

# RED

*Sizi sarsacak, gece gündüz başında esir edecek, rüyanıza bile girecek bir oyunun tanıtımı ve açıklamasıyla karşınızdayız.*

**OGUZ KANCA**



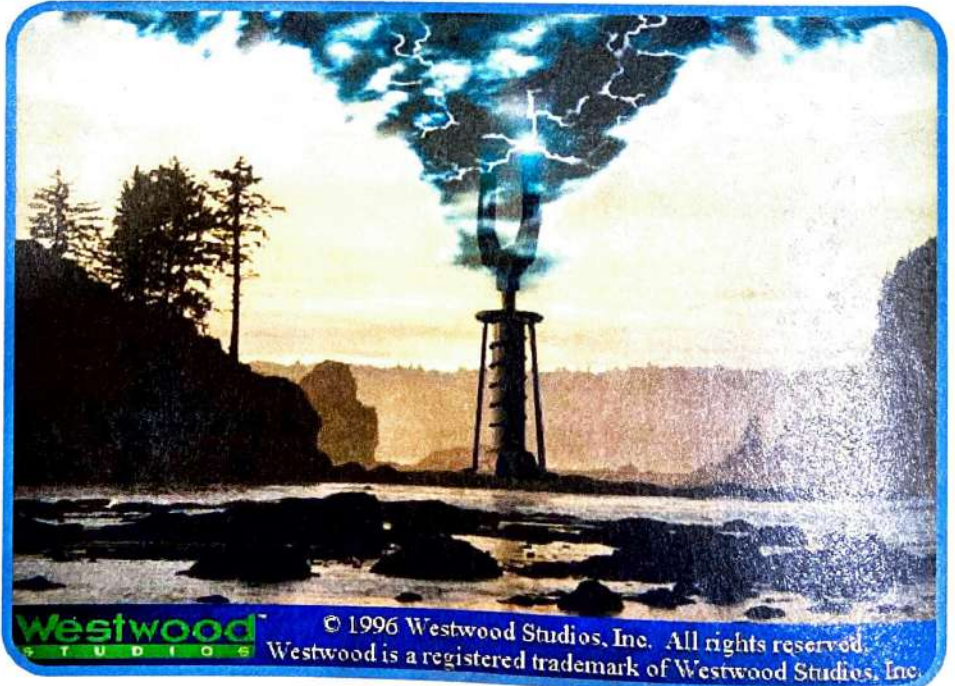
dünya Allied Sovyet çatışmasına sahne olur.

Tarafınızı seçip oyuna başlamadan önce oyunun Dos ve Win 95 edisyonu olduğunu söyleyeyim. DOS sürümü Windows sürümünün yanında çok sönük kalıyor. Çünkü DOS sürümü SVGA olmuyor. Windows sürümünü oynayınca SVGA farkı görülüyor.

Oyunda hangi tarafı seçerseniz o tarafın güvenilir generalı olarak oynamaya başlıyorsunuz. Oyunda tam bir Nod

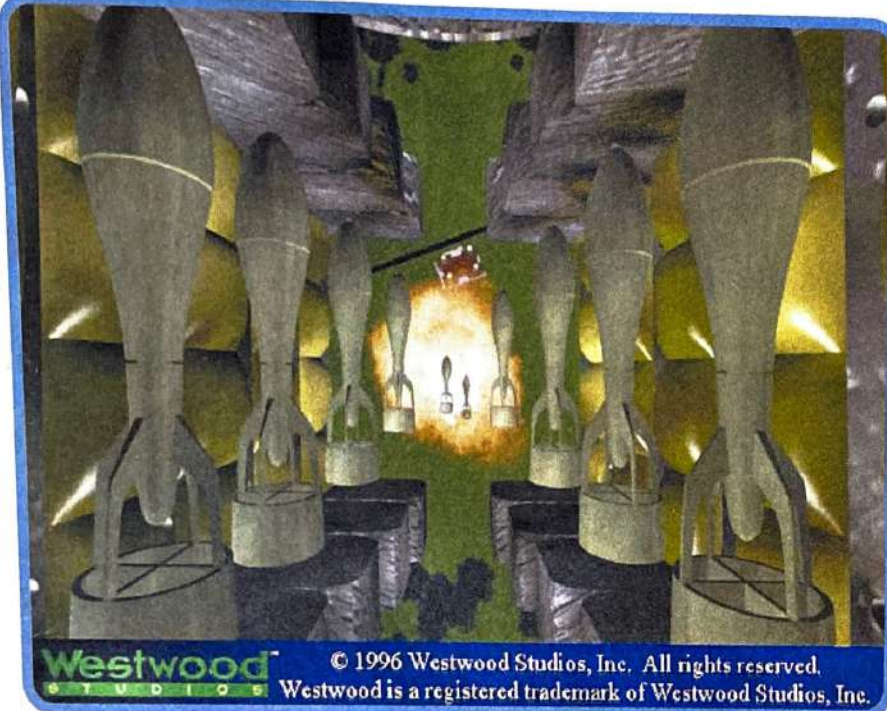
Evet! Aylardır bilgisayarlılara, oyunculara ve daha birçok kişiye sorup da haber alamadığım oyun karşında. Rüya değil! Zaten bu kadar güzel bir oyun rüyada bile görülmez.

Dune II ile başlayan serinin bu hale geleceği SVGA olacağı kimin aklına gelebilirdi ki? Westwood yine kendini zorladı ve kendinden bekleneni verdi. Oyunun konusuyla oyunun tanıtımına başlamadan önce size "Merhaba" diyorum (Heyecanım yüzünden unuttuğum). Oyun bilim adamı - surati görülme de bence Einstein- ve asistanının- surati görülsede kim olduğunu bilmiyorum- zaman yolculuğu yaparak Hitler'i zaman çizgisi dışına atmalarıyla başlıyor. Hitler II. Dünya Savaşını başlatamayınca Rusya çok güçlenir ve Stalin önderliğinde Dünya devleti kurmak için savaşımaya başlar. Bu amaca karşı koymak isteyen devletlerde Allied Forces'ı oluşturunca



**Westwood**  
STUDIOS

© 1996 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.  
Westwood is a registered trademark of Westwood Studios, Inc.



Westwood  
STUDIOS

© 1996 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.  
Westwood is a registered trademark of Westwood Studios, Inc.

veya tam bir Gdi yok. Yani ünite tipleri karıştırılmış. Red Alert C&C'ye benziyor; fakat kesinlikle bir Mission Disk değil (Sovyet'in son demosunda bu konuda sürprizler var). Güç dengesi çok iyi ayarlanmış. Sovyet yerde ve havada çok güçlü ama, denizde çok etkin değil. Ayrıca Rocket Soldier yapamıyor. Hava saldırılarına yenik düşebiliyor. Yer saldırıları ise Tesla Coil aktif olduğu sürece söz konusu bile değil. Allied Forces ise denizde çok güçlü. Ayrıca hava saldırılarına karşı daha güvende. Onların zayıflığı yer saldırılarına karşı.

Oyunun başlangıcına yenilik olarak zorluk derecesi ayarı konmuş. Tavsiyem normal seviyeden başlamanız. Oyunun zorluk derecesine göre size gelecek olan destek güçlerinin ne kadar zamanda gelecekleri, ünite ve bina yapma ücretleri, Ore Truck'ın getirdiği kredi miktarı ve başlangıç krediniz ayarlanır. Oyunda adı

değişmiş üniteler ve binalar çok fazla.

#### Binalar:

| Command & Conquer               | Red Alert                       |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Weapons Factory (Gdi)           | War Factory                     |
| (Sovyet & Allied)               |                                 |
| Obelisk of light (Nod)          | Tesla Coil (Sovyet)             |
| Guard Tower (Gdi)               | Pill Box (Allied)               |
| Communication center (Nod& Gdi) | -- Radar Dome (Sovyet & Allied) |
| Temple of Nod (Nod)             | Forward Command Post (Sovyet)   |
| Repair Facility (Nod& Gdi)      | Service Depot (Soviet & Allied) |

#### Üniteler:

| Command & Conquer       | Red Alert                   |
|-------------------------|-----------------------------|
| Orca (Gdi)              | Longbow (Allied)            |
| Hind (Soviet)           |                             |
| Humm-ve (Gdi)           | Ranger (Allied)             |
| Commando Infantry (Gdi) | Tanya (Allied)              |
| Harvester (Nod& Gdi)    | Ore Truck (Sovyet & Allied) |

Ayrıca Engineer'ın rolüne rol eklenmiş:

- Eğer tamamen sağlam bir düşman binasına sokarsanız çok büyük hasar verir.

- Eğer enerji çizgisinin rengi kırmızı olan bir düşman binasına sokarsanız binayı ele geçirir.

- Enerjisi ne kadar düşük olursa olsun herhangi bir binaya sokarsanız (Engineer'ı seçip kötü durumdaki binanın üstüne gelince imleç sarı bir İngiliz anahtarı halini alır) enerjiyi en iyi duruma getirir.

### YENİ BINALAR Sovyet

- Sub Pen Sadece denizaltı ve Transport yapmaya yarar. Tamamen denize kurur. Karayla bağlantısı olmayabilir; fakat kurabilmek için denize yakın bir bina olmalıdır.

- Airfield Red Alert'ta Sovyetler de ağır silahlarını War Factory'de yaptıkları için Airfield'in C&C'dan çok daha değişik bir rolü var: Daha sonra açıklayacağım hava ünitelerine yuva olmak. Ayrıca C&C'daki Air Strike'a benzer saldırılar yapmak.

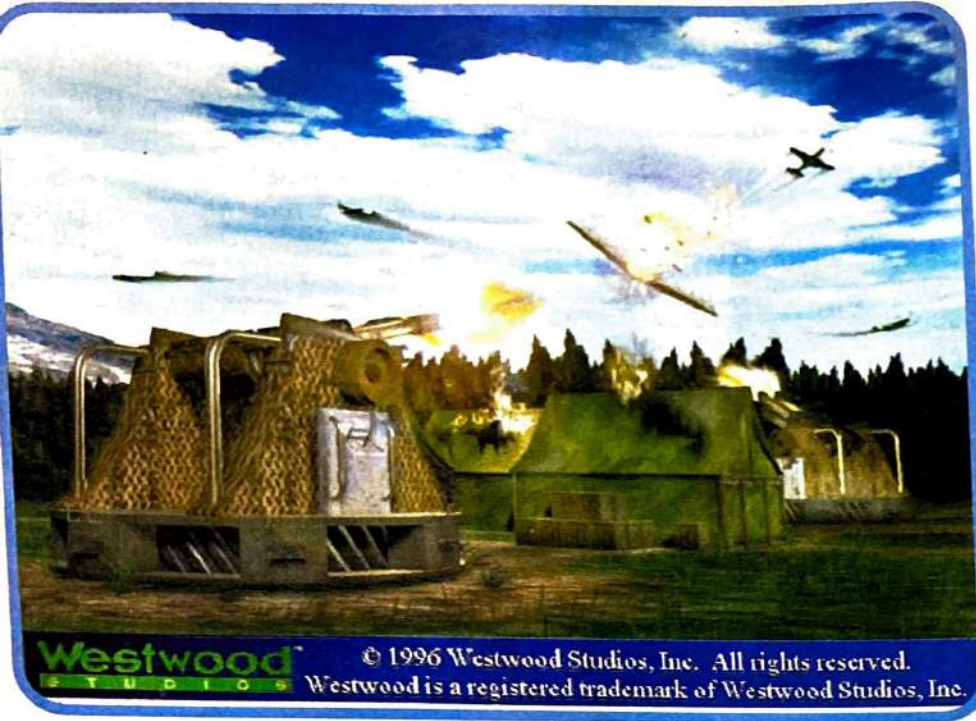
- Helipad C&C'de de vardı; fakat Nod yapamıyordu. Şimdi Sovyet de yapabiliyor.

- Tech Center Dune II'den günümüze gelmiş, fakat görevi biraz farklı.

- Iron Curtain Bu buluş ünitelerimize invulnerability adlı bir özellik sağlıyor. Böylece bir süre için ünite vurulmuyor, ne kadar ve ne güçte ateş edilirse edilsin enerjisi azalmaz.

- Flame Tower Askerlere karşı çok etkili fakat, tanklara yenilmeye mahkum. Alev makinalı bir savunma kulesi.

- Kennel İnsanların (Allies dışında) en büyük dostu olan köpekleri üretiyor.



© 1996 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.  
Westwood is a registered trademark of Westwood Studios, Inc.

- **Missile site** Atom bombası atar. Siz Sovyet Generaliyken yapamazsınız Allied generaliyken Sovyetler size karşı kullanılır. (Adaletin bu mu dünya?)

- **Forward Command Post** Burada Sovyet Generalleri bulunur. Siz yapamazsınız fakat, Computer yapabilir. Sanırım Atom Bombası buradan idare ediliyor. Allied'in bazı bölümlerde burayı ele geçirmeniz isteniyor.

### Allied

- **AA Gun** Uçaksavar. SAM Site yapamayan Allied bunları kullanıyor.

- **Tech Center** Bu Tech Center'ın farkı uydu yapıp yollaması. İlk kurduğunuzda otomatik olarak bir uydu yapmaya başlar ve bir süre sonra bütün haritayı görebilirsiniz. Tech Center yıkılırsa harita birliklerin gördüğü yerler dışında kararır. Yeni bir Tech Center yapılıncaya ise yeniden uydu atılışını beklersiniz.

- **Naval Yard** Gun Boat, Destroyer, Cruiser ve Transport yapar.

- **Gap Generator** Sınır olduğum bir şey... Allied Forces'la bitirirken yapamadım Sovyet'le bitirirken Allied bunu yapabiliyordu. Tam bir problem. Yapıldığı yerin belli bir alanını düşman için görülmez kılar. O alanda askeriniz yoksa tamamen karanlık görünür.

- **Chronosphere** Işınlayabilirsiniz Mr. Spock. Işınlamaya yarar. Oyunun senaryosunda Allied'sanız elde tutmaya, Sovyet'seniz ele geçirmeye çalıştığınız Einstein'ın teknoloji harikası. Işınlanan ünite bir süre sonra ışınlandığı yere geri gelir. Ayrıca Apc'yi içinde asker varken ışın-

larsanız askerler yok olur.

### HAVA ÜNİTELERİ

#### Sovyet

- **Yak Attack Plane** Çok güçlü silahlara sahip değil ama, düşman askerlerini öl-

*Oyunun  
demolarında çok  
güzel entrikalar  
dönüyor ve  
anlaşılabilecek bir  
İngilizce'yle  
konuşuluyor.*

dürmek için birebir.

- **Mig Attack Plane** Yak'tan güçlü bombardıman uçağıdır.

- **Hind** Rusların tanınmış helikopteri. Taramalarıyla rakibe zorluk çıkartıyor.

- **Parabomb** Parasız servislerden biri. Bir uçak gelir ve bir sürü paraşütlü bomba bırakır. C&C'un Air Strike'ından çok daha güçsüz...

- **Paratroopers** Paraşütlü Rifle Soldier'larla indirme yapıyorsunuz. Doğru yere yapılırsa çok işe yarıyor. Ücretsiz servis.

- **Spy Plane** Seçtiğiniz ufak bir alanı görmenizi sağlıyor. Bu da ücretsiz. Allied

- **Longbow** Orca'nın akrabası... Güzel helikopter. Beş altı tanesi az hasar görek bir SAM Site yıkabilir.

### DENİZ ÜNİTELERİ

#### Sovyet

- **Submarine** Denizaltı. Etkili, ama çok değil.

Allied:

- **Gun Boat** C&C benzeri. Çok etkili değil.

- **Destroyer** Gun Boat'tan daha güçlü. Ayrıca havaya da ateş edebiliyor.

- **Cruiser** İnanılmaz bir silah. Menzili çok yüksek. Düşman binaları yerle bire diyor. Tek atışta Power Station yıkabiliyor. İsabet yüzdesi biraz düşük. Tek zayıflığı hava ünitelerini vuramıyor; ama hiçbir hava ünitesi onu batıracak kadar güçlü değil.

- **Transport** İki taraf da yapabilir. Üniteleri kıyından kıyıya taşımaya yarar.

### YER ÜNİTELERİ

#### Sovyet

- **V2 roket** Dune II'nin Roket Launcher'ının isabet yüzdesi çok yüksek olanı. Bir atışıyla ortalığı toz duman eder. Çok yavaş dolan bir roket atar.

#### Allied

- **Mobile Gap Generator** Radar bozar kamyon. Siz Allied'ken yapamazsınız düşman Allied'ken yapar (Bana ne ya... Oyun mızıkiyo ya!)

- **Mine Layer** Mayın aracı. İçi boşalınca Service Depot'ya götürüp satabilirsiniz.

Ayrıca Allied Forces'ın Medium Tank, Light Tank, Artillery, Ranger, Apc gibi Sovyet Forces'ınsa Heavy Tank, Mammoth Tank gibi C&C'dan kalma üniteleri var. Bunları sonra açıklayacağım.

### ASKERLER

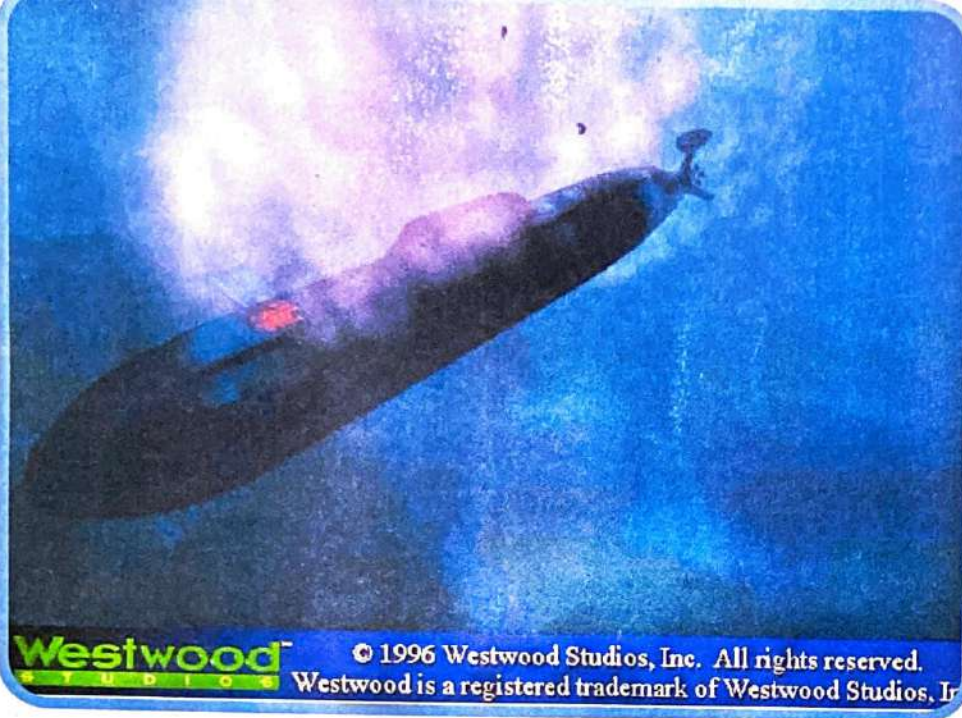
#### Sovyet

- **Attack Dog** Sovyet'in Spy'a karşı tek önlemi. Çabuk ölür fakat, öldürülmezse askerleri afiyetle yer.

#### Allied

- **Medic** Sağlık ekibidir. Askerleri iyileştirir.





**Westwood**  
STUDIOS

© 1996 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.  
Westwood is a registered trademark of Westwood Studios, Inc.

- **Thief** Düşman Silo'larına girer para kazandırır.

- **Spy** Bu birlik etrafı görmenizi ve bir binaya girerse üretimini öğrenmenizi sağlar. Köpekler dışında kimse onu görmez.

### C&C'OYNAMAMIŞLAR İÇİN Binalar

- **Construction Yard** En değerli binanız. Kaybederseniz bir daha yapma şansınız olmayan tek bina. Her türlü bina buradan üretilir. Satınca en fazla parayı getirir ama, satmanızı bölüm sonuna doğru bile olsa tavsiye etmem.

- **Power Station** Elektrik üretmeye yarar. Base'e yeterli elektrik gitmezse Sovyet'seniz Tesla Coil deaktive olur, üretim yavaşlar, Radar Dome durur, Allied'sanız AA Gun deaktive olur üretim yavaşlar radar durur (Uydunuz varsa durmaz).

- **Advanced Power Station** Power Station'dan daha fazla elektrik üretir. Daha büyük ve pahalıdır.

- **Ore Refinery** Bu bina sizin para kazanmanızı sağlayan binadır. Bunun için Construction Yard kadar önemlidir. Eğer bir düşman saldırısında bu binayı kaybederseniz ve diğer binaları satarak yeniden yapımı için gerekli krediyi sağlamazsanız (ve Thief'iniz yoksa) yenilginiz neredeyse kaçınılmazdır. Her Ore Refinery kendi Ore Truck'ıyla gelir. Diğer Ore Truck'ları da kabul eder tabii.

- **Barracks** Asker üretim merkezi. Buradan askerleriniz çıkar.

- **War Factory** Bütün mekanize birlik-

ler - Ore Truck dahil, helikopter ve uçaklar hariç- burada üretilir.

- **Tesla Coil** Allied'in kabusu olabiliyor. Tesla Coil elektrik dalgası atarak çalışır. Bir atışıyla bir tankı yarı can edebilir, bir askeri öldürebilir, bir binanın canına okuyabilir.

- **Sam Missile Site** Helikopterlere ve uçaklara füze atan etkili bir savunma binası.

- **Pill Box** Askerlere karşı, tanklara karşı olduğundan çok daha etkili olan taramalı silahlara sahip savunma siperi. Camo Pill Box ise daha iyi saklanmıştır.

- **Service Depot** Ünitelerinizi tamir eder. Ayrıca ünitelerinizi ancak buradan satabilirsiniz.

### Üniteler

- **Light Tank** Enerjisi ve atış gücü fazla olmayan tank türüdür. Birkaç tanesi büyük işler yapabilir.

- **Medium Tank** Zırhı oldukça güçlüdür. Atışı ise yeterince zarar verir. Light Tank'tan daha pahalı.

- **Artillery** Hareket kabiliyeti fena olmayan bu topçu birliği bir atışıyla askerleri öldürebilir ama, zırhı çok güçsüzdür. Birkaç tank eşliğiyle büyük ataklar gerçekleştirebilir. Atış gücü çok yüksektir.

- **Ranger** Taramalı tüfeklerle silahlanmış bu jip askerlere karşı tanklardan daha etkili. Son bölümlerde Ranger'a neredeyse hiç ihtiyacınız kalmıyor.

- **APC** İnsan taşımaya yarayan bu aracın en büyük özelliği çok hızlı olması. Ama tabii ki atış gücü fazla değil ve zırhı zayıf sayılabilir. Sovyet'te oynuyorken

yokluğunu çekiyorsunuz.

- **Heavy Tank** Mamouth Tank'tan sonra en güçlü tanktır. Zırhı kuvvetli atışı güçlüdür. Manevra kabiliyetinin düşük olması ise dezavantajı.

- **Mamouth Tank** İşte bu oyunun en güçlü tankı. Hem sağlam, hem öldürücü, hem de yeterince hızlı. Hava ünitelerine de ateş edebilen tek tank. Kendi kendini tamir etme özelliğine sahip ama, ancak enerjisinin yarısını tekrar kazanana kadar tamir ediyor.

- **Ore Truck** Ore toplama aracı. O da Mamouth Tank gibi kendisini tamir edebiliyor. Fazla hızlı değil ve hiç silahı yok.

### Askerler

- **Granader** C&C'den gelen el bombalı asker. (Sovyet)

- **Flame Thrower Infantry** Alev makineli asker. (Sovyet)

- **Roket Soldier** C&C'den bazukalı asker. (Allied)

- **Tanya** Güzel kadın ama, biraz vahşi. Askerleri bir atışta öldürür, binaları bir emirle havaya uçurur. C&C'un Gdi Commando'sunun dişi sürümü. Ama ilk demoda söylendiğine göre gönüllü asker (Allied)- Rifle Soldier: C&C'den taramalı tüfekli asker. (Sovyet&Allied)- Engineer: Yapabilirliğinden daha önce söz ettiğimiz mühendis. (Sovyet&Allied)

### Çabuk emirler

- **CTRL+ (1... 4)** Birlik seçimi. İstedığınız kadar birliğe bir anda geri dönebilirsiniz.

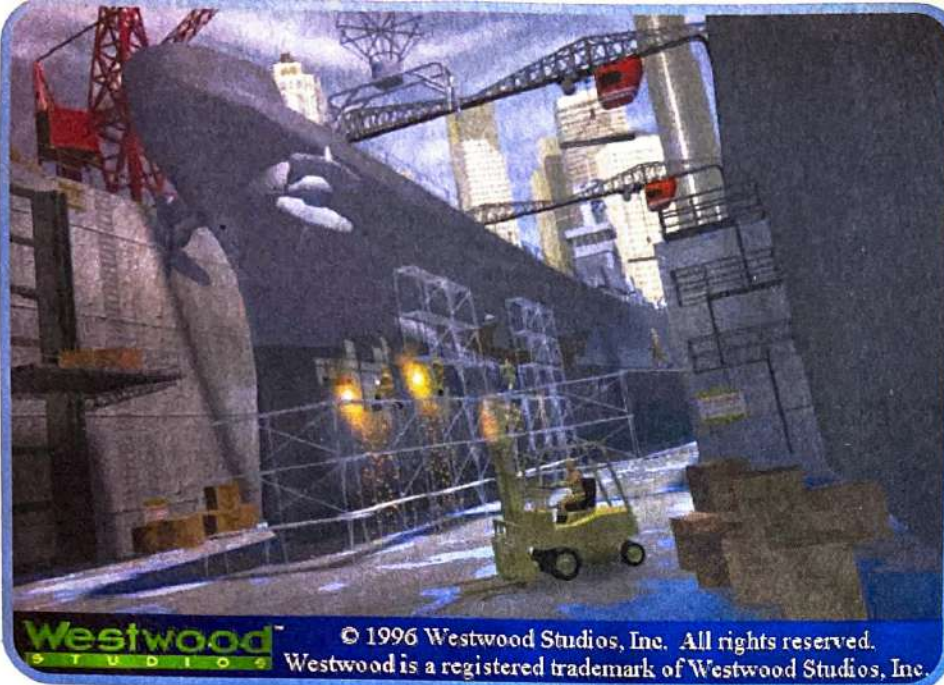
- **CTRL+ (F9.. F12)** Bir yeri seçin. CTRL ve F9... F12'den birine basın. Örnek: CTRL+ F9 Herhangi bir yerde tekrar F9'a basınca seçili yeri görürsünüz.

- **F** Bir takım seçip bu tuşa bastığınızda sonraki emirlerinizde o andaki dizilimleriyle hareket ederler.

- **G** Gard moduna sokar. Bu şekilde seçilen birlikler çevredeki düşman birliklerine saldırırlar.

- **CTRL+ Sol Fare** tuşu Kendi binanızı yıkmamız gerektiğinde bir ünite seçip bu tuşlara basarsanız seçtiğiniz ünite oraya





ateş eder.

- ALT+ Sol Fare tuşu Tanka askerler ateş ediyorken tankı seçip imleç askerlerin üzerindeyken ALT ve Sol Fare tuşuna basarsanız tank askerleri ezmeye çalışır.
- X Tank askerlerinizi ezmeye çalışıyorsa veya askerleriniz bir alandan kaçmalyısa askerleri seçip X'e basın. Askerleriniz dağılırlar.
- S Seçili üniteyi durdurmayı sağlar.
- CTRL+ ALT+ Sol Fare tuşu Herhangi bir üniteye eşlik edip onu korumanızı sağlar.
- H Construction Yard'ı görmenizi sağlar.
- E Bütün üniteleri seçmenizi sağlar.
- HOME Üniteyi ekranın ortasına alır.
- N Bir sonraki üniteye sırayı geçirir.

### İp uçları

- Construction Yard'ları yok etmekten çok ele gecirmeye çalışın.
- Unutmayın ki düşmana yakın bir yerde ele geçirdiğiniz herhangi bir bina oraya başka binalar kurabilmenizi sağlar. Örnek. Allied base'inde Sovyet Tesla Coil'i. Tarih Tesla Coil yapılır fakat, yerleştirilmez. Allied'da yapılan bir saldırıda arkadan dolan Engineer'lar bir Power Station ele geçirir. Yanına önceden yaptığımız Tesla Coil'i de kurduğunuzda servise hazır (Ayrıca Tesla Coil veya turre gibi silahlı binalar düşman binalara da ateş edebilir).
- Bir yeri ele geçirip yanına elinizde daha önceden olan bir üretim binası kurarsanız yeni yapılan ünitelerin bu binadan çıkmasını sağlamak için bu binayı Pri-

mary seçin. Bunun için binayı seçin ve üzerine tıklayın.

- Bir yeri ele geçirmeden önce orayı hırpalayın (Engineer'ları hasar vermek için kullanmayın).
- Tesla Coil'e olan saldırıları (Direk Tesla Coil'e değil Power Station'lara yapmanızı tavsiye ederim) havadan yapın. Ayrıca Sam Missile Site ya da AA Gun yıkmadan önce Construction Yard'ı ele geçirin veya yıkın. Yoksa düşen ya da yaralanan hava ünitelerinizin boşu boşuna harcandığını Computer aynı yere aynı binayı tekrar kurarken fark edersiniz.
- Sık Save edin, az üzülün.
- Denize çok yakın değilseniz yaklaşmak için silo kurun (Elektrikli tel yok).
- Allied'da Kosigin'i kurtarmanız gereken bölümde onu kurtarmak için Apc yollayın, yoksa köpekler, Kosigin köpeklerine yem olur (denenmiştir).
- Allied'ın Atom bombalarını yok etmesi gereken bölümünde (binanın içinde) önce Spy'ı aşağı doğru yollayın. Aşağıda tankların olduğu yeri tam olarak görünce Tanya gelecektir.
- Bina içi görevlerinde askerlerinize uzun mesafeye gitme emri vermeyin; yoksa herhangi bir üniteyle, özellikle de köpeklerle, karşılaşınca ateş etmezler. Ateş etmeleri için tekrar ateş emri vermelisiniz. Ayrıca savaş olduğunda kesinlikle Engineer'ları saklayın ve Medic'leri kullanın.
- Allied'ın on ikinci bölümünde Sovyet'in sol base'inin yanındaki su birikintisine Naval Yard kurun ve Cruiser yapın. Soldaki üssün nasıl yok olduğunu seyre-

din.

- Aynı bölümde sağdaki üsse Cruiser'la saldırmayın. "Mission Failed" denildiğinde Cruiser'ın Tech Center'a kendine ateş edip yıkıldığını acı bir şekilde fark edersiniz.

- Sovyet'in son bölümünde ekranın sonunda ufak bir Base var orayı ele geçirin. Gerisi kolay.

- Rusların atom bombası rampalarını çabuk yok etmezseniz bir süre sonra ekran beyazlaşır. Base'e döndüğünüzde Base'in yarıyariya yıkıldığını görürsünüz.

- Son olarak Rus bayan Generalin elinden asla çay içmeyin (Dost tavsiyesi). Ses efektlerine gelince gördüğüm çoğu oyundan çok daha iyi. İngilizce aksanlarını duyunca şok oldum. Her türlü detay düşünülmüş. Oyun müzikleri muhteşem. Bundan başka çok orijinal görevler de düşünülmüş. Bazı bölümlerde de zamana karşı yarışıyorsunuz ve bazılarında ise bina içinde oynuyorsunuz.

Ayrıca Fransa'da ARE YOU READY FOR (MORE ?) ALERT adlı (adından emin değilim) yeni mission'lar ve Mission Editor içeren bir CD çıkmış. İstanbul'a da yakında gelecektir umarım.

Bu arada Ufuk bu ay elde olmayan sebeplerden dolayı yazamıyor (ha ha ha!). Özürleri duyurulur.

Bu oyunu Pentium 100 24 MB'ta oynamama rağmen müzik değişimlerinde arasıra takıldı umarım sizde olmaz.

Son olarak bu oyunu almazsanız hayatınız boyunca pişmanlık duyarsınız, geceleri rüyanıza ak sakallı nur yüzlü askerler girer. Hem sonra arkanızdan ağlar (Abarttım galiba). Ama her yönüyle mükemmel bir oyun istemiyorsanız (size bir psikolog numarası verebilirim) siz bilirsiniz. Ayrıca Red Alert'ü iki tarafta da bitirmiş bir kişi olarak sorulara açığım. Haydi askerler fare başına!

### RED ALERT

ORTAM: CD - ROM  
 ADET: 1  
 BELLEK: 16  
 MIN. SİSTEM: Pentium 75 486  
 CD-ROM  
 GRAFİK KARTI: 1 MB VGA  
 SES KARTI DESTEĞİ: Sound-Blaster uyumlular  
 DEĞERLENDİRME: \*\*\*\*\* (5 üzerinden)  
 İTHALATÇI: Perla Bilgisayar  
 TEL.: 0.212.241 56 26