64'ler

ARALIK 1990 8.000TL.
(KDV Dahil)

Commodore AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI
BİLGİSAYAR DERGİSİ

SLY SPY
Secret Agent



YIL:3 SAYI:
33

UNUTMAYINIZ

DİSKET

MOUSE

RİVA

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLER

EKRAN

MOUSE PAD

JOYSTICK

Bilgisayar Firmalarına Açık Davet

Tüm yardımcı ürünler ve tüketim malzemeleri için birinci adres
Lütfen Toptan Fiyat Listemizi isteyiniz.

AKSESUARLAR

MONİTÖR

EKRAN FİLTRESİ

JOYSTICK

MOUSE PAD

MONİTÖR

DİSKET KUTUSU

AKSESUARLAR

DİSKET KUTUSU

DİSKET

Satışını yapmakta olduğumuz ürünler kendi imalatımızdır.

Mumhane Cad. No. 101 Süha Fazlı Han Kat: 2/2 80030 KARAKÖY-İST.

64'ler

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.RAFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Pazarlama Müdürü
AHMET ÜSTÜNELLİ
Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi operatörü
KEMAL ARSLAN

Yayın Kurulu
Dr.ALİ ÖZÇELİK
ŞAHİN DERYA
MERT HEKİMCİ
MERT GÖKKAYA
KEMAL DENİZ AKSOY
BARIŞ YALÇINKAYA
64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞÇI
KORHAN TAMAN
CENK KÖSEOĞLU
ALİ PALA
REFİK ERSOY
UMİT ÖNCEL
BARIŞ CANSEVERGİL
KADEM ASLAN
UFUK METİN
Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
ORHAN CEVHER
BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK
BARIŞ ERYAYAR
CENK ÜNLÜ
SERKAN AKDAĞ
KORKUT UYGUN
ÇAĞRI DÖRTER
KERİM KAMHİ
İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, ISTANBUL
Telefonlar
160 82 11- 159 70 62-159 70 63
Yayına Hazırlayan-Teknik üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No:328618
Haberleşme Adresi:
Posta Kutusu 205
Beşiktaş, ISTANBUL

İlan Tarifesi:
Arka Kapak Renkli:.....3.000.000.TL.
Ön ve Arka KapakİçiL:....2.500.000.TL.
İç Sayfalar Renkli:.....2.000.000.TL.
İç Sayfalar SiyahBeyaz: 1.500.000.TL
İlanların renk ayrımı ve filmi müşteriye aittir.
İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir.
İlanların hukiki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.
Dergiiniz basın ve ahlak yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında gönderilen malzeme yayına değerbulunması halinde telif hakkı ödenerek yayınlanır.

Sınavlar ve vizelerle dolu bir ayda sizi bir az olsun dinlendirebilmek ve eğlendirebilmek amacıyla bu ay yine en hit oyunlarla karşınızdayız. Umarız derslerinizde başarılı olur ve bunun mükafatı olarak bilgisayarlarınıza biraz zaman ayırabilirsiniz.

Bu ay içinde bilgisayar dünyamız için çok önemli olan yasa hazırlama toplantılarına katıldım. Bu konuyu ayrıntılı olarak inceledik. Hepimizi yakından ilgilendiren bu gelişmeleri dergimizde bulabilirsiniz.

Son zamanların hit oyunlarından SHADOW OF THE BEAST II'nin tam çözümünü sizlere ilk ulaştıranlar olmaktan gurur duyuyoruz. Dergimiz yazarlarına pek çok uykusuz geceye mal oldu ama değdi doğrusu.Umarız beğenirsiniz.



Bu ay dergimizde sürekli Lotus oynandı, pek çok joystick kırıldı, ve pek çok kez yazarlar bütün işlerini bırakıp ekranın başından kalkamadılar. Sonunda bazı Lotus sınırlamaları getirmek zorunda kaldık. Bu mükemmel oyunun ayrıntılı açıklamasını dergimizde bulabilirsiniz.Fakat yukarıda söylediklerimi unutmayın ve Lotus oynayacağım diye derslerinizden geri kalmayın sakın!

Commodore 64 oyunlarındaki azalma sizin kadar bizi de üzüyor. Gelen oyunlardan çoğuise geniş açıklamaları gerektirmeyecek tipte oyunlar. Bunu düşünerek bu oyunları size kısa kısa tanıtabileceğimiz bir köşe başlattık: Commodore 64 Galerisi.Bu sayede 64'çü okuyucularımızın da isteklerine kulak vermeyi amaçlıyoruz.64'teki hit oyunları diğer sayfalarımızda bulabilirsiniz: Mesela Sly Spy, Mert ne yaptı etti, oyunu sizler için bitirdi, hem de trainer kullanmadan. Ocean firmasının bu güzel oyununu hem 64'te hem de Amiga'da tanıttık.Amiga'da uzun süre beklediğimiz M1 Tank Platoon ve Operation Spruance bu ayın simulasyonları. Spor oyunları sevenler için Over The Net, No Exit ve Future Basketball'ı hazırladık. Strateji hastaları Nobunaga's Ambition'ı ve Cenk'i haftalarca uğraştıran Second Front'u sanırız beğeneceklerdir. Bu arada gerek yer gerek zaman darlığından dolayı CODENAME ICEMAN ve SUPREMACY gelecek aya kaldı. Özür diliyoruz

Her ne kadar Murat'ın pek hoşuna gitmese bile Müzik sayfamızda (birazda zor kullanarak) ufak bir operasyon gerçekleştirdik ve daha fazla okuyucumuza hitap etmesini sağladık.Bu arada Adventure sayfamıza gelen rekor sayıda mektup Murat'ın egosunu göklere çıkardı. İlginiz bizi sevindiriyor.

Gelecek ay karşınıza baştan aşağı yenilenmiş bir dergiyle çıkmayı planlıyoruz. O zamana kadar size başarı dolu günler diliyorum.Hepinize iyi çalışmalar

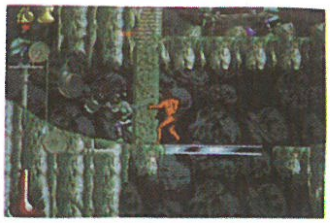
ABDURRAHMAN PALA.

içindekiler

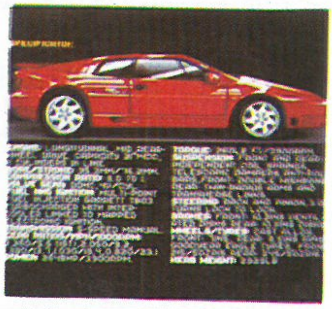
Sizden aldığımız mektuplar doğrultusunda bazı değişiklikler yaptık, bunun dışında her zamanki gibi en iyi oyunlar ve en yararlı programları size tanıtmaya çalıştık. Yazı dizilerimiz devam ediyor ve sizden gelen istekleri en iyi şekilde yansıtmaya çalışıyor.

OYUNLAR

10) SLY SPY (C-64 ve AMIGA)
14) SUPER KID (C-64)
15) TURN IT (C-64)
16) HEATSEEKER (C-64)
17) MASTER CLUE (C-64)
19) WALLSTREET (C-64)
20) BIGFOOT (C-64)
22) LOTUS (AMIGA)
25) SIDESHOW (AMIGA)
26) INT SOCCER (AMIGA)
27) NO EXIT (AMIGA)
32) NOBUNAGA (AMIGA)
36) OPERATION S. (AMIGA)
39) M-1 TANK PLATOON (AMIGA)
44) BEAST II (AMIGA)
48) PLOTTING (AMIGA)
50) KING'SQUESTIII (AMIGA)
58) OVER THE NET (AMIGA)
62) F.BASKETBALL (AMIGA)
66) OOPS UP (AMIGA)
74) SECOND FRONT (AMIGA)
76) UN SQUADRON (AMIGA)



Bu oyunu duymayanınız yoktur herhalde. Üstün garfikler, mükemmel müzik, kısacası son zamanların en iyi oyunu. İşte
BEAST II
Hem de tam çözüm olarak!
(s.44)



Bu ay derginin en popüler oyunu olan
LOTUS
eminiz sizleri de kendine aşık edecek(s.22)

ATARI

ATARİ'ci okuyucularımız için hazırladığımız Makina Dili kursu bu ayda başladı. Umarız kaynaksızlıktan yakınan okuyucularımıza faydalı olur. Tabi oyun seveneleri de unutmadık(s.60)

MAC MÜZİK

SAYFA (81)

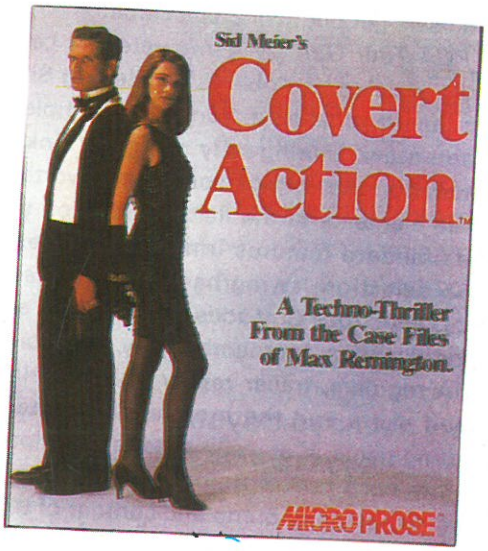
SON SAYFA

SON SAYFA Bir aylığına el değiştirdi. Ama karakterinden hiçbirşey kaybetmedi. yine her zamanki çılgınlığını koruyor.

MAC ADVENTURE

STRATEJİ – SİMULASYON

Çılgın desteğinizle her ay biraz daha güçlenen MAC ADVENTURE kendini paralamak pahasına okurlarına yardım etmeye devam ediyor. Her türlü derdinizin çaresi bu sayfalarda (s.54)

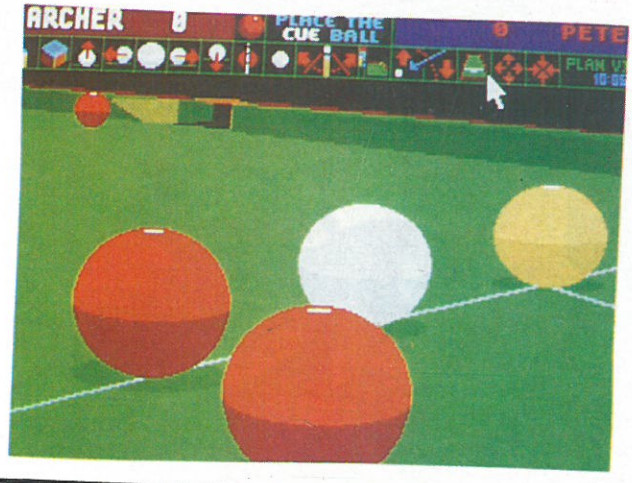


Covert Action

Microprose bir türlü kavuşamadığımız Railroad Tycoon'dan sonra aynı tipte fakat biraz farklı konuda bir oyun daha hazırlıyor. Covert Action isimli oyunda CIA'den ayrıldıktan sonra eski bağlarını koparan ve artık sadece kendi için çalışmayı amaçlayan bir casusu oynuyorsunuz. Oyunda bir casusun karşılaşabileceği her olay calandırılmış.Arabalı takipler, acımasız sorgular, kavgalar, kod kırmalar, bilgisayarlı entrikalar, güzel ama cani casuslar. Eğer casusluk hoşunuza gidiyorsa, güzel grafikler artı Microprose'un her zamanki kalitesine sahip bu oyunu kaçırmayın.

Snooker

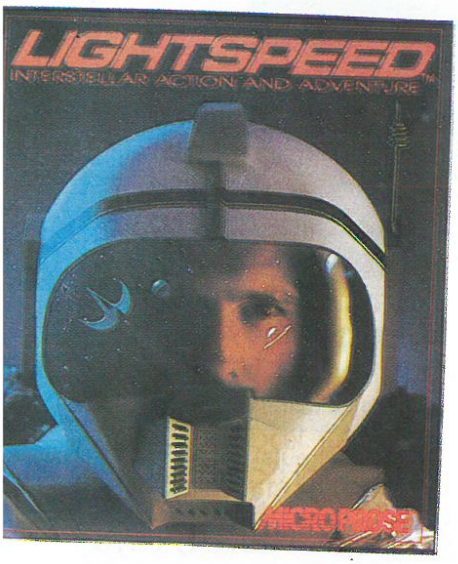
Şimdiye kadar çıkan hiçbir bilardo oyunu, bilardonun gerçek zevkini verememişti. Genelde sıkıcı, biraz da manasız oyunlarla karşılaşmıştık.Galiba bu sefer doğru dürüst birşeyler hazırlanıyor. IK+ ve Dropzone gibi klasik oyunlardan tanıdığımız programcı Archer Maclean gelmiş geçmiş en iyi bilardo simulasyonunun üzerinde çalışıyor. Vektör grafikler ve ilginç 'bilardo' müzikleriyle süslenmiş olan oyunun herşeyi hazır ama henüz bir ismi yok.



Champions of the Raj

Level 9 adventure'cılara ihanet ettikten sonra üzerinde çalıştığı oyunu sonunda hazırladı. Champions of the Raj Cinemaware stilinde bir oyun ve uzak doğuda geçiyor. Amacınız hazır hükümdarın gücü zayıflamışken fırsattan yararlanıp ülkeyi ele geçirmek. Kendinize bir srateji çizip oyunu buna göre oynarken zaman zaman joystick'le oynanan alt bölümlerle karşılaşıyorsunuz. Grafikler mükemmel görünüyor ama bence bu oyunu hep beraber protesto edelim. Adventure'ı terketmek ne demekmiş görsünle





LIGHTSPEED

Bu ay ortalık yeni MicroProse oyunlarından geçilmiyor. Bu kez onlardan pek alışık olmadığımız bir oyunla karşı karşıyayız. Gerçekçiliği presnsip edinen firma biraz uçup bir uzay simulasyonu hazırlamışlar. Dünya artık yaşanmaz hale gelince insanlar için uygun başka bir gezegen bulma görevi size kalıyor. Bu kez oyun aracı uçurmaktan daha çok karşılaştığınız yeni cins yaratıklarla iletişim kurma ve en uygun gezegeni bulmaya dayanıyor. Hem RPG'cileri hem de simulasyoncuları menun edebilecek bir oyun.



M.U.D.S.

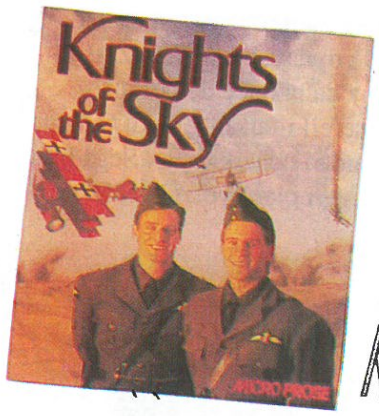
Sporu seviyorsanız ama centilmenlikten ve kurallardan hoşlanmıyorsanız sizin oyununuz hazırlanıyor. Acımasız, çirkin, alçakça bir spor olan M.U.D.S.'da tek amaç kazanmak. Gerekirse koşarak, savaşarak, her türlü faul yaparak, ısırarak, tekmeleyerek, hile yaparak ve dövüşerek takımınızı zafere ulaştırmaya çalışıyorsunuz-.Oyuncular ilginç zırhlar giyiyorlar ve birbirlerini ölümüne sakatlamaktan kaçınmıyorlar. Bu vahşeti pek yakında hep beraber yaşayacağız.



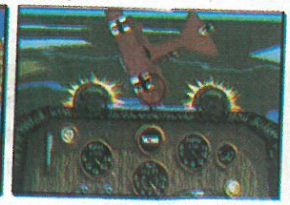
Harpoon

Kuzey Atlantikte bir yerlerde bir Rus filosu saklanmakta. Bunu birilerinin bulup yok etmesi gerekecek, benim yapacak halim yok herhalde, görev doğal olarak size düşüyor. HARPOON adlı en son strateji oyununda emrinizde koskoca bir filo var. Birkaç denizaltı, savaş ve uçak gemileri ve gözcü uçakları filoyu bulmanız için yeterli olur sanırım. Bulmak işin kolay tarafı, bulduktan sonra batırmanız gerekecek. PSS gibi konusunun üstadı bir firma tarafından hazırlanan oyun grafik güzelliğinden çok strateji ve yarattığı gerilim ortamına dayanıyor. Yakında Amiga'da hazır olcak. 64'te beklemek ise sanırım hayal olur.

HABERLER







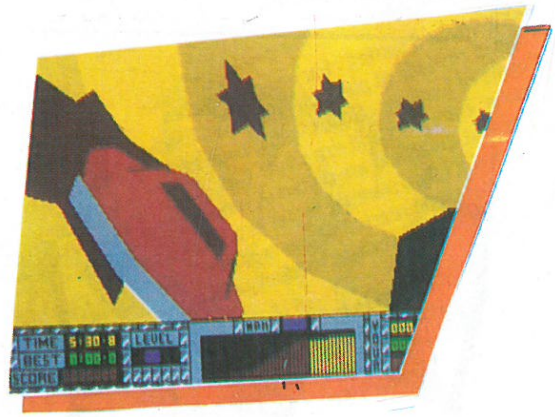


Knights of the Sky

Wings'den sonra Birinci Dünya Savaşı'nın hava savaşları pek bir moda oldu. Şu anda bu konuyla ilgili hazırlanan 4 oyun var. Bunlardan birisi Knights of The Sky. Bu oyun konusunun üstadı MicroProse tarafından hazırlanıyor. Wings'e göre daha 'ciddi' bir oyun. Bu firmadan göremeye alıştığımız simulasyonlar kalitesinde ve vektör grafiklerle hazırlanmış. Firmanın söylediğine göre oyunun stratejik özellikleri de ağır basacak.

S.T.U.N. RUNNER

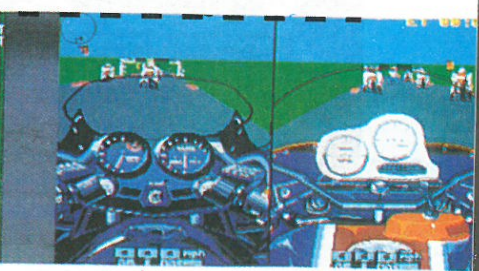




Atarı firmasının S.T.U.N.Runner adlı arcade'i geçen sene oldukça büyük gürültü koparmıştı. Şimdi oyun bilgisayarlar için hazırlanıyor. Arcade makinesinin en büyük özelliği üzerine oturabileceğiniz motorsiklet şeklinde bir oturağı olmasıydı. Tabi bu bilgisayarlarda pek mümkün olmuyor ama grafikler ve oyunun inanılmaz hızı en iyi şekilde bilgisayar geçirilmiş. Grafik olarak sade olan oyunda tünellerde aşırı hızlarla ilerliyor ve karşınıza çıkan rakiplerinizi yok ediyorsunuz. Turbo Warp'ınızı kullandığınızda öyle bir hıza ulaşıyorsunuzki rakiplerinizin içinden geçebiliyorsunuz. Çok yakındahazır olması gerekiyor.







The Ultimate Race

Lotus'taki iki oyuncunun oynamasına izin veren sistem hoşunuza gittiyse bu sisteme yeni bir boyut getiren bir motorsiklet oyunu hazırlanıyor. Bu kez ekran boylamasına ikiye ayrılmış ve yeni bir grafik sistemi sayesinde oyuna hız eklenmiş. isterseniz dünyanın ünlü pistlerinde, isterseniz Amerika'nın taşlı yollarında, isterseniz de kendi design ettiğiniz pistlerde yarışıyorsunuz. Pek çok arkadaşı birbirine düşürecek olan oyun yakında hazır olur.



GAMEGEAR!

Artık istediğiniz oyunları her-yerde oynayabileceksiniz. Biliyoruz daha önce de portatif oyun makinaları yapılmıştı ama bu seferki farklı. Çünkü GAME GEAR diğer aletlerin yanında sudan ucuz kalıyor. Sega bu sayede oldukça fazla sayıda alet satmayı planlıyor. GAME GEAR 4096 renge, 3 kanal stereo sese ve oldukça ucuz oyunlara sahip.İsterseniz televizyon (biraz küçük) olarakta kullanabiliyorsunuz. İki oyuncu bir kablo yardımıyla birbirlerine karşı oynayabiliyorlar. Sega arcade'lerdeki bütün oyunlarını bu alet içinde çıkaracağına söz veriyor. Siz ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama ben bu bayan ne satıyorsa 10 tane almaya hazırım.





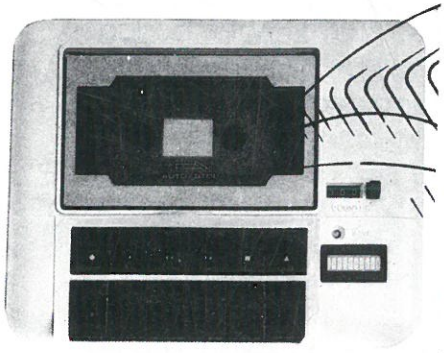
FINAL WHISTLE

ANCO firması Kick Off2'yle bir altın madeni buldu. Sürekli çıkarmayı planladıkları Data Diskler oyunun sadık hayranları tarafından kapış kapış alınıyor. En son hazırlanan Final Whistle isimli Data Diskte korner, penaltı ve taç atışları geliştirilmiş. Yeni bir 2 Player Mode da eklenmiş. Bunda Player 1 topa en yakın oyuncuyu oynarken Player 2 istediği pozisyonda oynayabiliyor. Eklenen yeni saha çeşitleri de cabası: Wembley, Icy, Muddy, Non-League. Bunu da kaçırmasanız iyi edersiniz.

Space Ace ve Dragon's Lair iyiydiler, güzeldiler ama oyun olarak biraz zayıftılar. Sanırız Readysoft da bunun farkında, çünkü yeni oyunlarında başka bir sistem deniyorlar. Simgeleri haline gelen animasyonlardan biraz fedakarlıkla bu kez daha fazla oynanabilirliği olan bir oyun hazırlıyorlar. Wrath of the Demon, kılıcıyla şeytanın peşine düşen bir kahramanın hikayesi. Bana sorarasanız biraz Ivanhoe'ya benziyor.
Programcılar Commodore 64'te bile mükemmel bir grafik kalitesi elde etmeyi başarmışlar. Bakalım bu kez kaç disk olacak?

FIRSATI KAÇIRMAYIN

YILBAŞI'na KADAR Tüm ÜRÜNLERİMİZ %5 den %20 'ye varan özel TENZİLATLARLA SATILIYOR YARARLANIN...



HARDWARE

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



SOFTWARE

*20 oyunluk süper
. paketler
*Resimli ara
..yüklemeli
. Süper oyunlar
*ATARI 800 XL
. Oyunları
*AMIGA 500 için
. süper ve en son
. gelen oyun ve
. utility
. programları
*IBM - PC Oyunları
*DİSKET Joystick
*RECEIVER
*MAUSE PAD ve
TÜM MALZEMEve
İhtiyaçlarınız...
B İ Z D E

-KAFA AYARI tuttumu
-Yok tutmadı. şimdi işin yoksa uğraş..
-Uğraş uğraş işin ne ?
-Sanki sen uğraşmıyorsun
-Tabii uğraşmıyorum benim Kafa ayar LED'im var. EMEK'den aldım o gün bugün *DERTSİZİM* (HİİHAAHAAAAA)

* COMMODORE ve ATARI 800 XL 1541-II ADAPTÖRÜ
*Orijinal görünümlü - Garantili



* COMMODORE 64 KARTUŞLARI
*ATARI 800 XL KARTUŞLARI
*ATARI 2600 KARTUŞLARI

EMEK ELEKTRONİK

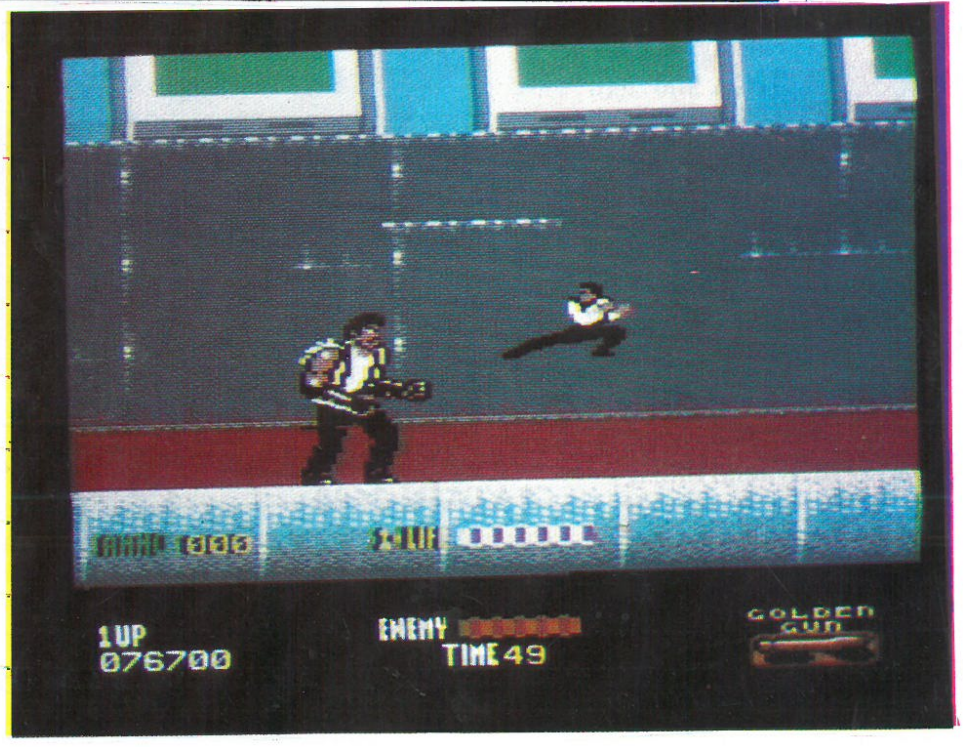
Millet Caddesi Fildişi İş Merkezi no:90/2 FINDIKZADE-İSTANBUL
TEL:523 11 40 - 525 47 52

C-64 SLY

Çok gizli :
Ajan 007 Council For World Domination (CWD) adlı terörist gurubu şehri istila edip tamamen ele geçirdiler. Görevin masum insanların ölümünü engelleyip teröristleri etkisiz hale getirmek. Bu dergi sen yazıyı okuduktan 10 saniye sonra kendi kendini imha edecektir. Bol şans 007!!!
Saate bakıyorsunuz... sabahın 5' i. Dolaptan favori kostümünüz olan beyaz gömleğinizle siyah pantolonunuzu alıp çarçabuk giyiniyorsunuz. Çekmecedende siyah papyonunuzla silahınızı kılıfıyla birlikte alıp gömleğinizin üstüne giyiyorsunuz. Dergimiz hala elinizde...



Ajanımız Sly Spy görev yerine bir uçakla gider fakat radarla tespit edildiğinden peşine terörist dolu bir uçak düşer. Sly uçağı otomatiğe alıp paraşütünü takar ve şehrin 5000 feet üstünden kendini boşluğa bırakır. Oyunumuz buradan sonra başlıyor. Önce sizin ajanınızın kodunu yazıp Sly' ı uçaktan atlatıyoruz.
Ekranda sizin adamınız beyaz gömlekli olandır. Diğerleri ise peşinizdeki uçaktan atlayan düşman paraşütcüler. Sizi canla başla durdurmaya çalışacaklardır. Adamlar çok yüksekte olduğundan havada paraşütlerini açmadan yavaş bir hızla aşağı yani şehre doğru düşmektedirler.
Düşmanlara fazla yaklaşırsanız size yumruk atarlar veya uzaktaysanız silahla ateş açabilirler. Sizinde eliniz kolunuz bağlı değil tabiki... tabancanızla onları bir bir aşağı indirebilirsiniz. Tabancanızın sınırlı olan mermilerini vurduğunuz para-



SPY C-64

şütcülerden toplayarak çoğaltabilirsiniz. Ayrıca enerjiniz ve zamanınızda kısıtlı. Enerjiniz tükenecek olursa 2 adet olan kredilerinizden birini kullanabilirsiniz. Mermilerinizin sayısını ekranın alt kısmında "Ammo" yazısının yanında görebilirsiniz. Enerji ve haklarınızda mermi sayısının yanında Life yazısı ile temsil edilmiş. Bunun dışında skorunuzu ve kalan zamanınızıda ekranın altında görmeniz mümkün. Sağda da bir kare içinde kullandığımız silah gösteriliyor. Onun altındaki büyük silah resmi ise oyunu çok orijinal yapan şeylerden biri. Bu Sly'ın altın silahıdır. Ve kullanılabilmesi için belli düşman askerlerinden toplanması gereken özel mermiler var. Özel olan mermiler G harfi ile karşınıza çıkabiliyor ve de aldığınızda yukarı doğru bir yıldız kayıyor. Eğer altın silahın içini doldurabilirseniz onu kullanabilirsiniz. Bu silah gerçekten de epey güçlü. Ha bundadır ha şunda yapıp birazda dişinizi sıkarsanız sonunda şehre ulaşıp paraşütünüzü açar ve yumuşak inişe geçersiniz.

Oyunun ikinci bölümünde Sly' ı yerde iken kontrol ediyoruz. Ajanımız bu seferde Beyaz Saray' ın önünde teröristlerle savaşıyor. Karşınıza bir çok asker ve engel çıkacaktır. Köpekler, variller, uçan adamlar ve şişko Hint' li askerler. Altın silahımız için gereken kurşunlar genelde bu Hint' li lerde oluyor. Onları özellikle deşmenizi tavsiye ederim. Bu bölümü kaplayan grafik gerçekten çok güzel hazırlanmış. Büyük heykelin önüne geldiğinizde bir gurup terörist daha üstünüze gelecek. Ekranın altındaki "Enemy" yazısının yanında bulunan çizgi sona erdiğinde saldırı kesilecektir. Sly buradan sonra etrafa bir göz atar ve tam köşeden döndüğünde bir arabadan ateş açılır. Araba bir anda gözden kaybolur. Bizimki de boş durur mu? Hemen orada park edilmiş motorsiklete atlayıp arabanın peşine düşer. Bu arada Sly' ın aklında bir şey daha vardır. Şehirle beraber ele geçirilen rehineler arasında sevgiliside bulunmaktadır.

Motorsikleti ile Sly yola düşmüştür. Ama takip hi ç te sandığı kadar kolay olmayacaktır. Çünkü yolda ondan başka motorsikletli manyaklar da vardır. Ayrıca sırtlarında mini jetleriyle bazı uçan adamlarda havadan ateş açacaklardır. Bu bölüme bayılacağınıza eminim çünkü motorsikletle çok güzel hareketler yapabiliyorsunuz. Bazanda arkanızdan uçarak motorla atlıyorlar.Tabi size ateş etmeleride allahın emri. Ama sizde onlara ateş edbilirsiniz. Kısa bir süre sonra kaçmakta olan arabaya yetişiyorsunuz. Arabanın



arabann sizi bir gemi limanna getirdiini fark ediyorsunuz. Motordan indiinizde üstünüze doru gelen teröristleri görüp silahnz çkartyor ve limanda ki gizem i çözmeye çalyorsunuz.
Limanda ilerlerken ikinci bölümdeki gibi adamlar saldracak. Onlara günlerini gösterip merdivenlerden biri ile gemi ye trmann. Gemide bir süre ilerledikten sonra bir ipin üstündeki kancaya atlayp kar gemiye geçiyorsunuz. Burada da biraz ilerledikten sonra dev bir döüçü ile kar karya geleceksiniz. Ona silahnzla ate edin. Ama size vuracak olursa ki bu çok yüksek bir ihtimal, silahnz kaybedersiniz ve dövümek zorunda kalrsnz. Bence döümek çok daha zevkli. Uçarak tekme falan atarak onu etkisiz hale getirdikten sonra dalgç elbiselerini üzerinize geçirip suya atlyorsunuz. Sly imdi dalgç oluyor. elinde zpknyla denizin derinliklerinde ilerlerken karsna düman dalgçlar ve köpekbalklar çkyor. Arasra düen maynlara da dikkat ederek bölüm sonunda sizi bekleyen dev köpek bal ile karlarsnz. Onu azndan vurarak öldürün ve bu bölümüde bitirin.
te imdi de sevgilimizi kurtarmaya gidiyoruz. Buras bir fabrika... hareketli raylaryla, kancalaryla ve de teröristleri ile irin bir fabrika. Bu bölümde kancalarla oradan oraya geçmek çok tatl oluyor. Fabrikann sonunda teröristlerin bann görüntüsünü göreceksiniz. O na birey yapamazsnz çünkü o sadece bir aldatmaca ve size esas saldracak olan onun kaplan kaplan yenerseniz sevgilinizi kurtaryor ve onu güvenli bir yere götürüyor ve aldnz bilgiye göre yeri belirtilen maaraya gidiyorsunuz.
Maara da teröristlerle dolu. Sürekli aa atlayarak baya derinlere iniyoruz. Ve düzlüe ulatmzda bir denizalt karargahna giriyoruz. Buradaki denizalt grafii gerçekten görülmee deer. Karargahn sonunda açaip

64'ler HIT!

bir devle döümeniz gerekiyor. Bu adam size çelik apkasn frlatp öldürmeye çalyor. Ona ancak apkasn frlattnda zarar verebilirsiniz. Onu öldürünce tekrar dalgç elbisemizi üstümüze giyip denize dalyor ve ikinci denizalt karargahn aramaya koyuluyoruz.
Beinci bölümdeki gibi su altnda dalgç kyafetimizle ilerlerken dierleriyle savap karargaha yüzerek giriyorsunuz. içerde sizi dev gibi bir dalgç robotu bekliyor hem kolunu uzatabilen ve hem güdümlü füze atabilen bu alet sizi zorlayabilir. Ona dünyann kaç bucak olduunu gösterip üçüncü karargaha gidiyorsunuz. Buras teröristlerle dolu bir yer. Binann sonuna ulamanz bu bölümü geçmek için yeterli olacaktr. Artk son bölüme geçiyoruz.
Son bölümde teröristlerin bakanyla ve onun frlatmaya hazrlad nükleer füzesi önünde karlayorsunuz. Ona ulamadan evvel dier büyük dümanlarla bir kez daha karlayorsunuz. Merdivenle çktkça her biri teker teker saldryor. Ve en tepede de sizi patron bekliyor. Onu yakalamak için bir an önce önünüzdeki lazer hattn kaldrp (ate ederek) yanna gitmelisiniz. Çabuk olmassanz tepeden inen kazklar sizi i kebap yapar. Patronuda yakalaynca güzel bir son ekran ile oyunu tamamlyorsunuz. Süper zevkli bir oyun. çinde her türlü heyecan bulunmas daha da süper. Hem motor kullanyor , hem dalgç oluyor, hem kancalarla karlara geçiyor hem de karete yapyorsunuz. Mutlaka aln!

MERT HEKMC
GRAFK : 92
SES : 96
ZORLUK : 58
GENEL : 96

64'ler Sayfa 12

AMIGA'DA -SLY SPY-

Eeeeh iki saattir ne balangç bulaym diye dünüyorum. Aklma tek gelen aptal görevimiz tehlike esprisi. Hani u 5 saniye sonra gümmm filan ama bunu Mert'in kullandn örenince mecburen böyle oldu. Artk herhalde oyunun konusunu anlamsnzdr. Hiç durmadan kouturup çlgnlar gibi adam katledeceiz. Bu size skc gelebilir ama yine Ocean ortaya çkyor ve bu skc konudan mükemmel bir oyun yaratyor. Oyunun fark ise gerçek bir james bond filmi gibi bazen karada bazen deniz altnda geçmesi. Tabii böylece karnza milyonlarca düman çkmas salanm. Oyun 8 bölüm ve son ekran irenç, hemen sklmayn bu kötü özelliklere karn yinede baya elenceli olduunu söyleyebiliriz.

Ik bölüm havada bir uçaktan atladktan sonra ordunun hava indirme birlii ile boumanzla geçiyor.(tsk tsk)

kinci bölüm yürürken karnza çkan ruslar öldürerek geçiyor. Amerikada ne aryorlarsa???...

Üçüncü bölüm motorsikletle gezerken yolda havada durarak size ate edenleri ve dier motorlular öldürerek geçiyor. Bunlar safd ettiinizde karnza bölüm sonu canavar olan limuzin çkyor. Buradan çkan adamla r tek tek öldürün. Haa unutmadan enerjiniz ve bölüm canavarnn enerjileri solda üst üste gösterilmi. arjör resmi ve üstündeki saylar silahnzn kalan mermilerini dier resimler ise elinizdeki silah gösteriyor. Oyunda üç krediniz var. Yani öldükten sonra üç defa daha kaldnz bölümden balayabilirsiniz. Enerji verici eyalarda unutulmam. Amerikan kartallar bu ie yaryor.

Üçüncü bölüm bir yatta, 4. su altnda ve böylece devam ediyor. 8. bölüm ise rus nükleer füzelerini imha ile geçiyor. Oyunda her bölümün sonunda bir harita çkyor ve ne kadar ilerlediinizi görüyorsunuz. Buradaki grafikler gerçekten güzel.Alabilirsiniz. Çekilebilirsiniz. Öpüldünüz..(ggnzdan) .....

GRAFK: % 90
MÜZK: % 100
OYNANABLRLK:% 70
GENEL: % 85
AHN DERYA

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

ORİJİNAL OYUN DİYE SATILAN KOPYALANMIŞ DİSKLERİ VE FOTOKOPİLERİ ALMAKTAN BIKMADINIZ MI?

ÇOK YAKINDA

GERÇEK ORİJİNAL OYUNLARI

BİZDEN ALABİLECEKSİNİZ. GERÇEK AMBALAJLARINDA, ORİJİNAL KUTULARINDA, ORİJİNAL DİSKLER! HABERLERİMİZİ BEKLEYİNİZ..

ORİJİNAL'in KOPYASI DEĞİL GERÇEK ORİJİNAL!!!

Şehit Asım Cad. No:51. Kısmet İşhanı. Daire:6
BEŞİKTAŞ, ISTANBUL
Tel:160 82 11

64'ler Sayfa 13

SUPERKID

Bu, dergideki ilk ayımdı. Bunun verdiği çekingenlikle dergiye geldim. Yazdığım birkaç oyunu teslim ettikten sonra tam gitm ek üzereydim ki direktörümüz Murat Adanç elinde bir disket dolusu 64 oyunuyla çıkageldi, bunları yazacak birileri gerekiyordu. Arkadaşım Refik ve ben disketleri alıp eve döndük. Oyunları paylaşmak için sıkı bir pazarlık sonunda , zar zor Süperkid'i ele geçirdim ve başladım yazmaya.

Sanırım Süperman' la Süpergirl'ü bilmeyeniniz yoktur ve 64'te şimdi karşınızda Süperkid. Bir deymesiyle düşmanları yok edebiliyor.Görevi ele geçirilen bir kasabadakileri kurtarmak.

Oyunun konusu kısaca böyle.Oyunda sağa,sola ve yukarı bulutların arasına yükselebiliyorsunuz.Hemen yerde platformlar var.Buraların ve bulutların üzerlerinde durabiliyorsunuz.Her ekranda yürüyen ve size ateş eden düşmanlar var.Bunları ancak değerek öldürebiliyorsunuz.Fakat onların size ateş etmeleri halinde attıkları mermilerden kaçmanız gerekiyor.Süze isabet eden her mermi enerjinizi azaltıyor.Onun için düşmanınıza mümkün olduğu kadar arkasından veya üzerinden yaklaşmalısınız.Her yokettiğiniz düşman size puan kazandırıyor.(yürüyenler 250,uçanlar 500,gözler 750 puan) Ayrıca geçtiğiniz ekranda yanıp sönen sayılar görürseniz bunları alın,çünkü bunlar size o sayı kadar puan veriyorlar.Her bitirdiğiniz bölüm sonunda bir bonuş ekranı sizi bekliyor.Burada birçok yanıp sönen sayı bulunuyor,siz bunları topladıkça yenileri ortaya çıkıyor.

Eğer oyunun en başında F1 ile bölüm atlamaya yes dediyseniz oyun içinde F1'e bastığınızda direk olarak bonuş ekranına geçersiniz.Yollarda ise düşmanlarınızdan başka yaşlı kadınlar ve çatılarda size el sallayan kızlar var.(oyunun en başında sadece yazıların olduğu ve SPACE ile geçtiğiniz ekranda biraz beklerseniz,DOMINATORS firmasının bu çatılardaki kızlar hakkında ilginç ve pek iyi olmayan fikirlerini görebilirsiniz.)

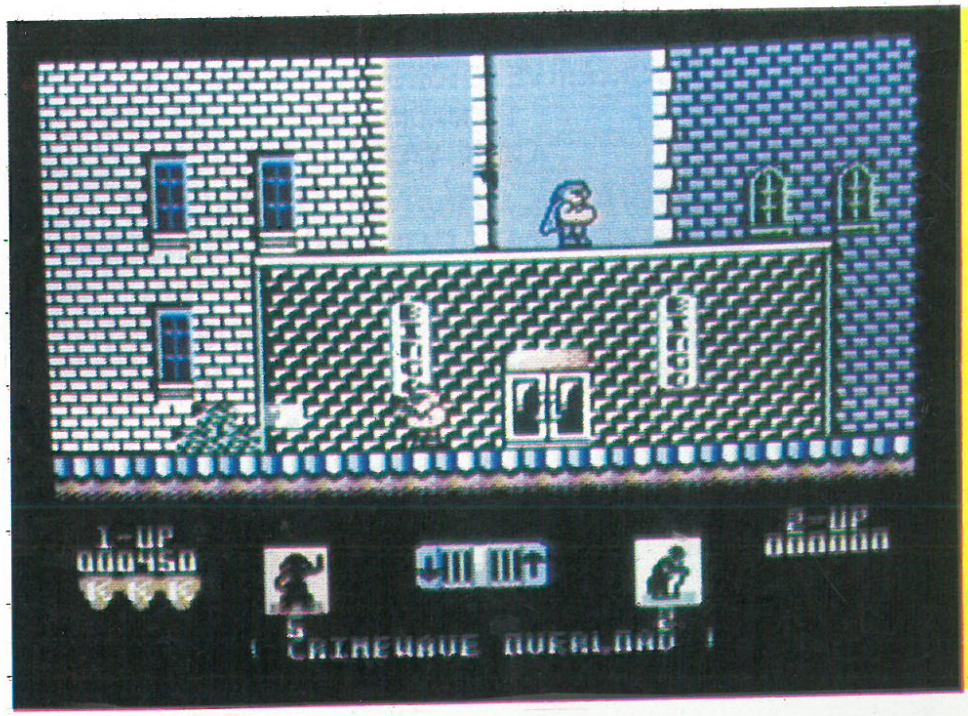
İşte oyunun amacı bu yaşlı kadınları ve el sallayan kızları kurtarmak.Her bölümde ekranın altında kurtarılması gereken kadın ve kızların sayılarını resimlerin altında görebilirsiniz.

Oyunda bir süper kahramansınız ve tabiki uçabiliyorsunuz.Bunu yapmak için joystick'i ileri itmeniz yeterli.İleri gitmeye devam ederseniz yükselirsiniz.Aşağı inmek içinse joystick'i ileri itmeyi bırakın.

Bir ekrandan diğerine geçmek için ekranın gitmek istediğiniz kısmına doğru ilerleyin yan tarafa iyice yaklaşınca diğer ekrana geçersiniz.Fakat bir ekranda durup gelen bütün düşmanları yok etmeyi beklemeyin.Çünki siz ne kadarınıda yok etsenizde yenileri gelecektir.

Oyun kahramanı bakımından ilginç ama genelde oldukça kolay bir oyun bunun nedeni ise düşmanların çok çabuk,sizin ise zor ölmeniz.

ÜMİT ÖNCEL



TURN IT

Yeni bir zeka oyunu daha. Bu defaki oldukça zor görünmesine rağmen zevkli ve değişik bir oyun.

Oyuna başlamadan önce müziği açıp kapama, zorluk derecesini ayarlayabilme ve tek mi yoksa çift mi oynayacağınızı belirleme imkanınız bulunmaktadır.

Amacınız ekrandaki 144 karenin içerisindeki şekillerin eşlerini bulmak (şekil sayısı her bölüme göre değişmektedir). İlk bakışta şekiller size oldukça karmaşık gözükebilir, ama oyunu oynadıkça alışacak ve olayın o kadar da zor olmadığını kavrayacaksınız.

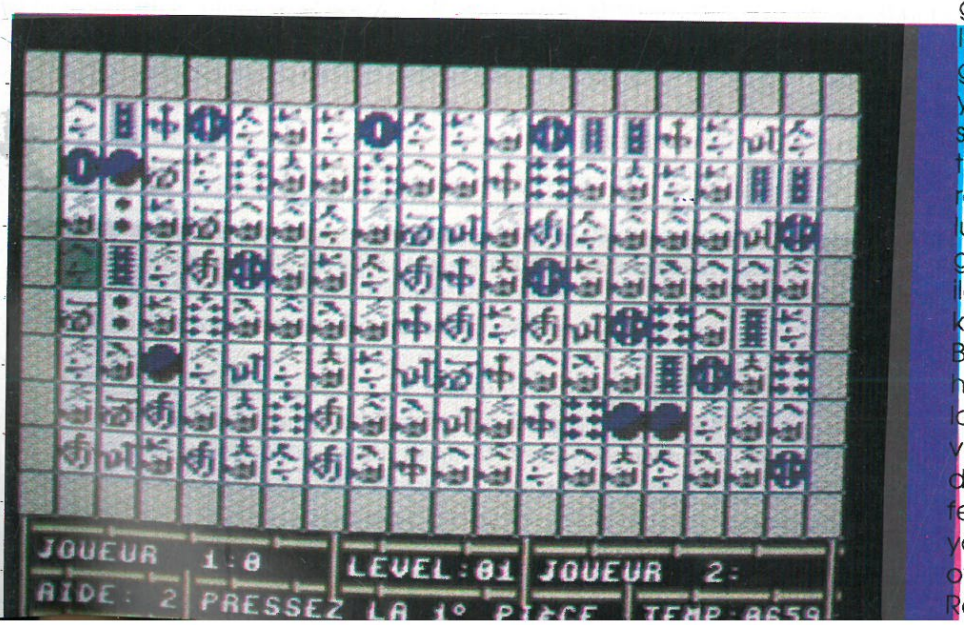
Çoğu zeka oyununda olduğu gibi, zamana karşı oynadığınızdan elverdiğince çabuk davranmalısınız. Diyelim ki herhangi bir şeklin eşini buldunuz kanısındasınız, vakit geçirmeden yönettiğiniz karenizi eş olduğunu tahmin ettiğiniz 2 şeklin üzerine teker teker getirerek ateşe basın. Eğer doğru eşleri bulduysanız ve bunların birbirleriyle bağlantıları da varsa, şekiller yok olacak ve bu eşlerin yerleri boş kalacaktır.İşte bu bölgeler diğer şekillerin birbirleriyle bağlantıları olmalarını sağlayacaktır. Ama şimdi diyeceksiniz ki "peki en başta , daha hiç şekil yoketmeden ne yapalım?" En başta bu şekillerin etrafını çepe çevre saran bir bağlantı bölgesi mevcut. O yüzden oyuna kenardaki şekillerin eşlerini bulmakla başlatın. Böylece gittikçe , boşalan yerler iç kısımlara doğru ilerleyecek ve buradaki şekillerin de birbirleriyle bağlantılarını sağlamış olacaksınız. Yokettiğiniz her 2 şekil sonunda ekranın altındaki tebelada "Choix Enpresant Sovris" yazısı belirecektir. Fakat şekiller doğru bile olsa aralarında bir bağlantı bulunmuyorsa , bu kez aynı yazıdan sonra bir de "Piec Sont Pas Libres " diye bir mesaş alacaksınız.

Eşini bulmakta zorlandığınız şekilleri ekranın alt kısmında yeralan tabela içerisindeki "Aide" (yardım) ile "H" tuşundan kolaylıkla bulabilirsiniz. Fakat sadece 2 yardım hakkınız bulunduğundan bunları gerekmedikçe kullanmayın (bölüm geçtikçe ilaveten bir yardın hakkı alacaksınız). Bunun dışında tabela içerisinde sürenizi ve kaçıncı bölümde oynadığınızı görebilir ve " " tuşu ile de oyundan çıkabilirsiniz.

Bir çok bölüme sahip Tuir İt,zeka oyunlarından hoşlananlar ve diğer tür oyunlardan sıkılanlarınız için fena sayılmayacak yapıda değişik bir oyundur.

Refik ERSOY

C-64



SILKWORM IV

Silk Worm geri döndü.Üstelik dördüncü versiyonu ile.İkinci ve üçüncüye ne oldu ? Onu bana sormayın,ben bunu bilir bunu söylerim gelen gideni aratırmış ! Silk Worm'u bilmeyeneniz yoktur herhalde,eğer varsa bu oyunu alın ve ondan sonra ilk versiyonu temin edin.Çünkü son çıkan bu program birincisine göre grafik oynanabilirlik bakımından çok çok zayıf.Oyunun konusu klasik shootem up'lardan. Bir helikopteriniz var.(Dilerseniz birde silahlı cipiniz) Önünüzde aşılması yok edilmesi gereken milyon tane düşman. Geçin joystickinizin başına basın düğmesine ve Silk Worm anılarınızıbirazda üzülerek tazeleyin.

Oyun ilk versiyonun tersine üstten gözüküyor,ekran ise yukarı doğru kayıyor.Mekan ise çöl benzeri bir alan. Karşımıza ilk evvela bir çok helikopter çıkacak ama hepside sizden aciz. Bu arada dev tanklardan kaçın ve top yuvalarınada dikkat edin. Bütün bunlar yetmez gibi helikopter ve uçakların attığı güdümlü füzeler sizi amansızca takip edecek, oyunun yarısına doğru parçaların birleşmesi ile oluşan mekanik canavar sizi ölümle tehdit ediyor. Daha sonra bitmek bilmeyen aynı düşmanlar kalabalık sistemli gruplar halinde saldırıyorlar. Arada bataryalar havayı dövüyor,tuhaf şekilleri olan yer üslerinide belirtmeden geçemeyeceğim.Bunca yorgunluk ve heyecan tek bölüm sonu ve koca bir To Be Continued yazısı.

Oyun hakkında söyleyeceğim tek şey,herhalde ufak commodorcular Silk Worm biri zor buldu ve anlaşıp durumu programcılara bildirdiki bu tip bir oyun çıkarma kararı almışlar .Hadi hayırlısı.....

NOT= Oyunun başında sorulan sorular extra güç içindir.

BARIŞ YALÇINKAYA

★★

HELL HOLE

Derslerin ve sınavların yoğunlaştığı şu günlerde savaş oyunlarından yana bir bolluk başladı ve bu bolluk hala devam etmekte. Bu kadar oyunun arasında bazen işe yarar oyunlarda takılıyor oltaya. Neydi o Midnight Resistance hala etkisini üzerimden atamadım. Disk drive sahipleri geçen ay savaşa doydu. Kaset kullanıcıları ise belkide imrenerek bakakaldı. (Bilmiyorum ara yüklemeli kaset versiyonu piyasadamı) Ama üzülmeyin, işte size en az onun kadar güzel ve sürükleyici bir oyun ' HELL HOLE '. Üstelik hem kasette hem de diskette.

Oyun başladığında sizi bir kurukafa karşılıyor sonra oyuna ve dolayısıyla bitmeyecek gibi gelen bir koşuşturmaya başlıyorsunuz. Ekran akışı sağa doğru, sprite grafikleri büyük, backgroundlar ayrıntılı.Silahımıza gelince daha önce görmediğim bir tür, tabii bölümler içinde silahınıza ekstra güçler kazandırabilir, yeni silahlar alabilirsiniz.

Ve oyun başlıyor. Başlar başlamaz sağa gidiyorsunuz ve ölüveriyorsunuz. İşte size ilk bölümün ilk dezavantajı. Backgroundla zemin arasındaki boşluklar birbirine çok benzetilmiş, sizde boşluğu görmeyip aşağı düştünüz. Biraz daha fazla dikkat lütfen ! Biraz ilerliyorsunuz, canavar kuşlar, yarasalar, nerden geldiği bilinmeyen oklar ve uçan yılanlar ilk bölümün düşmanlarını tanımanıza yardımcı oluyor. Bu arada oradan buradan kolları ve kafaları çıkan canavarlarıda belirtmeliyim. Biraz ilerliyorsunuz o da ne korktuğum başıma geldi, PLATFORMLAR. Onları en son Turrican'da atlatmıştım. Ne yapalım başa gelen çekilir. İki adım ileri joystick sağ üst çarpraz, üç adım ileri yine aynısı ve bitmeyecek gibi gelen bir döngü, ama korkmayın bir bakacaksınızki tıpkı ilk bisiklete binen bir çocuğun pedalları ardarda çevirmesi gibi sizde oradan oraya zıplıyor olacaksınız. Taaki uçan dragonlar ortaya çıkana dek. Severim dragonları ama bu sefer zorladılar, hem de platformlar üstünde. Dragonların çıkacağı platformu önceden hesaplayın (Bu hesaplamayı büyük ihtimal bir hakkınızı feda ederek yapacaksınız). Daha sonra ekranda belirir belirmez yukarı aşağı zıplayarak sürekli ateş edin. Daha olmazsa geriye kaçın ve bir daha ateş etmeyi deneyin. İki tane gelen dragonların alttan geleni ile uğraşmayın.

İkinci bölümde birinci bölümün canavarları ile dolu ama boşluklar daha az kısacası daha basit ama hızlı olmanız lazım. Zira dragonlar aman vermeyecek , arada bir görünen silahşörleride yok etmeyide ihmal etmeyin. Bölümün en anlamsız yaratıkları oradan oraya silahsız olarak koşup duran insan benzeri yaratıklar.

Üçüncü bölümde dragonların babaları ve en irilerini sıkça görebilirsiniz bu arada dev silahşörler ve yılan yağmurları zorlanmanıza sebeb olacak. Bunlar yetmezmiş gibi birde silahşörler uçmaya kalkışacaklar. Neyseki yolda toplayacağınız ekstra silahlar işimizi kolaylaştıracaklar. Dördüncü bölüm ikinci bölümün bir benzeri daha sonra ekstra bir bölüm daha ve oyun sona eriyor. Ekrana bir takım yazılar geliyor, fakat siz bölümlerin bittiğine inanamıyorsunuz ve bir çırpıda ateş düğmesine basarak yazıyı geçiyorsunuz. Benim başıma gelenler bundan ibaret.Sırf sonda ne yazıyor diye oyunu bir daha bitirmeye ve acı veren el kasılmalarını bir daha çekmeye hiç niyetim yok.

C O M M O D O R E 64 G A L E R İ S İ

MASTER CLUE DETECTIVE

Evet hepimizin bilgisayarı olmadan önce oynadığı karton oyunlar vardır. Şimdi de bu oyunlarda olan "İpucu" (Master ve Dedective) piyasaya çıktı. Daha önce oynamış olanlara %100 tavsiye ederim, çünkü oyun her yönden çok mükemmel. Oyun on kişiye kadar oynanabiliyor. Şimdi size adamların isimlerini vereceğim. Çümkü oyunu oynarken çok karışık olacak. Oyunu hiç bilmeyenler için çok kısa bir açıklama yaparsak, oyunda kartlar karıştırılır. Daha sonra bir oda, bir şahıs, bir de alet kartı ayrılır ve bu hangi odada hangi şahış hangi aletle cinayeti işlediğini belirtir. Bunları tanıyabilmek için önce şahıs isimlerinden başlayalım. Col. Mustard, Prof. Blum, Mr. Green, Mrs. Peacoch, Miss Scarlet, Mrs White, Mrs. Rose, Sgt, Gray, Mr. Brunette ve Miss Peach. Büyüteci seçeceğiz şahsın altına getirdiğinizde ve fire'a bastığınızda o kişiyi seçersiniz. En az üç kişi oynamak zorundasınız. Bu yüzden tek veya iki kişi oynayacaklar adamını seçtikten sonra başka bir sahısta iki defa basarlarsa o kişiyi computer oynar. Adamınızı seçtikten sonra start'a getirip oyuna başlarsınız ve karşınızda Master Clue Dedective. Oyunda önce yukaradaki menüleri açıklarsak Clue'ye gelince oyun hakkında genel bilgileri alırız, kimin yaptığı, hangi yılda yapıldığı gibi. File ile Save (kayıt), Load (daha önce save ettiğiniz parçayı yükleme), Quit (oyun bitirip reset etme), New (oyuna baştan başlama), Options (sesi açma, kapama, ikonu ok yapma gibi şeyler) yaparsınız. Play ile ise Accuse ile oyunun cinayet işlerini siz hazırlarsınız. Yeni şahsı, aleti, odayı siz seçersiniz. Shoxe Notes ile parçaları şahısları ve aletlerde istediğiniziz ortadan kaldırabiliyorsunuz. Auto Repley ise kartlarınızı görüyorsunuz. Oyuna ortadaki Antre (Cloak Room) da başlıyorsunuz. İlk başta bilgisayarın adamı oynuyor. (Yukaradaki zara göre sonra siz.) Size sıra geldiğinde, mesala zar 5-2'yi gösteriyorsa. Antre odasının kapılarında birinden yedi yer sayarak çıkacaksınız ve Next Player'e fire'a basacaksınız. Böyle devam edecek. Oyunu oynarken ekranın altında sıranın bizde olduğunu anlıyabilirsiniz. Oyunu kazandığınızda sizi kutlayan bir yazı çıkacak.

Evet dedektifler hadi iş başına katilleri yakalamalısınız. Eğer yakalayamazsınız, Kont'un şatosundan kaçıp gidecek ve bir cinayet sonuçsuz kalıp, dosyası tozlu raflarda yerini alacak.

Cenk KÖSEOĞLU

★★

CUP FOOTBALL

Avrupa'nın süper takımları arasında düzenlenen bir futbol turnuvasında kendi seçeceğiniz bir takımın menajerliğini üsleniyorsunuz.

Oyunu her zamanki menüler aracılığıylakontrol ediyorsunuz. Ara menüde bulunan on seçenek arasında takımınızındurumu görme, fikstür ve sonuçlara bakma, bankadan borç para alma, oyuncu transferi ve LOAD- SAVE işlemlerini yerine getiren şıklar bulunuyor. Ayrıca isterseniz Editor seçeneğiyle oyundaki herşeyin ismini değiştirebilir ve bazı ufak değişiklikler yapabilirsiniz. Ana menüde gözünüze ilişecek olan Have a bet seçeneği her menajerlik oyununda bulunmayan bir özellik. Bununla bir maç üzerinde bahis oynayarak fazladan para kazanabilirsiniz. Maça başladığınızdagrafikle değilde yazılarla maçı izliyorsunuz. Maç sırasında F1 tuşu ile zamanı daha hızlı geçirebilir, F3 ile yavaşlatabilirsiniz.

Güzel bir program. Grafiksiz olsa da menajerlik hastalarının beyeneceğine eminim.

Mert HEKİMİ

★★

HARD DRIVING

"vooaaah!!! işte süper bir araba yarışı" demeyi çok isterdim ama HARD DRIVIN tam anlamıyla bir hayal kırıklığı...

Bu oyunu AMIGA'da bile beğenmemişlerdi Şimdi ise çok geç olmakla birlikte 64'te de geldi fakat benim için hayal kırıklığısizi bilmiyorum..

Oyuna başladığınızdaarabanın vitesinin otomatik mi yoksa normalmi olacağı, sonra da hız pisti mi olacağını seçiyoruz.

Arabanın içinden gösterilen oyun ekranı biraz ufaltılmış.. Grafikler vektor grafiği ama rezalet.. Sadece iki renk var.Altta arabanın hız göstergeleri ve vites bulunuyor. Kadranın üstünde beyazla yazılı olan sayı ise kalan mesafeyi temsil ediyor. Yolda karşınıza kutu kutu araba ve ya minibüsler çıkabilir. Ayrıca yol kenarlarında da ev ve tabela gibi engeller var.Kontroller tam bir rezalet...

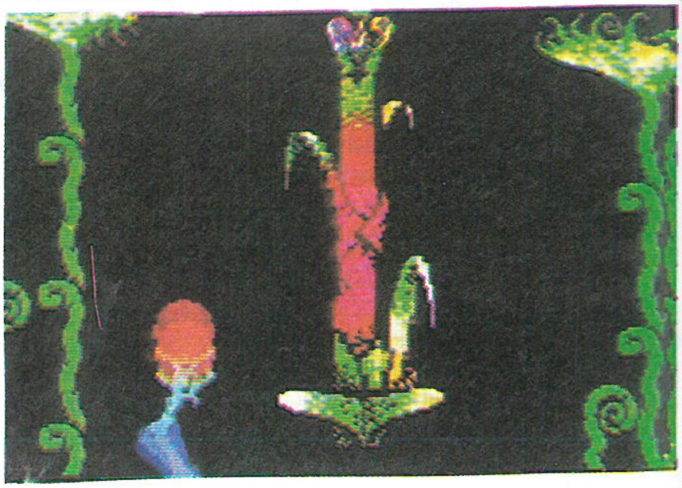
Söylediklerime rağmen almaya kalkarsanız uyarmadı demeyin...

Cenk KÖSEOĞLU

C O M M O D O R E 64 G A L E R İ S İ

HEATSEEKER

Bu oyun şu ana kadar gördüğüm en enfes ve en iyi animasyona sahip oyunlardan biri. Bir programcılık şahaseri. Yönettiğiniz karakter yani şey size biraz komik gelebilir ama süper çizilmiş. Bir çizme ve çizmedem içinde robot bir kol var. Kolun üstünde bir top yer alıyor. İsterseniz topu koldan ayırabilir ve tek başına yönetebilirsiniz ama bu oldukça zor.
Oyundaki amacınız bir bahçenin çevresindeki alevlerin enerjisini emip topta toplamak. Bahçedeki herşey dev boyutlarda. Dev böcekler, dev kurbağalar ve dev bitkiler var. Bu bitkilere tırmanırken insan kendini gerçekten oradaymış gibi hissediyor. Etrafta dolaşa dolaşa kısa bir sürede bahçenin içersini avucunuzun içi gibi ezberlersiniz. Yana bir alev gördüğünüzde hemen yanına gidip topu koldan ayırın. Bunun yapmak içinde joystiği biraz yukarı itip ateşe biraz basılı tutun. Topu ayrıca alevin yanına getirin ve güç emmesi için biraz bekleyin. Alttaki büyük topta renk değişme olayı durunca, topu tekrar kol ile birleştirin. Bu size oldukça fazla puan kazandıracaktır. Ayrıca bitkilerin arasında dolanan karınca, sümüklüböcek, kaplumbağa ve kurbağa gibi yaratıklarıda uzağa fırlatarak puan kazanabilirsiniz.



Bazen yanıp sönen yuvarlak objeler göreceksiniz. Bunlar bombadır. Onları alıp Space tuşu ile kullanabilirsiniz.
Düz alanlarda daha hızlı ilerleyebilmek veya dar yerlerden geçebilmek için robotunuzu bir araba gibi kullanabilirsiniz. Bunun için joystiği aşağı çekmeniz yeterli.
Ekranın altında büyük bir top göreceksiniz. Bu top sizin yönettiğiniz topun aynısı, hareketleri bile aynı. Topun solunda skorunuzu, sağında Pass denen bir yazı ve onun yanında sayılar göreceksiniz. Pass sayısı 9999 ulaştığında Shift ve F1'e basarak ışınlanmalısınız yani teleport işlemini gerçekleştirmelisiniz.
Oyunun başında Practise seçeneği yani denemede var. "Y" tuşuna basarsanız karşınıza bir soru daha çıkar. Buna "Yes" derseniz oyunu zifiri karanlıkta projektörlerin ışığında oynarsınız. Burası süper, süper, süper yapılmış. Tabi isterseniz "No" diyerek aydınlıkta oynayabilirsiniz. Karanlıkta oynarken Return tuşuna basarak Infra-Red yani ile geceleyinde görmenizi sağlayan projektörle (kırmızı olarak) oynarsınız. Buraları oyunu harika yapan kısımları.
Oyun sırasında yağan yağmur bile harika.
Sonuç olarak kaçırılmayacak derecede güzel bir oyun. Kaçıranlar bunun gibisini biraz zor bulur.
Mert HEKİMCİ

★★

DYNAMOIDD

Gordian Tomb ve Star Force gibi güzel ve basit oyunlara imzasını atan Alman programlardan meydana gelmiş olan Double Density'nin bir başka güzel ve basit oyunu.
Bu firmanın oyunlarında dikkat edeceğiniz en önemli şey müziklerdir. Hepsinde harika müzikler var.
Dynamoid bir veya iki kişi tarafından oynanabilen bir beceri oyunu. Oyun ekranında iki oyuncu (uzay raketli) ve bir top göreceksiniz. Her ikisinde kendi sahası ve kendi kalesi var. Amaç topu rakip kaleye sokmak. Tabii duvarlardan sektirerek. Maç sonunda kazanan kupa alıyor.
Oyunun başındaki ekranda maçın süresi, kaç kişilik oynanacağı ve müziğini ayarlayabilirsiniz. Zorluk dereceside var ama bununla pek uğraşmayın. Yoksa çok büyük farkla maçı kaybedersiniz.
Sakın basit birşey deyip geçmeyin çünkü son derece zevkli.
Mert HEKİMCİ

WALLSTREET

Borsa meraklıları ekran başına. Çünkü sizlere şimdi sizi uzun bir süre bilgisayar başına bağlayacak her yönüyle gerçekci ve mükemmel bir oyun sunacağız. Bilgisayar dünyasında oyun firmalarının el atmadıkları konu kalmayan çağımızın şu günlerinde "Magic Bytes" tarafından piyasaya sürülen Wall Street konu olarak borsayı elealmış.

Oyunun açıklamasına geçmeden önce şunu belirtmeliyim ki oyunda İngilizce bilmek şart, çünkü oyunu çeşitli yollardan alacağınız haberlere göre yönlendirmeniz gerekecek. Haberler de İngilizce olduğuna göre haliyle İngilizce'ye ihtiyacınız olacaktır.

Ana menü yüklendiğinde ekrana 3 seçenek çıkar.

F1: Oyuna başlamak için.

F3: Sadece disket kullanıcılarına hitap etmekte.

F7: Oyundan çıkmak için.

F1'i seçtiyseniz sıra oyunun sayısını (max. dört kişi), oyuncuların isimlerini ve oyunun süresini belirlemeye geliyor. Bu işlemler bitince istenirse borsa hakkındaki bilginizin ölçüldüğü bir teste iştirak edebilirsiniz. Burada çeşitli borsa kurumları ve borsayla ilgili çok seçmeli soru tipleri ile karşılaşacaksınız. Test sonunda borsa bilginizin ne derecede olduğu açık bir şekilde ekrana yansıyacaktır. Testten sonra veya testti başta seçmemeniz durumunda oyuna başlayabilirsiniz. Amaç oyunda borsa haberlerini tayin etmek ve oyun sonuna olabildiğince yüksek nakitle varabilmek. Oyun içinde ekranın alt kısmında çeşitli komutlar yer almakta. Bunlar; F1 ile kişisel menü ekrana gelir. F3 bir sonraki borsa haberlerini bize ulaştırır. F5 reaction (harekete geçmek). F7 oyunu bitirmek (end).

Sizleri borsa faaliyetleri hakkında bilgilendirecek kaynaklar ise radyo-telegrain servisi, gazete manşetleri adamlarınızın tiyoları ve teleksler.

Söz konusu haber kaynaklarını çok iyi izleyin. Size vermek istediği mesajları en doğru şekilde alabilmeniz, yapacağınız yatırımların geleceği açısından son derece önemlidir. Batmakta olan bir şirketin hisselerini almanız sizi nasıl iflasa götürecekse, şu veya bu nedenle yükseleceğini umduğunuz hisse senetlerinden almanız sizi bir anda binlerce dolar kara geçirebilir.Diyelim ki okuduğunuz mesajlardan yola çıkarak bir firma senedinin çok kazanç sağlayabileceği görüşündesiniz. Hiç vakit kaybetmeden F5 Reaction'a basın . Harekete geçmenin tam zamanı. Ekranda borsa tablosu belirecek. Bu tabloda araba endüstrisinden bilgisayara, petrolden altına kadar her türlü firma mevcut. Yanlarındaki sayılar o firmanın bir tek senedinin fiyatı. Tabii siz istediğiniz senetten paranızın yettiği kadar alabilme şansına sahipsiniz. Senet satın almak ve satmak için " Cursor" ve "Return" tuşları size yardımcı olacaktır. Almak istediğiniz senetlerin miktarını sayı tuşları ile belirlemelisiniz. Satın alma işlemini senet tablosunun altındaki "Buy"dan, satma işlemini "Sell"den yapmalısınız. Kredi için "Credit"i, durumunuzu yani ne kadar karda, zararda, kaç adet senet aldığınız ve bunlara ne kadar para verdiğinizi ve diğer bilgileri "Infomenü" ile öğrenebilirsiniz. Ayrıca çeşitli hesaplara para transferi "Sav. Acc. Book"dan yararlanabilirsiniz. Görüyorsunuzki oyunda her şey düşünülmüş.

Satın alırken veya satarken işlemi elverdiğince çabuk yapmalısınız, çünkü size sadece 10 saniye süre tanınacak. Kafanızda belirlediğiniz hareketi yaptıktan sonra F7'ye basarak borsa haberlerini tekrar takibe dönebilirsiniz. Yalnız bu arada bir de tavsiyem olacak. Aldığınız senedi bir kağıda kaçtan aldığınızı not edin ve zaman zaman Reaction'dan o senedin ne durumda olduğunu gözleyin. Artış veya azalışlar umduğunuz gibi gitmeyebilir. Bu da borsanın kendine has bir yanı. Herşey her an değişebilir. Borsa ciddi bir meseledir, asla şakaya gelmez. Bir bakarsınız milyarlar içinde yüzüyorsunuz, bir bakmışsınız ayağınızda pabuç kalmamış.

Ne yazık ki oyunumuz Wall Street'te bunun pek bir önemi yok. O yüzden siz keyfinize bakın ve oyunun tadını çıkarın.

Artık oyunun nasıl oynanacağını öğrendiniz. Bundan sonrası güvendiğiz İngilizce'nize ve borsa stratejinize kalmış. Sizin iyi bir borsa simsarı olup olmadığınız oyunun sonundaki kar tablosunda ortaya çıkacaktır.

Not: Eğer bir firma sermaye arttırımı (Raise Copital) yapıyorsa vakit geçirmeden Reaction'a basarak o senetlerden paranızın yettiği kadar alın. Çünkü bu, senetlerin en kısa zamanda yükseleceğine dair bir işarettir.

Disketin tek yüzünü kaplayan bu güzel ve kaliteli oyunu almanızı öneririm. Hele bir de İngilizce biliyor ve borsaya merakınız varsa emin olun bu oyun, size bilgisayarınız başında oldukça zevkli saatler geçirtir.

Refik ERSOY

BIGFOOT

Codemasters firması bizim şu günlerde (hatta yıllarda) Kick Off, Night Bread, Hemerfist gibi hitler yüzünden, başından kalkamadığımız Commodore 64'te yeni bir oyun çıkarmış. Adı da BIGFOOT.1988'de bile bu oyundan çok daha iyilerinin olduğunu söyleyebiliriz, kaldı ki 1990 bitmek üzere...

Neyse biz oyunumuza bakalım. Oyunda Bigfoot adında türünün son örneği bir gorili yönetiyorsunuz. Joystick kontrolü oldukça basit. İlerlemek için sağa-sola, zıplamak için fire'a basınız. Eğer zıplayacağınız yer uzaksa uzunca fire'a basmanız gerekecek. Yerlerde gördüğünüz objeleri (ıspanak, kek, mermi, meşale gibi) almak için ise objeye yaklaşıp, joystick bir defa aşağı çekip fire'a basmanız yeterli. Ama dikkat edin en fazla dört objeyi taşıyabiliyorsunuz. Bu taşıdıklarınızı use komutu ile (Joystiği bir defa aşağı, üç defa sağa çekerek use'a gelin ve fire'a basın. Daha sonra yine sağa çekerek kullanmak istediğiniz objenin altına gelin ve yine fire'a basın.) kullanabilirsiniz. Kek ve ıspanakları kullandıktan sonra bir güvenlik kalkanı oluşacak. Böylece arı ve uçak gibi engeller size bir süre değse de enerjinizi azaltmayacak. Dört obje taşırken başka birini almanız imkansız olduğundan bunlardan birini "drop" komutu ile bırakabilirsiniz. (Joystiği bir kez aşağı, iki kez sağa ve fire,daha sonra bırakmak istediğinizi sağa çekerek seçin ve fire'a basın.)

Oyuna dört hak ile başlıyorsunuz. Arı, uçak gibi engeller size temas edince enerjiniz azalıyor fakat sıfırlanmazsa tekrar yavaş yavaş çoğalıyor. Sıfırlandığında ise bir hakkınızdan oluyorsunuz. Enerjiniz ayrıca yerden birşey alıp, bırakırken ve zıpladığınızda azalıyor. Onun için her hareketten sonra kısa bir süre enerjinizi gözleyin ve yükselmesini bekleyin.

Oyun boyunca hemen her yerde bir çok platform var. Genelde üzerinde sizin işinize yarayabilecek objeler bulunuyor. Fakat dikkat bunlardan bazılarına çıktığınızda nerden geldiğini anlıyamadığınız bir kurşun hakkınızı alıp götürebilir. Eğer böyle bir tuzağa çıkıp üzerinize gelen bir mermi fark ederseniz hiç vakit kaybetmeden fire'a basıp zıplayın. Eğer mermiyi zamanında görmüşseniz ve biraz şansınız varsa kurtulabilirsiniz. Tersi olursa vurulup tuzağın içinde kalırsınız ve bir hakkınız gider, aynı yerde olduğunuz için yeni bir mermi gelir. Bir mermiden kurtulamamışsanız diğer hakkınıza geçer geçmez fire'a basıp zıplayın. Mermiden ancak böyle kurtulabilirsiniz. Oyunda tek tuzak bu değil. Bastığınız yerlere dikkat etmeniz gerekir. Yoksa iki türlü tuzak içine düşebilirsiniz. Birincisine değer değmez bir hakkınızı kaybedersiniz. Bunun için ya üstünden atlamalı ya da yolunuzu değiştirmelisiniz. Diğer tuzak ise üzerine bastınız zaman enerjiniz azalıyor. Hemen zıplarsanız enerjiniz sadece biraz azalır, üzerinde kalırsanız sıfırlanıp bir hakkınızı alır.

Tuzakların bittiğini sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Daha en tehlikelisini görmediniz. Oyuna başladığınız mağarada sağa doğru ilerleyince karşınıza "This Evey" yazılı bir tabela ve aşağı doğru giden bir tünel çıkacak. Eğer buna güvenip aşağı atlarsanız, uzun bir düşüşten sonra yere çakılıp bütün haklarınızı yitirirsiniz. Oyun bir başladığı gibi biter (Trainer'da olsa bile).

C-64

Bu kadar tuzağa görünce moraliniz bozulmasın size yardım edebilecek bir gücünüz var. Joystiği ileri itip fire'a bastığınız zaman gorilinizin yüzü dönük tarafa taş fırlatır. Bu hareketi oldukça yavaş yaptığı için hedefinizi (uçan engeller) vurmanız epey zor ama karşınızda bir çok engel çıkacağından denemek için çok vaktiniz olacak.

Bir çok platformu bulunan oyunda çoğu zaman bunlara çıkmak gerekiyor. Bazılarına tutunmanız oldukça zor. Fire'a ne kadar basarsanız basın üzerine çıkamıyorsunuz. Böyle bir platformla karşılaşınca Fire'a basıp zıplayın, platforma yaklaşınca (örneğin tam altındayken) joystiği ileri itin. Gorilinizin platforma son anda tutunup tırmandığını göreceksiniz. Skorunuz ekranın sağında, haklarınızın üzerinde görülmektedir. Her vurduğunuz uçak ve diğer uçan engeller içinde puan alıyorsunuz.

Oyuna başladığınız yer bir mağara, sağa doğru ilerliyerek objeleri toparlarken gün ışığına çıkabileceğiniz iki çıkıştan birine ulaşıyorsunuz. Eğer mağarada yapılacak bir şey daha olduğunu düşünüyorsanız tekrar içeri girin yoksa daha ileriden geri dönmek çok zor olacaktır. Mağaradan çıkınca karşınızda bir orman göreceksiniz. Daha ilerlediğinizde "National Park"da kurtarılması gereken dişi bir goril ve terkedilmiş bir tünel girişi sizi bekliyor.

Bigfoot'un başına oturduğunuzda size en büyük tavsiyem enerjinize sürekli göz atmanız olacaktır. Enerjiniz az ise mutlaka yükselmesini bekleyin.

Sıkılmadan bir süre oynayabileceğiniz Bigfoot kalitesi bakımından 1990'a yakışmıyor. Diğer oyunlardan vaktiniz kalınca bir görmeniz gerek.

Ümit ÖNCEL

SİZİN İÇİN DERLEDİ:

MURPHY'NİN 2 KANUNLARI

-Hayatta ki en güzel şeyler ya kanun dışı, ya ahlak dışı ya da şişmanlatıcıdır.
-Kendini iyi hissediyorsan, meraklanma geçer.
-Murphy'nin altın kuralı, altını olan kuralı koyar.
-Byte'ın altın kuralı, biz altın satmayız.
-Eldeki kuşa, başının üzerindekinden daha çok güven.
-Güzellik derinin altına kadar işler. Çirkinlik ise kemiğe dayanır.
-Kaz ise kazıkla.
-İşyerinde kişiler, yeteneksizlikleri ölçüsünde yükselir ve orada kalır.
-Leblebi ile karı tavlanmaz.
-Daima yarışta hızlı ve savaşta kuvvetli olan kazanmaz, ama sen yine de onların tarafını tut.
-Çok üstüne düşme bozarsın.
-Bir işi tam yapmak için vakit bulunmaz ama düzeltmek için daima zaman bırakırlar.
-Pipo akıllıya düşünme şansı verir, aptala eğlencelik olur.
-Öyle bir sistem geliştir ki bir budala bile kullansın, o zaman da sadece budalalar kullanır.
-Herkesin zengin olmak için yürümeyen bir planı vardır.
-Borç alabilmek için önce ona ihtiyacın olmadığını kanıtlaman gerekir.
-Her eline Amiga geçirenden bilgisayarcı olursa, at nalından teyp kafası olur.
-Tamire kalktınmı bilki daha çok zaman alır ve daha pahalıya çıkar.
-Her şeyin %90'ı posadır.
-Taş ata ata, oyun ala ala bitmez.
-Beni dinlemeyip kendinden daha çılgın birisi ile yatarsan, önce karyolanın sağlamlığını kontrol et.

LOTUS TURBO

Savaşlar oluyor, insanlar ölüyor, ozon tabakası delinmiş tepemiz pişiyor, Fenerbahçe maç kazanamıyor, enflasyon tırmanıyor, Guns n'Roses bir türlü yeni albüm çıkarmıyor, ne berbat bir dünya burası! Ama laf aramızda benim umrumda ble değil, elektrikler kesilmesin de ne olursa olsun; çünkü ben LOTUS oynuyorum abi yaaa!

Dergimizde en çok tutulan oyun özelliğini ülkemize geldiğinden beri koruyan LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE gerçekten müthiş bir yarış oyunu. İçimden bir ses bu oyunun yakın zamanda Top Ten Amiga oyunlarının bir üyesi olacağını söylüyor. Öyleki, sanat yuvamızdaki bilgisayarlar her zaman azgın LOTUS e.t.c. oyuncuları tarafından işgal edilmiş durumda. Abdurrahman abi artık Lotus efektlerinden feci işkilleniyor. Neyse biz oyunumuzun tanıtımına geçelim.

Oyunu yüklediğinizde, Lotus Turbo SE'nizin tüm özelliklerini gözler önüne seren ve birkaç resimden oluşan bir demo seyrediyorsunuz. Burada fazla beklemek istemiyorsanız ateşe basmanız yeterli. Daha sonra oyun kontrol ve parametrelerini belirlediğimiz bölüme geçiyoruz.

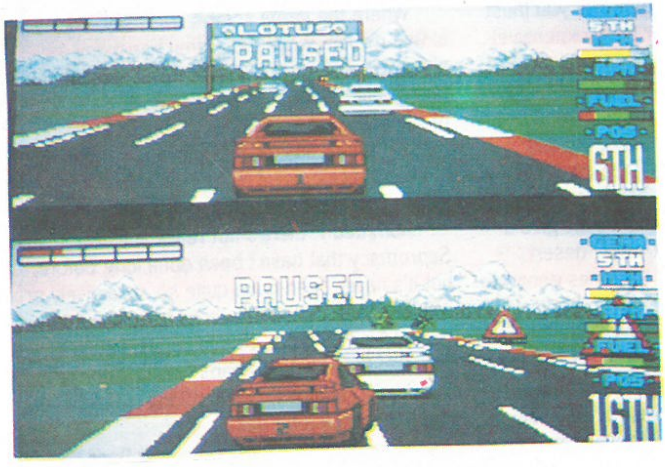
Bu bölümde DIFFICULTY, NUMBER OF PLAYERS, PLAYER ONE ve PLAYER TWO adı altında seçenek başlıkları görüyoruz. Bu seçenekleri kullanmak için joystick'inizi aşağı yukarı çekip seçeneği highlight etmek ve joy.'u sağa yada sola çekmek yeterli. Bu seçeneklerin açıklaması şöyle ;DIFFICULTY : Bu seçeneğin alt seçenekleri ise... Practice : Bu seçeneği seçerseniz, arkadaşınızla yada tek başınıza boş bir yolda cirit atma şansına sahip olursunuz. Easy - 7 Race : Bu seçenek yapacağınız yarışta 7 pist olacağını belirtir. Yarışlarda en kolay seçenek budur. Diğer seçenekler Medium - 10 Race ve Hard - 15 Race oyunun yarış sayısını arttırır ve zorluk seviyesini yülseltir. En kolayı easy race, en zoru ise hard race'tir.

NUMBER OF PLAYERS : Bu seçenekle oyunun kaç kişilik oynanacağı belirtilir. Bu bölümün alt seçeneği ise ONE - tek kişilik oyun, TWO - ise iki kişilik oyun sağlar.

PLAYER ONE : Bu seçenekle, birinci oyuncunun parametrelerini belirleriz. Bu bölümün alt seçenekleri ise şöyle.

(a) GEARS : Vitesler, manual veya computerised olabilirler. Manual gears'ı seçerseniz, vitesleri siz attırıp küçültebilirsiniz. Eğer Computerised gears'ı seçtiyseniz, vitesler otomatik olur.

(b) CONTROLS : Arabanızın kontrolleri, Normal control veya Alternative control olabilir. Normal





ESPRIT CHALLENGE

control'ü seçerseniz, arabanızın kontrollerinde hiçbir değişiklik olmaz fakat, alternative kontrol'ü seçtiyseniz Arabanız ateşe basınca hızlanır. Eğer bu seçeneği tercih ederseniz, vites diye bir olay olmaz. Bu da oyunun oynanabilirliğini büyük ölçüde düşürüyor.

PLAYER TWO : Bu bölüm, eğer siz NO OF PLAYERS seçeneğini TWO yani iki kişilik yaptıysanız aktive olur. Bu bölümün alt seçenekleri ise şöyle ;

(a) GEARS : Bu seçenek, player one'daki gibidir.

(b) CONTROLS : Controls seçeneğide, gears gibi, player one ile aynıdır.

(c) PLAYER 2 nun oyun aleti : Bu bölümde de üç seçenek var. Bunlar ;

i) Joystick in port 1 : Joystick'iniz mouse portunda.

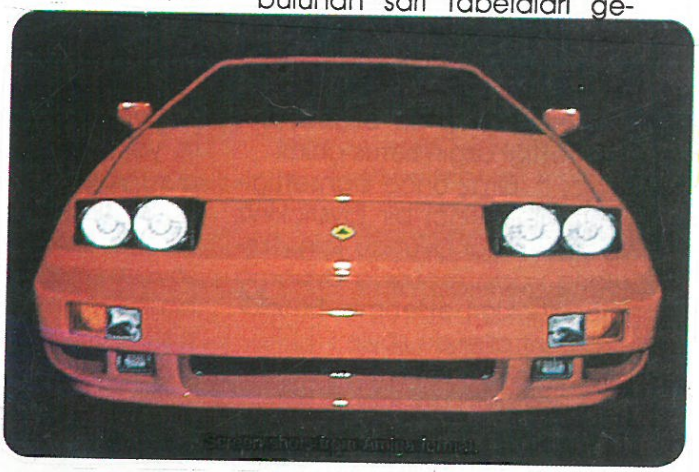
ii) Mouse ın port 1 : Mouse'unuz mouse portunda.

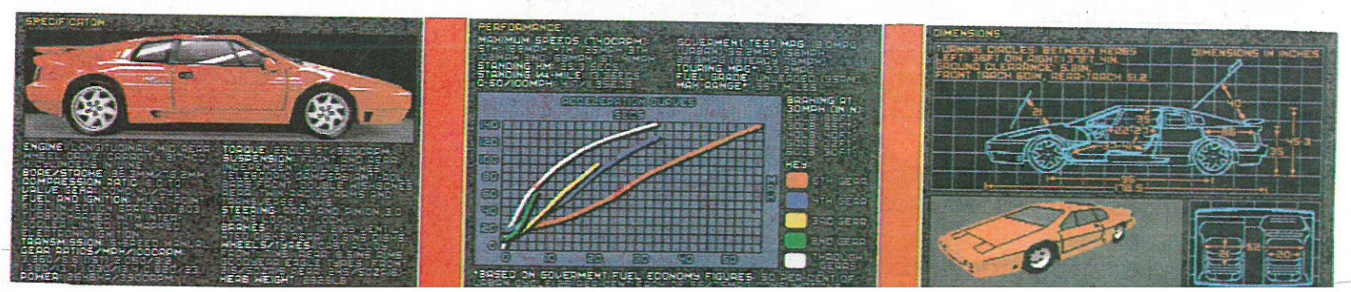
iii) Keyboard : Eğer her hangi bir, oyun aletiniz yoksa bu seçeneği seçerek tuşlarla oynayabilirsiniz.

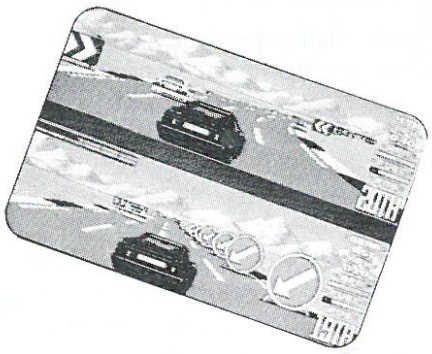
Seçenek ekranında her şeyi ayarladıktan sonra ateşe basıp bir sonraki ekrana geçin bu ekranda, oyun esnasında dinleyeceğiniz müziği CD player'inizden seçiyorsunuz. CD tracklarını seçmek için, joy. sağa veya sola yeterlidir. Eğer 0. trackı seçerseniz, sadece efektlerle oynarsınız. Efektlerle oynamak daha mantıklı ve konsantreyi sağlıyor. (Yanınıza teyp alıp AC/DC dinlerseniz sizi kimse tutamaz!). Burada üç adet değişik müzik seçebilirsiniz. Buradanda ateşe basıp çıkınca karşımıza yarış pisti hakkındaki bilgiler, o pistte yapılan en iyi derece vs. çıkıyor.

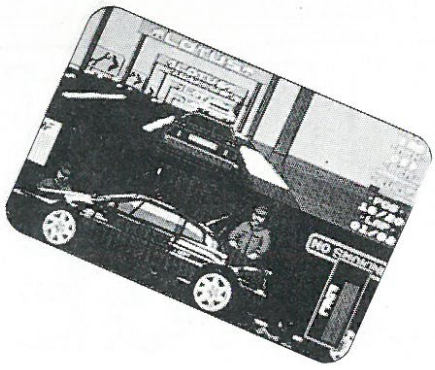
Burada makine biraz yükleme yapıyor ve ardından oyun ekranı gözlerimizin önüne seriliyor. Ekran ikiye bölünmüş. Eğer iki kişi oynuyorsak bir arkadaşınızla (bir iki tur sonra can düşmanınız olacağını garanti edebilirim) oynuyorsunuz. Üst bölümde player one, alt bölümde ise player two yarışıyor. Eğer tek kişi oynuyorsak, üstte player one, altta ise arabanızın bir görüntüsü var. Arabanızın kontrolleri, biraz önce anlattığımız seçeneklerin ayarlanış biçimine göre değişiyor. Her oyuncunun ekran bölümünde şu bilgiler bulunuyor. En üstte, vites göstergesi, onun altında hızınız (mil/saat olarak). Onun altındaki led göstergesi, motor devri, onun altındaki ise yakıt göstergenizi temsil ediyor. Eğer bu gösterge kırmızıya gelirse, gösterge yanıp sönmeye başlar, ve bir efektle size yakıtınızın bitmekte olduğunu haber verir. Bu durumda, en yakın fırsatta yakıt almalısınız. Eğer fırsat bulamazsanız veya fırsatı kaçırırsanız, yarış sizin için biter. Yakıt göstergenizin altındada yarışta kaçıncı olduğunuz gösteriliyor. Eğer yarışı en az onuncu bitiremezseniz, bir sonraki piste geçemezsiniz.

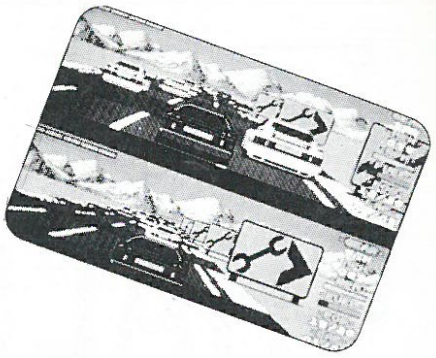
Bu arada gelelim yakıt alma yada arabanızdaki bazı hasarları gidermeye. Bu hareketleri yapmak için, turu bitirdikten hemen sonra sağda, üzerinde ingiliz anahtarı bulunan sarı tabelaları ge-











çerken yavaşlayın ve yine sağdaki, yoldan bağımsız bölüme girip durun. sağdaki yakıt göstergesinin size gerektiği kadar dolmasını bekleyin ve joy. ileri iterek çıkın. Eğer yarış beş yada beş turdan fazlaysa, extra benzin almanız gerekir. Eğer etrafa fazlaca çarpar kayaların üstünden geçmeye çalışırsanız arabanızdaki hasar büyür, yakıt kaybetmeye başlayabilirsiniz. Bu durumda, yakıt aldığınız pit'e girmeniz yeterli. Kullanılan viteslerin hız sınırları ise şöyle ;

Birinci vites : 41 mph, ikinci vites : 63 mph, üçüncü vites : 102 mph, dördüncü vites : 133 mph vee beşinci vites : 163 mph veya km olarak söylemek gerekirse 262.467 km. Yarışta, yirmi adet araba var, bunlardan ikisi sizin veya arkadaşınızın yönettiği Lotus, diğer onsekizi ise bilgisayarın yönettiği azgın Lotus'çular.

Biraz önce bahsettiğimiz gibi, ikinci bir joystickiniz yoksa ikinci oyuncu için, tuşlarla yada mousela oynama seçenekleri eklenmiş. Bu extra kontroller de şöyle :

Klavye kontrolleri :

L tuşu-Gaza basma.

, ve < 'ün bulunduğu tuş-fren yapma (Amerikan klavyesine göre).

Z tuşu-sola gitme.

X tuşu-sağa gitme.

Mouse kontrolleri :

Mouse sağa, sola-sağa, sola gitme.

Sol mouse tuşu-fren yapma.

Sağ mouse tuşu-gaza basma.

Fakat programcı ammouse ile oynarken, vites değiştirmenin çok zor olacağını düşünmüş olsalar gerek ki joy. dan başka bir aletle oynarken her zaman otomatik vites oluyor. Yani ileri gidip hızlanmaya başlayınca vites-ler kendiliğinden yükseliyor. Bu arada pistlerdeki tehlikelere biraz değinelim. Pistlerdeki belli başlı tehlikeler, virajlar, yol ortasındaki taşlar, yollara dökülmüş su ve yağlar. Birde tabi şu tabelalar var (Şahin'in can düşmanı yaratıklar). Yolda herhangi bir objeye çarpınca hızınız büyük ölçüde kesiliyor ve sizin için çok değerli olan üç dört saniye kaybediyorsunuz. Yoldaki kayalarla fazla içli dışlı olursanız, bazen benzininiz azalmaya başlıyor. Bu arızayı pite girerek onarabiliyorsunuz. Eğer yağların üstünden geçmeye kalkarsanız, malumunuz üzere yolda birkaç buz dansı figürü yapıyorsunuz. Tabi bu figürler sırasında etrafınızı çarşamba pazarına çevirdiğinizi söylememe gerek yok. Bir başka tehlike de sular, ilk sulu pistle, easy'nin son pisti olan Çin'de karşılaşıyorsunuz. Su, arabanıza herhangi bir zarar vermiyor fakat büyük ölçüde yavaşlatıyor.

Seçtiğiniz zorluktaki bütün turları bitirince ekranda bazı mesajlar görüyorsunuz. Eğer şampiyon olduysanız aferin iyi gidiyorsun, bir de zor level'ı dene, eğer şampiyon olamadıysanız bir daha dene gibisinden birşeyler yazıyor. Bu kadar güzel grafiklerle dolu bir oyunda bu ekranların sadece yazı olması gerçekten ayıp. Bir de unutmadan, eğer şampiyon olmak istiyorsanız Nijel Mainsail adlı alçağa dikkat edin. Bütün pistlerde başınızın belası olacaktır.

Oyundaki Lotuslar oldukça detaylı çizilmişler. Buna rağmen oyun mükemmel bir hıza ulaşıyor. Gerçekten çok iyi düşünülmüş ve çok iyi yapılmış harika bir yarış oyunu. Resmen, Amigayı arcade makinalarıyla aşık attırabilecek düzeye getirebilen çok iyi bir oyun. Doğrusunu söylemek gerekirse, bu oyunu kaçırmamalısınız. Eğer bu oyuna sahip olmasanız büyük bir zevkten mahrum kalırsınız. O zaman size minibüsçüler bile güler. Eee ne demişler, alırsın Lotus olursun kral!

NOT: Eğer gelecek sayı dergimizi zamanında çıkaramazsak bilin ki sebebi LOTUS oynamamızdır. Artık kusura bakmazsınız, nasıl olsa siz de LOTUS oynuyor olacağınızdan farkına bile varamayabilirsiniz.

BURAK ÖZIŞIK (co-pilot ve pit-man)
MURAT ADANÇ (#1 ego ve drunk driver)



SIDESHOW

Panayır oyunları, eğlenceleri hemen hepimizin ilgisini çeker. Ama nedense bilgisayar firmaları bu konu ile ilgili olarak akılda kalır nitelikte bir program yapmamışlardı. İşte Actionware firması, konusunu panayır eğlencelerinden alan oldukça kaliteli bir oyunla bu boşluğu önemli bir ölçüde doldurdu. Side Show adındaki bu oyunda, cebimizde bulunan parayla panayıra girip gönlümüzce eğleniyoruz. Side Show sekiz panayır oyunundan oluşmuş. Streght, Potpouri, Balls, Ballons, Knives, Dunk Tank, Clock Shoope ve Haunted Hill.

Oyunda bilet alarak başlıyoruz. Burada ister daha ucuz olan çocuk bileti, isterseniz büyüklere satılan normal biletlerden birini alabilirsiniz. Eğer çocuk bileti alırsanız, panayırda harcamak için elinizde biraz daha fazla para kalıyor ama bu biletle çocuklara yasak bazı oyunları oynayamıyoruz. Tavsiyem kesinlikle normal bilet almanız ve bütün oyunlarla oynamanız. Gişeden geçince panayırın görüntüsüyle karşılaşıyoruz. Burada hedefi istediğimiz çadıra getirip klickleyince biletinizde oyunun adını, fiyatını veya paranızın yetip yetmeyeciğini yazar. Seçiminizi yaptığınızda kırmızı biletin üzerine klickleyip oyuna başlayabilirsiniz. İlk başta paranız kısıtlı olduğundan her oyuna giremiyorsunuz ama ouyunlar boyunca paranızı artırabilirsiniz. Tabii bunun terside mümkün. Paranızı bitirip kös kös eve dönmekte var. Ayrıca karnınız çok acıktığı zaman oyun bitiyor. Bunu biletinizin "Hungry" göstergesinden anlayabilirsiniz. Bunun için sık sık yiyecek arabasına gidip paranız yettiği ölçüde karnınızı doyurmalısınız. Bu ekrandan çıkmak için satıcının yanındaki kasaya klickleyeceksiniz. Panayırdaki oyunlardan Balls ile üçer kez oynayabiliyorsunuz. Üçüncü oynayıştan sonra çadır kapanıyor. Ne kadar çok puan toplarsanız o kadar çok para kazanırsınız. Eğer puanlarınız "-" olarak çoğalırsa para kaybedersiniz. Evet şimdi oyunu rahatça oynayabilmeniz için oyunları ipuçları ve tavsiyeler vererek yazıyorum.

Strenght: İlk oyunda karşınıza üç tane güçölçer göreceksiniz. Bunların altındaki ağırlığa nişan alıp ateş ettiğinizde ağırlık tepeye ulaşıp çana vuracak ve puan alabileceksiniz. Yalnız belirli aralıklarla güç ölçerlere tırmanan ve çanları havaya kaldırıp onları vurmanıza engel olan maymunlar var. Bunlara dikkat edin ve bunlara vurmayın, puanınız azalır. Balonlara vurmak da puan azaltıyor.

Potpouri: Bu oyunda ekrandan geçen hedefleri vuruyorsunuz. Doğru hedefleri vurup "+" puanlar kazanmalısınız. Biraz şans isteyen bir bölüm.

Balls: İşte bolca para kazanabileceğiniz yegane yer. Burada zeminlerden belirli zamanlarda birçok top çıkıyor. Puan kazanmak için bunları vurmanız lazım. Kırmızıları vurursanız puanınız eksiliyor. Özellikle arkadan çıkan yeşil toplar iyi puan kazandırıyor.

Balloons: İlginç bir bölüm. Ekranda dizili balonlar ve bunların arkasında çeşitli "+" ve "-" numaralar var. Amacınız balonları vurup "+" sayıları bulmak. Başta sanş işi gelsede "+" sayılar belirli bir desene veya modele göre diziliyor. Tavsiyem ilk başta üst sıranın ortasını vurun. "+"yı bulamadıysanız bir alta inin. Bulunca yanındaki, çaprazındaki balonları belli bir mantık sırasına göre vurun. Bulduğunuz "+" sayıların simetriğini araştırıp "+" sayılardan oluşmuş deseni bulun.

Knives: Refleks isteyen bu bölümde, palyançonun yanında bulunan kutuları vurmaya çalışıyoruz. Kutulardan çilek resmi çıkarsa vurun ve puan kazanın. Surat çıkanları vurursanız puan kaybedersiniz. Pek karlı bir bölüm değil.

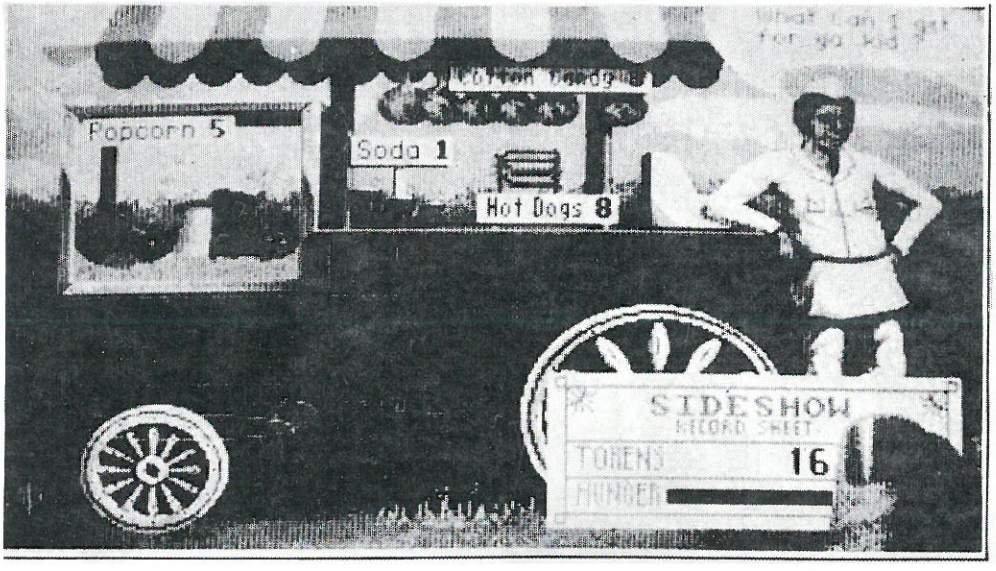
Dunk Tank: Hepimizin bildiği tipik bir panayır oyunu. Suyun üstündeki adamı suya düşürmeye çalışıyorsunuz. Yalnız bu bölüm çok zor. Adam bir anda beliren hedefleri anında eliyle kapatıyor. Üstelik sadece beş top atma hakkınız var. Adamı iki kez düşürseniz bile bu bölüm için ödediğiniz paranın yarısını kazanamıyorsunuz.

Clock Shooper: Bu bölümde guguklu saatlarden çıkan kuşları vuruyorsunuz. Saatlari vurmayın puanınız azalır. Çok puan kazanabilirsiniz ama fazla para ödenmiyor.

Haunted Hill: İşte en sevdiğim bölüm, perili tepe. Bu bölümde Potpouri gibi ekranda çıkan çeşitli hedefleri vuruyorsunuz. Farkı burada puan azaltıcı hedef yok, çıkan her hedefi vurmalısınız. Gerçekten burası en zevkli dolasıyle en pahalı bölüm.

Evet bölümler böyle. Daha önce söylediğim gibi ilk önce Balls bölümüne girin ve bol para kazanın sonra diğerleri ile rahatca oynayın. Arada sırada karnınızı doyurmayı unutmayın. Side Show'da grafikler oldukça iyi, efektler gerçekçi, müzik oyunun atmosferine uygun. Bütün bu açıklamalardan sonra oyunu alacak arkadaşlara tatsız bir haberim olacak, oyun ne yazık ki üç disket. Ama panayırların o ışıltılı, eğlenceli dünyasına dalmak istiyorsunuz bundan iyi fırsat olmaz.

Tolga SAVAŞÇI



INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Futbol, futbol, futbol!.. Neredeyse hergün yepyeni futbol oyunlarıyla karşılaşıyoruz. Bunlardan bazıları çok sıradan oluyor. Neyseki bu futbol oyunu onlardan biri değil. International Soccer Challenge, değişik ülkelerin en iyi takımlarını toparlamış bir futbol çekişmesi.

Oyunun en çekici yanı ise oyunu oynarken sahayı bir futbolcu seviyesinde görmeniz, böyle olunca oyuncuların hareketleri çok önem kazanıyor. Bu noktada oyun çok başarılı olmuş. Gerek oyuncuların, gerekse kalecilerin hareketleri oldukça güzel.

Oyun yüklendikten sonra karşınıza ana menü çıkıyor. Buradaki seçenekler şöyle:

LOAD SAVED GAME: World Cup ya da Super League kaldığınız bir yeri formatlı diskete kaydettikten sonra geri çağırma işlemini bu seçenekle yapıyorsunuz.

SUPER LEAGUE: Bunu seçince karşınıza ayrı bir menü çıkıyor. Buraya ilk olarak forvet oyuncunuzun adını, daha sonra ise zamanı (2, 4 veya 6 dakika) yazıyorsunuz. Tek bir oyuncuyu veya bütün bir takımı oynamak istediğinizi ve son olarak takımınızı seçiyorsunuz. Burada çıkan soruya "yes" derseniz dilediğiniz takım ismini, orada bulunan biriyle değiştirebilirsiniz. Burada en iyi takım bana göre Liverpool.

WORLD CUP: Baştaki seçenekleri Super League gibi, fakat oyun sırasında puanlama değil eleme usulü var.

PRACTICE SESSION: Oyunun en sevdiğim bölüm, bu geniş kapsamlı practice kısım. Burada hareketleriniz seri hale gelinceye kadar çalışın. İşte size altı harekette yardımcı olacak ipucları.

1) Passing: Burada dikkat etmeniz gereken şey ateşe basış süreniz. Ne kadar basarsanız, top o kadar uzağa gider.

2) Penalty Kick: Penaltı atışları gerçektehn çok iyi yapılmış. Sanki gerçekten oradaymış hissi veriyor. Ateşe basıp, hangi yöne topu atmak istiyorsanız joystiği o yöne çekin.

3) Goalkeeping: Penaltı kurtarma sırasında kaleci hareketleri mükemmele yaklaşmış. Yalnız bu kısım biraz kolay. Topun nereye geldiğini gördükten sonra bile o tarafa atlarsanız topu yakalıyor veya çeliyorsunuz.

4) Corner Left: Sol taraftan korner kullanma. Burada hemen belirtmek istediğim bir şey var. Oyunda hep ileri doğru atak ve geriye doğru defans yapıyorsunuz. Bu yüzden korner atışları sanki hiç taraf değiştirmemiş gibi iki yarıda da aynı. Yapmanız gereken ateşe basıp topun nereye gitmesini istiyorsanız joystiği oraya itmeniz.

5) Corner Light: Corner Left için söylediğim herşey bunun içinde geçerli.

6) Exit Practice: Bu kısımdan çıkıp üst tarafa geçme.

Bu arada Practice'ı heran "Esc" tuşu ile bırakabilirsiniz. "Pause" ise P tuşu yapıyor. Oyunda grafikler çok kötü değil. Oyuncuların hareketleri ise diğer oyunlara nazaran çok daha iyi yapılmış. Top dışarı çıkınca ekrana üzerinde altı şekil bulunan bir resim çıkıyor. Hangisi kırmızı çerçeveye alınmışsa karar o demektir. Son söze gelince. World Cup'ın modası geçti. Hele Kick Off 2'nin Extended'i gelmişken hiç şansı kalmıyor. Kick Off'dan farklı birçok yönü var. Alsanız kötü olmaz, fakat pek uzun ömürlü olacağını sanmam. Bol goller...

Cenk ÜNLÜ

Ses-Efekt : %65
Grafik : %70
Genel : %75



BİLGİSAYAR'da TELİF HAKLARI'nı
ayrı bir kanun düzenleyecek

BİLGİSAYAR TELİF HAKLARI VE ROYALTE BEDELLERİ'ni BELİRLEYEN MADDELER VİDEO,SİNEMA SANAT ESERLERİ KANUN TASLAĞI'NDAN ÇIKARILDI

DERGİMİZ SAHİBİ VE GENEL YÖNETMENİ ABDURRAHMAN PALA'nın ismen ve resmi üye sıfatıyla davet edildiği T.B.M.M. ADALET KOMISYONU toplantısı 7 kasım 1990 günü T.B.M.M. ADALET KOMISYONU'nun 245 no'lu meclis odası'nda yapıldı ve görüşmeler sonunda bizim tezimiz kabul edilerek BİLGİSAYAR'da TELİF HAKLARI ve ROYALTE BEDELLERİ'ni VİDEO. SİNEMA KANUNU ile birlikte müteala eden kanundan BİLGİSAYARla ilgili bölümler tamamen cıkarıldı Bilgisayarla ilgili daha sonra toplanacak bir başka komısyonda başka kanun yapılacak.

T.B.M.M. deki toplantıya Kanunu hazırlayan 5 parlamenter İçişleri ,Milli Eğitim Bakanlıkları Müşteşar yardımcıları TRT Genel Müdürlüğü adına baş hukuk müşaviri SESAM ve MESAM'ı temsilen iki avukat ile Abdurrahman pala ve Devlet Planlama Teşkilatı Müsteşar yardımcısı katıldı. Toplantının başında daha önce Parlamenterlere görüşlerini yazılı olarak sunan Abdurrahman pala görüşleri doğrultusunda bir konuşma yaparak Bilgisayar ile Video,Sinema kanununun bir biri içinde olamayacağını, Bilgisayar'ın ayrı bir kanuna ,Müstakil ve sadece Bilgisayardan bahseden bir kanuna ihtiyacı olduğunu anlattı ve Bilgisayar'ın söz konusu kanunun içinde kalmasının hukukı mahzurlar ve kavram kargaşalarına sebeb olacağını belirtti. Bu konuşmadan sonra teker teker görüşleri alınan üyelerin mütealalarından sonra BİLGİSAYAR için ayrı bir kanun hazırlanması'nın teklifi ve Bu kanunda sadece Video, Sinema Müzik ve Sanat eserleri'ni kapsaması karar altına alındı. Daha sonra madde madde görüşülen kanun son şeklini aldıktan sonra komısyona iade edildi

T. C.
TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ
ADALET KOMİSYONU BAŞKANLIĞI

Sayı : 894

Konu :

31 / 10 / 1990

Sayın Abdurrahman PALA
64'ler Dergisi Sahibi
İSTANBUL

Kırşehir Milletvekili Gökhan Maraş ve 3 Arkadaşının; 3257 sayılı Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanunu ile Bu Kanunun Bazı Maddelerini Değiştiren 3329 sayılı Kanunun Bazı Maddelerinin kaldırılmasına, Bazı Maddelerinin değiştirilmesine ve Madde Eklenmesine Dair Kanun Teklifi ile Edirne Milletvekili Erdal Kalkan ve 35 Arkadaşının; 23.1.1986 Tarih ve 3257 sayılı Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanununda Değişiklik Yapılması Hakkında Kanun Teklifi birleştirilerek Alt Komisyonda 7.11.1990 Çarşamba günü saat 14.00'de 245 numaralı salonda görüşülecektir.

Ekli olarak sunulan Kanun Tekliflerinin incelenmesinde görüşlerinizden faydalanmak üzere Derginiz adına bir temsilcinin belirtilen gün ve saatte Alt Komisyonumuzda bulundurulmasını rica ederim.

Saygılarımla.

EKİ : 2 Adet Kanun Teklifi.

Alpaslan PEHLİVANLI
Ankara Milletvekili
Adalet Komisyonu Başkanı

STORM ACROSS EUROPE

Avrupa'da esen sert bir rüzgar. Afrika'ya kadar uzanan bir rüzgar ve siz Almanya olarak bu rüzgarın merkezi, sebebisiniz. Çıkardığınız bu rüzgarı yönlendirmek, mutlak bir zaferle sona erdirmek sizin elinizde.

SSI'ın çıkardığı mükemmele yakın bir starateji oyunu. Sadece ordularınıza gereken taktikleri verip, size gelecek yardımı beklemeyeceksiniz. Elinizdeki stokları kendiniz değerlendirecek ve yönlendireceksiniz. İster havaalanı, ister fabrika yapacaksınız. İsterseniz tank, denizaltı üretceksiniz. Olmadı atom bombası yapacaksınız. Bunlar sizin elinizde. Önemli olan eldekini yerinde ve zamanında kullanabilmek. Sadece kara veya deniz kuvvetleri değil üçünüde aynı anda komuta edeneleceksiniz.

Oyun tek kişi üzerine kurulmamış. Üç kişiye kadar oynayabilirsiniz. Rusya, Almanya, İngiltere olmak üzere. Eğer staratejinin atmosferine uygun, sabırlı ve yılmayan biriyseniz bu oyunu mutlaka alın.

Oyun başlamadan önce devletlerin işgücü düzeyini ve savaşma kabiliyetlerini belirleyin (0'dan 9'a kadar olan düzeylerde). Sonra kendi ordularınızı kendiniz ayarlayın. Tek fakat çok güçlü bir ordu kurabileceğiniz gibi, sayısı fazla fakat orta güçte ordularla kurabilirsiniz.

Seçimleri bitirdikten sonra artık sıcak savaşa girebilirsiniz. Savaşın geçtiği alan Avrupa, Rusya, Kuzey Afrika ve Türkiye'yi kapsıyor. Yeşil topraklı devletler tarafsız, sarılar İngiliz, Fransız ve diğer müttefik devletlerin toprakları ve en son olarak gri renk Almanya ve Müttefiklerini simgeliyor.

Şimdi de size savaşı kazandıran üç unsura gelelim. Bu üç unsura dikkat ettiğinizde bu oyunda sırtınız yere gelmez ve kısa zamanda savaşı lehinize olarak bitirirsiniz, tarihi yeniden yazarsınız. Birincisi ordularınız. Orduları iyi yönetebilmek için önce onları tanımanız gerekir.

Kara Kuvetleri: Tank, asker, konvoy, uçak ve paraşütlerden oluşmuştur. Uçak ve paraşütleri özel olarak kullanıyorsunuz. Ayrıca seçmeniz ve sayılarını belirlemeniz gerekir. Bu birliklerin sayıları 0-99 arasında olabilir. İlk başta ordu ayarlamalarını yapabilirsiniz. Ordu majör ve minör olarak iki çeşittir. Bunlar güç ve sayı bakımından farklıdır. Bir başka ordu ile çarpışırken hava üstünlüğünüz varsa muhakkak kullanın. Ordudaki tank sayısı ordunuzun gücünü artırır.

Deniz Kuvvetleri: Elinizde denizaltılar, savaş gemileri, ikmal gemileri ve çıkarma gemileri mevcut. Yük gemilerinizi bir limandan bir limana korumalı olarak erzak taşımada kullanabilirsiniz. Savaş gemileri ile devriye dolaşır deniz güvenliğini sağlar veya bir filo ile düşman limanlarına saldırabilirsiniz. Böylece kendi denizlerinizde güvenli bir şekilde ikmal yapabilirsiniz. Yaptığınız akınlarla düşman gemilerine tahribat yaparsınız. Savaşın en önemli savaş aleti olan denizaltılara gelince. Bunları karşınıza çıkan seçeneklerden bir deniz seçip o bölgeye yollayabilirsiniz. İsterseniz en akıllıcası gibi görünen demir örgüyü Atlantik'te tekrar kurarsınız. Böylece İngiliz'lerin Amerika'dan yardım almasını engellemiş olursunuz. Çıkarma gemilerini kullanmak için önce bir limana gelin, daha sonra bu limana yükleyeceğiniz birliği getirin ve birliğin kaç gemiye ihtiyacı olduğunu öğrenin. Eğer bu yerde yıldız varsa çıkarma yapmanız imkansız demektir. Daha sonra çıkarma yapacağınız bölgeyi seçin ve çıkarma yapılmasını bekleyin.

Hava Kuvvetleri: Avcı ve bombardıman uçaklardan oluşan bir hava kuvvetiniz var. Hava kuvvetlerinizin asıl amacı düşman fabrika ve askeri üslerini vurmaktır. Böylece düşmanın üretimini azaltır ve onu zayıflatırsınız.

İkinci unsur savaşan bir devletin sahip olması gereken en önemli unsur yani insan gücü. Bu gücü doğru yerlere zamanında yönlendirirseniz kazanırsınız. Aksi takdirde elinizdekini de kaybedersiniz. Mesala büyük bir hava saldırısından önce veya sonra aldığınız zarara göre uçak üretimine başlayabilirsiniz. Bombalana bombalana havaalanı kalmadıysa yeni havaalanları, fabrikaları hatta şehirleri koruyacak duvar bile çekebilirsiniz. Füze yapabilir, yetersiz görürseniz bir atom bombası yapabilirsiniz. Halkınıza uygun emir verdiğinizde ve elinizde yeterli fabrika varsa sıtınız yere hasret kalır.Üçüncü önemli unsur harita ve not tutma. Eğer tüm Alman şehirlerinde ne var ne yok aklınızda tutabiliyorsanız veya haritaya bakmaktan sıkılmıyorsanız sorun yok. Ama ben size yine not tutmanızı öneririm. Planlı ve bilinçli oynarsanız hem oyundan zevk alırsınız hemde iyi bir zafer kazanırsınız. Mesala fabrika sayınızı ve yerini bilmez ve gereksiz başka bir yere uçaksavar yerleştirirseniz o fabrikayı son olarak bombalanmış haliyde görürsünüz veya ardarda 3,5 savaşa girmiş bir orduya güvenip savunma yaparsanız Churchill beş çayını Berlin'de içebilir. Yaklaşan düşman birliklerini dikkate almazsanız hep birlikte gelirler.

Size verebileceğim son tavsiyeler; denizaltılarını iyi kullanın, onlar size denizde üstünlük kurmanızı sağlayacaktır. Tarafsız ülkelere saldırırken iyi düşünün, yeni bir düşman yeni bir cephe demektir.

Estirdiğiniz kasırga olsun ve zaferle sonuçlansın.Eskişehir'den Çağın'a yardımlarından dolayı teşekkür ederim.

AMIGA 512K
Mert GÖKKAYA

NO EXIT

Evet bu ay güzel bir karate (pek karate denemez ya) oyunu ile karşınızdayız. İşte No Exit. Bu oyunda komando tipli bir adamı yönetiyoruz.

Ama sırf bu adamı yönetmekle kalmayıp bazen bir canavar da olabiliyoruz. Ama bu canavar olmanın belli bir hakkı ve belli bir süresi var. Her bölümde ayrı ayrı canavarlara dönüşebiliyoruz. Oyunumuz altı bölümden oluşuyor. Amacımız ise altı kişi ile dövüşüp zafere ulaşmak. Tabii pek kolay olmuyor, önümüze oldukça zorlu rakipler çıkıyor. Lafı fazla uzatmadan oyuna geçsek hiç fena olmıyacak.

Oyuna başlamadan önce ayarlamalar yapılan bir yer var. Bence bu ayarlamalarda hepsinin ortasına getirmek ile en doğru işi yapmış olursunuz.

Buradki seçenekler;
Üstteki: Kuvvet
Alttaki: Hareketlilik
Soldaki: Hayatiyet
Sağdaki: Direnç

İsterseniz siz bunları göze alarak yapabilirsiniz.Bu yerde iki tuşuna basarak iki kişilik oyuna geçebilirsiniz.

Oyundaki joystick hareketleri şöyle:

Yüzünüzün dönük olduğu taraf ve ateş: Karma yumruk atma.

Ateş basılı aşağı çapraz: Yerden adamın ayağına vurma.

Yukarı çapraz ve ateş: Adamın suratına tekme.

Yüzünüzün baktığı tarafın tersi ve ateş: Karına gelebilecek yumrukları savunma.

Ters aşağı çapraz ve ateş: Ayağa gelebilecek tekmeleri savunma.

Ters yukarı çapraz ve ateş: Başa gelebilecek tekmeleri savunma.

Yukarı çapraz: Havada uçma.

Aşağı: Dinlenme.

Aşağı çapraz: Yerde takla atma.

Şimdi oyuna geçelim.

1.Bölüm

Bu bölümde adam pek güçlü değil. Size karşı seri vuruşlar yapamıyor. O size yapamadığı için siz ona yaklaşıp aşağıdan tekme atın. (Adam kaçana kadar durmadan.) Adam çok sarsılacaktır. Dinlenirken onu yakalayın ve seri vuruşlar yapın. Eğer zorda kalırsanız dinlenin veya canavar olun. Canavar olmak için bir kaç kez yukarı, çaprazа itmek yeterli. Bu bölümde canavar boynuzlu bir yaratık ve yumrukları çok etkili. Adamı yendiğinizde çok değişik şekilde oluyor.

2. Bölüm

Burada ki adam diğerine oranla çok hareketli, dikkatli olun. Her zaman olduğu gibi işe aşağıdan tekme atarak başlayın. Adam boş bulunduğunda karnına seri vuruşlar yapın. Çok hasar verdiğiniz zaman dinlenmesine izin vermeyin. Bu bölümde olabileceğiniz canavar yılankarınca karışımı etkisiz bir şey.

3. Bölüm

Burada ki adam her vuruşu yapıyor ama pek güçlü değil. Kolaylıkla yenebilirsiniz. Size genellikle alttan vurmak isteyecektir. Buna izin vermeyin ve alttan seri vuruşlar yapın. Yakında buna dayanamayacak ve ölecektir. Adama pek zarar veremiyeceğinizde canavar olun. Bu bölümün canavarı arslan gibi kafası olan bir yaratık. Bunun atışları biraz daha etkili.

4. Bölüm

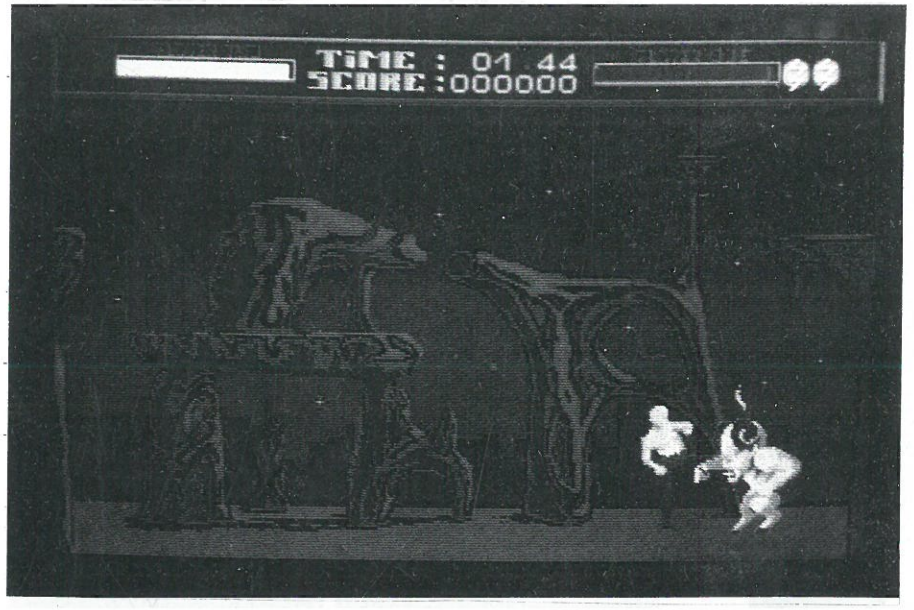
Burada ki adam diğerlerine göre daha etkili. Vuruşlarınızı engelleyebiliyor. Boşuna vuruş yaparsanız hemen size saldırmaya başlıyor. Bunlara karşılık verin ve karnına vurun. Adam ölünce sırada beşinci bölüm var.

5. Bölüm

Rakibimiz şimdiye kadar çıkanların en kuvvetlisi. Hep aşağıdan seri vuruşlar yapın, bu adam başka türlü biraz zor yenilir. Sakın boş kalmayın sonra sıkı bir dayak yersiniz. Canınız yandığında biraz dinlenin. Bu bölümde canavarınız cadı ve hiç etkili değil.

6. Bölüm

Evet geldik son ve en dişli rakibe. Bu acayip suratlı adam çok haraketli ve kuvvetli. Onu biraz zor yeneceksiniz. Sizin boş anınızda hemen 2-3 kez vuruyor. Sizde ona boş kaldığı zaman alttan vurun. Çok hasar yediği zaman durmayın, bu fırsatı değerlendirin ve adamı gebertin. Bundan sonra son ekran yok. Adımızı yazıyoruz ve oyun başa dönüyor.



Evet bu oyun güzel ama son ekranın olmaması kötü. Unutmadan bu oyun bir megabyte. Karate seviyorsanız bu oyunu alın.

Gökhan TARCAN

PÜF NOKTASI

Dergimizin eski sayılarını alanlarınız varsa benim bir zamanlar püf noktası köşesini yazdığımı bilirler. Bundan birkaç hafta önce dergide toplantı yaparken bu köşeyi yeniden canlandırma fikri kafamda belirdi ve Abdurrahman abi'de bunu kabul etti. Kaldırın lan parmakları!!!...
İşte tekrar karşınızda bir püf noktası köşesi (biraz uzun ama ne yapalım) :

ROBOCOP: Eğer hala bitiremediyseniz alın size bitirmenizi sağlayacak ipucu. Oyunu pause edip BEST KEPT SECRET yazarsanız enerjiniz trainer olur.

SPHERICAL: İşte ileri bölümlerden bazılarının şifreleri. RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, GLIEF, CHACHMAL...

P-47: Yüksek skorların yazıldığı yere adınızı ZEBEDEE olarak girin. Böylece F1 ile ekstra hak, F2 ile bölüm geçebilirsiniz.

SPACE ACE: Oyun pause edin ve DODEMODEXTER yazın. Pause'dan çıkınca oyun kendi kendini oynatarak bitecek.

KING'S QUEST 3: Örümceği öldürmek için kartala dönüşüp üstüne doğru uçmalısınız.

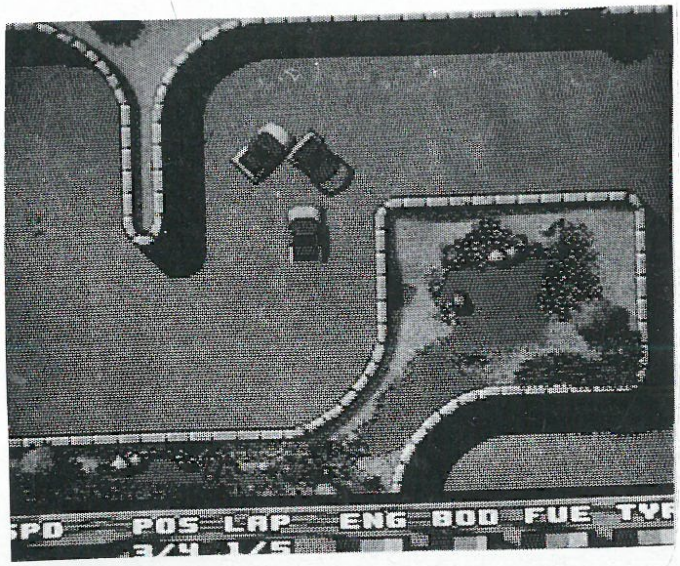
SPACE QUEST 1: Oyunun başında en solda yerde yatan adamı inceleyin(search man) ve üstünden anahtar kardı alın. Sağa kütüphaneye dönüp biraz bekleyin. Yaralı bir adam sürünerek gelecek ve size ASTRAL BODY dedikten sonra ölecek. Ekranın ortasındaki ekrana gidip LOOK SCREEN deyin ve ASTRAL BODY yazın. Sonra robot size bir kartuş getirecek. Hemen get cartridge deyin ve alt katta aşağı giden tek asansöre binin. Eğer adamınız you hear foot steps derse hemen bir odaya yada asansöre binin. Alt katta sağa doğru ilerlerken bir konsol karşınıza gelecek. Konsola yaklaşıp press open yazın. Tekrar sağa ilerleyin ve kapının yanında ki deliğin önünde insert keycard yazın. Kapı açılacak ve sizde aşağı inebileceksiniz. Artık sizi takip eden robottan kurtuldunuz. Ama hala elinizi çabuk tutmanız gerekiyor. Çünkü bir kaç dakika sonra istasyon kendini patlatacak. Hemen ekranın ortasındaki kapılara gelip press left ve press right deyin. Sol dolaptan get dial komutu ile çevirmen aleti sağdan da get suit komutu ile elbiseleri alın. Ekranın altındaki konsola gelip push airlock deyin. Kapıdan çıkınca karşınıza bir konsol daha çıkacak press up ile bu konsol yardımı ile kaçış mekiğini yukarı getirin. Geminin yanına gidip enter pod deyin. Hemen kapıyı kapatın, emniyet kemerlerini bağlayın, sistemleri açın, rota sistemini harekete geçirin ve kolu çekerek gemiyi harekete geçirin. (close door,fasten seatbelt, press power, press autonav, pull lever.) Devamı gelecek sayıda...

GHOULS' N GHOSTS: Eğer size çok zor geliyorsa ve trainer'ı elinizde yoksa oyun sırasında KAREN BROADHURST yazarsanız sonsuz hakkınız olur.

CABAL: Oyun sırasında SCHLIKA yazınca ekran parlayacak ve artık F2 tuşu ile bölümleri geçebileceksiniz.

PIPEMANIA: Eğer bu mükemmel zeka oyununda çok zorlanıyorsanız alın size şifreler:
LEVEL5:GRIP
LEVEL9:TICK
LEVEL17:OOZE
LEVEL25:BALL
LEVEL29:WILD

IT CAME FROM THE DESERT: Karınca örneği toplayabilmek için ilk gün JD's çiftliğine gidin ve karıncayı öldürün. Sonra ekran yukarıdan görünüşe geçecek ve burada belli sayıda karınca öldürdükten sonra bir parça alacaksınız. Eğer bu gerçekleşmezse üzülmeyin. 3. gün saat sabahın 9'una doğru evde olun. Böylece Ben Johnson (koşucu değil) sizi arayacak ve Quarry'de bir karınca ayağı bulduğunu söyleyecek. Karıncaların en fazla olduğu



bölgeleri bulmada size yardımcı püf noktam ise onları genelde volkanlarda aramanızdır. Karıncanın vücut sıvısını ele geçirmek için 2. gün yine sabah 9'da evde olun. Jackie gelip sizden çarpan arabasına bakmanızı isteyecek. Sizde onun bu davetin kabul edin böylece biraz sıvı bulacaksınız. Oyun sırasında yalnız burada değil Quarry'de ki işçi sizi çağırdığında, Neptune Hall'da ve bir karınca savaşından sonra bulabilirsiniz. Karıncaların sesini kaydetmek içinse ayın 3'ünden sonra her gün karakola uğramanızın ve araba kazasında bulduğunuz kasetin size çok yardımı olacak. Ayın 9'unda da kasabanın güneyinde olmanız gerekiyor. Böylece size en büyük yardımları yapan kişi olan bilim adamını kurtarabilirsiniz. Bunu yaptıktan hemen sonra güneybatı volkanına gidin ve ELMER'ı kurtarın. Eğer onu kurtaramazsanız oyunu bitirmeniz hayal olur çünkü oyunu bitirmenizi sağlayan karınca yumurtalarını yakacağınız silahı ELMER size veriyor. Eğer yardımcınız BIFF size JACKIE'nin kaybolduğunu söylerse hemen kasabanın güneyindeki çiftliğe gidin JACKIE size ilginç şeyler söyleyecek. Buradan sonra yapacağınız tek şey bir uçağa atlayıp madenin yanındaki kötü yola inip binaya doğru yürüdükten sonra direk güneye gitmek. Karşınıza yerdeki bir delikten çıkan bir karınca gelecek. Onu öldürdükten sonra delikten girin. Burda iki bölüm var. Pek zorlanacağınızı sanmıyorum. Ana kraliçe ikinci bölümde karşınıza geliyor. Onu görür görmez üstüne doğru yürüyün. Bir klik sesi duyar duymaz çıkışa doğru yönelin.....

UNREAL: Bu oyunu yazan KERİM uzaylı değil tabii ki. Trainer yapma komutunu söylemek istiyorum "ORDILOGICUS" nerede yazılması gerektiğini siz bulun. Eğer bulamazsanız mektup yollayabilirsiniz. Ne yani Murat'ın canı canda bizim ki patlıcan mı adres tarzan pardon yazar listesinin oralarda bir yerlerde.

IVAN HOE: Bu oyunu bitirmek için bir hafta yusuf yusuf hayatı yaşadıktan sonra bir gün şom Orhan gelip trainer kodunu söyledi alın: ZOBINETTE. Bu kodu girince ekran parlayacak ve ne zaman "N" tuşuna basarsanız bölüm geçersiniz.

SHADOW OF THE BEAST 2: Ne yani Orhan' da mı Mars'lı? Hiç sanmıyorum eğer öyle olsaydı Mars'lılar topluca intihar ederdi herhalde. Püf noktamız ise "TEN PINTS" alın enerjiniz trainer oldu.

Bunlarda okuyucularımızdan **Hamdi Bol**'un gönderdiği ipuçları. Kendisine teşekkür ediyoruz. Eğer başka ipuçlarınız varsa bana yazın.

Untouchables'in ilk ekranında "Southamtongazette" yazarsanız, F10 tuşuyla bölüm atlarsınız.

-Operation Thunderbolt'ta "Wigan Ninja" yazarsanız, oyun sonsuz olur. F2 tuşuna basarak bölüm atlarsınız.

-Rock'n Roll'da adınız yerine "Rainbow Arts" yazarsanız, F4 tuşuna basarak ekstra hız alırsınız. F7 tuşuna basarak ekstra bomba alırsınız. F8 tuşuna basarak ekstra paraşüt alırsınız. F10 tuşuna basınca level atlarsınız.

-Ghouls and Ghosts'ın ilk ekranında "Karenbroadhurst" yazarsanız, sonsuz hakka sahip olursunuz.

-Space Harrier'ın Highscore bölümünde eğer ikinci olursanız, adınızı "Raf" yazın. Ölümsüz olursunuz.

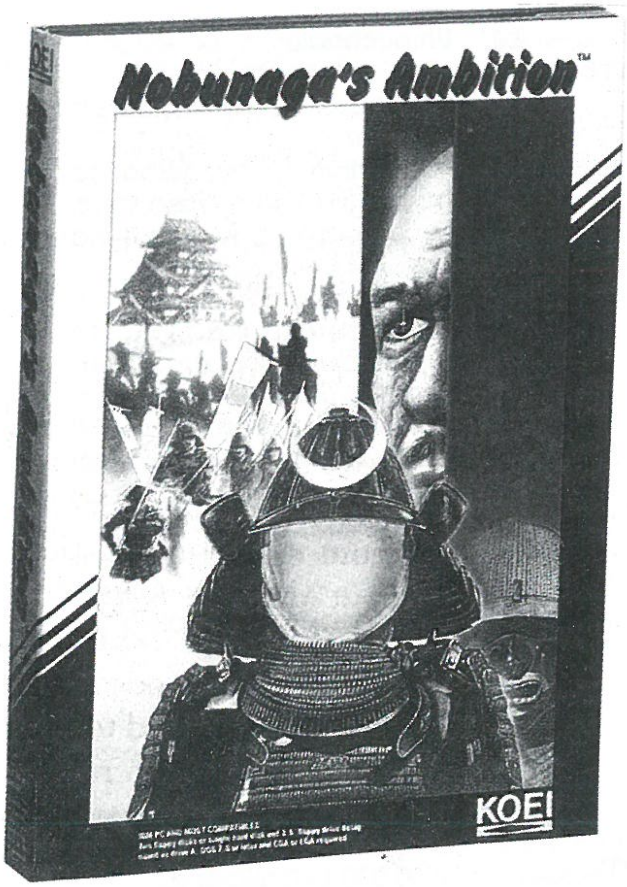
-Süper Cars'ın ad yazma bölümünde "Rich" yazarsanız, $500.000 ile başlarsınız.

-Beach Volley'de "Daddybracey" yazarsanız, F1 ile bölüm atlarsınız.

-Weird Dreams'de aynaların olduğu koridorda aynanın önünde durup, Help tuşuna basarak, Mors Alfabesi ile SOS yazın. (dat, dat, dat, dash, dash, dash, dat, dat, dat) Bu aylık bu kadar gelecek ay için sizinde püf noktalarınızı bekliyoz, hepinize BOL BOL (ne demekse) klavyeler....







Strateji oyunlarımızdan biri yine KOEI firmasına ait. Artık neredeyse KOEI köşesi açacağız. Bu ay Nobunaga's Ambition adlı oyunumuzu size açıklamaya çalışacağız.

Oyun Japonya'da 1560 yıllarında meydana gelen taht kavgalarını konu alıyor. Siz Japon beylerinden biri olarak Japonya'da mutlak egemenliğinizi sağlamak zorundasınız.

Oyun yüklendiğinde size kaydedilmiş bir oyunu yükleme veya yeni bir oyuna başlama seçenekleri sunuluyor. Burada New Game'i seçerek yeni bir oyuna başladığınızda bazı ayarlamalar yapmanız gerekiyor. Eğer daha önceden kaydedilmiş bir oyuna sahipseniz Load Data seçeneğiyle oyununuzu yükleyebilirsiniz.

İlk önce senaryo tipini seçmeniz isteniyor. 17 beylik ve 50 beylik bulunan iki senaryo var. Tavsiyem ilk önce daha kolay olan 17 beylik bulunan senaryoyu seçip tecrübe kazanmanız, daha sonra da asıl oyunu bitirmenizdir.

Bundan sonra size bütün savaşları izlemek isteyip istemediğiniz soruluyor. Buna hayır cevabı verin yoksa oyunda sıra size bir türlü gelmez.

Daha sonra kaç oyuncunun oyuna katılacağı soruluyor. 8 arkadaş beraberce bu oyunu oynayabilirsiniz.

Oyuncu sayısını belirledikten sonra haritadan hangi beyliği yöneteceğinizi seçiyorsunuz. İstediğiniz yeri seçtikten sonra o bölgenin sahibi ekrana geliyor. İsterseniz burada kontrol ettiğiniz kişinin adını değiştirebilirsiniz.

Bunları da geçince sıra karakterinizin özelliklerini belirlemeye geliyor. Mouse'un sol tuşuna basarak random değerler verebilirsiniz. Bu özellikler şunlardır :

Health : Sağlık. Haritada bir ülkeden diğerine giderken ya da savaş açarken bu puanınız azsa isteğiniz yerine getirilmez.

Ambition : Hırs. Karakteriniz yeteri kadar ihtiraslı olmazsa pek başarılı olamazsınız.

Luck: Şans. En önemli faktörlerden biridir.Oyundaki başarınız şansınız ile yakından ilgilidir.

Charm: Etkileme yeteneğiniz. Askerleriniz ve halkınız üzerindeki otoritenizle yakından ilgilidir.

IQ: Zeka seviyeniz. Diplomatik durumlarda ise yarar.

Bence bu puanlarınızın hepsi en az 100 olana kadar değiştirin ve oyuna öyle başlayın. (ki şansınız yüksek olsun)

Son olarak ta oyunun zorluk derecesi belirleniyor. 1.level bile sizi günlerce uğraştıracak. Bu oyunu en zor düzeyde tamamlamaya çalışmak ise akıl karı değil.

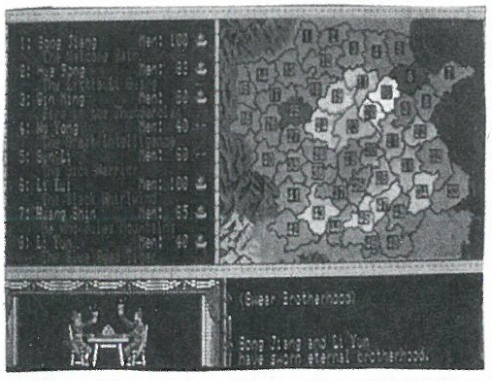
Oyuna nihayet geçebiliriz. Ekranda sol üst köşede yıl ve mevsim olarak tarih yazar. Ortada harita yer alır ve haritada her beyliğin numarası,adı ve sahibi görülebilir. Sağda ise çeşitli bilgiler yer alır.

En üstte adınız yazar. Bunun altında o anki beyliğin adı ve numarası, daha sonra da karakterinizin o beylikte oturup oturmadığı yazılır. Altta yukarıda yazdığımız karakterinizin özellikleri yer alır. En altta da beylikle ilgili özellikler yazılır.

Gold: O beylikte kaç altın bulundurduğunuz yazılır.

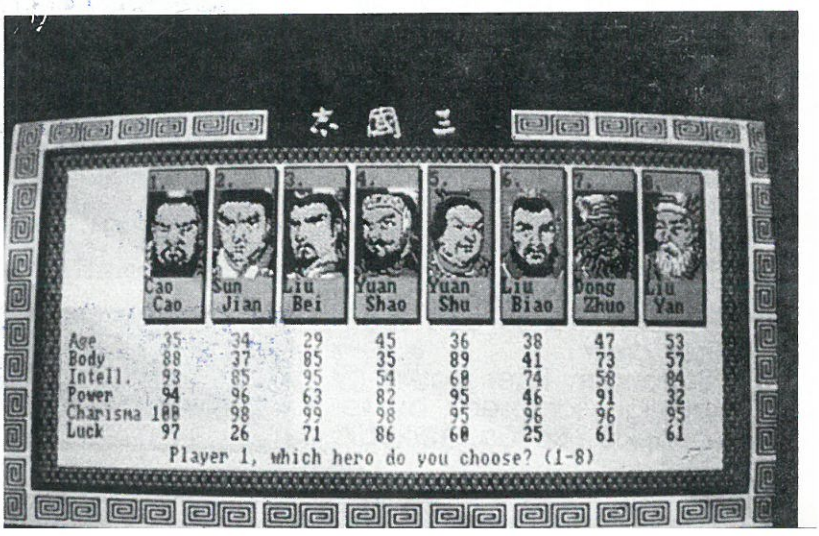
Rice: Pirinç miktarınız. Sıfıra düşerse açlık baş gösterir.

Town Value: Kasabanızın imar durumu. Değer ne kadar yüksek olursa beylik-



ten o kadar vergi alırsınız.
Debt: Tüccara olan borcunuz.
Productivity: Üretim. Bu değer ne kadar yüksek olursa pirinç üretiminiz o kadar artar.
Flood Control: Sık sık meydana gelen sel baskınlarından korunmak için şehrinize set yapmanız gerekir.
Peasant Loyalty : Köylülerin size olan bağlılığını gösterir. Bu değer azalırsa beyliğiniz size isyan edebilir, dikkatli olun.
Wealth: Halkın zenginlik seviyesini gösterir.
Army size: Ordunuzda kaç asker bulunduğunu belirtir. Bu sayıyı 1000 ile çarparak ordunuzun gerçek sayısını bulabilirsiniz.
Loyalty: Ordunuzun size olan bağlılığını gösterir. Bu değeri yüksek tutun ki savaşlarda sizin için hiç çekinmeden canlarını verebilsinler. Bu da sizin sürekli olarak orduya altın ve pirinç dağıtmanızla olur.
Training: Ordunuzun eğitim düzeyini gösterir. Unutmayın ki iyi eğitilmiş küçük bir ordu, eğitilmemiş büyük bir orduyu yenebilir.
Arms: Ordunuzun silah durumunu gösterir. Tüccardan silah alarak bu değeri arttırabilirsiniz. Bu puan da Training kadar önemlidir.
Oyunumuz tamamen pulldown menülerle yönetiliyor. (Koei'nin en büyük özelliği de bu zaten)
FILE menüsü
Save Game: Oyununuzu kaydedip daha sonra devam edebilmek için kullanılır.
Quit Player: Sırası gelen oyuncu oyundan çekilir. Sadece iki ya da daha çok oyuncu oyuna katıldığı zaman seçilebilir.
Quit: Oyundan çıkmak için kullanılır.
GENERAL menüsü
View : Haritadaki beyliklerden birini incelemek için kullanılır.
Move : En az iki beyliğiniz varsa kullanılır. Bir beylikten diğerine geçmek isterseniz bu komutu seçin.
Send: Bir beylikten diğerine asker sevkiyatı için kullanılır.
Recuperate : Bir beylikten diğerine takviye için kullanılır.
Pass: O turu pas geçmek için.
ECONOMIC menüsü
Give
* Peasant : Köylülere vermek için.
* Soldiers: Askerlere vermek için.
Vereceğiniz şey altın ya da pirinç olabilir ve miktarı sizin tarafınızdan belirlenebilir. Köylülere verdikleriniz Peasant Loyalty'nizi, askerlere verdikleriniz Army Loyalty'nizi yükseltir.
Merchant
* Loan : Borç almak için kullanılır. Ancak aldığınız borca göre değişen bir faiz ödemeniz gerekir.
* Repay Loan : Borcunuzu ödemek için seçmeniz gereken komuttur.
* Sell Rice : Pirinçleriniz fazla geldiyse onları satabilirsiniz.
* Buy Rice : Açlık tehlikesiyle karşı karşıyaysanız biraz erzak satın almanız akıllıca olur.
* Weapons : Silah almak için kullanılır. Paranız oldukça bol bol silah alın.
Flood Control : Şehrinizi sel baskınlarına karşı korumak için belli bir harcama yaparsınız ve bu harcamalar Flood Control puanınızı arttırır. Bu puanınız yükseldiçe selden o kadar az zarar görürsünüz.
Cultivate: Pirinç üretimini arttırmak için köylülere destek verirsiniz. Bu harcamalar Productivity puanınızı arttırır.
Expand Town : Şehrin nüfusunu arttırmak için yeni binalar ve evler inşa ederek şehri genişletirsiniz.
Tax: Halktan alacağınız verginin yüzdesini belirler. Bu yüzdeyi çok yükseltirseniz Peasant loyalty'niz düşer.
MILITARY
Train army : Ordunuzu eğitmeniz onlar için oldukça faydalı olur.Savaş zamanında da size büyük kolaylıklar sağlar. Savaşa gitmeden önce kesinlikle seçilmesi gereken bir seçenektir.
Recruit
* Ninja : Rakip beyliklerden birine suikast yapması için

64'ler HIT!



bir ninja gönderirsiniz.
* Soldiers : Halktan asker toplamak için kullanılır.
War : Bir beyliğe savaş açmak için kullanılır. Savaş açacağınız bölgeyi haritadan seçin. Yazının sonunda savaş alanı hakkında detaylı bilgi vereceğim.
Unit Strenght: Ordunuzun bölümlerini ayarlamak için kullanılır. 3 tip ünite mevcuttur :
-Infantry (Piyade)
-Cavalry (Süvari)
-Rifles (Tüfekliler)Burada ağırlığı tüfeklilere ve süvarilere vermeniz sizin açınızdan iyi olacaktır.

DIPLOMATIC

Pact: Bir beyliğe barış antlaşması teklif edersiniz. Eğer kabul edilirse saldırmazlık paktı imzalanmış olur.
Marriage: Evlilikler beylikler arasında dostluk kurulması için iyi bir araçtır.

OPTIONS

Bunlar oyunun oynanışı ile ilgili seçeneklerdir.
Display Wait: Ekrandaki yazıların bekleme süresi.
Background Music: Arka plandaki müziğin çalması.
Animation: Ekranın altındaki animasyonlar.
Other battles: Diğer beyliklerin savaşlarına bakma.
Screen to back: Workbench ekranına geri dönüş.
Menüler bu kadar. Şimdi savaş esnasında ortaya çıkan prosedürü anlatacağım.
Savaş başladığında ekranda harita belirir. Mavi noktalar denizdir. Buralardan geçemezsiniz. Yeşil alanlar ormanlıktır. Dağlardan da ordularınızı geçiremezsiniz. Bilgisayarın da aynı kurallara bağlı olduğunu düşünerek ordularınızı yerleştirin. Ekranın solunda her iki ordunun mevcudu, Training'i, Arms'ı, Loyalty'si yazar. Altta ise dört seçenek çıkar :
Surrender: Eğer başka bir beyliğe sahipseniz bu seçenekle savaşı terkedip yönetiminiz altında bulunan diğer bir beyliğe kaçarsınız.
Daimyo Info : Her iki tarafın komutanlarının özellikleri karşılaştırılır.
Quick Resolve: Birliklerinize hiç komut vermeden turu pas geçersiniz.
Recruit Soldiers :Orduların Loyalty'sinin savaşta ne kadar önemli söylemiştik. Loyalty'si düşük bir ordu size her an ihanet edebilir. Onun için savaşa gitmeden önce askerlerinize altın ve pirinç dağıtarak onların size olan bağlılıklarını yükseltin.Bu seçenek düşman ordunun bir bölümünü kendi saflarınıza çekmek için kullanılır. Düşmanın beş ünitesinden birini ayartabilirsiniz.Bunun için casusunuza bir miktar para vermeniz gerekir. Eğer karşınızdaki ordunun Loyalty'si az ise komutanlarını satıp sizin tarafınıza geçerler. Aksi halde ödediğiniz altınlar boşa gitmiş olur.
Oyunumuzun açıklaması bu kadar. Şimdi size bazı ipuçları veriyoruz.Oyuna başladığınızda Recruit Soldiers ile asker sayınızı arttırın. Askerlerinizi sürekli olarak eğitin. Onlara para vermeyi de ihmal etmeyin. Bu arada halkınızı da hoş tutun. Yeterince güçlü bir ordunuz olunca (60-70 bin kadar) komşu beyliklerden birine saldırın. Ancak siz kendi topraklarınızı bırakıp başkasına saldırınca size komşu olan diğer beylikler de savunmasız kalan topraklarınıza saldırıyorlar, böylece yaptığınız saldırının bir anlamı kalmıyor. Bunu önlemek için diğer beyliklerle bir evlilik düzenleyin ya da saldırmazlık paktı imzalayın.
KOEI son zamanlarda benzer oyunları bol bol piyasaya sürüyor. Eğer daha önce Bandit Kings of Ancient China ya da Chengiz Khan'ı oynayıp beğendiyseniz Nobunaga's Ambition'u almanız da yerinde olur. Japonya'yı fethinizde size başarılar dileriz....

BAHADIR AKCAN

LÜTFEN NOT EDİNİZ!

TELEFONLARIMIZ DEĞİŞTİ

İDARİ:	159 70 62
YAZI İŞLERİ:	159 70 63
İLAN REZERVASYONU	160 82 11
FAX:	159 70 62

64'ler

LAÇİN SOFT

EN YENİ **COMMODORE** 64 ve ***AMIGA***
PROĞRAMLARI İLE HİZMETİNİZDEYİZ

AYIN SÜPER OYUNLARINDAN HAZIRLANMIŞ 20 PROGRAMLIK PAKET TOPTAN 4.000TL.

SÜPER OYUNLARDAN HAZIRLANMIŞ 50 PROGRAMLIK PAKET YİNE 4.000TL.

YİNE SÜPER OYUNLARDAN HAZIRLANMIŞ 75 PROGRAMLIK PAKET 4.000TL.

THE
HOME COMPUTER CLUB
Üyelerimiz
YILBAŞI HEDİYELERİNİZİ HAZIRLIYORUZ

SÜPER
AMIGA
PROĞRAMLARI
TOPTAN
2.000 TL.

COMMODORE 64
AYIN SÜPER ARA
YÜKLEMELİ
PROĞRAMLARI
TOPTAN
4.000 TL.

Önemli NOT:
100 Proğramdan az siparişler toptan kabul edilmez. Perakende satış fiatlarımız **7.000 TL.**dir

HAVALELERİNİZ İÇİN BANKA
HESAP NUMARAMIZ
YAPI - KREDİ SUADİYE ŞUBESİ
544 - 7

LAÇİN BİLGİ İŞLEM

ÇOLAK İSMAİL SOKAK no 2/2 SUADİYE - İSTANBUL TEL: 38031 50

OPERATION SPRUANCE

İyi günler okuyucu. Dün İran kuvvetlerinin saldırısına uğramış bir gemiden yardım sinyali aldık. Eğer saldırı önlenemezse, bu bir savaşın başlangıcı olabilir. Senin görevin, tabii kabul edersen, Abu Dhabi limanından yola çıkarak, düşman kuvvetlerini yok etmek ve gemiyi kurtarmak. Bu sırada yolunuza çeşitli sivil gemi ve uçaklar çıkabilir. Eğer bunlara ateş açarsanız, görev iptal olur. Her zamanki gibi görev esnasında yakalanırsan veya öldürülürsen, eylemlerinizden habersiz olduğumuzu açıklayacağız. İyi şanslar. Bu sayfa 5 saniye sonra kendini yok edecektir.

Strateji meraklıları ekran başına. Son derece gerçekçi ve sürükleyici bir oyun ile karşı karşıyasınız. OPERATION SUPREME!!!

Oyuna başlamadan önce karşınıuza 5 tane seçenek çıkıyor. Şimdi bunların ne işe yaradıklarını görelim:

1) PRACTICE NEVIGATION AND MANEUVARS

Oyuna yeni başlayanların ilk seçmesi gereken seçenek budur. Çünkü limandan çıkmak için önce manevraları ve geminin ana bölümlerini öğrenmeniz gerekiyor. Bu seçeneği seçtikten sonra, Abu Dhabi'de oyuna başlıyorsunuz. Geminin bölümleri iç ve dış olmak üzere 2 kısma ayrılıyor.

İÇ KISIM

F1: Saldırı radarı
F2: Genel durum ve savunma bilgisayarı
F3: Ana radar
F4: Hasar raporu

DIŞ KISIM

F6: Geminin arkasına bakış (sağ taraftan)
F7: Sağ tarafa bakış
F8: Geminin önüne bakış
F9: Geminin arkasına bakış (sol taraftan)
F10: Sol tarafa bakış

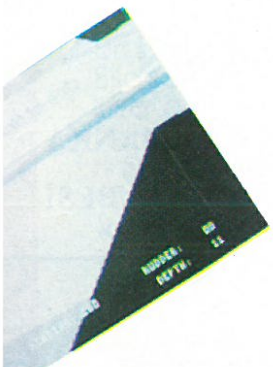
Bunları bilmeniz, limandan çıkmanız için yeterlidir. Fakat biraz alıştırma yapmadan limandan çıkamazsınız. Simdi geminin ön tarafına gidin ve motora 0-9 arasında bir güç verin. Size tavsiyem, motoru %20 devirde çalıştırmanızdır. Gemi hareket ederken, her yeri kollamalısınız yoksa geminin arka veya yan tarafını iskeleye vurabilirsiniz. Biraz ilerledikten sonra, arkanızı kollayarak sola dönmeye başlayın. 180 derecelik bir dönüşten sonra çıkışı görebilirsiniz. Geminin ön tarafına bakarak ilerleyin. Eğer limandan çıkmayı başarabilirseniz, biraz gittikten sonra geri dönüp tekrar girmeye çalışın. Bunları iyice öğrendikten sonra, gerçek göreve gidebilirsiniz.

2)SELECTABLE MISSIONS

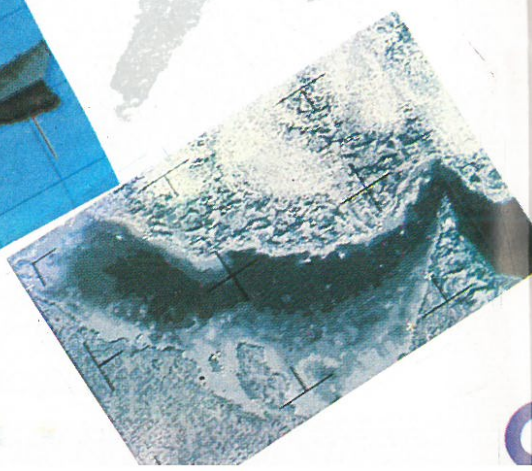
Bu seçenekle çeşitli görevlere gidebilirsiniz ve kendinizi hazır hissettiğinizde asıl göreve geçebilirsiniz.

3)CONTINUE FICTITIOUS WAR STORY: Bu seçenek asıl göreve geçmenizi sağlar. İran kuvvetlerinin saldırısına uğramış geminin kurtarılması gerekmektedir.

İlk olarak, geminizin ön ve arka taraflarına bakarak limandan çıkın. Geminizin manevra kabiliyeti çok iyidir fakat bu her zaman iyi sonuç vermez. Gemiyi limandan çıkarırken ekrandan "GÜÜM" diye bir patlama sesi gelir ve "MISSION FAILED" yazısı ile kap-







tanlık hayatına veda edersiniz. Bu yüzden ani manevralardan kaçının ve geminizin büyüklüğünüde gözönüne alın.

Limandan çıktıktan sonra, hedefinize doğru yol almaya başlayın. Artık "P" tuşuna basarak, motora tam güç verebilirsiniz. Hedefinize doğru gidip gitmediğinizi anlamak için "HEADING" 'in altındaki sayıya bakın. Bu sayı 000 olduğunda, hedefe doğru yol alıyorsunuz demektir.

Daha sonra saldırı radarını açın ve çevrenizdeki gemi ve uçaklara bir gözatın. Radarda görünen gemilerin çoğu sivil gemilerdir. Eğer yanlış gemiyi vurursanız, göreviniz sona erer.

Eğer uçakların saldırısına uğrarsanız genel durum raporunu ve savunma bilgisayarını açın. Daha sonra "C" tuşuna basın. Böylece füzeleri şaşırtmak için kullanılan "chaff" 'lardan birini atacaksınıuz. Fırlatmadan önce, bilgisayar size hangi yöne fırlatacağınızı soruyor. Bu yönleri saldırıya göre ayarlayacaksınız.

Gece görevlerinde etrafı bir süre aydınlatmak için "F" tuşuna basarak "flare" atabilirsiniz. "Decoy" ise, "chaff" 'a benzeyen bir mekanizmadır.

Ayrıca, savunma bilgisayarından hızınızı, motor gücünü, savunma silahlarının adedini ve zamanınızı öğrenebilirsiniz.

Düşman gemilerini tespit etmek için, savaş bilgisayarına geçin. "SPACE" tuşuna basarak, radarınızdaki çeşitli gemi ve uçaklarla ilgili bilgi alın. Yeterli bilgiye sahip olabilmeniz için o gemiye veya uçağa yeterince yakın olmanız gerekir. Eğer bir düşman gemisine rastlarsanız "H" tuşuna basarak HARPOON füzelerini devreye sokun, "T" tuşu ile hedefe kilitleyin ve "L" tuşuyla füzeyi ateşleyin. Aynı şekilde bir uçak görürseniz "S" tuşuna basarak SPARROW roketlerini devreye sokun ve hedefe gönderin. Düşman denizaltısı içinde "R" tusuyla ASROE füzelerini kullanın. Füzeyi ateşlemeden evvel "A" tuşuna basarsanız, program iptal olur.

Haritayı büyütmek için "M" tuşunu, orta boya getirmek için "N" tuşunu ve küçültmek için "B" tuşunu kullanabilirsiniz.

Unutmayın!!! Görevi iyi bir sekilde tamamlamak için, bütün düşman ucak, gemi ve denizaltılarını yok etmeniz gerekir.

4)SHIP'S LOG

Gemi ve silahları ile ilgili bilgileri bu seçenek ile öğrenebilirsiniz. Ayrıca sicilinizi de görebilirsiniz.

5)WHO DID IT

Bu seçenek, oyunun ne zaman ve kimler tarafından yapıldığını gösteren, kendi halinde bir seçenektir.

"OPERATION SUPREME" simulasyon meraklılarını epey oyalayacak düzeyde bir oyun. Oyundaki herşey gerçeğe tıpatıp uyuyor. Mutlaka arşivinizde bulunsun.

ÇAĞRI DÖRTER

GÖZTEPE'de yepyeni bir BİLGİSAYARCI....Sorunlarınıza yardımcı, size değer veren, gönül rahatlığıyla alışveriş edebileceğiniz, gerektiğinde AMIGA'nızı, Commodore'unuzu, 1541-II Dısk Drive'ınızı, Amıga External Drıve'ınızı, Prınter'inizi aldatılmadan, gerçek TELETEKNİK garantisiyle alabileceğiniz, gerektiğinde bozulan aletlerinizi tamir ettirebileceğiniz yepyeni bir dost...

GÖZTEPE
BİLGİSAYAR MERKEZİ

☆ COMMODORE'lar
☆ AMIGA'lar
☆ MONITÖR'ler
☆ DISK DRIVE'lar
☆ YEŞİL MONITÖR'ler
☆ PRINTER'lar
☆ 5.25 DRIVE'lar
☆ EK HAFIZALAR



☆ MAXELL DİSKET'ler
☆ MEMOREX DİSKET'ler
☆ NO-NAME DİSKET'ler
☆ TOZ ÖRTÜLERİ
☆ DİSKET KUTULARI
☆ JOYSTICK'ler
☆ KARTUŞLAR
ve daha neler neler.....
HEPSİ HESAPLI FİYATA BİZDE

TÜRKİYE GENELİNDE KAMPANYA

BİL-TEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

512 K RAM KART.....150.000
5.25 AMIGA DRIVE.....475.000
5.25 DISK DRIVE+512KRam..595.000
2.5 MB RAM KART.....600.000

İşte beklenen !

BİL-TEK / BTR - 90 RECEIVER

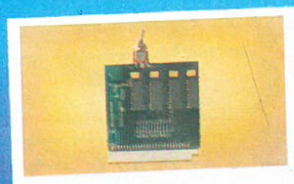


artık monitörünüzü koltuğunuzdan seyredebilirsiniz !

- 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



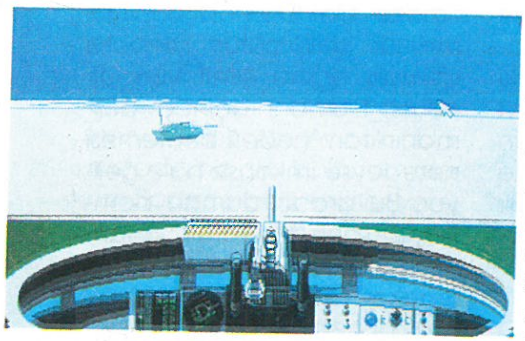
Ebuzziya Caddesi Marmara Çarşısı Kat:1 No:106 Bakırköy / İstanbul Tel: 583 14 90

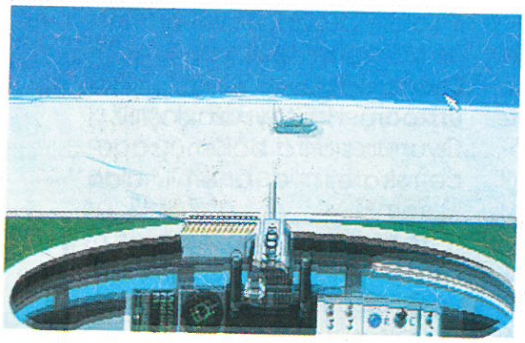
EBAS GRAFİK 543 43 45

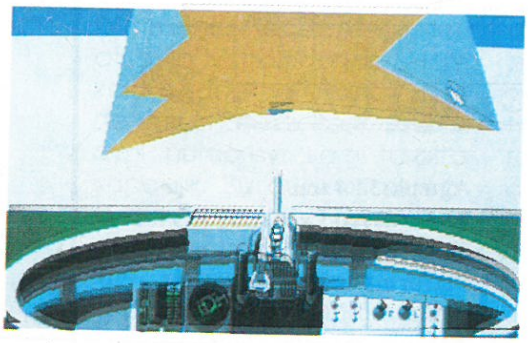
M1 TANK PLATOON

Aylardır Microprose'un reklamını yaptığı M1 Tank Platoon'u bekledik ama değdi hani. M1 Tank Platoon tipik bir Microprose simulasyonu yani harika. Zaten Microprose hiçbir zaman belirli bir düzeyin altına düşmüyor. Milyonuncu düşmanı vurduğunuz Shoot'em Up'ı, ya da yine takıldığınız Adventure'ı bırakıp biraz M1 takılın bakalım.

M1 gece görüş, hedef vurma ve sis bombası sistemleriyle donatılmıştır. Bütün bu özellikleriyle M1 savaşta çok önemli bir koz ve yok edilmesi gereken bir düşmandır. Bu metal yığınını ne yazık ki artık mevcut olmayan Varşova Paktı ile savaşta kullanacaksınız. (Bilgiler için teşekkürler Ayhan)







Oyunu yapanları gördükten sonra sıra takımınızı seçmekte. Mouse ile skill level'i, iyi olan bir takımı seçip "Esc" ile ismini silin, kendi müfrezenizi yaratın. Gelelim ondan sonraki ekrana:

Static Gunnery: Hareketsiz ve savunmasız hedefleri yok etme. Top kullanmayı öğrenmek için ideal.

Moving Gunnery: Hareketli ama savunmasız hedefler. Savaşta adamlar yerlerinde durmayacaklar tabii. Hareketli hedeflere ateş etmeyi de öğrenmelisiniz.

Single Engagement: Sadece çatışma. Bu seçenekle madalya ve rütbe kazanabilir, böylece adamlarınızı savaşa hazırlayabilirsiniz. Bu seçenek seçildiğinde karşınıza giderek zorlaşan çatışma senaryoları çıkar. Artık zaten yenilmiş bir düşmanı dağıtmayı mı seçeceksiniz, yoksa sıkı bir hücumu karşılamayı mı secersiniz, o sizin bileceğiniz iş. Ama burada iyi bir ekip yaratmadan savaşmaya geçmeyin.

Start Campaign: Üçüncü dünya savaşı patladı ve sizde içindesiniz. Savaş sizin başarınıza veya yenilginize göre şekillenecek. Dikkatli olun, herhalde kaybetmek istemezsiniz.

Son seçenek düşmanlarınızın yetenekleri (Gururu bırakın ve fazla iyi adamlara bulaşmayın).

Second Line Troops: Ne doğru dürüst eğitimleri, ne de tecrübeleri var. Ellerindeki o eski silahlarla işiniz çok kolay.

First Line Troops: Aslında iyi bir eğitim görmüş ama tecrübeleri az askerler.

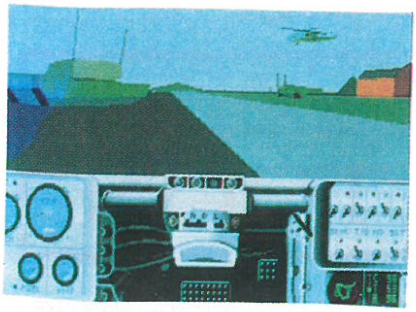
Veterans: Afganistan'daki savaşta yeralmış iyi askerler, modern silahları var. En iyisi işlerini uzaktan bitirin.

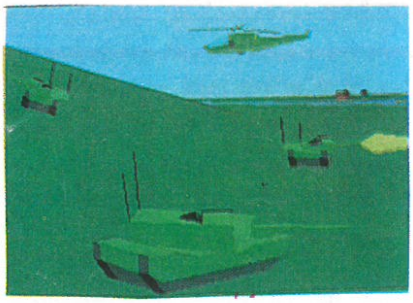
Guards: Bu adamlar kabusunuz olabilecek nitelikteler. Korkunç silahlarıyla onları alt etmenin en kolay yolu onlara hiç bulaşmamak.

Bu seçimler bitince karşınızda başka seçimler var (Öyle hemen kurtulamazsınız). Önce "**Brifing**"i seçin. Size görevin özeti verilecektir. "**Prev**" ile önceki maddeyi görebilir, "**Next**" ile sonraki maddeyi inceler, "**Exit**" ile Brifing'ten çıkıyorsunuz. Ama görevin asıl amacı daima karşı tarafın bütün kuvvetlerini yoketmektir. Şimdi seçenekleriniz:

Outfitting: Müfrezenizle ilgili ayarlamalar. Burda tank numarasına klicklerseniz bu tanktaki adamlarınızın savaşta hangi yeteneklerini iyi kullanıp hangilerinden başarısız olduğunu görebilirsiniz **(Pass:-Geçti - Fail:Kaldı)**. Adamlarınızın üstüne klickleyerek rütbesini, madalyalarını ve yeteneklerini görebiliyorsunuz. Yetenekler kötüden iyiye;**inapsile, poor, fair, good, superior, excellent.** En üst rütbe Captain (yüzbaşı)dır. Tankdaki görev yerleri: C (Commander):Komutan, G (Gunder):-Topçu, D (Driver):Şöför, L

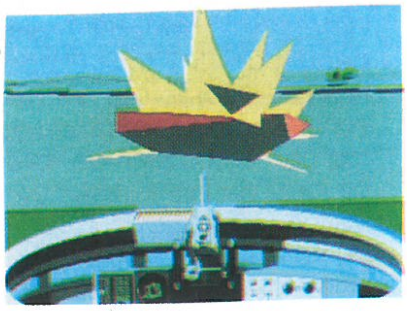
DIKKAT: POSTA ÜCRETİ ALICI TARAFINDAN





Right: Sağa dön.
Move To: Tanklar imleçinizin bulunduğu yere ilerlemeye başlarlar.
Turn To: Tanklar imleçinizin bulunduğu yöne dönerler.
Fire At Will: Atış serbest.
Cease Fire: Ateş kes.
Eng Front/Rear/Left/Right: Topu bir yöne çevirme. Unut-



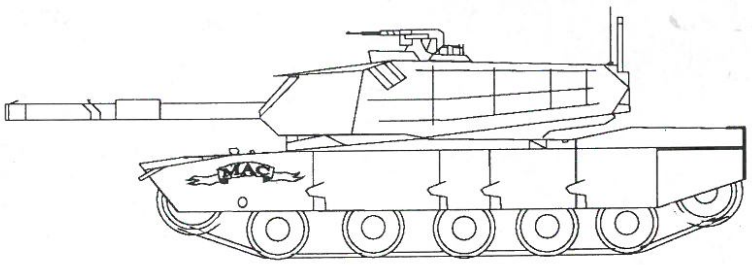


(Loader):Top doldurucu. "**Xfer**" ile iki kişinin yerini değiştirebilirsiniz. Ama yeri değişen kişilerin yetenekleri bir kademe düşer. "**Edit**" ile adını değiştirebilirsiniz. Alttaki heat ve sabot yazan yerlere klickleyerek cephanenizi ayarlayabilirsiniz. "Heat"e klicklerseniz kısa menzilli, Sabot'a klicklerseniz uzun menzilli mermi alabilirsiniz. Exit'le çıkın.
Brifing: Brifingi tekrar izleme.
Go To Battle: Savaşa gitme. İşte harita, tanklar, Ruslar ve savaş. Her ne kadar kontroller başta zor gelse de aslında çok basit. İşe sağ buttonla veya F tuşlarıyla elde ettiğimiz kontrollerle başlayalım.
F1: Uçaksavar.
F2: Şoför penceresi.
F3: Topçu.
F4: Şoför.
F5: Harita.
F9: Kontroldeki tankın dış görünüşü.
Shift+F9: Herhangi bir tankın dış görünüşü.
F10: Sonraki tanka geçme.
Shift+F10: Lideri değiştirme.

Bir tankı veya destek birimini kontrol etmek için üstüne gelmeniz yeterli. Müfrezenizi kontrol etmek içinse F5'le haritayı seçin. Sağda elinizdeki kuvvetleri gösteren bir bölüm çıkacak. Sembollerin birinin üstüne klickleyin, müfreze kontrol ekranı çıkacaktır. Bir tanka ve müfrezeye verebileceğiniz benzer ve farklı emirler vardır. Bu emirler:
Adv Fast: Hızla ilerle.
Adv Slow: Yavaş ilerle.
Halt: Dur.
Left: Sola dön. (İlk emirde tank, ikincisinde top döner. Yani üç kez emire verdiğiniz zaman tank 90°, top 45° döner.)

mayın sol sizin solunuz değil, tankı kullananın soludur.
Smoke On: Duman püskürtme. İlk işiniz bütün tanklara duman açma emri vermek olsun. Dumanı açınca düşmanın tam hedefi belirlemesi neredeyse imkansız hale geliyor. Bu arada duman bombanız sonsuz, idareli kullanmanıza gerek yok.
Smoke Off: Dumanı kapatma.
Fm Inline, Column, vs: Tankları saldırı düzeni. Tavsiyem inline yani çizgi şekli.
Zoom: Haritayı yaklaştırır.
Unzoom: Haritayı uzaklaştırır.
Oyunun harita bölümü sadece strateji ve önemli olan

M1
ABRAMS TANK
-teknik özellikler-



M1 Abrams:
Tip:Ana çarpışma tankı.
Personel:4 Kişi
Silah donanımı:105mm M68 topu ve topla ortak hareket eden M240 7.62mm makinalı ve komuta bölümünde 0.5 inç'lik makinalı.

Zırh:British Chobham zırhı ve nükleer etkilere karşı NBC.
Ölçüler:Uzunluk:9.766m(Topla beraber).
Genişlik:3.5m
Yükseklik:2.38m

Ağırlık:54.4 ton
Motor:Avco Lycoming AGT-T 1500 HP-C
Performans:Düz yolda 72.4 km/h
Arazide 48 km/h

taktikleriniz. Ama şoförü, topçuyu veya tank kumandanını kontrol edebilirsiniz. Topçunun kontrolü oyunun arcede bölümü. Ekrana klicklerseniz zoom yaparsınız. Kursor tuşlarıyla topu kontrol eder, kolun üstündeki düğmeyle ateş edersiniz. Duman sizi rahatsız ediyorsa sağ üstteki düğmelerden biriyle thermal moduna geçebilirsiniz. Duman açık olmadığından rahatsanız ötekinin yanındaki düğmeyle sizi rahatsız etmesini sağlayabilirsiniz. Aslında orada bir sürü düğme var ama boşuna uğraşmayın bir işe yaramıyorlar. Topçuyken tankı kontrol edebilirsiniz ama topçuluğa dalıp müfrezenizi unutmayın. Önceleri topu kullananbilirsiniz ama bir süre sonra, topçularınızın yeteneği artıkça onlarla yarışmanız zorlaşacaktır. Siz en iyisi işi ustasına bırakın. Tabii birde destek kuvvetleriniz var. Ancak onları istediğiniz gibi kullanamazsınız. Sadece belli emirler verebilirsiniz. Bazen öyle ters yerlerde oluyorlar ki hiç bir işe yaramıyorlar. Bunu önlemenin yolu "New Orders"la istediğiniz gibi bir harita bulundurmaktır.

Elbette savaş sırasında tankınızın teknolijik üstünlüklerini kullanacaksınız. Örneğin düşmanlar sizi farketmeden siz onları farkedebilirsiniz. Ayrıca tanklarınızın menzili Rus'larınkinden daha fazla. Dolasıyle uzaktan ve isabetli atışlar yaparsanız üstünlüğü ele geçirirsiniz. Bunun yanında haritayıda kullanmasını bilmelisiniz. Tepe eteğinden ateş en iyi pozisyondur. Hem kolay isabet ettirirsiniz, hem de vurulmanız zorlaşır. Ancak aynı numarayı karşı tarafta yapabilir. Bu durumda arkalarına dolanın Oyunun tek kötü yanı bazen adamları bir türlü bulamıyorsunuz. Tüm Rus'ları yokederseniz oyunu tam başarıyla bitiriyorsunuz.



Eğer adamları bulamazsanız tankları harita dışına çıkarıp görevi bitirin.

Sonunda görev bitti. Şimdi sıra madalyalarda. Platoon Rewards'la isimleri değiştirdiğimiz ekrana gelin. Bu ekranda bir adama "Promo" ile rütbe "**Decronation**" ile madalya veriyorsunuz. Ancak tankta bir yetki sırası vardır. Komutandan mermi yükleyiciye doğru yetki azalır. Rütbelerde bu sıraya doğru olmalıdır. Gunner (topçu), Commander (tank komutanı)ndan daha rütbeli olamaz. Tabii bu başarılar adamlarınızın yeteneğini artırır. "Restart Game" ile yeni göreve geçer, "Continue Camapign" ile savaşı sürdürebilirsiniz. Söylemeyi unuttum, disketin protectini açmazsanız başarılarınız boşa gider. Eğer "Save Platoon"la müfrezeyi kayıt etmezseniz, hiçbirşey kaydolmaz. Görev sırasında çok adamınız ölürse resetleyip tekrar yükleyin.

M1 Tank Platoon tek diskete sığan harika bir oyun. Belki size simulasyonu sevdirecek oyun olabilir. Bence kaçırmayın.

Korkut UYGUN

SHADOW OF THE BEAST II

"Maletoth, yaşamını küçük çocukların hayatından alan ve beş kıtaya dehşet saçan büyük bir büyücüdür. Karanlık bulutların yere çöktüğü anda yardımcısı Zelek'i kendisine bir çocuk bulması için Karomoon köyüne gönderir. Zelek büyük tepenin üzerinden başına gelecek felaketten habersizce ağlayan bir bebek sesi duyar. Dolunaydan güç alıp ışıklar saçan o muhteşem asasını kaldırıp kendisini dev bir kuş haline getirir. Bu atmaca kadar hızlı ve gölge kadar sessizce evin üzerine gelir. Pençesini evin damından içeri sokup anneyi öldürür ve bebeği efendisi Maletoth'a götürmek üzere kaçırır. Kaçırılan bebeğin abisi, ailesinin başına gelenleri öğrenince hem annesinin inkamını almak hem de kızkardeşini bir an önce Zelek'in elinden kurtarmak üzere başına geleceklerden habersizce Zelek'i aramaya çıkar. Bu sayede belki kötülüğün efendisi Maletoth'u da yokedebilecektir."

64'ler HIT!

Eee! Hala ne duruyorsunuz? Yukaradaki satırları duyunca hemen oyunu yüklemeye başlamalıydınız. Çünkü uzun zamanlar Amiga'da böyle süper oyunlar çıkmadı. Oyun süper olduğu kadar aşırı zor. Zorluğu enerjinin azlığından kaynaklanıyor. Yapılacak o kadar çok iş var ki, sağolsun Psygnosis'de fazla fazla enerji vermiş! Ama üzülmeyin uzun süre yaptığım araştırmalardan sonra oyunu Trainer yapmayı başardım. (Oyuna başladığınız yerden biraz sağa doğru gidince karşınıza mızraklı bir asker çıkıyor. "A" harfine basıp "Ten Pints" yazınca artık hiçbir şey sizi durduramaz.)

Biraz oyunun kontrolünden söz etmek istiyorum. Oyunu joystickle oynayabileceğiniz gibi klavye üzerindeki oklarla ile oynayabilirsiniz. Karşınıza çıkan insanlara "A" harfine basıp soru sorabilir, "O" harfine basıp onlara topladığınız nesneleri verebilirsiniz. "S"ye bastığınızda ise topladığınız altın paralarla skorunuzu görebilirsiniz. Bir de olurya... kapınız çaldı, evde sizden başka kapıyı açacak kimse yok. O zaman şansınıza küfür etmenin yerine "Help"e basıp oyunu durdurabilir, "Del" ile tekrar devam edebilirsiniz.

İşte benim söyleyeceklerim bu kadar. Şimdi hiçbir derginin çözüp yazamadığı bu oyunu tam çözümünü alttaki satırlardan okuyup kendinizi oyunun kahramanı yerine koyun ve kardeşinizi aramaya yollara düşün.

Karomoon tepesinden sola doğru ilerliyoruz. Karşımıza ağaç diplerinden bomba atan eller çıkıyor. Burada yapabileceğiz tek şey bombalardan korunarak ilerlemek. Ağaçları geçince karşımıza asma bir köprü ve üzerinden atlayan dev balıklar çıkıyor. Balıkların geçişine dikkat ederek bir boşluk anında zıplayıp karşıya geçiyoruz. Biraz ilerledan bir adamı bir balon içinde alarak kaçırdığını görüyoruz. Hemen zıplayarak cine ateş ediyoruz. Birkaç vuruştan sonra cin ölüp adamı serbest bırakıyor. Adam kurtuluşuna çok seviniyor ve bize ip ucu olarak gideceğimiz yerde tuzak olduğunu söylüyor. Bunun sonucu adama "Trap" sorusunu soruyoruz. Onun cevabından ise ilerde karşılaşıp tuzağa düşmeden kullanacağımız switch"in hangisi olduğunu öğreniyoruz (Cevap Lower veya Upper olabilir. Bu her oyunda değişiyor). Bunu aklımızda tutup yolun sonundaki uçurumdan ağaç dallarına basarak ve çıkan yarasaları öldürerek aşağı iniyoruz. Aşağıda en alt dala bağlı bir ip göreceğiz. Ama şimdilik bu ipi kullanmadan soldaki mağaraya giriyoruz. Mağarada ilerlerken uçan cinlerden birinin üzerimizden geçerek ipi kesmeye gittiğini görüyoruz. Cin ipin üzerindeyken geri dönüp onu öldürüyoruz. Bu sırada mağarayı kapatacak kadar büyük bir taşı iterek yolu kapatan devi görüyoruz. İpe en yakın yerden taşa yaklaşarak devi öldürüp yolu açıyoruz. Şimdi önümüze bir tuzak çıkacak. İki dev blok tahta kapılardan aşağı düşerek yolu kapatacak. Topuzumuzla blokları yıkıp ilerliyoruz. Yokuşu çıkarken üzerimize kayan taş blokları parçalarken bir yandanda havadaki cini öldürüyoruz. Cin ölünce aşağı bir anahtar atıyor. Anahtarı alıp tahtaravallinin yanındaki iptren yukarı

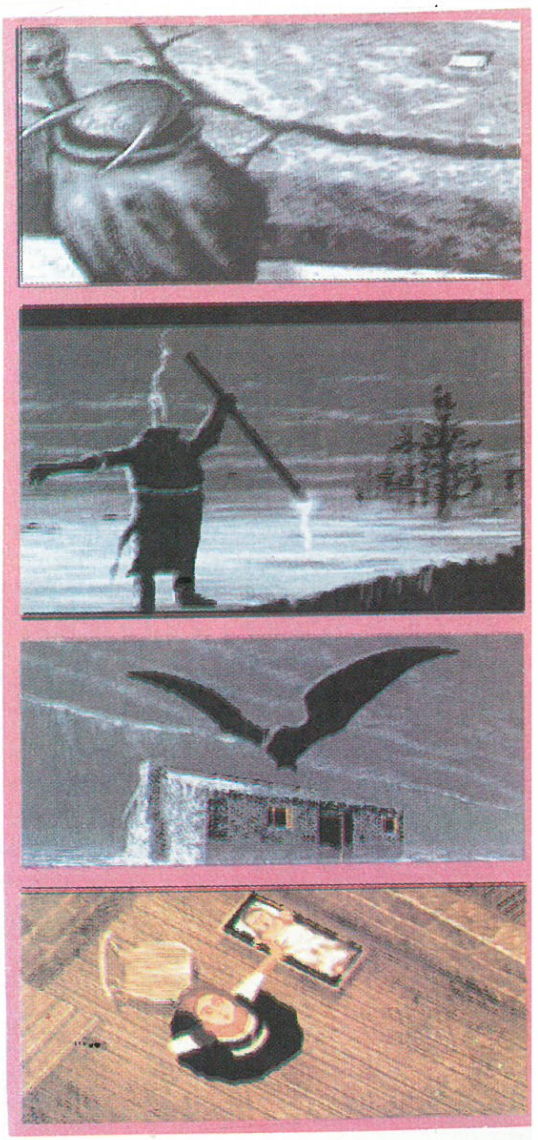




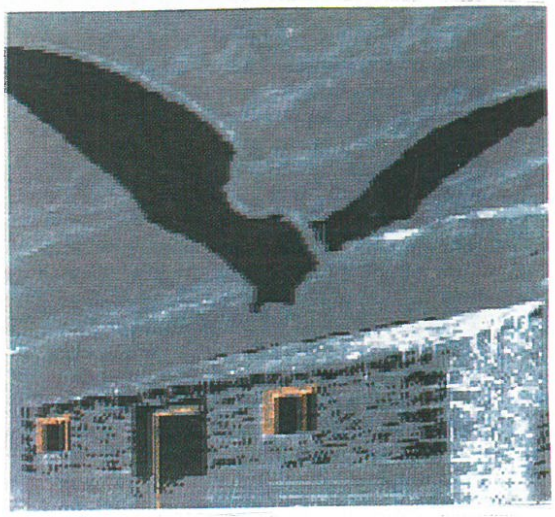
çıkıyoruz. İpin en üsttünden sağa atlayıp anahtarlarla kapıyı açıyoruz. Asit çukurunun üzerindeki tahta köprüye geliyoruz. Şimdi duvarda iki tane switch göreceğiz. Bu switch'ler biraz üstümüzdeki kafesi aşağıya indirip yukarı çıkmamızı sağlayacak. Bu işi yapan switch ise cinin elinden kurtardığımız adamın bize söylediği cevap olacak. Hemen söylenen switch'i indirip kafesle yukarı çıkıyoruz. Şimdi bu şatonun içindeyiz ve her yönden yarasalar saldırıyor. Önce hiçbir yere inmeden dümdüz ilerliyoruz ve yolun sonunda değişik bir anahtar alıyoruz. Biraz arkamızda lambanın zincirinden yukarıda bulunan kata çıkıyoruz. Yolun sonundaki enerji ve paraları alıyoruz. Geri dönüp ilk gördüğümüz zincirden aşağı iniyoruz. Hala zincirin üzerindeyiz. Aşağı bakıyoruz,sol tarafta kafese kapatılmış bir canavar, sağ tarafta ise switch'lerin yanında masabaşında uyuyan bir cin görüyoruz. Eğer zincirden direkt inersek cin uyanacak ve zinciri yukarı çekecek. Bizde burada canavarla hapsolmuş olacağız. Bu duruma düşmemek için zincirden kafese doğru zıplıyor ve hemen anahtarla kafesin kapısını açıyoruz. Kafesin kapısı açılıp canavar dışarı çıkınca cin korkup kaçıyor ve bizde alttaki switch'i indirip tekrar tahtravallinin yanına geliyoruz. Şimdi direkt sola gidiyoruz. Asit çukurunun üzerinde tahta bir köprü görüyoruz. İşte bu köprüyü canavarın yanında duran alttaki kolu indirerek biz meydana getirdik. Şimdi buranın solunda dev bir kaya, bir vinç ve vinci kontrol eden üç kol görüyoruz. Kolları kullanarak vincin kepçesini kayanın üzerine sıkıştırıyor ve suyun karşısına geçirip taşı havada bırakıyoruz. Böylece taş yere düşüp parçalanıyor. Geriye kalan parçayı sürükleyerek tahtravallinin bir tarafına koyuyoruz. Bizde hemen yandaki ipin üzerinde tahtravallinin üzerine atlıyoruz. Bu durumda taş ipin yanındaki kafesi yukarı çıkartırken aşağıdaki kafeside aşağı indiriyor. Bizde hiç vakit kaybetmeden diğer kafese biniyoruz. Kafesle birlikte yukarı çıkıp sola gidiyoruz. Yolun sonunda yeşil dev ejdarhayı öldürüp ağaçtaki yeşil çuvalı yere düşürüyoruz. İçinden hapis olmuş bir adam çıkıyor. Bize daha sonra sorulacak olan şifreyi veriyor. (Her oynayışta bu şifre değişiyor.)

Şifreyi aklımızda tutup geriye dönüyoruz. Şimdi mağaraya ilk girdiğimiz yerden ipe atlayıp aşağı iniyoruz. Aşağıda asit çukurunun her iki yanında birer geçit var. Önce sağa Barloom'un yaşadığı mağaraya gidiyoruz. Ama yolu kapatan bir taş ve şifreyi soran Barloom'un gölgesi bizi engelliyor. Az önce aldığımız şifreyi girip yolu kapatan taş bloğu kaldırıyoruz. Mağaraya girdiğimizde önce enerji ve paraları alıyor, daha sonra ipten yukarı çıkarak Barloom'un yanından papirüs kağıdını alıyoruz. Şimdi geriye dönüp asit çukurunun solundaki geçite gireceğiz. Geçite girince karşımıza iri yarı ve gürz sallayan biri çıkıyor. Handan içeri girip sola gidiyoruz. Merdivenlerin yukarısında yerde duran içki şisesini alıp handan çıkıyor ve Karamoon'a geri dönüyoruz.

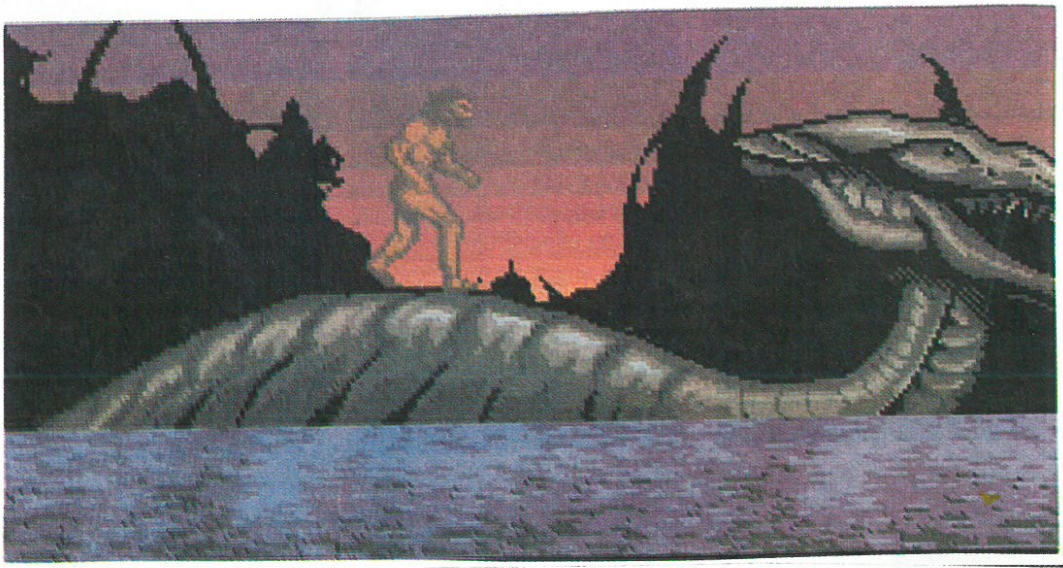
Oyuna ilk başladığımız yerde tepenin üzerindeyiz. Buradan sağa doğru gidiyoruz. Karşımıza çıkan askerleri yokedip tahta köprüden geçerek, önümüze bir ip çıkana kadar ilerliyoruz. İpin hemen yanındaki taşların üzerinden atlayarak yukarı çıkıp yeşil balonları atan canavarı öldürüyoruz. Canavar ölünce bize bir balta bırakıyor. Baltayı alıyor ve asma köprü üzerindeki kısa ipten yukarı çıkıyoruz. Yukarada ki katta önce sarkıtı parçalıyor, yerdeki enerji ve paraları alıyoruz. Sonra asma köprünün hemen solundaki parayı alıp en aşağı iniyoruz. Aşağıda yere açılan üzeri sarmaşıklarla kaplı bir geçit göreceğiz. Sarmaşığın üzerinde zıplayarak aşağı iniyoruz. Şu anda bir mağaradayız. Önümüzde, içinden kazık çıkan su birikintileri ve yukarıdan damlayan asit taneleri bulunmakta. Su birikintilerinden atlarken aynı zamanda ateşe basıyor ve kazıkları parçalıyoruz. Çukurları geçince yerdeki enerjiyi ve paraları alıp köprüye ulaşıyoruz. Şu anda köprü başındayız ve diğer tarafta yere oturmuş bir cin



var. Bu durumda silahımızı hemen baltaya getiriyor, cinin peşinden koşuyoruz. Ona yaklaştığımızda bir duvar belirecek. Duvar aşağı doğru kapandığında köprü yavaş yavaş açılmaya başlayacak. Bu durumda zıplayarak ateş ediyoruz ve tam karşıda biraz yukarıda köprüye bağlı mekanizmayı çekip köprüyü açan adamı öldürüyoruz. Topuku kullanarak duvarı yıkıyoruz. Biraz sola avizenin zincirinden yukarı kata çıkıyor ve duvardaki kolu aşağı indiriyoruz. Şimdi on saniye boyunca kazıklar çalışmayacak. Yolun sonuna kadar gidiyoruz ve şalteri topuzumuzla itiyoruz. Hemen geri dönüp bir kat alttaki zincirden geri dönüp, bir kat alttaki zincirden aşağı iniyoruz. Aşağıda cinler masalara oturmuş içki içiyorlar. Hemen önümüzdeki cinleri yokedip, önce sağdan bir numaralı anahtarı alıyor ve soldaki kafesin altına geçiyoruz. Kafes kapanıyor ve nöbetçiler bizi hapishaneye atıyorlar. Hapiste bizden başka bir mahkum daha bulunuyor. Şimdi nöbetçiye daha önce aldığımız içkiyi veriyoruz ("O" harfine basarak). Nöbetçi içkiyi içip sarhoşluğun etkisiyle uykuya dalıyor. Bizde kafesi kırıp zaman kaybetmeden cinin üzerindeki zincirden yukarı çıkıyoruz. Yukarıdaki nöbetçiyi hemen öldürüp sağ salim mahkumu yukarı çıkarıyoruz. Bizde en üst kattan sola doğru gidiyoruz. Masada oturan cinleri öldürüp yaşlı adamın yüzüğünü alıyoruz. Şimdi en aşağıda içki içip sızan cini önce uyandırıp sonra öldürüyoruz. Cin ölünce bize iki numaralı anahtarı veriyor. Anahtarı alıp bir kat yukarıdaki diğer mahkumları kurtarıyoruz. Onları izleyip açmaya çalıştıkları kapıyı bir numaralı anahtar ile açıyoruz. Mahkumlar bizim önümüzden koşup kazıklara takılıyorlar. Biz ise sağ salim karşıya geçip daha önce geldiğimiz yoldan geri dönüyoruz. Asit damlacıklarını geçip sarmaşıklı geçitten yukarı çıkıyoruz. Şu anda yeşil yeşil canavarı öldürüp baltayı aldığımız yerin iki kat aşağısındayız. Sağa gidip ipten aşağı iniyoruz. Nehirdeki taşlar üzerinden zıplayıp karşımıza çıkan arslan başını yokediyor ve sağdan ilerlemeye devam ediyoruz.



Karşımıza asma bir köprü ve köprünün diğer ucunda dev bıçaklı bir adam çıkıyor. Adamı köprünün üzerine çekip köprünün kırılmasını sağlıyoruz. Kırık yerin üzerinden atlayıp ilerledikten sonra bir yaşlı adamla karşılaşıyoruz. Yaşlı adama önce yüzüğü ve papirüs kağıdını veriyoruz. Yaşlı adam bize teşekkür edip Zelek'i öldürmemiz için bize bir silah veriyor. Silahı alıp köprüdeki kırıkdan aşağı atlıyoruz. Aşağı nehre düşünce girdaba katılıp çok uzakta bir adaya gidiyoruz. Sağa doğru gidip bir kat aşağı iniyoruz. Köşedeki enerjiyi alıp ipin karşısındaki taşların üzerinden Horn'u alıyoruz. İpten aşağı inip sağdaki salyongoza gidiyoruz. Salyongoza topladığımız 36 altın parayı verip bizi Karomoon'a geri götürmesini istiyoruz. Bunun için "Karomoon" yazıp sorularını "y" ile cevaplıyoruz. Şimdi gözlerimizi kapatıp bir milyon mil uzaklıktaki Karomoon'a geri dönüyoruz. Şu anda yaşlı adamın yanındayız. Sağa ilerleyip, karşımıza çıkan kalkanlı askeri yokedip, sazlığa giriyoruz. Sazlıkdaki kurbağaları geçip büyük denize ulaşınca Horn'u çalıyoruz. Denizden bir ejderha çıkıyor ve ejderhanın sırtında karşı tarafa, Zelek'in şatosuna giriyoruz. Şatoda zincirden çıkıp yukarı kattaki enerjiyi alıyor ve alt katta yolun sonundaki odaya gelip Zelek'le karşılaşıyoruz. Şimdi yaşlı adamın verdiği silahla zıplayıp Zelek'in başına ateş ediyoruz. Zelek daha fazla dayanamayıp büyük bir güçle patlıyor ve bizde uğruna ölümü bile göze aldığımız kız kardeşimize kavuşuyoruz. Sonra mı ne oluyor? Son ekranı soruyorsanız işte karşınıza çıkacak yazı şu; " Kardeşin emin bir yerde, Zelek'i öldürmekle Karomoon'da yaşamı eski haline döndürdün. Ama MALETOTH nerede?"

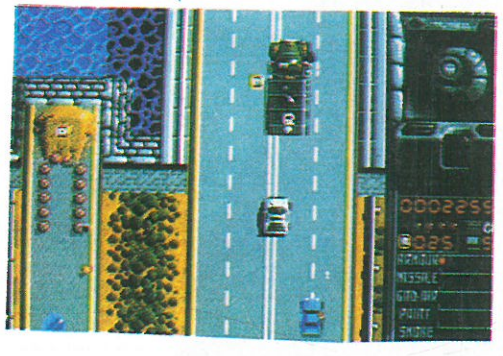


Sanırım Beast 3 yolda, ben Maletoth'u bu sefer haklamak için süper oyunun üçüncüsünü bekliyorum. Ya siz?

Serkan AKDAĞ

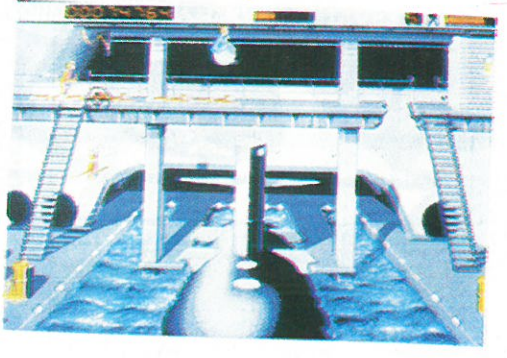
JAMES BOND 007
THE SPY WHO LOVED ME

Bond filmleri her zaman oyunlar için iyi material oluşturmuştur. Son senelerde yapılan Licence to Kill, The Living Daylights, A view to a kill, live and let die oyunları ile Bond oyun piyasasına bayağı ısındı. Son oyun ise 1977' de çevrilen " The Spy Who Loved me " oldu. Bond bu sefer deli milyarder Stromberg' e karşı Rus ajan Anya Amasova'yla birlikte çalışıyor.(Bayağı güzel oyun .) Dikkatinizi çekerim 1977' ki filmler için Rus ve İngilizlerin ortak çalışması pek olağan değil. Ruslar kötü.... Stromberg hem Rusların hem İngilizlerin nükleer başlık taşıyan birer denizaltısını kaçırmış. Bunlarla ne yapacakdersiniz ? Bir New York'a bir Moskova' ya füze yollayıp,3. Dünya Savaşını başlatıp kendisine denizler altında bir imparatorluk kuracak. Anlayacağınız biraz manyak. Rusya ve İngiltere'nin en iyi ajanı bizim deliyi durdurmak görevinde-.Acaba kim bu ajanlar. Ne dersiniz ?



Oyun altı bölümden oluşmuş. Bu bölümlerin her biri filmin bir sahnesinden alınmış. İlk sahnede lotusunuzla sizi durmaya çalışan arabalardan, yağlardan, mayınlardan kurtulup yoldaki "Q" ları toplamalısınız, çünkü 2. sahnede arabanızla Q-Truck'a girip lotusunuzla bir denizaltıyı çeviren sub capating almalısınız, bunu için de 150 Q krediniz olmalı. Q' ları toplamaya bakıp 150 Q almadan kamyona girmeyin. Daha sonra da yolun bitişindeki rampadan denize dalın, eğer denizaltına çevrilmemiş bir lotusunuz varsa işiniz biter. Sudaki bölümde ise Xenon 2 'ye çok benziyor ve en az onun kadar zor düşmanlarınız denizaltı araçları,balıkadamlar ve mayınlar en öldürücüleri ise deniz altı araçları. oyunumuzun sahnesi ise Stromberg' in denizaltıları. Pacmanvari yutan denizaltı avcısı tankerinde bir Op - Wolf vari oyun olarak geçiyor. Burada Bond'u esirleri serbest bırakırken ve kontrol odasını uçururken korumalısınız. Kodu bulma bölümünde ise daha önce yola çıkmış iki denizaltının hedef computer'lerini birbirine ayarlayıp onları New York ve Moskova' yı yok etmeden siz onların birbirlerini yok ettirmelisiniz. Ama bunla da bitmiyor ,dünyayı kurtardınız şimdi işiniz yoksa bir de Anya'yı kurtarın (aslında değer) . Buraya ise deniz motosikletiyle gidiyorsunuz. Son bölümde ise Anya'yı yine Op-Wolf stilinde Jaws'tan kurtarıyorsunuz.Jaws hani şu Bond filmlerindeki 2 metre boyundaki garip insan. Aslında filmin son sahnesi epey enteresan Domark'ın bu sahnesini de oyuna eklemesini arzuladım.





Ana fikir: 3 oyunun iyi bir biçimde karıştırılıp ,iyi müzik, iyi grafikle birleştiren atmosferik bir oyun. Zorluk iyi ayarlanmış. Size tavsiyem ilk önce bilgisayarcınızdan "the Spy Who Loved Me" yi almanız daha sonra videocunuzdan aynı işi tekrarlayıp Bond'la zevkli dakikalar geçirmenizdir.

ZENGER

COMPUTER CLUP

Sümer Sokak 6/B Kızılay/ANKARA
Tel: 230 66 66 - 230 23 43

N YENİ, EN HEYECANLI OYUNLARI SİZİN İÇİN GETİRDİK.

OYUN ADI	COM KASS	COM DISK	AMİGA DİSK
P-47 THUNDERBOLT	6.500.-	5.500.-	8.500.- (2 Disket)
OPERATION THUNDERBOLT	6.500.-	5.500.-	15.500.-
ITALY 1990	6.500.-	5.500.-	85.500.-
D.R ROOMS REVENCE	6.500.-	—	15.500.-(2D)
BEVERLY HILL COP	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
D. DRAGON II	6.500.-	5.500.-	—
TURBO OUTRUN	6.500.-	7.000.-	15.500.-(2D)
T.K.O BOXING	6.500.-	7.500.-	15.500.-
TEST DRIVE II	6.500.-	6.500.-	8.500.-
GRAND PRIX CIRCUIT	6.500.-	7.500.-	8.500.-
BLACK TIGER	6.500.-	5.500.-	8.500.-
Ghostbusters II	6.500.-	5.500.-	15.500.-
LAST NINJA II	6.500.-	7.500.-	18.500.-
DYNAMİTE DUX	6.500.-	5.500.-	—
SILENT SERVİCE	6.500.-	7.500.-	—
HOSTAGES	6.500.-	5.500.-	8.500.-
DRAGON NINJA	6.500.-	5.500.-	—
FALLEN ANGEL	6.500.-	5.500.-	8.500.-
WORLD GAMES	6.500.-	7.500.-	8.500.-
RAINBOW WARRIOR	6.500.-	5.500.-	—
FIGHTER BOMBER	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
TINTIN ON THE M.	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NINJA WARRIORS	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
MYTH	6.500.-	5.500.-	—
ACE OF ACES	5.500.-	5.500.-	—
TIGER ROAD	6.500.-	5.500.-	—
WRESTLING BOX	6.500.-	5.500.-	—
RALLY CROSS	5.500.-	5.500.-	8.500.-
BATMAN THE M.	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
RUNNINGMAN	6.500.-	6.500.-	15.500.-(2D)
TUSKER	6.500.-	6.500.-	8.500.-
Weird DREAMS	6.500.-	6.500.-	8.500.-
ALTERED BEAST	6.500.-	6.500.-	15.500.-
CALIFORNIA GAMES	6.500.-	8.500.-	—
SIMCITY	6.500.-	5.500.-	8.500.-
PIRATES	6.500.-	8.500.-	15.500.-
SHINOBI	6.500.-	5.500.-	8.500.-
UNTOUCHABLES	6.500.-	5.500.-	8.500.-
ROBOCOP	6.500.-	5.500.-	8.500.-
WINTEREDITION	6.500.-	7.500.-	8.500.-
MOONWALKER	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CHASE HQ	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CABAL	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CHAMBERS OF SH.	6.500.-	5.500.-	8.500.-
PREDATOR	6.500.-	6.500.-	15.500.-
SHADOW WARRIORS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
KNIGHT GAMES	6.500.-	7.500.-	—
FLIMBOS QUEST	6.500.-	5.500.-	8.500.-
ESCAPE FROM R. MONS	6.500.-	5.500.-	8.500.-
HEAVY METAL	6.500.-	—	8.000.-
HAMMER FIST	6.500.-	5.500.-	8.500.-
VENDETTA	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NINJA SPIRIT	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NEW ZEALAND IST.	6.500.-	7.500.-	—
X-OUT	6.500.-		15.500.-
FORGOTTEN WORLDS	6.500.-	7.500.-	8.500.-
TURRICAN	6.500.-	5.500.-	15.500.-
KICK OFF II	6.500.-	5.500.-	8.500.-
TECHNOCOP	6.500.-	5.500.-	8.500.-
LAZER SQUAD	6.500.-	5.500.-	8.500.-
GHOULS'N GHOSTS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
GUNSHIP	6.500.-	8.500.-	8.500.-
DYNASTY WARS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
NORTH AND SOUTH	6.500.-	5.500.-	8.500.-
MANCESTER UNITED	6.500.-	—	8.000.-
RAINBOW ISLANDS	6.500.-	7.500.-	—
FIGHTING SOCCER	6.500.-	—	8.000.-
R-TYPE	6.500.-	5.500.-	8.500.-
TIME SOLDIAR	6.500.-	—	8.000.-
PRO TENNIS TOUR	6.500.-	5.500.-	8.500.-
F-15 STRIKE ERGLE	6.500.-	—	—
STIR CRAZY BOBO	6.500.-	—	—
STAR TREK	6.500.-	—	8.000.-
TIE BREAK	6.500.-	—	8.500.-
CHAMPION SHIP GOLF	6.500.-	—	8.000.-
HEROES OFF THE LANCE	6.500.-	—	—
MIDNIGHT RESISTANCE	6.500.-(G)	—	15.000.-
CRACK DOWN	8.500.-(G)	—	15.000.-
F-16 COMBAT PILOT	8.500.-(I)	—	8.000.-
BACK TO THE FUTURE II	6.500.-(A)	7.500.-	8.500.-
Sly spy Secret agent	6.500.-(G)	—	—
THE SPY WHO LOVEDME	6.500.-(A) (G)	—	8.000.-
TEENAGE MUTAND TURTHLES	6.500.-(A) (G)	—	—
NINJA REMIX	6.500.-(A) (G)	—	—
ROBOCOP 2	6.500.-(A) (G)	—	15.000 1 MB
NEW YORK WARRIORS	6.500.-(A) (G)	—	—
RICK DANGEROUS 2	6.500.-(A) (G)	—	8.000.-
SNOW STRIKE	6.500.-(A) (G)	—	8.500.-

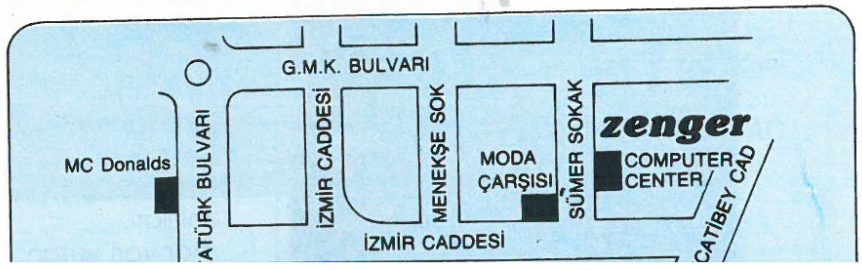
LÜTFEN HAVALE MAKBUZUNUZUN FOTOKOPİSİNİ BİZE GÖNDERİN. 6 AYLIK VE 12 AYLIK ÜYELERE VERİLEN HEDİYELERİMİZİ ÖĞRENİN.



MALZEME LİSTESİ

AMİGA 5 1/4 + DF 1 BOUTER + 40/80 TRACK	600.000.-
AMİGA 5 12 K RAM KART	250.000.-
AMİGA ADAPTÖR	200.000.-
FİNAL III	85.000.-
FREEZE MACHINE	55.000.-
ICE MACHINE	55.000.-
DOUBLA KARTUŞ	55.000.-
EXPERT KARTUŞ	75.000.-
DESTEK 64 II	35.000.-
C-64 SES DIGITIZER	35.000.-
COPY BOARD	20.000.-
KAFA AYAR LEDİ	15.000.-
RESET BUTTON	6.000.-
ANTEN KABLOSU	15.000.-
C-64 ADAPTÖR	60.000.-
OYUN KARTUŞU	46.000.-
Virus DEDECTÖR	55.000.-
AMİGA 3.5 MB. RAM KART	950.000.-
AMİGA ÖRTÜSÜ	9.500.-
1084 MONİTÖR ÖRTÜSÜ	12.000.-
1530 TEYP ÖRTÜSÜ	4.500.-
1541/1451-2 Disk DRIVE ÖRTÜSÜ	7.500.-
C-64 ÖRTÜSÜ	7.500.-
NOKTA LIGHT PEN	45.000.-

QUICK SHOT II JOYSTICIK	38.000.-
QUICK SHOT II TURBO	48.000.-
QUICKJOY GOSTERGELİ	85.000.-
QUICKJOY II (SV 122)	36.000.-
QUICKJOY II TURBO	48.000.-
QUICKJOY III SV 123	55.000.-
QUICKJOY UZAKTAN KUMANDALI	150.000.-
QUICKJOY SİMULATİON	136.000.-
3,5 DİSKET KUTUSU 80'lik	60.000.-
3,5 DİSKET KUTUSU 50'lik	50.000.-
3,5 DİSKET KUTUSU 15'lik	35.000.-
5 1/4 DİSKET KUTUSU 100'lük	60.000.-
NO NAME DİSKET 1 x 10 RENKLİ 5.25	30.000.-
NO NAME DİSKET 1 x 10 SİYAH 5.25	25.000.-
MAXELL DİSKET 1 x 10 5.2.5	35.000.-
MAXELL DİSKET 1 x 10 PLASTİK KUTU 5.25	45.000.-
MAXELL DİSKET 1 x 10	65.000.-
BASF DİSKET 5.25 1 x 10	60.000.-
BASF DİSKET 3.5 1 x 10	60.000.-
KOMAKS BİLGİSAYAR MASASI	313.000.-
CU COMMODORE YABANCI DERGİ	35.000.-
COMPUTER + VİDEO GAMES DERGİ	25.000.-
MULTI ICE III	105.000.-
MODEM II	500.000.-



ÜYELİK KOŞULLARI:

* 18 yaşında iseniz kimliğinizin fotokopisi ve 1 adet fotoğrafınız.

* 18 yaşından küçük olanlar, aynı koşullarda fakat velilerinin yazılı izni ile müracaat edebileceklerdir.

Üye olmak isteyen okuyucularımız, Banka havalesi yada posta çeki ile abone bedelini aşağıdaki hesabımıza göndererek makbuz fotokopisini adresimize gönderdikleri takdirde abone işlemleri hemen yapılacaktır.

HAVALELERİNİZ İÇİN:

İş Bankası 4218 300 2302006 BANKA KARTI İLE HAVALE YAPABİLİRSİNİZ.

Yapı Kredi Bankası 5017 741 094 887 BANKA KARTI İLE HAVALE YAPABİLİRSİNİZ.

Posta Çeki Hesabı 43556-2 OSMAN ZEKİ ZENGER



NOT:

Bu oyunların tamamı ara yüklemelidir.

* **"EVLERE SERVİS YALNIZ ÜYELERE YAPILIR."**
* Paket başına 2000 TL. alınır.
* Siparişler 9.00 ile 17.00 saatleri arası alınız.
* Saat 17.00'den sonraki siparişler ertesi gün akşamına kalır.
* Ödemelerinizi Visa-Master Card-Access kredi kartları ile evinizde ödeyebilirsiniz.
* Bu uygulama yalnız ANKARA'da geçerlidir.

Ankara dışından istenecek siparişler telefonla veya mektupla Visa-Euro Card-Master Card-Access ile yapılacak ödemeler için bir telefonunuz yeterlidir.

zenger
Computer Clup'e gelin. Ayrıcalıklardan yararlanın.

AMSTRAD

AMSTRAD (KASET) 3 AY 60.000
* Her ay 64'ler dergisi
* Her ay 5 Adet full Kaset oyun

AMSTRAD (KASET) 6 AY 100.000-
* Her ay 64'ler dergisi
* Her ay 5 Adet full kaset oyunu.

AMSTRAD (KASET) 12 AY 150.000-
* Her ay 64'ler dergisi

5 adet full kaset oyunu

AMIGA

AMIGA 500 3 AY 75.000-
* HER AY BİR AMIGA DÜNYASI DERGİSİ
* HER AY 5 OYUN VEYA GRAFİK PROGRAMI
* Her ay bir Amiga Dünyası Dergisi
* Her ay 5 oyun veya grafik programı

AMIGA 500 6 Ay 130.000-
* Her ay bir amiga dünyası dergisi
* Her ay beş oyun veya grafik programı

AMIGA 500 12 Ay 240.000
* Her ay bir Amiga dünyası dergisi
* Her ay beş oyun veya grafik prog.

commodore

COMMODORE 64 KASET 3 AY 60.000-
* Her ay bir Commodore 64'ler Dergisi
* 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 3 AY 60.000-
* Her ay bir Commodore 64'ler Dergisi
* 5 oyun disketi

COMMODORE 64 KASET 6 AY 110.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 6 AY 110.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full disket oyunu

COMMODORE 64 KASET 12 AY 200.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 12 AY 200.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full disket oyunu

TALEPLERİNİZİ LÜTFEN İŞARETLEYİN : ☐ COMMODORE ☐ AMSTRAD ☐ AMİGA ☐ 3 Ay ☐ 6 Ay ☐ 12 Ay

LÜTFEN İSTEDİĞİNİZ MALZEMELERİ LİSTE HALİNDE EKLEYİNİZ.

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

KREDİ KARTI

KREDİ KARTI ÖDEMELERİ İÇİN

MasterCard EUROCARD Access VISA

AD, SOYAD:

KART CİNSİ: **VİSA** ☐ **EUOROCARD** ☐ **ACCESS** ☐ **MASTERCARD** ☐ **KART NO:** **SON KULLANMA TARİHİ:**

ADRES:

ŞEHİR KOD: **TEL:** **TUTARI**

TARİH: **İMZA:**

DİKKAT: POSTA ÜCRETİ ALICI TARAFINDAN MAL TESLİMİNDE ÖDENECEKTİR

PLOTTING

Ocean. Bilmem bu söz yeterli mi? Yılın zeka oyunu ile oynamak isterseniz işte karşınızda PLOTTING. Plotting az da olsa tetris'e benziyor. Amacınız yine taşları yok etmek ama bu sefer bunu portakala benzeyen bir yaratığı kullanarak yapıyorsunuz. Bu yaratık elinde tuttuğu taşları siz ateşe bastığınızda fırlatabiliyor. Elinde tuttuğu taşlar ise yeşil,mavi üçgen,japon bayrağı ve çarpı işaretli olanlar. Bir taşı yok etmek için onun karşısına geçip ateşe basmanız yada aynı işlemi üstten o taşın aynısını atarak yapabilirsiniz. Bir taşı üstten yok etmek için ekranın yukarısına çıkmanız gerekli. Yukarı çıktıkça açınız genişliyor ve elinizdeki taşı atabileceğiniz yer size bir okla gösteriliyor. Bir taşı yok ettiğinizde eğer onu yandan yok ettiyseniz bir sağındaki (bu solda oynayan birinci oyuncu için geçerli. İkinci oyuncu bunu tam tersi tarafa dönük olarak yapıyor.) taşı alırsınız. Üstten yok ettiyseniz altındaki taşı, eğer altında taş yoksa aynı taşı tekrar alıyorsunuz. Taşı sağdan vurdunuz diyelim ve sağında taş yok. Bu sefer en sağdaki kolonun en üstündeki taşı alırsınız. Oyunu bu kurallara göre oynuyorsunuz.

Oyunda yanmak ise şöyle oluyor:Eğer bir taşı yok ettikten sonra aldığınız taş ekranda alamayacağınız bir yerde ise ekranın ortasında şimşek şekliyle gösterilen haklarınızdan birini kaybedersiniz. Bu hakları oyun size bölümler ilerledikçe ya otomatik olarak veriyor yada taşların arasında bulabiliyorsunuz.

Oyunda her seferinde yalnızca bir taş yok edebilirsiniz diye bir kural yok. Aynı taşlardan kaç tane yanyana dizili ise bu sayı ona göre değişiyor. Genellikle en fazla 4 tane yanyana oluyor. Tabii aynı anda ne kadar taşı yok ederseniz o kadar puan alıyorsunuz.Zorluklara birde zaman eklenmiş. Tepede kocaman rakamlarla yazılması yetmiyormuş gibi birde bitmeye başladığında kayıp ekrana gelerek kendini gösteriyor.

Bazı bölümlerde garip sarı konserve kutusuna benzeyen nesneler var. Bunların sadece tepelerinden taşlarınızı geçirebilirsiniz. Yanlarından geçirmeye boşuna uğraşmayın.

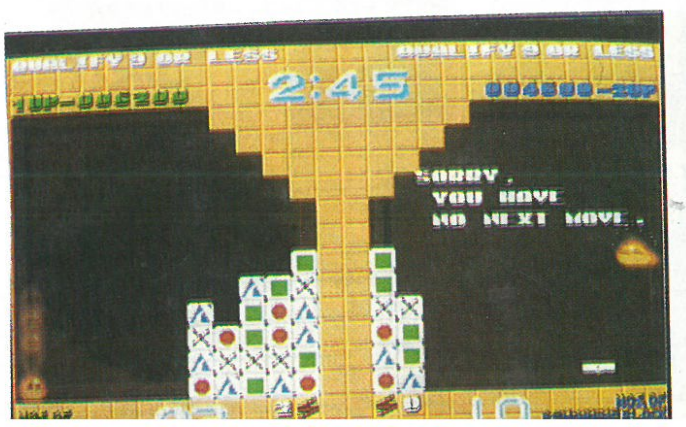
Bu oyunun bir ilginç yanıda bölümler ilerledikçe arka planın yavaş yavaş oluşması.

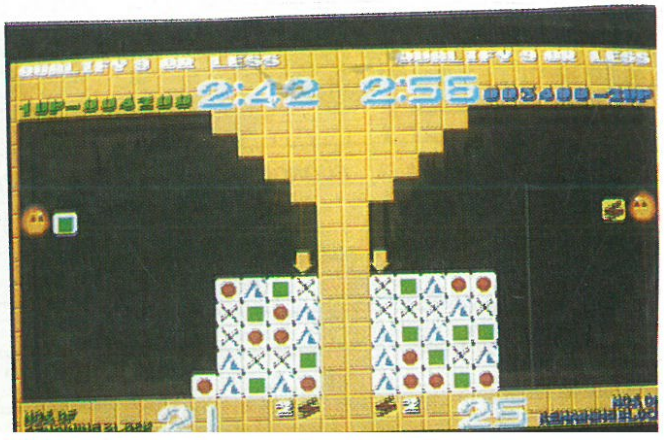
Oyunun içine birde construction set konmuş. Yani kendi bölümlerinizi yapabiliyorsunuz. Burada herşey en basite indirgenmiş. Yaptığınız bölümleri diskete kaydedip istediğiniz zaman yüklebiliyorsunuz..Başlangıçtaki küçük demoda biraz beklerseniz oyunun tuşlarını görebilirsiniz. F2 ise gerçek oyuna geçmeye yarıyor.

Ocean ilk defa bir zeka oyunu yapmış ama gerçekten hakkını vermiş. Saatlerce bıkmadan oynanabiliyor. Mutlaka görün.

ŞAHİN DERYA

GRAFİK: %66
MÜZİK: %70
OYNANABİLİRLİK:%80
GENEL: %67







Commodore 64

Commodore 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'ni
-1 ADET DİSKET veya KASET'i
AMIGA 500 kullanıcıları;
-8 ADET OYUN PROGRAMI'nı
-1 ADET BİLGİSAYAR DERGİSİ'ni
-1 ADET DİSKET'i
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

KING'S QUEST III

Günümüzden yüzlerce yıl önce Daventry adındaki ülkede Graham isminde bir kralla,Valencie isminde bir kraliçe yaşardı....Bunların iki çocukları vardı Prens Alexander-(Oyunumuzda Gwydion) ve prenses Rosella ismindeki bu çocuklar Daventry sarayında mutluluk içinde yaşarlardı,ama Gwydion 17 yaşına bastığı gün ortadan kaybolunca bütün saray halkı üzüntüye boğuldu....

O yıllarda Llewdor adındaki ülkede Mannanan isminde yaşlı bir büyücü yaşardı,çevresindekilerce çok tembel biri olarak tanınan Mannanan devamlı yeni hizmetçiler almaktaydı.Fakat bir süre sonra bu hizmetçilerden haber alınamamaktaydı. Gwydion'ın 17. yaşgününde Mannanan kendine yeni bir uşak arıyordu. Gwydion'ın özelliklerini beğendiği için onu kaçırarak kölesi yapmıştı.

KIng's Quest 3 Sierra'nın en eski adventure'larından birisidir. Grafikleri şimdikilerine oranla kötü olduğu için ilk başta benim gibi beğenmeyebilirsiniz, ama kendinizi oyunun atmosferine kaptırırsanız kolay kolay başından kalkabileceğinizi sanmıyorum.Oyun alışığımız 3-D perspektif grafiklerle hazırlanmış.Amacınız önce Mannanan'dan kurtulmak sonrada 3 başlı ejderhanın kaçırdığı kızkardeşiniz Rosella'yı bulmak. Oyunumuzdaki Maximum puan 210. Bu açıklamaya göre oynarsanız oyunu tam puanla bitirebilirsiniz. Oyunda ayrıca büyüde yapıyorsunuz bu hazırladığınız büyüler ilerlemenizi sağlıyor, tabii yeri geldiğinde bu büyülerş nasıl yapacağınızıda açıklayacağız. Şimdi gelelim tam çözüme:

Oyunmuz Mannanan'ın evinin girişinde başlıyor. Şimdilik Mannanan'a hizmet etmek zorundayız,ama kısa bir süre için. Burada biraz bekleyin. Mannanan merdivenin üstünde belirdiğinde sizden bir iş yapmanızı isteyecek. Bu oyunun yüklenişine göre değişiyor.Eğer Mannanan sizden odasını temizlemenizi isterse ikinci katta mardivenin yanındaki odya gidip masanın yanındaki cöp tenekesinin önünde 'EMPTY CHAMBER POT' yazın,Eğer sizden mutfağı temizlemenizi isterse bir ekran sağa bir ekran yukarı gidip şöminenin yanındaki süpürgenin önünde önünde 'CLEAN KITCHEN' yazın, Eğer çalışma odasını temizlemenizi isterse bir ekran yukarı gidip kasanın önünde 'CLEAN ROOM'yazın son olarak eğer Tavukları beslmenizi isterse dışarı çıkıp kümesin üstündeki yem çuvalının yanında 'FEED CHICKENS' yazın. İşinizi bitirdikten sonra beş dakşkanın dolmasını bekleyeceksiniz(Zamanı ekranın altındaki saaten izşeyebilirsiniz). Beş dakika dolduktan sonra büyücü evi terkediyor(Sadece 25 dakikalığına). Büyücü gidince ilk olarak onun odasına çıkın. Masanın çekmecesinden aynayı alın (OPEN DRAWER,TAKE MIRROR) sonra gardrobu açın ve inceleyin(OPEN GARDROBE,-SEARCH GARDROBE) sihirli haritayı alın(TAKE MAP) sonra gardrobu kapatın ve üstüne göz atmayı sakın ihmal etmeyin(LOOK TOP OF GARDROBE) burada bulacağınız anahtarı alın (TAKE KEY) ardından yandaki çekmecelerin içinden gül syunu alın (OPEN DRAWER,TAKE ROSE PETAL ESSENCE) sonra sağdaki merdivenlerden yukarı çıkıp kuleye gelin buradaki teleskobun yanındaki sineği alın (TAKE FLY) ardından mutfaktaki masanın üzerinden yiyecekleri alın (TAKE FOOD) ve evden dışarı çıkın burada patikadan inerken kendiniz bir arcade sahnesinde bulacaksınız,burada oyunu SAVE'leyin. Bu sahneyi geçtiğinizde ilk olarak bir ekran aşağı inip bekleyin birazdan hırsızlar gelip sizi spyacaktır. Sonra büyük meşe ağacının yanına gidin, köklerin altında bir delik göreceksiniz onun içini inceleyin(LOOK IN HOLE) sonrada elinizi içeri sokun (HOLD HOLE) birden ağaçtan bir ip merdivenin sarktığını göreceksiniz buna tırmanın. Şimdi haydutların barınağının



yanındasınız. Burada oyunu SAVE'ledikten sonra kulübenin içine bakın (LOOK IN HOUSE) eğer haydutların uyuduğuna dair bir mesaj alırsanız iceri girin. Masanın üstündeki para keseni alın(-TAKE POUCH) sonar sandığı açarak içindekileri alın(OPEN CHEST,LOOK IN CHEST) sonra dışarı çıkın ve üç ayının yaşadığı eve gelerek kapıyı tıklatın(KNOCK DOOR) evde kimse yoksa kapıyı açıp içeri girin(OPEN DOOR) eğer masanın üstünde tabaklar yoksa bunlar belirene kadar eve girip çıkın. Kabı bulduğunuzda alın ve yukarı çıkın(TAKE BOWL) yukarıdaki çekmeceyi açıp içindeki yüksüğü alın(OPEN DRAWER,TAKE THIMBLE) sonra evden çıkın ve bahçedeki çiçeklerin üstünden biraz çiy alın (TAKE DEW).Şimdi Llewdor'un batısındaki tavernanın yanındaki dükkana girin,ve ilk olarak buradaki köpeği okşayın (HOLD DOG) ve biraz tüy alın sonra adamdan balık yağı satın alın(BUY FISH OIL) sonra hızlıca eve dönün.Patikaya girerken oyunu SAVE'leyip dikkatlice yukarı çıkın. Eve geldiğinizde oyunu SAVE'leyin şimdi kediyi yakalayıp tüylerini yolmamız gerekiyor bunun için kediyi bulun ve yakalayın(CATCH CAT) sonrada kafasından bir tutam tüy koparın (TAKE HAIR) ve mutfağa giderek şömineni yanındaki kaşığı alın (TAKE SPOON). Mannnanan'ın çalışma odasına girin. Sağdaki kütüphanenin önünde durun ve kitabı hareket ettirin sonrada arkasından çıkan kolu çekin (MOVE BOOK,PULL LEVER)-gardrobun üstünden aldığınız anahtarla Mannanan'ın kasanı açıp içinden sihirli değneği alın-(UNLOCK CABINET,TAKE MAGIC WAND). Şimdi açılan kapaktan içeri girin. Burası Mannanan'ın gizli labaratuvarına giden yol eğer evin uğursuz kedisi merdivende oturmuş keyif çatıyorsa yukarı çıkın ve tekrar buraya girin,kedi kaybolduğu zaman aşağı inin. Şimdi Mannanan'ı bir kediye çevirmek için büyü hazırlamamız gerekiyor. Kedi büyüsü için elimizdeki tek eksik madde olan Mandrake Root Powder'ı sağdaki raflarda bulabilirsiniz.Bütün herşey hazır olunca masanın üstündeki kitabın önüne gelerek önce oyunu SAVE'leyin sonrada büyüyü hazırlamaya başlayın:

KEDİYE ÇEVİRME BÜYÜSÜ:

TURN TO PAGE XXV

-PUT MANDRAKE ROOT POWDER IN A BOWL

-PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL

-PUT TWO SPOONS OF FISH OIL IN THE BOWL

-STIR THE MIXTURE WITH A SPOON

-PUT THE DOUGH ON THE TABLE

-PAT THE DOUGH INTO A COOKIE

Bundan sonra açılan pencereye aşağıdaki sihirli kelimeleri yazın:

MANDRAKE ROOT AND HAIR OF CAT

MIX OIL OF FISH AND GIVE A PAT

A FELINE FROM THE ONE WHO EATS

THIS APPETIZING MAGIC TREAT

-WAVE THE MAGIC WAND

Artık kediye çevirme büyümüz hazır. Şimdi bunu ayıların evinden aldığımız kasenin içine saklamalıyız(PUT CAT COOKIE IN BOWL) artık kimse bunun bir büyü olduğunu anlayamaz. Buradan tekrar çalışma odasına çıkın kolu itip kitabı yerine koyun(PUSH LEVER,MOVE BOOK) sonra sihirli değneği yerine koyup dolabı kilitleyin(PUT MAGIC WAND,LOCK CABINET) şimdi odanınza çıkın ve oyunu SAVE'leyin. Burada elimizdeki herşeyi yatağımızın altına saklamalıyız. Çünkü inventory'mizde yanında '*' işareti bulunan herşey büyü yapmaya yarıyor demektir,ve Mannanan üstümüzde bunlardan birini bulursa doğduğumuza pişman eder. Herşeyi sakladıktan sonra Kedi büyüsünü geri alın (HIDE EVERYTHING UNDER BED,TAKE POISONED COOKIE) ve mutfağa inerek Mannanan'ın geri dönmesini bekleyin. İhtiyar büyücü geri döndüğünde sizden yiyecek bir şeyler isteyecektir ve sizde ona kedi büyüsünü yedirerek sevimli bir kediciğe dönüşmesini sağlayın. Artık kurtulduğumuza göre istediğimizi yapabiliriz.Masanın üstündeki bardağı alın (TAKE CUP) mutfaktan bıçağı alın(TAKE KNIFE). Odanıza dönüp sakladıklarınızı geri alın (TAKE EVERYTHING UNDER BED). Artık bütün büyüleri hazırlamak için gerekli malzemeleri toplamaya başlayabilirsiniz. Şimdi haritanıza bakın(LOOK MAP) bazı yerlerin boş bazı yerlerin ise gezdiğiniz ekranların küçük figürelerine dönüştüğünü göreceksiniz. Oku taverna ve dükkanın olduğu kareye getirip F6 tuşuna bastığınızda oraya ışınlanırsınız. Buradan deniz kıyısına inin üzerinde mavi bir ot bulunan ağacın yanına gelip bu mavi şeyi alın(TAKE MISTLETOE) sonra havada uçan kartalın tüyünü alın (TAKE FEATHER) tüyü almak için yere düşmesini beklemeniz gerekiyor. Tekrar dükkana gidip buradan balık kemiği,nightshade juice ve jar of lard almalısınız(BUY POWDERED FISH BONE,BUY NIGHTSHADE JUICE,-BUY JAR OF LARD) sonra çöle gidip medusa'yı öldürüp kaktüs ve kurumuş yılan derisini almalısınız.Çöle girmeden oyunu SAVE'leyin Medusanın yanına geldiğinizde taşa çeviren bakışlarından kurtulmak için ona arkanızı dönün. ve 'USE MIRROR' yazın fakat Return'e basmadan bekleyin Medusa yakınınıza geldiğinde hemen dönerek return'e basın.Eğer doğru yaptıysanız Medusa kendi bakışlarıyla taş kesilecektir. Sonra yukarı çıkın ve yerde yılan derisi görünce alın.(TAKE SNAKESKIN) sonra kaktüsü bulun doğru kaktüs yuvarlak ve top şeklindedir onu alın(TAKE CACTUS). burakarda eğer karşınıza haydutlar çıkarsa hemen kaçın fakat kaçamazsanız sizden çalınan şeyleri ağaç evinde bulabilirsiniz ama haydutlar gelmese bile sizin ağacın yanına gitmeniz gerekiyor çünkü buradan Acorn'ları almalaısınız(TAKE ACORNS). Sonra harita yardımıyle kendinizi ayıların evinin önüne ışınlayın. Bahçeden kaşık yardı-

mıyla biraz çamur alın(TAKE MUD WITH SPOON) sonra deniz kıyısına inip bir bardak deniz suyu alın(TAKE OCEAN WATER WITH CUP). Haritanın yadımıyla patikaya ışınlanın.Oyunu SAVE'ledikten sonra patikayı geçin . Eve girmeden önce kümesteki tavukların birinde bir tüy koparın(-CATCH CHICKEN,TAKE FEATHER) sonra çalışma odasına gelin dolabı açıp sihirli değneği alın-(UNLOCK CABINET,TAKE MAGIC WAND) sonra kitabı oynatıp kolu çekin(MOVE BOOK,PULL LEVER). Labaratuvara inip sağdaki raflardan eksik malzemelerinizi tamamlayın(TAKE SAFFRON,-TAKE SALT GRAINS,TAKE TOADSTOOL POWDER,TAKE TOAD SPITTLE).Şimdi oyunu SAVE'leyip büyüleri hazırlamaya başlayalım(Her büyüyü yaptıktan sonra mutlaka SAVE yapın,çünkü bir büyüyü yanlış yaparsanız ölürsünüz ve her defasında büyülere baştan başlamak çok zaman alır)

HAYVANLARIN DİLİNİ ANLAMA BÜYÜSÜ:
-PUT THE SMALL FEATHER IN THE BOWL
-PUT THE FUR IN THE BOWL
-PUT THE REPTILE SKIN IN THE BOWL
-ADD A SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE
-PUT A THIMBLEFUL OF DEW IN THE BOWL
-MIX WITH HANDS
-SEPERATE MIXTURE INTO TWO PIECES
-PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS
Sihirli sözcükler:
FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH
MOLDED TOGETHER IN THIS DISH
GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND
THE CREATURES OF AIR,SEA, AND LAND
-WAVE THE MAGIC WAND
KARTAL VEYA SİNEK OLMA BÜYÜSÜ:
TURN TO PAGE IV
-PUT A PINCH OF SAFFRON IN THE ESSENCE
Sihirli sözcükler:
OH WINGED SPIRITS, SET ME FREE
OF EARTHLY BINDINGS, JUST LIKE THEE
IN THIS EESENCE, BEHOLD THE MIGHT
TO GRANT THE PRECIOUS OF FLIGHT
-WAVE THE MAGIC WAND
DERİN UYKU BÜYÜSÜ:
TURN TO PAGE XXIV
-GRIND THE ACORNS IN A MORTAR
-PUT THE ACORN POWDER IN A BOWL
-PUT THE NIGHTSHADE JUICE IN THE BOWL
-STIR THE MIXTURE WITH A SPOON
-LIGHT A CHARCOAL BRAZIER
-SPREAD THE MIXTURE ON A TABLE
Sihirli sözcükler:
ACORN POWDER GROUND SO FINE
NIGHTSHADE JUICE LIKE BITTER WINE
SILENTLY IN DARKNESS YOU CREEP
TO BRING A SOPORIFIC SLEEP
-WAVE THE MAGIC WAND
-PUT THE SLEEP POWDER IN THE POUCH
FIRTINA BÜYÜSÜ:
TURN TO PAGE LXXXIV
-PUT A CUP OF OCEAN WATER IN A BOWL
-LIGHT A CHARCOAL BRAZIER
-HEAT THE BOWL ON THE BRAZIER
-PUT A SPOON OF MUD IN THE BOWL
-ADD A PINCH OF TOADSTOOL POWDER
-BLOW INTO HOT BREW
Sihirli sözcükler:
ELEMENTS FROM THE EARTH AND SEA
COMBINE TO SET THE HEAVENS FREE
WHEN I STIR THIS MAGIC BREW
GREAT GOD THOR I CALL ON YOU
-WAVE THE MAGIC WAND
-POUR THE STORM BREW INTO A JAR
GÖRÜNMEZLİK BÜYÜSÜ:
TURN TO PAGE CLXIX
-CUT THE CACTUS WITH KNIFE
-SQUEEZE THE CACTUS JUICE ON A SPOON
-PUT THE LARD IN THE BOWL
-ADD TWO DROPS OF TOAD SPITTLE
-STIR THE MIXTURE WITH A SPOON
Sihirli sözcükler:
CACTUS PLANT AND HORNY TOAD
I NOW START DOWN A DANGEROUS ROAD
COMBINE WITH FIRE AND MIST TO MAKE
ME DISAPPEAR WITHOUT A TRACE
-WAVE THE MAGIC WAND
-PUT THE OINTMENT IN THE EMPTY LARD JAR

Evet şimdi yapmadığımız tek bir büyü kaldı onun için gidip amber taşını bulmamız lazım. Haritaya bakın ve ayıların evinin önüne ışınlanın buradan sola giderek kapısı örümcek ağlarıyla kaplı mağaraya gelin. Buradaki sevimli örümceği öldürmek için kartal olmamız gerekiyor. Şimdi 'DIP THE EAGLE FEATHER IN THE ESSENCE' yazaraka mağaranın girişine doğru uçun. Örümcek göründüğünde otomatik olarak denize atacaksınız. Kendi kimliğinize dönmek için 'EAGLE BEGONE! RETURN MYSELF' yazın tekrar mağaraya dönüp içeri girin. Bu ekranda ortada gördüğünüz öredeğe benzer karakter ORACLE'dır o size kız kardeşiniz Prenses Rosella'nın üç başlı bir ejderha tarafından kaçırlıdığını ve Daventry'de bir yerde tutulduğunu söylüyor,sonrada araştırmanızda size yardımcı olması için Amber taşını veriyor. Taşı aldıktan sonra haritanın yardımıyla patikaya ışınlanın. Oyunu SAVE'ledikten sonra eve girin ve gizli merdivenlerden labaratuvara inin artık Rastgele teleport büyüsünü hazırlamanın vakti geldi.

RASTGELE TELEPORT BÜYÜSÜ:
TURN TO PAGE VII
-GRIND A SPOON OF SALT IN A MORTAR
-GRIND THE MISTLETOE IN THE MORTAR
-RUB THE STONE IN THE MIXTURE
-KISS THE STONE
Sihirli sözcükler:
WITH THIS KISS,I THEE IMPART
POWER MOST DEAR TO MY HEART
TAKE ME NOW FROM THIS PLACE HITHER
TO ANOTHER PLACE FAR THITHER
-WAVE THE MAGIC WAND

Eveeet artık tüm büyülerimiz hazır olduğuna göre Llewdow'dan ayrılma zamanı geldi. Harita'yı kullanarak kendinizi taverna'nın önüne ışınlayın. Kapıyı açın ve içeri girin(OPEN DOOR). Masanın etrafında oturmuş tuhaf kılıklı adamlar göreceksiniz. Onların yanına gidip haydutlardan aldığınız paraları vererek gemilerinde bir yer ayırtın(-GIVE MONEY TO MAN).Sonra haritayı kullanarak iskeleye gidin. Buradaki gemi deminki tüccarların(!) gemisi(Yani biz tüccar sanıyoruz). Geminin içine bindiğinizde gerçeği öğreniyorsunuz ama çok geç oluyor korsanlar sizi geminin ambarına kapatarak ölüme terkediyorlar. Kontrolü aldığınızda oyunu SAVE edin ve sağa gidin burada fareler olabilir siz kulağınızdaki büyülerle onları dinlerseniz Kedi şeklindeki Mannanan'ın sizden intikam almak için peşinizden gemiye bindiğini fakat daha sonra bir korsan tarafından denize atlıdığını duyarsınız. Belki üzülenleriniz olmuştur,ama ben bize çektirdiklerinden sonra ben sevinmedim dersem yalan olur. Neyse inventory'e bakarsanız korsanların her şeyinizi almış olduğunu görürsünüz. Siz yerdeki sandığı alın(TAKE CRATE). ve tekrar sola gidin ve ip merdivenin altındaki büyük sandığın sağına elinizdeki kutuyu bırakın(-PUT CRATE). Şimdi önce küçük kutuya,sonrada büyük sandığa ve en son olarakda ip merdivene zıplayıp buradan kaçmalısınız. Bunun için küçük sandığın yanına gelin ve 'JUMP ON CRATE' yazın sonra tekrar aynı komutu yazın, büyük sandığın üzerindeyken de 'JUMP ON LADDER' yazın artık yukarı çıkmanın zamanı geldi. Kaptan köşküne çıkıtığınızda eğer kaptan

burada değilse oyunu SAVE'leyin ve odadaki sandığın içinden eşyalarınızı alın(OPEN CHEST,LOOK IN CHEST). Sonra sağa gidip tayfaların yatakhanesine gelin burada eğer bir tayfayla karşılaşırsanız, ekrandan çıkıp tekrar girin, adam olmadığı zaman sandalın altından küreği alın(TAKE SHOVEL). Artık gemide yapacak bir işimiz kalmadı. ambardan çıktığınız ekrana dönüp beklemeye başlayın. Taa ki Korsanlardan birisi 'Kara göründü' diye bağırana kadar(Burayı haritadanda anlayabilirsiniz 'look map' dediğinizde geminizin en sağ alt çaprazda olması lazım). Adaya vardığınız zaman oyunu SAVE'leyip güverteden denize atlayın. iki ekran sağa giderek adaya çıkın. Eğer köpekbalığıyla karşılaşırsanız ekrandan çıkıp tekrar girin. Adaya çıktığınızda korsanlarla karşılaşabilirsiniz. Onları geçmek için derin uyku büyüsünü kullanmalısınız. Bunun için önce 'POUR POWDER ON GROUND' yazıp 'SLUMBER,HENCEFORTH!!' demelisiniz artık korsanlar sonsuz bir uykuya daldılar. Palmiyenin olduğu ekranda ağacın 5-6 adım sağını kazarsanız bir hazine bulabilirsiniz. Hazineyi bulmanız şart değil eğer bulamazsanız oyunu 7 puan eksik bitirirsiniz. Her neyse

64'ler HIT!

palmiyenin olduğu ekrandan bir yukarı bir sola giderek patikaya gelin oyunu SAVE'ledikten sonra sağa ilerleyin büyük kayanın üstünden tırmanarak geçebilirsiniz. Üç ekran sağda karlı dağların girişine geliyorsunuz. Buradaki ufak nehrin yanından yukarı çıkın. Bir ekran sağa gittiğinizde Yeti'yle karşılaşabilirsiniz. Ondan kaçmak için kartal olmanız gerkli.Sonra aşağı indiğinizde bir çok mağara göreceksiniz. Burası King's Quest III'teki tipik arcade sahnelrinden birisi oynamadan önce SAVE edin. Amacınız duvarlardan inip doğru mağaralara girerek sağ alttan çıkmak. Burayı geçince kendinizi ülkenizde Yani Daventry'de bulacaksınız. Başladığınızda sağa gidin, ve merdivenlerden çıkarak bulutlara gelin.İlk bulut sahnesini geçin ve ikincinin sonuna doğru görünmezlik büyüsünü kullanın:'RUB OINTMENT ON BODY' şimdi hızlıca sola gidin ve ejderhayla hapsettiği Rosella'yı görün. Burada fırtına büyüsünü kullanarak ejderhayı öldürün:'STIR THE BREW WITH MY FINGER' sonrada 'BREW OF STORMS,CHURN IT UP' yazın ve ejderhayı öldürün. Ne yani kılıçla kafalarını uçuracağınızı mı sandınız ? Hah... Onlar eski masallarda kaldı şimdi devir büyü devri... Herneyse ejderha öldükten sonra gidip Rosella'yı çözün(UNTIE ROSELLA). Artık geçtiğiniz ekranlardan geri dönerek merdivene çıktığınız mağaraya gelin. Buradan sola giderek Kraliyet sarayına elin ve içeri girin. Taht odasına geldiğinizde oyunu bitiriyorsunuz.....

King's Quest 3 başta da belirttiğim gibi çok eğlenceli bir oyun. Yalnız piyasada dolanan ve hatalı Crack edilmiş olan bir King's Quest 3 var,bu version gemiye girdiğinizde oyunu hatalı yükleyerek grafikleri göstermiyor. Eğer King's Quest 3'ünüz böyleyse kafayı yemeden önce dergimize gelip orijinalinin kopyasını alabilirsiniz.

ORHAN CEVHER & KORKUT UYGUN

GRAFİK: %45
SES : %40
ATMOSFER: % 85
OYNANABİLİRLİK: %80
GENEL: %70

Kıng's Quest III'ü bitirdiniz ama diğer adventure'larda ne durumdasınız? Çaresizlikten ölmek üzereyseniz, sinir olduysanız, kafayı yediyseniz ve bütün bunlara rağmen hala kalem tutacak gücünüz kaldıysa bize yazın, sizi kurtaralım! (veya en azından sizin yerinize kafayı biz yiyelim)
Tüm yapacağınız sorunlarınızı aşağıdaki adrese, zahmet olmazsa okunabilir bir şekilde yazmak. Deneyin ve farkı görün!

MAC ADVENTURE
STRATEJI—SIMULASYON

MAC ADVENTURE
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş,ISTANBUL

MAC ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Bir varmış, bir yokmuş, uzaklarda bir yerlerde, yani Beşiktaş civarlarında bir yazar varmış. Kendi çapında bir adventure bölümü yazarmış. İlk başlarda tek tük okuyucu mektupları alırmış, ama yılmamış, onu bunu sabote ede ede sonunda bölümü dört sayfaya çıkarmış. Bunu gören okuyucular coşmuşlar, başlamışlar mektup yağdırmaya. Yağdırmışlar, yağdırmışlar, sonunda zavallı yazar mektupların altında boğulmuş, çırpına çırpına ölmüş, ölmüş ama suratında aptal bir gülümsemeyle ölmüş.

Fantazi falan ama bu gidişle benim sonunda yukardaki zavallıya benzeyecek galiba. Bu ay (herhalde sınav dönemi olmasının da etkisiyle) uçmuşsunuz. Sorular, tehditler, rüşvetler, yalvarışlar ve bilumum mektup sapıklıklarıyla dolu kağıt parçalarınız uçarak, çölleri aşarak, dağları delerek, ve zavallı postacılara Maşuklar Yokuşu cehennemini allahın günü tırmandırarak elime geçtiler. Sanırım size oldukça fazla sayıda teşekkür etmem gerekiyor. Sağolun, sağolun, sağolun, sağolun, sağolun! Yeter mi?

Şimdi boşverin yazılıları, vizeleri ve diğer cehennemden çıkma dertleri bakalım, bu ay size nasıl yardımcı olabiliriz. Aslına bakarsanız benim ufak bir problemim var, yani hepimizin ortak bir problemi var. Son zamanda gelen disketlerin arasında şöyle dişimize layık bir adventure bile çıkmadı. Aslına bakarsanız hiç adventure çıkmadı.Zeka özürlüler için bir dolu arcade oyun var ama bir tane bile adventure yok. Onun için size bu ay yeni bir oyun tanıtamıyorum (zaten mektuplarınız zor sığdı), inşallah WONDERLAND yakında gelirde bu çileden kurtuluruz. İsterseniz size Doğu Anadolu Bölgemizi veya inşaat mühendisliğinde ki yeni gelişmeleri tanıtabilirim ama sanırım ilginizi çekmez, onun için mektuplarınıza geçiyoruz: (Tanrım sen benim aklımı koru!)

İYİMİSİN?

Sevgili Murat Adanç,

Mac'a yazılan bu ilk mektubumun bana, Mac'a, dergiye, İstanbul'a vs. vs. hayırlı olmasını diliyorum ve bu duygular içinde hasretle eğilip dergiyi öpüyor (MUCK,MUCK), bu arada ağzıma gelen mürekkep tadını (ŞLÖRP,ŞLÖRP) aynen dosdoğru yere iade ediyorum (HAARK,TUUU). Alkışlarınız için teşekkürler.....

(Bu arada okuyucumuz 2.5 sayfa kendini tanıtıyor.-MAC) **Size bazı sorularım var:**

1) Adventure nasıl oynanır? Nasıl adventure'cı olunur?

2) bfcgcbsjpev ***(Yarım sayfa garip karalamaları inceleyip bir de Indıana Jones'a danıştıktan sonra, bu sorunun ana fikrinin şu olduğuna karar verdim-MAC:)*** **Adventure oynamak için ingilizce bilmek gerekli mi?**

3) Vektör grafiksiz veya hedeflere kolay varılan simulasyon var mı?

4) Bu arada utanarak yazıyorum hiç Sierra oyunum yok, 512K'da tam çalışan Sıerra oyunları var mı?

Kıvanç Oğuz CANBEKLİ, Istanbul

MAC: Kıvanç kardeşim, dostum bak bence bu Jeoloji mühendisliği bölümü sana pek yaramamış. Aslında meslektaş sayılırız (Ben niye böyle oldum zannediyorsun?) Mektubuna çizdiğin 'yaratığın' cinsiyetine karar veremedim ama beni öpmek istiyor olmasına bozulmadım diyemem. Her neyse seni acılarınla başbaşa bırakmadan önce sorularını cevaplayayım bari..

1) Adventure nasıl oynanır sorusu en azından 'anne ben dünyaya nasıl geldim' kadar cevaplandırılması zor bir soru. Ama eğer aranızdaki ustalar ukelalık olarak kabul etmezlerse birkaç yorumda bulunabilirim. Bence oyundaki dünyayla alakan yazılar sayesinde olduğundan her location'ın anlatımını çok iyi okuman ve burada gözüne çarpan şeyleri ısrarla incelemen gerekir. Bundan sonraki yapacağın iş elindeki objelerle karşılaştığın problemler arasında bağ kurmaya çalışmak. Eğer karşında başka bir karakter varsa onları tanımaya çalışmak ve 'nabza göre şerbet vermek', yani eğer karşında LARRY'ideki Bambi gibisinden biri varsa kılıcını çekmek tam olarak akıllıca bir hareket sayılmaz. Eğer takılırsan bir süre ara vermek veya kısaca bana mektup yazmak yararlı olur sanırım. Yeter mi, yoksa adventure sayfası bu sayı 32 sayfa olsun mu?

2) Aslında ingilizce çok gerekli ama olmasada olur desem belki doğruyu söylemiş mi olurum bilemiyorum fakat.... sen böyle soru sorarsan ben de ancak böyle cevap verebilirim. İngilizce mutlaka lazım ama Sıerra veya ıkon adventure tipi oyunlarda daha az ingilizceye ihtiyacın olur sanırım.

3) Auto-Pılot seçeneği sayesinde hedefe en kolay vardıran simulsayon F-19, ama vektör grafiksiz simulasyon bulman zor, çünkü bu grafikler olaya boyut ekliyorlar ve diğerlerine göre daha hızlılar.

4) Bu ne cürret, ne demek benim hiç Sıerra oyunum yok? Cık,cık.

Neyse sana tavsiyem ya hazır ucuzlamışken bir extra memory alman veya LARRY Ive III, KING's QUEST III, veya SPACE QUEST I'i denemen. Seni özleyeceğim.....

MAC INCORPORATED

Sayın Murat Adanç,

Oyun programlarında takıldığım konuları açıklarsanız sevinirim.

1) WINGS'de paraşütle atlama seçeneği var mı?

2) CALIFORNIA GOLD RUSH'ın şifrelerini bana gönderebilirmisiniz?

3) Şifreli oyunların şifrelerini çözen bir program var mı?

Tankut TAYLAN, Istanbul

MAC: Öncelikle seni tebrik etmeliyim Tankut. Bu ay aldığım en düzgün ve zararlı madde içermeyen tek mektup herhalde seninkiydi. (Sakın çılgın mektuplara kızıyorum sanmayın !)

1) Evet Wings de uçaktan atlayabilirsin ama paraşütle değil. Yani tavsiye etmiyorum. Tarih bilgim beni yanıltmıyorsa paraşüt ancak savaşın sonlarına doğru icad edildi ve bu uçaklar fazla yüksekten uçmadıkları için pek bir işe yaramadı! Bu arada fırsat bulmuşken ego mu tatmin etmek istiyorum. Wings'i bitirdim! Merak eden arkadaşlar için söylüyorum, oyunda Red Baron'u sizin vurmanıza izin vermiyorlar ve sonlara doğru 13'e 2 gibi gayet adaletsiz karşılaşmalar çıkıyor.

2) Evet gönderebilirim ama önce fırsat bulmuşken birşeyler söylemem gerekiyor. Pek çoğunuz mektupla benden kod veya oyun cinsinden şeyler istiyorsunuz. Bunlar bana gökten zembille inmediğinden ben de gidip bir bilgisayarcıdan temin ediyorum. Durum böyle olunca biraz masraf sorunlarım oluyor. Eğer benden böyle şeyler isterseniz size ancak kar amacı gütmeden ekonomik rakamlarla ve ödemeli olarak gönderebilirim. (Sakın alınma lafım sana değil, genel olarak konuşuyorum.)

3) Hayır yok, zaten olsaydı kodları kırdığı için yasaklanırdı.



METAL MUHABBET 1

İkicik MAC'cım

Mektubuma başlamadan önce adımı dergide bir yerlere yazmanı rica ediyorum, böylece spastik arkadaşım Umut'la girdiğim bahsi kazanmış olacağım. Bu arada şaşıracağın bir haber: Ben Metalci Değilim! Çünkü bence Metalcilik sevgiyi, aşkı, arkadaşlığı ve iyiliği yok etmek için kurulmuş, bazı manyakların sadistçe ve kin dolu dehşet hareketlerini örtbas etmek için kullandıkları bir araç. Şimdi sorularım:

1) Neden hem 64'te hem Amiga'da olan oyunları yayınlarken Amiga resimleri kullanıyorsunuz?

2) C-64'teki iyi strateji oyunları hangileri?

Tolga OLUÇ, Istanbul

MAC: Tabii ki sana kızmıyorum Tolga, sadece acıyorum. Yeterince bilgin olmayan bir konuda Tan türü yayınlardan edindiğin bilgilerle kendi çapında fikirler yürütüyorsun. (yoksa Engin Bey senin akraban mı?) Olsun, okuyucu okuyucudur, işte sorularının cevapları:

1) 64'teki grafikler fazla kaliteli olmadıklarından ekrandan resimleri çekildiğinde iyi sonuçlar vermiyorlar. Ne kadar uğraşırsak uğraşalım ortaya çıkan resimler iyi olmuyor. Ama şikayetinde haklısın, en azından fikir vermesi açısından bundan sonra daha fazla 64 resmi kullanmaya çalışacağız.

2) Bu günlerde bulabileceğin en iyi strateji oyunu EMPIRE. Eğer biraz daha gerilere dönersek THEATER EUROPE, ROMMEL ve GLORY beni oldukça uğraştıran oyunlardı. Onları da tavsiye ederim.

NOT: Bahisten her ne kazandıysan yarısı benim ona göre!

METAL MUHABBET 2

Selam,

Allah'a şükür oyunlarla bir problemim yok. Kardeş kardeş geçinip gidiyoruz. Sorunum kendimi asite batırılmış çekiç gibi hissetmem. Yüzlerce ACID'cinin arasında kaldım. Yardım çabuk gelmezse eriyeceğim. Biliyorum suç işledim, ama aralrında güzel kızlar vardı, hayır diyemedim.

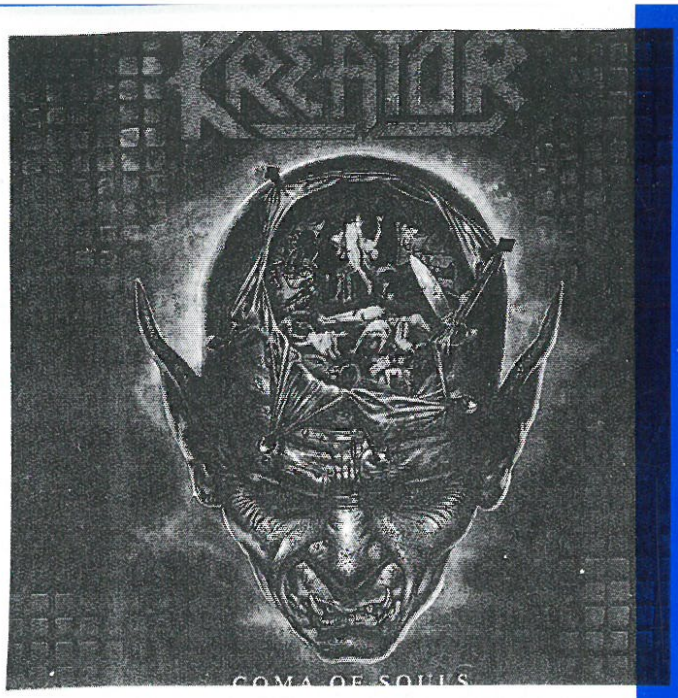
İlke CENGİZ

MAC: Dostum, sen öl. En azından sesin kesilir. Bir iki kız için Metal'e ihanet ha, Lıta FORD neyine yetmedi. Bari hata ettin tövbe et, bir de utanmadan herkese ilan ediyorsun. Neyse çekil şimdi daha kaliteli okuyucularımla ilgilenmem lazım.

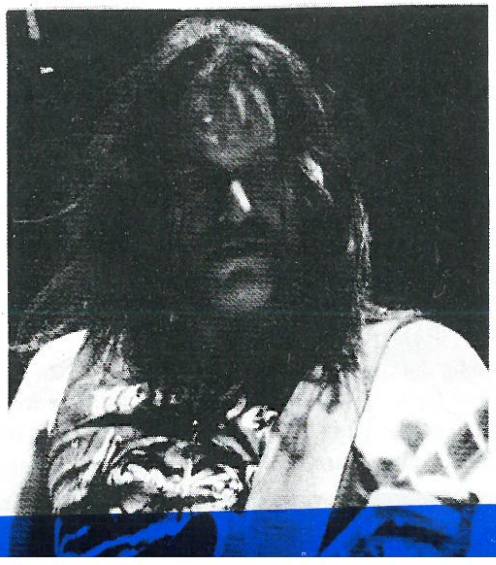
MIDWINTER

Öncelikle ilk sayısından beri hiç bir 64'leri kaçırmamış bir okuyucu olarak sizi tebrik ederim.

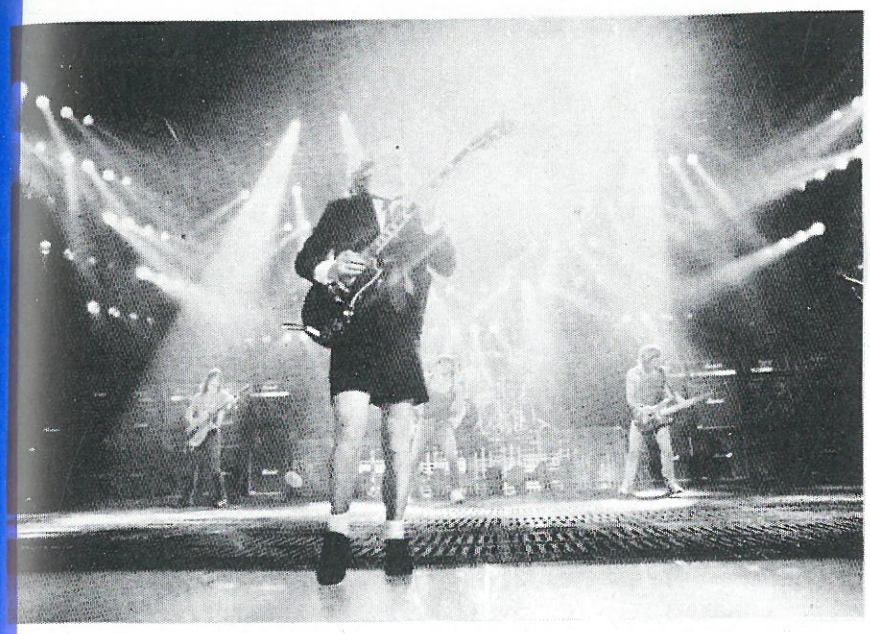
Bu kadar poh poh'tan sonra artık sorularıma geçeyim.
1) 1.5 Aydır MIDWINTER oynuyorum. Bana verebileceğiniz ipuçları var mı?
2) "Ooze" adlı adventure'da nereye geldiniz?
3) Indıana Jones kodlarını gönderebilirmisiniz?
4) Bu arada en büyük Fenerbahçe!
5) Elvıra ne zaman çıkacak?
Tarhan TEMUÇİN, Ankara
MAC: İltifatlar için teşekkürler, ama şunu da belirtmeliyim ki mektubunuza cevap verilmesi için bu tür şeylere gerek yok. Şimdi cevaplar:
1) Seni üzmek istemem ama ben aldıktan 3 gün sonra Mıdwınter'ı bitirmiştim. Yapman gereken şey gayet alçakça ve basit. Önce 5-6 kişilik bir grup kur. Özellikle sarışın kayak öğretmenini unutma (yanlış anlamayın), bir snow buggy ile karargaha mümkün olduğu kadar yaklaş. Daha sonra diğer adamlarını başka başka yönlere göndererek düşmanı şaşırt ve kayak öğretmeni (dinamit almayı unutma ve sakın buggy kullanma, kayarak git) ile direk karargaha giderek orayı havaya uçur, böylece oyunu bitirirsin.
2) Ooze oyununda hiçbiryere gidemediğimi belirtmeliyim. Yalnız şunu da söylemeliyim ki bütün kaliteli görünüşüne rağmen oyun adventure olarak oldukça zayıf. Onun yerine Demon's Tomb'la uğraşırsan daha iyi olur. Bu arada Ooze hakkında ipucu gönderen okuyucularımızın kafalarına bazı hediyeler atabilirim.
3) Bu mesele için MAC INCORPORATED başlıklı mektuba bakın.
4) Evet pek belli olmasa bile en büyük Fenerbakçe!
5) Aldığım en son haberlere göre Elvıra'nın Amerika'daki çıkış tarihi 1991 başları. Ya sabır deyip bekliyoruz, ama oyunun adventure olmama ihtimali yüksek.



YİNE AYIN MEKTUBU
Sevgili MAC!
Nhihihahaha! Yine ben! Beeen dünyanın en güçlü Fıghter/Red Mage'i "Orkun, the Magnıficent ". Kumandanımın verdiği görev üzerine İstanbul'un o garip sokaklarında aciz durumdayım. Her yerden çıkan çukurlar (trap)! Hepsinin üzerinde İSKİ yazıyor. Acaba düşman birliklerinin adı bu mu? Bu çukurların dibinde pek çok cesur savaşçının iskeletlerini görüyorum. Acaba benim sonumda bu mu olacak? Çukurun dibinde tuttuğum günlüğe şu satırları ekliyorum:
1) Champıons of Krynn'de Skeletal Dragon'ları geçemiyorum! Yardım.. lütfen!
2) Curse of the Azure Bonds'u Amiga'da bulamıyorum. Acaba yok mu?
3) Supremacy'i de bekliyoruz.



O da ne birden çukura bir bomba düşüyor. Ne o ölecekmiyim. Acı bana Tanrım. Daha keşfetmediğim o kadar şehir ve ezberleyemediğim o kadar büyü var ki! Hayret birden çukura yağmur yağmaya başlıyor. O ne biçim bomba? Yağmur yağdırıyor. Çukur doluyor ve ben yükselerek çukurdan çıkıyorum. Hemen Protect from Raın büyüsü yapıp yürümeye başlıyorum. Ne de olsa yerine getirilecek görevlerim var.....
Orkun, the Magnıficent
MAC: Orkun seni böyle uçuran neyse söyle de biz de yararlanalım. her mektubun benim için ayrı bir tecrübe oluyor. Özellikle kendini övüp övüp sağa sola emirler yağdırdığın kısım dergide bayağı tepki aldı. Olsun, benim için farketmez, nasıl olsa benim egom seninkini döver! Bu arada madem su buldun, niye içinden çıkıyorsun, kal orda, biz burda susuzluktan kırılıyoruz. Şimdi gelelim cevaplara:
1) Öncelikle bir silah kaçakçısından veya sırf silah satmak için savaş çıkartan amcalardan "wand of magıc mıssile" alacaksın. Bunları büyücülerine vereceksin. Skeletal Dragon'larla karşılaşınca büyücülerin geride olmak üzere adamlarını yay biçiminde diz. Bu yeni silahını kullanarak Dragon'lardan kur-



tul.
2) Curse of the Azure Bonds geldi ama ben sağlamlığından şüpheliyim. Almadan önce iyice bir dene. Olmadık yerlerde hata veriyor veya kilitleniyor.
3) Kabul edersin ki Supremacy oldukça zor bir oyun. Yazar takımından birkaç kişi şu anda onla uğraşıyor (ben de onları kırbaçlıyorum.) Hazır olunca yayınlarız.

SADIK OKUYUCU
MAC: Ziya Aşkar bu ayda beni mektupsuz bırakmadı. Sağol Ziya sayende kız arkadaşım sonunda bana mektup yazmaya başladı. Bu arada gönderdiğin poster güzel ama bükülmüş olduğundan kullanamıyoruz. Umarız sen bizim posteri beğenirsin.

BOŞ GÖKLER
Sayın MAC,
Ben bir 64'çüyüm ve bazı sorularım olacak:
1) Ben arkadaşlarımın önerisi üzerine Fıghter Bomber'ı aldım ama ne yaparsam yapayım bir türlü karşıma düşman uçağı çıkaramadım.
2) Graphıc Adventure Creator kasette var mı?
3) Daha fazla Commodore 64 adventure'ı açıklarmısınız?
4) Castle of Terror'da konu nedir?
5) İngilizcesi kolay olan bir adventure önerebilirmisiniz?
Umut YILDIR, Muğla
MAC: Fıghter Bomber 64 için hazırlanırken hafıza sıkıntısı yüzünden pek çok detay atlanmak zorunda kalınmış. Bunlardan en önemlisi de düşman uçağı sayısı. Uçak yok değil ama çok ender çıkıyor, onun için bir tane bulursan onu düşürme, hatıra diye sakla.
2) Ne yazık ki yok.
3) Bulsak açıklamazmıyız mı zannediyorsun? Sen oyunu yolla, açıklaması kolay.
4) Castle of Terror klasik vampir hikayelerinden biri. Kendini korkmuş insanlarla dolu bir şehirde buluyorsun, ve şatoda bir vampir olduğunu öğreniyorsun. Tabi işin içinde bir de güzel kız var. Sanki kız olmasa oyunu oynamıyacakmışız gibi her oyuna bir tane koyarlar zaten. Bizi sapık mı zannediyorlar? Amacın şatonun içine girip vampiri öldürmek. Kız da Bonus durumunda.
5) Sana tavsiye edebileceğim en iyi oyun THE HOBBIT. Bu oyun benim hayatımda oynadığım ilk adventure, hatırlamak bile gözlerimi yaşartıyor. Ben ufacıkken, bir spectrum'da bu oyunla tanışmıştım, işte o gündür bu gündür adventure takılıyorum. Bu arada kendileri ilk bitirdiğim adventure'da oluyorlar. Bir mektup yazıp konusunu sorun da hatıralarım canlansın. Ahh gençlik ahh!
Bir kaç mektuba ancak kısa kısa cevap verebiliyorum.
Tolga ŞAKAR: Şarkı sözleri için sağol. Sorun aklımda, diskin bende duruyor, tek problem bir türlü vakit bulamıyorum. Biraz daha sabır.
İSİMSİZ: Hangi karakterinle konuşacağımı bilemediğimden sana cevap yazamıyorum. Sen bir doktora görün!
İnsan vücudu ne garip birşey değil mi? Durup dururken uykunuz geliyor. Ne olmuş yani son 30 saattir bilgisayar karşısındaysanız. Daha şurda muhabbete yeni başlıyorduk. Aslında mseZZZZZZZzzzzzzzzz.

MURAT ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş,ISTANBUL

HOLY SMOKE by IRON MAIDEN

Believe in me send no money
I diedon the cross and that ain't funny
But my so called friends they're making me a joke
They missed out what I said like I never spoke
They choose what they wanna hear they don't'tell a lie
They just leave out the truth as they're watching you die
They're saving your souls by taking your money
CHORUS
Holy smoke holy smoke
There's plenty bad preachers for the
Devil to stoke
Feed'em in feet first this is no joke
This is thirsty work making holy smoke yeah
Making holy smoke
Jimmy Reptile and all his friends
Say they gonna be with you at the end
Burning records burning books
Holy soldiers Nazi looks
Crocodile smiles just wait a while
Till the TV queen gets her make-up clean
I've lived in filth I've lived in sin
And I still smell cleaner than the shit you're in
REPEAT CHORUS
Holly smoke
Smells good
They ain't religous but they ain't no fools
When Noah built his Cadillac it was cool
Two by two they're still going down
And the satellite circus just left town
I think they're strange and when they're dead
They can have a Lincoln for their bed
Friend of the President trick of the tail
Now they ain't got a prayer 100 years in jail
REPEAT CHORUS
Holy smoke
Hah

OVER the NET

Dışarda iki gündür yağmur yağıyor, insanlar ıslanmış fareler gibi oradan oraya koşuşturup duruyorlar, bense burada oturmuş kızgın güneşin altında voleybol oynuyorum, etrafım bikinili güzel kızlarla çevrilmiş durumda. Arada sırada başımı çevirip dışardaki zavallılara bakıyorum ve sadist sadist sırıtıyorum. Bütün bunları bana sağlıyan babamın milyarları değil sadece bir disk, yani içinde Over The Net olan bir disk.

Oyunu yapan firmanın en önemli adamları Marco, Davide ve Francesco Dardari kardeşler tüm oyunu sürüklemişler. Bu üçlü daha önce ülkemize gelen ITALY-90 oyunuyla tanınıyorlar.

Gelelim oyunun açıklamasına ; Oyunu yüklemeye başladığınızda bir intro çıkıyor. Oyun yüklenirken, fena olmayan bir voleybolcu resmi çıkıyor ve güzel sayılabilecek bir animasyon görülüyor. Ateşe basarak bu animasyonu geçin ardından Oyunu yapanlar hakkında bilgi veren bir sequence daha çıkıyor burayıda ateşe basarak geçin. Şimdi oyunun ana menüsüne geldik. Menüde şu ikonlar bulunuyor.

Üstte soldaki ikon :

Bu ikonu seçerseniz, sea cup yani deniz kupası yaparsınız. Bu ikona kliklediğinizde ilk önce takım sayısı belirlenir. Takım sayısını belirlemek için Number of Teams yazan yere kliklemeniz yeterlidir. En çok 3 takımlı bir turnuva yapılabilir. Takım sayısını seçtikten sonra, OK ikonuna klikleyip bu bölümü geçin. Şimdide oyuncuların adlarının ve onları bilgisayarın mı yoksa bizim mi oynayacağımızı belirlediğimiz bölüme geldik. Burada isimlerin yazdığı yerlere kliklersek, o ismin üzerinde cursor çıkar. Böylece isimleri değiştirebiliriz. İsimlerin karşısındaki joystick ikonu o oyuncuyu bizim oynayacağımızı gösterir. Eğer bir oyuncunun karşısında CPU harfleri bulunan bir monitor varsa bu oyuncu bilgisayar tarafından oynanır. Bu ikonlara klikleyerek oyuncu seçimi yapılır. Oyunu eğer joystick adaptörünüz varsa 2 kişi bir takımda, 2 kişi bir takımda olmak üzere 4 arkadaşınızla oynayabilirsiniz. OK ikonuna klikleyip bu bölümü geçtiğiniz zaman ekranınızda hangi sahilde oynadığınızı gösteren bir resim var. Bu resimde 5 adet plaj resmi var. Bunlardan sizin turnuva yapacağınız plaj yanıp sönen bir çerçeveyle belirtilmiş. Ateşe basarak burayı geçtiğinizde maç başlıyor.

Her kazandığınız turnuvadan sonra yeni bir plaj'a turnuva yapmaya gidiyorsunuz. Bütün plajlardaki turnuvaları kazanınca yine pek fena olmayan bir son ekran sizi bekliyor.

Her maçtan sonra puan tablosu çıkıyor. Bu tablo gerçekten iyi düzenlenmiş. Oyuncuların kaç sayı yaptığı, kaç blok koyduğu ve kaç smaç yaptığı bu tabloda var.

Üstte, ortadaki ikon :

Bu ikon seçildiğinde tek, iki,üç yada dört kişilik tek maç yapılabilir. Oyuncu adlarını ve kimin oynayacağı sea cup'taki gibidir.

Üst, sağda bulunan ikon :

Bu ikona kliklendiğinde, Oyunun bir demosu çıkar. Demo'dan Esc tuşuna basarak çıkabilirsiniz.

Alt, solda bulunan ikon :

Bu ikon kliklendiğinde, şansa gelen (mesela fileye çarpıp düşen ve sayı olan) sayıların sayılıp sayılmayacağı belirlenir. Eğer bu ikon YES'se şansa sayılar sayılır. Eğer NO'ysa şansa gelen sayılar sayılmazlar.

Allta, ortadaki ikon :

Bu ikona klikleyip maçların kaç set olacağını belirleriz. Maçlar ençok 3 set olabilir.

Atta, sağdaki ikon :

Bu ikonla 4 joystick'e izin veren joystick adaptörünü açıp kaparız.

Maçtaki Hareketler :

yukarı+ateş : Smaç yapma.
Üst çaprazlar+ateş : Parmakla vurma.
sağ, sol+ateş : Manşet vurma.

Eğer top sizden uzaktaysa uçarak, top sizden geriye doğru gidiyorsa geriye doğru düşüp vurma gibi estetik hareketler var.

OYUNDA KULLANILAN TUŞLAR : (Maç esnasında)

Esc-maçtan çıkma
P-pause, durdurma.(ateşe basıp devam edebilirsiniz.)

Eğer, Beach Volley'den sıkıldıysanız, ona benzeyen fakat biraz zenginleştirilmiş bir oyun olan Over The Net'i deniyebilirsiniz. Hem içiniz ısınır hem de size Hawaii'ye uçak biletinden daha ucuza mal olur.

Grafik : 75
Ses : 70
Oynanabilirlik : 80
Atmosfer : 69
Genel : 74

BURAK ÖZIŞIK

TELECOM BİLGİSAYAR

"AYRICALIKTIR"

Bilgisayarlar ve Diğer Hardware

Software ve Yazılım Programları

Her Hafta En Yeni Oyunlar

Bakım ve Onarım Servisi

Her Müşretiye Bir Kura No'su

TELECOM Bilgisayar

Karanfil Sok. 15/3 KIZILAY-ANKARA
(KEBEBİSTAN ÜSTÜ) TEL:117 10 97

ATARI

Her ay yazımıza teşekkürle başlıyoruz. Şimdi de teşekkürle başlarsak bunlar klasik açılışa iyi alıştı, yazacak bir şey bulamıyorlar diyeceksiniz. Teşekkür etmeme durumunda da zahmet edip mektup yazanlar alınacaklar. Bizler böyle diyoruz ama postacıların aynı fikirde olduğunu söyleyemeyiz. 64'ler Dergisi'nin geneline gelen mektupları da beraberinde düşünürsek postacılar neredeyse burada yatıp kalkacaklar. Ama siz yine de güzel mektuplarınıza devam edin, bizler çok memnun oluyoruz.
Sizlerin tüm isteklerine bu sayfalardan cevap verebilmek hepimizin dileği. Doğal olarak Atari konusundaki çalışmalarımız, Abdurrahman Ağabeyimizi sayfa arttırma konusunda ikna edebilme için başının etini yeme çalışmalarımız ile paralel sürüyor. Bu işin sonunda ya sayfa adedimiz artacak ya da Abdurrahman Ağabeyimiz saçsız kalacak. Tabii bu konuda sizin mektuplarınıza da ihtiyacımız var. öHaydi hep beraber yüklenelim.
Bu ay sizler için güzel çalışmalarımız var. Geçen ay sözünü ettiğimiz makine dilini bu aydan başlamak üzere yayınlıyoruz. Tabiiki yine her ay olduğu gibi beğeneceğinizi umduğumuz bir oyunumuz var, MISJA. Şimdi sözü uzatmadan açıklamaya geçelim.

M I S J A

Böylede oyun ismi olur mu demeyin, İskandinav ülkelerinin dilleri de, isimleri de alışılmışın dışında. Bomba gibi bir komando oyunu. Nedense komando, savaş konulu oyunlara sizlerin ilgisi oldukça fazla, bu ay için MISJA'nın seçilmiş olması sizler için doğru bir tercih olcak sanırız.
Konunun genel anlatımı, bir askeri üstten kaçış olarak söylenebilir. Tabii siz komando olarak tam teçhizatla savaşacak, yakıp yıkacaksınız. Sonunda içine binip kaçacağınız helikoptere ulaşmanız gerekli. Bunun için de kapalı kolidorları açmalısınız, bu arada düşmanlarınız sizi rahat bırakmayacak. Koridor kapıları laser tertibatlı ve bu kapıları açmak için çilingir bulamayacağınızdan üzerinde ilgili kapının numarasının yandığı kısmı bulmanız gerekli. Buraya ulaşınca uzanıp dokunun işte bu kadar, kapı açıldı. Bu arada siz bu işleri yaparken eli silahlı düşman askerleri, makinalitüfek yuvaları, mayınlar, füzeler ve tanklar size eşlik edecekler. Bunların niyetlerinin sizi öldürmek olduğunu tahmin edersiniz herhalde. Eğer yanyana üç çubuk şeklindeki işarete rastladığınızda almazsanız, seksen kurşundan fazla kurşun kullanamazsınız demektir. Bu arada azalan enerjinizi kalp şekillerini toplayarak arttırabilirsiniz. Bomba temini içinde bomba işaretli şekilleri toplayın. Ateş etmek için ateş tuşuna basıp kolu aşağıya çekmek gerekiyor.
Oyunda bazen yolunuzun üzerine geçemeyeceğiniz engeller çıkacak. Bunların etrafından dolaşıp yolunuza devam etmek becerisi size kalıyor.
Şimdide ekranın tanımına geçelim. Ekranın alt tarafındaki büyük çizgi enerji mitarınızı gösterir. Kurşun sayınızı sol alt köşede görebilirsiniz. Bomba miktarı ise sağ köşede gösteriliyor. Yine sağ alt köşede bulunan haritada ufak beyaz nokta nerede bulunduğunuzu siyahlaşan yerler ise geçtiğiniz yerleri gösterir.
Eğer bu oyunu Rambo gibi sonsuz kurşun ve el bombasıyla aldığınız onca yaraya rağmen ölmeden oynamak isterseniz açılışta sırayla A, B, C tuşlarına basıp oyuna öyle başlayın.
A tuşu sonsuz enerjiya sahip olabilme.
B tuşu sonsuz adet el bombasına sahip olabilme.
C tuşu sonsuz adet kurşuna sahip olabilme.
Bu ay ki oyunlarımız bu kadar, hepinize bol şanslar.
Yavuz ve Selim GEZİCİOĞLU

MAKİNA DİLİ

Gerek çeşitli dergilerde olsun, gerekse piyasaya sürülen dökümanlarda olsun öğretilmeye çalışılan makina dili karmaşık yazılımı nedeniyle çoğunlukta öğreneni konudan uzaklaştırmıştır. Bizler, size mümkün olabilecek en sade ve basit dille makina dilini anlatacak, yararlı ve zevkli çalışmalar yapmanızı sağlayacağız.

MAKİNA DİLİ NEDİR?

Her mikrobilgisayarın içinde bir mikroişlemci vardır. Bu mikroişlemci bilgisayarınızın beynini oluşturur. Bu beyin sizin kullanabileceğiniz komutlara veya daha önce içine yerleştirilmiş komutlar kümesine (programlara) göre hareket eden özel bir çiptir. Bu çip sadece kendine ait olan komutları, başka bir deyişle dili anlar. Biz buna makina dili diyoruz ve bu dil bilgisayarımızın ana dilidir. Bütün bilgisayar dilleri makina diliyle yaratılmışlardır.

Makina dili varken neden diğer yaratılmış diye bir soru aklınıza gelebilir. Bunun sebebi, makina dilinin karmaşık bir dil olması ve makina diliyle yazabileceğimiz bir programı diğer dillerle daha kolay ve kısa yazabilmemizdir. Bu seferde akla başka bir soru gelir, durum böyleyse diğer dillerle kolayca program yazmak varken makina dilini neden öğrenelim?

Bunu şöyle açıklayabiliriz; diğer diller makina diliyle yaratıldığında bu dillerle yazılan programların bilgisayar tarafından anlaşabilmesi için arada bir tercümana ihtiyaç vardır. Bu tercüman her program için ayrı isim alır. Örneğin Basic tercümanın ismi "interpreter"dir. Bir basic programı run edildiğinde interpreter devreye girer ve işletim sistemi interpreterin yardımıyla Basic komutlarını tanır. Bu olay sayesinde buna uygun makina dili alt programları çalışır. Yani programın icrası yine makina dili vasıtasıyla yapılır. Bu yüzden arada interpreter olduğundan program daha yavaş çalışır. Fakat aynı program makina dili ile yapılsaydı, arada interpreter olmayacağından maksimum hızda çalışacaktır. Yüksek hızda icra kabiliyeti olan pek çok program olmasına rağmen, hiçbirisi makina dilinin hızına erişemez.

Ayrıca, makina diline hakim olunduğu takdirde, diğer programların kendi çalışma mekanizmaları nedeniyle meydana getirdiği pek çok kısaltmadan kurtulmuş olunur. Makina dilinin kullanılması ile aynı anda birkaç programın birlikte çalıtırılması bile mümkündür. Yani kısacası, makina dilini kullanarak yapamayacağınız şey yoktur.

Makina dili ikilik sayı sisteminde çalışmaktadır. Bu sayı sisteminde çalışmak zor olduğundan makina dili komutlarının hexadecimal veya üç harflik kısa gösterimlerini mümkün kılan programlar kullanmak yerine olur. Bu programların başlıcaları Macro assembler ve Assembler Editor programlarıdır.

MAKİNA DİLİNİN MANTIĞI

Makina dili karmaşık görünmesine rağmen aslında diğer dillere nazaran çok daha basit mantıklıdır. Bu mantık aşağıda gösterilen şekilde açıklanabilir:

1. Bir bellek adresinin değerini değiştirme işlemi.
2. Bir byte'lık bir sayı üzerinden basit aritmatik ve mantık işlemleri yapmak.
3. Program akışı içinde bir noktadan diğerine atlama işlemi.

Bilgisayarınız, 65536 adet bellek adresine sahiptir. Örneğin 40000 sayısı ekranın sol üst köşesinin koordinatlarını gösteren bellek adresidir. Bilgisayarınızı bir sokağa benzetirseniz, bellek adresi de kapı numaralarını gösterir. Bu adreslerden kimisi dolu, kimisi boştur. Yapacağınız programları boş olan adreslere yazmanız gerekir. Yaptıracağınız işlemleri ise o işle görevli dolu adreslere yaptırmalısınız. Hangi adreslerin dolu, hangi adreslerin boş olduğunu aşağıda belirttik. Önünüzdeki sayılarda dolu adreslerin hangi işlevleri gördüğünü birlikte inceleyeceğiz. Bu işlevleri, ilgili adrese 1-255 arasında bir değer koyarak yaptırabiliriz. Şimdi yukarıda bahsettiğimiz adres dağılımını inceleyelim.

0 - 1151 İşletim sistemi tarafından kullanılır.
1152 - 1791 Atari'ye ait dillerde özel işlemlerin yapımında kullanılan hafıza bölümü.
1792 - 6780 FMS-SYS veya DOS-SYS bu bölgeye yüklenir. Yüklenmemişse, kullanıcıya ait.
6781 - 7548 Disket işlemleri için buffer bölgesi.
7549 - 13061 Disk işletim sisteminin yüklendiği bölge. DUP-SYS yüklü değilse kullanıcaya ait.
13062 - 32767 Kullanıcıya ait bölge.
32768 - 49151 Kartuş bölgesi.
40000 - 49151 Ekran bölgesi.
49152 - 65536 İşletim bölgesi.

Bu aylık bu kadar, önümüzdeki aylarda bu konuyu tüm ayrıntılarıyla anlatmaya devan edeceğiz. Tabii sizin için seçtiğimiz güzel oyunlarla birlikte. Herşeyin gönlünüzce olmasını dileriz.

FUTURE BASKETBALL

Basketbolseverler ekran başına...TV Sports Basketball'dan sonra beklediğiniz oyun nihayet geldi.Oyununmuz gelecekte geçiyor.O yıllarda artan şiddet olayları spora da yansımış ve basketbola hafifçe rugby'de karışmış.Böylece ortaya oldukça eğlenceli bir oyun olan Future Basketball çıkmış.

Oyunu yüklediğinizde karşınıza şu şıklar gelir:

Single Game
Start League
Edit Teams
Sound

Bu seçenekler şu işe yararlar:

Single Game : Tek veya iki kişiyle oynanabilen basit oyun biçimi.Dört ayrı zorluk derecesi var.Bence oyunu ilk oynadığınızda Beginner seviyesinde oynayın.

Edit Teams : Takım adlarını değiştirmenizi sağlar.İstediğiniz takımın üstüne gelip ateşe basın ve isminizi yazın,sonra da F1 tuşuna basın.

Sound: Ses efektlerini açıp kapatmak için kullanılır.

Start League : Ligde mücadele etmek için kullanılır.Karşınıza şu seçenekler gelir :

* Match day
* View Leagues
* Edit Team
* Trade
* Disk
* Quit

Match Day: Maça geçmek için kullanılır.

View Leagues : Liglerdeki puan durumunu görmek için kullanılır.Oyuna üçüncü ligden başlıyorsunuz.Süper lige çıkabilmek oyundaki amacınız olmalıdır.

Edit Team: Takım kurmak için kullanılır.Alttaki şekillerden faydalanarak takımınızdaki oyuncuların yerlerini değiştirebilirsiniz.Forvete şut yüzdesi yüksek,defansa da agresiviteleri yüksek oyuncuları yerleştirmeniz sizin yararınıza olacaktır.

Trade: Elinizdeki bir oyuncuyu daha iyi bir oyuncuyla değiştirmek için kullanılır.Para durumunuz ve verdiğiniz oyuncuya göre teklifiniz kabul edilebilir ya da edilmeyebilir.Her maçtan sonra para kazanıyorsunuz ve kazandığınız paranın miktarı bulunduğunuz lige göre değişiyor.

Disk: Oyunu o anki durumuyla diskete kaydetmeye yarar.

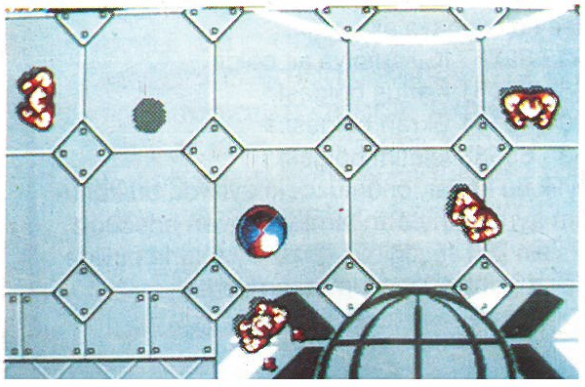
Quit: Oyundan çıkmak için kullanılır.

Match Day'ı kullanarak maça geçtiğinizde diğer maçların skorları ekrana gelir ve sıra size geldiğinde oyuna başlarsınız.Future Basketball'un diğer basketbol oyunlarından farkı faul diye bir olayın bulunmamasıdır.Ayrıca seyirciler manyak HOOLIGAN'lardan oluştukları için sahaya bomba ya da mayın atabiliyorlar.Eğer bunlara çarparsanız kontrol ettiğiniz adam kısa bir süre için sersemler.

Oyun bir robotun hava atışıyla başlıyor.Üzerinde ok işareti bulunan adamı siz kontrol ediyorsunuz.Topu kaptıktan sonra rakip oyunculara dikkat ederek potaya yaklaşın.(-Dikkatli olun çünkü oyunda faul kuralı yok!) Potaya yaklaştığınızda elinizi joystickten çekin ve ateşe kuvvetlice basın.Pas vermek için ise pası vereceğiniz yöne dönün ve ateşe hafifçe basın.Oyunda 3 sayı kuralı,geri pas yasağı mevcut.Sahada dolaşan patlayıcı maddelere dikkat edin ve arasıra seyircilerin attıkları paraları toplayın.Yaptığınız atışlar genellikle isabetli oluyor ancak benim size tavsiyem ampulun içinden şut atmanızdır.Rakip oyuncuları düşürmek için onlara doğru dönün ve o yöne çekerken ateşe basın.

Oyun çok eğlenceli.Özellikle iki kişi oynandığı zaman daha da zevkli oluyor.Almanızı tavsiye ederim.

BAHADIR AKCAN
Genel: 75





Times of Lore

Bu maceralar dünyasına gözlerinizi ilk olarak Frothing Slosh Han'ında açıyorsunuz. Bu iki katlı han'ın üst katında yataktan başka birşey yok. Siz oyuna üst katta başlıyorsunuz. Aşağıya inmek için merdivenleri kulanmalısınız. Alt kata indiğinizde içki içen, yemek yiyen çeşitli insanların yanında barmeni de göreceksiniz. Barmene "Ask for lodging" deyibilirsiniz 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 isteyecektira. 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 ormancıdanayrılıp 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 biralana 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 ulaştığımızda 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 birdevi öldürmeye gideceğiz. Ama yanınızda mutlaka Red Scroll bulunmalı. Yoksa bile yolda bulmalısınız. Handan çkınca 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. Birmüddet 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 saraa giden gizli bir geçitten bahsedecek. Evet saraya gidengizli 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. Barton'un evinde olduğunu göreceksiniz. Yanına gidip "Secret Way" hakkında soru sorun. Size barmen Smitty'nin, hanının altında gizli bir geçidi olduğunu söyleyecek. Artık hana geri dönebilirsiniz. Hana Smitty'ye "Tünel hakkında ne biliyorsun" dediğinizde "Şişşt! O kadar yüksek sesle konuşma" diyecek. "Tünel alt kattaki ufak odada. Kolu it yeter!". Bunları duyduğunuza göre artık gizli geçidin nerede olduğunu biliyorsunuz. Saraya sızmadan evvel size bu oyundaki en önemli iki objenin hatta üç objenin gerini söyleyeceğim. Bunlarsız oyunu bitirmek çok ama çok zor. O yüzden beni izleyin. Handan çıkınca hemen soldaki kuzeye giden yolutakip edin. Bu yol bir süre sonra batıya kıvrılacak, batıya devam edin, bu yol da ileride kuzeye kıvrılacak, kuzeye gidin, yol batıya dönecek ve sizde batıya gideceksiniz, sonra kuzeye yönelceceksiniz. Bu yolunsonunda yol batıya devam edecek fakat siz gitmeyeceksiniz. Tam olarak kuzeydoğuya doğru ilerleyin. Birazdan büyük birbinayla karşılaşacaksınız. Binaya girip soldaki odanın masasının yanına gelin ve masadan Green Scroll'u alın. Artık oyundaki en önemli objelerden birine sahipsiniz. Bu obje sayesinde istediğiniz şehire veya kasabaya otomatikman ışınlanabilirsiniz. Onu aldıktansonra tam 172 altınınız olmalı. Yoksa bile düşman öldürüp toplamalısınız. Bu parayı bulduktan sonra Green Scroll'u kullanın. Şimdi açılan menüden "Treela"'yı seçin. Treela kasabasına ışınlanınca buradaki hana girin. Barmenin yanında duran adama yaklaştığınızda size bir çift çizme isteyip istemediğinizi sorar. Evet deyin ve ona çizmeler hakkında soru sorun. Size bu çizmelerin sizi rüzgar kadar hızlı yapacağını söyleyecek. Konuşma ikonunu seçerek "Buy Botts" deyin. Artık büyülü çizmelere sahipsiniz.

Kullanma ikonunda The Boots'u seçtiğinizde çizmeleri giyersiniz. Karakteriniz bundan sonra oldukça hızlı hareket edecektir. Şimdi dışarı çıkıp Green Scroll'u kullanın ve "Lankwell"e ışınlanın. Işınlandığınızda yolu güneye doğru takip edin. Bu yol tek yönlü olduğundan sonuna kadar takip edin. Yolun tam bittiği yerin hemen yukarısında ufak bir ev göreceksiniz. bu eve değil de onun solundakine girip buradaki adamdan büyülü baltayı satın alın. Bu baltayı birine fırlattığınızda karşısındakine vurup tekrar size geri dönüyor. Artık baltanız, çizmeleri-

15 Ocak 1991

niz ve büyü kağıdınız var. Şimdi gizli geçide geri dönelim. Bu evden dışarı çıkın ve Green Scroll ile Ganestor şehrine ışınlanın. Hana girip alt kata inin ve yukarıdaki ufak odaya girin. Odanın kuzey duvarındaki kolun üstüne gittiğinizde yerde merdivenler açılacak. Bu merdivenlerden geçerek saraya ulaşın. Saraya alt kalttan girdiğiniz için bir üst kata ulaşmanız gerekiyor. Merdivenleri bulup üst kata çıkın. Bu arada sakın gardiyanlara yakalanmayın. Bu katta Tablet of Truth'u bulduğunuz yerdeki gardiyanı Blue Scroll ile dondurun ve hemen Tableti alıp gizli geçide dönün. Gizli geçidi kapatıp handan çıkın ve Eralan'a ışınlanın. Eralan'da saraya girip krala Tableti verin. Size ödül olarak 100 altın verecek. Bundan sonraki görevinizi öğrenmek içinbüyücü Irial'ı bulmanız gerekecek. Aslında o kayıp fakat saatlerce uğraşıp yerini buldum. Eralan'dan güneye doğru ayrılın ve köprüü geçin. Taşlık yolu izleyin. Yol ayrımında doğuya gidin, ikinci yol ayrımında yukarı gidin. Yolda bir ev röreceksiniz. Bu bir avcının evi. Avcıyla konuştuğunuzuda size ormanın kuzeyinde gördüğü bazı ışıklardan bahsedecektir. Evden çıkıp yukarı devam edin. Ormana girin ve ormanda ilerleyin. Bir süre sonra ormandan çıkacaksınız.

Sürekli batıya giderek göl kıyısına gelin. Kıyı şeridini sürekli takip edin. Uzun bir yolculuktan sonra bir köprü daha geçeceksiniz ve az ileride büyücünün kulesi var. Kuleye girin. Merdivenlerden yukarı çıktığınızda bir başka boyuta geçiyorsunuz. Burası oyunun başında bahsedilen kule. Büyücü Irial sizi bu odada bekliyor. Yanına gittiğinizde size Lankwell'de bir katili aramanızı söylüyor. Kuleden çıkıp Green Scroll ile Lankwell kasabasına ışınlanın. Hana girip barmenin yanında oturan yaşlı odama "Assasin" yani katil hakkında soru sorun. Size bir zamanlar Black Asp adında bir katilin olduğunu söyleyecek. Şimdi handan çıkıp baltayı satın aldığınız adamın evinin solundaki eve girin. Buradaki adama Black Asp hakkında soru sorun. Onu son olarak güneyde bir yerlerde bir köprünün ardında gördüğünü söyleyecektir. Hanın oraya gidin ve biraz aşağıdaki yoldan ayrılıp doğuya gidin. Göle ulaştığnızda göl kıyısını doğuya doğru takip edin. Köprüyü bulunca köprüden geçin ve biraz aşağıdaki eve girin. Evde Black Asp oturuyor. Black Asp'a High King'i sorun. Eğer soru sorma şıkları arasında High King yoksa Eralan'a gidip bardaki yaşlı adama soru sorun ve tekrar Black Asp'a dönün. Şimdi ona Hig King'i sorun. Artık gerçekleri öğrenmenin vakti geldi. Black Asp size birsürü itirafta bularacak. Bunları onun ağzından duyalım:

"Seneler önce Lord Dariel (Şimdiki kral) beni kötü bir lordu öldürmem için kiralamıştı. Onu 100 metreden bir okla vurdum. Hemen ölüverdi. Gidip kim olduğuna baktığımda onun YÜCE KRAL olduğunu gördüm. Yanında tek varlığı olan oğlu ve madalyonu vardı. Yaptığım yanlışı düzeltmek için Büyülü Madalyonu ben aldım, çocuğuda bir oduncu ailesinin evinin önüne bıraktım. Madalyon benim işime yaramadığından onu bir büyücüye sattım. Şimdi sana bu itirafnameyi veriyorum. Bunu Lord Heidric'e götür, belki o krallığı kurtarabilir". Evet, suikastlar, entrikalar, büyücüler. Ne süper ne süper bir oyun, değil mi? Black Asp'dan aldığımız Scroll'u ışınlanın. Gizli geçitten saraya gidip en üst kata çıkın ve Lord'un önüne çıkın. Ona Scroll'u verdiğinizde size şunları söyleyecek: "Demek tahmin ettiğim gibi! Dariel Kral'ı öldürmüş. Hemen harekete geçmeliyim... Ama yapamam! Çünkü saraydaki casus herşeyi Dariel'e bildiriyor. Onu benim için bul. Seni bekliyeceğim. "Artık Saraya ana kapıdan girebilirsiniz. Heidric sizin yakın bir arkadaşınız oldu. Saraydan çıkıp Trollsbane Tavern yani az ilerdeki hana girin. Hancı Smitty ile sohbet edin yani "Start Chitchat" yapın. Size, Barton'un birini saraydan sızmaya çalıştığını gördüğünü söyleyecektir. Şimdi Barton'un evine gidip ona "Sneaking" hakkında soru sorun. "Bir saray muhafızını akşamleyin dışarıda dolaşırken gördüm" diyecek. Evden çıkıp akşam olmasını bekleyin. Handa vakit geçirebilirsiniz. Akşam gledğinde kale surları yakınında baltalı bir saray muhafızını bulun ve öldürün. Öldürdüğünde bilgilerin yazılı olduğu kağıdı bırakacak. Bunu alıp Heidric'e götürün. Heidric, bu sefer de oğlunu kurtarmanızı isteyecek. Saraydan çıkıp Green Scrol ile Hampton kasabasına ışınlanın. bu kasabadaki evlerin birinde (Hanın az yukarısında) bir soylu oturuyor. Onunla sohbet edin. Size korkunç bir olaya şahit olduğunu söyleyecek. Şimdi de "Crime" hakkında soru sorun. Size anlatacakları şunlardan ibaret: Prens, Hampton kasabasını ziyarete geldiğinde bazı zorbalar tarafından kaçırılmıştır. Konuştuğunuz kişi uşağını onlarıizlemesi için yollamıştır. Fakat uşak, onların izini Shadow Peak denen yerde kaybetmiştir. Evden çıkın ve taşlık yolu sağa doğru takip edin. Yol bitsede aynı istikalette devam edin. Bir süre sonra büyük bir ev bulacaksınız. Evin kapısında (içeride) bir muhafız bekliyor. Bu muhafızı öldürüp bıraktığı yeşil anahtarı alın. Üst kata çıkıp Prensin odasına girin ve onu kurtarın. Prens, size gidip Irial'i görmenizi söyleyecek. Hemen buradan çıkıp size daha evvelden anlattığım biçimde Büyücü'ye gidin. Irial, "Bu krallık için son bir şans daha var. O da kayıp bir ocuk Kralın oğlu. Şimdi sen kendini ispatlamalısın. Git ve çöldeki zindanda yaşayan Lyche'yi öldür." diyecek. Ne bekliyorsunuz? Hemen çöle!!! Çöle ulaşmak için Green Scroll ile Hampton'a gidin. Hampton'da ana yola çıkın sonra ikinci bir yol ayrımına geliyorsunuz. Buradan güneye inerek Last Hope hanına girin. Handa yemek yiyen adama gidip sohbet etmeye başlayın; tapınak yıkıntılarına gittiğini söyleyecek. "Temple" ile ilgili ne bildiğini sorun. Burada, eskiden güç delisi olanbir büyücünün yaşadığını, bu böyücünün, gücünü çoğaltmak içinkendini Lyche denen bir yaratığa dönüştürdüğünü söyleyecek. Şimdi de Lydhe'yi sorun. Lyche'nin ancak kutsal su (Holy Water) ile öleceğini söyler. Holy Water'i sorarsanız da, onu, Rhyder kasabasındaki Friar Kaine'den bulacağınızı söyler. İsterseniz Ryhder'e gidip ondan kutsal suyu alabilirsiniz. Evi kasabanın girişindeki ilk ev. Ama benden size ipucu: Oyunun başında size Foretelling Stones'i aldırdıktan sonra sizi bu kasabada dinlenmeye göndermiştim. İşte o sırada Frior Kaine'nin evine girip onu öldürebilir ve bıraktığı kutsal suyu alabilirsiniz. Söylüler tarafından dışlanıp, saldırıya uğramamak içinde hemen hana gidip uyuyun. Sabah herşey unutulmuş olacaktır. Kutsal suyu bulduğunuzda tekrar Last Hope hanına gidin. Handan yiyecek aldıktan sonra güneye, çöle doğru ilerleyin. Yıkıntıların arasında bir kapı bulacaksınız. Bu kapıdan içeri girdiğinizde karışık bir labirente düşüyorsunuz. İçerisi iskeletler ve hayaletlerle dolu. Burası hem çk tehlikeli hem de karmaşık. Belli bir alanda sıkışıp kaldığınızı sanıyorsunuz. Tam çaresizliğe dümüşken ayağınız bir taşa çarpıyor ve o anda bir başka kapı açılıyor ve başka bir taş daha çıkıyor. Taşlarla ve kapılarla uğraşmak pek eğlenceli gözükmesede sizi bu labirentin sonunda Lyche denen kötü bir büyücü bekliyor. Sakın labirentten, oyundan bıkayım demeyin! Unutmatın ki insan azminden hiçbirşey kurtulamaz. Lyhce ile karşı karşıya geldiğinizde, onun tahtında sizi beklediğini göreceksiniz. Hemen tahtının yanına gidip Kutsal Suyu kullanın. Kutsal Su onu eritecektir. Öldüğünde tahtın üstünde bir şişe bırakıyor (Red Potion). Bunu alın. Red Potion'u kullandığınızda adamınız düz bir hizada, uzun bir mesafeyi daha çabuk geçiyor. Kullandığınızda daha iyi anlarsanız. Red Pation'u alır almazlabirentten çıkın ve Irial'a gidin. Irial sizi tebrik edecek ve bazı şeyler söyleyecek:

"Şimdi gidip beni bu kuleye hapseden kötü büyücüyü (Cleric) yokedip, ondan Yüce Kral'ın madalyonunu almalısın."

Evet, sizin de anladığınız gibi bu büyücü, katil Black Asp'ın madalyonu sattığı büyücü. Para karşılığı aldığı bu büyülü madalyonun esas sahibi Yüce Kral'dır ve madalyon kötü ellerde, çok kötü olaylara neden olmaktadır. O yüzden gidip onu sarayında öldürmelisiniz. Onun sarayına girmek için, büyülü bir objeye ihtiyacımız var. İhtiyacınız olan obje çan ve bu çan bir labirentte bulunuyor. Labirentin anahtarını size Irial verecektir. Labirentin girişi ise bir kraterin ağzında. Krater, Eralan'ın güneyinde, yalnız başına oturan adamın evinin tam güneyinde. Siyah bir alan ve kapı var. Irial'dan anahtarı aldıysanız, rahatlıkla içeri girebilirsiniz. İçerisi aynen çöldeki zindan gibi, karmakarışık bir labirent. Gene taşlara basarak gizli geçitler açmalı ve labirentin özel yerinde sizi bekleyen büyülü çanı almalısınız. Çan bir sütun üzerinde duruyor. Yalnız oldukça dikkatli olmalısınız, çünkü her taraf iskelet ve hayaletlerle kaynıyor. Çanı almayı başarırsanız hemen kraterden çıkın ve Green Scroll'u kullanarak Rhyder kasabasına ışınlanın. Kasabadaki handa geceledikten sonra sabah dışarı çıkın. Kuzeye yönelip kasabayı aşın, bir süre sonra kuzeydeki dağların eteklerine varacaksınız. Şimdi sürekli bu dağ eteklerini takip ederek doğuya gidin. Oyunu bitirmeniz için yapmanız gereken son bir şey kaldı. Artık Irail'in bahsettiği Grey Abbot'u öldürmeniz gerekiyor. Çok uzun bir süre dağların kenarında gittikten sonra,

oyunda ilk defa karşılaşacağınız bir rahip göreceksiniz. Bu rahiplerden epeyce var ve sizin düşmanınızlar, ayrıca epey güçlüler. Bunlar, size oyunun başında anlattığım rahipler. Şatoları oldukça yakında ve başkanları sizin aradığınız büyücü Grey Abbot. O da sizi şatodaki tahtında bekliyor. Rahipleri göreceğiniz yerde biraz dolanırsanız, şatoyu bulursunuz. Bu şatodan içeri girmek imkansız, ama büyülü çan içeri girmenizi sağlıyor. Şato üç katlı. Grey Abbot orta katta. Alt katta zindan, üst katta büyücü bulunuyor. Alt kata gizli bir geçitten iniyorsunuz. Grey Abbot'a karşı silahlarınız etkisiz kalacaktır. Onu özel bir silahla öldürmelisiniz. Ama ne ile? Bunu bende bilmiyorum. Gelin hep beraber öğrenelim. Üst kata çıkın ve buradaki koyu renkli giysili rahibi öldürün. Öldüğünde beyaz anahtarı bırakacaktır. Anahtarı alıp alt kata inin. Şimdi zindana inmelisiniz. Zindana inen gizli geçit saray girişinin hemen solundaki odada. Aynı handaki gizli geçitteki gibi duvardaki kolu itince, yerde merdivenler açılıyor. Aşağı inin ve içinde mahkum bulunan zindana beyaz anahtar ile inin. Zindandaki mahkum size "Grey Abbot'u öldürmeye mi geldin?" diye soracaktır. Ona evet diyin. Size bir zamanlar onunda aynı şeyi yapmaya çalıştığını, fakat buraya hapsolduğunu, onun ancak kendi büyü küresiyle öldürüleceğini söyleyecek. Küre hakkında soru sorduğunda, onun odasının yatağının arkasında saklı olduğunu söyleyecektir. Vakit kaybetmeden üst kata çıkın, odaya girin ve yatağın yanından, gözükmesede küreyi alın. Şimdi hemen Grey Abbot'un yanına gidin ve tam yanında küreyi kullanın. Kötü büyücü acılar içinde yokolacak ve boynundaki madalyon tahtın üzerine düşecektir. Madalyonu alınca Times Of Lore bitiyor ve sizi süper bir son ekranlar dizisi bekliyor. Bu ekranlarda anlatılan hikaye çok ilginç. Harika müzikler ve grafikler eşliğinde sanki bir show yapılıyor. Anlatılan hikaye ise şunlardan bahsediyor.

Madalyonu boynunuza takdığınızda, esas kralın siz olduğunu anlıyorsunuz. Oğlu olduğunuzu sandığınız oduncu ailesi, Black Asp'ın yüce kralı öldürüp oğlunu bıraktığı aile. Yani Lord Dariel esas kral değil. Atınıza atlayıp Erala'a dönüyorsunuz. Yolda sizi kral olarak gören herkes işini bırakıp sizin peşinizden geliyor. Herkes mutluluk içersinde kalıyor. Yolda başrahip ve Friar Kaine size katılıyor. Lord Heidric ve kuzeydeki lord gururla sizi izliyor. Geldiğinizi, yani kral olarak geldiğinizi duyan Lord Dariel zehirli kadehten içki içip intihar ediyor. Yanında bıraktığı kağıtta: "Hoşgeldiniz Kralım! Bu ihanetkar vekiliniz en azından görevinin bittiğinin bilinciyle mutlu olabildi ve artık döndüğünüzü biliyor. Size krallığı kötü bir halde teslim ediyorum, fakat hala şansımız var."

Kral olarak başa geçer geçmez yüce kurul açılıyor ve tüm lordlar toplanıyor. Ayrıca Irial de geri dönüyor. Kurula Prior of Marabout, Warden of Ganestor, yani Heidric de katılıyor. Önce Irial yüzüğünü kullanıp mistik bir geçit açıyor. Bu geçitin ardında başka dünyalara, başka zamanlar yatıyor. Daha sonra Prior, Foretenig Stones'i kullanıp ülkenin geleceğini düzeltmek üzere herşeyi eski haline döndürüyor. Heidric'de Tablet of Treth ile tüm kötülükleri ve kötü yaratıkları yüzüğünün açtığı geçitten başka bir dünyaya yolluyor. Siz de madolyanı takarak büyük bir ışık hüzmesi içerisinde gözleri kamaştırıyorsunuz. Bir anda tüm krallık, tüm ülke doğruları ve yanlışlarıyla gözünüzün önünden geçiyor. Ülkeyle zihinsel olarak birleşiyor ve kötülükleri kökünden temizliyorsunuz. Herşey bittiğinde Irial, "Artık herşey düzelldi" diyor ve bir daha dönmemek üzere ayrılıyor. Sizin hikayeniz ise bir efsane haline geliyor. Siz ayrıca dağların gerisindeki topraklara da barışı getiren ilk kral oluyorsunuz. Bir kez daha gerçek bir yüce kral ülkeyi huzur içinde yönetiyor.

Gördüğünüz gibi bir klasik oyunun daha hakkından geldik. Böylesine süper, böylesine muhteşem ve böylesine harika bir oyun için gerçekten de değdi. Çok titiz bir çalışmayla hazırlanmış olan bu oyunu şu anda yalnız disket sürücü sahipleri kullanabiliyor ve disketin bir yüzünü kaplıyor. Ayrıca bir de SAVE disketine ihtiyacınız var. Yani toplam bir disk , bu bir mucize. Fakat kasetçiler de üzülmesin! Dergimiz oyunun orijinalini sizler için dışarıdan sipariş etti ve şu anda yolda. Yakında kaset kullanıcıları da bu eşsiz oyunu görebilecek ve oynayabilecekler. Son söz olarak bu süper süper süper oyunu alın derin.

Not: Devden aldığınız Ring'i yani yüzüğü nerede kullanırsanız kullanın bir süreliğine görünmez olmanızı sağlar.

Mert HEKİMCİ

-SON-

UFO BİL.
HARDWARE&SOFTWARE

BAKIRKÖY / Yakut Sokak No: 18
Ekşinoz Han Kat:3 572 13 17
Ataköy Ziraat Bankası 300/125
SUADİYE / Akkurt Sokak No: 15/3
372 33 03
Akbank Suadiye Şubesi
Bahar Bahtiyar 4605-2 Hs

** KARİKATÜR YARIŞMASI **
AMİGACILAR , COMMODORECULAR HAYDİ KAZANMAYA
Dilediğiniz Grafik Programı ile Çizin Kazanın
** UFO PRESTIGE CART*
1 Yıl Geçerlidir. Birdefa Ücret Alınır
Her Ay Bedava Çekim - 64'ler 1500 Lira Ucuz - % 20' ye kadar iskonta
Daha Ucuz Kaset ve Disket - Posta ücretsiz paket
** ARA YÜKLEMELİ EN YENİ PROGRAMLAR*
TÜRKİYE'DE YALNIZ UFO'DA DOUBLE CROSSING - DC - ÇEKİLMİŞ ve MUTLAKA KONTROLLÜ
Kasetleriniz Ayarlı Teypleriniz de KAFA AYARI YAPMADAN ÇALIŞIR
** TOPTAN RESİMLİ KASET OYUNLAR*
ARTIK MİŞTERİLERİNİZE MAHÇUP OLMAYACAKSINIZ... Denemeyin..!
GENÇLERDEN - SATANLARDAN..... Sorun.
Geri Almayacaksınız Çünkü geri gelmeyecek Üzülmeyeceksiniz.
Ayrıca TOPTAN BOŞ KASETLER

İŞYERİNİZDE BİLGİSAYARA MI İHTİYACINIZ VAR
EN UYGUN EN RANDIMANLI VE HESAPLI SİSTEMİ KURALIM.

OOPS UP!

64'ler Dergisi'nden içeri girdiğinizde sağdaki büyük koridorun karşısında biz yazarların odası vardır. Geçen cumartesi her hafta olduğu gibi dergiye geldim. Daha kapıdan girmeden şok oldum. Koyu metalcilerin toplanıp birbirlerini yedikleri bu odadan nasıl olurda dergideki tek Acid'çi olan benim en sevdiğim müzik sesi gelebilirdi. Meraklı gözlerle hemen sesin geldiği Amiga'ya doğru yöneldim. Evet yanılmamıştım. Hani Snap'in OOPS UP adlı bir parçası vardı ya, işte o müzik zevkli bir oyunla birleşivermiş. Bizim uzun saçlılarda makinanın etrafında toplanmış, oynamaya çalışıyorlar. Tabii becerememediklerinden ve o müzikle kafayı yememek için oyunu bana hediye ettiler. Ben de müziğin hatrını kırmamak ve sizlere değişik bir oyun tanıtmak için OOPS UP'ı kaleme aldım. Oyunu bitirene kadar ne sinir kaldı nede sağlam bir joystick. Neyse, oyun saat gecenin 2.30'unda bittiğinde ise derin bir nefes aldım ve müziğin ritmi hafızamda silinmedem uykuya daldım.

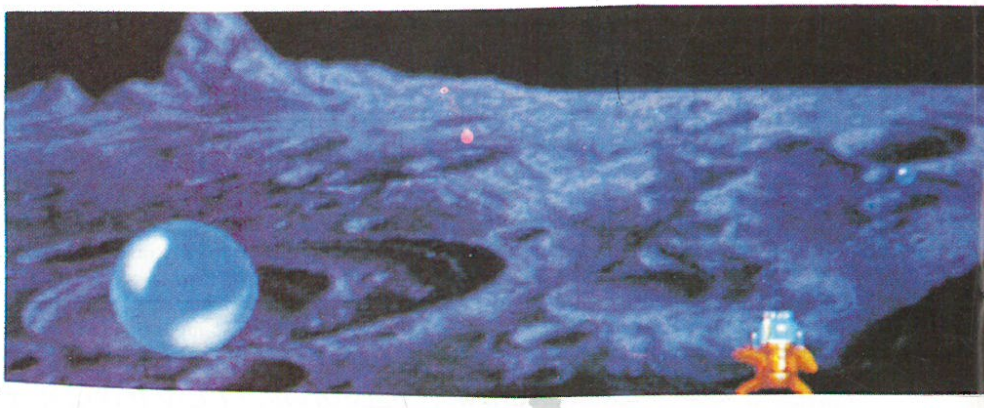
Birazda oyundan sözetmek istiyorum. Oyunu bir veya iki kişi ile oynamanız mümkün. Ayrıca oyuna birde şifre bölümü konmuş. Bu bölüm sayesinde yüz aşamadan herhangi birini seçebiliyorsunuz.

Oyun başladığında üzerinize büyük kaya parçaları düşüyor. Sizde o andaki silahınızla kayaları ufak parçalara ayırıp yok ediyorsunuz. Ama bu göründüğü kadar kolay değil. Oyun ilerledikçe değişen background'lar önünde engeller beliriyor ve aklınızı kullanmaksızın bölümü bitiremiyorsunuz. Her bölümde ise alt köşede dönen bir para göreceksiniz. Bu paralar sayesinde bitirmeniz gereken uzay geminizin parçalarını satın alıyorsunuz. 100. aşamadan sonra ise geminize binip, Snap'in türnesine doğru yola çıkıyorsunuz.

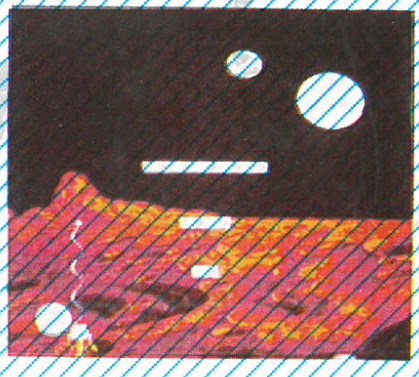
İşte size daha çok aşama görebilmeniz için şifreleri vermekten gurur duyuyorum.

Serkan AKDAĞ
Grafik:60%
Muzik:-35%
Oynanabilirlik:89%
Genel:80%

METAL SABOTAJ was here



1) PO01	22)P49X	42)UP9F	62)TI27	82)S4A9
2) DK51	23)A0A5	43)AQ1Q	63)W3RE	83)LA84
3) 30FJ	24)39V5	44)S046	64)9O5W	84)MUE0
4) Q058	25)XPE4	45)VE96	65)TRP2	85)ER7E
6) FA20	26)FE5C	46)X94B	66)6G23	86)NEPT
7) 5F6J	27)CXE5	47)E114	67)REWQ	87)W8GA
8) CKD4	28)32H4	48)D824	68)IPOU	88)PI31
9) NF05	29)PD30	49)84DD	69)HGF6	89)2I10
10)D04G	30)10F4	50)SQ4L	70)FUK0	90)A234
11)40V8	31)D947	51)FOR0	71)30RT	91)X3Q1
12)FDL0	32)FD4G	52)2FF7	72)JUEE	92)NEC1
13)V03D	33)DK48	53)R4KG	73)MIRO	93)GUF7
14)49F8	34)206G	54)39GH	74)GULU	94)A3K9
15)WAQD	35)DK39	55)PWQ4	75)JUG8	95)C5J0
16)X038	36)DGLO	56)OEP5	76)R2T7	96)JH90
17)UU09	37)DO49	57)R4G6	77)TUP8	97)JUBI
18)40FJ	38)6P05	58)MF03	78)KOP9	98)V069
19)X03C	39)FO49	59)OW75	79)BIWI	99)T800
20)DK49	40)4G7H	60)MC90	80)EB01	100)4799
21)G8LD	41)XPE5	61)0OT8	81)SA3A	



OOPS UP! codes

MICROSHOWY

BİLGİSAYAR MERKEZİ

★Gerçek Teleteknik garantisi ile Commodore PC 10-20-30 40-50-60 satışları.
★Bilgisayarcılara toptan kaset ve malzeme satışı
★Bütün bilgisayarlar için özel yazılım ve donanım hizmetleri
★Komple Muhasebe-Stok-Cari Programları

★DİSKET
★JOYSTICK
★HARDWARE
★SOFTWARE
★KARTUŞLAR
★ÖRTÜLER

★AMIGA
★C-64
★1541-II Drive
★1230 Printer
★ PC
★ XT
★ Monitör

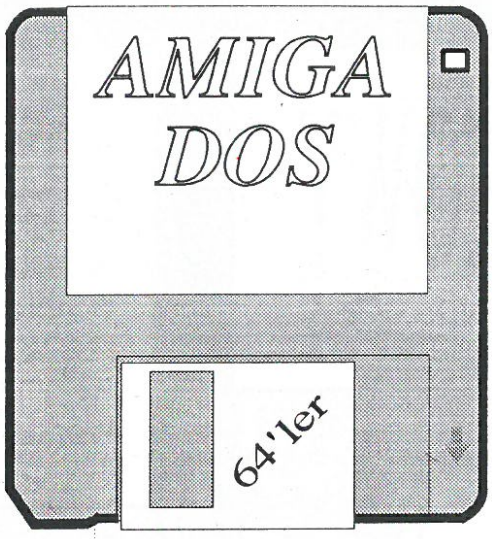
★EN YENİ OYUNLAR
★UTILITY'ler
★ÇİZİM Programları
★Müzik Programları
★İhtiyacınız olan herşey

★5.25 Amiga Drive
★Amiga RAM Card
★Disket Kutuları
★Bilgisayar yayınları
★Bilgisayar masaları
★MODEM

DOSTÇA,
ÇABUK, ÇAĞDAŞ
HİZMET BİZDE

Tunalı Hilmi Cad.
Seğmenler Çrs. No:96/35
06700 Kavaklıdere
ANKARA
Tel:167 28 47 -168 36 47

AMIGA DOS



AMIGADOS yazımızın üçüncü bölümünde yine beraberiz.Bu sayıda geçen ay sözünü ettiğimiz utility disketi hazırlamayı ve bazı ek komutları göreceğiz-.Ayrıca yine geçen ay üzerinde çalıştığımız ED için birkaç kontrol komutu vereceğim.

Eğer sadece AMIGA'nızın süper oyun yetenekleriyle değil de programcılık alanıyla ilgilendiyseniz Utility disk'lerden bahsedildiğini duymuşsunuzdur.Utility disk'ler genellikle cracker grupları tarafından yapılırlar ve içlerinde çok yararlı programlar bulunur.Eğer bunları görüp te yapmaya özendiyseniz boş bir disket kapın ve yazıyı okumaya devam edin.

Daha önce de söylediğimiz gibi AMIGA'nıza bir disket taktığınızda S directory'sindeki startup-sequence adlı dosya okunur ve içeriğindeki komutlar yerine getirilir.Hazırlayacağınız disketin startup-sequence'ını ED komutuyla ya da herhangi bir ASCII text editor ile düzenleyebilirsiniz.Eğer ekranda bir menü olmasını arzu ediyorsanız yine ED komutuyla bir menü hazırlayın ve startup-sequence'a type dosyaadı yazın.(dosyaadı olarak Menü'yü kaydettiğiniz dosyanın adını yazın.)

Eğer utility'leri fonksiyon tuşları ile kullanmak istiyorsanız Setkey adlı Utility'i bir yerlerden edinmeye bakın.Bu program ile kendinize özgü bir klavye yaratabilirsiniz.-Fonksiyon tuşlarını arzunuza göre dizayn ettikten sonra save keymap ile diskete kaydedin,keymap adı olarak verdiğiniz dosyayı Utility disketinizin devs/keymaps directory'sine Diskmaster ya da Copy komutu ile çekin.Sonra startup-sequence'a Setmap klavye yazın.(Burada klavye olarak kaydettiğiniz ismi yazın) Disketinizin C directory'sine de Workbench'in System directory'sinde yer alan Setmap komutunu çekmeyi unutmayın.

Daha sonra beğendiğiniz utility'leri disketinize toplayın.İşte bu kadar,artık arkadaşlarınıza dağıtabileceğiniz bir utility disketine sahip oldunuz.

Eğer kendi yaptığınız bir utility disketinde Workbench'in çıkmasını istiyorsanız o diskete şu komutları çekin :

C directory'sinde

LOADWB : Workbench'i yükler.

ENDCLI : CLI ekranını kapatır.

.info ve Disk.info dosyaları

Libs directory'sinde icon.-library ve info.library dosyaları bulunmalıdır.

Eminim hepiniz CLI'de nasıl Workbench'in diğer renklerini ya da değişik yazı biçimlerini (italik,bold,underline) kullanmayı merak etmişsinizdir.Şimdi size bazı Escape kodlarını veriyoruz.Bunları ister direk olarak **CLI**'ye yazın ya da Bir dosyayı **ED** ile yazarken kullanın.**(TABLO 1)**

Unutmamanız gereken nokta direk olarak kodları yazdığınız zaman önce Escape'e basıp kodu yazmak,arkasından da Return tuşuna basmaktır.

AMIGADOS komutlarını kullanarak basit programlar da yazabilirsiniz.Her ne kadar **AMIGABASIC** kadar kolay olmasa da yapılanma komutları AMIGADOS'ta da mevcuttur.

IF KOMUTU

If BASIC'den tanıdığımız If ile aynı işi yapar.Ancak biraz daha ilkeldir.Genellikle bir dosyanın diskette olup olmadığını kontrol etmek için kullanılır.

Şu örneği inceleyelim :

```
If exists dosyaadı
Type dosyaadı
Else
Echo " Dosya bulunamadı."
End if
;İşlemler buradan devam eder.
```

Bu örnekte dosyaadı olarak verilen file diskette aranıyor.Eğer varsa Type komutuyla ekrana basılıyor.Yoksa 'Dosya Bulunamadı' mesajı veriliyor ve işlemler End if'i takip eden satırdan devam ediyor.

ELSE komutu

Else komutu If ile kontrol edilen şartın yerine gelmemesi durumunda bilgisayarın nereden komutlarına devam edeceğini gösterir.Bu koşul yerine getirildikten sonra END IF komutunu takip eden satırdan komut dizisi devam eder.

END IF

End if komutu Else komutunun yer alması halinde kullanılır.Diğer durumda gereksizdir.If komutundan sonraki şart doğruysa programın nereden devam edeceğini gösterir.Bir başka deyişle IF bloğunun sonunu belirtir.

ASK komutu

Ask komutu oldukça basit bir komuttur.Kullanıcının Y(evet) ya da N(hayır) olarak yanıtını bekler.Verilen yanıta göre condition flag etkilenir :

Eğer Yes yanıtı verilirse Condition Flag **WARN** olur ve 5 değeri alır.

Eğer No yanıtı verilirse Condition Flag 0 olur.

Escape kodları
c:Reset.Normal yazı biçimine geri dönersiniz.
m:Reverse.Karakterler negatif olarak basılırlar.
[3m:İtalik yazı karakterini açar.
[23m:İtalik yazı karakterini kapatır.
[4m:Altı çizili yazı karakterini açar.
[24m:Altı çizili yazı karakterini kapatır.(Underline)
[1m:Koyu yazı karakterini açar.(Bold)
[22m:Koyu yazı karakterini kapatır.
[3n:Ön plan rengi.n yerine 0-3 arası bir sayı koyun.
[4n:Arka plan rengi.n yerine 0-3 arası bir sayı koyun.
TABLO 1

ED adlı text editor'de
Kontrol tuşuyla birlikte kullanılanlar :
A: Araya bir satır sıkıştırır.
B: Üzerinde bulunulan satırı siler.
E: Yazının en üst satırına gider.
. Bir kez daha basılırsa en alt satıra gider.
G: Son yazılan satırı tekrar eder.
ESC tuşuyla birlikte kullanılanlar:
B: Yazının en altına gider.
D: O satırı siler.
F/S/: Yazının içinde S'yi arar.
M N : N olarak verdiğiniz satır numarasına gider.
T: Yazının en üstüne gider.
TABLO 2

Örnek :
ASK " Dosya ekrana basılsın mı ? "
IF WARN
TYPE Dosyaadı
ELSE
ECHO " Nasıl isterseniz "
END IF
; İşlemler buradan devam eder.
Eğer dosya adının kullanıcı tarafından girilmesini istiyorsanız kendinizi üzmeyin,bu da mümkündür.Nasıl mı ? KEY komutuyla

KEY komutu
Key komutu BASIC'teki INPUT komutu gibi çalışır ve bir değişkene kullanıcının değer vermesine yarar.
Örnek :
.key isim
TYPE isim
Bu örnekte kullanıcı isim değişkenine hangi dosyanın adını verirse o dosya ekrana basılır.
Ancak KEY komutunu startup-sequence'ta kullanmanız mümkün değildir.Bu sorunu Startup-sequence'ın içine Execute komutu yerleştirerek çözebilirsiniz.
Örnek :
EXECUTE dosya
IF EXISTS dosyaadı
TYPE dosyaadı
ELSE
ECHO "Dosya Bulunamadı"
END IF
;İşlemler buradan devam eder.
Bu örneğimizde ilk olarak dosya adlı komut dizisi işletilir.(Herhangi bir text editor ile daha önceden diskete kaydedilmiş olmalıdır.)Bu komut dosyası şöyle birşey olabilir :
.KEY dosyaadı
Böylece dosya adı kullanma sorunumuzdan da kurtulmuş olduk.Yukarıdaki örneğin çalışabilmesi için disketin root directory'sinde ya da C directory'sinde Şu komutların bulunması gerekir :
EXECUTE,IF,TYPE,ELSE,ECHO-,END IF
Ve tabii bunların yanında diskete dosya adıyla kaydedeceğiniz bir komut dizisi yerleştirilmelidir.
Bu sayımızda sizlere **ED** komutuyla birlikte kullanabileceğiniz bazı yaralı kontrol tuşlarını veriyoruz.**(TABLO 2)**.Bu tuşların tamamını bilgisayarınızla birlikte aldığınız kullanma kılavuzundan bulabilirsiniz.Umarız ki faydalı olur.
Bu ayki yazımız da burada sona eriyor.Sormak istediğiniz sorular ya da yazılmasını istediğiniz konular varsa aşağıdaki adrese yazın :Hoşçakalın..

BAHADIR AKÇAN
64'ler DERGİSİ
AMIGADOS köşesi

KICK OFF2-EXTENDED

Evet... Bir AMIGA sahibi yaklaşıyor.Pozisyonu iyi...O da ne,elinde bir KICK OFF kartı.Kartı KICKMATİK makinasına koyuyor,koydu.Şifreyi yazıyor ve parayı çekiyor.İşlem tamam,KICK OFFçuya selam.
Çok yakında böyle reklamlar görürseniz pek şaşırmayın.Çünkü Kick Off artık reklamlara konu olacak şekilde mükemmelleşti.Yeni gelen Kıck Off2 Extended,eskisini birçok yönden geçiyor.
Bir aralar World Cup 90 adlı bir oyunun,Kick Offa yetiştiğini hatta geçtiğini söyleyenler olmuştu.Bunun nedeni o oyunda bulunan rövaşata hareketi ve kafayla her pozisyonda gol atabilmenizdi.Fakat oyunda ne attığınız rövaşata bir şeye benziyordu (havada Cüneyt Arkın gibi 30 metre uçmak rövaşataysa) ne de hızlılık vardı.
Yeni gelen Kick Off 2 Extended ile bu rekabet ortadan tamamıyla kalktı.Oyunda yapılan küçük değişiklikler ile oyun tamamen başka bir havaya bürünmüş.Menülere ve oyuna bazı şeyler eklenirken bazı şeylerde çıkartılmış. bulunan bazı değişiklikler kısaca şöyle
MENÜLER
1)Practice... Nedenini bilmiyorum fakat benim elimde bulunan oyunda bu kısım çalışmıyor.Her şey başta güzel,fakat ilerde oyun takılıyor ve sizde ESCAPE diyerek oyunun bu kısmını bırakmak zorunda kalıyorsunuz.
2)Special Events... Oyunun menülerinde yapılan ikinci değişiklik bu kısımda yapılmış.Burada daha önce bulunan World Cup 90 Oyundan çıkarılmış. Onun yerine bu seçeneği klickleyince sizden Türkiyede bulunmayan bir disket takmanız isteniyor.
Oyunun menülerinde olan ana değişiklikler bunlar.Şimdi diyeceksiniz farkı nerde? Farkı fiyatı diyenlere sıfır.Fark oyunun içinde. Oyuna başladığınızda ilk değişik olarak göreceğiniz şey hakemler.Oyuna orta ve yan hakemler eklenmiş.En ufak bir hatanızda sarı hatta kırmızı kartı basıyorlar. Aynı zamanda kartı gösterirken de dikkat ettiyseniz kafalarını sallayıp sizi centilmenliğe davet ediyorlar.
İkinci önemli fark ise gerçekten çok iyi düşünülmüş,rövaşata hareketi.Bu hareketle KICK OFFun babalığı doruklara ulaştı.Bunun için yapmanız gereken top havadayken topla aynı yöne giderek arada biraz mesafe bırakıp Joystıcki tam ters yöne çekmek.Eğer bu hareket esnasında ateşe basarsanız top yerden gider.Tabi bu hareketten sonra bir anda ayağa kalkamıyorsunuz.Bu yüzden gereksiz pozisyonlarda bu hareketi kullanmayın.
KICK OFF 2 EX. kim ne derse desin,daha uzun süre en iyi futbol oyunu olarak kalacak.KICK OFFu sevmeyen ölsün... **CENK ÜNLÜ**



MURDER

Size bir çok güzel oyunun ortak sorunu ne diye sorsam, herhalde yavaş yavaş sıkması ve monoton hale gelmesi diye cevap verirsiniz. Gerçekten bir oyun ne kadar süper grafiği ve müziği olursa olsun, ne kadar ilginç ve karmaşık yapılmışsa yapılsın, yinede zamanın güçlü kollarına kısa sürede yenik düşer. İşte biraz sonra okucağınız MURDER, bu sorunu en alt seviyeye indirmiş. Nasıl mı?

İşte cevabı. Bu oyunda seçebileceğiniz zaman dilimi 1914 yılından, 1945'e kadar uzanıyor. Bir yılda 365 gün var ve bunu 32 yıl ile çarpınca 11680 ayrı tarih çıkıyor. Oyunda sekiz ayrı yer ve sekiz ayrı bina türü var, yani 64 değişik mekan. Bunuda çarpınca 747520 ayrı seçenek çıkıyor. Bir de buna dört ayrı level, yani zorluk derecesi ekleyin. Tamıtamamına 2990080 değişik oyun şekli. Durun daha bitmedi. Karakterinizin beş tür saçı, beş tür sakalı, dört ayrı kaş şekli, dört tür yüz ve burnu, kullanabileceği dört ayrı gözlük ve beş ayrı bıyığı var. 8000 değişik karakter yönetebiliyorsunuz.

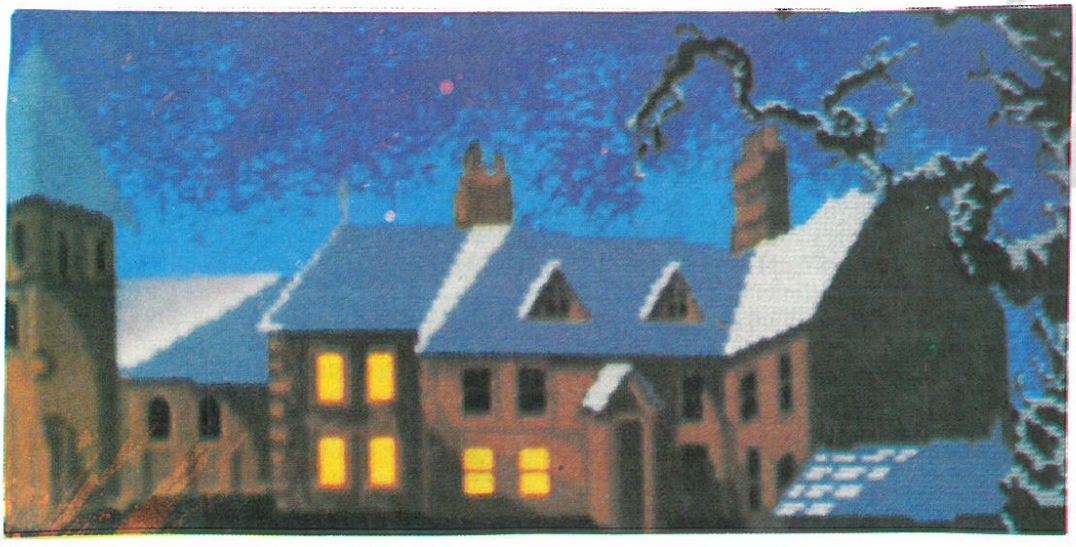
Oyunda siz Slevth adlı dedektifi canlandırıyorsunuz. Oyunuz başında çıkan gezetede, yukarıda belirttiğim ayarlamaları yapabilirsiniz. Gazetenin adının altında tarih var ve siz cinayeti çizmek istediğiniz tarihi buradan ayarlıyorsunuz. Günü, ayı ve yılı üstüne klickleyerek değiştirebilirsiniz. Onun hemen altında ise Murder başlığı var. Burada cinayetin nerede olduğu yani sizin nereye gideceğiniz ayarlıyorsunuz (Greystone Priory gibi). Sol tarafta sizin resminiz var. Bu resimde tipinizi ayarlıyorsunuz. Mouse'unuzu aşağıda bulunan yerlere klicklerseniz, bunu kolayca ayarlarsınız.



Resmin altında ise oyunun zorluğunu, yani level'i belirlediğimiz yer var. Bunlar Novice, (yeni başlayanlar için) Averoge, (bir kaç cinayet seştikten sonra çözüm) Experienced, (biraz güven) Süper Slevth (gerçek Slevth'in yerine geçmeye ne dersiniz). Oyunun level'ı, cinayet aleti ile yakından bağlantılı. İlk level olan Novice'de cinayet aleti olabilecek şeyler en fazla dört tane ve bunlardan sadece birinde parmak izi var. Bu da onun suç aleti olduğunu kanıtlıyor. Daha sonra katil hemen ortaya çıkıyor zaten. Fakat ileri level'lerde alet sayısı artıyor ve herkes aleti yanında götürdüğü için parmak izleri karışıyor. Burada ayarlamalarınız bitince sağ butona basın. Oyunda cinayetin olduğu yerden başlıyorsunuz. Burada ekranın sol kısmında bazı ikonlar var. Bunlar üstten aşağı sırayla şöyle:

1-Soru İşareti: Oyun esnasında en çok kullanmanız gereken ikon. Bu ikona mouse ile seçtiğiniz ve o anda sizin bulunduğunuz odada bulunan kişilerle konuşabilir ve onların söylediklerini not alabilirsiniz. Bunu seçince karşınıza sorucağınız soruları ayarladığınız ekran çıkacaktır. Buradaki ikonlar sağdan sola şöyle:

a) Bununla istediğiniz kişiyi seçip, karşınızdakine onunla ilgili soru sorabilirsiniz. Eğer



cevap verirse, size o kişi hakkında çok önemli bilgi verecektir. Zaten oyunda katili bu cevaplarla yakalıyorsunuz. İleride açıklayacağım.

b) Bu ikon ikinci bir şahsı oyuna katar ve ikisinin beraber olarak ne yaptığını gösterir. c) Oda şeklindeki bu ikonla bir veya iki kişinin sizin seçtiğiniz bir yerde (mesala cinayetin işlendiği yer) ne yaptığını gösterir. Bunu sonlara doğru çok kullanmanız gerekecekd) Bu ikonla bir veya iki kişinin belirli bir eşyayla (siz şüpelendiğiniz suç aletine ne derseniz) ne yaptığını gösterir. Çok yararlı olan bu ikonu dikkatlice kullanırsanız, parmak izlerinin kimlere ait olduğunu çözersiniz. Çünkü bir kişi, bir aleti kullanmışsa üstünde parmak izleri kalmıştır.(İleriki level'lerin bir başka zorluğu, üzerinde parmak izi bulunmayan bir aletle işlenmesi.) **e)** İki kişinin arasında olan ilişkiyi gösterir. Bununla cinayeti kimlerin işleyebileceğini bulabilirsiniz.
f) Bununla daha önce vermiş olduğunuz ikonları silebilirsiniz. **g)** Sizin kalem kağıtla not almanızı engelleyen ikon. Bunu karşınızdaki cevap verince kullanırsanız söyledikleri not defterine geçer.
h) Sorularınızı hazırladıktan sonra (mesala Mrs. Kate Edwards ile Miss Judith Edwards arasındaki ilişki) bunu klickleyince soruyu sorarsınız.

ı) O anda ekranda bulunmayan listenin diğer kısmını ekrana çağırmak için bu okları kullanmalısınız.

2-Odalar: Bu ikonla o anda bulunduğunuz katın odalarını ve onların isimlerini öğrenebilirsiniz. Bunu kullanarak daima nerede olduğunuzu kontrol edin ve hiçbir odayı aramadan bırakmayın.

3-Not Defteri: Oyunda konuştuktan sonra yazdığınız notları bulunduğu kısım. Bu ikonu klickleyince karşınıza defteriniz ve yanında dört ayrı seçenek çıkacaktır. Burada bulunan seçenekler: a) **People:** Konuştuğunuz kişilerin sırayla dizilmiş olduğu bir yerde onlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Oyun esnasında daima burayı kontrol edin ve şüphelendiklerinizle ilgili sorular sorun.**b) Place:** Burada konuştuğunuz kişilerin söyledikleri yerler hakkında bilgi ve cinayetle ilgili yer hakkında bilgi var.**c) Clues:** Bu elinizde bulunan ve değerlendirmeyi bekleyen bilgilerin bulunduğu ikondur. **d) Motive:** Kişilerin birbirlerine karşı hissettiği duygular burada toplanmış. İyi değerlendirilirse kısa zamanda (zaten en fazla iki saatte olayı çözmelisiniz) katili yakalarsınız.

4-Parmak İzi: Oyunda cinayeti çözerken yararlanacağınız en önemli seçenek. Mouse ile seçtiğiniz ve suç aleti olabilecek bir nesneyi inceler ve üzerinde parmak izi varsa bunu alırsınız.

5-Parmak izi+: Parmak izlerini buraya koyuyorsunuz. Yukarıda A ve B diye iki kutu var. Bu kutulara getirdiğiniz parmak izi büyük ve yanyana gelince aynı kişiye ait olup olmadığını anlarsınız.

6-Temizleme: Parmak izi aldığınız her nesneyi daha sonra temizlemek içindir.

7-Suç Aleti: Mouse ile seçtiğiniz ve suç aleti olduğuna inandığınız bir nesneyi almak. En fazla bir nesneyi yanınızda taşıyabilirsiniz.

8-Kelepçe: Oyunun son kısmında kullanacağınız ikon. Başta yakalamak istediğiniz kişiyle gidin konuşun. Daha sonra bunu kullanarak yakalayın. Eğer elinizde suç aleti varsa bu ikon çalışır. Yakaladıktan sonra ya şerefiniz zedelenir, yani yakalayamazsınız, ya da "Success" diye bir yazı çıkar. Burada size "Master Sleuth" derler ve yakaladığınız kişi "İmprisioned" yani yakalanır.

Ekranın ortasında bir kum saati var ve ona klickleyerek oyunu durdurabilirsiniz. Altta ise konuştuklarınız çıkar. Oyunda tarihler oyunu değiştiriyor, fakat ayrı tarihler hep aynı oyunu kapsıyor.

Bu oyun öyle birkaç saatlik Shoot'em Up gibi değil. Gerçekten çok büyük sabır, dikkat ve yetenek gerektiriyor. Her olay birbirinden farklı ve grafiklerde o kadar kötü değil. Bir cinayeti çözerken gerçekten o anı yaşıyorsunuz. Cinayeti çözmek, bir ipucu yakalamak, acaba katil kim diye kararsızlığa düşmek oyunu öyle bir havaya sokuyor ki vazgeçemiyorsunuz. Bir kez oynayın, sonra beni takdir edeceksiniz. Hepinize mutlu cinayet çözmeler...

CENK UNLU
Ses-efekt : %69
Müzik : %-
Grafik : %78
Oynanabilirlik: %75
Genel : %75





Merhaba arkadaşlar,bu ay nasılsınız bakalım. Son iki sayıda ekran ile ilgili birkaç şey öğrenmiştik ve durmadan register, register diye konuşmuştuk. Fakat nedir bu registerlar, bu konuya yazımızın ilk bölümünde birazcık değinmiştik, o kadar.. Yazımızın bu bölümünde assembler programcılığının temel taşı olan registerlara değineceğiz, fakat bu değinme biraz kapsamlıca olacaktır. Ayrıca geçen ayki çağrımıza yanıt verip mektup yazan arkadaşlarımıza da teşekkür ederken sizin mektuplarınızı da bekliyoruz.

İstanbul'dan Kerim Akbil **Move. w** ile **Move. b** komutu arasında ne fark olduğunu sormuş. Move. b 8 bit olarak işlem yaparken Move. w **word** olarak, yani 16 bit olarak işlem yapar. (Move.l komutu da 32 bit işlem yapar.)Ancak işlem yapılan bit sayısı arttıkça işlemin hızı düşer. Küçük sayılar kullanırken 8 bit bazında, büyük sayılar kullanırken word ya da longword olarak işlem yapmanız akıllıca olur. Derginin sayfaları hakkındaki görüşlerinizi Abdurrahman Ağabey'e bildirirseniz çok daha etkili olur. Oyunlar hakkındaki sorularınızın cevabını ise püf noktası köşesinde bulabilirsiniz.

Kerem Özok ise **Move. q** ile **Move. b** arasındaki farkı ve **BPLCON0** registeri hakkında soru sormuş. Move. q ile Move. b arasında hiçbir fark yoktur, ancak move. q komutu move. b'ye oranla biraz daha hızlıdır. BPLCON0 registerinin bitlerini ise 31. sayıda bulabilirsin.

Evet şimdi register'lara geçiyoruz. 68000 merkezi işlem ünitesinin 16/32 bit düzeyinde işlem yapabilen bir işlemci olduğunu biliyoruz. Bu nedenden dolayı makinemizin kullandığı sistem registerleri de 32 bit, yani 4 byte'tır. 4 byte'a longword diyoruz. (2 byte'a word) AMIGA'mız tam olarak 18 register kullanır. Bu registerlar 5 ayrı grupta incelenir.

(1) VERİ REGİSTERLERİ
(2) ADRES REGİSTERLERİ
(3) STACK(YIĞIN) REGİSTERİ
(4) DURUM KODU REGİSTERİ
(5) PROGRAM SAYAÇ REGİSTERİ

VERİ REGİSTERLERİ :

Veri registerleri D0'dan D7'ye kadar olmak üzere 8 adettir. Bu registerlar her zaman birbirinden bağımsız olarak çalışıp verileri tutarlar. Bu registerlar, 32 bitlik registerlar sınıfına girerler. 31-0 arası bitlerden oluşurlar. Bu bitlerin 31'incisi en önemli ve en önde olan bittir.) ise en önemsiz bittir. 68000 komutlarının üç büyüklükte olması, **DATA** registerlarının üç ayrı büyüklükte kullanılmasını sağlar. Bu büyüklükler, byte(8 bit), word(16 bit) ve longword(32 bit)'dur.

ADRES REGİSTERLERİ :

âdres registerleri de sekiz adettir ve A0'dan A7'ye kadar sıralanırlar. a0'dan a6'ya kadar olan yedi register birbirlerinden bağımsızdırlar ve hepsi aynı şekilde görev yaparlar. Bu registerlerin dışında kalan A7 registeri ise bir tür stack registeri görevini görür. Yani a7 registeri bir anlamda 3. türe girer.Bu registerlerde 32 bitliktir ve aynı DATA registerleri gibi büyüklük olarak üç türde kullanılabilir. Bu registerler hafıza bölgelerini işaretleme ve bu bölgeler arasında transfer yapabilmede sağladığı kolaylıklar bakımından çok önemlidir.

Bu arada biraz da A7 registerinden söz edelim. Aslında 68000 stack register olarak a7 registerini kullanmaktadır. Stack dediğimiz olay,bazı verilerin,parametrelerin ya da bazı konfigürasyonların saklandığı bellek alanıdır. Sistemimizde kullanılan bir de (sp) dediğimiz stack pointeri vardır. Fakat bu aşağıda anlatılmıştır.

STACK REGİSTERİ

68000 microchip'inin 8 adet adres registeri kullandığını biliyoruz. Bunlardan A7 biraz önce söylediğimiz gibi stack pointer olarak kullanılır. Sistemin kullandığı ikinci stack pointeri sp'dir. Stack Pointer'ın görevi, AMIGA'nın en önemli özelliklerinden olan **MULTITASKING** özelliğini kullanmamızı sağlar. Stack Pointer'ları bazı mikro işlemcilerin komut setlerinde bulunan **PUSH** ve **POP** operasyonlarını yapmamıza yarar. Bu operasyonları stack pointerine registerlerin **MOVE** edilmesi ya da Stack Pointer'in registerlere **MOVE** edilmesiyle yapabiliriz. Stack registeri iki şekilde kullanılabilir

I/ User privilege state : Bu durumda stack pointer sadece sistem kullanıcısının emri altındadır. Stack Pointer genellikle bu durumda kullanılır.

II/ Supervisor privilege state : Bu durumda stack pointer kısmen sistem tarafından kontrol edilir. Bu durum çok ender kullanılır.

68000 mikro işlemcisinin dışında bir çok mikro işlemci assemblerleri SP registerini stack pointer registeri olarak kabul eder. SP'nin iki türünün kısaltılmış ismi USP (User stack pointer) ve SSP (Supervisor stack pointer)'dir. Fakat stack pointer olarak genellikle A7 registeri kullanılır. Çünkü A7 registeri istenen herhangi bir anda sistem tarafından aktif olup olmama konusunda kontrol edilir. Ayrıca USP ve SSP assembler source'unda stack operasyonları olarak kullanılmazlar.

DURUM KODU REGİSTERİ

68000'in kullandığı bu register 16 bitlik bir registerdir. Registerin 16 bitinin de kullanılması söz konusu değildir. Bu bitlerden bir kısmı 68000'e sonradan yapılacak eklemelerde kullanılmak üzere ayrılmıştır. Zaten çoğunluğu da 68000'den daha güçlü bir yapıda olan 68020 mikro işlemcisi tarafından kullanılır.

Durum kodu registerinin yapısı **TABLO 1**'de verilmiştir. Şimdi bu bitleri tek tek açıklıyoruz. Bu bitlerden boş olanları ileri kullanım alanları için , 15-8 arası bitler sistem için, 7-0 arası bitler kullanıcı için ayrılmıştır.

Trace Modu (T/15.bit)

Bu bitin 1 değerini alması sistemin Trace modunda olduğunu gösterir. Trace modu herhangi bir programın ardında n hemen başka bir programın çalıştırılmasını sağlar. (BASIC'te gördüğünüz Trace ON/OFF menüsünün yaptığı işler Trace modunun aktivitelerinden birisidir.)

Supervisor Modu (S/14.bit)

Bu bitin 1 olması sistemin Supervisor durumunda olduğunu gösterir. Eğer sistem Supervisor durumundaysa Merkezi işlem birimi kullanıcı modunda kullanılamayan bazı komutları kullanabiliriz. Bu komutlar RESET , STOP ve RTE komutlarıdır.

InterruptMASK (I2,I1,I0/10,9,8.bitler)

Bu bitler sistemin o anda hangi tür interrupt kullandığını belirtir. Bu bitler hakkında ileriki sayılarımızda daha geniş bilgiler bulabilirsiniz.

Extend Flag (X/4.bit)

Bu bit operasyonların büyüklük para-

metrelerini belirler. Bu bit 68000 mikro işlemcinin önemli özelliklerinden birisini gösterir. Bu bit olmasa mecburen tüm işlemlerimizi 32 bit bazında yapacaktık, bu da önemli ölçüde zaman kaybına neden olacaktı.

Carry Flag (C/0.bit)

Bu bit Commodore 64'ten de tanıdığımız Carry bitinin görevini üstlenmiştir. Ayrıca daha sonra göreceğimiz Shift işlemlerinde de kullanılır.

Overflow Flag(V/1.bit)

Bu bit sistem içinde oluşan bazı overflow yani aşırı yüklenmelerin belirlenmesinde kullanılır. Bu bit aynı Carry flag'ta olduğu gibi bir çok Shift operasyonundan etkilenir.

Zero Flag(Z/2.bit)

Zero flag eskiden Commdore 64'te assembler çalışan zavallılar bilirler. Yapılan bir operasyonun sonucunda işlem sıfır çıkarsa bu flag 1 değerini alir. Eğer işlem 0'dan farklı olursa bu flag 0 değerini alır. Çıkan değerin negatif olup olmadığını anlamak için negative flag kontrol edilir.

Negative Flag(N/3.bit)

Biraz önce değindiğimiz operasyonların sonuçlarının negatif değerlerinin incelendiği bit'e Negative Flag denir. Genellikle bir önceki bitimiz olan Zero Flag'la birlikte kullanılır.

Program sayacı (PC)

Program counter yani program registeri 32 bitlik bir registerdir. Fakat sadece 24 adet bit chipin dışına itilebilir. Ancak PC'nin 32 biti de çalışır ve PC üzerindeki operasyonlardan etkilenirler. Bu registerin ilk 8 biti 68000 tarafından kullanılır.Bu yüzden bu ilk 8 bit sistem tarafından göz önüne alınmazlar. Jump,Branch gibi emirler bu registeri etkiler. Eğer PC'yi herhangi bir şekilde okumak isterseniz LEA komutuyla bir sonraki adres registerine yükleyerek değerini bulabilirsiniz.

Böylece 68000 microchip'inin register tablosunu tam olarak vermiş olduk.

ADRESLEME MODLARI

Bu bölümde 68000'in 14 adet olan adresleme modlarında sizlere en yararlı olabilecekleri vereceğiz. Bu çeşitli adresleme modları 68000'in gücünü ortaya çıkaran nesnelerdir. Eğer **AMIGA ASSEMBLER**'i tam olarak öğrenmek istiyorsanız sistemin registeriyle birlikte 68000'in bazını oluşturan bu konuları iyice öğrenmelisiniz.

Effective Address (Erken Adres EA)

Bir çok Assembler komutu etken adresleri kullanmamıza izin verir. Etken adresler üç şekilde incelenirler.

A) REGİSTERLER

B) AÇIK HEDEF OPERANDLAR (Immediate operands)

C) BELLEK ADRESLERİ

Etken adresler bir 68000 komutunun gerekli operandının nerede bulunacağını belirlerler. Bu operand ya bir register ya bir hafıza adresi ya da bir hedef operanttır.

Şimdi de 68000 adresleme modlarına bir göz atalım. Bu bölümdeki örneklerde **MOVE** komutunu kullanacağız. Ancak adresleme modlarını assembler komutlarının yüzde sekseniyle kullanabilirsiniz. MOVE komutunu örnek olarak kullandık,çünkü MOVE komutu 68000 komutları içerisinde iki operandında da etken adres olabilmesine izin veren tek komuttur.

MOVE komutu soldaki operanttan sağdaki operanda veri transferi yapan ve 68000 assembler'inin bel kemiğini oluşturan bir komuttur.

I/ Register direk adresleme modları

Bu adresleme modlarında 16 register arasında transfer yapılır.

a) Veri registerleri direkt

Bu adresleme modunda operand 8 veri registerinden birinde bulunur. Bu adresleme modu operandların yerine veri registerleri konularak yapılır. Örnek:

Move.L D1,D2 : Bu komutla D1 registerinin içeriği D2 registerine atılır. Bu operasyonun uzunluğu Longword'dür, yani 32 bitlik bir işlemdir. Yaklaşık her komut data registerlerini kullanarak iş görürler. Eğer hedef operand veri registeri ise Extend Flag dışında bütün durum kodu register bitleri etkilenirler.

Bu tür direkt adresleme modundaki Assembler yazımı şöyledir.

MOVE.(B ; W ; L) Dn,Dn (n=register numarası 0-7)

b) Adres registerleri direkt

Bu adresleme modunda hedef operand bir adres registeridir. Nöyle bir komut verdiğimizde sol operantta bulunan adres registerinin içeriğinde bulunan adresin içeriğini sağ operantta bulunan veri registerine kopyalarız. (Umarız anlamışsınızdır!) Örnek :

MOVE. (B ; W ; L) An,Dm (n=Adres register no , m=Veri register no)

Bu örnekte A1 registerinin içeriğindeki adresin içeriğini D2'ye kopyalamış olduk.

II/ Bellek adresleme modları

Bellek adresleme modları, AMIGA belleğinin herhangi bir yerini işaretleyip onunla ilgili işlemler yapmamızı sağlar. Bellek adresleme modları çok çeşitlidir. Bu da işlemlerin ve transferlerin en kolay ve en hızlı yoldan yapılmasını sağlar.

a) Adres registerleri endirekt

Bu mod en kolay kullanılan bellek adresleme modudur. Bu modda soldaki adresin içeriği sağdaki adresin içeriğine kopyalanır. Bu demektir ki operasyonun sağ ve solunda kullanılan adres registerleri Operant için kullanılan değerin adresini içeriğinde bulundurur. Yani bu registerler operand olarak kullanılacak değeri kendi içlerinde bulundurmazlar. Örnek :

Move.B (a1),(a2)

Bu komut A1 adres registerinin içeriğindeki adreste bulunan değeri A2 registerinin içeriğindeki adrese kopyalar (8 bit bazında,çünkü MOVE.B kullanıyoruz)

b) Adres registeri indirekt (çoğaltarak)

Bu mod yukarıdaki gibi çalışır.Tek farkı adreslerin içerikleri kopya edilirken adresler bir arttırılır. Bu moddaki komutlar bir döngü içine konularak hafızadaki bir bölge diğer bir bölgeye kopyalanabilir.

Move.B (a1)+,(a2)+

A1 registerindeki adresin içeriği A2 registerindeki adrese her seferinde ADRES bir arttırılarak kopyalanır.

c) Adres registerleri indirekt (azaltarak)

Yukarıdaki gibi çalışır, tek farkı arttırma yerine azaltma yapılır.

Move.B -(a1),-(a2)

A1'deki adresin içeriği A2'de bulunan adrese her defasında ADRES 1 azaltılarak kopyalanır.

Böylece registerler arasındaki en önemli adresleme modlarını da öğrenmiş olduk. Bu yazı da burada biterken biz de bittik. Bir dahaki aya branch komutlarında görüşmek üzere hoşçakalın, bu arada bize mektup yağdırmaya da devam edin.Adres :

64'ler Dergisi
Assembler köşesi
Maşuklar yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş/İstanbul

Bitler	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	T	S	-	-	-	I2	I1	I0	-	-	-	X	N	Z	V	C

SECOND FRONT

Stratejicileri uzun süre oyalıyacak güzel ve karmaşık oyun isteyenlere müjde. Second Front beklediğinizin üstünde bir oyun olarak karşınızda. Bir çok strateji gibi bu oyun da 2. Dünya Savaşı'nda geçiyor.

Oyunda siz ya Sovyetler, Finlandiya, Macaristan gibi Alman'ların işgal ettiği ülkeleri ya da Alman'ları yönetiyorsunuz. Hemen belirteyim, oyunda herşey var. Mantıklı herşeyi yapabiliyor, birçok zorluklarla karşılaşabiliyorsunuz. Bu oyunu aşırı zor yapıyor. Buna yavaşlık eklenince oyunun hitap ettiği kesim çok azalıyor. Eğer ben bu oyunun açıklamak için değil de oynamak için alsaydım, yarın gider başka bir oyun çektirirdim. Fakat biraz uğraştıktan sonra oyun beni bir anda içine çekti ve başından kalkamaz oldum. Fakat yeni stratejilere bu oyunu tavsiye edemiyeceğim. Hastalıklar, fabrikalarınızın bombalanması, komutanlarınızın ölmesi veya idam edilmesi, dağa çıkan bölükleriniz, saldıran tarafın karşı tarafı readdiness'ı az olunca yakalayıp mahvetmesi gibi bir çok ince detayı kapsayan bir oyun bu. (Her halde söylememe gerek yok ama ben yine de söyleyim. Formatlı disketinizi hazırlayın. Ayrıca kaydettiğiniz ismi bir yere not edin. Yoksa load yapamazsınız.)

Oyunun açıklamasına gelince. Oyun yüklendikten sonra karşınıza istediğiniz senaryoyu seçtiğiniz ekran çıkıyor. Senaryoyu dikkatli seçin. Çünkü değiştirme şansınız yok.

Bu arada size 2. Dünya Savaş'ında Alman-Rus savaşlarının yapılışını belirtmek çok yararlı olacak sanırım. Senaryolar sene sene ve herbiri çok farklı. Almanların 22 Haziran 1941'de birdenbire Rusya'ya karşı hücuma geçmeleri ve Kasım ayının sonlarına doğru büyük bir kuvvetle Moskova'nın 60-70 kilometre yakınına gelmesi, daha sonra Napolyon gibi Rusya'nın soğuğuna ve çete savaşlarına dayanamayıp Stalingrad'da mahvolmaları oyunda dört ayrı senaryo ile gösterilmiş. Birinci senaryo 1941'de Alman'ların ezici üstünlüğünde geçiyor. Burada eşit şartlarda bile Rus'ların kazanması imkansız. (Kazanmak diğer tarafı tamamen yok etmek değil. "Victory Objectives"in hepsini alınca oyun bitiyor.) 1942 yılında ise Alman'lar üstün, Rus'lar biraz toparlanmış. Moskova'da şartlar eşit gibi. Stalingrad'da ise Rus'lar Alman'lardan üstünler. Fakat Alman'ların motorize birlikleri herşeyi tersine çevirebilir.

Senaryo seçimini bitirince sıra oyuncu kontrolüne geliyor. Burada beş seçenek var. Bunlar:

1) Axis Computer: Alman'ların bilgisayar tarafından yönetilmesi.

2) Soviet Computer: Sovyet'lerin bilgisayar tarafından yönetilmesi.

3) Bath Human: İki ordunun insan tarafından yönetilmesi.

4) Both Computer: İki ordunun bilgisayar tarafından yönetilmesi. Bir nevi demo.

5) Balance: Bu seçeneğin üstüne klickleyince oyunun zorluğunu ayarlıyorsunuz. Level'ler Even (eşit), Help Soviet (Sovyet'lere yardım), Max. Help Soviet (Sovyet'lere en fazla yardım), Help Axis (Alman'lara yardım), Max. Help Axis (Alman'lara en fazla yardım). Tavsiyem Rus'lara daima yardım edin.

Bunları ayarladıktan sonra sıra Alman'lara geliyor. Eğer onları seçtiyseniz işiniz kolay, fakat Rus'sanız bir çok birliğiniz ve uçağınız siz bir şey yapamadan yokoluyor. Sıra size gelince karşınıza oyunun ana menüsü diyebileceğimiz kısım çıkıyor. Burada dört seçenek var.

A) General Orders: Oyunda komutları verdiğiniz kısım.

B) Combat Resolution: Verdiğiniz komutların uygulandığı kısım. Bunu seçince hak karşı tarafa geçer.

C) Save Game: En çok kullanacağınız şıklardan biri. Oyun esnasında yaptığınız her başarılı hareketi kaydetmek, bir bozgunu önleyebilir.

D) Change Player/Balance: Bu seçenek yukarıda açıkladığım oyuncu kontrolü ile aynı.

Bunların içinde en detaylısı General Orders kısmı. Birde Combat Resolution esnasında oyuna dönmek için 3-4 dakika beklemeniz gerekiyor.

GENERAL ORDERS

İşte oyun buradan başlıyor. Bütün hareketlerinizi ve stratejinizi ayarladığınız yer burası. Ekran üç kısma ayrılmış. Birincisi üstteki Pull-Down menüler. Burada komutlarınızı veriyorsunuz. Diğeri ortada haritanın olduğu kısım. Haritada istediğiniz bir ordunun durumunu görebilir, büyükse komutanını değiştirebilirsiniz. Harita Avrupa ve Asya'nın kesiştikleri yeri kapsıyor, Türkiye'nin bir kısmı gözüküyor. İşin saçma yanı, bir ordu Türkiye'nin dağlık olmayan kesimlerine girebiliyor. En altta ise hangi tuşlarla ne yapabileceğini gösteren yer var. Aynı zamanda kursorun olduğu yerdeki birlikleride gösteriyor.

Pull-Down Menüler

+Exit: Üçe ayrılıyor.

1) Exit Orders: Verdiğiniz emirleri bitirme, ana menüye dönme.

2) Exit Game: Oyundan çıkma.

3) Help: Oyunda klavyeden kullanabileceğiniz tuşlar ne onların görevleri gösteriliyor. Bunları kullanarak oyunu daha seri hale getirebilirsiniz. Bunlardan bazılarını en sonda açıklarım.

+Modes: Yediye ayrılıyor.

1) Map Mode: Oyunda başlarken ekran map mode durumundadır. Bu mode'da istediğiniz birlik hakkında bilgi alabilirsiniz. (G tuşu ile)

2) March Mode: Bunla o anda kursorun üstünde bulunduğu birliği bir yerden diğerine götürebilirsiniz. Tabii oranın bir başka ordu tarafından kaplanmamış olmaması ve dağlık olmaması gerekiyor. (Mouse ile kursoru yönettiğiniz gibi, nümerik klavye ile hareket ettirebilirsiniz.) Gideceğiniz yeri seçtikten sonra "Enter"e basınca birlik oraya gider. Bu sizin birliğinizin "Readiness"ını azaltır. Böylece etkinlikleri düşer.

3) Rail Mode: Bu seçenek birliklerinizi demiryolu kullanarak taşımanızı sağlar. Böylece fazla güçleri gitmez. Çok uzun mesafeleri geçebilirler. Demiryolları haritada çizgiler halinde gösterilmiş. Gideceğiniz yeri haritada seçtikten sonra "Enter" demeniz yeterli.

4) Transfer Mode: İşte en çok dikkat etmeniz gereken seçenek. Bir birliğe yardım etmeniz çok önemli birşey fakat yardımı yapan birlik kuvvetli değilse herşey karışabilir. Yardım alacağınız birliği seçtikten sonra "G" harfine basın. Böylece o birliği görmüş olursunuz. Daha sonra birliklerin başlarındaki harflere basarak "Esc" veya "Space"

tuşuna basınız. Böylece seçtiğiniz birlik o orduya geçer. (En fazla iki birlik olabilirsiniz.)

5) Air Transfer Mode: Yukarıdaki işlemle (4) aynı. Aynı işlemi bu sefer uçakla yapılıyor ve sadece HQ Unit'le yapılabiliyor.

6) Plot Mode: İşte savaştığımız kısım. Bu mode'da atışlar ve saldırılar yapıp stratejinizi hazırlıyorsunuz. Yapabileceğiniz iki şey var. Biri "bombard" yani topçu ateşi, diğeri "stop" yani göğüs göğüse savaş. Rus'sanız bombard pek işe yaramıyor. Alman'ların tank ve motorize birliklerinin "odds"ı çok fazla. Odds yapığınız atışların başarısını ve çokluğunu gösteren sayıdır. Çok fazla olursa o birlik ya ağır kayıplar vererek geri çekilir (the unit must retreat) veya tamamen yokolur (the unit is shattered). Yerinizde olsam tüm gücünüzü bazı birlikler üzerinde toplayıp bir gedik açmaya çalışır ve Victory Objectives'e ulaşırdım. Aynı zamanda çok savaşan birliklerin "Experience"e yani deneyimleri artar ve "Readiness"ları yani hazır olmaları azalır.

7) Replacement Mode: Bu mode yalnızca uçaklar için geçerlidir. Bu 100 olunca uçaklar uzağa gidemez ama çok zarar verir. 5-10 olursa çok uzaklara bile saldırabilirler, zararları azdır ve çok kayıp verirler. Yakın mesafelerde bunu değiştirmeyi ihmal etmeyin.

+Misc: Altıya ayrılıyor.

1) Next Unit: Oyun sırasında koskoca bir orduyu yönetiyorsunuz. Bir ünitenin emir almadan beklemesi tabii sizin zararınıza. Bunu sırayla her birliğe emir vererek veya next unit'i kullanarak yapmanız gerek.

2) HQ Unit: Bu size o anda üzerinde bulunduğunuz birliğin başkomutanını gösterir.

3) Remave Unit: Baktınız bir birliğiniz yeniliyor. Bu seçeneği kullanarak onu savaştan geri çekebilirsiniz. Fakat bence bunu kullanmayın ve her birliği kanlarının en son damlasına kadar savaştırın. (Bu demek değildir ki küçük bir birliği dev bir birlikle döğüştürün.)

4) Kendi ordunuzun bulunduğu tarafta boş bir yere bu seçeneği kullanarak yeni bir birlik kurabilirsiniz. Bunu seçtikten sonra alt tarafta mech-unit ve nonmech-unit olarak iki seçenek var. Mech-unit'ler tank ve anti-tankları kapsar. Diğeri ise infontry ve diğer birlikleri kapsıyor. Bunu yaptıktan sonra o birliği transfer ile desteklemeniz, ona bir HQ seçmeniz gerek. Bu arada unutmadan belirteyim, savaşı çabuk bitirin ve Victory Objectives'leri alın. Çünkü her iki tarafta silahlar üretiyor.

5) Add HQ: Yeni bir Head Quarter ekleme. Eğer HQ'rınız birliklerin yakınındaysa o birliklerin HQ'larını yakında olana verin. Böylece daha iyi savaşırlar.

6) Change HQ: Bir birliğin HQ'lar büyük birlikler olmalıdırlar.

+Displays: Beşe ayrılır.

1) City: O anda üzerinde bulunduğunuz ve kendi ordunuzun korumasında olan şehri görme, onun hakkında istatistik olma.

2) Off-Map City: O anda ekranda olmayan şehirleri göstermek ve onlar hakkında bilgi vermek için kullanılır.

3) Replacement Pool: O anda elinizde bulunan tüm birliklerin durumlarını, sayılarını ve elinizde uçakların çeşidini görebilirsiniz. Daima buna bakarak o anda durumunuzu kontrol edin. Bunlar büyük bir hızla azılıyorsa hareketlerinize çeki düzen verin.

4) Victory Objektives: İşte zafere ulaşmak için almanız gereken şehirler. Başta bu şehirlerin adlarını bir yere not edin, daha sonra hepsini haritadan bulun. Daha sonra bir plan ve yol hazırlayıp yolunuzun üzerindeki düşman birliklerine saldırın. Göreceksiniz işiniz çok kolaylaşacak.

+Map: Üçe ayrılıyor.

1) Map Toggle: Bununla beraber haritayı biraz daha geniş alanı kapsıyacak şekilde büyütebilirsiniz. Fakat Asya ile Avrupa'nın birleştiği kısmı göremiyorsunuz.

2) View Enemy Hexes: Bu düşman birliklerinin kullanabilecekleri demiryolu ağını gösterir. Böylece sıkı bir saldırı sonunda düşman nerelerden geri gidebileceği kestirebilir ve stratejinizi ayarlıyabilirsiniz.

3) View Loil Hexes: Kendinizin kullanabileceği demiryolu ağı, kötü bir saldırı sonunda nerelerden geri çekebileceğinizi ve birliklerinizi yormadan nasıl demiryolu kullanacağımızı burada görebilirsiniz.

+Air: Dörde ayrılıyor. Bu yalnız uçağı olan birliklerde çalışır.

1) Interdiction: Uçaklarımızla herhangi bir birliğe saldırmak için kullanılır. Bunu seçtikten sonra saldıracağımız birliği seçip "enter"a basın. Bir süre sonra size bir rapor halinde iki tarafın zararları gelecektir. Bu uçak veya birlik olabilir.

2) City Bomb: Bu seçenek iyi kullanılırsa karşı tarafa büyük zaralar verebilir. Eğer karşı tarafın önemli şehirlerine bu seçenekle bomba yağdırırsanız oradaki büyük fabrika ve reserve'leri yokederseniz. Zaten önemli şehirlerin çevresinde birçok birlik vardır.

4) Airlift: Panzer birliklerinizi tam düşmanın kalbine gönderdiniz ve birlikler büyük bir hızla ilerliyor. O da ne! Benzin ve mermi bitti, ne yapacaksınız. İşte devreye burada bu seçenek giriyor. Uçaklarınızla o birliği destekliyorsunuz. Fakat büyük bir filo göndermeyin çok kayıp verirsiniz. Bunu yenilen birliklerede uygulayabilirsiniz.

Harita

Pull-Down menülerden sonra sıra ekranın ortasındaki haritaya geliyor. Burada açıklanacak ne var diyeceksiniz. Her birliğin gücünü, kuvvetini, asker sayısını tank ve uçaklarının adı ve sayılarını ve her şeyini buradan alıyorsunuz. Hareketlerinizi buradan yönetiyorsunuz. Birlikleri "G"ye basarak alıyorsunuz. Daha sonra A, B, C... diye giden birlik adlarını klavyeden klickleyerek onlar hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz. Burada önemli olanlar "Experience" ve "Readines"dır.

Alt Kısım

Burada yaptığınız işlerle ilgili bilgileri ve ayarlamaları yapıyorsunuz. Aynı zamanda "Combat Resalution"da olan olaylar burada yazılıyor. İşte size klavyeden kullanabileceğiniz bazı önemli tuşlar ve görevleri;

Space: Esc tuşu ile aynı görevi yapar. Ayrıca bir birliğin üzerine basarsanız o birlikte kullanabileceğiniz mode'ler sırayla gelir.

Q: Quit Orders görevini üstlenmiş.

N: Next Unit yani bir sonraki birlik.

R: Remove Corps yani birliği geri çek e.

H: Birliğin HQ yani başkomutanlık birliğini bulma.

F1: Haritanın daha yükselmesi.

F9: Düşman demiryolunu gösterme.

F10: Kendi demiryolunu gösterme.

Shift+0: Victory Obcejtives'ı görme.

G: Birliğin gücünü görme.

C: Üzerinde bulunduğunuz ve kendi tarafınızdan olan şehir hakkında bilgi alma.

I, J, K, M: Haritanın kayması.

Gelelim son söze.Bu oyun ciddi bir savaş havası içinde. Her safha sonunda göreceğiniz gibi her ne kadar siz saldırırsanız ve karşı tarafı yenseniz siz yine zarar görüyorsunuz. Bu yönüyle oyun çok gerçekçi. Böyle oyun az bulunur. Her stratejicinin alması gerektiğine inanıyorum. Mutlaka alın ama oynarken işin ucunu fazla kaçırmayın.

Cenk ÜNLÜ

Grafik: %45

Oynanabilirlik: %80

Genel: %78

U.N SQUADRON

23. yüzyıldayız. Teknoojik gelişmeler, silah endüstrisinide etkilemiş bulunmakta. Ülkeler arası savaşa sebep olup, nükleer silahlarını satmak isteyen çeşitli gizli örgütler var. Siz ise gizli bir güvenlik örgütünde çalışıyorsunuz. Göreviniz ise, bu yasadışı örgütleri ortadan kaldırmak.

Göreve başlamadan evvel, örgütün en iyi 3 pilotundan birini seçiyorsunuz. Bunlardan ilki, sarışın olan ve bir F-20 TIGER SHARK kullanan Shin Kazama. Diğeri, F-14 TOMCAT kullanan Micky Simon. Sonuncusu ise A-10 THUNDERBOLT kullanan Greg Gates. Hepsi ayrı özelliklere sahip ama size tavsiyem, ince yapılı bir uçağa sahip olam Shin'ı seçmenizdir.

Göreve başlamadan evvel komutanınız size ne yapmanız gerektiğini anlatıyor. Daha sonra bir silah dükkanına giriyorsunuz. Buradan ilk görev için 2000$ değerinde olan, çok yönlü füzeleri alın ve göreve başlayın.

İlk göreviniz, bir teknoloji harikası olan ve bir o kadar da füzeye sahip olan nükleer bir tankı yok etmek. Her zamanki gibi bu o kadar kolay değil. Sizi yok etmeye çalışan bir sürü helikopter var. Kırmızı ve kahverengi helikopterler alçaktan ve yüksekten uçarak sizi yurmaya çalışıyorsunuz. Sizde uçağınızla öylece beklemeyeceksiniz herhalde. Yerde ise birsürü uçaksavar ve tank var. Bunlar sizi füzelerle yok etmeğe çalışıyorlar. Sizde aynı anda 10-15 tanecik füze atabilirsiniz. Bazen ekran öyle çok helikopterke doluyor ki, birde bakıyorsunuz karambolde 2 hak gitmiş. Neyse, en sonunda nükleer tankı buluyursunuz. Durmadan ateş edip vurmaya bakın fakat bu arada da güdümlü füzeleri vurmayıda ihmal etmeyin. Yoksa bunlar sizi vuruncaya kadar peşinizi bırakmaz. Tankı yok edin ve diğer göreve hazırlanın.

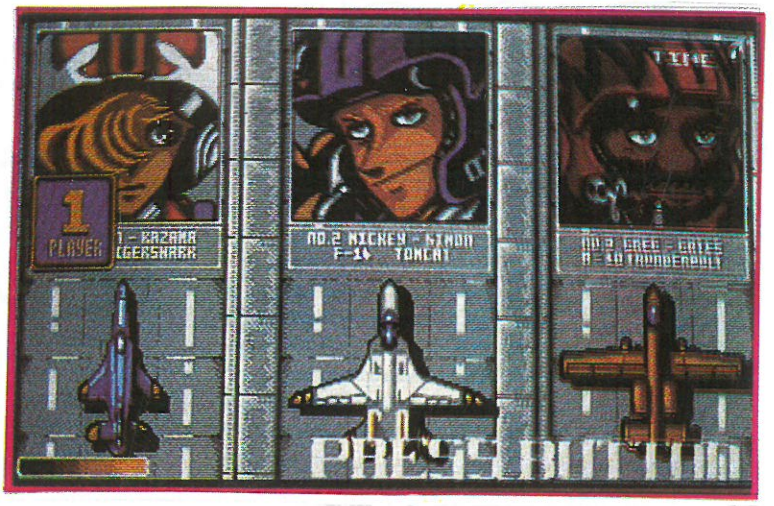


İkinci göreviniz ise, süpersonik bir uçağı yok etmek. Silah dükkanından 80 tane "Ponix" füzesi alın. Bu füzeler ikişer ikişer atılır ve hedefini yok edene kadar peşini bırakmaz. Bu kademede ne mi var? Neler yok ki. Kırmızı ve kahverengi uçaklar, gri savaş uçakları sizin en büyük düşmanlarınız. Ayrıca asıl hedefe ulaşmadan evvel yok etmeniz gereken ve her biri yaklaşık uçağınızın 7 misli olan dev uçaklar var. Bunlar size yuvarlak bombalar atarlar. bunlarıda yok ettikten sonra son kısma geldik. Mavi bulutlar arasından, hava mayınları bırakarak gelen siyah, dev bir uçak. Myın gösterisi bitince, bir sürü füze atmaya başlıyır. Bu uçağı vurmanın tek yolu kuyruğuna nişan almak. Bir çok atıştan sonra uçak patlayacaktır.

Geldik üçüncü göreve. Amacınız ise nükleer bir kaleyi(Evet, yanlış duymadınız) yok etmek. İlk olarak 15000$ 'lık silahı alın ve göreve başlayın. Bu kademe çok kolaydır, bu yüzden bir tane bile harcamayın. Normal lazerlerinizle ateş edin. Bu görev ormanlık bir bölgede geçiyor ve bu yuzden alttaki ağaçların arasına saklanmış olan uçaksavarları zor farkediyorsunuz. Bir sürü uçak sizi yok etmeye çalışıyor ve filo halinde saldırıyorlar. Bu arada sizi gafil avlamaya çalışan hava mayınlarına da dikkat edin. Altta hareket edebilen ve nükleer başlıklı

füzeler taşıyan zırhlı araçlara çok dikkat edin. En sonunda kaleye ulaştığınızda gizli silahınızı kullanın ve bir sürü füzeden, lazerlerden ve güdümlü bombalardan kaçarak, kubbeleri teker teker yok edin.

Dördüncü göreve başlamadan evvel, yer hedefleri için birebir olan "BOMB II" 'yi alın ve yola koyulun. Göreviniz, uzunluğu ekrana sığmayan bir üssü yok etmek. Bu üs bir çölde kurulmuş. Her zamanki gibi sürüsüne bereket uçak var. Aldığınız bombalarla yer hedeflerini temizleyin. Çok zor yok olan ve ateş püskürten helikopterlere de çel dikkat edin. Yerdeki füze atan araçlara çok dikkat edin. En sononda üsse ulaşacaksınız ve eğer yüzlerce bombadan ve füzeden kaçarak yok etmeyi başarabilirseniz bundan



sonraki sürprizleri görmeye hak kazanacaksınız.

Görevler için aldığınız özel silahları, ateşe kısa bir süre için basarak kullanabilirsiniz. Normal lazerinizi, ateşe basılı tutarak kullanabilirsiniz.

U.N. SQUADRON, özellikle shoot 'em up'çıları epey oyalayacak güzel bir oyun. Oyundaki silahlar ve özellikleri çok güzel düşünülmüş. Kaçırmayın derim.

ÇAĞRI DÖRTER
GRAFİK : %77
MÜZİK : %78
OYNANABİLİRLİK : %85
GENEL : %77

GK GEKA GK
BİLGİSAYAR

ATARİ'ciler!
Size en uygun, en iyi hizmeti sunmayı hedefleyen GEKA'yı mutlaka ziyaret ediniz

Rıhtım Cad. Reşitefendi Sok. N.Sadıkoğlu İşMerkezi.No:29/17
Tel:349 53 81 Kadıköy, ISTANBUL.

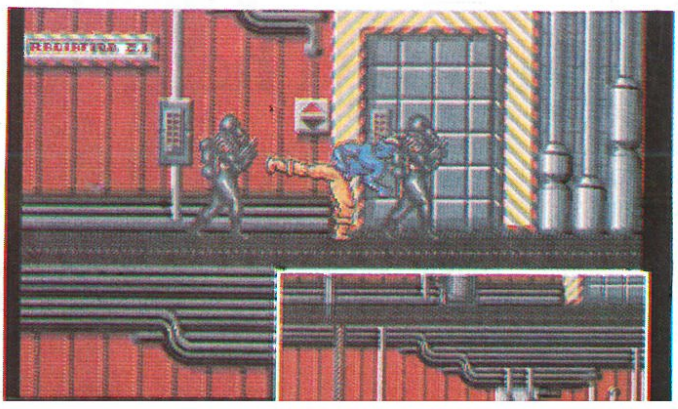
ROGUE TROOPER

Amerika'da her iş onun üzerine malolmuş bir çizgi roman kahramanı vardır. Bütün pis işlerin ve çözülmesi gereken sorunların üstesinden gelen bu kişi büyük ve tehlikel bir görev için tekrar çağrılır.- Görevi Rusların uzay gemisine girip gemiyi havaya uçurduktan sonra geri dönmektir. Bunun üzerine ROGUE TROPER hazırlanmaya başlar ve Rus Uzay Üssüne doğru yola çıkar.

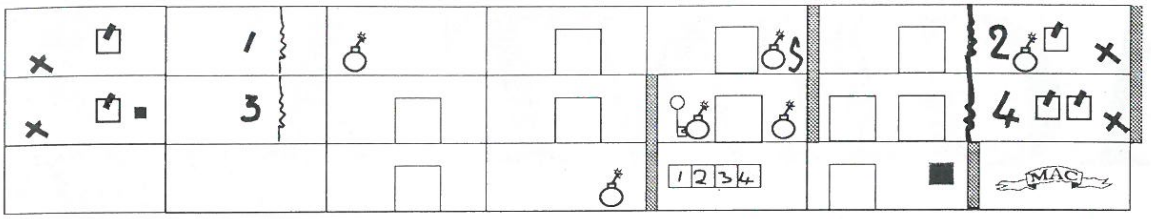
İşte oyunumuz Rouge'un bir serüveninden alınan konusundan oluşmakta. Gemiye bombaları yerleştirmek için 4 bölüm geçmeniz gerekiyor. İşte bu 4 bölümün ayrıntılı açıklaması:

1.BÖLÜM : Oyuna başladığınız yerde hemen arkanızda duran şaltere basın, sağa doğru giderek önünüze çıkan robotları öldürüp yolun sonundaki asansörden bir üst kata çıkın. Yolun sonundaki kırmızı bidonu tekmeleyerek açın ve içindeki bıçağı alın. Şimdi, biraz arkanızdaki asansörden yukarı çıkın ve en sola gidip duvarın yanındaki şalteri indirin. Bu şalter ilerdeki demir ızgaralar içinden geçen elektrik akımını kesecektir. Biraz arkanızda bir şalter daha göreceksiniz, bu şalter ise yanyana duran iki konpüterden sağdakinin size bir çip vermesini sağlar.Şalteri indirin ve çipi alın. Sağa doğru ilerleyince yere döşenmiş ızgaraları göreceksiniz. Bunların bitiminde ise ızgaralara elektrik veren şalteri yine göreceksiniz. Kapattığınız tuzağı buradan yeniden açabilirsiniz. Sağa doğru ilerleyin, asansörün yanındaki şaltere dokunup aşağıya inin. Bu şalter de alt kattaki diğer elektrik tuzağını etkisiz hale getiriyor. Tuzağı geçip yolun sonundaki asansörden yine bir kat aşağıya inin. Sağda yolu kapatan kapının önünde çipi kulanıp kapıyı açın. Şimdi karşınıza size ateş eden bir düşman çıkacaktır. Düşmanı öldürüp 2. bölüme geçin.

2.BÖLÜM : Sağa doğru ilerleyip yolun sonundaki asansörden yukarı çıkın. Şimdi en sola gidin cepaneliğin önünde yerde duran sarı bir cisim göreceksiniz , bu daha sonra alacağınız tüfeğin şarjörüdür. Şarjörü alıp hemen önünüzdeki asansörden yukarı çıkın sola doğru yol bitinceye kadar gidin. Yolun sonunda kırmızı çerçeveli bir bilgisayar göreceksiniz, önünde durup RETURN'a basın ekrana bir çip çıkacaktır. Bilgisayarın önünde zıplayarak çipi alabilirsiniz. Biraz sağınızda bir asansör ve asansörün yanında yeşil bir şalter göreceksiniz, şalteri indirip asansöredn aşağıya inin.Bir kat aşağıya indiğinizde asansörün yanındaki cepaneliğin açık olduğunu göreceksiniz. Buradan tüfeğinizi alıp tekrar aynı asansörden yukarı çıkın ve sağa doğru ilerleyin,önünüze çıkan askerleri eğilip ateş ederek vurabilirsiniz. Yolun sonuna geldiğinizde yolun kapalı olduğunu göreceksiniz. Daha sonra aldığınız çipinizi kullanarak kapıyı açın ve sağa doğru ilerleyin . Yolun sonunda yerde duran şarjörü alıp yeşil şalteri indirin ve geriye dönün. Asansörle aşağıya inip sağa doğru gidin. Biraz ilerleyince yerin bir kısmının açıldığını göreceksiniz. Buradan aşağıya atlayın , yere ulaşınca ilk olarak şarjörü alın ve sağa doğru gidin. Karşınızdaki duvarı ateş ederek patlatın , varillerin üzerinden atlayarak sağagidin. Yolun sonundaki şarjörü alın ,arkanızdaki kırmızı çerçeveli bilgisayardan bio-çipi alın ve asansöredn yukarı çıkın. Asansörün hemen yanındaki yere elektrik veren şalteri kapatın ve tuzaklı yeri geçip askeri öldürün . Asker ölünce onun kaskını alacaksınız. Şimdi çipi kullanarak kapıyı açın öhemen önünüzdeki asan-



BUKET
BİLGİSAYAR
-OYUN SALONU
-OYUN ÇEKİMİ
-AMIGA ve COMMODORE ALIŞ,SATIŞ VE TAMİRİ
-TEYP,JOYSTICK TAMİRİ
OSMANAĞA CAMİİ YANI
PAVLONYA SOK NO:5
KADIKÖY
TEL:347 05 13-347 69 97



sörden aşağıya inin ve sola giderek 3. bölüme geçin.

3. BÖLÜM : Bu bölümde elektrik şalteri kapalı olduğundan her yer karanlık gözüküyor. Şimdi önünüzdeki asansörden yukarı çıkıp sağa ilerleyin ö setin üzerinede üç kutu varöbunlardan en sağdaki sırt çantası diğerleri ise elinizde patlayacak bomba tuzaklarıdır. Çantayı alın ve bir kat yukarı çıkın ,soldaki şalteri kullanarak elektrikleri açın. Ve sağa doğru ilerleyince parçalanmış insan cesetleri göreceksiniz. Masa üzerindeki bir yarım cesedin yanında da bir insan kafası var,bunu alıp bir kat aşağıda sağdaki kameraya gösterin. Kamera başı tanıyacak ve size ateş etmeden arka bölüme geçmenizi sağlayacaktır. Kameranın arkasındaki çipi alıp başı aldığınız az önceki yere geri dönün. Karşınızdki kapıyı çipi kullanarak açınve yolun sonundaki asit şişesini alıp biraz önceki çipi ldığınız yere dönün. Duvara yaklaşın ve hemen uzaklaşın , çünkü duvar patlayacak ve size parçaları gelebilir. Yolun sonundaki asansörden inin ve soldaki karşınıza çıkan ilk bilgisayarla 78'i kullanarak komutanınızla haberleşin. Bilgisayarın biraz solundaki çipi alın , sağdaki asansörü çipin yardımıyla çalıştırın ve yukarı kattaki 4 saatli bombayı alın ve 4. bölüme geçin.

4. BÖLÜM : İşte gemideki en son bölüme ulaşmış bulunmaktayız. Bu bölümü daha kolay oynayabilmeniz için size bir harita veriyoruz. Harita üzerinden giderek önce anahtarı alıp silah dolabından laser tüfeğini alın. Sonra aşağıya inip yanyana duran şalterlerden birisini kapatın. Bu durumda yolu kapatan laser engelini aşmış olacaksınız. Aldığınız tüfek duvarları kırmanızda yardımcı olacaktır. Sırasıyla 4 laseri geçip her köşeye bir önceki bölümlerden aldığınız bombaları yerleştirin. Şimdi bilgisayardan çipinizi alıp çıkış kapısından gemiden ayrılın.

Bundan sonra gemiden ayrılıp uzay geminizle kaçmaya çalışacaksınız. Sizi devamlı olarak düşman gemileri takip ediyor. Bunlardan korunarak kaçmaya çalışın. Düşmanları ektiğinizde evinize geri dönmüşolacaksınız.

SerkanAKDAĞ

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

EN YENİ AMIGA OYUNLARIYLA HİZMETİNİZDE

ARALIK 1990

★ GOLDEN AXE
★ OFF-ROAD RACER
★ 3-D SOCCER
★ FOOTBALL SIMULATOR
★ VAXXINE
★ VODOO NIGHTMARE
★ WINGS (512K!)
★ HYPERDOME
★ SUPREMACY
★ CODENAME ICEMAN
★ DRAGON WARS
★ NIGHT BREED (ARCADE)
★ BUCK ROGERS
★ M1 TANK PLATOON
★ TORVAK
★ LOTUS
★ INDY 500
★ BEAST II (2DİSKET)
★ OVER THE NET
★ FUTURE BASKETBALL
★ KICK BOXING
★ CADAVER
★ MEAN STREETS
★ SLY SPY
★ RICK DANGEROUS 2
★ OOPS UP
★ KICK OFF EXTENDED

ŞEHİT ASIM Cad.
KISMET İŞHANI, Daire:6
BEŞİKTAŞ, ISTANBUL
TEL:160 82 11 FAX:159 7062

AGENT X 2

Bir uzay istasyonunda üzerinize gelen yaratıklar, gittikçe hızlanan tempo... Çaaat... derken joystick elimde kaldı. Yenisini aldın ve hiç vakit kaybetmeden yeniden başladım.

Evet yukarıdaki olay benim başıma geldi ve diğer muhtemel kazalara karşı, önlem almak istedim. Agent X II oynarken benim gibi kendinizi kaptırıp yaratıklardan ve lazerlerden kaçmak için çaba sarfederken joysticklere dikkat.

Oyunun başında tempo fazla hızlı değil, hatta ekranın alt kısmındaki zaman zaman güzel grafikleri seyretmek bile mümkün, ama oyun gittikçe biraz daha hızlanıyor. Genelde güzel bir shoot'em up. Ayrıca oyun boyunca dinlediğiniz müzikte sizi iyice havaya sokuyor.

Agent X II , Mastertronic Firması tarafından hazırlanmış. Oyunda amacınız bir uzay istasyonunda ilerlerken karşınıza ne çıkarsa yoketmek. Karşınıza çıkan yaratıklar çok çeşitli, bunlar ekranın herhangi bir yerinden ard arda dizilmiş olarak birden ortaya çıkıyorlar ve her değişik yaratık, diğerlerinden başka bir yol izleyip ekranı terk ediyor.Size deydiklerinde ekranın alt kısmındaki enerjiniz sola doğru azalıyor. En sola geldiğinizde ise ölüyorsunuz.

Hemen her shoot'em up'ta olduğu gibi Agent X II'de de bölüm sonlarında size ateş eden, büyük ve oldukça zor ölen yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Bu arada arada bir ekranın tam ortasından gelen bir top var, bunu da almalısınız.

Grafik ve müzik güzel, tür alışılmış, oyun ise iyi. Arşiviniz de bulunması gerekli, size zevkli saatler yaşatacak. Fakat bir zaman sonra , gittikçe aşırı hızlandığından ve hep aynı tip şeyler tekrarlandığından monotonlaşıyor. Bunların dışında söylenecek birşey yok, oynayın ve görün.

Ümit ÖNCEL

UNUTULMAYANLAR

Tolga SAVAŞCI

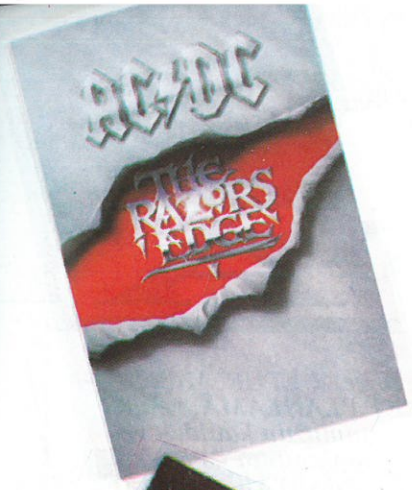
GHOSTS n'GOBLINS

Selam Commodore'cular.Bu ay gerçekten unutulmayan, özellikle de benim unutamadığım bir oyun tanıtacağım: Ghost'n Goblins. Herşeyiyle mükemmel olan oyun çıktığı zaman, kalitesi karşısında bizleri şaşırtmıştı.Şahsen ben Ghost'n Goblins'den sonra onun kalitesinde programlar almaya çalıştım.Oyunun konusuna gelince, güzel Prenses Lucifer şeytan tarafından kaçırılıp tutsak edilir.Şövalya Sör Arthur'da sevgilisini kurtarmak için yola koyulur. Ghost'n Goblins ilk olarak 1985'te arcada makinelerine yapıldı, ardından 1986'da çok başarılı olarak ev bilgisayarlarına uyarlandı.Bundan dört yıl sonra, yani günümüzde Ghouls'un Ghost's adıyla ikincisi çıkarıldı. Fakat şunu belirteyim, sizi bilmem ama ben ilkinin tadını kesinlikle alamadım. Köşemizi okuyan Amiga'cılar bu eski Commodore oyununun Amiga versiyonunu piyasada bulabilirler. Evet oyuna dönelim.

Ghost'n Gonlins'de amaç sürekli ilerlemek. Ekranın altında solda zaman, altında haklarınız, ortada taşıdığınız silah, sağda score'lar bulunmakta. Oyunda öldüreceğiniz zombiler, ateş fırlatan bitkiler, uçan şövalyeler, yarasalar, hayaletler gibi çeşitli yaratıklar var. Bunların bazıları çuvallar taşıyorlar. İçlerinde ise çeşitli silahlar ve extra zırh var. Başlangıçta mızrak taşıyorsunuz ama meşale, hançer, balta, yada kalkan bulabilirsiniz. Baltayla meşale diğerleri gibi düz gitmiyor, havada bir eğri çiziyor. Bunun için istediğiniz yeri vurmanız biraz zor. ân iyi silah kalkandır, onu mutlaka bulun ve alın. Birde etrafa parlayan cisimleri toplamayı ihmal etmeyin. Yapacağım genel açıklamalar bu kadar, birazda Ghost'n Goblins'in oynanışından bahsetmek istiyorum.

Oyuna mezarlıkta başlıyoruz. Çevrenizde aniden çıkan zombilere dikkat ederek ilerleyin ve üstten gidin, büyük ejdarhayı üç vuruşta öldürün, nehirden karşıya geçip devi öldürün, anahtarı alıp bu bölümü geçin. Platform'lu bölümde kuşlara dikkat ederek yukarı ve sağa ilerleyip merdivenli bölümde Trolls denilen, gergedana benziyen yaratıkları seri vuruşlarla öldürün. İlerleyip devi öldürünce bir sonraki bölüme geçiyoruz. Bubölümde de sağa sola kayan platformlarda ilerliyoruz. Daha sonra ise altından alevler fışkıran bir köprüyü geçmemiz lazım, geçerseniz devi öldürüp son bölüme geçiyoruz. Burası sizi epey zorluyacak. Zombiler burada var, biraz sonra yol ikiye ayrılacak. Üsten ve alttan ilerliyebilirsiniz. Eğer bitirirseniz prensesi kurtarıyorsunuz.

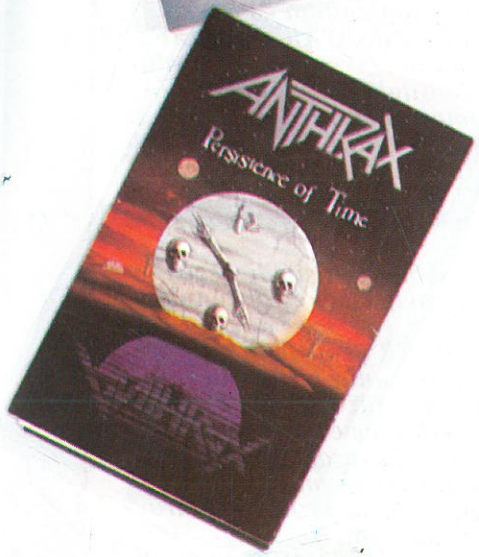
Gerek grafik, gerek ses, gerekse oynanabilirlik bakımından süper olan Ghost'n Goblins'in adını duymadıysanız hiç durmayın arşivinize katın, ama bildiğiniz halde almadıysanız ayıp size!



AC/DC
The Razors Edge

A) Thunderstruck/ Fire Your Guns/ Money Talks/ The Razors Edge/ Mistress for Christmas/ Rock Your Heart Out
B) Are You Ready/ Got You By The Balls/ Shot of Love/ Let's Make It/ Goodbye &Good Ridiance/ If You Dare

Bu kaseti aldığımdan beri bunu dinlemekten tanıtacağım diğer kasetleri dinlemeye pek vaktim olmadı diyebilirim.Pekte iyi olmayan 'Blow Up Your Vıdeo'dan sonra AC/DC mükemmel bir albüm çıkarmış. Sanırım bu adamlar adrenalın yiyip adrenalin içiyorlar. Kasetten tempo bir an bile düşmüyor. Belki biliyorsunuz, grubun bateristi Dıo;ya gitti ve onun yerine dazlak baterist Chrıs Slade geldi. Bu zamansız değişiklik bile onları durduramamış. Kasette'ki her şarkı ayrı bir hit ama Razors Edge ve tam bir AC/DC şarkısı olan Fıre Your Guns'ın ayrı bir yeri var. Bu ayın en iyi olduğu kesin. ★★★★★



ANTHRAX
Persıstance of Tıme
Island/MMY

A) Tıme/ Blood/ Keep it in the Family/ In my World/ Gridlock
B) Intro to Reality/ Belly of the Rest/ Got the Time/ H8 Red/ One Man Stands

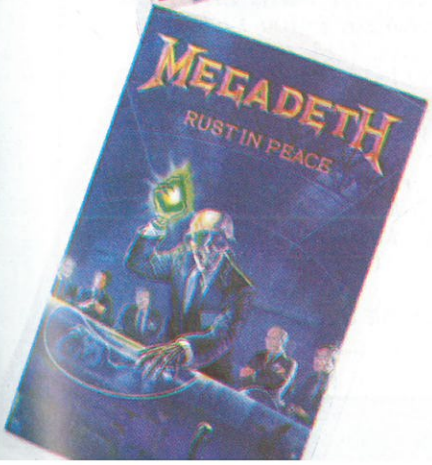
Geçen kasetleriyle ortalığı karıştıran Antrax'in yeni kaseti(hem de şarkı sözleriyle beraber) Persıstance of Tıme grubu bir adım daha öteye götürecek bence. Bir kere In My World (her ne kadar Antısocıal kadar akılda kalıcı bir şarkı olmasa bile) kaseti almak için yeterli bir sebep. Grup alıştığımız Anthrax şarkılarını sürdürüyor ama geçen seferkinden daha 'heavy' bir kaset olduğu kesin. Zaten kendini garantiye alan bir gruptandan bu beklenir. Şarkı sözleri de bu tür müziğin diğer örneklerine göre daha manalı ve derin anlamlar içeriyor. Bu kaset için ölünür★★★★★



MEGADETH
Rust in Peace
Capıtol/KENT

A) Holy Wars/ Hangar 18/ Take No Prisoners/ Five Magics
B) Poison was the Cure/ Lucretia/ Tornado of Souls/ Dawn Patrol/ Rust in Peace

Favori grubum Megadeth'ten yeni bir kaset, hımmm. So Far'ı dinleye dinleye sonunda bozmuştum. Megadeth mükemmel ritimleri ve Dave Mustaine'nin üstün vokalleri ile gerçekten harbi müzik yapıyor. Grubun kadrosu nerdeyse hergün değişiyor, değişmeyen tek şey Mr.Mustaine. Metallica'dan ayrıldığından beri her kaseti ayrı bir olay oluyor. Bu kasette de Tornado of Souls, Hangar 18 ve Fıve Magıcs gibi üstün şarkılar var. Yeni kadronunda en az eskisi kadar iyi olduğunu görmek çok güzel. Kesinlikle alınmalı. ★★★★★



Sınead O'CONNOR
The Lıon and the Cobra

A) Jackıe/ Mandinka/ Jerusalem/ Just Like U Said It Would Be/ Never Get Old
B) Troy/ I Want Your(Hands On Me)/ Drink Before The War/ Just Call Me Joe

Burası demokratik bir dergi(-miş). Müzik sayfası demokratik bir sayfa(-mış). Her türlü müziğe yer verilmeli(-miş). Peki öyle olsun. Ben zaten kaliteli olduktan sonra diğer müzik türlerine karşı değilim. Sanırım Miss O'Connor'ın diğer adı da kalite. Kasette alışılmış pop müziğinin çok dışında kalıplar kullanılmış. Bir bilene sordum bu bayan eskiden IRA militanıymış. Helal olsun nerden nereye. Yalnız belirtmem gerekiyor bu onun son kaseti değil< zten ülkemizde sanatçıların eski kasetleri ancak bir kaset belirli bir sayı sattıktan sonra çıkıyor. Eğer 'Nothıng Compares...' tipinden bir şarkı arıyorsanız Troy'da en az aynı güzellikte. Kesinlikle tavsiye ederim. ★★★★★

SON SAYFA

SON SAYFA'da yine karşınızdayım . Ben buradayım Efendim...

SON SAYFA'ya gösterdiğiniz alaka bence her türlü takdirin üstündedir. O kadarki Patronum ABDURRAHMAN PALA tam sayfamı elimden alıyordu ki sizin mektuplarınız vaziyeti kurtardı. Şimdilik alakanız sürdüğü sürece SON SAYFA'm elden gitmeyecek gibi görünüyor. Onun için so sayfa'ya mektuplarınızı şiddetle bekliyorum.

Bazılarınız mektuplarınızda benim kim olduğumu merak ettiğini belirterek benim tanıtılıp tanıtılmayacağımı soruyor ? HAYIR Ben kendimi afişe etme meraklısı değilim şimdilik kalpten kalbe giden bu gıyabi dostluğumuzu sürdüreceğiz.

Bu ay size vereceğim en önemli mesaj Sayın patronumuzun (Gazetecilikte Cumhurbaşkanına bile sayın denmez ama ne yapalım sayfayı kurtarmanın bedeli patrona yağ geçiyoruz) Ankarada yaptığı önemli görüşme ve ADALET KOMİSYONU'ndakikonuşmasıydı . 7 Kasım günü Türkiye Büyük Millet Meclisi 245 no'lu odada toplanan veKÜLTÜR, Milli EĞİTİM, İÇİŞLERİ,DEVLET PLANLAMA, ve TRT temsilcileriyle sayın patronumuzun katıldığı ve uzun bir konuşma yaptığı toplantının en önemli ve sizinle ilgili bölümü BİLGİSAYAR'da TELİF HAKLARI ile ilgili kanunun çıkmıyor olmasıydı. Bizim patron toplantıda Bilgisayar ile Video'nun ayni kanun içinde olamayacağını 1.5 saat anlatınca demişlerki ' MADEM ÖYLE BİZ BUNDAN VAZGEÇTİK . VİDEO'nun KANUNU'nu yapalım sonrası ALLAH KERİM'...

Hoşunuza gitti Keh keh gülersiniz değilmi - sizi gidiler sizi...

Bu kadar Muhabbet yeter şimdi geçen sayıdaki sululuğumuzu bırakıp ciddi ciddi konulardan devam edelim.

SEKA ASSEMBLER ile ile ilgili mektup ve telefonlar yazıyor ediyorsunuz bişiler soruyorsunuz Şahsen ayıp ediyorsunuz Yani İlla biz SEKA bilmiyoruz diye cümle aleme raklammı olalım. Mektuplarınız Köşelerin yazarı canım cigerim arkadaşlarıma yazın...Onlar mutlaka cevap verirler . eğer vermezlerse bana yazın kulaklarını çekeyim .. Aslında kıyamam ya.. Neyse...

Geçen sayı MERT HEKİMCİ için koyduğum fotoğraf çok beğenildi Ama Mert de bana fena halde kızdı Şimdilik onun bulunduğu mekanlarda bulunmuyorum. Daha doğrusu dikkat ediyorum Kimbilir ne olur ne olmaz Aslında sayın patronumuz geçen sayı HAMMERFIST'in tam çözümünde yazısının bir sayfasını montaja koymadı .Ona kızmaktan bana kızmaya vakit bulamadığı için yırttım gibi.. NIGHT BREED'de bol resimli bir sayfa görünce Apdallaştım . Bizim patron artık daha iyi dergi masraftan kaçınmıyor. Bu sayı ve gelecek sayılarda bol resimli sayfalar görecekmişiz. Bunu size müjdelemek hoşuma gidiyor . MÜZİK SAYFASI'na bu sayı biraz daha geniş yelpazenin ortak noktalarına hitap eden kasetlerden koyduk Bizi Hep Metal Hep Metal diye suçlayanlar onu okusunlar da nasıl tarafsız davrandığımızı görsünler

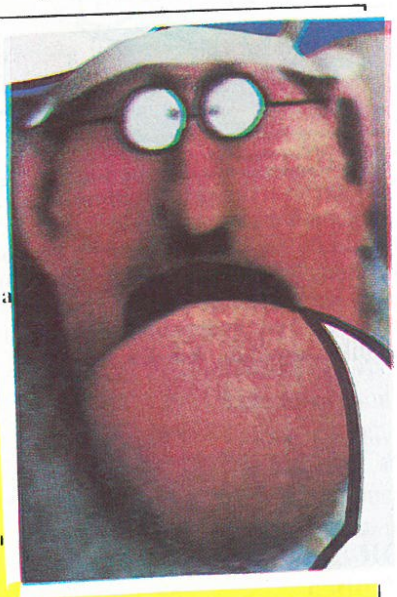
Son olarak içimde kalan bir şeyi söyl.. Hayır yazacam Hey Millet "HEY MİLLET DERGİNİN ADI 64'LER KENDİSİ 500'LER DİYORSUNUZ DİYORSUNUZDA 64'DE YENİ GELEN OYUN SIKINTISINDAN FITIK OLDUĞUMUZU DA biliyormusunuz . Siz yeni 64 oyunu yazın biz açıklayalım.

SON SATIR:

BEAST II'yi herkes yazıyoruz diye ırzına geçti Biz bekledik Bitirdik ve yazdık..

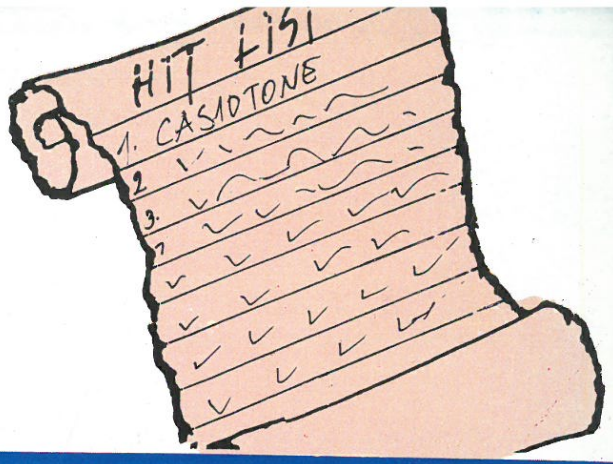
Bırakın da biraz kasılalım . Hydi Hoşcakalın Bu sayının Kurbanı ORHAN CEVHER bakın orada...

The Recless Warrıor of the Subconcıeness



ADI:ORHAN CEVHER
LAKABI: TÜF TÜF, DORK,
SUÇU: TİPİ
Orhanı' belirleyen başlıca özellikler kahverengi pantolonu, bunun üzerine giydiği artık parçalanmaya yüz tutmuş MANOWAR t-shirt'ü ve şahin'den görüpte aldığı Reebok'larıdır. Bunların üzerine yandaki gibi bir kafa eklerseniz karşınızda orhan'ı bulursunuz. Hayatının 50%'si X-Copy başında geçer (Bu kadar diski niye çeker, nasıl çeker kimse bilmez) , geri kalanında ise aslında başkasının bitirdiği oyunları yazar. Dergi olarak bugünlerde kerim'e gösterdiği güleryüzlülüğün sebebini henüz çözebilmiş değiliz ama çabalarımız sürüyor. Bulunca size de haber veririz. Aynı zamanda dergide resmi çıkan ilk yazardır (Bakınız SAVAGE yazısı). Orijinal oyun hastalığının çaresiz kurbanlarından biridir. İyi özellikleri pek yoktur, kötü özellikleri için SON SAYFA'yı ciltletip vermemiz gerekebilir. Bütün bunlara rağmen dergimiz başarılı ve sevilen yazarlarından biridir.

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**


ÜLKER'den
üç süper lezzet
süper
hobby
"Gençliğin tadı"
ÜLKER
Albeni
"3 kat 3 tat"
metro
"Çünkü hayat dinamiktir"
ÜLKER ÇİKOLATA'ları ve tüm BİSKÜVİ
çeşitleri TSE belgelidir.