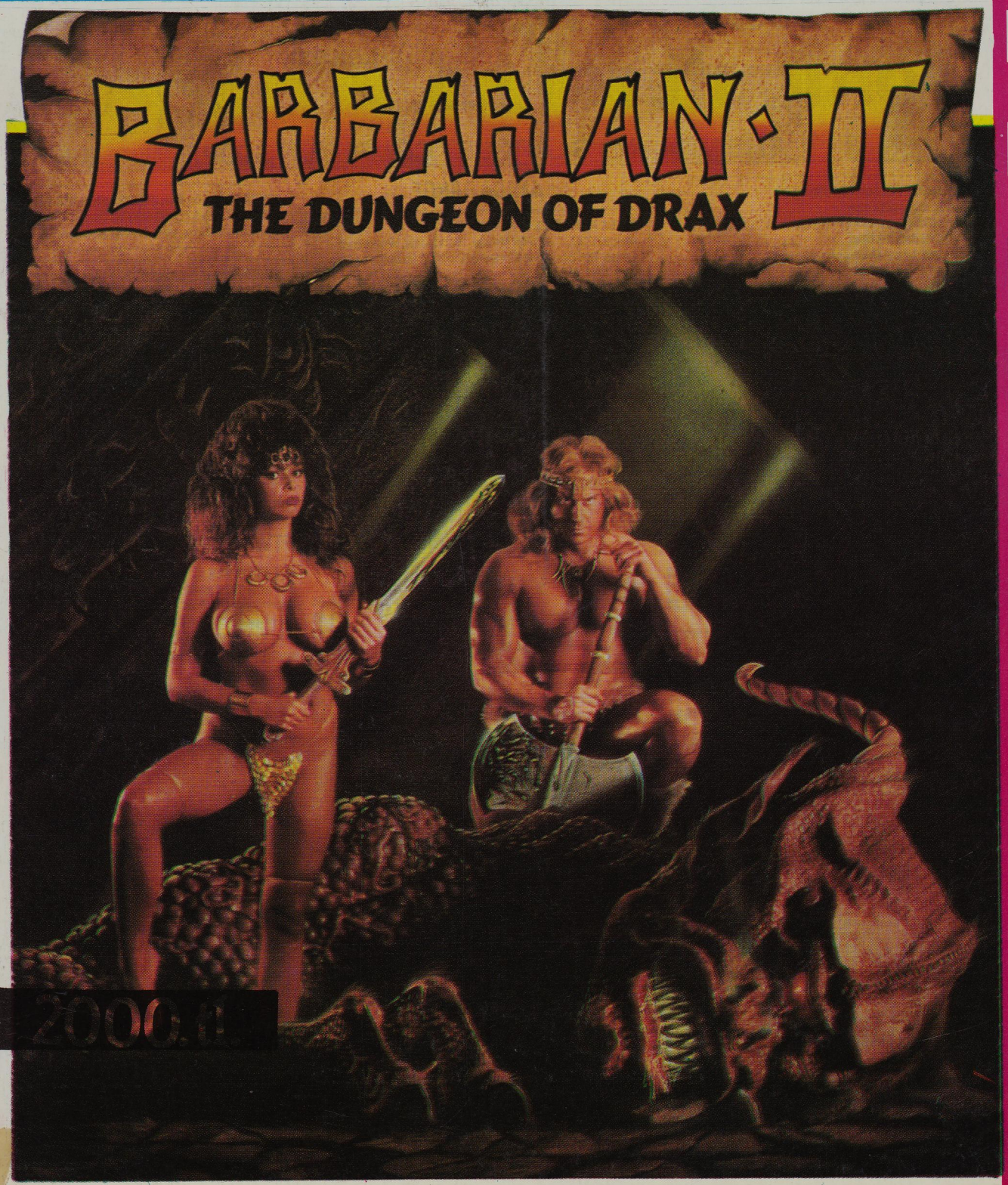
Kasım ''88
Yıl: 1 Sayı: 8

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ



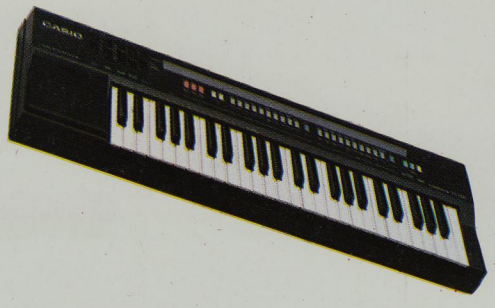
Casiotone

Dünyadaki gelişimden daima bir adım önde olan CASIOTONE Her türlü ritmi, Enstrüman sesi, Special-Effect ve Tone Bank özellikleriyle Yine Dünyada

1 NUMARA..

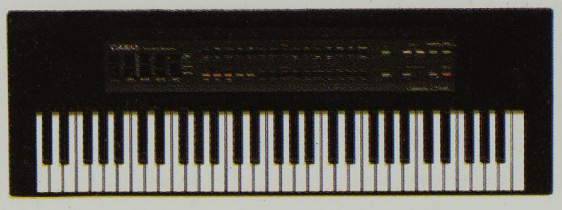
CT-370 (YENİ)

- 49 Standart tuş
- 29 Enstrümün sesi
- 10 Nota polifonik
- 210 Tone bank sesi
- 20 PCM otomatik ritm
- Yeni CD sesleri



CT-630

- 61 standart tuş
- 5 oktav
- MIDI
- Stereo
- Hafızalı
- 3 split



CT-660 (YENİ)

- 61 Standart tuş
- 5 Oktav
- 30 Enstrümün sesi
- 10 Noto polifonik
- 465 Tone Bank sesi
- 40 Bateri sesi
- 20 PCM otomatik ritm
- 8 değişik ses efekti
- MİDİ
- Stereo
- Hafızalı
- Özel kayıt tuşu



Beko

Beko Ticaret A.Ş.

Casiotone "Lider Müzikçi"

İstiklal Caddesi 349 BEYOĞLU - İSTANBUL Tel: 152 49 00 (7 Hat) 146 64 06

ANKARA Tel 117 31 25
İZMİR Tel: 18 20 00
ADANA Tel: 280 835

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Bu sayı yine size dopdolu, daha iyi, daha güzele gidişin habercisi olan bir **''dergi sayısı''** ile huzurlarınızdayız.

Sizin de farkedeceğiniz gibi derginiz huzurunuza bu sayı kuşe kağıda basılmış olarak çıkıyor. Avusturya menşeli Avrupa'nın en kaliteli kağıdına basılan yeni sayımızı seveceğinizi umuyoruz. Gelecekte size layık daha güzel ve daha iyi dergiler sunmak yolunda çabamızı sürdüreceğiz.

Bu sayımızda aynı hit oyunu olan Barbarian II ile merhaba dediğimiz oyun bölümü ile dopdolu.. Yirmiyi aşkın oyun tanıtımı var bu bölümde... Adventura'lar da ise son günlerin gözde oyunu **''Yes Prime Minister''**i sizin için Barış kardeşimiz kaleme aldı.

Ayrıca bu bölümde ''Corruption'' da var.

Dergimizin bu sayısından itibaren sadece oyun değiliz. Sizin sorunlarınıza bir nebze de olsa yardımcı olabilmek için **''Sorunlarınız Bilmedikleriniz''** köşesini bu sayımızda başlattık. Burada sizin sorunlarınıza cevaplar verecek, bilgisayarınız ile aranızda doğabilecek sorunlarınıza yardımcı olabilecek bilgiler sunmaya çalışacağız. Dileğimiz sorunlarınızı bize yazmanız... Tabii ki bu sayıda bu köşede sorunlarınız olmadığı için Multi Ice III kartuşu tanıtan bir yazı yayınlıyoruz. Söz konusu kartuşu, işlevleri, faydaları ve zararları ile inceleyen bu yazı da kartuşun tanımını almış olacaksınız. Bu köşede gelecek sayılarımızda sizden gelen mektuplara cevaplar vererek sorunlarınızı çözmek konusunda çabalarımızı sürdüreceğiz.

Geçen sayımızda yayanladığımız Sayın Üzeyir Kızılarmut'un kafa ayarı ile ilgili yazısı matbaadaki dizgi hatası yüzünden anlaşılamaz halde idi. Bu yazıyı bu sayımızda yazar Sayın Üzeyir Kızılarmut ve sizlerden özür dileyerek, yeniden yayınlıyoruz.

Sizin desteklerniz ve güveninizle büyüyen dergimiz, daha iyi, daha güzel, nihayet övünebileceğiniz bir dergi olma yolunda çabalarını sürdürecektir. Destekleriniz bize bu konuda en büyük güvencedir. Hepiniz sağolun.

Derslerinizin artık kendisini hissettirmeye başladığı bu günlerde size; Derslerinizde başarı, Bilgisayarınızla Zengin Klavyeler diliyorum.

Abdurrahman PALA



İçindekiler

Tenzilat Yapan Firmalar.....5
Barbarıan II.....6-7
C-64 Kafa Ayarı.....8
Abone Formu.....9
19 Nineteen.....10-11
Sorunlarınız.....12-13
Blood And Guts.....14
Thunder Hawke.....16
Stan Ray.....16
Haberler İpuçları.....17
Raw Recruit.....18
Elite.....20-21
Skate Die Ordie.....24-25
Vindıcator.....26-27
Dark Castle.....29
Combat Schol.....31
Archoonll.....32
Alıance.....32
Daley's Thompson.....34-35
Dead Zone.....33
Body Slam.....36
Joe Blade II.....37
Dr. Livingstone.....38-39
Sport Of King.....40
4 x 4 Road Racıng.....41
Amıga Extra.....42-43-44-45
Adventura'lar.....46-47-48-49
Seul Olympiade 88.....50

İLAN İNDEKSİ

CASIOTONE.....2
SKY BİLGİSAYAR.....15
SORBİM.....19
OSAM.....22
A.B.C.....23
EMEK.....23
COMPUSHOP.....29
BİLDEN.....30
TOSHIBA.....52

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Yayın Kurulu
AHMET YILDIRIM
REFET OKTAN
ABDURRAHMAN PALA
REMZİYE SAĞLAM
RASİM MİNGÜ
ERKUT ERYAYAR
UFUK METİN
HAKAN TİRALİ
MERT GÖKKAYA
ORHAN CEVHER
ŞAHİN DERYA
EMRE IŞIKLAR

Katkıda bulunanlar
BARIŞ ERYAYAR
ERTUĞRUL ERTÜL
CEM MUTLU

İlân Rezervasyonları için Telefon
160 82 11

Posta Çeki No: 328618
P.K.205 80690
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

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
Renkayrımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
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, Renkayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

64'ler AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.
Sağlık sok. 33/6 Sıhhıye 06410 ANKARA Tel: 133 25 07

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

BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT yanı Işınlı 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

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

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
İslice 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

Sedan LTD. ŞTİ.
Meşrutiyet Cad. NO: 10/39
Tel: 188 07 82 Bakanlıklar - ANKARA

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 KIRTASİYE
1728 sokak 52/A Karşıyaka Tel: 68 14 00

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.
Gaziosmanpaşa Bulvarı 38/B Çankaya Tel: 14 08 82

İSTANBUL

C.M.P Zafer Gültekin
Yıldız Posta Cad. NO: 52/15
Tel: 172 47 27 Esentepe - İSTANBUL

Bilden Bilgisayar
İstiklal cad. sahna. sok. Ali Han kat: 5 NO: 507
Tel: 152 47 27 Galatasaray - İSTANBUL

Diji Bilgisayar Danışmanlık Cem Kaptanoğlu
Akasya Sok. Akasya Apt. NO: 9/4
Tel: 363 31 53 Göztepe - İSTANBUL

Can Mühendislik San. Tic. A.Ş.
Rıhtım Cad. Hacıonbaşılar İşhanı Kat: 4
Tel: 347 30 36 - 346 33 86 Kadıköy - İSTANBUL

BİL-MER
Halkçı sok. 33/7 Bakırköy İşhanı ve Çarşısı Bakırköy Tel: 570 34 90

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

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR A.Ş.
Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa İşhanı K:3 No: 14 Mecidiyeköy
Tel: 172 55 54

COMPUSHOP
Nadide sok. 33 Bağkur Blokları Merter Tel: 584 19 44

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 Beşiktaş Tel: 161 30 96

EFOR BILGISAYAR
Sofular mah. Açıklar sok. 2 Fatih Tel: 532 50 37

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

KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 Üsküdar Tel: 342 62 61

KİNG LİMİTED
Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A Beşiktaş Tel: 161 65 87

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

MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı cad. No: 202 Göztepe Tel: 360 03 31

MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 Moda Tel: 336 09 16

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

ÖLMEZ BİLGISAYAR
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
Halıtağa 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

TETİKLER DIŞ TİCARET
Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 Üsküdar Tel: 334 99 94

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: 369 05 69

BARBARIA
THE DUNGEON OF D

64 sahiplerinden, Palace'ın geçen sene barbarların dünyasına cesaretle girişinin yaygarasını hatırlamayanın olacağını sanmıyorum.

Barbarian II günahkar Drax'ın başarıyla mağlup edilmesinden hemen sonra oluşturuldu. Drax mağlubiyetten sonra Kara kalenin altındaki zindanların derinliklerinde bulunan sığınağına kaçmıştı. Barbara savaşçı veya prenses Mariana karakterlerinden birini seçiyor ve Drax'ı yeraltındaki bölgede, sonsuza kadar yok etmek için takibe başlıyorsunuz.

Draxin gizli sığınağına erimek değişik problemlerle dolu üç bölgeyi, ki bunlar **'çorak topraklar'**, **'büyük mağara'** ve **'zindanlar'**dır. başarıyla geçmekle mümkündür. Her bölümü 28 ekrandan oluşmuş Barbarıan II'de seçilen karakter sağa, sola ve arka plandaki kapı veya maağara girişlerine **'space** yardımı ile yönlendirilebilinir. Ekranın altındaki kılıç ise devamlı kuzeyi gösterdiğinden yolunuzu bulmakta yararlanabileceğiniz yegane elemandır.

Bölümlerin tümü, iki adet sihirle ilgili madde (ki bunlar oyunu tamamlamak için çok önemli), Bunlar sırasıyla bir top, kalkan, sihirli bir iksir mücevher, balta ve son olarakta zindanların demırlı kapılarını açmak için bir anahtar. Ayrıca etrafta bulunabilen kafatasları da ekstradan birer hayat demektir.



Drax'ın sığınağına yolculuk tehlikelerle doludur. Bölümler üzerlerinden atlanması gereken asit birikintileri ve çukurlarla doludur. Ayrıca her bölüm 6 çeşit doğa üstü varlık ihtiva eder. Bu yaratıklar sürüngenlerden, zindan efendisine kadar uzanan bir dizi düşmanlardır ve genellikle hasımlarını bir kaç ekran takip ederler, ta ki ölene ya da öldürene kadar. Yaratıklar tarafından yapılan saldırılar enerji çubuğunuzu tüketirler.

Şimdi bölüm bölümyaratıklarla başetmenin yolları...

Level I: Gövdesindeki kılıçla size saldıran bu yaratığı yok etmek için öne tekme atın ve ardından hemen alçak bir vuruş yapın. Tekme enerjisini azaltır, alçak vuruş isabet etmeyebilir fakat yeni bir tekme için size zaman kazandırır.

Canavarlar ise yanında ayakta duran kahramanımızın kafasını ısırıp yerler. Bu nedenle yanında ayakta durmak pek akıllıca olmayacağından size doğru yaklaşınca alçak vuruş yapın ve bir adım geri gidin.

Neandertal adamı ise kafaya yapılan vuruşlardan etkilenir,



sadece kata vuruşu ve bir adım geri.

Uçan yaratıklar ise tekralanan öne tekme ile etkisiz hale getirilebilirler. Vuruşunuzu yaptıktan sonra iki adım ileri ve tekrar vuruş.

Maymun adamı ise yerinizde durarak öne attığınız tekmelerle kolaylıkla alt edebilirsiniz.

Tüysüz tavukları da doğru zamanlamayla ikiye bölebilirsiniz.

Tabii ki alçak vuruşla..

Level II: Yengeçleri yok etmek için ilerlemelerine izin verin. Yaklaştıkları zaman tekme atın ve hemen ardından alçak vuruş yapın.

Yeşil renkli kılıçla adam altedilmek için tekrarlanan kafa vuruşları gerektirir. Eğer bu hareketten kurtulursa bir alçak vuruş yapın ve ardından kafa vuruşlarıyla devam edin.

Sürüngenler için en geçerli yol alçak vuruşlardır.

Kuyruğu ile saldıran yaratığı ise tekrarlanan kafa vuruşlarıyla yok edilebilirler.

Boğa şeklindeki yaratıkları altetmek için ise alçak vuruş en iyi döğüş şeklidir. Eğer üstünüze atlarlarsa kafa vuruşuyla karşılık verin.

Boğa şeklindeki yaratıkların daha ufakları olan mağara yaratıkları ise alçak vuruş ve ardından bir adım geri yapılarak yok edilebilirler.

Level III: Sürüngen yaratığı alçak vuruş ile yok edebilirsiniz.

Barbarıan 1'den hatırladığımız ufaklık ise bu sefer ölü taşımıyor fakat sizi öldürmeye çalışıyor. Tekmeyle kendinizden uzak tutun ve eğer istereniz bir kaç adım geri giderek alçak vuruş yapın.

Çukurların içindeki canavarlar ise Level 3'ün en ilginç sürprizi. Üzerlerinden atlama ile size zarar veremezler.

Gözler ise yok olmak için kafa vuruşları istiyorlar.

Bölümün en zor karakteri olan zindanın efendisini yok etmek epey zor fakat başarılı hareketlerle neden olmasın.. Zindanın efendisi tekme attığında kafa vuruşu, yumruk attığında ise alçak vuruş yapın. İyi zamanlanmış bir kafa uçurucu vuruş da işinize yarayabilir.

Level IV: İlk ekrandaki yaratığın üzerine koşun ve ona çarpın. Yaratık yok olacaktır. Diğer bütün hareketler işe yaramaz..

İkinci ekrandaki alev kusan dev canavarı ise ya kafa uçurucu vuruşla yada kafa vuruşlarıyla yok edin..

Son ekranda ise Drax'ın ellerinden çıkan büyünün kesilmesine yakın kafa uçurucu vuruşu yapın ve sonucu izleyin... Drax kopardığımız, kafayı alıp gidecektir. Kimbilir belki Barbarıan III hazırlığı için...

Barbarian II etkileyici bir ürün: Renkler, detaylara gösterilen özen, insanı hayran bırakan canlılık ve eşdeğerdeki ışık ve müzik efektleri oyunu harika kılıyor.

Tek söyleyebileceğim 'harika, harika, harika'.....

Hareketler: Joy. sağa: Sağa hareket
sola: Sola hareket
Joy. yukarı: Koşma
aşağı: Sağa ya da sola dönme
Joy. sağa + ateş: Kafa uçurma
Joy. sola + ateş: Öne tekme
Joy. yukarı + ateş: Kafa vuruşu
Joy. aşağı + ateş: Alçak vuruş

Hakan Tirali & Uğur Çakın



C-64 ve kafa aYarı

Elkn. **Müh. ÜZEYİR KIZILARMUT**

ÖZÜR...

Sevgili okuyucularımız.
Geçen sayımızda "C-64 ve Kafa ayarı" başlığı altında yayınladığımız önemli yazıda tashih hatası olarak bazı bölümler elimizde olmadan yanlış çıkmıştır. Yazının yazarı Sayın Üzeyir Kızılarmut ve siz okuyucularımızdan özür diliyor. Yazıyı yeniden yayınlıyoruz.
64'ler

COMMODORE 64 bilgisayarı sahiplerinin büyük çoğunluğunun maleşef sadece teyp ünitesi vardır, ve teybin çıkarttığı sorunlardan ötürü bu, Commodore'cuların sık sık canlarını sıkmaktadır. Bu yazımda amacım C-64 teyplerinde neden sorunlar çıktığını anlatmak ve biraz olsun bu huzursuz Commodore'cuları bu konuda aydınlatmaktadır. Öncelikle teyplerde nasıl kayıt yapıldığını kısaca açıklamaya çalışacağım: Teyp kasetlerindeki band üst yüzü manyetik malzeme ile kaplanmış bir plastik şerittir. Teybin kafası ise şerit üzerinde çok küçük mıknatıslanmalar yapabilen bir elektro mıknatıstır. Tabii bu olayın en basit ifadesidir. Band kafanın önünden sabit bir hızla geçer ve bu sırada kafa bilgisayardan gelen bilgiyle doğru orantılı olarak şerit üzerinde mıknatıslamalar yapar. Bu mıknatıslamaların güçlü ve net olabilmesi için, yani maksimum randıman sağlanabilmesi için kafanın önünde bulunan dik ince yarık ile bandın birbirine dik olması, yani aralarında 90° lik açının olması gerekir. Teyplerde kafanın taşıyacağı ayaklarından birinin yay ve vida ile hareketli şekilde olmasının sebebi ayar yaparak bu dikliği sağlayabilmektir. Teyplerdeki bu ayara AZIMUTH ayarı denir.

COMMODORE teyplerinde sorunların bu kadar çok olmasının sebebi bu teyplerin performans açısından C-64'ün orijinal kaydına göre üretilmiş olmasıdır. Oysa C-64'ün orijinal kaydı oldukça yavaştır. Bu hızla kayıt yapıldığında AZIMUTH ayarındaki % 20'lik bozukluklarda bile kaset okunabilir yani program yüklenebilir. Günümüzde C-64 kasetlerinin kaydında çeşitli turbolar kullanılmaktadır. Bu torbolar tipine göre normal C-64 kaydından 6 ilâ 10 kat arasında daha hızlıdır. Ancak turbocular C-64'de teypten yükleme süresini kısaltırken beraberinde başka bir sorunu getirmektedir.

Bu sorun turbo kayıtlarında AZIMUTH ayarındaki bozukluğun % 3-% 5 ten fazla olması durumunda bilginin kasetten okunamamasıdır. Bunun sebebi kayıt hızı yani frekans arttıkça, bantta manyetik olarak etkilenebilen genişliğin azalmasıdır. Tabii bu töleranslar bilgisayarda direk kayıt yapılması durumu içindir. Kasetlerin teypten teybe çoğaltılması durumunda bu tölerans daha da düşecektir. Tabii sorun bu kadarla bitmemektedir. Asıl sorun ülkemizde kasetlerin çoğunlukla doğru AZIMUTH ayarı ile kayıt edilmemesidir. Gerçi bunun sebebi de ülkemizde doğru AZIMUTH ayarı yapmayı sağlayacak bir test kasetinin bulunmamasıdır. Avrupa'da kasetler doğru AZIMUTH ayarı ile kaydedilmekte ve böylece bu tür sorunlar Avrupada üretilen orjinal kasetlerde daha az olmaktadır.

Peki bu sorunlar nasıl halledilebilir. Bunun için bilgisayarcılara (özellikle kaset üreticileri) ve kullanıcılarına iş düşmektedir. Bilgisayarcılar ellerindeki üretim sistemlerini ve teyplerinin doğru AZIMUTH ayarına yani 90° lik kafa açısına ayarlamalıdırlar. Ayrıca bu konuda ciddiyet ve titizlik göstermelidirler.

Ülkemizde AZIMUTH ayarı (ya da diğer adıyla kafa ayarı) yapan test kasetleri üretildi. Fakat ne, yazıkki bu test kasetlerinin AZIMUTH ayarları birbirlerini tutmamaktadır. Bu da hatalı sonuçların ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Bu ayarın özellikle Avrupa'da üretilen test kasetleri (örnek: AZIMUTH COUNTER) ya da en kötü ihtimalle bir orjinal (Avrupa'da kaydedilmiş) Program kaseti temin edip piyasamızda bulunan kafa ayar, ya da Justage prgramını kullanarak yapabilirler.) Bilgisayar kullanıcılarına düşen ise teyplerini ciddi firmalara götürerek doğru AZIMUTH ayarını yaptırmalı ve teyplerinin ayarıyla sık sık oynamamalıdırlar. Ayrıca standart AZIMUTH ayarı ile kaydedilmemiş kasetleri satın almamalıdırlar.

Bu sorunlar piyasamızda bulunan ve performans olarak COMMODORE marka (1530) teyplerden kötü olan C-64 teyplerinde ise daha fazla olacaktır.

Hepinize LOAD ERROR'suz günler.

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

OKUR ANKETİ

Adınız.....
Soyadınız.....
Doğum Tarihiniz.....
(Ay ve gün olarak)
Öğrenim durumunuz.....
Hangisini kullanıyorsunuz Disk Drive ☐ Kaset ☐
Bitirdiğiniz Özel kurslar.....
.....
Dergimizde arzu ettiğiniz
konular.. (Başına (X) işareti koyunuz)
O Oyun tanıtmaları
O Genel bilgiler
O Bilgisayar dünyasından haberler
O Okur mektupları
O Küçük ilanlar
O Program dökümleri
O Diğer
O .....
.....
.....
Alaka gösterdiğiniz için teşekkür ederiz.

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

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

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, Gireat Giana Sisters, Fire Trap, Terramex, Platoon, Flying Shark, Jackal.

MAYIS 88 : The Train, Rastan, Samurai Warior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bedlam, Troll, Tetris, Black Lamp, Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh)

HAZİRAN 88 : I.O., Knight Games II, Traz, Magnetron, A.T.F., Frightmare, Mask III (Venom STrikes BAck), Cybernoid, Gothik, Pac-Land, Blood Valley, 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

AĞUSTOS 88 : Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon, Killed until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang-On, Gunsmoke, Vixen, Gutz, Freddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commandos, The Great Escape, Iron Horse, Hercules, Darksyde, Superstar Soccer, Defender Of The Crown.

EYLÜL 88 : Summer Games II, Street Fighter, Maraudr, Trojan Warior, Thundercats, Dream Warrior, Derby, Skate Crazy, Tobruk, To Hell And Back, Apollo 18, Mickey Mause, Salamander, Tangent, Gauntlet II, Desolator, Hoppming Mad, Saboteur II, Bob Winner, Football Manager I, Football Manager II, Matterhorn Scraemer, Monopoly, Road Warrior, Clever And Smart, Deja Vu, Maniac Mansion, Road Blasters.

EKİM 88: The Empire Strikes Back, Gunship, Peter Beardsley's, SuperCup, Summer Olympiad, Hawkeye, Stunt Bike, Sınbad, Alloyrun, Scorpius, Taipan, Buble Ghost, Western Games, Dizzy Dice, Barbarian, Chubby Gristle, Sorceser Lord, Road Runner, Rampage, Amiga Extra F/A-18 Interceptor, Amiga Extra Gone Fish'n Ace 1, Ace 2, Masters Of the Universe, Gremlins, Shackled, Beyond The Ice Palace, Ball Blasta

Derginize abone olmak istiyorum. Abone bedeli olan .....TL'yı Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965 no'lu hesaba yatırdım. Dergiyi ..... sayıdan başlayarak adresime göndermenizi rica ederim.

İmza

Adım Soyadım: .....
Adresim: .....
.....

☐ Altı aylık 12.000 TL ☐ Yıllık 22.000 TL

BANKA İÇİN ABONE FORMU P.T.T İÇİN

Derginize ABONE olmak istiyorum. Abone bedeli olan ..... TL'yi Posta Çekleri Merkezi'nin 328618 no'lu hesabına yatırdım. Dergiyi ..... Sayıdan başlayarak adresime göndermenizi rica ederim.

İmza

Adım Soyadım: .....
Adresim: .....
.....

☐ Altı aylık 12.000 TL ☐ Yıllık 22.000 TL

Posta Çeki hesabına yapacağınız havalelerde, ekstra bir ücret ödemezsiniz.

Ikinci bölüm: Amacınız verilen sürede yeterli hedef vurup gerekli puana ulaşmak. Ekranın üst bölümünde bütün hedefleri görüyorsunuz. Altta ise bir dürbün içerisinde üst ekranın daha az bir bölümünü daha yakından görüyorsunuz. Joystick'i sağ, sol, yukarı, aşağı hareket ettirerek hedefe getirip tetiği çekerek Göğsünde daire işareti olan hedefleri (Gögsünde yarasa işareti olanları vurursanız puan kaybedersiniz) yok etmelisiniz. Her bölüm belirli bir puana ulaşmakla bitiyor (mesela ilk bölüm 5000) bir sonraki bölümü bitirmek için gereken puan ise, bölüm başlangıcında belirtiliyor.

Üçüncü bölüm: Bu bölüm oyunun basit ve zevksiz bir bölümü. Amaç ise gayet basit engelleri aşıp, bonusları toplayarak jipinizle başarıya ulaşmak.

Dördüncü bölüm: Bu bölümde çavuşunuzla teke tek silahsız mücadele Yapıyorsunuz. Hareketler ise gayet basit ileri yumruk (Joystick sağa + ateş), tekme (joystick yukarı), kafa atma (joy. aşağı + ateş), tekme kesme (joy. yukarı + ateş). Dövüş sırasında kafa, yumruk ve tekme epey işinize yarıyor.

Her adamı yenişinizde daha zor bir rakiple karşılaşıyorsunuz. Oyun sonunda bedensel durumunuz size bildiriliyor ve eğer isterseniz durumunuzu bir ilerki bölüm olan Vietnam (19 - part II) için kaydedebiliyorsunuz. 19 tek kelimeyle mükemmel bir oyun, adamların hareketleri gerçeğe öyle yakınki kendinizi film izliyor zannediyorsunuz. Ayrıca bölüm sonlarındaki mesajlar da gayet ilginç. Hala almadıysanız, hiç durmayın hemen alın....

Uğur ÇAKIN

TAYLAN TİCARET
BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

FACIT Printerleri yetkili satıcılığı
BOĞAZİÇİ Bilgisayar ege bölgesi genel dağıtımı.

* **GÖGE KOM. ŞTİ.** Oyun, eğitim ve iş programları Ege Bölgesi genel dağıtımı
* **KİNG LİMİTED** 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**

Tel: 14 08 82
İZMİR

64'ler Dergisi Abonelerine İndirim

TOPTAN VE PERAKENDE

Merkez : Gaziosmanpaşa Bulvarı no 38/B ÇANKAYA -İZMİR
Şube : Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK

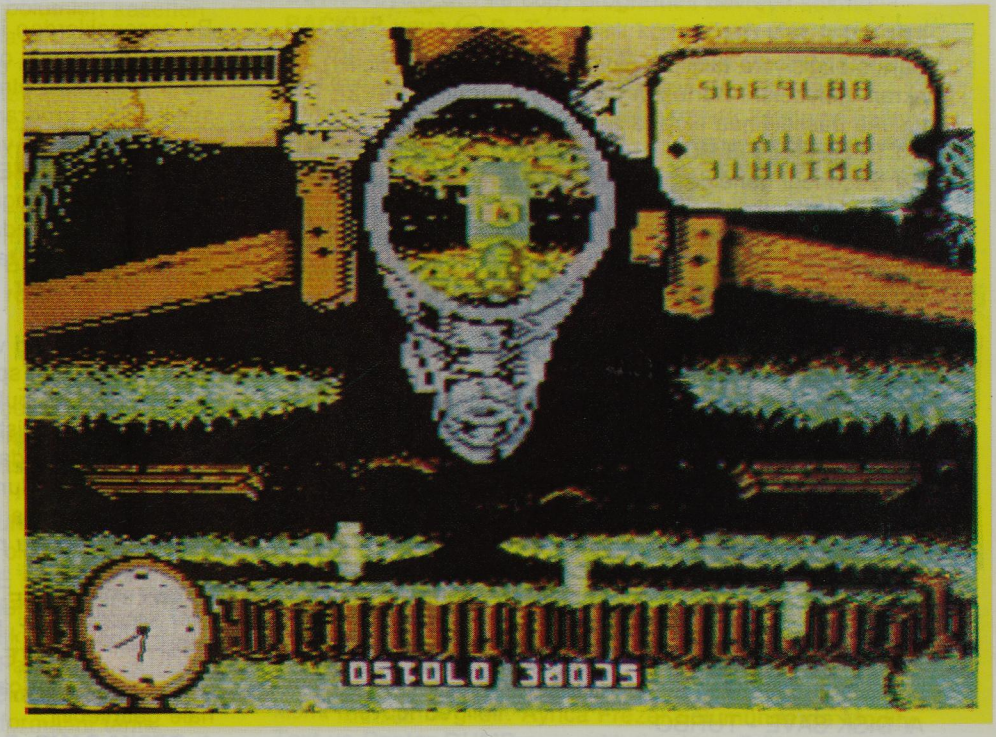
19

19 serisinin ilk bölümü olan **Boot Camp** Amerikan askerleri ile aynı seviyede eğitildiğiniz ve deneyim kazandığınız bir yer. Buradaki eğitimin amacı Vietnam için asker yetiştirmek. Oyunun başlangıç grafiği bile daha neler göreceğiz dedirtiyor. Bundan sonra kaç kişinin eğitime katılacağını **"Space Bar"** ile belirliyorsunuz. Ve isimleri yazdıktan sonra 4 bölümden oluşan eğitim başlıyor.

Birinci bölüm: Amacınız verilen süre içinde engelleri aşıp bitişe ulaşmak. Çavuşunuzun komutuyla koşu başlıyor. Koşmak için Joystick'inizi sağa itmelisiniz. Yol üzerinde eğitim için dizilmiş engeller bulunuyor. Bu engeller çok kolaydan çok zora doğru çeşitli formlarda bulunuyorlar. Engeller çok çeşitli olduğu için hepsini geçmek için önemli olan hareket ya da başka bir deyişle hareketin püf noktası ayrı... Şimde sizlere kısaca bunlardan bahsetmeye çalışacağım. Genelde bir engel üzerinden atlamak için, engele az bir mesafe kala ateş tuşuna basıp engele ulaşınca bırakmak. Köprulerde ise karşı kıyıya atlamak için bu işlemi köprünün bitimine göre yapın. Bölümün en zor yerleri ise Combat School'dan hatırladığımız sırığa tutunarak ilerleme ve bunun tam tersi olarakta bir sırık üzerinde ilerleme... Şimdi ilkinden bahsedelim.. Sırığın başlangıcına yaklaştığınız zaman bir engelin üstünden atlarken yaptığınız hareketi yapıp hemen Joystick'i yukarı itip sırığa tutunun ve sağa sol yaparak ilerleyin. İkinci ise biraz daha zor. Bunu aşmak için ise sırığın üstüne çıkıp Joystick'i bisiklet yarışlarından bildiğimiz hareketi yapmakta kullanacaksınız. Hareket ise gayet basit... Joystick'e dairesel hareket yaptıracak yani onu ritimli olarak çevireceksiniz...

Bu arada önünüze çıkan tünele girmek için engel aşmakta kullandığımız hareketi yapıp içeri girince Joystick'i sağ sol yapıyorsunuz.

Her bölümü bitirince bölüm sonlarında sizi bekleyen çavuşunuz. Sizi daha az süreli ve daha zor bir göreve gönderiyor.



SORUNLARINIZ... BİLMEDİKLERİNİZ...

Sevgili okuyucularımız.

Bu sayımızdan itibaren bu köşede sizin Bilgisayarınızla olan sorunlarınız, Bilgisayarınız ile ilgili bilmek istedikleriniz, bilemedikleriniz ve yardımcı malzemeler ile ilgili geniş açıklamalara yer vereceğiz.

Bu bölümün bu ilk yazısında Kartuşları ve işlevlerini tanıtıyoruz. Gelecek sayılarımızda sizden gelen mektuplar doğrultusunda sorunlarınızın çözümü için genel bilgiler vermeye ve özel mektupları dergimiz suretiyle cevaplamak suretiyle çözmeye çalışacağız.
Sorunlarınız ile ilgili mektupları bekliyoruz.

MULTI ICE III

MULTI ICE III Commodo 64 için yapılmış çok yönlü bir kartuştur. FREZE, (kırma, kopyalama) yeteneğinin yanı sıra sprite fonksiyonlarına, resim save, fast modül, monitör, printer DUMP yeteneklerine sahiptir.

Kartuş iki ana bölümden meydana gelmiştir. Bunlardan ilki Freezer bölümü, diğeri ise FAST MODÜL bölümüdür.

FREEZER BÖLÜMÜ
Kartuş bilgisiyara takılıp açıldığında normal C-64 açılış ekranı gelecektir. Kartuşun üzerinde bulunan FREEZE tuşuna basıldığında ekrana aşağıdaki menü gelir.
F-1 RESET F-3 RUN F-5 MENÜ F-8 FAST LOAD
F-1 Seçeneği genelde programı kırmadan önce hafızayı artıklardan temizlemek için kullanılır. Bilgisayara bir program yüklü iken, FREEZE butonuna basıldığında yine bir menü gelecektir. Tekrar programa dönmek isteniyorsa F-3 seçeneği kullanılabilir. F-5 seçeneği ile asıl menü'ye geçilir. Menü Cursor tuşları ile tek satır üzerinde hareket ettirilebilen seçeneklerden oluşur. Bu seçenekler KOPYA, RESİM SAVE, SPT. İNCELEME, SPT ÖLDÜRME. POKE, MONİTÖR, PARAMETRE, UTİLİTY, MODİFY TEXT, VE PRINTER DUMP olmak üzere 10 adettir.
1. KOPYA: Bu seçildiğinde Freeze edilmiş olan program hafızada paketlenir ve aşağıdaki kopya menüsü ekrana gelir.
F-1 .... DISK DEVİCE: 8
F-2 .... DOS KOMUTU
F-3 .... DIRECTORY
F-5 .... FORMAT
F-7 .... SAVE LOADER

A- DISK SAVE - TURBO
B- DISK SAVE - FAST SKY
C- DISK SAVE - STANDART
D- TEYP SAVE - TURBO
E- TEYP SAVE - SÜPER TURBO
F- PROGRAMA DÖNÜŞ
G- UTİLİTYLERE ÇIKIŞ
H- FASTMODÜLE ÇIKIŞ

Bu seçeneklerden ilk beşi disk ile ilgili utility işlemleridir. A,B ve C, kırılmış olan programı diske save etme D, E, ise teybe save etme seçenekleridir. Bunlardan biri seçildiğinde programı kaydetmek istediğiniz isim sorulacaktır. F, G ve H ise çıkış seçenekleridir.
2. SPT. İNCELEME: Bu seçenek ile o anda hafızada yüklü bulunan programda bulunan spritte (Yaratıklar) incelenebilir. Burada aşağıdaki gibi bir menü gelecektir. Bu menü'nün üst tarafında ekranda incelenen spritte o anda gözükecektir.
BANK : $0801: ( )SLBMW : MOD : STANDART
(ve) Tuşları ile ileri veya geri sprite aranabilir. S ile o anda ekranda bulunan sprite ilave edilebilir. L ile yeni bir sprite o anda ekranda bulunan sprite'nin yerine yüklenebilir. B ile VIC bankı değiştirilebilir. M ile RENKLİ / STANDART (Renkli veya standart) modu seçilebilir. Ve W ile yine o anda ekranda bulunan sprite yok edilebilir. Bu yetenek ile bir oyundan başka bir oyuna sprite taşımak mümkün olabilmektedir. Bu menü'den RUN/STOP tuşuna basılarak çıkılabilir.
3. SPT ÖLDÜRME: Bu yetenek diğer adıyla GAME KILLER özelliğidir. Makinanızda yüklü bulunan oyun SPRİTE : SPRİTE ve SPRİTE : DACKROUND (Arkaplan zemin) çarpışmaları önlenerek oyun ölümsüz hale getirilebilir.
4. RESİM SAVE: Freze tuşuna bastığınız anda eğer

ekranda bir HIGH REGULATION resim var ise, bu seçenekte o resmi save edebilirsiniz. Kartuş bu save işini çok kullanılan iki grafik programının formatında yapar. Bu programlar KOALAPAINTER VE SLAZING RADDLES programlarıdır. Bu programlar ile save ettiğiniz resmi yükleyebilir ve üzerinde çalışabilirsiniz.

5. POKE: Bazı dergilerde oyunlar hakkında çeşitli poke sayıları yayınlanır. (Ölümsüzlük poku gibi) bu seçenek bu sayıları programa girmenizi kolaylaştırmak içindir.

6. MONITOR: Freezer bölümünde bulunan Bu minik monitor ile programın içerğini inceleyebilir ve tekrar programa dönmeniz yanında değişiklik yapma imkanını da verir.

7. PARAMETRE: MULTI ICE **III**'ün çok yüklemeli programları (Winter Games, Summer Gamesi gibi) kasetten diskete aktarma yeteneği de vardır. Bunlar hakkındaki paratemetre değerleri disket halinde bulunabilmektedir. Bu seçenek ile bu değerler bu tür disketlerden yüklenebilir. Buraya SLOW veya NOVA yazıldığında bu parametreler kartuşun hafızasında bulunduğundan yükleme gerekmez.

8. UTILITY: Burada karşınıza aşağıdaki UTILTY menüsü gelmektedir.

F1- DİSK DEVİCE-8
F2- DOS KOMUTU
F3- DIRECTORY
F5- FORMAT
F7- SAVE LOADER

A- DISK FİLECOPY
B- TAM DISK KOPYA
C- DİSKE NOVA TRANSFER
D- TEYP SLIDE SHO
E- FASTMODÜLE ÇIKIŞ

A Seçeneği ile diskten diske program kopyalanabilir. B seçeneği ile disk'in tamamının kopyası çıkartılabilir. Yani BACKUP yapılabilir. C Seçeneğinde çok yüklemeli oyunların başlangıç kısmından sonraki bölümleri kasetten disk'e aktarılır. D Seçeneğinde resim save bölümünde bahsedildiği şekilde kasete kaydedilmiş resimleri ekrana yükleyebilirsiniz. E Seçeneği ile menüden çıkılabilir.

9. MODFY TEXT: Bu yetenek ile bir programın içinde bulunan bir kaç harflik her hangi bir text'i kartuşa aratıp, bunların yerine sizin vereceğiniz bir text'i koydurabilirsiniz.

10. PRINTER DUMP: Bu bölümde resim save bölümünde olduğu gibi, Hİ-RES resimlerle ilgilidir. Burada ekrandaki resmi bir printer'e döktürebilirsiniz. Bu resmi aynen veya negatif olarak döktürmek mümkündür.

FAST MODÜL BÖLÜMÜ

Bu bölüme ilk gelen menüden F8 seçeneği ile geçilebileceği gibi klavyeden C= (Commodore tuşu) nu basılı tutarak kartuşun freeze tuşuna basmakla da geçebilirsiniz.

Fast modül bölümü iki değişik disk turbo'ya sahiptir. Bunlardan ilki normalden yedi kat hızlı olan normal turbodur. Turbo hem load hemde SAVE sırasında çalışır. Diğer turbo ise FASTSKY Disk Turbo'dur. Normalden 25 kat hızla olan bu turbo özel format gerektirmektedir. Yani disk'e kaydedilmiş bulunan programın Fast sky formatında kaydedilmiş olması gerekmektedir. Modül disk'ten yükleme yaparken, FASTSKY formatını tanır. Modül ile programlarınızı SAVE PROG. İsmi, W,8 şeklinde yazarak Fastsky formatında save etme olanağı da vardır.

Faskmödülde F tuşları aşağıdaki şekilde programlıdır.

F1... LOAD "0 = *",8,1 ve RUN
F2... LOAD "0 = *",8,1 C$ = *
F3... DIRECTORY
F4... SAYFA RENGİNİ DEĞİŞTİRME
F5... LIST
F6... BORDER RENGİNİ DEĞİŞTİRME
F7... RUN
F8... MONİTOR

F3 ile Directory alıp, sonra Cursor tuşlarıyla ekrandaki bu Directory listesinin üzerine yüklemek istediğiniz programın hizasına gelip F1 veya F2 tuşuna basarak yükleme yapmak ta mümkündür. Yükleme yapılırken, yüklenen programın başlangıç ve bitiş adresleri ekranda gösterilir. Ayrıca tek karakterlik (single Strike Commador) save komutları olarak / ve ➡ LOAD, & VARIFY ve & kullanılabilir.

DOS Sistemlerde olduğu gibi bu modülde de Disk Drive'ye @ tuşu ile komut gönderilebilir.

Yani @ OPEN 15, 8, 15 ".....": CLOSE 15'dir.

Örneğin @I initalize, @v validate,

@S: Prog ismi scratch, @ N: isim, ID formatlama gibi.

Kartuş basıc için ek komutlarda sağlamaktadır. Bunlar

MON Monitore girme
OLD: New edilmiş programı geri getirme
DELETE: Bazı basıc satırlarını silme
LINE SAVE: Basıc programın istenen bölümünü save etme
MERGE: İki basıc programı numaraları ile birleştirme
APPEND: Bir bascı programın arkasına bir başkasını ekleme
AUTO: Otomatik satır numaralama
BOOT: Makina dili programları yükleyip çalıştırma
PLIST: Drıve'den Printer'e direk liste çıkarma
SLIST: P LIST gibi çalışır ama ekrana çıkarır.
OFF/ON: Disk turboyu açıp kapama
COPY veya @C: File copy programını devreye sokma
BACKUP veya @B: Tam Disk kopye

Bu komutlardan da görüldüğü gibi Müdül de copy komutu ile devreye giren, bir kopya programı mevcuttur. Bu komut verildiğinde aşağıdaki gibi birmenü karşınıza gelir.

F1- LOAD DEVİCE = 8 9
F3- SAVE DEVİCE = 8 9
F5- ÇOK DEFA SAVE = YES NO
F7- SAVE TİPİ = NORMAL FSKY
Başlamak için SPACE

Modülü üzerinde ayrıca bir teyp Turbosu da mevcuttur. Q 1 Komutu verildiğinde teyp turbo devreye sokulabilir veya çıkartılabilir. Bu komut verildiinde Bilgisayar TEYP TURBO ON veya TEYP TURBO OFF yazarak Turbo'nun aktif halde olup olmadığını belirtir. Teyp Turbo açık iken 7 No'lu device normal teyp olarak kullanılabilir.

Bu modül üzerinde son olarak ta bir makina dili monitörü mevcuttur. RAM ve ROM modü bulunan bu monitör ile rahatlıkla makina dili çalışabilir.

Monitor'de ayrıca Disk monitor komutları da bulunmaktadır. Bu sayede diskleri de Monitor programı ile incelemek mümkün olmaktadır.

MULTI ICE II

MULTI ICE II Kartuşu MULTI ICE III Kartuşunun içinde tamamen mevcuttur. Multı Ice II de III deki Fast modül kısmı mevcut değildir. Ayrıca Frezer bölümünde de Modify Text ve Prınter DUMP seçenekleri yoktur. Diğer yüklemeleri Multı Ice **III** ile aynıdır. **64'ler sayfa 13**

BLOOD'N AND GUTS



Bu oyun, güzel grafikli tek veya çift kişilik oynanabilen bir cesaret oyunudur.

Oyuna ilk başladığınız zaman 4 adamdan kendinizi seçin. Eğer oyunu iki kişilik yapmak istiyorsanız, ikinci oyuncu için bir başka adam seçin. Eğer bilgisayara karşı oynamak istiyorsanız, seçtiğiniz adamı bir daha seçin. Daha sonra bütün oyunları mı oynıyacağınızı veya sadece alıştırma mı yapacağınızı seçin.

Oyun birbirinden güzel on ayrı bölümden oluşuyor.

1- BÖLÜM: Bu bölümde ipi çekerek, rakibinizi nehire atmaya çalışıyorsunuz. Joystickin düğmesine basıp joysticki aşağı çekmelisiniz. Eğer alttaki güç çizgisi biterse joysticki bırakarak çoğalmasını bekleyin. Sonra yine yukardaki işlemi yaparak ipi kendinize doğru çekin.

2- BÖLÜM: Bu bölümde bir kulenin tepesinden aşağı atlıyorsunuz. Fakat rakibinizi yenmek için sadece atlamak yeterli değil. Havada birkaç kez dönmeli ve iyi bir iniş yapmalısınız. İlk önce kuleden atlayın, sonra joysticki sola çekin (daha fazla dönmenizi sağlar). Kafanız yeri gösterdiği zaman düğmeye basın. Adamınızın kafası yerin altında gömülmüş olmalıdır.

3- BÖLÜM: Bu bölümde, büyük bir taşı dağın tepesine çıkararak rakibinizin üzerine doğru yuvarlatmalısınız. Joysticki hızlı olarak yukarı ve aşağı sallamalısınız. Güç çoğalıp beyazlaşınca düğmeye basarak biraz ilerleyebilirsiniz. Bu arada da güç çizginiz azalacak ve yine aynı işlemi yapmalısınız. Eğer güç çizginiz biterse kendi taşınızı tutamayacak ve taşınızın altında ezileceksiniz.

4- BÖLÜM: Bu bölümde elinizdeki içkiyi içmelisiniz. Fakat fazla yudumlarsanız, kulaklarınızdan geri teper. Sol üstte resminizi ve yemek borunuzu görebilirsiniz. Onun altında da bardağı görebilirsiniz. Joysticki yukarı itince adamınız içkiyi içecek. Joysticki aşağı çekerseniz içkiyi yutacaktır.

5- BÖLÜM: Bu bölümde topla, rakibinizin sol kolu hariç bütün vucüt parçalarını 3 kez vurmalısınız. Eğer vurabildiyseniz bunlar başka bir renk alır.

6- BÖLÜM: Burada bir köprünün üzerinde rakibinizle dövüşüyorsunuz. Her ikinizin de bir kılıcı var. Kim ilk önce 7 puana ulaşırsa öbürünü

Devamı Sayfa 30'da

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ
—Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109 K. 1. Büro 38. Tel. 148 43 83 Nişantaşı / İST.
—Ebuziya Cad. Özgiray Pasajı. 17. Büro: 32 Tel: 583 54 03 Bakırköy / İST.
—Mimarkemalettin Cad. 37/1
Tel: 526 58 37 Sirkeci / İST.

AMIGA

Commodore

HER HAFTA YENİ AMIGA PROGRAMLARINI İZLEYİN...

AMIGA

* AMIGA 5 1/4 DISK DRIVE
40/80 Tranck 880K. MS-DOS uyumlu
* Elektronik DF 1 Booter anahtar gerektirmez.
* AMIGA SOUND SAMPLER
* AMIGA C- 64 EMULATOR Kablo ve program
* Çok yakında yeni AMİGA ürünleri

SES DIGITIZER

DOLPHIN DOS 2.0

ICE MACHINE II

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

EXPERT CARDRIDGE "3-2

FİNAL CARDRİDGE DOUBLE CARDRIDGE

* DESTEK TEYP MODÜL
* FAST LOAD MODUL
* SİMON BASIC MODUL
* 64 K SUPER MODUL

FİNAL III

* Mause ve joystik ile de kullanılabilen 60 yeni komut + fonksiyon
* Hesap makinesi, saat + alarm
* Kolay kullanımlı word processor
* Aynı anda birden fazla disk drive'ı, windov ve joystick yardımıyla kullanma
* Teybe hızlı veya yavaş sürü seçimi değişik printer kullanabilme özelliği (Commodore, Centronics RS 232 renkli)
* BASIC İÇİN ekstra 21 k RAM
* Game killer, sprite çarpışmalarını önleme
* Joyswap ve autofire özelliği
* Kırma ve kopyalama yeteneği
* Amigaya benzer özellikler

MULTI ICE III

* Tek parça ve isimle kopyalama
* Teybe iki değişik turbo ile kayıt
* Resim save, printer dump yeteneği
* Sprite inceleme öldürme, modify text
* Basıcte yeni bir çok komut ve monitör
* Diskten 7 kat ve 25 kat hızlı yükleme
* Programlı F tuşları ,teyp turbosu ve daha birçok güçlü yetenek

DISK MATE II

MPS 802 ROM II

Daha Fazla Bilgi için Liste ve Broşür İsteyiniz

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

BAYİLİKLERİMİZ

A.B.C BİLGİSAYAR ADANA
BARAJ YOLU 6. DURAK NO: 1
HATIRA APT. TEL: 17 28 66

LAÇİN BİLGİ İŞLEM İSTANBUL
KAZIM KULAN PASAJI NO:55
TEL: 372 88 37 ŞAŞKINBAKKAL

ARES ELEKTRONİK ADAPAZARI
FİTAŞ ARALIĞI NO: 13/c
TEL: 13223

BİLTEK COMPUTER BURSA
ATATÜRK CAD. KURUYUCU İŞ HANI
KAT: 6 TEL: 22 94 30

BİLTUR BALIKESİR
PTT YANI IŞTINLI SOK.
NO: 5/B

DATASOFT BİLGİSAYAR İZMİR
SAİR EŞREF BULVARI NO: 35/2-C
TEL: 22 30 92 LOZAN

GÖZLEM BİLGİSAYAR ANKARA
BAYINDIR SOK NO: 5/12
TEL: 135 30 91

EMEK ELEKTRONİK İSTANBUL
MİLLET CAD FİLDİŞİ İŞ HANI
NO: 90-2 TEL: 525 47 52

MİKOM BİLGİSAYAR ANKARA
TUNALI HİLMİ CAD NO: 32/D
TEL: 117 52 33 KAVAKLIDERE

OSAM ELEKTRONİK İSTANBUL
EBUZZİYA CAD SAKIZLI YALI SOK
NO: 3 TEL: 583 72 46 BAKIRKÖY

UYGAR ELEKTRONİK İSTANBUL
RIHTIM CAD BAŞÇAVUŞ SOK
YAZICIOĞLU İŞ HANI K.3
TEL: 336 73 54 KADIKÖY

APOLLO 18 İÇİN

Apollo'nun kalkışı:

STAGE I: Kaldırırken ERROR yazısına dikkatle bakın, orada hızla kırmızı bir çizgi çıkıp, azalacaktır. ERROR yazısının 'E' harfine gelmeden önce durdurursanız (-), geldikten sonra durdurursanız ise (+) sayı yaparsınız. (+) yaparsanız aracınız alçalacak, (-) sayı yaparsanız aracınız yükselecektir. Oyunun püf noktası bu kırmızı çizgi ve gyro'ya bağlıdır. Bu çizgi her stage'de dört kere çıkıp azalıyor. İlk çıkışında (-) sonra iki kere artı sayı yapın. Bundan sonra eğer (+) sayı fazlaysa (-) sayı yapın. Eğer (-) sayı fazlaysa o zaman (+) saıy yapın. Fakat stage I'de kırmızı çizginin dördüncü çıkışında (-) yapmanız sizin için daha iyidir.

STAGE II: Stage II'de (Stage I'in dördünce çıkışında (-) yaptıysanız) aracınız yükselmeye başlıyacaktır. Eğer (-) yapmadıysanız ilk kırmızı çıktığında hemen (-) yapıp aracınızı yükseltin. Daha sanro Stage III'e kadar hep yukarıda gitmeye çalışın. Bunun (-), (+) yaparak sağlayabilirsizin. Yani bir eksi bir artı yapmalısınız. Stage III'e kadar yüksekte gidebilirseniz, O zaman yapacaklarınız şu şekilde.

STAGE III: Burada da yüksekliğinizi (Stage II'deki gibi) koruyun. Yain bir (-) bir (+) yaparak. Şunu hiç bir zman unutmayalım her STAGE'de kırmızı çizgi dört defa çıkıp azalıyor. Stage III'de de dört defa çıkıp azalacaktır. İlk üçünde de bir eksi bir artı metodunu kullanabilirsiniz. STAGE II'de en son eksi yaptıysanız +, -, + yaparak aracınızı alçaltmaya başlayın. (Sol alt köşede bir ekran var, küçük nokta sizi göstermektedir. Hareketleriniz burda izleyebilirsiniz.) Oyunun bir zorluğuda ekranda bulunan çizginin ortasındaki noktanın yakınından geçmeniz lazım. Şimdi yine kaldığımız yere dönelim. DÖRDÜNCÜ ve son hakkınız da (+) yaparak, noktanın yakınından veya ortasından geçe bilirsiniz. (Eğer uydu yakalamaya gelirseniz uyduyu kırmızı noktadan değil ortasındaki küçük daireden yakalamalısınız.)

dikkat

İngilizce, Fransızca bilgisayar dergilerinin eski sayılarını cazip fiyatlarla alıyoruz.

duyuru...

Temiz kullanılmış, mandallı, klâsik tip, 1541 Disket sürücü aranıyor.

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Dragon

Dragon benim şimdiye kadar gördüğüm en zor oyunlardan birisi. Bu oyunda siz bir ejderhayı yönetiyorsunuz. Amacınız oyunun sonundaki hazinelere ulaşmak. Oyunun ilginç tarafı ekran yalnız oyuna ayrılmış başka hiç birşey yok. Oyuna belli bir bölüm atlama konmamış siz sürekli dümdüz ilerliyorusunuz. Oyunda pek çok engel var. Patlayan yanardağlar, hayaletler, size benzeyen ejderhalar, dinazorlar, dev akrepler, ateş eden yüzler gibi... İlerlerken en çok zorlanacağınız yerler, köprüler olacak. Hele sonlara yaklaştığınızda göreceğiniz son ve en uzun köprü gerçekten çok zor.

Dragon ilk başta hoşunuza gitmeyebilir, ama oyunun zorluğu kendini sevdiriyor. Bazı köprülerin sonunda da dev akrepler var. Ejderhanızın silahı ağzından çıkardığı alev topları. Bence Dragon zor oyunları seven herkesin alması gereken bir oyun.

Şahin DERYA

KAZANMAK İÇİN

PÜF NOKTASI

ROCKFORD: Oyunu yükledikten sonra resetleyin. Sonra şu komutları girin:
POKE 58199, 165: POKE 61881, 165 sınırsız hayat sağlar.
POKE 61875, 76: POKE 61876, 187: POKE 61877, 241 öldüğünüz yerden tekrar başlamanızı sağlar.
POKE 63890, 165 sınırsız süre sağlar.
POKE 64017, 169: POKE 64018, 0 TEK eşya alarak öbür bölüme geçebilirsiniz.
SYS 52992 ile yeniden oyuna dönebilirsiniz.

A VİEN TO A KILL: Bu oyunun son bölümünde bir kod soruluyor. Bu kod İLVCT'dir (Finale bölümü.)

MARAUDER: Oyun sorasında COMMODODE, Q, 2 ve BOŞLUK tuşlarını aynı anda başarsanız, oyun ölümsüz olur.

DEVİANTS: Oyunu resetledikten sonra,
POKE 19986, 0: POKE 20058, 0
POKE 26497, 0: SYS 16384 komutlarını girin. Bunlar sınırsız hayat, sınırsız cephane ve sınırsız zaman sağlar. Ayrıca oyunda kadehe benzeyen taşlar var. Bunların üzerine atlayın ve joysticki aşağı çekin. Burda size öbür bölümler için kod sorulacaktır. İşte kodlar sırasıyla şöyle: CERBERUS, DIZZIDU, EXCELSOR, CAĞARANİ, DEVİANTS, JABBADOR, ASIMONUS, TROLLDOR, ZACARONT, DENZIENT, CEYBERNİA, XANTHIUS, ELECTRIX, BASILISK, STRATOSA, SALAMINO, DIESPAZM, LETSROCK, BADBLADE, JABBATAK, METALDOG, THETHINK, LEVELONE, CHECKOUT.

CODE HUNTER: Resetledikten sonra, POKE 6571, 252: SYS 6454 sınırsız hayat sağlar.

ATHENA: Triad yazısında 'C' tuşuna basınca sonsuz hakka sahip olursunuz.

THUNDERHAWK: Beastis Boys yazısında 'Run/Stop' tuşuna basarsanız Trainer olması için sorular sorar.

HOPİNG MAD: İlk ekranda (kırılış ekranında) 'T' tuşuna basarsanız oyunu Trainer oynıyabilirsiniz.

İMPULSE: Oyunda en üstün bir altına gelirseniz, hiçbir yaratık size dokunamaz.

DR. LİVİNGSTONE: 3. ekranda yılanların üzerinde zıplayarak geçerseniz, diğer bölümlerde enerjiniz bitene kadar size hiçbir şey olmaz.

CALİFORNİA GAMES (Half Pipe): Adamınızı devamlı yukarı itin, kaykayın tekerleklerinin ikisi de rampayı geçince düğmeye basarsanız takla atar.

ARMY MÖVES 2: Kampa girdikten sonra, bombalara hedef olmayacağınız bir yerde eğilin ve üzerinize doğru gelen düşmanları yok edin. Bunu, 9 hakkınız dolana kadar adamları haklamaya devam edin.

RESET ETMEK

Rest etmek bilgisayarın aç-kapa düğmesini kullanmadan hafızasını boşaltmak için başvurulan bir yoldur. Genellikle User Port'ta takılan bir aletçik ile yapılır. Bazı kartuşların ve Dolfin Dos'un rest düğmelerine basarak da bu işlemi uygulayabiliriz.

Kürsör ekrandayken SYS 64738 yazarak da yapılabilir. Ama bu yol oyunlar yüklendikten sonra yapılamayabilir.

Eğer programcı özel önmel almadıysa reset ettikten sonra POKE 2050, 1: SYS 42291 yazarak programı geri çağırabilirsiniz. Bilgisayarınız ile birlikte verilen el kitabının yardımı ile bu aletçiği yapabileceğiniz gibi program satıcılarından (en fazla iki bin TL vererek) alabilirsiniz.

Mutlu Haber...

TAYLAN TİCARET
Yeni bir Bilgi işlem Merkezi açtı

İzmir'de Bilgisayar ve yan ürünlerinin pazarlamasını ayrıca **Dergimizin Ege bölgesi dağıtımını** da yapmakta olan **TAYLAN Ticaret** Mevcut yerine ilaveten **Alsancak'**ta yeni bir **Bilgisayar Merkezi** açtı.

Talatpaşa bulvarı üzerinde **40** numaradaki yeni merkez daha çok **eğitim** ve **Sofware** amaçlı olarak faaliyet gösterecek.

PORTAŞ "İşletme Otomasyonu" konusunda sergi düzenliyor.

Bilgisayar sektörünün öncü kuruluşlarından Portaş 19, 20, 21 Ekim günleri **İstanbul Hilton** Otelinde sergi düzenledi.

Sergide, çeşitli sektörlere yönelik personel, **finansman,** iç ve dış bilgi akışı, üretim ve kalite kontrolü gibi çok yönlü ihtiyaçlara çözüm programları tanıtımı yapıldı.

Aynı sergi daha önce **İzmit, Bursa** ve **Adana**'da düzenlendi.

Portaş, IBM'in yetkili satıcılığı yanında, **Alloy,** ve **Lotus**'un Türkiye distribütörlüğünü, **Compaq**'ın da Türkiye yetkili satıcılığını yapmaktadır. Ayrıca, Avrupa'da 7 ülkenin başarılı **IBM** yetkili satıcılılarını oluşturduğu "**Quality Dealar Circle**" birliğinin de kurucu üyesidir.

PACKLAND İÇİN

Şimdiye kadar Türkiye'ye gelen Pac Land adlı oyunun çoğu kopyaları crack hatası yüzünden bozuktur. Bu Pac-Land'i alanlar üçüncü bölümün sonundaki nehre gelince hayal kırıklığına uğruyorlar. Çünkü oyunu hatalı olması bu nehrin geçilmesini engelliyordu. Biz orijinalinde bu nehrin nasıl geçileceğinizi anlatmaya çalışacağız. Nehrin önüne geldiğinizde tramplende durun yukarı çapraza itip düğmeye bastığınızda hızla havaya fırlayacaksınız daha sonra hemen devamlı yukarı çapraza sallayın ve devamlı ateşe basın, böylelikle geçersiniz. Nehirden sonra son hayaletlerin saldırısına uğruyorsunuz bunu da geçtikten sonra biraz ileride bir kapı göreceksiniz, buradan otomatik olarak ineceksiniz ve Mr. Pac Man çiçek bahçesinin içine düşüyor ve bir peri tarafından büyülenerek son bölüme geçiyorsunuz. 4 ve en son bölüm bence oyunun en kolay bölümü ve bu bölümde büyülendiğiniz için süper yüksek-lere zıplıyorsunuz. Şehre tersten girerken paccy'ye ulaşıyorsunuz. Sonra daha zor olarak oyunun başından başlıyorsunuz.

Not: **Eğer nehri geçemezsenizmutlaka bozuktur.**

Orhan CEVHER

F-18 İNTERCEPTOR' için...

4. Bölüm: KURTARMA OPERASYONU: İlk önce adaya doğru hızlıca gidin çünkü düşen pilot arkadaşınızın fazla vakti yok.. Adaya iyice yaklaşınca hızınızı düşürün (%30 thrust'tan fazla olmamak kaydıyle..) radarınızda pilotunuzu yakalayın ve 250 Feet'in altına düşün ve Pilota iyice yaklaşınca SHIFT + F tuşu ile yardım paketini atın. Burada zamanlamaya çok dikkat etmelisiniz.

5. Bölüm: CRUJSE FÜZESİNİ YOKETMEK: Bu füze aslında çok hızlı bir MİG'e benziyor. Bu görevde unutmamanız gereken şey daima hızınız en son derecede tutmak.. Füzeyi yakalayınca ona kilitleni ve AMRAAM füzelerinizle onu haklayın Ama füzeleri ateşlemek için hedefe tam kilitlenme sinyalini bekleyin.

6. DÜŞMAN DENİZALTISINI YOKETMEK: Bu tahmin edebileceğiniz gibi çok zor bir görev.. Denizaltının kulesine altı füzenizi de isabet ettirmelisiniz. İlk önce hiç füze atmadan denizaltıya doğru gidin. 500 FEET'e alçalın. Denizaltıya iyice yaklaşınca 100 FEET kadar dalışa geçip, üç füzeyi denizaltının kulesine emin bir biçimde atın. Bir dalışta altı füzeyi atmaya kalkmayın. Aynı hareketi iki kere yapın. Unutmayın savaş bilgisayarınız denizaltıyı bir hedef olarak kabul etmeyecek. Yani herşey sizin eliniz ve gözlerinize kalmış..

EMRE IŞIKLAR

GHOST BUSTERS: Oyunun başında size adınız sorulduğunda cevap vermeyin. Hesap numaranıza 458 yazın. Böylece oyuna 1000000$ dolar ile başlarsınız.

DEFENDER OF THE CROWN: Şövalye alırken SHIFT ile K tuşlarına basarsanız 1024 şövalyeniz olur. Toprak alırkende READ MAP seçeneği ile size en çok gelir getiren toprağı alın. Eğer GLOUCESTER bölümünü alırsanız üstüne hemen kale kurun. Kaleyle birlikte size 10 askerde verilecektir.

SİNBAD: Eğer oyunun başındaki uzun uzun yüklenen isimler ve grafikler sizi sıkıyorsa bunları F tuşları ile geçebilirsiniz.

ŞAHİN DERYA

SORBİM den ÇOK ÖNEMLİ HABER

Commodore PC-1

SORBİM

9 EŞİT TAKSİTTE

COMMODORE PC.1 İÇİN ÖZEL PROGRAMLAR HAZIRLADI

- ★ CARİ HESAP TAKİBİ
- ★ ÇEK TAKİBİ
- ★ SENET TAKİBİ
- ★ STOK TAKİBİ
- ★ İŞLETME MUHASEBESİ (II. SINIF)
- ★ BANKA HESAP TAKİBİ
- ★ TELEFON PROGRAMI
- ★ DİŞ TABİBİ HASTA TAKİP
- ★ KARTOTEX (DİJİ BİLGİSAYAR YAZILIMI)

İSTEĞE GÖRE PROGRAM HAZIRLANIR



KAMPANYAMIZ DEVAM EDİYOR

FİYAT LİSTESİNİ İSTEYİN ✓

SORBİM BİLGİSAYAR
San. ve Tic. Ltd. Şti.
İstanbul Caddesi no 46/1
34720 Bakırköy-İSTANBUL

SORBİM

Tel: 5830029 - 5830079 - 5838533 - 5833460

ARALIK AYINI merakla BEKLEYİN ✓

İKİNCİ ÇOK ÖNEMLİ HABERİMİZ

İSTEYEN HERKESE

- ★ AMIGA
- ★ COMMODORE
- ★ İŞ / EĞİTİM / OYUN
- ★ MÜZİK / GRAFİK / UTILITY Listesi

ÜCRETSİZ VERİLİR ✓

İLK DEFA SORBİM'DE
AMIGA
TÜRKÇE İŞ PROGRAMLARI
SADECE SORBİM'DE

COMMODORE / AMIGA / PC / AT BİLGİSAYARLAR VE TÜM HERŞEY

10 TAKSİTLE

ALIN KAZANIN ✓

- ★ PRINTER
- ★ MONITOR
- ★ JOYSTICK
- ★ DISKET
- ★ DISK DRIVE

HER ŞEY EN UCUZ DEĞİL
AMA EN KALİTELİSİ
EN UYGUN ŞEKİLDE

ELİTE

Oyunun amacı gayet basit. Ticaret yaparak para kazanmak, bu parayla geminizi donatmak ve namınızı yükselterek **'ELİTE'** olmak. Tabii bu sırada Joystick kabiliyetinize de ihtiyacınız olacak. Oyuna başladığınızda **'loed new commander y-n''** diye bir seçenek çıkar. Eğer oyuna yeni başlıyorsanız, ''n''yi seçin. Eğer daha önceden oynayıp kaldığınız yeri yüklediyseniz, ''y'' tuşuna basın. Karşınıza şu seçenekler çıkar:

1. load new commander.
2. save commander jameson.
3. change to disk.
4. default jameson.
5. exit.

Oyuna başladığınızda **''Press fire or space''** diyecektir. Eğer space'e basarsanız keyboard ile **''fire''**a basarsanız joystick ile oynayabilirsiniz.

Hareket tuşları

1. Eşya listesi (fiatı ve miktarı ile birlikte)

2. Eşyanızı satmak için (''y'' derseniz satar, ''n'' derseniz satıştan ayrılırsınız.)



3. Gemi donanım listesi. (fiatları ile birlikte)

a) ENERGY BOMB: O an radarınızda görülen bütün gemi ve göktaşlarını yok eder.

b) DOCKING COMPUTER: Otomotik pilot. Gezegene yaklaştığınızda devreye sokun. Böylelikle içeri rahatlıkla girebilirsiniz.

c) FUEL SCOOPS: Güneşten yakıt almanıza yarıyor.

d) ESCAPE POD: Durumunuz kötüyken en yakın gezegene kaçmak için fırsat yaratır. Fakat eşyalarla birlikte kaçamazsınız.

e) GALAKTİKHYPERSPACE: Başka galaktikaya atlamak için.

f) EXTRA ENERGY UNIT: Energyiniz azaldığında daha çabuk yükselmesini sağlar.

g) EXTRA BEAM LASERS-EXTRA PLUSE LASERS-MILITARY LAZERS-MINING LASERS: Bu lazerler kalitesine ve fiatına göre değişir. Önce beam lazers, daha sonra paranız olduğunda military lazer almaya çalışın. Sonra karşınıza lazeri geminin neresinde kullanacağınızı belirten seçenek çıkar.

0...ön
1...arka
2...sağ
3...sağ

h) ECM SYSTEM: Düşman geminin size yolladığı füzeyi yok eder.

i) MISSILE: Füze.

4. Galaktiyadaki yeriniz.

5. Elinizdeki yakıtla nereye kadar gidebileceğinizi gösterir. (Daire ile).

6. O gezegenin tanımını yapar. (Zenginlik durumu, teknoloji seviyesi, canlıları, ...vs.)

7. O gezegenin alım, satım listesini verir.

8. Durumunuz. (Bulunduğunuz gezegenin adı, polis dosyanız, geminizin durumu, paranız, seviyeniz vs...)

9. Taşıdığınız mal ve para durumunuz.

inst/del: oyunu dondurur.
clr/home; tekrar başlatır.
e: ecm sistemini çalıştırır.
t: füze hazırlar.
m: füze atar.

u: füzeyi geri çeker.
j: fırlatma yapar.
h: gideceğiniz gezegenin sistemine atar.
"commodore": enerji bombasını atar.
c: otomatik pilotu devreye sokar.
p: otomatik pilotu devreden çıkarır.
"space": hız arttırır.
?: hız azaltır.
F1: ön panel
F3: arka panel
F5: sol panel
F7: sağ panel
a: save-load ekranı.

Ekranın alt bölümündeki elips şeklindeki görüntü paneli gemimizin ana radarıdır. Radardaki cismi tam önümüze almak için bu radardaki cismi (ondan uzaklaştıkça çizgi olarak uzar.) tam bir nokta haline getirmemiz gerekir. Bunun sağ üst köşesindeki panel ise, mini radarımız. Gezegen ve sistemini bu radarımızla ayarlamanız mümkün. Sağ üstte yön panelleri, altında ise enerji seviyeleri var. Solda da önce kalkanlar onun altında ısı, yakıt, mesafe, lazer ısısı ve füze panelleri bulunmakta.

Eğer narkotik ve silah alım-satım yaparsanız polis peşinizde ayrılmaz.

Şimdi oyunun akışını ele alalım...

Başta **"lave"** adlı gezegende oyuna başlıyorsunuz. Önce **"7"**ye basıp bir listeye göz atalım. Burada ilkin kürk **(furs)** almak en iyisi. Tabi başta 100 Cr.'niz olduğundan sadece 1 ton alailirsiniz. Sonra gideceğiniz gezegeni belirleyelim. **"5"** tuşu ile yakıt mesafesi içinde artıyla bir gezegen ayarlayalım. Artıyı gezegenin üstüne getirip **"6"** tuşu ile o gezegenin genel tanımını alalım. Bizim için önemli olan o gezegenin teknoloji seviyesi ve zenginlik durumu. Şu an teknoloji seviyesi **"lave"**den daha yükek olan bir gezegen**(ör: leesti)** seçelim. (Çünkü kürk zengin ülkelerde daha pahalıdır). **"fi"** tuşu ile uzaya açılabilirsiniz. Sonra ise **"h"** tuşu ile gideceğimiz gezegenin galaktik sistemine gireriz. (Gemi sayma ile) Sağ üst köşedeki mini radarımızla gezegeni ayarlayalım. Kareyi tam ortaya getirirseniz yuvarlağın tam önünüze çıkacağını görürsünüz. Eğer o an ana radarınızda herhangi bir gemi veya göktaşı göremiyorsanız **"j"** tuşu ile atlama yapabilirsiniz. Bu, gezegene daha çabuk yaklaşmanızı sağlar. (**j**"ye birkaç defa basın) Radardaki kırmızı görüntüler göktaşı, beyaz görüntüler gemi anlamına gelir. Yolda gemi veya göktaşına rastlamanız gayet doğal. Bunlarla savaşıp yenmelisiniz. Tabi füze yollama imkanınız var. Önce **"t"** tuşu ile füzeyi hazırlayın, daha sonra da lazer namlusu ile gemiyi ortalayın. Füzenin hedefine ısındığını ima edecek bir ses duyacaksınız. Sonra da **"m"** tuşuna basmanız yeterli olacak. Tabi düşman gemisinde E.C.M sistemi yoksa.

Yuvarlağın içine doğru ilerlerken ana radarın sağında bir **"S"** harfi çıkacaktır. Bu gezegenin görüldüğünü gösterir. Mini radarla (noktayı ortaya alarak) gezegeni görebilirsiniz. Tabi şu an bir nokta olarak görünecektir. Ona doğru ilerleyin. Yaklaştıkça gezegenin 2 köşesi etrafında dönen bir çokgen biçiminde olduğunu seçebilceksiniz. Her gezegenin bir kapısı vardır. Fakat hemen göremeyebilirsiniz. Bu kapı sabit duran bir düzlemde dikdörtgen şeklindedir. Bunu gezegenin sağına, soluna, üzerine veya aşşağısına giderek, öbür tarafına geçerek bulmalısınız. Sonra da kapıyı tam ortalamalısınız. Çünkü öbür türlü girerken gemiyi çarpıp herşeyi bitirebilirsiniz. Buna çok dikkat eder. Başlarda epey uğraşmanız gayet doğal. Tabi zenginleşip "docking computer" (otomatik pilot) alınca iş gayet kolaylaşacak. Gezegene yaklaşınca otomatik pilotu devreye sokun (**"c"** ile) koltuğunuza yaklaşabilirsiniz.

Gezegene girince **"2"** tuşuna basıp kürkünüzü satın. Kâr ettiğinizi göreceksiniz. Sonra bulunduğunuz zengin gezegenden computer alıp aynı şekilde başka bir fakir gezegene gidip, bunları satarak daha çok kâr edebilirsiniz.

x.. oyunda sadece 6 galaktika var.

x.. Disk driver kullanıyorsanız **"a"** tuşuna basıp **"3"** tuşunu girin. Tabi daha sonra kasete de çevirebilirsiniz.

x.. 5000 Cr.'niz olduğunda bir kraliçe size uzayın en güçlü silahı diye 5000 Cr. fiatına bir alet satmak isteyecektir. Bunu sakın almayın. Çünkü bu bir silah değil sadece kargonuzdaki malları yiyen ve sürekli çoğalarak kargonuzu kaplayan böcek sürüsüdür.

x.. geminizde sadece 4 adet füze bulunmakta. Tabi herhangi bir gezegende füze alabilirsiniz. (En fazla 4 adet.)

Elite, mükemmel bir arkada-advanture türlü bir strajedi oyunu. Bu harika oyuna alışabilmek için başlarda biraz zorlanmanız gayet doğal fakat oyunun heyecanına kapıldıktan sonra şunu söyleyebilirim ki, ekran karşısında naralar atacak, geceyarılarına kadar oyundan kendinizi alamayacaksınız. Ben şahsen Elite'i 4.5 seneden beri bıkmadan büyük bir heyecanla oynamaya devam ediyorum.

Sorunlarınız ve takıldığınız yerler için bize yazabilirsiniz.

Ertuğrul ERSÖZ

Bugüne kadar sizlere 26 paket program sunarak rakipsizliğini kanıtlayan Osam'dan. İşte,

PAKET 27 28

KAFA AYAR PR.
RA RECRUITS
JOE BLMADEN 2
IRON HORSE
FERNANDE
LAST SURVIVOR

HER YERDE OSAM VAR!..

C. 64 DE

Süper Paket Programlar	7.500 TL
1 kasette 20 oyun	4.000 TL
1 kasette 1 oyun	2.500 TL.
Işıklı Kalem	18.000 TL.
Quick Shot II Joystick (Orijinal)	20.000 TL.
Quick Shot II Turbo Joystick (Orijinal)	25.000 TL.
Quick Shot II Plus Joystick (Orijinal)	27.500 TL.



HARDWARE DE

- Multi Ice II
- Multi Ice III
- Double Cardridge Plus
- Expert Cardridge
- Final Cardridge III
- Modem
- Destek Tape
- Fast Load
- Simon Basic Cardridge
- Final Cardridge
- Datasette Doctor III

CDN HORRIZON
IPHOID
EMPIRE STRIKES BACK
C. BACKGAMMON
WEREWOLF SIMULATOR
CAPTAIN STARLIGHT
THUNDERHAWK
CORSA BICI
DOLPIN FORCE
IL SOGNO
REJUVANATOR
SCORPIUS
SONAR
VECTORBALL
RANSACK

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.

ATARİ, MSX, ARMSTRAD, SİNCLAİR PROGRAMLARI

86 ve 87 yılının Süper Paket Programlarının üretimi devam etmektedir.

OSAM BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Ebuzziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 4/B
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 542 72 75
Ebuzziya Cad. Sakızyalı Sok. No: 3
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46

Osam bir Teleteknik Yetkili Satıcısı'dır.

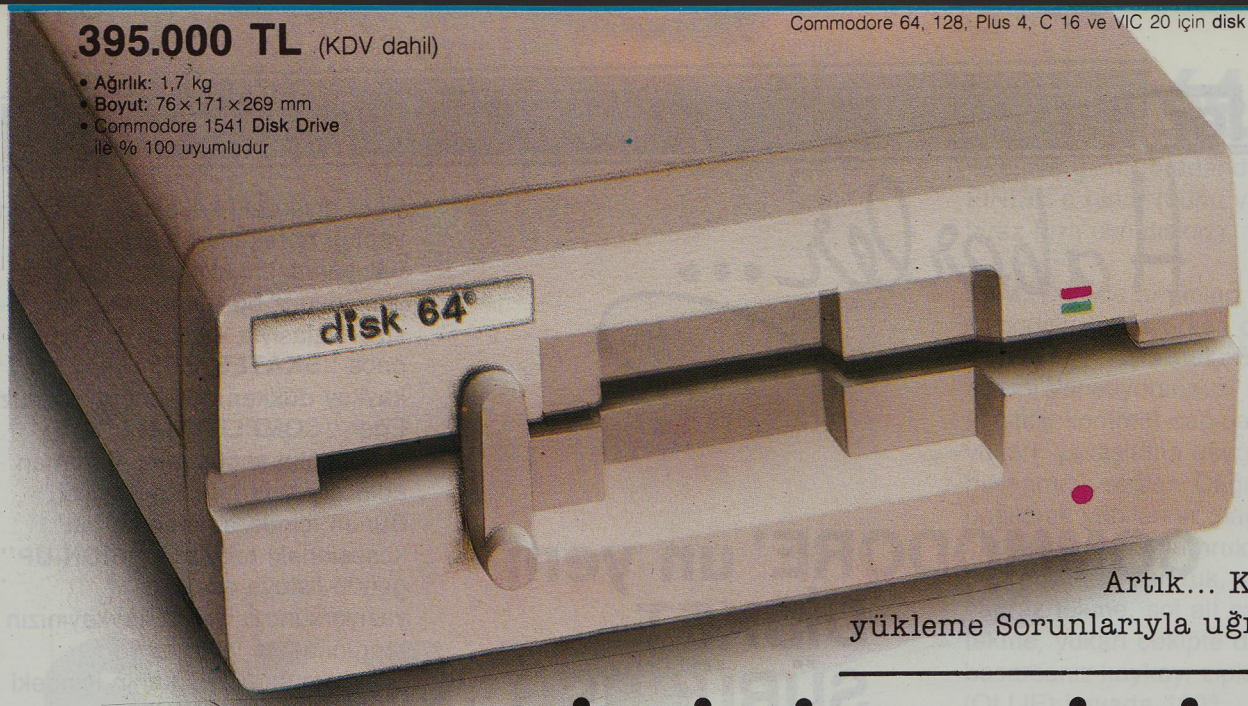
SAFA TANITIM 1608211

64'ler sayfa 22

395.000 TL (KDV dahil)

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

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



Artık... Kasetlerle, yükleme Sorunlarıyla uğraşmayın.

TEYPLERİNİZİ GETİRİN... DİSK DRIVE'NİZİ GÖTÜRÜN

EMEK ELEKTRONİK
Bilgi işlem merkezi

Millet Caddesi Fildişi İşmerkezi
No: 90/2 FINDIKZADE-İSTANBUL

Tel: 523 1140
525 47 52

güneyde LİDER

A.B.C BİLGİSAYAR

SOFTWARE

★ UCUZ VE BOL ÇEŞİT...
★ HİÇBİR YERDE BULAMAYACAĞINIZ PROĞRAMLAR...
★ YAZILIM VE DONANIMDA HİZMET...

ANADOLU LİSELERİ ve Ö.Y.S.

• EĞİTİM PROGRAMLARI...

HARDWARE

• KOPYALAMA KARTUŞLARI...
• EPROM PROGRAMLAYICI...
• TÜM YARDIMCI MALZEMELER
• COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ...
• EXPERT SİSTEM

MULTI ICE III

64 ler Dergisindeki Super Oyunları dergi ile! beraber 7.000 TL.

A.B.C. BİLGİSAYAR
Baraj Yolu 6. Durak
No. 100 Hatıra Apt.
Tel: 172866
ADANA

- Commodore 64
- Amiga 500
- ... Ve Diğer Commodore Ürünleri
- Oyun - Eğitim Programları
- Boş Disket - Kağıt
- ... Ve Diğer Bilgisayar Malzemeleri ve Aksesuarları
- 64'ler dergisi abonelerine indirim

Haberler...

COMMODORE' un yeni DİSKET SÜRÜCÜSÜ 1541 II

Commodore Firması yeni bir Disket Sürücü'yü piyasaya sundu. Üzerinde yapılan bazı değişikliklerin yanı sıra adı da değişti. Ve Commodore DISK DRIVE 1541 II oldu.

Avrupa'da aynı fiata satlan yeni 1541 boyutları olarak diğer modellerden küçük... (7.7 x 18.3 x 25.3 Cm.) ve aynı zamanda şikayet vesilesi olan ısınma giderilmiş... Eskiden ALPS marka olan mekanikler, yeni DISK DRIVE'de Mitsumi marka olarak kullanılmış. Ayrıca cihazır yükleme hızını çok küçük bir yüzde ile artırmışlar..

C-64 ÖRME MAKİNALARINI YÖNETİYOR

Commodore 64 sonunda Tekstil dünyasına da hizmet vermeye başladı. Bir Software firması tarafından hazırlanmış bulunan bir yazılım ile Commodore 64 ile Örme makinaları yönetiliyor.

Empisal 550 ve 560 Model örgü makinaları Commodore 64 ile yönetilen bu floppy sayesinde 20 ilmek genişliğine kadar dokumayı proğramladığı şekilde kendi kendine yapıyor. Ayrıca proğrama motif disketlerinden 20 Motif yüklenerek istenilen motif yapılabiliyor. **''CAPS''** makinanın kapasitesi ise 1.600.000 İlmek...

Eğer dışardaki kayakcı çocukların yaptığı hareketlere imrenerek bakıyorsanız bir kaykay kaymak istiyorsanız bu oyun istediğiniz size fazlasıyla verecektir. Oyuna önce **''SKATESHOP''** yani kaykay dükkanında başlıyorsunuz. Eğer **''COMPLETE-ALL''** seçeneğini seçerseniz, o zaman adınızı yazdırmanız gerekiyor. Bunun içinde adamın sol alt köşesindeki tabeleya **''SIGN-UP''** getirip listeye adınızı yazıyorsunuz. Sonra kaykayınızın rengini seçip, oyunlara başlıyorsunuz. Dükkanın içindeki kupadan rekorlar **''HIGH-SCORE''** öğrenebilirsiniz. Fakat ilk önce **''PRACTICE''** yapmanızı öneririm. Practice'yi seçerseniz dükkandan çıkıp seçeceğiniz 5 seçenekten birini seçip, oyuna başlıyorsunuz.

PREESTYLE**(THE RAMP):** Kaykay rampasındaki yapacağınız, hareket şovu için kendinizi hazırlayın. Burası hem zevkli, hemde uğraştırıcı bir yer. Buradaki hareketleriniz istemediğiniz kadar çok ve ayrıca bulunması zor. Buradaki zorluk hareketlerinizin hızlara ve yerlere bağlı olmasıdır. Oyuna başladığınızda en sol köşeden veya rampanın ortasından giderek, joystıckinizi baştan itibaren sağa çekerseniz, yükselip yana doğru dönmeye başlıyacaksınız, fakat fazla dönmeden sol alt çapraza çekerseniz, o zaman düşmeden rampaya inersiniz. Birde rampanın sağ köşesinden başlayıp, rampanın ortasına gelip sağ üst çapraz ile düğmeye basarsınız, o zaman rampanın kenarında kaykayınızın yanlarıyla kayıyorsunuz. Bunun haricinde rampanın en üstünden havalanıp joystıcki aşağı çekerseniz aşağıdan inersiniz, eğer aşağıdan havalanırsanız yukarı çekip yukardan inebilirsiniz.Rampadaki hareketler hem zevkli hem de eğlencelidir. Düşünce ya diz üstü düşüyorsunuz veya parende atıp düşüyorsunuz.

HIGH-JUMP: Burada amacınız

SKATE OR DİE

rampadan çok yükselmeniz. Bunuda kaykayınızla yüksek hız yaparak sağlıyorsunuz. Kaykayınızı hızlandırmak için joystıcki yukarı aşağı çekmelisiniz. Bu arada yüksekliğinizde ölçülüyor. Size buradaki önerim yükseldiğinizde hareket yapmanızdır. Bunu da sağa çekip düğmeye basarsanız sağlarsınız. Bu, oyunda yüksekliğiniz de ölçülüyor. Size buradaki önerim yükseldğinizde hareket yapmanızdır. Bunu da sağa çekip düğmeye basarsanız sağlarsınız. Bu, oyunda ne kadar yükselirseniz hareket, daha fazla yükselmenizi sağlar. Fakat yere inmeden kaykayınızı düzeltmeyi unutmayın aksi taktirde çakılabilirsiniz veya (fazla yükselirseniz) param parça olabiliyorsunuz.

RACE(DOWNHILL): Burada ise joystıck kontrolü sağ-sağ, sol-sol'dur. Bunlardan başka aşağı: hızlanma, yukarı: yavaşlatmayı sağlar, ayrıca aşağı çekip düğmeye basarsanız çömelerek gidersiniz, yukarı çekip düğmeye basarsanız ise kaykayınızı zıplatırsınız. (kaykaycılar deyimiyle ollie). Şimdi yarışa gelelim. hareket ettiğinizde izleyebileceğiniz iki yol var. İlkini seçerseniz sola sapmanız gerekiyor. Saptığınızda yüksek bir yerden atlamanız gerekmektedir. Yolu izlerken isterseniz borunun içindede gideblirsiniz. (Bunun için çömelmeniz gerekiyor) Bundan sonra kürsü gibi bir yere` geliyorsunuz. Burada da iki tane rampa var. Bundan sonra yolunuz dümdüz, FINISH'e girerken cimlerin üzerinden atlarsanız daha artislik olur. İkinci yoldan giderseniz karşınıza iki tane tahta engel çıkacaktır. Bunların birinin üstünden ötekininde altından geçebilirsiniz. Daha sonra karşınıza demir bir tümsek çıkıyor. Bunun da üstünden atlayabilirsiniz, ondan sonraki engeli ise isterseniz yanından isterseniz(hızlı olup) üstünden atlayabilirsiniz. Bundan sonraki ise bir göl, bu gölü ise hızlı gelip üzerinde bulunan kaya parçalarının üstüne atlayarak iskeleye gelin, oradanda FINISH'e girin. (bunu yaparken biraz hızlı olmalısınız).

JAM: Burada amacınız kaykayınızla kayarken diğer kaykaycıyı düşürmek. Sarışın adamı yönetiyorsunuz. Burada joystick kontrolü sağ-sağ, sol-sol, yukarı: yavaşlama aşağı: hızlanmayı sağlar. Düğmeye basılarak yapılanlar: sağ üst çapraz-suratına yumruk, sağ alt çapraz-alttan yumruk, sol üst çapraz tekme, sol alt çapraz-altan tekme, yukarı çekipte düğmeye basarsanız-kaykayı zıplatın (OLLIE) havada 180° dönüyorsunuz (Fakat bunlar adamınızın suratı sağa bakarken geçerlidir. Sola bakarken bunların tersidir).

Bu bölümde hem kavga edecek, hem kaykayınızı sürecek hemde önünüze çıkacak (çöp kutuları, tümsek ve çukurlar, tel örgüler v.b.) engelerle ugraş caksınız.

JOUS: Bunda ise kaykay rampasında kayarken sopa ile dövüşüyorsunuz. Oyunun başında rakibinizi seçiyorsunuz. Burada onların hem resimlerini, hem de düşünceleri görebilirsiniz.

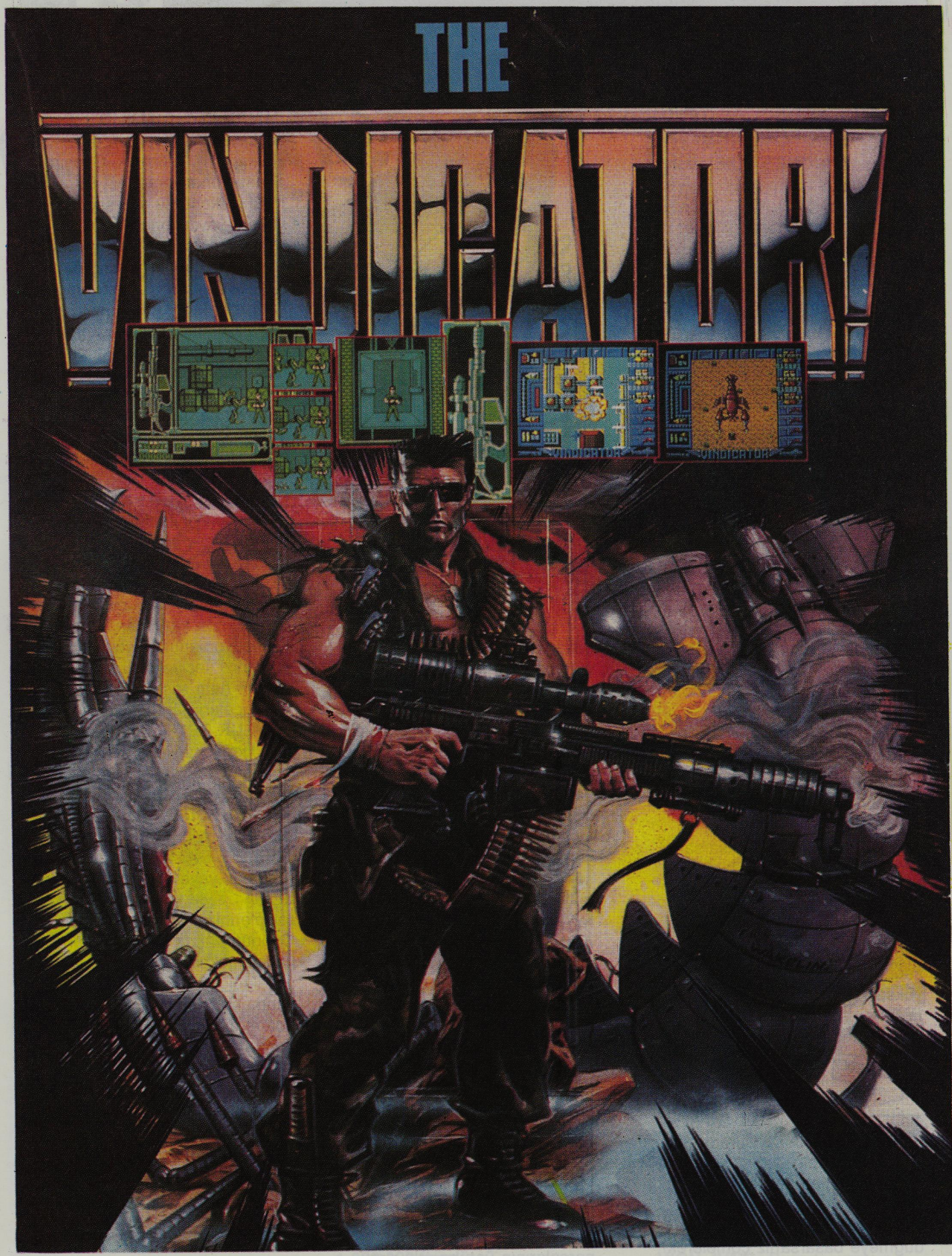
POSEUR PETE: Korkak, üşengeç biri. Döğüşmeyi öğrenmesi gerektiğini söylüyor. En kolay rakibiniz **POSEUR PETE**'dir.

AGGRO EDDIE: Cesaretli. Orta derecede zor.

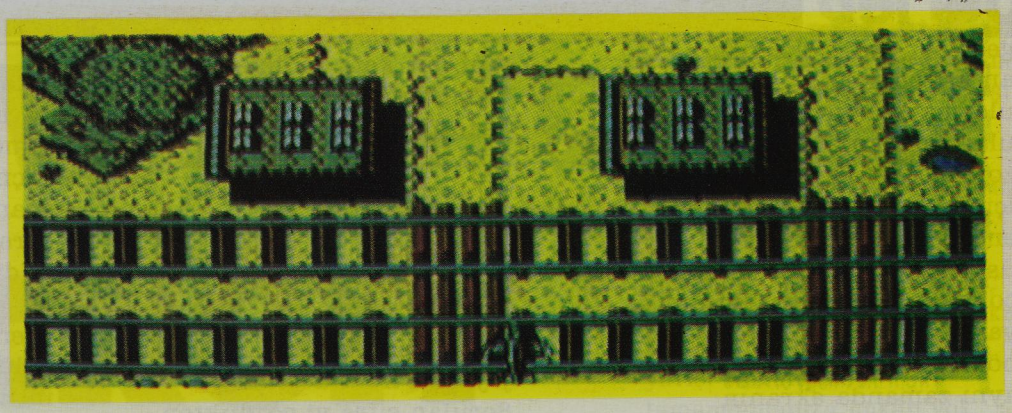
LESTER: SKATE OR DIE (Kaymak veya ölmek) düşüncesiyle kapli olan LESTER rakiplerinizin en zorlu olanıdır. Oyunun en zor kısmı adamı yakalamaktır. Adamı yakaladığınızda bir şey yapmanıza gerek yok. Çünkü adamı düşürmüş oluyorsunuz. Fakat hemen sevinmeyin sopa beli bir süre sizden sonra rakibinize geçecektir.

EPYX'in her spor oyununda olduğu gibi SKATE OR DİE'da baş döndürücü grafiklerle bezenmiş. Oynanabilirlik ve sürükleyici konusu bakımından bizi tatmin edecektir.

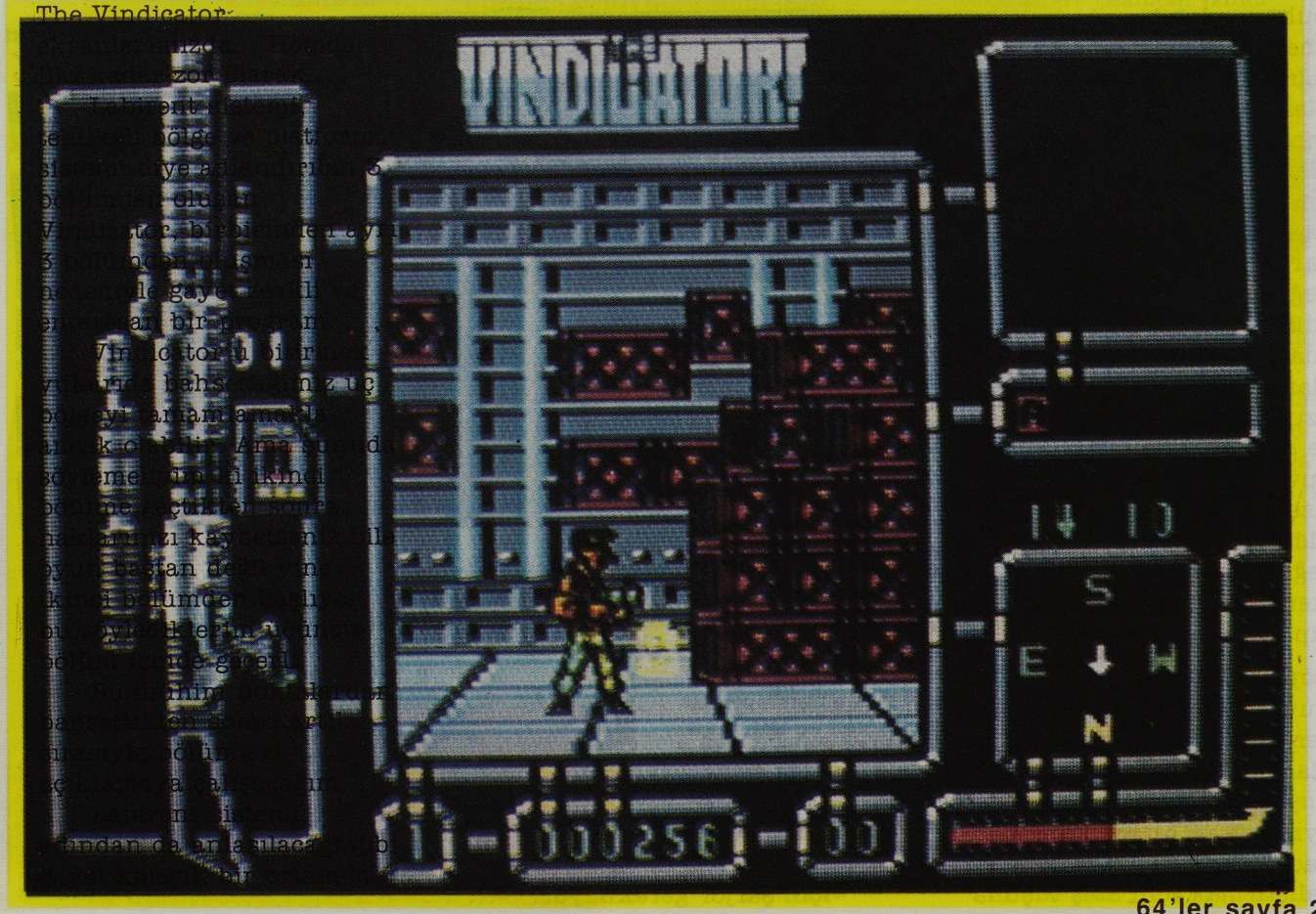
Barış ERYAYAR


THE
TERMINATOR

THE VINDICATOR



Ooops... Digitize edilmiş sesi, muhteşem ve inanılmaz grafikleriyle, iki yıllık bir aradan sonra Green Beret II diğer adıyla The Vindicator



64'ler sayfa 27

geçiyor, yani yolunuzu her an kaybetmeniz ya da ulaşmaya çalıştığınız yere ulaşamamanız mümkün. Bu zorluğu ortadan kaldırmak için ekranın sağ tarafında enerji çizginizin hemen üstünde ki pusulamsı alet çok işinize yarıyor. Bunun yanında bulunduğunuz bölümün koordinatları da aynı zamanda ekranın sağında belirtilmiş. Bu koordinatlar yardımıyla gitmeniz gereken bir odaya, ki bu çoğunlukla bilgisayar odası ya da asansör olacaktır, ulaşmanız gerçekten çok kolay olacaktır.

İlk önce yapmanız gereken şey, altetmesi daha kolay olan yeşil yaratıkları öldürüp yani onların bulunduğu odaya girip, onları yok etmeye çalışmaktır.Çünkü böylece muhteşem silahınız için hem kolay yoldan cephane bulmuş olur hemde fazla enerji kaybına uğramassınız. (cephaneyi ölen yaratığın ardında bıraktığı ufak kartuşları alarak sağlayabilirsiniz, ama bu arada bir Computer Pass bulmanız da olasıdır. Şarjörler ''A'', Pass'lar ise değişik karakterlerle ifade edilmişlerdir.) Diğer odalardaki başka bir tür olan yaratıklar için daha uzun sürede yok oluyorlar ve eğer silahınızı kuvvetlendirmemiş iseniz size epey zarar veriyorlar. Aldığınız şarjörleri değiştirmek için, bir odada iken joystick'inizi yukarı itip ateşe basmalısınız.

Böylece silahınızın hem kuvveti artacak hemde daha seri atışlar yapmanız olası olacaktır.

Asansör ise sizi dört ayrı kattan birine indirecek yada çıkaracaktır. Asansörü çalıştırmak için ateş tuşuna basmanız yeterli olacağı gibi, bir kata indikten ya da çıktıktan sonra tekrar asansörü hareket ettirmek için bulunduğunuz katta biraz yaratık temizleyip, Pass ele geçirmeniz gerekecektir. Yeterli Pass toplayıp bir Compüter odasına girerseniz bilgisayara gidip joystick'inizi ileri itin. Sorulan şifre yi çözdükten sonra diğer bölüme geçebilirsiniz ama eğer çözemesseniz diğer bölüme geçemezsiniz.

Bu bölüm için son söyleyebileceğim enerjinizi arttırmak için odalarda rastlayacağınız sarı şişeleri almanızdır.

Tehlikeli bölge, adındanda belli olduğu gibi gayet tehlikeli bunun nedeni ise bölgenin çok çeşitli, hepsi size karşı, silahlarla donatılmış olması. İkinci bölüme bir keşif uçağında başlıyoruz. Bunun nedeni ise esas aracımız olan jip'e yol açmak. Uçakla ilerlerken yolu kapatan engelleri ya da silahları bomba atarak yok edin. (joy. geri ateş). fakat bombaların sınırlı olduğunu unutmayın. Bütün araziyi bitirdtikten sonra jipinizle bir kare daha tehlikeli bir yolculuğa çıkıyor ve bitişe ulaşmaya çalışıyorsunuz. Jipiniz ateş edebiliryor ve aynı uçakta olduğu gibi engelleri temizlemek için bomba kullanabiliyorsun.

Bu bölüm hakkında söynecek pek fazla bir şey yok, sadece dikkatli olun ve çıkışa ulaşın.

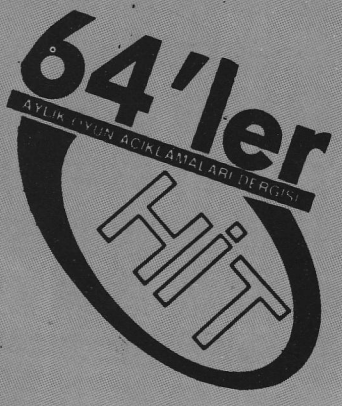
Platform sistemi ilk bölüme benziyor, farkı ise tabii ki fiatı değil daha çok yaratık ve 4 yönden hareket eden oyun ekranı.

Bölümde, kahramanımız ilk bölümdeki çizgilerini aynen koruyor, fakat silah için şarjör gerekmiyor. Platformlardan meydana gelen üçüncü bölümde yaratıkları vurmak için ateş etmek, bir üst platforma geçmek içinde asansörlerden yararlanmak gerekiyor. Bu asansörler bildiğimiz asansörler değil iki kat arasında hareket eden mekanizmalar. Bu bölüm bazı tuzaklar da ihtiva ediyor. Mesela ilerlerken yolun yok olup, aşağı düşmenize neden olması. Buraları geçmek için kaybolan yeri belirleyip bir dahaki sefere onun üzerinden atlayın.

Son bölüm için söyleyebileceğimiz ikinci bölümün kolaylığını ve ilk bölümün verdiği oynama zevkini bir araya getirdiğidir...

Vindicator digitize edilmiş ses ve ses efektleri, muhteşem grafik ve detaylı çalışmayla teknolojinin son ürünü...

HAKAN TİRALİ



RAW RECRUIT

Combat School'u gerçekten çok andırıyor. Tabbiî ki onunla yarışamaz. Ama Combet School'u sevdiyseniz bu oyunu da seveceğinizden eminim.

Bu oyunda amaç, bir asker olabilmektir. Oyun 6 ayrı bölümden oluşuyor.

1- Rifle Range: Bu bölümde 30 saniye içinde 26 tane hedefi vurmalısınız. Zamanı üstte görebilirsiniz. Sol altta görülen boş kareler, kaç tane hedef kaldığını belirtiyor. Vurduğunuz zaman burdaki boş kareler, dolu oluyor.

2- Cross Country: Bu bölümde joystickiniz kırılmazsa iyidir. Çünkü burda joysticki hızlı bir şekilde sağa ve sola sallamanız gerek. Yine 30 saniyelik bir zamana karşı yarışıyorsunuz. Yolunuzun üzerindeki engellerden atlıyabilmek için joystickinizin ateş düğmesine basmalısınız. Zamanı yine yukarıda görebilirsiniz. Bu bölümü hiç düşmeden geçmelisiniz. Çünkü bir kere düşerseniz dahi, yarışı zamanında tamamlamanıza imkân yok.

3- Assault Course: Bu bölüm 2'ncisine çok benziyor. Yine joysticki sağa ve sola sallıyarak hızlanın. Joystickin düğmesine basarsanız adamınız engellerin üzerinden atlar. Bu bölümü 30 saniye içinde başaramazsınız bile öbür bölüme geçebilirsiniz.

4- Fitnes Course: Bu bölüm iki düzeyden oluşuyor. İki düzeyde oynanış bakımından aynıdır. Her ikisinde de joysticki sola ve sağa sallamalısınız. Birinci düzeyde adamınız 1 dakika içinde 50 tane şınav çekmeli. İkinci düzeyde adamınız yine 1 dakika içerisinde 50 tane barfiks çekmeli. Zamanınızı sol altta görebilirsiniz.

5- Pistole Range: Bu bölümde yine hedefleri vurmanız gerek. 50 tane hedefi 1 dakika içerisinde vurmalısınız. Size tavsiyem, daha çok sol üstteki camda beklemenizdir. Çünkü hedefler daha çok camdan çıkıyor.

6- Tug of war: Bu bölümde ipi kendinize doğru çekmeye çalışıyorsunuz. Joysticki sağa ve sola sallıyarak rakibinizi 1 dakika 50 saniye içinde yenmelisiniz.

Joysticki port 1'e takıp düğmeye basarsanız oyunu çift kişilik yapabilirsiniz.

Eğer oyunu bitirebildiyseniz bilgisayar size, bir asker olabildiğinizi söyleyecek ve oyun başa dönecek.

Konusu Combet School'den alınmış olan bu oyun grafik bakımından güzel.

Ufuk Metin

64'LER KASET-DİSKET İLE SATILIYOR

Dergimiz 64'ler hızla büyüyen gelişmesine paralel olarak Ordu pazarlarında'da satılmasının yanı sıra dergi + Kaset veya Disket olarak ta satılmaya başlandı.

Sorbin Bilgisayar Sanayi ve ticaret Ltd. Şti. Avrupa'daki benzerleri Comput ve Computte Gazette gibi dergimiz 64'ler'i beraberinde içindeki oyunları ihtiva eden Kaset veya Disketlerle Beraber pazarlamakta...

İsteyen okuyucu dergi ile beraber kaseti veya disketi satın alma şansına sahip olabilmektedir.

Commodore Sinclair AMSTRAD MSX ya da IBM PC

BİLGİSAYARINIZ EĞİTİMİNİZE YARDIMCI MI?

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

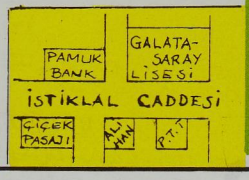
- KOLEJLERE HAZIRLIK
- İLKOKUL 4-5
  MATEMATİK
  SOSYAL
  FEN
  TÜRKÇE
- ORTAOKUL 1-2-3
  MATEMATİK
  FEN
- LİSE 1-2-3
  MATEMATİK
  FİZİK
  KİMYA
  BİYOLOJİ
- ÖSS
  SAYISAL/SÖZEL
- ÖYS
  SAYISAL/SÖZEL
- ENGLISH FOR BEGINNERS

Yanıtınız HAYIR ise BİLDEN e buyrun, tanışalım. Size derslerinizi zevke dönüştürecek programlarımızı sunalım. Bırakın bilgisayarınız sonsuz sabrı ile aynı dersi size binlerce kez anlatsın. Hiç sinirlenmeyen öğretmeninizle dilediğiniz kadar kendinizi sınayın. Başarıya BİLDEN ile koşun, üstelik bir saat özel ders ücretine. Başarınızı geniş oyun listemizden birlikte seçeceğimiz oyunlarla kutlayalım.

Yanıtınız EVET ise zaten BİLDEN i tanıyorsunuz.

BİLDEN
BİLGİSAYAR PROGRAM

İstiklâl Cad. Sahne Sok. Ali Han Kat: 5
Galatasaray/İSTANBUL Tel: 152 47 27



yener. Yenilen de köprüden aşağı düşer. Size tavsiyem, rakibinizin kafasına vurmaktır. Çünkü bu vuruştan üç puan alabilirsiniz.

7- BÖLÜM: Bu bölüm, olimpiyatlarda oynanılan çekiç fırlatmaya benziyor. Yalnızca burada çekiç değil, kedi fırlatıyorsunuz. Kediyi kim en uzağa fırlatırsa, o yener. Burada yalnızca iyi bir zamanlama önemlidir. Adamın dönmesi kendiliğinden yapılıyor.

8- BÖLÜM: Bu bölümde amaç, bir ipin üzerinde yürüyerek, rakibinizden önce ipin ortasına ulaşmak ve onu aşağı atmaktır. İpin üzerinde ilerleyebilmek için düğmeye basmalısınız. Dengenizi sağlamak için de, hangi tarafa düşüyorsanız, joysticki aksi tarafa çekmelisiniz.

9- BÖLÜM: Bu bölümde rakibinizi baltayla vurmaya çalışıyorsunuz. Joysticki yukarı itip düğmeye basarsanız, baltayı yukardan atarsınız. Üzerinize doğru gelen bir baltadan kurtulabilmek için ya zıplamalı, ya da eğilmelisiniz. Rakibinizi kandırabilmek için joysticki yukarı ve aşağı çekerek kolunuzu oynatın. Böylece rakip şaşıracak ve belki ters bir hareket yapacaktır.

10- BÖLÜM: Bu bölüm bilek güreşidir. Joysticki hızlı bir şekilde sağa ve sola sallıyarak rakibinizi yenmeye çalışın.

Eğer oyunu alıştırma yapmadıysanız, çok güzel bir sonuç sahnesi görebilirsiniz.

Grafik ve konu bakımından bence bu oyun çok güzel.

Ufuk METİN

64'ler sayfa 30

İran ile Amerika'nın ilişkileri bozulmuş. Tabi İranlılar Amerikan elçiliğindeki personeli rehin almış. Sizin amacınız 7 bölüm eğitim görüp rehineleri kurtarmak.
Şimdi Bölümler

1- Obstacle course
Burada combatschol'un çoğu bölümünde olacağı gibi Joystick'i hızla sağa sola sallayıp hız kazandıktan sonra ateşe basarak engellerden atlamanız lazım. Eğer zamanlamanızı iyi yaparsanız çok düşmezsiniz. Birde uzaktan engeli atlarsanız ekstra puan alıyorsunuz. Düştüğünüzde hızınız kaybolacağı için kalkınca Joystik'i çok hızlı sallayın. Demir çubuklarda yine ateşe basarak zıplayacaksınız. Bu bölümü zamanında bitirseniz **"You Madeit"** yazısını göreceksiniz.
2- Fırınge Range: Burada bir makineli tüfekle hedefleri vuruyorsunuz. Belli bir zamanda 30'un üstünde hedef vurmalısınız. 35'e erişmeniz bile vurduğunuz hedef sayısı 31'i aşıyorsa bilgisayar size ceza olarak **"barfiks"** çektirecektir. Yani böylece yinede bölüm avlayabilirsiniz. Bu 7 bölüm hariç her bölümde böyle
3- Iron mah racer: Burada diğer bölümlerin tersine joytick'i yukarı aşağı sollayarak hız alıyor. Bu bölümde joystick otamatiğe takarsanız daha rahat ilerlersiniz. Kanoya alıştığınızda hızınız artacak ama kütükler size çarparsa kano yok olur. Zaman bitmeden bölümün sonuna ulaşmalısınız.
4- Fırıng Range: Bu bölümde 50 hedef vurmalısınız. Elinizde ağır bir silahla yürüyen tankları vuruyorsunuz. Burada tavsiyem sadece bir yerde durun. Böylece tank konvoyları önünüzden geçtiğinizde hepsini vurup 2000 ekstra puan alırsınız. Tabiiki burada da belli bir zaman var.
5- Armwrestlig: Bilek güresinde o kadar zorlanacağınızı sanmıyorum. Tavsiyem daha bölüm çıkmadan Joystick'i hızla sağa sola sallamanızdır. Bölüm çıktığında hiç durmadan sallamaya devam edin. Böylece bilgisayarı bile çabuçak yenersiniz. Burayı başaramazsanız bile diğer bölüme geçersiniz.
6- Fırıng Range 3: Bu atış eğitiminde dost ve düşman ayrımı yapıyorsunuz. Hedeflerden bazılarında insan işareti var. Bunları vurursanız zaman kaybedersiniz. Burada tavsiyem hedefi en sola götürün ve tek seri olarak normal hedefleri vurun.
7- Fıght Vithe Instructor: İşte eğitimin son bölümü. Burada hocanızla dövüşeceksiniz. Üstte bir hasar göstergesi var. Zaman bittiğinde kim düşmanına çok zarar verdiyse o dönüşü kazanır. Tavsiyem Joystick'i yukarı itip ateşe basarak zaman bitene kadar oradan kaçmamızdır. Eğer kazanırsanız elçiliken esir kurtaracaksınız. Ama bunu o kadar kolay sanmayın. Combat School'u bir iki defa üst üste oynarsanız kalp kirizi geçirebilirsiniz. Herkese tavsiye edebilirim.
Not: 2 kişi oynamak için Joystick'i Port 2'ye takip ateşe basın.

Emre Işıklar - Şahin Derya



ARCHON II

Bu sayımızda yine bir strateji oyunuyla karşıkarşıyayız. Oyunumuzun konusu oldukça ilginçi. Eski çağlarda iki devlet birbirleriyle savaşacaklardır. Savaşta silahınızı ayrıca büyüde kullanabilirsiniz. Oyunu ister bir arkadaşınızla veya bilgisayarla oynayabilirsiniz. Bilgisayarla oynamak hayli zor oyun başladığında karşınıza ilk bakışta grafikler basit görünsede oyun o kadar kötü değil. Ekranda sarı ve mavi olmak üzere iki devlet var. Savaş alanının etrafında bir ateş çemberi, göl ev ana kalelerin üzerinde bulunduğu ada vardır. Haritanın kenarlarında mavi ve sarı renklerde değişik canavar sembolleri bulunmakta bu sembollerden başka kalelerin yanında askerleriniz bulunmakta. Oyunda askerler haritanın istedikleri yerine gidebilirler. Böylece hareket edebilirler. Savaşmak için saldıracağınız adamın üzerine gidin. Daha sonra karşınıza bulunduğunuz yere göre bir savaş ekranı çıkıyor. Burda ateş etmek için Joystiğin ateş etmek istediğiniz yöne çekip ateşe basın. Bu şekilde düşmanınızın enerjisini azaltın, böylece düşman ordularını yok edip savaşın son safhasına geçebilirsiniz.

Oyunun başında söylediğimiz gibi askerleriniz büyü kullanılabirler. Her büyü için enerji gerekir? Bazı büyüler çok enerji harcarken, bazıları az enerji harcarlar. Size en gerekli olacak büyüler "WEAKEN, HEAL, SUMMON". WEAKEN büyüsü düşmanınızın enerjisini azaltır. HEAL kendi birliğinize enerji verir. Ve en önemlisi SUMMON ekranın kenarında bulunan yaratıkları çağırmak için. Her iki grupta birbirinden az farklı özelliklere sahip yaratıklar bulunmakta. Bunları cağırdıktan sonra ekranın istediğiniz yerine yerleştirebilirsiniz. Yalnız ilk başta bir yere saldıramazsınız. Bundan başka bazı yaratıkları belli yerlerden başka yerlerde dolaşamıyorlar. Mesela salamadan alev çemberinden başka yerde dolaşamıyorlar.

Herhangi bir grubun askerleri bitince (Büyük bir fark olmadıkça) büyücülerin savaşı başlar. Bu bölüm biraz uzun sürer çünkü büyücüler biraz zor enerji kaybediyorlar. Ayrıca oyunu kolay bitirmek için "APOCALYPSE" büyüsünüde yaptığınızda büyücülerin savaşı başlar.

Oyunun grafikleri kötü olsa da sizi epey sürükliyeceğine eminim.

MERT GÖKKAYA

ALIANCE

Aliançe iki, üç sene evvel shoot **'em up**'ların daha ilk görünmeye başladığı sıralarda ortaya çıksaydı iyi bir oyun diyebilirdik fakat 1989'a girmeye hazırlandığımız şu günlerde böyle bir oyunun yazılmasını ben commodore'ye hakaret olarak değerlendiriyorum.

Alliance sıradan, kötü hatta üzerinde zaman harcamanın affedilmez bir hata olacağı gayet saçma sapan bir oyun. Scrool'un çok yavaş olduğu, background grafiklerinin zayıf değil hiç olmadığı, rakiplerinizin gelişi güzel dizayn edilmiş zavallı spriteler olduğu allience aynı zamanda çok da yavaş.

Bölümleri hiç zorlanmadan geçebileceğinizi rahatlıkla söyleyebilirim. Karşıdan gelen gemileri ateş tuşuna basıp, silahınızla yok edin. Düşmanlarınız geometrik şekillerde yapılmışlar.

Bu nedenle pek bir ilginç tarafları yok. Grafiklere kötü dedik, scroll (kayma) yavaş dedik ama müziğe değinmedik. Müzik pek fazla kademesi olmayan ama güzel olan, yani dinlemek için kulaklarınızı yorabileceğiniz bir şekilde yapılmıştır.

Hiç bir özelliği olmayan Alliance size sıkıntı ve para kaybından başka hiç bir şey getirmeyeceği için almayın.

Benden söylemesi, sonra hastaneye düştüğünüzde beni niye uyarmadılar demeyin...

HAKAN TİRALİ

PEKEN

BİLGİSAYAR MERKEZİ
338 30 25

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

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ KASIM-88 OYUN LİSTESİ

— DİSKETTE —

BARBARIAN-2
DALEY'S OLYM. CHALL.
CAPTAIN BLOOD
KATAKIS
TICKET TO WASHINGTON
TICKET TO HOLLYWOOD
THE VINDICATOR
NINETEEN
HAWKEYE
SEUL OLYM.88
LANE OF MASTODON
BLUE POWDER GREY SMOKE
4TH INCHES
4x4 OFF ROAD
BARD'S TALE-3
SALAMANDER
STREET FIGHTER
ROAD BLASTER
MINDFIGHTER
DESOLATOR
SUB BATTLE SIM.
MANIAC MANSION
NOVCOM SIX
SINBAD
THE THREE STOOGES
APOLLO 18
DARK CASTLE
80 DAYS AROUND WORLD
GUN SMOKE
LUCKY LUKE

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

— KASETTE —

FERNANDEZ MUST DIE
PETER BEARDSLEY SOCCER
JOE BLADE-2
RAW RESCUITS
STARRAY
BODY SLAM
BARBARIAN-AMIGA
HOT SHOT
SNODGITS
WORK GAMES
CLUB BACKGAMMON
WOLFMAN
PISHICO PIGS UXD
ESCAPE
PISHI-DRUID
LAST SURVIVOR
OPERATION ANORIA-2
ALLIANCE
KELLOGG' TOUR-88
DANCES OF VAMPIRES
SUPER LIG-2
DERBY
TEST DRIVE
PREDATOR
*AIR BORNE RANGER
*DEFENDER OF CROWN
PIRATES
*STEALTH FIGHTER
SKATE OR DIE
IMP. MISSION-2
LAW OF THE WEST
SILENT SERVICE
ACE OF ACES
SUPER STAR SOCCER
THE LAST NINJA
BANGKOK KNIGHTS
THE TRAIN
HELL-BACK
EMPIRE STRIKE BACK
SEPTEMBER
FOOT, MANAGER-2

*Oyunlar çift kasetlidir

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

DEAD ZONE

Bu oyunda amaç, bütün parçaları toplamaktır, ancak bir bölümdeki 11 parçayı toplayabilirsiniz, öbür bölüme geçersiniz.

Adamınız atlayabilir ve ateş edebilir. Fakat bütün düşmanlar ateşle ölmezler. Bunlara örnek olarak cadılar ve toplar oyuna üç hakla başlıyorsunuz, öldükçe, sol altta bulunan adamların yerine bir mezar taşı gelir. Ayrıca burda da kaç hakkınızın kaldığını öğrenebilirsiniz.

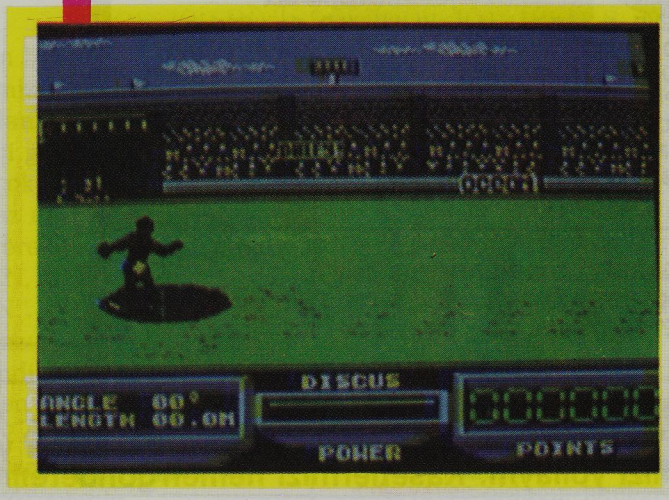
sağa giderek ilk parçayı alın. Onun sağında bulunan zincirli duvarı bir iple karıştırmayın. Oyunda bulunan tüm merdivenlerden çıkılabilir.

Ayrıca oyunda bulunan ve adamınızı tehlikeye sokan birde lazer duvarı var. Bu duvar belli bir süre için yanıp sönecek, söndüğü zaman, geçilmeyen yerden geçilebilir. Bir de atlarda bulunan su var, suya düşerseniz bir hakkınız yanar. Ayrıca nokta nokta oluşan ve nokta nokta kaybolan köprüler var. Bunların üzerinde fazla durmanızı tavsiye ederim. Çünkü bunlar kaybolduğu zaman aşağı düşersiniz ve genellikle aşağıda bir tehlike vardır.

Bütün parçaları toplarsanız, öbür bölüme geçersiniz. Her bölümde amaç aynıdır. Eğer ekran bir an için yanıp sönerse, bir ekstra hak almış olursunuz, Ekstra haklar biner puanda alınır. Fakat üç haktan fazla almazsınız. Oyunun sinir tarafı, öldüğünüz zaman başlangıç yerinden başlamanızdır. Ayrıca bu oyun çok iyi bir zamanlama gerektirir, grafikler kötü ve oyunda zor. Ama müziğine diyeceğim yok.

Ufuk Metin

Daley Thompson's OLYMPIC CHALLENGE



Herhalde meşhur İngiliz sporcusu Daley Thompson'u tanımayan pek azdır, hele hele eski C64 sahipleri sporcunun daha önce çıkan Super Test ve Daley Thompson's Decathlon'u çok iyi hatırlarlar.

Çünkü bu oyunlar kendi zamanlarının bir çoklarını geride bırakıp listelerin üst sıralarına yerleşmişlerdir ki, durum böyle olunca Ocean firması bütün zamanların en iyi spor simulasyonunu ortaya koymak için kolları sıvayıp çalışmaya başladı ve uzun süren bir çalışmanın ardından grafik, ses, oynanabilirlik bakımından dört dörtlük **"Daley Thompson's Olimpic Challange'**yi piyasaya çıkardı.

Oyunun Seul'88'in ardından piyasaya çıkması ise bir rastlantı değil, kişilerin ekran başında seyrettikleri sporcular gibi performans göstermesini sağlayacak, çok yerinde bir karardı.

D.T.O.C. olimpiyatların tartışmasız en zor dalı kabul edilen decatlon da yarışmaya çalıştığımız, çalıştığımız diyorum. Çünkü herkesin harcı değil, son derece Joystick kabiliyeti isteyen ve reflekslere çok önem veren bir spor simulasyonu.

Başlangıçta gördüğümüz Daley'in en iyi dereceleri oyunu başarıyla tamamlamamızda bize birer ölçü olacaklardır. Ancak bu derecelere yakın skorlarımız bize bir sonraki bölüme geçmeye hak kazandıracak, uzak skorlar ise elenmemizin

yegane nedenleri olacaklardır.

Antreman bölümünü seçenler yarışlar için bir avantaj elde ediyorlarsada bu bölümün zorluğu akla hemen avantaj mı yoksa dezavantajmı sorusunu getiriyor. Daley'e başarılı egzersiz hareketleri yaptırmak için port I'de takılı olan Joystick'inizi delice sağa sola sallamalısınız. Ancak böylece yarışmalar için ek enerji kazanabilirsiniz. Antreman istemeyenler ise F1'e basıp hemen yarışlara gidebilirler.

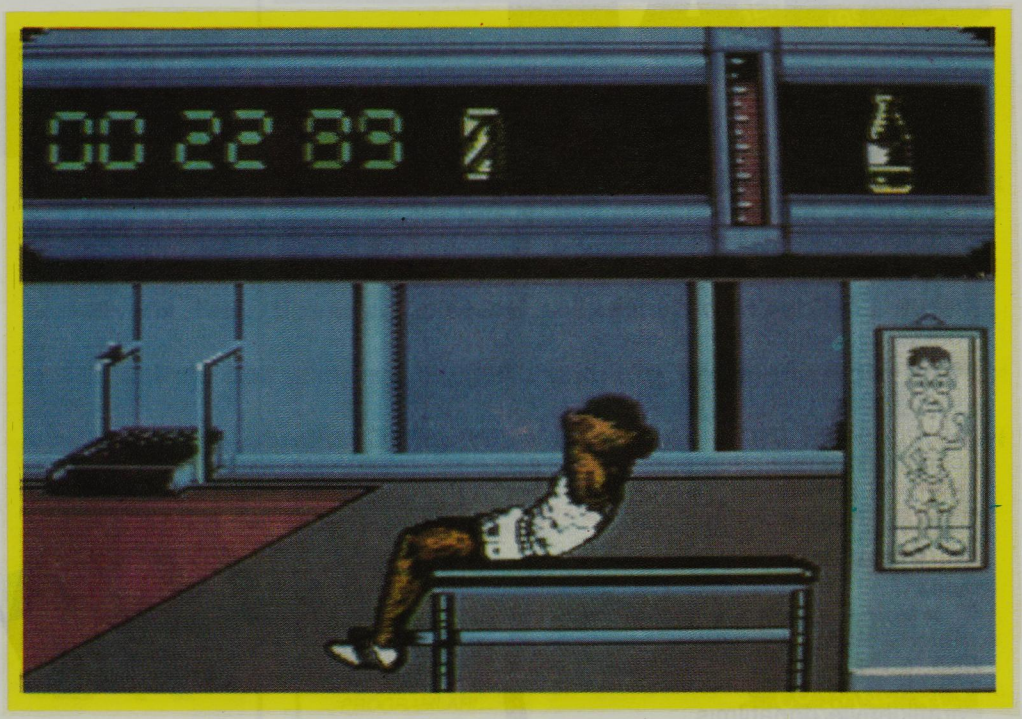
Her yarışa başlamadan önce yarış için uygun ayakkabıyı seçmeniz gerekiyor. Ekranın solundaki ayakkabı sıralaması ise yarışların sırasına göre yapılmış. Yani 100 m. için sarı renkli enerji şişesinin altındaki ayakkabıyı seçiyorsunuz. Bir sonraki yarışma için ise 100 m. ayakkabısının altındakini seçiyorsunuz ve bu böyle devam ediyor.

100, 400, 1500 m. yarışları zamana karşı yapılıyor ve yine Joystick'i delice sağa ve sola seri bir şekilde sallamaya gerektiriyor. Tavsiyem bu yarışlara sıra gelmeden önce kolunuzu bir süre dinlendirmeniz.

Cirit, uzun atlama ve gülle atma ise joystick sallamanın yanında birde düzgün zamanlama yapıp, derece ayarlama gerektiriyor.

Joystick'i hızla sallayıp enerji çubuğunuzu en uç noktaya (daha az da olabilir) geldiğinde ateşe basıp bir süre bekleyin derece (angle) 41 ile 49 arasındayken de bırakın böylece sonuca ulaşın. Faul yapmamaya dikkat edin.

Yüksek ve sırıkla atlama dallarında ise yüksekliği ayarladıktan sonra Joystick'i hızlıca sağa sola sallayıp, (yüksek atlama için) çıtaya yaklaşınca Joystick'i yavaşça yukarı iterek daley'i çıtaya yaklaştırın ve çıtayla direğin birleştiği yerde ateş'e basarak atlatın, (sırıkla atlama) çitaya az bir uzaklık ateş tuşuna basarak sırığı yere indirin ve atlayışınızı yapın. Yüksek atlamada 1.80 m., sırıkla atlamada ise 4.50 m.'yi aşmanız başarılı sayılmasına yetecektir.



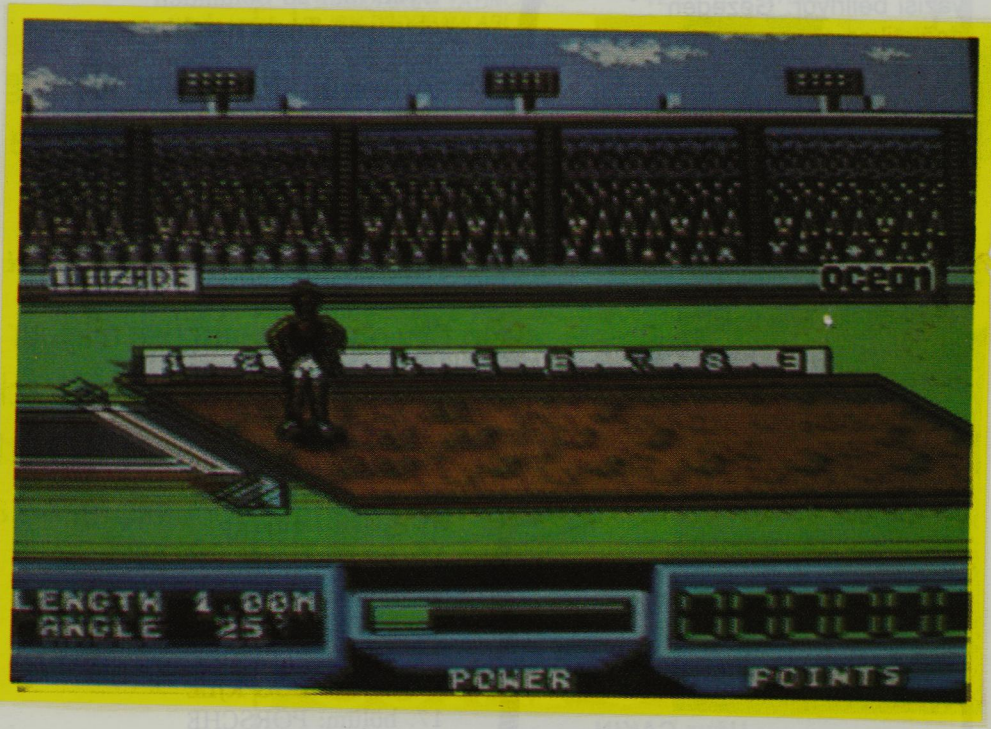
100 m. engelli de ise Joystick'i hızlıca sallayın ve engele yaklaştığınızda ateş'e basın.

Disk atma ise hızlı joystick kabiliyetine dayanıyor.

Eğer bir oyunda pek başarılı olamasanız bile daha önceki yarışlarda elde ettiğiniz yüksek puanlar başarılı sayılmanıza neden olabilecektir.

Süper grafiklerle donatılmış bazı yerleri ilginç, bazı yerleri ise epey zor olan D.T.O.C. para edebilecek bir kaç oyundan biri. Almanızı tavsiye etmiyor, istiyorum.

HAKAN TİRALİ



STAN RAY

C-64'ten evvel Amiga'da iki disket halinde piyasaya sürülen Stan Ray C-64'te tek parça ve gayet kolay bir oyun şeklinde karşımıza çıkıyor. Bunun nedeni ise Amiga' da ki versiyonun commodore'dekinden çok daha iyi olması. Ama bu sizi üzmesin çünkü oyunun C-64 versiyonu Amiga'dakine epey yakın.

8 ayrı gezegenden oluşan Stan Ray, her gezegenin harika diyebileceğimiz grafikleriyle donatılmış durumda. Durum böyleyken uzay gemilerinin grafiklerinden güzel olması kaçınılmaz bir gerçek.

Düşman gemilerini vurmak için ateşe basıp lazerinizi kullanın. Yok olan gemilerin bıraktıklarını ise üzererlerine giderek toplayın, belli bir süre sonra ekranda saldırı bitti yazısı beliriyor. Gezegen değiştikçe size saldıran gemiler ve saldırı şekilleri değişiyor. Eğer oynarken bir gezegenden bıkarsanız 'Run Stop' tuşuna basarak bir sonraki gezegene geçebilirsiniz.

Ekranın altındaki radarınızdan düşman gemilerini, onun altındaki uzun çizgiden ise enerjinizi görebilirsiniz. Ve aynı zamanda da kaç geminiz kaldığını yine buradan izleyebilirsiniz.

Gemi kontrolünün kolay olması, 3-d effektler oyunu üzerinde para kazanabilinecek bir oyun haline getiriyor. Fakat bir ses olmaması son derece üzücü..

Haydi uzay pilotları görev başına....

Uğur ÇAKIN

THUNDER HAWK

Bence ayın hit'i olmaya layık bir oyun. Müzik ve grafik açısından çok üstün.
Uzay oyunları arasında bence en zevkli olanı.
Oyun tam 20 bölümden oluşuyor. Toplam yalnızca 3 hakkınız var. Bu düşünülerek her bölüme şifre konmuş. Her bölümü bitirdiğinizde diğer bölümün şifresini alırsınız. Ben size bütün bölümlerin şifrelerini veriyorum.

2. bölüm: BACKROOM
3. bölüm: CANARY
4. bölüm: FUN POLE
5. bölüm: OO ERR
6. bölüm: NOT ARF
7. bölüm: OBVJOUSE
8. bölüm: STEVE
9. bölüm: CAHNNEL
10. bölüm: BANANA
11. bölüm: RELJEF
12. bölüm: ZONE ZZZ
13. bölüm: MJSHUN
14. bölüm: FLOPPJES
15. bölüm: POWER ON
16. bölüm: BUG KJLL
17. bölüm: PORSCHE
18. bölüm: NO DOE
19. bölüm: AUTOFJRE
20. bölüm: U SURE

Bu oyunda sürekli yukarı ilerliyorsunuz. Amacınız önünüze çıkan herşeyi vurmak. Benim size vereceğim tek kopya bazı bölümlerde çıkan tırtılı geçmek olacak. Bunun için ilk tırtılda sürekli sağdan ikincisinde hep soldan gitmeniz gerekli. 20. bölümdede bir tırtıl var. Burada ilk önce sağdan gitmeniz lazım. Sonra sola geçin. Sürekli solda durun. Birden tırtılın parçalara ayrıldığını göreceksiniz. Bu parçaları kolayca vurabilirsiniz. Sonra sizi tebrik eden mesajı göreceksiniz. Şahsen böyle bir oyundan daha etkileyici bir son beklerdim.
THUNDER HAWK herkesin arşivinde bulunması gereken bir oyun.

Şahin DERYA

JOE BLADE II

Punkçuların ele geçirdiği bir şehirde, kahramanımız Joe bütün engelleri aşıp 16 şehirliyi kurtarmaya çalışıyor.

Şehirin sokakları çeşitli serserilerle dolu, bu yollarda korkuyla dolaşan şehirliler ise mavi pardesüler giymişler. Yolda karşınıza çıkan punkları yok etmek için üzerlerine gidip ateşe basıp zıplayın, adama çarpınca adam bir bulut haline gelip kaybolacaktır. Bu arada yanmamaya da dikkat edin. Ekran değiştirmek için sağa veya sola gidin ya da yoldaki kapılardan girip bir üst sokaktan çıkın. Yolda bulacağınız saatler epey işinize yarayacaktır. Bu işleri yaparken ekranın altında geçen yazılara dikkat edin. Çünkü yazılar o anki durum hakkında bilgi vermekteler.

Rastlandığınız şehirlileri kurtarmak için onlara temas ettikten sonra alt oyun adı verilen bir oyunda verilen zaman içinde bitirmelisiniz. İlkleri çok basit olan bu alt oyunlar, daha fazla şehirli kurtardıkça zorlaşıyor ve ilerde verilen süre içinde bitirmek hemen hemen imkansız oluyor.

Oyunun amacı gayet basit: Ekrandaki sayıları birden, dörde karar sıraya sokmak. Rengi mavi olan sayıyı ateş'e basarak değiştirin. Böylece sıralamayı yapın. İlerde Joystick'le iki ve daha fazla sayı kontrol ediyorsunuz.

Carton kalitesindeki grafikler, müzik ve eğlenceli oyun dizaynı oyunu güzel kılan özellikler... Ama son söz olarak alsanızda olur almasanızda...

Uğur ÇAKIN

Amacımız; Sadece

kazanmak değil,

Size hizmet vermektir.

RENKLİ DİSKET
5.25: 1999 TL.
3.5 : 4999 TL.

★ UCUZ VE BOL ÇEŞİT...
★ YAZILIM VE DONANIMDA HİZMET...
★ HİÇBİR YERDE BULAMAYACAĞINIZ. PROĞRAMLAR...

COMMODORE 64

SOFTWARE

- EĞİTİM PROGRAMLARI...
- YABANCI DİL PROGRAMLARI
- ÇEŞİTLİ İNTRO MAKER PROGRAMLARI
- DEMO-MAKER (REKLAM) PROGRAMLARI
- IŞIKLI KALEM PROGRAMLARI
- DİSK VE KASET İÇİN YARDIMCI UTİLİTY VE COPY PROGRAMLARI
- MODEM PROGRAMLARI
- ÇEŞİTLİ İŞ VE GRAFİK PROGRAMLARI...
- MİDİ PROGRAMLARI!..

HARDWARE

- KOPYALAMA KARTUŞLARI...
- EPROM PROGRAMLAYICI...
- SPEED - DOS PLUS
- EXPERT SİSTEM DOLPHIN - DOS PLUS
- TÜM YARDIMCI MALZEMELER
- COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ...

COMMODORE OYUNLARI 1.000.-TL

listemizi isteyiniz.

AMIGA

- PROFESYONEL İŞ PROGRAMLARI...
- YARDIMCI UTİLİTY VE COPY PROGRAMLARI...
- SÜPER ÇİZİM VE MÜZİK PROGRAMLARI...
- ASTRONOMİ PROGRAMLARI...
- MASA ÜSTÜ YAYINCILIK...
- IBM PROGRAMLARI...
- 3D ANİMATİON PROGRAMLARI...
- MODEM PROGRAM VE OYUNLARI...
- AMIGA EPROM PROGRAMLAYICI...
- 5-25 DİSK DRİVE
- 2 MB-RAM KARTI
- AMIGA SES DİGİTİZER
- SOUND SAMPLER
- AMIGA KICKSTART SWİTCH
- ANTİ - VIRUS KICKSTART
- AMIGA MİDİ...
- VE EN YENİ OYUNLAR...

YABANCI DERGİLERE ÖZEL ABONE SERVİSİ ayrıntılı bilgi isteyiniz!..

AMIGA OYUNLARI 2.500.-TL.

DAMPİNG!.. Amiga için 5 1/4 DİSKDRIVE Sadece 525.000 TL

C-64 ve AMIGA için MÜZİK-GRAFİK-PROGRAMCILARI ARANIYOR

NADİDE SOKAK NO; 33
BAĞ-KUR BLOKLARI
MERTER-İSTANBUL
TEL: 584 19 44

COMPUSHOP

AMIGA EXTRA



Süper Grafik...
Süper Heyecan İşte..

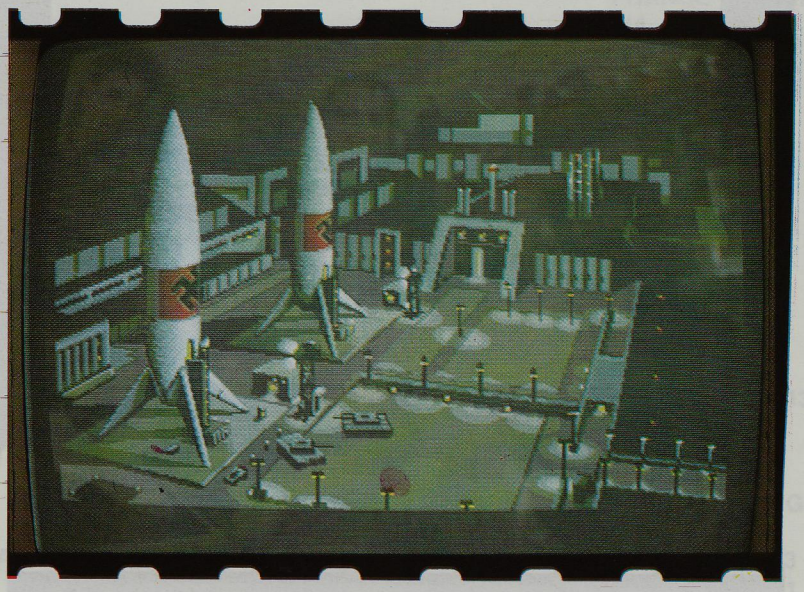
ROCKET RANGER

Mükemmel bir senaryo ve inanılmaz grafikleriyle sizlere ekranlarınız başında hoşça vakit geçirtecek yepyeni bir oyun "ROCKENT RANGER". Cinamaware (Defender of the crown, Three Stooges, King of Chicago gibi süper oyunların yapımcısı) yazılım şirketinin gururla sunduğu bu oyun gerçekten olay yaratabilecek nitelikte ve inanıyorum ki, bu oyun sizleri istemeden uzun bir süre için meşgul edecektir. Daha başlangıç resimleriyle sizleri hayretlere düşürecek bu oyunun devamlı olarak değişmesi sizlerin sıkılmasını önleyecektir. Lafı uzatmadan sizlere oyunumuzun konusun kısaca açıklayalım.

Yıl 1940 ve Hitler bütün milletleri kendine bağlıyarak, dünya çapında bir imparatorluk kurmak hevesindedir ve komşu ülkeleri birer birer işgal etmeye başlamıştır. Ayrıca bilim adamlarına Atlantiği geçebilemek için roket tepinde bir hava aracı inşa etmelerini emretmiştir? Hazırlıklar tamamlanırken herhangi bir sabotaja karşı roketin parçaları dört ayrı fabrikada üretilecektir. Fabrikaların nerelerde kurulu olduğu kimse tarafından bilinmemektedir.

Siz oyunun kahramanı ROCKENT RANGER olarak göreviniz gizli tutulan bu fabrikaların yerlerini bulmak ve fabrikalarda üretilen roket parçalarını alıp Amerika'ya götürmektir. Böylelikle Hitlerin kendi silahı ile onların durdurmuş olabileceksiniz. Fabrikaların yerleri dünyanın harhangi bir yerinde olabileceğinden işiniz hiç okadar gözüktüğü gibi kolay değil. İlk olarak belirli ülkelere ajanlarınızı yerleştirin. Yerleştirme yaparken çok dikkatli davranmanızı tavsiye

AMIGA

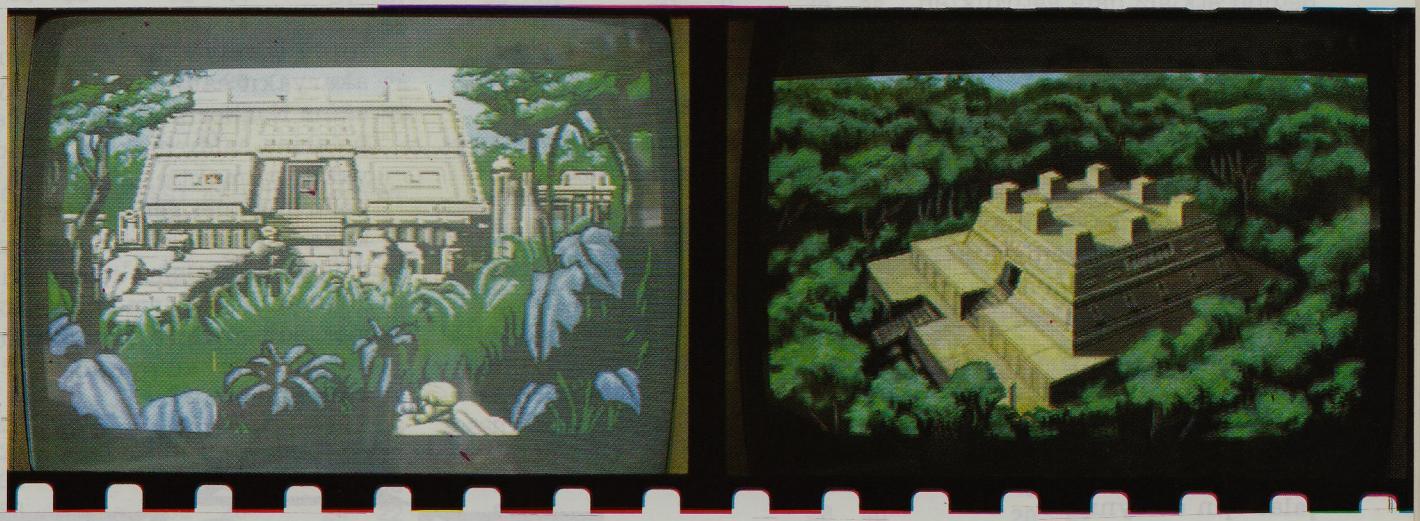


Amiga'da en çok satan Oyunlar...

1- Alien Syndrome
2- Rockent Ranger
3- Super Star Basketball
4- Carrir Command
5- Corruption
6- Katakis
7- Nebulus
8- Platoon
9- Bob Moran
10- Turbo Rally

ederim. Fabrikaları ancak ajanlarınızın vereceği raporlar sayesinde bulabilisiniz. Ajan yerleştirme işini "War ron" (resim 1)'dan yapacaksınızı. Edindiğim tecrübelere göre genelde fabrikalar RUSYA, İTALAYA, İNGİLTERE, CEZAYİR, LİBYA, ARABİSTAN, PERU veya civar ülkelerde kurulmaktadır.

Asıl oyun burdan sonra başlamaktadır. Şöyleki ajanlarınızdan gelen haberlere göre ITALYA'da bir roket fabrikasının var olduğunu öğrendik diyelim. Menüden "TAKE OFF"u seçiyoruz ve Italya'ya uçmak için hazırlanıyoruz. Burda en önemli olan depomuzu yeterli bir şekilde doldurmamızdır. Bunun için ülkeler kod tablosuna bakınız. Tabloya göre Italya içingerekli yakıt miktarı 38 linaryumdur. Bunun altında bir miktar alırsanız ya hedef dışında başka bir ülkeye uçarsınız, yada yakıtınız yetmediğinden düşersiniz ki, buda oyunun sonu demektir. Başka ülkeye uçuş yaptığınız-



da aktarma ihtimaliniz olmakla beraber boş yere yakıt sarfetmiş olursunuz. Unutmayın tüm oyun boyunca tam tamına 160 lineryumluk bir yakıtınız var. Yakıtınızı idareli harcamanız sizinyararınızadır. Neyse yakıt işini hallettikten sonra geldik zevkli bir bölüme yani uçuş sahnesine. Rocker Ranger ekranda belirince uçmak için Joystickin ateş butonuna adımlarla beraber ritmik bir şekilde basın. Ritmi adımlara uydurabilirseniz belirli bir süre sonra bir ''Beep'' sesiduyacaksınız. Hemen joysticki ileri iterek mükemmel bir uçuş yapabilirsiniz.

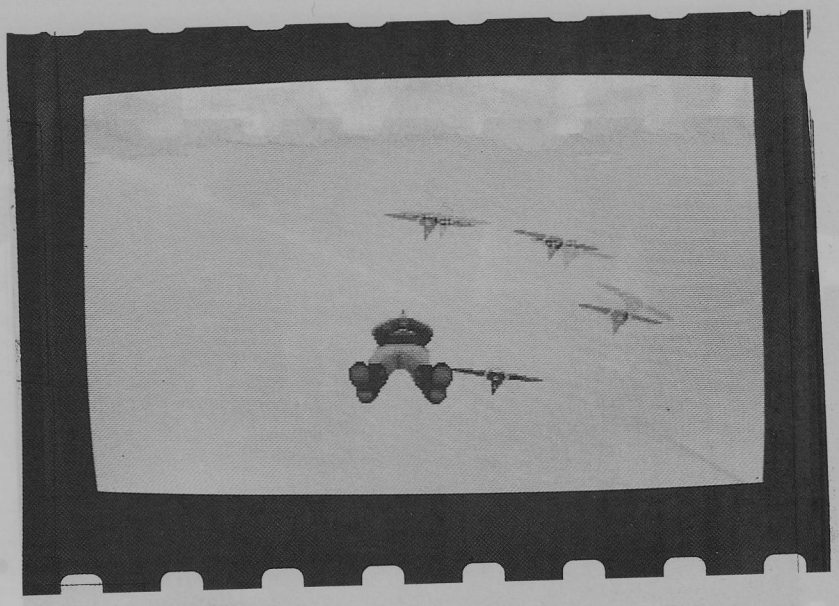
Hedef ülkeye uçarken yolda birtakım engellerle (Nazi uçaklarının hava hücumu gibi) karşılaşabilirsiniz. Bunlara çok iyi bir şekilde karşı koymanız gerekir. Roket fabrikasına ulaştıkğınızda roket parçasını alabilmek için ilk olarak nöbetçiyi saf dışı etmeniz gerekmektedir. Nöbetçiyi etkisiz hale getiremezseniz kesinlikle roket parçasını alamazsınız. Bu sahneyi kesinlikle zevkle oynıyacağınızdan kuşkum yok.

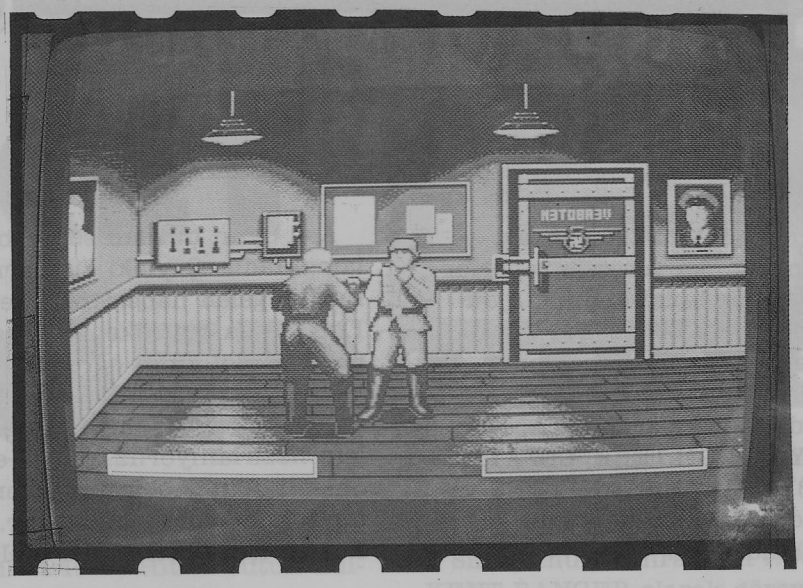
Ses efektlerinin çok iyi oluşu burda kavgayı gerçek bir havay sokuyor Vuruşlar için joystickin ateş tuşunu devamlı basılı tutarak sağı, sola ve ileri olarak hareket ettirerek yumruklarınızı vurabilirsiniz. Nöbetçiyi etkisiz hale getirdikten sonra sandık içinde gizli roket parçasını rahatça alınız. Parçayı Amerikaya götürmek için ilgililerle bağlantı kurmalısınız. Bunu sahip olduğunuz kol saati ile yapacaksınız. Karşınıza çıkan menüde S.O.S. durumunu seçin. Buna karşılık bir Amerikan denizaltısı sizi ve roket parçasını alıp Amerikaya götürecektir. Dönüş sonrası yapacağınız ilk iş getirmiş olduğunuz parçayı laboratuvara yerleştirmektir. Bundan sonra yapacağınız işlemler diğer parçalar için de aynıdır.

Zaman kısıtlaması oyunumuzda olmamasına rağmen oyunun idaresinde yavaş davranmanız Nazi bayrağının beyaz saray üzerinde dalgalanmasını size seyrettirebilir ama oyunumuzun sonu demektir

Sizlere yazı noktalamadan evvel ufak bir ipucu daha vereyim. Deminde belirttiğim gibi akaryakıtımız 160 lineryumla kısıtlı ve buda bütün oyunca size kıtı kıtana yetecektir ve ufak bir yanlışınız oyunun sonunu etkiliyebilir. Fazladan akaryakıt sahibi olmak istiyorsanız Nazilerin akaryakıt depolarına saldırmak ve gereken yakıtı çalmaktır. Akaryakıt depolarının biri genelde batı afrikada bulunmaktadır. Yalnız depoya girebilemk için bütün düşmanları ödürmeniz gerekmektedir. Sizlere şimdilik hoşça kalın derken oyunda bol şans dilerim.

TURGAY ÜLKER





AMIGA

ALGERİA

ALGERIA-	0	31	-KENYA
ARABIA-	28	10	-LIBYA
ATLANTIC-	20	19	-MIDEAST
BRAZIL-	43	23	-NIGERIA
CANADA-	37	30	-PERSIA
COLUMBIA-	44	50	-PERU
CONGO-	25	22	-SCANDINAVIA
EAST AFRICA-	29	13	SPAIN
EGYPT-	21	24	-SUDAN
ENGLAND-	16	36	-U.S.A.
FRANCE-	14	26	-U.S.S.R.
GERMANY-	17	40	-VENEZUELA
ITALY-	15	18	-WEST AFRICA
-		12	-YUĞOSLAVIA

ARABIA

ALGERIA-	28	26	-KENYA
ARABIA-	0	20	-LIBYA
ATLANTIC-	41	17	-MIDEAST
BRAZIL-	57	31	-NIGERIA
CANADA-	59	12	-PERSIA
COLUMBIA-	65	70	-PERSIA
CONGO-	30	32	-SCANDINAVIA
EAST AFRICA-	18	33	-SPAIN
EGYPT-	14	19	-SUDAN
ENGLAND-	34	58	-U.S.A.
FRANCE-	29	23	-U.S.S.R.
GERMANY-	27	61	-VENEZUELA
ITALY-	24	37	-WEST AFRICA
-		22	-YUGOSLAVIA

FRANCE		GERMANY		ITAY		KENYA		LIBYA	
14	37	17	35	15	33	31	0	10	28
29	17	27	18	24	14	26	28	20	0
19	20	26	14	22	12	43	30	29	13
45	30	53	32	47	29	46	22	42	19
36	28	38	24	39	25	64	27	44	22
46	52	50	58	48	57	62	65	49	56
33	16	34	10	32	17	17	39	24	27
32	9	33	16	30	11	14	36	23	15
24	27	20	29	19	26	25	18	12	16
8	35	11	39	13	38	40	63	21	43
0	21	12	15	10	18	37	34	17	25
12	42	0	45	9	44	35	59	18	46
10	25	9	31	0	27	33	32	14	26
15		13		8		29		11	

MIDEAST		NIGERIA		PERSIA		PERU		SCANDINAVIA	
19	30	23	22	30	27	50	65	22	39
17	13	31	19	12	22	70	56	32	27
31	0	35	28	42	18	44	64	25	21
54	28	37	0	61	34	25	49	55	36
47	18	48	34	55	0	43	72	34	26
57	64	45	49	66	72	17	0	51	60
26	21	15	36	31	26	54	60	40	0
24	25	25	27	19	32	67	51	35	20
11	23	18	17	17	21	63	62	28	31
22	46	33	47	29	54	53	33	15	37
20	16	30	40	28	20	52	66	16	14
14	52	32	43	24	62	58	20	10	47
12	36	29	16	25	41	57	43	17	38
10		24		23		61		18	

ATLANTIC		BRAZIL		CANADA		COLUMBIA	
20	43	43	46	37	64	42	62
41	29	57	42	59	44	65	49
0	31	32	54	27	47	34	57
32	35	0	37	49	48	27	45
27	42	49	61	0	55	28	66
34	44	27	25	28	40	0	17
37	25	38	55	56	34	52	51
39	17	48	40	62	35	64	43
33	36	52	44	51	57	59	61
18	23	50	41	31	10	47	25
19	38	45	60	36	41	46	58
26	30	53	28	38	26	50	12
22	24	47	33	39	42	48	39
28		51		43		53	

SPAIN		SUDAN		U.S.A.		U.S.S.R.		VENEZUELA	
13	36	24	18	36	63	26	34	40	59
33	15	19	16	58	43	23	25	61	46
17	25	36	23	23	46	38	16	30	52
40	27	44	17	41	47	60	40	28	43
35	32	57	21	10	54	41	20	26	62
43	51	61	62	26	33	58	66	12	20
29	20	20	31	55	57	39	14	50	47
31	0	12	28	61	34	28	24	60	39
26	28	13	0	50	56	22	32	54	55
12	34	30	56	32	0	19	45	41	24
9	24	27	32	35	45	21	0	42	53
16	39	29	55	39	24	15	53	45	0
11	23	26	22	38	40	18	44	44	35
19		25		42		17		49	

CONGO		EAST AFRICA		EGYPT		ENGLAND	
25	17	29	14	21	25	16	40
30	24	18	23	14	12	34	21
37	16	39	24	33	11	18	22
38	15	48	25	52	18	50	33
56	31	62	19	51	17	31	29
52	54	64	67	59	63	47	53
0	40	22	35	23	28	36	15
22	29	0	31	15	26	37	12
23	20	15	12	0	13	27	30
36	55	37	61	27	50	0	32
33	39	32	28	24	22	8	19
34	50	33	60	20	54	11	41
32	21	30	34	13	28	13	26
27		26		19	29	20	
				16			

WEST AFRICA		YUGOSLAVIA	
18	32	12	29
37	26	22	11
24	36	28	10
33	16	51	24
42	41	43	23
39	43	53	61
21	38	27	18
34	23	26	19
29	22	16	25
28	40	20	42
25	4	15	17
31	35	13	48
27	0	8	30
30		0	

FERNANDEZ MUST DİE

Demokrasi ile yönetilen El Diablo'da olan darbede acımasız Fernandez hükümeti devirerek başa geçer ve El Diablo'yu diktatörce yönetmeye başlar. Yaptıkları sadece bununlada kalmaz aynı zamanda hükümet yanlısı 182 askeri esir almış ve devlet için büyük önem taşıyan 202 parça altın'ı da ele geçirmişti.

Hükümet yanlısı olan son askeri kontrol ettiğiniz F.M.D.'da göreviniz bu askerleri kurtarıp aynı zamanda altınları da gele geçirmek. Oyun sekiz bölgeye bölünmüş durumda, her bölge ise Fernandez'in kurduğu üstler tarafından korunuyor, oyunu başarmak için ayrıca bu üstleri de uçurmanız gerekiyor.

Askeri bir kamyondan indikten sonra kamyon ekranı terk ediyor ve oyun başlıyor. Kontrol ettiğimiz asker sağa sola ve yukarı, aşağı hareket edebiliyor. Ateşlemeye seri basarak tüfeğinizi kullanabilir, basıp bir süre bekleyip bırakıp da bomba atabilirsiniz. Fakat elinizdeki sınırlı bomba sayısı sizi daha dikkatli bir sarfiyat yapmaya yöneltiyer ve oyunu daha da zorlaştırıyor. Sahip olduğunuz 4 haktan her birinin enerjisi ekranın üstünde bomba sayınızın yanında bir uzantı şeklindebelirtilmektedir. Her 10000 puan'da ekstra bir hak kazanıyorsunuz.

İlerlerken göreceğiniz jiplere binmek için içlerine girip ateşe basın. Artık vuruldukça kendi enerjiniz azalmayacak jipin enerjisi azalacaktır. Yolda vurduğunuz tankların bıraktıkları cephaneyi toplarsanız bir süre için mermi yerine tank mermisi atarsınız.

Bazı düşmanlarınızı mermiyle yok edemessiniz. Onlar için bomba kullanmanız gerekmektedir. Bu arada uçakların bıraktıkları yardım çantaları epey işinize yarayacağı gibi attıkları bomba ve indirdikleri askerler canınıza kastedeceklerdir.

Bir bölümden diğerine geçmek için odaları kullanmanız gerekmektedir. Odaların kapılarını ekranın sağ veya sol tarafında görebilirsiniz. İçeri girmek için kapıyı bombayla uçurup adamınızı o yönde ilerletin, ama dikkat edin jiple odalara giremessiniz. Odaların içinde parmaklıkların ardında esir edilmiş askerler var, askerleri serbest bırakmak için parmaklıkları bombalayın. Kurtulan askerler size el sallamaya başlıyorlar. Bu arada etraftaki altınları da toplamayı ihmal etmeyin. Ve yan bölgeye açılan kapıya yönelin. Artık yeni bir bölgede görevinizle baş başasınız.

Oyun esnasında 'commodore' tuşuna basarak kurtardığınız esir sayısını, ele geçirdiğiniz asker sayısını, yok ettiğiniz üstlerin adedini ve o anki madalya durumunuzu görebilirsiniz. Eğer haritayı görme ihtiyacını duyarsanız ki, duyacaksınız 'run/stop' tuşuna basmakla harita gözünüzün önüne serilecektir.

Eğer başarılı olmayıp hayata gözlerinizi yumarsanız, gözünüz arkada kalmasın. Sizin için muhteşem bir cenaze töreni düzenleniyor.

FMD zeka, beceri ve dikkat gerektiren süpr bir oyun. Ayrıc güzel müzik, detaylı grafikler oyunu üstün kılan özelliklerden sade bazıları...

Hakan TİRALİ

64'ler sayfa 42

DR. LİVİ

Hepiniz Dr. Livingstone'un maceralarını okumuşsunuzdur hani şu durmadan yeni bir şeyler keşfetmek amacıyla Afrika'yı dolaşıp duran sevimli profesör. İşte bu pröfesörün çizgi roman maceralarından sonra şimdi de Opera software tarafından güzel sürükleyici zevkli ve zor bir oyunu yazıldı. Bu oyunda Dr. Livingstone'un kendisini yönetiyorsunuz. Amacınız Afrikayerlilerini büyü etkisi altına alarak tüm Afrika'yı eline geçirmeye çalışan kötü büyücüyü durdurmak. Oyunda 4 tür silahınız ve yedi canınız var, büyücü geldiğinizi haber almış olacak ki, cehennemin kapılarını açarak çeşitli yaratıkları üzerinize salmış eğer dikkatli olmazsanız bu yedi canla üç ekran bile ilerleyemezsiniz. Dört tür silahınız olduğunu söylemiştim bunlar sırasıyla bomba, bıçak, cirit ve bumerang'dır. Bunlar sayıca sınırlı değiller silah seçimini 1, 2, 3, 4 tuşlarıyla yapabiliyorsunuz. Hangi silahı seçtiğinizi alttaki ufak silah şekillerinin negatif olanından anlayabilirsiniz. Oyuna başladığınız yerden yukarı çıkmak için ekranın en soluna gidin ve ciriti çıkartın ateşe basarak sağ alt köşedeki enerjiyi yarısına getirdikten sonra elinizi ateşten çekerek atlayın. Şimdi ortadaki düzlüğe geldiniz burada bombayı seçerek enerjiyi yarıdan biraz fazla doldurarak bombayı fırlatın böylelikle bir üst düzlükteolan yılanı öldürmüş olursunuz. Yılan öldükten sonra ciriti kullanarak yukarı çıkın sonra dümdüz yürüyerek ikinci ekrana geçin. Burada hemen bıçağı çıkarın ve enerjisini tam doldurarak karşıya fırlatın böylelikle karşısındaki yılanı öldürmüş olursunuz daha sonra ciriti kullanarak karşıya atlayın bazen maymunların, bazen elinde tüfeğiyle dolaşan çılgın avcının saldırısına uğrayabilirsiniz. Maymunlar hak kaybetmenize neden olmuyor, avcıdan kurtulmak için en akıllıca yol

NG STONE

eğilmektir. Bazen yolunuzun üstünde köprülere rastlayabilirsiniz kestirme olsun diye sakın bunlardan gitmeye kalkmayın çünkü bunlar tü zaktır ve üstüne bir ağırlık biner binmez çökerler. Eğer aşağı düşerseniz kurtulmak için yapacağınız şeyler sırasıyla: İlk önce yukarda duran kolu görün sonra ekranın en soluna yapışın bu sırada birden bire açılan gözlere dikkat ederek bekleyin, sonra bumerangı çıkarıp enerjisini yaklaşık yarısına kadar doldurup fırlatın bumerang kolu vurarak kapının açılmasına sebep olacaktır. Kapı açıldıktan sonra yapacağınız tek şey ciriti kullanarak kapının önüne atlamak ve kapıdan içeri girmektir. Bundan sonra köprüden aşağı düştüğünüz bölümün başından oyuna devam edebilirsniz. Eğer dikkat etmezseniz yedi hakkınızı da çukurda harcamanız işten bile değil. Bazen karşınıza çıkan nehirleri devamlı hareket eden kütükleri kullanarak geçmelisiniz. Bu sırada su üstünde dolaşan balıklara, hindistan cevizi fırlatan maymunlara ve kuşlara dikkat etmelisiniz. Kuşlar da çok başınıza dert olan tehlikelerden biri, çünkü kuşlar sizi alıp yuvalarına götürüyor bu bir bakıma iyi birbakımakötüİyi oluşu yuvadaki yumurtayı alınca bir exstra hak kazanmanız, kötü olan ise, bütün yolları baştan geçmek zorunda olmanız. Oyunda çok ilerleyince bir köye geleceksiniz. Bu köyde en büyük tehlike büyücülerdir. Büyülerinden sakınarak ciritle karşıya atlayın. Köyü geçtikten sonra bir maden girişine geleceksiniz burada da bir timsah var onu öldürmek için uğraşmayın, çünkü mermileriniz içinden geçecektir. Ciriti kullanarak iyi bir zamanlama ile üzerinizden atlayıp madene girin. Tehlikeler madenin içinde de devam ediyor. Burada size doğru gelen maden vagonlarının üzerinden sağ üst çapraza çekerek atlayın. İkinci ekranda ciriti kullanarak yukarı çıkın ve maden işçilerine dikkat ederek önünüze gelen herşeyi toplayın az sonra madenden çıkacaksınız. Burada göller var. Buradan size kalp fırlatan deniz kızına dikkat ederek kütüğün üstünden karşıya geçin. Burada size garip şeyler fırlatan büyücüleri öldürerek ilerleyin son bir nehirden sonra iki yerlinin koruduğu büyücünün saklandığı tapınağa geleceksiniz. Yerlileri öldürdükten sonra tapınağa girin ve dans ederek size büyü fırlatan kötü kapli büyücüyü bıçak kullanarak öldürün. Dikkat, eğer önünüze gelen herşiyi toplamazsanız büyücü sizi madene geri gönderir. Büyücüyü öldürdükten sonra yerliler sizi kralları ilan etmek isteyecekler ama siz alçak gönüllü bir insan olduğunuz için krallığı kabul etmeyecek ve yeni maceralar aramak üzere yollara düşeceksiniz.



Oyunun grafikleri ve sesi çok çok güzel fakat çok zor ama sizin biraz uğraşarak oyunu bitireceğinize eminim...

Orhan CEVHER

4 × 4 OFF ROAD RACING

4x4 OFF ROAD RACING bence Epyx'in en müthiş oyunlarından biri. Konu olarak çok ilginç. Siz bir ağır araç yarışçısısınız. Oyun yüklendiğinde joystick'le istediğiniz pisti, joystick'i sağa çekip aşağı yukarı oynatarakta zorluğu seçebilirsiniz. Daha sonra da seçtiğiniz piste göre araba seçimi var. Burada seçmenizi tavsiye ettiğim araba highlander'dir. Çünkü bu arabadan güçlü ve daha iyisi yok. Arabanızıda seçtikten sonra çeşitli dükkanlar göreceksiniz. Ortadaki dükkandan arabanızın lastiklerini büyütün, benzin deposu alın, birde arabanızın önüne küçük vinç alın.

Sonra auto mart'a gidin. Burada almanız gereken eşyalar şunlar:

— 1 tane yedek lastik
— 6 tane 5 galonluk benzin
— Yağ
— Akü
— Buji
— Tamir aletleri
— Su
— Coolant
— Six pack
— Fener

Burada aldığınız eşyaların ağırlığına dikkat edin, çünkü araba belli bir ağırlık alabilir. Tabii paranıza da dikkat edin. Özellikle tamirci maymunu sakın almayın. Çünkü sizi iflas ettirebilir.

Eğer yanlış bir şey aldıysanız FUND seçeneği ile geri verebilirsiniz. Bu dükkandan çıkıp TRUCK SALE'e yürüyün ateşe bastığınızda oyuna geçersiniz. Oyun seçtiğiniz piste göre çok değişik olabilir. Ama epey zorlanacaksınız. Arabaniz müthiş sağlam. Bazen havada taklalar atmasına karşın siz biryere çok kötü çarpmadıkça hasar görmüyor. Eğer yolun dışındaki büyük engellere çarparsanız ya da kaya sizi fırlattığında ters düşerseniz araba patlar. Oyunda arabanın patlaması çok güzel yapılmış. Hızlı gitmek için elinizi sürekli ateşte tutmalısınız. Arabanın hasar tablosu, saati, benzin göstergesi ve hız göstergesi var...

Başka bir arabayı geçerken altta kaçıncı olduğunuzu görebilirsiniz. Benzininiz bittiğinde araba duracaktır. Sonra bir tamir ekranı göreceksiniz. Arabanızın neresi arızalıysa ya da benzini bittiyse hepsini burada çabucak halletmelisiniz. Eli benzine götürüp ateşe bastıkça depo dolacaktır. Eğer başka bir arıza varsa eli araba şeklinde oranın üstüne götürüp ateşe bastığınızda tamir için gerekli aletler çıkacaktır. Aletleri seçip arızayı tamir etmelisiniz. Bir de haritayı seçerseniz pistin neresinde olduğunuzu görebilirsiniz. Bayrağı seçtiğinizde de yarışa dönersiniz. Oyunda üç patlama hakkınız var. Eğer birinci olursanız araba duracaktır. Adınızı ve derecenizi bilgisayar disket'e kaydedecektir.

Bence bu oyunu herkes mutlaka almalı.

Şahin DERYA

Sport of Kıngs

Bu oyuna dikkat. Veli Efendi'yi ayağınıza getiren en gerçekçi ilk at yarışı simulasyonu, **Sport of K**

Atların birinci gelmesinde belli bir sıra olmadığı gibi jokey atın ağırlığı, pistin durumu sonuçlanda göz önünde tutulmak zorundadır. Tabii sürpriz payınıda unutmayın. Sport of Kings en az 1 en çok 5 kişiyle oynanan bir oyun olduğu gibi oyun başında bir sezonda kaç at olabileceğini de seçebilirsiniz. (25-50-75). Oyunun her yüklenişinde atların karakteristik özellikleri değişebilecek, iki gün önce favoriniz olan at iki gün sonra en kötü atlar arasında olabilecektir.

Oyun başlarken oyuncu sayısı seçilir. Daha sonra bir sezondaki at sayısı tespit edildikten sonra bilgisayar tek tek kilo, pistin durumu, jokeylerin oyunu etkileyip etkilemeyeceği konusunda sorular yöneltir ve oyuna geçilir. Bu safhada her oyuncunun ana menüsü olduğunu göreceksiniz. Bilgisayar her yarıştan önce bahisçinin atını seçmesini bekler. Soru işareti ve para olan bölüm kasadır. Para durumunuzu oradan öğreneceksiniz. Oyundan çıkmak veya oyuncu almak istiyorsanız oklarla çevrelenmiş adam resmine yöneleceksiniz. Bu oyunda atlar arasında seçim yapmakta zorlanır, para durumunuz kritik bir hal alırsa üzülmeyin. Port 2'ye takılın joystick'i çarpı işaretine götürün ve o durum atların formu, dereceleri ve bire kaç verdiğidir. Mesela 1/2 veren at favoridir ama az para verir. 1/16 veren atın kazanma şansı azdır ama bir kazanırsa zengin bile edebilir. Gazete okuyan adamı yani **"Race Info"**yu ve yarışa katılan atların **"Form Card"**larını çok iyi takip edin. Edin ki diğer bahisçileri atlatıp kazanacak atı bulun. Race Info ve Form Card'lar da atların katıldığı yarışların final sıralamasını bulabilirsiniz. Yarışlarda aldığı derece ve bu derecenin kaç boy farkla olduğu belirtilmiş olacaktır. (1/2L yarım boyu, 1L bir at boyu, hd ise kafa farkıyla veya foto finiş'le olduğunu açıklar). Bunun yanında bir atın yanında mesela 02130 yazıyorsa bu tabii ki telefon numarası değildir. Bu at 5 yarışa katılmış ilkinde dereceye girememiş, ikinci yarışta ikinci, üçüncü yarışta birinci, dördüncüde üçüncü, beşincide yine dereceye girememiştir. Bahisçi atını seçer ve gişeye giderek atın ismini, yatırdığı parayı Pound üzerinden bilgisayara verir. Bu işlemi her bahisçi yapınca Start ile beraber yarış başlar. Ekranın sağında ufak bir bölüm koşan atlardan hangisinin atınız olduğunu gösterir. O bölümden atınızı bulur daha sonra yarış boyunca izlersiniz. Son ataklar çok önemlidir geride iseniz hiç üzülmeyin bir bakarsınız ki foto finişe girer atınız ve şansınız varsa foto finiş atınızı birinci seçer. Tabi foto finişle kaybetmek çok üzücü olacağından atınızın son metrelerde en az yarım boy önde girmesi için yapabileceğiniz tek şey dua etmektir. Yarış biter ve bilgisayar para dağıtımını yaptıktan sonra bahisçiler bir sonraki yarışın derdine düşer. Ne diyelim? Bol şans....

Barış ERTÜL

YES PRIME MİNİSTER

takvim, altta çekmece ve masanın sağına ilerledikçe (eli ekranın sağ tarafta sonuna götürün. Detaylar, grafiksel yönden çok özenle hazırladığından her şeye ekrana sığmıyor) ekranın el ile birlikte sağa doğru yürüdüğünü göreceğiz ve karşımıza modern bir haberleşme aracıyla, bir telex çıkacak. Ayrıca eli tavana doğru çıkarınca duvarda göreceksiniz sizi şaşırtacak: Bir İngiliz bayrağı ve bir öneri kutusu.

Şimdi tüm bunların ne işe yaradığına gelelim. Masanızdaki dosyanın üstünde bir kâğıt varsa (eli oraya götürüp ateş tuşuna basarak) onu okuyun. Bir Sir Humphrey veya Bernard'ın bir mesajıdır. Eğer böyle bir mesaj yoksa çekmeceye bakın. Orada o günkü toplantılarınız ve onların saatleri yazılıdır. Masanızdaki saate göre kendinizi ayarlayarak hareket edin. Eğer bir toplantıyı kaçırırsanız ciddiyetinizden şüphe edilecektir. Bulunduğunuz saatte bir toplantı yoksa el'i saate götürerek ateşe basın. Böylece önemsiz zaman aralığını atlarsınız. Telefon çalınca hemen açmaya bakın. Muhakkak iki telefondan biridir. İkisinin de zil sesi aynıdır, ama çalan telefonun ışığı yanıp sönerek sizi uyarır. Eğer zil sesi farklıysa o da intercom denilen dahili telefon ya da telekstir. Hangisi olduğunu anlamanın yolu da yine hangisinin ışığının yanıp söndüğüne bakmanız gerekir. Teleks yanıp sönüyorsa gelen mesajı okuyup işinize dönersiniz. Dahili telefondan size unuttuğunuz bir toplantı ya da âcil bir görüşme isteği bildirilebilir. Dikkatle dinleyin ve telefonu kapatır, kapatmaz söylenen yere gidin. Bunu telefonların karşısında aynanın hemen sağındaki kapıya yine el'i götürerek yapabilirsiniz. Düğmeye basınca önünüze birkaç seçenek çıkacaktır. Sir Humphrey'in, Bernard'ın odasına ya da kendi odanıza dönmenizle ilgilidir. Diğer olası seçeneklerse toplantı odası, yabancı ziyaretçiler odası... vb. olabilir. Bu durumda kolu yukarı aşağı hareket ettirerek gereken yeri belirtin. Sizi mutlaka bekliyorlardır. İngiliz bayrağına basınca politik durumunuz yâni oy dağılımını görürsünüz. Hemen yanındaki öneri kutusu ise, adından anlaşılacağı gibi sizi aydınlatacak bir öneridir. Göz ardı etmeyin.

Gelelim görüşmelere: Bernard, Sir Humphrey ile bir konuyu tartışırken çok dikkatli olun. Doğru cevap vermeniz için olaya kendinizi vermeniz ve iyi İngilizce bilmeniz gerekir. Ayrıca Sir Humphrey ve Bernard ile konuşurken ekranın sağ üst köşesinde konuşan kişinin resmini de göreceksiniz. Bu resim de siz yâni başbakan, Bernard veya Sir Humphrey de olabilir. Fotoğraflar televizyondakinin tıpatıp aynı olduğundan olaya canlılık kazandırmak açısından çok olumlu. Evet karşısındakinin sorduklarına gerekli yanıtları veremezseniz sizi cahil ve deneyimsiz sanacaklardır. Başbakan olarak yapacağınız görüşmeler hayâti önem taşımakta. Bu konulardaki cevaplar sizin politik düşüncelerinizi yansıtacaktır.

Özetle konuşmalar politik kariyerinizi, partinizin gelecek seçimlerde alacağı oyları, yabancı ziyaretçilerle yapacağınız konuşmalar ise, ülkenizin saygınlığını, güvenirliliğini etkileyecektir.

Genel olarak harika grafiklerle donatılmış, sürükleyici bir oyun. Tüm Disc Drive sahiplerene öneririm. Kaset kullananlar için yapabileceğim tek şey kaset versiyonunun en kısa zamanda çıkmasını dilemek.

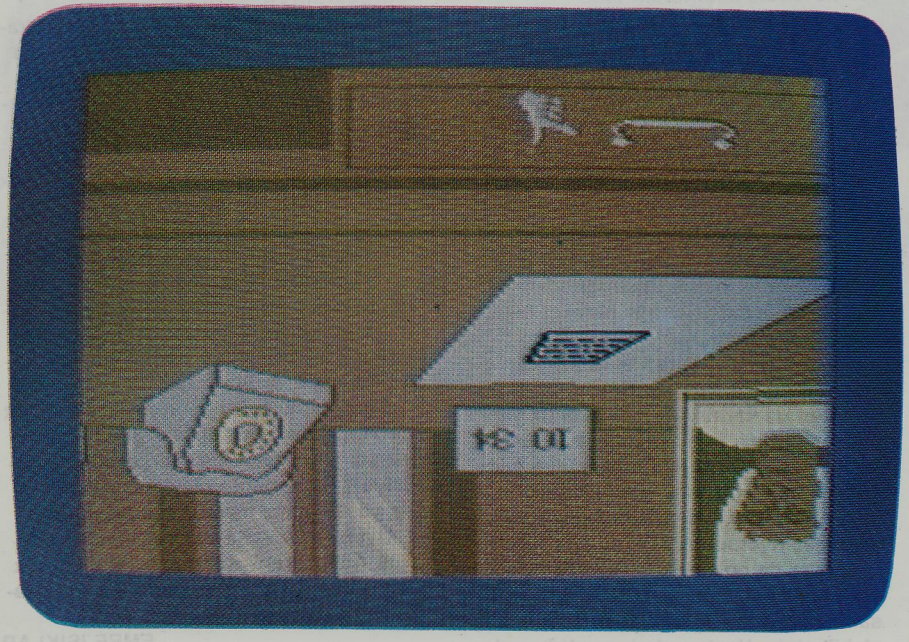
Evet müstakbel Başbakanım bol şanslar! (Çünkü buna ihtiyacınız olacak). İngiltere size emanet.

Barış ERTÜL

64'ler sayfa 46

YES PRIME MİNİSTER





Bugüne kadar hepimiz televizyonda, videoda ya da sinemada bir filmi ya da diziyi seyredip beğenmişizdir. Ve bir süre sonra bir de bakmışız ki, o seyredip de hayran olduğumuz filmin oyunu çıkıvermiş. Tabii koşup ilk gördüğümüz yerden almışızdır. Fakat gelin görün ki, nerede o şahane film, nerede ondan esinlenerek yapılan oyun. Çoğu sadece ismi yüzünden satın alınmış ve bir iki gün sonra işe yaramaz oyunların arasına tozlanmaya terkedilmiştir.

İşte yukarıda anlattıklarımıza meydan okuyan ve bütün bunları bir kalemde silen, süper bir strateji oyunu: **"Yes Prime Minister"** ya da dilimizdeki adıyla **Emret Başbakanım'**ı seyredenler ve kendilerini başbakanlık koltuğuna yakıştıranlar bu oyunu kaçırmasın.

Oyuna başlarken kendinizi Başbakanlıkta'ki odanızda bulacaksınız. Portl'e takacağınız Joystick yardımıyla seçeneğinizi (yanıp sönen eli) belli noktalara götürerek belirteceksiniz. İlk olarak masanıza göz atalım. Dikkat ederseniz masanızda bir saat, bir dosya, iki telefon, →Yan sayfaya

ADVENTURE'lar

AHMET YILDIRIM

Corruption

Değerli Okuyucularım
Mazeretim dolayısıyla bu ay sizinle birlikte olamadığımdan dolayı özür diliyerek gelecek sayımızda tekrar sizinle olmaktan mutluluk duyacağımı bildiririm.

Ahmet YILDIRIM

Corruption (Ayartma) Magnetic Scrolls'un son adventure'larından. Adından da anlaşılacağı gibi bu oyunda ejderhalarla, büyücülerle boğuşup hazine peşinde koşmanıza gerek yok. Çünkü kokuşmuş, çürümüş her türlü üç kâğıdın kol gezdiği günümüz dünyasında geçiyor. Siz oyunda bir firmada mâli koordinatör olan Derek'i oynuyorsunuz. Söz konusu işe yeni başlamaktasınız ve patronunuz size odanızı gösteriyor. Ama ne yazık ki çalışma odası demek için bin şahit gerek. Her taraf dökülüyor... Bir telefonu bile yok... Hemen yanınızdaki oda da sekreteriniz Margeret'in. Bâri sekreteriniz biraz iç açıcı olsa da bu iç karartıcı dekoru biraz aydınlatsa... Ne gezer... Margaret fazla konuşmayan, aksi cevaplar veren, evde kalmış bir kız kurusu... Sizinle de fazla sohbet etmiyor...

Oyunun diğer Magnetic Scrolls adventure'larından farkı burada kişilerle yaptığınız diyalogların oyunun temel taşını oluşturması. Ayrıca bâzı zamanlarda bâzı yerlerde bulunmak çok önemli. Karakterle konuşmak (bir şey hakkında sormak veya söylemek kalıbı) ile kısıtlısınız ama bu oyunun güzelliğini bozmuyor.

Oyunun konusuna gelince: Karınız ve patronunuz size karşı bir komplo kurmaktalar. Amacınız ise bu komployu bozup bulacağınız delilleri onlar aleyhine kullanarak bu iki aşığı (sizinde anlayacağınız gibi karınız ile patronunuz gizli aşk yaşamaktalar) hapse attırmak.

Çalıştığınız şirket dört katlı bir binanın tümünü kaplamakta. Sizin büronuz ise en üst katta. Asansör çalışmadığı için bir kattan bir kata geçiş merdivenlerle olasılı . Sizin katınızda ayrıca avukat Bill Hughes'in çalışma odası, tuvalet ve bilgisayar sisteminin ana terminali de bulunmakta.

Sizin altınızda ki katta da patron ile Teresa'nın odası ve bir de toplantı odası bulunmakta. Teresa'yı kısaca patronunuza âşık aptal bir sarışın diye tanımlıyabiliriz. İkinci kat lobi, en alt kat ise garajdan oluşmakta. Garajda üç araba var. Biri sizin BMW'niz, biri patronun Proche'si, diğeri de şirketin işleri için kullanılan bir Volvo.

Oyunda ilk yapmanız gerek iş odanızdaki senetleri yırtmak. Elinizdeki listeyi bilgisayar odasına götürün. Bu arada karşınıza çıkan herkese öğrenmek istediklerinizi sorun. Graja inin, arabanızın torpido gözündeki tornavidayı alın ve Volvo'nun camını kırın. Arabadaki zarfı alın.

Zarfın içindeki yeminli ve imzalı ifadeyi okuyun. Yukarı çıkın her zaman olduğ gibi saat onda Terese tuvalete gidecek. Hemen odasına dalın. Çöp imha makinesında duran parfümlü zarfı ve çekmecedeki anahtarları alın.

Patronun kilitli kapısını açıp hemen içeri girin. Kapıyı kapayın ve rahat rahat az önce aldığınız parfümlü mektubu okuyun. Daha sonra patronun odasındaki Televizyonu bulunduğu yerden alın ve masının üstüne koyun. Böylece patronun gizli kasasını da ortaya çıkarmış olursunuz. Bu kasanın şifresini sadece teresa ve patron biliyor öğrenmek yorsanız teresayı tavlamaya bakınız.

Oyunun en önemli unsurlarından biri de zaman. Yaptığınız her hareket bir dakikayı götürüyor.

Saat on bir de margaret odasından çıkıyor. Sizin ise saat iki de yakındaki bir restoran da karınız ile randevunuz var. Karınız burada size boşanmak istediğiniz söyleyecek. Ayrıca lokantadan çıktığınızda acıklı bir olay sizi bekliyor. arkanızdan biri sizi caddeye itiyor ve kaza geçiriyorsunuz.

Londra'da dolaşırken trafiğe çok dikkat etmelisiniz. Trafik ışıklarına uymazsanız her an soluğu hastane de alabilirsiniz. Hastanede ise yatağınızda miskin miskin yatarken doktorun biri sizi zehirleyerek öldürür. Buradan kurtulmak için yapmanız gerek şey ise ilk önce hemşirenin gitmesini beklemek, kalkıp bütün eşyanızı ve yastık kılıfını almak, yanızdaki yataktaki kağıtları toplamak ve TV odasına gitmek. Orda eşyanızı yastık kılıfına dodurun ve hemen ameliyathaneye gidin. Sedyedeki bandajları suratınıza yüzünüze kamufle edecek şekilde sarın ve sedyeye uzanın. Ve ilk başta aldığınız kağıtları üstünüze koyun. Bu kâğıtlarda sizin bir estetik ameliyat geçirmiş hasta olduğunuz ve ambülansla evinze bırakılacağınız belirtiliyor.

Şirketinizin yakınında bir park, bir karakol ve bir eczahane var. Karakoldaki polis ile yapacağınız sohbet çok ilginç olabiliyor. Eczahane de ise işinize yarayacak üç şeyi kredi kartınızla alabiliyorusuz.

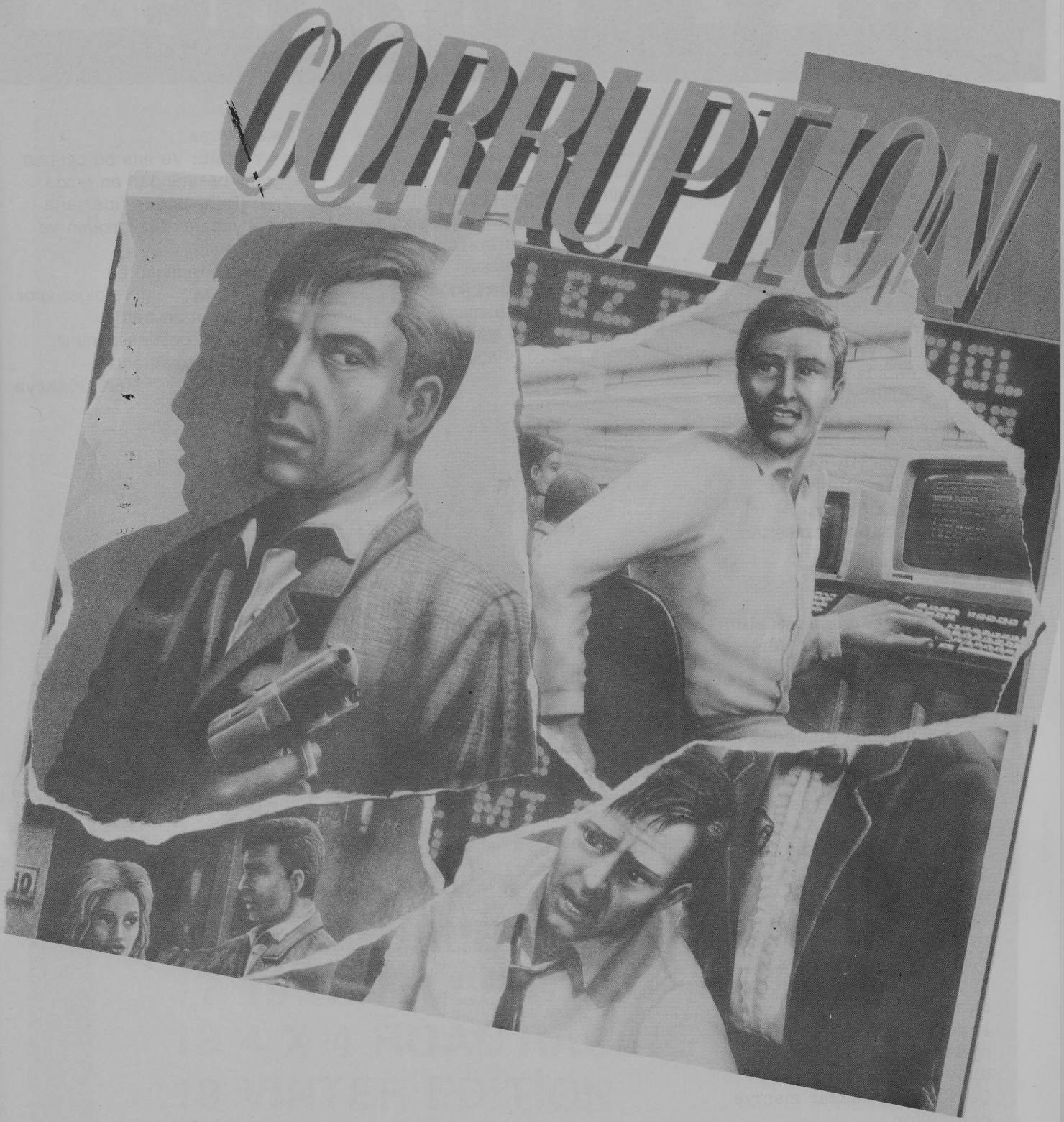
Oyunda ara sıra kapıları dinlemek çok yararlı... Traş olmanız size fayda sağlıyor.

Corrupton şimdiye kadar gördüğüm en iyi adventure'lardan birisi... Ancak oyunun sonunu ve olabilecek yan gelişmelerin tamamını çözemedim. Bu ancak uzunca bir zaman ve uğraşı sonucu belik mümkün olabilir.

Gördüğünüz gibi oyun sanki bir hayat dersi... Çünki tüm olaylar günümüzde yaşadığımız gerçekler çerçevesinde gelişiyor. Bu nedenle olayların çözümleri de yaşadığımız hayatın parçası sanki.

Oyunu hareketle tavsiye tavsiye ederim. Amiga versiyonunun grafikleri göz kamaştırıcı. 64'ü grafikleri de onda aşağı kalmıyor.

EMRE IŞIKLAR


CORRUPTION

SEUL '88 OLYMPIADE

Evet beklediğiniz daha doğrusu çıkmasını umduğunuz Seul olympiade çıktı. Çıktı da nasıl çıktı? Oyunun grafikleri deseniz beş para etmez. Ne müzik var ne de adam gibi bir evet Oyundaki disiplin sayısı belki fazladır, bari ona sevinelim desek sevincimiz yine kursağımızda kalacak. Topu topu 4 disiplin.

Zaten yapan firmada belli değil mi· Eğer bu oyunu bir Epiyx yapsaydı herhalde çok daha farklı olurdu. Zaten gerek Summer gerekse Winter Games'tan belli değil mi.

Şimdi oyunun konusundan ve disiplinlerinden bahsedelim. Oyun dediğimiz gibi dört bölümden oluşmuş:

UZUN ATLAMA;

Bu bölümde amacımız her spor oyununda olduğu gibi joystiği sağa sola sallayarak hız kazanıp atlama. Burada yeterli hız kazanınca joystiki yukarı itip ateşe basın böylece atlamış olursunuz. Yukarıda atladığınız mesafeyi görebilirsiniz. Bir daha oynamak isterseniz ateşe basın. Bundan canınız sıklınca başka disiplin oynamak isterseniz, kapatın, tekrar açın (hala oynamak istiyorsanız) Ve diğer disiplini seçin. Çünkü oyun tekrar meniye dönmüyor.

KOŞMA: Burada da amacınız aynı şekilde hız kazanıp kısa zamanda yarışı bitirmek. Diğer disiplinleri oynamak için yine aynı şekilde periyodu tekrarlayacaksınız. (Hala bıkmadınızsa)

FRİZBİ: Bu disiplinde amacınız güç kazanıp (Joysitik'i sağa sola) daha sonra frizbiyi fırlatın. En uzağa atan kazanır.

YÜZME: Ve İşte bu oyunun grafik bakımından en güzel yeri (Bu oyunda) Yine sağa sola yaparak hız kazanın ve sona gelin.

Bence eminim bir çoklarınıza göre diğer spor oyunlarının en berbatı. Tavsiyem, boşuna paranızı buna harcamamanız.

Mert Gökkaya



64'ler sayfa 50

İLK YİRMİ

1 BARBARIAN I I
2 DALLEY'S THOMPSON
3 VINDICATOR
4 HAWKEYE
5 BARD'S TALE-3
6 SEUL OLYMPIADE
7 KATAKİS
8 MANİAC MANSİON
9 TEST DRIVE
10 HOT SHOT
11 SİNBAD
13 DESOLATOR
14 STREET FİGHTER
15 APOLLO 18
16 THE THREE STOOGES
17 19 NINETEEN
18 4 X 4 ROAD RACING
19 VİNTER EDİTİON
20 GUN SMOKE

Tam otomatik televizyona kavuştuk!



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

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

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

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

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

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

Toshiba Spacemaster tam otomatiktir.

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

Siz de bu televizyona kavuşun!

TOSHIBA

SPACE MASTER

"Çağımıza bu televizyon yakışır"

BEKO ve AYGAZ bayilerinde.

Koç

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ
Şehit Asım Cad. No: 51/5-6
Kısmet İşhanı Kat 1
Beşiktaş / İSTANBUL

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ
Şehit Asım Cad. No: 51/5-6
Kısmet İşhanı Kat 1
Beşiktaş / İSTANBUL

ABONE FORMU

Derginize abone olmak istiyorum. Abone bedeli olan ..... TL. yi **T.C. İş Bankası'nın Ihlamur şubesi nezdindeki** 160965 no'lu hesabınıza yatırdım. Makbuzun fotokopisi ektedir. Abone işleminin yapılmasını rica ederim.

Adım Soyadım .....

Adresim .....

.....

Şehir

☐ Yıllık 24.000. TL

☐ 6Aylık 12.000 TL.

Bu formu doldurup banka makbuzunun fotokopisini ekleyerek, **ŞEHİT ASIM CAD. 51/6-BEŞİKTAŞ-İSTANBUL** adresine göndermeniz halinde Abone işlemleriniz acilen tamamlanarak dergi adresinize gönderilecektir.

Sizin için size özel...

ABONE FORMU

Derginize abone olmak istiyorum. Abone bedeli olan ..... TL. yi **T.C. İş Bankası'nın Ihlamur şubesi nezdindeki** 160965 no'lu hesabınıza yatırdım. Makbuzun fotokopisi ektedir. Abone işleminin yapılmasını rica ederim.

Adım Soyadım .....

Adresim .....

.....

Şehir

☐ Yıllık 24.000. TL ..

☐ 6Aylık 12.000 TL.

Bu formu doldurup banka makbuzunun fotokopisini ekleyerek, **ŞEHİT ASIM CAD. 51/6-BEŞİKTAŞ-İSTANBUL** adresine göndermeniz halinde Abone işlemleriniz acilen tamamlanarak dergi adresinize gönderilecektir.

Arkadaşınız için...