EKİM1991 YIL:4 SAYI:43 15.000 TL.(K.D.V Dahil)

64'LER

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

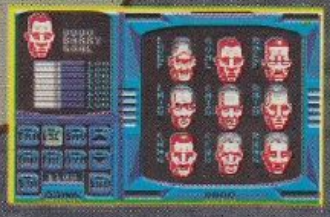


AMIGA





Commodore64



Gunship tahtından iniyor mu?

THUNDERHAWK

Rekortmen Sakız Dandy'den



YEPYENİ TAT

Rekor üstüne rekor: Tek ayak üstünde durma rekoru • İp atlama rekoru Kay-kay üzerinde sürat rekoru • Yo-yo çevirme rekoru ve daha niceleri...

Ünlü Guinness Rekorlar Kitabı'nda yer alan dünyanın en ilginç rekorları, karikatürleriyle birlikte bu yeni sakızda...

DANDY

GUINNESS Rekorlar Kitabı kaynak alınmıştır.

64'LER

Sahibi Ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Direktör
MURAT ADANÇ

Dizgi Operatörü
MUSTAFA ERMEÇ

Katkıda bulunanlar
OLCAY KARA
BARIŞ ÖZKAN

Yayın Kurulu
DR.ALİ ÖZÇELİK
ŞAHİN DERYA
BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK
MERT HEKİMCİ
ORHAN CEVHER
BARIŞ YALÇINKAYA
MERT GÖKKAYA

AMIGA Grubu
ÜMİT ÖNCEL
EMRE IŞIKLAR
S.SERKAN SÖZER
MURAD OMAY
KORKUT UYGUN
ÇAĞRI DÖRTER
KERİM KAMHİ
GÖKHAN TARCAN
BARIŞ ERYAYAR
ERTUĞRUL EROZ
SERKAN AKDAĞ
ONUR OKYAY

64'ler Grubu
CENK KÖSEOĞLU
REFİK ERSOY
UMUR AKAYDIN
ALİ PALA
CEM ŞANCI
EVRİM ÖNAL
YASİN TÜRKKAN

İdare yeri:
Şehit Asım Caddesi Maşuklar Yokuşu no 2/2
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
telefonlar:
159 70 62-159 70 63- 160 82 11 fax: 159 70 62
Yayın'a hazırlayan-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renkayırımı
KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİ 516 23 56

Baskı: **ÜÇER OFSET 516 28 48 - 49**

Posta Çeki No: **32 86 18**
Haberleşme adresi: **P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL**

İLAN TARİFESİ
Arka kapak Renkli Selefonlu...5.000.000.-
Ön ve arka kapak içi.....4.000.000.-
İç sayfalar Renkli.....2.500.000.-
İç sayfalar Siyah /Beyaz.....2.000.000.-

Fiatlara K.D.Vç ilave edilecektir.
İlan rezervasyonları için telefon **160 82 11**
İlanların renkayırımları ve sorumluluk müşteriye aittir. İsteyen müşteri için renkayırımı ve film hizmeti verilir ve kendisine ayrıca fatura edilir.
Gönderilen yazılar telif ücreti ödenerek yayınlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

BU AY'a DAIR

Yine geçen bir ayın ardından ilkelerinden ödün vermemeye çalışan bir sayımız ile karşınızdayız. Nasılsınız bakalım.. Tatil geçti .Okullar açıldı. Pek rahat olduğunuzu söyleyemeyeceğim. Bazılarınızın testleri bile başlamış.. Kolay gelsin demekten başka faydam ve çarem yok.. KOLAY GELSİN..
Bu sayı Commodore'da Warm Up,Sunny Shine,Beast 2,War For Crown, GP Circuit gibi değişik okuyucu kitlemizin isteklerine cevap veren oyun açıklamaları yayınladık. AMIGA için ise BAT,Striker Menager,Toorvak,Gun Boat,Battle Bound Battle Chess ii Warlock ve Silent Service ii R-type ve Elite gibi baba oyunları açıkladık. Sürekli sayfalar yine devam ediyor. ADVENTURE bu sayı 7 sayfaya terfi etti.
Bu dizin için beni suçlayanlar var ancak yaptığınız yanlış diyen yok bu arada belirtmek isterim. ADVENTURE sayfaları amacına uygun o dostane anlatımı içinde artarak devam edecek ama mutlaka size faydalı şeyler bulacaksınız. Aramıza yeni katılan MURAD OMAY bizde kıdemi fazla değil ama grafiği çok yüksek yeni arkadaşımız.. Özellikle DELUXE PAINT konusunda çok bilgili.. Takıldığınız da aklınızda olsun istedim.
Murad bu sayı da da Deluxe PAINT ile ilgili super şeyler yazdı İzleyin..
Şahin Püf noktası'na gelen yoğun ilgiden memnun.. Ancak Commodore'cu arkadaşlarımız daha çok Barış'a yazsınlar Püf Noktası köşesi için sadece soru soran değil bilgi veren kişiler de olabilirsiniz. Bu durumda Adınız ile yayınlacak olan ipuçları ile havanız da yükselir.Kaleminiz mi defterinizmi yok ?



Şimdi bu ayki yazımın en zor bölümüne geldim. Dergimize gelen bunca zamlar ve kağıt-Film artışlarına rağmen 10 aydır zam yapmadan sürdürmeye çalıştım. 10 ay önce 700 Tl olan gazete bu gün 1800 Tl... Fiatların ne kadar arttığına en iyi örnek bu.. Şimdi huzurunuzda 15.000 Tl.yiz 5 ay önce niye 12.000 Tl. olmadığımızın cevabı da burada saklı..
Gazete editörlerinin yazdığı gibi "Siz aziz okuyucularımızın bizi anlayacağınızı umuyoruz."

Dergimiz her altı ayda bir anket yapıyor. Ancak anketlerin zamanını beklemeden de dergimiz ile ilgili görüş ve önerilerinizi bize iletebilirsiniz Bunun için anket zamanını beklemenize gerek yok..
Size bu ay ki son haberim de Yazarlarımızdan BAHADIR AKCAN ile BURAK ÖZIŞIK'ın yazdığı kitap haberi.. AMIGA ile ilgili her şeyi belli bir sıra ve örnekler vererek anlatan bu mükemmel kitap SAFA YAYINLARI tarafından bu ay içinde piyasaya verilecek. Yanında disketi ile birlikte satılacak kitap sanırım çok işinize yarayacak

Hepinize Mutlu geçen günler, Hoşca bir ders yılı ilk ayı diliyorum. Hayattan zevk almayı prensip edinirseniz mutlaka zevk alacak br şeyler bulursunuz. Unutmayın Mutluluk mimarı insanın kendisidir.
ABDURRAHMAN PALA

64 LER

EKİM '91

6) WARM UP
10) SUNNY SHINE
16) ZONE WARRIOR
19) KANAL 64
22) SEKA
24) AMOS
27) PANG
28) STRIKER MANAGER
30) BAT
32) F1 GP CIRCUITS
34) TORVAK
36) BATTLCHESS II
38) GUNBOAT
40) BATTLEBOUND
44) WARLOCK
46) SILENT SERVICE II
51) ATOMINO
52) WAR FOR THE CROWN II
54) DELUXE PAINT 4
58) MERCS
59) MAC ADVENTURE
66) PROFLIGHT
70) THUNDERHAWK
72) BEAST
74) ELITE
78) R-TYPE



THUNDERHAWK
(s.70)



SILENT SERVICE II
(s.46)



WARM UP
(s.8)



BATTLECHESS II
(s.36)





SUNNY SHINE
(s.10)

HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER



The Godfather



Ünlü filmlerin oyunlarını yapmak bilgisayar dünyası için adeta bir gelenektir. Şimdiye kadar sayısız filmin oyunu yapıldı ve biz elimizde joystickle ekran başında o filmin kahramanını yönettik. Son olarak U.S. GOLD firması bir filmi monitörlerimize aktarıyor; THE GODFATHER. İlki 1972'de çevrilen Godfather serisi 19 yıldır değişik konular ve aktörlerle tekrar tekrar çevrildi ve bu süre içinde tam 12 Oskar kazandı. Şu anda çalışmaları devam eden oyun için U.S. GOLD firması yetkililerinin söylediklerine göre tam istedikleri şeyleri henüz tamamlayamamışlar. Örneğin oyunun ilk çalışmaları eleştirmenler tarafından çok şiddet ağırlıklı bulundu. Bunun üzerine yapılan değişiklerden sonra ise yetkililer bu seferde oyunun Adventure yönünün ağır bastığını söylüyorlar. Programlama sırasında kurşunların hızının bile problem olduğu oyunun (bu problemler giderilebilirse !) PC'lerde Kasım ayında hazır olacağı belirtildi.Amigacılar ise bu oyunu ancak 1992 başlarında görebilecekler.

DAEMONSGATE





Demonsgate... Gremlins hazırlamakta olduğu bu yeni Role Playing Game için çok idalı konuşuyor. Tam alyı ay süren çalışmalar ve çok kalın (gerçekten çok kalın) bir kitapçık oyunun içeriği hakkında size azda olsa bir fikir verebilir. Üstün grafikler ve müthiş geniş içeriğiyle oldukça gerçekçi olmasına çalışılan oyun, tam 600000 kilometre karelik bir alında sürüyor. Tabi ki bütün bu alanın tek bir haritası olamayacağında, programcılar oyunda karşılaşacağınız her şehir için ayrı birer haritahazırlamışlar. Söylentilere göre oyunda yüzbinden fazla kasaba haritası var. Oyunun konusu kısaca soylu yüzbaşı Gustavus'un Elsopea'da ki Tormis kentini, inanılmaz güçteki Deamonic ordusundan kurtarmak için giriştiği zorlu savaş. Oyunda değişik bir konut sistemi kullanan Gremlins, oyuncunun kendini oyunun içinde hissedebilmesi için çok uğraşmış ve söylediklerine göre oyunu RPG sevenler için yılbaşına kadar hazırlayacaklar. Siz en iyisi o zamana kadar eğer yoksa 1 Mb edinmeye bakın. İnsanlık hali, belli mi olur? Bakarsınız birden ihtiyacınız olur(!).

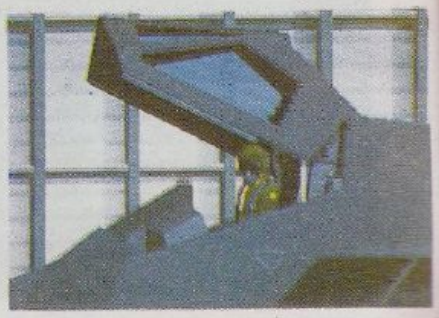
LOTUS II

Geçtiğimiz yılın en çok tutulan yarış oyunu şüpesiz Lotus'tu. Gremlins firmasının bir programcılık şaheseri olan oyun, hala hız meraklılarının gözdesi.Oyundaki hız, oynanabilirlik, efekt ve müzikler oyunu belkide şimdiye kadar çıkan türleri arasında en sevilenlerden biri yapmıştı. İşte Gremlins bu büyük ilgiye karşılık, Lotus II'yi hazırlamaya girişti. İlkinden çok daha iyi olacağı söylenen Lotus II'de yarışlar; orman, çöl ve şehirde geçiyor. Birden bire başlayan yağmur yada kar, kararan hava ve sis oyuncuların işini dahada zorlaştırıyor. Ekran düzeni prensipte ilkine bağlı kalınarak hazırlanmış.İki kişilik olduğunda ekran ayrılıyor. Üstte ki kırmızı araba birinci oyuncunun, Alttaki beyaz olanı ise diğer oyuncunun. Ayrıca Gremlins'in söylediğine göre Lotus II'de her saniye başına 25 frames düşüyor. Evet,inanılması zor.En iyisi bekleyip görelim ve gelincede merhaba uykusuz geceler!

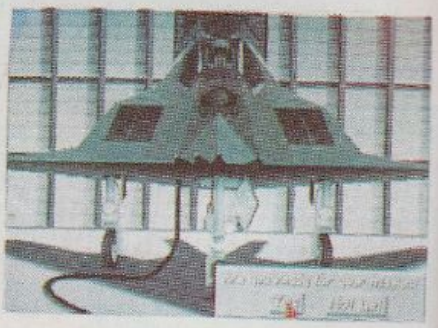


F-117a

Uçuş similasyonlarında deneyimli olan Micropros, önümüzdeki aylarda hit olmaya aday bir oyunun hazırlığında; F117A STEALT FIGHTER II. Menü seçenekleri F19'unkine benzeyen F117A'da yeni başlayanların faydalanabileceği bazı yenilikler var,mesela artık uçağınızın yere çakılıp çakılmayacağına siz kara verebiliyorsunuz. Oyunda üç değişik savaş var. Bunlardan en kolayı olan soğuk savaşta sadece size verilen basit bir görevi tamamlamanız yeterli olurken diğer savaşlarda ilk füzeyi yollaya bilen kazanıyor. Ayrıca bununla yetinmeyenler kendi savaşlarını kendileride hazırlayabiliyor. Vekyör grafiklerle dolu bu savaşta uçağınıza yükleyebileceğiniz 20'den fazla silah var. Görevleriniz zebehin köründe olabildiği gibi gece karanlığındada olabiliyor. 9 değişik savaş bölgesinden istediğinizi seçebilir, kendinize güveniyorsabız evlerin çatılarına konmayı deneyebilirsiniz. Oyun şimdiye kadar Micropros'un yaptığı oyunlar arasında en iyilerinden... tek kusuru F19'a biraz fazla benziyor. Grafikler daha güzel ama F19 oynamış olanlar için sanki F19'u yeniden oynamak gibi birşey olacak.







Çok Yakında

BEAST BUSTERS

Soğuk ve karanlık bir gecede, oyunun geçtiği şehrin yakınındaki mezarlıkta, birtakım garip olaylar gelişiyor. Cesetler diriliyor ve cehennemden gelen kötülükler yeryüzüne çıkıyor. Artık mezarlıkta vahşi bir hayat doğuyor. Garip bir olayla dirilen cesetler şehrin cephanelığına doğru yürümektedir. Cephanelikteki silahlarla şehre doğru ilerlemektedirler. Şehir halkı mezarlıkta gelişen bu olayların henüz farkında değiller. Kimbilir belkide bu gece onların son gecesi olabilir belkide olamaz çünkü iki genç ve cesur kişi Sammy Stalely,Paul Patriot) şehri kurtarmak için elbombaları ve tüfeklerle harekete geçmişlerdir.Cephanelerinin az olması ve yaşayan ölülerin (ZOMBIE) askeri silahlara sahip olmaları onları asla korkutmuyordu. Şayet başaramazlarsa tüm şehir zombilerin eline geçecekti, başarmalıydılar. Zombilerle ilk olarak şehir meydanında çatışma başladı.

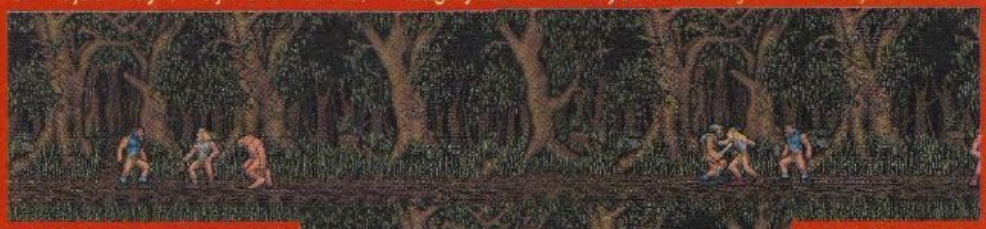
Yukarıda okuduğunuz hikaye Beast Busters adlı oyuna aittir. Dynamite Duke ve SDI gibi oyunlardan sonra bu mükemmel grafikleri ve seslerdeki ile donatılmış oyun ACTIVISION firmasına aittir. Elimizde oyunun demosu olduğu için sadece tanıtımını yapabiliyoruz. Oyunun orjinali geldiği zaman Ulmaz'ın'de gülkan çözümünü vermek isterz.Yukarıda da belirttiğimi gibi oyunda muhteşem grafikler,seslerleri ve animasyonlar var.Oynanabilirlik gayet yüksek.Oyunun yapılış ve oynanış tarzı Operation Wolf,Operation Thunderbolt ve Line Of Fire'a benziyor.Bu oyunun biraz önce saydığım oyunlardan daha çok tutulacağına inanıyorum çünkü oyunun emaci ve sprideler daha değişik olarak ele alınmış,oyunda düşman olarak zombilerin ve cehennem köpeklerinin karşımıza çıkmaları buna benzer diğer oyunlarda bulunmayan bir özellik.Biraz önce saydığım nedenler bu oyunun piyasaya sürüldüğü zaman hit olması için yeterli.

Oyunun oynanış biçimi yukarıdaki paragrafta saydığım oyunlara benziyor. Sol button ile tüfek, shift tuşları ile elbombası kullana bilirsiniz. Yukarıdan düşen şarjör,elbombası ve adi kitleri yukarak almalısınız.Karşınızaçıkan silahlı zombilerle gövdelerinden zarar veremiyeceğiniz için başlarından vurmalısınız. Silahı kullanmayı bilmeyen beyinsiz zombiler ve cehennem köpekleri sizleri pek zorlamayacaktır. Bu oyunun orjinalini kaçırmayın.



BARBARIAN2

Shadow of the Beast II ve Unreal'den sonra oyun arayışına girip ıstırapla kıvranan Run'n Jump hayranları, işte size Psygnosis'ten bir müjde. Hayır, hayır bilemediniz,



Shadow of the Beast III değil. (Aslında o da yakında çıkacak) AMIGA'da oynadığımız ilk oyunlardan biri olan BARBARIAN'ın ikincisi çok yakında piyasaya çıkıyor.



Bu tip oyunları sevenlerin kesinlikle bayılacağı bir tarzda dizayn edilmiş olan BARBARIAN II, joystick yardımı ile oynanıyor. Her zamanki klasik konu olan kötüleri öldür - iyileri koru sloganını aşamayan oyun hızlı grafikleri, ilginç ses efektleri ve yüksek oynanabilirliği ile listeleri zorlamaya aday. Oyunda yönettiğiniz karakter sağa ve sola doğru koşabiliyor, sıçrayabiliyor, eğilebiliyor. Joystick'inizi üst çaprazlara çekerek adamınızın havada takla atmasını, alt çaprazlara çekerek de yerde yuvarlanmasını sağlayabilirsiniz. Joystick ve ateş tuşunun kombinasyonları size değişik şekillerde yumruk ve tekme atma olanağı da sağlıyor. Oyun size bulduğunuz silahları kullanma imkanı da sağlıyor. Bir silahın üzerine gelip SPACE tuşuna bastığınızda o silahı elinize alırsınız. İlk bölümde karşınıza haydutlar ve kurtadamlar çıkabilir. Haydutlar öldüklerinde para keseleri bırakırlar. Ayrıca bazı haydutlar ellerindeki silahları da öldüklerinde bırakırlar. Kurtadamlar ise haydutlara oranla daha zorlu rakipler.

Dolaşırken bulacağınız hazine sandıkları size extra para kazandırır. Birinci bölümde ormanda dolaşarak çıkışı bulmalısınız. Aman dikkat, bazı yerlerde tuzaklar var. Bunların bazıları sadece çukur şeklinde ve fazla zarar vermiyorlar. Ancak kimisinin dibine çakılmış mızraklar var ve düştüğünüzde oyun hemen bitiveriyor. Ekranın altında ise yeşil çubukla gücünüz, onun altında silahınızın gücü ve paranız, topladığınız ok vb. görebilirsiniz.

Şimdi beklentimiz bir an önce oyunun tamamının çıkmasıdır. BARBARIAN II'yi bekleyin.

BAHADIR AKCAN

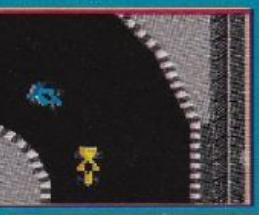
64'ler sayfa 7

WARM UP

Commodore64

Napiim kardeşim!!! Ehliyet almama daha 1 sene var. Babamın arabasını son kaçırdığımdada yakalanmıştım. Artık onuda alamam. Bu araba kullanamamam mı demek oluyor? Bilgisayarım ne güne duruyor ki? Bende Warm Up oynarım.

Oyunun bir araba yarışı olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Amaç dünya şampiyonu olmak. Bunun için birbirinden zor sekiz pistte yarışıp, sıralamada 1. olmanız gerekiyor. Çoğu oyunda olduğu gibi yarışa öyle pat diye başlamıyorsunuz. Kendinizi önce arabanıza ek parçalar taktırabileceğiniz bir yedek parçacıda buluyorsunuz. Ekranda "Practice" ve "Competition" adlı iki seçenek var. Bunlardan Practice'i seçerseniz, istediğiniz pistte deneme turları atabilirsiniz. Bu seçenekde paranız çok fazla. Yani satılan yedek parçaların en iyilerini alabilirsiniz. Tavsiyem önce Practice seçip en pahalı ve en iyi parçaları satın alıp her pisti ezberlemeye çalışmanız. Ayrıca bu arada kontrollere de alışırsınız. Çünkü insan ilk başta çok yadırgıyor. Fire'a basınca araba hareket ediyor, döndürmek için ise joystick'i gitmek istediğiniz yöne çekmeniz gerekiyor. Kontrollere alıştıysanız ve yolları da biraz tanıdıysanız artık "Competition" seçeneğini klikleyebilirsiniz. Burada dilediiniz arabayı seçebiliyorsunuz. Sonra ne kadar paranız olması gerektiğine siz karar sveriyorsunuz. Bence 900 dolar ile başlayın. Şimdi tavandaki floresan lambası yanacak ve arabanız ile yedek parçacı ekrana gelecektir. Adam size yardım için orada olduğunu söylüyor. Ondan paranız yettiği kadarıyla yedek parça alabilirsiniz. Bu parçalar duvarda asılı duruyorlar. Soldakiler arabanın arkasına takılan rüzgar kesiciler, ortadakiler süspansiyonlar, sağdakiler de lastikler. Dediğim gibi 900 dolar aldıysanız bu parçaların 300 dolarlık olanlarından alabilirsiniz. Böylece paranız bitti ama (tabii benim dediğim gibi seçtiyseniz) pistlerde başarı sağladıkça artacaktır. Bu sayede daha pahalı ve güçlü parçalar alabilirsiniz. Özellikle 1700 dolarlık süspansiyon ve 800 dolarlık lastiklerle sizi kimse geçemez. (Geçin olursa bana şikayet edin.)





Grafikler tam olarak ödül kazanacak kalitede olmasa bile Warm Up'ın çekiciliği yüksek oynanabilirliğinde yatıyor.



Ekranın sol alt köşesindeki araba resmini kliklerseniz satıcı size arabanızın durumu hakkında bilgi veriyor, onun altındaki para resmiyle ne kadar paranız olduğunu söylüyor, en alttaki pist resmiyle de yarışacağınız pist hakkında bilgi veriyor.

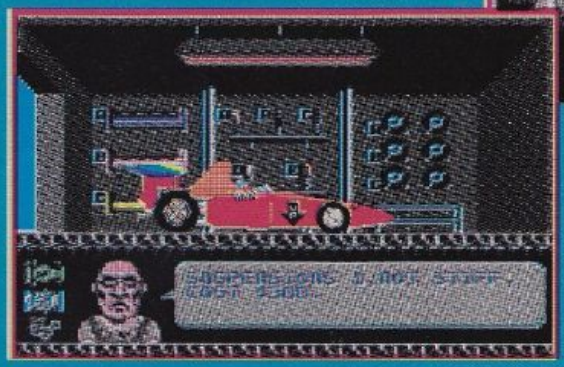
Herşey tamamsa soldaki kapıya gelip fire'a basarasanız yarışa geçebilirsiniz. Her pistte 6 araba içinde ilk 3'e girmeniz gerekiyor. Yoksa yarış dışı kalırsınız. 8 pistte önce Quality Lap yani deneme turu atıyorsunuz. Buradaki sürenize göre bilgisayar gerçek yarışa başlama sıranızı belirliyor. Yarışta ekranın altındaki göstergeler kolayca anlaşılabiliyor. Solda o anki zamanınız, en iyi zamanınız ve skorunuz alt alta gösterilmiş. Ortada hız ve kaçıncı turda olduğunuz, sağda ise benzin, tekerleklerin durumu ve arabanın gördüğü hasar var. Benzin biter gibi olursa, tekerlekler çok aşınmışsa yada hasar çok büyükse arabanın arkasından dumanlar çıkmaya başlıyor. Böyle durumlarda Pit'e girmelisiniz. Biraz zaman kaybediyorsunuz ama herşeyi yeniliyorlar. Yarışta bir arabaya arkadan çarparsanız, çarptığınız araba kendi etrafında dönerek duruyor. Sizin arabanız ise biraz hasar görüyor ama pek birşey olmuyor. Size arkadan çarparlarsa işte o zaman durum kötü. Arabanız hem hasar görüyor, hem de duruyor. Böylece çok zaman kaybediyorsunuz. Yani arkanızdan bir araba yaklaşıyorsa çekilip yol verin. Yoksa olan size olur. Virajlarda diğer yarışçılar, düzlüklerdeyse siz daha hızlı gidiyorsunuz. Dönemeçlerde onlardan kaçıp, düz yolda onları geçerseniz dünya şampiyonluğuna daha da yaklaşırsınız. Tüm pistlerde başarı sağlayıp sıralamada birinci olabilirseniz oyunun sonunda seyircilerin size tezahürat yaptığı ufak bir demo olan son grafiği görebilirsiniz.
"YOU ARE THE FİRST İN THE WORLD". Son söz olarak şunu söylemeliyim. Oyunu ilk gördüğümde hiç beğenme miştim ama daha joystick'i elime alır almaz zevkine vardım.
Bence güzel bir oyun ama grafikleri çok üstün değil. Yine de saatlerce başından kalkılmıyor. Tabii bu benim şahsi görüşüm. Karar yine de sizin.

UMUR AKAYDIN

VROOM! VROOM!

Yukardan bakış açısına sahip oyunları uzun zamandır bilgisayar ekranlarını süslüyor. Bu oyunların kökeni taa ilk arcade makinalarından biri olan Supersprint e (Atari) kadar uzanıyor. Hazırlanmasının daha kolay olması nedeniyle bu bakış açısı programcılar tarafından Lotus, Pole Position gibi oyunlarda kullanılan diğer sisteme tercih ediliyor. Hemen her sene bu tip oyunlardan birkaç tane bulmak mümkün. Bunların en güzellerinden biri de Psygnosis tarafından çıkarılan Nitro. Warm Up bu kadar rekabet arasında bir iddia gibi görünmese bile çok iyi hazırlanmış bir lig sistemi ve hiçte fena sayılmayacak hızıyla gerçekten almaya değer.







■Ahmet Usta (solda) çirkin aksi bir adamdır ama arabalardan iyi anlar. Laf aramızda biraz da paragözdür, yarış kazanıpta aldığınız paralarla hemen ona gidip arabanız için yeni parçalar alın. Çünkü oyun ilerledikçe hem pistler zorlaşacak hem rakipleriniz güçlenecek.

Sunny Shine

Commodore64

Sunny Shine

İşte sizlere Amiga'daki Larry'yi aratmayacak kalitede bir icon adventure. Oynanış bakımından çok az bir farklılık göstersede sonuçta aynı tür konulara değinmiş. Yani baştan sona gırgır şamata içerisinde sürüp gidiyor. Konusu kısaca şöyle:

Sunny yani adamımız, bir reklam şirketi adına çalışmaktadır. Şirketten bir reklamda kullanmak üzere aldığı süper bir arabayı sigara almak için girdiği bir dükkanın önüne park eder. Ancak dışarı çıktığında arabayı dümdüz bulur. Bu olay tabikide kariyerinin sonu demektir. Ama dükkan sahibi Sunny'ye bu arabanın aynısının şehirdeki zengin bir ailenin kızında bulunduğunu söyleyince işler değişir. Sunny'de o arabayı satın almak için para toplamaya karar verir. İşe başlamak içinde Big Bubble Show denen yarışmaya katılır. Bu yarışmada size Amerikayla ilgili 4 kültür sorusu soracaklar. Bunları benim vermem mümkün değil çünkü her seferinde değişiyor. Soruların üçünü yada hepsini bilebilirseniz oyuna başlıyabiliyorsunuz.

Oyunun oynanış şekli biraz Amiga'yı andırıyor. Örneğin önce okunuzu müzik setinin üztüne getirip bir defa ateşe basın

Şimdi adamımız sete yürüyecek. Bir defa daha ateşe basarsanız (setin üstünde) komutlar karşınıza gelecektir. Buradan da istediğiniz komutu seçip oynayabilirsiniz. Artık oynanış şeklini de açıkladığımıza göre oyunun çözümüne geçebilirsiniz.

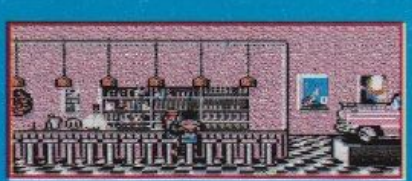
Oyuna başladığınızda ilk olarak Amerikan barın üstünde duran sigaranızı daha sonra soldaki dolabın en üst, sol rafının en sağındaki yemek kitabını ve onun arkasındaki çakmağı alın. Bunları yaptıktan sonra bir ekran soldaki yatak odanıza geçin. Yatak odasındaki ufak masanın üstünde saatinizi bulabilirsiniz. Masanın hemen önünde ise yere bırakılmış beyaz bir kağıt var. Kağıdı yanınızda taşımanız gerekmiyor ancak üstünde yazılı olanlarda size faydası dokunacak bir bayanın ismi, kağıdın altında da o bayanın sütyeni var. Sütyeni aldıktan sonra evi terkedebilirsiniz.













Sokağa çıkınca sağa doğru ilerleyin. Otobüs durağının bulunduğu bir yan ekranda kağıtta ismi geçen bayanla karşılaşıyoruz. Size "beni hatırladın mı?" diye sorduğunda kağıttaki isimle cevap verin. Bunun üzerine size 100 dolar karşılığında şişme bir timsah satmayı teklif edecek. Hiç tereddüt etmeden kabul edin ve sağa doğru yürümeye devam edin... taaki süpermarketin önüne gelinceye kadar. Marketin önünde iki satıcı arasında geçen bir tartışmaya tanık olacaksınız. Konuşmalarından anlaşılacağı üzere dağıtım görevlisi, satıcıya sandviçleri değil yalnızca sosisleri getirmek için anlaştıklarını iddia etmektedir. Tam o sırada adam kızgınlıktan şaşırıp size, bu sosisleri satın almak istermisiniz diye soracak? Kabul edin. Böylece hem sosisleri satın almış alacaksınız hem de adam size bir günlüğüne tezgahını kiralıyacak.

Sıra geldi 200 sosis ile ne yapacağınıza karar vermeye. Sandviçleri olmadığından Hot dog satamazsınız. İşte tam yemek tarifleri kitabını okumanın zamanı. Kitapta kızarmış sosis tarifi bulacaksınız ancak tarife göre hardal ve tost ekmeğine de ihtiyacınız olacak. Bunları teğmin edeceğiniz yerde tabi ki süpermarket. Hiç vakit kaybetmeden markete girip hardal ve tost ekmeği satın alın. Satışa başlamadan önce çevreyi biraz daha gezmekte fayda var. Marketten çıkıp bir ekran sağa gidin. Buradaki cafenin camına yaslanmış aval aval bekleyen

64'ler sayfa 10







punkçıya sigaranızı vererek karşılığında burnuna taktığı çengelli iğneyi alın. Bunun ardından cafeye girin. Tam siz girdiğiniz anda dışarı çıkmakta olan bir adam, farkında olmadan parasını düşürecek. Adam gidince parayı yerden alın ve eski arkadaşınız olan barmenle biraz sohbet edip dışarı çıkın. Parayı düşüren şişkoyu dışarıda göreceksiniz. Parasını verdiğinizde size ileride çoook faydalı olacak bir iş yapmış olacaksınız. Adam limuzinine binip gittikten sonra bir ekran sağa geçip duvarda göreceğiniz folk müzik posterini alın. Artık işimize dönüp sosis satabiliriz. Şimdi marketin olduğu ekrana dönüp bu ekrandaki çöp tenekesini biraz karıştırırsanızilk seferinde birşey çıkmaz ama bir daha karıştırırsanız2000 doları yakın para bulacaksınız. Parayı alır almaz evinizin bulunduğu ekrandaki sigara dükkanına gidip bir paket sigara alın ve dışarı çıkıp bir ekran sola gidin. İşte sosiscinin tezgahına geldik. Burda "kızarmış sosis sat" derseniz adamımız işe koyulur fakat daha ilk sosisi satamadan karşısında vergi memuru çıkar. Size, "satış belgen var mı?" diye sorduğunda ona yaptığımız kızarmış sosislerden bir tane verin. Bu onun çok hoşuna gidecek ve sizi bu günlük görmemezlikten gelecek. O gidince tezgahın önünde uzun bir müşteri kuyruğu oluşuyor ve sosisler kapış kapış satılıyor.

Şimdi, yemek kitabını attıktan sonra, bulduğunuz ekrandaki dükkana girin. Burada, dükkanın sahibi olan eski dostumuz Sail'yi göreceksiniz. Sally, artistler ve filimlerle ilgili şeyler satmaktadır. Onunla konuşup araba hakkında soru sorun. Size pek bilgisi olmadığını fakat o gün gelen bir adamın bir kart düşürüp gittiğini, işinize yararsa size verebileceğini söyleyecek, adamımızda kartı alacaktır. Dükkandan çıkın ve evinize gidip şişme timsah ile kartı yatak odanızdaki çekmecenin içine koyun. Artık plaja gidebilirsiniz. Tabii arabanız olamadığından otobüsle gitmek zorundasınız. Otobüs, posteri aldığınız ekranda sizi bekliyor. Oraya gidip otobüse binince kumsala gidiyorsunuz.

Kumsala varınca önce batıya giden yolu takip edin. Kabinlere gelince boş olan kabine girip mayonuzu giyin. Dışarı çıkar çıkmaz tekrar kabine dönüp eşyalarınızı almayı



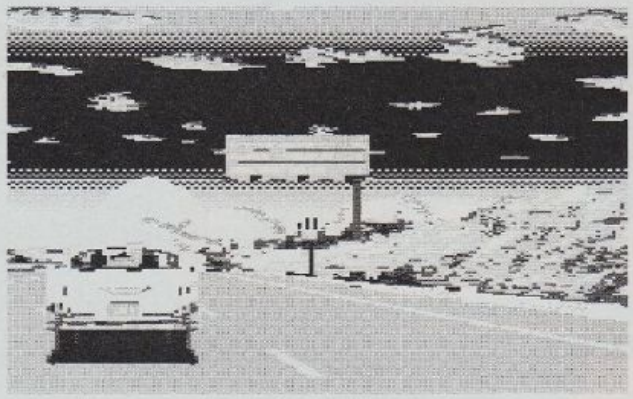


karar veriyor. Ve ne şanstır ki dondurmadan 25000 dolarlık süpriz ödül çıkıyor. Fakat parayı kızlara da bölüştürmezseniz Janice'den öyle bir yumruk yersiniz ki hem parayı hem de oyunu kaybedersiniz. Unutmadan söyleyeyim. Dondurmayı alırken iki çeşit seçmeniz istenecek... Marajuca ve Ananaslı isteyin. Çeki paylaştırdıktan sonra oradan ayrılıp otobüsün oraya dönüyorsunuz. Otobüse binmeden evvel artık ihtiyacınız olmadığından çengelli iğneyi atabilirsiniz. Son olarak da otobüse binip buradan ayrılın.



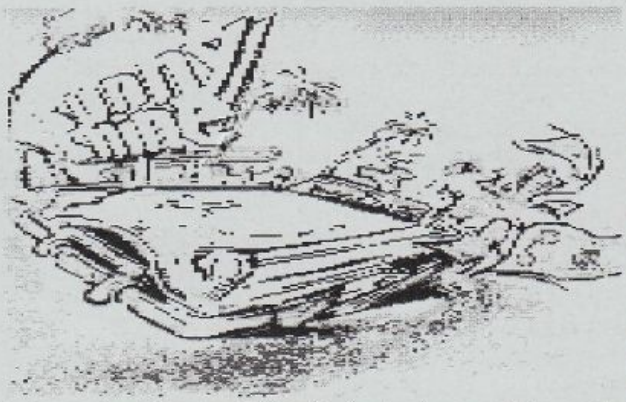
unutmayın yoksa döndüğünüzde çalınmış bulursunuz. Eşyaları aldıktan sonra bir ekran sola gidin. Orada, eski doztlarınızı bulacaksınız. Bunlar ünlü California Dreamers grubunun çalgıcıları. Onlarla biraz sohbet ettikten sonra çengelli iğne hariç tüm eşyalarınızı onlara teslim edin ve kuzeye gidin. Tam diğer ekrana geçtiğinizde kadının teki sizi bir vücut yarışmasının ortasına sürükleyecek. Seyirciler dahil herkes sizi ünlü Mr.Fargo sanacaklar. Artık geri dönüş olmadığından da bu işi yapmanız gerekiyor yani vücudunuzu binlerce kadına sergilemelisiniz. Fakat mayonuz deminki kadın sizi iterken yırtılmıştır Yarışmanın ortasında çırılçıplak kalmamak için mayonuzu çengelli iğne ile tutturmalısınız. Bunu yaptıktan sonra sahnede oraya buraya yürüyün. Bir kaç adımdan sonra sizi 1. yapıp bir kupa ve 5000 dolar veriyorlar. Bu yarışmayla aynı zamanda yılın erkeği seçilmiş oluyorsunuz. Yarışma bitince tekrar giyinmiş olarak kabinlerin oraya dönüyorsunuz. Şimdi sağa giderek otobüsün sizi bıraktığı ekrana dönün. Oradan kuzeye, cankurtaran kulesinin yanına gelin. Buradaki palmiye ağacını sallayınca yere bir hindistan cevizi düşüp ikiye bölünecek. Cevizin yarısını alıp onunla kumları eşeleyin. Altın küpe haricinde ne bulursanız atın. Altın küpeyi bulduktan sonra bir ekran solda güneşlenmekte olan kızların yanına gidin. Kızlarla konuşunca Jazice'nin altın bir küpesini veleybol oynarken kaybettiğini öğreneceksiniz. Sizdeki küpenin ona ait olduğunu anlamak için dahi olmanıza gerek yok sanırım. Küpeyi ona verince nankör kız bir de diğerini bul diye sizi tekrar oraya göndermek istiyor. Fakat siz birde çengelli iğneyle orada duran şişme topu patlamayı deneyin çünkü küpenin diğer eşinin onun altında olduğunu göreceksiniz. Küpenin diğer eşini de bulunca Janice o kadar çok seviniyor ki size bir dondurma ısmarlamaya

Otobüs sizi tekrar şehre getirecektir. Hemen evinize gidip herşeyi çekmeceye koyun ve yanınıza yalnızca sigara ile plastik kartı alın. Evden çıkıp otobüsün sizi bıraktığı sokağa gidin. Oradaki ara sokağa bekçilik yapan güvenlik görevlilerine plastik kartı gösterip içeri girebilirsiniz. Sokağa dalınca, farkında olmadan bir filmin çekimine mani olduğunuzu anlıyacaksınız. Yönetmeni yatıştırmak için ona, beraber sigara içip bu olayı unutmayı teklif edin. "Sen benim beklediğim dublörmüsün?" diye sorduğunda "Evet ama sigaram bitince markete gitmek zorunda kaldım ve yolu şaşırdım" cevabıyla onu gerçek dublör olduğunuza inandırın. Bunun üzerine size içeri girmeniz ve araba sahnesini çekmeye hazırlanmanızı söyleyecek. Makyaj odasına girince giysilerin asılı olduğu yere gidip 1 numaralı kıyafeti giyin. Bu dublörlüğünü yapacağınız Mike Michaels'ın kıyafetinin tıpatıp aynısıdır. O giysiyi giyer giymez sizi sete çağırıyorlar ve birden kendinizi kameranın önünde buluyorsunuz. Çekim için yapmanız gereken şey gayet basit. Araba üstünüze gelirken yerdeki kırmızı çizgiyi geçer geçmez kutuların üstüne atlayın. Bu sahne çekildikten sonra makyaj odasına dönüyoruz. Şimdi bir ekran sağa giderek stüdyonun arka tarafına bir göz atalım. Burada Mike Michaels'ı beklekeyen bir kadın göreceksiniz. Yanına gidip konuşmayı denerseniz Mike Michaels gibi giyindiğinizden sizi o zannedip çıkma teklifi edecek. Kabul edip bu akşam 8'e randevu verin. Adresini ver derse "hayır sen bana adresini ver" ile karşılık verin. Konuşma bitince kız getirdiği çiçekleri size verip gidiyor. Çiçekleri alıp makyaj odasına dönün ve önce 4 numaralı giysiyi giyin. Bu giysiyi biraz kurcalarsanız



içinde bir kelebek ağının bulunduğunu farkedeceksiniz. Ağı aldıktan sonra 3 numaralı kıyafeti giyip iki defa arayın. Ceplerden birinde ufak bir telefon rehberi bulacaksınız. Son olarak da 2 nolu kıyafeti giyip telefonun yanına gidin. Rehberdeki 4.numarayı arayıp Mike Michaels'a Marpizan çipsinin geldiğini haber verin. Kendisi Marzipan çipsine bayıldığından biran evvel alınması için uşağını gönderecektir. Aslında Mike Michaels bir ekran solda uzanmış güneşleniyor ancak bu numarayla onun gıcık uşağından kurtuluyorsunuz. Şimdi bir ekran sola gidip çiçekleri Mike Michael'a verin. Sizi gerçek çiçekçi zannedip imza atacaktır. Böylece onun imzasına sahip olan tek insan siz olacaksınız. Çünkü eğer evinizdeki magazini okusaydınız onun hiç kimseye imza vermediğini anlardınız. İmzayı alır almaz sizi ikinci çekim için çatıya alıyorlar. Çatıda ateşe basınca otomatikman karşıya atlıyorsunuz fakat atlarken imzalı kağıt cebinizden düşüp havada asılı kalıyor. Hemen ağı kullanarak onu yakalayın. Burdan sonra adamımız Sunny tabanları yağlayıp eve dönüyor.

Evde önce ağı ve plastik kartı atın. Tele sekreteri dinleyip Blitz-Wash'dan yani evinizin altındaki temizleyiciden gelen mesajı dinleyin.Mesajda pantalonlarınızın hazır olduğunu gelip alabileceğinizi söylüyorlar. Yanınınızda imza ile aşağı inip temizleyiciden leğeni alın. Tekar eve gidip yatak odanızda leğeni boşaltın ve dışarı çıkıp Sally'nin dükkanına gidin. Sıkı bir pazarlık edip imzayı ona 4000 dolar karşılığında satın. Parayı alınca Cafenin oraya gidin. Aradığınız arabayı oraya park etmiş bulacaksınız. Sahibi de hiç şüphesiz Cafe'de. Cafeye girip onunla konuşun. Araba'nın sahibi kız büyük bir rastlantı sonucu bugün aldattığınız Mike Micheal hayranı kızdır ve sizi çok geçmeden tanır. Konuşmanın sonunda hem tokadın tadına bakmış hemde fazla konuşamadan gitmesine sebep olmuş oluyorsunuz. Barmenle konuşursanız arabayı bu akşamki açık arttırmada görebileceğinizi söyleyecektir. Cafeden çıkıp otobüs durağının oraya gittiğinizde direğe bir kayıp köpek ilanının yapıştırıldığını göreceksiniz. İlanı okuyunca köpeğin tipini ve nelerden hoşlandığını anlıyorsunuz. Onu yakalamak için şekerli lahanaya ihtiyacınız var. Markete gidin ve şeker ile lahana alıp lahanayı şekere bulayın. Şimdi marketten çıkıp Sally'nın dükkanının bulunduğu ekranının bir solundaki toprak yola gidin. Köpeği orada bulacaksınız. Önce "Allure the dog" deyip onu yanınıza çekin. Sonra lahanayla besleyerek dost olun. Ondan sonrada "Take it" deyip yakalayın. Sonrada oku köpeğin üstünde klikleyip (yanınızda boş leğen olmalı) "Köpeği leğene koy"u seçerek onu bir ekran soldaki villada oturan sahibine götürün.



Villaya gittiğinizde zili çalın. Böylece bayan Newing parasını düşüren adamın karısı, kapıyı açıp köpeği getirdiğiniz için size çok teşekkür edecek. Zamanı kısıtlı olduğundan da size bir davetiye verip akşama gelmenizi, ödülünüzü o zaman konuşabileceğinizi söyleyecek. Sonrada kapıyı kapayıp yok olacak. Artık akşama yapılacak açık arttırmaya katılabilirsiniz. Satışa çıkarılacak olan şey ise tabiki sizin aradığınız araba. Davetiyeyi okursanız parti için smokin giymeniz gerektiğini anlayacaksınız. Smokininiz evdeki dolabınızda asılı duruyor. Vakit kaybetmeden gidip giyinin. Tekrar villaya dönmeden önce posteri, timsahı ve davetiyeyi alın.

Villanın bulunduğu ekrana geldiğinizde zili çalıp içeri girin.Partide birçok ünlü artisti görüyorsunuz. Mike Michaels'da davetliler arasında ancak onunla bir işimiz yok. Siz önce ortada yalnız başına duran Mr.Newing'in yanına gidin. Onunla konuşursanız sizi hatırlayacaktır. Artırma sırasında onu saf dışı etmeden oyunu tamamlayamazsınız. Bunu başarabilmek içinde ona folk müzik posterini vermelisiniz. Eğer posteri okuduysanız konser için bağışta bulunanların sonsuza kadar bir monitör de isimlerinin yazılacağını öğrenebilirsiniz. Bay Newing'de gösteriş meraklısı olduğundan bu fırsatı kaçırmamak için anında partiyi terkedip bağış yapmaya gider.Newing salondan ayrılınca siz de dışarı çıkıp bayan Newing'in yanına gidin. Fakat tam siz yanına gittiğinizde köpek suya düşecek. Burada adamımız kahramanlığını göstererek taa havuzun başına kadar gider ama orada işin gerisini bize bırakmak için durur. Sizde hemen timsahı şişirip üstüne yatın ve havuzun ortasındaki köpeği boğulmaktan kurtarın. Bayan Newing bunun üzerine size minnettar kalıyor ve dile benden ne istersen diyor. Hiç bir şey istemeyin. Ve burayı geçip bir ekran sağa gidin. Artık oyunu bitirmeye milim var. Fakat birden karşınızda sabah size tokadı atan kız çıkacak. Ve malesef ev sahibinin gızı oliy. Size "burada ne işin var" diye sorarsa "beni buraya annen özel olarak davet etti" deyin. O bunu kontrol etmeye gittiği sırada sizde açık arttırmaya katılabilirsiniz. Burdan sonrası kendiliğinden gleişiyor. Adamımız Sunny artırmayı kazanıp arabayı alıyor ve kızla dost olup evleniyor. Ve oyun güzel bir son ekranla sona eriyor.

Oyunla ilgili son olarak bahsetmemiz gereken SAVE ve LOAD işlemleri var. Save etmek için ekranın sağ alt köşesindeki save yazısının üzerine okunuzu getirip ateşe bastığınızda 1'den 8'e kadar numaralar çıkacaktır. İstediğiniz numarayı seçip ateşe basın ve save edin. Load etmek içinde load yazısını ateşe basarak seçin ve yine hangi numarada ki oyunu istiyorsanız onuda ateşe basarak yükleyin.

Bence SUNNY SHINE 64'de ki benzerlerinin grafik ve içerik açısından en üstün olanı. Tüm drive sahipleri bu harika oyunu bir an önce edinmeli.....

MERT HEKİMCİ

ACTIVISION

GENEL:%88

AMIGA

ile ilgili her şey

BU KİTAPTA...

68000 Komutları
Sistem
Blıtter
Audıo
Sprıtes
Assembler editorleri

64'ler Dergisi yazarları BURAK ÖZIŞIK ile BAHADIR AKCAN tarafından yazılan bu kitap AMIGA'nızın daha verimli kullanılmasına imkan verecektir.

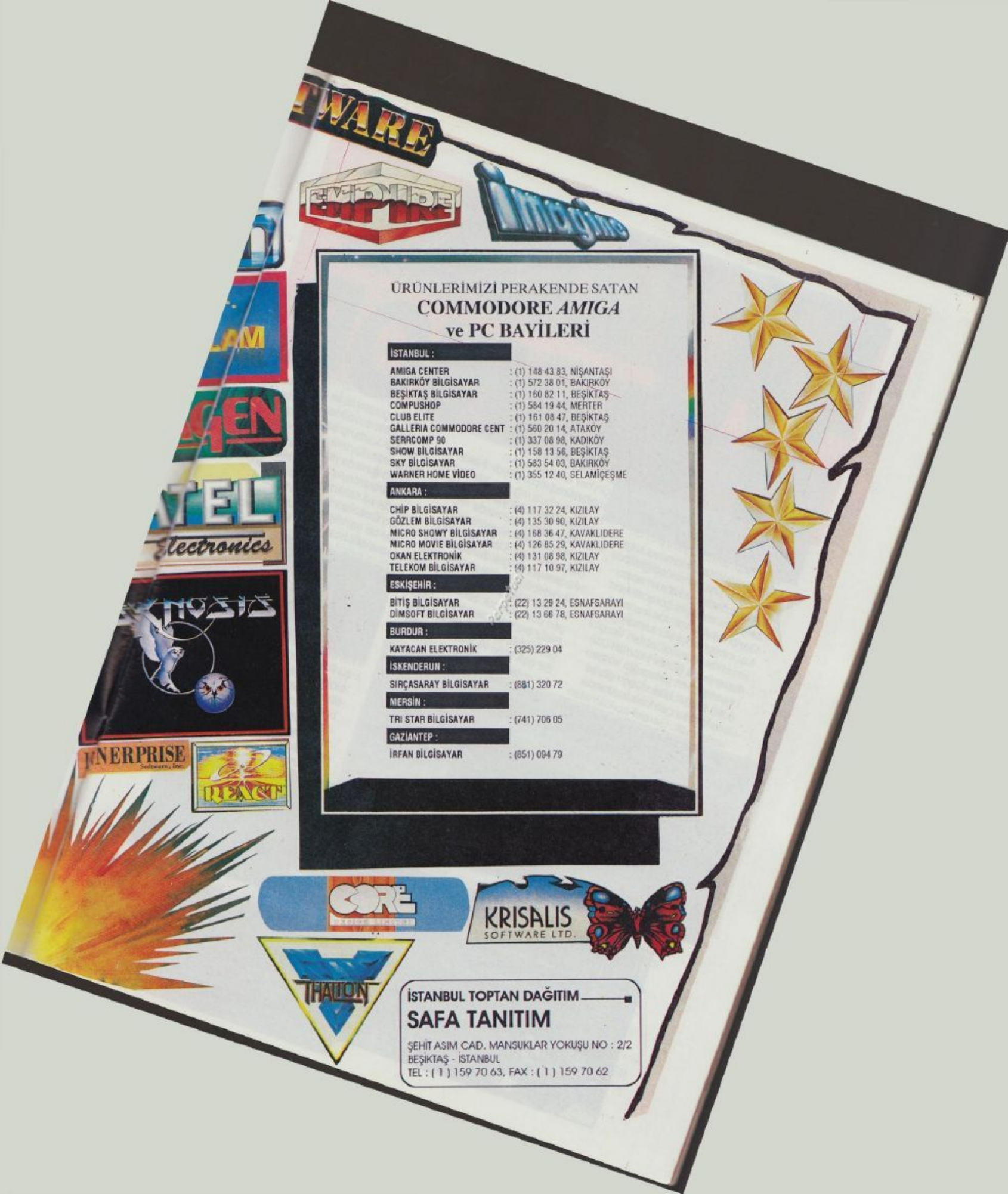
ÇEVRENİZDEKİ *SEÇKİN BİLGİSAYARCI*'lardan arayınız.

İSTEME ADRESİ:
Maşuklar Yokuşu no 2/2
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

AMIGA Programcı'nın El Kitabı'ndan edinmek istiyorum Bedeli olan 50.000 Tl.yi Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 1566450 nolu SAFA TANITIM hesabına havale ettim gereğini rica ederim.

ADIM SOYADIM:..... *imza*
ADRESİM:.....
.....


SOFTW
HiTEC Software
LOGOTRON
SUMMIT
ENIGMA VARIATIONS
HEWSON
ocean
MILLENNIUM
AS203
ALTERNATIVE
THALAMUS
GRANDSLA
NOVAG
ELECTROCOIN
Audiogenic
DAT
GREMLIN
Addictive
LIVE THAT DREAM
TITUS
SOFTWARE
AGAIN AGAIN
MANDARIN SOFTWARE
Vulture Publishing
GENEL DAĞITIM
NOKTA
DIŞ TİCARET ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.
TUNALI HİLMİ CAD. KUĞULU İŞHANI A BLOK NO: 123/45
KAVAKLIDERE - 06700 - ANKARA
TEL : (4) 127 75 22, FAX : (4) 127 28 03
PRISM LEISURE CORPORATION
DATABASE SOFTWARE


ÜRÜNLERİMİZİ PERAKENDE SATAN
COMMODORE AMIGA
ve PC BAYİLERİ
İSTANBUL :
AMIGA CENTER : (1) 148 43 83, NİŞANTAŞI
BAKIRKÖY BİLGİSAYAR : (1) 572 38 01, BAKIRKÖY
BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR : (1) 160 82 11, BEŞİKTAŞ
COMPUSHOP : (1) 584 19 44, MERTER
CLUB ELITE : (1) 161 08 47, BEŞİKTAŞ
GALLERIA COMMODORE CENT : (1) 560 20 14, ATAKÖY
SERRCOMP 90 : (1) 337 08 98, KADIKÖY
SHOW BİLGİSAYAR : (1) 158 13 56, BEŞİKTAŞ
SKY BİLGİSAYAR : (1) 583 54 03, BAKIRKÖY
WARNER HOME VİDEO : (1) 355 12 40, SELAMİÇEŞME
ANKARA :
CHİP BİLGİSAYAR : (4) 117 32 24, KIZILAY
GÖZLEM BİLGİSAYAR : (4) 135 30 90, KIZILAY
MICRO SHOWY BİLGİSAYAR : (4) 168 36 47, KAVAKLIDERE
MICRO MOVIE BİLGİSAYAR : (4) 126 85 29, KAVAKLIDERE
OKAN ELEKTRONİK : (4) 131 08 98, KIZILAY
TELEKOM BİLGİSAYAR : (4) 117 10 97, KIZILAY
ESKİŞEHİR :
BİTİŞ BİLGİSAYAR : (22) 13 29 24, ESNAFSARAYI
DİMSOFT BİLGİSAYAR : (22) 13 66 78, ESNAFSARAYI
BURDUR :
KAYACAN ELEKTRONİK : (325) 229 04
İSKENDERUN :
SIRÇASARAY BİLGİSAYAR : (881) 320 72
MERSİN :
TRI STAR BİLGİSAYAR : (741) 706 05
GAZİANTEP :
İRFAN BİLGİSAYAR : (851) 094 79
İSTANBUL TOPTAN DAĞITIM
SAFA TANITIM
ŞEHİT ASIM CAD. MANSUKLAR YOKUŞU NO : 2/2
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
TEL : (1) 159 70 63, FAX : (1) 159 70 62

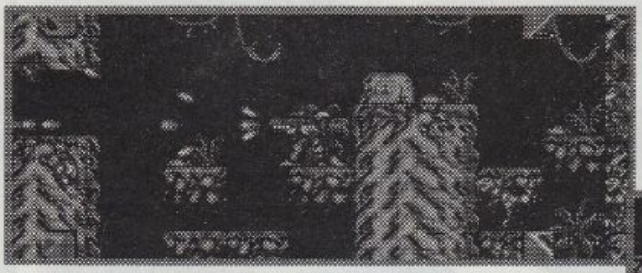
TIME ZONE WARRIOR

Esrarengiz bir şekilde kaybolan insanlar, garip tehlikeli olaylar ve kahramanımız; yani biz! Bu ayki oyunumuzun konusu kısaca böyle. Oyunu yüklediğimizde kısa bir demo ile kahramanımıza görev verilişini göreceksiniz. Garip olaylar sonucu insanlar kaçırılıyor ve çeşitli zaman dilimlerine hapsediliyorlar. Bu gibi durumlarda görev yapmak üzere yetiştirilen geleceğin komandosu olarak bize düşen görev bu insanları en kısa zamanda kurtarmak. Gerekli açıklamaları aldıktan sonra savaşçımız uzay modülüne atlıyor ve ilk görevine doğru yola çıkıyor. Başkan görevi başarı ile yerine getirmesi için her türlü yardımın sağlanacağını söylüyor. Fakat bu yardımlara rağmen işimiz çok zor. Zaten bu yardımlar insanların hangi zamanda hapsedildiğinin bildirilmesinden öteye gitmiyor. Uzay gemimiz yardımıyla bir çok zaman dilimine gidebiliyoruz fakat burada ki insanları kurtarmak ve sağsalim geri dönmek çok zor.

Biraz öncede bahsettiğim gibi görevimiz çok gizli ve tehlikeli. Bir çok yere ve zamana gidip insanları kurtarmamız gerekiyor. Bu görevleri yerine getirirken bir çok tehlike ile karşılaşmak artık bizim için çok olağan. İnsanlar prehistorik ve future gibi bir kaç zaman dilimine hapsedilmiş olduğu için onları kurtarmak için bu zaman dilimlerinde zaman yolculukları yapmalıyız. İlk görevimiz Prehistorik devrinde Afrika'daki insanları kurtarıp sağsalim kurtulmak. Oyuna başladığınızda yeraltında ki mağaralardayız. Her taraf karanlık ve sessiz gözükse de aniden dinozora veya gorile benzer bir yaratığın çıkması ile bu sessizlik bozuluyor. İlk başlarda



haritalarımız yok, fakat ilerledikçe haritanın parçalarını oluşturacak devreleri bulabilirsiniz. Help tuşuna bastığınızda başka bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda haritanın hangi parçalarını aldıysanız o kısımlar gözükür. F1 tuşuna basarak haritanın üze-











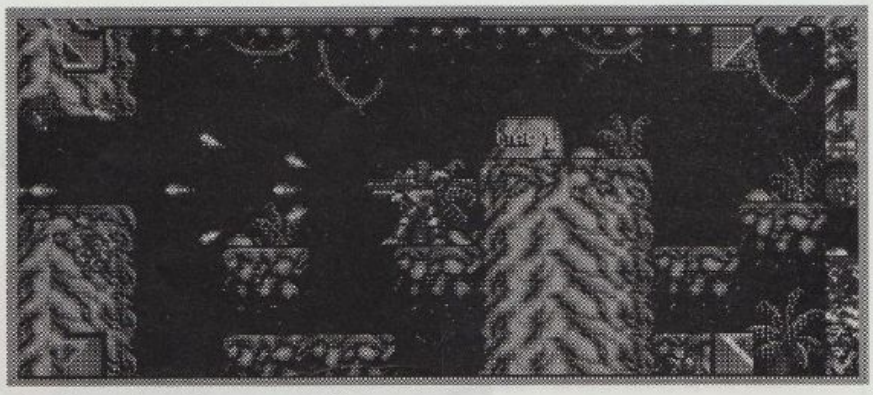


rinde özel kapıları görebilirsiniz. Buy kapılar yeşil karelerle gösteriliyor. F2 tuşuna basarak haritada key'lerin yani anahtarların gözükmesini sağlayabilirsiniz. Anahtarlar ise yeşil karelerle gösteriliyor. Son olarakta F3 tuşuna basarak esir olarak alınmış insanları görebilirsiniz. Del tuşu ile bu ekrandan çıktıktan sonra oyuna devam edebilirsiniz. Enerjiniz sağ alt köşede h harfi ile gösteriliyor. Ayrıca kurtarılacak kaç insan kaldığını,hangi anahtarlara sahip olduğunuzu ve hangi silahı kullandığınızı ekranın ortasında alt taraftan öğrenebilirsiniz. Birden fazla kullanılacak silahınız varsa Space tuşu ile kullandığınız silahı değiştirebilirsiniz. İlk levelde bu dinozor ve gorillerden başka zehirli bitkilere bulunuyor. Bitkilere değdiğinizde enerjiniz azalıyor. Bitkiler bir görünüp bir kayboldukları için geçmeniz kolay olacaktır. Bitkilerin çok sık bir şekilde yanyana sıralandıkları zaman tepede mutlaka asılarak ilerleyebileceğiniz bir boru vardır. Boruya doğru ilerlediğinizde adamınız kendiliğinden boruya tutunacaktır. Borudan inmek için joystiğinizin kolunu aşağı çekmelisiniz. Oyunda alabileceğiniz birkaç obje:
Üzerinde üç ok şekli olan silah: Bu objeyi aldığınızda silahınız üç tarafa birden ateş etmeye başlar. Bu şekilde yaratıkları daha kolay yokedebilirsiniz.
Üzerinde üçgen şekli olan silah: Elinizde ki silahın gücünü ikiye katlar. Eğer üç tarafa ateş eden silahınız varsa ateş edişiniz sıklaşır.





Mine: Bir tür bomba olan Mine'ı diğer objeler gibi değdiğiniz gibi alabilirsiniz. Adamınız yalnızca üç mine taşıyabilir. Kullanmak için ateşe basmanız yeterli olur. Bu sayede adamınız mine'ı bir adım ötesine atacak ve patlatacaktır.
Map: Haritanızı oluşturan bu parçalar oyunda ki en büyük yardımcınızdır Aldığınız parça haritanın hangi parçasıysa üzerinde numarası mutlaka yazar.
Altıgen: Altıgen içinde garip bir şekil olan bu obje enerjinizi arttırır. Eğer enerjiniz çok azsa bu objeyi aldıktan sonra bir kapıdan girin ve tekrar geri dönün. Objeyi tekrar alabilirsiniz, bu yolla çok az olan enerjinizi full yapabilirsiniz.
S harfi: Altıgen içinde ki S harfi ile gösterilen bu obje enerjinizin yanında bulunan ve s harfi ile gösterilen kuvvetinizi arttırır. Gittiğiniz zaman dilimi ne olursa olsun mutlaka kurtarılacak insanlar çıkacaktır. İnsanları kurtarın anahtarları toplayın ve en kısa zamanda diğer görev için uzay modülünüze dönün.
ZONE WARRIOR ilginç grafikleri ve atmosferi ile eğlenceli saatler geçirebileceğiniz bir arcade. Fakat doğrusunu söylemek gerekirse Torvak the warrior'u oynadıktan sonra bu oyunu oynamak çok sıkıcı geldi. Yinede zevkler ve renkler tartışılmaz. Eğer araştırmalı ve geniş mekanlı oyunları seviyorsanız bu oyun tam size göre, aradığınız şiddet ve heyecansa başka oyunlara bakmanızı öneririm.



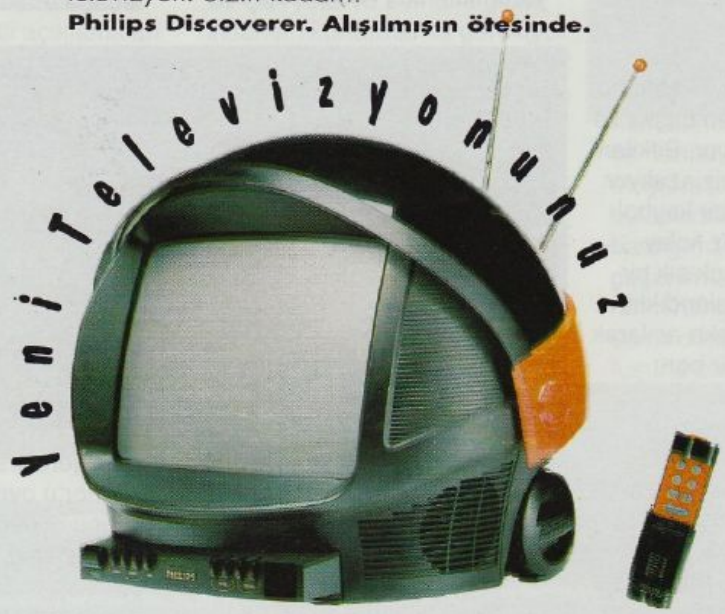
SERKAN SÖZER

ALIŞILMIŞIN ÖTESİNDE



Philips, alışılmışın ötesinde yaşayanlar için alışılmışın ötesinde bir televizyon sunuyor.
Philips Discoverer.
Kask şeklindeki özel tasarımı, koyu renk ekranı ve ayrılabilir başlığıyla çok özel bir televizyon. Sizin kadar...
Philips Discoverer. Alışılmışın ötesinde.

Discoverer



PHILIPS

PHILIPS

KANAL 64

Ekim ayıda ne çabuk geldi. Ve ben bütün ay ne yaptım.(Biliyorum bazılarınız ne yaptıysan yaptın bize ne be adam diyorlar) Eylül ayı boyunca yaptığım en iyi girişim (bence) oyun programlama hevesi idi. Bu hevesle hızımızı alıp bir kaç örnek çıkardık. Bütün ay boyunca Metallica'nın Metallica'sı, Running Wild'ın Blazon Stone albümleri dinlendi. Sizler ise okula iyice ısındınız sanırım. Yazarlarda okula gittiğinden birbirimizi göremez olduk. Program, albüm, poster, makine dili derken geldik bu ayın mektuplarına. Ama ondan önce şunu hemen belirtmeliyim ki bazı okuyucularımız gönderdikleri mektupların ertesi ay çıkmadıklarından şikayetçi. Ben mektupların cevaplarını gelme sıralarına göre veriyorum. Yani mektup bana ulaşmışsa mutlaka cevaplanacaktır. Ertesi aya mektup çıkmasını istiyorsanız mektubunuz bir önceki ayın onuna kadar elimde olmuş olmalı :

ENTER SANDMAN:

1) Derginizde haber verdiğiniz grafik ve ses oluşturma bölümlerini bekliyorum ne zaman ?

2) Dataları farklı iki yaratığı aynı anda ekranda nasıl görüntüleyebilirim ?

3) Fighter Bomber'da ilk missionda tek bir hedef mi var? Varsa onu vurduktan sonra piste indiğimde neden hiç bir şey olmuyor ?

4) Pipemania'nın Password'leri: HAHA - GRIN - REAP - SEED - GROW - TALL - YALI....

5) Red Storm Rising tek kaset mi? Oyunda Satellite Dowlink'i verdikten sonra COMMAND TAPE diye bir şeyden söz ediyor.

6) Rick Dangerous 2'de üçüncü level'da (vegetables) büyük kayayı atlattıktan sonra taşın bulunduğu yere girin. Yine önünüze bir taş çıkıyor. Onu patlatın ve o yerin ucundan yukarıya zıplayarak bambaşka bir yere gelin.

TANER KOLÇAK / SAMSUN

SAD BUT TRUE

1) Bu konuda yapacağımız çalışmaları belli bir düzene sokmamız takdir edersinizki vakit alıyor. Bir yandan bazı okuyucular her şeyi baştan anlatmamızı, diğer yandan çoğu kişi işin profesyonel tarafında.

2) Bu konu hakkında eylül sayısındaki örnek programı incele.

3) Missionda hedefleri vurduktan sonra piste dön ve motoru tamamen kapat. (1 tuşuna basarak)

4) OK !!

5) Red Storm Rising tam üç kaset. Tek kasete toplanmış versiyonu oldukça sağlıksız.

6) OK !!!

HOLIER THAN THOU

1) Disk 64 Commodore ile tam uyumlu değilmiş, doğru mu? Doğruysa neden ?

2) Disk 64'e Dolphin Dos 2.0 taktırabilirmiyim,tam uyumlu çalışır mı?

3) Dolphin Dos sürücüyü yorar mı?

4) Disk 64'ümün kablo bağlantı kısımları ve arka paneli çok ısınıyor. Bir nedeni olabilir mi? Çaresi varmıdır ?

5) En Büyük Galatasaray...

6) 40 Ekran televizyonuma ekran filtresi takabilirmiyim ?

7) Arow Designer, Ultrafont, Cruncher ne işe yarar?

8) Sayfaları 64 ile işgal etmeye ne dersin?

9) Commodore'da demo hazırlama programı var mı? Varsa adı ne?

10) En iyisinden bir motorsiklet yarışı önerebilirmisin ?

11) 64'ün hafızasını yükseltebilirmiyim ? Sınırı ne kadar?

12) Programlara şifre koyup koruma yapan bir utility var mı? Varsa adı ne ?

KORAY ÖKE / Fındıkzade - İSTANBUL

THE UNFORGIVEN

1) Disk 64 Commodore ile tam uyumludur. Mesele 1541 driverlar ile tam uyumlu olmaması. Bunun sebebi okuyucu farklılıkları.Bu sakatlık enderde olsa 1541-I ve 1541-II arasındada görülür.

2) Dolphin Dos ile Disk 64'te çalışman mümkündür.

3) Hayır. Hız olayı mekanik değil elektronik olarak mevcut.

4) Genelde bütün disk drivelarda ısınma dediğin yerlerde görülür. Ama sıcaklık normalden farklıysa (git başka bir drive ile karşılaştır) mutlaka bir servise göster.

5) Anlatamadım galiba.. Herkesin fikri farklı. Benim gözümde en baba takım FENERBAHÇE. Hem bu takımlar muhabbetide sıktı artık!!!

6) İsmini hatırlayamadığım bir firma gazeteye ilan verip Gözlerinizi yormayın - Radyasyondan korunun başlığı altında 67 ekrana kadar her tür televizyona filtre takılır ilanı vermişti. Sanırsam firma merkezi Karaköy'de idi. Bir araştır.

7) Arow Designer bir intro maker programı. Ultrafont bu intro maker programında kullanılmasını istenen logo çizim programı, Cruncher ise programları sıkıştırıpbaşlatan bir utility.

8) Evet bu iş için her şeyden önce program lazım. Maalesefki Amiga bu konuda bir gömlek daha üstün. Bu yüzden içten içe büyümek daha akıllıca.

9) Böyle programların haddi hesabı yoktur. Yani her an bir yenisi çıkar. Bendekiler arasında en kullanışlısı WOD grubunun Demo Maker V1.0 isimli programı.

10) Bence gelmiş geçmiş en güzel motorsiklet oyunu Super Scramble Similator isimli motokross yarışıdır Grafik, Oynanabilirlik, Animasyon mükemmel.

11) Takılacak bir ek ram aracılığıile hafızayı 320 KB'ta kadar yükseltmek mümkün.

12) Ben böyle bir program görmedim. Ama bunu yapmak oldukça basit. Konu hakkında ısrar ediyorsan ne tip bir programa nasıl bir şifre koymak istediğini bana bildir sana yardım edeyim.

WHEREVER I MAY ROAM

1) 64'ler dergisinin Eylül 88 sayısını adresime postalarmısınız ?

2) Wrath of Detenhor elinizde varsa yollarmısınız ?

3) Graphic Adventure Creator nasıl bir program açıklayabilirmisiniz ?

4) Guild of Thieves ve Pawn isimli Adventure oyunlarının açıklamalarını yollayabilirmisiniz ?

CENK AKAY / ANKARA

DON'T TREAD ON ME

1) Bu konuda istekleriniz için 64'LER DERGİSİ hesabına derginin ücretini yatırmanız lazım. Eylül 88 dergisi 2000 TL

2) Wrath of Detenhor'ın elimizdeki versiyonu bozuk. Oyun gönderme işine telif hakları yüzünden son verilmiştir.

3) Graphic Adventure Creator Grafik kullanarak Adventure oyunu yapmamızı sağlayan bir program. Hazır yeri gelmişken söylayayım. Okuyucularımızın büyük çoğunluğu bu programı kullanamamaktan şikayetçi. Ama programın orjinal olamyanlarının bozuk olduğu ve kelime girişinin mümkün olmadığı söyleniyor.

4) Bahsettiğin iki oyunda dergimizde açıklanmamıştır. Ama sorunlarını MAC Adventure köşesine yazarsan sana MAC kesin olarak yarsım eder (ben bilmiyom)

THROUGH THE NEVER

1) Derginizde Commodore 64'e daha fazla yer verilemez mi? (Mesela Amiga ile yarıyarıya)

2) Supremacy'nin açıklaması çıkacak mı?

3) Commodore'da kasette grafik ve oynanabilirlik açısından en iyi strateji oyunları hangileri ?

4) Railroad Tycoon Commodore'da çıkacak mı?

5) Kanal 64'ün sayfa sayısı arttırılsa hiç fena olmaz diyorum.

6) 41. sayıda Muder'a en büyük Galatasaray değil demişsin. Çokta iyi dedin çünkü en büyük FENERBAHÇE..

7) Bu F-16 Combat Pilot ne biçim uçak similasyonu. Uçak yerden bir metre bile havalanmıyor. Ben ne edeyim ?

KING OF PIRATES

NOTHING ELSE MATTERS

1) Bu konuda belli bir orana her ay dikkat etmeye çalışıyoruz. Dediğim gibi Amiga programlarının çokluğu bu oranın bazende olsa bozulmasına yol açıyor.



2) Supremacy'nin açıklamasını geçen ayki dergimizde bulabilirsin.
3) Supremacy ve Betrayal gerçekten grafik olarak diğer Stratejilerden kendini ayırıyor.
4) Yapımcı firma itibariyle ben çıkmasına ihtimal veriyorum.
5) Her ay gelen mektup oranında sayfa sayımızda artıyor.
6) Afferim sana!
7) " = " tuşu ile uçağa hız verip, Joystick yardımıyla uçağı kaldır, yükseldikten sonra " U " tuşu ile tekerlekleri kapat.

...OF WOLF AND MAN

1) Dolphin Dos hangi alanlarda kullanılır, ve sizden nasıl temin edebilirim ?
2) Multi Ice III'te diske nova transfer hangi tür oyunlarda çalışır ?
3) Champions Of Krynn ve Bloodwych daha önce açıklandımı, açıklandıysa hangi sayıda ?
4) Adventure Creator'ı açıklarmısınız?
5) Hi-Res ne demektir?

TAYFUN YILMAZ / ANKARA

THE GOD THAT FAILED

1) Dolphin Dos Disk Drive için en hızlı yükleme sistemidir, Hazır bir çok komutu ile kullanıcıya kolaylık sağlar, bunu almak için bilgisayar ve Drive'ını Dolphin Dos'u satın alacağın yere götürmelisin (Bilgisayar Tamiri yapan yerlerden temin edebilirsin)
2) Diske Nova transfer yalnızca Nova Load ile yüklenen ara yüklemeli oyunlarda çalışır (Örneğin MicroProse'un oyunları), ayrıca koda Nova yerine Slow yazarsan farklı yüklemeli bazı oyunlarıda transfer edebilirsin.
3) Bu iki oyunuda açıklamadık.
4) Adventure Creator konusunda o kadar çok mektup geldiki Programın orjinali elime geçer geçmez açıklamaya çalışacağım.
5) Hi-res yüksek çözünürlük grafik ekranı demektir.

MY FRIEND OF MISERY

1) Butcher Hill'de ikinci bölüme geçmek ne yapmalıyım?
2) GhostBusters II'de ikinci bölümü geçemedim, neden ?
3) Vendetta adlı oyunda bir türlü ilerleyemiyorum neden ?
4) Bana bir kaç Strateji oyunu önerebilirmisin ?
5) Commodore'da Maniac Mansion adlı bir oyun varmı ?
6) Daha çok Commodore oyunu açıklaması istiyoruz?
7) 41. Sayıda oyun istemek için 5.000 tl + kaset + Posta masrafları göndermemizi istiyorsunuz, bu şartlar ara yüklemeli oyunlar içinde geçerlimi ?

ÖMÜR KIRIKÇI / SAMSUN

STRUGGLE WITHIN

1) Botla ilerleyip iskeleye yanaşman lazım, eğer iskeleleyi ıskalarsan, dünyanın yuvarlak olduğunu düşünüp ilerlemeye devam et, elbet bir gün iskeleye gelirsin...
2) Evet sahidende bu bölüm zor, saat 12 olmadan müzeye gitmelisin, bu sırada karşına çıkanları elindeki meşaleden çıkan alevlerle vurmalısın, space tuşuyla alttski adamları kontrol ederek enerjileri topla...
3) Bu oyunu oynamak istiyorsan daha önceki açıklamayı okumalısın.
4) Diplomacy, War For Crown II, Supremacy
5) Böyle bir soru sorduğun için önce git kendinden utan sonrada 6. sayıyı bul ve sağlam Maniac Mansion'ı bir yerlerden elde edip oynamaya başla.
6) Yukarlarda bir yerlerde aynı soruyu cevapladım bir zahmet ona bakıver.
7) Artık hiç biri için geçerli değil biliyorsun telif yasası, orjinal paket falan filan.....

HEY I'M YOUR LIFE

1) Bir kaset kullanıcısı olarak bana Multi Ice III'ü mü yoksa Final III'ü mü tavsiye edersin ?
2) Robocop I'de ikinci level'ı nasıl bitireceğim ?
3) North & South ve Back To The Future III'ü sizden nasıl temin edebilirim.
4) Ayrıca şu günlerde beğenip oynadığın oyunlar hangileri ?
5) Football Manager II'de gereken her şeyi yapmama rağmen Save edemiyorum.
6) En Büyük FENERBAHÇE
7) Metal'de ne buluyorsunuz ?
8) Derginizin 41. sayısı süper herkese teşekkür ederim.

ENGİN DALUPMAN / İSKENDERUN

I'M THE ONE WHO TAKES YOU THERE

1) Multi Ice III sanırım senin daha çok işine yarar, çünkü Final III disk kullanıcılarına hitap ediyor.
2) Oynayarak.(Herhalde oyunu hiç oynamadığımı anladınız.)
3) Bak son kez söylüyorum OYUN KOPYALAMAK YASSAH.
4) War For Crown II beni hasta etti herkese tavsiye ederim.
5) Elinde boş bir kaset olmalı.
6) Evet bencede En büyük FENERBAHCE
7) Şimdi geldik beni hasta eden soruna, sen bu soruyu sordun ama hayatında bu güne kadar hiç Metallica dinledinmi sen, yada Running Wild, bunları dinlemeden yorum yapman bence yanlış. Bu bir, tahminimce sende diğer sivri akıllılar gibi metal müziğin bir gürültüden başka bir şey olmadığını düşünüyorsun, bu da yanlış, Sana tavsiyem bir an önce Metallica ve Running Wild'ın yeni albümlerini dinlemen, Metallica'dan The Unforgiven'a Running Wild'dan Blazon Stone'a hasta olacaksın. Eğer inad edip Metal hakkında yanlış yorum yapmaya devam edersen o sewnin bileceğin iş....
8) Bir şey değil... Bundan sonra hep öyle olmaya devam edeceğiz.

THEY, THEY BETRAY, I'M YOUR ONLY TRUE FRIEND NOW

1) Monitör programı ne işe yarar?
2) Rambo III'te elektrikli kapıyı nasıl geçeblirim?
3) Derginizde Thunder Blade adlı oyun kartuşta varmı?
4) Bir kaç güzel Adventure ismi söylermisin.
5) Light Pen normal bir renkli televizyonda çalışırmı ?

KAAN GÜN / İDEALTEPE - İSTANBUL

THEY, THEY'LL BETRAY, I'M FOREVER THERE

1) Bu da sorulurmu tabiiki High Resolution monitör yapmaya yarar, hem de her türlüsünü (Sen bakma orada yazanlara Makine dilinde program yazmaya yarar)
2) Bunun için önce elektriği kesen şalteri bulup kapatmalısın, bu şalter duvardan çıkmış bir sopaya benziyor, görünce hemen anlarsın
3) Ne yazıkki yok ama sen boşver onu biz sana BEAST'i satalım.
4) Guild Of Thieves, Jinxter, Corruption, The Pawn
5) Evet sorunsuz olarak çalışır.

I'M YOUR DREAM - MAKE YOU REAL

1) Acaba şu Last Ninja III'ü ne zaman



açıklayacaksınız?
2) Ekim 88 sayısının fiyatı ne kadar?
3) Masters Of The Universe'ü nasıl Save edebilirim.
4) Times Of Lore ve Kings Of The Beach ne tür oyunlardır.
5) En büyük FENERBAHÇE
6) Acaba Battle Command'ın 64'te çıkacağı doğrumu?
7) Metallica nerede şü albümün ?
8) Prince Of Persia 64'te varmı
9) Football Manager World Cup Edition'u açıkladınızmı?

TANAŞ MAMASİS

I'M YOUR EYES - WHEN YOU MUST STEAL

1) Takdir edersiniz ki oyun çok çok zor ve üsütüne üstlük birde sağlam version'u bulmak mesele. Sabreden derviş muradına ermiş
2) 2000 Türk lirası
3) Sanırım SAVE yazaraktan.
4) Times Of Lore RPG, Kings Of The Beach ise bir voleybol oyunudur.
5) Tabiiki
6) Henüz bir şey duymadım.
7) Çoktan çıktı, sen bu ayki mektup başlıklarını ne zannediyorsun. Şarkı isimleri ve SAD BUT TRUE'nun sözleri.
8) Bu oyunun aynısı Karateka adıyla 64'te mevcut.
9) Evet şahsım açıkşlamıştı.

I'M YOUR PAIN - WHEN YOU CAN'T FEEL

1) 40. sayıda Last Ninja III'ün içindekilerde adı var kendisi yok. Why
2) Lotus, Diplomacy ve North & South kasette varmı ?
3) Multi Ice III ile text'leri nasıl değiştirebilirim. Örneğin Emlyn Hughes Soccer'da, Modify Text deme çünkü olmuyor. (Futbolcu isimleri değil)
4) Ringside Kasette varmı
5) TrackSuit Manager ve Football manager'den başka menejerlik oyunu tavsiye edebilirmisin.
6) Bol ayrıntılı bir strateji oyunu önerebilirmisin.

SALVATORE SCHILLACHI / ANTALYA

I'M YOUR DREAM - MIND ASTRAY

1) Bu soruyu direktörümüz olan Murat Adanç'a yöneltmen daha mantıklı olur, çünkü bu işlerle o ilgileniyor.
2) Yalnızca Diplomacy kasette var.
3) Modify Text oyun programlarını değiştirmede yetersiz kalır. Bir oyun programının Text'ini değiştirmekte en geçerli yol, monitör programına gelip(FastLOAD kısmındaki), Monitör üzerinde bütün hafızada ($0800-$FFFF) I* komutu ile text'leri ara gerekli değişiklikleri yaptıktan sonra oyunu save et, tabii başlangıç adresini bilmen lazım (Sana bir sır vereyim... Bizde Emlyn Hughes'un türkçesi var)
4) Hayır yok.

5) Footballer Of The Year I-II
6) Supremacy, Diplomacy

I'M YOUR EYES - WHILE YOU'RE AWAY

1) Dergide açıkladığınız oyunları sizden temin etmem mümkünmü ?

2) 64'te Basic'te grafik yapmak zor, bunların Makine diliyle yapıldığını biliyorum ama makine dilini çok az kişi biliyor, 64'çüler için böyle bir yazı dizisi hazırlayabilirmisiniz.

3) Eye Of The Beholder 64'te varmı

4) Temmuz 89 sayısı nekadar?

KORHAN YORULMAZ / KOCAELİ

1) Mümkün değil,Impossible, hayır, hayır, hayır, eğer bir mektuptan daha böyle bir soru çıkarsa kendimi intihar edecem.

2) Makine dili ile ilgilenenler için geçtiğimiz sayılarda Assembler kursu verildiğinden böyle bir köşe açmamıza gerek ve imkan yok. Ayrıca Makine diliyle grafik çizilmez, ancak bir çizim programıyla yaptığın grafikleri makine dili yardımıyla kendi eserlerine ekleyebilirsin.

3) Evet var, 10 disket ayrıca 3 drive ve 512k hafıza ile bir adet nintendo (ne alakaysa) gerekiyor. Tabii eğer oyunu renkli oynamak istiyorsan bir de Super Famicom almalısın.

4) 4.000 lira

I'M YOUR PAIN - WHILE YOU REPAY

1) En büyük isteğim Mektubuma cevap verilmesi

2) 41. Sayıda emeği geçen herkesi tebrik etmek isterim. Gerçekten doruğa ulaştınız. Yalnız haberler bölümünü kaldırmasaydınız daha iyi olurdu

3) 64'ler dostlarıyla bir hafta sonu gezisinden bazı fotoğraflar yayınlayında hiç değilse biz gelemeyenler fotoğrafları görmüş olalım.

4) Times Of Lore, Turncan II ve Last Ninja I'in kaset versiyonları sizde varmı, fiyatı ne kadar ?

5) Bu Last Ninja II beni çıldırtacak, 6. bölüme kadar geldimde karanlık olan odadan sonraki odada,su püskürttüğünü sandığım makinadan kurtulamadım. Lütfen acele yardım.

6) Myth'te Mısır piramitlerine geldim, gizli geçitlerden birinde karşıma çıkan engel hiç hareket etmiyor, yani yukarı aşağı hareket etmiyor. Nasıl geçebilirim?

7) Hulk ve Spider Man isimli adventure'larda bir sürü elmas toplayıp biogem ve yumurtanın olduğu odaya geliyorum, sonra ne yapmalıyım?

8) Dergide C64 makine dili köşesi açabilirmisiniz?

9) Bu dergide Kayahan ve Sezen Aksu dinleyen yok mu?

10) C64'te kasette FRP oyunlar varmı.

HASAN NADIR DERIN / EMEK - ANKARA

YOU KNOW IT'S SAD BUT TRUE

1) İyi

2) Haberler köşesinin olmayışı yalnızca o sayıya mahsus bir şeydi.

3) Böyle bir gezi mi olmuş?, ne zaman olmuş?, Kim gitmiş?

4) Hrrrrrrrrrrrrrrr

5) Makinanın sol tarafınaki düğmelere, obje alır gibi dokunmalısın sonra su kesilecektir.

6) İlk geçite girdiğinde sürekli sağa doğru git. Tünelin sonuna geldiğinde büyük bir obje göreceksin, bunu al. Sonra piramitin dışına çık, ve yere in. En sağ ve alttaki platformdan başlayarak yukarı çık, sağdan yukarı gitmeye devam et, bir süre sonra atlayamadığın yere geleceksin, burada joystick aşağı yap ve sıçra, işte ikinci geçit.....

7) Bu oyunları hiç oynamadığım için yardım edemiyorum.

8) Bakınız, üst mektup cevap 2

9) Sus fani, yoksa Metallica'nın ulu ruhu seni çarpar.

10) Times Of Lore aklıma gelen ilk Kaset FRP'si.

YOU, YOU'RE MY MASK, YOU'RE MY COVER, MY SHELTER

1) Benim Disk Drive'ım 73 CBM V2.0 DOS hatası veriyor, ayrıca disk drive'ıma program saklayamıyorum. Bu konuda yardımcı olurmusunuz?

2) Bende Commodore 64'te Spectrum Simulator var, acaba bu programla Spectrum oyunları çalışırmı?

3) Fighter Bomber'ın sağlam versionunu buldunuzmu?

4) Kanal 64 is Best Chopter ın 64'ler

5) Wings Of Fury'i açıkladığınız sayıyı söylermisin.

6) Yenilerden bir kaç kaliteli oyun.

İLYAS AKGEDİK / ÜSKÜDAR - İSTANBUL

DO, DO MY WORK, DO MY DIRTY WORK, SCAPEGOAT

1) Bu hatayı gidermek için bazı Profesyonel utility'ler ile Driver'ını incelemek lazım, kayıt hatası için tamirciye götürmen gerekiyor.

2) Evet çoğunu çalıştırabilirsin.

3) Buldum, ama size çekemem.

4) Yes!

5) 22

6) Mercs, Speed Ball 2, Hero Quest

DO, DO MY DEEDS, FOR YOU'RE THE ONE WHO'S SHAMED

1) X-Copy kasette 64'te varmı?

2) Bana 5 tane simulasyon tavsiye edebilirmisin

3) Bana Adventure ve FRP hakkında bilgi verip birkaç tane tavsiye edebilir misin?

MURAT AŞLAMACI / DÜNYA

HATE, I'M YOUR HATE, I'M YOUR HATE WHEN YOU WANT LOVE

1) 64'te X-Copy ne yazıkki yok.

2) Fighter Bomber, F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter, Steel Thunder

3) Bu çok karmaşık bir konudur ve bunu bu satırlarda sana anlatmamız mümkün değil, ama kısaca adventure için şöyle diyebiliriz: Adventure, diğer oyunlara göre daha çok araştırma yapman gereken bir türdür, ayrıca adamını kontrol etmek için komutlar yazmalısın mesela OPEN DOOR, GO EAST gibi adamın yalnızca senin verdiğin emirler doğrultusunda hareket eder....FRP ise bir çeşit araştırmadır onda olayları kahramınızın gözünden görürsün, bu kahraman genelde savaşçı yada büyücü olur ve kullandığın karakterin tüm özellikleri oyuna yansıtır, yorulma, uyuma, büyü gibi, FRP'ler çok az bir kesim tarafından oynandığı için çoğu kimse bu tür oyunları oynamaz.

PAY, PAY THE PRICE, PAY FOR NOTHING'S FAIR

1) Fighter Bomber'da bütün görevleri tamamladım, fakat hiç uçak gelmiyor neden?

2) The Last Ninja oyunu hakkında bilgi, tavsiye verebilirmisin.

3) 64'te F19 Stealth Fighter kaset olarak varmı?, varsa nereden bulabilirim.

4) Benim gibi Formula 1 hayranlarına tavsiye edebileceğim en iyi simulasyon Grand Prix Circuit.

5) Rambo First Blood Part II'da Rus helikopterini yenebilmem için bana tavsiyede bulanabilirmisin.

SAVAŞ İLBASMIŞ / KOCASİNAN - KAYSERİ

HEY, I'M YOUR LIFE, I'M THE ONE WHO TOOK YOU THERE

1) Bu olay programcıların salaklığı, 64'ün hafızası yetmediği için oyuna çok az düşman uçağı koymuşlar, bunlarda çok ender çıkıyor, bazende sana olduğu gibi çıkmıyor.

2) The Last Ninja serisi Commodore'da yapılan gelmiş geçmiş en iyi Arcade Adventure oyunudur. Daha fazla bilgi için 9. sayıyı oku.

3) Evet var iki kaset halinde, ama orjinalini alman lazım.

4) Tavsiyene teşekkürler

5) Onu arkana takıp yukarı ilerle, sana yetiştiği zaman sağa veya sola kaçarak önüne al ve bütün hızınla ateş et, daha sonra tekrar arkana alıp aynı taktiği uygula.

HEY I'M YOUR LIFE, AND I NO LONGER CARE

1) Kasetteki ara yüklemeli oyunları diskete çekebileceğim bir program varmı.

2) Bana güzel grafik çizebileceğim ve bunları oyunlarımda kullanabileceğim bir prgram önerebilirmisin?

3) TİYO: Shinobi'de hareketliyken 8 tuşu level atlatır

TİYO: Myth'de Port 1'e takılı joystiği sağa sola çekerseniz o bölümün tüm eşyalarına kavuşursunuz.

TİYO: Sim City'de F1 tuşu ile para sorununuz kalmaz.

TİYO: Iron Lord'da kumarda ilk oyunda tüm parayı koyun, %95 kazanırsınız. Ayrıca bilek güreşinde bileğiniz ve josystiğiniz dört yarmaya dayanırsa kızdan Perdant'ı alın. Bunu aynı kalede sol altta bulunan küçük bir evdeki tek gözlü asi lidere götürün, oda size Collan versin. Ve onu Swind'lere verin, Swind'lerden 3500 gold karşılığı Armour ve Ruby alın, ve tekrar tek gözlü adama gidin, böylece hem swind'ler hemde tek gözlü asi ve adamları sizin tarafınıza geçer.

4) F16'da tuşların görevlerini yazarmısın.

FEVZİ & OĞUZ ALTUNCU / DÜNYA

I'M YOUR TRUTH TELLING LIES

1) Bazı ara yüklemeli oyunları Multi Ice II ve III-'ün içinde bulunan Nova Transfer ile diskete atabilirsin.

2) Koala Painter veya Art Studio II

3) Thanx

4) ' = ' Hız verme, ' - ' Hız kesme, ' U ' Tekerlekleri açıp kapama, ' P ' Pause, ' F1 ' ekran ayarı, ' 1-6 ' Veri sıralaması.

I'M YOUR REASON ALIBIS

Face In The Wind / We're Riding The Storm / We'll Stay Our Course Whatever Will Come / Wondering Souls In The Sea Of The Damned / Death Or Glory / WE'RE RIDING THE STORM

1) Leonardo'yu bitirdim ama son ekranı çıkmadı, son ekranı çıkan bir Leonardo varmı?

2) Kasetteki Sim City, Carner Command ve Kenny Dalglish Save/Load işlemlerinin hepsimi bozuk ?3) Diplomacy'yi kasette ödemeli yollarmısın.4) Kasette bir iki FRP önerebilirmisin.BÜLENT BOLAT / PORT ROYAL

I'M INSIDE OPEN YOUR EYES, I'M YOU

1) Bizdeki Leonardo'da herhangi bir arıza yok, ama biliyorsun oyun kopyalamak yasak.

2) Sim City dışındakiler çalışıyor.

3) Üzgünüm.

4) Times Of Lore kasetteki tek FRP.

Bu aylıkta bu kadar. Sizler dersler arasında bilgisayar oynayabilip, takıldığınızyerlerle karşılaşırsanız adresimi biliyorsunuz.

BARIŞ YALÇINKAYA PK.205 BEŞİKTAŞ

SEKA ASSEMBLER

Selamlar yeni bir assembler köşesiyle yine beraberiz. Bu ayki konumuzu geçen ay başladığımız copper çipi oluşturuyor. Bu sayıda skip komutunu, yatay ve düşey pozisyonların nasıl kontrol edilebileceğini ve örnek copper listesi ve çalıştırma rutinlerini bulacaksınız.

SKIP KOMUTU : Skip komutu, wait komutu gibi bir pozisyonu bekler ve tarama o pozisyona ulaşmışsa yada daha fazla ise, bir sonraki komut çalıştırılmadan atlanır. Skip komutu diğer copper komutları gibi 32 bit yani iki longworddan oluşur. Bu komutun bitleri aşağıdaki listede gösterilmiştir.

İlk word :

Bit no: 0 ; 1 yapılır.

Bit no 8-15 ; raster ışınının y pozisyonu (yatay).

Bit no 1-7 ; raster ışınının x pozisyonu.

İkinci word :

Bit no: 0 ; 0 yapılır.

Bit no 1-7 ; x pozisyonunu kontrol eden bitler.

Bit no 8-14 ; y pozisyonunu kontrol eden bitler.

Bit no 15 ; BFD biti (Bitter finished disable). Bu bit blitterın işlemini bitirip bitirmediğini kontrol eder. Bu komut için geniş açıklamayı ileriki sayfalarımızda bulabilirsiniz. Örnek olarak aşağıdaki komutu inceleyebiliriz.

```
dc.w $6401,$ff01    ; yatay pozisyon
```

100 (=$64) ulaşmış yada geçmiş ise bundan sonraki komut atlanır.

KOMUT UZUNLUKLARI : Tüm Copper komutları, hafızada iki 16 bitten yani bir longworddan oluşur. Her bir komutu çalıştırdığında,32 bitlik bilgiyi kendi belleğine yükler ve çalıştırır. Ayrıca her copper komutu memory-bus'tan belirli cyclelar çalarak işlevlerini yürütürler.

COPPER SINIRLAMALARI : Copperın, bireysel olarak hardware registerlerine etki edebildiğini onlara veri transferi yapabildiğini biliyoruz. Bunun dışında copper ile bellek alanlarını etkilemek istiyorsak, bunu copper ile direkt olarak değilde, diğer bir yardımcı çip olan blitter ile yapmalıyız. Copper sayesinde, blitter'a çeşitli kopyalama, silme yada çeşitli taşıma işlemlerini yaptırabiliriz.Copperla hardware registerlerine veri transferi yaparken bazı limitlerle karşılaşırız.Bunlar ;

1) Copper kesinlikle $010 ($DFF020) adresinden küçük hardware registerlerine etki edemez.

2) Coprocessör, $020 adresinden yüksek olan tüm hardware registerine istenildiği anda ulaşabilir.

3) $010 - $020 adresleri arasında olan registerlerine ulaşmanın tek yolu, COPCON registerinin COPPER DANGER BİT adlı bitini 1 yapmaktır.

YATAY POZİSYON : Bir raster pozisyonu yatay olarak $0 değeriyle $E2 değeri arasında olabilir. Böylece tam 113 adet x pozisyonu bulunmaktadır. Fakat bu pozisyonlardan $04 değeri ile $47 değeri arasında olan pozisyonlar, low-res bir ekranda ekranın yan bögelerinde kalır ve burada sadece $180 nolu renk olan arkaplan rengi gösterilebilir.

DÜŞEY POZİSYON : Bir raster pozisyonunun düşey pozisyonuna raster çizgisi de denilebilir. Normal olarak 312 adet düşey pozisyon mevcuttur.

COMPARİSON (KARŞILAŞTIRMA) BİTLERİ : Hatırladığınızgibi copper pozisyonlarını kontrol için (WAIT komutu) ikinci 16 biti karşılaştırma belirleyici bitler olarak kullanıyorduk. İkinci wordün 14 - 1 bitleri arası her zaman 1 yapılmalı 15. bit ise MOVE ve SKIP komutlarını ayırıcı görev yaptığından, komutun cinsine göre 1 yada 0 değeri yazılmalıdır Normalde WAIT ve SKIP komutlarında ilk wordde belirtilen pozisyon, o anki tarayıcı video ışınının pozisyonu ile karşılaştırılmakta, buna göre bu komuttan sonra gelen MOVE komutu işleme konulmaktadır. WAIT yada SKIP komutlarının ikinci wordü ise x yada y pozisyonlarından hangisinin yada hangisinin hangi pozisyona kadar karşılaştırılmakta kullanılacağını belirler. Öreğin :

Comparison enable bitleri :

```
%0000111110010000
```

şeklinde olsun.

pozisyon bitleri ise :

```
%0000011111101110
```

şeklinde olursa, sadece pozisyon bitlerinin sayı olarak comparison bitleriyle karşılığı olan bitlerin değeri 1 ise, tarama pozisyonu ile karşılaştırılır

COPPER REGISTERLERİNİ KULLANMASI : Copper kullanımına ayrılmış birçok hardware registeri vardır. Bu hardware registerleri, copper'ı başlatmak, çeşitli durumları kontrol etmek gibi fonksiyonlara sahiptir. Copper ile ilgili hadware registerleri üç bölümde incelenebilir. Bunlar ;

1) Copper listesinin yeri ile ilgili registerler.

2) Atlanılacak adreslerle ilgili olanlar.

3) Copper control registerleri.

Şimdi bu türleri tek tek inceleyelim...

YER REGİSTERLERİ : Copper listesinin yerini copper'a bildirmek için kullanılan harware registerleridir. Bu amaçla 4 adet register ayrılmıştır. Fakat bu registerler adres belirlemede kullanıldığından, 4 register Hi-pointerlar ve low-pointerlar ikişer, ikişer ayrılmıştır. Bu registerlerin adları şöyledir...

COP1LCH :İlk copper listesi adresinin yüksek 3 biti.

COP1LCL :İlk copper listesi adresinin alt 16 biti.

COP2LCH :İkinci copper listesi adresinin yüksek 3 biti.

COP2LCL :İkinci copper listesi adresinin alt 16 biti.

Hardware registerlerine bazı adresleri yazmak için mutlaka iki adet hardware registeri gerekmektedir, bu amaçla adres yazılması gereken registerler iki ayrı register olarak, birisi high 3 bit, diğeri ise low 16 bit adını alır. Bunun sebebi hardware registerlerinin 16 bit olması fakat bu registerlere yazılacak chip ram adreslerinin 19 bit olmasından doğan bir durumdur. Örnek olarak COP1LC registeri COP1LCH ve COP1LCL olarak ikiye ayrılmıştır. COP1LC registerine $25000 adresini yazmak için, ilk önce COP1LCH'ye $0002 değerini daha sonra COP1LCL registerine ise $5000 değerini yazmalısınız.

ATLAMA ADRES REGİSTERLERİ : Atlama adres registerlerinden birine yazdığınız zaman, copper belirtilen COPLC adresine atlar ve copper listesini o adresten yeniden başlatır. Bu işlem için İki adet register ayrılmıştır. Bunlar ;

COPJMP1 ; Copperın COP1LC deki adresten yeniden başlatılmasını sağlar.

COPJMP2 ; Copperın COP2LC deki adresten yeniden başlatılmasını sağlar.

COPPER KONTROL REGİSTERLERİ : Daha öncede gördüğümnüz gibi, copper istenildiği zaman bazı hardware registerlerine kısıtlama olmaksızın ulaşabiliyor, $10 - $20 adresleri arasında bulunan registerlerine ise sadece copper kontrol registerindeki CDANG (Copper Danger Bit) bitinin 1 yapılması durumunda ulaşabiliyordu. İşte copper kontrol registeri bu işlemi yapabilmemizi sağlamak için ayrılmıştır. Copper kontrol bitinin adı COPCON'dur ve kullanılan sadece bir adet biti vardır. Bu bit CDANG bitidir.

ÖRNEK COPPER LİSTESİ : Şimdiki örneğimiz herşeyiyle tamam ve çalışmaya hazır bir copper komut listesidir. Copper listemiz, iki bitplanelik (birisi $21000, diğeri $25000 adreslerinde olmak üzere). Ekran renkleri ise beyaz, kırmızı, yeşil ve mavidir. Fakat beam pozisyonu 150 (y pozisyonu) ye geldiğinden renk yazmaçları değiştirilir ve renkler, siyah, sarı, uçuk mavi ve eflatun olarak değiştirilir. Şimdi örnek listeye bir göz atalım...

```
COPPERLIST:
;
; Bitplane pointerlerinden ikisine
$21000 ve $25000 adreslerinin yükle.
;
DC.W   $e0,$2     ; $E0 (BPL1PTH)
registerine $2 değerini yükler.
DC.W   $e2,$1000  ; $E2 (BPL1PTL)
registerine $1000 değerini yükler.
DC.W   $e4,$2     ; $E4 (BPL2PTH)
registerine $2 değerini yükler.
DC.W   $e6,$5000  ; $E6 (BPL2PTL)
registerine $5000 değerini yükle.
;
; Renk registerlerini ayarla.
;
DC.W   $180,$0FFF     ; $180
(COLOR00) registerine beyaz ($fff)
rengini yükle.
DC.W   $182,$0F00     ; $182
(COLOR01) registerine kırmızı ($f00)
değerini yükler.
DC.W   $184,$00F0     ; $184
(COLOR02) registerine yeşil ($f0) değerini yükle.
DC.W   $186,$000F     ; $186
(COLOR03) registerine mavi ($f) rengi
yükler.
;
; 2 bitplane kullanan düşük çözünürlükte bir ekran aç.
;
DC.W   $100,$2200     ;2 bitplane, lores, color on.
;
; Taranması imkansız bir noktayı bekleyerek copper listesini bitir.
;
DC.W   $FFFF,$FFFE    ; Taranması imkansız olan 254,255 noktasını
bekleyerek copper listesini bitirir.
```

COPPER LİSTESİNİ YAPTIKTAN SONRA ÇALIŞMASINI SAĞLAMAK : Copper listesini, başlatmak için iki yol izleyebiliriz. Bunlardan birisi direkt hardware aracılığıyla diğeri ise graphic.library aracılığıyla. Hardware registerleriyle çalıştırmak her zaman daha hızlı ve daha güvenli olduğundan bu yolu seçmemiz daha akıllıca olmaktadır. Copper listesini assembler'da yazdıktan sonra, aşağıdaki küçük programcıkla çalıştırabiliriz.

```
LEA   $dff000,a1      ; a1 = custom
chiplerinin adresi.
LEA   COPPERLIST,a0   ; a0 = biraz önce yazdığımız copper listesinin
adresi.
MOVE.L a0,$80(a1)     ; a0'da bulunan copper listesi adresini COP1LC
($dff080) registerine yükle. Burada
normal olarak $80 ve $82 registerlerine liste adresi yazılır.
MOVE.W $88(a1),d0     ; Copperın
COP1LC için COPJMP1'den PC adresş almasını sağlar.
```

İkinci yol olan graphics.library yoluyla açma yolu için ise şöyle bir program yazmalısınız.

```
;
; graphics.library'yi aç...
;
move.l $4,a6
move.l #'graphics.library',a0
jsr   -408(a6)
move.l d1,a6
;
; Copper listesini çalıştır.
;
move.l #COPPERLIST,a1
move.l a1,$32(a6)
```

Bu kodu girip çalıştırdıktan sonra, copper çalıştırılacak, listenin sonuna gelip, imkansız noktayı bekleyince yine başa dönecek ve listeyi baştan çalıştırmaya başlayacaktır.

COPPER'ı DURDURMAK : Daha öncede gördüğümüz gibi copper taranması imkansız bir bölge taranmaya çalışıldığı zaman duruyor ve yine listenin başına dönüyordu. Copper x pozisyonu olarak $e2 pozisyonundan sonrasını tarayamadığını biliyoruz. Böylece biz $ff,$fe gibi bir pozisyonu tararsak, copper $fe, xpozisyonuna ulaşamadığı için listenin başına döner.

Bu aylıkta bu kadar. Bir dahaki aya kadar hoşçakalın ve mektup yazmaya devam edin. Mektuplarınızınkonuyla ilgili olmasına özen gösterin. Özellikle komik mektup yazanların mektuplarının yayınlanma şansı %100.

BURAK ÖZIŞIK

AMOS ROM

Selam, yeni bir amos köşesiyle yine karşı karşıyayız. Mektuplara ve konulara geçmeden önce AMOS köşesininde 1 yaşına bastığını hatırlatmak istiyorum. Hediyelerinizi posta kutuma gönderebilrsiniz, teşekkürler. Konularımıza geçmeden önce mektupları cevaplandıralım ; İstanbuldan Yasin Gencer'in soruları şöyle ;

1 - PAL ile NTSC arasındaki fark nedir ?

2 - Amos'un yeni çıkan compileri, amos 3D'si ve amos update'i geldimi ? Geldiyse nereden bulabilirim.

3 - Sanskritçe amos manual varmı ?

Cevaplar ;

1 - Bu ikiside çok benzer televizyon sistemleridir. PAL ve NTSC sistemlerinin farkı PAL ekranlarda yatay olarak 313 çizgi olması, NTSC ekranlarda ise 265 çizgi olmasıdır. Örneğin sierra firmasının tüm oyunların ekranları NTSC sistemine göre design edilmiştir. Pal amigalarda bir ekranın full yüksekliği 256 pixeldir, NTSC olanlarında ise bu sayı 200'e düşer.

2 - Evet bunların hepsi piyasaya çıktı ve ülkemize geldi. Elde etmek için dergiye mektup yazabilirsiniz.

3 - Malesef hayır. Bende sadece Almanca, İngilizce ve Fincesi var. Özellikle Fince olanı çok komik. (Sanskritçe ha ? Komik olmanın başka yollarıda var Yasin !)

SEKA assembler köşesinde yer kalmadığı için S.A'a gelen bir mektubuda cevaplamak istiyorum !!!

Mektup apo abinin çekmecelerinde 4 ay kadar kalmış olmasına rağmen oldukça ilginç bir mektup. ALPER İNUĞUR'dan gelmiş soruları şöyle ;

1 - Sende metalcimisin ?

2 - Library rutinleri için bir kitap önerebilirmisiniz ?

3 - Köşenize bol mektup yazsak sayfa sayınız artabilirmi ?

İşte cevapları :

1 - Kendimi metalci sınıfına sokmamakla beraber, Bach'tan rap ve metale kadar olan her türlü müziği algılayabilirim.

2 - ROM KERNAL MANUAL - LİBRARIES & DEVİCES kitabı işini görecektir.

3 - Köşemize bol mektup yazsanız, sayfa sayımızda artma olamaz çünkü bu, üniversite ve okul ikileminde ölümle pençeleşen bizi ölüme sürükler, kanımızı dondurur, yazı oluruz. Ama eğer bol mektup yazarsanız, çok seviniriz ve mutlaka cevapları yayınlarız.

Bu arada Alperciğim projeni maximum tuttum, bana üstünde adın adresin yazan ve pul yapıştırılmışbir zarf gönderirsen sana pin numaralarını ve chip adreslerini gönderebilirim.

Şimdi de bu ayki konumuz olan mouse kontrol komutlarını öğrenelim. Mouse'u kontrol etmek için, 8 ayrı komut kullanabiliriz. Bu komutlar ve detaylı açıklamaları aşağıdaki gibidir...

HIDE KOMUTU : Hide komutu, 1 nolu sprite olan mouse pointerini saklamaya yarar. Yani mouse pointerinin ekranda görülmemesini sağlar. Komutun kaç kere verildiği, sistemdeki bir bufferda tutulur. Daha sonra bu sayı SHOW komutunun sayısıyla karşılaştırılır Komutun iki kullanım şekli olduğunu söylemiştik. İlk kullanımı şöyledir ;

HIDE

Bu tip kullanımda daha önce bahsettiğimiz gibi buffera sayısı yazılır. İkinci kullanım şekli ise aşağıdaki gibidir...

HIDE ON

Bu tür kullanımlarda, komutların veriliş sayısı göz önüne alınmaz ve komut verildiği anda ne olursa olsun mouse pointeri kapatılır.

SHOW KOMUTU : Hide komutunun tersidir. Show komutuyla, hide komutuyla kapatılan mouse pointer, yeniden gösterilir. Bu komutun da iki ayrı kullanım şekli vardır. Bunlar ;

SHOW

SHOW ON

CHANGE MOUSE KOMUTU : En yararlı komutlardan biridir. İstendiği anda mouse pointerinin şeklini değiştirmek amacıyla kullanılır. Örneğin progreamınızda yükleme işlemi yaptığınızda mouse pointerini saat şekline sokabilirsiniz. Fakat pointeri sadece 3 şekle sokabiliyorsunuz bunlar ;

M Şekil
1 Ok
2 Çarpı
3 Saat

Komutun yazım şekli ise şöyle :

CHANGE MOUSE 2

mouse pointerini 2 nolu şekil olan çarpı şekline sokar.

= MOUSE KEY FONKSİYONU : Mouse buttonlarından herhan-

gi birine basılıp basılmadığını kontrol eder. Hangi butona basıldığı üç bitin yardımıyla bulunur. Bu bitler ;

BİT BUTTON
0 SOL
1 SAĞ
2 ÜÇÜNCÜ

Örnek :

```
Curs off
Do
Locate 0,0
M = MOUSE KEY:Print "Bit değeri:";Bin$(M,8);", M sayısı:",M
Loop
```

= MOUSE CLICK :

= MOUSE KEY fonksiyonu gibi mouse buttonlarını kontrol eden bir fonksiyondur. Fakat =MOUSE KEY fonksiyonundan çok önemli bir farkı vardır. MOUSE KEY herhangi bir mouse buttonuna 'o anda basılıp basılmadığını', MOUSE CLICK fonksiyonu ise herhangi bir mouse buttonuna 'herhangi bir anda basılıp basılmadığını' kontrol eder. Bitlerin numara ve kullanımları aynıdır. Komutabir örnek vermek istersek ;

```
Curs Off
Do
M=Mouse Click
If M<>0 THEN Print "Bit değeri:";Bin$(M,8);", M sayısı:",M
Loop
```

= X MOUSE = : Mouse'un x pozisyonunu kontrol etmeye yarar. Komutla, mouse pointerini istenen bir pozisyonada götürebilirsiniz. Örnekler;

```
PtrX = XMOUSE
XMOUSE = 100
```

= Y MOUSE = : Mouse'un y pozisyonunu kontrol etmeye yarar. Tıpkı XMOUSE fonksiyonu gibi kullanılır. Mouse'un x pozisyonunu okumak yada değiştirmek amacıyla kullanılır. Örnekler ;

```
PtrY = YMOUSE
YMOUSE = 128
```

LIMIT MOUSE : Mouse'u belirlenen bir alan arasında limitlenir. Mouse verilen pozisyonlar dışına çıkamaz. Komutun yazımı şöyledir

LIMIT MOUSE x1,y1 TO x2,y2

Burada x1,y1 noktası, limit olacak alanın sol üst köşesini, x2,y2 noktası ise sağ alt köşesini belirtir. Limiti kaldırmak için ise LIMIT MOUSE komutunu parametresiz olarak vermelisiniz. Örnek ;

```
LIMIT MOUSE 128,128 TO 304,240
LIMIT MOUSE
```

Bu aylıkta bu kadar. Bir daha ki sayıda Sprite ve Bob çarpışmalarını ve bu çarpışmaları kontrol etmeyi öğreneceğiz. Bir dahaki aya kadar kendinize iyi bakın ve bana yazmayı unutmayın

BURAK ÖZIŞIK

GÖZTEPE

BİLGİSAYAR MERKEZİ

★ Amıga 500-Commodore 64 (Teleteknik Garantili)
★ Geniş oyun arşivi,Utılıty programları.
★ Joystıckler, Dısk Drıve'lar, Disketler, Monitörler, Ek Hafızalar ve diğer Bilgisayar Ürünleri, Kaliteli ve Ucuz.

TAŞINDIK!

Yeni Yerimizde Hizmet Vermeye Devam Ediyoruz

Ziverbey Cd. Faik Reşit Unat İlkokulu ve Kadıköy Ticaret Lisesi Karşısı, Pınar Sok.No: 1/A Göztepe-Çemenzar

PROGRAMCILAR ARANIYOR

Yeni bir döneme girilen ülkemizde tüm yazılımlar artık değer bulacaktır. *AMIGA* ve PC için yazdığınız TÜM PROGRAMLARI TEKİLASOFT desteği ile değerlendirin...

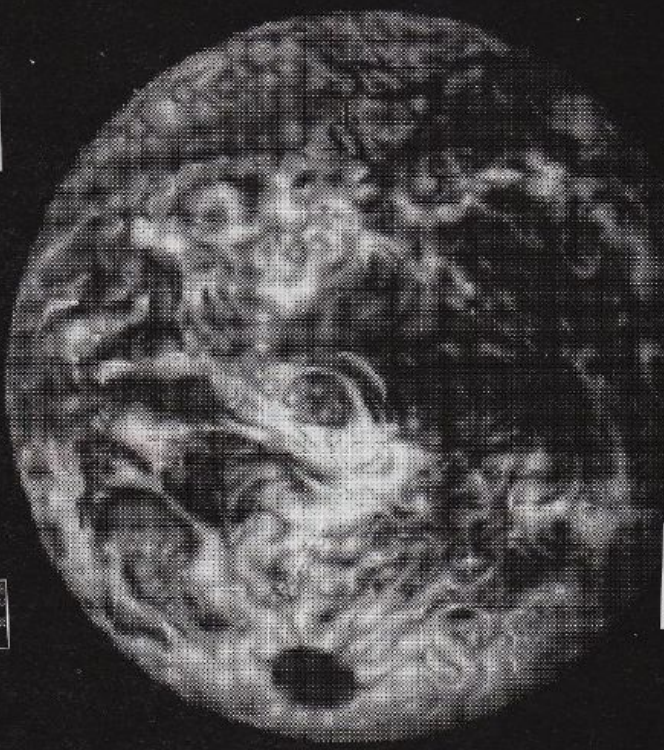
Hazırladığınız programları **yüklenin ve bize gelin..** Eğer ulaşamıyorsanız Bir diskete demosu**'nu kaydedip gönderin. İnceleyelim. Eksikler varsa** gi**derip,beraberce programı kullanılır hale getirelim.**



AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

PK:205
Beşiktaş,Istanbul
TEL:159 70 63

ARADIĞINIZ OYUN BURADA VARSA



SAFA 159 70 62

BİZDE DE MUTLAKA VARDIR

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

Şehit Asım Cad. No:51 Kısmet İşhanı. Daire:6
Beşiktaş, ISTANBUL



2 - 3 ay evvel Amiga'da OOopps- Up oynuyordum. Kendi kendime niye böyle bir oyun Commodore'da yapılmıyor dedim? Bu dediğimi duyan OCEAN hemen PANG'i yapıp piyasaya sürdü.
PANG, oyunu oldukça basit ekranın üstünde belli sayıda toplar var bu topları silahınızla vurup parçalıyorsunuz. Oyunu iki kişi oynamak süper zevk veriyor. Oyunu yükleyince PANG'in resmi çıkıyor. Aslında sadece PANG logosundan oluşan bir resim. Ateşe bastığınızda oyuna geçiyorsunuz. Burada önce bir dünya haritası karşınıza çıkıyor. (Her burayı ne kadar Türkiye ve bazı ülkeler olmasada burayı dünyaya benzetebilirsiniz!) ve Japonya'da da bir uçak görüyorsunuz. Fire'a bastığınızda oyun başlıyor. Oyuna başlamadan size ekranı anlatayım. Üstte solda kaç hakkınız kaldığı, onun yanında zamanınız, altta solda birinci oyuncu için, sağda da iki oyuncu için puanı, ortada kaçıncı bölümün, kaçıncısında olduğunuzu görüyorsunuz. Onun altında ise high score var.
Fuji dağı grafiğiyle başlıyorsunuz. Tek tek bölümlere bakarsak, Fuji Dağı, Kieren Dağı, Zümrüt Tapınağı, Avustralya, Taç Mahal, Leningrad, Paris, Londra, Barselona, Atina, Mısır, Kenya, Newyork, Maya Uygarlığı, Antartika, Eastern İsland ve bu bölümle oyun bitiyor. Bu her bölümde söylediğim yerlerle ilgili çok güzel çizilmiş grafikler var. Mesela Newyork'ta Hürriyet Heykeli, Leningrad'da Kremlin Sarayı, Maya'da eski Antik Maya Harebeleri.
Oyunda ayrıca çeşitli objeler var. Silah objesi, silahınızı değiştiriyor. Uzun bir çubuk şeklinde mermi atarken, şimdi mermi gibi kesik kesik silah, bomba objesi hepsini en küçtk parçalarına kadar ayırıyor. Saat ise belli bir süre parçaları durduruyor. Böylece vuruşları daha rahat yaparsınız. Bölümlerin sonunda düşen yaprak, size 1000 puan kazandırıyor. Yan yana duran iki kola şişesini andıran obje, size ip şeklindeki mermili silahta arka arkaya iki mermi atmanızı sağlar. Çapa şeklindeki obje sizi ölümsüz yapıyor. (Tabii ki belli bir süre için). Dik çapa ise ip şeklindeki merminizi bir top çarpana kadar ekranda tutar. Ekranda uçan kuşları vurduğunuzda ise gene altı puan kazandırıyor. Bütün objeler bu kadar. Toplam 51 bölümden oluşan müthiş grafiklerle, müthiş bir oynanabilirlikle, müthiş bir müzikle dolu olan PANG'i herkese ama herkese tavsiye ederim. Gerçekten Mega!
CENK KÖSEOĞLU





STRIKER MANAGER

Hey millet Hadi sevinin(Heyooo!). Durun yahu niye seviniyorsunuz ben dedim diyemi? Yani ben öl desem ölecekmisiniz. Ne saf insanlar var abi ya. Bi sevinin dedik gülmekten katıldılar. Şimdi ben oyunu kime anlatacağım. Hadi kalkın burada biz boşuna çene (klavye) patlatmıyoruz. Oyunumuzun adı Striker Manager. Bu isim demek istiyorki bu bir menajerlik oyunu. Biz boşuna sevinin demedik.

Oyunu yüklediğinizde ilk önce kullanacağınız dili seçebilmeniz için bir menü çıkıyor. İngilizce, Almanca, Fransızca, İtalyanca ve İspanyolca'dan birini seçebilirsiniz. Bir süre yüklemeden sonra oyuna geçiyoruz. Burada sırasıyla oyuna başlayacağınız yıl, ligde galibiyete kaç puan verileceği, oyunu Joystick veya Mouse'lamı oynacağınız ve isminiz soruluyor. Oyun iki kişilikte oynanabildiğinden 1.menajerin ismini yazdıktan sonra 2.menajerin ismi isteniyor. Eğer tek kişi oynamak istiyorsanız Esc'e basmalısınız. Yok ben bir arkadaşımla oynayacağım diyorsanız o da ismini buraya yazabilir. Oyun sırasında F2 tuşuyla sırayı ona geçirebilirsiniz. Şimdide menajer ve futbolcu olarak görev yapacağınız takımı seçmeniz gerekiyor (Bu özellik biraz Player Manager'dan araklama galiba). Takımın özelliklerini iyice inceleyin. Dikkat etmeniz gereken size verilen ana para, takımın sıralamadaki yeri ve oyuncuların güçleridir. Eğer kabul ederseniz Accept, etmezseniz Decline seçeneğini seçmelisiniz. Sonunda bir takımı seçtiğinizi düşünerek devam ediyoruz.Şimdi geldik ana seçim ekranına. Bu seçenekleri açıklamaya başlayalım.

FIXTURES: İçinde bulunduğunuz haftanın fikstürünü gösterir. Alt tarafta bulunan Last, Next seçenekleri ile diğer ülkelerin fikstürlerini görebilirsiniz. Return ise ana menüye dönmek içindir.

LOAD/SAVE: Format Disc ile bir disketin içindeki bilgileri silebilir, Delete File ile kaydettiğiniz bir oyunu silebilir, Load a File ile önceden kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilir ve Save a File'la kaldığınızyeri diskete kaydedebilirsiniz. Yanlız dikkat edin bir lig boyunca oyunu en fazla 5 kere Save edebilirsiniz. Directory, diskette olan oyunların listesini verirken, Main menu ana menüye dönmenizi sağlar.

CUPS: Bu seçeneğe klikledğiniz de karşınıza 10 tane kupa ismi çıkacaktır. Bunlardan herhangibirini seçerek o kupada oynanan maçları görebilirsiniz. Ülke kupalarının yanısıra Avrupa ve UEFA kupasıda seçeneklere danil edilmiş.

LEAGUE TABLES: Bu seçeneği seçtikten sonra hangi ülkenin kaçıncı liginin puan tablosunu ekranı getirmek istediğinizi belirtmeniz gerekiyor. Sol taraftaki bayraklar 1.lig, sağ taraftakiler ise 2.lig içindir. Bunu da seçtikten sonra puan tablosunu görürsünüz. Altta kaçınca haftanın oynandığı ve ligin bitimine kaç hafta kaldığı (LMTG) yazıyor. Üstteki New League seçeneği seçeceğiniz başka bir ülkenin puan tablosunu ekrana getirmek içindir. Club Data seçeneğiyle, seçeceğiniz bir klübün genel durumunu görebilirsiniz. Fixtures, seçeceğiniz bir takımın o yıl boyunca oynayacağı maçları ve oynanmış maçların sonuçlarını gösteriyor. Performance seçeneği puan tablosunu gördüğünüz ligdeki takımların oynadıkları maçlardaki performanslarını verir. Buradaki W harfi galibiyetleri, L yenilgileri, D ve X beraberlikleri gösterir. Puan tablosundaki Edit Name ile takımların isimlerini değiştirebilirsiniz. Son seçenek ana menüye dönmenizi sağlar.

TRANSFERS: Hangi ülkenin kaçıncı liginden transfer yapacağınızı seçtikten sonra karşınıza buradaki takım listesi çıkıyor. Bu takımlardan birini seçerseniz ve eğer takım bir oyuncusunu satıyorsa transfer yapabilirsiniz demektir. Bid seçeneği ile ilk önce oyuncuya ne kadar transfer ücreti vereceğinizi ayarlıyorsunuz. Bundan sonra maç primini ayarlamanız lazım. Bilgilerin en altında görülen oyuncunun o anda aldığı ücretten (Wage) yüksek vermeye dikkat edin. Son olarakta kaç yıllık kontrat yapacağınızı söylüyorsunuz. Eğer iki kişi oynuyorsanız arkadaşınızda bu işleri yapıyor. En sonunda en yüksek parayı veren oyuncuyu alıyor. Transfer yaparken unutmamanız gereken takımınızınihtiyacı olan futbolcuyu almak olmalıdır. Yani oyuncu oyuncudur diye takımı kreş gibi doldurmayın. İrlanda liginde çok ucuza çok dandik oyuncular var. İstiyorsanız onları alıp geliştirin ama ondan sonra fıtık olduğunuzda bana gelip kafa atmayın.

Bir oyuncunuzun kontratı bittiği zaman karşınıza bir ekran geliyor. Burada üstte oyuncu hakkında bilgiler, altta Wage'ı arttırıp düşürme ve 2,3,4 yıllık kontrat imzalama gibi seçenekler çıkar. Wage'i istediğinize ayarlayıp oyuncunuza alttaki seçeneklerden bir teklifte bulunabilirsiniz.

RESULTS: Geçen hafta oynanan maç sonuçlarını buradan öğrenebilirsiniz. Gerçi her maçın sonunda silah zoruyla bütün ülkelerdeki sonuçları görüyorsunuz ama hani unutursanız bir bakmakta yarar var.

SCORERS TABLE: Bu seçenegi seçtikten sonra istediğiniz bir ülkenin istediğiniz bir ligini isteyerek seçerseniz,ligde gol atmaya istekli futbolcuları istemli olarak görmeyi isteyip istemediğinizi anlamayı

isteriz (Bu cümleyi okumak isterken çıldıran sevgili direktörümüze acil şifalar diliyoruz) *(Ne kadar naziksin Muradcığım, ben bunu senin yanına bırakırmıyım-MAC).* Sonuç olarak ligde en fazla gol atmış oyuncuların klübünü,adını,attığıgol sayısını listede görebilirsiniz.

STATEMENT: Bu seçenekle takımınızıntüm parasal bilgilerini görebilirsiniz. Debit kısmı ile harcamaları, Credit'le gelirleri, Account Details'la ise harcama veya gelirlerin ne yapıldığınıgörebilirsiniz. This Weeks Balance, o haftanın parasal durumunu gösterir. Money in Bank satırı, bankadan aldığınız borç varsa ne kadar olduğunu öğrenmenizi sağlar. Alttaki seçeneklerden ilki ile 16 haftada,ikincisi ile 32 haftada ödenmek üzere bankadan borç alabilirsiniz.

Takımınızıiyi yönetip üst sıralarda tutmayı başarırsanız, sponsorlar ve klüp idarecileri size para desteği sağlıyorlar.

SQUAD DETAILS: Geldik oyunun çoğunda kullanacağınız menüye. Burada 10 tane seçenek var. Bol bol kullanın nasılsa bitmiyorlar .Şimdi bunları sırasıyla açıklayalım.

Select Team : Bu seçenekle takımın oyuncu dizilişini ve forma rengini ayarlayabilirsiniz. Soldaki formadan içerde, sağdaki formadan deplasmanda oynanan maçlar için forma rengini belirlersiniz. Ortada takımınızdakitüm oyuncular gözükmektedir. Bunlardan ikisinin yerini değiştirmek için ilk önce birincisini sonra ikincisini kliklemeniz yeterlidir. Oyuncuları değiştirirken kalecilik(Gk), defans(Df), orta saha(Mf), santrafor(At) becerilerine ve dayanıklılığına(Ft)dikkat etmelisiniz. Alttaki seçeneklerden Edit a name ile istediğiniz bir

64'ler sayfa 28

oyuncunuzun ismini değiştirebilirsiniz. New Formation'ı seçip bir taktik (3-5-2 gibi) yazarak takımınızı o taktiğe göre ayarlayabilirsiniz. Altta seçeneklerden başka, o hafta oynayacağınız takımla sizin takımın bilgileri verilmiş. Buraya bakarak güç karşılaştırması yapabilir ve takımınız karşı takımı yenebilecek düzeye gelene kadar değişiklik yapabilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken sizin defansınızın onların forvetlerinden, ortasahanızın onların ortasahasından ve forvetinizin onların defansından iyi olmasıdır. Çoğu zaman bu olmaz ama buna yakın birşey yaparsanız başarılı olursunuz(belki).

Train Players : Player Manager'da bile unutulan oyuncuları geliştirme bu oyunda unutulmamış ama çok basite indirgenmiş. Alttan hangi mevkide çalışma yapılacağını seçtikten sonra oyuncularınızdan birine klikliyorsunuz. Böylelikle oyuncunuz o mevkide çalışmaya başlıyor.

Sell Players : Bu seçenekle oyuncularınızdan birini başka bir takıma satabilir veya kapı dışarı edebilirsiniz. Sell Player'ı seçip bir oyuncunuzu kliklerseniz karşınıza oyunucunuzun özellikleri çıkacaktır. Burada Continue seçeneğine klikleyince oyuncunuzu almak isteyen takımlar ve ödedikleri fiyatlar görünecektir. Eğer oyuncunuzu satmak istiyorsanız takımlardan birine, satmak istemiyorsanız alttaki Decline All Offers'a basmalısınız. Bir oyuncunuzu her hafta bir kez satma girişiminde bulunabileceğinizide bu arada hatırlatalım. Takımınızdan bir oyuncuyu atmak istediğinizde bunu da baştaki Sack Player seçeneği ile gerçekleştirebilirsiniz.

Arcade Practice : Oyunda söylediğim gibi, hem menajer hem oyuncu oluyorsunuz. Kadroya kendinizide alırsanız maç sırasında bazı gol pozisyonlarında top size gelebilir. İşte bu pozisyonlarda elinizin ayağınızın birbirine dolaşmaması için bu seçenekle gol atma alıştırması yapabilirsiniz. Burayı seçtikten sonra üç pozisyonla karşılaşacaksınız. Bunlardan ikisinde normal atak yapacak, sonuncusunda ise penaltı atacaksınız. Pozisyonlarda üzerinde ok olan oyuncu sizin. Oyuncunuzu hareket ettiremiyorsunuz. Bu nasıl şey demeyin. Yapacağınız tek şey sol tarafta açıyı gösteren ok istediğiniz yerdeyken sol button'a veya fire'a basmak. İsterseniz kaleye vurmak yerine bir arkadaşınızada pas verebilirsiniz.

Team Injuries : Tüm menajerlerin en büyük derdi takımındaki oyuncuların sakatlanmaları veya kırmızı kart görerek bir kaç maç için ceza almalarıdır. Bizde bu oyunda çaktırmadan menajer olduğumuzu göre bunlar bizimde en büyük derdimiz olacaktır. Örneğin bir derby maçından önce önemli bir oyuncunuz sakatlansa ne yapardınız (Gettiii Gettiii diye dövünürdünüz). Buradan oyuncularınızın disiplinsizlik puanlarını, sakatlıklarının nedenlerini ve kaç hafta sahalardan uzak kalacaklarını öğrenebilirsiniz.

Club Employees : Bu seçenekle gözcünüzü (Scout), Fizik kondüsyon hocanızı (Physio) ve koçunuzu (Coach) ayarlayabilir, genç takıma para yardımı yapıp yapmadığınızı belirtebilirsiniz. Ayrıca istediğiniz mevkide ve güçte bir oyuncu aramasıda yapabilirsiniz. Gözcünüzün iyi olması oyuncu ararken işini kolaylaştırır. Koç ise normal ve genç takıma antremen yaptırmakla yükümlüdür. Belirttiğiniz oyuncuları çalıştırır. Genç takıma para ayırırsanız ilerde oradan yetişen oyuncuları kadronuza alabilirsiniz. Bu ekrandaki isimlere basarak kimleri işe alacağınızı belirleyebilirsiniz. Tabi işe aldıklarınızın ücretleri devamları paranızdan eksilecektir. Search seçeneğini seçip ilk önce mevki sonrada güç yazarsanız, aradınız güç ve 2-3 üstündeki oyuncuları, takımlarını ve transfer ücretlerini görebilirsiniz. Bu araştırmanın iyi olması gözcünüzün ne kadar iyi olduğuna bağlı.

Year Fixtures : Buradaki seçenekte Year yerine sizin oyunun başında belirttiğiniz tarih gelecek Sonraları yıllar ilerleyince buradaki tarihte ilerleyecek. Sonuç olarak burası bulunduğunuz yılın fikstürü O zamana kadar oynadığınız ve oynayacağınız maçlar burada belirtiliyor.

Managers History : Burada menejerlik hayatınız ile ilgili bilgileri alabilirsiniz Bu ekrandaki Capacity seçeneğiyle stadınızın kapasitesini arttırabilirsiniz. Ekranın ortasında ise sırasıyla yıl, çalıştığınız klüp, ülkesi, kaçıncı ligde olduğu, sıralamadaki durumu, galibiyetleri beraberlikleri, yenilgileri, lig, UEFA ve Avrupa kupalarındaki başarıları yazıyor. Alt tarafta solda, kaç yıllık kontratınız olduğunu, sağda ise kaçıncı sezonda olduğunuzu görebilirsiniz.

Strikers History : Siz takımın menejeri olduğu kadar aynı zamanda da futbolcususunuz. Buradanda bir futbolcu olarak durumunuzu öğrenebilirsiniz. Üstte ligde ve kupalarda, altta ise toplam olarak kaç kere oynayıp kaç gol attığınız yazıyor.

Match Timetable : Lig sonuna kadar yapacağınız maçları ve oynanmış maçlarda ne olduğunu buradan görebilirsiniz.

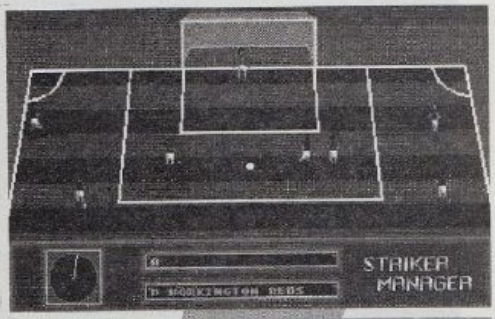
Squad Details menüsünün açıklaması bu kadar gelelim ana menüdeki son seçeneğe

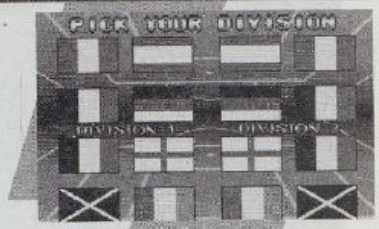
NEXT WEEK:

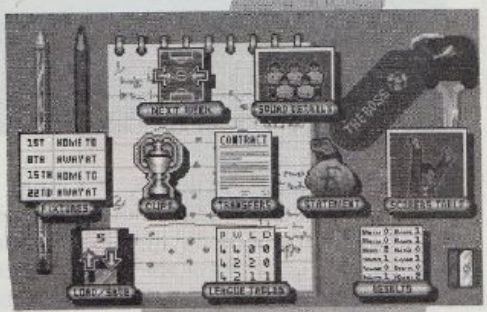
Tüm hazırlıkları bitirdikten sonra artık heyecanlanma zamanı geldi. Buradaki Match Results Only seçeneği tüm liglerdeki maçların sonuçlarını almak içindir. Bu seçenekte maçınızın sadece sonucunu görebilirsiniz. No Highlights seçeneği karşınıza bir bilgisayar ekranı getirir. Bu ekranın üst tarafında takımlar, alt tarafında ise dakika ve seyirci sayısı yazılıdır. Üstte topun nerede olduğunu belirten devamlı yazılar çıkar. Defansta, Ortasahada veya hücumda iseniz sizin renginizde Defans, Midfield veya Attack yazısı çıkar. Eğer karşı takım bunları yapıyorsa bu sefer yazı onların renginde olur. Bir kişi pozisyon yakaladığında altta beyaz bir yazıyla olayı ve sonucunu anlatır. Maç böyle sürer gider. Arcade Highlight'ta ise beyaz yazının çıktığı zamanlarda pozisyonun görüntüsü verilir. Eğer No Highlight'ı veya Arcade Highlights'ı seçmişseniz maç sırasında space tuşuna basarak oyuncu ve taktik değiştirme ekranına geçebilirsiniz.Listeden oyuncularınızı, New Formation'dan taktiğinizi değiştirebilirsiniz. End Subs ile bu ekranda çıkabilirsiniz. Maçın sonunda tüm ülkelerin liglerinde oynanan karşılaşmaların sonuçları ekrana geliyor. Ekranın kaymasını sağ alttaki düğme yardımıyla durdurabiliyorsunuz. Düğmenin dışındaki başka yerlere basmak kaymayı yavaşlatıyor.

Oyun böyle sürüp gidiyor. Ligler bitince bütün ülkelerin liglerinde şampiyon olanlar, küme düşenler ve kupaları alanlar ekrana geliyor. Ayrıca başarı durumunuza göre Bonus puan alıyorsunuz.Striker Manager gerçekten harika bir oyun. Size güzel grafiğin her zaman önemli olmadığını gösteriyor. Şahsen ben grafikleri güzel olmayan hiçbir oyunu oynamazdım ama bu kuralı bu oyunla bozdum. Niye bozdun diye sorup kafamı bozmayın. Siz benim sabaha karşı 5'te, en yakın rakibime 6 puan fark atarak 1.lige çıktığımdaki sevincimi bilemezsiniz tabi. Sizde aynı şeyi yaşamak istiyorsanız bu oyunu kaçırmayın.

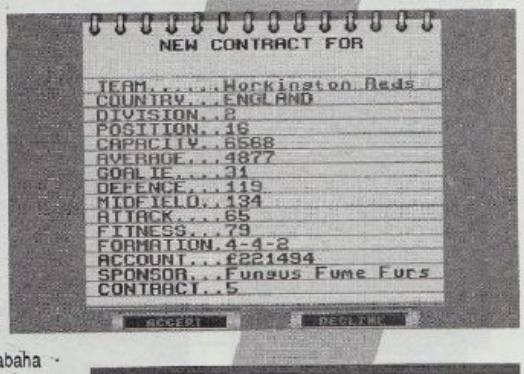
MURAD OMAY

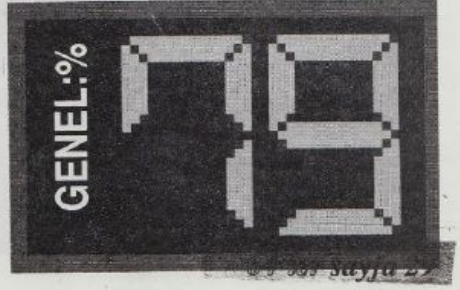


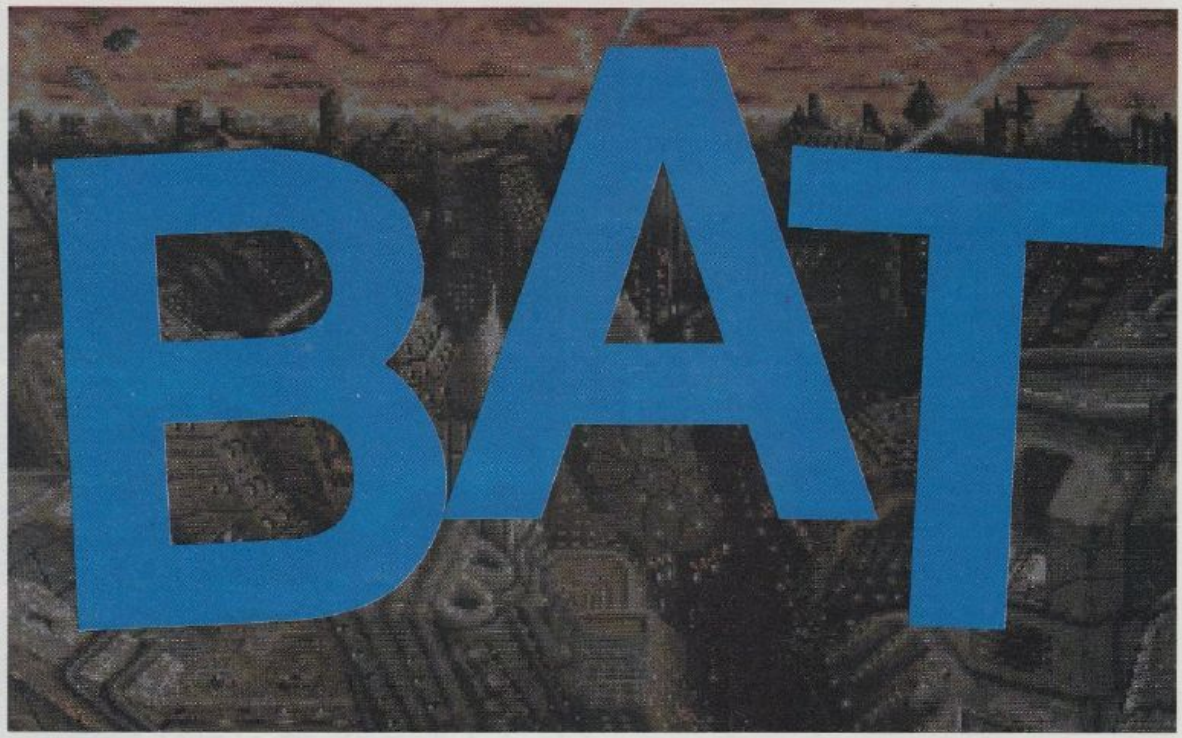












B.A.Tli oyun olarak herhangi bir sınıfa sokmak aslında oldukça güç. Bir RPG gibi özelliklere ayarlıyor. Bir advanture gibi birçok bilmece çözüyor ve oyunun action bölümlerinde ter döküyorsunuz. Bu açıdan B.A.T benim oynadığım en iyi oyunlardan birisi. Oyunun genel olarak seneryosu şöyle:
Olay XXII. YYın başlarında geçiyor. Bu tarihte insanlık Galaksiler konfederasyonunu kurmuştur. İnsanlığın ona kadar yaptığı yanlışlara düşmeksizin barış içinde yaşamaktadır. Fakat bu mutlu tablo fazla uzun sürmez. Vrongor isimli cani ve aynı zamanda şahıs (her oyunda bir tane vardır). Hapsedildiği yerden kaçarak Galaksiler konfederasyonunu Selenıa adlı gezegeni yok etmekle tehdit eder. Selenıa altı gezegenden düşmüş bir güneş sisteminin 2. gezegenidir. Yaşanmaya hiçte elverişli olmayan gezegenin büyük bir fanus içerisinde inşa edilmiş Terrapolıs adlı tek bir kenti vardır.
Selenıa Dünyanın Khergol (Kimyasal bir yakıt) ihtiyacının karşılandığı tek yerdir. Kaybedilmesi büyük bir felaket olur.
Oyunumuz yüklendiğinde önce güzel bir demo seyredebilirsiniz. Bunu sol tuşlar geçtiğinizde oyunun ana ekranını görürsünüz. Burada "Creation" seçeneğiyle yeni bir karakter hazırlayabileceğiniz gibi hazır olarak kaydedilmiş karakteri de ayarlayabilirsiniz. Bir karakterin özelliklerini değiştirebilenler ve değiştirelemeyenler olarak anlayabiliriz. Karakterin temel özellikleri:
Life Percent/ Level/ Experience/ Caleri and Hydration Level Credıts olmak üzere 6 tanedir. Bunları Greation ekranında değişteremezsiniz ama karakterinizin bir parçasıdırlar. Değiştirelebilir özellikleri başlangıçta 78 puanınız olup bunu akıllı bir şekilde dağıtmalısınız. Bir özelliğin alabileceği en yüksek değer 20dır. Aşağıda özellikleri ve benim önerdiğim puanları görebilirsiniz.
Force - Fiziksel Potansiyel - 15
Intelligence - Beyin Kapasitenizi belirler - 17
Charisma - Zihinsel ve fiziksel çekiciliğinizi belirleyen unsur - 12
Perception - Duyu gücü - 10
Energy- Yaşama isteği - 13
Reflexes - 11
Creation ekranın üzerinde yeteneklerinizi görebilirsiniz. Yetenekler Yüzde (%) olarak belirlenirler. Yetenekleriniz:



- Chather (ikha kabileyeti ve konuşma yeteneği)
- Pıck Looks (Kilit açma)
Dedection (sezi gücü)
Electronics (Elektronik)
Clımbing (Tırmanma)
Evaluato (Değer belirleme)
Machanics (Mekanik)
Steal (Çalma)
Track (İz bulma)
Locate (Yer belirleme
Vıgılante (İhtiyat)
Firing (Ateş etme)
Psychology (pskoloji)
Oyuna başlamadan bir silah almanızda fayda var. Sağ, sol ok tuşlarıyla çeşikli silahları görebilir, ınformation ile onlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Take ile alabilirsiniz.
Benim tavsiyem bir Voktrasaf ve bir Nova almanız şeklindedir. Oyuna Terrapdısın hava limanında başlıyorsunuz. Siz bir B.A.T azanı olarak Vranger ve onun sağ kolu Mergıoyu bulmalı Selenıa üzerindeki bombaları imha etmeli ve Konfederasyonda Vrangora yardım eden şahsı bulmalısınız (Bayağı kolay!).
İkonlar: A) Şahin Gözü : Ekranda oyuna aktif olarak katılan birşey olmadığını gösterir. Sağ tuşla BOB menüsüne ulaşırsınız.
B) Yön okları : Hareket yönlerinizi gösterir.
C) Konuşma balonu : Bir karakterle konuşabileceğinizi gösterir.
D) Şişe : Vücüdünuzun sıvı ihtiyacını karşılar.
E) Azan logosu : Oyundaki aktif karakterlerden biriyle etkileşim kurmanızı sağlar.
F) Soru işareti : Gereken işi yapmak için eksik materyal yada hareket olduğunu gösterir.
G) Kullanım ikonu : Bir makine kullanmanız gerektiğinde kullanabilirsiniz.
Ekranda B.A.T logosu gördüğünüzde sol tuşla ana menüye geçebilirsiniz. Burada: Look/ Search/ Drop/ Health/ Fınish gibi menüler ve bunların alt menüleri bulunur.
B.O.B MENÜSÜ:
(Bıdenectional Organıc Computer). Her B.A.T azanı gibi sizinde kolunuza bir bilgisayar monte edilmiştir. Bu bilgisayar ikinci bir beyin gibi hareket eder. Bobda dört ana fonksiyon bulunur.

Program 1; Bu pro gramla karekteristlik özelliklerin o anki durumunu öğrenebilirsiniz.
Program 2; Sağlık durumunuzu öğrenebilirsiniz.
Program 3; Tercüme ve Elektrokardiyogram bu seçenekle başka bir dili anlama ve konuşma yeteneğinizi belirleyelebilirsiniz. Bu program aynı zamanda kalp atışlarınıda kontrol eder. Acceleration seçeneği ile kalp atışlarını artırıp düşürebilirsiniz.
Program 4; BOBun belki en yararlı özelliği programlanabilmesidir. Bu sayede azanınız bazı rutin işlemleri tekrar tekrar yapmaktan kurtulur.
BOBun programlanmasında kullanacağınız komutlar ve parametler şöyledir:
KOMUTLAR ve PARAMETRELER
IF/ ALIEM
ENP IF/ MERIGO
DISPLAY/YRANGOR
TRANSLATE/TIHNGRY
ALARM/ THIRSTY
RESTART/ TIRED
END/ COOUNDED, NEXT, NORMAL, ILL
Ben etkin BOB kullanımı için birkaç örnek program yazdım. Bunları değiştirip geliştirebilirsiniz.
TERCÜME PROGRAMI (Her dili anlayıp konuşabilirsiniz).
IF ROBOT
TRANSLATE ROBOT
END IF
IF ALIEN
TRANSLATE
ALIEN
END IF
END

RESTART
SAĞLIK PROGRAMI
IF NUNGRY
DISPLAY "Yemek gerekli"
IF THURSIY
DISPLAY "Su gerekli"
IF TIREP
DISPLAY "Uykun var"
END IF
RESTART
MERİGO veya VRANGOR ile karşılaşmanız
IF MERİGO
VARN
DISPLAY "MERİGO"
END IF
IF VRANGOR
VARN
DISPLAY "VRANGOR"
END IF
RESTART

Yapımcı Firma:
UBI SOFT
Türkiye Temsilcisi:
TATKOM

B.A.T gerçekten muhteşem bir oyun. İyi grafikleri ve oynanabilirliği ile insanda heyecan uyandırıyor. Action sahnesi çok başarılı.
Tavsiyem oyun boyunca bir harita yapın ve sağlık durumunuzu ihmal etmeyin. Son söz "Mutlaka Alın".

TARKAN TENUÇİN



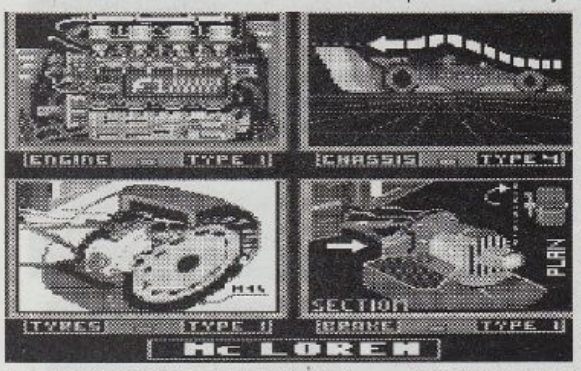


Formula 1 dünyada belkide en çok ilgi gören otomobil sporudur. Bu dalda yılın belli tarihlerinde, yılın belli yerlerinde yapılan yarışlar ünlü firmalar tarafından desteklenir. Formula 1 gokart ile başlayan yarış hayatının profesyonel son aşamasıdır.Böyle oluncada onca uğraşı ve çabanın karşılığını alır formula 1 yarışçıları.Şimdi bu kısa girişten sonra oyunumuzun konusu hakkında bir fikir edinmiştirsiniz. Bu oyun aracılığı ile artık sizde bir formula 1 pilotusunuz.

İlk önce temsil edeceğiniz ülkeyi ve yarışçıyı seçmelisiniz. Seçim yaptıktan sonra yarışçının ismini değiştirmek mümkün. İlk sıradaki yarışçı Avusturyalı Gerard B. 33 yaşında. İkinci Amerikan Ricard P. 31 yaşında. Üçüncü sırayı İngiliz Nigel Mannsel alıyor.33 yaşında. Dörtte son yıllarda ismini sık sık tekrarlatan bir yarışçı Brezilyalı Ayrton Senna. 29 yaşında. İtalyan Ivan c. beşinci sırada. 24 yaşında. Dünya şampiyonluklarını üstüste kazanan fransız yarışçı Alain Prost altıncı. 30 yaşında. İspanyol yıldızı Pepe M. yedi numarada. 22 yaşında. Son sırayı ise Belçikalı Thirry B. alıyor. 25 yaşında.

Yarışçılarımızbu kadar. Seçim yaparken herhangi bir fark söz konusu değil.

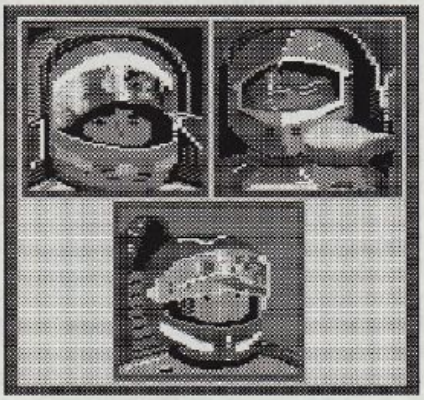
Bundan sonra sıra yarışacağımız otomobili seçmeye kalıyor. Burada dört değişik Formula arabası var. Birincisi Ferrari V.10 1.5 L. Oyundaki en iyi iki arabadan biri. İkinci araba Mc Laren V.8 3.5 L. iyi arabaların ikincisi. Bu ikisinden başka ise William V.8 3.5 L. ve Ley House V.8 3.5 L. mevcut. Son iki araba Ferrari ve Mc Laren'a oranla daha kuvvetsiz.Burada seçmeniz gereken ya Ferrari yada Mc Laren. Ferrari isim ve görüntü olarak cazip gelsede Mc Laren ondan bir gömlek daha üstün. Arabanızıda seçtikten sonra sıra geldi yarışmaya.



Yarıştan önce ekrana arabanızın donanımı gelecek. Şimdilik donanım ekranında oynama yapamıyorsunuz. Gelelim yarışa: Yarışı kuşbakışı tepeden görünen arabanız ile yapacaksınız. Biliyorum bazışlarınız yeter ama bütün yarış oyunlarıda yukarıdan görüntülü oluyor diye yakınıyor ama yarış kısmı diğer basit oyunlarla kıyaslanmayacak kadar güzel. Toplam dört ayrı ülkede ve dört ayrı pistte yarışacaksınız. İlk yarış Amerikada ikinci Brezilya'da üçüncü yarış San Marino'da Dördüncü yarış ise Monte Carlo'da gerçekleşecek.

Yarış başlar başlamaz yapmanız gereken yalnızca joysticki ileri itmek olmalıdır. Diğer bu tür üstten görüntülü (Örneğin Warm UP) yarış oyunlarındaki gibi garip kontroller yok. 150 KM hıza ulaştığınızda Ateş düğmesine basarak vites atın ve 302 KM'ye kadar hızlanın. Her yarış bir Qualify ve beş Lap'den oluşuyor. Bazılarınız anlamadı. Yani ilk olarak rakipsiz pistte yarışıp zamana göre sıralamaya girecek, böylece esas yarışa kaçıncı başlayacağınızı belirleyeceksiniz. Daha sonra gerçek yarış. Burada sizin gibi yirmi rakip daha var ve pistte trafik bir hayli kalabalık. Doğal olarak bir çok kaza olacak. Genelde çarpma ve sürtünmelerin hız düşmesi dışında pek bir zararı yok. Ama siz inat edip zorla rakibinizi saf dışı bırakıp kolay yoldan geçmek için çarptığınızda çarpan bölgede ufak hasarlar meydana geliyor. Herhangi bir zarar karşısında ikaz düdüğü sizi uyararak sinir ediyor. Birde sol aşağı tarafta arabanızın görüntüsü var. Burada çarptığınız veya hasar görmüş bölge renk değiştiriyor. (Pembe, Sarı, Siyah vb.) Renkler arttıkça durumun ciddiyetide artıyor. Genel olarak ilk renk pek önemli değil fakat renkler değiştikçe hızınız düşüyor. Bunları tamir etmek için pistin başlangıç yerine varmadan önce Pit (yani bakım) bölgeleri var. Buraya yüksek süratle girmek mümkün değil,çünkü girmek için iyi bir dönüşe ihtiyacınız var. Pit'e girerken (aynı şey viraj ve yol daralmaları için de geçerli) ekranın üstünde uyarı mesajı çıkıyor. Pit için uyarı çıktığında vites küçültün ve joysticki serbest bırakın. Yeterli hıza ulaştınız. Sağ tarafa iyice yanaşın ve pit'e girin.

Bu bölümde ekranın sağında arabanızın ve teknisyenlerin görüntüsü var. Önemli olan pit'e girmeden önce ekranın aşağı kısmında

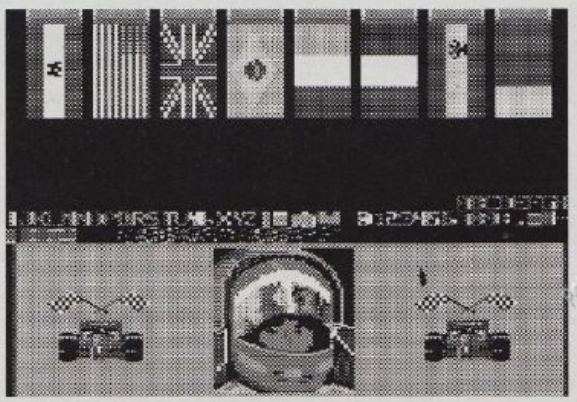


verilen ikazlar doğrultusunda arabanızın hasarlı olan yerlerini bilmeniz. Arabanın motorunda ve kanatlarında bir hasar varsa bu önemlidir zira hız kaybına yol açar. Ama lastiklerde birinci derecede hasar varsa vakitinizde kısıtlıysa lastik değiştirmeyle oyalanmıya bilirsiniz. İlk üç turda pit'e girmeyin. Bu vakitte rakiplerinizle aranızı açın. Daha sonra Dördüncü turda pit'e girin ve benzin alın. Benzin ikmali yapmadan beş turu tamamlayamazsınız. Gerekli tamirler varsa ekranda yazan ikonlara basarak tamiri gerçekleştirin. Tyre lastikler için,Engine motor tamiri için,Chassi kanatlar için, Brake frenlerin tamiri için işe yarar.Bu arada Fuel ikonuna basarak yakıt doldurmayı ihmal etmeyin.

Yarışı kazanmanız için ilk atıya girmeniz lazım. Eğer ilk yarışı kazanırsanız ekrana süreniz ve puanlarınız geliyor.Burada aşağı



tarafta iki ikon mevcut. Biri Shop yani yeni parçalar almayı, Diğeri Race yani direkt diğer yarışa geçmeyi temsil ediyor. Siz ilk yarıştan sonra Shop ikonunu seçerek parça almaya gidin.Oyun içinde belli miktarlarda para kazanıyorsunuz. Bu para ile arabanızı en iyi parçalar ve motorla donatıp hızını 360 KM'ye kadar çıkarabiliriz. Bir kere en iyi parçaları alınca (yani parçaların tamamı Type 4 cinsinden olursa) bir daha Shop'a uğramanıza gerek yok. Race seçeneği ile yarışa geçebilirsiniz. Yarışı hasarlı bir şekilde bitirmiş olsanız bile bir diğer yarışa hasarsız başlıyorsunuz. Yeter ki ilk altıya girin. Şimdi ise arabamızı bir sürat canavarına dönüştürecek parçalara bakalım : İlk önce arabamızın temel öğesi motorlar : Cowort 3.5 Lt V8 :600 HP gücünde.Dakikada 11 000 devir.Fiyatı 235$
Hondor 3.5 Lt V8 : 650 HP gücünde. Dakikada 11 000 devir. Fiyatı 705$
Turbo 1.5 Lt V10: 750 HP gücünde.Dakikada 11 500 devir. Fiyatı 2350$
Daha sonra hıza etki eden önemli bir faktör kanatlar :
Green Arow : Sürtünme katsayısı: 0.24 CX Dayanıklılık:%34 Ağırlık: 104 CM
Jet Car: Sürtünme katsayısı: 0.22 CX Dayanıklılık:%53 Ağırlık: 101 CM
Lighnin: Sürtünme katsayısı: 0.20 CX Dayanıklılık:%68 Ağırlık: 98 CM
Space: Sürtünme katsayısı: 0.18 CX Dayanıklılık: %89 Ağırlık: 95 CM
Geldik Lastiklere :
Pirelli 1: Antiskid (Savrulmayı önleme): %35 Isınma: %38 Balans: 3/6 Fiyatı: 230$
Pirelli 2: Antiskid: %55 Isınma: %50 Balans: 5/1 Fiyatı: 690$



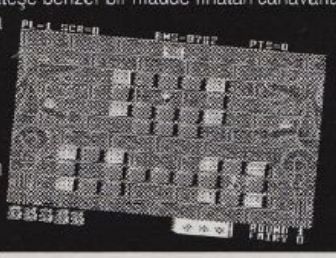
Oldyar 1: Antiskid: %68 Isınma: %61 Balans: 6/5 Fiyatı: 1380$
Oldyar 2: Antiskid: %86 Isınma: %83 Balans: 8/1 Fiyatı: 2000$
Ve son olarak Frenler
Weakone: Durma oranı: %32 Dayanıklılık:%41 Isınma: F.302 Fiyatı: 220$
Fren'o : Durma oranı: %56 Dayanıklılık: %63 Isınma: F.339 Fiyatı: 600$
Stoppit: Durma oranı: %78 Dayanıklılık: %80 Isınma: F.375 Fiyatı: 1200$
Hard I : Durma oranı: %99 Dayanıklılık: %93 Isınma: F.402 Fiyatı: 2200$
Bütün parçalar bu kadar. Bu parçalardan almanız gerekenler daima son sırada olanları.Bu parçalara sahip olduktan sonra yarışta artık farklı galibiyet alırsınız.Ben oyunda son yarışa kadar geldimve son yarışta oyun şifre sordu. Bendeki kopya olduğu için kodu bilemedim ve oyunun son ekranından ve son pistten mahrum kaldım. F1 Grand Circuit bence türünün en iyi örneklerinden.Üstten görüntülü araba yarışlarında birinci sırayı alır bence. Oyun başta insana zor gelse de oynadıkça alışılıyorve parçaları tamamladığınızda oyun çok çok kolaylaşıyor. Zaten kısa olmasıda tek dezavantajı. Oyun bittiğinde hala daha fazlasını istiyor oluyorsunuz. Yine de bunun oyunu almanıza engel olmasına izin vermeyin. Tütünün en iyi örneklerinden ve disketin iki yüzünü kaplayan F-1 Grand Prız Circuits'i temin etmenizde yarar var.

BARIŞ YALÇINKAYA

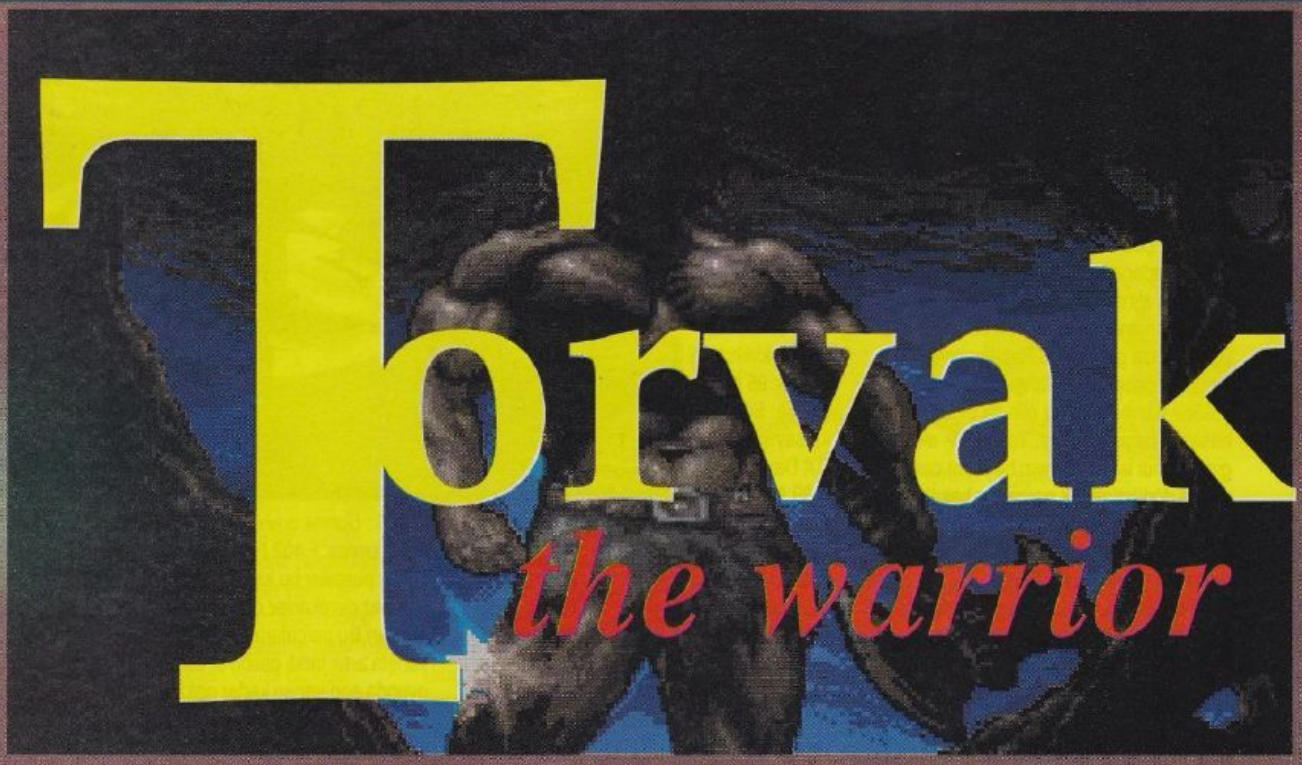
SOLOMON'sKEY

Selam. Şöyle sıradan olmayan bir platform oyunu oynamaya varmısınız? Eğer oynamak isterseniz işte size Solomon's Key. Solomon's Key Probe Software firması tarafından piyasaya çıkartılmış. Oyundaki amacınız değişik yerlerde duran anahtarları alıp kapıya ulaştırmak. Ama bu iş sandığınız kadar kolay değil. Örneğin Room 1-1'deki anahtarı alamıyorsunuz. Ne yapacaksınız? Hemen kendinize yeni platformlar yaparak o anahtarı kolaylıkla alabilirsiniz. Kendinize bir platform yapmak istiyorsanız boş olan bir yere gelip Fire'a basmanız yeterli.Platform'u ortadan kaldırmak için yine aynı işlemi uygulamalısınız.Oyunda siz Solomon'u canlandırıyorsunuz. Oyuna 5 hakla başlıyorsunuz. Şimdi sizi oyunun ekran düzeyi hakkında aydınlatacağım: Sol üstte skorunuz ve kaç kişiyle oyunu oynadığınız, ortada Time'a benzeyen Bonus var. Bonus bitince Time up oluyor ve haklarınızdan biri gümbürtüye gidiyor. Bonus'un bitmesine yakın müzik değişiyor. Sol altta haklarınız ve kaçıncı levelde olduğunuzu gösteren yer var. Sıra geldi düşmanlarınıza: Düşmanlarınız size hiçte dostça davranmıyorlar. Özellikle yeşil renkli gerizekalı tipler. Onların bulunduğu platforma gelirseniz arkalarına Turbo takarak size geliyorlar ve bir güzel gözünüzün ortasına yumruğu yiyorsunuz. Bunların yanısıra uçan periler, ateşe benzer bir madde fırlatan canavarlar, penguene benzeyen şirin tipler, uçan penguenler, döner çarka benzeyen yıldızlar sizi bayağı zorluyorlar.





Şimdide size puan kazandıracak eşyalardan söz edeceğim: çanlar, elmaslar, para keseleri, portakala benzeyen toplar, tabaklar ve üstündeki elmalar.Solomon's Key'de sizi bayağı zorlayacak bölümler var. Mesela Room 3-1. Ben ilk başta bu bölümü geçmemin imkansız olduğunu düşünmüştüm.Ama biraz kafayı çalıştırarak uzunca bir uğraşmadan sonra nihayet bu bölümüde geçtim. Sizinde diğer bölümleri ve Room 3-1'i geçeceğinize eminim.Oyunun grafikleri iyi yapılmış. Back Groundlar güzel çizilmiş. Neticede her yönüyle mükemmel ve zevkli olan Solomon's Key'i kaçırmayın.N. CAN ULAŞ



Torvak
the warrior

CORE firması bu aralar gerçekten güzel işler başarıyor. Son olarak piyasaya sürdüğü oyunlar yüksek oynanabilirlik ve güzel grafikleri ile herkesin ilgisini çekiyor. Bu kadar kısa zamanda bu kadar yüksek bir başarı elde etmesi gerçekten çok iyi. Tek dileğimiz bu başarısını uzun bir süre daha sürdürüp bize yeni ve süper oyunlar kazandırması. War Zone, Prehistorik ve Frenetic'ten sonra bu kez TORVAK THE WARRIOR ile CORE firması yine karşımızda. Diğer oyunlarında ki oynanabilirlik ve grafikler aynı güzellikte bu oyunda da var. Bu oyunda da önümüze geleni deviriyor ve bir çok engele rağmen yolumuza devam ediyoruz. Oyunda kontrol ettiğimiz kahramanı gördüğünüzde eminim çoğunuz bu eli baltalı barbarı Kimmeryalı CONAN'a benzetecektir. Kahramanımız gerçektende Barbar Conan'a çok benziyor, bu benzerlik eminim çizgi roman hastalarının oyunu daha büyük bir zevkle oynamalarını sağlayacaktır. Oyunda kahramanımızla birlikte bir çok garip yaratıkla savaşacak ve bir çok tehlikenin üstesinden geleceksiniz.

Oyunu yüklediğimizde kontrolümüz altında bulunan barbar savaşçıyla karşılaşacaksınız. Hemen ateşe basın ve bu uzun yolculukta ki ilk durağımız olan vahşi bir köye ilk adımınızı atın. Vahşi ve tehlikeli bir köyle başlayan uzun yolculuğumuz Kara Şatoya varana kadar sürüyor. Ancak bu gizemli ve esrarengiz şatoya ulaştıktan sonra gerçek rakibimizle karşılaşacak ve elimizdeki kılçla onu parça parça etmenin zevkine varabileceğiz. O zamana kadar yüzlerce yaratıkla boğuşmamız ve bir kaç dev yaratığı öldürmemiz gerekiyor. Tahmin edersiniz ki bu yolculuğu bitirmek hiçte kolay değil, hatta ilk başlarda imkansız gelebilir.Oyunda ekran düzeni şöyle: Üst tarafta enerjimiz, scorumuz, büyü sayımız ve kalkan sayımız bulunuyor. Bu değerleri oyun süresince devamlı arttırabiliriz. Kahramanımızın joystik hareketleri ise: Joystik kolunu sağa ve sola çektiğinizde o yöne ilerler, yukarı ve yukarı çaprazlara çektiğinizde zıplar ve aşağı çektiğinizde eğilir. Bu hareketleri yaparken dahi silahınızı kullanabilirsiniz. Özellikle büyüler ve kalkan en büyük yardımcımız olacak. Oyun içinde alabileceğimiz bazı objeler şunlar:

Balta: Bu silah oyuna başladığımızda elimizde bulunan ilk silahtır. Darbe şiddeti ve menzili normaldir. Fakat yinede daha çevik darbeler yapmanızı engeller.

Kılıç: Kılıcın etkisi ve menzili oldukça yüksektir. Baltadan daha etkili olan bu silahı daha oyunun başlarında alabildiğiniz için çok şanslısınız.

Çekiç: Şimdiye kadar gördüğüm en hantal en ağır ve en etkisiz silahlardan biridir. Sakın elinizde ki kılıcı bırakıpta bunu almak gibi bir hata yapmayın. Pişman olacağınızı %100 garanti edebilirim çünkü bu hataya bir kerede ben düştüm.

Şişe: Bir şişe bulduğunuzda (daha doğrusu şişeye benzeyen bir obje) sevinebilirsiniz. Çünkü bu objeyi aldığınızda çok etkili bir büyüye sahip olursunuz. Joystiğinizin ateş tuşuna devamlı bastığınızda kalkan sayınızın hemen yanında bir

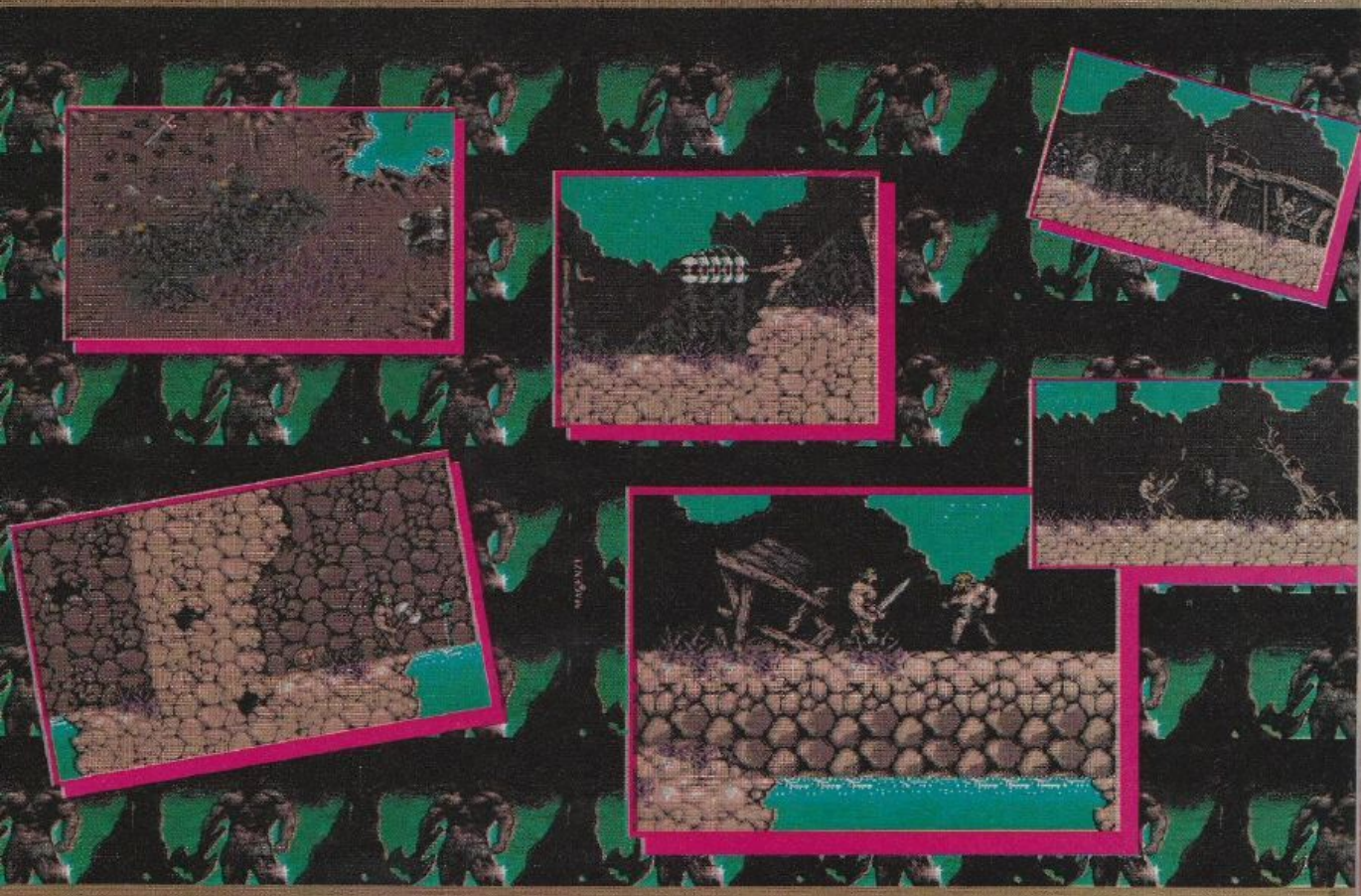
Yapımcı Firma: CORE
Türkiye Tem.: NOKTA

GENEL: %83

devamı sayfa 34

daire belirecek. Bu mavi daire büyüdüğü zaman ateşi bırakırsanız elinizdeki silahın gücüne göre bir büyü yaparsınız. Bu büyüleri level sonlarında ki dev yaratıklara karşı kullanmak sanırım daha akıllıca olur.
Enerji topları: Enerji topları oyunda ikiye ayrılıyor. İlk enerji topu küçük bir mavi topa benziyor ve az miktarda enerji veriyor. Diğer enerji topu ise sarı bir moleküle benziyor ve oldukça fazla enerji veriyor. Fakat bu objeden bir levelde ancak üç tane olabiliyor. Bu yüzden enerjinize çok dikkat edin.
H harfi: Yuvarlak içinde ki bir H harfinden oluşan bu obje gücünüzün artmasını sağlar. Bu sayede karşılaşacağınız yaratıkları daha kolay yokedebilirsiniz.
Kalkan: Kalkan şeklinde ki objeyi aldığınızda sizi darbelerden koruyacak bir büyüyle korunursunuz. Fakat darbe sayısı oyunu her oynayışınızda değişiyor. Bu sayı en az 5 en çok 10 oluyor.
Diğer objeler scorunuzu arttırmanızı sağlayan para ve elmas gibi objelerdir. Bu objeleri (silahlar hariç) karşınıza çıkan mezar taşlarını parçalayarak buluyorsunuz. Bu taşlar genellikle iki vuruşta parçalanıyor ve mutlaka içinden bir obje çıkıyor.
Karşımıza çıkan yaratıklar leveller geçtikçe değişiyor. İlk levelde uçan arılar, taş kafalardan, yeşil iğrenç yaratıklar ve topuzlu manyaklardan yakınırken ikinci levelde ilginç sürüngenler,acaip vahşi kuşlar ve gözlerini kan bürümüş cüceylerle boğuşmanız gerekiyor. Level sonunda karşılaşacağınız dev yaratıklar da epey değişik oluyor. Örneğin ilk levelin dev yaratığı at ile acaip bir yaratığın birleşmesi ile oluşan bir yaratık. Oldukça tehlikeli olmasına rağmen büyülerinizi kullanarak yapacağınız iki isabetli atışla canavarı yokedebilirsiniz. Leveller genelde üç kademeden oluşuyor ve her levelin sonunda bu dev canavarlardan biriyle savaşıyorsunuz. Oyun boyunca genelde açık havada ilerliyorsunuz, fakat çoğu zamanda yeraltında ki mağaralarda ilerlemek zorunda kalıyorsunuz. Karşınıza herhangi bir yaratık çıktığında ilk darbeyi vurduktan sonra geri sıçrayın ve ikinci darbeyi vurun, bu şekilde enerji kaybından kurtulabilirsiniz. Fakat çoğu zaman birdenbire ortaya çıkan tehlikeler yüzünden enerjiniz sürekli azalıyor. Bütün bu tehlikelere rağmen uzun ve zor beş levelide başarı ile bitirmek sizin elinizde.
TORVAK THE WARRIOR' un değerlendirmesini daha yazının başında yaptığımız için burada söylenecek çok az söz kaldı. Şiddet, macera ve heyecan bir oyunda aradığınız özelliklerdense sizin için tek çare bir an önce bu oyunu temin etmektir.
CORE firmasının (Nedense onların oyunlarını açıklamak hep bana nasip oluyor) hazırladığı bir başka oyunda görüşmek üzere..... ÇAAVVV!

SERKAN SÖZER

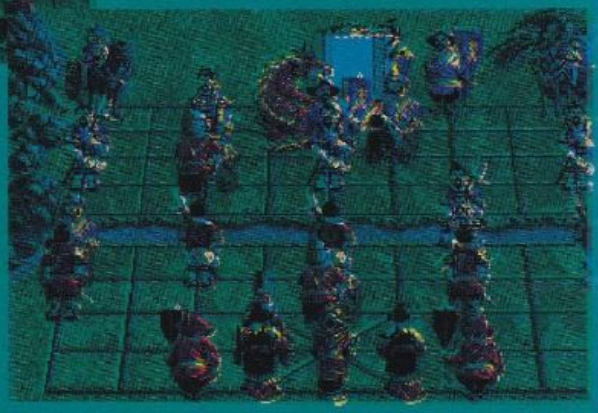


BattleChessII

Çok sevgili okuyucularım. Yakında itahar ettiğim haberi gelirse sebebi ya birilerinin beni Jelibon yemeye zorladığından ya da yazılarıma değişik başlangıçlar bulamadığımdandır. Merhaba arkadaşlar tipi bir başlangıç yapınca MAC kızıyor. *(Istersen selamunaleyküm agalar, istersen hi girls, istersen na'aber millet diye başla, ama bir daha merhaba arkadaşlar diye başlarsan bu yazının başlandıcı senin sonun olacak-MAC)* Sonuç olarak yazıya nasıl başlıyacağım diye düşünmekten canım çıkıyor. Neyse bu konuya böyle hafiften değindikten sonra geçelim size tanıtacağım oyuna. Sizlere ilki çok beğenilen Battle Chess oyununun 2.versiyonu olan Battle Chess 2 diğer adıyla Chinese Chess'i açıklayacağım. Oyunumuz güzel bir grafik ve müzikle açılıyor. Kod bölümünü geçtikten sonra oyuna giriş yapıyoruz. İlk önce size Pull_Down menüleri açıklayacağım. Disk menüsündeki Load Game seçeneği ile önceden kaydettiğiniz bir oyuna devam edebilirsiniz. Save Game ise kaldığınız yerden oyunu kaydetmenize yarar. New Game ile yeni bir oyuna başlarsınız. Setup Board'u seçtiğinizde,



oyun tahtasını istediğiniz şekilde düzenliyebilmeniz için 2 boyutlu görünüş çıkar. Bura dan fazla ve yerleri yanlışyacak şekilde taşları değiştirebilirsiniz. Tahtadaki taşları üzerlerine basarak alabilir ve yerlerini değiştirebilirsiniz. Eğer bu taşları çıkartmak istiyorsanız tahtanın dışına basmalısınız. Yeni taşlar eklemek isterseniz, yan için yan taraflardakileri alıp tahtaya koymalısınız. Burada ayrıca Setup Options diye ayrı bir menü çıkıyor. Bu menüdeki Clear Board ile tahtayı silebilirsiniz. Restore Board tahtayı eski haline getirir. Next Move Blue ve Next Move Red seçenekleri ile ilk hamleyi kimin yapacağını belirtirsiniz. Bütün işiniz bittiği zaman Done seçeneğiyle oyuna dönebilirsiniz. Disk menüsünün son seçeneği Quit ile oyundan çıkabilirsiniz. Gelelim ikinci menü olan Move'a. Bu menününün ilk seçeneği Force Move, bilgisayarın hamlesini düşünmesini bırakıp hemen en iyi hamlesini oynamasını sağlıyor. Take Back, son hamleyi geri almak içindir. Replay, Take Back ile geri aldığınız hamleyi tekrar ettirmenizi sağlıyor. Süggest Move'u seçerseniz, bilgisayar size oynayacağınız hamle hakkında fikir verir. Show Layout seçeneği size oyunun 2 boyutlu küçük tahtasını ekranın ortasında gösterir. Böylelikle oyunun 2 boyutlu haline bakacağım diye disket değiştirmekten kurtulursunuz. Move menüsünün son seçeneği Help Mode'u seçerseniz, bir taşa klikliediğinizde o taşın gidebileceği yerler yeşil olarak, normalde gidebileceği fakat şu anda gidemiyeceği yerler kırmızı olarak gösterilir. Geçelim Settings menüsüne. İlk seçenek ile sesleri, ikinci ile her taşın kendi müziğini açıp kapatabilirsiniz. Sonraki seçenekler oyunu 3 boyutlu tahtada, 2 boyutlu Romen harfli tahtada veya 2 boyutlu Çin harfli tahtada oynamanızı sağlar. Settings menüsünün diğer seçenekleriyle oyun modlarınız belirleyebilirsiniz. Human Blue bir oyuncunun, Amiga Blue ile Amiga'nın ve Modem Blue ile modemdeki bir oyuncunun maviyi yönetmesini sağlarız. Seçeneklerin Red yazanlarından da kırmızılarıyönetecek oyuncunun kimin nesi olduğunu seçebilirsiniz. Eğer iki kişi oynamak istiyorsanız Human Blue ve Human Red açık olmalıdır. Bilgisayara karşı oynamak isteseniz bir seçeneği Amiga bir seçeneği Human yapmalısınız. Son menü olan Level ile oyunu bilgisayara karşı oynarken zorluk derecesini belirleyebilirsiniz. Bu menüde





UYY ANAMisyonlara BAK

Battchess II'yi şimdiye kadar çıkan diğer çin daması oyunlarından ayıran en önemli özellik iki taş karşıkarşıya geldiğinde çıkan animasyonlar. Taşların türüne göre mükemmel çizilmiş ve oldukça esprili animasyonlar izleyebilirsiniz. Tabii bunları kapatıp oyunu düz bir tahtada oynamakta mümkün ama bunu kim yapar ki.

9.Level'e kadar olan seçenekler kolaydan zora doğrudur. Son seçenek Set Time ile bilgisayara bir zaman vererek onun bu zamanda hamle yapmasını sağlayabilirsiniz. Pull_Down menülerin açıklamaları bittiği için sizlere Çin satrancı hakkında bilgi verebilirim. Çin satrancı 9*10'luk bir alanda, iki kişiyle ve 16'şar taşla oynanır. Kral iki koruyucusuyla beraber sarayında bulunur. Amaç kralı almaktır. Her iki tarafın taşları şunlardan oluşur: 5 Piyon (Pawn) , 2 Top (Cannon) , 2 Kale (Rook) , 2 Şövalye (Knight) , 2 Bakan (Minister) , 2 Koruyucu



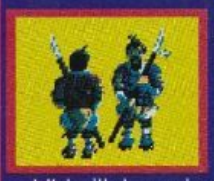
(Counsellors) ve 1 Kral (King) .
Kralı sıkıştırmak için 2 topçunuzu arka arkaya koyabilirsiniz. Piyonlarınız geri gitmediğinden onları gerekmedikçe fazla ilerletmeyin. Oyunda Kralı sıkıştırabileceğiniz 3 tür taşınız olduğunu unutmayın. Kralı ancak Top, Kale ve Şövalye ile sıkıştırabilirsiniz ama piyonları da yabana atmayın. Dikkatli kullanırsanız 5 tane piyonla neler yapılmazki. Kralınızı korumakla görevli Bakanlarınız ve koruyucularınızı iyi kullanın. Son tavsiye olarak, bu kadar tavsiyeden sonra hep yeniliyorsanız bir daha oynamayın.
Battle Chess 2, gerek grafikler, gerek animasyonları, gerekse müzik ve ses efekt-



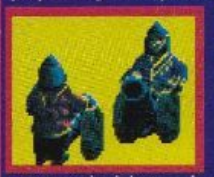
leriyle süper sınıfına girebilecek bir oyun. Animasyonlar mükemmel yapılmış. Hem uzun hem espirili. Grafiklere söylenecek söz yok. Her taşın ayrı bir müziği olması çok harika olmuş. Bu kadar şeye birde çok güzel ses efektleri eklenince ortaya muhteşem bir oyun çıkmış. Satranç tipi oyunlar sevmeseniz bile bence mutlaka alın. Yolu bilgisayardan geçen herkezle bir gün bir yerde buluşmak dileğiyle. *(Şimdi sen buna yazı sonu mu diyorsun. daha çok düğün davetiyesine benziyor.Eleştirileri kırbaşla yapınca anlamıyorsun, belki cümle aleme rezil olunca anlarsın.-MAC)*

MURAD OMAY

Krallar, Vezirler ve Piyonlar...
Siz Hangisisiniz?



PİYON: Çin satrancında her iki oyuncununda 5 piyonu bulunur. Bu piyonlar nehri geçene kadar sadece ileri gidebilirken, nehri geçtikten sonra sağa veya solada gidebilirler. Gittikleri yerde başka bir taş varsa onu alırlar. Ayrıca piyonlar rakibin ilk karesine geldiklerinde kendilerinden daha büyük derecedeki taşlarla yer değiştirmezler. Yani dalıpta, piyonu Topçu yapacağım diye boşu boşuna düşmana koşturmayın.



TOP: 2 tane topunuz vardır. Topcular yatay ve dikey olarak ilerlerler. Önlerinde taş varsa geçemezler. Sadece topcuların ilerlemeleriyle alışları farklıdır. Topçuların bir taşı alabilmeleri için mutlaka alacakları taşla kendilerinin arasında bir taş bulunmalıdır.



KALE: 2 tane kaleniz vardır. Kaleler de aynı toplar gibi yatay ve dikey olarak önleri boş olduğu sürece ilerler ve alırlar. At arabası şeklinde olmalarının konuyla hiçbir alakası yoktur. Bu sadece çinlilerin garip zevklerinin bir sonucu.



ŞÖVALYE: 2 tane şövalyeniz bulunur. Bunlar satrançtaki atlara benzerler. Taşların üzerinden geçemezler. İki kare istediği yöne (çaprazlar dışında) ve bir kare de sağa veya sola ilerleyebilir ve alabilirler. Agresif taktiklerinizde kullanacağınız ana taştır.



BAKAN: Oyunda sizin 2 bakanınız bulunur. Bakanlar nehri geçemezler. 2 çaprazlara giderler. Taş almalarıda bu şekilde olur.Grafikerlerin animasyonları çizerken beni model olarak kullandıkları MAC tarafından çıkarılan asılsız bir söylentidir. Kanmayın.

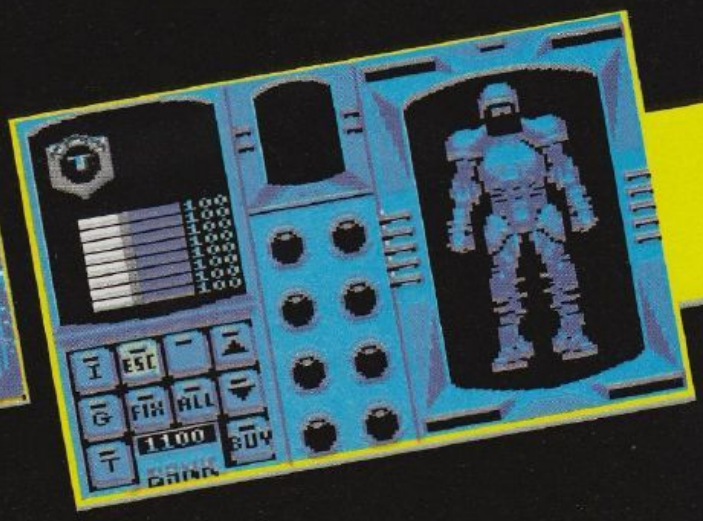


DANIŞMAN: Kralın yanında sarayda durup onu korurlar. 2 tane koruyucunuz vardır. Tek kare çapraz olarak ilerleyebilirler. Saraydan dışarı çıkamazlar. Nedense kıyafet olarak biraz geisha'lara benzerler. (Ben bukraldan şüphelendim abi.)



KRAL: Kral oyunun en önemli piyonudur. Rakibin Kralını ele geçirdiğiniz zaman oyunu kazanırsınız. Tabii ki o sizinkini ele geçirince de kaybedersiniz (mantıksal denklem). Yani bütün tantana kendi kralınızı kaybetmeden rakibin kralını almaktır. Kral kendi sarayında bir kare ileri, geri, sağa veya sola gidebilir, ama dışarı çıkamaz (geisha'ları belirtmiştim di mi?) Sizin Kralınızla rakibinizin Kralı aralarında hiçbir taş olmadan karşı karşıya duramazlar.(Protokol gereği galiba)





Gene yorucu bir Air Hockey partisinde Şahin'le bir olup Air Hockey özürlü Murat Omay'a epey fark atıp (90 gibi... 3 kere) dergiye döndük. Günlük kola ihtiyacımızı karşıladık, Metallica'nın en taze albümünü defalarca dinledik (özellikle Sad But True ve The Unforgiven'ı). Bu arada ben eski bilgisayarım Commodore'da yeni oyunlara şöyle bir göz atıyordumki gözüme tanıdık bür isim ilişti... Speedball 2. Her zaman olduğu gibi güzel oyunlar Commodare'da Amiga'dan epey geç gelmeye devam ediyor. Oyunumuzda bunun son örneklerinden. Dergimizin Mart sayısında yayınlanan Speedball 2 Commodare'da aylar sonra elimize geçti. Her nekadar bazı ükela Amiga'cıların hoşuna gitmesede ben oyuna bayıldım. Bence IMAGE WORKS iyi iş yapmış.

Şimdi gelelim oyunumuzun oynanışına. Karşınıza çıkan ilk ekranda oyuncu sayısını belirliyorsunuz. Aynı ekrandaki 'Demo' seçeneği ile de iki bilgisayar takımının mücadelesini izleyerek bir maçta başınıza gelebilecekleri görebilirsiniz. Bu ekranda 1 Player'ı seçerseniz karşınıza çıkan ekran şöyle;

Knockout; Bilgisayara karşı tek maç oynamanızı sağlar.

League; 8 takımın mücadele ettiği bir ligde mücadele etmeniz içindir.

League'i seçtikten sonra karşınıza çıkan ekranda ya yeni oyuna başlarsınız ya da daha önce kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yüklersiniz.

Cup; Eleme usulüyle oynanan kupa ya katılmanızı sağlar.

Practice; Pratik yaparak maçlarda daha başarılı olabilirsiniz.

Eğer iki kişi karşılıklı oynamak istiyorsanız önceki ekranda 2 Player'ı seçmelisiniz. Seçtiğinizde karşınıza başka bir ekran çıkar. Bu ekrandaki seçeneklerde şunlardır;

Single Game; Arkadaşınızla tek maç oynamak için.

Best of Three; Üç maç sonunda fazla galibiyeti olan kazanır.

Best of Five; Arkadaşınızla peşpeşe beş mücadele yapmanızı sağlar.

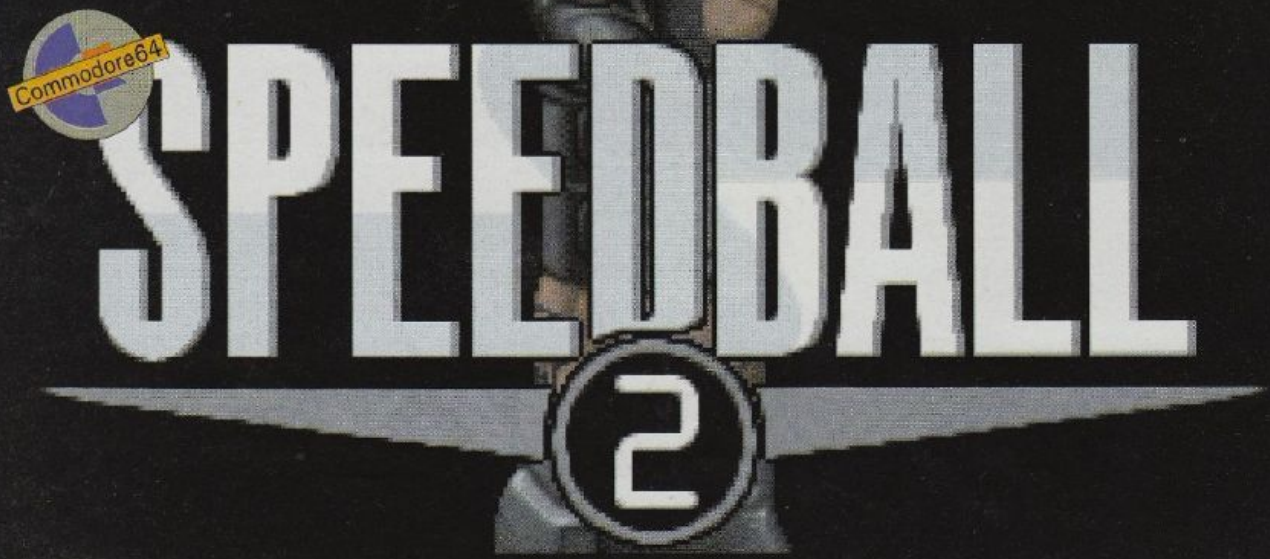
Şimdi de gelelim oyunda menejerlik yaptığınız bölüme. Bu ekranın düzeni şöyle; sol üstteki küçük ekranda o an seçmiş olduğunuz oyuncunun adı, mevkisi, değeri, ona almış olduğunuz koruyucu ve güçlendiricilerin oranı var. En sağda ise tüm takımı toplu olarak görüyorsunuz. Sol altta ise kalan paranız ve bazı tuşlar var. Bunların anlamları ise şöyle;

TRA; Bununla transfer yapabilirsiniz. Genelde trasfer edebileceğiniz oyuncular epey iyi, eğer alısanız eminim faydalı olurlar.

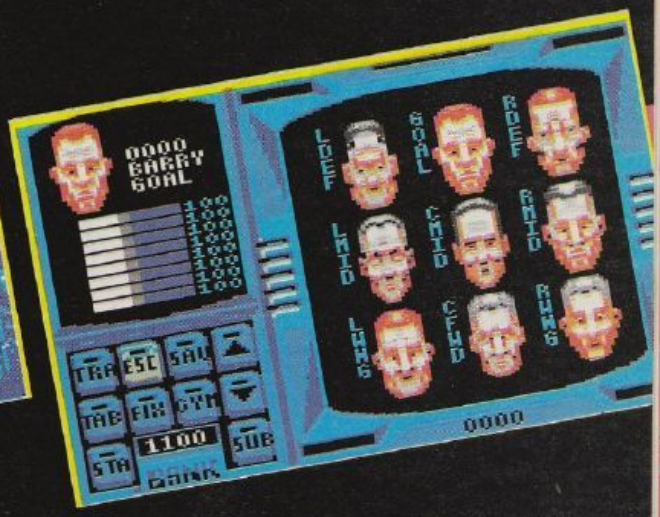
SAV; Oyunu kaydetme.

FIX; Bir sonraki maç ile ilgili istatistikler.









STA; Takım hakkında bilgiler.
TAB; Puan tablosu
SUB; Oyuncu değişikliği.
ESC; Escape ile oyundan çıkıp maça geçebilirsiniz.
YUKARI AŞAĞI TUŞLARI; Bu tuşlar şu an incelediğiniz oyuncudan bir sonraki veya bir öncekini sol taraftaki ekrana getirir.
GYM; Oyuncularınıza ekstra güçlendirici ve koruyucular almanızı sağlıyor. Gym'yi seçtiğinizde karşınıza başka bir ekran çıkıyor. Bu ekran düzeni ve seçenekleri şunlar; sol üst köşede önceki ekranda olduğu gibi bir oyuncuyu ve özelliklerini görüyorsunuz. Ortada sekiz seçemek var. Bunlar sizin her maçta ihtiyacınız olan koruyucu ve güçlendiriciler. Şimdi bu çok faydalı ekstra giyecekler bir göz atalım;
INT (Brain Boost); Bu kafanızı koruyan bir kask.
ATT (Barge Pads); Omuzlarınızı koruyan bir çelik plaka.
DEF (Chest Guard); Göğsünüzü rakibinizin yumruklarından sakınan koruyucu.
SPE (Speed Boots); Maçta daha hızlı koşmanızı sağlayan ayakkabılar.
THR (Power Elbows); Dirseklerinizi güçlendirerek topu daha iyi atmanızı sağlıyor.
POW (Power Gloves); Ellerinizin gücünü arttırıyor..
STA (Thunda Thights); Bu da bacaklarınızın gücünü arttırıyor.
AGR (Bitmap Shades); Gözlerinize takılıyor ve pasların isabet yüzdesini arttırıyor.
Bu seçeneklerin üzerinde ise, alırsanız size kaç krediye maal olacağı yazılı. En sağdaki adam resminde seçtiğiniz güçlendiricinin vücudun neresine takıldığını görebilirsiniz. Gelelim sağ altta seçeneklere;
I; Oyuncuları teker tekr inceleyip onlara ekstra koruyucular almaya yarıyor.
G; Herhangi bir mevkiyi ve yedekleri ayrı ayrı güçlendirmenizi sağlıyor. Örneğin defansı seçtikten sonra speedboots alırsanız tüm defans oyuncuları hızlanır.
T; Burada herhangi birşeyi tüm oyuncularınıza alıyorsunuz.
ALL; Üstteki karede görünen oyuncuyu yada mevkiye sağdaki 8 koruyucunun hepsini almak için kullanılır. Bence pek faydalı değil çünkü gereksiz şeyleride almış oluyorsunuz.
BUY; Bir şey satın almak için iki yolunuz var. Ya sağdaki istediğiniz seçeneği iki kere seçersiniz yada bir kere seçtikten sonra Buy'a basarak alırsınız.
FIX; Sonraki maçı ve rakibinizin özelliklerini gösteriyor.
ESC; Escape ile bundan bir önceki ekrana dönüyorsunuz.
Her maçtan önce GYM ekranına gelip, istediğiniz (yada krediniz yettiği kadar) oyuncularınızı güçlendirmelisiniz. Takımınızın maça çıkmaya hazır olduğuna inandığınız da ise ESC ile maça geçin. Maça hava atışıyla başlanıyor. Rakibinizle girdiğiniz hava atışında topu daha çok yumruk atan kapıyor. Topu kaptıktan sonra isabetli paslarla rakip kaleye gitmelisiniz. Çünkü topu sürerseniz bir rakip oyuncu arkanızdan yetişip sizi yere devirebilir. Gol atmak içinse uzaktan şut çekmenizi tavsiye etmem. Yapmanız gereken şey topu kalecinin yanından kaleye fırlatmak.
Maçtaki tek amacınız gol atmak değil. Daha doğrusu sadece gol atarak puan almıyorsunuz. Yerde duran paraları toplayarak ve sahanın içinde topu belli yerlere çarptırarak ta puanınızı arttırabilirsiniz. Bu paraları toplamanın diğer bir faydasıda daha sonra maç hasılstıyla birleşip, banka kredinizi arttırması.



Oyunda kesinlikle sportmen olmanız gerekmiyor. Aksine nekadar açık göz, hileci ve kavgacı olursanız okadar başarılı olursunuz. Eğer sizde benim gibi sporda kurallardan hoşlanmıyorsanız, rakibinizin elindeki topu ancak pas verirken kapma umuduyla yaşamak yerine,suratına bir yumruk attıktan sonra elinden almayı tecih ediyorsanız sanırım idealinizdeki sporu buldunuz. Ama illede sportmenlik diye tutturursanız, gidin kurallarına uyarak futbol,basketbol filan oynayın ama beni ve benim gibileri bu vahşi oyunla yanlız bırakın.

ÜMİT ÖNCEL





Yapımcı Firma:
IMAGE WORKS

GENEL:%91

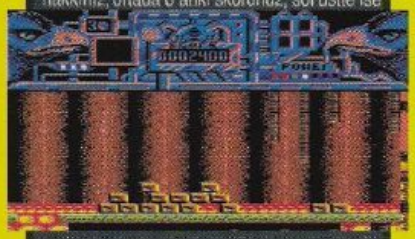
THALAMUS 1986 THE HITS 1988

Paket oyunlar, orjinal program çağında firmaların yeni gözdeleri. Hem programcılara ucuza maal oluyor, hem de kullanıcılar istedikleri bir çok oyun yada kullanım programını kolayca ve toplu halde bulabiliyorlar. Thalamus'da diğer ünlü firmalardan geri kalmayıp 1986 ve 1988 yılları arasında çıkardığı en iyi oyunlardan oluşan bir orjinal paket hazırlamış. Bu pakette yayınlandığı yıllarda çok beğeni kazanan altı oyun var. Bu oyunlardan; Delta, Quedex, Sanxion ve Hunter Moon tek parça. Hawkeye ve Armalyte ise disketin birer yüzünü kaplıyor. Oyunların tümü dürt beş yıllık ve belkide 91 model oyunların çoğuyla boy ölçüşemez ama bir zamanlar bizi uzun süre ekran başında tutmayı başaran bu oyunları Thalamus yeniden gözde yapmaya niyetli gibi görünüyor.

ÜMİT ÖNCEL

HAWKEYE

Aynı pakette ki diğer bir programda eskiden çoğu Commodore'cunun tanışmış olduğu Hawkeye. Atlayın,zıplayın,vurun, tekmeleyin, yıkın,dökün ne yaparsanız yapın ama kahramanımızı sağ sağlım bölüm sonuna ulaşmasını sağlayın. Oyundaki asıl amacınız size zara vermeye çalışanlara gereken cezayı verirken, yollarda bulacağınız herşeyi toplamak. Gereken şeyleri topladığınızda bölümü bitiriyorsunuz. Yol boyunca karşılaşacağınız tehlikeler çok çeşitli, mesela maymunlar, yerden ansızın beliren eller, erjerhalar, dinazorlar,çukurlar ve daha birçok yaratık.Ekranın sol üst köşesinde kalan hakkınız, ortada o anki skorunuz, sol üstte ise



o bölümde topladığınız şekillerin sayısı var. Sol üstte ayrıca sahip olduğunuz dört çeşit silahtan hangisini o anda kullandığınız bir kutu içinde gösteriliyor. Resmin altındaki noktalar ise kalan mermi sayısını ifade ediyor. Enerjinizde sol üsttedir. Oyunda enerjiniz bittiğinde yada bir çukura düştüğünüzde bir hakkınızı kaybedersiniz. Yol boyunca karşınıza çıkan kutuların üstünde ki harflerde onların hangi ekstra gücü içerdiğini ifade ediyor. Karşınıza çıkacak kutuların üzerlerinde 'L','S','M' ve 'R' harfleri yer alacak. Bunlar size daha kuvetli ateş gücü, kurşun, puan, ekstra hak ve enerji sağlar. Eğer bu kutucuklara dikkat etmezseniz özellikle bölüm sonlarına doğru enerjiniz azalırken, heryerde enerji kutusu zorunda kalırsınız. Aynı şey mermi içinde geçerli.Silahınızı karşınızdaki maymuna doğrultup, tam tetiği çektiğinizde duyacağınız bir 'Çıt' sesi oyuna veda etmenize yol açabilir.
Bu türden hoşlananların severek oynayacakları bir oyun olabilir ama bütün paketde sadece Hawkeye için almaya değmez.

Thalamus'un paketindeki oyunlar arasında bence bu pakette yer almaya hakkı olmayan yegane oyun. Baştan sona alışılmış bir shoot'em up olan Sanxion, fazla uğraşmaya değmeyecek bir oyun. Oyunun en önemli özelliği (!) geminizi ikli ekrandan birden izleyebilmeniz. Yukarıdaki ekranda geminizi üstten görüyorsunuz. Bunun faydası ekranın arkasında birden beliren düşmanlarınızı önceden görüp kaçabilmeniz. Aynı şey ön taraf içinde geçerli. Sanxion hakkında söylenebileck fazla birşey yok... ama sadece küçük bir soru. Thalamus bu oyunu niye diğer hitleriyle aynı pakete koynuş acaba?



DELTA

Shoot'em up hirtanası bundan birkaç yıl önce hep aynı isimle çalkalanıyordu... DELTA! Uzun süre güncelliğini koruyan, sevilerek oynanan ve belkide Shoot'em up kalıkları arasında kendine yer bulan Delta. Thalamus'un en başarılı oyunlarındandı. Sevilen bir çok oyun gibi sonradan Deltanında ikinci versiyonu hazırlandı. Ama benim için birincisi gerçekten en iyilerinden biriydi. Kendisini sıradan Shoot'em up'lardan ayıran bazı özellikler Delta'yı aynı türdeki diğer oyunlardan daha cazip kılıyor. Bunlardan biri; göreviniz sadece önünüze gelen vurmak değil, biraz kafayı çalıştırıp, toplamanız gereken ekstra güçleri sırasıyla ve zamanında almak. Severek oynanabilecek bir shoot'em up. Thalamus'un 87-89 yılları arasındaki Hitleri paketindeki yerini sonuna kadar hak ediyor.

ARMALYTE

Armalyte;1989 model bir shoot'em up. Klasik türlerinden ayırt edici yegane özelliklerinden biri sıkılmadan saatlerce oynanabilmesi. alışana kadar epey zorluk çekeceğiniz oyunda hızla azalan haklarınızı ekranın altında puanınızın yanında görebilirsiniz. Oyunu tek kişilikte, iki kişilikte oynasanız çift gemiyle ilerliyorsunuz. Yalnız başınıza oynarken fire'a bastığınızda her iki gemide ateş ediyor. Başlangıçta iki değişik silahınız var. Ama sonraki bölümlere ulaştığınızda yollardan topladığınız ekstra güçler size çeşit çeşit silahlar kazandırıyor. Oyunun başında güçsüz bir lazerle sadece ileri doğru ateş edebilirken,ilerde toplayacağınız güçler sayesinde ufak uzay geminiz marifatli bir savaş makinasına dönüşüyor.arşılaştığınız yaratıklar değişik yollar izleyerek ekranı terk ediyorlar. Ayrıca bölüm sonunda sizi bekleyen iki dev yaratık var. Bu yaratıklar sadece belli bir yerlerinden vurulunca hasar alıyorlar. Bunu deneyerek bulmalısınız. Yaratıklarından genellikle tam ortasında bulunan bu can alıcı noktaları vurduğunuzda değişik bir ses çıkıyor ve yaratığın rengi bir an için değişiyor. Genelde her bölümde iki bölüm sonu canavarı var, ikincisi ilkinden daha zor ölüyor. Geçenlerde Amiga için de hazırlanan Armalyte Shoot-em up hayranları için ideal oyun. hele bu kadar oyunla beraber satılınca.

HUNTERS MOON

Gerçekten ilk çıktığında deliler gibi oynadığım bir oyundu Hunter Moon. İlk aldığımda beni uzun süre uğraştırmıştı. Aylar sonra arşivimde oyunu tekrar bulduğunda sanki ilk defa oynuyormuşum gibi gelmişti. Bu yazıyı hazırlamak için oynadığımda ise aradan yıllar geçmişti, ama ben gene sanki oyunu ilk defa oynuyormuş hissine kapıldım. Gerçekten gerek grafik gerek konunun ilginçliği açısından güzel bir oyun.Oyundaki amacınız biraz alışılmadık. Yapmanız gereken şey; rahat koltuğunuzdan kalkıp bir duş almak. Daha sonra arabanıza atlayıp uzay araştırmaları merkezine gidin,dolabınızdan astronot giysilerinizi alın. C kapısında sizi bekleyen uzay mekiğine atlayıp, yola çıkın. Gördüğünüz ilk gezende inin (Kendisi AY oluyor...). Şimdi uzay geminizdeki diğer bir modüle geçin, bu silahlandırılmış bir gemicik. (Bunları yapmak için bir komut girmeye falan kalkmayın, sadece gözlerinizi kapatıp hayal etmeniz yeterli).

HEDEF : 1992

TÜRKİYE BİLGİSAYAR FİRMALARI REHBERİ 1992 HAZIRLANIYOR

- İl il, tüm bilgisayar firmaları ...
- Her firmanın sektörel ihtisası ...
- Firmaların pazarladığı mal ve hizmetler ...
- Firmaların idari yapıları ve yöneticileri ...
- En son adres - telefon bilgileri ...

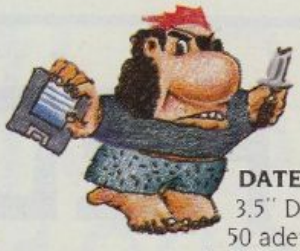
Bilgisayar firmalarını ayrıntılı biçimde ve ideal sayfa düzeniyle kamuoyuna tanıtacak olan rehber, şimdiye kadar yapılmış çalışmaların en geniş kapsamlısı olacaktır.

Firmaların görüş ve tavsiyelerine uygun olarak bilgisayar sektörünün gücünü ve boyutlarını ortaya çıkarmayı amaçlayan rehberde

YERİNİZİ ALDINIZ MI?

GENİŞ BİLGİ VE REZERVASYON İÇİN : KURTEKS DIŞ TİCARET VE DANIŞMANLIK LTD. ŞTİ.
Telefon: 512 02 68 Fax: 527 10 75
512 02 77
512 03 47

BU SAYFAYI OKUYUNUZ



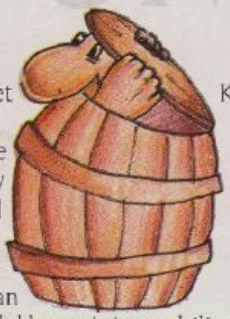
DATEK-MEDIA
3.5" DİSKET
50 adet 200.000.-TL
Tanıtım amacıyla... Üstelik "Süper kalitede"

DATEK-PROTAR HARDDISK



Amiga 500 için... Meraklısına özel bir harddisk.
Kapasitesi 20 MB'den 160 MB'a artabilir. (40 MB'den yukarısı özel cache bellekte alınabilir.)
Özel SCSI Controller sayesinde, süper hız; 900 KB/S ve istenirse 8 MB'a kadar Extern hafıza, isteğe bağlı olarak ilave edilebilir.
Daha fazla bilgi için bizi arayınız.

Orjinal!..
X-COPY
Kopya kartuşu ile birlikte, utulity disket hediyeli.
Disketteki programlar sayesinde Disk Backup veya File Copy yapabilirsiniz. Hard diskler için özel utulity programı, diskettede vardır.
Bu kopya kartşu sayesinde sahip olduğunuz kopyalanamıyan orjinal oyunları kopyalayabilir veya yedeklemesini yapabilirsiniz.





HIGH-SCORE KILLER POWER-64
Artık oyunları sonuna kadar sorunsuz ve rahatlıkla oynayabilirsiniz. Üstelik kırmadan, bozmadan. Pek yakında Amiga versiyonu olan POWER-AMIGA'larda hizmetinizdedir. Fiyatı sadece 40.000.-TL.



AMIGA LASER DISK PLAYER
Yepyeni bir teknoloji şimdi Türkiye'de... Gelin Amiga Center'a, laser oyunlarının farkını keşfedin, gerçek film kalitesinde...
Hazırdaki oyunlar:
Dragon's Lair, After Burner, Indiana Jones, Space Ace

DATEK-DIGITIGER
Realtime digitizer, 704x560 pixel çözünürlük renkli, 4096 renkli veya siyah beyaz tarama. Dünyanın en yüksek çözünürlüğüne ve hızına sahip olan tek digitizer: HI-RES modunda 5 SANİYE'de digitize süresi



AMIGA 3000
68030 CPU/16 Mhz çalışma hızı,
3.5'DS (880 KB) disket sürücü,
2 MB hafıza, 50 MB Harddisk
68881 Co-Prozzesor,
Fiyat için arayınız.
Diğer modellerimiz mevcuttur.



AMIGA VIRUS-STOP
Virüse kesin çare...
Bu kartuş sayesinde artık virüslerden korkmadan, gönül rahatlığıyla çalışabilirsiniz. Üstelik bilgisayarın hafızasında virüs olsa bile. Drive çıkış portuna takılan bu parça, ayrı program gerektirmez.
Fiyatı sadece 50.000.-TL.



DATEK ROBOTİK-KART
Commodore 64'ünüzde inanılmaz işler başarabilirsiniz. Hertürlü elektronik devreye kumanda edebilir, istenilen şekilde devre simule edebilirsiniz.



HOTLINE: 148 43 83

POWER BY DATEK



AMIGA AUDIO MASTER KARTUŞ

Ses ve efektleri istenilen şekilde, ister mono, ister stereo, ister ekolu olarak bilgisayarda yaratabilir ve istediğiniz programda kullanabilirsiniz. Intro müzikleri, oyun efektleri için ideal ses örneklemeleri... Kendi sesinizle, kendi programınızı yapmanız çok kolay.



AMIGA'DA
HER KONUDA YETENEKLİ
GENÇLER-PROGRAMCILAR
ARANIYOR...



AMIGA CENTER alışveriş yapan her müşterisine hediyeler veriyor.

Yap alışverişini, al hediyeni...

DATEK-MIDI

Amiga veya Commodore 64'ünüz ile "Org"unuz arasında bağlantı kurar ve orgunuzda çaldığınız müziği, bilgisayarınızda istediğiniz şekilde değiştirebilir, diskete kaydedebilir, istediğinizde yazıcıdan notaları döktürebilirsiniz. Bilgisayarda beste yaparak, orgunuza aktarabilirsiniz...





C-64
DATEK RS-232 KARTI

Bu kart sayesinde C-64 büyük bilgisayarlar gibi paralel çıkış portuna sahip olur. Amiga veya diğer bilgisayarlarla C-64 arasında iletişim kurar ve bilgi alışverişi yapmanızı sağlar. Ayrıca Modem, printer v.b. gibi cihazlarında C-64'de çalışmasını sağlar.



İŞTE FIRSAT

Amiganız var ve IBM programlarını kullanmak istiyorsunuz... AMIGA 500-IBM KARTI (XT veya AT) Size tüm IBM programlarının 100% uyumlu ve sorunsuz olarak çalışmasını sağlar.
Gelin, deneyin, görün, alın!..

AMIGA
CYCLON-COPY KARTUŞ

Orjinal oyunları kopyalıyamıyorsunuz diye üzülmeyin! Kopyası alınamayan her programı kesinlikle en seri şekilde kopyalamayı başarır.

Not: 2. drive olmadan çalışmaz.



Bilgisayarda gözleriniz bozulmadan çalışın...
Ekran filtresi 57.500.-TL

Write/read Error derdine son...
Diskcare 3.5/5.25 25.000.-TL

KAMPANYA! 2400 Bps Modem Sadece 1.299.000.-TL.

5.25 Disket 100 adet Sadece 199.000.-TL Disket kutusu sadece 49.500.-TL

AMIGA-C-64-IBM Bilgisayarları için Eprom programlayıcı.

GENLOCK
VİDEO-SYSTEM
VIDEO-DIGITIZER
RGB SPLİTTER
SCANNER

ORJİNAL
AMIGA-C-64-IBM
OYUN VE PROGRAMLARI.
(Liste isteyiniz.)

AMIGA CENTER

Konak Çarsısı K:1
Valikonağı Caddesi No:109
Nişantaşı/İST.
Tel: 148 43 83

AMIGA CENTER bir DATEK yetkili satıcısıdır.

Warlock

the avenger

Bu aralar programcılar konu bulmakta zorluk çekiyorlar galiba. Çünkü eskiden 64'te hit olan oyunları amiga versiyonunu piyasaya sürmeye başladılar. Amigaya uyarlanan eski oyunlardan biriside WARLOCK isimli oyun. WARLOCK aslında Millenium firmasının akıllıca bir pazarlama hamlesinin ürünü. Birkaç sene önce 64'te ortalığı karıştıran DRUID'i hatırlarsınız sanırım, Drud canım, bizim Druid işte.Millenium buklasik oyunu biraz geliştirip Amiga'da Warlock adı altında piyasaya sürdü.

Oyunu yükleyipte ateşe basarak oyuna başladığınızda karşılaşacağınız ilk ekran kahramanımızın bulunduğu ekrandır. Bu ekranda değneğinizle garip bir kuleyi işaret ediyorsunuz. Eğer adamınız bu kuleyi işaret ederken ateşe basarsanız oyunun Amigaya uyarlanmış yepyeni bir versiyonuyla karşılaşırsınız.Bu arada, mutlaka bu yeni oyunu oynamak zorunda değilsiniz. İsterseniz oyunu 64'teki haliyleö yani DRUID olarak, fakat biraz daha geliştirilmiş grafikleriyle oynayabilirsiniz. Bunu sağlamak için joystiğin kolunu sağa çekerek adamınızın eski çağlardan kalma bir şatoyu işaret etmesini sağlamalısınız. Daha sonra ateşe basarak oyuna başlayabilirsiniz.

Oyunda elinde güçlü büyüler bulunan bir büyücüyü kontrol ediyorsunuz. Deminde bahsettiğim gibi karşınıza aniden yaratıklar çıkabiliyor. Yaratıkların çeşidi, mekan ve hatta zorluk derecesi oyunun her iki çeşidinde de büyük farklılıklar gösteriyor. Yaratıkları öldürmek için elinizde üç tür büyü var. Bu büyüler sol üst köşede gösteriliyor. Kulandığınız büyüyü F6 tuşu ile değiştirebilirsiniz. Bu büyüler içinde karşılaştığınız her yaratığı tek vuruşta öldürebilecek bir büyü mutlaka vardır.Örneğin karşınıza çıkan bir sürüngeni ateş büyüsü ile iki vuruşta öldürürken, yıldırım büyüsü ile tek vuruşta öldürebilirsiniz. Bu yaratık için en ideal büyü yıldırım büyüsüdür. Elinizde ki büyüler sınırlı sayıda olduğundan her yaratık için ideal büyüyü kullanmalısınız. Bu büyülerden başka ekranın sol üst köşesinde gösterilen diğer büyüler var. Bunların çok değişik etkileri var. Bunların içerisinde bir tek anahtar büyü değildir. Elinizde bir anahtar varsa F1 tuşu ile kilitli bir kapıyı açabilirsiniz.

Yıldız: Bu büyüyü F2 tuşu ile kullanabilirsiniz. Kısa bir süre etki eder. Kulanıldığı an oyun alanında ki bütün yaratıklar olduğu yerde kalır ve hareket edemezler. Sizi bir çok zor durumdan kurtaracak olan bu büyü oldukça etkilidir.

Heykel: Garip taş bir adam şekli ile simgelenen bu büyü de çok etkilidir. F3 tuşuna basarak bu büyüyü kullandığınızda ortaya taştan bir adam çıkar. Bu taşkafa size oyunda yardım edebilcek tek kişidir. Taşkafayı F10 tuşuna basarak hareket ettirebilirsiniz. Fakat dikkat ettiğiniz gibi F10 tuşunu kullanarak taşkafayı hareket ettirmek pratik bir şey değil. Bize daha başka bir şey lazım. Birde F7 tuşuna deneyin. SEND komutu ile bu sefer taşkafayı belirli bir yöne hareket ettirebilirsiniz. F7 tuşuna bir daha



Level'lar ilerdeikçe giderek yerin altına ineceksiniz. Bu bölümlerdeki dar kolidorlarda iki taraftan gelen yaratıklar tarafından sıkıştırılırsanız büyük bir ihtimalle oyuna veda edersiniz. Böyle durumlar için her zaman yedekte bir büyü bulundurmanızda yarar var.



Her yaratığı ancak belirli bir silahlar öldürebilirsiniz. Resim kenarlarındaki yazıları aydınlatmakla görevli kişi olarak size tavsiyem ağaçlar için pet şişe, böcekler için ise RAID kullanmanızdır.



bastığınızda taşkafaya FOLLOW (izle) emrini vererek sizi takip etmesini sağlayabilirsiniz. F7 ve F10 tuşlarıyla WAIT komutunuda kullanabilirsiniz. WAIT komutunu kullandığınızda taşkafa olduğu yerde bir daha ki emre kadar bekleyecektir. Taşkafa size bu tehlikeli yolculuk boyunca bir çok defa yardım edecektir. Taşkafaya çarpan her yaratık bu fani dünyaya veda edecektir. Fakat her güzel şeyinde bir sonu olduğunu bir çok defa duymuşsunuzdur, enerjinizin sağ yanında gösterilen enerji taşkafanın enerjisidir ve enerji sona erdiğinde taskafaya veda etmek zorunda kalırsınız.



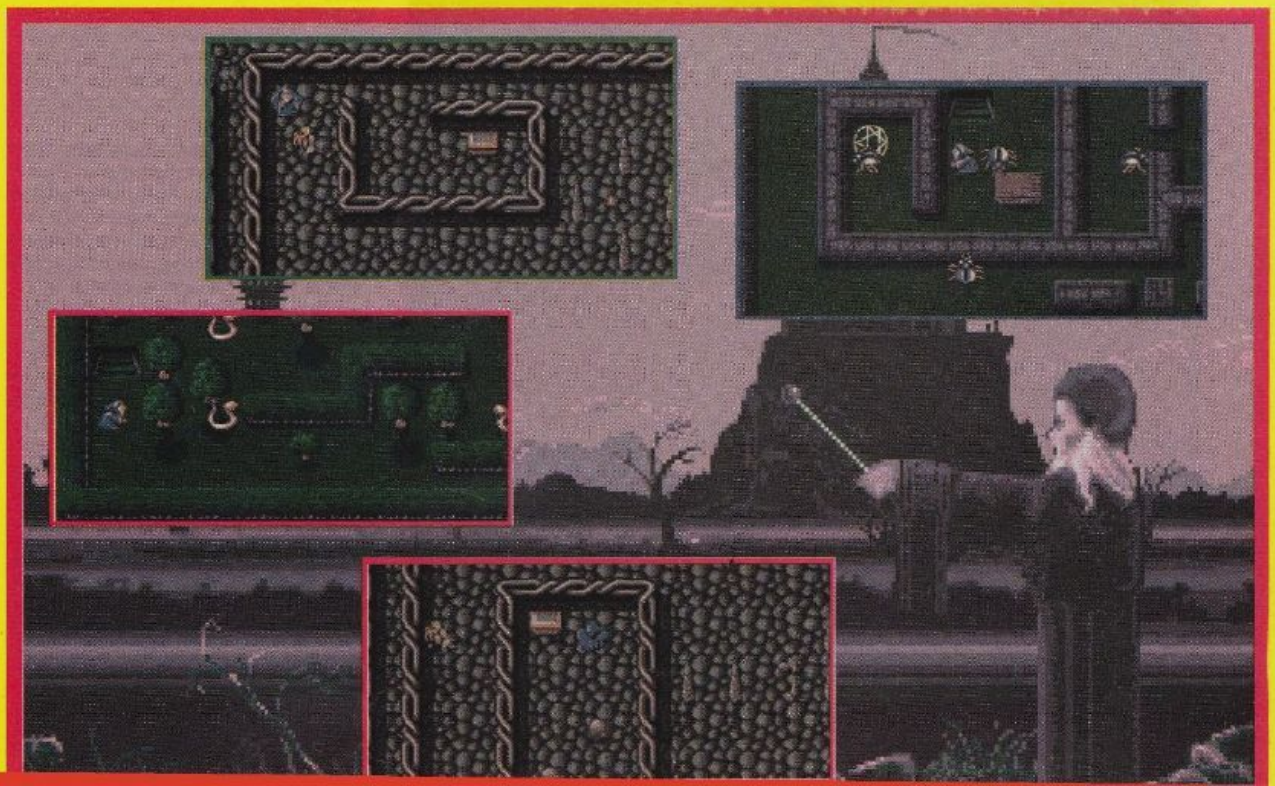
Kurukafa: İşte size gerçek bir büyü! Bu büyü en zor durumlarda size yardım edecek tek büyüdür. Diyelim ki etrafınız yaratıklarla kuşatıldı ve her yokettiğiniz yaratık yerine bir başkası çıkıyor. Aksi gibi enerjinizde tükenmek üzere. Bu gibi durumlarda hemen F4 tuşuna basarak bu büyüyü kullanın. Yaratıkları silip süpüren ve enerjinizi full hale getiren esrarengiz bir rüzgar esecektir. Enerjiniz dolana kadar başka yaratık çıkmayacaktır.

Açıkladığım bütün büyüler belirli bir miktarla sınırlıdır. Bu miktarı oyun içinde bulacağınız sandıkların içinde bulacağınız büyülerle arttırabilirsiniz. Sandıkları açmak için sandığın önündeyken jostiğin kolunu yukarı itmelisiniz. Sandıklardan her zaman ihtiyacınız olan objeyi alın çünkü her sandıkta aynı objeler bulunmuyor. Örneğin oyunun yeni versiyonunda karşılaştığınız ilk sandıkta bir anahtar var. Diğer objelerden de cazip gelecek kadar çok var. Fakat diğer objeler ne kadar cazip gelirse gelsin anahtarı almalısınız. Eğer anahtarı almassanız ilerde takılırsınız. Oyun boyunca karşılaşacağınız bir diğer şekil ise büyücülerin yere çizdiği ve üzerine mumlar diktiği acaip yıldızdır. Yıldızın tam ortasına geldiğinizde enerjinizin tekrar full olduğunu göreceksiniz. Her bölümde diğer bölüme geçmek için bir merdiven bulunmaktadır. Bu merdiveni bulmak için bütün alanı taramanız gerekebilir. Bazen merdiveni bulmakta fayda etmiyor, çünkü alamnız gereken bir anahtarı unuttuğunuzda diğer bölümde takılabilirsiniz. Merdivenleri inip bölümleri geçtikçe bir önceki bölümü aratacak kadar zor bölümlerle karşılaşıyorsunuz. Yaratıkların sayısı ve güçleri bölümleri geçtikçe artıyor ve bazı bölümler geçilmesi imkansız hale geliyor.



WARLOCK ilginç grafikleri ve oynanabilirliği ile listelerde orta sıralarda yeralabilecek bir oyun. 64'te beğenipte birde Amigada oynamak isteyenlere cazip gelebilecek bir oyun.

SERKAN SÖZER



SILENT SERVICE II

Birden herkez paniğe kapıldı. Biryerlere koşturanlar, batıyoruz diye bağıranlar birbirine karışmıştı. Bu durumda sadece bir tek kişi sakin olarak hesap yapıyordu. Sonra onun sesi duyuldu. Herkez bu otoriter kişinin emriyle yerlerine geçti. Denizaltı kaptanı düşündü sonra ağırlıkların atılmasını istedi. Denizaltının altında acil durum için kullanılan ağırlıklar atıldı. Hasarlı gemi büyük bir hızla yüzeye çıkıyordu. Kaptan periskobu indirip baktı. İlerde bir tanker ve ona eşlik eden iki destoyer vardı. Bir destroyer biraz geride kalmıştı. Kaptanın dudaklarında hafif bir tebessüm belirdi. Büyük bir hızla yüzeye çıkan denizaltıdan bir torpil köpükler saçarak fırladı. Destroyer torpili çok geç farketti. Bunu pahalı ödediler. Çok büyük bir patlamayla sulara gömülmeye başladı. Diğer destoyer bunu görerek üstlerine doğru geldi. Denizaltı kaptanı son hız dedi. Destroyerin altından kıl payı geçen denizaltı arkadan yüzeye çıktı. Destroyer personelinin şaşkın bakışları altında denizaltının arka torpili bordada kocaman bir delik açmıştı.

2.Destroyerde sulara gömüldü. Artık önlerinde sadece savunmasız bir tanker kalmıştı. Tanker hızlanmaya çalıştı ama artık kurtuluş yoktu. Arkadan tankere isabet eden torpille beraber gökyüzü aydınlandı. Altta devam edecek yazısı belirdi. Bir zamanlar hepiniz böyle savaşlar yapmıştınız. Evet biliyorum uzun zaman oldu ama artık en kanlı deniz savaşlarınıza devam edebileceksiniz çünkü Silent Service 2 geldi...

Hadi herkez denizaltıya. Sen periskobun üzerinde uyuyan, uyan. Bak bir taneside torpido kovanına kafasını sokmuş. Bu çorap kimin. Aaa sonarı kim yedi. Yav ne biçim personelsiniz be! Herkez kalksın başlıyoruz.





Oyunu ağzınızdan sular akarak yüklediğinizde karşınıza Microprose'un logosu ve yeni çıkaracakları 4 oyunun reklamı geliyor. Yani ben yapıyorum diye söylemiyorum ama hepside çok güzel oyunlar. Bunlarda geçtikten sonra oyunumuz çok güzel bir müzikle uzunca bir süre yükleniyor ve karşınıza ana menü geliyor. Şimdi sizlere seçenekleri tek tek açıklayayım.

Training : 4 tane duran hedefi havaya uçurup denizaltınıza alışmanızı sağlar. Bu seçenekte zorluk düzeyi farketmez.

Single Battle : Seçeceğiniz tarihi bir savaşı oynamanızı sağlar. Şimdi seçenekleri açıklayayım.

1. Whales and Duds : Bu görevde USS Tinosa ile Tonan adlı savunmasız bir tankeri batırmaya çalışıyoruz.

2. Mush on the Loose : USS Wahoo'yu kullanarak Buyo ulaşım, Manzyu tanker, Ukishima ve Fukuei kargo gemilerini haklamakla meşgul oluyoruz.

3. Flashers Tankers I : USS Flasher denizaltısıyla Iwanami ve Kishinami Destroyerlerinin koruduğu Hakko tankerini avlamamız gerekecek.

4. Flashers Tankers II : Bu sefer yine Flasher'la 3 devriye gemisi ve 1 büyük Destroyerin koruduğu 5 tankeri batırmak istiyoruz.

5. Sink the Yamato : Denizaltınız USS Skate ve sizden olmayacak birşey isteniyor. Göreviniz 2 Destroyerin koruduğu Japonların büyük savaş gemisi Yamato'yu batırmak.

6. Death of the Shinano : Denizaltınızın adı USS Archerfish. Batırmanız gerek gemi dev uçak gemisi Shinano ama tabiki tek başına değil. Yanında Hamakaze, Isokaze ve Yukikaze Destroyerleri var.

7. Killer O Kane : Uss Tang gemisiyle 1 asker gemisi, 1 büyük yük gemisi, 3 kargo gemisi ve Wakatake, Tatsuju Destroyerlerini vurmaya çalışacaksınız. Bu arada 1 eşlik Destroyerini ve 4 devriye gemisini unutmayın

8. An Embarrassment of Riches : USS Cavalla denizaltısını kullanarak Japon 2.Vurucu filosuna saldırıyorsunuz. Karşınızda Shokaku ve Zuikaku uçak gemisi, 2 küçük, 2 büyük Destroyer ve 4 ağır Kruvazör var.

9. Random Engagement : Kararsız okuyucular için bilgisayar rastlansal olarak bir görev seçer.

A Single War Patrol : Haritada dolaşıp bulacağınız hedefle bir tek savaş yapmak istiyorsanız bunu seçmelisiniz.

A War Career : Haritada dolaşıp denizaltınız batana kadar savaşı yaşamanızı sağlar.

Resume a Saved Game : Önceden kaydettiğiniz bir oyundan devam etmenizi sağlar.

See Hall of Fame : Ünlü denizaltı komutanlarının hangi tarihler arasında hangi gemiyle kaç ton gemi batırdıklarını görmek için bu seçeneği seçebilirsiniz. Burada C ile bunları silebilir. Return tuşuylada ana menüye dönebilirsiniz.

İlk dört seçenekten birini seçerseniz karşınıza değişik ayarlamalar gelecektir. (Bu ayarlamaların sırası değişebilir veya bazıları olmayabilir). İlk önce adınız sorulacak. İsminizi yazdıktan sonra zorluk düzeyi seçimi gelecektir. Burada ve bundan sonraki seçimler için yukarı, aşağı ok tuşlarını ve mouse'u kullanabilirsiniz. Introductory ile rahat rahat oynayabilirsiniz. Normal zorluk düzeyinde fazla zor olmayan orta şekerli bir oyun oynarsınız. Advanced'ı seçerseniz hafif hafif terlemeye başlayacaksınız demektir. Son zorluk düzeyi olan Ultimate'le parmaklarınızı ısırıp, oturduğunuz yeri kıracaksınız. Gerçekten Ultimate'de oynamak öyle kolay iş değil. Önceden bol bol avcılık yapmış olmanız lazım. Kendi-



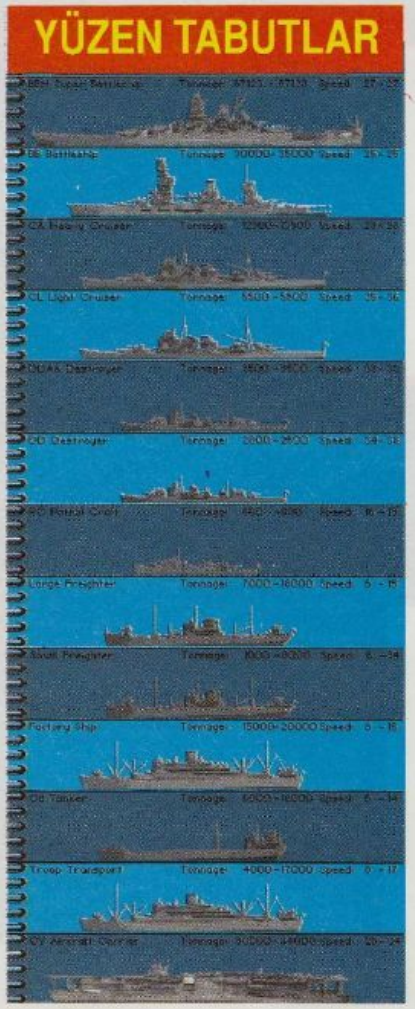
İşte üsse kahraman olarak dönmenin en kolay yolu. Kocaman bir uçak gemisi (ve onu koruyan 12 destroyer)

Kaptanın seyir defteri: Bugün ortalık çok sakin, valla etrafta hiç gemi yok, üsse dönüyoruz, destroyer mi?? Ne destroyer'i?▼

nize uygun bir zorluk düzeyi seçtikten sonra oyuna başlayacağınız tarihi seçmelisiniz. Bu 1941 ile 1945 yılları arasında bir tarih olabilir. Bu önemli çünkü yıllar ilerledikçe savaşın durumu değişiyor. Aynı zamanda yeni ve daha iyi denizaltılar ekleniyor. Tarihi belirledikten sonra denizaltı seçme bölümüne geçiyorsunuz. (Tarih belirleme ve denizaltı seçme kısmı Single Battle'da yok. Single Battle'da tarihi görevleri oynadığınız için herşey size hazır veriliyor) . Burada birçok değişik denizaltı var.Bu arada unutmadan şunu söyleyeyim, aşağıdan yukarı doğru denizaltılar daha iyi oluyor ama aralarda sizin istediğiniz özelliklerde bulunabilir. Örneğin topu diğerlerin daha fzla ve daha iyi olan bir denizaltı 3.sırada bulunuyor. Neyse öyle veya böyle denizaltınızı seçtikten sonra torpidolarınızın özelliğini belirlemeniz gerekiyor. Flawless Torpedoes seçeneği sağlıklı ve hiç bozulmayan torpidolarla oynamanızı sağlarken, Historical Torpedoes'le bazı torpidolarınız Dud (Bozuk) çıkabiliyor. 2.Dünya savaşı sırasında Amerikan Torpidolarının büyük bir çoğunluğunun bozuk çıktığınıgözönüne alırsak, bu seçenekle oyunun zorluk düzeyini arttırdığınızısöyleyebilirim size. Bundan sonra tarihlere göre değişen torpido seçme kısmına gelebilirsiniz. Tekrar ediyorum (ne o bilmiyorsunuz galiba 64'lerin yeni tekrar müdürü ben oldum) bu tarihe göre değişir. İleri bir tarihteyseniz Mk 14 ile Mk 18 arasında tercih yapabiliyorsunuz. Mk 14'ün avantajı Long Range modunu seçebilmeniz. Böylelikle torpile çoğu zaman 3 dakikadan fazla fuel koyabiliyorsunuz. Mk 14'ün dezavantajı ise mazotla işlediği için yüzeyde buhar izi bırakması. Mk 18'i de elektrik bataryasıyla çalıştığı için buhar izi bırakmayan kısa menzilli torpido diye tanımlayabiliriz. Ayarlama ekranlarında sonra seçtiğiniz savaşın tipine göre karşınıza gelecek şeyler değişecektir. Training ve Single Battle'da hedefle ilgili bilgiler verilip hemen savaşa geçilirken, diğer ikisinde haritada ilerleyerek hedefi kendiniz bulmanız gerekir. Şimdi sizlere A Single War Patrol görevinde savaşa kadar nasıl geleceğinizi anlatacağım. Bunu anlatırken diğer görevlerde de kullanılan hedef bilgi ekranını ve denizaltınızı anlatacağımdan hepsinde aynı şeyi yazmama gerek yok. A Single War Petrol oyunun seçip, ayarlamaları yaptıktan sonra kendinizi bir haritada bulursunuz. Burada ilk önce kullanacağınız üssü seçmelisiniz. Üs seçimindede tarih önemli. Savaşın başında iki üs seçebilirken sonlara doğru tercih yapmak zorunda kalacaksınız. Bununda sebebi ilk başlarda Japonya'nın üstünlüğünde geçen savaşın sonradan Amerika'nın hakimiyetine geçmiş olması. Neyse, üssünüzü seçince birde devriye bölgenizi belirtmeniz gerekiyor. Eğer hararetli bir savaş istiyorsanız Japon üslerinin çok olduğu yerleri seçebilirsiniz. Bununda ayarlayınca sol köşede tarih, saat ve denizaltınızınkalan fuel'i belirtiliyor. Bir gözünüz daima buradaki fuel'da olsun, bitirse sizin için savaşta biter. Bu arada tabloda saat olduğunuz görenler şimdi diyeceklerki hadi tarihi ve fuel'i anladıkda saat'e ne gerek vardı, biz savaşamı yoksa birisiyle buluşmayamı gidiyoruz. Saat savaşacağımız zaman havanın durumunu belirtiyor. Gece yarısında denizaltınızın görünmesi daha zor olduğundan Destroyerlerle Alaca Karanlık Kuşağını bile çevirebilirsiniz. Burada anlaştığımıza göre devam etmekte yarar var. (Devam etmezsem Şahin gelip yazıyı benden kapabilir, zaten yazı konusunda büyük savaşlar yaptık) . Bütün bunlar olduktan sonra haritada denizaltınızı görebilirsiniz. Bu genel harita olduğundan denizaltınız nokta şeklinde görünür. Denizaltınızın çevresindeki kare görüş alanıdır. Bu haritada amacınız denizaltınızı mouse ile hareket ettirerek siyah renkli devriye sahanızda dolaşmak. Bunu yaptıktan bir süre sonra haritada göremediğiniz düşman radar alanınıza girdiğinde karşınıza hedef bilgi ekranı gelir. Bu ekrandaki yazılarla düşmanınızı daha iyi tanıyabilirsiniz. En üstten karşılaştığınız gemilerin büyüklükleri hakkında bilgi alabilirsiniz. Burada Small Target diyorsa düşmanınız hafif gemilerden oluşmuştur. Bu tür hedefler tonajları az olan gemilerdir. Eğer Medium Target yazısı varsa orta tonajlı gemilerle karşılaşacaksınız demektir. Burada Large Target yazısı çıkarsa iyi bir hedef bulduğunuz için sevinebilirsiniz. Bunun altında saatin kaç olduğu yazılır. Onun sağında düşmanın hangi yönde olduğu yazar. Aşağıda, güneşin ne zaman doğup batacağını belirten zaman vardır. Bunlara bakarak gündüz veya gece savaşı yapıp yapmayacağınızı anlarsınız. Visibility ile başlayan cümleden görüş mesafesini anlayabilirsiniz. Bunlar kötüden iyiye poor, fair, good ve superb olarak sıralanırlar. Görüş mesafesinin az olduğu bir havada (poor) daha rahat edersiniz. Unutmayın denizaltılar gizliliği sever. Görüşün altında denizin derinliği yer alır. En altta ise denizaltınızın görünmesiyle ilgili bilgiler vardır. İlk bilgi son hızla giderken geminizin ne kadar uzaklıktan görüneceğidir. Sonra dururken ne kadar uzaktan görünebileceğiniz vardır. Periskobun görünmesi bundan sonraki satırdır. Diğer iki satırda sonarla gemimizin hareket halindeyken ve dururken ne kadar uzaktan tespit edilebileceği yazılıdır Bu ekrandaki bilgileri yalayıp yuttuktan veya ciddi ciddi bir yere yazdıktan sonra eğer saldıran sizseniz Y tuşuyla saldırıya geçebilirsiniz. Hedef size cazip gelmediyse N tuşuna basıp başka bir hedef arayabilirsiniz. Eğer saldıran siz değilseniz (yani saldırıya uğramışsanız) hangi tuşa basarsanız basın (isterseniz klavyenizin üstüne oturun) savaşmak mecburiyetindesiniz. (Yalnız klavyenizin üstüne oturursanız oyunu resetleyebilirsiniz dikkatli olun sonra söylemedi demeyin) . Şimdi gelelim oyunun can alıcı yeri olan denizaltınıza. Denizaltınızı kumanda ederken 7 ayrı ekranla karşılaşabileceksiniz. İşte buyrun bu ekranların en geniş biçimde açıklamalarına.

TAKTİK EKRANI

Bu ekranda oyun boyunca bütün taktikleri ayarlayacağınız ekran olacak. Buradan denizaltınızı ve diğer gemileri görüp, istediğiniz gibi manevra yapabileceksiniz. Bu ekranın altında nereye giderseniz gidin karşınıza çıkacak olan bilgi penceresi vardır. Bu pencerenin sol üstünde derinliğiniz, onun altında denizaltınızın hızı ve en altta rotası yer alır. Ortada periskobunuzun açısı,





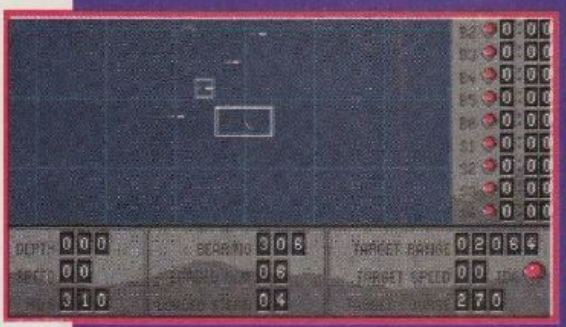
Havan'ye birkaç zengin turist taşımakta olan yolcu gemisi dün bilinmeyen bir sebeple battı▲



Motorlar tam yol ileri, yüzeye çıkıyoruz, bütün tayfalar beyaz mendillerini çıkarsınlar.▼

Bir 64'ler Fotoromanı

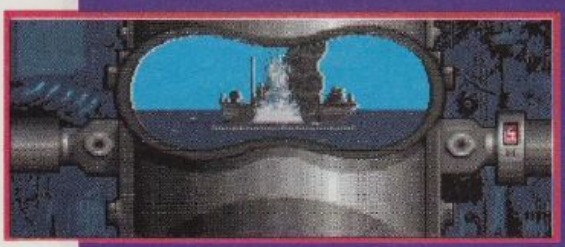
BİZ HEYBELİ'de HER GECE...



Dergimizde direktorlul ve gece bekçiliği görevini aynı anda yürütmekte olan MAC bir yandan sayfa yaparken bir yandan oynadığı Silent Service II'nin ekranında düşman gemileri belirmesi üzerine hemen 'Gelin beyler eğlence var' alarmını verir. Bunun üzerine 64'ler kadrosu hemen savaş pozisyonlarını alarak bu gemileri denizin dibine yollamak için hazırlanır.

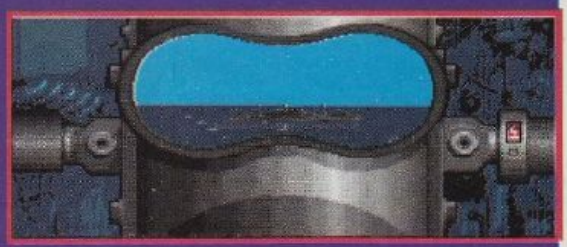
Gemilerin savunmasız birkaç freighter olduğunu gören kadro derin bir nefes alır. Şahin kendisinin mutlaka co-captain olması gerektiğini söylerken Kerim japonlara para vererek onları kendi kendilerini batırmaları için ikna etmemizi önerir.



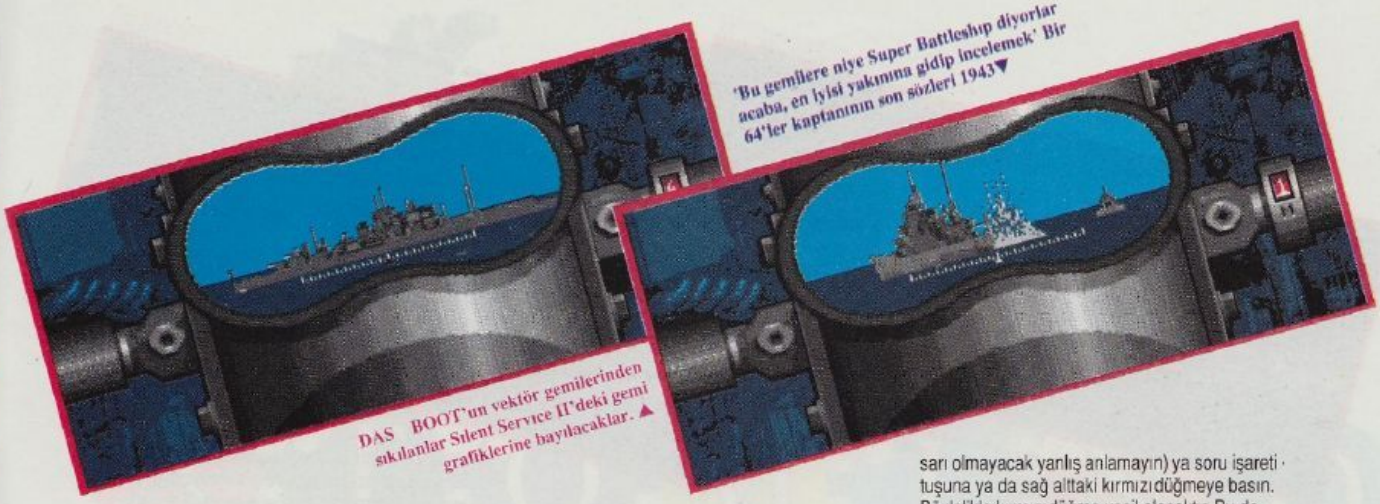


64'ler kadrosu ellerindeki bütün torpido, kola kutusu, bayat jelibon ve gereksiz elemanları (orhan) düşmanın üstüne atarak onlara hasar verdirmeyi başarır. Bu sırada odaya (yani kaptan köşkü) giren Apo abi kahraman denizcileri gürültüyü kesmeleri için uyarır.

Denizaltımızdan gelen aşırı volume'deki Metallica'ya dayanamayan Japon'lar çaresizgemilerini batırmakta bulurlar. Biz de yüzlerce Japon çocuğu öksüz bırakmanın verdiği rahatlıkla en yakın arcade salonuna air hockey oynamak için kapağı atarız.



kaç ön ve arka torpidonuz olduğu yazılıdır. En sağda ise hedefle ilgili bilgiler yer alır. Eğer periskobu bir hedefe kilitlemediyseniz burası sıfırlarla doludur. Kalkıpta periskobu bir gemiye kilitlerseniz (Sonra anlatacağım) o zaman burada hedefinizin uzaklığını, hızını ve rotasını görebilirsiniz. Hedefe kilitli olduğunuz zaman buradaki TDC yazan lamba yeşil olacaktır. Bu bilgi penceresinin altında gemide değişik yerlere gitmenize yarayan ikonlar bulunur. Nereye giderseniz gidin bu ikonlar karşınıza çıkacaklardır (Eğer kapatmamışsanız). Onun için şimdi açıklıyorum. İlk ikon, taktik ekranına geçmek için kullanılır. 2.'yle, yüzeydeyseniz güverteye çıkabilirsiniz. 3.İkon, periskobunuz açıksa onun başına gitmenizi sağlar. 4 numaralı ikon kardeşimiz kendi halinde bir ikon olup eğer yüzeye çıkmışsanız topunuzun başına koşmanızı sağlar. Bundan sonraki ikon sizi makina dairesine yollar. Sondan bir evvelki ile hasar durumunuzu görebilirsiniz. Son ikon ile de bilgi alabileceğiniz gemi defterine göz atabilirsiniz. (Bir dakika niye atlıyorsunuz gemiden, korkmayın bunlar fazla karışık değil, biz boşunamı açıklıyoruz burada?). Bu ikonların yanında bize bilgi veren bazı işaretler var. Bu işaretler bir şeyin açık veya kapalı olduğunu belirtiyorlar. Eğer işaret varsa açık, yoksa o şey kapalı demektir. Bunlardan ilki bir periskop resmidir. Periskobunuz açıksa burada görünür. İkinci işaret, radar'ın açık olduğunu belirten konuşma balonunun içinde çizgiler varmış gibi görünen bir şekildir. 3.sü bir torpil şeklinde olup, size Long Range modunun açık olup olmadığını belirtir. Long Range modu torpido'nuzun daha uzun gitmesini sağlayan bir moddur. Bu mod Mk 14'lerde bulunurken Mk 18'lerde bulunmaz. 4.işaretimiz animasyonların açık olduğunu belirtir. Film karesi şeklindedir. Zaten bir kaç seyredişten sonra bıktığımız torpil atma ve su bombasını kafanıza yeme animasyonlarından sıkılıpkapatırsanız burada bu işaret belirmez. Bundan sonraki işaret nota şeklinde olup, oyunun ses efektlerinin ne derece açık olduğunu belirtir. Tuşlar kısmından öğrenip Alt-V'ye basarsanız oyunun ses düzeyini ayarlayabilirsiniz. (Diğer tuşlar içinde oraya bakın). İşarette tek nota varsa ses yok demektir. Diğerlerini de, İki nota varsa bazı sesler, üç nota varsa çoğu sesler, dört nota varsa tüm sesler açık diye açıklayabiliriz. Son işaret'te diyeceğim ama bu hem işaret hem de ikon. Buraya basarak zamanın hızını ayarlayabiliyorsunuz. Oyun sırasında hep mouse'un sol tuşu arttırma, sağ tuşu azaltma olduğundan buradada aynı görevi görüyor. Evet, aşağı kısımları açıkladıktan sonra geldik üst sağ taraftaki torpido bilgi kısmına. Buradaki yeşil renkli yanan torpidolar, periskop kilitliyken atılan torpidoları belirtirler. Sağ taraftaki sayılarda torpidonun fuel'ini gösterir. Deminde söylediğim gibi uzun menzil modunu seçerseniz torpidiniz daha uzağa gidebilecektir. Taktik ekranının ortadaki



'Bu gemilere niye Super Battleship diyorlar acaba, en iyisi yakınına gidip incelemek.' Bir 64'ler kaptanının son sözleri 1943▼

DAS BOOT'un vektör gemilerinden sıkılanlar Silent Service II'deki gemi grafiklerine bayılacaklar. ▲

büyük kısmıda taktik bölümüdür. Buradan diğer gemilerin durumuna bakıp taktiklerini ayarlayabilirsiniz. Sizin geminiz sarı olarak görünür. Torpidonuz ise kırmızı renkle gösterilir. Düşman gemileri radarınız ve periskobunuz açık değilse siyah, bunlardan biri açıksa beyaz olarak görünürler. Her geminin arkasındaki gri çizgi onların hızını belirtir. Bu çizgi uzunluğuna göre düşmanın hızını anlayabilirsiniz. Sizin çevrenizde bir kare görünürse, bu sizin haritayı bir ölçek büyütebileceğiniz anlamına gelir. Eğer düşmanlarınız bu karenin içine girerlerse ölçeği büyütüp onlara yakından bakabilirsiniz. Taktik ekranı bu kadar. Bakın diğerleri sırada bekliyip bize ne zaman sıra gelecek diyorlar. Onları fazla bekletmemek lazım.

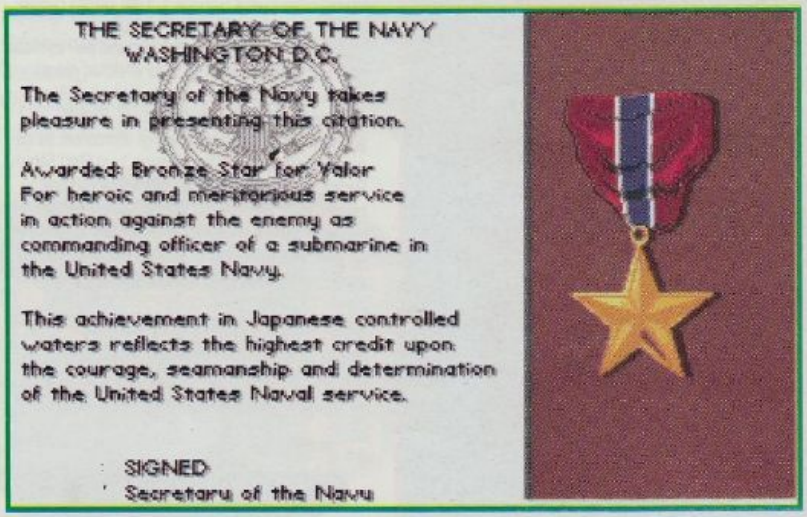
GÜVERTE

Yüzeydeyseniz buraya gelip temiz bir hava soluyabilirsiniz. Buranın aslında hiçbir özelliği yok. Oyuna atmosfer katması için düşünülmüş. 3 tane Destroyer, 5 tane tanker patlattıktan sonra buraya çıkıp onların yanışlarını seyredip gururlanmak isterseniz diye koymuşlar. Buradada alt tarafta bilgi penceresi var. Özellikle geceleri güverteye çıkmanızı tavsiye ederim, çok güzel oluyor. Cıvıldayan kuşları dinlerken mehtabı seyrediyorsunuz.

PERİSKOP

Periskop ekranı oyun boyunca en sık gelceğiniz ekranlardan biri. Buradan geminizin periskobunu hedeflere kilitleyecek ve torpidolarınızı fırlatacaksınız. Bu ekranın altında yine her yerde tepemize çıkan bilgi penceresi var. Üst tarafta ise tüm heybetiyle periskobumuz duruyor. Periskobumuzun sol veya sağ tarafına sol button ile basarsak tek tek,sağ button ile basarsak onar onar sola veya sağa döndürürüz. Periskobun sağında 1 yazan yere sol button'la basarak Zoom,sağ button'la basarak Unzoom yapabilirsiniz. Hazır buradayken gemileri vurmanız için gerekli yolu size anlatayım. Harita ekranında giderken bir gemi gördüğünüzde hemen buraya gelin ve gemiyi periskopta ortalayın. Sonra periskobu biraz sola veya sağa kaydırım çizgi sarı yanana kadar geminin üzerinde dolaşın. İşaret çizgisi sarı olduğu zaman (Alttaki düğme sarı olmayacak yanlış anlamayın) ya soru işareti tuşuna ya da sağ alttaki kırmızı düğmeye basın. Böylelikle kırmızı düğme yeşil olacaktır. Bu demektir ki artık periskobu düşmanınıza kilitlediniz. Yani artık düşmanınız nereye giderse periskopta otomatik olarak onu izleyecektir. Bu işi yaptıktan sonra sol altta gördüğünüz açıyı, ortada üstte gördüğünüz açıyla aynı yapmak için gemiyi döndürün. İki açı eşit olunca biraz bekleyin eğer üst ortadaki açı değişmiyorsa torpidonuzu atabilirsiniz. Eğer açı değişiyorsa, ne yöne doğru değiştiğine dikkat edin. Sonra gemiyle aranızdaki mesafeyi ve geminin hızını gözönünde bulundurarak üst ortadaki açının eksiğine veya fazlasına (Deminki açı artıyorsa ilerisine, azalıyorsa açının gerisine doğru) atın. İyi ayarlama yapmışsanız torpidonuz gemiye çarpacak ve büyük bir su kaldırarak gemi batacaktır.





TOP BÖLÜMÜ

Top bölümünün altında yine başımızın derdi pencere var. Üstte ise Topun dürbünü var. Topun dürbününün sağında yine zoom için ikon var. En üstte de topunuzun açısını ayarlayabileceğiniz ikon var. Orada gözüken sayıyı sol button ile arttırdıkça top sağa doğru meyilli, sağ button ile azalttıkça sola doğru meyilli atış yapar.

MAKİNA DAİRESİ

Makina dairesi hem bilgi alabileceğiniz hemde geminizi yönetebileceğiniz bir bölüm. Aslında aklı başında olan hiçbir insan kalkıpta gemiyi makina dairesinden yönetmez onun için sizde bu gibi şeyler yapmayın ve gemiyi düzgün bir şekilde taktik ekranından götürün. Ben şimdi size makina dairesine bilgi almak için geldiğinizi varsayarak bu ekranı tanıtayım. Sol üstte su düzeyi vardır. Sağında sırasıyla hız, pusula ve torpido



Burda kuzu kuzu dizilmiş batırılmayı bekleyen bir grup tanker görüyorsunuz. ▲



Burda da o tankerleri artık göremiyorsunuz çünkü biz onları batırdık. ▼

göstergeleri vardır. Orta sırada soldan başlayarak dot, bataryalar ve yüzeyde veya dalmış olduğunuzu gösteren ışık var. Eğer yüzeydeyseniz ışık yeşil, dipteyseniz kırmızı ışık yanıyor. En alt sırada soldan sırasıyla ısı, derinlik, yakıt ve hız ayarlama göstergesi bulunuyor.

HASAR BÖLÜMÜ

Acemiyken en sık ziyaret edeceğiniz bölüme geldik. Buradan geminizin hasar yüzdesini ve hasarın niteliğini öğrenebilirsiniz. Denizaltı resminin sağında yüzde olarak hasarınız yazar. Kırmızı olan yerler yara almış bölgelerdir. Tabi bu bölgelerin durumuna göre bazı fonksiyonları yapamazsınız. Periskobunuzun hasarlı olması onu kullanamayacağınız anlamına gelir. Aynı şekilde top'da böyledir. Eğer motorlardan birinde ağrıza olursa hızınız düşer. Bunun için bir yara aldığınızda buraya gelip hasarın niteliğini öğreninki, tam Destroyerleri hizaya getirip üç torpido sallarken torpidoların bozuk olduğunu öğrenmeyin.

GEMİ BİLGİ DEFTERİ

Bu defterden hangi tarihte devriyeye başladığınızı, savaştığınız hedeflerin önceden size bildirilen hedef bilgi durumlarını ve geminizin özelliklerini okuyabilirsiniz. Sayfaları çevirmek için sol ve sağ ok tuşlarına basmanız yeterli. Bu arada buradan, geminizin radarının ve torpidosunun olup olmadığını veya ne cins olduğunu öğrenip, bize denizaltıları açıklarken niye yazmadınız diye feryat etmeyin. Çünkü bunlar tarihlere göre değişecekler. Eski zamanlarda hiçbir denizaltıda SJ radarı bulunmazken, sonlara doğru hepsinde bulunacak. Yani anlayacağınız savaş ilerledikçe daha iyi denizaltılarınız olacak. Burada komik olan birşey var. Savaşın başlarında Japonların korkunç gücüne karşı dandik denizaltılarla savaşırken, sonlara doğru Japonların dandik gücüne karşı korkunç denizaltılarla savaşıyorsunuz. Böylelikle şöyle torpidomuza layık eşit bir karşılaşma bulmak biraz zor oluyor.

Evet bu kadar açıklamadan sonra herhalde denizaltınızı iyice tanıdınız. Şimdi sizlere bazı tavsiyeler verip, yapmamanız gereken şeyleri söyleyeceğim. Size ilk vereceğim tavsiye, kendinizi kahraman zannetmeyin. Bir dakika siz şaşırmadan ben anlatayım. Kendinizi kahraman zannetmeyin demek, benim gibi üç Destroyerin arasına balıklama dalmayın demektir. Mümkün olduğunca adil durumlar yaratmaya çalışın. Yani önünüzde üç Destroyer varsa uygun açıya gelip Destroyerlere torpidolarınızı atıp oradan uzaklaşın. Böylelikle yerinizi anlamasınlar. İkinci tavsiyem, çok kötü durumdaysanız hızınızı sıfırlayın ve derine dalın. Bir süre böyle bekleyin eğer şansınız varsa gemiler birkaç aramadan sonra uzaklaşacaklardır. Üçüncü tavsiyem, mümkün olduğunca sessiz davranın ve görünmemeye çalışın. Bir denizaltının en büyük avantajı denizin altından sessizce gitmesidir. Eğer görünürseniz sıradan gemilerden hiçbir farkınız kalmaz. Hiçbir tehlike olmadığından emin olduğunuz zamanlarda topunuzu kullanmak için yüzeye çıkın. Dördüncü tavsiyem eğer size su altı bombası atarlarsa hemen motorları susturun, Debris atın ve derine dalın. Debris denizaltının battığı izlenimini uyandıran kalıntılardır Son tavsiyem, benim tavsiyelerime uymak zorunda değilsiniz ama uysanız hiç fena olmaz. Gelelim asla yapmamanız gereken şeylere. Bir kere asla Destroyerlerin olduğu zamanlarda yüzeye çıkmayın. (Korkak papucu yarım çık dışarıya oynayalım deselerde çıkmayın. Sizi kandırmaya çalışıyorlar) . Sonra Destroyerler size atış yapmaya başlamadan Debris atmayın. Debris son anda kullanacağınız çarelerden biridir. Gerçek hayattaki gibi periskop yukardayken filonun yakınına sokulabilirsiniz. Ancak asla bunu açık havalarda denemeyin. Silent Service 2 tek kelimeyle süper bir oyun. Grafikleri zaten mükemmel. Müziği harika. Ses efektleri muhteşem. Atmosferi ise olağanüstü. Tabi siz abarttığımı zannediyorsunuz. Ben atmıyorum beyler. Bu oyunu kaçırmak hayatınızın en büyük hatası olur. Bu oyunu diğer denizaltı oyunlarıyla karşılaştırmamı isteyenler iyi dinlesinler. Grafik bakımından Silent Service 1, Red Strom Rising ve Das Boot'dan daha üstün olduğunu söyleyebilirim. Bir denizaltı oyununa pek uymasa bile müziği hepsinden iyi. Ses efektleri olarak diğerlerinden çok çok fazla ve gerçekçi. Atmosfere geldiğimizde biraz duruyoruz. Benim şimdiye kadar oynadığım en iyi atmosferli iki denizaltı oyunu var. Silent Service 1 ve Red Strom Rising. Silent Service 2 atmosfer bakımından bunlara yaklaşıyor ama geçemiyor. Hernekadar ses efektleriyle ve harika grafiklerle desteklense de Red Strom Rising'in atmosferini hiçbir denizaltı oyununda bulamıyorsunuz ama sonuç olarak bütün diğer denizaltı oyunlarından (Red Strom Rising dışında) daha güzel olduğunu söyleyebilirim. Paranızın boşa gitmeyeceği garanti.

MURAD OMAY

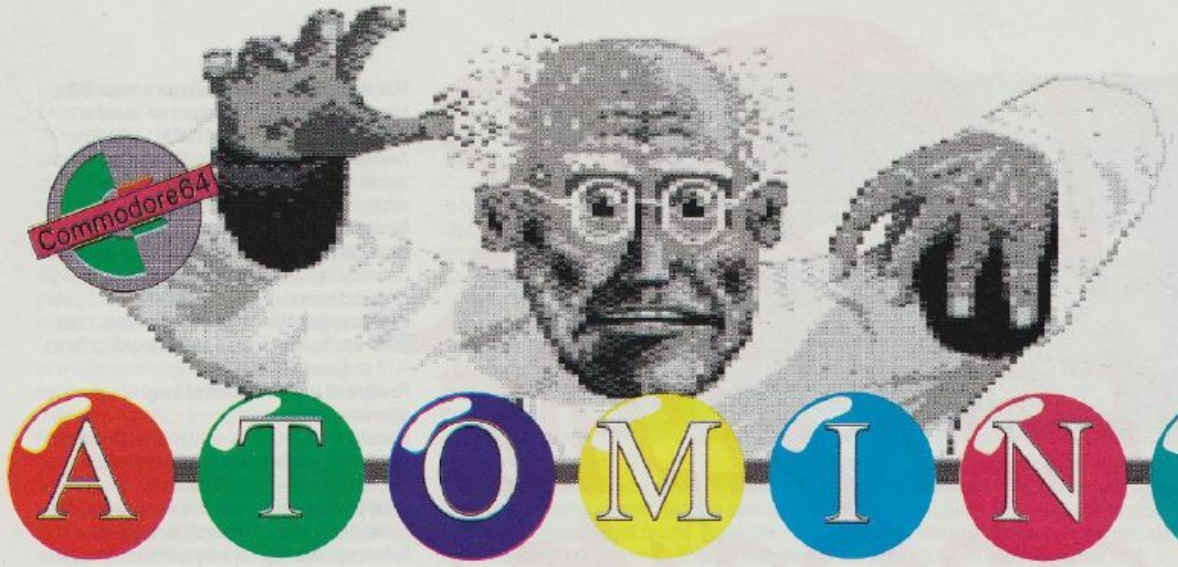


MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

94

F1: Taktik ekranı
F2: Güverteye çıkma (Yüzeydeyken)
F3: Periskobu kullanma
F4: Topu kullanma (Yüzeydeyken)
F5: Makina dairesi
F6: Hasar durumu
F7: Bilgi defteri
F8: Mümkünse savaştan çıkma
P: Haritadayken limanların kimin olduğunu görme
S: Slow Mode'u açıp kapatma
Z: Haritayı yakınlaştırma
X: Haritayı uzaklaştırma
V: Tüm ekranı harita yapma
B: Gemi kataloğuna bakma
1: Ağır yol ileri
2: Yarım yol ileri
3: Tam yol ileri
4: Tüm hız ileri
5:Tüm motorları susturma
6: Tam yol geri
7: Debris yollama
8: Periskop derinliğine kadar dalma
9: Periskobu açıp kapatma
0: Uzun mesafeli torpil modunu açıp kapatma
<: Periskobu sola çevirme
>: Periskobu sağa çevirme
Shift-<: Onar derecelik açılarla periskopu sola çevirme
Shift->: Onar derecelik açılarla periskobu sağa çevirme
?: Periskobu kilitleme
Return: Torpido atma
Space: Top atışı
Silme Tuşu: Konrolleri ortalama
Sola Ok: Sola döndürme
Sağa Ok: Sağa döndürme
Aşağı Ok: Dalma
Yukarı Ok: Yüzeye çıkma
Shift-Sola Ok: Hızlı sola dönme
Shift-Sağa Ok: Hızlı sağa dönme
Shift-Aşağı Ok: Hızla dalma
Shift-Yukarı Ok: Acil yüzeye çıkış
Alt-Q: Dos'a dönme(Quit)
Alt-R: Savaştan çıkıp ana menüye dönme
Alt-I: İkonları açıp kapatma
Alt-P: Oyunu durdurma
Alt-A: Animasyonları açıp kapatma
Alt-S: Oyunu kaydetme
Alt-V: Ses düzeyini ayarlama

KLAVYE ÖRTÜSÜ



Tetris salgın ve bulaşıcı bir hastalıktır. Tedavisi mümkün değildir. Sadece yeni tetris tipi oyunlar stresten insanı kurtarabilir. Bunu bilen oyun firmaları her geçen gün yeni oyun çıkarıyorlar. Bu oyun diğerlerinden biraz daha farklı. Oynayabilmek için biraz almanca, biraz da kimya bilmek lazım.

Amacımız bize verilen atomları elektrodlar yardımı ile birbirine bağlayıp molekül oluşturmaktır. Dört çeşit atom vardır ve her biri farklı sayıda bağ taşır. Atomları birbirine hiçbir bağ boş kalmayacak şekilde eklenince bir molekül ortaya çıkar. Moleküller tamamlanınca kaybolur.

Oyunun başında bazı ayarlamalar yaparsınız, bunlar:

MUSIC an- aus: Müziği açar- kaparsınız.
FX an- aus: Efektleri açar- kaparsınız.
FARBE 1- 2: Atomların rengi değişir.
MODUS 1- 2: Zorluk. Mod 2 bire göre çok zor. İlkinde ilk levellarda gerekmeyen atomlar gelmezken ikincide atomlar kafasına göre geliyor.
PASSWORT: Eğer elinizde kod kelime varsa burada kullanabilirsiniz. SPİEL: Oyuna başlama.

Oyunda her atomun belli bir bağ sayısı vardır. Mavi atomlar bir, kırmızılar iki, yeşil yada kahverengiler 3, gri veya sarılar dört bağ içerir.

Biraz da ekran düzeninden bahsedeyim. Ana ekran ekranın tam ortasında. Sağda o an kullanmakta olduğunuz atom var. Zaman geçtikçe atomlar düşer ve çabuk olmazsanız oyun biter. Sağ üstte skorunuz var. Onun altında ise sırayla eğer belirlendiyse molekül boyu, yapmanız gereken molekül sayısı, o ana kadar kullandığınız atom sayısı ve extraniz var.

İlk level'da iki molekül yapacaksınız. Hiç zorlanacağınızı zannetmiyorum.

Molekülleri tamamlayıp bölümü geçin, unutmadan ekranda atom bırakırsanız temizlemek zorunda kalırsınız.

Diğer levellar sırayla şöyle:

Level 2: Bu level da kolay. Görevimiz üç molekül inşa etmek.

Level 3: Bu level da "L" şeklinde bir molekül yapacaksınız. Gelen molekülleri sırayla yerleştirmek yetiyor.

Level 4: İşler zorlaşıyor. Bu bölümde 3 molekül yapacaksınız ve hepsi en az 7 atomdan oluşacak.

Level 5: Oyun iyice zorlaşıyor. Bu sefer görevimiz her biri en az 9 atomdan oluşan 4 molekül oluşturmak.

Level 6: Kolay sayılabilecek bir level. 2 * 4 ekranda bir molekül inşa edeceksiniz.

Level 7: İşler aniden zorlaşıyor. Her biri 9 atomlu 3 molekül yaratacaksınız.

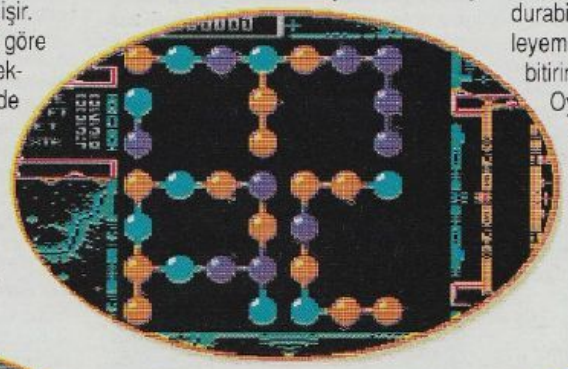
Ayrıca ekranda sizi engelleyen nesneler var.

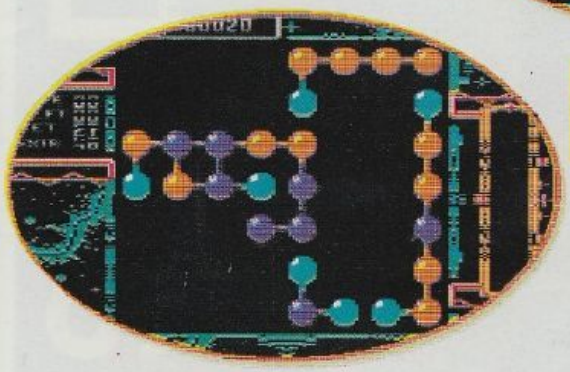
Arada bir taşa benzeyen bir nesne gelir. Bu bir jokerdir ve her yerde kullanılabilir.

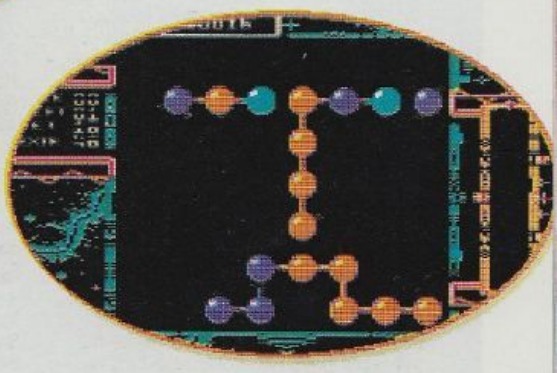
Oyun sırasında P tuşu ile oyunu durdurabilirsiniz ama bu sırada ekranı inceleyemezsiniz. Run/ Stop tuşu ise oyunu bitirir.

Oyun böyle sürüp gidiyor. Uzun süredir böyle ilginç bir oyun gelmemişti. Bir ilginç olay, oyunu yapan firma Psynogsis. Tetrisçiler kesinlikle kaçırmasın.

EVRİM ÖNAL







WAR FOR THE CROWN

Commodore64

18. Yüzyıl. Kraliyet savaşları,derebeyler, baronlar, yükselme hırsı. Tanınma ve en büyük olma ideali. Eğer sizde o çağlara dönmek, bir parçada olsa o heyecanı tatmak istiyorsanız işte bu ayki favori oyunum War For The Crown 2. War For The Crown harita üzerinde oynanan bir strateji oyunu. Oynanış tarzı basit, ayrıcada çok çok zevkli bir oyun. Hele bir arkadaşınızla oynuyorsanız. War For The Crown 1 sanırsam ALMANCA' ymış. Bunun üzerine kelimeler textler halinde değiştirilmiş ve ortaya bozuk aksanlı War For The Crown 2 çıkmış. (Zaten oyunun orjinal ismini resimde görebilirsiniz.) Birincisi 1987, ikincisi 1990 yapımı. Oyunun konusu yukarıdada belirttiğim gibi belli bir toprak bütününde parçalar ele geçirmek, sahip olduğunuz yerleri koruyup, korumayı başaramayanlardan alacağınız topraklarla topraklarınızı genişletmek ve sonunda bütün adaya sahip çıkmak. Oyuna başlamadan önce ekrana oyun ile ilgili bir takım ayarlamalar yapabileceğiniz bir menü gelecek. Ben bu seçenekleri sırası ile açıklayacağım. (Not: Seçeneklerden kimisinin orjinal ismini kullanmayacağım zira almancadan çeviri olduğu için çok tuhaf bir aksanla sınırlı bir biçimde yazılmışlar.) Seçimleri joystick ile yönlendirdiğiniz bir kılıç vasıtası ile seçiyorsunuz. İlk önce daha önceden kayıt edilmiş datanızı çağırıp çağırmayacağınız soruluyor. Eğer kayıtlı dataya sahip değilseniz New Game diyerek oyuna başlayın. Daha sonra ekrana menü geliyor. Burada yönlendirdiğiniz kılıcı seçeneğin üzerine getirip ateşe basarsanız değiştireceğiniz kısım sarı rengi alır. Burada rakamları joystick'i sola çekerek azaltır, sağa çekerek de çoğaltabilirsiniz. Aşağı çekerek rakamı en aza, yukarı iterek maximum'a ulaştırabilirsiniz. Şimdi seçenekler:

Number of players: Oyuncu sayısını bu seçenekle ayarlayabilirsiniz. En az bir en fazla da 4 kişi ile oynayabilirsiniz. (Not : Burada ki oyuncuların tamamı siz veya arkadaşınız tarafından yönetilecek.)

Provinces in continent: Oyun alanı olan büyük toprak parçasının kaç parçaya ayrıp eyaletler oluşturmayı buradan gerçekleştiriyorsunuz. En az 16 en fazla 99 parça yaratabilirsiniz.

Maximum number of villages: Bir toprak parçasına gelir getiren kasabalardan en fazla kaç tane kurulacağını buradan ayarlayabilirsiniz. En az 5 en fazla 99 tane kasaba olabilir.

Maximum number of villages all provinces: Bütün topraklarda belirtilen sayıya kadar kasaba kurmak mümkün.

Maximum number of villages largest provinces: Kasabaların sayısının toprağın büyüklüğü ile orantılı olması.

Conviction of the King's men: Kralın askerlerinin oyundaki tutumu. FRIENDLY: bu seçeneği seçerseniz kralın topraklarına saldırdığınızda kralın adamları otomatikman sizin saflarınıza geçerler. NEUTRAL: Bu seçenekte kralın adamları yalnızca kendilerini savunurlar. HOSTILE: Burada ise kralın adamları tam bir fırsatçı durumuna geliyor.Boş bıraktığımız yerleri hemen ele geçiriyorlar.

Terrain has influence on the harvest: Bu seçeneğe YES derseniz arazinin ürün vermede rolü olmasını kabul etmiş sayılırsınız. Böyle olunca harita üzrindeki yeşil alanlar daha kıymetli olur.

Terrain hasn't influence in the battles: Bu seçeneğe YES derseniz bütün araziler savaşlarda eşit görülür. No derseniz araziler arası farklılaşma ortaya çıkar. Kayalık ve dağlık arazilere saldırı güçleşir. Buraların savunması kolaylaşır.

Maximum fortification of your home castle:



Başlangıçta ana kalenizin hangi durumda olacağı. STRONGHOLD - CASTLE - FORFITE - ZITADELLE. Bunlardan STRONGHOLD en düşük seviyelisi ZITADELLE ise en büyük olanıdır.

Rearm power of the king's men:Kralın adamlarının güçleri. En düşük %10 en yüksek %90 olur.

Suprises happen: Oyun içindeki çok değişik olumlu veya olumsuz süprizlerin olup olmamasını YES veya NO diyerek cevaplayın.

Maximum state of the other provinces: Diğer toprakların başlangıçtaki durumunu buradan ayarlayabilirsiniz. (FORT - TURM - NONE)

Amount of the start armys: Başlangıçta sahip olacağınız asker sayısı. En az 10 en fazla 99 asker.

Money at the start: Başlangıçta kasada olacak para. Parasız oyunu başlatabileceğiniz gibi 99 buck (oyundaki argo para birimi.) ile de başlayabilirsiniz.

Investments of the king: Kralın yatırımlarınıburadan ayarlayın. (Her zaman en az iyidir.) En az %10 en fazla % 90 olabilir.

Readiness to fortification of king: Kralın adamlarını destekleme.

Distrubition of the king's men: Kralın adamlarının topraklara göre dağılımı. (NONE - EQUEL - FRONTIER şeklinde üç seçenek.)

Price of villages: Oyunda önemli bir faktör olan kasabaların kuruluşu sırasında ne kadar para ödeneceğini buradan ayarlayabilirsiniz. En az 4 en fazla 12 bucks.

How many barons should be: Oyunda bilgisayarın yönettiği karakterlerin sayısı. En fazla 3 olabilir. İsterseniz bu karakterleri oyuna katmayabilirsiniz.

Interest of your money with: Paranızı sakladığınız taktirde gelecek faiz miktarı. En az %4 en fazla %12.

Seçenekler bu kadar. Daha sonra oyuncu isimleri giriliyor. Her isim girildikten sonra erkek veya kadın şahsiyet olup olmadığınız soruluyor. Bunu da belirttikten sonra amblem ve renk seçimi var. Bütün bu detaylardan sonra ise oyunu oynayacağınız alan ekrana geliyor. Burada YES diyerek alanı seçebilir, NO diyerek diğer alanlara bakabilirsiniz. Legend seçeneği ile harita üzerindeki renk ve biçimlerin anlamları ekrana gelir.Harita üzerinde:

Açıkmavi: Çayır ve düzlükleri,
Açıkyeşil: Ağaçlık ve koruları,
Açıkgri: Tepelikleri,
Koyugri: Dağlık bölgeleri,
Sarı: Kumsal ve çölleri,
Yeşil: Ormanları,
Kahverengi: Bataklıkları temsil eder.

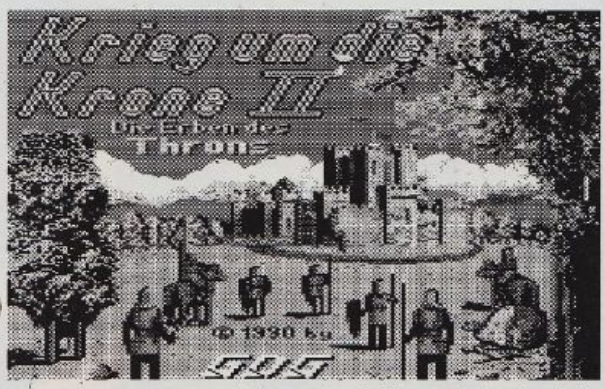
Birde hareketli siyah ve mavi bölgeler var. Bunlar ise su toplulukları, göl veya denizler.

Arazinin oyuna faktörünü başta seçeneklerde açıkladım. Eğer siz araziyi oyun içinde bir faktör olmaktan çıkarmış iseniz, topraklarında bir önemi yok. Yalnız oyunu oynayacağınız ana bölgeyi seçerken daima toprakların parça parça olmasına yani her toprağın mümkün olduğunca az komşusu olmasına dikkat edin. (Burada bahsettiğim büyük boydan boya topraklar erişilmez bir sınır teşkil etmesin)

Bütün bunlardan sonra ilk evvela harita üzerinde ana kalenizi nereye kuracağınızı belirtiyorsunuz. Sırasıyla diğer oyunculardada aynı işi yapıyorlar. Daha sonra bir dizi yükleme ve mücadele başlıyor.

Oyun seçeneklerini normal bir şekilde (mesela olduğu gibi bırakmak) seçmişseniz yapmanız gereken ilk iş çevrenizdeki Kingsmen (Kralın Adamları) topraklarına saldırmak olmalıdır. Böylelikle ilk el bir, ikinci el ve diğer eller bir çok toprağa sahip olmuş olursunuz. Oyun başladığında size herhangi bir yere saldırıp saldırmayacağınız soruluyor. Burada saldırmak istediğiniz taktirde ilk önce saldırılan toprağın üzerine yönettiğiniz kılıç şeklindeki pointeri getirip ateş düğmesine basın. Daha sonra saldırdığınız ordunun üzerine klikleyin.(Not: Askerleriniz saldırılan toprağı çevrelemiş ve sınır teşkil etmiş ise sınırı olan diğer orduların üzerine gelip ateşe basarak ordu toplayıp kuşatma

yapabilirsiniz.) Ve tekrar saldırılan toprağı seçin. Ekrana temsili bir savaş sahnesi gelir. Bu ekranda yapacağınız ekstra bir şey yok. Yalnızca ateşe basmayın yeter. Zira ateş düğmesine basmak ordularınızı geri çekmek demektir. Bir de savaşın hızlı sonuçlanmasını istiyorsanız joysticki sağa çekin. Saldırılarda ana kural şu: Savunan daima üstün. Yani eşit sayılı ordularda hatta bazı durumlarda otuz fazla iken bile savunan taraf yener. (Tabii arazide sur veya kale yoksa. Eğer bunlar mevcutsa durum tamamiyle değişir. Daha fazla bilgi için okumaya devam edin.) Daha sonra ordularınızı hareket ettirip ettirmeyeceğiniz soruluyor. Burada hareket ettirme işini ilk önce ordunun bulunduğu toprağa (source) daha sonra hareket edilecek toprağa (destination) klikliyerek gerçekleştiriyorsunuz. Bunu yaptığınızda ekrana her iki topraktaki ordu sayısı geliyor. Joysticki sağa veya sola çekerek her iki toprağada birer birer asker kaydırabilirsiniz. Joysticki ileri iterek altta bulunan bir sayısını 10'a çevirerek hareketi onar onar, 100'e çevirerek yüzer yüzer yaparsınız. Max seçtiğiniz taktirde bir taraftaki bütün askerler diğer tarafa geçer. Joysticki aşağı çekerekte bunun tersini yapmak mümkün Space tuşuna basarakta her iki taraftaki asker sayısını eşitliyorsunuz. Alacağınız yeni askerler ilk önce ana kalenizde görünüyor. Arada yabancı bir toprak olmadığı sürece ana kaleden mesafeyi dikkate almadan asker nakli yapmak mümkün. Bütün bunları yapıncada ekrana o ayki gelirinizle yapabileceğiniz yatırımların listesi geliyor. Gelirinizle: 1) Asker alabilirsiniz. Her asker 1 Buck'tur. 2-) Kasaba kurabilirsiniz. (Bu oyunda gelir getiren en önemli faktör. Her kasaba bir dahaki el size bir buck daha fazla kazandıracaktır.)



3) Sur ve kale yaptırabilirsiniz. (Surları boş arazilere en fazla bir kere olmak üzere kurabilirsiniz. Kaleleri ise yalnız ana kalenize ek olarak yaptırmanız mümkün.) 4) Parayı biriktirirsiniz. Böylece başta belirlediğiniz oranda faizden yararlanırsınız.
Oyun bu sıra ile el el devam ediyor.Bir kaç ufak taktiğide belirtmekte yara var. Bir kere oyunda gelir getiren kasabalar çok önemli. Bunlardan oyuna başladığınız sürede sık sık kurun. Kasaba kurmaya dalarken asker bakımından diğer rakiblerinizden geri kalmayın. Tehlikeli bölgelere Stronghold dikin. Sıkışmadıkça ana kalenizi kuvvetlendirmenize gerek yok. Ana kale Castle haliyle bile kale içindeki asker miktarının üç katı kadar daha fazla askere dayanır. Bunu savunma ve özellikle saldırmada göz önünde tutun. Hele kale bir Zitadelle haline dönüşmüşse kafadan beş hatta altı kat fazla kuvvete dayanabilir. Kaleleri kuvvetlendirmede bazı ilginç ikonlara rastlamanızda mümkün. (Büyü gibi) Oynanış olarak en iyi taktik bir arkadaşınızla bir olup bilgisayarın yönettiği baronlara karşı birleşmektir. Yenilen kişiler oyundan düşülür ve asker, toprak ve kaleleri galip tarafın olur. Yenilen komutanı oyun içinde bir dilenci olarak dolaşırken bulmanızda mümkün. Riskli bir hareket yapmak zorunda kaldığınızda oyunu el dönümündeki save seçeneği ile kayıt edin. Böylelikle onca emeğiniz boşa çıkmaz. Bilgisayar atak olarak korkak. Kalabalık savaşlardan hep kaçınıyor. Oyunun akışı bir bakıma size bağlı. Bilgisayarın bir özelliği de inatçı olması.Bütün bunları göz önüne alarak başarılı bir oyun çıkarmanız mümkün.
Sonuç olarak War For Crown 2 bozuk aksanı hariç oldukça zevkli güzel bir oyun. Bütün strateji tutkunlarına şiddetle tavsiye ederim. (Sayın Kanal 64 okuyucularınada lütfen tekrar tekrar tavsiyemi istemeyin)....

BARIŞ YALÇINKAYA

SHADOW DANCER

U.S. Gold Firmasının uzun zamandır beklenen Shadow Dancer'i Amiga'ya geldikten kısa bir süre sonra nihayet Commodore 64'e de geldi. Oyunda siz uzakdoğu dövüş sanatlarında ustalaşmış bir dövüşcüyü yönetiyorsunuz. Oyundaki amacınız ülkedeki tehlikeli terör örgütlerinin ülkenin önemli yerlerine yerleştirdikleri mükleer bombaları etkisiz hale getirmek. Ama bombaları etkisiz hale getirmek sandığınız kadar kolay değil. Ayrıca sizin oyundaki en büyük yardımcınız size sadık olan bir kurt köpeği. Siz nereye giderseniz kurtda sizi takip ediyor. Kurdunuz'un bir özelliği var. Düşmanlarınızı oyalayabiliyor. Siz diğer düşmanlarınızla uğraşırken kurtda başka düşmanlarınızı oyalıyor. Kurtla beraber, düşmanlarınızı öldürmek istiyorsanız Fire'a 2 veya 3 saniye basarsanız Kurt devreye girer. Şimdi hiç çekinmeden düşmanlarınızı altedebilirsiniz.
Oyunumuz birbirinden zor 5 tane görevden oluşuyor. Her görevin 3 tane ayrı bölümü var.
Oyuna başladığımızda 5 hakkınız, 2 dakikalık kısa bir zamanınız ve toplamanız gereken bombalar var. Bombaların hepsini toplamazsanız bölüm geçemezsiniz.
Hazır sırası gelmişken size oyunun ekran düzenini anlatmaya çalışacağım. Sol altta kaç hakkınız kaldığı, haklarınızın altında ne kadar süreniz kaldığı, haklarınızın üstünde kaç tane bombayı etkisiz hale getireceğiniz, ortada sizin resminiz, sağda skorunuz ve büyülerinizin sayısı var. Space tuşuna basarak büyüyü kullanabilirsiniz. Run/Stop tuşuyla oyunu dondurabilirsiniz.
Şimdi size düşmanlarınızdan bahsedeceğim. Şapkalı çinliler ellerindeki bıçaklarıyla, diğerleri ise tüfekleri ve tekmeleriyle sizi bayağı zorluyorlar. Bunların yanı sıra acımasız kiralık katiller olan ninjalar var. Sizin silahınız ise elinizdeki yıldızlar. Kurt size uzun süre yardım edemiyor. Kurt sizin düşmanlarınızı oyalarken siz onları öldürmekte geçikirseniz kurtun gücü azalıyor. Ve gücünü toplayana kadar size hiç bir yardımı dokunmuyor. Oyunda bir üst kata çıkabilmeniz için Joy'u geri çekip Fire'a basmalısınız.Ayrıca bölüm sonu canavarları çok güçlü oluyorlar ve size yıldız veya başka bir silahla saldırıyorlar.
Ama bütün düşmanlarda olduğu gibi bu bölüm sonu canavarlarının da mutlaka bir zayıf noktası vardır. Sizde bu canavarların zayıf noktalarına ateş ederseniz rahatlıkla onlardan kurtulabilirsiniz. Bölüm sonu canavarlarının Power'ları ateş topuyla gösteriliyor. Her bölümü bitirince birde Bonus için bir Level bitirmelisiniz. Bu Level'de ise 3 katlı bir binanın kapılarından çıkan ninjaları öldürmelisiniz. Eğer ninjaları attığınız yıldızlarla öldüremezseniz 5 ile 8 saniye arasında ninjalardan biri ekranı kaplayacak şekilde uçarak size bir tekme atıyor. Daha sonra ekranda başarısız olduğunuzu belirten bir mesaj ile karşılaşıyorsunuz. Eğer tüm ninjaları öldürebilirseniz yine Perfect diye bir ekran ile karşılaşıyorsunuz. Birde Extra hayat alacaksınız.



Tabii ki bölümler git gide zorlaşıyor ve neredeyse geçmek imkansız gibi gözüküyor. Üzülmeyin. Sizin bütün bölümleri birazcık olsada zorlanmadan geçeceğinizi sanmıyorum. Toplam olarak 15 bölümde bitirmeyi başarırsanız sizi müthiş bir son ekran bekliyor.
Shadow Dancer Shinobi'nin devamı niteliğinde bir oyun. Bence Shadow Dancer Commodore'da şimdiye kadar çıkan en mükemmel, en süper Arcade oyunu.
Bu oyunu yapan U.S. Gold firmasında yabana atmamak lazım. Ayrıca U.S. Gold'u tebrik ederim.
Shadow Dancer şimdilik disket kullanıcılarına hitap ediyor. Temennimiz kasete de en kısa sürede gelmesi. Ben bu oyun için tek bir kelime söyleyebilirim. Süper.. Süper.. Süper! Shadow Dancer'i eğer disket kullanıcıları arşivlerine katmazlarsa çok yazık olur.

N. CAN ULAŞ

GUN BOAT

Bilgisayarlara oyun yapan firmalar tarafından vazgeçilmez bir konu olan Vietnam Savaşı bu kez Gun Boat'la karşımızda. Vietnam Savaşının değişik bir boyutunu konu alıyor. Gun Boat oyunu. Vietnam'da nehirlerdeki askeri ve sivil tekneler silah ve yiyecek taşımacılığında büyük bir rol oynuyorlardı. Nehirlerde ufak tekneler kullanılmaktaydı. Accolade'in bu oyununda biz de bir savaş botunun kontrolünü alıyoruz. Sakın bot dediğimiz için bu tekneyi küçümsemeyin. Bu tekne üzerinde iki hafif top, bir ağır makineli taşıyabilen ve nehirde çok hızlı hareket edebilen bir alet. Teknenin adı PBR(???). Oynarken ben size klavye kullanmanızı tavsiye ederim. Klavye kullanımının sakın oyun için bir eksik puan olduğunu sanmayın. Etrafınız düşmanla sarılıyken joystick veya mouse'la hedefe nişan alırken klavyede silah seçimi yapmaya çalışmak korkunç olurdu herhalde. Oyunu ilk yüklediğimizde karşımıza ilk önce dört seçenek çıkıyor.

Report for Duty: Oyuna geçmek için kullanılır.

Grenade Practice: Hafif topla çalışma.

Gunnery Practice: Makineliyle çalışma.

Pilot Practice: Tekneyi kullanma.

Bence burada alıştırma yapmanıza gerek yok. Çünkü oyunda alıştırma için bol bol zamanınız olacak.(!!!) Buradan sonra bir kodla karşılaşıyoruz ama cracker abilerimiz burayı halletmişler. Bir sayı yazarak burayı geçin. Bundan sonraki seçenekler ise:

Add: Adınızı personel dosyasına kaydeder.

Replace: Daha önceki subayla adınızı değiştirir.

Redo: Baştan adınızı yazmak için.

Vietnam konulu bir brifingten sonra sıra görev seçimine geliyor.



GUNBOAT tam manasıyla bir Amerikan oyunu. Avrupalı kullanıcılar bir oyunu aldıktan birkaç dakika sonra oynamaya başlamak isterken Amerikalılar her programdan kaliteli dokümantasyon, detaylı teknik bilgiler ve şık ara ekranlar bekliyorlar. Accolade firması da bol bol digitize ekranlar ve neredeyse Vietnam savaşının tümünü anlatan bir açıklama kitabı kullanarak bu isteklere cevap vermeye çalışmış.



Vietnam'a dinlenmek için gelmediğimizden Nigth Missionu'u seçelim. Görevimiz Muay Thai'e giderek (haritada işaretli) oradaki cephane yüklü tekneleri yok etmek. (Bu teknelere Sampan deniyor.) Teknemizin silahlarını ve motorunu seçerek maceraya başlıyoruz.

Şimdi gelelim teknenin kullanılmasına:

Main Cabin (Kontrol Kabini)

X tuşuyla kontrol kabinine girebilirsiniz. Tekneyi buradan kullanacaksınız. Tekneyi size açıklayacağım şekilde kullanırsanız fazla problemle karşılaşmazsınız. İlk olarak F1 tuşuyla Power'i açın. Sonra F2 ile motoru çalıştırın. Motorun ışığı yeşil olana kadar bekleyin. Artık yukarı ok tuşuyla hızlanır aşağı okla yavaşlarsınız. Hızlandıktan sonra ortasında kırmızı bir çentik olan göstergeye bakarak sağ ve sol ok tuşlarıyla çentiği oynatarak çentiğin döndüğü yöne dönebilirsiniz. F9 tuşu yakınlarda hedef varsa ne olduğunu saptar. Sakın sivillere ve Amerikalılara ateş etmeyin. F10 tuşu ile ateş açma ve ateş kesme emri verebilirsiniz. Z tuşuyla kontrol kabininin soluna, C tuşuyla sağına bakabilir ve burada F3 ile radarı açabilirsiniz. Nehirin daraldığı bölgelerde hızınızı azaltıp yavaş ilerleyin.

Bow Gun (Makineli Tüfek)

Buraya V tuşuyla gelin. Makineli tüfek geminin ön tarafında bulunur. Burada önce F1 ile Master Power'ı açın. F2 ile Safe'i, F3 ile Spot'u açarak ok

tuşlarıyla nişan aldıktan sonra Return ile ateş edebilirsiniz. Buradan çıkarken Fonksyon tuşlarını kapatmayın. Böylece siz tekneyi kullanırken hedef saptayıp ateş açma emri verirseniz, adamlarınız otomatikman ateşe başlarlar. Ayrıca o silaha bir daha geldiğinizde silahı açmanıza gerek kalmaz.

Midship Gun (Hafif Top)

Buraya B tuşuyla gelin. Fonksyon tuşlarını Bow Gun'daki gibi kullanabilirsiniz. Bu silah teknenin ortasında bulunur.

Rear Gun (Hafif Top 2)

Buraya N tuşuyla gelip, silahı aynı şekilde kullanabilirsiniz. Bu silah teknenin arkasındadır.

Main Cabin'de tekneyi kullanırken F9 ile bir hedef saptarsanız sakın paniğe kapılmayın.



İlk önce F10'la ateş açma emrini verin. Rahat ateş edebilmek için F2 ile motorları durdurun.Hedefin ne tarafta olduğunu saptayın ve ona göre bir silahın başına geçin. Eğer kaçmak isterseniz gazı kökleyin. Yine de isterseniz dümene başkasını bırakıp silah başına geçebilirsiniz. Bu sırada dümendeki askere bazı emirler verebilirsiniz. Bu emirler şöyle:

F4: Geriye hareket et
F5: Sola dön
F6: Sağa dön
F7: Yavaşla
F8: Hızlan

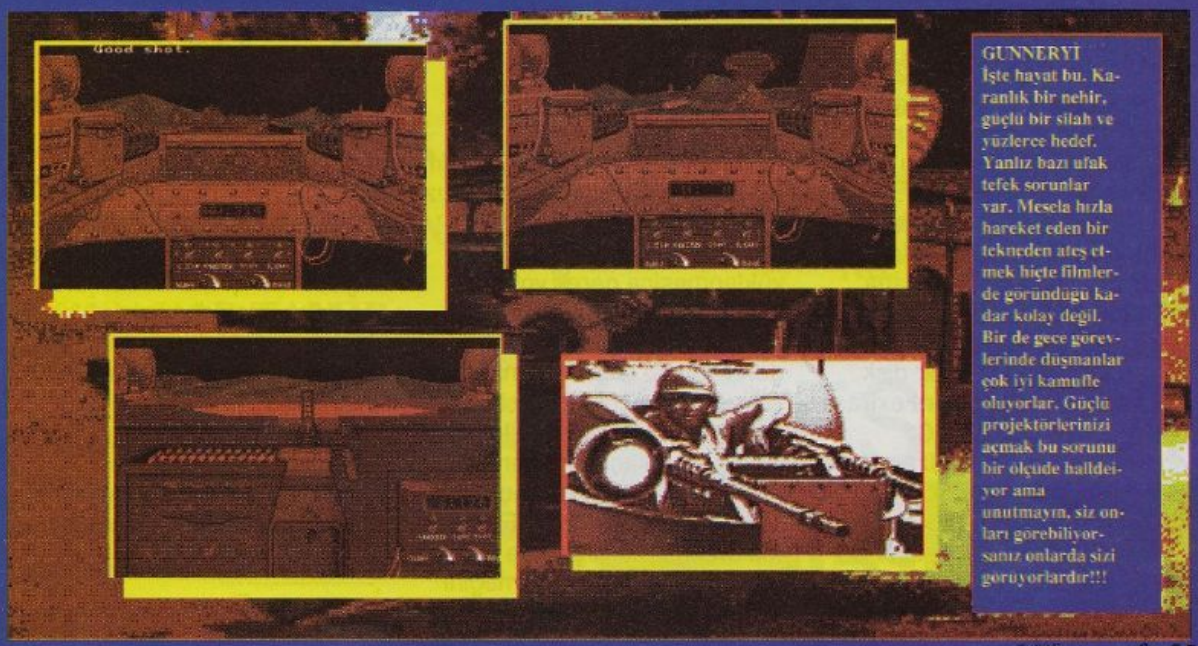
Diğer tuşlar:

TAB: Görevi bitirdikten sonra üsse dönmek için kullanılır.



M: Harita
E: Motor sesini keser.
S: Bütün sesleri kapatır veya açar.
D: Vektör detaylarını yükseltir veya azaltır.

Şimdi sizlere ilk görevimizden bahsetmek istiyorum. İlk görevimizde yolumuz bayağı uzun. Karşılaştığınız düşmanları yoketmeğe çalışın. Nehirde mayınlara çok dikkat edin. Sakın zırhlı araçları kaçırmayın. Eğer etrafınız düşmanla doluysa ki hedefe varınca öyle olacak. İlk önce bir silaha sarılıp hedefleri haklayın. Hemen Main Cabin'e dönün ve diğer adamlarınız düşmanı haklarken gereksiz yaralanma olmaması için uzaklaştırın. Şimdi çok basit gelebilir ama değil. Gun Boat fazla detaylaydan kaçınılarak yapılmış mükemmel bir simülasyon. Accolade işini çok iyi yapıyor doğrusu. Eğer şu günlerde çok zor simülasyonlardan yakınıyorsanız,size çok zor olmayan Gun Boat'ı öneririm. Oyunun vektör ve bitmao karışımı grafikleri mükemmel olmasa bile görevlerini yapıyorlar. Hadi size iyi avlar.





Merhabalar, yeni bir basic köşesiyle yine beraberiz. Konularımıza geçmeden önce Hayrettin Dinitaş adlı okurumuzun sorularını yanıtlıyalım. Okurumuzun soruları şöyle ;

1 - BASIC'te disketin directorisini nasıl alabilirim ?

2 - Yaptığım programları Extras diski haricinde nasıl çalıştırabilirim ?

Cevapları ise şöyle ;

1 - Basicte diskin directyisini almak için ilk önce list penceresinden çıkıp, Basic penceresini aktif duruma getirmelisiniz, ve burada LIST komutunu vermelisiniz. Eğer komut parametresiz olarak verilirse sys: 'nin directorisi alınır. Komutun örnek kullanım şekillerini aşağıda bulabilirsiniz.

LIST "DF1:" ; df1: ünitesinin directorisi alınır.

LIST "DH1: SOURCES/ ZEMİN SCROLLERS" ; 1 nolu harddiskin sources directorisinin ZEMİNSCROLLERS adlı alt directorisinin dir listini verir.

2 - Sanırım bu sorunun cevabı daha önceki sayıların birinde verilmişti fakat bir defa daha anlatmakta yarar görüyorum. İlk önce X-Copy yada DMaster kullanarak kendinize bir disk formatlayın. Daha sonra extras diskindeki AmigaBASIC dosyasını kendi diskinize çekin. Daha sonra, workbench diskinizde bulunan <L> ve <S> directorylerini kendi diskinize çekin. Bu arada Saddam virüsün diskinize tecavüzünü önlemek için <L> directorysini protectlemeyi unutmayın. Daha sonra, Yaptığınız programıda, boş diskinize kopyalayın. Şimdi sırada startup-sequence'i değiştirmek var. Bunuda bir text editörüyle yapacaksınız. Start-up-sequence'a,

amigabasic <programınızın adı>

satırını yazdıktan sonra, S/Startup-Sequence adı altında kaydedin, Diskinizi boot ettiğinizde programınızın kendiliğinden yüklenip çalıştığını göreceksiniz.

Geçen ay öğrendiğimiz disk iletişim sisteminin diğer bir elemanı olan Random Access Files yani istenildiği zaman erişilebilen dosyalar bu ayki konumuzu oluşturuyor. Şimdi random dosyaların yapısına bir göz atalım...

Random dosyalar, basic tarafından sıkıştırılarak diskte en az yer kaplaması amaçlanmış, binary dosyalardır. Bir önceki bölümde anlattığımız sequential dosyalar gibi tüm dosyanın hafızaya yüklenmesine gerek yoktur. Dosyada saklanan bilgilere çeşitli numaralar verilir ve gerektiğinde bilgiler numaraları sayesinde çağrılırlar. Diskteki random bir dosyadaki bilgileri okumak bir kaç adım gerektirir. Bunlardan ilki dosyayı açmaktır. Dosyayı açmak için OPEN komutunu gerektiği şekilde kullanmalısınız. Aşağıda bir örneğini bulabilirsiniz.

OPEN "R",#4,"BronxRulez" ; Bu örneğimiz BronxRulez adı altındaki dosyayı, "R" seçeneğini kullanarak random modunda ve 4 numaralı dosya olarak açar.

Random dosyalarla kullanılan diğer bir komut ise FIELD komutudur bu komutun kullanımı şöyledir...

FIELD #f, alan uzunluğu AS değişken ; Bu komutla, f numaralı dosyada değişkene, alan uzunluğu kadar yer ayırılır. Komuta bir örnek vermek istersek...

FIELD #3,4 AS P$,3 AS F$; Bu komutla 3 nolu dosyada P$ ve F$ değişkenlerine 4 ve 16 ASCII karakterlik yer ayrılır. Yani dosyadaki F$ ve P$ değişkenlerinin görünümü şöyle olacaktır.

P$ = " " ; 4 adet boşluk

F$ = " " ; 3 adet boşluk

Herhangi bir dosyada değişken alanları yarattıktan sonra buradaki değişken değerlerine erişmek için iki komut kullanıyoruz. Bu komutlardan PUT komutu, random dosyaya değer kaydetmek için, GET komutu ise daha önce dosyaya yazılmış değişken değerlerini okumak için kullanılır. Bu iki komutun kullanımları şöyledir...

GET #f,kayıt nosu

PUT #f,kayıt nosu

Üstteki komutlarda f, dosya numarasını belirtir. Komutlara örnek verecek olursak...

```
;----------------
FOR J=1 TO 30
```

```
PUT #3,J
NEXT J
ve
;----------------
GET #2,X
```

Random dosyalara veri kayd-ederken, nümerik değerlerin stringlere dönüştürülmesi gerektiğini aklınızdan çıkarmamalısınız. Bunu yapmak için MKI$ (e), MKS$ (e) yada MKD$ (e) komutlarından birini kullanmalısınız. Daha sonra LSET veya RSET komutlarını kullanarak random dosyaya yazabilirsiniz. Daha sonra bu dosyalardaki bilgileri okurken yine çevirmelisiniz, bu işlemi ise CVI (s), CVL (s), CVS (s) ve CVD (s) komutlarını kullanarak yapmalıyız.
Aşağıda bu komutların örneklerini bulabilirsiniz.

```
;----------------
INPUT item$
LSET T$ = ITEM$
INPUT N
LSET N$ = MKI$(N)
PUT #3,C
;----------------
```

Yukarıdaki programla, daha önce açtığımız dosyada ayrılan T$ değişkenine kullanıcıdan alınan bir string yazılıyor. Daha sonra bu bilgiyi okumak için aşağıdakine benzer bir program yapmalısınız.

```
GET #8,X
AB = CVI(G$)
PRINT USING
"$$###.##";CVS(P$)
```

Şimdi dosya açma komuları ile ilgili örneklerimizi inceliyelim...

```
REM ÖRNEK GİRİŞ / ÇIKIŞ
T = 0
PRINT "DOSYA ADI GİRİNİZ
!!!"
INPUT L$
PRINT "SIRAYLA İSİMLER
GİRİNİZ."
PRINT "BİTİRMEK İÇİN İKİ
DEFA <RETURN>'E BASIN"
OPEN "O",#2,L$
GİRİŞ:
INPUT N$
IF N$ = "" THEN BİTİR
PRINT #2,N$
T = T + 1:IF T<30 THEN GİRİŞ
BİTİR:
CLOSE #2
PRINT "BİTTİ."
END
REM İSİMLERİ OKU
DIM N$(30)
PRINT "DOSYA ADI GİRİNİZ"
INPUT L$
PRINT:T=0
OPEN "I",#3,L$
WHILE NOT EOF(3)
INPUT #3,N$(T)
PRINT N$(T):T=T+1
WEND
CLOSE #3
END
```

Yukarıdaki program, verdiğiniz isimde bir dosya açar ve bu dosyaya verdiğiniz 30'a kadar ismi kaydeder. Yukarıdaki programı çeşitli şekillerde değiştirerek bu isimlerle beraber örneğin telefonlarınıda kaydederek bir telefon rehberi programı yapabilirsiniz. Evet bu aylıkta bu kadar. Böylece amigabasic'in tüm dosya işlemlerini öğrenmiş olduk. Bir dahaki aya kadar hoşçakalın ve mektup yazmayı unutmayın

BURAK ÖZIŞIK
PK 5 - FIKIRTEPE

SAMSUN
PİRİNÇSOFT
BİLGİSAYAR

* PC - AMIGA 500 - C 64 BİLGİSAYAR SATIŞI
* EĞİTİM-ÇİZİM-MÜZİK ve ORJİNAL OYUNLAR
* TÜM BİLGİSAYAR YAN DONANIM ÜRÜNLERİ
* BİLGİSAYAR TAMİR ve BAKIM SERVİSİ (24 Saatte Tamir)

Gazi Caddesi Kışla sokak No.3
TEL.9-36-11 59 85 FAX.9-36-12 26 68
55030 - SAMSUN

AMIGA 500 - COMMODORE 64
DİSK DRIVE'lar
MONITORLER
DİSKETLER, EK HAFIZALAR
DİSKET KUTULARI JOYSTICKLER
KARTUŞLAR
DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ
AMIGA ve C-64'te GENİŞ OYUN ARŞİVİ
KALİTELİ ve UCUZ

Şehit Asım Cad.
Kısmet İşhanı
No: 51/6
Beşiktaş, Istanbul

BEŞİKTAŞ
BİLGİSAYAR

Commodore64

MERCS™

Evet U.S. Gold yaptı gene yapacağını. Daha Line of Fire'in etkisini üzerimizden atmadan MERCS'i çıkardı. Oyun Who Dares Wins II gibi tipik komando oyunlarına benziyor. Amacınız ise gene kaçırılan bir Amerika başkanını kurtarmak. (Nedense hep bu Amerika başkanları kaçırılıyor?). Sizde bu görevi hemen kabul edip (Niye ediyorsanız?) drive'ınıza MERCS'i takıyorsunuz. Oyunun en zevkli taraflarından biride eğer 2. porttaki oyuncuda ateşe basarsa oyunu aynı anda iki kişi oyunuyor. Oyunda toplayabileceğiniz pek çok obje var. 4. çeşit silah, ilk yardım çantası, çelik yelek, extra enerji, extra hak ve benzeri objeler. Ayrıca oyunda bir jipte kullanabiliyorsunuz.



Oyun toplam 8 bölümden oluşuyor.

1. Bölüm: Bu bölümde askeriniz (yada askerleriniz) karaya inişini yapıyor. İner inmez bir obje görürsünüz bu size bir extra silah gücü sağlar. Burdaki adamları öldürdükten sonra orda bir baraka görürsünüz bunu silahınızla yok edin ve yola devam edin. Ayrıca şimdi sizde birde bomba var. Bu bombayı da devamlı ateşe basarak harekete geçirirsiniz. Bu bölümün sonunda köprüyü geçerek sona gelirsiniz. Burada bir uçakla karşılaşıyorsunuz. Yapmanız gereken tek şey ölmeden öldürmek.

2. Bölüm: Bölüme başlarken direk bir obje görürsünüz. Bunu alın (silahınıza güç için). Bölümün ortasında başta sözünü ettiğim jipi görürsünüz. Ona binin (üstüne gelince otomotikman binmiş oluyorsunuz). Ekranın altındaki enerji bitince jipi kaybediyorsunuz. Bölümün sonlarında duvarların üstündeki okları takip ederek yolunuzu bulabilirsiniz. Bölümün sonundaki köprüyü geçince manyak bir tankla kapışıyorsunuz. Hadi bakalım kolay gelsin.

3. Bölüm: Bu bölümde hayatınız köprülerde geçiyor. Bütün yolu bitirdiğnizde bu sefer de bölümün sonunda roket kusan bir helikopterle kapışıyorsunuz.

4. Bölüüm: Bu bölümde ilerleyebilmeniz için baştaki demir kapıyı vuracaksınız. Daha sonra ise bataklığa dalıyorsunuz. Bataklıkta hareketiniz bayağı zorlanıyor. Tavsiyem bataklığın yanındaki ince yoldan gitmeniz. Daha sonra ise bir göle giriyorsunuz. Burada 2. bölümdeki jipe benzeyen bir bot var. Buna binin ve tam gaz ilerleyin. Gölün sonunda duvarları patlatıp yolunuza devam ediyorsunuz. Daha sonra ise manyak gibi roket altında bir gemiyle savaşıyorsunuz!



5. Bölüm: Bu bölümde askerlerin inine giriyorsunuz. Vahşice bir kıyımdan sonra karşınıza bir duvar çıkıyor. Burdan sola gidince karşınıza bir tren çıkıyor devamlı bir ateşten sonra 6. bölüm.

6. Bölüm: Art arda 3 duvar patlattıktan sonra 3'lü mermi atan bir silah alıp etrafı dağıtıyorsunuz. Bu bölümün sonunda ise hiçbir büyük gemi yok.

7. Bölüm: Telleri yıktıktan sonra hava alanına giriyorsunuz. Tekrar telleri yıktıktan sonra hava alanından çıkıyorsunuz. Ve bir görünen bir görünmeyen tankı yok ettikten sonra başkanı kurtardığınız bir yana bir yazıyla karşılaşıyorsunuz.



8. Bölüm: Bu bölüm ise uçağın önünde geçiyor. Kapı hizasına gelin ve kapıyı uçurun. Daha sonra uçağın burnunu savurun ve uçağı yok etmeye devam edin biraz sonra ise uçak patlıyor.Son ekran mı? O ne? öyle bir şey beklemeyin. Ama MERCS türlerinin avcısında bayağı yukarılara çıkacak bir oyun gibi görünüyor. Son olarak MERCS'i yapanların dediği gibi WINNERS DONT USE DRUGS!

CENK KÖSEOĞLU

Yapımcı Firma:
US GOLD
Türkiye Temsilcisi:
NOKTA LTD.

MAÇ

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Hayatımın bu noktasında durup düşünüyorum ve anlıyorum ki... Ben bir hiçim. İsterseniz itiraz edin, bağırın çağırın, yıtının ama siz de birer hiçsiniz. Biz koca birer hiçiz. Çünkü ben kendi yönümü çizmekten acizim. Ben dünümle gurur duymaktan acizim. Yarınımı planlamaktan acizim. En kötüsü istediklerimi yaratmaktanta acizim.Atan benim kalbim ama aslında yaşadığım hayatı başkaları hazırlıyor. Ben de lokantada menüden yemek seçen biri gibi onların hazırladıkları seçeneklerden birini seçiyorum.Belki bir noktaya kadar özgürüm, istediğimi alma hakkım var, ama maddeleri başkaları hazırladıktan sonra ben böyle özgürlüğü ne yapayım? Hem burda söz konusu olan salatama hangi sostan koyacağım değil, benim hayatım! Artık yavaş yavaş başkalarının isteyerek veya istemeyerek benim için hazırladıkları yollardan gitmekten bıkıyorum. Sırf anarşi olsun diye onları en fazla kudurtacak yolları seçmek bile zevk vermiyor.Çünkü sonuç olarak bu da onların bir oyunu, ben kendi çapımda devrim yapıp ters düşecek yollar seçerken onlar oturmuş bunun acısını benden nasıl çıkaracakları hesaplıyorlar.Ve işin en kötü yanı, şöyle veya böyle, her seferinde beni dağıtmayı başarıyorlar. Beynim sosyal, domestik, kültürel veya sadece gıcığına hazırlanmış kafeslerin içinde hapisse ben niye varım? Benim kapladığım hacmi herhangi biri de işgal edemez mi? Herhangi bir embesil bu tercihleri benim yerime yapamaz mı? Her başkaldırışımın anında ezilip bastırılması problem değil, lanet edip mücadeleye devam etmek zaten hayatın tek amacı ama bu bir gün bitmeyecek mi? Beni oturduğum sandalyeye, yaşadığım topluma, okuduğuma, gördüğüme bağlayan bu zincirler hiç kırılmıyacak mı? Ben tercihlerimde, ideolojimde, zevklerimde ve hatta nefretlerimde hep labirentteki bir fare gibi birilerinin kobayı mı olacağım? Tanrım söylermisin bana, eğer ben saksıdaki bir çiçek gibi yaşamak zorundaysam bana bu beyni niye verdin.Benim bu kadar aciz olmam tabiatın gereği olabilir ama bunu bana göstermek zorundamıydın? Aslında görmem bir bakıma iyi, acı çeksem bile en azından kendi aptallığım içinde mutlu mutlu yaşamıyorum. Ama lanet olsun, madem ben görüyorum, niye diğerleri göremiyor? Niye onlar bu kadar körler? Neden onlar bu kadar aptalken ben çıbanbaşı durumuna düşüyorum? Kendi aptallıklarıyla beni yargılıyorlar, asıyorlar, ve ben bunun karşısında bile acizim. Kendi ipimi bile çekemiyorum. Lanet olsun, galiba deliriyorum...
Ama ben hep böyleyim zaten.Siz de bunu biliyorsunuz.En azından bildiğinizi umuyorum. Herkes yediğimi, içtiğimi, giydiğimi, dinlediğimi ve hatta hissettiğimi değiştirmeye çalışırken siz (arada mızmızlansanızbile) yazdıklarımısınırlamıyorsunuz.Ne diyiim, sağolun be!

Bu ay uzun geceler boyunca güneşin doğmaması için dua ederken ilgi alanım genelde bir oyun üzerinde yoğunlaştı: Cruise for a Corpse.Acı birşey itiraf edeyim, hayatımda ne Future Wars'ı, ne de Op.Stealth'i birkez bile yükleyip oynamış değilim. Birincisi çıktığında benim Amıgam yoktu (aslında hala yok), diğerinde ise ben tatilden dönene kadar bizim çocuklar oyunu bitirmişti. Bunca zamandır Delphine oyunları benim için uzaktan seyrettiğim güzel grafikli garip şeyler oldular. Ama bu kez birşeyler kaçırdığımın farkına vardım. Cruise tam manasıyla bir şaheser.Özellikle grafikler ve atmosfer açısından gördüğüm en güzel oyunlardan biri. Tabi her zamanki inatçılığımla bu oyun text adventure olsaydı çok daha mutlu olurdum diyorum ama buna da bin şükür.Konu her nekadar bayağı kalıplaşmış birşey olsa bile zaten bir dedektif oyunundan daha fazlasını beklemek yanlış olurdu. Bu oyunu mutlaka almalısınız, en azından bir görün.Bu arada içimde kalmasın, benimde bir şikayetim var, hem Cruise için hem de Rise of the Dragon ve Altered Destiny için geçerli.Sonuç olarak elimizdeki aletin yetenekleri, hafıza ve hız sınırları belli.Firmalar bunu acımasızca zorlayınca oyun oynanabilirliğinden çok şey kaybediyor. Hele Rise of the Dragon'da oyuna girebilmek için 32 kere disket değiştirince sinir oluyorum. İş öyle bir noktaya geliyorki, oyuna tapsanız bile disket değiştirmekten veya sevgili kahramanınızın ekranın bir ucundan diğerine sallana sallana gitmesini beklemekten yıpranan sinirlerinizi kurtarmak için vaz geçmek zorunda kalıyorsunuz. İlerlemeye karşı değilim, ama bunun acısını kullanıcı olarak biz çekeceksek ben Larry I'in kutu kutu grafiklerine razıyım.

Sıra ruhumun ıssız bozkırlarında dolaşırken gözlerimin önünde bir an için belirip sonra beni sonsuz yanlızlığımla başbaşa bırakan kağıt parçalarına geldi; yani mektuplarınıza:

METALLICA SPECIAL

Metallica'nın yeni albümünün çıkmasını kutlama şenlikleri dolayısıyla

ADVENTURE

Bu ay tam 7(yedi) sayfa!!

NOT: Bu gelecek ay da 7 sayfa olacak demek değil

AYIN PESSIMISTS'i

Hayat böyle olduktan sonra bırakın UP'a katılmanın, yaşamanın ne manası var?

Kemal KURT

Sevgili MAC,

Ben Oktel ve arkadaşım Baybars, sana seslenmek ve bazı adventure'lar hakkında sorular sormak istiyoruz:

1) Iron Maiden dinlermisin? İstersen sana sende olmayan bir Ten Years Collection gönderebiliriz"

2) Elinde Operation Steaalth'ın üçüncü disketi var mı? Bunu senden nasıl alabiliriz?

3) It Came From The Desert II'de kasayı nasıl açacağız. Şifreyi bilmemize rağmen kasayı açamıyoruz?

4) Crime does not Pay'i açıklayacakmısınız? Yoksa açıklayalım mı mı?

5) 3D CONSTRUCTION KIT adlı programın açıklamalarını bize gönderirmisin?

6) Neuromancer'da daha fazla para kazanmak için ne yapmamız gerekiyor? Cyberspace'e nasıl giriliyor ve oyunun amacı ne?

7) Deutros'ta başka gezegenlerde maden çıkarmak için gereken parça olan Resource Mining Rig'i yapmak için Silver gerekiyor. Bunu nerden bulacağız?

Özgür OKTEL, Eskişehir

MAC: Zaten sorunuz olmasa bana yazmazsınızki! Şimdiye kadar hanginiz bu herifin bu kadar derdi var, bir mektup yollayıp hatırını soralım dedininiz ki zaten.

1) Dabiki Iron Maiden dinlerim. Ne yollarsanız yollayın yeter ki Running Free olmasın. Bu TYC ilk ve uzun bir süre için tek CD'im di, ve en azından 5000 kere dinlemişimdir.

2) Bu disket bizde var ama ben ömürümün geri kalanını yanlış bir sisteme hizmet eden polis memurlarının kapısında beklediği bir hücrede geçirmek istemediğimden size bunu çekemem.

3) Hastenin bodrum katına indikten sonra kasayı bulun. Şifredeki numara ekrana çıkınca ateşe bir süre basın. Ekranın kenarı yanıp sönecektir. Böylece bütün şifreyi girin. Oyunun ilk oynadığımda bu beni de uzunca bir süre uğraştırmıştı, ben günlerce deneyip açamazken ballı arkadaşım Osman kasayı hemen açınca sinir olmuştum.

4) En son yediğim darbeyi hatırlamaktan bile aciz olan hafızam bana bu oyunu açıkladığımızı söylüyor, ama yine de açıklamak istediğiniz başka bir oyun olursa herzamanki adresten benim adıma yollayabilirsiniz".

5) Tatkom firması şu anda 3D Construction Kit'in bütün haklarına sahip, dolayısıyla bunları çoğaltmak yasaya (her ne kadar yarım yamalak bir yasa olsa bile) karşı. En iyi şansınız onları aramak. Zarfın içine fotokopi için koyduğunuzu söylediğiniz para ise ne yazıkki elime geçmedi" Sanırım PTT'de birilerinin paraya ihtiyacı var.



6) Bu aya belki yetişmez ama en geç gelecek ay Neuromancer'ın tam çözümünü veriyoruz. Onun için bu sorunuz biraz beklemek zorunda.

7) İlk başlarda ihtiyacın olan egzotik madenleri çıkarmak için bir adet gripple yaparak astroid'lere yolla. Biraz sabırla ihtiyacın olan bütün maddeleri elde edebilirsin. Ayrıca böyle madenleri uzaylılardan edinmeye çalışmak pek akıllıca değil, çünkü onlarla birkaç kere görüştüktek sonra hemen sana saldırmaya başlıyorlar.Bu da senin tam olarak hazırlanmanı engeller.

WHEN ALL ELSE FAILS...

Sevgili MAC,

Derginizi Amiga aldığımdan beri izliyorum, en çokta senin köşeni beğeniyorum. Yaptığın oyun açıklamaları ve şarkı sözleri çok makbule geçiyor.Gelelim sorularıma:

1) Codename Iceman nasıl bir oyun. O kadar diskete değer mi?

2) Son Sayfa'yı kim yazıyor?

3) Köşende birden fazla şarkı sözü yayınlayabilir misin?

4) F-15 II'de uçak nasıl kalakar yahu?

5) Larry IV'ün çıktığıdoğru mu yahu?

6) En çok sevdiğim adventure oyunu hangisidir?

7) Les Manley in Search for the King nasıl bir oyun ve kaç disket?

Çagdaş UYAR, Istanbul

MAC:Şimdi nerden çıktı diyeceksiniz ama aklıma birşeyler geldi, gecenin kö-ründe etrafta başka beni dinleyecek başka kimse olmadığından bunu size söylemem gerekiyor, ve siz de mecburen dinliyorsunuz. Şimcik, 64'ler iki ayrı formata hizmet veren bir dergi: Commodore 64 ve Amiga. Bu iki bilgisayar da dergi çalışanları için aynı önemi taşıyorlar. Biz her sayıyı hazırlarken hem Amiga'ya hem de 64'de aynı önemi vermeye çalışıyoruz ama tamamiyle dı-

şarıya bağlı olan bilgisayar piyasası buna imkan vermiyor. Bir ay bakıyoruz 64 coşmuş,her taraf oyun dolu, bir ay bakıyoruz yayınlayacak hiçbir şey yok. Eğer dergiyi aldığınızdasizin aletinizle ilgili yeterince yazı göremiyorsanız bilin ki bunun ne bizim sizi satmamızla ne de derginini tamamen diğer alete dönmesiyle ilgisi vardır.Bu sadece o ay piyasada olanların ve Türkiye'ye gelen oyunların bir sonucudur. Mızmızlanmaya başlamadan önce bunu kafanıza sokun, ve hem 64'çülere hem de Amiga'cılar aynı değeri vererek hizmet etmeye çalıştığımızıhatırlayın. Dış yayınları takip edenler bilirler, bizim gibi multı-format dergiler her zaman eleştirilere maruz kalırlar, ama unutmayın, sayfa sayıları bunu tam olarak yansıtmasa bile biz bir 64.500 dergisiyiz (artık bu ne demekse).

1) Codename Iceman benim için zevk alarak oynadığım son Sierra oyunu.Denizaltı simulasyon sahneleri işi biraz karıştırsa bile bayağı kaliteli bir adventure, yanlız biraz yavaş. Eğer diğer bütün Sierra'ları oynadıysan mutlaka al, ama ay ışığı altında, alkol dolu bir yaz gecesinde benim sana tavsiyem Larry III olacaktır.

2) Vallahi bilemiyeceğim, tek bildiğim her ayın sonuna doğru depoda kargacık burgacık harflerle karalanmış bir yazı bulduğumuz. Artık bu dergi binasının eski bir mezarlık üzerine kurulu olmasının mı yoksa 5. sayıda yazısının geç getiren bir yazarın ceza olarak depoya kaptılmasının sonucu mu Allah bilir.

3) Gelecek bir kaç ay içinde Metallica'nın (tuttuğun altın olsun Hetfield ağa, böyle albümü yapmak ancak sizin gibi adamlara nasip olur, son 26 gündür teybin içindeki kaset hiç değişmedi, size tapılır) yeni albümünün tüm sözlerini yayınlamaya çalışağım.

4) F-15 II'de kalkmayı başaramamak derin bir simulasyon kabiliyetsizliğinin belirtisi.En kolay (ama en zevkli) simulasyonlardan birinde kalkamıyorsan sen F-16 Combat Pılot'ta nasıl ineceksin abi? Sana Code Master'dan Mıg 29'u tavsiye ediyorum. Bilemiyorum ama (sakın hakaret ettiğimi sanma, ben de Kick Off oynamayı beceremem) sanki sana daha uygun bir oyunmuş gibi geldi.

5) Larry 4 değil de Larry 5 çıkmak üzere. Bütün digital abazalara duyurulur.

6) En sevdiğim adventure'lar ayın son 10 gününü cebimde kalan 2300 lirayla geçirmek ve sabahın köründe itilip kalkılmadan, aşağılanmadan, uzaylıymışımgibi bakılmadan, tek parça halinde okula gitmektir.

7) The Kıng,Accolade'in Sierra'nın yarattığı hayran sürüsünden yararlanmak için hazırladığı bir oyun. Sistem olarak hemen hemen aynı.Grafikler güzel, konu güzel, espriler fena sayılmaz ama oyun pek uzun ömürlü değil. Eğer dergideki çözüme göre oynayacaksan bu farketmez ama eğer oturup kendin çözeceksen oyunun sonuna geldiğinde kendini aldatılmış hissedersin. Yanılmıyorsam (genelde hep yanılırım) 5 disket ve yükleme süreleri adamı öldürecek kadar uzun.

IT WILL BE...

Sana mektup yazdım, çümkü koskoca 64'ler dergisinin metalcilerin eline kalmış olduğunu gördüm. Yeter artık! Bu dergide hiç mi azınlık yok? Hiç mi başka tür müzik dinleyen yok? Ama şu sokun ki örümcek kafanıza, adventure sayfasını sadece heavyciler değil biz çeteci rapperlar da okuyor.

1) Operation Stealth'de mektubu atmamız için gereken damga mürekkebini bulamıyorum.Açıklamasında parmak izi gereken kapıyı açtıktan sonra karşınıza çıkıyor demiştiniz.

2) Sierra oyunlarından senin beğendiğin birkaçını tavsiye edebilirmisin?

3) Prof. Trouble ve senin sayfana hep aynı tip sorular geliyor, ya birleşin ya da...

4) Sizden nasıl oyun temin edebilirim, lütfen bilgi!

İsim yok, Adres yok

MAC:Aslında hepimiz metalci değiliz, Apo Abi türk sanat müziği, Bahadır ve Burak hem metal hem rap, Mert garip garip şeyler dinliyorlar.Hem ben siz 'çeteci' rapperlara köşeyi okumayın demiyorum ki, sadece size hitap edecek bir köşe yazmak için gereken değer, geçmiş ve müzik zevkine sahip değilim.Siz de köşenin adventure'lı kısmını okuyun, metalli kısmını atlayın, ama lütfen benden aklıma geleni değil de sizin hoşuna gidecekleri yazmamı istemeyin. Ben buyum, MAC Adventure da bu...

1) Bu oyunda bazı şeyleri gerçekleştirmek daha sonra olacak bazı şeyleri harekete geçiriyor.Yani şimdi bu kaçamak cevapta nerden çıktı diyeceksiniz, valla mürekkebin çıkmasını sağlayan olay hangisi bilemiyom.

2) Doğal olarak Larry'ler ve Polıce

MAC BORSA ENDEKSİ

▲METALLICA
God'lar bile fail olurken her zamanki gibi mükemmeli buldukları için.

▲KIM BASSINGER
Tırnağının ucunda bile diğer kadınlarının alayının toplamından daha fazla sex appeal'e sahip olduğu için.

▲ZEYNO MANTI
Tıkınmak hiç bu kadar zevkli olamamıştı.

▲STAR1
24 saat yayına geçtikleri için.

▲LANETH
Hiçbir kural tanımadan ağızlarına geleni söyledikleri için.

◄► MARY ANN
Senle de olmuyor, sensiz de...

▼ÖYS
Yine bir çok insanın canını yaktığı için.

▼SİYASİ PARTİLER
Her seçimde büyük bir yüzsüzlükle oy dilendikleri için.

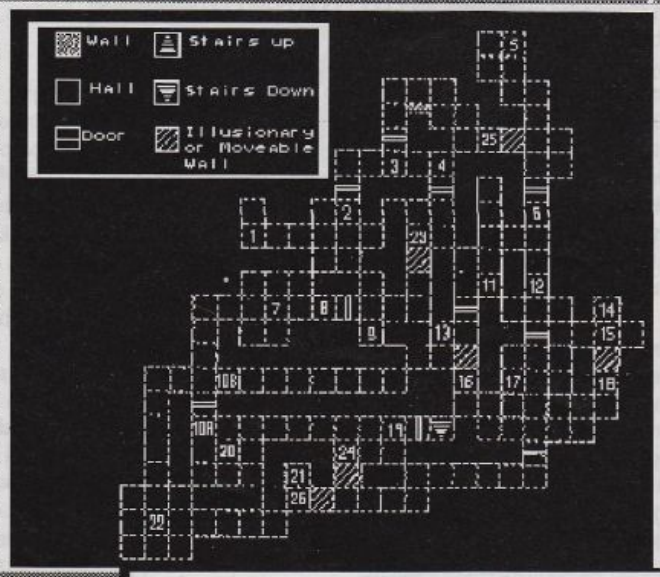
▼SULTANAHMET
Kaçakçılar bile namuzsuz olduğu için.

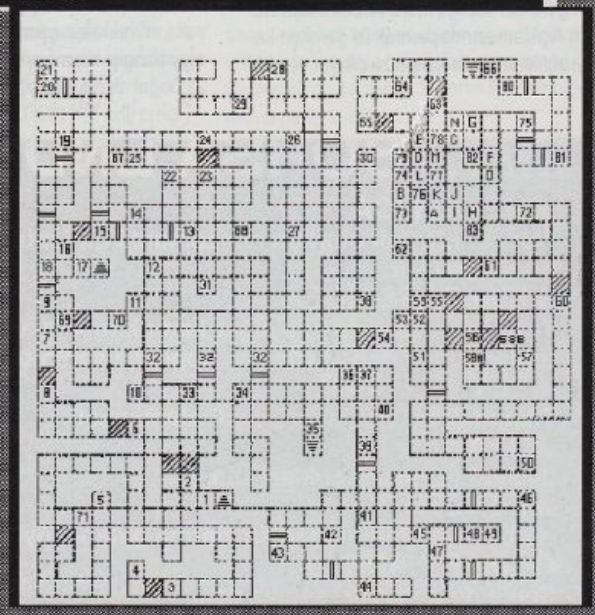
▼STAR 1
Cinsel özgürlüğe sahip olmayan bir toplumu sonuçlarını hiç düşünmeden sırf seyirci toplamak için tahrik ettiği için.

▼EV SAHİPLERİ
Eninde sonunda başlarını sokacak bir yer bulmak zorunda olan öğrenci (onların deyimiyle bekar) kitlesinin ebesini ağlattıkları için.

GENEL İSTEK ÜZERİNE...

Eye of the Beholder maps





Quest'ler. Eğer Frp'lerin konuları ilgini çekiyorsa King's Quest'ler de bir bakabilirsin. Benim tavsiyem Hero's Quest'lerden ve Camelot'tan uzak durman.

3) Bu tam olarak bizim suçumuz değil, çünkü biz ancak gelen mektuplara cevap verebiliyoruz. Prof. Trouble Amiga ile teknik sorunlarınıza cevap vermek için kuruldu, ona bu tür sorular yöneltirseniz böylece bu sorun ortadan kalkar.

4) Eğer orjinal oyun almak istiyorsan araman gerek numero 160 82 11, ama oyun çoğaltma artık yok.

YOUR ONLY FRIEND,...

Sevgili MAC,

Aslında bu mektubu sana ilk mektubu yayınladığından beri yazmak istiyordum, ama yazmadım çünkü belki hatasını anlarda şu çok bilmiş tavırlarından kurtulur diye düşünüyordum. Ama nerde,o günden beri hata yapmadığın sayı yok. *(Nephan gayet kibarca bunca sayıda yaptığım hataları sıralamış. Ben de bunları madde madde sıralayıp cevaplama ihtiyacı duydum-MAC).*

1) 41. sayıda Ahmetowar rumuzlu arkadaşı sadce gerçekleri söylediği için yerin dibine batırmışsın.Ki ne yapmış olursa olsun, o bir okuyucudur ve senin gerekli olgunluğu göstermen gerekirdi. Ayrıca Manowar gibi üstün bir grubu sadece kaset kapağında Conan'a benziyen biri var diye Conan'a benzetmen ve aşşağılamaman gerekirdi.

2) Benim mektubuna verdiğin cevapta Yeni Türkü'nün müziğinde Türk Motifi bulunduğunu bu yüzden özenti gruplara tercih ettiğini yazmışsın.2 hata birden. Birincisi müzik halı değildir. ne demak Türk motifi var.Bir müzik ya Türk'tür, ya değildir. İkincisi yabancı müzik yapmak özentilik oluyor da senin gibi ne üdüğü belirsiz gruplar dinlemek mi Türklük oluyor?

3) Cindrella'ya AC/DC taklitçisi demene ne demeli? Herkes sesini istediği gibi kullanır. Onların yaptığı müzik türü bile farklı.

4) Laneth dergisini çok katı örümcek kafa bir dergi olarak tanıtmışsın. *(Laneth'in sadece belirli bir kesime hitap etmesinden bahsediyor-MAC)*

5) ONE'da bahsedilen Landmine'nın anlamı ne?

6) Megadeth'in posterlerinde yer alan karakterin adı ne?

7) Her şeye rağmen sevgilerimle...

Nephan AÇIKGÖZ, Antalya

MAC: Ah ah ve ah. Nefret mektubu almak ne güzel şey. İnsana var olduğunu ve birilerini rahatsız ettiğini hatırlatıyor. Pek kavgacı biri olduğum söylenemez ama çenem bayağı düşüktür onun için işte savunmam. Beni asarken üstüme iğnelersiniz...

1) Ahmetowar gerçekten hayatta sinir olduğum şeylerden birini yaptı, müzik zevkim yüzünden beni tümden sildi. Böyle bir davranış hiçbir mantığa sığmaz ve onun okuyucu olması benim çenemi tutmamı gerektirmez.Manowar'ı Conan'ınmsı bulmam sadece kaset kapağıyla ilgili birşey değil.Sende kabul edersinki grup şarkı sözü, sahne kıyafeti,grafik ve genel 'his' olarak öyle bir hava taşıyor. Bak Cenk (Gallows'tan) ne diyor 'True Metal People sadece Manowar dinleyenler değildir, poser olamayan herkestir.' Sevmek veya sevmemek insanın (hatırlatıyorum ben de insanım) kendi seçeceği birşey.

2) Müzik halı değildir ama yabancı enstrumanlarla da Türk motifli müzik yapılabilir. Bu lafı söylememin sebebi henüz aradığım Türk grubu bulamamış olmamdı.Gerçi Laneth'dekiler sağolsun, Türk piyasası konusunda biraz gözüm açıldı. Mesela Metalıum harbi

ARANIYOR!
Ruhsal anarşiyi benimsemiş bir adventure yazarı için SEX PISTOLS CD'leri, grup hakkında kitaplar, dergiler ve şarkı sözleri aranıyor.
TEL:159 70 63

SATILIK!
Grafik basabilen, çok az kullanılmış, Geos uyumlu Commodore MPS 802 Printer.
TEL: Yine aynısı.

iyi grup ama yine de benim aradığım 'TÜRK'grup değil.Bak Türk Pop'una, 10 sene önce yabancı şarkılara söz yazıp sahnede kalça sallıyorlardı,müziklerinde değişim yapıp özlerine döndüklerinden beri kitlelere hitap ediyorlar,kasetler milyon satıyor. Zamanla Türkiye'de metal yapanlarda hem melodi, hem enstruman, hem de düşünce olarak başkalarının izini bırakıp bu ülkenin derdini, belasını, pohunu yansıtacaklar. Elim gitar tutsa bunu belki ben yapardım, ama ben klavye kölesiyim. Bana düşen burda oturup düşündüğümü yazmak.Benim dinlediğim gruplar ise benim tercihimdir, bunun Türklükle alakası yok, bir alternatif çıktığındabaşka birşey dinlemem diye birşey de yok.
3) Bilmediğin sularda yüzüyorsun. Cindrella'yıta Bon Jovi onları ilk keşfettiği demo günlerinden beri dinliyorum(O zamanlar dışardaydım). Burda yayınlanmayan ilk albümleri Night Songs şimdiki müziklerinden çok farklıydı ve herkesin kabul ettiği bir AC/DC benzerliği vardı. İkinci albümden sonra daha country/rock bir yola döndüler ve benzerlik azaldı. (Vokalde hala var)
4) Laneth katı bir dergi, onlar bununla gurur duyuyorlar, ben de onlara tapıyorum. Sadece belirli bir kitleye hitap ediyorlar, death diyorlar peygamber demiyorlar, benim yapmak istediğim normal bir Skid Row, White Lion veya Scorpions hayranına aradığı şeyleri Laneth'de bulamıyacağını anlatmaktı. Death, trash ve core seviyorsanız o başka, o zaman Laneth sizin aylık incil'iniz olabilir.
5) One'da anlatılan hikaye savaş sırasında bir mayına basarak bütün duyu organlarını kaybeden bir insanın hikayesi. Bu landmine'da kalleş mayını anlatıyor.
6) Bu sevimli yaratığın adı Vic Rattlehead. Vic, Victim'in kısaltılmışı.Sık sık Eddie'nin taklidi olduğu söylenir ama bana sorarsan ikisi ayrı karakterler taşıyorlar.
7) Tabi ki sevgilerinle. Ben kızmadım, sinirlenmedim, sadece biraz döktürdüm.Övgü mektuplarınız (egom için) kadar nefret mektuplarınızı da (ruhum için) her zaman bekliyorum.

YOUR ONLY HOPE...

Sevgili MAC,
Bu mektubu bütün kurallardan arınmış olarak yazıyorum (kurallar bana okulu hatırlatıyor).Şinci ben 14 yaşında bir adventure'cıyım.Sana okulun açılmak üzere olduğu şu karanlık günlerde kan damlayan (benim kanım koyu laciverttir) birkaç sorum olacak.
1) Battle of Britain'de radyoyu nasıl ayarlayacağım?
2) Bu oyunu yayınladınız mı? Hangi sayıda.
3) Bana II.Dünya savaşını konu alan oynanabilirliği yüksek olan bir strateji oyunu söylermisim. (Aklıma gelmişken senin köyde strateji'ye 'starteji' mi deniyor.Her yazında en az birkaç kez 'starteji' kelimesine rastlanabiliyor.
5) Bu konuda döküman arıyorum.
Serdar BACAKSIZ, Ankara
MAC: Kurallardan arınmak yaklaşık olarak Nirvana oluyor galiba.Pessimist çenemi açıyorum ve diyorum ki: Ne zaman kurallardan arındığımızısansak (en azından benim için. sizin nirvana düzeyinizi bilemem, umarım benimkinden daha iyidir) biz aslında kurallardan arındığımızısananlar için hazırlanan 'kurallardan arındığı zannedenleri cezalandırma kuralları'nın pençesine düşeriz. Yani demek istiyorum ki, galiba benim kafam karışmış, umarım ne demek istediğimi anlamışsınızdır
1) Radyo ayarı aslında oyunun kod kısmını oluşturuyor.Kod tekerleği gibisinden birşeyler var, çıkan işaretle üs adını karşılaştırınca aşağıdaki küçük kutularda renkli bazı rakamlar çıkıyor yani; kodları şans seri tutturmak hemen hemen imkansız. Şimdi her istediği oyunu ücretsiz bulabilen şanslı sürünün (bizim işin belki de en büyük avantajı bu) bir elamanı olarak konuşmam biraz ayıp oluyor ama sen gerçekten Battle of Britain'in orijinalini almalısın.Çünkü:
a)Oyun gerçekten çok kapsamlı, her uçak için birçok detay var,ve bunların tadı ancak manual'i okuyunca çıkıyor.
b) Bak II.Dünya savaşı hakkında döküman arıyorum diyorsun. Lucasfilm oyunu hazırlarken çok kapsamlı bir araştırma yapmışlar ve manual'in büyük bir kısmı savaşın o bölümünü anlatıyor. Gerçek pilotlarla röportajlar, şemalar, daha önce yayınlanmamış resimler... kısacası sadece manual vereceğin paraya değer.c) Oyun gerçekten hayatımda grdüğüm en iyi oyunlardan biri.Geçen yaz birbuçuk ay kadar aralıksız onu oynamıştım.Ve merak ediyorsanız söyleyeyim, hayır, Pilot Diski hazırlamayı ben de beceremedim.
2) Battle of Britain dergi tarihinin en kadersiz oyunlarından biri. Geçen Temmuz'dan beri en az 4 kere yayın planına alında, ama hep çıkan aksilikler yüzünden (hayat hep aksiliklerle doludur zaten) son anda dergide çıkamadı. Ama bu konuda bir istek olursa tabii ki yayınlayabiliriz. Birkaç mektup yeter, adresi biliyorsunuz.
3) II.Dünya savaşının yanı sıra Kore ve



Vietnam'ı da kapsayan Halls of Montezuma gerçekten üstün bir oyun.Amerikan marine'lerini konu alıyor. Şimdi oynanabilirliği ne kadar yüksek tartışılır, menüler falan gayet pratik ama oyun biraz zor. Gerçekten başarılı olmak için geceni gündüzünü adamalısın. Starteji hayatta yazmayı beceremediğim kelimelerden biridir. Ne zaman starteji yazmaya kalksam hep yanlışlıkla starteji yazaraım. Yani starteji'yi yanlış yazıyorum diye bana kızma.

ALL IN ALL...

Selam MAC,
Herhalde mektubu açtığında bu da kim diyebilirsin. Eğer yayınlayıp sorularıma cevap verirsen çok sevinirim. Derginizin bazı sayıları eksik ama bunları da tamamlamayı düşünüyorum.Gerçekten müthiş bir dergi hazırlamışsınız.
1) Police Quest II'nin başında değişik adamlar çıkıyor, ismini soruyor.Burada ne yapmam gerekiyor?
2) Police Quest II'nin çözümünü ne zaman yayınlarsınız?
3) Eye of the Beholder nasıl bir oyun ve kaç disket?
4) Bana güzel bir ikon adventure önerebilirmisin?
Metin KARADUMAN, Istanbul
MAC:Gerçekten bu da kim dedim. Genelde zarfı elime aldığımda kimden olduğunu şıp diye anlarım, kan damlıyorsa Orkun'dandır, Avrupa Software piyasasından tanıtım eşantiyonları taşıyorsa Ziya'dandır (abi bu adamları nasıl kafalıyorsun ya, Türkiye bayilerine bu kadar beleş şey gelmiyor), 37 sayfa ve ağırsa Sancar'dandır. Ama şimdi tanışmış olduk.
1) Bir gün psikoloji master'ı yapmaya karar verirsem (kendimi tedavi için) master tezimin konusu 'OYUNUN KOD BÖLÜMÜNE YAKALANIP FARKINA VARAMAYAN OYUNCUNUN GECENİN KARANLIĞINDA KRİZ GEÇİRİP KAFAYI YEME SENDROMU' olacak. Yani o insan adları oyunun kodu.Şimdi benden duyduğunu kimseye söylemeyin, ama geçmek için zenci kadın çıkana kadar aleti resetleyin, o kadının adı 'Snıder'.Böylece kodları geçersiniz. Şimdi ben yasa dışı bir iş yapmış oluyorum galiba ama zaten benim varlığım bile yasa dışı.
2) Eski sayıların sende eksik olduğu kesin, biz o oyunu 29. sayıda yayınlamıştık. Şimdi hatırlıyorum da ben yazıyı yetiştirene kadar derginin yarısı basılmıştı, resimlerde hata olmuştu, matbaya koşup baskıyı durdurmuştuk, elektrikler kesilmişti. Kısacası herşey ters gitmişti. Hatırlamak istemediğim bir gündü ve sen bana hatırlattın, aferin.
3) Eye of the Beholder, Dungeon Master türünde bir FRP ve şu anda Avrupa listelerinde 1 numara. Söylenene göre anormal sayıda satıyormuş. Oyundan zevk alabilmek için ya manualini, ya da derginin 40 ve 41. sayılarını al. Bu arada yoğun istek üzerine oyunun haritalarının geri kalanının bir kısmını yayınlıyorum. Yavaş yavaş hepsini tamamlarız umarım.

YOU JUST STOOD THERE SCREAMING
FEARING NO ONE WAS LISTENING YOU
THEY SAY THE EMPTY CAN RATTLES
THE MOST
THE SOUND OF YOUR OWN VOICE
MUST SOOTHE YOU
HEARING ONLY WHAT YOU WANT TO
HEAR
AND KNOWING ONLY WHAT YOU'VE
HEARD
YOU, YOU'RE SMOTHERED IN
TRAGEDY
YOU'RE OUT TO SAVE THE WORLD
MISERY
YOU INSIST THAT THE WEIGHT OF THE
WORLD
SHOULD BE ON YOUR SHOULDERS
MISERY
THERE'S MUCH MORE TO LIFE THAN
WHAT YOU SEE
MY FRIEND OF MISERY
YOU STILL STOOD THERE SCREAMING
NO ONE CARING ABOUT THESE
WORDS YOU TELL
MY FRIEND BEFORE YOUR VOICE IS
GONE
ONE MAN'S FUN IS ANOTHER'S HELL
THESE TIMES ARE SENT TO TRY MEN'S
SOULS
BUT SOMETHING'S WRONG WITH ALL
YOU SEE
YOU, YOU'LL TAKE IT ALL ON
YOURSELF
REMEMBER, MISERY LOVES COMPANY
MISERY
YOU INSIST THAT THE WEIGHT OF THE
WORLD
SHOULD BE ON SYOUR SHOULDERS
MISERY
THERE'S MUCH MORE TO LIFE THAN
WHAT YOU SEE
MY FRIEND OF MISERY
YOU JUST STOOD THERE SCREAMING
MY FRIEND OF MISERY

HEY-I'M YOUR LIFE
I'M THE ONE WHO TAKES YOU THERE
HEY-I'M YOUR LIFE
I'M THE ONE WHO CARES
THEY-THEY BETRAY
I'M YOUR ONLY TRUE FRIEND NOW
THEY-THEY'LL BETRAY
I'M FOREVER THERE
I'M YOUR DREAM, MAKE YOU REAL
I'M YOUR EYES WHEN YOU MUST STEAL
I'M YOUR PAIN WHEN YOU CAN'T FEEL
SAD BUT TRUE
I'M YOUR DREAM, MIND ASTRAY
I'M YOUR EYES WHILE YOU'RE AWAY
I'M YOUR PAIN WHILE YOU REPAY
YOU KNOW IT'S SAD BUT TRUE
YOU-YOU'RE MY MASK
YOU'RE MY COVER MY SHELTER
YOU - YOU'RE MY MASK
YOU'RE THE ONE WHO'S BLAMED
DO -DO MY WORK
DO MY DIRTY WORK, SCAPEGOAT
DO -DO MY DEEDS
FOR YOU'RE THE ONE WHO'S SHAMED
I'M YOUR DREAM, MAKE YOU REAL
I'M YOUR EYES WHEN YOU MUST STEAL
I'M YOUR PAIN WHEN YOU CAN'T FEEL
SAD BUT TRUE
I'M YOUR DREAM, MIND ASTRAY
I'M YOUR EYES WHILE YOU'RE AWAY
I'M YOUR PAIN WHILE YOU REPAY
YOU KNOW IT'S SAD BUT TRUE
HATE-I'M YOUR HATE
I'M YOUR HATE WHEN YOU WANT LOVE
PAY-PAY THE PRICE
PAY FOR NOTHING'S FAIR
HEY-I'M YOUR LIFE
I'M THE ONE WHO TOOK YOU THERE
HEY
I'M YOUR LIFE
AND I NO LONGER CARE
I'M YOUR DREAM, MAKE YOU REAL
I'M YOUR EYES WHEN YOU MUST STEAL
I'M YOUR PAIN WHEN YOU CAN'T FEEL
SAD BUT TRUE
I'M YOUR TRUTH, TELLING LIES
I'M YOUR REASON ALIBIS
I'M INSIDE OPEN YOUR EYES
I'M YOU
SAD BUT TRUE

LIBERTY OR DEATH, WHAT WE SO
PROUDLY HAIL
ONCE YOU PROVOKE HER, RATTLING
OF HER TAIL
NEVER BEGINS IT, NEVER BUT ONCE
ENGAGED NEVER SURRENDERS,
SHOWING THE FANGS OF RAGE
DON'T TREAD ON ME - SO BE IT
THREATEN NO MORE
TO SECURE PEACE IS TO PREPARE
FOR WAR - SO BE IT
SETTLE THE SCORE
TOUCH ME AGAIN FOR THE WORDS
THAT YOU WILL HEAR EVERMORE.
DON'T TREAD ON ME
LOVE IT OR LEAVE IT, SHE WITH THE
DEADLY BITE QUICK IS THE BLUE
TONGUE FORKED AS THE LIGHTNING
STRIKE-SHINING WITH BRIGHTNESS,
ALWAYS ON SURVILLENCE
THE EYES THEY NEVER CLOSE.
EMBLEM OF VIGILANCE
DON'T TREAD ON ME -SO BE IT
THREATEN NO MORE
TO SECURE PEACE IS TO PREPARE
FOR WAR - SO BE IT
SETTLE THE SCORE
TOUCH ME AGAIN FOR THE WORDS
THAT YOU WILL HEAR EVERMORE.
DON'T TREAD ON ME - SO BE IT
THREATEN NO MORE
TO SECURE PEACE IS TO PREPARE
FOR WAR
LIBERTY OR DEATH, WHAT WE SO
PROUDLY HAIL-ONCE YOU PROVOKE
HER, RATTLING OF HER TAIL - SO BE
IT
THREATEN NO MORE
TO SECURE PEACE IS TO PREPARE
FOR WAR - SO BE IT
SETTLE THE SCORE
TOUCH ME AGAIN FOR THE WORDS
THAT YOU'LL HEAR EVERMORE...
DON'T TREAD ON ME

4) Son gelen Maupiti Island bayağı (hem de bayağı) iyi. Mortville Manor'dan Jerome amcamızı hatırlarsınız,işte bu onun yeni macerası, tropik bir adada geçiyor, grafik ve oynanabilirlik açıdan harika.

ALL THAT YOU GOT!

Dear MAC,
Ben bir acıdciyim, ama sen... (muhabbetin bu kısmını hepiniz biliyorsunuz artık).Sana birkaç sorum var.
1) Police Quest I'de kumara oturuyorum. Ama birtürlü bitiremiyorum.
2) Larry I'de gülü nerden bulacağım?
3) Search for the King'de otelde dediklerinizi yapıyorum ama odamı kimse temizlemiyor.



4) Das Boot'un data disketi yok ama kimin umrunda, artık SILEN SERVICE II zamanı.
4) Das Boot'un data disketi var mı?
Serdar, Istanbul
MAC: Ben her ay yazıya aynı girişle başlasam hoşunuza gidermiydi? O zaman siz (bazılarınız) niye hep aynı girişle mektup yazıyorsunuz: Ben acidciyim STOP Yeaaaa STOP Ama şimdi sen bu mektubu yayınlamazsın STOP. Yayınlamıyormuyum lan, ben ırkçımıyım, aranızda bir kere müzik zevki, ayakkabı numarası, dedesinin deri rengi, ev adresi veya göz rengi yüzünden mektubu yayınlanmayan oldu mu? Kızdım, şimdi sakinleşmeye çalışıyorum. Sakinleştim.Buyrun efendim, ne sormuştunuz?
1) Tabii ki bu 11 yaşında olmala ilgili olabilir. Annesi bak, Serdar kumara başlamış. Şimdi kız istemeye gittiğinizde nasıl 'Oğlumuzun içkisi kumarı yoktur' diyeceksiniz. Serdar çocuğum evde kaldın.Herneyse kumarın bitmesi için çok iyi oynayıp kazanman gerekiyor.Tabi moralini bozmuş gibi olmayayım ama bunu yapınca yukarda başka bir kumar oyununa davet ediliyorsun. Benim hayatta tanıdığım tek kumar rus ruletidir aga. Bu böyle biline.
2) Gül barın (ama şimdi senin yaşın bara girmeye de yetmiyordur) arkasındaki odada, sarhoş adamın (yollarda tanımadığın insanlarla konuşma, açıkta satılan yiyecekleri yeme) olduğu yerde.
3) Oyunun o bölümü resemen bir rezalet. Herşeyi doğru yapınca bile bazen bir işe yaramıyor. Tek diyebileceğim sabret (daha önünde uzun bir ömür var), eninde sonunda olur.
4) Das Boot'un data disketi yok ama kimin umrunda, artık SILEN SERVICE II zamanı. Gelecek ay okula gitmiyorum, uyumuyorum, yazı yazmıyorum, kimseyle görüşmüyorum, ben Silent Service II oynuyorum. Bu da böyle biline.
Şimcik birkaç teşekkür. Mesela Başar TUNA.Muhabbetin için sağol. farkındaysan bizim senle muhabbetimiz genelde köşenin konuları dışına taşıyor. Onun için yayınlayamıyorum, ama zevkle okuyorum. Lütfen devam et.Sonracığıma Tamer ATAKUT.Senle de muhabetimiz burayı aşıyor, mektuplarına bittim. Bu arada hayatta kimse bana senin kadar çok yazmadı, valla (Mary Ann tembelin tekidir de). Derdini anlıyorum, ve açıkça söylüyorum ki ben de aynı durumdayım. Eğer nasıl halledileceğini bilsem inan kendi durumumu düzeltirdim. Ama en azından yanlız değilsin.Bu arada Ebru Ö., Bak çocuğum derhal 981-12119 no'lu telefondan Tamer'i ara. (Biraz Alo Sabah köşesi gibi oldu ama olsun.) Böyle ufak tefek şeyler için birbirinize poz atıp kendinizi üzmeyin.Hayatta daha derin dertler var. Birbirinize köstek değil,destek olun tamam mı? Bak gelirsem ikinizinde bacak... (kendimi kaptırdım, pardon. Ama valla hakediyorlar.) Cenk'e ve Gallows grubuna UP için yazdıkları şarkı için minnettarım, gelecek sayı yayınlayacağım,söz.
Eğer beyninizde anlaşılamamanın derin acısını,kalbinizde ihanetin tatlı zehirini, ellerinizde ulaşamamanın felç edici çaresizliğini, etrafınızda insanın insana koyduğu kuralların boğucu sınırlamasını ve ruhunuzun ta ortasında pesimizmin sonsuz karanlığını taşıyorsanız, bunaldığınızdabir sonbahar gecesinin size zerre kadar değer vermeyen koyuluğuna haykırdığınızşeyleri bana yazın.Bir hiç olabilirim ama sizin için elimden geleni yaparım.

Murat'Confused'ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş,Istanbul

ÖYS KURBANLARI

Pkulların açıldığı, önlüklerin alındığı, yaprakların döküldüğü şu günlerde kendinizi gererksiz, yetersiz, amaçsız veya aptal hiistmeyin. Şunu unutmayın, sizde bir hata yok, yanlış olan sistem. Siz sadece bu aptal sistemin kurbanlarısınız.

BEN ABONE OLUYORUM.. Abonelik bedelini Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi 160965 No'lu hesaba yatırdım, dekontun fotokopisini de size yolluyorum. Bundan sonra sıradan insanlar yağmurda çamurda sürünürken ben dergimi elden teslim alacağım!

. ❑ 6 Aylık abone olmak istiyorum 82 .000 TL.)

. ❑ 1 Yıllık abone olmak istiyorum 147 .000 TL.)

ADINIZ:.....

ADRESİNİZ:.....

.....

.....

Bu formu (veya derginizi kesmek istemiyorsanız aynı bilgileri içeren bir kağıdı), bankadan aldığınız dekontun fotokopisi ile birlikte bize gönderin, aboneliğiniz hemen başlasın. Adresimiz: 64'ler Dergisi- Maşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş, ISTANBUL.

Perpetual

DERGİMİZİN ESKİ SAYILARI ARTIK

CİLTLİ...

Yıllara göre 1988-1989 ve 1990 yıllarını kapsayan üç cilt halinde hazırlanan Dergimizin eski sayıları lüks bez cilt'i ve varak yaldız yazısı ile kütüphanenizin hem süsü olacak hem de derginiz elinizin altından eksilmeyecek

1 2-3-ciltler takım olarak **150.000** Tl.

Deginizin ciltli sayılarını edinmek istiyorum.Bedeli olan 150.000 Tl.yi Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965 nolu hesabınız yatırdım Gereğini rica ederim.

İ M Z A

EDİNME FORMU

ADI SOYADI:.....

ADRESİ.....

ŞEHİR.....

DELUXE PAINT 4

Merhaba arkadaşlar. En favori çizim programımız Deluxe Paint'in son versiyonu olan Deluxe Paint 4 ülkemize geldi. Bu yazıda sizlere önceden elimde bulunan Deluxe Paint 3.14 versiyonu ile 4 arasındaki farkı anlatacağım. D.Paint 4'ü yüklediğinizde gözünüze hemen çarpan bütün ikonların 3 boyutlu hale getirilmiş olması oluyor. Bu şoku atlattıktan sonra Color seçiminde Ham modu olduğunu görerek tekrar şoka giriyorsunuz. Gördüğünüz gibi artık Deluxe Paint'te Ham modunu destekliyor (ama yazımın sonunda anlatacağım nedenlerden dolayı beni fazla sevindirmedi). Sonra gözünüze Overscan modunun üç halinden birini seçebileceğiniz çarpıyor. Overscan'de geliştirilmiş. Max seçeneği sayesinde maximum olarak ekran sizin oluyor (Artık isterseniz at koşturun). Ayrıca NTSC veya PAL seçiminizi yaptıktan sonra tekrar gelip kararınızı değiştirebiliyorsunuz. Diğer D.Paint'lerde bildiğiniz gibi bu seçimi yaptıktan sonra NTSC ve PAL ikonları kalkıyordu. Gelelim bir ekran modunu ve renk sayısını seçip Ok'e bastıktan sonra başımıza geleceklere. Çünkü ilerde şok geçirmeniz için herşey hazırlanmış. İlk açıklayacağım

5 sayfa sonra devam et





DİKKAT

GRAND 64 COMPUTER

YAKIN BİR TARİHTE, BİLGİSAYARI OLANLAR İÇİN, ŞİMDİYE KADAR GÖRÜLMEMİŞ SÜPER BİR KAMPANYA BAŞLATACAKTIR.

BU KAMPANYADAN YARARLANABİLMEK İÇİN TÜRKİYE'NİN NERESİNDE OLURSANIZ OLUN, SADECE İSİM VE SOYADINIZLA BİRLİKTE ADRESİNİZİ VE BİLGİSAYARINIZIN MARKASINI BİLDİRMENİZ YETERLİ OLACAKTIR. BU SAYEDE GRAND CLUB'E BEDAVA ÜYE DE OLMUŞ OLACAKSINIZ.

FİRMAMIZDA, TÜRKÇE VE İNGİLİZCE AÇIKLAMALI BÜTÜN ORJİNAL OYUNLAR MEVCUTTUR.

NOT: TÜRKİYE'NİN HER YERİNE ÇOK UYGUN FİYATLARLA OYUN-PROGRAM VE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ GÖNDERİLİR. AYRICA, BİLGİSAYAR FİRMALARINA TOPTAN SATIŞIMIZ DA MEVCUTTUR.

ADRESİMİZ: RIHTIM CAD. NO: 8 MODA 87 İŞHANI YENİ İSKELE KARŞISI KADIKÖY/İSTANBUL

TELEFONUMUZ: 349 16 40

PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ.

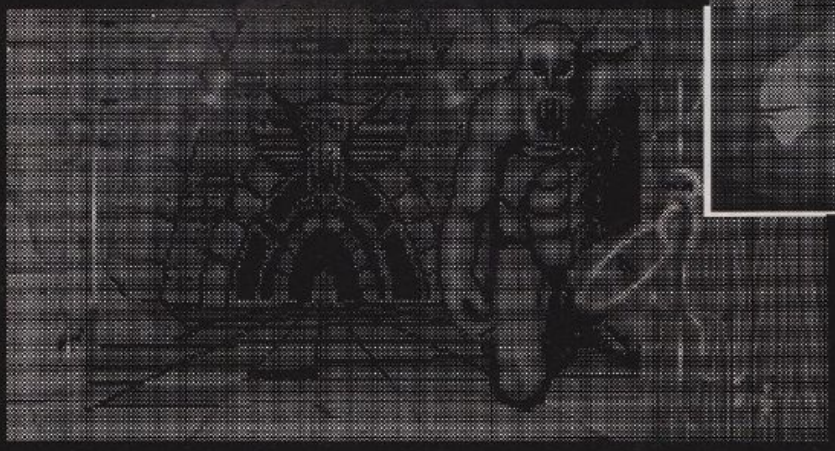
SHADOW OF THE BEAST

Commodore64

Günümüzden asırlar önce, karanlık ve fırtınalı bir günde evinden kaçırılan bir bebek, Necropolis tapınağında yaşayan, kötülüğün simgesi haline gelmiş yaratıklar lorduna teslim edilir. Lordun hizmetkarları, bebeği gizli yeraltı tünellerinde yıllarca, nadir bulunan hayvanların kanlarıyla mutasyona ve derin hipnotizmaya tabii tutarlar. Seneler sonra çocuk yeryüzüne çıktığında insanlık dışı bir mahluk olmuştur ve tek amacı efendisine ve onun şeytani düşüncelerine hizmet etmektir. Uzun süre bu görevi yerine getiren yaratık sonunda bir gün kendi ve ailesi hakkındaki gerçeği öğrenince efendisinden intikam almak üzere yola çıkar. Siz bu oyunda yaratığı yönetiyorsunuz.



Amacınız türlü tehlikeleri aşıp efendinize ulaşmak ve onu yok etmek. Oyuna başladığınızda önce sola doğru ilerleyerek ağacın gövdesindeki kapıyı bulun sonrada içeri girip yer altında inin. Yeraltına indiğinizde önce sola doğru koşup diğer merdivenden inin fakat dikkat edin, burada hem arkadan hemde önden gelen iki düşman sizi şaşırtıp enerjinizin azalmasına sebep olabilir. O yüzden, hep zaman için yavaş ve temkinli yürümekte fayda var. Aşağı indiğinizde tekrar sağa koşup en uçtaki merdivenden inmelisiniz ancak yolunuza çıkacak olan dev örümceklere dikkat edin. Onlardan biri yaklaştığında eğilip gelmesini bekleyin ve yanınıza gelince yerden yumruk atarak işini bitirin. Bu merdivenlerden de indikten sonra yollar ikiye ayrılacak. Siz sağdan gidip merdivenden yukarı çıkın ve sağa ilerlemeye devam edip göreceğiniz ilk merdivenden en aşağıya inin. (Yani üç merdiven inmeniz gerekiyor.) Sağa gidip yolun sonundaki merdivenden indikten sonra hemen solunuzda bir merdiven daha göreceksiniz. Vakit kaybetmeden buradan da aşağı inip anahtarı alana kadar sola gidin. Daha sonra boşluktan aşağı atlayıp sağa ilerleyin ve yol üstünde bulacağınız enerji iksirini alın. En sağdaki merdivenden çıkarak platformun üstüne oradaki merdiven ilede en yukarı çıkın. Şimdi sola gidip yukarı çıkın ve hemen soldaki merdivenden aşağı inip sola ilerlemeye devam edin. Büyük, kanatlı yaratığın yanına geldiğinizde alev üfleme temposunu takip edip tam durmuşken elinde tuttuğu topun yanına gelip eğilin ve bekleyin. Tekrar durduğunda kalkıp elindeki topa birkaç kez vurun ve sonra gene eğilin. Bu işlemi top yok oluncaya kadar tekrarlayın. Yok olduğunda topun içindeki silaha sahip oluyorsunuz. Hemen oradan ayrılıp en sağdaki objeye kadar koşun ve ona değip ışınlanın. Işınlandığınız yerdeki merdivenleri kullanarak en yukarı çıktıktan sonra sağa doğru ilerleyip dev canavarla karşılaşmaya hazırlanın. Canavar gözüktüğünde hiç durmadan ateş edin. Geri gidip geldiğinde gene aynını yapıp onu üçüncü gelişinde yok edin. Yol açılınca sağa koşup ilk merdivenlerden yukarı çıkın. Sola gidip daha ileride alacağınız Power Punch'ın etrafındaki enerji kalkanını kaldıran şalteri indirin. Sonra tekrar merdivenin oraya dönüp bir yukarı çıkın. Sağa gidip karşınıza çıkan objeyi yumruğunuzla parçalayın ve içinden çıkan iksiri alın. Sonra da en soldaki anahtarı alıp geldiğiniz merdivenden en aşağı inin. Ancak anahtarı aldığınız yerdeki arıya dikkat edin. Aşağı indikten sonra en sağdan yukarı çıkın ve sümüklü böceği öldürüp ilerden aşağı inin.(En aşağıya) Burada sola doğru ilerlerken sürekli yerden ejderha kafaları çıkacaktır. Onları yok edemezsiniz, bu yüzden vurmak yerine karşınıza çıktıklarında eğilip gitmelerini bekleyin. En soldaki merdivenden indikten sonra hemen sağınızdaki boşluktan atlayın. Sağa giderek enerji iksirini alın, bu arada yukarıdan inen kuru kafalara dikkat! İksiri alınca merdivenden inip sağa gidin ve tekrar aşağı inin. Sola doğru ilerleyip göreceğiniz ilk merdivenden aşağı inin.Duvardaki sürüngene dikkat edip soldan aşağı atlayın ve sola gidip yukarı hemen yandaki merdivendenle aşağı inin. Hayaleti öldürüp soldaki merdivenden yukarı çıkın ve bu dehlizin çıkışını koruyan yaratığı öldürmenizi sağlayacak olan Power Punch'ı alın sonra tekrar aynı merdivenden en aşağı inin. Buradaki alev püsküren bacalara dikkat ederek taa en sağdaki dev





canavarın yanına gidin. Bu hantal yaratığı öldürmek için alev püskürmezken ağzının dibine gidip sürekli yumruk atın. Ölünce açılan yoldan devam edin. Şimdi kendinizi, oyuna başladığınız yerin biraz sağındaki kuyunun dibinde bulacaksınız. Yukarı doğru uzun bir tırmanıştan sonra tekrar yeryüzüne çıkacaksınız. Yüzeye çıkınca şatoya varıncaya dek sağa doğru ilerleyin. Fakat yol boyunca ormanın en tehlikeli kısımlarıyla ejderhaların bulunduğu toprakları aşmanız gerekecek. Şatoya ulaştığınızda kapının az ilerisindeki meşaleyi almadan içeri girmeyin. Şatoya girince önce sola gidip yukarı çıkın ve sağa doğru ilerleyin. Yukarıdan mini jetle gelen muhafızlara çok dikkat edin, tabi bu arada büyük kafaları da göz ardı etmemek lazım. İlerdeki merdivenden aşağı inmeden evvel oka benzeyen yaratığın gitmesini bekleyin. İndiğinizde de tam üstünüze gelirken ateşe basıp onu saf dışı edin. Ok mağluğu gebertince sağdaki merdiveni tırmanın. Yalnız yukarı çıkarken sağdan ve soldan gelen toplara değmemeye çalışın. Yukarı çıkınca sola gidip aşağı atlayın ve sola ilerlemeye devam edin. Fakat bu yol tuzaklarla dolu. Önce sizi yemeye çalışan kayalar, sonra tavandan inen kılıçlar ve sonra da yerden atılan bir ok. Yolun sonundaki merdivenden çıkarken duvardan duvara atalayan bir yaratık göreceksiniz. Ona çarpmadan yukarı çıkınca sağa doğru sürekli ilerleyin. Burada baltalar ve acayip canlılar sizi durdurmaya çalışacak. En sağdaki sandığı yok edip arkasındaki İngiliz anahtarını aldıktan sonra geri dönüp sola doğru ilerleyin. Yolda karşınıza çıkan sandığı kırıp içindeki iksiri almayı ihmal etmeyin. Yolun sonuna ulaştığınızda duvar kenarındaki sandığın içindeki enerji iksirini de alıp merdivenden aşağı inin. Merdivenden inince hemen solda bir enerji sandığı daha bulacaksınız. Onu da alınca sağa gidip merdivenden inin.

Burada da en solda bir enerji iksiri var ancak ona ulaşabilmek için ortadaki engeli



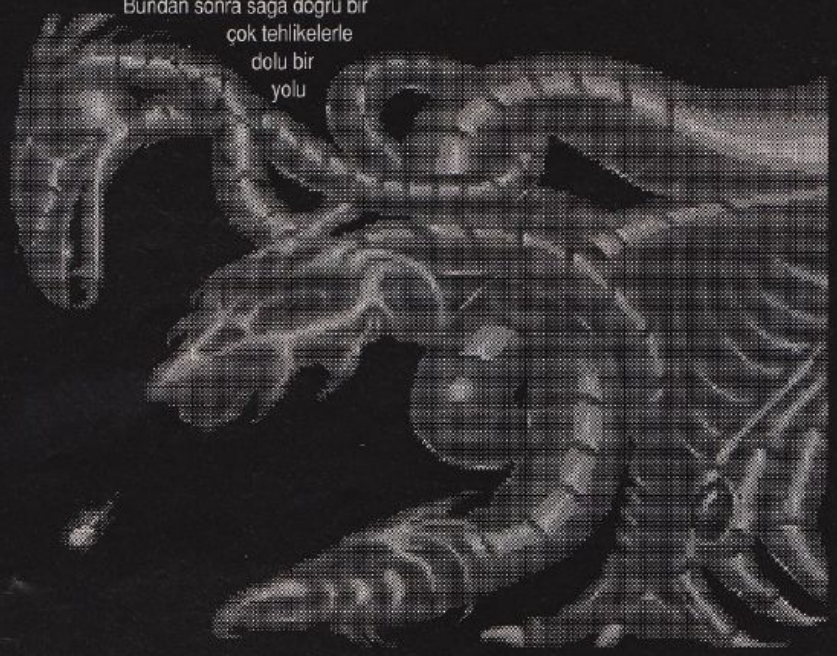
aşmanız gerekiyor. Ayrıca iksir herzaman orda olmayabiliyor. O yüzden siz en iyisi sağa gidip aşağı atlayıp ve sola doğru ilerleyip dev örümceklerin bulundukları köprüleri geçince karşınıza çıkan merdivenden aşağıya inin. Sonra hemen sağa koşun ve tekrar aşağı inin. Şimdi önce sola gidip ilerdeki sandıktan silahı alın ve sonrada sağa gidip elektrik engelinin bulunduğu yere gelin. Engelin tam dibinde eğilip ateşe basınca engel kalkacaktır. Daha sonra merdivenden çıkıp soldan aşağı atlayın ve varile dikkat edip merdivenden yukarı çıkın.

Bundan sonra sağa doğru bir çok tehlikelerle dolu bir yolu aşmanız gerekiyor. Bunu başarınca aşağı inin ve sola doğru koşun. Yolun sonundaki merdivenden inip sağa gittiğinizde şatonun koruyucusu olan üç başlı ejder ile karşılaşacaksınız. Onun ağzından fırlattığı alevlerin üstünden atalayarak sürekli ateş edin. Uzun bir süre sonra öldüğünde arkasında gözüken kapıdan çıkıp şatoyu terkedin. Geldik oyunun son bölümü olan mezarlığa. Mezarlık akıl almaz, düşman yanlısı canlı ve ölülerle dolu. Burayı aşmayı başarabilirseniz efendiniz ile savaşacaksınız. Aslında bu son dövüş hepsinden kolay. Tek yapmanız gereken şey biraz sabırlı olup, demir geri çekildiğinde efendinizin yanına gidip boynuzuna vurmak. Bunu o ölene kadar tekrarlayın. Boynuz düştüğünde oyun güzel bir son ekranla sona eriyor.



Bence Shadow of the Beast disk sürücü sahibi Arcade severlerin edinmesi gereken bir oyun. Özellikle müzikleri çok iyi. Tavsiye edilir!

MERT HEKİMCİ



ThunderHawk

Gece 2.15. Tek tük kuşlar ötüşüyor. Etraf olabildiğine sessiz. Bir anda 57 mm'lik uçaksavar mermileri, SAM'lar uçuşuyor, MI-24 Hind saldırı helikopterleri ve Mig'ler batıya, acımasız düşmanlarını karşılamaya gidiyor. Ama boşuna; "O" hedefine ulaşmaya kararlı, "O"nu kimse engelleyemeyecek. Çünkü O THUNDERHAWK, O Amerika'nın en iyi pilotu, O SİZSİNİZ!!!

Destandan sonra oyun açıklamasına geçebiliriz. Oyunumuz mükemmel bir helikopter simulasyonu. Size öncelikle helikopteriniz ve silahlarınız hakkında ufak ufak açıklamalar yapmaya çalışacağım. Helikopterinizin maximum sürati 192 mph, yok sayıda silah taşıyabiliyor (Fakat 982'en yetmiyor), ayrıca bence gerçek olamayacak kadar dayanıklı?! 3-4 füze ve 20-30 uçaksavar mermisi (tapalı!) isabetinden sonra havada kalabiliyor. Ama düşmanların çokluğunu gözönüne alırsak bu oldukça gerekli. Ve işte silahlarınız ve kullanıldığı yerler:

30 mm Chain Gun: 30'luğunuzu tank-top-sarı benzeri zırhlı araçlara kullanın. binalara ve gemilere pek etkili değil.

FFAR: Güdümsüz füze. Aynı gun'daki gibi hedefi + işaretinin tam ortasına almanız gerekir. Gerçekte bu füzeler piyade, makineli tüfek yuvası gibi çok hafif zırhlı yerlerde kullanılsa da oyunda binalar dışında her yere etkin bir şekilde kullanılıyor.

MWAR: Aynı FFAR gibidir, fakat daha az taşınır ve her füze çok sayıda savaş başlığı taşır, kısacası biraz daha etkilidir.

Mk-81 ve Mk-82: Free-fall bomba. Bunlardan birini seçtiğinizde Bombing Mode ekranı çıkacaktır. (Hangisi olduğunu helikopterin içi bölümünde anlatacağım.) Düşmanı + işaretine alıp, bombayı atarsanız düşmanın şansı kalmaz. Mk-82, Mk-81'in iki katı etkili ve ağırdır.

RCS 233: Düşman havaalanındaki pisti yok etmek isterseniz bunu kullanacaksınız.

AGM 214 Firestorm: İşte favori füzem. Çok büyük gemilerin, denizaltıların ve büyük binaların dışında her şeyi tek atışta (Gunboat'lar dışında) Tanrısına kavuşturur, Maverick gibi yarım saatte kilitlenmek gibi problemleri yoktur, çok fazla sayıda taşınabilir.

AGM 65P Maverick: Firestorm'a göre daha güçlüdür, fakat bence çok gereksiz bir füze. Zaten az sayıda taşınabiliyor. Kilitlenmeden atılamaz.

AGM 122L Smarm: Anti-Radar füzesidir. Yani radar çalıştıran bir yer hedefine (SAM'lar gibi) doğru atarsanız, isabet. Sakın almayın. Çok çok ağır olduğundan çok az taşınıyor, zaten aynı işi Firestorm yapıyor.

AVM 110 Cobra: Düşman hava araçlarına kullanılır. İsabet oranı bayağı düşüktür (İkişer ikişer almanız iyi olur), fakat çok sayıda taşınır. Her görevde en az sekiz tane alın, kanatçıklarının üzerinden dış (uç) podlarına yerleştirin.

AIM 11F Swallow: İsabet oranı Cobra'dan daha iyidir, daha uzun menzillidir, fakat çok az taşınabilir.

Mk-54 Anti-Denizaltı dip bombası: Eğer bir denizaltıya saldırmanız istenmiyorsa bunları almayın.

AGM 219 Penguin: Firestorm'dan tek ayrıcalığı büyük gemileri ve yüzeydeki denizaltıları tek atışta patlatmasıdır. Gereksizdir. Ama göreviniz büyük bir gemiye saldırmaksa tek kurtarıcınız budur.

ALQ 197 Radar Jamming Pod: İşte çok gerekli bir alet. Oyunun başlangıcında elimizde 30 flare ve 30 chaff var. Bir füzeyi uzaklaştırmak için çok fazla yanıltıcı kullanmak icap edebiliyor. Bu pod size extradan 60-70 flare ve chaff sağlıyor. Size tavsiye ettiğim yükleme şekli kanatçık ucu podlarına 4'er Cobra, sol dış poda ALQ 197, kalan podlara da 7'şer Firestorm. Fakat sizden özel bir yere saldırmanız istenirse silah açıklamalarına bakarak gerekli silahı alacaksınız tabiki...

Şşşşt... Uyanın millet ders bitti, oyuna geçiyoruz. Baştaki güzel demodan ve isim yazmadan sonra karşınıza bir oda çıkacak. Bilgisayar ikonu ile bir "karakter diski" hazırlayabilirsiniz. Dolap ikonu hakkınızda bilgi veriyor. Sol baştaki acayip aleti seçerseniz Training uçuşu yaparsınız. Burada herşey trainer. ESC tuşuna basarak yine bu odaya dönersiniz. Tavsiyem iyice training yapıp helo'nuza alışmadan görevlere geçmeyin. Son ikonunuz ise "War Room" yazılı kapı. Bu ikon ise gerçek görevlere geçmenizi sağlar. Mouseniz hemen War Room'a gitmesin bakalım. Beraber traning uçacağız.

İkonu seçince karşınıza ufak bir menü çıkacak. Time ile zamanı ayarlarsınız. 11=Gündüz, 22=Gece. Lvl ise tabiiki zorluk derecesi. Go ile savaştayız. Helikopterimizin içinde başlıca dört ekran var. Birincisi HUD ekranı. + İşaretinin altında kalan silah sayınızdır Sağ tarafta altimetre. Üstte gittiğimiz yön, solda ise hızınız ve motor gücünüz var. Havalanmak ve inmek için yapacağınız şey şu. (Pardon oyunun sadece mouse ile oynandığını söylemeyi unuttum.) Mousenin sağ tuşunu basılı tutarak mouseyi yukarı iterseniz motorunuz çalışır, ittikçe daha hızlı çalışır ve yükselirsiniz. 100 Feet'e gelince motor gücünü mouse'i aşağı çekerek (sağ basılı) ortalayın, çıkışı durdurun. Şu an hover'siniz .(İnşallah) Sağ düğmeye kısa kısa basarak kullandığınız silahın çeşidini değiştirir, sol tuş ile ateş edersiniz. Sağ tuş basılı sağ-sol yaparsanız seçtiğiniz yöne korkunç bir hızla dönersiniz.(Tavsiyem bunu hiç yapmayın.) Mouse'yi hiçbir düğme basılı değilken iterseniz helikopterin burnu iner. Ne kadar indirirseniz o kadar hızlı gidersiniz. Eğer burnu sonuna kadar yukarı kaldırıp öyle tutarsanız, geriye gidersiniz. Burnu kaldırıp indirmenin (Eğer 100 feet'in üzerindeyseniz) yön seçip alçalmakla hiç ilgisi yok. 100 Feet'in altındayseniz helikopteriniz denesiz bir şekilde inip çıkıyor.(Bu durumda savaşırsanız eninde sonunda çakılıyorsunuz.) Oyun o kadar heyecanlı ki bazen silah seçerken yanlışlıkla motor gücünü düşürüyor ve çakılıyorsunuz. Kısaca Altimetre'ye çok dikkat





Düşman kuvvetleri bize sıcak bir karşılama hazırlamışlar



İşte hedefiniz, işiniz pek kolay olmayacak



Benzin almak için pek uygun bir yerde olduğumuz söylenemez!

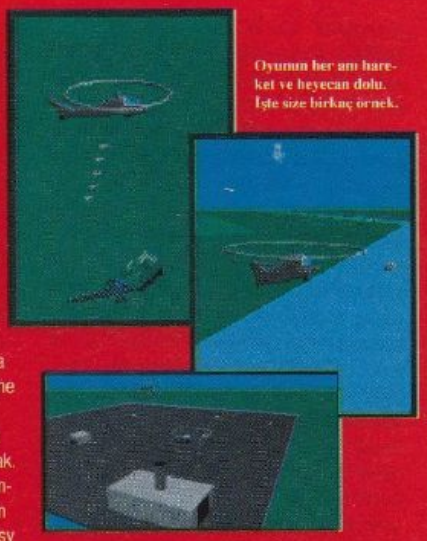
edin. İniş için ise pisti ortalayın ("Landing mode" dayken) motor gücünü hafifçe azaltın. AĞIR AĞIR aşağıya inin. Burada çok dikkat edin. Çok hızlı inerseniz bu yapacağınız son şey olur. En önemlisi paraşüt, yani EJECT yok. Düşerseniz helikopterden atlıyamazsınız.
İşte tuş fonksiyonları:
F1 ve F2 = IR ve Radar Jammers'i çalıştırır.
F3 ve F4 = Chaff ve Flare atar.



İşte size mükemmel bir Core intro'su daha. Bu sefer grafikler piyasada şu sıralar oldukça tutulan Mr. Gee'ye ait.

F5 ve F10 = İnfra-Red cihazını çalıştırır. Kısaca gecede görürüz.
F7 = Ön görüntü.
D = Damage yani hasar durumunuz.
M = Map, yani uydu görüntünüz. "+" İle görüntüyü büyültür,"-" ile görüntüyü küçültürsünüz.
C = None- Tracking yani saldırı modu- Landing yani iniş modu.
ENTER = Dış görüntü modu. Bu modda "+" ve "-" zoom, unzoomdur. Nümerik klavyede oklar bakış açısını değiştirir. 1 alt görüntü, 3 sol görüntü, 9 sağ görüntü, 0 arka görüntüdür.
Oyunda sakın çok yükseğe çıkmayın, korkunç sayıda uçak size saldırır, ölürsünüz. Ayrıca SAM'lar size çok rahat saldırır. Üstüne üstlük yer hedeflerini vurmanız imkansız gibi bir şeydir.(Bakınız= Burunu eğebilme açısı) İdeal yükseklik 140-150 Feettir. İkinci ekran ise sol alttaki ekran. Bu bölümde radarınız ve R ve I işaretleri ile iki sayı var. Radarda kırmızılar düşman hava aracı, beyazlar füze diğerleri ise yer hedeflerdir. F1 ve F2 R ve I'yı yakar.(İlk yapmanız gereken) R= Radar Jammer, I= IR Jammer. Alttaki sayılar ise kalan chaff ve Flare sayınız.
Üçüncü ekran alt-orta ekran. Bu ekranda kalan silah sayınızı görürsünüz.D tuşuna basarsanız hasar durumunuzu görürsünüz.
Dördüncü ve son ekran Mode ekranı. Bu ekranda Bombing Mode, Landing Mode veya bir düşmana kilitlendiğinizde onun görünüşü bulunur. İnerken havaalanını Landing Mode ile ayarlayın.
Gidiş yönünüzü gösteren göstergede eğer ok işaretini ortalayarak giderseniz düşmanı bulursunuz. Görevi bitirdiğinizde size "Mission Completed" mesajı verilir. Şimdi gitmeniz gereken yer üzerinde | işareti olan yönü ortalayarak gitmek. Son sürat bu yönde giderseniz biraz sonra görev biter. (Çoğu zaman havada. Bazen inmeniz istenebilir) Görevlerde ise önce bir senaryo seçersiniz. War Room'u seçerseniz karşınıza bir dünya haritası çıkar. Savaşmak istediğiniz bölgeyi seçip, bölgenin haritasına kliklemekle senaryoyu seçersiniz. Verilen bilgilerden sonra karşınıza yine bizim tatlı, küçük odamız çıkar. Fakat Training bölümüne giremezsiniz. Yeni ikonumuz ise Briefing kapısı. Bu kapıyı seçerseniz, önce silahlandırmayı yaparsınız ve... merhaba savaş!!! Görevi açıklamaya çalışmak saçmalık olur. Yapmanız gereken oka doğru gidip etrafı kana bulamak. Sonra da üsse dönmek. (| işaretine gidin)
Oyun sırasında sizi en çok düşman uçakları zorluyacak. Düşmanın tecrübesi ve elindeki silah sayısı görevinizin Rating'i ile ilgili. Rating Easy olursa hedefinize pek uçakla karşılaşmadan varırsınız. Hard olursa uçurunuz kısa sürebilir! Oyunda karşınızdaki düşmanlar genelde şunlar: Tank-Top-Sam-Uçaksavar benzeri kara birlikleri: Bunların hepsi tek Firestorm ile patlar. Tank ve topların size hiçbir zararı yok. Özellikle SAM'lara çok dikkat edin. Uçaksavar mermileri çok etkili değil tanar çok alındığı takdirde (!) yan etkileri olabilir.
Helikopterler: Farkedemezseniz sizi kevgire çevirmeyorlar. Bir Hind kuşunun kuyruğa takılması hiç hoş değil. Maalesef düşman helikopterleri sizden daha hızlı. Fakat Hind kuşlarının havadan havaya füze taşıması gibi lazımdı?!
Uçaklar: En tehlikeli düşman. Tek yönlü taraflarını füzelerinin (Fulcrumlar hariç) pek isabetli olmaması. Tabii iki füzeleri sonsuz?! Ayrıca çok hızlı ve çevik oldukları için havadan havaya füzelerin dışındaki silahlarla vurmak çok çok zor. İlla da FFAR'la vuracam diyorsanız sonunda vuruluyorlar ama bunu Training bölümü dışında pek tavsiye etmiyorum.
Küçük Gemiler: Tek silahları uçaksavar. Fakat 5 Gunboat'ın arasına dalarsanız delikli peynire dönüyorsunuz. Genelde 2 Firestorm ile patlıyorlar. Çok tehlikeli sayılmazlar.
Büyük Gemiler ve Denizaltılar: Bunları yok etmenin tek yolu AGM-219 Penguin. Penguin dışındaki silahlarla batırmak ya çok zor yada imkansız.(Daha batıramadım) Eğer yanınızda Penguin yoksa, ayrıca göreviniz o gemi ise görevi büyük ihtimalle unutursunuz. Zaten Firestorm ile gemiye Lock yapamıyorsunuz.
Sivil Evler ve Fabrikalar. Ayrıca Kulemsi Yapılar: Sivil Evler genelde Firestorm ile uçuyor. Fabrika için ise mutlaka Free-Fall bomba gerekli. Kuleler için ise genelde Firestorm yetiyor. Bazen FFAR'lar gerekebilir.
İnsanlar: Ancak 1000 Feet öteden hedefe alabilirsiniz ve Firestorm benzeri füze isabet ettiremessiniz. Yok etmek bayağı uğraştırıcı. Gun veya FFAR'la vurabilirsiniz. Benim rastladıklarımın teker teker gezmek gibi acayip huyları var.(Durup dururken karşınıza hödük gibi çıkıyorlar)
Petrol platformu gibi dev yapıları ise parçalıyamıyoruz. Zaten görev olarak böyle yapı verilmiyor.
Rotanız her zaman düşmana değil. Mesela Alaska senaryosunun ilk görevinde rotanız sizi dostlara götürüyor. Düşmanı dolaşarak sizin bulmanız gerek. Fakat çabuk olun, her 20 saniyede bir 1 uçak daha geliyor. Göreve başlamadan önce size söylenenleri iyice anlayın. Geri dönüş yok. Görev başarısız olursa her şeye yeni baştan başlıyorsunuz.
Oyunumuzun grafikleri bence süper. Oynanabilirlik desen mükemmel. Ses- efekt bayağı iyi. Bu okul günlerinde kabaran nefret, isyan, sex, kin, vahşet, duygularınızı tatmin etmek isterseniz bu mükemmel simulasyonu kaçırmayın.
NOT: Oyunda helikopterinizle düşman uçak ve helikopterlerine çarparsanız madalyanızı başkası alır : ÖLÜM
Ayrıca helikopteriniz geri geri giderken çok yavaş dönebiliyor. Bunun için dönüşleri ileri doğru giderken yapın.
Size bir füze atıldığı zaman yanıltıcıyı attıktan sonra füzeden kaçınma manevrası yapın.

ERDEM TÜRSEN



Oyunun her anı hareket ve heyecan dolu. İşte size birkaç örnek.

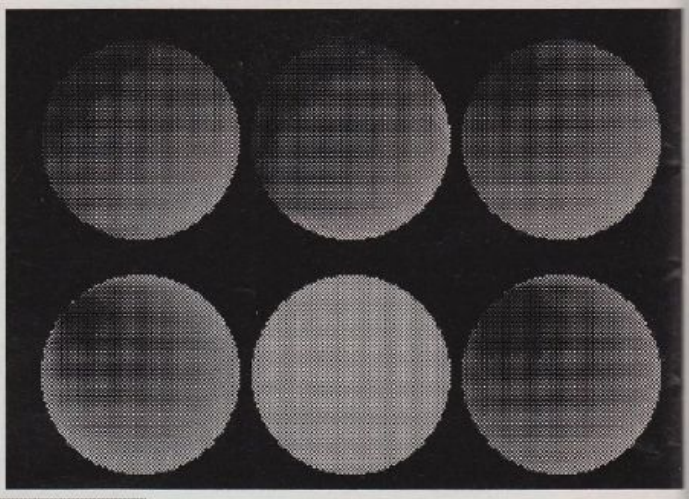


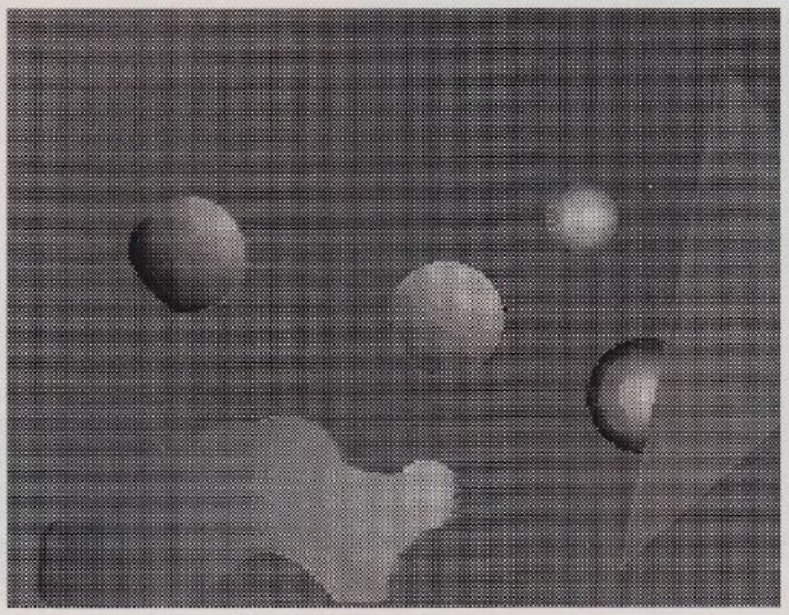
Yapımcı Firma: CORE DESIGN LIMITED
Türkiye Temsilcisi: NOKTA

GENEL:%89

Bastarafı 5 sayfa önce

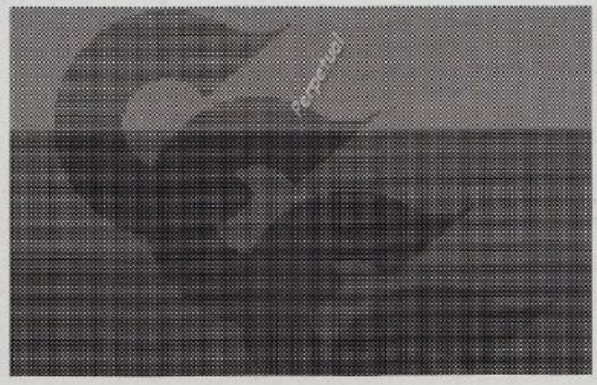
kısımlar Pull-Down menüler. Bu versiyonda Color adında yeni bir menü eklenerek bütün renk özellikleri burada toplanmış. Artık değişik değişik yerlerden renk işlemi yapacağım derken canınız çıkmıyor. Şimdi sırayla menülerde olan değişiklikleri açıklamaya başlayalım. İlk menümüz olan Picture'da fazla bir değişiklik yok. Buradaki renk işlemleri (Default palette gibi) Color menüsüne geçirilmiş. Ayrıca Show Page seçeneğine konan bir kare sayesinde normal ekrandan büyük bir sayfada belli bir yeri aramaktan kurtuluyorsunuz. Kareyi tutup istediğiniz yere getirince o kısım bütün ekranda gözüküyor. Sıra Brush menüsüne geldi. Brush menüsünde Spare adındaki bir altmenü varki, içindeki Metamorph özelliği Deluxe Paint 4'ün getirdiği en önemli yenilik. Düşünün bir kere, bir bardak ile bir insan Brush'ı çiziyorsunuz, bardaktan insana dönüşümü D.Paint yapıyor. Hayır, yanlış duymadınız. Bardak eğiliyor bükülüyor ve sizin belirttiğiniz sayıda animasyon karesinde insana dönüşüyor. Tabi bu mantıksal çerçevede olmuyor. Program oradan birkaç pixel alıp başka yere koyuyor, rengini değiştiriyor ama en sonunda değişim mükemmel bir şekilde oluyor. Örneğin benim yaptığım bir animasyonda gardını almış bir böksörden yumruk atana geçerken ayaktan bir kaç pixel koparak ele yapıştı. Bu gibi durumları önlemek aslında elinizde. Yapmanız gereken, birbirinden çok farklı resimler kullanmamak ve gerekli yerlere yeterli pixel koymak (Örneğin boksörün el civarına yeterli pixel koysaydım programın ayaktan pixel almasına gerek kalmazdı). Gerçekten Metamorph özelliği beni dehşete düşürdü. Bununla yapabileceğinizin sınırı yok. Gelelim bu olayın nasıl yapıldığına. İlk önce dönüştürmek istediğiniz iki şekil çizin. Şimdi bunlardan ilkini Brush'a alıp Spare alt menüsünün içindeki Brush-->Spare seçeneğini seçin. Böylelikle ilk Brush'ınızı ilk kare olarak belirlediniz. (Buradaki ikinci seçenekle ilk karenizi tekrar Brush'a çevirebilirsiniz). Sonra çizdiğiniz ikinci şekli Brush'a alın ve Metamorph seçeneğini seçin. Program sizden kaç karede geçiş yapacağını soracaktır. Burada fazla beklememek için mantıklı bir sayı verin. Örneğin ekranın çeyreği büyüklüğünde bir dönüşüm için 5 ile 10 arası. Daha küçükleri için 10 ile 20 arası vermeniz iyi olur. Tabi bu tamamıyla size kalmış birşey istiyorsanız bu değere 100 yazarak hayatınızın sonuna kadar Deluxe Paint başında durabilirsiniz demeyi isterdim ama diyemiyorum. Nedenine gelince program geçiş için yeterli kare sayısının üstündeki karelere geçmiyor. Yani bardaktan insana geçilirken örneğin 100 yazdıysanız işlemin son karesine kadar gitmesine gerek kalmıyor. Kaç karede dönüşüm tamamen olmuşsa orada kesiyor. Metamorph işlemi yapılırken sol üst köşede geçişler görünüyor. İşlem bitince artık ilk şeklinizden ikincisine dönüşümü gösteren bir Anim Brush'ınız oluyor. İstiyorsanız bunu Anim Brush şeklinde disketinize kaydedebilirsiniz. Eğer bu komadan kurtulduysanız yazımıza devam edelim. Bence programa bir tek Metamorph özelliği eklenip piyasaya çıksaydı bile tutulurdu ama Dan Silva bununla yetinmeyip daha neler neler eklemiş. Biraz sonra bunları hep beraber göreceğiz. Geldik Mode menüsüne. Her menüde bir değişiklik olması şartmış gibi bu menüdede var. Tint özelliği Effects menüsünün içine gönderilmiş. Onun yerine Mix diye güzel bir mode var. Görüntüde Smooth ve Shade gibi bir çizim oluşturmasına rağmen asıl amacı daha değişik. Örneğin, ilk önce siyah ekranda beyaz bir çizgi yaptınız diyelim. Sonra siyah rengi alıp (Bunun ekran rengi olmasıyla alakası yok) bu beyaz çizginin üzerine getirince ekrandaki beyaz renk ile o andaki renginiz olan siyah karışıyor ve o pixel ve çizim renginiz gri oluyor. Tekrar beyazın üzerinden geçerseniz bu sefer renginiz açık gri oluyor. Bir daha aynı işlemi yaparsanız bu sefer renginiz beyaz oluyor. Modun adındanda anlaşıldığı gibi üstüste gelen iki renk karışıyor. Umarım anladınız (Yani o kadar çene patlattık). Sıra geldi Anim menüsüne (Kolonyanızı yanınızda bulundurun). Move seçeneğine, girdiğiniz bilgilerin diskete çekilmesi için Save, tekrar yüklenmesi için Load konulmuş. Control menüsünde diğer bir süper yenilik olan Panel seçeneği var. Bunu seçtiğinizde animasyonunuzu yönetmek için ekranın altında bir kontrol paneli çıkıyor. Şimdi bunu açıklayalım bakalım. Panelin sol üstündeki küçük ok animasyonunuzun ilk karesine, sağ taraftaki ise son karesine gelmenizi sağlıyor. Alttaki seçenekler sırasıyla tersten başa devamlı gösterme, tersten gösterme, bir kare geri gitme, bir kare ileri gitme, ileri doğru gösterme, ileri doğru tekrarlı gösterme, ileri geri gösterme, kare sayısını arttırma, o andaki kareyi silme, başlangıç karesine dönme, Lighttable özelliğini açma, iki gerideki kareyi gösterme, bir gerideki kareyi gösterme, bir sonraki kareyi gösterme, yedek ekranı gösterme şeklinde sıralanıyorlar. Nasıl gözleriniz dışarı fırladımı? Gördüğünüz gibi artık D. Paint'te Light-Table özelliğini destekliyor. Böylece animasyon yaparken aynı anda iki kare öncesini, bir kare öncesini, bir kare sonrasını görebileceksiniz. İsterseniz bunlara ek olarak J tuşuyla kullandığımız yedek ekranıda görebilirsiniz. Yani bundan sonra deminki karemde adamın eli neredeydi gibi dertler yok. Amiga'da İlk defa Disney Animation'da kullanılan bu özelliğin D.Paint'e de gelmesi bizi çok mutlu etti. Böylelikle animasyonlarımız daha güzel olacak. Ayrıca dikkat ederseniz Disney Animation'da bu özellik kullanılırken ekran 2 renkti ama Deluxe Paint'te 16 renklik bir ekranda bile (ve daha üstünde) bunu kullanabiliyorsunuz. Arkaplandaki renkleriniz koyu renkle belirtiliyor. Daha ayrıntılı bilgi için Light-Table altmenüsünü anlattığım zaman can kulağıyla dinleyin. Şimdi sıra geldi tamamen yeni eklenmiş olan Color menüsünü açıklamaya. Buradaki ilk seçenek Ranges. Bunu seçince altta yeni Deluxe Paint'in renk paletine benziyen bir pencere açılıyor. Eskiden renk paletinde olan Range, şimdi (anlaşamayarak) oradan ayrılmış. Şimdi sıkı durun bir yenilik daha. Bildiğiniz gibi eskiden Range'ler bir renk sırası takip ederdi ama artık palette tamamen ayrı yerlerdeki renklerle bile Range yapabiliyorsunuz. İstediğiniz





renkleri altta sıralanmış yerlerinden alıp yukarıdaki yerlere koydunuzmu herşey hazır demektir. Hemde renklerde geçiş yapayım deyip tek tek dizmenize de gerek yok. İlk aralığa ilk renginizi koyduktan sonra ikinci renginizi istediğiniz yere koyuyorsunuz. Program palette bulduğu renklerle geçişi kendi yapıyor. Tabi istersenız alttan renkleri tek tek alıp yukarıya koyarak, kendi renk geçişinizi kendiniz yapabilirsiniz. Ranges'daki diğer bir yenilik Range sayısının 8'e arttırılması. Range yazan yerdeki kutuyla 1 ile 8 arasında seçim yapabiliyorsunuz. Reverse ise seçtiğiniz Range renklerini ters çeviriyor. Clear ile bu renkleri temizleyebiliyorsunuz. Show seçtiğiniz renklerin geçişini gösteriyor. Rate eski D. Paint'lerdeki Speed anlamında yani Cycle'daki renk geçiş hızını belirliyor. Dither kutusuyla ise renklerin karışma oranlarını ayarlayabiliyorsunuz. Yalnız burada biraz durmak lazım. Çünkü artık D. Paint'te renkler iki yolla karışıyorlar. Raslansal olan veya olmayanlar. Dither'in yanındaki Random kutusuna klikleyip Random'u açarsanız renkler eski D. Paint'lerde olduğu gibi karışırlar ama bu işi yapmaz ve Random'u açmazsanız mükemmel bir geçiş sizi bekliyor. Bu geçişte pixeller hep aynı dizilişle karışıyorlar. Bu ortaya mükemmel bir renk karışımı çıkarıyor. Undo'yu biliyorsunuz, Ok'le de buradan çıkabiliyorsunuz. Color menüsü açıklamaya devam edelim. Cycle'ı biliyorsunuz. Gelelim Palet'e. Palet alt menüsünün ilk seçeneği mixer on/off, mixer'ı açıp kapatmaya yarıyor. Durun tahmin edeyim şimdi mixer ne diyeceksiniz. Ressamlar tablo yaparken renkleri palette karıştırıpistedikleri rengi ortaya çıkarırlar. İşte bizde bu işlemi D. Paint'te yapacağız (Ayrıca fırça almanızda gerekmiyor). Mixer'ı açınca altta renk paleti çıkıyor. Buradan istediğimiz renkleri alıp sağdaki boş kısıma pixel pixel koyup onları birleştirdiğimiz zaman aldığımız renklerin karışımları ortaya çıkıyor. İstediğiniz rengi bulduğunuz zaman alttan Pick seçeneğini seçip karışıma basarak onu alabilirsiniz. Bu özellik beni şok geçirttirdi. Artık yağlı boya tablo yapar gibi resim yapabileceğiz. Mixer On/Off seçeneği ile aynı zamanda Palet'i de açtığınızdan şimdi D. Paint 4'ün paletini tanıtayım. Üst taraftaki renklerden istediğinize basarak onu seçebiliyorsunuz. Alttaki RGB kutusuna basarak onu HSV'ye çevirmeniz mümkün. Sol alttaki seçenekleri bazılarını eski versiyonlardan biliyoruz. Pick seçeneğini mixer'ı açıklarken anlattım. Delete ise kullanmadığınız renklerini kapatmanızı sağlıyor. Bunlar palette noktalı olarak görünüyorlar. Sağ alttaki Revert ise paleti ilk seçtiğiniz zamanki haline getiriyor. Color menüsünü açıklamaya devam edelim. Arrange seçeneği ile aynı anda 4 palet birden görebiliyorsunuz. Böylelikle HAM moduyla uğraşırken renk işlemleriniz kolaylaşacak. Palet menüsündeki Use Brush Palette, Restore Palette ve Default Palette, Picture menüsünden kaçıp buraya gelen bildiğimiz seçenekler. Son iki seçenek olan Load ve Save ile artık renk paletimizide diskete kaydedip istediğimiz zaman yükleyebiliyoruz. Color Set'in Load ve Save seçenekleride Color Set'lerinizi diskete kaydedip, yüklemenizi sağlıyor. Color menüsünün diğer seçenekleri, eskiden birçok yere dağılmış renk ile ilgili olanlar. Effect menüsüne geldiğimizde bir anda sevindirik oluyoruz. Burada bir çok yenilik var. İlk alt menü Stencil. Buna eklenen yeniliklerden birisi Paint On/Off seçeneği. Böylece belli bir alanı Stencil yapma şansına sahip oluyoruz. Paint On/Off'u seçtikten sonra Stencil yapmak istediğimiz alanı doldurarak belirtiyoruz. Yanlız dikkat edin ekrandaki şekiller arkaplandadır. Yani silinemez, kopyalanamaz, her türlü söz aleyhinde delil olarak kullanılabilir. Ay neler diyorum ben! Kısacası Paint On/Off'u seçin, Stencil yapmak istediğiniz şeklin üstünden geçin sonra tekrar Paint On/Off'u seçtiğinizde artık içini doldurduğunuz şekil Stencil oluyor(Bu özellik en çok Şahin'i mutlu edecek). Geçelim LighTable alt menüsüne. On/Off LightTable'ı açıp kapatmaya yarıyor. LightTable'ın açık olduğunu ekranın kenarlarındaki kahverengi border'dan (çerçeve) anlayabilirsiniz. Merge ile, o anda LightTable özelliği ile gösterilen arkaplanı, önplanla birleştirir. Dim seçeneği, arkaplandaki resmin normal rengi veya Halftone ile olmasını sağlıyor. Örneğin animasyon ikinci karesinde LightTable özelliği kullanarak birinci kareyi görüyorsunuz. Eğer Dim açık ise birinci karedeki resmi normal renklerinden daha koyu olarak görürsünüz. Dim kapalı ise resim aynı renkleriyle görünür. Two Back, iki kare öncesini gösterir. Previous ile bir evvelki kareyi görebilirsiniz. Next ise bulunduğunuz kareden bir sonrasını görmenize olanak verir. Son seçenek Spare'de J tuşunu kullanarak geçtiğiniz yedek ekranı arkaplanda gösterir. Background'u bildiğinizi farzederek geçiyoruz. Bilmeyenler dergimizin eski sayılarında çıkan D. Paint yazısını okuyarak öğrenebilirler. Anti-Alias ile çizdiğiniz şekillerin kenarlarındaki kırılmalar yok oluyor. None ile Anti-Alias olmuyor. Low az bir Smooth işlemi yapıyor. High'da ise bir daire çizdiğiniz zaman köşelerdeki pikselleri dahi göremiyorsunuz. Bu modu seçtikten sonra çizdiğiniz şekillerin kenarları Anti-Aliasing oluyor. Eğer önceden çizdiğiniz bir şeklin kenarlarını Anti-Alias yapmak istiyorsanız şekli Brush'a alın ve ekrana tekrar basın. Process alt menüsünde, Mode'da niye yok diye gözyaşı döktüğümüz Tint ve iki arkadaşı var. Hadi gözyaşlarınızı silip sevinin. Buradan istediğiniz bir modu işaretleyip, On/Off'u seçerek onu kullanabiliyorsunuz. Tint'i biliyorsunuz sanırım. Value modunu seçtiğiniz zaman, kullandığınız renklerin sadece açıklık ve koyuluğuna bakılarak gri tonlarıyla çizim yapılıyor. Hue'da değişik bir renk efekti yaratıyor. Bundan sonraki alt menü Translucency. Bu alt menüyle artık çizdiğiniz şekillerin ışığı geçirgenliklerinide ayarlayabiliyorsunuz. İlk seçenek On/Off ile Translucency modunu açıp kapayabilirsiniz. Settings ile şekillerin ışığı yüzde kaç geçirmelerini belirtiyorsunuz. Eğer buna az değer verirseniz, şekil daha mat oluyor. Yüksek değerler ise saydam şekiller çizmenizi sağlıyor.

Pull-Down menüleri açıkladıklardan sonra ikonlardaki değişikliklere bir göz atalım. Serbest çizim ikonuna sağ button ile klikledğinizde çıkan Fill Type penceresinde bazı eklemeler var. Boyama modlarına 5 yeni seçenek eklenmiş. Bunlar Line, Shap, Cir, Con ve Hi Line modu çizgi şeklinde boyamayı sağlıyor. Shap'da ise kenarlarda taşma oluyormuş gibi bir durum oluyor. Cir, belirttiğiniz ışık kaynağının merkezinden daire şeklinde boyama yapıyor. Con moduda Cir'in biraz daha kare hale getirilmişi. Son olarak Hi ise çizdiğiniz şekilleri şeklin durumuna göre çevreliyor. Yani şekil daireyse, ışık daire şeklinde yayılıyor. Bunları anlamanız için bol bol çizim yapmanız lazım. Fill Type penceresine eklenen bir başka özellik Range. Eskiden Gradient Fill olacak rengi pencere çıktığındapaletten seçerdik. Şimdi bu ortadan kalmış, artık Range kutusundan, 1'den 8'e kadar bir Range'i seçebiliyoruz. Ayrıca sol alttaki Random yazan kutuya klikleyerek, boyama modunu Random veya Non-Random yapabiliriz. Fill Type penceresindeki yeni özellikler bu kadar. Bundan başka son bir değişiklik daha olmuş. Eğer Fill Type penceresindeki 5 yeni boyama özelliklerinden birini seçmişseniz doldurmalı serbest çizim, Daire, Kare, Elips, boyama ve çoklu doldurma ikonlarını kullanırken karşınıza 360 derece döndürebileceğiniz bir çizgi çıkacaktır. Bu çizginin bağlantısız ucu ile ışığın geleceği yönü belirleyebilirsiniz.



Deluxe Paint 4'ün bize getirdiği yeni özellikler bu kadar. Fikrimi soracak olursanız bu versiyondaki tek kötü yan hız. HAM modunu zaten bir kenara bırakıyoruz. Resim yüklemek, Metamorph yapmak, Brush almak ve kullanmak hatta ekran silmek bile çok yavaş. HAM için Digi Paint 3 veya Photon Paint 2'yi kullanın yoksa fıtık olursunuz. Palete gelince, açılması veya Undo yaptıktan sonra renkleri tekrar çizmesi kötü. Boyamalar da yavaş. Anlayacağınız bu Deluxe Paint çok güzel ama bir dahaki olursa (Lütfen olsun) daha hızlı istiyoruz bu böyle biline. Hepinize bol grafikli ve animasyonlu günler dilerim. Başka bir yazıda buluşmak üzere.

MURAD OMAY



bizde eski günleri hatırlayıp oyunu yüklemesi için Drive'a fırlattık. Söyleyebileceğim tek şey oyunun birincisinden fazla bir farkı yok. Bir kaç hata düzeltilmiş, Options menüsüne bilgi alabilmemeiz için Library seçeneği konulmuş ve vektör grafiklerin hızı arttırılmış. İlk Elite oyununu bilenler için bir şey yok da, bilmiyenler için bu açıklamayı yapıyoruz.

Oyunu yüklediğinizde güzel bir müzik eşliğinde uzay yolculuklarınız sırasında karşınıza çıkacak gemiler tanıtılıyor. Burada ayrıca Load New Commander diye bir soru var. Oyunu önceden kaydetmediyseniz button'a basarak oyuna geçebilirsiniz. Eğer kaldığınız yerden devam etmek istiyorsanız soruya Y diye cevap verin. Bunu yaptığınızda Disket ayarlamaları menüğüne gelirsiniz. Buradan Default Jameson ile oyuna baştan başlarsınız. Ram Save ile kaldığınız yeri hafızaya kaydedersiniz. Format ile bir disketteki bilgileri silebilirsiniz. Load Commander ile kaldığınız bir oyunu yükleyebilir, Save Commander ile oyunu kaldığınız yerden kaydedebilirsiniz.

Oyunda amacınız çoğu oyunda olduğu gibi para kazanmak ama biz gidip kolay bir yerde çalışmak yerine en zor işi buluyoruz. Korsan gemilerinin, asteroidlerin ve polislerin bol bol bulunduğu uzayda ticaret yapıyoruz. Kolay yoldan para kazanacağımıza yüzlerce gezegene gidip alışveriş yapıyoruz (Herhalde bilgisayar oynayanların kaderi bu). Oyunun başında sahip olduğumuz küçük ama kullanışlı gemimizle çeşitli gezegenlerin uzay istasyonlarına uğrayıp para kazanmalıyız. Hernekadar oyunun amacı para kazanmak olsada uzayda başımızı belaya sokup savaş edebilir veya ödül avcılığıyapabiliriz. Bunlarlada yetinmezseniz bir gezegenden gezegene uyuşturucu taşıyıp başımızı belaya sokma hakkınada sahibiz. Aslında başımızı bela soksakta çok paranız olduğu zaman edineceğiniz donanımla öyle kolay kolay sizi yakalayamazlar (Ne de olsa uzayda Türk polisi henüz yok. Biz hala uydu atacağız diye debelenip duruyoruz)

Oyuna başladığınızda Lave adında bir gezegenin uzay istasyonundasınız. Şimdi karşınıza bir tomar seçenek çıktığı için panik olmayın. Bunları diye). Bu komutu verdiğiniz zaman çıkana kadar geri dönüş yoktur. İstasyondan çıktıktan sonrada pilotluk bilginizi kullanıp uzay geminizi tekrar istasyona sokmalısınız. Yani istasyondaki bütün işlemlerinizi tamamlamadan buraya basmayın.

BUY

Bu seçeneği seçtiğinizde karşınıza oyun boyunca alabileceğiniz ve satabileceğiniz tüm mallar gelecektir. Malların yanlarındaki çubuktan onlardan yaklaşık ne kadar olduğunu anlayabilirsiniz. Yanlarında çubuk olmayan mallardan o istasyonda bulunmuyor demektir. Almak istediğiniz mala iki kere kliklediğinizde hesap makinasına benzer bir alet çıkıyor. Aynı anda altta malın ismi ve ne kadar olduğu belirtiliyor. Hesap makinasından almak istediğiniz miktarı yazıp Return tuşuna benzeyen ikona veya Return tuşuna basarsanız malı almış olursunuz. Eğer burada kargo kapasitenizden büyük bir mal almaya kalkışırsanız hata mesajı alırsınız. Hesap makinasındaki ok tuşuda yazdığınız sayıyı silmeye yarar. Bu ekranın altında solda para durumunuz, onun yanındada kargo kapasiteniz bulunur. Mal alırken gideceğiniz gezegenin ihtiyacını gözönünde bulundurun.

SELL

Bu seçenekle kargonuzda bulunan mallar ekrana gelecektir. Bunlardan birini seçince yine bir hesap makinası çıkar. Buradan satmak istediğiniz miktarı belirleyebilirsiniz. Mallarınızı satarken gezegenin durumuna iyi bakın. Sanayisi gelişmiş olan bir yere makina satarsanız onları nayım diye korsan gemilerini kovalarsınız sizi haşat ederler. Durup dururken bir gemi çıkıp size bulaşır. Yanlışlıkla uzay istasyonuna bir füze atarsınız sizin inmenize izin vermez. Kısacası bu kadar zorlukla başa çıkabilmeniz için geminizi çok iyi şekilde donatmalısınız. İşte bu seçeneğide buraya bu yüzden koymuşlar. Bunu seçtiğinizde karşınıza gezegenin teknoloji düzeyine göre geminize alabileceğiniz maddeler geliyor. Bu maddeleri şöyle bir tanıtalım:

Fuel : geminizin yegane yakıtıdır. Uzay yolculukları sırasında bunu kullanıyorsunuz. Bir tane Fuel'den alırsanız 7 ışık yıllık yolculuğa yetecek kadar yakıtınız oluyor. Uzayın ortasında başı boş bir şekilde gezinmek istemiyorsanız Fuel'inize dikkat edin.

Missiles : Bu güdümlü füzelerden en fazla 4 tane taşıyabiliyorsunuz. Tek tek aldığınız bu füzeler savaşlarda çok yardımcınız olacak. Gerçi düşmanlarınızın çoğunda füzeleri uzaktan patlatan ECM sistemi olacak ama olmayanlar için bu füzelerden kaçmak imkansız. Hedefi kilitliyorsunuz ve atıyorsunuz. Şimdi siz başka düşmanlarınızla uğraşırken, bir zavallının füzeden kaçıcam diye canı çıkıyor.

Extra Cargo : İşte işinize yarayacak bir malzeme daha. Bunu geminize takınca geminizim 20T olan kargo hacmi 35T oluyor. Böylelikle bir istasyondan diğer istasyona daha fazla mal götürüp satabiliyorsunuz. Bu extra kargoyu taktırmanız size gerçekten çok yararlı.

ECM : Siz füzeleri alıp bol kepçeden düşmana yolluyorsunuz. Düşmanlarınızda armut olmadıklarından size füze yollayacaklardır. Demin füzeleri anlatırken onlardan kaçmanın imkansız olduğunu yazmıştım. Evet kaçmak imkansız olabilir ama kaçmak isteyen kim lazerimle onları vururum diyorsanız yanıldığınızı söyleyebilirim. Karşınızda bir düşman var size füze atıyor, siz füzeyi vurmaya çalışırken o da sizi bir tarafta lazerle şişleyecektir. Bu yüzden füzeleri daha size gelmeden patlatmak için bu ECM denen sistemden almalısınız. Bu sistemi geminize taktıktan sonra bir daha hep geminizde kalıyor ve istediğiniz bir zaman istediğiniz kadar kullanabiliyorsunuz.

Pulse Lazer : İşte ilk ve en uyduruk lazer silahımız Pulse Lazer. Bu lazerle aralıklı olarak atış yapabiliyorsunuz ve lazeriniz çabuk ısınıyor. Eğer teknoloji düzeyi düşük olan bir gezegendeyseniz mecburen bununla idare edeceksiniz. Hiç yoktan iyidir. Mesela oyuna ilk başladığınızda Lave'de olduğunuz için ve Lave'inde teknoloji düzeyi düşük olduğundan ancak bu lazerle idare edbiliyorsunuz.

Beam Lazer : İşte güzel bir lazer. Neydi o Pulse denen nesne. On dakikada bir atış yapıyordu. Beam Lazer'i bulunca biraz içiniz rahatlıyor. Bu

Q : Kurtarma kapsülüne binme
W : Oyun hakkında bilgi alma
E : ECM sistemini açma
R : Geri mikrleri çalıştırma
T : Füzeyi hedefe kilitleme
Y : Docking Device'ı aktif hale getirme
U : Füzenin kilidini kaldırma
I : Karşınızdaki cisim hakkında bilgi
P : Oyunun durdurma
A : Lazeri ateşleme
S : Geminiyi aşağa hareket ettirme
F : Find seçeneğiyle aynı işi görür
G : Galaksiler arası atlama yapmaya hazırlanmak için (Sonra H'ya basın)
H : Uzaya geçiş yapmak için
J : Tek hızına geçiş
L : Karıştırıcı çalıştırma
Z : Radar alanını büyültme/küçültme
C : Otomatik olarak istasyona iniş (Docking Computer'iniz varsa S harfi çıkışı zaman)
M : Füze atma (İlk önce T ile hedefe kilitlemelisiniz)
< : Geminiyi sola hareket ettirme
> : Geminiyi sağa hareket ettirme
? : Hız düşürme
Space : Hız arttırma
Tab : Enerji bombası atma
F1 : Önden görünüş
F2 : Arkadan görünüş
F3 : Soldan görünüş
F4 : Sağdan görünüş
F5 : Galaktik kartı görme
F6 : Bölgesel (Local) görüş
F7 : Gezegen bilgisi görme
F8 : Gideceğiniz gezegende mallara verilen fiyatlar
F9 : Gemi ve sizinle ilgili bilgiler
F10 : Kargonuzu görme
= işareti : Oyunun Option'ları

ARŞİV ORJİNAL

ELITE-GERÇEK BİR KLASİK

Bundan yıllar önce BBC bilgisayarlarında piyasaya çıkan Elite zamanının en kapsamlı oyunlarından biriydi. Elite'i taklit etmeye çalışan bir dolu oyun yapıldı (FOFT, XIPHOS) ama bunların hiçbiri onun yerini alamadı. Kısa zamanda tün bilgisayarlara çevrilen ve aşırı derecede fanatik bir hayran kitlesi oluşturan program, satışlardan kar yüzdesi alan programcısını gerçek bir milyarder yaptı. Yıllar boyu bu parayı yiyerek gününü gün eden programcı en sonunda firmaların baskısına (ve daha fazla paranın tatlı sesine) dayanamayarak ELITE 2.0'ı hazırladı.



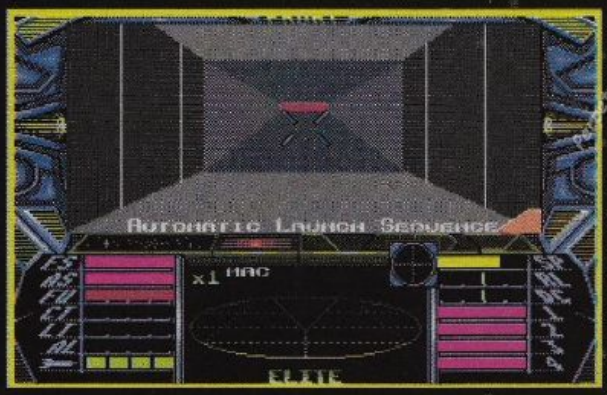






bulduğunuz zaman ne yapın edin bir tane alın. Çünkü savaşlarda her zaman kazanacak değilsiniz. Baktınız füzeniz bitmiş, lazerini ısınmış ve bir düşmanda tepenizde size lazer yapdırıyor, Kaçabileceğiniz kadar kaçtınız, tüm kalkanlarınız tükendi, gemi patlamak üzere, uzunca bir süre oynayıp bayağı para kazandınız ama bu birkaç saniyede güme gidecek. O sırada benim size zorla aldırdığım bu kurtarma kapsülüne atlıyorsunuz ve otomatik olarak en yakın istasyona geri dönüyorsunuz. Böylece maceranız devam ediyor.

Energy Bomb : Gözünüzü para hırsı bürüdü. Kimseyi dinlemeyerek gidip bütün kargonuzu uyuşturucu doldurdunuz. Satacağınız istasyona inerken polisler bunu farketti. Bütün istasyonun polisleri toplanıp üzerinize geldiler. Bu durumda iki seçeneğiniz var. Birinci seçenek tüm günahlarınızın bağışlanması için dua etmek ikincisi Enerji bombası denen nesneyi kullanmak. Bunu kullanınca ekrandaki bütün cisimler patlıyorlar. Görünmeyen bir enerji dalgası yayılarak herkezle dalgasını geçiyor. İşte bu tek kullanışlık ama mutlaka lazım şeyi almanızı tavsiye ediyorum. Özellikle tam uzay istasyonuna inerken arkanızdan yakanıza yapışan gemilere dönüp bir enerji bombası atmak bayağı eğlenceli oluyor.



Extra Energy Unit : Ah şu savaşlar olmasa hayat ne kadar güzel olurdu. En azından ben sizlere ellibin tane savaşla ilgili aleti tanıtmamış olurdum ama madem savaş var,..Hücuuuuum!!! Evet bu alet en zor anlarınızda yardımınızdadır. Geminiz yara alıp enerjisi düştüğünde extra enerji vererek sevimli hayatınızın daha uzun sürmesini sağlar. Paranız varsa alarak geminizin bir enerji bölümüne, bir savaş alanına bakmaktan kurtulursunuz.

Docking Computer : İşte herkeze kafayı yememeyi sağlayan alet. İstasyona girmenin sizi çok zorladığını biliyorum. Çünkü bende birtürlü o acaip yere girmeyi tam olarak başaramıyorum. Hayatta her derdin bir çaresi olduğu için bunun da var. Hemen teknoloji düzeyi yüksek olan bir gezegenin uzyistasyonuna gidiyorsunuz ve bu aletigeminize taktırıtorsunuz. Artık istasyona yaklaştığınız zaman sadece bir tuşla iniş otomatik olarak gerçekleştiriliyor. Inter Galactic Hyperdrive : Galaksiler arası geçiş yapmak için bir kere kullanımlık bir alettir. Bunu kullandığınız zaman başka bir galaksiye geçersiniz tabi bir anda çevrenizdeki tüm gezegenlerin adları değişir. Tanımadığınız bir yer, bilmediğiniz bir mekan (Film reklamı gibi oldu). Mining Lazer : Sanki yaptığınız işler yetmiyormuş gibi astreoidlerden maden çıkarmak istiyorsanız bu lazerden alın.

Military Lazer : İşte en baba lazer. Hem hızlı atışları var, hemde çok az ısınıyor. Bununla bir gemiye nişan alıp iki üç saniye yaylım ateşi açsanız düşmanının tozları bile kalmaz. Alacaksan en iyisini al demişler (En azından ben dedim). Paranız varsa ticareti bir anlığına bırakıp, yüksek teknolojili bir yere gidip bu silahtan alın. Artık savaşlarda siz daha şanslısınız.

Retro Rocets : Bu benim en sevdiğim alet. Bu geri roketler ile bir tuşa basmakla bir süre için hızla geri fırlıyorsunuz. Bu nerelerde kullanılmazki. Bakın size bir kaç yer söyleyeyim hayrete düşün. Örneğin karşınızdan düşman size yaylım ateşi açmışken kullanıp bir süre için rahatlarsınız. Diyelim bir düşman arkanızdan size ateş açıyor. Biraz aşağıya veya yukarı manevra yaparsınız, geri roketleri çalıştırdığınız zaman siz onun arkasına geçmiş olursunuz.

Böylece geminizle ilgili araç gereçleri bitirmiş olduk. Biz yine kaldığımız yerden devam edelim.





GALAXY
Bu seçeneği seçtiğinizde karşınıza o anda bulunduğunuz Galactic Chart gelir. Gördüğünüz gibi çok sayıda gezegen var. Bunlardan istediğiniz birine basarsanız aşağıda bulunduğunuz yerden uzaklığını görebilirsiniz. Herhangibirini seçip çift klik yaparak Local seçeneğine geçebilirsiniz.

LOCAL
Bulunduğunuz gezegenin çevresindeki gezegenleri, isimleriyle gösterir. Beyaz çemberin içinde kalan gezegenler üstuzaya (Hyperspace) geçerek gidebileceklerinizdir. Seçtiğiniz bir gezegene çift klik yaparsanız, o gezegen hakkında detaylı bilgi alabileceğiniz Planet seçeneğine geçersiniz.

PLANET
Bu seçenekle istediğiniz bir gezegen hakkında detaylı bir bilgi alabilirsiniz. Sol tarafta o gezegende yaşayan canlı türü gösterilir. Sağ tarafta en üstte gezegenin ekonomi düzeyi belirtilir. Buradaki yazı sizin o gezegene mal alıp satmanızı etkileyecektir. Gezegende tarım iyiyse yiyecek maddesi götürüp satmak biraz akıllıca olmaz herhalde. Tarımsal gezegenler genellikle yiyecek, tekstil, mineral ve bazende makina yaparlar ve endüstüriyel maddelere ihtiyaçları vardır. Endüstüriyel gezegenler ise makina, bilgisayar ve silah yaparlar. Bunlarada tarım maddeleri götürmek iyi olur. Gezegenler zenginlerse bunlara Lüx maddelerde götürmek gerekir. Sonraki seçenek Governement size gezegendeki idare hakkında bilgi verir. Gezegen hiyerarşi veya diktatörlükle yönetiliyorsa veya anarşi varsa o gezegenin çevresinde çok fazla korsan gemisi olabilir. Bu tip gezegenlere uyuşturucu ticareti yapmak iyi para getirir. Tech Level demin Equip seçeneğinde sıkça bahsettiğim gezegenin teknoloji düzeyidir. Pop'da gezegenin nüfusunu gösterir. Nüfusun altında gezegen kaç ışık yılında gidebileceğinizi görebilirsiniz. GNP ise gezegenin gelir düzeyidir. Ayrıca altta gezegenle ilgili daha fazla bilgi alabilirsiniz.

PRICES
Bu seçenekten bulunduğunuz istasyondaki malların fiyatlarını, yanlarındaki çizgilere bakarak yaklaşık olarak öğrenebilirsiniz.

INVENTORY
STATUS
Bu kısımdan geminiz ve kendiniz hakkında birçok bilgi alabilirsiniz. Buradaki ilk iki satır içinde bulunduğunuz sistemi ve Hyperspace adını gösterir. Diğer satırlar sırasıyla geminin o andaki durumu, sizin yasal durumunuz ve başarınız olarak sıralanırlar. Son iki bilgi satırı ise ne kadar yakıtınız ve paranız olduğu hakkında bilgi verirler. Son olarak sağ alt köşede oyunu ne kadar oynamakta olduğunuzu görebilirsiniz.

DISK
Başta açıkladığım disket işlemleri kısmına geçersiniz.

FIND
Adını bildiğiniz bir gezegenin galaksideki yerini bulmak için kullanabileceğiniz bir seçenektir. Find'ı seçip gezegen ismi yazarsanız varsa o gezegeni işaretliyebilirsiniz.

HOME
Ana sisteminiz olan Lave'i işaretlemenizi sağlar.

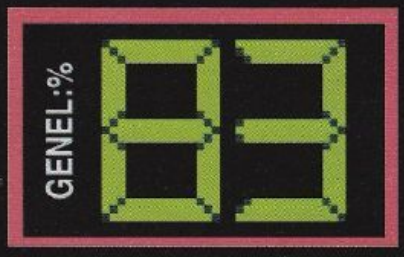
OPTIONS
Bu kısımdan oyunla ilgili çeşitli ayarlamaları yapapabilirsiniz. Burada Elite 1'den farklı olarak Library seçeneği var. Library sayesinde oyun hakkında bir çok bilgi alabilirsiniz.

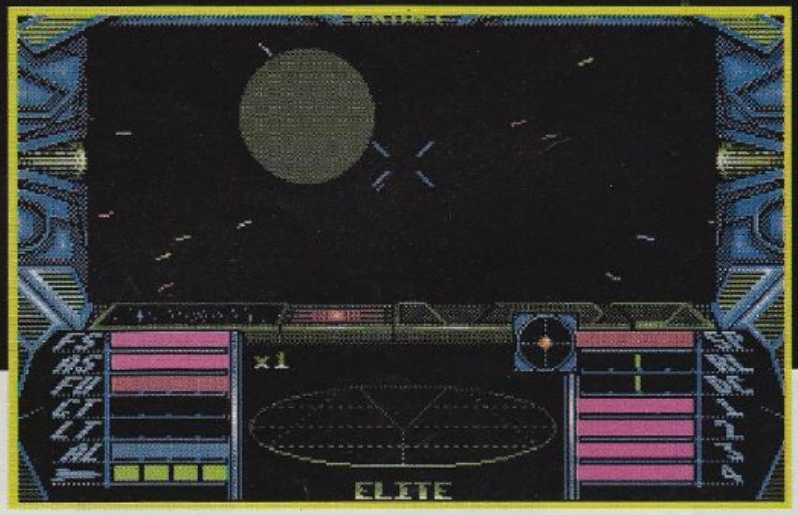
Bütün seçenekler bittiğine göre sizlere oyuna nasıl başlayacağınızı ve önemli noktaları anlatacağım. İlk önce gideceğiniz gezegeni belirleyin. Sonra onun durumuna bakarak malları alın. Son olarak Equip ile donanımlarınızı tamamlayıp Launch ile yola koyulun. Uzay istasyonunteligi yapip ortaya gelmiyorsunuz. Şimdi J'ye basıp ışık hızına geçiyorsunuz. Mass locked yazana kadar ışık hızında kalmaya çalışıyorsunuz. Burada karşınıza savaşabileceğiniz bir gemi çıkınca geminiz normal hıza geçiyor. Savaşıp düşmanınızı yenerseniz veya ondan kaçmayı başarabilirseniz J'ye basıp tekrar ışık hızına geçin. Sonra sağ altta bir S harfi belirdiği zaman uzay istasyonunu buluyor ve giriyorsunuz. Artık nasıl gireceğiniz size kalmış. Eğer Docking Computer aldıysanız C'ye basarak otomatik olarak girebilirsiniz. Almadıysanız yav halinize üğraşıp durun yarım saat. İstasyona indikten sonra Sell ile mallarınızı satıp, Equip'le yeni şeyler alıyorsunuz. Sonra tekrar mal alıp başka bir gezegenin uzay istasyonuna gidiyorsunuz. Oyun böyle sürüp gidiyor ama asla monoton olacağını zannetmeyin. Bazen polislerle, bazen korsanlarla başınız derde giriyor.

Gelelim verebileceğim tavsiyelere. Ne yapın edin ilk paranız olduğunda teknoloji düzeyi yüksek bir istasyona gidip Docking Computer ve Escape Capsule alın. Tabi ECM almayıda unutmuyorsunuz. Aslında bütün aletler lazım ama bunlar en önemlilerinden. Mal alırken gideceğiniz gezegenin durumunu iyi inceleyin. Geminiz güçsüzse korsanlarla başınızı derde sokmamak için anarşi olan gezegenlere gitmemeye çalışın.

Elite mükemmel bir oyun. Size uzayda ticaret zevki verebilen en iyi oyun. Ayrıca sadece ticaret değil uzay savaşıda yapıyorsunuz. Bence tek eksiği (aslında eksikden sayılmaz ama) grafiklerin fazla güzel olmaması. İnşallah firma Elite 3'ü çıkarır. Sakın kabak tadı verir demeyin. Güzel grafiklerle süslerlerse ben baklava yemiş gibi olurum. Sonuç olarak Elite 2'yi almanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

MURAD OMAY





Sana AİLE ŞENLİĞİ

100 Sindy BEBEK EVİ

1000 SÜMERBANK HEDİYE ÇEKİ

100 LEGO TECHNIC SETİ

100 BMX BİSİKLET

100 BULAŞIK MAKİNESİ



KAZANAN SİZ OLUN

Anneler, çocuklar, babalar, kısacası
tüm Sana aileleri için birbirinden
cazip armağanlar Sana Aile Şenliği'nde!

Mutfağınızı süsleyecek 100 mükemmel bulaşık makinesi...
Tam 100 adet pırıl pırıl BMX kros bisiklet...
Düşlere zor sığacak 100 Sindy bebek evi...
100 adet elektronik kumandalı Lego Technic oyuncak seti
ve yanlış okumuyorsunuz,
Sümerbank'tan her biri 500.000 TL değerinde 1000 hediye çeki.



Katılmak çok kolay! İster Sana paketlerinden 5 çerçeveli Sana kulakçığını, ister Sana kaselerinden 2 kapağı 31 Ekim 1991 tarihine kadar PK 729 Şişli 80220/İstanbul adresine gönderin, kazanan siz olun.

Çok gönderin, çok kazanın.

İyi şanslar

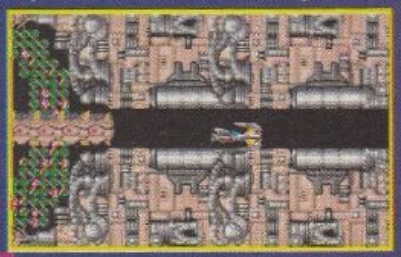




Bydd imparatorluğu galaksinin bir köşesinde barış içinde yaşayan bir topluluktu. Ancak zamanla kötü güçler imparatorluğa hakim oldular. Bununla yetinmeyerek diğer galaksileri de istila ettiler.

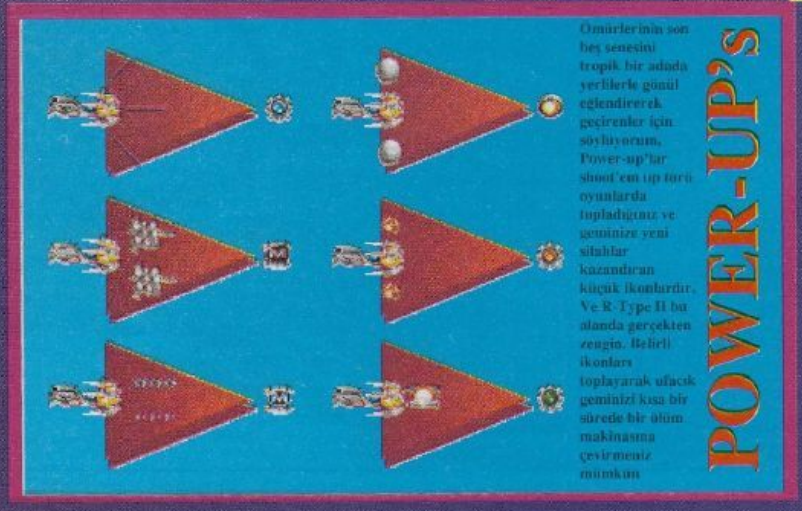
Saldırganların askeri gücü, diğer tüm galaksilerinkinden fazlaydı. Gezegenler birer birer teslim oluyor, her geçen gün kötülerin gücü artıyordu. Onlara karşı koyacak tek bir kişi vardı.

İlk shoot-em-up örnekleri olan Space Invaders ve Defender gibi oyunlar zayıf grafiklerini yüksek oynanabilirlikleriyle örtüyorlardı. Bu oyunlarda genelde tek renkten oluşan düşmanlar ve siyah fonlar kullanılıyordu. Ta ki IREM firması ilk R-TYPE arcade'ini hazırlayana kadar. Bu oyun arcade tarihinde çok önemli bir yer taşımaktaydı. Çünkü firma üstün bir gelişme göstererek yüksek oynanabilirliğe mükemmel grafikler ekledi. Arcade'lerde çok tutulması üzerine R-TYPE bütün ev bilgisayarlarının formatlarına da uyarlandı. İşte o gün bu gündür R-TYPE hayranları R-TYPE II'yi bekleyip duruyorlardı. Bu arada çıkan Darius, X-OUT, Z-OUT gibi taklit



oyunların hiç biri bu özlemi gideremedi. ACTIVISION firması bir süredir hazırladıkları R-TYPE II'nin yakında çıkacağını müjdelemiş ve bir demo versiyonunu göstermişti.Hatta bir ara firmanın Avrupa bölümünü kapatması yüzünden oyunun çıkmaması gibi bir durum bile doğdu. Nihayet oyunun tamamını oynama şansına eriştik. Oyun yüklenirken güzel bir resim çıkıyor. Oyunu Tım Round kodlamış. R-TYPE II yazan ekranda ateşe basarak oyuna geçebilir, biraz bekleyerek de yüksek skor tablosunu görebiliriz.

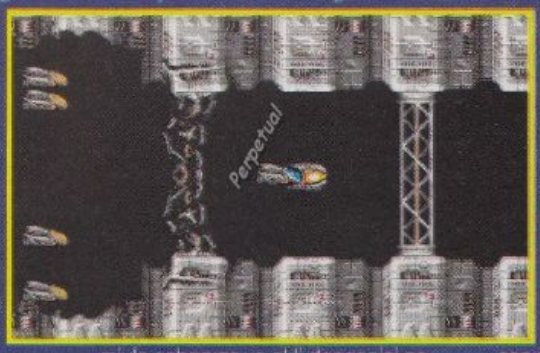
R-TYPE II, birincisi ile aynı ekran düzenini paylaşıyor. Sağa doğru smooth bir scroll eşliğinde ilerleyen gemimiz joystick'le yönlendirilebiliyor. Ateş ise





değişik bir biçimde sağlanıyor. Ateşe kısa basarak tek ve güçsüz bir atış yapıyoruz. Eğer ateşe uzunca bir süre basarsak ekranın altında BEAM göstergesi yavaş yavaş doluyor ve buna paralel olarak atılan mermi güçleniyor. Eğer ateşe basmaya devam ederseniz BEAM sarı-kırmızı bir renge bürünür. Bu takdirde gemiden ilerleyerek dağılan mermiler atılır. Ekranın altında ayrıca o anki skoru ve hi-score'u da izleyebiliriz.
Zaman zaman yuvarlak bir şekil size doğru ilerler. Vurduğunuzda ise bir harf bırakır. Bu harfleri alarak gemimizi güçlendirebiliriz. Lazer, güdümlü misil, kalkan, daha hızlı ateş gibi bir çok seçeneğe sahibiz. Oyunda ekranın alt ve üst kısmındaki engellere çarpmamağa dikkat edin. Oyunumuz 6 level'den oluşuyor ve her düzey birbirinden zorlu. Özellikle bölüm sonundaki canavarları alt etmek imkansız gibi.
Oyunu bitirdiğinizde son ekran beklerken sadece bir mesaj alıyorsunuz. Buna göre siz her zamanki gibi evrene barışı ve huzur-sükun ortamını getiren kişisiniz. Tebrikler vs vs..
Şimdi Bahdır'la Ben Shoot'em up üstadları olduğumuzu iddia etmiyoruz, hatta bu konuda bayağı kabiliyetsiz olduğumuz bile söylenebilir, ama yine de R-Type II'nin zorluk derecesi konusunda ciddi problemleri var.Günümüzde artık X-Out gibi giderek zorlaşan veya Silkworm IV gibi oyuncunun performansına göre zorluk derecesini otomatikman ayarlayan programlaryapılıyor.

R-Type II bütün bu gelişmeleri göz ardı ediyor, daha ilk level'dan bütün canavarlar Allah-Kitap üstünüze saldırıyorlar.İleri level'ları görmek tamamiyle sabrınıza ve akli dengenizi ne kadar koruyabildiğinize bağlı.Size tavsiyemiz yanınızda bol bol sakinleştirici bulundurmanız ve kendi iliğiniz için monitörünüze (bayağı pahaladılar da) sert cisimler fırlatmamanız.

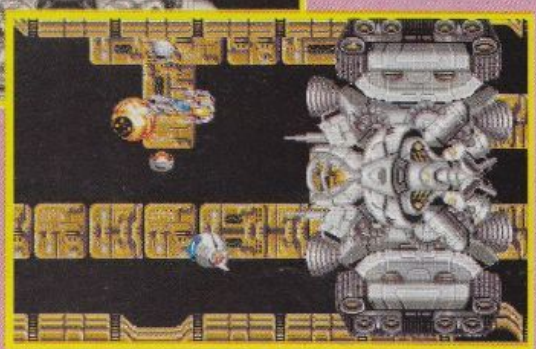


R-TYPE II sonuçta kötü bir oyun değil ama beklediğimiz R_TYPE II bu olmamalıydı. Kendi başına iyi bir oyun. Ama orijinal R-TYPE'ı hiç bir yönde geçemiyor. Hatta devamı bile sayılabilir.. Biz artık shoot em up'ları geliştirmenin çok zor olduğunu kabul ediyoruz. Yine de beklentilerinizin oyunun tadını kaçırmasına izin vermeyin. Bu oyunu muhteşem R-TYPE'ın oğlu olarak değil de sıradan bir shoot em-up olarak görün ve en azından bir kaç saat bu beyinsiz eğlencenin tadını çıkarın. Yok zekamı geliştirmek istiyorum diyorsanız o zaman Adventure oynayın. (Yardıma ihtiyacınız olursa MAC Adventure sayfa 59 'da)

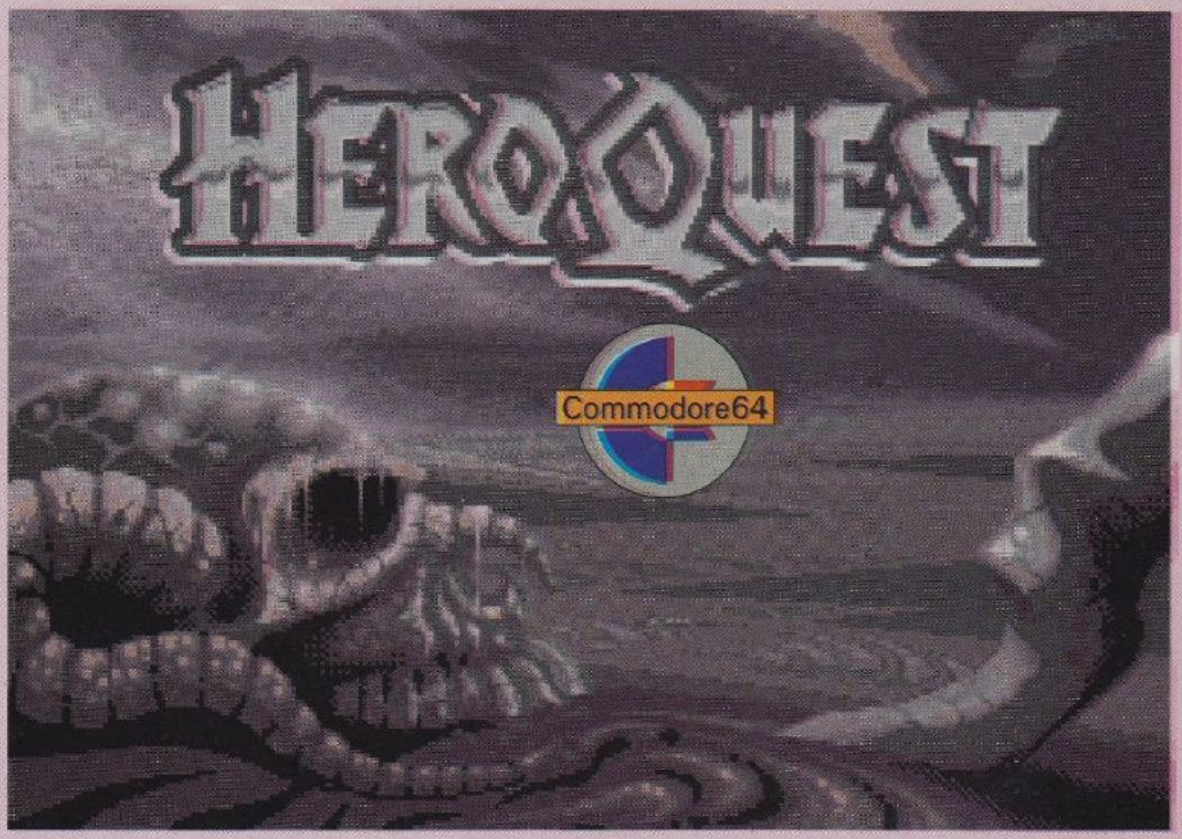
BAHADIR AKCAN & MURAT ADANÇ



END OF LEVEL BOSS



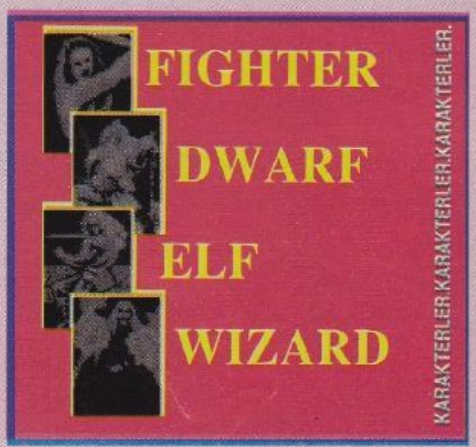
Türk Edebiyatı'na Level sonu canavarı olarak geçen ve her level'ın sonunda çıkarak sizin bir sonrakine geçmemeniz için elilerinden geleni yapan bu yaratıklardan R-Type II'de bol bol mevcut. Amabunlarda birkaç kare daha fazla animasyon kullanılsaydı (bizce) sonuç çok daha etkileyici olurdu.



Eğer FRP, araştırma, macera, kan ve vahşet seviyorsanız HERO QUEST tam size göre demektir. Hatırlarsanız bu oyun daha önce Amiga'da gelmişti şimdi de Commodore'da geldi. Gremlin firması sağolsun. Oyunumuzun konusu ise dört yiğit kahraman, kötülük dolu bir ülke ve iyilik için yapılan savaş olarak özetlenebilir. Burada dört kahramanımız bu gidişata dur diyerek bir savaşa girişiyor. Bizde bundan itibaren kontrolü alıyoruz.

Oyun yüklendiğinde dört seçenekle karşılaşıyoruz. Bunlar sırasıyla şöyle;

PLAY GAME: Oyuna başlamak için.



BUY EQUIPMENT: Bu seçenekle adamlarımıza zırhlar ve silahlar alabiliriz. Tabii ki bunların hepsi paraylа ve oyunun başında sizin hiç paranız yok. Ancak bölümlerde ve görevleri bitirince para alabiliyorsunuz.

SELECT PLAYERS: Bunu seçince dört karakterinizi görebilirsiniz. Burada adamlarınızın üstünde gidip ateşe basarsanız onların isimlerini değiştirebilir, adamlarınız öldüyse tekrar yaratabilir vede bu karakterleri Save yapabilirsiniz. Buradaki dört adamımız; Barbar, Dwarf, Elf ve Wizard'dır.

LOAD OTHERS: Bu seçenekle kaydedilmiş bir datanız varsa onu yükleyebilirsiniz.

Bütün ayarlamaları yaptıysanız Play Game'i seçin. Burada ondört tane görev var. Bunlardan istediğinizi seçebilirsiniz ama siz yinede sırayla gidin. Görevi seçtikten sonra size büyücünüzün ve Elf'inizin büyülerinin ne çeşit olacağı soruluyor. Burada büyücünüz (Wizard) için dört büyü çeşidiniz var. Bunlar su, hava, ateş ve toprak. Bunlardan birisini seçin. Elf'iniz içinde üç büyü çeşidi var. Su, rüzgar, toprak. Bunları seçince görevinizin açıklanması ile karşılaşırsınızve ateşe basarakta oyuna geçersiniz.

Oyunumuz bir kitabın (Büyü Kitabı) üstünde ve bir kalenin içinde geçiyor. Ekran düzeni şöyle: Sol üst köşede Move ile gösterilen hareket sayımız, onun altında adamımızın ırkı, yanlarında ise adamımızın vücut gücü ile zeka gücünü, altın sayısı ile de adını görebilirsiniz. Kitabın alt taraflarında ise kullanabileceğimiz yedi ikon var. Bunlar sırasıyla:

ANAHTAR: Bu ikon ile kilitli kapıları açabilirsiniz. Bunun için kilitli kapının önüne gelin ve bu ikonu seçin.

ALTIN KESESİ: Bunu seçerseniz adamınızın sahip olduğu büyüleri, ilaçları araştırmada bulduğunuz hazineleri, zırhını, silahını ve de alet çantasını görebilir ayrıca bunları kullanabilirsiniz. Bunun için kullanacağınız şeyin üstüne gelin ve ateşe basın.

ZIRH VE KILIÇ: Bu ikonla karşınıza çıkan arc, goblın, skeletor ve fımır gibi yaratıklarla savaş yapabilirsiniz. Bunu seçince karşınıza bir harita çıkar bu haritada arkadaşınızı,

geçtiğiniz yerleri ve yaratıkları görebilirsiniz. Bunu seçtikten sonra silahınız varsa Weaponu seçin ve silahınızı kullanın eğer silahınız yoksa ekrandaki kılıcı saldıracağınız düşmanın üstüne getirin ve ateşe basın.

HARİTA: Bununla şimdiye kadar geçtiğiniz yerlerin haritasını görebilirsiniz.

GÖZ: Bu seçenek ile gittiğiniz yerleri araştırabilir, altınlar, ilaçlar ve gizli kapılar bulabilirsiniz. Yalnız bu seçenek odalarda veya koridorlarda düşman varsa çalışmaz. Önce onları yoketmeniz lazım.

İNSAN: Bununla kontrolünüzü bir başka adamınıza geçirebilirsiniz.

YÖN İKONLARI: Bunlar ile her yöne hareket edebilirsiniz.

Oyunumuzda hareket stili çok değişik. Move yazan yerde sayılar dönmeye başlıyor ateşe bastığınızda hangi sayı durduysa o kadar ilerleyebiliyorsunuz.

Size verebileceğim bazı tavsiyeler şunlar; Büyücünüzü hiçbir zaman yalnız dolaştırmayın. Çünkü ani bir saldırıya uğrarsanız onu kaybedebilirsiniz. Buda sizin için çok kıymetli olan büyülerin gitmesi demektir.

Oyunda adamlarınızı yalnız dolaştırmayın. İki iki grup yapıp öyle dolaşın.

Her yeni odada veya koridorda göz ikonunu seçmeyi unutmayın. Bunun sayesinde bulduğunuz ilaçlar ile gücünüz azalmışsa arttırabilir, yaralan mışsanız iyileşebilir veya değişik şeyler yapabilirsiniz. Çeşitli odalarda sandıklar vardır. Bunları adamınızın alet çantasını (Tool Kit) kullanarak açabilir, içinde olan şeyleri alabilirsiniz.

Eğer savaşıyorsanız mümkünse düşmana arkadan veya yandan saldırmaya çalışın o zaman düşmanınızı kolaylıkla halledebilirsiniz.

Oyunda tuzaklara dikkat edin yoksa gücünüzün bir bölümünü kaybedebilirsiniz.

Ayrıca büyücülerinizden birisinde Heal Body (Vücut iyileştirme) büyüsü varsa gücü düşmüş birisini tam güç yapabilirsiniz.

Görevinizi bitirdikten sonra merdivenleri bulup kaleden çıkın ve ödülünüzü alın. Bundan sonra herhalde (Herhalde diyorum. Çünkü oyunun bendeki verisyonu görevi yapıp geri döndüğümde Hakkın rahmetine kavuşuyor.) altınlarınızla silah ve zırh alıp başka görevlere döneceksiniz. HERO QUEST anlattığım gibi çok müthiş bir oyun. Grafikler çok güzel ve herşey anlaşılabilir bir şekilde çizilmiş. Oynanabilirlik ise çok yüksek. Görevlerin çeşitliliği nedeniyle insan sıkılmıyor Bu oyun iki parça olması nedeniyle kasettede çıkabilir. Kaset kullanıcılarına duyurulur. Daha ne diyeyim. Şimdiye kadar oynadığım en iyi oyunlardan. Kaçırırsanız gerçekten yazık edersiniz.

YASİN TÜRKKAN







GİZLİ HEDEF?

Hero Quest aslında Avrupa'nın en çok tutulan kutu oyunlarından biri. Gremlin firması bayağı zorlu bir kavga döğüş sonucu oyunun bilgisayar haklarını satın aldı. Bilgisayar versıon'unun ne kadar daha iyi olduğu tartışılır ama en azından zar atmak zorunda kalmıyorsunuz.

SON SAYFA

Kafamın üstünde Damokles'in kılıcı misali sallanan Apo Abi'nin piposunun etkisi altında size bir kez daha sesleniyorum.Sakın şikayet ediyorum sanmayın, her ay Son Sayfa'yı yazmak benim için yeni bir macera oluyor. Umarım yeni physdelic sayfa düzenimiz hoşunuza gidiyordur. Şikayetiniz varsa yazın. Yoksa yine yazın.

PC

ÖZEL SES, EFEKT ve LAFLAR

APO ABİ

● Volkanik patlama efektli gülme. (Bugünlerde pek duyulmuyor ama olsun)

RENGİN ABLA

● 'Ben dosyacı başımıyım?'
● 'Amaaaaan'

MAC

● 'Eeeeeeeeehhhhhhhh!'
● 'Dağılın'
● 'Durum pohtur'
● 'Lanet olsun'

ŞAHİN DERYA

● 'Ben acıktım!'
● 'Air Hockey'e gidek mi?'
● Gaaark

BAHADIR AKCAN

● Mıymıymıy (Daha ne demek istediğini çözebilen olmadı)
● 'Hadi Kick Off oynayak'

BİR OYUN MANYAĞINI ÖLDÜRMENİN EN KOLAY 10 YOLU

1) Disketlerinin read/write error vermesini sağlamak.
2) Joystick'inin bağlantılarını ters bağlamak.
3) Tam level sonu canavarına geldiğinde önünden geçmek.
4) Aylardır uğraştığı oyunu ondan önce bitirmek.
5) Tam konsantre olmuşken garip muhabbetler başlatmak.
6) Save diskine kola dökmek.
7) İddialı bir Kick Off maçının ortasında 'Dağılın!' diye bağırmak.
8) Doğumgününde ona İpucu, Monopoly veya Milyoner hediye etmek.
9) Lotus'ta onu geçmek. (Bu durum hara-kiri gerektirir.)
10) Onu oyunun başından kaldırıp 10 maddelik listeler yazdırmak.

64'lerde UYULMAYAN DOĞA KURALLARI

1) İnsanlar dengeli beslenir. (Biz ya pizza, ya da chicken burger yeriz.)
2) İnsanlar günde en az 8 saat uyur. (Ya hiç uyumayız ya da bir yattık mı 20 saat uçarız.)
3) Bir araya gelen bir grup insan gayet medeni bir şekilde anlaşabilir. (Biz ya bağrışırız, ya da itişiriz.)
4) İnsanlar bazı şeylerden zamanla sıkılırlar. (Biz asla ve asla Lotus'tan, Metallica'dan ve kola'dan sıkılmayız.)
5) Doğa'da güçlü olan kazanır. (Biz de direktör olan veya en fazla bağırabilen kazanır.)
6) İnsanlar hile yapmaz. (Biz her türlü cheat'e, poke'a, ipucuna açığız.)
7) Oyunlar eğlence içindir. (Bizim için herşeyden önemlidirler.)
8) Vakitsiz öten horozu keserler. (Biz de Erdem'i kesecez de üşeniyoruz.)
9) İnsanın gözleri hassastır. (Bizimkiler her ürlü eziyete alışmışlardır.
10) Genelde listeler 10 Madde'den oluşur. (Niye tanrım, niye??)

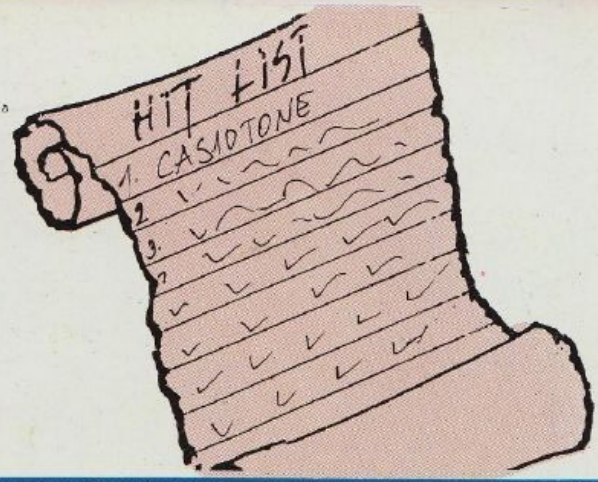
AMIGA İLK 10

1) SILENT SERVICE II (Islanmadan eğlenin.)
2) CRUISE FOR A CORPSE (Böyle cinayete can kurban)
3) ALTERED DESTINY (Sadece çok sabırlılar için)
4) R-TYPE II (Cıv cıv ve cıv)
5) F-15 II (Aylar geçse bile)
6) BATTLECHESS II (Çinliler amma garip ya)
7) LOTUS II (Heyecanlanmayın, sadece demosu)
8) THUNDERHAWK (Simulasyon mu değil mi?)
9) SECRET OF THE SILVER BLADES (deneyin, görün)
10) OMNICRON CONSPIRACY (Açıklama yapmak zorunda mıyım?)

COMMODORE 64 İLK 10

1) HERO'S QUEST (her yönden iyi)
2) SPEEDBALL II (vahşet!)
3) SHADOW DANCER (kuçulu bir ninja)
4) PANG (Zevkli, hızlı ve güzel)
5) MERCS (Commando'nun torunları)
6) WARM UP (Yarışıyoz galiba)
7) ATOMINO (Ann valla kimya çalışıyordum.)
8) PLOTTING (Kafam çatlıyacak.)
9) GEM'X (İlgi giderek artıyor)
10) CREATURES (Sadece bitirebilenler için.)

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

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



Beko

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

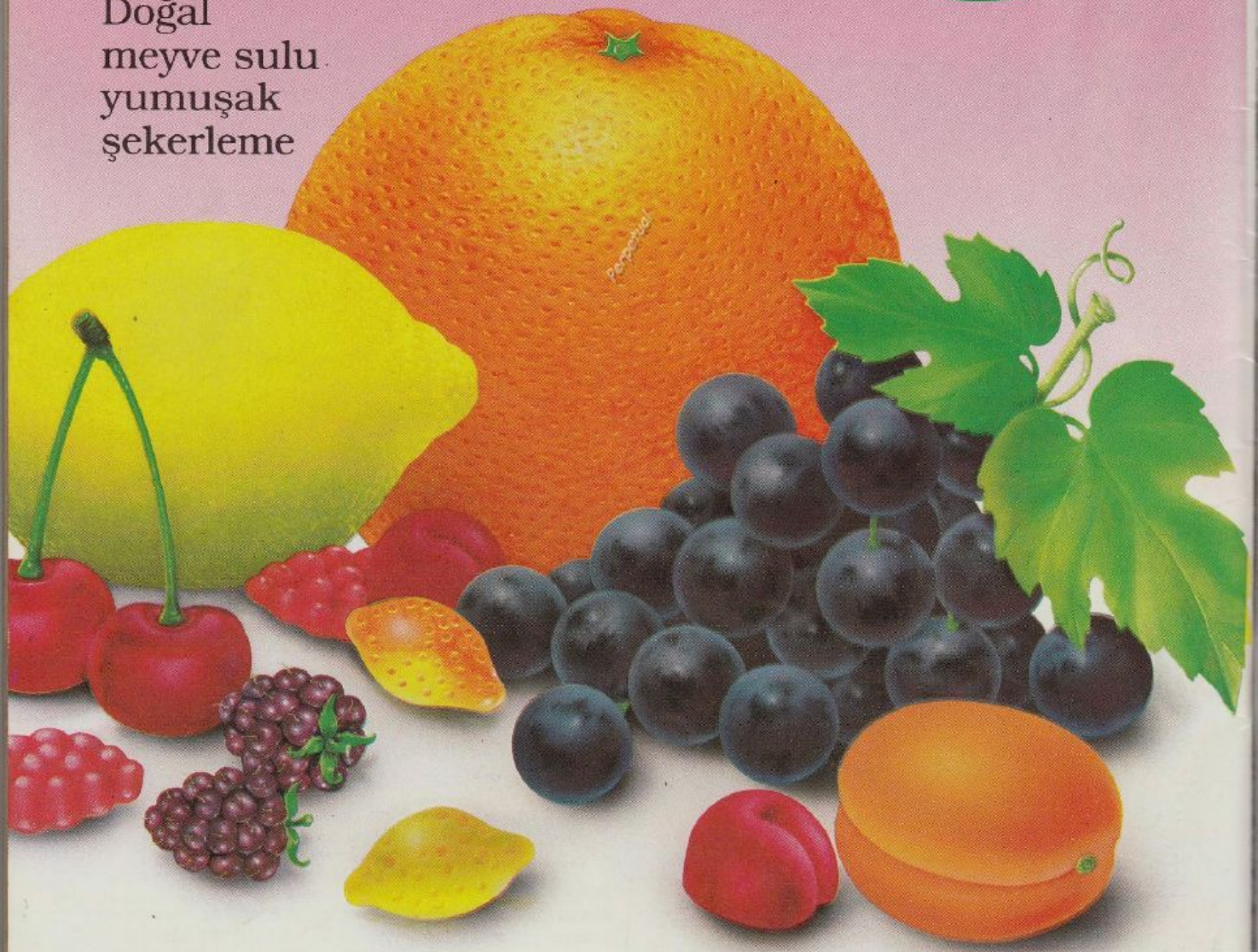
"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

kent

Frutty

LOKUM GİBİ

Doğal
meyve sulu
yumuşak
şekerleme



BÜYÜK KÜÇÜK HERKESE Frutty