

"LALE SAVAŞÇILARI" ADLI OYUN DA İSTANBUL'U KÖTÜLERİN ELİNDEN KURTARABİLİRSİNİZ

Üç gencin 16 aylık emeğinin ürünü olan "Lale Savaşçıları" sıradan bir "savaş" oyunu değil. Bu oyunda savaşanlar, lale, terlik, tebeşir, cetvel gibi silahlar kullanıyor, hasımlarını küfrederek ya da seçme vezicelerle etkiz

hale getirebiliyor, pul biber, ciklet, hıyar gibi nesnelere güc alabiliyor. Savaş ise yıllere kötüler arasında ve İstanbul'un "huzura kavuşması" için veriliyor.



ki: Gözünü sevdiğimin İstanbul'u, biz de seni ellemizin elinde oyun yapmazsak!"

Kısa bir süre önce piyasaya çıkan "Lale Savaşçıları" adlı bilgisayar oyununun programcısı ve yardımcı tasarımcısı Özgür Doğan Gürcan'ın ait bu sözler.

Özgür 19 yaşında, Yıldız Üniversitesi Fizik Bölümü öğrencisi. İlk bilgisayar oyununu 14 yaşındayken yazmış. Oyunun program ve tasarımına katkıda bulunan bir Özgür daha var: Özgür Özoel. O ise 23 yaşında ve daha önce piyasaya sürülen ve bir kadar satılan "Umut Tatlıları" oyununun yaratıcısı. On yıldır bu oyunda geliştirme ve bilgisayar oyun programcılığını mesleği olarak görüyor. "Lale Savaşçıları"nın grafiklerini tek başına yapan 21 yaşındaki Duygu

Talayman da teki Özgür Doğan Gürcan gibi 14 yaşından beri bilgisayarla uğraıyor.

SEYH CEHALETE KARŞI OMUZ OMUZA

Oyun, İstanbul'u büyük bir kargaşanın içine iten "Bostor Savaşı"ndan sonra başlıyor. İstanbul'un huzuru, "Yalpu" adındaki bir dağın binlerce adamıyla Altay-

lar'dan gelip Üsküdar'ın ırgal etmesiyle bozuluyor. Kargaşayı fırsat bilen Seyh Cehalet ve adamları ise İstanbul'u gürültüye geçirmeye çalışıyor.

Oyuna başlamak için yapılması gereken ilk işlem, İstanbul'u içine düştüğü bu kargaşadan kurtaracak dört ana karakterin yaratılmasıyla başlıyor. Bostor Savaşı sonrasında İstanbul'da çok az sayı-

İSTANBUL'DA YAŞAYAN BAŞLICA İRKLAR

İrosplar tırsmaz!

MAGANDA: Güçleri insanlardan düşük. Ancak istin kelime dağarcıkları ve kıyır bilgileriyle bu ekollerini kapıyorlar.

LAVUK: Mürebbye gözetiminde konaklarda büyütülmüyor. Kıyır yetenekleri azdır. Tenis oynamakları için bir tür ortanda rahat ve hızlı hareket edebiliyorlar.

MEMUR: Dengeli beslenemedikleri için pek kuvvetli değil, ancak masajlarıyla iyi çocuk büyütme işi alacak kadar cesurlar.

İROSPA: İki tash söze kandıklarından, fazla zeki oldukları söylenemez. Takip, takipçiyi gözetmek için herkeşin ilmini çekiyorlar. Meslekleri gereği irtih ufaklı kekçok seçilebelleşikleri için kolay tırsıyorlar.

ÖĞRETMEN: Zeki insanlar arasında dâberler. Tebeşir ve cetvelle ödürlüce ve sürümlüdüce dâberler veriyorlar. Kelime hazineleri de hayli geniş.

ÖĞRENCİ: Sürekli kitap okumaktan kamburlaşmış, yurt köşelerinde sürümlüdüğü için zayıf, ancak zekiler. Kuvvetli olmasalar da kaçma konusunda ustalar.

SİLİCONIAN: Uzun ve zayıf bir ırk. Teknolojiye küçük yaştan beri iç içe oldukları için çok zeki oluyorlar. Bütün gün bilgisayar başında oturuyorlar.

Bilgisayarda İstanbul savaşları



"Bundan bir büyük yıl önceydi. Yıldız gecesi Şişli sokaklarında ölüyorlardık. Önemizde de kırılarak yürüten bir kadın... Birenden bir maganda belirdi ve gölümün önünde kadma elci sarınlık etti. Bu arada köpeden çıkan bir polis kadına, 'Ulan sen sallahın adam gelip el alar mıydı? Yürü karakola!' diyerek olaya kendince müdahale etti. Biz birbirimizde baktık ve dedik





ber, bira, hiyar, su ve ciklet de bulunuz. Oyunda kazanilan puanlara gre alınan padişah macunu ve simit savacıların gcn, pul biber ise dayanıklılıđını artırıyor. Bira "cesareti kaçıyıyor", cikletler arasında yer alan naneli ciklet savacıyı kendini "aslan gibi hissettirir". Yarırkem, limonlu ciklet de savacıyı "nazardan koruyor".

Oyunda vezirler ve kfrlere de silahlar kadar sık bařurmak gerekiyor. Her karakterin bir kelime dađar-cıđı puanı var. Bu puan, karakterin syleyebileceđi vezirlerin gcn ve karakterin "damađı"nın alabileceđi en yksek deđeri belirliyor. Damađ puanı dřk karakterler bir sre sonra dilleri damaklarına yapıp, vezire syleyemez hale geliyor. Bu du-

da "normal insan" kalmıř. "Mađanda", "Lavuk", "Memur", "Irospa", "đretmen", "đrenci" ve "Siliconian" gibi "ırklar" ortaya çıkmıř durumda. Bu ırklar arasında İstanbul'u kurtarabileceđine inandığımız drdn, tamamen kendi hayal gcnz kullanarak bilgisayar mnstndeki karakter zelliklerinden yararlanarak đartıyorsunuz. Artık kurtarma harekati-na bařlayabilirsiniz. Sizi engellemeye kalkan gclere karřı kullanabileceđiniz silahlar "ezici", "delici" ve "kesici" olarak deđil de, "lcci", "hiçici" ve "zc" silahlar olarak sınıflandırılıyor. Ve oyunun hareketlenmesiyle, ç gen kafadarın İstanbul sokaklarında gzlemledikleri "absurd" olaylar bir trl yakanı bırakıyor.

NANELİ ÇİKLETLE GÇ SİZDE

İstanbul'u kurtarmak iin biraraya gelen "Lale Savacıları"nın silahları "tek" adı verilen p tenekesi kapakları ve birer lale. Bunların dışında terlik, sapan, tebeřir, İngiliz anahtar, t-cetveli gibi silahların kullanıldığı oyunda, "gerekli şey"ler arasında padişah macunu, simit, pul bi-



rumda karakterlerinize s ierek damađını silatmanız gerekiyor ki, rakiplerinizi, "Hasta mısın oolum sen" ya da "Lan İpnalılar" diye bađırarak yıpratılabilsinler.

DřMANLARI TANIYALIM

YABGU VE ADAMLARI: Altaylar'dan gelenek Kadıky'ne ıđgal eden dađlar. İstanbul halkına acı krtiriyorlar. Avrupa yakasına da geip İstanbul'u tamamen hakim olmak iřiyorlar.

ŞEYH CEHALET: Karanlık efendisi. "Kelt" denen adamları ileri derece kfr yeteneđe sahip. Stratejileri halkı kařkارتarak kurtarılcanı zayıflatmak. Cahil insanların zaman zaman etki alanları iine ekilebiliyorlar.

HAYAL GC İSTANBUL'U KURTARIYOR

Gen tasarımcıların oyunun bařlangıcında kullandıkları vezire ise, İstanbul'u kurtarma oyununun ana felsefesini yansıtır: "Verecek iř olmayan karanlık sever!"

Amiga bilgisayarlarda kullanılabilen ve savař blmleri satranca benzeyen oyunu, ortalama yetenekteki bir oyuncu bir hafta iinde bitirebiliyor.

Siz Lale Savacıları oyununda hayal gcnz kullanarak tek bařınıza İstanbul'u kurtarmanın keyfini yařarken, gen kafadarlar da "İstanbul Efsaneleri"nin ikinci blmni yazacaklar. Hedefleri ikinci blmde daha yksek bir teknik kalite yakalamak.

Son beř ylda Trkiye'de piyasaya srlen ç hatırı sayılır bilgisayar oyunundan ilk ikisi, yani "Haner" ve "Umet Tarlaları" programı-



larına bir kuruř bile kazandırmamıř. Unc oyun, "Futbolun Devleri" ise bu yıl iinde piyasaya srldğnden heniz hakkında birşey sylemek iin erken.

İlk ařamada 1000 adet basılan "Lale Savacıları"nın bađına kadar piyasaya çıkan diđer oyunlardan gerek teknik, gerek ierik ynnden gk daha iyi olduđu konusunda hemfikir oyunun yaratıcıları. Ođur Dođu Grean ise, "řimdiye kadar Trkiye'de yapılan en iyi oyun" diyecek kadar iddialı bu konuda.

MELTEM ZTRK

SAVAř SILAHLARI

Bir elde lale, bir elde tek

LALE: k etkili bir silah. Asıl etkisi yan yobaz fanatikler zerinde grlyor.

TEK: p tenekesi kapađı. Kalkan iřlevi gtyor.

CETVEL: đretmenlerin etkili silahı.

TERLİK: Halk arasında kullanımı yaygın. zellikle kpeklerle karřı etkili.

TEBEřİR: đrencilere karřı etkili.

DERİ CEKET: Oyundan en ağır ve en iyi koruyucu silah.

ODUNCU GMLEĐİ: đrenciler arasında ok tutuluyor. Ortanın zerinde bir koruma sađıyor.

YN YELEK: Lavuklar "lavukluk olsun" diye, yobazlar ise "zlerini korusun" diye kullanıyorlar.

SİMİT: Gc kaynađı.

SU: Vezire silahını kullanma yeteneđini sađlar.

PADIŞAH MACUNU: Savacıların gcn maksimum seviyeye çıkarır.

BIRA: İen karakterin cesareti arttır.

PUL BİBER: "Buna da dayandıysam, artık herşeye dayanırım" mantıyla karakterin dayanıklılıđını arttır.

HIYAR: Oyunda "yrszlk", hasar grme ihtimalini azalttıđı ien nemli bir nitelik. Hiyar da karakterlerin yrszliliđını arttırıyor.

İKLET: iđneyen karakteri garip ruh hallerine sokuyor. rneđin, naneli karakterin kendini aslan gibi hissetmesine, limonlu suya nazardan korunmaya yarıyor. Ahududulu ciklet iđneyen ise kendin kalkan kafalı hissediyor.