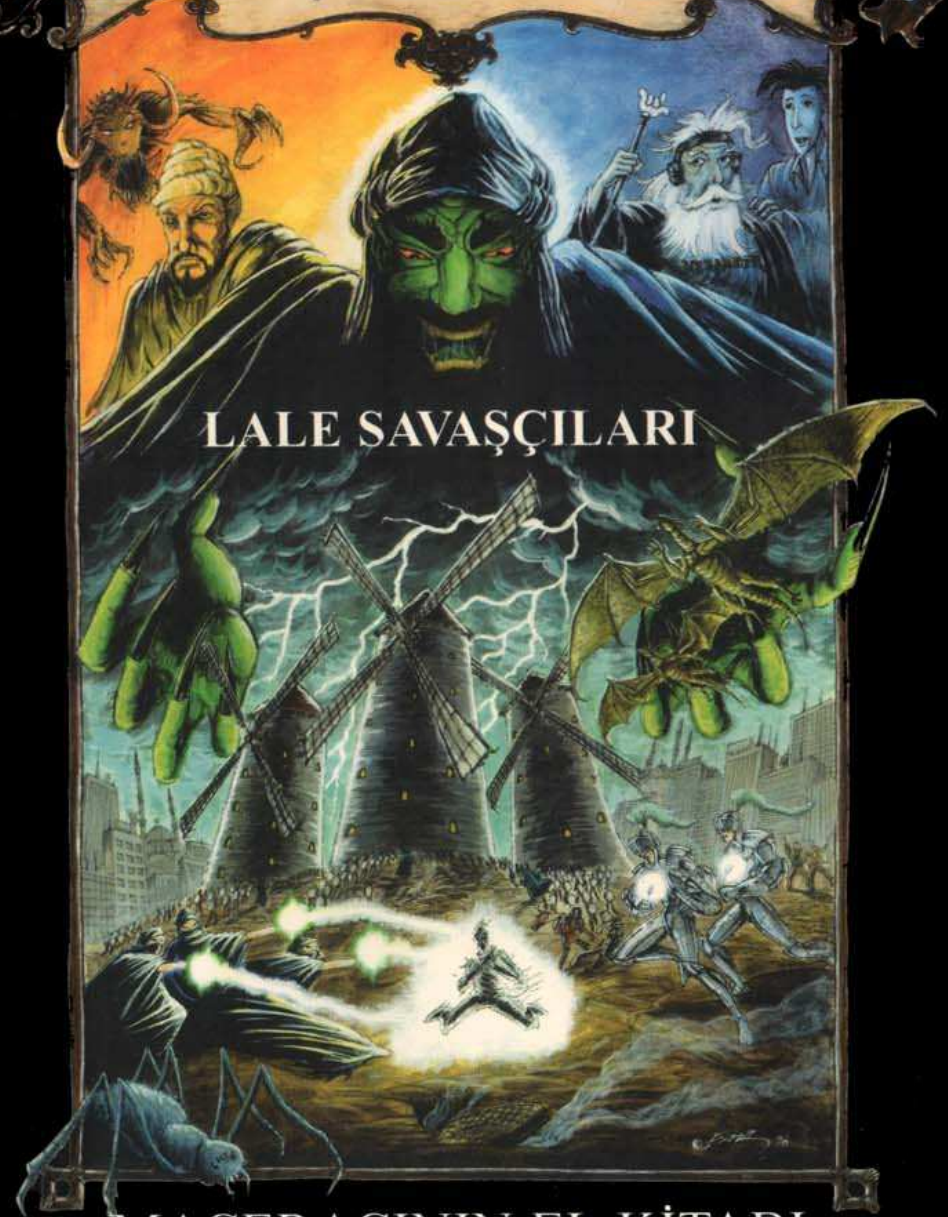


İSTANBUL EFSANELERİ



LALE SAVAŞÇILARI

MACERACININ EL KİTABI

LALE SAVAŞÇILARI'NA EMEK VERENLER

Oyun Tasarımı ve Senaryo	Özgür Özol Özgür Doğu Gürcan
Program	Cengiz Günay - Alex Pamir Gökhan San
El Çizimleri	Emre Erdur
Bilgisayar Grafikleri	Y. Aydın Titiz - Bora Örçal Tuncay Talayman
Müzik	Özgür Özol - Özgür Doğu Gürcan Tuncay Talayman - Emir Gümrükçüoğlu
RAKS New Media Ekibi	Bora Öngürer - Birhan Taşkiran Ediz Özatik
Kitapçık	Özgür Özol - Gökhan San Alex Pamir
Oyun Deneme	Barış Özol - Emir Gümrükçüoğlu Ural Urganlı - Murat Evrensel Murat Karahan - Sadık Karakale
Film Ekibi	Özgür Özol - Nurettin Tay Emre Erdur - Y. Aydın Titiz Fırat İnceoğlu - Gökhan San Özgür D. Gürcan - Batı Safel
Oyun İçi Sesler	Fırat İnceoğlu - Nurettin Tay Alex Pamir - Barış Özol Y. Aydın Titiz - Özgür D. Gürcan Gökhan San - Ayşegül Hansoy

Ayrıca bu kafayla hatırlayamadığımız ve herhalde çok da ayıp ettiğimiz bir sürü insana, bizi doyurdukları, gezdirdikleri, giydirdikleri, göz yumdukları, izin verdikleri, ağılattıkları, güldürdükleri, süründürdükleri, sevdikleri, dövdükleri, bağdırdıkları, çağdırdıkları, koşturdukları ve neslimize bu halde bir İstanbul'u teslim ederek, kaçıp gittikleri için minnetlerimizi bildirir, saygılarımızı sunarız.

Verecek Işığı Olmayan, Karanlığı Sever...

ÖNSÖZ

Çocukluğumdan beri hep merak etmişimdir; İnsanoğlu kendi kendine en çok ne kadar zarar verebilir diye. Çoğumuz televizyonda kafasıyla vurarak garaj kapıları açan, gırtlığına 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 insanoğlu 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 İnsan!

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 olduğunun 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 insanlar !

Hadi biraz da bir tek kese altın için yerle bir edilen koca Aztek kentlerini düşünelim... Soyluların şölenler düzenlediği sarayların ön bahçesinde açlıktan ölen insanları, derileri yüzülerek dövmelerinden gece lambası yapılan denizcileri, yaşadıkları yerlerden vahşi hayvanlar gibi sürülerek sonunda toplu olarak yokedilen Amerika kızıldirililerini, kilisenin dediklerini yapmadığı için işkence edilen insanları, daha bebekken hristiyan ailelerinden alınıp en fanatik islamiyet koruyucusu olarak beyinleri yıkanarak tekrar kendi ailelerine saldırtılan Osmanlı yeniçerilerini, zincirlenmiş insanları sürek avları ile yakalayıp canlı canlı köpeklere yediren Rus soylularını, Sivas'a dalıp kestirdiği insan kafalarıyla polo oynayan Cengiz Han'ı ve hamile kadınların

karınlarını yarıp 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, büyük utançlarla 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; güveller bu hale getirmiş, Körfez Savaşı'nı fasulyeler 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; halktan toplanan paralarla köşklere 45 milyar liralık avizeler, yedek özel uçaklar ve sayısı 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 ırkistan, filanca fikiriya, şu renk insanların ülkesi, böyle diyenlerin bölgesi şeklinde bölünmemiştir... Hem, insanoğlu savaşmaktan da vazgeçmiştir zaten... Artık dünyanın en çok uğraşılan, 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 yaşayıp gidiyoruz... Buralarda kimse kimsenin inançlarına karışmıyor, inanmadığı şeyleri yapmaya zorlamıyor. Yasalarımız son derece modern... 1000 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.. Çocuklarımız son derece bilimsel şekillerde, uygar görüşlü okullarda eğitiliyor. Yasalarımız son derece modern. Hırsızlık yapanın 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 kullanarak, bu özgürlüğü ortadan kaldırmaya çalışan hiç kimse yok. Tanrı inancı herkesin kendi içinde ve kesinlikle günlük hayatı etkilemiyor, 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 sopalarla dövmüyor...

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

...

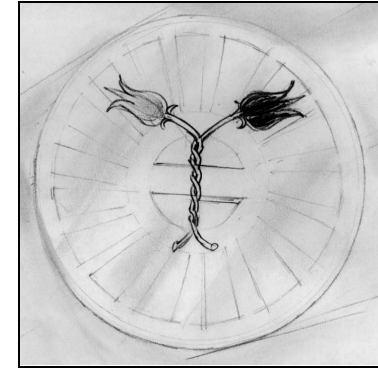
Efendim? Nerede mi yaşıyoruz ? Vallahi, şöyle söyleyeyim size:

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

Eski Püskü Bir Hatıra Defterinden

Derleyen: Özgür Özöl

1994



İSTANBUL EFSANELERİ'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 doğru bulduk.

Bu arada, FRP'nin ne olduğunu bilmeyenler için birkaç şey



söylemek yerinde olur:

Şimdi efenim, FRP, gavurcada "Fantasy Role Playing" kelimelerinin kısaltmasıdır. Yani, alışılmadık bir ortamda, kendinizden çok farklı bir kişi ya da yaratığın yerine kararlar vermek ve yerine geçtiğiniz bu

kişiyi, bu fantastik ortamda canlandırmak. Burada akla gelecek ilk soru, "Peki neden hep dört-beş kişi oynatıyoz yav?" olabilir ki, buna cevap "Hık" ya da "Mık" olur. Henüz bilgisayar teknolojisi, elimize tam bir hayat yaratma imkanı vermediği için, bu bir zorunluluk durumundadır. Size tavsiyemiz, bu kişilerin hepsini ayrı bir kişinin oynatması olabilir. Ayrıca İstanbul Efsaneleri'nde bu durum, karakterlerin kişilik

özelliklerine göre tepkiler vermeleri ve birbirleriyle yaptıkları karakterize konuşmalar ile aşılmaya çalışılmıştır. Buna rağmen, gerçek bir FRP'nin bilgisayarda yazılması henüz mümkün değildir ve bu durum, "Bilgisayar FRP'si"(CFRP) denilen bir olgu ortaya çıkmıştır. İşte İstanbul Efsaneleri de bu bilgisayar FRP'lerinden biridir... Her neyse, bu ukalaca açıklamadan sonra gelelim oyunun hikayesine...

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 yine aynıdır. Kültür kargaşası, insanların uyumsuzluğu, anlayışsızlık ve cehalet... Hava kirliliği, işsizlik ve altyapı eksikliği... Bunlar, bugün içinde yaşadığımız İstanbul'un tartışılmaz sorunlarıdır. Biz de bu müstesna ve nev-i şahsına münhasır beldeden (İstanbul yani) esinlenerek bir fantastik ortam yarattık. 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 hızla gerçekleşmekte midir, bu sizin kararınız. Bizim yapmak istediğimiz sadece sevicecek bir bilgisayar oyunu yazmak ve mümkünse insanların eğlenmesini sağlamaktır.

Oyunu bilgisayarınıza kurmak ve gerekli ayarlamaları yapmak için ihtiyaç duyacağınız teknik bilgi, oyun kutusundan çıkan "**Teknik Destek Kılavuzu**"nda detaylı olarak anlatılmıştır. Oyunu çalıştırabilmek için, zaten uğraşmanız gerekecektir. Burada daha fazla zaman kaybetmemeniz hararetle tavsiye edilir. Ola ki şu ya da bu şekilde oyunu çalıştırmayı becerdiniz. Karşınıza birtakım açılış ekranları çıkar, bekleyin geçer. Geçmezse, panik yaratmadan, mouse'un sol tuşuna ya da **ESC** tuşuna basın, o zaman muhakkak geçer. Bu ekranlar da gidince, oyunun ana menüsü çıkar. Buradaki seçenekler çok karmaşık değildir. Eğer eski bir oyunu yükleyecekseniz, zaten burayı daha önce de gördünüz demektir. Görmediyseniz ne?! Yeni bir oyuna başlayacaksanız, 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. Eğer karakter yaratmayı bir külfet olarak görüyor, ya da oyuna hemen başlamak istiyorsanız, tarafımızdan el değmeden hazırlanmış 4 laleden oluşan örnek grupla oynayabilirsiniz, bunun için tüm yapmanız gereken, “Çabuk Başla” seçeneğini seçmektir.

Karakter Puanları

İstanbul'da yaşayan herkesin belirli özellikleri vardır. Tabii, sizin karakterlerinizin de... Bu özelliklerin kimi dış görünüş ile kimi de karakterin beyinsel özellikleriyle ilgilidir. Yani, hayalinizdeki magandayı ya da sinir olduğunuz lavuğu yaratmanız, son derece mümkündür ve her türlü FRP oyununda olduğu gibi, karakterlerinizi birer puan tablosu olmaktan çıkarıp, yaşayan tipler halinde hayal etmeniz, oyundan çok daha fazla zevk almanızı sağlayacaktır. Aynı zamanda, pek çok FRP oyununda bulunan puanları değiştirme fonksiyonu, İstanbul Efsaneleri'nde bulunmaz. Çünkü, hatasız kul olmaz! Karakter yaratma ekranında söz konusu özellikler sağ tarafta bulunur ve sizin isteğiniz ile ya da ırk ve cinsiyet değişimlerinde yeniden rastlansal olarak belirlenir. Yani bir etkiniz yoktur. Bu puanların rastlansal yönü size bağlı olmasa da, karakterin ırkı, cinsi gibi faktörler ve bazı puanlar (boy, kilo, zeka vs.) diğer puanları etkileyebilir. Bütün bunlara göre çıkan puanların hangilerinin normalden iyi, hangilerinin kötü olduğu, mavi ve kırmızı renklerle size bildirilecektir... (Mavi iyi, kırmızı kötü vs...) Şimdi diyeceksiniz ki, "İyi de güzel kardeşim, bu puanlar ne işe yararlar ve ne neyi nasıl etkiler ki?" Hah, işte şu şunu şöyle etkiler:

Boy	Karakterinizin (cm.) cinsinden boyu.
Kilo	Karakterinizin (kg.) cinsinden kilosu.
Zeka	Karakterinizin zekasının keskinlik derecesi ve kavrama ve hatırlama hızı.
Vuruş Gücü	Bu puan, karakterinizin fiziksel gücünü belirler. Genel olarak yapılı tiplerde yüksek olur ve savaşlarda düşmana vurma olasılığını ve verebileceği hasarı artırır.
Kelime Dağarcığı	İstanbul Efsaneleri'nde çok önem taşıyan vecizelerin söyleniş, karakterlerin damak puanlarıyla ilgilidir. Kelime dağarcığı da, bu damak puanının ne kadar yükselebileceğini, en çok hangi güçte vecizeleri söyleyebileceğini ve söyleyeceği vecizelerin süre, hasar vb. güçlerinin ne kadar artacağını belirler. Daha yüksek Kelime Dağarcığı, daha uzun süreli, daha ağır hasar veren, ve daha canlı renklere sahip vecizeler yapmanızı sağlar.
Güç	Karakterinizin herhangi bir hasar alma durumunda (savaş, kara sevd, radyasyonlu çay vs.) kendini kaybetmeden ne kadar dayanabileceğini belirler. Karakterlerin aldıkları hasar bu puandan düşülür. Güç puanı sıfıra inip, kendini kaybeden karakter, her ne hikmetse, savaş alanından da kaybolacaktır. Bir karakterin Güç puanının sıfıra inmesi, o karakterin, herhangi bir şekilde dinlenene kadar baygın kalacağını gösterir. Baygın karakter, arkadaşları tarafından taşınacaktır, ancak bu şartlarda iyileşmesi mümkün olmayacağından, dinlenmesi gerekir. Güç puanı, -5'ten aşağı düşen karakter ise..... Ölecektirr!!!!
Çeviklik	Karakterinizin bedensel özelliklerinin düzeyini belirler. Bu puanı yeterince yüksek olan karakterlerden savaşta kaçmak pek kolay olmaz ve dolayısıyla vuruş olasılıkları yüksek olur. Aynı zamanda, normalden çevik karakterlerin düşmandan kaçması da kolay olur ve dolayısıyla kurtulma puanları normalden yüksektir.
Dayanıklılık	Dayanıklılık puanları yüksek karakterlerinizin oyunda gezerken yorulması daha yavaş olacaktır. Ayrıca, başlangıçta olsun, ileride gelişmeler sonucunda olsun, Güç puanının artışı, diğerlerinden yüksek olacaktır.
Batıl İnanç	Bu puan, karakterlerinizin, merdiven altından geçmek, sivilceye ölü kemiği bağlamak, dökülen tuzu alıp sırtına atmak gibi saçmalıkları ne kadar ciddiye aldığını gösterir. Batıl inancı yüksek karakterlerinizin arada sırada aptalca mantıklar yürüterek, istediklerinizi yapmamaları bile söz konusu olabilir.
Yüzsüzlük	İnsanlar vardır, yedi ceddinin en dip köşesine kadar küfrederseniz de, kızkardeşine elma şekeri verseniz de, anneannesini dövseniz de umursamazlar. Bu tip adamlar, genellikle pek sevilme de, küfür eden düşmanlar ve envai çeşit vecize ile uğraşılacak bir oyunda olunca, küfürlerden çok etkilenmeyen, yüzsüz karakterlere katlanmak, herhalde mantıklı bir karar olabilir. Çıkar dünyası işte!
İstanbulluluk	Bu puan, karakterlerinizin İstanbul'un neresini ne kadar bildiğini gösterir. Grubunuzu, ömrü boyunca “Dudullu” kelimesini duymamış, Güneşli'yi Kartal'ın yanında sanan, Beyoğlu'nu tarih kitaplarında okuduğu gibi bilen ve akşamüstü Eminönü'ne gitmemesi gerektiğini bilmeyen insanlarla doldurursanız, onlardan büyük bir başarı beklemeniz haksızlık olur. Sonuçta burası, dünyanın en büyük köyü değil mi? Köyümüzü tanıyalım!
Cesaret	Cesaret puanı, karakterlerinizin yaşayacakları <i>Büyük Macera</i> 'da en olmadık yerde “Ben korkuyorum!” deyip demeyeceğini belirler. Grubunuzdaki karakterlerin korkak ya da cesur olması, pek çok yerde etkili olacağı gibi, halkın gözünde rezil olma katsayılarını da direkt olarak ilgilendirecektir.
Etkileyicilik	Etkileyicilik puanı, karakterlerinizin oyundaki diğer karakterlerle olan ilişkisi sırasında, ne kadar etkili olabileceğini, ne kadar etkili ve ne kadar inandırıcı olabileceğini gösterir. Karşınıza çıkacak dost-düşman herkesle konuşmak, etkileyici karakterlere bağlı olacaktır.
İnanç	Her ne kadar, günümüz dünyası, teknoloji dünyası olsa da, insanoğlu pekçok konuda gelişmiş olsa da, İnanç duygusu, yine de, kahramanlarınızın ve oyunda karşılaştığımız diğer karakterlerin hayatında önemli bir yer kaplayacaktır. Bu puanı yüksek karakterlerin inançları, zaman zaman yapıcı, zaman zaman da engelleyici olabilir, iyi düşünmeniz tavsiye edilmektedir.

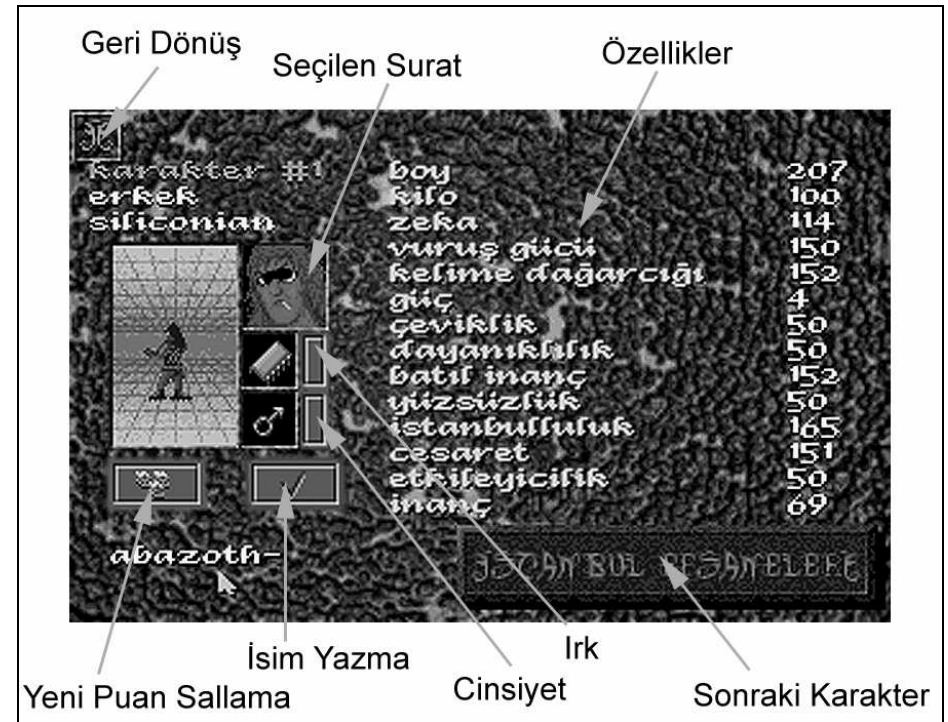
Bir yan not olarak söylemek gerekir ki, yeni başlayan karakterler için minimum puan 50'dir. Bir puanın 100'den yüksek olması, karakterin o konuda normalden daha becerikli olduğunu gösterir. Buna istisna olarak, Kelime Dağarcığı gösterilebilir. Bu puanın, özellikle grupta en çok vecize kullanacağını düşündüğünüz karakterde en azından 150, mümkünse de 200'den büyük olması, çok işinize yarayacaktır.

Bunun dışında, karakterlerin puanları, oyun içinde, siz pek farketmeden yavaş yavaş artacaktır. Bunun sebebi de karakterlerinizin giderek deneyim kazanmasıdır ki, bu deneyim, oyun içinde pek çok sebebe bağlı olarak kazanılır. Ayrıca, bazı *gerekli şeylerin* kullanımı bu puanların anında yükselmesini sağlayabilir. Sonuç olarak, sevgili karakterlerinizin puanlarının oyun içinde değiştiğini görürseniz şaşırmayın. Adamlar da yeni yeni öğreniyorlar abisi!!!

Karakter Yaratma Ekranı

Bir kere, sol üst köşedeki karecik (**ESC** tuşu) bir önceki karaktere ya da ilk karakterde iseniz, oyunun ana menüsüne dönmenizi sağlar. Ekranın sağ altındaki "*İstanbul Efsaneleri*" yazısı da (Boşluk tuşu) bir sonraki karaktere geçmenizi ve dördüncüden sonra da oyuna başlamanızı sağlar.

Soldaki ikonlar grubundaki gri bölümde, karakterin o anda seçili tipinin çeşitli yönlerden görünüşü bulunur. Bunun sağında, en üstte yine aynı tipin vesikalık bir resmi vardır. Bu resmin ya da yandaki dönen salağın üzerine basarak (Nümerik klavyede **4-6**) karakterin yüz ve beden görünüşünü değiştirebilirsiniz. Zaten, oyun size ırk ya da cinsiyet değiştirdiğinizde, 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 Nümerik klavyeden **8-2**, cinsiyet için nümerik **5**).



Karakterinizin ırk ve cinsiyetini seçtikten sonra, puanlarından memnun değilseniz, sol alttaki zar ikonuna basarak (**ENTER** tuşu) yeniden belirleyebilirsiniz. Bu belirlemede bazı puanlar ve ırk özellikleri, diğer puanların değişmesinde rol oynayacak ve sonucu etkileyecektir.

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

Bundan sonra yapılışı tek şey de sol dipteki "*İstanbul Efsaneleri*" yazısına (**BOŞLUK** tuşu) basıp bir sonraki karaktere geçmektir. Dört karakter de hazır ise bu ikon (**tuş**) oyuna başlamanızı sağlayacaktır, korkmayın.

İSTANBUL'DA YAŞAYAN BAŞLICA IRKLAR

İstanbul'da İnsan harici ırkların ortaya çıkmasının ne zamana rast geldiği ve nasıl olduğu kesin olarak bilinmemektedir. Ancak her nasıl başlamış olursa olsun, sonuçta oyunumuzdaki İstanbul'da çok şey değişmiştir. Tarihte cereyan etmiş olan o gizemli ve 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.

Tarih kitaplarında söylendiğine göre, bu ırklar çeşitli hayat felsefeleri de olsa, hepsi ataları zamanında olan o gizemli ama önemli 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 Ademoğlu'dur. Karşılaştırmalar bu ırka göre yapılır ve oranlar, normal insana göredir.

MAGANDA



Genellikle orta boyun altında olurlar. İricedirler ve fazla zekisine pek rast lanmaz. Güçleri insan lardan düşüktür ancak üstün kelime dağar cıkları ve küfür bilgi leri bu eksiklerini kapa tır. Yapılarından dolayı çok rahat hareket edemezler ve ağızdan ağıza dolaşan Gulya bani, Frankeştayn 'ın gelini, Fadime'nin düğünü ve Dede Korkut hikayelerinden acaip etkilenirler. Son derece alıngandırlar. Kendi lerine küfür edil diğinde ne yapacak larını bilemeyip, şaşkın ıktan ona buna saldı rırlar. İstan bul'un köşe bucak her yerini işgal etmişlerdir ve en olmadık yerleri bilirler Dış görünüş olarak, Yılmaz Güney 'den beterdirler. Allah'a kitaba saygıları yoktur ve bunu her fırsatta belli ederler.

LAVUK

Konaklarda büyüdükları için boyları oldukça uzundur. Buna karşılık, sürekli bir şişmanlık sendromunda(şişomolofobi) 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, "Takıl moruk...", "Abi yaa", "Hey meeen!", "İmaj...Dogma...Hey Bebek!" laflarıyla sınırlı olduğundan, küfür yetenekleri zayıftır. Cöging, 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 etkilerden 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.

İROSPA

İki tatlı söze kandıklarından 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 müşteri kapma kavgası yaptıkları için de tırnak, çimcirme, çemkirme, höykürme gibi saldırılara karşı kendilerini iyi savunabilirler. Hepsi 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 şeyle cebelleştikleri için, kolay kolay tırmazlar. Takıp, takıştırıp, sürüp, sürüşdürüp, kuyruk salıp, sallayıstırıp gezinip durdukları için herkeslerin dikkatini çekerler. Felekten durmadan sille yedikleri için, O'na karşı pek saygıları ve inançları kalmamıştır.

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 değildir. Tüm hayatları boyunca ezildikleri için... Ezilmesinler diye... Yani ezilmemek için... Her neyse, sonuçta ezile ezile dayanıklılıkları çok artmıştır. Günümüz İstanbul'unda memurlar, her türlü hakaret, sürülme, coplanma vs.'ye maruz kaldıklarından dolayı, artık onlara bunlar 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 iplemez.

ÖĞRETMEN

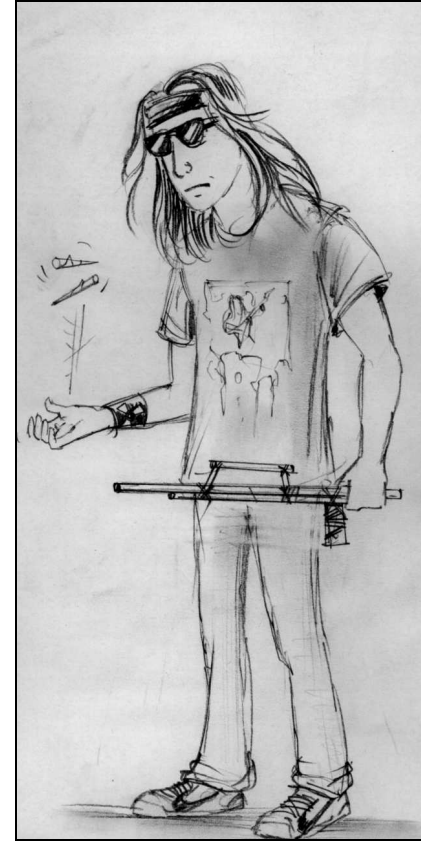
Toplumdaki zeki insanların arasından çıkarlar (en azından öyle olması gerekir). Öğrenciler üzerinde yaptıkları çeşitli talim ve alıştırma deneyleri sonucu tebeşir, çetfel, kalın tahta silgisi, pergel, gönye ve sille gibi saldırı elemanları ile öldürücü, diğer silahlarla da süründürücü darbeler vurabilirler. Gerek kitap başında dirsek çürütüp, mürekkep yalayıp, gaste 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 adamlar güçsüz düşmüşlerdir. Atom teorisi, Feza bilgisi, Felsefe, Ker'at cetveli, Hipotenüs vs. gibi bilimsel hazineler ile mezarlara çaput bağlama, ölü kemiğinin iyileştirme gücü, nazar boncuğunun etki menzili ve göbeğe üfleyerek yapılan iyileştirmeler pek bağdaşmayacağı için, batıl itikatlardan arınmışlardır. Bunca belanın arasında, işe yarar bir nesil yetiştirçem diye yırtarak, Karanlık ile savaşta pisi pisine ölme riskini gözü kapalı alacak kadar da cesurdurlar.

ÖĞRENCİ

Sürekli kitap okumaktan kamburlaşmış, uzaktan kısa görünen bir ırktır. Ayrıca sersefil, iki büküm 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 ustadırlar. 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 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'umuzun en güzide yerlerini bile tanıma şansı vermiştir. Diğer ırklar çoğunlukla öğrencileri pek ciddiye almazlar, öğrenciler de dipnotlar dışında hiç birşeye kolay kolay inanmazlar.

SILICONIAN



İnce uzun, yapılı ama zayıf bir ırktır. Teknolojiyle çok küçük yaştan beri iç içe olduklarından, 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. Bütün gün bilgisayar başında oturduklarından, gün ışığını pek görmezler. 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 meraklıdırlar.

OYUN KONTROLLERİ

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 oyunu klavye üzerinden oynamanızı tavsiye ederiz.

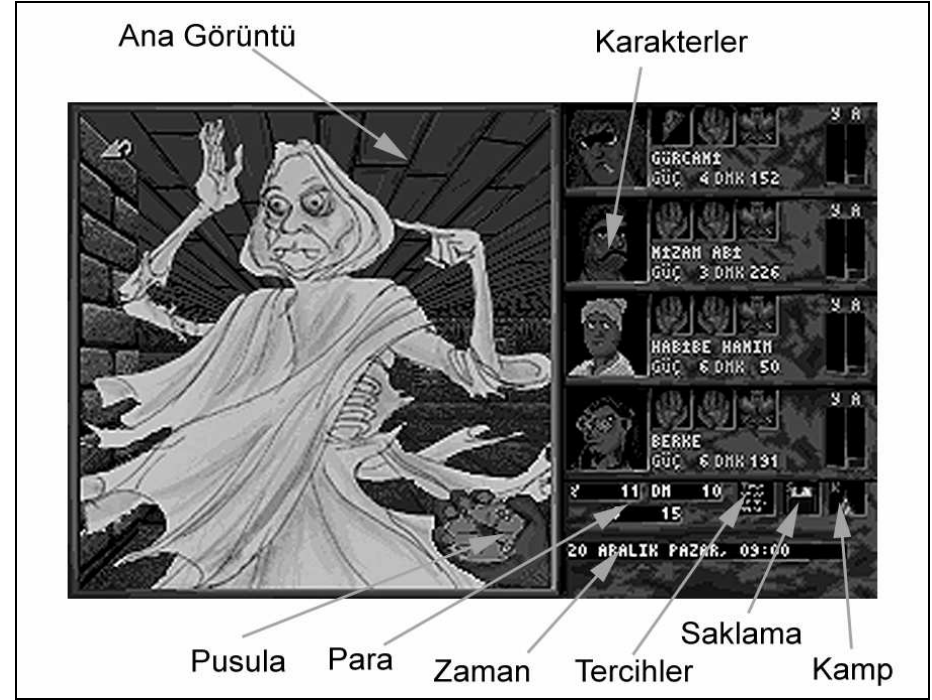
Her ne ise, mouse ya da klavye ile, sonunda bu oyunu oynamanız bir şekilde mümkün olur. Korkmayın... Gelelim oyunun kontrollerine.

Ana Ekran

Bu ekran, genel olarak 5 parçaya ayrılır. Bunların en önemlisi şüphesiz sol üstteki ana görüntü ekranıdır. Bu ekranı oyunda karakterlerinizin dolaştığı yerin 3 boyutlu bir görünümünü almak amacıyla kullanabilirsiniz.

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 kullandıkları 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

Ekranın taa sağ alt 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.



Ana görüntü ekranında yapabileceğiniz en önemli iş grubunuzu hareket ettirmektir. Bunun için klavyede yer alan gri ok tuşları yahut nümerik klavyedeki (**7-8-9-4-6-2**) tuşlarını kullanmanın yanısıra, mouse'unuzu da kullanabilirsiniz. Mouse'u görüntünün üzerinde gezdirirken de farkedebileceğiniz gibi ok işareti değişik bölgelere geldiğine şekil değiştirecek ve sağa sola dönme, ileri geri gitme manasına gelen kıvrak hatlara sahip olacaktır. İşte tam bu anlarda mouse'u dürtmek olayını gerçekleştirmeniz size grubunuzun mucizevi bir şekilde yer değiştirdiğini görme mutluluğunu bahşedecektir. Yani kısacası mouse oku hangi yönü gösteriyorsa, mouse'un sol tuşuna bastığınızda grup o yöne dönecektir. İleri ve geri durumlarında da eğer bir engel yoksa grubunuz ilerleyecektir.

Pusula tutan eli dürtüklemeniz sırasında gaip'ten gelen bir yazı göreceksiniz. Size daha önce Gaip'ten bahsetmedik di mi ? Gaip sizin koruyucu ve enformasyon verici cininizdir. Oyun sırasında

karakterleriniz yahut karşılaştığınız diğer karakterler konuşmuyorsa, o sırada çıkan yazının Gaip'ten geldiğine emin olabilirsiniz. Her neyse, pusulayı tutan eli dürtüklediğinizde Gaip size o anda nerede olduğunuz hakkında kısa bir bilgi verecektir. Daha ayrıntılı bir bilgi elde etmeniz mümkün olmadığı için (Gaip biraz utangaçtır) size harita tutmanızı salık veririz. Tabii eğer "benim yön bulma duyularım çok kuvvetlidir, bana harita felan gerekmez" diyorsanız o başka. Ama bir süre sonra bir ormanda kaybolursanız günah bizden gider. Sonra söylemedi demeyin.

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

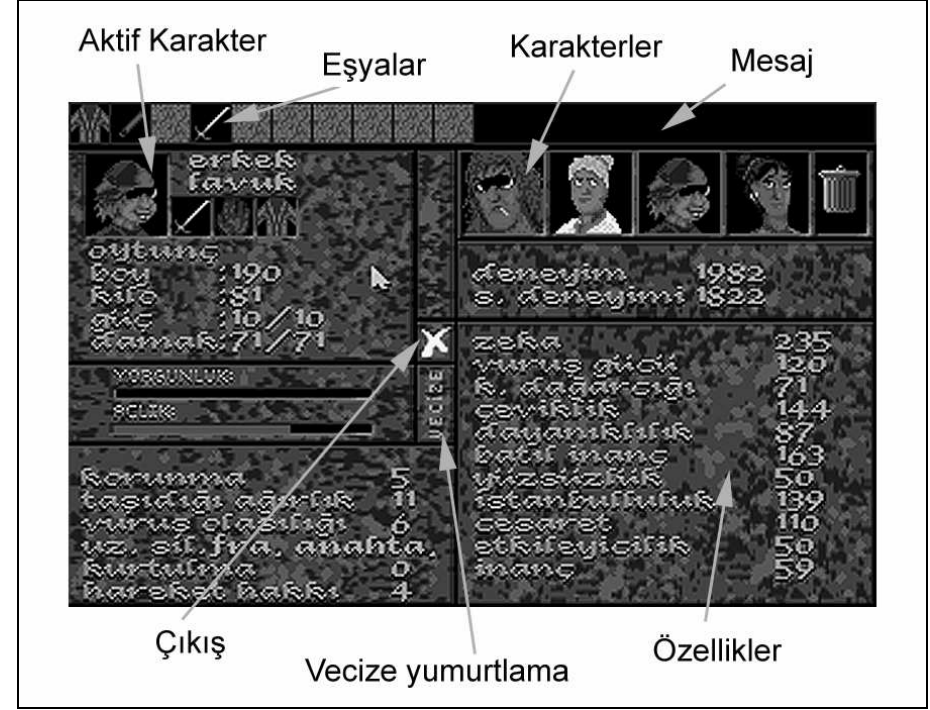
Paracıkların sağında da, üç adet ikoncu bulunur. Bunlar, pek belli olmasa da, oyunun genel ayarlamalar bölümü (T tuşu da olur), oyunu saklama ikonu (S tuşu) ve kamp yapıp dinlenme (K tuşu) ikonlarıdır. Dikkatle bakıp öğrenin, sonra sorucuz.

Tüm bunların yanısıra bir de ekranda her zaman bulunmayan, fakat gerekli zamanlarda ekranın üzerinde beliren bir yazı bölümü bulunur. Burada grubun ve diğer karakterlerin konuşmaları ve Gaip'in yorumları ve bilgileri gözüktür. Bu bilgilerin ve konuşmaların çabu çak gitmesini isterseniz hemen davranıp Enter tuşuna basmanız yahut ekranın kararan bölgesini mouse ile dürtüklemeniz gerekmektedir.

Şahsiyet Bilgi Ekranı

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

Bi kere ekranın en üstünde kullanımı 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 mouse kullanılacaksa, herhangi bir eşyayı dürtüklediğinizde, mouse okunuzun yerine eşyanın geldiğini göreceksiniz. Bu eşyayı götürmek istediğiniz kareye ulaştırıp orayı da dürtüklediğinizde eşya eğer bir engel yoksa oraya yerleşecektir (Engel durumlarını az aşağıda göreceksiniz, okumaya devam edin).

Eğer klavye kullanılacaksa, "I" 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 **ENTER** tuşuna basılır.
3. Eşyanın çevresinde beliren kırmızı kutuya dikkat edilir. (Aaa, kutu)
4. Kırmızı kutu gözden kaybedilmeden, hemen altta bulunan diğer 3 kutucuktan biri daha dürtülür. Bu ikinci kutunun, eşyanın gitmesi istenen kutu olması tercih sebebidir.

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

- En soldaki kutucuk, şahsiyetin asıl elini temsil eder. Bu elde eşya yoksa, diğer ele hiçbir şey konamaz. Ama bazen konabilir.
- Hiçbir giyim eşyası, elde kullanılmaz. (Terlik hariç)
- Eğer kullanılacak eşya iki el gerektiriyorsa, en azından ikinci elin boş olması ve bu eşyanın ilk ele konması gerekir.
- Eğer kullanılmakta olan eşya iki el gerektiriyorsa, ikinci ele eşya alınamaz, günahtır.
- 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 altta bulunan 3 kutucuk sol tuş ile dürtülür ya da "Q", "W", "E" tuşlarından münasip görülene (kafanızı kullanın!) bastırılır.

Ayrıca, tepedeki listede bulunabilecek bazı nesneler, sağ tuş ile dürtülerek kullanılabilir. Bunlar bir kere kullanınca biteceklerdir ve ele alınamazlar. Burada söz konusu olan eşyaların ne olup olmadıkları, ileride bir yerlerde anlatılacaktır.

Bu kargaşanın altında ve çevresinde, şahsiyetin adı, sanı, ırkı, resmi ve hatta boyu, kilosı, gücü ve damak puanı bile bulunur. Bunların hemen altında da karakterin açlık ve yorgunluk durumunu gösteren göstergeler vardır. Bunların yanında ise oyunun gizli köşelerinden bir olan vecize söyleme bölümünü açan tuş vardır. Üzerinde 'Vecize' yazan bu tuşa bastırdığınızda veyahut klavyenizin "V" tuşuna bastığınızda ekranın alt bölümünde yeni bir bölüm açılır. Burada sol tarafta "Vecize söyleme" listesi gözükecektir. Bu listede, en parlak renkle gösterilen söz, hayata geçmeye en hazır durumdadır. 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. Sağda ise şahsiyetin arkadaşları tarafından, yakın geçmişte kendisine söylenen yardımcı-koruyucu vecizeler ya da düşmanları tarafından sarfedilen kötü söz ve beddualar belirtilir. İşiniz bitince "ESC" tuşuna veya mouse'un sağ tuşuna basarak bu bölümden çıkabilirsiniz. Vecize tuşunun üzerinde gördüğünüz kocaman "X" işareti de herkesin kolayca tahmin edebileceği gibi şahsiyet bilgi ekranından çıkmaya yarar.

Ekranın en alt kısmının sağında ise, şahsiyetin özellikleri (özül puanlar) yazılıdır ve bu özellikler oyun içinde değişecektir. En sol 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. 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. Bu puanın bazen sıfır olması söz konusudur. Paniğe mahal yoktur. Durum kontrol altındadır. Normaldir, sonuçta olay bir matematiksel hesaptır. Vurma ihtimali vardır. Şudur, budur...

Şimdi, söyle bakalım... **K** harfi ana ekranda ne işe yarar?

- a) Cumhurbaşkanını 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 dükkana girme durumlarında, ekran aşağı doğru kayar ve en altta küçük bir pencere belirebilir. İlgilenmeyin, biraz sonra gider. Ama her ihtimale karşı, alış veriş kurallarını bilmeniz önemli olabilir.

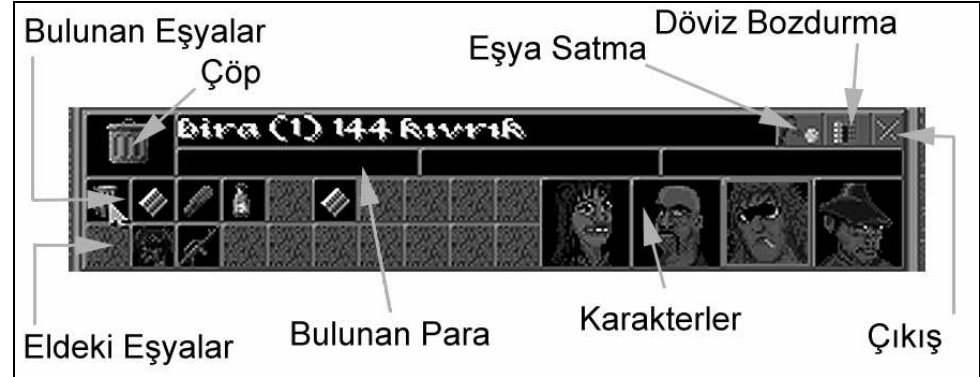
Bu pencerede olay gayet karmaşıktır. Basitçe mouse'u, ok tuşlarını, Return tuşunu, **ESC** tuşunu filan kullanın. Sonunda bir şeyler olacaktır.

Sol alttaki bölümde, iki sıra eşya görülür. Bunlardan alttaki, o anda seçmiş olduğunuz şahsiyetin bir nevi 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. Bir dükkanda 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,

Örneğin Muhsin, kendi halinde, 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 kırmızı kareyi levreğin üzerine getirip **ENTER** tuşuna basmalıdır. Levreğin çevresinde beliren kırmızı kutuya iyice bir 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.

elinizdeki dövizleri bozdurmanızı sağlar. Bu ikonlardan en sağdaki çarpı işareti (**ESC** tuşu) alış-veriş ekranını kapatmanızı sağlar.

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



Tercih Menüsü

- **Kapı Animasyonu** Eğer oyun büyük ekran modundaydı ortaya çıkan bir seçenektir. Kapıların açılması sırasında animasyon olup olmayacağı ayarlanır.
- **Yürüme Animasyonu** Eğer oyun küçük ekran modundaydı ortaya çıkan bir seçenektir. İlerleme ve dönme esnasında animasyon olup olmayacağı ayarlanır.
- **Savaş Hızı** Ekrana çıkacak yazıların bekleme hızını ve savaşların hızını ayarlar. "Işık hızı" ile "Öküz hızı" arasında çeşitli hızlarda ayarlanabilir.
- **Oyun Müziği** Ana görüntü ekranındaki müziği açıp kapatır.
- **Savaş Müziği** Savaşlarda çalan müziği açıp kapatır. (NOT: Savaş sırasında bu seçeneklere ulaşamayacağınızı unutmayın!)
- **Ses Efektleri** Ana görüntü ve savaş ekranlarında çıkan ses efektlerini ve konuşmaları açıp kapatır.
- **Zorluk Derecesi** Oyunun zorluk derecesini ayarlar.

(NOT : Oyunumuz zor değildir, hiçbir zaman da olamaz, ona göre. Bize kimse oyununuz çok zorlaşıyor dedirtemez.)

- **Görüntü** Ana ekrandaki ana görüntünün boyunu ayarlar. Küçük boyda yürüme animasyonu yapılabilir.

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 savaştıkça düşecektir. Bu ve benzeri durumlarda yapılması gereken şey, kamp yapıp kuzu çevirerek dinlenmektir. Kamp sırasında, alttaki taş tablette ince bir çubuk dolacak ve karakterleriniz yavaş yavaş kendilerine geleceklerdir. Kampı yaptığınız yere bağlı olarak kampın ortasında grubu afakanların basması, hatta başka canlıların haddinden fazla ilgi göstermesi söz konusu olabilir. Kampı tehlikeli yerlerde yapmamanız, hatta en iyisi mümkünse bir otele yapmanız hararetle tavsiye edilir.

Ayrıca oyundan çıkmak istediğiniz zaman **ESC** tuşuna basmak suretiyle amacınıza erişebilirsiniz.



Şehir Haritası

Herhangi bir semtten çıktıktan sonra karşınıza İstanbul'un şehir haritası gelir. Bu haritada grubunuz sarı bir ok işareti ile temsil edilir. Bu ok klavyedeki ok tuşları ile kontrol edebilirsiniz. Ok tuşları ile okunuzu şehir haritasında hareket ettirirken bir semtin üzerine gelerseniz ekranın sağ alt köşesinde geldiğiniz semtin ismi belirir. Eğer bu semte girmek istiyorsanız **ENTER** tuşuna basıp emin olduğunuzu da belirtmek için **E**'ye basarak bu isteğinizi gerçekleştirebilirsiniz. Harita'da dolaşırken karşılaşılabileceğiniz diğer durumlar da sol alttaki mesaj penceresi sayesinde size bildirilecektir. Şehir haritasında sağ alt köşede de tarih ve saat vardır. Gece ve gündüz olduğunda da ekran kararıp aydınlanacaktır.

SAVAŞ

İstanbul Efsaneleri'nde emellerinize ulaşmak için, her zaman kafanızı kullanmanız yetmez. Bazen, istemeden de olsa, savaşmanız gerekebilir. Tabi isteyerek de savaşmanız mümkündür. Buna dilimizde “kaşınmak” da denir.

Herhangi bir çatışma durumunda, oyun sizi ana ekrandan alıp, o anda bulunduğunuz ortamı daha ayrıntılı halde gösteren izometrik (bir iddiaya göre, kavalier) bir ortama geçirecektir. Bu ekranda, savaşları

yönetmeniz mümkün olabilir.

Savaş ekranının büyük bir bölümünü yerşekillerinin, duvarların, denizlerin, karakterlerinizin ve düşmanlarınızın gösterildiği kavalier ortam kaplar. Bu ortam, hareket imkanlarını sınırlayan duvarlarla ayrılabilir 9 parçadan oluşur. Bu 9 parçanın herbiri, oyunun ana ekranında bir adımda gidilecek mesafeye eşittir ve kendi içinde 144 parçaya bölünmüştür. Yani, normalde ana ekranda bir adımda gideceğiniz uzaklık, bu ekranda, 12x12'lik karelere ayrılmıştır. Bu küçük karelerin herbiri, karakterlerinizin yürürken 1 hareket puanı harcayarak



gidebileceği uzaklığı belirtir.

Savaşın başında, iki tarafın da başlangıç yerleri, ana ekrandaki konumlarına göre belirlenir ve karakterler, rastlansal olarak dağıtılır. Bundan sonra, tüm karakterler, taşıdıkları ağırlığa ve fiziksel güçlerine bağlı olarak hesaplanan *hareket hakkı* puanlarına göre, işlerini yaparlar. Bu alanda, karakterleriniz arasından kendinde olanlar savaşa katılacaktır ve savaşta sizin kontrolünüzde olacaklardır. Bunun dışında, oyun içinde geçici olarak size katılan başka karakter ve yaratıkları, ayrıca savaşta bazı sebeplerle, taraf değiştirip size katılanları da kontrol etmeniz mümkündür.

Savaşta oynayıp mantığı belli bir sıra içinde izlenir. Genel olarak önce daha hafif silahlı karakterler, daha çevik karakterler ve daha şanslı karakterler oynayacaktır. Bu konuda en önemli tavsiye, vecize yumurtlayacağını düşüngenüz karakterlerin eline ağır silahlar vererek gecikmelerine sebep olmamanızdır. Her el, tüm karakterlerin bütün hareket haklarını kullanana kadar ilerlemesine yetecek uzunluktadır.

Karakterlerin altında belirecek beyaz bir kutu, oynama sırasının o karaktere geldiğini belirtir. Ayrıca eğer sıra sizin kontrolünüzdeki bir karakterdeyse, bunu size sesli olarak da ifade edecektir.

Savaş sırasında aktif olan nesne, karakter ya da yaratık, duvarların arkasında kalıyorsa, gerekli duvarları saydamlaştır ve olayların kapalı kapılar ardında vuku bulması engellenir.

Bir karakterin savaş içinde yapabileceği ana işler şunlardır:

Oklar & Numerik Klavye

Hareket etme

ENTER Tuşu

Nişan alma modu

(Atış yapmak için tekrar ENTER)

V Tuşu

Vecize yumurtlama

(Hedef Seçilince ENTER)

S ve O Tuşları

Nişan alırken, hedef seçme

TAB Tuşu

Bir sonraki karektere geçme

Q,W,E Tuşları

Karakterin elinden eşya bırakma

I Tuşu

Karakterin yanındaki eşyalar arasından

seçim yapma modu

BOŞLUK Tuşu

Seçilmiş bir nesneyi kullanma

• Yanındaki boş bir kareye ilerlemek

Bu, karakterin bir hareket hakkı harcamasına sebep olacaktır. Karakteri hareket ettirmek için, **ok tuşlarını**, **numerik klavyeyi** ve savaş alanının solundaki **okları** kullanabilirsiniz. Bunlar karakterin, bir engel yoksa, seçilen yöne bir adım atmasını sağlarlar. Yürürken hareket hakkı biten karakterler, yapmak istedikleri işlere, bir dahaki elde devam edebilirler.

• Bir düşmana vuruş yapmak



Bunun için en önemli iki şart, vuruş yapılacak düşmanın komşu bir karede olması ve karakterin kalan *hareket hakkının* o anda sağ elindeki *silahın hızından* fazla olmasıdır. Ağır ve yavaş silahlar kullanan karakterler, uzun yürüyüşlerden sonra vuruş yapamaz ve bir sonraki eli beklemek zorunda kalırlar. Vuruş yapmanız için, yanınızdaki bir düşmanın üzerine yürümeniz gerekir.

• Uzun menzilli bir silahla atış yapmak

Bunun için en önemli şart, karakterin elinde uzun menzilli bir silahın bulunmasıdır. Nişan almak için, **ENTER** tuşunu, savaş alanının altındaki ikonların soldan üçüncüsünü ya da savaş alanının solundaki ikonların tam ortada olanını kullanabilirsiniz. Nişan almak istediğinizde, daha önceden dövuştüğünüz bir karakter varsa, o karakter otomatik olarak seçilir. Eğer yeni bir hedef seçmek istiyorsanız, Savaş alanının altındaki ikonlardan sağdaki iki tanesini (ya da **S** ve **O** tuşlarını) kullanarak, düşmanlar arasından seçim yapabilir; ya da hareket etme kurallarına

uygun olarak, çıkan kutucuğu kendiniz yönlendirebilirsiniz. Herhangi bir şekilde, bu kutu bir düşmanı gösterirken **ENTER** tuşuna ya da Nişan Alma ikonu'na basmanız, karakterin oraya atış yapmasını sağlar. Yalnız, karakter ile hedef arasında bir engel varsa ya da hedef silahın menzilinin dışındaysa, karakter bunu söyleyecektir. Karakterin kullandığı silahın hızına ve hareket puanına göre, yeterli puanı kaldıysa, birden fazla atış yapabilir.

• Bir Vecize Yumurtlamak

Kelime Dağarcığı ne olursa olsun, her karakteriniz oyuna “Pis” vecizesini bilerek başlar. Bunun dışında, sürüyle başka vecize de, bilinçli küfürbazların kullanımına açıktır. Savaş sırasında bir vecize yumurtlamak için, **V** tuşuna basarak ya da savaş alanının altındaki ikonlardan, soldan ikincisine basarak, karakterinizin bildiği vecizelerin bir listesini görebilirsiniz. Eğer burada çok fazla vecize varsa, açılan pencerenin yanında iki ok belirecektir. Bu okları ya da ok tuşlarını kullanarak, listenin geri kalanını görebilirsiniz. Vecize yumurtlamaktan vazgeçmek için **ESC** tuşunu kullanabilirsiniz. Herhangi bir vecize seçildiği zaman, vecizenin tipine göre, dost ya da düşman bir hedef seçmeniz gerekebilir. Bu durumda yukarıda anlatılan nişan alma işleminin aynısı gerçekleşir. Hedef seçilmesi gerekmeyen vecizelerde ise, karakter vecizeyi otomatik olarak söyleyecektir.

Vecize seçerken, bazı vecizelerin, bazen ortalıkta olmadığını, hatta karakterin “dağarcık profilinde” **Anabab Leg, Raaalanpi Nal** gibi abuk şeylerin bulunduğunu göreceksiniz. Bu durum, karakterinizin delirmekte olduğunu göstermez. Korkmayın! Sadece, karakteriniz, herhangi bir vecizeyi bildiği ve söylemeye yetecek *Kelime dağarcığı* olduğu halde, o andaki *Damak* puanının düşük olması nedeniyle, söz konusu vecizeyi yumurtlayamayacak haldedir. Zaten dikkat edilecek olursa, bu garip lafların aslında bazı normal vecizelerin tersten yazılışı (Örnekte: *Gel Babana* ve *Lan Hipinelaar*) olduğu da farkedilir. Bu ters vecizelerin söylenmesi, karakterin kendini beceriksiz hissetmesine sebep olabilir. Amman Dikkat!

Bu anlatılan işlemlerin dışında, karakterinizin yapmasını isteyebileceğiniz bazı özel işlemler olabilir. Bunları anlatmak için de, savaş ekranının biraz daha tanıtılması yerinde olur.

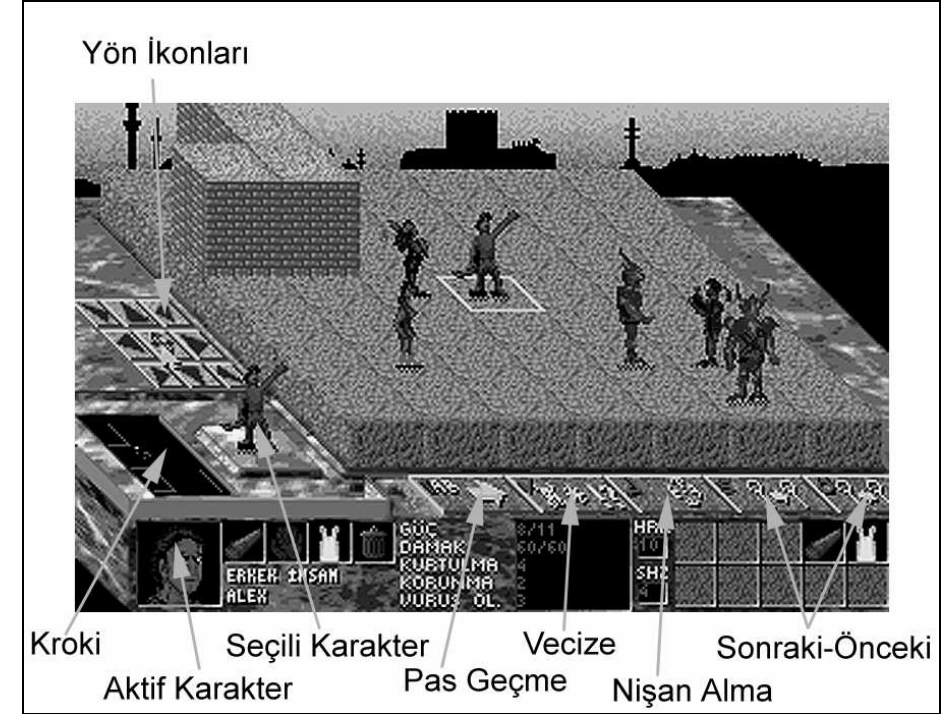
Savaş Ekranı

Savaş ekranı, genel olarak, 2 parçadan oluşur. Bunlar, üzerinde-savaş-yapılmasından-başka-ne-işlevi olduğu-pek-belli-olmayan mermer bir masa ile, bu masanın üzerindeki, savaş alanının o anda sizi en çok ilgilendiren parçasının görüldüğü alan yavrusudur. Bu alan yavrusu bölümün başında anlatılan kurallara uygun olarak çizilir ve oyuncunun ya da programın isteklerine göre hareket ettirilir.

Bu masanın üst yüzeyinde, ilgili alan yavrusundan başka, 5 adet ikon (ana savaş ikonları), sol üste doğru sekiz adet okçuk (hareket etme ve nişan alma amaçlı) sol altlarda bulunan savaş krokisi -ki burada düşmanlar mavi, dostlar kırmızı görünecek ve o anda aktif olan karakter beyazla gösterilecektir; ve bu krokinin hemen sağındaki Heykel Ayağı’dır. Burada, o anda oynayan karakter her kimse onun, ya da nişan alıyorsanız, haylaz kareciğinizin gezindiği yerlerdeki yaratıkların cepheden görünüşlerini görebilirsiniz. Bunun dışında, masanın ön cephesinde, birtakım başka ilgi odakları da mevcuttur. Bunların en başında (sol baş) o anda oynayan karakterin yüzü gelir. Bu yüzün yanında da, söz konusu karakterin adı, ırkı, cinsi ile karakterin elinde

tuttuğu eşyalar ve üzerine giydiği koruyucu zimbirtılar görülür. Bu parçanın genel kullanımı, daha önce Oyun Kontrolleri bölümünde anlatıldığı gibidir.

Bilgi bölümünün tam ortasında, karakteriniz için hayati önem



taşıyan, *Vuruş Olasılığı*, *Korunma* ve *Kurtulma*, *Hareket hakkı (HRK)*, *Silah Hızı (SHZ)*, *Damak Puanı* gibi savaş puanları görülür. Bu puanlar, savaş sırasında yapılan işlemlerde temel alınacaktır.

Vuruş Hesapları

Herhangi bir vuruş yapılırken, daha önce de söylendiği gibi, pek çok faktör göz önüne alınmaktadır. Oyun içinde karakterlerinizin hayatını fena halde etkileyeceği düşünülürse, bir vuruş sırasında oyunun ne gibi hesaplar yaptığını bilmeniz yerinde olabilir.

Bir kere en başta, karakterinizin yaptığı her vuruş ve verdiği hasar, rastlansaldır. Yani sabit bir vurma sayısı ya da hasar miktarı söz konusu değildir, karakterinizin puanlarının yüksek olması, ancak bu rastlansal hesaplarda değişiklikler yapılmasına sebep olabilir. Herhangi bir şeyi garantilemez.

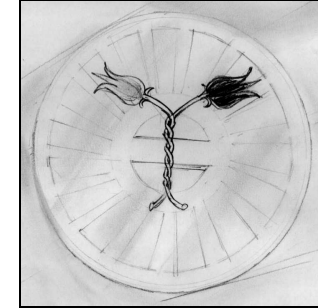


Bir vuruş yapılırken, ilk olarak rastlansal bir sayı belirlenir. Bunu zar gibi düşünebilirsiniz. Atılan bu zara, karakterinizin vuruş olasılığı eklenir ki bu olasılığın yüksek olması, karakterin vuruş gücüne ve çevikliğine ve kullandığı silah ile ilişkisine bağlıdır. Bundan sonra, Karakterin ırkının, vuruş yaptığı karakterin ırkına olan özel duygular söz konusu olur. (Öğretmenin öğrenciye iyi oturtması, Siliconian'ın yobazlara

çok daha iyi saldırması gibi...) Buna silahın vuruş konusunda normalden daha kullanışlı olması söz konusuysa (terlik, lale gibi) zar daha da artar. Ayrıca bazı silahlar, bazı yaratıklara daha iyi oturmaktadır. (Terlik ile köpek vs.) Bu ayarlamadan sonra, karakterin ya da hedefin yakın geçmişte maruz kalmış olabileceği koruyucu ya da engelleyici vecizeler gündeme gelir. (Karakterin Aslan gibi olması, Kelle olması gibi...) Bütün

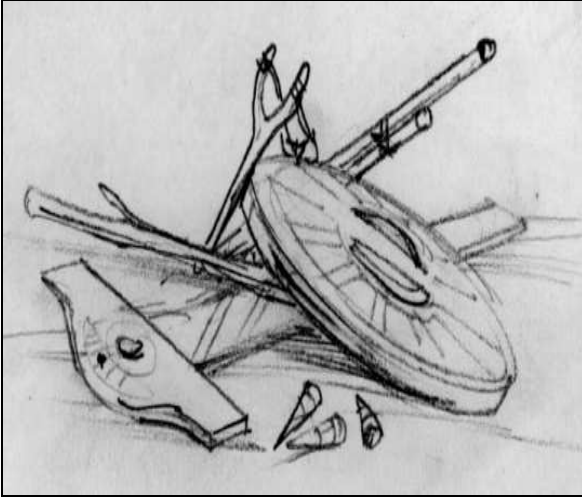
bunlar belirlendikten sonra, karakterin vuruş olasılığına ekleyebileceği herşey ve çıkarılması gereken puanlar (bunların en başında düşmanın kurtulma olasılığı gelir) hesaplanır ve rastlansal bir sayı da işin içine katılarak vuruş tamamlanır. Bundan sonra, silaha ve karaktere göre belirlenen bir hasar sayısı rastlansal etkiler de katılarak belirlenir ve bu sayıdan da düşmanın korunma puanı çıkarılarak, verilen net hasar ortaya çıkar. Siz de bu hasarı savaş alanında görürsünüz. Eğer hasar yazılmadıysa ancak ıskalama sesi de gelmediyse, bu, verilecek hasarın tümünün düşmanın korunma puanını geçemediğini gösterir. Bütün bunlar hesaplandıktan sonra, oyun sonucu (hasar verme, verememe, ıskalama vs.) sesle ve görüntüyle size bildirecektir.

Her ne kadar “savaşmak çözüm değil”se de, İstanbul Efsaneleri’nin kural dışı bir oyun olduğu göz önüne alınırsa, savaşmanın öneminin kavranması ve savaşırken dikkatli taktiklerin kullanılması, karakterlerinizin daha uzun ömürlü olmasını kesinlikle sağlayacaktır.



SİLAH ve DİĞER EKİPMAN

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 kapışmak olduğuna göre, bu pek de ciddi bir sorun sayılmaz. Bu kapışmalarda 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 silahlar hakkında genel bilgi bu bölümde verilmeye çalışılmıştır.



Zopa

İnce, uzun oklava boyutlarında, iki elle kullanılan bir silahtır. Başta köpekler olmak üzere her çeşit hayvanata gayet etkilidir. İnsanımı yaratıklara da orta derecede hasar verir. İki elle kullanılan bir silah için, oldukça hızlıdır ancak bayağı ağırlık yapar.

Sivri Daş

Fırlatılınca hasar veremeyecek 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, rakibini dağıtabilir. Bu silah genellikle, irospalara karşı kullanılır. Tek elle kullanılabilmesi sayesinde, bir çötek korumasına da imkan sağlar.

Kısa Zopa

Bilinen zopanın 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 etkilediği bir ırk yoktur. Ya da en azından öyle sanılmaktadır.

Leveye

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 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 ve öğretmen karakterlerine kullandırmaları 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 vuruşta 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 köpeklere 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 saldırıldığında 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, duygulanır, efkarlanır ve kendilerini paralarlar.

Tornavida

İstanbul'a özellikle minibüs şoförü magandaların kazandığı 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. Napoliten 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 benzememektedir. Nedense, orduların Beşamel yobazlarla savaşırken tercih ettiği 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, vuruşa maruz kalan insan kendini kötü hisseder. Dezavantajları çok yavaş olması ve kullanmak için iki el gerekmesidir. Ama sonuçta kazmadır yani.

Çatal

Uyduruktan, kıyırıkta 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 olabildiği garip bir silahtır. İlk olarak köpeklerle karşı geliştirilmiştir. Eğer Siliconian'ımıza 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 etkilenmezler.

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 haraketsiz duracak ve savaşa ilgilenecektir.(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, aslında her türlü paslanmaz çelik metal tişörtünü kapsar. 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 korunmak 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 tutulan 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 giyilen, birdenbire sokağa fırlayan insanların üzerlerine giydiği 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 aşşağıdaki nesneleri sattıklarını göreceksiniz. Bu nesneler, yenen ve yiyince insana vitamin, poroteyin felan veren nesnelerdir. İlgililere duyurulur.

Simit

Çember şeklinde susamlanmış ve pişirilmiş hamurdan yapıp, 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 nacizane özelliği kalıcı olarak artıverir.

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 ulaşır 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 yıvışık 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 çikleti 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.

Ananash çiklet: Bu çikleti çiğneyen, çoğu vecizeyi anlamayacaktır.

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

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

VECİZELER



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. Bu duruma gelen karakterlerin damak puanı, dinlenerek kelime dağarcığı civarına kadar çıkarılabilir. Ayrıca bu puanın,

çeşitli başka yollarla (mesela su içmek) yukarı çıkarılması da söz konusudur.

Vecizeler, türleri ve şekilleri açısından farklılıklar gösterirler. Kimisi karşındakine maddi ve manevi hasar vermek, kimisi insanları etkisiz hale getirmek, kimisi de belirli durumlara karşı koruma sağlamak amacıyla söylenir.

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

Damak	30
Türü	Hasar
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Yanındakiler

“Pis”

Pis, İstanbul'da herkesin küçüklükte öğrenip, refleks olarak kullanabildiği bir laftır. Konuşabilen ve zeka yapısı uygun olan her humanoid (insanımtrak) 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.

Damak	40
Türü	Hasar
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Yanındakiler

“Üzüm”

Genel olarak, “Lan, Üzüm !” şeklinde kullanılır. Önemli olan, Üzüm'ün iyi birşey olup olmaması değil, adamın üzüm olup olmamasıdır. Üzüm'ün üzüme bakarak kararmasının konuyla hiçbir ilgisi yoktur. Yapı itibarıyla herkesin bildiği bir laf değildir. Belirli zümrelerce 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)

Damak	40
Türü	Zayıflatıcı
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Kısa

“Anten”

İlk M.Ö. 23³² yılında 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.

Damak	40
Türü	Zayıflatıcı
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Kısa

“Kelle”

İlk olarak Sümerler tarafından kullanıldığı sanılan ve geçtiğimiz yıllarda, ünlü Kelle-Paçacı Hıdır tarafından tekrar elden geçirilen 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 !

Damak	50
Türü	Özel
Şekil	Tekil
Menzil	Kısa

“Sen Bir Ceviz Ağacısın”

Belirli çevrelerde "Gomonist oyunu" olarak da nitelenen bu kendine özgü vecize, ilk olarak, Cem Karaca tarafından kullanılmış ve 20 yıl kadar sonra Küçük Özgür tarafından, makarnanın pişmesi beklenirken Büyük Özgür'e 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 öölece durur. Zekası düşük ve hıyarlık seviyesi yüksek kişilerin meyva vermesi mümkün olabilir, ancak sadece meyva alma amacıyla kullanılırsa, meyva olarak karahindiba verir.

Damak	50
Türü	Özel
Şekil	Tekil
Menzil	Kısa

“Uyu da büyü, hurbo !”

"Tenochtitlan 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 Hırbo'yu kim eklemişti ? Yoksa mıydı ? "I-ih"tı.....Bu vecize tutarsa, yapılan uykuya dalar, lafı eden ölse de etkisi geçmez. Eee, bu yani...

Damak	60
Türü	Hasar
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Uzun

“Lale!”

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 okalptsü...oklatipös...okalala... yerdeki çalılara takılıp düşmüş.. O da ona demiş ki "Düştü,acıdı!". O da demiş ki "evet". O da sanmış ki, o ona dedi ki "Lale" o da ondan oldu sanıp, demiş ki demek ki ben ondan canım acıdı....Demek ki neymiş: Haaa ! Demek ki Lale lafı, edilene hasar verirrr.

Damak	60
Türü	Özel
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Orta

“Sus, ağzına biber sürerim!”

Efenim şimdi biber, acıdır... Ağıza sürülürse, yakar...İnsanlar, ağızlarına biber sürülmesinden hoşlanmazlar. Kimisi bağırır hatta ! O halde, bu laf birine edilirse, o kişi tırsar, siner, sönükleşip kişiliğini kaybeder. Zamanla toplumdan iyice

kopan kurban, iyice sessizleşip, bir süre vecize bile yumurtlayamaz. Gecenin ilerleyen saatlerinde bu hıyarlığını farketse de, geçti artık, yürüüüüü taş arabası olayı!!!

Damak	70
Türü	Özel
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Orta

“Gel Babana”

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 tarihi 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 tercihan göğüs, olmadı burun kılları, maktül'ün (maktül kim bee!) üzerine atılmak suretiyle tatbik edilir. Vecizenin etkisinde kalan maktül umutsuzca "baba"sına sürüklenir.. Aslında bütün olup biten şudur ki, adam karşı tarafa geçer!

Damak	90
Türü	Koruma
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Yanındaki

“Aslan Gibisin Maaşallah...”

Aslanlar, yeleli hayvanlardır. Tatları acıdır....! Bir insan aslen aslana asla benzemez...Olsa olsa andırır. Aslan, süne kibin çok zararlı bir böcek olmasa da nedir, ne değildir. Aslan bir dogmadır. Bir şartlanmadır. Aslında günümüzün aslanları, yerleşik düzenin pembe patili tombul kedilerinden ibarettir. O kadar ki artık tavşanlardan bile korkar hale gelmişlerdir. Ama İstanbul'da Buggs Bunny olmadığından dolayı, aslan gibi olanlar ne kadar da güçlenerekten, vurma olasılıklarına ve vurunca verecekleri hasara +1 bonus alırlar.

Damak	100
Türü	Koruma
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Yanındaki

“Allah Nazardan Saklasın”

Şimdi nazar, bir şahsın diğer bir şahsa doğru bakması ya da özenmesi suretiyle, kurbanın nazar boncuğu ya da bu vecize yoluyla korunmamış olması durumunda değer. Nazarın insanın neresine değdiği tam olarak bilinmemekle 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 boğonus alır. O kadar !

Damak	120
Türü	Hasar
Şekil	Çoğul
Menzil	Yanındaki

“Önüm Arkam Sağım Solum Sobe...”

Şimdi efemim, göççüh çocuklaa, oynarkeneeee, derler ki böyle böyle böyle. Hal bu iken işbu lafın tam annamı ve "sobeleme" olayının detayları tam olarak bilinmese de "sobelenen" kimse (yani maktül) kendisine

"birşeylendiğini" (tam olarak "nelendiğini" anlayamaz) anladığından bunalıma girer ve "sobelenme" psikozunun etkisiyle (biraz da Bizans Piskoposunun etkisiyle-kendisi 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 leziz olur.

Damak	150
Türü	Özel
Şekil	Dar Alan
Menzil	Orta

“Allah Belanızı Versin!”

Bela karmaşık bir olgudur. Öyle ki bela ile ilgili araştırma yapan araştırmacıların elde ettiği bulgular o kadar saçmadır ki, hiç bir işe yaramamaktadır. Ayrıca söz konusu vecizede, belanın Allah tarafından veriliyor olması da, bu ulu bela ile uğraşılması konusunda yeterli engeli sağlamaktadır. Bu vecizenin tarihte ilk kez yedi bela Hüsnü tarafından Dalton kardeşlere karşı sarfedildiği de tespit edilmiştir. Hüsnü örneğinde görüldüğü gibi, bu vecize kötü niyetli kişilere karşı da kullanılabilir. Maktul, bu vecizeye maruz kalınca, kafası karışır ve bir süre, bu karmaşayı algılamakla uğraşır. Hareket edemez. Hiç bi halt yiyemez, ööle durur.

Damak	150
Türü	Koruyucu
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Kısa

“Kalın Kafalı!”

İnsanoğlunun yüzüzlüğü, direk olarak kafaderisinin kalınlığına ve kafatasının yarıçapına bağlıdır. Kafası kalınlaştıkça yüzüzleşir, insan. Tabii ki bu kuram bütün insancıl (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, yüzüz, hödügün teki haline gelir.

Damak	150
Türü	Koruyucu
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Yanıdaki

“Dokunmayın Şabanıma”

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 ağzı torba mı ki büzesin? Söz konusu Şaban, vecizeyi duyunca, kendini bir halt 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.

Damak	190
Türü	Özel
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Kısa

“Takıl Yaa, Boşver...”

Bu vecize ilk olarak, Beyoğlu Lavukları'nın yüce kralı Goşist İdris tarafından, "Takıl moruk yaa, oyun piyasaya çıkar nasolsa!" şeklinde dilimize bahşedilmiştir. 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!...

Vecizede OLAY!

Eski vecizeleriniz size yetmiyor mu?

Ya da duyulmadık vecize sevdasında mısınız?

Yoksa vecize işinde yeni misiniz?

Gelin bize, konuşalım!

Beyazıt Küfürbazlar ve Vecizeperverler Derneği

AKÇA KIRAATHANESİ

ana cadde no 12/3=4 semt girişinde hemen sağda, Beyazıt/ İstanbul

Damak	200
Türü	Özel
Şekil	Geniş Alan
Menzil	Orta

“Allah Sizi Bildiği Gibi Yapsın.”

Bu vecizenin tam etkileri bilinmemektedir. Şu yandaki 4 özelliği keşfetmeye çalışan iki Siliconworx üyesi de elim kazalara kurban gitmişlerdir. Fazla kurcalamayın. Netekim,

Allah'ın inayetine garışılmaz!

Damak	200
Türü	Hasar
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Yanıdaki

“Piştogli!”

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 hıyarı! Korkarsa, accayıp 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.

Damak	200
Türü	Koruyucu
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Yanımdaki

“Bi Korsun, Bi de Yer Kor”

Normalde yeryüzü insana vurmaz. En fazla düşüp kafanızı çarparsınız. Ama gelgelelim, bu vecizenin söylendiği şahsiyet, yerin insana vuracağına 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!

Damak	200
Türü	Özel
Şekil	Tekil
Menzil	Orta

“Hasta mısın Oolum sen ?”

Hasta insanların, daha çabuk yorulduğuna dair genel bir kanı vardır. Bu vecizeye maruz kalan maktül, hasta olduğunu sanıp, bu genel kaniya varır. Yorulur... Üzülür...

Bitkinleşir. Yazık, canım!

Damak	200
Türü	Özel
Şekil	Tekil
Menzil	Orta

“Körolasica...”

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 tutturamaması da söz konusu olur. Zor bir durumdur. Bir süre sonra geçebilir. Körlüğün türüne bağlıdır.

Damak	220
Türü	Özel
Şekil	Tekil
Menzil	Orta

“Böh!!!”

Böh!..... Bakın, nasıl da korkunuz. 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.

Damak	250
Türü	Koruyucu
Şekil	Tekil
Menzil	Kendisine

“Ben Anlamam!”

Bu vecizenin etkisinde kalan küfürbaz, uyduruk, sıradan, bayat, kalitesiz damaklardan çıkan vecizelerden etkilenmez.

Anlamaz!

Damak	250
Türü	Özel
Şekil	Dar Alan
Menzil	Orta

“Gıpraşmayın!”

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 öölecene durdurmaktır.

Damak	250
Türü	Koruyucu
Şekil	Direk
Menzil	Kendisi

“Bana mı Dedin ?...”

Ataerkil toplumlarda, vecizelerin tam olarak kime söylendiği saptanamamaktadır. Bu yüzden büyük kargaşalar çıkmış, İkinci Dünya Savaşı, Tunceli depremi gibisinden felaketler yaşanmıştır. Netekim, bu muammaya bir çözüm bulmak gerekmektedir. Bu konuyu parlamentoya da yansıttım. Bence, 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.

Damak	250
Türü	Özel
Şekil	Direk
Menzil	Kısa

“Zıkkımın Kökünü Ye!”

Zıkkım zehirli kökleri olan bir bitkidir. Kimse zıkkım yemez. Kanser hastalarının yeyip yeyip öldükleri görülmüştür. Bu vecize de, maktülü, 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.

Damak	300
Türü	Hasar
Şekil	Geniş Alan
Menzil	Orta

Lan Hipinelaar

Bu vecize doğada iki türlü bulunur. Birincisi doğal olanı, ikincisi de yumuşak olan çeşitidir. Fakat genelde kabul görüleni, vecizenin adından da anlaşıldığı gibi yumuşak söyleyiş biçimidir. Bunun sebebi de karşıdakinin söylenene inanması ve vecizeden etkilenmesinin gerekmesidir. Bu vecizenin bir diğer özelliği de telaffuzunun yazılışından farklı olması ve İstanbul argosunda "Lan hipinelar" şeklinde söylenmesidir. Bu yüzden İstanbul'daki hipiler bu vecizeden çok alınırlar. Vecizenin etkisi altına girenler (bunlar genelde geniş bir alana yayılmış olacaktırlar) aniden bir kimlik bunalımı yaşamaya başlarlar ve bunun sonucunda fena halde hasar alırlar.

Damak	300
Türü	Özel
Şekil	Dar Alan
Menzil	Kısa

“Koşun Lan, Koşun...”

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 yapabilirmişim gibime geliyor. Ne küsel!" Anlayan anlar artık!

Damak	300
Türü	Hasar
Şekil	Çizgisel
Menzil	Kısa

“Şerefsizleer!!!”

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 bulunanların dahi hasar almaları söz konusudur. Söylenirken dikkatli olunması gereken bir vecizedir. Dost-düşman tanımaz. Ona göre!

Damak	380
Türü	Özel
Şekil	Direk
Menzil	Orta

“De Get !”

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

Damak	400
Türü	Koruma
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Yanındakine

“Iaaarghh...”

İnsan kulağı narindir. Hassastır. Birisi kulağınızın dibinde "Iaaarghh" diye bağırırsa, sağırlaşır ve aptallaşırsınız. 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!

Damak	440
Türü	Özel
Şekil	Direk-Tekil
Menzil	Orta

“Sena Dur!”

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 vecizeye maruz kalan kişi ("Sen") söylenen lafı anlayacak zekaya sahip ise, kesinlikle durur. Öölecene durur.

Damak	500
Türü	Özel
Şekil	Direk
Menzil	Orta

“Sena Öl!”

Sena: bkz. "Sena Dur!"
Bu vecizeye maruz kalan şahsiyet te ölür!

Damak	500
Türü	Özel
Şekil	Bütün alan
Menzil	Üç?!

“Susun Laaan !!”

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



TASARIMCILARIN HALTI

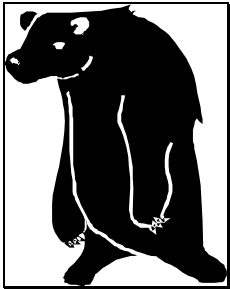
Bundan yaklaşık 16-17 ay önceydi. Bir yılbaşı gecesi idi o ulvi gece... Derin ve hüzünlüydük hepimiz birden. Yürüyorduk Şişli-Osmanbey sokaklarını kar kokan havayı soluyarak. Ve birden çıktı o kadın önümüze, sallanan ve kırtan yürüyüşüyle. Nasıl oldu, ne oldu diyemeden bir de mağanda belirdi kılları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

Şu anda, yukarıda anlatılan olayın üzerinden 3 yıl ve bir Amiga versiyonu, 2 ayrı demo, çeşitli kavgalar ve sıkıntılar geçmiş bulunuyor. Ve şimdi, gecenin bir yarısında oturmuş, "Aabi yav, çok saçmalamadan nasıl Tasarımcıların Notu yazılır ki?" şeklinde sorularla mücadele etmekteyiz.

Oturup, bunca yıl nasıl uykusuz, aç, sefil, perişan olduğumuzu anlatmak var... Hayatımızın en güzel yıllarını nasıl bu labut oyuna harcadığımızı belirtmek yersiz...

Şu anda hepimiz karı kızla gezmek varken, burada oturmuş, bira içip saçmalıyoruz, bu zaten acı... En azından oyun çıktı filan birşeyler demek bile gelmiyor insanın içinden... Sonuçta kafalar karışık, onun için bence en iyisi, herkes az bişey yazsın, bu bela da olsun ve bitsin... Di mi Alex?



Bak oğlum, bu iş böyle olmaaaz. Ben size baştan beri söylüyorum, Silicon Baba değilim ki lafım dinlensin. Yok abi, **bu oyun bu zihniyetle hayatta çıkmaz. Adam olsanız bu iş en fazla 14 ayda biterdi ama, neyse BOŞVER. BEN AĞZIMI AÇINCA HERKES NEDEN ÜSTÜME SALDIRIYOR HALA ANLAMIŞ DEĞİLİM ZATEN. SERDE ELEŞTİRMENLİK** var ya...(Ne demekse) Bu arada bu olayı gerçekleştirmeme yardımcı olan ailemeeee arkadaşlarımaaaa, dostlarımaaaa, emeği geçen

herkeseeee teşekkürlerimi bir borç bildiğimi zanneden varsa hiç de öyle bir durumun mevcut olmadığını bilmelerinde fayda olduğunu (ne diyorum ben beeeeee, birileri

Tamam lan, sus! Gökhan. Gökhaaann!!! Lan bu herif sarhoş mu? Gel, gel otur... Bak, bu klavye. Hatırladın mı? Hah, otur, yaz bakalım. Ama kod yazmak yok, ona göre!

-Geldüümjj! Bakın argadaşlar, bugün **5xD.D. günü** olduğundan fazla bişii yazmeycam. (Fazla bişii! **Hehe parantez İÇİNE YAZDIM, görmediler...**)

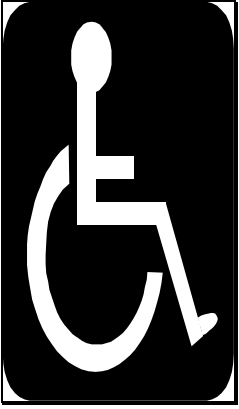
Neyse, asıl demeg istediim şu kü:

```
asm {
    les di, palbuffer
    MOV ecx, 0xFFFFFFFF
    rep movsq
    ne beeeeeeee!!!
    int 0x19
```

HINaaaaaaaaR!!!



Lan ooolum, iki dakika çiş etmeye gittim, herif kaptırmış yine, yatırın şunu da uyusun lale! Aydın naapıyo? Hala mı çiziyö herif? Ulan oyun bitti be! Bitti oolum (Bu arada, Aydın son zamanlarda Niyıls ve Morrtton'un kuzeni olduğunu iddia ediyor, bozmayın, çocuk iyi değil) Aydınnnn! Ooolum sakın ol, gel,gel bak ne gös....



Kibar yar esmer mi? derkennn amcam geldi Efes'ten
bıdırdadık heb birden !!!! Tabiki iki arada bir derede
İSTANBUL EFSANELERİNİ gördü veee beklediğimiz
sorular gelmiyordu... Dediki O - Efes **HARABELERİ**
EFSANELERİ YAHUUT GÖREME YÖRESİ LALE PARDON KARdeleN
SAVAŞÇILARINI nE zaman YAPİCAKSINIZ ???!! EVET BizDE sizler gibi
olduk tabii ve dedik ki - göremediğimiz şeyin efsanesi olmaz
ayrıca Göreme yöresinde kar yağdıymıydı acaip yağar
oyüzden Kardelen istediği **kadar karı delsin**
gökyüzünü göREMeden donar kalırrrr
ebelebebeüüüleeeeeeee

Tamam be! Tamam! Sen de cıvıdın... Herneyse, ben artık bu oyundan fena halde sıkıldım. Çocuklar da bıktı. Ama sanırım bu kargaşanın arasında, harbiden iyi birşeyler çıkarmayı becerdik. Bakmayın, biz de bir zamanlar bu oyunla ilgili heyecan felan hissettik icabında. Ama çok uzadı kardeşim. Bütün yaptıklarımızı, ettiklerimizi anlatsak roman olcek (Bi dakika, Gökhan evi yıkmaya çalışıyor....) Herşeye rağmen, yine birtakım şeyler becerdik. Film bilem çektik be! Heheheyyt!! Amiga'da 2 yıl, PC'de 2 yıl, şuna gençliğim, buna hayatım, oyun bitti galiba! Hem de görenlerin "Vay be!" dediği bir oyun oldu. Ne diyelim?

Nice oyunlara!!!

Bütün 32767 kişilik ekip adına
Özgür Özol
Alex Pamir
Gökhan San
Aydın Titiz

Ne halt etmişiz biz beee! Allah bizi bildiği gibi yapsın e mi...Neyse, verdiğimiz rahatsızlıktan ötürü özür dileriz...

– Gökhan San, 8/2/2005

İSTANBULCA – TÜRKÇE SÖZLÜK

Kıvrık (v.i.ğ) İstanbul yerlilerinin, Türk lirasının aşırı değer kaybetmesi üzerine, kendi ekonomik sistemlerini kurarak, paralarını korumak için geliştirdikleri para birimi. Bir kıvrık yaklaşık 1-5 dolar arasında bir değere sahiptir. (Belli olmayabilir.)

Billah (r. bj. tko) Bosfor savaşının ardından, teknolojik gelişmeye maruz kalan İstanbul halkının, kesin tarihleri belirtmek için yarattığı zaman birimi... (Genellikle elli billah olarak kullanılır. Normal yıla çevrilmesi mümkün değildir.)

İfsar (ju. pl) Tam ağırlığının hesaplanmasında kg.'nin aciz kaldığı lüplüpcülerin tartılmasında kullanılan, daha sonra halka yayılan ağırlık birimi. (Bir ifsar, lüplüpcünün iş yoğunluğuna bağlı olarak, 1-4 kg. arasında değişir.)

Lale (qs. üğ): 1. Bir çiçek cinsi. 2. Kafası çalışmayan, çalışsa da işe yaramayan davranış, durum ya da kişi. "*Ulan amma lalelik ettik be!*" (bz. Kjf.)

Kötlek (şl. iğğ) 1. Bir tatlısu bitkisi. 2. Bir çeşit biseksüel yük hayvanı. 3. Beceriksiz, sakar, salak, hıyar ya da sadece lale. (bkz. Lale (qs. Üğ))

Hipina (dlk. Ipn) Bir cins homoseksüel.