64'ler

EKİM 1990 8.000TL. (KDV Dahil)

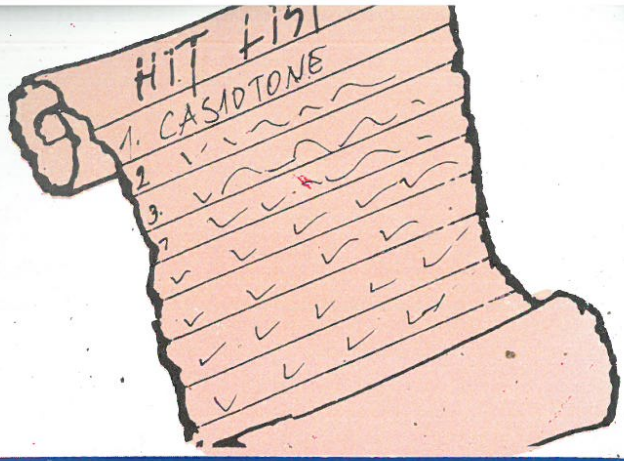
COMMODORE AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ



31

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR

CASIOTONE

MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...



Beko

Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.Ş.

İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06

Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

Devlet ... Basılı
24 Aralık 1990

64'ler

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.RAFET 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
MERT HEKİMCİ

64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞCI
MEHMET ALP YALINPALA
KORHAN TAMAN
ALİ PALA
BARIŞ CANSEVERGİL
KADEM ASLAN
BAHADIR ERBAŞ
BURAK SÜEL

Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
ORHAN CEVHER
BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK
TARKAN ATAMAL
SEKAN AKDAĞ
ERDEM TÜRSEN

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No:2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL
Telefonlar:
160.82.11-158.81.81
Yayına Hazırlayan-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
GÜVEN REPRODÜKSİYON A.Ş.
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No:328618

Haberleşme Adresi:
Posta Kutusu 205
BEŞİKTAŞ/İST.

İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli.....3.000..000.TL
Ön ve Arka Kapak içi.....2.500.000.TL
İç Sayfalar Renkli.....2.000.000.TL
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.1.500.000.TL
Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.

İlanların renk ayrımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır,renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukiki sorumluğu ilan sahiplerine aittir.

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

YAYINCININ NOTU

Geçtiğimiz ay önemli gelişmelere sahne oldu. Bunlardan biri ve en önemlisi BİLGİSAYAR'da TELİF HAKLARI VE ROYALTE BEDELLERİ ile ilgili yapılan hazırlıklarlardı. Bu konuda bizzat ANAP Kırşehir Milletvekili Gökhan Maraş ile görüştüm. Meclisteki çalışma odasında yaptığımız uzun görüşme sonunda taslağa esas teşkil edecek fikirlerimi, önerilerimi bana en kısa zamanda yazıp kendisine ulaştırmamı, daha sonra da teşekkül ettirilecek alt komisyonda görev alıp alamayacağımı sordu. Kendisine böyle bir konuda her türlü yardıma hazır olduğumu söyledim.

Yapılan hazırlıklara göre Ekim ayı sonu itibariyle Komisyon'un toplanması ve bütçeden önce kanunun meclise verilmesi bekleniyor. Bu konuyla ilgili geniş açıklama ve yazımı dergi içinde bulacaksınız. Burada önemli olan Böyle bir komisyona 64'ler dergisi sahibi olarak üye kabul ediliyor olmaktır. Bizden başka dışarıdan hiçbir sivil komisyon üyesi yok ...Bu da dergimizin geldiği noktaları anlatmaya yeter her halde...

Bu ayki dergi içeriğine gelince:

Yine dopdoluyuz. SEKA geçen sayı gördüğü bütün ilginin sanki karşılığını verir gibi yine geniş bilgilerle dolu... Ayrıca Bahadır kardeşim sizin için Amiga'nın Dos işletim sistemini kaleme aldı. Çok faydalanacağınızı umuyorum.



Oyunlara gelince;

Yıllardan beri LUCAS FILM'in oyun yapımındaki şöhreti bilinmektedir. Bu firmanın son bombası olan LOOM bu sayımızda Orhan Cevher tarafından tam açıklama olarak yayınlandı. Ayrıca OPERATION STEALTH'ın geçen sayımızda yayınlamadığımız bölümleri, son günlerin çok eğlenceli WİNGS'i, İcon-Adventure-Strateji konumunda KHALAAN, Sierra'nın KİNG'S QUEST IV, ve grafik olarak çok şöhretli VENÜS bu ayki dergimizin Amiga bölümünün ağır topları.

Commodore gelince; FLİMBO'S QUEST, PARA ACADEMY, ESCABE, IRON LORD, BLOCK OUT, OPERATİON NEPTUNE ve Commodore'da KİCK OFF II dergimizin başlıcasını oluşturuyor. Son günlerin çok büyük ilgi toplayan oyunu HAMMER FIST ve 1988'in büyük gürültü koparan oyunu TIMES OF LORE Mert Hekimci kardeşimin büyük çabaları sonucu bitirildi ve tam çözüm olarak klasikler bölümünde yayınlandı. Atari sayfamız yine sizin tavsiyeleriniz doğrultusunda iki sayfa olarak sürüyor.

Dergimizde bir başka yenilikte Metal Sabotajın mimarı Murat Adanç tarafından hazırlanmakta olan Müzik Köşesi... Burada o ayın sizin sevebileceğinizi umduğumuz müzik programlarını kısa öz geçmişlerini ve grubun diğer albümlerinden bilgiler vereceğiz. (Tabii mimar metalci olunca bu bölümde metal ağırlıklı olacak)

Her sayı bir öncekinden daha güzel, daha iyi ve daha mükemmel dergi verebilmek dileğiyle hepinize saygı ve sevgilerimi sunuyorum.

ABDURRAHMAN PALA

KÜTÜPHANESİ

içindekiler

Oyun, programcılık veya müzik Bilgisayarınızı ne amaçla kullanıyorsanız kullanın, bu ay dergimizde size hitab eden birşeyler bulacaksınız. Seka, Noise Tracker, Amıgados gibi yazılarımızdan başka son ayların en hit oyunlarını bu sayımızda. Sayfa sayımızın artması sayesinde gene dopdoluyuz.....

OYUNLAR

8) Back to the Future
11) Flımbo's Quest
16) Para Academy
17) Escape FTPOTRM
22) Larry II
30) Reach for the Stars
36) Khalaan
38) Reederei
40) Venus
44) King's Quest IV
46) Wings
48) Operation Stealth
49) Nuclear War
59) Impassomole
62) Loom
66) Iron Lord
73) Kick Off 2
75) Time Soldiers
76) Hammerfist

Times of Lore

Commodore 64'teki en iyi FRP'lerden birinin tam açıklamasına bu sayıda başladık. Siz bu ayki bölümle uğraşa durun kalanını gelecek aya yayınlayacağız.

SEKA

Bu ay çılgın demolara ilk adımınızı atmanız için bu ay ekran açma ve renk konularını inceledik.(s.27)

ATARI

Sizlerden yoğun destek alan köşemiz sürüyor. Lütfen mektup yazmaya devam edin.(s.56)

TELİF HAKLARI:

Ankara'da öyle şeyler oluyor ki , bilgisayar dünyasında yer yerinden oynayacak. Hazırlanan kanun sayesinde bir anda OCEAN gibi dev firmalar kapı komşumuz olabilir. Bu konudaki en son gelişmeleri ve ihtimalleri Sizin için inceledik.(s.69)

MÜZİK

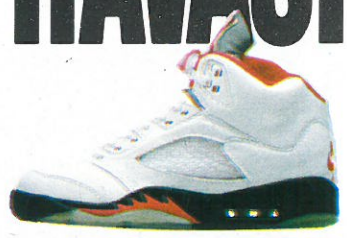
Müzik dünyasının en yeni ve en iyileri...(s.81)

MAC ADVENTURE

BUY 64'ler, OPEN MAGAZINE, READ MAC ADVENTURE.....Bakın sizi o kadar uğraştıran sorunun çözümü aslında ne kadar kolaymış. (s.51)



NIKE BASKETBOL AYAKKABILARININ HAVASI



Air Jordan®

VAR ÇÜNKÜ POTALARIN ALTINDA ZEMİN SERT

Michael Jordan, dünyanın en ünlü basketbolcusu. Michael Jordan'ın ayakkabıları Nike-Air®, taban sistemli.

NIKE AIR

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE



Spor oyunlarında Kick Off 2'nin tartışılmaz üstünlüğü sürerken çok yakında belkide onu tahtından indirecek bir oyun geliyor: INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE. Şimdiye kadar bilgisayarımızda futbol oynarken oyuncuları ya tepeden yada biraz üsten görüyorduk, ISC da görüş alanı oyuncuların göz hizasına indirilmiş. Bu sayede ilk kez oyunu gerçekten sahada oynuyormuşsunz gibi oluyor. Üstün grafik ve animasyondan başka oyunda falsolu, her bakımdan kontrol edebildiğiniz pas ve şutlar, çeşitli zorluk dereceleri ve inanılmaz güzellikte penaltı atışlaarı yer alıyor.

NIGHTBREED

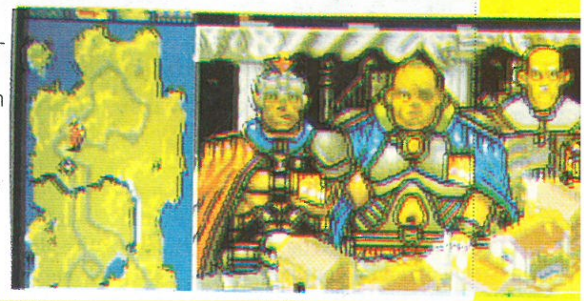
Clive Baker'ın son romanının filmi NIGHTBREED kanınızı donduracak kadar korkunç. İşte böyle olunca filmin oyun haklarına sahip olan OCEAN firması filmele ilgili iki oyun birden hazırlıyor. Bunlardan birincisi NIGHTBREED, The Interactive Movie Cinemaware'in yarattığı "film gibi oyun" türünün bir örneği. Tıpkı Desert'ta olduğu gibi yaptığınız hareketlere göre belirli arcade bölümlerle karşılaşıyorsunuz. Oyunu diğerlerinden ayıran nokta bu alt bölümlerin zenginliği. Bunlarda kazandığınız başarıya göre ya Nightbreed adı verilen garip yaratıkların elinden kurtuluyorsunuz ya da hayal edemiyeceğiniz kadar iğrenç bir ölümle karşılaşıyorsunuz. Film'le ilgili diğer oyun ise NIGHTBREED, The Arcade Game. Bu oyun daha çok 64'te görmeye alıştığımız arcade-adventure'lara benziyor. Yönettiğimiz karakter topladığı eşyaların yardımıyla canavarlarla mücadele ediyor ve kurtulmaya çalışıyor.



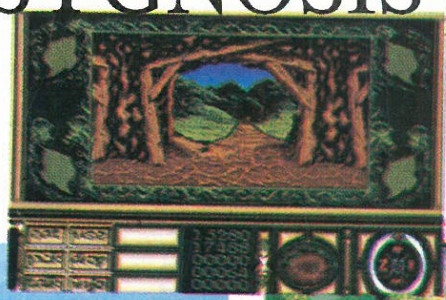
HABERLER

POWERMONGER

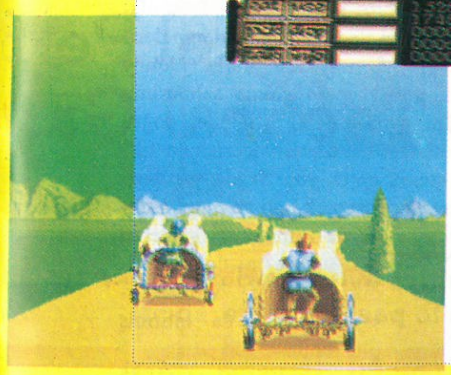
Populous pek çoklarına göre gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunuydu. İşte bir çok ödül alan bu oyunun yaratıcılarışimdi çok daha kapsamlı ve etkileyici bir oyun hazırlıyorlar: POWERMONGER. Vatanından sürülen bir savaşçı sadık yirmi askeriyle beraber kendini bir adanın kıyılarındabulur. Tesadüfe bakın ki bu ada bir kral tarafından yönetilmektedir ve kahramanımız kendinin daha iyi bir kral olacağına karar verir. Askerleriyle beraber savaşarak veya korkutarak ada halkını ikna eder. İş burda bitti sanıyorsanız yanılıyorsunuz, kahramanımızın gözü doymaz ve diğer adaları da ele geçirmek için çlışmaya başlar.
POWERMONGER'da her bölümde 200 ada var. Belki inanmayacaksınız ama oyun bir kaç trilyar bölümden oluşuyor.
Grafik olarak Polpulous andıran oyunda adamlarınızın verdiğiniz emirleri yerlerine getirmelerini seyretmek çok zevkli oluyor. İsterseniz adanın tümünü birden görüyorsunuz, isterseniz sadece bir evi izleyecek görüntüyü şekilde zoomluyorsunuz.Bu haliyle bir bilgisayar için hazırlanan en kapsamlı strateji oyunu olan POWERMONGER şu anda programlama aşamasında. Bir kaç aya kadar hazır olacak.



PSYGNOSIS



Shadow of the Beast II'nin yarattığı yankı daha bitmeden PSYGNOSIS aynı güzellikte üç oyun birden hazırlıyor. Bunlardan birincisi OBITUS alıştığımız PSGNOSIS oyunlarının aksine bir FRP. Ne ölçüde başarılı olur bilemeyiz ama oyunun sahip olduğu geniş oyun alanı ve değişik bakış açıları oyun için kesinlikle artı puan. İkinci oyun NITRO, Hot REod benzer bir yarış oyunu. Tepeden bakış açısı, paranız arttıkça alabildiğiniz ekstra parçalar size pek yeni fikirler gibi gelmeyebilir ama bu oyunu diğerlerinden ayıran nokta: HIZ! Gerçekten de oyun inanılmayacak bir tempoda oynanıyor. En son oyun ise Defender of the Crown, Joan of Arc ve Khalaan tipinden CARTHAGE. Romalılar zamanında her zaman olduğu gibi daha fazla para ve güç için çarpışıyorsunuz. Bu arada oyunun içinde yer alan alt oyunlar birbirlerinden güzel görünüyor. Artık kalitesini hepimize kabul ettiren PSYGNOSIS'in yeni hitleri yakında hazır olacak.





WILDFIRE

Midwinter'ın sonrasında sağ kalanlar Afrika'nın batısına taşınırlar ve Atlantic Federasyonu adını verdikleri bir devlet kurarlar. Rahat rahat oturup keyiflerine bakacaklarına komşu oldukları Sahara krallığıyla didişmeye başlarlar. Böylece WILDFIRE, yani Midwinter II başlamış olur. Sizin oyundaki rolünüz ise gizli bir ajan olarak daha fazla adayı federasyona katılmak için ikna etmek. Tabi bu kadar kolay değil. Oyun 50 adadan oluşıyor ama her görev pek çok alt bölümden oluşuyor. Masala bir üsse sabotaj mak, üssün planını çizen adamı bulup onun planları vermesini sağlamak için kızını hapisten kurtarmak, üsse varabilmek için bir araç kaçırmak ve ancak en sonunda sabotajı gerçekleştirmek zorunda kalabilirsiniz. WILDFIRE'ın en büyük özelliklerinden biri de Face Designer adı verilen ve karakterlere yeni yüzler ve kısa geçmişler hazırlamanızı sağlayan minik alt program. Programı hazırlaya MAELSTORM firması, oyun





Yıl 1955...

Profesör Emmet L. Brown yani Doc, gelecekten gelmiş olan genç dostu Marty Mcfly'ı fırtınalı bir akşam binbir zorlukla 1985'e geri gönderir.

Yıl 1985...

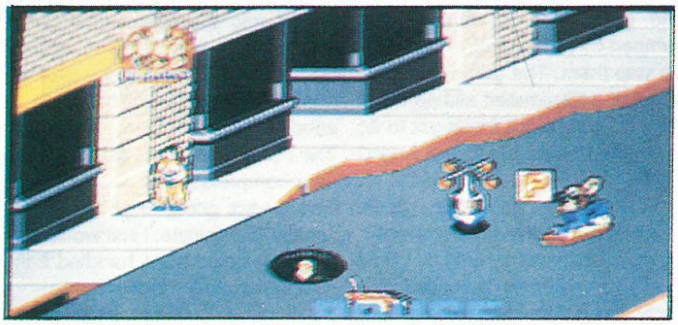
Marty ,geri döndüğünde artık herşeyin düzeldiğini, babasının pısırıklıktan kurtulduğunu ve baş düşmanı Biff'in hizmetkarları olduğunu görür. Ayrıca babası ona yepyeni ve harika bir araba almıştır. Bu arada sevgilisi Jennifer gelir. Tam ikisi arabanın önünde konuşurken yolun ortasında büyük bir patlama ve ardından beliren parlak ışık hüzmesinin içinden Doc zaman arabasıyla çıkagelir. Heyecanla arabadan çıkan Doc yanındaki çöpün kapağını açıp içindekileri arabanın deposuna atmaya başlar. Depoya çöpleri doldururken de bir yandan Marty ve Jennifer'e çocuklarının başlarının gelecekte belaya gireceğini ve onunla gelmeleri gerektiğini söyler. Ve üçüde arabaya atlayıp geleceğe doğru HAVALANIRLAR !

Yıl 2015...

Bambaşka bir dünya. Steven Spielberg'in objektifinden şöyle bir baktığımızda göreceklerimiz bizi olduğu gibi Marty'i de şaşırtacaktır... Uçan arabalar, uçan kaykaylar (Hoverboard'lar), üç boyutlu sinemalar ve daha başka akıl almaz teknolojik gelişmeler. Doc, arabayı bir arasokağa park etmeden evvel sorun yaratabileceğini düşünerek Jennifer'i bir müddetliğine bayıltır ve onu arabayla beraber arasokağa bırakırlar. Doc, Marty'e görevini ve başarısız olduğu takdirde başına gelebilecekleri anlattıktan sonra Marty aynen oğlu gibi giyinip onun gideceği Cafe'ye gider. Orada Biff'in oğlunun çetesi Marty'i görür ve onu oğlu zannederler. Ve ona akşam yapacakları soyguna katılıp katılmayacağını sorarlar. Marty oğlunun yerine onlara kafa tutar ve başını teknolojik bir belaya sokar. Çetedekiler de Marty'nin ardından kendilerini sokağa atarlar ve amansız bir mücadele başlar. Hem de Hoverboardlar üzerinde...İşte başlıyoruz !!!

LEVEL 1 (2015 yılı)

Oyunun bu ilk Level'inde Marty'i Hoverboard üzerinde kontrol ediyoruz. Hoverboarda hız verebilir,-yavaşlatabilirsiniz. Her yöne hareket edebilir, sıçrayabilir ve çetedekilere vurabilirsiniz. Bu hareketleri kavramak epey kolay.Ayrıca ekranın altında skorunuzu, kalan zamanınızı,bulunduğunuz seneyi ve enerjinizi görebilirsiniz.-Heyecan verici bir müzik eşliğinde arabaların ve insanların olduğu gibi birçok değişik karakterin de doldurduğu bir sokakta Biff'in oğlu ve çetesiyle boğuşup onları saf dışı bırakmalısınız.-Çevrede bulacağınız çeşitli eşyalar size puan ve bazı ayrıcalıklar kazandıracaktır.Ekranda sağa,yukarı ve sola olmak üzere üç değişik yöne ayrı zamanlarda bilgisayarın kararıyla haraket edebiliyorsunuz. Ekran sağa veya sola ilerlerken yoldan geçen arabalara asılabilirsiniz.Bu da size bir süreliğine hız ve zaman kazandırır.Level'in sonundaki gölü aşıp Adalet Binası'na ulaşmayı başarırsanız Marty filmde olduğu gibi kenara çekilecek ve Biff'in oğlunun çetesinin binaya çarpmasını sağlıyacaktır.-Bu da çetenin tutuklanıp Marty'nin oğlunun kurtulması ve Level'in bitmesi demektir.



LEVEL 2 (2015 yılı)

Bu olaylar gelişirken Polis Jennifer'i bulmuş ve onu 2015 yılındaki evine götürmüştür. Doc'ın teorisine göre insanoğlu gelecekteki ikizini gördüğü takdirde tüm zaman-mekan dengesi bozulacak ve kainat yokolacaktır. Böyle birşeyin olmasını Marty ve Doc gibi biz de istemediğimizden Jennifer'i o evden çıkarmamız gerekiyor.

Ekranda evi kuşbakışı görüyoruz. Yedi oda ve bir holden oluşmuş olan bu evde Jennifer'den başka onun gelecekteki ailesi ve gelecekteki kendisi de bulunuyor. Jennifer diğer karakterlerin aksine ayrıca bir imleçle belirtiliyor.Joystiğiniz kontrolünde evin kapıları var.Yani odaların kapılarını seçerek bu kapının açılmasını ve içerideki karakterin seçtiğiniz diğer odadaki karakterle yer değiştirmesini sağlıyorsunuz.Bu iki karakterden birinin mutlaka Jennifer olması gerekmiyor.Zaten Jennifer'i mümkün olduğunca az diğer karakterlerle karşılaştırmalısınız.Çünkü bu, onun enerjisinin azalmasına yol açıyor.Biraz zekayla Jennifer'i mümkün olan en kısa zamanda bu evden çıkarabilirsiniz.Çıkış kapısı evin güneyinde, ortadaki kapıdır.Evden kurtulduğunuzda bu Level da bitiyor.

LEVEL 3 (1955 yılı)

Bu Level filmin gidişhatına pek uymuyor. Burada Marty'nin (Back To The Future 1'de ve 2'nin en sonlarında)annesi ile babasının evlenmelerini sağlayan partide gitarla 'Johny Good' adlı parçayı çalma sahnesinin resmini aynı müzik eşliğinde, doğru şekilde, verilen zaman içerisinde birleştirmeniz gerekiyor. Sağda yap-boz, solda resmin gerçek hali ve onun altında da zamanınızı gösteren saat var.Resmi doğru biçimine sokmayı başarabilirseniz burayı da bitirmiş olursunuz.

LEVEL 4 (1985 yılı)

Neyse... Biz gene ana hikayeden devam edelim...

Jennifer'i kurtaran Doc ve Marty hep beraber zaman arabasına atlayıp kendi zamanları olan 1985'e geri dönerler. Fakat hiçbirşeyin eskisi gibi olmadığını farkederler. Normal 1985 gitmiş yerine silahlı serserilerin ve çetelerin hüküm sürdüğü bir 1985 gelmiştir. Buna sebep olan kişi ise Biff'dir. Biff, 2015 yılından getirdiği



spor almanağını (O yüzyılın tüm spor karşılaşmalarını içeren bir kitap) 1955'deki genç haline vermiştir. Bunu da zaman arabasını Marty ve Doc, Jennifer'i kurtarırken çalarak yapmıştır. Almanaktan faydalanan genç Biff girdiği tüm bahislerden karlı çıkarak süper zengin olmuş ve dünyayı bu hale getirmiştir. Olanları anlayan Doc ve Marty, Biff'den almanağı kaç senesinde aldığını öğrenmeye karar verirler.

Bu Level'da Marty'i yönetiyoruz ama bu sefer Hoverboardu ile değil. Sağa doğru ilerleyen ekranda birçok serseri Marty'e saldırıyor. Marty'de çaresiz değil tabii ki.Sıçrayabiliyor, eğilebiliyor, yumruk ve tekme atabiliyor. Ayrıca yolu üzerinde eski okul müdürü ile de karşılaşıyor ama hiç de dostça değil...tüfekle !!! Yolun sonunda Biff ile onun kendi özel binası önünde karşılaşıyorsunuz. Size tabancasıyla ateş edebildiği gibi tekme ve yumruk da atabiliyor. Onu öldürebilirseniz kitabı aldığı tarihi öğrenmiş oluyorsunuz ve tam o sırada Doc zaman arabasıyla uçarak geliyor ve sizi alıp genç Biff'in almanağı aldığı tarihe gidiyorsunuz.

LEVEL 5 (1955 yılı)

Aynı ilk bölümde olduğu gibi Hoverboard üzerinde ilerliyorsunuz..Aradaki fark ise sizi uçan kaykaylılar yerine normal kaykaylılar rahatsız ediyor. Çevredeki insanlar ve engeller de cabası. Biff'i Level sonlarına doğru gireceğiniz tünelde buluyorsunuz. Tünelin sonuna kadar ulaşıp tekrar geri dönebilirseniz almanağı Biff'den almış oluyorsunuz.Gene Doc arabayla gelerek size bir ip sarkıtıyor. Bu ipe tutunduğunuzda zaman arabasıyla oradan uzaklaşıyor ve emin bir yere gidip almanağı yokediyorsunuz. Buradan sonra filme göre tam siz almanağı yokettikten sonra Doc havadeyken bir şimşek onu ve arabayı çarpıyor. Arabanın gözden kaybolmasıyla beraber gelen özel bir posta şirketinin memurunun size verdiği 70 senelik mektuptan Doc'ın vahşi batıda olduğunu ve bu mektubu 70 sene evvel yazdığını öğreniyorsunuz. Bu anlattığım sahneler oyunda yok ama aynı filmdeki gibi bir son ekran var...TO BE CONCLUDED

MERT HEKİMCİ

GRAFİK 78

MÜZİK 87

OYNANABİLİRLİK 83

GENEL 84

telecom

BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKTIR

BİLGİSAYARLAR
DİSKET SÜRÜCÜLER
YAZICILAR
MONİTÖRLER

➲Her hafta yeni AMIGA, C-64, IBM oyunları
➲Joystickler
➲Tüm Bil-Tek ürünleri
➲Disketler
➲Kartuşlar
➲Kasetler
➲Bakım onarım servisi
➲Türkiye ve dünyanın her yeri için ödemeli sipariş alınır.

ÖĞRENCİLERE BÜYÜK İNDİRİM.
ALIŞVERİŞ YAPAN HER MÜŞTERİYE KURA NO'SU

AMIGA

telecom bilgisayar
Karanfil sok.15/3KIZILAY ANKARA
(KEBABİSTAN ÜSTÜ) Tel:117 10 97

commodore

BİL TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

TÜRKİYE GENELİNDE

ŞİMDİ TAKSİTLE!..

--5.25 AMIGA DİSK DRIVE

200.000 Peşin+(200.000X2ay)=600.000.-

--512K AMIGA RAM KART

80.000 Peşin+(80.000X2ay)=240.000.-

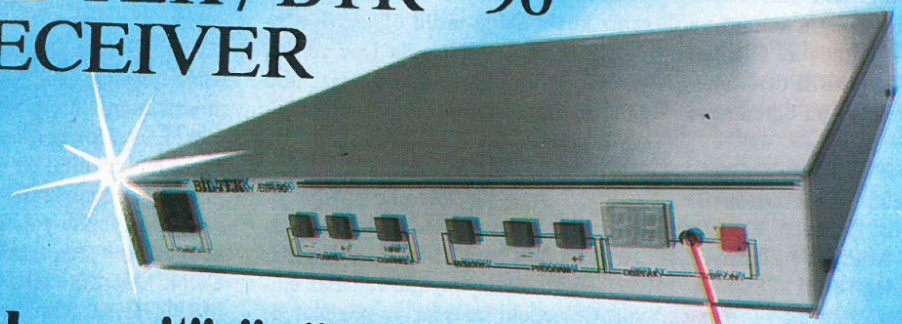
--2.5MB AMIGA RAM KART

250.000Peşin+(250.000X2ay)=750.000.-

FIRSATI KAÇIRMAYIN

İşte beklenen !

BİL-TEK / BTR - 90 RECEIVER

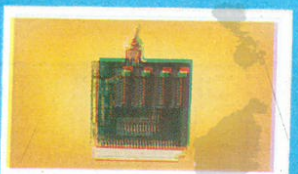


artık monitörünüzü koltuğunuzdan seyredebilirsiniz !

* 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.



* AMIGA 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

Ebuzziya Caddesi Marmara Çarşısı Kat:1 No:106 Bakırköy / İstanbul Tel : 583 14 90

FEBAS GRAFİK 543 43 45

FLIMBO's Quest

Masum bir karakteri ele alalım. Kırık birkalp, bir parça kahramanlık ekleyelim ve karşınızda Flimbo. System 3'ün son süper kahramanı.

Başka bir galaksi, başka bir dünya. Dewdropland ülkesindeyiz ve gün yeni başlıyor. Sıcak ve neşe dolu bir sabahın ardında ne türlü kötülüklerin sizi beklediğini ancak kötü Profesör Fransz Dundruff bilebilir.

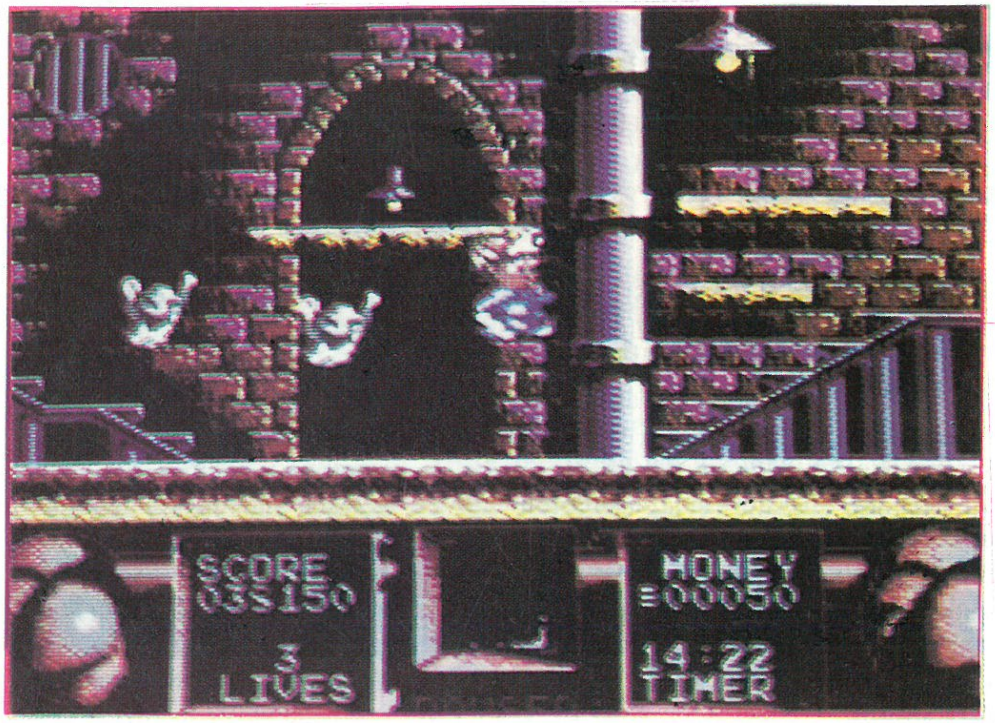
Profesör, yıllardır üzerinde çalıştığı "Sozsuz Hayat" makinesini tamamlamıştır. Makine, çalıştığında bağlı olduğu vücutların birinden hayat enerjisini emerken diğer vücut yenilenir ve ölümsüzlük kazanır. Deli Fransz'ın amacı da ölümsüz olmak olduğundan kendine bir kurbam aramaya başlar. Aklına gelen ilk ve en iyi kişi Pearly'dir. Dewdropland'ın güzel ve umut dolu bir gelecek vaadeden kraliçesi. Kaçırılması da oldukça kolay olduğundan profesör hemen işe koyulur. Pearly'yi kaçırır ve şatosuna götürür. Ama birşeyi unutur! Pearly'nin erkekarkadaşı Dewdropland'ın süper kahramanı Flimbo'dur.

Flimbo hiç düşünmeden sevgilisini kurtarmak için Fransz Dundruff'un şatosuna doğru yola çıkar.

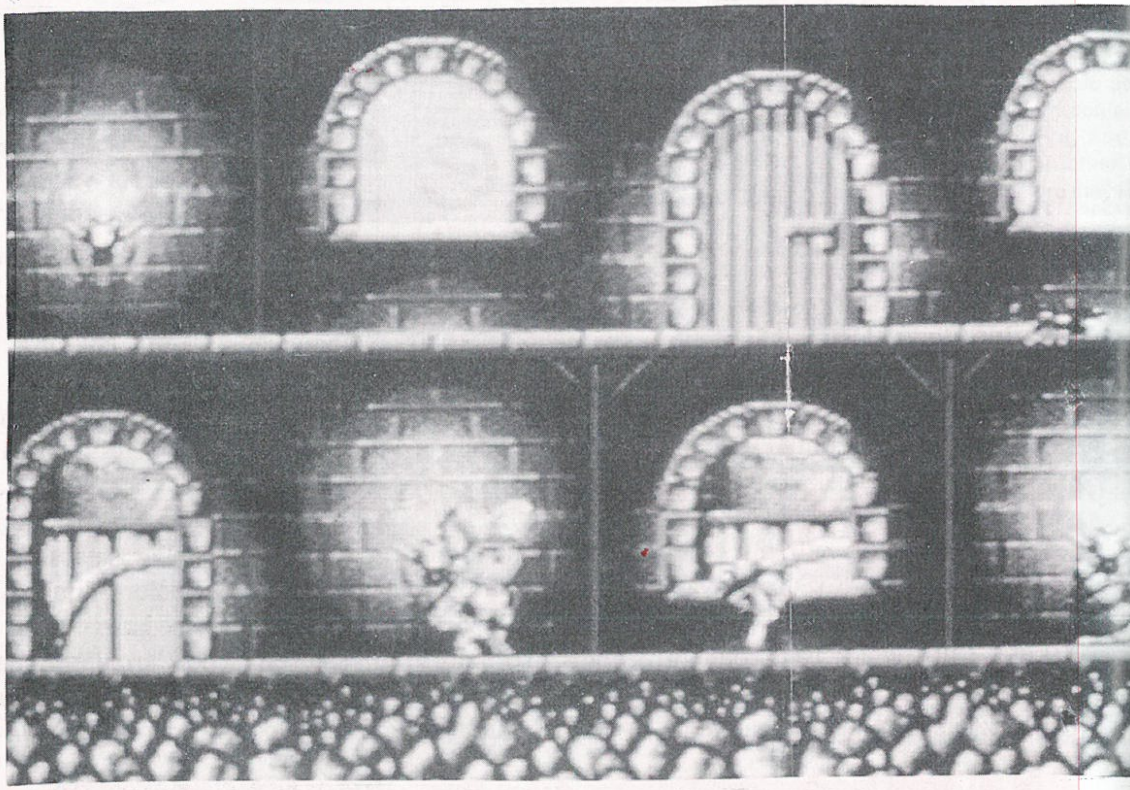
Kahramanımızın geldiğini duyan deli profesör labratuarına girer ve GUM denilen acayip yaratıkları üretir. Bu GUM'un manası Genetically Undesirible Mutants oluyor. Bu da, genetiken istenmeyen yaratıklar demek oluyor. GUM'lar heryere yayılırlar ve Flimbo'yu durdurmaya kararlıdırlar. Öyle ki, eğer büyücü Dazz Bazian da olmasa Flimbo'nun hiç şansı kalmamış olacak. Fakat Dazz sadece parası olanlara yardım ediyor.

Büyücü Dazz Flimbo'ya yardım etmeyi kabul eder. Flimbo'nun ilerliyeceği yedi apayrı dünyanın herbirinde dükkat açıp ona çeşitli yardımcı aletler satacaktır. Bu aletler ve objeler Flimbo'ya çok faydalı olacaktır. Ayrıca Dazz'ın dükkanlarından zaman da satın alabilirsiniz. Zaman aldığınız taktirde Pearly'nin ölümü gecikecek bu da size belli bir süre daha yaşama şansı kazandıracaktır. Alabileceği diğer bir şey ise ona görünmezlik sağlayan bir iksir. Bu iksiri içtiğinizde hiçbir düşman sizi etkilemiyor. Onlara dokunduğunuzda da ölüyorlar. Bir de süper silah var. Süper silah sizin elinizdeki silahın iki katı kuvvette ve daha uzun mesafeli.

Dazz Bazian'ın dükkanından alabileceğiniz en önemli şeyler Scroll denilen büyü kağıtlarıdır. İki çeşit Scroll var ve



dükkanında para karşılığı alınmayı bekliyor. Bunlardan biri süper Scroll diğeri ise normal Scroll. bu scrollar bölümü bitirmek için tamamlamanız gereken kelimelerin harflerini taşıyorlar. Normal Scroll'dan bir harf Süper Scroll'dan da kelime'nin tümü çıkıyor.



Profesör Dundruff'un ürettiği yaratıkların yani GUM'ların ilginç bir yanı var. Onları öldürdüğünüzde para, Scroll, iksir ve bunun gibi şeylere dönüşebiliyorlar. Aslında bunların hepsini dükkandan elde etmek mümkün. Bazen de GUM'lar, öldüklerinde bir kalp bırakıyorlar. Bu kalp ekranın yukarısına doğru yükseliyor. Onu vurdukça değişik renklere giriyor. Eğer beş ayrı renkteki kalbi alıp Dazz Bazian'ın dükkanına götürürseniz extra bir hayat elde etmiş olursunuz.

Flimbo ,gerçek bir kahraman olmasına rağmen kötü bir huyu var. Birden fazla objeyi taşımaya üşendiğinden neyi alacağına iyi karar vermeli.Yani bir kalp ile bir scroll'u aynı anda taşıyamıyor.Fakat iksir ,silah ve para gibi şeyleri taşıyabilir.

Dazz Bazian'ın dükkanına girdiğinizde ekranın ortasında kendisini göreceksiniz. Dükkandakileri satın almak için yanıp sönen bir şekli kullanıyorsunuz.Objeler ikon halinde size sunulmuş. Siz de yanıp sönen şekli istediğiniz objenin ikonuna getirip joystiğinizin ateş düğmesine basarak arzu ettiğinizi satın alabilirsiniz. Objelerin sıralanışı 64'de şöyle:

-Üsste solda süper scroll
-Üstte sağda normal scroll
-Ortada solda çıkış
-Ortada sağda extra zaman
-Altta solda süper silah
-Altta sağda iksir

AMIGADA İSE:

-Üsste solda süper silah
-Üstte sağda normal scroll
-Ortada solda dükkandan çıkış
-Ortada sağda extra zaman
-Altta solda iksir
-Altta sağda süper scroll

BU OBJELERİN FİYATLARI:

Süper silah-350
Extra zaman-300
İksir-250
Normal scroll-400
Süper scroll-2500

Şatoya yapacağınız yolculuğunuzda yedi dünyadan geçeceksiniz. Her dünyada birçok kapı, mağara ve gizli geçitler var. Bunların bazısından geçiliyor, bazısından geçilmiyor.Kapılardan girmek için önünde durup joystick'i yukarı itmeniz yeterli.Eğer doğru geçidi bulabilirseniz para dolu hazine odalarına çıkarsınız. Bu odalarda birçok altın para var ve paralar platformların üstünde duruyor. Paraları istediğiniz gibi toplıyabilirsiniz. Ama diğerlerinden ayrı renkte olanlarını sırayla toplarsanız daha çok paranız olur.

Oyun boyunca esas yapmanız gereken doğru yaratığı bulup öldürmek ve ondan scroll'u almaktır. Öldürmeniz gereken yaratık ekranın alt kısmında gösteriliyor. Bu yaratığı bulduğunuzda diğerlerinden ayırt etmeniz oldukça kolay. 64'de yaratığın vücudu yanıp sönüyor.

Flimbo's Quest yedi bölümden oluşuyor. İlk bölüm günlük güneşlik bir alanda ahşap yapıların ve dalların arasında geçiyor. İkinci bölüm ise ne-

hirler göller ve köprülerden oluşmuş.İlerliyen bölümlerde taşlık ve kayalık alanlarda ,lanetli ormanlarda ,mezarlık ve imalathanelerde koşuşturuyorsunuz. Tüm bu bölümler birçok canavar tarafından işgal edilmiş.Canavarlar çok çeşitli. Dev sinekler, trollar, kelbekler, sümüklü böcekler, kuşlar, uzun boylu yaratıklar, geniş kertenkeleler, sudan fırlayan balıklar, ağaca tırmanan kıskaçlı yaratıklar, hayaletler, dev kanatlı kuşlar, inanılmaz büyüklükteki şişko devler,koca kafalı dev dişlek yaratıklar ve daha niceleri.

Eğer oyunu bitirebilirseniz sizi harika bir son ekran bekliyor. Ayrıca burada, topladığınız anlamsız kelimelerin Assembler dilinde bir bilgisayar programının parçaları olduğunu öğreniyorsunuz. Flimbo bu programı Franz Dundruff'un bilgisayarına yazarak işlemi durduruyor ve Pearly'i kurtarıyor. Sonunda güneş batarken bir ağacın dalında sevgilinizle beraber aşkın ve başarının tadını çıkarıyorsunuz.

Netice de söylemeliyimki Flimbo gerçekten uzun uğraş gerektiren titiz ve başarılı bir çalışmanın ürünü. Bu kadar güzel bir programı bulmak her zaman kolay değil.Ayrıca piyasadaki kısacık, işe yaramaz, Spectrum grafikli oyunlarla mukayese bile edilmez. Zaten oyunu yapan SYSTEM 3 firması ağırlıklı olarak C-64'te çalışıyor. Bu yüzden de en iyi oyunlarda isimleri var. Last Linja, Tusker, Myth, Vendetta gibi süper oyunlar hep onların. Bu oyunların Amiga versionları ise biraz zayıf kalıyor. Benden size tavsiye, strateji oyunlarından sıkıldıysanız Flimbo'ya bir göz atın.

MERT HEKİMCİ

AMIGA'da FLIMBO's QUEST...

Gerçekten sevimli ve şirin; bu oyun çok tatlı. Basit konu, mükemmel oynanabilirlik, iyi grafik ve müzik. İyi bir platform oyunu her zaman iyi iş yapar. Bu sözü gerçekten yanıltmayacak bir oyun Flimbo's Quest.

Kahramanımız minik Flimbo (müzip şapkalı tatlı bir ufaklık) kaçırılan hız arkadaşını (ismi Pearly) deli bilim adamı Franz Drandruff'un elinden kurtarmaya çalışıyor. Ama bunu ne Hostages'daki gibi bir anti-terrör timiyle ne de bir F-16 yardımıyla yapıyor. Sadece Q ve yayı bu zorlu macerada diğer mahluklara karşı yapayanlızlar. Amacımız her levelda aşağıda kare içinde alınmış canlılar üzerinde bir harf bulunan bir sayfa alıp (yaratığı öldürerek) onu büyücüye götürüp level'ı geçmeniz için gereken sihirli kelimeyi tamamlamak. Bunu yaparken toplıyacağınız para ile bir çok ekstralar satın alabilirsiniz. Örneğin zaman, bir harf, level'ı otomatik tamamlama gibi (ki biraz pahalı). Para ya öldürdüğünüz canlılardan ya da gireceğiniz evdeki keseleri toplıyarak sağlanabilir. Ama şunu unutmamalısınızki işaretli kese 20, işaretsizler ise 5 ama işaretlileri toplıyacak diye zamanı fazla harcamamak gerek bunuda unutmayın.

Oyun grafik, müzik ve oynanabilirlik bakımından platform oyunlarının en iyilerinden (belki en iyisi). Grafikler detaylı ve renkli özellikle sizi öldürmek istiyen yaratıklar çok enteresan ve bir okadarda iyi. Müzik tam oyuna göre değişken ve iyi. Oynanabilirlik ise mükemmel. Flimbo hızlı ekranın kayışı çok iyi teknik bakımdan Backgroundlar harika yapılmış. Bence her Amigacı bir simulasyon veya stratejisinin yanında böyle bir oyunda almalı. Diyeceksinizki ne o? atlama, zıplama veya zeka gerektirmiyor, biz böyle oyunu ne yapalım. Evet belki F-16 Falcon'a göre çok basit ama inanın onun kadar eğlenceli eee bilgisayarınızı niye aldınız herhalde hava harp okuluna önceden hazırlık için değil. Biraz iyi vakit geçirin. Eğlenin ve Flimbo's Quest'i alın. Herkez! ister simulasyon'cu, ister adventure'ci herkez.

EMRE IŞIKLAR

ZENGER COMPUTER CENTER



Sümer Sokak No:6/B
KIZILAY - ANKARA

OYUN ADI	COM.KASS	COM.DİSK	AMIGA DİSK
P-47 THUNDERBOLT	6.000.-	5.000.-	(2Disk) 8.000.-
OPERATION THUNDERBOLT	6.000.-	5.000.-	15.000.-
ITALY 1990	6.000.-	5.000.-	8.000.-
Dr.DOOM'S REVENGE	6.000.-	—	(2D)15.000.-
BEVERLY HILLS COP	6.000.-	5.000.-	(2D)15.000.-
D.DRAGON II	6.000.-	5.000.-	—
TURBO OUTRUN	6.000.-	7.000.-	(2D)15.000.-
T.K.O BOXING	6.000.-	7.000.-	—
TEST DRIVE II	6.000.-	6.000.-	8.000.-
GRAND PRIX CIRCUIT	6.000.-	7.000.-	8.000.-
BLACK TIGER	6.000.-	5.000.-	8.000.-
GHOSTBUSTERS II	6.000.-	5.000.-	(2D)15.000.-
LAST NINJA II	6.000.-	7.000.-	18.000.-
DYNAMITE DUX	6.000.-	5.000.-	—
SILENT SERVICE	6.000.-	7.000.-	—
HOSTAGES	6.000.-	5.000.-	8.000.-
DRAGON NINJA	6.000.-	5.000.-	—
FALLEN ANGEL	6.000.-	5.000.-	8.000.-
WORLD GAMES	6.000.-	7.000.-	8.000.-
RAINBOW WARRIOR	6.000.-	5.000.-	—
FIGHTER BOMBER	6.000.-	5.000.-	(2D)15.000.-
TINTIN ON THE MOON	6.000.-	5.000.-	8.000.-
NINJA WARRIORS	6.000.-	5.000.-	(2D)15.000.-
MYTH	6.000.-	5.000.-	—
ACE OF ACES	5.000.-	5.000.-	—
TIGER ROAD	6.000.-	5.000.-	—
WRESTLING BOX	6.000.-	5.000.-	—
RALLY CROSS	5.000.-	5.000.-	8.000.-
BATMAN T.MOVIE	6.000.-	5.000.-	(2D)15.000.-
RUNNINGMAN	6.000.-	6.000.-	(2D)15.000.-
TUSKER	6.000.-	6.000.-	8.000.-
WEIRD DREAMS	6.000.-	6.000.-	8.000.-
ALTERED BEAST	6.000.-	6.000.-	15.000.-
CALIFORNIA GAMES	6.000.-	8.000.-	—
SIMCITY	6.000.-	5.000.-	8.000-
PIRATES	6.000.-	8.000.-	15.000.-
SHINOBI	6.000.-	5.000.-	8.000.-
UNTOUCHABLES	6.000.-	5.000.-	8.000.-
ROBOCOP	6.000.-	5.000.-	8.000.-
WINTER EDITION	6.000.-	7.000.-	8.000.-
MOONWALKER	6.000.-	5.000.-	8.000.-
CHASE HQ	6.000.-	5.000.-	8.000.-
CABAL	6.000.-	5.000.-	8.000.-
CHAMBERS OF SHAOLIN	6.000.-	5.000.-	8.000.-
PREDATOR	6.000.-	6.000.-	15.000.-
SHADOW WARRIORS	6.000.-	5.000.-	15.000.-
KNIGHT GAMES	6.000.-	7.000.-	—
FUMBO'S QUEST	6.000.-	5.000.-	—
ESCAPE FROM R. MONS.	6.000.-	—	8.000.-
HEAVY METAL	6.000.-	5.000.-	8.000.-
HAMMERFIST	6.000.-	5.000.-	8.000.-
VENDETTA	6.000.-	5.000.-	8.000.-
NINJA SPIRIT	6.000.-	5.000.-	8.000.-
NEW ZEALAND STORY	6.000.-	7.000.-	—
X-OUT	6.000.-	—	15.000.-
FORGOTTEN WORLDS	6.000.-	7.000.-	8.000.-
TURRICAN	6.000.-	5.000.-	15.000.-
FORGOTTEN WORLDS	6.000.-	7.000.-	8.000.-
TURRICAN	6.000.-	5.000.-	15.000.-
KICK OFF II	6.000.-	5.000.-	8.000.-
TECNOCOP	6.000.-	—	8.000.-
LAZER SQUAD	6.000.-	—	8.000.-
GHOULS'N GHOSTS	6.000.-	5.000.-	8.000.-
GUN SHIP	6.000.-	8.000.-	8.000.-
DYNASTY WARS	6.000.-	—	15.000.-
NORTH AND SOUTH	6.000.-	5.000.-	8.000.-
RAINBOW ISLANDS	6.000.-	7.000.-	—
MANCHESTER UNITED	6.000.-	—	8.000.-
FIGHTING SOCCER	6.000.-	—	8.000.-
R-TYPE	6.000.-	5.000.-	8.000.-
TIME SOLDIERS	6.000.-	—	8.000.-
PRO TENNIS TOUR	6.000.-	5.000.-	8.000.-
F-15 STRIKE EAGLE	6.000.-	—	—
STIR CRAZY BOBO	6.000.-	—	—
STAR TREK	6.000.-	—	8.000.-
TIE BREAK	6.000.-	—	—
CHAMPIONSHIP GOLF	6.000.-	—	8.000.-
HEREOS OF THE LANCE	6.000.-	—	—
MIDNIGHT RESISTANCE	6.000.-(G)	—	15.000.-
CRACK DOWN	6.000.-(G)	—	8.000.-
F-16 COMBAT PILOT	8.000.-(G)	—	—
BACK TO THE FUTURE II	6.000.-(G)	—	—
RICK DANGEROUS 2	6.000.-(G)	—	—
SNOW STRIKE	6.000.-(G)	—	—
POWER BOAT SIM	6.000.-	5.000.-	8.000.-
NEW YORK WARRIORS	6.000.-	—	(1MB)15.000.-

NOT: 5.25 VE 3.5 INCH DISKETLER MAXELL'DIR
(G)=GELECEK OYUN.

MALZEME LİSTESİ

AMİGA 51/4 +DF1 BOOTER +40/80 TRACK	600.000.-	QUICK SHOT II JOYSTICK	38.000.-
AMIGA 512K RAM KART	360.000.-	QUICK SHOT II TURBO	48.000.-
AMIGA ADAPTOR	200.000.-	QUICKJOY GÖSTERGELİ	85.000.-
FINAL III	85.000.-	QUICKJOY II (SV 122)	36.000.-
FREEZE MACHINE	55.000.-	QUICKJOY II TURBO	48.000.-
ICE MACHINE	55.000.-	QUICKJOY III SV 123	55.000.-
DOUBLE KARTUŞ	75.000.-	QUICKJOY UZAKTAN KUMANDALI	150.000.-
EXPERT KARTUŞ	35.000.-	QUICKJOY SIMULATION	136.000.-
DESTEK 64 II	35.000.-	3.5 DİSKET KUTUSU 80'LİK	60.000.-
C-64 SES DIGITIZER	20.000.-	3.5 DİSKET KUTUSU 50'lik	50.000.-
COPY BOARD	15.000.-	3.5 DİSKET KUTUSU 15'lik	35.000.-
KAFA AYARI LEDİ	6.000.-	51/2DİSKET KUTUSU 100'lük	60.000.-
RESET BUTTON	15.000.-	NO NAME DİSKET 1X10 RENKLİ 5.25	30.000.-
ANTEN KABLOSU	60.000.-	NO NAME DİSKET 1X10 SİYAH 5.25	25.000.-
C-64 ADAPTOR	46.000.-	MAXELL DİSKET 1X10 5.25	35.000.-
OYUN KARTUŞU	55.000.-	MAXELL DİSKET 1X10 PLASTİK KUTU 5.25	45.000.-
VİRUS DETECTOR	950.000.-	MAXELL 3.5 1X10	65.000.-
AMİGA 2.5 MB. RAM KART	9.500.-	BASF DİSKET 5.25 1X10	60.000.-
AMİGA ÖRTÜSÜ	12.000.-	BASF DİSKET 3.5 1X10	60.000.-
1084 MONİTÖR ÖRTÜSÜ	4.500.-	KOMAKS BİLGİSAYAR MASASI	313.000.-
1530 TEYP	7.500.-	CU COMMODORE YABANCI DERGİ	35.000.-
1541/1541-2 DİSK DRİVE ÖRTÜSÜ	7.500.-	COMPUTER+VİDEO GAMES DERGİ	25.000.-
NOKTA LİGHT PEN	45.000.-		



LÜTFEN İSTEDİĞİNİZ MALZEMELERİ LİSTE HALİNDE EKLEYİNİZ

ÖDEME ŞEKLİNİZ: BANKA DEKONTU ☐ POSTA HAVALESİ ☐ ŞAHSİ ÇEK ☐ KREDİ KARTI ☐

KREDİ KARTI

KREDİ KARTI ÖDEMELERİ İÇİN

AD,SOYAD:

KART CİNSİ: VİSA ☐ EUROCARD ☐ MASTERCARD ☐ ACCESS ☐

KART NO

SON KULLANMA TARİHİ

ADRES:

ŞEHİR KOD: TEL: TUTARI:

TARİH: İMZA:

EN YENİ, EN HEYECANLI OYUNLARI SİZİN İÇİN GETİRDİK.

BU OYUNLARI İLK SİZ OYNAYIN!

AMIGA

Back to The Future II
Beast II(1 Mb 3 disk)
Operation Stealth (3 disket)
Turrican(2 disk)
Corporation (2 disk)
LOOM (3 disk)

CPC 464/6128

Shadow Warriors
Flimbo's Quest
Hard Driven
Ghostbusters II
Fighter Bomber

COMMODORE

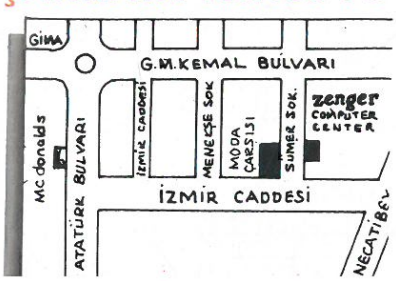
Back To The Future II
Midnight Resistange
Pro Tennis Tour
Manchester united
F- 16 Combat Pilot
Power Boat simulator
Tie Break
Crackdown
North & South





ZENGER COMPUTER CENTER

Şube:ATAKULE no:407
ÇANKAYA Tel:138 76 71



230 66 66-230 23 43



İNDİRİM

PARA ACADEMY

Commodore 64

TANITIM

Evet son günlerde Körfez krizinin başlamasıyla körfeze asker yığılmaları başladı. İşte şimdi sizde askere çağrılıyorsunuz ve savaşa gitmeden önce 2. kez akedemiye giriyorsunuz ve işte bu sırada ise devreye oyunumuz PARA ACADEMY giriyor.

Şimdi gelelim oyunumuza. Oyunumuz ilk yüklendiğinde karşımıza mitralyözlü bir askeri gösteren bir resim çıkar ve space'e bastığınızda oyunun ilk başına gelirsiniz. Burada joystick'i sağa-sola çekerek 1 kişilik ya da 2 kişilik oynayacağınızı seçersiniz. Fire'a bastığınızda oyunumuzun bölümlerini anlatan menüye gelirsiniz ve oyuna başlarsınız. Oyunumuz toplam 6 bölümden oluşuyor. Şimdi gelelim sırasıyla bölümleri açıklamaya.

1. Bölüm: Sprinting (Kısa mesafe koşma): İşte deli gibi joystick sallamalı bir bölümle başladık. (Joysticklerinizi kırılırsa bana kızmayın) Ekran düzeni ise genelde bazı farklılıklar dışında bütün bölümlerde aynı. Bunu açıklarsak şöyle en üstte vakit bunun altında yarışçının koşuda nerede olduğunu göstene gösterge onun altında ise madalya şeklinde puanınızı ve hakkınızı gösteren şekiller ve en alttada power'i yani gücünüzü görebilirsiniz. Bölümü bitirdiğinizde ise her bölümün sonunda bulunan ve bonus ekranı olan hedef vurma yarışması var. 30 saniye içinde 20 hedef vurmalısınız. Eğer bir hedef bile kaçırırsanız bu bölüm bitiyor ve vakitler ve hedefler bonus olarak yazılıyor.

2 Target Shooting (Hedef vurma):Bonus ekranının biraz daha değişik olan bu bölümde 2 dakika içinde 10 hedef vurmalısınız.

3 Swimming (Yüzme):Burada ise suyun içindeki dayanıklılığınız ölçülüyor. Yüzme aynen koşma gibi amaç gene 100 m. ilerlemek tabii ki yine joystick sağa-sola.

4 Weight Lifting (Halter kaldırma):Bence oyunun en zor bölümü. Burada amaç 50 sn. içinde halteri 10 kez indirip kaldırmak. Halteri kaldırmak için ne yapmalısınız? Tabii ki gene joystick sallamalısınız. Eğer benim gibi ilk kaldırırlarda 10 kez kaldıramazsanız ve vaktiniz bitene bilgisayar başaramadığınızı söylüyor ve tekrar başlıyorsunuz ve bir hakkınız gidiyor. (Burada size küçük bir sır vereyim eğer klavyede seri iseniz halteri kaldırmayı bir de Control + G tuşuyla deneyin)

5 Rope Climbing (Halata Tırmanma): Bu bölümde de ekranın iki ucunda bulunan tepeye bağlı karşılıklı iki halata tırmanıyorsunuz. Joystick'i sağa-sola iterek adamı koşturuyorsunuz. Adamınız halata otomatikman çıkıyor. Bu bölümde de bölümü geçebilmek 50 sn. içinde 6 çıkış yapmalısınız.

6 Tug o War (Halat çekme savaşı):Geldik oyunumuzun son bölümüne şimdi ise başka bir askere karşı halat çekiyorsunuz. Bu bölümüde geçerseniz sizi kutlayan biryazı görürsünüz.

Oyunu bitirdikten sonra rütbe atlamış olarak başa dönüyorsnuz ve tekrar aynı engellere karşı eğitim alıyorsunuz. Fakat bu sefer oyun daha da zorlaşıyor. Mesela başta 20 sn. olan koşu zamanı 15 sn.'ye 10 olan halter kaldırma 15'e yükseliyor ve daha bunun gibi şeyler.

Oyunun hem kaset hem disket kullanıcılara hitap etmesi çok iyi olmuş. Eğer piyasadaki oyunlardan sıkıldıysanız hem değişiklik için hem de körfez krizi için çalışma olsun diye bu oyunu alın. Hepinize iyi oyunlar.

CENK KÖSEOĞLU

ESCAPE FROM PLANET OF ROBOT MONSTERS

Dergimizin 27. sayısındaki haber köşesinde yer verdiğimiz Escape From Planet Of Robot Monsters nihayet ülkemize geldi. Amacınız canavar robotlarla dolu bir gezegenden profesör ve kızları kurtarıp gezegenden kaçan gemiye bindirmek.

Oyuna başladığımızda çevreyi araştırdığımızda bir çok kutu bilgisayar ve esir tutulan kızları görüyoruz. Kutu ve bilgisayarlara ateş ettiğimizde parçalanıyorlar. İçinden kalkanlar ve silahlar çıkıyor. Esir tutulan kızları kurtarmak için onlara değmek yeterli oluyor ayrıca 500 puanda almış oluyorsunuz. Ayrıca yerde açıp kapanan siyah delikler var. Bunlara açılmışken değmek sizin için iyi değil, çünkü sizi öldürüyor. Bu yüzden kapanmasını beklemelisiniz. Adamınızın üç hakkı var. Fakat bu sayı robotları vurduğunuzda çıkan elmasları aldığımızda değişecektir. Yapacak hiç bir şey kalmadığı zaman tek çare merdivenden yukarı çıkmak. Adamınız crsr tuşuyla bomba atar ayrıca bir yerde robotları saldırısına uğrarsanız boşluğa doğru koşun adamınız köşeye tutunarak aşağıya inecek. Böylece saklanmış olacaktır. Açtığınız kutulardan eşya almak için kutunun çaprazına gitmelisiniz. Bölüm sonunda bir çukur bulacaksınız buraya girince adamınız ışınlanıyor ve yeni bir ekran çıkıyor. Burada iki uçak resmi çıkıyor. Eğer iki kişi oynarsanız iki uçakta devreye giriyor. Yoksa tek uçak devrede kalıyor. Burada kaç rehine kurtarıp gezegenden çıkardığınızı gösteriyor. Ayrıca diğer görevinizi anlatıyor. Düğmeye bastığınızda canavarla karşılaşıyorsunuz. Onu bombayla ve devamlı kaçarak yok etmenizi tavsiye ederim. Onu yok edince deliğe girin ve ikinci bölüme geçin. Burası birinci bölüm gibi. Bu bölümde de aynı şeyleri yapın ve deliğe girin. Kaç rehine kurtardığınızı görün düğmeye bastığınızda ortaya çıkan ekranda dümdüz gidin. Üç tane delik çıkacak. Bunlardan birine girin ve aynı şeyleri yapın. Bölüm sonunda iki tane canavar çıkıyor. Onlarıda yok edin. Oyun bu şekilde devam ediyor.

C.F.P.O.R.M grafikleri küçük olması kötü. Fakat müziğin güzelliği ve oyunun ilginçliği bu kusuru kapatıyor. Uzun süreli oyunlardan hoşlananların elinde bulundurması gereken bir oyun.

KORHAN TAMAN

DIMSOFT İKİNCİ ŞUBESİNİ DE HİZMETE AÇTI

Eskişehir'in önde gelen bilgisayarcılarından

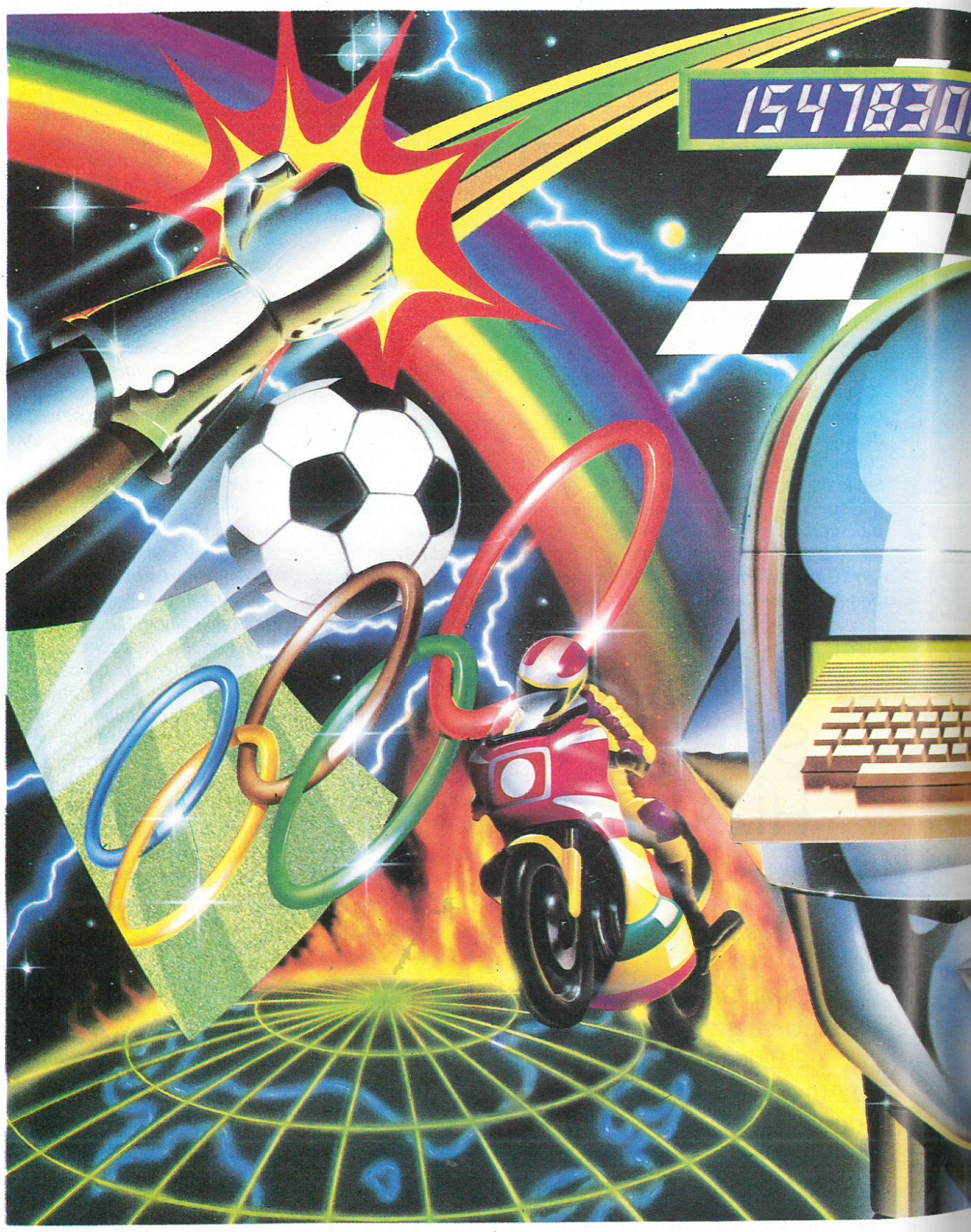
DİMSOFT ikinci şubesini Eskişehir ÇELİKOĞLU çarşısında açıyor

2 Ekim günü yapılacak olan açılış töreni ile Amiga ve Commodore kullanıcılarına hizmet edecek olan

DİMSOFT BİLGİSAYAR ve YAN ÜRÜNLER SATIŞ MERKEZİ Tüm Eskişehirli Bilgisayarcıları açılışına bekliyor.

64'LER DERGİSİ olarak DİMSOFT'un başarılarının devamını diliyoruz.

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: **560 20 14-15** Fax: 559 48 53
Etiler Commodore Center Tel: 165 31 25 Yeşilköy Commodore Center Tel: 573 60 61

AMIGA DOS



AMIGA DOS Dünyasına hoş geldiniz. Bu yazı dizisinde size AMIGADOS ile nasıl çalışıldığını göstermeye çalışacağız. Ilk olarak kendinize bir çalışma disketi hazırlamanız gerekecek. AMIGA'nız ile birlikte aldığınız WORKBENCH disketini yükleyin. Disket sürücüsüne boş olduğundan emin olduğunuz bir disketi koyun ve disk menusünden initialize'ı seçin. Bu işlem bir disketin içerisindeki tüm dosyaları siler. Bu yüzden dikkatli olun. Daha sonra WORKBENCH disketinizi takıp WORKBENCH ikonuna bir kez klikleyin. Disket ikonu negatif olacaktır. Şimdi Workbench menusünden Duplicate'i seçin. Bilgisayar sizden SOURCE (kaynak) disketini istediği zaman WORKBENCH disketini, TARGET (hedef) disketini istediği zaman boş disketinizi takın. Bu işlem sona erdiğinde Copy of Workbench şeklinde bir disket ikonu belirecektir. Böylece Workbench disketinizin bir kopyasını yapmış oldunuz. AMIGA'nızı resetleyin ve WORKBENCH disketinin kopyasını yükleyin. Workbench ikonu çıktığı zaman bu ikona iki kez klikleyerek disketi açın. Utilities penceresini açın ve buradaki programlar AMIGADOS'ta işimize yaramayacağı için bunları çöp tenekesine atarak silin. Sonra da disk menüsünden Empty Trash'ı seçin. Böylece disketimizde yeteri kadar boşluk oluşturdunuz. Şimdi Utilities penceresini kapatıp System çekmecesini açın. Burada karşınıza çıkan ikonlardan CLI'ye iki kez klikleyerek bu programı çalıştırın. Bir pencere açılacak ve şu ifade çıkacak :

1>

Bu ifade AMIGADOS'un sizden komut beklediğini gösterir. Workbench disketinizde CLI'nin kullanabileceği birçok programcık mevcuttur. Bu programlardan birini silerseniz kullanabileceğiniz AMIGADOS komutları bir azalır. Kendiniz bir program yapıp buraya eklerseniz kullanabileceğiniz komutlar bir artar. Yani AMIGADOS IBM ve uyumlularında kullanılan MS-DOS sisteminden farklı olarak sabit bir komut setine sahip değildir.

AMIGADOS'ta genel olarak dosyaları iki bölüme ayırabiliriz :

1 - Program dosyaları

Program dosyalarını CLI'den adlarını yazarak çalıştırabilirsiniz. Her program dosyası bir CLI komutu işlevini görür.

2 - Data dosyaları

Data dosyaları programlar tarafından kullanılırlar ve kendiliklerinden çalıştırılamazlar. Mesela DeluxePaint'te çizdiğiniz bir resim diskete Data dosyası olarak kaydedilir.

CLI'nin ana komutları Workbench disketinizin C directory'sinde yer alır. Bu komutları incelemeden önce AMIGADOS'un bir disketi nasıl yapıladığına bir göz atalım.

Workbench ekranındaki çekmeceler disketteki alt-directory'leri temsil ederler. Her alt-directory'ye değişik türde programlar koyarak disketinizin daha düzenli görünmesini sağlayabilirsiniz. Örneğin resimlerinizi bir alt-directory'e,müziklerinizi başka bir alt-directory'e ,vs.

Her alt-directory'nin içinde başka bir alt-directory ya da alt-directory'ler bulundurmak mümkündür.

Workbench disketinizde şu directory'ler yer alır :

C (Commands-Komutlar)

Bu directory'de genellikle CLI komutları saklanır. Ama istediğiniz herhangi bir programı da buraya yerleötirebilirsiniz.

Devs (Devices - Aletler)

Disketinizi yüklediğinizde ekran renklerini,60 veya 80 kolon formatını,-Mouse Pointer'ın şeklini gösteren SYSTEM-CONFIGURATION adlı dosya burada yer alır. Ayrıca bazı programlar konfigürasyonlarını bu directory'e kaydederler. Burada iki alt-directory görülebilir :

* Keymaps - Klavye kontrolü sağlayan programların dataları bu directory'de bulunur. Bunları kullanarak Almanca,Fransızca,Türkçe veya kendi zevkinize göre bir klavye tasarlayabilirsiniz.
* Printers - Yazıcınıza bir şeyler batırmadan önce yazıcınızın kullandığı formatı Preferences'tan seçmelisiniz. Printers directory'sinde birçok yazıcıya ait datalar mevcuttur.

Empty

Adından da anlaşılabileceği gibi bu alt-directory boştur.

Expansion

AMIGA'nıza bir hard drive ya da buna benzer bir dış birim bağladığınızda bunları kontrol eden programlar bu directory'de bulunmalıdır.

Fonts

Disketinizdeki fontlar bu directory'de bulunur.

L

AMIGA'ya has bazı özellikleri kullanmak için bu directory kullanılır. Örneğin Ram Disk açmak istiyorsanız bu directory'de RAM-HANDLER adlı bir dosya bulunması gerekir. Buradaki dosyaların her biri değişik aletleri kullanmanıza yarar.

Aux-Handler : Serial port'tan veri transferi yapmak için kullanılır.

Newcon-Handler : Workbench 1.3'de Shell'in kullandığı bir dosyadır. Satır üzerinde değişiklikler yapma imkanı verir. Ayrıca daha önce verdiğiniz komutları cursor tuşlarıyla geri getirmek gibi bir avantaja sahiptir. Shell hakkında ilerki sayılarımızda daha geniş bilgiler vereceğiz.

Pipe-Handler :Programlar arasında veri transferi yapmaya yarar.

Speak-Handler : AMIGA'nızı konuşturan dosyadır. Mesela startup-sequence'ı bilgisayarınızın okumasını isterseniz şu komutu verin :

copy s/startup-sequence to speak:

Handler'ler hakkında daha geniş bilgiyi gelecek sayılarda bulacaksınız.

Libs (Libraries-Kitaplıklar)

Burada bazı programların ihtiyaç duyduğu datalar bulunur. (Örnek : diskfont. library,icon. library,vs.)

Preferences

Preferences directory'sinde disketinizin System-Configuration'unu ayarlayan Preferences adlı program yer alır. Bu programla Printer seçebilir,ekranın renklerini düzenleyebilir,60 ya da 80 kolonluk yazı formatını ve mouse'un hızı ile şeklini seçebilirsiniz. Preferences hakkında daha detaylı bilgi için AMIGA ile birlikte aldığınız el kitabına başvurun.

S

S directory'sinde startup-sequence adlı bir dosya bulunur. Bu dosya disketi boot ettiğinizde bilgisayarın yapması gereken işlemleri içerir. Örneğin disketiniz yüklenirken ekranda istediğiniz bir mesajı yazdırabilirsiniz. Ayrıca CLI'nin açılırken yaptığı işleleri içeren CLI-Startup adlı dosya da burada yer

64'ler sayfa 20

alır. Bu dosyada istediğiniz değişiklkleri yaparak değişik bir CLI ortamı yaratabilirsiniz.

System

Bazı yararlı programların bulunduğu bir çekmecedir. İçinde Diskcopy,Format gibi disk utilitylerinin yanı sıra 512K RAM EXPANSION kartını açıp kapatmak için programlar bulunur. Ayrıca CLI programı da burada yer alır.

T

T directory'sinde bazı dosyaların backup'ları yer alır. Workbench disketinizin startup-sequence'ının bir kopyası herhangi bir bozulmaya karşı burada saklanır.

Trashcan

Çöpe attığınız programlar gerçekte silinmezler ve diskette yer kaplamaya devam ederler. Bu programlar Trashcan directory'sinde yer alır. Bunlardan kurtulmak için Disk menüsünden Empty Trash'ı seçin.

Utilities

Bazı yararlı programlar Utilities directory'sinde toplanmıştır. Notepad adlı bir not defteriniz kullanımınıza açıktır. Bunun yanında bir saat,Mouse pointer'inizi saate dönüştüren ClockPtr,Ekrandaki resmş yazıcıya basan Graphic Dump gibi birçok faydalı program emrinizdedir. Bu programların hepsi AMIGA kullanım kılavuzunda detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

Bşylece Workbench disketindeki directory'leri tanımış olduk. Şimdi sıra Workbench'in C directory'sinde bulunan komutları açıklamaya geldi. CLI'de komutları büyük ya da küçük harfle yazmanızın bir etkisi yoktur. İlk olarak en çok kullanılan komutları görelim:

DIR (Directory)

O anda içinde bulunulan directory'deki program ve alt-directory'lerin listesini verir. Dir komutundan sonra istediğiniz bir directory adı vererek o directory'nin listesini alabilirsiniz.

DIR : O anda içerisinde bulunan directory'i verir.

DIR DEVS : Devs directory'sinin listesini verir.

DIR DF1:C : Varsa DF1: sürücüsünün C directory'sini verir.

DIR DEVS/KEYMAPS : Devs directory'sindeki Keymaps directory'sini verir.

DIR DF0: DF0: daki disketin Root(kök) directory'sini verir.

CD (Change Directory - Directory değiştir)

Diyelim ki disketinizin içinde A adlı bir alt directory ve onun içinde B adlı bir başka alt directory var. B directory'sine bakmak için her defasında DIR DF0:A/B yazmak yerine şu komutu kullanabilirsiniz :

CD DF0:A/B

DIR

CD komutu verdiğiniz directory'nin içine girer. Yeniden root directory'e girmek için CD DF0: komutunu verin.

CD DF1: DF1: deki disketin root directory'sine girer.

CD DF0:devs/keymaps : DF0: daki disketin devs directory'sinde bulunan keymaps directory'sine girer.

DELETE

Delete bir dosyayı,bir directory'i veya bir disketi silmek için kullanılır.

Delete XXXXX : XXXXX adlı dosyayı siler

Delete libs/iconçlibrary : libs directory'sindeki icon.library'i siler (denemenizi tavsiye etmem)

Delete devs all : devs directory'si içerisindeki dosyalarla birlikte tamamen silinir.

Delete DF0: all : DF0: daki disketi tamamen siler.

Delete DF1: all quiet : DF1: deki disketi tamamen siler ve silinen dosyaların adlarını ekrana getirmez.

All parametresi o directory'nin tamamen silineceğini,Quiet silinen dosyaların isimlerinin ekrana gelmeyeceğini gösterir. Parametreleri verirken aralarında birer boşluk bırakın.

AVAIL

Avail komutu o anda bilgisayarımızda ne kadar boş bellek bulunduğunu gösterir.

Avail : Boş bellek miktarını verir.

Avail Chip : Boş Chip-memory'i verir.

Avail Fast : Boş Fast-memory'i verir.

INFO

Info sistem hakkında bilgi almak için kullanılır. Komut verildiğinde o anda açık olan tüm disket sürücüler ve ram disk hakkında bilgi verilir.

MAKEDIR

Makedir komutu yeni directory'ler meydana getirmek için kullanılır. Kullanımı Makedır directoryadı şeklindedir.

Makedir AMIGA : Amıga adlı bir directory meydana getirir.

Makedir Devs/keymaps : Devs directory'sine Keymaps adlı bir directory açar.

Makedir DF1:c : DF1: sürücüsüne C directory'si açar.

COPY

Copy komutu adından da anlaşıldığı gibi bir dosya ya da directory kopyalamak için kullanılır. Kullanımı şu şekildedir :

Copy sourcedevice:dosyaadı TO targetdevice:

Burada sourcedevice veya targetdevice herhangi bir sürücü (RAM Disk dahil) olabilir.

Copy df0:c/loadwb to ram:

DF0:daki disketin c directory'sinde bulunan loadwb adlı dosyayı ram diske atar.

Copy df0:A to df1:B

DF0:daki disketteki A dosyasını DF1:e B adıyla kopyalar.

Copy df0: to df1: all

DF0:daki disketi DF1:e kopyalar.

Copy df0:c to df1:commands all : df0:daki C directory'sini DF1:de commands adı altında kopyalar.

Copy df0:l to df0:l2 all quiet : l directory'sini l2 adı altında çoğaltır ve dosya isimlerini ekrana getirmez. All ve Quıet parametreleri Delete komutundaki gibi kullanılır.

DISKDOCTOR

Diskdoctor bozuk disketleri düzeltmekte kullanılan faydalı bir programdır. Kullanımı son derece kolaydır. Şu komutu yazın :

Dıskdoctor df0:

Disket sürücü birşeyler yükleyecek ve bozuk disketi takmanızı isteyecektir. Bu isteği yerine getirdiğinizde 0-79 arasındaki tüm track'lar okunacak ve dosyalar yeniden kaydedilecektir. Eğer disketteki bazı dosyalar kullanılamaz duruma geldiyse şöyle bir mesaj alırsınız :

Warning ! File contains unreadable data

Disket tamamen düzenlendikten sonra bu dosyaları silmek isteyip istemediğiniz sorulur.

REMRAD

Remrad komutu Ram diskteki tüm dosyaları siler. Eğer Ram diski kullanmak istemiyorsanız ondan bu komutla çabucak kurtulabilirsiniz.

WAIT

Wait verdiğiniz süre kadar bekler.

Wait 10 : 10 saniye bekler.

NEWCLI :

Yeni bir CLI penceresi açar. Böylece AMIGA'nın Multitasking özelliğini kullanabilirsiniz. İstediğiniz sayıda CLI açöabilirsiniz,tek kısıtlamanız hafıza miktarıdır.

ENDCLI :

O an aktif olan CLI'yi kapatır.

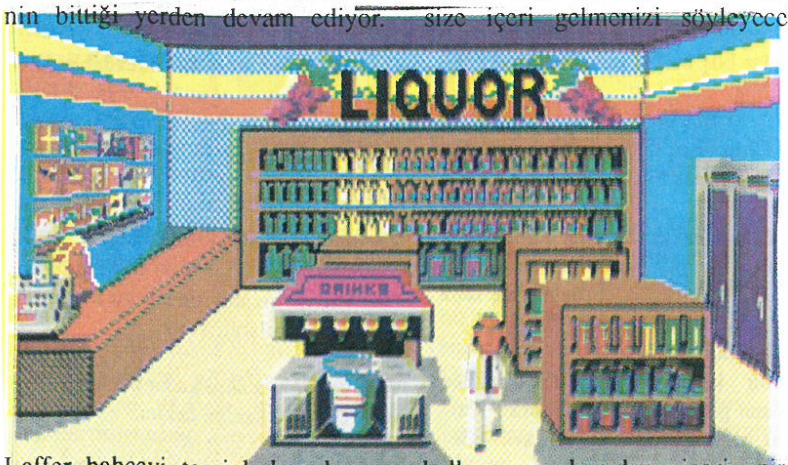
Bu aylık bu kadar,gelecek ay startup-sequence'ı değiştirmeyi ve bazı yeni AMIGADOS komutlarını göreceğiz. Herhangi bir sorununuz olduğunda dergiye yazmaktan çekinmeyin.Hoşçakalın.....

BAHADIR AKCAN

LEISURE SUIT LARRY II
GOES LOOKING FOR LOVE

Evet... Sonunda Sierra-on line firmasının en iyi oyunu olan Larry serisinin açıklamalarını tamamlıyoruz. bir süredir bizi hastalık gibi saran ve yazar takımımızı sabahlara kadar bilgisayar başına çivileyen Sierra oyunları ardı arası kesilmeden yağarken biz onlarıbitirerek durdurmaya çalışıyoruz. Neyse bunları bırakalımda Larry II'nin konusundan bahsedelim biraz.

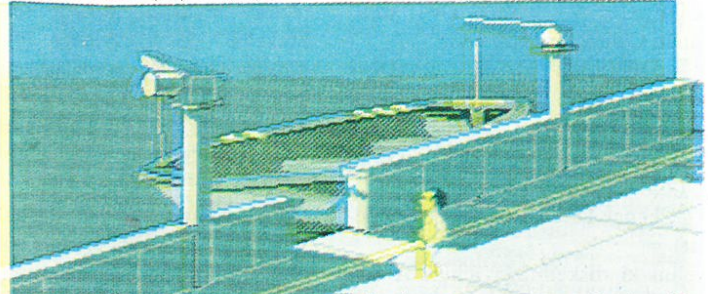
Larry Laffer; Land of the Lounge Lizards'ın sonunda gerçekten aşkı bulmuş veya bulduğunu zannetmişti. Larry II birincisinin bittiği yerden devam ediyor.



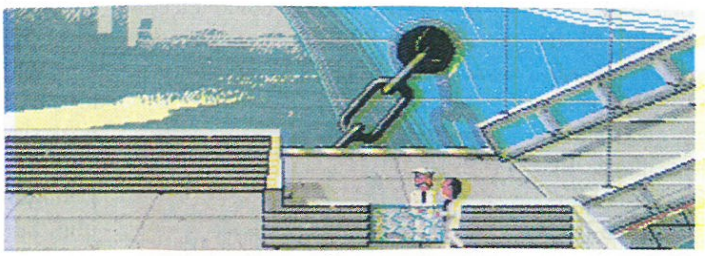
Laffer bahçeyi temizlerken karısı Eve ile kavga edip ondan ayrılıyor ve kendine yeni bir aşk bulmaya çalışıyor.

Evet oyunumuz ve heyecanlı maceramız başladı bakalım aşkı ararken Larryä'nin başına neler gelecek?

Oyuna başladığınızda kapısı açık garajdan içeri girilp parayı alın (Get Money). Daha sonra yukarı doğru ilerleyin televizyon istasyonunun önüne geldiğinizde sağa doğru devam edin ve Quiki Mart'a girin kasadaki kızdan bilet alın (Get Ticket) sorulan numaralara gelişi güzel cevap virin. Daha sonra televizyon şirketine gidin danışmadaki kıza bileti verin (Give Ticket To Girl). Bu kız biraz safça size o gün kazanan numaraları söylüyor siz bu numaraları bir yere yazın ve daha sonra kız sizin numaralarınızı sorduğunda ona yazdığınız numaraları söyleyerek yarışmaya katılmaya hak kazanın. Sonra yukarıdaki kapadın girerek koltuğa oturun ve bekleyin (Sit). Az sonra soldaki kapı açılacak ve bir adam size içeri gelmenizi söyleyecek, kalkın ve kapıdan içeri girin (Stand). Burası canlı yayın yapan biryarışma programı. Şimdi size bu yarışmadan bahsedeyim. Üç yarışmacının katıldığı bu yarışmada amacınız sol tarafta oturan ve sizin göremediğiniz bayanın sorularına doğru cevap vermek. Burası bir demo olarak hazırlanmış sadece size soru sorulduğu zaman herhangi bir komut yazabiliyorsunuz. Saçma sapan iki cevaptan sonra soruları soran bayan yanlışlıkla yarışmanın galibinin siz olduğunu söylüyor sizde gemiyle dünya turu bileti kazanıyorsunuz. Buradan otomatik olarak çıktıktan sonra tekrar koltuğa oturun (Sit). Bu sefer sağ taraftan bir kadın çıkarak sizi içer çağıracaktır. Buradaki yarışmada bir lotto yarışması. Larry burada sağdaki çarkı çeviriyor ve karşılık gelen ödülü kazanıyor. Bu ödül tam 1.000.000 dolar. bu para aynı zamanda yarışmada kazanılmış en büyük ödül. Daha sonra tekrar sokağa çıkıyorsunuz. Şimdi tekrar sağa gidin. Duvardaki delikten içeri bakın (Look ın Hole). Burada sierra programcılarının Police Quest oynadıklarını söylüyor. Daha sonra butiğe gidin ve buradan mayo alın (Get Swimsuit) sonra parayı ödeyin (Pay money) mayonun fuyatı tam bir kabus 836.000.000 dolar. Daha sonra sağa gidin ve üzerinde indirim yazan dükkandan güneş losyonu alın (Get Lotion) ve parasını ödeyin (Pay Money). Sonra tekrar markete gidin kola alın (Get Drink). Sonra

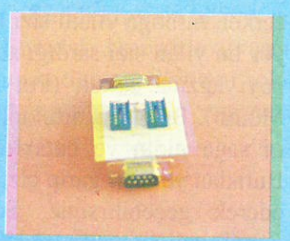


berbere gidin ve bir güzel traş olun (Sit-Pay Money) Şimdi müzik aletleri satan dükkanın içine girin buradaki kızla konuşun (Talk to Girl). Uzun birsohbetten sonra kız sizden özür diliyerek elinize birpaket tutuştaracak sizde dışarı çıktığınızda K.G.B'den bir ajan peşinize takılacak bir dakika sonra birden size çok benzeyen ir herif dükkandan içeri girecek. Bu adam kızla konuşunca her şey açıklığa kavuşuyor. Bu kızın size verdiği pakette nontonyt adasını elinde bulunduran Dr. Nonokee'nin yapacağı birsilah için kullanacağı bir parçanın olduğunu öğreniyoruz. Kız bizi bu parçayı taşıyacak olan kurye sandığı için paketi vermiş sonra asıl kuryeyi karşısında görünce şaşırıyor. Neyse artık kontrol tekrar bize geçtiğinde gemiye gitmeden önce tekrar evinize dönün ve kapıdaki çöp kutusunu inceleyerek içinden pasaport'u alın (Search Can-Get Passport). Sonra tekrar gemiye dönün ve buradaki adama biletle pasaportu gösterin (Show Ticket-Show Passoport). Sonra gemiye binin. Larry burada



bir süre için hayallerindeki kadını düşlüyor. Daha sonra geminin içinde buluyoruz kendimizi. Burada ilkin sol taraftaki berbere gidin orada berber kafanıza garipbirşey geçirecek. Sizde sinirlenerek para ödemeden burada çıkacaksınız. Şimdi tekrar odanıza dönün burada sağdaki kapıdan girin. Burada yatağın üstünde oturan kadınla konuşun ve hemen geri kaçın. Sonra yukarıdaki dolabın arkasında mayonuzu giyin (Change Clothes) ve sephanın üstünden meyvaları alın (Get Fruit). Sonra yukarı çıkıp sağdaki havuza gidin suya atlayın ve yüzün (Swim). Havuzun ortasında nefes alıp dalın (Take Breath-Dive). Havuzun dibinden bir bayan bikinisinin üstünü alın (Get Top Of Bıkınt) ve yukarı çıkın. Burada isterseniz losyonu sürerek güneşlenebilirsiniz (Rub Lotıon-Sit). Fakat şezlongun üstünde fazla kalırsanız ölürsünüz. Sonra odanıza dönüp sağdaki odaya gidin. Burada çekmeceyi açıp dikiş kutusunu alın (Get Sewing Kit) odanızdaki dolabın üstünde tekrar elbiselerinizi değişti-

Commodore AMIGA ATARI



PORT KORUYUCU
Commodore,
Amiga ve Atari için
özel Joystick
portu koruyucusu

EMEK
ELEKTRONİK
Millet Caddesi Fildişi İş
Merkezi no 90/2
FINDIKZADE-İSTANBUL
TEL:523 11 40 525 47 52

HARDWARE
**2 MB RAM*
**512 K RAM*
**MULTI ICE III*
**FINAL CARDRIDGE*
**LED CONTROL*
**RESET BUTTON*
**COPY BOARD*

SOFTWARE
**20 Oyunluk süper paketler*
**Resimli ara yüklemeli*
. süper oyunlar
**ATARI 800 XL oyunları*
**AMIGA500 için süper*
..ve en son gelen oyun ve
...Utılıty proğramları
**IBM ,PC oyunları*

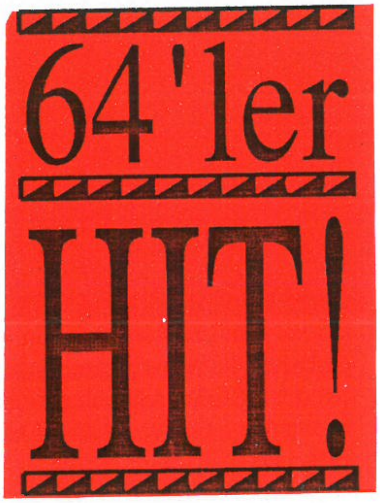


*Commodore ve ATARI 800 XL
ADAPTÖRÜ
*Orijinalgörünümlü * Garantili

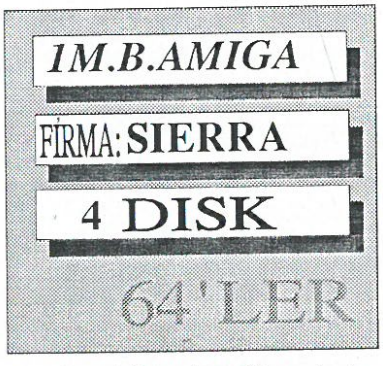


*Commodore 64 KARTUŞLARI
*ATARI 800 XL KARTUŞLARI
*ATARI 2600 KARTUŞLARI

rin (Change Clothes). Sonra yukarıdaki lokantaya gidip bardan mayonezli ekmeği alın (Get Dip) ve yiyin (Eat Dip). Sonra kaptan köşküne gidip oradaki kolu çekin (Pull Lever). Burada fazla oyalanmadan hemen çıkıp filikaların yanına gelin ve ona binin (Jump ın Boat). Birazdan botlar suya inecek suya değer değmez berberden aldığınız garip şeyi kafanıza geçirin (Wear Wig). Sonra geminin uzaklaşmasını seyredin artık kaderinizle başbaşasınız. Burada on gün geçirdikten sonra bir adaya geliyorsunuz. İlk başta burayı terkedilmiş sanabilirsiniz. Ama burada istemediğiniz kadar çok insan var. İlk başta sola gidin ve çıplaklar plajına gelin. burada kumları inceleyin ve bikininin altını alın (Search Sand-Get Bottom Of Bıkını). Sonra denizden çıktığınız yerden aşağıdaki ormana girin. Burada Larry Otomatik olarak yürüyor. Önce bekleyin ve ortadaki çiçeklerin önüne geldiğinizde bunları alın (Get Flower). Sonra Exit yazın ve lokantaya gelin. Burada adamla konuşun ve sandalyeye oturun (Talk To Man-Sit). Sıkıcı ve uzun bir demodan sonra adam size onu takip etmenizi söylüyor dediğini yapın ve mutfağın ordaki masaya oturun. Adamlar gidince kalkın ve soldaki yemeklerin üstünden bıçağı alın (Get Knife). Sonraburadan çıkın ve tekrar ormana gelin. Yine exit yazın ve berbere gelin. Bu berber sizin üstünüzdeyeni buluşu olan saç uzatma losyonunu deniyor ve saçlarınız birden bire uzayarak renk değiştiriyor. Sonra buradan çıkın ve yine exit yazın. Bu sefer boş birelbise değiştirme odasına geliyorsunuz. Burada bir hizmetçiyle yapılan kısa konuşmadan sonra yanlış kalacaksınız. Banyoya giripsabunları alın (Get Soap). Sonra yatağın üst tarafındaki çekmeceden kibritleri alın (Get Matches). Sonra yukarıdaki aralığa girin ve bikiniyi giyin (Wiar Top Of Bıkını-Wear Bottom Of Bıkını-Put Soap In Top Of Bıkını). Sonra tekrar ormana çıkın ve yine exit yazarak plaja çıkın. Sonra tekrar ormana girin ve berbere gelene kadar exit deyin. Burrada ağda yaptırıp çıkın (Sit). Sonra tekrar plaja dönün. Sağa gidin burada iki K.G.B. ajanıyla karşılaşıyorsunuz. Fakat kadınkılığında olduğunuz için sizi tanımıyorlar. Sonra sağa gidip uçurumları geçin. Larry köşeyi dönüp kaybolduğu zaman çabucak (Change Clothes) yazın sonra havaalanına geleceksiniz. Burada kapıdaki danseden tiplere çiçeği verin (Give Flower). İçeri girin ve sola gidin. Buradaki berbere girip

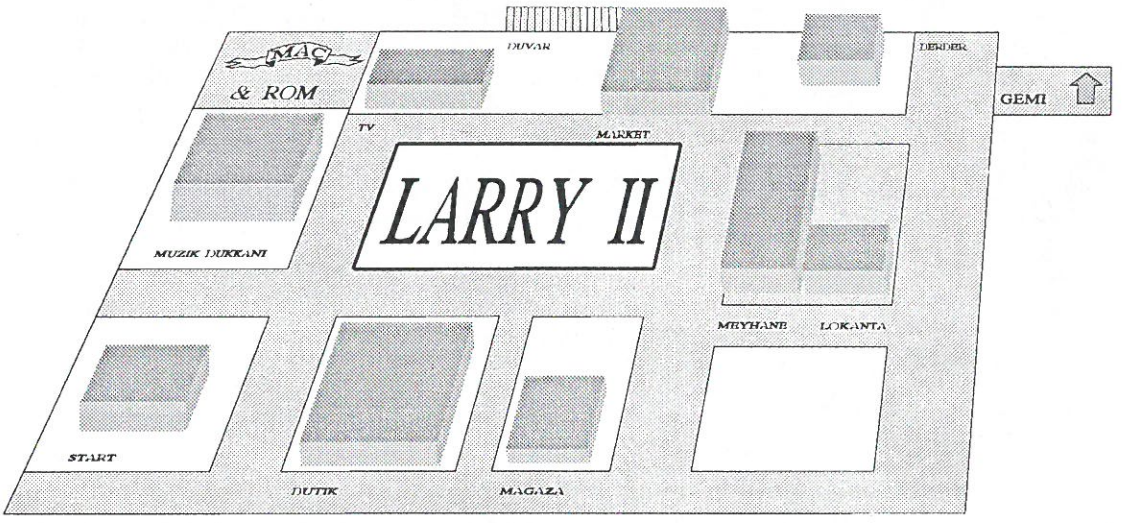


saçlarınızı düzelttirin. Bilet aldığınız yerden iki ekran sağa gidin. Burada yürüyen bandın üstündeki bağajları teker teker alın. En sonunda birinden bomba çıkacak (Get Baggage). Bu bombayı otomatik olarak dışarı atacaksınız. Sonra bu kargaşalıkta bilet kuyruğunun yok olduğunu göreceksiniz.



Buradan bilet alın (Buy Airline Ticket). Sonra sola gidin bu adama tekrar pasaportu gösterin. Sonra iki ekran sola gidin buradaki bayandan yiyecek alın (Buy Food). Biraz bekleyince kadın yemeği getirecek bu yemeği inceleyin (Search Food). Burada kadının tokasını bulacaksınız. Onu alın (Get Pin). Sonra sağdaki makinelerden üstte olanını para atın (Put Money İn Machine) ve paraşütü alın (Get Parachute). Sonra sağdaki yürüyen yoldan geçin ve uçağa çıkış kapısına gelin. Buradaki masadan broşürü alın (Get Pamphlet). Sonra adama bileti verin (Give Airline Ticket To man). Sonra açılan kapıdan geçerek uçağa binin. Sonra yerinize oturduğunuzda yanınızdaki adama broşürü verin ve hem ondan hemde hosteslerden kurtulun (Give PamphLet To Ken). Oturduğunuz koltuğun altından kusma torbasını alın. Sonra (Look Under Seat, Get Bag). Ardından kalkıp uçağın arkasına gidin ve paraşütü giyin (Wear Parachute). Sonra tuvaletkapısının tam altına gelin ve sırayla şunları yazarak kaçış kapısını açın (Get Lock With Pin-Press Button-Open Door). Sonra aşağı atlayacaksınız. Hızla yere düşerken paraşütü açın (Open Parachute) adaya indiğinizde ağaçlara takılmış olarak buluyorsunuz kendinizi hemen ipleri kesin ve buradan kurtulun (Cut Ropes). Yere indiğinizde sağdaki ağacın önünden sopayı alın (Get Stick). Sonra aşağıdaki çalıların önünde Climb Bushes yazın ve buradan geçin. Sonra bir alt ekrana gelin. Buradaki ağacın altından geçerken birboğa yılanı sizi kapıveriyor bu yılan sizi sardığı zaman sopayı ağzına sokun (Put Stick In Mouth). Bundan kurtulduktan sonra sağa gidin ve bataklığa gelin. Buradan yerdeki garip çizgiyi takip ederek geçebilirsiniz. Sonra bir nehre geliyorsunuz. Bu nehirden geçmeye kalkarsanız piranhalara yemek olursunuz. Burayı geçmek için üstten sarkan sarmaşıkları kullanmalısınız. Bunları kullanırken dikkat edin sarmaşıklar en yüksekteyken ötekine atlamalı ve en sonunda da yere inmelisiniz (Use Vine-Use Vine-Jump Over). Sonra yere indiğiniz yerde kayaların arasından sarmaşığı alın. (Get Vine). Sonra plaja inin ve üstsüz kızla konuşun. Sonra bu kızla birbirinize aşık olduğunu anlıyorsunuz ama o size Dr. Nonokee'yi öldürmeden evlenemeyeceğinizi söylüyor. Son-

64'ler sayfa 24

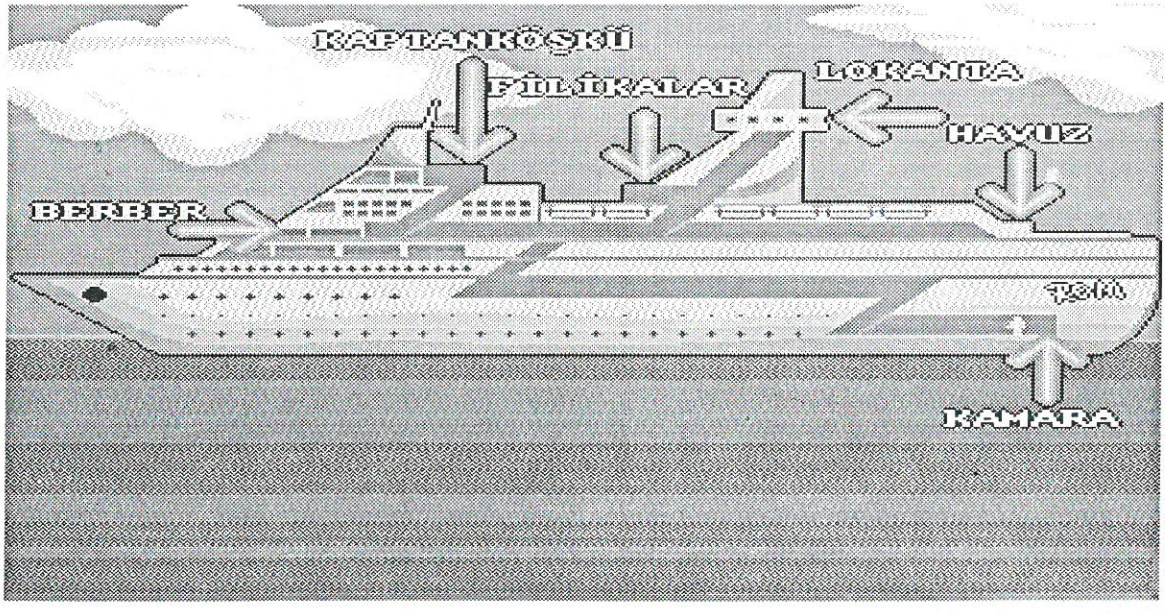


ra babasıyla konuşmanız gerektiğini belirtiyor. Babası Nonokee'yi öldürürseniz Kalalau'nun sizinle evleneceğinizi söylüyor ama volkana giden gizli yolu size göstermesi için kendinizi ispatlamanız gerekiyor. Bunun için bir program yazmanızı istiyor. Siz yazınca çaresiz yolu göstermek zorunda kalıyor. Burası bir uçurum ve nasıl karşıya geçeceğiniz düşünürken aklınıza sarmaşık geliyor. Bu sarmaşığı kullanarak karşıya geçin (Throw Vine On to Branch) karşıya geçince ilerleyin ve buzdan merddivene gelince külleri serpin (Use Ashes). Sonra iki ekran yukarı çıkın. Şimdi kraterin ağzına geldiniz. Buradaki asansörle uğraşmadan duman tüten deliğintam solundan en ucuna yaklaşın ve şunları yazın (Put Bag İn Rejuvenator-Light Bag-Drop Rejuvenator In Hole). Bunları yazdıktan sonra hemen sola doğru kaçın patlamadan sonra Asansörün kapısı açılıyor. Buradan içeri girin. Larry burada asansör var sanarak boşlukta duruyor. Asansör olmadığını anlayınca çok geç oluyor ve Larry Dünyanın merkezine doğru bir seyahate çıkıyor... Bundan sonra yazmanız gereken şunlar... Korkmayın bu bir şakaydı. Artık oyunumuzu bitirdik oynama hevesinizi kırmamak için son ekranı anlatmıyorum. Ama inanın görülmeye değer...

Larry II için..... söylenecek söz bulamıyorum.Fakat bu kadar övgüden sonra kötü bir haber veriyorum. Oyun 4 disket ve 1 M.B. Haa unutmadan 512 K'cılar bu oyunu alarak paranıza yazık etmeyin. Çünkü Larry II, Police Quest II ve King's Quest IV te olduğu gibi 512 K'da çalışmıyor.Unutmadan şunu demek istiyorum:- Bu oyunu bitirmemdeki 1001 yardımlarından dolayı Şahin DERYA ve Murat ADANÇ'a 1001 teşekkürlerimi sunmayı görev bilirim. Onlar olmasaydı bu oyunu imkanı yok bitiremezdim.

ORHAN CEVHER

Grafik : %88
Müzik : %80
Oynanabilirlik: %89
Genel : %88



64'ler sayfa 25

TWINTRIS

TETRIS yılın oyunu seçildikten sonra birçok firma aynı türde oyunlar çıkarmaya başladı.Fakat bunların çoğu ya tutmadı yada TETRIS in verdiği zevki tattırmadı.Şimdi ise yine bir RUS firması tarafından çıkarılan 'TWINTRIS'bu zevki fazlasıyla veriyor.

Gelelim oyunumuza

Oyun yüklendiğinde karşımıza birçok anlaşılmaz resimlerin bulunduğu bir anamenüyle karşılaşıyoruz.Ekran üç kısma bölünmüş.İnsan resimlerinin bulunduğu ilk bölümden oyuncu sayısını ayarlıyabilirsiniz.Bu bölümdeki ilk resimle oyunu iki kişilik yapabilirsiniz.İkinci resimi seçtiğinizde

ise oyunu birden fazla kişiyle oynayabilirsiniz.Bunu seçeneği seçtikten sonra çıkan ekrana gerekli sayıdaki oyuncuları sıralayın.Bu ekrandan return tuşu ile çıkabilirsiniz-.Oyun ekranı ikiye bölündüğü için iki kişi aynı anda oynayabilmekte büylece oyuncular ikişer ikişer karşılaşırlar ve arkadaşını en yüksek puanla yenen şampiyon olur.Üçüncü seçenekte de birden fazla kişiyle oynayabilmek için.Fakat bu seçenek turnuva usulü.Yani yenenler birbiriyle karşılaşıyor ve kazanan belirleniyor.

Gelelim ikinci bölüme bu bölümde 6 tane resim var bunlar oyunun zorluk dereceleriyle ilgili-.İlk sıradaki 3 resimden ilki oyunu kademeli olarak oynamanızı sağlar.Önce 1A dan başlarsınız ve belirli bir puandan sonra 1B,1C,2A,2B gibi yükselmeye başlarsınız.Her kademe birbirinden zor örneğin şekillerin düşmesi hızlandığı gibi birde yanlara koyulan bloklarla oyun daha da zor bir hale geliyor.İkinci seçenekte 1A ve 1B bölümlerini oynamadan direkt olarak 1C den başlıyorsunuz.Üçüncü seçenek-

64'ler HIT!

te ise en zor olan 2C den başlıyorsunuz.

Diğer üç seçeneklede oyunun hızını ayarlıyabilirsiniz.Ayrıca bu seçenek kademeli değil puanlı-.En alttaki GO seçeneği ile oyuna başlayabilir,en köşedeki seçeneklede tuş ve joy.ayarlamalarını yapabilirsiniz.Oyun müthiş zevkli,zamanlada hastalık haline geliyor.İki kişilik olması ise ayrı bir özellik hele hele şekilleri yerleştirirken ve çökmelerdeki efektler çok ilgi çekici.Size tavsiyem oyunu oynarken gelen şekilleri düzenli bir biçimde yerleştirip sadece L ve çubuğun geçebileceği kadar bir boşluk bırakın yanlar dolduktqan sonra L ve çubuktan hangisi uygunsa yerleştirin böylece şekiller 4 kat birden ve büyük bir gürültüyle çöker.Tabii alacağınız puanda aynı büyüklükte.F1 ve F6 tuşlarıyla oyunu durdurabilir,F9 tuşu ile müziği kesebilir,F10 lada oyunu tekrar başlatabilirsiniz.

TWINTRIS dergiye geldiğinden beri herkes en yüksek puanı alıp birbirini geçmek için uğraşıyor.Bu yüzden dergideki bilgisayarlar bir an bile boş kalmıyor.Tabii bu yüzden Abdurrahman abinin gazabına uğramıyor değiliz.Benim rekorum 3210,şimdi size az gözükebilir fakat oyunda 1000 e gelmenin bile ne kadar zor olacağını anlıyacaksınız.Kimbilir belki ilerde KICK-OF turnuvalarından sonra TWINTRIS turnuvalarıda yapılacaktır.

SEKA

Bahadır AKCAN
Burak ÖZIŞIK



Merhaba arkadaşlar ,geçen ay başladığımız assembler kursumuz bu ayda bütün hızıyla devam ediyor. Geçen ay oturup bir takım register(yazmaç) ve bazı komutlarla kafaları yemiştik. Bu ay ise sizlerle birlikte bir ekran açma rutininin nasıl yazılabileceğini anlayacağız. Eğer bu işi iyice öğrenmek istiyorsanız dikkatlice okumanızı ve Bilgisayarınız başınıza geçmenizi şiddetle tavsiye ederim yok eğer bazıları gibi büyük miktarda para ödeyip, Red Sector'e intro falan yaptırmayı düsünüyorsanız bu size kalmış. Neyse bu incir çekirdeğini doldurmayacak şeyleri bırakıp işimize bakalım.

Hepinizin bildiği veya bilmediği gibi Amiga ekran görüntüsü her biri soldan sağa doğru yol alan 262 adet video ışınından oluşur. Bu mantığı anlamak Amiganın görüntüsünü anlamak demektir. Eğer anlamadıysanız o kadar korkmanıza gerek yok.Minik yazı dizimizi okumanız yeterlidir.

Neyse bıraz önce söylediğimiz 262 video ışınımız Amigamızın Display Field yani görüntü alanını oluşturur. Bu görüntü saniyenin altmışta birinde oluşur.

Bu tekniğe <<RASTER>> yanı tarayıcı tekniği denir. Bildiğinize emin olduğum bir başka konuda görüntü alanımızın minik objeler olan pixellerdan oluştuğudur. Bu pixel dedığimiz şeylerde bir araya gelerek o mükemmel resimleri oluşturur.

LO-RES de denılen düşük çözünürlükteki resimler 320 pixel genişliğinde, MED-RES denilen orta çözünürlükteki resimler 352 pixel genişliğinde ,HI-RES dediğimız yüksek çozünürlükteki resimler ise 640 pıxel genişliğindedir. Amiganın grafik sisteminde, ekran üzerinde 32'ye kadar renk gösterilebilir fakat HAM (Hold And Modify) yani Seç ve değiştir modu kullanılarak ekranda 4096 adet renk gösterebilirsiniz (İlginç değil mi ?) Resimler hafızada bitler halinde bulunurlar bu bitleri değişik varyasyonlarla değiştirerek istediğimiz renkleri elde edebiliriz.

BU BİTLER NASIL OLUŞUR

Tabii burda bit demek ,byte'ın 8 de 1 'ı demektir. Amigamız bu görüntüleri oluşturmak için 5 adet hafıza bölgesi kullanır. Bu bölgelere BITPLANE yani BIT yüzeyi denir. Bu bitplane'lerin başlangıç adreslerine ise BITPLANE POINTER'ları yani bıtplane yazmaçları denir. Renklerin oluşumuda ilginçtir, çünkü ressam amcalarımızın kullandığı renk elde etme tekniğiyle aynı olaydır. Bunu şöyle açıklayabiliriz :Her bitplane'in rengine farklı bir değer yükleyip bu bitplancleri üstüste getirirsek renklerinin değeri apayrı bir değer olarak karşımıza çıkar mesela : 2 bitplane'li bir ekran açtık. İlk bitplane'ımızı sarı,ikinci bitplane'ımızı mavi yaptık.Birde ne görelim karşımıza bir yeşil renk çıktı.

Tabii bu arada ekranda aynı anda iki adet görüntü alanı açabildiğimizi söylemeliyim. Bu iki görüntü alanı 5 bitplanelik görüntümüzü oluşturur. Bunların sıralanışı büyükten küçüğe doğrudur yani 5-4-3-2-1-0. Bu planelerden 0,2 ve 4 numaralılar ilk gorüntü alanında 1,3 ve 5 numaralı planelerde ikinci alandadır.

BİR EKRAN ACMAK İÇİN YAPMAMIZ GEREKENLER:

1-Görüntü alanımızın yuksekliği ve genişliği.
2-Görüntünün yüksekliği ve genişliği.
3-Görüntü bölgemizdeki her bir pixel'ın rengi.
4-Enlemesıne cözünürlük.
5-Boylamasına çözünürlük.
l6-Göstereceğimiz resmin hafızada nerde bulunduğu.
7-Göstereceğimiz resmin modülü.

(1)Görüntü alanın yüksekliği ve genişliği,açacağımız ekranın boyutlarını vereceğimiz yazmaçlardır.

(2)Görüntünün yüksekliği ise göstereceğimiz resmin boyutlarıdır.

(3)Resmimizin renklerini göstermek için gerekli olan aşamadır. Fakat bu işin daha kolay yollarının bulunduğunu ve bunu göstereceğimizi söyleyerek içinize soğuk sular serpebili-

rim.

(4)Enlemesine çözünürlük ise ekranımızın enlemesine çözünürlüğünü belirtmeye yarar.

(5)Boylamasına çözünürlük ise (4)'uncu maddenin boylamasına olanı.

(6)Resmimizin hafızada nerde bulunduğu yani daha önce anlattığım Bitplane pointer yazmaç adresi.

(7)Göstereceğimiz resmin modülü: Bu çok önemli bir yazmaçtır. Bu registerla Bir Raster çizgisinin üstüne ne kadar veri koyacağımızı sisteme söylediğimiz yegane yazmaçtır.

RENK TABLOSU:

Renk tablosu dedigimiz şey, göstereceğimiz resmin 32 rengini yazdığımız yazmaç listesidir. Bu registerler hafızada $dff180'den $dff19e'ye kadar 32 tanedir. Color registerleri 16 bitten oluşur. Bunlar:

Bitler	İçerikleri
15-12	Kullanılmıyor.
11-8	Kırmızı değeri.
7-4	Yeşil değeri
3-0	Mavi değeri

BITPLANE SAYISINI SECME:

Bi1planelerin sayısı $dff100 nolu kütükteki BPLCON0 yani Bıtplane kontrolüne yarayan registerin 14 ,13 ve 12 nolu BPU0,BPU1 ve BPU2 registerlerına yazılarak sisteme anlatılabılır.

Değer	Plane sayısı	Plane adları:
000	0 adet	Kullanılmıyor.
001	1 adet	PLANES 1
010	2 adet	PLANES 1-2
011	3 adet	PLANES 1-3
100	4 adet	PLANES 1-4
101	5 adet	PLANES 1-5
110	6 adet	PLANES 1-6
111	0 adet	kullanılmıyor.

TABLO 1

Bu bıtlerın degerleri , kac adet plane actıgı ve hangi planeleri etkıledıgı Tablo 1'de yazilmi;atir.

Resmın boyutu	Modu	Hafıza uzunlugu
320*200	lo-res,non-ınterlaced	8000 byte
320*400	lo-res,ınterlaced	16000 " "
640*200	hı-res,non-ınterlaced	16000 " "
640*400	hı-res,ınterlaced	32000 " "

TABLO 2

EKRANIN ENLEMESINE BOYLAMASINA ÇÖZÜNÜRLÜĞÜNÜ SEÇMEK

Bu olayı ayarlamak için ise BPLCON0 kütüğünün 15'inci bitini ayarlamamız gerekmektedir. Bunlar:

Değer	Bit	Çözünürlük
0	15	Düşük
1	15	Yüksek

INTERLACE MODUNU SEÇMEK

Bu olayı ise yine BPLCON0 yazmacının 2'inci bitine yazarak seçeriz. Bu bitler:

Değer	Bit	Interlacıng
1	2	Interlaced
0	2	Non-interlaced

BITPLANELERIN HAFIZADAKI UZUNLUKLARI

Bitplaneleri göstermek için hafızaya yerleştirip ,bu değerleri Bitplane Pointerlarına yazarsak o planeler için hafızada yer ayırmış oluruz. Uzunlukları yada parametrelerinden herhangi biri değişen plane'in hafızada tuttuğu yerde değişir. Bu ince işleri anlamak ıcın aşağıya çizdiğim Tablo 2'yi incelemek yeterli olabilir.

EKRANI ACMAK ICIN KULLANILAN REGISTERLER

BPLCON0 REGISTERI:- $DFF100

Bitler:	Fonksiyonu:
0	Kullanılmıyor
1	Dış senkronizasyon
2	Interlace'i kontrol eder
3	Lıght pen'i kontrol eder
4	Kullanılmıyor
5	Kullanılmıyor
6	Kullanılmıyor
7	Kullanılmıyor
8	Genlock'u kontrol eder
9	Renkleri kontrol eder
10	Çift görüntü alanı tanımlamaya yarar.
11	HAM modunu kullanmak için gerekli
12	BPU0
13	BPU1 bitplane sayısını belirlerler.
14	BPU2/

BPLCON1 REGISTERI:-$DFF102

Bitler:	Fonksiyonları:
0	Birinci görüntü alanı aralığı
1	Birinci görüntü alanı aralığı
2	Birinci görüntü alanı aralığı
3	İkinci görüntü alanı aralığı
4	İkinci görüntü alanı aralığı
5	İkinci görüntü alanı aralığı
6	Bu bitler kullanılmamaktadır.
7	Bu bitler kullanılmamaktadır.
8-15	Bu bitler kullanılmamaktadır.

BPLCON2 REGISTERI:-$DFF104

Bitler:	Fonksiyonu:
0-5	Sprite öncelik kontrol
6	Görüntü alanı öncelik kontrol.
7-15	Bu bitler kullanılmamaktadır.

DDFSTRT REGISTERI:-$DFF08E

Bitler:	Fonksiyonu:
0-2	Kullanılmamakta.
3-7	Pixel baslangıç pozisyonu.
8-15	Bu bitler kullanılmamaktadır.

DDFSTOP REGISTERI:-$DFF090

Bitler:	Fonksiyonu:
0-2	Kullanılmamakta.
3-7	Pixel bitiş pozisyonu
8-15	Bu bitler kullanılmamaktadır.

DIWSTRT REGISTERI:-$DFF092

Bitler:	Fonksiyonu:
0-7	Enlemesine başlangıç pozisyonu
8-15	Boylamasına başlangıç pozisyonu

DIWSTRT REGISTERI:-$DFF094

Bitler:	Fonksiyonu:
0-7	Enlemesine bitiş pozisyonu
8-15	Boylamasına bitiş pozisyonu

```
PROGRAM SATIRLARI:      ÂÇIKLAMA:
move.w  #$1200,$dff100  BPLCON0 registe rindeki bitplane sayısı
                        .bitlerine decimal olarak 1 yükle.Renkleri
                        kontrol edenbitleri açıp,Renk gösterimini
                        işleme koy.
move.w  #0,$dff102      Görüntü alan aralıklarınısıfır yap.
move.w  #0,$dff108      Modülü320pixel genişlik olacak şekilde
move.w  #$0038,$dff092  Gösterim başlangıç pixellerini ayarla.
move.w  #$00d0,$dff094  Gösterim son pixellerını ayarla.
move.w  #$2c81,$dff08e  Gösterim Penceresinin sağüst .
                        köşesine$2c81değerini yükle
move.w  #$f4c1,$dff090  Gösterim Penceresinin sol .
                        altköşesine$f4c1
                        değerini yükle.
move.w  #$003f,$dff180  Zemin rengini lacivert yapar.
move.w  #$0ff0,$dff182  Yazı rengini sarı yapar.
move.w  #$0002,$dff0e0  Bitplane üst pointerini $2 yapar.
move.w  #$4000,$dff0e2  Bitplane alt pointerini$4000 yapar.
move.w  #$8300,$dff096  Dma Kontrolünü aç ve Bitplane pointer-
                        larına koyduğumuz verininekranda göste
                        1rilmesini sağla.
```

PROGRAM1

Bır bıtplane'ın boyutlarına gore hafızada tutacağı alanı su formüle gore hesaplanabılır. en*boy/8=bıtplane'ın hafızada tuttugu yer.

EKRAN AÇMA PROGRAMI VE AÇIKLAMASI:

Şimdide sizlerle tek bitplane'li 320'ye 200 boyutları altında basit bir ekran açılımını öğrenecegız.(**PROGRAM 1**) Şimdide şu anlattıgımız programcığı özetlersek : Programımızla 320'ye 200 lük düşük çözünürlükte Zemin rengi lacivert ve yazı rengi sarı(sarı lacıvert en buyuk fener) olan tek bitplane'li bir ekran açmış olduk. Eğer <<<IFF-CONVERTER>>> adında bır utility'niz varsa herhangi iff formatındaki bir resmi bitmap'a çevirebilir,Geçen sayıda anlattığımız <<RI>> komutuyla $74000 de bulunan bitplane adresine yükleterek bir görüntü elde edersiniz. Ayrıcada <<IFF-CONVERTER>> programınıda dergimize gelip alabilir, kullanımında öğrenebilirsiniz. İkinci örneğimizlede(**PROGRAM2**) Yüksek çözünürlükte interlace olan ve yine tek bitplaneli bir ekran açaçağız.Şimdide programımızı özetleyelim :Programımızla 320'ye 200 lük düşük çözünürlükte Zemin rengi siyah ve yazı rengi kırmızı olan yüksek çözünürlükte interlace olan tek bitplane'li bir ekran açmış olduk.

ÇİFTE GÖRÜNTÜ ALANI-

Hani bazı oyunlarda görürüz de şaşırırız.Nasıl oluyorda oluyor ön tarafta bır skor hız vs. tablosu bulunuyor, arkasında ise oyun.Yada daha akılcı bır örnek verırsek araba yarışı oyunlarında arabanın içinden etrafı görüyoruz tabii ayrıca arabamızın ön panelinide görüyoruz işte buda o hesap yani zor bir yanı yok. Bu modu kullanmak icin birkaç bit değiştirmek bir kaç tane daha göstergeç kullanmamız yeterlidir.

ÇİFT GÖRÜNTÜ ALANINI OLUŞTURAN FAKTÖRLER

1-Her görüntü alanı birden üçe kadar olabilen bitplanelerden oluşur.İlk görüntü alanı 0 ,2 ,4 'üncü bitplanelerden, İkinci görüntü alanı ise 1 ,2 ,3 nolu bitplanelerden oluşur.

2-Her görüntü alanı 8 renkten oluşur.İki alanı üstüste koyarsak renk sayısı hemen 64'e fırlayıverir.

3-Bu modu açmak için BPLCON0 registerindeki Dual Playfield Mod bitini açmak gerekmektedır.

4-İki görüntü alanından herbiri hafızada farklı yer tutabilir daha büyük yada daha küçük olabilir.

5-İki görüntü alanıda kolaylıkla kaydırılarak animasyon efektleri sağlanabilir.

- Eğer sorularınız sorunlarınız varsa yada birşeyler yapıp çevreye tanıtmak istersenız aşağıdaki adrese yazabilirsiniz.**BURAK & BAHADIR**

```
PROGRAM SATIRLARI:      AÇIKLAMALAR:
move.w  #$9204,$dff100  BPLCON0 yazmacının interlace ile il-
                        gili olan 2. bitini Yüksek çözünürlükle
                        ilgili olan 15. bitini Bitplane sayılarına
                        <1> değerini yükle.
move.w  #$0,$dff102     Görüntü alan aralıklarını sıfır yap.
move.w  #$80,$dff108
move.w  #$80,$dff10a    Bu bitler modülü80yaparak görüntüyü
                        640 pixel olarak hazırlar.
move.w  #$003c,$dff092  Gösterim başlangıç pixellerini ayarla.
move.w  #$00d4,$dff094  Gösterim son pixellerini ayarla.
move.w  #$2c81,$dff08e  GösterimPenceresinin sağ üst köşesne
                        $2c81 değerini yükle.
move.w  #$f4c1,$dff090  GösterimPenceresinin sol alt köşesine
                        $f4c1 değerini yükle.
move.w  #$0000,$dff180  Zemin rengini siyah yapar.
move.w  #$0f00,$dff182  Yazı rengini kırmızı yapar.
move.w  #$0007,$dff0e0  Bitplane üst pointerini $7 yapar.
move.w  #$0000,$dff0e2  Bitplane alt pointerini $0000 yapar.
move.w  #$8300,$dff096  DmaKontrolünü aç ve Bitplane poin-
                        terlerina koyduğuuz verinin ekranda
                        gös-terilmesini sağlar.
```

PROGRAM 2

P.K 205
BEŞİKTAŞ/İSTANBUL

Neyse , bu ayda bu kadar beyninizi yemekle yetinelim bari,gelecek ay görüsmek üzere hoşçakalın.

REACH for the stars

Eğer bilim-kurgu roman ve filmlerinden hoşlanıyorsanız işte aradığınız oyunkarşınızda. REACH FOR THE STARS (ya da CONQUEST OF THE GALAXY)

Reach for the stars eski bir oyun olmasına rağmen piyasada ilgi toplayınca Kampfgruppe'den tanıdığımız SSG firması bu programın üçüncü versiyonunu piyasaya sürdü.

Oyunun konusu kısaca şöyle : Galakside 4 imparatorluk vardır. Bunlar koloniler kurarak sınırlarını genişletmek ve evrenin tek hakimi olmak için birbirleriyle amansız bir savaşa girerler.

Oyunu yüklediğiniz zaman karşınıza çok çeşitli seçeneklerin bulunduğu bir ekran çıkar. Mouse'un sağ tuşu ile şu komutları verebilirsiniz :

New game : Yeni bir oyuna başlamak için kullanılır.

Restore : Kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yüklemek için bu seçeneği kullanın.

Quit : Workbench ekranına döner.

Credits : Oyunu yapanlar hakkında bilgi.

Bunun altında sol mouse tuşu ile seçebileceğiniz bazı optionlar vardır. 1-4 arası oyuncu oyuna katılabilir. Bilgisayarın yönettiği oyuncuların ustalık düzeylerini de kendiniz belirleyebilirsiniz

Beginner : Oyunu ilk kez oynayanlar için.

Experienced : Akıllı rakiplerle oynamak ister misiniz ?

Veteran : Deneyin ve görün.

Player 1-4 yazan kutulara click ederek isminizi yazabilirsiniz.

OPTIONAL RULES :

Oyunun gerçekçiliğini arttıran kurallardır.

Tutorial : Oyuncuların isimleri Asimov'un bir romanındakilere uyarlanır.

Novas : Stabilitelerini kaybeden yıldızlara Süpernova denir. Bu yıldızlar gittikçe büyür ve yörüngelerindeki gezegenleri silip süpürür. Nova tehlikesi olduğunda o sistemdeki halk başka bir gezegene göç için seferber olur.

Natural Disasters : Doğal olaylar. (Sel,deprem,hava kirliliği gibi) Meydana geldikleri gezegenlerde nüfusu olumsuz yönde etkilerler.

Xenophobes : Bir uzay fırtınasıdır. Bulunduğu sistem global üretim puanlarından yararlanamaz.

Solar Debris : Asteroid kuşakları.

Random star setup : Galaksi random olarak çizilir.

Hide victory pts : Oyun sırasında puan tablosuna bakamazsınız.

Enhanced Veterans : En zor düzeyde de başarılıysanız bunu deneyin.

Advanced Scenario : Bunu seçmenizi tavsiye ederim.Basit senaryoda gezegenler arası yolculuk için uzaklık kavramı söz konusu değildir. Yani galaksinin bir ucundan ötekine gitmekle komşu bir sisteme gitmek aynı zamanı almaktadır. Advanced scenario'da gittiğiniz mesafe kadar zaman harcarsınız.

Variable Victories : Puan hesaplama katsayılarını değiştirmenizi sağlar.

PRODUCTION COSTS :

Her gezegen kendisinde bulunan endüstri puanına ve sizin yaptığınız teknolojiye göre belli bir RP (Reproduction point-Üretim puanı) üretir. Bu puanları kullanarak savaş filoları,savunma üsleri,ordular meydana getirebilirsiniz. Mesela Mark1 tipi bir gemi yapmak için normalde 14 puan gerekir. Ancak bu seçenekle bu değerleri arttırıp azaltabilirsiniz.

VICTORY CONDITIONS :

Oyundaki puanınız 4 ayrı puanınızın toplamıyla bulunur :

Colony Development (Koloni geliştirme)

Starship battles (Yıldız Savaşları)

Planetary Conquest (Gezegen fethetme)

Colony Destructıons (Koloni yoketme)

Normalde bu puanların katsayıları 2'dir ancak bunları değiştirerek daha yetenekli olduğunuz bir alanın katsayısını arttırarak avantaj elde edebilirsiniz. Diyelim ki Colony Development'de ustasınız .O zaman bu puanın katsayısını 4 yaparak daha fazla score yapabilirsiniz.

MOVEMENT POINTS :

Gemilerin hızlarını ayarlamak için bu seçeneği kullanın .Bu arada yeri gelmişken gemilerden de biraz bahsedelim.

Transporters : Kolonistleri veya orduları taşımak için kullanılır. Silahları yoktur ve yavaştırlar.

Mark 1 : Keşif için kullanılan basit gemilerdir.

Mark 2 : Mark 1'den pek bir farkı yoktur.

Mark 3 : Mark 3 gemileri çok iyi savaş gemileridir.

Mark 4 : Flying Death (Uçan ölüm) adı verilen Mark 4 gemileriyle düşmanlarınıza uzayı dar edebilirsiniz. Bunların 350-400 kadarı iki bombardımanda bir koloniyi yerle bir edebilirler.

MAXIMUM TURNS :

Oyunu kaç el oynayabileceğinizi ayarlarsınınız. Ancak bu süre dolunca oyuna devam etmek şansınız var.

64'ler sayfa 30

Hazırsanız oyuna geçelim. New game seçeneği ile oyuna başladığınızda oyuncuların bir listesi ekrana gelecek ve sırası gelen oyuncu sol mouse tuşu ile kendi adını click ederek oyuna geçebilecektir. Tabii bilgisayarın kontrol ettiği oyunculara click etmeniz imkansızdır.

Adınıza click ettiğinizde karşınıza uzay haritası çıkar. Burada yeşil renkte olan ve dönen gezegen size aittir. Her gezegenin altında adı yazar. Dünya şeklinde olmayan gezegenlerde hayat yoktur.

Gezegenin üzerine click ederseniz o gezegen hakkında bilgi alırsınız. Ancak o gezegenin daha önce keşfedilmiş olması gerekir.

En üstte gezegenin yıldızının adı yazar. Daha sonra gezegenin koşulları gelir. Primary ve Secondary tip gezegenlerde insanlar kolayca yaşayabilir ancak Tertiary ve Hostile gezegenlerden uzak durmanız faydalı olor.

Bundan sonra Planet No # ifadesiyle gezegenin o sistemin kaçıncı gezegeni olduğu belirtilir. Sonra da gezegendeki durum verilir.

Industry : Gezegende kurulmuş olan endüstri. Soldaki sayı o andaki endüstriyi,sağdaki de maksimum endüstri düzeyini verir.

Population : Gezegenin nüfusu.

Environment: Gezegendeki yapılanma.

Defence : Gezegendeki savunma güçleri. Bunlar iki tiptir.

1 - Planetary Defence Base (Gezegen savunma üsleri,kısaca PDB denir). Gezegene saldıran gemilere karşı savunma yaparlar. Bir PDB en fazla bir Mark 3 gücünde olabilir.Mark 4'lere karşı etkisizdirler.

2 - Armies : Gezegendeki ordular. Bir gezegeni ele geçirebilmek için önce yıldız gemileriyle PDB'leri yok etmek,sonra da Transporter gemilerini kullanarak o gezegendeki orduları temizlemek gerekir. Bir gezegeni ele geçirmiş ancak savaş sonrasında o gezegendeki ordularımızın sayısı 25'ten daha aza inmişse o gezegende Rebels (Asiler) ortaya çıkar ve ordularınızı yıpratır. 0 ordunuz kalınca o gezegendeki hakimiyetiniz sona erer. Bunu öplemek için ele geçirdiğiniz bir gezegendeki orduları sürekli takviye edin.

GPP:O gezegende üretilen RP puanları.

Bir gezegende nüfus veya yapılaşma sıfır olursa koloni çöker. Endüstrinin sıfır olması ise nüfusun azalmasını körükler. Bu yüzden koloni kurarken nüfusu ve endüstriyi arttırın.

Oyunun menülerinin açıklaması kısaca şöyle :

FILE

Save : Oyunu en son verdiğiniz isimle kaydetme.

Save As : İsim vererek kaydetme.

Restore : Kaydedilmiş bir oyunu yükleme.

Credits : Oyun hakkında bilgi

End : İlk ekrana geri dönme

Identify Sound : Oyun esnasında bazı sesler duyacaksınız. Bunların ne olduğunu anlamak için bu seçeneği kullanın. Mesela bir oyuncu oyun dışı kaldığında bir ağıt dinleyebilirsiniz.

Twinkle Speed : Gezegenlerin renk değiştirme hızı . Bence bunu kapatın,çünkü program o zaman hızlanıyor. CONTROL

Full Map : Bütün galaksinin haritası.

Current Star : En son bakılan gezegen hakkında bilgi.

STATUS

VP report : O anda hangi oyuncunun galip olduğunu anlamak için.

Explored : Bütün gezegenlerin listesi ekrana gelir. Bunlardan keşfettikleriniz hakkında bilgi alabilirsiniz.

Task Forces : Filolarınızın bir dökümü ekrana gelir.

Tech Level : Teknoloji düzeyiniz. O andaki teknolojiniz ve bir sonraki teknoloji düzeyine varabilmeniz için kaç puan vermeniz gerektiği ekranda gösterilir.

Options : Additional Rules'den hangi seçeneklerin seçilmiş olduğu buradan görülebilir.

PRODUCTION:her 2 elde bir aktif olur ve bir kez çalışır.

Üretim yapacağınız zaman karşınıza bir tablo çıkar. Sağ tarafta gezegenin o anki durumu gösterilir.

Industry : Bu satıra RP puanı vererek endüstriyi geliştirirsiniz. Ancak her endüstri puanı size 10 Rp puanına mal olur ve ayrıca iki kişiye gereksinim duyar. Örnek olarak 25 endüstri puanı yapmak için 250 RP puanına ve 50 kişiye ihtiyaç duyarsınız. Endüstri maksimum düzeyden yukarı çıkarılamaz ve en fazla 200 olabilir.

Social Environment ve Planet Environment : Bunlar gezegendeki endüstrinin yükselmesine katkıda bulunurlar. Planet Environment o anda gezegenin kaçta kaçının kullanıldığını gösterir. Bu iki değer en fazla 100 olabilir. Social Env'i bir puan arttırabilmek için 4 , Planet Env'i bir puan arttırabilmek için 10 RP puanı gerekir. Ayrıca bir defada Planet Env en fazla 10 puan artabilir.

Service Pop : Gezegendeki nüfusun kullandığı puanlar. Bunlarla oynamaya kalkmayın.Eğer azaltırsanız koloniniz zarar görür. Arttırmanız ise mümkün değildir.

PDB New: Yeni PDB yapmak için kullanılır. Ancak PDB sayısı Army sayısının en fazla iki katı olabilir.

Army Maint : Gezgendeki her ordu 4 puana ihtiyaç duyar. Bunu vermezseniz ordu dağılır.

Army New : Yeni ordu yapmak için kullanılır.

Colonists : Transporter

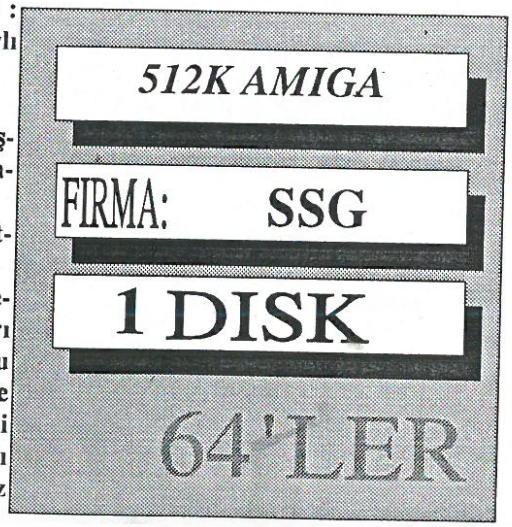
64'ler sayfa 31

AMIGA

TANITIM

gemileri yapmak için.
Mark 1,Mark 2,Mark 3,Mark 4 : Gemi yapımı için kullanılır.
Ship tech : Gemi teknolojisi. Oyuna başladığınızda sahip olduğunuz teknoloji sadece Mark 1 yapmaya elverişlidir. 700 RP puanını verdiğinizde ikinci düzeye ulaşırsınız. Ancak bir üretimde en fazla 100 puan verilebilir.
Navy tech : Gemicilik teknolojisi. Uzayda ne kadar yol alabileceğinizi belirler. İsimlerinin altı çizili gezegenlere gitmeniz mümkün değildir. Bu teknolojiye de her defasında 100 puan verilebilir.
Ind Tech : Endüstri teknolojisi. Gezegenin ürettiği RP puanına direk etkisi vardır. Her defasında 100 puan arttırılabilir. Endüstrisi 200 ve endüstri teknolojisi 1 olan bir gezegende 800-1000 RP üretilirken teknolojisi 4 olan bir gezegende bu puan 2500'lere çıkabilir.
Advice : Üretimi bilgisayara yaptırırsınız. Ancak bu işle bizzat meşgul olmanızı tavsiye ederim.
Next Planet : Diğer kolonilerinizde üretim yapmak için.
Prev Planet : Bir önceki koloni.
End Production : Üretimi bitirme.
MOVEMENT
New Tf : Yeni bir filo oluşturmak için kullanılır.
Next Star : Listede sonraki sistem.
Prev Star : Bir önceki sistem.
Do Withdraw ve Colonise : Bunu ileride daha detaylı olarak anlatacağız.
ATTACK
Attack : Gemileriniz düşman bir gezegene vardıklarında aktif olur.
Cancel : Saldırıyı iptal etme.
Attack seçeneğini seçeceksenız önce ana filodan saldırı filosuna aktarma yapın. Bu filo gezegendeki PDB'lerle savaşır. Eğer bütün PDB'leri yok ederseniz ordularınızı gezegene indirme şansınız olur. Bu durumda size gezegeni bombalamak isteyip istemediğiniz sorulur. Bombardıman gezegendeki nüfus,endüstri,yapılaşma ve ordular üzerinde olumsuz etki yapar ve etkisi sahip olduğunuz filonun gücüne göre değişir. Örneğin 1 tane Mark 1 ile yapılan bombardımanın hiç bir etkisi olmazken,700 kadar Mark 4 bir gezegeni haritadan silebilir. Yaptığınız bombardımanlar Destructions puanlarınızda artışa yol açar. Transporter gemilerinizden inen ordularınız gezegendeki ordularla savaştıktan sonra kazanan siz olursanız gezegen sizin olur. Bu işlem Conquest puanınızı arttırır.
TURN
Kaçıncı elde olduğunuzu gösterir.
END TURN
Bir sonraki eli oynamak için.
Eğer filolarınız düşman gemilerine rastlarsa bir sinyal alırsınız ve savaş başlar. Aynı anda 4 oyuncunun filosu savaşabilir. Ekranda açılan pencerede her filonun gemileri gösterilir. Savaş başlayınca kendi gücünüzle düşmanı karşılaştırın. Eğer üstünseniz sorun yok,ama zayıfsanız HEMEN withdraw seçeneğini click edin. Karşınıza filonuza gidilecek gezegeni soran bir pencere çıkacak. Size uygun bir gezegeni yazıp MOVEMENT pull-down menüsünden Do Withdraw'ı seçin. Kazandığınız savaşlar Battles puanınızı arttırır.
KOLONİ KURMA
Keşfettiğiniz gezegenlerden birinin hayat şartları uygunsa burada bir koloni kurmak yararınıza olacaktır. Bunu yapmak için bol bol transporter gemisi yapın ve o gezegene yollayın. Movement pull-down menüsündeki Colonise seçeneğiyle halkı o gezegene yerleştirebilirsiniz. Ancak yeni kurulan bir kolonide endüstriye ve yapılanmaya önem vermezseniz kolonide nüfus azalır. Koloni nüfusu 25-30 olana kadar ana gezegenden oraya sürekli takviye yapın. Koloni kurmak Development puanınızın artmasına yol açar.
Oyunda (özellikle ileri düzeylerde) akıllıca bir strateji uygulamanız gerekecektir. Başlangıçta ana gezegeninizdeki endüstri ve endüstri teknolojisini arttırın. Endüstriniz geliştikçe ürettiğiniz RP puanları artış gösterir. 750-800 RP puanı üretir hale gelince her defasında 10-12 tane transporter gemisi yaparak uygun gezegenlere yerleşin. Bir gezegende tutunduğunuz zaman hemen başka bir gezegene koloni kurun. Kolonileriniz arttıkça sahip olduğunuz RP puanları artar. Bu arada ship technology'nizi de ihmal etmeyin ve kısa zamanda MK 4 yapmaya bakın. Yeterince güçlenince düşman gezegenlerine saldırın. Düşman kolonilerini yok etmek onları işgalden daha kolaydır ve asilerle başınız ağrımaz. Eğer Task Forces'lara hedef vermez ve onları başıboş bırakırsanız rastgele sistemlere giderler. (Daha çok NO USEFUL PLANETS olan sistemlere) Bunu önlemek için her el filolarınızı dikkatle inceleyin ya da onları birleştirin.
Evet bizden bu kadar. Gerisi size kalmış. Eğer arcade oyunlardan bıktıysanız ve galaksinin tek hakimi olmak istiyorsanız REACH FOR THE STARS'ı bir deneyin.

Grafik	: 30/100
Ses	:40/100
Atmosfer	:90/100
Oynanabilirlik	:80/100
Genel	:70/100



Ev bilgisayarcılığımız temel taşlarından Byte Computer House 1985 yılının başında Derya Yalazkan tarafından kuruldu. O günlerde ideal bir ev bilgisayarı olan sinclair üzerinde çalışan Byte, zaman içerisinde bu bilgisayarın Türkiyedeki tek kaynağı haline geldi. Byte çalışanları 280 mikroişlemciye sahip bu bilgisayarsayesinde makina dilinin pekçok temel kurallarını öğrendiler. Commodore bilgisayarının ülkemizde yaygınlaşması üzerine bir süre sonra Byte bu bilgisayarlada çalışmaya başladı ve kısa bir süre içerisinde bu makinada da geniş bir müşteri potansiyeli topladı. Bu bilgisayar için yazdıkları ilk Türk adventure olan Keloğlan bilgisayar severler tarafından çok beğenildi.

Günümüzün popüler bilgisayarı Amiga'yıda ihmal etmiyen Byte,bu bilgisayarda çok büyük bir müşteri potansiyeline sahip. Bu yılın başında Türkiyenin ilk bilgisayar dükkanlarından Ecom'u bünyesine kattı. Mayıs ayında uygulamaya koyduğu ve halen yürüttüğü inanılmaz fiyat politikası ile müşterilerinden övgü bazı çevrelerden de eleştiri olan Byte yöneticisi D. Yalazkan bazı sorularımızı yanıtladı.

- Türk ev bilgisayarcılığı bugün ne düzeydedir?

DY- Teşekkür ederim. Bu işin başından beri içinde olan bir kişi olarak bu güne kadar gördüğüm bazı temel yanlışları anlatmak istiyorum. 1. Bu gün Türkiyede bilgisayara müşterinin gözünde oyun çeken, joystick filan satan, arada birde şu oyun nasıl oynanır diye aranan adamdır. Sanıyorum bu imajı bilgisayarcılar olarak bizler yarattık. En iyi bilgisayarcı hatasız oyun çeken, kasetlerine en güzel fotoğrafları koyan veya fiyatlarını en düşük tutan kişi olarak kabul ettik. Ama bugün bence en iyi bilgisayarcı bu değildir.

- Peki nasıl olmadır?

DY- Bakın ev bilgisayarları Sn. Özal sayesinde hiçte geç olmayan bir tarihte İspanya, Portekiz, İtalya vb. Avrupa ülkeleriyle aynı zamanlarda girdi. Ama bu ülkelerden birinde, mesela İtalya'da 1984 yılında bilgisayar olan bir çocuk bugün çok iyi oyun programları yazıyor. Bu çocuğunda ana dili İngilizce değildir ve makina dilini o yıllarda ülkemizde de satılan kitaplardan öğrendi.

Ev bilgisayarları programcılığı treni önümüzden son hızla geçiyor. Bence son vagonu yakalamak için hala şansımız var.....

- Bizden hiç kimse teşebbüs etmedi mi?

...bence en iyi bilgisayarcı hiç olmazsa tek çocuğun evinde kullandığı bilgisayarı ile birşeyler yapmasına katkısı olan veya en azından teşvik eden kişidir.....

DY- Bende oraya giriyorum. Çok yetenekli ve iyi İngilizce bilen çocuklar vardı. Ama kimse bu çocuklara arka çıkmadı, en azından teşvik etmedi, onlarda cracker olup para kazanmayı program yazmaya tercih ettiler. Bu yüzden tek tük istisnalar dışında hiç yerli oyun yapılmadı ve günümüzde bilgisayar pahalı bir oyuncak olarak görünmeye başladı. Şimdi size şunu rahatlıkla söyliyebilirim ki bence en iyi bilgisayarcı hiç olmazsa tek çocuğun evinde kullandığı bilgisayarı ile birşeyler yapmasına katkısı olan veya en azından teşvik eden kişidir.

- Peki siz ne yapıyorsunuz.

DY- Ev bilgisayarları programcılığı treni önümüzden son hızla geçiyor. Bence son vagonu yakalamak için hala şansımız var. Makina dili üniversitelerde öğretilmiyor. Yani siz kendiniz öğreneceksiniz. Bizim yani Byte Çalışanları bugün Amiga'da bir Beast yazacak kadar makina dili öğrendiler ve zamanı geldiğinde de yazacağız. Ama bazı eksiklerimiz var, örneğin grafiker arkadaşlara ihtiyacımız var. Öte yandan çalışan arkadaşlarımız yakında üniversiteyi bitirecek ve başka alanlara yönelicekler, onların bunca zamanda öğretmek ve Türkiyede ilk defa game programmer yetiştirmek üzere kurs düzenliyeceğiz. Bu son derece iyi bir meslektir. Bir buçuk milyonliralık bir makina ile evinizde oyun yazıp Dünya çapında meşhur olur ve milyonlar kazanabilirsiniz. Yeterli ve gerçekten öğrenmek istiyen arkadaşlar bize başvurabilirler.

UFO BİL.
SOFTWARE&HARDWARE

BAKIRKÖY: YAKUT SOK.EKŞİNÖZ .
. İŞHANI KAT3.TEL:372 33 03
SUADİYE : AYDIN SOK. NO:10
. TEL:372 3303
ZIRAAT ATAKÖY 300/123 HS.
AKBANK SUADİYE 460/2 HS. ISTANBUL

EN YENİ AMIGA VE COMMODORE PROGRAMLARI-CİHAZLAR.
%100KONTROL EDİLMİŞ RESİMLİ,STANDART AYARLI KASET PROGRAMLAR
TOPTAN VE PERAKENDE.....

VE ÖDÜLLÜ KARİKATÜR YARIŞMASI

AMIGANIZ VEYA COMMODORE'unuzla VE HERHANGİ GRAFİK PRGRAMI İLE

DİKKAT...ORİJİNAL OYUNLAR DİYEREK

BİR FİRMA TARAFINDAN BÜTÜN BİLGİSAYARCILARDA SATILAN KOPYA OYUNLAR BİR FOTOKOPİ EŞLİĞİNDE FAHİŞ FİATLARLA SATILARAK HEM SİZLER ALDATILIYORSUNUZ, HEM DE BİZLER AYNI İŞİ YAPAN MESLEKDAŞLARINA KARŞI HAKSIZ REKABET SUÇU İŞLENİYOR.DİLERİZ ORİJİNAL VE KOPYA ARASINDAKİ FARKI ÖĞRENEREK BU HUYUNDAN VAZ GEÇER VEYA BİZ YASA YOLUYLA ORİJİNAL VE KOPYA PROGRAM FARKINI ÖĞRENMELERİNİ SAĞLARIZ. -UFO-

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 DAHIL)

TÜRKİYE'NİN HER YERİNE ADRESİNİZE TESLİM

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

KAMPANYA SURESİNCE

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 DRIVE
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.



Commodore 6

AMIGA 500

Commodore COMPUTER CLUB

ÜYELİK KOŞULLARIMIZ:

-18 yaşında iseniz kimliğiniz , 2 adet fotoğrafınızla bilgi formunu doldurup aidatınızı ödediğiniz an **COMMODORE COMPUTER CLUB** üyesi olarak aylık hediye paketinize hemen, kulüp üye kartınıza kısa bir süre içinde sahip olacaksınız.

-18 yaşından küçük olanlar aynı koşullarla fakat velilerinin izni ile müracaat edebileceklerdir.

NOT:

-Ankara dışından **COMMODORE COMPUTER CLUB** üyesi olmak isteyenler mektup ve/veya telefon ile müracaat etiikleri an gerekli işlemler kendilerine bildirilecektir.

-**COMMODORE COMPUTER CLUB** aidat miktarı, basılı yayın, hardware software ve alışveriş indirim yüzdesinde olabilecek farkları tüm üyelerine OTUZ gün önce bildirimde bulunmak şartı ile değiştirebilir.

Sayın
COMMODORE C-64 ve AMIGA 500 kullanıcıları;

-Sahibi bulunduğunuz üstün nitelikli Commodore C64 ve/veya Amiga 500 ev bilgisayarınızı en üst seviyede tutmak, en son oyun, eğitim, çizim programlarını ve bilgisayar çevre birimlerini en uygun koşullarda sizlere sunabilmek için OKAN **ELEKTRONİK BİLGİSAYAR MERKEZİ** olarak Türkiye genelinde **COMMODORE COMPUTER CLUB** üyelik çalışmasına başlamış bulunmaktayız .

-Aylık 15.000.-TL **COMMODORE COMPUTER CLUB** aidatı ile

,COMMODORE 64 Kullanıcıları;
-30 ADET OYUN PROGRAMI'nı
-1 ADET BİGİSAYAR DERGİSİ'nİ
-1 ADET DİSKET veya KASET'İ
AMIGA 500 kullanıcıları;
-8 ADET OYUN PROGRAMI'nı
-1 ADET BİLGİSAYAR DERGİSİ'ni
-1 ADET DİSKET'İ

her ay ücretsiz olarak alabileceksiniz.

-COMMODORE COMPUTER CLUB üyelerimize aylık ücretsiz olarak verilecek Basılı yayın, Hardware, Software seçimi kulüpçe yapılacaktır.

AYRICA

Aylık hediye paketi dışındaki alışverişlerinizde tüm mamüllerimze **COMMODORE COMPUTER CLUB** üyeleri indirimli olarak sahip olabileceklerdir.

okan elektronik bilgisayar merkezi tic.ve san.ltd.şti.

Karanfil Sokak, Karanfil Pasajı No: 3-10
06650 Kızılay - ANKARA
Telefon : (9-4) 131 08 98

KHALAAN

Çok eskiden Tigris nehriyle Lut çölü arasında muhteşem Khalaan imparatorluğu vardı. Bu ülke gerçekten çok güzel ve zengindi. Bu bölgede dört şehir daha vardı. Bu dört şehir Khalaan'la karşılaştırıldığında çok zengin sayılırdı. Bir söylentiye göre bu dört şehri yedi adet işini çok iyi bilen adam yapmıştı. Tigris nehrinin doğusunda büyük ve görkemli bir şehir olan El Halem şehri bulunuyordu. Bu şehri yöneten kişi Abu Bahr isimli halifeydi. Lut çölünün güneyinde de Utman adlı halifenin yönettiği Khelbir şehri vardı. Bu şehir o kadar zengindiki kale duvarları elmas ve turquazla kaplıydı. Ektaban'ın batısında ise Umar adlı halifenin mermer mücevher ve değerli taşlardan inşa edilmiş Aracande şehri bulunuyordu. Sale çölü adıyla bilinen yerin kuzeyinde ise Halife Ali'nin hüküm sürdüğü El Haradj şehri vardı. Bu halifelerin hepsi zenginlik içinde yüzüyorlardı, fakat hepside etki alanlarını genişleterek Khalaan'ın tek hakimi olmak istiyorlardı. Fakat birgün Bölgeye yabancılar ayak bastı, bu Khalaan ve halifelikler için büyük tehlike oluşturuyordu ve bütün halifeler Khalaan'ın tek hakiminin yabancıları ülkelerinden çıkaranın olacağını biliyorlardı.

Oyun size burdan sonra veriliyor. Yani siz bu dört halifeden biri olarak Khalaan'ın hakimi olmak bunu yapmak içinde yabancıları safdışı etmek zorundasınız.

Oyunu ilk yüklediğiniz zaman karşınıza güzel bir grafik, ardından seçebileceğiniz karakterleri görüyorsunuz. Burda her zaman farklı iki karakter çıkıyor, fakat ben size Umar'ı seçmenizi tavsiye edeceğim. Karakterinizi seçtikten sonra önünüze oyun kontrolüne yarayan bir menü geliyor. Bu menüde seçim menü objesinin üstüne klikleyerek yapılabiliyor. Burda sırasıyla:

Allience:Burdan diğer halifelerden bir veya ikisiyle müttefik olabiliyorsunuz.



Duration:Bu seçenekle oyunu kaç yıl oynayacağınızı veriyorsunuz. Bu süre bir yıl ile yirmi yıl arasında olabiliyor.

Speed:Bu seçenek ise oyunun hızını belirlememize yarıyor. Oyunun hızı birle beş arasında değişiyor.

Report other events:Bu seçenekle, oyunun sizin imparatorluğunuz dışında olan olayları haber verip vermemesini belirliyorsunuz.

Enemy Offensive:Düşman saldırılarını olup olmayacağını yada süresini belirlemekte kullanılır.

Naval battle:Oynayacağınız oyunda deniz savaşlarının olup olmayacağını belirliyorsunuz.

Battle army vs. army:İki ordu arasında savaş olup olmayacağını ayarlıyorsunuz.

Offensive:Ordunuzun yakınındaki herhangi bir düşman objeye saldırmak için kullanılır.

Defensive:Bir kale yada şehrinizi almak isteyen yada size saldıran düşman ordusuna karşı savunma savaşı olup olmayacağı.

Auto Movement:Çevreden gelen bir tehlikeye karşı ordularınızı bilgisayar hareket ettirir. Bu modda ordularınıza emir veremezsiniz.

Size burdaki tavsiyem tüm savaş, saldırı ve savunmalarını açmanız Auto movement modunuda kapamanızdır. Eğer savaşları kapatırsanız, Oyun çok monoton bir tempoya bürünüyor.Burda seçiminizi yaptıktan sonra sıra oyunu oynamaya geliyor. Ekran sırayla Sol tarafta kontrol ettiğiniz halifenin resmi onun altında üstüne klikleyince menüyü görebildiğimiz saray resmi onun altında eski bir oyunu oynamak için yada oynadığınız bir oyunu saklamaya yarayan ikonlar var. Ekranın altında ise oyunu oynadığınız tüm bölgeyi gösteren bir harita var. Bunun üstünde ise o an üstünde oynadığınız alanı gösteren bir harita var.

Sol üst köşedeki halife resmının üstüne klikledigiziniz zaman, içinde: adınızı, halifeliğinizi, yaşınızı, halkının size olan güvenini, öbür üç halifeyle olan ilişkilerinizi ve dört halifeninde mal varlığını gösteren bir kutucuk çıkar. Disket ve yanında sola ok bulunan ikonu seçerseniz oyununuzu kaldığınız yerden devam etmek üzere kaydetmenize yarar. Disket ve yanında sağa ok bulunan ikon ise kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek için kullanılır. Ortadaki saray resmi ise oyunla iletişim kurmamızı sağlayan menüye girmemizi sağlar.

Menü:

Military:Bunu seçtinizde karşınıza yedi objelik bir menü çıkar. Bunlar:

1-Raise:Bu seçenek ordu yapmak için kullanılır.

2-Discharge:Bu seçenek, ordularınızdan herhangi birini yok etmeniz içiç kullanılr.

3-Supply:Bu komut seçildiğinde ilk önce, neyi takviye edeceğimiz ardındanda nerden takviye yapıcağımız sorulur. Yani anlaşıldığı gibi bu komutla her hangi bir ünitemizi başka bir ünite yardımıyla takviye ederiz.

4-Assemble:Bu komutla yakın mesafede duran iki ordumuzu birleştirebiliriz.

5-Offensive:Bu komutla herhangi bir ordumuzun, yakınında bulunan bir düşman objeye saldırmak için kullanırız.

6-Camp:Yol üstünde olan bir ordunun kamp kurmasını sağlamak için bu komutu veririz.Boşta duran ordularınıza bu komutu vermenizi tavsiye edeceğim çünkü kamp yapan ordular çok olmamakla beraber biraz güçleniyorlar.

7-Storm the city:Bir şehre saldırmak için kullanılır. Offensive'den farkı bazı yollardan dolaşarak adam toplamanız. Fakat benim tavsiyem kalelere ve şehirlere OFFENSİVE le saldırmanızdır.

Trade:Bunu seçtiğinizde iki objelik bir menüyle karşılaşıyorsunuz

1-Caravan:Bu komutla kervan halinde mallarınızı yüklüyor ve ticaret yapmaya çalışıyorsunuz.

2-Fortress:Bu komutla herhangi bir halifeden kale satın alabilir yada sahip olduğunuz bir kaleyi birisine satabilirsiniz.

Seafaring:Bu komutla ordularınızı yada caravanlarınızı deniz taşımasıyla nakliyesini sağlamak içindir.

1-Embark:Okyanus kıyısına gelen bir orduyu yada caravanı gemiye yükler.

2-Disembark:Yüklü olan bir gemiyi boşaltmaya yarar.

3-Sink:Denize açılmış durumda olan gemilerinizi batırmaya yarar.

Empire:İmparatorluğunuz ve devlet yönetimi ile ilgili komutlarınızı burdan veriyorsunuz.

1-Armistice:Bu komutla bir miktar he-

diye karşılığı bir halifeyle barış yapmamızı sağlar.

2-Magıc Lamp:Bu komutla eğer varsa sihirli lambanızı kullanıyorsunuz bu seçeneğin alt seçenekleride diğer halifelere karşı bazı büyüler yapıyorsunuz. Mesela bir halifeliğe bir ay boyunca yağmur yağdırıyorsunuz ve bu halifelikteki insanlar çalışamıyor ve vergilerini ödemiyorlar.

Bu bölümdeki seçenekler şunlar:

a-Prosperity(başarılılık):Bu komutla adamlarınızı bir ay boyunca başarılı kılarsınız.

b-Plagues(Belalar):Bu seçenekle düşmanlarınızdan birine bela gönderebilirsiniz.

c-Immobility(hareketsizlik):Size saldırmaya hazırlanan bir düşman ordusunu hareketsiz kılmaya yarar.

d-Invincibility(yenilmezlik):Bu seçenekle ordularınızı veya size ait olan objeleri yenilmez kılabilirsiniz.

Magic Lamp bazen şansınıza, seçtiğiniz karakterin mal varlığı arasında çıkıyor, fakat çıkmadığı zamanda sizin, önünüze gelen şehri soyup bu objeyi aramanız gerekmektedir. Magic Lamp çok değerli ve yararlı bir nesnedir ne yapıp yapıp bunu bulmaya çalışmalısınız.

3-Gifts for people:Bu seçenekle fakir halkınıza hediye olarak altın veriyorsunuz. Her ay bu komutla halkınıza azda olsa biraz para vermenizi öneririm. Eğer vermezseniz halkınızın size karşı olan güveni sarsılabilir.

4-Secret Orders:Bunu seçince karşınıza içinde dört komut bulabileceğimiz bir menü çıkıyor. Burda:

a-Assasınatıon:Bu komutla düşmanlarımızdan herhangi birine suikast düzenliyebiliyoruz. Bunu seçince bilgisayar bizden kurbanımızın kim olacağını soruyor. Burda bir şehir seçerek kime suikast düzenliyeceğinizi belirliyorsunuz. Daha sonra hangi casusunuzu görevlenlendireceğinizi ve ona bu hizmet için ne kadar para ödeyeceğinizi belirtiyorsunuz.

b-Corruption:Bu komutla herhangi bir düşmanınıza kötülük yapıyorsunuz (Hastalık salgını yaymak gibi).Bu komuttada bilgisayar sizden kurbanınızı, görevlendireceğiniz casusunuzu, ona vereceğiniz parayı ve ayrıca vereceğiniz rüşveti soruyor.

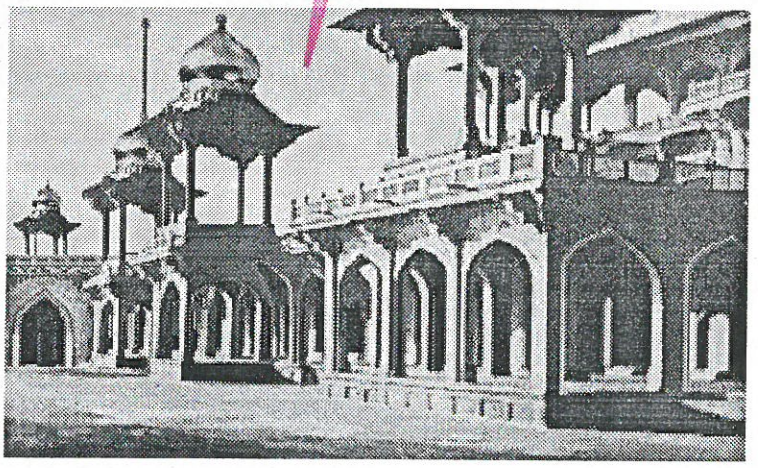
c-Espionage-Bu komutla herhangi bir şehre kaleye yada orduya casus göndererek o düşman objesinin gücünün ve varlığının ne olduğunu öğrenebiliyorsunuz.

d-Theft-Bu komutla herhangi bir halifeliğe yada yabancıların şatosuna casuslarınızdan birini göndererek hırsızlık yaptırabiliyorsunuz. Bu komut seçildiğinde ilk önce sizden hırsızlık yapacağınız kaleyi, görevlendireceğiniz casusu ve ona vereceğiniz parayı belirliyorsunuz.

Casuslarınıza verdiğiniz görevlerin başarılı olmasını istiyorsanız, elinizi para açısından biraz bol tutmanız gerekiyor. Hırsızlık dalında en çok başarı gösterені Salima'dır. Eğer casusunuzu özellikle yabancıların şatosunda hırsızlık yapmaya gönderirseniz büyük ihtimalle iyi bir vurgun yapabilirsiniz. Corruption seçeneğini ise saldıracağınız şehirlere, kalelere yada sizin ordularınıza kale veya şehirlere saldıracak gibi görünen ordulara karşı kullanmanızı tavsiye ederim. Assasination komutuda rakiplerinizi safdışı etmeye yarayan ideal bir komut. Suikastları genel olarak Rachid'e yaptırmaya çalışın. Mohamed'in yaptığı en iyi işler ise Espionage veya Corruption dır.

Parameters:Bu seçenekle oyunun ilk başında verilen menü çıkıyor ve Oyun süresini veya hızını değiştirebiliyorsunuz.

Oyunda bulunan harita alt tarafta bulunan krokinin sağ ve solunda bulunan oklarla hareket ettirilir. Ordularınızı hereket ettirmek için ordunuzun üstüne kliklersiniz. Karşınıza ordunuzun mal varlığı ve asker gücünü gösteren bir kutu çıkar ayrıcada sol alt köşede bir pusula, bu pusulanın yonleri gösteren kutucuklarına kliklerseniz ordunuz o yöne doğru gitmeye başlayacaktır.



Gemilerinizin kontrolüde aynı sistemledir. Eğer kendı kale yada şehirlerinizden birine kliklerseniz ordaki mal durumunuzu ve asker gücünüzü görebilirsiniz. Fakat bir düşman objesine kliklerseniz bu değerler soru işareti olarak belirecektir. Eğer bunların ne durumda olduğunu öğrenmek istiyorsanız bu objeye Espionage seçeneği ile bir casus göndermelisiniz.

Ayrıca mutlaka kendi halifeliğiniz dışında başka halifeliklerde almaya çalışmalısınız. Bu hareket vergilerinizi büyük miktarda arttırır.

Oyun esnasında ne kadar çok kale alma imkanınız varsa bu imkanınızı kullanmanızı tavsiye ederim. Bir kaleyi düşmana karşı korumanın en iyi yolu o kalede belli sayılarda asker bırakmaktır. Böyle yaparsanız saldıracak düşmanın gözü korkar ve size saldırmaktan vazgeçer. Her sahip olduğunuz kale aldığınız vergiyi arttırır. Daha çok vergi, daha çok ordu demektir. Ne kadar fazla ordunuz olursa o kadar güçlü olursunuz ve gidip yabancıları ülkenizden çıkarırsınız. Oyunda ilk önce düşmanınız olan, sizi ve birbirlerini baltalamaya çalışan halifeleri safdışı ederek onlarında halifeliklerine konmalısınız. Daha sonrada sıra Intruder yani dışardan gelip ülkenize sahip çıkan yabancıları geberterek bu güzel oyunu bitirebilirsiniz.

Chip firması bır süre önce JOAN OF ARC 'la kazandığı başarıyı devam ettırmek istiyor, bunu gerçekleştirmek içinde piyasaya bu oyunu sürdüler. Oyunu oynarken kurulan diyalog Joan of arc oyununu andırıyor hatta aynı bile denilebilir. Eğer J.O-.A oyununu beğendinizse veya güzel grafik, efekt ve fena olmayan bır atmosfer içinde oyun oynamayı seviyorsanız KHALAAN kaçırmamanız gereken bir oyun. Arşivinize de yakışır. Oyun aslında aynen J.O.A gibi zor görünüyor fakat çok kolay özellikle seçeneklerinizi çok iyi bir şekilde kullanabilirseniz. Size en şiddetle tavsiye ettiğim şey Sihirli lambanızın değerini bilmeniz ve en iyi şekilde kullanmanız tabii çalınmadan önce.

Grafik	**: %92**
Müzik	**: %50**
Süreklilik	**: %80**
Atmosfer	**: %92**
GENEL	**:%85**

Gözlerinizi



Türkiye'de ilk defa

Gözlerini açanlar:
C- 64 programlarını artık Türkçe açıklamaları ile bilerek, anlayarak, zevkle kullanıyorlar.

* % 100 çıkma garantili.
* Kafa ayar program hediyeli.
* Özel antistatik koruyucu ambalajlı.

100 Adetlik toptan siparişlerde teşhir ve satış standı ücret

açtınızmı?





Seçkin Commodore bayilerinden temin edebilirsiniz.

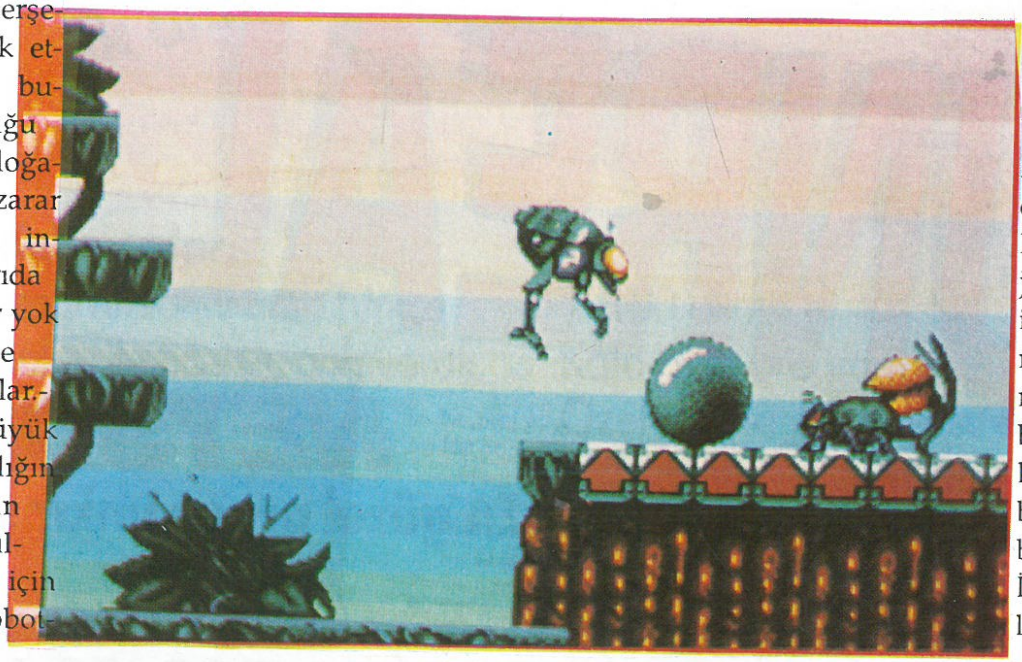
NETSOFT

En güzel programlar sunar.

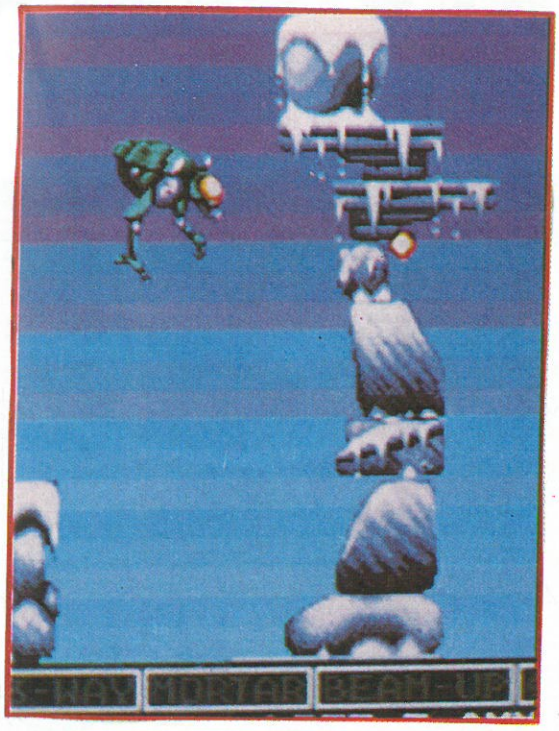
iz olarak verilmektedir. Sipariş Tel: 560 20 14-15

Venus THE FLYTRAP

Çevre kirliliğinin hepimizi tehdit eden bir problem olduğu gerçek. Bilim adamları ise bu probleme karşı çözümler arıyorlar. VENUS THE FLYTRAP ise ileriki yıllarda çevre kirliliğine karşı geliştirilen bir projenin geri tepip insanları tehdit etmesi ile ilgili fantastik bir konu üstüne kurulu. Bu proje doğada ki artıkları yok eden robotlarla ilgili. Robotların programlarında doğaya zarar veren herşeyi yok etmek bulunduğu için doğaya zarar veren insanlarıda bir bir yok etmeye başlarlar.- Bu büyük yanlışlığın ortadan kaldırılması için bu robotların yok edilmesi gerekmektedir. Bunu yapmak içinse çok güçlü bir robota ihtiyaç vardır. Bu robotun özelliği sürekli kendini yenileyebilmesi ve güçlü silahlara sahip olması. En ilginç özelliği ise diğer robotların teknolojisini çalarak bunu gerçekleştirmesi(bunu oyunda öldürdüğünüz robotların içinden çıkan objeler sayesinde gerçekleştiriyorsunuz.). Artık kontrol sizde haydi bir kez daha insanlığı kurtaralım!!!...



Oyunun başında bir intro ile size oyunun konuse anlatılıyor. Bu intro'yu ESC tuşu ile geçebillirsiniz. Oyunu ana menüsü karşınıza gelince joystick'i yukarı ittirerek krediyi(haklarınız bitince oyuna tekrar aynı bölümden başlama. En fazla 6 en az 1), sağa sola çekerek kaç kişilik oynayacağınızı ayarlayabilirsiniz. Eğer bu ekranda space tuşuna basarsanız karşınıza bir kod ekranı çıkacak. Burada benim size vereceğim kodları joystick ile girerek oyuna ileriki bölümlerden başlayabilirsiniz. İşte kodlar:



CICADAS
MANTIDS
PSYLLIDS
PIERIDS
SATYRID

Her bölüm 4 ayrı küçük bölümden oluşmuş ve her 4 bölümü bitirip yeni bölüme geçerken başka bir bölüm olan ve sadece puan almaya yarayan bonus bölümü karşınıza geliyor. Bonus bölümünde aynen bir shoot-em'up oynuyoruz. Hatta bölüm sonu canavarı bile unutulmamış. Tabii sadece puan için yapıldığından bu bölüm gerçekten kolay.

VENUS THE FLYTRAP'in getirdiği en büyük yenilik ise oyunun bazen tepe taklak geçmesi. Yerdeki aşağı ve yukarı ok ile işaretli şekillere bastığınızda birden kendinizi havada buluyorsunuz. Tabii bu bazen tuzak olabiliyor. Ya havada basacak yer yoksa???... Havada ters giderken kontrollerde tersleşiyor tabii ki. Bazende tam havada düşeceğiniz veya yerde düşeceğiniz yere bir yaratık geliyor. Burada zamanlamanız çok iyi olmalı ve yaratığı elinizden geldiğince çabuk öldürmelisiniz yoksa bu size bir enerjinizi kaybettirir. Evet 3 hakkınız var ve her hakkınızın 4 enerjisi. Şimdi düşünüyorsunuzdur ben oyunun başında en ileri bölümün şifresini girer ve oradan 6 kredi ile başlarım diye. Ama bunun ne kadar zor olduğunu oynayınca analayacaksınız. Çünkü elinizdeki silah (eğer elinizde 1'den fazla silah varsa silahlar arası seçim yapmak için F tuşlarını kullanabilirsiniz.) bu bölümde ki zorlu yaratıklarla başa çıkmak için yeterli değil. Bir yaratığı en az 10 kere vurmanız gerekebilir. Amman dikkat elinizdeki silahların mermileri sınırlı ve kalan mermi sayısını sağ üstte görebilirsiniz. Alabileceğiniz silahlar öldürdüğünüz bazı yaratıkların içinden çıkıyor. Bu silahların hepsi birbirinden güçlü ce bölüm ortası canavarlarını öldürmenizi sağlıyor. Evet bir yenilik daha canavarlar sonda değilde bölümün ortasında alakasız bir yerde çıkıveriyor. Bazen öldürdüğünüz yaratıkların içinden garip garip bağıran kalp şekilinde bir yaratık çıkıyor. Bunu zıplayarak yakalamalısınız. Bu yaratık size enerji kazandıracaktır. Küçük olanlar bir enerji, büyük olanlar ise bütün enerjinizi yenileyecektir.

Oyun ilerledikçe daha fazla kaptıracaksınız ama ne yazık ki bölümler ilerledikçe monotonluk bütün benliğinizi saracak.

VENUS THE FLYTRAP gerçekten bir klasik ama ömrü 5,6 saat. Grafikleri ise gerçekten çok özenilerek hazırlanmış. Arşivinizde mutlaka bulunmalı.

512K AMIGA

FIRMA: GREMLIN

2 DISK

64'LER

ŞAHİN DERYA

GRAFİK :%77
SES-EFEKT :%63
MÜZİK :%40

OYNANABİLİRLİK:%80

GENEL: %77

Siz hiç bir profesör'de



Türkiye'de ilk defa
Dört. dörtlük
Eğitim

en özel ders aldınızmı?...



BEKLEYİN
PEK YAKINDA

AMİGA
Eğitimde 24 saat
elinizin altında olacak

Sıkılmadan, Eğlenerek

* Eğitim, Test + Eğitim, Test.
* Milyonlarca Random soru
* Başarı puanınıza göre gireceğiniz. okulu siz seçin.
* İlkokul 1'den Üniversiteye kadar Eğitim
* Çalışırken yorulduğunuzda tenefüs yapın, Amiga'da Sample müzik dinleyin.

GALLERIA - METRO - ETİLER - YEŞİLKÖY

Commodore Center

SIERRA KING'S QUEST IV

Geçtiğimiz ay uğradığımız Sierra akınının bir parçası da King's Quest IV. Sierra gittikçe ilerleyen grafik ve ses kalitelerini kullanarak yepyeni oyunlar sunuyor. Kendinizi fazla yormanıza gerek yok çünkü size tam çözümünü veriyoruz!

Yaşlı kralımız hasta ve masallarda kral babalar, sihirli meyvalarla iyileşirler. Bir peri bizi sihirli ülkesi Tamir'e getirir. Ama peri genesta hastadır. Onu iyileştirmek için cadının çaldığı sihirli Prenses Rosella asla eve dönemeyecek.

Kuşu bulup kurdu alın. TAKE WORM. (Kuş yerinde değilse gelene kadar ekrana girip çıkın.) Lolotte'nin şatosuna gidin. Lolotte bizden unicorn'u istiyor. Cücelerin evine gidin ve evi temizleyin. Yemekten sonra evi yine temizleyin ve keseyi alın. TIDY ROOM, TIDY ROOM, TAKE POUCH.

Unutmayın siz cici birkızsınız. Madene girin. aşağı inip sağa gidin. Şef cüceye keseyi verin. Hem kese bizde kaldı, hem bir lamba aldık. Kapıyı açıp içeri gidin. Adamla konuşun ve keseyi verin. OPEN DOOR, TALK MAN, TALK MAN, GİVE POUCH. İskeleye gidin. BAIT POLE WİTH WORM, CATCH FISH (Balık yakalayana kadar. Hazır iskeledeyken aşağı atlayın. Sola yüzün. Balina veya köpekbalığı çıkarsa geri kaçın. Şimdi benestanın adasındayız. Şatonun etrafını dolaşıp tüyü bulun. TAKE FEATHER. Adaya çıktığınız yere dönün. Sağa yüzün. Balinayı biraz bekleyin, çıkmazsa gelene kadar ekrana girip çıkın. Balina sizi yutacak.

Şişeyi almayın. Oyunu save'leyin. Dilin sağ tarafının ortasağından tırmanmaya başlayın. Yukarı sola, yukarı sola, (Rosella normal yürümeye başlayıncaya kadar. Şimdi biraz yukarı. Sola gidip tam siyah çizginin üstüne gelin. Gedebildiğiniz kadar yukarı gidip balinayı gaıdıklayın. TICKLE. Yukarı yüzün. Balığı pelikana verin GİVE FISH TO BIRD. Düdüğü alın. TAKE WHİSTLE. Sağdaki sandal harabesinin içine grin. LOOK İNTO BOAT. Düdüğü çalın, gelen yunusa binin. PLAY WHİSTLE, RIDE DOLPHİN. Havuza gidin. Cupid



(Ceros'a benzer) gelene kadar, ekrana girip çıkın.- Yüzmeye başlayınca yayı alın. TAKE BOW Unicorn'u bulun. Okla vurup gemleyin. SHOOT UNİCORN WİTH BOW, PUT BRIDLE ON UNİCORN, RIDE UNİCORN. Sıra sihirli tavukta. Köprüye gidin. Topu alın LOOK UNDER BRIDGE. Göle gidin, topu kurbağaya atın. Kurbağa topu getirince yanına gidin elinize alın, öpün. GIVE BALL TO FROG, TAKE FROG, KISS FROG.

Çağlayana gidin. Tacı giyin kurbağa olun. WEAR CROWN. Şimdi tahtayı alın. Delikten içeri girip kemikleri alın, hemen kaçın. TAKE BOARD, TAKE BONE. Oyunu save'leyip devin evine girin. (Dev gelirse kaçın). Kapıyı açın. OPEN DOOR. Köpekler kemik yer. THROW BONE TO DOG. Yukarı çıkıp baltayı alın. TAKE AXE. Aşağı inin. Kapalı kapıyı açıp içeri girin. (Öteki kapıda devin karısı var). Dev gelene kadar delikten bakın. LOOK INTO KEYHOLE. Dev uyanıyor, kaçmaya devam edin. Şimdi Lotte'ye. Sıra Pandora'nın kutusunda, ama önce sihirli meyvayı bulun.Cücelerin evine gidip lambayı yakın. LIGHT LAMP. Perili eve gidin. Soldaki kapıya gidin. LOOK PICTURE, LOOK WALL, FLİP LATCH. Gizli bir kapı! İçerde küreği alıp geri dönün. TAKE SHOVEL. Yukarı sonra çıkacağız. Resmin sağından kitabı alın. TAKE BOOK. Ozana kitabı verip lut'u alın GIVE BOOK. Panı bulup lutu ola verip flütü alın. PLAT LUTE, GIVE LUTE. Çağlayana gidip kurbağa olun. WEAR BROWN. Oyunu

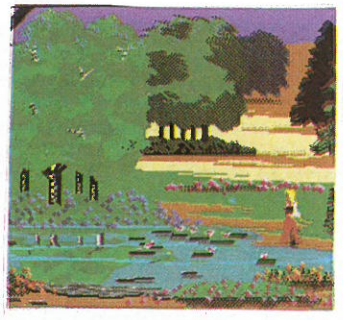
64'ler HIT!

save'leyin. İşte oyunun en sinir bozucu yeri. Aşağı, sağa, sağa. Bir ışık var. Burda bir yandan ilerleyin, bir yandan sürekli PUT BOARD ON CHARM yazın. Aradaki uçurum atlattık. Yukarı çıkıp deliğin yanına gelin, Rosella dışarı çıkacak. Tabii ki bu iş kolay değil Troll sürekli önünüze çıkıyor. O gelirse uçurum olduğu yere doğru kaçın, troll bu ekrana gelmiyor. (Mağara benim bir günümü aldı).



Önümüz bataklık. Bataklığı toprak parçalarından atlayarak geçin. JUMP (Sürekli). İşte sihirli meyva. Ama bir de kobra. Adaya en yakın toprağa kadar JUMP. Sonratahtayı kullanın. PUT BOARD. Save'leyin. PLAY FLUTE. (Bir hint fakirliği eksikti). Yılanın tam burnunun ucuna gelip meyvayı alın (Epey uğraşacaksınız) TAKE FRUIT. Hemen kaçın. Tahtayı unutmayın. TAKE BOARD. Zıplayarak geri dönün. Save'leyin. Aşağı inin. PUT BOARD ON CHARM. Uçurumu geçin. Çıkışa doğru kaçın ve dua edin troll yolunuza çıkmasın. Sola, sola, yukarı (Duanız epeyce geç duyuluyor). Akşam olmak üzere. İki ekran yukarı gidip CUT TREE yazın. Artık ağaçlardan korkmayın. Kuru kafaya gidin. Üç cadı var. Biri sizi kovalamaya boşlayana kadar oyalanın. Sonra diğer ikisinin yanına gelip gözü alın. TAKE EYE. Dışarı çıkın, geri girin. Size bir muska (Scarab) veriyorlar. Onu alıp gözü geri verin. TAKE SCARAB, GIVE EYE kaçın. Perili eve gidin. Bu arada gece oluyor. Hayaletler beraber gömüldükleri eşyaları istiyorlar. Birine isteğini verince diğeri çıkıyor. Sırayla HIRAM BENNET, NEWS BERRY WILL, BETTY COWDEN, LORD CONİNGSBY ve 1546 yazan (Sağ mezarlıkta, sol üst tarafta). İsimleri READ EPİTAPH'la okuyon. DIG'le kazın. Zombilere de boşverin. Wıllg'nin isteği de olunca sandığı açın. OPEN CHEST, TAKE SHEET MUSIC.

Gizli kapıya gidin. Save'leyin. Merdivenleri çıkıp orgun önüne oturun. SIT, PLAY SHEET MUSIC. Anahtarı alın. TAKE KEY. Sağdaki mezarlığa gi-



dip kapıyı açın. UNLOCK DOOR, OPEN DOOR. İçerde ipi alın. TAKE ROPE. Meğer ip merdivenmiş. Aşağı inin, kutuyu alın, yukarı çıkın ve mumyayı boşverin. CLIMB, TAKE BOX, CLIMB.

Lotteye gidin. Serbest kalmayı bırakın, Edgar'ın karısı olmaya mahkum oluyoruz. Kapının yanına gidip bekleyin. Gülden anahtarı alıp kapıyı açın. TAKE KEY, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR. Aşağı inin, sağa gidin. İki kapıdan uzaktakine gidin. OPEN CABİNET, TAKE POSSESİONS ile sağdaki dolaptan eşyalarınızı alın. Çıkıp diğer kapıya gidin. Sağa, yukarı. İlk kapıdan girmeyip devam edin. Kapıyı açın, Lolotte'yi okla vurun. UNLOCK DOOR WİTH GOLD KEY, OPEN DOOR, SHOOT Lolotte WİTH BOW. Lolotte ölünce yanına gidip kolyeyi alın. TAKE TALISMAN. Aşağı inin, geçen sefor girmediğiniz kapıdan girin kapıyı açın, tavuğu ve kutuyu alın. OPEN DOOR, TAKE HEN, TAKE PANDORAS BOX. Şatodan çıkın (Taht odasından). Ahıra girip Unicornu kurtarın. OPEN GATE. Save'leyin. Aşağı inin, düşmeden uçurumu atlatın. Kutuyu bulduğumuz yere gidin. Aşağı inin, kutuyu koyun, geri çıkın, kapıyı kapatıp kitleyin. CLIMB, PUT BOX, CLIMB, CLOSE DOOR, LOCK DOOR WITH SKELETON KEY. Geneta'nın adasına gidin.Şatoya girin ve yukarı çıkın, kolyeyi verin. GIVE TALISMAN. Tamam artık bundan sonrası demo,oyun bitti. Ben de bittim, saat sabahın biri.

Son olarak birşey yerinde değilse o ekrana birkaç kez girip çıkın, ya da etrafı arayın.Muskanız olduğu için zombilerden ve mumyadan korkmayın. Merdiven ve uçurumlarda joystick kullanın.

Sierra her geçen gün daha iyiye gidiyor. Eğer böyle giderse adventure'cıları çok güzel günler bekliyor. Iceman, Camelot ve Colonel's Bequet de gelmişken daha ne isteyebilirizki!

KORKUT UYGUN

512K AMIGA

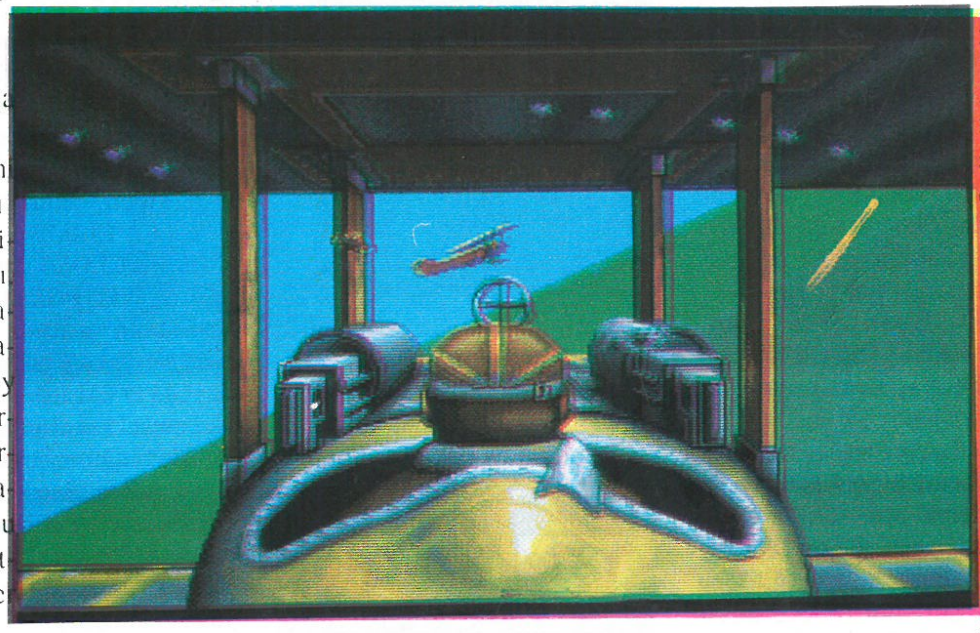
FIRMA: **SIERRA**

4 DISK

64'LER



I. Dünya Savaşı başladığında iki tarafında elinde etkili olabilecek savaşın gidişatını değiştirecek uçaklar yoktu. İngiliz Bristil Scout saatte 144 km/h ile en iyi uçaktı. Ama sadece keşif için kullanılabiliyordu. Elde birkaç bombardıman uçağı vardı. Ama avcı ve benzeri uçakların varlığı bile yoktu. Düşmanın havadan gözlenmesinin yararlılığı anlaşılınca uçakların değeri arttı. Dolayısıyla keşif uçaklarının sayısı gitgide arttı ve fazlalaştı. İki tarafın keşif uçakları sık sık karşı karşıya gelebiliyordu. Bu da uçakların silahlanmalarını getirdi. Ve böylece ilk hava savaşları yani "Bogfight"'lar başladı. Bu gelişme tarafların avcı ve bombardıman uçakları geliştirmeye yöneltti. 1918 yılında karabinaların yerini eşinzamanlı makineli tüfekler aldı (Hani pervanenin arasından ateş edenle pervaneyi vurmadan makineliler. Bu sistem Anthony Fokker tarafından bulunmuştur. Pervanelerin dönüş süresine göre çalışan "darbe dişlisi" sistemine göre çalışır). İngilizler ve Fransızların başlıca kullandığı uçaklar Spad XIII ve Sopwith Camel'dir. (Spawith Camel bizim kullandığımız VII ve Fakker F III kullanıyorlar. (Fokker F III ise en hızlı rakibiniz)



Sopwith Camel en fazla Alman uçağı düşüren müttefik uçağıdır. Gerçekte adını önündeki 2 eşinzamanlı (kanatlarının arasından ateş eden) Vickers makineli tüfeği üzerindeki hörgüçten almıştır. Hem avcı hem yer hedeflerine saldırı için kullanılmış çok yönlü bir uçaktır. Şimdi gelelim işin ters tarafına Sapwith Camel 1917 yılı uçağıdır. Oysa siz bunu 1 sene erkenden uçuruyorsunuz. Burada Cinamaware bir hata yapmış ve daha hizmete konulmamış ortalarda olmayan bir uçağını hizmete sokmuş. Sakın benim yanıldığımı söylemeyin. Çünkü o zamanlarda (1916) hiç İngiliz avcı uçağı yoktu. Spad XIII ve Sopwith Camel 1917 yılının uçakları. Neyse bu ufak bir hata.

Düşmanın kullandığı Fokker F III'ler ise yüzlerce müttefik uçağı düşürmüş, eşin zamanlı makinelilere sahip uçaklardı.

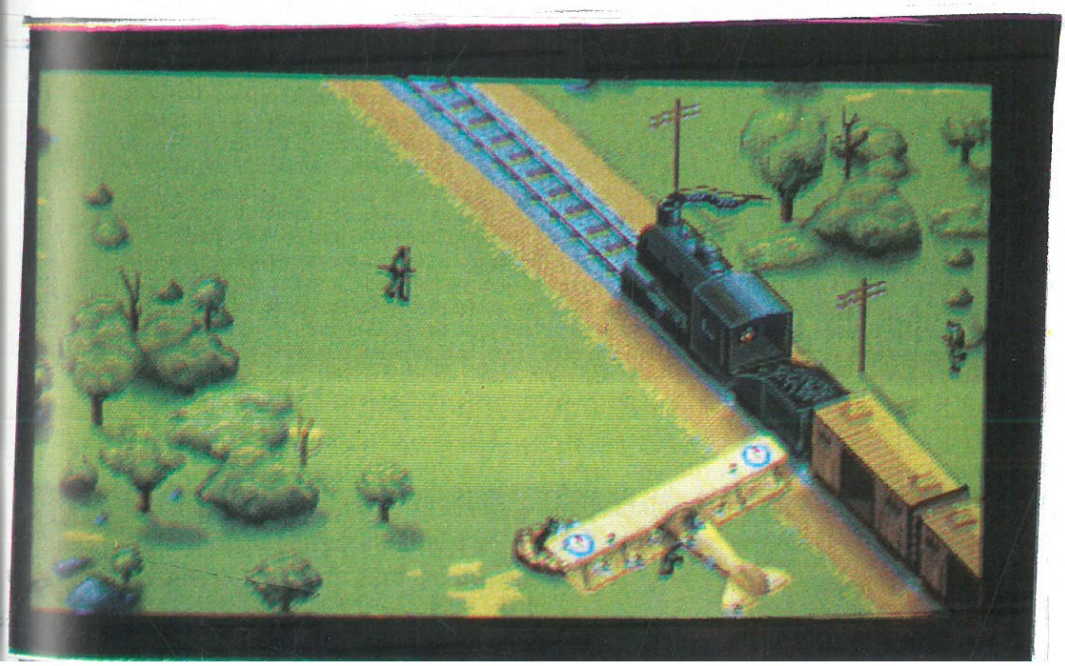
Oyunda her pilot gibi uçmak için bröve kazanmanız gerekiyor (Hani şu küçük kanatlar). Bröve için ya varilleri uçuruyorsunuz, ya bir balonu yok ediyorsunuz, ya da 2 binayı bombalıyorsunuz. Zaten bu üç kısım çeşitli değişiklik ve zorluk dereceleriyle oyunun ana üç oyununu teşkil ediyor. Pilotunuzu yaratırken size kabiliyetlerinizi belirleme fırsatı veriliyor. Burda pilotluk, nişancılık, mekanik ve kondüsyon ayarlanabiliyor. Benim tavsiyem elinizdeki puanları "shooting" bölümüne vermeniz. Oyunda ilerledikçe kabiliyetleriniz artıyor. Buna göre oyun size lakaplar veriyor. Mesela ben Shooting'de "Expert"'im. İlk baştaki "Flight School" menüsünden, pilot yetiştirebiliyorsunuz. Join Squadron la ise pilotunuzu göreve ve-

riyorsunuz. Sizin kontrol ettiğiniz pilot sayısı sadece 1 olabiliyor. Yani squadron da 2 pilotunuz olamaz. Görevlere gelince dediğim gibi 3 temel tür var. İlki siz ile uçağın 2 boyutlu görüntüsü (Arkadan) ve düşmanların 3 boyutlu görüntüleriyle Dogfiht ya da balon patlama (O zamanlar AWACS'lar yok keşif için balonlar kullanılıyor). Burada Cinamaware'in kullandığı tamamen yeni sistemin mükemmeliğine şahit oluyoruz. Temel görüntümüz 2 boyutlu olmasına rağmen, kullanıldığı alan tamamen 3 boyutlu ve geniş detaylı olarak aktarılmış. Bu oyuna müthiş bir gerçekçilik katarken bence 3 boyutlu sistemin gereksiz kullanılmasınıda önlüyor. Kombinasyon daha iyi. Dofight'lar ve balon patlatmalarla oyunun başından epey zorluk çekebilirsiniz. Makinelileriniz sık sık takılıyor, düşmanı kolay yakalıyamıyorsunuz. Ama ilerledikçe yetenekleriniz arttıkça düşürdüğünüz uçak sayısı giderek artıyor. Bu bölümde verebileceğim en iyi tavsiye uçağınızın 1900'lerde uçtuğunu unutmamanızdır. Yani düşmanı tam nişanınıza yerleştirip ateş ettiğinizde kurşunlarınız uçağı yakalıyamıyor. Eh yani sidewinder'larınız yok. Onun için uçağın 2-3 saniye sonra geleceği yere kurşunlarınızı sallarsanız amacınıza ulaşabilirsiniz ve her zaman pilotunuz kafasına dikkat edin unutmayın ki hep en yakın düşman uçağına bakar. Burada sakın uzakta gördüğünüz bir düşmanın peşinden gitmeyin ilk yakınınızdaki sonra uzaktaki. Böylece ikisinide haklıyabilirsiniz.

Gelelim bombalamaya. Çok kolay bir bölüm. Hedeflerimiz size haritada gösteriliyor. Tek yapmanız gereken yaklaşıp bombayı aşağı bırakmak (Joystick aşağı + ateş). Bomba sayınızı kanatlarınıza bakıp anlıyabiliyorsunuz. Uçak savarlar etkisiz.

Uçağınızla yer hedeflerine saldırdığnız bir bölümde buna makinelilerinizle yapıyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken görevinizi yapmak. Asker diyorsa asker, Konvoy diyorsa konvoyu hedef almak 2. derece hedefleri sonra düşünürsünüz. Özellikle oyunun ilerlerinde siperdeki askerleri vurmak epey zor. Oyunun bu kısmını oynarken annem odama geldi ve oyuna şöyle bir 15 saniye bakıp "Ne kadar güzel! Aynı filim gibi" dedi. Bence bilgisayardan hiç anlamıyan birinin bunu demesi Cinamaware'nin işini gerçekten iyi yaptığını gösterir. Haa unutmadan bu kısım bana "Blue Max" adlı eski bir oyunu hatırlattı (Tabii 100 kere gelişmişi ama ekran düzeni aynı. Nostaljikler hatırlarlar.

Oyunu oluşturan 3 oyuna ek olarak rütbe yükseltme ve madalyalarda katılmış. Bu öğeler gerçekten insanı oynamaya teşfik ediyor. İlk baştaki intro bölümünde bayağı iyi grafik ve ses bakımından olmasa bile ordaki ince espri benim çok hoşuma gitti (Ben hariç kimse pek ilgilenmedi???). Ses ve grafik açısından cinamaware kalitesini övmeye luzum yok. Ama size söylemeliyim ki bana göre Cinamaware oyunları (İt Came From Desert, Rocket Ranger). Fazla oynanabilir değildi. Yani gerçekten etkileyici oyunlar fakat insan yüklemelerden bunalıyor, kontrol edip oynadığımız alt oyunlar basit. TV Sports serisiyle Cinamaware hem oynanabilir hem iyi grafikli oyunlar yapabileceğini kanıtladı. Wings'de bunun 3. örneği tablo gibi grafiklere sadece bakmıyorum. Aynı zamanda oynuyorsunuz.



WINGS kolay kolay sıkılıp bir kenara atılmayacak bir oyun. Favori türü ne olursa olsun bu oyunu her kez almalı. Ama 1 megabyte olan herkez bunu unutmayın. 512 K'yla Wings pek bir işinize yaramaz. Not enough memory. İşte size megabyte olmak için sebep. Son zamanların en iyi oyunu Beast II halt etmiş. Mutlaka ama mutlaka alın.

OperationStealth (2.Bölüm)

Geçen ay başladığımız Operation Stealth'in açıklamasını bu ay noktalıyoruz.

Otel odasına girdiğiniz zaman Julia ismindeki bir kadın silah çekerek kıpırdamamızı söylüyor. Bu sırada size çok benzeyen biri ve iki asker odadan içeri dalıyorlar. Az sonra kendimizi karanlıkta hareket eden Bir teknenin içinde buluyoruz, Burada hemen bileziği takın (OPERATE BRACELET) sonra adamlar sizi bağlayıp kadınla beraber denize atıyorlar. Denizin içinde dibe doğru inmeyi bekleyin ayağınız yere değdiğinde tekrar bileziği kullanın (OPERATE BRACELET) böylelikle sizi bağlayan iplerden kurtulmuş oldunuz. Şimdi vakit kaybetmeden gidip Julia'yı kurtarın (OPERATE GIRL). Sonra birlikte otomatik olarak yukarı çıkıyorsunuz. Sudan çıkar çıkmaz Julia'nın bir arkadaşı botla gelip sizi kurtarıyor. Sonra kendinizi Julia'nın arkadaşlarının saklandığı karargahın içinde buluyorsunuz. Ve herşey açıklığa kavuşuyor. Julia ve arkadaşları general Manigua'yı devirmek için çalışan Milliyetçilermiş. Julia sizi manigua'nın yardımcısı Otto sandığı için saldırmış. Ve bu grup saraya baskın yapmak için bu gece harekete geçecekler sizden de bu konuda yardım istiyorlar tabii sizde Stealth'ın planı için bunu kabul ediyorsunuz. Neyse az sonra bir kamyona binerek saraya doğru yola çıkıyorsunuz. Saraya girdiğinizde önce bir demo var ardından askerler Julia'yı yakalıyorlar ve sizin peşinize düşüyorlar. Bu kovalamaca oyuna bir labirent olarak aktarılmış. Labirentin içinde iki amacınız var birincisi anahtarı alıp merdivenlerden kaçmak ikincisi askerlere yakalanmamak. Burada döner kapıları kullanarak askerleri hapsedebilirsiniz. Bu gerçekten gerekli bir olay. Neyse 4 labirentide atlattıktan sonra bir hole geliyorsunuz. Arkanızdaki kapıları açıp Manigua'nın ofisine girin(OPERATE DOOR). Burada fazla oyalanmadan heykelin koluna bastırın(OPERATE STATUE'S ARM). Evet böylelikle gizli kasayı bulmuş oldunuz. Şimdi bankadaki kasadan almış olduğunuz şifre çözücü aleti kasaya yerleştirin(USE LITTLE BOX ON SAFE) sonra aletin on/off button'ına basıp çalıştırın. Kasanın şifresini çözmek için dijital ekranın altında yukar aşağı'yı gösteren okları kullanarak rakamları yavaşça değiştirin eğer çevirdiğiniz rakamlar kasanın şifresinde varsa,şifre çözücü aletin üstündeki ışıklarda belirecektir buna göre şifreyi bulun(Örneğin 2 rakamını seçtiğinizde aletin üstündeki ışıklardan dördüncüsü yandı o zaman şifrenin son rakamı iki demektir bu yolla bütün sifreyi bulup kasayı açın unutmadan tüm şifreyi bulduktan sonra rakamları kaydırma düğmesine basın daha sonra şifre çözücünün on/off button'ı yanıp sönmeye başlayacaktır aleti kapatıp geri alın(TAKE LITTLE BOX) bu işlemden sonra rakam kaydırma tuşuna bir kez daha basın eğer kasanın sağ üst köşesinde bir geri sayma işlemi başlarsa şifre yanlış demektir) kasa açıldıktan sonra içindeki zarfı alın (TAKE ENVELOPE) o anda tekra iki K.G.B ajanı çıkıp zarfı sizden alacaklar siz zarfı kaybettim diye üzülürken birden bire Otto ve iki adamı çıkacaklar sizde otomatik olarak adama yumruk atacaksınız bir anda öteki ajan balkondan kaçacaktır sizde onu takip ediyorsunuz.Burada iki arcade sahnesi var ilkinde amacınız zarfla birlikte kaçan ajanı yakalayıp geri almak onu denizde deniz motosikletiyle takip ediyorsunuz köpek balıklarına mümkün olduğunca az çarpmaya çalışın. Sol üst köşede enerjinizi görebilirsiniz. Bir süre sonra ajanı yakalayıp zarfı aldığınızda bu kez Otto ve adamları peşinize düşsecektir dörde karşı tek olduğunuzdan erkekliğin onda dokuzunu yerine getirip kaçacaksınız. Ama adamlar kararlı olduğundan peşinizi bırakmıyorlar burada dikkatli olmalısınız ki adamlar size çarpmasınlar. Enerjinizi yine sol üst köşede görebilirsiniz. Müzik bittiği zaman adamlar kaçıyorlar ve sizde kurtuluyorsunuz.Az sonra bir denizaltı çıkacak ve sizde onun içine gireceksiniz. Burada C.I.A. başkanı ile konuşup Stealth'ın planlarını vereceksiniz. Oyun bitti diye sevinmeyin çünkü Stealth'ın kendisi hala kayıp. Başkan uçağın Dr. Why adında bir delinin elinde bulunduğunu ve Bir hafta içersinde kendisine 10.000 ton plutonyum verilmezse bu uçağı kullanarak New york , Londra gibi önemli şehirleri bombalayacağını söylüyor. Uçağın şu anda bulunduğu yerin okyanusun altında bir yer olduğunu söylüyor. Siz buradan çıkarken eski bir dostunuz olan Prof. Fred'le karşılaşıyorsunuz. O size Stealth'ın bilgisayarla uzaktan kumanda edildiğini söylüyor Ve size nbir compact disk'le sigara kutusu veriyor compact dısk'in içinde bir virüs olduğunu ve bu virüsün Stealth'ın devrelerini bozacağını söylüyor. Buradan çıkıp denize daldığınızda en sağa gidin önünüze çıkan şişeyle uğraşmayın adamınız en sağa geldiğinde dibe dalın burada bir takım kayalar göreceksiniz bunların üstünde belli belirsiz bir kapak var onu açmak için yanındaki ağacın gövdesini inceleyin (EXAMINE PALM TREE) sonra ağacı ittirin (OPERATE PALM TREE) böylelikle bir düğme bulmuş oldunuz buna basın ve açılan kapaktan içeri girin.(OPERATE BUTTON) burada en sağdaki kapağı açıp yukarı çıkın.(OPERATE MANHOLE COVER) yukarı tırmandığınızda kendinizi Stealth'ın yanında aynı zamandada bir çok namlunun ucunda bulacaksınız. Az sonra Dr. Why sizi bir kafese kapatacak. Ve içinde piranhalar bulunan bir havuza doğru yavaş yavaş yaklaşacaksınız. Kurtulmak için elinizdeki kalemden kilide asit damlatın(USE PEN ON LOCK) sonra saati kullanarak sağınızdaki ve solunuzdaki duvarlara kablo atın (USE WATCH ON WALL) bunu iki kez tekrarlayın ve artık kabloda asılı olarak duruyoruz sağa doğru ilerleyip havalandırma kapağını açın ve içeri girin(OPERATE GRILL) işte yine labirent bu kez havalandırmada geçiyor ayrıca çakmak ışığında ilerlemeniz lazım. Vede kendinizden büyük farelere yaklanmamalısınız. Bu labirentlerde anlatacak bir şey yok Yalnızca üçüncü labirentteki ilk fareyi hapsetmelisiniz yoksa burayı geçemezsiniz. Labirentten çıktığınızda kendinizi bir banyoda buluyorsunuz. Burada sizden başke dişlerini fırçalayan bir asker var bu askeri hemen pataklayın(OPERATE SOLDIER) sonra botları inceleyin (EXAMINE BOOTS) ortaya çıkan bağcıkları alın (TAKE LACES) bağcıklarla askeri bağlayın (USE LACES ON SOLDIER) musluğun yanındaki havluyu alın(TAKE NAPKIN) bu havluyla askerin ağzını tıkayın (USE NAPKIN ON SOLDIER) artık onun dışarıdan yardım istemesini önlemiş oldunuz. Şimdi ewlbiseleri ve botları alıp kılık değiştirin(TAKE UNIFORM-TAKE BOOTS)sonra lavabonun üstünden bardağı alın (TAKE GLASS) ve dışarı çıkın ve aşaşı inin ilk kapıdan girin ve duvardaki dolapları sırayla açın(OPERATE DRAWER) bunlardan birinde boş bir damgayla bağcıklar çıkacak ikisinide alın (TAKE LACES-TAKE BLANK STAMP) sonra bağcıkları ayakkabınıza bağlayın (USE LACES ON JOHN) artık kimse sizi gerçek bir askereden ayırt edemez.Şimdi sağa ierleyin buradaki odaya girip bardağa su doldurun (USE GLASS ON FOUNTAIN) sonra bilgisayar konsolunun altındaki kapağı açıp oradan cankutrtaran botunu alın-(OPERATE GARBAGE DUMP-TAKE LIFEBOAT) şimdi dışarı çıkın ve yukarı ilerleyin. Buradaki adam sizden su isteyecek tir ve sizde otomatrik olarak aşağı ineceksiniz sonra tekar yukarı çıkıp sağa ilerleyin ve kapıdan girip adama suyu verin(USE FULL GLASS ON OFFICER) sonra dışarı çıkın ve sigara kutusunu açın (OPERATE CIGARETTE CASE) ve içinden çıkan dört sigaranın en üstte olanının tütününü boşaltıp kağıdını alın (OPERATE CIGARETTE) sonra bu kağıdı bardağın üstünde kullanarak parmak izlerini alın(USE CIGARETTE PAPER ON GLASS) sonra tekrar su doldurduğunuz oday dönün yatağın üstündeki elbiseyi inceleyip görev kağıdını alın(EXAMINE DRESS-TAKE MISSION INSTRUCTION) sonra yukarı gidin ve kapının yanındaki parmak izi makinasını inceleyin(EXAMINE FINGERPRINT ID) ve parmak izlerini buraya tutarak kapıyı açın (USE FINGERPRINT ON FINGERPRINT ID) bu sıralarda damga mürekkebi buluyorsunuz. Damganızı bu mürrekkep üzerinde kullanın(USE STAMP ON INK PAD) ve elinizdeki görev kağıdını damgalayın (USE INKED STAMP ON MISSION INSTRUCTION) ve bunu sağdaki nöbetçinin oradaki kutuya damgalanmış izin kağıdını atın (USE AUTHORIZED MISSION ON MAILBOX) böylelikle kapının önündeki lazerler kalkacaktır. Buradan içeri girin sağdaki kapının yanındaki çöp kutusuna traş makinesini atın(USE ELECTRIC RAZOR ON TRASHCAN) ve içeri girin işte deli doktor Dr. Why. Size Üstünüzdekileri çıkarmanızı bunların sizi saklamadığını söylüyor. Sizde üstünüzü çıkarıp yanına gidiyorsunuz. Doktor Stealth'ı geri almak için sizi yollamalarına kızdığını ve tüm başkentleri bombalayacağını söylüyor Stealth'ın uçabilmesi için adanın su yüzüne çıkmasının gerektiğini söylüyor. Ve sizde adanın su yüzüne çıkışını ve Stealth'ın kalkışını demo olarak izliyorsunuz. Bundan sonra stealth'ın New York'a uçuşunu izliyoruz. Hemen sigara kutusunu açın(OPERATE CIGARETTE CASE) şimdi beklemekten başka bir şey yapamıyoruz. Birden traş makinesinden gelen bir ses ortalığı karıştırıyor. Hemen sigaradan bir füze atıp bilgisayarı imha edin(USE CIGARETTE ON COMPUTER) bilgisayar patladıktan sonra Otto'yu dövün(OPERATE OTTO) bu sırada Dr. Why Julia'yı kaçırıyor. Ada kontrolden çıktı ama Stealth hala New York'a doğru uçuyor. Onu durdurmak için Prof. Fred'in söylediklerini hatırlayın ve compact disk'i Cd palyer'a takın(USE COMPACT DISK ON CD PLAYER) artık Stealth'ıda durdurduğumuza göre Dr. Why'ı yakalamamız lazım. Hemen kapıdan dışarı çıkın. Oyunun bundan sonrası demo John ve Julia dr. why'ın helikopterine tutunarak yokolmak üzere kaçıyorlar. Helikopter'e tutunurken komut girebiliyorsunuz burada bombaya bir şey yapmanız gerekiyor ama bunu ben de bilmiyorum. Bir süre sonra ikiside suya atlıyorlar burada şişme botu kullanarak kurtulabilirsiniz (OPERATE LIFEBOAT) ama suyun üstüne indiğinizde dr. Why bombayı kafanıza atıveriyor..... Eğer bu oyunu bitiren olursa lütfen dergimize bildirsin.

Yeni bir Delphine efsanesi yaşamak istiyorsanız Operation Stealth'ı muhakkak oynamalısınız.Oyunumuzun orjinalini dergimizden alabilirsiniz.

GRAFİK :%94
MÜZİK :%100
OYNANABİLİRLİK:%100
GENEL :%96
ORHAN CEVHER

NUCLEAR WAR

Nükleer silahlar... İnsanoğlunun korunmak amacıyla (!) geliştirdikleri, bitmez bir hızla dahada tehlikeleşen bir konu. Japonya ve Çernobil'den (her ne kadar silah olmasa da nükleer enerjinin acı bir hatası) yeteri kadar akıllanmamış olacağızki, her geçen gün yepyeni silahlar bulunuyor ve geliştiriliyor.

Oyunumuzun konusuda bir 3. Dünya savaşı; yani bir nükleer savaş. Einstein'ın ünlü ve düşündürücü sözü "3. Dünya savaşını bilmem, fakat 4. ok ve mızrakla olacak", bu oyunun ana temasını oluşturuyor.

Aslında bu konu hakkında daha sayfalar dolusu eleştiri yazılabilir fakat ben sağlığım açısından kısa keseyim. Başlayanlar için oyunun amacı gerekli olacak sanırım. Amacınız seçeceğiniz 4 liderin ülkesiyle savaşmak ve en az zararla onları yoketmek. Fakat yenilen son söylediğimi unutsun. Zira oyunun oynanışı pek komplike olmamasına rağmen, kazanmak aşırı şekilde zor. Savaşacağınız liderleri tanımak herhalde sizin için en iyi şey olacak. Sakın Ronnie amcamızı ve Gorboçov'u seçmeyin. Zira onlar aşırı şekilde zorlu. Tricky Dick ise biraz manyak, bütün insanları öldürmek istiyor. Ghandi ise çok çabuk ürüyor, yani nüfusu her geçen gün artıyor. Aynı zamanda aşırı şekilde iyi propaganda yapıyorki bu da sizi yavaş yavaş eritiyor. Bunlar dışında diğerleri sizin gibi.

Gelelim silahlarınıza. İki ayrı şekilde savaşabilirsiniz. Birincisi uçaklarınızla istediğiniz ülkeye nükleek başlık atmak. Bir GR-2 ve 100 Meg'lik bir atom başlığı atmak. Bu yolda aynı uçak gibi çok ağır kayıplar verdirebilirsiniz. Bu arada iki şeyi unutmayın. Yaptığınız her hareket bir hakkınızı götürür, yani diğerleride bu arada istediklerini yaparlar. Diğeri ise Nuclear War yazısana basmadıkça hakkınız gitmez, yani ayarlamaları bu yazıya basmadan istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.



Ekranda 4 liderin resmi var. Onları klikleyince oranın durumunu görebilirsiniz. ortada sizin ülkeniz var. (Benim anlamadığım neden en zayıf ülkenin bizimki olduğu). Sol üstte bir fabrika resmi var. Bunu klikleyip N.W yazısına basınca fabrikalarınız "Nüclear Tay" üretir. Böylece yeni silahlar elde edersiniz. Sağ üstte ise bir anter var. Bunla da propaganda yapabilir ve nüfusunuzu diğer ülkelerin insanlarını kendinize çekerek arttırabilirsiniz. Fakat bunu yaptığnız ülke size birkaç füze yollarsa hiç şaşırmayın. N.W'ye basınca da dünya ekranı çıkıyor. Burada ateşe basarak her ülkenin yaptıklarını görüyorsunuz. En son sizin ülkeniz. Eğer ülkenizde hiç insan kalmazsa oyun sizin kontrolünüzden çıkıp hızlanıyor.

Şimdi gelelim silahların kullanılışına ve savunmaya. Bir silahı, mesela bir füzeyi kullanmak için başta onu dışarı çıkarmak gerekir. Bunun için göndereceğiniz füzeyi 4 tür arasından seçtikten sonra N.W yazısına basmanız gerekiyor. Daha sonraki hakkınızda füzenin atılacağı şehri seçin. Daha sonra füzenin taşıyabileceği kadar nükleerbaşlığı yerleştirin ve gene N.W'ye klikleyin. İşte füzeniz hedefi vurdu. Uçakta da durum aynı. Fakat uçağı kapasitesine göre bir kaç kere kullanabiliyorsunuz. Mesela GR-2 100 Meg kapasiteli ve onu bir kere

kaldırdıktan sonra sırayla haklarınızı kullanarak birkaç kere yükleyip çeşitli yerleri bombalayabilirsiniz. (Bu 100 Meg doluncaya kadar devam eder). LNDS ve MEGA ise tek hakta kuruluyor. Güçlü bir füze ile bir şehrinizi kaybetmeyi göze alamıyorsanız düşman füze çıkarınca hemen bunlardan birini kurmanız gerekiyor.

Her ne kadar oyun stratejiyle pek alakalı değilse de, biraz beyin jimlastiği gerektiriyor. Mesela bir anda 4 ülkeyle ilişkileri bozup hepsinin saldırısına uğramak oyunu kaybetmek olur. Bu yüzden bütün ülkeleri tek tek haklamak en karlısı. Başta hemen sol üst köşede bulunan ikonu kullanarak silah üretin ve diğer ülkelerin ne yaptığına bakın. Size ilk saldıran ilk hedefiniz olmalı. Diğerleri kendi aralarında uğraşırken sizde onu yokedebilirsiniz. Baktınız düşman sizi çok yıprattı, yani nüfusunuz bayağı azaldı, hemen sağ üst propaganda yaparak nüfusunuzu arttırın. Karşı karafı daima kontrol edin ve füze çıkarmasını ya da uçak kaldırmasını hafife almayın. Boş zamanlarda daima nükleer oyunca (!) üretin. (Pull-Down. Menülerle ise oyunu bırakıp yeniden başlaya-



bilirsiniz.)

Arkadaşlarınızla çok gülebileceğiniz bir oyun olan "Nuclear War" gerçekten çok iyi düşünülmüş bir oyun. Hele oyunun sonundaki sahneler ve yenen tarafın mahvolmuş dünyada hiçbir şeyden haberi olmayan bir bebek gibi sevinmesi güldürürken düşündürüyor. Scorunuzun kalan şehir ve nüfusla ölçülmeside çabası. Fakat oyunda yapılacak fazla birşey yok. Bu da oyunu pek kalıcı kılmıyor. Yinede bence böyle bir oyunu kaçırmayın. Hepinize mutlu bir dünya dileğiyle...

CENK ÜNLÜ

Müzik : 70
Ses-Efekt : 70
Grafik : 87
Oynanabilirlik: 70
Genel : 78

BEŞİKTAŞ
BİLGİSAYAR
"Dostça Hizmet"

AMIGA'DA ARAYIPTA BULAMADIĞINIZ OYUNLAR:
☆ LOOM
☆ MANIAC MANSION
☆ INDIANA JONES
☆ FUTURE WARS
☆ OPERATION STEALTH

Geniş bir Commodore 64 arşivi, Bilgisayar yardımcı mazemeleri, tamir servisi ve uygun fiyatlarla hizmetinizdeyiz

Şehit Asım Cad No:51
Kısmet İşhanı. Daire6
Beşiktaş, ISTANBUL
Tel:160 82 11

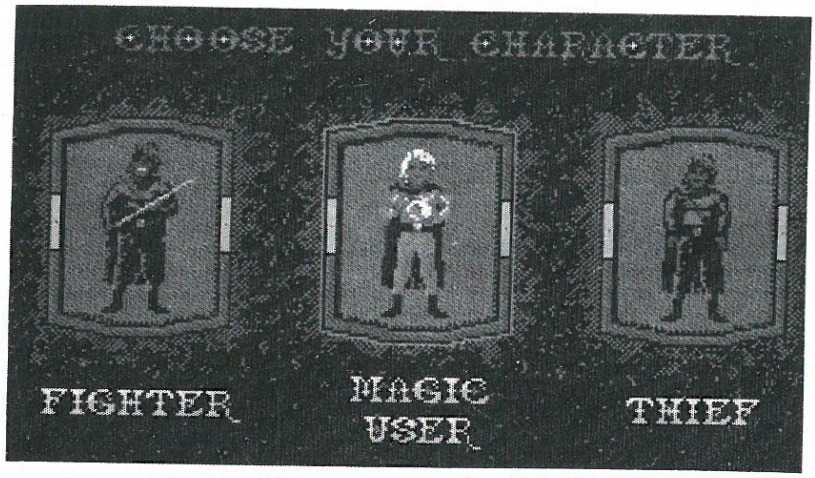
MAC

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Biriniz Sierra'ya söyleyin, erkekseler teker teker gelsinler.Bir anda bu kadar da oyun çıkarılmaz ki, insan hangi birini oynayacağını şaşırıyor. Yalnız şunu da söylemeliyim ki oyunların her biri birbirinden güzel. Sierra ne kadar oyun çıkartırsa çıkartsın, kaliteden hiç fedakarlık etmiyor, aksine hem grafik hem de kelime haznesi olarak sürekli ilerliyorlar. Umarım King's Quest IV, Codename Iceman, ve Conquests of Camelot'tan sonra LARRY IV'de yoldadır.

Demek kahraman olmak istiyorsunuz? Eminim istiyorsunuzdur, zaten adventure'cılar (LARRY hariç), genelde kahraman olmak için her yola başvururlar. İşte HERO'S QUEST'te de amacınız kahraman olmak. Oyunda Adventurer's Correspondence School'dan (bizim köşemizin oralardaki karşılığı) mezun olduktan sonra kahramanlığınızı ispat etmek için birkaç macera aramak üzere Spielburg adlı şehire gidiyorsunuz. Burada başınızı sokacak garip belalar arıyorsunuz. Karşılaştığınız ilginç canavarların yanında şehir halkından oldukça faydalanabilirsiniz. Kabililiyetinize göre çeşitli görevler bulabilirsiniz ama ana amaç haydutlar tarafından kaçırılan soylu kızı kurtarmak.



Oyunu alıştığımız Sierra'lardan ayıran nokta eklenmiş olan FRP elementleri. Oyunun en başında üç çeşit karakterden (Savaşçı, Büyücü, Hırsız) birini seçiyor ve elinizdeki yetenek puanlarını kullanarak mümkün olduğu kadar dengeli bir karakter oluşturmaya çalışıyorsunuz. Oyunda karşılaştığınız bilmecelerin çözümleri sizin yarattığınız karakterin yeteneklerine göre değişiyor. Eğer adventure seviyor ama FRP'lerden hoşlanmıyorsanız oyuna alışmanız biraz zaman alabilir. Genede karakter hazırlama ve az sayıdaki büyüleri bir yana bırakırsak Hero's Quest oldukça eğlenceli bir Sierra oyunu.

Oyunda zaman zaman işlerinizi güzellikle halledemiyeceğinizi anlıyorsunuz. İşte böyle zamanlarda mecruben kılıcınıza baş vuruyorsunuz. Dövüş sahneleri için ekran değişiyor ve adamınızı omuzunun biraz üzerinde görmeye başlıyorsunuz. Oyunun bu bölümündeki grafikler özellikle güzel, ama kontroller biraz ağır kalıyor.

Hero's Quest güzel grafikler ve müzikler içeriyor. Size tam çözümünü vermek istedim ama itiraf etmeliyim ki daha bitiremedim. Eğer takıldığınız yerler olursa bana yazabilirsiniz.

Şimdi bu ayki sorularınıza bakalım:

Erhan Gülşar hala sağmısın? Yoksa BATTLETECH'le uğraşa uğraşa ölüp gittin mi? Biliyorum seni ve Emre Şener'i biraz beklettim (üç ay kadar), ama sonunda sorunuzun cevabını bulabildim, umarım fazla geç kalmamışımdır. İşte sorunuzun cevabı: White Code'u

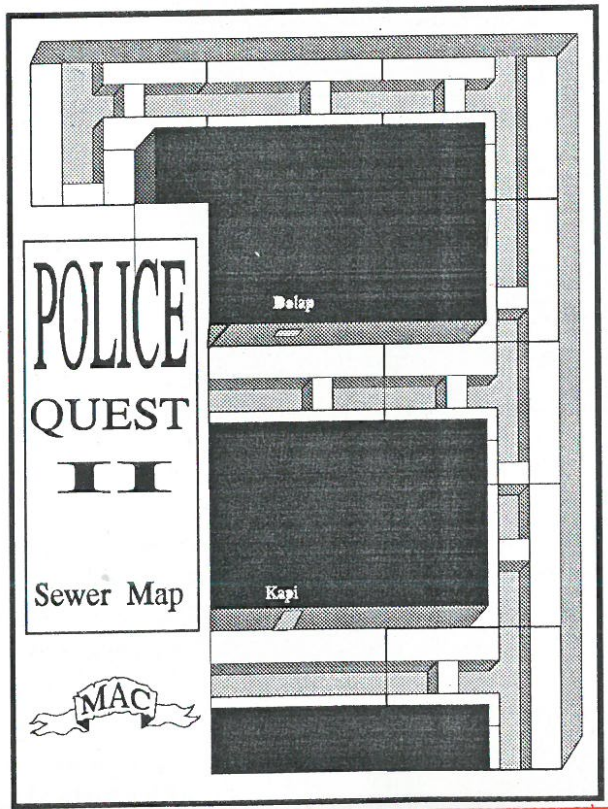
64'ler sayfa 51

almak için harita odasına gidin ve gezegen isimlerine dokunun. Sembollerin dairen kareye dönüştüğünü göreceksiniz. Kullanmanız gereken isimler şöyle: SKYE, BENJAMIN, KATHIL, RYERSON, AICHERNAR, SUMMER, ve PESHT. Bunları koda ekledikten sonra odadan çıkın. Kodun doğru olduğuna dair bir mesaj alacaksınız. İşte ne kadar basitmiş değil mi? Sanırım beklediğinize deymiştir.

Tolga (hani SODOM'cu olan) Police Quest II'de uçağı kaçırmayı başarmış ve eğer derdine bir çare bulmazsam manyak olacağını yazmış. Vallahi Tolga, sen nasıl başardın bilemiyorum ama ben uçağı kaçırmaya çalışırken manyak oldum. Ne yaparsam yapayım (saatlerce havaalanında dolaşım durdum) uçak hep orda oluyor ve ben binebiliyorum. Aynı oyundan bahsettiğimize eminmisin? Bu arada Police Quest II'de lağımın içinden bir türlü çıkamadıysanız bir de bu sayıdaki haritayı kullanmayı deneyin, umarım yardımcı olur.

Teoman Tutkun bazı ipuçları göndermiş. Sağol Teoman, DESERT II'de kasayı açmayı ben bulmuştum ama yuvayı bir türlü bulamadım. Eğer biliyorsan lütfen bana yaz.

Koray Uluhan Future Wars'da gelecek bölümünde zorluk çekiyormuş. Bu oyunun tam çözümünü vermiştik, sanırım 25. sayıdaydı.Bu sayıya bakarsan sorunun cevabını bulabilirsin. Aradığın Operation Stealth oyunu bizde var



(sağlam olarak), gelirsen veya postayla istersen hem eski sayıyı hem de oyunu sana verebiliriz.

Kenan Aldemir SimCity oynuyormuş ama fazla başarılı olamıyormuş, onun için bildiğim bir hile olup olmadığını soruyor. Cık cık Kenan, kızdırdın beni. Hem gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunlarından biriyle oynuyorsun, hem de hile yapmak istiyorsun. Her neyse bence oyunun bütün tadını kaçıracak olsa bile oyunun bir trainer version'u piyasada var. Bu version'da sınırsız parayla oynuyorsun.

Daha hiçbiriniz sormadınız ama ben yakında mektupların gelmeye başlayacağını düşünerek size Codename Iceman'in başındaki kızı kurtarmanız için yapmanız gereken şeyleri veriyorum:SHAKE AND SHOUT, CALL FOR HELP, ESTABLISH THE AIRWAY, LOOK LISTEN AND FEEL, GIVE 2 GOOD BREATHS, LOOK LISTEN AND FEEL, CHECK PULSE, BEGIN COMPRESSION. (Teşekkürler MRG of the Damned).

Orkun abi sen uçmuşsun! Mektubuna ailecek bayıldık, ama sanırım tek hatan kıyıda köşede bulduğun kıytırık adventure'larla oynaman. Ben bile Colossal Cave'deki kuşun ne yapılacağını unuttum, şimdi yana yana bu oyunu arıyorum (nostalji). Onu hatırlayamadım bari Manhunter'la ilgili sorunu cevaplayayım. Hastanenin sağından yol geçiyor, yıkık duvardan içeri girip cesedin ayağına bak (umarım kokmuyordur). Yüzüne çok bakarsan ölürsün, ayağında bulduğun ismi bilgisayara gir ve bilgi al. Biliyorum sorularının çoğuna cevap veremedim onun için bir ara bana uğra, hani o çok isteyipte paran yetmediği için alamadığın oyun konusunda senin için birşeyler yapmaya çalışayım. Ne de olsa metalcisin. Not: Yılanlardan uzak dur!

İçki kötü şeydir, büyükler hep böyle söylerler. Ne kadar doğru bilemem ama POLICE QUEST'teki sarhoşta takılıp kaldıysanız eminim içkiden nefret etmeye başlamışsınızdır. Suheyb Şen taa Van'dan (Metallica'nın en baba şarkısıyla aynı ismi taşıyan bir şehirde yaşamak çok güzel bir duygu olmalı) yazmış, pek çok arkadaş her gün telefon ediyor. Ben pek yeşilaycı sayılmam ama madem sizleri bu kadar üzdü, gelin o sarhoşu deliğe tıkalım: Öncelikle arabanızın sirenlerini açın (F bilmemkaç). Böylelikle başının belada olduğunu anlayıp arabasını sağa çekecektir. Önce onu korkutmadan konuşun, nefesini koklayın ve Amerika'da kullanılan alkol testini (FST) uygulayın. Sarhoş olduğunu

tespit edince onu tutuklayın ve arabaya bindirin ve kodese götürün. Adam yabancı sayılmaz (LARRY'nin programcısı Al Lowe) onun için fazla incitmeyin: TALK TO MAN, LOOK AT MAN, SHOW LICENSE, GET OUT OF THE CAR, SMELL MAN, GIVE TEST, HANDCUFF MAN, NO, SEARCH MAN, GET IN CAR, OPEN BACK DOOR, USE RADIO. Bu arada eğer siz de Suheyb gibi dergimizi bulmakta zorluk çekiyorsanız bu ayki abone kampanyamıza bir göz atın.

Ziya 'UMUTSUZ' Aşkar'ın köşemizle alakası artık mektup arkadaşlığına dönüştü. Sadce geçen ay içinde ondan üç tane mektup aldım. Siz de onu örnek alsanız fena olmaz yani. Ziya'nın derdi Island of Lost Hope'la. Ne demek ikinci adayı bulamadım Ziya? Sence o sandallar orda su kayağı için mi duruyor. Sandallardan birini içine top güllelerini koyarak batır ki seni takip edemesinler. Balinayı kurtarırsan annesi de doğal olarak sana bir kıyak geçer. Farenin içindeki elmas biraz pis olsa bile gideceğin adada birşeyleri açmaya yarayacak. Ziya sen bana böyle eğlenceli mektuplar yazarsan ben de oyunun tam çözümünü vermem tabi. Moralini bozmuş gibi olmayayım ama daha oyunun %30'na ancak gelmişsin, yani 30-40 mektupluk bir yer kalmış. Bu arada benim hakında sorduğun soruları burda cevaplamamayı tercih ediyorum, yakında benden (bombalı) bir mektup alacaksın. Ziya'nın ilginç fikirlerinden biri de Adventure Nasıl Oynanır köşesi kurmak.

SET THE WORLD AFIRE by MEGADETH

RED FLASH CLOUDS CHOKING OUT THE MORNING SKY
THEY SAID IT'D NEVER COME, WE KNEW IT WAS A LIE
ALL FORMS OF LIFE DIE NOW,THE HUMANS ALL SUCCUMB
TIME TO KISS YOUR ASS GOOD-BYE THE END HAS JUST BEGUN
DISTORTED FIGURES WALK THE STREETS, IT'S 1989
WEEDS ONCE UNDERNEATH YOUR FEET HAVE GROWN TO VINES
BODIES MELTED LIKE A CANDLE, A LAND WITHOUT A FACE
NO TIME TO CHANGE YOUR FATE, NO TIME LEFT, IT'S TOO LATE
THE ARSENAL OF MEGADETH CAN'T BE RID THEY SAID
AND IF IT COMES, THE LIVING WILL ENVY THE DEAD
RACING FOR POWER, AND ALL COME IN LAST
NO WINNING FIRST STONE CAST
THIS FALSEHOOD WORLDY PEACE
ITS TREATIES SOON WILL CEASE
NO ONE WILL BE LEFT TO PROVE THAT HUMANS EXISTED
MAYBE SOON THE CHILDREN WILL BE BORN OPEN FISTED
WE ALL LIVE ON ONE PLANET, IT WILL ALL GO UP IN SMOKE
TOO BAD THEY COULDN'T SEE THIS LETHAL ENERGY
AND NOW THE FINAL SCENE, A GLOBAL DARKENING
DIG DEEP PILES OF RUBBLE AND RUINS
TOWERING OVERHEAD BOTH FAR AND WIDE
THERE'S UNKNOWN TOOLS FOR WORLD WAR II
EINSTEIN SAID "WE'LL USE ROCKS ON THE OTHER SIDE
NO SURVIVORS SET THE WORLD AFIRE

MAC

Aranızda benden daha iyi adventure'cılar olduğuna eminim, onun için böyle bir köşe sanırım fazla gerekli değil, AMA aldığım mektuplardan ve telefonla konuştuğum arkadaşlardan anladığım kadarıyla bazılarınız adventure'larınızı SAVE'LEMEDEN OYNUYORSUNUZ. Bu herhalde yapabileceğiniz en büyük hatalardan biri. Pek çok Sierra oyununda zırt pırt öldüğünden ve diğer oyunlarda denemeniz gereken pek çok kombinasyon olduğundan başarılı her adımınızdan sonra oyunu save'leyin. Bunu yapmak için bir disket formatlayın. Eminim biliyorsunuzdur, bunu Workbenchteki INITIALIZE komutuyla yapmalısınız. Böylece işiniz oldukça kolaylaşacak.

Bu ayki KING'S QUEST IV yazısı okuyucularımızdan Korkut'a ait. Korkut böylece beni bir çok uykusuz geceden ve bir dolu mektuptan kurtardı. Bundan sonra onun adını daha sık göreceğinizi zannediyorum çünkü Korkut dergimiz yazarları arasına katıldı, böylece Adventure köşemiz bir kat daha güçlendi.

Bu ay ipucu gönderen Hamdi Bol, İzzet Tunca, Okan Erdem, Kemal Demir, Fuat Can ve Murat Akan'a teşekkürler. Eğer sorularınızın cevabı hemen çıkmıyorsa üzülmeyin. Bazen (Orkun'da olduğu gibi) hiç oynamadığım oyunlar hakkında sorular soruyorsunuz. Bu oyunları bulmam ve cevapları araştırmam biraz zaman alıyor, onun için lütfen sabırlı olun ve bu kadar mektup yazmaya devam edin.

Metalciler, dinlettiğiniz şarkılar için teşekkürler, bu ay METALLICA'dan, DESTRUCTION' dan ve WASP'tan çeşitli şarkılar dinledim, yalnız sizden ricam telefondakinin ben olduğuma emin olmanız. Bazılarınız karıştırıp şarkıları Rengin Abla'ya (The Editor) dinletiyorsunuz. Rengin Abla'nın Metal Kültürü sayenizde bayağı arttı.

Okullar açıldı diye moralinizi bozmayın, MAC ADVENTURE KÖŞESİ'ne en güzel mektupların (tabii yakalanmadan) İnkilap dersinde yazıldığını unutmayın.

Kaset köşemiz gürültülü bir şekilde başladı. Reklam yapmış gibi olmayayım ama yazan arkadaş (yani ben) yakınım olur, onun için okumadan geçmeyin.

Hertürlü adventure problemleriniz, metalik eğilimleriniz veya garip muhabbetleriniz için adres:MURAT ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, ISTANBUL

YENİ, YI

Belki biraz sağırsınız (olsun Beethoven da sağırdı), belki flüt çalmaktan bile acizsiniz, belki de sesiniz pek iyi değil. Olsun, siz müzik yapmayı kafanıza koyun gerisi kolay. Ne saçlarınızı uzatmanız lazım, ne de manyaklar gibi bağırmanız. Siz ve Amiga'nız elele verdikten sonra müziğin uçsuz bucaksız spectrumunda son hızla yol alabilirsiniz.

Bunları yapmanızı sağlayacak anahtar kelime MIDI'dir. Eminim hepiniz bu adı duymuşsunuzdur, veya bu konuda kulaktan dolma olsa da biraz bilginiz vardır. Ama siz de kabul edersiniz ki bu konuda yeterli bilgisi olan pek az kişi var. İşte bu yazıyla sizi bir üstad haline getiremesek bile size ufak bir başlangıç vermeyi amaçlıyoruz. Mobilyaları bağlayın, çevrenizdekileri uyarın, onlar kulaklarını tıkadıktan sonra başlayabiliriz.

NEYMİŞ BU MIDI

Şimdi, MIDI'nin bir marka veya o garip elektronik aletlerden biri olduğunu sanıyorsanız siz bir kere sınıfta kaldınız. MIDI bir dildir, ama bildiğiniz gibi bir dil değil.MIDI uyumlu elektronik aletlerin kendi aralarında kullandıkları bir dildir. Kullandığınız alet her neyse, onun fonksiyonları digital data haline indirgenir. Yani sizin anlayamayacağınız, ama MIDI'ce bilen başka bir aletin anlayabileceği hale getirilir. Bu sayede bir kişi bu dili kullanarak pek çok enstrumana hükmedebilir. Ama ne yazık ki bunu yapabilmek için birkaç MIDI portuna ihtiyacınız var ve AMIGA'da bunlardan yok. Ayrıca MIDI interface satın almanız gerekiyor. (ATARI ST'de bunlar standart olarak var, onun içindir ki daha zayıf bir makine olan ST pek çok müzisyen tarafından tercih ediliyor.)

MIDI'nin yararlarının en büyüğü kullanılabilen enstruman çeşitlerinden öte, bu aletlerin MIDI sayesinde bir araya getirilerek armoni içinde kullanılabilmesidir.

Umarım MIDI'nin ne olduğunu az çok anlamışsınızdır,şimdi gelelim onun sağ koluna. yani SEQUENCER'lara.

SEQUENCER'lar

Bu programlar MIDI'yle yarattığınız bütün karmaşaları bir düzene sokmanızı sağlarlar. Yani gerçek hayatta stüdyoların yaptığı işi bilgisayarda sequencer'lar üstlenir.Çeşitli enstrumanlardan aldığınız sesleri bir araya (düzgün bir şekilde!) getirerek az çok şarkıya benzeyen bir şeyler yaratmakta kullanılırlar. Bu sesleri aldıktan sonra bunların istediğiniz bölümlerini, istediğiniz hızda birbirlerine ekleyebilirsiniz.-Kullandığınız sequencer biraz kaliteliyse zamanlamayı otomatik olarak düzeltir ve böylece siz de utanç verici kazalardan korunmuş olursunuz. Gne kaliteli sequencer'lar IFF dosyalarını kabul ederek Amiga'da kendi yarattığınız efektleri kullanmanıza izin verirler.

MIDI ınterface'inizi ve sequencer'ınızı aldıktan sonra bunların işe yaraması için bazı enstrumanlara ihtiyacınız olacak. Eğer paranız kaldıysa seçebileceğiniz enstrumanları inceleyelim....

KLAVYELER(ORGLAR)

Her geçen gün ilerleyen org teknolojisi sayesinde bu aletler bir müzisyenin isteyebileceği herşeyi içermeye başladılar. Eğer bu alanda yeniyseniz ilk deneyeceğiniz enstruman bunlar olmalıdır. Aracyacağınız ilk şart MIDI uyu-

DI,MIDI

mu olmalıdır. Bundan sonra her orgun kendi özelliklerini inceleyebilirsiniz. İlk başta ufak modellere bakın, bunların çoğunun kendi bateri ve ritm fonksitonları vardır. Böyle bir modeli tercih etmeniz yararınıza olacaktır. O mükemmel görünüşlü dev aletlere gelince, onlara ulaşmadan önce sizin de biraz tecrübe kazanmanız gerekecek.

ÇOK SESLİ ORGLAR

Bunları diğer orglardan ayıran özellik pek çok sesi çıkarabilmeleridir. Bu konuya ayıracağınız bütçe fazla değilse ve fazla masrafa girmeden kalite arıyorsanız CASIO'un sunduğu modellere bakabilirsiniz. Eğer sadece bir MIDI enstrumanı alacaksanız size tavsiyem Casıo HT-3000 olacaktır. Bu araçta yeni başlayan birinin isteyebileceği herşeyi bulabilirsiniz.

SOUND MODULLERİ

Bunlar bir org veya synthesiser'ın çıkardığı sesleri çıkarabilen ama klavyeleri olmayan araçlardır. Böyle bir modulü alırken bakacağınız ilk nokta birden fazla sesi aynı anda çıkarabilme özelliğidir. Böyle bir aletle istediğiniz enstrumanların seslerini yaratabileceğiniz ve bunları bir sequencer aracılığıyla bir araya getirebileceğiniz için oldukça güçlü araçlardır ama fiyat olarak biraz(!) pahalıdırlar. Sadece ustalara tavsiye edebilirim.

DRUMS(BATERİ)

Bazı orglarda "Drum Pad" adı altında bateri sesi çıkaran ekler bulunmaktadır ama eğer ihtisas alanınız buysa veya gerçekten ileri seviyede çalışmak istiyorsanız MIDI uyumlu bir Drum Machine almanız gerekebilir. Bu araçlar pek çok profesyonel tarafından kullanılmaktalar. Fiyatları mı? Boşverin, moraliniz bozulur.

GİTARLAR:

Bas veya ritm gitar arıyorsanız ve fiyatına razıysanız MIDI uyumlu gitarlar bulabilirsiniz. 96 programlanabilir sesli ileri bir gitar size üç milyona falan malolabilir. Onun için almadan önce gerçekten ihtiyacanız olup olmadığına karar verin.

SAKSAFON

Son gelişmelerden sonra CASIO'nun çıkardığı MIDI uyumlu saksafon sahip olabileceğiniz en iyi enstrumanlardan biridir herhalde. Tamamıyla elektronik olan bu aleti çalmak için nefes kullanmanıza bile gerek yok. Şekli saksafona benzese bile bu alet bütün nefesli sazların seslerini çıkabiliyor ve oldukça ekonomik.İlgi alanınız buysa mutlaka deneyin. Tek tükte olsa ülkemizde bulabilirsiniz.

HOME RECORDING

Her şeyi hazırladıktan sonra bunları kendi kasedinize kaydetmek isteyeceksiniz tabi. MIDI'de ulaşacağınız en uç nokta budur. Bu kayıdı profosyonelce yapabilmek için en azından dört track'li bir ev stüdyo aracına ihtiyacınız olcak. Eğer gerçekten ilgiliyseniz ülkemizde hemen hemen hiç bulunmayan bu araçları arayıp bulmanız gerekecek.Fiyatları sandığınız kadar anormal değil ama dışardan getirtmek zorunda kalabilirsiniz.Bu araçlardan birazına (en azından bir ınterface, bir sequencer ve bir org) sahip olduğunuzda bilgisayarlı müzik dünyasında ilerlemeye başlayabilirsiniz. Sabır ve biraz masraftan sonra yapamıyacağınız hiç bir şey yok gibi, ama tabi Jean Mıchel Jarre'nin (bu alanın en iyisi) kalitesine ulaşmanız biraz zaman alabilir.

BÜLENT ORUÇ

SEVGİLİ ARKADAŞLAR,
Ekim sayımızda yine berberiz. Yoğun biçimde aldığımız mektuplarınıza teşekkür ederiz. Ayrıca dergimizde kurduğumuz ATARI kullanımında karşılaşacağınız problemlerinizde size yardımcı olmayı amaçlayan bölümümüzle ilgili mektuplarınız da gelmekte. Çalışmalarımız, ilk önce ortak sorunlarınızı tespit edip çözümleme ve daha sonra bireye inme eğiliminde. Mektuplarınızın devamını bekliyor, bu ayki oyunlarımıza geçerken herşeyin gönlünüzce olmasını diliyoruz.

TIGRIS, iş bilgisayarları da dahil olmak üzere pek çok makinede oynanan güzel bir oyun. Hatta Tıgrıs için modern çağın satrancı da deniliyor. Bu oyunun yaratılışı ise oldukça ilgi çekici. Bir söylentiye göre geometrik şekiller üzerine çalışmalar yapan sovyet programcıları yaptıkları bir programda, birleşen iki geometrik şeklin tesadüfen birbirini yok ettiklerini görmüşler ve bu olaydan yola çıkarak Tetris'i yaratmışlar. Tetris diyoruz, çünkü oyunun gerçek adı bu, ATARI'ye uyarlanmış ismi TIGRIS. Bu oyun o kadar çok tutulmuş ki, yukarıda da bahsettiğimiz gibi hemen hemen bütün bilgisayarlara uyarlanmış.

Oyundaki amaç; satır miktarını ayarladığımız bir bölge içerisinde yukarıdan düşen geometrik şekilleri aralarında boşluk kalmayacak şekilde yerleştirmek ve bitleşen şekiller sayesinde mümkün olduğunca fazla satır silebilmektir.

Baştaki giriş menüsünde oyun hakkındaki parametreleri değiştirebilirsiniz.

SPEED: En düşük hız değeri 9'dur. En hızlısı 1'dir. Joystick'i sağa sola çekerek hızı ayarlayabilirsiniz.

TIEFE:Doldurulmak istenen satır miktarı.

ANZEIGE: Oyun oynanırken ekranın sol köşesinde bir kare bulunur. Eğer bu şeçeneğe JA derseniz bu kare size gelecek olan şekli önceden haber verir. NEIN derseniz bu şekli göremezsiniz, doğal olarak oyunun zorluk derecesi artmış olur.

Gerekli ayarlamayı yaptıktan sonra ateş tuşuyla oyuna başlayabiliriz. Ekranın sağındaki bölge sıralamayı gösterir.

ZEILEN: Yok ettiğimiz satır sayısı.

PLATZ: O anda sahip olduğumuz puanla kaçıncı sırada olduğumuz.

Ateş tuşuna basarak geometrik şekilleri döndürüp boşlukları dolduracak şekilde ayarlayabiliriz. Eğer yaptığınız isle daha çok puan almak istiyorsanız geometrik şekli düzgün konuma getirdikten sonra joystick'i aşağı çekerek şeklin hızlı düşmesini sağlamalısınız. Ne kadar hızlı olursanız o kadar fazla puan alırsınız.

TIGRIS'i övmek için söz sarfetmeye gerek yok, çünkü TIGRIS pek çok bilgisayara uyarlandığına göre kendini ispat etmiş durumda, başarılar.....

NEXUSS

Arkanoid oyununu oynayanlar için oldukça tanıdık gelecek nir oyun. Arkonoıd'e olan yoğun talep, bizde bu oyunun ilginizi çekeceği düşüncesini yarattı. NEXUSS, Arkonoıd'in daha gelişmiş bir biçimi ve doğal olarak daha zevklisi. NEXUSS'ta birbirinden güzel otuz senaryo var. Oyunun amacı ise, joystick'inizle oynatabildiğiniz bir platformu raket gibi kullanarak belirli bir düzen içinde verilen şekilleri yok etmek, temizlediğiniz her senaryoyu takiben yeni bir senaryoya geçmektir. Şekillerin imhası sırasında bazılarının içinde harfler göreceksiniz. Bu kutulara vuruşlarınızla ilgili harfin verdiği özellikleri kazanabilirsiniz. Şimdi hangi harf hangi özelliği kazandırıyor, görelim.

L- Hak kazanmak

E- Platform büyütmek

G- Top platforma değdiğinde yapışır, ancak tekrar ateş tuşuna basıldığında hareket eder.

D- Topu hızlandırma

M- Topu yavaşlatma

A- Top platforma değdiğinde ateş tuşuna basılır ve joystick ateş tuşuna basılırsa top hızlı, ateş tuşuna basılıp yukarı itilirse top yavaş hareket eder.

P- A'daki fonksiyonların tersini gerçekleştirir.

B- Senaryoyu ekranı temizlemeden atlamak.

Oyunda dört hakkınız var. Eğer geri gelen topları karşılayamazsanız hakkınız yanacaktır. Eğer platformu daha hızlı hareket ettirmek istiyorsanı, sağ-sol hareketini ateş tuşuna basarak yapın. Neşeli dakikalar geçireceğinizi umuyoruz, başarılar...

GK GEKA GK
BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK
HİZMETLERİNE BİR YENİSİNİ EKLİYOR!
ATARI 520ST,1040STFM,PORTFOLIO VE DİĞER ATARI ÜRÜNLERİNİN SATIŞLARINA BAŞLAMIŞTIR. BİLGİ ALINIZ
*EN SON OYUN PROGRAMLARI
*PROGRAM DESTEK ÜNİTESİ
*BİLGİSAYAR KULLANIM MALZEMELERİ
*BİLGİSAYARCILARA ATARİ, COMMODORE, AMSTRAD TOPTAN KASET SATIŞLARIMIZ VARDIR
BİZİMLE BAĞLANTI KURUN
HAKETTİĞİNİZ PROFESYONELCE HİZMETTEN YARARLANIN
ADRES: Rıhtım Cad. Reşit Efendi Sok. N.Sadıkoğlu İş Mrk. No:29/17
TEL:349 53 81

ATARİ BÖLÜMÜ KONUSUNDAKİ FİKİRLERİNİZİ LÜTFEN BİZE YAZIN.. ANCAK BÖYLECE SİZE DAHA İYİ BİR KÖŞE SUNABİLİRİZ

ATARİ KÖŞESİ
Maşuklar Yokuşu
No2/2 80690
BEŞİKTAŞ,IST.

NOISE tracker1.2

Her zaman şu oyun ve demoların soluk kesici müziklerini dinleyip kendinizde böyle şeyler yapmak mı istediniz.Bunun çok kolay bir yolu oldugunu biliyormuydunuz. NT 1.2 programıyla istediğiniz her tür müziği yapabilirsiniz.Şu an için NT 1.2 programı Türkiye'de bulunan en iyi muzik programı statüsünde.Bu programı kullanmak ıse oldukça kolay , ve biraz sonra yapacağım açıklamalarla bu programı en anlaşılır hale getirmeye çalışarak, AMIGA'mızın dört kanalını ve süper ses yeteneklerini en iyi şekilde kullanmanızı sağlıyacağız.

Bu programı anlamak için bazı terimleri anlamak gerekmektedir. Bunlar:

1-PATTERN:Programımızın kullandığı muzikler genel olarak altmışüç nota-lık gruplara bölünmüştür. İşte bu altmışüç notalık gruplara pattern denır.

2-CHANNEL:Türkçe anlamı 'kanal' dır. Bu sözcük amiganızda bulunan dörtkanaldan her birini ifade eder. Numaralanışları 1,2,3 ve 4'tür. 1 ve 4. kanallar sağ hoparlöre 2. ve 3. kanallar sol hoparlöre bağlanmıştır.

3-SAMPLE:Türkçe anlamı 'örnek' tir. Enstrüman diyede adlandırılabılır.Bu enstrümanlarla her türlü müziği yapabilirsiniz.

4-SONG:Türkçe anlamı 'şarkı' dır. Yüklediğiniz enstrümanlarla yaptığınız bır parçayı 'song' olarak adlandırırız.Fakat bir müziği song olarak kaydedersek enstrümanlarını her zaman dışardan alır, enstrümanlar dosyanın kendi içinde bulunmaz.

5-MODULE:Türkçe karşılığı olmayan bir kelimedır anlamı tamam, her şeyi hazır diye tanımlanabilir. Buda bir parçayı SONG'un tersine enstrümanları ile birlikte kaydeder. Genellikle en elverişli yoldur, demolarda yada oyunlardakı müzikler bu formatta saklanırlar.

Şimdide ekran üzerindeki parametre ve menüdekı objelerin ne anlama geldikleri ve ne işe yaradıkları hakkında küçük bilgiler vererek devam edelim.

POSITION:-Bu yazının karşısında görülen rakam o anda programda bulunan müziğin kaçıncı pozisyonda olduğunu gösterir.

PATTERN:Pattern seçeneği o anda üstünde çalıştığınız Pattern'ın numarasını belirtir.

LENGTH:O anda üzerinde çalıştığınız parçanın kaç pattern uzunlukta olduğunu gösterir.

RESTART:Üzerinde çalıştığınız parçanın çalıp bittikten sonra nereden başlayacağını belirtir.

SAMPLE :O anda kullanılan sample'ın numarası verilir

VOLUME :O anda kullanılan sample'ın ses yüksekliğini verir.

LENGTH :O anda kullanılan sample'ın kaç byte uzunlukta olduğunu gösterir.

REPEAT :O anda kullanılan sample'ın ne kadar tekrar çalınacağını belirtir.

REPLEN :Kullanılan sample'ın kaç defa tekrar edileceğini bildirir.

SONGNAME :Üzerinde çalışılan parçanın adı verilir.

SAMPLE NAME :Aktif olan sample'ın adı verilir.

STATUS :Programın ne durumda olduğunu gösterir(Disk işlemleri vs.)

TUNE :O andaki Song'un uzunluğunu byte olarak verir

FREEMEM :Ne kadar boş hafıza kaldığını gösterir.

KILL :Üzerinde çalışılan herşeyi siler(Enstrüman ve parçayı)

TIME :Çalma esnasında ne zamandan beri parçanın çalındığını gösterir.

MENÜLER

PLAY :Hazırladığınız parçayı çalmaya yarar.

PATTERN Hazırladığınız pattern'ı çalmaya yarar.

ED : (edit)Pattern'ların üzerine giderek notaları yazmaya yarar.Space tuşuna basarak ta Ed moduna geçilir.Bu durumda pointerımız mavi olur ve pattern'ınızın üstünde çalışmaya başlarsınız ve klavyenizi piano gibi kullanırsınız.

RECORD : Eğer buna kliklerseniz şarkınız çalmaya başlar ve sıiz üzerinde değiştirme yapabilisiniz.

STOP : O an çalmakta olan parçayı durdurmaya yarar.

CLEAR : Hafızadaki tüm verileri siler.

PLST : Bu seçeneği kullanarak tüm sample'ları birden görebilirsiniz.

DISK : Disk işlemlerini yapmaya yarar. Bu işlemler load,save ve delete işlemlerini song,sample ve moduller üzerinde kullanabilirsiniz.

CLI : Bu seçenekle herhangi bir dosyayı çalıştırmaya yarar.

PREFS : Bu seçenekle load ve save işlemlerinde kullanılan directory'leri değiştirebilirsiniz.

HELP : Bu seçenekle bazı tuşların ne işe yaradıklarını öğrenebilirsiniz

PAT.ED : Hazırladığınız patternler üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz

Bu seçemeklerin yanında 1 2 3 ve 4 rakamlarını göreceksiniz, bunlar üzerine klikleyerek kanalları açıp kapayabilirsiniz

make lots of NOISE

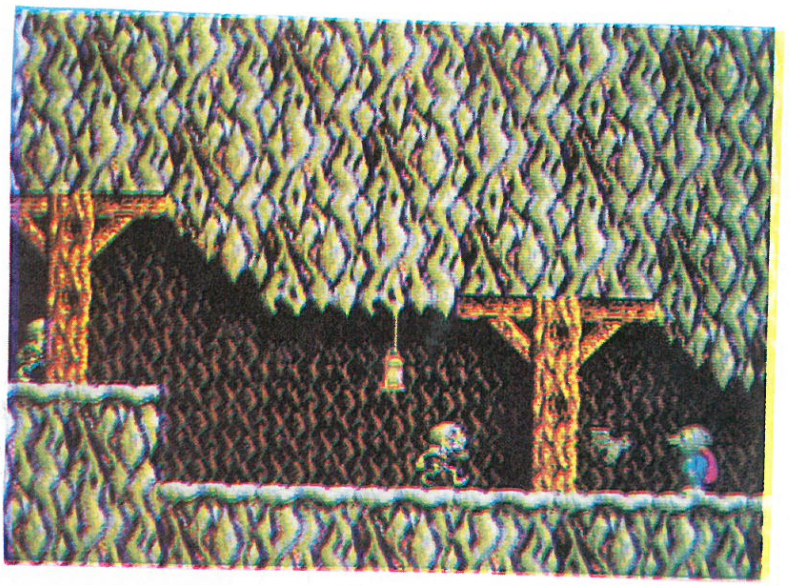
64'ler sayfa 58

IMPOSSAMOLE

Dünyayı bekleyen 5 büyük felâket var. Ve siz bir kahraman olarak dünyayı bu felâketlerden kurtarmalısınız.
EVET!!! Siz "IMPOSSAMOLE" olarak, durdurulması imkânsız gibi görünen bu 5 felâketi önlemelisiniz. İlk olarak engellemeniz gereken 4 felâket var. En sonuncusu ise en tehlikeli olanı.
Oyun başladığınızda, 4 felâket içinden ilk engelleyeceğiniz felâketi seçiyorsunuz. Şimdi sırasıyla bunları görelim...

- MADEN FELÂKETİ -

Madende insanlar için büyük tehlike teşkil eden, dev bir solucan var ve sizin göreviniz bu solucanı çok geç olmadan durdurmak. Fakat bu o kadar kolay değil. Çünkü sizi engellemek isteyen bir sürü yaratık var.
Bunlardan en tehlikeli olanları yarasalar ve zombiler. Zombiler gücünüzü azaltırlar ve bazen tahtaların arkalarına saklanırlar. Fakat zombileri yok etmek çok kolaydır. Yarasalar ise en tehlikeli düşmanlarınızdırlar.
Bunlardan bazıları size yeşil maddeler atarlar, bazıları sizi takip edip gücünüzü bitirirler. Bazıları ise belli yerlerde dolaşırlar ve yok edilemezler. Fakat bunları kolayca atlatabilirsiniz.
Dertleriniz bunlarla bitmiyor. Madende gezen yaşlı bir adam, ne kadar yok ederseniz edin, karşınıza tekrar çıkıyor ve gücünüzü bitiriyor. Fakat bu adam her yok oluşunda size bir altın bırakıyor. Böylece sahip olduğunuz servet çoğalıyor. Ayrıca büyük farelere ve maden arabalarınada dikkat edin.
Çamurlu yollar ise dikkat etmeniz gereken bir başka husus. Buralardan yürürken hızınız çok yavaşlıyor ve gücünüzü tehdit eden tehlikelerden kurtulmanız zorlaşıyor. Bulduğunuz mücevher sandıkları ise puan almanızı sağlıyor. İlerlerken sizi ezmek için aşşağı yukarı hareket eden sütunlarada çok dikkat etmelisiniz.
Geldik en tehlikeli bölüme...
Uzun bir yolculuktan sonra, madeni tehdit eden büyük solucana ulaşıyorsunuz. Solucan sizi yok etmek için beyaz maddeler fırlatıyor. Daha sonra tekrar toprağa girerek başka bir yerden çıkıyor. Burada yapmanız gereken hareket, alt kısımda bekleyip, solucan çıktığı zaman vurmaktır. Eğer solucan üst kademeden çıkarsa, attığı beyaz maddelerden kaçıp alt kısıma gelmesini bekleyin. Onu yok ettiğinizde ortaya çıkan altınları ve elmasları toplayıp bu kademeyi bitirin.



- JAPON FELÂKETİ -

Japonya'yı yok etmeyi kafasına koymuş bir ejderha var. Hemen durdurulmazsa, insanlar için büyük bir tehlike halini alacak. Evet, Japonya'ya bu ejderhayı yok etmeye geldiniz.
Burada altınları, şapkalı bir adamı yok ederek toplayabilirsiniz. Rastladığınız evlerin çatılarına, ağaçların dallarını kullanarak çıkabilirsiniz. İlerlerken en büyük tehlikelerden biride karate yapan adamlardır. Bunlar sarı tenli, atletik yapılı adamlardır. Fakat yok etmek zor değildir. Ayrıca uzun çimenler yürümenizi yavaşlatır. Bu kademedeki kuşlar normal kuşlara benzemezler. Bunlar kâğıttan yapılmış kuşlardır. Tıpkı Origami'deki gibi. Dikkat etmeniz gereken bir kişi daha var ve çok tehlikeli. Bu, siyah giysili şişman bir adam. Yaptığı iş ise çevresine ışık yaymak. Işık yayılırken yüzünüz adama dönükse gücünüz azalır. Fakat arkanızı dönükseniz hiç bir şey olmaz. Bu adamı yok etmek için uğraşmayın çünkü yok edilemiyor. Sadece, ekrena dönüp, ellerini kafasına koyduğunda arkanızı dönün ve gözlerinizi ışıktan koruyun.
Ve en sonunda, büyük bir ağaçtan yararlanarak yukarı çıkılıyor. Yukarı çıktığınızda ejderhayla savaşa başlıyorsunuz. Burada, ejderha ağazından alev topları atıyor. Ejderhayı yenmek için yapmanız gereken şey, ejderha ağazını açtığında kenarı çekilmek ve alevlerden kaçarak ejderhaya vurmak. Ejderhayı yok edebilirseniz Japonyayı'da büyük bir felâketten kurtarmış oluyorsu-

nuz.

- AMAZON FELÂKETİ -

Amazon Ormanlarında insan yiyen iki ağaç var ve hemen yok edilmeleri gerek. Tabiiki bu ağaçları yok etmekte size düşüyor. Mızraklı tuzaklar, maymunlar, yılanlar, insan yiyen bitkiler ve aklınıza gelebilecek her türlü tehlike. İŞTE AMAZON ORMANLARI !!!
Burada maymunlara ve yılanlara çok dikkat etmelisiniz. Maymunlar, yaklaşmanızı beklerler ve yere atlayıp size muz fırlatmaya başlarlar. Attıkları muzlar gücünüzü azaltır ve maymunu durduramazsanız daha da kötüsü olur ve gücünüz biter. Fakat bu maymunu yok edebilirseniz bir altın kazanırsınız.
Ayrıca yerin dibinden çıkan ve gücünüzü bitiren kollara da çok dikkat etmelisiniz. Bu ormanda etobur çiçekler var ve hareket edebiliyorlar. Bunlardan iki vuruşta kurtulabilirsiniz.Tabii isterseniz yer altından da ilerleyebilirsiniz. Burada inip kalkan sütunlara dikkat etmezseniz, yerde resminiz çıkar.
En sonunda aşşağı atladığınızda iki büyük ağaç göreceksiniz. Ve birşey farkedeceksiniz. Bunların yüzü var ve sizi yok etmeye çalışıyorlar. Bunu başarabilmek içinde size mavi ışınlar ve odun parçaları fırlatırlar. Bu ağaçları yok etmenin tek yolu ise suratlarına tekme atmak. Fakat bunu yapmak hiçte kolay değil, çünkü surat iki ağaç arasında yer değiştiriyor. Burada yapılacak tek şey, surat hangi ağaçtaysa, ona doğru koşup zıplamak ve tekmeyi vurmak. Ağaç yok olduğunda, çevreye meyvalar sıçrıyor. Bunları da toplayınca, Amazon maceranız bitmiş oluyor.

- KUTUP FELÂKETİ -

Buradaki göreviniz, kutupta yaşayan ve dondurma biçimine girmiş olan yaratığı durdurmak. Dikkat etmeniz gereken tehlikeler arasında baltalı Eskimolar ve çığlar en başta. Uçan penguenler de gücünüzü azaltmak için birebir. Buz tutmuş su birikintilerinden karşıya geçmek için telesiyejler kullanılıyor. Bunu yapmak için dikkatlice yukarı tırmanıp, düşmeden telesiyeje binmek gerekiyor. Karşıda durduğu an zıplarsanız, gücünüz azalmadan bu işi halletmiş olursunuz. Beyaz kutup ayılarını yok ederseniz bir altın kazanırsınız. Bazı buz parçaları, üzerine bindiğinizde sizi karşıya geçiriyor. Bu buz parçalarıyla karşıya geçmek, telesiyejle karşıya geçmek gibidir. Aynı hareketle karşıya kolaylıkla geçebilirsiniz. İlerledikçe, kızaklarıyla size doğru gelen Noel babalar göreceksiniz. Fakat bu Noel babalar size hediye yerine füze armağan ediyorlar. Bunları da yok ederseniz, son kademeye gelmiş oluyorsunuz.
En sonunda uçurumun aşşağısına indiğinizde, büyük bir dondurma şeklini almış yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Dikkat ettiğinizde, bu dondurmanın gözleri olduğunu farkedeceksiniz. Size attığı dondurmalar gücünüzü azaltıyor. Bunlarada dikkat ederek zıplayıp canavara arka arkaya tekme atın. Siz tekme attıkça, yaratığın eridiğini farkedeceksiniz. Ve en sonunda parçalara ayrılıp yok oluyor.
Evet !!! Şimdi kendinizi alkışlayıp rahatlayabilirsiniz çünkü en zorlu maceranız başlamak üzere. BERMUDA FELÂKETİ !!!

AMIGA almadan evvel bir de COMPUSHOP'u arayın... öyle karar verin.

C-64 GÜNCEL ARA YÜKLEMELİ KASET VERSİYONLAR:

PIRATES
SILENT SERVICE
STRIDER
MYTH
FIGHT NIGHT
SUPER STAR SOCCER
MOON WALKER
BATMAN MOVIE
TEN TEN
DINAMITE DUX
CHAMBERS OF SHOLIN
SUPER SPORTS
OP. THUNDERBOLT
FIGHTER BOMBER
CABAL
WINTER EDITION
DRAGON NINJA
TEST DRIVE II
BEVERLY HILLS COP
4x4 OFF ROAD
GRAND PRIX CIRCUIT
AFTER THE WAR
GHOSTBUSTERS II
TURBO OUT RUN
CIRCUS ATRACTIONS
CHASE H.Q.
SUMMER EDITION
ROBOCOP
THUNDER BLADE
VIGILANTE
SIM CITY
SHINOBI
NINJA WARRIORS
UNTOUCHABLES
DOUBLE DRAGON
WWF. WRESTLİNG
DR. DOOM REVENGE
BLACK TIGER
HAMMER FIST
SHADOW WARRIOR
ITALY 1990
HEAVY METAL
TIME SOLDIERS
BLOOD MONEY
ALTERED BEAST
X-OUT
ADİDAS CHAMP
FİENDİSH FREDDY
TURRİCANE
GHOST'N GHOST
F-16 COMBAT
VENDETTA
FLİMBO'S QUEST
KİCK OFF II
DIE HARD
DYNASTY WARS
SATAN

NOT: LİSTE DIŞI PROGRAMLARI SORUNUZ.
ARŞİVİMİZDE 100'den fazla çeşit bulunmaktadır.

AMIGA-IBM ve C-64 için
HER TÜRLÜ İŞ PROGRAMI BULUNUR...
Stok-fatura Muhasebe - çek senet takibi
Adres etiket vs. vs.

TAMİR VE BAKIM SERVİSİ
C-64 ve AMIGA yedek parçaları

COMPUSHOP

BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ
3.5" 80'lik disket kutusu ..... 45.000 TL.
5.25" 100'lük disket kutusu ..... 45.000 TL.
DRIVE temizlik disketleri ..... 19.000 TL.
BİLGİSAYAR temizlik kiti ..... 25.000 TL.
MAUSE PAD ..... 25.000 TL.
DİSKET DELİCİ ..... 20.000 TL.
YAZICI ŞERİTLERİ ..... 25.000 TL.
(MPS1200-1230-CITIZEN-EPSON)

5.25 Disket
10 Adet
14.990 TL.

AMİGA VE C-64
TEKNİK SERVİS İÇİN
BÖLGE
BAYİLİKLERİ VERİLECEKTİR.

MEDYA 2000

KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ ALINIR - SATILIR - TAKAS EDİLİR

- BERMUDA FELÂKETİ -

Ve en sonunda, dünyayı bekleyen en büyük felâketi engellemek için Bermuda'ya gidiyorsunuz.
Bermuda'da gemileri ve uçakları yutan, gittikçede büyüyen bir hortumu yok etmelisiniz. Çünkü bu hortum büyüdükçe, Dünya için tehlikeli olmaya başlıyor.
Burada en büyük düşmanlarınız sizi bıçaklamaya çalışan korsanlar. Ancak 4 vuruşta yok olurlar ve çok tehlikelidirler.
Su birikintilerinden karşıya geçmek için sandalları kullanabilirsiniz. Bol kumluk alanlar hızınızı yavaşlatıyor. Yeşil kıyafetli adamlara da çok dikkat etmelisiniz. Çok zor yok olurlar fakat altın bırakırlar. Alaaddin'in sihirli lâmbasından çıkan cin, gücünüzü bitiriyor. Fakat yok edilemiyor.
Gemiye ulaştığınızda, boksör toplar atan silahlar en büyük düşmanlarınızdan biri. 6 vuruşta yok olan tayfalarıda hafife almamak gerek. Zıplayareak geminin gözcü direğine çıkmak ve kaçırmamaları gereken güzel bir oyun. Özellikle başlangıç müziği mükemmel yapılmış.



Kaçırmamanızı tavsiye ederim.

- ÖNEMLİ İPUÇLARI -

- Oyunu oynarken karşınıza bir köstebek çıkarsa, hemen yanına gidip, Joystick'i aşşağı çekin. Böylece köstebeğin mağarasına inmiş olursunuz. Köstebek size çeşitli silahlar ve extra güç sat maya çalışıyor. Bunlardan hangisine ihtiyacınız varsa, onun üstüne gidip ateşe basın ve satın alın. Tabii parayla. Parayı, yok ettiğiniz adamlardan aldığınız altınlarla ödüyorsunuz. Çıkmak için, köstebeğin üzçrine gidip ateşe basın.
- Üzerinde "S" harfi yazan kutular extra hayattır.
- İçinde kahverengi sıvı bulunan sarı kutular extra güçtür.
- Aldığınız veya bulduğunuz silahlar, enerjileri bitince değil, kullanma süreleri bitince yok olurlar. Bu yüzden, arka arkaya ateş etmekten çekinmeyin.
- "CTRL" tuşu oyunu dondurur.
- "SPACE" tuşu ile süper gücünüzü, düşmanınıza karşı kullanabilirsiniz. (Her kademede bir kere kullanma hakkınız vardır.)
-ESC" tuşu oyunu bitirir.

ÇAĞRI DÖRTER

GRAFİK: %78
MÜZİK: %86
SES-EFEKT: % 75
OYNANABİLİRLİK: %83
GENEL: %81

24 SAATTE C-64 TAMİRİ

AMIGA HARDWARE

AMIGA MAUSE	200.000TL
5.25 EXTERN DRIVE	450.000TL
SOUND SAMPLER (mono)	80.000TL
(stereo)	120.000TL
MIDI INTERFACE	100.000TL
SWİTCH BOX	250.000TL
ADAPTÖR	250.000TL
VİDEO MONİTÖR KABLO	25.000TL
64 EMULATÖR	75.000TL
MODEM 1200 BAUND	375.000TL
MODEM 2400 BAUND	1.200.000TL
VİDEO DİGİTESİZER	1.250.000TL
A500-30MB HARD DİSK	2.000.000TL
1.8 MB INTERN RAMKART	699.000TL
2-8 MB RAM KARTI	sorunuz!
EPROM PROGRAMLAYICI	sorunuz!
KIRICI KARTUŞ	sorunuz!

Not: Tüm Hardware ürünleri garantili ve kullanım kılavuzuyla birlikte satılmaktadır.

C64 HARDWARE

RESET BUTTON	6.000TL
ANTEN KABLOSU	12.000TL
ADAPTÖR	55.000TL
C-64 MAUSE	129.000TL
SES DİGİTESİZER	35.000TL
COPY BOARD	19.900TL
EPROM PROĞRAMLAYICI	150.000TL
FASTLOAD KARTUŞ	30.000TL
DOLPHİN-DOS	175.000TL

SÜPER YENİLİK AMIGA 500 için IBM KARTI özellikleri için arayınız

ACELE SİPARİŞLER İÇİN TELEFON: 91/584 19 44

AMIGA-64 SOFTWARE
Hertürlü
Utulity ve kopyalama
Programlama dilleri
Masa üstü yayıncılık
Mimari-teknik çizim
Elektronik baskılı devre çizim
Grafik ve jenerik hazırlama
Intro-demo (reklam) hazırlama
Müzik ve beste yapma
Astronomi-astroloji
Eğitim ve ders programları...
LİSTE İSTEYİNİZ!!

YENİ Şubelerimiz:
Valikonağı Cad. 109/38 NİŞANTAŞI
TEL: 148 43 83
İstasyon Cad. No:10/1 YEŞİLKÖY

512 K RAM-KARTI 169.000 TL.

BİLGİSAYARCILAR İÇİN ÖZEL 5'li veya 10'lu kopyalama cihazları!.. fiyat için arayınız.

KIRICI KARTUŞLAR

MULTI ICE III	95.000 TL.
FİNAL III	85.000 TL.
ICE MACHINE II	60.000 TL.
EXPERT KARTUŞ	75.000 TL.
FREEZE MACHINE	60.000 TL.

64 MONITOR Sadece 429.000 TL.

SEKA-SOURCE açık haliyle demo-intro programları bulunur

COMPUSHOP Nadide Sok 33 Bağkur Blokları Merter - İSTANBUL Tel: 584 19 44

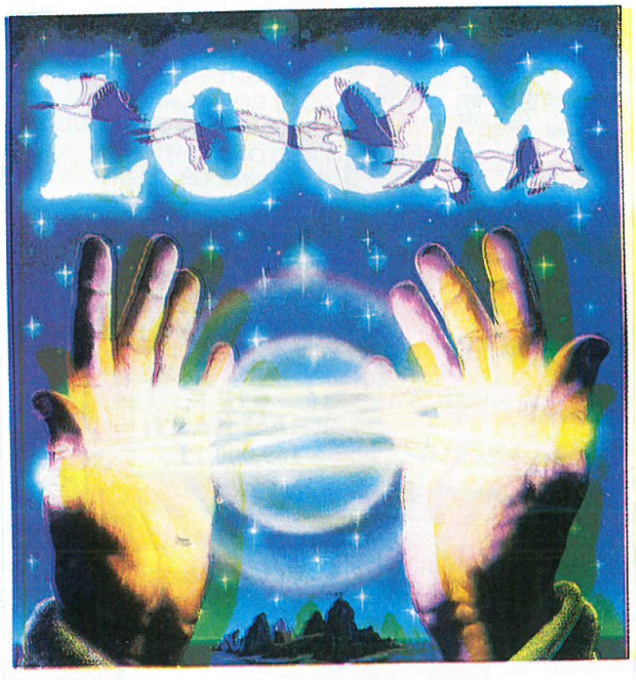
LOOM

Günümüzden yıllarca önce... Loom odasında iyi büyücüler vardı. Bu büyücüler tüm güçlerini LOOM'u korumak ve onu iyilik amacıyla kullanmak için kullanırlardı ...

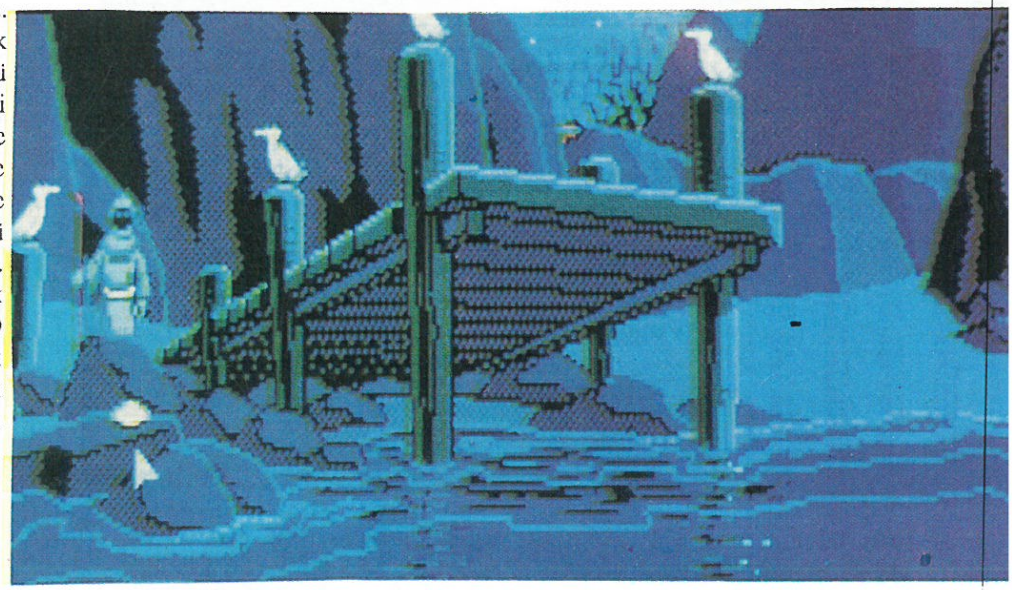
Evet Lucasfilm 'in yeni birbombası olan LOOM'un açıklamasında tekrar birlikteyiz. LOOM'u Almanca versiyonu Yazın başlarında ülkemize gelmişti. Bizde hemen çıkmakta gecikince LOOM'umuza Ancak Eylül ayında kavuşabildik. Neyse şimdi bunları bir kenara bırakıp oynuumzuun oynanış şeklinden bahsedilim biraz...

Oyunumuzda bir büyüco olmaya çalışan genc Bobbin'i yönetiyoruz. Lucasfilm bu oyunda yeni bir sistem olan Fontasy Adventure sistemini denemiz ve oldukça başarılı olmuş. Şimdide biraz Fantsy Adventure sisteminden bahsedelim. Bu sistem oyunda komut olmadan oynamayı sağlıyor. Oyunda tek bir obje alıyorsunuz ne garip değilmi? Birbüyücü olduğunuz için yapmanız gereken şeyleri büyü yardımıyla halledi yorsunuz. Evet gelelim oyunumuzun tam çözümüne.

Oyunumuza şafak vakti bir ağacın altında başlıyoruz. Ayağa kalktığınız zaman ağaçtaki yaprağı alın (Almak dedimde oyunumuzda bir eşyayı olmak veya büyü yapmak için önce onun üstüne kliklemeniz gerekiyor. Eğer bu eşyanın oyunumuzda bir ilgisi varsa ekranın sağ alt köşesinde belirecektir. Bobbin onun yanına gittiğinde bu resmin altında eşyanın adı yazar. Siz sağ alttaki küçük resme klik yaparsanız o eşya hakkında bilgi sahibi olur veya eşyayı alırsınız) Bobbin bunun yaz mevsiminden kalan son yaprak olduğunu söylüyor ve yaprak yere düşüyor. Sonra köye gidin ve en soldaki çadıra girin. Burası büyücüler konsül'ünün toplandığı yer ayrıca LOOM'da burada siz büyücülerin yanına gittiğinizde demo başlıyor. Burada büyücüler sizin kalbinizde kötülük olup olmadığını araştırıyorlar. Ardından Hetchel adlı büyücüyü bir ördeğe çevirerek yumurtaya hapsediyorlar ve birerkuğuya dönüşerek gökyüzünde açılan kapıdan geçerek kayboluyorlar. Ardından yerdeki sopayı alın. (DISTAFF) ve loom'u klikleyerek oyunun sonunda bize lazım olacak büyüyü öğrenin (C'FGC) büyü apmak için seçtiğiniz noktanın yanına geldiğinizde sopanızın altındaki notalara karşılık gelen harflere basmalısınız. Bunu 1'den 8'e kadar olan tuşları kullanarak apabilirsiniz. Neyse daha sonra yumurtayı klikleyerek açma kapama büyüsünü öğrenin (ECED) C'FGC ve ECED büyüsü sabit büyüler diğerleri oyunu her baştan oynayışınızda değişiyor. Neyse sonra ECED büyüsünü yumurta üzerinde yaparak Hetchel'i serbest bırakın. Oda size oyun boyunca yardımcı olacağını ve sopayı kaybederseniz onu size getirmeye çalışacağını söylüyor ve uçup gidiyor şimdilik burada işimiz kalmadı. Dışarı çıkın ve en sağdaki çadıra giderek masanın üstünden Bokk of Patterns'i alın. Sonra şişeyi devirin. Bu size doldurma boşaltma büyüsünü

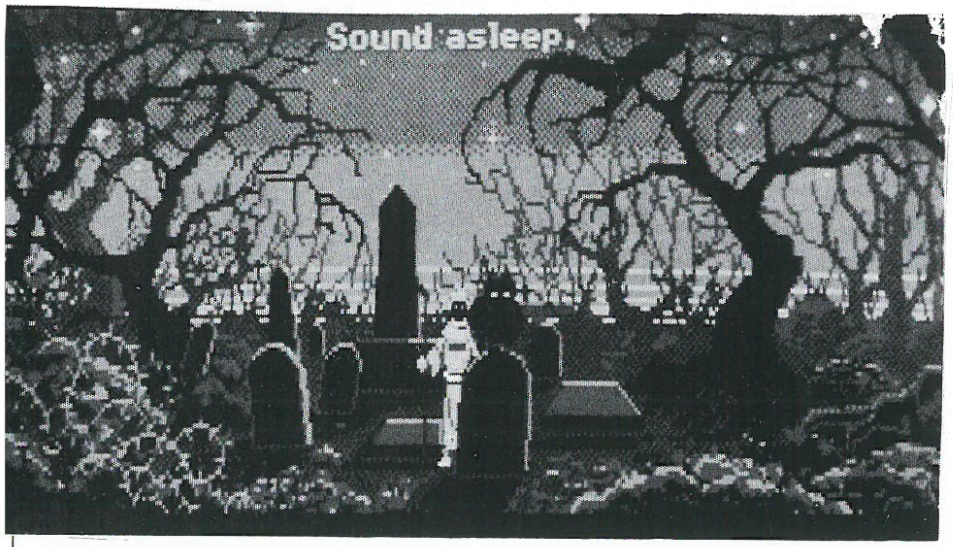


öğretiyor. Fakat dikkat ettiyseniz sopanızın tam gücünü kullanamıyorsunuz. Bunun için doldurma boşaltma büyüsünüde şu an kullanamazsınız. Fakat üzülmeyin sopanın gücünü oyun içinde arttırabiliyorsunuz. Sonra kazandan renk değiştirme büyüsünü öğrenin bununla yerdeki mavi çamaşırları yeşile diğer yeşil çamaşırları ise maviye çevirin (Maviye çevirmek için büyüyü tersten yapmalısınız. Örneğin diyelimki renk değiştirme büyüsü CDCD siz objeyi mavi yapmak için DCDC büyüsünü kallanmalısınız). Sonra çıkın ve LOOm'a giden koridordaki büyük bayrakları yeşile çevirin. En baştaki yeşili ise büyüyü tersten yaparak beyaza çevirin. Sonra iskeleye gidin ve midyenin üstünde ECED büyüsü yapın. Sonra mezarlığa gidin ve en sola doğru ilerleyin. burada yerdeki dikenli çalıları kliklediğinizde bir tavşan kaçmaya başlayacak. Mezar taşının üstünde duran baykuş tavşanı yakalayıp ağaçtaki



yuvasına gidecek. Dört ağacın üstündeki dört oyuğu klikleyerek Aydınlatma büyüsünü öğrenin. Sonra köyün ortasındaki karanlık çadıra girin ve burada Darkness diye görünen yerde Aydınlatma büyüsünü yapın. Şimdi garip bir tekerlek, altınlar ve samanlar göreceksiniz. Tekerleğe klik yaptığınızda dönmeye başlayacak ve size samanı altında çevirme büyüsünü öğretecek. Siz bu büyüyü sağdai samanların üstünde kullanınca samanlar altına dönüşüyor. Burada sopanızın gücünün bir kademe yükselmesi lazım. Eğer yükselmezse üzülmeyin. Hemen oyuna başladığınız tepeye gidin ve gökyüzünde Açma büyüsünü yapın (ECED). Gökyüzü açılacak ve yanınızda duran ağaca Yıldırım düşecektir. Ağaçta yapanar denize düşecek ve iskelenin yanına gidecek. Eğer sopanızın gücü burada da artmazsa birşeyi eksik yapmışsınızdır. Neyse gücünüz arttıysa tekrar iskeleye dönün ve midyeyi kapatın (DECE). Sonra suya atlayıp kütüğe binin ve denize açılın. Az sonra bir ada göreceksiniz. Ama buraya gitmek için önce fırtına ve hortumdan kurtulmalısınız. Hortuma klikleyip döndürme büyüsünü öğrenin ve bunun tersini hortum üstünde uygulayarak onun yokolmasını sağlayın. Sonra kütüğü adaya sürün ve adaya çıkın. Adaya çıkınca sopanızın gücü bir kademe daha artıyor. Şimdi siz ormana girin ve sola doğru ilerleyin. Birazdan karşınıza dört tane görünmez adam çıkacak onları geçmeniz için bir büyü yapmanız lazım. Bunun şimdilik bırakalım siz bu adamlar ortaa çıkarken parlayan notalır görünmezlik büyücü olarak bir yere yazın. Sonra patikadan şehre inin. Burada en sağdaki yarım küre şeklindeki binaya girin. Mezar taşlarını okuyun. Bu sırada bir adam geliyor. Konuşmalar bittikten sonar o adamın girdiğiyerdengeçin ve büyük hole gelin. Sağdaki köşeyi büyüyle doldurun. Sonra en soldaki çanı çalın ve arkaya ışınlanın. Oradaki kapıdan geçin ve iki adamın konuştuğu yere gelin. burada size en uzak kabini klikleyin. Biraz sonra bobbin iki adamın konuşmalarını dinleyecek. Sonra üstteki kapıdan dışarı çıkın. Şimdi yine şehrin içindeyiz. En sağdaki

kulenin üstündeki işçilerekarşı çobanlardan öğrendiğniiz görünmezlik büyüsünün tersini



yapın ve tekrar az önce çıktığnız adaya dönün. Küçük kabine girin ve buraya klikleyin. Şimdi büyük bir orağı bekleyen iki adamın yanındasınız. Ama görümez olduğnuz için sizi farketmiyorlar. Orağı klikleyipbileme büyüsün öğrenin. Sonra soldaki çanı klikleyerek kürenin yanına ışınlanın. Küreyi kliklediğinizde çobanlara karşı kullanaağınız büyüyü öğreniyorsunuz. Sonra da bir kuğudan C'DGC büyüsünü öğreniyor ve yanan bir mağara görüyorsunuz. Sonra geldiğiniz yollardan dönerek ormana gelin ve çobanların üstünde küreden öğrendiğiniz büyüyü uygulayın birden korkunç bir kanatlı ejderhaya dönüşerek onları kaçıracaksınız. Sonra sola gidin. Şimdi uyuyan bir çobanla koyunlargörceksiniz. Koyunları klikleyin ve çitin üstünden atlayan her koyunun size uyku büyüsünün notalarını verişini izleyin. Sonra sola gidin ve kulübeye girin. Burada tahta bir kutu içinde bir kuzu görceksiniz. Onu klikleyince bir kadın gelecek ve size bu adamın öyküsünü anlatacak. Bir ejderha buradan hergün birkoyun çaldığı için giyecek sıkıntısı varmış. Ayrıca bu kuzunun annesi ejderha tarafından çalındığı için hayvan hasta olmuş. İşte bu anda kadının yapacağı büyü dikat edin. Bu büyü ölüleri canlandırma büyüsü. Sonra dışarı çıkın. Sizinde görceğiniz gibi birçok koyun otlanmaya çıkmış. Onları yeşile boyama büyüsü ile komfle edip ejderhanın sizi yanardağın üstündeki mağarasına götürmesini sağlayın. Ejderhanın mağarası hazine dolu. Ama bu ejderha korkak ve aptal bir yaratık ateş bile üfleyemiyor. Şimdi ejderhanın



üstünde yattığı altınları samana çevirin ve uyku büyüsü kullanın. Ejderha uyuyacak ve sizin büyünüz sayesinde de burnundan tütenalevler samanları tutuşturarak ejderhanın kuyruğunun yanmasını sağlayacak. Ejderhada korkudan mağarasını terkedecek. Buna karşılık sizde sopanızın gücünü bir kademe daha arttıracaksınız. Sonra açılan boşluktan çıkın. burada bir labirent var. Takılacağnızı sanıyorum. Yalnız ilk başta LDarkness olarak görünen bölge üzerinde aydınlatma büyüsü yapmalısınız. Burada Bobbin bir yeraltı gölüne gelirse anlayınki doğru yoldasınız. Bu gölü klikleyerek elbise değiştirme büyüsünü öğrenin. Dışarı çıktığınızda dönerek inen bir yol ve bir uçurum görceeksiniz. Bu yolun üstünde döndürme büyüsünün tersini yaparsanız kendinize yol yapmış olursunuz. Buradan çıkınca yerde uyuyan bir adam görceeksiniz. Onun üstünde uyandırma büyüsünü kullanın. Konuşmalardan sonra bu adam adanın Rusty olduğnu ve ormana odun toplamaya. Sonrada tekrar uyuyor. Sizde onun üstünde Elbise değiştirme büyüsünü kullanarak onun kılığına girin ve demircilerin şatosuna gidin. Buradaki adanı sizi Rusty sandığnızdan içeri alacaktır. Kalenin içinde sağa ve Baş demirci ile konuşun. Ama o sizin kim olduğnuu bilmiyor ve Ormanda bir tek bunumu getirdin? diyerek sopanızı ateşe sizide hücreye atıyor. Sopagitti herhalde artık burada çürüyeceğiz die düşünenler anıldıklarını anlasınlar ve yerdeki samanları kliklesinler. Bobbin yorgunluktan hemen uyuyor. Ayrıca unutmayın Hetchel demişti? "Eğer sopanı kaybedersen elimden geldiğince onu sana getirmeye çalışacağım". Bunu hatırlayın ve uykuya dalın. O sırada Havalarda serseri gibi gezinerek kuyruğunu söndürmeye çalışan ejderha uyuyan Rusty'nin kıyafetlerine bakıyor ve onu siz sanıp oracıkta parçalıyıveriyor. Ayrıca hoş değilmi? Neyse o sırada Hetchel sopanızı getiriyor ve Rusty öldüğü için sizde eski elbiselerinize kavuşuyorsunuz. Hemen ECED büyüsünü kullanıp kapıyı açın (Bu büyüye dayanacak kapı

64'ler sayfa 64

tanımıyorum). demirciustası size kötü davrandı ama onun gözünü doyurmak için yerdeeki samanları altına çevirin. Sonrada dışardaki boş odun sandığını odunla doldurun ve merdivenden aşağı inin. Burası kılıç dövme yeri ve oyunun amacını ortaya çıkaran Bishop Manidible ile burada karşılaşıyorsunuz. İlkin aşağıda konuşan iki adamı klikleyin. Böylece kılıçı dövenadam onun keskinleşip keskinleşmediğini anlamak için havayakaldırıyor. Sizde hemen kılıcın üstünde döndürme büyüsünü kulanın. Ardından Bishop'un adamları sizi yakalıyor. Bishop'ta sizi kalesine götüyor. Kalede ne kale mezarlığın ortasında garip bir yapı Bishop sizi kafese kapatıp yardımcısına kaçacakğımızı söylüyor. Yardımcısı ise bununimkansız olduğunu klitleri hergün kontrol ettiğini söylüyor. Siz bir kereye muhsuszta olsa kötüyü haklı çıkartın ve ECED büyüsünün yardımıyla kafesin kapısı açın. Buradan sonrasındauzun bir demo var. Benbu demoyu size kısaca özetleyeyim. "Bishop sopanın gücünden emin olmak için bizi oraya hapsetmiş, Amacı ise şatosunun önündeki mezarlıkda yatan ölüleri sopanın yardımıyla diriltip bir ölüler ordusunun kumandanı olmak sonra uşağına sizi içeri götürmesini emrediyor. Siz çabucak uşakla konuşun ve onunla dost olun. Sonra dışarı çıkıp bishop'un yanına gidin. Oda tam sizin o sırda mezarları açamak üzere ona engel olmak istiyorsunuz. Ama nafile kafayı yemiş bir kez. Neyse Bishopmezarı açmaya kalkınca gök açılıyor ve garip görünüşlü bir canavar çıkıyor. Bu canavarla konuşmak isteyen Bishop bu isteğini çok pahalı ödüyor ve binlerce parçaya ayrılıyor. Kellesidebize doğru geliyor (Aman kafalara dikkat) Böylece evdeki hesap bir kez daha çarşıya uymuyor ve Bishop ölü orduların komutanı olmak isterken yanlışıkla ölü ozanlar Derneğinin müdürü oluveriyor. Neyse canavar gittikten sonra siz sopanızı alıp içeri girin ve kriktal küreyi klikleyin. Buradan C'FGC büyüsünü tekrar öğreniyoruz. (Yeter be! bu Bobbinamma odun kafalı adammış) ve de kazanmış tavukla, yere düşen kara bir tüy görüoruz. bu tavuğu bilmemde kara tüy Hetchel'a ait. Sonra zaman kaybetmeden dışarı çıkın ve canavarın açtığı delikten uzaya çıkın (Programcılar gene uçtu). Burada ilkin çıktığınız deliği DECE büyüsü ile kapatın. Sonra önünüze gelen her delikten geçerek gördüğünüz tüm ölüleri kadından öğrendiğiniz canlandırma büyüsü ile hayata döndürün. Çıktığınız delikleri kapatmayı unutmayın. Ayrıca kötü bir haber demircilerin kalesi ölülerin eline geçmiş. Herşeyi doğru yaptıysanız sopanızın bir kademe daha güçlenmesi lazım. Sonra uzayın en soluna gidin. Burada gördüğnüz ada gibi yere gidin. Gidinde acayipliği görün. Oyunun başındanberi aradığımız kuğularburada acayiplik nerede diye soracak olursanız acayiplik kuğulardan değil bulundukları yerde burası uzayda bir su birikintisi. Buradaki kuğu ile kunuşun ve çok önemli (!) bir gerçeği öğrenin. Hetchel aslında sizin annenizmiş (Hayır, Nolamaz. Türk filminden farkı kalmadı oyunun). Sonra sola devam edin ve LOOM adasının mezarlığına çıkın. Sağa gidence kendinizi LOOM'un tapınağında bulacaksınız. Sağa ilerleyin. Haa! unutmadan. Oyunun kötüruhu kutsal Orağı da elinde getirmiş. Siz LOOM'un yanında birklik yapın. Yine C'FGC'yi öğrenin. O anda Hetchel geliyor, arkasında da oraklı kötü ruh. Birdemodan sonra kötü ruh Hetchel'in konuşma özelliğini yok ediyor. Siz hemen LOOM'a gidip klik yapın. Onun size öğrettiği büyünün tersini Hetchel'in üstünde kullanın. Ağzındaki kilidi çözün. O size LOOM'un kötülerin eline geçmemesi için yoketmeniz gerektiğini söylüyor ve tam bununbüyüsünü öğreteceği sırada başka birbüyünün kurbanı olarak kızarmış ördek oluyor (Ağzını şapırdatma kardeşip... Ayıp be!). Siz gene gidip LOOM'a klik yapın ve aynı şekilde öğrendiğiniz büyünün tersiyle Hetchel'i kıstırın. Ama kötü ruh bu sefer Hetchel'i yakıyor ve kara tüylere dönüştürüyor. Gidip bu tüyü alın (Hihihi ben gıdıklanırım). Sonra kötü ruh bu tüyü kendi ülkesinde süvenir olarak satacağını söyleyerek sözdenalıyor. Siz gene LOOM'a başvurun ve öğrendiğiniz büyüyü LOOM'a uygulayın. Yine gökyüzü açılıyor. Kuğular geliyor ve sizin sopanız tam gücünü kulanmaya başlıyor. Açılan boşluktan uzaya çıkın kötü ruh orağı size atıyor ama ölmüyorsunuz. Korkmayın. Sonra şu mehşur C'FGC büyüsünü kendi üstünüzde kullanıp oyunu bitirin...

LOOM üç disketten meydana gelmiş 512 K da sessiz ve Background animasyonlarından yoksun olarak oynanıyor. Oyunun orjinal kopyasını ve kodlarını dergimizden alabilirsiniz. Takıldığınız bir yer olursa dergimizi arayabilirsiniz. Nonkey Island'da görüşmek üzere hoşçakalın!**NOT:Arkadaşım Ali Pala'ya yardımları için teşekkür ederim.**

ORHAN CEVHER

Grafik : 87
Müzik : 85
Oynanabilirlik: 90
Genel : 80

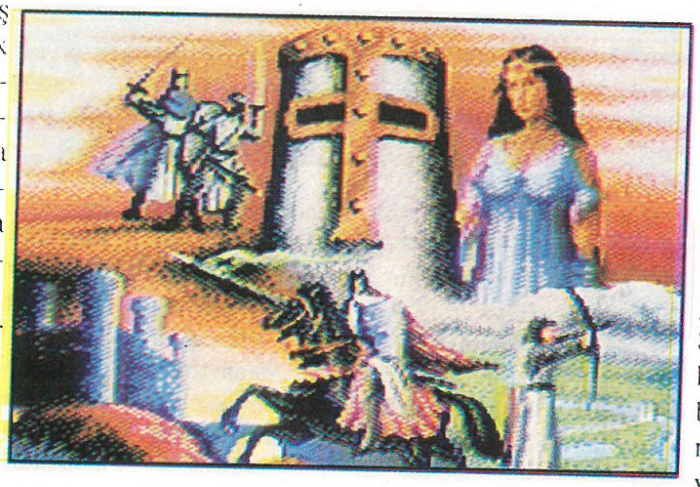


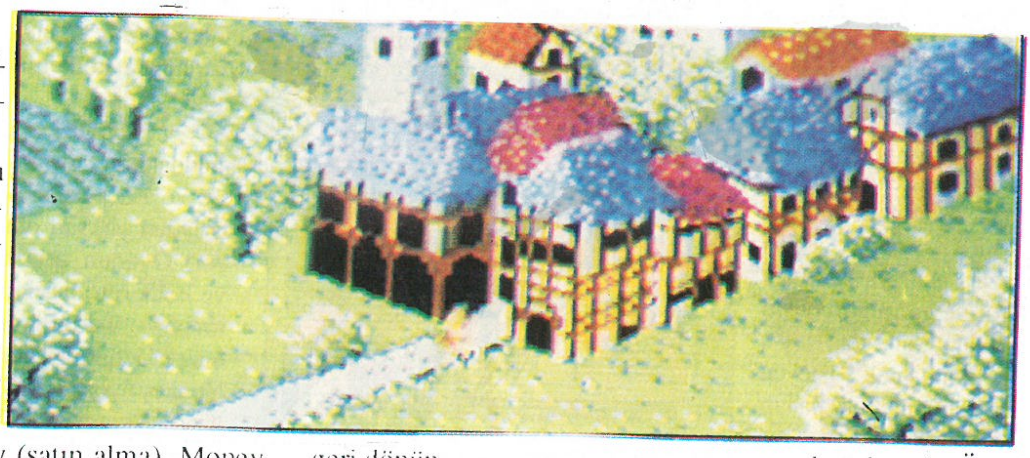
IRON LORD

Strateji ve taktik oyunları düşkünleri sizi ekranbaşına çağırıyorum. Çünkü sıkıntı dolu günler geride kaldı, artık uğraşıp yaşayacağınız yepyeni bir macera var, "IRON LORD".

Iron Lord bir disket halinde bulunan Defender of the Crown'ın ikinci versiyonu. Biri oynayıp sevenlerına bayılaaklardır, çünkü müzik ve grafikler birincisi kadar şahane, oynanabilirlik ise çok yüksek.

Oyun güzel bir açılış grafiği ve atmosferik müziği ile bizi selamlıyarak başlıyor. Karşımıza çıkan manzara grafiği kullanacağımız harita. Burada joystick ile yönlendirdiğimiz el yardımı ile ekranda bir yer seçip düğmeye basarak atımızı oraya koşturabiliriz. İlk önce yapmanız gereken altta ağaçların altındaki binayı seçerek falcıya gitmek olmalıdır. Falcı size oyunun konusunu anlatacak. Falcı ekrana yüklendiğinde alt tarafta seçenekler var. Bu seçenekler: Discuss (konuşma), Give (bir şey verme), Buy (satın alma), Money (paranızın miktarını görme), Inventory (taşıdıklarınızı görme) ve Quit (çıkış). Falcı size uzun konuşmalardan sonra döndüğünüz vatanınızda bir çok şeyi değişmiş bulacağınızı, toprakları ise babanızın elinden tahtı alan amcanızın yönettiğini söyleyecektir. Yapmanız gereken ise tahtı yeniden ele geçirmek olmalıdır. Falcıya göre bununiçin yöre halkının yardımına ihtiyacınız var. (Oyunun kilit noktası işte bu). Bunun için onların güven ve saygılarını tekrar kazanmanız gerekli, ama dikkat edin amcanızın dostları çok. Quit seçeneği ile falcıdan çıkın ve haritaya geri dönün.



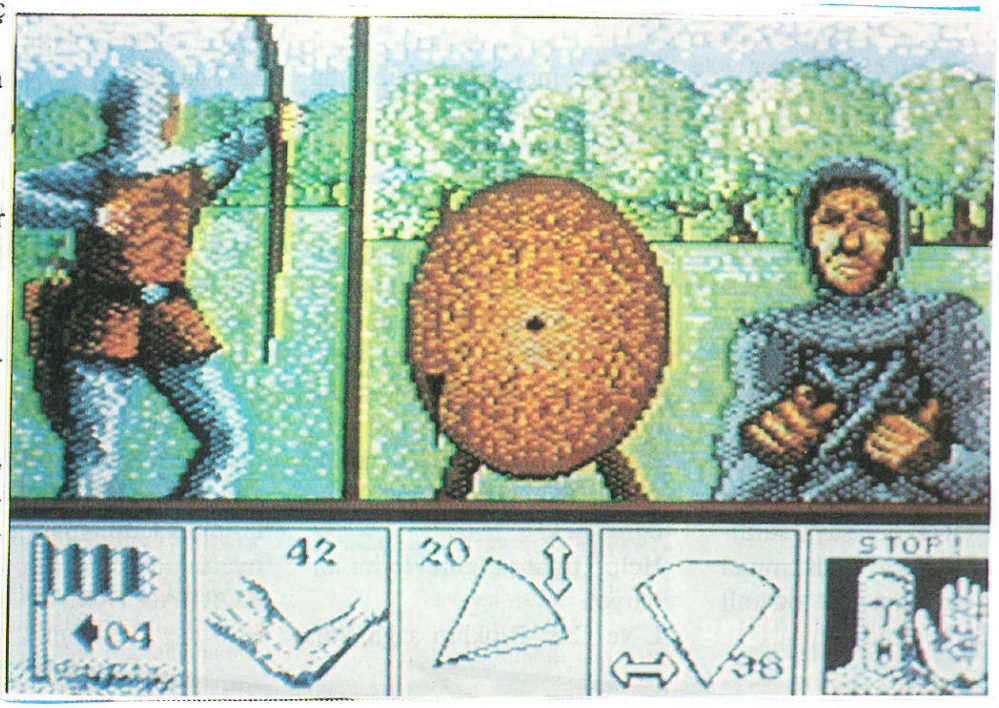


Haritada alt taraftaki büyü kyapıyı seçince kasabaya girerken sizi meçhul bir şövalye dostça olmayan bir karşılama ile sizi bekliyor. Ekrana dövüş sahnesi yüklenecektir. Burada ekran miğferin bakış açısından düzenlenmiş. Dövüş ekranı yüklenir yüklenmez yapmanız gereken eğer kılıcınız ekranda görülüyorsa joysticki ileri itip ateş düğmesine basmak olmalıdır. Böylece tek hamlede temiz bir şekilde şövalyeyle başa çıkmış olursunuz. Eğer unu yapmayı beceremezseniz, şövalyenin saldırılarından kendinizi korumalısınız. Altta sizin,- yukarıda şövalyenin enerji seviyeleri var. Daima kendinizi savunurken karşınızdakinin kılıcının en tarafta olduğuna bakın ve o yöne doğru joysticki çekerek düğmeye basın.

Şövalyeyi geçince kendinizi kasabada buluyorsunuz. Ekranın altında kendinizi ve etrafı yukarıdan gösteren bir kroki çıkıyor. Önce atınızın yanındasınız. Yapmanız gereen okçluk yarışmasının yapıldığı yere gitmek olmalıdır. Zira bütün kasaba orada toplanmış (Amcanızı hatırlayın). Önce direkt yukarı çıkın, karşınıza çıkan evden sola dönün, evin bitiminden tekrar yukarı çıkın. En üste varınca sola dönüp, üst

duvarın yanındaki küçük çatının atına girip ateş düğmesine basın.

Ekrana okçuluk yarışması yükleniyor. Okçuluk yarışmasının kuralı üç ayrı round'da yeteri kadar puan alıp, bir diğer round'a atlamak. Tabii hedefin uzaklık ve eğimleride sabit kalmıyor. Puanlar jüri tarafından veriliyor.



Puanlama ise hedef tahtasındaki noktaya olan yakınlığa göre ölçülüyor. Ekranın solunda ise hedefi görüyorsunuz. Altta çeşitli ikonlar var. En soldaki ikon (üzerinde flama resmi olan) rüzgarın hızını ve yönünü belirtiyor. Onun yanında olanda okun hedef ile olan yukarı eğimi verilmiş. En sağda ise oku sağ ve sola çevirmeye yarayan ikon var. Onun yanında ise yarışmadan çıkmamızı sağlayan ikon mevcut.

Ok atışlarında ilk önce hedefin uzakığını belirleyin. Hedef yakında ise yayın yukarı eğimi ile oynamayın, yalnızca kuvveti fazlalaştırın. Burada yayı sağa, sola çevirirken ikon üzerinde bulunan yay resminin üstündeki oku hedefe doğrultursanız kısmende olsa hedefle olan açıyı yakalarsınız. Daha sonra yapmanız gereken joystick ile yönlendirdiğiniz eli solda bulunan yay çeken resminizin koluna getirin ve düğmeye basılı tutun. Altta kuvvetiniz yeteri kadar biriktiğinde düğmeyi barakın. Ok hedefi vurmamışsa solda resminizin bulunduğu yerde hedef ve attığınız okun kuşbakışı krokisi çıkar. Hedefi vurursanız sağda hedef tahtası yüklenir, hedefi nereden vurduğunuz görülür ve jüri puan verir. Her üç vea dört atışta bir hedef tahtasının yönü ve uzaklığı değişir. Üç round sonunda puanlarınız toplanır ve bir dahaki yarışmaya katılıp katılamayacağınız belirlenir.

Okçuluk yarışmasında göstereceğiniz başarı bir bakıma oyunumuzun kaderini belirliyor. Zira kasabada başka hiçbir faaliyet yok. Kasabadan çıkmak için yeniden atınızın yanına gelip, joystickin düğmesine basmalısınız.

Ekrana gelen haritada ortadaki şatoyu seçerseniz, şimdi ıssız bir harabe gibi olan ata yadigarı şatonuza atınızı sürersiniz. Burada ekranın alt tarafı kasaba olduğu gibi şatonun krokisi. Kuzeydoğudaki kuleye giderek kararlar alabiliyorsunuz. Seçenekler: Save Game (oyunu kaydetme), Load Game (eski oyundan devam etme), Go to War (savaşa gitmek) ve Give up (kuleden ayrılma). Iron Lord oldukça güzel hazırlanan değişik tarz bir oyun. Sadece yazılanlardan ibaret olduğunu sanmayın. Yazılanlar sadece demir zırhlı ilahların dünyasına biraz daha rahat bir giriş yapabilmeniz içindir. Iron Lord olmak en az Defender of the Crown olmak kadar zor ve zevkli. Sonuç olarak muhteşem grafikler, iyi bir oynanabilirlik ile Iron Lord Commodore 64'ün sınırlarını zorlayan bir oyun.

BARIŞ YALÇINKAYA
MUSTAFA ÖZÇINAR

Grafik : 91
Ses-Efekt : 78
Müzik : 75
Oynanabilirlik: 75
Genel : 92

COMMODORE 64
FIRMA: UBISOFT
1 DISK
64'LER

Block out

Huzurlarınızda BLOCK OUT diğer adıyla tetrisin üç boyutlusu. Tetris ilk çıktığında büyük sansasyon yaratmış ve herkesin ilgisini üzerine çekmeyi başarmıştı. Arkasından bir çok kopyasıda yapılmışsa da hiçbiri gerçek tetrisin sağladığı başarıyı yapamadı ve aradan uzun bir süre sonra BLOCK OUT piyasaya sürüldü. Her yönüyle mükemmel olan bu oyunun en önemli özelliği üç boyutlu olması.

Oyunumuzun ilk başında renk seçiyoruz. Bu renkler: Gri, kahve rengi, kırmızı, pembe, portakal rengi, sarı, koyu yeşil, açık yeşil, koyu mavi, açık mavi, koyu mor, açık mor bu renklerden birini el yardımıyla seçebiliriz. Renk seçtikten sonra karşımıza çıkan seçenekte ise;

Choose Set Up: Kontrol şekilleri, hızı, müziği açıp kapama.

Practise Mode: Oyuna alışmanız için edit yapıyorsunuz burayı Ran/Stop tuşuyla geçebilirsiniz.

Demo: Bilgisayarın oyununu izleyip oyunun püf noktalasını öğrenmek.

Help:Tuşlar ve görevlerini anlatıyor.

L ve Crls: Blokları sağa, sola götürme.

P ve Crls: Blokları yukarı, aşağı götürme.

O ve e: Çaplara indirip, çıkarma.

O, W, E: Blomları her yöne doğru çevirme.

Space: Blokları indirme.

F1: Pause.

Oyun sırasında yanda score, küplerin sayısı ve ölçüleri var. Oyundan 9 levelden oluşuyor. Oyun sırasında her zeminin ayrı bir rengi var. Bir zemin ayrı renk olursa çöker.

Oyun gerçekten dört dörtlük hazırlanmış. Tetrisin en modern şekli olmakla beraber Commodore'nin üç boyutlu oyunlar listesinde birinci sırayı alıyor. Bu yüzden tetris hayranlarının kaçırmaması gereken bir oyun.

KORHAN TAMAN

UNUTULMAYANLAR

BOULDER DASH

Tolga Savaşçı

Selam Commodore'cular, bir zamanlar turbo yüklemeli oyunlarla uğraştığımız yıllarda hastalık derecesinde oynadığımız ve adeta moda olmuş, tam anlamıyla klasik bir oyun vardı: BOULDER DASH.

Türünün ilk örneği olan Boulder Dash o kadar tutuldu ki, yapımcı firma First Star bu oyunun yeni bölümlerini çıkarmaya başladı. Benim bildiğim kadarıyla bunlar dokuza (taklitkeri hatriç) kadar ulaştı. Birde Construction Kit adı altında çıkarılan editörle kendi Boulder Dash'inizi yapabilme imkanı sağlandı. Ben ne çok zor, ne de çok kolay olduğu için size serinin ikincisini açıklamaya karar verdim. Tanıtacağım bölümlerde verdiğim ipuçları diğerleri için de geçerli. Boulder Dash de prensip hep aynı, değişen sadece ekranlar.

Boulder Dash'de amaç verilen süre içinde yeterli elması toplayıp bölüm geçmek. Elmasları toplamak için kayalara ve çeşitli yaratıklara dikkat ederek kendinize yollar açacaksınız. Demin sözünü ettiğim kayalar oyunun temelini oluşturuyor. Bu kayaları sürükleyecek, tepenize düşmelerini engellemeye çalışacak, ve bazen onlardan yararlanarak elmas yapabileceksiniz.Şimdi ben sizin eskinin iyi oyunlarına meraklı olduğunuzu ve bilgisayarcınızdan Boulder Dash II'yi aldığınızı düşünerek oyunu açıklamaya başlıyorum. Oyunu yüklediğinizde çıkan menüde zorluk derecesi, kaç joystick gibi ayarlamaları yapıyorsunuz.Ayrıca 4 ana bölümün birinden başlayabilirsiniz. Oyun boyunca özellikle iki yaratık size hep zorluk çıkaracak. Bunlardan birincisi olan kelebeği yok ettiğinizde elmasa dönüşüyor, diğeri ise kare şeklinde ateş böcekleri.Ayrıca oyundaki diğer elementler büyülü duvarlar, mavi balçıklar.

Ekran düzenininde ise, en üstte oyuncu sayısı, kaçıncı level, zorluk derecesi, altta ise kaç elmas toplamanız gerektiği, topladığınız elmaslar, süreniz, puanınız gibi bilgiler bulunmakta. Boulder Dash'i zevkle oynayabilmenizin, sizlerin kendi kendinize geliştireceğiniz yöntemlerle mümkün olacağına inandığımdan, bölümleri ipuçları vererek kısa kısa açıklamayı uygun buldum. İlk bölümde büyülü duvarları kullanıp kayaları elmas yapmanız gerekiyor. (Oyuna çok yabancıysanız ilk level oyunun başında demo olarak size sunuluyor.) İkinci bölümde ise balçıkları ilerlemesini kayalarala engelleyin. C'yi biraz tecrübe ile geçebilirsiniz. D'de ateş böceklerini balçığa çarptırın. E'yi tepenize birşey düşmemesine dikkat ederek geçin. F'de ateş böcekleriyle dolu yoldan geçip elmasları toplamak ve yine aynı yoldan geri dönmeniz gerek. G'yi sabırla geçebilirsiniz. H'de yine kelebekleri balçığa çarptırmak gerekiyor, I'da ateş böceklerine dikkat, J'de kelebeklerin üstüne kayaları düşürmek lazım, K'da yine ateş böcekleriyle uğraşıyoruz, L'yi biraz tecrübeyle geçersiniz, M'de yolunuzun kapanmamasına dikkat ederek çıkışa uygun yolu bulun. N'de yine ateş böceklerini geçeceksiniz. O bölümü epey zor ama mantık aynı. P'de ise gerekli elması topladıktan sonra Q'ya geçecek ve oyunu bitireceksiniz.

Tam anlamıyla bir COMMODORE efsanesi olan bu oyunu 5 yıl sonra dergide yazmak benim için bir zevk oldu.Eminim siz de bu oyunu unutamamışsınızdır.%50 zeka ve mantığa dayanan seri haldeki BOULDER DASH'lerden hiç olmazsa birini arşivinizde bulundurun.

BİLGİSAYARDA TELİF HAKLARI...

Baş yazımda da belirttiğim gibi geçen ayın ortalarında Ankara'ya çağrılarak ANAP Millet Vekili Sayın GÖKHAN MARAŞ'la uzun ve faydalı bir görüşme yaptım. Bu görüşmeyi Sayın GÖKHAN MARAŞ'ın affına sığınarak bilmeniz gereken bölümlerini burada açıklıyorum.

Bilgisayar oyun, Utility programları için getirilmek istenilen düzenleme daha önce 4 Aralık 1984 tarihinde çıkarılan 3752 sayılı Sinema Video Müzik ve Eserleri kanunu ile bu kanunun bazı maddelerini değiştiren 3329 sayılı kanunun bazı maddelerini değiştirilmesi ve bazı maddeler eklenmesi suretiyle bilgisayar programları Video Sinema Müzik ve Sanat eserleri gibi müteala edilerek aynı katagori içerisinde düşünülmekte ve aynı kanunla yürütülmek istenmektedir.

Bu kanuna göre Türkiye'de bilgisayar oyunu veya programı üreten veya getiren kişi ve kurumlar royalte bedellerini ödedikleri, üretenlerin ürünlerini Kültür Bakanlığına tescil ettirdikleri taktirde hak sahibi olmalarını ve haklarını koruyabilmek için kolluk kuvvetleri (Polis-Jandarma) yürütme organları (Kültür Bakanlığı) ve diğer kanunlar nezninde himaye görecektir. Bilgisayarla ilgili bölüm ise söz konusu taslağa göre dışarıdan ithal edilen bir video kaset gibi müteala ediliyor. Video filminin geçtiği bütün evreler bilgisayar kaseti veya disketi için de uygulanıyor. Kanun bu haliyle Meclisten geçerse dışarıdan gelmiş bilgisayar oyun veya üretilmiş programlarının ithalat belgeleri Bakanlığa ibraz edilecek alınacak bandrol ve üretici kodu sayesinde o programın ne kadar dağıtıldığı ne kadar satıldığı kontrol altına alınacaktır. Bandrollerin kontrolü Kültür Bakanlığına ait olacak. Bakanlık kolluk kuvvetlerinden denetleme anında yardım alabilecek bandrolsüz bilgisayar disketi veya kaseti dükkanında bulunan kişi video filmini bandrolsüz bulunduranın uğradığı tüm cezaya uğratılacaktır. Bununla ilgili değişiklik maddesi aynen şöyledir:

"Madde 9- Bakanlık ile Mülki İdare amirleri eserlerin Toptan dağıtımı, parakende satışı kiraya verilmeleri ve gösterime sunulmaları sırasında bunların bandrollerini, eser işletme belgesini, telif sözleşmesini ve/veya faturasını, etiket üzerinde yapımcının özel işaretini, umuma açık mahaller için "UMK" bandrollerini ve eser üzerinde herhangi bir değişiklik olup olmadığını ve işletmede işletmeci ruhsatının bulunup bulunmadığı ile izinsiz çoğaltma yapılıp yapılmadığını kontrol ederler.

Bandrolsüz, işletme belgesiz, özel işaretsiz, başka esere ait bandrol taşıyan, üzerinde değişiklik yapıldığı belirlenen eserler toplatılarak, izinsiz eser çoğaltılanlar da haklarında suç duyurusu ile birlikte C. Savcılığına sevk edilirler."

Kanunun cezayi bölümleri ise:

İşletme Ruhsatı almayanlar 2.000.000'dan 4.000.000'a kadar ağır para cezası.

Bandrolsüz eser bulunduranlar: Eser başına 10.000.000'dan 15.000.000'a kadar ağır para cezası ve 15 gün kapama. Suç aletlerine C. Savcılığınca el konma.

Eser üzerinde izinsiz değişiklik yapma: Her bir eser için 10.000.000'dan 15.000.000'a kadar ağır para cezası ve 15 gün kapama.

Başkası adına tescilli eseri izinsiz çoğaltan değiştiren veya toptan perakende satanlar: 20.000.000'dan 30.000.000' kadar ağır para cezası 3 aydan 6 aya kadar hapis cezası ve suç aletlerine C. Savcılığınca el konma gibi kararları ihtiva etmektedir.

Sayın GÖKHAN MARAŞ'la olan görüşmemde bilgisayar disket ve kasetlerinin Video ve Müzik disket ve kasetleriyle aynı şey olmadığını temin yollarının bile birbirlerinden farklı olduğunu birisinin gümrükten geçmesi gerekirken bilgisayar datasını modemle telefonla bile aktarılabildiğini, bunu aynı katagoride müteala etmenin yanlış olacağını bilgisayar için yapılacak düzenlemenin Video ve Müzik eserlerinden ayrı düşünülmesini, ayrı bir kanunla sektörün ihtiyaçları ve problemleri göz önüne alınarak yeni bir düzenlemeye gidilmesi gerektiğini belirttim. Sayın MARAŞ bununla ilgili önerilerimi içeren bir yazılı metni ay sonuna kadar kendisine ulaştırmamı söyledi. Şimdi bunu yazıp kendisine götürmek aşamasındayım. Daha sonra oluşturulacak alt komisyona katılacak yazdığımız fikirleri oradada savunacak ve meseleye tam çözüm getiren bir kanunun hazırlanabilmesi için üzerimize düşeni yapacağız.

Şimdilik hayırlı olmasını temenni etmekten başka yapacak pek fazla birşeyimiz yok.

ABDURRAHMAN PALA

Sizler açısından;

Getirilmek istenen kanun sizler açısından fazla bir değişiklik ihtiva etmiyor. Sadece artık bundan sonra alacağınız oyunları programları ithal edildiği şekliyle özel kutusu içinde ve tabii ki pahalı fiyatıyla alacaksınız. Bilgisayarcılar söz konusu kanuna göre kopya yapmak büyük suç olduğu için oyun kopyalayıp satmaktan kaçınacaklardır. Bu defa mağazaya girip pakete içinde Ülker Tombi alır gibi oyunu alacaksınız. Herşeyiyle orjinal herşeyiyle size ait olan bu oyun çıkmama veya eksiz veya kırık olma gibi kusurlardan da arınmış olacak. Sadece kanunun elinizde veya çantanızda bir araştırma anında kırılmış kaçak program veya oyun bulunması halinde sizi sorumlu tutuyor. Dolayısıyle çift taraflı kontrolün yapılması amaçlanıyor. Şimdilik net olanlar bunlar...

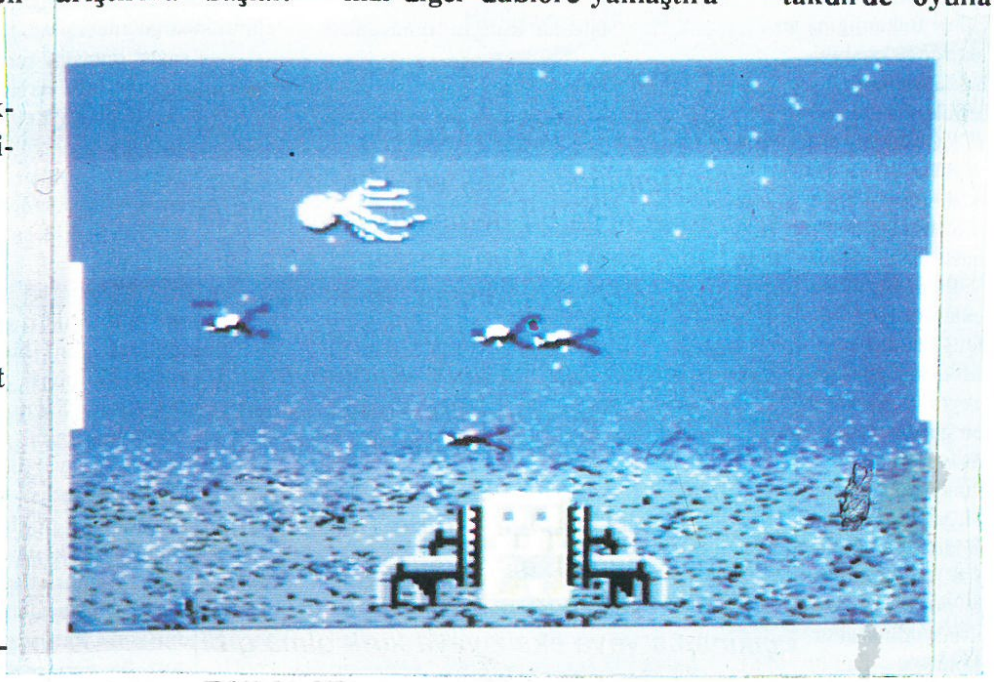
ABDURRAHMAN PALA

operation -neptune-

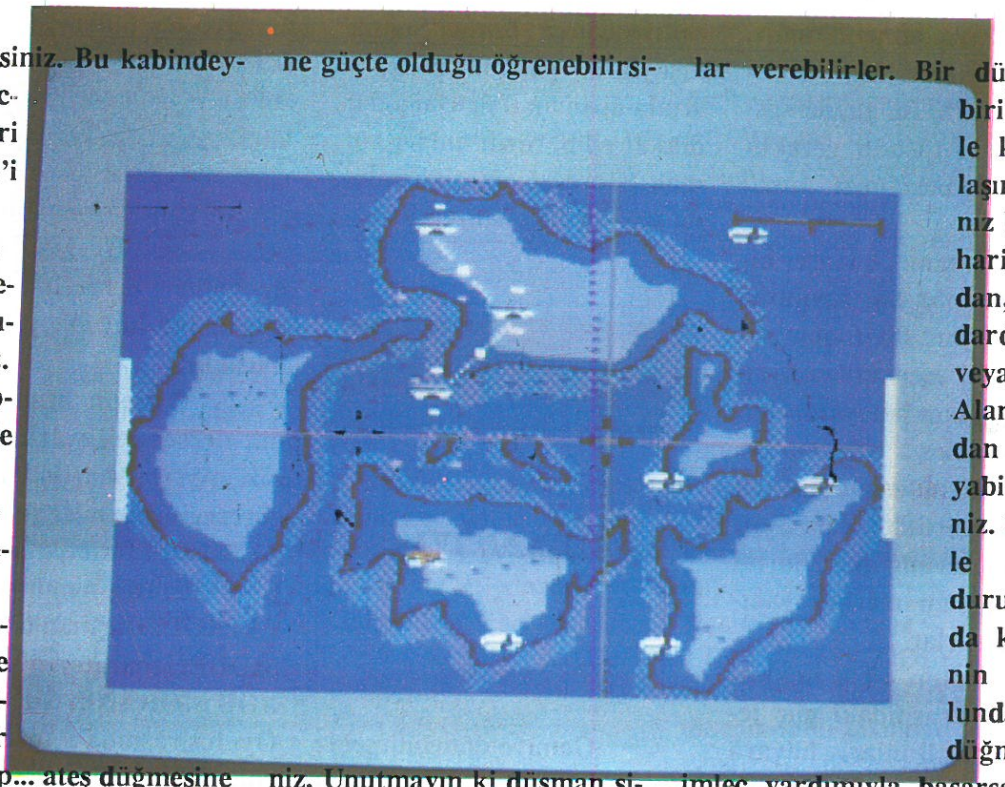
Oyun yarı strateji-yarı arcade yani hem kaderinizi belirleyecek kararlar verebilecek hem de parçalamanın ve yoketmenin tadına varacaksınız.

Neptün'den gelen yabancılar dünyayı işgal etmeye kararlıdır. Bizimkinden çok üstün olan teknolojilerinin yarattığı araçlarıyla beraber okyanusun dibine yerleşirler. Ama atmosfere girerken dünya uydularından birine yakalanırlar. Olay Birleşmiş Milletlere götürülür. Dünya çapında büyük bir arıştırma başlar. Olay günü bir tekne sahibinin okyanus açıklarında seyehat ederken çektiği ilginç fotoğraflar ve verdiği korkutucu koordinatlar tüm araştırmacıları Bermuda Üçgenine toplar. Bölgeye uçak gönderemezler, ya da gemi. Çünkü Bermuda Üçgeni'ninden birden kaybolan araçların sayısı korkutucudur. Sonunda süper bir denizaltı olan C5 suya indirilir ve kusursuz mürettabatıyla yola çıkar. Ama bermuda Üçgenine girdiği anda izini kaybederler. Buradan sonra kontrol sizde.

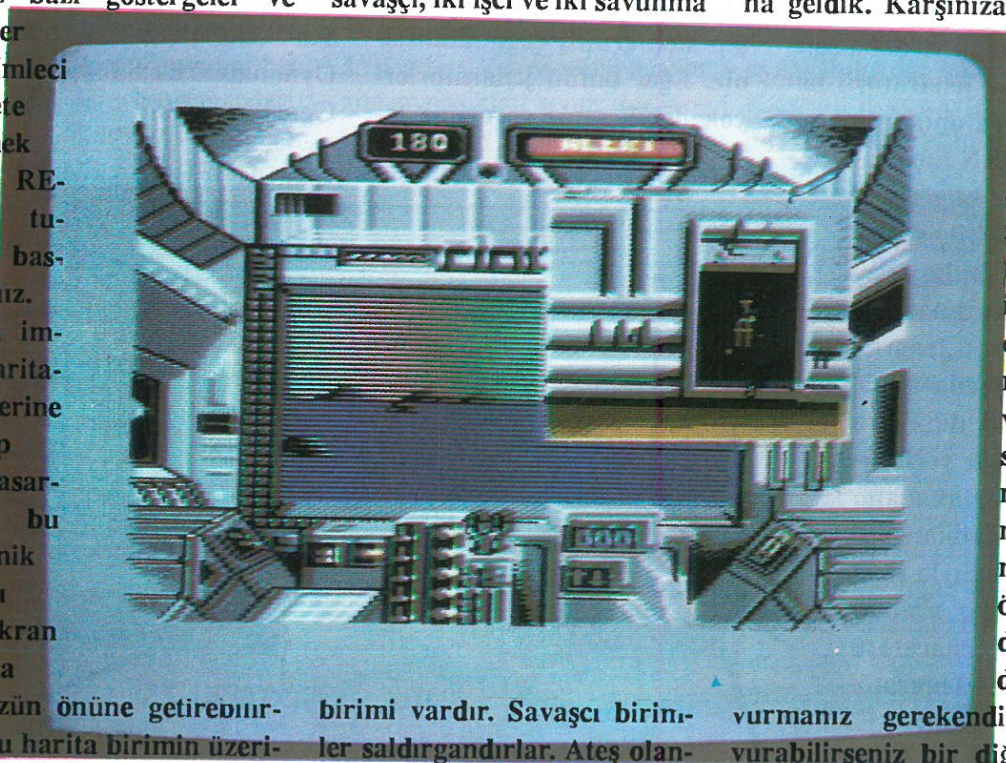
Oyun başlarken çarpıcı bir sahneyi çekiyorsunuz. Burada adeta bir film çeviriyorsunuz. Uçaktan atlıyan iki dublör deniz-motorsikletleriyle size doğru geliyorlar. Sağdaki sizin kontrolünüz. Joystickinizi sağa ve sola hareket ettirerek adamınızı diğer dublöre yaklaştırabilir veya uzaklaştırabilirsiniz. Ayrıca deniz-motorunuzu sağa veya sola hareket ettirirken ateş düğmesine basarsanız motoru kullanan adamınız sağ bacağıyla yanındakini itebilecek bir vuruş yapacaktır. Ateş düğmesini ne kadar basılı tutarsanız o kadar çok itersiniz. Onu bir kere ittikten sonra parmağınızı düğmeden çekip tekrar yaklaşın ve aynı şeyi yapın. Ondan iyiyseniz bir süre sonra dengesini bozup onu okyanusun derin sularına gömersiniz. Tabii film icabı. Onu düşüremediğiniz takdirde demin bahsettiğim şeyi o size yapacaktır. Böyle birşey olursa aynı sahneyi tekrar çekersiniz. Bu ekranı geçebilirseniz C5'in su üstündeki resmi altında oyuna katkısı geçenlerin isimlerini görebilirsiniz. Beklediğiniz takdirde oyuna geçebilirsiniz. Eğer film çekimi ekranı dahil tüm bu isimleri okumak istemezseniz klavyenizin en üst ve en soldaki "Sol ok" tuşuna basmanız yeterli olacaktır.



Esas oyuna şimdi geçeceksiniz. Denizaltının kontrol kabinindesiniz. Buraya dikkatlice bir göz atın. Verdiğimiz şemadan müretabatı ve gemiyi nasıl harekete geçireceğinizi kolayca



anlıyabilirsiniz. Bu kabindeyken joystic-kinizi ileri iterek C5'i harekete geçirebilir, geriye çekerek durdurabilirsiniz. Sağa ve sola iterek de yönünüzü değiştirebilirsiniz. Denizaltının silah sistemi hiçte komplex olmayan bir yapıya sahip... ateş düğmesine basarsanız burundan çıkan iki lazer ışını ileride birleşir ve ekranın ortasındaki hedefi parçalar. Bunların dışında bir imleç yardımıyla da geçebileceğiniz bazı göstergeler ve sinyaller var. İmleci harekete geçirmek için RETURN tuşuna basmalısınız. Beliren imleci haritanın üzerine götürüp ateşe basarsanız bu elektronik haritayı tüm ekran boyunda gözünüzün önüne getirebilirsiniz. Bu harita birimin üzerine getirip ateşe basarsanız o birimin kime ait olduğunu ve ne güçte olduğu öğrenebilirsiniz. Unutmayın ki düşman size oksijen, silah ve enerji yardımında bulunacaktır. Ama onlar da sizin gibi düşman savaş birimleri tarafından yokedilebilirler. Her merkezin iki savaşçı, iki işçi ve iki savunma birimi vardır. Savaşçı birimler saldırgandırlar. Ateş olanlarına girer veya saldırılarına uğrarsanız size büyük zararlar verebilirler. Bir düşman birimiyle karşılaşırsanız bunu haritadan, radardan veya Alarmdan anlıyabilirsiniz. Böyle bir durumda kabinin solundaki düğmeye imleç yardımıyla basarsanız, ekranda bir balıkadamınızın savaşmak için özel bölmeden suya inip savaş-aracıyla yola çıktığını göreceksiniz. İşte şimdi işin Shoot'em up kısmına geldik. Karşınıza yeni bir ekran çıkacaktır. En yakında adamınızı aracın üstünde, ileride de düşman savaş filosunu göreceksiniz. Filonun önünde duran düşman vurmanız gerekendir. Onu vurabilirseniz bir diğeri öne çıkacaktır. Tüm filoyu temizleyebilirseniz "Sol ok" tuşu



ile denizaltıya dönebilirsiniz. Unutmayın! Enerjiniz ve oksijeniniz sınırlı. Bu yüzden gemiye dönme tuşunu gerektiğinde kullanacağınızı umarım.

Düşmanın, savaşcı birimlerinden başka savunma filoları da var. Bu filolar savaşcılar gibi merkezden ayrılıp üsleri bombalayamazlar. Sadece merkezi savunurlar. Savunma birimlerinin dışında biride işci birlikler var. Bunlar merkezlerinin hasarlarını onarır ve yeni merkez yapımında çalışırlar.

Oyunun odak noktası merkezler arasındaki güç jenaratörleri. Bunları havaya uçurduğunuzda bağlı olduğu iki merkez de tüm birimleriyle beraber yokolacaktır. Bütün güç jenaratörlerini patlatırsanız oyunu bitirsiniz.

Bir jenaratörü yoketmek için önce büyük harita ekranına girmeli ve daha sonra gideceğiniz jenaratörü belirlemelisiniz. Bunu yaptıktan sonra RETURN tuşuyla denizaltınıza bilgisayara bağlayın. Bilgisayar rotayı kendi bulup sizi verilen koordinatlara ulaştıracaktır. Jenaratöre ulaştığınızda kabinin sağındaki düğmeye basıp bombayı yerleştirecek olan balıkadamı gönderin. Adamınız tüpüyle ve zıpkınıyla suya inecektir. Biraz aradıktan sonra jenaratörü bulacaksınız. Jenaratörün yanına gidip RETURN tuşuyla bombayı bırakın ve tekrar denizaltıya dönün. Bunu "Sol ok" tuşuyla da yapabilirsiniz. Bu arada düşman dalgıçlarına da dikkat edin. Sizin onları vurmak isteyeceğiniz gibi onlarda sizi vurmak isteyecektir.

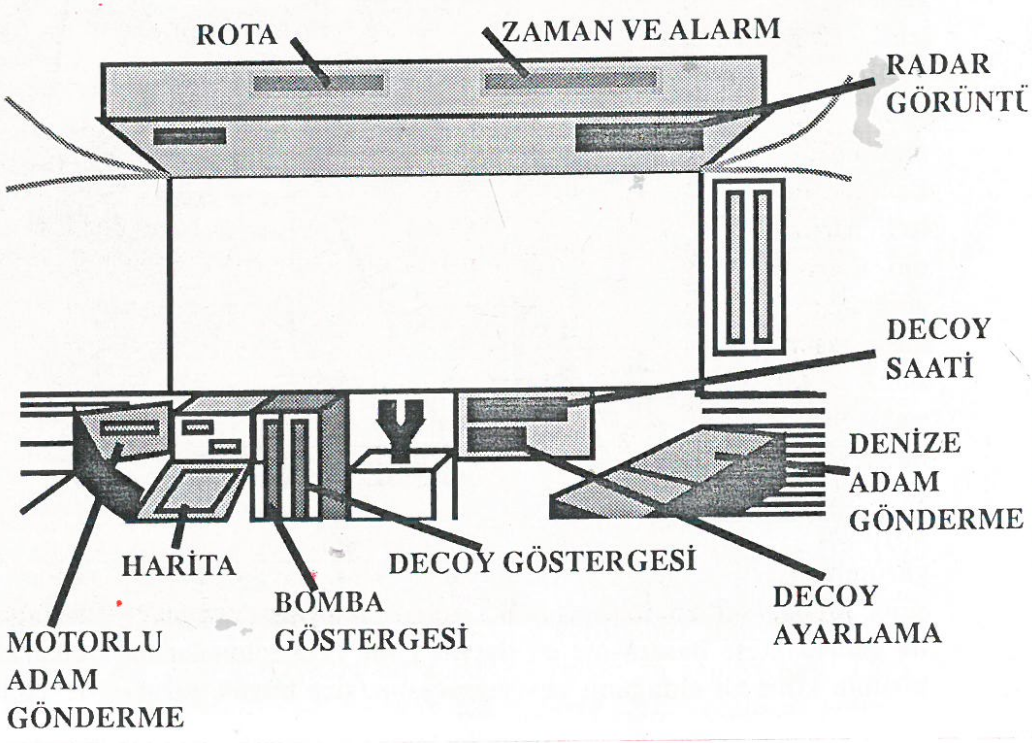
Commodore 64

TANITIM

Gemiye dönebilirseniz hemen oradan uzaklaşıp bombanın etkisinden zarar görmeyecek bir yere gidin. Bomba patladıktan sonra diğer bir jenaratöre gidip onu havaya uçurun. Bu arada müttefiğiniz olan bir üsse gidip stoklarınızı çoğaltabilirsiniz. Eğer bütün jenaratörleri yokedebilirseniz göreviniz tamamlanmış oluyor. Oyun sonunda denizaltı tekrar su yüzüne çıkacak ve denizaltının kaptanı sizi selamlayacaktır. Altta da yokettiğiniz üs ve birim sayısını ve zamanınızı göreceksiniz. Görevi başaramazsanız denizaltınız yağmurlu bir havada yüzeye çıkacaktır.

Oyunun başında zorluk derecesini ayarlıyabilirsiniz. Ayrıca harita üzerinde göreceğiniz isimler şunlardır:
ALLIED: Müttefik üssü.
ENEMU: Düşman üssü.
PATROL: Düşman birimi.
MODE:Jenaratör.
BOB MORANE: Siz.
Oyun sırasında P tuşu dondurur. Tekrar P'ye basarak devam edebilirsiniz. Disketin bir yüzünü kaplayan bu oyunu kaçırmayın.

MERT HEKİMCİ
Grafik : 79
Müzik : 81
Ses-Efekt :78
Oynanabilirlik:83
Genel :80



KICK OFF 2

Ardı ardına çıkan Kick Off versiyonları hem ülkemizde hem de Avrupa da büyük sansasyon yaratmıştı. Kick Off, Extra Time, ve Player Manager derken hem Anco Firması zengin oluyor hem de Amiga ve Atari ST kullanıcıları futbol şöleni yaşıyorlardı. Hatta Kick Off'un Amiga ve ST versiyonları okuyucular tarafından yılın oyunu seçilir gibi oldu. Tabii bu arada Commodore'cular da bundan nasibini aldı. Aldı ama kötü bir şekilde aldı. Ne olduğu belli olmayan silik bir futbol oyunuyla idare etmek zorunda kalan biz 64'cüler Player Manager ve Extra time'nin yüzünü bile göremedik. Player Manager gibi Rem'e kapak olmuş bir oyunu nasıl 64'e uyarlamazlar! Biz bunları düşünürken Anco bir bomba daha patlattı ve Kick Of II'yi çıkardı. Çıkar çıkmaz Amiga listelerinde bir numaraya yerleşen Kick Off II'nin satışları artsın diye 8 bit makinalarına da uyarladı. Neyse ki Commodore 64'de bu grupta, ve sonunda düzgün bir futbol yüzü gördü. Amiga'sı kadar kaliteli olan bu futbol oyununu hem kaset hem de disket kullanıcıları oynayabilirler. Oyunun 64 versiyonunu programlayan Enigma Variations firmasını Defenders of the Earth'den hatırlarsınız.

Kick Off II Amiga'da iki üstün özelliğe sahip. Birincisi Kit design, diğeri de Player Manager. Bu ikisi sayesinde takım isimlerini, formalarını ve ligleri ayarlıyabiliyorsunuz. 64'de hafıza yetersizliği yüzünden bunlar yok. Gelelim esas konuya. Kick Off II iki başlıca kısımdan oluşuyor. Menüler ve maç. Bizin size ağırlıklı olarak açıklayacağımız şey menüler. Çünkü bir futbol oyununun asıl oynanacağını hepiniz aç çok biliyorsunuz.

Oyunun ilk parçası olan ana menüde beş seçenek göreceksiniz. Bunlar:

1- SİNGLE GAME
2- INT. FRIEDLY
3- LEAGUE
4- CUP
5- WORLD CUP

1- SINGLE GAME: Bu bu şıkla bir oyuncu bilgisayara karşı veya bir oyuncu diğer bir oyuncuya karşı oynayabilir. Bu maçlar gerçek maçlar değerinde değildir. Yani normal maçlar gibi oynadıktan sonra maç sonunda herşey biter ve hiç oynanamış gibi olursunuz. İki oyuncunun karşılıklı oynaması için veya yeni başlıyanlar için yapılmış bir şıktır. Single Game ayrıca kendi içinde dört kısıma ayrılır:

A- PRACTICE SKILLS
B- SINGLE GAME
C- INT. FRIENDLY
D- OPTIONS

A- PRACTICE SKILLS: Kick Off II'yi ilk oynayanların baş vuracağı seçenek budur. Tek bir takım sahaya çıkar ve bir kaleye gol çalışmaları yapılır. Aut atışları, Kornerler, taç atışları ve oyuncu kontrolünü buradan öğrenebilirsiniz. Menüye dönmek için RESTORU tuşuna basmalısınız.

B- SINGLE GAME: Single Game'yi seçtiğinizde bilgisayar size 1 oyuncu ile mi yoksa 2 oyuncu ile mi oynayacağınızı sorar. Bir kişilik oyun bilgisayar ve oyuncu arasındadır. İki kişilik oyun iki oynucu arasında karşılıklı maç içindir. Ana menüye dönmek için RESTORU tuşuna basmalısınız.

C- INT. FRIENDLY: Uluslararası maç içindir. İki değişik ülkenin milli takımları arasında yapılır. Bu ülkeler: İngiltere, İskoçya, Fransa, Almanya, İsviçre, İtalya, İspanya ve Hollanda'dır.

İsterseniz iki arkadaş karşılıklı oynayabilirsiniz. Ya da bir oyuncu kendi seçeceği bir takımla bilgisayara karşı gene kendi seçeceği bir diğer takımla oynayabilir. bu şıkkı daha çok Kick Off II'ye yavaş yavaş ısınmış olanlar oynamalıdır. Maç sırasında RESTORE ana menüye dönmenizi sağlar.

D- OPTIONS: Single Game'nin en önemli kısmı budur. Bu seçenekle oyunun hızını, sahanın şeklini, taktikleri, rüzgarı ve bazı diğer şeylere ayarlıyabilirsiniz. Bunların fonksiyonları sırasıyla şöyle:

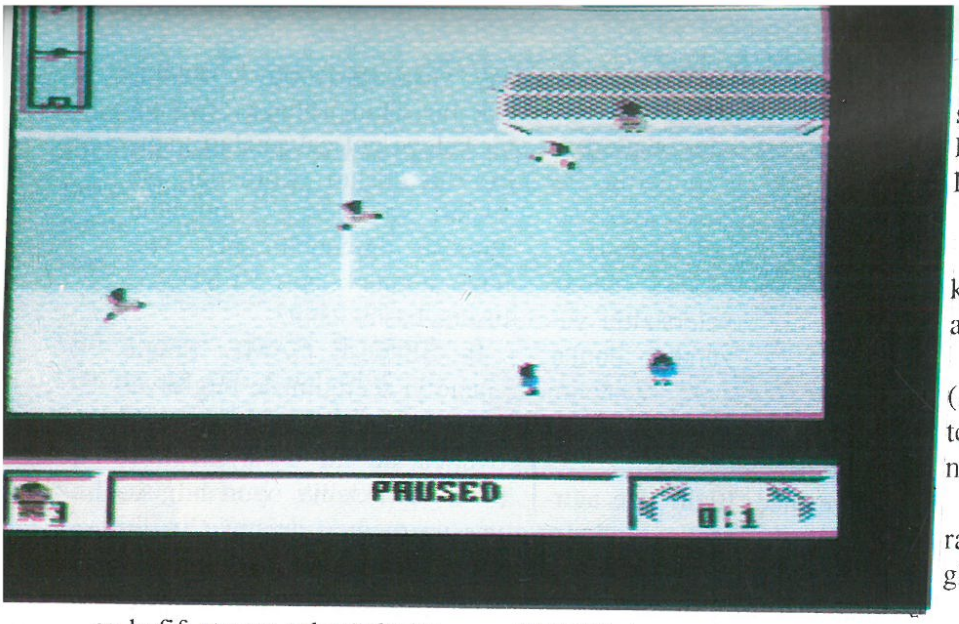
- Duration 2x(3, 5, 10, 20): Maç süresini ayarlar. En az 3, en çok 20 dakikadır.

- Pitch (normal, wet, soggyl, plastic): Sahanın zeminini ayarlar. Zemin topun ve oyuncuların hızına etki yapar.

- Wind (off, light, medium, strong): Maç sırasında rüzgarın hızını ayarlar. Off kapalı, light

2.BASKI

BU OYUNU DAHA ÖNCE SİZE AMIGA"DA TANITMIŞTIK.



en hafif, strong çok güçlüdür.

- Extra Time (Yes, no): Maç sonunda skor değişmediği takdirde extra süre verilip verilmemesini ayarlar.

- After Touch (Yes, no): Topa vurduktan sonra 1-2 saniyeliğine topa falso vermek içindir.

- Select Tactics Team A (5-3-2, 4-3-3, 4-2-4, 4-4-2): İkinci porttan yönetilen takımın sahaya diziliş taktiğini ayarlar.

- Select Tactics Team B (5-3-2, 4-3-3, 4-2-4, 4-4-2): İkinci takımın taktiğini ayarlar.

- Select Skill Level Team A (İnternational, Division 1, Division 2, Division 3, Division 4): Birinci takımın oyun düzeyini ve oyuncuların hızını ayarlamak içindir. International en iyi, Division 4 en kötüdür.

- Select Skill Level Team B: Yukarıdaki şıkkın ikinci takım için olanı.

- Continue: Ana menüye dönmek içindir.

2- INT. FRIENDLY: Single Game'nin aynısıdır.

3- LEAGUE: Lig karşılaşmaları içindir. Bilgisayarın seçeceği 8 takım 14 hafta boyunca mücadele eder. Ekranın üstünde lig fixtürü, altında da üç seçenek bulunur. Bunlar TEAM, LOAD ve CONTINUE'dir. TEAM'yi seçerseniz fixtürde beliren imleçle hangi takımların oyuncunun kontrolünde olacağını belirlersiniz. "[" işareti o takımın bilgisayara ait olduğunu gösterir. Joystick'inizin ateş düğmesine basarak işareti "]" değiştirirseniz o takım sizin kontrolünüze geçer. Takımı seçtikten sonra imleci en aşağıya götürüp CONTINUE seçin. (İsterseniz buradaki LOAD seçeneğiyle daha evvelden kaydettiğiniz ligden devam edebilirsiniz.) Cotinue'yi seçtiğinizde aşağıdaki üç seçenek şu sırayla değişir: SAVE, PLAY MATCH, QUIT. (SAVE ligi kaldığınız yerden kayıt eder). PLAY MATCH ile karşılaşacaktakımlar oyuna başlarlar. Eğer takımların ikiside bilgisayara aitse sadece skoru görürsünüz. QUIT ile ligin başına dönebilirsiniz. liglerde OPTIONS seçeneği yoktur.

4- CUP: Aynı lig gibidir. Farkı kupa maçı olmasıdır.

5- WORLD CUP 90: Oynanış şekli liginki ile aynıdır. Dünya Kupasındaki (İtalya 90) takımları içerir.

* Maçların oynanış şekli:

- Kornerler: Kick Off'daki sekiz ayrı yöne istenilen hızda atış yapılabilir.

- Taç atışları: Beş ayrı yöne (Adamınızın dönük olduğu) istenilen uzunlukta taç atışı kullanalabilir.

- Aut atışları: Joystick'i ne tarafa itip ateşe basarsanız oraya gider.

-Penaltılar: Kick Off'daki gibi bir okun yardımıyla penaltı kullanılır.

- Frdee Kick" Joystick'i topun gitmesini istediğiniz yöne itip ateşe basın. Ayrıca topa vurduktan sonra joystick'i ne yöne çekerseniz top o yöne doğru falso alır. Bazen Free Kick'ler ceza alanına yakın oluyor. Böyle bir durumda oyuncular set oluşturup topun duvardan dönmesini sağlıyabiliyorlar.

- Off side: Yok!

- Röveşata:Yok!

- Kaleci: Kaleciyi yalnızca penaltılarda yönetebiliyorsunuz.

- After Touch: İşte Kick Off II'deki en iyi olay bu. Topa vurduktan sonrada topu kısa bir süre için yönlendiriyorsunuz. Zaten topu iteklemeniz gerektiğinden bu çok faydalı oluyor.

İşte geldik Kick Off II'nin de sonuna. Sanırım artık oyun hakkında bir fikir edinmişsinizdir veya en azından öğrenmişsinizdir. bana kalırsa Kick Off II çok hızlı, müthiş oynanabilir ve çok kaliteli. 64'deki en hızlı ve en oynanabilir futbol. Ayrıca grafikler de düzeltilmiş. Çok güzel!

MERT HEKİMCİ

Grafik : 78
Ses-Efekt : 83
Oynanabilirlik: 88
Genel : 90

Commodore 64

TANITIM

Kötü profösör dünyayı ele geçirmek istiyordu. Bu yüzden kendisini engelliyebilecek timin üyelirini çeşitli zamanlara gönderdi. Fakat timin başı gönderilen zamandan kaçmayı başarmış ve arkadaşlarını kurtarmak için çalışmalara girmeye başlamıştı.

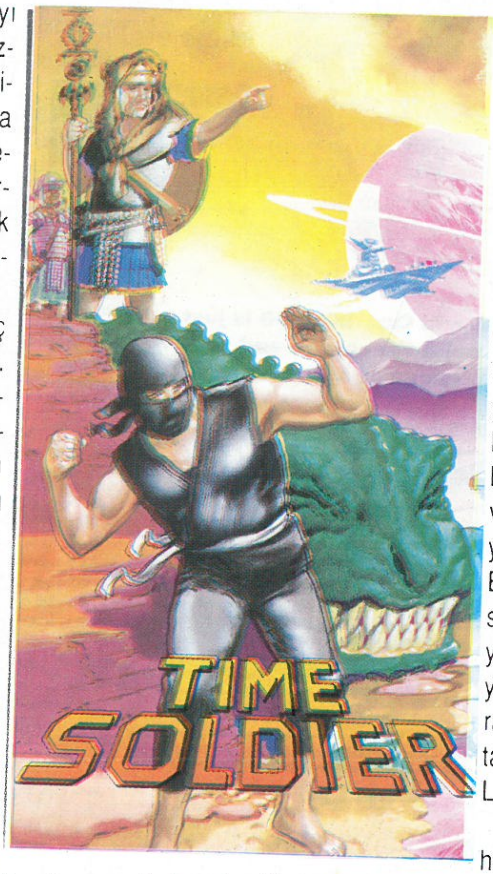
Oyunumuz başında kaç kişi oynayacağınızı seçiyorsunuz. Daha sonra disk yüklüyor ve zaman içinde yolculuk yapıyorsunuz. Bu her levelin başında bu böyle sürüp gidiyor. Şimdi ayrı ayrı levellerin açıklamasına geçelim.

Level 1: The Private age:

İlk bölüm mağra adamlarının bulunduğu yerde geçiyor. Çeşitli biçimde yaratıklar yer alıyor. Bu yaratıklar arasından çıkan kırmızı elbiseli insanları vurduğunuzda çeşitli silahlar alıyorsunuz. Bu silahlar toplar, laser tüfekleri ve bunun gibi. Silahlarınızın miktarı oyunun sağ üst köşesinde gösteriliyor. Neyse biz oyuna devam edelim. Yolda ilerlerken karşımıza ilk önce dev bir sürüngen çıkıyor. Sizi kuyruğundan attığı ateşle vurmaya çalışıyor. O yaratığı öldürün fakat işiniz bunla bitmiyor. Yolunuza devam ediyorsunuz. Bir süre sonra denize girip ilerliyorsunuz. Daha sonra karşınıza tahtalardan bir barikat çıkıyor. Burayı yok ettiğinizde yolunuza devam ediyorsunuz. Karşınıza yuvarlak şekle giren bir sürüngen geliyor. Bunuda yok edince iş bitmiyor. Yine ilerliyoruz. Yine ufak bir yaratık çıkıyor. Onuda yok edince dev bir dinazor geliyor. Onuda yok edince diğer bölüme geçiyorsunuz.

Level 2: The World Wars:

İkinci bölüm Dünya Savaşlarında geçiyor. Burada askerleri vurduğunuzda iş bitmiyor. Bu sefer yerden ateş ediyorlar. Bu yüzden dikkatli olun, bir süre sonra gidince karşımıza ilk yaratık çıkıyor.



Bu yaratıkdan dev bir çip çıkıyor. Onu yok edince yola devam ediyoruz. Karşınıza siperlere saklanmış askerler çıkıyor. Onları vurmak zor. Bu yüzden dikatli olmalıyız. İkinci yaratık yine bir çip onu vuruncada yolumuza devam ediyoruz. Bir süre daha gidince bölüm sonuna yaklaşıyoruz. İlk önce karşınıza bir helikopter çıkıyor. Onu yok edince ise bir tank çıkıyor. Bu tankı da yok ettiğimizde arkadaşımızı kurtarıp diğer bölüme geçiyoruz.

Level 3: Age of Roma:

Şimdi eski Roma'ya konuk oluyoruz. Karşımıza ilk olarak Roma askerleri çıkıyor. Sonra üç tane dev insan bize ateş etmeye başlıyor. Daha ileri gidince bir üç tane daha çıkıyor. Bir süre yana gittekten sonra yukarı çıkıyoruz ve karşımızda ilk yaratık bir romalı asker. Onu yendikten sonra yolumuza devam ediyoruz. Oldukça uzun bir süre sonra karşımıza üç başlı ejderha çıkıyor. Onu yok edince yana doğru gidiyoruz. Şimdi ise yukarı çıkıyoruz. Bir süre sonra karşınıza MYTH'dan tanıdığınız Medusa çıkıyor. Onuda yenince dev bir robot çıkıyor. Onuda zorlu bir mücadele sonunda yenince arkadaşımızı kurtarıyoruz. Şimdi sıra Level 4'te.

Level 4: Age of Wars:

Bu bölüm Japonya'da geçiyor. Karşınıza budolar ve birçok Japon askeri geliyor. Biraz yana gidip yukarı çıkıyoruz ve karşınızda hemen bir samuray beliriyor. Onu yok edince yola devam ediyoruz. Budoyuda geçince yaşlı adam üzerinize saldırıyor. Bu yaşlı adamı öldürün ve bölüm sonuna doğru ilerleyin. Karşınıza yine aynı samuray çıkıyor. Onu yendikten sonra bölüm sonu yaratığını yok edip arkadaşınızı kurtarıp Level 5'e konuk olun.

Level 5: The Future World:

Geleceğin dünyasına hoş geldiniz. Yine aynı şekilde karşınıza çıkan yaratıkları öldürün. Bunlar arasında robotlar ve laser silahları bulunuyor. Bu bölümde de silah topluyorsunuz. Karşınıza çıkan ilk robotu yok edin ve yola devam edin. Bir süre sonra karşınıza aynı robot çıkıyacak. Onu yok edip dev robotu bekleyin son yaratığı yok edince Level 6'ya geçin.

Level 6: The Final Battle:

Evet son bölüm karşınızda. Burası biraz Alien Syndrome'ye benziyor. Burada düşmanlarınız sürüngenler bulunuyor. Bir süre gittekten sonra dev robotu öldürün ve oyunu bitirin.

Time soldiers'a bayıldım diyemiyeceğim, ama yine de sizi bir süre oyalayacağını sanıyorum. Hareket ve vahşet arıyorsanız , ve herkes gibi bu aralar oyun sıkıntısı çekiyorsanız bakmaya değer.

KORHAN TAMAN

Grafik:75%
Ses/efekt:60%
Oynanabilirlik:80%
Genel:76%



SATAN

Tanrı, insanı yarattığında meleklerine onun önünde diz çökmesini emretmişti. Diğerlerinin aksine içlerinden biri itiraz etti. Tanrı onu sadakatsızlığı yüzünden cehenneme hapsetti. Senelerin kini birikti ve aleve dönüştü. Şimdi o geri döndü ve eskisinden çok daha güçlü. Hapsolduğu cehennemden binbir zorlukla nefretin verdiği güç, intikamın verdiği hırsla döndü. O şeytan! Kötülüğün kendisi!

Ortaçağda tarih katiplarına girmemiş bir zaman...

Kışın dondurucu soğuğu... küçük bir kasaba. Fakir bir ailenin evinde heycanlı anlar yaşanıyor. Ailenin yeni bir üyesi dünyaya gözlerini açtı. Onu nelerin beklediğinden habersizdi!

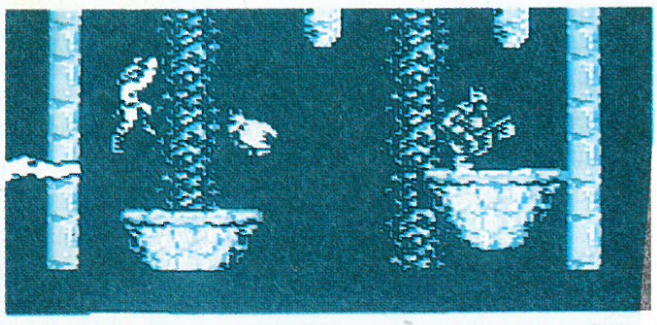
Bebek büyür. İnanılmaz güçte bir savaşçı olur. Onun gücüyle başedilemez. Çünkü o bir Barbar'dır. Barbar'ın damarlarında taşıdığı kan onu yenilmez ve asi yapmıştır. Soğuk çeliği doğduğu günden beri tatmıştır. Onunla, parçalamanın, öldürmenin, yokedmenin doruklarına ulaşır.

Şeytan geçen her sene daha da güçlenmiştir. İnsanların ruhlarını çalıp onlara istediği kötülüğü yaptırmaktadır. Tanrı şeytanla savaşması için, onu, yani şeytanı diz çökmeye zorlayan insanı seçer. Bu insan... Barbar'dır...

Görevi, birbirinden çok uzaklardaki mağaralara yerleştirilmiş olan büyü kitabının sayfalarını bulmak. Kitabın sayfalarının tümünü bir araya getirebilirse şeytanın gerçek adını öğrenecek ve bunu haykırarak söylediğinde şeytanı tekrar cehenneme hapsedecek. Fakat sayfaları korkunç yaratıklar, muhafızlar ve iblisler koruyor.

Kontrol artık sizde. Sayfaları toplamalısınız. Barbarca!

Mağaraları araştırırak sayfaları bulun. Sayfanın koruyucusunu yokedebilirseniz ona sahip olursunuz. Ayrıca diğer iblisleri öldürdükçe işinize yarayabile-



cek şeylere dönüşüyorlar. Tüm sayfalır toplayıp birleştirebilirseniz Barbarın görevi biter ve şeytan tekrar cehenneme hapsolunur.

Şeytan direnir...

Çok eskide yaşamış bir canavarı tekrar hayata döndürür. Bu mahluk tanrıların kafalarını toplayarak bir heykelin önünde kurban edecektir.

Yeni bir savaşçı görevlendirilir. Bu seferki tecrübeli ve yaşlı bir savaşçı. Elindeki baltasıyla ve kalkanıyla iblisi aramaya koyulur.

Baltazar sizsiniz!

Burası oyunun ikinci bölümü. Oyuna başlamadan evvel REDEFINE KEYS diyerek kontrol tuşlarını istediğiniz gibi ayarlayın. Bu önemli çünkü yüksek yerlere zıplamanızı ve aldığınız silahları kullanmanızı bu tuşlar sağlıyor. Oyun boyunca size para karşılığı silah ve kalkan gibi büyülü objeler satan bir dükkan var. Oyuna başladığınızda mutlaka, ilk olarak balta ve Satan Scanner'i alın. Sonra Satan Scanner'i kullanıp iblisin yerini öğrenin ve onunla savaşmaya gidin. İblisi yokettiğinizde parçalara ayrılıp değişik yaratıklara dönüşecektir. Tam yedi kez öldürüldükten sonra tamamen yokolacak ve şeytan bir kez daha yenilmiş olacak.

Bu süper oyunu sakın kaçırmayın ve ikinci bölümün başındaki müziği mutlaka oturup dinleyin!

MERT HEKİMCİ

Grafik : 80
Müzik : 90
Ses-Efekt : 78
Oynanabilirlik: 80
Genel : 83

64'ler HIT!

64'ler ABONE KAMPANYASI!!!

Derginiz 64'ler size daha iyi daha çabuk ulaşmak için bütün imkanlarını kullanmaktadır. Ancak dergimiz sadece ana arterlerdeki gazeteci ve kitapçılarda satılabilmektedir. Ayrıca bilgisayarcınızdan da dergimizi almaktasınız.

Dergimize daha rahat ulaşmak için bir başka yol da abone olmaktır. Böylelikle çevresinde bilgisayarcı olmayan veya dergimizin satılmadığı bölgelerde oturanlar da rahatlıkla posta yolu ile dergimize sahip olabilirler.

Bugünden başlamak üzere bir ay sürecek bir kampanya başlatmış bulunmaktayız. Bu kampanya süresince dergimize abone olacaklar...

**Bir adet 64'ler tişörtü*

**Ayda bir adet hediye oyun*

**Yılda iki defa verilecek Kaset veya Disketi beraber alacaklardır.*

Anadolu'daki okuyucularımız abone formlarını bize ulaştırır ulaştırmaz işlemleri tamamlanacak ve tişörtleriyle ilk ay hediye oyunları kendilerine gönderilecektir.

Bu kampanya'dan istifade etmenizi temenni ederiz.

YILLIK ABONE: 100.000.-TL
(Posta giderleri dahil)
ALTI AYLIK : 60.000.-TL





1.BÖLÜM

Albareth krallığında büyük bir karışıklık ve kargaşa hüküm sürmekterdir. Yirmi sene evvel, Yüce Kral Valwyn, işgalci barbarlarla yapılan savaşı başarıyla sona erdirmiş ve onları sınır dışına sürmüştü. Dinlenmek ve gücünü yeniden toparlamak için ülkeden bir süre için ayrıldı. Kral, ülkesini, önemli ve güvenilir bir lord olan vekilharcına bıraktı. Fakat asla geri dönmedi... Bir oduncu ailesinin tek çocuğu olan siz yüce Kral'ın eksikliğinin zavallı ülkenin başına açtığı belaları gördünüz.

Barbarlar yeniden saldırıya geçiyorlar. Sınırlar ve barikatlar yağmacılara karşı koyamıyor. Krallıkta iç sorunlar ve birliksizlik var. Vekilharç düzeni ve barışı korumaya çalışıyor fakat yüce Kral'ın güçlerini kontrol edemiyor. Büyük ve önemli lordlar kendi topraklarını ve güvenliklerini önplanda tutuyorlar. Bataklıkları tutan bazı lordlar ise kendi özel birliklerini kuruyorlar. Sorun olanlardan kurtulmak için kiralık katil tutma yöntemi gittikçe yaygınlaşıyor.

Eski yöntemlerin koruyucuları olan büyücüler ülkenin durumunu çaresizlik içerisinde izliyor ve birşeyler yapmak için uzun uzun düşünüyorlar. Kargaşa arttıkça onların da görmek nadirleşiyor. Yüce Kral'ın büyücüsü ve danışmanı olan usta büyücü Irial da uzun senelerdir gözükmüyor ve artık onun kendini uzaklardaki bir kulede,- başka bir boyuta kapattığı düşünülüyor. Yeni türeyen bir rahip gurubu da tutucu fikirlerini yayıyor ve kuzeydeki dağlara yakın bir şatoda yaşıyorlar.

Albareth'de yaşam gittikçe değişiyor. Düzenli tarlalar kayboluyor ve insanlar surlarla çevrili şehirlerde yaşamayı tercih ediyorlar. Yalnızca ufak birkısım halk küçük ve az nüfuslu kasabalarda yaşıyor. Yiyecek bulmak zorlaşıyor ve ticaret yok denecek miktarda azalmış durumda. Ticaret yolları artık nehir yatakları ve denizde işliyor. Ülkenin içlerine ilerlemek oldukça tehlikeli. Kuzeydeki ve güneydeki ülkelerle yapılan deniz ticareti hala devam ediyor fakat ülke içinde ticaret tamamıyla durmuş durumda.

Sizin aileniz korumalı şehirlerden birine yerleşmeyi reddediyor fakat sizi başkentte yaşayan zengin ve çocuk sahibi olmayan amcanızın yanına gönderdiler. Eralan, işgalcilerin en yoğun olduğu ve de Albareth'in kalbi olan şehir; bu şehirden yolcular ve onların yaydığı dedikodu haberleri sıkça geçiyor. Son zamanlarda yeni dedikodular türemiş. Bazıları, Barbarların bir kez daha saldırmasının an meselesi olduğunu söylerken bazıları da Yüce Kral'dan alınan garip mesajlardan bahsediyor.

Kesin olan birşey ise Vekilharcın bir kurul meydana getirdiği ve güçleri tekrar biraraya topladığı. Bu güçler, kuzeydeki lordun elinde bulunan Foretelling Stones, güneydeki Lord Heidric'de bulunan Tablet of Truth ve büyücü Irial'in yüzüğü. Birlikte, bu büyülü objelerin Yüce Kral ve onun madalyonunu geri getireceğini umuluyor.

Gerginlik gittikçe artıyor. Bunun nedeniyse Lordların elinde bulunan büyülü objelerin gecikmesi. İyi tanınan maceracı savaşçılar riskli fakat bol paralı görevleri üstleniyorlar. Amcanız öleli az bir zaman oldu ve sizde kendinizi ispatlamak için bu görevlerden birine girmeyi kafanıza koyuyorsunuz. İşe başladığınız yer diğer maceracılarla buluşmayı umduğunuz bir han. Amcanızın size bıraktığı mirasla hayatınızın kalanını kendibaşınıza yönlendirmekte serbetsiniz.

Artık hepinizin Times of Lore denen bu harika oyunun hikayesini ve konusunu biliyorsunuz.

Origin firmasının çıkardığı oyunun anlatımını ve çözümünü vermek için günlerce, gecelerce gözüme uyku girmedi. Tam uykuya dalarken Azrail'le pençeleşmek, saatlerce yolculuk yaptıktan sonra bir handa dinlenmek, sihirli çizmelerle yürüyüp büyülü baltalarla savaşmak ve daha sayamayacağım bir çok özellik bu 50x100 bilgisayar ekranını kapsayan, Commodore 64'ün özelliklerini tümüyle kullanan ve yeri geldiğin zekanızın sınırlarını zorlayan, Times of Lore dünyasında sayısız karakter mevcut ve bunların hepsiyle konuşup sohbet edebiliyor ve sorular sorabiliyorsunuz. Oyunu tamamıyla joystiğinizin yardımıyla oynuyorsunuz. Karakteriniz taşlık yollardan tutun da şatolara kadar her türlü mekanda hareket edebiliyor. Ayrıca yolda veya başka yerlerde bulacağı eşyaları tolayıp kullanabiliyor. Dedikoduları da göz ardı etmemek lazım. Hemen hemen hepsi doğru çıkıyor. Bu dedikodularda bahsedilen şeyi bulabilirseniz size oyun boyunca yardımcı olacak bir obje kazandırıyor. Bu objeler büyülü çizmeler, baltalar, yüzükler, kağıtlar veya anahtarlar olabiliyor. Yalnız baştan söyliyeyim, bu oyunu oynayabilmek için İngilizce bilmeniz gerekiyor.

Oyunun başında seçebileceğiniz üç değişik karakter var. Bunlardan biri şövalye, biri kadın savaşçı, diğeri de barbar.

Şövalye, çocukluğundan beri disiplin ve sıkı çalışmayla yetiştirilmiş bir karakter. Daima halkın yanında savaşmaya ve kötülükle mücadele etmeye and içmiş. Barbar, inanılmaz bir kuvvete sahip. Daha onüç yaşındayken zalim dev Kogar'ı öldürmesi onu unutulmaz bir savaşçı yapmış.

Kadın savaşçı Valkyrie, bir evkadını olmak için yetiştirilmiş fakat kabilesinden ayrılıp bir savaşçı olan güzel ve güçlü bir karakter.

Yazımın başında okuduğunuz hikayeyi, oyun size müzikler ve grafikler eşliğinde İngilizce olarak sunuluyor. Buradaki grafik ve müzikler bile saatlerce uğraşının ve titiz bir çalışmanın eseri.

Oyun başladığında göreceğiniz ekran ikiye ayrılmış. Üstte bulunduğunuz yer ve karakterlerin gösterildiği oyun alanı, altta da çeşitli fonksiyonları olan ikonlar var. Joystick ile hareket ettireceğiniz karakter ateş düğmesiyle elindeki silahı kullanır. Bu silah karaktere göre değişir. Barbar balta, şövalye kılıç-kalkan, Valkyrie de kılıç kullanır. Fakat oyun da ilerledikçe çok daha güçlü silahlar bulacaksınız. Ekranın altında bulunan ikonlar ise soldan sağa şu işlere yarıyorlar. Yalnız bu ikonları kullanmak için SPACE tuşuna basmalısınız. Bastığınızda bir el çıkacak. Bu eli joystick ile kontrol ederek istediğiniz ikonun üzerine getirip ateş düğmesine basın. En soldaki ağız resimli ikon yanınızdaki karakterle konuşmanızı sağlar. Bunu seçtiğinizde iki seçenek çıkar. "Start Chitchat" ve "Ask Question". Start Chitchat ile karşınızdakiyle havadan, sudan konuşursunuz. Yani bir çeşit



sohbet. Sakın bunun bir işe yaramadığını düşünmeyin! İkincisi olan Ask Question soru sormak içindir. Eğer soru sormak isterseniz açılan bir menüden ayrıca soracağınız şeyi seçmelisiniz. Eğer "Rumours" hakkında bilgi edinmek isterseniz etraftaki dedikodulardan birini söylerler.

İkinci ikon olan gözü seçerseniz açılan ikinci bir menüden elinizdeki aletlerin listesinden birini seçer ve onu yakından incelersiniz.

Kese resimli ikon İnventroy'yi temsil eder. Seçtiğinizde taşıdığınız aletlerin ve objelerin isimlerini, para durumunuzu ayrıca yemek adedinizi görebilirsiniz. Paranın önemini sizde anlarsınız. Yemek ise açlığınızı giderir. Eğer acıktığınızda yemeğiniz olmazsa bir süre sonra "You are Starving" yazısını görürsünüz. Bu, kuvvetinizin azaldığını ve açlıktan karnınızın kazındığını belirtir. Yemekleri handan "Buy Provisions" seçeneğiyle satın alırsınız.

Bir el ve aşağıyı gösteren ikon ile taşıdığınız objelerden birini veya daha çoğunu bırakabilirsiniz. Bıraktığınız obje her zaman aynı yerde duracaktır.

Yukarıyı gösteren ok ve el olan ikon ise yakınınızdaki bir objeyi almak içindir. Eşya taşıma kapasiteniz sınırlıdır.

Bir şey tutan el resimli ikon taşıdığın objelerden birini kullanmanızı sağlar.

Commodore işereti ise üç seçenekli bir menü içerir. Score, puan durumunuzu gösterir. Load Game evvelden save ettiğiniz yerden devam etmenizi sağlar., Pause da oyunu durdurur. En uçtaki uzanan el sayesinde yakınınızdaki birkişiye istediğiniz bir objeyi verebilirsiniz. En sağdaki mum da enerjinizin temsilcisidir. Mum bittiğinde ölürsünüz. Ayrıca buradaki sarı bölümde oyundaki gelişmeleri yazı halinde izleyebilirsiniz.

Oyun boyunca ilerlerken çeşitli düşmanlarla karşılaşıcaksınız. İlk önce "Orc" denilen yaratıklardan bahsetmek istiyorum. Bunlar pelerinli yaratıklar. Ok ve yay kullanabiliyorlar. Normal kılıçla iki darbe gerektirirler. Öldürmesi en kolay olan ve de en sık karşılaşacağınız yaratıklar bunlardır.

Diğer bir düşmanınız ise "Troll"ler. Orc'lardan daha güçlüler ve balyozla savaşıyorlar. İri bir yapıya sahipler. Yakın dövüşte tehlikeli olabilirler.

En tehlikeli düşman yaşayan, savaşçı iskeletler. Hem kılıçları var, Hem de bıçak taşıyanlar ve oldukça cesurlar. Peşinizi bırakmayabilirler. Onlardan kaçmak, dövüşmekten daha karlıdır.

Oyunun epey ilerleyince yeni düşmanlarla karşılaşabilirsiniz. Bunlar hayaletler, rahipler, büyücüler ve saray muhafızları. Hepsi de değişik güce sahip.

Değinmek istediğim konulardan biri de objeler. Öldürdüğünüz düşmanlar çeşitli şeyler bırakabiliyorlar. Bunlar Red Scroll, Blue Scroll, Blue Potion, Green Potion, Bay of Gold ve Food.

Red Scroll'u kullanırsanız ekrandaki tüm düşmanlar ölür. Blue Scroll ise dondurur. Green Pobion enerjinizi sonuna kadar yükseltir, Blue Potion'sa sadece bir kısmını yükseltir. Food yemek, Bag of Gold'da paradır.

Kaldığınız bir yerden oyunu kayıt etmek isterseniz bir hana gidin, hancıya "Ask for Lodging" diyin ve konaklayın. Bunu yapmadan evvel boş diskiniz hazır olmalı. Sabah uyandığınızda enerjinizi tamamıyla dolu bulacaksınız ve aynı zamanda oyunsave edilmiş olacak.

Bu maceralar dünyasına gözlerinizi ilk olarak Frothing Sloch Han'ında açıyorsunuz. Bu iki katlı Han'ın üst katında yataktan başka hiçbir şey yok. Siz oyuna üst katta başlıyorsunuz. Aşağıya inmek için merdivenleri kullanmalısınız. Alt kata indiğinizde içki içen, yemek yiyen çeşitli insanların yanında barmeni de göreceksiniz. Barmene "Ask for lodging" diyebilirsiniz veya yiyecek de satın alabilirsiniz. Sohbetde edebilirsiniz ama şu anda gerekli değil. Barmenin yanında biraz beklerseniz dayanamayıp size "ormandaki katilleri biliyormusunuz ?" diye soracaktır. Evet diye cevap verirseniz "Oh!" diyip işine devam eder. Hayır derseniz size bu katiller hakkında bildiklerini anlatacaktır. Bunlar ormanda yol kesen kötü, Ore dediğimiz yaratıklar. Size bunların nasıl yaratıklar olduğundan bahsetmiştim. İsterseniz içki içmekte olan yaşlı adamla sohbet edebilirsiniz. Size eski kraldan bahsedecektir. Lafı bırakıp işe başlamak isterseniz hanın bu katındaki odaya girin. Bu odada başrahibi bulacaksınız. Size şunları anlatacaktır: Birkaç gün önce yüce konseye gönderilmek üzere yola çıkan Foretelling Stones'un bulunduğu araba Ormandaki Orc'lar tarafından yağmalanıp içindeki bu büyülü obje çalınmıştır. Rahip sizden onu bulup geri getirmenizi isteyecektir. Hiç düşünmeden evet deyin. Artık ilk görevinize başlıyabilirsiniz. Hemen handan çıkın ve taşlık yolu takip edin. Kuzeye ayrılan yoldan devam ettiğinizde bu yolun az ileride bittiğini görecek ve ormana gireceksiniz. Ormanda hertürlü düşmanla karşılaşabilirsiniz. Buradaki belirgin yolu izleyin. Bir süre sonra evinin önünde gezinen bir ormacı göreceksiniz. Onu gördüğünüzde size, "Merhaba arkadaşım! Buralarda ek ziyaretcim olmuyor. Yalnız Orc'lar var." Ona Orc'lar hakkında soru sorduğunuzda çok sayıda olduklarını ve yolun tehlikelerle dolu olmasının nedeninin onların kampının yakınlarda olduğunu söyleyecek. Bu sefer de Kamp hakkında soru sorun. Size, kampın gölün kuzeyinde bir yerlerde olduğunu söyleyecek. Bunu da öğrendikten sonra ormancıdan ayrılıp onun evine girin. Evdeki bıçağı alın. Artık extra bir silahınız var. Ateşe bastığınızda elinizdeki bıçağı fırlatırsınız. Fakat tekrar kullanmak için yerden almanız lazım. Neyse, siz tekrar yola devam edin. Bir süre sonra gölü bulacaksınız. Gölü gördüğünüzde gölü tam arkanıza alarak ağaçların arasından bir yol arayın ve ormanın derinliklerine doğru, kuzeye doğru çalılıkların arasından ilerleyin. Ormanın içlerinde yollar biraz karışık ama genede tek istikamet var. Yani yanlış bir yere girseniz bile çıkmaza gelip tekrar doğru yoldan devam ediyorsunuz. Burada epey zorlanacağınızı sanıyorum. Uzun bir yolculuktan sonra açık bir alana yani kampa ulaşacaksınız. Hiç vakit kaybetmeden kamp çadırlarının ortasındaki ateşi ve ateşin yanında bekleyen Troll'ü bulun. Onu öldürün ondan düşen keseyi alın. Bu kesenin içinde Foretelling Stones var. Şimdi hemen geldiğiniz yoldan gölün yanına dönün. Orman yoluna ulaştığınızda sağa doğru yola devam edin. Bir süre sonra başka bir kasabaya geleceksiniz. Bu kasabanın ismi Rhyder. Buradaki hanı bulup biraz uyku çekin ve kaldığınız yeri diske kayıt edin. Sabah olduğuda handan çıkın. Şimdi dedikodularda bahsedilen bir devi öldürmeye gideceğiz. Ama yanınızda mutlaka Red Scroll bulunmalı. Yoksa bile yolda bulmalısınız. Handan çıkınca yukarı doğru gidin. İkiye ayrılan yolda sağdan devam edin ve oradan da yukarı gidin. Taşlık yol bitsede kuzeye gitmeye, ta ki dağ eteklerine gelene kadar devamedin. Dağların oraya ulaştığınızda sürekli kenarlarda ilerliyerek doğuya gidin. Bir müddet sonra dev ile burun burana geleceksiniz. Aşırı derecede büyük ve güçlü olduğundan onunla savaşmaya çalışmayın. Hemen Red Scroll'u kullanıp onu büyüyle yokedin. Öldüğünde biryüzük bırakacak. Hemen bu yüzüğü alıp Rhyder kasabasına geri dönün ve hana gidip uyuyun. Sabahdan yola çıkıp ilk geldiğiniz kent olan Eralan'a geri dönün. Eralan'daki hana girin ve başrahibi bulun. Ona keseyi verdiğinizde size minnetini göstermek için altın verecek ve gidip kralı görmenizi söyleyecek. Rahip bunu dedikten sonra artık sarayın kapıları sizin için açık olacak yani giriş size serbest olacak. Oyunun başında burayı girmeniz mümkün değil. Ancak ilk görevinizi tamamladığınız ve rahipten izin aldığınıza göre girebilirsiniz. Ana kapıya gidip saraya girin ve Regent'i bulun. Kralı bulduğunuzda size para karşılığı bir görev önerecek. Bu görevde amacınız Ganestor şehrindeki kötü lord Heidric'den Tablet of Truth'u çalmak. Görevi kabul ettikten sonra saraydan çıkın ve güneye uzanan taşlık yolu takip edin. Köprüyü geçtikten sonra Eralan şehrinden çıkıyorsunuz. Taşlık yoldan hiç ayrılmayın. Üçe ayrılan yol kavşağına geldiğinizde doğuya gidin. Bu yolun da sonunda üçe ayrılan bir yol kavşağı var. Güneye devam edin. Bir süre sonra bir başka yol ayrımıyla karşılaşacaksınız. Güneye inen kısa yolun sonunda bir han var. İsterseniz bu handa dinlenebilirsiniz. Handan çıkınca kuzeye ve oradan doğuya ilerleyin. Biraz daha seyahat ettikten sonra Hampton kasabasına geliceksiniz. İsterseniz buradaki handa da dinlenebilirsiniz ama tekrar doğuya devam etmek şartıyla. Sonunda Ganestor'a vardınız. Hana gidip dinlenin. Sabah kalkınca saray kapısına gidip girmeye çalışın. Giremiyorsunuz değil mi? Hana geri dönün. Hanın tam karşısındaki (Sol tarafındaki) eve girin ve buradaki adamla konuşun. Sohbet edin. Adam size saraya giden gizli bir geçitten bahsedecek. Evet saraya giden gizli bir geçit! Geçit hakında soru sorduğunuzda size Barton isimli adamın bu konu hakkında daha çok bilgisi söyleyecek. Şimdi de gidip Barton'un evini bulun. Onun evi Hanın tam güneyindeki iki katlı ev.

Şimdilik bu kadar, gelecek ay yazımızın ikinci bölümünde görüşmek üzere.

MERT HEKİMCİ

Times of Lore

AÇIKLAMAMIZ GELECEK AY DEVAM EDECEK

MAC MÜZİK



ROBERT PLANT
Manic Nirvana
ATLANTIC/MMY

A) Hurting Kind/ Big Love/ SSS&Q/ I Cried/ She Said/ Nirvana
B) White Clean&Neat/ Your Ma Said..../ Anniversary/ Liars Dance/ Watching You

Onun genellikle için Rock'n Roll'un gerçek sesi denir. Belki Robert Plant adını daha önce duymamış olabilirsiniz ama eminim Led Zeppelin'i duymuşsunuz. Led Zeppelin, Deep Purple'la beraber ilk hard rock akımının öncüleriydiler. İşte bu efsanevi grubun vokalisti Robert Plant bir süredir solo çalışıyor. Onun son kaseti MANIC NIRVANA sonunda ülkemize geldi. Kaset eski Led Zeppelin şarkılarına göre modernize edilmiş ve biraz da hızlandırılmış parçalardan oluşuyor. A tarafının ilk iki şarkısı Hurting Kind ve Big Love gerçekten mükemmel şarkılar, problem bunları dinlerken nasıl yerinizde duracağınız! Eğer slow parçalardan hoşlanıyorsanız Liars Dance ve Anniversary tam olarak dans şarkıları olmasa bile oldukça duygusal parçalar. Güçlü bateri ve gitar sesleri Robert Plant'in üstün vokalleriyle birleşince ortaya mükemmel bir kaset çıkmış. Uzun zamandır aldığım en iyi kasetlerden biri. Speed veya thrash arıyorsanız tavsiye etmem ama kaliteli rock müzik duymak istiyorsanız mutlaka alın.

★★★★★

RED HOT CHILI PEPPERS
Mother's Milk
EMI-KENT

A) Good Time Boys/ Higher Ground/ Subway To Venus/ Magic Johnson/ Nobody Weird Like Me/ Knock Me Down
B) Taste The Pain/ Stone Cold Bush/ Fire/ Pretty Little Dirty/ Punk Rock Classic/ Sexy Mexican Maid/ Johhny, Kick A Hole In The Sky

Funk Metal terimiyle tanışsanız iyi olur, çünkü Chili Peppers gibi gruplar bu müzik türünde oldukça iyi albümler çıkarıyorlar. Ritm ve Bas gitarın ağırlıkta olduğu bu türde alıştığınız soloları bulamıyabilirsiniz ama ilginç sözler ve canlı ritmler eminim sizi eğlendirecektir. Bazı şarkılarda nefesli çalgılara da yer verilmiş. Bir parçada ise bateriyi dostumuz Fish çalmış. Taste The Pain ve Johnny... albümün en iyileri. Hatta şu aralar favori şarkılarımın arasında bile yer alıyorlar. Grup savaşı, uyuşturucuları ve hatta Gun's Roses'u bile dalgaya alıyor. O kadar ki Stevie Wonder'ın meşhur şarkılarından Higher Ground'u alıp kendilerine göre(!) yorumlamışlar. Bu adamlar konsere çıkmadan önce kendilerini baştan aşağıya parlak renklere boyuyorlar. Ben çok beğendim ama bu tür müziğe yabancıysanız almadan önce bir dinleyin, belki aşırı derecede itici bulursunuz, belki de manyaklar gibi hoşunuza gider.

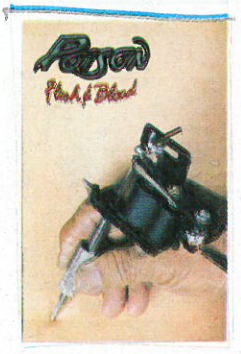


★★★★

POISON
Flesh&Blood
CAPITOL-KENT

A) Strange Days of Uncle Jack/ Valley of Lost Souls/ Sacrifice/ Swampjuice/ Unskinny Bop/ Let It Play/ Life Goes On/ Come Hell
B) Ride The Wind/ Don't Give Up An Inch/ Something to Believe In/ Ball&Chain/ Life Loves A Tragedy/ Poor Boy Blues

Ben Poison'un ilk albümü'nü çok beğenmiştim, daha sonra çıkan "Open up..." ise o kadar hoşuma gitmedi. Bu albüm daha çok ikincisini andırıyor,ama neden bilmem bana diğerlerine göre çok daha ustaca hazırlanmış gibi geldi. Poison bayağı moda olan GLAM ROCK akımının önde gelen temsilcileri, yani parlak ışıklar, bol makyaj, ama orta kalite müzik. ,Swampjuice onlardan beklenmeyecek güzellikte (oldukça kısa) bir enstrümantal. Kasetin hit'i ise Unskinny Bop. Benim favorim ise Poor Boy Blues. Klasik Rock'n Rolla yaklaşan bu şarkı bayağı güzel. Geçen albümdeki Every Rose...'un başarısı üzerine Poison bu kez iki ballad (slow metal şarkı) hazırlamış. Something to Believe in ve Life Goes On hard rock sevmeyenlerin bile ilgisini çekebilir, Bayıldım diyemiyorum (Harbi metalciler uzak durun), ama eğer Poison hayranıysanız almanız gereken bir albüm.



★★★

CELTIC FROST
Vanity-Nemesis
EMI/KENT

A) The Heart Beneath, Wine in my Hand, Wings of Solitude, The Name of my Bride
B) The Restless Seas, Phallic Tantrum, A Kiss...., Vanity, Nemesis

Celtic Frost dünyanın ileri gelen metal gruplardan biri ama bir türlü oturmayan kadroları yüzünden bir türlü yeni albüm çıkaramıyorlardı. Son albümleri diğerlerine göre biraz daha hafif olsa bile sanırım herkesi memnun edecek sertlikte. Grup alıştığımızdan daha fazla efekt kullanarak oldukça dinlenebilir bir albüm yaratmış. En beğendiğim parça ise modernizasyonun getirdiği acıları anlatan Wings of Solitude. Grup nedense The Name of my Bride'da hem gitar hem de vokal olarak Medadeth'e benzeyen bir parça yapmayı tercih etmişler. Bence genel olarak oldukça iyi olan bu kasetin tek eksiği Antisocial cinsinden bir 'Hit' parça. Üstelik albüm daha dışarda çıkalı iki ay olmadan ülkemize gelmeyi başardı ve yayınlayan firma kasetin kabında şarkıların sözlerine de yer vermiş. Keşke her kasette böyle olsa. Müzik olarak Thrash'a yakınlar ama ben daha deli dolu bir albüm bekliyordum. Bir bakmaya değer.

★★★★



SON SAYFA

Son zamanlarda SON SAYFA değişik tepkiler alıyor, kiminiz beğeniyorsunuz, kiminiz nefret ediyorsunuz. Öyle yada böyle SON SAYFA gene karşınızda, ama son kez olarak değil tabii.

Önce dergimizden birkaç not:

Bazı oyunlar Amiga'da ve C-64'te ayrı ayrı zamanlarda geliyor. Böyle olunca oyunu her iki makinede aynı anda tanıtmak mümkün olmuyor.

Bu durumdan daha fazla zarar gören 64'çüleri üzmemek için bundan sonra bir oyun diğer makinede sonradan gelirse o oyunu 2.BASKI (şekil 28) başlığı altında yeniden karar verdik. Böylece hem oyunun iki version'u arasındaki farkı görmüş olacaksınız, hem de kimsenin hakkı yenmemiş olacak.

2.BASKI

Bir yıl önce It Came From The Desert'a 99% gibi yüksek bir puan vermiştik ama gördük ki Cinemaware'in yeni oyunu WINGS ondan kat kat daha iyi. Bu puan kargaşasını engellemek için bundan sonra daha kıt not vereceğiz (umarız hocalarınız bizi örnek almaz). Dergimizde %80'nin üstünde puan alan bir oyunu rahatça alabilirsiniz, eğer oyun %90'ın üzerine çıkarsa gerçek bir 64'ler HIT!'tir. (şekil 36).

64'ler HIT!

Cinemaware dedim de aklıma geldi, geçen ayki ufak uyarımızdan sonra Wings hemencecik geldi. Gördüğünüz gibi onlar bile SON SAYFA'nın hiddetinden korktular. Bu arada oyunda ilerleyince karşınıza Yunan asıllı bir Türk çıkıyor ve ülkemiz aleyhinde birazcık propaganda yapıyor. Cinemaware ayıp etti doğrusu, eğer onlara bu konudaki fikirlerinizi iletmek isterseniz adresleri:

CINEMAWARE
4165 Thousand Oaks Blvd.
Westlake Village,CA 91362 U.S.A.

Geçen ay yaptığımız zam sayesinde dergimize servis aracı olarak bir helikopter ve rahat maç yapalım diye bir halı saha aldık..... sanıyorsanız oldukça yanılıyorsunuz. Üst üste gelen kağıt zamları ve size daha dolu bir dergi sunabilmek için yaptığımız sayfa artışı bizi bu fiyat değişikliğine mecbur etti. En az sizin kadar bizde üzüldük, ama elimizden bir şey gelmiyor.

Bizdeki haberler bu kadar, biraz da dünyada neler olup bitiyor bakalım:

Haber olarak duyurduğumuz bazı özelliklerin KICK OFF 2'de olmadığını görünce şaşırmıştık. Görünüşe bakılırsa reklamlarda söz verdiği özellikleri oyuna koymadığı içiin Anco'nun başı bayağı derde girmiş. Onun için şu anda oyunun yeni bir versiyonu hazırlanıyor. Bu kez söz verilen karmaşık şutlar, sahada gezen orta ve yan hakemler, ve inşallah ofsayt kuralı oyuna eklenecek. KICK OFF 2.5 yakında hazır olur.

Her ayki olduğu gibi bu ay da bir ölüm haberimiz var, bu işten zevk aldığımı zannetmeyin sakın. INFOCOM kapandı. Pek çok güzel adventure'a imzasını atan firmanın kapanış sebebi... tabii ki para.

Amiga dünya bilgisayar piyasasındaki payını %3 arttırdı. Bu arada eski dostumuz 64'te aynı oranda düştü....

Geçen ay dergimizde ufak bir dizgi hatası gözünüze çarpmış olabilir. Siz bu hataya gülmüş veya kızmış olabilirsiniz ama biz oldukça üzüldük. Onun suçu olmasa bile yazının yazarı Şahin arkadaşımız 64'ler Yazarlarını Tanıyalım köşesinin ilk kurbanı olmaya hak kazandı.

Gelecek ay görüşmek üzere

PC



ADI,SOYADI: Şahin Derya (ROM)
BURCU: Kova(!)
SEVDİĞİ MÜZİK TÜRÜ: METAL (B.Sabbath,Anthrax)
SUÇU: Yazar olmak
SUÇ ALETİ: Amiga

Şahin'i gördüğünüzde ilk dikkatinizi çekecek şey ayağındaki dev ayakkabılardır. Halk arasında çocuk mezarı diye de adlandırılan herbiri bir printer büyüklüğündeki ayakkabılara O "Nike'larım", "Reebok'larım" falan der. Şahin'in en önemli özelliklerinden biri bulabileceğiniz en negatif insanlardan biri olmasıdır. Son toplantımızda O'na çaktırmadan yaptığımız sayıma göre Şahin 15 dakika da 22 şeye birden itiraz etmiştir. En sevdiği oyunlar amcasının oğluyla oynadığı North&South ve bir türlü vaz geçemediği 64'deki Bruce Lee'dir. Ev sevdiği içecek Sprite, en sevdiği renk eflatun'dur. Uzun süren aramalardan sonnra bulduğumuz iyi özellikleri arasında Metalci olması, iyi tetris oynaması ve Deluxe Paint'i gayet ustaca (animasyon bilem yapar!) kullanması yer alır.....

Yeni

10 Vitaminli

Meyva aromalı top bonbon



Meyva aromalı nefis tadıyla Vitop top bonbon, 10 vitaminle zenginleştirilmiştir. İnsan sağlığında vitaminlerin yeri çok büyüktür. Büyümeye yardımcı olurlar, sinir ve sindirim sistemlerinin normal çalışmasını sağlar, vücut direncini arttırırlar. Birleşik Devletleri Ulusal Araştırma Konseyi, Beslenme Komitesi'nin en son (1980) bilimsel bulgularla belirlediği günlük vitamin dozlarıyla, **BİR PAKET VİTOP (5 ADET TOP BONBON) YENİLDİĞİNDE BİR İNSANIN ORTALAMA GÜNLÜK VİTAMİN İHTİYACI KARŞILANMIŞ OLUR. 2-3 TOP BONBON YENİLDİĞİNDE İSE, VİTAMİN EKSİKLİĞİNİN MÜKEMMEL TAMAMLAYICISI OLUR.** Vitaminler, şişmanlatmaz, enerji vermez, fazlası vücuttan atılır.

kent

"el değmeden, sağlıklı üretim"

5 adet Vitop top bonbondaki vitaminler ve miktarları:

B_1 THIAMIN	B_2 RIBOFLAVIN	B_5 CA-PANTOTHENATE	B_6 PYRIDOXINE	B_{12} CYANOCOBALAMIN	H BIOTIN	Bc FOLIC ACID	B_3 NIACIN	E	C ASCORBIC ACID
1,2 mg.	1,4 mg.	6 mg.	1,6 mg.	3 ug.	100 ug.	300 ug.	16 mg.	7 mg.	45 mg.



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