ŞUBAT 1990 6000 TL KDV DAHİL

64'ler

Commodore AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ.

DAHA ÇOK RENKLİ BİR DERGİ.

SÜPER FOTOĞRAFLI AÇIKLAMALAR.

BU AY AMİGA'DA DELUXE PAINT III'ÜN TAM AÇIKLAMASINA BAŞLADIK.

SAS BÖLÜMÜNDE POOLS OF RADIANCE'IN AÇILIŞINI YAPTIK.

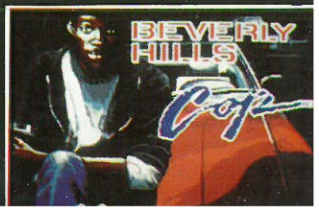


GHOSTBUSTERS™ II

SAYI 23









kent

kaliteli ürünler sunar



8 Mayıs 1990

64'ler

Sahibi ve Genel Yayın yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İLREFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Art Direktör
METİN ZİNCİRKIRAN
Koordinatör
TARKAN BARLAS

Yayın Kurulu
Dr. ALİ ÖZÇELİK
AHMET YILDIRIM
SÜHA BAYRAKTAR
UFUK METİN
ERHAN KARATAŞ
FEVZİ ATAY

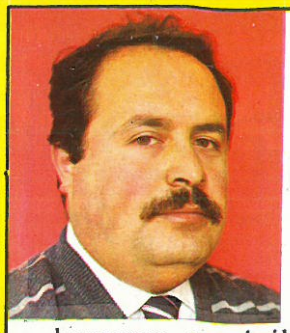
64'ler Gurubu
TARKAN ATAMAL
KORHAN TAMAN
BARIŞ YALÇINKAYA
MERT HEKİMCİ
TOLGA SAVAŞÇI
EROL ÖZCAN
MERİÇ GÖKTEKİN
MEHMET GÖKTEKİN
KADEM ASLAN
ALİ PALA
Amiga Gurubu
EMRE IŞIKLAR
ŞAHİN DERYA
BARIŞ ERYAYAR
KEMAL DENİZ AKSOY
ORHAN CEVHER

S.A.S. Gurubu
MERT GÖKKAYA
GÜÇLÜ YURDUNOL
ERTUĞRUL ERÖZ

İdare Yeri
Masuklar Yokuşu No: 2/2
80690BEŞİKTAŞ İSTANBUL
Telefonlar
160 82 11 - 158 81 81
Yayına Hazırlayan - Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No
328618
Haberleşme Adresi
P.K. 205 BEŞİKTAŞ/ İSTANBUL
İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli .....2.000.000 TL.
Ön ve Arka Kapak İçi ..... 1.500.000 TL.
İç Sayfalar Renkli .....900.000 TL.
İç Sayfalar Siyah/ Beyaz .....700.000 TL.
KDV İLAVE EDİLECEKTİ

İlan rezarvasyonları İçin Telefon
160 82 11
İlanların renk ayrımları vefilmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

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



23. sayımız ile huzurlarınızdayız. Gelecek sayıdan itibaren ikinci yılımızı da doldurup, üçüncü yılımıza başlayacak ve doğum günümüzü kutlayacağız. Sizden aldığımız güç, enerji, çalışma ve başarma azmi ile daha iyi daha güzel eserler vermek dileğimiz.

Bu sayımız son şikayetleriniz olan dergi'nin tamamen renkli olması problemine yönelik.. Dergi sayfalarının arkalarını da renkli basarak tamamen renkli bir dergi yaptık. Baskı tekniğinin güzelliğini içerikle de takviye ettiğimiz ve güzel bir eser verdiğimiz kanaatindeyim. Çünkü bu sayımızda Ghostbusters II, Beverly Hills Cop gibi son günlerin iki süper oyununu açıklıyoruz. Strateji sevenlere "Days Of The Pharaoh" ve "Laser Squad" ile Amiga'da, "Pool Of Radiance" ile 64'te merhaba diyoruz. Pool Of Radiance'yi oynamaya başlayın onun kod kitapçığını da gelecek sayı yayının geri kalan kısmı ile birlikte vereceğiz.

Amiga'cı sadece oyun istemiyor. Bu harika alet ile kendisi bir şeyler üretmek, eser yapmak istiyor. İşte o yapıdakiler için "Delux Paint III"'ü bu sayımızdan itibaren yayınlamaya başladık. Ayrıca Barış Ertül kardeşimiz bu sayıda Amiga'cılar için Audio Master'i türkçeleştirdi. Sanırım istifade edeceksiniz.

Dergi'nin sahipleri sizlersiniz. Para verip aldığınız emtia isteğiniz en azından çoğunluğun isteği doğrultusunda olmalı.. Onun için dilek ve isteklerinizi bize yazmaya devam edin. Sizin mektuplarınız bizlere ışık tutuyor. Yön veriyor. Mutlaka çoğunluğun istediği bir yayın planı içinde dergi yayınlamak ama sizin fikirlerinize kulak tıkamak gibi bir düşüncemiz yok..

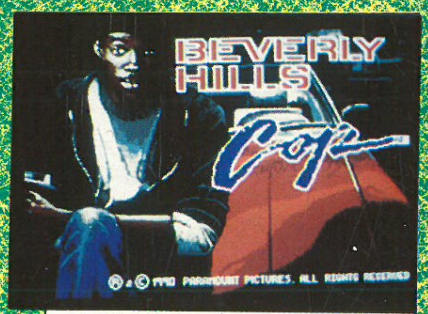
Sevimsiz haberi satırlarımın sonuna bıraktım. Çok direnmemize ve mücadele etmemize rağmen maliyetlerdeki artışlara gem vurmak mümkün olmadı ve bu defa dergiyi biraz pahalı alacaksınız. Bunun için anlayışınıza sığınıyoruz.

Mutlu bir sömestr tatili ve bol oyunlu günler diliyorum.

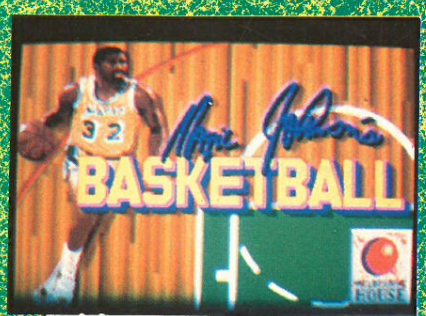
ABDURRAHMAN PALA

İÇİNDEKİLER

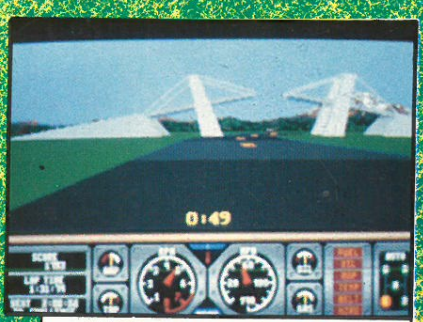
5- BEVERLY HILLS COP II
7- MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL
8- DYNAMITE DUX
10- TOOBIN
11- LASER SQUAD
13- TENZİLAT YAPAN FİRMALAR
14- KICK START III
15- FİRST STRIKE
16- ESKİ SAYILARDAKİ OYUNLAR
17- FIRE POWER
18- GHOSTBUSTERS II
20- DELUXE PAINT III (AMIGA)
22- KINGDOM OF ENGLAND (AMIGA)
25- AUDIO MASTER II (AMIGA)
26- F-16 COMBAT SIMULATOR (AMIGA)
30- DEJAVU II (AMIGA)
36- GHOSTBUSTERS II (AMIGA)
38- CHAMBERS OF SHAOLIN (AMIGA
40- DAYS OF THE PHARAOH (AMIGA)
44- INDIANA JONES III (AMIGA)
47- JOAN OF ARC (AMIGA)
50- HARD DRIVIN' (AMIGA)
52- GHOULS 'N' GHOST
54- POOLS OF RADIANCE
59- POWER BOAT SIMULATOR
61- SHINOBI
64- SATRANÇ VE BİLGİSAYAR
66- İLK 20



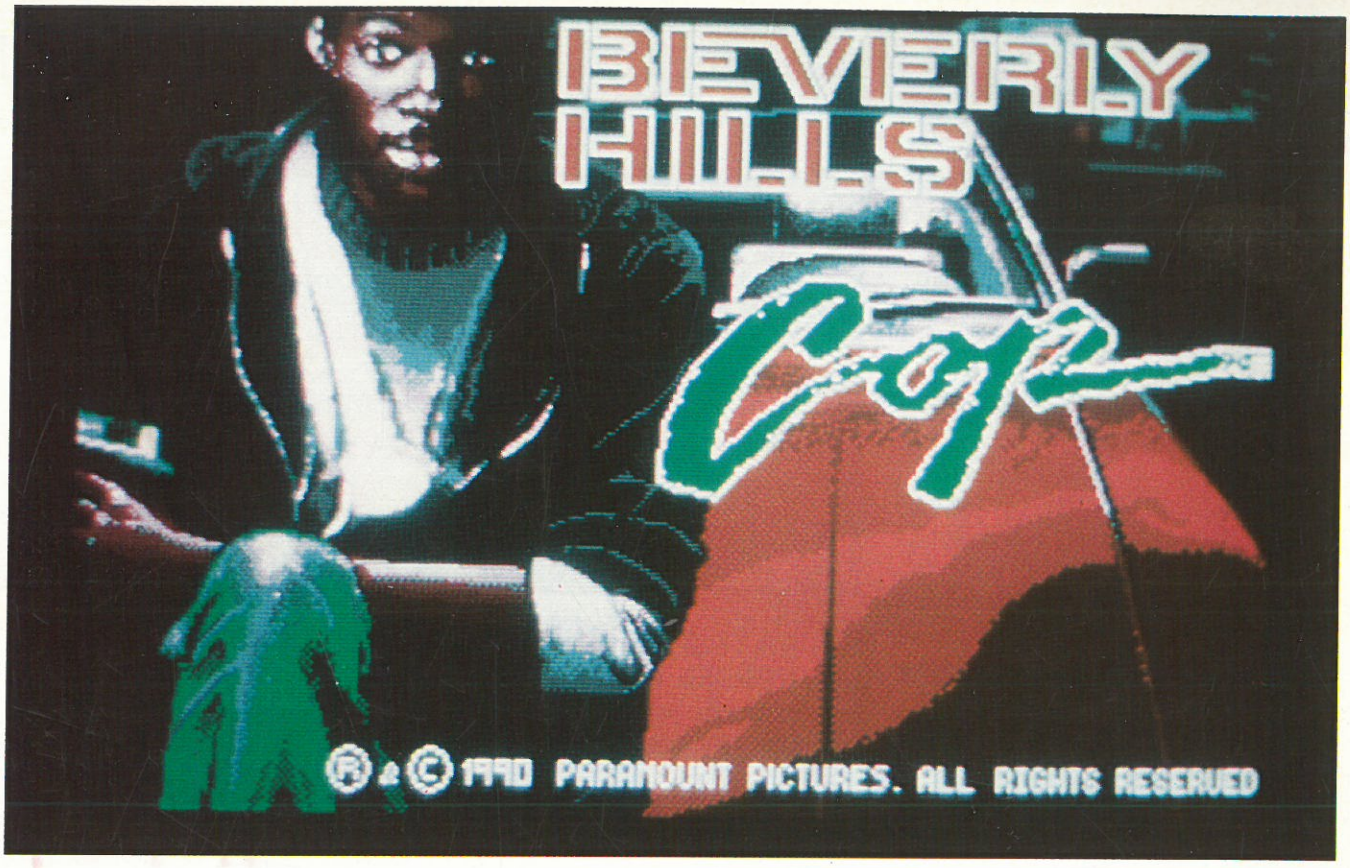
BEVERLY HILLS COP II



MAGIC JOHNSON'S



HARD DRIVIN'



BEVERLY HILLS COP

Her halde hemen hemen herkes Eddy Murphy'nin Beverly Hills Cop adlı filmini izlemiştir. Oyun da aşağı yukarı filmin aynısı. Biz genede ufak bir hatırlatma yapalım. Eddy zor koşullar altında yetişmiş bir genç polistir. Görevi icabı her zaman serserilerle muhatap olmuştur. Gün gelir bir görevle Amerika'nın en büyük zenginlerinin ikamet ettikleri Beverly Hills'e tayin edilir. Görevi de büyük bir esrar şebekesinin maskesini düşürmek ve suçluları yakalamaktır. Fakat bu hiçte görüldüğü kadar kolay değildir. Esrar patronları aynı Columbia'da olduğu gibi ufak bir ordu beslemektedir ve en kötüsü Eddy'den haberleri vardır ve ona karşı hazırlıklı beklemektedirler. Beverly Hills so-

amacınız arabanız i'e suçluyu takip etmek ve yakalamaktır. Bunun için, sol alttaki ok bize arabanın hangi yönde olduğunu gösterir. Bu oku takip ederek arabaya yetişir ve ateş tuşuna basarak yakalarız. Araba ileri gidebileceği gibi geri geri de

ateş tuşuna basarak sol veya sağ yaparak döneriz.

Level 2: Bu bölüm esrar deposunun içinde geçer. Burada kahramanımız delil toplamaya çalışıyor. Tabi bu okadar da kolay değil. Durmadan yukarıdan atılan dinamitler, peşinizdeki adamlar ve yuvarlanan variller sizin engelleriniz. Burada ki hareketler;

Joystick yukarı + ateş - Yukarı yumruk.

Joystick aşağı + ateş - Aşağı yumruk.

Joystick sol + ateş - Tekme.

Joystick ateş - Zıplama.

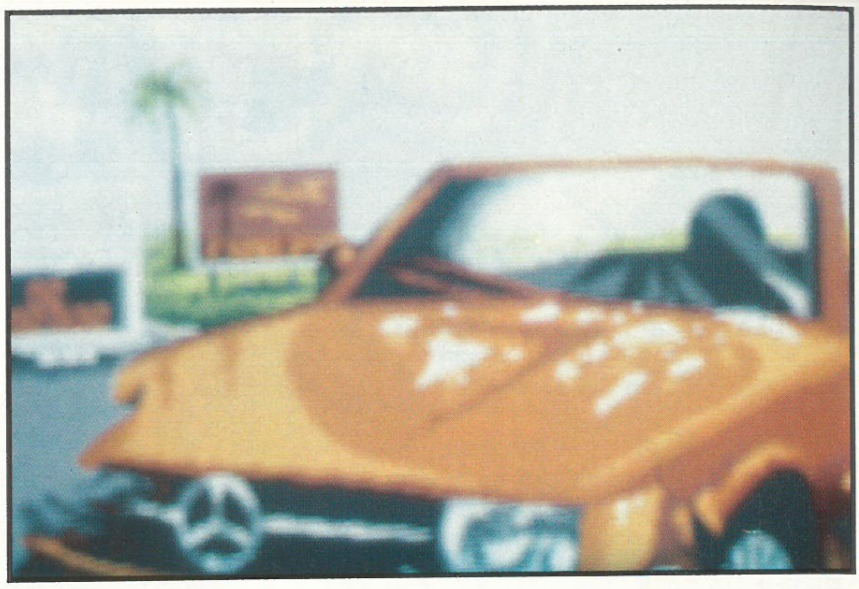
Bütün engelleri aşınca bölüm sonunda bir minibüs karşınıza çıkıyor. Fakat boşuna ümitlenmeyin yakalayamayacaksınız. Kapısı kapanan minibüs anında hareket ediyor.

Diğer bölümde kovalamacaya devam ediyorsunuz.

Level 3: Burada minibüsü kovalıyoruz. Sakın hiç bir şeye çarpmayın. Çarparsanız anında yanıyor ve başa dönüyorsunuz. Her halde en çok zorlanacağınız bölüm burasıdır. Minibüsün size bıraktığı şirin hediyeler bir tarafa, sanki bütün arabalar söz birliği etmişçesine üstünüze üstünüze geliyorlar. Oldukça sıkıcı bir bölüm olan üçüncü bölümün tahmin ediyorum size de monoton ve bunaltıcı gelecektir.

Level 4: Minibüs artık köşkün bahçesinden içeri girmiştir. Çaresiz sizde girecek ve bir anda koskoca bir orduyla karşı karşıya kalacaksınız. Tabi burada silahınız en büyük yardımcınız. Havuzdaki labirenti geçince beş, altı ekran sonra karşınıza meşeden bir ev kapısı çıkacak. İki kere ateş edip buradan içeri girince de dördüncü bölüm bitiyor. Böylece beşinci bölüme geçiyorsunuz.

Level 5: Hostages'in kötü



bir kopyası olan 5. bölümde artık patronu yakalamak ve görevi tamamlamaktan başka yapacak bir şeyiniz kalmıyor. Oldukça kolay olan oyunun bu son bölümünün çözümünü de size bırakıyorum. Pek parlak bir oyun değil. Grafiklerde vasatın üstüne çıkmıyor. Pek tavsiye edemeyeceğim.

GRAFİK	% 49
SES EFEKT	% 30
MÜZİK	% 62

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

Şehit Asım Cad. No:51/6 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

En yeni 64 ve Amiga programları zengin utility ve çizim programları, eğitim programları ile

BİZDE HİZMETİN FARKLILIĞINI GÖRECEKSİNİZ.

C-64 Oyunu.....1.500 TL..
Amiga Oyunu.....3.500 TL.
Atari Oyunu.....3.500 TL.
(kaset dahil)
Disket (5.25).....2.000 TL.
Disket (3.5).....5.500 TL.

Commodore

AMIGA

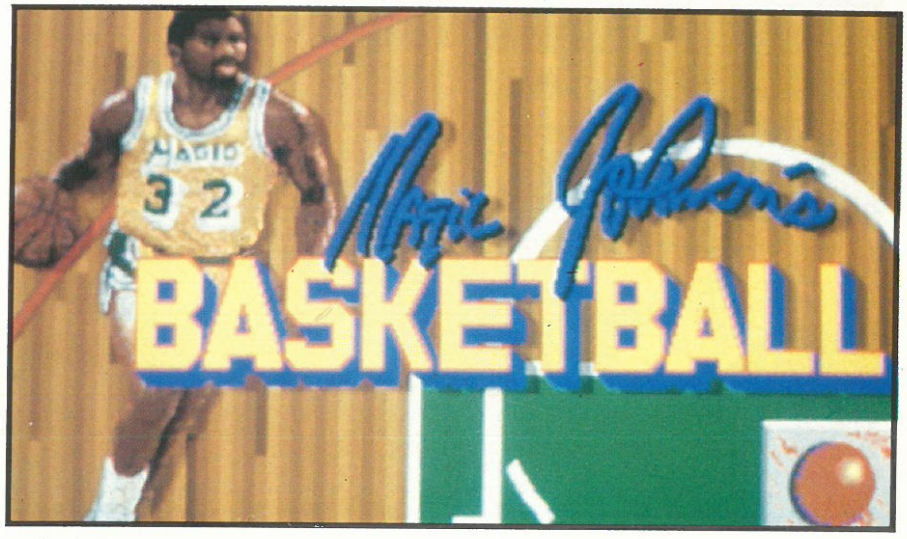
ATARI

Quick Shoot Turbo.45.000 TL.
Quick Shot Plus II..35.000 TL.
C-64 Adaptörü.....49.500 TL.
Nokta Yükler.....38.500 TL.
Lead Control.....12.500 TL.

Boş kaset, disket ve yerli joystickler için cazip fiyatlar...

Amiga 500
Commodore
Tüm bilgisayar aksesuarları

MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL



Hemen heyecanlanmayın. Çünkü ne yazık ki sevinciniz kursağınızda kalacak. Evet gerçi yeni bir basketbol oyunu çıktı, ama bu oyun, birkaç sene önce çıkan Two on Two'dan daha kötü.

Oyunda iki pota var. Sahayı da yandan görmektesiniz. Her takım ise iki kişiden oluşmaktadır.

Oyunun ilk ekranında 1'e basarsanız oyunu tek 2'ye basarsanız oyunu çift kişilik yapabilirsiniz. 3'e basarak da alıştırma bölümüne geçebilirsiniz. Bu alıştıma bölümünde oyunda kullanabileceğiniz bazı hareketler öğretiliyor. Bunlar; top çalma, pas atma ve atış gibi hareketler. Bunları ister tek tek , ister " General Training" seçeneği ile hepsini ard arda deneyebilirsiniz. "Exit" seçeneği ile alıştırma bölümünden çıkabilirsiniz.

Oyun gerçek kurallara uygun biçiminde oynanıyor. Oyun 4 yarıdan oluşuyor. Her yarı iki dakika uzunluğunda. Hava atışı, 3 sayılık, 24 sn. sürme hakkı gibi tüm kurallar bu oyunda mevcut. Skoru, kalan süreyi ve topu kaç saniye sürdüğünüzü ekranın üst kısmında görebilirsiniz.

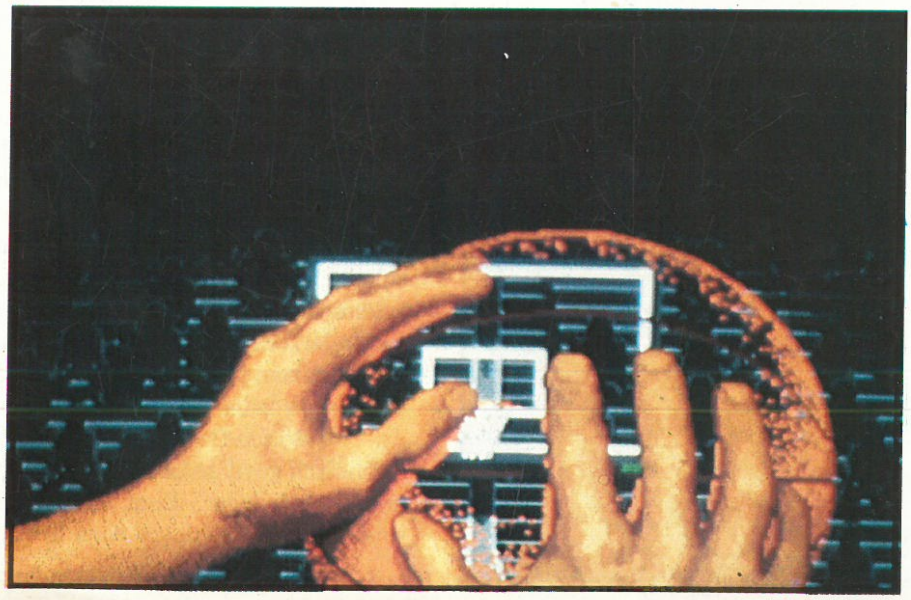
Atış yapabilmek için joystick'i aşağı çekip ateş tuşuna basmanız yeterli. Pas atabilmek için de joystick'i yukarı itip ateş tuşuna basmanız gerek. Topu rakibinizden çalmak veya yerdeki topu alabilmek için joystick'in ateş tuşuna basmanız gerek.

Kullandığınız adamın üzerinde bir okun belirlemesi oyunun tek iyi yanı.

Size taktik olarak birşey öneremiyeceğim. Çünkü oyun o kadar basit ki attığınız hemen hemen her atış içeri giriyor.

Eğer güzel bir basketbol oyunu isterseniz bu oyunu değil, One On One'ı almalısınız.

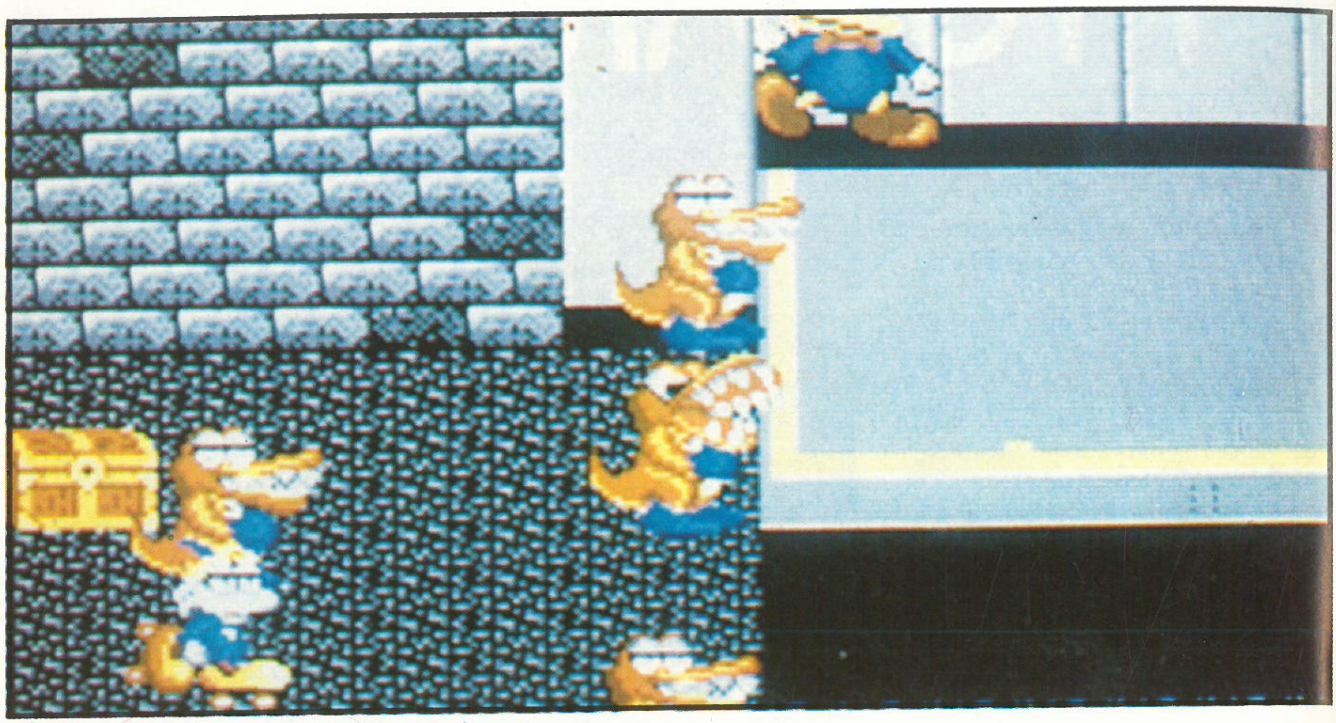
UFUK METİN



THE FINAL BATTLE

Legen Of Sword'un 2.si olan oyun müthiş grafikler ve harika bir konuya sahip.

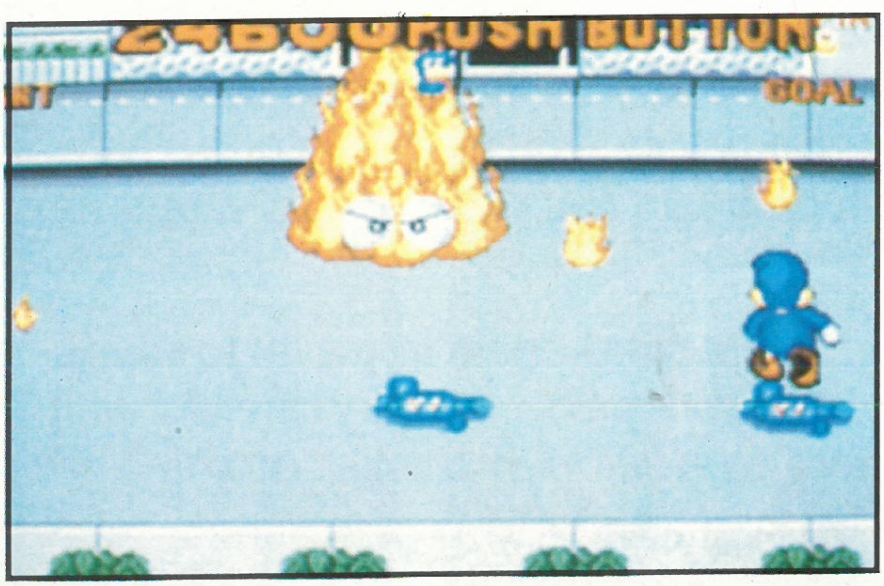
DYNAMITE DUX



Commodore bilgisayarlar piyasaya çıktığında oyun denildiğinde akla gelen ilk firma ACTIVISION'du. O zamanlar çıkardığı oyunlar adeta çizgi film gibiydi. Aynı firma bu kez Dynamite Dux'u çıkardı. Bu oyun gerçekten gerek grafikleriyle gerekse oynanabilirliğiyle ACTIVISION'a tam puan verdirdi.

Dynamite Dux altı bölümden oluşuyor. Oyunda silahların yanında hareketleriniz şöyle düzenlenmiş. Silahsızken fire'a kısa basarsanız küçük yumruk, uzun basarsanız büyük yumruk atarsınız. Ayrıca çeşitli yerlerden atlamak için space'i kullanabilirsiniz.

Şimdi ise oyunumuzu bölüm bölüm açıklamaya başlayalım.



Bölüm I (Cadde): Caddede ilerlerken yerdeki küçük taşları alın bu size hafifte olsa avantaj sağlar. Burada geyikler, kanalizasyonlar bulunuyor. Burada yolda ilerlerken su fışkıran yerlerde bombalar var. Bombayı attığınızda bir kaç yaratığı yokedebilirsiniz. Bazen kanalizasyonların yanında boks eldivenleri bulunuyor bu eldivenleri attığınızda karşınızdaki düşmanı yere yıkarsınız. Bu bölümün ortalarında ateşten bir canavar çıkıyor bu yaratığı yok etmek için mavi renkteki su silahını alıp aralıksız ateş etmeniz gerekir. Bu bölümün sonunda taş bir canavar bulunuyor. Bunu herhangi bir silahla yok edebilirsiniz. Bu bölümde ve diğer bölümlerde bence en kuvvetli silah güdümlü füze çünkü hedefini kendi buluyor. Ayrıca birde makinalı tüfek bulunuyor. Bu bölümde ilerlerken mağaraları da görebilirsiniz. Yaratıkları vurduktan sonra kapı açılınca diğer bölüme geçersiniz.

Bölüm II (Tarla): Bu bölümde karşımızda geyik kafaları ve büyük domuzlar bulunuyor. Biraz ilerledikten sonra bir ejderha çıkıyor bunu herhan-

gi bir silahla yok edebilirsiniz. Bu bölümde silah olarak bomba, tüfek, alev makinası ve güdümlü füze bulunuyor. Burada gizli çukurlara dikkat etmelisiniz çünkü sizi vurmaya çalışıyorlar bunun yanında size enerji vermek amacıyla pasta bulunuyor bölüm sonundaki ateş ve taş yaratıkları vurunca diğer bölüme geçersiniz.

Bölüm III (Orman): Bu bölümdeki çukurlardan space'e basarak atlaya bilirsiniz. Biraz ilerleyince sizi zorlayacak bir yaratık çıkıyor. Bunu vurmak için space'e basıp zıplayınca ateş edin. Bunu bir kaç kez tekrarlarsanız yaratık yok olur. Bu bölümde size enerji vermek amacıyla pasta değilde hamburger bulunuyor. Bölüm sonundaki ateşten yaratığı su silahıyla öldürün.

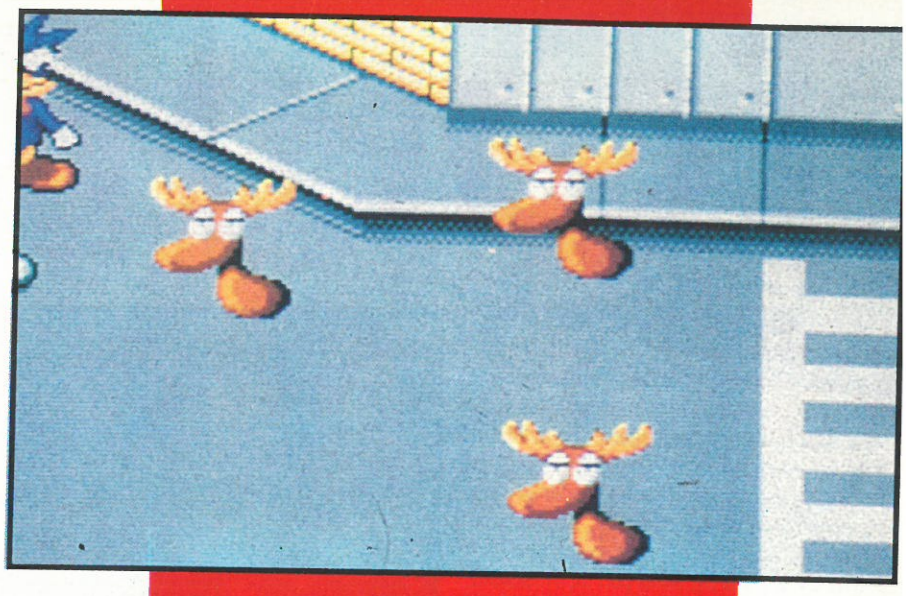
Bölüm IV (Şehir): Bu bölüme geçtiğinizde biraz ilerledikten sonra karşınıza yıldız şeklinde bir yaratık geliyor ve sizi yok etmek amacıyla yıldızlar fırlatıyor. Bu yaratığı yok ettikten sonra karşınıza tüfek çıkıyor bunu alıp biraz ilerledikten sonra üç farklı yerden köpekler çıkıp sizi yok etmeye çalışıyor bu yüzden çok dikkatli olmalısınız. Bu bölümün sonundaki ateş yaratığınıda su silahıyla yok edin.

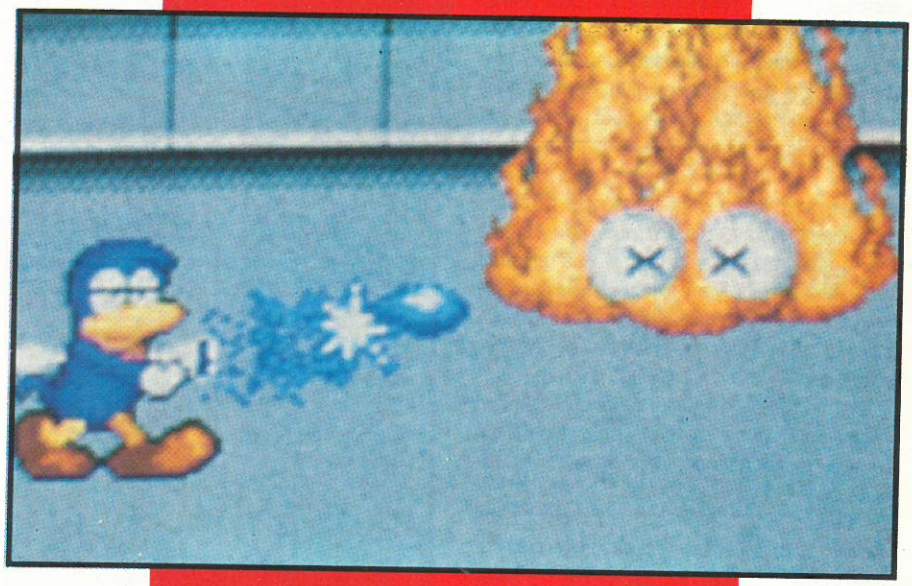
Bölüm V (Köy): Bitkilerin üstünden atlayarak giderken kısa bir süre sonra karşınıza dev bir ördeğin yanında yavruları çıkıyor. Bunları yok ettikten sonra enerji veren pastayı alın. Bölüm sonundaki taştan canavar dört parçaya ayrıldığında yok edin. Ayrıca bu bölümdeki duvar resimleri güzel yapılmış.

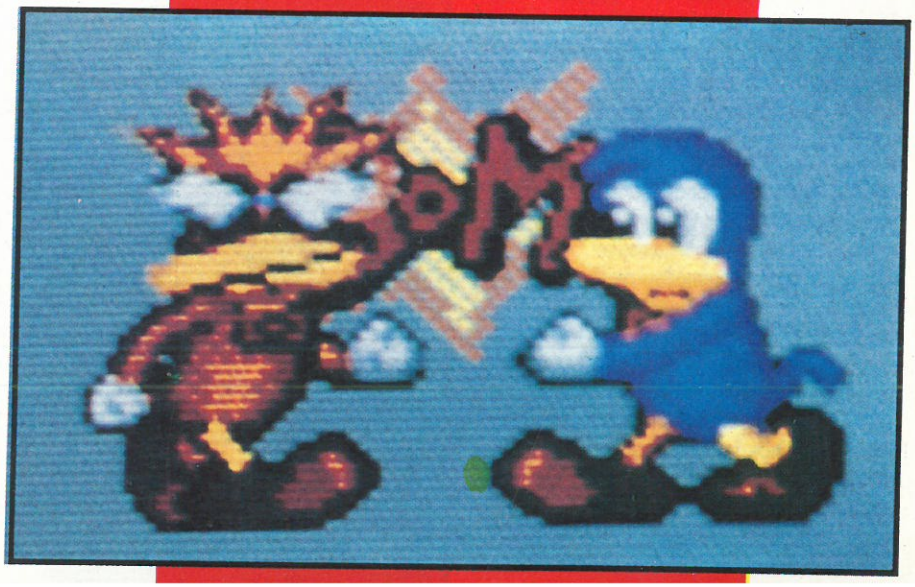
Bölüm VI (Tapınak): Tümseklerden atlayarak giderken karşınıza hareketli taşlar ve dev bağlar çıkıyor. Biraz ilerledikten sonra karşınıza çıkan taş adamı zıplayarak yok edin. İlerleyince bölüm sonunda tapınağın sahibi kral ve kraliçe kurbağayı öldürdükten sonra oyunu bitirin.

Oyun gerçekten çok güzel hazırlanmış hem kaset hem disk oyuncularına hitap ediyor. Arkadaşımın ve benim çok eğlendiğimiz bu oyunu umarım sizde beğenirsiniz.

KORHAN TAMAN
MEHMET ALP YALINPALA







TOOBIN

Eminimki coğunuz denize gittiğinizde şişirme lastik üstüne oturup keyifle yüzmüşsünüzdür. İşte Tergen firmasının coin-up'larda bu çok sevilen oyununu, Domark firması ev bilgisayarlarına başarıyla uyarladı ve güzel bir oyun olan Toobin'i piyasaya sürdü.

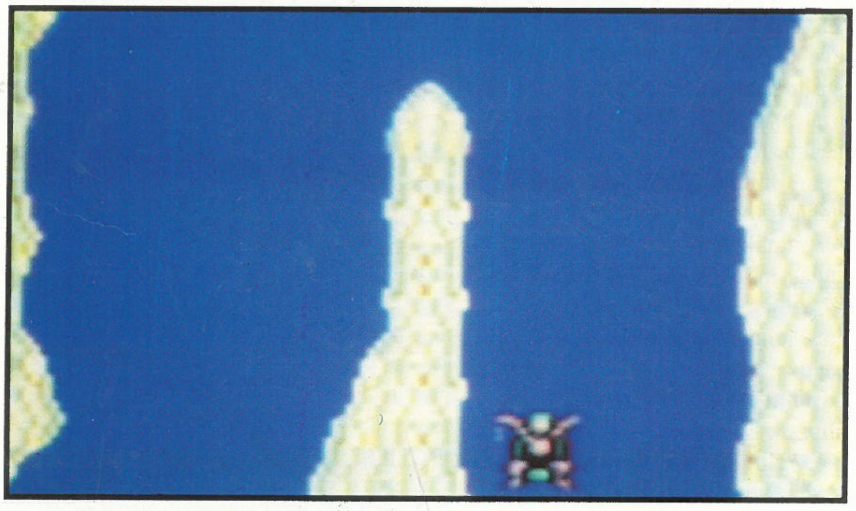
Toobin afişindede belirtildiği gibi çılgınca, komik ve eğlendirici bir oyun. Aşağı yukarı 10 bölümden oluşan oyunda birinci port'da oynarsanız Bif, ikinci port'da oynarsanız Jet adlı karakteri yönetiyorsunuz. Tek kişilik oynarsanız amaç bölümleri tamamlayıp sona ulaşmak. İki kişi oynarsanızki bu daha zevkli amaç yarışı kazanmak. İki kişi oynamak istiyorsanız illa oyunun başından başlamak gerekmiyor. Tek kişi oynarken oyunun herhangi bir yerinde arkadaşınız gelip öbür port'a joy takarsa o andan itibaren iki kişi oynıyabilirsiniz. Oyunda nehir boyunca ilerliyorsunuz. Nehirde bulunan bayrakların altından geçerek iyi puanlar kazanabilirsiniz. Sadece puan için olmasa bile bu bayrakları kaçırmayın yoksa arkadan gelen dev timsaha yem olursunuz. Başlangıçta 4 kredi ve üç yama hakkınız var, fakat çevrede bulunan diğer yamaları alarak bu hakkınızı çoğaltabilirsiniz. Oyun sırasında bitkilere, çarpmamanız gereken yerlere veya cisimlere çarparsanız yama kaybedersiniz, yamaların bitmesi kredinizin bir eksilmesi demektir. Krediler bitincede oyun biter. Çevrede bulunan diğer cisimlerden deniz topu sizi hızlandırır. Silah olarak boş kola kutularını yol boyunca sıkca bulabilirsiniz. Ayrıca hazinelerle puan toplıyabilirsiniz. (Bazı bitkileri vurunca hazine çıkıyor) Bölümler ise kısaca şöyle:

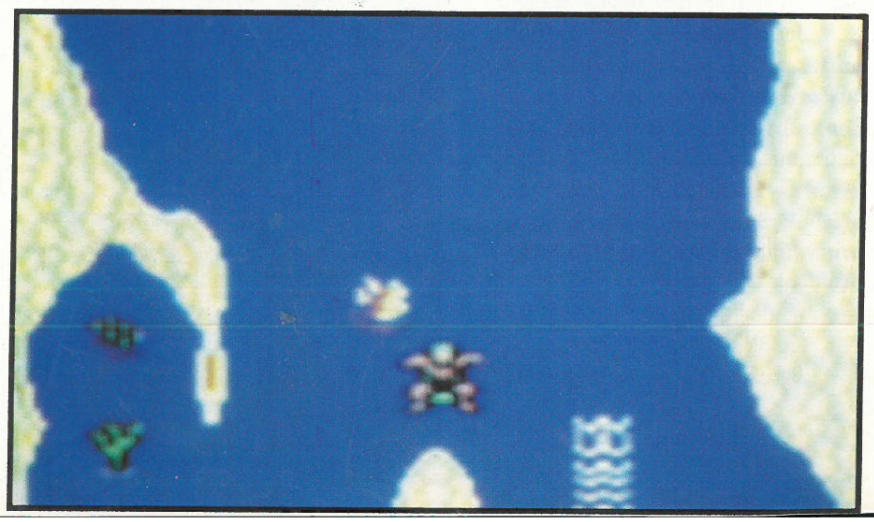
İlk bölüm kumsalda geçiyor. İkinci bölüm ise taşlık alanlarda ve çöllerde geçiyor. En zor yerlerden olan ormanlarda yılanlar, taş atan maymunlar gibi bir çok tehlike var. Daha sonra kanallarda ilerliyoruz ahtopotlar, borulardan gelen pis artıklar ve size şişe fırlatan punk'lar bu bölümlerin baş belaları. Kutuplarda ise ufak buzullar ve birden önünüze fırlayan penguenler tehlike oluşturuyor. Eğer oyunu bitirirseniz adamınız kumsala çıkıyor.

Grafik bakımından oldukça iyi olan Toobin'de, bölümler arasında tanınmış müzikler konulmuş. Oynanabilirlik ise ilk başta zor gelebilir ama oynadıkça alışırsınız. Ayrıca fokşiyon tuşlarından F3, F4 pause - unpause, F5, F6 müzik - efekt konumuna getirir. Kışın bu soğuk günlerinde yazı anımsatıcak, sevimli bir oyun oynamak istiyorsanız Toobin'i mutlaka alın.

TOLGA SAVAŞÇI







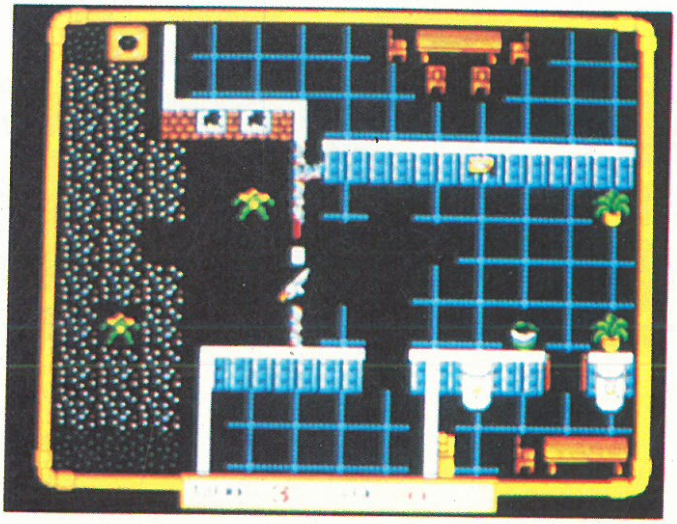
LASER SQUAD

Laser squad bir strateji oyunu. Bu tür oyunlardan hoşlanmayanları bu yazıyı okuma zahmetinden kurtarmak için bu cümle ile giriş yaptım ama bu tür oyunları tanımayanlar veya daha önce çok komplike bulanlarda Laser squadı rahatlıkla oynıyabilir ve artık bilgisayarlarının başında sadece hızlı reflekslerini kullanmak yerine birazda zekalarını kullanmaya başlarlar.

Siz her senaryoda (5 tane var) sayıları değişen, bir grup geleceğin paralı askerlerini yönetiyorsunuz. Her senaryoda farklı bir göreviniz var. Ayrıca 2 kişilik oynayabilme ve senaryoları zorlaştırmanızda mümkün. Zor levellarda değişen tek şey oyuna başladığınız paranı azalması. Paranız az olunca her senaryonun başında yaptığınız silah ve zırh seçiminde askerlerin tam olarak donatımını sağlıyamıyorsunuz. Çok para çok silah, az para az silah. Basit. Size ilk önce zırhları açıklayayım. Zırhlar 4 derece oluyorlar 1, 2, 3, 4, zırhı olmayan bir asker tek isabetle ölebiliyor fakat 4. derece zırha sahip olan 3 isabete bile dayanabiliyor. Ama 4. derece zırh ağarlığıyla azda olsa hareket kabiliyetinizi kısıtlıyabilir. Yinede takımınızda her zaman 4. derece zırhlı 1 yada 2 kişi bulundurmanızda yarar var. Bu adamlar tek başlarına sizin son şansınız olabilirler. Ben 2 ve 3. derece zırhları pek kullanmadım bence ya tam olsun ya hiç olmasın. Zaten bu zırhlarda pekte bir işi yaramıyorlar (para kaybı dışında). Silah seçimine gelince, burada dikkat etmeniz gereken şey ihtiyacınız olan silahları almak örneğin küçük kapalı bir alanda oynuyorsanız roketatar almanın alemi yok. Her senaryoyu teker teker ele alırken size hangi senaryoda en çok hangi silahın yararlı olduğunu belirteceğim. Oyunun oynanması gayet basit rahatlıkla anlaşılabiliyor. Mekanizma temel olarak ACTION POINTler (AP) üzerine kurulmuş. Her karekter hareket APlerini azaltıyor örneğin 45 derece dönmek 1, ilerlemek 4 ateş etmek, silahı doldurmak, kapı açmak hepsi belli sayıda APlerinizi azaltıyor. Kontrol etmek istediğiniz askerin üstüne gidip ateşe basınca karşınıza çıkan seçeneklerden:

END TURN: Hareket sırasını bilgisayara verir.

SCANNERS: Bölgenin haritasını verir ama bu haritada sadece adamlarınızın görebildiği düşmanlar işaretlidir.



SELECT: Adamınızı hareket edecek duruma getirir bir daha ateşe bastığınızda ise bu sefer karşınıza CHANGE komutu çıkar bu komutla silahınızı elinize alabilir veya başka bir silahla değiştirebilirsiniz. Zaten oyuna başlarken yapmanız gereken ilk şey silahınızı elinize almak.

SENARYOLAR

1. ASSASINS:

Amacınız Stener Rengnix adlı kişiyi öldürmek. Burada binaya ya kapıdan medeni bir biçimde yada duvarı yok ederek biraz barbar bir hava ile girebilirsiniz. İçerde sizi bekleyen zavallı robotlar var. Öyle zavallılar ki bunları yok ettiğinizde puan bile almıyorsunuz. Stener Regnixi yok etmek için yerini bulmanız yeter onu birkere gördükten sonra bulunduğu bölgeyi roket ateşine tutarak işini kolaylıkla bitirebilirsiniz. Roket atar epey büyük bir bölgeyi dümdüz ediyor (Amman dikkat edin bir ortağınızı öldürmeyin.)

EN YARARLI SİLAH: Roketatar ve birkaç roket.

2. MOONBASE ASSAULT:

Bu bölümde ya düşmanların hepsini öldürmeli yada bütün databankları yok etmelisiniz. Düşmanlarınız bu sefer aynı sizin gibi askerlerden oluşuyor. Anlayacağınız öldürdüklerinizin hem silahlarını hem cephanelerini alabilirsiniz nede olsa ölülerin silaha ihtiyacı yok. Sakın roketatar almayın çünkü yalnışlıkla patlatabileceğiniz bir petrol varili zincirleme reaksiyon yaratarak diğer bütün varileri ve etrafındakileri yok ediyor. Yapmanız gereken adamlarınızı daima OPPORTUNITY FIRE da tutarak görüş alanınıza giren düşmanları mıhlamak (O.F.) eğer APlerinizden ateş edecek kadar kalmışsa sıra bilgisayarda iken görüşünüze giren düşmana ateş etme şansını size sağlıyor.

EN YARARLI SİLAH: Marsec, M4000

3. RESCUE FROM THE MINES:

Göreviniz esir arkaşdaşlarınızı

kurtarmak. Hücrelerin kapısını açmak için patlayıcı almanız şart (en az 3). Ayrıca düşmanlarınızda Riko da kapalı devre video sistemi için anahtar var. Bu anahtarla tüm düşmanlarınızın yerini belirleyebilirsiniz.

EN YARARLI SİLAH: Marsec, AP75 elbombası

4. THE CYBER HORDES:

Bu senaryoda kilitli kutular içinde çeşitli eşya ve silahları bulmak mümkün. Kutuların anahtarı ise en sağdaki küçük odada. Yok etmeniz gereken Battle droidleri AP75 elbombası ile haklayabilirsiniz. Düşmanlarınız daha çok sol taraftaki koridor ve salonlarda toplanmışlar. Yavaş ve temkinli bir biçimde hepsini safdışı etmelisiniz.

EN YARARLI SİLAH: AP75, Marsec

5. PARADISE VALLEY:

Haritada gördüğünüz gibe burada bazı gizli geçitler var. Ama hangi geçit nereye çıkıyor yazmıyorum işin heyecanı kalsın. Buradaki sandıklarda extra silah ve eşyalar var. Bu bölümdeki canlılar (SETOID ler haricindekiler) her 3 turnde bir yenileniyorlar. Yani işinizi çabuk bitirmelisiniz. Adamlarınızı birlikte tutun ve O.F. da kalın.

EN YARARLI SİLAH: Auto Cannon

Genel olarak bütün senaryolarda geçerli kural adamlarınızı iyi saklamak ve mümkün olduğu kadar köşelerden yararlanarak ilerlemek. İlerlerkende adamlarınızı daima birbirlerini kollar pozisyonda bulundurmak.

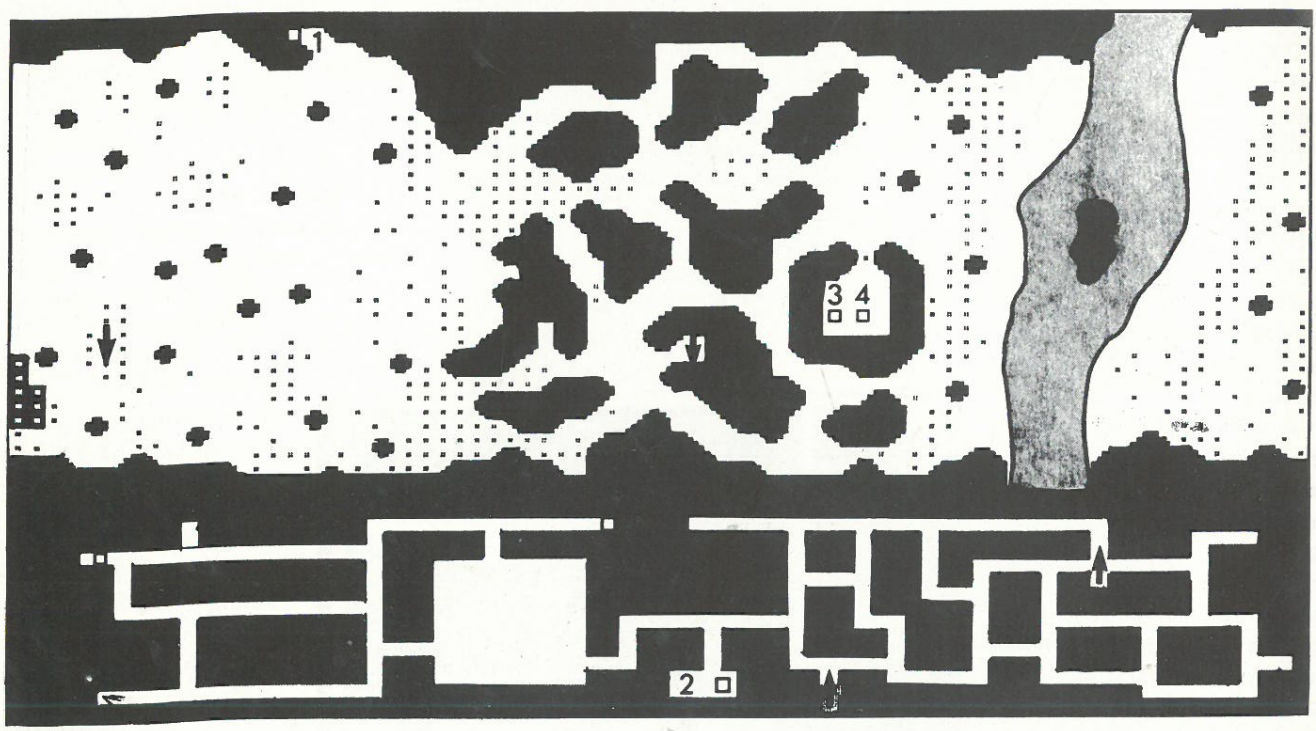
Laser Sqiuad şimdiye kadar bir strateji oyununda görülmemiş grafik, ses ve müziklere sahip. Bir strateji oyununda bu kadar iyi bir müzik ve bu kadar ayrıntılı grafikler görmek çok sevindirici. Oynanabilirlik bakımındanda hayli iyi hemen oyuna dalabiliyorsunuz ve saatlerce bıkmadan başında kalıyorsunuz. En azından 15 gün başka oyun oynamazsınız. ALIN...

EMRE IŞIKLAR

MÜZİK	% 86
SES	% 79
GRAFİK	% 80

GUINNESS REKORLAR KİTABI BİLGİSAYARDA

Compact Soft House adlı yeni firma bu ünlü kitabın haklarını satın alarak onu bilgisayara aktardı. 15000 rekorun yanı sıra animasyonların, grafiklerin ve seslerin bulunduğu bilgisayar versiyonu ilk önce Apple CD rom'da (sadece compact disk kullanıyor) daha sonrada Amiga'da çıkacak.



1) SANDIKLARA ANAHTAR
2) KAPILARA ANAHTAR

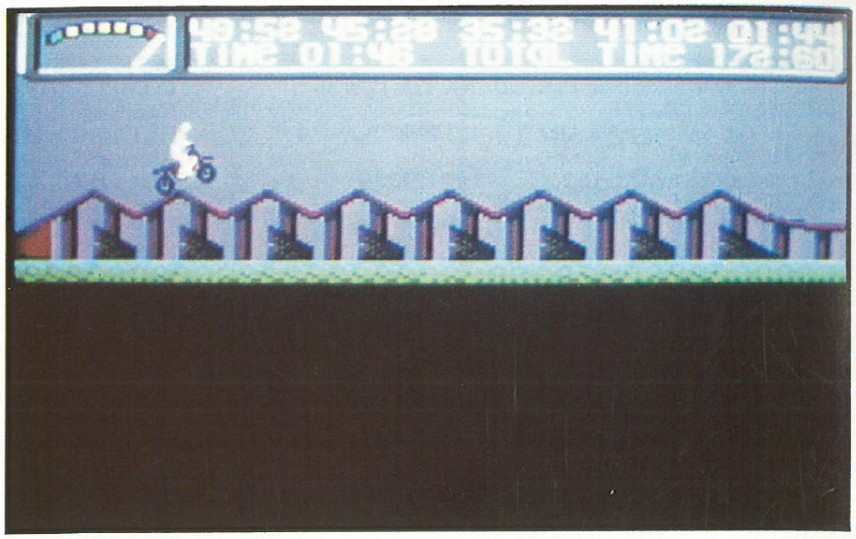
3-4) SİLAHLARI TUTAN SANDIK
I -) YER ÜSTÜNE ÇIKAN GEÇİTLER
I -) YER ALTINA İNEN GEÇİTLER

64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

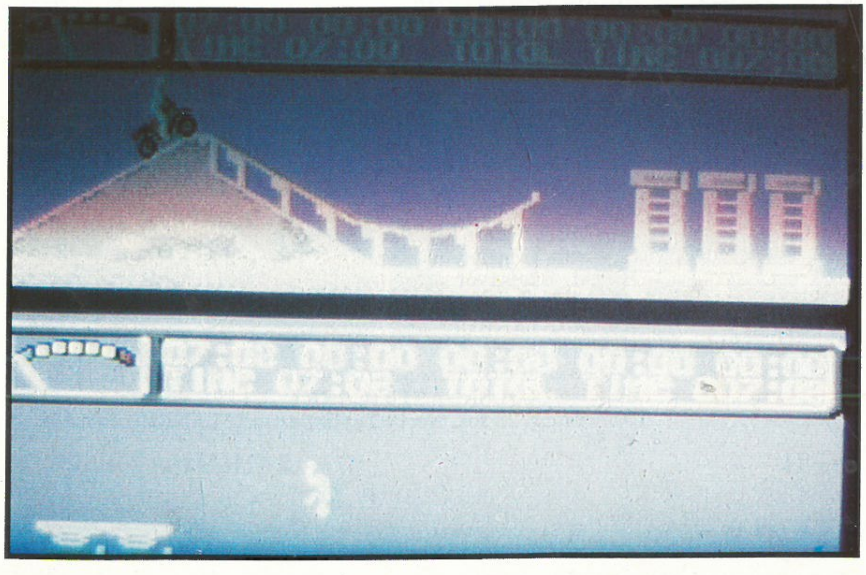
A.B.C BİLGİSAYAR
Baraj yolu 6. durak No:1 Hatıra apt. ADANA Tel: 1728 66
ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.
Sağlık sok. 33/6 Sıhhıye ANKARA Tel: 133 25 07
ABDİ TİCARET
Hürriyet cad. 2/D GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 26
ALTİNNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
İslice mah. Adaş sok. 24/B UŞAK Tel: 148 07
BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT Yanı ışıtınlı sok. 5/B BALIKESİR
COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4 ANTALYA Tel: 12 12 07
EKİM-2 ELEKTRONİK
Esnaf sarayı kat 3 No: A/329 ESKİŞEHİR Tel: 418 06
KARTAL TİCARET
Hükümet cad. 46 ERZİNCAN Tel: 1 /0 93
İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Hürriyet cad. Keyvan bey pasajı 8-9 GAZİANTEP Tel: 17 881
TEKFON
Şahabiye mah.F.Fevzioğlu cad.40 KAYSERİ Tel: 124 18-259 58
PRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
İş bankası aralığı 5/B Heykel BURSA Tel: 20 73 08
SİRÇA SARAY
Namık Kemal cad. 52/A İSKENDERUN Tel: 140 41
SEDAN LTD. ŞTİ.
Meşrutiyet cad. 10/39 Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07 82
OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa cad. 44/A ZONGULDAK Tel: 117 97
ÖZGÜN PAZARLAMA
Bayol Pasajı No:47 TEKİRDAĞ Tel: 182 83
DATACOM BİLGİSAYAR
Kızılcık cad. No: 5 ESKİŞEHİR Tel: 37 360
BARIŞ BİLGİ İŞLEM
857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 KONAK Tel: 25 90 73
IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE
1710 sok. 9/2 KARŞIYAKA Tel: 23 33 48
PHONIX COMPUTER HOUSE
İnönü cad. 302 Ademoğlu pasajı 33 HATAY Tel: 31 95 03
TAMER KİTAP KIRTASİYE
1728 sok. 52/A KARŞIYAKA Tel: 68 14 00
TAYLAN TİÇARET LTD. ŞTİ
Talatpaşa Bulvarı No: 40 Alsancak / İZMİR Tel: 14 08 82
ZENGER COMPUTER CENTER
Sümer sok. No: 6/B Kızılay ANKARA Tel: 230 23 43 - 230 66 66
ELBİM ELEKTRONİK VE BİLGİSAYAR MERKEZİ
Yeni Ömerli mah. 1 sok. No: 4/B TARSUS Tel: 18 597
BİLDEN BİLGİSAYAR
İstiklal cad. Sahna sok. Ali Han Kat: 5 No: 507 GALATASARAY Tel: 152 47 22
BİL-MER
Halkçı sok. 33/7 Bakırköy işhanı ve çarşısı BAKIRKÖY Tel: 570 34 90
BİL TEK BİLGİSAYAR
Ebuzziya cad. Marmara çarş. kat 1 105 - 106 BAKIRKÖY Tel: 583 14 90
BUKET BİLGİSAYAR
Osmanağa camii yanı Pavlonya sok. No: 5 KADIKÖY Tel: 347 69 97
BİOMAK LTD. ŞTİ
Mebusan Yokuşu SSK. İşhanı 220 FINDIKLI Tel: 143 63 42 - 152 08 31
Kızılelma cad. 15/4 FINDIKZADE Tel: 586 67 79
BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR A.Ş.
Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa İşhanı Kat: 3 No: 14
MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54
CAN MÜHENDİSLİK SAN TİC. A.Ş.
Rıhtım cad. Hacıonbaşılar işhanı Kat: 4 KADIKÖY Tel: 347 30 36,346 33 86
COMPUSHOP
Nadide sok. 33 Bağkur Blokları MERTER Tel: 584 19 44
DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96
DİJİ BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK CEM KAPTANOĞLU
Akasya sok. Akasya apt. No: 9/4 GÖZTEPE Tel: 363 31 53
ELECTROMODE
Kayışdağı cad. 280. ÜST GÖZTEPE/ERENKÖY 360 63 92
EMEK ELEKTRONİK
Millet cad. 90/2 FINDIKZADE Tel: 523 11 40 - 525 47 52
EFOR BİLGİSAYAR
Sofular mah. Açıklar sok. 2 FATİH Tel: 532 50 37
FERBİ BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Sofular mah. Simitci şakir sok. irtiş apt. No: 14 Kat:2
AKSARAY/İST
Tel: 524 70 51 (Aksaray Vatan cad. Aksaray Metro Durağı yanı)
GÖGE ADİ. KOM. ŞTİ.
Söğütçeşme cad. 129/7 KADIKÖY Tel: 336 60 34 - 345 06 78
KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 ÜSKÜDAR tel: 342 62 61
KİNG LİMİTED
Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A BEŞİKTAŞ Tel: 161 65 87
MASTER COMPUTER CLUB
Bağdat cad. 298/3 ERENKÖY Tel: 356 44 79
MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı cad. No: 232 GÖZTEPE/İSTANBUL Tel: 360 03 31
MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 MODA Tel: 336 09 16
OSAM LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad. Sakızlı yalı sok. 3 BAKIRKÖY Tel: 583 72 46
ÖLMEZ BİLGİSAYAR
Necip Asım sok. 34/A ÇAPA Tel: 587 72 03
PEGASUS COMPUTER CENTER
Bağdat cad. Köşemiz apt. 290/8 SELAMİÇEŞME Tel: 336 58 89
PEKEN BİLGİSAYAR MARKEZİ
Halitağa cad. Ekşioğlu işhanı 21 ALTIYOL KADIKÖY Tel: 338 30 25
SKY ELEKTRONİK
Valikonağı Cad. Konak Pasajı 109 K :1/38 NİŞANTAŞI Tel: 148 43 83
Ebuziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 BAKIRKÖY Tel: 583 54 03
Mimar Kemalettin cad. 37/1 SİRKECİ Tel: 326 58 37
SÜER ELEKTRONİK
Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 KADIKÖY 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. Yazıcı oğlu işhanı 3/54
KADIKÖY Tel: 336 73 54
VOILET COMPUTER
Bağdat cad. 378/2 ŞAŞKINBAKKAL Tel: 369 05 69
HİKMET BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
Şemsettin Günaltay cad. No:205/3 Tüccarbaşı Ercnköy /İST.
İDEAL Bilgisayar sistemleri San. ve Tiç. Ltd. Şti.
Atatürk Bulvarı 2. Spor sok. Bulvar Pasajı No:39
Kartal/İSTANBUL
DURAL TİÇARET ve PAZARLAMA
Kocamansur sok. 86/A Şişli/İSTANBUL Tel: 147 40 05
TEKNOLOJİ SANAYİ TİÇARET
Sümer mah. 28 sok. No:14 Zeytinburnu/İSTANBUL Tel: 558 12 54

KICKSTART III

Yarışlarla özellikle motosiklet ve bisiklet yarışlarıyla ilgileniyorsanız, bu program size göre demektir. Kickstart serisi motosiklet yarışlarını konu alır. Amaç belli belirsiz engellerle parkuru tamamlamaktır. Oyun ekranı üst üste ikiye ayrılmış durumda. Motosiklet spriteları biraz ufak ar , adamınızın motosikletten fırlaması vc motosikletlerin rampadan uçması gibi durumlar öyle iyi yapılmışki bu ufak kusuru kapıyor. Kickstart 3'ü diğerlerinden ayıran bir fark var. Bu fark ise oyunun aynı zamanda bir "Construction Kit" olması. Yani büyük çapta bir editöre sahip olması. Oyunu bu editörden istediğimiz gibi ayarlıyabilir, istediğimiz şekle sokabiliriz. Şimdi editörün nasıl kullanılacağını açıklayacağım.



Program başladığında güzel bir müzik eşliğinde iki yarışçı grafiği görülüyor. Bu grafik geçtikten sonra ekrana bir takım yazılar geliyor. Bu yazılar önemli değil. Yazıların sol köşesinde beş tane ikon var. Bunları seçmek için Cursor sağ ve Cursor aşağı tuşlarını kullanıyoruz. İstediğiniz ikona geldiğinizde return tuşuna basarak seçim yapabiliriz. Bu ikonları sol dan sağa doğru açıklayalım. İlk ikonun üzerinde dikey üç yatay üç nokta bulunuyor. Bu ikonu seçerseniz oyun başlıyor ve oynamaya hazırlanıyorsunuz. İkinci ikonun üstünde bir çalar saat resmi var. Bunu seçtiğinizde ekrana A'dan X'e kadar 20 ayrı bölümün isimleri ve ne kadar sürede bitirileceklerinin listesi geliyor. Üçüncü ikon en önemlisi. Çünkü editöre çıkıyor. Bu ikonu seçtiğinizde ekrana 9 ikon daha geliyor. Bunların birincisi ana menüye dönüş, ikincisi yaptığınız oyunu kasete saklama, üçüncüsü kasetten kayıtlı oyunu isteme, dördüncüsü diskete oyun saklama, beşincisi disketten saklı oyunu isteme, altıncısı havanın durumunu belirleme (Gündüz, geçe ve kış), yedincisi 20 ayrı engelin resimleri, sekizincisi ise bu engelleri seçmeyi, dokuzuncusu ise yerleştirmeye yarıyor. Bu oyunu kurmak için sekizinci ikondan faydalanıyoruz. Oyun ekranında ilerlemek için "<" ve ">" tuşlarını kullanıyoruz. Bu tuşlarla engelleri yerleştirin. Bütün engeller A'dan X'e kadar harflerle simgeleniyor. Bir engeli yerleştirmek için o engele ait harf tuşuna basarak engelin büyüklüğünü girin ve engeli yerleştirin. Engellerin sembollerini yedinci ikondan faydalanarak görebilirsiniz. "+" tuşuna basarak iki engel arasında boşluk açabilir, "-" tuşu ile boşlukları kapatabilirsiniz. Space tuşu ile eski engelleri silebilirsiniz. Bütün engeller öyle değişik ve fazlaki 20 bölümede yetiyor. Bütün her şeyi yerleştirdiğinizde geriye yaptığınız oyunu kasete veya diskete yüklemek kalıyor.



Son olarakta ana menüdeki ikonlara dönelim. İkonun dördüncüsü oyunu tek kişilik, beşincisi iki kişilik yapar. Oyun içinde engel atlarken joystick'i aşağı, engel çıkarken joystick'i yukarı itin. Motosikletinizin ön tekerleğini buna göre kaldırın. Baştan başlamak için Restore tuşunu kullanın. Yarış oyunlarını sevenler bu oyunu kaçırmasın. Hepinize iyi şanslar.

BARIŞ YALÇINKAYA

GRAFİK	% 60
MÜZİK	% 70
SES-EFEKT	% 65
OYNANABİLİRLİK	% 75

% 70

FIRST STRIKE

Similasyon tutkunları, action ve arcade uyarlamalarının hayranları, bilgisayar başına. İşte size Afterburner'a benzeyen ve ondan grafik, oynanabilirlik ve diğer yönleri bakımından fark atacak güzellikte kaset ve disket kullanıcılarına hitab eden, parça oyun First Strike nihayet geldi. Oyunumuz konu ve görünüş bakımından Afterburner'la hemen hemen aynı. Ama konu ondaki gibi dar kapsamlı alınmamış, üstelik Afterburner,daki grafik karmaşası tamamen düzeltilmiş. Bu sefer ise bir f-14 yerine f-16 kullanacağız. Oyuna ilkin görev seçerek başlıyoruz. Açılştan sonraki ekranda 8 ayrı dosya ve bir el beliriyor. Bu eli kullanarak dosyaları seçin ve o anki göreviniz hakkında bilgi edinin, bu ekranda ayrıca görevin ufak bir haritasıda sağ üst köşede belirir. Eğer görevi beğenmişsek sağ üstteki uçak resmini seçip oyuna başlarız veya dosyayı seçerek görev seçimine dönerriz. Bu oyunda benim en çok ilgimi çeken şey Türkiye de geçen görevlere yer verilmiş olması. Şimdi bu görevlerri açıklayalım:

GÖREV 1: Mexico üzerinde görülen düşman uçaklarını yok etmek ve gerilla kuvvetlerini dağıtmak.

GÖREV 2: Sicilya ile Kıbrıs arasında seir ederek düşman kuvvetlerini bozguna uğratmak.

GÖREV 3: Türkiye Pakistan arasınd Orta doğunun güvenliğini sağlamak.

GÖREV 4: Norveç'ten kalkarak Rusla'rın gizli bölgesine girmek.

GÖREV 5: Ankara'dan kalkarak Türkiye ve Karadenizi dolaşıp yeniden Ankara'ya dönmek.

GÖREV 6: Japonya ve Uzak doğunun güvenliği.

GÖREV 7: Alaska üzerinde seyir eden kimliği belirsiz nesneleri yok etmek.

GÖREV 8:Ankara'dan Batı Almanya'ya kadar olan yolda bulunan tüm düşmanları yoketmek.

Görevlerden birini seçtiğimizde karşımıza bir silah ekranı geliyor. Buradan görevimiz iiçin gerekli silahları yükleyeceğiz bunu yapmak için joystick sağ sol ve yukarı aşağı yeterli. Uçağımızın belli bir silah limiti var 10000 lbr. Silah seçiminden önce görevinizi ve katedeceğiniz yolu düşünerek ona göre gerekli gördüğünüz silahları yükleyin.

Şimdide silahları inceleyelim:

SIDEWINDER: Havadan havaya roket.

MAVERICK: Havadan denize enfraruj sistemleriyle donatılmış füze.

MK 84 BOMB: Bu bombardıman füzesidir.

CANNON :Mkineli tüfek mermisi.

ECM POD: Uçuş sırsında başka uçakların size kitlenmesini engelleyen silah

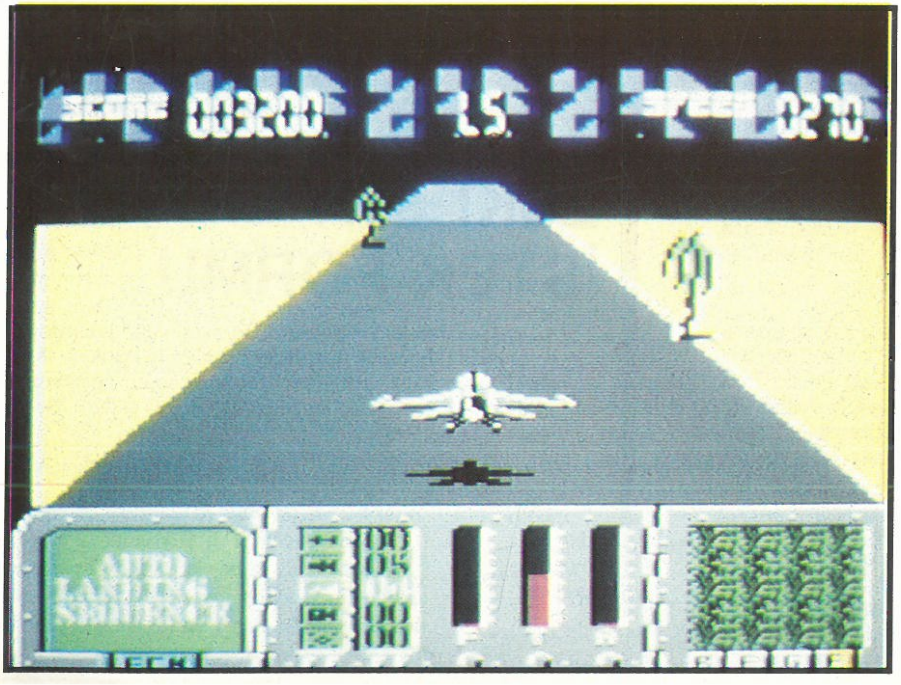
300 CAL TANK: Ek yakıt tankı

FLARES: Size yollanan roketleri şaşırtmak için fırlatılan madeni parçalar.

En iyi yükleme şekli(Karışık bir ortam için): Kanatlara 4 adet sidewinder 2 adet maverick , 2 adet mk 84 , gövdeye ecm pod bütün mermiler ve flare. Eğer göreviniz deniz ağırlıklıysa sıdewınder'dan düşerek yerinemaverick ve mk 84 alabilirsiniz. Herşey hazırsa kalkış için ateş basmanız yeterli olacaktır. Oyund a uçağımızı arkadan görüyoruz. pistte yanınza birtanker gelerek yakıt nakli yapıyor. Tanker gittiğinde joystick'i geri çekerek hızlanın pistin sonunda otomatik olarak havalanıyorsunuz. Ekranın altında göstergeler var bunlar oldukça basit. Sağda büyük bir radar, onun yanında silah seçimi var silah seçimine space ile yapıyorsunuz. Onun yanında yakıt ve hız dereceleri mevcut. Solda ise düşmanınızın cinsini belirleyen bir bilgisayarınız var. Oyunda düşman uçaklarını vurmak çok kolay. Helikopterler çok sayıda geldiklerinden çarpmamaya dikkat edin. Tanklar ise çok zor vuruluyor. Denizaltılar oyunun en zor düşmanları nereden çıkacakları belli olmuyor fakat çıktıklarında sizden çok büyük olduklarından çarpma tehlikesi oldukça yüksek oluyor.

Bütün düşmanları altedebilirseniz üsse inip yakıt nakli yapıyorsunuz ve göreve devam ediyorsunuz. Piste inmek çok kolay, yalnızca pistin hizasına gelin yeter.

BARIŞ YALÇINKAYA



ESKİ SAYILARIMIZDAKİ OYUNLAR

MAYIS 88
The Train, Rastan, Samurai Warior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bediam Troll, Tetris, Black Lamp, Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh).
HAZİRAN 88
I.O. Knight Games II, Traz, Magn tron, A.T.F., Frightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gathik, Pacland, Blood Valley, Road Wars, Northstar Target Renegade, Ikari Warriors, Winter Olympiad 88.
TEMMUZ 88
Games: Winter Edition, Karnov, Flintstones, Power At Sea, Slimens Mine Shangai Karate, The three Stoges, Banghkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street Sports Soccer, Rimrunner, Frefly
AĞUSTOS 88
Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon, Killen Until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang On, Gunsmoke, Vixen, Gutz, Freddy Hardest,Alien Syndrome, Bionic Commands, The Great Espace, Iron Horse, Hercules, Darksyde, Super Star Soccer, Defender Of The Crown
EYLÜL 88
Summer Games II, Street Fighter, Maraudre, ojan Warrior, Thunder Cats, Dream Warrıor, Derby, Skale Crazy Tobruk, To Hell And Back, Apollo 18, Mickey Mouse, Salamander, Tangent, Gauntlet II, Desolator, Hoppming Mad, Saboteur II,Bob Winner, Fotball Manager I-II, Matterhorn Scraemer, Monopoly, Road Warrıor, Clever And Smart, Dejavu, Maniac Mansion, Road Blaster
EKİM 88
The Empire Strikes Back, Gunship, Peter Beardsley's, Super Cup, Summer Olympiad, Hawkeye, Stundbike, Sinbac, Alloyrun, Scorpius, Taipan, Buble Ghost, Western Games, Dizzy Dice, Barbarian, Chubby Gristle, Sorceser Lord, Road Runner, Rampage, F/A-18 Interceptor, Gone Fish'n, Ace 1-2, Master Of the Universe, Gremlins, Shackled, Beyond The Ice Place, Ball Blasta
KASIM 88
Barbarian II, 19 Nineten, Blood'n and Guts, Dragon, Elite, Skate or Die, The Vindicator, Rav Recruit, Combat School, Daley Thompson's, San Ray, Thunder Hawk, Joe Blade II, Rocket Ranger, Fernandez Must Die, Dr Livingstone, 4x4 off Road Racing, Sport of Kings, Yes Prime Minister, Corruption, Seul Olympiade 88
ARALIK 88
Last Ninja II, Hat Trick, Handball Maradona, Blip Blop III, Komando 85, Scooter, Desert Fox, Halcyon, California Games, Mask II, Star Glider, Buggy Bay, It'sa Krockout, Hollywood Poker, Rocket Ranger, Offshore Warrior, Track Suit Manager, Bobn Rumple, Tiger Hell,
OCAK 89
WWS Wrestling, Virüs, Victory Road, Virüs Killer, Fox Fights Back, Park Castle, Stalth Fighter, Hotshot, Katakis, Ocean Ranger, Operation Wolf, Emlyn Hughes, Socceer, Cybernoid II, Pepsi Mad Mix, Challenge, Rambo III, Psy vs Spy, Whelles, Power Pyramids, 1943 The Battle Of Midway, Nebulus, Pac Mani,Out Run
ŞUBAT 89
Red Storm Rising, Bouble Trouble, Low of the West, Hell Fire Attack, Body Slam, Micro Prose Soccer, Street Sports Football, Serve and Volley, By Fair, Means or Foul, Graffity Man, Live and Let Die, Bombuzal, Indiana Jones, An The Tale of Doom, Pinball Wizad, Hostages, Beatle Island, Mean Streak, Game Over II, Pirates, Stell, Thunder,Roger Rabbıt,Speed
MART 89
The Games Summer Edition, Armalyt, Slam Dunk, Nato Assault Course, Robocop, Drago Slayer, Commando 86, Menace, Carrier Command, Overlander, Power Play Hockey, Thunder Blade, Fast Break, Tank, Savage, Jacky Wilsons Dart Challenge, Spitting Image, Exploding Fist, Menhatten Delaers, Risk, Aaargh, League Soccer, Question of Sport, Ports of Call, R Type, Falcon, Return of Jedi, Fearly Tale, Kayleth, Maniac Mansion
NİSAN 89
One on One II, Guarrilla War, Tigerroad, Grand Prix Circuit, Batman, Wec Lemans, Süpermen, California Pro-Galf, King of Comedy, Mars Saga, Chicago'30, The Tube, Dragon Ninja, Italy'90, Muzık Shop, Zak Mckracken, Technocop, World Games, Barbarian II, Caveman Ugh-Lympıcs, Buble Boble, Mind Shadow
MAYIS 89
Renegade, Lombard Rally, 4 Soccer, Elimihatör, Hingway Hawks, Better Dead Than Alien, Microprose Soccer, Turbo Gril, Star Ball, Italy Soccer, Thecnocop, R-Type, Shangai Warriors, Last Ninja II, Human King Machine, The Litle Dragon, Scorpion, Crazy Cars II, Super Mario Bros, Ikt, T.V. Sports Football, Batman (Joker), Afterburner, Thunder Blade, Zynaps, Chonomix Challenge, Jinxter, Aliens
HAZİRAN 89
Led-Storm, Titan, Dread Nought, Keloğlan, Deriller, Typhon, Stell, Espionage, Street III, Warrior Winter Holiday's, Nawy Moves, Blasterioids, Eddie Edward's, Super Ski, Army Moves, Camel Tropy, Obliteratör, Sword of Sodan, Wiz Ball, Turbo Cup, Ball
TEMMUZ 89
Tom and Jery, Test Drive II, Runningman, Adv. Pinball, International Team, Garyli Nekers, Hot Shot 1989, Neagok, League, Chalenge, Artax, Maltese Joe Plays, 3-D Poll, Thankattakt, MidnightPatrol, Emilio Putrogueno Futbol, T.K.O. Boxing, Hard and Heavy, Golf Master, Dominators, Acrojet, Speed Ball, Phantom Fighter, Poker, Ghost Busters, Football Manager, Expansion Kit, Raff'es, Strike Force Harrier, Flight Simulator, G. Monster Stam, Ballistix, Universal Military Simulation, Retur of The Jedi, Ringside, Fish
AĞUSTOS 89
Operation Horzum, Fruitbank, Dragon Ninja, Silk Wrom, Stromlord, Targhan, Windsurf Willy, Double Dragon, Terro-rpods, Deep, Prison, Blod Money, Red Head, Circus, Attarctions, Hate, Postman Pat, Tast Force
EYLÜL 89
Last Dvel Shadon Force, Slayer, Gun Fight, Vigilante, Kıck off, Spherical, Licence To Kill, Ghost Honters, Ace 2088, Times Of Lore, Star Trek, Storm Warrior, Empire, Wargame, Wolfman, Spherical, Fargotten Worlds, Tintin of the Moon
EKİM 89
Castle Warrior, Muncher, Race againts time, Fast Break, Robocop, Süper Scramble, The Newzealand Story, D.r. Doom's Revenge, Silk Worm, Cambogia, Battle Hawks 1942, Para Assoult Course, Buffalo Bill's Wild West, Jaws, Man Hunter, Varidian, Never Ending Story
KASIM 89
Batman, Indiana Jones, Rick Dangerous, Oil Imperium, Shoot Out, Kendo Warrior, Subway Vigilante, Terror Of Deep, Run The Gauntlet, RVF Honda, Shadow Of The Beast, Capone, Xenon II, Mr. Heli, Safari Guns, Leanardo, Silent Service, Xybots, Ninja Commando, Street Sports Basketball, Europan Soccer
ARALIK 89
Stunt Car Racer, Freddy Hardest, Moving Target, Ballistix, Action Fighter, Altered Beast, Kenny Dalglish, Thunder Birds, Passing Shot, Championship Wrestling, Terry's Big Adventure, Lords Of The Rising Sun, Milliennium, North And South, Shuffle Puck Cafe, It Came From Desert, Strider, Beach Volley, Super Sports, Cabal, Tusker, Project Firestart, Windwalker, Snow Strike

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.....

FIRE POWER

Bilgisayara yahut arkadaşınıza karşı aynı anda, sıra beklemeden, aynı bilgisayarda fakat iki ayrı ekranda mücadele etmek isteyenler hazır olsunlar. Çünkü şu anda okumakta olduğunuz yazı ile ilgili bu oyun bütün bu imkanlara sahip...

Oyunumuzun konusu yarı strateji, yarı action türü olan bir tank similasyonu. Amaç ise rakibinizin bayrağını (Bayrak karargah yerine geçiyor) bulup, karargahını fetetmek.

Fire Power ilk olarak Amigada çıktı. Amiganın ülkemize yeni girdiği sıralarda bu oyun revaçta sayılırdı. Ama kısa bir süre sonra ülkemizde gelişen ve yerleşen Amiga sektörü daha derin ve çarpıcı programlarıda yanında getirdi. Böylelikle Fire Power'ın da başarısı çok kısa sürmüş oldu. Programcılar buna rağmen oynanabilirlik bakımından yüksek puanlar almış olan bu oyunun Commodore versionunu çıkardılar.



Oyuna başlarken ilk işimiz tank seçimi yapmak olacaktır. Üç tip tankımız var. Bunların her birinin değişik özellikleri mevcut. Tabiki en iyisini seçmek hakkınız. Tanklar ve özellikleri:

1- SCORPION: Oyunun en ideal tankı. her şey orta derecede tutulmuş. Ama diğer ikisinden daha atik olduğunu inkar etmeyelim. Eğer sürekli saldırı yapıp çarpışacaksanız bu tankı seçin.

2- MARK: Oyundaki en hızlı tank. Diğer ikisine göre oldukça hızlı. Eğer daha çok saldırı yapmayıp, rakip bayrağını arayacaksanız bu tankı seçin.

3- SHADOW: En ağır ve yavaş tank. Oldukça kullanışsız, hareket kabiliyeti çok düşük. Tek özelliği diğerlerinden daha büyük çaplı bir topa sahip olması ve dolayısıyla daha iyi bir vurucu gücünün olması. ancak savunma yapmak için ideal.

Oyunda bakış açımız yukarıdan, her şeyi tepeden görüyoruz. Oyun ekranı ikiye bölünmüş birbirinden bağımsız iki ekrandan oluşuyor. Yani aynı anda iki ayrı oyun oynarcasına bir havası var.

Oyuna kendi bölgemizde başlıyoruz. Garajdan çıkmak için joysticki aşağı çekin. Artık oyundasınız, düşmanınızın bayrağı sizi bekliyor. Oyun alanı; şehir, orman ve askeri bölgelerden oluşmuş. Kendinizi korkunç bir kovalamaca ve arayış içinde bulacaksınız. Bu arada rakibinizin tankıyla karşılaşıp, karşılıklı çatışma yapabileceğiniz gibi, düşman karargahını basıp çıkan askerleri canice ezebilirsiniz. Tabi bu arada düşman helikopterleri size aman vermeyeceklerdir. oyun alanları çelik duvarlarla çevrili. Bunları geçmek için, tankınızın burnunu duvara yaslayıp, sürekli ateş edin. Yaklaşık 12-15 atıştan sonra duvar yıkılır, sizde yolunuza devam edebilirsiniz. Ayrıca karargahlarda elektirikli kapılar var. Tank kapıya yaklaştığında kapı otamatik olarak açılıyor, sizde içeri giriyorsunuz. Ama bu kapıları genellikle karargah sahibinin amansız top yuvaları koruyor. Oyunda düşmanınıza hasar verirken yakında iseniz, yıkılan binalardan kaçabilen askerlerinizi tanka alın. Bunun için size koştukları sırada hareketsiz kalın. Aksi taktirde onları ezmeniz mümkün. Askerleri en yakın (Sizin bölgenizde) kızıl haç şubesine götürmeniz gerekir. Düşman askerlerini ise acımadan ezin. Düşmanınızla yaptığınız çatışma veya kovalamacada etrafa mayın bırakarak ona tuzak hazırlıyabilirsiniz. Mayın bırakmak için joystickin düğmesine basıp aşağı çekin. Ama dikkatli olun çünkü kendi bıraktığınız mayını ezip yokolabilirsiniz. Helikopterler düşman bölgesinin herhangi bir yerinde çok durduğunuzda çıkıyorlar. Onları diğer çisimleri vurur gibi vurabilirsiniz. Eğer düşmanınızın bayrağını ele geçirebilirseniz, ekrana tebrik eden bir yazı geliyor ve tarafların kaç asker kaybedip, kurtardığını, başarının ne kadar sürede kazanıldığını gösteren bilgiler görünüyor.

Fire Power genel olarak orta dereceli bir oyun. Oyunun yanlızca disk drive sahiplerine hitap etmesi kaset kullanıcılarını üzerken, oyunun başarısınıda düşüreceğine eminim.

BARIŞ YALÇINKAYA

TEXT ADVENTURE'LAR BİTTİMİ?

Level 9'da son Adventureları Spaceghost'un beklenenin üstünde satmaması halinde text adventure'lara son vereceklerini açıkladı. Yapılan iyi adventure'ların bile istenilen düzeyde satmaması yüzünden bu kararı almak zorunda kalan firma artık animasyon grafikli ve biraz arcade kokmayan oyunların satmadığından şikayetçi. Bir başka büyük adventure üreticisi olan Magnetic Scrolls ise bu fikre katılmayarak 1990 senesinde piyasayı text adventure'sız bırakmayacaklarını söyleyerek bu senenin Text Adventure'ların sonu değil başlangıcı olacağını ileri sürdü.

GHOSTBUSTERS II

"Geri döndüler!.. ve New York'u da beraberlerin de götürmek istiyorlar."

Sanırım Ghostbusters II'nin vizyona girdiğinden haberiniz var. Bu güzel filmin birde güzel oyunu var.. Commodore 64'te bayağı güzel grafikleri olmasına karşın biraz zor. Filme paralel giden üç bölümden oluşmuş. Şimdi levelları tek tek açıklıyorum.

LEVEL 1:

Adamımız şehrin altında meydana gelen garip olayların sebebini araştırmak için kabloyla kanalizasyona iner fakat hiç ummadığı bir şeyle karşılaşır. Slime dedikleri bu yapışkan sıvıdan bir parça örnek almak bu bölümün temel amacı. Bunun için aşağı kadar inmeli ve herşeyi toplamalısınız. Space tuşu silah değiştirmeye yarıyor.

LEVEL 2:

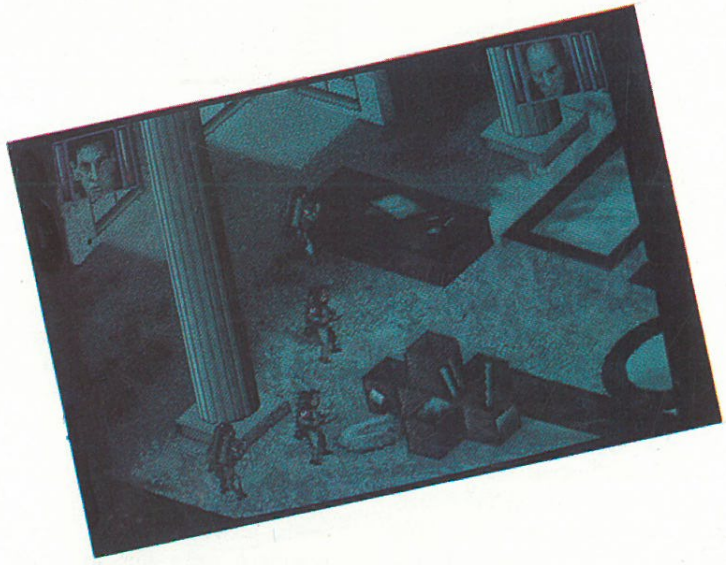
Özgürlük anıtını harekete geçiren kafadarlar müzeye gitmeye çalışıyorlar. Bu bölümde oyun bir shoot em - up gibi yapılmış siz ekranda özgürlük anıtının elindeki meşaleden çıkan alevleri yenebiliyorsunuz. Amacınız önünüze çıkanları vurmak ayrıca aşağıdaki adamları ise space ile yönlendiriyor ve enerji toplatıyorsunuz. Saat 12.00 olmadan müzeye gitmelisiniz.

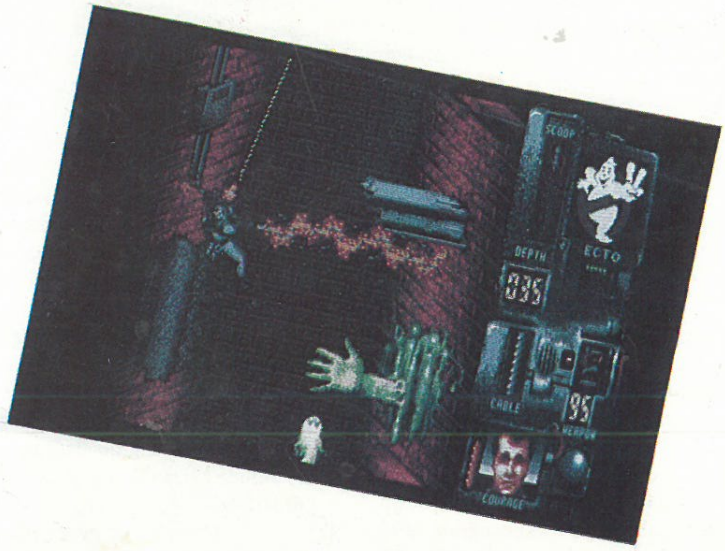
LEVEL 3:

Burada amacınız Vigo'nun dünyaya gelmesine engel olmak onun için Oscar adlı küçük bebeği alıp Vigo'yu öldürmelisiniz. Bunun için önce ortalıkta gezinen uşağı etkisiz hale getirmelisiniz. Bunun için lazer topunu kullanın sonra Vigo tablodan canlanarak çıkıyor. Onu öldürmek için iki lazer topunuzun ucunu kesiştirip ortasına almalısınız az sonra ölecektir ve bundan sonra sizi harika bir son ekran bekliyor. Oyun gerçekten güzel hemen alırsanız sizin için iyi olur.

ORHAN CEVHER

% 90






REM
AMIGA
SOFTWARE
DON BLUTH'S
SPACE ACE®

DELUXE PAINT III

Hayatınızda hiç ressam olmayı düşündünüzmü? Eğer cevabınız evet se bu yazı sizi amacınıza ulaştıracak. Bu yazıda size Deluxe Paint III hakkında bütün bildiklerimi anlatacağım. Tüm seriyi okuduğunuzda Deluxe Paint hakkında her ayrıntıyı öğrenmiş olacaksınız. Yanlız önemli bir nokta var aşağıdaki bütün bilgileri ekran başında tek tek deneyerek öğrenmelisiniz. Sanırım bu sizin için daha iyi olacaktır.

Bilindiği gibi Deluxe Paint serileri, Amiga'da dünyanın en iyi çizim programları arasındadır. Bu program Profesyonel bir grafikerin, ressamın, içdekorasyoncunun v.b. mesleklerin kullanabileceği kapasitededir. İlk önce karşımıza gelen ekranlar hakkında konuşalım.

Bu ekran disketi ilk taktığımızda karşımıza çıkar. Çizim alanının renk ve pixel sayısını gösterir. İstediğimiz komutları seçip, bunları bilgisayara verebiliriz.

LO-RES: Bu hafızada en az yer kaplayan, fakat fazla pixel sayısı olmayan bir ekrandır. 512K Amiga larda en rahat bu kullanılır.

MED-RES: Bu ekran çeşidi enine uzun, fakat dikine kısa çizimler için kullanılır.

İNTERLACE: Bu ekranda Med-Res'in aksine dikine uzun, enine kısa çizimlerde kullanılır.

Hİ-RES: Bu yüksek çözünürlük ekranıdır. 640x512 pixel sayısına sahip olması ona kusursuz bir güzellik sağlıyor. Tek kusuru fazla renk sayısı olmamasıdır. (Dikkat: Bu mod 512K'da tam olarak kullanılamaz. Ekran devamlı titrer.)

SWAMP: Bu seçenek size Deluxe Paint'in yanlızca gerekli yerlerini hafızaya geçmenizi sağlar. Çok büyük bir kolaylık sağlayan bir komuttur. Çünki Deluxe Paint III tüm fonksiyonları neredeyse 512K kadar tutuyor. Bu seçenek, ancak siz istediğinizde gerekli fonksiyonu hafızaya aktarıyor, Diğer bir fonksiyonda ise bir öncekini silip yerine yenisini aktarıyor.

LOAD ALL: Bu komut Deluxe Paint III programının tamamını disketten hafızaya aktarıyor. En kullanışlı 1MB hafıza eklenmesinde oluyor. Bilgisayarınız böylece 1,5MB oluyor. Program fazla bir yer teşkil etmiyor.

Bazı Deluxe Paint'lerde ilk açılış ekranında NTSC PAL diye iki ayrı komut çıkıyor. Bunlar televizyonunuzun modunu belirtir. (Dikkat Türkiyede PAL televizyonlar kullanılır. NTSC televizyonlar Türkiyede henüz azınlıktadır. Bu televizyonlar genelde Amerika'da kullanılır.)

Bütün bunlardan istediğinizi seçtikten sonra imlecinizi OK'a (Okey) getirin ve sol tuşa tıklayın. Bir süre sonra karşınıza çizim ekranı çıkar.

ÇİZİM EKRANI:

Sağ tuş fonksiyon tablosu.

Kalem uçları.

Sağ-sol tuş fonksiyonları. (Renk paleti, Çizim şekilleri.)

Çizim alanı.

Bu ekranda ilk olarak sağ kenardaki seçenekleri inceleyeceğiz. Bu seçenekler Mouse'un sağ ve sol tuşlarıyla kontrol edilirler. İlk önce sol tuş fonksiyonları:

1) Kalem uçları: Bunlardan hangisini seçerseniz kaleminizin ucu o olacaktır. Yapacağınız çizimlerin kontürü yada çizgileri seçtiğiniz uçtan olacaktır.

2) Kesintili serbest çizim: Bu çizim mouse'un hızlı yada yavaş hareketlerinde çizgi yada nokta kullanır. Mesela yavaş bir hareket yaptığınızda kalemin ucu kesintisiz bir şekilde ekranı çizer. Eğer hızlı olarak hareket ettirirseniz çizgide kesintiler oluşur.

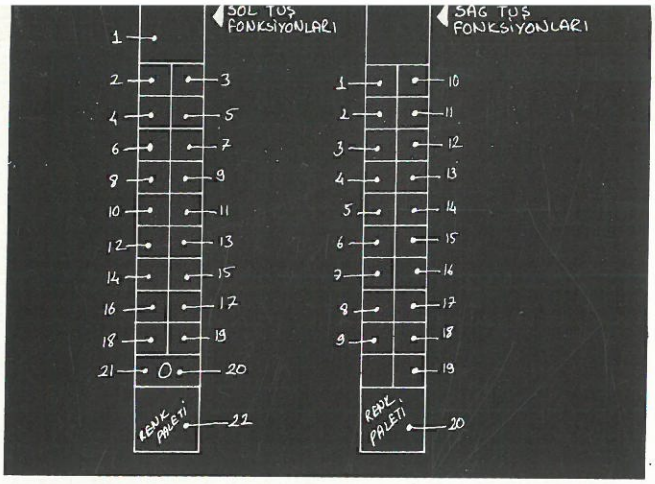
3) Kesintisiz serbest çizim: Bu seçenek mouse'un yavaş yada hızlı hareket etmesine bağlı kalmadan size kesintisiz bir çizim sağlar.

4) Düz çizgi: Sert ve düz çizimlerde kullanılır. Kaleminizi ekranın istediğiniz bölgesine getirip sol tuşa basın ve elinizi hiç çekmeden mouse'u oynatın, çizgi istediğiniz hale gelince parmağınızı kaldırın, çizgi o halde kalacaktır.

5) Eğri çizim: (yaylar) Yay çiziminde kullanılır. Kullanılışı düz çizim gibidir. Tek farkı mouse'u bıraktıktan sonra ne tarafa oynatırsanız eğri o şekilde biçim alır.

6) Boyama fırçası: Kapalı şekillerin içlerini doldurmaya yarar. Dikkat edeceğiniz tek şey, boyama alanını çevreleyen çizgilerde kopukluk olmaması ve fırçanın ayaklarının alanın içinde olmasıdır.





7) Airbrush (Sprey): Bu seçenek, kaleminizin airbrush olmasını sağlıyor. Seçtiğiniz kalem ucunu belli bir bölgeye, belli bir sayıda atıyor. Tabi bu oranları sizde ayarlayabiliyorsunuz. Bunları nasıl yapacağınızı daha sonra yazımda açıklayacağım.

8) Dörtgen çizimi: Çeşitli dörtgenler çizmenizi sağlar. Ekranın istediğiniz bölgesine gelip mouse'un sol tuşuna basın ve elinizi çekmeden dörtgeni istediğiniz boyuta getirin. Mouse'dan elinizi çektiğinizde dörtgen en son aldığı şekilde ekrandaki yerini alacaktır. Yanlız dörtgen, elips, daire, çokgen çizimlerinde, şekillerin içi dolu veya sadece çerçeve olarak çizebiliyorsunuz. Bunu yapmak için o seçeneğin sol üst köşesine tıkladığınızdaiçi boş, sağ alt köşesine tıkladığınızdadolu şekil çıkartır.

9) Daire çizimi: Kullanılışı aynı dörtgen çizimi gibidir. Yanlızca aralarındaki tek fark burda imlecinizin olduğu yer dairenin merkezi olmaktadır.

10) Elips çizimi: Bu seçenek size istediğiniz büyüklükte ve derecede elips çizimi sağlar. İlk tıkladığınızdaelips'in boyunu ve derecesini, ikincisiyle yönünü ayarlıyorsunuz.

11) Kesintisiz çokgen çizimi: Çokgen çiziminde yardımcı olur. Bu seçenek size ilerdeki çizimlerinizde çok yardımcı olacaktır.

12) Obje makası: Dikkat! Bu seçenek iki bölümdür:

a) Dörtgen makası b) Çokgen makası

13) Klavyeden harf girişi: Seçtiğiniz karakterdeki yazıları ekranın istediğiniz bölümüne yazmanızı sağlar.

14) Simetrik ayıraç: Bu seçenek çizim ekranını eşit karelere böler. Fakat kareler gözükmez. Böylece imleciniz simetrik olarak hareket eder.

15) Çok yönlü simetrik çizim: Bu seçenekte, ekranın istediğiniz yerini merkez almak üzere istenilen sayıda noktayla çizim yapmanızı sağlar. Çizim şeklinizi üstteki seçeneklerden seçmelisiniz. Bir noktayı esas almak üzere yaptığınız bir hareketi, diğer bütün noktalardada yapar.

16) Zoom: Ekranın istediğiniz bölümünü büyültmenize daha doğrusu zoom yapmanıza yardımcı olur. Böylece ince işleriniz daha kolay yapılır hale gelir.

17) Zoom ayarı: Buradan büyülttüğünüz alanı size doğru yaklaştırıp uzaklaştırır. Burada mouse'un tuşlarını kullanmalısınız.

18) Undo: En son yapılan çizimi iptal eder. Çizim sırasında en çok işinize yarıyacak ve size çok faydası olacaktır.

19) Clr (Clear): Bütün ekranı temizlemeye, hafızadan silmeye yarar. Geri dönüşü, eğer başka bir hareket yapılmamışsa Undo seçeneğidir.

20) Brush rengi: Çizim, boyama v.s. olaylarda en son seçtiğiniz rengi belirtir.

21) Fon rengi: Bu fonksiyon sağ tuşla idare edilir. Sağ tuşla yapılan çizimlerinizi seçtiğiniz renge göre yapar. Bunun açıklamasını daha sonra anlatacağım.

22) Renk kataloğu: İlk çıkan ekranda renk adedini ve cinsini gösterir. Buradan istediğiniz rengi seçebilirsiniz.

Bütün ekranda sol tuşun fonksiyonları bu kadardır. Şimdide gelelim Deluxe Paint'in en önemli fonksiyonlarını acığa çıkartan sağ tuşa:

1) Fonksiyonu yoktur.

10) Fill Type penceresini açar (Boyama ve doldurma seçenekleri.)

SOLID: Bütün fonksiyonları normale döndürür.

TINT: Transparent renk kullanımı sağlar. (Tamamen şeffaf renkler.) Alttaki resmin renk tonlarına göre seçtiğiniz rengi resme göre tonlar.

WRAP+BRUSH: "From Brush" Penceresine alınan objeyi kapalı bir alan içerisine (Daire, Kare, Çokgen, v.s.) çerçeveye uyum sağlayacak şekilde yerleştirir. Yerleştirmeyi normal ekranda boyama yada kapalı şekiller yapar.

FROM BRUSH: Elinize aldığınız objeyi hafızadaki pencereye yerleştirir.

PATTERN: Bu seçenek çok ilginçtir. Penceredeki objeyi sayfaya yerleştirir ama normalde bu gözükmez. İçi kapalı bir daire veya herhangi bir şey boyadığınızda, açtığınız yerden alttaki obje veya resim görülür.

GRADIENT:

Yukarıdan aşşağıya veya tam tersi olarak degrade boyama (Çeşitli boyama) yapar.

Sağ veya soldan degrade boyama yapar.

Sağ veya soldan hacimli boyama yapar. Dikkat! Çizdiğiniz alanda eğer çizgi dalgalanmaları varsa bunları görür ve her kesintide tekrar koyudan açığa ve tam tersi boyama yapar.

DITHER:

Bu seçenekte Degrade'nin gelişini ayarlıyorsunuz. Alttaki dörtgende Degrade'yi gösteriyor. Degrade'yi ayarlamak için üstteki dörtgen'in içindeki beyaz bölgeye gelin ve sağa sola çekin, bıraktığınızda Degrade'nin teni geçiş halini göreceksiniz. Sağa gittikçe renkler birbirine karışır, Soldada birbirlerinden ayrılırlar. Fakat bu bölümde Degrade yapmak için ilk önce "Renk paletinde" istediğiniz renkler arasında "RANGE" seçeneği ile geçiş sağlamalısınız. Renk paletinde en alttaki - işareti Degrade'nin yönünü ayarlar. Üstüne gelip mouse'un sol tuşuna tıkladığınızda yönü değişecektir. Eğer ok işareti "-" ise Degrade ler soldan sağa ve yukardan aşağıya doğrudur. Fakat "-" yapılırsa Degrade'lerin yönü tam tersi olacaktır. Eğer çizim yaparken Dagrede bölümünden çıkmak isterseniz yine bu pencereye gelip "SOLID" yapın.

3) Bu seçenekde Fill Type penceresini açar.

2) Bu seçenek spacing penceresini açar.

12) Burası Airbrush püskkürtme alanının büyüklüğünü ayarlar. Mouse-'un sağ tuşuna tıklayıp elinizi kaldırmadan imleci oynatırsanız püskürtme dairesi büyür veya küçülür. Elinizi çektiğinizde en son daire sizin airbrush alanınızdır.

4) Spacing penceresini açar.

5) Spacing penceresini açar.

6) Bu seçenekte fonksiyon yok.

13) Burasıda yine Fill Type ekranını açar.

14) Burasıda Fill Type penceresini açar.

15) CHOOSE FONT: (Yazı karakteri katoloğu)

Bu pencerede yaptığınız resme göre istediğiniz harf karakterini



seçebilirsiniz. Benim elimdeki versiyonda 21 çeşit harf karakteri vardı. Ayrıca seçtiğiniz karakteri kalın (BOLD), yatık (İTALİK) veya altı çizili (UNDERLINE) olarak değiştirebilirsiniz. "SHOW" bör ismiyle seçtiğiniz karakteri görebilirsiniz. Karakter seçmek için yanlızca istenilen karakterin üstüne gelip tıklamak yeter. SHOW seçeneğine tıkladığınızdadaseçtiğiniz karakteride ekranda gösterecektir.

Size: Punto büyültme punto küçültme, punto büyüklüğü

Şimdi gelelim harf karakterlerine ve puntolarına:

Cutaot= 19-21 pt. GRAPHITI= 90-45 pt.
Colossal= 8 pt. JAPAN= 50-100-150 pt.
Count= 8 pt. LINES= 21 pt.
Defender= 7-8 pt. MARQUEUR= 40-8-81 pt.
Ecc= 5 pt. ONBRE= 40-84 pt.
Flow= 8 pt. Pcfont= 8 pt.
Gene= 8 pt. Pinocchio= 8 pt.
Gothic= 8 pt. Quartz= 7 pt.
Shdow= 21 pt. Topaz= 8-9 pt.
Skinny= 8 pt. Typerite= 15-17 pt.
Stripes= 21 pt.

19) RENK PALETİNİ AÇAR. (Üst fonksiyonlarda açıklanacak.) Seçtiğiniz harfi istiyorsanız yanlızca "OK" yapın eğer vazgeçtiyseniz ve bölümden

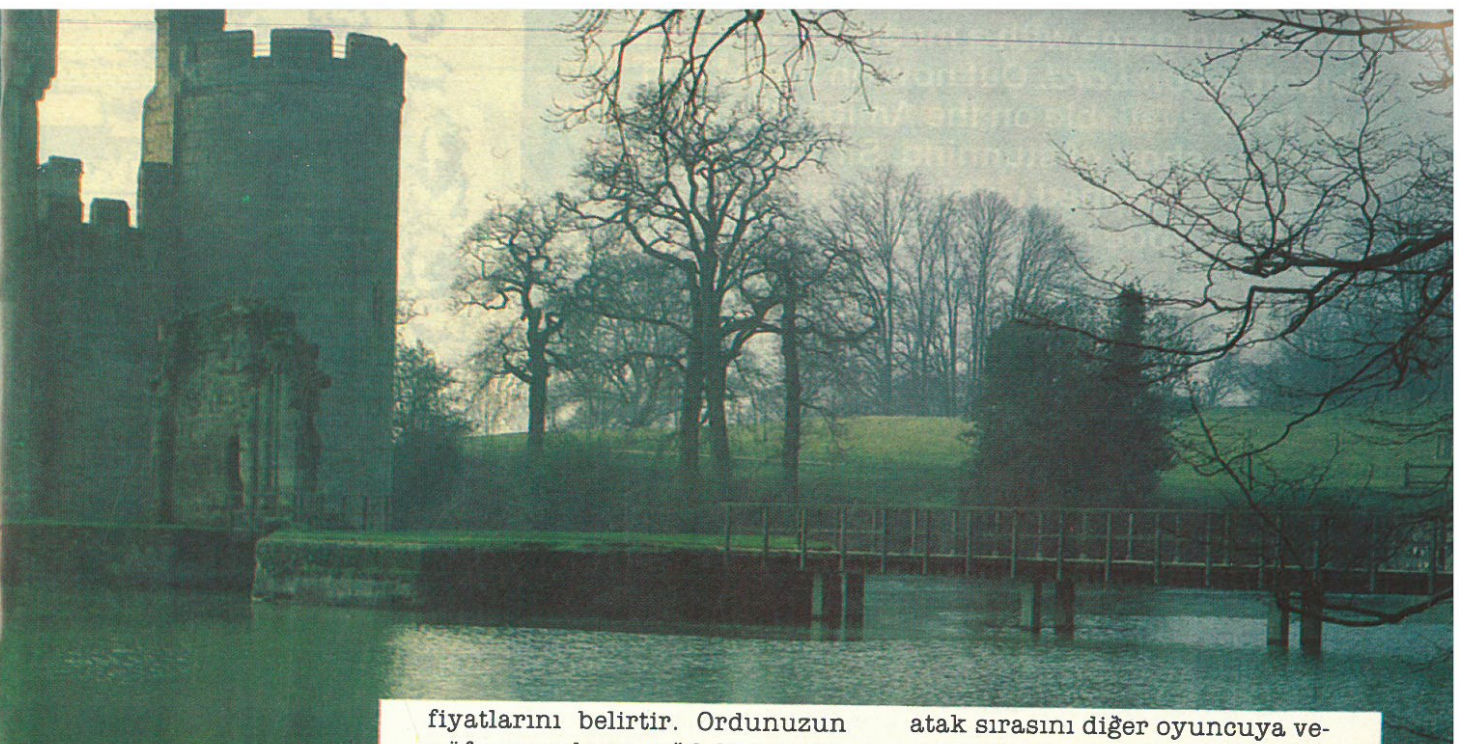


KINGDOMS of ENGLAND

Defender of the Crow'dan sonra İngiltere tarihi yine karşımıza geliyor. Kurgu ve grafik yönünden Defender of the Crow'u aratmayacak niteliklere sahip. Oyunda amacımız bütün rakipleri yenip İngiltere'yi ele geçirmek. Ama kolay değil. Açılış ekranından sonra oyuncu sayısını belirtiyoruz. Daha sonra 4 bayraktan birini seçiyoruz. Oyunun sürmesi için ne kadar toprak ele geçirmemiz gerektiğini üst kısımda saptayabiliriz. (+ ve —) ile yüzdeyi azaltıp, çoğaltabilirsiniz. Ekranın hemen yanında İngiltere hatırası var. İstersek mouse ile İngiltere'nin bir bölgesine gelip, o bölgeye basarak ekrana otomatikman getiririz. Oyuna başladığımız zaman ilk hamle bize verilmiş. Bölgenizdeki kendi kalenizin üstüne gelip sağ butona bastığınız zaman OPTIONS başlıklı bir menü ekrana geliyor. Menüden ENTER TOWN'u seçip kasaba marketine girebilirsiniz.

1— **HİRE MEN**:

Bu seçenekle asker almanız mümkündür. Her bölgede en fazla 3 asker bulundurabilirsiniz. 3 ordudan hangisine asker takviyesi yapacak isek onu seçeriz ve ekranımız değişir. Bu menüde bulunanlar sırası ile askerler, süvariler, okçular, şövalyeler, ve koruyuculardır. Paranızın yettiği kadar takviye yapabilirsiniz. En soldaki rakamlar askerlerin



fiyatlarını belirtir. Ordunuzun nüfusunu da en sağdaki rakamlarda görmeniz mümkündür. EXIT'i seçerek bir önceki menüye döneriz.

2— **PURCHASE CATAPULS:**

Bu seçenekle Mancınık satın alabilirsiniz. Bir kaleye saldırıken en büyük silah mancınıktır. Ve mancınığın değeri 50 silverdir. (Silver = Gümüş)

3— **İMPROVE STRUCTURE:**

Bu seçeneği seçtiğiniz zaman kale kurmanız mümkün olabilir. Kendi kalelerimizi güçlendirmek için para yardımı yapabiliriz. Bir toprağın puanı 25 dolayında olması halinde o topraktan asker almamız gerçekleşir. Şimdi bütün ordularımız hazır. Artık savaşa başlayabiliriz. Şimdi menü'ye dönünce hemen yanında Army 1,2,3 gibi seçenekler göreceğiz. Bunun anlamı ordu 1,2 ve 3'tür. Bu bizim 3 ordumuzun olduğunu belirtir. Atak sırasında bayrağınızı tutan bir asker göreceksiniz. Bu sizin sefere çıkardığınız bir orduyu belirtir. Ataklar sırasında Movent Point harcanır. Sefere çıkan bir ordunuz toprağa geçmek için hareket puanı, ordunun hareket puanından çıkarılır. Bu hareketleri tamamladığımız zaman ve DONE seçersek atak sırasını diğer oyuncuya veririz. Kendimize ait olan topraklar her ataktan sonra bize belli bir vergi öderler.. Bizde bu vergileri değerlendirerek güçlü ordular kurarız. Belli bir süre sonra hiç boş yer kalmayacaktır. Atak sırasında savaşa gireceğiz ve yeni bir pencere açılacak. Burada attack ve defender yapanlar bulunacak. Ekranda savaşı göremezsiniz. Hangi taraf bütün askerlerini kaybetmişse, otomatikman savaşıda kaybeder. Biraz savaştıktan sonra lordlar arasında turnuva yapılacaktır. Bütün atışlardaki toplam puanlara göre birinci bir lord seçilir. Oyunda okun yayını mause ile kontrol ediyoruz. Sağ ve sol tuşlar ile hem mesafeyi hem de uzaklığı ayarlayabilirsiniz. Oku atmadan önce rüzgâr yönünü ve şiddetini ayarlamayı unutmayın. Herşeyi tamamladıktan sonra oku Amigamızın space tuşuna basarak atıyoruz. Kolaylık için herzaman Güney'e hareket edin ve rakibinizin güçlenmesine izin vermeyin. İngiltere'nin kıyılarında yer edinirseniz daha çok para alırsınız.

Bu oyun gerçekten kaçırılmayacak bir oyun, almanızı tavsiye ederim...

AMSTRAD

Oyunları Kaynağından Temin Ediniz.

ELECTRO-MODE

Her Ay Düzenli Oyunlar Sunar

SUBAT AYI OYUNLARI

Indiana Jones III
Vigilante
Vindicators
Rolling Thunder
Omega
Tetris
Savage

DİĞER OYUNLAR

WAR IN THE MIDDLE EARTH (ST)
BUFFALO BILL (A)
VICTORY ROAD (A)
ACE ACES (A)
KARNOV (A)
SIDE ARMS (A)
CYBERNOID I (A)
CYBERNOID II (A)
PLATON (A)
1943 (A)
OPERATION WOLF (A)
MICRO PROSE SOCCER (SP)
T. S. MANAGER (ST)
COMBAT SCHOOL (A)
H.A.T.E. (A)
G.L. SUPER SOCCER (A0
G.L. SUPER SKILLS (A)
ALIEN SYNDROME (A)
LAST NINJA II (A)
CHICAGO 30'S (A)
CONTINENTAL CIRCUS (A)
BIONIC COMMANDS (A)
PREDATOR (A)
A.T.F. (A)
ROAD RUNNER (A)
SUMMER GAMES I (SP)
SUMMER GAMES II (SP)
DRAGON NINJA (A)
ROAD BLASTERS (A)
STRIDER (A)
NIGHT RIDER (S)
TIGER ROAD (A)
PRO SOCCER-E. BUTREGENIO (SP)

RAMBO III (A)
G.I. HERO (A)
R. TYPE (A)
THUNDER BLADE (A)
OVERLANDER (A)
TERROR PODS (A)
SALAMANDER (A)
MACH III (A)
GAMES WINTER EDITION (SP)
BATMAN II (AA)
MUNSTERS (AA)
MATCH DAY II (SP)
HOPPIN' MAD (A)
TITAN (A)
DANDARE II (A)
NEMESIS (A)
OUT RUN (A)
RETURN OF JEDI (A)
GALVAN (A)
GREEN BERET (A)
HANDBALL MARADONA (SP)
GUNSHIP (S)
RENEGADE III (A)
THUNDER CATS (A)
WHO DARES WINS II (A)
WESTBANK (A)
S.D.I. (A)

ELECTROMODE

KAYIŞDAĞI CAD. NO:280/4 SAHRAYİCEDİD/İSTANBUL
TEL:360 63 92
BANKA HESAP NO:
AKBANK SAHRAYİCEDİD 2835-7 DHM 01
GARANTİ BANKASI GÜLTEPE 6601018/2

AMIGA'cılara Merhaba

Sömestre Tatilinizi değerlendirin

%100 GEÇER NOT GARANTİSİ

İŞTE ÖDEV VE TEZLERİNİZDE SİZİ BAŞARIYA GÖTÜRECEK İKİ PROGRAM

AYRINTILI BİLGİ İÇİN 513 61 48 - 49

PROWRITE 2.0

VE

TÜRKÇE KULLANIM KLAVUZU

TÜRKÇE KAREKTERLERİ İLE F KLAVYE ÜZERİNDE

PROGRAM	20.000.- TL
KLAVUZ	10.000.- TL
PAKET	25.000.- TL

DE LUXE PAINT 3.14

TÜRKÇE KULLANIM KLAVUZU VE KLAVYE

64 RENK, OVERSCAN SCREEN PAGE, ANİMASYON, BRUSH OUTLINE, AIRBRUSH LINE, HBRITE MODE, TINT MODE, PAGE FLIP, COLOR FONT

PROGRAM	20.000.- TL
KLAVUZ	12.500.- TL
KLAVYE	2.500.- TL
PAKET	32.000.- TL

MOUSE PAD 25.000.-TL

(KDV VE PTT Masrafı Dahil)

AMIGA 2000

DESKTOP PUBLISHING SYSTEM

4000.-$+KDV

AMIGA 2000, 1084 MONITOR, 3 Mb RAM, 20 Mb HARDDISK, PPAGE, WORDPERFECT, ve 15 GÜN EĞİTİM DAHİL

A - MAX™ Emulator

25 Mhz 68030 ACCELERATOR İSTERMİSİNİZ?

Siparişleriniz için YAPIKREDİ Laleli 018628-8 no'lu hesaba bedelini yatırarak bize fotokopisini ve isteklerinizi mektupla bildirmeniz gerekir. Mektubunuz elimize geçtiği gün PTT iadeli taahhütlü olarak gönderilecektir

AMIGA NEWS BÜLTEN İÇİN BİZE ADRESİNİZİ BİLDİRİN

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

ATILIM

BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ

NURUOSMANİYE CAD
ATAY APT. NO 5 KAT 3
CAĞALOĞLU / İST.

BİLGİ İÇİN
TEL : 513 61 48-49

Bu İlan AMIGA'da hazırlanıp ATILIM'da laser çıkış alınmıştır

AUDIO MASTER II

Aegis Developement Inc. firmasının yeni digital, software ürünü olan ve Peter Norman tarafından yazılan Audiomaster II iki disketten oluşan bir müzik programıdır. Bu disketlerden biri bazı ses örneği dataları içerirken program geneli hakkından bilgi de vermektedir.

Audiomaster IIyi ilk yüklediğinizde, window/control panelini sergileyen ekranla karşılaşıyorsunuz. Bir data örneği yüklemek için menüden (Load to Edit window) işlevini seçiyor ve kısa bir süre datanın yüklenmesini beklerken ekranda dalgaformlarını görüyosunuz. Ekranın sağ üstünde mono mod da bir göstergeç bulunmaktadır. Bu, yüklediğiniz örnek datanın vuruş sayısını gösterir. Eğer mod mono değil de stereo ise örnek datanın vuruş sayısını öğrenmek için göstergeçteki sayıyı ikiyle çarpmanız gerekir.

Örnek datayı yüklediğinizde artık dalga formlarında değişiklikler yapabilirsiniz. Bu özellikleriyle Audiomaster IIyi günümüze kadar gelen en iyi müzik programı kabul edebilir ve yeri gelmişken Amiganın sezgi koşullarına çok iyi adapte edilmiş olduğunu söyleyebiliriz. Örnek datayı ilk haliyle çalabilirsiniz, ama bir (Display) fonksiyonunu kullanarak dalgaformlarında değişiklikler yapma imkanıda yok değil. (Display) tuşuna basanrak bor cursorın dalgaformu boyunca yürüdüğünü ve hangi dalganın ne tür ses çıkardığını anlamanıza yardımcı olduğunu görebilir, Mouseu kullanarak belli bir dalgaformunu işaretleyebilir ki bu (range)inizdir, onu kopyalama, değiştirme imkanına sahip olabilirsiniz. Ayrıca (range) olarak belirlediğiniz dalgaform parçasını zoomlayarak daha detaya inip yeni (range)ler keşfedebilmek ve onun üzerinde çalışma imkanı bulabilmek te Audiomaster IInin özellikleri arasında.

Yazılım fonksiyonları ele alındığı zaman Audiomaster II sadece diplay kadranında gözüken (range)lere hitap eder. Bundaki maksat seçtiğiniz belli bir dalgaform üzerinde çalışırken istenmeyen değişiklikleri engellemek. Program kadrandaki rangei ancak (Edit) emri verdiğinizde değiştirir. 131 Kbytein altındaki dalgafomları üzerinde istediğiniz gibi oynayabilir, dalgaformu loopları (zıplamaları, haketleri) oluşturbilir ki bunu yapacak menü ayrıca mevcuttur, devamlı ritmler yaratabilirsiniz. Loopların hareketlerini kontrol ederken sinyal dalga genliği sıfırı gösterdiği zaman zıplamalar yaparsanız daha güzel sonuç elde edebilirsiniz. Audiomaster IIde örnek ton ayarlaması gayet güzel yapılmıştır. Oklav, tiz ve normal ton kontrolleri ve örnek ton refarans programı mevcuttur. Audiomaster IInin bir diğer üstünlüğü de 56.000 spsye (Örnek/saniye) sahip olmasıdır.

Bunlara ilaveten özel efektleri (eko,tekrarlayan örnek ritm gibi) yaratabilen ses alanları olduğu gibi, karışık dalgaformları da yaratılabilir. Eko, istediğiniz sahada ekranda eko karesinin kullanılmasıyla yapılır. Siz sadece eko +/- derecesini, istediğiniz eko sayısını belirleyin. Aurdiomaster II eko örneğini saptar ve orjinal dalgaformunu içine yerleştirir. Eko fonksiyonunu kulanmak son derece basittir, ve siz kullandıkça daha güzel sonuçlar alabilecksiniz. Eko gibi ton ayarını kontrol etmekte zor değildir. Güzel sonuçlar elde etmek için siz sadece (range)i belirler, başlangıç ve bitiş tonlarını seçersiniz (0-200% arasında). Artık program gerisini halledecektir.

Programı yüklerken size zaman kazandıracak bazı snapshot kolaylıklarını da kullanabilirsiniz. Dalgaformunu değişik bir örnek ses datası sonuna uygun bir şekilde değiştirebilirsiniz, yani Audiomaster II bir dalgaformunun örnek tonunu kendi ses perdesine sadık kalarak değiştirebilir.

IFF dalgaformlarını kullandığı gibi Audiomaster II Sonix datayı da okuyabilir ve doğrudan hafızaya alabilir. (Not= IFF, dalga formları hakkında hangi örnekleme derecelerinde çalışacağı hakkında bilgi verir.) Bu demektirki; Bir IFF dosyası açıldığı zaman Audiomaster II otomatik olarak örneğe uygun olan playback ritmine göre ayarı yapar. Aynı şekilde Electronik Arts Deluxe müzik setiyle de kullanılabilecek playback ayarlamasına da yapabilmenize olanak sağlar.

Audiomaster II programı size Amiganızın paralel bağlantılarını yaptığınız herhangi bir tuşlu müzik aletinden de beraberinde faydalanma, uygulama imkanı verir. Bu biraz zor bir iş olacaktır ama tabii ki biraz tecrübe sahibi olduktan sonra çok daha iyi sonuçlar elde etmeniz içten değildir. Özel menü ayarlamalarıyla ki bunu (Perfect Sound) ve (Future Sound) örneklerini kullananlar özel kitapçıkta bulabilirler. (Bu kitapçıklar orjinal programı temin edebilen kullanıcılara hitap etmekte.)

Audiomaster II, stereo fonksiyonlarının tümüne destek verir. (Mono Code)la da elde edilebilir, ki bu sol veya sağ kanalın kullanımında azıcık flexible davranmakla olur. Mono örnekleme kullanan herkes her iki kanalda da aynı sinyali kullanarak stereoda da aynı uygulamayı yapabilirler. Ancak datayı bir tarafı yükselterek, diğer tarafta aynı ritmi kullanarak değiştirirseniz değişik efektlerde meydana getirebilirsiniz. Dalgaformunun direkt yüklenmesininde dahil olduğu başka fonksiyonlarda olduğu gibi, dalgaformunun çok tiz tutulmasıyla ve (Ramscon) optionı kullanmakla hafızadan direk olarak ses elde edip diskete kayıt imkanınız da mevcut. Audiomaster II paketinin size sunduğu uygulamaların yanında iki mono filem birleştirilerek tek bir stereo file yapılması, CLIden kayda geçme veya IFFden eskimiş datayı kullanarak yeni IFF fileları meydana getirme olanaklarını da sağlamaktadır.

Eminim böyle komple bir program size bilgisayarınız başında oldukça zevkli saatler geçirtir.

BARIŞ ERTÜL

F-16 COMBAT SIMILATOR

Selam bu hafta sizlere yeni gözdemi tanıtmak istiyorum: F-16 Combat Similator. Similasyonlara olan özel ilgim bu oyunla bir kat daha arttı. Tabii gerek Falkon, gerekse Combat Similator'dan bahsederken her ikisininde babası sayılan Interceptor'u yad etmek lazım. Öyle sanıyorumki Combat Similator'un kokpitinde Falkon şartlarıyla uçulan bir similasyon, gelmiş geçmiş en iyi



similasyon olacaktır.

Similasyonu hiç sevmeyen tanıdıklarım bile bu oyunla biraz daha bu türe yöneldiler.

Etkileyici pir . pilot grafiğinden sonra başlıyan oyunda gördüğümüz ilk şey görev odası. Burada pointer'ı eşyaların üzerine götürerek ne anlama geldiklerini anlayabiliriz. Mesela pencere demosu, dolap sicilinizi, çanta tekrar oyunu oynamayı, pilot hemen oyuna girmeyi ve bilgisayarda kontrolleri ayarlamayı sağlıyor. Duvardaki asılı duran panolarda ise silahlarınız ve düşman uçakları yer alıyor. Şimdi bunları tanıyalım:

UÇAKLAR:

Mig-27 Flogger: Daha çok bombardıman için kullanılan Mig-27 den çekinmeniz için pek bir sebep yok. Yanlız aranızdaki mesafe fazlayken dikkatli olmanız lazım çünki uzak menzilli füzeleri ile sizi vurabilir.

Mig-31 Foxhound: Mig-27 gibi dog-fight'da size karşı hiçbir şansı yok. Fakat yaklaşmak zor.

Mig-29: İşte rusların son harikalarından biri. Hem kısa hem uzun mesafe size kök söktürecek bir rakip. Şekilde sizinde görebileceğiniz gibi aerodinamik bakımdan kusursuz olan Mig-29'a ayrı bir dikkat göstermelisiniz. Zira hatırlayacağınız gibi geçtiğimiz yıl bunlardan bir tanesi hava sahamıza girmişti ve hava kuvvetlerimiz alarma geçmişti.

SİLAHLAR:

Durandal: Kanat uçları dışında tüm podlara takılabilir. Sadece pist bombardımanı için kullanılır. Atıldıktan sonra paraşütü açılır ve piste gömülerek yüksek tahribata yol açar. Savaş başlığı konvansiyoneldir.

Sidewinder: En kuvvetli kısa menzil hava silahıdır. Takip sistemi yansıma ve ECCM (Electronic Counter Counter Measure) ile donatılmıştır. Yanı takip için düşmanın arkasından atılması lazımdır. Şu anda tüm hava kuvvetlerinin standart hava silahı olan Sidewinder sizinde dogfight yaparken en büyük yardımcınız olacak.

Maverick: Bilinen en kuvvetli havadan yere TV güdümlü füze. Güdüm sistemi Infrared ışınlarıyla donatılmıştır. Savaş başlığının kimyasal etkisi vardır. Ancak hedefe kitlendikten sonra atılır. Başlığındaki lazer tarayıcısı ve ısı takipçisinin sayesinde hedefe doğru kitlendiğinde tam isabet sağlar.

Harm: Radyasyon yayıcı havadan yere füzedir. Maverick gibi kullanılır. Kanat uçlarına ve kanat altındaki son podlara takılamaz.

Şimdi kapıda asılı duran pilot tulumunun simgelediği şeye yani görevlere bir göz atalım. Burada görevler:

1- Watchtower: Size verilecek kordinatlardaki hedefleri vurmanız gerekli. Silahlandırma olarak öneceğim şey 2 Harm, 2 Sidewinder ve geri kalan yerlere AGM 65 Maverick koymanız olacaktır.

2- Tankbuster: Aldığınız kordinatlardaki tank birliklerini bulup imha etmeniz gerekiyor yine aynı silahları kullanabilirsiniz.

3- Hammerblow: Bu görevde düşman pistini kullanılmaz hale getirmeniz lazım. Onun için daha önce açıkladığım gibi anti pist bombası olan Durandal'ı alın.

4- Scramble: Migler üssünüze doğru yaklaşmaktadırlar görünürde

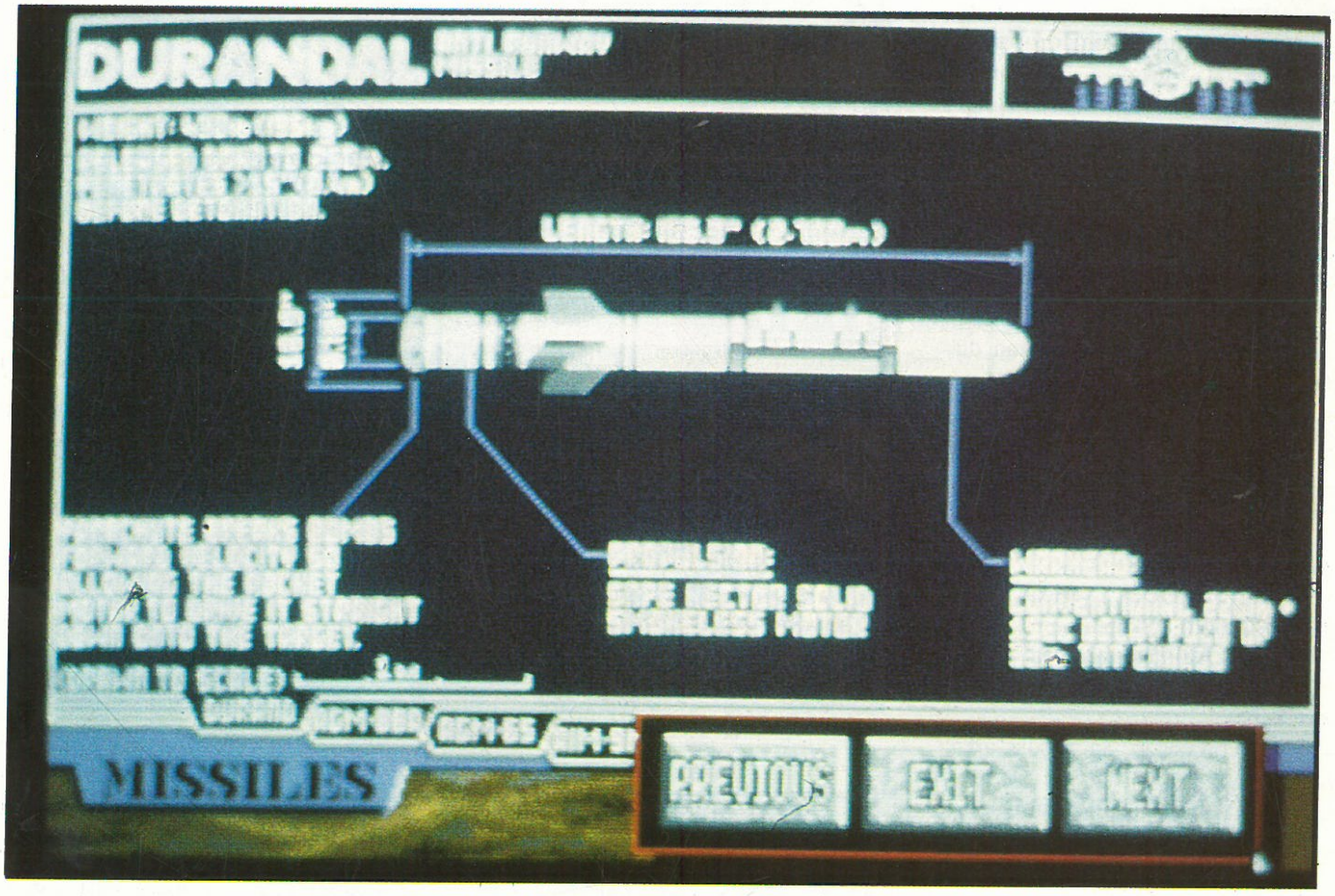
64'ler sayfa 26

onları durdurabilecek tek kuvvet sizsiniz. Tavsiyem bol bol Sidewinder ve AIM 120 almanız olacaktır.

5- Deepstrike: Bu görevdede bir baskın yapmanız istenecek. İstenilen tüm hedefleri vurun. 1. ve 2. görevdeki silahları kullanabilirsiniz.

Görev ekranında bu 5 görevden başka Modem (2 uçak) ve Trainer (2 pilot) seçenekleri bulunuyor. Görevimizi seçtikten sonra kumanda merkezine geliyoruz. Buradaki bilgisayardan görevin özünü (Mission), hedeflerin yerini (Targets), bölgedeki diğer tehlikeleri (Report), hava şartlarını (Weather) öğrenip kendimize bir rota çizebiliriz (Waypoint). Rota çizmek için "Mission"da hangi hedefi aldıysanız "Targets"da ona basın. Sonra "Waypoint"i verilen kordinatın üstüne getirin. Altında hedefiniz olduğunu göreceksiniz. 5 ayrı rota çizebilirsiniz. Bu ayarlamalardan sonra "Weapons"ı seçerek silahlandırma yapabiliriz. Burada silahlandırmayı benim tavsiyelerime göre yaparsanız başarılı olursunuz. Uçağa silah yüklemek için ilk önce "Pilot 1" için "Load" seceneğini seçmeniz lazım. Silahlandırma bittikten sonra "Save" ile bunları yüklemiş oluyoruz. Bu ekran aynı zamanda oyunun en güzel ekranlarından biri. Pointer'ı "Exit'e" götürünce pilotumuz kaskının koyu renkli camını kapatıyor. Tekrar kontrol odasına geldiğinizde "Met Office" seceneği ile hava koşullarını ayarlayabilirsiniz. Bütün bunlardan sonra geriye "Take Off" demek kalıyor.

Burada Combat Similator'un diğer similasyonlarda olmayan bir özelliği ortaya çıkıyor: Uçağı piste siz getiriyorsunuz. yanlız hızınız hangardan piste varana kadar 50 knotu yani 5 çizgiyi geçmemeli. Pistin başına geldiğinizde hız verebilirsiniz. Tabi daha hangardayken uçağı çalıştırmak için 2 kere Return'e basmanız lazım. Hız göstergesi konsolunuzda hem dijital (sol) hemde gösterge olarak bulunuyor (sağ). Hız sona dayandığında elinizi çekip bir daha basarsanız After Burner'ı açmış olursunuz. Kalktıktan sonra tekerlekleri "U" ile kapamanız lazım. Klavyede F1 tuşu sol, F2 tuşu orta, F3 ise sağ ekranı kontrol ediyor. Bunlardan bir tanesini harita moduna getirin ve hedefinizin kordinatlarına doğru yol alın. Uzun menzil radarınızda kareler görülmeye başlayınca (Eğer yer hedefi ise) F9 ile size en uygun gelenini seçin ve onu önünüze alın. Bu arada "E" tuşu ile savaş moduna geçmeyi ihmal etmeyin. "Q" ile gerekli silahı aldıktan sonra iş artık sizin kabiliyetinize kalıyor. Burada patlamalar ve efektler çok müthiş yapılmış.



Görevinizi bitirdikten sonra üssünüze geri dönmeniz lazım. Bunun içinde rota çizmeyi ihmal etmemeniz lazım. Üsse yaklaştığınızda hızınızı iyice azaltın ve "W" tuşu ile iniş moduna geçin. Ortadaki ekranda pisti ortalamaya dikkat edin. Eğer yara alırasanız ve bozulan üniteniz önemli ise derhal inin ve sağ üst köşedeki tamir ikonuna basın. Burada size hangi bölgenin bozuk olduğunu size bildiriyorlar. Pointer ile o bölgenin üstüne basarsanız tamir edersiniz.

F-16 Cobat Similator tek kelimeyle çok iyi düşünülmüş. Ama uçuş öncesi kısımlar biraz fazla yer kapladığı için uçuşu biraz ihmal etmişler. Yinede diğer similasyonlarda olmayan vuracağınız hedefi 3 boyutlu gösterme özelliği var. Kavga - döğüş oyunu meraklıları için F-16 Combat Similator yalnızca disket işgel edecek gereksiz bir program olabilir ama benim gibi bu gün Hava Harp Okulu başvuru formunu dolduran similasyon hayranları için sevindirici bir gelişme. Ben, yinede bu oyunla birlikte similasyonu sevmeyen arkadaşlarımıza bir uçuş kaskı uzatıyor ve onları similasyonların çarpıcı dünyasına devet ediyorum. Başarılar...

KLAVYE ÖRTÜSÜ:

F1, F2, F3: Ekran ayarlama.

F7: ILS (Instrumental Landing System)

F8: ATARS Podu

Q: Silah seçimi

W: Kalkış/iniş ekran düzeni

E: Savaş durumu ekran düzeni

D: Normal şart ekran düzeni

T: Kuleyle bağlantı

U: Tekerlek aç/kapa

P: Pause

F: Flare (Isı güdümlü füze için)

H: HUD (Head Up Demonstration) aç/kapa

K: Altimeter aç/kapa

C: Chaff (Radar güdümlü füzeye karşı)

Yön tuşları: Sağa, sola, arkaya bakma

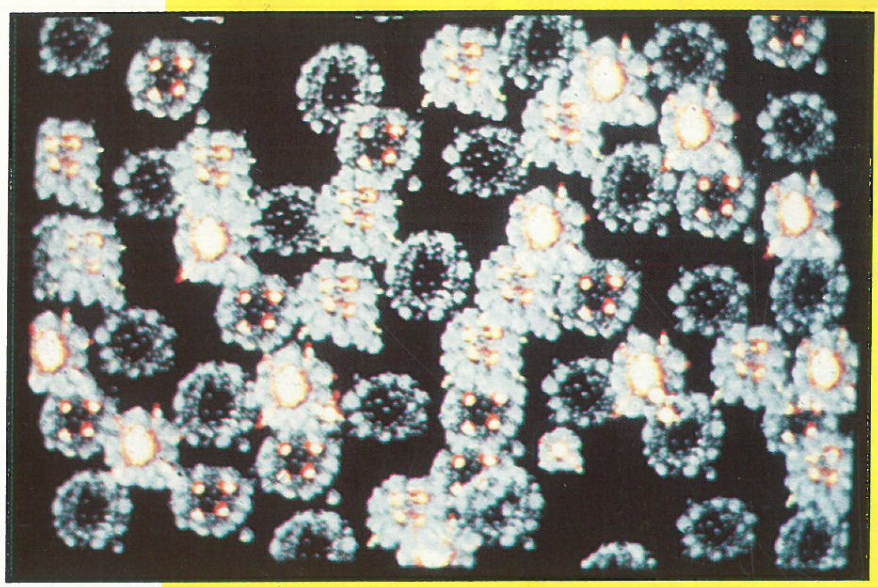
F9, F10: Hedef seçimi

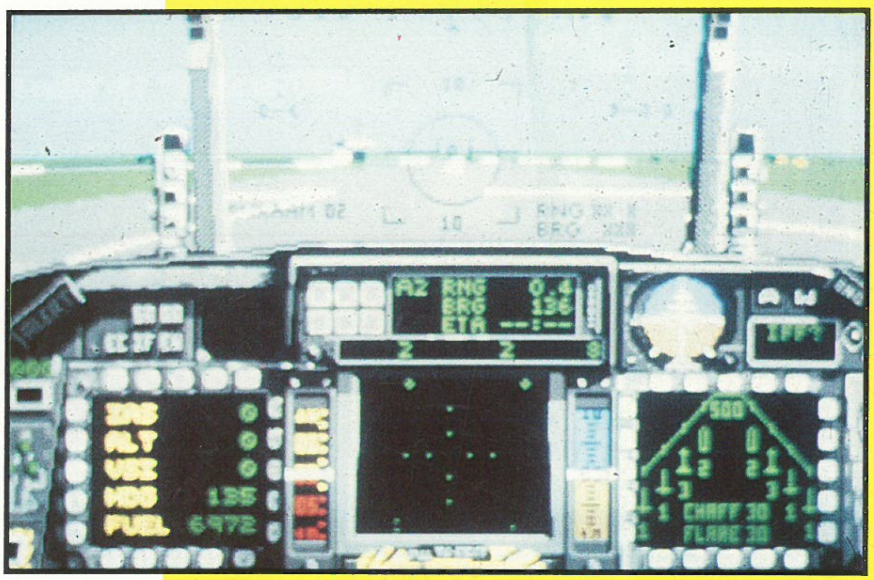
(+)/(-): Hız verme/kesme

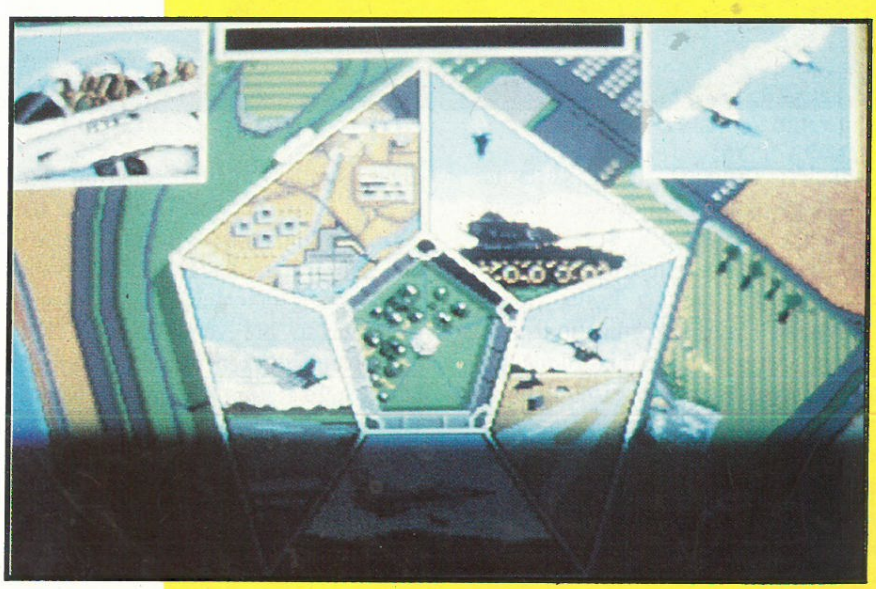
KEMAL DENİZ AKSOY

GRAFİK .... % 90
EFEKT .... % 80
MÜZİK ..... % --
OYNANABİLİRLİK ..... % 70

% 80







MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
T.Hilmi Cad. Seğmenler Çrş
No: 96/35 K.Dere - Ankara
167 28 47 - 168 36 47

THE HOME COMPUTER CLUB

LAÇİN BİLGİ İŞLEM
Bağdat Cad. Tonozlu Sok.
No: 2/2 Suadiye - İST.
Tel: 372 88 37

Commodore 64 & AMIGA

AYIN EN ÇOK SATILAN AMIGA VE COMMODORE PROGRAMLARI

AMIGA

NINJA WARRIOS	3-D	TOM & JERRY II	1-D
SPACE ACE	5-D	DOUBLE DRAGON II	1-D
MANIAC MANSION	2-D	INDIANA JONES III	3-D
FIGHTER BOMBER	2-D	SIM CITY 1MV	1-D
SNOOPY	1-D	CHAMBERS OF SHOLIN	1-D
FUTURE WARS	2-D	KICK OFF EXTRA TIME	1-D
OPERATION TUHUNDERBOLT	2-D	IT CAME FROM DESERT 1 MV	3-D
IRON LORD	2-D	TURBO OUTRUN	2-D
BEVERLY HILLS COP	2-D	CHASE HQ	1-D
GHOULS'N GHOSTS	2-D	CHICAGO 90	1-D
UNTOUCHABLES	2-D	TOO BIN	1-D
THE JETSONS	2-D	BATMAN MOVIE TRAINER	1-D
MOON WALKER	2-D	MYHT 1-D	

Commodore

CABAL	K-D	FOOTBALLER OF THE YEAR II	K-D
DOUBLE DRAGON II	K-D	SAS COMBAT	K-D
FIGHTER BOMBER	K-D	BUSHIDO	K-D
GHOST BUSTERS II	K-D	SIM CITY	K-D
INDIANA JONES III	K-D	RICK DANGEROUS	K-D
OUTRUN - TURBO	K-D	LICENCE TO KILL	K-D
POWER DRIFT	K-D	RUNNING MAN	K-D
TOO BIN	K-D	HOSTAGES	K-D
UNTOUCHABLES	K-D	THE DEEP	K-D
XENOPHOBE	K-D	SHINOBI	K-D
BATMAN THE MOVIE	K-D	WORLD TROPHY SOCCER	K-D
BUFFALO BILL WILD WEST	K-D	MIG 29 SOVIET FIGHTER	K-D
STRIDER	K-D	BEVERLY HILLS CUP	K-D
TUSKER	K-D	KICK OFF	K-D
4 X 4	K-D		
DYNAMITE DUX	K-D		

OYUNLARIMIZ TAMAMI ARAYÜKLEMELİDİR
İSTEYENE KASETTE İSTEYENE DİSKETTE VERİLİR
perakende satış fiyatı 6.000.- TL.'dır.

THE HOME COMPUTER CLUB
ÜYELİK BAŞVURULARININ KABULÜNE DEVAM EDİLMEKTEDİR

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ:

MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ
T. Vakıflar Bankası kavaklıdere Şb.
Hesap No. 2000538 ANKARA

LAÇİN BİLGİ İŞLEM
Yapı Kredi Suadiye Şb.
Hesap No : 544-7 İstanbul

The Home Computer Club



DEJA VU II

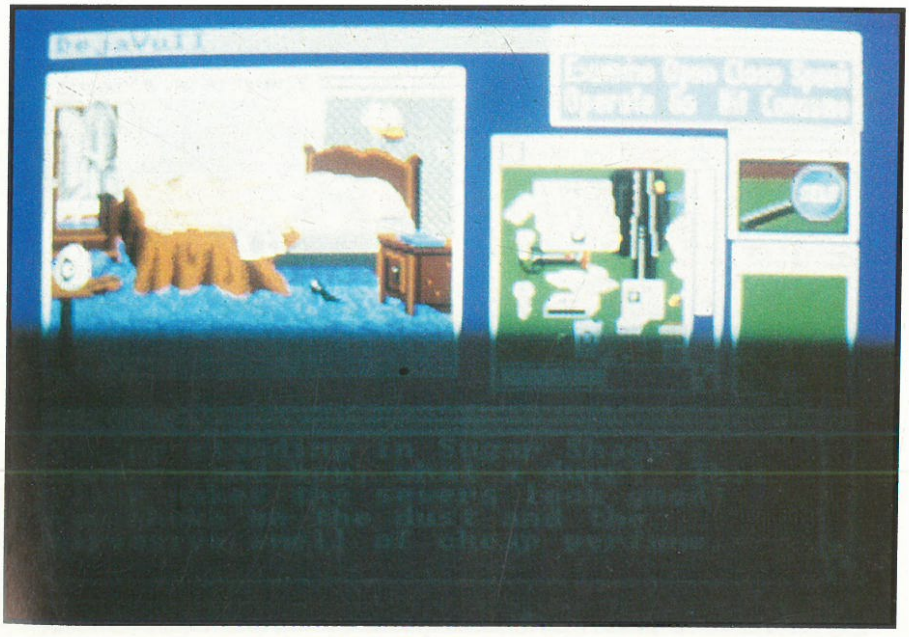
Icom S. firmasının çıkardığı Deja Vu I, Shadowgate ve Uninvited eserlerinden sonra yılın hit advanturelarından "Deja Vu II, Lost in Las Vegas" ile karşınızdayız.

Çılgın bir haftasonu ardından sızmış bir şekilde Las Vegas otelinin banyosunda uyanıyorsunuz. Başınızda müthiş bir ağrı var. hala kendinizde olduğunuzu anlayınca rahatlıyor ve derin bir nefes alıyorsunuz. Ace Hording, ikinci sınıf bir dedektif ve ardından son 48 saat içinde olanlar gözünüzün önünde canlanmaya başlıyor: Las Vegas'ın ünlü yeraltı adamlarından Tony Malone'un adamları tarafından Chicago'dan kaçırılıp, buraya patronlarının yanına getirildiniz. Dedikodulara göre Malone ile Deja Vu I'de cinayetini aydınlattığınız. Joey Siegel arasında bir anlaşma var. Siegel, Malone'un Chicago'daki sağ kolu ve Siegel'in vakitsiz ölümü Malone'un paracından hiç hesabında olmayan 112.000 dolar bıraktı. Bunun üzerine Malone size geri çeviremeyeceğiniz bir teklif yaptı. Ya bir haftada bu parayı bulup ona teslim edecek, ya da sonunuz her zamanki gibi acı olacak. Ayrıca plan dışı birşey yapmamanız için Malone sizi izlemek için Stogie Martin adındaki adamını görevlendiriyor. Oyun burada başlıyor. Banyodasınız. Eşyaları kullanmak için ekranın sağ üst köşesinde 8 komut var. İnceleme, açma, kapama, konuşma, uygulama, gitme, vurma ve yeme komutları. Onun altındaki ikonda üzerinizdeki eşyalar, yanında oradan olan çıkışlar ve onun yanında da kendinizi temsil eden ikon var.

Banyoda yapacağınız ilk iş kapıda asılı duran pantolon ve pardesünüzü alıp giymek olsun. Bir eşyayı alabilmek için ok eşyanın üstündeyken mause ile klicleyip hemen yandaki inventory ikonuna getirip bırakmak yeterli. Pantolon ve pardesüyü giymek içinse "Operate" komutunu kullanmalısınız. Bunun için önce operate'i sonra örneğin pantolonu 2 kez klicklemeniz gerekiyor. Pardesü ve pantolon ceplerinde önemli eşyalar var. Bunları görebilmek için "Open" komutunu kullanmalısınız. İçindekilerin her an gözünüzün önünde olmasında yarar var, onun için o eşyaları ana ikona (inventory) taşıyın. Burada 2 gazete küpürü, para (10$, 1 çeyreklik), evinizin anahtarını, evinizin adresi ve boş bir sigara paketi var. Burada başka, aynaya bakıp kendiniz hakkında daha fazla bilgiye sahip olabilir ve duvarda asılı olan havluyu ıslatıp yüzünüzü silebilirsiniz. Aynaya bakmak için "Examine", suratınızı temizlemek içinse önce "Operate" ile

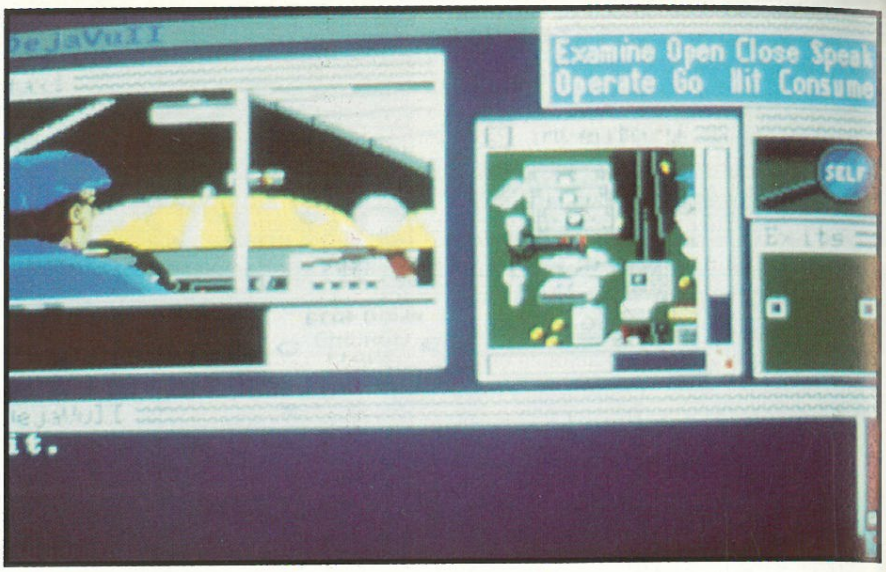
musluğu iki kez klickleyerek suyu açabilir, yine "Operate" ile havlu ve suyu klickleyerek havluyu ıslatabilir ve aynı komutla havlu ve kandinizi klickleyebilirsiniz. Yerdeki şişeyi aldıktan sonra "Open" ile kapıyı açın ve otel odasına girin. (Bunun için exists adı altındaki ikondaki kareyi 2 kez klicklemeniz yeterli). Odaya girince karşınıza sizi takip etmesi için görevlendirilen Stogie Martin çıkıyor. Oyun akışında ara sıra karşınıza çıkan bu adamın yere düşürdüğü külleri alın. ayrıca Martin size ne kadar zamanınız kaldığını da bildirmekte. Otel odasında sağdaki dolabın üzerinde duran tren broşürü ve kültablasını açınca bulacağınız kibritle birlikte yerde duran çöp kutusunun içindeki Malone'un Martin'e olan notunu aldıktan sonra "Open" ile soldaki çıkışı klickleyip kapıyı açın ve koridora gelin. Buradan ikili kapıyı açtıktan sonra hole gelip yine sola, Kasiyerin olduğu bölüme gelin.Şu an amacınız Chicago'ya gitmek ve bunun için de para kazanmanız lazım, çünkü Chicago'ya tren 20$. bu yüzden casinoda kumar oynamanız gerek. Önce cebinizdeki 10$'ı kasiyere verin. Bunun için önce "Operate"i sonrada para ve kasiyeri klickleyin. size iki adet kumar fişi verecek. Bundan sonra yapmanız gereken şey kumarhaneyi dolaşıp, görevlilerin yaka rozetlerine bakarak Rudy Kowalski isimli eskiden boks yaptığınız rakibinizi bulun ve cebinizdeki gazete küpürlerinden eski olanını görevliye gösterin. (Operate-küpür-Rudy) küpürde onunla yaptığınız maç hakkında yazı var. Rudy sizi tanıyacak ve gülümseyecektir. Artık 21 oynayabilirsiniz. Öbür türlü 15$'dan fazla para kazanamazken Rudy sayesinde şansınız dönecek. 21'in nasıl oynandığını biliyorsunuzdur. Bilmeyenler için kısa bir açıklama faydalı olacaktır. Görevli size önce 2 kart dağıtacak. Kağıttaki sayılar ve toplam size belirtilicek. Oyunun amacı 21'i ya da 21'e en yakın ufağını yakalamak. Elinizdeki kağıt toplamının 21'i geçmemesine dikkat edin çünkü elinizde 22 varsa rakipte 2 olsa bile sizi yenecektir. Kağıt istemek için önce "Operate", sonra kağıdı ve masayı klickleyin. İstediğiniz kadar kağıt isteyebilirsiniz. Elinizi tamamladıktan sonra elleri açmak için önce "Hit" sonra masayı klickleyin. tabi oyuna başlamak için önce masaya fiş koymalısınız. Ne kadar fiş koyarsanız 2 misli kazanırsınız. Korkmadan oynayabilirsiniz çünkü eliniz 21'i geçmedikçe şans hep sizden yana. Bir süre sonra Rudy patronun çağırdığını söyleyip gidiyor. Sizde paraları toplayıp tekrar kasiyere gidin. Fişleri paraya çevirmek için fişleri kasiyerin üstüne getirip bırakın. Inventory ikonunda mouse ile bir kare açarak bir çok fişi aynı anda götürebilirsiniz. Parayı aldıktan sonra bir sağa gelin, arkadaki kapıyı açtıktan sonra dışarı çıkın, bir sağa gidip istasyon kapısını açarak içeri girin. Las Vegas'ta otel ve istasyondan başka gidecek yer yok o yüzden çöllerde sürünmenizi tavsiye etmem. Burada duvardaki 2 tabeladan altta olanını inceleyiniz. Burada tren tarifesi var. Chicago treninin hangi galondan kalkacağını öğrenip o galona gidin. Tren daha gelmemiş olabilir, bekleyin. geldikten sonra içeri girin, karşınıza çıkan biletçiye 20$ verdikten sonra (Operate-para-biletçi) trenin kalkmasını bekleyin. Yanlış trene binerseniz Martin sizi yakalayıp vuruyor onun için dikkatli olun. Güzel bir uykudan sonra Chicago'ya hoşgeldiniz. Galondan bir geri gelip oradaki gazeteciye çeyrek doları vererek bir gazete alın. (Operate-para-satıcı). Dışarı çıkın. Sokaktaki taksiye

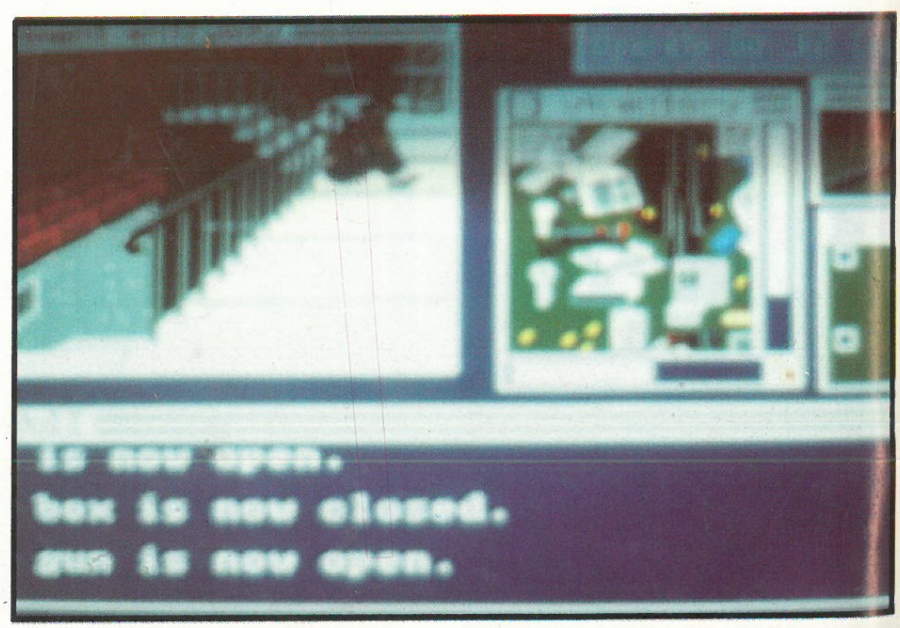




64'ler sayfa 31

binin. Şöför bir dostunuz, o yüzden sizden hiç para almıyor. Fakat sağır olduğundan adres bildirmek için üzerinde adres bulunan eşyaları ona (Operate-adres-şöför) göstermelisiniz. Önce kendi evinize gidin. Bunun için en başta pantolonun cebinden çıkan adresi gösterin. Bir süre sonra taksi durduğunda soldan inin, apartmanın kapısını açın ve içeri girin. Eviniz tam karşıdaki kapı. Kapıyı açmak için anahtarı kullanın. (Operate-anahtar-kapı). Kapıyı açıp içeri girdiğinizde evinizin dağıtıldığını görecek ve yerdeki puro külünden bunu yapanın Martin'in kendisi olduğunu anlayacaksınız. Duvarda asılı olan cekette, yerdeki dolap gözünde ve yerde bazı eşyalar var. Burada size lazım olanlar bıçak, para ve anahtarlar. Bıçak, tabancanın yapacaklarını yapabildiğinden tabanca ve mermilerle uğraşmanıza gerek yok. Holdeki posta kutunuzu beyaz anahtarla açıp içindeki mektupları alabilirsiniz. Dışarı çıkıp taksiye binin ve en başta pantolonun cebinden çıkan (Cüzdanın içindeki) yeni gazete küpürünü taksiciye gösterin. Şimdi Siegel'in barındasınız. Önce sol üst çaprazdan merdivenin yanına gelin. Merdivene çıkın (Go-merdiven) ve pencereyi kapattıkları tahtalardan birini sökün. (Operate-tahta (2 kez)). Buradan içeri girin. Masada Siegel'in kurumuş kanı hala duruyor. Duvardaki telefonu açıp içindeki anahtarı ve masanın içindeki kalemi aldıktan sonra geri dönüp aşağı inin ve alttaki exist ikonunu klickleyip boş avluya gelin. Burada çöpkutusundaki Mercedes anahtarını, çürümüş yiyecekleri ve boş içki şişelerini (Kutudaki) alabilirsiniz. Barın kapısını bıçakla açın. Bunun için (Open-bıçak) ile bıçağı açıp (Operate-bıçak-kapı) ile eski fakat hala geçerli olan bir dedektif taktiği ile kapıyı açabilirsiniz. İçerisi karanlık. Bunun için evinizde bulduğunuz feneri (Operate-fener (2 kez)) açın. Bir öne, sonra kapıyı açarak bir sola girin. Deja Vu I'i oynamış olan okuyucular bilir, burada duvardaki şişelerin teki oynatılabiliyor. (Operate-şişe (2 kez)) ile bir geçit açılacak. Buradan girin, kapıyı açın ve barın kumarhanesine gelin. Telefonun içinde bulduğunuz anahtarla sağdaki makineyi açın. İçinden Sugar'ın adresini ve Siegel'in günlüğünü aldıktan sonra gerisin geriye taksinin olduğu yere gelin. Arka tarafta polis karakolu ve mezarlık var. Ama şimdilik burada pek işiniz yok. Taksiye binin ve kumar makinasının içinde bulduğunuz Sugar'ın ev adresi taksiciye gösterin. Bu adresi "Examine" ile incelediğinizde eskiden Sugar ile olan ilişkilerinizi hatırlayabilirsiniz. Taksiden indiğiniz yerde bir kapı var. Bu kapıyıda bıçakla açıp (Operate-bıçak-kapı) içeri girin. Yerdeki mendili, gazete parçasını, gece masasının içindeki çek defterini ve masanın üzerindeki parfümü alabilirsiniz. fakat öncelikle işinize yarayan şeyler duvardaki dolabın içersinde. Dolabı açınca içindeki polis üniformasını aldıktan sonra elektrik süpürgesini (Open) ile açın. Dolapta ilkin süpürge gözükmüyor, (İlk defa oynayanlar için söylüyorum) bunun için dolap ikonunun altındaki sütunun boş yerine klickleyin, böylece dolabın içindeki öbür giysileri ve süpürgeyi göreceksiniz. Süpürgeyi açtığınızda Karşınıza çıkan torbayı bıçak ile yırtın, (Operate-bıçak-torba) ve açın. Çıkan mektubuda aldıktan sonra dolabı kapayın. Açtığınız ikonları (Örneğin dolap) kapamak için sol üst köşesindeki noktayı klicklemeniz yeterli. Bundan sonra Chicago'da gitmeniz gerekecek olan tek yer şehir morku. Fakat burda içeri girebilmek için bir görevli gibi gözükmelisiniz. Bunun için morka gitmeden önce yine





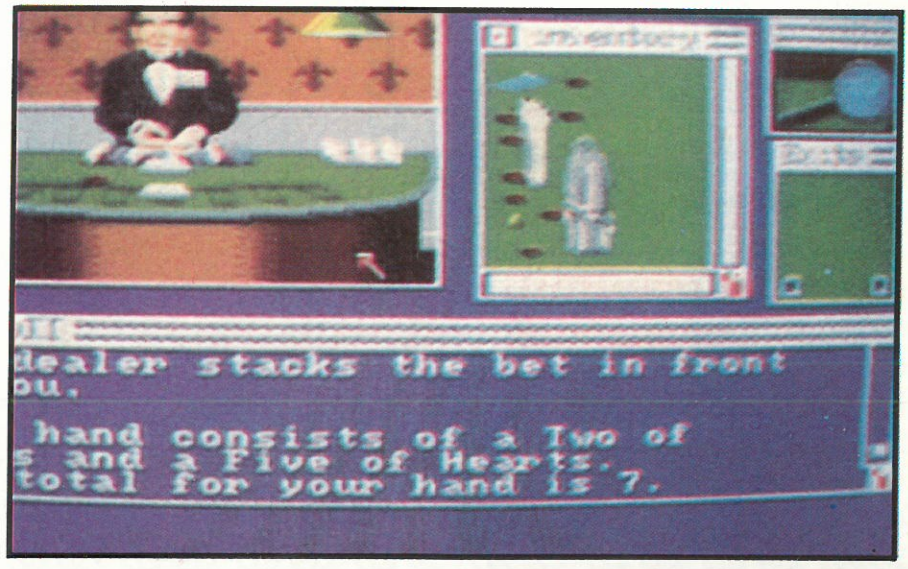


"Operate" ile pardesü ve pantolonu çıkarıp polis üniformasını giyin. Sakın çıkardığınız pardesü ve pantolonu bırakmak gibi bir gaflete düşmeyin çünkü daha sonra şehir polisi sizin polis olmadığınızı anlayıp yakalıyor. Hapisten sizi Martin kefaletle alıp ıssız bir köşede vuruyor. O yüzden günlük kıyafetinizi oralarda bırakmadan tekrar taksiya binin. Burada basamakta oturan dilenci yüzünden apartmana giremiyorsunuz. ayaklarınıza dolanıp para istiyor. Ona para vermeniz veya öldürmeniz yarar değil aksine zarar getiriyor. Chicago istasyonundan aldığınız gazeteyi şöföre gösterin. Şimdi şehir morkundasınız. Kapıyı açıp içeri gidin. Arkadaki bölmeyi ve morg kapısını açtıktan sonra içeri girip, ceset bölmelerini açın. Ölülerin ayak parmaklarına asılı olan mavi etiketleri aldıktan sonra morg görevlisinin yanına gidip bunları ona verin. Size 2 kutu çıkacak. Çünkü ölülerin teki üzerinde eşyasız bulunmuş. Kutulardaki eşyaları aldıktan sonra tekrar taksiye binip otel odasında bulduğunuz tren broşürünü taksiciye göstererek tekrar Chicago tren istasyonuna gelin. Alttaki tabeladan Las Vegas trenin lagonunu öğrenip trene binin. Lagon numaraları girişlerin üzerinde mevcut. Trene binip biletçiye 20$'ı verdikten sonra ver elini Las Vegas. Trenden indikten sonra holün sağındaki bagaj bölümüne girin. Morgta, Bondwell'in kutusunda bulduğunuz bagaj biletini oradaki görevliye verince (Operate-biletgörevli) size bir bavul çıkarıyor. Bavulu ve içindeki elbiseleri açtığınızda bulacağınız mektup ve resmi aldıktan sonra sola gidip, kapıdan çıkın, tekrar sola gidip Las Vegas oteline girin. Sağ köşede görünen bölmeden girip koridora gelin. Asansöre binebilmek için önce asansörün yanındaki tuşu (Operate-tuş (2 Kez)) kullandıktan sonra asansörü klickleyerek içeri girin. 3. kata çıkıp. (Operate-3.tuş (2 Kez)). Burada köşede bir çamaşır arabası var. Eğer yoksa asansörle aşağı inip biraz oyalanıp tekrar çıkın. Çünkü çamaşır arabası her zaman orda değil. (Open-araba) ile kapağını açıp arabayı 2 kez klickleyerek içeri girin ve kapılarını kapatın. (Close-kapak). Biraz zaman geçtikten sonra çamaşırhaneye götürüleceksiniz. Kapak açıldığında karşınıza 2 gangster çıkıyor. Eğer istasyondaki bavuldan aldığınız mektup olmasaydı hemen oracıkta sizi vuruyorlardı. Ama o mektup ilgilerini çekiyor ve mektubu patronlarına göstermeye gidiyorlar, tabii ellerinizi bağladıktan sonra. İplerden kurtulmak için ipleri yandaki kutuya sürtmek sanırım en iyi çözüm olacak. (Operate-ip-kutu). Hemen yukarı çıkın ve oradaki dış kapıyı açın sonra tekrar aşağı inip tekrar çamaşır arabasının içine girin. Bir süre sonra adamlar gelecek, sizi göremeyecek ve üst kapıyı açtığınız için sizi oradan kaçtı sanıp aramaya gidecekler. Arabadan çıkın, yukarı gidin ve önce tahta bölmeyi, sonrada ofis kapısını açıp ofise girin. Masanın içersinde bir asansör tuşu şeklinde (!) mıknatıs, dışardaki çamaşır arabalarının bırakıldığı bölümü açan bir anahtar ve üzerinde Las Vegas otelinin adresi bulunan bir zarf var. Bunları almayı ihmal etmeyin.

Ben buraya kadar çözebildim. İlerki sayılarımızda ilerlediğim yerleri yeni açtığımız "Edventure yardım" köşesi altında sizlere sunmaya çalışacağım. Tabi bu arada takılan veya daha çok ilerleyen arkadaşlarımızın mektuplarını bekliyoruz.

Deja Vu II sadece mouse ile oynanabiliyor. Kalınan yerde kaydetme gibi avantajlarının yanında yerli yerinde esprileri, mükemmel ses efektleri ve akıcılığı, sürükleyiciliği ile, gerçekçiliği ile icon-advanture. Maceraperest arkadaşlara sesleniyorum; macerayı evinizde, koltuğunuzda yaşamak istiyorsanız bu oyunu kaçırmayın!..

ERTUĞRUL ERÖZ



Müjde

Commodore Centerlerin 4.cü Şubesi

AÇILDI

Galleria Commodore Center'den

AÇIK DAVET

Bütün İstanbul ve Türkiye'deki Commodore sevenleri ***Ataköy Galleria****'daki özel yerimize davet ediyoruz. Artık Galleria'da sizinde bir yeriniz var.*

Gelin muhteşem ***Amiga Show****'u izleyin, Commodore, Amiga ve PC için tam yan ürün ve aksesuarlarını, Türkiye'nin bir numaralı bilgisayar ve büro masaları üreticisi* ***KOMAKS****'ı yakından tanıyın.*

Commodore Show *bu kez Galleria Commodore Center'de devam ediyor.*

Ayrıca fiatların Galleria dahil tüm Commodore Center Şubelerinde aynı olduğunu göreceksiniz.

Amiga, C-64 ve PC'de en yeni, en geniş, oyun ve utility program kütüphanemizi izleyin.

*Türkiye'de ilk defa "**NETSOFT**" üretimi % 100 çıkma garantili hiçbir yerde bulamayacağınız C-64 uzun kasetlerine sahip olun.*

*Bilgisayarı olmayanlar veya bilgisayarını değiştirmek isteyenler Teleteknik fiyat ve gerçek garantisi ile **Amiga, C-64, printer, disc drive, PC** v.b. sahibi olabilirsiniz.*

*Gelin **farklı anlayışla** tanışın kuracağımız **FUN-CLUB**'ün doğal üyesi olun Sizler için özel olarak hazırlattığımız "**süper amiga müzikleri**" kasetini açılış hediyemiz olarak alın.*

Galleria'dan alışveriş etme ayrıcalık ve zevkini yaşayın, mutluluğunuza mutluluk katın.

İLGİLERİNİZLE BÜYÜYEN

"COMMODORE CENTER" *AİLESİ*

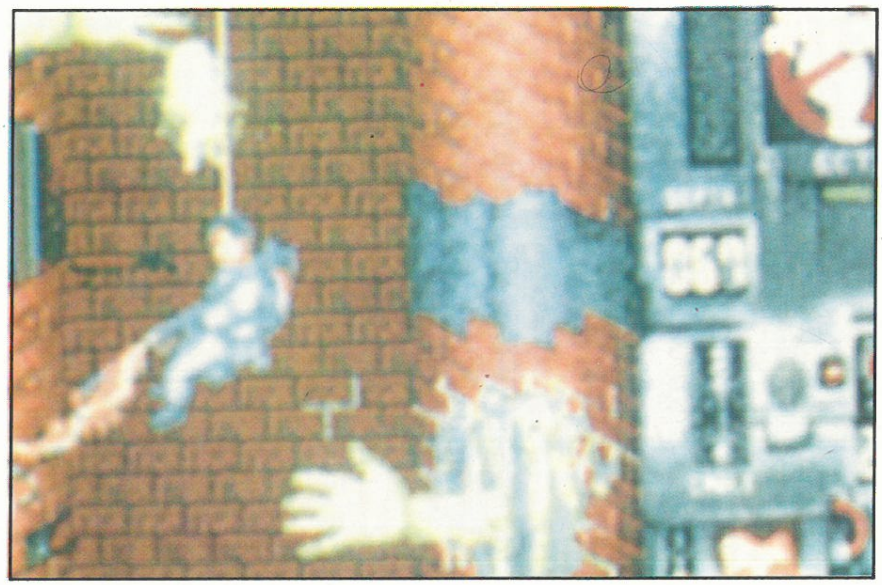
ARAMIZA HOŞ GELDİNİZ DİYOR.

Adresimiz:

Galleria - Ataköy - İstanbul - Turkey

Tel:574 80 65 - 574 80 66

GHOSTBUSTERS II



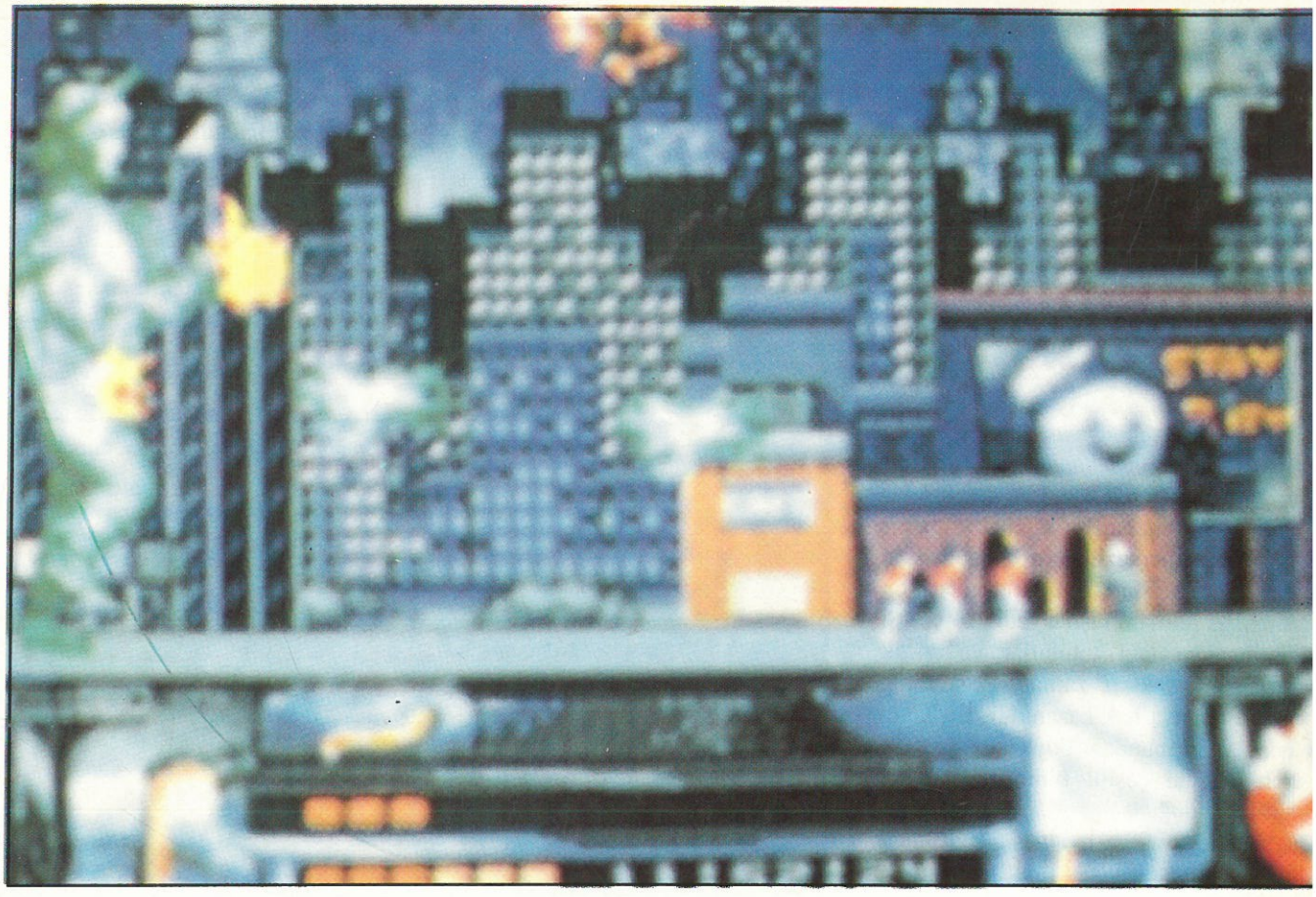
Sanırım hepiniz "GHOSTBUSTERS" filmini hayranlıkla seyredip, oyununuda zevkle oynamışınızdır. şimdide Ghostbuster II nin geleceğinide haber alıp, beklemeye başlamışsınızdır. İşte biz filmini beklerken diğer çoğu oyunlarda olduğu gibi oyunu daha önce geldi. Hemde beklenenden daha güzel. Müziği harika, grafikleri müthiş olan bu oyunu ACTIVISION firmasıda filmden aldığı dijital resimlerle oyunu dahada güzel kılmış. Oyun 3 levelden oluşuyor. Üçüde biribirinden güzel. Şimdi levelları sırasıyla açıklayalım.

LEVEL 1: Burada size 3 hak tanınmış. Amacınız iple binanın en altına inip analiz için örnek almak. Ama yolda sizi bekleyen bir sürü tehlike var. Tabiki bunlar hayaletler. Bundan başka yolda karşınıza bazı objeler çıkıyor. Bu objeler size hem kaybetmiş olduğunuz enerjileri ve hemde analiz aletlerini yapmanızı sağlıyor. Bu bakımdan şişe olanlar hariç diğerlerini yüzde yüz toplamanız lazım. Şişe olanlar size ek enerji sağlar. Bundan başka enerjiniz ekranın solundaki yüz ve onun hemen yanındaki kırmızı çizgidir. Herbir darbe alışınızda yüz ifadeniz değişiyor. Sizin enerjinizi azaltan hayaletler şunlardır. Üzerinize gelen küçük hayaletler, tüküren hayaletler ve duvardan çıkarak sizi yakalamaya çalışan bir hayalet (size yolda zorluk çıkartıyor) Yakalandığınızda büyük enerji kaybediyorsunuz. Bundan başka sizin ipinizin aşınarak kopmasını sağlayan bir el daha size saldırıyor. Bu elde size yolda çok zorluk çıkartıyor. Tabi sizinde bu hayaletlere karşı değişik silahlarınız var. Bu silahlarıda "Space" tuşu ile değiştirebilirsiniz. Bundan başka objeleri almak içinde yüzünüzü objeye doğru çevirerek dokunmanız yeterli olacaktır. Bütün bu söylenenleri yapıp binanın en altına gelince sizin yapacağınız hiç bir şey yok. Yanlız siz kalkanı çalıştırın en aşağıya kadar gelin sonra adam otamatik olarak analiz için örnek alıyor sizde leveli bitirmiş oluyorsunuz.



LEVEL 2: Level 2'dede üç hakkınız bulunmakta. Amacınız ilerleyen Amerika'nın hürriyet heykelini hayaletlerden korumak ve müzeye ulaştırmak. Fakat bu hiçte kolay değil. Çünkü enerjiniz, silahınız, zamanınız hep sınırlı. Ama buranın çok kolay bir yöntemi var. O da oyunu iki kişi oynamak Çünkü oyunda iki şey yönetiyorsunuz. Birincisi hürriyet heykelinin savunmasını sağlayan ateşi, ikincisi ise kaybedilen enerjileri toplayan adamları. Bu bakımdan bir

64'ler sayfa 36

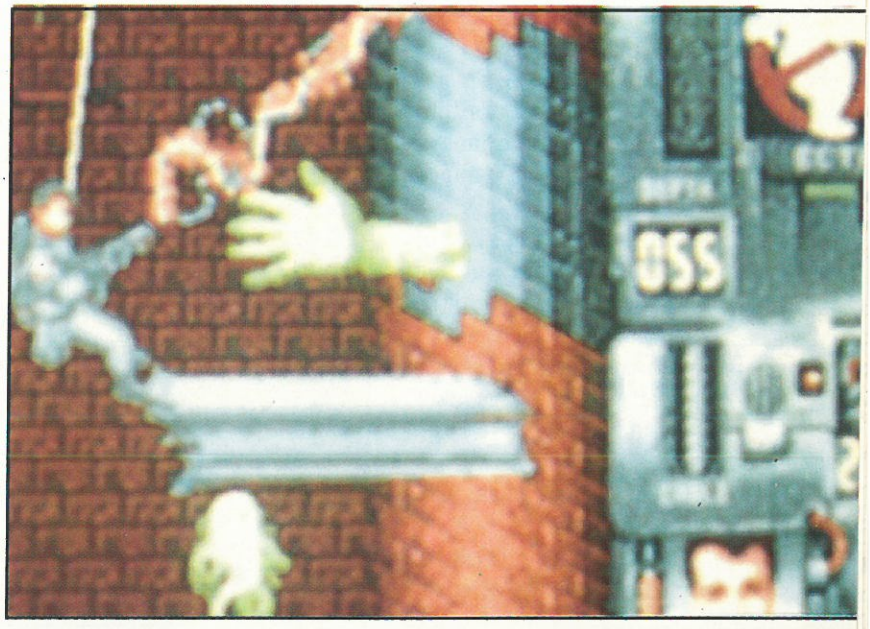


kişi ateş edip hayaletleri vurmalı ötekide "Space" tuşuyla adamları hareket ettirerek enerji toplaması gerekmektedir. Şimdide ekranın hemen aşağısındaki göstergeleri açıklayalım. Burada enerjiniz kavonoz içindeki sıvıdır. Ortada üst üste bulunan kırmızı noktalardan üstteki nekadar yolunuz kaldığını göstermektedir. Kırmızı noktalar sona ulaşınca level'i bitiriyorsunuz. Alttaki ise silahınızın enerjisini gösterir. Yani silahınızlada fazla ateş etmemeniz gerekiyor. Bundan başka bu enerjilerin hemen altında bulunan okda enerji toplayan adanların gideceği yönü göstermektedir. "Space" ilede adamlarınızı geri veya ileri hareket ettirebilirsiniz. İşte bunlara uyarak sonuna kadar dayanıp level'i bitirmelisiniz.

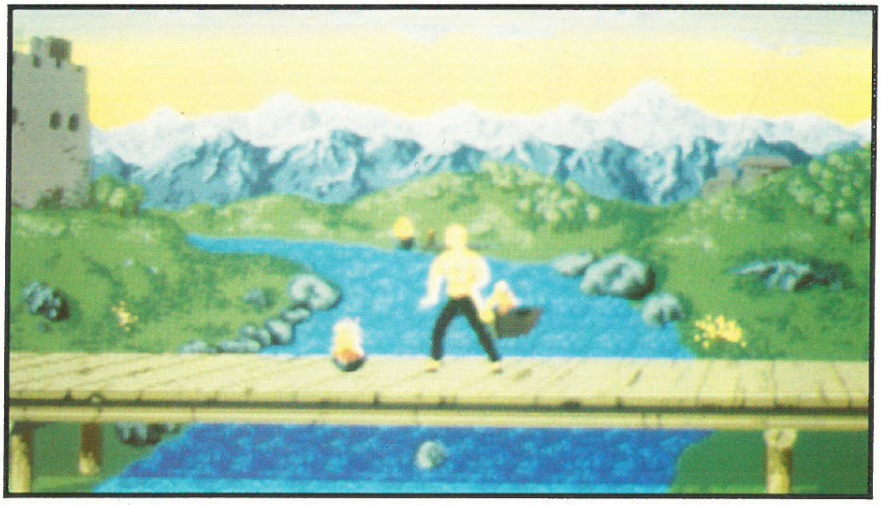
LEVEL 3: İşte geldik son bölüme. Amacınız kötülüklerin başını çeken hayaleti yok edip New York'u en baştan sukunete ulaştırmak. Level 3 müzede geçiyor. Yavaş yavaş dört adamınızı zarar vermeden yere indirmeniz gerekiyor. Adamlardan ikisinin düz lazeri, diğer ikisininde lazer topu bulunmakta. Adamlarınızı indirir indirmez. Hemen resmin önündeki bebeği almanız lazım. Burada düşmanınızın üç tane enerjisi var. Birincisi (Sağdan) bebeği alınca azalıyor. İkincisi müzede dolaşan adamı lazer topu ile vurarak azaltıyorsunuz. Son enerjiyide resimden çıkan baş hayaleti vurarak azaltıyorsunuz. Hayaleti yok etmek için düz lazerinizin ikisinide resme doğru bir noktada tutarak yok edebilirsiniz. (Bunları yaparken bebğin hep sizde bulunması gerekiy Hayaleti yokedince dijital resiml bezenmiş son ekranında sizi b lediğini şimdiden müjdeleyebilirim.

Oyun gerek grafik, gere müzik, ses, efekt bakımından sü Sakın kaçırmayın.

BARIŞ ERYAYAR



CHAMBERS OF SHAOLIN



Hemen hemen herkes Çin deki meşhur Shaolin tapınağını duymuştur. Gerek film lere gerekse kitaplara konu olan bu tapınak dini bir mezhebin merkezidir ve içinde kutsal emanetler vardır. Ufak birer çocukken tapınağa alınan kişiler burada çeşitli imtihanlara tabi tutulurlar ve ancak başarılı oldukları zaman birer rahip adayı olmaya hak kazanırlar. Bu rahip adaylarıda bundan böyle fiziksel ve ruhsal olan çeşitli bilim, felsefe ve uzak doğu sporları hakkında eğitilmeye başlarlar. Eğitimleri bittiğinde artık hepsi mükemmel birer döğüşçü rahip olmuşlardır. Artık tapınağı koruma ve bildiklerini diğer kuşaklara öğretme sırası onlara gelmiştir. İşte siz de oyunda tek tek imtihanlara girecek ve bu imtihanlardaki başarılarınıza göre atak gücünüz, hızınız, kuvvetiniz, savunma becerileriniz belirlenecek ve tapınağı koruma görevine nail olacaksınız. Oyun yüklendiğinde ilk olarak Chambers seçeneği ile tek tek imtihanlara giriyorsunuz. Bu imtihanlar;

1) Sı Zhı Ban (Test of stick): Burada hocanız olan Tsan-wu Ton elindeki sopayla size saldıracak ve sizde silahsız olarak kendinizi sopanın darbelerinden korumaya çalışacaksınız. Toplam 10 darbe alınca bu bölüm sona erer.

2) Shı zhı Ron Lhang (Test of Agılıtıy): Wu-fun khan adlı birinin bulduğu bu test sizin çevikliğinizi ölçüyor. Burada amacınız hiç bir şeye çarpmamak. Soldan sağdan gelen baltalar, yuvarlanan toplar sizi oldukça zorlayacak. Ateş tuşuna bir kere basarak adamı sola veya sağa döndürürsünüz. Belli bir zamanı doldurunca başarılı olursunuz.

3) Shı zhı Junsı (Test of Balance): Burada asit dolu bir havuzda kazıkların üzerinde durmaya çalışıyorsunuz. Bu da oldukça zor. Kazıklar durmadan aşağı yukarı hareket ediyorlar. İyi bir zamanlamayla yandaki kazığa sıçramalısınız. Bu testle dengenizi ölçersiniz.

4) Sı zhı Kuai(Test of Speed): Bu test sizin hız testinizdir. Havada asılı bulunan topa ritmik tekmeler atmalısınız. Top yavaş yavaş daha yukarı gidecektir. En sonunda tepedeki mekanizmaya 3 kere çarptıktan sonra Baltayı tutan tahta kırılacak ve balta bir kapağı serbest bırakacaktır. Düşen kapakta o anda odayı doldurmakta olan suyun bir bölümünü kapatacaktır. Her iki taraftan akan suyu kestiğinizde testte başarılı

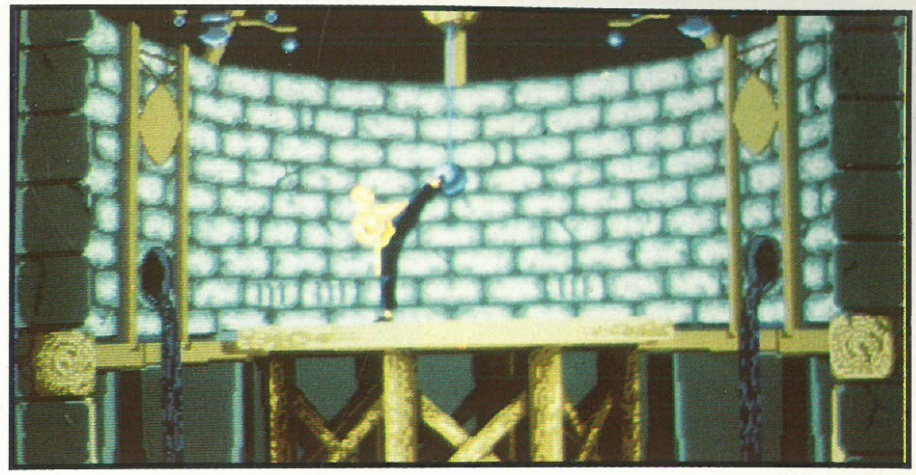


olacaksınız. Aksi taktirde boğulabilirsiniz.

5) Sı zhı Lı Sı (Test of Strenge): Sizin gücünüzü ölçen bu testte amacınız tahtaları kırmak. İlk olarak ateş tuşu ile vuracağınız yeri belirliyor, ardından da joystick'i sağ sol yaparak (Hızlı bir şekilde) vuruşun gücünü ayarlıyorsunuz. Dört tahtayı da kırmayı başarınca bu bölümüde başarıyla geçiyorsunuz.

6) Sı zhı Hou (Test of Fire): Chambers ların bu son imtihanın da köprü üstünde ateş dolu çanaklara tekme atarak belli bir zaman süresini doldurmaya çalışıyorsunuz. Eğer köprünün üstünde birkaç ateş dolu çanak uzun süre kalırsa testi başaramıyorsunuz.

İmtihanların hepsini geçtikten sonra sıra kendinize bir karakter diski yapmaya ve her imtihan ettiğiniz karekteri bu diskete kaydetmeye geliyor. İstediğiniz zaman save edilmiş bir karakteri bu sayede imtihanlara sokmadan dövüştürebilirsiniz. Artık Fight'ı seçebilirsiniz. Bu seçenekte karşınıza bir menü çıkar. Bu menüden; "Fighter vs Fighter" ile



oyunu iki kişilik "Combat" ile tek kişilik oynayabilirsiniz, "Seleckt Sound" ile müziğinizi belirleyebilir, "Demo Fight" ile bilgisayarın döğüşünü seyredebilirsiniz.

Hareketler:

Ateş + Joy sola - mideye yumruk.

Ateş + Joy aşağı - alttan tekme.

Ateş + Joy sağa - karına tekme.

Ateş + Joy sağ yukarı çapraz - surata tekme.

Joy aşağı - yakından mideye yumruk.

Joy yukarı - sağ sol sıçrama.

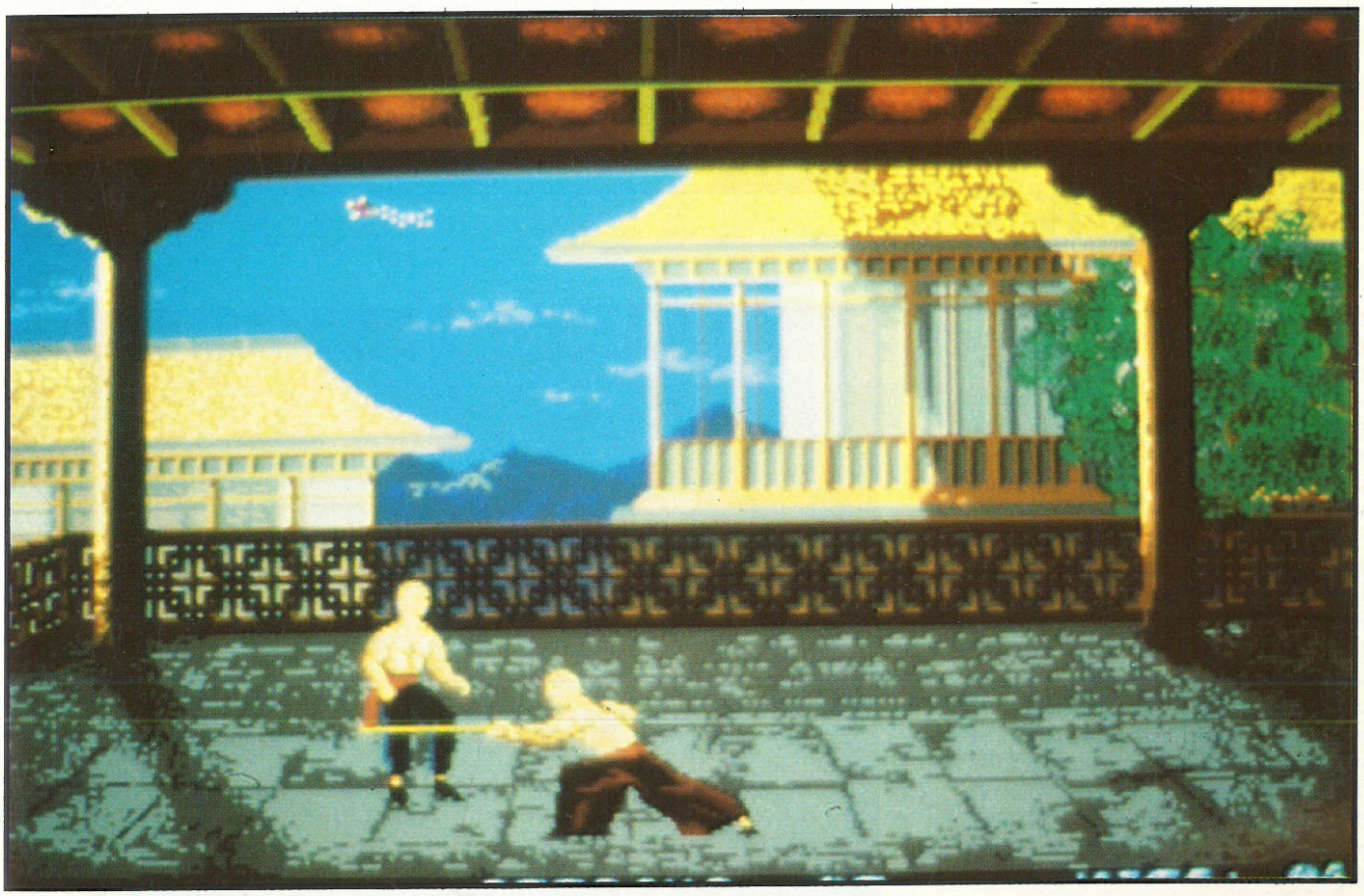
Ateş + Joy yukarı - uöarak tekme.

Ateş + Joy sol üst çapraz - surata yumruk.

Ateş - sağa sola dönme.

İyi ve kaliteli bir dövüş oyunu arıyorsanız bütün aradıklarınızı Chamber of Shao Lin de bulabilirsiniz. Grafikleri, sesi, kısaca herşeyiyle mükemmel bir oyun. Hararetle tavsiye ederim.

FEVZİ ATAY



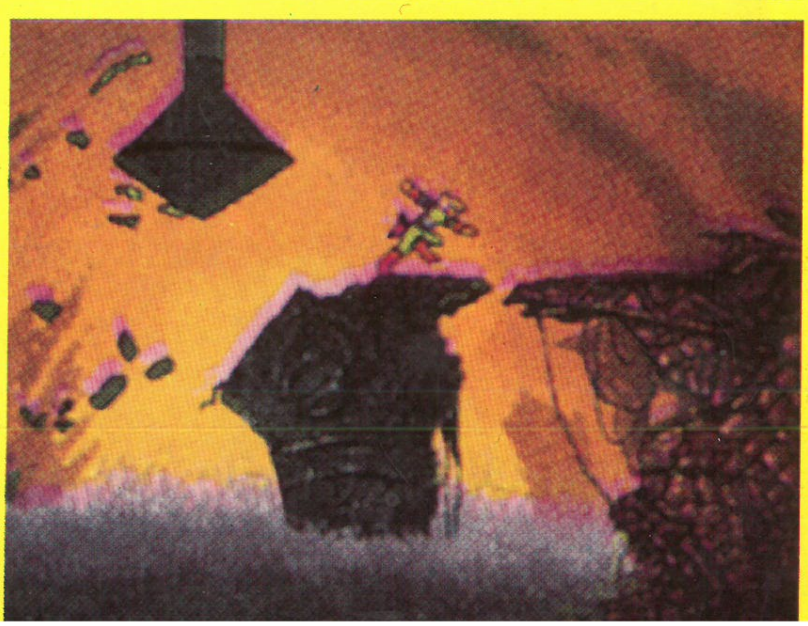
64'lüer sayfa 39

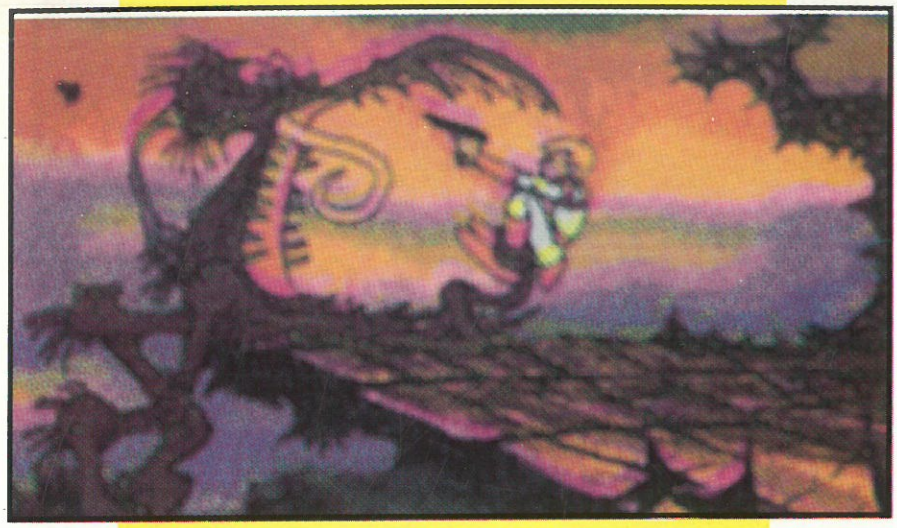
DON BLUTH'S

SPACE ACE

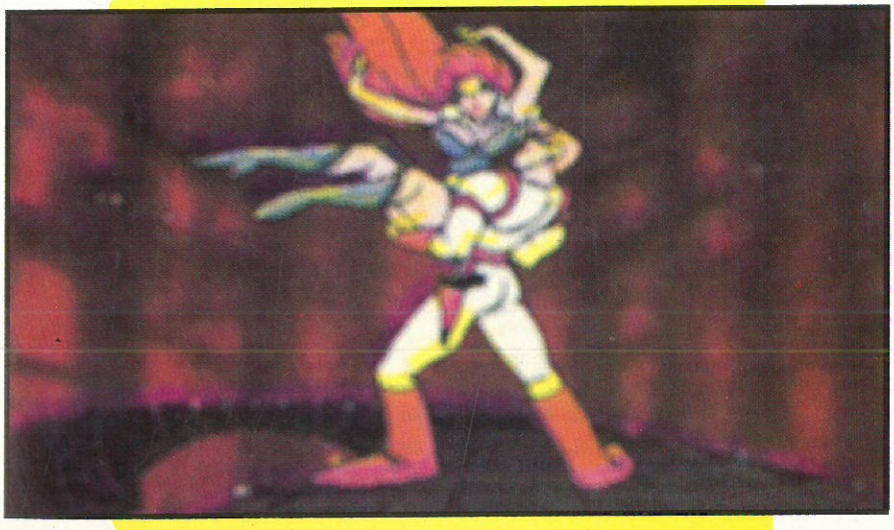
Uzun süredir beklenen SPACE ACE nihayet bilgisayarcılara ve dolayısı le evlerinize geldi. DRAGON'S LAIR ile ynı tarzda oynanan ve DRAGON'S AIR'in tersine gelecek zamanda geçiyor. şin en iyi yanı oyunun 1Mg Byte olmanası ve dolayısı ile Amigası olan herkesin ynayabilmesi. Şimdi gelelim oyunun onusuna:

Evrenin kötü diktatörü BORF orkunç silahıyla, ki bu silah isabet ettiği işiyi ufak bir kişiye çeviriyor, dünyayı ele eçirmek için harekete geçiyor. Görünüşe örede BORF'u durduracak kimse yok. akat o kadar çok üzülmeyin, çünkü erşey bitmiş değil. 2 tane kahraman, ki bu ahramanlardan biri harikulade bir kız ve ynı zamanda 2. kahramanımız olan SPACE ACE'in sevgilisi korkunç diktatör BORF'u durdurmaya çalışacaklar. (Tabi bu n çok sizin joystick kabiliyetinize bağlı.) Olaylar KIMBERLEY ve SPACE ACE'in









BORF'un gezegenine ayak bastıklarında başlıyor. Talihsiz bir tesadüf eseri SPACE ACE zayıf ve güçsüz bir genç'e dönüşüyor (BORF'un silahı ile) KIMBERLEY'de BORF tarafından kaçırılıyor. SPACE ACE'in (Yani sizin) görevinizde belirlenmiş oluyor hem sevgilinizi kurtaracak hemde BORF'u yok ederek dünyayı kurtaracaksınız. Bunun kolay olduğunu sakın düşünmeyin. Oyun esnasında hiç ummadığınız tuzaklar, sizi yok etmeye azmetmiş yaratıklar ve sonunda da BORF ile teke tek savaşmak zorunda kalacak, sonunda hem dünyayı hem sevgilinizi kurtarmış olacaksınız.

1.BÖLÜM:

Burada KIMBERLEY'nin ayağı kayıp düşer. Sizde onu tutamayınca güzel KIMBERLEY, korkunç BORF'un eline düşer sonra BORF size saldırır. İşte burada adamın sol tarafa atlamasıyla yönetim size geçiyor. ACE sola atlayınca sağa çekin sonra sola ve geriye joy. çekince BORF'un atışlarından kurtulursunuz. (Hareketlerinizi ACE atladıktan sonra yapın.)

2.BÖLÜM:

Bu bölümde BORF'un yerin yüzeyini parçalamakta kullandığı makinesi ile karşılaşıyorsunuz. Burada makinanın sağ kolu yukarıya çıkıp ACE kolun altına girince sağa çekin, sonra aynı şekilde kol kalkınca sola çekin. Daha sonra adamınız eğildikten 1-2 sn. sonra yine sola çekin. Makine sizin geçtiğiniz bütün yerleri parçalıyor. Sizde küçük bir taş parçasında kalıyorsunuz. Taş tam kırılırken ve makinanın kolu yukarıya çıkarken sola çekerek bu bölümüde geçin.

3. BÖLÜM:

Bu bölümde ise gemileri görünce aşağı çekin. Adamınız koşup, tepeye çıkınca yukarı çekin.

4. BÖLÜM:

Bu bölümde geminizle BORF'un gemisine gidiyorsunuz. Gemi inişe geçince yukarı çekin.

5. BÖLÜM:

Burada ise karşınıza bir canavar çıkıyor. Canavarı görür görmez ateşe basın. Böylece lazerinizle ateş edip. Canavarı yokedebilirsiniz.

6. BÖLÜM:

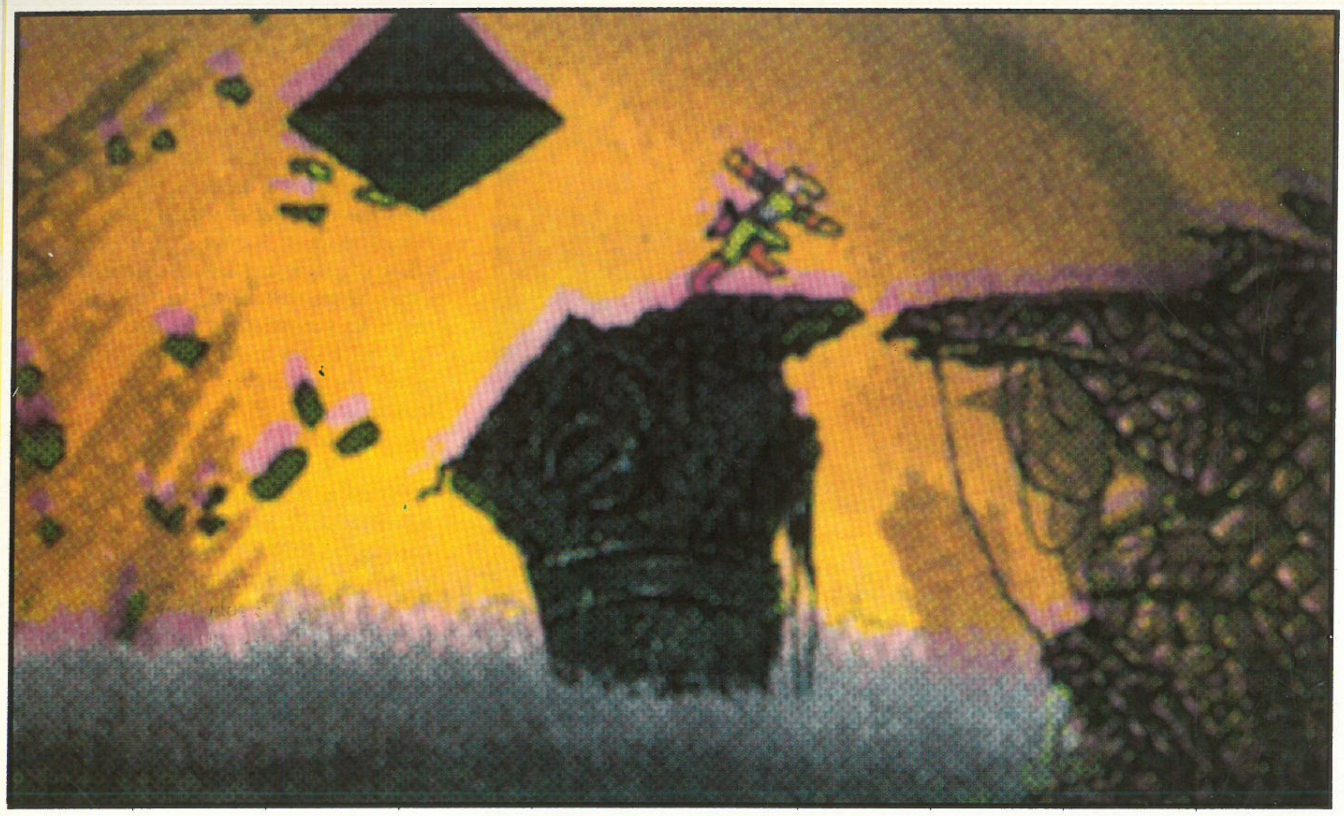
ACE burada yıkılmak üzere olan köprüde, arkadan da köprüyü parçalayan bir makine geliyor. Burada önce joy. sağa çekin. ACE dengesini kaybedip düşünce yukarı çekin.

7. BÖLÜM:

Bu bölümde platform iki kere hareket ettikten sonra sağa çekin. ACE platforma atlayınca yine sağa çekin.

8. BÖLÜM:

Burada yine karşınıza bir canavar çıkıyor. Canavar ağzını açınca aşağı



çekin. ACE canavarın önüne atlayınca sağa çekerek bu bölümü geçebilirsiniz.

9. BÖLÜM:

Bu bölüm 8. bölümün devamı ACE koşarken aşağı çekin canavarın önüne atlar atlamaz sola çekin.

10. BÖLÜM:

Burada 8. bölümden beri sizi kovalayan canavarlarla gene karşılaşıyorsunuz. Düğmeye (joystick) basın ve artık canavarlardan kurtulun.

11. BÖLÜM:

ACE yukardan köprüye atlayınca ve arkadan iki canavar çıkınca yukarı itip yolunuza devam edin.

12. BÖLÜM:

Bu bölümde ACE'si çok büyük ve yeşil köpekler kovalıyor. Köpekleri görünce yukarı itin ve köpeklerin ilk saldırısından kurtulun.

13. BÖLÜM:

Burada halen köpeklerden kurtulmuş değilsiniz. Köpekler üç taraftan üzerinize saldırıyor. Sağa çekin ve köpekleri atlayın.

14. BÖLÜM:

ACE'i bu bölümdede köpekler izliyor. Fakat ACE'in yoluna bir tuzak çıkıyor. Bu ekrana girince yukarı çekin. Böylece bu tuzaktan kurtuluyorsunuz. Fakat köpekler için aynı şeyi söyleyemiyeceğim.

15. BÖLÜM:

Bu bölümde ACE iki robotun arasında kalıyor. Tam size ateş etmek için silahını kaldırınca sağa çekin. Böylece robotlar birbirini vuracaktır.

16. BÖLÜM:

ACE burada BORF'un gemisinin koridorunda koşuyor. Enerji makinasına yaklaşınca sola çekin ve yolunuza devam edin.

17. BÖLÜM:

Bu bölümde 16. bölümün benzeri. ACE yine koşuyor. Aynı şekilde koridorun sonuna gelince sola çekerek bu bölümüde geçebilirsiniz.

18. BÖLÜM:

Bu ekran son koridor ekranı. ACE gene koridorun sonuna gelince sağa çekin.

19. BÖLÜM:

Bu bölümde ACE BORF'un olduğu yere gidiyor. Bu yüzden merdivenden yukarı çıkmak zorundasınız. Bunun için yukarı çekmeniz yeterli olacaktır.

20. BÖLÜM:

Evet sonunda BORF'la karşılaşıyorsunuz. Onunla çok dikkatli döğüşmeniz gerek. BORF tam sopasını kaldırınca ateşe (joy.) basın.

21. BÖLÜM:

Bu bölümdede aynı 20. bölüm gibi sopasını kaldırınca düğmeye basın.

22. BÖLÜM:

Son kez sopasını ateşe basarak engelleyin. Fakat bu engelleme sonunda ACE dengesini kaybedip düşüyor. BORF tam sopasıyla vururken sağa çekin.

23. BÖLÜM:

Bu bölümde ekrana girince yine düğmeye basın. BORF dengesini kaybedince, aşağı çekin. Böylece BORF'un tekmesinden kurtulursunuz.

24. BÖLÜM:

Burada ACE köprüde BORF'da onu sıkıştırıyor. Böylece ACE düşüyor. Burada düğmeye basın.

25. BÖLÜM:

Bu bölümde ise BORF sopasını size doğru sallıyor. Bu yüzden önce yukarı sonrada aşağı çekerek BORF'un saldırılarını etkisiz hale getirin.

26. BÖLÜM:

Burada gene BORF'la karşı karşıya kalıyorsunuz. Önce sağa çekin ve BORF'un solundan kaçın. Sonra joy. aşağı çekerek BORF'un sırtına atlayın.

27. BÖLÜM:

Bu bölümde BORF sırtındaki mavi yaratık size doğru atlayınca sola çekin ve ipe atlayın.

28. BÖLÜM:

Burada hiç bir şey yapmayın ACE KIMBERLEY'in olduğu platforma atlayıp onu kucağına alıyor.

29. BÖLÜM:

Platform lava vurunca sağa çekerek bu bölümüde geçebilirsiniz.

30. BÖLÜM:

Bu bölümde BORF size ateş ediyor. Bu silah gerçekten çok tehlikeli. Çünkü vurulan kişi çocuk haline geliyor. İşte BORF ateş edince sizi gösteriyor. Koşarken sağa çekin ve ACE'in durmasını

sağlayın. Böylece ilk atıştan kurtulun.

31. BÖLÜM:

Bu bölümde BORF yine size ateş ediyor. Siz gösterince sola çekin ve bu atıştanda kurtulun.

32. BÖLÜM:

Bu bölümdede BORF ateş ediyor. Gene joyu sağa çekerek ACE'i durdurun ve bu bölümüde geçin.

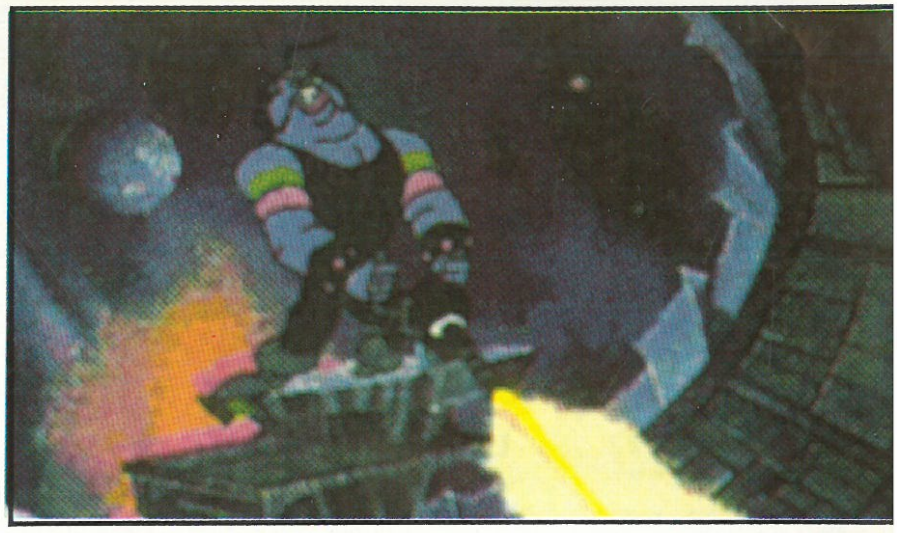
33. BÖLÜM:

Evet geldik son bölüme BORF en son atışını yapınca joystick'i sola çekin. Böylece ACE aynayı tutup, biraz ileriye koyacak. Daha sonra hemen sağa çekin böylece BORF'un atışı aynadan kendisine yansıyor ve BORF çocuk haline geliyor. Bundan sonra sizi müthiş grafiklerle bezenmiş bir son ekran bekliyor.

Oyunun grafikleri ve ses + efektleri hakkında söyleyecek fazla birşey yok. Çünkü sizde görünce ne kadar güzel olduğunu anlarsınız. Eğer yazımdaki kolaylıkları uygularsanız fazla zorlanmadan mutlu sona ulaşırsınız.

NOT:

Oyun siz oynarken devamlı yükleme halinde. Bu bakımdan yüklemesi biraz değişik. POWER ışığı yanıp sönmeye başlayınca BOOT DİSKETİ yani yüklerken koyduğunuz ilk disketi yüklemeye geçirin. Ayrıca BOOT disketi ile yine POWER yanıp sönmeye başlarsa o zaman en son yüklemede olan disketi yükleyin.



TUŞLAR:

P: Pause.

S: Save yapmak. (Oyunda kaldığınız yerden çekim)

L: Save disketi yüklemek.

BARIŞ ERYAYAR

GRAFİK..... % 100
MÜZİK..... % 85
SES + EFEKT..... % 100
OYNANABİLİRLİK..... % 56

% 100

BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKLI OLMAK İÇİN

TELECOM'A UĞRAYINIZ

AMIGA 500 Commodore 64

★ *BİLGİSAYARLAR, DİSKET SÜRÜCÜLER, YAZICILAR*
★ *HER HAFTA YENİ AMİGA, C-64 VE IBM OYUNLARI*
★ *TÜM SKY ÜRÜNLERİ*
★ *JOYSTICKLER, KARTUŞLAR*
★ *BOŞ DİSKET VE KASETLER*
★ *BAKIM, ONARIM SERVİSİ*
★ *TÜRKİYE'NİN HER YANINA ÖDEMELİ SİPARİŞ*
★ *LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ*

TELECOM BİLGİSAYAR KARANFİL SOK. 15/3 KIZILAY - ANKARA
TEL: 117 10 97



INDIANA JONES III

Uzun zamandan beri Amiga listelerini alt üst eden ve tartışmasız Amiga'nın en iyi arcade'i olan Indiana Jones'un gizlilik perdeleri nihayet kalkıyor. Bu yazıda oyunun tam çözümünü bulacaksınız fakat oyunu kendileri çözmek isteyip, oyun hakkında sadece fikir sahibi olmayı yeğleyenler için aşağıda kısa bir tanıtım var.

Indiana Jones III, tam bir arcade oyunu. İpler, platformlar, yolunuzu kesen yaratıklar ve tuzaklar gibi daha bir çok değişmez arcade özelliğini içinde taşıyor. Adamınızın marifetleri zıplamak, uzağa atlamak, ipe tırmanmak, yumruk atmak ve kırbaç şaklatmak. Yolunuzun üzerinde size engel olmak isteyen bazı engeller göreceksiniz. Bunların başlıcaları: Silahlı adamlar, bıçak atan yaratıklar, tavandan düşen nesneler, hayvanlar, göllerdir. Bıçak atan adamlar çoğunlukla iplerin kenarında oluyorlar, bunları geçmek için bıçak atmasını bekleyin, ipe atlayıp yukarı tırmanın ve hemen aşağı inin. Silahlı adamları öldürmek için kırbaç çok yetersiz kalıyor. Çünkü kırbaçla adama vurana kadar adam, sizi delik teşik ediyor. Onun için adam yanınıza gelinceye kadar çökün ve geldiğinde kalkıp vurun. Herhangi bir adama değdiğinizdetüm canınız gider.

Şimdi oyunun tam açıkla-





masını veriyorum:

LEVEL I

Sola gidip ipten inin, aşağı, sola verdiğim yöntemle aşağı inin, sağa gidin, ipe atlayıp alçaktan platforma atlayın. Burası çökeceği için hiç durmadan sağa yürüyün, meşaleyi alın, soldan düşüp kırbacı alın ve size ateş eden adamı öldürün, sağa küplerin arkasında adamlar gelinceye kadar bekleyin, küplerin üzerinden atlayıp adamları öldürün (Tavsiyem kırbaçları harçayıp yumruk kullanmak. Gölün üzerinde, birinci ipe atladıktan sonra diğer iplere en aşağıdan atlayın. Yanlız son ipte karaya çıkmadan adamın geçmesini bekleyin, karaya atlayın, adamı öldürün, meşaleyi alıp ipe tırmanın. İpten hemen üst platforma atlamayın. Burada 4 ip var. Bunlardan adamlar inip çıkıyorlar. Usta oyuncular boşalan ipleri kullanarak devamlı hareket halinde çıkabilirler ama kesin sonuç veren çıkma yöntemi şu: Bulunduğunuz yerden üç ip görebiliyorsunuz. İlk önce en soldakinden, sonra ordadakinden, en sonda sağdakinden adam inip çıktıktan sonra platforma çıkın ve soldan 2. ipe atlayın. Yukarı çıkarken birden adamların geri geldiklerini göreceksiniz ancak sizin adam biraz geriden geliyor. Bu aralığı değerlendirerek sol ipe atlayın ve alttaki adam yetişmeden eski ipinize dönün. İlk kat hizasına geldiğinizde solunuzdaki adamın çıkıp inmesini bekleyin ve sola atlayın. Adamı dövün, aşağı atlayın, aşağı buradaki ipten başka söylediğim metodla inin. İpten tam inmeden soldaki ipe atlayın ve öyle inin. Sola gidin adamı dövün, köprüden durmadan geçin, adamı dövün, yukarı, meşaleyi alın, ipteki adamın arkasından tırmanın, sağdan ikinci katta atlayın, adamı dövün, buradaki aralıklardan sağa gidin, ipe atlayın, aşağı soldaki çıkıntıya atlayın, ipe atlayın, ip bitmeden sağa atlayın ve hacı alın. Aynı yoldan ipe geri dönün, adam indikten sonra ipe atlayın, soldaki ipe atlayın tırmanın, sağdaki ipe atlayın ve dışarı çıkın. Burada trenin üstüne atlayın. Trenin üstünde ilk iki vagonda köpekbalığı yüzgeçlerine dikkat ederek ilerleyin. Unutmayınki artık atlama mesafeniz arttı. Zürafaların biraz uzağından atlayın. 4. vagonda zürafanın arkasındaki bıçakçıyı geçmek için bıçak atmasını bekleyin, bıçaktan sonra atlayın ve adamı dövün. Diğer vagonlarıda aynı şekilde geçin (Zaten 6 vagon var) ve ilk bölümü bitirin.

LEVEL II

Bu bölümün dışındaki şifreyi verdiğimiz tabloya göre geçin. Sağa ilerleyin, ipe atlayın, aşağı inin, soldaki ipe atlayıp yukarı çıkın, sola atlayın, sola, arayı atlayın, sola, ipe atlayın, aşağı inin, sağa gidip ipe atlayın, aşağı inin, ip bitmeden sola atlayın. Sola devam edip ipe atlayın, aşağı inin, sağa gidin, ipe atlayın, meşaleyi alın, aşağı inin, sola gidin, ipe atlayın, aşağı inerken sola atlayın. Köprüyü geçin, en soldaki ipten yukarı çıkın, sağdakine atlayın, sağa atlayıp lahitin üzerindeki kalkanı alın. İplerden yukarı çıkın. Sola atlayıp kamçıyı alın. Şimşek büyüyüp çakınca kapının önündeki taş düşüyor. En sağa gidip sola doğru kırbacı şaklatıp öbür platforma geçin, sağa atlayın, mazgallara tırmanın, iki kere sola atlayın, platformun en sonunda kırbacı şaklatıp yana geçin, kırbacı alın, sola atlayıp tırmanın, sağa atlayın, kapının tam ortasından yine sağa atlayın, mazgallara tırmanın, sola ve ipe atlayın, sağa atlayın, platformun sonunda kırbacı şaklatıp yan platforma geçin. İkinci bölümü bitirin.

LEVEL III

Bu bölümde devamlı sağ üste doğru gitmeye çalışın. Size lazım olan kimlik çıktığınız yerin sağ altında ve zeplinin en ortasındadır. Sağdan ilk merdivenden inin, sağa gidin, ilk merdivenden inin, sola gidin, kimliği alın. Eski yerinize dönün, sağ, ilk merdivenden yukarı,sol, sağdakinden yukarı çıkın, sağ, yukarı çıkın, sağ, yukarı çıkın, ilk merdivenden aşağı inin, soldan inin, sağ, yukarı, sağ ve aşağı sola, en sondan aşağı, sola atlayıp adamı öldürüp aşağı inin, sağa, yukarı, platformlardan atlayıp sağa ilerleyin. 2. merdivenden aşağı inip uçağa binin.

LEVEL IV

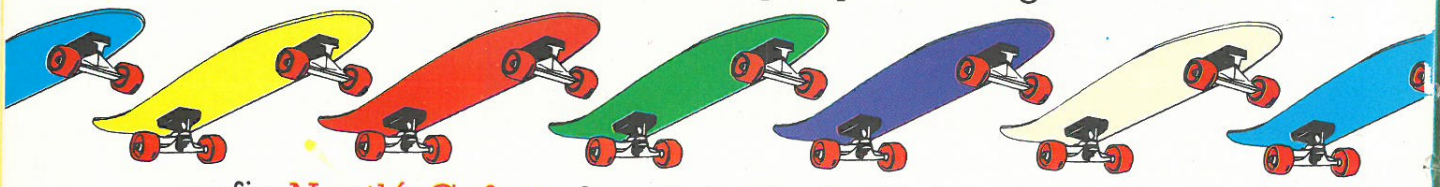
Aralıkları atlayarak gidin. (Bu bölümde 3 boyut olduğu için joystick kontrolleri değişik. Atlamak için ateşe basmanız gerekiyor.) Hızara gelince en sol ve geriden atlayıp, hızar gidince ilerleyip, kapıdan atlayın, harfleri tanrının adı olan "I, E, H, O, V, A" sırasıyla geçin. Kapıdan çıkıp yukarıdan ileriye atlayın, üstten gidip boşluğa atlayın. İlerleyip kapıyı geçin, düz gidip atlayın, hızar geçince atlayın (Eğer zeplinde kitabı almassanız burada ister istemez ölüyorsunuz. Bu yüzden haklarınız bitince zeplinden başlıyorsunuz.) İlk çıkan 6 harfin sırasını takip ederek yürüyerek geçin. Hızar geçtiğinde atlatın ve hemen diğer platforma atlayın. Bu bölümün gerisinde önemli bir nokta kalmıyor. Oyunu rahatça bitirebilirsiniz. Zevkli dakikalar geçirmeniz dileğiyle hoşçakalın...

KEMAL DENİZ AKSOY

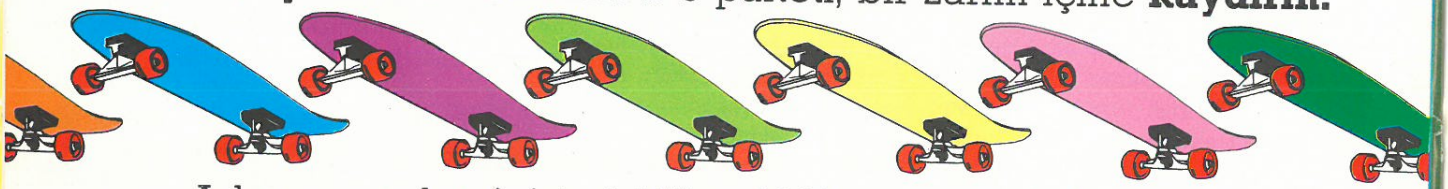
HEEEEY

Her ay 100 kaykay

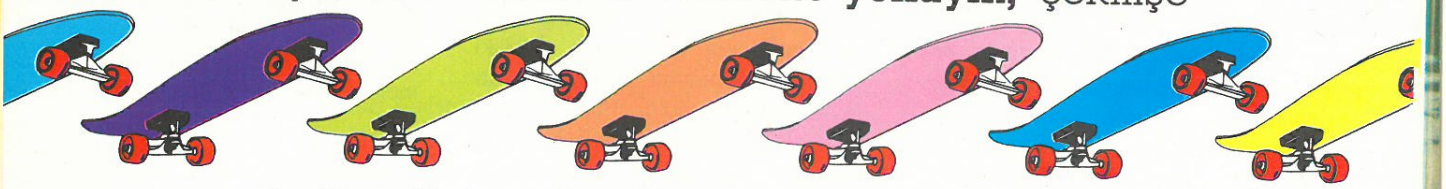
Nestlé Gofret'ten Şubat, Mart ve Nisan aylarında, her ay 100 kişiye birer **profesyonel kaykay !** Önce gidin 5 tane



nefis Nestlé Gofret alın. Gofretleri dilinizin üstünden midenize **kaydırın.** mmmmmh ... 5 paketi, bir zarfın içine **kaydırın.**



Adınız ve adresinizle birlikte "100 Kaykay - P.K. 74 Teşvikiye, 80212 İstanbul" adresine **yollayın,** çekilişe



katılın. Çok zarf **yollayın,** şansınızı artırın.*
Bedava kaykay **fırsatını** elinizden **kaydırmayın!**



* Her zarfta 5 tane paket olsun.



Nestlé®
çikolatada kalite

Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin 19.1.1990 tarih ve BODB-1990/98-555 sayılı izniyle düzenlenmiştir.

JOAN OF ARC



İyi bir iş bulmanın giderek zorlaştığı günümüzde size bir iş teklifim var. Hem parasıda fena değil, üstelik başınızı sokabileceğiniz küçük bir şatoda veriyorlar: Fransa kralı olmaya ne dersiniz? Zaten ben bu işi size önermesem bile son yılların en iyi macera - strateji oyunu Joan of Arc'ı alınca kendinizi Fransa kralının tahtında bulacaksınız.

Oyunun başında da size anlatılacağı gibi İngilizler, tüm Fransayı işgal hazırlığı içindedirler. Fransa'nın kuzeyindeki şehirleri ele geçirip katliam yapmaktadırlar. Kral, saklanmaktadır. Burgonyalılarında yardımını alan İngilizler'i durduracak bir kuvvet görünmemektedir. Bu sırada Joan'd Arc adında cesur bir genç kız kendisini Tanrı'nın görevlendirdiğini savunarak kralı arar. Bir ziyafette daha önce hiç görmemiş olmasına rağmen kralı tanıyınca, kralda ona inanır ve tekrar tahta çıkarak Joan'd Arc'a o gün için oluşturulması imkansız görülen bir ordu kurar. Zaten bu yüzden ordunun adı "Miracle Army" (Mucize Ordu) konulur. Eğer bu orduyla Orleans alınırsa bir kurtuluş mücadelesine başlamak mümkün olacaktır.

İşte bizim Joan'd Arc olarak görevimiz bu. Ancak bundan sonra kurtuluş mücadelesi başlıyor ve Fransa kralının yönetimini alıyoruz.

Sağ taraftaki Fransa Kraliyet Mührünün üzerine gittikten sonra karşımıza çıkan listede şu seçenekler var:

1 DIPLOMACY: Bu seçenek beş alt seçenek taşıyor:

a) Armistice (Ateşkes).

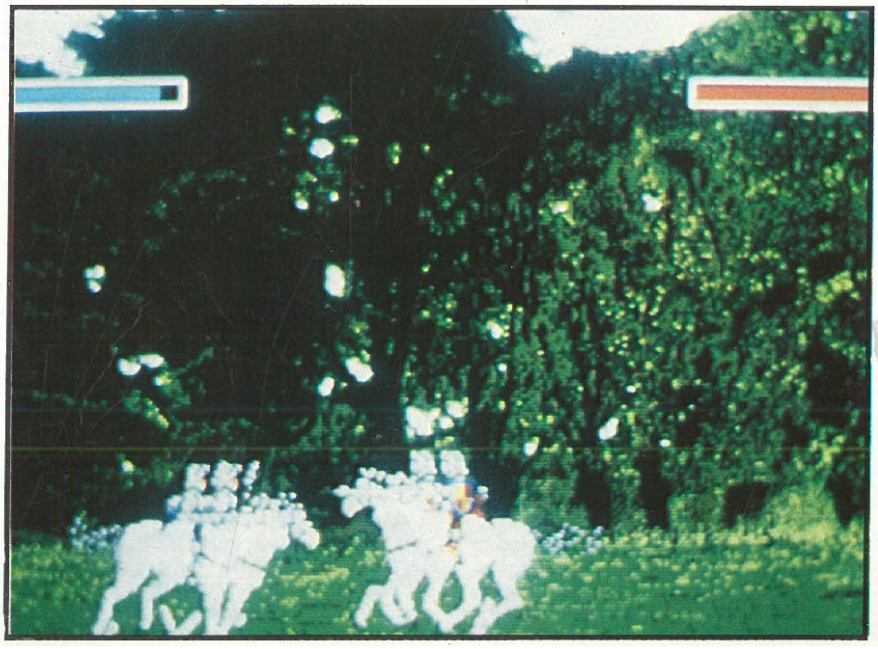
b) Peace Treaty (Barış antlaşması).

c) Alliance (İttifak).

d) Deliverance (Esir değişimi).

e) Liberation (Serbest bırakma).

"Liberation" seçeneginde İngilizler tarafından işgal edilmiş bir kasaba veya bir komutanınızı geri isteyebilirsiniz ama elbetteki karşılığında para vermeniz lazım. Küçük bir kasabayı bile geri vermek için milyonlarca frank istiyorlar.



Fakat sizde aynı şekilde sizde elinizde esir bulunan bir düşman generali için İngilizler'den milyonlarca altın alabilirsiniz.

2 ESPIONNAGE: Bir bölge hakkındaki askeri durumu öğrenmek için kullanacağınız bu seçenekte karşınıza şunlar çıkacaktır:

a) Information about a province.

b) Information about a garrison.

Bu seçenekler çıkmadan önce sağ kolunuz olan adamı ve ona ne kadar vericeğinizi belirtmeniz gerekiyor. Para miktarı ne kadar yüksek olursa başarı oranı o kadar artıyor. Bu görev için en uygun kişi sakallı olanıdır.

3 HELPING HAND: Rakiplerinizi öldürmek için kullanacağınız bu seçenekte yine bir sağ kol olarak kullanacağınız adama ihtiyacınız olacak.

Bu seçenekteki görevler ise şunlar:

a) Poison (Zehirleme).

b) Kidnap (Kaçırma).

c) Assosination (Suikast).

Şüphesiz zehirlemeyi en iyi "Vivanne the Mad" adındaki kadın yapar. Eğer ordusuyla savaşta olan birisini öldürmek istiyorsanız suikast yapmalısınız.

4 ROYAL TREASURY (Kraliyet hazinesi): Para kazanmak için kullanacağınız bu seçenek iki alt seçeneğe sahip:

a) Tithe (Hasat).

b) Hearth Tithe (Genel Hasat).

Hasatta büyük bölgeler daha çok para verirler. Eğer bir bölgeden çok fazla hasat barası alırsanız o bölgeler isyan eder ve ordan isyanı bastırana kadar para alamazsınız. Genel hasat ise çok para getirmekle birlikte yanlızca september ayında alınabilir.

5 ROYAL JUSTICE (Adalet): Kral olduğunuz için yasa demek siz demeksiniz. Burada çıkan alt seçenekler:

a) Exocution (İnfaz).

b) Grace (Af).

c) Arrest (Tutuklama).

Arrest seçeneğini seçtiğinizde karşınıza 3 şık çıkar;

a) Hing Treason: Krala karşı hiyanet içinde bulunmak.

b) Fleeing From Enemy: Düşmandan kaçma.

c) Witcheraft: Büyücülük.

Bu seçeneklerden herangi birtanesini seçtiğinizde karşınıza 3 seçenek daha çıkar:

a) Hostage (Esir).

b) French Prisoner (Komutanlarınızdan biri).

c) Province in Revolt (İsyan eden bölge).

Eğer idam ettiğiniz kişi bir esir veya komutanlarınızdan biriyse, idamı gösteriyor. Bu sahne gerçekten çok iyi canlandırılmış. Eğer isyan eden bölgeyi suçlu bulursanız, ibret-i alem olsun diye asılmış günlerce ağaçlarda sallandırılmış cesetler karşınıza gelir. Eğer bir komutanınızı tutuklamak isterseniz size sebebi sorulacaktır. Burda o kişi o işi yapmış olsada olmasada kaderi size kalmış.

6 RAISING OF THE ROYAL ARMY (Ordu kurma): Bu seçenekten sonra karşınıza iki alt seçenek çıkar:

a) Ordu meydana getirme.

b) Mevcut orduyu kuvvetlendirme.

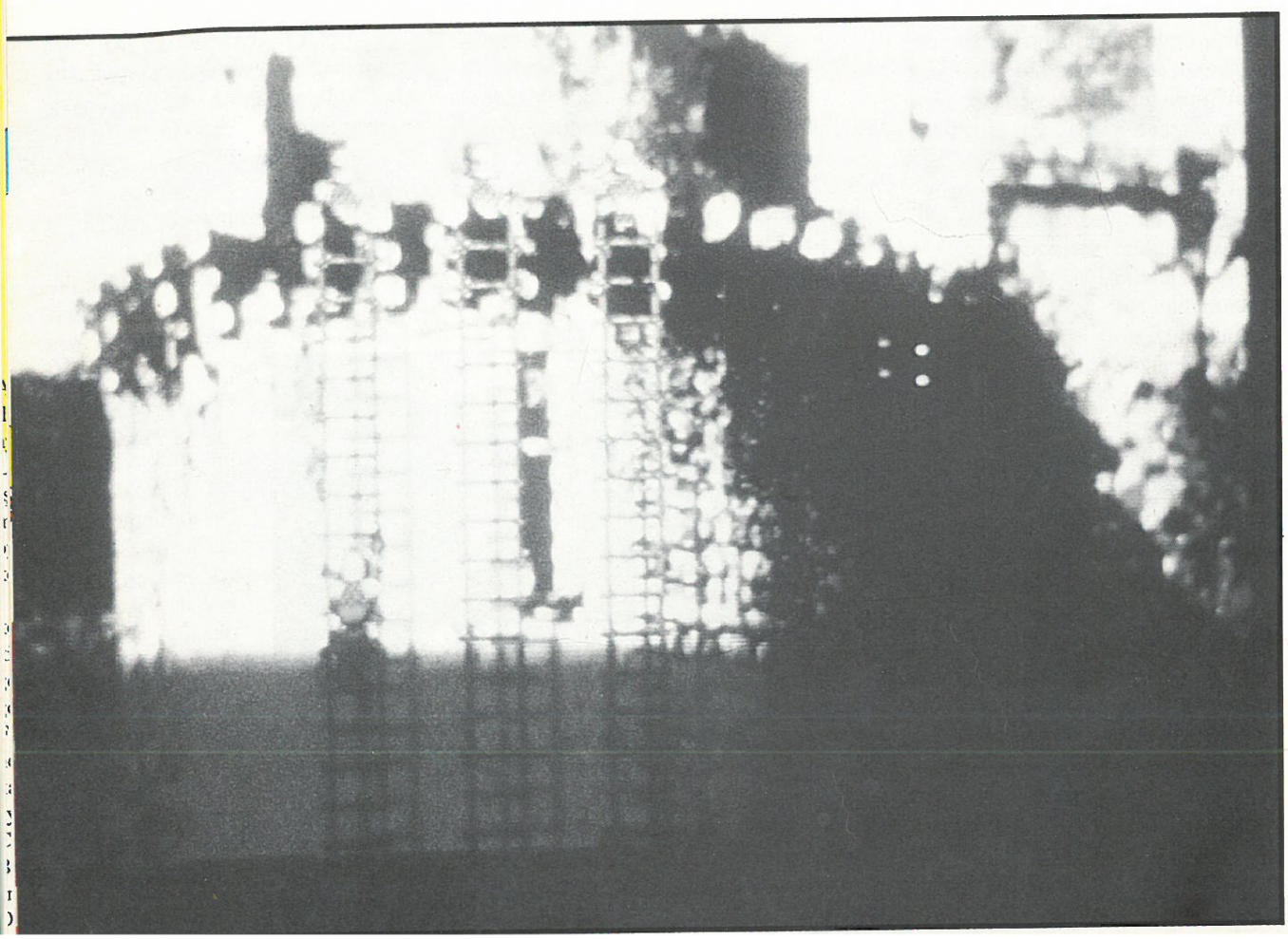
Orduyu kurarken veya güçlendirirken toplam 4 adet ordu birimi vardır. Atlılar, okçular, piyadeler ve topçular. Meydan savaşlarında topçu ve okçular oldukça önemlidir. Kimi zaman bu iki birim sayesinde piyadelerinize gerek kalmadan karşınızdaki orduyu uzaktan yokedebilirsiniz.

7 STARTING A CAMPAIGN: Savaşmak için seçeceğiniz bu komutun 3 alt seçeneği var:

a) Displacement (İlerleme).

b) Offensive (Kaleye saldırma).

c) Construct Fortress (Kale inşa etme).





Eğer kaleye saldırma seçeneğini seçerseniz, joystick'i almanız gerekecek. Kaleyi ele geçirmek için kaleden size doğru gelen şovalyelerin hepsini yenmeniz lazım. Bunun için en iyi yol joy yukarı + ateş olucaktır. Bunu devamlı yapmanız ve rakibinizi yendikten sonra hep ilerlemeniz lazım. Kalenizi savunurken ise mause'u kullanmak daha kolay. Nerden adam çıkıyorsa o merdivene gidip mause'u yukarı veya aşağı çekerek ve ateşe basarak taş veya kaynar su atın.

Gelelim meydan savaşlarına. Bence Joan of Arc'ı çok iyi bir oyun yapan en önemli yer bu savaşlar. Burada ordular uzaktan görünüyorlar. Aşağıda elinizdeki kuvvetlerin temsili resimleri var. Savaş başladığında düşmanı ilk önce oklarınızla sarsın. Genellikle düşmanın piyadeleri ilk saldırıyı yapar. Eğer bunlara süvarilerle karşı koyarsanız kaybedersiniz. O yüzden piyadeleri biraz öne çıkarın. İki ordunun piyadeleri savaşmaktayken araya okçularınızıda sokun. Bu arada toplarınızıda düşman süvarilerinin olası bir saldırısına karşı hazır tutun. Bozguna uğrayan düşman kaçacaktır. Bu sırada onu top atışlarıyla yokedebilirsiniz. Savaşın sonunda kazandıysanız genellikle düşman komutanını esir alıyorsunuz.

Eğer bir tarafla antlaşma yapmak istiyorsanız, onların komutanını öldürmeyin. Ordunuzu tehlikeye atmadan bütün komutanları zehirleyebilirsiniz ama bunun zevki yok.

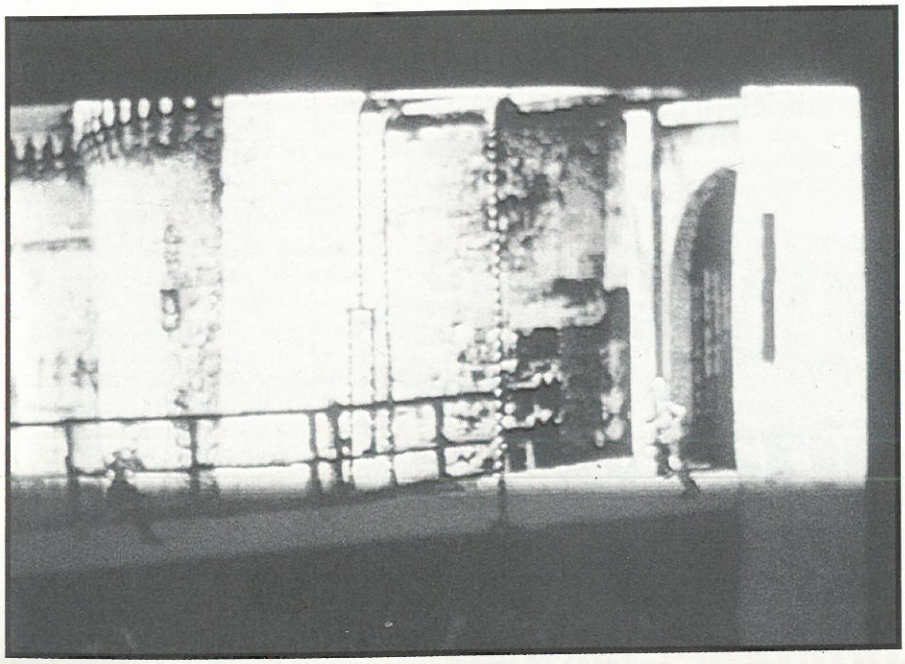
Joan of Arc tek kelimeyle süper. Defender of the Crown'u hatırlarınızdan silecek. Backgroundlar dijitalize ve şimdiye dek hiç bir oyunda görülmemiş cinsten. Birkaç arkadaş biraraya gelip gününüzü verebilirsiniz. Oyunda olduğu kadar derslerinizdede başarılar...

NOT: Oyuna başladığınızda ilk yapmanız gereken şey Orleans şehrini ele geçirmek, şehri ele geçirdiğinizde kralın Reims ta esir olduğunu öğreniyorsunuz. Reims'ı ele geçirdikten sonra oyuna gerçek anlamda başlıyorsunuz.

KEMAL DENİZ AKSOY

GRAFİK ..... % 100
EFEKT ..... % 80
MÜZİK ..... % 60
OYNANABİLİRLİK ..... % 90

% 85



MICROPROSE M1 PLATOON

Microprose yeni süper similasyonunu nihayet çıkardı. Bu sefer M1 tankı kullanıyorsunuz. Oyunun tanıtım kokteylinde gerçek tank subayları oyunu oynadı ve tanıttı. Buda diğerleri gibi müthişti fakat şu anda sadece PC'de çıkmış durumda. Amiga içinde F-19, Pirates ve Red Storm Rising'in çıkması an meselesi.



ÇOCUKLAR İÇİN ÖZEL, TADI-RENGİ GÜZEL.

Signal-BANDO

23 NİSAN RESİM YARIŞMASI

Sevgili Çocuklar
Bando Dergisinin Şubat Sayısını Açın...
Yarışma Koşullarını Okuyun...
Katılın...

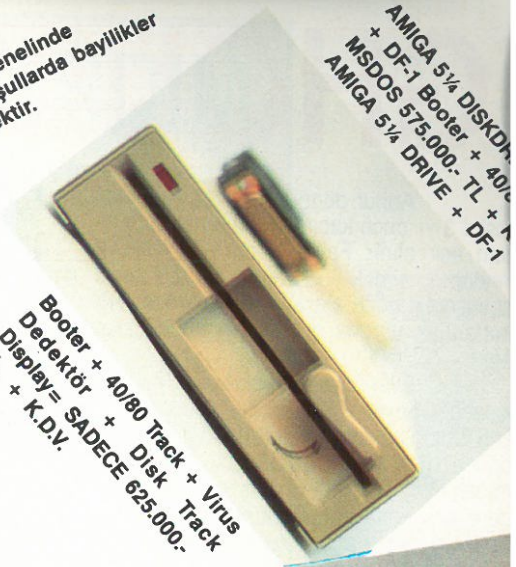


ARADIĞINIZ

BİLGİTEK DE

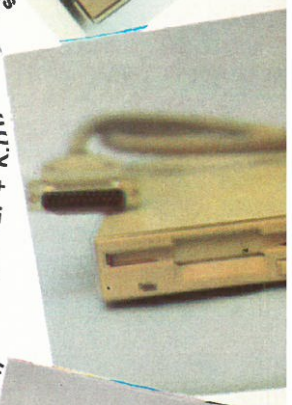
Türkiye genelinde cazip koşullarda bayilikler verilecektir.





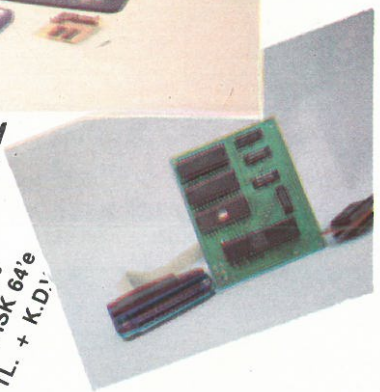
AMIGA 5¼ DISKDR
+ DF-1 Booter + 40/
MSDOS 575.000.- TL + K
AMIGA 5¼ DRIVE + DF-1

Booter + 40/80 Track + Virus Dedektör + Disk Track Display= SADECE 625.000.- TL. + K.D.V.



AMIGA 3,5 DİSKDRIVE
MS-DOS UYUMLU
CITIZEN MARKA
525.000.- TL. + K.D.V.

ÜSTELİK UYGUN FİATLARLA



DOLPHINDOS 2.0
1514-II ve DİSK 64'e
takılır. 150.000.- TL. + K.D.V.



VİRÜS DEDEKTÖR
Kıymetli programlarınızın
virüslere karşı tek ve kesin
koruyucusu 45.000.- TL.

FİNAL III
Yiim kartuşu
Commodorenuzu Amiga
gibi kullanabilme imkanı
80.000.- TL. + K.D.V.



ORİGİNAL AMIGA
512 KB Ram kart
Saatli 450.000.-
Saatsiz 390.000.- TL
+ K.D.V.



İCE MACHINE II
Diskten teybe, Teypten
disk'e isimli kopya
imkanı extra disk ve
kullanım komutları
50.000.- TL. + K.D.V.



COPY BOARD
Teypten Teybe kop
almakta kesin çöz
12.000.- TL. + K.D
RESET BUTTON
45.00 .- TL. + K.
KAFA AYAR LED'İ
12.000.- TL. + K.D

ŞİRKETİMİZDEN HER TÜRLÜ IBM PC, C64, AMIGA PROGRAMLARINI TEMİN EDEBİLİRSİNİZ. GARANTİLİ BİLGİSAYAR VE YAN ÜRÜNLERİ TAMİR SERVİSİMİZ VARDIR.

DİĞER ÜRÜNLER

1-	AMIGA ELKTRONIK BOUTER :	65.000 TL.
2-	AMIGA TRACK DISPLAY :	50.000 TL.
3-	64 EMULLATOR II :	60.000 TL.
4-	FREEZE MACHINE :	50.000 TL.
5-	DOUBLE KARTUS :	50.000 TL.
6-	FINAL KARTUS 1 :	40.000 TL.
7-	ICE MACHINE 1 :	40.000 TL.
8-	EXPERT KARTUS 3.20 :	70.000 TL.
9-	DESTEK 64 DISK :	27.000 TL.
10-	SIMON BASIC :	27.000 TL.
11-	DISKMATE II :	27.000 TL
12-	FASTLOAD MODUL :	27.000 TL
13-	SYSTEM TURBO :	75.000 TL
14-	MODUL KART :	19.000 TL
15-	EPROM PROGRAMLAYICI :	130.000 TL
16-	IC TESTER TTL :	130.000 TL
17-	SES DIGITIZER :	27.000 TL
18-	802 GROM II :	30.000 TL
19-	ANTEN KABLOSU :	8.500 TL
20-	ADAPTOR :	45.000 TL

Fiyatlara KDV Dahil Değildir.

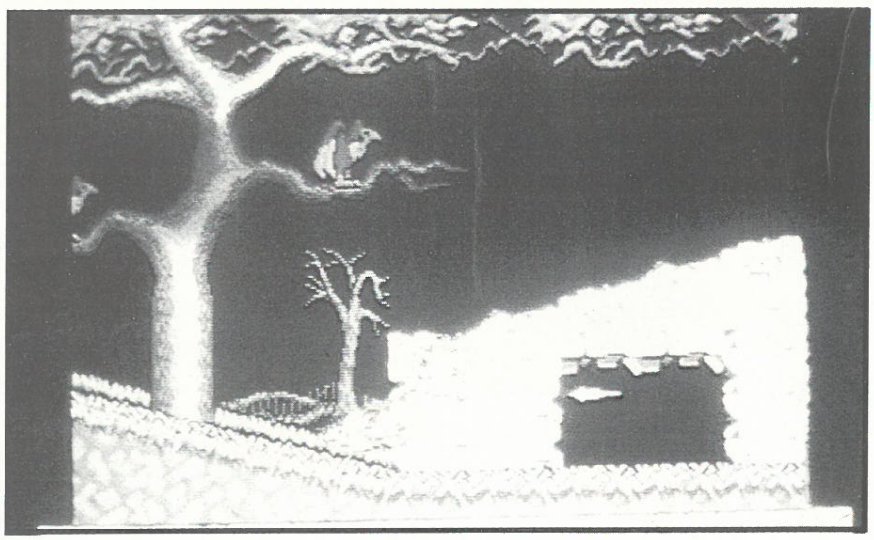
ÖDEMELERİ *YAPI KREDİ BANKASI BAKIRKÖY* ŞUBESİ 068223-7 İSTANBUL ADINA YAPTIĞINIZ VE DEKONTUN KOPYASINI BİZE YOLLADIĞINIZ TAKDİRDE SİPARİŞİNİZ EN KISA SÜREDE ADRESİNİZE ULAŞTIRILIR.

BİLGİTEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

EBUZZİYA CADDESİ, MARMARA

GHOULS 'N' GHOST



Arthur döndü. Prenses Hus kendisini 3 yıl önce kaçıran kötü kişiler tarafından esir alınır. Fakat bizim yiğit şovalye Arthur birçok korkunç düşmanla savaşmayı göze alarak, persesi ve krallığı kurtarmak uğruna müthiş bir mücadeleye atılır.

Evet oyunun efsanevi konusu kısaca böyle. Ghoulsn Ghosts bir U.S.Gold-Capcom ortak ürünü ve 86nın ilk onuna giren süperi Ghostsn Goblinsin devamı. 5. bölümden oluşan oyun ilkine göre çok daha zor. Bununla birlikte konu itibarıyla ilkiyle aynı. Oyun sırasında, ilerlerken bazen (genelde arkanızdan) sandıklar çıkıyor, bunlardan kılıcınızdan şimşekler çıkmasını sağlıyan özellik (alttaki mavi kılıcı sürekli ateşe basık tutarak sarı yapın ve ateşten elinizi çekin), ekstra zırh ve çeşitli silahlar elde edebiliyorsunuz. Ayrıca çoğu zaman içinden garip bir cin çıkıp, size kıvılcım fırlatıyor, bunları yakalarsanız kısa bir süre ördek oluyorsunuz. Bölümler ise şöyle;

1. BÖLÜM

İlk bölüme orman ve mezarlıkta başlıyoruz. Burdaki inip kalkan giyotin ve kendilerine leş bulabilmek için dolaşan akbabalar güzel canlandırılmış. Akbabaları sağa gidiyormuş gibi yaxpıp sola giderek şaşırtabilirsiniz. Bir süre sonra yağmurlu yere geliyoruz ve yukarı çıkıp aşağı indiğimizde ilk bölümün süper yaratığıyla karşılaşıyoruz. Devamlı suretle kafasına ateş ederseniz kolayca anahtarı alıp öteki bölüme geçebiliyoruz.

2. BÖLÜM

İlk başta, zıplayarak gelen kafaları kolayca geçtikten sonra üzerinde aniden delikler açılan köprülerin üstünde ilerliyorsunuz. Burda sizçe yapabileceğim en büyük tavsiye devamlı zıplayarak ilerlemeniz olucaktır. Bölümün sonunda ise alevlerden oluşan bir köpeyi haklayıp öbür bölüme geçiyoruz.

3. BÖLÜM

Bu bölüm biraz değişik şöyleki, ilk başta yukarı doğru ilerliyen bir platformda yol alıyoruz. Joysticki sağa sola çekince düşme söz konusu değil sadece platform oynuyor. Belli bir süre sonra joysticki devamlı sağa çekerek bu bölümün ikinci aşaması olan ileri geri hareket eden, yaratıkların dilleri üzerinde ilerliyoruz. Burda sabırlı olun ve bir yöntem geliştirerek ilerleyin. Bölümün sonunda çiçeğe benzer şekli etrafınızda dönerken dört yöndende vurun.

4. BÖLÜM

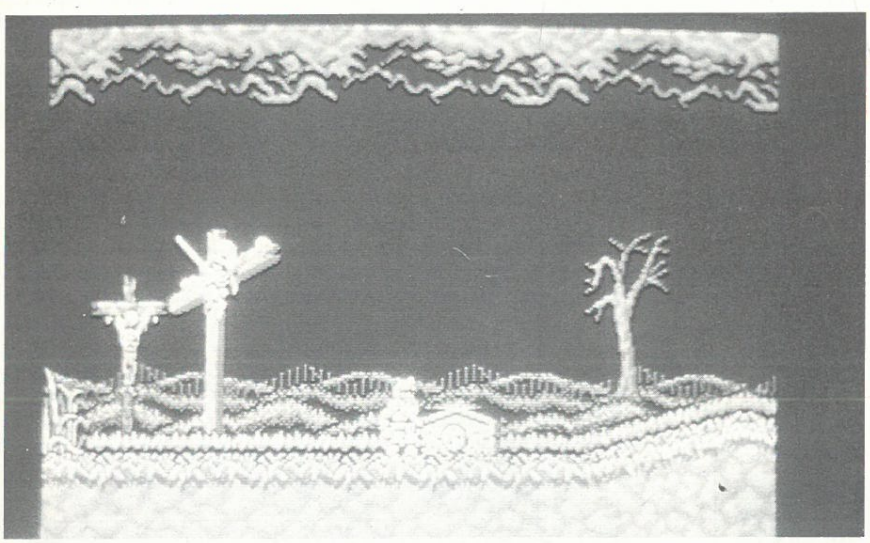
Bu bölümde buzdan bir mağarada yol alıyoruz, daha sonrada kaygan yollardan aşağı iniyoruz, bu sırada yerden çıkmış eller size küçük kafalar fırlatıyor. Burayıda geçerseniz et yiyen bitkilerin üstünde zıplayarak aşağı inmeniz gerekiyor. Atlama sırası şöyle; sol, sol, sağ, sağ, sağ, sağ, sağ, sağ, işte küçük bir adadayız, altta bulunan 5 kurt yuvasını aşağı 5-6 kez ateş ederek (joy. yukarı, hemen aşağı + ateş) yok edin.

5. BÖLÜM

Son bölüm tabiki oyunun en zor bölümü. Burası bir şatoda geçiyor. Devamlı size izleyen büyük uçan yaratıklar ateş eden gözler ve kurukafalar bu bölümün belaları. Ayrıca bir odada bulunan iki büyük yılanı vurunca yolunuz açılıyor, ilerleyince sadece kafasından 5-6 kez vurulunca ölen yaratıklar var. Bütün bunları atlatıp sona ulaşırsanız sizi dev bir arı bekliyor, onu ancak ateş ettiği yerden vurarak öldürebilirsiniz.

Evet oyun bitti ve yine sadece bir yazı çıktı. Nedense çoğu firma, oyunları bitirdiğimizde biz bilgisayarcıları hüsrana uğratmayı moda haline getirdi. Hiç olmassa bir resim konulabilirdi. Programın müzik ve efektleri şimdiye kadar duyduklarımın en iyilerinden, müzik sanki streo, yağmur ve gökgürültüsü efektleride şaşılacak derecede güzel. Yalnız grafikler için aynı şeyleri söyliyemiyeceğim, backgraundların çok güzel olmasına karşın kimi spritler hem çok küçük hemde karışık çizilmiş. Birde oynanabilirlik ilkini aratıyor diyebilirim. Ama yinede sizlerin helede platform tutkunlarının, bu güzel ve şu anda piyasada bulunan kaliteli oyunlar grubuna sokabileceğim Ghoulsn Ghostsu almanızı isterim.

TOLGA SAVAŞÇI



ADVENTURE YARDIM

Advanture meraklıları, selam! Bildiğiniz gibi advanture oyunları arcade olanlarına nazaran çok daha zor ve çok daha uğraş istiyor. Bu bakımdan macera oyunlarında biryerlerde takılmadan, üzerinde uzun süre durmadan edilmiyor. Aslında bu işe daha çok zevk vermekle birlikte bazen de oyundan sıkılmamıza, hatta advanture'dan soğumamıza neden oluyor. İşte bu soruna biraz olsun çözüm getirebilmek, yurdun dört bir köşesinden yardımlaşmak, bilgilerimizi paylaşa bilmek için bu aydan itibaren -advanture yardım- adı altında yeni bir köşe açmaya karar verdik. Bu köşe altında sizlerden gelen sorunları, takıldığınız yerleri imkanımız dahilinde aydınlatabilmek, yine sizlerden gelen mektuplarla yardımlaşmak amacındayız. Haydi arkadaşlar alın kalemi kağıdı elinize, sorunlarınızı, takıldığınız yerleri, çözdüğünüz kadar olan oyunları, bulduğunuz ipuçlarını, çözdüğünüz bilmeceleri yazın bize. Mektuplarınızı bekliyor, sizleri klavye başına davet ediyoruz. Gelecek ay sorunlarınız ve yardımlarınızla yine bu köşe altında buluşmak dileğiyle!..

ERTUĞRUL ERÖZ

Adresimiz:
Advanture Yardım Köşesi
Şehit Asım cad. Muaşuklar yok.
No: 2/2
80690 Beşiktaş / İSTANBUL

SUADİYE
AYDIN SOKAK
NO:10
372 33 03

UFO

BAKIRKÖY
YAKUT SOK. EKŞİNOZLU
İŞHANI NO:18 KAT 3 BAKIRK
(BAKIRKÖY PTT KARŞIS
572 13 17

COMMODORE VE AMIGA PROGRAMLARI

İŞTE TATİL HEDİYELERİNİZ

1 - 10 ŞUBAT ARASINDA İNDİRİMLER.
* HAZIR PROGRAMLARDA **1000** - ÇEKİMLERDE **500** TL İNDİRİM
*** BİR YIL GEÇERLİ UFO PRESTIGE CARD 8000 TL HER AY 4000 TL BEDAVA PROGRAM**
* PROGRAM ALANLARA HEDİYELER (Gameset - Prestij kart - Oyunlar) PROGRAM

*** UFO K.P.A.:** Disket masraflarınızı % 80. 90 azaltır. Çalışmıyan programlarınız çalışır. Disk sürücülerinizin yükleme problemlerini ortadan kaldırır.
UFO GAMESET: Hiç program bilmeyen oyun yapabilir. Büyük ödüllü yarışmaya katılabilirsiniz.
*** DOUBLE CROSSING KASETLER:** Teyplerinizde kolay çalışan hazır kontrollü oyunlar. Grafik yüklemeli bol çeşit - En son oyunlar - Büyük boy resimler. Bedava pulu
*** GRAFİKLİ ÖZEL ÇEKİM:** Dileyene Tanju - Rıdvan - F.B - G.S - B.J.K ve diğer grafiklerle ve isminizle
*** 20.000 veya daha büyük siparişlerinizde PTT ücreti almıyoruz.** Program bedelini aşağıdaki banka hesaplarına yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderin. Varsa APS ile hemen gönderelim.
SUADİYE: Bahar Bahtiyar Akbank Suadiye Şubesi 4606 - 2 hesaba
BAKIRKÖY: Orhan Atuncu - Ataköy Ziraat Bankası 300/ 123 hesaba

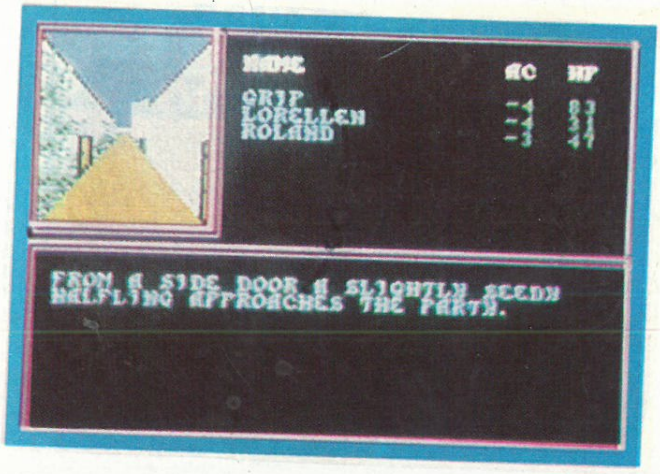
POOLS OF RADIANCE

Selam arkadaşlar!

Benim adım Tarkan ve ben bu köşede size adı oldukça fazla duyuran fakat birden fazla disket ihtiva ettiği için kimsenin almaya cesaret edemediği ve aynı zamanda konularının ve içeriklerinin de fazlaca bilinmediği, fakat piyasadaki birçok diğer oyun gibi kısa sürede sıkılınmayacak olan ve gerekli ip uçları verildiği sürece sizleri aylarca bilgisayar başında tutacak olan Stratejik - Similasyon oyunları hakkında aydınlatmaya çalışacağım. İlk olarak Stratejik - Similasyonların ne olduğunu bilmek gerek.

Stratejik similasyonlar içinde hem Arcede hemde Advanture bulunan oyunlardır. Burada yönettiğiniz kişi veya kişileri hem oyundaki bölge içinde istediğiniz yönlere götüre bilir, binalara gidebilir, kişilerle konuşabilir, gemi yada uçaklarla yolculuk edebilirler, hemde savaşıp, öldüşebilirler.

Bu tür oyunların Arcede yada Advanture lara nazaran oldukça fazla dezantajı vardır. Bir Adventure oynamak için yeterli lisana sahip olmaya bilirsiniz, bir yerde takılıp kalabilirsiniz veya oyundaki grafikler sizi sıkabilir yada oyunun gerçekleştirilmesi gereken tek bir amacı olduğu için bu size monoton gelebilir, en nihayetinde yapacağınız işler sınırlıdır. Bir Arcede oyununda ise oyunu bir kere bitirdinizmi bir daha oynamak sıkıcı gelebilir. Fakat bir Stratejik - Similasyonda az bir ingilizce veya takıldığınız yerlerde ufak bir sözlük yardımıyla işin içinden çıkabileceğiniz gibi çeşitli Arcede bölümleri ve durmadan karşınıza çıkacak olan yeni yerler, çözmeniz gereken yeni bilmeceler olacağı için oyunun monoton ve sıkıcı olması kesinlikle söz konusu değildir. Ben bu oyunların hem ingilizcenize, hem de zekanıza oldukça fazla yararı olacağına eminim. Silere bu sayfalardan bölüm bölüm oyunları açıklamaya çalışacağım. Oyunlar oynanış ve içerik yönünden oldukça komplike ve detaylı olduğu için bir oyunu bir sayıda açıklamaya yerimiz yetmez. Bu yüzden sizlere oyunu bölüm bölüm açıklayacağım. Bu bir ay zarfında sizlerde oldukça ilerlemiş olacaksınız ve bundan sonra açıklayacağım bölümler sizlere oyunu açıklamaktan ziyade oyunu oynamanızı kolaylaştıracak olan ip



64'ler sayfa 54

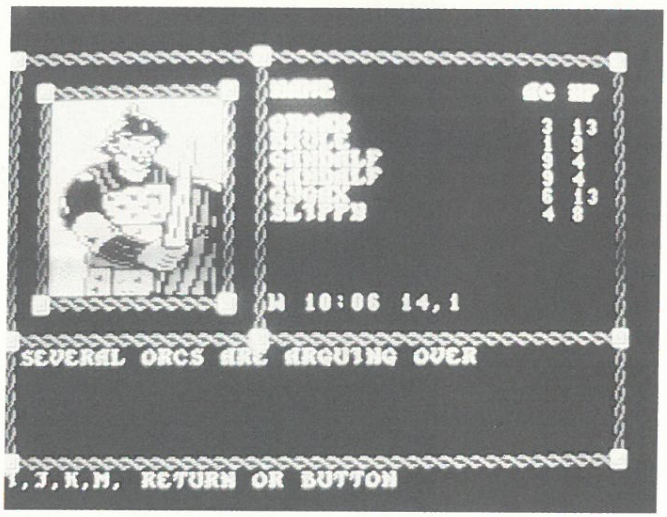
uçları ve bazı yardımcı bilgiler olacak. Benim şu ana dek açıklamayı düşündüğüm oyunlar; Hıllsfar, Pool of Radıance Ultima V, Heroes of Lance, Bard's Tale I,II,III, Course of the Azıre Bonds sizlere sesleneceğim bu bölüm hoşunuza giderse sizlere bu ve bunlar gibi daha bir çok oyun hakkında ipuçları, kodlar, açıklamalar vermeye çalışırım. Yok eğer "Sen bu derginin sayfalarını gereksiz yere işgal ediyorsun" diyorsanız, sizin istekleriniz doğrultusunda daha başka şeyler gerçekleştirmeye çalışırız. Önemli olan bizim değil sizin istekleriniz. Bunu öğrenmenin tek bir yoluda sizi dergimize telefon, mektup yada şahsen gelip fikirlerinizi bildirmenizdir. Ben bu sayıda Pool of Radiance ile ilgili açıklamalar yapmayı düşündüm. Daha evvelde dediğim gibi, benim bu satırlardan sizlere seslenmem, sadece ve sadece sizin istekleriniz doğrultusunda olacak. Beğenirseniz devam eder. Beğenmezseniz bu bölümü kapatırız.

Şimdi gelelim Pool of Radiance oyununa. Bu oyun 4 disketlik bir oyundur. Fakat sakın paranıza acımayın, çünkü kaçırılacak bir oyun değil. Oyunda birde karakterlerinizi save etmeniz için bir disket gerekiyor yani, toplam 5 disketlik bir oyun. (5.disketi sizin kullanmadığınız bir disket olabilir) Oyunun başında bir kod soruyor, bu koduda yayınladığımız şifre çözücüyle bulabilirsiniz. Bu şifre çözücüyü sakın kaybetmeyin, çünkü ondan birçok oyunda yarrarlanacağız ve o olmadan bu oyunu oynamanız olanak dışı.

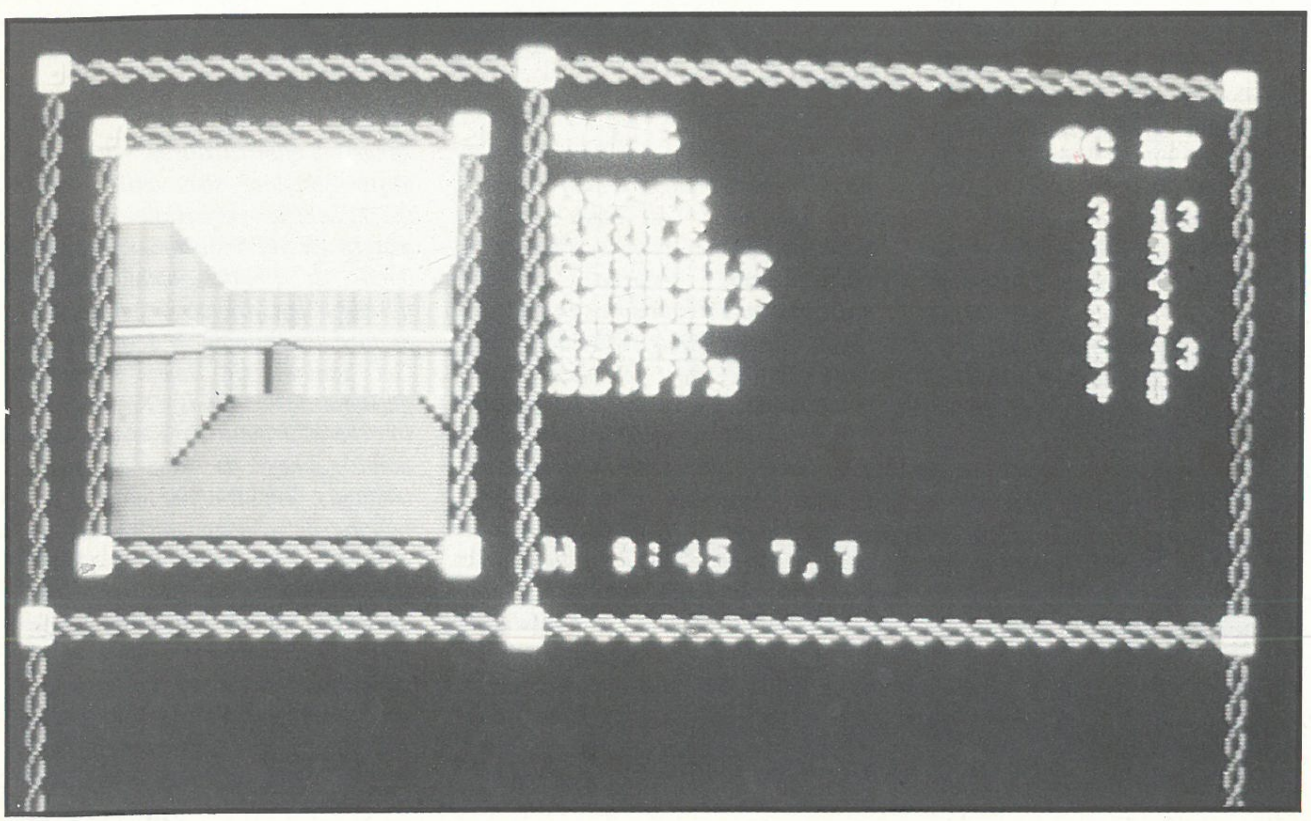


Oyunumuz efsanevi bir yer olan Moonsea ve onun çevresinde geçiyor. Binlerce yıl evvel, bizim bildiğimiz insan ve hayvan türleri yeryüzünde yokken, Atlantis ve Mu kıtaları sular altında kalmadıkları zamanlarda, bizim şimdi bildiğimizden farklı bir yaşam biçimi vardı. Değişik türdeki hayvanlar, hayvan ve insan karışımı mahluklar ve şimdiki insanlardan farklı olan, daha iri, dayanıklı ve sağlam olan insanlar, tanrılar, yarı tanrı-insanlar ve insan gibi toplu yaşayan fakat daha sonra sadece efsanelerde varolan mahluklar, hepsi bir arada toplu olarak yaşıyorlardı. Genelde savaş halinde bulunan bu oplulukların tek amacı bu vahşi dünyada varolabilmekti. Büyünün ve sihirin geçerli olduğu, zaman zaman dev ejderhalar ve hatta güçlü tanrılasavaşılacak olan bu dünyada, Phlan adlı şehirde oyuna başlıyorsunuz. Phlan stratejik önemi büyük olan ve dolayısıyla kabile ve toplulukların ele geçirmek için kıyasıya mücadele ettikleri bir şehir. Phlana ilk olarak insanlar yerleşmiş. Yüzyıllar geçtikçe şehir büyümüş ve gelişmiş, Moonsea iç denizinin ve çevresinin en güçlü ve zengin şehir krallığı olmuş. Güçlü ordusu ve başarılı komutanları sayesinde çevrelerindeki kabile ve topluluklarıda egemenlikleri altına almışlar. Bu altın çağ yaklaşık 500 yıl devam etmiş. Akıncılar ve keşif kolları bu zaman içinde Phlan'nın çevresinde çeşitli ufak şehirler kurmuş ve zaman içinde bağımsızlıklarını ilan etmişler. Böylece size verilen haritadaki şehirler ve yerleşim bölgeleri ana hatlarıyla belli olmuş. Bu süre içinde de Phlan gücünü kaybettiysede halen Moonsea ve çevresinin en büyük şehri olmaya devam etmiş. Gel zaman, git zaman yüzyıllar geçmeye devam etmiş, Dünyanın iklim koşullarında değişmeler meydana gelmeye ve iklim soğumaya başlamış. Bunun neticesinde de daha kuzeyde yaşayan, vahşi ve barbar olan kavimler yavaş yavaş güneye inmeye başlamışlar. İlk başta ufak guruplar halinde göç ettikleri için fazla dikkat çekmeyen bu kavimler, daha sonra büyük topluluklar halinde dahada güneye doğru akın etmeye başlamış ve böylece Phlan için bir tehlike unsuru oluşturmuşlardır.

Bu kabileler aralarındada anlaşamadıkları ve savaştıkları için önceleri üzerlerine gönderilen kuvvetlere yenilmiş ve dağılmışlar. Fakat daha sonraları aralarından çıkan bir savaş lordu farklı ırklardan olan bu kavimleri birleştirmiş ve Phlan'ın üstüne yürüyüşe geçirmiş, üzerine gönderilen ordularıda tek tek yenmiş. Phlan şehrini kuşatmış. Fakat şehrin güney kısmının denize tamamen açık oluşu ve büyük limanları sayesinde devamlı gelen yardım yüzünden sehri birtürlü tamamen ele geçirememiş. Phlanlılar da birtürlü şehrin kuşatılan bölümlerini tekrardan ele geçiremedikleri için bu durum uzun yıllar böyle devam etmiş. Sonuçta Phlanlılar çareyi şehri ikiye ayırmakta bulmuslar. Böylece şehir sivillerin yaşadığı bölüm ve vahşilerin yaşadığı bölüm olmak üzere ikiye ayrılmış. Büyük ve oldukça yüksek bir duvar şehri ikiye ayırmış ve böylece şehri kavimlerin saldırısından korumuş, kuşatmayı da durdurmuş. Bunun neticesinde Phlan açık bir şehir olmuş ve şehre gemiler vasıtasıyla diğer şehirlerden, işsizler , katiller, hırsızlar macera arayanlar ve savaşçılar akın etmeye başlamış, şehri yöneten konsüllerde bu akın eden gurupların, şehirde tehlike



kaynağı oluşturmamaları için bu yeni gelenlere daima yüksek ücret karşlığı işler, görevler vermiş. Oyunumuzun hikayesini bu sayıda buraya kadar anlatıyor ve şimdi de oyun hakkında bilgi vermeye geçiyorum. Oyuna siz ve gurubunuz (max 6 kişi) Phlanda başlıyorsunuz. Amacınız da yüksek ücret karşılığında verilen görevleri gerçekleştirmek. Oyunun ne kadar kapsamlı olduğunu belirtmek için ilk etapta Phlan ve çevresini kurtarmak (12 bölge) daha sonrada ana haritada bulunan şehirlere seyahat ederek buralarda görevler almak yada karşımıza çıkacak olan fırsatları değerlendirmek olarak belirtirsem herhalde yeterli olur. (harita bir dahaki sayıda) Yani sizin anlayacağınız bu oyunu bitirmek diye birşey mevzu bahis değil. Diğer oyunlardaki gibi bir son ekran da yok. Ancak oyundan sıkıldığınız zaman bırakırsınız. Oyunda yapılacak bir iş herzaman karşınıza çıkıyor. Zaman zaman denizleri dağları aşmanız zaman zamanda susuz çöllerden ve vahşi bozkırlardan geçmeniz gerekecek. Oyunu illaki bir düzen içinde görevleri sırasıyla yaparak gerçekleştirmek zorunda değilsiniz. İstediğiniz şekilde istediğiniz yere gidebilirsiniz. Nasıl olsa gittiğiniz yerde karşınıza yapmanız gereken şeyler çıkabilir. Yada bir keşif gu-



EGSA
Bilgisayar Elektronik

AMIGA 500 (disket dahil)- 8000
C-64 (tek parça)- 3000
C-64 (ara yüklemeli)- 5000
AMSTRAD (çiftli)- 5000
SINCLAIR (çiftli)- 5000
ATARI (tekli)- 4000
MSX (tekli)- 4000

Quickshot II Turbo- 30.000
Quickshot II- 25.000
Sinclair J.- 20.000
TST Joystick- 27.500
64 Adaptör- 44.000
64 Light Pen- 22.000
Kafa Ayar
Seti- 12.000

HARDWARE

Freze Machine- 49.500
Ice Machine 2- 49.500
Dauble Kartuş- 49.500
Copy Board- 12.000
Nokta Yükler- 38.000
Reset Button- 4500
Final III- 82.500
Destek 64- 27.500
Dolfindos- 150.000
Ses Digitiser- 27.500
Expert Kartuş- 70.000
Disk 64- 495.000
Disket Delici- 12.000
Disket Kutusu- 49.500

* TÜM BİLTEK ÜRÜNLERİ
* BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ
* BOŞ KASET
* FOTOĞRAF
* Yerli, yabancı bilgisayar dergileri
* Her türlü ara kablo
* 3", 3,5", 5,25 BOŞ DİSKET ÇEŞİTLERİ
* AMSTRAD
* COMMODORE 64
* AMIGA 500
* PC satışı
* Sinclair Joystick Interface
* Amstrad Autofire
* Bilgisayar ve Joystic tamiri

Toptan Perakende 7 gün hizmetinizdedir.
Toptan hardware, kaset, program, fotoğraf ve fiat listesini isteyiniz.

* BİLTEK ÜRÜNLERİ KADIKÖY BAYİLİĞİ

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİYORUZ

AMIGA 500
FIGHTER BOMBER
SNOOPY
OPERATION THUNDERBOLT
HARD DRIVIN'
UNTOUCHABLES
GAZZA'S SOCCER
DYNAMITE DUX
OLIVER & COMPANY
SPACE ACE
MOONWALKER
GHOSTBUSTERS 2
JETGİLLER
IRON LORD
POWER DRIFT

COMMODORE 64
MOONWALKER
SIM CITY
GHOSTBUSTERS II
MAGIC JOHNSON
MIG 29
TURBO OUTRUN
MYTH
FIGHTER BOMBER
OPERATION NEPTUNE
CARRIER COMMAND
4x4 OFF ROAD
GRAND PRIX CIRCUIT
BEVERLY HILLS COP
CABAL

ATARI 800 XL
AMAUROTE
FOOTBALLER OF YEAR
SUPERMAN
GREEN BERET
SPEED KING
LIVING DAYLIGHTS

MSX
JACK NIPPER 2
TRACK & FIELD
ACE OF ACES
SAM. FOX STRIP POKER
YIE AR KUNG-FU
DYNAMITE DAN

AMSTRAD
SAVAGE
TOP LEVEL
HATE
MATCH III
CRAZY CARS II
ADV. PINBALL
S. GAMES I-II
BUFFALO BILL W.
LIVE & LET DIE

SINCLAIR
MIG 29
GAUNTLET II
PRO POWER BOAT
MONTE CARLO
LICENCE TO KILL
SUPERMAN
HELLFIRE ATTACK
ROCK,N ROLL

İSTEDİĞİNİZ OYUNU SEÇİN. **İŞ BANKASI MODA ŞUBESİ 1103962** nolu HESABA YATIRIN. DEKONTUNUZUN FOTOKOPİSİNİ İSTEDİĞİNİZ OYUNLARI ARKASINA YAZARAK BİZE GÖNDERİN. SİPARİŞİNİZ EN KISA SÜREDE GÖNDERİLECEKTİR.

EGSA CLUB ÜYELERİNE 64'ler DERGİSİ, KASET, DİSKET HEDİYE, TÜM

SÜPER PAKETLER İÇİN LİSTE İSTEYİNİZ

EGSA
BİLGİSAYAR - ELEKTRONİK
ADRES: Bahariye Dr. Esat IŞIK CAD. KERESTECİ AZİZ SOK. No: 41/C KADIKÖY - İSTANBUL (Kadıköy Anadolu Lisesi karşısı)

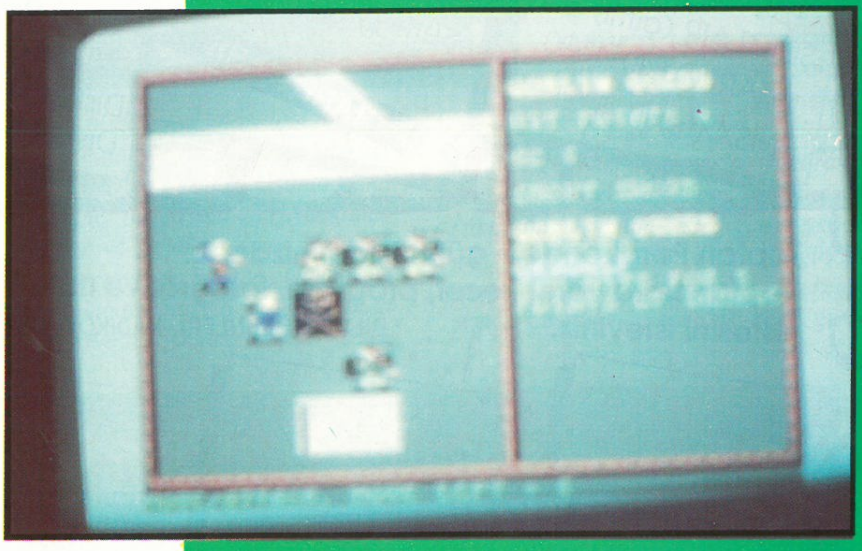
rubu gibi dünyayı keşfe çıkar haritada olmayan; kimsenin bilmediği bölgelere gidersiniz. Netice olarak karşınızda büyük bir bilinmeyen var ve sizinde bu büyük bilinmeyeni çözmeniz için yeterli zaman, sabır ve zekanız var. Masal havasında geçen bu oyunda ancak ve ancak karşınıza masallarda çıkacak olan, mahluklar, hayvanlar, büyücüler ve ejderhalar unutulmamış. Sizin de anladığınız gibi oyunun kapsamı oldukça geniş ve siz bu alanda yönettiğiniz kişiler ölene kadar istediğinizi yapabilirsiniz. Tavernanalar, barlara, tapınaklara ve daha birçok yerlere gidebilir, insanlarla konuşabilir, kavga edebilir, yorulduğunuzda uyuyabilir, seyahatler edebilir, kısaca kitaplarda ve filimlerde kahramanlar neler yapabiliyorsa, hepsini yapabilirsiniz, çünkü bu oyunda yok yok. Oyun yüklenirken ilk başta size fastloadla ilgili bir soru soruluyor bunu NO ile cevapladırın. Oyun yüklendikten sonra şifre soruluyor. Şimdi şifrenin ve kod tekerleğinin nasıl kullanılacağını öğrenelim, çünkü daha sonraları oyun esnasındada bir Elve veya Duvarfla (bunlar farklı canlılardır) karşılaştığımızda onları anlamak için kullanacağız. Bu kod tekerleği iki parçadan oluşmuştur. Büyük olan parçanın (tekerleğin üzerinde) Elvish (Elve) lisanından harfler ve altındada Latin harfleri vardır. İkinci ve küçük olan parçanında üzerinde Dwarvish (Dwarf) lisanında hafler ve iç içe geçmiş 6 adet daire vardır. Küçük olan bu parçanın (tekerleğin) üzerinde ayrıca çizgiler ve 1'den 6'ya kadar sayılar vardır. Bu çizgilere Paths denir. Bu Pathlar 3 tanedir.

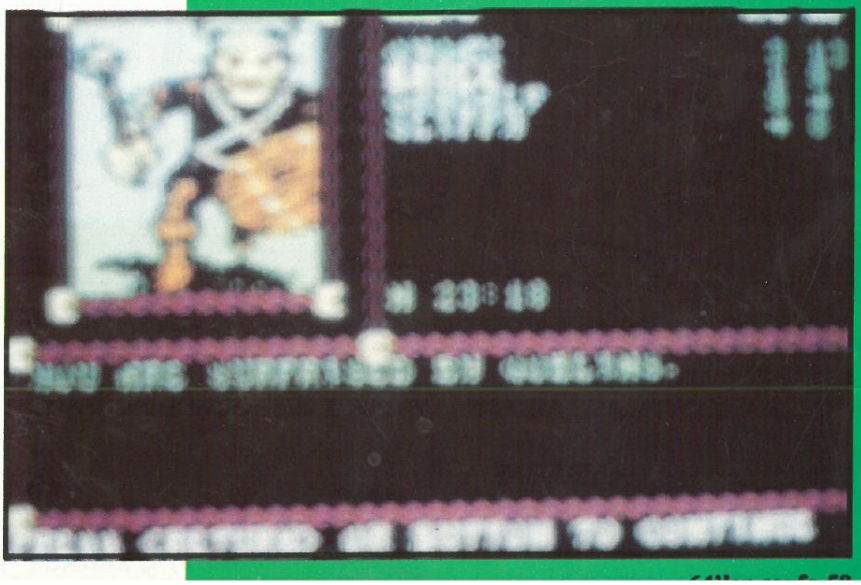
1) _ _ _ _
2) .....
3) _ .. _ .. _

Şifre sorulurken ilk olarak yukmarıda Elvish dilinde bir harf, altındada Dwarvis dilinde bir harf vardır. En alttada şifreyi okuyacağınız Path bulunmakta yapmanız gereken şey 2 dildeki harfleri alt alta getirip isytenen istenen Path'taki İngilizce karşılığını bulmak.

TARKAN BARLAS



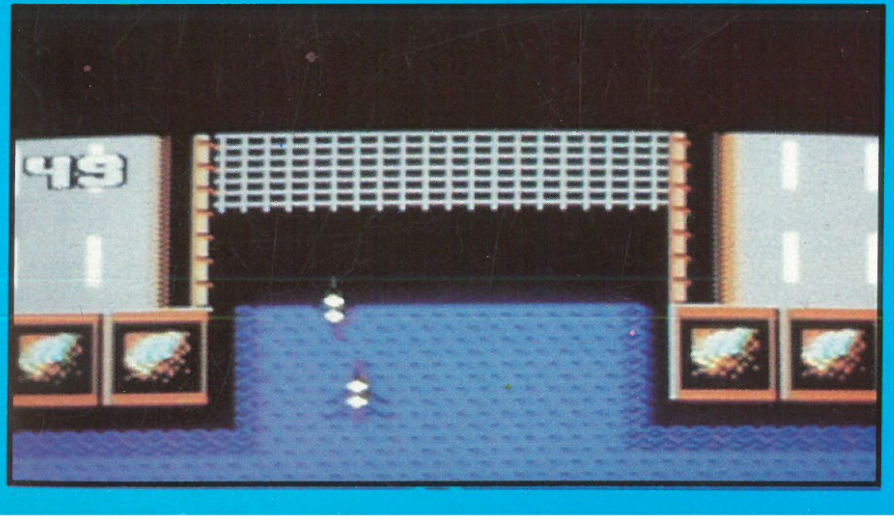




POWER BOAT SIMULATOR







Bilgisayar oyunu yapımcıları piyasaya uzun zamandan beri sürükleyici ve eğlenceli bir oyun çıkartamamışlardı. Ne var ki Power Boat Simulator bu arayı kapattı. Power Boat Simulator gerçekten güzel ve sürükleyici bir oyun. Oyunun amacı ise kontrol ettiğimiz botumuzla ilerleyerek 16 bölümden oluşan oyunumuzu tamamlamak. Oyun oldukça uzun, 16 bölümü yanmadan geçmek oldukça zor. Oyuna başladıktan sonra karşımıza türlü engeller çıkabiliyor. Oyunun başında iki tane bot bulunuyor. Eğer tek kişi oynayacaksak bu botlardan birini seçiyoruz. Botu seçtikten sonra botu kullanan adamımız bizi selamlıyor ve böylece oyunumuza başlamış oluyoruz. Oyun içerisinde herbölümde türlü zorluklar karşımıza çıkabiliyor. Bu bölümdaki tehlikelerse şunlardan meydana gelmiş.

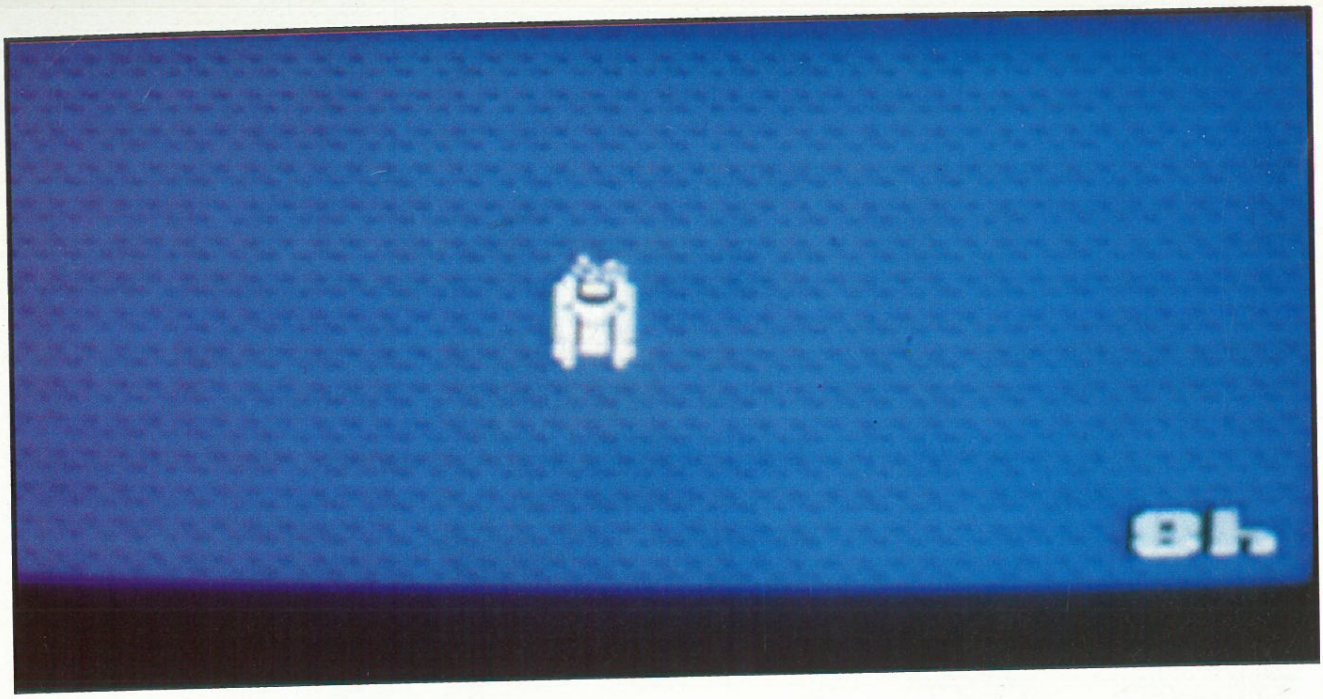
Bölüm 1: Bu bölümde karşımıza kanolar, yüzücüler, helikorterler ve köprüler çıkıyor. Helikopterler mayın bırakıyorlar. Köprülerde ise köprüye gelmeden önce işaretli rampadan atlayarak köprü geçmemiz gerekiyor. Rampadan atlayamazsak bot kötü bir şekilde parçalanıyor.

Bölüm 2: Bu bölümde karşımıza kayıklar, yüzücüler, dar boğazlar çıkıyor. Yüzücüler bizi taşlıklara doğru itiyor. Bunlara dikkat edip kayalara çarpmadan ilerlemeye çalışıyoruz.

Bölüm 3: Üçüncü bölümde özellikle köprülerde çok dikkatli olmamız gerekmekte. Rampalara hızlı gelip köprülerden atlamamız oldukça zor. Ayrıca mayın bırakan helikopterler oldukça tehlike yaratmakta.

Bölüm 4: Bu bölümde karşımıza kayıklar, kanolar, yüzücüler ve çıkmaz yollar gelebiliyorlar. Bu bölümde kayaların üzerinden at-

devamı sayfa 59



lamak oldukça zor. Ekranın yan taraflarının renkleri değişiyor.

Bölüm 5: Bu bölümün en zor tarafı yanyana duran rampalardan hızla gelerek atlamak. Bunun yanında köprülerin üzerindende atlamak oldukça zor.

Bölüm 6: Bu bölümden itibaren oyun gidgide zorlaşmaya başlıyor. Bu bölümde rampalardan atlayarak çok uzun kayalıklardan geçmemiz gerekiyor. Bu bölümde bir çok hakkınız gidebilir.

Bölüm 7: Her bölüm geçişte hızlanan bonuslar burada dahada hızlanıyor. Bu bölümün önemli yeri rampadan atlayarak geçilen köprüler.

Bölüm 8: Bu bölümde başlar başlamaz karşımıza taş bloklar geliyor. Bu taşları rampadan dikkatlice atlayarak geçebiliyoruz. Oyunun zor bölümlerinden biriside bu.

Bölüm 9: Bu bölümde hava karanlık. Bu durumda köprülerden atlamak oldukça zor. Oyun bu bölümden itibaren oldukça hızlanıyor.

Bölüm 10: Bu bölüme geçerken Bonus Run'da çok hızlanıyor ve zorlaşıyor. Oyunun içerisindeki en zor bölümlerden birisi.

Bölüm 11: Uzun kayalıklardan atlamak oldukça zor. Hava karanlık ve karşımıza çıkan kayaları görmemiz oldukça zor.

Bölüm 12: Bu bölümde çok hızlı ilerleyen botlar, çıkışı olmayan yerler ve yukarıdan mayın bırakan helikopterlere dikkat etmemiz gerekiyor.

Bölüm 13: Bu bölümün en zor tarafı çok uzun taş bloklardan atlamak.

Bölüm 14: Köprüler ve atlaması zor taşlar karşımıza çıkıyor.

Bölüm 15: Bu bölümü geçmek çok zor. Özellikle köprü ve toprak birikintilerinden atlamak gerekiyor.

Bölüm 16: Oyunun son ve en zor bölümü. Oyunun hemen başında köprülerden ve taş bloklardan atlamamız gerekiyor. Çok uzun taşlıklar karşımıza çıkıyor. Ayrıca mükemmel hızla ilerleyen Bonus Run'ı geçmek oldukça zor.

Power Boat Simulator genel olarak çok güzel bir oyun. Sürükleyici ve oldukça eğlenceli. Uzun ve sürükleyici oyunlardan hoşlananlar için kaçırılmaması gereken bir oyun. Her bölümde daha değişik olaylar olması ayrıca gitgide hızlanan oyuna ayak uydurmak oldukça neşeli. Oyunun hareketliliği ve grafikleri oldukça iyi. Bunun yanında oyunun oldukça uzun oluşu ve bazı bölümlerinin tekdüze oluşu oyuncuyu oldukça sıkıyor. Böylece oynayan kişiyi oyundan uzaklaştırıyor. Bütün bu özellikleri yanında Power Boat Simulator; Süreklilik ve heyecan sevenlerin oynayabileceği nitelikte bir oyundur. Bu tip oyunlardan hoşlananların POWER BOAT SIMULATOR'u kaçırmamalarını dilerim.

MEHMET ALP YALINPALA



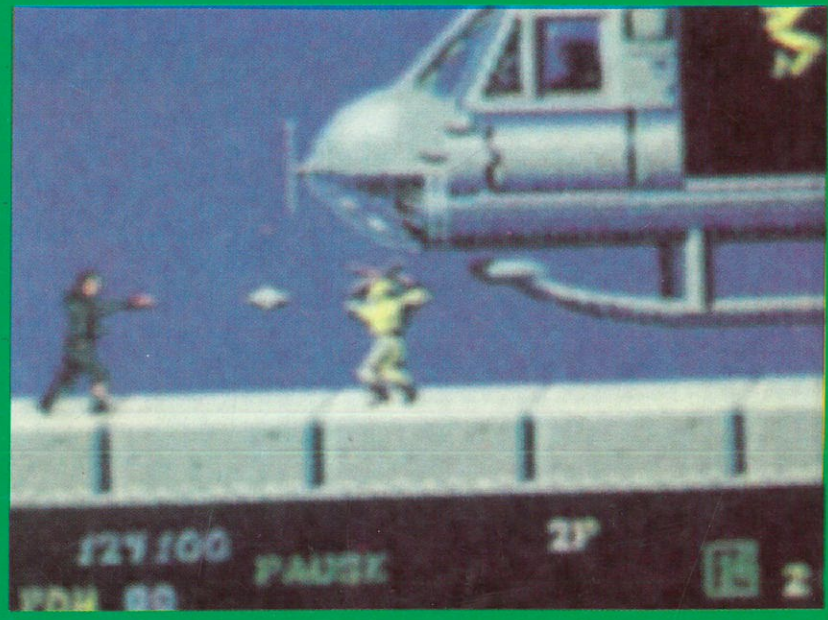
SHINOBI

Shinobi, Disk Driver kullanıcılarının da hatırlıyacağı gibi bir, iki ay önce piyasaya çıkmıştı. Şimdi ise hem kasette hem de diskte mevcut bulunmakta. Oyunumuz bir dövüş oyunu.

Adamınız Shinobi, Japonyanın güçlü ninja ustalarındandır. Amerikadaki aileler çocuk mafyasına karşı bir savaş açmışlardır ama hiç bir sonuç elde edememişlerdir. Bunun üzerine uzak doğu dövüş tekniklerini iyi bilen Shinobi bu aileler tarafından çocuklarının kurtarılması için kiralanır. Oyun buradan sonra sizin kontrolünüzde. Artık birçok zorlu bölümü aşıp çocukları kurtarmalısınız. Bölümlere geçmeden evel adamımızın hareketlerine kısaca bir değinelim.

(Joystick#2) Sağa, sola hareket için sağ ve sol, yukarı sıçramak için yukarı, üst kata sıçramak için ateş basılı yukarı, aşağı kata inmek için ateş basılı aşağı, eğilmek için aşağı, eğilerek yürümek için alt çaprazlar kullanılmalı. Ateşe bastığınızda ise adamınız yıldız (Shruken) atacaktır. Ekranın altında kaç kişilik oyun olduğunu, kaç çocuk kurtarmanız gerektiğini, puanınızı ve haklarınızı görebilirsiniz. Buna ek olarak bir de her levelda bir adet olan ninja büyünüz var. Bunu space tuşuyla kullanabilirsiniz. Kullanıldığında Shinobi ellerini birleştirecek ve büyüyle ekrandaki tüm adamları yokedecektir.

Oyunun ilk bölümü New Yorkun güzel sokaklarında geçiyor. Göze çarpan ev tipi, dükkanlar ve köşker. Buradaki düşmanlarınız silahlı kiralık askerler; bunların kurşunlarından eğilerek kurtulun, punkcılar; bunlar bir vuruşta kolaylıkla ölürler, bir de kılıçlı sumo güreşçileri. Sumolar genelde çocukları koruyorlar. Birinci bölümde kurtarmanız gereken 4 çocuk var. İkinci bölümde göze batan en önemli şey Morlyn Monroe resimleri. Üçüncü bölümde sizi bir Mısır canavarı bekliyor. Rakibiniz ekran boyunda ve sürekli alev topu fırlatıyor. Onu yoketmek için sürekli kafasına yıldı atın.Dördüncü bölümde sadece background değişiyor. Beşte ise bu sefer düşmanlarınız arasına yeşil ninjalar ekleniyor. Bunlar çok iyi dövüşüyor ve zor ölüyorlar. Altıncı bölümde akşamleyin lağım sularında geziyorsunuz. Bu bölümde de yeni bir adam var. Siyah ceketli punklar sudaki sütünların üstüne çıktığınızda tam tekrar suya inerken fırlıyorlar. Onun için sütunda sürünerek gidin ve sütunun sonunda hemen ateşe basın ve o sizi öldürmeden siz onu öldürün. Yedinci bölümde ise sarı ninjalar çıkıyor helikopterden. Ayrıca bu ninjalar yıldız da atıyorlar. Bir de helikopterin önündeki makineli tüfekten sakının. Helikopterdeki tüm ninjaları öldürünce sekizinci bölüme geçiyorsunuz. Sekizinci bölüm ormanda geçiyor. Yeşil ninjalar bu sefer daha çok. Dokuzuncu bölüm biraz değişik. Burada çoçukları kurtarıp tüm adamları öldürseniz de bölüm bitmiyor. Aşağı veya yukarı da





çoıkamıyorsunuz. Yapmanız gereken gidebildiğiniz kadar sağa gidip aşağı kata inmek (joy. ateş basılı aşağı). Sürekli bu şekilde giderseniz bölümü bitirebilirsiniz. Onuncu bölümde yeşil ninjalar çok bela oluyorlar. Onbirinci bölüm ise şimdiye kadarkilerinin en zoru. Burada yüzlerce buda heykeli üstüste yanyana ordu gibi üstünüze geliyor. Yapmanız gereken şey en alttaki heykele vurmak, vurmak, vurmak. Beş, altı kez vurduğunuzda yokoluyor ve bir üstteki heykel aşağı düşüyor. Bunu ışık hızıyla yapmazsanız sizi yavaş yavaş soldaki lazere doğru itiyorlar. Lazere değdiğiniz anda ölüyorsunuz. Onikinci bölümde yeni bir düşmanınız var. Bunlar, birden yerden çıkan iskeletler. Siz onları vurmadıkca kemik atıyorlar. Ayrıca bu bölümde bir de alt katta tuzaklar var. O yüzden sürekli yukarıdan gitmelisiniz. Aşağıda bir çocuğu koruyan sumo görürseniz onun durduğu (kapladığı) iki beyaz çizgiden sonra bir çizgi daha sayıp aşağı inmek, sumoyu öldürüp çocuğu kurtarmalı ve tekrar yukarı çıkmalısınız. Gördüğünüz gibi bu bölümde çok zor.

Onüçüncü bölümün tek göze çarpan yanı içinde ateş bulunan küpler. Bunların üstünden atlamalısınız. Ondördüncü bölüm son düşmanınıza vurmadan evvelki level. Bu bölüm tapınakta geçiyor. Tapınağın sonuna ulaştığınızda son rakibinizle karşılaşıyosunuz. Bu, maymuna benzeyen bir adam. Çok hızlı olduğundan hareket ettiğinde arkada görüntüsünü bırakıyor. Onu yenmek oldukça güç. Bu maymun herifi de öldürünce oyun sona eriyor. Böylece hem çoçcuklar kurtulmuş oluyor hem de siz, en iyi savaşçı olduğunuzu ispatlıyorsunuz.

Oyun genel olarak çok çok iyi düzenlenmiş. Grafik bakımından Commodore 64e göre süper yapılmış. Adam grafikleri harika. Shinobi, ne kadar Dragon Ninja liste başı olmuş olsada ondan kat kat daha iyi ve daha sürükleyici. Bir de her yüklemenin sonunda bulunan puan (BONUS) ekranı var. Bu ekranda yıldız olarak mümkün olduğu kadar çok ninja vurun. Yeterli derecede vurursanız ekrande PERFECT yazısı çıkacaktır. Eğer ninjalardan biri size ulaşırsa, ekranı kaplıyacak şekilde onu görebilirsiniz. Shinobi, benim gibi bu türün hastası olanlar için süper.

NOT= Eğer oyunun takıldığınız yerleri, yani geçcemediğiniz levelları varsa (2) tuşuyla geçebilirsiniz. Bu, tüm leveller için geçerlidir.

MERT HEKİMCİ

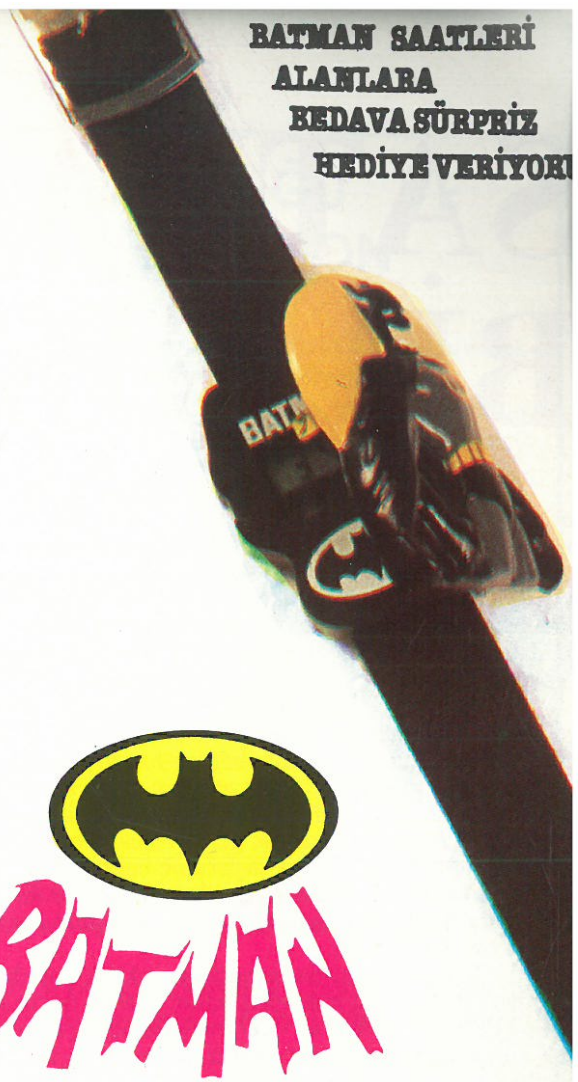
Grafik = ...86
Müzik = ...Yok
Ses-Efekt =..... 75
Oynanabilirlik = ...92

% 84

BATMAN SAATLERİ
ALANLARA
BEDAVA SÜRPRİZ
HEDİYE VERİYOR

GENÇLER

SİNEMALARDAN SONRA BATMAN KOLLARDA



ÇILGIN BATMAN SAATLER



Şimdi Çook Moda

BATMAN SAAT

- KORUYUCU BATMAN KAPAK, BATMAN gibi SAATİNİZİ TÜM DIŞ ETMENLERDEN KORUYACAK
- LCD LİQUİD CRYSTL
- SAAT GÖSTERGESİ
- TARİH ve SANİYE GÖSTERGESİ
- POLİYESTER SAAT KAYIŞI

İSTEK KUPONU

Bu kuponu **DİREKT PAZARLAMA MERKEZİ BİLMA CO.** Karanfilli Çavuş Sok. No: 7 C Blok Şehremini-İSTANBUL adresine gönderin.

EVET dıştan görülmeyecek şekilde özel olara paketlenmiş saatimi KDV dahil.

☐ BATMAN SAATİ 29.000 + (3.900 teslimat gide karşılığında 1 adet edinmek istiyorum.
☐ BEDAVA SÜRPRIZ BATMAN AKSESUARIMI birlikte istiyorum.

ŞİMDİ PARA GÖNDERMİYORUM

Koli tesliminde postaneye ödeme yapmayı kabul ed yorum.

☐ BA
☐ BAYA

Adı Soyadı: .....
Doğum Tarihi: Gün | Ay | Yıl | Tel: .....
Adres: .....
.....
Semt: ..... Şehir: .....
Posta Kodu: ..... İmza: .....



SATRANÇ VE BİLGİSAYAR

= Bir santranç partisini açılış, oyun ortası ve oyun sonu diy e üç bölme ayırabiliriz. Genillikle oyun ortasını ve oyun sonunu kendi yeteneklerimizle yada yaptığımız pratiklerle geliştirebiliriz. Ama açılışlar için bunu söylemek çok zor. Çünkü açılış sırasında yapılacak bir hata bizi oyun ortasına ve oyun sonuna götüremiyebilir. Buda daha satranç yeteneğinizi sınayamadan maçı kaybetmek demektir.

Açılışın genel fikri az hamle ile maksimum gelişmeyi sağlamak ve avantajlı duruma geçmektir. Sağlıklı bir açılış için gerekli bazı kurallar vardır; öncelikle temel ilke piyonlar sürüldükten sonra atlar ve filler hemen oyuna sokulmalıdır. Daha sonra rok yaparak tuşların gelişimi tamamlanmalıdır. Açılışta çok gerekmedikçe hertaş bir kere oynanmalıdır. Aktif ve işlek taşlarımız bunmadıkça hucuma başlanmamalıdır. Tuşların geliştirilmesi merkeze (e4, e5,d4, d5 kareleri) yönelik olmalıdır. Kısaca, açılıştaki her hamlenin bir amacı olmalıdır.

Satranca yeni başlayanların çoık sık yaptıkları hatalardan biride çaban matı girişimidir. (Çaban matı= l. e4 e5 2. Fc4 Fc5 3. Vh5 Ac6 4. Vxf7 mat) Halbuki çaban matının çok kolay müdafası vardır. Doğru bir savunma ile (Örneğin siyahın 3. hamlesindeki Ac6 yerine Ve7 hamlesi) şah kurtarılır ve ortalarda doluşan vezire hafif aletlerle (fil ve at) hucum edilir. Şu kuralıda unutmamakta fayda var; Açılış safhası tamamlanmadan ve eğer çok gerekmiyorsa vezirle oynanmaz.

Açılış teoisini üç ana gruba ayırabiliriz.

1- Merkez i doğrudan kontrol eden açlışlar (e4 - d4 gibi)

2- Merkezi dolaylı yoldan kontrol eden açılışlar (c4 - Af3 gibi)

3- Düzensiz açılışlar. Çoğunlukla oyun gücüne güvenin oyuncular tarafından kullanılır. (g3, f4, Ac3, b3 gibi)

Şimdi bazı açılış örneklerini ve isimlerini öğrenmeden önce şu açıklamayı yap makta yarar var. Açılışlar üzerine yabancı dillerde, ciltlerce kitaplar yazılmıştır. Bazı geniş kapsamlı açılışların her devam yolu için yazılmış kitaplar bulunmaktadır. Biz bu köşede çok oynanan ve bilmen açılışlardan basit örnekler vereceğiz. (Bunları geliştirmek ve ilerletmek için yazımızın sonunda bir telefon numarası bulacaksınız. İlgilenenler arayabilir.)

BAZI AÇILIŞ İSİMLERİ ve HAMLELERİ

İlk hamleyi beyaz yaptığına göre açılışı yönlendiren beyazdır. Beyazın yaptığı iki açılış hamlesi ile başlıyoruz.

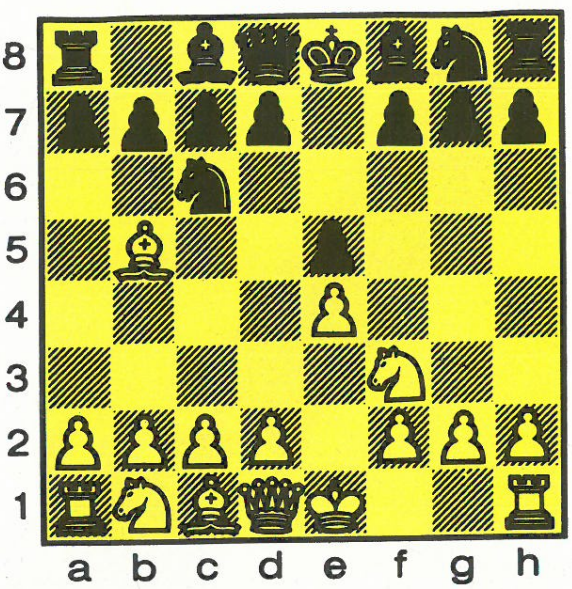
Eğer beyaz l. e4 hamlesi ile başlarsa, siyahın karşılık olarak yaptığı baz ı hamlelerin ve açılışların ismi aşağıdadır.

1. e4 e6 Fransız savunması (e6 siyahın yaptığı hamledir.)
1. e4 c5 sicilya savnması.
1. e4 c6 Karokan savunması.
1. e4 g6 şah - Hint savunması.
1. e4 Af6 Alehin savunması,

Beyaz oyuna d4 hamlesi ile başlarsa;

1. d4 d5 vezir Gambiti yada Tarraş veya Slav savunması.
1. d4 f5 Hollanda savunması.
1. d4 Af6 Nimzo Hint, Vezir hint gibi.

Yukarıda sadece çok azını saydığım açılış örneklerinden Temel açılış prensiplerini taşıdığı için öncelikle ispanyol açılışı ile başlıyoruz.



İspanyol açılışı= Ruy Lopez olarakta bilinen açılışın tarihi l6. yy. kadar gidiyor. Isponyol açılışının satrançta en çok kullanılan açılışlardan birisi olmasıda ilgi çekicidir.

1. e4 Beyaz bu hamle ile vezir ve filin yolunu açıyor. Aynı zamanda e4 ve d5 karesini kontrol ediyor.

1. ... e5 Siyah aynı amaçları devam ettirirken beyazın 2. d4 hamlesi ile merkezi ele geçirmesine engel oluyor.

2. Af3 beyaz atı ile merkeze yöneliyor. d4 ve e5 karesine baskı yapıyor.

2. ... Ac6 Bu hamle ile siyah beyazın baskılarına karşı atak ile cevap veriyor.

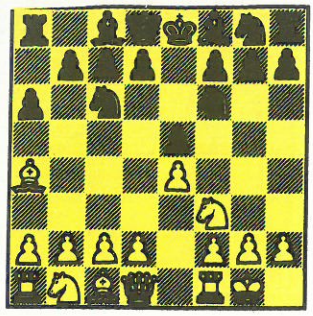
3. Fb5 Beyazın amacı e5 karesine baskı yapmak.

3. a6 Siyahların beyazın niyetini belirlemek için yaptığı bir hamle.

4. Fa4 Beyaz geri çekilerek gerilimi sürdürüyor. (4. Fxc6 dxc6 5. Axe5 Vd4 hamlesi ile siyah üstünlük sağlar.)

4. ... Af6 siyahlar gelşmeyi sürdürüyor.

5. 0-0 Beyaz bu hamle ile e4 deki piyonu bırakıyor gibi gözükiyorsada beyaz daha sonra e5 olarak esitliyebilir.



Burada 2 çeşit devam yolu var.

A- 5 ... Axe4 6. d4 b5 7. Fb3 d5 8. de5 Fe6 9. Abd2 Ac5 10. c3 d4 Beyaz çok hafif üstün.

B- 5 ... Fe7 6. Ke1 b5 7. Fb3 0-0 8. c3 d6 Bu konumda oyun ortada.

Burada analizi kesiyoruz. Çünkü bu açılışın devamını anlatmaya kalkışsak 64'ler dergisinin sayfaları yetmez. Bizim amacımız İspanyol açılışı hakkında biraz bilgi vermek ve bazı ayrıntıları göstermektir. Gerçekten iyi bir satrancı olmak için açılışlaraçok çalışmak ve iyi bilmek gerekir. Bu konuda özel sorularınızı, problemlerinizi öğrenmek, istediklerinizi dergimiz adresine yazarsanız mektuplarınıza cevap verirken başka arkadaşlarınızında dolaısıyla bir şeyler öğrenmesine vesile olabilirsiniz mektuplarınızı bekliyoruz.

KEMAL TOSUN

ADRESİMİZ= Bilgisayar ve Santranç köşesi

Şehit Asım Cad. Maşuklar yokuşu No=2/3

80690

BEŞİKTAŞ/İSTANBUL

WELLTRİS

Bir Rus genci Tetris'in bir bakıma 2.si sayılabilecek Welltris adlı bir oyun yaptı. Oyun tetris'in 3 boyutlu bir versiyonu diye nitelendirilebilir. Eminizki birincisinin başarısını tekrarlıyacak.

SÜRÜCÜ UYUMSUZLUĞU VE DİSKET İSRAFINA SON

Ucuzluğu ve en güvenilir ortam olması sebebiyle büyük kuruluşların saklamaları gereken bilgileri manyetik bantlarda depolandığını biliyorduk.

Disket fiatlarının gittikçe artması ve güvenilen markaların çok defa bulunamaması hele son yıllarda bazı sürücülerin disketlerdeki en küçük hatalardan kaynaklanan yükleme güçlükleri bizi müşterilerimize daha güvenilir programları nasıl verebiliriz düşüncesine yöneltti.

Araştırmalarımız gösterdiki yükleme hatalarının en büyük kaynağı, cracker'larda alınan ve bizzat bizlerdeki Master Plopy disketlerinin gerektiği kadar iyi muhafaza edilememesinden oluşan fiziksel hatalardır.

o halde ne yapmalıydık?

Önce cracker'lardan temin ettiğimiz master programları güvenilir bir ortama, fiziksel arızalardan mümkün olduğunca ayıklıyarak kaydetmek ve saklamak gerekiyordu.

Manyetik bantlarda arşivlenmeye karar verdik. Bantlara ve disketlere kayıt cihazlarının ve ortamların farklılığı bazı eksikliklere sebep olabilirdi.

Gerçektende bazı farklar oldu!..

Ama bu farkların hepsi müsbet, yani lehimizde idi. En önemliside programlar kasete tam aktarılırken fiziksel hatalar band'a geçmiyorıardı. Tekrar bir diskete yüklediğimizde ise, artık sağlam ve arızasız bir diskette temiz bir program sahibi oluyorduk.

Disk driver'lardaki sorunlarda kendiliğinden ortadan kalkmıştı. Çünkü kasetten arızasız programlar arızasız disketlere aktarılıyor ve sürücüler arasındaki format farklılıkları ortadan kalkıyordu.

UFO K.P.A ismiyle piyasaya sürdüğümüz programı iki aya yakın zamandır denerken, satınalan sorunlu driver sahibi müşterilerimizden edindiğimiz bilgilerde sorunların sona erdiğini gösterdi.

Tüm denemelerimizde C-60 boyutunda bir kaset kullanmıştık. bu tecrübelerin ışığında UFO K.P.A nın özelliklerini özetlersek:

1.) DİSKET MASRAFLARINDA % 85-90 azalma.

2.) ARZASIZ, GÜVENİLİR PROGRAM SAHİBİ OLMA.

3.) NOSTALJİK DEĞERLERİ OLAN PROGRAMLARI MUHAFAZA ETME.

4.) GÜVENİLİR BİR BACUP COPY SAHİBİ OLMA.

5.) EN ÖNEMLİ ÖZELLİĞİ DRIVER UYUMSUZLUKLARINI ORTADAN KALDIRMA.

Programın kullanılması çok kolaydır. Disketten kasete veya kasetten diskete 6 dakikada kopyalar. Tamamen Tükçedir Disk Bacup Copy'lerde olduğu gibi disketi sokup çıkarmaya gerek yoktur.

Disketin bir yüzünü 3 defada kendi kendine kasete veya kasetten diskete orjinal formatıyla atar, bitince sesle ikaz eder.

Disketin dolu, boş, formatlı veya formatsız olması önemli değildir.

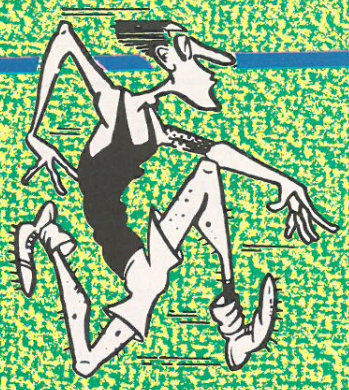
Ancak tavsiyemiz disketin temizliğini kontrol için I,D li olarak bir kere formatlanmasıdır.

Yapılacak bu format bize daha temiz bir program kayıt ortamı hazırlayacaktır.

Sorunsuz Programlar dileğiyle

UFO

İLK 20



ARCADE-ACTION-ARCADE-ACTION

	GHOSTBUSTERS II		SPACE ACE
	UNTOUCHABLES		OPERATION THUNDERBOLT
	DOUBLE DRAGON II		WILD STREETS
	CABAL		NINJA WARRIOR
	STUNT CAR RACER		GHOSTBUSTERS II
	BEVERLY HILLS COP II		GHOULS 'N' GHOST
	SHINOBI		UNTOUCHABLES
	POWER BOAT SIMULATOR		STUNT CAR RACER
	MOON WALKER		CHAMBERS OF SHAOLIN
	TUSKER		DOUBLE DRAGON I

EN İYİ ARCADE SPACE ACE

EN İYİ FIGHT DOUBLE DRAGON II

EN İYİ SPOR PASSING SHOT

EN İYİ SİMULASYON FIGHTER BOMBER

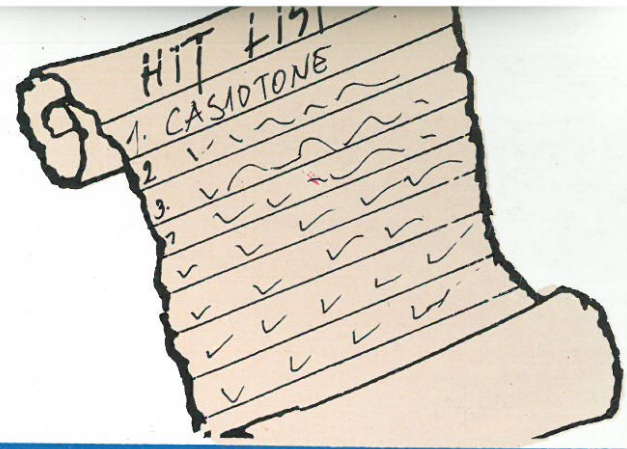
ADVENTURE-SİMİLASYON-STRATEJİ

	BLUE ANGELS		FUTURE WARS
	WINDWALKER		INDIANA JONES ADV.
	STRIKE FLEET		DAYS OF THE PHARAOH
	SNOW STRIKE		DEJAVU II
	PROJECT FIRESTART		WINDWALKER
	MARS SAGA		F-16 COMBAT PILOT
	LASER SQUAD II		FIGHTER BOMBER
	BATTLE TECH		SPACE QUEST III
	POOLS OF RADIANCE		BATTLE TECH
	CARRIER COMMAND		IT CAME FROM THE DESERT

EN İYİ STRATEJİ WINDWALKER

EN İYİ ADVENTURE FUTURE WARS

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...



Beko

Genel Dağıtıcı: **Beko Ticaret A.Ş.**
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**


"Bu Hobby" çok lezzetli,
onu hemen yemeli !
Süper hobby
Bol fındık,
kakao
Ülker kalitesi
ve ... nefis
hobby