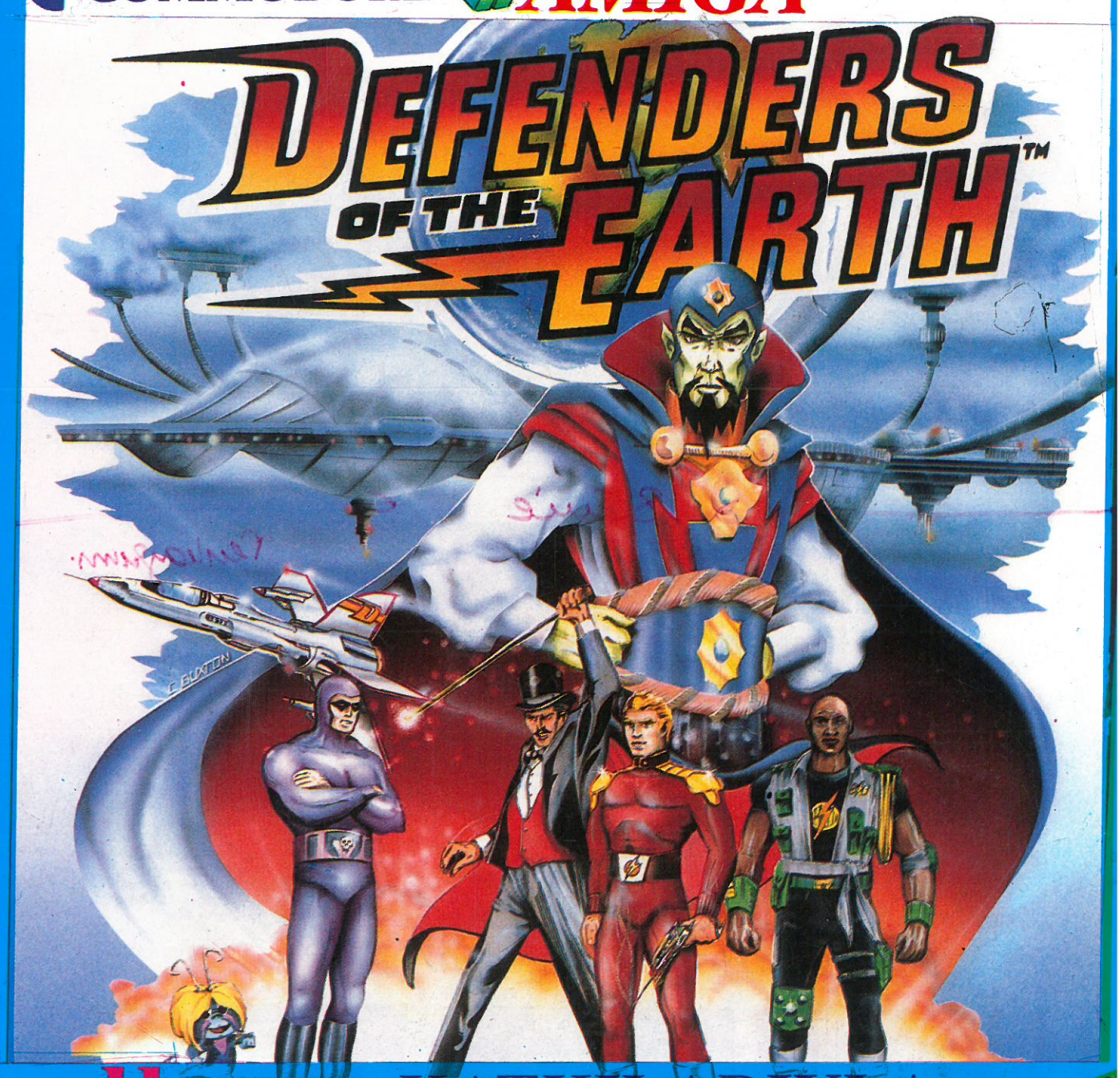
64'ler

TEMMUZ 1990

KDV DAHİL

COMMODORE AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ



galleria
Commodore Center

Pazar dahil saat 10.00-23.00arası nonstop hizmetinizde...

KATKILARIYLA

28 POSTER



ÜLKER GIDA SANAYİ VE TİCARET A.Ş. Davutpaşa Cad. No: 20 TOPKAPI İSTANBUL
Tel: (1) 567 68 00 (20 Hat) Telex: 22985 ugst tr. Fax: (1) 577 76 28

Devlet Kütüphanesi
24 Aralık 1990

64'ler

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN

Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi Operatörü
MURAT DÜZ

Yayın Kurulu
DR. ALİ ÖZÇELİK
UFUK METİN
KEMAL DENİZ AKSOY
ŞAHİN DERYA
MERT GÖKKAYA
BARIŞ ERYAYAR
ERTUĞRUL ERÖZ
BARIŞ YALÇINKAYA
TARKAN ATAMAL
MURAT OKTAY

64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞÇI
MERT HEKİMCİ
MEHMET ALP YALINPALA
KORHAN TAMAN
KADEM ASLAN
BAHADIR ERBAŞ
ALİ PALA
BURAK SÜEL

Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
ORHAN CEVHER
SERKAN AKDAĞ
OSMAN TOPÇU
ERDEM TÜRSEN

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No: 2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İST.
Telefonlar
160.82.11 - 158.81.81
Yayına Hazırlayın-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
GÜVEN REPRODÜKSİON A.Ş
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: 328618
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İST.
İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli.....2.500.000.TL
Ön ve Arka Kapak içi....2.000.000.TL
İç Sayfalar Renkli.....1.500.000.TL
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.1.100.000.TL
Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.
İlan Rezarvasyonları için Telefon 160.82.11
İlanların renk ayrımları ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renk ayrımı yapılır v kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

AVCININ NOTU

Sıcak yaz günlerinin, bir anlamda tatili koyu koyu kendini hissettirdiği ay Temmuz bizim için 28. sayıya ulaştığımız ay oldu. Sizin için se tatil boyunca bilgisayarınızla geçireceğiniz hoş vakitlerin herhalde ayrılmaz bir parçası olacak...

Yeni sayı dergimiz dünden daha güçlü, daha mükemmel ve daha içerikli olarak huzurlarınızda... Yine tamamı açıklanmış oyunlar herkesime hitap eden, kendi içinde ayrılan özel bölümleriyle her kesimin isteklerine cevap vermeye çalışan doyuruculukta...

C-64 Defenders of the Earth ile başlıyor. İçinde Crack Down, Demons Kiss, F-16 Compat Pilot, World Soccer, Dandare III, Astro Marina Corps ve daha nice güzel oyundan oluşmakta. Amigada ise bu ayın hiti Space Quest ile Iuanhoe başı çekiyor. Sherman M-4, Jompıng Jack Son, Italy 90 bu sayımızın ağır topları...

Bu sayımızda profesyonel Amigacıları biraz daha mutlu etmeye çalıştık. Digi Wiew ile yapılmış bir resmi ve programın kısa açıklamasını yayınladık. Bununla ilgili çalışmalarımız sürecek ve Amigada yavaş yavaş oyundan profesyonelliğe geçişinize imkan sağlamaya çalışacağız. Ayrıca Deluxe Paint III, bu sayıda devam ediyor ve gelecek sayı bitecek. Yerine yeni Amiga program tanıtımları alacak.



Dünyamızın dışında da önemli gelişmeler oldu. Birincisi Amiga 3000 çıktı. Bu sayımızda 3000 ile ilgili teknik detayları ve Amiga 3000'in estetiği çok güzel olan fotoğrafını yayınladık. Bu konudaki yeni gelişmeleri anında size duyuracağız. CD, geçen sayı verdiğimiz kısa bir haberdi. Bu sayı CD ile ilgili geniş bir araştırmamız yayınlandı. Okadar ki bu CD'ler C-64'ler içinde dizayn ediliyor. Sanıyorum severek okuyacaksınız. Bir diğer gelişme de Türkiye'de oldu. "Amiga Dünyası" adında yeni bir dergi yayınlandı. Kendilerine dünyamıza hoşgeldiniz diyor, başarılar diliyorum.

Geçen sayı verdiğimiz poster sizler tarafından çok büyük ilgi topladı. Bunu imkan buldukça sürdürmek istiyorum. Ayrıca geçen sayıda yazdığım "Ancak hemen göze batan ve bizi dehşete düşüren olay aranızda çok miktarda metalci olduğu" cümlemi bazılarınız yanlış anladı. Dehşete düşmek illa negatif anlamda olacak demek değildir. Dehşetin iyiside olur. Ben orada "ah felaket geliyor" demek istemedim. Herkesin seçimi kendisine aittir. Ama ben yayıncı olarak ürünümü size beğendirebilmek için sizin isteklerinizi dikkate almak zorundayım. Meseleyi böyle anlayın istiyorum. Zaten derginin sonundan itibaren metalciler dergimi yavaş yavaş ele geçirmeye başladılar. (Sonlara doğru göreceksiniz.)

Adventure Yardım Köşesi'ne gösterdiğiniz ilgi beni çok mutlu etti. Sanıyorum Murat Adanç'da mutlu... Oradaki bilgi akışının daha sürekli ve kalıcı olması için bildiklerinizi yazmaktan, bilmediklerinizi sormaktan kaçınmayın. Biliyorsak yazarız bilmiyorsak bir bilene sorarız. Ama mutlaka sorunu çözeriz.

Dergimize gösterdiğiniz bu sıcak alaka ve ilginin devamı temmennisiyle hepinize mutlu bir tatil ayı diliyorum. Tabii ki bilgisayarınızla birlikte...

ABDURRAHMAN PALA

KÜTÜPHANE-ANKARA



KO-MAKS YARININ BÜYÜKLERİ İÇİN YENİ ÜRÜNLER YARATTI

Ko-maks Büro mobilyaları dünyasına yeni ürettiği Bilgisayar Mobilyaları ile soluk getirdi.

Sevgili dostumuz BİLLUR KÖNTÖZ'ün ürün müdürlüğüne getirildiği KO-MAKS Bilgisayar masaları dünyasına 0-17 adını verdiği yeni ürünü sundu.

Türkiye çapında bir çok bilgisayarcı da satışa sunulan yeni KO-MAKS masalar çok amaçlı veaerodinamik yapısı ile ilgi topladı(yanda)

5-HABERLER
10-DEMONS KISS
13-DEFENDER OF THE EARTH
16-CLOUD KINGDOMS
20-KAMPGRUFFE 2
23-D.PAINT III
26-IYHANO
30-SHERMAN M-4
36-SPACE QUESTIII
41-AMIGA 3000
42-JUMPING JAKSON
44-AMIGA CD
46-ITALY 1990
50-ASTRO MARINA CORPS
54-DANDAREIII
55-WORLD SOCCER
56-SAS ADVENTURE
60-CRACK DOWN
62-OPERATION THUNDERBOLT
65-PIPEMANIA

AMIGA

İÇİN
ÖRNEKLİ AÇIKLAMALARLA
İŞLETİM SİSTEMİ



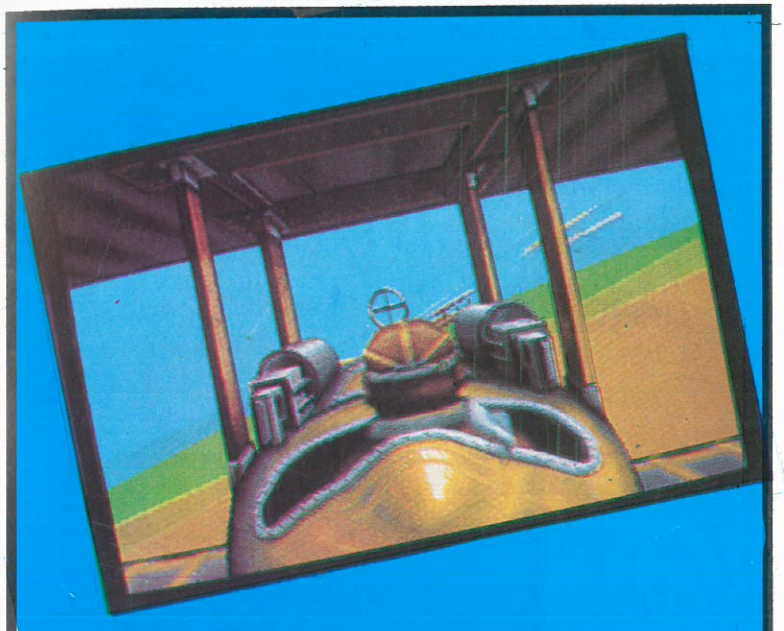
Amıga ile ilgili ilk defa bir TÜRK tarafından TÜRKÇE ve tamamen telif olduğu belirtilen ilk eser yayınlandı

UMUT VOLGA BAYRAKTAR adındaki bilgisayar dostu kardeşimizin uzun çalışmalar sonucu kaleme aldığı eser Ankara'da Bilgisayar dünyasının gözdelerinden TELECOM BİLGİSAYAR tarafından maddi-manevi desteklenmiş...

K.D.V. dahil 22.ooo Tl.den satışa sunulan eser çevrenizdeki bilgisayarcılardan bulunabileceği gibi dergimiz merkezinden de temin edilebilecektir

Bu eserden ednmek isteyenler bedelini Yapı kredi Bankası Beşiktaş Şubesi 1708 no lu hesababedelini yatırıp dekont fotokopisini bizegönderdiklerinde kitap kendilerine postalanacaktır

64'ler sayfa 4



CINEMAWARE GOKLERDE...

Karıncaların işini bitiren Cinemaware bu sefer gözünü göklere çevirdi. Yeni oyunları WİNGS onlardan beklemeye alıştığımız güzel grafiklerin çok daha ötesine gidiyor. Bu sefer konu 1.Dünya Savaşı.Bildiğiniz gibi bu savaşta Kırmızı Baron ve 3 kanatlı uçağı müttefik pilotlarının başına büyük belalar açmıştı. İşte oyunda Baron'u ve onun usta birliğini durdurmaya çalışıyorsunuz. Görev sayısı ise 300(!) ve her görev savaşta olmuş gerçek bir hava savaşına dayanıyor. Hemen kasklarınızı almayın öyle, Cinemaware'in söylediğine göre oyun simulasyon elementleri taşıyan bir arcade. Aynı zamanda oyun sadece hava savaşlarından oluşmuyor; Cinemaware bir pilotun hayatını mümkün olduğu kadar gerçekçi olarak ekrana yansıtmaya çalışmış. Uçmadığınız zaman pilotların eğlencelerini, onların karşılaştıkları zorlukları yaşıyorsunuz. Oyun şu anda hazır değil ama bitmek üzere, umarız bu sefer 1 MegaByte olmaz.

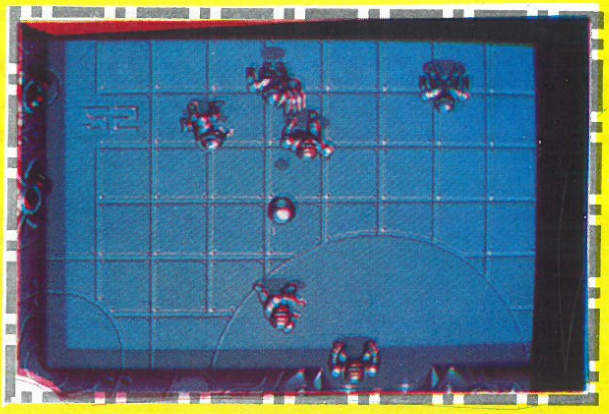
Bu arada Cinemaware çok tutulan TV Sports serisine futbol ve baseball'ı eklemeyi düşünüyor.Futbol henüz planlama aşamasında ama TV Sports Baseball çok yakında piyasaya çıkacak. Eminiz bu oyunlar için beklemeye değer.

İşte gene aynı şeyi yaptılar, daha F29'un tadına varamadan yepyeni bir simulasyon hazırlanıyor.Falcon'u hazırlayan firma olan Spectrum Holobyte bu kez Flight of the Intruder'ı hazırlıyor. Oyunun konusu aynı adı taşıyan ve 1972'de Vietnam'da olan Linebacker savaşını anlatan kitaptan alınmış. Böylece birbirlerinden kopuk görevler yerine bu kez bir savaşın çeşitli parçalarını oynayabiliyoruz. İlerledikçe madalyalar, yeni rütbeler ve de daha kritik görevler alıyoruz. Firmanın söylediğine göre bu oyun "Yanlız Simulasyon"'ların sonu olacak. çünkü bu oyunda kendi seçtiğiniz ekiple birlikte uçuyorsunuz. Başarınız bir ölçüde arkadaşlarınızın hareketlerine bağlı. Teknik açıda genelde Falcon'u andıran oyun yeni grafiklerle süslenmiş ve oyunun atmosfer açısından simulasyonlara çok şey kazandıracağı söyleniyor.

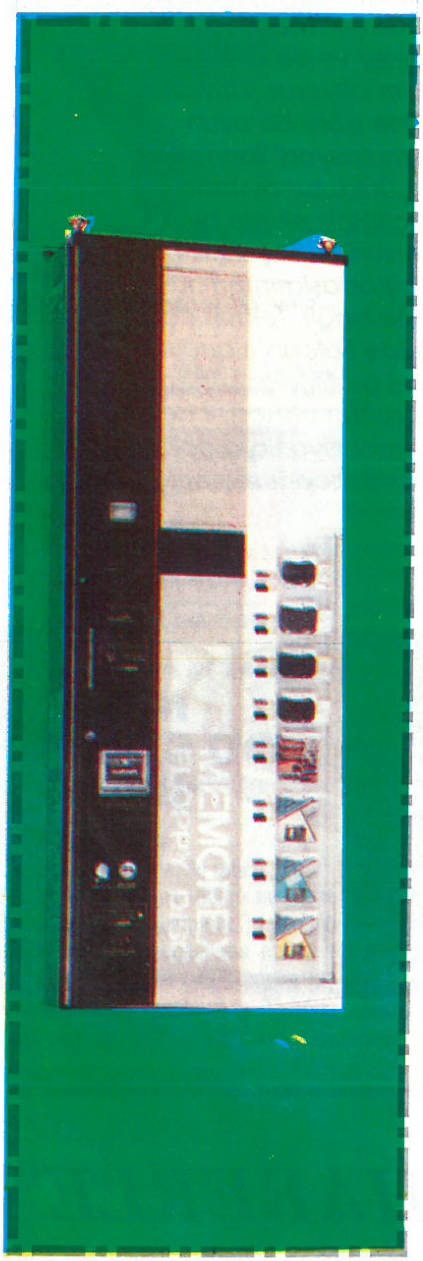


HABERLER..HABERLER..HABERLE

SPEEDBALL 2

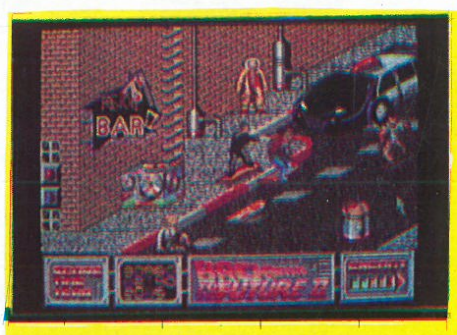


Speedball çıktığı yıl en iyi oyun seçilmişti. İşte şimdi ondan geri kalmıyacak güzellikte Speedball II hazırlanıyor. Kural olarak birincisine sadık kalan oyun yeni seçenek ve geliştirilmiş grafiklerle dolu. Artık kontrol ettiğiniz oyuncu en ortada duruken ekran onun etrfında kayıyor. Aynı zamanda oyun alanına rakibi şaşırtıcı kapılar ve yenilikler eklenmiş.Seçenek bölümde ise takımızın yeteneklerini ayarlayabiliyorsunuz, hatta bazı oyuncularınıza öldürücü silahlar verebiliyorsunuz.Birincisinden daha fazla tutulacağı tahmin edilen oyunun, çok güzel olacağı söyleniyor. Şüphesiz birinci Speedball gibi Speedball II de ortalığı kasıp kavuracaktır.



PEPSI DEGIL DISK

Bilgisayarlar giderek küçülüyorlar, çanta boyunda taşınabilen modeller giderek daha fazla yaygınlaşıyor. Bereberinizde istediğiniz yere götürebildiğiniz bu bilgisayarlar özellikle sık sık seyahate çıkan iş adamları arasında çok popüler. Fakat bu modellerin de kendilerine göre problemleri var. Mesela uçakta patronunuza sunmak üzere 78 sayfalık bir rapor hazırladınız ama yanınızda boş disk yok, ne yapacaksınız? Japonlar (nedense her yenilik onlardan çıkıyor) buna bir çare bulmuşlar. Hemen havaalanındaki otomatik makineye gidip istediğiniz diski alabilirsiniz. Daha önce genellikle kola veya şeker satmak için kullanılan bu aletlerden artık disk ve printer şeridi almak mümkün. Japonya'da MEMOREX tarafından üretilen aletlerden yüzlercesi havaalanlarına, ticaret merkezlerine ve hatta kalabalık sokakların köşebaşlarına yerleştirildi. Bakalım daha neler göreceğiz !

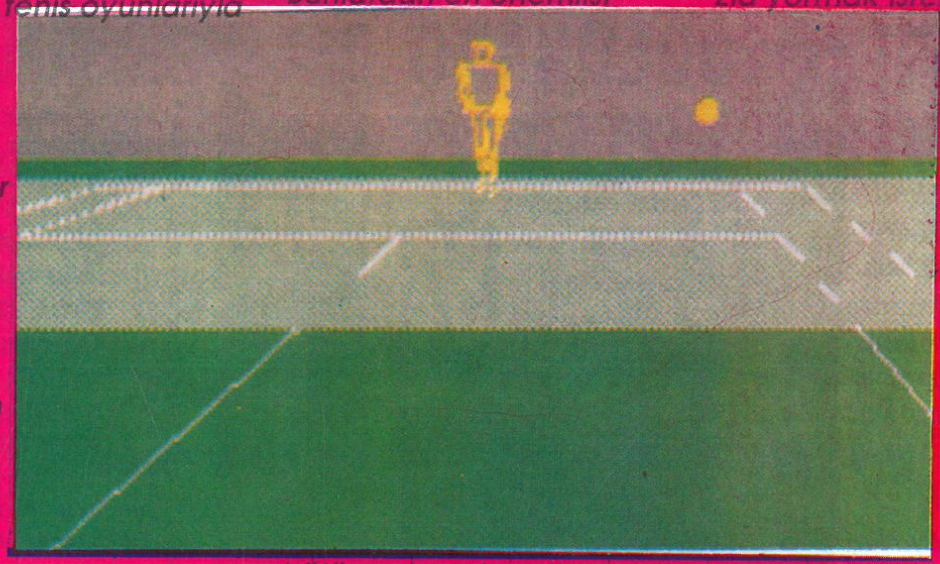


Filmler bitmiyor

Filmleri konu alan oyunlar diğerlerine göre her zaman daha fazla satıyor. Bunu bilen firmalar tutulan her filmin oyununu çıkarmak için adeta yarışıyorlar. İşte bunun son örneği: BACK TO THE FUTURE II. Konu gerçekten ilginç, Biff geçmişe dönerek zaten sonucunu bildiği maçlar üzerine bahis oynamak ister. Micheal J. Fox ise bu yanlış davranışı durdurmak için onu geçmiş ve gelecekte kovalamaya başlıyor. Bu arada da başına gelemeyen kalmıyor. Söylendiğine göre oyun arcade olarak başlıyor ama sonraları arcade/adventure tipine dönüşüyor. Yapımcı ise R-Type ve Ninja Spirit gibi oyunları bilgisayara uyarlayan Images firması. Oyunun pek yakında ülkemize geleceğini umuyoruz.

TENIS FIRTINASI

Piyasanın tenis oyunlarıyla dolduğu şu günlerde David Crosweller (eski Infogrames programcısı) bunların tümünden daha iyi bir program hazırlıyor. Çok eskiden, 64'te Match Point oynadığımız günlerden beri tenis oyunları genelde aynı çizgiyi takip ettiler. Artık bu değişiyor, bu yeni program vektör grafiklerini kullanarak oyuncuya beş ayrı bakış açısı sağlıyor. Bunlardan en önemlisi bütün sahayı kendi oyuncunuzun gözlerinden gördüğünüz bölüm. Böylece ilk defa bilgisayarınızla gerçekten tenis oynamış oluyorsunuz. Bu bölüm diğerlerine göre biraz daha zor olarak hazırlanıyor. Kendilerini fazla yormak istemeyenler içinse bilgisayarın oyuncunun yerini veya vuruşunu otomatik olarak hazırladığı practice bölümleri var. Programın bir ay içinde hazır olması bekleniyor. Raketlerinizi hazırlasanız iyi edersiniz.



Demiryolculuga ne dersiniz ?

İnsanlık için buharlı lokomotifin icadı en az joystick'in bulunması kadar önem taşır. Ticaret, ulaşım, haberleşme hep bu sayede gelişti. İşte Microprose'un son oyunu RAILROAD TYCOON bu önemli icadı konu alıyor. Demiryollarının henüz ilk kurulduğu günlerde ufacık şirketinizin başında dev firmalara karşı savaş veriyorsunuz. Elinizdeki sınırlı parayla şirketinizi başarıya ulaştırmalısınız. Oyunun programcısı Pirates ve F-19 gibi hitleri yaratan Sid Meier. Strateji türündeki oyunda tren hattınızı kurup, yolcu ve eşya taşımaya başlarken önemli sorunlarla karşılaşıyorsunuz. Mesela geçilmez gibi görünen dağların içine tüneller, geniş nehirlerin üzerine köprüler yapmanız gerekiyor. Sorunlar bu kadarla kalsa iyi; doğal afetler, sabotajcılar, kızılderililer ve grev yapan işçilerle uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. PC'de piyasaya çıkan oyun Amiga ve C-64'de yakında hazır olacak.



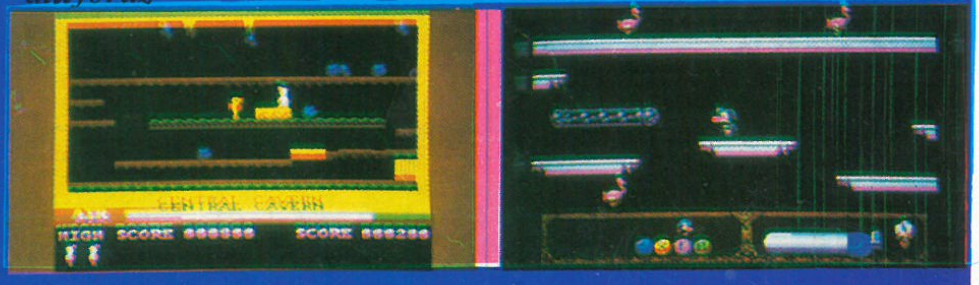


PARADOX BİLGİSAYAR YAVRU PARADOX'u ATAKULE'de AÇTI

Ankara'da geçen ay açılan Paradox Bilgisayar Merkezi ikinci şubesini ANKARA ATAKULE'de açtı.

Ankara'nın önemli merkezlerinden ATAKULE'de Amıga ve Commodore'culara hizmet verecek olan Bilgisayar merkezi alışveriş merkezinin odak noktası olan ATAKULE'de büyük bir açığı kapatacak Yeni merkezin camiamıza hayırlar getirmesini diliyoruz





BILGISAYAR NOSTALJISI

Amiga ve diğer ileri makinaların sahipleri her zaman eski oyunları özlediklerini söylerler. Pek çok kişiye göre Spectrum veya 64'de oynanan bir Manic Miner'ın tadını pek az oyun verebilir. Bunun üzerine firmalar eski klasikleri Amiga için hazırlamaya başladılar. RENAISSANCE adlı pakette Space Invaders, Centipede, Galaxians ve Astreoids gibi eski shoot-em-up'ların hem orijinallerini hem de yeni geliştirilmiş versionları bulunuyor. Eski oyunlardan elimize geçen en sonuncusu ise MANIC MINER! ! Bilgisayar tarihinin en şirin oyunlarından biri olan Manic Miner, 48K Spectrum'dan sonra Amiga'ya da geldi. Gerçeğine göre oldukça geliştirilmiş oyun hala eski çekiciliğine sahip. Nostalji çekenlere duyurulur.

** YENİ HARİKA?: Giderek kızışan ev oyun aletleri piyasasına yeni bir yarışmacı girdi. NEO-GEO bütün rakiplerini alt edebilecek güçte görünüyor. Alet arcade kalitesinde oyunlar sunuyor ve 40 MegaByte'lık bir hafızaya sahip.*

** ITALY 1990: Dünya kupasının gelmesiyle doğal olarak piyasa futbol oyunlarıyla doldu. MicroStyle diğerlerinden tamamiyle farklı olduğunu iddia ettikleri bir oyun hazırlıyorlar. INTERNATIONAL FUTBOL CHALLENGE kupa için Italy 1990 ve Kick Off 2 ile kapışmak zorunda kalacak.*

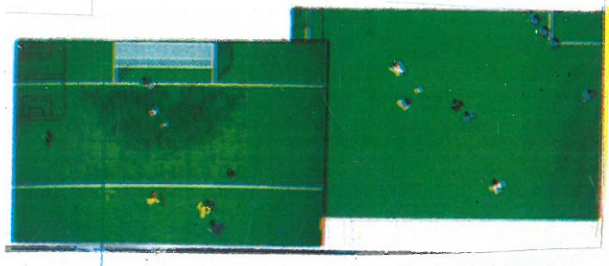
** EPYX'te NELER OLUYOR?: Geçen aylarda size kapandığını duyurduğumuz EPYX sanki hortladı . Firma yeni bir yönetici kadrosu ile Calıfornıa Games 2'yi hazırlamaya başladı. Bu hareketin rakipleri şaşırtmak için yapıldığı söyleniyor.*

** NİYE?: Amiganızı bir Spectrum'a veya C-64'de çevirmek isteyebilirsiniz. Tabi bu hareketinizin mantıklılığı tartışılır ama genede sizi memnun etmek için Digi-Mail firması Spectrum ve 64 Emulator adı altında iki program hazırladı. Böylece Amiganız tam manasıyla bir 48K Spectrum'a dönüşebiliyor.*

** GRAFİK KRALI: Space Ace ve Dragon's Lair'ın yaratıcısı Don Bluth yeni harikalar hazırlıyor. Grafik ve animasyon alanının en iyisi bu kez oynanabilirliğe de önem vereceğini açıklayarak pek çok hayranını mutlu etti. Yeni oyunlar SPACE ACE II, THE SEA BEAST ve TIME WARP şu anda hazırlama aşamasında.*

** LOOM: Indıana Jones Adventure'dan sonra Lucasfilm bu sefer LOOM adında yeni bir oyun hazırlıyor. Sierra tipi*

KICK OFF 2



Pek az oyun kendi sahasında rakipsiz kalabilir. İşte Kıck Off bu oyunlardan biriydi. Çıktığı andan beri diğer bütün futbol oyunlarını gölgede bırakan oyunun ikincisi hazırlanıyor: Kıck Off 2. Birincisinin hızını ve oynanabilirliğini alan oyun büyük ölçüde geliştirilmiş. Yeni eklenen özelliklerden bazıları şunlar: Oyun artık 4 kişi tarafından oynanabiliyor, istenirse iki kişi aynı takımda oynayabiliyor. Her oyuncuya belirli özellikler verilmiş, bu sayede elinizdeki kadrodan ideal takımı oluşturabiliyorsunuz. Ofsayt kuralları, değişik hakemler ve lig maçları eklenmiş. Artık oyuncularınız falsolu vuruşlar yapqbiliyor, Player Manager'dan istediğiniz taktikleri yükleyebiliyorsunuz, hatta beğendiğiniz gollerinizi ayrı bir diske çekip sonradan doya doya seyredebiliyorsunuz. Bu özelliklerden bazıları sadece 1 Megabyte Amiga oyunlarında bulunacak ama genel olarak Kıck Off 2 futbol oyunlarının yeni kralı olmaya aday.

SHADOW WARRIOR geliyor

Double Dragon II'den beri kaliteli bir dövüş oyunu çıkmadığını düşünenler artık sevinebilirler, çünkü Ocean Shadow Warrıor'u hazırlıyor. Güzel grafikler ve bol çeşitli düşmanlar şu anda oyunun hazır olan kısımları.Oyun iki kişi tarafından aynı anda oynanabiliyor ve bölüm sonlarında dev rakiplerle karşılaşıyor. Ocean daha oyun hazırlanmadan geniş bir reklam kampanyası başlattı, hatta Shadow Warrıor T-Shirt'leri bile piyasaya çıktı.Genel olarak Dragon Nınja'nın oyun tekniğini andıran oyunu sadece grafikleri için almaya değer.



Ben kaliteyi seven biriyim. Yaptığım her işte kalite olsun isterim. Bilgisayarımın başına geçtiğimde kaliteli oyunlar oynarım. Son günlerde bunun sıkıntısını çekmekteydim ama dertlerim sona erdi. Adidas Championship Football'u gördüğümde gözlerim yerinden fırlıyordu az daha. Aradığım oyunu bulmuştum. Şimdi bu futbol oyununu sizlere anlatmaktan zevk duyacağım.



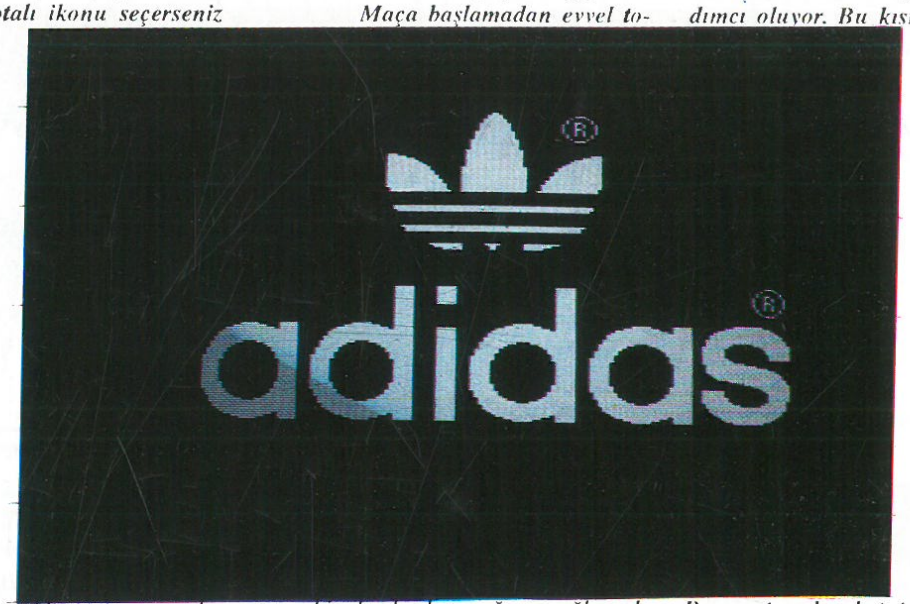
Oyunumuz sizi harika bir açılış ekranıyla karşılıyor. Ve özellikle belirtmek isterim ki bu oyunun müzikleri Commodore 64'de duyabileceğiniz en iyi müzikler. Dergideki tüm arkadaşlarımda benimle aynı fikirde. Çok özenle hazırlanmış olan bu müziklerin yapımcısı Matthew Cannon, Ocean firmasının biricik müzikçisi. Açılış ekranından sonra bir dizi seçeneklerle karşılaşıyorsunuz. İlk ekranda çerçeve içine alınmış iki grafik göreceksiniz. Soldaki resimde bir futbolcu ve bir bilgisayarın resmi var. Bu resim tek kişilik oyunu temsil ediyor. Onun yanındaki resimde ise yanyana iki futbolcunun resmi var. Bunu seçerseniz aynı turnuvada iki arkadaş oynayabilirsiniz. Buradaki ve diğer tüm seçimler joystick ve oklar yardımıyla yapılıyor. Yukarıdaki oku hangisinin üzerine getirip ateşe basarsanız o seçeneği tercih etmiş olursunuz. Oyuncu sayısını belirledikten sonra takımınız için bir ülke seçeneniz geliyor. Seçebileceğiniz tam 24 ülke var. Bütün bu ülkelerin bayraklarını ekranda görebilirsiniz. İstediğiniz ülkeyi seçmek için yanıp sönen kareyi o ülkenin bayrağının üzerine getirip ateşe basmanız yeterli olacaktır. Bu ülkeler sırasıyla; Scotland, England, West Germany, Spain, Hungariy, France, Belgium, USA, Argentina, Sweeden, Uruguay, Brazil, USSR, Norvay, Holland, Yugoslavia, Denmark, Poland, Austria, Czechoslavakia, Peru, İtaly, Switzerland ve Wales. Ülkenizi seçince turnuvadaki ülkeler bilgisayar tarafından 6 ayrı gruba yerleştiriliyor. Bilgisayar bunları rastgele seçiyor. Üstte grupları ve o gruba giren ülkeleri altta ülkelerin isimlerini görebilirsiniz. İsimler belli bir hızla ilerliyor ve bilgisayar birden bir ülkeyi seçip yerleştiriyor. Seçilen ülke, isimlerin sağında ve solunda duran okların ortasında kalan ülke oluyor. Tüm gruplar tamamlandığında başka bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Bu ekranda haftanın maçları ve skorları sırayla yazılıyor. Sıra sizin maçınıza geldiğinde bilgisayar duruyor ve ateşe basmanızı istiyor. Buradan sonra oyunda her maçın ardından karşılaşacağınız ana menü çıkıyor. Menü ekranında dört resim göreceksiniz. Üstten solda joystick, sağda saha resmi, altta solda kupa ve kayıt defteri, sağda topa vuran ayakkabı resmi var. Joystick bulunan resmi seçerseniz Game Options ekranıyla karşılaşırsınız. Bu ekrandan oyunun müziğini açıp kapayabilir,



maç süresini ayarlayabilir, kayıt veya yükleme yapabilirsiniz. Yukarıda solda iki ikondan oluşmuş kısım müzik için ayrılmış. Bu ikonlardan sağdakini yani üstünde müzik notalarının resmi çarpılanmış halde bulunanı seçerseniz müziği kapar, çarpı bulunmayan diğer notalı ikonu seçerseniz müziği açarsınız. Gene yukarıda müzik ikonlarının yanında kasete kayıt ve kasetle yükleme ikonları var. Soldaki kaseti seçerseniz daha evvelden oyunu kaydetmiş olduğunuz yerden yüklersiniz. Sağdakini seçerseniz turnuvadan kaldığınız yerden kayıt edersiniz. Aşağıda Adidas amblemının yanında bulunan yuvarlak şekiller zamanı ayarlamanızı sağlıyor. Bu dört yuvarlak sırasıyla en kısadan en uzuna maç süresini temsil ediyor. Bu ekrandan çıkmak için EXİT yazısının üstüne gelip ateşe basmanız yeterli. Ana menüden kupa ve kayıt defterinin bulunduğu resmi seçerseniz grupları ve her grupdaki takımların ayrı ayrı puanları görünür. Golleri, kazandığı ve kaybettiği maç sayılarını görebilirsiniz. Daha aşağıdaki grupları görmek için joystick kolunu yukarı veya aşağı itmelisiniz. Ana menüye dönmek için ateşe basmalısınız. Ana menüdeki saha resmini seçtiğinizde takımınızdaki oyuncuların sahaya dağılışlarını ayarlayabiliyorsunuz. Bu ekranın sağında saha resmi ve adamların sırayla dizilişi, solunda dizilişi ayarlamak için sayılar var. Bu sayılar:

4-4-2
4-2-4
4-3-3
5-3-2

Bunlardan istediğinizi seçtiğinizde oku exit yazısına getirip ateşe basın. Tüm ayarlamaları yapıp maça çıkmaya hazır olduğunuzda top ve ayakkabının bulunduğu resmi seçip Adidas Torsion'ları ayağınıza giyin.



Maça başlamadan evvel topun kimde başlayacağını sağlamak için yazı tura atılıyor. Yazıyı mı turayımı seçeceğinize karar verdikten sonra ateşe basıyorsunuz. Ve para havada dönüp yere düşüyor. Eğer sizin seçtiğiniz taraf düşmüşse top sizde başlıyor. Aksi takdirde topu oyuna rakip sokuyor.



Maçta saha yukarıdan gösteriliyor. Tabii ki sizin yönettiğiniz adam yanıp sönüyor. Adidas Championship Football'u diğer oyunlardan ayıran özellik topun kesinlikle ayağınıza yapışmaması. Yani gerçekteki gibi topu tekmeliyerek sürmeniz gerekiyor. Bu, oyunu hem zorlaştırıyor hemde çok, ama çok zevkli kılıyor. Ayrıca oyundaki hakemde doğru ve yerinde kararlar veriyor. Seyirciler en ufak bir haksızlıkta protesto edip bağırıyorlar. Gole yaklaştığınızda da çok büyük bir tezaruhat başlıyor. Faul yapmamaya dikkat edin çünkü hakem sarıkart göstermekten çekinmiyor. Ekranın altındaki kısım oyuncuya çok yardımcı oluyor. Bu kısmın sağında hakemi görebilirsiniz. Hakemin verdiği kararlar ise uzun bir şerit üzerinde yazıyla gösteriliyor. Kalan süreyi ve takımların atak yapması gereken yönüde buradan izliyebilirsiniz. Ancak burada göreceğiniz uzun çubuklar oyuncunun topa vuruş gücünü gösteriyor. Bunu ateşe basılı tutarak arttırabilirsiniz. Takımlardan biri gol attığında skor tabelasında kocaman bir gool yazısı çıkıyor. Maç bittiğinde tekrar menüye dönüyor. Oyun bu şekilde turnuva bitene kadar devam ediyor.

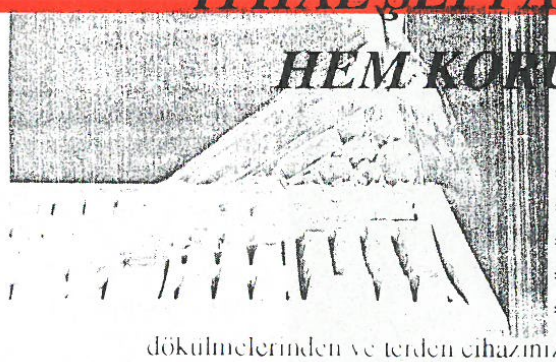
Adidas Championship Football çok kaliteli bir oyun. Gerçektende Adidasın adına ve kalitesine yakışır bir şekilde yapılmış. Grafikler ve oyunun size sunuluş şekli harika. Ayrıca menü ekranlarındaki müziğin süperliği ve grafiklerin büyüklüğü olağanüstü. Kesinlikle kaçırılmayacak bir oyun.

MERT HEKİMCİ

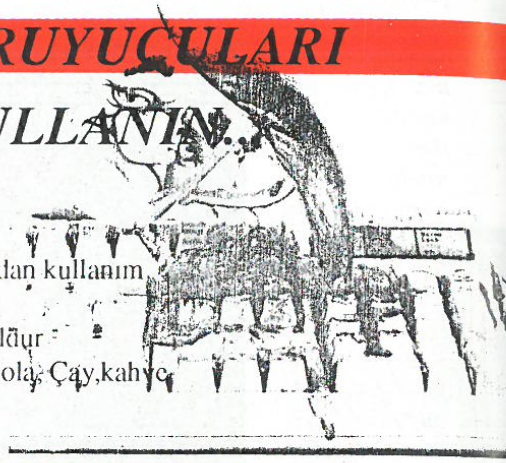
Grafik : 89
Müzik : 98
Ses-Efekt : 98
Oynanabilirlik: 92
Genel : 95

Commodore'cular AMIGA'cılar

İTHAL SEFFAF KLAVYE KORUYUCULARI



HEM KORUYUN ,HEM KULLANIN..



*Üç dakikada kolay montaj
*Bir daha çıkarmaya gerek kalmadan kullanım
*Bir eldiven gibi cihazınızı sarar
*Dayanıklı esnek PVC den mamuldür
*Tozdan,yiyecek kırıntılarından,Kola, Çay,kahve dökülmelerinden ve terden cihazınızı korur
*Yüksek tamir ve bakım giderlerine karşı da sizi korur

PEŞİN 66.000 Tl. (K.D.V. dahil)
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

*CİHAZINIZIN yazıcı FİYATI da Cok ucuz ÜSTELİK VADELİ...

PEŞİN 66.000 TL. K.D.V. dahil
33.000 TL yi posta çekine yatırıp dekontunu bize gönderin. Malınızı size gönderelim Postaneden malınızı teslim alırken 33.000 Tl ödeyin. Güle Güle kullanın.

İstanbul'da adrese teslim , İstanbul dışına posta yolu ile teslim..Lütfen siparişlerinizde cihazınızın modelini belirtmeyi ve posta çekinin fotokopisini eklemeyi unutmayınız Posta çeki hesap no: 659106

Türkiye Distribütörü ve tek satıcısı: **EMATEK A.Ş.**
Tuğlacı Emin bey sokak 11/4 , 81300 MODA/KADIKÖY/İSTANBUL Tel: 347 19 88

ve üç ekran yukarı çıkın. Şimdi Alicia'yı buldunuz. Yo! hayır, olamaz. Bu o değil! Bu Harpy'lerin başkanı. Onu öldürmek için balyoz elinizde bulunmamalı, sürekli balyozu fırlatın ve topuzu elinizde değilken Harpy'ye vurun. O öldüğünde üç ekran aşağı, iki ekran sola, iki ekran aşağı, dört ekran sağa, iki ekran yukarı, iki ekran sağa, üç ekran aşağı, bir ekran sağa, bir ekran aşağı, ve artık sonuca geldiniz. Harpy'yi öldürdüğünüz için kalenin kapısı açılmış. Açılan kapıdan iki ekran sağa gidin ve Alicia'yı bulun. Oyunu bitirmiş oldunuz! Maalesef son ekran yok ama onun yerine müzik var.

Demons Kiss çok şahane bir oyun. Sakın kaçırmayın *MERT HEKİMCİ*

F-29 ICIN

F-29 için bize gelen sorular doğrultusunda birkaç satırbaşı halinde ufak bilgiler vermeyi gerekli buluyorum:

- F-29 bir savaş simulasyonu değildir. Oyun sadece uçağı kullanmanıza izin vermektedir. Savaşın diğer tüm evreleri bilgisayar tarafından saptanmaktadır.

- Sadece Amerika Çölü test görevidir. Diğerleri gerçek savaşlardır.

- Görevin adı görevin türüyle alakalı değildir. Görevler dergimizde verilen açıklamalarla, haritalara bakılarak çözülebilir.

- F-22 ve F-29 uçaklarının dikey kuyrukları vardır. Fakat hiçbir uçağın bu kuyruklarla bir düzlem üzerinde hareket etmesi mümkün değildir. Bu özellik sadece Interceptorda bulumaktadır. Gerçek bir simulasyonda bu özellik gerçekçiliği azaltıcı bir unsurdur.

KEMAL DENİZ AKSOY

64'ler sayfa 12

DEFENDERS OF THE EARTH

Elinize Mandrake'nin çizgi romanını aldınız. Okumaya dalıyorsunuz. Kendinizi kitaba kaptırıp, içinizden "Ah! Keşke bende onlardan biri olsaydım" diyorsunuz. Tam o anda ışıklar sönüyor. Odanızda garip bir ışık beliriyor. Işık gittikçe büyüyor ve beşe bölünüyor. Her biri gittikçe sönüyor ve insan şeklini alıyor, biri hariç. Onlara baktığınızda hiç de yabancı olmadıklarını farkediyorsunuz. Bunlar Defenders of the Earth denilen, dünyayı kötü güçlerden koruyan grubun üyeleri. Yani Kızılmaske, Mandrake, Abdullah, Flash Gordon ve Zuffy (Zuffy, onların maskotu olan elektronik uzmanı yaratık.) Elinizden bıraktığınız kitaba şöyle gözünüzün ucuyla bir bakıyorsunuz ki tam o anda kitaptaki resimler değişmeye başlıyor. Değişen resimler Flash Gordon'un en büyük düşmanı olan Ming'in genç Defender'ları kaçırıp kendi karargahına hapsetmesini anlatıyor. Kitabı elinizden bırakıyorsunuz. Birden dolabınızın kapakları açılıp bilgisayarınızın babanızın sakladığı yerden havalandığını görüyorsunuz. Televizyon ve bilgisayar kendiliğinden çalışmaya başlıyor ve ekranda bir oyun beliriyor. Arkanızı dönüp baktığınızda odanızdaki kahramanların Televizyonun içine ışınlandığını görüyorsunuz. İşte o zaman oyunun isminin Defenders of the Earth olduğunu anlıyorsunuz. Dolabı açık bulmuşken hemen gidip joystick'inizi de alıp ekranın başına geçiyorsunuz. Ama bir şey unuttuğunuzu anlıyorsunuz. 64'ler dergisi. Onu da bilgisayarcınızdan veya gazete satıcısından hemen alıyor oyunun çözümünü okuyup oynamaya başlıyorsunuz.

C-64 TANITIM

Oyun esnasında Mandrake, Abdullah. Kızılmaske, Zuffy ve Flash Gordon kontrolünüzde ama siz hep Flash Gordon'u yönetiyorsunuz. Diğer dört kahraman ise zorda kaldığınız veya takıldığınız bir engel olduğunda yardımınıza geliyorlar. Her birinin değişik özellikleri var. Oyun sırasında bazen kapılarla karşılaşıyorsunuz. Bu kapılardan geçmek için joystick'i, kapının hizasındayken yukarı veya aşağı, itmek yeterli oluyor. Ama bazen bu kapılar kilitli oluyor. İşte böyle durumlarda kahramanlarımız imdadınıza yetişiyor. Açamadığınız kapı tahta ise ki bunlar kahverengi oluyor, yardımınıza Kızılmaske geliyor; kapıyı inanılmaz. gücüyle kırıp

64'ler sayfa 13

gidiyor. Eğer kapı çelikten yapılmışsa (Beyaz renkli kapılar) dünyanın en güçlü adamı olan Abdullah geliyor ve kapıyı birkaç yumrukta açıyor. Hiç Abdullah olurda onun efendisi Ünlü Sihirbaz Mandrake olmazmı? Tabii olur. O da, atlıyamıyacağınız uzunlukta bir boşluk olduğunda gelip, büyülü değneğini kaldırıyor ve boşluğun üzerinde bir yol oluşturuyor. Siz de bu yolun üstünden rahatlıkla geçebiliyorsunuz.

Peki Zuffy ne işe yarıyor diyeceksiniz. Onun da yardımı oluyor. Zufy zincirli kapıları açıyor. Bütün bunlar çok güzel ama size yardım eden kahraman bir süre size ardımcı olamıyor. Bunu ekranın altındaki resimlerden anlıyabilirsiniz. Burada tüm kahramanların resimleri çerçeve içerisinde gösteriliyor. Size o anda yardım edemiyecek olanların resmi bir kapakla kapanıyor. Bu kapak açıldığında ise tekrar size yardım edebiliyor. Ayrıca resimlerin solunda skorunuz, haklarınız ve enerjiniz bulunuyor. Gelelim bizim yönettiğimiz Flash Gordon'a. Adamımız zıplayabiliyor, eğiliyor, koşabiliyor, silahıyla ateş edebiliyor ve eşya topluyabiliyor. Bu eşyalar sütunların üstündeki raflarda bulunuyor ve onları almak için de sıçramanız gerekiyor. Bu eşyalar silahlar, kalkan veya enerji olabiliyor. Silahlar ateş gücünüzü çoğaltırken, kalkanlar hiçbir şeyden etkilenmemenizi bir süre için de olsa sağlıyor. Enerjiler de enerjinizi yükseltiyorlar. Bu objeleri almanız gerekli değil ama size bir çok kolaylık sağlıyor.

Oyunda Ming'in askerleri ve robotları sizi sürekli yoketmeye çalışıyorlar. Düşmanlarınızı şöyle sıralayabiliriz.

Mavi Giysili Nöbetçiler: Ateş etmiyorlar ama değerseniz enerjinizin bir kısmını götürüyorlar.

Bordo Renkli Robotlar: Bunlar sırtlarında telsiz taşıyorlar ama ateş edemiyorlar. Ayrıca iki atışta ölüyorlar.

Mavi Renkli Robotlar: İki atışta ölüyorlar ve silahlılar.

Yılanlar: Sütunların üstünde bir yukarı bir aşağı ilerliyorlar ve ateş edebiliyorlar.

Uçan Robotlar: Etrafta uçarak aşağıya ateş ediyorlar.

Lazer Topu Kulanan Nöbetçiler: Bunlar çok tehlikeli ve ölmüyorlar.

Bunların yanında bir de üç büyük ve çok zor ölen düşmanlarınız var. birincisi dev bir mayın. İkincisi boynu uzayan bir ejderha. Bu ejderhayı kafasından vurmalısınız. Sonuncusu ise Ming. Ming'i öldürmeyi başardığınızda soldaki kapıya gidip oyunu bitiyorsunuz. Oyunda açamadığınız bir kapı veya atlıyamadığınız bir tuzak olduğunda kahramanları yardıma çağırmak için SPACE tuşuna basmalısınız.



Oyunun haberini geçen ay vermiştik. Biz de sizin gibi çok şahane bir oyun bekliyorduk ama o kadar iyi olmadığını gördük. Yine de denemeye değer!

MERT HEKİMCİ

Grafik : 82
Müzik : 89
Ses-Efekt : 73
Oynanabilirlik : 80
Genel : 75

BİL TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

İşte beklenen !

BİL-TEK / BTR - 90 RECEIVER

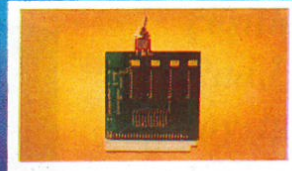


artık monitörünüzü koltuğunuzdan seyredebilirsiniz !

* Net görüntü
* Digital sistem
* Estetik görünüm
* Otomatik netlik ayarı
* 39 - 55 kanal elektronik hafıza
* Multivision sistemlere ek kanal
* I-III-U bantlı micro-chip kontrol
* Çok fonksiyonlu uzaktan kumanda



*2.5 MB AMIGA 500 Süper Ram, internel kart (anahtarlı)
*512 KB AMIGA Ram (anahtarlı)



*2.5 MB AMIGA 500 Süper Ram, internel kart (anahtarlı)
*512 KB AMIGA Ram (anahtarlı)



FINAL III * Ice -Freeze Machine Double * Destek 64 *Diskmate 2 System turbo * Dolphindos 2.0 Epromer 2 ve diğer tüm kartuşlar.



* AMİGA 500 Adaptör
* 1541 - II Adaptör
* C 64 Adaptör
* 1 yıl garanti!...

*AMIGA ve Commodore' lar
*Monitör'ler Printer'ler
*1084 Monitör Ekran Filitresi
*Mouse'lar, Mouse Pad' ler
*Joystick çeşitleri
*Disket çeşitleri ve Kutuları
*Copy Board, Reset Button' lar
*Kafa Ayar Ledi, Anten Kabloları
*Zengin AMIGA 500, C 64 İş, Utility ve oyun programları
*Gününde tamir Servisi
*Bol yedek parça çeşidi



AS GRAFİK 543 43 45

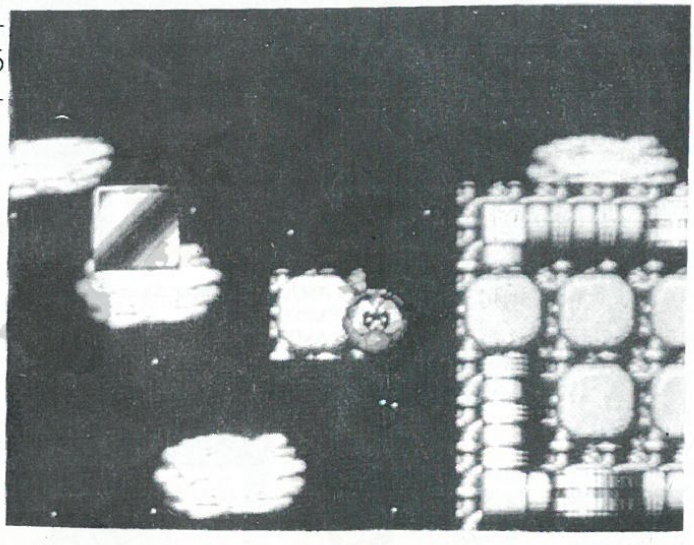
CLOUD KINGDOMS

CLOUD KINGDOMS
CLOUD KINGDOMS

Mantık, pratik, zeka ve hızlılığa bir de müthiş eğlence eklenirse ne olur? Ne olur? Tabiki Cloud Kingdoms olur. Cloud Kingdoms deyince akla ne gelir? Yeryüzünden çok yüksekteki, yani bulutların arasındaki krallıklar gelir. Peki bizim oralarda işimiz ne. Bizim pek bir işimiz yok ama sevimli topumuz Terry'nin var. Baron var. Bonsai onun sihirli kristallerini çalıp 15 ayrı krallığa yerleştirince Terry'de çaresiz onun peşine düşer ve kristallerini toplamaya koyulur. Ama işi hiçte kolay değil. Çünkü kötü baron her krallığa böcekler koymuş. Bu böcekler kristalleri koruyor. Dediğim gibi tam 15 ayrı ülke yani level var. Bunları şöyle sıralayabiliriz.

CRYSTAL KINGDOM
CLOUD KINGDOM
BOX KINGDOM
FLYING KINGDOM
DARK RINGDOM
CHASE RINGDOM
UNSEEN KINGDOM
GHOST RINGDOM
ISLAND KINGDOM
CORRIDOR RINGDOM
ICE KINGDOM
ARROW KINGDOM
FIRE KINGDOM
QUARTET RINGDOM
JUMPING KINGDOM

Bütün krallıkların kendine has özellikleri var. Bunlardan evvel size oyunun oynanışı hakkında biraz bilgi vereyim. Sevimli top Terry Port 1'den yönetiliyor. Ateş düğmesine basınca sıçrıyor. Oyundaki kristalleri toplamak için onlara değmeniz yeterli. Bazen boya tenekeleri buluyorsunuz. Bu tenekelere değdiğinizde Terry beyaz oluyor ve bir süre için boşluk olan yerleri hareket ederek doldurup, böylece daha rahat hareket edebiliyor. Bazen de kanatlarla karşılaşacaksınız. Kanatlara değince bir süre uçuyorsunuz ve kanatlar hep aynı yer-



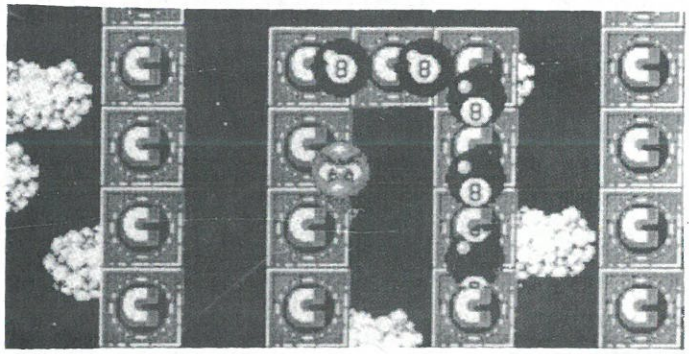
64'ler sayfa 16

de duruyor. Her zaman kullanabiliyorsunuz. Bir de gazozlar var. Gazozlar enerjinizi çoğaltıyor. Saatler ise zamanınızı fazlalaştırıyor. Run Stop tuşu Pause işlevini görüyor. Pause'ta iken Q tuşuna basarsanız oyun biter, R tuşuna basarsanız o hakkınız yanar, Commodore tuşuna basarsanız Ferry'nin rengi değişir. Gelelim krallıklara:

Crystal Kingdom içinde en fazla kristal olan level. Cloud Kingdom'ın pek bir özelliği yok. Box Kingdom'daysa sürekli anahtar toplayıp kapı açıyorsunuz. Flying Kingdom'da habire kanat kullanmanız gerekiyor. Dark Kingdom'un ortasında boşluğu aşıp kristali almanız gerekiyor. Chase Kingdom'da hiç sıçrayamıyorsunuz. Tek yaptığınız böceklerden kaçmak. Unseen Kingdom'da duvarlar dahil hiçbirşeyi göremiyorsunuz, Ghost Kingdom'da çok az sıçrayabilirsiniz. Island Kingdom'da adalar arasında blok oluşturmanız gerekiyor. Corridor Kingdom'un adı üstünde. Ice Kingdom'da yerler çok kaygan. Arrow Kingdom'da oklar sizi istediğiniz dışında yönlere götürebiliyor. Fire Kingdom'da yerler alevli ve bu alevler enerjinizi götürüyor. Quartet Kingdom çoğu level'ın karışımı; Jumping Kingdom'da hep atlamanızı gerektiriyor. İşte level'lar kısaca böyle.

Gloud Kingdoms neticede sizi haftalarca ekrana bağlayabilir. Kaçırmamanızı tavsiye ederim!

MERT HEKİMCİ
Grafik : 73
Müzik : 79
Ses-Efekt : 82
Oynanabilirlik : 94
Genel : 80



COMMODORE'cular
AMIGA'cılar
MÜJDE...

SC90
Açıldı

SEÇKİN ve ayrıcalıklı
yaşam.. Herşey sizler için

İstediğiniz bütün oyunlar,Eğitim, İş,Utulity,Müzik Grafik,Mimari çizim ve Anımasyon programları en uygun şartlarla Sadece BİZDE...

AMIGA Program Çekimi 2.000 Tl.

512 K RAM
220.000
TL. + K.D.V.

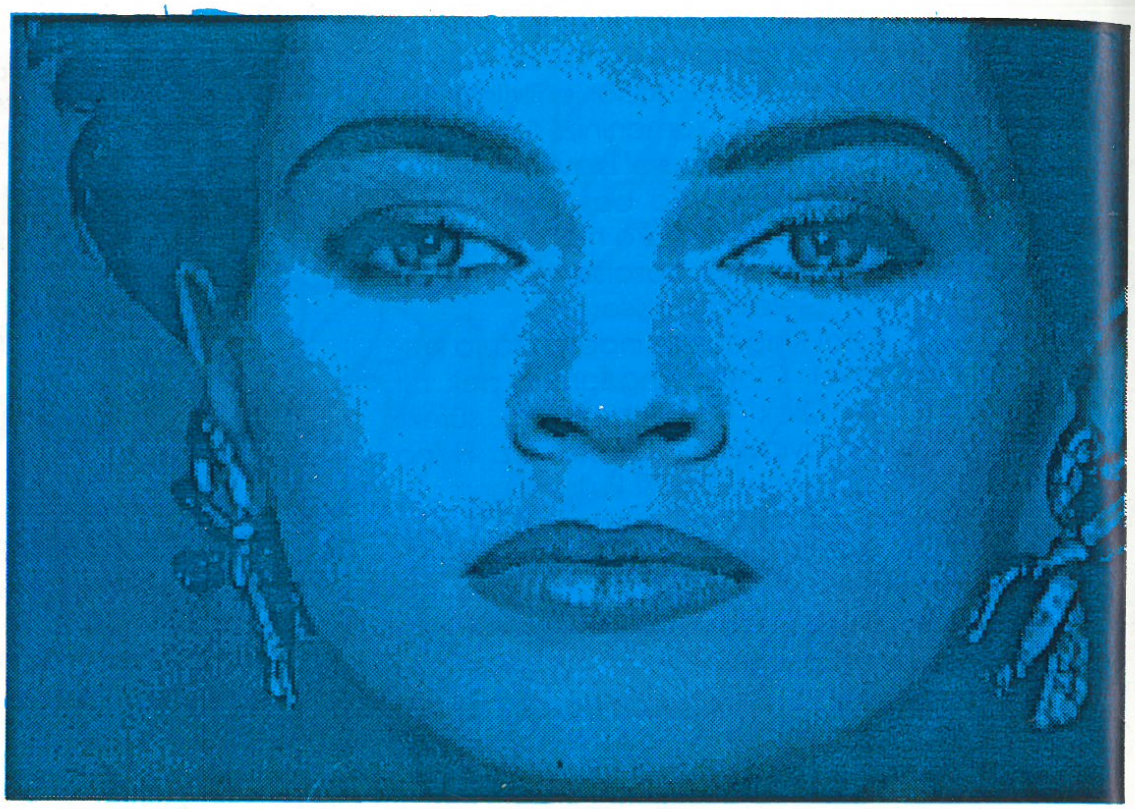
C-64 PROGRAM ÇEKİMİ 1.000 TL.

AYRICA Kaliteli disket ve Kaset çeşitleri,Mause ve Mause Pad,Disket kutusu,yerli ve ithal joystick çeşitleri,Koruyucu örtüler,Kartuş çeşitleri, ışıklı kalem,Temizleme kiti veHer türlü malzeme...
GELİN...FARKI GÖRÜN...

SERRCOMP 90
Bilgisayar ve Tüketim Malzemeleri
Rıhtm CaddesiBayraktar işhanı kat 1
no: 12 KADIKÖY-İSTANBUL
(Yeni Vapur İskelesi karşısı)

64'ler sayfa 17

DIGI VIEW



Digi View, birsiyah - beyaz video kamerası kullanarak, yüksek kalitede renkli ya da monokrom görüntüleri bilgisayarın belleğine aktaran, Amiga için üretilmiş yazılm ve donanım paketidir.

Bir kez belleğe alınan görüntüler düzenlenebilir, değiştirilebilir, diskette saklanabilir ve başka bir programda kullanılabilir.

Digi View Gold Amiga için tarifi imkansız güzel bir digitizer.

Yeni yazılımı ile **Digi View 4.0** çoğu insanın imkansız dediği yüksek çözünürlükte 4096 renk digitize ediyor ve kullanıma sunuyor.

Bu yeni çözünürlüğe (grafik moduna) New-Tek **Dynamic Hi-Res** ve **Dynamic Ham** diyor.

Diğer yenilikler:

Dynamic Ham, Keskinlik, A Rexx desteği 24 bitlik renk desteği, 68020 uyumluluğu ve düzinelerce yenilik. Alınan bu görüntüler masaüstü yayıncılıkta, gösterimde, video da ve animasyonda.

Önemli özellikleri sıralarsak.

- Çözünürlük modları 320x200'den 768x480'e kadar
- 2'den 4096'da kadar kullanılan renk sayısı (extra - halfbrite dahil)
- Dynamic moda ile Hi-Res'de 4096 renk
- % 100 IFF uyumluluğu (DPaint III'de kullanılabilir)
- Her pikselde 21 bit kullanarak 2.1 milyon renk oluşacak.
- Renklerin geçiş ve karışım metodu ile belirgin olarak 100.000 renk.

DAHA GENİŞ BİLGİ İÇİN DERGİMİZE (160 82 11) veya GOLD BOX (528 63 04)a MÜRACAAT EDEBİLİRSİNİZ.


Ivanhoe
REM
AMIGA
SOFTWARE

Kampfgruppe2

2. Dünya savaşının benim için en ilginç tarafı Pasifikteki Amerikan-Japon savaşlarıyla, Alman-Rus savaşlarıdır. Battle Hawks ile Pasifik savaşına katılma şerefine erdim. Fakat oyun yapımcılarının aklına nedense 2. Dünya Şavaşı diyince, İngiliz-Alman savaşından, Normandiya çıkartmasından başka birşey gelmiyor ve bu firmalar daha az ilgi çekeceği düşünülen Rus-Alman savaşları yerine bu tip senaryoların simulasyonlarını yapıyorlar. Nihayet SSI (Bu firmanın Pools of Radiance, Demons Winter gibi daha nice kaliteli Stratejik Similasyonun yapımcısı olduğunu hemen hatırlatayın) Karlı Rus steplerinde Kızıl Ordu ile Wehrmacht adıyla bilinen alman ordusu arasında yıllar süren, milyondan fazla insanın ölümüne sebep olan ve en nihayet Almanların çekilmesiyle biten bu kanlı savaşın bir simulasyonunu yaptı. Kampfgruppe Almancada savaş grubu demek yani ordu.

Oyunda her iki ordu da belli ünitelerden oluşuyorlar. Ordunuzun saldırı ve ateş gücünü daima hat safhada tutmak için bu üniteleri tanımak gerekli.

Tanklar: Her iki orduda temel olarak motorize birliklere dayanıyor. Fakat Alman ordusunda daha fazla tank var. Bu tanklar Panter, Tiger ve King Tiger gibi süper kuvvetli tankları da kapsıyor. Kısacası Alman ordusu Tank bakımından Ruslara fark atıyor. Tanklar kısıtlıda olsa yolcu taşıyabilirler. Bazı tanklar top, bazıları da sadece makineli tüfek taşıyor.

Toplar: Toplar üç çeşit. Biricisi havan topu şeklinde (Mortor) olanlar. Bunlar uzun menzilli ve 120, 81, 50 mm. şeklinde bulunuyorlar. Menzilleri kalibrelerine göre hesaplanıyor. İkinci tip toplar tekerlekli olanlar. (Artillens) Bunlarda 75 ve 150 mm. olarak bulunuyor ve asıl amacı düşman piyadelerine caydırıcı ateş hattı kurmak. Zırhlı araçlara karşı fazla etkili olmayan bir tip ve kısa menzilli. Üçüncü tip ise altı platform şeklinde olan anti-tank toplarıdır. Bunlar 82 veya 88 mm. olabilir. Hem piyadeler hem tanklar üzerinde güçlü etkisi vardır. Top bakımından Sovyetler üstün. Fakat bu üstünlükleri pek etkili olmuyor. Çünkü topçu birlikleri genelde 2 veya 3 toptan oluşuyor ve ortadan kolayca kaldırılıyorlar.

Askerler: Piyadeler 30 veya 40 kişilik gruplar halinde savaşıyor. Sadece tüfek (Riple), tüfek elbombası (Riple / Brenade), tüfek alevmakinesi (Rifle / Flamethrover) veya tüfek panzer (Rifle / panzer auskunft) şeklinde olabiliyorlar. Kamyon veya tank gibi araçlarla taşınabilirler. Piyadelerin en etkili oldukları ünite kamyonlar. Piyadelere karşı en etkili silah ise elbombası. Oyunda asker yönünden de Ruslar üstün ve savaş hattının ilersine sürülmüş bir piyade birliği yok olana kadar düşmana ağır kayıplar verdirebilir.

Kamyonlar: Oyunun en zavallı birimi. Tek görevleri yüklerini hedefe taşımak. Nadiren makineli tüfek atışıda yapabiliyorlar ama bir tankla karşılaştılarında çaresiz kalıyorlar. Bir piyade birliği ile üst üste geldiklerinde bir tankın arkasında birkaç piyade şeklinde gözüküyorlar. Bu sizi şaşırtmasın.

Bayraklar: Bu bayraklar bazı tank, top ve piyade birliklerini temsilen konulmuş. Örneğin tank ihtiva eden bir bayrak tank birliklerinin komutanı oluyor.

Oyunda iki düşman birliği üst üste geldiğinde garip bir ikonla sembolize ediliyor. Bu ikon çok karışık olduğundan tarif edemeyeceğim, yalnız siz nasılsa açıkladığım ikonlardan çok farklı olduğu için anlarsınız.

Şimdi de bu açıkladığım üniteleri yönetmek için ihtiyaç duyacağınız ve ekranın alt kısmında yer alan komutları inceleyelim.

Advance: Bir birliğin sürekli savaşarak ilerlemesini sağlar.

All: Seçtiğiniz bir emri o ünitenin tüm eşlerine yansıtır. Örneğin bir tankı ilerletirken All seçeneğini kullanırsanız tüm tanklar o hedefe ilerler.

Bombard: Eğer o anda kullanımda olan ünitenin menzili içinde bir ünite varsa o ünitenin üzerine bastığınızda karşınıza bir liste çıkar. Bu listeden o üniteyi hangi biriminizle bombalayacağınızı seçersiniz. İsterseniz tüm birimlerle birden bombalayabilirsiniz. Yalnız o ünite hareket etti-

ğinde ateşiniz onu takip etmeyecektir. O yüzden bir iki mermide çevresine atın. Eğer düşman size çok yakın olurda yine Bombard seçeneğinde bombalayacak üniteniz yok görünürse Inspecti kullanın.

Cancel: O üniteye verdiğiniz tüm emirleri iptal eder.

Debork: Ünitenin içindeki birimleri boşaltır. Örneğin bir kamyon taşıdığı askerleri hedefe götürünce bu seçenekle boşaltır.

Embark: Bir üniteyi başka bir üniteye yüklemek için kullanılır. İki birimin yanyana olması gerekmez. Yüklenecek birim uzakta bile olsa araya kadar gider ve orada yüklenir.

Facing: Bu seçenek iki ordu içiçe girdiğinde önemli. Çünkü hedefinizi ancak doğru yöne bakıyorsanız vurursunuz. Mesela hemen yukarınızda bir düşman varsa ve siz kuzeye bakmıyorsanız onu hedef olarak alamazsınız. Birimin bakış yönünü değiştirmek için bu seçeneği seçtikten sonra sağ taraftaki oklardan istediğiniz yöne döndürebilirsiniz.

HQ:Karargaha döndürür. Karargahı çatışmadan uzak bir yerde tutar. Çünkü karargahınız yok olursa birlikleriniz arasındaki irtibat kesilir.

Locate: Ordunuz büyük bir alana dağılmış olduğundan o anda sözü geçen üniteyi anında bulmak için bu seçeneği kullanın. Eğer Locatel Quitten sonra kullanırsanız sıra istediğiniz birime geçer.

Move: Bir birimi hareket ettirmek içindir. Bu seçeneği seçtikten sonra harita üzerinde birimin gideceği yeri gösterir. Artık birim orayı kendisine hedef alıcak ve Cancel demediğiniz sürece sürekli o hedefe doğru yol alıcaktır.

Next: Bir sonraki birimin kontrolünü almak için.

Object: Birimin hedeflediği yolu gösterir. Bir birimin birden fazla hedefi olabilir. Embark seçeneğiyle binilmesini istediğiniz bir taşıyıcıda, binecek olan birimin hedefi olacaktır.

Passongers: Birimin taşıdığı yükleri ve yolcuları gösterir.

Quit: Bambard, Move veya Embark gibi Pointerin şeklini değiştiren bölümlerden çıkmak için. Eğer iki kere basarsanız kumanda safhasını bitirirsiniz ve savaşa geçersiniz.

Range: Birimin menzilini gösterir.

Terrain: Harita üzerindeki birimleri kaldırarak yer şekillerine bakmanızı sağlar.

View: Birimin görebildiği alanı belirtir. Ormanlar, tepeler gibi yerşekilleri görüşü kısıtlar.

Oyunda 4 senaryo var. Ayrıca Sawed Games (old Games çekmecesinde Kampfgruppe 1den de senaryolar var.

Bu senaryolar şöyle:

Charkow 1943: Almanlar Rusyaya ilk saldırdıklarında büyük başarılar elde etmişlerdi. Çünkü daha Rusyanın içlerine girmemişlerdi. Charkow savaşı Almanların üstünlüğü altında geçiyor. Tabi Rusların da zekice bir taktikle yenme şansları var.

Kursk 1943: Almanların başarıları sürmektedir. Ruslar hala Almanları göre kuvvetsizdirler.

Luga 1944: 1944ün başlarında büyük motorize birliklerle Russteplerinde kar ve çamurun ortasında kalan Almanlar artık Rusların dengeyi sağlamakta olduklarının farkındadırlar. Bu savaşta Rusların kuvveti Almanlardan biraz fazla ve başabaş bir savaş.

Minsk 1944: Artık tüm ağır silahlarından vazgeçen Almanlar, düzgün bir geri çekilme çalışması içindedirler. Ancak çok daha kuvvetli olan Rusların buna müsade etmeye niyeti yok. Savaş baştan sona Rus üstünlüğü altında geçiyor.

Artık herşeyi tanıdığımıza göre oyuna geçebiliriz. Oyunun başında hangi tarafı bilgisayarın yöneteceğini Savaş alanındaki orman / dağ yoğunluğunu, senaryoyu ve nehir isteyip istemediğimizi belirtiyoruz. Nehir ilk iki senaryo da Rusların, sonuncusunda Almanların işine yarıyor, çünkü düşman ordusunun hızını kesiyor.

Oyuna başladığımızda bir soruyla karşılaşıyoruz. Bir soru hangi tarafı yönetiyorsanız o ordunun silahları hakkında. Bu soru Alman tanklarıyla ilgiliyse C li ekranında Type 1 yazarsanız şitreleri alırsınız. Eğer sovyet silahlarıyla ilgiliyse Typez yazın.

Savaşta ilk yapacağınız şey Locate seçeneğini seçip 120 mmlik bir topun kontrolünü almak ve düşman olması mümkün yerleri (Köprü başları, Kavşaklar) bombalamak olmalı. Oyunun başında tüm düşman ordusunu göremiyorsunuz. Ancak Her saflanın başında belirtilen görüş mesafesine giren birimler görülüyor. Bu yüzden bir kamyonun içinde bir iki piyade birliğini düşmanın içine sokmak ve önemli silahların yerini bulmak yerinde olur. Çok ateş eden birimler yerlerini belli ederler. Bu yüzden uzun menzilli atışlarınızı değişik yerlerden yapın. Asla düşman ordusunun 4/3 ünü gördüğünüzden emin olmadan hücuma geçmeyin ve top atışlarınızı düşmanın durumuna göre yapın. Eğer ordu saldırıyorsa birimlerin önüne geri çekiliyorsa arkasına ateş edin. Neyse bu kadar ukalalık yeter. Hiç sıkılmadan her ünitenize emri verdikten sonra iki kere

Quite bastığınızda savaş başlar. Her çatışma 4 safha sürer. Her safhada iki ordu da sırayla ateş eder. Bu pek iyi birşey değil. Çünkü ilk önce Almanlar ateş ediyorlar ve eğer Russanız çok kritik üniteleriniz daha ağzını açmadan yerle bir oluyor. Ama eğer Almansanız bu lehinize bir nokta savaş sırasında hedef alınan birlik kare içinde gösterilir. Ve ona ateş eden ünitenin sesiyle birlikte birliğin verdiği kayıp size belirtilir. Bu efektler 10dan fazla silahın sesini kapsıyor ve hepside çok iyi yapılmış. Her çatışma sonunda orduların vurduğu hedef sayısı ve kalitesine göre iki orduda puan alıyor ve bu puanlar sonucunda o çatışmanın galibi saptanıyor. Bu puanlar bakımından da Almanlar şanslı. Çünkü iki ordu da armut toplasa bile sonuç 25 puana 120 ile Alman kesin zaferi oluyor. Bu arada 4 çeşit sonuç olabiliyor. Eğer bir ordunun puanı diğer ordununkine göre çok yüksekse (Decisive Victory) denilen kesin zafer oluyor. Eğer puan farkı azsa Marginal, daha da azsa Tactical Victory sonucu elde ediliyor. Puanların eşit olması veya farkın çok az olması sonunda çatışma ortada kalıyor.

Şimdi de oyunu değişik bir yönü olan kendi savaş senaryonuzu kurmaya bakalım: 5 senaryoya başlamadan önce savaşın tarihini belirlemeniz isteniyor. Bunlar Late 1941, Early 1942, Early 1943, Late 1943 ve Early 1944. Tarih seçimi güç dengesinde önemli bir unsur. Early 1943e kadar olan senaryolar Alman üstünlüğü altındadır. Tarih seçiminden sonra savaşın şekli soruluyor bunlar: German Pursuit: Almanlaın Rusları kovalaması, German Assault: Alman saldırısı, Meeting Engagement: İki ordunun eşit şartlarda karşılaşması, Soviet Assault: Sovyet saldırısı, Soviet Pursuit: Rusların Almanları sovalaması. Tabii bu savaş tipleride güç dengesinde önemli. Meraklı bilgisayarın bizden savaş hakkında öğrenmek istediği son şey savaşın çapı. Yani büyük bir savaşmı istediğimiz, yoksa küçük bir çatışmamı. Artık ordularımızı kurmaya başlayabiliriz. Bir ordu iki türlü olabilir. Ya motorize ya da piyade şeklinde. İsterseniz bu seçimi bilgisayara da bırakabilirsiniz. Motorize türü seçerseniz piyadeniz olmayacak diye birşey yok. Yalnız daha çok top ve tank koyma hakkınız oluyor.

Bu seçimden sonra karşımıza bir liste çıkar. Bu listede savaş alanına koyabileceğimiz birlikler mevcut. Hepside belli bir puana sahip. Koyarken dikkat edin puanınız sınırlı. Puanınız bittiğinde birlikleri istediğiniz gibi yerleştirebilirsiniz. Bunun için harita üzerinde birliği koymak istediğiniz yere klicklemek yeterli. Yerleştirirken dikkat etmeniz gereken şeyler ise toplarınızı menzile göre dizmeniz ve birlikleriniz arasında boşluk bırakmanız. Çünkü bazen düşmanınızın aklına geliyor ve uzun menzili toplarla cephenizi rastgele tarıyor. Ayrıca anti tank ve personel toplarını ateş birliği sağlayacak şekilde koyun. Yani aynı anda aynı hedefleri vurabilsinler. Ha! Birde yüreğinize su serpecek bir şey hatırlatayım. Eğer toplarınız ve tanklarınız hiçbir düşman ünitesini bombalayamıyor görünüyorsa Inspect i seçin; hedefinizi yok kabul edebilirsiniz. Çok önemli iki teknik nokta daha var. Eğer şifreyi bilemezseniz sakın oyunu tekrar Kampfgruppe-II yazarak yüklemeye çalışmayın, sadece resetleyin. İkincisi de kurduğunuz senaryoları formatlı ayrı bir diskete kaydedin. Hoşçakalın pardon Aufwiedensehen!

KEMAL DENİZ AKSOY

64'ler sayfa 22

GOLD BOX

ACELE POSTA SERVİSİ İLE PROGRAM EVİNİZE GELİYOR.

Geniş bilgi için
adresinizi bize yazın listelerimizi gönderelim.

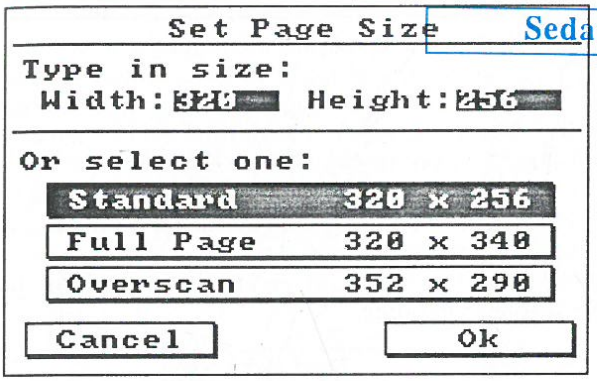
AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB
bu ay ProWrite 2.51'i tanıttı ve üyelerine programı ücretsiz gönderdi.
Siz de üye olarak,
her ay bir programa ücretsiz sahip olun.
A-Max ile Mac programlarını çalıştırmak isterseniz, tüm imkanlarımız (Orjinal A-Max Program, Utilities, CUTTING EDGE driver ve EMULATOR +128K rom) sadece üyelerimizin hizmetindedir.

GOLD BOX
BİLGİSAYAR HİZMETLERİ
Divanyolu Cad Bestekar Osman Sok No: 1 Kat: 1
34410 Cağaloğlu / İSTANBUL
Tel: 528 63 04

DELUXE PAINT'IN İKİ EKRANI

Deluxe Paint programı çizim esnasında iki ayrı ekrandaki resmi hafızasında tutabilir. Biz de bu seçenek ile aynı anda iki çizim ekranı kullanabiliriz.

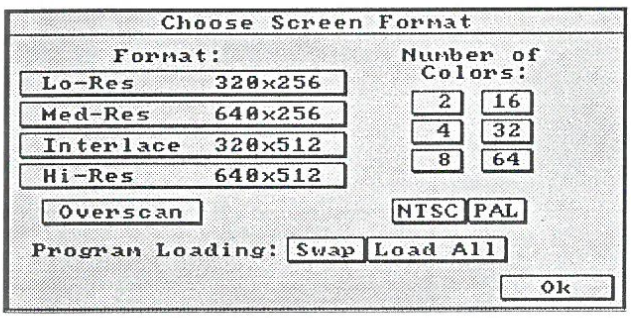
Picture menüsündeki (**SPARE**) seçeneği bu işlem içindir. Sparedeki alt menülerden ilki (**Swap**) o anda çalışan ekrandan diğerine geçişi sağlar. Aynı işi klavyedeki **j** tuşu da yapar. Spare'deki diğer seçenekler ise bir ekranı diğerine kopyeleme (**copy to spare**), birinci resmi ikincinin önüne (**merge in font**) veya arkasına ekleme (**merge in back**), o anki ekranı silme (**delete this page**) olarak kullanılır.



Ekranda sayfa ebatlarını değiştirmek için **Page Size** menüsüne girdiğimizde, karşımıza çıkan pencerede **width** (genişlik) **Height** (boy) ölçülerini değiştirebileceğimiz gibi **Or select one**'daki

Standart (320x256)
Full Page (320x340)
Overscan (352x290)'dan birini işaretleyerek belli ölçülerle de çalışabiliriz. Standart ekran haricinde çalışıyorsak sayfamızın tamamını ekranda görmek için de **Show Page**'yi seçer ya da klavye karşılığı olan **S** tuşuna basarız.

Ekranda çözünürlüğü tekrar değiştirmek istediğimizde **Screen Format**'a gireriz. Ekranın ilk açılışındaki pencere karşımıza çıkar.



İşte birinci kısımdaki genel olarak disket işlemleri, ekranın tümü ile ilgili renk ve baskı işlemlerine ait ilk menümüz olan PICTURE'ı tanıdık. Yaptıklarımızı biraz daha detaylandırırken, bunları nasıl saklıyacağımızı, diğer programlardaki veya data grafik disketlerindeki (AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB'te geniş data programları da mevcuttur.) grafikleri nasıl ekrana çağırıp onları kullanabilecegimizi de gördük.

FIRÇALAR (BRUSH)

Deluxe Paint menülerinin ikincisi Fırçalarla ilgili olan menüdür. Kendi oluşturduğumuz fırçaları veya resim parçalarını buradaki seçenekler yardımı ile çeşitli işlemlere tabi tutabiliriz.

Menünün üstten ilk iki seçeneği fırçaları diskete yüklemek (**LOAD**) kaydetmek (**SAVE**) için kullanılır. Bunlarda yapılacak işlem, **DİSKET İŞLEMLERİ**'ndeki gibidir.

RESTORE diğer seçeneklerle değişime uğramış fırça ucumuzu ilk haline getirmek için kullanılır. Klavyede **B** tuşu ile de yapabiliriz.

SIZE seçeneği ile Fırçanın veya bir resim parçasının boyutlarını x,y veya istediğimiz ölçülerde değiştirmemize olanak verir. **Stretch** ile brush (fırça ucu)'ımızın sağ alt köşesini tutmaktayız. Sol tuşumuza basarak hareket ettirir, böylece fırça ucumuzun ebatlarını serbest olarak değiştiririz.

Halve bize resmimizin tamamen 1/2 oranına küçültülmüş halini gösterir.

Double 2 katını oluşturur.

Double Horiz ile enine iki misli,

Double Vert ile boyuna iki misli büyütme yaparız.

FLIP seçeneği ile fırçayı x (Horiz-Enine) veya y (Vert-Boyuna) yönünde ayna görüntüsünü alabiliriz.

EDGE fırça ucumuzdaki şeklin zemin rengi haricindeki her tarafında **Outline** ile istediğimiz (sol tuş ile seçilmiş) renkte bir kontür verebiliriz. Bu işlemi değişik renklerle tekrarlarsanız çok değişik şekillller, çerçeveler elde edersiniz. **Trim** ile ise şeklin her tarafından küçültme yaparız.

ROTATE modu fırçamızı 90 derece (**90 Degrees**) veya istediğimiz açıda çevirmemize yarar (**Any Angle**). Ya da fırça ucumuzu belli açılarda yatırmamızı sağlar (**Shear**).

CHANGE COLOR ile fırçamızın renklerini çok değişik şekillerde yapabiliriz.Zemin rengi ile birleşik, ya da uç rengiyle zemin rengini yer değiştirerek, eski haline döndürerek ve hatta transparan yaparak, yeni fırça uçları ile yepyeni ve değişik boyutlu resimler yapabiliriz.

BEND modu ile fırçamızı x (Horiz) veya y (Vert) yönünde istediğimiz kadar yuvarlayıp kıvırabiliriz.

HANDLE ile fırçamızı istersek merkezinden (**center**), istersek köşesinden (**corner**) ya da herhangi bir yerinden tutabiliriz (**Place**).

ÇALIŞMA USULLERİ (MODE)

MATTE: Fırça tarzıdır. Fırça ucundaki renkler neyse onlar kullanılır. Daha çok fırça ucumuzu oluştururken ekran bu moda ota matik olarak döner

COLOR: Fırça ucumuzdaki rengi, sol tuş ile seçilmiş renge döndürür. Fırça ucu oluşturduğumuzda MATTE modundan kurtularak çalışacağımız renge dönme işleminde kullanılır.

REPLC: Kopya çalışmalarında seçeriz.Burada kesilen fırça ucunu zemin rengi ile birlikte kullanmamıza imkan tanır.

SMEAR: Fırça ucu renklerini birbirine bulama işlerinde kullanılır.

SHADE: Gölgelendirme tarzı. Aynı fırça ucunu hafif yön değiştirerek üstüste bastığımızda bize CYCLE ile seçilmiş renklerden oluşan bir kabartma gölge görüntüsü kazandırır.

BLEND: Renkleri birbirine karıştırarak fırça ucumuzun yumuşak de formasyona uğramasında bize yardımcı olur. Yani düz ke silmiş bir fırça ucunu, üzerinde BLEND modunda çalışarak muhtelif kırılmalara uğratabiliriz

DAİRE: Her türlü daire çiziminde kullanılır. Ikon seçildikten sonra mouse ile çizilecek dairenin merkezi belirlenip, sol tuşa basılı bırakarak büyüklüğü ayarlanır ve tuştan elinizi kaldırarak çizimtamamlanır. Yine daire çiziminde de ikonu sol tuş ile sol üst köşesİnden seçersek çember yani içi boş bir daire sağ alt köşesi ile seçersek içi dolu bir daire elde ederiz. Şayet ikonu sağ tuş ile sağ alt köşeden seçerseniz **BOYAMA**'da olduğu gibi **Fill Type** penceresinden değişik alternatiflerde çalışabilirsiniz.

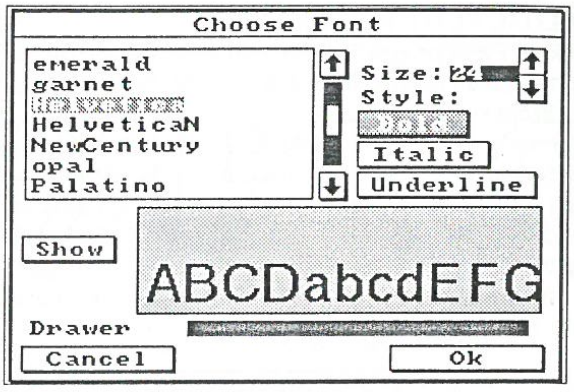
ÇOKGEN: Çokgen çizimi yapar. Çokgenin ilk köşesinden itibaren sırası ile köşeler mouse sol tuşuna basılarak tespit edilir ve son köşe tespit edildikten sonra başlangıç noktamız üzerine gelerek son kez mouse sol tuşuna basarak çizimi tamamlamış oluruz. Burada muhtelif şekiller çizebiliriz. Dörtgen ve dairede olduğu gibi sol tuş ile sol üst köşe seçilirse içi boş çizim, sağ alt köşe seçilirse içi dolu bir çizim elde ederiz. Şayet ikonu sağ tuş ile sağ alt köşeden seçer seniz **BOYAMA**'da olduğu gibi **Fill Type** penceresinden değişik alternatiflerde çalışabilirsiniz.

ELİPS: Elips çiziminde kullanılır. Sol tuş ile merkezi belirlenir. Tuştan elimizi kaldırarak enine ve boyuna doğru mouse ile elipsimizin büyüklüğü ayarlanınca sol tuşa bir defa daha basılır ve tuş basılıolarak mouse'un hareketi ile elipsin yönü, açısı belirlenerek çizim tamamlanır. İkon sol tuş ile sol üst köşeden seçilirse elips çizgi halinde, sağ alt köşeden seçilirse içi dolu bir elips oluştururuz. Şayet ikonu sağ tuş ile sağ alt köşeden seçerseniz **BOYAMA** 'da olduğu gibi**Fill Type** penceresinden değişik alternatiflerde çalışabilirsiniz.

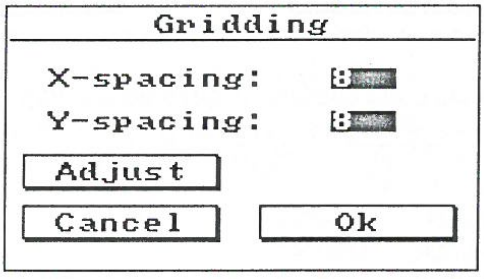
FIRÇA OLUŞTURMA: Ekranın herhangi bir bölümünün fırça olarak kullanılması mümkündür. Ilk önce ikon sol tuş ile seçilir. Sonra fırça olarak kullanılacak ekran parçasının kesme için bir köşesinden tutup sol tuş basılı olarak oluşturulacak fırça dörtgen içine alınır. Böylece yeni bir fırça yaratılmış olur.Eğer ikonu, sol tuşa bir defa basarak seçersek kare şeklinde kesmeler yaparız. Şayet sol tuş ile ikon üzerine iki defa basarsak serbest noktalar belirleyerek kesme yapılır. Bunu da bir başlangıç noktasını tespit ederiz. Tuştan parmağımızı kaldırıp ikinci ve diğer noktaları belirleyerek tuşa basar ve parmağımızı kaldırırız. Kesme işlemini tamamlamak için son olarak başlangıç noktasına gelip tuşla basarız. İşlemtamamlanır. Böylece kare haricinde düzensiz ve serbest bir alanı fırça ucumuza almış oluruz. Bu işlemler sol tuş ile yapıldığında ekran olduğu gibi kalır. Sadece kestiğimiz kısmın bir kopyası fırça ucu olarak elde edilir. Ancak kesme işlemini sağ tuş ile yaparsak, belirlediğimiz kesme alanını ekrandan alarak fırça ucu ile taşırız. Fırça ucunu herhangi bir yere bırakıp, yeni bir çizime başladığımızda, son fırça ucu yine gerekirse kesme ikonuna sağ tuş ile basarak, tekrar ayni fırça ucunu elde etmiş oluruz.

YAZI: Ekranın herhangi bir yerine yazı yazmada kullanılır. Ikon sol tuş ile seçilir ve mouse ile yazının yazılacağı yere gidip sol tuşa basılır. Yazılacak yazı klavye yardımı ile girilir. Yazı rengi, renk plaketinden seçilir. Yazı font ve puntoları yazı ikonuna sağ tuş ile basılarak gelen **Chose font** penceresinden seçilir ve tüm font, punto, stil seçimleri yapıldıktan sonra **Show** ile yazımıza ait karakterler pencerede belirir. Burada, **Draver** ile başka program disketlerindeki değişik fontlarıda çağırarak kullanabiliriz .

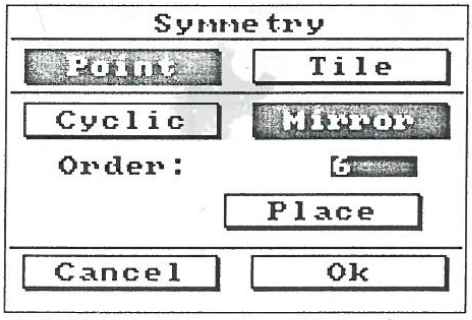
DEVAMI GELECEK SAYIDA



GRİD'Lİ ÇALIŞMA: Ekran üzerinde çok düzgün zimler, noktalamalar ve tekrarlamalar yapmak için grid seçeneğini sağ tuş ile seçerek x ve y doğrula rındaki nokta vuruş aralığını belirleyerek grid başlama noktas nı **Adjust** ile seçip, sol tuş ile Ikonu tekrar işaretleriz. Böylec verdiğimiz eşit aralıklarla noktalama - çizgileme yapılabilir. **A just** ile mouse ucundaki gridleri sol tuşa basarak, bırakmada mouse'u oynattığımızda grid ölçülerini istediğimiz ebada geti riz, grid başlama noktalarını yeniden belirleriz. Tuşu bıraktı mızda işlem bitmiş olur.



SİMETRİ: Bu modda her türlü simetrik şekil çizileb lir. Ikon seçilir. Ekran'ın herhangi bir yeri merkez k bul edilerek, istenilen simetri çizilir. Simetri sayısın ve simetri merkezini ayarlamak için ilk önce ikon üzerindeyke sağ tuşa basın, gerekli değişiklikleri yaptıktan sonra **Point** ile tek nokta merkezinden **Cyclic** ile tek yönlü, **Mirror** ile ikiz- ayna görüntülü çizimler yapılır. **Tile** ile, en ve boy genişlikleri ayarlayarak ekran üzerinde tekrarlı emprime desen çizimi ya pılabilir. Nokta merkezli simetride, merkez belirlemek için **Pla ce** seçilir ve ekranda merkez noktamız işaretlenir. **Place**'i se meden okeylersek simetri merkezimiz ekranın ortasıdır. Ya da daha önce başka seçim yapılmış ise o seçimin merkezi ile çi- zim yapılır.



BÜYÜLTEÇ: Çizim esnasında herhangi bir kısmı büyülterek daha detaylı çizimler yapılabilir. Bunun için ilgili ikon seçilir ve büyültülecek kısım üzerine gelerek sol tuşa bir defa basılır. Şimdi ekran ikiye ayrılmıştır. Sağda resmin büyütülen kısmı, solda da büyültülmüş hali var dır. İstenilen çizim yapıldıktan sonra büyülteç ikonuna bir de fa daha basılır ve büyülteç modundan çıkılır.



1990 ÇOCUK OLİMPİYATLARI ÇOCUKLAR...
Yüzme, Atletizm, Basketbol dallarında yarışacak; sürprize, Oyuna ve eğlenceye doyamayacaksınız

YER: Sadi Gülçelik Spor sitesi İSTİNYE
TARİH: 22 Temmuz 1990 P A Z A R

HEPİNİZ DAVETLİ
HEPİNİZ MİSAFİRİMİZSİNİZ

telecom bilgisayar
karanfil sk. 15/3 kızılay▵ANK
TELEFON:117 10 97
AMIGA
C64
Commodore
★ ★hizmette öncüyüz★ ★

BAYRAMINIZI Kutlar, Sağlık ve Mutluluklar Dileriz
64'LER DERGİSİ



OCEAN oyunları ile mükemmellik derecesine erişmiş bir firmadır. Bütün Amigacıların bildiği gibi. Onu böyle mükemmel kılan ise oyunlarındaki üstün oynanabilirlik ve grafiklerdir. Ocean'ın yaptığı hiçbir oyun onun adını kötüye çıkaracak bir ün yapmamıştır. Ivan Hoe'da bu kuralı bozmayan mükemmelliğin doruklarından inmeyen bir oyun olarak gerçekten alınmaya değer. Oyunun konusu ise şöyle:

Siz büyük şövayle Ivan Hoe olarak gerçek kralınızı yani Aslan yürekli Rişar'ı kötü kral Jhon'un elinden kurtarmak için yola çıkıyorsunuz. Geçmeniz gereken yer ise pek küçümsenemez. Bütün Avrupa'yı geçerek Avusturya'daki kaleye ulaşmanız gerekiyor. Tabii bu okadar kolay değil. Önce bir ormanda yolunuza başlıyorsunuz. Bu ormanda karşınıza pek çok ve sık sık düşmanlar çıkıyor. Bunların bazıları iki veya üç vuruşta bazıları ise bir vuruşta ölüyor. Tabii onlar en az 15 vuruşta ölüyor. Ocean firması her düşmana bir karakter ve isim verir. Yani oyundaki sprite'lar akıllıdır. Nereye giderseniz sizi takip ederler. Menzillerine girdiğinizde de kavga başlar. Ben bu adları oyunun orjinalinden tercüme edip şimdi yazıma koyuyorum. İşte adları ve öldürdüğünüzde aldığınız puanlar:

Barbar 100 puan.

Yerde yürüyen okçu 100 puan.

Gitan 200 puan.

Kuş 100 puan.

Tatoo 100 puan.

Tarzoom 400 puan.

Bıçak atan adam 200 puan.

Zıplayan adam (İkinci bölümde geminin ortasında dövüştüğünüz adam) 1000 puan.

Asker 100 puan.

Dördüncü bölümdeki askerler 200 puan.

Hint fakiri 3000 puan.

Demir kollu adam 5000 puan.

Şimdide biraz oyunun joystick kontrollerinden bahsedeyim.

1, 2, 4, 5. bölümlerde ateşe basmadan joystick hareketleri.

Joy. yukarı: Kalkan yukarı.
Joy. sağa: Kalkan sağa.
Joy. Sola: Kalkan sola.
Joy. sol üst: Kalkan yukarı.
Joy. sağ üst: Kalkan yukarı.
Joy. sağ alt: Kalkan aşağı.
Joy. sol alt: Kalkan aşağı.

1, 2, 4, 5. bölümlerde ateş ile birlikte joy. hareketleri.

Joy. yukarı: Zıplama.
Joy. sağa: Sağa yürü.
Joy. aşağı: Aşağı çök.
Joy. sola: Sola yürü.
Joy. sağ üst: Zıplama.
Joy. sağ alt: Aşağı çök.
Joy. sol alt: Aşağı çök.

AMIGA Tanıtım

64'ler sayfa 26

Joy. sol yukarı: Zıplama.

adamınız bir kere ateşe bastığınızda savunma yani ateşsiz gerçekleştirilen kalkan kullanma pozisyonunu geçer. Bir kez daha bastığınızda ise ateş ile yapılan hareketlere geçer. Bu sadece 3. bölüm ve bonus bölümünde böyle değil. Buralarda joy. kontrollerini yazının ilerlerinde açıklayacağım.

3. Bölümde Ateşsiz hareketler.

Joy. yukarı: Zıplama.

Joy. sağ: Sağ yukarı.

Joy. aşağı: Aşağı eğil.

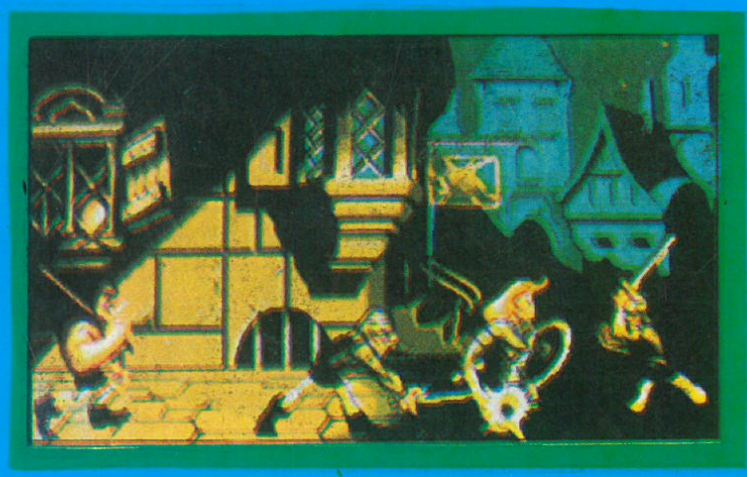
Joy. sağ yukarı: Zıplama.

Joy. sağ aşağı: Aşağı eğil.

Joy. sol aşağı: Aşağı eğil.

Joy. sol yukarı: Zıplama.

3. bölümde Ateş ile hareketler.



Joy. yukarı: Zıpla ve ateş.

Joy. sağ: Sağ yukarı ateş.

Joy. aşağı:Eğil ve ateş.

Joy. sağ yukarı: Zıpla ve ateş.

Joy. sağ aşağı: Alt çapraz ve ateş.

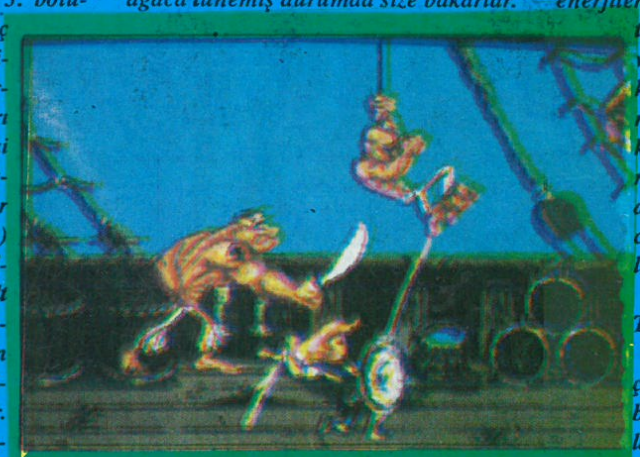
Joy. sol aşağı: Alt çapraz ve ateş.

Şimdi oyunun bölümlerine geçelim.

1 BÖLÜM: ENGLISH FOREST

Bu bölüm bir korulukta geçiyor. Burada uygulamanız gereken strateji ise mümkün olduğunca yavaş ve temkinli gitmek. Oyunun 3. bölümü ve bonus bölümü hariç bütün bölümlerinde rakiplerinizi öldürünce karşınıza yardımcı eşyalar çıkıyor. Bunları mutlaka tolayın. Çünkü hepsi gerekli. Aldığınız bir eşya başka bir bölüme geçmez. Her özel eşyanın (Hak dışında) belli bir kullanma süresi verilmiştir. Bu süre ekranın sağ alt köşesinde sarı çubuklarla gösterilmiştir. Bu çubukların hepsi karardığında artık o silah elinizden çıkmız demektir. Şimdi bu özel silahların ve eşyaların neler olduğundan bahsedelim: Kalkan az hasar almanızı sağlar. Ateşli kılıç bütün düşmanları tek vuruşta öldürür. Hız iksiri bir seferde üç yöne birden ateş etmenizi sağlar. Matara ise size ekstra hayat kazandırır.

Haklarınız ise sol alt köşede kafalarla gösterilmiş. Eğer ekstra hak alırsanız ve kafaların hepsi sarı durumdaysa yani hiç hak kaybetmediyseniz korkmayın çünkü aldığınız haklar hanenize işleniyor ve yandığınızda kafa kaybetmiyorsunuz. Hakların sağında ise kalanzaman ve enerji yine çubuklarla gösterilmiş. Bir bölümde zamanınız bittiğinde otomatik olarak game over yani oyun biter. Puanınız ise ortada gösterilmiş. Bu bölümde sizi zorlayacak pek rakip yok belki balta atan adamlar ve büyücü size zarar verebilir. Aman dikkat bazen yolun ortasında birdenbire çıkan büyücü size ışınlar atıyor ve onu kesinlikle öldüremiyorsunuz. Bölümün sonuna gelene kadar kayalar bile sizi rahat bırakmıyor. Bunlardan ancak zıplayarak kurtulabilirsiniz. Tabii çok iyi ayarlamalısınız. Bazen arka planda akbabalar ağaca tünemiş durumda size bakarlar.



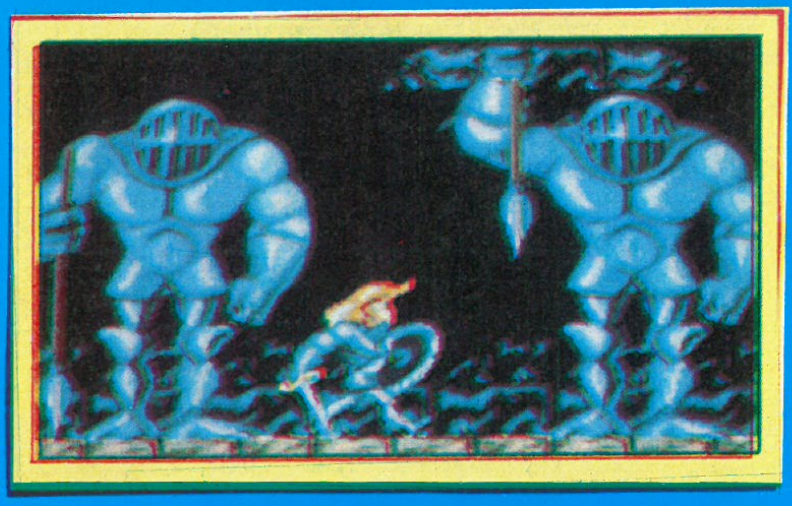
Biraz yaklaştığınızda da uçup kaçmaya çalışırlar. Hemen kılıcınızı çekip onları vurun. O da nesi kuş birden bire pişmiş nefis bir tavuk oldu. Hemen üstüne yürüyüp onu alın ve böyelece ekstra enerji kazanmış oldunuz. Herneyse herhalde bu yardımcılar sayesinde bölümün sonuna geldiniz. Bütün adamları öldürünce en sağa gidip yüzünüzü sola dönün ve oyunun ilk bölümünü bitirdiniz. Eğer bu bölümü geçmekte zorlanırsanız canınızı sıkmayın çünkü bu bölümü geçmek gerçekten zor. Bazı yazarlar bile birinci bölümde takılıp kalmış durumdalar. Neyse biz bölümü bitirdiğinizi farz edip bonus bölümünden (Bu bölüm her bölümün sonunda çıkmaktadır.) bahsedelim. Bonus sizinde bildiğiniz gibi ya da bilmediğiniz şimdi öğreneceksiniz gibi fazladan bazı şeyler kazanmak için oyunlarda yapılan bazı ekstra işlere denir. Ivan Hoe'da ise fazladan hak kazanmak için affedersiniz ayı gibi bir yaratıkla dövüşmelisiniz. Bu ilk iki bonusta bir adam diğer iki bonusta ise adlandıramayacağım bir yaratıkla dövüşeceksiniz. Bu o bölümleri geçtikten sonra size çok kolay gelecek. Tek yapmanız gereken sağ alt çapraza çekip tabii ki joystick'i sonrada manyaklar gibi ateşe basmak. Gerçi otomatik ateşli bir joystick kullanabilirsiniz ama benim gibi kendi işinizi kendiniz görmekten hoşlanıyorsanız parmağınız kopabilir. Burada grafikler epey büyük (Bölümlere göre). İki tarafın enerjileri sol ve sağ üst köşelerde gösterilmiş. Enerjisi ilk bonus dövüşünde adamın elinde sadece kılıç var. İkincisinde ise karşınıza bir kalkan ve kılıç ile çıkıyor. Yine aynı vuruşu yapmaya devam ederseniz sonunda adamın kalkanı parçalanacak ve kolay bir av haline gelecek.

2. BÖLÜM: BOAT TO EUROPE

İşte şimdi belaya çattınız adamınız gitmiş feribota bilet alacağına korsanlarla dövüşüp teknelerini almaya çalışıyor. Mecburen sizde kavganın ortasına düşüyorsunuz. Bölüm üklenince hemen sol üstte sallanan

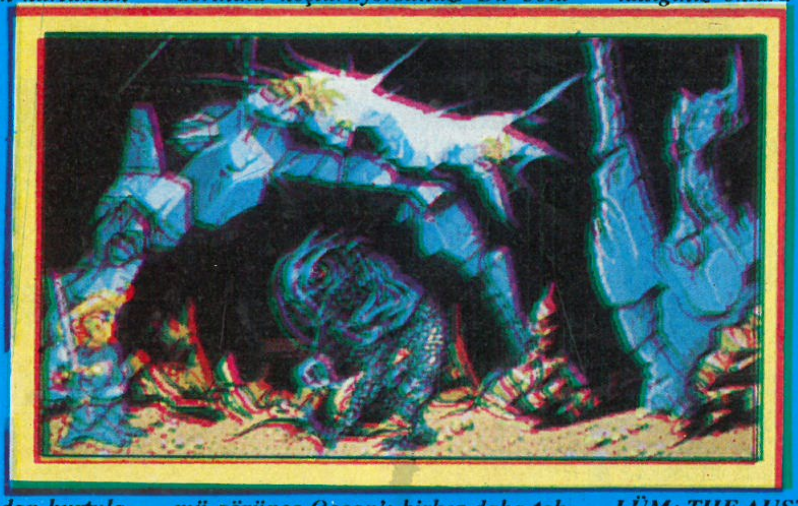
hakkı zıplayıp alın. Sonra ilerlemeye başlayın. Hiç durmayın sadece önünüze çıkan adamları öldürün arkanızdan gelen adamları bırakın sizi takip etsinler. En sonunda geminin ortasına geleceksiniz. Burda kafadan kontak bir korsan elinde ki bombaları kafanıza fırlatacak ama bu adamın enerjiside ekranda Enmy yazan enerji ile gösterilmiş. Bütün bölüm sonu ayılarının bu enerjilerine bakarak ölmelerine ne kadar kaldığını anlayabilirsiniz. Bu manyak korsana gelmeden önceki havada uçan ve kendini tarzan sanan adamı mutlaka öldürün ve çıkan hız şurubunu alın. Bu düşmanınız olan korsanı daha kolay öldürmenizi sağlayacak. Şimdi ne yapacaksınız. Arkanıza takdığınız bütün adamlar sizi kovalayıp sonunda yakaladılar. Hemen arkanıza dönün ve sol alt köşeye çekip manyaklar gibi ateşe basın. Ensonunda hepsi ölecek ve korsan havada uçmaya başlayacak. Daha önce bahsettiğim havada uçan korsan ise aynı ekranda olduğu için onu peşinize takılan adamlardan kurtulduktan sonra öldürün. Böyle yapmazsanız daha rakiplerinizin hepsini öldürmeden hız şurubunun etkisi kaybolur ve manyak korsanda kafanızı patlatır.

Neyse biz yine farz edelim ki hız iksirini aldınız ve bütün düşmanlarınızdan kurtuldunuz. Şimdi korsana biraz yaklaşıp ve onu takip ederek sürekli ateşe basın böylece çok geçmeden ondan kurtulacaksınız. Daha bitmedi. Şimdi tekrar sağa ilerleyin ve tekrar adamları peşinize takın. Sandığın üstünden zıplayın ve biraz ilerledikten sonra tekrar zıplayıp kaptan mahalline gelin. Burada sol tarafa biraz ilerleyin ve adamların kafalarına vurmaya başlayın. Hepsi ölünce tekrar sola yürüyüp korsanı öldürdüğünüz yere gelin. Sonra tekrar geri dönüp kaptan mahalline çıkın yüzünüzü sola dönün ve işte bitti. Bonustan sonra büyük bir harita çıkacak ve burada ne kadar ilerlediğinizi göreceksiniz. Bu grafik gerçekten mükemmel yapılmış. Artık Avusturya sınırına yaklaştınız ama varamadınız. İşi biraz hızlandırmak için ata binmeye karar verdiniz ve tekrar yola koyuldunuz düşmanlarınız ise yine peşinizi bırakmıyor ve peşinizden taaa 3. bölüme kadar geliyorlar.



3. BÖLÜM: RIDE FROM FRANCE TO AUSTRIA

Bu bölümde atın üstünde dörtnala koşturuyorsunuz. Bu bölümü görünce Ocean'ı birkez daha takdir edeceksiniz. Ekran Scroll'u gerçekten çok hızlı kaydığı için gözünüz bozulabilir. Zaten bozuk olan gözlerim bu oyun sayesinde bir iki numara daha ilerlemiştir. Burda engeller şunlar: Kütükler, duvarlar, çalılar (Bu üçünden kurtulmak iki şekilde oluyor.), kalkanlar, bombalar. Kalkanlar ve bombalardan kurtulmak iki şekilde oluyor. Adamınız yolda giderken silahlar bulunuyor. Zaten bölüme başladığınızda elinizde bir tane var. Bu silahların ikincisi ise şövalye mızrağı. İlk silahı olan oku atmak için ateşe basmanız yeterli. İkinci ise joy. ile hallediyorsunuz. Yapmanız gereken tek şey mızrağın ucunun kalkanlara çarpmasını sağlamak. Ne kadar çok kalkan veya bomba imha ederseniz o kadar çok puan alırsınız. Bazı zıplamalı, eğilmeli veya düz ateş etmelisiniz. Eğer kendinizi zorlamak istemiyorsanız bunlardan aynı şekilde kurtulabilirsiniz. Yani sadece kaçarak vurmaya çalışmadan. Bu bölümün ortasında yine başka bir düşmanla karşılaşıyorsunuz. Bu sizin gibi bir şövülye ama sizin kadar iyi dövüşemiyor. Dikkatli atışlarla rahatlıkla safdışı bırakabilirsiniz. Yine kalkanlar derken en son düşmana geliyor sıra bunu vurmak biraz zor. Ama bir taktiği var. Birkaç kere düz ateş edip sonra yukarı zıplayın adam yukarı ateş edeceğinizi sanıp aşağı gidince daha önce fırlattığınız oklara hedef oluyor. Bunu birkaç kere denedikten sonra daha iyi yapacağınıza eminim. Ama tabii adamda rahat durmuyor. Habire zurnasından size yılanlar fırlatıyor. Bu adam üstelik uçan bir halının üstünde ilerliyor. Bununda öldürünce işte değişik canavarla bir bonus göğüşü ve 4. bölüm.



4. BÖLÜM: THE AUSTRIAN TOWN:

Bu bölüm aynen ilk bölüm gibi ama tabii ki daha zor. Pek anlatılmaya değer yanı yok aynen birinci bölüm gibi geçebilirsiniz. Ama ilk gelişinizde çok hakla buraya gelmenizi tavsiye ederim çünkü gerçekten zor bir bölüm daha sizi bekliyor. Belki yazının başını görüp merak etmişsinizdir. Neden bu adam zaten Türkiye'de bulunan bir oyunu orjinalini getirtip öyle yazmış diye? Çünkü

Türkiye'deki kopyaları bu bölümün sonunda bir bozukluk gösteriyor. Nasıl mı? Bu bölüm çok zor olduğu için en sonunda ki adamı direk gelip öldüremiyorsunuz. Mutlaka en sonunda bütün adamları öldürüp tam en büyük adam çıkacakken ölmelisiniz ki tam enerji ile yeniden başlayasınız. Türkiye'de ki kopyaları ise en sonunda böyle ölünce tekrar en aşa dönüyor ve sizin oyunu bitirmenizi imkansız kılıyor. İsterseniz bir deneyin. Bu oyunun orjinalini temin etmek için BEŞİKTAŞ BİLGİSYAR'a başvurabilirsiniz. Yine de siz bir deneyin belki sizin kopyanız sağlamdır.

5. BÖLÜM: THE CASTLE

Bu bölüm ise tümüyle bir labirent gibi. Sağ, sol, alt ve yukarıda kapılar var. Bu kapılara girmek için kapı ne taraftaysa o tarafa çekip ateşe basmalısınız. Yine aynı düşmanlar etrafınızda. Amacınız ise kulede tutulan kral Rişar'ı oradan kurtarmak ve tahtına geri getirmek. Ama etrafınızda ki yüzlerce kapıdan sadece bir doğru ere varıyor. Çoğunlukla yanlış kapılara girdiğinizde tekrar başa dönüyorsunuz. Yolda dev şövalyeler bazen kapıların önünü tutuyor ve kılıçları ile geçmenize izin vermiyorlar. Bunları öldüremezsiniz. Kılıçlarının iniş ve kalkışlarına göre hızla geçmelisiniz. Burada size yardımcı olan objeler yok. Kalkanınız ve kılıcınızla yalnız başınızasınız. Size bu ilginç labirentte başarılar dilerim. Oyunun sonunda bu kadar uğraşmaya değecek bir son ekran olduğunu söylemeliyim. Aman tekrar dikkat bu labirentte zamanınız biterse oyun biter ama zaman o kadar kolay bitmiyor.

OYUN HAKKINDA İP UÇLARI VE KOLAYLIKLAR:

1- Olabildiğince yavaş ve dikkatli ilerleyin. Böylece kötü adamların hepsi birden size saldıramaz.

2- Her yeni bölüme geçtiğinizde ne tür kötü adamlar olduğuna bakın ve ne kadar vuruşta öldüklerine dikkat edin. Bu size epey kolaylık sağlayacak.

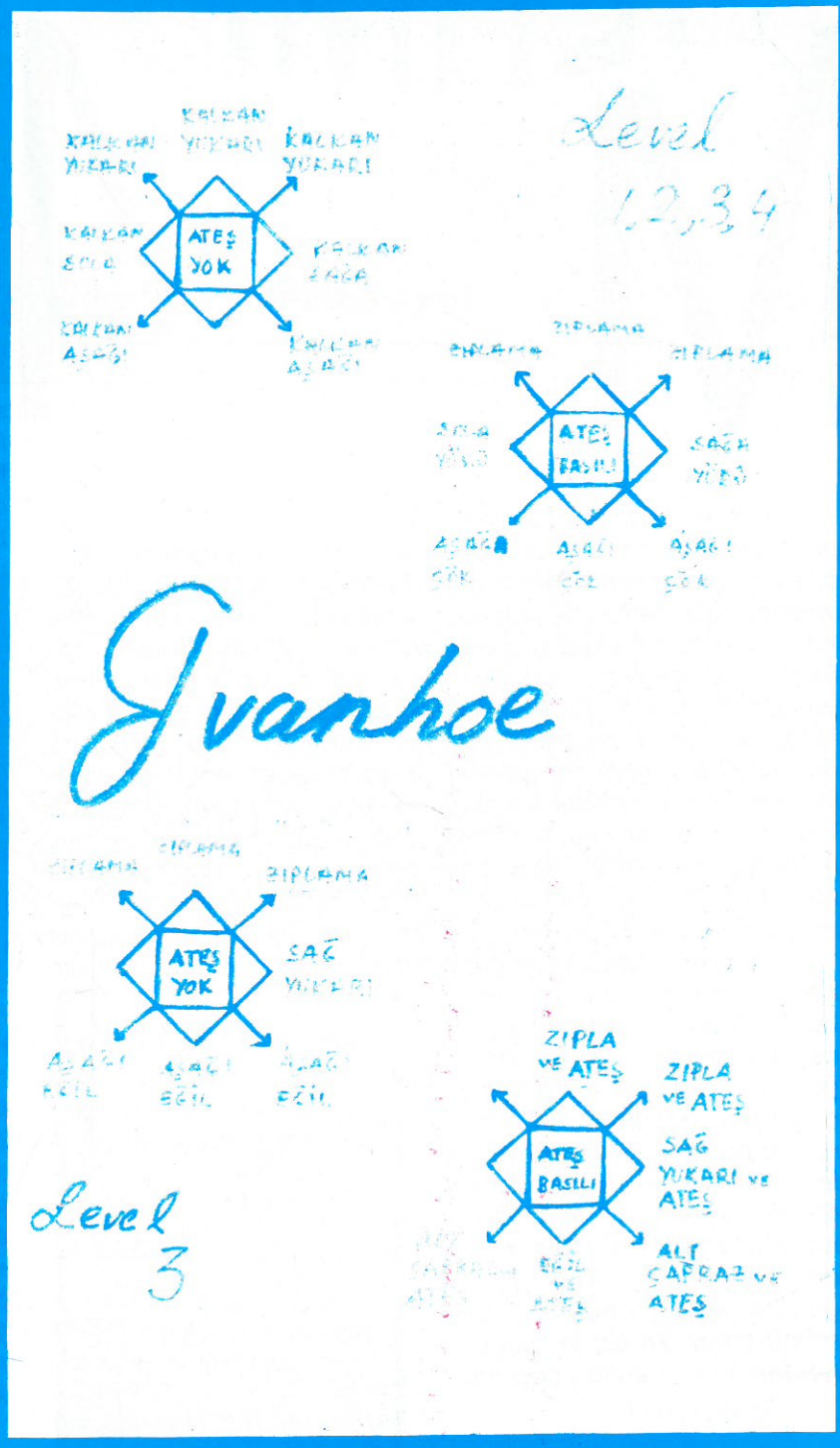
3- Bulduğunuz yani öldürdüğnüz adamlardan çıkan bütün silahları alın.

Bu oyun hakkında söylenebilecek tek şey mükemmel grafikler ve animasyona sahip olduğudur. Oyunun grafikleri ise pek ciddi değil, aynen bir çizgi film gibi hazırlanmış. ALIN, ALIN, ALIN.....

NOT: 1. bölümün sonlarına doğru ağaçta ki okçuların birinden öldürünce çıkan kılıcı alınca bunu kullanmak için yere eğilin ve ateşe basılı tutun. Biraz sonra kılıç alevlenecek ve siz ateşe basmayı bırakınca etraftaki bütün düşmanlar ölecek. Bu silah 1. bölümü bitirmeyi epey kolaylaştırıyor. Birde 4. bölümdeki askerlerden bahsedeceğim. Bu adamların elinde kalkan var ve ne kadar vursanız vurun etkilenmiyorlar. Bunun için biraz vurmadan bekleyin tam adam size vurmak için elini kaldırdığında ise siz atağa geçin ve alt çaprazza vurun. Göreceksiniz bu yöntem bayağı işe yarayacak. P=Pause

ŞAHİN DERYA

Grafik : %100
Ses-Efekt : %90
Müzik : %90
Oynanabilirlik : %50
Genel : %95



SHERMAN M—4

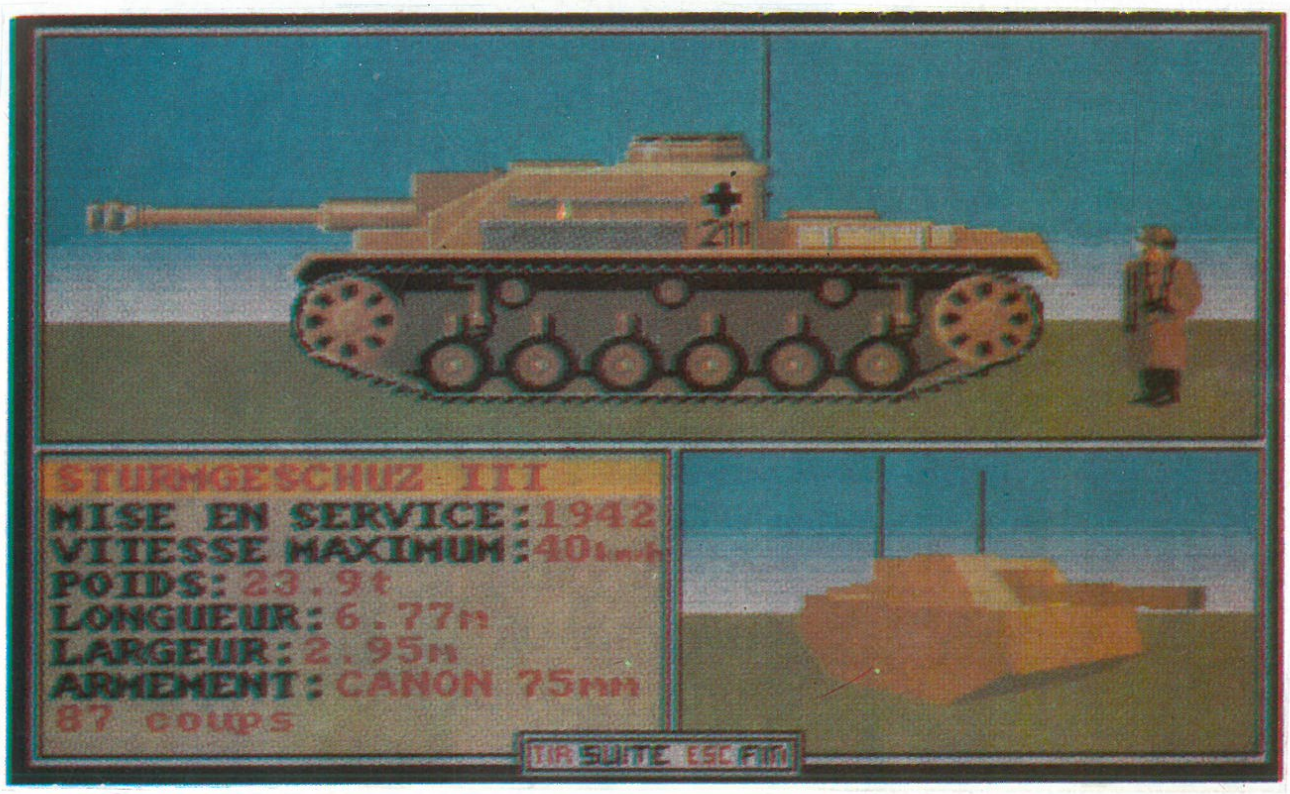
Son zamanlarda etraf uçak simulasyonlarından geçilmez olmuşken Sherman imdadımıza yetişti. Sonunda kara savaşlarını sevenleri de tatmin edecek bir simulasyon geldi. Tanklar ortaya çıktıklarından beri orduların en önemlisilahları haline geldiler, özellikle ikinci dünya savaşında pek çok şeyin gidişini değiştirdiler. İşte Sherman M-4 bu olayları canlandırmaya amaçlıyor.

Oyun yüklenirken güzel çizilmiş bir tank çıkıyor. Hazır söz yüklemeden açılmışken oyunun bazı versiyonlarının ikinci yüklemede çalıştığını belirtmeliyim. bunun için oyunu yükleyin yükleme durup ekran siyahlaştığında disketi çıkartmadan tuşlarla resetleyin. Oyun şimdi yükleyecektir. Tank grafiğinden sonra önümüze bir menü çıkar. En üstteki seçenekten kullanıcağımız Sherman'ı, özelliklerini, üç boyutlu versiyonunu ve Sherman'ın ön konsolunu görebilirsiniz. İkinci seçenekte Alman Tanklarını görebilirsiniz. Burada en önemli ve zorlu rakibimiz olan Tiger'a dikkatlice bakın . Bu tank size oyunda ecel terleri döktürecektir. Demoyu atlayarak görev seçeneklerine gelin. Burada üç seçenek var. (Normandy, Ardennes, Desert). Bütün görev yerlerinin grafikleri, bitki örtüsü farklıdır.

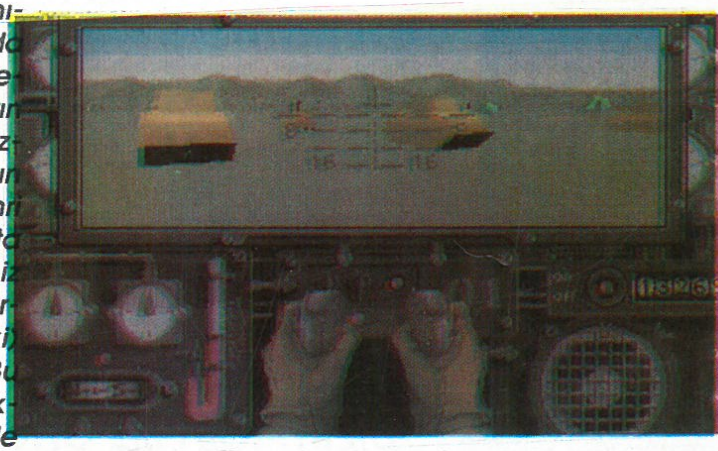


Hangi görevi seçerseniz seçin önünüze bir menü daha gelir. Burada en üstte oyunun realizmini ayarlayabilirsiniz. Bence "deep rivers" hariç hepsini "yes" yapın ve oyunu kolaylaştırın.Çünkü buna ihtiyacınız olacak. Sonra campain ile tüm görevleri tek tek bitirebilirsiniz ve bence bu daha zevkli. Sonraki seçenekte Sherman ve Jip sayısını ayarlayın. Shermanı piyasada diğer türlerinden ayıran büyük özellik işte bu. Sherman'da maxımum 4 tank ve 2 jipi aynı anda yönetebilirsiniz. Son seçimde ise karşınızdaki düşmanın durumunu ayarlıyorsunuz. Bunların hepsini mini yapın yoksa oyun süper zorlaşır. En alta karşınızdaki düşman mareşallerini seçebilirsiniz (Rommel, Rundtsdent, Guderian) unlardan çöl tilkisi (Desert Fox) adıyla anılan Erwin Rommel'i karşınıza almanızı tavsiye etmem. Heinz Guderian'ı seçersenniz zırhlı birliklerin yağun saldırısına uğrarsınız. "Begin Game" ile tankımızın içindeyiz. Buradaki elleri gördüğünüzde hemen Lancaster aklınıza gelecektir. Hemen F4 tuşuna basın ve haritayı çıkarın. Oyunda F1'e basarsanız yukarı çıkarsınız. Burada F5, F6, F7 ve F8 ile etrafa bakabilirsiniz. F9 oyunu pause eder. F3 ile hasar durumunu görebilirsiniz. Tekrar F1 ile tankın içine dönebilirsiniz. Harita çıktıktan sonra Joystick'i yukarı aşağı iterek haritayı inceleyin sonra en yakındaki üssü görün. 1 tuşuna basarak ilk tankı kontrolümünüze alın. Haritada gitmek istediğiniz yere ekranda çıkan beyaz imleci götürüp ateşe basın. Ardından 2'den 6'ya olan sayı tuşlarıyla diğer üç tankı ve 2 jipinizi (eğer jipiniz varsa) aynı yöntemle hareket ettirin. Buradaki kırmızı noktalar sizin kontrolünüzdeki konvoydur.

64'ler sayfa 30



Sarı noktaları daha sonra göreceksiniz, Alman kuvvetleridir. Hedefe ilerlerken karşınıza nehir çıkar. Yakınlarda köprü varsa köprüden geçebilirsiniz. Yoksa bilgisayarın kendisi geçemiyor. O yüzden hemen 'ese' ile tankın içine kumandayı alıp nehri geçmeliyiz. Fakat başta deep rivers'a yes demişseniz geçemezsiniz. Bazı görevlerde (özellikle Ardennes'deki) Almanlar sizi kovalıyorlar. Bu durumda köprüden gezçtikten sonra bir tankı kontrole alın ve köprüyü uçurun. Bu pozisyonda arkadan sizi izleyen Alman birliğini de pusuya düşürebilirsiniz. Fedakarca birkaç tankı yok ettikten sonra kaçmaya çalışın. Yoksa farkedildiğiniz an hayatınız tehlikeye girer. Benim burada bütün birliği yokettiğimde oldu. Eğer yolda saldırıya uğrarsanız. Hemen F1'e basın. Saldırgan etrafta yoksa F2'ye basıp dürbünle etrafı tarayın. Gördüğünüz anda kontrolü alın ve korkmadan, hızlıca üzerine gidin. Namluyu kaldırın ve ateşe basın. Burada çok çevik olmalısınız yoksa ağır hasar alır dahada kötüsü hayata elveda dersiniz. Yalnız burada Tiger tanklarını uzaktan yoketmenizi tavsiye ederim. Bazen yolda mayınlar çıkıyor. Bunları ateş ederek yok edebilirsiniz. Üsse vardığınızda önce akınlarda "bunker" varsa yok edin. Daha sonra kontrolümüzdeki bir tankı bayrak direğine getirip çarpın, geri çekildiğinizde birleşik devletler bayrağının çekildiğini göreceksiniz. Artık üs bizimdir. Eğer erzak barakası varsaki bunlar haritada gösterilmiştir tanklarınızı içeri sokup fuel alabilir dahada önemlisi hasarlara tümünü onarabilirsiniz. Fakat üssü ele geçirmekle görevleri bitiremezsiniz. Görevlerin çoğunluğu şurayı burayı ele geçir, savunma yap, yoket biçiminde. Ama görevler o



64'ler sayfa 31

kadar basit ve sıradan ki bu türden anlamayan bile kolayca başarabilir. Yalnız Normandy görevinin 5.'sine ve Ardennes görevinin (ki Ardennes görevleri en zor, uğraştırıcı görevlerdir) 2.'sine dikkat edin. 5. deki Tiger Convoyundan uzak durun ve 2.'deki 4 Sherman'ın Almanların eline geçtiğini bilin bunları uzaktan yokedin. Unutmayın bu Shermanları kurtaramayız ve tuzağa düşeriz. Kilise ve köylerde askerler olabilir. Bunları topa tutun.

Oyun şu anda piyasadaki en iyi tank savaşı. (En azından M1 Tank Platoon gelinceye kadar.) Fakat birçok ayrıntı atlanmış. Bence daha fazla detay oyunun gerçekçiliğini oldukça artırabilirdi. Yinede Loriciel firması için iyi sayılabilicek atmosferik bir oyun. Verdiğiniz paraya değer.

ERTUNÇ BURAK

BİR DAKİKA
Bir arkadaşım vardı."ANEMİ' teşhisi ile hastaneye yatırıldı. çok uzun süren bir dönem için hastanede kaldı. Bu arada Bilgisayar oynayamadı. zaten canı da istemedi üzüntüsünden dolayı... Kendisini dayımla beraber ziyarete gittiğimde benzini çok soluk gördüm. KANI YETMİYORMUŞ...Kanının grubu da zor bulunan bir kanmış... ama benim kanım ona uydu ONA KAN VERDİM.Keşke CONAN gibiolsamda ihtiyacı olanlaradaha çok kan versem..
BEN KAN VERİYORUM YA SİZ...

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR'a gelince bir çok gerçekleri öğreneceksiniz
Bunlardan biri de Bilgisayar hizmetinin AYRICALIKLI yönünün olmayacağıdır.
BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR'a geldiğinizde herkes gibi her müşteri gibi velinimet olarak kabul görür,yapmak istediğiniz alış-verişten önce size İNSAN DEĞERİ verilir.sorularınız cevaplanır.oyun bozuk ise almamanız söylenir.veya bozuk olduğu belirtilerek satılır.
(Ne olaca canımnasıl olsa çacuk) mantığı bizde işlemez
Bizim için siz önce İNSAN sonra MÜŞTERİsiniz

GELİN FARKI GÖRÜN...
Şehit Asım Cad.51/6
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

PARADOX



YURT ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

1.KICK OFF TURNUVASI İLE İLGİLİ BİLGİ ALINIZ İKİNCİSİNE HAZIRLANINIZ

PARADOX COMPUTER CLUB OLANAKLARINDAN YARARLANIN

***Avrupa ile ayni anda Commodore ve *AMIGA* oyunları**
***Süper Commodore kasetleri**
***Disketler,Kartuşlar ve Joystıcklar**
***Proğram açıklamaları**
***Özel proğram yazımı**
***Makine dili kursları**
***Teknik Servis,Bakım ve onarım hizmetleri**
****AMIGA*'da anımasyon ve *MÜZİK* proğramları**

PARADOX
COMMODORE - *AMIGA CENTER*

MERKEZ:KARANFIL SOKAK NO:17/2 KIZILAY 117 39 06
ŞUBE: ATAKULE - ÇANKAYA - ANKARA

Bilgisayar dünyasında



Galleria Commodore Center

düşlediğiniz herşey için...



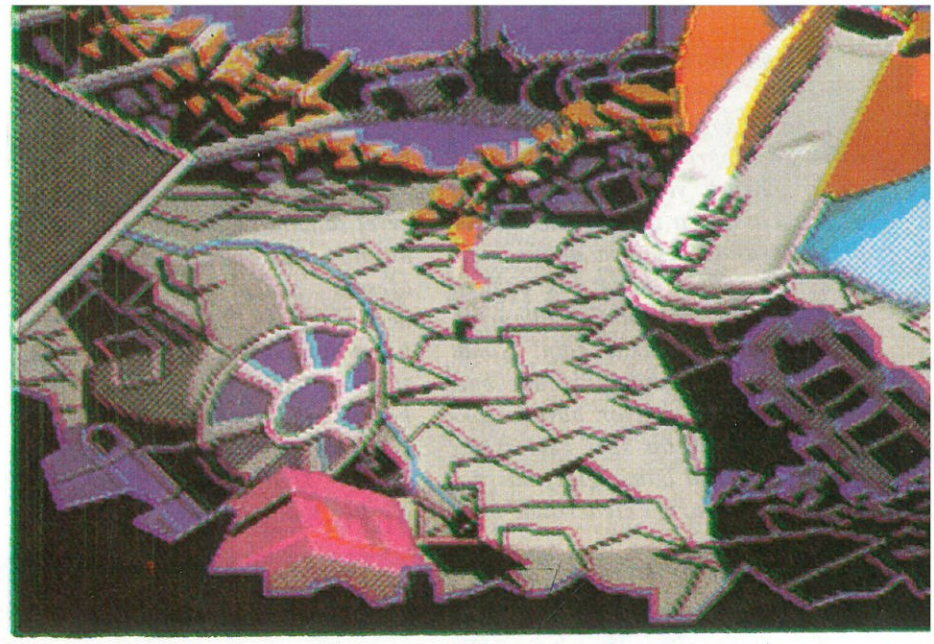
Galleria'ya gelin. Commodore
ve Amiga'cılara yaraşır ortamımızda
programlarımızla tanışın
Avrupai alışveriş zevkini tadın.
Fiyatlarımızı kıyaslayın.
Düşlerinizi gerçekleştirin...

Commodore Center - Galleria pazar dahil 10.00 - 23.00 arası
Galleria Commodore Center ATAKÖY - İST. Tel: 574 80 65 - 574 80 66 Fax: 559 48 53
Etiler Commodore Center Tel: 165 31 25 Yesilköy Commodore Center Tel: 573 60 61

SPACE QUEST III

AMIGA TANITIM

Merhaba arkadaşlar. Yine süper grafiklere ve ses efektlere sahip olan bir adventure oyunun tam çözümüyle karşınızdayız. Dergimiz sürekli okuyucuları mutlaka hatırlayacaklardır. 22. sayımızda yayınladığımız Space Quest II'yi sanırım hepiniz beğenerek ve severek oynamışsınızdır. Bu maceranın sonunda zorda olsa Vahaul'dan kaçmayı başarmıştık. Gemiyle ilerlerken uyku kabinine yatıp uzun bir yolculuğa çıkmıştık. İşte bu serinin III. bölümü de buradan başlıyor. Hiç bir şeyden haberiz uzayda sonsuza doğru ilerlerken yabancı bir gemi tarafından sizin geminiz tespit ediliyor ve koordinatları saptanıyor. Daha sonra içinide inceleyen robotlar içinde bir insanın yani sizin olduğunuzu anlıyınca sizi kendilerine doğru çekip, içlerine alıyorlar. Kendinize gelip, dışarı çıkmanızla kontrol size geçiyor. Etrafı araştırmak maksadıyla önce aşağı doğru ilerleyin. Burada eski uzay gemisiyle, roket parçası var. Buradan sağa doğru gittiğinizde karşınıza bir çöp makinesi çıkıyor. Makineye yaklaştığınızda birden bire sizi yakalıyor. Ve yukarı doğru çıkmaya başlıyorsunuz. Sizi biraz götürdükten sonra çöplerin parçalandığı makineye doğru bırakıyor. Sizde parçalanmak istemiyorsanız önce ayağa kalkın ve üsteki boruya atlayın. (Stand up, jump) Zar zor boruya çıktıktan sonra sola doğru ilerleyin en sonunda geniş bir kapıdan içeri gireceksiniz. Burada çalışan bir robot var. Ayrıca birde vinç görevini yapan bir araç var. Onun üstüne gelin ve aşağıya doğru eğilerek araca binin. (Climb Down) Daha sonra sola doğru ilerleyin. Bu ekrandan çıkınca sizi küçük bir şekilde gösteren bir ekrandayız. Burada aşağıda bir reactör var ve sizinde bunu almanız lazım. Reactörün tam üstüne gelin ve kancanızı aşağıya sarkıtın. (Push Button) Reactörü alınca sağa doğru ilerleyin. En sonunda bir dönemece ulaşacaksınız. Bu dönemeçten dönün. (Burada sizi büyük gösterecek). Dönünce almış olduğunuz. Reactörü aşağıya indirin ve geminin üst boşluğuna yerleştirin. (Push Button) Daha sonra araca bindiğiniz yere gidin ve araçtan inin. (Get out) İnince hemen aşağıya doğru ilerleyin. Evet orada bir boşluk var. Fakat siz yinede ilerleyin. Burada aşağıya düşüyorsunuz. Düştüğünüz yer ise çöplerin toplandığı yer. Bütün her yer hurda gemiler ve artıklarla dolu. Fakat burada yanlız değilsiniz. birde bazı dostlarınız gözlemleri altındasınız. Bunlar fareye benzer yaratıklar. Fakat size bir şey yapamıyorlar. Siz buradan ekranın solundan ve biraz ortalarından diğer reactörü alıyorsunuz. (Get Reactör) Alınca bütün ışıklar sönüyor. Daha sonra merdivene doğru gelin ve yukarı çıkın. (Climb Up) Çıktığınız yer tanıdık bir yer. Hurda bir geminin ve roket parçasının bulunduğu yer. Buradan yukarı çıkın ve daha sonra sağa doğru ilerlemeye başlayın. Mağaraya benzer bir yere geleceksiniz. Buradan içeri girin. Burası yukarlarda teller bulunan biryer. Biraz ilerleyince daha evvel rastladığımız fareye benzer küçük yaratıklardan biri size saldırıyor ve reactörü çalıp eski yerine götürüyor. Sizde geri dönüp, aynı yerden yeniden reactörü alın ve tekrar buraya gelin. (Farenin saldırdığı ekrana) Bu ekranın hemen solunda yere sarkmış bir tel var. Onu alın. (Get Wire) Fakat reactörü ikinci kez alırken en baştan yukarı çıktığınızda merdivenide



almayı sakın unutmayın. (Get Ladder) Daha sonra farenin saldırdığı ekrandan sağa doğru ilerlemeye devam edin. Bu ekranda ise çevrede gidilecek bir yer yok gibi görünüyor. Ayrıca dikkatinizi çeken büyük bir robot başıda var. Ve bu robotun gözlerinde de cam var. Fakat biri kırık bu da sizi kuşkulandırıyor. Robotun yanına ve gözünün yakınına gelin ve tırmanarak gözünden içeri girin. (Climb) Roger robotun içinde bulduğu merdivenle aşağı iniyor. Ve o da ne sizin reactörü yerleştirdiğiniz gemi burada. Hemen geminin sağ tarafına gelin. Geminin ortasına yaklaşın ve merdiveni gemiye yaslayın. Ve tırmanarak geminin üstüne çıkın. (Use Ladder, Climb Up) Daha sonra geminin üstündeki yuvarlak kapağın önüne gelin. Kapağını açarak içeri binin. (Open Hutch) İçeri girince önce kordon ve reactörü yerleştirin. (Use Reactör in Hole, Use Wire in Hole) Daha sonra pilot koltuğuna oturun. (Sit) Daha sonra önünüzdeki panelde bulunan ekrana bakın. (Look Screen) Bu ekranda geminin kontrol paneli var. Burada önce "Engines"'e basın ve motorları çalıştırın. Daha sonra "Radar"'a basın ve radarları çalıştırın. Artık yapacağınız "Take Off" seçeneği ile geminizi havalandırmak. Fakat bir uzay gemisinin içinde olduğunuz için monitörünüz size önünüzde bir engel olduğunu söylüyor. Sizde ekranınızda bulunan "Weapon System"'e basın ve bu sisteme girin. Geminin önünü kalkan ile koruyun. bunuda "Front"'a basarak sağlayabilirsiniz. Daha sonra ateş ederek önünüzdeki engeli parçalayın ve buradan kaçın. Daha sonra artık önünüzde gideceğiniz gezegenler var. Bunun için panelinize bakın ve "Naviation System"'e girin. Burada "Scan" ve "Resume Scan" seçenekleri ile gideceğiniz gezegeni seçip, "Light Speed" ilede ışık hızıyla gezegene gideceksiniz. Fakat bunun için "Set Course" seçeneği ile gezegenin rotasına kilitlenmeniz gerekiyor. Buna göz gideceğiniz gezegenler sırasıyla;

PLANET PHLEEBHUT: Gezegene inince önce koltuktan kalkın ve inmek için rampayı açın. (Stand, Push button) Bu gezegene gelirken arkanızdan Terminatör adlı bir adamda bu gezegene geliyor ve sizden hemen sonra da o bu gezegene iniyor. Belindeki kemer sayesinde de görünmez olarak sizi aramaya çıkıyor. Bu gezegende sizin karşınıza ayrıca bir de akrepler çıkıyor. Akrebi görünce hemen ondan kaçın. Başka türlü kurtulamazsınız. Gemiden inince çevreyi araştırmak maksadıyla önce sola doğru ilerleyin. Buradan da iki kere yukarı doğru ilerleyin. Bu ekrana gelince karşınıza bir tabela çıkıyor. Tabelada ise "World O'Wonders"'i ziyaret etmeniz yazıyor. Buradan hemen sola gidince de World O'wonders'a geliyorsunuz. Kısa bir demo sununda kapıdan içeri girin. İçerdeki adama yanınızda son maceradan bulunan Glowing gen'i satın. (Sell Gem) alacağınız 350 Buckzaoids ile de önce bir sopa daha sonra bir şapka ve nükleer don alın. (Buy Stick, Buy Hat, Buy Thermoweave) Exit ile dükkandan çıkın. Çıktığınızda ne yazıkki terminatör sizi yakalıyor ve borcunuzu ödemenizi istiyor. Tabii sizde o kadar para yok. Fakat bugün şanslı gününüzdesiniz. Terminatör size bir şans daha veriyor ve sizi bırakıyor. Sizde hemen sola doğru gidiyorsunuz. Buradaki kapıdan içeri girerek asansörle yukarı çıkıyorsunuz. (Push Button) Asansörden inin ve merdivenden yukarı çıkın. Bu sırada asansör aşağıya çağrılıyor. Makinenin uzağından geçerek üsteki kancanın yanına gelin. Asansör yukarı geldiğinde ne yazıkki içinde terminatör var. Yukarı çıkıp makinaya doğru terminatör yaklaşınca kancayı ona doğru fırlatın ve bu şekilde termönatörün makineye düşerek parçalanmasını sağlayın. (Use Hook) Daha sonra aşağıya inin ve terminatörün parçalarının yanına gelerek kemerini alın. (Get Belt) daha sonra dükkandaki adam gelerek tamirat için burasının geziye kapalı olduğunu söylüyor. Onunla beraber aşağıya inin ve geminize gidin. Bu gezegenden ayrılın.

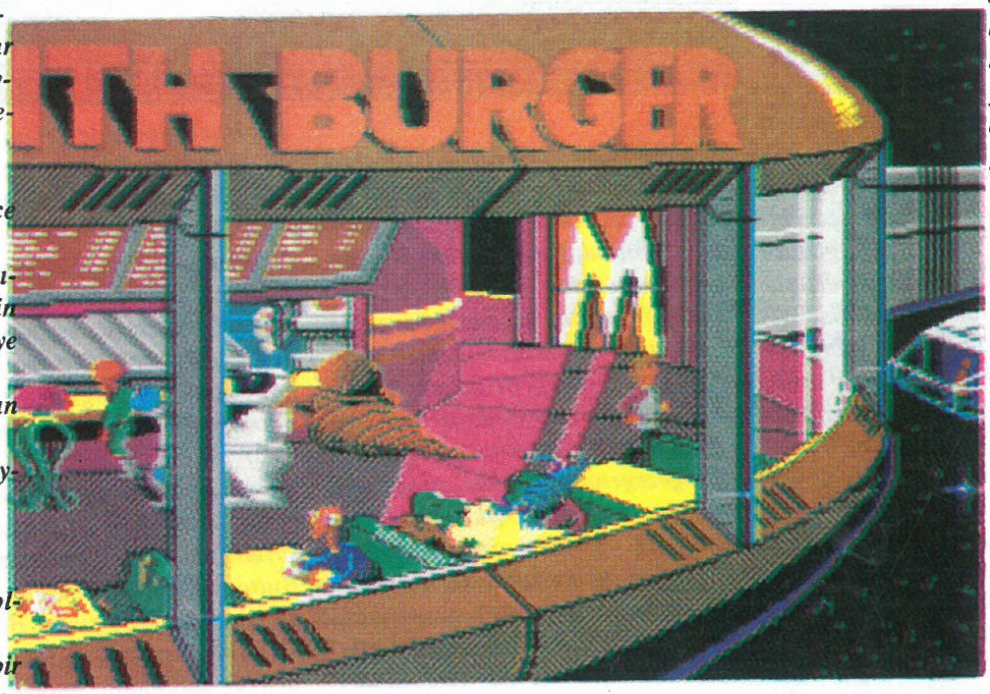
PLANET ORTEGA:Bu gezegene inince gene aynı şekilde gemiden ayrılın. Burası volkanik bir gezegen, bu yüzden çok sıcak fakat aldığınız nükleer don sizi bu

64'LER H.İ.T

sıcaktan koruyor. Gemiden ininceçevreyi araştırmak maksadıyla aşağıya doğru inin. İndikten sonra sola doğru devam edin. Sonunda gidecek yer kalmıyor. Fakat aşağıya doğru ilerlemenizi sürdürüyorsunuz. Aşağıya doğru inerken geçtiğiniz kaya pek sağlam değil. Bu bakımdan sallanıyor. Düşmemeye dikkat edin. Şimdi geldiğiniz ekranda iki cüce bazı araştırmalar yapıyor. burada saklanarak belli bir süre beklerseniz onlar işlerini bitirip gideceklerdir. Ayrıca araştırma aletlerinide bırakacaklardır. Onlar gemileriyle gezegenden ayrılınca siz önce teleskopun yanına gelin ve çevreye bakın. (Look in Telescope) Hayretler içinde baktığınızda volkanik dağlar bir gezegene yayın yapılıyor. Siz bunu T.V. yayını olarak yorumluyorsunuz. Ama aslı öyle değil. Bunu anlayınca rüzgar gülünün yanına gidip sopasını alın. (Get Pole) Hemen biraz aşağıda bulunan küçük kutunun içinden de patlayıcı madde alın. (Get Detonator) Sonra sağa doğru ilerleyin. Yukarı doğru çıkan bir yokuş görünce buradan çıkın. İşte o volkanik dağa ulaştınız. Sağından içeri girin. Girer girmez yukarı doğru çıkan bir merdiven görüceksiniz. O merdivene gidin. Bunun için önce aşağıya inin ve yolu izleyin. (Burada da adamı küçük gösterecek) Merdivene gelince yukarı çıkın. (Climb up) Merdivenin sonunda vericinin yanına geliyorsunuz. Geniş bir delik var. Deliğinin yanına gelin ve patlayıcı maddeyi içine atın. (Drop Detonator in hole) Büyük bir sarsıntıdan sonra hızlıca en baştan geminize dönün. Fakat sarsıntıdan olacakki daha evvel sallanan kaya parçalanarak düşmüş. Sizde biraz spor yapın. Mesela sırıkla atlamaya ne dersiniz? (Use Pole) Geminize gelin ve buradan da ayrılın. Geminizi gezegenden kaldırmak için"Take Off", indirmek için "Land" seçeneğini seçmeniz gerekir.

MONOLITH BURGER: Eh her halde bu kadar gezdikten sonra karnınız açıkmıştır. Hamburger'e nedersiniz? Öyleyse Monolith Burger buraların en iyisidir. O Halde hemen buraya gelin. İndiğiniz zaman önce sola gidin ve kasiyere yaklaşın. Sonra kendisinden yemek alın. (Buy Food) Karşınıza menü çıkacaktır. Bütün hepsinden alın. Daha sonra fiatını ödeyerek boş masaya oturun. (Pay Money) Ne duruyorsunuz hadi yesenize. (Eat) Yemeğiniz bitince isterseniz burada bulunan Arcade makinasıyla oynayıp, eğlenebilirsiniz. Bunun için makinenin yanına gelin ve paranızı delikten atın. (Look Machine, İnsert Money) Oyun başlayınca amacınız "A" yazan yere "Astrochicken"'i indirmek. Bunun içinde klavyenin cursor tuşlarından yararlanıyorsunuz. Yukarı: Kanat çırpma diğerleride sağa veya sola hareket etmenizi sağlıyor. Burada başka yapılacak bir şey yok.

PLANET PESTULON: Bütün gezegenleri gezince artık bu gezegene de gidebiliyorsunuz. Buraya gelince hemen sola doğru gidin. Burası korsanların yeri; Scumsoft. İşte oyunun başından beri belli olmayan amacınız artık belli. Sierra'nın çok önemli iki as programlıyıcısı Scumsoft tarafından kaçırılır. Scott ve Mark adındaki bu kişileride kurtarma görevi ne yazıkki size düşüyor. Siz gezegene inince, sizin indiğinizi farkeden korsanlar iki kişilik bir araştırma grubu görevlendirip geminizi aramaya yolluyor. Kapıda da iki nöbetçi var. Sizi onları nasıl atlatabilirsiniz diye düşünürken, aklınıza hemen kemer geliyor. Kemeri giyin ve çalıştırın. (Wear Belt, Turn On Belt) Şimdi "Enter Scumsoft" seçeneği ile kapıdan içeri girin. Kemerde çok az bir enerji kaldığı için hemen kapıdan girince bitiyor. Şimdi karşınıza bir kapı daha çıkıyor. Onunda bulunan düğmesine basıp açabilirsiniz. (Push Button) Şimdi bir koridordasınız. Aşağıya doğru ilerleyin. Karşınıza çıkan ikinci kapıdan içeri girin. (Sol tarafta) Burası bir temizlikçi dolabı. Burada giysilerinizi değiştirin. (Get Coveralls) Şimdi burada çalışan bir çöpçüsünüz. Bir sonraki kapıdan içeri girmek üzere ilerleyin. (Sağ tarafta) İçerisi birazcık labirent gibi. Herkez çalışıyor. Sizin çöpçü olmadığınızı anlamamaları için



geçtiğiniz yerlerdeki bütün çöp kutularını temizleyin. (Çöp kutusunun yanına gelerek "Use Varorizer") Burada ilk girdiğiniz ekranın bir solunda duvardaki resmi alın. Bu resim burasının müdürünün resmi. (Get Picture) Sakın bu resmi buradan çıkarmaya kalmayın. Hemen sol çaprazdaki fotokopi makinesinde fotokopisini çekerek yerine koyun. (Use Malhine With Picture, Put Picture) Buradan birde bir kard alıcaksınız. Buda müdürün odasında orayada bir tek yol gidiyor. Bu yolu deneyerek bulun. zaten diğer yollar bir süre sonra tıkanıyor. Müdürün odasına gelince. Sakın hemen girmeyin. Çünkü müdür odasında aynı yolu izleyin. Şimdi balkon gibi bir yerdesiniz. Aşağıda gemiler var. O da ne bu gemi yabancı değil. Evet ne yazıkki geminiz artık onların elinde. Buradan geri dönünce müdür odasında olmadığı için masasının üstündeki kardı alın. (Get Keycard) Daha sonra koridorda ilk karşımıza çıkan ve buna girmediğimiz yani giremediğimiz kapıya gidin. Kapıyı anahtarkardla açın. (Use Keycard) Fakat bilgisayar şimdi de kimlik taraması yapıyor. Bu yüzden müdürün resmini suratınıza doğru tutun (Use Picture). Şimdi kapı açıldı. İçeride sizin kurtarmanız gereken Scott ve Mark var. Fakat aranızda bir engel var. Sizin tarafınızda görünmeyen paneldeki düğmeye basın ve ortaya çıkan köprü yardımıyla karşıya geçin. (Push button) Onlar bir magnetik alan içindeler. Buz yüzden onları elinizdeki çöp aleti ile kurtarın. (Use vaporizer) Kurtarır kurtarmaz hemen sevinmeyin, çünkü bütün köprüler kalkıyor. Size fikrinizi soran Scott ve Mark'ada boş gözlerle bakmaktan başkada çareniz yok. Şimdi bütün kapılar açılıyor ve nöbetçiler gelip sizi yakalıyorlar. Müdürde yukardan Roger Wilco'nun arena için hazırlanmasını söylüyor. Evet şimdi arenadayız. Müdürle karşılıklı robotlar içinde döğüşeceksiniz. Burası bir arcade sahnesi tuşlar içinde.

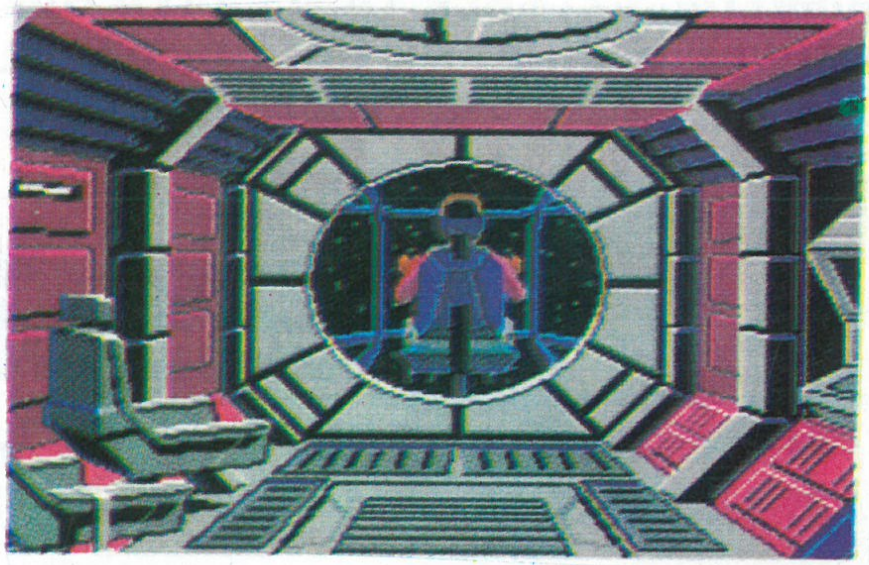
J: Yumruk.

M: Savunma.

görevini görüyor. Müdürü yenince robotun düşünce açmış olduğu delikten hep birlikte kaçıyorsunuz. Şansımıza o delik tam gemimizin bulunduğu yere rast geliyor. Kaçınca geminizdeki hasarı görerek gene umutsuzlanıyorsunuz. Ayrıca arkanızdan gelen düşman gemileride var. Silah sistemleri hariç, bütün sistemler bozulmuş. Paneldeki monitörden "ATTACK SPEED"'e ve "WEAPON SYSTEM"'e girin. Saldıran gemilerle yanlız arkadan saldırdıkları zaman döğüşebiliyorsunuz. Gemiler nerden saldırırsa kalkanınızı o tarafa getirin. Önden ise "FRONT", arkadan ise "BACK". Gemi size belli bir mesafe yaklaşınca menzilinize giriyor. Target'i geminin üstüne getirip kilitleyin ve ateş edin. 5-6 gemi vurunca onları kaçırıyorsunuz. Artık misafirlerinizle ilgilenme vakti geldi. Mark'ında canı bir hamburger çekmiş. Aranızda sohbet ederken Scott duvardaki telin bizim gemimizi düzelticeğini söyleyip tamir ediyor. Fakat biraz acele yapınca, aniden ışık hızına geçen geminiz kara deliğe doğru ilerliyor. Fakat bir anda önümüzde açılan beyaz bir boyut kapısı sayesinde SIERRA'nın bulunduğu gezegene geliyorsunuz. Sierra müdürü size teşekkür ediyor. Ama temizlikçi olarak da sizi işe almıyor. Size de yok görünüyor. Geminize atlayıp sonsuz boşluğa doğru gezinize devam ediyorsunuz.

Bu son ekran da, bize SPACE QUEST IV çıkacağını müjdeliyor. Bence bu oyun SIERRA firmasının çıkarmış olduğu oyunlar içinde en iyisi. Fakat 1 M.B olması biraz üzücü olsada yinede adventurecilerin kesinlikle kaçırmaması gereken bir oyun.

BARIŞ ERYAYAR



BENİ DİNLERMİSİNİZ ?

Ben öldükten sonra hayatıma yön veren duyulardan
organlarımdan bazıları yaşamını bir süre yitirmiyormuş...
Türkiyemizde de özellikle böbrek ihtiyacı olup ta böbreğini verecek birilerini arayan çaresiz insanları görünce hadisenin dehşetini daha iyi anlıyorum
Ben öldükten sonra benim organlarım başkasına hayat verecek yani ben başkasında yaşayacağım ÇÜNKÜ BEN ORGANLARIMI BAĞIŞLADIM ne mutlu bana ki ben öldükten sonra bile bana teşekkür edecek
iasanlarım olacak dünyada...

64'ler sayfa 39

EFOR

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK



YENİ YERİMİZDE SİZLERLE TANIŞMAYA HAZIRIZ.
SİRKECİ'DE DOĞUBANK İŞHANINDAYIZ.

BEKLİYORUZ EFENDİM.

Commodore 64
Amiga 500

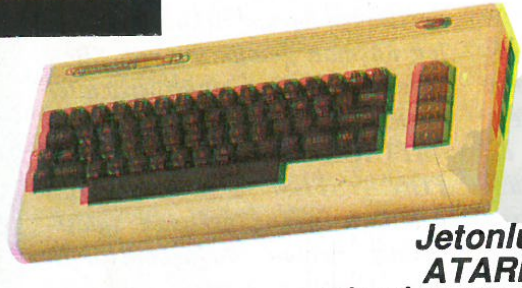
Utulity,iş ve eğitim programları.
Zengin oyun kütüphanesi

Tamir, bakım servisimizle de HİZMETİNİZDEYİZ

Disket,
Disket Kutusu,
RF Modülatör,
Mouse Pad
ve Her türlü aksesuar

Her Marka ithal joystikler.







Jetonlu ATARİ, BİLGİSAYAR, oyun makineleri imal ediyoruz. Ayrıntılı bilgi için 527 56 96 numaralı telefonu çevirmeniz yeterli.



Hamidiye Caddesi Doğubank İşhanı Kat.2 No.225 Sirkeci - İstanbul Tel: 527 56 96

Yeni AMIGA 3000

Commodore son bombasını geçenlerde New York'ta patlattı. Hiç kimsenin beklemediği bir anda, herkesi şaşırtacak güçte bir Amiga, ortalığı bir anda karıştırdı: AMIGA 3000. İnsanlar bu ismi duymaya alışsalar iyi olur çünkü görünüşe bakılırsa önümüzdeki birkaç yıl içinde piyasanın büyükleri bu yeni isim tarafından silinip atılacaklar.

Amiga 3000 bir Motorola 25 MHz 68030 processor'a, bir 68882 matematik coprocessor'a, yeni ECS(Enhanced Chip SET)sistemine, Zorro III bus'a, 2 MegaByte standart hafızaya ve yeni bir DOS'a sahip. Bu karışık isim ve rakamlar bir elektronik manyağına çok şey ifade edebilir ama asıl önemli olan bu teknoloji harikalarının sizin, benim gibi normal insanlara neler sağlayacağı.

Amigasını fazla derine inmeden kullanan insanların ilk fark edecekleri değişiklik herhalde yeni Workbench olacaktır. Amiga 1.3 Workbench'i çıkardığında bu büyük bir ilerleme kabul edilmişti, fakat yeni DOS o kadar ileri ki eskisi bunun yanında neredeyse oyuncak gibi kalıyor. Eski workbench'in en büyük zorluklarından biri kullanım zorluğuydu, bu sefer buna dikkat edilmiş, programda kolaylık sağlayacak bazı değişiklikler yapılmış. Öncelikle disk işlemleri hızlandırılmış, böylece artık bir pencerenin açılması için uzun süre beklemek zorunda kalmıyorsunuz. Pek çok kişi için anlaşılmaz bir kargaşa olan CLI basitleştirilmiş. Ama sanırım yeni DOS'un en büyük yeniliği görünüşünde.Commodore firması workbench'in görünüşünü komple değiştirmiş. Grafik artistler tarafında her icon, her pencere ve menu baştan çizilmiş. Eski sıkıcı renkler ve şekiller yerlerini 3 boyutlu çizimlere bırakmış.

Biraz daha profosyeneller için Amiga 3000'in getirdiği en önemli özellik 'networking'. Yani artık bir çok Amiga birbirine bağlanarak terminaller oluşturabilecek. Eskiden pek çok ciddi alıcı networking ürünlerinin azlığı nedeniyle başka ürünleri Amiga'ya tercih ediyorlardı.. Commodore'un son ürünleri bu şikayetleri sindirmeyi amaçlıyor. İş dünyasını mutlu etmeyi amaçlayan yeni bir ürün ise AmigaVision. Bu program son yılların karmaşık ama popüler multi-media konusunu hedefliyor. Bu program'ı kullanarak iş raporlarında veya showlarda kullanılabilecek ve belli bir akış şemasını izleyen ürünler yaratabiliyorsunuz. AmigaVision'u rakiplerinden(IBM ve Apple) ayıran nokta ise tamamiyle iconlar aracılığıyla kullanılması.



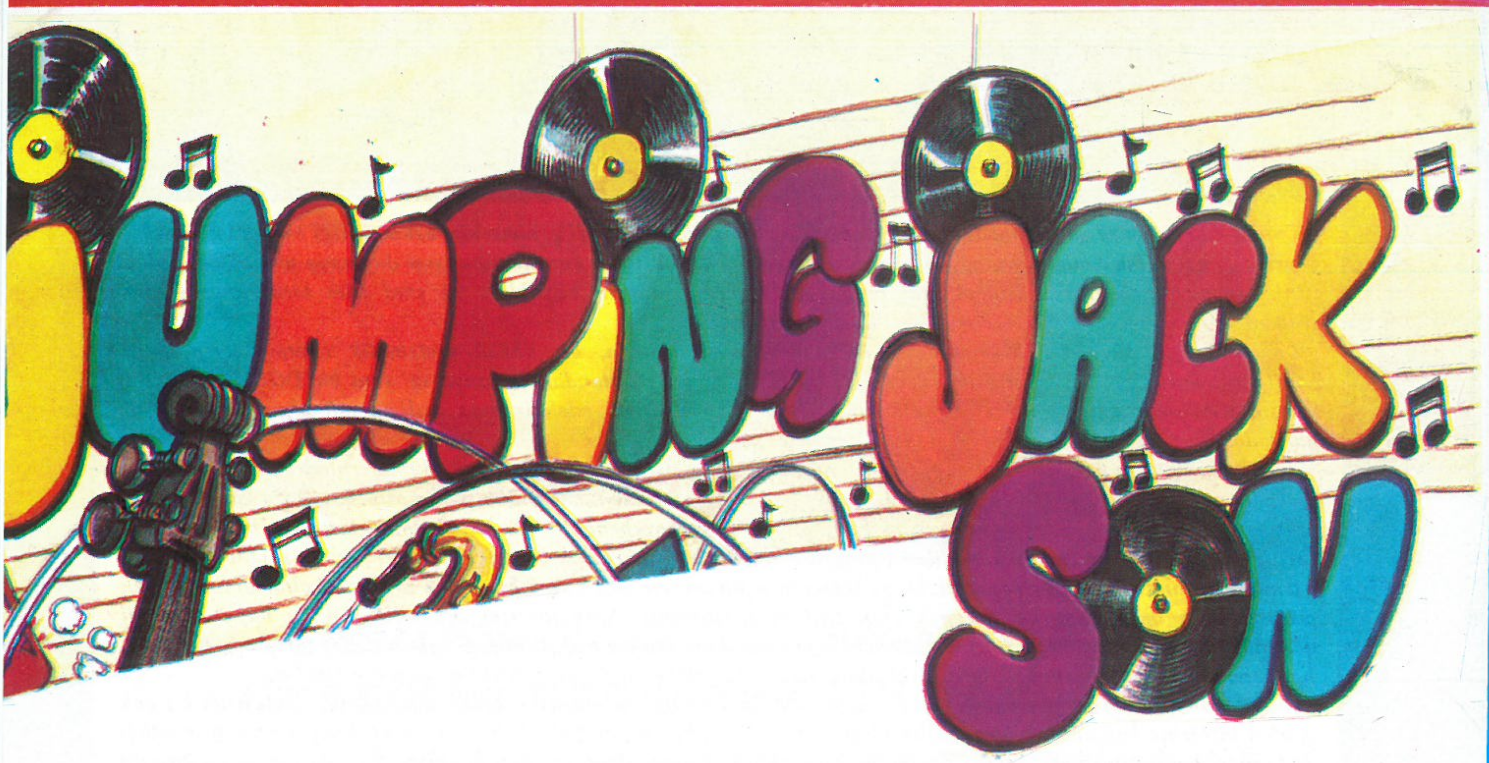
Eski model Amigalarda Interlace ekranındaki titreme pek çok grafiğin tadını kaçırıyordu. Amiga 3000'de bu engellenmek için Display Enhancer adlı bir metod geliştirildi. Artık o sinir bozucu titreme engellendi. Commodore bunu bir adım daha ileri götürerek yeni Amiga için iki yeni monitor hazırladı. Piyasadaki diğerlerine göre çok üstün olan monitorler biraz da pahalı.

Hafıza açısından şüpheleri olanlar bir an için durup şunu dinlesinler: 2 MegaByte'la başlayan hafıza 1.7 GigaBytes'a kadar genişletilebiliyor. Yani 1700 MegaByte!!!. Ben bu rakama inanmayı oldukça güç buluyorum. Aletler zaten standart olarak 40 veya 100 MegaByte Hard Drive'la geliyor, yani eğer probleminiz hafızaysa Amiga 3000 sizin ilacınız olabilir.

Peki bu kadar yenilik ve kolaylığın fiyatı ne? Sadece 3999 dolar. Bu özelliklere sahip bir alet için ekonomik sayılacak bu fiyatla Amiga 3000 rakipleri karşısında önemli bir avantaja sahip oluyor.

İş ağırlıklı bir makina olan Amiga 3000 bu özelliği dolayısıyla pek çoğumuz için bir hayal olarak kalmaya mahkum, ama daha tanıtılır tanıtılmaz iş dünyasında oldukça heyecana sebep oldu. Commodore'un rakipleri bu yeni ve üstün alet karşısında oldukça şaşırdılar. Zaten üstün olan grafiklere birde yeni teknik özellikler eklenince Amiga 3000'i durdurmak oldukça zor olacak galiba. Her neyse, siz onları kendi dertleriyle başbaşa bırakın.

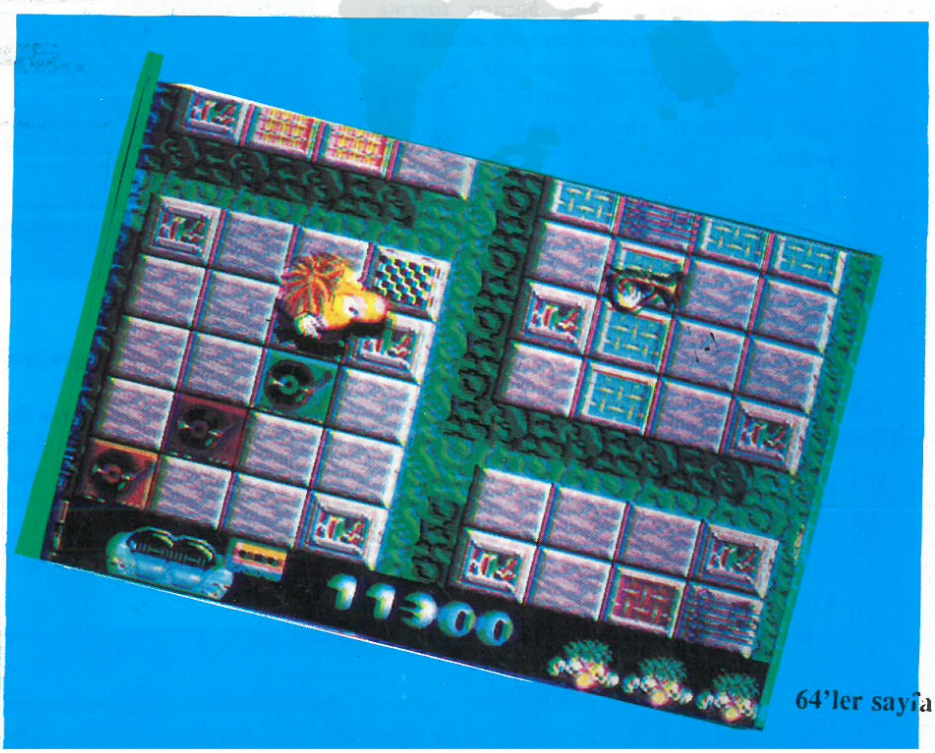
64'ler sayfa 41



Aman Allahım!O da ne?Klasik müzik isyan etmiş.Her taraf davullarla,zillerle,kontrabaslarla,kemanlarla dolmuş.Rock'çılara işkence ediyorlar.Büyük müzik ROCK yok olmak üzere.Tek ümidimiz ise'JUMPING JACK SUN'.Yani siz.

İşte oyun böyle bir atmosferde geçiyor.Amacınız kontrabaslara,trompetlere yakalanmadan ELVIS PRESLEY'in 45'lik plaklarını toplayıp doğru yerlere yerleştirmek.Ekran bir çok küçük karelere bölünmüş ve bu karelerden bazıları renkli.Adamınız bu karelerin üzerine her basışta karelerin rengi değişiyor.Ayrıca ekranın değişik yerlerinde pikaplar var.İşte sizin yapmanız gereken şey birbirine bağlı olan renkli kareleri(pikaplardan herhangibirinin rengine göre)aynı renk yapmak.Daha sonra üzerinde notalar bulunan karenin üzerinde,seçtiğiniz renkte bir plak oluşacak.Bu plağı o karenin üzerine gelerek alın ve aynı renkteki pikabın üzerine gidin.İşte o anda pikap dönmeye başlayacak ve mükemmel bir müzik başlıyacak.Tabii hepsi değil önce baslar.Siz plakları toplayıp yerleştirdikçe müzik tamamlanmaya ve daha güzel bir hal almaya başlıyor.Tüm plakları toplayıp yerleştirdikten sonra üzeri dama tahtasına benzeyen kareye gelin ve o bölümü bitirin.Şimdi de oyunun başındaki seçeneklerden ve oyunda toplayacağınız objelerden bahsedeyim.

Oyunun başında 6 ta-



64'ler sayfa 42

ne seçenek bulunuyor.İlkinde oyunu bir veya iki kişilik yapabilirsiniz.

GAME=Oyunu bir veya iki kişilik yapabilirsiniz.

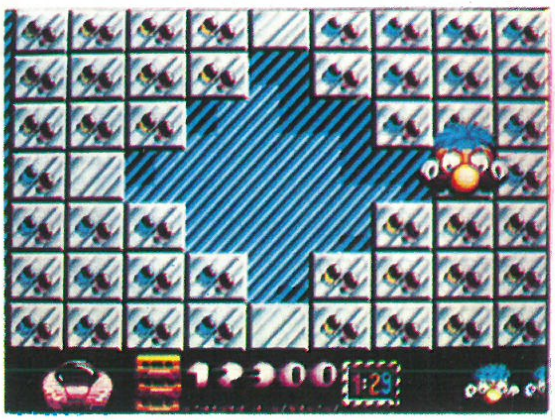
PASSWORD=Her dört bölümün sonunda alacağınız yazıyı bu seçeneği seçip yazın ve ondan sonraki bölümden başlayın.yani 8. bölümden aldıysanız 9. bölümden başlıyabilirsiniz.Yazıyı almak için çıkan ekranda amacınız basabildiğiniz kadar çok yere basmak eğer bastığınız yere birdaha basarsanız bu ekrandan çıkıyor ve password'u alamıyorsunuz.

DEMO=Oyunun nasıl oynandığını daha iyi anlıyabilirsiniz.

TOP=En yüksek rekorları görebilirsiniz.

START=Oyunu başlatabilirsiniz.

Gelelim objelere;gözlük müzik aletlerinin bir süre hareketsiz kalmasını,deri ceket hak,üzerinde ters E bulunan obje görünmez olmanızı sağlıyor.Üzerinde üç renk bulunan kareler diğer platforma geçişi ve saate benzer obje ise 2 tane plak taşımanızı sağlıyor.Ekranın altında hakkınızı,skorunuzu ve yere bıraktığınızda(fire ile)-düşmanın geçişini engelleyen kaset sayınızı görebilirsiniz.Diyebileceğim tek şey JPS süper eğlenceli bir oyun.Sadece müzikleri için bile alınabilir.Kaçırmayın!



AMIGA

★ AMİGA 500, COMMODORE C64, PC İŞ BİLGİSAYARLARI
★ 1084 S MONİTÖRLER, 1230 PRINTERLER, 1541-II DISCDRIVER'LAR
★ AMIGA 500 OYUN, ÇİZİM, MÜZİK, İŞ, EĞİTİM, UTULITY PROGRAMLARI
★ COMMODORE C64 ARA YÜKLEMELİ, RESİMLİ SÜPER OYUNLAR
★ KARTUŞ ÇEŞİTLERİ, RESET SWITCH'LER, KAFA AYAR LED'LERİ
★ KALİTELİ DİSKET ve COMMODORE KASETLERİ
★ ANTİSTATİK BİLGİSAYAR, MONİTÖR, PRINTER ÖRTÜLERİ
★ YERLİ, İTHAL SÜPER JOYSTICK ÇEŞİTLERİ, IŞIKLI KALEMLER
★ İLKOKULDAN...ÜNİVERSİTEYE EĞİTİM PROĞRAMLARI
★ BİLGİSAYAR, PRINTER MASALARI
★ YURT ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

Commodore

Teleteknik
YETKİLİ SATICISI

. OKAN ELEKTRONİK
BİLGİSAYAR MERKEZİ TİC. ve SAN. LTD. ŞTİ.
Karanfil Sokak, Karanfil Pasajı No. 3-10
06650 Kızılay ANKARA Tel: (9-4) 131 08 98

ATÖLYE R • 117 45 86 • ANKARA

AMIGA' da CD Teknolojisi

Ortalıkta çeşitli rivayetler dolanıyor, geçen ay haber olarak verdiğimiz CD Amiga bunlardan sadece biri. Bu haberden beri çeşitli gelişmeler oldu, bu arada sadece Commodore değil, pek çok firma CD(Compact Disk) konusunda kendi çabalarını sürdürüyorlar, ama daha öncede belirttiğimiz gibi olay tam bir karmaşa. Bu ay sizi bu konuda biraz olsun aydınlatmaya karar verdik.



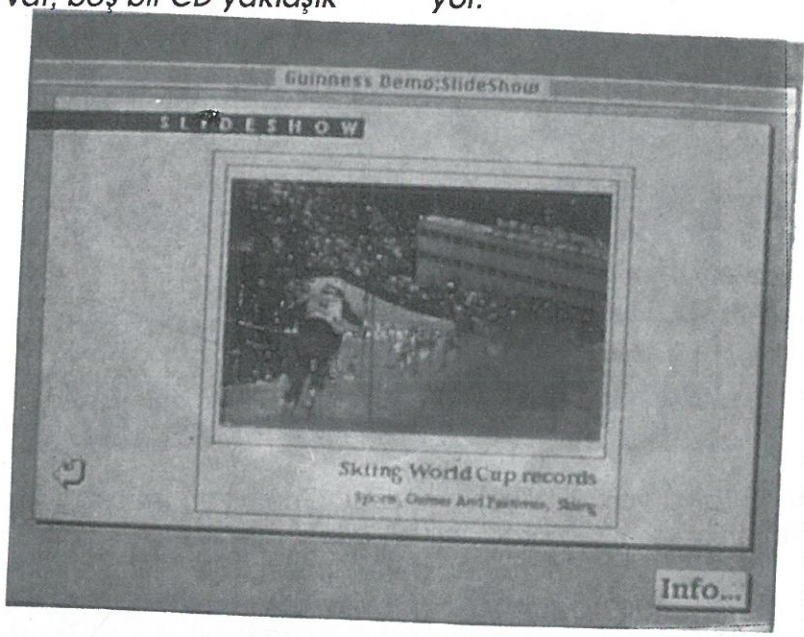
CD'ler birkaç yıl önce kaliteli ve kalıcı müzik kayıtları yapmak amacıyla Phillips tarfından geliştirildiler. Daha sonra içlerinde hem görüntü hem de ses bulunduran yeni CD'ler yapıldı. Bu CD'ler video kliplerden müzikallere kadar pek çok yapımı en dayanıklı şekilde içlerinde bulundurabiliyorlar. CD müzik alanında ülkemize henüz yeni girerken dışarda CD üreticileri kendileri için büyük pazar kabul ettikleri bilgisayar pazarına da el attılar. Bunun en çarpıcı görüntüsü bilgisayar dünyasında Amiga için yapılan pazar kapma savaşı.Neyse biz işimize bakalım.



CD ilk olarak piyasaya PC alanından giriş yaptı. Buradan hızla oyun konsollarına(NES, SEGA, TURBOGRAFX, NEC) atladı. Bunun en büyük nedeni bir CD'nin bulundurabildiği büyük data miktarı. Böylece bu sistemlerin oyunlarında gözle görülür bir gelişme sağlandı. Zaten şu anda bilgisayar alanında kullanılan CD-Drive'ların yarısından fazlası bu sistemlere bağlı. Bu arada ufukta CD Amiga'nın yapacağı büyük çıkış görülüyor.

Peki CD teknolojisini bu kadar çekici kılan nedir? Öncelikle yazılım şirketleri açısından avantajı Read-Only ol-

masi, yani bir CD'den data yükleyebilirsiniz ama üzerine birşey yazamazsınız. Böylece aldığınız programları kopyalamanız imkansız hale geliyor. Bu da programın daha fazla satılmasını sağlıyor. Kullanıcı açısından yararı ise saklayabildiği data miktarı.Bir CD 1500 5.25 diske eşit bir güce sahip. Bu da oyun ve program kalitesinin daha iyi olması sonucunu doğuruyor. IT CAME FROM THE DESERT gibi bir oyun 3 normal disk kaplarken bir CD'nin ancak 0.002'sini doldurabiliyor. Geri kalan boşluklar oyunu, grafikleri veya efektleri geliştirmek için kullanılabiyor. Bir diğer yarar hız açısından. CD-Drive'lar normal disklerden çok daha hızlı çalışıyorlar. Bir de fiyat konusu var, boş bir CD yaklaşık 4000 liraya mal oluyor(Aynı miktar bilgiyi saklayacak diskler size 3,000,000 liraya mal olur.). Aynı zamanda oyunlar kopyalanamadığından şirketler daha fazla kar ediyor ve bu da oyun fiyatlarında bir indirim sağlayabiliyor. (Gerçi biz oyunları zaten kopyaladığımızda bu büyük bir ihtimalle zararımıza olur.)



Şimdi gelelim en son gelişmelere: Commodore, CD-Amiga planlarını mümkün olduğu kadar gizli tutmaya çalışıyor ama sızan bilgilere göre alet daha çok oyun piyasasına yönelik. Hatta bir rivayete göre bu Amiga'da klavye bulunmuyor! İsteyen klavyeyi ayrıca alıyor. CD sayesinse Amiga'nın grafik ve ses yeteneklerinden maxımum olarak yararlanılabiliyor. CD Amiga'nın drive'ı aynı zamanda müzik de çalabiliyor. Bu gelişmeler ışığında hem oyun, hem de iş piyasasını karıştıracak bir alet beklemek sanırım yerinde olur.

Commodore 64 ise bu gelişmelerden oldukça az yararlanabiliyor. CD, 64 piyasasına ancak yeni bir çeşit disk drıve olarak girebiliyor. Şu anda piyasada eski oyunların birkaçının bir arada bulunduğu CD'ler bulmak mümkün. Yalnız bunların orijinallerinden hiç farkları yok, biraz daha hızlı yüklüyorlar o kadar. Bu alanda yeni gelişmeler beklemek aletin sınırlarından dolayı şu anda manasız görünüyor.

Genel olarak bütün araçlarda CD'lerin geniş data kapasitelerinin yararları görülmeye başlandı. Bunu ilk kullanan programlar arasında Guinness Rekorlar Kitabı ve Brıtannıca Ansiklopedisi bulunuyor. Bu sayede aradıklarınızı 28 cilt yerine ufak bir CD'nin içinde bulabiliyorsunuz.

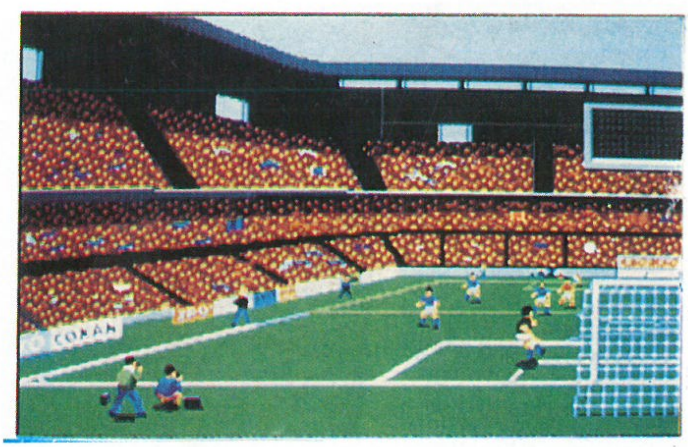
Şu anda veriler kesin olmasa bile CD'ler bilgisayar dünyasında yeni bir çığır açacağa benziyorlar. Yeni bilgiler geldikçe sizi haberdar edeceğiz, kullanmıyor olsanız da bilmenizde, bilgilendirilmenizde bizce fayda var.

ABDURRAHMAN PALA

ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!

İtalya'ya gidip dünya kupası heyecanını yaşamayı kim istemez ki? Fakat bu biraz masraflı bir olay olduğundan pek çoğumuz kupayı evimizden, televizyondan takip etmek zorundayız. Ama üzülmeyin, piyasaya çıkan son dünya kupası simulatörü ITALY 1990 olayı o kadar gerçekçi canlandırıyorki İtalya'ya gitmiş kadar oluyoruz.



Oyunu diğerlerinden ayıran ana nokta çok iyi hazırlanmış olması. Programcılar takımları ve oyuncuları büyük bir gerçekçilikle değerlendirmiş ve bunu da ekrana yansıtmışlar. Her takım ve oyuncu dört özelliğe göre değerlindirmiş. 5 en yüksek değer olmak üzere: Speed(hız), skill(yetenek), aggression(hırs), ve strength(güç). Eğer futlboldan biraz anlıyorsanız her takıma verilen değerlerin onun gerçek gücünü yansıttığını görürsünüz. Aynı zamanda bu değerler oyuncuların performanslarını da etkiliyor, mesela Gullit ve Maradona gibi yıldız sporcular diğerlerine göre daha hızlı ve iyi oynuyorlar.

Oyunun başında pek çok futbolcuyu bir arada gösteren güzel bir grafikle karşılaşıyorsunuz. Bu grafikte Platini'nin ne yaptığı ise tartışılır. Daha sonra karşınıza bazı seçenekler çıkıyor. Bunlar sırasıyla:

WORLD CUP: Dünya kupasına katılma.

1 PLAYER FRIENDLY: Seçeceğiniz bir takımla bilgisayara karşı hazırlık maçı yapma. (Bilgisayarın takımını da siz seçiyorsunuz.)

2 PLAYER FRIENDLY: Bir arkadaşınızla karşılıklı maç yapma.

MATCH LENGTH: Maçın uzunluğu.(2-45 dakika arası.)

LOAD TOURNAMENT: Daha önce kaydettiğiniz bir oyunu devam ettirme.

Buradan dünya kupasını seçerek oyuna başlayabilirsiniz. Yakışıklı spikerden maç hakkında bilgi aldıktan sonra

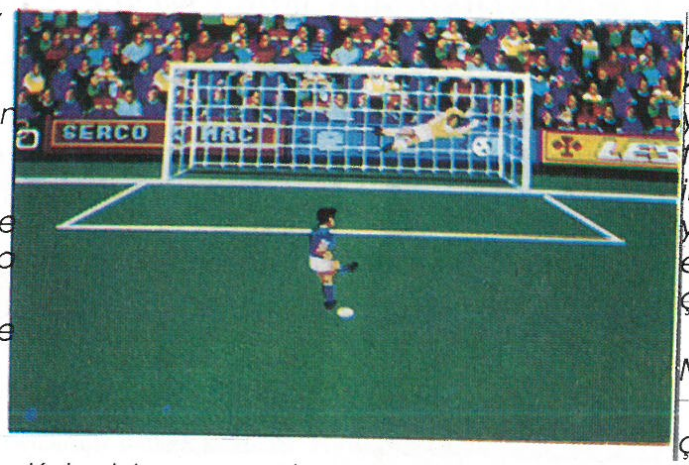
64'ler DUNYA KUPASI OZEL

64'ler sayfa 46

takımınızı seçiyorsunuz. Her ne kadar Kamerun süpriz yapmış olsa bile favori üklelerden birini seçmek sizin için yararalı olacaktır. Takımların özelliklerini sağ alt köşede görebilirsiniz.

Bir sonraki seçiminiz taktik olacaktır. Kiminle oynadığınızı göz önünde bulundurarak bir taktik seçin. Daha sonra bu taktiğe uygun olarak oyuncularınızı seçiyorsunuz. Burada takımların gerçek kadroları gösterilmiş, onun için bütün sevdiğiniz sporcuları bulabilirsiniz. Her oyuncuyu oynamaya alışık olduğu pozisyonda oynatmak yararınıza olacaktır.(Pozisyonlar: G=kaleci, D=defans, M=orta saha, A=hucüm.)

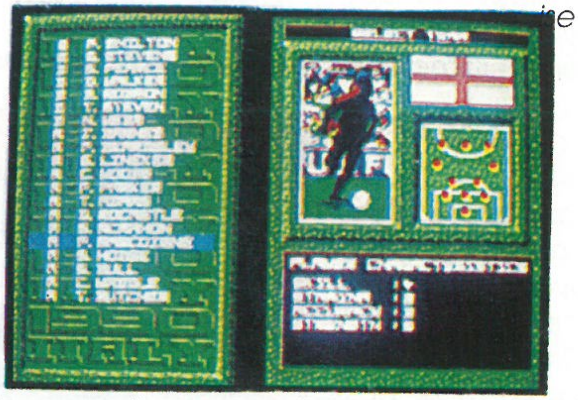
Artık maça başlayabilirsiniz. Bütün gerçekçiliği ve süsüne rağmen oyun futbol açısından pek yeni birşey getirmiyor. Alıştığımız (World Trophy Soccer ve diğer ITALY 90) 3 boyutlu oyun sistemi aynen kullanılmış. Okla belirlenmiş bir oyuncuyu kumanda ediyorsunuz, ateşe bastığınız süre atışınızın gücünü belirliyor. Kaleciyi de siz kumanda ediyorsunuz, eğer ateşe basıp joystick'i çekerseniz kaleci uçar. Kaleciyi son ana kadar hareket ettirmemeye bakın çünkü



uçtuktan sonra tekrar ayağa kalkması zaman alıyor. Oyunda out ve korner atışları ayrı birer ekranla gösteriliyor. Bunlar gerçekten çok güzel ama oyuna hiçbir sey kazandırmıyor. Bir de her golden sonra çıkan neşeli bir ekran var, bu ilk başta eğlenceli görünse bile bu ekran bir süre sonra insanın sinirini bozmaya başlıyor.



Grup ve ikinci tur maçlarında fazla zorlanmazsınız, ama rakibiniz çok iyi top çaldığından ikili mücadele yerine paslı, açık oyunu tercih etmeniz sizin yararınıza olur.Kale önüde



çaprazdan şut çekmeye çalışın. Böylece kaleciyi yanıltabilirsiniz.

Maçtan sonra toplu skorları ve (eğer oyunun başındaysanız) gruplardaki durumu görebilirsiniz. Sonuçlar genelde fazla süpriz olmuyor, favori takımlar rakiplarini yeniyor. Bir sonraki turdan önce yeni bir eçenek ekranı çıkıyor. Buradaki seçenekler ise:

CONTINUE: Kupaya devam etme.

SAVE TOURNAMENT: Kupada kaldığınız yeri kaydetme. Bunu yapabilmek için formatlanmış yeni bir diske ihticanız olacak. Eğer yanlışlıkla buraya girerseniz escape tuşuyla çıkabilirsiniz.

MATCH LENGTH: Maçın uzunluğu.

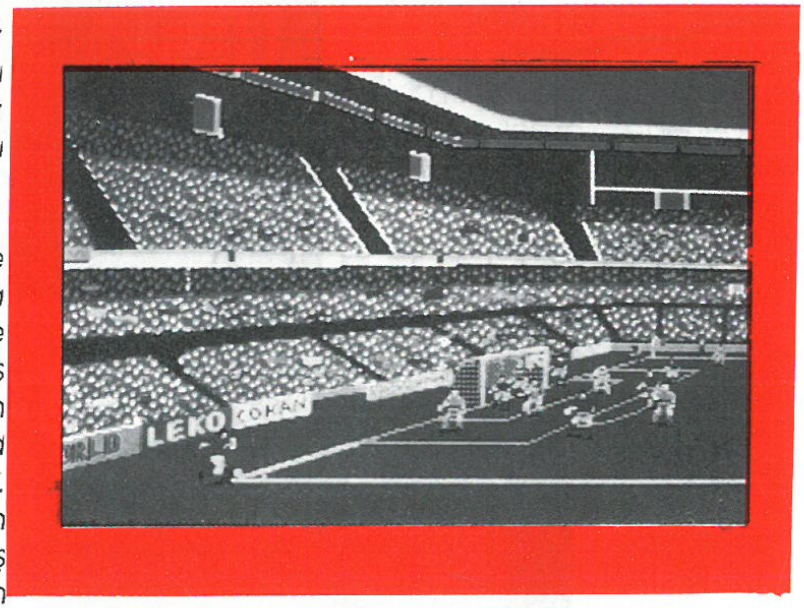
QUIT: Oyundan çıkma.

Böylece oyun finale kadar devam ediyor. Eğer bütün rakiplerinizi

yenerseniz oldukça şık bir son ekranla karşılaşıyorsunuz. İşte oyunun asıl zayıf tarafı bu; konu tamamiyle dünya kupası olduğundan bir kez kupayı kazanırsanız bir daha oyunu oynamak istemeyebilirsiniz. Onun için size tavsiyem ilk başta uzun maçlar ve ciddi düşünülmüş maçlarla oyundan maximum taa almaya çalışın. Böylece paranızın karşılığını almış olursunuz. Tam olarak karşılaştırdığımızda ITALY 90 geçen sayımızda tanıttığımız ITALY 90'dan her yönüyle üstün.

US Gold oldukça yoğun bir reklam kampanyasından sonra iyi bir zamanlamayla oyunu tam dünya kupası sırasında piyasaya sürdü. Eğer futbolla ciddi ciddi ilgileniyorsanız bütün dünyayı futbol heyecanının sardığı şu günlerde bu oyunu kaçırmayın. Bence mutlaka alın ve kendi dünya kupasınızı evinizde yaşayın.

ALİ PALA



GRAFİK:90%
SES/MÜZİK:60%

BİL-TEK'den BAHAR KAMPANYASI

AMIGA 5.25 DRIVE-
*TEAC marka
*1.2 MB- 40-80 track
*DF-1 BOOTER hediyeli
*MS-DOS uyumlu
*IBM Transformer proğramı DOS 2..0 proğramı hediyeli
*IBM proğramları ile hemen çalışmaya hazır
500.000 TL. + K.D.V.

AMIGA 512 K EKRAM
*Anahtarlı
*4entegreli ileri teknoloji
220.000 + K.D.V.

AMIGA 500 İÇİN 2.5 MB RAM KART
ARTIK MASAÜSTÜ YAYINCILIK VE ANIMASYON ÇALIŞMALARINIZDA AMIGA 500 İLE ÇALIŞABİLİRSİNİZ

950.000 « K.D.V.
AMIGA 500, COMMODORE 64 ,1084 MONITOR, ve diğer yardımcı malzemeleri almadan evvel MUTLAKA BİZİ ARAYIN...
ZENGİN KAMPANYA HEDİYELERİMİZDEN SİZDE YARARLANIN(Gerçek TELETEKNİK GARANTİSİ)ile

BİL TEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

Ürünlerimiz 6 ay garantilidir
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ TİCARET
Ebuzziya caddesi Marmara Çarşısı kat 1
No: 105- 106 BAKIRKÖY/İSTANBUL
TEL: 583 14 90 -583 42 37

UFO

BAKIRKÖY:Yakut sokak Ekşinoz iş hanı kat 3
Tel:572 13 17 Ziraat Ataköy 300-123
SUADİYE:Aydın sokak no:10
Tel:372 33 03 Akbank Suadiye 4606-2

GENEL İSTEK ÜZERİNE

İkramiyeli OYUN YAPMA YARIŞMASI

BİR DEFAYA MAHSUS OLMAK ÜZERE 28 TEMMUZ 1990 CUMARTESİ GÜNÜNE UZATILMIŞTIR.İştirak edeceklerin acele etmelerini rica eder, Bu tarihin bir daha kesinlikle uzatılmayacağını duyururuz. Değerlendirmeler,15 Ağustos'ta bitirilecek, şubelerimizde ve 64'LER DERGİSİ Eylül sayısında ilan edilecektir Bu yarışmada Birinci olana 64'LER DERGİSİ ÖZEL OLARAK ÖDÜL VERECEKTİR

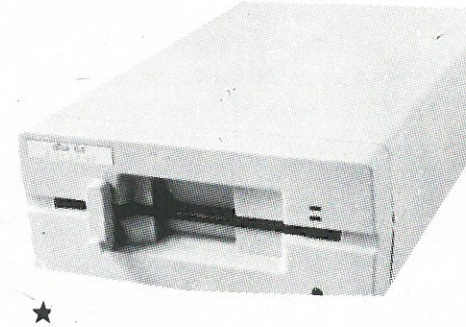
AMIGA'nızda ve COMMODORE'nuzda hiç program bilmeseniz bileOYUN YAPMA SETLERİMİZLE ve 15 sayfalık açıklamamızla SİZDE OYUNLAR YAPABİLİRSİNİZ.

AMIGA ve COMMODORE'da oyun - oyun yapma - Grafük Müzik -Utlity programlar - Hardware- Bedavalar- Özel kaset oyunlar- Mutlaka çalışan Double crossıng kasetler
UFO Prestij kart ile avantajlı alışveriş imkanı
İDDİA EDİYORUZ: DENEYİN PROĞRAMLARIMIZINÇALIŞMASINI GÖRÜN...

COMMODORE 64'ünüze

disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE



PEŞİNAT	VADE	TUTARI
160.000	130.000 x 3	550.000
145.000	90.000 x 5	595.000

6 AY GARANTİLİ

495.000 TL ★
(PEŞİN, KDV DAHİL)

* 500 BEDAVA PROGRAM
* RESET BUTON
* DİSKET VE İŞ PROGRAMI

TÜRKİYE'NİN HER YERİNE ADRESİNİZE TESLİM

KAMPANYA SURESINCE

COMMODORE 64+DİSK 64 = 1.050.000 + K.D.V.

AMİGA 500
MONİTÖR
PRİNTER
RF MODÜLATÖR

AMİGA'nız için
3.5 ve 5 1/4
EXTARNAL DISK DRİVE
GENIUS MARKA
SCANER & MOUSE

Bir telefonunuz yeterli

BOY-TEK

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı
Kat: 3 BAKIRKÖY 583 42 37

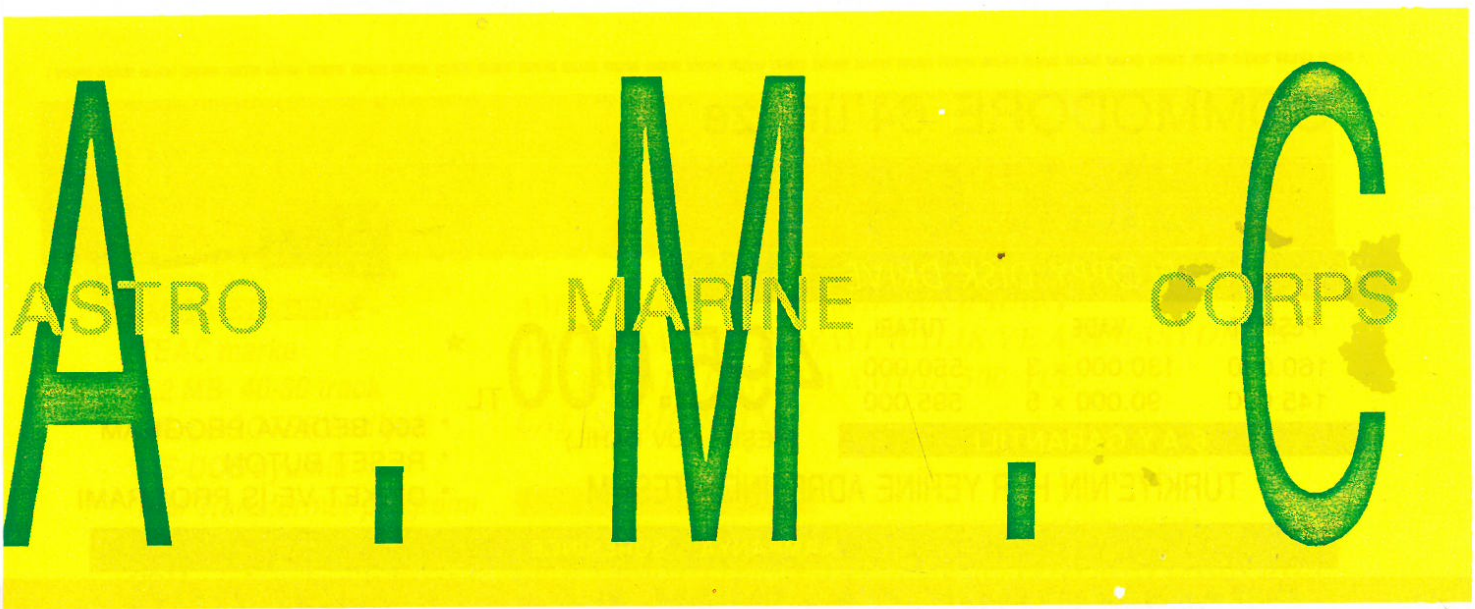
BOY-TEK LOTUS LTD. GENEL DAĞITICISIDIR.

DİSK 64, LOTUS LTD. COMMODORE 64, AMİGA 500, COMMODORE INC'in tescilli markasıdır.

Heey! Bırakın o ıvır zıvırları da bir de şunu dinleyin. After The War ve Navy Moves'i yapan "Dinamic Software" gene manyak gibi bir oyun çıkardı. Müzik ve ses efektleri 64'ün en iyi müzikçileri olan Maniacs of Noise ait; sanırım onları da Turbo Outrun, Dan Dare III gibi süper oyunlardan hatırlarsınız (Ve tabii Myth'de var.) Astro Marine Carps o kadar harika ve o kadar zevkli ki "Vay be! şuna bak!" demekten ağzınız, burnunuz birbirine girebilir.

Sizin bu oyundaki göreviniz gezegeni istilacılardan temizlemek. Death Bringer denilen istilacılar kendi gezegenleri olmadığından sürekli gezegenleri işgal edip oranın ürünlerini tüketiyorlar ve gezegeni işe yaramaz hale getiriyorlar. Bu istilacılar korkunç yaratıklar ve dev robotlardan oluşmuş bir ırk. Siz ise en korkunç savaşlardan bile sağ çıkmayı başarmış, gece gündüz uyumayan, öldürülmesi imkansız olan bir Astro savaşçısınız. Amacınız size verilen görevi tamamlamak. Fakat bu oldukça zor. İstilacılar iki ayrı gezegende toplanmış. Diğer gezegene ulaşmak için bir uzay aracına ihtiyacınız var. Uzay aracına ise dev bir mahluk nöbetçilik ediyor. Ayrıca bu yaratığa ulaşmadan evvel yedi birbirinden zor kademeyi temizlemelisiniz. Uzay gemisine binmeyi başardığınızda ise ikinci gezegene gidiyorsunuz. Bu canavarların üssü ve başkanları da ikinci gezegende. Tabii ikinci gezegenede gezegenin dışından başlayıp üssün en içlerine kadar ilerlemeniz gerekiyor.

Birinci gezegende sizi oldukça ilginç yaratıklar ve robotlar beklemekte. Bu yaratıklar, kademeler ilerledikçe çoğalıyor ve güçleniyorlar. Çok çeşitli düşmanlarla karşılaşabilirsiniz. İlk kademelerde sizi su kabağı kafalı yeşil yaratıklar ve meleğe benzeyen kanatlı yaratıklar rahatsız ederken ilerleyen bölümlerde kaplumbağaya benzeyen dev sürüngenler, yerden çıkan bitkiler, ufak sülükler ve sarı giysili kurbağa adamlar durdurmaya çalışacaklar. Tabii bir de zorlu rakipleriniz var. Bunar iki ayaklı dev mekanik robotlar ve kafası iki ekran civarında uzayan mor yaratıklar. Mekanik robotları öldürmek için önce üst kısımlarını sonra bacaklarını vurmalısınız. Kafası uzayan yaratıkları alt etmeniz için de onları, kaçıp uzaktan vurmalısınız. Son karşılaşacağınız rakip ise uzay gemisinin koruyucusu. Bu, gezegendeki en büyük canavar. Siz,



onu görür görmez bölümün en soluna koşun. O, belli bir yerin gerisini geçemiyecektir. Onu buradan vurun veya gerilediğinde vurup kaçın. Elindeki balyoza da çok dikkat edin. Uzay aracına ulaşmak istiyorsanız onun kafasına seri atışlar yapın. Kafası patlayınca boynundan alevler fışkıracak, bunlardan sakının. Kafası patlar patlamaz vücuduna ateş edin. O ölünce uzay gemisine gidin, biraz ilerleyin. Bir süre sonra adamınız duracak ve uzay aracına ışınlanacak ve gemi ikinci gezegene doğru havalanacak.

Oyunun ikinci levelı olan gezegene girmeden evvel bilgisayarın size sorduğu kodu bilmeniz gerekiyor. Bu kodu ilk levelın sonunda elde ediyorsunuz. Kod DAGOBAN'dır. Kodu girdiğinizde gezegene inebilirsiniz. Bu gezegen ilkine göre çok çok daha tehlikeli. İnanılmaz yaratıklarla karşılaşabilirsiniz. İsterseniz size bunlardan biraz bahsedeyim:

Önce sürüngenler; bu sürüngenlere değerseniz birden büyüyüp sizi yutuyorlar. Onları yoketmenin tek yolu sıçrayıp havadan yere ateş etmek. İkincisi ise yerden birden fırlayan dev cobra yılanları. Sizin iki katınız büyüklükte alev topları fırlatıyorlar. Ancak sıçrayarak veya eğilerek kurtulabilirsiniz. Ardından dev ejderhalarla karşılaşacaksınız. İki atışta işlerini bitirebilirsiniz ama dikkat edin çok büyükler. Dördüncü kademede karşılaşacağınız yaratık ise çok sinsi. Tam siz giderken arkanızdan çıkıyor ve uzayıp sizi çember içine alıyor. Onu görür görmez eğilin ve ateş edin. Ayrıca bu kademenin sonunda çok tehlikeli bir robot var. Dört ayaklı bu mekanik yaratık sizi ekranın en soluna kadar kovalayacak. O kadar büyükki neredeyse tüm ekranı kaplıyor. Kafa kısmındaki lazer toplarından ölüm kusuyor. Ona değmemelisiniz. Etkisiz hale gelmesi için önce bacakları imha edilmeli, daha sonra da kafası ve vücudu yokedilmeli. Bu robot aynı zamanda istilacıların üssünün gardiyanıydı. O ölünce en sağa gidin ve buradaki tuşların arasında durup joystick'i yukarı iterek üsse ışınlanın.



Uzay üssünün nöbetçileri robotlar. Bunların bir kısmı hareketsiz bir kısmı da hareket edebiliyor. Hareketsiz robotlar ya tavandan çıkıyor, ya da yerden çıkıyor. Hareketliler ise gene yukarıdan ve aşağıdan ilerliyorlar. Bunların yanında bir de etrafta dolaşan ufak robotlar var ama hemen hemen hiç bir zararları yok. Oyun beşinci kademeden sonra zorlaşıyor ve biraz karışık hale geliyor o yüzden ben size burada yapacaklarınızı sırasıyla söyleyeyim:

SECTOR 5: Sağa ilerlediğinizde bir lazer geçidi göreceksiniz. İçinden geçebilmek için yukarıda göreceğiniz şalteri havaya uçurmalısınız. Şalterle beraber lazer kalkanı da yokolacaktır, böylece rahatça ilerleyebilirsiniz. Buranın sonunda göreceğiniz kapıdan joystick'i yukarı iterek geçin. Şimdi çıkacağınız kapının sağındaki şalteri yokedin, geldiğiniz kapıya geri dönün ve tekrar geri ışınlanın. Buradaki lazer kalkanının yokolduğunu göreceksiniz. Onun gerisindeki şalteri yokedip tekrar kapıdan girin ve sağa gidip kapıdan girin. Sector 5 bu kadar.



SECTOR 6: Kapıdan

girmeden en sağa gidip şalteri yokedin. Sonra kapıdan girin, sağa ilerleyip ilk kapıdan girin, şalteri yokedin, sağdaki kapıdan girin, sağa gidin ve kapıdan geçerek 7. sectora ışınlanın. Bundan sonraki sectorlarsa hep sağa ilerleyin.

Buradan sonra sizi hareket eden robotlar kovalıyor. Onlardan da başarıyla kurtulursanız tüm bu manyakların başkanı ile karşılaşacaksınız. Bu dev robot süper büyük ve çok kuvvetli. Metal bacakları o kadar kuvvetliki hiçbir atıştan etkilenmiyor. Vücuduna adapte edilmiş lazer silahından ve ağzından kaçının. Ayrıca ezilmemeye çalışın. Onu gördüğünüzde en sola gidin. Belli bir yerden sonra robot duracak. Sürekli kafasını vurun. Bir süre sonra kafasındaki kask patlıyacak ve esas suratı çıkacak. Şimdi gene kafasını vurun, kafa tamamen patlayınca vücuduna ateş edin. Son darbeyi indirdiğinizde patlıyor. İşte o zaman bölümün en sağına gidip buradaki kapıdan girin ve bu cehennemden kurtulun. Siz kaçar kaçmaz tüm üs patlıyor. Oyun bu kadar.

Bu oyunun en hoş yanlarından biri silahlara önem verilmesi. Birçok çeşit silah topluyabiliyorsunuz ve de bunların hepsini aynı anda ateşliyorsunuz. İlk leveldaki silahlar enerji kalmkanı ve namluyu üçleyen bir alet. Ayrıca gene namluya takılan bir silahla en ateş gücü ve büyüklüğünde ateş edebilirsiniz. İkinci levelda, uzayıp yerine gelen bir çeşit lazerli alev makinesi var. Bunun yanında çok güçlü bir silah olan mavi lazer var. Ateşe bastığınızda iki yana ateş ederek önüne gelen herşeyi yokediyor. Aynı silahın bir de yukarıya ateş edeni var. Tüm bu silahlar çok faydalı.

Astro Marine Corps çok ilginç grafikleri, mükemmel sesleri ve süper oynanabilirliğiyle harika bir oyun. Eğer gerçekten iyi bir oyun isterseniz A.M.C'yi kaçırmamanızı tavsiye ederim!

MERT HEKİMCİ

Grafik : 91
Ses-Efekt : 100
Müzik : 100
Oynanabilirlik : 89
Genel : 92

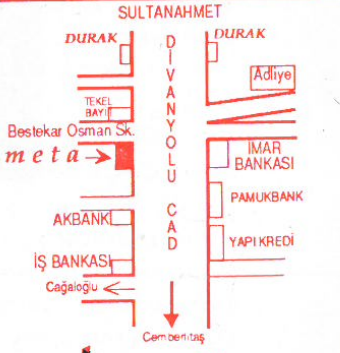
AMIGA'cılar KENDİ PROGRAMLARINIZI KENDİNİZ TÜRKÇELEŞTİRMEK İSTERMİSİNİZ?

A 2090 A/2092 20MB HD.
A 2090 A/2094 40 MB HD.
A 2620 68020 CPU
A 2620 GENLOK KARTI
PC/XT ve PC AT KARTI
A 2058/2 2MB MEMORY
A 2058/4 4MB MEMORY
A 2058/8 8MB MEMORY
AMIGA 500 İÇİN
A 590 HARDDİSK
512 KB EK RAM
TV MODÜLATÖR
3.5 - 5.25 DİSKET
DİSKET KUTUSU
MAUSE PAD
LASER PRINTER SERVİSİMİZ HİZMETİNİZDE...

SETİMİZDE NELER VAR: BİR TEZGAH PROGRAM , BİR OYUN PROGRAMI, (İLK DENEME İÇİN) VE HERKEZİN KOLAYCA ANLAYACAĞI ŞEKİLDE YAZILMIŞ KLAVUZUMUZ.(TÜMÜ 20.000TL.)
ADRESİNİZE ÖDEMELİ GÖNDERİLİR.

SÜPRİZ HEDİYELİ OYUNLARIMIZ
HEPSİ KUTU İÇERİSİNDE
SİPARİŞLERİNİZİ BEKLİYOR.
LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ.
SHARMAN 1D. - LORDS OF WAR 1D. EMPIRE 1D.
CLUEDO DETECTIVE1D. - KID GLOVES 1 D.
KING QUEST 1D. - PREDATOR 2D. - ANOTOMICMAN 1D.
JAMPALA 1 D. - CRIYSTAL HAMMER 1 D.
(TEK DİSKETLİK 7500 - ÇİFT DİSKETLİK 11000)
OYUN ÇEKİMİ 1500TL.

AMIGA 2000
1 MB Bellek
Çift Disket Sürücü (3.5)
1084 Renkli Monitör
Türkçe Klavye , Mouse
AMIGA DOS
Professional Page V1.31
WordPerfect V4.1
15 Gün Eğitim Dahil
2800$+KDV



HER ÇEŞİT AMIGA PROGRAMLARI ADRESİNİZE ÖDEMELİ GÖNDERİLİR. LİSTE İSTEYİNİZ.

TÜM SİPARİŞLERİNİZ İÇİN
İŞ BANKASI TÜRBE ŞUBESİ
1049816 nolu HESABA BEDELİ
YATIRARAK MAKBUZ
FOTOKOPİSİ İLE İSİM ve ADRESİNİZİ
BELİRTMENİZ GEREKMEKTEDİR

meta
BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLERİ
TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI
PROFESYONELLİĞE İLK ADIM

Zombie Boys

Computer açıldı

14 TEMMUZ 1990 günü saat 14.00 den itibaren verilecek olan tanışma ve kaynaşma Kokteylimize HERKES DAVETLİDİR

Artık istediğiniz programları en süratli şekilde alabilecek ZOMBIE BOYS elemanları ile tanışacak, onlardan öğrenmek istediklerinizi yüzyüze soracaksınız

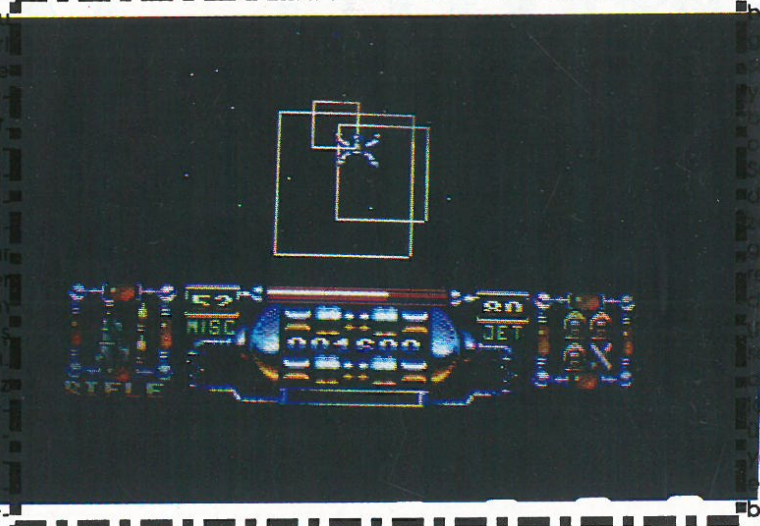
ZOMBIE BOYS COMPUTER CLUB

ALTIYOL VİŞNE SOKAK FAZLIOĞLU İŞ MERKEZİ no:4/5
(Elektrik idaresi karşı sokağı)KADIKÖY-İSTANBUL TEL:338 77 20

DAN DARE III

Beni dinleyin! Bizim Manyak Dan gene Mekon üssüne gitti. Üstelik bu sefer uzay aracının da yakıtı tükendi. O da ne yapsın! Açtı uçağın kapısını, taktı mini jetini sırtına, aldı eline Lazer tüfeğini ve indi aşağı. Sizde boş durmayın! Alın bir joystick, geçin ekran başına ve Dan'in kurtulmasına yardım edin.

Dan, uçağını tekrar çalıştırmak için 50 galon benzin toplamalı. Bu benzin galonları dö ayrı Mekon üssünde dev Mekon'lular tara fından korunuyor. Oyundaki düşmanla rınız iki gruba ayırabiliriz. Küçürler ve bü yükler: Küçükler ara sında uçan yaratıklar ve robotlar var. He ikiside sizi adım adı takip ediyorlar. Ateş açmaları da cabas Büyük düşmanların ise üç çeşit. Bunlar dan biri dev mekon lar; hareketsiz olma larına karşın çok tehlikeliler. Üstten ve alttan ateş ediyorlar.



İkinci tür ise böceğe benzeyen dev yaratıklar. Alttan ve üstten ateş ediyorlar. Son ve en tehlikelisi dev lazer topları. Onları yokedemezsiniz. Mümkün olduğunca çabuk kaçmalısınız.

Oyunda ekran ikiye ayrılmış. Üst kısım oyun ekranı, alt kısım ise oyuncunun durumunu gösteren sayılara ayrılmış. Bu kısmın en solunda taşıdığı alet bulunuyor. Onun hemen yanında Misc yazısı da o silahın kaç mermisi kaldığını gösteriyor. Silahları veya aletleri değiştirmek için joystick kolunu aşağı çekmeniz yeterli. Gene bu kısmın ortasında skorunuz var. Jet yazısı altında jetinizin kalan yakıtını görebilirsiniz. En sağda adamlarınızın sayısı var (Toplam dört tane). Skorun üstündeki çizgi enerjinizi, altındaki çizgi de ateş gücünüzü gösterir. Bu çizgiyi ayarlamak için ateşi basılı tutmalısınız. Bıraktığınızda ise o güçte ateş ediyorsunuz. Ayrıca silah resminin bulunduğu yere < store > yazısını getirip de teleporta binerseniz ilk level'a ışınlanırsınız. Buradan istediklerinizi alıp gene kaldığınız level'a dönebilirsiniz. Tabii bir de oyunun en zevkli kısmı olan ışınlanma var. Teleport aletine gelip joystick'i aşağı çektiğinizde pat diye ışınlanmıyorsunuz. Kendinizi birden uzayda uçarken buluyorsunuz. 3D bir animasyon yapılmış. Adamınızı uzay koridorundan ilerletmelisiniz. Bunun dışına çıkarsanız enerjiniz azalıyor. Son olarak; Run Stop tuşuyla Pause yapıp, ateş tuşuyla normal oyuna dönersiniz. Ayrıca RESTORE tuşu en başa döndürür. Oyunun müzik ve seslerini Maniacs of Noise (Turbo Outrun, Myth gibi oyunlarınkini yapanlar) yaptığından dinlemenizi tavsiye ederim. Gelelim çözüme:

Oyuna başladığınız yerde göreceğiniz bilgisayardan jetinizi yakıt doldurabilirsiniz. Aşağı inmeden en sağa gidin ve Mekonu öldürün. Mekonu öldürdüğünüz yerdeki bilgisayardan çeşitli şeyler satın alabilirsiniz. Geri dönüp aşağı inin ve Rifle'ı alın Teleportla ışınlanın. İkinci Level'da önce aşağı inin ve kırmızı kolu itin (joy. aşağı) Geri dönüp açılan yoldan ilerleyin. Aşağıya inen yolu takip edin Rifle'ı alın. Yukarı çıkıp sağa ilerleyin, Mekonu öldürüp benzini alın. Teleporta geri dönüp ışınlanın. En sağa gidin, aşağı ilerleyin, Mekonu öldürüp benzini alın. Teleporta geri dönüp ışınlanın. En sağa gidin, aşağı ilerleyin, Mekonu öldürüp benzini alın. Teleportun olduğu yerden aşağı inin. Sağa gidin. Önce üst yoldan gidip böceğe benzer yaratığı öldürün sonra geri dönüp ışınlanın. Sürekli sağa gidin, en sağdan aşağı inin, en sola gidip Mekonu öldürün, sağdaki odadan benzini alıp teleporta dönün. Işınlanınca sağa gidin, yol üstündeki Rifle'ı alın. Dev yaratığı öldürüp, devam edin, Mekonu öldürüp benzini alın ve teleporta dönün. Son teleporta da bindiğinizde ilk level'a ışınlanıyorsunuz. Hemen ikinci bilgisayara gidin ve "5" tuşuna basarak "BALAST OFF" seçeneğini seçin. Eğer dediklerimi yaptıysanız 50 galon benzininiz olacak ve bu da uçağınız için yeterlidir. " Hemen uzay uçağınıza atlayıp üssün kapısına yöneliyorsunuz. Ama o da ne! Kapı kapanıyor ve çarpıyorsunuz. Her taraf benzin oldu. Siz gidin biraz daha benzin toplayın ben etrafı temizlerim " diyor bilgisayar ve oyunu bitirmiş oluyorsunuz.

Dan Dare III fazla uzun olmaması ve kolaylığıyla dikkati çekiyor. Grafikler gerçekten nefis. Zaten müzik 64'ün en iyi müzikcileri tarafından yapılmış. Tamamen enfes!

MERT HEKİMCİ

Commodore AMIGA

THE HOME COMPUTER CLUB



Bu tanıtım teklifimiz
THE HOME COMPUTER CLUB'un ayrıcalıklı bir üyesi olarak yararlanacağınız bir çok kâr ve olanakların sadece bir başlangıcıdır.

Saygılarımızla

MICRO SHOWY
Bilgisayar Merkezi

LAÇİN
Bilgi İşlem

GARFİELD ÜYE KARTINIZI SORUYOR ?

Sayın,

Commodore **64** & AMIGA kullanıcısı;

★ Siz Türkiye genelinde bugün en çok satılan ev bilgisayarının en iyisinin sahibisiniz. Peki ya proğram ihtiyacınız? Eminizki bu konuda son programları severek kabul ederdiniz. MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & LAÇİN BİLGİ İŞLEM Türkiye genelinde uygulanmak üzere, **THE HOME COMPUTER CLUB** üyelerine bu olanağı sağlamaktadır.

★ Ayda sadece 15.000.-TL. ödeme ile,

COMMODORE 64 sahipleri;
— 1 Adet bilgisayar mecmuası,
— 1 Adet kaset veya disket,
— 20 Adet oyun proğramı.

AMIGA Sahipleri;
— 1 Adet bilgisayar mecmuası,
— 1 Adet disket
— 5 Adet oyun proğramını
ücretsiz alabileceksiniz.

★ Üyelerimize ücretsiz verilecek olan Software & Hardware seçimi klübümüzce yapılacaktır.

HEPSİ BUNUNLA BİTMİYOR

★ Bu klübe üye olarak, en son yayınlanan, hardware ve software çeşitlerini indirimli olarak alma imkânına da kavuşacaksınız.

★ 18 yaşından küçük üyelerimiz, velilerinizden izin almayı sakın unutmayınız ve lütfen isteklerinizi velinize yaptırınız.

★ Üyelik aidatlarınızı aylık veya üç aylık olarak ödeyebilirsiniz.

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

★ Üyelik aidatınızın yatırıldığına dair banka dekontunun fotokopisini **ANKARA** veya **İSTANBUL** adresimize gönderiniz. Adınızı, soyadınızı, adresinizi yazmayı ve 2 fotoğrafınızı da eklemeyi sakın unutmayın. Üye kartınız ve bilgi formunuz hemen, ücretsiz hediyelerimiz her ay hardware ve software listeleri ile birlikte adresinize gönderilecektir.

Not: Bilgisayarınızın markasını mutlaka belirtiniz.
Lütfen PTT gönderme ücretini aidatlarınıza ilave etmeyi unutmayınız.

★ Klubümüz, koşulların değişmesi halinde bir ay önceden bildirmek şartı ile aidat miktarını, hardware ve software ürünlerine uygulanacak olan indirim %'sini değiştirebilir.

LAÇİN BİLGİ İŞLEM
Bağdat Cad. Tonozlu Sok. 2/2 Suadiye-İstanbul
Tel: 372 88 27 - 337 41 90

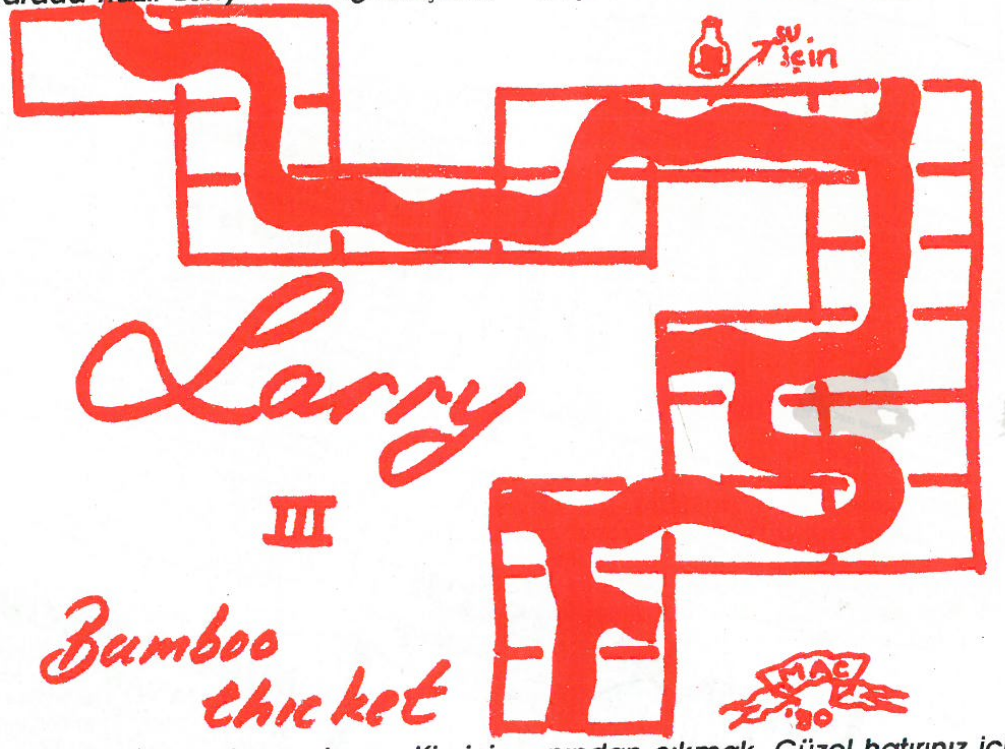
MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
T.Hilmi Cd. Seğmenler Çrş. No: 96/35
K. Dere-Ankara
Tel: 167 28 47 - 168 36 47
Fax: 127 28 03

The Home Computer Club



Adventure dünyasında son günlerde bir durgunluk var. Birkaç sayı önce size Level 9'nın artık adventure yerine artık daha düşük zeka seviyelerine hitap eden oyunlar(mesela shoot-em-up'lar) yapacağını duyurmuştuk. Onların da piyasadan kopmasıyla beraber üretilen text/graphic adventure sayısında önemli bir düşme var. Hatta şunu söyleyebiliriz ki son aylarda elimize geçen kayda değer tek oyun Larry III'tü. Ama adventure'cılar sabırlıdır. Umarım yakında çözebileceğimizden çok oyuna kavuşuruz.

Bu arada hazır Larry III'e değinmişken, geçen ay boyunca 64'lerin telefonu neredeyse sadece Larry için çaldı. Bu oyunda bazı emirler sadece belirli noktalarda çalıştığından açıklamalarımız bazı karışıklıklara sebep olmuş. Kiminiz tahta parçasını, kiminiz avukatlık bürosunu bulamamışsınız. Eğer sorununuz buysa o zaman şimdi bunu iyi dinleyin: Otelin merdivenlerinin olduğu ekrandan sola giderseniz bir orman ekranına gelirsiniz. Bu ekranda arkaya doğru(ekranın içine) gidin. Dikkatlice bakarsanız ekranın sağ üst köşesinde arkaya doğru giden bir yol olduğunu görürsünüz. Bu yol avukatlık bürosuna gider. Bulmak için biraz denemeniz gerekecek, ama unutmayın yol ekranın içine doğru. Eğer bu ekrandan sola giderseniz başka bir orman ekranına gelirsiniz. Bu ekranda ön planda Granula Tree denen bir ağaç var, aradığınız tahta parçası bu ağacın altında. Dikkatli bakarsanız görebilirsiniz, yalnız bu parça karınızla konuşmadan çıkmaz, onun için önce bunu yapın. Bir başka soru oteldeki adamın yanından nasıl içeri girildiği, bu adama parayı vermeden önce GIVE PASS demeniz gerekiyor. Oyunda oldukça ilerledikten sonra karşılaşılan bir sorun da bambu ormanından çıkmak. Güzel hatırınız için bu sayıda haritasını veriyoruz.

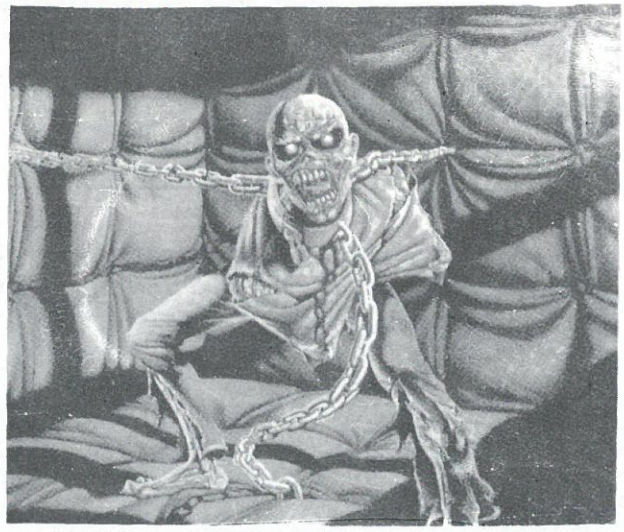


Telefonla sorulan soruları hallettiğimize göre gelelim mektuplara. SAS ekibi son günlerde oldukça mutlu. Erhan Gülşar adlı okuyucumuzdan övgülerle dolu bir

mektup aldık, kendisine teşekkür ediyoruz. Battletech'le ilgili sorusu için SAS grubu alarma geçti ama cevap bu sayıya yetişmedi(çok zor şeyler sormuş), onun için de özür diliyoruz.

Bir başka mektup Uğur Onur arkadaşımız Island Of Lost Hope ile ilgili bazı sorular sormuş. Yoğun yayın programı yüzünden tam çözümü bir türlü araya sıkıştıramadık, onun için bu konuda ufak ufak yardım etmeye devam ediyoruz. Oyunda geminin ambarındaki sandıktan çıkan iple, geminin kenarındaki kalasın üzerindeki çiviyi kullanarak bir olta yapabilirsiniz. Bu oltayla tabii ki balığı yakalamak için kullanacaksınız. Bu balıkta aşağıdaki aç korsanı doyurmaya yarıyor.

Indiana Jones köşemizin en gedikli misafirlerinden. Özellikle ortalıkta dolanan bir 10 mark yüzünden bayağı problem oluyor galiba. İşte 10 mark'ı nasıl bulacağınız: Eğer gümrükteki adamı dövemezseniz 10 markınız eksik kalıyor. Bu durumda bilet alamıyorsunuz ve eğer siz de uçağı kullanmak istemiyorsanız bilet parasını çalmak zorundasınız. TALK seçeneği ile Indy'i gazete okuyan adamla konuşturun. Tam o sırada yönetimi babanıza geçirin ve adamın cebinden bileti çalın. Böylece yalanla dolanla olsa bile bir bilet sahibi olursunuz.



Ayın en yararlı okuyucusu ise her halde Ayberk Kuday. Bu arkadaşımız bize mektup dolusu ipucu göndermiş. Bunlardan birisi özellikle belirtmeye değer çünkü pek çok oyuncunun gözünden kaçan bir noktayı belirtmiş. Calıfornıa Gold Rush'ta evinize gittiğinizde almanız gereken bir banka belgesi var. Bunu alabilmek için önce CLOSE DESK diyerek masayı kapatın ancak ondan sonra GET STATEMENT diyerek belgeyi alabilirsiniz.

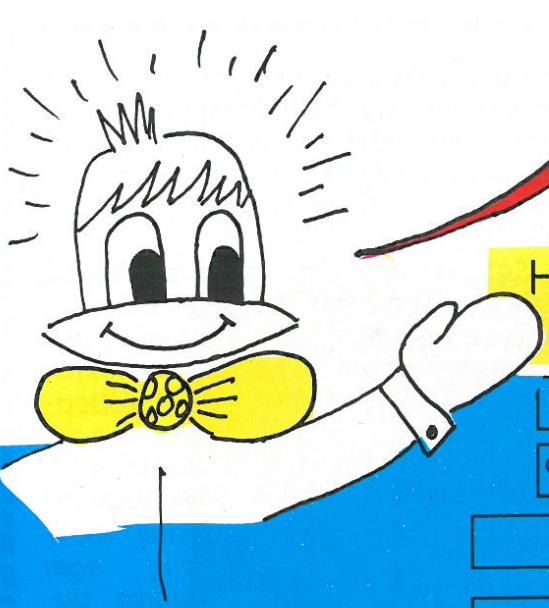
Bir diğer abonemiz MANIAC MANSION. Herkes bu oyunla uğraşıyor, ama teknik bir arıza yüzünden oyun bir türlü bitmiyor. Biraz sabretmeniz gerekiyor, çünkü hala oyunun orjinalini bekliyoruz. Bu arada boş durmayıp bize ipuçları gönderen Erdoğan Bilgici'ye teşekkürler.

SAS ekibinin simulasyon bölümünü ilgilendiren bir mektupta Burçin Çok'tan aldık. Bu arkadaşımız Battle Hawks'la uğraşıyor. Disk hatası ile büyük bir ihtimalle teknik bir sebepten kaynaklanıyor. Elimizde orjinali mevcut, eğer isterse bizden edinebilir. Bu arada aynı türün biraz daha gelişmişi olan Battle of Britain geldi ve üzerinde çalışıyoruz. Kodlarıyla birlikte yayınlamayı düşünüyoruz.

Bu sayfada bu resim ne arıyor diyenlere cevap. Bu METAL SABOTAJ #1! ! Okuyucularımız metalci, ben metalci, yazarların çoğu zaten metalci(bazı hainler hariç), o zaman dergide biraz sesimizi duyuralım dedik. Bu sayıda ancak bu kadar oldu, gelecek aya derginin yarısını ele geçirirsek şaşmayın. Tabii eğer Abdurrahman Bey'i ikna edecek kadar mektup gönderirseniz, işimiz bayağı kolaylaşır.

Bu aylık bu kadar...

MURAT ADANÇ
Adres: ADVENTURE YARDIM KÖŞESİ
Maşuklar Yokuşu No:2/2
80690 BEŞİKTAŞ-ISTANBUL



BÜYÜK KAMPANYA
VE
BÜYÜK FIRSAT

HERKESİN BÜTÇESİNE GÖRE ÇOK ÖZEL TAKSİTLERLE

Commodore 64'ler | AMİGA 500'ler

Commodore PC'ler | DRIVER | MOUSE'LER

PAD'LER | JOYSTICKLER | PRINTER'LER

DİSKET 'LER | HARD DİSKLER | KASET 'LER

BAKIM VE ONARIM SERVİSİ

STEREO RENKLİ MONİTÖRLER | EK HAFIZALAR

SARF MALZEMELER | HER TÜRLÜ YAZILIM

EN SON OYUN PROGRAMLARI | BİLGİSAYAR YAYINLARI

ÖZEL PAKET YAZILIMLAR | YAN ÜRÜNLER

★ Ücretsiz Kurs
★ Commodore 64 Club
★ Amiga 500 Club
★ PC Club

Commodore



MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
T.Hilmi Cad. Seğmenler Çrş.
No: 96/35 • K.Dere-Ankara
Tel: 167 28 47 - 168 36 47
Fax: 127 28 03

BANKA HESAP NUMARAMIZ: T. Vakıflar Bankası Kavaklıdere Şubesi
Hesap no. 2000538 ANKARA

LAÇİN
BİLGİ İŞLEM
Bağdat Cad. Tonozlu Sok.
No. 2/2 Suadiye - İstanbul
Tel: 372 88 37 - 337 41 90

BANKA HESAP NUMARAMIZ: Yapı Kredi Bankası Suadiye Şubesi
Hesap No. 544-7 İSTANBUL



KASET DE SÜPER OYUNLAR (ARA YUKLEMELİ DİSKET OYUNLARI LİSTESİDİR)

1 4 SOCCER
2 4×4 OF ROAD RACING
3 ACE OF ACES
4 ACROJET
5 AFTER BURNER
6 AIRBORNE RANGER
7 ALTERED BEAST
8 APOLLO 18
9.A QUESTION OF SPORTS
10 BALL
11 BARBARIAN II
12 BANGKOK NIGHT
13 BATMAN MOVIE
14 BEACH HEAD II
15 BEVERLY HILLS
16 BLACK TIGER
17 BLOOD'N GUTS
18 BUFFALO BILL'S
19 CABAL
20 CALIFORNIA GAMES
21 CAVEMAN
22 CHACE H.Q.
23 CHAMBERS OF SHAOLIN
24 CHAMPION SHIP WRESTLING
25 CIRCUS GAMES
26 CIRCUS ATTRACTIONS
27 DRAGON NINJA
28 DRAGON'S LAIR II
29 DECEPTOR
30 DEFENDER OF THE CROWN
31 DOUBLE DRAGON
32 DOUBLE DRAGON II
33 DR. DOOM'S REVENGE
34 DYNAMITE DUX
35 FALLEN ANGEL
36 FIENDISH FREDDY'S
37 FIGHT NIGHT
38 FIHTER BOMBER
39 GAUNTLET
40 GHOSTBUSTERS II
41 GRAND PRIX CIRCUIT
42 GUNSHIP
43 HAWKEYE
44 HES GAMES
45 HOSTAGES
46 IMPOSSIBLE MISSION II
47 INDIANA JONES II
48 INDIANA JONES III
49 INFILTRATOR
50 KARETEKA
51 KNIGHT GAMES
52 KNIGHT GAMES II
53 LAW OF THE WEST
54 MASK
55 MENACE
56 MOON WALKER
57 MYTH
58 NIGHT RAIDER
59 NINJA WARRIORS
60 OPERATION THUNDERBOLD
61 P-47
62 PIRATES
63 PREDATOR
64 PUB GAMES
65 RAINBOW WARRIOR
66 RALLY CROSS
67 RAMBO III
68 REAL GHOSTBUSTERS
69 RED STORM RISING
70 RENEGADE III
71 R.I.S.K.
72 ROAD RUNNER
73 ROBOCOP
74 ROLLER COASTER RUMBLER
75 ROY OF THE ROVERS
76 RUN THE GAUNTLET
77 SEUL OLYMPIAD
78 SHINOBI
79 SILENT SERVICE
80 SIM CITY
81 SKATE OR DIE
82 SPHERICAL
83 SPITTING IMAGE
84 STEALTH FIGHTER
85 STREET SPORTS BASKETBALL
86 STRIDER
87 SUMMER GAMES
88 SUMMER GAMES II
89 SUMMER OLYMPIAD
90 SUPERMAN
91 SUPER HUEY II
92 SUPER SPORTS
93 SUPER STAR SOCCER
94 SUPER SYCLE
95 TAI - PAN
96 TEST DRIVE I
97 TEST DRIVE II
98 THE DEEP
99 THE GAMES SUMMER EDITION
100 THE GAMES WINTER EDITION
101 THE GOONIES
102 THE PRESIDENT IS MISSING
103 THE LAST NINJA I
104 THE LAST NINJA II
105 THE MUNCHER
106 THE RUNNING MAN
107 THE TRAIN
108 THE THREE MUSKEETERS
109 THE UNTOUCHABLES
110 TINTIN ON THE MOON
111 TIGER ROAD
112 TUSKER
113 TURBO OUT RUN
114 TKO BOXING
115 TYPHOON
116 VIGILANTE
117 WATER SPORTS
118 WEC LE MANS
119 WEIRD DREAMS
120 WESTERN GAMES
121 WINTER OLYMPIAD 88
122 WINTER GAMES
123 WORLD GAMES
124 XENOPHOBE
125 YES PRIME MINISTER

İsteklerinizi yazılı veya telefon ile yapabilirsiniz. Siparişinizin bedeline posta masrafını da ekleyerek Banka hesabımıza yatırınız. Banka dekontunun fotokopisini istek listeniz ile birlikte adresimize gönderiniz. Siparişiniz aynı gün Acele Posta Servisi ile gönderilecektir.

Not: Hardware listesi, Ara yüklemeli oyunlar listesi, aylık son oyunları listesi ile 20'lik süper oyun paketleri listesi ve broşürler isteyenlere 3.000.- TL. posta pulu karşılığında gönderilmektedir.

★ BAYİLİKLER VERİYORUZ BİLGİ VE BROŞÜR İSTEYİNİZ ★





kent

kaliteli ürünler sunar



CRACK DOWN

C-64 TANITIM

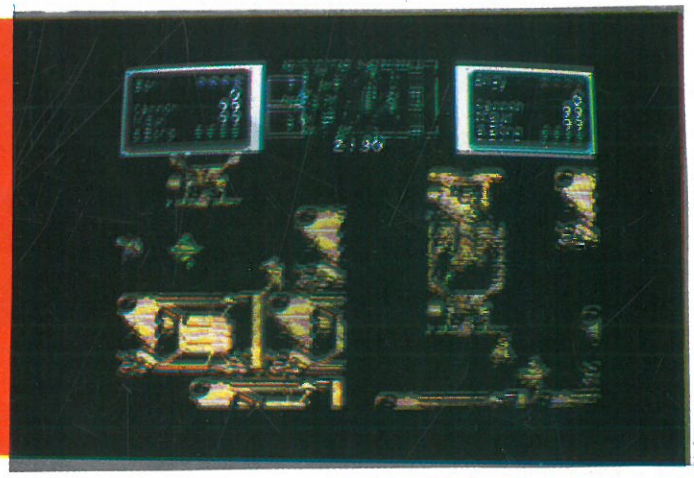
BEN ve ANDY Amerikan Polis Teşkilatı'nın birer vurucu tim üyesi. Devletin en iyi polis ikilisi kabul edilen bu iki arkadaş, şimdiye kadar aldıkları her görevi başarıyla tamamlamışlar. En zor durumlardan bile kurtulmayı başarmış ve kanunun gerektirdiği adaleti sağlamışlar. Dr. K. ise dünyayı eline geçirmek isteyen birdeli. Deli olmasına deli ama mekanik ve yapay doku konusunda dünyanın en iyi uzmanı. Amacına ulaşmak için bu konudaki uzmanlığını kullanıp tıpa tıp insan görünümünde bir robot yaratmıştır. Bu robotun adı REPLICANT ve amacı Dr. K.'ye hizmet etmek. Buda demektirki amacı dünyayı istila etmek. Dr. K., hemen bu robotu çoğaltıp bir "replicant" ordusu hazırlamış. Robotlar çeşitli yerleşim merkezlerine dağılmışlar. İnsanlar tedbir alamadan onlar heryeri işgal etmişler kimse onları zamanında tanıyamamış. Çünkü insana çok benzediklerinden ayırt edilememişler. Bu durum karşısında kırmızı alarm ilan edilmiş ve şehirler boşaltılmış vede Ben ile Andy birleşmiş milletler tarafından Dr. K.'yi ve robotlarını imha görevi verilmiş. İşte bundan sonra kontrol sizde. Sırtınızda bazuka, elinizde makinalı tüfek, kemerinizde saatli bombalarla robot avına çıkıyorsunuz. Oyun ekranın son kısmını Ben'e sağ kısmıda Andy'e ayrılmış. Böylece iki arkadaş beraber oynayarak robotları daha kolay avlayabilirsiniz. Ekran aynen xybots'daki gibi. Ama bu sefer görüntü arkadan değil yukarıdan, yani kuş bakışı. Her oyuncu kalan cephesini, skorunu ve haklarını kendi hanesinde görebilir. Ayrıca oyunun geçtiği alanın haritasını görebilirsiniz. Bu haritada tüm birimler yani düşmanlar, siz vs. gösterilmiş. Haritaya bakarak oyunu kolaylaştırabilirsiniz. Oyunun tamamı 4 bölümden oluşmuş. Her bölümde kendi içinde 4 kademeye ayrılmış. Bu demektirki tam 16 kademede robot peşinde koşturacaksınız. Esas yapmanız gereken robotları birer birer avlamak değil (Zaten bu imkansız bil), robotların işgal etmiş olduğu sektörleri havaya uçurmak. Bunu için de kemerinizdeki saatli bombaları birer birer oyun alanına yerleştirmelisiniz. Fakat bombaları istediğiniz yere koyamazsınız. Onları yerleştireceğiniz yerleş oyun alanında çarpı işaretiyle gösterilmiş. Tek yapacağınız (eğer bombanız varsa) bu çarpının üstüne gitmek. İşte o zaman bombayı yerleştiren oyuncunun ekranında kocaman bir bomba resmi çıkıyor. Eğer bombalarınız veya diğer silahlarınız biterse korkmayın. Bilgisayar sizin için etrafa sandıklar koymuş. Cephane almak için bu kutunun üstüne gitmeniz yeterli.

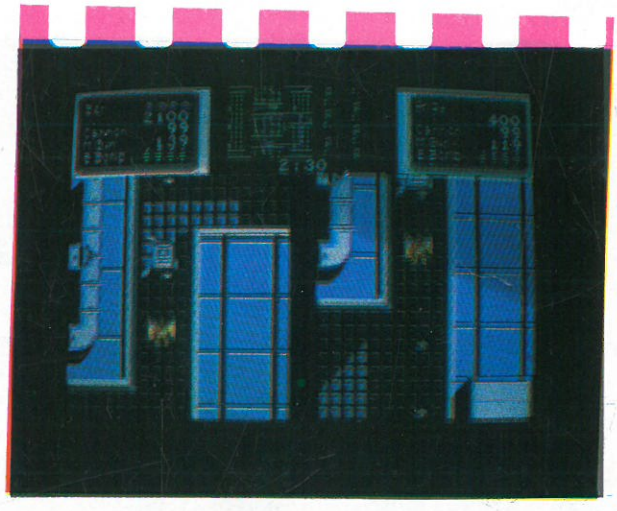
Görevinize büyük bir polis istasyonunda başlıyoruz. İşte şimdi kovalamaca zamanı. Sınırlı zaman (2:30 dakika) bitmeden tüm bombaları yerleştirin. Polis arabalarının durduğu garajlara dikkat! Robotlar oradan çıkıyorlar. İkinci stage'yi taşlık bir alanda tamamlarken üçüncü stage'de nehir suyunun depolandığı yere

64'ler sayfa 60

geliyorsunuz. Halkı tekrar temiz suya kavuşturmak için üçüncü stage'i de gümledikten sonra büyük bir binaya giriyorsunuz. Binanın her yerinde otomatik kapılar var, ama sorun asıl bu kapıların ardında bekliyen robotlar. Binayı da yıkıp yerle bir ettiğinizde birinci bölüm tamamlanıyor ve işler kızışmaya başlıyor.

İkinci bölümde Replicant'ların işgal ettiği dört aşamalı büyük bir fabrikadasınız. Fabrikanın makinaları da Dr. K. ve robotları gibi sapıtmış. Herşey sizi yutmaya çalışıyor. Aman hareketli paketleme şeritlerine dikkat! Sizi paketleme makinasına sürükleyip yılbaşı hediyesi olmanızı sağlıyabilirler. Aşamalar ilerledikçe sandık deposuna ulaşıyorsunuz. Kutunuzu açıyorum... ve, kutunuzdan Replicant çıktı. Evet, tahmin ettiğiniz gibi robotlar sandıktan sonra fışkırıyorlar. Bölümün sonunda fabrikanın jenaratörleri var. Jenaratörleri geçin ve biraz ileride ta, ta, ta, ta! Elektrikli tavuk kızartma makinaları! Robotlar heryere elektrik hattı çekmişler. Değdiğiniz anda cızzz! Bu güzelim fabrikayı tarihin derin sayfalarına gömdüğünüzde üçüncü bölüme gitmek için arabanıza atlıyorsunuz. Yolda arabayı çarpa çarpa hurda hale getiriyorsunuz. Ne olacak şimdi? Size bir hurdalık lazım. İşte tam yerine geldiniz! Araba hurdalığı. Robotlar arabalardan çıkıyorlar. Arabalar hurdalığının gerisinde sizi büyük bir binanın jenaratöründe bekliyor. "Aman ne kadar çok jenaratör var" derken üçüncü stage'ye geçip bir boşluğa düşer gibi oluyorsunuz ama arkadaşınız sizi tutuyor. Bir de bakıyorsunuz her yerde delikler açılmaya başlıyor. Hoplayı, zıplaya, aralarından geçerken son stage'ye ulaşıyorsunuz. Son stage'de dev bir bilgisayarı havaya uçurduktan sonra son bölüme atlıyorsunuz.





Son bölüm oldukça zor. İlk kademede roket atarlarla karşılaşıyorsunuz. Bunlar bayağı tehlikeli. İkinci stage acayip bir yer. Dışarı ulaşan her köpük bir robot oluyor. Onun için lambaları odalara yerleştiriyorsunuz. Üçüncü stage normal bir tempoda geçiyor. Son stage çok zor. Burada hiç bir bomba yerleştiremiyorsunuz. Sadece kaçıyorsunuz. Oyun alanının tam ortasında bayağı büyük tuzaklar var. Onları açtığınızda robot ordusu karşılama komitesiyle karşılaşıyorsunuz. Sonuca ulaştığınızda Dr. K.'yi mıhlayıp kaçıyorsunuz. Tebrik ekranında şöyle yazıyor:

" Dr. K. öldü. Onu ve robotlarını yok etmeniz barışı birkaç sene daha muhafaza etmeyi sağladı. Birleşmiş Milletler komitesi tarafından tebrik edilip ödüllendirildiniz."

Crack Down grafik bakımından süper değil ama gayet renklerin çokluğu ve gölge olayı çok ilginç bir hava katıyor. Sprite'lar yani adamlarınız ve düşmanlarınız da çok güzel. Ammaaa... müzik için söylenecek tek kelime: nefis! Tabii değil de ses-efektleriyle oynamak isterseniz "S" tuşuna basmanız yeterli. Oynanabilirlik açısından kusursuz olan Crack Down'un iki kişi aynı anda oynayabilme özelliği C 64'deki en iyi Multi-player örneği. Kısacası harika olan bu oyun iki kişi oynandığında double-harika oluyor!

MERT HEKİMCİ

Grafik : 78
Müzik : 96
Ses-efekt : 85
Oynanabilirlik : 98
Genel : 91

64'ler sayfa 61

OPERA
THUND

Evet uzun bir süreden beri beklediğimiz Operation Wolf'un ikincisi olan Operation Thunderbolt nihayet ülkemizde, fakat bu sefer birincisine oranla çok daha geliştirilmiş.

Oyunumuzun konusu ise: Sefer yapmak için yola çıkmış DC-10 tipi bir uçak teröristlerce kaçırılır ve yolcuları rehir alınır amacınız onları kurtarmak.

Oyunu bir veya iki kişi oynayabilirsiniz ama iki kişi oynamanızı tavsiye ederim çünkü oyun hem daha kolaylaşır hem de daha zevkli bir hale gelir.

OPERATİON THUNDERBOLT birbirinden zor 8 bölümden oluşuyor ekranın sol alt yanında mermilerinizin sayısı ve hayat durumunuz gösteriliyor ayrıca her bölümün sonunda o bölümdeki başarınıza göre yüzde bir değer alıyorsunuz bu da size ona göre bonus getiriyor.

64'ler HİT

Bütün bunları anlattıktan sonra zorlu mücadeleye başlayabiliriz hazır olun:

Level 1: Burada çevresinde binalar ve elektrik direkleri olan bir yol üzerinde ileri gidiyorsunuz. Karşınıza bir çok törürist, helikopter ve bundan ateş eden adamlar var. Ayrıca paraşütlerle de cepaneler geliyor silahınızla bu paraşütlü cephaneleri vurunca almış oluyorsunuz. Ayrıca daha arkadan gelen adamlarda bize bıçak veya bomba atıyorlar. Bunları, üzerlerine ateş açarak durdurabiliriz. Yine helikopterler bizim peşimizde dolaşıyorlar. Ekranın kayması bir

Level 2: Şimdi ise dağların arkasında bir üsse konuk oluyoruz. Burada ise pencereden adamlar çıkıp bize ateş ediyorlar. Ayrıca Operation Wolf'taki gibi kocaman adamlar geliyorlar ve bize ateş ediyorlar.

1, 3, 5, ve 7. bölümlerde silahınız ilk başta gözükmüyor yalnızca ateş edince bir nokta beliriyor işte buna göre hedef almanız geriyor fakat öldürdüğünüz düşman sayısına göre silah alıyorsunuz. Bu silah lazerli olup hedef göstergesi daima belli ve kuvvetli biraz ilerleyince düşmanların gelmesi kesiliyor ve yüzde değerinizi alıp bu bölüm bitiyor.

64'ler sayfa 62

süre sonra duruyor ve yeniden bir çok adam çıkıyor. Bunların hepsinide öldürünce ekranda patlamalar oluyor ve bu bölümde böylece son buluyor.



Level 3: Şimdi ise cipimizle yol alıyoruz. Gene karşımıza bir çok düşman çıkıyor. Bunlar arasında en kuvvetlisi büyük helikopterler bunlar bize oldukça büyük ve etkili füze yolluyorlar silahınız gene aynı fakat insan veya cip vurunca değişebiliyor bir süre sonra üzerimize kimse gelmiyor ve bu bölümde bitiyor.

Level 4: Evet sıra en zor görevlerden birine geldi. Rehineleri kurtarmak. Rehineler evlerin içinde bulunuyorlar. Bu evlerin kapılarının üzerinde ok var. Bunları vurduğunuzda bu kapılar açılır ve rehineler dışarı çıkarlar ama sadece bunu yapmak yeterli değil. Yalnızca üzerinde ok bulunan kapıları açarsanız oyun bir yerde kitlenir ve diğer bölüme geçemezsiniz. Bu yüzden bütün kapıları açmanız gerekli bütün rehineleri kurtarınca bölüm sonunda bir telsizci geliyor. Onu kafasında bir kaç kez vurunca yok oluyor ve bu bölümde bitmiş oluyor.

Level 5: Artık hedefe iyice yaklaşmaya başladık. Motorumuzla sazlıkların içinde ileri doğru gidiyoruz. Evet yine karşımıza bir çok düşman motor ve helikopterler çıkıyor ve size yine füze atıyorlar aynı zamanda teknenizin üzerine adamlar atlıyorlar. Bu bölümde de bir çok cephaneler geliyor bunları almak için vurmanız gerekli bir süre gittikten sonra düşmanlar artık üzerimize gelmiyor ve bu bölümde bitiyor.

Level 6: Şimdi ise kapalı bir yerde savaşınıza devam ediyorsunuz. Yine amaç rehineleri kurtarmak. Burada oklu kapıların üzerine ateş et-

TION
ERBOLT

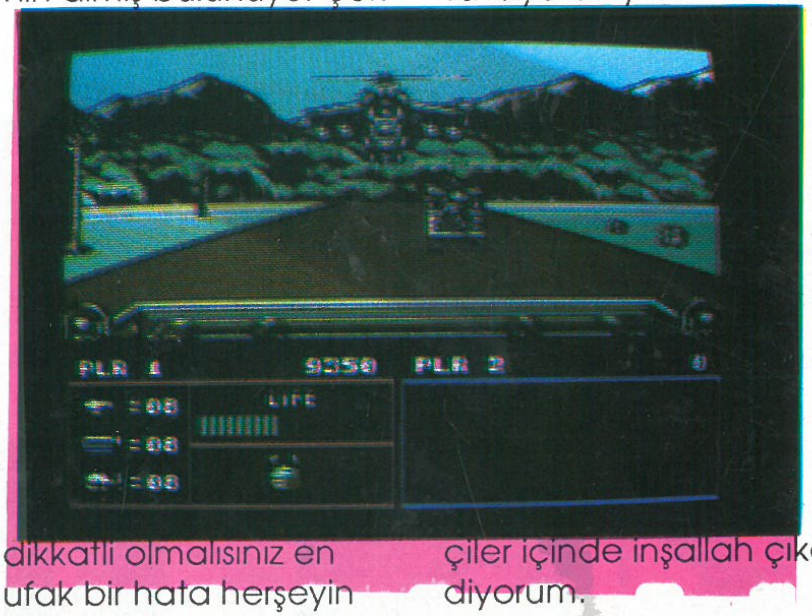
64'ler sayfa 63

tiğinizde bu kapılar açılır ve rehineler kurtulur. Burada düşmanlarınızın bulunduğu yerler biraz farklı bazıları havalandırma deliklerinden çıkıyorlar, bazıları ise tersten yani yukarıdan aşağıya ters bakıyorlar. Bunları öldürmek için kafalarından vurmanız gerekli ayrıca burada bulunan duvarlardaki kurşun delikleri çok güzel yapılmış. Bölüm sonundaki şapkalı adamı kafasından bir kaç kez vurunca ölüyor bu bölümde bitmiş oluyor.



Level 7: Evet uçağa yaklaşmak üzereyiz. Havaalanında yol alıyoruz. Karşımıza yine bir çok cip ve helikopter çıkıyor, yine cephaneler bulunuyor. Bu sefer ek bir düşman olarak tanklar bulunuyor. Silahınız gene aynı fakat öldürdüğünüz adam sayısınca değiştirebilirsiniz. Üzerinize hiçbir şey gelmeyince bu bölümde bitiyor.

Level 8: İşte son bölüm uçağın içinde ilerliyoruz. Karşınıza bir çok teröristin yanında rehin kadınlar bulunuyor bu yüzden dikkatli olmalısınız rehin kadınlar koltukların arasından çıkıyorlar. Evet bir süre ilerledikten sonra pilot kabinine giriyoruz. Burada teröristlerin başı pilotu rehin almış bulunuyor çok dikkatli olmalısınız en ufak bir hata herşeyin başa gitmesi demektir.. Silahınızı göz kararı bir yere ayarlayın ve terörist oraya geldiğinde ateş edin ama sakın pilota ateş etmeyin teröristi öldürünce oyun bitmiş oluyor ve isim yazıyorsunuz.

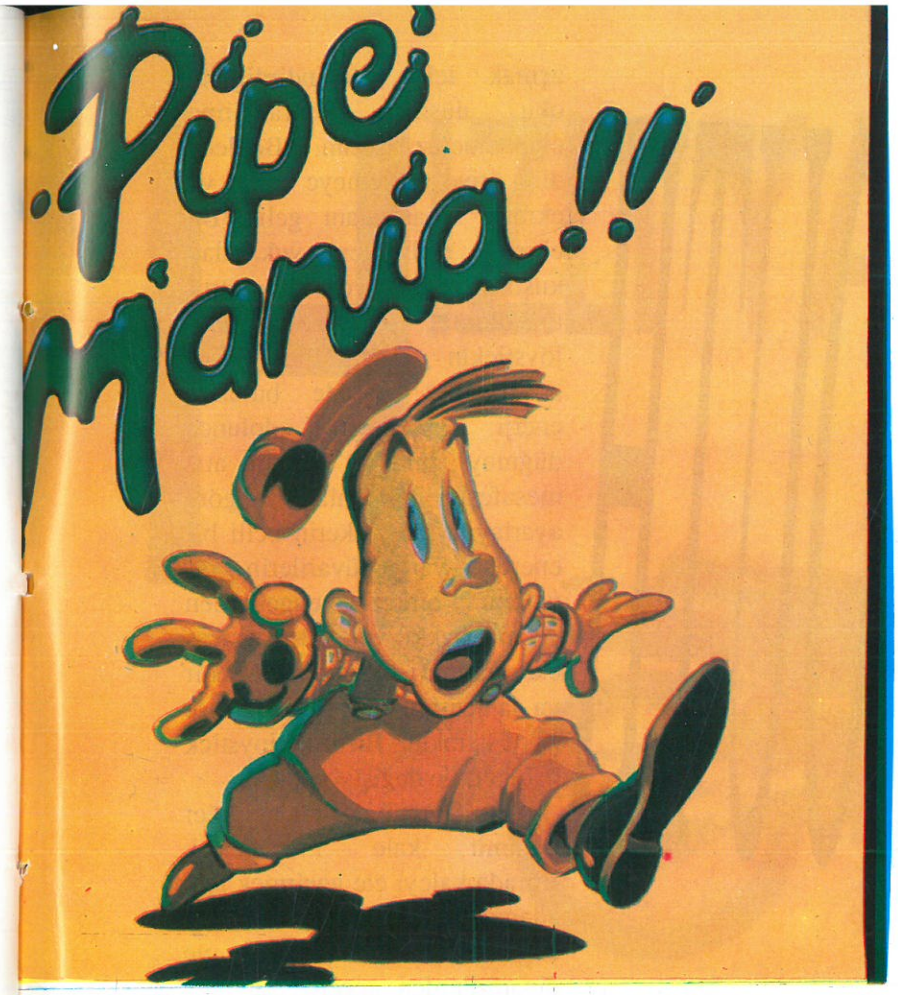


Oyun her yönüyle muhteşem bir oyun. Commodore'un imkanları gerçekten iyi kullanılmış her yönüyle bu bilgisayarın adını yükseltiyor. İşte bu yüzden OPERATION THUNDERBOLT'u şiddetle tavsiye ediyorum. Kasetçiler içinde inşallah çıkar diyorum.

Not: 7. bölüm haricinde 1, 3, 5. level'lerde joystick'i auto-fire alırsanız hepsi otomatik olarak ölür ve yüzdeniz artar.

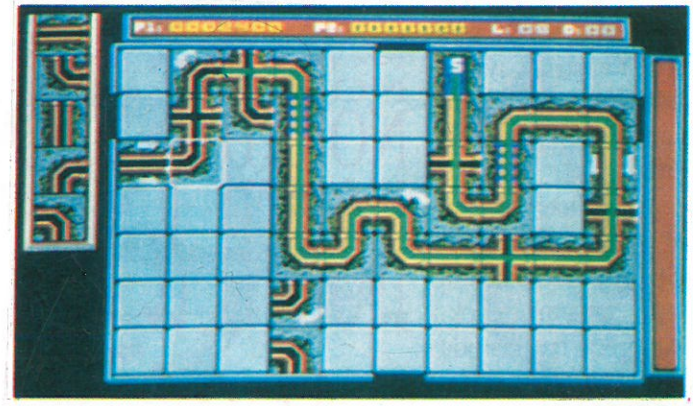
KORHAN TAMAN

C-64 TANITIM



Bilgisayar sahipleri, bilgisayarları sayesinde bugüne kadar bir çok mesleğe girip, o meslekle ilgili tecrübe kazanmışlardır. Kimimiz sporcu, kimimiz yarışçı olmayı sever, tabii bunun yanında dövüş, karate teknikleri kapmak, koruma polisi, komando olmak da var. Ama siz hiç su tesisatcısı oldunuz mu? Olmadıysanız hiç beklemeyin ve hemen bir Pipe Manla temin edin. Gerçekten su tesisatcısı olmak zevkli ve heyecanlı bir iş.

Tetris, Lynx, Comqunet gibi oyunları oynayanlar bilirler, belli bir zaman içinde belirli şekilleri bir düzene sokmak oldukça heyecan verici ve gerilimli bir iş. Hele bir de arkanızdan fışkıracak bir su kovalarsa. Oyunumuzun amacı ekranda (ekran belli büyüklükte karelere bölünmüş) beliren su başlangıç (borunun başlama yeri) noktasına göre boruları döşeyip, dışarıya hiç su akmamasını sağlamak. Ama borular öyle isteğe göre gelmiyor. Yani amaç boruları uygun biçimde döşemek. Başlarken hızla azalan bir zaman var (Sağ köşede). Bu zaman süresi içinde üç boruyu yok etmek için borunun üstünde joystick ile ateş edip, bomba resmini çıkarmanız lazım. Daha sonra bomba patlar ve boru yok olur. Tabii bu da bayağı zamanınızı alıyor ve su da sizi bir kaç boru daha yaklaşıyor. Önemli bir boru cinsi ise artı şeklinde olurlar. Burada su direk geliş yönünden gider, sağ veya sola taşmaz. Boruları yerleştirirken her şekli kullanmaya bakın. Artı şeklindeki borularla nakil yapın. Alt ve üst üste geçmiş boruların çıkışlarına dikkat edin ve boruların bitişlerini ekran sonuna dayamayın. Belli bir süre sonra ekranda boru döşeyecek yer kalmıyor ve su sizi takip etmekten vazgeçiyor ve bölüm atlıyorsunuz. Bölüm atladıkça suyun akış hızı da artıyor. İstediğiniz boruyu istediğiniz yere yerleştiremiyorsunuz. Birde şapka, vida, somun, tuğla gibi şekiller ekranı kaplıyor ve döşüyecek alan küçülüyor. Beşinci bölümden sonraki büyük borular boruları birbirine bağlamaya yoruyor. Ayrıca beş bölümde bir, bilgisayar size bir kod veriyor. Bu kodu öldüğünüz takdirde başlangıçtaki birinci seçeneğe yazıp, kaldığınız yerden devam etme hakkınız da var.



Pipe Manla çok heyecan verici ve zevkli bir oyun. Daha çok, basit ve zeka oyunlarını sevenler için yapılmış.

NORTH & SOUTH

Amigacılar geçen sezon çıkan North-South ile zevkli dakikalar geçirmişler, Commodore sahipleri ise oyuna hayran kalmış, ya ona benzer taktik oyunları aramışlar ya da kafaya amiga almayı koymuşlardır. Aradan geçen aylarda Infro Games'de bir kıpırdanma olmamış, daha fazla dayanamayan Crackerlar oyunu önemli değişikliklerle commodora adapte etmişler.

Oyunun konusu bildiğimiz kuzey-güney Amerikan iç savaşı. Oyun iki kişi ile oynanıyor. Bilgisayara karşı oynama şansımız yok. Ekrandaki Amerika haritasında yapmanız gereken toprakları bölüşmek. Bunun için sırası gelen oyuncu joystick ile yönlendirdiği oku adamının üstüne getirip, ateş düğmesine basarak birliği alıp elde etmek istediği yere koymalı. Topraklar paylaşıldıkça iş rekabete biniyor. Amigadaki kızılderililer ve deniz yardımı yok. Demiryolu ise sürekli artan paraya bağlanmış. Paranız arttıkça birliklerinize yeni birlikler katılıyor. Her birlik belli sayıda top süvari ve piyadeden oluşmakta. Savaş açmak için yönlendirdiğiniz oku düşman topraklarına clicklemeniz lazım. Böylece disk drive yüklemeye başlar ve ekrana savaş alanı gelir. Bu ekranda birlikler yukarıdan kuşbakışı görülüyor. İlk kontrol topçularda. Top atmak için joystickin düğmesine basılı tutun. Üst köşede bulunan enerji seviyesi dolunca düğmeyi bırakın. Topun atış mesafesini bunlara göre ayarlayın. Her askerin belli bir enerjisi var. Süvarilerin ise yalnız birkez engellerden geçme hakkı var. (Bazı savaş ekranlarının ortasında ya nehir ya da uçurum var.) Piyadeler ise zayıf karakter. Birlikler joystick hareketi ile değişiyor.

Oyunun bir diğer bölümü kale mücadelesi. Burada kaleyi ele geçirmek için adamınızı zamana karşı engellerden, mayın ve dinamitlerden geçerek bayrağa ulaşmak amacınız. Tabii bu arada diğer kuvvetler armut toplamayacak.

North-South amigada görüp heveslenenler için oyalayıcı bir oyun. Ama daha önce bu oyuna ilgi dumayanlar şimdide duymayacaklardır. Oyunun kısa fakat neden çok parçalı yapıldığı ayrı bir merak konusu. Bence bu oyun Infro Games tarafından programlansaydı çok daha iyi olurdu.

BARIŞ YALÇINKAYA

NORTH & SOUTH
NORTH & SOUTH
NORTH & SOUTH
NORTH & SOUTH

C-64

TANITIM

HIZLI YAŞAYIN



Hızlı yaşayın, dinç yaşayın. Önünüzde uzun bir yol var... Dolu dolu yaşamak, bir coşkudan ötekine, bir doruktan başka bir doruğa özgürce uçup gitmek için Beldesan, birbirinden çekici Mobylette'ler, Bisikletler sunuyor size.

Beldesan

İMALATÇI FİRMA: BELDESAN MOTORLU VASITALAR SANAYİ A.Ş.



DİNÇ YAŞAYIN

ÖZEL SANATLAR / SANATÇI & SANATÇI

I WANT IT





ITALIA'90

90' Dünya Kupası Resmi Topu
90' Dünya Kupası Resmi Ayakkabısı

I CAN

adidas

ETRVSCO®

