64'LER

YIL:4 SAYI 45 ***ARALIK 1991*** **15.000 TL.** (K.D.V. Dahil)

LOTUS 2



SEGA

İlavemizi İsteyiniz..!



C-64 ✣ AMIGA ✣ SEGA ✣ PC ✣ ATARI ST



Şimdi







zamanı

Nuti bütün zamanların en lezzetli kakaolu fındık kreması. Açın orijinal Nuti kutusunun kapağını, sürün ekmeğinize kolayca o farklı, sağlıklı, besleyici lezzeti. Ya da kaşık kaşık yiyin Nuti'yi. Şimdi Nuti zamanı, küçük büyük herkes sevecek onu. Kakaolu fındık kreması Nuti, Kent'ten tabi...

kent



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

Pazarlama+Dağıtım
OLCAY KARA
BAYRAM KARA
Dizgi Operatörü
MUSTAFA ERMEÇ

Yayın Kurulu
DR.ALİ OZCELİK
SAHİN DERYA
BAHADIR AKCAN
BURAK OZISIK
MERT HEKİMCİ
BARIŞ YALCINKAYA
MERT GÖKKAYA
ORHAN CEVHER
UMİT ONCEL
MURAD OMAY

Amiga Grubu
S.SERKAN SÖZER
KORKUT UYGUN
KERİM KAMHİ
CAGRI DORTER
ERTUGRUL EROZ
RASİM MİNGU
GOKHAN TARCAN
SERKAN AKDAG
ONUR OKYAY
64 Grubu
CENK KÖSEOĞLU
UMUR AKAYDIN
ALİ PALA
REFİK ERSOY
CEM SANCI
EVRİM ONAL
YASİN TURKKAN
İdare yeri:
Sehit Asım Cad. Masuklar Yokuşu no 2/2
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefonlar:
159 70 62-159 70 63- 160 82 11Fax:159 70 62
Yayına hazırlayan +Teknik üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renkayrımı
KUBİŞALTI DİZGİ MERKEZİ 516 23 56
Baskı:UÇER OFSET 516 28 48-49

Posta çeki 32 86 18
P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

İLAN TARİFESİ
Arka kapak renkli Selefonlu.....5.000.000.-
Kapak içleri Renkli.....4.000.000.-
İç sayfalar Renkli.....2.500.000.-
İç Sayfalar Siyah Beyaz.....2.000.000.-

Fiatlara K.D.V. İlave edilecektir
İlan rezervasyonları için telefon 160 82 11
İlanların renkayrımı ve sorumluluğu Müşteriye aittir.İsteyen Müşteriler için grafik ve renkayrımı hazırlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar

BU AY ÖZEL BİR AY

Bu ay size 64'ler dergisi'nin nasıl doğduğunu anlatmak istiyorum. 88 yılı'nın Şubat ayı'nda MSX Bilgisayar Dergisi adıyla bir Dergi yayınlamıştık ancak iki ay dayanabilen bu Dergi ile yapmaya çalıştıklarımız vermek istediğimiz mesajlar
yerini bulmadı ki bu dergi yaşamadı O zaman Tayfun TOZEN bana gelerek Bir oyun açıklamaları dergisi yayınlayalım ancak bu yelpaze'de Spectrum Amstrad'dan Commodore Amiga'ya kadar bütün ev bilgisayarları olsun dedi Teklif her şsyden önce akıllıca idi. Bir yayının adını taşıdığı aletin ölmesiyle birlikte dergisinin de öldüğünü avrupada çok görmüştük. Halbuki Ev Computerleri bugün ve yarın mutlaka olacaktı. İsimleri değişik olsa ne farkederdiki o zaman ortak isim ne olabilir diye düşündük . O Gün için Ev bilgisayarlarının ortak özelliği bu aletlerin 64 KB olmalarıydı. Bizde bundan hareketle yeni Derginin adını "64'ler" koyduk. O günden bugüne çok şey değişti ilk sayımızda sadece bir kaç yazarla başladığımız bu uzun ve engin yola böylece çıkmış olduk.O Gün bize dışarıdan güç veren sadece Rasim Mingü vardı.(Okulunu İzmir'de devam etmek zorunda olduğu için bir ara aramızdan ayrılan Rasim okulunu
istanbula aldırdı ve
yeniden aramızda..
Ancak o ilk
hizmetlerini unutmak
mümkün değil) Bu gün
ise bir yazar ordusu
oluşturduk. Kendi
dergimiz ve
Piyasamızda olan
yazarların ilk start
aldığı yer Dergimiz
olmuştur. Bundan da
gurur duyuyoruz.



45.sayısını elinizde tuttuğunuz Dergimiz Commodore AMIGA PC açıklamaları derken ATARİ 520 ST ve 1040 FM serisi içinde yayınlar yapıyor. Bu sayıda Dergimiz ile birlikte bir SEGA ilavesi veriyoruz. Bu ilave tümüyle SEGA oyunlarının açıklaması ve haberleri..
Özetle büyüyor gelişiyor, sizin isteklerin doğrultusunda avrupai tarzda bir yayıncılık yapıyoruz , yapmaya çalışıyoruz.
Her zamanki gibi Dergimizi bugün dünden bir adım ilerde göreceksiniz Bizi izlediğiniz için teşekkürler.

Bu ayki menü'ye gelince...
Kapakta gördüğiniz gibi LAst NINJA Three Commodore ve AMIGA'da farkları ve tüm ayrıntılarıyla LOTUS 2 A-10,UTOPIA,FINAL FIGHT,KRYMİNİ,THE MACHT,AMNIOS, ALIEN STORM, STACK UP,CYCLES,
MEGALOMANIA, MIG 29 ve ve ALTERED DESTINY var.
Şahin ile Ümit Altered Destiny'i bitirip tam yazabilmek için uykusuz geceler geçirdiler ve dört sayfa'da Destiny'itüm boyutlarıyla yazdılar. Seveceğinizi umuyorum.

Bu ay yılın son ayı olması itibariyle geçtiğimiz yılın bir anatomisini yayınlayalım istedik. Bakalım geçtiğimiz yıl nasılmış...
Mutlu Bir ay dileğiyle Hepinize saygılar sunuyoruz
ABDURRAHMAN PALA

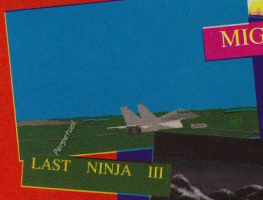
64'LER

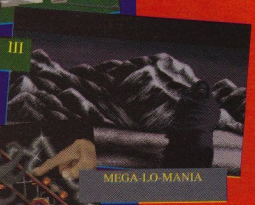
ARALIK '91

8-BİR YIL BÖYLE GEÇTİ
16-ATARI
18-KRYMINI
19-KANAL 64
22-64 BASIC
24-P-117
28-MEAN MACHINES
29-RUGBY
30-AMNIOS
32-BOSTON BOMB CLUB
33-WACKY
34-MIG 29
36-LOTUS
39-MEGALOMANIA
42-LAST NINJA THREE
46-ALTERED DESTINY
50-THUNDER JAWS
52-FINAL FIGHT
54-BATTLE BOUND
57-A-10
59-ADVENTURE (ÖZEL MAC)
67-RISE OF THE DRAGON
70-FACE OFF
74-PÜF NOKTASI
78-ALIEN BREED
80-ALIEN STORM
82-SON SAYFA









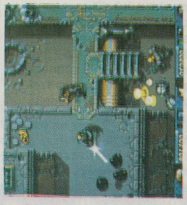




HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER



the chaos engine

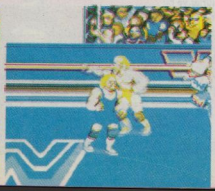


Şu sıralar piyasanın en tutarlı firmalarından biri olan Bitmap Brothers'ın yeni oyunu THE CHAOS ENGİNE bütün listeleri zorlayacağa benziyor. Oyunun konusu şöyle, oyunla aynı adı taşıyan alet bir kaza sonucu harekete geçer ve bütün evren tehlikeye girer. Çünkü bu alet zamanı ve evreni tamamiyle değiştirebilme yeteneğine sahip.Tabi bunu durdurmak size düşüyor, aslıbda yanlız değilsiniz eğer bir joystıck adaptörünüz varsa 3 kişilik bir ekip halinde bu aletin üretildiği fabrikaya girip onu yok etmelisiniz. Oyun her yönüyle Bıtmaplerin kalitesini taşıyor. Bekleyin ve görün.

WWF

Olur ya bilmemek değil öğrenmemek ayıptır. Cahillik suç değildir. Yukarıdaki 3 harfin anlamı World Wrestling Federation. Yani dünya güreş federasyonu.(FILA ile ilgisi yohtır) WWF şu anda Turtles'tan beri Avrupa'daki sarışın mavi gözlü arkadaşlarımızı en çok eğlendiren oyunmuş. Bir diyeceğimiz yok. Allah eğlencelerini arttırsın. Yalnız biran önce bize gelsinki bizde eğlenelim. Bildiğiniz yada şimdi öğreneceğiniz gibi WWF'de etrafı iplerle çevrili o arenada Hulk Hogan,Mr Perfect,macho man,Randy Savage,The Big Boss Man,Million Dollar Man,Ted Dibiaci ve daha bir sürü iri kıyım insan müsvettelerine karşı dövüşüyorsunuz. Tabi ki kural dışına çıkmamak lazım.(Rakibin dalağını sökerken abdominal bağlarına zarar verirseniz faul olur) Ocan oyunu aslında çok iyi bir zamanlamayla çıkartıyor çünkü Boğaz'ın ötesindeki o diyarlarda bu yaz civarı güreş sezonu başlıyor. Fakat bizde alt yapı eksikliğinden dolayı bu spor yayılamadığından sadece bizim dergide yapılıyor. İnşallah Kırkpınar güreşlerine kadar gelir.



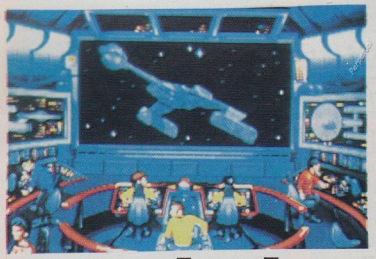


smash tv



İşte Ocean'ın dört gözle beklenen oyunlar listesinin bu yılki finalisti (Bu ne demek?) Yani bu oyun iyi oyun,güzel oyun ve Beklenen ve Ocean. Oyunun konusuna gelince: Oyun gelecekte geçen bir yarışmayı konu ediyor. Yarışmacılar yaratıklarla dolu TV stüdyolarını geçip video ve ekmek kızartıcı gibi hediyeleri kapmaya çalışıyor.(Kapamayanlar ise bir mayına basıp One'ın son kıtasını haykırıyorlar) Oyun büyük ihtimalle. Oyun büyük ihtimalle iki kişilik ve bu yılbaşında Avrupa'daki bilgisayarların çiplerine akacak. Herhalde 2012 yılının başında bize gelir.

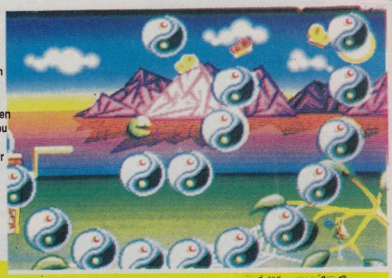
star trek



Yeni bir gün yeni bir Star Trek. Yeni bilgisayar nesli bu Star Trek serisiyle büyüdü yahu. Neuse yakında gelecek olan bu Star Trek'in yeni versiyonunda Kirk olarak eski dostlarınız Scotty,Chekov,Uhura,Sulu ve McCoy ile Enterprise'ın köprüsünde hasret gideriyorsunuz. Oyunda 14 ayrı görev var ve akraba evliliği kurbanı Klingonlardan Rumolanlara kadar bir sürü düşmanla karşılaşıyorsunuz. Kulağımıza çalındığına göre oyun strateji, araştırma ve arcade-action türü olacakmış (puzzle ile simulasyonu unutmuşlar) Savaş sahneleri de Wing Commander türüymüş. Star Trek bilgisayarlarımızdan içeri büyük ihtimalle 1992'nin başında bilgisarımızın drive'larından içeri süzülecek.

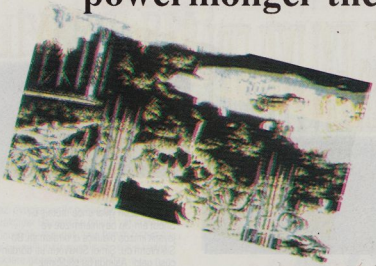
wızkıd

Hala 80'lerin en büyük arcade oyunlarından biri kabul edilen Wizball'un yaratıcıları John Hare ve Chris Yates şu anda WizKid adlı bir yapıtın son rötuşlarını koyuyorlar. Oyunun konusu birazcık uçuk: Wizball'da Wizworld'u renklendirdikten sonra Wizard ve Wizball (ayıptır söylemesi) aşık olurlar ve bu namuslu beraberlikten nurtopu gibi bir Wizkid olur. Fakat sihirli fare Zark (hikaye Dallas'tan beter) bu işe çok sinirlenir ve Wizard ile Wizball'u kaçırır. Wizkid'i yöneterek 8 level boyunca ilerlemeniz ve ailenizi kurtarmanız gerekiyor. Oyunun yakında gelmesi bekleniyor. (Zaten öyle olmasaydı bu sayfada yer almazdı)



64'ler sayfa 6

powermonger theWWI edition



Electronic Arts daima iz bırakan oyunlar çıkaran bir firma. Powermonger'da arkasında binlerce (değilse bile yüzlerce) hayran bırakarak oyun dünyasından geldi geçti.(Biraz acıklı oldu galiba yanlış anlamayın. Powermonger hala hayatta,şu anda yaşamını bir Hard-Disk'e bağlı olarak sürdürüyor) Oyunun yapımcıları Powermonger'ın ardından onun efsanasini sürdürecek bir Data Disk'le geliyorlar. Senaryo Bu sefer birinci dünya savaşı, Avrupa'nın çamurlu savaş alanlarında ok değilde makinalı tüfekle donatılmış insancıklarınızı, yoluna çıkan herşeyi dümdüz eden tankları ve denizaşırı ulaşımı sağlamakta tek yol olan çift kanatlı biplane'lerinizi yönetiyorsunuz. Oyun birbirinden

Nostalji çekenler için yıllardır bekledikleri oyun geliyor. CHOPLIFTER! Pek çoğumuzun ilk oynadığı oyunlardan olan bu harika shoot-em-up şimdi Atarı ST, Amıga gibi 16 Bit'lik bilgisayarlar için hazırlanıyor. Tabi bu aletlerin üstün özellikleri sayesinde Choplifter'da da çok şey değişiyor. 32 renklik bir oyun alanı, parallax scrolling, mükemmel müzik ve grafikler sayesinde bu çocukluk aşkımızın tadını çok daha fazla çıkarabileceğiz.

Ülkemizde pek çok şey değişiyor, piyasaya yepyeni bilgisayarlar giriyor, sakat doğan yavrumuz telif yasası yavaş yavaş yürümeye başlıyor, pek çok firma ülkemizde temsilcilikler kuruyor... Bu değişikliklere ayak uydurabilmek için biz de puanlama sistemimizde ufak bazı değişiklikler yaptık.Umarız size biraz olsun kolaylık sağlarız.

1) FİRMA KUTUSU: Bu kutuda oyunu yapan firmanın logosunu ve varsa Türkiye temsilcisinin adını bulabilirsiniz. Bu sayede favori firmalarınızın oyunlarını takip etmeniz daha kolay olacak.

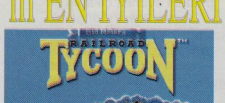
2) PUAN KUTUSU: Burada oyuna yazarımız tarafından verilen genel puanı görebilirsiniz. Biz grafik, müzik gibi ayrı puanlandırmalar yerine genel bir puanı kullanmaya tercih ediyoruz çünkü bazen çok güzel grafikli bir oyun insanı ölesiye sıkabiliyor, bazen de basit grafikli bir oyunla saatler boyunca oynayabiliyorsunuz.

3) BİLGİSAYAR KUTUSU:Dergimiz artık Atarı ST ve PC kullanıcılarına da hizmet veriyor. Bu kutuda göreceğiniz büyük bilgisayar şekli yazının hangi alet göz önüne alınarak yazıldığını gösteriyor.Diğer aletler ise oyunu bulabileceğiniz diğer bilgisayarları belirtiliyor. Mesela buradaki örnekteki oyun Amıga için yazılmış ama Atarı St ve PC kullanıcıları da bu oyunu kendi bilgisayarları için alabilirler.



91'in EN İYİLERİ

91'in EN İYİLERİ 91'in EN İYİLERİ



RAILROAD TYCOON

Microprose yaptığı güzel simulasyonlarla, simulasyon meraklılarının gönüllerinde taht kuran bir firmadır. 91 senesinde stratejik oyunlara da merak saran firma Railroad Tycoon ile süper oyunlar serisine devam ediyor. Oyunda 1800'li yıllarda kendi tren yolu şirketini kurmaya çalışan birini canlandırıyorsunuz. Tabi karşınızda 3 rakibiniz ve birçok tehlikeler varken. Zamanla ilerledikçe yeni lokomatifler alıp, rayolarınızı genişletecek, bonsadaki senetlerinizin değerleri arttıracak ve şirketinizi büyüteceksiniz. Her yıl bir önceki yıl hakkında bilgiler içeren bir bilanço güzel bir müzikle ekrana geliyor. Microprose'un herzamanki komplike yapısını taşıyan oyun bu özelliklerinden dolayı hayli zevkli. Sesler ve müzikler az olmasına rağmen kaliteli.



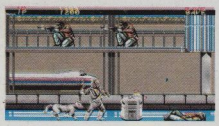
SPEEDBALL II

Çıktığı zaman listeleri kasıp kavuran ve hepimizin uzun süre severek oynadığı Speedball'un sahibini yapan Bitmap Brotherslar yine çok büyük bir başarı sağladı. Oyunda yine kupa ve şampiyonluk yapacaksınız. Yine eğlendiriyor demiri zamanı gividip. Demir ki toplar kıran kırana mücadele ediyorsunuz. Oyun alanında birçok değişik yerler var. Toplar bir yerden başka bir yere gönderen kapılar, topları ısındıran elektrik çubuklar, gollerinizi puanlarını arttıran şiklerde size puan aldıran yıldızlar Speedball II'de oyun gibi birçok değişik yerler var. Oyunun grafikleri ve sesleri spor oyunlarında görebileceğiniz en iyi efektler. Müzik de mükemmel. Ama oyunun en önemli özelliği atmosferinin muhteşem olması. Zorlu mücadelelerde Joystick'i kıracağınıza garanti veririm.



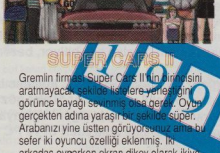
SILK WORM 4

Bundan uzun yıllar önce müthiş bir Shoot'em-Up beyinlerimizde ve joystik'imizde oldukça iz bırakmıştı. Bu SilkWorm'du. Şimdi SilkWorm'un dördüncüsü geldi. Aslında bu bildiğimiz SilkWorm'un devamı değil. Silkworm'un ününden yararlanmak istiyen bir taklit. Zaten orjinaliyle arasında büyük farklılıklar var. Örneğin üstten görüntü kullanılmış ama bu oyunun güzelliğini eklilemediği gibi daha da arttırmış. Arkaplandaki görüntüler çok güzel ve sprite'lar bayağı büyük. Oyunun bir özelliğide yüklemelerin devamlı olarak yapılması ve bölümlerin durmaması yani oyunun sonuna hiç durmadan devam ediyorsunuz. . Bu mükemmel oyun Shoot'em-Up'ların ulaştığı son dereceyi gösteriyor. Bence birincisinden daha güzel.



SHADOW DANCER

Bir örgüt bütün şehre bomba koymuş durumda. Zaman azalıyor. Şehir tehlike içinde. Masum insanlar korumasız. Tabi tüm bunlar olurda bir kahraman çıkıp ben burayı kurtarırım demezmi? İşte yanımızda boz kurdumuzla beraber bir ninja olarak işe el atıyor ve şehri kurtarmaya çalışıyoruz. Klasik bir konu olsada Shinobi'den sonra Shadow Dancer bayağı sükse yaptı. Birbirinden zor 4 bölüm, her bölümün birçok ara kademeleri, çeşitli düşmanlar ve azalan vaktiniz sizi oldukça uğraştıracak. Bütün efektlerinin iyi olmasının yanısıra yanınıza bir kurt verilmiş olması gerçekten orjinal bir fikir (Kurtun elma kurtu olduğunu sananlar için üç vakit dayak yeme kurslarımız açılmıştır). Eğlenceli bir oyun.



SUPER CARS II

Gremlin firması Super Cars II'nin birincisini aratmayacak şekilde üstüne yeni bir oyun görünce bayağı sevindiğimi itiraf edeyim. Oyun gerçekten adına yaraşır bir şekilde süper. Arabanızı yine üstten görüyorsunuz ama bu sefer iki oyuncu özelliği eklenmiş. İki arkadaş oynarken ekran dikey olarak ikiye bölünüyor ve iki ayrı görüş bölümü yaratıyor. Ayrıca birincisinden farklı olarak daha fazla patlayıcı maddelerde alabiliyorsunuz. Pistlerde atlama rampaları konulmuş. Bu insana büyük bir zevk veriyor. Eğer bu rampalara hızlı giremezseniz aşağıya düşüp vakit kaybediyorsunuz. Pistlere birde açılıp kapanan kapılar konulmuş. Sonuç olarak birincisinden herşeyiyle çok daha üstün bir oyun Super Cars II. Üstten görünüşlü yarış oyunlarında bir numara.



THUNDERHAWK

Artık oyunların kaliteleri arttı. Eski Amiga oyunlarını hatırlarsanız birçoğu gayet basit efektler kullanmışlardı. Ama artık oyunlarda grafikler, oyunun türüne göre film veya çizgi film kalitesinde. Sesler orjinal. Müzikler süper. Bunları niye söylediğimi merak edebilirsiniz. Bunun sebebi şimdi anlatacağım oyunun başındaki Demo. Thunderhawk'in demosu. Bunu ilk gördüğümde derin bir şekip demin anılarımı düşünmekten kendimi alamıyorum. Gelelim oyunumuza. Oyunumuz Core Design Limited'in yaptığı bir helikopter simulasyonu. Amacınız ülkeniz adına seçeceğiniz bir görevde savaşıp, başarılı olmak. Vektör grafikleri çok hızlı, bitmap grafikleri de çok güzel. Gerçekten güzel bir simulasyon.

1991 ÖZEL

91'in EN İYİLERİ

91'in EN İYİLERİ 91'in EN İYİLERİ



DEUTEROS

Bazı oyunlar vardır birkaç oynayıştan sonra bırakılırlar. Bazıları ise bir yıla yakın süre güncelliğini korurlar. Ama benim birzamanlar oynadığım bir oyun vardı. Yok o kadar eskilere gitmeyin Millenium'dan bahsediyorum. Millenium beni adeta esiri etmişti. Sabahlara kadar köle yapmıştı (köleliğe o zamandan alıştım) . Şimdi o oyunun devamı olan Deuteros piyasada. O da kardeşi gibi ortalığı kasıp kavuruyor. Ben şimdiye kadar insanı kendine bu derece esir eden bir oyun görmedim. Hani şöyle bir bakıp geçeyim deseniz yapamıyorsunuz (Onun için MAC bu haldeı) . Tüm efetleri mükemmel. Hayranlık yaratan bir oyun.



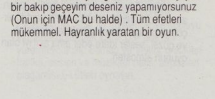
FRENETIC

Shoot'em Up'lar birçok bilgisayar oyuncusun sunun tutkusu. Sizi bilmem ama ben her Shoot'em Up'ların dışında bu tür oyunlar oynamam ama sağolsunlar firmalar benim bu huyumu bildikleri için hep süperlerini çkarıyorlar. Frenetic'te Core'dan bir Shoot'em Up. Herzamanki gibi gezegeninizi işgal eden yabancı yaratıklara karşı tek başınıza uzay geminizle savaşıyorsunuz. Oyun iki disket ve ilk disketi Demo. Hemen oyun kadar Demonunda mükemmel olduğunu belirteyim. Oyunumuz sekiz bölümden oluşuyor. Dört hakla başlamanız ve vurulduğunuzda bir hakkınızın gitmesi umudunuzu kırmazsa bu bölümleri geçmeye çalışabilirsiniz. Oyunda alabileceğiniz birçok silah var. Gerçekten güzel bir Shoot'em Up. Bu tip oyunlardan birini, bir de Core Design'in yorumuyla görün.



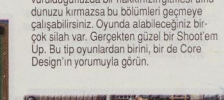
HUNTER

Commodore 64'den bu yana güzel oyunlar yapan Activision şu sıralar Amiga da hünerini gösteriyor. Bu yılın favori oyunlarından sayabileceğimiz Hunter da bu firmanın. Hunter'da amaç için çarpışan bir askeri oynamanız gerekiyor. Oynayabileceğiniz tam 4 oyun tipi var. Bunlardan ilki Hunter. Bu oyun tipinde bir alien askeri rolünü oynuyorsunuz. Kuzu oyun Missionlarından birinde bir asker olarak size verilen bir takım görevleri imha edeyorsunuz. Son oyun tipi Action'da da Rambo olma yolunda ilk adımları atıyorsunuz. Bu sefer size çok uzun listeler vermiyor. Bu oyun tiplerinden istediğiniz birinin size verdiği görevini sırası ile oynayabiliyorsunuz. Oyunun grafikleri hızlı poligon vektör. Birçok araç bu şekilde çok güzel çizilmiş. Ses efekleri ve atmosferde çok güzel. Süper bir oyun!!!



FAST EDDIES POOLABILLIARD

Bilardo oyunları Commodore 64'den beri beni mutlu eder. Amiga'da da bu tip oyunlar bol miktarda çıktı ama aralarında Fast Eddies Pool and Billiard bayağı sivridi. Oyunda bir bilardo salonuna giriyorsunuz. Burada birçok şey var. Sağdaki müzik makinasıyla müziği açıp kapatmanız ve köşedeki Arcade makinasıyla oynamanız mümkün. Solunda dört tanede bilardo masası var. Bunların hepsinde değil, bir bilardo oyunu temsil ediyor. Fast Eddies'i diğerlerinden ayıran birçok özellik var. Oyunu dört arkadaş beraber oynayabilirsiniz. Şutlerin yönünü tekrar gösterebilirsiniz. Ayrıca topların ağırlığını, maddeyi bile değiştirebiliyorsunuz. Yani oyunda bayağı detay var. Tahtayı yeşile döndüren bu oyunda grafikler, sesler ve müzikler güzel. Bilardo seviyorsanız mutlaka alın.



GODS

Bitmap Brothers işini biliyor doğrusu. Şimdiye kadar çıkardıkları bütün oyunlar hit oldu. Gods'da bu oyunlardan biri. Oyunun konusu bile diğer Arcade'lerin monoton hikayelerinden farklı. Siz tanrıların katına girmeye çalışan bir savaşçıyı yönetiyorsunuz. Birbirinden değişik bölümler sizi bekliyor. Bu bölümlerde birçok ilginç yaratık var. Oyunda çok sayıda silahta kullanabiliyorsunuz. Grafikler gerçekten süper. Ses efektleri ve müzikte kaliteli. Atmosferi çok iyi. Bu oyundan nasıl zevk alın kalkamıyorsunuz. Bilyorsunuz grafik, ses efektleri gibi konularda Dragons Lair gibi çok disketlik oyunlar yapan Ready Soft tüm firmaların başında ama baştada söylediğim gibi Bitmap işini biliyor ve güzel grafiklerini oynanabilirlikle süslüyor. Mükemmel bir oyun.



FLIGHT OF THE INTRUDER

Artık dergide simulasyoncunun yeri adında bir döğüş salonu açmak lazım. Valla benim için sorun değil ben her oyunu oynarım ama bizim simulasyoncular bir oyun geldimi birbirlerini yiyorlar. Bunun son örneklerinden biride Intruder. Bu çok methi duyulan oyun geldi ve dergide ortalığı karıştırdı. Oyunun kokpiti çok detaylı ve karışık. Birşeyi anlamak için sadece bir gün bakmanız yetiyor. Ayrıca MAC'in büyük isteği yerine getirilerek uçak gemiside bayağı büyük yapılmış. Artık inmek için canınız çıkmıyor. Aslında benim burada fazla birşey söyleme gerek yok, Abdurrahman abiye verilen 4-5 Intruder yazısından biri nasılsa bu yazıyı siz okumadan önce yayınlacak ve size geniş bir bilgi verecek. Benim tek söyleyebileceğim grafiklerin mükemmel, atmosferin harika olduğu. Kaçırmayın.

91'in EN İYİLERİ

91'in EN İYİLERİ 91'in EN İYİLERİ



BLADE WARRIOR

Karanlık güçlere karşı savaşan kahraman bir savaçı. Biribirinden zor yaratıkları hem keskin kılıcıyla hemde büyüsüyle geçmeye çalışıyor. Evet klasik bir konu ama klasik grafikler değil. Blade Warrior monoton bir konuya değişik bir grafik sistemiyle yaklaşan bir oyun. Oyunda Arkaplanda bulunan manzaranın üzerindaki grafikler şiyah. Hemen etrafınbu tasvir oyun demeyin. Grafiklerin akıcı kaydırma, savaşçının değişik hareketleri ve birçok ilginç efekt yüzünden oyun bayağı ilginç ve güzel olmuş. Yapan firma bu ilginç grafiklere güzel ses ve müziğin yanı sıra harika bir oynanabilirlik ekleyince oyunun atmosferi üst düzeye çıkmış. İlk defa böyle bir sistem denendi ve bence çok başarılı oldu.



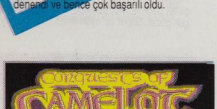
CARTHAGE

Psygonosis'i bilmeyenyok. Firma birçok türde çıkarttığı harika oyunlarla gönüllerden hakkı bir yer edindi. İşte onların çıkarttıkları bir strateji oyununda bizde büyük beğeni topladı. Eski Roma zamanı Kartacalılar ve Romalılar arasında amansızca devam eden savaşa bizde girince ortaya Carthage çıktı. Amacımız bir komutan olarak Kartacayı korumak ve Romalıların eline geçmesini engellemek. Bu o kadar kolay bir iş değil çünkü Romalılar çok güçlüler. Kahramanca savaşıp şehri korumak sizin elinizde. Keskin zekanızı zorlarken aralarda çıkan Arcade sahnelerinizde uğraşacaksınız. Arcade sahnelerindeki grafiklerde çok güzel. Oyunun atmos´ ..de üst düzeyde. Psygnosis, Arcade'den başka oyun yapamaz diyenleri yanıttı.



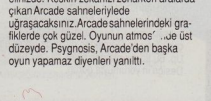
ESCAPE FROM COLDITZ

Escape From Colditz hapishane oyunlarına yeni bir boyut getiriyor (öyle oyunlarımı vardı?) . Oyunda Almanların sıkı korunan Colditz kalesinden kaçmaya çalışıyorsunuz. Bu kale esir kampı haline getirilmiş ve bizimde buradan kaçırmamız gereken dört mahkumumuz var. Bunlar İngiliz, Amerikalı, Polonyalı ve Fransız. Her mahkumu fonksiyon tuşlarıyla ayrı ayrı yönetebiliyorsunuz. Oyunda muhafızlara tek tek yapay zeka verilmiş. Kalenin kendisi zaten bir labirent, bir de muhafızlar zeki olunca işimiz bayağı zor oluyor. Tüneller kazmanız, kilitli kapıları açmanız ve gerçek mahkumların yaptığı birçok şeyi yapmalısınız. Grafikler izometrik ve güzel, sesler idare eder ama asıl iyi olan oyunun atmosferi.



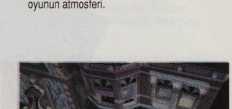
CONQUESTS OF CAMELOT

Bizim dergide Sierra'ya kötü laf edemiyorsunuz. Adventure'ları çok yavaş dedik bir öldürmedikleri kaldı. Evet Sierra oyunlarıyla Dünya'da birçok hayran kitlesi oluşturdu. Conquests of Camelot'da bu firmanın bir oyunu. Oyunun konusunu milyon kere dinlediğimiz Artur efsanesi oluşturuyor. Artur'un karısı ile arkadaşı arasındaki yasak aşk krallıkta uğursuzluk getirmiştir. Bu lanetin bozulması için tek çare kutsal kadehtir. İşte bunu bulmak için Artur yola çıkar ve sizde maceraya atılırsınız. Grafikler Sierra'nın herzaman kullandığı noktalama tekniğiyle yapılmış. Bu teknik bazılarının hoşuna gitsede ben beğenemiyorum (gelmeyin üstüme) . Ama diğer özelliklerıyle çok güzel bir oyun. Uzun bir maceraya atılmak istiyorsanız mutlaka oynayın.



CENTURION

Beş yıldır Amiga kullanıyorum ve hemen hemen Amiga'da çıkan tüm oyunları biliyorum. Bana en çok hangi firmayı beğendiğimi sorsanız, hiç düşünmeden Electronic Arts derim. Sebebi basit. Bu firmanın piyasaya sürdüğü oyunların ... bir şaheser. Şimdi sizlere bu ... şaheserlerinden biri ... tanıtacağım. Oyun ... geçiyor. Sizin ... yerden ba... İmparatorlu... uğraşıyorsun ... bir çok şey va... araba sürebiliyo... gladyatör döğüş... Grafikler harika, sesler nefis, atmosfer etkileyici. Bir oyundan başka ne beklenebilir bilmiyorum. Bir şaheser.



CRUISE FOR A CORPSE

Delphine Software, tanınmamış bir firmayken çıkarttığı Future Wars ve ünlerine ün katan Operation Stealth'den sonra Cruise For A Corpse ile hem yeni bir ... oluşturdu hem de mükem... nun konusu biraz ... asla. Siz bir ... zengin ... ...ünü ...şete bakarken ...ye beraber kafanızda ... ertesi sabah ayıldığınızda ...meye başlarsınız. Delphine oyunlarında arkaplanlar grafiklerini bitmap, adamınızı isde vektör grafik olarak çizmiş. Harika bir oyun.

1992 ÖZEL

64'ler sayfa 10

91'in EN İYİLERİ 91'in EN İYİLERİ 91'in EN İYİLERİ



KILLING CLOUD

Şimdi açıklayacağım, ülkemize geldiğinden beri kimsenin anlamadığı bir oyun. Ben burada bu oyun mükemmel diye tepinip dururken bir Allah'ın kulu çıkıp bana katılmadı. Oyunumuzun adı Killing Cloud. Gelecekte San Francisco'yu zehirli Toxic bir bulut kaplamıştır ve bulut çökelenler dışındaki binaları karanlığa gömmüştür. Bu yüzden bulutun altında kalan karanlık kısımlarda bir çete türemiş ve şehri yoketme planlarına oluşturmuşlardır. Amacınız San Francisco polis memuru olarak şehrin başına bela olan Kara Melekler çetesini ortadan kaldırmak. Bunun için birçok görev çıkacaksınız. Size ağ füzeleriniz ve suçluyu karakola götürmek için P.U.P araçları yardımcı olacak. Bitmap ve Vektör grafikleri harika, sesleri ve müzikleri nefis, atmosferi olağanüstü. Lütfen oynayın.



TURBO CHALLENGE II

Dergiden içeri girdiğimde herkezi birbirine girmiş bir halde buldum. Serkan Sahin'e derginin kırık joystiği ile vurmak isterken Şahin'de Serkanın alnını isırıyordu. Tabi bu arada Bahadır'da boş durmayarak bilcümle tüm assemblel komutlarını sayıp dökerek bayılmaya çalışıyordu. Çok sebebi uzun zamandır beklenen Turbo Challenge'ın gelmiş olması. Oyunun kodlarıyla beraber herşeyimi kaybıyacağımı ama ben yenilikleri bir anlatayım. İlk oyundaki kaçınca pozisyonda bulunduğunuz hedefiniz ve zorluk dereceleri kaldırılmış ve onun yerine zamana karşı yarıştığınız seksiz pist konmuş. Her pisti bitirince size diğer bölümün kodu veriliyor. Oyunda orman, gece, sis, kar, çöl, otoyol, göl ve yağmurlu bölümler bulunuyor. Bu hızlı ve mükemmel oyunu kaçırmayın.



MERCS

U.S Gold, kalitesini taktir ettiğimiz bir firma. Süper Arcade'ler ile herzaman liste başı olmayı başaran bu firmanın şaheserlerinden biride Mercs. Amerikanın devlet başkanı kaçırılır ve Afrika'da hapiste tutulmaktadır. Tabi onu kurtarma görevi her zamanki gibi süper komando olan size düşer. Tabi bu iş o kadar kolay değil tam sekiz bölümden zor bölümde devamlı savaşacaksınız. Biliyorsunuz piyasada bana benzer konulu birçok oyun var ama Mercs tamamen onlardan bir farklı üstün. Nedenini anlatmaya bir halde gerek yok. Herzamanki gibi U.S Gold kalitesindeki grafikler, ses efektleri, oynanabilirlik ve atmosfer. Oyunda birçok değişik silah kullanabilmeniz ve iki kişi beraber oynayabilmeniz zevkinizi dahada arttıracak.



LEMMINGS

Şirin yaratıklarla dolu bir dünyada, gayet çıldırtıcı görevler yapmak ve isterseniz yılın oyununa aday gösterilebilecek Lemmings tam size göre. Psygonins'in piyasaya sürdüğü bu zeka oyununda amacınız Lemming adındaki ufacık şirin yaratıkları düştükleri cehennemden çıkarıp kendi dünyalarına götürmeye çalışmak. Bunun için Lemmingslere birçok emir verebiliyorsunuz. Bunlar onlara toprağı kazdırmak, tırmanmalarını sağlamak, köprüler yaptırmak gibi komutlar. Tabi bunlar kısıtlı ilk başlarda kolayca çıkış kapısına ulaşmanız için onlara doğru bir emirin bile verilmesi ölüm. Ortalarda yapmanız gereken 100'den fazla görev var. Zeka oyunlarına yeni boyutlar getiren bu oyun gerek Super Grafik ve animasyonlarıyla, çok sayıda komik ve güzel müzikleriyle bir harika.



MAGIC POCKETS

Bitmap Brothers bu güne kadar kötü veya vasat bir oyun çıkarmayan tek firmadır. Bu firmanın her oyunu uzun süre üzerinde uğraşılmış, birçok kez test edilmiş ve harika efektlerle donumuze getirilmiştir. Loods'dan sonra fazla beklemeyen firma Magic Pockets'i çıkarttı. Oyun gerçekten bir programcılık harikası. Şirin mükemmel grafikler, sesler, atmosfer ve espriler oyunu işte başı yapan faktörler. Bitmap'in oluşturduğu yaramaz çocuğun bisikleti çalınınca kötülerle savaşmak ve bisikletini geri almak için yollara düşer. Oyun birçok bölümden ve birçok bölüm de beş ayrı kademeden oluşuyor. Moralinizi bozmak gibi olmasın ama oyun bayağı zor. Yinede sizin bu zorluğu aşacağınıza eminim çünkü oyunu başlarsanız bırakamıyorsunuz.



MIDWINTER II

Bir ajanın düşüncelerini düşünmek, onun duygularını yaşamak istermisiniz? İstiyorsanız Midwinter II'ye buyrun. Oyun muhteşem atmosferiyle sizi büyüleyecek. İlk önce karla kaplı bir dünyada özgürlük mücadelesi veren insanların bu savaşlarına kazanmalarına yardım ettik (Midwinter I'de) . Göreviniz bitti diye yan gelip yatarken bir süre sonra havaların isınmasıylaberaber dertler başladı ve insanlar yine mücadelelerine başladılar. Yine onların özgürlük ateşlerine katkıda bulunmanız gerekiyor. Oyunda 40'dan fazla ada bağımsızlığına kavuşmayı bekliyor. Bunları kurtarmak en az 1-2 saat sürüyor. Oyunun getirdiği en büyük yeniliklerden biri de ajanınızın yüzünü ve diğer özelliklerini oluşturmanız. Bu müthiş oyunu mutlaka görün.

Kahretsin, YAŞLANDIK

Yine karmakarışık bir yıl yaşadık. zaten doğduğumdan beri bana sakin huzurlu bir tanesi rast gelmedi. Yine insanlar birbirlerini yedi, fiyatlar arttı, Fenerbahce San Francisco depremindeki bir sismografın çizelgesi gibi bir grafik çizdi, Irak ortalığı karıştırdı, seçim oldu, bazı şeyler moda oldu, bazı şeylerin modası geçti, zenginler daha zenginleşti, insanlar doğdu insanlar öldü. Tabii bunların hiçbiri (Fenerbahce hariç) ne sizi ne de beni uzaktan yakından ilgilendirmiyor. Çünkü bunların çoğu olurken biz gözlerimizi monitörlerimize yapıştırmış kendi silikon dünyalarımızla uğraşıyorduk. Dışarda doğan güneş, kopan fırtına gibi



Deuteros: İşte geçen sene sabahlara kadar oynadığımız oyun. Tartışılır ama belki de senenin en iyisi!

ufak tefek doğal olaylarla ilgilenmedik bile. O zaman bizde geçtiğimiz yılın bizi ilgilendiren bölümünü inceleyelim. Bakalım bilgisayarların karmaşık dünyasında neler olmuş, kim kimi yemiş ve hepsinden önemlisi koca bir yılın geçtiğinin farkına varmamızı engelleyen hangi oyunlar olmuş.

CDTV

İşte yılın yılan hikayesi. Zaten Commodore hep böyle olmuştur. 64'ün ilk yıllarını hatırlayın. Spectrum'dan iki kat daha kaliteli bir alet olmasına rağmen piyasayı bir türlü ele geçirememişti. Amiga'da ilk bir kaç yıl ATARİ ST'nin gölgesinde kalmıştı. Şimdi de Commodore'in yeni bebeği CDTV bir türlü hakettiği yere gelemiyor. Aslında bunun en büyük suçlusu yine Commodore, çünkü bebek nerdeyse sakat doğdu. CDTV herkesin beklediği FMV (Full-motion-video) özelliğini taşımıyor, söz verilen CD sözlük ve Lemmings CD'leri hazır değil, alet söz verilen tarihte hazır olmalı falan filan. Yine de geçen sene herkesi en çok ilgilendiren konulardan biri CDTV idi, Çünkü bilgisayar uyuşturucu gibidir. Her zaman insan daha fazlasını ve daha etkilisini ister. Amiga'ya alışan insanları ancak CDTV tatmin edebilir.

VIDEO TOASTER

Hava durumunu anlatan gıcık adam var ya, hani onun arkasında haritalar çıkıyor, veya haberlerin jeneriğinde bir sürü görüntü ve grafik geçip duruyor. İşte bunları yapmak şimdiye kadar hep yüzbinlerce dolar değerinde grafik iş istasyonları gerektiriyordu. Taa ki NewTek firması Video Toaster (VT) denen aleti geliştirinceye kadar. VT yapılı bir Amiga 2000'e (yani bol hafıza, dev bir hard disk, hızlandırıcı,kamera, genlock falan) pahalı grafik iş istasyonlarının bütün özelliklerini kazandırıyor. Yani Amiganızı bir canavara çeviriyor. Bu alet ve yetenekleri ortalığı o kadar karıştırdıki Times'a bile çıktı. VT



SILENT SERVICE II: Birincisinin hayranları için belki de hayal kırıklığı ama yine de iyi bir simulasyon.

sadece 1991' de değil, önümüzdeki birkaç yıl içinde Amiga piyasasına damgasını vuran alet olacağa benziyor.

METALLICA

Kapkara bir albüm kapağının altına gizlenmiş mükemmel bir kaset, "Rock Star" kompleksine kapılmamış dört baba adam ve giderek kanımıza giren bir efsane. 91 Metallica'nın metal dünyasındaki liderliklerini pekiştirdiği yıl oldu. Senenin ilk kısmında albümün kayıtları nedeniyle sessiz kaldılar ama albümün çıkmasıyla beraber dergide ve geri kalan her yerde Metallica çağı başladı. 92'yi bir



EDDIE'S POOL: Bir süre için 64'lerde en fazla oynanan oyundu ama sonra tacını LOTUS II'ye kaptırdı.

IYORUZ

türlü ülkemize gelmeyecek turnelerde geçirecekler, bize de kasedi durmadan dinlemek düşecek.

IBM PC

Çok değil bundan sadece bir iki yıl önce PC'ler babaların ofisinde duran monochrome sıkıcı aletlerdi. Muhasebe, envanter gibi bütün sıkıcı işler bu aletlerle yapılırdı ama saat beş oldu mu herkes onları tozlanmaya bırakıp eve "metreslerine" yani



SILKWORM IV: Shoot-em up alanında yeni ufuklar. R-TYPE II bile onun yanında sönük kaldı.

Amigalarına koşardı. Geçtiğimiz sene içinde çok şey değişti. Artık sadece iş değil, eğlence piyasası da öncelikle bu aletler için çalışıyor. Kalbim parçalanarak söylüyorum, eğer simulasyon, strateji gibi derin oyunlardan hoşlanıyorsanız size tavsiyem, bir Amiga değil, VGA kartlı, 486 bir PC olacaktır. Origin, Dynamix, Sierra gibi firmaların PC'lere öncelik vermesi her "olgun" oyun manyağını bu aletlere mahkum ediyor.

SİMULASYONLAR

Her alanda olduğu gibi simulasyon alanında da modanın borusu ötüyor. 1990 yılı tankların yılıydı, nerdeyse çıkan her üç simulasyondan ikisi tanklarla ilgiliydi. Bu sene ise ilgi daha çok Birinci Dünya Savaşı'nın çift kanatlı ilkel uçaklarınaydı. Bazılarını hala göremedik ama Wings, Blue Max, Knights of the Sky, Red Baron gibi 'megahit' oyunlar hep bu konuyla ilgiliydi. Nedendir bilinmez bütün firmalar sanki söz birliği etmiş gibi bu alana yöneldiler. Gelecek sene mi? Kristal küreme bakıyorum ve 1992'de helikopter simulasyonlarının borusu ötecek diyorum.

STRATEJİ

"İzometri rules" 1991'in sloganı buydu. Seksenlerin ortalarında ULTIMATE Firmasının yarattığı bu oyun sistemi firmayla beraber mezara gömülmüş gibi görünürken birden reinkarnasyon geçirerek yeniden moda oldu. Powermonger, Utopia, Robin Hood gibi oyunlar hep izometik grafik sistemleri kullanarak inanılmaz başarılara ulaştılar. Konu olarak geçen yılın



DARKMAN: Binlerce birbirine benzeyen Ocean oyunundan sadece biri.

karmaşık askeri senaryoları yerlerini "toplumsal" senaryolara bıraktılar. Artık stratecileri sabahlara kadar oturtan konular çamura saplanıp kalmış tank bölükleri değilde insanlarına **yeterli yiyecek bulmak.**

Populous'un başlattığı "tanrı" oyunları furyası var gücüyle sürüyor. İnsanlar artık sadece askerlerle değil toplumun bütün dertleriyle uğraşmak istiyorlar. Strateji alanına damgasını vuran bir diğer özellik ise neredeyse SSI dışında artık sade grafikli bol rakamlı oyun yapan firma kalmaması. İzometrik veya değil artık her firma strateji oyunlarını



HERO QUEST: Anlayana saz. Bu oyunun tadını sadece kutu FRP'lerden anlayanlar çıkarabildi.

görsel açıdan da mümkün olduğu kadar güzel yapmaya çalışmaları. Kristal kürem bana seneye de piyasanın böyle devam edeceğini, Populous II (EA), Civilization (Microprose) gibi oyunlarla "tanrı" oyunları modasının süreceğini söylüyor.

ADVENTURE

Adventure 1991'de en büyük gelişimi gösteren alanlardan biri. Text adventure hak ettiği erken bir ölüme doğru hızla giderken bu senenin galibi klas grafikli ikon adventure'lar oldu. Özellikle Delphine, Sierra'nın tahtını iyice salladı. Dış kulvarda

ise Accolade iki (King ve Destiny) orta kalite adventure'la piyasada var olduklarını ispat etti. Senenin sonunda genel durumu bakarsak Sierra ne yaparsa satıyor ama asıl dikkat etmemiz gereken firma Delphine. Özellikle yeni geliştirdikleri polygon grafik sistemi çok gelecek vaad ediyor. Bu arada sistemlerini yenileyen Text'in taçsız kralları Magnetic Scrolls da hayranlarına umut veriyor. Ben ne yaparsam yapayım önümüzdeki



GODS: Bitmap'lerin klaslarını konuşturdukları oyunlardan sadece biri.

senenin yıldızları arcade sahnelerle sulandırılmış ikon adventure'lar olacak. Bu arada Dynamix Firmasını da alan Sierra'dan ortalığı karıştıracak birkaç oyun beklemek yerinde olur.

ARCADE

Bu tür oyunlardan hoşlammam ama dışardan bakan biri olarak söyleyebilirim ki 1991'de çok satan her oyun şöyle yada böyle başka bir medyaya dayanıyordu. Yani 1991 galipleri genellikle filmleri konu alan oyunlar oldu. Rezalet Turtles bile bir numaraya kadar çıktı. Özellikle Ocean yeni çıkan her " hit " filmin haklarını satın alarak servetine servet kattı. İşin tek kötü tarafı filmleri konu alan oyunların giderek birbirlerine benzemesi. Piyasa genellikle birkaç ayrı level'dan oluşan (Darkman, Terminator 2, Robocop 2) ama birbirlerine aşırı derecede benzeyen oyunlarla doldu. Sadece Bitmap Brothers, Gods ve Magic Pockets gibi iki orijinal oyunla piyasaya biraz



MANCHESTER UNITED EUROPE: Sadce Kick Off oynamaktan sıkıldıysanız almanız gereken bir oyun.

hayat verdi. Kristal kürem 92'de de aynı şeyin süreceğini ve film , dizi falan hakları olmayan firmaların avuçlarını yalayacaklarını gösteriyor.

SHOOT'EM-UP

İşte size gelişiminin sonuna yaklaşan bir alan. Bir shoot'em up'ta yapılabilecek herşey en azından birkaç kez yapıldı onun için artık bunlarda ağzımızı açık bırakacak oyunlar pek göremiyoruz. Yine de Silkworm IV bu senenin en iyisiydi. 91 modası bol silah,dev level sonu canavarları ve iki player seçenekleriydi. R-Type II, Frenetic gibi zevkli oyunlar bile ne yazık ki sıradan kaldılar. Giderek yorulan kürem 92'de daha bir sürü sıradan oyun beklememizi ama fazla umutlanmamamızı söylüyor.

FRP

Dungeon Master çıktı, mertlik bozuldu.Artık kimse ilk üç Ultima veya eski Krynn serisinde-



PROFLIGHT: Kainatın en zor oyunlardan biri. Sadece gerçek pilotlar için.

kiler gibi oyunları kabullenmiyor. Özellikle Eye of the Beholder FRP piyasasını iyice karıştırdı. FRP piyasanın en dikkat çekici özellikleri yeni ve geliştirilmiş grafikler ve giderek büyüyen oyun alanları. Might & Magic ve Wizardry gibi oyunları bitirmek için insanın oldukça uzun ömüre ihtiyacı var. FRP'cileri parlak günler bekliyor. Hem grafikler gelişiyor, hem de oyunlar derinleşiyor.!!!

FİRMALAR

Eski günlerde bir kişi otururdu, müziğiyle, grafiğiyle bir oyun yapardı, sonra bunun plastik bir torbaya koyup kapı kapı dolaşıp satardı. Ama artık zaman değişiyor, bilgisayar firmaları giderek devleşiyor. Son birkaç sene içinde başlı başına bir endüstri oluşturdular. Şimdi bakalım zengin dostlarımız 91'de neler yapmışlar:

GREMLIN: Bana sorarsanız yılın firması. Lotus'la başlayan çıkışlarını Toyota, Suzuki, Supercars2 gibi bir dizi yarış oyunuyla sürdürdüler. Bir zamanların sıradan firması (Skıdz, Venus) 91 sonunda elit kesime girdi. Şimdi bu satışlardan kazandıkları parayla yeni hitler



THUNDERHAWK: Core Design'ın ilk simulasyon denemesi hiçte fena sayılmaz, aslına bakarsanız bayağı iyi olduğu bile söylenebilir.

hazırlamalarını beklemek doğal olur.

OCEAN: Denizde kum Ocean'da para. Ne zaman yeni bir film çıksa Ocean hemen atlayıp oyun hakları satın alıyor. Böylece daha fazla para kazanıyor.Bu kısır döngünün tek kötü tarafı Ocean oyunları giderek birbirlerine benzemeye başlıyor. Batman'den beri bütün film konulu oyunlar hep değişik level'lı sıradan şeyler. 91'de gördüğümüz Robocop 2, Terminator 2 ve Darkman gibi oyunlardan daha fazla bekleyin ama bu arada bayağı ilginç olacakmış gibi görünen Robo-

cop 3'e ve Epic'e dikkat edin.
RENEGADE: Bitmap Brothers sonunda Imageworks'ün code köleliğinden kurtulup kendi firmalarını kurdular. Bu isimle çıkardıkları Gods, Magic Pockets Bitmap'lerin ünlerini hak ettiklerini gösterdi. Bana sorarsanız şu anda piyasanın en "güvenilir" adamları çünkü yaptıkları her oyun birinci sınıf olacağına emin olabilirsiniz.
CORE: Piyasanın yeni çocukları CORE, Corporation'la başladıkları başarılarını sürdürüyorlar. En belirgin hataları her telden çalıp bir türlü hak



LEMMINGS: Ne diyebilirim ki, bu da tartışılır ama belkide yılın, hatta hatta son birkaç yılın en iyi oyunu.

ettikleri hit'i yaratamamaları. Warzone, Frenetic, Thunderhawk'ın hepsi iyi oyunlar, ama hiçbiri gerçek bir hit değil. Biraz Bitmap'leri örnek alıp "çok oyun değil, iyi oyun" prensibini benimseseler iyi olur.
CINEMAWARE: İşte yılın şoku. Herkesin favori firması Cinemaware yayıncılık hayatına veda etti (programcılığa devam ediyorlar) . Firma ekibinin yarısının işine son verdi. Uzun zamandır beklediğimiz TV SPORTS SOCCER ve BASEBALL galiba piyasaya çıkacak ama Cinemaware'in kendini toparlaması biraz zaman alabilir.
U.S.GOLD: U.S.Gold 91'de büyük adımlar attı. Lucas Film, SSI ve Delphine gibi popüler isimlerin Avrupa haklarını satın alan firma bir dolu hit'i piyasaya sürdü. Size tavsiyem U.S.Gold etiketini taşıyan SEGA oyunlarını alırken dikkatli olun ama diğerlerini gözünüz kapalı alabilirsiniz. 92, U.S. Gold için çok parlak bir yıl olacağa benziyor.
TITUS: Tuttuğunu batıran firma. Titus'u Walt Disney'le olan anlaşmaları (Arachnophobia, Dick Tracy) bile kurtaramadı. Bu bÜyÜk potansiyelli oyunları bile batırmayı başardılar. Umarım 92'de toparlanırlar ama 91'de beni Crime Does Not Pay, Fire&Forget2 gibi oyunlarla kusturmayı başardılar.
MICROPROSE: Microprose'un çizgisi hiç değişmez zaten. Simulasyonun tartışmasız kralları bu sene de çıkardıkları oyunlarla kalitelerini kanıtladılar. Rail-Road Tycoon'la başladıkları kaliteli strateji çizgilerini 92'de Covert Action, Civilization gibi hitlerle sürdüreceğe benziyorlar. Nedendir bilinmez, Microprose'a her zaman ayrı bir sempatim olmuştur. Onlar da şimdiye kadar yüzümü hiç kara çıkartmadılar. 91'de F-15 II ve Rail Road Tycoun'la beni uykusuz bıraktılar. 92'de Stealth Fighter 2 ve Gunship 2000'le kimbilir neler yapacaklar. Her neyse,umarım gelecek sene geçenden daha iyi olur.

Murat'HangiYıldayız?'ADANÇ

IN	OUT
İZOMETRİK GRAFİKLER	VEKTÖR GRAFİKLER
TOPLUM STRATEJİLERİ	SAVAŞ STRATEJİLERİ
BIPLANE SİMULASYONLARI	TANK SIMULASYONLARI
LEE	LEVIS
SEPULTRA	FAITH NO MORE
CESUR ve GÜZEL	HAYAT AĞACI
TINY TOON	TAŞ DEVRİ
GREMLIN	OCEAN
CD	ORTAKÖY'den KOPYA KASET
SADDAM VIRUS	LAMER VIRUS
BART SIMPSON	TURTLES
SUPERCHARGER	QUICKSHOT II



ESCAPE FROM COLDITZ: Kimseyi inandıramasam bile bence geçen senenin en iyi ve en zevkli oyunlarından biri Colditz'di.

ATARI

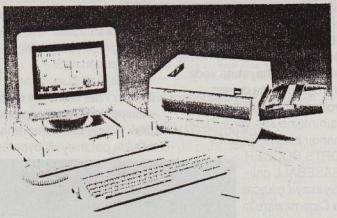
HARDWARE ve SOFTWARE DESTEĞİ İLE

ATARI 520 ST

1040 FM

Ve ATARI nihayet karşınızda! müzisyenlerin, grafiklerin, masa üstü yayıncıların, teknik adamların, eğitimcilerin ve tabii ki oyuncuların beklediği bilgisayar artık tüm özellikleriyle sizin beğeninize sunuluyor.

Atariler 512 KB'den başlayan bellekleri ve 68000 motorola serisi merkezi işlemcileri ile zaten size pek yabancı değil. Hepsinin TV modülatörü, MIDI portu, güç kaynağı bilgisayarın içinde ek bir ücret ödemeden kullanımınızda . TOS adı verilen grafik özellikli bir işletim sistemi kullanılmış, hiçbir komut ezberlemeden kolay bir kullanım sağlıyor. Sadece mouse ile formatlamadan, kopyalamaya, silmekten çözünürlük değiştirmeye kadar her işleminizi elinizi klavyenize hiç sürmeden yapabiliyorsunuz. Standart seri, paralel, hardisk ve joystick çıkışları mevcut. Modellere ve özellik-



lerine gelince;
520 ve 1040 STE: 512 KB ve 1 MB bellekle üretilmiş (update değil). Motorola 68000 serisi işlemci kullanıyor. 256 KB Rom içerisinde RAIBOW TOS ve GEM'e sahip. 8 Mhz hızında 3,5 "720 KB" IBM formatlı disket sürücü var. 4096 renklik bir paket kullanıyor. BLITTER CHIP ile grafikler hızlandırılmış, 8 Bit stereo ses, çift stereo bağlantı, üç adet programlanabilir ses kanalı ve "dahili MIDI" portu var. 640*400 ekran çözünürlüğüne sahip. Bütün bunların yanında "dahili TV modülatörü", mouse ve joystick girişleri, seri ve parelel girişler, 128 KB Rom kartuş yuvası mevcut. İstendiğinde bellek 4 Megabyte'a kadar da gemişletilebiliyor.

ATARI

ATARI

MEGA 4 STE: 4MB bellekle üretilmiş. Yine motorola 68000 serisi işlemci kullanıyor. 256 KB dahili ROM, 128 KB harici Rom kartuş yuvası içeriyor. 16 MHZ hızında ve istendiğinde 8MHZ seçilebiliyor. 3,5 720 KB "IBM formatlı" disket sürücüsü ve 48 MB dahili hardiski var. 4096 renkli bir palet kullanıyor. BLITTER CHIP ile grafikler hızlandırılmış. 8 Bit PCM stereo ses, çift stereo port, üç proglamlanabilir ses kanalı ve "dahili MIDI" portuna sahip 640*400 ekran çözünürlüğü var. "Dahili TV modülatörü" mouse ve joystick girişleri ve seri ve paralel girişler yine standart olarak kullanımına sunulmuş. Ancak bunların yanısıra Talklan, ACSI, DMA ve VME çıkışları da mevcut.

TTO 30: Motorola ailesinin en yeni entegresi olan 68030 işlemcisi kullanılmış. 8 MB belleğe sahip ve 32 MB'ye kadar gemişleyebiliyor. 32 MHZ hızında, 1280*960'lık bir çözünürlüğe ulaşabiliyor. 4096 renkli bir palet kullanıyor. 3,5 720 KB "IBM formatlı" disket sürücüsü ve 48 MB dahili hard diski mevcut. CACHE özelliğine sahip. 8 Bit PCM stereo ses, çift stereo port, üç programlanabilir ses kanalı ve "dahili MIDI" portu, iki adet seri, iki adet modem, bir adet paralel port bulunuyor. Ayrıca VME, SCSI, LAN, ACSI DMA çıkışları var.

SLM 605 Lazer Yazıcı: Hiçbir dahili belleğe sahip olmamasına rağmen ekranda görebildiğiniz "herşeyi" kullandığınız "her fontu" kağıda dökebilen çok kullanışlı bir lazer yazıcıdır. Dakikada 6 sayfa basar ve kağıda, aydınger, filme çıktı alabilir. Bilgisayar DMA portu üzerinden bağlanır.

PORTFOLIO: İşte 390 gram ağırlığında IBM uyumlu bir bilgisayar. 8088 işlemciye sahip. 5 MHZ hızında, 128 K Ram, 256 K Rom belleğe sahip. 32K, 64K, 128K'lık hafız kartları var. 64*240 pixel supertwist sıvı kristal ekranda kontrast ayarlanabiliyor ve izafi olarak 80*25 olabiliyor. Bir masaüstü bilgisayara veya yazıcıya direkt olarak bağlanabiliyor. Rom içerisinde MS DOS Lotus uyumlu tablolama, editör, adres defteri, günlük ve hesap makinesi programları mevcut.

Atari bilgisayarların disket sürücüleri standart IBM uyumlu formatlama yapıyor. Bu da IBM'de yazılmış bir metni, oluşturulmuş bir tabloyu hazırlanmış bir CAD çizimini diskete kaydedip hiçbir ek işleme tabi tutmadan Atari bilgisayarın disket sürücüsü vasıtasıyla yükleyip kullanabiliyorsunuz. Ayrıca IBM, Apple emülatör programları ve donanımları da mevcut. İhtiyacımız olan her türlü program, Türkçe klavuzlar ve ilave donanımlar da kullanımınıza sunulmuş durumda. Bütün bunların yanısıra müfredatımıza uygun İngilizce, matematik, kolejlere hazırlık, ÖSS deneme sınavı gibi Türkçe eğitim programları, İngilizce eğitim veren Anadolu Liseleri ve Kolejler için İngilizce hazırlanmış, fen, matematik, biyoloji gibi programlar, 2 ve 3 boyutlu bilgisayar destekli çizim, masaüstü yayıncılık; 12, 24, 64 kanallı müzik ve çok çeşitli oyun programları da artık Atari fiyat listelerinde yerini aldı.

Sanırız Atari Bilgisayarlar hakkında bir ön bilgi edindiniz. Önümüzdeki aylarda da çeşitli uygulamalarını ve programların sizlere yine bu sayfalarda tanıtmaya çalışacağız. Her türlü sorunuzu bize iletebilirsiniz.

METAKOM A.Ş.
Meşrutiyet caddesi no 184 Şişhane 80050 İSTANBUL
TEL:(1) 151 50 34 (8 Hat) Fax(1)151 25 10

ATARI

KRYMINI

Son zamanlarda türünden olan oyunlarda hemen göze çarpan bir artış var. Ama gelen oyunların hemen hemen hepsi alıp oynamaya değer. KRYMINI'de bunlardan biri. Ama bu oyunun oynanış tipi çok farklı. Yapmanız gereken şey ekrandaki tüm topların karelere dönüşmesini sağlamak. Ama sakın görünüşe aldanıp bu oyunun kolay sanmayın. Tüm oyun boyunca bol bol hesap yapmak lazım ve zamanınız kısıtlı. Bu yüzden oyunda bir de Save seçeneği var.

Oyunda toplar renklerine göre sırayla üst üste diziliyorlar. Sıraların yanındaki sayılar o renk topun kaç kare gidebileceğini gösteriyor. Topların hareket sayıları şöyle:

GRİ ve YEŞİL: Bir kare
AÇIK YEŞİL: Dört kare
KIRMIZI ve KAHVERENGİ: İki kare
MAVİ: Üç kare

En solda üstte zamanınız. Onun altında ise skorunuz ve High Score yazılı. Oyun sırasında zamanı çok iyi kullanmalısınız yoksa başarılı olamazsınız.

Topları hareket ettirmek için belirtecimizle hareket ettirmek istediğiniz topun üstüne gelip ateşe basın. Bir belirteç daha çıkacaktır. Bu topun nereye gideceğini gösterir. Sağa veya sola çekip bunu (Eğer topun gidebileceği başka yer varsa) oynatabilirsiniz. Tekrar ateşe basınca top hareket eder ve kareye dönüşür. Her top sadece bir kere hareket edebilir. Bütün topları oynatıp kareye dönüştürüşseniz (Umarım başarırsınız) level geçersiniz. Ama dikkat edin. Genelde en son top sıkışıp kalıyor ve kabaran hırsınız sayesinde kırık bir Joystick'iniz oluyor. Unutmayın Joystickler bedava değildir! Oyunda kullanabileceğiniz tuşlar şöyle:

S (Save): Oyunu o an diske save eder. Her level geçişimizde oyunu save edin. Çok yararlı olacaktır. Dikkat edin; eğer yalnış save ederseniz geri dönüş şansınız yoktur.
L (Load): Save'lenmiş bir oyunu load eder.
N (New Game): Level'i baştan başlatır.
<-: Oyunu başa döndürür.

Eğer benim gibi Tetrisamania'nın çaresiz bir kurbanı iseniz bu oyun kesinlikle ama kesinlikle kaçmaz. En ustasını bile en az bir ay meşgul edebilir. Alın, alın ve alın, memnun kalacaksınız. Bir hafta kadar oynayın, sonra Bakırköy'de görüşürüz. Beklerim efendim.

EVRİM ÖNAL



HNA 64

Aralık ayı ne çabuk geldi böyle. Koskoca 1991 yılının da sonuna geldik. Ne oyunlar ne programlar gördük. Sizler Mart ayında Kanal 64 ile tanıştınız. Ben de bu sayı herkes gibi izlediğim kadarıyla 1991 yılını şöyle bir gözden geçireceğim. 1991 yılına Commodore 64 olarak çok iyi başlamıştık çünkü her sene olduğu gibi 1990 yılının sonundaki oyun sıkıntısından kurtulmuştuk. Aylar geçti ve Şubat - Mart aylarında görülmemiş bir oyun furyasına kapılmıştık. Her pakette n oyun çıkıyor,oyunları günü gününe takip bile edemiyorduk. Tabii bu oyun akımında Swapper grupların büyük payı vardı. Yaz yaklaştıkça oyunlarda tükenmeye başladı ve halen devam etmekte olan oyun sıkıntımız baş gösterdi. Sene ortalarında Yayın Kurulu ile yaptığımız toplantılarda Commodore 64'e destek kitaplar çıkarmaya karar aldık ve çalışmaya oturduk. Halen hızla yol aldığımız bu çalışmanın ürününü önümüzde ki aylarda alacaksınız. 1991 Yazı sonunda ortalığı kasıp kavuracak bir haber gelmişti. Gerçi biz hepimiz bu haberi aylar önceden biliyordu ama inanmıyorduk. Telif Hakkı gelmişti. Bu yasa çerçevesinde oyun kopyalamak suç sayılacak kopyalayan ve kopya oyun kullananlar hiçte küçünsenmeyecek cezalara çarptırılacaklardı. Sıkıntılı bir kaç haftadan sonra Telif Hakkı beklenen sıkılığı göstermedi ama kanun bir defa Resmi Gazetede yayınlanmıştı. Telif Hakkı çıktığından programların fiyatı da artmıştı. Bu da Türkiye'de programcılığın artık ciddi bir uğraş haline gelmesini sağlayacak önemli bir faktördü. Hemen bir dizi eğitim programı piyasaya verildi. Her ne kadar bu programlar Amiga'da ilgi görsede beklenenden çok daha iyiydi. Daha sonra oyun yapımına girişildi. Şu ana kadar elini en çabuk tutan **LOCUS TEAM** oldu. Ve Amiga için **ASTERIX** isimli bir Adventure oyunu programladılar.Oyun AMOS ile programlamıştı. Asterix oyunun herhangi bir kopyası veya Demo bölümü ben de mevcut değil onun için herhangi bir eleştiri getiremiyorum. Ama derginde gördüğüm iki ek-



ran resminden en azından grafiklerinin oldukça güzel olduğunu söyleyebilirim. Bu arada elinizde Asterix'in bir kopyası veya demo bölümü olan varsa bana yollasın. Gerçekten oyunu merak ettim. Oyun programlama konusunda bizim dergide de bir takım hareketlenme oldu. İlk önce Şahin, Murat Omay ve Ümit'ten kurulu bir ekip Operation Wolf türü bir oyun yaptılar.Oyunu ben görmesemde eğlenceli olduğunu duydum. Bu ilk deneme yalnızca Deneme idi. Hemen sonra ben ve Kemal Deniz Aksoy **SYNTAX ERROR** yazılım grubunu kurduk ve Commodore 64 için benzeri görülmemiş bir oyunu programlamaya başladık. Herkes oyunun ismini sormakta ama isim oyun piyasaya çıkana kadar gizli kalacak. Konu mu ? Konu olarak türünün ikinci örneği ama ilk örneğinden çok üstün. Üstelik Commodore 64'de bol grafik görmek ve renkli bir oyun akışına tanık olamak isteyenler için birebir. Bekleyiniz. Evet Arkadaşlar benim gözümde 1991 yılı böyle bitti.Daha fazla maziye dalmadan bu ay ki konulara geçelim. Hemen ayın **DEDİ ve KODU**'ları.

1) Ya Amiga Amiga diyorlar ama şu alet (Veya Çağaloğlu'ndokiller) doğru dürüst bir defa bile programları basmıyor. Geçen ay ki Scroll Programlarının altta bulunanını yazıp da çalıştırmayan okuyucularımız siz bir de 60. satırın sonunda ki Sted STEP olarak değiştirin. Bakarsınız çalışır.

2) Gremlin uyuyor mu acaba ? Adresini veya telefonunu bildirinde uyuyan güzeli kaldırsınlar. Saat 12 oldu.Hani 64'de Lotus 2 ?

3) Bu sefer haklarıydı ama ... Terminator için Ocean'a dua etmek lazım. Böyle mükemmel bir oyunu ancak onlar çıkarırdı.

4) Farkındamısınızbilmem ama (İafım Metallica ve Guns 'n' Roses'a değil) son çıkan albümlerde hiç iş yok. Ne dersiniz Rocker'lar yaşlandı mı ?

5) Hiç düşündünüz mü ? Acaba bilgisayarınız olmasa ne ile uğraşırdınız ?

6) Geçen ay ki yazımdan etkilenip mektup yazanlar çoğaldı, demeyi isterdim ama galiba okulla başınız fena belada. Ne de olsa yazılılar falan. Olsun mektup yazacak hiç geçmeyen dersler var. Örnek mi ? Onu da siz söyleyin..

7) Street Rod 2 gelmedi, gelmeyecek mi ? Nasıl yaparlar bunu bize ?

8) Mektuplara başlık yazmak inanın çok zor. Ya mektuplarınıza bir başlık seçin yada bu ayki gibi sıralama yapalım. Karar sizin...

Bu ayın dedi ve kodu'ları bu kadar.Siz de her zaman olduğu gibi yakınmalarınızı,bu satırlara yazabilirsiniz.Tabii ismnizi de belirtip belirtmemeniz serbest. Şimdi de ayın mektupları :

1) Amiga için satılan 1 MB oyunlar gibi Commodore 64 için de 360 K oyunlar satılıyor mu ?

2) 360 K Ram kartı kaç liraya satılıyor ?

3) Şu Mac'in derginin bir yerine fotoğrafını koyması için kim ikna edecek ?

4) 43.sayıda mektubumun cevabına " Sana kartuşta Beast'i satalım " demişsim. Fiyatı nedir ?

5) Makine Diliyle ilgili bir köşe açamazmısınız ?

6) Yaptığım bir sprite'ı Joystick ile nasıl kontrol edeceğim ?

7) Cevaplarını verirken bir yerlere "Hakkı" yazabilirmisin ?

KAAN GÜN İdealtepe/İSTANBUL

A) Böyle bir oyun programı duymadım. Aslında bu fikir Commodore 64'ün gelişmesi için çok iyi bir fikir.Zira nasıl Amiga alan şartlanmış gibi ek Ram alıyorsa,64'çüler içinde böyle bir uygulama konabilirdi. Eminim ki oyunlar Sega kaltesine kadar yükselirdi. Ama zannerdersem hafızanın yanında özel utility programları da veriyorlar.

B) Bu kartı almak için posta masrafları dahil 1 Milyon lirayı gözden çıkarman lazım.

C) Aslında Mac bir aralar bir fotoğraf çektirmişti ama bu çok hayati bir karar olduğundan gündeme bir türlü gelemedi.Biz ismi lazım değil bir kaç kişi ile Mac'i yakaladığımızher yerde fotoğrafını çekerek kartpostal haline getirip bayramda adreslerinize yollayacağız ...

D) Shadow Of The Beast kartuşta 160 000 TL ama inan o oyun için değer.

E) Makine Dili ile ilgili Assembler köşesi geçen yıl bitti.Oldukça uzun ve yararlı olan bu köşeyi yeniden yayınlamak şimdilik olanaksız.Sen o sayıların hepsini birden bizden temin edebilirsin. Ama bekleyeceksen bu konu hakkında derlemekte olduğumuz bir kitabımız var

F) Çok basit.Ama ilk önce inşallah sprite'ını bilinçli bir şekilde yaratmışsındır Zira kullanma kılavuzundaki sprite'lar ile bütün sprite'ların hareket no'su aynı değil. Yani birinci,ikinci, üçüncü vb. sprite'ların yatay ve düşey konumlarını verirken kullandığımız rakam aynı olmaz. Bu hata her zaman acemiler için de yapılır.Benim vereceğim örnek bir numaralı sprite için.Joystick Port 2 için: İlk önce sprite'ı ekrana bastıktan sonra programın sonuna **PE=PEEK (56320)** yazacaksın. Daha sonra sprite'ın ekranda bulunan değerlerini değişkene eşitleyeceksin. Mesela sprite'ın X pozisyonu 50, Y pozisyonu 100 değerinde. Ve biz bunu hemem rastgele iki değişkene eşitleyelim.A=50 ve B=100 gibi. Harekatlenme ögeri öger gerçekleşsin. Satır



lar şu şekilde olacak.
900 A=50: B=100
1000 PE=PEEK (56320)
1001 IF PE=125 THEN POKE V+2, A+3: A=A+3: GOTO 1000
1002 IF PE=126 THEN POKE V+2,A-3: A=A-3: GOTO 1000
1003 IF PE=119 THEN POKE V+3, B+3:B=B+3: GOTO 1000
1004 IF PE=123 THEN POKE V+3, B-3:B=B-3: GOTO 1000
1005 IF PE=122 THEN POKE V+2, A-3: POKE V+3, B-3: A=A-3:B=B-3: GOTO 1000
1006 IF PE=117 THEN POKE V+2, A+3: POKE V+3, B+3: A=A+3: B=B+3: GOTO 1000
1007 IF PE=118 THEN POKE V+2, A-3: POKE V+3, B+3: A=A-3:B=B+3: GOTO 1000
1008 IF PE=121 THEN POKE V+2, A+3:POKE V+3,B-3: A=A+3:B=B-3: GOTO 1000
1009 IF PE=111 THEN PRINT "ATES": GOTO 1000
(Bu arada daha detaylı bir şeyler öğrenmek istiyorsan Basic köşesini takip etmelisin.)

G) Hakkı Hakkı (Hakkı kim ya ?)

1) Amiga'da bulunan Dungeon Master, Xenomorp,Eye Of The Beholder gibi oyunlar Comodore'da da var mı ? İsimleri nelerdir ? Siz de de bulunuyor mu ?

2) Ultima tipi oyunlar Commodore'da da var mı ? İsimleri nelerdir ?

3) Kasette en iyi Adventure ve Strateji oyunları hangileri ?

4) Monitör programı ile oyunların Assembler listesi alınabilirmi ?

5) Commodore'da en iyi monitör programları hangileri ?

6) Nota verilerek çalışan bir müzik programı var mı ? İsmi nedir ?

7) Commodore'da kasetten kasete kopya yapan bir kopya var mı ? İsmi nedir ?

CÜRKAN GÖKALP

A) Saydığın oyunlardan Xenomorp 64'de var. Dungeon Master'ı kesin olarak bilmiyorum. Ama Eye Of the Beholder henüz yok.Buna benzer bir çok süper oyun Commodore'da var ama kasette sınırlısayıda. Eğer disk sürücün varsa bana bildir sana bir sürü süper FRP sayayım. Ben de bir arşiv yaptığımdan bir çoğu mevcut.

B) Ultima zaten ilk önce Commodore 64'de çıktı.Daha sonra bir çok serisi geldi.Ben en son versiyonunu kaçırdım ne yazıkki.

C) Adventure olarak Masters Of The Universe, Kayleth,Demigod,Nightwing bayağı oyalayıcı. Strateji olarak kasette Guadalcanal, Power At Sea,Supremacy.

D) Evet "D" komutu vererek ekrana Assembler listesini dökmen mümkün.

E) Kartuş üzerindeki monitör programları her zaman en kolay kullanılanlardır ama onların da yetersiz kaldığı durumlar olabilir.Dergimizde iki yıl önce dökümü verilen monitör programı program olarak en işe yarayan monitör programadır.

F) Music Shop isimli programda her türlü nota ve müzik elemanlarını sayfalara dizerek çalışman mümkün.

G) Kasetten Kasete kopya yapan düğüm en iyi ve güvenilir kopya programı Tape To Tape V1.0 isimli program. Bunun kıramadığı reklamlı veya özel turboları Palmiye Cracker isimli programla da kırman mümkün.

1) Champion Of The Raj oyununda nasıl savaşacağım.Nasıl bir taktik uygulamalıyım ?

2) Cruise For A Corpse kaç disket acaba ?

3) Commodore 64 oyunu olan Speed King'in, Amiga 500 versiyonu var mı ? Yoksa buna benzer bir veya bir kaç oyun söyleyebilirmisin ?

4) Conan, Mister NO, Alaska vb. çizgi roman okurmusun ?

DEMİR TUNCEL Bakırköy/İSTANBUL

A) Maalesef hiç oynamadığım bir oyunu bana sormuşsun üzgünüm.

B) Tam 5 disket.

C) Galiba yok ama motorsiklet yarışlarından (simulasyon olmayanlar) Harley Davidson,Super Scramble Simulator, Super Hang On'u alabilirsin.

D) Eskiden yalnızca Conan okurdum.

1) Graphic Adventure Creator hakkında bilgi verirmisin ? Kasette olma ihtimali var mı ?

2) Kasette bir kaç FRP ve strateji önerebilirmisin ?

3) Ekim sayısında 64 için açıkladığınız Shadow Dancer'da kullandığımız resimdeki grafikler gerçekten 64 grafiği mi yoksa Amiga'ya mı ait (Çok merak ettim)

4) Jinxter adlı adventure'nin konusunu açıklayabilirmisin ?

5) Last Ninja III oyununu ne zaman açıklamayı düşünüyorsunuz ?

6) 64'de en iyi simulasyon hangisi ?

7) Kanal 64 4 sayfa olmalı.

EMRE VARIŞLI /Somewhere in Time

A) Bu program sadeceğili ile grafik çizip adventure oyunu dizayn edebilirsin. Ama piyasada bulunan tek parça kaset versiyonunu eksik. Çok parçalı disket versiyonunu bulman lazım.

B) Heroes Of The Lance, Supremacy....

C) Evet o grafikler 64'e ayitti.

D) Benim bildiğim kadarıyla kendini öldürmeye çalışan bir adamı yönetiyorsun.

E) Bu sayı bir aksilik olmamışsa Last Ninja III karşınızda...

F) Red Storm Rising...

G) Daha fazla mektup lazım....fazla

1) Great Escape ve Rastan Saga oyunlarının Amiga Versiyonu var mı ?

2) Billy The Kid oyununda Tabanca, tüfek, kurşun satan dükkan var mı ? Varsa hangi şehirde ?

3) Bana iyi bir müzik programı söylermisin ?

4) Nobunaga acaba bir strateji oyunu mu ?

TURHAN TUNCEL

A) Hayır yok.Daha doğrusu ben rastlamadım.

B) Maalesef yok.

C) Notalarla çalışmak istiyorsan Music Shop,Makine kodu ile yazmak istiyorsan Rock Monitor 4'ü tavsiye ediyorum.

D) Evet strateji oyunu.

1) X-OUT'da sonsuz hakka geçebilmek için bir şifre var mı? X-OUT'un shop kısmında hangi silahları almam yararlı olur. Bunları oyunda nasıl kullanabilirim ?

2) Fighter Bomber'da pilot ismini Kyle olarak girdim halde istediğim görevi seçemiyorum.Neden ?

3) Multi Ice Kartuşu tam olarak ne işe yarar? Ve piyasa fiyatı kaç liradır ?

4) Castle of Terror'de Dracula'nın yanına geldiğimde öldürmek için ne yapmalıyım ? Ayrıca hazine odasına geldiğimde odadan nasıl çıkabilirim ? Bu oyun hakkında ipuçları verebilirmisiniz ?

5) Ninja Turtles 'ın dördüncü bölümünü nasıl geçebilirim. Eğer oyun hakkında bilgin varsa yazabilirmisin ?

6) Last Ninja II'de sopayı almadan önce ki ilk ekranda aldığım beyaz perde şeklindeki cisim ne işe yarıyor ?

7) Green Breet oyunu sonsuz hak olur mu ? Olursa nasıl ?

ÇAĞRI YILDIZ /SAMSUN

A) Bende ki kopyası Trainer yani sonsuz hak. Ayrı bir şifre bilmiyorum. Shop kısmında bizzat tavsiye edeceğim bir silah yok senin zevkine kalmış. Silahı alman zaten onu kullanman anlamına geliyor.

B) Her kopyada bu kod çalışmaz hele kasette oynuyorsan iyice ümitsiz.

C) Multi Ice kartuşunun en önemli görevi oyunları kırıp kopyalamasıdır.Piyasada Multi Ice II, III,VI diye üç çeşidi vardır. Bunlardan VI en gelişmiş versiyonudur ve oyunları gerçek sonsuz hak yapar.Her birinin yirmiden fazla özelliği bulunur. Fiyatlara gelince Multi Ice II'nin fiyatını bilmiyorum zaten piyasadan kalmak üzere Multi Ice III 140. 000 TL, Multi Ice VI,190. 000 TL.

D) Bu oyunu oynayalı uzun zaman oldu.(Zaten tam çalışan,eksiksiz versiyonunu görmedim.) Ama Dracula'yı ilk ekrandaki kılıçla öldürüyordun galiba. Hazine odasından çıkmak içinde yerdeki cesetleri mi kürcalıyordun yoksa o başka bir Adventure'da mı ? Ya siz niye o oyuna taktınız hepiniz.Piyasada kaset için çok daha iyi Adventure'lar var.Cevaplarım yeterli değilse (ki değil) sen bir de Mac'a danış.

E) Bu oyuna dergice toptan ısınamadık ve boykot ettik. Bu yüzden Turtles hakkında hiç bir soruyu cevaplayamıyoruz.

F) Aldığın bu cisim daha sonraki ekranlarda beliren ve neyin nerede olduğunu parıldayarak gösteren sembollerin çıkmasını sağlar.

G) Geçen ay kaybolan (bir rivayete göre satılmış) Action Replay bulunamadı. Bu yüzden size herhangi bir Poke veya benzer kolaylık söyleyemiyorum.

1) Commodore'da kasette Larry 1 var mı ?

2) Bana kasette bir Adventure öner-

2)

bilirmisin ?
3) PC'de Larry I'de pencereden çıkıp çekici aldıktan sonra barın önünde karşıma bir polis çıkıyor,ne yapsam kurtulamıyorum ve beni tutukluyor. Lütfen acil yardım.
4) Zevkli bir oyun arayanlara Vendetta.
5) Derginize geldiğim taktirde sizden oyun satın alabilirmiyim ?
6) Supremacy ve Creatures kasette var mı ?
SERKEN BAYKAL /SAMSUN
A) Larry serisi hiç bir şekilde 64'de çıkmadı.
B) Yularılarda bir yerde böyle bir soruyla karşılaşmıştımama senin için bir kaç eklemede yapalım.Gold & Glory, Wolfman, Federation
C) Yapman gereken şey prezarvatifi (rubber) göstermen olmalıdır.
D) Katılıyorum.
E) Mümkün.
F) İkiside kasette mevcut. (Creatures ara yüklemeli)
1) Last Ninja 3,Gremlins 2,Shadow Dancer,Dragon's Lair 2, Ninja Remix, Beast gibi oyunları ne zaman açıklayacaksınız ?
2) Commodore'da kasette; kasetten kasete ara yüklemeli olan oyunları tam olarak çeken bir kopya programı var mı ? (Copy Board her oyunu çekmiyorda.) Sizden temin edebilirmiyim ?
3) Freeze Machine ara yüklemeli oyunları kasetten kasete tam olarak çekebilirmi ? Sprite Killer özelliği bu kartuşta var mı ?
4) Neden derginiz artık poster türü ekler vermiyor ?
5) Sly Spy,Robocop 2, Turrican 2, Over The Net, Supremacy, Eskimo Games, Plotting isimli oyunlar kasette var mı ?
6) Disk 64, 1541, 1541 II' nin farkı ne ? Disk 64 diğerleri ile %100 uyumlu mu ?
7) Last Ninja 3'de kağıtları alayorum (3. Bölüm) ama çıkışı bir türlü bulamıyorum ?
8) Multi Ice 6'nın Multi Ice 3'den farklı özellikleri nelerdir ?
9) Herhalde övünmem gerekir, bende derginizin ilk sayı hariç bütün sayıları var ! Nisan 88'i hiç bir yerde bulamadım. Lütfen bu ilk sayıyıda nasıl temin edebileceğimi söylermisin ?
10) Nisan 91'de verdiğin joystick test programı 3 defa kontrol etmeme rağmen çalışmıyor ?
FATİH FBC Göztepe /İSTANBUL
A) Last Ninja 3 bu sayıda var. Shadow Dancer ve Beast geçen sayılarda açıklandı. Diğerleri için şimdilik bir tarih vermem mümkün değil.
B) Full Kaset Backup yapan programlar var ama tam bir randıman vereceğini zannetmiyorum.Ufak kart hatalide yapılmış olan Copyboardlar gerçekten çok kötü.Bunların plastik bir muhafaza içinde sesli ve topraklı olanları mevcut.Fiyatlarıda pek fazla sayılmaz. Bu tip aletleri İstanbul'da bulmanda mümkün. Bence hemen bunlardan al've rahat et.
C) Hayır çekemez. Sprite Killer özelliği mevcuttur. (Multi Ice'dan şaşmayacaksın.)
D) Güzel bir soru ama inan ben de yanıtını bilmiyorum.
E) Her gün piyasaya yeni ara yüklemeli kasetler çıkıyor.Bunları günü gününe takip etmek lazım. Benim bildiğim kadarıyla Sly Spy, Robocop 2, arayüklemeli olarak, Supremacy tek parça halinde kasette mevcut.
F) Farkları markaları,fiyatları,okuyucu kafaları. Bu farklar 1541 ile 1541-II arasında yok gibi ama Disk 64 kesinkes bu Driver'lar ile %100 uyumlu değil.
G) Bu çıkışı sana tarif etmem çok uzun sürer. Bu yüzden sen bu ay çıkan yazıyı oku.
H) Farkı fiyatı, menüleri,etkin Fastload'ı (Multi Ice 6),Trainer Modu (6),Ekran ayarlaması (6). Yani kısaca Multi Ice 6, Multi Ice 3'den üstün.Bir de Action Replay 6 var ki onlada Multi 6'nın farkları var. Onu hiç sorma.
H) Ben bu dergide 1988 yılından beri çalışmaktayım.Dergiye ilk geldiğim günde o sayı yoktu,bugünde yok. Ben rastlantı eseri o sayıyı çok yeni olarak bir bilgisayarcıda görüp satın almıştım.
I) Mümkündür. Bundan sonra programları çok sıkı kontrol edeceğim.
1) No Mercy isimli komando oyununda sonsuz cana nasıl geçiliyor ?
2) Silet Service'de denizaltıda diğer gemileri avlamak için torpilleri nasıl kullanmalıyım ?
3) Benim gibi spor oyunlarından hoşlananlar için bir tavsiye ?
4) Gunship isimli oyun kasette var mı ? Varsa nereden temin edebilirim ?
5) Son sorum Ghostbusters 2'nin birinci bölümü ile ilgili. Bu bölümde slime sıvısını topladım ama ikinci bölüme geçemedim. Neden ? Sorun benim kasetten mi yoksa yapmam gereken başka bir şeyler mi var ?
SERDAR VAROL Melikgazi /KAYSERİ
A) Maalesef keşke söyleyebilsem ! (Ah Action Replay neredesin ?)
B) Gemileri hedefleyip "T" tuşuna basarak.
C) Heralde bütün olimpiyat oyunları vardır sende.Geçen aylarda yeni olarak Mark Set Go isimli çok bölümlü bir oyun geldi.
D) Gunship kasette var.Hatta bu oyundan bir ara Beşiktaş Bilgisayarda bol bol mevcuttu.
E) Benim bildiğim kadarıyla bu sıvıyı toplaman yeterli. Zannedersem senin kasetin hatalı çekim.
1) Multi Ice III ile oyun textleri nasıl alınıyor ?
2) Crack versiyon ne demektir ?
3) C-64'de 4 toplu bilardo var mı ? En iyi bilardo oyunu hangisi ?
4) C-64'de en iyi Pankreas oyunu hangisi ?
5) Track Suit Manager League C-64'de çıktı mı ?
6) Basic dili ve bilgisayar programcılığını nereden öğrenebilirim ?
7) Gremlins II'nin dördüncü bölümünde G harfini bulamadım. Nerede olduğunu biliyormusun ?
8) Ağustos,Eylül, Ekim 88 sayılarını tam olarak nasıl alabileceğini açıklarmısın ?
9) Super Star Soccer'da ana menüyü bulamadım ne yapmalıyım ?
10) 40.sayıda son sayfada Nintendo firmasının çıkardığı Super Famicom adlı bir aletten söz ediliyor. Bu alet hakkında bilgi verebilirmisin ?

SAVAŞ AKYAVAŞ Gemlik /BURSA
A) Textlerin alınması ile kastetiğin textlerin değiştirilmesi ise bunu en basit olarak Modify Text seçeneği ile yapman mümkün. Burada ilk önce yeni isimi yazıp daha sonra araya = işareti koyarak eski yani orjinal ismi yazmalısın. Bundan başka bir yol daha var. Oyunu kartuş ile kırarak kopyala. Daha sonra fastload kısmından yükle. (Disk Drive sahibi isen işin çok kolay) Ama programı çalıştırma.Daha sonra F8 tuşu ile monitöre gir ve I* komutu ile hatızayı tara.Textleri değiştir ve RUN.
B) Crack Versiyon bir oyunun orjinal olmaması yani piyasada satılan türden çekim halinde kopyalanan ve kutulu halde olmadan satılandır. Orjinal versiyonla en önemli farkı her zaman mutlaka çalışma ihtimalinin olmamasıdır.
C) 4 Toplu bilardo görmedim. İyi bir bilardo oyunamak istiyorsan bir de 3-D Billiard'ı dene.
D) W.W.F. Wrestling'ın üstüne çıkmadı.
E) Hayır henüz çıkmadı.
F) Basic köşesi geçen sayı başladı. Henüz vakit geçmiş değil.
G) Ne kadar şanssızım. Hayatımın en büyük hatasını herhalde Ninja turtles veya Gremlins 2 oynamayarak yaptım. Her mektuptan bunlara ait sorular çıkıyor.
H) Dergimize bu sayıların tutarı olan 6000 TL ve 3000 TL'posta masrafı olamak üzere 9000 TL gönderirsen bu sayıları adresine postalarız.
I) Alınma ama bu soruna dergice çok güldük. Nasıl olur da ana menüyü bulamazsın. Kesin senin oyunun bozuk.
J) Super Famicom 16 Bitlik bir oyun makinesi. Derin bilgiler için haberin kaynağı depodaki canliya mektup yazda sevinsin garip.
Evet günler ne çabuk geçiyor. Ne olduğunu anlamadan aydan aya atlıyoruz. Hayatın şartlarından biri de bu. Bakın bir yıl ne çabuk geçti. Aranızdan biri bu yıl da geçmedi nihayet son aya geldik diye bilyor mu ? Düşünün özellikle bir yıldan fazla bir süre bilgisayar sahibi olanlar. Bir yıldan beri ne yaptınız pardon bilgilerinize ne kattınız ? Bu sorunun cevabını veremeyenler (olumsuz verenler) bence siz bu işi bilmiyorsunuz. Gücenmeyin ama işin doğrusu bu. Yani aylarca bir oyun makinesi olarak kullandınız onu.Bence bu ona yaptığınız en büyük suçtur. Bari yeni yıldan itibaren bir şeyler öğrenelim bilgilerimizi paylaşalım.Ancak ve ancak bu şekilde bir yerlere varabiliriz.Yetenekli arkadaşlar bana yazsın. Elinden bir şeyler gelmeyenlerde en azından Basic köşesini takip etsin. Her neyse bu aylık da bu kadar.Unutmadan hepinize MUTLU YILLAR .1992'de görüşmek üzere hepinize iyi bir sene geçirmeniz dileğiyle Hoşçakalın....
BARIŞ YALÇINKAYA PK 205 BEŞİKTAŞ /İSTANBUL

64 BASIC

Evet arkadaşlar yeni bir Basic yazısı ile yine karşınızdayım. Geçen ay verdiğim problemi herhalde hepiniz kolaylıkla çözdü. Yalnız problemin sonunda aylık %10 faiz yazısını yıllık %10 faiz olarak değiştirmeliydik. Bilmem farkındamısınız ama eğer ayda %10 faiz koyarak hesapladığımızda yalnız geçen ay ki komutları kullanarak program gereğinden fazla uzar. Siz en iyisi onu yıllık %10 faiz ile hesaplayın. Yapamayanlar bir daha denesin. Geçen ay ki yazımın sonundada belirtiğim gibi Aritmatik işlem operatörlerini bilmeyen yeni kullanıcılar haklı olarak problemi zor buldu. Yeni Commodorcular için Aritmatik işlem operatörlerini bu yazımda anlattım.

Geçen sayı yazıyı kapatırken size öyle bir program yapın ki kullanıcıya maaşını sorsun, yiyecek,yol ve diğer masrafları ayrı ayrı sorarak kalan parayı yılda %10 faizden bankaya yatırıp bir yıl sonra biriken parayı ekrana yansıtmanızı istemiştim. Şimdi programın yapımına geçelim :

```
10 INPUT " MAASINIZ "; M
20 INPUT " YOL MASRAFLARINIZ "; A
30 INPUT "YIYECEK MASRAFLARINIZ "; B
40 INPUT " DIGER MASRAFLAR "; C
50 K=M-(A+B+C) : REM ARTACAK PARAYI HESAPLAMA
60 T=K*12 : REM ARTAN PARANIN BIR YIL SONRAKI TUTARI
70 F=T/10 :REM FAIZ TUTARI
80 T=T+F  : REM ARTACAK PARANIN FAIZ ILE TOPLANMASI
90 PRINT " BIR YIL SONRA BIRIKEN PARA = "; T
```

Gördüğünüz gibi aslında hiçte karışık değil. Kim bilir belki de hepiniz bu kadar basit sorular sorulur mu diye bana kızıyorsunuzdur. Programda hemen dikkatinizi çeken yeni bir komut var ve siz ne işe yaradığını bile anlamadınız belki de. Bu yönergemizin ismi REM. Rem'in kullanılışı çok basit. Bir komut olarak işlevi yok. Yalnızca program içine koymak istediğiniz mesajları buradan girebilirsiniz. Tabii bu mesajları yalnızca programın listesini alan bir kişi okuyabilir. Rem komutundan sonra yazılanlar hiç bir şekilde ekrana yansımazlar.

Şimdi gelelim bu ay ki dersimize..İlk önce makinemiize işlem yaptırmayı sağlayan aritmatik operatörler. Bizim şu aşamada kullanacaklarımız :

```
+ : Toplama işlemi
- : Çıkarma işlemi
/ : Bölme işlemi
* : Çarpma işlemi
```

Bu semboller rakamlar arasında ve matematiksel değişkenler arasında kullanılır. İşlem demişken hemen konuyla bağlantılı olarak bir çok bilgisayarda temel komut görevi gören LET komutuna bir göz atalım.

LET :

Görevi komuttan sonra gelen işlemi hesaplamaktır. LET C= A+B gibi. Commodore 64 matematiksel işlemleri Let komutu kullanmadan da uygulayabildiğinden gereksiz gibi görülmektedir. Yukarıdaki ifadeyi C= A+B şeklinde yazmamız 64'ün aynı işlemi yapmasına yol açar. Bu yüzden yapacağımız programlarda pek kullanmayacağız.

GOTO :

İşte Basic'te çok sık kullandığımız bir komut daha. Bu komut aracılığı ile programın istediğimiz bölümünde istediğimiz satıra atlamasını sağlarız. Kullanımı GOTO 10,GOTO 1200 şeklindedir. Komuttan sonra gitmek istediğimiz satırın satır numarasını yazarız. Hemen örneklerini verelim

ÖRNEK 1-1 :

```
10 PRINT " COMMODORE 64 "
20 GOTO 10
```

ÖRNEK 1-2 :

```
10 PRINT " COMMODORE 64 ";
20 GOTO 10
```

Yukarıdaki iki örneği ayrı ayrı yazıp çalıştırın. Fark ekrana hemen yansıdı. Programlar arası bu farkı örnek 1-2'nin birinci satırının sonuna koyduğumuz ; işareti sağlıyor. Noktalı virgül işareti hemen sonra boşluk bırakmadan anlamı taşıyor. Yalnız Print komutu ile kullanılır diye bir şart yok. (INPUT'u hatırlayın.) Vakit kaybetmeden hemen bir sonra ki komut.

IF ... THEN... :

Basıcde karşılaştırma olayını yapan komut. Karşılaştırılacak değer IF kelimesinden sonra, koşul sağlanmışsa yapılacak işlem THEN keliesinden sonra yazılır. Bu komutta örnekler çok çeşitli olabilir. Sayılar, değişkenler, diziler ve karekterler karşılaştırma yapılabilir. Komuta örnekler vermeden önce karşılaştırma ifadesinde kullanacağımız operatörler.

```
= :Eşitleme
< : Küçüktür
> : Büyüktür
<=: Küçük veya Eşit
>=:Büyük veya Eşit
<>: Eşit Değil
```

Yukarıdaki işaretleri zaten matematikten biliyoruz. Şimdi bir sayısal örnek yapalım.

ÖRNEK:

```
10 S=607 :REM SIFREMIZ
20 INPUT " SIFREYI GIRIN "; A
30 IF A<> 607 THEN GOTO 50
35 IF A=607 THEN 40
40 PRINT "SIFREYI BILDINIZ "
50 IF A <607 THEN PRINT "VERDIGI
```

NIZ SAYI KUCUK GELDI ": GOTO 10
60 IF A>607 THEN PRINT " VERDIGI-
NIZ SAYI BUYUK GELDI": GOTO 10
RUN
SIFREYI GIRIN ? 1234
VERDIGINIZ SAYI BUYUK GELDI
SIFREYI GIRIN ? 345
VERDIGINIZ SAYI KUCUK GELDI
SIFREYI GIRIN ? 607
SIFREYI BILDINIZ
Yaptığımız bu örneği incelediğinizde hiç birinizin bu komut hakkında bir sorunu kalacağını zannetmiyorum. Şimdi aynı programı rakam olarak değilde isim olarak yapalım.
ÖRNEK:
10 X$= " ISTANBUL " : REM BU SE-
FERKI SIFREMIZ
20 INPUT "SIFRE ISMI GIRIN "; A$
30 IF A$= " ISTANBUL "THEN GOTO
50
40 IF A$<> " ISTANBUL " THEN
PRINT " OLMADI ": GOTO 20
50 PRINT " BILDINIZ !!! "
RUN
SIFRE ISMI GIRIN ? BARIS
OLMADI
SIFRE ISMI GIRIN ? GJGFU
OLMADI
SIFRE ISMI GIRIN ? ISTANBUL
BILDINIZ !!!
Ne kadar basit değil mi ? Basic'in ne kadar yüksek seviyeli bir dil olduğu işte bunun gibi kullanımı kolay ve çeşitli komutlarla belli oluyor. Bu komuttan da sonra başka bir Basic kahramanına geçelim.
FOR ...TO...NEXT :
Bu komut değişkenleri sayaç olarak kullanmanızı sağlayan kullanışlı bir komuttur. FOR'dan sonra herhangi bir değişken atanarak yapılması istenen işler sırayla satır satır girilir.Girdiğiniz emirlerin tekrar edilmesi gereken son satırından sonra NEXT yönergesi konur. (Bu arada yapılması gereken işin sayısı ve sınırları araya TO konarak belirtilmelidir.)Biraz karışık gibi görülsede aslında basit sayılır. En iyisi siz alttaki örnekleri dikkatle inceleyin.
ÖRNEK :
10 FOR A=0 TO 16
20 POKE 53281,A
30 NEXT
Bu ufak programda A değişkeni sırasıyla 0'dan 16'ya kadar değer alıyor.-
Her değer alışında hemen bir sonraki satıra atlıyor ve oradaki komutu yerine getiriyor. Next komutu ile karşılaştığında yeniden değer almak için ilk satıra dönüyor. İkinci satırdaki Poke komutunu henüz işlemedik ama eğer bir parça bilgisayarınızla uğraşmışsanız hemen bu komutu ve yanındaki rakamların ifadesini anlamışsınızdır Bir başka örnek.
ÖRNEK:
10 FOR X=1 TO 40
20 PRINT " 64'LER DERGISI " ;
30 NEXT
Bu programıda yazıp Run'ladığınızda ekrana yanyana 64'LER DERGISI yazılarının geldiğini göreceksiniz. Zannedersem bu komutu da anlamış bulunmaktasınız. Şimdi FOR komutunun bir başka yönerge ile kullanımı:
FOR ... TO ... STEP..:
Bu komutunda yukarıdakinden pek bir farkı yoktur.Yalnızca STEP yönergesinden sonra artma sayısını vereceksiniz. STEP 1,birer birer artırır, STEP 2,ikişer ikişer,STEP -1 ise başında eksi olduğundan birer birer azaltır.Hemen basit bir örnek :
ÖRNEK : 2-1
10 FOR X=0 TO 100 STEP 2
20 PRINT X
30 NEXT
ÖRNEK : 2-2
10 FOR X=99 TO 0 STEP -1
20 PRINT X
30 NEXT
40 PRINT " BOOMMM "
İki örnektede açık açık kullanımlar ortada ... Hayal gücünüzü çalıştırın Print komutunu ve renkleri kullanarak FOR NEXT yönergesi ile basit demolar yapın.
Bu ay programsal komutları burada bırakalım. Daha fazla yüklenirsem kafanız karışabilir. Bir ay içinde burada anlattıklarımı anlayıp önceki bilgilerle pekiştirirseniz garanti veriyorum ki bir çok faydalı programı yapar hale gelirsiniz.
Yazıyı bitirmeden bilgisayara direkt verdiğimiz bazı komutları size aktaralım.
RUN :
Hafıza da bulunan programı çalıştırmaya yarar
LIST :
Yaptığımız Basic programın listesini ekrana verir.
NEW :
Yeni bir program yapmak istediğimizde bu komutu vererek hafızayı boşaltırız.
CONT :
Run /Stop tuşu ile durdurduğumuz programımızı bu komutu vererek kaldığı yerden işlemesini sağlarız. Ama program kesildikten sonra hiç bir komut vermemeniz gerekir.
LOAD :
Dışarıdan numarası verili olan cihazdan bilgi yükler.
LOAD "ISIM" <TEYP>
LOAD "ISIM",1,1 <TEYP>
LOAD "ISIM",8,1 <DISK>
SAVE :
Hafızada bulunan programı kasete veya diskete kayıt eder.
SAVE "ISIM" <TEYB>
SAVE "ISIM" <TEYB>
SAVE "ISIM",8 <DISK>
Bu aylık da bu kadar. Tabii geçen ay olduğu gibi bu ayda bir problemimiz var. PROBLEM :
42 Kişilik bir sınıfta 28 kişi Matematikten direk geçmiş,26 kişi Fen grubu derslerden takıntısız geçmiş, geri kalanlar ise bütünlemeye kalmıştır.Ben sizden bu sınıfın başarı grafiğini iki ayrı ders ve genel olmak üzere yatay barlar halinde istiyorum. Kolay çözmeniz için iki ufak ipucu. Birincisi Bar dediğim grafik karekteri Negatif Space'den olucak. İkincisi belki bilmiyorsunuzdur. Bir satırda 80 kolon var, bu yüzden satırı yüze bölemezsiniz. Düşünün ve Formülünü bulun. (Unutmayın her grafik tek satırdan oluşacak) Hey sen niye babana soruyorsun onun zamanında bilgisayar mı vardı ?
Her türlü sorunlarınız için adres aşağıda serbestce yazın ....Ve derslerinizi çalışmadan gelmeyin karşıma. Ben şimdi Amos Basic öğrenmeye gidiyorum ... Bir daha ki ay kadar BYE !!!
BARIŞ YALÇINKAYA PK 205 BEŞİK-
TAŞ /İSTANBUL

TURBO TST 3 AY GARANTİ

GO WITH THE SUPER 2 JOYSTICK

Oyunlardaki
Başarınızın sırrı:

SUPER 2 JOYSTICK

Tabii ki ??



Orjinali TST'dir
ve bütün bilgisayar
satıcılarında bulabilirsiniz.

TST
TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET
Sümer Mah. 28 Sokak No:14
34770 Zeytinburnu-İSTANBUL Tel: (1) 558 12 54

1940'lı yıllar ve Avrupa'da hızla süren bir sömürge yarışı. Ve bunun pahalı ve acı dolu meyvesi II.Dünya savaşı. Karada, denizde ve havada süren bir kıyım savaşı. Ve sonuç yüzbinlerce ölü. Bir tarafta önderleri için canalarını feda etmeye hazır almanlar, diğer tarafta yanan avrupaya yardım elini uzatmış, bu diktatörlüğe son vermeyi ve en kısa zamanda okyanusun öbür tarafındaki evlerine dönmeyi hayal eden genç amerikalılar. Tarihin en kanlı savaşı kurbanlarını karada, denizde ve havada yalnız bırkmamıştı. Bu oyunda sizde bu cellatın havadaki kurbanısınız. Bu savaşta hava muharebeleri büyük ve önemli yer tutmuşlardı. Bitmeyen geceler süren bombardımanlar, saatlerce süren hava çatışmaları. Bunlar asla zamanımızdaki gibi kitlen ve yolla şeklinde savaşlar değildi. Tamamen pilotun cesaret ve kabiliyetine kalmış bu muharabeler gerçeğe çok yakın şekilde simulasyona çevrilmişler. Oyunumuzda zamanın ünlü uçakları mustanglar, uçan kaleler ve almanların müthiş icataları messeschimit serisi jet uçakları. bunun yanının da almanların V1 ve V2 bomba ve roketleri. Tam bir mücadele. Bildiğiniz anlamda tek füzeler almanların icat ettikleri roketlerkü bunlar asla güdümlü değil sadece sizin kabiliyetinize kalmış bir iş. Oyun baştaki ana menü ve arka plan resmi ile başlar. Alman birlikleri, messerschimitlerine koşan pilotları gösteren bir grafik, amerikan birliklerini ise bir B-17 önündeki askerler grafişi temsil etmektedir. Bu ana menüdeki seçenekler şöyle:

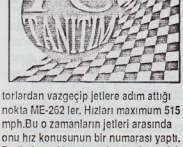
Flight School:Uçakları tanıma. Bir avcı uçağı ile dakikalarca nasıl micadele edilir, hangi uçak daha yüksek performansa sahip, F-14 ile bunlar arasındaki farklar ne, F-14 gibi uçarsam ne olur gibi soruları ve çözümlerini bu okulda zaman kabul edilmeksizin istediğiniz uçakla uçarak eğitim yapabilirsiniz. Bunu yapmadığınız takdirde çok zorlanırsınız. çünkü bir düşman uçağıyla havada cebelleşmek, mücadele etmek sabır! ve deneyim ister onun için biraz eğitim belki uzun siren bir eğitim göz çıkarmaz. En önemlisi rahatça bir B-17 kullanmak ve her makinalsının yerini kavramak, Ters takla, sert dönüşler gibi artistik hareketlerin zararlarını en iyi flight school da öğrenirsiniz.

Burada kullanacağınız uçaklar,önce almanlar olmak üzere şöyle:

FW190 A'lar: Almanların piston motorlu ilk hafif avcı ucağı. Kısaca işin başında en çok muhattap olacağınız uçaklar. İnce yapılı ve hızlı olması onu zor farkedilen ve çabuk bir uçak yapmıştır.iki çeşidi FW190 A-5 ilk modeli daha az silah alabilen hızlı modelidir. FW190 A-8 ise daha çok silah alabilen buna nazaran dengesi biraz daha hassas ve ağır olan bir uçaktır. SAbit silahları, 20 mm lik ve 7.9 luk topları vardır. ekstra bir makinalı ve bir bomba alabilir. A-8 lerın ise silahları daha etkili ve A-5 den ekstra bir yakıt tankı veya bomba alabilirler. Bu da onlara uzun mesafe uçuş avantajı sağlar.

BF109 G: Bu uçaklar FW lere göre daha ağır ve sadece avcı değil bunu yanında bombardıman özelliğinede sahip.Makinalıları daha etkili(2X20 mm lik)ayrıca üç boşluğuda tam kullanabilen bir uçak.(Center rack gibi)alman avcı uçaklarının en biyik avantajı 2 adet 21 mm lik roket kullanabilmesidir.Bunlar güdümlü değil iyi hesaplama ile atılması gereken ve bir B-17 yi düşürmek için bir tanesinin yetmeyeceği kadar etkisi olan roketlerdir. Aerial bomb ise bir avcının veya B-17 nin üzerinden geçerken ÜZERİNE atılması gereken bir bombadır. Bunun için iyi bir hız ayarlaması ve deneyime ihtiyacınız vardır. BF109 G-6 nın G-10 dan farkı fazla silah ve sabit silahlarının 20 değil 30 mm olmasıdır.

ME262JET: Ve almanların pistonlu motorlardan vazgeçip jetlere adım attığı nokta ME-262 ler. Hızları maximum 515 mph.Bu o zamanların jetleri arasında onu hız konusunun bir numarası yaptı. B-17 nin makinalılarından saniyeler içinde kurtulup tekrar saldırı pozisyonuna geçebilmesi onu korkulan bir düşman yaptı. Bu hızla amerikalıların hızlı uçağı P-51 lere 80 mil kadar fark atıyorlar. Sahip olduğu 30 mm lik topları ve alabileceği 4 adet 51 mm lik rokteleri Almanların hava ateş gücüne güç katmıştı. Bu da ME-262 lerin sadece hızı olan bir uçak olmadığının kanıtıydı.



ME-163 KOMET: Almanalar Me serisine hızla devem ettiler ve gayet ufak yapılı 163 kometleri icat ettiler. Uçakların ateş gücü büyük ölçüde rokettlere dayanması ve havada fazla kalamaması onun deza-

vantajları. Tabii bunun yanında hızı ME-262 ler kadar var. Ve FW ler veya BF ler-den dayanıklı.
GO 229 Flying Wing: Ve en son alman teknolojisi. Hızlı, saniyeler içerisinde yükselebilen ve sadece kanattan oluşmuş bir jet. Hızı ve uzun uçuş yapabilmesi onu mans ötesi görevler için biçilmiş kaftan yapıyor. Sadece kanattan oluşan bu uçağın tek dez avantajı dönüşlerde zorlanması.
Amerikan hava kuvvetlerine gelince ilk avcı uçakları olan P-47 le başlarız.
P-47 THUNDERBOLT: Savaşın başlarında en çok kullanılan avcı uçağıdır. Ağırlığı 7 ton bulan ve güçlü bir motoru olan bu uçak pilotlar arasında pilotunu eve getiren uçak olarak bilinir. Avcı uçağı olması yanında fazla yük olarak bomba taşıyabilmesi onu etkili bir avcı-bombardıman uçağı yapar.
P-51B MUSTANG: Mustang serisinin başı olan bu avcı uçakları üstün manevra kabiliyetleri ve etkili topları ile BF ve FW lerle girdikleri mücadelelerinin çoğundan sağ çıkmışlardır. BOmbardımandan daha çok avcı uçağı niteliğindedir. P-51D MUSTANG: Ve messerschimitlerin hızına rağmen, iyi manevra kabiliyeti onu bu savaşın en İyisi yapmıştır. Bu uçaklar 4950 kadar Alman uçağının yok edilmesinde rol oynaması onun kalitesinin kanıtıdır.
B-17: Ve oyunun tek bombardıman uçağı. Tam bir uçan kale. Uçağın dört bir yanında makinalısı olan , sahip olduğu taşıma kapasitesi ile taşıdığı bombalar ile almanya içlerine kadar girmiş ve çoğu imha olmuş binaya İmzasını atmıştır. Çoğu kere eskotlarıyla göreve giden bu uçaklar tek başlarına tamamen savunmasız değillerdir. Kuyruktan buruna kadar dizilmiş makinalılar onu kolay lokma olmaktan korur. Bunu en İyi kazar bir B-17 nin yanına fazla sokulmuş deneyimsiz bir alman pilotu anlar.
Flight school da size kısaca uçakları ve özelliklerini anlattık. Diğer seçenek ise CUSTOM MISSIONS seçeneği. Bu seçenek oyundaki yüzü bulan senaryolarla yetinmeyen veya kendi senaryolarını yapmak isteyenler içindir.
Historical Missions: II. Dünya Savaşı gerçekten geniş kapsamlı bir savaştı. Bu oyunda bizi ilgilendiren ise daha çok Almanya'nın hava savunması. SÜrekli gelen Amerikan saldırılarını uzun bir süre tutabilmek ve savaşın kazanılmasına yardımcı olmak. Ya da bir Amerikalı olarak kısa zamanda Alman yakıt depolarını ve havaalanları gibi değerli noktaları vurup bu savaşı kısa zamanda bitirmek. Bu bölüm ise en çok senaryo kapsıyan bölüm. Her uçak savaşın belli bir dilliminde etkin olmuş ve o zaman İçerisindeki görevlere katılmış. Kısaca seçtiğiniz uçak hem zaman hem de görev serisini seçmiş olduğunuzu belirtir. Bir Fulke Wulf birliği (Fwlerinde daha Amerikalılar olaya yeni ısınırken görevler alırsınız. Ama bir Go229 fiyhing wing'de ise Amerikan Kara Kuvvetlerinin Almanya'nın kalbine doğru ilerledikleri zamana rastlarsınız. Sırayla uçaklar ve görev serileri şöyle;
BF109G'ler: İntercept raid on schweinfurt, Alman endüstrisinde önemli bir şehir. Belkemiklerinden biri. Bu yüzden Amerikalılar bu bölgeye saldırılarını daha fazla tutmuşlar. Bu seçenek diğer Alman uçaklarında da çıkaracağı için bir kere burada açıklamayı yeterli gördüm. Amerikan savaş uçakları Schweinfurt'a yaklaşmadan hızla önlerini kesmeniz, escort ve B-17 bir Thunderboıttan daha fazla hasar vereceği için, asıl amacınız uçan kaleler yani B-17'ler olacaktır. Üçlü uçuşta bulunan B-17'lerin arkasına geçip hızınızı ve yüksekliğinizi eşit tutmaya çalışırken ki bu zamanla öğreneceksiniz mermilerinizi B-17'lere boşaltmaya çalışın. B-17'lerle yaklaşmaya başladığınızda gaza basıp yanlarından geçin bir sert dönüşle (açıktan alarak) tehrar arkalarına geçin. Bu tam bir sabır denemesidir. B-17'lerin her tarafında makinalı olduğu için geçişlerinizi hızlı yapın ve mesafe yaklaştığı için ateş (etkili) acentanızı kullanın. Onlar Schweinfurt'a varmadan ya yokedilmeli ya da maximum hasarı almalıdırlar.
Operation Boden Platte: Bu operasyonda Amerikan havaalanlarına ve topraklarına bir saldırı düzenleyeceksiniz. Amacınız mümkün olduğu kadar çok uçak düşürmek ve havaalanı vurmak. (Buna strate deniyor.) Veya havaalanında kalkmakta olan uçaklara saldırmak.
İntercept Raid on Berlin: Bu görevde Schweinfurt saldırıyla aynı, tek fark hedef Berlin! Almanya'nın kalbi.
Defenol.....Airfield: bu görevler havaalanlarınızı savunmak için. Almanya üzerinde ne kadar çok havaalanı olsada bir savaşta uygun ve uzak yere düşmesi o havaalanın etkisini sıfıra indirir. Bu yüzden havaalanlarına ulaşılmadan, varsa B-17'leri ve avcı uçaklarını tam bir cehenneme sokmanız lazım kl, başarılı olasınız. Kısaca her attığınızı vurmanız gerek. Havalarının yiyeceği her kurşun (top) onun etkinliğini azaltacaktır. Ve geriye dönecek yuva bırakmayacaktır.
B-17's Attack V-2 Siter: Savaşın sonlarına doğru Almanlar V, ve V-2 roketlerini buldular ve İngiltere topraklarını bombaladılar. Bunun üzerine bu rampaları bombalamaya karar verdiler. Sizde bu rahatça zarar görebilecek rampaları korumalısınız.
FW 109'lar:
Defend Me-262'a Taking Off: Amerikalılar bir hava taktiği de bombardıman öncesi avcı uçakları yakın havaalanlarına önceden alçaktan uçup, uçaklar kalkmadan onları vurmaya asıl hedeflerine gitmelerini engelliyorlardır. Bu iler ki görevlerde "Scramble" adıyla belirtilecektir. Yani düşman saldırısı altında kalkmak ve peşinizde avcı uçakları ile hedefe yönelmek. Bu görevde ise siz değerli Me 262'leri bu tür saldırılarla koruyup onların sağ salim kalkmasını sağlayacaksınız. Diğer görevlerde bu Scramble from.... diye belirtilecektir. Öncelikle bu saldırıdan sıyrılıp (en kısa zamanda) belirtilen hedefinize yönelmeniz gerekecektir. İster peşinizdekileri haklamakla uğraşın, istersenız takıntılarınızla birlikte hedefe ulaşın. Pilot sizsiniz.
Defend Aircraft Factory: Elinizdeki uçak binlerce Almanın günlerce çalışması sonucunda yapılmış. Ve onun gibi yüzlercesi. Bunun değerini yani uçak fabrikalarının değerini en iyi Campijn seçeneğinde anlayacaksınız. Hava kuvvetlerinize darbe indirmek isteyen Amerikan Bombardıman birlikleri bu fabrikaları yok etmek için ilerliyorlar.
ME-262's: Daha önce belirttiğimiz, B-17'lere saldırma, havaalanı savunma ateş altında kalkma görevlerini, sadece farklı uçaklarla ve farklı zamanlarda yapacaksınız. Senaryo belki biraz daha zor. Me-262'de farklı olan senaryo, Patrol Near Osnabruck, Osnabruck yakınındaki deviye görevi. Bura da sağlam gözlerle, tabii bu gözler yakıt tankını da kontrol edecek, ufku taramak ve tehlikli, büyük, bol makinalılı B-17'leri veya mustağları arayacaksınız.
Ayrıca Me-262'nin hızlı olması ve daha iyi yakıt ve silah alabilmesi sebebiyle, İngiltere üzerindeki Roye havaalanına bir saldırı düzenlemesini istiyorlar.
Me 163 Komet: Bu ufak ve az yakıt alabilen fakat yüklü füzeleri bol olan uçak görevlerde fazla kullanılmamış. Görevleri pek farklı değil. Ateş gücü iyi kullanıldığında etkili bir silah olur.
Go 229: Belkide II. Dünya savaının stealth fighter'ı. Sadece kanattan oluşmuş ufak bir gövdeye sahip hızlı ve etkili bir uçak.
Karşı saldırı görevleri çoğunlukta. Diğer uçaklarla aynı görevlere sahip. Detenal a Lesearch Site seçeneği dışında. Bu görevle Mesellerinl, V serisi füzeleri ve kendini yani Go 229'u İcat eden bilim adamlarını korumaya gidecek.
Ve sırada Amerikan Hava Kuvvetleri ve ilk avcı uçağı P47 Thunderbolt'un görevleri;
Alman Hava Kuvvetlerinin savunmaya dayalı, görevlerine karşılık, Amerikalılar-

da daha çok saldırıya yönelik. Bunlar Attack'la başlayan ve füze rampları (V1-V2 site), havaalanları, şehirler, rafineriler (oil dumpi), araştırma bölgeleri (research-site) olabilir.
Avcı uçakları ise daha çok havaalanlarını ve daha ufak bölgeleri nadiren bombolamaya, çoğunlukta strate (tarama,-topla) yapmaya giderler.
Escort görevleri çoğunluktadır. Mesela bir B-17 filosunu koruma, hep bu seçenek çıkar. Koruyacak başka bombardıman uçağı olmadığından!
Bir de ünlü pilot; R. Jhonson vardır.
Onun gibi iyi pilot olup olmadığınızı öğrenmek için onun yerine geçersiniz veya onunla uçarsınız.
P51-B Mustang: İlk Mustang, hızlı ve ateş gücü. P-47'ye göre daha yüksek. Ve görevlerinin çoğu escort yani B-17 koruma.
P51-D Mustang: Ve II. Dünya savaşının en iyi uçaklarından, karada ve havada en etkin silahlara sahip, avlama, bombalama ve koruma. Çok yönlü. Görevleri, kalkan Me 262'lere saldırı, B-17'lere escort. Ve operasyon Charlon. Böyle bir operasyona P51 D'leri ortak etmeleri gayet doğal. Amaçları ise Alman Ulaşım Sisteminin imhası, tren yolları, yollar ve muhtelif cins ve ebatta kara hedefi.(Köprüler) Bu operasyon yanında İngiliz sahillerinde, güzel bir sabah devriyesi. Ne olur, ne olur. Belki bir Me yada Go-229 saldırma cüretini gösterir! Acil bir radyo mesajı ve gerçek! 8000 feet üstünde! Daha önce gördüğünüz hiç bir şeye benzemiyor. Ama uçuyor. Yani tehlikeli.
B-17, B52'lerin ataları. Bir numaralı bombardıman uçağı. Bir kale. Yavaş, hantal ama ateş gücü yüksek.
Almanya'nın düşmesinden bir numaralı sorumlu. Amacı bombalamak, bombalamak ve yakınına sokulan avcı uçağına elveda demek.
Tours Of Duty: Bu sefer savaşta görevli bir pilotsunuz. Size emir verirler, kalkarsınız ve yerine getirirsiniz ya sonuçta atlarsınız geri dönersiniz yada toprakla, denizle bir bütün olursunuz.
Görev mantıkları basit. Alman olarak daha çok yapılan saldırıları durdurur. Amerikalı olarak ise bu saldırıları yaparsınız. Ve gidebildiğiniz kadar gidersiniz. Belki 30 belki 50 görev. Ama sonuçta göğsünüzde madalya alır veya almaz, emekli olur, torunlarınıza maceralarınızı anlatırsınız. Görevinizi haritadan anlarsınız.
Kırmızı olan yerler Amerikalıların ilk olarak bombalamayı, yeşiller ise Amerikalıların ikinci olarak vurmayı amaçladığı bölgeler. Daire (sarı) içindeki uçak sizin, ayrı renk olan diğer uçaklar ise düşmanın uçakları. Zaten cursoru uçağın üzerine getirip hakkında bilgi alabilirsiniz. Almansanız Amerikalılar bu bölgelere ulaşmadan vurmalı. Amerikalı iseniz buraları vurup geri dönmelisiniz. Görev tamamlandıktan veya tamamlanamadıktan sonra inmeniz gereken havaalanına sağsalim inmediğiniz sürece puanı alamazsınız.
Ayrıca, tavsiyem oyuna renk katma açısından, Roster ile, Create seçeneğiyle pilotlar yapıp onları istediğiniz uçaklara yerleştirirsiniz. Mavi renkte yazılan uçağada kendinizi yerleştirirsiniz. Böylece kurduğunuz pilot takımında puan alacaktır.
Haritada daire şekli ile uzaklıkları her daire arasında ki uzaklıktan anlayabilirsiniz. Daire içinde uzaklık birimi yazacaktır. Haritayı küçültüp, büyütmeniz, birbirine girmiş hava savaşlarında kimin kim olduğunu anlamanızda yardımcı olacaktır.
Ve en önemli seçenek Campaing Battles:
II. Dünya Savaş ve siz hava kuvvetleri komutanısınız. Tüm uçuşları, saldırıları, araştırma yönleri ve uçak üretimleri, her şey elinizde. Summary'de durumunuzu, ulaşmanız gereken hedefleri ve altına düşmememiz gereken değerleri görebilirsiniz.
Bir Alman olarak belirtilen gün kadar elinizdeki yakıt, pilotları ve diğer değerleri düşürmemiz gerekiyor. Elinizde bulunan 4 araştırma bölgesini neyi araştıracaklarına karar verdiminiz gerekecek. İster 4'ünü bir arada bir V2 füzesine, ister 3-1 ama asla ayrı ayrı değil. Bu şekilde çok günde hiçbir şey yapamazsınız.
Başarınız, sizin havada yaptığınız değerli engelleme çalışmalarınıza bağlı. Saldırılardan alabileceğiniz minimum hasara bağlı.
Haritada üzerinde uçak fabrikalarına gidip imal edilen uçak cinsini değiştirebilirsiniz. Aynı şey yakıt ve araştırma için de geçerli. Elinizdeki reservleri ve uçak takımlarını (Bunlar çoğunlukla uçak değil, o uçakla ilgili birlikterin transferidir.) istediğiniz havaalanına yerleştirebilirsiniz. Gerektiğinde uçak takımı olan bir havaalanından o uçak birliğini kaldırabilirsiniz. İster bir büyük uçuş grubu, isterseniz ufak parçalara ayrılmış çok sayıda uçak birliği. Bu şekilde düşman birlikleri ile çatışmaya girebilirsiniz. Ayrıca siz bu birlikterle çarpışırken diğer bir gurup ikinci bir saldırı yapabilir veya ikinci bir saldırıya karşı diğer hedefleri korur. Bu arada sarı renkle çevrelenmiş havaalanları sarı alarmda demektir.
Amerikalı olarak, hazırlayacağınız pilot takımında, pilotlar ya bombardıman yada avcı pilotu olabiliyorlar.
Uçakların mangı geçme sorunu olduğu için yakıt durumlarına dikkat edin, avcı iseniz B-17'lerin yanından fazla ayrılmayın ve saldıran Alman uçaklarını püskürtmeye çalışın.
B-17 kullanıyorsanız sert manevralardan kaçının ve kısa zamanda hangi makinalı nerede. Düşman nerede geliyor, gibi soruların cevaplarını öğrenin. Eğer korumanız yoksa, yaklaşan uçakları vurmamanız, yakıtınız bol dahi olsa yeri kucaklayacağınız anlamına gelecektir. Hedefi iyi ayarlayın. Yaklaşınca bomba bölümünden hedefin siyah şeklini görün ve yollayın. Bu arada makinalıları otomatik yapma olasılığınızda unutmayın.
Sonuç ya zafer yada hüsran olacaktır. Ama yine de herşey sizin kabiliyetinize bağlı. Tek başına kahraman bir pilot bile bir savaşta çok şey ifade eder.
Savaşırken videoyu açıp olanları kaydedip daha sonra seyretme şansınız olduğunu da unutmayın. İYİ AVLAR.
MERT BURAK GÖKKAYA
Tuşlar:
J: Paraşütle atlama 400 milden hızlıyken atlama
T: Yakıt tankı değiştirme
Alt T: Zamanı hızlandırma
Alt W: İçinde bulunduğunuz bölge
R: Füzeleri hazırlama
W: Bombaları hazırlama
Enter: Ateşleme
1-2...6: Bakış açıları
Alt D: Pause
S: 360 derece bakış açısı
+: Hızlanma
-: Yavaşlama
Aralık tuşu: Ateş
M: Harita
Z: Zoom
X: Expand
Space: Bilgi alma
D: Drop tankı bırakma (ağırlığını azalacaktır)
F: Flaplar
L: İniş takımları
B-17 de:
B: Bombaya geçiş
S: Otomatik zaman ayarlama
Enter: Bombayı yollama
Önce G ve sayılar değişik yerlerdeki makinalılar



EMEK ELEKTRONİK Millet Caddesi no 90/2 Fildişi İş Merkezi FINDIKZADE-İSTANBUL
TELEFONLAR : 523 11 40- 525 47 52 FAX: 534 62 73

BİLGİSAYARINIZIN GELECEĞİNİ RİSKE ATMAYIN!..

Commodore AMIGA

GÖZLEM BİLGİSAYAR ARTIK TELETEKNİK YETKİLİ SERVİSİ

- *Garantili cihazlarınıza garanti dahili servis...*
- *Garantisi dolmuş cihazlarınıza tamirattan sonra 1 ay ek garanti...*
- *Teleteknik servis ve yedekparça fiyatlarıyla güleryüzlü hizmet...*
- *Her türlü sorununuza en kısa zamanda mutlaka kesin bir çözüm...*

GÖZLEM BİLGİSAYAR
Bayındır Sokak. 5/12 Yenişehir / ANKARA Tel : 135 30 30 - 91 Fax : 134 08 13

MEAN MACHINES

Code Master'ı çoğunuz tanır. Neredeyse her elimizi attığımız oyundan çıkan firma orta kalitedeki oyunlarıyla bizi birkaç saat oyalar. Şimdi tanıtacağım Mean Machine adlı oyunda bu firmanın, bir-iki saatte bitirilebilecek türde vasat bir yarış oyunu. Oyun dört bölümden oluşuyor. Her bölümde arabanızla diğer arablara karşı mücadele ediyorsunuz. Yol üzerinde alabileceğiniz iki tip madde var. Bunlar füzeler ve yağ varileri. Füzeleri alınca ateş ile atarak önünüzdeki arabaları patlatabiliyorsunuz. Yağ varillerini alırsanız ateşe basılı tutarak joystick'i aşağı çekip yola yağ bırakabiliyorsunuz. Bu arkadaki arabaların patlamasına yol açıyor. Şimdi sizlere dört bölümü açıklayarak onları geçmeniz için ipucu vereceğim.

1.Bölüm : Bu bölüm oldukça tehlikeli bir caddede geçiyor. Yol üzerinde yararlı maddelerin bulunabileceği gibi çok zararlı parçalanmış arabalarda var. Bu bölümde dikkat etmeniz gereken bu parçalanmış arabalar ve keskin kavisler. Dikkatli olun ve füze, yağ gibi maddeleri toplamayı ihmal etmeyin. Parçalanmış arabaların bulunduğu yerdeki rampalardan mutlaka geçin.

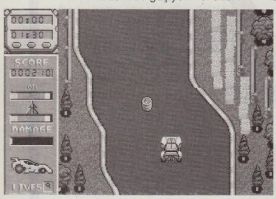
2.Bölüm : yine bir caddede yol alıyorsunuz ama bu sefer herşey daha zor. Kavisler çok keskin ve yol durmadan ikiye ayrılarak sizi şaşırtıyor. Bu bölümde de rampalardan geçmeyi unutmayın. Yolun ikiye ayrıldığı durumlarda diğer arabalarla çarpışmamaya özen gösterin.

3.Bölüm : Şimdide karlı bir yolda gidiyorsunuz. Bu bölüm sizi bayağı zorlayacak. Yol üzerinde çoğu yerde ağaç kütükleri bulunuyor. Bunlara dikkat edin. Ayrıca yolu çok iyi takip etmelisiniz. Bir anda kendinizi ağaçların üstünde bulabilirsiniz. Bu bölümdeki rampalardan mutlaka hız alarak atlamalısınız. Çünkü rampadan sonra geçemiyeceğiniz yerler geliyor.

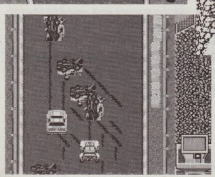
4.Bölüm : Çoğu gitti azı kaldı daha doğrusu sadece bu bölüm kaldı. Tabi en zor bölüm bu. Bu sefer toprak bir yolda ilerliyorsunuz. Yol sık sık ayrılıyor ve bunlardan sadece bir tanesi gidebileceğiniz yol. Bunun için yol ayrımına geldiğinizde yavaşlayın ve tercihinizi yapın. Bu bölümde ağaç kütükleri de bayağa fazla. Denizi gördüğünüzde ya sağa ya da sola giderek köprüden geçin. Son olarak rampalara hızlı girin ve onlardan sonra gelen engelleri bu şekilde aşın.

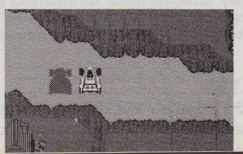
Son bölümüde bitirince oyun hiçbir şey söylemeden birinci bölüme dönüyor ve böyle devam ediyor. Zaten hiçbir güzelliği olmayan bir oyunu, bir son ekran yazısı, grafiği veya animasyonu olmadan bitirmekle Code Masters bence en büyük hatayı yapmış. Bence kesinlikle bir disketi doldurmayacak bir oyun. Neyse bir süre oturup eğlendiysekte kendimizi mutlu sayabiliriz (kendimi kandırıyorum) . Code Masters ısrarla vasat oyunlar yapmayı sürdürüyor. Bu böyle giderse sonlarda bir firma olmaya devam edecek. Bence biraz sabırlı olup, ince eleyip sık dokumalılar. Öyle bir iki ayda hemen süper oyun yapılmaz. Bu oyunu oynamamanız asla bir kayıp değil. Başka bir yazıda görüşmek dileğiyle.

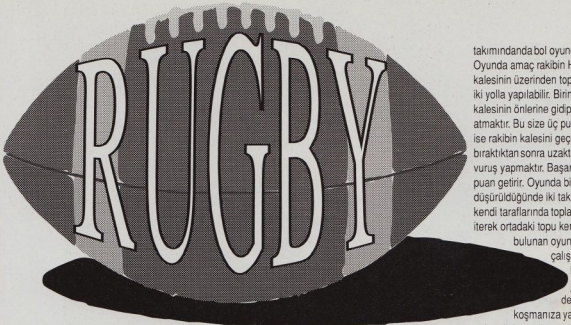
MURAD OMAY



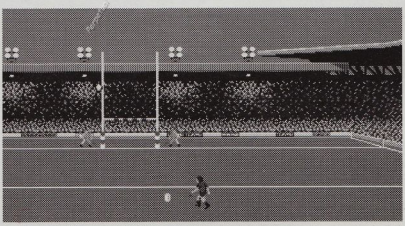








Pekçok insan Amerikan futbolu ile rugby'i karıştırır.*(Tamam olabilir amasanırım birileri 'Merhaba Arkadaşlar' demeyi unuttu. Başımza taş yağacak.-MAC)* Kisi birbirine benzesede bunlar ayrı sporlardır. Rugby ülkemizde pek tanınmasada diğer ülkelerde seviliyor. Domark firmasıda bu yüzden bu sporun oyununu çıkartmış. Oyun yüklenirken size Joystick kontrollerini veriyor, bunları maç sırasında anlatacağım. Buray ateşe basarak geçince karşınıza oyunun ana menüsü geliyor. Ana menüde dört seçenek var. Demo seçeneğiyle bilgisayarın kendi kendine oynadığı maçı izleyerek oyun hakkında fikir sahibi olabilirsiniz. Match Length seçeneği maçın süresini ayarlamanız içindir. Bu süreler 10, 20 veya 40 dakika olabiliyor. Single Game'i seçerseniz tek oyun oynarsınız. Burada ilk önce bir veya iki oynayacağınızı belirttikten sonra kendinize ve bir,iki oyuncu ayarlamanıza göre bigisayara veya arkadaşınıza takım seçeceksiniz. Bunları belirledikten sonra kurayı kazanırsanız, başlangıç vuruşu veya topu almanızından birini seçer ve maça geçersiniz. Maç kısmını sonra anlatacağımdan burayı geçiyoruz. Ana menüden turnuva seçeneğini seçerseniz karşınıza dört ayrı takımın bulunduğu dört ayrı grup gelir. Burada istediğiniz kişi sayısına göre ateşe basarak takımların kontrollerini alabilirsiniz. Bunları yanındaki bilgisayar resimleri joystick olunca anlarsınız. Burada istediğiniz ayarlamayı yaptıktan sonra sağ aşağıdaki Exit'e gelerek ateşe basın. Şimdi karşınıza gruplardaki puan durumu gelecektir. Bu ekrandan sonra sıradaki karşılaşma belirlenecektir. Bu karşılaşma iki bilgisayar arasında oynanıyorsa size seyredip seyretmiyeceğiniz sorulur. Kendi maçınıza geldiğinizde, herhalde kendi maçınızı oynayacakmısınız diye sorulmaz. Yukarıda anlattığım gibi kura atışı yapılır ve seçiminizden sonra maça geçilir. Geldik maç kısmına. İlk önce size bu oyundaki Rugby kurallarını vereyim. Rugby iki takımındanda bol oyuncuyla otnanır. Oyunda amaç rakibin H harfi şeklinde olan kalesinin üzerinden topu geçirmektir. Bu iş iki yolla yapılabilir. Birinci yol rakibin kalesinin önlerine gidip topu üzerinden atmaktır. Bu size üç puan getirir. İkinci yol ise rakibin kalesini geçip topu yere bıraktıktan sonra uzaktan ayakla kaleye vuruş yapmaktır. Başarılı atışınıza size altı puan getirir. Oyunda bir kişi düşürüldüğünde iki takımında oyuncuları kendi taraflarında toplanırlar ve birbirlerini iterek ortadaki topu kendi arkalarında bulunan oyuncaya vermeye çalışırlar. Kurallar bu kadar. Oyunda joystick ateşe basılı değilken yönler koşmanıza yardım eder. ateşe basılıyken sol ve sağa çekerseniz arkadaşlarınıza pas atarsınız. Bir vuruş yapıldığında Üst sol ve sağ çaprazlar vuruş yapmak, yukarı itmekte vuruşu bırakmak içindir. Vuruş yapılmadığı zamanlarda bunlar ileri şut çekmek için kullanılır. Oyun sırasında Esc tuşu ile maçtan çıkabilir, x ile scanner'ı büyültüp küçültebilir, p tuşu ile de oyunu durdurabilirsiniz.
Domark bence güzel bir oyun yapmış.





Aslında oyunun birçok eksiği var. Bunlardan en önemli olanı topla uzun süre oynayamamanız. Hemen bir tomar kişi gelip sizi yıkıyor. Yinede başarılı bir çalışma. Bir süre zevk almanız için tavsiye edebilirim.

MURAD OMAY





PSYGNOSIS bir süre önce Amnios isimli bir shoot'em-up oyunun tanıtımını yapmıştı. Firmanın hayranları süper bir oyun olarak beklediklerı Amnios'a sonunda kavuştular. Oyun ilk bakışta bende antipati yarattıysada MAC'le birlikte epey uğraştıktan sonra oyunun o kadar iğrenç olmadığına karar verdik. Oyunda biyolojik bir dünyada biyolojik bir görevi tamamlamaya çalışan bir modülü kontrol ediyorsunuz. Modülünüzün kontrolu ilk başta biraz zor olsada insan zamanla alışıyor.

Oyunun Amiga'nıza yüklediğinizde Amnios'un ilginç bir logo'suyla karşılaşacaksınız. Daha sonra iki seçenekli bir ekran karşınıza çıkıyor. Bu ekranda ateşe basarak ilk levele başlayabilir veya O tuşuna basarak options ekranına geçebilirsiniz. Bu ekranda R tuşuna basarak (oyunu klavyeden oynamak istiyorsanız) klavyenin tuşlarını ayarlayabilirsiniz. P tuşuna bastığınızda password girebileceğiniz bir ekrana geçersiniz. Her level sonunda diğer levele ait bir password alacaksınız. Bu password'ları bu ekranda yazarak o levelden başlayabilirsiniz. Bu ekranda işiniz bittiğinde ateşe basarak oyuna başlayın.

Oyuna başladığınızda deminde bahsettiğim gibi biyolojik bir çok canlı ve organla dolu bir ortamdayız. Joystik'inizi ileri iterseniz modülünüzü ileri doğru hareket ettirebilirsiniz. Sol alt köşede enerjiniz bir modül şekliyle simgelenmiş. Yediğiniz her darbede modül biraz daha belirsizleşecektir. Bir süre sonra bir hakkınızla birlikte yokolur. Dört hakkınız bulunduğu için enerjinizi devamlı kollayın. Aldığınız her on binde bir hak alıyorsunuz. Sağ alt köşede ise oyun alanındaki önemli canlıları ve nesneleri gösteren bir radar var. Radarda her şey





Çok yakında sizin de anlayacağınız gibi AMNIOS hiçte kolay bir oyun değil. İşte size kullanabileceğiniz bir kaç level kod'u:

FRDSNSMNGR
PLFRMNLQSN
LSNBRGNSLQ
LKMCTKSCDF
STBNLMRCHL
RCHLMCLRHS
STBCDFGHJK



cinsine göre bir renkle simgelenmiş. Sağ üst köşede dört obje var. Bu objeleri oyun içinde kullanabiliyorsunuz. Ama ilk önce almak gerekiyor. Burada yapmanız gereken şey yılan şeklindeki kromozonları toplamak. Bu kromozonlar turuncu rengindeki bir balonun içinde bulunuyor. Balonlara değerek içindeki kromozomu alabilirsiniz. Kromozomu aldıktan sonra onu bir yere bırakmanız gerekiyor. Bırakacağınız yer kare şeklinde beş renginde bir nesne. Bu nesne radarda sarı renkte gösteriliyor. Kromozomlar ise koyu yeşil renkte simgelenmiş. Bu açık mavi rengi nesnenin tam ortasına geldiğinizde enerjinizin tekrar dolduğunu göreceksiniz. Bu şekilde enerjinizi tamamen doldurabilirsiniz. Bir kaç kromozomu bıraktıktan sonra nesnenin içinde bir obje bulabilirsiniz. Bu genellikle sağ üst köşede gösterilen dört objeden biri oluyor. Aldığınız objeyi SPACE (eğer tuşları daha önceden ayarladıysanız ayarladığınız tuş ile) tuşuna basarak kullanabilirsiniz. Kromozomları toplarken karşınıza bir sürü yaratıkla mücadele etmeniz gerekiyor. Bunlar genellikle acaip, garip mahluklar ve devamlı etrafınızdalar. Bunların çoğunu ateş ederek yokedebilirsiniz. Bu arada etrafınızdaki bir çok organ ilginizi çekecektir, bunların çoğu biyoloji kitabından fırlamış gibiler. Karşınıza arada bir insanlar çıkıyor asıl amacınız zaten bunları kurtarmak. İmnsanlar radarda açık mor renginde gösteriliyor. Açık mavi nesnelere bir insan ve kromozomları koymalısınız. Bölüm sonunda kaç insan kurtardığınız belirtiliyor. Bölüm sonuna doğru etraf birden kararıyor ve koyu kırmızı bir ışık her tarafı kaplıyor. Böyle bir şey olduğunda mutlaka bölüm sonu canavarı geliyor demektir. Canavarları mutlaka devamlı ateş edin ve devamlı hareket edin. Çünkü yerinizi buluyor ve nep bulunduğunuz tarafa ateş ediyor. Canavar öldüğünde modülümüz bir zafer turu atıyor ve diğer level için yola koyuluyor.

Her bölüm sonunda verilen kodu mutlaka bie yere yazın, çünkü geçtiğiniz bir level'i tekrar oynamak hiç cazip gelmiyor. Level'ları geçtikçe yaratıklar ve mekan değişiyor. Değişmeyen tek şey göreviniz ve modülünüz. Aldığınız objeleri kullanarak ateşinizi epey geliştirebilirsiniz. Oyun boyunca sizi bekleyen tehlikelerle dolu level'ların isimleri ise: Foliage, Epidermis, Squama,Dragor, Fores, Hider, Lizzon, Braceten, Tegumor, Serpon, Repttos, Plantoss ve Membron. Oyun ilerledikçe oyun çok zorlaşıyor. Özellikle bölüm sonunu canavarlarında çok zorlanacaksınız.



Amnios oldukça ilginç bir oyun. Özellikle bir PSYGNOSIS ürünü olması Amnios'un hemen ilgi çekmesini sağlıyor. İlginç ve değişik bir oyun arıyorsanız bu oyunu oynamanızda hiç bir sakınca yok. Ama ben bir daha oynayacağımı sanmıyorum. Oyunun başındaki logo gerçekten çok ilginç bir deta görmenizi tavsiye ederim. Zaten yazımın başına konacağı için hepnizin ilgisini çekecektir. Bu sayfadaki her grafik Şahin'le verdiğimiz uzun bir mücadele sonunda elde edilmiştir. Bu yüzden biz yazarların nelerle uğraştığımıza dikkatinizi çekerim. Bu arada Şahin İPUCU köşesinde gene uçmuş ve satışmadığı bir tek kişi kalmamış. O yüzden köşeyi okurken dikkat edin zararlıdır, ısırabilir.

SERKAN SÖZER









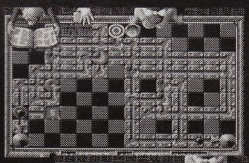
Hayatta pek az şey insana bir PYGNOSIS intro'su kadar zevk verebilir. Firma her oyunlarının başına yerleştirdekleri ve neredeyse tüm bir diski kaplayan bu intro'lara ayrı bir özen gösteriyor., ama ne yazikki yıllardır oyunlarının zorluk derecesini ayarlamayı öğrenemediler. Amnios da diğerleri gibi zor bir oyun. Acemiler uzak dursun.



BOSTON BOMB CLUB



Silmaris bir türlü piyasadaki devamlılığını tutturamayan bir firma. Bir bakıyorsunuz Colorado gibi süper bir oyunla karşınıza çıkmış. Sonra bakıyorsunuz uzun süre yok. Sonra tekrar başka bir oyunla görünüyor. Şimdi açıklayacağım oyun sanırım onların ilk zeka oyunu deneme leri. Bence oldukçada başarılı olmuşlar. Oyunumuz komik bir demoyla başlıyor. Sonra karşınıza oyunun seçim ekranı çıkıyor. Buradaki resimlerden çoğu seçenek. Arka planda tavanda asılı duran ve üzerinde Hall of Fame yazan tabelaya klikleserseniz karşınıza bu





oyundaki en iyi 10 kişinin adı çıkar. Bu tabelanın altındaki kız resmine klikleyerek oyunu yapanlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Boston Bomb Club yazısında, Bomb kelimesinin o harfinde bulunan bombaya basarsanız oyunun zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. Oyuna geçmek için yukardaki adamlardan birini seçmelisiniz. Soldan sağa doğru daha yüksek levellerden başladığınız için ilk önce en soldaki adamla başlamanızı tavsiye ederim. Bu kişilerden birini seçince güzel bir kız bir tabelayla kaçıncı bölümde oynadığımızı ve o bölümün adını gösteriyor. Gelelim oyunun oynanışını anlatmaya. Amacınız, bir yerden fırlatılan bombayı veya bombaları yollardan geçirerek hedef işaretinin üzerine götürmek. Bunu yapmak için dönen yolların ve engellerin yönünü değiştireceksiniz. Mouse'u sol button ile engellere klikladiğinizde yönünü değiştirecektir. Bu engeller bombanın yolunun üstünde olduğundan, bunlarla oynayarak bombaya bir yol çizebileceksiniz. Tabi ilk başlarda sadece engellerle uğraşırken sonradan karşınıza dönen yollar ve çifti engeller gibi birçok şey gelecek. Bunlara da sol buttonla klik ederek yönlerini değiştirebilirsiniz. Bu işler ilk başlarda kolay görünmesini rağmen sonraki bölümlerde oldukça zorlaşacak. İleri de işinize karışan adamlar, robotlar, bebekler ve daha bir çok şey durumu olduğundan daha zor hale getirecek. Bu yüzden sakın ilk bölüme bakıp oyunu basit ve sade olarak görmeyin. Bunların aksine oyunun bayağı zor olduğu da bir gerçek. Pause yapınca bile tahtayı göstermeyip size düşünme imkanı vermiyor. Bir an içinde düşünüp olanca hızınızla uygulamak zorundasınız. Oyun, küplerle karelerle beynimizi şaşkına çeviren zeka oyunlarına yeni bir boyut getiriyor. Yok hemen kızmayın, Tetrisi bende severek oynuyordum ama bu iş sadece Tetrisle bitmediki. Onun benzeri birçok oyun türedi. Bence artık bir değişikliğe ihtiyaç vardı ve Silmaris bu kapıyı biraz araladı. Artık güzel grafik, ses ve müziğin olduğu bir zeka oyunu oynayabiliyoruz. Dediğim gibi Silmaris gerçekten çok iyi bir oyun yapmış. Bu firma gelecek vadediyor ama bu ne zaman gelecek o belli değil. Bir de bir süreklilik tutturabilseler, o zaman en çok sevinen insanlar olacağız. Hepinize bol oyunlu günler dilerim.

MURAD OMAY



Wacky Races

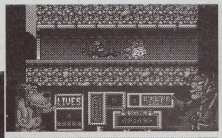
Hanna Barbara'nın çizgi filmleri ülkemizde de gösteriliyor ve tüm dünyada olduğu gibi bizde de ilgi topluyor. Belki bazılarınız hatırlarlar bir zamanlar bu firmanın bir çizgi filmi vardı. Adını hatırlayamıyorum ama birçok tanınmış çizgi film kahramanı arabalarla bir yarışa katılıyorlardı. İşte Enigma Variations'un yaptığı ve Hi-Tec Software'in piyasaya sürdüğü Wacky Races'in de konusu bu çizgi filmden alınmış. Siz kötü Dick'i yöneterek yarışı birinci bitirmeye çalışıyorsunuz. Oyun bir yarış bir tuzak bölümü olarak gidiyor. Yarış bölümünde gerekli dereceye girdikten sonra diğer yarışmacılara tuzak hazırlayacağınız bölüme geçiyorsunuz. Bu bölümlerde tuzağı yapmak için gerekli dört maddeyi 300 saniye içinde toplamalısınız. Şimdi gelelim bölümlerin açıklamalarına.

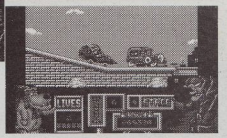


1.Bölüm : İlk bölümünüzde açık havada yarışacaksınız. Bu yarışta ilk beşe girmeniz yeterli. Joystick'inizi sağa iterek arabanızı hızlandırır, sola iterek yavaşlatırsınız. Yukarı ve yukarı çaprazlar arabanızı o yönlere doğru zıplatır. Ateşe basarakta otomobilinizin ucunda bulunan oku çıkartarak karşınıza gelecek engellerden kurtulabilirsiniz. Bu bölümde size engel olmak isteyen tavşanlar, kuşlar, kurtlar ve yukardan düşen taşlar bulunuyor. Bölümü başarıyla bitirirseniz tuzak bölümüne geçersiniz. Burada sol altta gösterilen maddeyi platforma çıkarak bulup çamura (köpeğinizin adı) ateş tuşu ile vermelisiniz. Sağ üstte süreniz yer alır. Eğer süre bitmeden tüm cisimleri getirebilirseniz tuzağı yapar ve bölümü geçersiniz. Bu bölümün tuzağı, ucunda bir taş olan kaldıraç.



2.Bölüm : Açık havada yarışımızı başarıyla geçtikten sonra şimdi dam tepelerindeyiz. Bu bölümde de ilk dörde girmeniz lazım. Karşınıza yarasalar, köpekler, size elektrik akımı atan antenler ve bomba atan kuşlar çıkacak. Tüm bunlar yetmiyormuş gibi uzak mesafeli damlardan atlamanız gerekecek. Bu bölümün sonunda kuracağınız tuzak kutu içinde dinamitler.





3.Bölüm : Yarışa son hızımızla devam ediyoruz. İlk dörde girmemiz gereken bir yarış daha. Dam tepelerinden inip ormanları aşmamız lazım. Balık, kurbağa ve köpekler arabanızı engellerken elmalarda önünüze düşüp yolunuzu kapayacak. Bol atlamalı zıplamalı bölümün sonunda tuzak olarak bir giyotin yapmanız lazım.

4.Bölüm : Ormanı geçip yine şehire geldik ve işimiz daha da zorlaştı. Artık ilk üçe girmemiz şart. Tabi bizi engellemekte kararlı azgın köpekler ve yarasaların dışında antenlerle, yuvarlanan varillerde zorlu engeller. Daha çok zıplamanız ve uğraşmanız gerekecek. Sonunda ilk üç sıradan birine yerleşip yarışı bitirince yine diğer sürücülere tuzak kuruyorsunuz. Bu sefer yere tutkal bırakmanız gerekli.

5.Bölüm : Doğa hayatı, şehirler derken geldik kanalizasyona. İlk ikiye girmeniz şart ve bitirememeniz için gerekli herşey var. Fareler, zıplayan kaplumbağalar, damlayan çamurlar, yerde olan çamurlar ve variller . Yerde olan çamurlarla hızınızınyavaşladığı yetmiyormuş gibi zıplayan kaplumbağalar başınızı epey ağrıtacak. Gerçeği söylemek gerekirse ben burayı geçemedim. Umarım siz üstün yeteneklerinizle burayı da geçeceksiniz.

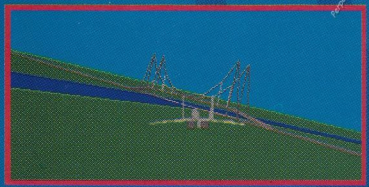




Wacky Races çok güzel ve eğlenceli bir yarış oyunu. Grafiklerinin, müziğinin ve atmosferinin yanısıra ses efektleri de çok güzel yapılmış. Bölümleri geçmek için hırslanırsanız bütün



Mikoyan-Gurlevich Mig 29... Sovyetlerin Su-27'den sonra 2 numaralı av uçağı. Su 27'den farkı ise aynı zamanda bir fighter-bomber olarak kullanılabilmesi. Kısaca Amerikan uçaklarının çoğunu havada



mhlayabilecek, Amerikan zırhlı araç ve helikopterlerine adım attırmayacak bir şaheser. (Tabii pilotu da iyiyse) Oyunumuzda Mig 29 unuza atlayıp gökyüzünü yırtarak ördek avlamak bayağı zevkli. Oyuna başladığınızda karşınıza bir harita çıkacak. «Lönk diye. İşte birinci kusur. Ne görev seçme, ne belirli görevleri var. Karşınıza haşırt diye harita çıkıyor) Yandaı yazan 0,1,2,3. gidebileceğiniz waypointler. Bunlardan birini seçip haritaya kliklerseniz (gideceğiniz yere) waypoint saptarsınız. Başlangıçta waypointler seçilidir. İsterseniz yukarıdaki yöntemle waypointinizi değiştirebilirsiniz. Bina ve havaalanı sembollerinin üzerindeki kırmızı çemberler orada bir veya birkaç SAM bataryası olduğunu gösterir. (Ve menzili gösterir) Sol tarafta ise 4 sembol var. Birincisi doğrudan uçuşa geçmek, 2.si üst havaalanınızda, 3.sü alt havaalanınızda uçuşa geçmektir. Sizin havaalanlarınız nerin öbür yakasında yalnızları oynayan şahsiyetler. En alttaki kağıt şeklindeki ikon ise ayarlamalar yapmanızı sağlar. Şimdi New deyin (4. ikonu seçip) Kendi isminizi yazın. Şimdi de silahlandırmayı seçin. Air to ground'a 6 havadan yere, 2 havadan havaya, Mix'te 4 havadan yere, 4 havadan havaya, Air to Air de 2 havadan yere, 6 havadan havaya füze alırsınız. Şimdi uçuşa geçelim.

Kalkmak için önce W ile tekerlek frenini açın. 0 ile gazı köklevin. CTRL+K ile klavye modunu seçin (mouse ile uçmak aşırı zor). 200-250 Knot'a ulaşınca kalkın. 50 Feet'e çıktığınızdaL ile tekerlekları kapatın. Waypoint'e dönün veee... Yer elini düşman.

Şimdi kokpitin içini inceleyelim. Sol altta bir uçak resmi ve bazı ışıklar var. Uçağın bunundaki ışık yanıksa kontrol hassasiyeti çoktur. Sönük ise azdır. Onun altındaki iki yanyana ışık hava frenlerinin açık olup olmadığını gösterir. Uçağın tepesindeki ışık yer freninin açık alup olmadığını gösterir. Bu ışığın altındaki iki ışık stall olma olasılığınızın olduğunu gösterir. En alttaki 3'lü ışık

Q: Ses-Efekt aç-kapa
W: Yer tekerlek freni aç-kapa
E: Motoru aç-kapa
O: Dış görüntü
A: Autopilot
S: Detaylı grafik aç-kapa
L: Tekerlek aç-kapa
C: Chaff at
?: Radar menzilini değiştirmek.
!: Waypoint değiştir.
CTRL+K: Klavye ile uçağı yönetmek
CTRL+A, CTRL+S: Kontrol hassasiyetini ayarlamak
DEL: Makineli tüfek ateşi
F: Flare at
B: Hava freni aç-kapa
<,>: Sağa ve sola düz dönüş
]: Radar değiştirin.
CTRL+E: Paraşütle atlamak
CTRL+M: Mouse ile uçağı yönetmek
BACKSPACE: Silah değiştirmeK
RETURN: Kilitlenme
3-0 (Normal Klavye): Motor gücü
+,-: Motor gücünü ayarlama
Numerik Klavyede:
8= Ön, 2= Arka
4= Sol 5= Sağ
7= Sol ön
9= Sağ ön
1= Sol arka
3= Sağ arka görüntü.

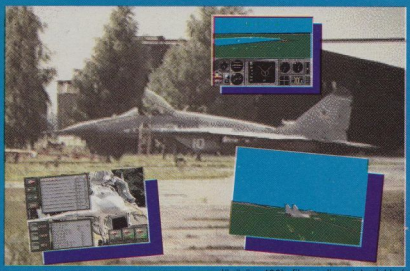
Bir sayfa sa

ise tekerleklerin açık olup olmadığını gösterir. (Kırmızı= Kapalı, Yeşil= Açık) Bu uçak göstergesinin yanındaki kırmızı sayı kaç numaralı waypointinize gittiğinizi gösterir. Büyük radar ekranındaki sol sütundaki sayılar sırayla:

1- Makineli tüfeğinizin mermi sayısı.
2- Güdümsüz, FFAR benzeri roketlerinizin sayısı.(2'şer 2'şer azalır)
3- Havadan havaya AA-8 Aphid füzleri sayınız.
4- Havadan yere AS-7 Kerry füzeleri sayınız.
5- Flare sayınız.
6- Chaff sayınız.

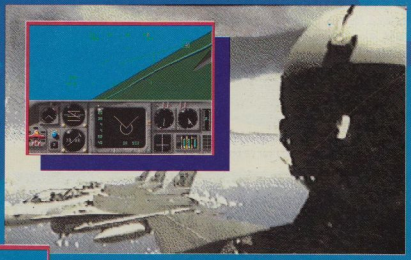
Radardaki sarı noktalar yer, kırmızı ve yeşil noktalar hava hedefidir. Radarda yazan son sayı ise radarınızın menzilidir. Kalan son önemli göstergede motor gücünüz. Yanyana 3 sütundan ikisi (soldakiler) motor gücünüz, sağdaki sütun ise (yeşil ve dolu olan) benzin miktarınızdır.

Hedefleri tam isabetle vurmak istiyorsanız onlara kilitlenin fakat 4 mil yakınına gelmeden füzeyi atmayın. Özellikle AA-8 füzeleriniz çok kolay uzaklaştırılabiliyor. Bazı yer hedefleri ancak 2 hatta 3 füzeyle vurulabiliyor. Cephaneniz bitince en yakın havaalanına (ama dost havaalanına. Zaten topu topu 2 tanecikler.) kapağı atın. Bunun için havaalanını iyice ortalayın. 5 tuşu ile motoru yarılayın. (Numerik klavyedeki 5 ile değil.) İyice yaklaşınca eğer hızınız çok fazlaysa (hiç sanmam) brakes ile hızı biraz düşürün. 400'e filan gelince tekerlekleri açın ve yavaşça piste inin. Burnunuz yukarıda olsun. Piste değince önce B ve W ile her iki freni de açın. E ile motoru durdurun. (Eğer oyun bitmezse paraşütle atlayın. Evet, tabii ki indikten sonra)



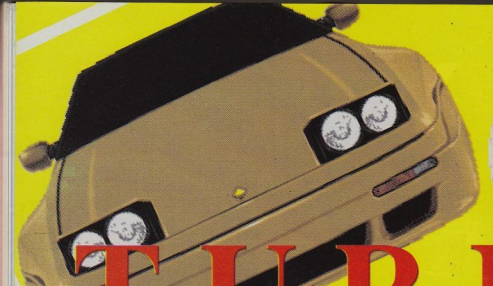


Oyunumuzun ses efekt ve grafikleri bayağı güzel. Oynanabilirlik ise bayağı iyi. Oyuna puan kazandıran tek şey belirli bir konumuz olmaması. Kafanıza göre uçabiliyorsunuz. Tabii ki oyunda bir amaç var. Öök sayıda düşman vurmak. Yinede briefing bölümleri, daha iyi silahlandırma vb. ara bölümleri oyunu çok daha güzel hale getirirdi. Simulasyoncuların alması gerektiğine inandığım bir program. Eğer birçok oyun alacaksanız alanızı tavsiye ediyorum. Eğer tek simulasyon alacaksanız Intruder'i alın. Sakın unutmayın, "Siz Sovyetlerin şerefli kartalısınız.Bol simulasyonlu asırlar dileğiyle.





ERDEM TÜRSEN



TURBO CHALLENGE-2-

Saat gecenin ikisi. Elimde python joystick'im, ellerimden damlayan terler üstünden damlalar halinde akıyor.Gözlerim son 8 saattir oynamaktan sızlıyor. Hangi bölümde olduğumu, hatta bölümün neresinde olduğumu bile hatırlamıyorum. Şimdi bu oyunu bitirip bitiremeyeceğimi,son ekranının olup olmadığını merak ediyorum.İçimden inşallah bu virajda bir engel yoktur diye dua ediyorum.Evet bu oyun lotus. Hemde 2. Manyak gibi hızlı, muhteşem grafikli, 4 kanal müzikli.

Lotus II, birincisine oranla pek çok farklı özellikler taşıyor. Grafikler arcade makinesi kalitesi ve hızına ulaşmış. Ses efektleri mükemmel. Pistlerin ise hepsi birbirinden güzel. Oyun sekiz pistten oluşuyor. Yeni getirilen bir özellik ise şu : her pistin bir kodu var ve bu kodu bilirseniz oyuna o pistten başlayabiliyorsunuz. Bunun sebebi ise oyunun birincisine oranla çok zor olması.

Oyunu yüklediğinizde Lotus logosu ile birlikte güzel bir müzik çalıyor. Ateşe bastığınızda oyunun kontrollerini ayarladığınız ekrana geçersiniz.

Player 1 başlığı altında PLY 1 yazan yere gelip adınızı yazabilirsiniz. Gears'tan ise vitesin otomatik olup olmamasını ayarlıyorsunuz. Accelerate seçeneği ateşe basarak ya da joystick'i ileri iterek hızlanmanızı belirliyor. Password başlığı altında ise bitirdiğiniz pistlerin kodunu girebilirsiniz. Players seçeneği oyunu bir ya da iki kişilik yapıyor. Link seçeneği, modem kullanarak bir arkadaşınıza bağlanmanızı ve karşılıklı oyun oynamanıza imkan tanıyor. Player 2 başlığı altında Player 1 ile aynı bilgileri bulabiliirsiniz. Control seçeneği ile Joystick/keyboard seçimi yapıyorsunuz. Game seçeneği oyuna geçer. Hazır daha oyuna geçmemişken tavsiyelerimiz ateş tuşu ile hızlanmanız ve keskin virajlarda ateşten elinizi çekerek virajları almanızdır.



Size ilk önce pistin adı ve ufak bir resminin verildiği bir ekran, bunun çevresinde de resmin büyütülmüş hali sunuluyor. Bu grafiklerin altında da oynayanların adları ve skorları var. En alta bu bölümden başlayabilmenizi sağlayan şifre veriliyor.

Oyun ekranı eğer iki kişi oynuyorsanız ikiye bölünüyor. Tek kişi oynarken ise ekran büyük kalıyor. Buda birincisinden geliştirilen özelliklerden. Sağ üst köşede kalan zamanınız ve skorunuz, sol üst köşede de hızınız ve kaçıncı viteste olduğunuz yazılıyor.

Pist 1 - Forest Course : Oyunun en kolay pisti. Sınırlı sayıda engeller var ve



rakipleriniz oldukça centilmen davranıyorlar. Yoldaki engeller sular ve kayalar. Kütüklere çarparak zıplayabilirsiniz. Bazen bu yöntem suları geçmek için işe yarıyor. Bu pistte 4 checkpoint yer alıyor.

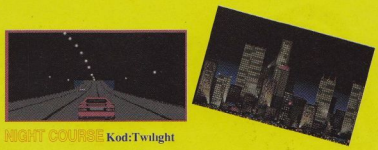
Pist 2 - Night Course :Bu bölüm bir gece yarışı. Önünüzü fazla göremiyorsunuz. Virajlar keskinleşiyor ve önünüze tüneller çıkıyor. Engeller yol kenarındaki direkler ve diğer objeler. Yolda pek çok tünele rastlıyorsunuz. Arabanız tünel deyken efektte bir değişikliğin olması gerçekten iyi düşünülmüş. Bu pistte 5 checkpoint yer alıyor. (Tünellerde duvarlara çarparsanız ilginç bir efekt duyacaksınız.)

Pist 3 - Fog course :Sisli bir alanda yapılan bu yarış, görüş mesafesini bariz bir şekilde düşürüyor. Rakipleriniz yavaş yavaş pisliklere başlıyorlar. Bunlar yetmiyormuş gibi yola dökülmüş yağ tabakaları arabanızı kaydırıyor. Yol kenarındaki engellere de dikkat edin. Unutmadan bu course' un ilk bölümleri 3 şerit. Bu da size rakiplerinize büyük avantaj sağlıyor. Yani sizi yoldan fırlatma avantajı. Bu oyunun zaten tek kötü tarafı bir engele ya da rakibinize çarptığınızda sağa sola korkunç şekilde fırlamanız. Buna karşılık arabanızın hızı pek fazla düşmüyor. Bu arada arabanızın en yüksek hızı 180 mph.dir. 7 checkpoint bulunduran uzun bir pist.

Pist 4 - Snow course : Hemen farkedeceğiniz gibi bu pistte yoğun bir kar yağışı var. Yolun kaygan olması direksiyon hakimiyetini zorlaştırırken, zamanın azlığı kendisini hissettiriyor. Yoldaki kartepeleri ve buzlara dikkat. Özellikle kar tepelerine arka arkaya 2 defa çarparsanız sizi neredeyse duracak kadar yavaşlatırlar. 5 adet checkpoint mevcut.

Pist 5 - Desert course : Çölde geçen yarış, arabanın hızını etkiliyor. Yolda kayalar ve çalılara dikkat edin. Yol ise çok dar. Bu bölümü oynarken kulaklarınızı tıkayın. Çünkü gıcık çekirge sesleri kafayı yemenize sebep olabilir. Dikkatli olun.

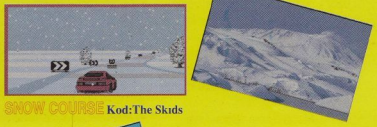
Pist 6 - Motorway course : Otoyolda geçen bu bölüm çok zevkli. Nedeni ise çift yönlü bir yolda bulunmanız. Sıkış



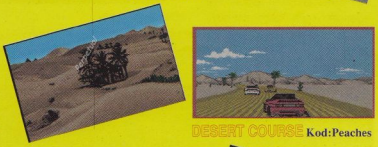
NIGHT COURSE **Kod:Twılight**



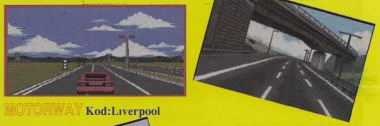
FOG COURSE **Kod:Pea Soup**



SNOW COURSE **Kod:The Skıds**



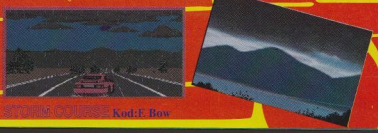
DESERT COURSE **Kod:Peaches**



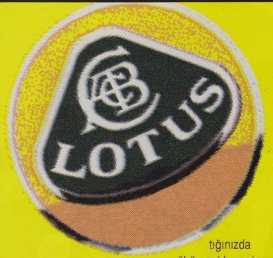
MOTORWAY **Kod:Lıverpool**



Kod:Bagley



STORM COURSE **Kod:E Bow**



tığınızda öbüs şeride geçip trafiği alt üst edebilirsiniz. Tabii bunu yaparken bariyerlere çarpmamaya özen gösterin. (nasıl olacaksa ? ? ?) Karşı şeride geçtiğinizde buradaki arabalar korna çalarak size ehliyet veren şahsa saygılarını sunuyorlar. Ayrıca kavşaklarda tırlar geçiyor. Yok canım hemen tırsmayın bunların altındaki boşluklardan geçebilirsiniz. Ama tekerleklerine çarpmayın. Tüneller ve köprüler bölümün süsü.

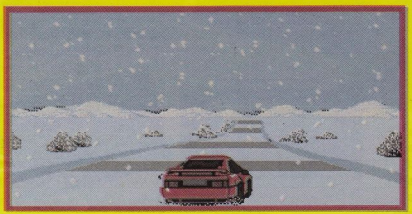
Pist 7 - Marsh course : Bol sulu ve eğlenceli bir pist. Yol çok dar, suya düşmemeye dikkat edin. Yeşil nesneler sizi zıplatır bu sayede suları aşabilirsiniz. Eğer virajda çok savrulursanız suya girip arabanızın yarısına kadar suya gömülmesini görebilirsiniz. Tabii bunun hızınızı mahvettiğini söylememe gerek yok. Bu bölümden itibaren oyun aniden zorlaşmaya başladığından yeni bir zorlukla karşı karşıyayız. Burada son üç check point' de yolda küçük yeşil nesnelerin üzerinden geçerek zaman toplamalısınız. Hele son checkpoint' de bütün zamanı obje leri virajın en köşesinde olduğundan çok yavaş ilerlemelisiniz. Fazla zıplatırsanız boğulma tehlikesi ile karşı karşıya kalabilirsiniz. Abi lafa bak ralli oyununda boğulduk.

Pist 8 - Storm course : Yağmurlu bir havada geçen bu yarış oyunun son bölümü. Zaman çok az, hiç hata yapmamalısınız. Yolda pistler çok uzun olduğundan küçük kırmızı objelerle turbo konulmuş. Bu turboyu aldığınızda hızınız müthiş artacaktır. Rakipleriniz ise rüzgar gibi.

Oyunun programcısı, daha önce Lotus I, Supercars I ve II'yi yapan kişi. Eskiden İngiltere'de Magnetic Fields grubunda demo yaparken bu işleri bırakıp oyun piyasasına geçti. Dolayısıyla çok iyi bir coder ve oyunlarında da eski tekniklerini kullanıyor. Örneğin yağmur ve kar yağışının nasıl yapıldığına kafa yoruyorsanız, bu bir bitplane'e yağmur ya da kar ile doldurup yukardan aşağı smooth scroll yaptırarak kolay dört bitplane'e asıl grafikler konularak gerçekleştirilmektedir.

Lotus II, arcade makinelerini evinize getiren bir oyun. Oyunun yeniliği ise pıt olmaması. Yani benzin probleminiz yok. Sıralama yani rakipleriniz arasından 10. olma gibi bir problem olmadığından eğlencesi biraz kaçmış. İki kişi oynarken arkadaşınızla tur bindirmeyiorsunuz çünkü sürekli aynı yerde dönüp durmuyorsunuz. Lotus için Turbo Outrun'un AMIGA'ya uyarlanmış hali denilebilir. Bol renkli ve çok hızlı grafiklere ve etkileyici ses efektlerine sahip. (Yalnızca tekerleklerin viraj alırken çıkardıkları ses hariç.Bu ses gerçekten birincisindekinden bile kötü.) Oyunun müzikleri de mükemmel. Coding çok üstün. Almasanız bile mutlaka görün, Gremlin'in ulaştığı çizgiye tanık olun. Bu ayın hiti. (Bu arada bu yazıyı yazarken divanda dev cüssesiyle yatıp bizi sinir eden Murat Omay'a lanet gönderiyoruz. Bu arada kimsenin okumadığı aptal stratego yazısı ile dalga geçiyoruz)*(Valla lafa karışmış gibi olmayayım aba ben şahsen Lotus I'i tercih ederim. Zaten bu oyun çok kolay, ne zaman oynasak Şahin'i de Bahdırı'da yeniyorum. Yetenekli olmak çok zor.-MAC)*





ŞAHİN DERYA & BAHADIR AKCAN
Manevi Destek: MAC

NOKTA LTD.
GENEL-% 96
AMIGA
Lütfen İlaveler Sayfasına Bakınız

megamania

Powermonger müthiş bir oyundu ama karışık ikonları ve yenmenizi imkansız kılan zorluğu sizi oyundan kopardı. Nuclear Wars çok güzel ve eğlenceli idi ama monoton oluşu sizi bu oyundan çok çabuk kaçırttı... Evet eğer bu şartları taşıyan bir vatandaşsanız hemen 4000mph hızında giden bir Kawasakiye binip en yakın satıcınıza gidin *(Kerim bizi kendinle karıştırma, biz İETT kullanıyoruz-MAC)*. Satıcı size eski oyununuzdan iki kutu vermeye kalkarsa sakın kaziklanmayın ve alın. Ee biraz düşünürseniz aklınıza onları Şahin gibi keriz bir arkadaşınıza kazıklayıp Mega lo Mania'yı bedavaya çıkartacağınız gelir. Bilmem oyunun güzelliği hakkında başka birşeyler eklemem gerekir mi?

Acik konusundan söz edelim.

Uzayda dev cam bir küre vardır. Bunun içinde hergün hayata yaşayan bir canlı gelir. Küre dolunca bütün bu canlıları yeni yaratılan bir dünyaya boşaltır. O zaman bu yeni dünyanın etrafına birsürü tanrı toplanır. Bunların amacı dünyada yaşayan canlıları kendi egemenlikleri altına almaktır. Bunun içinde zaman içinde ilerleyecek bir savaşla öbür tanrılara inanan insanları öldürmeleri gerekiyor.

Oyunda size sunulan 4 tanrı var.Bunlar:

Scarlette: Kırmızı insanların lideri ve bir kadın! Onun karakteri hakkındaki bilgiler pek işe yaramıyor.

Adını unuttuğum başında taç taşıyan adam: Sarı insanları yönetiyor ve ününü yaptığı adi antlaşmalarla yapmış bir adam. Barış yaparken çok dikkatli olun.

Caesar: Trapezonium kabilesinin şefi ve yeşil insanların amansız allahı. Valla oyunda sürekli yenilen tek tipti yani pek tavsise edemiyeceğim.

Madcap: Andromeda galaxisinin lideri ve mavi insanların yenilmez kralı. Ayrıca benim favorim olan bu adam düşman olarak çok tehlikeli...

Oyun ayrıca 9-10 bölümden oluşuyor. Her bölüm oyunda EPOCH diye adlandırılıyor. Bunlardaki adaların hepsini ele geçirince bir EPOCH atlıyorsunuz.

Level'lara dikkat ettiyseniz 8. devirden sonra 3, 2 ve 1 zaman birimi bulunuyor. Bunun sebebi oyunun maximum zamanının 2001 yılı olduğudur.9. bölümde çıkarı ASAP level'ine ulaşmak çok zor. Belki daha fazla olabilir ama bu son yıllarda 2-3 tane yapılacak araç olduğundan atlanmıyor. Evet zamanları öğrendik şimdi nasıl zaman atlandığını, nasıl savaşıldığını, nasıl inşaa edildiğini ve nasıl madencilik yapılacağını öğrenmeliyiz. Oyuna ilk başladığınızda ekranda 3 ada, yanda adanın ismi, devir, options seçeneği ve adaya saldırma seçeneği vardır. Her devirde 3 ada var. Bilgisayar adaları zorluk derecesine göre ayarlamış. İlk defa oynuyorsanız bilgisayarın size taktim ettiği şekilde oynayın. OPTIONS seçeneği size save/ load yapmanızı, musik/ fx seçeneklerini içerir. PLAY ISLAND seçeneğini seçtikten sonra karşınıza çıkan ekranda toplam adam sayınızı adam grafiğinin altında belirtmiş. Toplam 100 adamınız var bunları üç adayada dağıtacaksınız. Birinci adaya 22 2. adaya 28 3.adayada 50 adam koymanızı tavsiye ederim. Adam sayınızı belirleyince adanın hangi bölümüne de koymak istediğiniz soruluyor. Oyun başladığında bulunduğunuz bölgenin coğrafi şekli ve

1.EPOCH:
9000 bc ilk çağlar
3000 bc tunç devri
100 bc roma devri
900 ad orta çağ başı
2.EPOCH:
3000 bc tunç devri
100 bc roma devri
900 ad orta çağ başı
1400 ad rönesans devrı başı
3.EPOCH:
100 bc roma devri
900 ad orta çağ başı
1400 ad rönesans devri başı
1850 ad rönesans devri sonu
4.EPOCH:
900 ad orta çağ başı
1400 ad rönesans devri başı
1850 ad rönesans devri sonu
1915 ad 1.DÜNYA SAVAŞI
5.EPOCH:
1400 ad rönesans devri başı
1850 ad rönesans devri sonu
1915 ad 1.DÜNYA SAVAŞI
1945 ad 2.DÜNYA SAVAŞI
6.EPOCH:
1850 ad rönesans devri sonu
1915 ad 1.DÜNYA SAVAŞI
1945 ad 2.DÜNYA SAVAŞI
1980 ad Şimdiki zamandan 10 yıl evvel
7.EPOCH:
1915 ad 1.DÜNYA SAVAŞI
1945 ad 2.DÜNYA SAVAŞI
1980 ad 10 yıl evvelsi
2001 ad gelecek de, kötü gelecek
8.EPOCH:
1945 ad 2.DÜNYA SAVAŞI
1980 ad 10 yıl daha erkeni
2001 FUTURE
9.EPOCH:
1980 10 yıl daha erkeni
2001 FUTURE
???? ASAP
MOTHER OF BATTLES:
2001 ad

kalenizin durumu var. Yönetim bölümünde ortada duran adam grafiği adam sayınızı belirtiyor. Hemen solunda bulunan ampul silah ve kalkan icat etme seçeneğidir. Üst taraflarda duran beyaz kalkan'a klikleyince kalenizin hasar durumunu görürsünüz. Kalkanın sağında duran kılıç ordu ikonudur. Adam grafiğini gösteren ok(lar) silah yapımı için etrafta bulunan doğal



maddelerdir. Bunlar ilk bölümlerde taş, bambu, odun ve kemiktir. Eğer bulunduğunuz yerde 2 tane coğrafi kaynak varsa bu iyi işarettir.
Oyunda amacımız karşımızdakini yok etmektir bunun için savaşmalıyız. Ama adamlarınızı donla savaşa gönderirseniz bu size zarar verir. O yüzden ilk önce silahlanmalıyız.
İCAT ETMEK: Oyunda bütün silahlarınızı icat etmek zorundasınız. Silahlar 2'ye ayrılıyor: Kale silahları (tuhaf elimsi grafiğin altındakiler) ve Adam silahları (kılıç grafiğinin altındakiler) ilk başlarda silahlarınız şunlar:

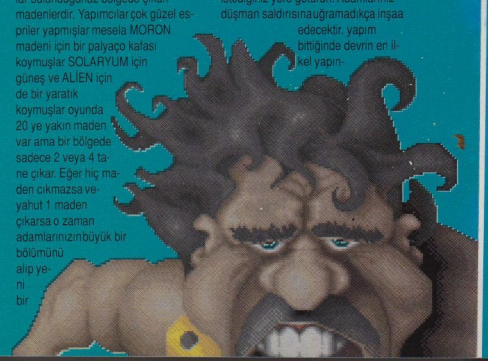
KALE	ADAM
sopa	taş
mızrak	sapan
ok	sırık
kazan	küçük ok

ok, sırık, kazan ve küçük ok 3000 bc tarihinde gelir. Sopa ve taş çok güçsüz silahlardır. Onları üretmenizi hiç tavsiye etmem. Eğer onları üretirseniz kaynaklarını boşuna harcamış olursunuz.
Oyunun çok basit bir kuralı var; Birkaç güçlü silah çok güçsüz silahdan çok daha iyidir. Eğer sizin 19 adamınızda taş varsa ve onun 5 adamında sırık varsa savaşın galibi o olacaktır. Oyüzden en küçük silahlar olarak mızrak ve sapanı yapın. Sapanı sırığınız yoksa yapın unutmayınki sırık en iyi silahlardan birisi. Eşya icat etmek için eşyanın üzerine gelip mouse'in sol düğmesine basın. Şimdi kaç kişinin çalışacağını kararlaştırın ve adam ikonuna gelip Sağ butonla çalışanları çoğaltın yada sağ butonla indirin. Çok düşük olmasın çünkü yandaki saat işin kaç dakikada olacağını belirtiyor. İki tane silah (bir kale birde adam silahı) yaratınca bir TECH LEVEL yani zaman birimi atlıyorsunuz buna göre kaleniz, adamlarınızın bilgisi ve kaynaklarınız değişiyor. Normal olarak ikinci bölümde kalenizin yakınlarında bir yerde bir delik oluşması gerekiyor. Bu o zamanın madenidir. Dikkkat ettiyseniz delikle beraber adam grafiğinin altında kazma kürek ve tuhaf grafikler çıkacaktır. Bunlar bulunduğunuz bölgede çıkan madenlerdir. Yapımcılar çok güzel espriler yapmışlar mesela MORON madeni için bir palyaço kafası koymuşlar SOLARYUM için güneş ve ALIEN için de bir yaratık koymuşlar oyunda 20 ye yakın maden var ama bir bölgede sadece 2 veya 4 tane çıkar. Eğer hiç maden çıkmazsa veyahut 1 maden çıkarsa o zaman adamlarınızın büyük bir bölümünü alıp yeni bir yere taşının. Her yeni madene göre yeni silahlar ve kalkanlar üretilecektir. Kalkanlar kaleniz için onarım gücüdüür 1, 2, 3 ve 4 kuvvetinde olmak üzere dörde ayrılır. Silah yapınızı güçlendirin ve 900 ad tarihine varınca Kumanda bölümünün belli bir yerinde çıkan duvar grafiğine klikleyin. Bu maden binası yapmaya yarayacaktır bina yapımında çalışacak olan kişileride belirtin.

KALE SAVUNMASI:
Bir kale silahı üretince adam grafiğinin üstünde tuhaf bir grafik belirecektir. Buna klikleyin ve kale silahınızın üstüne getirip klikleyin. Şimdi mouse'i kalenin üstünde bulunan belli yerlere getirin ve klikleyin. Buraya bir adam koymuş olacaksınız. Bu size yapılan saldırılarda çok gereklidir.

SALDIRIŞ - ORDUYU TOPLAMA
Oru ikonuna klikleyince Karşınıza çıkan menünün Sol üst köşesinde silahsız adam ve onun yanında ürettiğiniz silahlar bulunmaktadır. Silahsız adam kavgada fazla işe yaramaz o yüzden en gelişmiş silahlarınızı ön plana koyup güçsüz ve silahsızlarda sonraya bırakın (çürükleri alta tıkıştırma kazığı gibi). orduyuz hazır olunca ustteki haritada nereye koyacağınızı seçin ve oraya klikleyin. Savaş animasyonları çok tatli yapılmış ve indsanı çok eylendiriyor.

YENİ BOLGELERE İNŞAAT:
Çoğu wsilahsız azı güçlü silahlı adamlardan oluşan bir orduyu inşaa etmek istediğiniz yere götürün. Adamlarınız düşman saldırısına uğramadıkça inşaa edecektir. yapım bittiğinde devrin en ilkel yapın-



dan oluşan yeni topraklar elde etmiş olacaksınız.

BARIŞ- İHANET- SADAKAT MESELELERİ

Ekranın sol üst köşesinde bulunan haritayı ve yanındaki kalkaları görmüşsünüzdür herhalde. İşte oradaki her kalkan içinde siz dahil olmak suretiyle kaç liderin dadada olduğunu bildiriyor. Bu enaz 3 en fazla 4 olunca kendi renginiz hariç güçlü bulduğunuz ve birleşmek istediğiniz bir kralın kalkanına klikleyerek onun barış çağrısına verdiği cevabı duyun. Eğer kabul ederse iki kalkanın rengi birbirine karışacaktır. İkinizden biri siyah kalkana klikleyip antlaşmayı bozuncaya kadar ve sırf siz ikiniz kalıncaya kadar birbirinize saldıramayacaksınız. Genelde sizin çağrılarınıza hayır deyip size öğrida bulunanlara hayır demenizi tavsiye ederim. Bunlar sizden korkup güçleninceye kadar yanınızda bulunmak isteyen ve aklına esince saldıran alçaklardır.

ZAMAN HIZI:

Zaman hızı kalkanların üstünde bulunan adam grafiğidir size bir baba tavsiyem varsa buna dokunmamaktır. Eğer nedenini bilmek isteyen meraklılar varsa ikonuna getirip birkaç defa sağ butona bassınlar. Artık zaman daha hızlı gelişecektir ve sizin elinizde sapan varken onlarda mancınık görürseniz hiç şaşırmayın.

DEVİRLERE GÖRE TAVSİYELER

1. DEVİR: Yukarıda belirttiğim hususlara uyunca zaten bu bölüm size pasta gibi gelecektir.

2. DEVİR: 900 ad tarihine kadar 1. devir taktiklerini uygulayın. Bazı silahların üstünde bulunan W harfine fazla takmayın. Ama 1400 ad tarihine kadar bu silahları kullanamazsınız. 1400 tarihinde adam ikonunun yanında fabrika belirecektir. Fabrikayı yaptıktan sonra yaptığınız W harfini taşıyan mallardan birini seçin (en güçlü olanını tavsiye ederim). Aynı icat etmedeki gibi silah adamın yanında belirecektir. Kaç kişinin fabrikada çalışacağını, kararlaştırın ve allaki kutu ikonunada kaç tane silahın üretilmesini istediğinizi ayarlayın. Vaktı gelince yeni silahlar elinize geçecektir bunlar:KALE: Ok tabancası. ORDU: Mancınık

Ok tabancası ve mancınık mutlaka gerekli ordunuzda iki mancınık varsa ve karşıdakinde hiç yoksa siz kazanırsınız.

3. DEVİR: 1850 ad tariyhine kadar 2. devir taktiklerini uygulayın sonra bilgi araştırma merkezini inşaa edin. İkonu duvar ustünde mavi bir şişe. Şu an fazla işinize yaramasada ilerde gerekli olacak gbir yapıt. Yeni silahları fabrikada üretttikten sonra gerekli yerlere yerleştirin. Yeni silahlar: Kale: Tüfek,ORDU: Top

Top mancınığın daha gelişmiş ve 3 kişi tarafından kullanılan cinsi. Kale yıkmada mükemmel çarpışmalarda zaterr simgeliyen araçtır. Tüfek kale koruması için %100 gerekli bir olay.

4. DEVİR: 1915 senesine kadar 3. devir taktiklerini kullanın ama mancınığı yapmamanızı tavsiye ederim. Çünkü artık mancınık ve diğerlei zayıf silahlardır bu devirin yeni silahları: Kale: Taramalı Ordu: Pervaneli uçak tır. Kaleye sadece taramalı ve tüfek koyun. Ordularınızda uçak ve toptan oluşsun. Uçarlar başka adalara uçabilirler ama toplar gidemezler. Eğer düşmanın kale savunması yoksa uçaklarınıza hiçbirşey yapamaz.

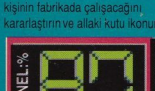
5. DEVİR: 1945! bu kanlı seneye kadar daha evvelki teknikleri uygulayın ve buraya gelince kalenize bu devrin silahı olan bazooka koyun ve ordularınız perheryerini bunlarla donatın belki birkaç yere Bazukacı koyarsanız yerden gelen saldırılara karşıda bir önlem almış olursunuz. SDI ile donatılmış bir kalenin Nükleer silahlara karşı %100 bir koruma altında olduğu söylenebilir.

7. DEVİR: 2001 senesine varıncaya kadar SDI, uçandaire, Nuclear Defense ve Nuke yaratırsanız çok şanslı olursunuz. Bulunduğunuz bölgede ALIEN madeni çıkıyorsa Uçan daire ve SDI yapabilme şansınız çok yüksek olur. BU ve bundan sonraki devir için tek taktik Nuke yapıp atmak. Eğer nuke'liniz yoksa uçan dairelerini çabuk geliştirip barış antlaşmaları imzalayın.

8&9. DEVİR: Nuke, Nuke, Nuke kim nukleer silahlarını çabuk geliştirin çünkü eğer düşmanınızınkilerka bahçenize inerse herşeye elveda diyebilirsiniz. MOTHER OF BATTLES: Valla burası için pek taktik yohtiir. 2 tane yol var ya besmele çekip ALLAHALLAH çığlıklarıyla savaşırsınız yada bilgisayarın kendi kendini yoketmesini beklersiniz. Mother of Battles a katılmak için 9. bölümden adam getirmelisiniz o yüzden sakın bütün adamlarınızı son adaya yığma gafiliğine düşmeyin.

KERİM KAMHİ





NINJA THREE

Commodore64

"Zalim Shogun Kunitoki ilk olarak Japonya'da gözükür. Buradaki halka yaptığı baskılar sonunda ülkede hayatta kalan tek ninja olan Armakuni'nin kılıcıyla can veren Shogun, ninja büyüsü kullanarak ruhuyla yeryüzünde kalır ve bugünkü Manhatten'i kontrol'ü altına alır.Fakat Kunitoki'nin peşini bırakmayan Armakuni sonunda gene zoru başarıp düşmanını kristal bir küreye hapseder.Aradan uzun bir zaman geçtikten sonra küre kırılır ve ruh serbest kalır. Kunitoki bu sefer Armakuni'yi tamamen yoketmek üzere ninjaların gücünün saklı olduğu Gizemler Sarayı'nı ele geçirir. Bunun üzerine Armakuni zamanda seyahat ederek ezeli düşmanını 12. yüzyıl Tibet'inde bulunan sarayda son bir kez daha yenmek için yola koyulur..."

Yukarıda geçen olaylar zinciri şimdiye kadar her çıkışıyla yılın oyunu seçilen The Last Ninja serisinin konusunu oluşturuyor.
İlk Last Ninja 1986'da geniş çaplı bir reklam kampanyasının ardından gelen uzun bekleyişler sonunda pisyasaya çıkmıştı.Oyun kapış kapış satılınca The Last Ninja hem yılın en çok satan hem de en iyi oyunu seçildi ve dillerden düşmedi.Şimdi ise üçüncüsüyle listelere yeniden giren oyunun kapasitesi ve kalitesi daha hic bir commodore oyununda görülmemiş derecede yüksek.Sadece oyunun başındaki demo'yu seyretmek bile izleyiciye ilenisi hakkında gayet iç açıcı bir fikir veriyor.
The Last Ninja'daki karakter her zaman aynı joystick kontrolleriyle yönetilmiştir ve hala da öyle. Bunun için bu işin detayına inmiyorum.
Oyunda F1 tuşu müziği açıp kapamaya yarar.F3 ile F5 silahlar dışında aldığınız objeleri kullanmanızı sağlar.F7 oyunu dondurur. Space tuşu her zamanki gibi silah değiştirmek içindir.Oyun esnasında durduk yerde ölmek isteyen RunStop tuşuna basabilir.
Ninja 3'ün birinci ve ikincisinden farklı bazı özellikleri var. Bunlardan biri Bushido gücü diye adlandırılan ve ekranın alt kısmında ejder resmiyle gösterilen nesne. Bushido gücünüz ne kadar artarsa karşınızdaki düşmanı o kadar çabuk yenersiniz.Çünkü bu özellik sayesinde her bir vuruşunuzun açtığı zarar miktarı artıyor.Bushido gücü yükseldikçe ejder yeşile dönecektir. Yükseltmek için rakibiniz hangi silahı kullanıyorsa siz de onu kullanarak dövüşmelisiniz.Ama onun silahı sizde yoksa ya da Bushido gücünüzü daha çabuk yükseltmek istersenız yumruk ve tekmeleri kullanın.
Bunların dışındaki bir diğer önemli şey de Prayer Wheel denilen alet. Ekranın sağ üst köşesinde göreceğiniz bu alet oyun boyunca size yakınızda olan eşyaları gösterecek ve aynı zamanda da düşmanınızın hangi silahı kullandığını söyleyecek. Eğer



yakınınızda bir yerde alabileceğiniz bir obje bulunuyorsa Prayer Wheel açılıp size bu objenin resmini gösterecektir.

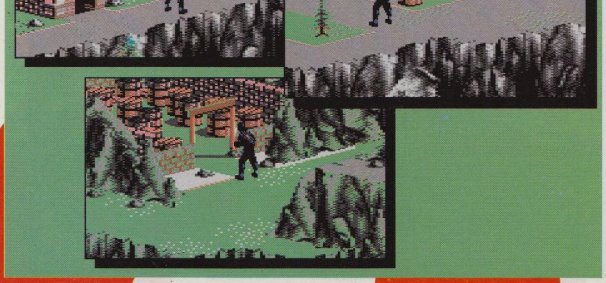
Earth Level

Oyuna başladığınızda önce kulübeden eldiveni alın. Bunu yapmak için kapının eşiğinde durup eşya alma hareketini yapmanız yeterli.Daha sonra, kulübeyi arkanıza aldığınızda sağda kalan yoldan gidin.Bir sonraki ekranda,yolların kesiştiği alanda duran ufak heykelin kırmızı flamaya doğru bakan yüzünden,ninja yıldızlarını alın ve geldiğiniz ekrana geri dönüp dümdüz yukarı çıkın.Buradaki yoluda kuzeye doğru,ne sağa ne de sola sapmadan takip edin.Dağlarla çevrili alana geldiğinizde tam karşınızdaki kayalıkların arasında oluşmuş oyuğun içinde bir Shogun heykeli göreceksiniz. Ondan kılıcı aldıktan sonra sağa, oradanda yukarı giderek ağaçlık yere gelin.Nobetçinin gezindiği yolun güneydoğuya bakan kısmında, yerlerde kırılmış ağaç dalları var. Vakit kaybetmeden bunların arasında bulunan tahta parçasını alın ve biraz önce geldiğiniz ekrana,sonra da kılıcı aldığınız yere dönün.Shogun heykelinin durduğu yere gelince soldan yukarı gidin.Şimdide kulübe şeklindeki çiçekliğin içine girip en sağda asılı duran kırmızı saksıyı tutan zinciri alın.Ninjamız zincir ile tabakaları birleştirerek otomatikman kendine nunçaku yapıyor.Çiçeklikten çıkıp dümdüz sağa ilerleyin (ekrandaki büyük binanın kenarının gözüktüğü tarafa). Oyuna başladığınız yere dönmüş olmanız lazım.Buradan çıkıp ninja yıldızlarını aldığınız ekrana gidin (kulübenin sağından.) Söylediğim ekrana gelincede kuzeydoğuya devam edin ve bir sonraki ekranda ilk durduğunuz yolun hemen altından geçen yola girip sağa gidin.Geldiğiniz ekranda köpek kulübelerine benzer iki yapı olmalı. Bunların solda duranından eldiveneakacağınız civileri almalısınız.Daha sonra sağdaki yoldan ilerleyip geçiksirinin bulunduğu ekrana gelin. İksir mavi evin içinde duruyor. istediğiniz zaman alabilirsiniz.Gücünüzü tamamen yerine getireceği gibi birde faziladan hak verir.İksiri aldıktan sonra ekranın en sağına yürüyerek dümdüz ilerleyin. Yıldızları aldığınız dörtyol ağızına ulaşınca,kuzeye giden yoldan devam edin.Oyuna başladığınız yere gelince hiç sapmadan dümdüz yukarı gidin.Bu seferde tapınağın orayagideceksiniz.Buradaki dörtyol ağzında sağdaki yola girin.Burası barutların tutulduğu depodur.Hemen eldiveninizi kullanarak ekranın en sağındaki düz kayalığa tırmanın (size bakan tarafından!) Sağa doğru ilerleyip kayanın bulunduğu ekranı da geçince yolun sonuna geleceksiniz.En sağa giderek sağdaki binaya asılı durgın lambanın camını alın.Bunu bomba yapmakta kullanacağız.Şimdi geldiğiniz gibi geri dönerek depoya gidin ve cama barut doldurun (barutu alın yeter!) Tabii bu arada kayalıktan aşağı inerken geri geri inmeyi unutmayın.Barutu doldurduktan sonra tekrar yukarı çıkıp kayanın olduğu yere gidin.Kayanın tam arkasına geçip barut dolu camı bıraktığınızda(birşey alır gibi yapın) ninjamız bombayı kendiliğinden ateşleyip kayanın aşağadaki iki uçurumunu arasına köprü gibi düşmesini sağlıyor.Geri dönüp aşağı inin ve deponun solundaki yoldan giderek tekrar tapınağın oraya; oradanda dümdüz karşıya yani batıya gidin ve denin aşağı düşen kayanın üstünde durup kayaların içindeki oyuktan scroll'u alın.Artık tapınağa girip bu bölümü tamalıyabilirsiz.Nunçakınızı ve scroll'u çıkarıp tapınağa girin.İçerideki bölüm sonu gardiyanını nunçakanızla öldürdüğünüzde bir sonraki bölüme geçebilirsiniz; bu her bölüm sonu için geçerli.

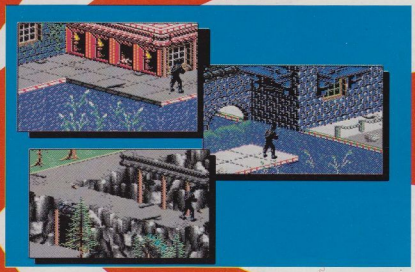
Wind Level

Bu bölüm oldukça kolay.Amaç gene scroll'u ele geçirip gardiyanla karşılaşmak.Önce yukarı giden yolu izleyin.Bu yol ne sağa ne de sola ayrıldığından su kenarına gelene kadar ilerleyin.Burada göreceğiniz büyük yaprağı, suya düşmeden dokunmanız lazım.Bunu yapmak için sağ tarafına geçip tam yanındayken birşey alır gibi yapın.

Başarabilirseniz yaprak hareket edip ekranın dışına çıkacaktır.Şimdi evden körüğü alıp yolunuza devam edin.Bir sonraki ekran epey ilginç



ve zor.Bu ekrana girdiğinizde sürekli koşmalı ve tam yolun bitimine gelince sudan geçmekte olan yaprağın üstüne ve hemen ardından karşı kıyıya sıçramalısınız.Daha sonra yola devam edebilirsiniz.Buradaki ekran az evvel gördüğünüzün hemen hemen aynısı. Evden güç iksirini alabilirsiniz.Evden iksiri alınca yola devam edip labirente benzer yollarla dolu bölgeye girin. Burada önce soldaki yoldan gidin. Balkona benzeyen yerden scroll'u aldıktan sonra geldiğiniz yolun solundaki yola girin.Solda duran ağacın ardan halatı aldıktan sonra geldiğiniz yollardan geri dönüp iksirin bulunduğu ekrandaki yaprağa dokunun. Sonra yine karşıya atlayarak yolun diğer sonundaki uçurumu kadar gidin.Uçurumun sağa bakan tarafına arkanızı dönüp halatı kullanarak, sağdaki ağacın hizasından aşağı inin ve sağa gidin. Scroll'unuzla madene girin ve gardiyanı öldürüp üçüncü bölüme geçin.

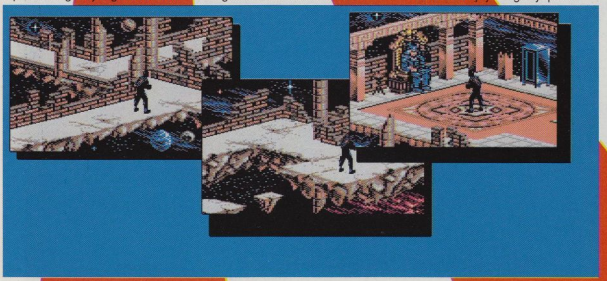


Water Level

Başlar başlamaz sağa (kuzeydoğudaki yol) gidip büyük binanın kapısının oradan scroll'u alın ve deminki ekrana dönün.Şimdide aşağı inin (güneydoğuya uzanan yol) ve oradanda sağa giderek şelalenin bulunduğu ekrandaki köprüden geçin.Buradan sonrada sola doğru giden uzun yolu takip edin. Güç şişesini vazonun içinde bulabilirsiniz.Daha sonra kuzeye (yıldızınızbittiyse buradan temin edebilirsiniz) oradanda doğuya gidip iskelenin kuzey ucunun bulunduğu ekrana gelin.Suya düşmeden iskeleye atlayıp diğer ekrandaki taratın ucundan tipayı alın.Sonrada iskelenin geldiğiniz tarafının tekrar karaya geçip önce kuzeye, sonra kuzeydoğuya, kuzeybatıya ve yine kuzeydoğuya gidip ekranın güneydoğusundaki küçük yeşil sazlıkların içinden sopayı alın. Bunun ardından kuzeydoğuya giden yolu izleyip girdabın oluştuğu ekrana gelin. Ekranın üst kısmındaki yani girdabın bulunduğu taraba yakın olan su deliğinin tam solunda durup tıpayla deliği kapayın (tıpayı kullanarak birşey alır gibi yapın.) Bunu yapınca kuzeydoğuya, oradan tekrar kuzeydoğuya giderek şelalenin bulunduğu ekrana gelin. Akan suyun durduğunu göreceksiniz. Scroll'u kullanarak, açılan geçitten içeri girin ve gardiyanı öldürün.

Fire Level

İlk ekrandaki adamla hiç uğraşmadan sağa doğru ilerleyin. Soldaki aletlerin oradan merdivenin eksik parçasını alın.Sola giden yolu takip ederseniz (solda, alttaki) güç iksirini alabilirsiniz. Sonra bu ekrana dönüp en sağdaki (sağda, üst taraftaki) yola girin. Burada karşıya atlamanız gerekiyor. Ancak bu ilk başta zor gelebilir. Soldan atlarken yolun en aşağısından koşarak gelin ve bir adım geriden atlayın; sağdan gelirkene ise uçtaki karelerin sağdan ikincisinin hizasından atlayın. Karşıya atladıktan sonra yola devam edip duvardaki merdivenlerin başına gelin.merdiven parçasını kullanarak yukarı tırmanın ve kenarlardan ilerleyerek en üçtaki kapıdan girin.Geldiğiniz balkon gibi yerden aşağı inmeden önce borunun dibindeki maden külçesini alın. Sonra arkanız dönük olarak aşağı inip yola devam edin.Bir sonraki ekranda göreceğiniz odaya girip içeriden gaz maskesini alın ve çıkıp soldaki yola girin. Hiç sapmadan dümdüz devam edin.İlerideki kazanın içinden scroll'u alıp dümdüz ilerleyin. Varillerin oradan ana kalıbını alın.Sonra geldiğiniz tüm yollardan geri dönüp lavların bulunduğu yani karşıya atlamanız gereken ekrana gelin. Fakat sefer karşıya değil ortadaki platforma atlayıp gaz maskesini takın ve sola ilerleyin. Lavların ortasındaki bu ufak alanın solunda duran varillerin oradan eriyik kabını alın.Şimdi yeniden tüm yolları geri teperek taa ocağın orava gidin (gaz maskesini aldığınız yerin solundaki oda.) Ocağın yanında durup körüğü kullanarak birşey alır gibi yapın ve





alevi güçlendirin. Aynı hareketi bu seferde anahtar kalbini kullanarak denersenız bölümü bitirmeniz sağlayacak olan anahtar olusacaktır. Şimdi bir ekran yukarı ve bir ekran sağa gidip demir parmaklıkların bulunduğu ekrana gelin. Kapıyı anahtarla açıp (F3 ile anahtarı çıkardıktan sonra kapının dibinde joy.ateş + sol üst çapraz) merdivenlerden scroll'la inin ve gardiyanı gebertin.

Void Level

Son bölüme başladığınızda ilk olarak yukarı ilerleyin,sonra yola devam edin.Bir sonraki ekranda göreceğiniz yukarı uzanan kareli yolu izleyin (bizi izlemeye devam edin.) Bu yolu sizi böyük bir salonda bekleyen Kunitoki'ye ulaşana dek takip edin (bizi takip etmeye devam edin.) Yol üstünde göreceğiniz scroll'u almayı sakın!mal etmeyin. Salona ulaştığınızda öce kılıcınızıçıkarın ve yerdeki yıldız işaretinin tam üstünde durup 'joystick ateş + sol üst köşe' yapın. Bu harekette sabit durup scroll'u çıkardığınızdaKunitoki size ölümcül ışınlar fırlatacaktır. Siz hazırlıklı olduğunuzdan ışınlar kılıcınızdan sekip ona isabet edecektir. O ölmeden sizin de biraz enerjiniz gidiyor ancak sonunda savaşı siz kazanıyorsunuz... mu derken az evvel dövüştüğünüz'ün bir robot olduğunu gerçek Kunitoki'yi karşınızda görünce anlıyorsunuz. Eğer onu da Allah'ın rahmetine ulaştırmayı başarabilirsiniz oyun müthiş bir demo ile sona eriyor. Ninja 3'ü alın veya almayın demiyorum. Eğer yılın oyununu kaçırmak istiyorsanız keyfiniz bilir. Ama uyarmadı demeyin!

MERT HEKİMCİ

Hani bazı oyunlar vardır ait oldukları dallarda tek dirler bütününe hiç bir şekilde geçlemez. Ancak ve ancak aynı oyunun gelişmiş hali bunu değştirebilir, işte Last Ninja serisinde böyle bir yapıya sahip. 1987'de piyasaya sürülen The Last Ninja o yıllardb üstün olan Commodore 64 oyunları arasında gelişmiş grafik, müzik, oynanabilirlik gibi özelliklerıyle sivrilerek. Listelerde birden bire yükselip yılın oyunu seçilmişti. Bunun üzerine Last Ninja II'yapıldı bu oyunda en iyiler arasına girince, iki yıl sonra üçüncü kez bir Last Ninja ziyafeti yaşıyoruz, oyunun ilk bölümü grafik açısından üstün olarak Last Ninja'nın C64'dek heyecanını veremiyoruz, bunu farkeden programcılar oyunu C64 ve Amiga'da aynı senaryolar halinde hazırladılar. Neyse şimdi gelelim oyunumuzun konusuna: İlk ik bölümü oynayanlar Kötü Shogun Kunitoki'yi tanırlar. Üçüncü'de yine ortaya çıkan Kunitoki bu kez adamızınizinin kötem halletmek istiyor. Bunun içinde gizli güçlerini kullanarak 12 yıl'a gidip ninja ların şatosunu ele geçiriyor, Ninja mızda peşinden gidip hem şato yu ele geçirmeyi, hemde bir kez daha Kunitoki'yi yoketmeyi amaçlıyor.

LaSt Ninja III oynanabilirlik açısından diğerlerinden farklı değil kontrollerde diğer bölümlerde aynı. İlk Başta güzel grafik ve müzikleriden dolayı tarihlerinizi ölçünüz. Bu demoda adamımız tebdil-i kıyafet olarak şatoya sızıyor, ve ilk bölümde başlıyor.

Size ilk bölümü anlatmadan önce tüm bölümlerdeki ortak amacı anlatayım: her bölümde amacımız kapılardan geçmek,bizi sağlayan Scroll'lan bulmak, tabi sadece bulmak yetmiyor ilk anda scroll'lara erişemeyebilirsiniz, bunun için önce onu nasıl almanız gerektiğini bulmanız gerekiyor, scroll'u aldıktan sonrada gidip kapıları koruyan bölüm sonu canavarlarını öldürmelisiniz. Esya toplamak için joystick hareketi yapmak zor geliyorsa 'P' tuşuna basın aynı şey eşyaları kullanmak içinde geçerli. Bu kez topla-mamız gereken eşyalar arasında parlamayıor onun yerine almanız gereken eşyaları yanına gelince sağ üstte bulunan 'Prayer Wheel' isimli taşımla aletl açıklak için-de bulduğunuz eşyanın resmi belirıyor, bu anda 'P' ye basarsanız eşyayı alırsınız. Space tuşu inventoy deki eşyaları sırasıyla görmeye yarıyor 'Usıng' penceresine gelen eşyayı 'P' tuşuyla kullanabilirsiniz. 'M' tuşuyla müzik/efekt seçimi yapabilirsiniz.İlk kez denemen efekt bence bayağı başarılı olmuş, esc. tuşu oyunu bitirmeye yarıyor. Ayrıca kolaylık olması için her bölüme bir şifre konmuş. Bunları bölümleri geçtikçe alıyorsunuz, ayrıca alttа görünen yeşil ejderha vurup güçünüzü temsil ediyor, bunu arttırmak için silahlı adamlara karşı tekmeyle dövüşün. Herneyse işte ilk bölüm.

LEVEL 1:

Bu bölümde scroll lar uçurumda duruyor, onu almak için sırasıyla yıldız, kılıç, nunchaku zinciri, iki sopa , eldiveri , shuriken , acayip bir tahta parçası ve karşınıza çıkan iksirler. İksirler extra hayat demektir.

Tiyolar: Çivilen eldiveni kullanarak alın, nunchaku zincirini aldığınız yerden çivi eldiveri yardımıyla tırmanabilirsiniz. Barutu şişeye koymayı deneyin. Canavarı kılıçla dövün.

LEVEL 2:

Bu kez scroll demir parmaklıkların arasında duruyor, sırasıyla o ve pompayı alın

Tiyolar: Bitkilerin oradan aşağı inmek için iyi deneyin, kurbağaya kılıçladıktan sonra, canavara karşı Nunchaku kullanın.

LEVEL 3:

Bu kez scroll'u epeyce aramanız gerekiyor, sırasıyla sopa ve bıkacı alın

Tiyolar: Tıkaç background gibi görünen küçük iskelenin dibir ucunda, sopayı duvardaki bir delikı bulabilirsiniz, scroll'u biraz arayın bakalım, kapı nerede acaba ? yoksa tıkaçla bir yerlerini tıkamak gerekiyor (Alınma Oğuz), sopa bu adama etki eder umarım.

LEVEL 4:

Demir atölyelerindeyiz bu kez, sırasıyla merdiven ayağı, kılıç, maske, küçük kazan, anahtar kalbi.

Tiyolar: Kütüklerden altlarak oldukça sinir bozucu bir iş değlim?, basamağı eksik merdivende ne yapasaz acep?, scroll bir köşe birleşimınde sizi bekliyor, zehirlendiğiniz yerde maskeyi kullanın, bu kez için zor kısmı bolüm sonu kapısını açmak bunun için bir anahtara ihtiyacımız var eğer çevrede anahtar bulamadıysanız neden kendiniz yapmıyorsunuz?, canavarı shuriken'le vurun.

LEVEL 5:

Evet şu ün Uzay'dayız toplamanız gerekenler kesik bir kafa, mürekkep şişesi, kan, peynir, merdiven basamağı (tekrar).

Tiyo: Kesik kafalı kralın bir şeye ihtiyacı var ne acaba?, eğer fareye yaşecek bir şey verirseniz o da size ilerde çok işinize yarayacak bir şey verir, canavarı çoplak elle dövün.

LEVEL 6:

Son bölüm acayip bir boyuttayız bunun kısır bir döngü dözsizliğıne hizmet ayrı yere geliyorsunuz. toplamanız gerekenler: Crowbar, tüy, kurdele

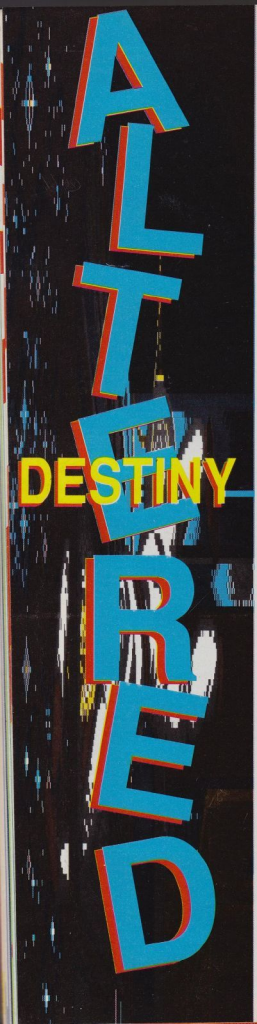
Tiyolar: Parçalanmış uçük erikazının içinde parlayan yeşil şey dikkatinizi çekti!m kapı sükşmsı olduğu için ora direk ulaşamıyoruz, bir şeylerle sıkışan kapıyı kırın.

Scroll'u bulamadınızmı?keh keh keh mürekkebsiniz var kalemınız var değilmi?(İlk bölümde aldığınız'orun parçası) var,ne beklıyorsunuz kendi işinizi kendiniz görsenize, yerdeki mühür geçemedinimi yazıklar olsun kurdeleyi kullanın. Kunitoki yüklemesek en özel kılıcınızı kullanarak özel bir hareket yapmalısınızbu hareket oyundaki hareketler hiç benzemiyor bir zafmet buluverın bu hareket sayesinde size gönderdiği garip şeyler kendisine aynen iade ediyorsunuz ve enerjisi bitince asıl Kunitoki ortaya çıkıyoz, onuda özel kılıçla dövünüz

işte son ekran, şimdi size burada son ekranı sahir sabir anlatıp heyecınızı kırantım ama (Şimdi Terminator 2'de varya adam üüf! neler yapıyo dimi lan Şahin, Murad "BACK VOCAL" Omay, Ya susun ya o'dursunuz.)neyseki iyi günüme rastladınız. Bu açıklamayla oyunu oynarken zorlanırsanız beni suçlamayın aslında ben oyunu yönleriyle ekran ekran anlatan bir yazı hazırlamıştım,ama Mert'in C64 yazısı uzun olduğu için benim yazının bu tipte yazılması istendi (Bunu kimin istediğini söylemeyecem yalnız adı A ile başlıyıp N ile bitiyor ve yazmasıda oldukça zor.) böyle olunca iki oyunda farklı olduğunu anlıyacaksınız.

Ama başaramadım ne yapalım kader böyleymiş.....

ORHAN CEVHER



Accolade belki adventure dünyasında pek deneyimli olmayabilir ama yaptıkları oyunlar kesinlikle acemice değil . Altered Destiny'den önceki ilk adventure denemeleri olan SEARCH FOR THE KING bizim epey hoşumuza gitmişti . Son hazırladıkları hit ise Altered Destiny . Accolade oyunlarına gerçekten uçuk konular buluyor. Hatırlarsanız Search For The King'de Elvis Presley'in peşine düşmüştük . En sonunda ise Kral'ı cennetteyken görmüştük . Altered Destiny kesinlikle uçukluk bakımından aşağı kalmıyor , aksine bu oyunda programcılar hayal güçlerini epey zorlamışlar ve böylece bizi bir çok acayip yaratığın bulunduğu fantazi bir dünyaya ; Daltere'e götürüyorlar . Daltere belli başlı 7 bölümden oluşuyor . bunlardan ikisi gökyüzündeki adalar . Adalara çıkmak ve inmek için Floater'ları kullanacağız , bunlardan sonra karşılaşacağınız ilk yer ise Crossroads. Bu dörtyol ağızından oyun boyunca çok yararlanacağız . Kuzeyde kanyon , batıda Wooded Area , doğuda orman var . Güneyden ise gizli geçide ulaşabilirsiniz.
Oyun daha öncede söylediğim gibi çok uçuk bir konuya sahip . Oyunun konusu şöyle **P.J. Barrett** (yada kısaca P.J.) mesleğinde çok başarılı genç bir iş adamıdır . Yeterince parası, bir villası , güzel bir kız arkadaşı , bir BMW'si kısacası hayattan isteyebileceği herşeyi vardır . Bir gün ofisinde boş boş oturuken o gün kız arkadaşı Trudy'yle radevusu olduğunu hatırlar . Telefonunla Trudy'yi arar. Trudy ona bu akşam saat yedide evine geleceğini ve ona bir sürprizi olduğunu söyler . P.J. işyerinden çıkar . Yoldayken televizyonunun tamircide olduğunu hatırlar. Trudy'de televizyon seyretmeyi çok sever (her nekar o akşam televizyondaki gece jimlastiğini seyretmekten yapacakları daha iyi şeyler olsada !!!). Televizyon tamircisinine girerken P.J. kapıda Conan kılıklı bir insan azmanıyla karşılaşır . İçeri girince televizyonunu ister fakat televizyon tamircisi Bob , yanlışlıkla P.J.'nin televizyonunu demin kapıdan çıkan ufaklığa vermiştir . Binbir özür dileyerek P.J.'ye onun televizyonunu verir. P.J. 'de mecburen televizyonu alır ve evine döner . Eve gelince televizyonunu yerine yerleştirir . Daha sonra içeri yatak odasından Trudy'nin en sevdiği pijamalarını giyer . Bu sırada Trudy gelir O 'da sürprizini giymek (!) için içeri geçer ve P.J.'ye televizyonu açmanızı söyler . Televizyonu açınca ansızın bir güç P.J.'yi içeri yani televizyonun içindeki başka bir boyuta çeker. P.J. elindeki patlamış mısırlarla birlikte o boyuta geçer . Gördüğü ilk şey inanılmaz büyüklükteki uzay boşluğudur . Biraz sonra karşısında adının JonQuah olduğunu söyleyen garip bir yaratık belirir . P.J. gibi yaratıkta şaşırır çünkü o P.J.'nin tamircinin önünde karşılaştığı şirin çocuğu Daltere'i kurtarması için beklemektedir. Yapacak başka bir şey olmadığı gören JonQuah bu meseleyi halletmesi için P.J.'den yardım ister . Yapması gereken şu anda Daltere'i elinde bulunduran ve kendisini hapseden kötü kalpli kardeşi Helmar'ı yok etmektir . P.J. başka bir seçeneği olmadığını anlar ve kabul etmek zorunda kalır. JonQuah buna çok sevinir ve hiç vakit kaybetmeden P.J'yi görevine başlayacağı yere bırakır .
İşte bundan sonra P.J.'nin konrolünü siz ele alıyorsunuz . İlk olarak sağ tarafa ilerleyin . Orada gördüğünüz kulübeye girin . Alnar arkasından kılıcı ve baltayı alın (TAKE SWORD , TAKE AXE) . Burada şimdilik yapacak bir şey kalmadı (EXIT) . Çıkınca sola ilerleyin, oyuna başladığınız yere gelince yukarıdaki kayalardan oluşmuş geçidin altından geçin . Sol üstte göreceğiniz merdivenlerden aşağı inin . Karşınıza çıkan mesajda ev sahibinin evde olmadığı, karşı adada divination yaptığı yazılı . Buradan çıkın (EXIT) ve sola ilerleyin merdivenlerden inip , karşınıza çıkan kukübeye girin . Burası Tentro adlı bir yaratığın dükkanı. Burada işinize yarayacak bir çok şey var . İlk önce tezgahın üstündekileri alın (TAKE SPHERE , TAKE GOLDEN TUBE) . Şimdi raftaki şişeyi alın (TAKE BOTTLE OF PIGMENT). Masadaki fragları almak isteyince taşıyamadığınızı göreceksiniz , öyleyse taşımak için Tube'ü kullanalım (POINT TUBE AT FRAGS) . Artık bu dükkandada yapacak birşey kalmadı . Ekranın arkasındaki merdivenlere doğru yürüyüp buradan ayrılın . Dükkandan çıkınca mrdivenlere ilerleyin, sonrada sağdaki ekrana geçin . Burada taşıdığınız şeyler arasından en ağır olanını yani baltayı bırakın (DROP AXE) . Dikkatlice soldaki kayadan oluşmuş çıkıntıya gelin ve durun . Biraz sonra bir yaratığın (kendisi Transporter'dır) geldiğini göreceksiniz . Yaratık kayanın sağ yanından çıkıntıya gelip durduğunda mouse ile yaratığın üstüne klikleyin. Bir dizi animasyondan sonra nihayet (nihayet diyorum çünkü bu bir dizi animasyom , uzun yüklemeleri nedeniyle sizi birkaç dakika sıkıntıdan patlatacak) sağdaki adaya vardık . Sağ taraftaki ufak kulübeye girin ve Vindah'la konuşmaya başlayın. (ASK ABOUT DIVINATION , ASK ABOUT BIRD , ASK ABOUT PIGMENT) . Öğrendiğimize göre divination yapmak için bir kuşa ihtiyacı varmış ve bu kuş sadece Wooded Area'da bulunuyormuş . Ayrıca elinizdeki pigment'a deli oluyormuş . Öyleyse ilk önce kuşu içine koymak için kendimize bir kafes bulmalıyız . Şimdilik buradan ayrılabiliriz (EXIT) . Sola ilerleyip transporter'a binin. Transporter sizi soldaki adaya getirince ilk iş olarak baltayı alın (TAKE AXE) . Şimdi iki ekran sola ilerleyin ve aşağı inin , sola

ilerleyip Alnar'ın dükkanına girin .Kendinize bir kafes yapmasını isteyin (MAKE CAGE) . Kafesi yapana kadar bekleyin , alın ve ayrılın (TAKE CAGE , EXIT) . Sırasıyla sola , yukarı ve iki ekran sağa ilerleyip transporter'a bindiğiniz ekrana gelin . Dikkatlice sağ tarafa yaklaşın ve uçan yaratıklardan küçük olanına tutunun (TAKE SMALL FLOATER) .Sizi aşağıya, bir dört yol ağızına bırakacak . İlk önce elinizdeki gereksiz eşyaları bırakın (DROP SPHERE , DROP SWORD) . Sonra sola ilerleyin . Şu anda ormanın girişindesiniz , sırasıyla sol , aşağı , iki kere sağ , aşağı ve sola ilerleyin (şu anda **Bottom Of Hill** adlı ekranda olmanız gerekiyor) . Yerdeki büyük yaprağı alın (TAKE LEAF) . Sağ , yukarı ve sola ilerleyip **By A Cliff Edge** ekranına gelin . Ekranın ortasındaki hamağa ilerleyin ve uyuyun (SLEEP) . Hazır uyuyorken biraz rüya da görün (DREAM) . (Rüyanızda abuk sabuk şeyler göreceksiniz ama bunların hiçbir önemi yok sadece P.J. öğleyin yediği yemekler yüzünden kabus görüyor). Ekran değiştiğinde kendinizi başka bir yerde bulacaksınız. Vakit kaybetmaden kalkın (WAKE UP) . Kalktığınızda P.J.'nin vücudu yerde yatmayı sürdürecek ama ruhu ayağa kalkacak (!) . Şimdi önünüzde gördüğünüz kayaları itin (PUSH ROCKS) . Aşağıya doğru oluşan merdivenden inin (CLIMB DOWN) . Burada sevgilisinden ayrılmış üzgün bir yaratık var . Sevgilisinin tek hatırası



TAKE MIRROR , CLIMB UP) .

Tırmadığınızda P.J. yi hala ayrı yerde yatarken bulacaksınız. En iyisi siz ormana geri dönün (SLEEP) . Şimdi tekrar ormandaki hamaktasınız ama artık kalma vakti... (WAKE UP) . Şimdi sırasıyla sol , yukarı, sağ , şimdide soldaki yoldan dört yol ağzına geri dönün . Buradan sola ilerleyin . Sonra yukarı ve sola gidin . Burada göreceğiniz sarmaşıklara ilerleyin ve tırmanın (CLIMB UP) . İşte şimdi Vindah'ın istediği kuşun bulunduğu yere geldik . Aşağı ilerleyin. Artık kuş karşınızda, şimdi yapacağınız tek şey kuşu kafese sokmak (İşte bizi deli eden yer, bunu bulana kadar kafayı yedik) . Kafesi bırakın ve içine pigment'i koyun (



olan resme ulaşamıyor , en iyisi biz ona yardım edelim . O resme ulaşabilmek için ufak çapta bir köprü yapmamız gerekiyor , onun için sırasıyla sol ve sağdaki ağaçları kesin (CUT LEFT TREE WITH AXE , CUT RIGHT TREE WITH AXE) . Mouse'u bu iki ağacın birleştiği yerdeki resme klikleyin. P.J. oraya ulaşınca resmi alın (TAKE PICTURE). Sonra mouse'u bu sefer Kaylef'e klikleyin . Yanına varınca resmi ona verin (GIVE PICTURE TO KAYLEF) . Size teşekkür etmek için bir ayna verecek . Aynayı alın ve geldiğiniz yoldan geri dönün (

DROP CAGE , SET TRAP , BAIT CAGE WITH BOTTLE OF PIGMENT) kuşun kafese girmesini bekleyin ve kafesi alın (TAKE CAGE) . Buradan sağa gidin, suyun kenarındaki deniz kabuğunu alın (TAKE SHELL) ve sola ilerleyin . Yukarı çıkın ve deniz kabuğunu suyla doldurun (FILL SHELL WITH WATER) . **Wooded Area**'da işimiz bittiğine göre artık aşağı inebiliriz (CLIMB DOWN). Sol ve iki ekran aşağı gidince tekrar dört yol ağızına varın . P.J.'yi iki **tube plant**'ın arasına getirip bekletin , biraz sonra birinden bir **large floater** çıkacak

, ona tutunup yukarı çıkın (TAKE LARGE FLOATER) . **Large floater** sizi oyuna başladığınız yere bırakacak . Kayalardan oluşan geçidin altından geçin ve iki ekran sola ilerleyin .Baltayı bırakın (DROP AXE). Adanın solundaki çıkıntıya gelin ve **transporter**'a binin. Yaratık sizi soldaki adaya getirince inin ve Vindah'ın kulübesine girin . Kuşu ve yaprağı Vindah'a verin (GIVE BIRD TO VINDAH , GIVE LEAF TO VINDAH) . Vindah elindeki asasıyla divination yapacak . Bundan sonrada kuş gelip yaprağın üzerine birtakım işaretler çizecek . Bütün bunlar bittikten sonra yaprağı alın ve bakın (TAKE LEAF , LOOK AT LEAF). Artık Vindah'ın yanından ayrılabilirsiniz (EXIT). Adadan ayrılmak için tekrar **transporter**'a binin . Adaya gelince baltanızı alın ve bir **small floater**'a tutunun (TAKE SMALL FLOATER) . **Small floater** sizi dört yol ağzına getirdiğinde yaprağı bırakın (DROP LEAF) , sonrada aşağıdaki yola girin . Şimdi karşınıza çıkan ekranda sadece yere çakılı bir tabak var . BU aslında gizli bir geçidi meydana çıkartacak olan mekanizma. Bu mekanizmayı çalıştırmak için **fragları** bu tabağın üzerine koymalısınız (POINT TUBE AT PLATE) . İşte ekranın üst kısmında bir geçit açıldı ama oraya gitmeden önce **fragları** geri alın (POINT TUBE AT FRAGS) . Artık içeri girebilirsiniz . Girdiğiniz mağranın tepesinde bir yaratık var, yanlış bir hareketinizde sizi hemen küle çeviriyor onun için içeri girnce hiç hareket etmeden yerdeki tabağa **fragları** koyun (POINT TUBE AT PLATE) . Bundan sonra ona ihtiyacımız olmadığından tübü bırakabilirsiniz (DROP TUBE) . Soldaki yoldan ilerleyince karşınıza bir bahçe çıkacak . Fakat bu alışmış olduğunuz bahçelerden epey farklı . Örneğin bahçedeki çiçekler kristallerden oluşuyor ayrıca bahçıvan da bir çok kolu ve iki anteni bulunan bir yaratık . BU yaratık (yani Lantra) kristallerini çocuğu gibi seviyor . Onları büyütmek hayattaki tek zevki . Hernekadar Lantra onlara çocuklarım desede eninde sonunda o



kristaller bahçedeki birer bitki ve bitkilerde suyla büyür öyleyse Lantra'ya içi su dolu deniz kabuğunu verirsek sevinirde belki bize bu acayip gezegende işimize yarayacak bir şeyler verir (GIVE SHELL TO LANTRA) . Ben size demedim mi ? İşte bize iki torba dolusu kristal tohumu verdi,vazgeçmeden hemen onları alın (TAKE SMALL POUCH , TAKE LARGE POUCH) . Ayrıca bunları verirken onları yetiştirip büyütebileceğimizi de söyledi , öyleyse küçük torbadaki kristalleri ekin bakalım (DROP SMALL POUCH) . Biraz sonra yerden kristaller çıkmaya başlayacak , onları Lantra göz dikmeden alsak iyi olur (TAKE ROUND CRYSTAL) .Bundan sonra aşağıya doğru ilerleyin. Şimdi birçok kapının ve merdivenlerin bulunduğu bir yere geldiniz .Merdivenlerden inince de **Daltere**'in kütüphanesi diyebileceğimiz kısma geçiyorsunuz . Burada **Master Towhee** ve onun yardımcısı **Otto** var . Şöyle bir etrafa baktığınızda bir çok **scroll** olduğunu göreceksiniz. Bukadar scroll'un arasında elbet bizimde işimize yarayan bir tane çıkar . **Towhee**'den **scroll**'u isteyin (TOWHEE, GIVE ME SCROLL) . Biraz bekleyince **Otto** scroll'u getirecek ve **Towhee** size verecek . Scroll'a bakın (LOOK AT THE SCROLL). Demin yetiştirdiğiniz kristalleri verin (GIVE ROUND CRYSTAL TO TOWHEE) . Şimdide elinizdeki diğer scroll'a bakın (LOOK AT THE PICTURE SCROLL) . Buradanda ayrılabiliriz (EXIT). Bundan sonra işimize yaramayacağı için **scroll**'ları bırakın (DROP PICTURE SCROLL , DROP WRITTEN SCROLL) . Merdivenlerden çıkın ve sol tarafa ilerleyin . Şimdi buraya ilk girdiğiniz yerdesiniz . Uyuyan yaratık size dokunmadan yukarıya ilerleyerek buradan ayrılın . Dışarı çıkınca sola ilerleyin ve dört yol ağızına geri dönün . Yukarıda yola girin. Bir ekran daha yukarı çıkın . Şimdi yaratık camur'un içine girene kadar kıpırdamayın ve tekrar kuzeye ilerleyin . Gene yaratığın çamurun içine girmesini bekleyin , sonrada en sol taraftan yukarı çıkın . Aynı yoldan ilerlemeye devam edin. Az sonra akrşınıza bir bitki çıkacak . Bitkiyi alın (TAKE PLANT) . Geldiğiniz yoldan dört yol ağızına kadar geri dönün. Buradan soldaki yoldan ilerleyin . Tekrar sola , yukarı ve iki ekran sağa ilerleyin . Şimdide **Hoppa** üzerinize bir bitkinin polenlerini püskürtünceye kadar yukarı ilerleyin . Ondan sonra iki ekran sola ve bir ekran yukarı gidin . Geldiğiniz yerdeki yaratıktan sakın korkmayın .Söylediklerimizi yapınca onu kolayca alt edeceksiniz. İlk önce baltanızı elinize alın (WIELD AXE) , sönra yere kazınmış mesajı okuyun (READ MESSAGE) . P.J.'yi aRRaRRa'ya (O sevimli yaratığın adı . Bu isim babasının aklına traş olurken gelmiş heralde) doğru , platform hareket edene kadar ilerletin .Mouse'u aRRaRRa'ın ayağının altına kilkleyin ve yaratık düşene kadar P.J.'yi sağa doğru ilerletin . Bundan sonrada P.J.'yi platformdan ayırın. Şimdiki ekranda daha önce aldığınız bitkiyi yiyin (EAT PLANT). Sonrada kayadaki yazıyı okuyun (READ MOUND OF STONES) . Şimdi en soldaki basamağa gelin ve yeni bir yol ortaya çıkana kadar bekleyin. Çıkacak yoldan ilerleyin . Bu ekranda ilerlemeniz imkansız olduğundan kendinize bir köprü yapmalısınız. Hayır tahtadan değil , siz sevgili 64'ler okuyucularına kristalden bir köprü lazım . Onun için **Lantra**'dan aldığınız büyük torbayı fırlatın (THROW LARGE POUCH) . İşte şimdi tam bir 64'ler okuyucusuna layik bir kristal köprü karşınızda duruyor . Üzerine çıkın ve platforma ilerleyin (Yanlız lütfen kristal köprünün üzerindeyken , köprüyü ayakkabınızla filan çizmeyin . Canını sıkılıncabizim direktör oraya çıkıp etrafa bağırarak egosunu tatmin ediyorda...) . Burada kazınmış işaretleri okuyun (READ MARKINGS). Şimdi kırık tuğlanın üzerine gelin ve şimdi ki ekranda P.J. havuza düşene kadar ilerletin . Şimdide sırasıyla sol, iki kere sağ ve üç kere yukarı doğru ilerletin. Şimdi iki ekran boyunca P.J.'yi dikkatlice ortadan yukarı doğru ilerletin. Üç ekran boyunca aynı yoldan ilerlemeye devam edin . Şimdi sola ilerleyin . Bu ekranda elinizdeki herşeyi bırakın ve sadece kabı alın (DROP ALL , TAKE BOWL) . sağa ilerleyip kabı bırakın (DROP BOWL) ve iskeletin üzerine tırmanın (CLIMB UP). Sola ilerleyin, ekranın ortasındaki iskelete yaklaşın ve oku alın (TAKE ARROW) . Sağa ilerleyin, tırmandığınızyerden aşağı inin (CLIMB DOWN) .Buradaki **kleeg**'i alın (TAKE KLEEG) , daha önce bıraktığınızkabıda unutmayın (TAKE BOWL) . Sonrada sola ilerleyin . Burada bulacağınız **Silencer**'ı ve aynayı alın (TAKE SLINCER , TAKE MIRROR) . Şimdi ***CANYON FORK*** ekranına geri dönün. Burada yerde göreceğiniz çamuru elinizdeki kaba doldurun (FILL BOWL WITH SLIME) . Bunu yaptıktan sonrada üç ekran boyunca aşağı doğru ilerleyin . İşte yine dört yol ağızındayız. Şimdi sırasıyla sağ , sol , aşağı, iki ekran sağa , aşağı ve sola ilerleyin . Böylece *Bottom Of Hill* ekranına vardık . Bundan sonra Kötü kalpli **Helmar**'in bizi duymaması için çok sessiz olmamız gerekiyor . Bunun içinde daha önce aldığınız **Slincer**'i çalıştırmalısınız(TURN ON SLINCER) . Bunu yaptıktan sonrada aşağı ilerleyin. Kim



demiş **Daltere** sıkıcı bir gezegen diye işte şimdi bir göl kıyısındayız ve biraz sonra bir tekneyle geziye çıkacağız . Ama bunlardan önce aynayla işaret vermelisiniz (WAVE MIRROR) . Artık göl sefanızı sürebilirsiniz (RIDE BOTEMAN). Şimdi elinizdeki Kleeg'i sıkın (SQUEEZE KLEEG), sonrada sağa doğru ilerleyin . Sol üstteki yolu takip edin , sonraki ekranda sola ilerleyin. P.J.'ye bir çamur banyosu yaptırın (POUR SLIME ON PJ) Bunu yaptıktan sonra sola gidin . Aşağıya inin ve soldaki yolu kullanarak yukarı çıkın. Buradan tekrar yukarı ilerleyin . Eveeeet ... artık oyunun sonlarına geldik , işte karşınızda oyunun kaka adamı **Helmar'ın şatosu . Tahmin edebileceğiniz gibi kapı kilitli ve anahtarda paspasın altında değil . Bu durumda kapıyı eski bir filmde görmüş olduğum gibi okla açacağız (Amma da attım ha !!!). Neyse şaka maka kapıyı gerçekten okla açıyoruz (Sanırım daha önce oyunun programcılarının hayal güçüyle ilgili fikrimi belirtmiştim...). Kapıyı açmak için kapıya iyice yaklaşmalısınız (UNLOCK DOOR WITH JEWELED ARROW). İçeri girin ve bu ekranda göreceğiniz ipi çekin (PULL ROPE) . Şimdide P.J. kapısı olan odaya gelene kadar hiçbirşey yapmayın . Bu kapıya gelincede hemen zıplayın (JUMP) . Bundan sonra üç ekran sağa ve bir ekran yukarı ilerleyince işte karşınızda kötülerin kötüsü , Daltere'in zalim hükümdarı, dehşet saçan** HELMA R!!! **(Televizyonla ilgili bir oyunda reklamların olması tabiki kaçınılmazdı ...) . Son olarak size sorulan soruda (yani Helmar'a karşı hangi silahla dövüşeceğiniz sorusunda)aynayı seçin . Artık Daltere halkı rahat bir nefes alabilir , çünkü siz gezegeni ve gerçek hükümdarını kullandınız.**

Bu Accolade çok acayip bir firma abi yaaa, öyle acayip konular buluyorlar ki



insan oynarken bir acayip oluyor. Önceki adventure'leri olan Search For The King beni sirklerden soğutmuştu. Uyuya kalınca birinin gelip rüyanızı çalması yada güç denemesi bahanesiyle birilerinin sizi taa Las Vegas'a göndermesi bence pek öyle istenilen bir şey değil. Yeni oyunları Altered Destiny'de beni televizyondan soğuttu. Artık her tevizyonu açışımda bir şey beni içeri çekecek mi? korkusuyla yaşıyorum. Hatta cuma



akşamı olan filmleri ve gece jimlastiğini bile huzurla seyredemez oldum.

Genede Altered Destiny **bizce son zamanların en iyi oyunlarından biri . Müthiş bir sürükleyiciliği var. Grafikleri ise mükemmel . Her bir yaratık geniş bir hayal gücünün eseri. Her biri titizlikle ve karakterine göre dizayn edilmiş .**

Sürükleyiciliğin en önemli özelliklerinden biride bu zaten . Özenle hazırlanmış dialoglarda zaman zaman güzel espirilerle karşılaşıyorsunuz . Her bir karakter kendine has şekilde konuşuyor (Örneğin Alnar'ın aksanı oldukça garip.). Bundan başka espiriler sadece dialoglarda değil ,bazı yaratıklarda bizi epey güldürdü (Mesela zutterby**'lar) . Şimdiye kadar oyunun hep güzel yanlarından bahsettik ama en bıktırıcısını sona bıraktık ; uzuuuun yüklemeler ... Gerçekten bu yüklemeler insanı deli ediyor . Ama bir süre sonra artık bu uzuuuun yüklemelere aldırmamaya başlıyorsunuz.**

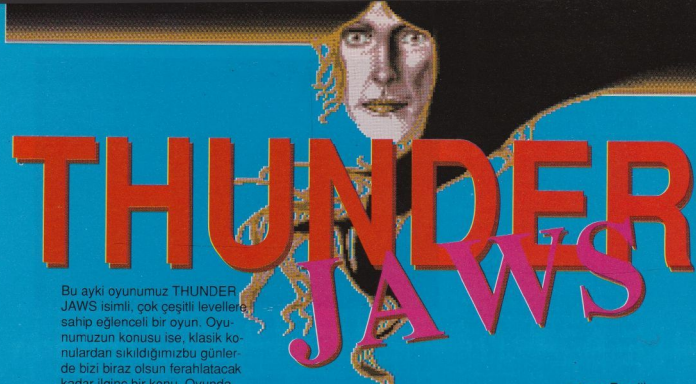
Sonuç olarak adventure meraklılarının kesinlikle ilgisini çekecek bu oyun alın . Ömrünüz yeterse bitirebilirsiniz bile (Tamam biraz abartıyorum , ama ne yapayım yüklemeler gerçekten o kadar uzun ki ...).

NOT ; Oyunda karşılaştığınız bir yaratıkla konuşmak yada bir şey alıp vermek istiyor ama yaratığın adını bilmiyorsanız L CREATURE yazın , böylece yaratığın adını öğrenebilirsiniz . Ayrıca bu açıklama ile oyunu en yüksek puan olan 350 puanda bitirebilirsiniz ama eğer popcorn'u yer veya kafesi popcornla doldurmaya çalışırsanız puanınız azalacaktır.

ÜMİT ÖNCE
& ŞAHİN DERYA







THUNDER JAWS

Bu ayki oyunumuz THUNDER JAWS isimli, çok çeşitli levellere sahip eğlenceli bir oyun. Oyunumuzun konusu ise, klasik konulardan sıkıldığımızbu günlerde bizi biraz olsun ferahlatacak kadar ilginç bir konu. Oyunda manyak bir kadının oluşturduğu tehlikelerden sıyrılmaya ve yine onun yarattığı olayların üstesinden gelmeye çalışıyoruz. Düşmanımız çok çeşitli faaliyetlerde bulunuyor. İlk levelde kaçırdığı insanları kurtarmaya çalışırken diğer levelde bir ölüm makinesini yok etmemiz gerekiyor.

Oyunu yüklediğinizde oyunun kısa bir demosunu seyrediyoruz ve demo bir köpekbalığının dişleri arasında son buluyor. Aslında oyunun köpekbalıkları ile fazla bir alakası yok. Bu sivri dişli kuçu kuçular oyunu oynarken karşılaştığımız sıradan tehlikelerden yalnızca biri. Demodan sonra scor tablosunu, ardından da PLAYER 1 ve PLAYER 2 seçenekleri bulunan bir ekranla karşılaşıyoruz. bu ekranda ki tipler ne kadar gıcık olursa olsun aldırmayın, aksine (eğer oynamaya kararlıysanız) alışmaya çalışın. Eğer iki kişilik bir oyun oynamak isterseniz diğer porta bağlı joystiğin ateş tuşuna basın. Oyun da mavi bir dalgıcı kontrol ediyoruz. Eğer iki kişilik oynayacaksanız diğer oyuncu kırmızı bir dalgıcı kontrol ediyor. Tam beş hakkınız var ve bu hakların herbirinin üç vuruşluk enerjisi bulunuyor. Haklarımız her level geçişimizde artıyor. Enerjilerimizide alacağımız oksijen tüpleri ile arttırabiliriz. Eğer enerjimiz full ise ve bir oksijen tüpü alırsak enerjimizi gösteren karelerin arasında bir dört rakamı belirdiğini göreceksiniz ve vurulmadan alacağınız her oksijen tüpü bu rakamı arttıracaktır. Böylece enerji kapasitemizin çok üstünde enerji depolayabiliriz. Daima elinizde bulunan tek silah zıpkındır. Tabii oyun ilerledikçe çok çeşitli silahlarda bulabilirsiniz. Bu silahların belli bir kullanma miktarı olur. Bu miktarı sol alt köşede ki dikdörtgenin içinde ki göstergenin az veya çok olmasından anlayabilirsiniz. Eğer aynı silahtan iki kere üst üste alırsanız bu miktar artacaktır. Bu silahların bazılarının özellikleri ise:

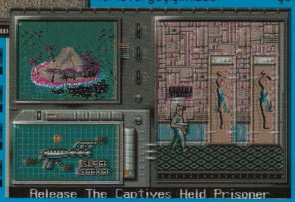
Bombalar: Aynı anda top şeklinde bombalar attığınız bu silah epey güçlü ve menzili de epey geniş. Özellikle level sonu yaratıklarında etkili bir silah.

Roketler: Roketler aslında kullanılabilirliği en düşük silahlardan biridir. Bu silahı su altında ki kapakların üzerinde kullanırsanız daha etkili olur. Bu kapaklar genellikle düşmanınızın üssüne açılır.

Mavi toplar: Güdümlü füze







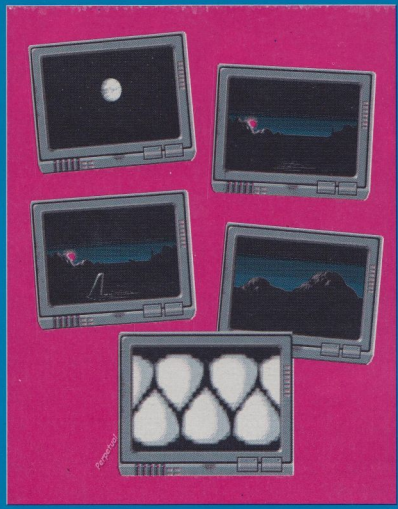
ve roketler çok duydum da, güdümlü mavi toplar hiç duymamıştım. Bu sevimli mavi topları attığınızda yaratığın veya makinenin üzerine kendi kendine gider. Bu yüzden mok etkilidir, bu nedenle de miktarı oldukça azdır.

Alev makinesi: Eminim şu anda "Alev makinasının su altında işi ne?" diyeceksiniz. Doğrusu ben de anlayamadım, ama bu silah su altında bile alev püskürüyor ve çok etkili.

Makineli tüfek: Bu silah bildiğimiz nakineli tüfeklerden farklı değil. Yaratıkların üzerine daha sık kurşun yağdırabildiğimiz için işinize yarayabilir.

Oyun boyunca bir çok adaya gizlice girmemiz gerekiyor. Bu adaların ilk leveli genellikle su altında geçiyor. İlk adanın su altı bölümünde sağ salim su altı kapaklarına ulaşmamız gerekiyor. Bu kapaklara vardığımızda düşman üssüne girebiliriz. Üsse girdiğimizde yaratıklar üzerimize çullanıyor. Yaratıkların ve garip giysili adamların ellerinden kurtulup level sonuna varmak istiyorsanız çok dikkatli olmalısınız. Her an üzerinize mekanik bir köpeğin saldırması an meselesi. Tabi bu arada lazer ışınları fırlatarak size hoşgeldin diyen mekanik örümcekleri de unutmamak lazım. İlk karargahın sonunda uzay mekiğine benzer bir makineyi yok etmeniz gerekiyor. Makinenin lazer toplarını teker teker hallettikten sonra içeri, esirlerin tutulduğu yere girebiliriz. İçeri girdikten sonra şalterin başına gidin ve Joystik'in kolunu yukarı itin. Esir kadınlar kurtulduktan sonra sizi öpücük yağmuruna tutacaklardır. Bu tehlikeli saldırıdan da kurtulduktan sonra diğer levele geçebilirsiniz.

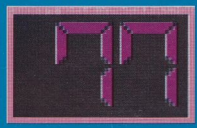
Bu levelde yine su-altındayız. Bu sefer rakiplerimiz daha tehlikeli ve fazla. Üsde karşılaştığımızsarışın kadınlar bu defa karşımıza belalı dalgıçlar olarak çıkıyorlar. Bu arada piranhaları ve mayınları da



unutmamak lazım. Üsse girdiğinizde ilk farkedeceğiniz farklılık üssün bu defa bir kaç kattan oluşuyor olması. En alt kata inip tehlikeli bir kaç topu yoketmemiz gerekiyor. Bu defa karşınıza çıkacak olan garip yeşil yaratıklar ve tanka benzer makineler bu levelin diğer tehlikeleridir.

İkinci adaya gittiğinizde bu defaki su altı levelinin daha farklı olduğunu farkedeceksiniz. Bu defa su altında ki kanallardan ilerlemek zorundayız. Kanallarda sizi engellemek için hazır bekleyen lazer ışınları ve demir bloklar var. Bu bloklar devamlı inip kalkarak altında ezilip ölmenizi sağlıyorlar. Bu yüzden zamanlamanızı iyi yapın ve en uygun zamanda altından geçin. Leveller bu şekilde sürüp gidiyor bir kaç değişik levelin dışında fazla bir değişiklik olmuyor. Oyunun sonunda bizim bu kadar çok tehlikelere atılmamızı sağlayan asıl düşmanımızla karşılaşıyoruz. THUNDER JAWS gerşekten çok ilginç bir konuya sahip eğlenceli bir oyun. Fakat oynanabilirliğin biraz düşük olduğunu düşünürsek bizden eksi puan alması kaçınılmaz oluyor. Eğer bu aralar konu bakımından değişik ve eğlenceli bir oyun arıyorsanız THUNDER JAWS'ı almanız yanlış bir karar olmayacaktır. Kaçırın! ve kaçırmayın! gerisi size kalmış.

SERKAN SÖZER



FINAL FIGHT

Commodore64

Her zamanki gibi arcade salonlarında makinalarla boğuşurken Final Fight adlı bir oyuna rastlamıştım. Trendeki dövüş sahnesi ilgimi çekmiş ve bayağı jeton harcamıştım. Geçenlerde Final Fight'in 64'e uyarlanmış şekli ülkemize geldi. hemen belirteyim oyunda U.S. Gold'un imzası var.
Final Fight adından da anlaşılacağı gibi bir dövüş oyunu. Bence Double Dragon II'ye aşırı benziyor. Oyunda amaç Belger adlı silahlı ve tehlikeli birini etkisiz hale getirmek. Bunun için değişik dövüş tekniklerine sahip 3 karakterden birini seçerek yola koyuluyorsunuz. Tabii yollar öyle el, kol sallanarak yürünecek boş sokaklar değil. Belger'in sayısız adamlarıyla dolu. Önce onları ortadan kaldırın, sıra Belger'e de gelecektir.
Oyunun "Final Fight" yazan açılış ekranında Port 1'e takılı Joy.'in fire'ına basarsanız tek kişi, Port 2'ye takılı Joy.'e basarsanız da çift kişilik oynayabiliyorsunuz. İki kişilikde olabilmesi oyunun zevkini arttırıyor. Kaç kişi oynayacağınızı belirledikten sonra adamlarınızı seçiyorsunuz. Bunlardan Guy ve Cody aynı hareketleri yapıyor yani fire'a basınca yumruk, fire'e basılıyken Joy.'i yukarı itince yerinde tekme, sağa veya sola çekince uçan tekme, geri çekince de kendi etraflarında 360 derece dönerek tekme atıyorlar. Bu dönerek tekmeyi iki taraftan kuşatılmışken atarsanız etrafınızdaki tipler yerlerde sürünecektir. Ayrıca bir adamın üzerine yürüseniz onu tutup kaldırırsınız. Havada tutarken fire'a basıp Joy.'i sırtınızındönük olduğu aşağı çapraza çekerseniz adamı başınızınüzerinden geriye atarsınız. Oldukça power götürücü bir harekettir. Yönetfiğiniz adamlardan olan Haggar ise faklı bir dövüş sitiline sahip. Aslında O'd fire'a basınca yumruk, fire'a basılıyken yukarı ve sağa-sola itince tekme atıyor ama fire+aşağı çaprazlarla rakibin üzerine atlıyor ve onu eziyor. Ayrıca birisini havaya kaldırmışken fire+yukarı çaprazlarla dönüştüğü tipin kafasını bacaklarının arasına alıyor ve bu pozisyonda üstüne biniyor. Amaç adamcağızın boyun kemiğini kırmak.



Birazda düşmanlardan bahsetmek lazım. Oyunun ilerleyen bölümlerinde çeşitli tiplerle karşılaşacaksınız. Bunlardan Bred, Dug ve Axl kolay; Jake, Two P, Simons, Damd ve Slash zor ölüyor. Hollywood bıçak attığı için sevmediğim zorlu bir rakip. Andore: İşte benim belalım. Bu adamı hiç sevmiyorum. O kadar vurdum, banamısın demedi. Roxy ve Roıson güçlü ama fazla uğraştırmıyorlar. J: Niye yaratılmış ki? Hemen ölsün diye mi? Bu adamlardan Axl ve Slash'e bir türlü vuramadım. Gittiğim psikolog günlerce uğraşıp onların Guns N' Roses üyeleri olmadığına beni ikna etti. Ancak o zaman onlara el kaldırabildim. Her neyse, tipler kısaca böyle. Ekran düzeninde ise sağ ve sol üst köşede Guy, Cody veya Haggar'ın yani sizin, onların altında dövüştüğünüz kişinin ismi ve power'ı gösterilmiş. Ortada, üstte time var. Burada geriye sayan sayı bitmeden bölümü geçmelisiniz. Credit ise hak. 5 life ile oyuna başlıyorsunuz. Bunlar biterse adamınız ekrandan yok olur ve Press Fire yazısı belirir. Fire'a basarsanız Credit 1 tane eksilir ve oyuna devam edebilirsiniz. Tüm credit'leriniz biterse oyununda sonu gelmiş demektir. Ayrıca oyun sırasında varil, kasa gibi bazı şeyleri kırabiliyorsunuz. İçlerinden yararlı objeler çıkıyor. Bunlardan kalp enerjinizi yükseltir, bıçak ve boru ise dövüşmenize yardımcı olur. Fire'a basarak bıçağı fırlatabilir, boruyla rakibinize vurabilirsiniz. Diğer objeler ise puan verir.
Oyuna ilk başladığınız yer serserilerin bulunduğu yıkık, dökük bir kenar mahallesi. Burası hiçde tekin değil. Her an tetikte olmanız lazım. Çünkü aniden bir kapı kırılıp serseriler üze-



rinize saldırabilir. Etraftaki telefon kulübeleri ve çöp kutularını kırabilirsiniz. Biraz ilerleyince önünüze çıkan kapıdan içeri girin. Burası bir ambar. Fıçıları ve sandıkları parçalayabilirsiniz. Sonunda bir kapıya ulaşacaksınız. Buradan çıkınca tekrar dışardasınız. Arkada araba mezarlığı var. Bu mezarlıktan alınıp etrafa koyulmuş eski araba lastiklerine vurarak onları dağıtırsanız yararlı şeyler bulabilirsiniz. Bu bölümde de dikkatli olun. Yine kapıları kırıp aniden saldırabilirler. Herkesi döverek ilerleyince sonunda birinci bölüm bitiyor.

2. Bölüm bir metroda geçiyor. Siz dövüşürken metro treni stasyona geliyor ve kapıları açıyor.(Bunlar çok güzel yapılmış.) Kısa bir süre dövüşerek ilseledikten sonra metroya biniyorsunuz. Fakat kurtuluş yok. Dövüş içerde de devam ediliyor. Sağa doğru ilerleyince trenin kontrol bölümüne ulaşıyorsunuz ve ikinci level sona eriyor.

3. Bölümde trenden iniyor ve yoluna raylarda devam ediyorsunuz. Burada sandıklar ve bidonlardan yararlı şeyler toplayabilirsiniz.(Şapka sadece puan verir.) Yolun sonundaki çitten girince kendinizi ölümün kol gezdiği ve çılgın seyircilerin çevrelediği bir rigde buluyorsunuz. Çok hızlı ve güçlü çevrelediği bir ringde buluyorsunuz. Çok hızlı ve güçlü bir rakibiniz var. Adı Sodom.(Metalcilere özel not: Bu bizim bildiğimiz Sodom değil) Elindeki kılıçla bizi soğan doğrar gibi doğramaya çalışıyor. Dikkat etmezseniz ringdeki kuru kafaya benzerseniz. Fakat Sodom'a vurunca elindeki kılıcı düşürür. Bunu alabilirseniz O'na karşı kullanabilirsiniz. Sodom'un sonu demek 4. bölümün başlangıcı demektir.

Bu bölüm sadece bonus için yapılmış 30 saniye süresince içinizdeki tüm nefreti ve vahşi duyguları önünüzde duran arabaya kusabilirsiniz. Ayrıca yerdeki boru amacınızda size yardımcı olabilir. Ben bu bölümü çok sevdim. Çünkü babamın arabasına en ufak zarar verince azar işitiyorum. Oysa bu arabada ufacık sağlam yer bırakmadım, kimse kızmadı.

Her neyse, daha sonra bir bara geliyorsunuz. Burada yine sürüyle adam var. Bar grafikleri çok güzel çizilmiş. Gerek bara gelene kadar gerekse barın içinde kıpırlacak bir sürü bidon var. İlerleye, ilerleye bu bölüm de sona eriyor.

5. Bölümde barın dışındaki sokaklarda, park etmiş arabaların. önünde dövüşüyorsunuz. Sizi seyreden birçok kişi de var. Burada asker kılıklı Edi adında bir tiple karşılaşıyorsunuz. Fazla zor değil.

6. Bölümde bir süre çelik levhalardan yapılmış köprü ve koridorlarda ilerledikten sonra asansöre biniyorsunuz. Tipleri döve döve en yukarı çıkınca bu bölümde sona eriyor.

7. Bölüm yine bonus bölümü. Arabaya yaptığınız önünüzdeki camlara da yapın.

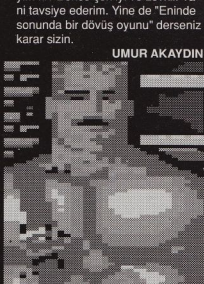
8. Bölüm bankaların bulunduğu çitlerle çevrili bir parkta geçiyor. Merdivenlerin önündeki çöp kutularından boru ve enerji alabilirsiniz. Park abartılmış, git git bitmiyor. Sabrı olan kapılara ulaşır. Daha sonra arkada park edilmiş milyon tane motorsiklet olan, parkın başka bir tarafında dövüşüyorsunuz. Motorsikletler büyük ihtimalle serseri çetelerine ait. Ama Harley Davidson'a hiç ben benzemiyorlar. Bana daha çok P.T.T.'nin veya Pizza Hut'un kıro motosikletlerini hatırlattı. Parkta devamlı Hollywood denen bıçaklı tipler saldırıyor. Way Out yazısına ulaştığınızda bu bela parktan kurtulabilirsiniz.

9. Bölüm sürüyle reklam panolarının olduğu bir sokakta başlıyor. Birkaç beyinsizle uğraştıktan sonra bir asansöre ulaşıyorsunuz. Bu sayede yukarı ki kata çıkabilirsiniz. Burası ağaçlar arasında garip bir yer. Ardı arkası kesilmeyen bir J ve Two P saldırısına uğruyorsunuz. Torila bıçaklı adamlada uğraştıktan sonra önünüze çıkan kapıdan balıklama dalın.

Bu 10. ve son bölüm. Nihayet Belger'in garip sanat harikalarıyla dolu, güzel evine ulaştınız. Koridorlar oyuna 3'boyutluk katmış. Yine çok sayıda adamla uğraştıktan sonra evin balkon kapısından dışarı yani balkona çıkıyorsunuz. Arkadaki gökdelenler eşliğinde uzun süre ilerledikten sonra merdivenlere ulaşıyorsunuz. Bardada bir sürü gereksiz tiple dövüştükten sonra nihayet ev sahibi Belger misafirini karşılıyor ve konukseverliğini göstererek kurşun ikram ediyor. Tabii sizde teşekkür edip almıyorsunuz. Kurşunlardan kaçıp ona tekrar vurun. Doğal olarak oyunda en zor ölen kişi Belger. Uzun bir süre sonra power'ı bitecek ve binadan düşüp ölecektir. Buralar ufakta olsa demo.

Final Fight için şunları söyleyebilirim. Aslından konusu çok basit ve klasik. Bir kötü vardır, sizde onu yok edip kötülüklerine son verirsiniz. Evet, bu açıdan bakılınca oyunun değeri düşüyor ama Final Fight bence aşırı zevkli bir oyun. Ayrıca ekrandaki diğer oyuncuyu da dövebiliyorsunuz. Emir'le (kendisi kardeşim olur) oynarken arada bir herşeyi unutup birbirimizi dövdüğümüz anlar oldu. Ne diyeyim ki? Bence çok iyi ve zevkli. Yani tavsiye ederim. Yine de "Eninde sonunda bir dövüş oyunu" derseniz karar sizin.

UMUR AKAYDIN



BATTLE BOUND

Bu ay ki oyunumuz eski çağlarda geçen bir efsaneyi, tüm şeytani güçlere rağmen yolculuğunu tamamlayarak büyük düşmanını alt eden bir savaşçıyı anlatıyor. Savaşçımız elinde ki balta ile aşılamayacak tehlikeleri ve engelleri bizimde yardımımızla kolayca aşıyor ve hedefine ulaşıyor.

Doğrusu bu kadar övgüden sonra kendim bile oyunun süper olduğuna inandım. Aslında oyun ayın HİT oyunu olabilecek kadar iyi değil, fakat asla çöpe gidecek kadarda kötü değil. Yani tam kararında, eğlenceli saatler geçirebileceğiniz güzel bir oyun.

Oyun tam üç uzun bölümden oluşuyor ve her bölümün sonunda bir düşmanınızla döğüşüyorsunuz. Adamınız bir mağara adamı ve elinde ki baltayla önüne gelen deviriyor. İşin garibi baltayı sallamıyor bir bıçak gibi fırlatıyor ve hiç bitmiyor. Fakat yinede bölümleri geçmek imkansız değilsede, kolay değil.

1. LEVEL: İlk levele ormanlık bir yerde başlıyoruz. Bu levelde karşımıza Vikingleri anımsatan garip tipli heriflerle çıkıyor. Bunlar genellikle üç vuruşta ölüyorlar. Yürüyenler zararsız olsada ok atanlar çok sinsi ve tehlikeliler. Oyun boyunca birde sürüngenlerle karşılaşacaksınız. Sürüngenleri tekme atarak öldürdüğünüzde içinden mutlaka bir obje çıkıyor. Objeler:

Mavi obje: Bu obje büyü gücünüzü bir kademe yükseltir.

Yeşil obje: Bir süre için gölge adam olarak dolaşmanızı sağlar. Bu sırada hiç bir darbeden etkilenmessiniz.

Turuncu obje: Bir hak almanızı sağlar.

Kırmızı obje: Enerjinizi arttırmanızı sağlar.

Scorunuz ilerledikçe artar, eğer bir yerde gereğinden fazla oyalanırsanız scorunuz hızla azalmaya başlar. Birde büyülerden söz etmiştik. Gerçekten bu büyüler oldukça etkililer. Büyülerinizi alt tarafta haklarınızın üstünde





İlk bakışta acemice hazırlanmış bir oyun gibi görünse bile BATTLE BOUND (eğer sabredebilirseniz) piyasadaki herhangi bir oyun kadar iyi.





görebilirsiniz. Tam beş büyünüz var ve hangi büyünüz kullanılmaya hazırsa beyaz bir çerçeve içine alınır. Büyüyü kullanmak için joystiğin kolunu yukarı itip ateşe basın. Eğer büyüleri sol sağa doğru 1 den 5 e doğru sıralarsak açıklamaları şöyle:

Birinci büyü: Bu büyüyü kullandığınızda zıplama gücünüz artar ve daha uzağa rahatça zıplayabilirsiniz. Özellikle atlamanız gereken geniş boşluklarda işe yarar.

İkinci büyü: Bu büyü kullandığınızda sağa veya sola elektrik akımı yollayabilirsiniz. büyüyü ikinci kullanışınızda elektrik akımının menzili artar.

Üçüncü büyü: Bu büyü etrafınıza ateş topları fırlatmanızı sağlar. Bu büyüyü her kullanışınızda etkisi dahada artar. Büyüyü üç dört defa kullandığınızda altı tarafada ateş topu fırlatabilirsiniz.

Dördüncü büyü: Bu büyüyü kullandığınızda Etrafınızı bir daire çevreler ve yaninıza birinin yaklaşmasını önler. Bu büyü üç defa kullanıldığında ayaklar, gövde ve baş olmak üzere üç tarafı çevreler.

Beşinci büyü: Bu büyüyü kullandığınızda bir canavar belirir ve rakibinizin üstüne saldırır.

Özellikle level sonu canavarlarında çok etkilidir.

Level sonunda dev bir sürüngenle karşılaşacaksınız. Elektrik akımı yollayarak bir kaç hakkınızı yiyebilir. Yavruladığı sürüngenlere de dikkat edin. Yavrulamak için eğildiği sırada gözüne vurun. Bir süre sonra parçalanacaktır.

2. LEVEL: Bu levelde avcılar karşınıza çıkıyor. Gökten yağan yanan kayalar ve sağdan ve soldan gelen acaip makineler de diğer tehlikeler. Bu makineler üzerinize geldiğinde hemen üzerlerinden atlayın. Level sonunda boynuzlu garip bir yaratıkla savaşacaksınız. Sizi epey zorlayacağını sanıyorum. Yiyeceği epey darbeden sonra onunda sonu belli.

3. LEVEL: Son level asıl düşmanımızın şatosunda geçiyor. İkinci levelde ki avcılar bu levelde de üzerinize saldırıyor. bu levelde sürüngenlerden az bulunduğu için obje almanızda zor oluyor. Kaynayan lav akıtan kazanlar, lav dolu çukurlar ve dev bilyeler bu bölümün başlıca tehlikeleri. Level sonunda uzaklarda ki, bizim heykel sandığımız şey kalkıyor ve uçarak üstümüze geliyor.

Yanınıza geldiğinde sadece ayaklarını görebiliyoruz. Buraya kadar binbir zorluk atlatarak geldiniz.

O kadar tehlikeyi atlattınız, fakat eminim şimdi aklınıza hiç bir şey gelmiyordur. Doğrusu benimde aklımı epey kurcaladı fakat sonunda biraz uğraşarak çözümü buldum. Yaratık zıpladığında hemen iki ayağının ortasına geçin ve ayaklarını yere bastığı anada ayaklarında ki vidalara vurun. Her darbede vidalar biraz daha gevşeyecektir. İki vidada söküldüğünde size sadece haklı zaferinizi kutlamak düşer. Çünkü oyun bundan sonra tekrar başa dönüyor.

BATTLE BOUND bir çok kişinin ilk gördüğünde "işe yaramaz" diyebileceği fakat biraz oynandığında gerçekten zevkli olduğu anlaşılan bir arcade oyunu.

Sadece görünüşüne bakarak bu oyunu atlamak pek akıllıca olmaz sanırım. İlk başlardaki hayal kırıklığınıatlatabilirseniz paranızın karşiliğınıfazlasıyla alırsınız.

SERKAN SÖZER

GENEL:%75



AMIGA

ile ilgili herşey

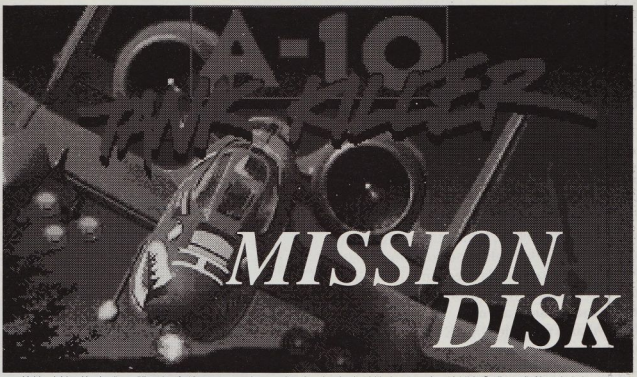
BU KİTAPTA!!!

68000 Komutları
Sistem
Bitler
Audio
Sprites
Assembler editörleri

64'ler Dergisi yazarları Burak Özışık ve Bahadır Akcan tarafından hazırlanan bu kitap Amiga'nızın daha verimli kullanılmasına imkan verecektir

ÇEVRENİZDEKİ SEÇKİN BİLGİSAYARCILARDAN ARAYINIZ

İstanbul Adresi:
Masukiye Yokuşu 2/2
Beşiktaş, İSTANBUL



Yaklaşık bir yıl kadar önce ülkemize A-10 Tank Killer adlı bir simulasyon geldi. Fakat geldiği zaman itibariyle birkaç iyi simulasyonun arasında gözden kaçtı. Bu diske bakan bir iki kişiden de "kötü grafik" damgası yiyip rafa kaldırıldı. Fakat zaman içinde A-10 bana ve gerçek uçuş simulasyonu sevenlere iyi bir arkadaş oldu.

Şimdi bu oyunu ilk geldiğinde oynamamışlar ve oyunu unutanlar için biraz hatırlatma yapacağım çünkü birazdan anlatacağım görevler bu oyunun ülkemize yeni gelen Mission Disk'inden. Oyunda uçuş grafikleri dışında tüm grafikler dijitize. Uçuş sırasındaki telsiz konuşmaları ile oyunda bir sıcaklık sağlanmış. Kalkışlar çok basit,inişler ise yok. Fakat A-10 yine de tam bir simulasyon.

Mission Disk'teki görevler orjinal görevlere göre çok zevkli. Oyunu daha önceden oynayanlar için söyliyeyim: Hepsi en az Wing Man kadar zevkli. Görevlerin ikisinde oyunda yaratılmış karakterlerden biri olan Capt. Stokes ile uçuyorsunuz. Genelde tüm görevler hava korumasına yönelik. Tabi canavar kumandanınızda ergenlik çağında bastırılan güdülerinden dolayı oluşan kişilik bozukluklarını size yansıtıyor.

İşte A-10 TANK KILLER MISSION DISK:

HOG HEAVEN: Bu görev A-10'lar için tam bir cennet. Üssün batısında hava korumasız çok büyük bir düşman zırhlı tugayı bulunmakta. Bunlar hızla doğuya kendilerini karşılamaya gelen SAM araçlarına doğru çekilmekteler. Yapmanız gereken tüm zırhlı araçları düşman hava korumasına girmeden önce yoketmek. Görevinizin can alıcı noktası ise düşman komuta zırhlısınıyoketmek. SAM üniteleriyle boşuna uğraşmayın. Onlar görevinize dahil değil.

WOLFBURG: Düşman Wolfburg kentinde kıstırılmışdurumda. Şehirde önemli çarpışmalar olmuş ve düşman bayağı kayıp vermiş. Fakat doğu bloğunun vefalı evlatları 1944'de Stalingrad'ı Almanlar'a karşı nasıl savundusya şehri de öyle savunuyor. Şehrin üç yanına SAM koruması koymuşlar. Şehrin içerisi de savunma amacıyla tank dolu. Fakat bunlar şehir meydanında beklemiyorlar tabiki. Aksine şehrin her dar sokağında bir tank bekliyor. Çok mükemmel pilotaj ile sokaklarda dolaşıp bunları işlemeniz gerekiyor. Fakat önce şehrin üç SAM savunmasına doğru ilerleyen zırhlı dost birliklerine hedefe ulaşana kadar hava desteği sağlamalısınız. Şehri hemen temizleyemezseniz kuzey doğudan MIG rüzgarları esiyor ona göre.

CRIPPLED BIRD: A-10'un ilk versiyonunda "Wing Man" görevindeki vefalı arkadaşınız Capt. Stokes'un A-10'u bozuk durumda ve bir pistte tamir görüyor. Fakat düşman bu üsse büyük bir saldırı düzenlemekte. Üssün savunmasının imkansız olduğunu kestiren Amerikan ordusu üssü boşaltmış ve orda sadece Stokes,onun emektar A-10'u ve de cesur tamir ekibi kalmış. Düşman iki üç dakika sonra üssün top menziline girmiş olacak. Yapmanız gereken zaman kaybetmeden üsse gidip civardaki tüm düşmanları temizlemek. Eğer başarırsanız Stokes kurtulur.

AIR SUPPORT: Son görev en iyisi olur diye düşünmüştüm ama yanılmışım.Klasik A-10 görevi. Komutanınız elindeki tüm ateş gücünü kullanarak düşman üssüne son bir saldırı yönelttmiştir. Tesadüf bu ya, aynı parlak fikir Rus kumandanının aklına da gelivermiş. Neticede bölgenin en büyük iki ateş gücü birbirine doğru hızla yol almakta. Göreviniz düşmana gözü kapalı saldırıp müttefik kayıplarını minimumda tutmak. Gördüğünüz gibi bu görevler sizi zorlamaktan uzak. Artık belli bir seviyeye geldiğinizi kabul ederek silahları hiç tanıtmıyorum. İyi uçuşlar.iyi avlar.

KEMAL DENİZ AKSOY



Avrupa ve Amerika'da hızla yayılan yeni tutku

GAME GEAR

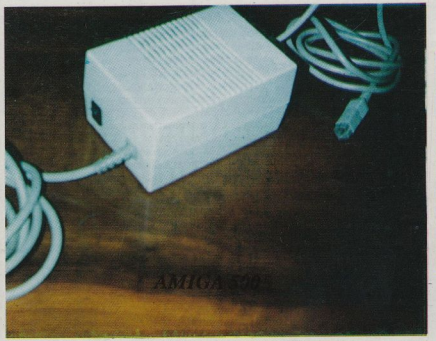
SEGA firmasının yeni üretimi olan GAME GEAR METİN TEKSTİL A.Ş. tarafından ithal ediliyor.
Bildiğimiz SEGA MASTER SİSTEM'e banzeyen yeni ürün TV gerektirmiyor. sokakta,kırda bahçede her yerde oynanabilir olarak düzenlenmiş olan GAME GEAR üzerine ilave edilen küçük bir tuner katı ile televizyon oluyor ve bütün TV kanalları yayınlarını alıyor.
2000'li yılların eşiğinde GAME GEAR'ın büyük gürültü koparacağı sanılıyor.



AMIGA ve COMMODORE 64

için firmamızın özel olarak imal ettiği garantili ve özel enerjigüç kaynağı'na sahip

ADAPTORLER





EMEK ELEKTRONİK Millet Caddesi no 90/2 Fildişi İş Merkezi FINDIKZADE-İSTANBUL
TELEFONLAR : **523 11 40- 525 47 52** FAX: **534 62 73**

MAÇ

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Bomboş bir dünya düşünün, yardımcı olacaksa bizim dünyamızın ilk zamanlarını düşünün. İlkel mikel birkaç canlı türü daha el değmemiş bakir dünyalarının üstünde kendi sıradan yaşamlarını sürdürüyorlar. Şimdi bu tabloya birde daha evriminin en başındaki insanoğlunu ekleyin. Herkesin tek derdi karnını doyurmak ve kendi soyunu devam ettirmek. İşte karanlık gecelerde özlemini çektiğim, bir an için gözümün önünde görünüp kaybolan

düşünce bu. Bu kırmızı dünya (nedense hep kırmızıdır) beni inanılmaz derecede çeker. Monoton olabilir, belki de çoğunuzu kusturacak kadar ilkeldir ama benim aradığım utopia'ların başında bu gelir. Bu dünyanın döngüleri kendi çapında gider durur ta ki o ağzından yağ damlayan insan denen yaratık en büyük silahının, yani biçimsiin kalatasının içindeki beyninin güçlerinin farkına varana dek. O noktadan sonra herşey bir anda değişir, bütün dengeler bozulur, huzur gider, kaos gelir, utopia gider, cehennem gelir. Benim ufak oyuncağımın sonu gelmiştir artık, deyim yerindeyse 'maymunun gözü açılmıştır' İnsan, insanlığını gösterir, ve herşey yıkılır..

İlk işi sağına soluna satasmak olur Çünkü insanlar aç gözlüdür. Diğer yaratıklar ihtiyaçları olan alırlar ve etraflarını rahat bırakırlar. İnsan ise hepsine ve de herşeye sahip olana kadar rahat etmez. Yaratıcı olduğunu sanır, başka şeylere kullansın diye verilen zekasını kullanarak kendine yeni evler, yeni araçlar yapar. Herkes de bunun insanın yaratıcılığından kaynaklandığını sanar, bana sorarsanız insanın icad ettiği ve yaptığı herşeyin altında kalbini kemirip duran aggözlülüğü yatar. Gerekirse kendi soyundakileri zarar verir, onları öldürür çünkü o agresiftir ve bana sorarsanız herhangi bir hayvandan çok daha vahşidir. Bırakın çıkarı zevk için bile öldürebilir.

Mağarasının köşesinde dolu midesini başkalarının rahatını bozmak için icad ettiği ateşin köşesinde ısıtan insanın aklı bu sefer çok daha çarpık şeylere kayar. Hayalleri geliştikçe etrafına verdiği zarar da artar. Zevkli bulduğu herşeyi, sonuçlarını veya kötü yanlarını hiç düşünmeden anında yapar, çünkü insan iradesizdir. Belki de etrafınızda gördüğünüz her kötülüğün, her çarpıklığın, her bozukluğun en dibinde bu yatar. Zekası veya mantığı onu ne kadar durdurmaya çalışırsa çalışsın insan asla ve ihtiraslarının peşini bırakmaz. Burda bahsettiğim problem sabah saatiniz çalınca yataktan kalkabilmek değil, hayatta istediğiniz şeyleri elde etmeye çalışırken onların kölesi olmak. İnsan paranın kölesidir. Onu kendi icad etmiş olsa bile yaptığı herşeyi sırf parayı elde edebilmek için yapar. Yalan söyler, çalar, çırpar, köpekler gibi çabalar ve hatta öldürür. İnsan zevkin kölesidir, kendini öldüreceğini bile bile hiçbir zevkinden kolay kolay vazgeçmez. İçki içer, sigara içer, geberene kadar tıkınır her zaman daha büyük zevklerin peşinde koşar. İnsan toplumun kölesidir, etrafındakilerin gözüne biraz olsun girebilmek için kendinden uzaklaşır, onları memnun edecek şeyleri



DIE!

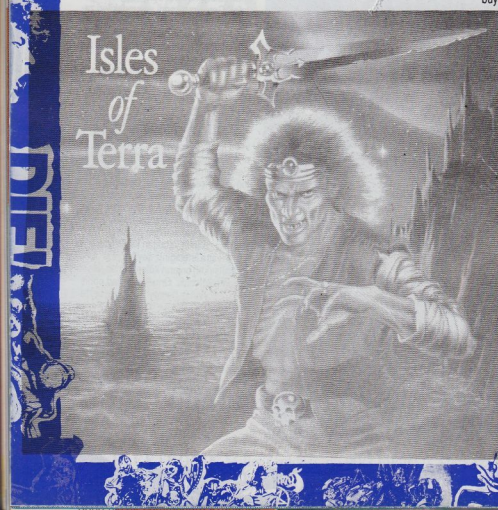
AYIN PESSIMISTS'i

Sanırım beynim olmasaydı hayat bu kadar karanlık görünmezdi ama beynim olduğu için mutluyum çünkü benim Pessimist olmamı sağlıyor
Mahmut GENCER, Mersin

UP

yapar, onların istediği gibi giyinir, konuşur, yaşar. İnsan fazlalığın kölesidir, sade olan hiçbirşeyle yetinmez,her zaman daha aşırısınıster. İnsan ölümün kölesidir, ondan korkar, gizli gizli ona özlem duyar ama ondan kurtulmak için gerekirse ruhunu bile satar. İşte böyle, insan kendi yeteneklerinin farkına vardığındanberi bitmek bilmez bir açgözlülük içinde icad eder, üretir ve sonra kendi yaptıklarının kölesi olur. Zararı sadece kendine olsa iyi, insan kendine sunulan doğayı acımaz bir şekilde kullanır, harab eder sonra da doğa kirleyor diye zırlar. Birde benim en gıcığıma giden özelliklerinden biri, insan insanı eğitmeleye çalışır kendi haline bırakılsa belki de kendinden iyi ve üstün olacak bir bebeği kendi kalıplarına sokabilmek için gerekirse döver, kendine göre eğitir, ve o zavallı bebek aynen kendi gibi olana kadar rahat etmez. Bütün bunların altında insanın iradesizliği yatar, iyiyle kötüyü ayıracak kadar beyni olsa bile insan asla hayırı diyemez, ve her zaman kalasına uyanı yapar. Peki ben kim oluyorum da konuşuyorum? Ben de bir insanım, hepimiz insanız. Hepimiz aynı yapıdayız ve aynı kötü özelliklere sahibiz.Benim görebildiğim tek umut en azından birşeylerin yanlış olduğunu hissedebiliyoruz ama elimizden birşey gelmiyor, biz kendi iradesizliğimizin cehennem ateşinde kavrulmaya mahkum birer ruhuz. Daha açıkçası, durum pohtur!

Bu ay irademin izin verdiği oranda oynayabildiğim oyunların başında 4D Boxing geliyor. Şimdiye kadar spor oyunlarına polygon (vektör) grafikleri karıştırma çabaları yarış oyunları hariç genelde rezalet sonuçlar vermişti. 3D International Tennis'i hatırlıyormusunuz? 2 çöp, iki üçgenden oluşan adamların bir sahada koşup durmasından ibaret olan bu oyun sık sık kabuslarıma girer. Açıkçası 4D Boxing'i yüklemeden önce pekde daha iyi birşey beklemiyordum. Tamam kabul ediyorum, yanıldım. 4D Boxing şimdiye kadar oynadığım en güzel spor oyunlarından biri.Grafikleri bir yana bırakırsanız oyun öylesine ustaca hazırlanmış ister istemez insanı kendine bağlıyor. Önce kendinize bir boksör yaratıyorsunuz ve sıralamanın en dibinden mücadelenize başlıyorsunuz. Ta en tepeye çıkana kadar oyunu bırakmanıza imkan yok. Açıkçası bunda yıllardır beynimize işlenen ROCKY doldurluşlarının da bunda etkisi büyük.Oyunda ilerledikçe boksörünüzün özellikleri de gelişiyor, hatta siz hangi özelliği geliştirmek istediğinize karar verebiliyorsunuz ama tabi bu arada rakipler de zorlaşıyor. Yine oyun en başta karşınıza bir azman sürerek sizi çaresizliğe itmiyor, rakiplerin güçleri çok iyi ayarlamış, siz oyunu kaptıkça tam dişinize göre rekipler bulabiliyorsunuz. Tabi bu özellikleri herhangi bir boks oyununda da bulabilirsiniz, 4D Boxing'i 4D Boxing yapan kullanılan polygon grafikler.Boksörler ilk başta size bayağı komik gelebilir hareket etmeye başladıkları anda sizi kendilerine hayran edecekler.Birkaç üçgen ve kutudan oluşan cisimlerin bu kadar inandırıcı bir şekilde hareket edebilecekleri hiç aklıma gelmezdi. Yüzleri biraz çirkin olsa bile boksör animasyonları aynen gerçek insan hareketlerine göre yapılmış. Grafiklerin polygon olması programcılara bir sürü kamera açısı verme imkanını sağlamış. Oyunda herbirini kafanıza göre ayarlayabileceğiniz 10 kamera açısı var. Bu da basit bir hesapla yaklaşık olarak sonsuz kamera açısı demek oluyor.



Yediğiniz dayağı kaydedip 1001 türlü açıdan seyredebilmek hayatın büyük zevklerinden biri. Bu oyuna sıradan bir spor oyunu olarak bakmak yanlış olur, 4D Boxing tam manasıyla bir boks simulasyonu!

Bir diğer mesele de LOTUS2. İnsan hızına, efektlerine, grafiklerine, level'larına, Şahin'i yenince verdiği zevke hayran oluyor ama zorlu yarışın sonunda oturup düşününce nedense biraz hayal kırıklığına uğruyor. Ben bu OUTRUN'dan araklama checkpoint sistemini hiç tutmadım. İlk Lotus'da aynı pistlerin etrafında dönüp duruyordunuz ama en azından yarıştığınız hissine kapılıyordunuz. Sıralama olduğundan diğer arabalar sadece birer engel değildiler, onları geçince zafer nağraları atabiliyordunuz. Yeni sistemle oyun pek çok şey kaybetmiş, artık yarış bitene kadar değil sadece zaman bitene kadar yarışabiliyorsunuz, diğer player'a karşı değil de zamana karşı koşuşturuyorsunuz. Lanet kafam bu işlerden biraz anlasa ben LOTUS 1'le ilYiy bitestirir, ILinin efektleri I.ye ekler şahsi LOTUS 2.5'umu yaratırdım. Böylece dünya çok daha mutlu bir yer olurdu. Kısacası Lotus gelişmiş ama eski zevkinden bayağı şey kaybetmiş. Bence bir geri adım.!

Sonracığıma Shadow Sorcerer. FRP'ye taa 64'teki ilk Ultima'lardan beri gönül vermediyseniz kendinizi nu alanı biraz dışardan gözlüyor bulabilirsiniz. Yeni başlayan biri için bu gününün karmaşık oyunları biraz fazla 'karışık' olabilir. Ve hatta birde utanmadan gerçek derinliğini anlayamadığınızbu younların grafiklerini basit ve sıkıcı bulabilirsiniz. SS sizin bu şikayetlerinizi gidermek için gönderilmiş bir hediye sanki. Oyun yine SSI'ye ait ama izometrik grafiklere ve herkesin ilgisini çekebilecek bir konuya sahip.Görevler Krynn serisinde olduğu gibi sadece ustalara hitap etmiyor,yeni başlayan birinin de anlayabileceği derecede başlıyor, iyi ayarlanmış bir sistemle giderek zorlaşıyor. Bence FRP'lerden kaçıyorsanız bu oyun bütün bahanelerinizi silebilir. Omay sırıtarak sandelyemi kırmaktan vazgeçip haritayı bitirebilirse yakında yayınlayabiliriz sanırım.

Ben bitmişim, ölmüşüm, köşeye sıkışmışım ve giderek batıyorum ama varlığım son kalan parçasıyla birkaç problemli dosta yardım etmek boynumum borcu:

BOMBOŞ

Selam MAC,

İki yıldır 64'ler dergisi okurum. Doğrusu Metal takıldığın köşen bir kaç ay öncesine kadar pek ilgimi çekmemişti. Fakat bir gün vapurda Kadıköy'e doğru yol alırken can sıkıntısından verdiği büyük boşluğu, elimdeki 64'ler dergisini okuyarak kapatmaya çalışırken birden gözüm senin o karamsar satırlarına takıldı ve beni bir anda bütün benliğimi saran bir girdabın içinde kaldım. kendime geldiğimde önümde daktilo sana yazıyordum. Doğrusu senin köşende ne bulduğumu hala anlamış değilim. Metal olmadığı kesin...

Doğrusu hayat felsefen dünyada hala saygı duymadığım düşünceler arasında. Ama bundan böyle köşene sık sık yazıp seni durmadan rahatsız etmeyi düşünüyorum. Beni beyninin %80 lik bir kısmını kaplayan kin, nefret, öldüm kokan düşüncelerin değil geriye kalan bilgisayarla dolu kısmı ilgilendiriyor. Ayrıca bunu İtiraf etmek beni üzüyor ama köşendeki o espri dolu yazı stilin gerçekten hoşuma gitti.Hazır bu ilk mektubu yazmışken bir iki sorumu cevaplaman beni mutlu edecektir. Şimdiden beyninin %20 lik kısmına teşekkürler!

1) Fighter Bomber'da Covert görev tipindeki Sleeper görev tipini bitirip üsse döndüğümde piste hangi yönden inecegimi nasıl anlayacağım?

İniyorum ama pistte salak bir füze arkamdan gelip beni uçuruyor. (BOOM)

2) Dungeon Masters'de tuzaklardan kurtulmak için gerekli büyüyü bir türlü yapamıyorum. Bir tuzakta üzerime gelen iki alev topundan nasıl kurtulacam!

3) Powermonger hakkında bilgi! (Bilyorum kızıyorsun ama lütfen)

4) Beyninin %80 lik kısmının %20 lik kısma dönüşmesi için Allah'tan acil şifa diliyorum. Böylece benim gibi birçok bilgisayar hastasının mutlu olmasını sağlarsın.

5) Her müziğe saygım sonsuz. (Başlangıçta biraz fazla metal'e yüklendiysemde)

Arif KUBAŞ,İSTANBUL

MAC: Kendinle gurur duy Arif, ve son duanı et. Gurur duy çünkü bu tembelliğimle bile beni kinlendirmeyi başardın. Son duanı et çünkü beni biraz 'fazla' kinlendirdin. Sana biraz fazla sert davranırsam kusura bakma. Biiir) 64'ler Dergisi veya MAC Adventure vapurda sıkıntı gidermek için değildir, bilgisayarlarına kendilerini kaptırmış ama kurtulmak istemeyen insanların tabancalarındaki son mermidir (ister ekrana sıkın, isterseniz kendi beyninize). Ikiii) Hayat felsefeme saygı duymak zorunda değilsin, ama eğer sen insan olarak başka bir insanın düşüncelerine saygı duymaktan acizsen asıl gözden geçirmen gereken şey kendi hayat felsefendir. Düşüncelere saygıda istisna olmaz, olsaydı faşistlerle ırkçılar adam olurdu. ÜçççjiBen bana yazılan hiçbirşeyden rahatsız olmam. ne okuduğumda gülmekten beynimi duvara yapıştıran mektuplar beni rahatsız eder, ne de beni aşağılaya aşağılaya biçmeye çalışan mektuplar. Döööör!) Hafif biraz önyargılısıngaliba. yazı stilimi beğendiğini itiraf etmek bile seni üzüyorsa benim hakkında pek sağlıklı düşüncelere sahip olduğun söylenemez, ama ben buna da saygı duyarım. Beeeeg) Benim beynim öyle katana göre parçalara ayırabileceğin bir şey değildir. Matematik formülleriyle beni sınıflandırmaya çalışmışsın ama beynim ne yazıkki böyle aciz metodların üstündedir. Altıiii) Sorularını cevaplıyorum ve diğer mektuplarını bekliyorum.

1) Zahmet olacak ama pistin üstüne bakarsan aradığın şeyin orada dev harflerle yazılı olduğunu göreceksin. Yok bu zor geliyorsa uçağın burnunu kuzeye (Heading:000) çevirerek inersen 36 no'lu piste inmiş olursun.Eğer uçağın burnunu

MAC BORSA ENDEKSİ

▲GENESIS
Tekrar bir araya geldikleri için
▲KOLA
Kanayan ruhlara ilaç olduğu için
▲MICROPROSE
Stealth Fighter 2'yi hazırladığı için
▲OMAY
Bu kadar angaryaya rağmen hala ölmediği için.
▲Dr.SKULL
Standardların üstünde olduğu için
▼BÜROKRASİ
Herşeyi cehennem haline çevirdiği için
▼DAMDAKİ 'O KEDİ'
Yalancının mumunun çoktan söndüğünü farketmediği için
▼VİZELER
Damokles'in kılıcı oldukları için
▼DİSKLER
Durmadan bozuldukları için
▼DTP FUARI
Beni kıskançlıktan çatlattığı için

piste inmiş olursun. Bazı görevlerde çift pistli üsleri kullanmak zorunda kalacaksın. Öyle durumlarda inmak gereken pistin adının sonunda L harfi varsa soldaki, R harfi varsa sağdaki piste inmek gerekir.

2) Öyle seni şıptadanak bütün tuzaklardan kurtaracak bir bütü yok. Yanlız çoğu tuzaklar sadece belirli bir hareketi yapınca çalışıyorlar, mesela belirli bir kareye basınca bir an kendini kızarmış sosis rolünde bulabilirsin. Böyle durumlarda yapılacak en iyi şey tuzağa yakalanmadan çalıştırmayı denemektir. Mesela o karenin üstüne bir eşyanı atarak tuzağı çalıştırıp sonra güvenli bir şekilde devam edebilirsin. Kusura bakma, tam olarak hangi tuzaktan bahsettiğini anlayamadığım için tam bir çare veremedim.

3) Powermonger hakkında bilgi, hımmm. Ne diyeblirim ki, Powermonger'ı anlatmak için al Sim City'i vur Populous'a, biraz da Supremacy ekle. Kısacası Powermonger bu üç oyunun en ideal yönleri kendinde topluyor.Bu arada Powermonger için hazırlanan ve Birinci Dünya Savaşı'nı konu alan Data Disk'leri yakında hazır olur. İnşallah İkinci Dünya Savaşı'nı (şahsi saplantım) da unutmazlar.

4) Çok sağol ama ben halimden gayet memnunum.

5) İşte gerçekten duymak istediğim yüzde hesapları değil de buydu. Sağol!

AMA ZEVKLİ

Sayın MAC,

Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Özellikle bu köşeyi çok beğeniyorum. Uzun süreden beri uğraşıp geçemediğim bazı oyunlarda yardımınızı isteyeceğim. Sorularıma geçmeden evvel Metal müzikle pek alakam olmadığımı bildireyim.

Şimdi sorularım:

1) The Secret of Monkey Island 2 ne zaman çıkacak?

2) Player Manager 2'nin çıkacağı doğru mu? Eğer çıkarsa çift sürücü mü gerektirecek?

Berk ACUNAŞ, İZMİR

MAC: İlk sayıdan beri bizi izlemeye inatla devam eden okuyucularımız saygımız sonsuzdur. Bu arada eğer o ilk sayıyı kaybetmediyseniz artık hiçbir yerde (biz dahil) bulunamadığından bayağı kıymetli birşeye sahip olduğunuzu unutmayın.

1) En son Chicago'da yapılan fuarda PC'de hemen hemen tamamlanmış bir version'unun gösterildiğini biliyorum, ama Amiga version'u hakkında pek bir haber yok.

2) Yılbaşında (bir aksilik olmazsa) çıkacağı kesin ama bu çift drive işi daha kesinleşmedi. Firma ilk başlarda böyle bir gerekliilik olacağını söylüyordu, ama sonraları bunun pek çok kişinin oyunu alamayacağı manasına geleceğini düşünerek vaz geçebileceklerini açıkladılar. Yani pek yardımcı olamasam bile çift drive olma ihtimali %50.

AMA TEHLİKELİ

Sevgili MAC,

Şimdik arabayı 2. viteste unutup çalıştırmaya kalkarsan ne olur. İşte bu olaya Megadeth'in üstün müziğini de eklersen al sana sansonix (bu kelimeyi ben buldum.) bir kaza. Allah'tan bir tarafıma birkaç şey olmadı. İşin kötüsü kaza nedeni benim dikkatsizliğim ve önüme düşen saçlar olduğu saptandı. Bana da saçları kestirmek kaldı. Sana geldiğim zaman karşında kısa saçlı ama yakışıklı birini bulursan şaşma.



Sana ağrılar içinde yazdığım mektup tabiki sorusuz olmaz.

1) F-15 Strike Eagle'ı aldım ama read/write error veriyor. Tam çalışanını nerden bulabilirim?

2) Bana kaliteli birkaç strateji bulabilirmisin? (Supremacy hariç)

3) Lemmings'in data diski var mı? Varsa nerden bulabilirim?

4) Monkey Island'in konusu ne?

5) Duyduğuma göre Ortaköy'e gidiyormuşsun. Orada ne var yahu. (Biraz meraklıyım galiba ama senin bir suikaste kurban gitmeni istemem.)

6) Elvira'da ucubet kadını nasıl öldüreceğim? Daha doğrusu onu öldürecekmiyim?

7) Bana Orkum adresini ve telefon numarasını gönderirmisin? Onunla tanışmak istiyorum.

8) Wings'te kafayı yiyecem. Tikanan makinaları açmanın yolu yok mu?

Barış CANGIL, Tekirdağ

MAC: Saçların vites koluna mı dolandı? Şanzımana mı sıkıştı? Kulağından girip beynini mi tıkadı? Ahtopot olup teybe zorla Megadeth mi taktı? Bana sorarsan aşağılık bir 'zorla saç kestirme operasyonunun' kurbanı olmuşsun.Sana düşen sorumlukarın canlarını almak. Ben 16. zafer ayıma girdim, her tuzağı atlatmayı (şimdilik) başardım, bu işin sonu nereye varacak (büyük bir ihtimalle yere varacak) bilmiyorum ama bu stres beni öldürecek.

1) Yasa dışı yollarla oyun çoğaltıp Türkiye'deki yazılım piyasasının geleceğini katleden herhangibir aşağılık bilgisayarcıdan alabilirsin.

2) Ooooo, bu günlerde ortalık kaliteli stratejilerden geçilmiyor. Al sana UTOPIA, sonraçığırna MEGA-LO-MANIA, ve DEUTEROS ve de MIDWINTER II. Yanlız aç gözlülük edip bunların hepsini birden alma, çünkü herbiri kendi başına mükemmel birer oyun ve gerçekten zevk alabilmek için uzunca bir süre ilgi (hem de tamamıyla ilgi, başka hiçbirşeye bakmak yok) gerektiriyor.

3) Monkey Island henüz ergenliğini tamamlamadan korsanlığa soyunan ismi uzun ve de garip (yani açıkçası hatırlayamadım) bir genci anlatıyor. Tam bir korsan olabilmek için hayaleti etrafı lanetleyen LeChuck (bunu hatırlayabildim) adlı korsanı yok etmesi lazım. Olaylar onu bir adaya götürüyor ve bizim genciniz bu adanın sırrını çözmek zorunda. Oyunun ismi de burdan geliyor zaten.

4) Pysgnosis daha bir Data Disk mi yoksa tamamiyle yeni bir Lemmings 2 mi hazırlayacağına karar veremedi. Şu anda haberler biraz karışık.

5) Ortaköy'de ruhumun göremediğim, hissedemediğim, hayatın diğer zorlukları altında ezilip giden yönlerini ve en önemlisi huzur buluyorum. İnsan kapkaranlık bir gecede köprünün suya düşen yansımasına baktığında sanki aşağılık bedeninden ayrılıyor, yükseliyor, aslında hak etmediği bir seviyeye erişiyor.

6) O yaratığı (kadınlığı tartışılır) öldürebilmek için üzerine tuz atman gerekiyor bu da bize onun aslında sümüklü böcekimsi

birşey olduğunu gösterir. Zaten ben Evira'dan başka kadın tanımam abi.
7) Aslında normalde böyle birşey yapmam ama son mektubunda Orkun benden adresini yayınlamamı istedi. Bakın Orkun ne diyor,* İzleyicilerimin nefret kusması için şu adresi yayınlarsan hoşnut olurum. (Mutlu olmam, ben hayatımda hiç mutlu olmam!) Fulya cad. Yıldızsaray2 apt. D:32. Mecidiyeköy, İstanbul* Artık problemlerinizi aranızda halledersiniz.
8) Wings'de pek çok kişinin göz ardı ettiği pilot özelliklerinden biri de 'mechanics'. Bu özellik ilerledikçe pilotunuz arızaları gidermekte daha ustalaşacaktır. Yok eğer bir türlü ilerlemiyorsan kısa aralıklarla ateşi basılı tutmak silahların acılmasına yardım edecektir.

AMA KALİCİ

Merhaba MAC

Senin köşeni büyük bir ilgi ve dikkatle izliyorum ve de çok beğeniyorum. Daha öncelerı inanırmısın hiç müzik dinlemezdim. Sayende Metal'i çok sevdim. Artık hep dinlediğim müzik türü oldu. Sana çok teşekkür ederim. Bu metal sevgim diğer mektup arkadaşların konuşmalarıyla, şarkı sözleriyle, grup isimleriyle etkilenerek oldu. Ayrıca bir Commodore 64 kullanıcısı olarak sana 3 sorum olacak. Sorulara geçiyorum,

1) Castle of Terror oyununu çok kısa bir şekilde anlatırmısın?

2) Striker Menager Amiga 500 versiyonunda mevcut. Acaba Commodore 64'de de var mı?

3) Overkill diniliyorsan ve seviyorsan sana şarkı sözleri göndericem. İyiliğe karşı- iyilik.

Utuk Aksakal, İstanbul

MAC: Yani şimdi biz (ben ve diğer okuyucular) senin doğru yolu bulmana yardımcı mı olduk? Ne mutlu bize, umarım ailen bize fazla kızmamıştır O hiç müzik dinlemediğin zamanları da senin için harcanmış yıllar (Wasted Years- IRON MAIDEN) kabul ediyoruz, aramıza hoş geldeldin.

1) Castle of Terror aslında çok klasik bir hikaye. Bir yabancı (genelde yaklaşık ve güçlü), hiç bilmediği bir kasabaya (genelde küçük ve sessiz) gelir ve burada çok garip şeyler dönüğü anlar. Kasabanın dışındaki şatoda (genelde kasvetli ver korkunç) yaşayan vampir (genelde adı Dracula'dır) kasabalıları dehşete düşürmektedir. Çoğunlukla için içinde bir de kız (genelde sarışın ve çekici) vardır. Bu kahraman (genelde ömrünün son dönemlerini yaşamaktadır) şatoya giderek canavarı öldürüp kızı kurtarmaya karar verir. İşte hepsi bu.

2) 64'te yok ama 64 kullanıcılarının son şikayet etmesi gereken şey herhalde menajerlik oyunlarının eksikliğidir.

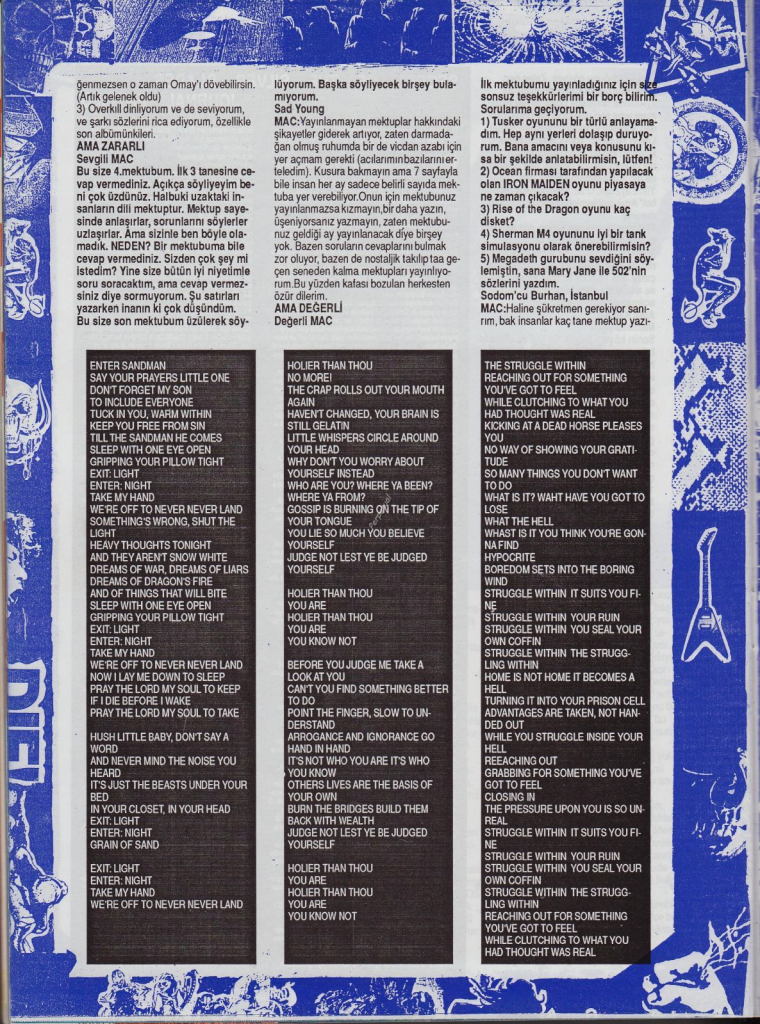
Basıc'le yapılmış olanlardan tut programcılık harikalarına kadar bir sürü 64 menajerlik oyunu var. Özellikle sana The Match'i tavsiye edebilirim. Ben hiç oynamadım ama Cenk çözel diyor eğer be-

SECRET OF THE SILVER BLADES JOURNAL ENTRIES

Günlük girişleri (devam)
16 - Black Circle komandanından mesaj
'Tamamen hazırız. Gizli bölüm iyice berkildi. Haiching'ler iyi bir savunma hattı kuruyor. Onları geliştirmenin bir yolunu da bulmalıyız.
Wel'e sadıkmış için hantayı kullanın. Düzenli ilerleme kaydetmeniz bekliyoruz.
Eğer başarısızsanız, yeni üyelerimizden birinin iktidârı değerlendirebiliriz. O zaman kim bilir bizim eskıdıkkınız ne ıldiğ edıyor. Çıyn ya da böyle Red Dragon ve Banite lardan yenilecekler, Well bizim olmalı.'
17 - Yaşlı adam'ın hantı
'Kasaba eskiden çok güzel bir yerdi. İki kardeş buraya ıdare ederdi. Birincisi onuruyla ve edalıydı biri, ikincisi ise ihtiraslı bir büyücüydü.
Bir gün büyücü ebediyen yaşamaya karar verdi. Kardeşi onu durdurmak istedi. İki kardeş arasında çıkan kavga yüzünden vadınız tanetlendi. Bu canavarlar lanetin bir parçası ! Hepimiz lanetin kalkmasına kadar burun sonuçlarına katlanacağız.
18 - Silver Blades'in sırrı
Derl bir sandığın yakınında oturur. 'Üçüncünün ölmesi için kardeş yaşardı. Onwulf, bir paladin ve Eldamar, bir büyücü. Her ikisi de güçlüydüler ve adaleti tanıma Tyr'e taptırdılar. Eldamar yaşamdaşı ölümsüzlük üzerinde daha çok çalışmaya başladı. Ve Tyr'in hıntemlerinden çıkı. Zalimleşti ve kendisini ilahlar Şatosu'nun başına koyacağı. Onda kendisini ölümsüz yapacak büyüleri aragırdı. Onwulf bunu öğrendi, ama kardeşini vazgeçiremedi.
Kardeşinin yapmakta olduğunu gören Onwulf, şatodan çıkıp on iki kahraman aradı. Bunlar Silver Blades denen grubu oluşturdular. Onwulf dönene kadar ise Eldamar büyücünü tamamladı ve ölümsüzlüğe kavuştu. Ondan bir hatıra kaldı: Kendisini korumak için bir kılıçtık ordusu oluşturdu. Silver Blades ve kılıçtıklar arasında savaşa tutuşuldu. Kasaba harap oldu. Kahramanlar biner biner ölmüştü. Sağ kalanlar ise kılıçtıkların gücünün farkına geldi.
Onwulf kardeşini bulmaya karar verdi. Bunun yerine vadiyi ebedîyen dondurucak bir büyü yaptı. Dreadlord büyücü kazanmış olsa bile, şatoda gizli. Onwulf'un kendisi için kendisini lede etti. Cesedi bir ait katta, ama ruhu hala bulunur ve Dreadlord'un uyanmasını engeller. Silver Blade'in son üyesi olarak, bu kasaba kalmayı ve taşmağını kontrol etmeyi tercih etti.
Şimdi ölümsüzlüğün gücleri dâhildir. Black Circle büyümüzü bozmak üzere. Ben artık çok yaşlıyım ve onlarla savaşamam. Silver Blades'in görevi artık sizindir. Dreadlord'un tehdidini ebedîyen kaldırmak yok edin.
19 - Eldamar itirafı
'Ölümsüzlüğü bulmaya çalıştım, uzun zaman önce çalışmıştım. Ama bir hırsız tarafından çalındı, ama o servet diğerleri kuşkun bir Red Dragon bizim aldı ve hırsızı öldürdü. Tüm gimdi dragonları elimde.'
20 - Yaşlı adam - başkanın güneyindeki evde oturur - size daha çok bilgi verebilir.
21 - Kasaba'nın ilk günleri
'Bütün vadi bulantık kapılıydı. Orbeş yıl kadar önce bazır eski mezarlıkta ölüler kadar gerilendi. Dagonspines dağlarından gelen madenciler buraya akın edip yeni kasabayı kurdular. Black Circle madeni açarken onlara yardım etti.
Canavarlar kasabaya kadar bir her yy ly gelıyordu.
Buzlar da geri gidiyor. Bir kaç yıla kalmaz hepsi erir. '
22 - Gen Eldamar'ın sırrı
'Black Circle Wel'inizi almaya devliyor ! Onu koruyan Red Dragon'un ölümünü istiyorlar. Beni Wel'deki küçük dragonlarım yanında ... bekle ! '
Banite rahibi diir.
23 - Büyülü eşyalar
'Büyücüler esnek bir ıtsumı anyorlar. Bu onları buraya getiren bir neden. Gizli bir yerin anahtarı olduğunu sanıyoruz. Belki de büyük bir hazinenin peşindeler. '
24 - Muhafız
'Grimda Wel'in mücevherlerini - çalınmasının için - nereye saklıdığını bulda. Küçük bir tünel kazıp başarılı oraya ulaştı. Bir tekini bile aıtmadı.
Evet, ikıder doğduğunda o yeşil sayılabilecek bir adamdı. '
25 - Well konuşur :
'Madencilerin durumu daha önemli bir tehdidi gösteriyor. Eğer Black Circle başarırsa, bütün Realms ülkesi sonsuza kadar karanlıkta kalacaktır. Büyücüler Dreadlord'un zaytlamasını bekliyorlar. O çok, çok güçlü bir kötülüdür. Satınımda bulunan arsamda uyuar. Black Circle gatonun alt katlarındaki zindanlara verdi ve şimdi yukarı doğru bulanıcı eriliyorlar. Canavarlar ise madencileri engelleyemiyorlar.
Senin güçlerin sizin anlayamayacağınız bazı konularda tabıdlı. Size sadece gerektiği zaman ve mücevher karşılığında bilgi vereblirim. Hırsızınız oldığında bana gelin. Geçişlere hizmetinize amadeyim.
Teleporter'ların çoğu çalışır yapılmıştır. Buradaki her teleporterin varıldıe bir yerlerde bir ikizi varalır. Her iki kapıyı bımdan teleporter'i kullanamazsınız.
Gücün azalıyor. Sorularınız olduğunda mücevherlerle gelin. '
26 - Tılsım hakkında uyarı
'Dreadlord Eldamar'ın tılsımını anyor. Eğer birlerinin tılsımı gatonunun zindanlarına getirmesi için kandırabilirse uyanabilir. Tılsımdan kaçının. '
27 - Kım hikayesi
'Büyücüler beni Red Dragon'a kurban etmeye götürdüler.

Well'in mücevherlerini ve teleport gücünü istiyorlar. Buham istemeden Black Circle'a hizmet ediyor. Beni onu susturmak için kaçırdılar. Şimdi eminim ki onu öldürmüşlerdir. Gönnellyim!
Kız ölhe içinde uzaklaşır.
29 - Yaşlı adam
'Bu şıçak büyük-büyük-büyük babam tarafından taşınmıştı. O Waterdeep civarında bir süre kralltk da yaşamıştı. Sonra Myth Drannor'a gitti ve el'fler ile birlikte oluşı-ediyorlarken karşı savaşa. Sonra bir elf prensesiyle evlendi onda sekiz kişi ile hayat sürdü. '
29 - Yalz'ın tarifi
'Ben burada küçük bir çocuktum. Onwulf kasabanın toplantılarını büyük salonda düzenlerdi. Derinlerı ki-ı-ıdeki bir odada gümüş - ve şıçıtar yoktu. Bu oyuların kesinlikle Dreadlord yapmıştır. Horhalde gatoyu kuşkuçakla başarı açığı değiydi.
Onwulf bana kardeşinin paranoyakalştığını ve büyük gatoyu tuzaklarla doldurduğunu anlatmıştı. Ayağımız bastığımız yere dikkat etmeliydi. '
30 - Madende bu kadar mücevher dolu ve onları alamıyoruz. Hayat çok zor.
31 - Banite deviyetleri
'Black Circle Well'i elimizden almaya denedi. Biz de kolumuk için ceza bir Red Dragon gönderdik. Dragon onları oradan kovdu. Onda Banite dönene kadar kalacak. Black Circle'ı ölüm ! Bana düşmanlarıma ölüm ! '
32 - Dördüncü kadın harltası
33 - Eskirin hikayesi
'Ben kasabaya canavarlardan kurtarmak isteyen grupun birliyim. Madenleri geçip bu zindanlara geldik. Başımızda bu gölgenin sordığı sorunları yanıtlayan usta bir büyücü vardı. Zindanların yukarısında Black Circle bize saldırdı. Çoğumuz öldü ve kimse kaçamadı. Lıdımizi kurtaran eskirin. Bu gölge onun yaratığıydı. Kahkahaları beni deliriyor. Kurtulmak istiyorum ? '
34 - Yaşlı adamın hikayesi
'Flaming One ismindeki bir şeytandır. Kadiri insan var olduğuna var olmaktır. En son Myth Drannor'da yıkıldı ve Büyücü kasabasına gitti. Eğer gezginleıe inanmak gerekirse izleri yeniden görünüş. '
35 - Sekizinci kahn hatırası
36 - Storm Giant'ların alınan harita
37 - Başkanın konuşması
'Biz ve dunmda bir madenci kasabasıyız. Üç ay önce yeni bir ocak açtık. İçinden ise maden değiş canavarlar çıkıyor. Belki de burası cehennemin kapısıdır. Oyle ya da böyle, bir çok arkadaşımız canavarları durdurmaya çalışırken öldü. Canavarlar yavaş yavaş yukarı tırmanıyor. Şimdi yakınmızdaki yılmıslan işgal ediyorlar. Yakında bize ulaşırlar.
Bütün bunlar yetmezmiş gibi, Well of Knowledge biriyle tanıdıkın kapatıldı. Well bilgi verir, geneliıkle karşılığın dörtüz. Eğer Well'i kurtarmanız teleporter'ları da kullanabilirsiniz.
Well kurtarıldıkın sonra madenlere inip canavarları yok etmelisiniz. Başkatan da denedi, ama hiç biri geri dönmedi. Bu konuda yardımcı olmanız. '
38 - Black Circle kanarghaına giden harita
39 - Yaşlı adam ve ölcek
Büyükbaban Conver civarında bir paladin idi. King Azoun zamanından önce, asil bir lady'e aşık olmuştu. Lady'nin adı, kralın kızıyla aynıydı : Nacsela.
Nacsela büyük babama hediye olarak bu peleriıı verdi. Bu pelerinin özelliğine göre polerin her zaman her yerde olmayı sağlıyor. Pelerin kaybolunca, sonra da bana kaldı. Çocuklarımdan hiç biri onu hak etmiyor. Onu layık için kullanın. '
40 - Maden dehri
Highsun ayının maden envanteri :
1. gün : 250
2. gün :300
3. gün : 75 (Vill Giant saldırısı)
4. gün : 50
5. gün : 50 (Medusa saldırısı)
6 gün : 100 (Flyvern saldırısı)
7., 8., 9. ve 10. gün : Büyük saldırı, çalışma yapılmadı.
11. Bütün bu canavarlar nereden geliyorlar ? Çalışma yapmamıza imkan yok !'
41 - Birinci anahtarın hırtarısı
42 - Medusa'nın hikayesi
'Bana ne ! Dreadlord'un gözündeki yerimizden düştük, Black Circle bunu söyleyecek. Belki de ildirimizi sessiz bırakmışlardır. Ama hala zayıf ve planlarını gerçekleştiremiyor. Gidip onunla konuşmalıyım. '
43 - Maden'in mektubu
'Başkanın bulduğu yeni grup öncekilerden daha iyi görünüyor. Kasabalılar onların sayesinde Well'e ulaşılaz. Bu gruptan kendilerini korumalarını istediler. Başkan onlara ziyecek ve yatacak yer verdi, ayrıca donanım sağlıdı.
Ama kasabalıların bir eylemde bulunabileceğini sanmıyorum. '

44 - Rahibin hikayesi
'Eh, biraz önce kaçılar başardım ve Phlan'a dönmek



çonmezsen o zaman Omay'ı dövebilirsin. (Artık gelenek oldu)
3) Overkill dinliyorum ve de seviyorum, ve şarkı sözlerini rica ediyorum, özellikle son albümünkileri.
AMA ZARARLI
Sevgili MAC
Bu size 4.mektubum. İlk 3 tanesine cevap vermediniz. Açıkça söyliyeyim beni çok üzdünüz. Halbuki uzaktaki insanların dili mektuptur. Mektup sayesinde anlaşırlar, sorunlarını söylerler uzlaşırlar. Ama sizinle ben böyle olamadık. NEDEN? Bir mektubuma bile cevap vermediniz. Sizden çok şey mi istedim? Yine size bütün iyi niyetimle soru soracaktım, ama cevap vermezsiniz diye sormuyorum. Şu satırları yazarken inanın ki çok düşündüm. Bu size son mektubum üzülerek söylüyorum. Başka söyliyecek birşey bulamıyorum.
Sad Young
MAC: Yayınlanmayan mektuplar hakkındaki şikayetler giderek artıyor, zaten darmadağan olmuş ruhumda bir de vicdan azabı için yer açmam gerekti (acılarımın bazılarını erteledim). Kusura bakmayın ama 7 sayfayla bile insan her ay sadece belirli sayıda mektuba yer verebiliyor. Onun için mektubunuz yayınlanmazsa kızmayın, bir daha yazın, üşeniyorsanız yazmayın, zaten mektubunuz geldiği ay yayınlanacak diye birşey yok. Bazen soruların cevaplarını bulmak zor oluyor, bazen de nostaljik takılıp taa geçen seneden kalma mektupları yayınlıyorum. Bu yüzden kafası bozulan herkesten özür dilerim.
AMA DEĞERLİ
Değerli MAC
İlk mektubumu yayınladığınız için size sonsuz teşekkürlerimi bir borç bilirim. Sorularıma geçiyorum.
1) Tusker oyununu bir türlü anlayamadım. Hep aynı yerleri dolaşıp duruyorum. Bana amacını veya konusunu kısa bir şekilde anlatabilirmisin, lütfen!
2) Ocean firması tarafından yapılacak olan IRON MAIDEN oyunu piyasaya ne zaman çıkacak?
3) Rise of the Dragon oyunu kaç diskat?
4) Sherman M4 oyununu iyi bir tank simulasyonu olarak önerebilirmisin?
5) Megadeth gurubunu sevdiğini söylemiştin, sana Mary Jane Ile 502'nin sözlerini yazdım.
Sodom'cu Burhan, İstanbul
MAC: Haline şükretmen gerekiyor sanırım, bak insanlar kaç tane mektup yazı-

ENTER SANDMAN
SAY YOUR PRAYERS LITTLE ONE
DON'T FORGET MY SON
TO INCLUDE EVERYONE
TUCK IN YOU, WARM WITHIN
KEEP YOU FREE FROM SIN
TILL THE SANDMAN HE COMES
SLEEP WITH ONE EYE OPEN
GRIPPING YOUR PILLOW TIGHT
EXIT: LIGHT
ENTER: NIGHT
TAKE MY HAND
WE'RE OFF TO NEVER NEVER LAND
SOMETHING'S WRONG, SHUT THE LIGHT
HEAVY THOUGHTS TONIGHT
AND THEY AREN'T SNOW WHITE
DREAMS OF WAR, DREAMS OF LIARS
DREAMS OF DRAGON'S FIRE
AND OF THINGS THAT WILL BITE
SLEEP WITH ONE EYE OPEN
GRIPPING YOUR PILLOW TIGHT
EXIT: LIGHT
ENTER: NIGHT
TAKE MY HAND
WE'RE OFF TO NEVER NEVER LAND
NOW I LAY ME DOWN TO SLEEP
PRAY THE LORD MY SOUL TO KEEP
IF I DIE BEFORE I WAKE
PRAY THE LORD MY SOUL TO TAKE

HUSH LITTLE BABY, DON'T SAY A WORD
AND NEVER MIND THE NOISE YOU HEARD
IT'S JUST THE BEASTS UNDER YOUR BED
IN YOUR CLOSET, IN YOUR HEAD
EXIT: LIGHT
ENTER: NIGHT
GRAIN OF SAND

EXIT: LIGHT
ENTER: NIGHT
TAKE MY HAND
WE'RE OFF TO NEVER NEVER LAND

HOLIER THAN THOU
NO MORE!
THE CRAP ROLLS OUT YOUR MOUTH AGAIN
HAVEN'T CHANGED, YOUR BRAIN IS STILL GELATIN
LITTLE WHISPERS CIRCLE AROUND YOUR HEAD
WHY DON'T YOU WORRY ABOUT YOURSELF INSTEAD
WHO ARE YOU? WHERE YA BEEN?
WHERE YA FROM?
GOSSIP IS BURNING ON THE TIP OF YOUR TONGUE
YOU LIE SO MUCH YOU BELIEVE YOURSELF
JUDGE NOT LEST YE BE JUDGED YOURSELF

HOLIER THAN THOU
YOU ARE
HOLIER THAN THOU
YOU ARE
YOU KNOW NOT

BEFORE YOU JUDGE ME TAKE A LOOK AT YOU
CAN'T YOU FIND SOMETHING BETTER TO DO
POINT THE FINGER, SLOW TO UNDERSTAND
ARROGANCE AND IGNORANCE GO HAND IN HAND
IT'S NOT WHO YOU ARE IT'S WHO YOU KNOW
OTHERS LIVES ARE THE BASIS OF YOUR OWN
BURN THE BRIDGES BUILD THEM BACK WITH WEALTH
JUDGE NOT LEST YE BE JUDGED YOURSELF

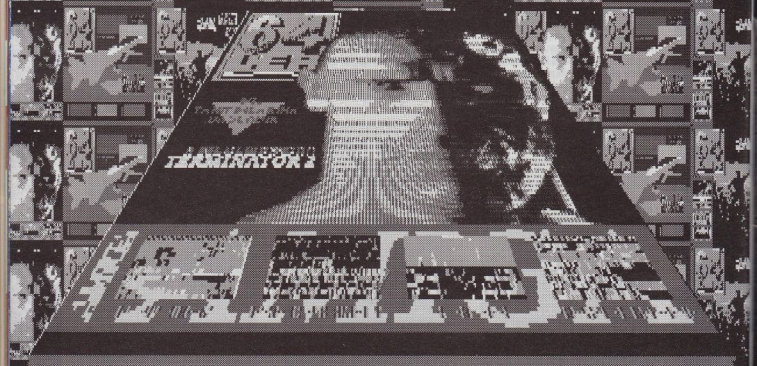
HOLIER THAN THOU
YOU ARE
HOLIER THAN THOU
YOU ARE
YOU KNOW NOT

THE STRUGGLE WITHIN
REACHING OUT FOR SOMETHING YOU'VE GOT TO FEEL
WHILE CLUTCHING TO WHAT YOU HAD THOUGHT WAS REAL
KICKING AT A DEAD HORSE PLEASES YOU
NO WAY OF SHOWING YOUR GRATITUDE
SO MANY THINGS YOU DON'T WANT TO DO
WHAT IS IT? WAHT HAVE YOU GOT TO LOSE
WHAT THE HELL
WHAST IS IT YOU THINK YOU'RE GONNA FIND
HYPOCRITE
BOREDOM SETS INTO THE BORING WIND
STRUGGLE WITHIN IT SUITS YOU FINE
STRUGGLE WITHIN YOUR RUIN
STRUGGLE WITHIN YOU SEAL YOUR OWN COFFIN
STRUGGLE WITHIN THE STRUGGLING WITHIN
HOME IS NOT HOME IT BECOMES A HELL
TURNING IT INTO YOUR PRISON CELL
ADVANTAGES ARE TAKEN, NOT HANDED OUT
WHILE YOU STRUGGLE INSIDE YOUR HELL
REEACHING OUT
GRABBING FOR SOMETHING YOU'VE GOT TO FEEL
CLOSING IN
THE PRESSURE UPON YOU IS SO UNREAL
STRUGGLE WITHIN IT SUITS YOU FINE
STRUGGLE WITHIN YOUR RUIN
STRUGGLE WITHIN YOU SEAL YOUR OWN COFFIN
STRUGGLE WITHIN THE STRUGGLING WITHIN
REACHING OUT FOR SOMETHING YOU'VE GOT TO FEEL
WHILE CLUTCHING TO WHAT YOU HAD THOUGHT WAS REAL

yor, senin yazdığın iki mektubun ikisi de yayınlanıyor. Bunun asıl sebebi genelde dökümek istediğim konulara değinmen.
1) Ben Tusker oynamadım ama oyunu bitirmekle görevli eleman (Mert, senden bahsediyorum) bu konuda büyük bir kabiliyetsizlik göstererek bir işi iki senede halledemedi. Bu konudaki nefretlerinizi lütfen ona iletin.
2) Aslında IRON MAIDEN oyununu yapacak olan firma U.S. Gold'du ama son anda firma ve grubun halkla ilişkiler şirketi arasında çıkan anlaşmazlıklar yüzünden bütün planlar yattı. Bize de oturup Killers albümünü baştan dinlemek düştü.
3) Şaşırtıcı olabilir ama oyun 10 disket (yazıyla:10). Yani almaya kalksan orta gelirli bir ailenin bir aylık parasına mal olur. Bu arada almadan önce kesinlikle oyunun tam çalıştığına emin olmaya çalış. Bendeki City Hall'a gelince takiliyor.
4) Pek fena bir oyun değil ama tam simulasyon sayılmaz. Daha çok vektör grafikli bir arcade gibi birşey. Çok daha derin birşey istiyorsan M1 Tank Platoon'u almanı öneririm.
5) Sağol, bütün Megadeth şarkılarının sözleri var, özellikle Testament, Dead Kennedys ve Sex Pistols sözleri arıyorum. (ve de bulamıyorum.)
AMA ACI VEREN
Sevgili MAC
Ben İzmir'de oturan, simulasyon manyağı, adventure ve strateji hastası, metalci bir gencim.
Senden şunları istiyorum,
1) Simearth'un başında bir şifreden bahsetmişsiniz. Öğrenebilirmiyim?
2) F-16 Combat Pilot oyununun açıklamasını nasıl temin edebilirim?
3) Larry'de diskoya giriş kartını nerden bulabilirim?
4) Elinde başka gurupların şarkı sözleri varsa bana gönderebilirmisin?
Yiğit Meltem, İzmir
MAC: Herhalde tek farklarımız benim İstanbul'da yaşamam (daha doğrusu yaşamaya çalışmam, daha çok süründüğüm kanısındayım) ve de senin genç olman (ben çoktan yaşlandım.)
1) Tabiki ama sana biraz pahalıya mal olur, mesela oyunun orijinalinin fiyatı kadar bir miktara.
2) Biz bu oyunu hem Amiga'da, hem de 64'te tanıttık. Sayıları tam olarak hatırlayamıyorum, ama eski sayılar sayfasına bakabilirsin.
3) Bu kart oteldeki kül tablasının (asansör'ün yanındaki) içinde. Zaten bütün eğlence bu kartı bulduktan sonra başlıyor. Sana iyi şanslar.
4) Burda bir yanlış anlama var galiba, şarkı sözü göndermesi gereken sizlersiniz. Bana düşen bunları bir türlü bitiremediğim şarkı sözü diskine yerleştirmek ve bazılarında dergiye basmak.
AMA UNUTULMAYAN
Sevgili MAC,
Bu mektubu yayınlamanı istiyorum, çünkü bu sorulara bir tek sen cevap verebilirsin. Lütfen bu mektubu yayınla. Eğer yayınlarsan her ay sana mektup yazacağım.
Gelelim sorulara:
1) P. P. Hammer'ı açıklayayım mı? Dokuzuncu level en son gelebildiğim yer, ama levelleri çok iyi biliyorum.
2) Ben hayatımda hiç adventure oynamadım. Hero's Quest'ı düşünüyorum. Bana kolay ve dergide açıklaması olan zevkli bir adventure önerir misin?
3) Leonardo'da ilk bölümü bitirince bana dönüp teşekkür edip başa dönüyor. Bu normal mı?
4) Bir arkadaşım Asterix adlı türkçe bir oyun çıktığını söyledi bu doğru mu? Doğruysa ne zamam alabileceğiz?
5) Ben rap dinleyen bir fenerliyim.
6) Colditz'te çok zorlanıyorum. Evime bir çözümünü yollayabilir misin?
7) A.D.S.(Destroyer) oyununda nasıl benzin alacağım? Söylenen yere gidiyorum ve gaarç!
8) Orgumla amigamı nasıl bağlıyacağım?
Sar. İstanbul
MAC: Bak ben mektubunu yayınlıyorum, adresin elimde, söz de verdin, bundan sonra her ay bir mektup yazmazsan olacaklardan sorumlu değilim. Seni Omay'a ezdiririm valla.
1) Bende birkaç tane P.P. Hammer yazısı var, onları yayınlamayı düşünüyorduk ama bazı teknik problemler çıktı. Her neyse artık geçti, önerin için sağol ama başka bir oyunu anlatırsan daha yararlı olur.
2) Büyük bir ihtimal'e adventure hayatına Hero's Quest'le başlamak en büyük hatan olur. Bence Larry serilerinden biriyle başla. Onlar hem daha kolay, hem de daha eğlenceli. Tartışılırama büyük bir ihtimalle daha da eğitici. Larry serisinin üçünü de açıkladık ama sana tavsiyem Larry I olur, hem daha ekonomik (tek disk) hem de seriye doğru yerden başlamış olursun.
3) Bu gayet normal, normal olmayan senin böylesine embesil bir oyunu oynuyor olman. Leanordo ha, Tanrım bizi koru. Umarım Larry'leri oynamaya başlaman seni böyle kötü alışkanlıklardan kurtarır.
4) Şu anda piyasaya çıkmaya hazırlanan bir çok türkçe oyun var. Asterix'ten haberim yok ama sana ünlü ve mükemmel Syntax Error'dan (yani bizim çocuklar) çıkacak olan menajerlik oyununu (henüz adı kesin değil) tavsiye edebilirim.
5) Beni aydınlattığınıçin sağol.
6) Karmakarışık hayatımı, yapmam gereken bir sürü işe, olmayan boş zamanımı, darmadağın masama, bir sineğinkinden kötü olan hafızama bakıyorum da galiba bu pek mümkün olmayacak gibi görünüyor.
7) Tabi burda Jet Skı yarışı yapmıyorsun, söylenen yerdeki tankere yavaş yavaş, tekrar ediyorum yavaş yavaş yaklaşman gerekiyor.Böylece bu garç meselesinden kurtulursun.
8) Bu iş için MIDI INTERFACE denen ufak bir alet gerekiyor. Her nekadar ST serisinde bu alet bilgisayarın içinde olsa bile Amiga'da ayrıca satın alman gerekiyor. Pek fazla paraya mal olacağını zannetmiyorum. Bu arada umarım orgun MIDI uyumludur, yoksa sana uzun ve masrafı bir yol görü-

yorum.
AMA ÖLÜMCÜL!
Sevgili MAC.
Naplim tam bir mektubu kapatıp katıyorum, aklıma başka şeyler geliyor. Ve ben oturup tekrar yazıyorum. Bu arada geçen dergide çıkan bir dostun mektubunu istiyom please. Şu FRP'ye gıcık oyun diyen ROM kimdir? Ekteki bombayı kafasına atıver. Sağ kalırsa (action'cıların kafası serttir) sırtına 'arcade severler avanaktır' yazıp yapıştırıver. Son sayfaya söyle de eğer mektuplara yer ayırmazsa biz de ona yazmayız.
İmdil:
1) Hero's Quest'lere karşı niye soğuksun?
2) Battletech 2 hakkında bilgi. Ne zaman gelir?
3) İnsan niye simulasyon sevmez, mesela ben Fighter Bomber'de havalandım hatta uçtum, ama bir türlü ısınamadım.
A.Kozan SOYKOL, Antalya
MAC: Açıklıyorum, ROM aslında Şahin, aslında FRP'leri sevecek ama bir türlü beceremiyor, aldında kafası çalışır ama etrafa zarar vermekten hiçbir zaman FRP oynamak gibi yararlı bir işe ayıracak zaman bulamaz.
1) Nedense bu oyunlardaki adventure/FRP karışımına bir türlü ısınamadım. Bunu yapan başka oyunlarvar ama açıkçası onlar bu işi daha iyi beceriyorlar.
2) Battletech2 şu anda PC'de piyasaya çıktı. Amigacılar da yılbaşından biraz sonra ona kavuşabilirler (umarım.)
3) Tamamiyle zevk meselesi. Öncelikleme uçaklara ve hava savaşlarına ilgi duyman gerekiyor sanırım.
Eğer benim gibi hayatınızdaki dengeleri dengede tutmakta zorlanıyorsanız, değer yargılarınızla boğuşuyorsanız, bir an bir ışık görüyor,bir an onu sonsuza kadar kaybediyorsanız ve üzerinde tırnaklarınızı kullanarak ilerlediğiniz yolun sizi nereye götürdüğünü bilmiyorsanız bana yazın.
Bitti.(Kahretsin)
Murat'Fed-Up'ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, İstanbul

Bırakın Bilgisayar Dünyası



KAPINIZA GELSİN

Yaşadığınız yerde dergimizi bulmakta güçlük çekiyorsanız veya derginizi herkesden önce almak istiyorsanız abone olun. Tek yapmanız gereken abonelik bedelini Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi 160965 no'lu hesaba yatırıp dekontun fotokopisini bize yollamak.Bundan sonra her ayın başında derginiz kapınıza kadar gelecek!

- ❑ 6 Aylık abonelik bedeli
- ❑ 1 Yıllık abonelik bedeli 165.000 TL.

ADINIZ:.....

ADRESİNİZ:.....

.....

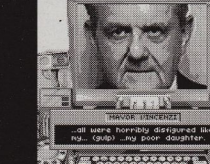
Bu formu (veya aynı bilgileri içeren bir kağıdı) bankaan alacağınız dekontun fotokopisi ile birlikte adresimize yollayın,aboneliğiniz hemen başlasın. Adresimiz: 64'ler Dergisi Maşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş, ISTANBUL

Rise of the Dragon

İşte size bir bilgisayar oyununun ne kadar iyi olabileceğini gösteren bir örnek. Rise Of The Dragon (ROD), aleti yukarıdaki şartlara uyan her adventure severin mutlaka alması, bilgisayar oyunlarıyla ilgilenen herkesin de mutlaka görmesi gereken bir adventure. Oyun, hem muhteşem atmosferiyle (oyuna ilk başladığımda 10 saat başından kalkamadım), hem süper programcılığı hem de her biri ayrı bir sanat şaheseri olan %95'ten fazlası elle çizilmiş grafikleriyle hard-diskinizde kapladığı her byte'ın hakkını fazlasıyla verecektir.
ROD, tam anlamıyla hiçbir adventure kategorisine girmiyor. Eğer bu oyunun cinsine bir ad verilseydi, bu her halde "ikonsuz"-ikon adventure olurdu. Oyun tamamen cursor kontrollü. Bu cursor hem mouse'la hem joystick'le hem de klavye ile kontrol edilebiliyor.
Cursor kontrolleri:
Mouse sol tuşu= Joystick'ana düğme = boşluk tuşu: (kullanma)
Mouse sağ tuşu= Joystick yardımcı düğme = enter tuşu: (inceleme)
Oyunu mouse, joystick veya her ikisi ile de oynayacaksınız, oyuna başlamadan bunları ayarlamanız lazım. Bu ayarlamaları ESCAPE tuşuna bastığınızda karşınıza gelecek VCR menüsü ile yapabilirsiniz.
VCR Menüsü: Bu menü ile oyunun sunumu hakkındaki değişiklikler yapılır. Menüdeki seçenekler şöyledir. (Seçenek isimlerinin yanındaki parantez içinde yazılı tuş ile o seçenek oyun içinden doğrudan çağrılabilir.):
PLAY: Oyuna geri dönmek için kullanılır.
CONTROLS (F10): Controls menüsü için.
DIFFICULTY: Zorluk seviyesi. TEXT SPEED: Yazıların geçiş hızı için. DETAIL LEVEL: Ekrandaki görüntü dataları için. VCR: VCR menüsüne dönmek için. OPTIONS: Options menüsü için. JOYSTICK ON/OFF (CTRL-J): Joystick kontrolü. MOUSE ON/OFF (CTRL-D): Mouse kontrolü. SOUNDS ON/OFF (CTRL-S): Ses efektleri açma kapama. MUSIC ON/OFF (CTRL-M): Müzik açma kapama. Sounds on/off ve Music on/off için F2 kullanılır. CALIBRATE (CTRL-C): Calibrate menüsü için. BUTTON THRESHOLD: Mouse'un Double-Click hızının ayarı. JOYSTICK: Joystick ayarlaması için. MOUSE: Mouse hızı ayarı için. FILES: Files menüsü için. SAVE (F5): O anki durumu kaydetme menüsü için. REPLACE: Oyunu daha evvel kaydedilmiş birinin üzerine çekmek. CHANGE DİRECTORY: Directory değiştirmek. CANCEL: Vazgeçmek. SAVE: Oyunu, menünün üst kısmında bulunan boşluktaki klavyeden yazdığınız isimle boş bir yere kaydetmek. (Maximum 20 save'iniz olabilir.) RESTORE (F7): Daha evvelden save edilmiş bir oyunu yükleme menüsü. RESTORE: Menüden seçtiğiniz oyunu yükleme. (Diğer seçenekler save ile aynıdır.)
RESTART (F9, CTRL-R): Oyuna yeniden başlamak için. QUIT (CTRL-Q): Dos'a dönmek için.
Ayrıca bunlar dışında CTRL-P ile oyunu durdurur, CTRL-V ile versiyon numarasını öğrenebilirsiniz.
Eveet... Bunca teknik açıklamadan sıkıldınızama bu detaylı bir açıklama. Şimdi de geleilm asıl konumuza. Bundan sonra vereceğim tüm açıklamalar oyunun bir mouse'la oynandığını farzederek yapılmıştır. Mouse'sız oynamak için yazının başlarında verdiğim eşitlik tablosunu kullanın.
Oyunumuzun konusu kısaca şöyle:
ROD'da biz 21. yüzyılda yaşayan bir özel dedektifi oynuyoruz. Adımız William "Blade" Hunter. Oyunda onun hayatından birkaç günü onunla beraber geçirip 21. yüzyılın giz dolu olaylarından birini çözeceğiz.
Şimdi de oyuna hep beraber başlıyalım.
Bilgisayarımızı açıp ROD'un bulunduğu directory'e geçip "dragon" yazdığımızda karşımıza gelen ilk ekrandan bu oyunu yapan



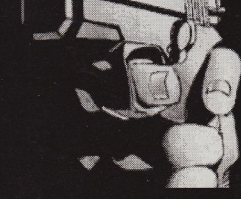




firmanın Sierra firmasının bir bölümü olan Dynamix olduğunu görürüz. Bundan sonra karşımıza gelen seçeneklerden sadece ilk defaya mahsus olarak "play" introduction'ı seçerek oyuna başlarız. Intro bölümünde oyunu yapanların isimleri geçtikten sonra bir uyuşturucu satıcısından uyuşturucu alıp onu kullanirken ölen bir kızı görürüz. Daha sonra ise iki uzakdoğu tipik sehri ele geçirmekten ve Bahumtt adında birinden söz ettiğini duyarız. Ve oyun başlar... Ekranda odanız gözükür. Ekranın sağ üst köşesinde oyunun sonuna kadar hiç kaybolmayacak olan tarih ve saat yazar. Sağ altta ise bir insan figürü şeklinde sizi temsil eden oyunun tek ikonu vardır. Bu ikona sol tuşla - klikleserseniz elinizdekileri görebileceğiniz Inventory ekranı çıkar. Burada üstte bulunan > (büyüktür) ve >> (daha büyüktür) işaretleri ile zamanı ileri alabiliir, alttaki drog seçeneğiyle daha önceden üzerine klikleyip kırmızıya dönüştürdüğünüz eşyaları birakabilir, exit ile de bu ekrandan çikabilirsiniz. Eğer insanı ikonuna sağ tuşla klikleriseniz Inventory'e ek olarak giyinme ekranınızda çıkacaktır.
Şimdi de oyunun mantığından biraz bahsedelim. ROD'da en önemli faktör zamandır. Yaptığınız her hareket belli bir zaman alır. Bu süreyi saatten görebilirsiniz. Oyunda her iş zamanında yapılmalıdır Aksi takdirde oyunu bitiremezsiniz. Bu yüzden Mouse tuşlarına basarken dikkatli olun. Her yanlış basışınızda çok önemli birkaç dakikanızı geçebilir. ROD'da oyunun en başka konu ise cursor şekli ve eşya kontrolüdür. Cursorunuz ekranda dolaşırken bazı yerlere geldiğinde şekli değişir. "EXIT" yazısı şekline gelirse orada gidilecek bir yer var demektir. Kitsalic yerler ve değişik bir yönü gösterirse orada alınacak bir eşya veya yapılacak bir iş vardır. Büyüteç haline gelirse orada daha yakından incelenmelidir. Konuşma balonu haline gelirse altındaki karakterle konuşursunuz. Eşyalar ise şöyle kontrol edilir. Once eşyanın üzerine gelip sol butonla basılı tutun. Cursorunuz eşyanın şekline dönüşecektir. Butonu birakmadan cursoru insan ikonunun üzerine getirin ve butonu birakın. Bir eşyayı birisine vermek için veya kullanmak için ise sol butonla Invertory ve giyinme ekranlarını birlikte açın ve Inventory'deki elbise veya silahı adam resminin üzerine birakın. (Elbiseler sırayla giydirilmelidir.) (ÖNEMLİ NOT!!! Yazının bundan sonrası TAM ÇÖZÜM şeklindedir. Eğer kendiniz tutabilip yazının geri kalanını okumayabilirsiniz, oyunu kendinizde bitirmeye çalışabilirsiniz. Bu takdirde sadece takildiğinizyerlerde yaziya başvurabilirsiniz.)
(ÖNEMSİZ NOT: ROD'da her problemin tek çözümü yoktur. Ben sadece bir yolu açiklayacağım. Diğer yolları deneyerek değişik bir şekilde oyunu bitirebilirsiniz. Benim tavsiyem oyunu bu çözümle bitirin ve yeniden başlayarak tüm seçenekleri deneyin ve oyunun diğer grafiklerini de görün.)
Oyuna başlar başlamaz hemen yerdeki elbiseleri ve askıdaki paltoyu alıp giyin. Sonra masanın üzerinde duran bilgisayara benzer şeyi yakından inceleyin. Bu aslında görüntülü bir telefon. Telefonu çalıştırmak için sol taraftaki küçük düğmeye basın. Sonra klavyenin sağındaki uzaktan kumanda cihazını alın. Play düğmesine basın ve Belediye Başkanı Vincenzi'nin mesajını dinleyin. Bu mesajdan Intro'da seyrettiğimiz ölen kızın Başkanın kızı olduğunu ve bizim görevimizin onun ölümünü özel olarak araştırmak olduğunu öğreniyoruz. Şimdi de monitörün sol alt tarafının yanından Başkanın kızının fotoğrafını alıyoruz. Sol alt köşedeki şarjörü de aldıktan sonra uzaktan kumandanın next düğmesine iki kere basın ve üçüncü mesajı seyredin. Bu mesajdan da Karyn adındaki sevgilinizi dün akşam ektiğinizi öğreniyorsunuz. Şimdi Done düğmesine basın ve kumandayı kapatın. Telefonun kasasının sağ tarafında ırmızı büyücek bir düğme bulunur. Bu düğmeye basın ve çıkan kartı alın. Bu oyunun en işe yarayan eşyası olan kimlik ve kredi kartınızdır Şimdilik bu evde işiniz bitti. Önce odaya çıkın. Dikkatli olun çünkü odaya çıktığınızdaki tane çıkışı olduğunu farkedeceksiniz. Soldaki Exit'i



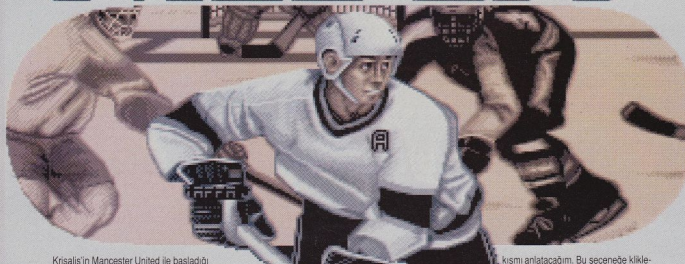
seçip evden çıkın. Şimdi holdesiniz. Önünüzdeki telli kapı asansördür. Asansörün alt düğmesine basın. Ve oyunda sıkca'göreceğiniz metro istasyonuna geldiniz.Bu resimdeki üzerinde harita ve tuşlar bulunan panel dışındaki her şey arka plan grafiğidir: Iletişa kapılıp sağa sola klikleyin. Şimdi paneli inceleyin. Karşınıza çıkan harita üzerinde yanıp sönen isimler gidebileceğiniz yerleri gösterir. Burada City Hall'ı seçin. Şimdi City Hall'ın bir yan sokağındasınız. Solakaleki çöpçü kızla konuşun. Çiçek almak için karşınıza çıkan seçeneklerden 2.yi seçin. Inventory ekranı çıkınca kredi kartını alın ve kızın üzerine bırakın. Sol alt köşede oluşan kartı ve çiçeği alın. Soldaki dükeniçine hemen yanındaki Exit'e gelin. Karşınızda City Hall. Kapıdan girin. Burada masadaki sekreterle konuşun. Burada 3. seçeneği seçince Jenni'nin size ilgi duyduğunu anlayacaksınız. Fakat daha Karyn'i görmediniz. Bu yüzden 1. seçeneği seçin. Şimdi de üzerinde mrcerids yazan kapıdan girin. Burada çalışan insanlardan ortadaki Karyn'dir. Onunla konuşun. Size bayağı kızacaktır. Burada 3. seçeneği seçin ve ona çiçekleri verin. Karyn yumuşayıp size 7.30'da yemek sözü verecektir. 3. seçeneği seçip kabul edin. Karyn'in verdiği anahtarları alıp dışarı çıkın. Ekranın en altındaki Exitleri seçerek metroya dönün ve evinize gidin. (Blade's) Şimdi kapının dışındasınız.Kapıdan girmenin 3 yolu vardır. En normali kapının yanındaki yere kimlik kartınızı sokmaktır. Fakat aceleden kimlik kartını geri almadan içeri girmek ihtimali vardır. Bu da size vakit kaybettirmeyebilir. İkinci yol tavandan gördüğünüz boruların soldaa olanının üzerindeki vanaya kilkiemektir. Böylece yandan çıkan gaz lambaya çarpıp ondan kıvılcımçıkmasını sağlayacaktır. Kıvılcımlarda kapıya çarpıp kısa devre ile kapının açılmasını sağlayacaktır. Üçüncü yol ise aşağıdaki Exit'i seçip dışardan dolaşmaktır, ama bu sırada aşağı düsebilirsiniz. O yüzden bu yolu tavsiye etmiyorum. Daha önce de dediğim gibi ROD'da her problemin birçok çözüm yolu var. Neyse, içeri girdiniz. Soldaki dolabı yakın çekime alın. Anahtarları çıkarıp üstteki kapakların üstüne bırakın ve kapakları açın. Buradaki her şeyi alın ve odaya dönün. Şimdi de dolapla askının arasındaki Exit'le tuvalete girin. Burada tuvaletinizi ve duşunuzu yapabilirsiniz. Ama özellikle yapmanız gereken şaynanın altındaki gözden sprreyi ve yardım çantasını almaktır. Evdeki işimiz bitti. Evden çıkın ve metroyla Pleasure Dome'a gidin. Buranın kapısından girerken iki tedal üstünüzü arayacaktır. Tabi bulamayacaksınız. (Şimdi siz de diyorsunuz ki "Ne biçim özel dedektifiz biz yahu, daha bir silahımız bile yok?" Aslında silahımız var ama şu anda ona ihtiyacımız olmadığı için almadık. Aisaydık bile Pleasure Dome'a girerken onu alıp bir daha geri vermeyecekterdi.) Şimdi de fedailere " bulaşmadan (üstlerine kliklemeden) içeri girelim. Burasi bir gece kulübü. Burada ve yan odada konuşabileceğiniz 4 karakter var. Ama hiçbir oyuna etki etmiyor. Biz de hemen bara geçiyoruz bu yüzden. Barda ise 5 kişi var. Bunlardan en yakındaki ikisiyle konuşmanız oyuna etkilemez. Barmenle konuşurken de söyleyeceğiniz yanlış bir söz sonunuz olur. Uzaktaki kadın ise bir hayat kadınıdır Onunla da konuşmanız gerekmez, ama benim tavsiyem oyunu save edip onunla konuşun ve teklilini kabul edin. Burada gerçekten ilginç konuşmalar ve grafikler göreceksiniz. Bu ekranda en önemli karakter en uzaktaki adamdır. Onunla konuşun. Hatırlarsanız barbaan Vincenzi size kızının en son burada "The Jake" adında biri ile görüldüğünü söylemiştü. Bizde bu adama 1. seçeneği seçerek Jake'i görüp görmediğini sorıyoruz. Şimdi de ikinci seçeneği seçip Jake'in bir arkadaşının başının belada olduğunu belirtiyoruz. Şimdi de 3. seçeneği seçip adamı biraz meraklandırıyoruz. Burada 11 seçip Chandra'dan bahsediyoruz. (Başkanın kızı)Şimdi de 2. seçeneği seçerek adam iyice telaşlanıyor ve bir kanıt istiyor. Ona resmi verin. Adamın gözleri faltaşı gibi açılıyor. Bu arada Jake, Chen adında birisinden bahsediyor. 2. seçeneği seçerek ona Chen'i sorun. Jake size onu tahmadığını söyleyince ona inanmayın ve 2. seçeneği seçin. Jake'in surat ifadesi değişecektir. 1. seçeneği seçerek üstüne gidin. Şimdi de 11 seçerek bağırın. Buradan Chen'in Chandra'ya uyuşturucu satan birisi olduğunu öğreneceksiniz. 2'yi seçip adresini alın. Şimdilik Dome'da işimiz bitti. Metroya dönün. Burada Chen'in evinin de haritada olduğunu göreceksiniz. Hemen oraya gidin. Eğer bazılarınız şimdiye kadar gitliyseniz bu arkaşınızda bir Meanwhile ekranı çıkacaktır. Bu ekranlar oyunun belli yerlerinde otomatik olarak çıkar ve o anda başka bir yerde olanları size bildirir, Bu ekrani seyredinçe Intro'daki uzakdoğulu adamlardan uzun boylu olanının Mr. Qwong olduğunu ve üretimin artmasını istediğini



öğreniyoruz. (Ne üretiyorlar acaba?) Şimdi de Chen'in evine gelirken tek gözü acayip bir şeyle kapalı bir adamla çarpışacağız. Adam bize buralardaki tehlikeli suçlulara karşı dikkatli olmamızı tavsiye edecek. (Kendisi pek tekin gözükmüyor ama!) İşte Chen'in kapısındayız. O da nesi! Kapının aralığından içerde kıvranan birisini görüyoruz. Hemen içeri girelim. içerde kıvranan adamın üstüne sağ tuşla 3 kere kliklerseniz Chen'in kendi sattığı uyuşturucularla nasıl öldüğünü adım adım görebilirsiniz. Şimdi vakit kaybetmeden dev ekranın sağındaki mikrodalga fırına benzeyen şeyi Zoomlayın. Bu arada polislerin geldiğini farkedeceksiniz. Hemen aslında bir görüntülü telefon olan mikrodalganın power düğmesine basın ve sonra da alttaki ince deliğe klikleyin Chen Lu'nun kimliğini alın. Odaya dönün ve ilerdeki kapıdan banyoya girin. Setin üstünden beyaz şeyi alın ve tüm hızınızla metroya dönün. Biraz geç kalsaydınız polislere yakalanacaktınız. Şimdi Pleasure Dome'a gidin. Ve Jake ile konuşun. Jake Chen'in öldüğünü öğrenmiş ve bundan bayağı mutlu gözüküyor. 1. seçeneği seçip onu tasdikleyin. Şimdi de yine ilk seçeneği seçin ve Chen'in Çin mafyasının yaptığı büyük bir uyuşturucu üretimi işine karıştığını ve bu işin City Hall'ın altında yapıldığını (işte Mr. Qwong bunu üretiyor.) söylüyor. Şimdi de ilk seçeneği seçerek Jake'e Chen'in evinde bulduğunuz beyaz şeyi gösterin. Bunun bir M.T.Z. uyuşturucusu olduğunu ve bunun çok tehlikeli olduğunu öğreniyorsunuz. Şimdi de ilk seçeneği seçin ve Jake'e gösterecek başka birşeyiniz olmadığını belirtin. Şimdi de uyuşturucuyu alın ve metroya dönün. Buradan eve gidin. Şimdi saat 6 gibi olmalı. Silahımızla ilgilenme vakti. Yatağın üstüne gidin ve yastığa klikleyin. İşte silah. Onu alın ve Inventory ekranına (sol tuşla) gelin. Burada şarjörü alıp silahın üzerine bırakın. Dolu tabancayı yine yastığın altına koyun. Şimdi de yine Inventory ekranına gelin ve >> düğmesiyle saati bir saat ileri alın. Saat 7 olunca Blade saatine bakıp düşünmeye başlıyor. Onun için seçimi siz yapın ve Karyn'in evine gidin. Buradan sonra uzun ve güzel bir demo seyredeceksiniz. (Seyrettikten sonra niye Karyn'i seçtiğinizi daha iyi anlayacaksınız.) Demodan sonra bir sonraki günün saat 12'sinde evinizin önündesiniz. Yeni günün ilk işi olarak Bureau of Records'a, yani Karyn'in çalıştığı yere gidip onunla konuşalım. Records'a girerken yine karşımıza Jenni çıkacak. 3. seçeneği seçersek Karyn yerine onu seçseydik başımıza neler geleceğini görebiliriz. Jenni burada bizi aldatmak için konmuş bir tuzak. Aslında biraz daha güzel olsaydı bu tuzağa düşebilirdik.(!) Neyse, büroya girin ve Karyn'le konuşun. İlk seçeneği seçin ve uyuşturucuyu gösterin. Araştırmanın cevabını almak için yarına kadar beklememiz gerekecek. Şimdi yine ilk seçenek ile Chen Lu'nun kimliğini gösterin. Şimdi çıkan Databank ekranında önce 1'i seçin ve Cheniin bağlantılarından biri olduğunu öğrendiğiniz Jonny Qwong hakkında bilgi alalım. Böylece Qwong'un da adresini öğrenöiş olduk. Şimdi de 2'yi seçip "The Snake"in kim olduğuna bakalım. O da nesi! Bu Chen'in evine girerken gördüğünüz adam. (Size pek tekin olmadığını söylemiştim.) Ne yazık ki onun adresi yok. Şimdi bu ekrandan çıkalım, kartı alıp Karyn'le konuşalım. 2. seçeneği seçip ona teşekkür edelim ve City Hall'dan çıkıp kanunsuzların peşine düşelim. Ama daha önce uğramamız gereken eski bir dost var. Pleasure Dome'da Jake'i bulun ve onunla konuşun. Önce 2., sonra 2. seçeneği seçerek şehirde birşeyler döndüğünü ve yaşlı çinlilerin eski bir şeytanın geri döndüğü hakkında birşeyler zırvaladığını öğreniyorsunuz. Şimdi de 1. seçenekle Jake'e Qwong'u sorunca onun da bazı elebaşları için çalıştığını öğreniyorsunuz. Şimdi yine 2'yi seçin ve Dome'dan çıkıp Chen'in evine gidin. Kapıya Chen'in kartını sokun. Kartı geri alın ve içeri girin. Banyo kapısının soluna doğru uzanan koridora girin. İşte Chen'in yatak odası. Burdaki ejderhanın sol gözüne klikleyin ve gizli kasayı ortaya çıkarın. Kasayı inceleyin. Şifre olarak 0772 girin ve kasayı açın. (Şifre de nerden çıktı diye soracak olursanız size Chen'in kartını görüntülü telefona sokup ekranda gözüken bilgilere bakmanızı öneririm. Dikkatinizi çektiyse numaraların çoğu 0772 ile bitiyor.) Kasadakileri alın ve metroya dnün. Buradan Qwong'a gidin. Eve girmeye veya tellere yaklaşmayı denemeyin, özel dedektif kızartması olursunuz. Dilencinin dediklerine aldırmadan kanalizasyona girin. Köşedeki dolabı zoomlayın. İşte şimdi eyleme başlıyoruz. Kilidin üzerine bir bomba koyun. Kilit patlayınca kapağı açın ve oyunu save edin. Burada yapacağınız en küçük hata, en ufak bir mouse titremesi bile sonunuz olabilir. Şimdi üzerinde bir kırmızı bir yeşil düğme olan kablo test aletini çıkarın. Ekranın solunda 3 timsah (ağzı tırtıklı klipsler) çıkacak. Sırayla maviyi en alta uzayan siyah kablonun ucundaki sarı yere, kırmızıyı siyah kablonun öbür ucunun girdiği yere giren kırmızı kablonun ucundaki sarı yere, sarıyı da dolabın sağ tarafında bulunan 4 üstte 4 altta 8 kablo ucundan oluşan uç topluluğunun birine bağlayın.(Burasını deneme-yanılma yöntemi ile geçmeniz gerekiyor. Çünkü her seferinde değişiyor, ama genellikle üstten 3. ve 7.) Şimdi son hızla eve dönün ve görüntülü telefonun başına geçin. Uzaktan kumandada Next'e bastığınızda Qwong'a gelen bir mesaj göreceksiniz. Bu mesajı seyredin. Böylece Qwong'un Deng Hwang adında biri için çalıştığını ve Hwang'ın da (Meanwhilelarda da gördüğünüz gibi) işin aksamasından hiç memnun olmadığını görüyoruz. Şimdi gidip Hwang'ı biraz daha kızdıralım. City Hall'e gidelim ve çiçekçi kızın sağındaki Exit'ten arka sokağa geçelim. Soldaki ara sokağa girin. Tahtaların arasından geçin ve arkası dönük adamla konuşun. Bu adam çinli bir ermiş olan Chang Li'dir. Bizim hakkımızda her şeyi biliyor ve bizim şeytan Bahumat ile dövüşecek seçilmiş kişi olduğumuzu söylüyor. Burada 3. seçeneği seçin. Şimdi de 1.seçeneği seçip Chen'in kasasından aldığınız kağıdı Chang Li'ye gösterin. Chang size Bahumat'ın hikayesini anlatacak. Chang Li'nn verdiği herşeyi alın ve ara sokağa dönün. Burada sağdaki tellere yaklaşın. İşte uyuşturucunun üretildiği yer. Şimdi ortadaki sigortalara yakından bakın ve bir bomba da buraya koyun. Fabrikayı havaya uçurduk ama kaçarken görüldük. Şimdi eve dönelim. İçeri girince telefonun başına geçip gelen yeni mesajı seyredin. Buradan Hwang'ı bayağı kızdırdığımızı anlıyoruz. Şimdi de Inventory ekranına geçip zamanı ileri alın. Meanwhile ekranı gelince Hwang'ın hıncını Qwong'dan nasıl aldığını görecek ve Hwang'ın bizim ve tüm dostlarımızın kellesini istediğini anlayacaksınız. Zamanı ileri almaya saat 1'e kadar devam edin. Otomatikman uyuyacaksınız.
Sabah kalkınca City Hall'e gidin ve Karyn'le konuşun. 2. seçenekle raporu alın. Yine 2 ile Hwang hakkında araştırma yapın. Cesaretinizi toplayın ve yine 2.'yi seçin. Video bantı alın ve Başkan Vincenzi'yi görmeye gidin. Jenni'ye iki kere birinci seçeneği seçerek geçin ve Başkanın odasına çıkın ve onunla konuşun. Başkana biraz çıkışmanız gerecek am bu gerekli. Başkana üç kere seçenekle cevap verin ve ona video bantı verin. Şimdi de ne kadar mantıksız gözükse de 2. seçeneği seçin. Başkanın verdiği kartı alın ve Polis Merkezine gidin.(City Hall'deki 3. kapı) Polise kartı gösterin ve içeri girin. İçerdeki hayvani silahı alın ve eve gidin. Eğer açıklamayı harfiyen uyguladıysanız buraya kadar şimdi iki gün boyunca telefondan gelen mesajları ve meanwhile'ları seyretmekten başka yapacak bir işiniz kalmadı demektir. Zamanı ileri alın. Karyn'in kaçırılışını göreceksiniz. Telaşa kapılmayın, zamanı gelince onu kurtaracağız. Şimdi gelen mesajı seyredin. Hwang yolundan çekilmemizi söylüyor. Biz de bir süre ortada görünmeyip bekleyelim. Tarih 8/04 olana kadar zamanı ileri alın. Şimdi de telefona bakın. Jake saat 8.30' da fabrikanın orada onunla buluşmamızı istedi. Yine işe koyulma zamanı. Şimdi de kurşun geçirmez yeleğinizi giyip silahlarınızdan birini kuşanın. (Tabancanız yastığın altında ama büyüğü varken onu tavsiye etmem.) Saat 8.30'da da fabrikada olun. Bu arada Bahamut şehre ultimatom verecek. Saat 8'de ise şehri zehirleme emrini verecek. Fabrikaya vardığınızda (8.15'ten sonra) Jake'in Snake tarafından yakalandığını göreceksiniz. İşte şimdi oyunumuzun büyük süprizi. Oyunu save edin ve varsa Joystick'inize, yoksa klavyenize sayılın. Şimdi ROD'un sadece bir adventure olmadığını, içinde kısa da olsa her arcade'ciyi memnun edebilecek kalitede bir, iki platform bölümüde olduğunu göreceksiniz. Bu bölümü açıklamıyorum, zaten bilgisayar bu bölümü beceremediğinizi görürse "Skip the arcade" diye bir seçenek vererek sizin bu bölümü kazanmanızı sağlıyor.

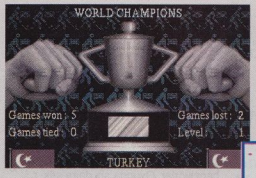
Snake'i dövüp Jake'i kurtarınca Jake bize Snake'in kartını veriyor. Bunu alın ve hemen metroya atlayıp reservoir'e gidin. Kamyonun yanındaki adam sizi görünce arkadaşlarını çağıracak ve size ateş etmeye başlayacaklar. Hedef haline gelen cursorunuzu ekranın bilimum yerlerinden çıkan adamların üzerine getirip sol tuşla onları vurun. Hepsi ölünce ordaki hovercar'a binin. Arabanın panelindeki haritaya bakın ve oradan Deng Hwang'ı seçin. Hwang'ın damına indiğinizde önce sağ tuşla inventory'i açın ve sağlık çantasını resminizin üzerine getirin ve silahınızı bırakıp spreyi elinize alın. Şimdi de kırmızı kapıdan içeri girin. Cursorunuzu resepsiyonistin üzerine getirip sağ tuşa basılı tutarken sola da basıp kızı bayıltın. Üzerinde (sec)urity yazan kapıdan girin. Koltuğun oradaki kontrol panelini inceleyin ve oyunu save edin. Panelde ROOFHOLDING ve BREAK'i lock, JANITOR'u unlock pozisyonuna getirin. Security Sys. koluna bir klik edin. Şimdi de sırayla vereceğim renklerin altındaki düğmelere birer kez klikleyin. (B-Beyaz, K-Kırmızı, M-Mavi, O-Mor, S-Sarı demektir.) KSOSBOSKOBKSOMB.(Tabii bu kodlar da gökten vahiy yoluyla gelmedi. Eğer Chang Li'nin verdiği fortune cookie'yi incelerseniz, içince bu renklerin İngilizce adıyla yazılışlarınınbaş harfleri var.) Güvenlik sistemi de kapanınca üzerinde IOOKV yazan düğmeyi de Off'a basıp kapatın. Şimdi de resepsiyon'a dönün. Kızla ufak bir konuşmadan sonra eskiden elektrikli olan kapıdan girin. Sağdaki ilk kapıdan girin. Karşıdaki dolabın üst kısmını açıp içindeki şalteri indirin. Alt kapağı açın. Lavabonun yanındaki tornavidayı alıp alt bölümün üstüne bırakın. Ortaya çıkan kabloların üzerine birkaç kez klikleyin. Tornavida ve kabloları alın. Dışarı çıkıp yandaki odaya girin. İşte Karyn. Hemen kabloları Karyn'in üstüne bırakın ve kafasını zoomlayın. Boynundaki alete bağlı kabloları hemen çıkarın. İşte kurtuldu. Ondan sonra ise uznca bir demo daha ve oyunun devamının gelebileceği izlenimi bırakan bir son cümle ile Rise Of The Dragon bitiyor.Bu oyun için söyleyeceğim son söz: Bilgisayar oyunları dünyasında, "Alem buysa, kralı RISE OF THE DRAGON". Başka yorum yok. **ALEX G. PAMİR**

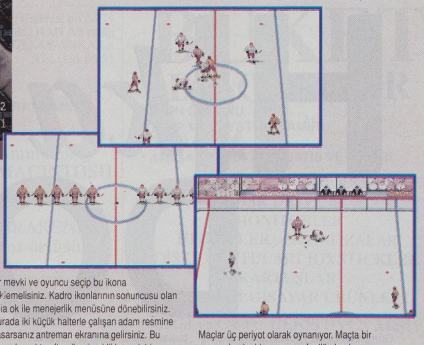
FACE-OFF



Krisalis'in Mancester United ile başladığı spor oyunları serisinin ikinci oyunu Face Off bir buz hokeyi oyunu. Buz hokeyi ülkemizde profesyonelce oynanamasada tanınıyor. Diğer Dünya ülkelerinde oldukça sevilen bu sporu artık bilgisayarınızda oynama imkanına sahipsiniz. Oyunu yükleyip güzel bir grafiği geçtikten sonra karşınıza kullanacağınız dili seçme kısmı geliyor. Sayı tuşlarıyla İngilizce, Fransızca, Almanca, İspanyolca ve İtalyaca dillerinden birini seçebilirsiniz. Bundan sonra oyun sırasında menü seçimlerinde kullanacağınız pointer'ınızı hangi aletle kontrol edeceğiniz soruluyor. 1 tuşu ile mouse'u, 2 tuşu ile Joystik'i kullanabilirsiniz. Bu seçimleri yaptıktan sonra karşınıza dört tane seçeneğin bulunduğu bir ekran geliyor. Disket resmi olan seçenek önceden kaydettiğiniz bir oyunu yüklemenizi veya Save disketinizin içinde kayıtlı oyunlara bakmanızı sağlıyor. Sol tarafta bulunan hokey oyuncusu resmi sadece tek maç oynayıp alıştırma yapmanız için. Bunu seçtiğinizde oyunun ayarlamaları ekrana geliyor. Bu kısımda da altı ikon var. Bunlardan sol tarafta olan gitar resmi müziği açıp kapatmanıza yarıyor. Üst tarafta bulunan paten seçeneği, maç sırasında oyuncuların sahaya gelişlerinin gösterilip gösterilmemesini sağlıyor. Alt taraftaki hakem ikonu, maç olurken bazen gösterilen hakem grafiğini kapatıp açıyor. Sağdaki kupa, oyunun zorluk derecesini ayarlıyor. Ortadaki televizyon ise gollerin tekrar edilip edilmemesine yarıyor. Bu ekranda herşeyi yaptıktan sonra sağ alttaki sağa ok ikonuna basınca sizden bir veya iki kişilik oyundan birini seçmeniz isteniyor. Bu işlemi yaptıktan sonra iki karakterlik isim yazıyor ve maça geçiyorsunuz. Maç bölümünü sonra anlatacağım, biz şimdi gelelim ana menüye. Bu menüde sağ tarafta duran adam resmi oyuna sadece menejer olarak oynamanızı sağlar. Altta duran adam ve hokey oyuncusu resmi hem menejerlik hem oyunculuk yapmanıza yarar. Ben de size oyunculuğu ve menejerliği kapsadığı için bu kısmı anlatacağım. Bu seçeneğe klikledikten sonra karşınıza dört tane adam, bir çöp teneksi ve bir sağa ok çıkıyor. Bu adam resimleri oyuna dört kişiye kadar oynayabileceğinizi belirtiyorlar. Bunlardan ilkini seçtikten sonra karşınıza seçebileceğiniz ülkelerin bulunduğu bir dünya haritası çıkacak. Burada Türkiye'nin de bulunması hem şaşırtıcı hem de sevindirici bir olay. Bir ülkeyi klikledikten sonra o ülkeden bir adam yüzü,ismi ve alttada üç seçenek çıkacaktır. Bunlardan ilki ile isminizi girebilirsiniz. İkinci seçenek bu seçiminizi reddetmeniz, üçüncü seçenekte kabul etmeniz anlamındadır. Bu bölümde her ülkenin kendine has insan yüzleri olması çok güzel. Bir ülkeyi seçip tamam dersenız tekrar dört adamın bulunduğu ekrana geri dönersinizama bu seler ilk adamın üzerinde yüzünüz vardır (sizin yüzünüz olduğunu var sayıyoruz) . Ülke seçimini dört kişiye kadar yapabilirsiniz. Sol köşede duran çöp tenekesini seçerseniz (kullanız bir çöp teneketiz olduı) son seçtiğiniz adamın üzerindeki yüz silinir. Burada herşeyi yaptıktan sonra sağ köşede duran sağ ok resmine basarak oyuna devam edersiniz. Şimdi karşınıza birçok seçeneğin bulunduğu bir ekran çıkacaktır. Sol alttaki sola ok ile en baştaki ana menüye dönebilirsiniz. Sol üstteki bilgisayar resmi sizi başta anlattığım ayarlamalar menüsüne götürür. Sağ üst köşedeki saat seçeneğiyle her periyotun kaç dakika olabileceğini ayarlayabilirsiniz. Burada dikkat edip bu ayarlamanın maç için olduğunu sanmayın sonra benim gibi 20 dakikalık maç yapacağım diye bir saat ter dökersiniz. Buradan ve diğer pencerelerden çıkmak için sol üstteki kutuya klikleyin. Ortadaki disket resmini seçince karşınıza dört seçenek çıkar. Bunlar sırasıyla disket formatlamak, oyunu kaydetmek, disketleki çekilmiş oyunlara bakmak ve çekilmiş bir oyunu silmektir. Gelelim sağ alttaki oynayan bar grafiğine. Buraya klikleyince bir pencere açılacak. Bu pencerede dört ikon ve takımların puan durumları bulunuyor. Alttaki artı ve eksi ikonları ile diğer grupların puan tablolarına bakabiliyorsunuz. Üstte soldaki seçenek şu anda göddüğünüz puan tablolarını göstermek için.







Sağdaki seçenekle takımların güçlerine bakabiliyorsunuz. Bu kısımda da eksi ve artı ikonlarını kullanarak istediğiniz takımın güçlerini ekrana getirebiliyorsunuz. Ayrıca kıyaslama yapmanız içinde bir seçenek konmuş. Bir takımı belirledikten sonra artının yanındaki kalem ikonuna basarsanız o takımın üç gücü üç ok ile işaretleniyor. Artık başka takımların güçleriyle, önceden ok ile işaretlediğiniz takımın gücünü kıyaslayabiliyorsunuz. Şimdi bu penoreyi kapatıp tekrar ana menümüze gelelim ve üzerinde bir hokey oyuncusu resmi bulunan seçeneği anlatalım. Burayı seçince karşınıza o haftanın fikstürü gelecek. Eğer tüm işiniz bitmişse sizin takımınızınmaçının bulunduğu satıra basarak menejerlik menüsüne geçebilirsiniz. Menejerlik menüsünde altı seçenek var. Sırıtan adam yüzüne basarsanız takımınızınasıl bir gece geçireceğiniz belirlersiniz. İlk seçenek ile 150 dolar verip oyuncularınıza dans ve eğlenceli bir gece hediye edersiniz. Kesenin ağzını biraz açar ve 200 dolar verirseniz oyunculara nefis bir akşam yemeği ısmarlarsınız. Bunları beğenmez ve benim paramı bol derseniz 250 dolara hem müzikli hem yemekli süper bir gece düzenler ve oyuncularınızın moralini artırırsınız. Bir ikonu seçince artık geri dönüşünüz yoktur. Menejerlik menüsünde sağ tarafta bulunan tahta resmine basarsanız, takıma vereceğiniz taktikler karşınıza çıkar. İlk ikon ile takıma ortasaha ağırlıklı bir oyun oynamasını söylersiniz. İkinci ikon defansa yönelik oyunu benimser. Üçüncü seçenekle oyuncuların hücum yapmalarını anlatırsınız. Yumruk resmi olan son seçeneği açarsanız oyunculara sert oynamalarını, kaparsanız normal oynamalarını söylersiniz. Taktikleri buradan seçtikten sonra tekrar menejerlik ekranına dönelim ve alt tarafta iki adam resminin bulunduğu kadro belirleme ekranına geçelim.

Burada beş seçenek var. Bunlardan ilki takımın durumunu gösterir. Bunu seçtiğinizde sol tarafta para, moral ve sakatlarınızın miktarını öğrenirken, sağda da takımınızınkaleci, hücum ve defans gücü vardır. Kadro oluşturma bölümündeki ikinci seçenek sırasıyla mevkileri seçmeye yarar (Bunu sol üstteki mevkilerin üzerlerine basarakta yapabilirsiniz) . 3.seçenek sırayla oyuncuları seçmenizi ve özellikleri görmenizi sağlar (Bunu soldaki oyuncuların üzerlerine basarakta yapabilirsiniz) . Burada gösterilen oyuncuların özellikleri sırasıyla kayma, kuvvet, şut atma şiddeti , mücadele ve isabetli atış yapmadır. Bu seçeneğin altındaki para işareti oyuncularınızı değiştirmenizi onaylıyor. Oyuncu değiştirmek için bir mevki ve oyuncu seçip bu ikona klİklemelisiniz. Kadro ikonlarının sonuncusu olan sola ok ile menejerlik menüsüne dönebilirsiniz. Burada iki küçük halterle çalışan adam resmine basarsanız antreman ekranına gelirsiniz. Bu kısımda, sol taraftan üzerine klikleyerek bir oyuncunuzu seçtikten sonra sağ taraftaki ağırlık, kayma ve şut çekme ikonlarından birine basarak antremanı ayarlarsınız. Bundan sonra dördüncü seçenek olan parafla ayarladığınız antremanı onaylatırsınız. Sondan ikinci ok oyuncularla sırasıylakontrolü geçirirken, son seçenekte menejerlik menüsüne dönmenizi sağlar. Menejerlik menüsündeki yardım çantası resmi sakat oyuncularını tedavi etmenizi sağlar.Buraya girip varsa yeşil olan oyuncunuzun üzerine bastıktan sonra birinci ve üçüncü seçeneklere klikleyerek belli bir para karşılığındasonu tedavi ettirebilirsiniz. Buradan diğer ekranlarda olduğu gibi sol ok ile çıkabilirsiniz. Menejerlik menüsünden herşeyi ayarladıktan sonra sağ alttaki oka basarak maça geçebilirsiniz. Şimdi size oyunun maç bölümünü anlatayım. Maç sırasında sol ve sağ üst köşede takımların bayraklarını ve onların altındada attıkları golleri görebilirsiniz. Üstte ortada ise kalan süre bulunur. Ekranın altında sol ve sağ taraftaki sayılar, takımların ceza alan oyuncularının kalan ceza süreleridir.Eğer bir oyuncu yaptığı yanlış bir hareketten ceza alırsa, cezasının büyüklüğüne göre burada bir süre yazılır ve bu geriye doğru işler. Bu sıfır oluna kadar oyuncu oyuna giremez. Süre bitinc tekrar takıma girer. Ekranın altında ortada küçük bir yazı kısmı vardır. Oyun sırasında burada topla oynayan oyuncuların isimleri ve çeşitli bilgiler yeralir.

Maçlar üç periyot olarak oynaniyor. Maçta bir oyuncu başka bir oyuncuyu faullü olarak düşürürse küçük ceza alır. Eğer bir oyuncu başka bir oyuncuyla kavga ederse büyük ceza alır. Bu gibi durumlarda oyun hokey sahasında bulunan yuvarlakların merkezinden başlar. Oyun sırasında F1 tuşu ile oyuncu değiştirme ekranına gidebilirsiniz. Oyunda size verebileceğim tek tavsiye kazanma azminizi asla kaybetmemeniz. Maçlar çok çetin geçiyor. Gol de çok zor atılıyor ama mücadeleyi bırakmazsanız mutlu sona ulaşacağınızdan eminim.

Face-Off Krisalis'in spor sersinin güzel olarak devam ettiğini müjdeliyor. Firmanın tek eksiği tanıtım ve reklam yoluyla piyasada yeterli heyecan yaratamaması. Açıkcası bunu becermeyi öğrenene kadar hak ettikleri yere gelmeleri oldukça zor görünüyor.Oyunda heyecanın hiçbir zaman düşmeden devam etmesi sizi hemen sıkılmaktan kurtarıyor. Bence güzel bir oyun. Krisalis'ten böyle spor oyunları bekliyoruz.

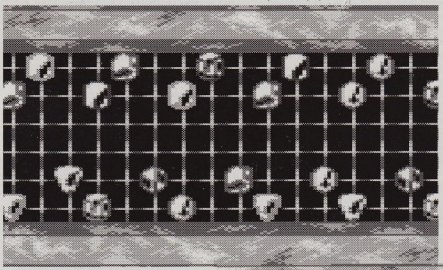
MURAD OMAY

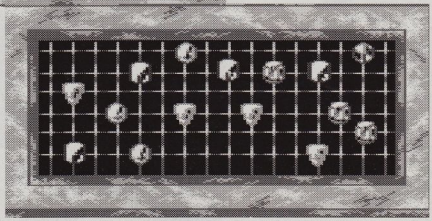


Hı Ska DO

Commodore'da yapılan zeka oyunlarının sonu bir türlü gelmez. Bu yüzden de bu tür oyunları bitireceğim ve dergiye yetiştireceğim diye birçok kişi kafayı yemiştir. Bende bu kişilerin arasındayım. Hı Ska Do'yu bitirip, dergiye yetiştirene kadar kafayı yedim. Hı Ska Do Kokome firması tarafından programlanıp piyasaya sürülmüş. Gerçektende Hı Ska Do şimdiye kadar oynadığım zeka oyunlarının en babası. Bence Commodore'da ilk ona girer. Neyse biz oyuna dönelim. Oyun yüklendiğinde ilk önce bazı seçimler yapmanız gerekiyor. Bunlar: F1: Start Game, F3: Level Editör, F7: Sav Hı-Scores. Bu ekranda F3'e basarsanız karşınıza levellerin ufak bir haritasını gösteren ve değişik tuşların kullanıldığı bir ekrana gelirsiniz. "-" tuşuyla ve artı tuşuyla istediğiniz levelde pratice yapabilirsiniz. "x" tuşuyla oyuna dönersiniz, yıldız tuşuyla extra bir taş koyabilir, "." tuşuyla o taşı yok edebilirsiniz. "z" tuşu ile time'ı ayarlayabilirsiniz. (Ama time'ı sadece pratice yaparken değiştirebilirsiniz.) "l" tuşuyla save ettiğiniz bir bölümü oynayabilir, "s" tuşuyla o anda oynadığınız bölümü kayıt edebilirsiniz. Hı Ska Do gerek kolay gerek zor tam 127 bölümden oluşuyor ve her bölümde time değişiyor. Oyundaki amacınız birbirlerinin eşi olan taşları bulup yok etmek. Ama bu yapacağınız iş biraz zor çünkü taşlar birbirlerine çok benziyorlar. Oyunda siz daire şeklindeki bir topu yönetiyorsunuz. Taşları yok etmek için yapmanız gereken şey şu: Yok etmek istediğiniz şeklin üzerine gelip fire'a basın. Fire'a basınca şeklin üstünde ufak bir top yanıp sönmeye başlayacak. Ekranın altında ise "try to match" yazısı belirecek. Şimdi ilk şeklin bir diğer eşini bulup fire'a basın. Eğer ikinci şekilin önünde açık alan varsa birinci şeklin üstüne geliyor ve ikisi de yok oluyor. Ekranın altında ise "could you do this again?" yazısı çıkıyor. Eğer ikinci şekilin önü doluysa ekranın altında "no connection" yazısı çıkıyor. Her bölüm sonunda kalan zaman 5 ile çarpılıyor ve skorunuza ekleniyor. Toplam 127 bölümüde bitirdiğinizde bir tebrik ekranı ile karşılaşacaksınız. Ve oyun bitecek. Siz de rahat bir nefes alacaksınız. Yazımın başında da belirttiğim gibi bence commodore'da ilk ona girmeye layık bir zeka oyunu. Oyunun grafikleri o kadar güzel değil ama müziği bu hatayı ört-bas ediyor. Zekalarının geri olduğunu düşünenler Hı Ska Do'yu alıp zekalarını yerine getirmeye çalışmalıdırlar. (Kızmayın canım sadece şaka.) Hı Ska Do hem kasette hem diskette mevcut. Bu kadar zevkli olan bir oyunu herkes almalı.

N. CAN ULAŞ





Ziya Gökalp Caddesi no 24/39
METRO HAN Alt pasaj
KIZILAY-ANKARA
TEL:131 66 65

MESUT BİLGİSAYAR

COMMODORE 64 PAKET PROĞRAMLARI

*Sınclair, MSX ,ATARI, Commodore, Amstrad, *AMIGA* , PC ve MACINTOSH* proğramları
*Bilgisayar ***Tamir ve Bakımı***
*Maxell Disket TOPTAN-PERAKENDE
*İthal **Joystick, Light Pen,Toz örtüsü, Mause,Mause Pad,Boş Kaset***
*AMIGA DÜNYASI ve **64'ler DERGİSİ** bayiliği
***PC ve yan malzemeleri** bayiliği

Bu ilanla bize gelen her müşteriye % 5 indirim uygulanır.

BUKET
BİLGİSAYAR

*OYUN SALONU
* TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ
* OYUN ÇEKİMİ
* AMIGA VE C-64 ALIŞ,SATIŞ VE TAMİRİ

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

OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOKAK. NO.5
TEL:347 05 13- 347 69 97 KADIKÖY

AMIGA

AMIGA İçin Örnekli açıklamalarla İşletim Sistemi

İÇİN
ÖRNEKLİ AÇIKLAMALARLA
İŞLETİM SİSTEMİ

TELESOFT Yazılım grubu'ndan UMUT VOLGA BAYRAKTAR tarafından yazılan bu kitap her AMIGA sahibinin mutlaka edinmesi gereken kaynak kitap niteliğindedir.



telecom bilgisayar
KARANFİL SOK.15/3 KIZILAY - ANKARA

AMIGA KİTABINDAN EDİNMEK İSTİYORUM

Adım Soyadım.....
Adresim.....
.....

Kitap posta giderleri dahil ödemeli 35.000 Tl dir.

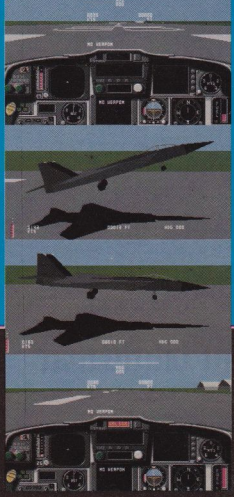
PUF NOKTASI

METALLICA

Merhaba arkadaşlar (bu giriş 39, 40, 41,42, 43, 44 ve 45' inci sayı Kanal 64 girişlerinden çalınmıştır.) Şu anda okuduğunuz köşe 16 /11 /91 tarihinde 4 saat içinde büyük zorluklarla yazılmıştır. Bu zorluklara örnek olarak embesil Serkan' ın başımda durup yazımı engelemesi, jelibon savaşı,testament (yanlış anlamayın, yüksek volume' dan biraz kafam karıştı o kadar.) , Fenerbahçe-Beşiktaş maçı' nı sayabiliriz. Tabii bazen Apo abi de gelip yazı hazır mı? diye sorup duruyor. Cebimde param olmadığından pizza da yiyemiyorum. (en önemli etken!!!) Kerim gelmiş ukalalık yapıyor.(ve dayakta yiyor.) (parantez karşısı parantez (kendisi biraz Orhan' ın erkek arkadaşı olur.)) Neyse bu kadar satışma yeter. (çünkü Kerim' i dövmeye gitmem gerek.)
İmza sevecen,hümanist ve sadist (kerim' e karşı) yazarınız ŞAHİN





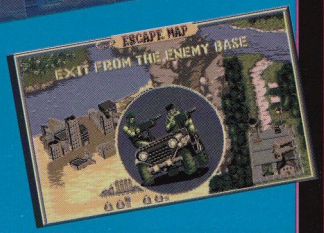


FIGHTER BOMBER: Bence simülasyon oyunları arasında en eğlenceli olanı olan BOMBER uzun uçuşları ile biz 64'ler pilotları arasında ünlüdür. Uçuşlar böyle uzun olunca extra benzin almak mecburi oluyor tabii.Oyunda bunu tankerlerden hallediyorsunuz. Tankerden benzin almak size zor geliyorsa pistten kalktıktan sonra tekrar inin. Böylece benzininiz tamamen dolacaktır.Tankere kafa atmaya son!!!

PUF NOKTASI

CHASE HQ:
Ocean' ın hızlı eğlenceli ve güzel grafikli oyunlarından olan (bir arcade conversıon)CHASE HQ da oyun başladığında INAGARDENIN yazarsanız oyun traıner olur.Şimdi T tuşuna her bastığınızda zaman yeniden başlayacaktır.N tuşu ise bölüm atlamaya yarıyor.





LINE OF FIRE:756. Operatıon Wolf taklidi olan bu oyun yüklendikten sonra HELP tuşuna basın. Sonra WHAT A BUMMER yazın, böylece sonsuz krediniz olur. Sonra da rakkam tuşlarıyla bölüm geçebilirsiniz.



ARCADE: İçine para atılıp oynanan mükemmel grafikli oyun makinalarına verilen isim.Bu aletlerin bir başka ismi de COIN-UP' tır.

CONVERSION (ARCADE): Oyun makinelerinde olan bir oyunun bilgisayara çevrilmiş haline verilen isim.

İZOMETRİK: Oyun ekranının üç boyutlu bir halde ve belli bir açıdan göründüğü oyunlar.Genelde arcade-adventure olurlar.Bazı şişko manyakları vardır.

VERSION: Bir program ikinci defa daha mükemmel yapıldığında onun yeni bir ürün olduğunu anlatmak için verilen numaralar.

PREVIEW: Bir oyun çıkmadan önce firmanın oyunu tanıtmak için piyasaya sürdüğü oyuna ait tanıtım bölümleri.

JOURNAL ENTRIES: Geçen ay Bahadır' ın embesil FRP yazısında bunun ne olduğunu anlayamadıysanız işte açıklıyoruz. Oyunu oynarken bir karakterle konuştuğunuzda size konuşmayı söyleyeceğine bir numara ve sayfa söylüyor. Sizde o sayfaya bakarak konuşmayı anlıyorsunuz. İşte bu konuşmalar geçen ay dergide verilen JOURNAL ENTRIES.

CONSOLE: Sadece oyun oynamak ve para harcamak için yapılmış olan aletlere verilen isim. En ilkeli ATARI en gelişmişi ise NINTENDO SUPER FAMICOM' dur.

OIL IMPERIUM (64): Kırk yılda bir de olsa güzel strateji oyunları 64' e de geliyor.Bu ender oyunlardan biri olan OIL IMPERIUM' da işinize çok yarayacak bir ipucumuz var. Oyun sırasında RUNSTOP, CTRL ve ok tuşuna (sol üstteki) aynı anda basarsanız Doğu Almanya' daki halanız size 100.000$ para gönderir.

VIZ: Çizgi romanı okumadıysanız oyundan da pek fazla bir şey anlayamamışsınızdır, olsun siz yine de sonunu görmek istiyorsanız karakterlerin seçildiği ekranda WHAT A LARGE SET OF BULLOCKS yazın. Böylece 1-5 tuşlarıyla level atlayabilirsiniz.Yine de oyundan birşey anlayamadıysanız VIZ çizgi romanları Ortaköy'de satılıyor. (Bunu belirten MAC)

RAIL ROAD TYCOON: Microprose' un muhteşem strateji oyununda yazıda atlanan bir noktayı açıklamak istiyorum. Oyunda iki istasyon arasında tek ray döşeyebiliyorsunuz değil mi? Çift ray döşemek istiyorsanız döşediğiniz rayın üstüne gidip shıft ve D tuşuna basın. Nasıl ama ? Paranız bittiyse F1 tuşu ile çıkan ekrana gidin. Burada Shıft ile 4' e basın. Böylece 500.000 $' ınız dolarınız olur.



SHADOW DANCER:
Biliyoruz artık baydı ama Shadow Dancer için çıkan hilelerin ardı arkası kesilmiyor, geçen ayki pek işinize yaramadıysa birde bunu deneyin. Belki bu sefer son level'a gelmeyi başarırsınız. Eğer başaramazsanız gelecek ayı bekleyin, biz nasıl olsa o zamana kadar yeni bir hile bulmuş oluruz. Her neyse oyunda bölüm geçmek için her bölümde DCFVGBHNSX tuşlarına aynı anda basın.







STARFLIGHT: Uzayda geçen sonsuz büyüklükteki bu araştırma oyununda tabii ki koskoca evreni dolaşmak için bir geminiz olmalı (ki zaten var) tabii her gemininde bir yakıtı olması mecburi. Bu yakıtın bitebilir olmasıda Murad Omay' ın bile yürütebileceği bir mantık. Eğer bu sorundan kurtulmak istiyorsanız 'STARPORT' daki Trade Depot' a gidin ve Endurium Fuel satın alın. Size miktar sorulduğunda q11111111 yazın. Artık benzin problemi olmayacak.

WINGS OF FURY: Ali Pala tarafından katledilen bu mükemmel arcade' de zorlanıyorsanız ki oyun gerçekten zor adınızı (yüksek skor tablosuna) COLIN WAS HERE olarak girin. Artık oyun daha da kolaylaşacak .Nasıl mı?M tuşu sonsuz silah. C tuşu uçak gemisine inmeden (yada çakılmadan) silahları değiştirme. D tuşu ise kalkanınız olmasını sağlar. (yani vurulmazsınız.) P tuşu bir hak kazandırır. F tuşu ise benzin ve yağ göstergesini eski haline getirir.

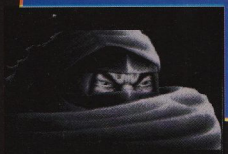
METAL MASTERS: İlginç bir konu, güzel grafikler, eğlence hepsi bu oyunda var. Tabii en önemlisi zorlukta unutulmamış. Eğer dövüşlerde zorlanıyorsanız bir püf noktamız var. Dövüş sırasında F4 tuşuna basarsanız karşınızdaki robot donacak ve size vuramayacak. Bu arada sizde onu mahvedebilirsiniz.

TOKI: Intro Sequence'de yani oyunun başında çıkıpta göz boyamaktan başka hiçbir işe yaramayan cizgifilmsi yerde Escape'e (klavyenin sol üstündeki tuş) sonra aralık vermeden POORTOKI yazın. Sonra oyuna başlayın, harita ekranı geçtikten sonra tekrar Escape'e (artık yerini öğrendiniz) basın, şimdi oyun sırasında F tuşlarına basınca bölüm atlayacaksınız.



LAST NINJA 3: System 3 deyince akla ülker değil tabii ki Last ninja serisi gelir. Oyunun üçüncü versiyonunda ise daha da mükemmelleştiler. Eğer action replay' iniz varsa ve Last Ninja ile oynuyorsanız 2b77f adresini FF yaparsanız 255 tane hakkınız olur.

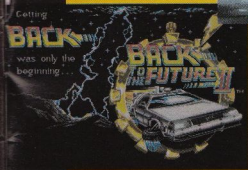












BACK TO THE FUTURE 2 (64) :Imageworks firmasının bu eğlenceli arcade oyununda pek çok ip ucu verdik ama bu seferki hepsinden farklı.Oyun sırasında oyunu dondurup aşağıdakileri yazın:

1. BÖLÜM:MARTY MCFLY - Bu kod size bu bölüm için sonsuz hak verir.
2. BÖLÜM:MONJIS THAT YOU - Bölüm atlamanızı sağlıyor.
3. BÖLÜM:TOM LOVES THERESA - Bu bölüm için sonsuz hak.
4. BÖLÜM: OUTATIME - Bölüm atlatır.



CARVUP: Core Design'ın neşeli ama sıkıcı, biraz da sıradan platform oyununu utanmadan oynuyor bir de üstüne üstlük zorlanıyorsanız alın size birkaç hile. Bunları bir zahmet High-Score ekranına yazın.

WHOOPSIE: Bu şifreyle perhistorik bölümden başlarsınız.

WOAARRGGH: Bu şifre şirin arabanızın hızlanmasını sağlar.

ARNIECAR: Yüzbin puanlık bir bonus elde edersiniz.

BUMPER: Her bölümün başında arabanıza bir tampon verir.

PUSSYCAT: Bu sayede dokuz hakkınız olur.

ALIEN BREED

Aliens kelimesini duyunca hepinizin kafasında birşeyler çağrışacaktır. Kiminiz arcade makinalarında oynadığı bir oyunu,kiminiz seyrettiğiniz bir filmi anımsıyacaksınız.Fakat nüfus kağıdı biraz eski olanlar(çok değil) muhteşem bir filmi hatırlayacaklar. Bu kadar kesin konuşmamın sebebi Alien filminin 1978'de yapılmasına rağmen şimdiye kadar çıkan en iyi uzay-bilim kurgu olması.

Gerçi Alien Breed, tamamiyle bu filmin oyunu değil. Ama aralarında konusu ve yaratıkları bakımından şaşırtıcı bir benzerlik var. Oyunumuz gelecekte geçiyor ve benzerlerinde olduğu gibi 22. yüzyıla pek sıcak bakmıyor. Ama yinede daha iyimser. (En azından nükleer savaş ve açlık sorunu yok) 2191 yılında insanlar uzaya neredeyse hakim oldular. Gezegenler arası yolculuk kolaylaştı ve uzayda birçok koloni kuruldu. İnsanlar çoğaldıkça,doğalarında olan çıkarlarına ters düşeni yoketme güdüsü arttı ve ister istemez galaksi savaşının içine sürüklendi. Bu kaosu yoketmek için IPC denilen,federasyona bağlı barışı korumakla ilgili bir örgüt kuruldu.

Daha çok insan demek;daha çok suç,daha çok yasa, ve daha çok düzenleyici demektir(Nerde çokluk orda ...luk). Bu yüzden IPC kendisine usta savaşçılardan bir alt yapı oluşturdu. İşte bizde bu usta savaşçıların arasından en iyi iki tanesiyle ilgiliyiz.

Johnson;sert,fazla konuşmayan,en güç savaşlardan sağlam çıkmayi beceren,birayı seven ve fiziği güçlü bir savaşçı. Partneri Stone ise daha zayıf olmasına rağmen çok zeki ve otoriter bir yapıya sahip,o kadarki suçlular bile ona saygı gösteriyor. Bu kursusuz ikili altı ay süren sıradan bir görevden dönerken ISRC-4 uzay istasyonundan garip sinyaller alıyor. Ve sinyaller kesiliyor. Bu bir manyetik fırtınanın marifeti olabilir. Tabi ihtimallere meydan vermemek için gemileri Mireculus'u hemen hangara indiriyorlar ve sıra artık size geliyor. Joystiğinizi alın ve bilgisayarınızı mümkünse büyük bir ekrana bağlayın ve maceraya başlayın. Oyunumuz adamlarımızı üstten gösteren bir arcade. Genelde ben bu tip oyunları sevmem ama Alien Breed benzerlerinden kat kat daha üstün. Ekranın üstünde ve altında adamlarımızın enerjileri,adları ve cephaneleri gösteriliyor.(Player1 yeşil,player2 kırmızı.) Etrafta bunları arttırmanızı sağlayacak anahtar,para ve ekstra hak bulabilirsiniz. Özellikle para oldukça önemli. Bununla geminin iki ligabyte hafıza-ya sahip muhteşem bilgisayarında silahlar ve malzemeler alabilirsiniz. Bunun için bilgisayar terminallerinin üzerine gelip ateşe basın.(Açık gri ve üzerinde ekran var) Ve İntex bilgisayar ağına hoş geldiniz.Yapabilecekleriniz şunlar:

Silah alma:Oyuna başladığınızda elinizde bir makinalı var. En zayıf silah olmasına rağmen oldukça gerçekçi ve efektleri harika. Tabi ki bunlar bizi kurtarmadığından gelişmiş silahları almalıyız. Oyun sırasında silahlarınızı değiştirmek için ALT tuşlarını kullanın.

Malzeme alma: Portatif el haritası dışındaki malzemeler dışarda bulabileceğimiz eşyalardır. El haritası size çok yardımcı olacaktır ama dikkat edin. Bu harita kitli kapıları gösteriyor,tek yönlü girişleri göstermiyor. Haritayı kullanmak için "M" tuşuna basın. Bu harika bilgisayardan ayrıca görev ve savaş istatiğiniz hakkında bilgi,bulunduğunuz katın haritasına bakabilir, ve hatta sıkılırsanız bilgisayarla küçük bir

tenis maçı yapabilirsiniz. İnanın oyunu bitirmek onu yenmekten daha kolay.

Şimdi etrafta bizi ilgilendiren güvenlik engellerinden bahsedelim. Kapıları elinizdeki elektronik anahtarlarla açabilirsiniz. Enerji alanlarının sadece bir yanından

HAŞERE İLAÇLARI

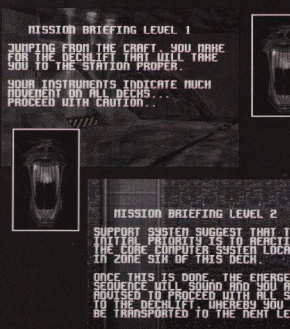


geçebilirsiniz.(Altta okla hangi yön olduğu gösterilir) Fire door denilen,yanındaki düğmeye ateş ettiğinizde kapanan ve bir daha açılmayan kapılar sizi yaratık akınlarından koruyabilir. Fakat çoğu kez dönüş yolunuzu yada önünüzü kapatacaklardır. Dağınık ateş eden silahlarla bunların yakınından geçerken dikkatli olun. Bazı kavşaklarda yanındaki düğmeye ateş ettiğinizde yön değiştiren elektrik akımları vardır. Ayrıca tehlikeli (Danger) yazan hiçbir şeye yaklaşmayın.
Oyunun bölümlerinin açıklaması şöyle.
Bölüm1: Burada anlatılacak pek birşey yok. Miraculus'u hangar'a indirdikten sonra araştırmaya başlıyorsunuz. Nerden geldiği bilinmeyen yaratıkların kitle halinde saldırısına uğruyorsunuz. Her bölümde yapacağınız gibi etrafı araştırın ve işinize yarıyacak eşyaları toplayın. Yalnız anahtarlarınızı değmeyecek şeylere harcamayın ve cephanenizi dikkatli kullanın. Önce aç yaratığın ses vermekten başka işe yaramayan bir silahla kalmak istemezsiniz herhalde. Güverte asansörü bu bölümde sol tarafta yer alıyor. Özellikle asansörün aşağı bölümünde işinize yarayacak malzemeler var. Bunları asansöre binmeden önce almayı unutmayın.
Bölüm2: Güvertenin sağındaki dahili bigisayar sisteminı çalıştırmalıyız.Yalnız çevresinideki savunma çemberini kırarken güçlü bir silah kullanmanız lazım. Çünkü arkadan gelen elektrik akımları sizi sıkıştırıyor Bigisayarı çalıştırdıktan sonra imha mekanizması harekete geçiyor ve ekran kızarıyor.Güverte asansörüne isterseniz üstten bol para toplayarak ve riskli bir biçimde.(çok anahtar lazım),isterseniz elektrik akımların durmasını bekleyerek ve sola giderek daha emin bir biçimde dönebilirsiniz. Patlamaya ne kadar kaldığını sol üstte görebilirsiniz. Bu bölümde birinci bölümdeki canavarlara yavruları eklenmiş.
3.Bölüm: Bu bölümde silah ve malzeme eksiğiniz varsa tamamlayın. Çünkü ilerki bölümlerde bilgisayar terminali bulmak zor. Amacımız ekranın sağ alt kesimindeki güç reaktörünün besleyicilerini onarmak. Burada sizi durdurmak isteyen bir muhafız var. Tek diyeceğim sabit durmayın ve sıkışmamaya bakın. Onarımdan sonra imha mekanizması yine çalışacak(Zaten bundan sonraki her bölümde var) Alttan ve güvertenin nakil kanallarından dönmenizi tavsiye edeceğim.
4.Bölüm: Bilgi en değerli hazinedir. Bu yüzden güverteyi havaya uçurmadan evvel onu almalıyız. Güney doğudaki Mobidium küresini çalıştırın ve istasyonun araştırmaları hakkındaki verileri kaydedin. Buradaki muhafız 3. bölümdekinden daha cana yakın. (En azından alt köselere erişemiyor.)
Giderken ve dönerken kestirme bir yol kullanabilirsiniz. Dümdüz sola ilerleyin ve kavşağa geldiğinizde ortada durup selam verin (şaka şaka) aslında alt ve üst yolların kenarlarındaki düğmelere çarpraz ateş edip vurmaya çalışın. Eğer başarırsanız alt ve üst yollar açılacaktır. Alttan gidin (Sessiz ve derinden) ve dönüş yolunda da bu işlemin tersini yapın.
5.Bölüm: Geminin güç üniteleri burada,bunları kapamalısınız Ana şalter kuzeybatıda olmasına rağmen biz güneydoğu tarafından yola girip yukarı ve tekrar sola ilerleyerek oraya ulaşabiliyoruz Burada da sizi bekleyen dişli bir muhafız var Bu bölüm hakikaten karışık. Eğer anahtarlarınız azsa bir önceki bölümden mutlaka satın alın. Aksi takdirde takılırsınız.Dönüş yoluysa altta. Bu bölümde cep haritanız çok işinize yarıyacaktır.
6. Bölüm: Ve geldik tüm bu pisliğin kaynağına. Yaratıkların annesiyle hesaplaşmalısınız.Bu bölümde anlatıcak fazla birşey yok,güneydoğuya gidin ve işini bitirip dönün.(Tabii yapabilirseniz) İnanması güç gelicek ama istasyonu sayısız canavardan tek başınıza kurtardınız.(Ben hala inanamıyorum)
Tabi oyunun ikincisinin çıkması için istasyondan gizli bir saksafonun uzaya fırlatılması gerekmekte. Buda siz daha ne



olduğunu anlamadan gerçekleşiyor.
Alien Breed gerek dijitize konuşma ve efektleriyle gerek görülmemiş grafikleriyle Amiga'nın sınırlarını zorluyor. Başındaki animasyonsa gördüklerimin en iyisi. Birde çift kişi oynarsanız aldığınız zevk muhteşem olacaktır.Yalnız dikkat edin oyunun başında ortak krediyi aktif hale getirin. Eğer para toplama yarışına girerseniz yaratıklara kolay hedef olursunuz. Bu harika oyunu mutlaka alın. Gerçi dergimizde tanıtılan on oyundan dokuzu muhakkak alın sözleriyle bitiyor ama siz bunuda mutlaka alın.

RASİM MİNGÜ



ALIENSTORM

Tüm söylentiler artık gerçek olmuştu. 1900'lü yıllarda yazılan bilim kurgu hikayeleri artık birer hayal olmaktan çıkmış, gerçeğe dönüşmüştü. Evet, uzun süredir bilim adamlarının izlediği yabancı uzay aracı yörüngüye girmiş ve bilinmeyen bir gezegenden gelen uzaylılar dünyayı istilaya hazırlanıyorlardı. Tüm dünya panik içindeydi, kimse ne yaptığını bilmiyordu. Panik yayıldıkça yayıldı, kimsenin karşı koyamadığı uzaylılar artık durdurulmak zorundaydı. İşte bu

lahıyla

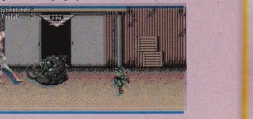
savaşırken, robotun elinde kampçıya benzer bir alet var. Be- nim seçme- nizi tavsiye edeceğim robottur, çünkü diğerlerinden biraz daha hızlı ve silahı daha etkili (ne de olsa robot). Düşmanlarınız tahmin edemeyeceğiniz kadar çeşitli. Başlarda karşınıza en güçsüzleri çıkıyor ama ilerleyen

pek sık çıkmadıkları için kullanırken iyi düşünün, mecbur kalmadıkça kullanmayın. Kullanmak için oyun sırasında space tuşuna basmalısınız. Bir enerji bombası



kullanıldığında ekrandaki her yaratığın enerjisi belli bir oranda azalır. Oyunda ki yaratıklar küçük ve büyük olarak ikiye ayrılmıştır Enerji bombası küçükleri rahatlıkla haklarken, büyük yaratıkları öldürmek zaman zaman çok zor olabilir. Böyle durumlarda ikinci bir enerji bombası kullanacağınıza, yaratığı kendi lazer silahınızla öldürmeyi tercih edin çünkü zaten enerji bombası, onlara büyük oranda zarar verir ve size sadece bir iki kere vurmak kalır.

Uzay gemisinden gelen yaratıklar her ortama ayak uydurabilecek yapıdadırlar. Bazıları çeşitli şekillere girebilirler. Örneğin sizin uzaktan masum bir çöp kutusu olarak gördüğünüz şey aslında sizi öldürmeye çalışan bir yaratık olabilir. İyice yanınıza yaklaşmanızı bekler ve öyle saldırır. Ayrıca ufak yeşil yaratıklar bu uzaylı-

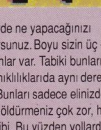


BUGÜN KİM OLSAM ACABA?

Piyasadaki her kayda değer oyun gibi AlienStorm da oyuncuya birkaç karakter arasından seçim yapma şansı tanıyor. Aralarındaki fark çok büyük olmasa bile her karakter ayrı silah ve özelliklere sahip.



Benim şahsi tercihim Scooter ama eminim bir kaç oyundan sonra siz de size en uygun gelen karakteri bulacaksınız.



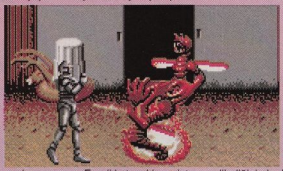
yüzden kurulan komisyon dünyayı kurtarma görevini üç kişiye verdiler, bir adam, bir robot ve bir kadın ... Tabiki bu ölüm fırtınasını durdururken onlara siz yardım edeceksiniz.

Oyunumuzun başında yöneteceğiniz oyuncuyu seçiyorsunuz. İki kişi oynamak için bu ilk ekrandan ayarlamalısınız. her kahramanın kendine göre özellikleri, savaşma biçimleri ve silahları var. İki insan birer lazer silahıyla bölümlerde ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz. Boyu sizin üç - dört misli olanlar var. Tabiki bunların güçleri ve dayanıklılıklarında aynı derecede yüksek.Bunları sadece elinizdeki lazer silahıyla öldürmeniz çok zor, hatta imkansız gibi. Bu yüzden yollarda ve sokaklarda göreceğiniz ufak, üzerinde E yazan kutular çok işinize yarayacak. Her bir E yazan kutucuk sizin enerji bombası atmanızı sağlıyor. Karşınıza



ların arasında en akıllılarından. Diğerleri gibi hemen üstünüze atılmıyor. Genellikle bir kaç tanesi birden geliyorlar, biri sizin önünüze geçerek oyalarke diğerleri arkanıza dolanıp, oradan saldırıyorlar. En çok sakınmanız gerekenler ise ufak kırmızı olanlar. Çok dayanıklılar ve vurunca enerjinizi mahfediyorlar.

Oyunun başından sonona kadar genel olarak üç tip ekran çeşidi var. Bunlardan ilki ve çok karşılaşılanı sokaklar... Uzun ve boş sokaklarda yüzlerce uzaylıya tek başınıza karşı koymaya



çalışıyorsunuz. Enerji kutucuklarını işte buralardan toplaya bilirsiniz (enerji bombalarını sakın kaçırmayın, çünkü daha öncede söylediğim gibi çok faydalılar). İkinci ekran tipinde ise tabana kuvvet koşuyorsunuz. Koşmak için bir şey yapmanıza gerek yok, sizin tek yapmanız gereken zıplayarak ilerleyen ve uçan yaratıkların önünden giderek onları vurmak. Ayrıca uçarak ilerleyen yaratıklara da dikkat edin, arkalarında bıraktıkları dumanlar size epey zarar veriyor. Üçüncü tip ise dükkanların içleri. Sokaklarda ilerlerken üzerine IN yazısı yanıp sönen kapılardan içeri girin. Bu dükkanlaran uzaylıları mallara (ve size) zarar vermeden önce temizlemelisiniz. Buradaki ilk amacınız üzerinize gelen yaratıkları vurmak olmalı daha sonra ortalıkta dolaşanları vurun. Ayrıca birden bire oratya çıkan yeşil canavarada dikkat edin. Bu arada yaratıkları ıskalırsanız dükkandaki mallara zarar veriyorsunuz ve bu da oyunun sonunda aldığınız puanları etkiliyor.

Ekranın üstü oyun ekranı, altta ise kalan enerjiniz ve onun altındaki kolanda ise enrji bombanızın miktarını görüyorsunuz. Her kutu alışınızda bu çubuk doluyor, kalan miktarıda oyun boyunca izleyebiliyorsunuz. Ayrıca oyuna tek kişi başlamış bile olsanız, dilediğinizde diğer porta takılı joystcik'le diğer bir oyuncu oyuna girebiliyor. Ama yeni oyuncu girdiğinde kalan enerjisi ve hakları oyuna devam eden oyununcuyla aynı olarak başlıyor. Arcade meraklılarını ekran başına çekebilecek bir oyun, eğer bu türle ilgilenmiyorsanız kendinizi bir arcade makinası başında hayal ederek oynayabileceğiniz güzel bir oyun.

ÜMİT ÖNCEL















US-GOLD
NOKTA LTD.
GENEL:% 85
AMIGA
Lütfen Haberler'e Bakınız!!!

SON SAYFA

Yine yorucu bir ayın sonunda beraberce eğleniyoruz. Duty Free sayfanız SonSayfa bu ay çok yoruldu, bu kadar güzel oyun üstüste yapılmazki, bu adamlarda hiç insaf yok. Özellikle yılbaşının yaklaşmasıyla piyasa bayağı canalndı, büyük annenizi zorlayıp hediye aldırmanın tam sırası! Ben şimdi hemen sayfamı döktüreyim, daha gidip Lotus II oynamam lazım!

PC

OLMAZ OLMAZ DEMEYİN

APO ABİ

Haziran 1991'de 1 hafta boyunca hiçbir dergi elemanına kıyak geçmedi!
(Tatildeydi)

RENGİN ABLA

24 Kasım'da sabah hiçbir dergi elemanına bağırmadı.
(Pazar günüydü de)

MAC

10 Ekim'de 2 saat hiçbir bilgisayara dokunmadı.
(Elektrikler kesilmişti)

ŞAHİN DERYA

2 Eylül'de 5 saat boyunca hiçbirşey yemedi.
(Uyuyordu da)

BAHDIR AKCAN

8 Kasım'da 2 dakika hiçbirşeye çirkin demedi.
(Aynaya bakıyordu, mansist herif)

ERDEM TÜRSEN

23 Kasım'da 22.5 dakika hiç konuşmadı.
(Ağzını 7 kat plastikle kapattılar)

MURAD OMAY

14 Ekim'de 7 dakika hiç sinirlenmedi.
(Bütün dergi gülmeyi kessin diye üzerine çullandı)

HAYAT CEHENNEM OLDUĞUNDA:

1) Açelya kapanacak, hepimiz aç kalacağız.
2) Bütün disketler read/write eroor verecek.
3) Saddam kalkıp gelip disketlerimizi ezecek.
4) Metallica dağılacak.
5) Bütün kanallar saz heyeti konserleri yayınlayacak.
6) Zararlı alışkanlar yasaklanacak.
7) Erdem radyo ve TV'de haber spikeri olcak.
8) Orhan başbakan olacak.
9) Dünya kola stok'u tükenecek.
10) Her yer 10 maddelik listelerle dolacak ve hepsini ben yazmak zorunda kalacağım.

ÖZÜR

Geçen ay MAC Adventure bölümü sahaya 1-3-2 düzeniyle çıktığı için özür dileriz. Ama zaten niçkimse o sayfalarda ne anlatıldığını anlamıyordu! Bir de Cruise sayfasında beliren ucuk lekeler için özür dileriz.Bunlar hep oyunlarda uzaylılarla fazla uğraşmaktan oluyor. Adliet intikam alıyorlar.

AMIGA İLK 10

1) LOTUS II
2) UTOPIA
3) INTRUDER
4) MIDWINTER II
5) MEGALOMANIA
6) CRUISE
7) OUTRUN EUROPE
8) TERMINATOR 2
9) LAST NINJA III
10) DEATH KNIGTS

COMMODORE 64 İLK 10

1) LAST NINJA III
2) HERO QUEST
3) PANG
4) CREATURES
5) CYCLES
6) FINAL FIGHT
7) TERMINATOR II
8) SPEEDBALL II
9) BAT
10) DIPLOMACY

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

Çokomel, her hafta 3 araba verdi. Tam 21 çocuk kazandı!

Melih Atalay
MANİSA

Ömer Koşar
İSTANBUL

Yılmaz Köksal
İSTANBUL

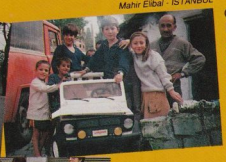
Serdar Dikmen
DENİZLİ

Ali Beşen
İSTANBUL

Deniz Çağlayan - İSTANBUL



Mahir Elibal - İSTANBUL



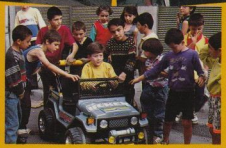
Çiğdem Acar
İSTANBUL

Zehra Şilbır
TRABZON

Burak
Çuhadaroğlu
KONYA

Emre Reçber
ANKARA

İsmail Sefa Avlar - BURSA
Osman Çavuş - ANKARA
Cavit Gül - ANKARA
Deniz Çağlayan - İSTANBUL
Mahir Elibal - İSTANBUL
Kemal Elçioğlu - İZMİR



Ali Beşen - İSTANBUL

Kadir Bıkmaz - SİVAS
Şerif Taşdelen - MANİSA
Nazlı Gözüyukarı - KIRIKKALE
Emrah İnce - ADANA
Yalçın Kuznek - İZMİR
Ferihan Özkan - ADAPAZARI

5 Çokomel ambalajı gönderdiler, kazandılar.

Çokomel, her hafta 3 araba vermeye devam ediyor.

Siz de katılın, kazanın.



PK 30 34472 AKSARAY - İSTANBUL

Çok zarf gönderin, şansınızı artırın. Zarfın üzerine adınız, soyadınız ve adresinizle beraber doğum tarihinizi ve telefon numaranızı da yazın. Tüm zarflar, mutlaka bir çekilişe katılacak.

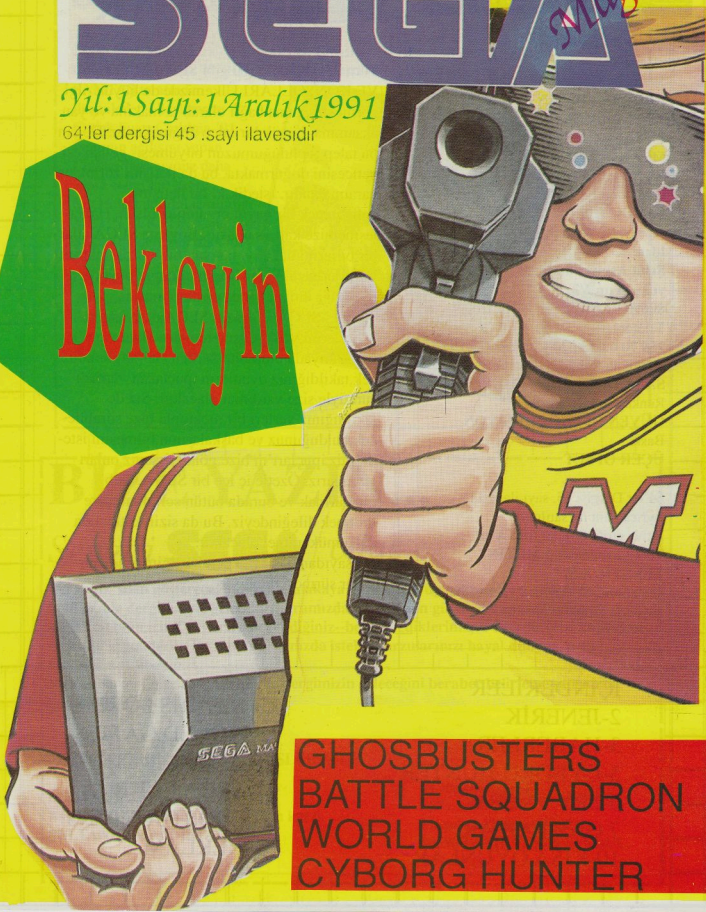
ÜLKER
Çokomel

Bu kampanyaya, Birleşik Reklamcılar A.Ş. ve Ülker Gıda San. ve Tic. A.Ş. çalışanları katılamazlar. Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin BODB-1991/1354-9355 tarih ve sayılı izinleriyle düzenlenmiştir.

SEGA® Magazin

Yıl:1 Sayı:1 Aralık 1991
64'ler dergisi 45 .sayı ilavesidir

Bekleyin



GHOSBUSTERS
BATTLE SQUADRON
WORLD GAMES
CYBORG HUNTER

SEGA®

Sahibi Ve Genel Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Direktör
ŞAHİN DERYA

İdare yeri:
Şehit Asım cad.Maşuklar yokuşu no 2/2
80690 BEŞİKTAŞ- İSTANBUL
Telefonlar:
159 70 62-159 70 63- Fax:159 70 62
Teknik üretim:
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renkayrımları:
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Baskı:
ÜÇER OFSET

64'ler Dergisi 45. sayı ilavesidir.
Ayrıca para ile satılmaz
İhtiva ettiği bilgiler SEGA'nın Türkiye mümessili **METİN TEKSTİL A.Ş.** den alınmıştır. Kaynak gösterilmek kaydıyla iktibas edilebilir.

SEVGİLİ SEGA'CILAR

Tüm dünyada olduğu gibi SEGA MAKİNE VE KONSOLLARI Ülkemizde de büyük ilgi görmekte , buna bağlı olarak ta makina ve yan aksamına büyük bir talep doğmaktadır. Doğan bu talep topluluğumuzun büyümesi- gelişmesi neticesini doğurmakta, bu da iletişim zorlukları yaratmaktadır. İstedik ki bu iletişimi geliştirecek bir yayın organımız olsun. Haberleşmemize katkı sağlasın. Böylece SEGA'cılar bir birlerini daha iyi tanısın. bilgi birikimlerini birbirlerine aktarsın.Topluluğumuz büyürken böyle bir ihtiyaçtan da eksik olmasın.
Tabii ki SEGA Magazin SEGA dünyasının haberlerini,yeni gelişmeleri size aktaracak,Dünyada olup bitenlerden sizi bilgilendirecek,takıldığınız oyunların ipuçlarını vermek suretiyle size yardımcı olacaktır. Siz de takıldığınız yerleri bir mektupla bize sorabilecek,bulduğunuz ve başkalarının bilmesini istediğiniz ipuçları'nı bize gönderirseniz onları yayınlarız. Özetle iç içe bir SEGA Club oluşturmak ve burada bütün sorunlara çare üretmek dileğindeyiz. Bu da sizin katkınızla daha mükemmel olacaktır.
Bu sayıdan başlayan beraberliğimizin uzun yıllar sürmesi dileğiyle...

İÇİNDEKİLER

2-JENERİK
3-HABERLER
5-CYBORG HUNTER
6-SPY VS SPY
7 GAME GEAR
10-KISA OYUNLAR
11- SİPARİŞ FORMU
12-WORLD GAMES
13-ASSAULT CITY
14- SEGA CLUB
15-GHOSTBUSTERS
16- REKLAM

Cumhurbaşkanımız Turgut Özal Stand'ımızı ziyaret etti.

Nisan 1991'de Ankara'da düzenlenen Chıldren '91 Fuarı sırasında sayın Cumhurbaşkanımız TURGUT ÖZAL Stand'ımız ziyaret etti. SAMTAŞ tarafından düzenlenen Uluslararası 2. Çocuk Fuarı Chıldren '91 Fuarının açılışını yapan Cumhurbaşkanımız daha sonra stand'ları gezdi SEGA ürünlerinin tanıtıldığı METİN TEKSTİL stand'ında SEGA modellerini dikkatle inceleyen Cumhurbaşkanımız stand yetkililerinden bilgi aldı. Fotoğraf Sayın Cumhurbaşkanımızı Stand'ımızı ziyareti sırasında tespit ediyor.



BİZE YAZIN...

Sevgili SEGA *cılar*

Dergimiz sizin göstereceğiniz yakın alakaya göre büyüyüp gelişecek ve sizlere daha faydalı bir dergi haline gelecektir. Aramızdaki iletişimin güçlü olması ise bunun ilk şartıdır. Onun için Dergimize beğendiğiniz--beğenmediklerinizi,ve önerilerinizi kapsayan mektuplar gönderin. Bu mektuplarınızda istek ve arzularınızı hayal dünyanızı da yazmayı unutmayın.
Mektuplarınız bize fikir verirken, Dergimizin geleceğini beraber belirleme şansını da kullandığınızı belirtmek isteriz.

MEKTUPLARINIZ İÇİN ADRESLERİMİZ:

METİN TEKSTİL A.Ş.
Aşirefendi Caddesi no 89 Faal Han kat 6
SULTANHAMAM-İSTANBUL

64'ler DERGİSİ
SEGA KÖŞESİ
Maşuklar Yokuşu No 2/2
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

10.HEDİYE FUARINDAYIZ

TÜYAP tarafından düzenlenen HEDİYE FUARLARI'nın 10.cusu bu sene 21-31 Aralık tarihleri arasında TÜYAP Sergi Merkezi'nde düzenlenecek.
METİN TEKSTİL A.Ş. tarafından ithal edilen SEGA makinalarının Bir stand'ta tanıtılacağı 10. HEDİYE FUARI geçmiş yıllara göre daha canlı ve hareketli olmaya aday görünümdedir.
Fuar'da SEGA ürünleri bütün çeşitleriyle yer alacak, ayrıca stand'ta belirli saatlerde gösteriler yapılacaktır.





2.HOBİ FUARI'na da katılıyoruz

14-18 Mart 1992 tarihleri arasında TÜYAP tarafından düzenlenecek olan 2. HOBİ FUARI'na da katılacak, SEGA ürünlerini sergileyecek, demolar yapacağız.
SEGA Türkiye mümessili METİN TEKSTİL A.Ş. olarak katılacağımız fuarda SEGA'nın o zamana kadar gelmesi beklenen çeşitlerine de yer verecek, tanıtımını sağlayacağız.



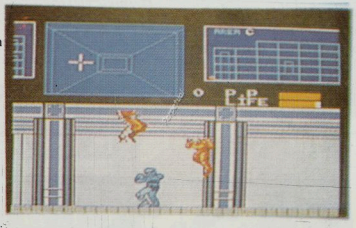
SEGA ANKARA ve ANADOLU'da TEŞKİLATLANIYOR

Bütün Türkiye çapında satış ve Servis hizmetleri vermek prensibiyle hareket eden SEGA Türkiye Mümessili Metin Tekstil A.Ş. Ankara ve Anadolu'da satış ve Servis teşkilatları kurmak üzere çalışmalara başladı.

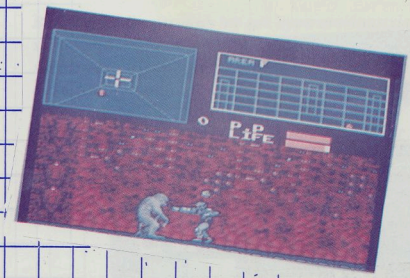
İlk olarak Ankara'da bir SEGA CENTER kurulması ile başlayacak olan çalışmalar satış sonrası SERVİS ve oyunları satılabileceği satış merkezleri oluşturulmak suretiyle devam edilecek. Anadolu'nun çeşitli bölgelerinde de satış ve Servis noktaları oluşturmayı prensip edinen planlamaya göre Ankara'dan başlayan çalışmalar yurt sathına yayılacak. Satış noktası olmak veya servis hizmeti vermek isteyen kişi ve kurumların METİN TEKSTİL A.Ş. ye başvurmaları beklenmektedir.

CYBORG HUNTER

Paladin zamanını acaip işlerle harcamayan bir avcıdır. O, heyecan ve tehlike için yaşayan bir maceraperesttir.
2242 yılında bazı şeyler yavaş yavaş değişmeye başlamıştır. Herşeyin efendisi olan Vipron kendi cyborglarından oluşan bir orduyla gezegenleri ele geçirmeye başlamıştır. Bu kötü adamlar çocukları korkutup halkı öldürmekte ve etrafa hasar vermekteydiler. Sonunda halk cyborglara karşı Paladin'i kiralamaya karar verdi. Paladin'in amacı Vipron'u yoketmekti.
Oyun alanı yedi ana bölüme ayrılmış. Bunların herbiri beş adet karışık bölüme ayrılmış. Yani genç Paladin'in önünde katetmesi gereken uzun bir yol var. Paladin oyun esnasında o anda veya ilerde işine yarayacak çeşitli eşyalar toplayabiliyor. İlerlerken karşınıza birçok cyborg çıkacak. Bunlar pek sorun değil asıl sorun bunların şefleri olan kocaman cyborglar. Ekran hareketi sağdan sola doğru. Ayrıca sol üst köşede gördüğünüz grafik size karşınızdan gelen düşmanları gösteriyor. Oyunun bölümleri genellikle koridorlarda ve mağaralarda geçtiği halde arkadaki grafikler insana çok daha değişik yerlerde olduğu hissini veriyor. Cyborglar aslında göründükleri kadar güçlü değiller. Bazen mağaralarda

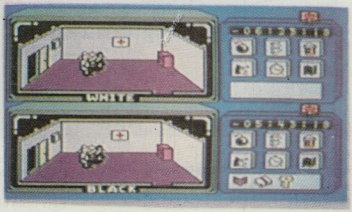


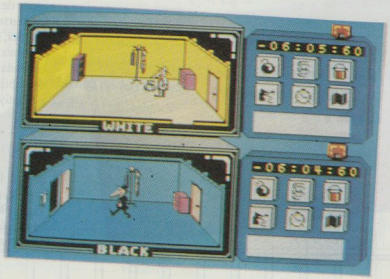
dolaşırken ortaya çıkan ve sizi sıkıştıran mutantlar da sorun oluyor. Paladin bunları elinde bulundurduğu lazer veya ışın silahlarıyla yoketmek zorunda.
Oyunumuzda adamımızın durumunu gösteren iki gösterge var. Bunlardan biri hak birisi de PP (Psycho Power) adıyla gösterilen enerji. Bazı vuruşlarda direk hak kaybederken, bazılarında PP'nizden kayıp veriyorsunuz. PP'nizin tamamen azalması bir hakkınızın gitmesine sebep olur. Çevreden toplayacağınız objelerle PP'nizi yükseltebilirsiniz ama hakkınızı yükseltmenizin yolu yok. Eğer uzun bir süre boyunca enerji bulamazsanız karşınıza çıkan dükkanlardan satın alacağınız enerjilerle de bu ihtiyacınızı karşılarsınız. Dükkanlarda ayrıca roketler, silahlar, bombalarda bulabilirsiniz. Alabileceğiniz jet motorlarıylada kontrollerinizi kolaylaştırabilirsiniz. Başarılı bir avcı olmak istiyorsanız bulacağınız silahları çok iyi ve temkili kullanmanız gerekiyor. Bombaları atmak için Joystick'inizi yukarı itmeniz gerekiyor. Joystick'i Port 2'de kullanmanız gerektiğini ayrıca belirtelim. Oyunun sonunda ise Vipron'la karşılaştığınızda sizi bayağı zorlayacağından emin olabilirsiniz.



SPY VS SPY

Heckle ve Jackle gibi bir burnunuz olsaydı sizde onlar gibi davranıp onu her işe sokardınız. Zaten onlarda öyle yapıyorlar. Spy vs Spy, dünyadaki populer çizgi romanlardan birisidir. Birbirlerine tip olarak çok benzeyen ama karekter olarak tamamen farklı olan iki ajanın başlarından geçen komik maceraları konu alan bu çizgi roman ne yazıkki ülkemizde yok. Bu kez ajanlarımız elçilikten pasaportlar, paralar, anahtarlar ve bir takım gizli bilgiler çalmaya çalıştyorlar.Bunu yaparken ikisininde bu işi birbirlerinden önce bitirmeleri lazım. Oyun iki kişilik oynanırken taraflar birbirlerine karşı komik tuzaklar kurabiliyorlar. Bunlara örnek verecek olursak Bubi tuzakları aynen Vietnam filmlerindeki gibi işliyor (yani işlemiyor) . Tabii rakibe tuzak kurarken başınıza aniden hoş olmayan sürprizler gelebilir. Oyunu oynarken tuzaklara yakalanmamak için dua etmenizi tavsiye ederiz. Zaten başka birşeyde yapamazsınız. Heckle ve Jackle bir ajanın hayatını eğlenceli hale getirecek her türlü sürprize açıklar. Bir yere tuzak kurmak için önce sağınızda bulunan altı ikondan herhangi birinin üstüne oku getirip onu seçtikten sonra koymak istediğiniz yeri belirtmelisiniz. Rakibinizi öldürmeniz mümkün değil ama bir ekrana kuracağınız tuzakla onu ebediyen hareketsiz bırakabilirsiniz. Özellikle elektrikli kova benim favori tuzağımdır. James Bond tipindeki casuslarımızın ilginç maceralarını konu alan Spy vs Spy oyunlarını muhakkak oynamanızı tavsiye ediyorum. Gerçi oynarken sizi sinirden deli edebilir ama buna katlanabilirseniz oyun sizin için daha eğlenceli olur.

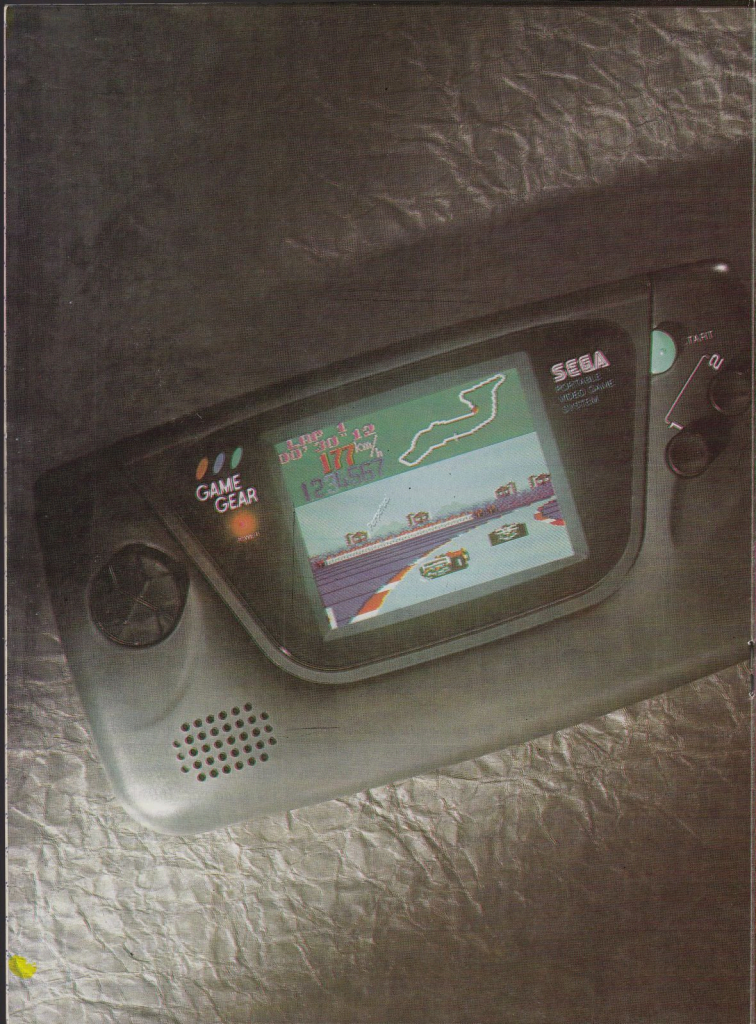






GAME GEAR™

Bu güne kadar yarattığı bir çok oyun makinasıyla evlerimizde eğlenmemizi sağlayan SEGA yeni bir oyun makinası geliştirdi. GAME GEAR adıyla piyasaya sürülen alet grafiklerinde aynı anda 32 rengi birden kullanabiliyor. Paleti ise 4096 renk. Stereo ses düzenine sahip ayrıca kulaklık çıkışı da var. 160x146 piksellik ekranımızda arcade'den adventure'a kadar istediğiniz her tür oyunu oynayabilirsiniz. GAME GEAR'ı 6 tane kalem pille çalıştırabilirsiniz. Ayrıca herhangi bir adaptörde kullanılabiliyor. Özel yapılmış ekranıyla her türlü ışıkta rahatça oynayabilirsiniz. Aletin yumuşak dizaynı oyuncuyu yormuyor. Ayrıca alet ilerde piyasaya sürülecek yan ürünlerle daha eğlenceli oynanım sunacak. Şu anda 280'i aşkın oyunu mevcut.


GAME GEAR
SEGA
1 HP 4
00' 30" 12
177 km/h
123457

GAME GEAR



Yakit çok geç olmuş. Ev tamamen karanlık ve sessiz. Herkes derin uykuda bütün ev huzur içinde...Sadece bir oda dışında,burada bir Formula 1 yarış arabası tehlikeli bir viraji tekerleklerini gıcırdatarak dönmeye çalışırken yoldan fırlayıp yanmaya başlıyor. Bir kaç dakika sonra II.Dünya Savaşı'ndan kalma bir savaş uçağı dalışa geçerek, etrafı bombayla doldurup birkaç elde ateş ediyor. Yine kısa bir süre sonra Mickey Mouse kız arkadaşı Minnie'yi kurtarmak için yola çıkıyor. Bunları bir manyağın çarpık fikirleri mi sanıyorsunuz ? Yoksa kötü bir kabus mu ? Hayır ne yazıkki ikiside değil. Sadece bir çocuk GAME GEAR'ında birkaç hit oyun oynuyor.

Yolda, sokakta, otobüste, tuvalette kısacası gidebileceğiniz her yerde; siz yorganın altında mı oynamak istiyorsunuz (!!?) yoksa karanlık bir yerlerde mi? Siz sadece istediğiniz yeri seçin. SEGA'nın yeni harikası GAME GEAR size her zaman, her yerde,aydınlıkta veya karanlıkta,evinizde veya arka bahçenizde, bir ağacın tepesinde veya yerin dibindeki deponuzda, hastalıkta veya sağlıkta, iyi günde veya kötü günde (!!?) kısacası hernerede olursa olsun SEGA yanınızda bulunabilir. Yani ihtimaller sonsuz!

GAME GEAR yanlızca elektronik bir alet değil, o ne zaman isterseniz kullanabileceğiniz bir cihaz. Mesela televizyon işgal edilmiş veya elektrikler kesilmiş. Ne yapacaksınız? Eğer GAME GEAR'ınız varsa yapabilecek birçok şeyiniz var ama yoksa... (!!?).

Önemli şeyler daima küçük paketlerde gelirler. Avuçlarınızdaki bu yeni teknoloji harikası size SEGA'nın kalitesini grafik ve animasyonlarda ulaştığı seviyenin en iyi örneği. Eğer kulaklıkları da tarkarsanız kendinizi gerçek dünyadan soyutlayıp, SEGA'nın büyülü dünyasına adım atarsınız.

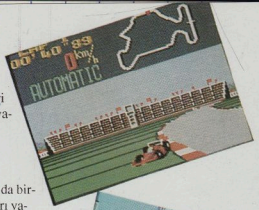
SEGA oyunlarına bir gözatın, sanki bu oyunlar sırf sizin için hazırlanmış gibi.

GAME GEAR Japonya'da ilk tanıtıldığında fırtınalar koptu.Şimdi sıra sizde! Tüm Türkiye'deki oyun severler... GAME GEAR artık Türkiye'de!

GAME GEAR Türkiye'ye bir çok hit oyunuyla geldi. Bunlara bir kaç örnek verecek olursak;G-LOC, CASTLE OF ILLUSION, SUPER MONACO GP, DRAGON CRYSTAL, PHYSIC WORLD, REVENGE OF DRANCON.

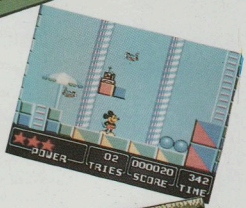
G-LOC

Çok tehlikeli bir göreve uçmak istiyorsanız bu oyun tam size göre. Düşman uçakları, füzeler, bombardıman uçakları, tanklar, savaş gemileri kısacası herşey. Amacınız tabiki karşınıza çıkanları yoketmek. Bunları yaparken size atılan füzelere karşı dikkatli olmalısınız.



PSYCHIC WORLD

Esp (!!?) görev başında. İkiz kardeşinizi kurtarmanın bir tek yolu var, o da birbirinden zorlu bölümlerin üstesinden gelip kötü adamı öldürmek. Bunları yaparken yalnız olmayacaksınız. Sürüsüne bereket düşmanlar arkanızdan hiçbir zaman eksik olmayacak (!!?) .

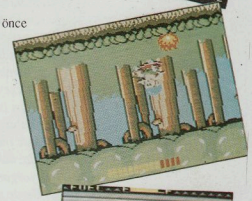


CASTLE OF ILLUSION

Tüm dünyanın en ünlü faresi Mickey yine karşımızda. Bu kez amacı sevgilisi Minnie'yi kötü cadı Mizrabel'in elinden kurtarmak. Bunun için gökkuşağının renklerini oluşturan yedi mücevheri toplaması ve Mizrabel'le yüzyüze döğüşmesi gerekiyor. Yani anlayacağınız yardımınıza ihtiyacı var.

REVENGE OF DRANCON

Tüm yapmanız gereken çirkin kral Drancon ile yüzleşmek. Tabii bunun için ilk önce yolunuzu bulmanız gerekli. 14 değişik bölümü geçip, 25 tane bölüm sonu canavarını hakladıktan sonra sevimli kralınız Drancon'un karşısına çıkabilirsiniz.



COLUMNS

Bir çok renkli mücevherin bir arada bulunduğu oyunumuzda amacınız onları yanyana getirerek sıralar oluşturmak ve onları çöktürmek. Bu oyun bir bakıma Tetris'i andırıyor. Şansınız ve reflekslerinize kalmış bir olay. Oynadıkça daha usta olacaksınız.

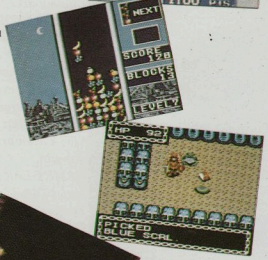
SUPER MONACO GP

315 km/h'ye kadar çıkabilen bir Formula 1 arabası ile yarışmak hepimizin hayalidir. Dünyanın ünlü yarış pistlerinde u dönüşleri, keskin viraj lar geçmek istiyorsanız Sega bu şansı size Super Monaco Gp ile tanıyor. Bu oyunla kendinizi büyülü yarışların içinde bulacaksınız.



DRAGON CRYSTAL

Labirentlerin ve sihirli krallıkların fantastik dünyası oyunlara daima konu olmuştur. Bu kezde kahramanımız sevimli ejderhasını böylc bir yerden kurtarmaya çalışıyor. Oyuna eklenen bir kısım FRP faktörleri oyunun eğlencesini arttırırken sizinde ekran başına çivilenmenizi sağlıyor.



OYUN SİPARİŞ LİSTESİ

KOD NO	STOK ISMI	FIYATI
010011	MASTER SYSTEM I	875.000.00
010012	MASTER SYSTEM II	750.000.00
010021	TABANCA (OYUNSUZ)	210.000.00
010022	TABANCA (OYUNLU)	375.000.00
01003	GOZLÜK	300.000.00
01004	JOYSTICK	105.000.00
01005	RAPID FIRE UNIT	.80.000.00
0100625003	CYBORG HUNTER 25003	225.000.00
0100627005	RAMPAGE 27005	210.000.00
0100627006	BOMBER RAID 27006	225.000.00
0100629001	GALAXY FORCE 29001	280.000.00
01004501	MY HERO 4501	150.000.00
01004502	GHOST HOUSE 4502	150.000.00
01004504	TRANSBOT 4504	150.000.00
01004507	SUPER TENNIS 4507	150.000.00
01004581	F-16 FIGHTER 4581	150.000.00
01004583	SPY VS SPY 4583	150.000.00
01004584	BANK PANIC 4584	150.000.00
01005051	CHOPLIFTER MULTI 5051	210.000.00
01005052	FANTASY ZONE MULTI 5052	210.000.00
01005054	BLACK BELT MULTI 5054	2100.00.00
01005055	ACTION FIGHTER MULTI 5055	210.000.00
01005056	PRO-WRESTLING 5056	225.000.00
01005059	WORLD SOCCER MULTI 5059	210.000.00
01005065	GHOSTBUSTER 5065	210.000.00
01005066	THE NINJA MULTI 5066	210.000.00
01005068	WONDER BOY MULTI 5068	210.000.00
01005071	GREAT BASKETHOOL 5071	210.000.00
01005074	GANGSTER TOWN 5074	210.000.00
01005077	ENDURO RACER 5077	210.000.00
01005078	KUNG FU KID 5078	210.000.00
01005080	WORLD GRAND PRIX 5080	210.000.00
01005081	SECRET COMMAND 5081	210.000.00
01005084	WORLD CUPA ITALIA 90 5084	225.000.00
01005105	ZILLION 2 TRI FORMATION 5105	210.000.00
01005114	WORLD GAMES 5114	210.000.00
01005116	ALEX KIDD HIGH TEAC 5116	210.000.00
01005118	WANTED 5118	210.000.00
01007008	CAPTAIN SILVER 7008	225.000.00
01007009	SHINOBI 7009	225.000.00
01007011	THUNDER BLADE 7011	225.000.00
01007012	DOUBLE DRAGON 7012	225.000.00
01007014	CALIFORNIA GAMES 7014	225.000.00
01007015	RAMBO III 7015	225.000.00
01007018	ALTERED BEAST 7018	225.000.00
01007021	CASINO GAMES 7021	210.000.00
01007023	VIGILANTE 7023	225.000.00
01007024	TIME SOLDIER 7024	225.000.00
01007026	WONDER BOY III 7026	225.000.00
01007035	SLAP SHOT 7035	210.000.00
01007036	DOUBLE DRAGON 7036	225.000.00
01007038	CHASE H.Q. 7038	280.000.00
01007039	OPERTION WOLF 7039	280.000.00
01007040	ASSAULT CITY 7040	210.000.00
01007041	AERIAL ASSAULT 7041	280.000.00
01007042	E-SWAT 7042	225.000.00
01007044	ALEX KIDD IN SHINOBI 7044	225.000.00
01007052	MOON WALKER 7052	280.000.00
01007053	MICKEY MOUSE 7053	225.000.00
01007057	DICK TRACY 7057	280.000.00
01007063	HEAVY WEIGHT CHAMP 7063	225.000.00
01007067	DYNAMITE DUKE 7067	225.000.00
01007080	SPACE HARRIER 7080	210.000.00
01007501	Y.S. 7501	225.000.00
01008001	MISSILE DIFENSE 8001	210.000.00
01008002	Z.AXXON 8002	210.000.00
01008003	MAZE HUNTER 8003	210.000.00
01008005	BLADE EAGLE 8005	210.000.00
01008006	POSEIDON WARS 8006	210.000.00
01008007	OUT RUN 8007	210.000.00
01009001	AFTER BURNER 9001	225.000.00
01009002	E-TYPE 9002	225.000.00
01009003	SPELL CASTER 9003	225.000.00
01009004	GOLDEN AXE 9004	225.000.00
01009500	PHANTASY STAR 9500	225.000.00
01009501	ULTIMA IV 9501	225.000.00
03GG1	GAME GEAR	1.600.000.00
03GG2	WIDE GEAR LOUPE	350.000.00
03GG3	BATTERY PACK	850.000.00
03GG4	CAR ADAPTOR	490.000.00
03GG63101	COLLUMS	240.000.00
03GG63103	WODDY POP	240.000.00
03GG63204	GLOC G.G.	240.000.00
03GG63205	WONDER BOY	240.000.00
03GG63210	GOLRY	240.000.00
03GG63213	OUT RUN	240.000.00
03GG63302	SHINOBI G.G.	240.000.00
03GG665017	TIP ZOT	240.000.00
03GG711027	HALLEY WARS	275.000.00
03GG728017	DEVILISH G.G.	275.000.00
03GG73102	PONGO GAME GEAR	275.000.00
03GG73201	SUP MONACO G.P	275.000.00
03GG73301	MICKEY CASTLE OF ILLUSION	275.000.00

DİKKAT

Adınızı, soyadınızı, sahip olduğunuz makinayı, yaşınızı,varsa telefonunuzu, hangi okulda okuduğunuz, okulu çalışıyorsanız mesleğinizi belirten bir formu doldurup **METİN TEKSTİL A.Ş. Aşirefendi caddesi no 89 Faal Han Kat 6 Sultanhamam _İstanbul** adresine gönderin.Sürpriz hediyeler kazanın

ÖDEMELİ İSTEK FORMU

Yukarıda işarelediğim oyunları adresime posta ödemeli olarak gönderilmesini istiyorum. Bedelini AKBANK SULTANHAMAM ŞUBESİ 4355-4 NOLU hesaba havale ettim Banka dekontu ilişiktir.
Gereğinin yapılmasını rica ederim.

ADIM SOYADIM:.....

ADRESİM:.....

.....ŞEHİR

WORLD GAMES

Eğer California Games oynamaktan sıkıldıysanız. Sega şu anda size sıkılmadan oynayabileceğiniz bir oyun sunuyor: World Games. Oyun, firmasının aynı türde yaptığı birkaç oyundan bir tanesi ve dünya üzerinde oynanan eski populer oyunları kapsıyor. World Games, bu oyunları gerçek mekanlarında oynamanızı sağlıyor. İşte karşınızda bu sporlar:

Barrel Jumping:
Barrel jumping sizi Almanya'ya götürüyor. Burada patencilerin amacı hız alarak belli sayılardaki fıçıların üstünden atlamak. Bu spor, buz pateninin bulunmasıyla beraber 300 yıl önce Almanya'da başladı. Bu oyun türünde patenciler hemen hemen 40 Mph hıza kadar çıkarak seçtikleri sayıda fıçının üzerinden atlıyorlar. Barrel jumping gerçekten çok tehlikeli bir spor. Sakatlanma tehlikesi çok yüksek. Bunu evinizde deememenizi öneririz. Oyuna başlarken patenciniz üçle yirmi arasında bir fıçı seçimi yapıyor. Bu seçimden sonra fıçıların solundan gelerek hız alıp atlamalısınız. Hız almak için Joystick'i ritmik olarak sallamanız yeterli.Burada asıl önemli şey zamanlama. Atlama zamanınızı doğru ayarlarsanız fıçılardan kolayca atlayabilirsiniz.

Log Rolling:
Bu bölüm sizi Kanada'ya götürüyor. Buradaki iki oduncunun amacı suyun üstünde dönüp duran kütüğün üzerinde olabildiğince fazla kalmak. Tabii burada birinin diğerini düşürmesi gerekli. Kütüğün üstünde ileri geri hareket ederek bunu sağlamak mümkün. Bu spor dalı 1840'larda bulunmuş. Kamp yerinde bulunan avcılar eğlenmek için aralarında oynarlarmış. Oyunun püf noktası asla gözlerinizi rakibinizin ayaklarından ayırmamanız. Asıl oyunu oynamak için alttaki enerjiyi ortada tutmanız gerekli. Bunun için Joystick'i enerjinin arttığı tarafın ters yönüne doğru sallamanız gerekiyor.

Bull Riding:
Bull Riding, rodeo sporunun en tehlikeli dalıdır. Yüzyıl önce Vahşi Batı kovboyları birbirlerine karşı yarışırken bu tip oyunları icat etmişler. Bull Riding'de amaç 200 veya daha çok kilodaki bir boğaya binerek üzerinde olabildiğince fazla kalabilmek. Tabii bu pek kolay değil. Eğer binici düşerse rodeo palyaçosu binicinin hayatını kurtarabilmek için boğanın dikkatini başka bir yöne çek meye çalışır (genellikle başarılı olamaz) . Boğanın üstüne tutunabilmek için, boğanın zıpladığı yönün ters tarafına çekmelisiniz. Eğer boğa kendi etrafında dönersede Joystick'i çevirin.

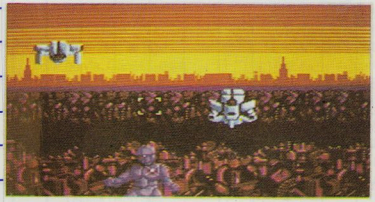
Tossing The Caber:
İskoçya'nın karlı dağlarının arkasında insanlar eğlenmek için bu oyunu oynarlar. Oyun çok eski tarihlere dayandığından ne zaman başladığı bilinmiyor. Oyunda yapılan şey düz bir odunu gücünüzün ve dengenizin yettiği kadar taşıyıp atabildiğiniz kadar uzağa fırlatmak. Bu oyunun ilginç rekorları var. Örneğin McBraemar adlı bir şahıs 110 kiloluk bir odunu (Murad'ı) 19 adım ileriye fırlatmayı başarmıştır. Karekteriniz oyuna başladığında ekranın sol tarafında odunla bekliyor. Başladığınız anda dengesini kaybettiği için çok dikkatli olmanız gerekli. Dengenizi kaybettiğinizde ateş düğmesine basarak odunu düzeltmeniz mümkün fakat bunu fazla yapamıyorsunuz. Fırlatmak için ateşe kısaca basıp çekmelisiniz. Zamanlamayı iyi ayarlayamazsanız odun kafanıza veya ayağınıza düşer.

Oyun tipin Epyx kalitesini taşıyor. Güzel grafikler ve şirin animasyonlar oyunun oynanabilirliğini ve güncelliğini arttırmış. Bana göre oyunun en zevkli bölümü Barrel jumping. Rekorum ise 19. Umarım geçersiniz.



ASSAULT CITY

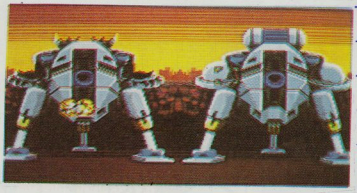
Devamlı gelişerek içimize sızan makinaların neler yapabileceklerini hiç düşündünüz mü? Eğer düşünmediniz ise şimdi zamanıdır. Zaman 21. yüzyılın



sonu robotlar günlük yaşantının önemli bir parçasını oluşturuyorlar . Ev işleri yapıyorlar. Arabanızı yıkıyor,ayakkabınızı siliyor , Hatta ütünüzü bile yapıyorlar. Bütün bu robotların hepsi, zamanla tek dev bir fabrikada üretilmeye başlıyor. Fabrikanın yönetinini ise yapay zekaya sahip
sistem tarafından yapılıyor. Makinalar hata yapana kadar her şey yolunda.. Ancak Kontrol sistemi insan ırkının yaşamak için çok basit görüyor. Robotlarına pembe derili sahiplerine karşı silahlanmalarını ve yok etmelerini emrediyor. İnsanlığın başı büyük belada çünkü uzun süredir ellerine silah değmemiş hatta adını bile bilmiyorlar. Kahramanımız JOE bir görev sırasında yaralı bir adamın elinde silah buluyor. Nasıl kullanıldığını uzunca cabalarla öğrendiktan sonra robotlara karşı savunmaya geçiyor. Kontrolu burada siz alıyorsunuz.

Ekranı JOE'nin gözünden görüyorsunuz. Kontrol ettiğiniz imleç hedefinizin nişangahıdır. Bulunduğunuz ortam paslanmış makine cesetleri ile dolu.. ve her bir yandan robotlar size saldırıyor. Savaş sırasında parçalamadığınız her hangi bir robot size ateş ediyor, ve sala ıskalamıyor. Bunlardan kurtulmanın en iyi yolu ona ateş etme fırsatı vermemek. Eğer JOE gereği kadar robotu hurda hale getirmezse robotlar kısa zamanda onun enerjisini sıfıra indirirler gerisi malum...

Neyseki şanslısınız Oyun kaldığınız yerden devam etmenizi sağlayan bir özelliğe sahip.. Savaş sırasında ekranda bir çift objenin uçarak geçtiğini göreceksiniz Bunlara ateş ederek alırsınız. İlk obje iki modül ihtiva ediyor. Kırmızı modül silahınızın gücünü, sarı olanı ise enerjinizi yükseltiyor. Sağ üst köşede silah, Sol üst köşede yaşam enerjiniz gösteriliyor. İkinci obje ise yüksek tahrip gücüne sahip patlayıcı ile dolu eğer vurursanız enerji kaybedersiniz.



Ondan uzak durun.

Oyun altı bölüm.. ve her bölümün sonunda bir canavar robot var hepsini geçtikten sonra ülkenizi asi robotlarınsaldırısından kurtarıyorsunuz. Son derece zevkli ve elinizden bırakamayacak sıyız.



Sega Club Kuruluyor

Hey siz Segaseverler...

Heyecanlı, coşkulu yaşamayı sevenler...

Sega sizin için Sega Club kuruyor. Aşağıdaki formu doldurup bize yollayın. Siz de Segaseverlere katılın. Sega Club'un üyesi olun. Sega Club Üyelik Kartına sahip olun. Size yollayacağımız ücretsiz dergi ve broşürlerle Sega yeniliklerini yakından izleyin. Sega kasetlerindeki "siz üyelere özel" indirimlerden yararlanın.

Sega Club Üyesi Olmak İstiyorum

Adım :

Soyadım :

Adresim :

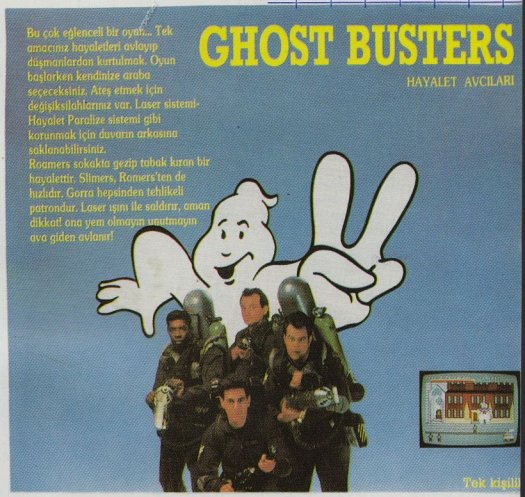
Yaşım :

GHOSTBUSTERS

Bir grup kötü hayalet kasabanıza indi. Bir deprem yerin dibindeki hayaletleri dışarı çıkardı. Ve en kötüsü Marshmallow man sokaklarda cirit atıyor. Kimi çağırırsınız? Bildiniz, Peter, Raymond ve Egon. Ya da diğer adıyla, Ghostbusters.

Ghostbusters insanı saran, action - adventure tipinde güzel grafikli bir oyun. Oyunda Peter, Raymond ve Egon'dan herhangi birini yönetebiliyorsunuz, böylece canınız fazla sıkılmıyor. Üstelik oyun beş bölümden oluşuyor. Bölümlerin hepsi birbirinden zor ve güzel. Oyuna başladığınızda arabanızla hayaletlerin bulunduğu bir yere gidiyorsunuz. İlk başta dört bölümden birine gidebilirsiniz. Her bölümde sizi rahatsız edecek fazlasıyla hayalet var. Adamlarınızın her birinin hız ve kuvvetleri değişik. Ve bu faktörler filmle uyuşacak biçimde dizayn edilmiş. Ekranın altında karakterin enerjisini ve kalan hakkını görebilirsiniz. Hayaletlere dokunduğunuzda enerjiniz azalır. Hızlı olun ve hayaletlerden arta kalanları toplayın. En son bölüm kötü şövalye Arthur'un şatosunda geçiyor. Tabii kendisi yalnız değil. Hayaletleri vurun, bıçaklardan kaçın. Şatoda bir mücevher bulacaksınız. Bu mücevheri uygun yere yerleştirdiğinizde oyuncunuz bir odaya ışınlanacak. Bu odada en güçlü hayaletler var. Hepsini yendiğinizde şehri kurtarmış oluyorsunuz ve kahramanlar gibi karşılanıyorsunuz. Ghostbusters oynadıkça insanı saran, zevkli bir arcade - adventure. Bu oyunda herkes kendine göre bir şey bulabilir. Canınız sıkıldığındahangi oyunu oynayacağınızı biliyorsunuz : Ghostbusters.

BAHADIR AKCAN



3006 Master System™ II



SEGA MASTER SYSTEM II

*Üzerinde ALEX KIDD oyunu
* 1 adetKontrol joystick'i





YAN ÜRÜNLERİ
*Orijinal kontrol joystıck
*Lazer tabancası
*Otomatik ateş ünitesi
*T Dizayn joystıck

Other Game Consoles from SEGA

Mega Drive



MEGA DRIVE

Grafikte ,seste ve oynanabilirlikte en iyi

Game Gear



SEGA'nın renkli portatif oyun cihazı
*TV gerektirmez
*Üzerindeki ekran **TUNER** ilavesi ile Televizyon olarak kullanabilirsiniz