Pis

Damak Puanı : 30

Türü : Hasar

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Yanındakiler

Pis, İstanbul'da herkesin küçüklükte öğrenip, refleks olarak kullanabildiği bir laftır. Konuşabilen ve zeka yapısı uygun olan her humanoid karşındakine "Pis" diyebilir. Genel olarak damağa fazla bir etkisi olmaz. Sıradanlığı sebebiyle, İstanbullu olan

kimseye fazla zarar veremez. Yapılışı sırasında özel bir hareket ya da düşünce gerekmez.

Üzüm

Damak Puanı : 40

Türü : Hasar

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Yanındakiler

Genel olarak, "Lan,

Üzüm !" şeklinde kullanılır. Önemli olan, Üzüm'ün iyi birşey olup olmaması değil, adamın üzüm olup olmasındır. Üzüm'ün üzüme bakarak kararmasının konuyla hiçbir ilgisi yoktur. Yapı itibarıyla herkesin bildiği bir laf değildir. Belirli zümrelerce (zümre ne beeee!!!!) kullanılır. Söylenirken çekirdeği çıkarılmış iri bir çavuş üzümü yutulması gerekir. Bu lafı bilenler, yanlarında sürekli üzüm taşırlar. Oyunda sizin bir şey yapmanıza gerek yoktur. Üzüm bulunamayan durumlarda, geçici olarak ahududu kullanılabilir. (Ama ekşi olur, ıyyyyyhhh)

Anten

Damak Puanı : 40

Türü : Zayıflatıcı-Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kısa

İlk M.Ö. 2334 yılında

"Bir tarafımın" anteni olarak Davulcu Reha çelebi tarafından kullanılmıştır. Etkilenen kişi, "Ne kadar da anten bir herif!" olduğunu düşünmekten kendini alamaz ve birisine vururken vuruş olasılığı çok düşer.

Bahsedilen anten genel olarak VHF modundadır, ancak K.D.'ği yüksek olan birisi tarafından vecizenin UHF versiyonu kullanılabilir ve bu durumda lafın etkileme ihtimali artar.

Kelle

Damak Puanı : 40

Türü : Zayıflatıcı-Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kısa

İlk olarak Sümerler

tarafından kullanıldığı sanılan ve geçtiğimiz yıllarda, ünlü Kelle-Paçacı Hıdır tarafından tekrar elden geçir-

ilen bu nacizane vecize, etkilenen kişinin pişmiş kelle misali ortaya çıkmasına sebep olur. K.D.'ği yüksek olan biri, söz konusu kişinin kellelik seviyesini artırabilir. Etkilenen gariban, ister istemez "kelle misali" ortaya çıkar, veeee kurtulma ihtimaliiii, gayet düşer. Ne küsel!

Sen Bir Ceviz Ağacısın

Damak Puanı : 50

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kısa

Belirli çevrelerde

"Gomonist oyunu" olarak da nitelenen bu kendine özgü vecize, ilk olarak, Cem Karaca tarafından kullanılmış ve 20 yıl kadar sonra götlegin teki (Küçük Özgür)

tarafından, makarnanın pişmesi beklenirken başka bir götlege (Büyük Özgür) karşı kullanılmak amacıyla "revize" edilmiş ve topluma yeniden kazandırılmıştır. Yalnızca İstanbul sınırlarında etkilidir ve Gülhane Parkı çevresinde özel olarak güçlüdür. Yapılan kişi, bir ceviz ağacı olduğuna inanırsa, kafası çalışan biri ona "Değilsin Salak!" diyene kadar ya da 5-10 dakika boyunca öööölece durur. Zekası düşük ve hiyarlık seviyesi yüksek kişilerin meyva vermesi mümkün olabilir, ancak sadece meyva alma amacıyla kullanılırsa, meyva olarak karahindiba verir.

Uyu da büyü, hirbo !

Damak Puanı : 50

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kısa

"Tenochtlan arumbaya, montezuma uyusana !" ...Bu ninni, Aztek kralı henüz çocukken kendisi için

yazılmış ve fakat, netekim işe de yaramamıştır. Böylece...böylece...dadılar da onu uyutmak için "Uyu da büyü" demeyi düşünerek ve de böylece...evet, böylece bu kelimenin sonuna Hirbo'yu kim eklemişti ? Yoksa mıydı ? "I-h"tı.....Bu vecize tutarsa, yapılan uykuya dalar, lafi eden ölse de etkisi geçmez. Bu kadar. Gidin şimdi !

Lale

Damak Puanı : 60

Türü : Hasar

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Uzun

Lale, lale bir olgudur...

Bir yaşam biçimi, bir varoluştur...İlk olarak Lale ile Mansur adlı iki arkadaş koşarken, Mansur, Lale'ye dönüp, demiş ki: "LALE !" ... O da tam o sırada, yerdeki bir okaltıpsü...okaltipös...okalala... yerdeki çallara takılıp düşmüş.. O da ona demiş ki "Düştü, acıdı!". O da demiş ki "eve". O da sanmış ki, o ona dedi ki "Lale" o da ondan oldu sanıp, demiş ki

VECİZEDE OLAY

Eski vecizeleriniz size yetmiyor mu?
yada duyulmadık vecize sevdasında mısınız?

Yoksa vecize işinde yeni misiniz?

Gelin bize konuşalım!

Beyazıt Küfurbazlar ve Vecizeperverler

Derneği

AKÇA KIRAATHANESİ

DIKKAT

ana caddesi no 1234 semt girişinde hemen sağda Beyazıt / İST

demek ki ben ondan canım
acıdı.....Demek ki neymiş:
Haaa ! Demek ki Lale lafi,
edilene hasar verirrr.

Sus, ağzına biber sürerim

Damak Puanı : 60

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Orta

Efenim şimdi biber,
acıdır... Ağza sürülürse,
yakar...İnsanlar, ağızlarına
biber sürülmesinden hoşlan-
mazlar. Kimisi bağırır hatta !
O halde, bu laf birine edilirse,
o kişi tırsar, siner, söntükleşip
kişiliğini kaybeder. Zamanla
toplumdan iyice kopan kur-
ban, iyice sessizleşip, bir süre
vecize bile yumurtlayamaz.
Gecenin ilerleyen saatlerinde
bu hıyarlığını farketse de,
geçti artık, yürrrüüüüş taş
arabası olayı!!!

Gel Babana

Damak Puanı : 70

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Orta

Yaklaşık 432 yıl önce,
babaların babası Kadir Baba,

anti-kadirist birkaç kara
cahile doğru yolu göstermek
ve babalık yapmak amacıyla
bu vecizeyi yumurtlamış,
çevresinde bulunan bir kaç
ileri görüşlü insan da bu tari-
hi anı kaydetmiştir.
Kaynaklardan öğrenildiğine
göre, bu vecize gücünü Kadir
Baba'nın yarattığı babalık
ruhundan alır. Vecize
yumurtlanırken kollar iki
yana açılarak, daha önceden
toplanmış bir babanın terci-
han göğüs, olmadı burun
kılları, maktül'ün (maktül
kim beel) üzerine atılmak
suretiyle tatbik edilir.
Vecizenin etkisinde kalan
maktül, (çekin şu maktül her
kimse şurdan beee!!) umut-
suzca "baba"sına sürük-
lenir. Aslında bütün olup
biten, adam karşı tarafa geçer
! (yani dizinin 8. elemanına
XOR modunda 1 eklenir.)

Aslan Gibisin Maaşallah

Damak Puanı : 90

Türü : Koruma

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Yanındakine

Aslanlar, yeleli hayvan-

lardır. Tatları acıdır....! Bir
insan aslen aslana asla benze-
mez....Olsa olsa andırır
(anırmaz, andırır). Aslan,
süne kibin çok zararlı bir
böcek olmasa da nedir, ne
değildir. Aslan bir doğmadır.
Bir şartlanmadır. Aslında
günümüzün aslanları,
yerleşik düzenin pembe patili
tombul kedilerinden ibarettir.
O kadar ki artık tavşanlardan
bile korkar hale
gelmişlerdir.(Bkz. Buggs
Bunny Show) Ama İstanbul'-
da Buggs Bunny
olmadığından dolayı, aslan
gibi olanlar ne kadar da
güçlenerekten, vurma
olasılıklarına ve vurunca
vereceği hasara +1 bonus
verir.

Allah Nazardan Saklasın

Damak Puanı : 100

Türü : Koruma

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Yanındakine

Şimdi nazar, bir şahsın

diğer bir şahsa doğru bak-
ması ya da özenmesi
suretiyle, kurbanın nazar
boncuğu (mavi üzerine sarı
ve beyaz renklerle boyanmış
saçma sapan bir taş) ya da bu
vecize yoluyla korunmamış
olması durumunda değer.
Nazarın insanın neresine
değdiği tam olarak bilin-
memekle birlikte, muhtemel
bölgeler, göbek deliği, böbrek
altı bezleri, karaciğerin sağ
üst köşesi ve boronşlardır.
Allah-ü Teala tarafından
nazara karşı korunan kişi ya
da şahıs veyahut şahsiyet, iki
saattir anlatılanlardan ilgisiz
biçimde silah ve vecizelerden
kurtulma puanlarına artı
boğonusu alır. O kadar !

Önüm Arkam Sağım Solum Sobe

Damak Puanı : 120

Türü : Hasar

Şekil : Direk-Çoğul

Menzil : Yanındakiler

Şimdi efenim, göççüh

çocuklaa, oynarkeneeee, der-
ler ki böyle böyle böyle. Hal-
bu iken işbu lafın tam annamı
ve "sobeleme" olayının
detayları tam olarak bilin-
mese de "sobelenen" kimse
(yani maktül) kendisine
"birşeylendiğini" (tam olarak
"nelendiğini" anlayamaz)
anladığından bunalıma girer
ve "sobelenme" psikozunun
etkisiyle (biraz da Bizans
Piskoposunun etkisiyle- ken-
disi saklambacı çok severmiş
rahmetli) hasar alır, ölür,
yetim kalır, helak olur, biter
herif biter, sürüm sürüm
sürünür. Aslında bu vecize
bu kadar da güçlü değildir.
Ama iyi laftır. Bilhassa
pilavla ve yahni ile gayet
lezzet olur.

Allah Belanızı Versin

Damak Puanı : 150

Türü : Özel

Şekil : Dar Alan-Çoğul

Menzil : Orta

M.Ö. 200 yıllarında

Kerbela şehrinde yaşayan bir
devenin, sahibesini depikleye-
rek öldürdüğü söylenir. İşbu
sahibe, ölmeden evvel
belanmış ki; "El heyva ve la
kuvveten, elhamra lepestes
gayruk!!!" Yani, ne demiş?
Haaa, demiş ki, "Hay Allah
senin gibi devenin deeee,
sana binenin deeee, inenin
deeee, ninenin deeee,
belasını versin". Söz konusu
vecize de, bu şekilde kötü
niyetli kişilere karşı
kullanılabilir. Maktül, bu
vecizeye maruz kalınca,
kafası karışır ve bir süre, bu
karmaşayı algılamakla
uğraşır. Hareket edemez. Hiç
bi halt yiyemez, ööle durur.

Kalın Kafalı

Damak Puanı : 150

Türü : Koruyucu

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kısa

İnsanoğlunun yüzüsüzlüğü,
direk olarak kafaderisinin
kalınlığına ve kafatasının
yarıçapına bağlıdır. Kafası
kalınlaştıkça yüzüsüzleşir,
insan. Tabii ki bu kuram
bütün insancı! (humanoid,
insana benzeyen, kolu bacağı
olan, insansı...) yaratıklar için
geçerlidir. Misal: Lavuk,
öğrenci, öğretmen vs. Bu
vecizeye maruz kalan maktül,
gecenin ilerleyen birkaç
saatinde, kendisine
söylenecek vecizelere karşı
daha dayanıklı olur. Yani
kısaca, kalın kafalı, yüzüsüz,
hüdüğün teki haline gelir.

Dokunmayın Şabanıma

Damak Puanı : 150

Türü : Koruyucu

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Yanındakine

Şaban, bir tiplemedir. Türk
tiyatrosunda önemli yer tutan
karakterin tekidir. Bu vecize

genel olarak, Adile Teyze
suratlı, kikirdek, tombul,
kırmızı yanaklı, entarili
kadınlar tarafından kullanılır.
Ancak aslında herkes
söyleyebilir. Yani, elalemin
ağızı torba mı ki büzesin? Söz
konusu Şaban, vecizeyi
duyunca, kendini bir bok
sanar. Burnu büyür, kolları
uzar, birşeyler olur. Ama asıl
olan ve biten şudur ki; belli
bir süre için Şaban'a zarar
vermeye çalışan kötü eller
kırılacaktır. Ancak bu vecize,
refleks olarak yapılan
vuruşlara karşı etkisizdir.

Takıl Yaa, Boşver

Damak Puanı : 190

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kısa

Bu vecize ilk olarak,

Beyoğlu Lavukları'nın yüce
kralı Goşist İdris tarafından,
"Takıl moruk yaa, oyun
piyasaya çıkar nasolsa!"
şeklinde dilimize bahşedil-
miştir. Sonraları, bu ulvi
Lavuk vecizesi zaman içinde,
halk arasında ağızdan ağıza,

"Takıl moruk yaa, fasulye nasolsa pişer", "Sen takıl moruk, kitap bulunur", "Takılmana bak, zürafa gelir" şekillerine bürünmüş; ve sonunda mükemmel haline ulaşarak son halini almıştır. Bu vecizenin söylendiği kişi, kendisine daha önce söylenmiş her türlü vecizenin kalıcı etkisinden sıyrılır. Boşverir!...

Allah Sizi Bildiği Gibi

Yapsın

Damak Puanı : 200

Türü : Özel

Şekil : Geniş Alan-Çoğul

Menzil : Orta

Bu vecizenin tam etkileri bilinmemektedir. Yukarıdaki 4 özelliği keşfetmeye çalışan iki Siliconworx üyesi de elim kazalara kurban gitmişlerdir. Fazla kurcalamayın. Netekim, Allah'ın inayetine garışılmaz!

Piştoglı

Damak Puanı : 200

Türü : Hasar

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Yanındakine

Bilirsiniz, Osmanlıca yumuşak bir dildir. Pişt

kelimesi aslında pek anlamlı bir kelime değildir. Bazı yörelerimizde, birisini çağırmak amacıyla kullanılır. (Pişt, hemşerim...) Bu vecizenin amacı, maktül babasını bu şekilde çağırmakla tehdit edip, korkutmaktır. huyarı! Korkarsa, accayip hasar alır. Bu hasarın yer yer 40 ila 50 şiddetinde olduğu görülmüştür. Ayrıca maktül tam olarak korkmasa bile, hafifçe tırsamak suretiyle kendi çapında bir hasar alacaktır.

Bi Korsun, Bi de Yer Kor

Damak Puanı : 200

Türü : Koruyucu

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Yanındakine

Normalde yeryüzü

insana vurmaz. En fazla düşüp kafanız çarparsınız. Ama gelgelelim, (gelegelegeel-geeel gelegelegelelel yar gell!) bu vecizenin söylendiği şahsiyet, yerin insana vura-çağına inanabilir, hatta, buna yeri de inandırabilir. Bütün bunların üstüne, birine

"Koması" durumunda yer harbiden o adama vurabilir. Yine de şevkatli yeryüzü tüm gücüyle vurmaz. Yaklaşık olarak vuran şahsiyetin verdiği benzer bir hasar verir. Sağolasın Yerbaba!

Hasta mısın oolum sen!

Damak Puanı : 200

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Orta

Hasta insanların, daha çabuk yorulduğuna dair genel bir kanı vardır. Bu vecizeye maruz kalan maktül, hasta olduğunu sanıp, bu genel kanıya varır. Yorulur... İzülür... Bitkinleşir. Yazık, canım!

Kürolasica

Damak Puanı : 200

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Orta

Kördöğüşü, horoz dövüşünden farklıdır. Pek eğlenceli değildir. Aslında horoz dövüşü de eğlenceli değildir. Hele iki kör horozun dövüşü, hiç hoş olmaz.

Dolayısıyla, kör olan veya gözünü kapatmaya ikna edilen vecize kurbanı dövüşürken saçma sapan davranır. Vuruş ve kurtulma ihtimali çok azalır. Ayrıca tuvalette deliği tutturaması da söz konusu olur. Zor bir durumdur. Bir süre sonra geçebilir. Körlüğün türüne bağlıdır.

Böh

Damak Puanı : 220

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Orta

Böh!..... Bakın, nasıl da korktunuz. Değil mi? Korkmadınız mı? Ben korktum. Neyse, çoğunlukla insancıklar bu vecizeden etkilenir. Arada kağıt var, size o yüzden işlemedi herhal. Normalde bu vecizenin etkisinde kalan şahsiyet, donakalır. Ödü kopar, altına eder, yüreği hop hop atar. Kötü olur.

Ben Anlamam

Damak Puanı : 250

Türü : Koruyucu

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kendisine

Bu vecizenin etkisinde

kalan küfürbaz, uyduruk, sıradan, bayat, kalitesiz damaklardan çıkan vecizelerden etkilenmez. Anlamaz!

Gıpraşmayın

Damak Puanı : 250

Türü : Özel

Şekil : Dar Alan-Çoğul

Menzil : Orta

Normalde insanlar

gıpraşıp dururlar.

Durdurmak bir türlü nasip olmaz. Bunun için Elida Laboratuvarlarında yapılan araştırmalar sonucu, bu vecize ortaya çıkmıştır. İlk olarak Afrika'da denenmiş, ama elin Türkçe bilmeyen yamyamı vecizeye "Bonga Dufongo" şeklinde tepki verdiği ve bilim adamlarını yediği için vazgeçilip, direk piyasaya sürülmüştür. Genel amacı, gıpraşan bir grubu öölence durdurmaktır.

Bana mı Dedin ?

Damak Puanı : 250

Türü : Koruyucu

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kendisine

Ataerkil toplumlarda,

vecizelerin tam olarak kime söylendiği saptanamamak-tadır. Bu yüzden büyük kargaşalar çıkmış, İkinci Dünya Savaşı, Tunceli depremi gibisinden felaketler yaşanmıştır. Netekim, bu muammaya bir çözüm bulmak gerekmektedir. Bu konuyu parlamentoya yansıttım. Meclis başkanı, "Ha?" dedi. Aslında bana bir şey demiş olup olmamanız çok önemli değil ama, eğer dediyseniz bileyim yani!.. Yani, bu vecizeyi eden küfürbaz, kendisine başka bir vecize ile hasar verilmeye çalışılırsa, "Bana mı dedin?" demek suretiyle cevap verebilir. Ancak bu riskli bir iştir. Hasar vermeye çalışan (yani öbürü), bu durumda, "Sana dedim nolcek?" diyip fazladan hasar verebilir veya,

ilk olarak vecizeyi yapandan (yani bizimkinden) tırsarak hasarı kendi alabilir. Kesin bir şey söylemek zor ama dandik küfürbazların, seviyesiz küfürlerine karşı etkili olduğu deneylerle sabittir.

Zıkkımın Kökünü Ye

Damak Puanı : 250

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Kısa

Zıkkım zehirli kökleri

olan bir bitkidir. Kimse zıkkım yemez. Kanser hastalarının yeyip yeyp öldükleri görülmüştür. Bu vecize de, maktül, kendisine uzatılan zıkkım kökünü yemeye ikna etmeyi amaçlar. Maktül yeterince laleyse, zıkkımı yer. Hatta lalelik durumuna göre kök kısımlarını bile ısırabilir. Dolayısıyla ölür. Kanser olmasına gerek yoktur. Kanserli şahsiyetlere yapılırsa, karakter yine ölür, ama en azından kanserden ölmez ki bu da aslında, yine lalelik seviyesine bağlı olarak, önemli olabilir.

Lan İpnaı

Damak Puanı : 300

Türü : Hasar

Şekil : Geniş Alan-Çoğul

Menzil : Orta

Hakemlik zor meslektir.

Bu da iyi vecizedir. Hasar verir. Budur!

Koşun Lan, Koşuun

Damak Puanı : 300

Türü : Özel

Şekil : Dar Alan-Çoğul

Menzil : Kısa

Carl Lewis demiş ki,

"Damlaya damlaya göl olur." Sonra da eklemiş ki "Ne zaman koşmaya başlasam, hareket hakkımın kat kat arttığını hissediyorum, sanki bir elde bir sürü vuruş yapılmışım gibime geliyor. Ne küsel!" Anlayan anlar artık!

Şerefsizleer

Damak Puanı : 300

Türü : Hasar

Şekil : Çizgisel-Çoğul

Menzil : Kısa

Şeref, haysiyet ve

onur!... Solemnik şövalyeleri için çok önemli kavramlardır. Vinas Solamnus demiş ki,

"Est Sularus Oth Mithas !"
yani, "Şerefim, hayatımdır."
Bu vecize de, söylendiği yerin
şeref durumuna göre hasar
verir. Hatta, vecizeyi eden
kişi ile edilgen nokta arasında
kalma gafletinde bulunan-
ların dahi hasar almaları söz
konusudur. Söylenirken
dikkatli olunması gereken bir
vecizedir. Dost-düşman
tanımaz. Ona göre!

De Get !

Damak Puanı : 380

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Orta

Evren, pek çok boyut

katmanlarının, çakışimsal ve
özümsel olarak yarattığı bir
boyutsallaştırılmış zaman-
mekan dokusundan oluşur.
Bu vecizenin kurbanı olan
kişi, yeterince yüzüstü değilse,
işte bu boyutsallaştırılmış
katmanlardan birine gider ve
ev kiralılarının ne kadar ucuz
olduğunu görüp, orada kalır.
Geri gelmez. Bekleme
kardeşim. Hadee! Git burdan.

Iaaarghh

Damak Puanı : 400

Türü : Koruma

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Yanındakine

İnsan kulağı narindir.

Hassastır. Birisi kulağımızın
dibinde "Iaaarghh" diye
bağırırsa, sağırlaşıp ve aptal-
laşırsınız. Bu yüzden bu
vecize birine hönkürülürse, o
kişi geçici olarak duyamaz
hale gelir ve ne olur? Ne?
Eveet, o süre içinde edilen
hiç bir vecizeden etkilenmez.
Belki birkaçından etkilenir.
Bilinmez!

Sena Dur

Damak Puanı : 440

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Orta

Sena: p.i. 1) Türkçede bir
kız ismi. 2) Şükran, teşekkür.
3) Mecidiyeköy civarında
yaşayan bir laleler grubunun
"Seni", "Senden", "Sen-vs."
anlamında kullandığı bozuk
kelime. Bu veczedilen kişi
("Sen") söylenen lafı anlaya-
cak zekaya sahip ise, kesinlik-

le durur. Ööölence durur.

Sena Öl

Damak Puanı : 500

Türü : Özel

Şekil : Direk-Tekil

Menzil : Orta

Sena: bkz. "Sena Dur!"

Bu vecizeye maruz kalan
şahsiyet te ölür!

Susun Laaan !!

Damak Puanı : 500

Türü : Özel

Şekil : Bütün savaş alanı

Menzil : Üçü!

Bu vecize tam anlamıyla
bayağı güçlüdür. Gayet
yüzüstü (ama çok yüzüstü)
olmayan şahsiyetler kesinlik-
le, böyle olanlar bile büyük
ihtimalle susarlar. Ama
susamazlar, yani su içmekle
ilgili olarak susarlar değil de
susmak ile ilgili yani... Şşşt !



Tasarımcıların Notu

Bundan yaklaşık 16-17 ay önceydi. Bir yılbaşı gecesi... Derin ve hüzünlüydük hepimiz birden. Yürüyorduk Şişli-Osmanbey sokaklarını kar kokan havayı soluyarak. Ve birden çıktı o kadın önümüze, sallanan ve kırtan yürüyüşüyle. Nasıl oldu, ne oldu diyemeden bir de mağanda belirdi kolları ve tespihi ile tam teçhizat ve attı elini kadıncağızın arkasından "Vooaaarghh" sesleri arasında. Kadın kızmıştı ve döndü sinirle çantasını sallayarak arkasını. Ürmüştük bizler neler olduğuna ve polis amca çıktı köşeden kahrmancasına. Geldi... Geldi ve çözdü olayı rahatça, "Ulan, sen sallamasan adam gelip el atar mıydı? İrospal! Yürü lan karakola" demek suretiyle...

Birbirimize baktık... Yukarı baktık... Ve dedik ki:

"Eh ulan gözünü sevdiğimin İstanbul'u, biz de seni elalemin elinde oyun

yapmazsak!"

İşte herşey böyle başladı. Zaten biz de yeni bir oyun yazmak için konu arıyorduk. Vesile oldu mağanda amca, "Tamam" dedik, yazarız. Hepimizin zaten bilgisayarda FRP yazılması ile ilgili takıntılarımız vardı. Madem dedik kimse bilgisayar FRP'si yazamıyor, o zaman biz de bir tane yazamayalım da görsünler!

O zamanlar daha Özgür Gürcan (Küçük Özgür) aramıza yeni katılmış, ne işe yarayacağını bilmediği 3D rutinleri yazıyordu. "Eh, FRP dedğin 3D olur hemşerim!" dedik. Geldi sağolsun.

Bütün yılbaşı gecesini ve izleyen yaklaşık onyüzbin geceyi kağıtlar, hesaplar ve disketler ile geçirme maceramız işte böyle başladı.

İlk anda, oyun gözümüze bayağı kolay görünmüştü. Ne olcek canım, yazcez gitcek işte filan diydük. Nasolsa 3D rutinleri de

var, bir de savaş ekranı ile grafikleri yazdık mı? tamamdır. Umut Tarlaları'nı oynayanlar ve kitabı okuyanlar bilirler. Bizim Siliconworx olarak, oyuna böyle pat-tadanak dalıp, 4-5 ay uğraştıktan sonra "Haaa, düşünmek lazım! Zaten bu da güzel olmadı." diyip bir sürü şeyi baştan yapmak huyumuz vardır. Tabii ki huylu huyundan vazgeçmez, yine böyle oldu.

Herşeyden önce oyunun senaryosunun nasıl uygulanacağını düşünmemiştik. Kararı verdikten ve kararlı bir senaryoyu yazdıktan 3 ay sonra bir gece oturup "Nasıl yapcez lan bunu?" diye düşünmek durumunda kaldık. Gerçekten bu konuda acaip komik, yani ciddiye şaşma sapan fikirler çıktığını hatırlarız. Neyse efendim sonunda, Küçük Özgür'ün editör yazmadan FRP ve Adventure yazılabileceği fikrinden kurtulması sayesinde, biraz da

kafamızı zorlayıp FRPOS dediğimiz bir sistem yarattık. Sıradan oyuncuların hiç aklına bile gelmeyen (aslında bizim de aklımıza gelmezdi ya, neyse) ancak oturup düşünen bir programcının düşüneceği bir gerçek var. Bu kadar karmaşık senaryolar yazılacağı zaman, grafik 3D ekranı, perspektif hesapları filan hepsi boş kardeşim. Asıl senaryonun bilgisayara nasıl anlatılacağı bela! Bunu biraz düşünen bir programcı bizi anlayacaktır. Yok efendim, şu oldu mu, nereden geldiler, şu adamla konuşmuşlar mıydı, öbür kadın bunları gördü mü yoksa önce köpekler mi saldıracaktı gibi karmakarışık düşünceler söz konusu olabiliyor. Örneğin Eminönü'ndeki Tabık Vesile meselesi'ni biraz karıştırın, değişik durumlarda gidin, bizi anlırsınız. Sonuçta biz de tembelliği bırakıp, kendimize 30'dan fazla komutu olan bir dil yarattık (FRPOS) bunu yazmak için bir program

editörü, bir derleyici (compiler) bir çözücü ve 1995 baharında Küçük Özgür'ün hard-diskinin yere düşüp parçalanması sonucunda (bütün FRPOS programları oradaydı. Ayı herifi!) bir de compile edilmiş FRPOS'ları geri çeviren bir de de-compiler (dede korkut?) yazdık. Zaten işte 16 ayın 10'u bunlarla, 4'ü de testing ile geçti gitti. Durmuyor ki hiç zaman, geçiyor an be an!

Gerçekten programın 3D bölümü en fazla 1 ay (Küçük Özgür zaten birşeyler hazırlamıştı), savaş bölümü de olsa olsa 2 ay sürdü. (Bunun da yansı, bilgisayarın düşmanları adam gibi oynaması mantığıyla uğraşarak geçti.)

Sonunda elimizde "Lale Savaşçıları" diye bir program belirdi. Ama bunun yanında yalnız İstanbul Efsaneleri serisini değil, bir sürü başka oyunu bile yaratacak güçte yardımcı programlar, FRPOS editörleri, Harita Editörleri,

yok efendim FRPOS Compiler'lar bir sürü bok püsür yardımcı programlar yazdığımızı farkettilik. Başka türlü 16 ay geçer müydü ki zaten?

Şimdi efendim, sonuç olarak bir oyun daha yazmış olduk. Tahminen, yani sizin gibi zevkli ve erdemli kişilerin bu oyuna göstereceği ilgiye bağlı olarak, oyunun devamını da yazıcaz. Hem bu sefer çok daha kısa sürecek. (2-3 ay filan sürer. Siz hele oyunu bitirin de)

Oyun kutusunun içinden bir anket çıkacak. Lütfen bu ankete gerekli ilgiyi gösterin. Kendisi yakınımızdır. Yani çok rica ediyoruz, doldurup gönderin. Hele İstanbul dışında oturuyorsanız, mutlaka gönderin, hem de oyundan aldığınız zevki kısaca tanımlayan bir mektup bile ekleyin. İstanbul'lu olmayan'ın ne dediğimizi anlaması, kimbilir belki bize Avrupa'ya açılmayı düşündürür?!

Her ne ise, uzun lafın kısısı, Gerek İstanbul Efsaneleri sistemi, gerekse Lale Savaşçıları, bize göre dişe dokunur işler oldular. Biz çektiğimiz uykusuzluğa ve sinir bozukluklarına değdiklerini düşünüyoruz. Ya siz?

Lale Savaşçıları'nın hazırlanışı sırasında;

Başta,

2 Adet AMOSProfessional v2.0

3 Adet AMOSPro Compiler v2.0

2 Adet Deluxe Paint v4.1

3 Adet ProTracker v2.2a

1 Adet Fakemem

1 Adet Transcript v1.0

1 Adet Quark X-Press v3.3

1 Adet Adobe Photoshop v3.0

olmak suretiyle pek çok hoş program,

2 Adet A1200

3 Adet A500

1 Adet Mac-IIci

3 Adet Hard-disk

2 Adet Ek Disk Drive

1 Adet HP Laser-Jet 4MP Printer

olmak suretiyle bilimum hardware, ayrıca;

2 Adet Programcı

1 Adet Grafiker

3 Adet Playtester

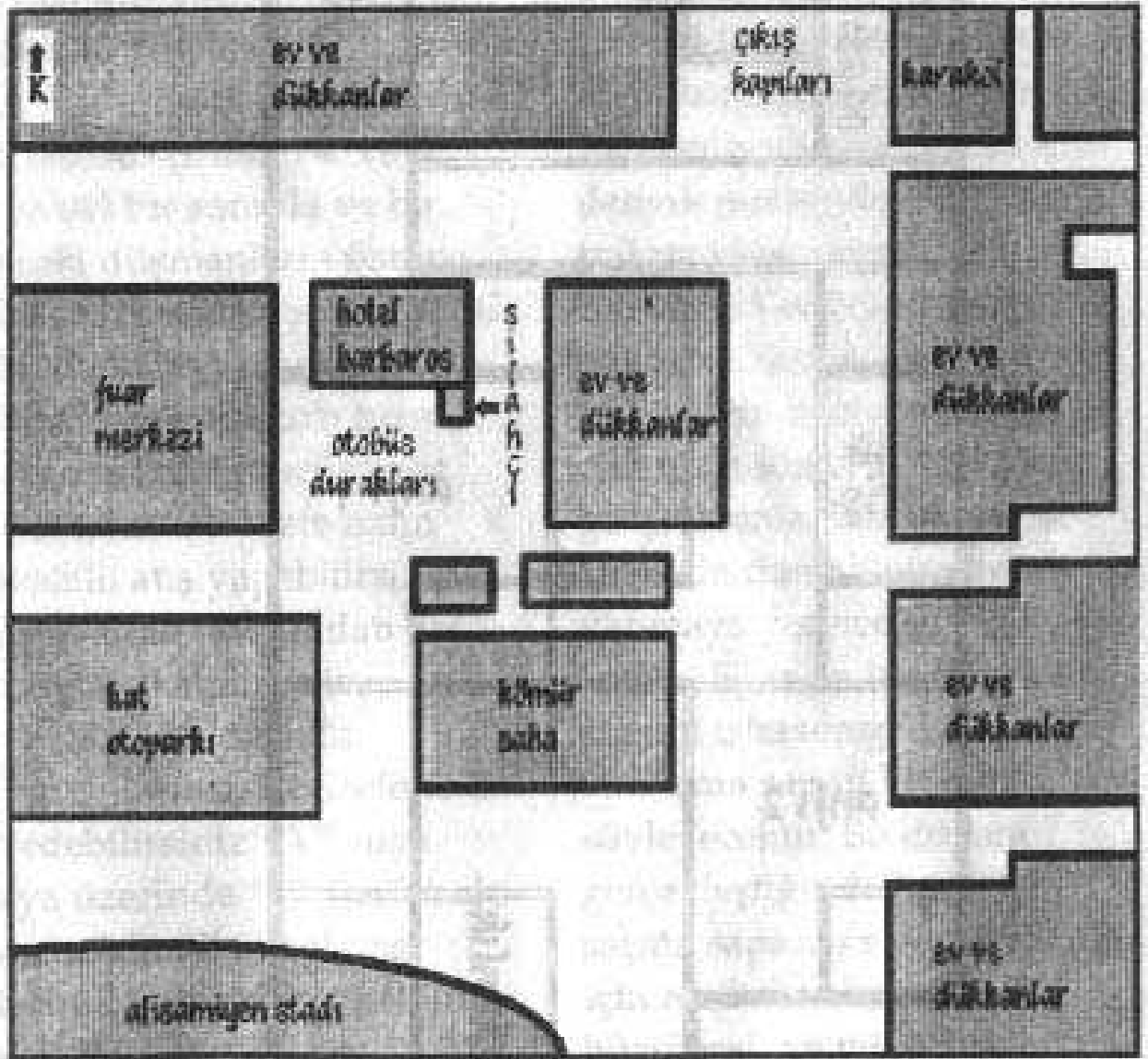
ve 1 Adet güzide İstanbul'umuz maalesef helak

olmuştur...

Siliconworx Software

AkıncıBayırı Sokak, Engin Apt. 18 / 2

Mecidiyeköy / İstanbul



Mecidiyeköy Haritası