

agustos '88

YIL:1 SAYI:5

64'ler

AYLIK OYUN ACIKLAMALARI DERGISI



1000 TL.
(KDV Dahil)

ayın
can alıcı
oyunları
36 SAYFA

NİSAN 1988

MAYIS 1988

HAZİRAN 1988

- 1 MEAN STREAK
- 2 OUT RUN
- 3 TEST DRIVE
- 4 RENEGADE
- 5 TRANTOR
- 6 TRAP DOOR II
- 7 MANIAC MANSION
- 8 RASTAN
- 9 BUGGY BOY
- 10 720°
- 11 INTERNATIONAL KARATE +
- 12 COMBAT SCHOOL
- 13 TRAZ
- 14 SUPERSTAR SOCCER
- 15 SKATE OR DIE
- 16 WINTER OLYMPIAD 88
- 17 KIKSTART II
- 18 PLATOON
- 19 TERRAMEX
- 20 DEFLEKTOR

- 1 SUPERSTAR SOCCER
- 2 AIRBORNE RANGER
- 3 OUT RUN
- 4 IMPOSSIBLE MISSION II
- 5 BUGGY BOY
- 6 WINTER OLYMPIAD 88
- 7 PIRATES
- 8 TEST DRIVE
- 9 PLATOON
- 10 PREDATOR
- 11 COMBAT SCHOOL
- 12 SAMURAI WARRIOR
- 13 MASTERS OF UNIVERSE
- 14 DEFENDER OF CROWN
- 15 ACTION FORCE
- 16 THE TRAIN
- 17 MEAN STREAK
- 18 TRANTOR
- 19 ROAD WARS
- 20 POWER AT SEA

- 1 SUPERSTAR SOCCER
- 2 SAMURAI WARRIOR
- 3 TARGET RENEGADE
- 4 TETRIS
- 5 PIRATES
- 6 IKARI WARRIORS
- 7 PREDATOR
- 8 THE TRAIN
- 9 DEFENDER OF CROWN
- 10 IMPOSSIBLE MISSION II
- 11 RASTAN
- 12 IRON HORSE
- 13 SUPER HANG-ON
- 14 COMBAT SCHOOL
- 15 MATCH DAY II
- 16 PLATOON
- 17 RIMRUNNER
- 18 TRANTOR
- 19 TRAZ
- 20 SINBAD

İLK YIRMI

TEMMUZ 1988

- 1 TEST DRIVE
- 2 PREDATOR
- 3 SAMURAI WARRIOR
- 4 SUPERSTAR SOCCER
- 5 PIRATES
- 6 IKARI WARRIORS
- 7 DEFENDER OF CROWN
- 8 TARGET RENEGADE
- 9 TETRIS
- 10 I.O.
- 11 MASTERS OF UNIVERSE
- 12 IRON HORSE
- 13 SUPER HANG-ON
- 14 A.T.F.
- 15 GUTZ
- 16 BLACK LAMP
- 17 FLINTSTONES
- 18 VIXEN
- 19 AIRBORNE RANGER
- 20 TRAZ

BU AYKİ YERİ	GEÇEN AYKİ YERİ	PROGRAM İSMİ	PUANI
1	*	FOOTBALL MANAGER II	71
2	17	FLINTSTONES	60
3	1	TEST DRIVE	57
4	4	SUPERSTAR SOCCER	46
5	5	PIRATES	45
6	*	SKATE CRAZY	44
7	*	STEALTH FIGHTER	43
8	*	BIONIC COMMANDOS	41
9	3	SAMURAI WARRIOR	40
10	*	SKATE OR DIE	38
11	7	DEFENDER OF THE CROWN	35
12	19	AIRBORNE RANGER	30
13	2	PREDATOR	29
14	9	TETRIS	24
15	*	DREAM WARRIOR	23
16	*	STRIP POKER II	22
17	6	IKARI WARRIORS	18
18	*	STREET FIGHTER	17
19	*	IMPOSSIBLE MISSION II	16
20	*	FRIGHTMARE	15

Dergimizin bundan evvelki sayılarına sahip olamayanlar için bu ayın en çok satan yirmi oyunun yer aldığı listeye beraber son dört ayın listelerini de yayınlıyoruz.

Görüldüğü gibi bazı oyunların listeye girmesiyle çıkması bir olduğu gibi, bazıları ise daha uzun süre listeleri zorlayabiliyor.

Bu ayki duruma baktığımızda ise şunları görüyoruz: **Football Manager II**, **Skate Crazy** ve **Bionic Commandos** Türkiye'ye gelir gelmez listede baş sıralara yerleştiler. Önümüzdeki ay da yerlerini koruyacağı benziyorlar. **Superstar Soccer** ve **Pirates** eski sayılabilecek oyunlar olmasına rağmen aylardır yerlerini muhafaza ediyorlar. **Predator** ve **Tetris** alt sıralara doğru inerlerken, **Skate or Die** ve **Impossible Mission II** kaset versiyonlarıyla listeleri halâ zorluyorlar.

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel

Yayın Yönetmeni

ABDURRAHMAN PALA

Yazı İşleri Müdürü

TAYFUN TÖZEN

Müessese Müdürü

FATMA PALA

Yayın Danışmanı

REFET OKTAN

Yayın Kurulu

REFET OKTAN

TAYFUN TÖZEN

AHMET YILDIRIM

ABDURRAHMAN PALA

Dr. OSMAN SAYHAN

RASİM MİNGÜ

ERKUT ERYAYAR

UFUK METİN

İlan Rezervasyonları için Telefon

160 82 11

Katkıda Bulunanlar

HAKAN TİRALİ

CENGİZ ÖNCÜ

CÜNEYT OKTAN

MERT GÖKKAYA

İdare yeri

ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6

80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

TELEFONLAR

160 82 11 - 158 81 81

Yayına hazırlayan - Montaj

SAFA TANITIM HİZMETLERİ

Dizgi

ELDİM ELEKTRONİK DİZGİ

Renkayırımları

GÜVEN REPRODÜKSİYON

Tire Filmler

ÖZ GRAFİK

Baskı

ALNER OFSET

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli	750.000. + K.D.V.
Ön ve arka iç kapaklar	600.000. + K.D.V.
İç sayfalar Renkli	400.000. + K.D.V.
İç sayfalar Siyah-Beyaz.....	300.000. + K.D.V.

İlanların renkayırımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renkayırımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

Yaz aylarının şu sıcak günlerinde yine sizlere tatilde, tatile gidemeyenleriniz için evinde, güzel dakika ve saatler geçirmenize imkân sağlayacak oyunlarla karşınızdayız.

Bu sayımızda iki önemli özellik var.. **"Daha çok oyuna yer vermek"** bunlardan birisi... Ancak tabii dergimizin hacmi buna pek izin vermek istemiyor onun için gelecek sayımızdan itibaren iki kat büyüyor ve size daha geniş ve daha düzenli, derli toplu bir dergi sunmayı amaçlıyoruz.

Yeri gelmişken, iki katına yükselen dergimiz gelecek sayımızdan itibaren bir miktar zam yapacak.. Ancak bu ayki dergimizin içinde yayınladığımız abone formunu doldurmak ve 12.000 TL'yi banka hesap numarasına yatırmanız halinde bu zamdan etkilenmeyecek ve dergiyi bir yıl daha eski fiatı üzerinden sahip olma şansına ereceksiniz. Ancak bunun için önümüzde sadece bu ay abone olma şansı var.. Sonra söylemediniz demeyin..

İkinci önemli özelliğimiz ise, sizden gelen yoğun talepler karşısında dergimizin büyük eksikliği saydığımız Adventure'lere başladık. Bu köşeyi yayın kurulumuz üyesi Ahmet Yıldırım Abiniz yürütecek ve orada sizlere faydalı olmaya çalışacak. Ancak dergimizin baştan beri savunduğu dergi ile bütünleşmek kavramını Adventure'ler konusunda Ahmet Abinizle de sağlayacağınız inancındayım. Adventure köşesine yazabilecek, ipucu gönderebilecek, takıldığınız bölümler için mektupla bilgi isteyebileceksiniz. Daha iyi daha güzel bir dergi için elele...

Hepinize bol klavyeler ve iyi tatiller diliyorum.

Abdurrahman PALA



İçindekiler

TEST DRIVE.....	6
YOGI BEAR.....	7
EIDOLON.....	8-9
KILLED UNTIL DEATH.....	11-12
F-15.....	13
SUPER HANG ON.....	14
GUNSMOKE.....	14-15
VIXEN.....	15
GUTZ.....	16
FREDDY HARDEST.....	18
ALIEN SYNDROME.....	19
BIONIC COMMANDOS.....	20
THE GREAT ESCAPE.....	23-24
IRON HORSE.....	24
HERCULES.....	25
DARKSYDE.....	25
SUPERSTAR SOCCER.....	25-26
ADVENTURE YARIŞMA.....	30
ADVENTURE KÖŞESİ.....	31-32-33
DEFENDER OF THE CROWN.....	34

İLÂN İNDEKSİ

COMPUTERLAND.....	9
O-BİKS.....	10
TAYLAN TİCARET.....	12
LAÇİNSOFT.....	17
OSAM.....	21
EMİN BİLGİSAYAR.....	22
TETİKLER DIŞ TİCARET.....	22
SKY ELEKTRONİK.....	27
PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ.....	28
VİOLET.....	28
EMEK ELEKTRONİK.....	28
TOSHIBA.....	35
BELDESAN.....	36

Haberler

COMMODORE SOFTWARE' DESTEK...

Commodore firması Seul'88 Olimpiyatlarının yapılacağı günlerde Olimpiyat konulu 10 oyunu Commodore'culara Soft Ware desteği olması için piyasaya çıkaracak.

Genelde Olimpiyat ağırlıklı oyunlardan oluşacak olan paket için hazırlıkların son aşamasında olduğu ve bu ay içinde piyasaya verileceği açıklandı.

SUPERMEN II GELİYOR

1985 yılında yapılan ve büyük ilgi gören SUPERMEN'in yeni bir serüveni "SUPERMEN II" olarak piyasaya verilmeye hazırlanıyor. Birincisi büyük ilgi gören Süpermen'in ikinci defa yapılacak olan bu ikincisi birincisinden pek farklı değil.. Ancak bu türü sevenler yine de ilgiyle bekleyecektir sanırız.

PSYGNOSIS 64'E AKTARILDI

AMIGA'cılar arasında büyük ilgi gören **MINDFIGHTER** adlı oyun kaseti veya disketi ile değil, kaset veya disket yanında 160 sayfayı bulan Romanı ile birlikte satılmaya başlandı. Bu konudaki ilk uygulama olan olayın Avrupa'da nasıl bir tepki göreceği merak konusu.. Oyunun konusu ise korku... İsterseniz oynuyor isterseniz romanın okuyorsunuz.

64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.

Sağlık sok. 33/6 Sıhhiye 06410 ANKARA Tel: 133 25 07

COMPUTERLAND

Anafartalar cad. 95/4 07050 ANTALYA Tel: 12 12 07

BİLTUR BİLGİSAYAR

PTT yanı Işınli sok. 5/B BALIKESİR

PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

İş Bankası aralığı 5/B Heykel BURSA Tel: 20 73 08

EKİM-2-ELEKTRONİK

Esnaf Sarayı Kat: 3 No: A/329 ESKİŞEHİR Tel: 418 06

ABDİ TİCARET

Hürriyet cad. 2/D GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 226

SİRÇASARAY

Namık Kemal cad. 52/A İSKENDERUN Tel: 140 41

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

İsliçe mah. Adaş sok. 24/B UŞAK Tel: 148 07

KARTAL TİCARET

Hükümet cad. 46 ERZİNCAN Tel: 170 93

TEKFON

F.Fevzioğlu cad. Şahabiye mah. 40 KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58

OFLUOĞLU TİCARET

Gazipaşa cad. 44/A ZONGULDAK Tel: 117 97

İSTANBUL

BİMOMAK LTD. ŞTİ.

Mebusan Yokuşu SSK İşhanı 220 Fındıklı Tel: 143 63 42 - 152 08 31

Kızılelma cad. 15/4 Fındıkzade Tel: 586 67 79

DATA BİLGİSAYAR

Akaretler Spor cad. 62 Beşiktaş Tel: 161 30 96

ELECTROMODE

Kayışdağı cad. 280 Üst Göztepe-Erenköy Tel: 360 63 92

EMEK ELEKTRONİK

Millet cad. 90/2 Fındıkzade Tel: 523 11 40 - 525 47 52

FERBİ ELEKTRONİK LTD. ŞTİ.

Gruba Hüseyinağa mah. Hasanpaşa Çeşme sok. 12/B Aksaray

Tel: 524 70 51 - 533 81 83

GÖGE ADİ KOM. ŞTİ

Söğütçeşme cad. 129/70 Kadıköy Tel: 336 60 54 - 345 06 78

KADIKÖY BİLGİSAYAR

Mühürdar cad. 70/34 Akmar Pasajı Kadıköy Tel: 345 06 78

KADRI ÇAKMAK

Doğancılar cad. 55 Üsküdar Tel: 342 62 61

KİNG LİMİTED

İhlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A Beşiktaş Tel: 161 65 87

MASTER COMPUTER CLUB

Bağdat cad. 298/3 Erenköy Tel: 356 44 79

MİNE ELEKTRONİK

Moda cad. 46 Moda Tel: 336 09 16

OSAM LTD. ŞTİ.

Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. 3 Bakırköy Tel: 583 72 46

ÖLMEZ BİLGİSAYAR

Necip Asım sok. 34/A Çapa Tel: 587 72 03

PEGASUS COMPUTER CENTER

Bağdat cad. Köşemiz Ap. 209/8 Selâmiçeşme Tel: 336 58 89

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ

Halitağa cad. Ekşioğlu İşhanı 21 Altıyol-Kadıköy Tel: 338 30 25

SKY ELEKTRONİK

Valikonağı cad. Konak Pasajı 109 K: 1/38 Nişantaşı Tel: 148 43 83

Ebu Ziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 Bakırköy Tel: 583 54 03

Mimar Kemalettin cad. 37/1 Sirkeci Tel: 326 58 37

SÜER ELEKTRONİK

Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 Kadıköy Tel: 346 24 00

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.

Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu İşhanı 3/54 Kadıköy
Tel: 336 73 54

VIOLET COMPUTER

Bağdat cad. 378/2 Şaşkınbakkal Tel: 355 13 87

İZMİR

BARIŞ BİLGİ İŞLEM

857 sokak Anadolu Pasajı 17/A No: 10 Konak Tel: 25 90 73

IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE

1710 sokak 9/2 Karşıyaka Tel: 23 33 48

PHOENIX COMPUTER HOUSE

İnönü cad. 302 Ademoğlu Pasajı 33 Hatay Tel: 31 95 03

TAMER KİTAP KİRTASİYE

1728 sokak 52/A Karşıyaka Tel: 68 14 00

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.

Gaziosmanpaşa Bulvarı 38/B Çankaya Tel: 14 08 82

KATILIM FORMU

64'ler dergisi abonelerine Abone Kartları'nı ibraz etmeleri şartıyla Prensipler'im (iz) dahilinde belli bir miktar indirim yapmayı Kabul ediyorum (uz)

İndirim yapmayı kabul eden Müessese'nin

Ünvanı.....

Adresi.....

Telefonu.....

Ağırlıklı konusu.....

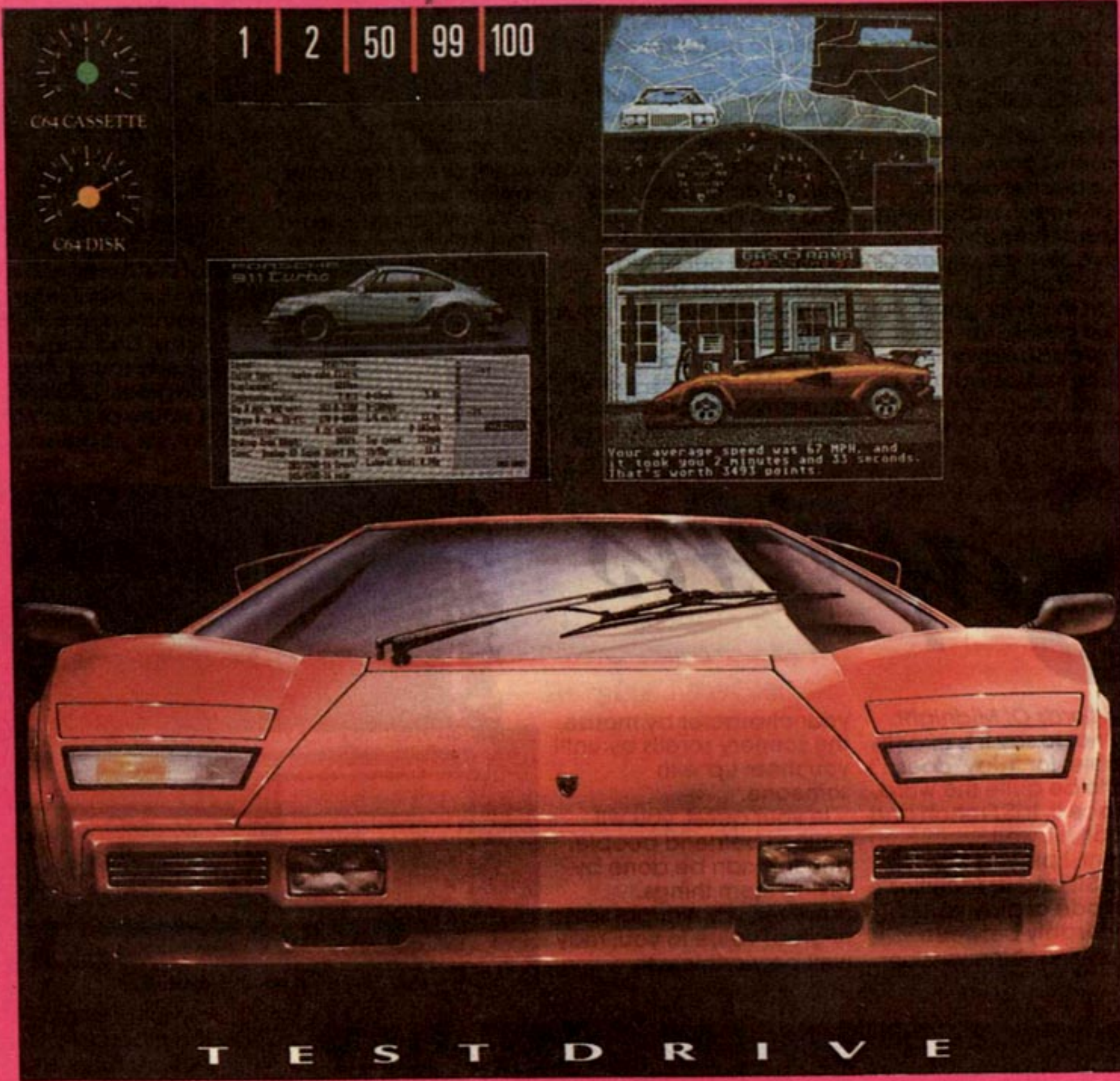
Yetkilisinin imzası (Veya kaşesi).....

.....

.....

ÖNEMLİ NOT

64'ler dergisi abonelerine tenzilat yapmak ve bu sütunlarda isim ad ve adreslerinin yayınlanmasını isteyen Bilgisayarcı Arkadaşlarımızın aşağıdaki formu doldurarak bize kaşeleyip göndermeleri şarttır. Aksi takdirde burada isimlerini yayınlamamız mümkün olmamaktadır. Bilgilerinize sunulur.



İşte sizi saatlerce, ya da günlerce ekran başına hapsedecek bir oyun.. TEST DRIVE...

Oyunumuzun başında Porsche'sine binmiş bir sürücü, camını açarak sizi selamlıyor, ve motorlarını çalıştırıp ekranı terk ediyor. Bundan sonra sıra kullanacağınız arabayı seçmekte.. Burada beş adet arabadan birini seçiyorsunuz. Bunlar, PORSCHE 911 TURBO, LAMBORGHINI, FERRARI TESTORASSO, LOTUS ESPRIT TURBO ve CORVETTE'dir.

Ekranın üstünde araçların resimlerini, ekranın altında ise teknik özelliklerini görebilirsiniz. Ekrandaki arabayı değiştirmek için joystick'inizi ileri itmeniz gerekiyor. Buradaki en iyi iki araba FERRARI ve LAMBORGHINI.. Bunlarla hem yüksek hıza ulaşabilir, hemde keskin virajları daha kolay dönebilirsiniz. Bu aşamadan sonra seçtiğiniz arabanın içindeki sürücü arabanın kapısını ya da camını açarak selamlıyor. Daha sonra da oyun başlıyor.

Oyunda ekrandan arabanın ön panelini, yani göstergelerini, ve camından da dışarıyı görebilirsiniz. Alttaki göstergelerde de hızınızı ve motor devrinizi test edebilirsiniz. Hızınızı ve motor devrinizi kontrol etmenin bir başka yolunda "V" tuşuna basarak ekrana bir başka gösterge daha çıkarmaktır. Bu arada üstteki pencereden de karşıdan gelmekte olan arabaları ve dikiz aynasından polis arabasının peşinize düşüp düşmediğini görebilirsiniz.. Ekranda iki ayrı yol var. Bunlar biri gidiş ötekide gelişi. Karşıdan araba gelirken kendi yolunuzdan çıkmayın ve araba sollarken öteki yola iyice girin çünkü ufak bir hata bir hakkınızın yanmasına yol açabilir.

Arabanızı hareket ettirebilmek için ilk önce vitesi birinci vitese takıp, joystick'inizi ileri itiyorsunuz. (Vites değiştirmek için ateş tuşunu basılı tutarken joystick'inizi ileri itiyorsunuz) Vites değiştirirken ekranın sağ altında bir

vites kolu beliriyor ve vitesi değiştirdikten sonra da kayboluyor. Vites kolunun devamlı ekranda kalmasını istiyorsanız "*" tuşuna basarak bunu sağlayabilirsiniz. Oyunda joystick'inizi geri çekerek yavaşlayabilirsiniz. Araba hızlandıkça motorun devride artıyor ve devir çok yükselince motor patlıyor. Motoru patlatırsanız 4 hakkınızdan birini kaybediyorsunuz. Mesela motorun patlama noktası LAMBORGHINI'de 8800 rpm iken LOTUS'da 800 rpm. Motorun patlamasını önlemek için devir artıp, patlama noktasına bir kaç yüz rpm kaldığında vitesi değiştirin. Yolda giderken vites değiştirmek için ateşlemeye kısa bir süre basmak yeterli.. Bu arada ilerlerken diğer arabalarada dikkat etmelisiniz. Çünkü bazen bir arabayı sollarken, karşı yönden gelmekte olan başka bir aracın ya da kamyonun altına girebilirsiniz. Virajlarda ise hızınızı azaltmalısınız. Ama eğer yüksek skorlar elde etmek istiyorsanız, hızlı gidin ve bölüm sonundaki benzinciye daha çabuk ulaşın.. Fakat böyle yaparken, uçurumdan aşağı yuvarlanabilir, kaza yaparak hakkınızı kaybedebilirsiniz. Yol kenarındaki hız limitlerine uymazsanız, polis arabası sizi kovalamaya başlıyor. O zaman iki seçeneğiniz var. Ya kaçacaksınız, ya da ceza kesilmesine razı olacaksınız. Çok hızlanır ve dikkatlice arabanızı kullanmayı başarırsanız kaçabiliyorsunuz. Ancak polis aracı sizi geçer önünüze park ederse sakın ona çarpmayın. Çünkü çarpınca ne kadar hakkınız olursa olsun oyun bitiyor. Polis aracı park ettikten sonra sollayarak kaçarsanız bir süre sonra sizin arabanızın direksiyonu kilitleniyor. Dolayısıyla kurtulma şansınız yok. Onun için polis otosu sizi geçer yolun sağına park ederse sizde park edin ve ceza kesilmesine razı olun.. Eğer ilk benzinciye ulaşamazsanız hiç bir skor elde edemiyorsunuz..

Oyunda her benzincinin ayrı bir ismi olması ve her arabanın ön panelinin göz kamaştırıcı bir güzellikte çizilmesi oyuna ayrı bir renk katıyor.

Oyun gerçekten harika.. Bunun için fazla bir şey söylenemez. Zaten TEST DRIVE'ın liste başı olmasının izahı da bu...

YOGI BEAR



Oyunumuz tahmin ettiğiniz gibi küçük yaşlarda çizgi filmlerini izlediğimiz sevimli ayı Yogimiz ile ilgili... Oyunun başında Yogi'nin arkadaşı BOO-BOO'nun kötü bir avcı tarafından kaçırıldığını görüyorsunuz ve (Her zaman olduğu gibi) peşlerinde onu kurtarmaya gidiyorsunuz.

Oyuna gelince..

Oyun ekranı ikiye ayrılmış durumda.. Üstte Yogi'nin hareket ettiği bölüm ve altında ise size yardımcı olacak bir tablo mevcut.. Bu tablonun solunda Yogi'nin bir resmi var. Bu resim Yogi bir engelle çarpış-

tığı, zıpladığı veya kendisini kamufle ettiği zaman yavaş yavaş aşağı doğru batıyor. Ve iyice battığı zaman mevcut olan beş hakkınızdan birisini kaybediyorsunuz. Bundan başka BOO-BOO'nun kapatıldığı kafese olan uzaklığı gösteren bir sayac ve altında da kafese kapatılmış olan BOO-BOO'nun resmi var.. En sağda ise gözü-nüze bir takvim çarpacak.. Bu takvim oyundaki skorunuz yerine geçiyor. Ve günler ocaktan itibaren birer birer artıyor.

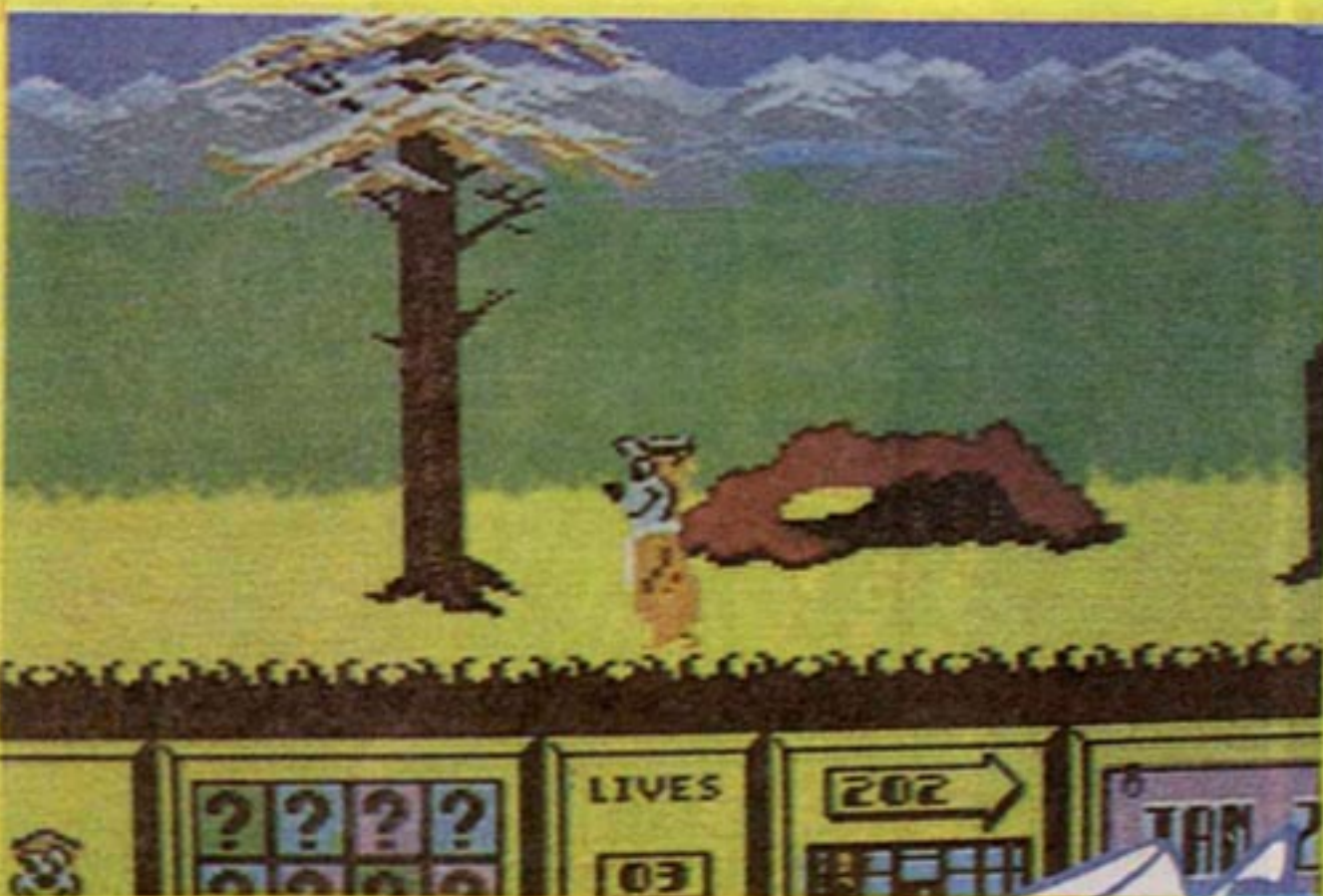
YOGI'yi görevi esnasında çeşitli zorluklar bekliyor. Bunlar ilerlerken, önüne bir-

den bire çıkan **kurbağalar, Yılanlar**. Birden bire patlayan **ärtezyenler Arılar** ve de **göller**.. Eğer ilerlerken, bir kamptan geçerseniz, kamp sahibi sizi kovduğu için kaçmak zorunda kalıyorsunuz. Eğer kamp sahibine yakalanırsanız bir hakkınız yanıyor. Onun için tabanları yağlayın ve kamp sahibine yakalanmayın.. Bunlardan başka balık tutan adamın oltasına park bekçisine, ve de geyiklere dikkat etmelisiniz. Tabii ki bir yılanın ya da çukurun üzerinden atlayabilir, sizi kovalayan bir düşmana karşı kendinizi kamufle etme yetenekleriniz var.. Ya da başınızı içeri çekerek arıların saldırısını etkisiz hale getiriyorsunuz. Kamufle olmak için joystick'inizi yukarı çekip, ateş tuşuna basmalısınız. Veya başınızı içeri çekmek için joystick'inizi aşağı itip ateş tuşuna basmalısınız. Her iki durumda da normale dönmek için o durumu gerektiren hareketin gereklerini bir defa daha yapıyorsunuz. Bunlardan başka yolda topladığınız piknik sepetleri Yogi'nin enerjisini artırıp, resmini yükseltecektir. Ayrıca yolda bulduğunuz şekerler Yogi'ye bir hak daha kazandıracaktır.

Bu arada mağaralar yolunuza devam edebilmek için oldukça kestirme bir yol.. Çünkü bir mağaraya girdiğinizde BOO-BOO'ya olan uzaklık 110 ise çıktığınızda 50'ye düşebiliyor. Bu da size büyük avantaj sağlıyor. Oyunu bitirmek için BOO-BOO'nun bulunduğu kafese ulaşmak ta yetmiyor. Burada kafes ile ev arasındaki taşlardan gidip, anahtarı almak gerekiyor. Giderken taşların üzerine basmanız şart.. Eğer yanlış bir hareket yaparsanız. Alarm çalıyor ve avcı ekranda beliriyor. Avcı'dan kaçmak için evin yanına saklanmak gerekli.. Çünkü avcı evin yanına gelmiyor. Ama pusuda bekleyerek sizin dışarı çıkışınızı gözlüyor. Çıktığınızda da sizi avlayabiliyor. Alarm çaldırmadan anahtarı alırsanız arkadaşınızı (Yani BOO-BOO'yu) hürriyete kavuşturduğunuz demektir.

Grafik ve müzik olarak gerçekten güzel olan bu oyunu herkese tavsiye ederim.

HAKAN TİRALI



THE EIDOLON

Yüzyıl kadar önce Dr. Josef Agon saygıdeğer bir bilim adamı ve araştırmacıydı. Viktorya stili malikânesinin dış dünyaya sınıksız kapalı demir kapıları arasında Dr. Agon insan davranışları konusunda gelişmiş araştırmalar yapıyor görünüyordu. Fakat bu araştırmaların ve deneylerinin gerçek yapısı bugüne kadar bir sır olarak kalmıştı. Bazı bilim adamları doktorun bir dahi olduğunu öne sürerlerken bazıları da onu büyücülükle suçluyorlardı: Günün birinde Dr. Agon ortadan kayboldu. Yakınları malikâneyi alelacele terk ettiler ve o demir kapılar bir daha açılmamak üzere kapandı.

Bir akşam Dr. Agon'un eski malikânesinin etrafında dolaşırken kapıyı aralık buldunuz. Merakınız korkunuza baskın geldi ve eski binanın gerçekten hayaletli olup olmadığına bizzat bakmaya karar verdiniz. Bir kapı bir başka kapı derken kendinizi yapıyı gezer buldunuz. Bir ko-

ridorun sonunda gizli bir geçit keşfettiniz. Uzakta gördüğünüz bir parıltı sizi yüzyıldan bu yana kullanılmayan bir merdivenden aşağıya inmeye itti. Ve kendinizi Dr. Agon laboratuvarında buldunuz. Çevreniz tozlu ve eski eşyalarla çevriliydi. Geniş bir cam yüzeyden yansıyan bir parıltı odayı aydınlatıyordu. Yaklaştınız ve kendinizi bir makinenin - bir zaman makinesinin - önünde buldunuz.

Daha sonra gözünüze Dr. Agon notlarını tuttuğu deri kaplı kalın günlüğü çarptı. Ve doktorun günü gününe tuttuğu notları okumaya başladınız. Kayıp krallıkla ilgili çeşitli buluşları ve maceraları sizi büyüledi. Adam gerçekten çılgının teki miydi yoksa bizimkine paralel bir dünya var mıydı? Bunu öğrenmenin tek bir yolu vardı. Dr. Agon'un zaman makinesine bindiniz ve sağını solunu kurcalayarak nasıl çalıştığını keşfettiniz. Ve oyun işte burada başladı.

The Eidolon yedi katlı mağarayla bir de çok yetenekli oyuncular için hazırlanmış sekizinci kattan oluşuyor. Her kat da kendi içinde birbirine geçilebilen yeraltı odalarından örülmüş bir ağ gibi. Siz ise, Dr. Agon'un otomobile benzeyen zaman makinesinin direksiyonuna geçmiş. Ön camdan ileriye bakmaktasınız.

Soldaki gösterge bulunduğunuz katdaki canavara ya kınılığınızı gösteriyor. Geçen zamanı ortadaki saat gösteriyor. Saatin çevresindeki üçgenlerde bir tür pusula görevi yapmakta. Mağaranın içinde dolaştıkça üçgenler yanıp sönerken gittiğiniz yönü göstermekte. Bu odaları bir düzene göre dolaşmak isterseniz yardımcı olmakta.

Ayrıca saatin çevresinde dört renkli ateşküresi göstergeleri var. Son olarak da sol altta üç renkli elmas göstergesi bulunuyor. Eğer bir yaratığı yakalayıp onun gücüne sahip olduğunuzda o canavara ait olan mücevherin renginde ışık yanmakta.

The Eidolon'un ses efektleri oldukça etkileyici. Yüklenme sırasında çalan müzik bir korku ve gerilim atmosferi yaratmakta. Gezinmeye başladığınız zaman sanki bir otomobilin gürültüsü çıkmakta. Joystik ile hiçbir hareket vermediğiniz zaman ise araç olduğu yerde çalışan bir otomobile benzemekte. Çubuğu ile ri ittikçe motor hızlanmakta. Isırgan kuşun kanat hışırtılarını, pervane canavarının döner kanadının sesini bile duyabilmektesiniz. Diğer gürültülere gelince, yakalanmak istenen ateşkürelerin hışırtısı, hedefini bulan atışların gümbürtüsü, eksilen enerjinin hırıltısı.... Kısacası ses efektleri oldukça başarılı ve grafiklerle bütünleşmekte.

Birkaç söz daha yaratıkların biçimleri Leonardo Da Vinci'nin eski izlerinden esinlenmiş. Uzun sözün kısası The Eidolon Lucas Film'in göz kamaştırıcı başarılarından biri daha.

Eidolon Stratejisi

Oyunun her seviyesinde saate karşı bir yarış içinde olduğunuzdan her labirentin bir haritasını çıkarın. Böylece yaratıkların nerede olduklarını çabucak bularak zaman kaybetmezsiniz. Bu yaratıkla karşılaştığınız zaman enerjinizi son kıntısına kadar kullanarak onu alt etmeye çalışın. Hiçbir yaratığın yanınıza yaklaşıp enerjinizi almasına izin vermeyin.

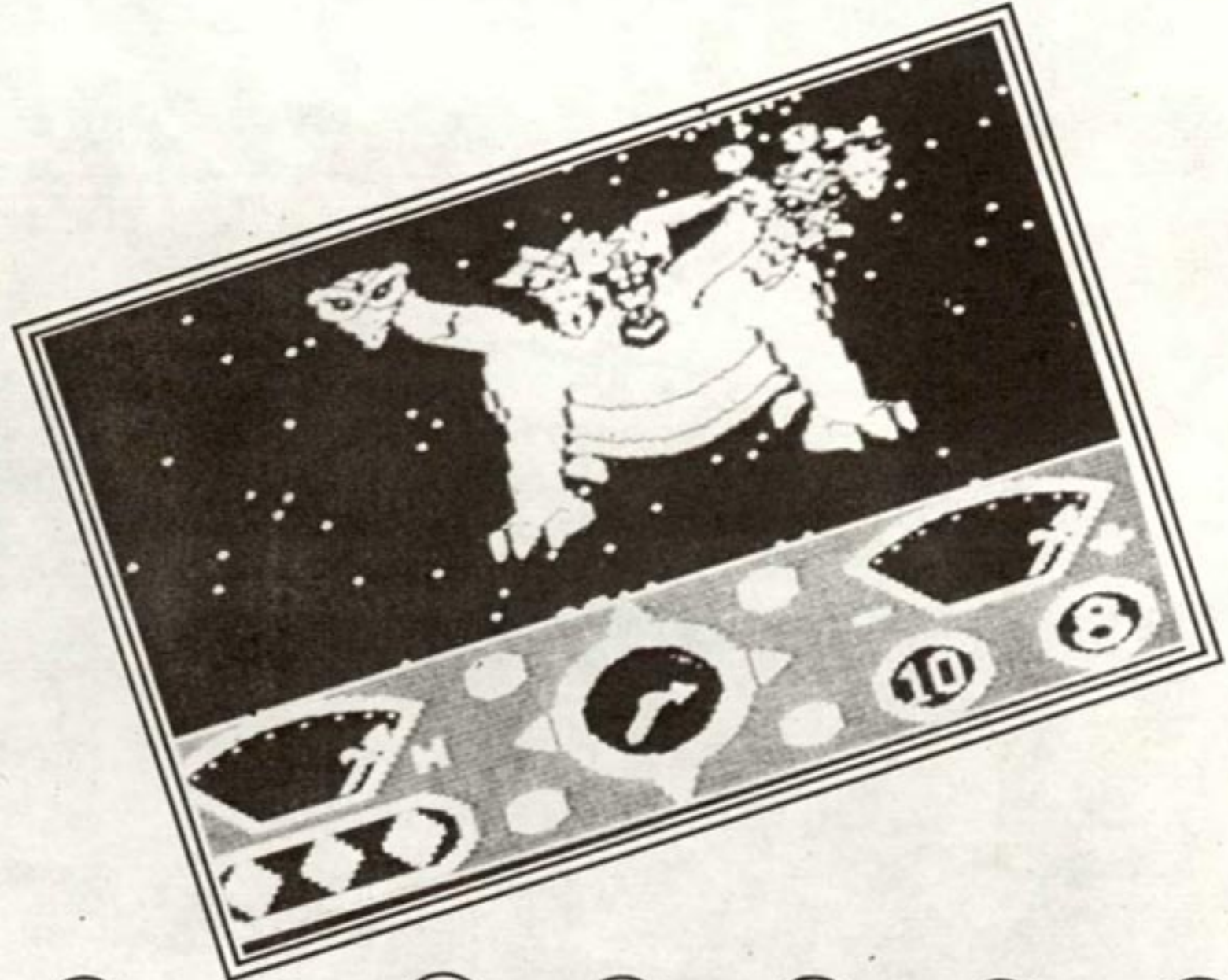
“SPACE” tuşuyla etraftaki ateş toplarını toplayabilirsiniz. 1-4 arası tuşlardan hangi renk ateş topu kullanacağınızı seçersiniz. Birinci levelda üç, ikinci levelda dört, üçüncü levelde beş ve dördüncü levelde altı adet ateş topuyla ejderhaları öldürebilir ve bir sonraki bölüme geçebilirsiniz.

Ayrıca her renkten ateşküresinin gücünü bilmekte yarar var. Kırmızılar en şiddetlileri, altın sarısı olanlar enerjinizi bitirirler, maviler zamanın ilerlemesini hızlandırırlar ve son olarak yeşilleri bir yaratığı başka bir biçime sokabilirler.

Herşeyin ötesinde oyun sırasında mantığınızı kullanın. Birinci seviyede ısırgan kuşu nasıl altettiğinizi hatırlayın. Ve ikinci seviye de aynı türden yaratığı benzer şekilde altetmeye çalışın. Sihirli ateşkürelerini aracınız yakıt depolayacak durumdaysa yakalamaya çalışın. Gereğince depolanamayan her türden enerji ebediyyen kaybedilmiş demektir.

Ve son olarak bir canavarla dövüşürken bunu mutlaka uzaktan yapın, yeteri kadar hızlı karar verebiliyorsanız canavarların ateş kürelerini yakalayarak onları enerjiye çevirerek artan gücünüzü onlara karşı kullanabilirsiniz.

AHMET YILDIRIM



C O M P U T E R L A N D

Commodore 64 ve Amiga 500-2000

- İş, eğitim ve oyun programları
- 10 ve 20 oyunluk süper paketler
- Kasette disket oyunları
- Amiga oyun, müzik ve grafik programları
- Amiga iş ve utility programları
- 64'ler oyun açıklamaları dergisi
- Kopyalama kartuşları
- Joystick, disket ve kitap çeşitleri
- Bilgisayar toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Atari, MSX, Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Tüm yardımcı malzemeler

Bayilikler verilecektir

Oyun listemizi isteyiniz

COMPUTERLAND

Anafartalar cad. 95/4

Tel: 12 12 07 Antalya

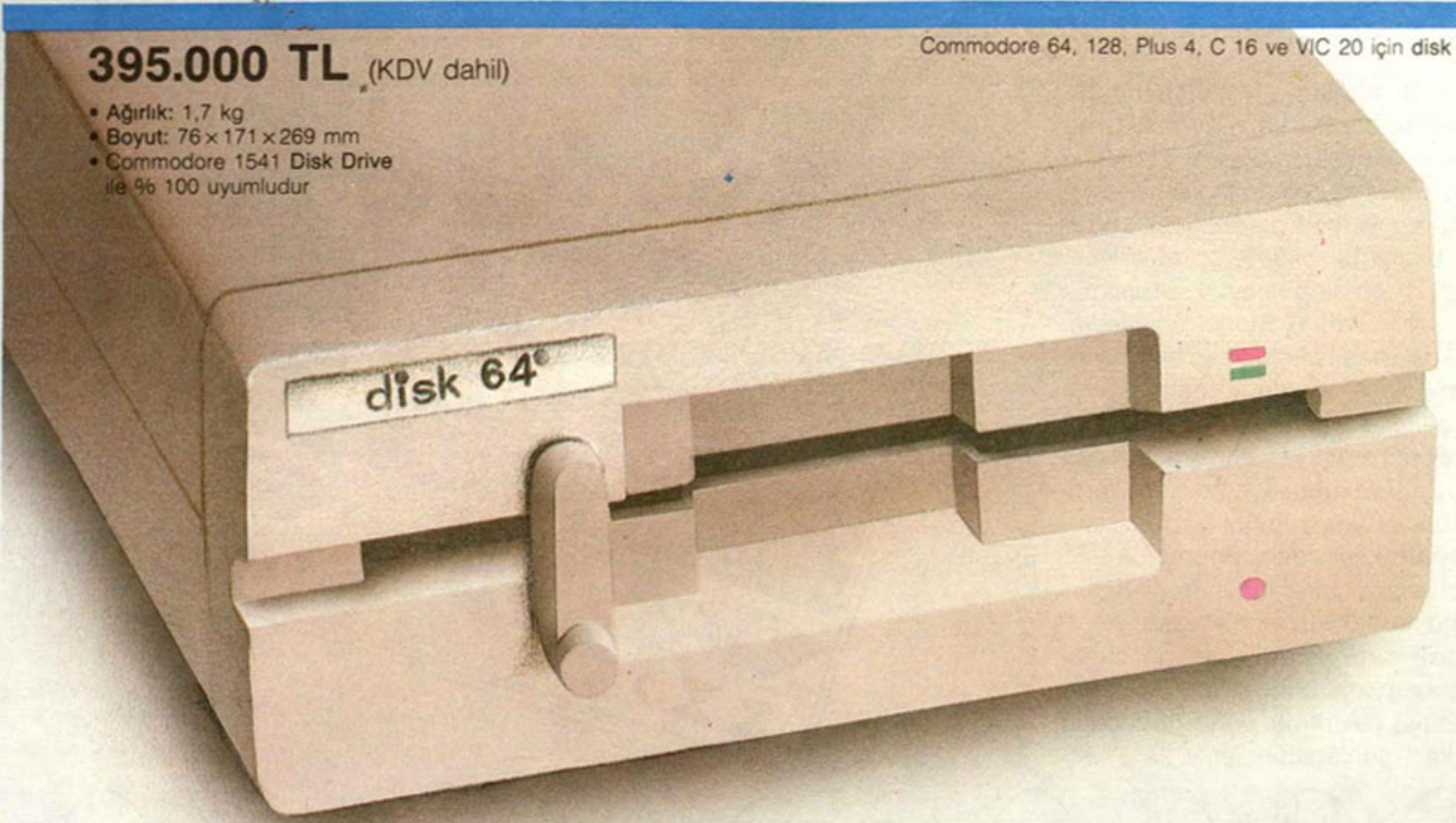
Peşin veya Taksitle Satış Yapılır

Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası Antalya Merkez Şubesi 048601-7 no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.

395.000 TL (KDV dahil)

Commodore 64, 128, Plus 4, C 16 ve VIC 20 için disk drive

- Ağırlık: 1,7 kg
- Boyut: 76 x 171 x 269 mm
- Commodore 1541 Disk Drive ile % 100 uyumludur



Commodore 64* cüler!

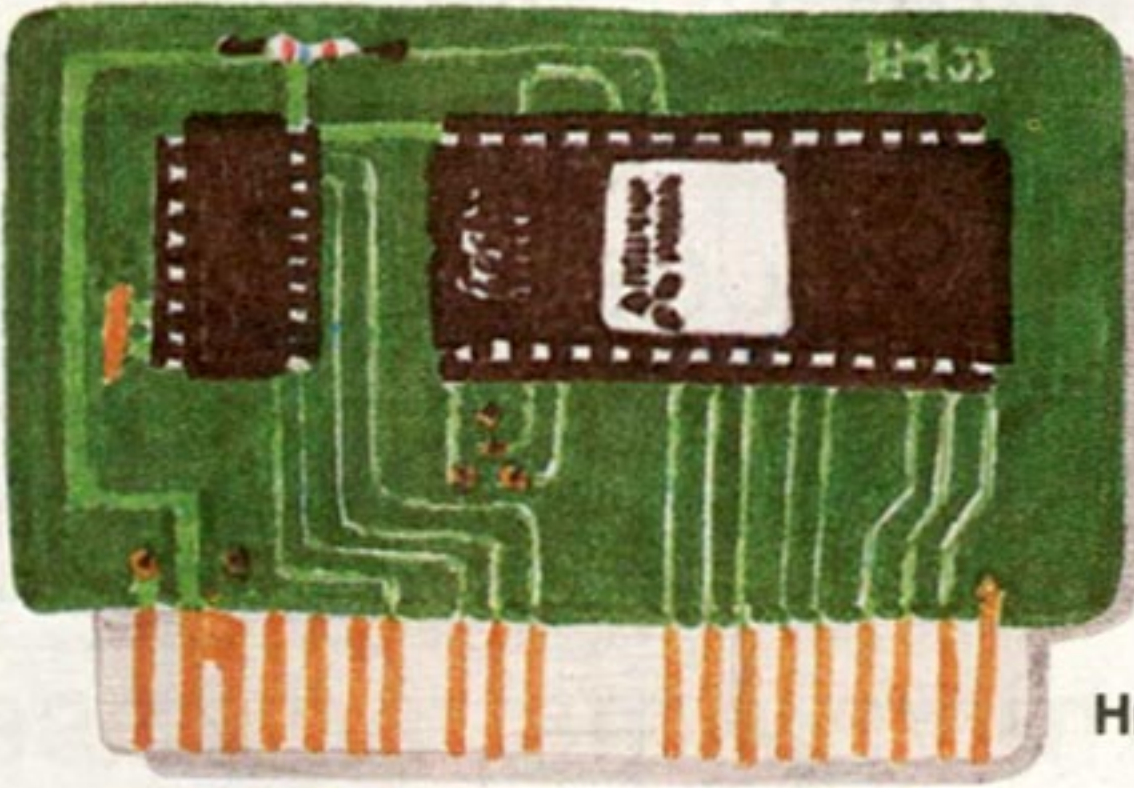
Disk 64 şimdi daha da süratli...

Kasetlerinizde istediğiniz programı bulmak için uğraşarak zaman kaybetmeyin.

disk 64* ile bilgisayarınızı daha süratli ve kolay çalıştırmanın rahatlığını yaşayın.

Piyasada bulunan benzerlerinden daha süratli ve güvenilir.

* Commodore 64, 128, Plus 4, C 16, VIC 20 Commodore Business Machines Inc.'in tescilli markasıdır.



Hızlandırıcı Kart

6 AY GARANTİ

Türkiye Müessesili: **TOPSTYLE Dış Ticaret A.Ş.** Tel: 555 36 93 - 555 67 65

Türkiye Genel Satıcısı: **OBİKS Büro Sistemleri A.Ş.** Kemeraltı Cad. Kemer Han 85/4 Karaköy - İstanbul Tel: 149 53 35 - 143 24 80

İstanbul: Bürotek A.Ş. 172 06 42 - 172 82 65 Emek Elektronik 523 11 40 - 525 47 52 Elektroform 525 59 49 Erseven Ltd. 153 63 03 Feral Mühendislik 167 57 43 King Pazarlama 147 15 10 Mikromak Ltd. 145 35 37 Sapa Pazarlama 526 66 66 - 512 07 75 Tetikler Dış Ticaret 334 99 94 **Adana:** Başar Ltd. (Ceyhan) 8730 - 8306 **Ankara:** Elektrotek Ltd. 118 75 09 Mikroköm Ltd. 126 98 98 - 167 12 67 **İzmir:** Uzman Koll. Şti. 19 82 00.

KILLED UNTIL DEAD



İşte yine Action-Adventure bir oyun sunuyoruz sizlere. 20'ye yakın ayrı ayrı senaryolardan oluşan bu oyunda göreviniz cinayetleri aydınlatmak.. Yani Hercüles Pairot olarak gizli ajan kimliği ile canilerin korkulu rüyası haline geliyor ve onların cinayet işlemesine imkan vermiyorsunuz. 20'ye yakın senaryo'nun her birinde siz korkusuz ajan rolünde iken oyundaki diğer tipler canı, kurban, şahit olarak yer değiştirebiliyor. Senaryolar içindeki katiller ve kurbanlar aşağıda göstereceğimiz beş tipin içinde...

1. Agatha Maypole
2. Mike Stammer
3. Lord Peter Flimsey
4. Claudia Von Bulow
5. Sydney Meanstreet

Oyunun geçtiği mekanlar, karakterlerin odaları, sizin odanız kütüphane, balkon ve lobi.. Senaryo gereği karakterler buralarda buluşup, oyunu oluşturuyorlar. Siz bu karakterleri mavi renklerdeki silüetlerinden tanıyorsunuz.

Oyunun ana senaryosu GARGOYLE otelinden bir araya gelen dünyaca ünlü beş yazarın arasında cinayete kurban gidecek olanı henüz kendisiyle komplo kurulmadan önce olayı aydınlığa çıkarmak ve katilin kimliğini tespit etmektedir.

Oyuna başlamadan evvel sizden bir zorluk derecesi seçmeniz isteniyor. Bu seçiminizi yaptıktan sonra seçtiğiniz zorluk derecesine göre bir senaryo seçiyorsunuz. Bu aşamadan sonra oyuna başlıyorsunuz, Oyuna odanızdaki masada başlıyorsunuz. Ve sağ elinizi masanızın üzerindeki aletlerin üzerine koyarak seçim yapıyorsunuz. Mesela elinizi telefonun üzerine koyduğunuz zaman telefonla görüş-

me yapabileceğiniz kişilerin listesi ekranda beliriyor. Yine notlar üzerine elinize yarayacak olan seçenekleri ekranda görüyorsunuz. Bu arada unutmadan masanız üzerinde bulunan malzemeleri sayalım. Telefon, Not defteri, karakterler hakkında özlük dosyaları, "Survalance" seçeneği.. Bu sadece ikinci bölüme geçmenize yarıyor. Bu arada odanızın penceresi de çok önemli.. Pencereden ilginç grafikler izliyor, gece ve gündüzün oluşumunu pencerenizden anlıyorsunuz.

20 ayrı senaryonun ortak mantığı malzemeleri kullanarak, buluşmaları ve ipuçlarını birleştirerek kimin katil, kimin kurban, kimin şahit olduğu konusunda araştırma yapmak.. Her senaryoya başlarken ilk işiniz karakterler ile ilgili dosyalardan bilgi edinmek olsun. Bu şekilde karakterlerin hüviyetini öğrenebilir, buna göre işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Daha sonra en önemli bölüm olan "**SURVALANCE**" bölümüne gelip, işinizin en önemli kısmına başlayabilirsiniz. Bu kısımda odalara girebilir, "**BREAK IN**", odalardaki dinleme cihazları ve monitorlerden kişilerin uğraşlarını öğrenebilirsiniz. "**MONITOR**" konuşma kayıtları ve kendi kayıtlarınız için ise "**TAPE**" ile teypten oluşan konuşmaları dinleyebilirsiniz.

Araştırmaya başladığınız zaman odalara gizlice girmelisiniz. Onun için ise "**BREAK IN**" seçeneğini kullanacaksınız. Bu odalarda notlar, kişilere ait özellikler ve ipuçları bulacaksınız. Bu bulduklarınız, not defterinize geçirilecektir. Bunun gibi daha bir çok bilgiyi not defterinize geçirin. Zaten bunu bilgisayar kendiliğinden yapıyor. Yalnız odalara

TAYLAN TİCARET BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

- * **GÖGE KOM. ŞTİ.** Oyun, eğitim ve iş programları Ege Bölgesi genel dağıtımı
- * **KİNG LIMITED** Ürünleri Ege Bölgesi genel dağıtımı
Final III - Multi Ice II ve diğer kartuşlar
3.5 inch ve 5.25 inch disket kutuları
Commodore adaptörler ve tüm bilgisayar yardımcı malzemeleri
- * **EBONY BİLGİSAYAR EĞİTİM MERKEZİ** İngilizce eğitim programları
Ege bölgesi genel dağıtımı
- * **64'ler DERGİSİ** Ege Bölgesi genel dağıtımı
- * **MSX - SINCLAIR - COMMODORE - AMSTRAD - ATARI**
Oyun, eğitim ve iş programları
Disket oyunları ve kasette disket oyunları
- * **Atari ve Commodore Işıklı Kalemler**
- * Her marka **PC** ve yazıcılar, **Joystick'ler**, 3.5 inch ve 5.25 inch. **disketler**

TOPTAN VE PERAKENDE

Gazi Osmanpaşa Bulvarı No: 38/B-1 1. Onur İşhanı Çankaya-İZMİR

Tel: 14 08 82
İZMİR

64'ler Dergisi Abonelerine İndirim

girerken, size sorular sorulacaktır. Mesela filmlerde kullanılan yapay Kan'ın neden imal edildiğini soruyor eğer siz **"Çukolata şurubundan"** **"CHOCOLADE SYRUP"** dersiniz içeri rahatlıkla girebilirsiniz. Eğer bilemezseniz yolunuzu yeşil kıyafet giymiş otel görevlisi tarafından kesiliyor. Bundan sonra bir daha belli bir süre bu odaya giremiyorsunuz. Ve yahu içerde biri varsa kapı deliğinden size bakıyor. O zaman bir süre için odaya girmeniz mümkün olmuyor.

Bundan sonra elde ettiğiniz buluşma notlarına göre o saatte randevu yerinize gidin. Monitör veya teyp ile yaptığınız bu araştırma sırasında gittiğiniz odadaki kişilerin konuşma ve tavırlarını tetkik edin. Bu araştırmalara benzer bir çok araştırmayı yaptıktan sonra cinayetin asıl sebebinin bulacaksınız. Bütün araştırmanızı bitirip, katilin kimliğini tespit ettikten sonra not defterinizi açın ve **"BREAK IN NOTES"** seçeneğine gelip, her kişinin odasındaki bütün özellikleri bir yere kaydedin. Artık katilin kimliğini öğrenmiş durumdasınız. Ancak tamamen emin olmanız için telefona sarılıyorsunuz ve Katil ile kurbanın dışındakilere telefon etmeye başlıyorsunuz. Eğer ipuçlarından katilin kimliğini tespit edememiş ve ilk telefonu katile veya kurbanı yapmış iseniz, sorduğunuz soruların çoğuna doğru cevap alamayacaksınız. Bu yüzden telefon edeceğiniz kişiyi dikkatlice seçiniz. Telefon ettiğinizde karşınıza telefon ettiğiniz kişinin resmi çıkacaktır. Ayrıca altta iki seçenek var. İlk seçenek karşılaştığınız kişiye soru sormak için, diğeri ise suçlamak içindir. Siz işe soru seçeneği ile başlayın. Bundan sonra karşınıza bir kaç seçenek daha çıkacaktır. bu sece-

neklerden biri telefon ettiğiniz kişinin odası hakkındaki gerçek bilgiler. Eğer bunu bilemezseniz telefon yüzünüze kapanacaktır. Bilirseniz, karşınıza başka seçenekler çıkacaktır. Bu seçeneklerle kişiye cinayetin olduğu yer, cinayet aleti, katil ve kurban hakkında sorular sorabilirsiniz. Eğer sorduğunuz sorulara cevaplar kırmızı renkli verilmiş ise çözmek için boşuna uğraşmayın. Çünkü bunlar sizi yanıltmak içindir. Eğer cevap sarı renkli ise sorduğunuz sorunun cevabı doğrudur. Ona göre tavır alın. Sizin her doğru sorunuza karşılık muhataplarınızın yüz hatları ve mimikleri değişiyor. Bu da oyuna ayrı bir estetik katıyor. Eğer katili bulmuş iseniz, hiç vakit kaybetmeden katili aramaya başlayın. Daha sonra ikinci seçeneği seçerek, onu suçlayın, ve Ona herşeyi yani cinayetle ilgili bildiklerinizi anlatın. Eğer yanlış anlatırsanız, telefon yüzünüze kapanacak, odanızdan size doğru yönelen tabancayı farkedeceksiniz. Ve oyun sizin için bitecektir. Eğer her şeyi doğru olarak bilerseniz, katil size cinayeti itiraf edecektir.

Oyun Action Adventure çok güzel bir kurgusu var. Mantık ve inceleme ön planda.. Hoş esprili grafikleri var. Hoşça vakit geçireceğinize inanıyorum. Ayrıca müziği de dinlemeye değer...

MERT GÖKKAYA



F-15

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 1. MOTOR HIZ SEVİYESİ | 10. MAKİNELİ |
| 2. PARAŞÜTLE ATLAMA | 11. BOMBA |
| 3. RADAR SEÇİMİ | 12. ORTA MENZİLLİ FÜZE |
| 4. ECM | 13. ÖN/ARKA GÖRÜŞ |
| 5. MOTOR FÜZELERİ | 14. HEDEF YÖNÜ BULMA |
| 6. KISA MENZİLLİ MISİL | 15. OYUNU DÜRDÜRME |
| 7. FRENLER | 16. DÜZEY SEÇME |
| 8. TAKIT TANKI FIRLATMA (ATMA) | 17. YAKIT DÜZELTİ |
| 9. FİŞEK ATMA | 18. BAŞLATMA, TEKRAR BAŞLATMA |

AUTHENTIFICATION KODLARI

0-B 1-c 2-h 3-p 4-b 5-j 6-h 7-h 8-1 9-k
10-f 11-d 12-m 13-p 14-e 15-L

Eğer F-15 gibi harika bir savaş uçağıyla uçup düşman birlikleriyle savaşmak istiyorsanız, bu oyunu bir deneyin. Oyunun diğer uçuş simülasyonlarından tek farkı bir çok değişik senaryo olmasıdır. Bu simülasyonda da olduğu gibi yine klavye kontrolüne ihtiyaç vardır. Bizde bu klavye kontrolünü ve oyunun başında sorulan kodları yayınlıyoruz. Bildiğiniz gibi kodları bilemezseniz, makinalarınızdan başka hiç bir silahınız olmayacak. Tabii bu hiç de hoş değil. Oyunun başında sizden birini ve bir senaryo seçmeniz isteniyor. Bölümlerden birini seçtikten sonra bir senaryo seçiyorsunuz. Bu senaryolar sırasıyla:

LİBYA:

GÖREV: 10.000 feet'te çıkıp önünüze gelen düşman uçaklarını yok edin, düşman füzelerinden kurtularak ana hedefi vurun. Ayrıca vurabildiğiniz kadar uçak ve havaalanı tahrip etmeye bakın.

MISIR:

GÖREV: Düşman hava kuvvetlerini yok edip ana hedefinizi bombalayın tabii bununu yanında bombalayabildiğiniz ka-

dar hedef bombalayın.

VIETNAM:

GÖREV: Gece düşman savunmalarından kurtularak 1000 feet'in üstüne çıkın. Sonra 2 ana hedefi bombalayın ve yine bombalayabildiğiniz kadar yer hedefi vurun.

SURİYE:

GÖREV: Gündüz düşman füzelerinden sıyrılarak ana hedefinizi bombalayın. Ve bombalayabildiğiniz kadar havaalanı ve füze rampası bombalayın.

VIETNAM II: Gece 2 ana hedefi bombalayıp diğer hedefleride tahrip edip geri dönün.

IRAK:

GÖREV: Gündüzün 1500 feet'te uçarak düşman radarlarından sıyrılıp, ana hedefinizi bombalayın. Yine istediğiniz kadar hedef bombalayabilirsiniz.

F-15 strike eagle kötü grafikleri olsa da uçuş simülasyonu sevenlerin sahip olması gereken oyunlardandır.....

Mert GÖKKAYA

SUPER HANG-ON

Commodore 64 kullanıcıları eskiden beridir Super Cycle, Enduro Racer gibi motosiklet yarışını konu eden oyunlarla oynuyorlardı ve artık şimdi de süper - hang - on var. Temelde ötekilerle hemen hemen aynı yarış düzenine sahip olan oyunumuzun farkı birbirinden ayrı olarak yüklenen dört ayrı kıtada yarışılması bunlar sırasıyla Afrika, Asya, Avrupa Amerika... Her hangi bir kıtayı seçtikten sonra oyun oynarken çalacak müziği seçmeniz gerekiyor ve bundan sonra ekranda yarışa başlamaya hazırlanan motosikletliler görüyorsunuz. Ekranın üstünde ise kontrol tablonuz var buradan hızınızı skorunuzu nerede yarıştığınızı bitişe ne kadar kaldığını ve ne kadar zamana sahip olduğunuzu öğrenebilirsiniz.

Oyun yeşil ışığın yanmasıyla başlıyor ve motosikletinize hız kazandırmak için joystick'inizi öne itiyorsunuz hızınız 280 olunca ateşlemeye basarak vites değiştirilebilir ve 324 km'ye ulaşabilirsiniz.

Oyun bitirmek için her bir bölümü

verilen sürede tamamlamak gerekiyor.

Bölüm yarışılan kıtaya göre uzun yada kısa olabiliyor.

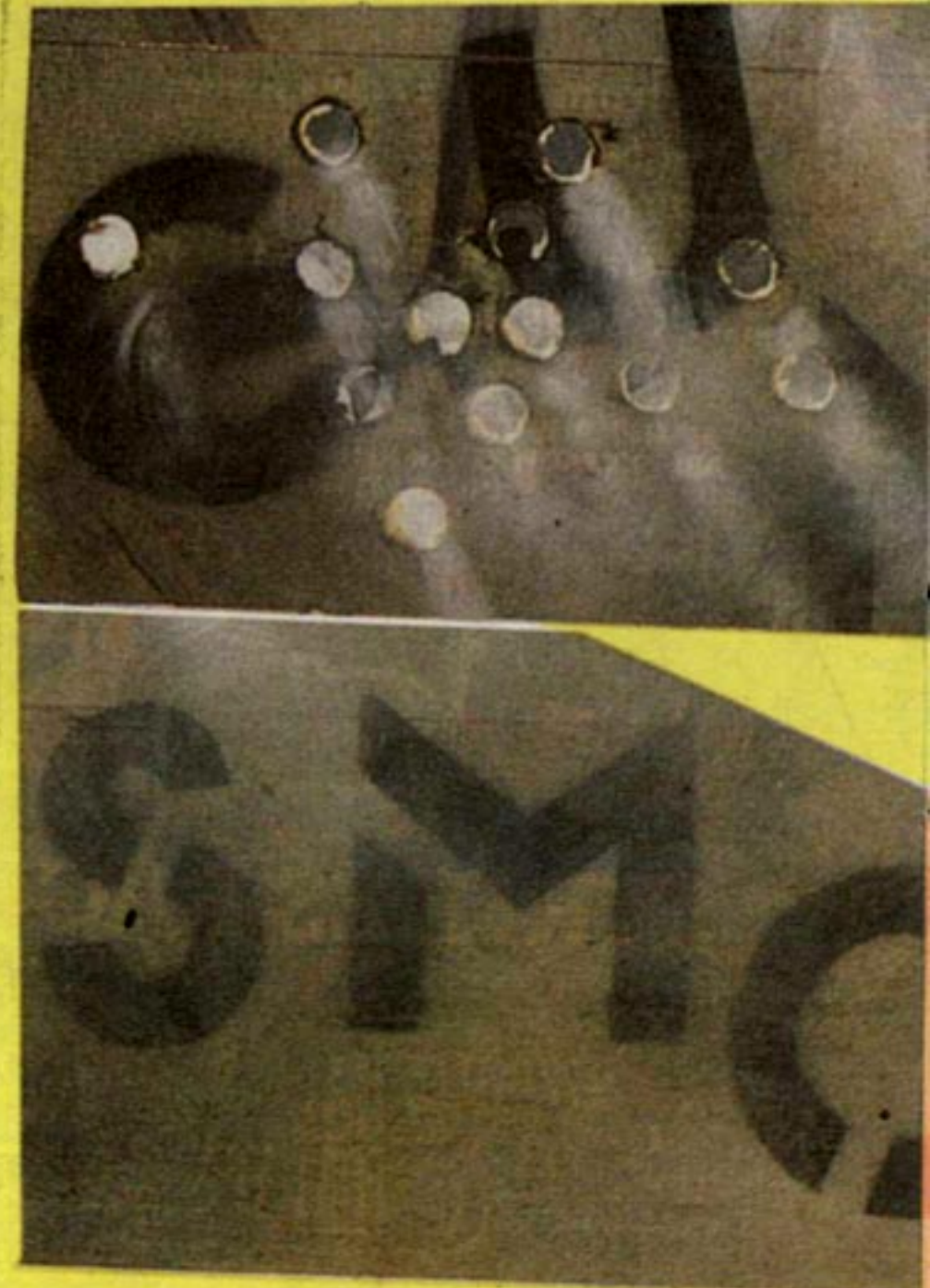
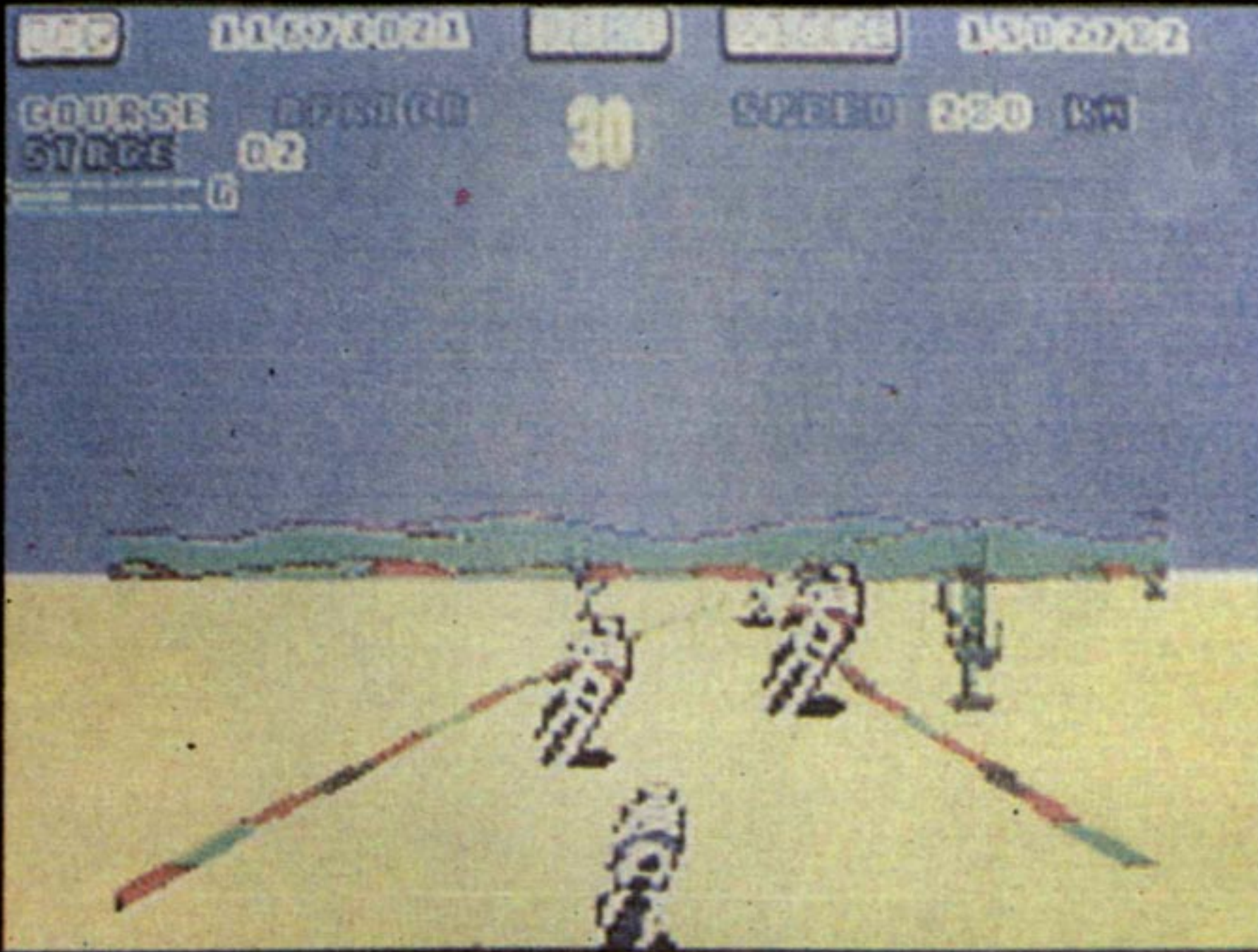
Ayrıca kıtaya göre ekrandaki görüntüde değişiyor. Mesela Afrikada yolun kenarında ağaçlar ve karşıda dağlar varken Amerikada yolun kenarında lambalar ve karşıda da bir şehir var.

Oyunda dönemeçlere ve öteki yarışçılara dikkat etmeniz gerekiyor eğer yarışçıya çarparsanız hızınız düşüyor, yoldan çıkarsanızda hızınız düşüyor. Ama yolun kenarındaki direk ağaç gibi nesnelere çarparsanız. Sürücünüz motosikletiyle birlikte havada birkaç takla atıyor ve tabii ki bu da zaman kaybına neden oluyor.

Eğer bu zorlukları alt edip bitişe varırsanız ekranda Well Done good riding'' yazıyor ve extra puanlar alıyorsunuz.

Oyunun grafikleri fena değil müzik ise iyi. Yarış meraklılarına tavsiye ederim.

Hakan Tirali



Hepiniz vahşi batı'yı çok seviyorsunuzdur. Filmlerden, oyunlara kadar vahşi batı ile ilgili olaylar ve gelişimler hep ilginizi çekmiştir. Artık onların arasında bir yeni tür var **GUN SMOKE...**

Oyuna başlarken, oyunun ismine göre çizilmiş tabancasının dumanını üfleyen bir kovboy resmi görüyorsunuz. Bunun ardından menü'den oyunun zorluk derecesini ve müzik isteyip istemediğinizi belirliyorsunuz ve karşınıza yakalamanız gereken kanun kaçağının resmi





Wanted başlığı altında çıkıyor.

Buradaki resim gerçekten çok iyi hazırlanmış.. Hemen tabancalarınızı belinize takıp onu aramaya başlıyorsunuz. Fakat sizin görevinizi yerine getirmenizi engelleyen çeşitli tip ve türde kovboylar ve kızıl derililer var.. Bunlar size **kaldırımlar**dan, **bar**'lardan, ya da tren **yollarından** ateş ediyorlar. Ya da birden karşınıza çıkıp size ateş ediyorlar. Bu arada yoldaki fiçileri vurarak ortaya çıkan **çizme**, **nal** ve **kurşun** gibi maddeleri toplayabilirsiniz. Oyunda belli bir bölüme gelince artık başa dönmüyor ve kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. (Yani oyunda bir

yerde yanınca yandığını ve bir biraz öncesinden oyuna devam ediyord başa dönmüyorsunuz.)

Her bölümün sonunda yakalamanız gereken kanun kaçağı ile karşılaşıyorsunuz. Her kanun kaçağı ismi ile alakalı silah kullanıyor. Mesela Master, Winchester tüfekle ateş ederken, Roy Knife bıçaklarını ustalıkla kullanıyor. Ya da Ninja darts size yıldız fırlatıyor. Eğer oyunda ölürseniz, yerinizde hemen bir mezar oluşuyor.

Oyun genelde kolay.. Grafikler ve ses süper bir ortamda değil.. Ancak bu türleri sevenler hoşça vakit geçirirler.

Bu güne kadar oyunlarda hep erkek kahramanları oynadınız ama bundan sonra VIXEN var. Elinde kırıbaçı, ile tarih öncesi yaratıklara karşı müthiş bir mücadele veren, hayatta kalmaya çalışan bir kadın savaşçı...

Oyun çeşitli rampalardan oluşuyor kahramanımız bunların üzerinden atlıyarak ilerliyor. Ama bu arada suya düşüp boğulabilir. Yada bir yaratık tarafından öldürülebilir.

Kahramanımız her bölümün sonunda bir mağaraya gidiyor. Burada puanınız ve kalan zamanınız hesaplanıyor eğer yoldaki ağaçlara asılı topları kırbaçınızla kırıp oradaki tilki başlarını almışsanız kahramanımız yoluna tilki olarak devam ediyor. Ve burada amacı taşların içindekileri toplamak. Bunun için taşın üzerine gidip ateşlemeye basmak yetiyor.

Fakat kahramanımızın tilki olabilmesi için ekranın üstündeki tilki başının bölüm bitince en sağda olması gerekiyor. Ve tilki olarak oyuna devam ederken bu baş sola doğru gidiyor ve en sola gelince, tilki kayboluyor ve bölüm sonundaki mağarada tekrar kadın kılığına giriyor.

Vixen genelde zevksiz ve sıkıcı bir oyun almanızı hiç tavsiye etmem ama yinede karar sizin.

Hakan TIRALI

GULTZ

Bu oyunumuzda amacımız elimize alacağımız harita ile silah edinmek ve hastalıklı organın tedavi edilmesi için çabalamak... Oyunun ilk ekranında nerede olduğumuzu belirten bir ek harita var. Bu haritaya bakarak labirentler arasında ilerliyor ve her katın sonunda hastalıklı organı tedavi ederek insan vücudunu teker teker organ tedavisi şekliyle tüm tedaviye tabi tutuyoruz.

İlk ekranda birinci oda da ilk işimiz haritayı aramak... Haritayı bulamadan pek bir şey yapmamız mümkün değil. Haritayı bulduktan sonra Space tuşuna basarak haritayı ekrana getirir ve kullanımını kontrol edebiliriz. Bu arada haritanın zamanlı olduğunu da belirtmemde yarar var. Haritanın geriye doğru çalışan bir zamanı var. Bu zaman bittiğinde haritanın tekrar ekrana gelmesi mümkün olmuyor. Ancak Her katta ayrı bir harita olduğundan bu kural tüm haritalar için geçerli...

İlk ekranda haritayı bulup ilerlemeye başladığınızda yapmanız gereken ilk şey böbreği tedavi etmek için gerekli olan tü-

feğin parçalarını toplamak... Ayrıca her katta da bir diğer kata geçmemizde faydalı enerji depolayan Kristal ile anahtarı mutlaka almalıyız. Her katta önünüze çıkan kask ta korunmanızda faydalı olabiliyor. Labirentte ilerlerken siz silahınızın toplanması için parçaları birleştirirken mikroplar size saldırıyor. Onlarla savaşarak birinci katın sonunda geliyor ve burada elinizde oluşmuş bulunan silahınızla Böbrek'in öldürülmesi, dolayısıyla tedavi edilmesi gerekmektedir... Bunun için ilk şart böbreğin odasında bulunan silahı alarak böbreği öldürmektir. İkinci katta da yine birinci kattaki evreleri geçerek Akciğer'i, Üçüncü katta Kalb'i Dördüncü katta da Beyni öldürmek gerekiyor. Ancak katların geçiş şekilleri birbirine benzemesine rağmen, Akciğer'i öldürmek için Pompa, Kalbi öldürmek için Balta, Beyni öldürmek için ise Anahtar alınmaktadır. Böbrek'ten Akciğer'e Akciğer'den Kalb'e geçerken damarlardan geçiyorsunuz. Ama labirent düzeninde olan katlar arasında bazan alakasız bir yerden veya tünelden bir başka kata geçmeniz icap edebiliyor.

Ekranın altında sağ alt köşede oyun için verilmiş bulunan haklarınız, sol tarafında da topladığınız silahların fotoğrafları var... Onlara bakarak hangi parçaların hangisini alamadığınızı kontrol etmeniz mümkün olabiliyor. Ekranın ortasında görülen ek haritanın altında da enerji kristali ile Anahtarı görmeniz mümkün olmaktadır.

Grafikleri güzel, iç organlarla ilgili sempatik efektler uydurulmuş, İnsan anatomisine meraklı olanlar için tavsiye edilir.

ERKUT ERYAYAR



LAÇİN SOFT

En yeni Amiga ve Commodore programlarıyla
Hizmetinizdeyiz

AYIN EN ÇOK SATILAN PROGRAMLARI



- ☐ FOOTBALL MANAGER II
- ☐ BOOMERAIID
- ☐ P.O.W.
- ☐ WORLD DARTS
- ☐ BUGGY BOY
- ☐ INTERNATIONAL SOCCER
- ☐ CAPONE
- ☐ IN 80 D.A. WORLD
- ☐ POWER STYX
- ☐ F-18 INTERCEPTOR
- ☐ PORTS OF CALL
- ☐ BUBBLE GHOST
- ☐ SOCCER SUPREMO
- ☐ LEATHERNECK
- ☐ MANHATTAN DEALERS
- ☐ POOL
- ☐ SPACE RACER
- ☐ THE THREE STOOGES
- ☐ AARGH!
- ☐ KING OF CHICAGO
- ☐ BATTLE SHIPS
- ☐ PINK PANTHER
- ☐ GOLDEN POTH
- ☐ SCREAMING WINGS
- ☐ STRIKE FORCE HARRIER
- ☐ JUMP JET



Commodore

- ☐ STRIP POKER II
- ☐ BOYOND THE ICE PALACE
- ☐ IMPOSSIBLE MISSION II
- ☐ POLICE ACADEMY II
- ☐ DAN DARE II
- ☐ TEST DRIVE
- ☐ SUPERSTAR SOCCER
- ☐ STEALTH FIGHTER
- ☐ FLINTSTONES
- ☐ BIONIC COMMANDOS
- ☐ ROAD WARRIOR
- ☐ METROPOLIS
- ☐ SKATE OR DIE
- ☐ MAGNETRON
- ☐ VIXEN
- ☐ DEFENDER OF THE CROWN
- ☐ CALIFORNIA GAMES
- ☐ SUMMER GAMES I
- ☐ SUMMER GAMES II
- ☐ WINTER GAMES
- ☐ WORLD GAMES
- ☐ INDIANA JONES
- ☐ PREDATOR
- ☐ AIRBORNE RANGER
- ☐ ACE OF ACES
- ☐ ATF SIMULATOR
- ☐ TARGET RENEGADE

(kasette)

- ☐ SKATE CRAZY
- ☐ FOOTBALL MANAGER II
- ☐ DREAM WARRIOR
- ☐ PACLAND
- ☐ FOOTBALL DIRECTOR
- ☐ RIMRUNNER
- ☐ GOTHIK
- ☐ ROLLING THUNDER
- ☐ MATCH DAY II
- ☐ IRON HORSE
- ☐ IKARI WARRIORS
- ☐ PIRATES
- ☐ CYBERNOID
- ☐ TRAZ
- ☐ TERRAMEX
- ☐ GUTZ
- ☐ ACE II
- ☐ FRIGHTMARE
- ☐ BUGGY BOY
- ☐ THE LAST NINJA
- ☐ OUT RUN
- ☐ THUNDERCATS
- ☐ TETRIS
- ☐ BLACK LAMP
- ☐ ROADWARS
- ☐ I.O.

Türkiye genelinde toptan ve
perakende satışlarımızda
ciddi iş anlayışımız ile
hizmetinizdeyiz.

Laçın Bilgi İşlem

Merkez: Kazım Kulan Pasajı No: 55 Şaşkınbakkal - İST
Şube : Tonoğlu Sok. Özdemir apt No 2/2
Suadiye-İST.
Telefonlar: 359 38 16 - 372 88 37

Laçın bir Teleteknik yetkili Satıcısıdır.

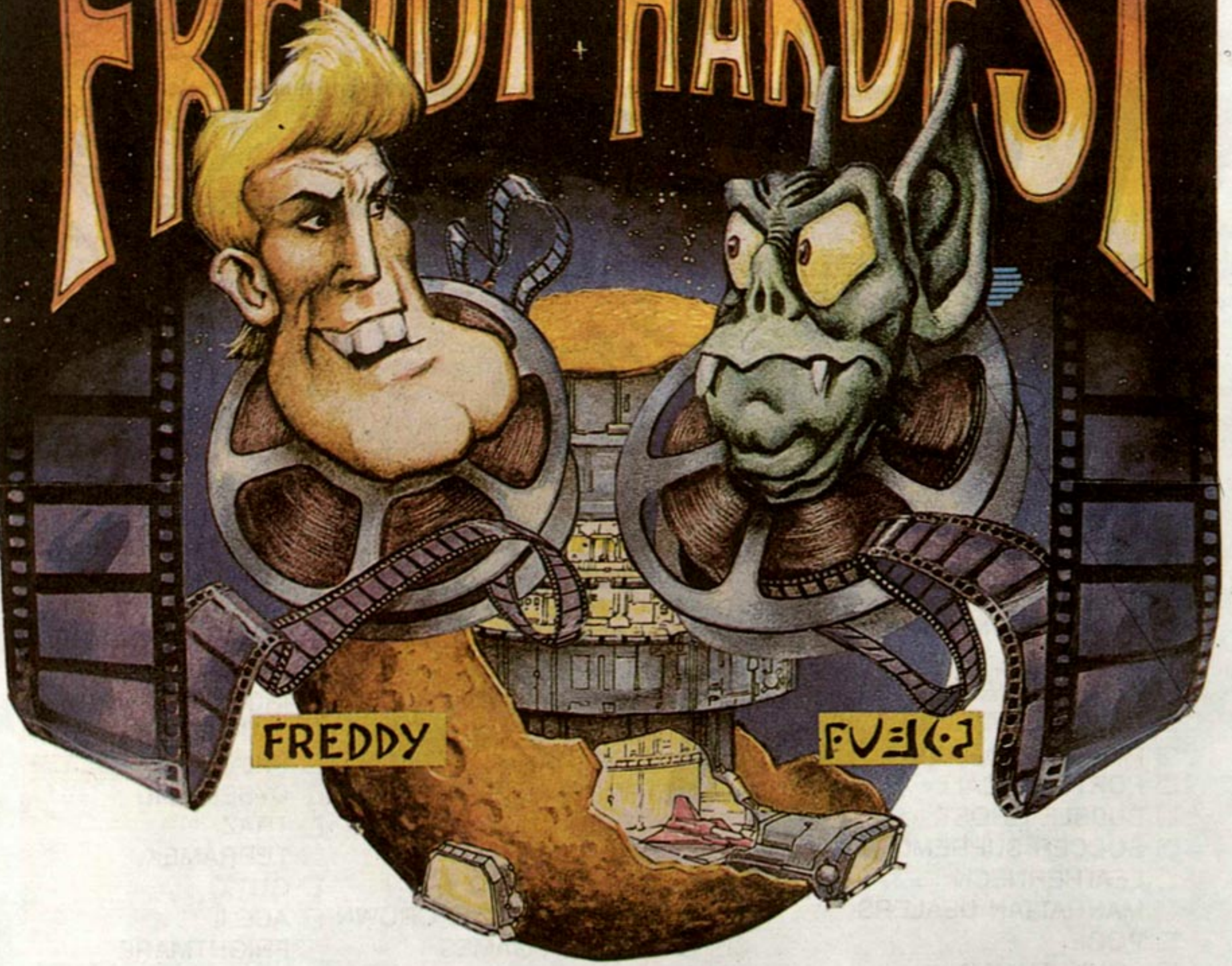
Müjde

COMMODORE 64
VE
AMIGA 500
BİLGİSAYARLAR
EN UYGUN
ŞARTLARLA
BİZDE
BULUNUR

LAÇİN SOFT
TÜBİDER
ÜYESİDİR

Siparişleriniz için
banka hesap numaramız
Yapı Kredi Suadiye Şubesi
544-7 no'lu hesap

FREDDY HARDEST



Freddy Hardest, gemisiyle uzayda ilerlerken birdenbire yabancı bir gezegenin çekim gücüne kapılmış. Aletlerinin bozulması üzerine gezegene zorunlu iniş yapmıştır. Gemisinin onarılamayacak kadar hasar gördüğünü anlayınca bu gezegendeki canlılardan yardım istemeye kalkmış fakat hiçte hoş karşılanmamış. Amacımız gezegenin içindeki uzay istasyonuna girip bir gemi kaçırıp dünyaya dönmektir...

İstasyona doğru gezegenin yüzeyinde ilerlerken tek silahımız sınırlı mermisi olan bir lazer ama Freddy'de boşuna uzay kahramanı değil, birçok döğüş hareketini başarıyla yapıyor.

Karşımıza birçok değişik uzaylı çıkıyor, bunlardan bazıları havada uçuyor bazıları yürüyor bazılarıda lavlardan çıkıyor. Tek yapacağımız iş bunları yoketmek değil, kaynayan bilhassa uçan uzaylılara dikkat etmeli ve en dipten atlamalıyız, bazende kısa atlama-lar yapmamız gerekecektir bunun için havadayken kolu sağa, sola çekerek istediğimiz yere indirebiliriz. Eğer istasyonu bulup içine girmeyi başarırsak ikinci bölüme giriş kodu veriliyor. Aslında bu kod hiçbir işe yaramıyor çünkü kırıcılar sağolsun, oyunun ikinci bölümünün ayrıca yüklenip zahmetsiz ikinci bölüme yani istasyona girmemizi sağlıyorlar ama biz yinede kodu verelim 25425.

İstasyona girince karışık aletlerden oluşan üç katlı bir binayla karşılaşıyoruz. Oyunun bu bölümü biraz Visitors'a benziyor. Diğer katlara inmek için asansörler var, bunların yerini tespit etmek oldukça zor. Katlara inmek için asansörler var, bunların yerini te-

spit etmek oldukça zor. Diğerlerinden tek farkı Etrafındaki taşlardan ayırık durmasıdır. Ayrıca bazı yerlere kestirmeden gitmemizi sağlayacak tüneller var. Tabii bize karşı olan yaratıklarda var. Bunların bazı-sı ancak tekme veya yumrukla yok ediliyor, bazı-sı havada uçuyor ve tekmeyle yokediliyor, bir kısmıda ateş ederek yada yumrukla ölüyor. Amacımız istasyonda bulunan 4 gemiden herhangi birini (mavi, yeşil, kırmızı, beyaz) kaçırmak. Ne yazıkki hemen binip gide-miyoruz. Daha önce kalkışa hazır hale getirmeliyiz. Bunun içinde istasyonda makinalardan yararlanıyo-ruz, bu uçuş bilgisayarlarını karmaşık fonda ayırt et-mek güç bilgisayarlılarda gördüğümüz oyun maki-nelerine benziyorlar.

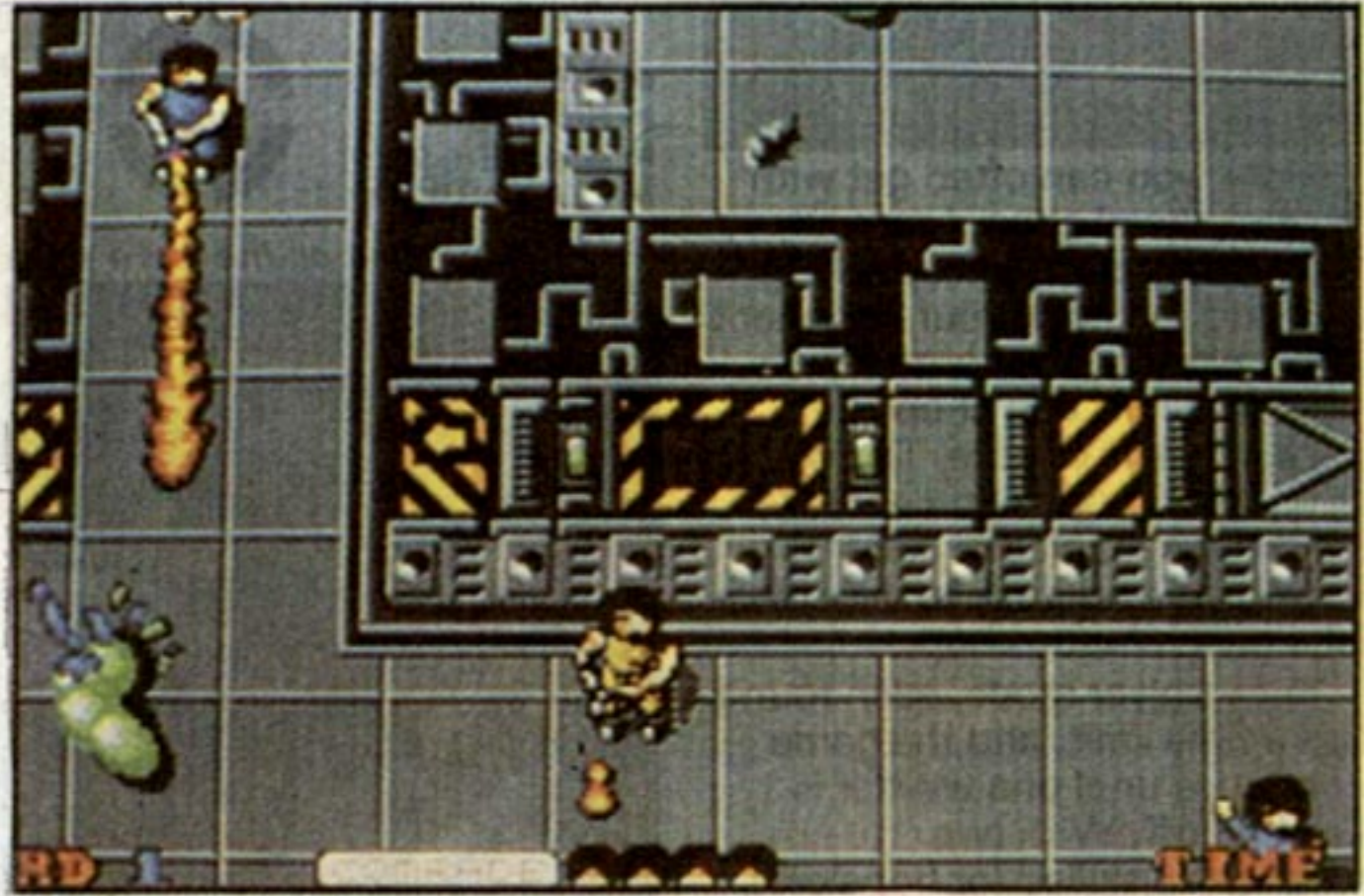
Her yer-de bu bilgisayarları araştırıp bulmamız gerek. Her bil-gisayarın değişik işlevleri var. Size ya gemilerden bi-rinin giriş kodunu veriyor yada gemiyi uzaya çıkarı-yor. Son olarakta yükleyici bilgisayarlar var, bunlarda istasyonda bulacağımız topa benzer nesneleri koyup bilgisayarı çalıştırırsanız nesne aşağı inecek ve gemi enerji dolacak.

Eğer bir geminin kodu belli, enerjisi var ve kalkışa hazır durumdaysa hemen 3. kata gidin ve gemiye bi-nin böylece oyunu bitirin. Oyunu bitirince bir tebrik ekranı çıkacak ve oyunun ikinci bölümünün New york'un ünlü bir Senti olan Manhattan'da geçece-ğini söyleyecek.

Gerek grafik, gerek ses, gerek oynanabilirlik yönün-den beni tatmin etmiş bir oyun. ikinci bölümünü sa-bırsızlıkla bekliyorum....

Erkut Eryayar

ALIEN SYNDROME



İşte bu yılın HİT oyunlarından biri.. ALIEN SYNDROME..

Oyundaki amacınız yedi uzay gemisine hapsedilmiş arkadaşlarınızı kurtarmak.. Bu görev için, bir erkek ya da kadın seçebilir, ya da her ikisini de göreve gönderebilirsiniz. Eğer her ikisini de göreve gönderirseniz. Birinde arkadaşınızın joystick'le oynaması gerekiyor. Seçimden sonra oyun başlıyor. Ekranın üst bölümünde kurtarmanız gereken arkadaşlarınızın isimleri, skorunuz ve zamanınız var.. Bu göstergelerin altında ise sizin adamınızın dolaştığı ekran var.. Her geminin içi bir labirent'e benziyor. Etrafta dolaştıkça kendi arkadaşlarınızı görüyor ve bunları onlara temas ederek kurtarıyorsunuz. Her kurtardığınız kişiye göre üst ekrandaki adam resimleri azalmakta.. Resimler bittiği zaman ekra-

na çıkan bir haritadan çıkışın yerini öğreniyorsunuz. Oyunu oynarken de duvarlardaki MAP (Harita) yazısına temas ederek ekrana haritayı çıkartabilir, ve kurtarmanız gereken arkadaşlarınızın yerlerini haritadan takip edebilirsiniz. Tabii ki siz arkadaşlarınızı kurtarmayı düşlerken size engel olmak isteyen yaratıklar yok değil.. Onları yoketmek için duvarlarda asılı harflere temas ederek çeşitli silahlar edinebilir ve o silahlarla yaratıkları öldürebilirsiniz. Bu harfler, "L" Lazer, "F" alev tabancası, "B" bomba.. Siz hangi harfe temas ederseniz o silaha sahip oluyorsunuz. Bu silahların en iyisi ve kullanışlısı alev tabancası.. Çünkü bu sizin önünüzde ateşe bastıkça bir kalkan gibi duruyor. Bu arada gemi içindeki odalara girmek için kapıların önüne gelip, joystick'ini-

zi o yöne itmeniz yeterli.. Ancak her bölümün bitişinde arkadaşlarınızı kurtarıp çıkışa yöneldiğinizde dev bir yaratık olan bölüm gardiyanı karşınıza çıkıyor. Gardiyanı haklamadan bir sonraki bölüme geçmeniz mümkün değil.. Onun için gardiyanın çıkışını bekleyin ve bölüm içinde harflere temas ederek sahip olduğunuz silahlar ile gardiyanı mutlaka öldürün.. Öldürmeniz için Vur-Kaç taktiği en geçerli yol.. Onu öldürmediğiniz zaman ise bir sonraki bölüme geçmeniz hayal.. Her bölümün sonunda bir uzay gemisi infilak ediyor. Yedi uzay gemisini de infilak ettirince oyunu muzaffer olarak bitiriyorsunuz.

Bu oyunun uzun süre listeleri zorlayacağını ve bitirmek için sizi çok zorlayacağına inanıyorum.

Rasim MİNGÜ



BIONIC COMMANDOS



BIONIC COMMANDOS': ne çok hızlı, ne çok yavaş nede çok kısa ne çok uzun. Ne çok kolay ne çok zor. Herşeyi tam kıvamında ayrıca oynanabilirlik bakımından benden tam not aldı.

Oyunun başında tehlikeli bir ormana paraşütle atlıyoruz. Amacımız bu dev ağaçlardan oluşan ormanın sağ üst köşesindeki bitişesınırlı bir zaman içinde ulaşmak ve ağaçlardan tarzan gibi kışkacınızın ipiyle atlayarak ilerlerken çeşitli düşmanlar çıkacak bunlar sayıca fazla olmalarına rağmen pek çeşitli değil, anormal askerler pek sorun olmamasına rağmen bazen lazer yada el bombası atabilirler, biyonik askerler zor ölürlere ve sizin gibi ağaçlara tırmanabilirler, vurduğunuzda içinden ari çıkan kovanlar çok büyük tehlike oluşturuyor, kuşlar ise ayrı bir dert bunların kışkaçlarını vurarak kaçırebilirsiniz.

Bunlardan başka mayınlar ve patlatılmaları gereken parmaklıklar var. Oyunda kışkacınız oldukça çok lazerinizin eri-

şemediği havadaki düşmanları kışkaçla vurarak kısa bir süre için sersemletebilir yada kaçırebilirsiniz.

Ayrıca bir dal a kışkacı çapraz sapladıktan sonra tarzan gibi sallanıp öbür dala sanki sarmaşıktan atlıyormuşcasına geçebilirsiniz. Düşmanlarınızı bu sallanma esnasında vurarak devirebilirsiniz.

Kışkaç ayrıca gökten düşen malzemeleri toplamaya da yarıyabilir. Normalde önce lazerle malzemenin paraşütünü vurup sonra yere düşünce alıyorduk ama kışkaçla iki çapraz hamle ile (malzeme yakındaysa) malzemeyi kestirmeden alabilirsiniz. Bu yöntem ilerde işe yarayacaktır. Kışkacı yere paralelde atabilirsiniz, bu oyun süresince pek işe yaramıyor ama ilerde çok işe yarayacak.

Kışkaçla dala tutunduktan sonra hemen dala çıkmayın dala tutunup müsa- it durumu bekleyin eğer yanarsanız kontrol edebildiğiniz bir paraşütle oyunda kaldığınız yere atılabiliyorsunuz. Paraşü-

tü istediğiniz hizaya getirip ateşe basın. Kısa bir süre ölümsüzlükle kendinizi toparlamanız zor olmuyor, silahlar, kovanlar, ek güçler çıkacaktır. Ormanı bitirince zamanınıza göre puan alıyor ve üsse geçiyorsunuz, burası ormanın tam tersine çok gelişmiş bir yer. Burada toplar ve lazerlerde size düşman yapılacak en iyi şey biraz ilerleyip gökten atılan lazeri aldıktan sonra küçük taşlardan yukarı çıkar, burada bubi tuzağı var bunun üstünden atlayın lazerleride geçtikten sonra üzerinize acayip canlılar atılacak bunlarıda geçtikten sonra bir goril size kutu atacak buradan kutunun en yükseldiği yere çıkın eğilerek ateş edin ikinci gorilide öldürdükten sonra bitişe gelin.

Bionic Commando için söylenecek pek birşey bulamıyorum oyunu oynamak çok zevkli bence bu ayın en iyi oyunu olmaya layık bir oyun.....

RASİM MİNGÜ

Biz **OSAM'**İZ

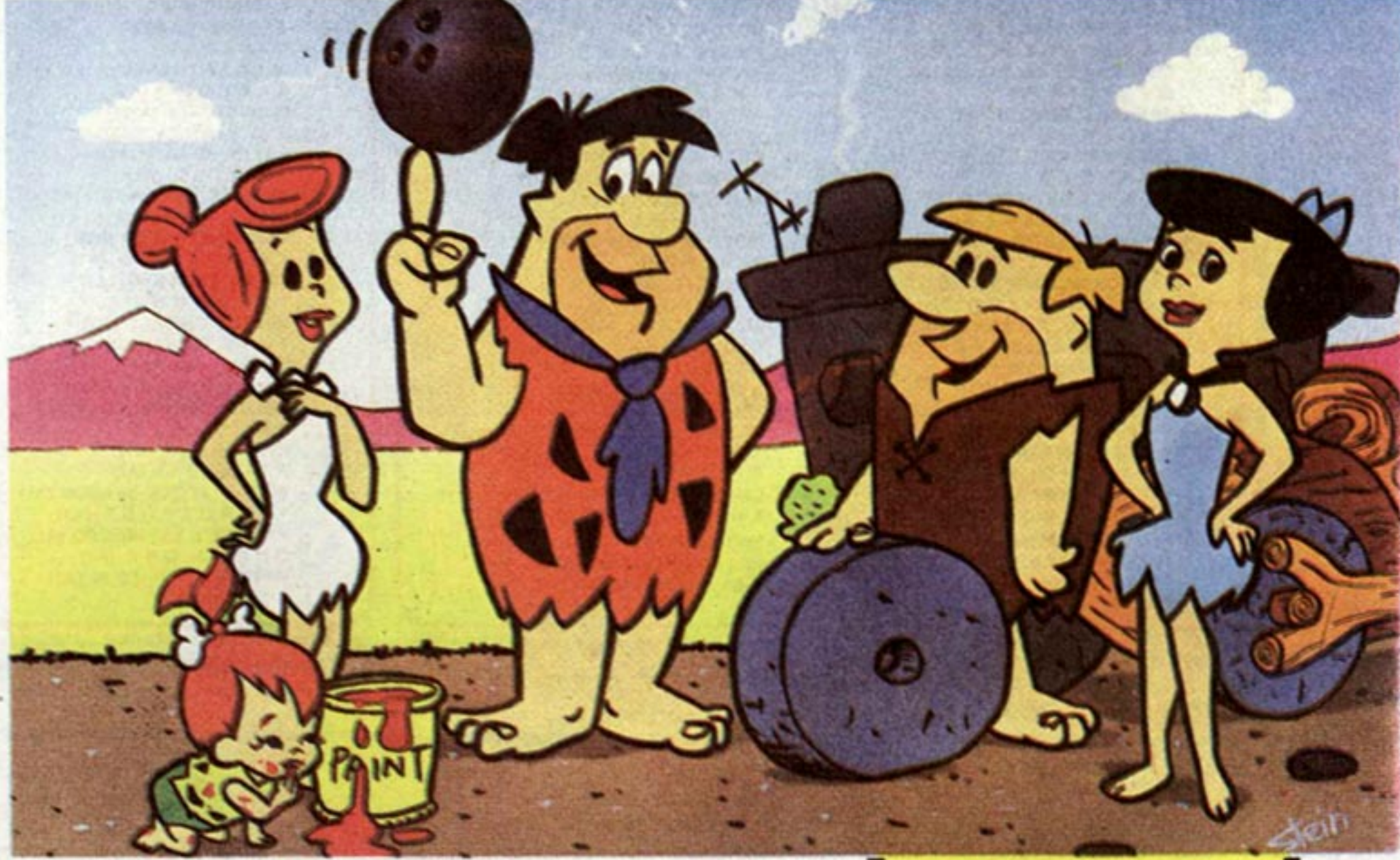
En yeni, en kaliteli Commodore
oyun programlarını en

UCUZ biz **SATARIZ!**

PAKET25

KAFA AYAR PROGRAMI
FRIGHTMARE
SHANGHAI KARATE

**C-64
İÇİN
HERŞEY**



Süper Paket Programlar.....	7.500 TL.
1 kasette 20 oyun.....	4.000 TL.
1 kasette 1 oyun.....	2.500 TL.
Işıklı Kalem.....	17.000 TL.

Quick Shot II Joystick (Orijinal).....	17.500 TL.
Quick Shot II Turbo Joystick (Orijinal). 25.000 TL.	
Quick Shot II Plus Joystick (Orijinal)....	22.500 TL.

Ve Dahası

STAR WARS DROIDS
ICE PALACE
FLINTSTONES
PARIS DAKAR
STOCK CAR
CANON RIDER
LYNX THE BAL.
TANGENT
MONOPOLIS DELUXE
SLIMSY MINE
POLTERGEIST
A.T.F.
OH NO!
IRON HAND
DOOM WORLD
LAZER TAG
PROT RUN
CYBERWORM

Commodore 16 Oyunları
Commodore 64 Eğitim Programları (ilk, orta, lise ve üniversite hazırlık)
Amiga İş, Oyun, Çizim, Müzik Programları
Commodore 64 ve Amiga için koruyucu örtüler
Kafa temizleme disketleri
Disket kutuları, Yazıcı şeritler, Sürekli form, Sürekli etiket.

BİZDE!..



Osam Bilgisayar Ltd. Şti.
Ebuzziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 3
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46

**86 ve 87 yılının Süper Paket Programlarının
üretimi devam etmektedir.**

Osam bir Teleteknik Yetkili Satıcısı'dır.



YAZ KAMPANYASI

AMİGA'NIZI BİZDEN ALIN
DİLEDİĞİNİZ KADAR
AMİGA OYUNU

1541'İNİZİ BİZDEN ALIN
DİLEDİĞİNİZ KADAR
C-64 DİSK OYUNU



COMMODORE 64

BEDAVA

AMİGA

- LAST NINJA 2 (K2/D2)
- STRT. SPORT BASKETBALL (K2/D1)
- APOLLO 18 (K2/D2)
- IMPOSSIBLE MISSION 2 (K2)
- THE TRAIN (K2/D1)
- MANIAC MANSION (D2)
- SKATE OR DIE (K2/D2)
- GEE BEE AIR RALLY (D1)
- DRAONUS (K1)
- BEYOND THE ICE PALACE (K1)
- GUNSHIP (K2/D2)
- AIRBORNE RANGER (K2/D2)
- TAI-PAN (K2/D1)
- CHAMONIX CHALLENGE (D2)
- KARNOV (K1)
- 80 DAYS AROUND WORLD (D2)
- AFTER BURNER (K1)
- SINBAD & FALCON (D2)
- PINK PANTHER (K1)
- CALIFORNIA GAMES (K2/D3)
- ARCTIC FOX (D1)
- SUPER STAR SOCCER (K2/D1)
- POWER AT SEA (D1)
- CHARLIE CHAPLIN (K1)
- ANDY CAPP (K1)
- DEFENDER OF CROWN (K3/D2)
- FLINTSTONES (K1)
- TARGET RENEGADE (D1)
- METROPOLIS (K1)
- WINTER OLYMPIAD 88 (D1)
- MICKEY MOUSE (K1)
- PLUNDERED HEARTS (D1)
- PASSENGER ON WIND (D2)
- ECHLEON (D2)

- WINTER EDITION (K2/D2)
- SAMURAI WARRIOR (D1)
- IRON HORSE (K1)
- TEST DRIVE (K2/D2)
- PREDATOR (K2/D1)
- MOONSHADOW (K1)
- THE LAST NINJA (K2/D2)
- ROAD BLASTERS (K1)
- HERCULES (K1)
- BANGKOK KNIGHTS (K2/D1)
- THREE STOOGES (D3)
- GREAT GIANA SISTERS (K1)
- YETI (K1)
- ROAD WARRIOR (K1)
- GNOME RANGER (D1)
- 4x4 OFF ROAD (K1)
- OH NO! (K1)
- MOVIE MONSTER (K2/D2)
- VIXEN (K1)
- STRIKE FLEET (D2)
- A. T. F. (K1)
- SUPER HUEY II (K2/D1)
- G. U. T. Z. (K1)
- BRAVE STARR (K1)
- NORTH STAR (K1)
- FRIGHTMARE (K1)
- ROAD WARS (K1)
- KNIGHT ORC (D2)
- PIRATES (K2/D2)
- CHAMP. WRESTLING (K2/D2)
- KNIGHT GAMES II (D1)
- KAYLETH (K1)
- KILLED UNTIL DEAD (D2)
- THREE MUSKETEERS (D2)

- BUGGY BOY (A1)
- MANHATTAN DEALER (A1)
- ROAD WAR 2000 (A1)
- 80 DAYS AROUND WORLD (A2)
- MACH 3 (A1)
- PINK PANTHER (A1)
- FIRE POWER (A1)
- WESTERN GAMES (A1)
- VYPER (A1)
- GUILD OF THIEVES (A1)
- AAARGH (A1)
- FLINTSTONES (A1)
- S.D.I. (A1)
- SILENT SERVICE (A1)
- JINXTER (A1)
- DEFENDER OF CROWN (A2)
- BLUBERRY (A1)
- SINBAD & FALCON (A2)
- TWO ON TWO (A1)
- BARBARIAN/PSYG. (A1)
- THE PAWN (A1)
- KING OF CHICAGO (A2)
- TEST DRIVE (A1)
- THE GOLDEN PATH (A1)
- CRAZY CARS (A1)
- HOLLYWOOD POKER (A1)
- SKY FOX (A1)
- KARATE KID II (A1)
- ATLANTIS (A2)
- WAY OF LITTLE DRAGON (A1)
- TERRORPODS (A1)
- VAMPIRE'S EMPIRE/ECO (A1)
- ONE ON ONE (A1)
- WINTER OLYMPIAD 88 (A1)

- INTERCEPTOR (A1)
- GREAT GIANA SISTERS (A1)
- AL CAPONE (A1)
- INTO THE EAGLE'S NEST (A1)
- LEATHERNECK (A1)
- THE THREE STOOGES (A2)
- FIRE & FORGET (A1)
- PLAYHOUSE POKER (A1)
- OBLITERATOR (A1)
- SOCCER KING (A1)
- DRAONIA (A1)
- GEE BEE AIR RALLY (A1)
- JUMP JET (A1)
- FERRARI FORMULA 1 (A1)
- MOEBIUS (A1)
- STRIP POKER 2 PLUS (A1)
- WIZBALL (A1)
- BUBLE BOBBLE (A1)
- THE JET (A1)
- WINTER GAMES (A1)
- ARMY MOVES (A1)
- ROLLING THUNDER (A1)
- WONDER BOY (A1)
- INDOOR SPORTS (A1)
- ROAD WARS (A1)
- WORLD GAMES (A1)
- FAIRY TALE (A1)
- THE DARK CASTLE (A2)
- DEJA - VU (A1)
- INSANITY FIGHT (A1)
- UNINVITED (A1)
- STRIKE FORCE HARRIER (A1)
- MIND SHADOW (A1)
- BACKLASH (A1)

- "K" türü oyunlar kasette C-64 oyunları, "D" türü oyunlar diskette C-64 oyunları.
- "A" türü oyunlar Amiga oyunlarıdır.
- K1: 2.000.-TL, K2:4.000.-TL, K3:6.000.-TL, D1:4.000.-TL, D2:5.000.-TL, D3: 8.000.-TL, D4: 9.000.-TL, A1: 10.000.-TL, A2: 15.000.-TL.

- Siparişlerinizin tutarına 2.000.-TL posta parası ekleyip posta yada banka havalesiyle yatırıp, alıncı makbuzunu, sipariş listenizi ve adresinizi gönderin, aynı gün siparişinizi gönderelim.

Tetikler Dış Ticaret bir O-Biks yetkili satıcısıdır.

Commodore 64[®] cüler

teybinizi getirin, Disk Drive'nızı alın..

Teyp ve kasetlerinizle boğuşmayın! ...
Artık DİSK 64[®] var.
Üstelik inanılmaz bir fiata.

- Ağırlık: 1,7 kg.
- Boyut: 76 x 171 x 269 mm
- Commodore 1541 Disk Drive ile % 100 uyumludur.

TETİKLER DİŞ TİCARET

Selamsız Cad. Eser Çarşısı No: 34/78 Kat: 1 Üsküdar/İst. Tel: 334 99 94

100.000 TL. PESİN
66.000 TL TAKSİT
6 AY VADE
6 AY GARANTİ

İşte size zevkle oynayabileceğiniz, güzel çizilmiş grafikleriyle ve heyecanıyla bir oyun. İlk bakışta grafiklerinin siyah beyaz olması sizi üzebilir. Ama grafiklerin güzel çizilmiş olduğunu söylemem gerekir.

Oyun zor olması yanında heyecanlı bir oyun. Oyunun bir diğer özelliği ise geçen zamanın gerçek olarak gösterilmesidir. Gece gündüz gibi... Ayrıca oyunu durdurmak için kumandayı bilgisayara bırakmak en iyisidir.

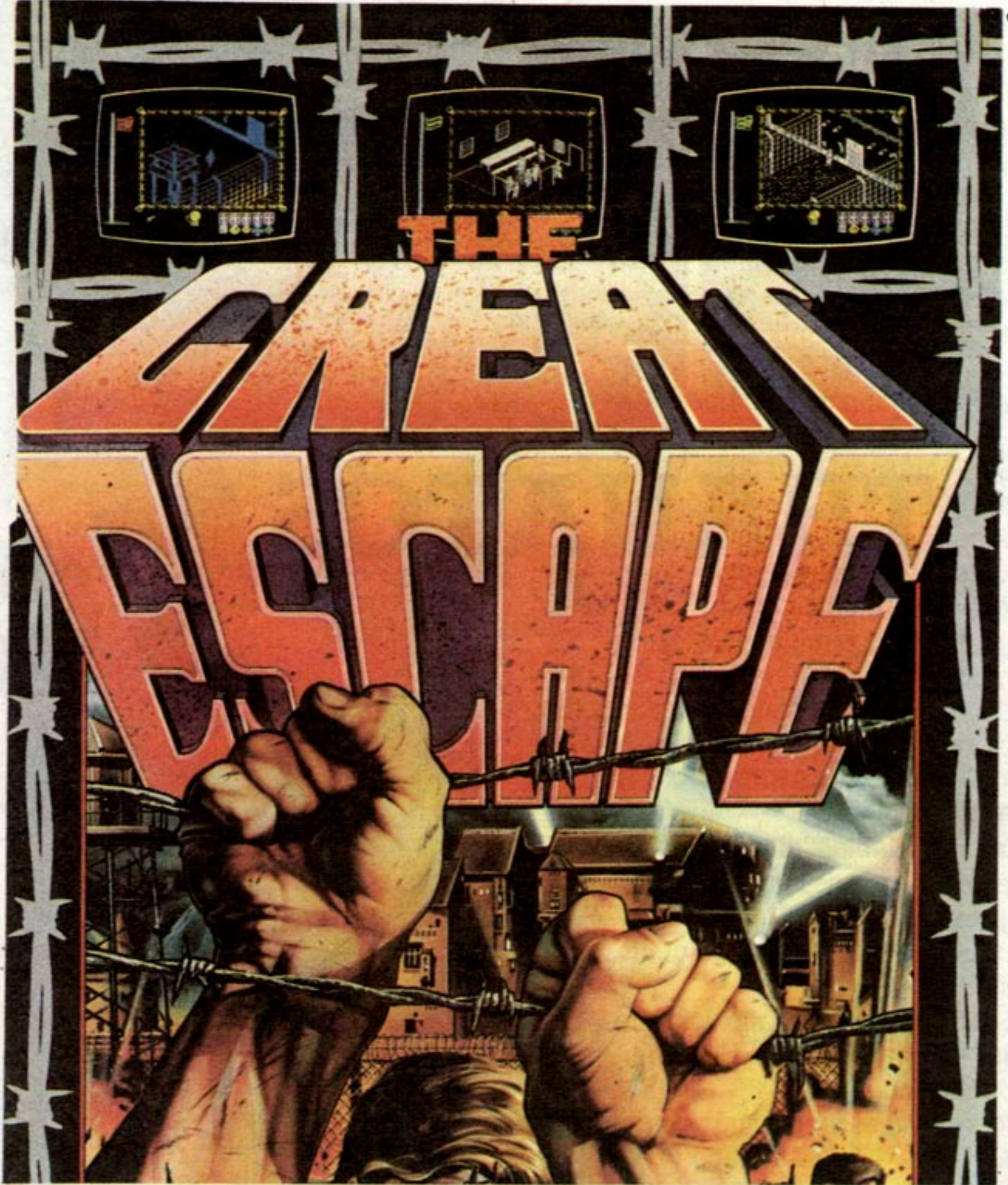
Oyunun konusu savaş sonrası mahkumlarla ilgili... Siz bir İngiliz olarak bu Alman kampından bazı gizli belgeleri alıp kaçacaksınız. Bu kamp çeşitli bölümlerden oluşmuş. Mahkumlar kamp'ın ortasındaki üç barakada kalıyor. Sizde bunların ortasındaki barakada kalıyorsunuz. Bu kamp ta bir de yeraltı tüneli var. Bunları kullanarak çeşitli yerlere çıkabilirsiniz. Yalnız bunların bazıları kullanılmaz halde, siz bunları bulacağınız aletlerle açıp, kullanılır hale getireceksiniz.

Oyun bir günün programıyla başlıyor. Yoklamalar, kahvaltı, egzersiz ve gece bölümleri bunun parçaları.

Oyuna kendi odanızda başlıyorsunuz. Odanızda yatağınız, bir masa ve bir soba vardır. Odanızı biraz karıştırırsanız sobanın arkasında bir gizli geçit bulacaksınız. Bizim tavsiyemiz, ilk başta kumandayı bilgisayara bırakmaktır. (Kahvaltıya kadar). Kahvaltıdan çıkarken hemen soldaki açık kapılı odaya girin. Bu odada bir sandık bulacaksınız. Şunu unutmayın ki her gün bu odaya sizin için önemli bir eşya gelecek. Moral yazan yer kırmızıya dönüşecek, bunun sebebi sizin için yasak olan bir yerde olduğunuzu belirtmek içindir. Şunuda unutmadan söyleyelimki böyle yasak bir yerde yakalanırsanız, doğru hücre'ye atılırsınız.

Bunları da anlattıktan sonra oyuna devam edelim. Burada bulduğunuz kasayı alın ve joystiği sağa sola oynatırken ateş tuşuna basın. Böylelikle kasayı açmış olursunuz ve içinden ilk günün eşyası olan altın kesesini bulacaksınız. Altın kesesini alır almaz doğru odanıza gidin sobanın arkasındaki tünel'e girip keseyi bırakın. Aldığınız her eşyayı buraya bırakın. Sonra zamanı gelince bu eşyayı yine buradan alacaksınız.

Buradan hiç vakit kaybetmeden sol alttaki kuleye gidin ve altındaki anahtarı alın. Eğer buraya kadar alarm çalmışsa geri dönmenizi tavsiye ederiz. Alarm çalmamışsa hızlı bir şekilde sağa doğru gidin. Anah-



tarı kullanarak kapıyı açın. (Aldığınız eşyayı kullanmak için joystiği sağa sola çekerek eşyayı kullanabilirsiniz.) Odanın içinde bazı aletleri bulacaksınız. Bu aletlerle kapı kilitlerini açabilirsiniz. Diğer odayı aletleri kullanarak kilidini sökün içeride kürek bulacaksınız. Bunu alamazsınız çünkü yanınızda en fazla 2 eşya taşıyabiliyorsunuz. Eğer anahtarı bırakmak istiyorsanız onun yerine küreği alabilirsiniz. Ama anahtarı birdaha orada bulamıyabilirsiniz. Aldığınız eşyaları tünelde toplayın. Sonra tüneli kapatmayı unutmayın.

Elinize aletleri alın. Sonra etrafta kimseye gözükmeden barakanızdan Sağa doğru gidin karşınıza çıkan duvardaki kapının müsait bir zaman da kilidini aletlerle sökün. Bizim tavsiyemiz, bütün kitli kapıları, asker üniformasını bulana kadar sökün. Asker üniformasını giyin. Sonra komutanlara görünmeden geri dönün. Asker-

ler sizi o kıfıkta tanıyamazlar. İlk önce aletleri bırakın ve geri dönün açtığınız kapıdan girin ve odadaki bütün eşyaları toplayın ve tünelinizde depo edin. Bu şekilde size lazım olan bir çok eşyayı toplamış olacaksınız. Bu arada küreğide almayı unutmayın. Küreği alıp tünele döndükten sonra herşeyi bırakıp kürekle lambayı alın ve tünelde bulduğunuz toprağı kürekle kazın. Artık egzersiz sahasına tünel yolunuz açıldı. Oyunda diğer eşyaları ilk olarak altın kesesini bulduğunuz yerden hergün kahvaltıdan sonra sırasıyla 1. gün: altın kesesi 2. gün: kerpeten 3. gün: para 4. gün: pusula bulacaksınız. Bunlardan başka eşya yok. Bütün eşyaları topladıktan sonra belgeleri ve kerpete ni alın kazdığınız tünelde egzersiz yerine çıkın. Hiç vakit kaybetmeden telleri kesin, biraz ileriye belgeleri bırakın.. Tekrar teli kesip geri dönün tünele girin. Yukarıda bahsettiklerimi-

zi kimseye görünmeden hızlıca yapın. Eğer zorlanırsanız bu işi Egzersiz Time'da yapabilirsiniz bu daha kolaydır. (Görünmediğiniz sürece).. Belgeleri bıraktıktan sonra hemen tünele girin. Daha sonra kerpetenle pusulayı alın. Sonra telleri müsait bir zamanda kesin kerpeteni bırakıp pusulayla belgeleri alın ve boş alana doğru koşun.. Artık hürsünüz...

ÖNEMLİ NOTLAR

1. Aldığınız eşyaları kullanmak için joystick'inizi sağa yada sola itip ateşleme tuşuna basmanız gerekir. Her gününüzde belli işler yapın. Bu işleri karışık yapsanızda farketmez. Mesela ilk gün feneri alabilirsiniz.
2. Bulduğunuz eşyaları odalarda bırakmayın. Çünkü yakalandığınızda bir daha o eşyayı bulamazsınız.
3. Aldığınız her eşyayı tünelin girişinde muhafaza edebilirsiniz.
4. Tünelde işiniz bittiğinde kapatmayı unutmayın.
5. Yasak bölgedeyken bilgisayar adınızı hareket ettirmez.

OYUNDAKİ EŞYALARIN GÖREVLERİ

1. **Radyo:** Tünelde radyo dinleyerek moralinizi dengede tutabilirsiniz.
2. **Sprey gaz:** Karşınızdakine vererek onu bir süre etkisiz hale getirebilirsiniz.
3. **Fener:** Tüneli aydınlatıp yolu izlemenizi kolaylaştıracaktır. Bunu mutlaka almalısınız.
4. **Elbise:** Sizi asker kılığına sokacaktır. Böylelikle diğer askerlerin yanında dilediğiniz gibi gezebilirsiniz (Komutanlara görünmediğiniz sürece)..
5. **Alet takımı:** Kilitli kapıları açmanızı sağlayacaktır. Kilitli kapıya gelerek joystick'in ateş tuşuna basın ve kolu sağa sola çekin. Bilgisayar size adamanızın kilidi kırmaya çalıştığını söyleyecektir. Bir süre sonra kapı açılacak ve sizde içeri girebileceksiniz. Bu işleri yaparken etrafta kimse olmaması gerekir.
7. **Gizli belgeler:** Oyunun temelini bu belgeler oluşturmaktadır. Bu gizli belgeleri kaçarken yanınızda götürceksiniz.
8. **Anahtar:** Haritada gösterilen yerde bulacağınız anahtarlar belli kapıları açmaktadır ve odaya girmenizi çabuklaştıracaktır.
9. **Kürek:** Size tüneldeki tıkanmış yolu açmanızı sağlayacaktır.
10. **Pusula:** Kaçarken yönünüzü bulmanıza yarar. Muhakkak alın.

MERT GÖKKAYA

IRON

HORSE

IRON HORSE Konu bakımından Express Raiders'e benzese de onunla yarışamaz. Ama sade bir western oyunu, yine vahşi batıda bir kovboy olarak kanlı çarpışmalara katılacağız.

Amacımız haydutlarla ve kızilderililerle dolu bir treni durdurmak. Oyunun başında yanımızda bulunan 3 silahtan hangisini kullanacağımızı seçiyoruz. (Kamçı. Tabanca, Boks eldiveni). Boks eldivenin puanı çok olmasına rağmen kullanılması zordur. Kamçı bence iyi değil bence en iyisi tabanca. Her silahın kendisine göre avantajları olmasına rağmen, ben kovboylara has olan tabancayı kullanıyorum. Oyunda anlatılacak pek bir şey yok. Amaç önünüze geleni o sizi vurmada vurmak, ve kurşunlardan, kızilderililerin attıkları kementlerden ve benzeri şeylerden sakınmak. Arada sırada çıkan ve elinde bir kutu taşıyan telaşlı adamı vurup içindekini alırsanız, 3 kere kütük atma şansına sahip olursunuz. (**space tuşuyla**) Bazen çömelmiş bir adam size top atıcaktır, bu adamı eğilerek vurmalsınız. (Z tuşuyla) Altan gitmek yerine trenin üstüne

çıkıp vagondan vagona atlıyarak ilerliyebilirsiniz. bir süre sonra yük vagonuna geleceksiniz. Burada Sandıkların arkasından bir çok haydut üzerinize atlayacak... Burada sırtınızı sizin arkanızdaki küçük sandıklara yaslayın. ve Adamlar bitinceye kadar durmadan ateş edin Bu yöntemle ilk bölümleri rahatça geçebilirsiniz. Ama oyun ilerledikçe girdiğiniz tünelin tavanından damlalar damlayacak ve bir süre sonra da etrafta bıçaklar uçuşacak... Eğer lokomotif'e atlamayı başarabilirseniz oyunu bitirirsiniz. Eğer klavyeden kullandığınız tuşları beğenmiyor, yada oyunu baştan başlatmak istiyorsanız. **'Restore'** tuşuna basın.

IRON HORSE Grafik bakımından zayıf ve Konami'nin her oyununda olduğu gibi çok zor... Ancak hırsınız ile oyunu bitireceğinize inanıyorum. Burada duyurmak istediğim bir olay bu oyun için çok şahane bir poster hazırlanmış.. Poster'e bakınca süper bir oyun zannediyorsunuz. Ama aslında pek o kadar güzel değil...

RASİM MİNGÜ

HERCULES

Dünyanın en güçlü adamı diye bilinen Herkül, bu sefer de bilgisayar oyunu olarak karşımızda...

İlkönce kahramanımız Herkül ekrana çıkıyor. Sanra da kötülük dolu iskelet çıkıyor. Tahmin ettiğiniz gibi iskeleti yok etmeye çalışacaksınız. Bunun için elimizdeki sopayla ona olduğunca zarar vermeye çalışın. İskeletin elinde de bir kılıç var. Oyuna başladığınızda üç hakkınız var. Haklarınızın sayısını altaki roma rakamından görebilirsiniz. Oyunda çok değişik hareketler yapabilirsiniz. Bunlardan bazıları şunlar: En etkilisi olan kafaya darbe, tekme ve sopayla surata vurmak... Kafaya sopayı indirebilmek için ateş düğmesine basıp joysticki yukarı itin. İyi bir zamanlamayla bu hareketle iskeletin kafasını uçurturabilirsiniz. Arada sırada yukardan birşeylerin düştüğünü farkedebilirsiniz. Bunlara sakın yaklaşmayın; çünkü bunlar bombadır. Bunlar yakınızda patlarsa, sol altta bulunan adamınızın enerji çizgisi azalır. Ayrıca iskeletten gelecek bir darbe de güç çizgisini azalttırır. Oklarla gösterilen bu çizgi biterse bir hakkınız yanar. Arada bir de çıkan tavşan sizi şaşırtmasın, çünkü bunun hiçbir zararı yoktur. Oyun sırasında 'F1' tuşuna basarsanız, müzik yerine güzel efeklerle oynayabilirsiniz. 'F7' tuşuyla oyunu durdurabilirsiniz. Grafiklerin ve müziğin çok güzel olduğu bu oyun Barbarian'a çok benziyor.

Ufuk METİN

DARKSYDE

Konusu uzayda geçen bir oyunun amacı, yerlerdeki 'X' işaretlerini toplayarak düşmanınızı yok etmektir.

Yüzeylerin üzerindeki uzay gemisini siz yönetiyorsunuz. Oyuna üç hakla başlıyorsunuz. İlk başta hiçbir 'X' işareti yoktur. Bunun için altaki dik çizgileri 'X' işaretine dönüştürmelisiniz. Bunu da, bir düşman serisini vurmakla yapabilirsiniz. Bir düşman serisini lazer ateşlerinizle yok ettikten sonra, yüzeyin herhangi bir yerindeki çizgi 'X' işaretine dönüşür. Şimdi bu işareti bulmalı ve ona dokunmalısınız. Tam beş tane işaret aldıktan ikinci düzeye geçiyorsunuz.

İkinci düzeydeki amaç, en büyük gemiyi yok etmektir. Bu gemi aynı tarafta da sizin en büyük düşmanınızdır. İlk önce kendi gemilerini gönderiyor üzerinize. Bunları ortadan kaldırdıktan sonra, karşınıza kendisi çıkıyor. Birkaç isabetli ateş kaydettiğinizde, en büyük düşmanınızdan da kurtulabilirsiniz. Bu düzeydeki arkaplan sizi yanılgıya düşürebilir. Bundan sonra yine birinci düzeye geçiyorsunuz.

Fakat yüzeyin görüntüsü değişecek ve oyun zorlaşacak. Amaç yine aynıdır. Ve bu sistem böylece gidiyor...

Sol üst köşede puanınız yazılıdır. Sağ üst köşede kaç uzay geminizin kaldığını görebilirsiniz. Onun yanında kaç 'X' işareti toplayabildiğinizi gösteriliyor. Sol alt köşede kalkanınızın güç çizgisini görebilirsiniz. Bu çizgi, bir düşmana temas ettiğinizde azalacaktır. Çizgi bittiği zamanda bir hakkınız yanar. Bu çizginin yanında da bulunduğunuz yerin adı yazılıdır. Onun yanında da 'A' ve bir sayı yazılıdır. 'A', sıfır olduğu zaman mutlaka bir yerde bir 'X' vardır. Onu bulmalısınız. Oyunun pek fazla güzel olmadığını belirmeliyim. Tabii karar sizin....

Ufuk METİN

International Soccer, bir diğer adıyla, Soccer II C-64'teki en iyi futbol oyunuydu. Ta ki Gary Lineker Superstar Soccer piyasaya çıkana kadar. Bu oyun Commodore'daki büyük bir boşluğu doldurduğu gibi, kullanıcıyı uzun zaman meşgul edip zevkli anlar yaşatacak. Oyunumuz lig usulü oynanan bir oyun. Bu nedenle oyun başlangıcında karşınıza bir çok seçenek çıkıyor. Şimdi sırasıyla bunları tanıyalım.

THE LEAGUE STATUS: Burada sahip olunan "trading point" in miktarı, bir sezonda oynanması gereken maç sayısı, o sezon henüz kaç maç yaptığınız, kupadaki maç sayısı ve kaç sezondur takımın başında olduğu öğrenilebilir.

A TEAM HISTORY: Buradan kaç maç yapıp, kaçında yendiğinizi, kaç kere yenilip, kaç kere berabere kaldığınızı ve ligdeki durumunuzu öğrenebilirsiniz.

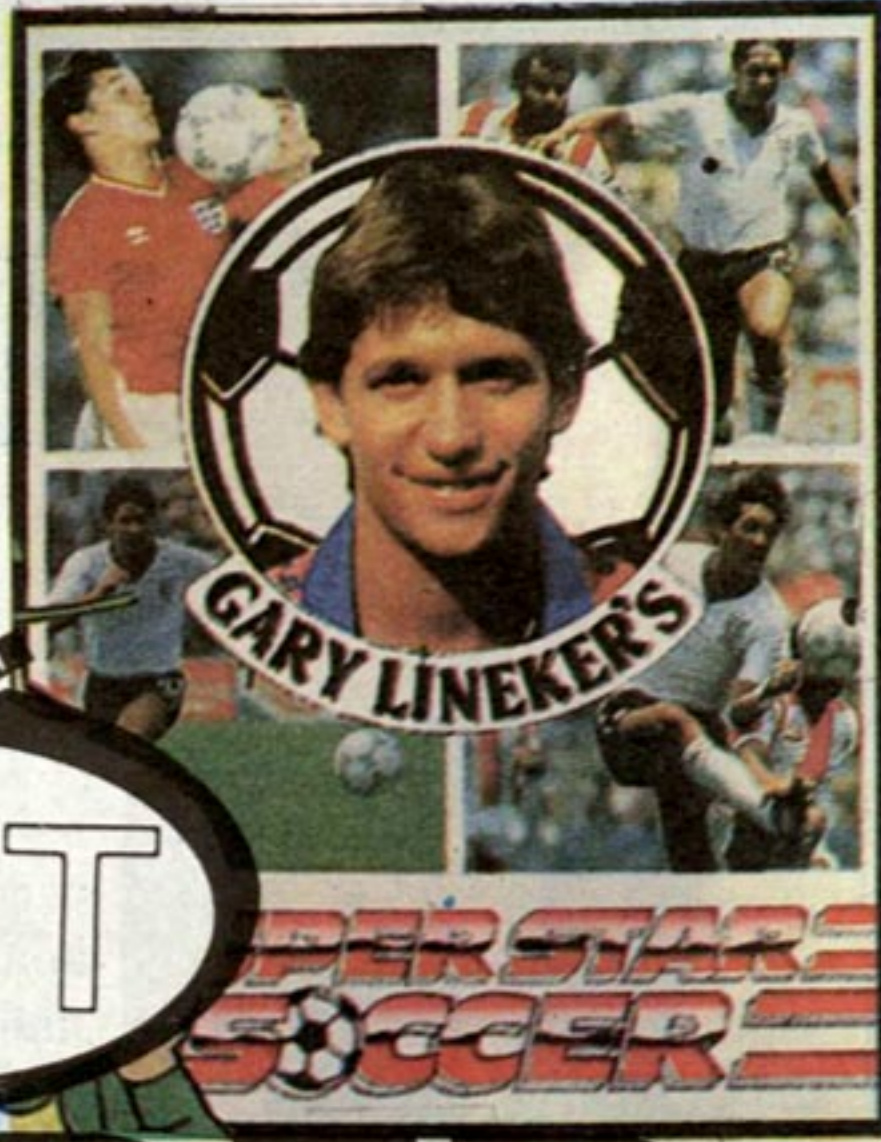
PLAY OFF TREE: Buradan ekranın sağındaki kareyi Joystick'le hareket ettirerek kupada hangi takımın hangi takımın maç yapacağını, kimin tur atladığını öğrenebilirsiniz.

GAME SCORES: Bu seçeneği lig maçından sonra seçerseniz, bütün liglerdeki takımların birbirleriyle yaptıkları karşılaşmaların sonuçlarını öğrenebilirsiniz. Eğer kupa maçından sonra seçerseniz, kupadaki maçların skorlarını görebilirsiniz. Skorları görmek için, Joystick'i yukarı aşağı itmek yeterlidir.

DIVISIONS: Burada atış tuşuna basarak üst penceredeki ligleri değiştirerek hangi ligde kimin kaçınıcı sırada olduğunu görebilirsiniz. Bu pencereden ayrıca bir dahaki lig maçındaki rakibinizi de öğrenebilirsiniz.

RECREATE A PLAYER: Burada takımınızdaki bir futbolcunun ismini değiştirebilir, onların yeteneklerini arttırabilir (bunun için trading point'iniz olması lâzım), oynadıkları mevkiyi değiştirebilirsiniz. Her futbolcunun yeteneğini (skill) bir fazlalaştırmak için "4 trading point" e ihtiyacınız var.

A PLAYER TRADE: Burada takımınızdaki bir oyuncuyu istediğiniz başka takımdan bir oyuncuyla üstüne trading point vererek değiştire-



64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

HIT

SUPER

STAR

SOCCER

manız ve sonra "Set up Team"i seçerek takımı düzenlemeniz, "a player trade" ile futbolcu transfer etmeniz ya da "recreate a player" ile istediğiniz futbolcunun yeteneğini arttırmaktır. Bu aşamadan sonra maçın normal zamandan ne kadar hızlı oynanacağını, futbolcuların renklerini, orta saha ya da kalede oynamayı veya teknik direktör olmayı ayarlıyor ve maçı başlatıyorsunuz. (Burada bir arkadaşınız kaleci, sizde hem oyuncu hem de teknik direktör olabilirsiniz. Fakat kaleci-liği bilgisayar'a bırakmak en doğrusu.. Bunlar için gereken ayarlamayı Joystick'le yapıyorsunuz.) Eğer maçı başlatmadan evvel **PRACTICE** seçerseniz, bir arkadaşınıza karşı maç yapabilirsiniz. Maç başında eğer teknik direktörlüğü seçmiş iseniz takımın defans, hücum gibi fonksiyonlarını ayarlıyorsunuz. Eğer teknik direktörlüğü bilgisayara bırakmış iseniz, Bilgisayar bu işi sizin için seve seve yapıyor.

Düdükle birlikte maç başlıyor. Adamınızı pas vermesi için ateşleme düğmesine kısaca basıyorsunuz. Ya da şut çekmesi için ateş tuşuna basılı tutuyorsunuz. Ve top istediğiniz pozisyona girdiği zaman ateş tuşunu bırakıyorsunuz. (Ekran üstündeki biri aşağı, diğeri yukarı doğru olan oklar arasında gidip gelen çizgi siz ateşlemeyi bırakınca ne tarafa yakın ise top o tarafa gidiyor. Bu yüzden çizgi istediğiniz yere gelince ateş tuşunu bırakın..)

Maç sırasında çalım atarken, ateşleme düğmesini basılı tutmak epey yararlı oluyor. Eğer koşarken ateş tuşuna basarsanız, o zamanda daha hızlı koşuyorsunuz. Top havadan gelirken ateş tuşuna basarsanız, rövaşata atarsınız. Eğer yüzünüz ekrana dönük ise kafa atarak topa müdahale edersiniz.

Oyunda rakip kale önünde çok pas verin ve kesinlikle şahsi top oynamayın.. O zaman şampiyonluklar sizi bekliyor.

Oyunun grafikleri başta da söylediğim gibi çok güzel.. Efektler harika.. Kendinizi sanki futbol sahasında zannediyorsunuz. Hoşca vakit geçireceğinize eminim...

HAKAN TİRALI

bilirsiniz.

IMPROVE TEAM: Bunun için trading point'iniz olması lazım. Elinizdeki trading point'e göre takımınızı kuvvetlendiriyorsunuz.

SET UP TEAM: Burada ekranın sağ tarafında isimleri sarı renkli yazılan futbolcular mevkilerinde oynamıyorlar demektir. Bu nedenle onları gerçek yerlerine koymak gerekir. Bunun için sol taraftaki futbolcunun isminin yanına bakarak onun mevkisini bulun ve Joystick yardımıyla futbolcuyu esas yerine yerleştirin. Bu arada takımın toplam yeteneğinin (total skill) arttığını göreceksiniz. Takımın genç ve toplam yeteneğinin fazla olması futbolcuların hızlarını etkiler. Burada

ayrıca takıma iki yedek oyuncu seçilir ve (sub) yazan yere yine Joystick yardımıyla yerleştirilir. Ayrıca burada başka takımların durumlarını da görebilir, fakat değiştiremezsiniz.

NEW LEAGUE: Bu seçenекle oyuna yeni baştan başlanır. Fakat dikkat edilmesi gereken husus bu seçenекle daha evvelden yaptığınız tüm değişiklikler silinir. Burada takım adı baştan yazılır ve sonra oyun oynanacak ülke Amerika ile İngiltere arasından seçilir. Son olarak ta bir sezonda oynanması gereken maç sayısı belirlenir.

Oyun başında yapmanız gereken ilk önce "New League"i seçip, şimdiye kadar anlattıklarımızı uygula-

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK



- ★ Elektronik DF 1 Booter (Anahtar gerektirmez)
 - ★ AMIGA 5 1/4 DISK DRIVE (40/80 Track, 880 K, MS-DOS uyumlu)
 - ★ AMIGA - C-64 EMULATÖR (Kablo ve program)
 - ★ AMIGA SOUND SAMPLER
 - ★ Çok yakında yeni AMIGA Ürünleri
- Zengin C-64 ve AMIGA Programları**

MULTI ICE III

- Tek parça ve isimle kopyeleme
- Teybe iki değişik turbo ile kayıt
- Resim save, printer dump yeteneği
- Sprite inceleme, oluşturma, modify text
- Basitçe yeni bir çok komut ve monitör
- Disk'ten 7 kat ve 25 kat hızlı yükleme
- Programlı F tuşları ve teyp turbo
- ve daha bir çok güçlü yetenek

ICE MACHINE II

- Teybe ve disk'e tek parçalı kopye
- İsim ile kayıt
- Proteklerden etkilenmeme
- Sprite Killer yeteneği
- Utility ve fast loader yeteneği



DiĞER ÜRÜNLERİMİZ

- ★ SKY MODEM
- ★ MULTI ICE II
- ★ EXPERT CARDRIDGE 3.1
- ★ ICE MACHINE SUPER PLUS
- ★ FINAL CARDRIDGE
- ★ DOUBLE CARDRIDGE PLUS
- ★ DESTEK TEYP MODÜL
- ★ FAST LOAD MODÜL
- ★ SIMON BASIC MODÜL
- ★ 64 K SUPER MODÜL
- ★ C-64 SES DIGITIZER
- ★ MPS 802 GROM (ROM II)

- Teyp'te hızlı veya yavaş sürat seçimi
- Değişik printer kullanabilme özelliği (Commodore, Centronics, RS 232, Renkli)
- BASIC için ekstra 24 k RAM
- Game killer, sprite çarpışmalarını önleme
- Joyswap, autofire özelliği
- Kıрма ve kopyalama yeteneği
- 60 K'yı 15 sn.de yükleyebilen fast load
- Amiga'ya benzer özellikler

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

YETKİLİ BAYİLERİMİZ

— A.B.C. BİLGİSAYAR Baraj Yolu 6. Durak No. 100 Hatıra Apt. Tel: 172866	ADANA	— UYGAR ELEKTRONİK Rıhtım Cad. Başçavuş Sk. Yazıcıoğlu İşhanı No. 54 K.3 Tel: 336 73 54	KADIKÖY/İSTANBUL
— ABDİ TİCARET Hürriyet Cad. No: 2/D Tel: 17881-24026	GAZİANTEP	— BİLTUR BİLGİSAYAR PTT Yanı İştinli Sok. No: 5/B	BALIKESİR
— DATASOFT BİLGİSAYAR Şair Eşref Bulvarı No: 35/2-C Tel: 223092	LOZAN/İZMİR	— MİKOM BİLGİSAYAR Tunalı Hilmi Cad. 32/D Tel: 117 52 33	KAVAKLIDERE-ANKARA
— EMEK ELEKTRONİK Millet Cad. Fildişi İş Merkezi No. 90-2 Tel: 525 47 52	FINDIKZADE/İSTANBUL	ADRESLERİMİZ — Valikonacı Cad. Konak Pasajı No: 109 K.1 Büro: 38 Tel: 148 43 83	NİŞANTAŞI/İST.
— OSAM ELEKTRONİK Bilgisayar Sanayi-Ticaret Ebuziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No. 3 Tel: 583 72 46	BAKIRKÖY-İSTANBUL	— Ebu Ziya Cd. Özgiray Pasajı 17, Büro: 32 Tel: 583 54 03	BAKIRKÖY/İST.
		— Mimarkemalettin Cad. 37/1 Tel: 526 58 37	SİRKECİ/İSTANBUL

Ürünlerimiz 6 ay garantilidir.
Daha fazla bilgi için liste ve
büroşür isteyiniz.

PEKEN

BİLGİSAYAR
MERKEZİ
338 30 25

Halitağa Cad. Ekşioğlu İşhanı No: 21 Altıyol Kadıköy - İSTANBUL

BİR ZAMANLAR DİSKETTE İDİLER

BU AYKİ KASET OYUNLARIMIZ

ÜYELERİMİZE

TEST DRIVE
PREDATOR
SKATE OR DIE
* STEALTH FIGHTER
* AIRBORNE RANGER
* DEFENDER OF CROWN
WINTER EDITION
PIRATES
SUPERSTAR SOCCER
BANGKOK KNIGHTS
LAST NINJA
SUMMER GAMES I-II
WINTER GAMES
CALIFORNIA GAMES
ACE OF ACES

* işaretli oyunlar iki kasettedir

ŞİMDİ HEPSİ KASSETTE

SKATE CRAZY I-II
FOOT.MANAGER II
DREAM WARRIOR
NIGHT RIDER II
STUNT BIKE
NINJA SCOOTER
PRO. SNOOKER
HOPPING MAD
MANIAX GAME
RANSACK
BLOOD BROTHERS I-2-3
ALIEN SYNDROME
I.O.
GOTHIC
METROPOLIS

BIONIC COMMANDOS I-2-3
THE FLINTSTONES
HERCULES
METROPOLIS
MAGNETRON
ROAD WARRIOR
FRIGHTMARE
GUTZ
İKARI WARRIORS
A.T.F. SIMULATOR
VIXEN
SHANGHAI KARATE
MEGA DRACONUS
SAMURAI WARRIOR
TRAZ

- * Bir yıl boyu her ay ücretsiz iki oyun,
 - * Diğer istediği oyunlar, %50 indirimli,
 - * Bir yıl boyu 64'ler dergisine ücretsiz abonelik,
 - * Ders programlarında %25 indirim,
 - * Cihaz alımlarında %5 indirim olanağı
- SAĞLIYORUZ.

ÇİFT KASETLİ OYUNLAR: 5.000.- TEK KASETLİ OYUNLAR: 3.000.- TL

Listenizi yapın, tutarını (posta gideri: 2.000.- TL. ekleyerek) YAPI-KREDİ BANKASI, ALTIYOL-KADIKÖY Şubesi 848-2 No'lu PEKEN hesabına yatırıp, banka makbuzu fotokopisi ile listenizi yollayın. Kasetlerinizi hemen gönderelim.

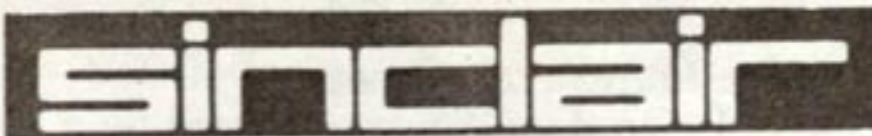
BU AYIN SÜRPRİZLERİ DİSKETTE: MICKEY MOUSE-PINK PANTHER.

VIOLET COMPUTER

 Commodore

 AMIGA

 ATARI

 SINCLAIR

Kaset ve disket programları

Türkiye genelinde toptan ve perakende
siparişlerinizi karşılarız.

Bilgisayar ve elektronik cihazlarınızın bakım ve
tamiri itinalı yapılır.

64'ler dergisi abonelerine % 25 indirim..

Adresimiz:

Bağdat Caddesi no 378/2 Şaşkın bakkal
Tel: 369 05 69 İSTANBUL

disk 64
395.000 TL.
KDV Dahil



- Ağırlık: 1,7 kg
- Boyut 76 x 171 x 269 mm
- Commodore 1541 Disk Drive ile
% 100 uyumludur.

Utility Programlar

C - 64 Adaptörü	30.000 TL.
C - 64 Oyun kartuşu	40.000 TL.
ATARI Oyun kartuşu	25.000 TL.
Bilgisayar Super Oyun Programları Tamir ve bakımları	

En ucuz, en kaliteli, tamir ve yıllık
periyodik bakımlarınız için

EMEK ELEKTRONİK

Bilgi işlem merkezi

Millet Caddesi Fildişi İşmerkezi

No: 90/2 FINDIKZADE-İSTANBUL

Tel: 523 1140 - 525 47 52

DERGİMİZE ABONE OLUN... ARKADAŞLARINIZA ABONE OLMAYI TAVSİYE EDİN...

Dergimiz 64'ler sizlere ağır gelmeyecek ekonomik bir fiatla ulaşmayı hedeflemiştir. Ancak sizden gelen yoğun istekler doğrultusunda dergimizin kapağına kuşe kapak yaptık. Eskiden olmayan bu kapakla dergimiz bir daha anlam kazandı ve kişiliğini buldu. Dergimiz size maliyet fiatlarının altında bir fiatla satılmaktadır. Elinizdeki bu dergi 1240 TL'ye mal olmuşken, sizlere 1.000 TL'dan satmaktayız.

Dergimizin maliyetini aşağı çekmek mümkündür. Bunun ilk şartı da dergimizin çok miktarda basılıp satılmasıdır. Baskı sayımız yükseldikçe film ve diğer hazırlıklardan maliyet üstüne binen rakamlar baskı adedine bölüneceği için çok basan derginin maliyeti de düşecektir.

Dergimiz ilk sayısında bulunduğu üstteki maliyet fiatını 5.000 Adet üzerinden hesaplamıştır. Bu rakam 10.000 olursa maliyet yarı yarıya düşmeyecek belki ama % 40 daha ucuzlayacaktır. Bu da kağıt fiatlarının üstüste zam gördüğü şu günlerde bizi biraz olsun ferahlatacaktır.

Amaç çok satmak olunca sizden dileğimiz çok miktarda abone temin edilmesi için abone olmanızdır. Kendiniz abone değilseniz abone olunuz. Siz abone oldu iseniz, çevrenizdeki arkadaşlarınızın abone olması için tavsiyede bulununuz. Onların abone olmasını da sağlamaya çalışınız. Unutmayınız, varlığımız sizinle mümkün olacaktır.

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALI DERGİSİ

ABONE FORMU

Derginize abone olmak istiyorum. Abone bedeli olan..... TL.yi Türkiye İş Bankası İhlamur Şubesi nezdindeki 160965 no'lu hesaba yatırdım. Dergiye adresime göndermenizi rica ederim.

İmza

Adım Soyadım.....
Adresim.....

☐ Altı aylık 6.000.- TL. ☐ Yıllık 12.000.-TL.

SERĞİ...

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

Aşağıda işaretlediğim sayıların adresime gönderilmesini istiyorum. Bedelini derginizin Türkiye İş Bankası İhlamur Şubesi nezdindeki 160965 no'lu hesabına yatırdım. Banka havale mukbuzu fotokopisi ektedir. Gereğini rica ederim.

☐ Nisan 88 ☐ Mayıs 88 ☐ Haziran 88
☐ Temmuz 88

Önemli not: Posta gönderi ücreti olarak 500.- TL toplam tutara eklemeyi unutmayın.

Adım.....

Soyadım.....

Adresim.....

Eski Sayılardaki Oyunlar

- NİSAN 88** : Masters of the Universe, Out Run, Trantor, Trap Door I, Trap Door II, Bone Cruncher, Bravestarr, Athena, Deflektor, ATV Simulator, Great Giana Sisters, Fire Trap, Terramex Platoon, Flying Shark, Jakckal.
- MAYIS 88** : The Train, Rastan, Samurai Warrior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bedlam, Troll, Tetris, Black Lamb, Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh)
- HAZİRAN 88** : I.O., Knight Games II, Traz, Magnetron, A.T.F., Nightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gothik, Pac-Land, Blood Valey, Road Wars, Northstar, Target Renegade, İkari Warriors, Winter Olympiad 88.
- TEMMUZ 88** : Games: Winter Edition, Karnov, Flintstones, Power At Sea, Slimens Mine, Shanghai Karate, The Three Stooges, Bangkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street Sport Soccer, Rimrunner, Firefly

AYIN ADVENTURE'LERİ

Bu ilk köşemizde **PASSANGERS I** ve **II**'den söz edeceğim. Tutarsa sayıları altı ya da yediye çıkarılması planlanan bir dizinin ilk iki oyunu. Bir Fransız Software firması olan Infogrammes konuyu François Bourgeon'un Passengers On The Wind (Rüzgâra Kapılmış Yolcular) adlı çizgi romanından almışlar.

Oyunumuz ya da maceramız Fransız İhtilâli öncesi İngiltere, Fransa ve Afrika'da geçiyor. Bu ikiliyi seçmemin bir nedeni de Adventure'a yeni başlayacaklar için önereceğim türe örnek olması için. Bana kalırsa Adventure oyununun inceliklerine yabancı olanlar oyunda ilerliyemeyince sıkılıp bırakıyorlar. Bu örnekte o yok çünkü, tıpkı bir FRP gibi çoktan seçmeli bir oyun.

Oyun içinde canlandıracağınız çeşitli kişiliklerin başlıcalarından söz edersek, ilk başta bir kadın kahraman İsa gelir. Konteslik ünvanı elinden alınmış bir maceraperest... Haksız yere cinâyette suçlanmış genç bir denizci Hoel... Bu ikisinin arasında bir aşk... Bir bebek bekleyen babasından ve ülkesinden kaçan cüretkâr ve ideallerine bağlı bir İngiliz kızı Mary... Mary'nin karnındaki çocuğun babası olan bir İngiliz Subayı John. İsa'nın yakın arkadaşı ve geminin doktoru olan St. Quentin. Ber esir gemisinin kaptanı Boisbeuf ve on beş kadar çeşitli ve tipik On Sekizinci Yüzyıl karakteri...

Fransa'da geçen çeşitli maceradan sonra yukarda sözünü ettiğimiz grup bir esir gemisinde zorlu yolculukla Afrika'ya ulaşırlar. Ne yazık ki, kader onlara karşıdır, John çıldırır, Hoel hastalanır ve iki kadın kahramanımız kötü yürekli Viaroux ve Montaguere'in insafına kâhırlar. Hoel'e yardım edilmesini sağla-

mak için İsa Dahomey kralı Kpengia'ya gider...

Anlatımımıza burada son verip devamını size bırakalım. Ve biz gelelim oyunu tanıtmaya. Grafikler son derece başarılı ve oyunun havasını çok iyi yansıtıyor. Müzik ve ses efektleri de öyle. Ekran yatay olarak ikiye bölünmüş. Daha ince olan alt taraf da solda canlandırdığınız karakterin resmi sağda seçiminizi yapmanız gereken konuşma ya da hareketlerin yazıları. Üstte bazen tek büyük bir grafik bazen üzerinde açılan pencerelerde olayları canlandıran küçük resimler.

Doğru konuşmayı ya da hareketi seçtiğinizde oyun ilerliyor. Seçemezseniz ne



olur onu şimdilik bilmiyorum ama deneyeceğim.

Bu oyundan söz etmemi belki klâsik Adventure oyuncularını yadırgayacak. Ama amacımız çoğunluğu Adventure oyuncusu yapmak. Bunun için de albensi yüksek, oynanabilir bir oyunu tercih ettim. Bol Adventure'li günler dileğiyle eleştirilerinizi, mektuplarınızı bekliyorum. Adresimiz bildiğiniz gibi....

YARIŞMA

Köşemizin açılışı nedeniyle bu ayki yarışmamızı konumuza uygun seçtik.

Orta Çağ'da karlı bir kış günü. Herhangi bir sebepten dolayı sizi öldürmeye azmetmiş kişiler peşinizde yollara düştünüz. Sırtınızda içi kuru ekmek dolu bir torba, boynunuza asılı içi su dolu bir deri tulum ve elinizde gerekirse yakabileceğiniz bir meşale var. Yolunuzun önünde bir şato çıktı ama, ortalıkta kimseler görünmüyor. Şatoya saklanarak peşinizdekileri atlatmayı umursunuz. Tam şatonun kapısının kenarında karlar üzerinde bir kılıç, bir kese altın ve bir deste anahtar görüyorsunuz. Üzerinizde üç eşyadan yani ekmek, su ve meşaleden birini bırakıp kapının yanındaki üç eşyadan yani kılıç, altın dolu kese veya anahtar destesinden hangisini alırsınız.

Hangisini neden bırakıp hangisini neden aldığınızı kısaca bize yazın. En tutarlı cevabı yazan arkadaşımızın mektubu gelecek sayıda yayınlanacağı gibi sürpriz armağanlar kazanacaktır...

ADVENTURE'lar

AHMET YILDIRIM

Dergimizin adı 64'ler olur da köşemizin adı Adventure'ler olmaz mı? Olur diye karar verdik ama daha iyi bir önerisi olana köşemiz açık.

Adventure köşemizi açtık ve hatta DEFENDER OF CROWN'ın tam açıklamasını yayınlayacağımızı da müjdeledik ama bütün bunları damdan düşer gibi yapmak yerine Adventure'ün doğuşundan başlayarak günümüze nasıl geldiği: Ne olup ne olmadığı; ne gibi türlerle ayrıldığı; İyi bir adventure'ün nasıl olması gerektiği. Ve nihayet de yeni başlayacaklara önerilerimizin neler olacağını içeren bir yazı, yerimiz yetmezse bir yazı dizisiyle anlatmaya çalışacağım. Çalışacağım diyorum çünkü bu köşeyi Sayın Genel Yayın Yönetmeni Abdurrahman Pala benim sırtıma yıkmış durumda.

Önce acından söz edelim. Niye Adventure (Macera)... Bir film seyredirken siz olayların dışında kalıp sadece seyredersiniz (nadir film başarıya bağlı olarak siz filmin kahramanıyla özdeşleşirsiniz). Buna karşılık konumuz olan oyun türünde siz şöyle ya da böyle oyunun içindesiniz. kahraman sizsiniz ve kaderiniz sizin elinizde ve oyunun hiç bir yerinde geleceğinizden emin değilsiniz. Tam mutlu sona ulaştığınızı sanırken birde bakarsınız ki azrail, bir canavar, bir büyücü veya başka bir kılıkta karşınıza çıkıvermiş...

Evet hikâyemiz çok uzun yıllar öncesine Dinozorlar dönemine kadar uzanıyor. Bundan çok değil yaklaşık otuz yıl kadar önce Bilgisayar dünyasına Dinozor Bilgisayarlar hâkimken ve Amerika'

Sevgili Adventure'cılar

Adventure köşesi açmanın zamanı geldiğin inandığımızda bu köşede neler yapmamız gerektiğini Genel Yayın Yönetmeni, Abdurrahman PALA, Yazı İşleri Müdürü Tayfun TÖZEN ve bendeniz Ahmet YILDIRIM tasarlarken, bir konu bizi oldukça uğraştırmıştı. Bu, konunun çözümünü siz okurlarımıza bırakmaya karar verdik.

Tartışmanın konusu bir Adventure'ın komple çözümünü yayınlamak ne dereceye kadar doğru bir harekettir biçimindeydi. Yayın yönetmenimizin fikri yayınlaması yönündeydi. Doğru olanı okuyucunun seçmesi gerektiğini söyledi. ben ise çözümün tamamının bir sayıda yayınlanmaması düşüncesindeydim. Bana göre komple çözümü vermek eğlenmek için bir labirente giren (her ne kadar böyle eğlence labirentleri daha yurdumuzda yoksa da daha iyi bir benzetme bulamadım özür dilerim) birine **"hayır sen bu işi beceremeyeceksin burada boşuna uğraşıp durma tut elimi seni sağ salim dışarıya çıkarayım"** demeye benziyor. Halbuki o şahıs oraya, kapıda para verip girmişti ve içerdi kaybolmak bile onun için bir zevkti. Ayrıca bir Adventure'da biri için çok zor gelen çözüm başkası için bir anlık hadise olabilir. Ve belki de o kişi bir sonraki odaya girebilse oyunu sonuna kadar çözebilir.

Bana kalırsa bir adventure için başlangıçta konusundan bahsetmek, söz edilmesi gerekenlerden söz etmek ve açılıştaki birkaç komutu vermek. Ve arkadaşlarımıza bir iki aylık süre tanıyıp ondan sonra tam çözümü yayınlamak en doğrusu.

Karar sizin...

Yapmanızı istediğim bir tercih daha var. O da Genel Yönetmenimiz benden her ay derginin belirli sayfalarını doldurmamı istiyor. Ayrılan bu sayfaları kendi keyfime göre doldurmamı mı istersiniz? Yoksa sizin isteğinize göre doldurmamı mı? Sizin isteğinizi öğrenmemim bir tek yolu var bana yazmanız!...

Sizden dileğim yazdıklarınızın okunabilir olması ve Adventure ile ilgili olması (benim köşeme yazacaklardan söz ediyorum elbette).

Bir başka çağrı daha oturduğum yerden gidiş-dönüş toplam üç saat uzakta ve dokuz saat mesaisi olan bir işte çalışıyorum. Dergideki görevim tamamen hobi niteliğinde olduğundan bana uyuyabilecek biraz zaman kalması için arkadaşlarımdan çözdükleri Adventure'ları (tamamen olması şart değil, oldukça ilerlemiş olmak da yeter) misafir yazar olarak dergimize göndermeleri. Yazısı çıkacak arkadaşlarımızı elbette ödüllendireceğiz.

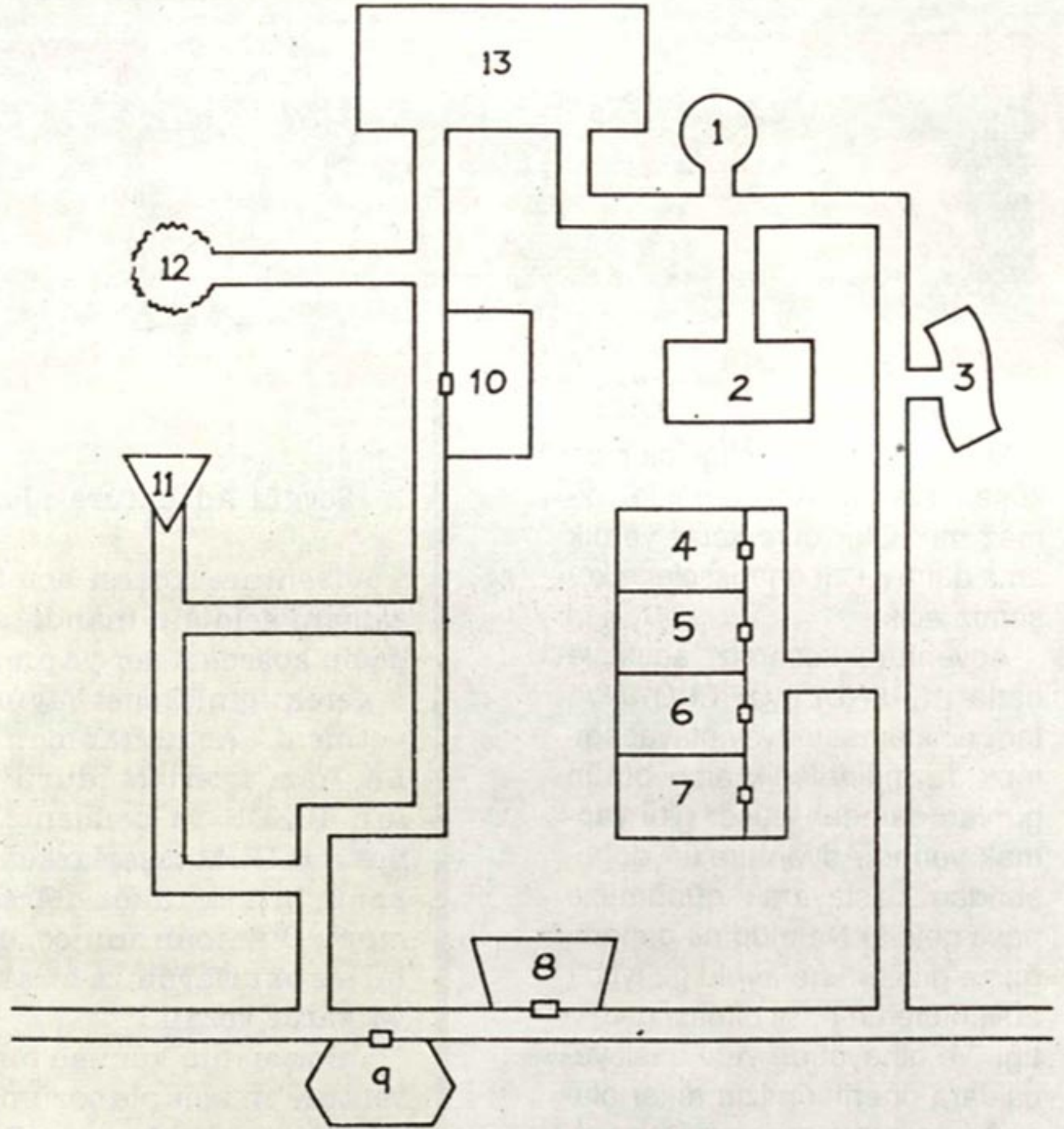
da millet Kızma birader, Banker, Monopoly gibi oyunlardan bıktığında Arnson ve Gyagax adında iki kişi Dungeons and Dragons (**Dehlizler ve Canavarlar**) oyunu icat ettiler. Bugün bile Fantasy role Playing Games adı altında çok yaygın olarak oynanan bu oyun ülkeyi bir hastalık gibi sardı. Bu gerçeküstü oyunu genellikle hafta sonları bankacılar, doktorlar, teknisyenler bilgisayarlılar gibi aklınıza gelen ve gelmeyen mesleklerden insanlar oynamaya başladı.

Bu FRP diye kısaca adlandıracağımız oyundan ayrıntılı olarak söz etmek istiyorum çünkü hem Adventure'un atası hem de sınırsız benzerlikleri var.

Oyunu Dungeon Master diye adlandırılan biri yönetiyordu. Ve oyuncuların her biri oyuna uygun çeşitli karakterleri canlandırıyor. Bu elbette ki oynayanların yaratıcılığını, tehlikelerden kurtulma becerilerini sınırsız olarak genişlettiğinden ve hiç bir şey önceden kestirelemediğinden mükemmel bir olaydı. Nitekim bugün bile bilgisayarların bu kadar yaygınlaşmasına rağmen bu oyun gittikçe artan ilgiyle oynanmakta.

bu FRP'lerin klâsikleşmiş yapısı şöyleydi: Oyuncular kendi yapılarına uygun gördükleri çeşitli rolleri üstleniyorlardı. Örneğin bir peri, bir büyücü, bir savaşçı, bir prenses, bir soytarı, bir kral olabilirlerdi. Bu oyunlar ilk başlarda konuların genellikle Tolkiens' in Lord Of The Rings (Halkaların Efendisi) Kitabından alıyordu. Aynı yazarın kitabından alınan Hobbit adlı adventure'ın bu kadar tutulması boşuna değil elbet.

Şimdilerde her şeyi hazırlanıp kotarılmış olarak satılan bu oyunları daha öncelerde Dungeon Master, oyuncular gelmeden oyunun ana temasını kararlaştırıyordu. Oyuncuların hareket edeceği mekanların bir haritasını çıkarıyordu. Toplanması için çeşitli hazineler ve heyecan kat-sın diye de bol miktarda tehlikeleri bu haritaya işaretliyordu.



DUNGEON AND DRAGONS

Oyununa örnek bir harita ve açıklamaları

1. Bahçeye çıkış
2. İçinde harita, kılıç ve çakı olan oda
3. Altıncı odaya ışınlama
4. Dev bir örümceğin koruduğu hazineli oda
5. Altı cüceli oda
6. Boş hücre
7. Boş hücre. Dikkat kapısı arkadan kapanır,

8. Büyücü'nün odası. Kurtulmak için sihir seviyeniz 4 olmalı
9. İkinci odaya ışınlama
10. Büyücü'nün şapkası olan oda. Sihir seviyesi 8 olan alabilir.
11. Dehliz. Buradan kurtuluş yok..
12. Çıkılmaz dehliz,
13. Büyük taht salonu. Yakut gözlü heykelin gözlerinden biri çıkarılırsa yakutu alırsınız.

Oyun başladığında oyuncular sırayla istedikleri yönde (Kuzey, Güney, Doğu, Batı, Yukarı, Aşağı gibi) haritadaki odalara girip çıkıyorlardı. Her biri numaralanmış olan bu odalara bir oyuncu girdiğinde oyunu yöneten diğerlerine göstermediği bir listeden o odanın durumunu, varsa alınabilecek eşyayı ya da karşılaşılabilecek tehlikeyi bildiriyordu.

Böylece oyuncu aklına, yaratıcılığına ve oyundaki maharetine göre mümkünse ve varsa o odadaki eşyayı alarak tehlikeden kaçarak, döğüşerek kurtulmaya çalışıyordu.

Oyunun albenisi insan mühayyilesinin sınırsızlığında harman-

lanan bu sihirler dünyasında gizliydi. Olanakların sınırsızlığı nedeniyle aynı oyunu ikinci kez oynamaya diye bir durum hiç bir zaman oluşmuyordu. Söylentilere göre bütün bir hafta sonu oynanan oyun çoğu kez gelecek hafta sonu devam etmek üzere yarıda bırakılıyordu.

Bu hafta sonu oyunlarından işlerine dönen bilgisayarlılar neredede kaldıklarını hatırlamak için gerekli gördükleri bilgileri Pazartesi sabahı gelir gelmez bilgisayara kaydetmeye başladılar.

Altmışlı yılların başında Digital Equipment Corporation FDP-10 adı altında orta büyüklükte bir bilgisayar piyasaya sürdü. Bu bil-

gisayar öyle tuttu ki tüm araştırma kuruluşları ve Üniversiteler bu sistemi kurdurdular. Ve makine için sayısız program yazıldı. 1970'te Arpanet adı altında tüm bu bilgisayarları modem ile birbirine bağlayan bilgisayar ağı oluşturuldu. Ama o günlerde yabancıların sisteme girmesini önleyen bir güvenlik önlemi almak kimse'nin aklına gelmedi. Bir telefon numarasını bilen sisteme kolaylıkla girebiliyordu. Bu canı sıkılan Hacker'ler için mükemmel bir oyun sahasıydı.

Yine yetmişli yılların başında sonraları MDL adını alacak olan Muddle bilgisayar dili geliştirildi. Lisp'in yerini tam olarak tutamayan bu dille Dynamic Modelling Group adında bir firma yukarıda sözünü ettiğimiz oyunu bilgisayara uyarladı. Ve Arpanet'e girebilen herkes bu oyunu oynayabiliyordu. Oyunun yaratıcılarının başında Dave Lebling vardı.

Öte yandan Tony Crowther ve Don Woods Stanford Üniversitesi bilgisayarının zamanından çaldıkları sürelerde aynı türden bir oyunu programlıyorlardı.

Artık Adventure adını alan bu oyun (Bu ilk adventure, günümüzde Melbourne House firmasının Classic Adventure adı altında satılmaktadır) 1977'de Massachusetts Institut Of Technologie yani kısaca MIT'e ulaştığında beklenen gerçekleşti. Herkes işi gücü bırakmış bu oyunu çözmeye uğraşıyordu. Söylentilere göre bu durum Bilgisayar teknolojisinin gelişimini tam iki hafta geçiktirmiş.

Tabii oyunu çözen bazı akli evveller daha iyisini yapmaya soyundular. Bunlardan biri Bruce Daniels'tı. Sanki başka yapacak işi yokmuş gibi oyunu Makine Kodu çözümleyicisiyle harfi harfine inceledi.

Aynı günlerde Tim Anderson adında bir Hacker, Dave Lebling grubuna katıldı. Ve ikisi parser denilen adventure yazım tekniğini yarattılar. Daha önce Trivia adlı oyunla adını duyurmuş olan Marc Blank da gruba katıldı. Anderson, Blank ve Daniels Zork

adlı Adventure'ın ilk biçimini oluşturdular.

Trivia adlı oyun bıkmaya noktasına gelmişti adventure'ın tadını alanlar Zork'a bala üşüşen sinekler gibi saldırdılar. Her şey iyi hoştu da küçük bir güçlük vardı, çünkü program en az üç yüz kilobyte'lık belleğe ya da Data saklama birimine ihtiyaç duyuyordu. Ve bu da o gün için kockoca bir sistem demekti.

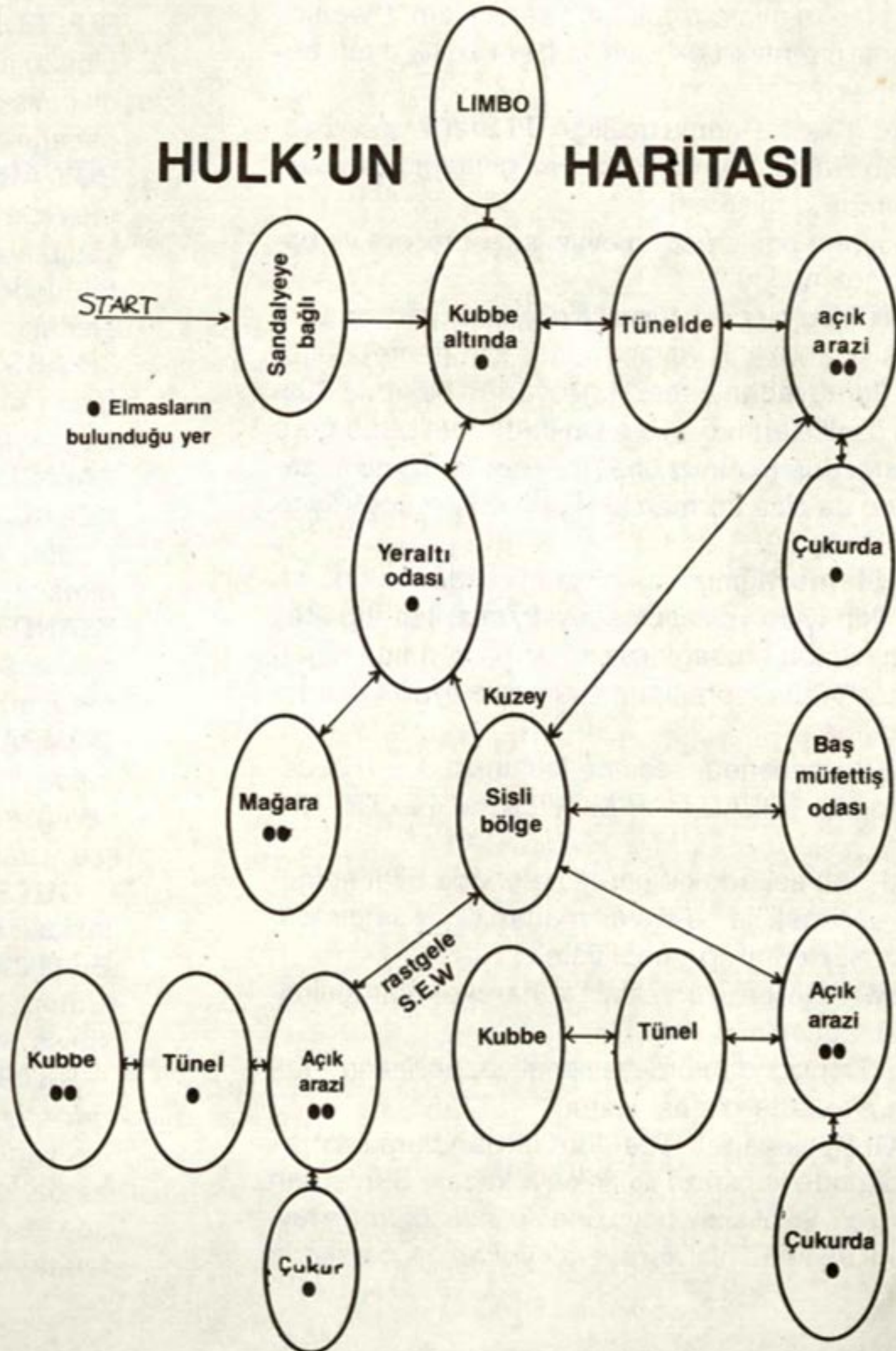
Aynı günlerde bir başka ikili Jobs ve Wozniak evlerinin garajında yeni bir çağın açılışına sebep olacak makineyi toparlıyorlardı. Sonraları Apple adını alacak bu bilgisayarı önce kendileri, sonra arkadaşları ve daha sonra da tüm dünya için üretmeye başladılar.

Artık Adventure gemisi güvenli limanlara (ya da evlerimize) doğru yola çıkabilirdi.

Gerçekten de FRP ile karşılaştığımızda hele günümüzün bireyci anlayışını da göz önüne alırsak artık beş altı kişinin boş zamanını ayarlamak yoktu. İstedığınız zaman oyunu oynuyor yarım kaldığında o haliyle kaydediyor ve sonra tekrar devam edebiliyorsunuz. Ayrıca rakibiniz olan bilgisayarı istediğiniz zorluk derecesinde oynatabiliyordunuz.

İlk adventure'lar Text-Only dediğimiz sadece yazıya dayanan türdendi. Daha sonraları buna resimlerde eklendi. Ve böylece tür ayrımı noktasına geldik. Ve adventure'le text-only olmalı diyenlerle Guild Of Thieves'in ya da Jinxter'in resimlerine itirazınız diye soranlar arasında bir tartışma başladı.

Bu sayımızda bu kadar yeter dedikten sonra gelecek sayımızda itibaren kaldığımız yerden devam edeceğiz.



DEFENDER OF THE CROWN

Eğer İNGİLTERE KRALI olmak istiyorsanız bu oyun tam size göre demektir. Güzel grafikleri, müziği, ses efektleri ve sürükleyici senaryosuyla güzel bir oyun...

Oyunun senaryosu, İNGİLTERE KRALI'nın öldürülüp ta-
cın çalınmasıyla başlar.

Oyunun amacı bir Saxon lordunun tüm norman kalele-
rini almasıdır. Tabiki temennimiz bu lordun siz olmasıdır.
Harita 3 Saxon ve 3 norman kalesi vardır. Ve siz bu 3 Sa-
xon kalesinden birine yerleşeceksiniz. Oyunu bitirmeyi ga-
rantilemek istiyorsanız, kaleniz Cumbria'da çıkana kadar
yükleyin.

LEADERSHIP: (Önderlik kabiliyeti) Savaşlardaki başarı-
nızı etkiler. Eğer bu özelliğinizi arttırmak istiyorsanız, 3 kere
üstüste turnuva kazanın. (Onur için fame)

JOUSTING: (Mızrak kullanma kabiliyeti) Turnuvalarda mız-
rağınızın oynama derecesini gösterir. Örnek olarak bu özel-
liği "strong" olan'ın mızrağı çok hafif sarsılırken, "weak"
olaninkini kontrol etmek çok zordur. (Bu özellik oyun bo-
yunca değişmez).

SWORDPLAY: (Kılıç kullanma özelliği) Bu özellik gece bas-
kınlarındaki (Go Raiding) enerji düzeyini gösterir. (Bu özel-
lik oyun boyunca değişmez)

İsterseniz oyuna başlamadan evvel seçeneklere ve ba-
zı ipuçlarına göz atalım.

TOURNAMENT: Bu bir çeşit turnuva oluyor. Burada at üze-
rinde TOPRAK (land) için veyahut onur için (fame) döğü-
şüyorsunuz. Turnuvadan önce, yani oyunun başında düş-
manlarınızın özelliklerini bir yere kaydedin. Ve buna göre
turnuvada karşı düşmanınızı ona göre seçin. Turnuva sa-
hasında Saxon da olsa norman lord'unu rakip seçebiliyor-
sunuz.

PÜF NOKTASI: mızrağınızı rakibinizin kalkanın altına ni-
şan alın ve rakip iyice yaklaşıncaya joystiğinizi ileri itip ateş
tuşuna basın. Sakın mızrağınızla rakibinizin a tına nişan
almayın. Yoksa bütün topraklarınız alınır ve oyunu bitirme
umudunuz kalmaz.

CONQUEST: Bu seçeneği seçince karşınıza 3 ayrı seçe-
nek çıkacak, bunlar: READ MAP, MOVE ARMY ve TRANS-
FERDİR.

READ MAP: bu seçenekle harita hakkında bilgi edine-
bilirsiniz. Bu seçenek ile sefera çıkmadan önce saldıraca-
ğınız yerin özelliklerini öğrenebilirsiniz.

MOVE ARMY: Ordunuzu yakınlarla hareket ettirebilirsi-
niz veya saldırabilirsiniz.

TRANSFER: Garnizondan orduya ikmal yapabilirsiniz. Yal-
nız ordunuzun kalede olması lazım.

GO RAIDING: Bu seçenek diğer lord'lardan para çalmak
içindir. Bu bölümde karşınıza iki asker çıkacak. Bunlardan
ilkinin gücü azdır fakat sizi epey zorlar. İkinci bölümde tav-
siyemiz kılıcınızla kendinizi koruyarak yukarı çıkıp askerin

işini orada bitirmektir. Burada kullanılması gereken 3 tak-
tik vardır.

1. TAKTİK: Eğer askere üstüste iki kere hızlı bir şekilde
vurup korunmaya geçin (Joystick yukarı)

2. TAKTİK: Askere ilk önce geri çekilerek vurun sonra
da üzerine yürüyerek bir iki kere vurup korunmaya çeki-
lin. (Joystick geri ve ateş tuşu basılı" geri vuruş için).

3. TAKTİK: Bu taktik bölümde merdivenleri çıkmak için
kullanılır. Burada yapılacak iş joystiği çapraz'a itip askerin
yukarı çıkmasını sağlamaktır.

**NOT: KALESİNE BASKIN DÜZENLEYECEĞİNİZ NOR-
MAN'IN SWORDPLAY'İ DÜŞÜK OLSUN.**

Ayrıca size kız kurtarma teklifi yapılırsa MUHAKKAK KA-
BUL EDİN yoksa güzel bir hanımefendiyi kaçıracağınız
gibi 20 asker ve kızın ağabeyinin topraklarını da kaçırmış
olacaksınız kabul ettiğiniz takdirde yine gece baskını ya-
pacağınızı da unutmayın.

BUY ARMY: EĞER ordunuzu yenilemek veya güçlendir-
mek için bu seçeneği seçin. İlk 2 hamleden sonra buy army
yapıp alabileceğiniz kadar şövalye alın. (Nothingam'da 3.
hamleden sonra) ve böylece daha güçlü bir ordunuz
olacak.

PASS: Zaman geçirmek için. Yahut para birikmesi için.
Sakin kötü durumda olmadığınız sürece bu seçeneğe baş-
vurmayınız.

SAVAŞLARDA KULLANACAĞINIZ TAKTİKLER

FERACIUS ATTACK: Bu taktiği asker sayınız düşmanı-
nızdan az olduğu zaman seçin. (arada çok fazla fark
olmasın.)

STAND AND FIGHT: Bu taktik düşmanla aranızda fark ol-
mayınca göğüs göğüse çarpışmak için seçilir. Veya savun-
ma için.

BOMBARD: Eğer düşmana karşı büyük asker farkına sa-
hipseniz ve işini kolay bitirmek için bire bir bir taktiktir. Bu
taktiği şövalyeleriniz ne kadar fazla olursa taktik o kadar
işe yarar.

OUTFLANK: Eğer askerlerinizi ve şövalyelerinizin or-
taklaşa savaştıracak bir taktik arıyorsanız bu taktiği seçin.
Bu taktikte düşmanınızın çevresini sarıp öyle yok ediyor-
sunuz. (Veya yok oluyorsunuz). Çok asker ve şövalyeniz
yoksa bu taktik size yaramaz.

RETREAT: Nedendir bilmem ama bu taktiği çok seve-
rim. Çünkü bu taktik bir adamla da çalışır. Bu taktik taban-
ları yağlama taktiği size dostça bir tavsiye onurunuz kırıl-
sa da kaçmayı seçmekten çekinmeyin. Eğer ordunuzun
son şövalyesine kadar yokolmasını istiyorsanız, o bizi ilgi-
lendirmez.

Tam otomatik televizyona kavuştuk!



Türkiye sonunda, tüm işlemlerini kendisi yapan mükemmel bir televizyona, "tam otomatik televizyon"a kavuştuk.

Siz koltuğunuzda oturun, uzaktan kumanda cihazınızın tuşlarına dokunun...

Toshiba Spacemaster -uydu yayınları dahil- kanalları kendisi arayıp, kendisi bulsun. Arama işlemini ekranında gösterebilir...

Toshiba Spacemaster yayın sistemini kendisi seçsin. Hangi sistemi seçtiğini ekranında gösterebilir...

Toshiba Spacemaster renk-ışık-ses ayarlarını kendisi yapsın. Ayar işlemlerini ekranında gösterebilir...

Toshiba Spacemaster, seçtiğiniz süre sonunda kapanmak üzere, kendini ayarlasın ve bu süre sonunda kendiliğinden kapansın. Otomatik kapanışa ne kadar süre kaldığını ekranında gösterebilir...

Toshiba Spacemaster tam otomatiktir.

Otomatik işlemleri, hassas istasyon ayanı, görüntü eşiksiz ses kesme özelliği, 11 sistemi, Microchip tuner'i, 56 cm. In-Line (Blackstripe) resim tüpü, 16 program hafızası, modern tasarımıyla çağımıza yakışan televizyondur.

Siz de bu televizyona kavuşun!

TOSHIBA

SPACE

M A S T E R

"Çağımıza bu televizyon yakışır"

BEKO ve AYGAZ bayilerinde.

Bisiklet

G Ü N L E R E M E R H A B A



Beldesan

 Koç Beko Ticaret A.Ş.

İstiklal Caddesi No: 349 Beyoğlu-İstanbul Tel: 152 4900 (7 hat) - 146 6406 İzmir: 18 2000 Ankara: 117 3125 Adana: 280 835-280 265

REPRO