HAZİRAN 92 YIL:5 SAYI:51 20.000 TL (KDV Dahil)

64'LER

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ



PASIFIC ISLANDS

EYE OF THE BEHOLDER II



Uzaya Açılan Kapı...

EPIC

COMMODORE 64
PC
AMIGA

Şimdi en güzel armağan, taksitle bir Beldesan!



Bisiklet... İşte tatilin, sınıf geçmenin en güzel armağanı. Sağlıklı ve özgürce bir yaşamın ideal aracı. Bisiklette Beldesan kalitesini, Beldesan taksit kolaylığını seçmek, Beldesan ile "Shimano" teknolojisinin üstünlüğünü yaşamak ise daha da güzel... Bu fırsatı kaçırmayın. İstediğiniz Beldesan'ı hemen alın, taksit taksit ödeyin. Doğayı ve tatili gönlünüzce yaşayın.

Model İsmi	Hemen Teslim Peşinat + 6 Taksit	KDV Dahil Toplam Fiyat
CROSS 126-12" Unisex	85.000.-	595.000.-
JUNIOR 240-16" Unisex	132.000.-	924.000.-
PİNOKYO Unisex	148.000.-	1.036.000.-
AMİCA 250-20" Unisex	155.000.-	1.085.000.-
RODY (Aksesuarlı) Unisex	182.000.-	1.274.000.-
GÜÇLÜ	190.000.-	1.330.000.-
COBRA (Aksesuarlı)	202.000.-	1.414.000.-
KUĞU (Aksesuarlı) Kız	208.000.-	1.456.000.-
CANDY (Aksesuarlı) Kız	212.000.-	1.484.000.-
MONTECARLO (Aksesuarlı) Unisex	213.000.-	1.491.000.-
MİRAGE (5 Vites)	237.000.-	1.659.000.-
BODRUM (5 Vites) Unisex	245.000.-	1.715.000.-
SPEEDER MTB (18 Vites)	265.000.-	1.855.000.-
BUTTERFLY MTB (18 Vites) Kız	265.000.-	1.855.000.-
FLAMİNGO (10 Vites)	283.000.-	1.981.000.-
RABBIT (14 Vites)	355.000.-	2.485.000.-
VİRGİNİA MTB (21 Vites)	370.000.-	2.590.000.-
COLORADO (21 Vites)	370.000.-	2.590.000.-

Tüm Beldesan'lar, ülke çapındaki Beko-Beldesan satış-servis-yedek parça garantisine sahiptir.

Beko

Bir dünya markasıdır

BEKO TİCARET A.Ş. İSTANBUL Merkez Tel: 252 49 00/7 hat
Şişli Mağazası Tel: 246 21 49-246 64 06 **ANKARA** Tel: 417 31 25/6 hat
İZMİR Tel: 18 20 00-18 03 30 **ADANA** Tel: 28 02 65/3 Hat

Koç

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi Operatörü
MUSTAFA ERMEÇ
Dağıtım+Pazarlama
OLCAY KARA
BAYRAM DEMİR
SÜMER PASİN
Yayın Kurulu
DR. ALİ ÖZÇELİK
ŞAHİN DERYA
BAHADIR AKCAN
ÜMİT ÖNCEL
MERT HEKİMCİ
BURAK ÖZIŞIK
ORHAN CEVHER
BARIŞ YALÇINKAYA

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

Amiga Grubu
S.SERKAN SÖZER
KERİM KAMHI
GÖKHAN TARCAN
OĞUZ ÖZTÜRK
TALAY TALAYMAN
TUNCAY TALAYMAN

Pc Grubu
ALEX GARO PAMİR
RASİM MİNGÜ
METİN SOREF

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No: 2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İST.
Telefonlar
227 05 86-227 05 87-259 70 63
FAX:259 70 62

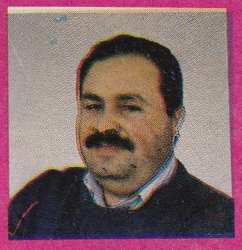
Yayına Hazırlayın-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİ
TEL:516 23 56
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: 328618
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İST.
İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli.....5.000.000 Tl.
Ön ve Arka Kapak içi.....4.000.000.TL
İç Sayfalar Renkli.....2.500.000Tl.
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.....2.000.000Tl.
Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.
İlan Rezarvasyonları için Telefon
160.82.11
İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.Gonderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

İYİ TATİLLER

Nihayet beklenen an geldi. Haziranla birlikte tatil geldi.Dinlence güzel hatıralarla dolu tatil maceralı yaşam günlerini şimdiden arzuluyor, dört gözle bekliyorsunuz. Her şey gönlünüzce olsun diyorum.

Bilgisayar nesli çocuklarının zayıf dersleri olacağını kabul etmediğim için böyle bir tezi konu bile etmiyorum. Biliyorum ki hepiniz çok iyi notlarınızla övünüyorsunuz. Ama her şeye rağmen beni hayal kırıklığınauğratmaktan tad alanlar varsa onlarında bu beladan bir an önce kurtulmasını diliyorum. Unutmayın ki dersleri kötü bir bilgisayarcı çocuk diğer bilgisayarcılar için kötü örnektir.Millet Cemaatimize laf getirtmeyin...

Bu ay yine çok güzel menülerle huzurdayız. Önce Amiga'da geçen ay yayınlayamadığımızSpecıcal Forces, Pasıfıc Island, Space Quest IV,Soccer Menager baba oyunlarımız... PC köşelerine ilgi çok büyüdü. PC Market'in yanısıra bu sayıda Star Trek Alex'in F-117 de Metin Soref'in kaleminden yayınlandı. Yine mümkün olduğu kadar çok Commodore oyunuyayınladık.
Bu sayımızda ayrıca Workpench 2.0 ile MURAT ADANÇ Amıga ile PC karşılaştırmasındaBAHADIR AKCAN döktürdüler. fikirlerine katılıp katılmadığınızbir yana sizde konuşan türkiye'nin bir üyesisiniz.bol mektup yazarak bu nazik(!) konuda sizde döktürebilirsiniz. Aslında her konuda döktürebilirsiniz. Her ne kadar köşelere yazdığınız mektuplar çokluğu nedeniyle yazarları ile aranızı açmış sa da benim hoşuma gidiyor. MAC'i mektuplarla kafayı yemiş olarak görmek güzel bir görüntü..



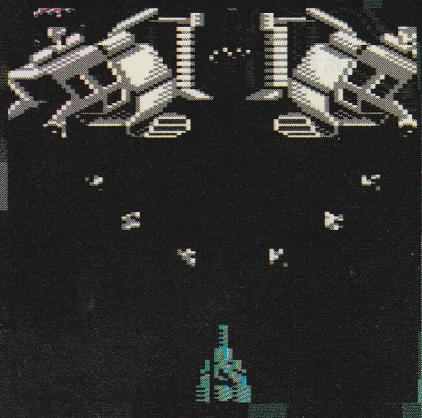
Dergide bir köşe merakıdır gidiyor. Ancak bunlardan gerekli olduğuna ünandığım veya beni kafalayıp inandırdıklarınaizin veriyorum.Bu ay yeni köşemiz " KENAR KÖŞE" Bu köşe biraz magazin biraz sanat biraz aktualite ama sıkmadan biraz bilgisayarın dışında şeyler. Mesela seyretmenizi tavsiye edeceğimiz filmler. Görmenizi istediğimiz sanat etkinlikleri falan.. Bu köşenin özelliği yazarlarının yazı parası almayıp okuyucuya hediye ettiği bir köşe..
Bakalım" Kenar Köşe"yi sevecekmisiniz.
Hepinize mutluluk yüzünüzden ekzilmesin diyor ve iyi tatiller diliyorum.
ABDURRAHMAN PALA

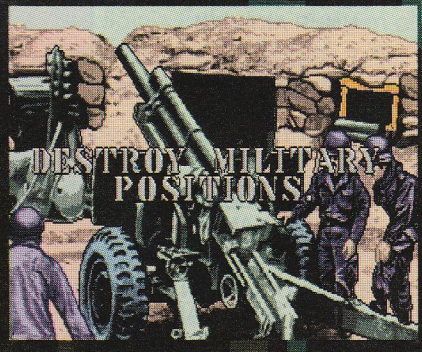
64 LER

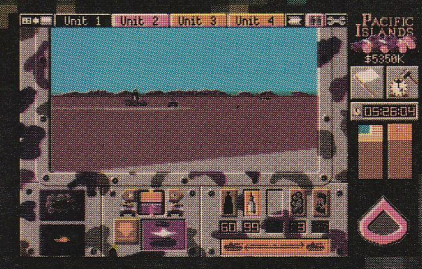
HAZİRAN '92







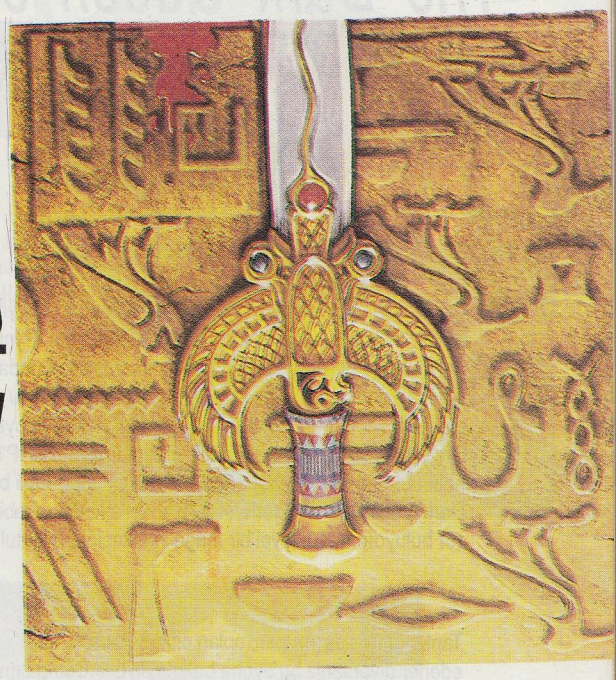




11) MEGA PHOENIX (64)
14) DIZZY (64)
17) SYSTEM 4 (64)
27) KUWAIT ASSAULT (AMIGA)
28) SOCCER MANAGER (AMIGA)
32) PASIFIC ISLANDS (AMIGA)
36) SPECIAL FORCES (AMIGA)
40) SPACE QUEST 4 (AMIGA)
44) WILLY BEAMISH (AMIGA)
50) TOP WRESTLING (AMIGA)
52) ALIEN WORLD (AMIGA)
56) F-117 (PC)
68) STAR TREK (PC)
72) BLOODWYCH (64)
74) P.P. HAMMER (64)
78) EYE OF THE BEHOLDER II (AMIGA)

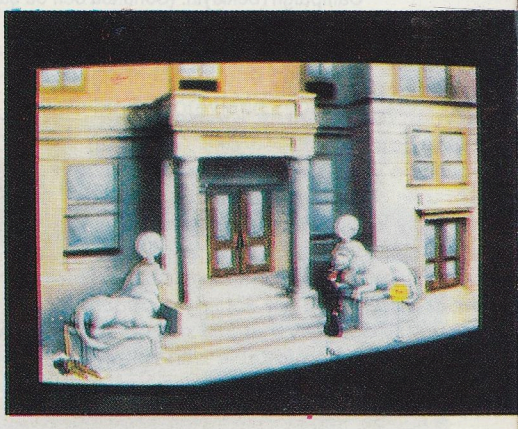
HABERLER-HABERLER-HABERLER-HABERLER-HABERLER-

NEWS



The Dagger of AMON-RA



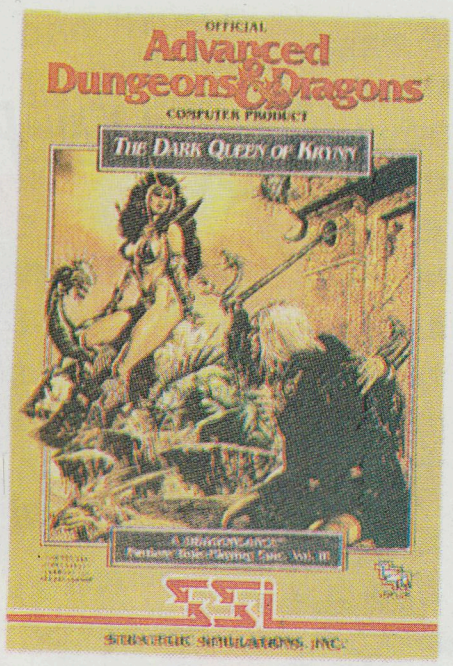


The Colonel's Bequest'i oynadınız mı? Peki beğendiniz mi? Eğer oyun ağzınızda hafif acı bir tad bıraktıysa korkmayın. The Dagger of Amon Ra her ne kadar Colonel's Bequest II damgasını taşısa bile birinci oyunla pek bir alakası yok. Yani Lavra'yı saymazsanız. Bilmeyenler için Lavra birinci oyunun (hafif itici) ana karakteriydi. Birinci oyunda karmaşık bir cinayet entrikasını çözümleyen Lavra bu kez (başkalarının işine burnunu sokmayı sevdiğinden olacak) gazetecilikte şansını denemek için New York'a gider. Burada acemi muhabirlerin uğraştığı sıkıcı işlerle uğraşırken başını büyük bir belaya (süpriz!) sokar. Amon Ra'nın (Mısırlı bir Tanrı) hançeri New York müzesinden çalınır. İlk başta Lavra'nın tek amacı hançeri bulmakken oyun ilerledikçe vahşet ve cinayet dolu bazı olaylar ortaya çıkar.

The Dagger'ın en önemli yönü belki de Sierra'nın sonunda yenilgiyi kabul ettiğini gösteriyor olması. Roberta Willıams (Colonel's in yapımcısı) firmasının text girişli oyunlarını bıraktıktan sonra desing açısından bir boşluğa düştüğünü bunun sonucu olarak Polıce Quest 3, Larry 5 gibi ikonlu ilk Sierra oyunlarının gerek zorluk gerek oyuncuya verdiği zevk açısından alışılmış. Sierra kalitesinin altında olduğunu belirtiyor. The Dagger hazırlanırken Roberta ve yardımcısı Bruce Balfour The Dagger'ı hazırlanırken hem oyun sistemi hem de oyunun içeriğini geliştirmek için aylar harcamışlar. Gerçi ikon sisteminde büyük bir değişiklik yok ama oyunun akışına yardımcı olmak için bir "defter" kavramı eklenmiş. Bu defter sayesinde lavra karşılaştığı her ipucunu otomatikman kaydedebiliyor. Defter üç bölüme ayrılmış: Kişiler, yerler ve genel. Lavra karşılaştığı kişilere defterindeki herhangi bir konu hakkında istediğni sorabiliyor.

Fazla iyimser olmak istemem ama belki The Dagger of Amon Ra Sierra'ya kaybettiği hayranlardan bir kısmını geri kazandırabilir.

The Dark Queen of KRYNN

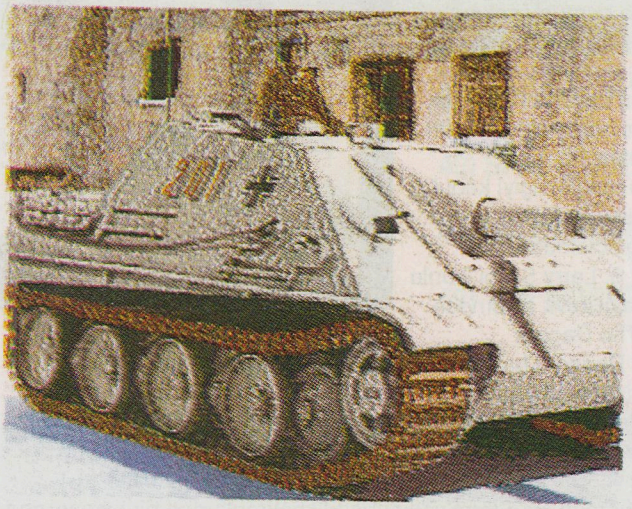


SSI'nin Champions of Krynn ve Death Knights of Krynn'dan oluşan Dragon Lance serisi büyük bir finalle sona eriyor. The Dark Queen of Krynn. Eğer SSI FRP'leri konusunda ancak "amatör" derecesini hak ediyorsanız bu oyundan uzak durmanız sizin sağlığınız, ailenizin de huzuru açısından iyi olur. Dark Queen su altı bölümleri (araştırma ve savaş) olan ilk FRP'lerden biri, bu yeni bölümler haliyle yepyeni düşmanlar getiriyor. Amfibik Dragonlar, su yılanları, öldürücü yosunlar kıymetli HP'lerinizi alıp götürmek için hazırlanan yeni canavarlardan sadece bir kaçı. Tabii bu arada SSI sizi de düşünmüş, Dark Queen'de karakterleriniz 40. level'a kadar çıkabiliyor. Ben bunu hayal etmeyi bile zor buluyorum, 40. level bir mage'in öfkesinden kurtulmak oldukça zor olsa gerek.

CAMPAIGN

Tanklar metalden yapılır,topları olur, sağa sola ateş ederler diyorsanız bu oyuna bakmayın bile.Campaign sadece tanklar ve tank savaşları startejileri hakkında geniş bir bilgiye sahip insanların zevk alabileceği bir oyun ve II. Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru (Normandiya'dan sonra) olan kara muharebelerinin bütün sorumluluğunu sizin omuzlarınıza yıkıyorsunuz. Campaign'in en önemli özelliği savaşın tümünü, evet hem de tümünü sizin yönetmenize izin veriyor. Alman mı, müttefik mi olduğunuza karar verdikten sonra bir general olarak ordunuz genel hareketlerine karar veriyorsunuz, sonra bir bölük komutanı olarak sizin sorumluluğunuzdaki bölgenin güvenliğiyle ilgileniyorsunuz, ve en sonunda baktınız işler kızışıyor tankınıza atlayıp düşmanın üstüne yürüyorsunuz. Bu son kısım size pek yabancı gelmiyecek çünkü burada Conqueror'un (ben yazmıştım, hatırladınız mı?) geliştirilmiş bir hali kullanılmış. Campaign de gerek strateji bölümleri (detaylı haritalar) gerekse simulasyon bölümleri (hızlı vektörler) uzun bir çalışmanın ürünü. Bütün bunlara uzun zamandır Amiga'da gödüğümüz en kaliteli intro bölümünü ekleyin sonra oturup Campaign'i bekleyin. (Sonunda ben de şair oldum.)





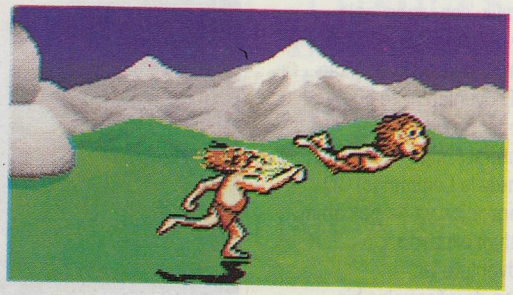


HUMANS

Eğer bir oyun Lemmings kadar beğenilir, Lemmings kadar satarsa taklit edilmesi kaçınılmaz olur. Humans'ın programcılarına göre onların oyunu Lemmings'in bir taklidi değil, onun çok daha geliştirilmiş bir hali (sanırım bu da aynı kapıya çıkar ama neyse).Humans insanların evrimine Lemmings tipi gözlüklerle bakan bir oyun (tamam kabul ediyorun dağıttım).Amacınızmağara devrinde ele aldığınız insanlığı uzay çağına kadar getirebilmek. her level'da insanlarınızın belirli bir yüzdesini kurtarmanız gerekiyor (yani lemmings'deki gibi), ve level'lar ilerledikçe insanlarınız yeni şeyler icad ediyorlar ve bunları kullanabiliyorlar (yani Lemmings'de olmadığı gibi). mesela tekerleğin icadından sonra bunu kullanarak daha hızlı gidebiliyorlar,ateşi bulunca yollarına çıkan ağaçları yakabiliyorlar (daha o zamandan başlamışlar), mızrağı icad edince düşmanlarıyla savaşabiliyorlar.En basit haliyle amacınız Lemmings'de olduğu gibi adamlarınızı ekranın bir ucundaki çıkışa götürebilmek ama Humans'da şirin ufak grafikler yerine çizgi filmsi koca koca sprite'lar kullanılmış.Eğer Lemmings 2'yi bekliyemiyecekseniz Humans bir bakmaya değer ama Tetris'i geliştirmeye çalışanlara ne oldu unutmayın.



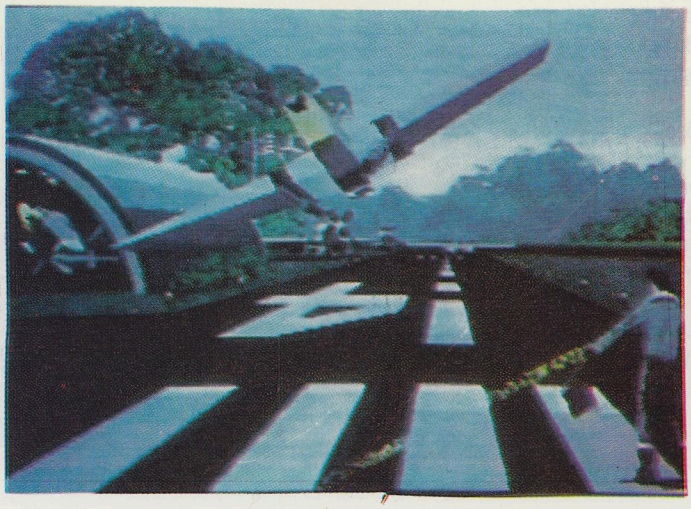




HEROES OF THE 357th

Bu kadar simulasyon çıkmaya devam ederse yakında bir hava trafik kontrolü bulmamız gerekecek.Körfez savaşı ve Libya konu kaynağı olmaktan çıkınca bu günlerdeki moda II. Dünya Savaşı.Microprose'un B-17'sinin hemen ardından Electronic Arts'tan Heroes of the 357th geliyor. Benim anlayabildiğim kadarıyla bu 357th Yankee'lerin 2. Dünya Savaşı sırasında çıkarlarını korusun diye Avrupa'ya gönderdiği bir grup 'kahraman'pilottan oluşan ve kendini bir anda Luftwaffe'nin önünde bulan bir filo. Sizin oyundaki amacınız ta Luftwaffe'nin gökte adım attırmadığı günlerden uçak yapacak malzeme bulamadıkları zamana kadar kendinizi ve 357'yi canlı tutabilmek.

İşin içinde Electronic Arts'ın parmağı olunca insan ister istemez standardların üstünde birşeyler bekliyor. Görünüşe bakılırsa 357 bizi hayal kırıklığına uğratmayacak. Herşeyden önce grafikler zaten ilk bakışta insanı oyuna çekiyor. Electronic Arts modaya uyup bir kamera sistemi ve topografik haritalar eklemiş.Bunlara bir de görevlerin zenginliği eklenince 357 her Luftwaffe avcısının beklemesi gereken oyunlardan biri haline geliyor.





A690

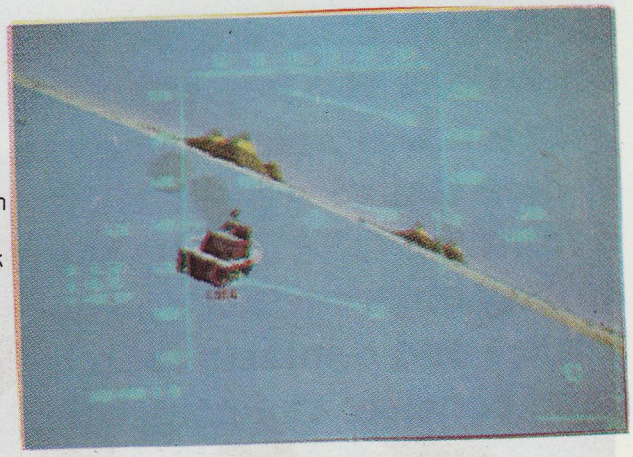
Tatatatam... Yeni bir dönem başlıyor! Commodore firması A-690'nın çok yakında piyasaya sürüleceğini açıkladı. Bilmeyenler için söylüyorum, A-690 Amiga 500'lere takılan ve CDTV Compact Disklerini kullanabilen bir drive. Bilmeyenler için CDTV'nin ne olduğunu söylemiyorum.(Bunu bilmeniz gerekiyor)
Aslına bakarsanız A-690 şu anda bile son halini almış değil, hala üzerinde değişiklikler yapılıyor. Son haliyle A-690 sadece 1 Megabyte Chip hafızası olan Amiga'larla çalışabiliyor. Şimdi bakalım bu ne demek: eğer Amiga'nızın altındaki yuvaya bir 512K Extra hafıza taksanız bile bu chip hafıza sayılmaz. Amiga'nızın taktığınız parçayı chip hafıza olarak görmesi için devrelerde bazı değişiklikler yapmanız gerekir. Bu yine de o kadar zor ve pahalı bir iş değil ve A-690 için hayli hayli değecek bir çaba.
Yapılması düşünülen bir değişiklikte A-690'a bir pass-through port eklemek. Şimdi bakalım bu ne demekmiş: A-500'ler sadece bir genişleme portuna sahip. Bu da aletin solunda bulunan kapağın altındaki port. Eğer bu port'a A-690'nı takarsanız bu sefer Hard Disk, Action Replay, Digitizer gibi aynı portları kullanan aletleri takacak yeriniz kalmaz. İşte bu pass through port A-690'nın arkasına başka bir alet daha takmanıza izin veriyor. Tabii bunda bir dez avantaj var, 500'ünüze pass through port'lu 3 alet taktığınızı düşünürseniz eminim yaklaşık 2 katına çıkacağını unutmamak gerek.
Commodore firması A-690'nın fiyatını 300 sterlinin altında tutmaya çalışıyor. Yapılan ankete göre İngiltere'deki Amiga kullanıcılarının %48'i eğer fiyat bu seviyede olursa bir A-690 almayı düşünebileceklermiş söylüyorlar.
Bildiğiniz (veya bilmeyip şimdi öğrendiğiniz) gibi bir Compact disk yaklaşık 500 MegaByte daha saklayabiliyor. Basit bir hesapla CD'deki oyunların normal tek disklik oyunlardan 500 kat daha kaliteli (daha iyi, grafik, ses, daha fazla level) olması gerekiyor ama ne yazık ki ilk çıkan CD oyunları hiçte böyle değil. Bu oyunlar ya normal Amiga oyunlarının (mesela Lemmings) CD versionları ya da pek ahım şahım olmayan için adventure'lar.
Yine de eğer yakın bir zamanda programcılar CD'nin getirdiği extra kapasitenin sadece onda birini kullanmayı becerseler bile bu Amiga için yeni ufuklar demek.



ATAC

ADVANCED TACTICAL AIR COMMAND

2000'li yılların ana sorunu uyuşturucular olacakmış. Yani en azından Microprose göre bundan 15-20 yıl sonra hükümetler bütün güçlerine rağmen uyuşturucu kaçakçılarıyla başa çıkamayınca "bütün kötülerin korkulu rüyası" A.B.D.'den yardım isteyecekler. Amerika'lılar da herşeye burunlarını sokmayı sevdiklerinden ATAC'ı (Advanced Tactical Air Command) kuracaklar. ATAC F-22 kullanan usta pilotlar, gizli ajanlar ve bir odada oturup kimin ölüp kimin kalacağına karar veren komutanlardan oluşan elit bir ekip. Sizin göreviniz bu ekibin her derecesinde görev alıp uyuşturuculara karşı sürdürülen savaşı sona erdirmek. Bu pek kolay bir iş değil çünkü parası olan herkesin olduğu gibi uyuşturucu krallarının da hükümetler üzerinde büyük etkileri var.
ATAC'ı alıştığımız Microprose oyunlarından ayıran enbüyük özellik esnekliği. Yani bu uçağınıza atlayıp hedefinize uçtuğunuz simulasyonlardan biri değil. Korkmayın F-22'leri kullanarak yine uçabileceksiniz ama oyunda başarılı olmak için uyuşturucu savaşının stratejik ve politik yanlarıyla da uğraşmanız gerek. Hatta isterseniz bütün simulasyon bölümlerini kapatıp ATAC'ı bir strateji oyunu olarak bile oynayabilirsiniz.
Ben genelde geleceğin uçaklarını veya hayali durumları konu alan simulasyonları pek sevmem ama Microprose damgasını taşıyan herşeyi en azından bir kere oynamaya hazırım.



EGSA ELEKTRONİK GEREÇLER SANAYİİ

ÖĞRENCİLERE TATİL HEDİYESİ
AMİGA OYUN ÇEKTİRENLERE
SÜRPRİZ HEDİYELER...?

☛**EN YENİ PC OYUNLARI-**

EPIC, HEIMDALL, **JETFIGHTER II**, WING COMMANDERII, **KING'S QUEST V**, MONKEY ISLAND II, **CONQUESTS OF THE LONGBOW**, FALCON III, **LARRY I(NEW)**,ELVIRA,**DARKSEED**, CARMEN , **SECRET WEAPONS**, ULTIMA 7, **SARGON**, STAR TREK **25th ANNIVERSAEY**, HEART OF CHINA

-☛EN YENİ **COMMODORE** OYUNLARI

☛**MSX** OYUNLARI

☛**AMSTRAD** OYUNLARI

☛HER ÇEŞİT BİLGİSAYAR AKSESUARI

☛DİSKETLER (3M, SONY, MAXELL, NIXDORF, MITSUBISHI, NONAME)
☛DİSKET KUTULARI (40.50,80, 100,120, 150 disketlik)
☛JOYSTİCKLER (PC, AMİGA, COMMODORE, AMSTRAD, MSX)
☛FİLTRELER (RENKLİ CAM, RENKLİ İPEK, MONO İPEK)
☛HOME COMPUTER'LAR VE OYUNLARI
☛COMMODORE, AMİGA ADAPTÖRLER
☛COPY HOLDER'LAR
☛PRINTER STAND'LERI
☛TEMİZLEME SETLERİ
☛PC MOUSE, AMİGA MOUSE

EGSA 1: Rıhtım Caddesi Başçavuş sok
Yazıcıoğlu İşhanı Kat :1 no 22/A
Tel/Fax:**337 24 62** Tel**347 88 27 KADIKÖY-İSTANBUL**
EGSA 2: 347 09 80 BAHARİYE-İSTANBUL

EGSA

ELEKTRONİK GEREÇLER SANAYİİ

TÜM ÜRÜNLERİNDE TAKSİTLİ SATIŞLARA BAŞLADI

MODEL	28612	28616	28620	386SX16	386 SX 20	386SX25	386DX25	386DX-33
HERKÜL	480 $	500 $	550 $	650 $	700 $	725 $	825 $	950 $
MONOVGA	550 $	570 $	620 $	720 $	770 $	795 $	895 $	1020 $
SVGA Color	860 $	880 $	930 $	1030 $	1085 $	1105 $	1205 $	1330 $

EK 1 MB HAFIZA	65 $	40 MB HARD DİSK	260 $
İLAVE 1.2 MB Flopy	85 $	80 MB KARDDİSK	440 $

PC

STAR YAZICILAR

LC 20	LC 200	LC 2420	NX 1500	LC 2415	LC 24	ZA 200	ZA 250	STAR JET
.	Renkli				Renkli			
380 DM	630 DM	710 DM	630 DM	920 DM	996 DM	920 DM	1050 DM	850 DM

OEM MONITÖR

14"Mono	120$
14"Mono VGA	140 $
14"SVGA Color	400$

KLAVYE

102 Tuş Q	40 $
102 Tuş Q+ Türkçe	40 $

CASE

Slim	100 $
Mini Tower	110 $

BOARD

80286-16	100 $
80386 sx-16	230 $
80386-25	440 $

(Diğer çeşitleri sorunuz)

44256	6 $
256 K Simm	17$
1 Mb Simm	46$
Mouse	180.000 TI.

HER TÜRLÜ PC OYUNLARI GELMİŞTİR

FİATLARA KDV. ilave edilecektir.
Listede göremediğiniz ürünler için firmamızla irtibat kurunuz.

DİSKETLER

SONY	3.5 DD	6.000
"	3.5 HD	12.000
"	5.25 DD	4.000
"	5.25 HD	6.000
NONAME	3.5 DD	4.000
"	3.5 HD	7.000
"	5.25 DD	3.000
"	5.25 HD	5.500

AKSESUARLAR

3.5 120"lik kutu	60.000
. 80"lik kutu	50.000
5.25 140"lık kutu	60.000
5.25 100"lük kutu	50.000
MOUSE PAD	20.000
MOUSE STAGE	45.000
MOUSE PAD With Holder	35.000
3.5 Temizleme disketi	16.000
5.25 Temizleme disketi	16.000
14" Renkli filtre	60.000
14" Mono filtre	50.000
Sürekli form kağıt	50.000

EGSA 1: Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.Yazıcıoğlu İşhanı Kat :1 no:22/A
Tel/Fax: 337 24 62 Tel: 347 88 27 KADIKÖY-İSTANBUL
EGSA 2: BAHARİYE İSTANBUL 347 09 80



NIKE AIR

Türkiye Temsilcisi VEPA

Koşmak, bisiklete binmek, halter kaldırmak, oy vermek.

Dünya sırıkla atlama şampiyonu Sergey Bubka'nın şimdi yeni Nike antrenman ayakkabıları ile yapacakları, bizi daha da şaşırtacak...

Artık Sergey Bubka da Air Trainer® Max kullanıyor.

Air Trainer® Max, tabanı hava yastıklı, bileği destekli... Bubka, Air Trainer® Max ile artık istediği herşeyi yapabilir...

Özellikle Ukrayna gibi hür bir ülkede...

KENAR KOSE

Merhaba arkadaşlar..... Şimdi siz bu girişi okuyupta "Tüh be gene Omay'ın yazısı" diye düşünebilirsiniz. Yanıldınız, çünkü ne onun ne de bir başkasının bu sayfayla şimdilik bir alakaları yok, ama bu demek değildir ki ilerde onlarla uğraşılmayacak. Bu köşeye Yüce patronumuz Apo abi dahil herkes konuk olacak. Bu konuklar içinde siz de varsınız. Amacımız sohbet havasında size gerek dergide gerekse dış dünyada olan yeniliklerden ve kiltirel olaylardan bahsetmek. Tabii bu arada sizde bize mektup yazacaksınız bu mektuplarda size ilginç gelen konulardan bahsedeceksiniz, Biz her ay bu sayfalarda yayınlanan mektuplardan en iyisini seçeceğiz (Bu seçimde ilginç + esprili + güncel mektuplara kıyak geçmeye çalışılacak), tabii bu seçim haybeye yapılmıyor, her ay mektup sayısına göre ilk birkaça ödülü verilecek (Bu ödül bizim o ayki mali durumumuza bağlı olarak seçilecek) ödüller o ayın en güncel (tabii bize göre...), en ucuz (tabii yine bize göre...) şeylerin arasından seçilecek. Bunlar kaset, kitap, disket, poster gibi materyaller olacak. Ayrıca bazı okuyuculara kazananlara sağda solda bulabildiğimiz yazarlar tarafından imzalanmış son sayı dergilerden göndereceğiz. Minik çapta bilgisayar konulu, ödüllü (Di mi Apo Abi ?) yarışmalar da olacak. Ayrıca açıklanmayan bazı baba oyunlarla ilgili tadımlık açıklamalar burada yazılacak. Her ay gönderdiğiniz mektuplarda oyun dışında dergi içinde olan olaylar hakkında istediğinizi sorabilirsiniz. (Yani bize bilmemne oyununun bilmemneresindeki bilmemneyi nasıl geçecem diye soru soran mektuplar yazarsanız bunlar değerlendirmeye konulmayacak). Bize yazdığınız mektuplarda başınızdan geçen ilginç olayları (Özellikle komik) yazarsanız iyi olur. Ayrıca mektup yazarken ad ve adresinizi kağıda da yazın çünkü biz zarfları muhakkak kaybederiz (aslında mektupları da kaybederiz ama neyse...) , eğer adı yazılmayan bir mektup olursa ayın en iyi mektubu olsa bile değerlendirmeye alınmayacak. Bazen 3-5 soruluk minik anketlerimiz olacak.

Yer darılığı yaratmamak sebebiyle mektupları yazmayacağız, yalnızca dereceye giren mektupları yayınlayacağız. Ayrıca artık sizlere gına getiren dizgi hatalarının dergide hiç olmamasına çalışıyoruz, bu operasyona kemdih közenizdsn baslığaçağızx (¡¡¿)... (Daha başlamadık!)

Siz 64'ler okuyucuları olarak senelerdir çeşitli sebeplerle dergimizde yeralan bir çok köşeye mektuplar yazdınız, ama çoğunlukla yer darlığı sebebiyle bu mektupların büyük bir kısmı şu anda sağda solda sürünmekte, bu mektuplardan bazıları bir takım eleştiriler getirirken bir kısmı da çeşitli sorular sordular. Bizim "Kenar" adı altında açmış olduğumuz köşede bu yayınlanamamış mektuplara değineceğiz. Ayrıca kitap, müzik, film gibi kültür ve sanat ağırlıklı tanıtımlara yer vereceğiz. Bununla beraber o ayın ve geçen ayın güncel olaylarına değinip bu konularda eleştiri yapacağız.

İYİ Kİ DOĞDUK

Seka, Amos ve 64 Basie gibi Şeytan icadı köşelerin müstakil fasiküle çıkmaları ile boşalan sayfalardan ikisine biz yerleştik. Şimdilik iki sayfayız ama mektuplarınızla daha da gelişebiliriz.

✏ADRESİ BİLİYORSUNUZ

İlk haberimiz İstanbul Eğitim ve Kültür Vakfının Kültür Bakanlığının katkılarıyla düzenlediği 4. Uluslararası Tiyatro Festivali. Festival 22 Mayıs günü başladı ve 6 Hazirana dek sürecek. Festival boyunca dördü yabancı, dokuzu yerli tiyatro toplulukları 13 oyun

sergileyecek. Oyunları izlemek için uğramanız gereken yerler şunlar; Atatürk Kültür Merkezi, Taksim Sahnesi, Harbiye Muhsin Ertuğrul Tiyatrosu, Yıldız Sarayı Tiyatrosu ve bu yıl ilk kez olmak üzere Boğaz vapurunda. Eğer öğrenciyseniz şenlik boyunca gösterileri %50 indirimli izleyebileceksiniz
.Ayrıca İstanbul Şehir Tiyatrolarının düzenlediği GENÇLİK GÜNLERİ Mayıs ayının en etkili kültür olayları arasında idi.
Yine Hazirab Ayı ile Temmuz ayı ULUSLARARASI İSTANBUL FESTİVALİ nedeniyle sanat dolu Kültür etkinlikleriyle dolu günler yaşayacağız
Mayıs ayında izlediğimiz sinema eserleri içinde de HOOK, PURE LUCK, THE LAST BOY SCOUT sevdiklerimiz arasında idiler. Sizde çevrenizde bu filmlere toslarsanız mutlaka seyredin

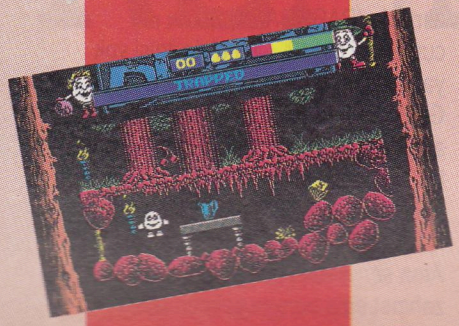
Gelelim tanıtımlara bu ay iki kitap ve bir kasedimiz var. Bu kitaplardan birisi Stephen King'in Best-Seller'larından IT(O). Geçen yıl filmede aktarılan IT oldukça ilginç ve çarpıcı bir konuya sahip. Olaylar Amerika'nın Maine eyaletinin Derry kasabasında yaşayan 7 küçük çocuğun bir cinayetler zincirine tesadüfen karışmalarıyla başlıyor. Aslında normal cinayetler gibi gözüken bu olayların altında uzaydan gelen bir canavarın parmağı var. 7 küçük çocuk kendi yöntemleriyle onu yeniyorlar ama tekrar geri dönmesinden korktukları için birbirlerine bir söz veriyorlar ve yaratık 30 yıl sonra yine ortaya çıkıyor....
Gelelim diğer kitabımıza... Watchers (Nöbet), başka bir gerilim ustası Dean R. Koontz tarafından yazılmış ve yazarın en iyi kitaplarından biri. Bir genetik labratuarda yapılan deneyler sonucu ortaya iki gelişmiş yaratık çıkar biri üstün zekalı, genetik şaheseri bir köpek ve diğeri savaş için yaratılmış ama deneylerde başarısız olunmuş bir yaratık... Bir gün bu iki yaratık labratuardan kaçarlar, aralarında korkunç bir kovalamaca başlar. Derken köpek, yıllardır aradığı aşkı sonunda bulan Travis ve aşkı Nora'yla karşılaşır. Onlarda artık bu kovalamacanın bir parçası olmuşlardır...
Bu ay kaset tanıtımımızda Sepultura'nın son kaseti ARISE var. Aslında kaseti ben tanıtacaktım ama Sepultura'nın konser gazisi (konserde parasını çarptırmış) Ümit klavyeyi elimden kaptı... Sepultura bildiğiniz (yada bilmeniz gerektiği) gibi Brezilya'lı bir gurup. Genelde Amerika ve İngiltere'nin elinde olan baba gurup çıkartma tekelini bozmuştu. Önceki albümlerinden sonra böyle bir kasetin gelişi belli olmuştu. Metal Hammer "Trash öldü!" diye başlık atarken Sepultura Trash'i hayata döndürmeyi başarıyor. Arise kasetinde üstün bateri ve gitar ziyafeti var. Ben bu yazıyı yazarken Laneth'li bazı insanlar (Kerim ve Zarife) bana Sepultura'nın hala Türkiye'ye gelme ihtimali olduğunu söylüyorlar. Biletimi ayırtın, ben konser T-shirt'ümü giyip geliyorum.
..
Evet şimdi sıra mektuplarda:
İzmir'den yazan Erol Bicioğlu adlı okuyucumuz, bize dergi yazarları hakkında bazı sorular sormuş, Murat özellikle Omay'ın ebatlarını merak etmiş. Evet Murat, biz dergi yazarları belki de senin düşündüğün kadar yaşlı ve ciddi insanlar değiliz, yaşlarımız 16-20 arasında değişiyor (Bizler 17'yiz), ciddilik konusuna gelince bizler otorite sayılmayız. Omay ise oldukça geniş ebatlara sahip bir insan. Öyle ki bizim üç kişi oturduğumuz koltuğa sığamıyor, diğer bir hobisi ise direktörün koltuklarını kırmak. Hep güler, kızdığı pek görülmez (Biz gördük(!!?), özellikle eşyaları saklandığı zaman çok kızıyor ve bizi üstümüze oturmakla tehdit ediyor haliyle biz bu riski göze alamıyoruz). Omay'ın anlatılabilecek belirgin özellikleri bunlar.
Bandırma'dan yazan Çetin Şahan Akın ise dergi çıkarmanın zorluklarını soruyor. Tabii biz sadece derginin yazılarını yazmakla yükümlüyüz. Yayın kurulu toplantısında (Biz yayın kurulundayız!!?) Apo abi hepimizi topluyor ve herkese yazacağı oyunu veriyor. Oyunu oynuyor,bitiriyor,yazıyor ve (geç) getiriyoruz (Şahin Robocop III'ü hala yazmadın Apo abi seni gördüğü yerde oyacak), ondan sonrası dizgisi (Saddam'ın disketi bozması), resimleri, sayfa düzeni, (Saddam'ın gene disketi bozması) filmlerin alınması, montajı, kalıbının alınması, kağıdının temini, basılması ve ciltlenmesi Apo abinin omuzlarında, pek masraflı değil canım bir derginin çıkması 52.982.078 (+ Masraflar!!?) liracığa patlıyor (üstü kalsın). Onun için dergi hazırlığı ile ilgili bizim pek yükümüz olmuyor (Bi daa bööle şeyler sorupta moralimizi bozmayın, şurda unutmaya çalışıyoruz di mi ?). Biz yazımızı yazar teslim eder (Bu teslim işlemi genelde geç kalır, Apo abi kafayı yer, milleti haşlar) biz ense yapar ve ayın ikinci Cumartesi'sini bekleriz. (O gün para alırız da (PARRRAAA) Bu cumartesi'nin 13. Cuma'yla ilgisi yok yani Jason, Mason tanımayız biz).
Geldik Tuluğ Ünlütürk'ün mektubuna, arkadaşımız (Bizim arkadaşımız, yani bizim sadece bizim!!?) MAC'in tipini ve anlamını sormuş, Şimdi MAC'i normal kalıplarda anlatamıyoruz, biraz değişik. Ama sen illede tipini görecem diyorsan zahmet edip buraya gelmen lazım. MAC'in anlamını çok az kişi biliyor (Biz Biliyoruz Heheeehe!!?), kendisi bunu bir eğlence haline getirip etrafındakileri meraktan kıvrandırmak için MAC'in anlamını açıklamıyor. Sabredin, azmedin belki bir gün sadistlikten vazgeçip kendiliğinden açıklar.
bu sayılık bu kadar Yaşamamız için çoook mektuba ihtiyacımız var. Belki çok mektup gönderirseniz sayfa sayımız artabilir (Dimi apo abi)
Gelecek ay görüşmek ümidiyle hoşçakalın.
NOT: Mektuplarınıza adınız ve adresinizin yanı sıra hoşlandığınız müzik ve kitap türünüde yazarsanız ödül kazandığınızda, örneğin bir metalciye NSOTB (New Shits On...) kaseti gönderme gibi gereksiz hataları önlemiş oluruz.
ÜMİT ÖNCEL & ORHAN CEVHER

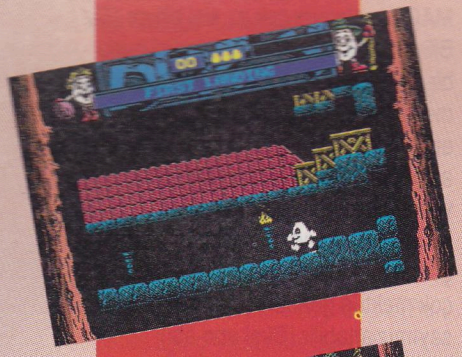
MEKTUPLARINIZ İÇİN

KENAR KÖŞE
Maşuklar Yokuşu no 2/2
80690
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL

DIZZY

THE PRINCE OF THE YOLKFOLK









Ne o Dizzy ismini duyunca birden avallaştınız. Biliyorum Codemasters artık işin suyunu çıkartmaya başladı ama adamların hakkını yememek lazım. Baksanıza siz her ay en az iki oyun çıkaran başka kaç firma sayabilirsiniz.

Ayrıca bana piyasadaki dizzylerin tam sayısını söyleyenin inanın elini öpeceğim. Neyse oyuna hemen geçelim. Bulunduğunuz ekrandan çıkmak için yerdeki çalıları kapının önüne bırakın kibritle bunları yakın ve kapıya sıçrayan ateşi söndürmek için suyu kullanın. Soldaki adam ile konuşun. Ama adamın size verdiği uçan halıyı almanıza hiç gerek yok, nedeni ise bir işinize yaramıyor. Solda bulunan kazmayı alın ve sağa doğru ilerleyin. Aslanın bulunduğu ekrandan bir ekran sağa ilerleyin ve aşağıda bulunan kayayı kazma ile kırın. Artık elinizdeki kazmayı bırakabilirsiniz. Çünkü bundan sonra sizin herhangi bir işinize yaramayacak.

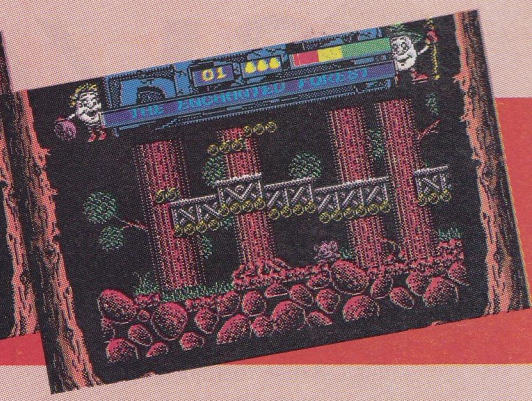
İçeri girip yukarıdaki altın kesesini alın. Sağ taraftaki kayıya binerek karşı tarafa geçin ve buradaki azrail kılıklı herife altın kesesini verin. (Kayığı kullanma parası) Size kayığın çok yavaş olduğunu ve bir motora sahip olsaydı çok iyi olacağını söylüyor. Neyse siz geri dönün ve aslanın oradan kafesi alın ve sağ taraftaki buluttan platform kutusunu alın. Tekrar karşı tarafa geçin. Farenin yanına kafesi bırakınız. Ne yazık ki fare kafese girmiyor. Yukarı çıkarken atlayamadığınız bir yerde takılacaksınız. Burada sarı platformu kullanınca otomatikman bir yol ortaya çıkıyor. Tekrar yukarı çıkın ve sağ tarafa atlayın. Bulutun üzerinde durmanız gerekiyor. Tekrar buradan sağa atlayın ve aşağıdaki altın arpı alın. Şimdi deminki yere çıkınız. Ama bu sefer bir yukarıdan sola atlayın. Buradaki buluttan da sola atlayın. Bulutun üzerinde bulunan melek ile konuşunca size arpının kayıp olduğunu söylüyor. Neyseki bizde bir tane var. Arpı verince melek bize kutsal olduğunu iddia ettiği bir peynir veriyor. Bu peyniri farenin bulunduğu ekrandaki kafese bıraktığınızdafare kafese giriyor.

Artık bir yukarıda ki şişeyi alın, kafes ile beraber kazmayı aldığınız ekrandaki canavarın yanına gidin. Sırası ile ilk önce şişeyi biraz sağınada kafesi bırakın. Böylece canavarın fareden korktuğunu öğrenmiş oluyoruz. Artık elinizdeki şişeyi de bırakabilirsiniz.

Şimdi sol tarafta ve yukarıda bir motor göreceksiniz. Bu motoru kayığın sahibi olana verince adamın isteği gerçekleşmiş oluyor. Bunun karşılığı olarak adam bize tırpanını veriyor. Bu



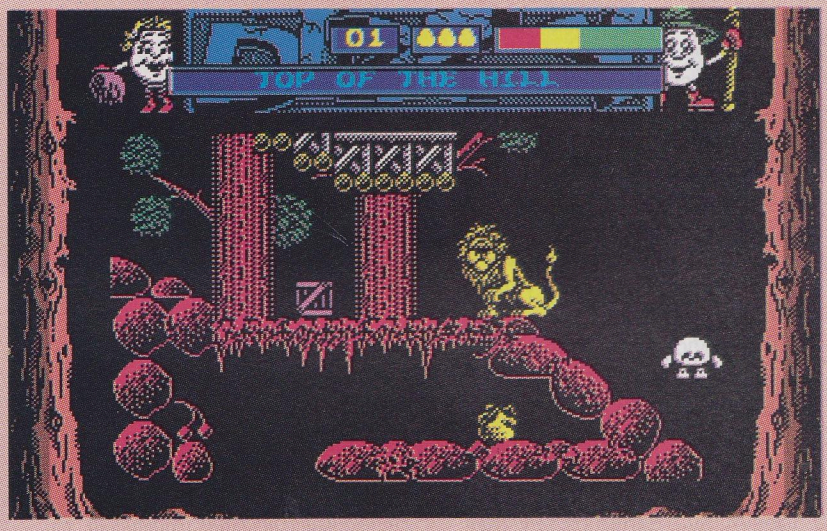


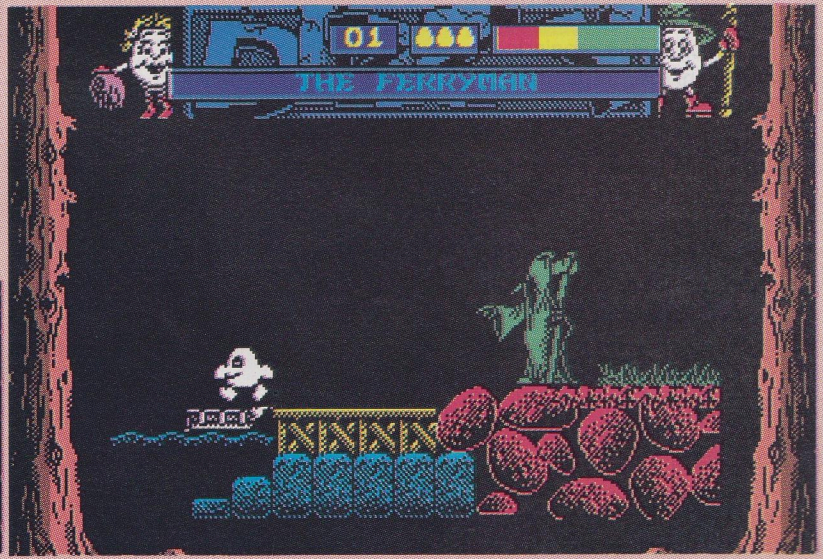


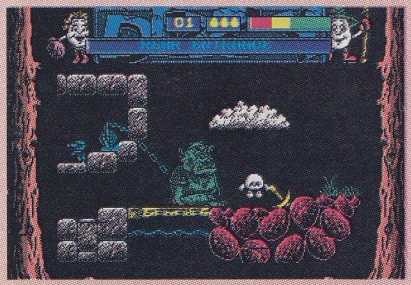
tırpanı arpı aldığımız yerdeki dikenleri kesmek için kullanınız. Şimdi yolumuz açıldı buradan en yukarıya kadar çıkın. Yol üzerindeki borazanı ve en yukarıdaki cımbızı alın. Şimdi ise aslanın bulunduğu ekrana geri dönün. Aslan ile konuşunca ayağına bir diken parçasının battığını ve çok acı verdiğini söylüyor. Elimizdeki cımbız ile aslanın ayağındaki dikeni çıkartıyor. Bu dikeni kalenin içinde bulunan Evıl Dızzy'i öldürmek için kullanacağız. Bunu ise onun dikenin üzerine basmasını sağlayacağız. Bunu yaptığımızda İngiliz anahtarını alabiliyoruz. Bu İngiliz anahtarını en solda bulunan kalenin kapısını tamir için kullanın.

Buradan girdiğimizde ağlayan bir prenses göreceğiz. Prensesi güldürmek için bize halı veren adama borazanı vererek ondan bir fıkra kitabı alın. Fıkra kitabını Prensese verince morali düzelecektir. Size verdiği bayrağı yukarıdaki bayrak direğinde kullanınca kale tekrar eski sahibine kavuşuyor. İlk önce kaleye kralın habercisi ve sonrada kral geliyor. Kral ile biraz konuşunca yaptıklarınızdan dolayı sizi kutluyor ve prens ilan ediyor. Sağ taraftaki anahtarı alın ve öbür kaledeki sevgilinizin yanına gidin. Eğer 20 adet kirazı topladıysanız sevgilinizi öpünce oyunun güzel bir son ekranı ile karşılaşıyorsunuz. Oyunumuz burada bitiyor ama oyunun Amiga Versionundanda bahsedelim. Ekranlar biraz daha değişik, kullanılan nesnelerin şekilleri ise değişik ama aynı görevi görüyorlar. Mesela ilk ekranda bulunan çalı çırpı yerine kuru yaprak var. Ayrıca Amiga'dakinde oyunun başında bir demo bulunmaktadır. Bu demo oyunun oynama şekli ile ilgili biraz bilgi verecektir. Ayrıca Amiga'daki ekran düzeni ve karakterler mükemmel olmuş. Prınce of Yolkfolk, her iki alet kullanıcıları için ideal bir oyun.

ŞIVAN OKÇUOĞLU & GÖKHAN TARCAN







SYSTEM 4

Bir ay kadar önce Can bana gelip Ball Games'i oynamamı tavsiye etmişti. Birkaç resmini görünce "Ya bu oyun sıkar abi" gibi bir yanılgıya kapılmış, sonra oynayınca bunun tamamen yanlış olduğunu görmüştüm. Bu olaydan sonra uzun bir süre bu oyunu oynamıştım. Bu yüzden SYSTEM 4'ü de ilk gördüğümde bayağı umutlandım. Biraz hayal kırıklığına uğradımsa da oyunu oldukça eğlenceli buldum.

Oyunda yapmanız gereken karelerden oluşan çeşitli platformlardaki tüm karelerin üstünde zıplayarak bunları beyaza döndürmek. Tüm kareler beyaza dönünce bir sonraki platforma geçersiniz.

Yönettiğiniz şey bir yay üstünde zıplayan şirin bir robot. Robotunuz görevi tamamlamaya çalışırken onu engellemeye çalışan bazı yaratıklar var. Bunlardan kırmızı olanlara çarpınca sadece enerjiniz gider. Mavi olan ise beyaz kareleri tekrar siyah yapar. Bu yüzden bu yaratığı çarpmak zorundasınız.

Oyun sırasında çıkan çeşitli objeler size birçok yönden yardımcı olur. Bunlardan "L" harfi size bir extra hayat verir. Bunu kesinlikle kaçırmayın. Pasta dilimi ve meyva tabağı (ağzınızı şapırdatmayın kardeşim, ayıp denen bir şey var) extra enerji verir. Yanlız bu ikisi sadece robotunuzun renginde ise alınabilir. Yani mavi robot mavi,yeşil robot yeşil olanları alabilir.Ara sıra garip bir obje çıkar. (Size ne olduğunu anlatmak çok uzun olur, görünce hemen anlarsınız) Bu size bir bölüm geçireceği için kaçırmayın. (istersiniz kaçırın, sorumlu sizsiniz). Ufak bir sorun var bu da bu objenin çok kısa süre görünmesi.Bunlardan başka para kutusu, demir para ve buna benzer objeler size puan verir.Bir bölümü bitirince arta kalan süreniz puan hanenize yazılır.

Unutmamanız gereken bir şey zamanınızla berabere enerjinizin de sürekli azaldığıdır. Bölümü geçince de enerjiniz tekrar ilk durumuna dönmez, olduğu sayıda kalır. İşte bu enerji veren objeleri toplamayı zorunlu kılıyor.

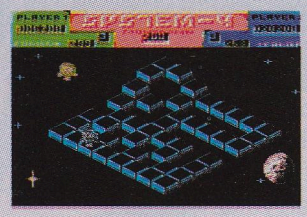
Eğer bir yaratıkla çarpışacaksanız ve kaçışınız yoksa o yaratığın üzerinden atlama şansınız vardır. Bunun için yaratık önünüzdeyken onun bulunduğu yöne çekip ateşe basın. Böylece robotunuzu iki kare atlatırsınız ve zamanlamanız iyiyse yaratığın arkasına inersiniz. Bu hareketi hızlı ilerlemek için de kullanabilirsiniz fakat her kullanışınız size on enerji birimine patlar. Bu yüzden harekete başlamadan önce bunun size sağlayacağı yarar ve zararı iyi hesaplayın.

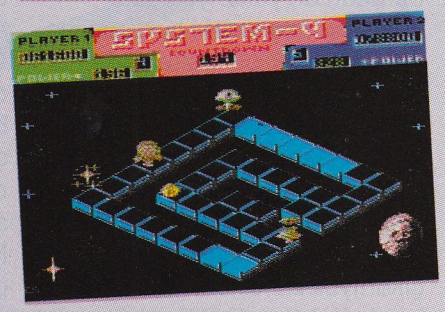
Oyun birbirinden zor otuz iki bölümden oluşuyor. Oyunun trainer modu var ama buna kullanırsanız zamanınız da sonsuz olur. Bölüm geçince de oyun size zamanı bonus yazmaya başlar. Bundan sonra oyun sonsuza kadar bonus yazar. (Yani takılır) Ben bu yüzden otuz iki bölümü geçene kadar ecel terleri döktüm. (Yalan, bölüm sayısını disketten öğrendim)

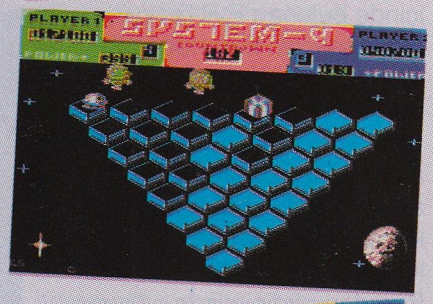
Oyunda her enerji birimine ihtiyacınız olduğunu unutmayın. Oyun bir veya iki kişi ile oynanabiliyor. Ayrıca bir de iki oyuncunun birbirine karşı oynadıkları bir "dual" modu var. Bu modda bütün zaman bonusunu bölümü ilk bitiren alıyor.

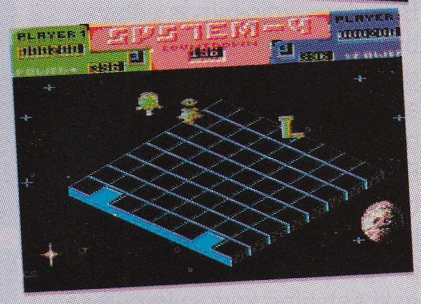
SYSTEM 4 birçok yönden Ball Games'i andırıyor. Onun kadar güzel olmasa bile hayli eğlenceli bir oyun. Özellikle iki kişiyle oynanınca çok zevkli oluyor.Oyunun bazı yerlerinde bayağı düşünmek gerekiyor yani Erdem gibiler bu oyundan uzak dursunlar. İyi eğlenceler.

EVRİM ÖNAL

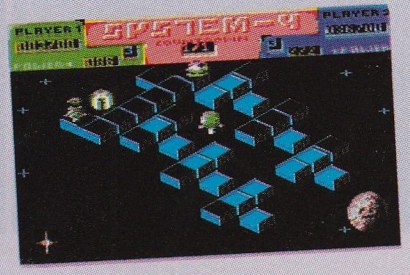












- Türkiye'de en büyük
- Türkiye'de en zengin program arşivi...
- Türkiye'de program üreten ilk ve tek
- Türkiye'de her bölgede şubesi olan
- Üyelerine en çok donanım desteği veren
- Üyelerine eğitim ve hizmet verebilen
- Üyelerine en son haberleri ileten
- Türkiye'de teknik servisi olan
- Üyelerine çok ucuz ürünler sunan
- Avrupa'da temsilcilikleri olan
- Türkiye'de uluslararası tek
- En az üyelik aidatı alan

Club?

YENİ DÖNEM ÜYE KAYITLARI BAŞLADI

YAZILIMLAR

HANÇER
Türkiye'de yapılan ilk Türkçe oyun, Türk programcılığında tarihe geçerek, çıktığı ilk hafta satış rekorlarını altüst etti. DIGITAL DREAMS ART yaptı.
Fiyatı: 78.400 TL üyelere 65.000 TL

TÜRKİYE COĞRAFYASI
Türkiye'de yapılan türünde ilk örnek olacak bir ansiklopedik program, eğitime yardımcı,yüzlerce harita. İzmir APUC'tan 1 Haziran'da çıkıyor.

TÜRKİYE TARİHİ
Eğitim amaçlı ansiklopedik program. Yüzlerce dıgıtızer grafik ve haritaile Türkiye Milli Tarihi ve Türkiye İnkılap Tarihi derslerinde yardımcı olacak. Malatya APUC'dan Yakında çıkıyor.

İLKOKUL 4 - 5 FEN ve MATEMATİK
Eğitime destek amaçlı, binlerce grafik ve animasyondan oluşan, eğitime değişik bir boyut getirecek büyük bir proje. Üyelere vadeli satışı mümkün olacak. Abone sistemi ile her ay üniteler gönderilecek ve özel testlerle seviye tespiti yapılacak. Gelecek eğitim dönemine PC ve AMIGA için hazırlanıyor.

DATA SERİSİ

APUC 100 CLIP ART 1
100 adet masaüstü yayıncılık yardımcı Clipleri
Fiyatı: 27.000.- TL Üyelere 20.000.- TL

NEWS 91
En son profesyonel programlar, Workbench, AmigaBasic, PPage, PDraw, Deluxe Paint 4.0, Nevio gibi tam 17 programın Türkçe tam açıklamaları
Fiyatı: 27.000.- TL Üyelere 20.000.- TL

GOLD PAINT ART 1
5 diskette grafikler, brushlar, animasyonlar ve anim brushlar. Toplam 131 adet data
Fiyatı 67.000.- TL Üyelere 50.000.- TL

DONANIM

Tüm APUC şubelerinde 512 Kb ve 2 Mb Ram kartlar, 3.5 ve 5.25 Disk Drıverlar, Mouse, Booter, Sound Sampler ve Midi arabirimleri, Virüs dedektürler. GVP, ALFA DATA, ICD, SEİTECH ürünleri uygun fiyatlar ile Üyelere özel indirimli fiyatlar.

TÜKETİM MALZEMESİ

Disket, Disket Kutusu, Mouse Pad, Klavye ve Monitör Toz Örtüleri, Joystickler, Temizlik Malzemeleri, İşletim Sistemi kitabı, Programcının el kitabı, Amiga Dünyası dergisi, 64'ler dergisi ve daha ne ararsanız. Üyelere özel fiyatlar.

MAYIS'DAN İTİBAREN APUC ŞUBELERİNDEN HEDİYE KUPONUNUZU İSTEYİNİZ. BİRÇOK HEDİYE SİZİ BEKLİYOR, AÇIKLAMA GELECEK AY...

1992 - 93 DÖNEMİ HEDEFLERİMİZ

- TOPLAM 12 ŞUBE İLE AKTİF HİZMET
- YAZ DÖNEMİ PROGRAM KURSLARI
- AYLIK BİLGİ BROŞÜRÜ NEWS İLE EN SON HABER VE BİLGİLER
- TÜM ŞUBELERDE KURULAN GENİŞ MODEM AĞI
- YENİ OYUNLAR VE PROGRAM YAZILIMLARI
- YENİ VE SÜPER ÖDÜLLÜ YARIŞMALAR
- GÖRSEL EĞİTİM SERİSİ PROGRAM TANITIM VİDEO KASETLERİ
- TOPLAM 200 ÜYEYE 2 MB RAM, DRIVERLAR, RECEVIER, MOUSE, DİSKET KUTU, DİSKET vs. GİBİ ÇEŞİTLİ HEDİYELER
- HER ÜYEYE YENİ DÖNEMDE ROZET, USER CARD, STICKERLER
- HER İLDE BİR APUC TEMSİLCİLİĞİ
- POSTA İLE 1 GÜNDE PROGRAM SERVİSİ
- ÜYELERE KİRALIK GENLOCK, DIGITIZER, SCANNER, SAMPLER GİBİ YAN DONANIMLAR
- DAHA AKTİF BİR CLUB
- ULUSLARARASI BİR CLUB

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

ANKARA, BOLU, ZONGULDAK, SİNOP, KASTAMONU, ÇANKIRI ÇORUM, K.KALE, KONYA, ESKİŞEHİR, NEVŞEHİR, KIRŞEHİR, YOZGAT, AKSARAY İLLERİ

İZMİR, MANİSA, UŞAK, AFYON, AYDIN, MUĞLA, DENİZLİ, ANTALYA, ISPARTA, BURDUR İLLERİ

MALATYA, SİVAS, ERZİNCAN, TUNCELİ, ADIYAMAN, K.MARAŞ, ELAZIĞ, KAYSERİ İLLERİNDEN ÜYE OLMAK İSTEYENLER

TRABZON, SAMSUN, ORDU, GİRESUN, RİZE, ARTVİN, AMASYA, TOKAT, GÜMÜŞHANE, BAYBURT, ERZURUM, KARS ve AĞRI İLLERİNDEN ÜYE OLMAK İSTEYENLER

DİYARBAKIR, Ş.URFA, MARDİN, SİİRT, BİTLİS, VAN, HAKKARİ, MUŞ, SIRNAK, BATMAN, BİNGÖL İLLERİNDEN ÜYE OLMAK İSTEYENLER

İSTANBUL ANADOLU YAKASI ve KOCAELİ, SAKARYA İllerinden ÜYE OLMAK İSTEYENLER

Diğer illerden ve İstanbulun semtlerinden üye olmak isteyenler

APUC ANKARA
HİTİT
Tunalı Hilmi Cad.
Necatibey Pasajı 57/45
Küçükesat/ANKARA
Tel: 9.4.417 14 08

APUC İZMİR
ATLAN
150. sokak No: 31/c
Hatay/İZMİR
Tel: 9.51.44 07 88

APUC MALATYA
ÖZGE
Turgut Temelli Cad.
Güven İşhanı k:1 No:20
MALATYA
Tel: 9.821.37 809

APUC TRABZON
WINDOW
Meydan Hamam Sk.
Doruk Han No: 11 Zemin
Kat D: 4 TRABZON
Tel: 9.03.12 20 66

APUC DİYARBAKIR
DİYARKOM
Ekinciler Cad. Ofis
DİYARBAKIR
Tel: 9.831.219 72

APUC Servis
APUC KADIKÖY
PROBE
Söğütlüçeşme Cad.
Pavlonya Sk. Altınoğlu
İş Hanı No: 1/301
Kadıköy/İSTANBUL
Tel:9.1.338 57 85

GELECEK AY
YENİ ŞUBELER ve TEMSİLCİLİKLER

YAKINDA DÜNYACA ÜNLÜ HARDWARE MARKALARINI TÜM APUC ŞUBELERİNDE BULACAKSINIZ

ÜYELİK İÇİN SON BAŞVURU TARİHİ

SİZE EN YAKIN ŞUBEYİ ARAYINIZ

GOLDBOX
BİLGİSAYAR HİZMETLERİ
Millet Cad. Karagül İş Merkezi No:84 K:5 Oda:248 34270
Fındıkzade / İSTANBUL
☎ 534 87 77 - 534 87 20

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB, INTERNATIONAL AMIGA PROFESSIONAL ASSOCIATION e.V. ÜYESİDİR

INTERNATIONAL AMIGA PROFESSIONAL ASSOCIATION e.V. Türkiye

META

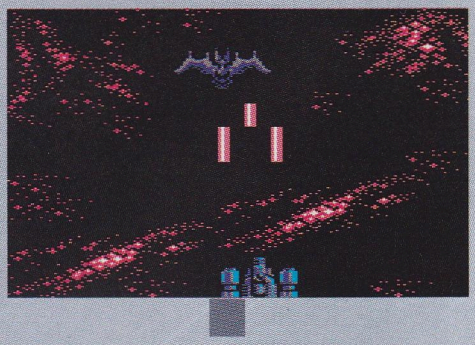
Commodore64

Bu uzaylıların dünyamızdan ne istediklerini hala anlamış değilim. Anlamadığımım bir başka şeyede bu yazıyı niye yazdığı mı? Oyunumuz çok eskiden çıkan Phoenix adlı bir Shoot'em Up'ın ikinci versionu. İkinci version böyleyese birinci versionu görmek istemem.

Oyunda Phonix adlı kuşlar dünyamızı ele geçirmek için bir teşebbüste bulunuyorlar. Tehlikeyi sezen dünya konfederasyonu bize ellerindeki en gelişmiş uzay gemisini veriyorlar ve bu tehkikeyi önlememizi istiyorlar. Ancak bir süre sonra oyunda ilerledikçe bu uzay gemisinin silahları bize yetmiyor ve silahlarımızı daha da geliştiriyoruz. Düşmanlarımız bize gayet ilginç bir şekilde saldırıyorlar. Mesela üzerimize balıklama dalan uzay gemilerinden tutun, bize kafamıza yumurtalarını fırlatan kuşlara kadar bir çok düşmanımız var. Bu düşmanlar ise zamanla dahada güçlenip bize zorluk çıkarıyorlar. Bunlaı alt etmek için bölüm sonu canavarını öldürdükten sonra bize bıraktığı extraları almamız lazım. Bu extarlar bazen bir silah, bazenda fazladan bir hak olabilir. Ayrıca silahlarımız attıkça emimiz büyüyor ve güçlaniyor. Bu geminin hareketi çok harika yapılmış. Ayrıca düşmanlarımızın ateşlerinden kurtulmak için bir güç kalkanımız var. Bu güç kalkanımızı Joyisti'ği geri çektiğimizde aktif hale getirebiliriz. Güç kalkanımızın enerjisi bittiğinde yavaş bir şekilde tekrar dolmaya başlıyor. Eğer güç kalkanını kullandığımız sırada tekrar normal hale dönmk istiyorsanız Joyisti'ği ileri itmeniz yeterlidir. Oyunda nekadar ilerlerseniz ilerleyin sonuca ulaşamadan aynı yerde dönüp duruyorsunuz. Değişen tek şey düşmanlırınızıngücü ve silahlarınızın çeşitleri.

Bence bu oyuna fazla takılmayın ama illa ben bu tür oyunlardan çok hoşlanan bir oyun sapığıyım diyorsanız arşivinize bir bakın eminim bu türlü oyunardan yüzlercesini bulabilirsiniz.

ŞİVAN OKÇUOĞLU



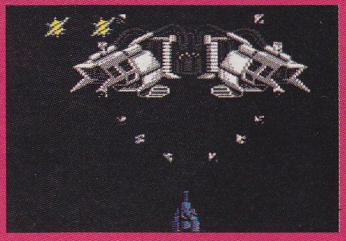


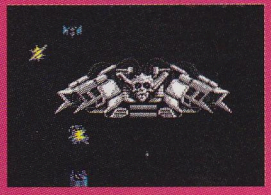














Nihayet Haziran geldi.. Hemen hemen hepiniz okulların kapanmasını iple çekmişsinizdir sanırım. Tabii bir kısmınız bu sıralar kurtarma yazılılarıile cebelleşiyorsunuz.Daha büyükleriniz ise ÖYS sınavı için çoktan paniğe kapıldılar. Evet yaz tatilinin müjdesi olan bu ay binbir huzursuzlukla karşımızda. Bu ay yine köşemizde mektuplarımız var. Sizler her nedense mektuplarınız ezeltığınızdan neler ile uğraştığınızıburadan tahmin edemiyorum. Bu ay dedikoduda yok.. Her neyse hemen mektuplar:

İlk mektubumuz İstanbul Gültepe'den ÖZGÜR KARASU'dan:

1) Kasette Creatures'un orjinalini veya sorunsuzca çalışanını nereden bulabilirim ?

> Creatures isimli oyunun diskette veya kasette orjinalini Beşiktaş Bilgisayar'dan temin edebilirsin.

2) Midnight Resistance'da bölüm geçmek yada oyunu sonsuz hak yapmak için bir tiyo var mı ?

>Ben bir tiyo biliyorum.Ama zannedersem bu ufak yazı Amiga için geçerli ama Amiga'da ben bunu beceremedim sen bir de 64'de dene.Oyunun skor ekranında klavyeden It's Easy When You Know How cümlesini girmen lazım...

3) The Hobbit'te amaç nedir ? Bu oyunu açıkladınız mı ?

>Bildiğin gibi bu oyun bir Adventure ve bu oyunu başımıza saran MAC.Tabii bu arada oyunun açıklanmadığınıdabelirtmeliyim.Siz Hobbit hayranları (çünkü sayınız bir hayli fazla) bence Mac'i biraz sıkıştırındaoyunun açıklamasını yapmaya mecbur kalsın.

4) Kasette Turrican II çıktı mı ?

> Evet Turrican 2 diskette geldikten bir süre sonra kasette ara yüklemeli olarak çıktı.Artık çoğu güzel ve hit oyunların ara yüklemeli kasetleri mutlaka çıkıyor.Kaset kullanıcılarınındisket oyunlarına hayran kalmaları yersiz artık.

5) Bana kasette ara yüklemeli bir kaç tane platform oyunu tavsiye edebilirmisin ?

>Son çıkanlardan Rolling Ronny ve Rodland bence kaçırılmayacak iki platform oyunu.

6) Heroes of The Lance'de çıkan şifre nedir ?

>Bu güzel FRP oyununda çıkan şifreler takdir edersinki her seferinde değişiyor.Bu yüzden yardımcı olmam imkansız.

7) Sence 64'deki en iyi Shoot-em Up'lar hangileri ?

> 64'de en iyi shoot-em up IO ve Katakis'dir.Bunlardan başka Phobia, Zynaps ve Saint Dragon isimli oyunlar varki bunlarda en çok sevdiğim shoot-em up'lar.Bir de unutmadan Silk Worm 1.

8) Creatures 2'nin çıkacağı doğru mu ?

> Evet doğru.Hatta bende oyunun demosu bile var.

Sırada yepyeni bir okuyucumuz İstanbul Küçükyalı'dan NACİ ALTAN var.

1) Commodore 64'ü alalı bir ay oluyor. Derginizin şimdilik iki sayısını alabildim. Almaya da devam edeceğim. Basic ile ilgili her şeyi bilmek istiyorum. Derginizdeki bilgilerin yanında bana tavsiye edebileceğin en iyi klavuz kitap hangisidir ?

>Commodore 64 Türkiye'ye ilk geldiğinde ve hızla yaygınlaşmaya başladığında bir çok kitap Teleteknik tarafında getirildi. Tabii ki bu kitapların hepsi ingilizce.Lafım yalnızca sana değil. Sen Basic ile ilgilendiğinden piyasada bulunan türkçe Peek & Poke ve Programcının El Kitabını alarak Basıc ve Commodore 64 hakkında çok derin bilgilerle karşılaşabilirsin. Ama kaymak bulmakta güçlük çeken bir çok 64 kullanıcısı beş, altı yıl önce getirilen, özellikle grafik, müzik, makine dili ve 1541 hakkında çok güzel bilgiler veren bu kitapları arayıp bulmaları lazım.

2) Bilgisayarın grafik ve efekt kabiliyetini en iyi yansıtan oyunlar hangileri ? (teyp kullanıcısıyım) (Last Ninja hariç)

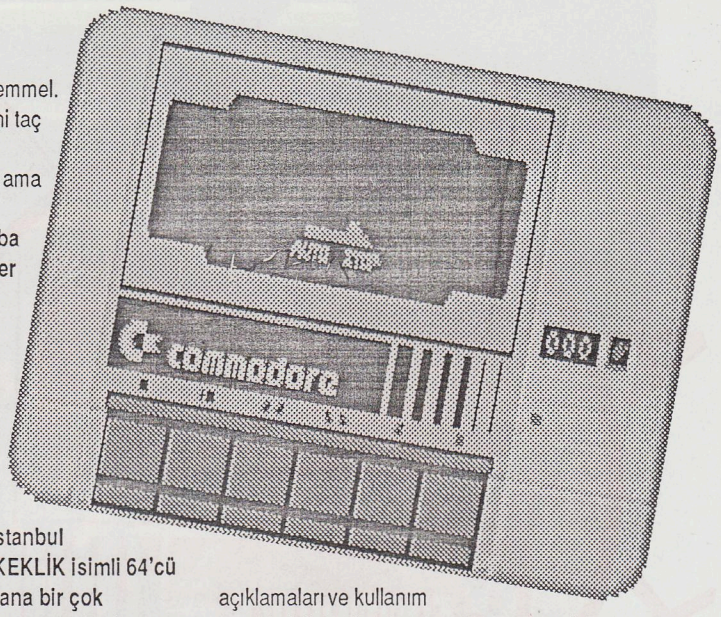
>Bu konu tartışılır Ama işte benim görüşlerim.Mükemmel bir hız ve scrool IO, programcılık harikası Turrican.Ve her zaman bana bir Arcade makinasında oyun oynuyormuşum hissi veren Super Scramble Similator.

3) Disk Driver mutlaka gerekli bir alet mi ? Oyun disketi fiyatları ne kadar ?

> Kaset bildiğin gibi problemli bir yan birim. Yani kafa ayarı ve uzun yükleyişleri gerçekten iki büyük problem.Bunun yanında en önemlisi bazı file'lara (program parçaları) hemen ulaşamaması en büyük dert.Disk Driver'da böyle bir sorun yok. Kaldıkı iyi bir programcı olman için driver alman şart.Eğer yalnızca oyunlar ile ilgileniyorsan bile bir çok oyuna anında sorunsuzca sahip olman mümkün. Fiyatlar ise kasete çekim fiyatları ile aynı. Yalnızca ekstradan bir disket parası ödeyeceksin o da ortalama 4000 veya 5000 lira bir şey.Bir disketin bazen birden fazla oyun alabildiğinide unutma.

4) Teybimde sürekli kafa ayar yapmak zorunda kalıyorum. Bu olayı sık sık tekrarlarsan teybime zarar vermiş olurmuyum ?

> Hayır kafa ayarının sık sık tekrarlanması teybe bir zarar vermez. Yeterki yumuşak davran ve vidayı ne büyük ne de küçük tornavidalar ile zorlama. Bu arada mutlaka bir kafa ayar Led'i taktır.



5) İyi grafikli hızlı futbol oyunları söylermisin ?
> 64'de kral Emly Hughes Soccer ve Microprose Soccer'dır.
6) Son olarak Multi Ice 6 ile tam olarak neler yapabilirim ?
> Kaset kullanıcısı olarak sen bu kartuş ile oyun kopyalayabilir, oyunları trainer (sonsuz hak) yapabilir, programları inceleyerek sprite'lar ile oynayabilir ve resimleri çalabilirsin.
Sırada İstanbul Bakırköyden TURHAN TUNCEL (Megament) var.Turhan gitgide bir Running Wild hayranı olmaya başladı anlaşılan.Bu arada hemen şarkı sözleri ve kasetler için sana teşekkür ederim.
1) Running Wild bir Alman Grubu mu ? Diğer Albümlerinin isimleri nelerdir ?
>Evet Running Wild bir Alman grubu. Bu arada mektubunda bu grubun diğer albümlerini bulmakta zorlandığını söylemişsin. Albümlerden yalnızca Death or Glory piyasa kaseti olarak var seninde bildiğin gibi.Diğer albümleri çekim olarak almalısın. Ortaköy veya Metal Shop'lardan bunları çektirmen mümkün.Running Wild'ın bir çok albümü var.İlk fırsatta çektirmen gerekenler Under Jolly Rogrı, Port Royal ve Blazon Stone..
2) Knights of the Sky ve Red Baron kaç disket ?
> Tabii bunların hemen Amiga oyunu oladuklarını belirtiyorum.Knights Of The Sky iki, Red Baron üç disket.
3) Senin gözünde en iyi futbol oyunu hangisi ?
> Tabiik herkes gibi benim favori iki futbol oyunum Amiga'da Kick Off,64'de Emly Hughes Soccer.
Şimdide REMZİ TEKİNCİ ismli okuyucumuzun sorularına cevap veriyorum.Bu arada Remzi daha önce yazdığın mektup elime geçmedi. Hemen belirteyim.
1) Mart 92 sayısında yayınlanan Volfied isimli oyun hangi bilgisayar için ?
> Biz bu oyunun ayrı ayrı iki kez iki bilgisayar içinde açıkladık.Sanırsam senin dediğin (Ümit'in yazdığı) Amiga için. Ama oyun 64'de var ve gerçekten çok zevkli.
2) Kasetten diskete ara yüklemeli oyunları kopyalamak mümkün mü ? Bunu hangi kartuş ile başarabilirim ?
>Yalnız Nova Load ile yüklenen bazı oyunları Multi Ice 3 ile diskete atman mümkün ama sırf bu sebebten dolayı kartuş alman anlamsız zira kasette olan her oyun diskette var.
3) Micro Soccer 2 nasıl bir oyun ? (Futbol oyunu olduğunu biliyorum)
> Microprose Soccer'ın bu ikinci versiyonunda hız mükemmel. Oyun salon futbolu yani taç yok, duvar pası var. Birincisinden daha zor ama zevkli.
4) 64'de en güzel araba yarışı hangisi ? (Driver kullanıcısıyım)
> Evet işte benim en sevdiğim araba yarışı oyunları. Test Drive, Stunt Car Racer, Continental Circus,Pit Stop 2,Lotus, Power Drift.
Evet sıra geldi yine İstanbul Üsküdar'dan KAAN KEKLİK isimli 64'cü arkadaşımıza.Kaan bana bir çok Adventure sorusu sormuş.Mektubun için teşekkür ederim Kaan ama unutmaki ben iyi bir Adventure oynayıcısı sayılmam ve sen bu soruları Mac'e sormalısın. Uzunca bir bekleyişten sonra mutlaka cevaplandırır. Bu yüzden geri kalan tek sorununu aşağıda hallettim.
1) Bende similasyon olarak F18 Interceptor var. O da çok basit gelmeye başladı. Yeni bir similasyon önerirmisin lütfen ?
> Sen hala Fighter Bomber'ı almadın mı yoksa. Büyük kayıp. Bir de F16 Combat Pilot'ı denemeni isterim. Son olarak sana bir teklifim var.Eğer F18'i bitirdiysen veya oldukça başarılı isen oyunu çok kısa olmamak şartıyla yaz.Bütün tuşları ve görevleri belirt ve bana gönder. Bir şeyler düşünürüz.
Şimdi de Bursa Gemlik'ten LEVENT BEYAZTAŞ soruyor:
1) Kasette yeni çıkan similasyonlar hangileri ?
> Şu sıralar yeni similasyon fazla çıkmadı. Ama kaset için bulabilirsen Battle Command ve Snow Strike'ı denemeni isterim.
2) Yine kasette yeni çıkan ara yüklemeli oyunlardan tavsiye ettiğin bir kaç isim ?
> Rodland,Rolling Ronny, Thunder Jaws, Blues Brothers
3) Last Ninja 2 64'de var mı ?
> Evet Last Ninja 2 64'de var.
Yine mektuplarının yayınlanmadığından yakınan iki kardeş okuyucum OĞUZ & FEVZİ ALTUNCU kardeşler soruyor:
1) Ses Digitisizer hakkında bilgi verirmisin ?
> Ses Digitisizer dışarıdan sesleri alarak örnekleme yapan ve daha sonra bu sesleri kaset yada diskete kayır eden bir hardware devresi.Tabii bu devrenin birde derleyici programı var.Ses Digitisizer hakkında geniş açıklamaları ve kullanım örneklerini dergimizin 12 ve 13.sayılarında bulabilirsin.
2) Bu aiet insan sesini ne kadar hassasiyetle taklit edebiliyor ve fiyatı ne kadar ?
> Kısa sample'larda bile hafif parazit var yani tam yerini bulmamış bir radyo dalgasından alınan seslere benzetebilirsin. Fiyat konusunda tam olarak bir rakam söylemesemde 75 ile 80 bin lira arasında.
3) 320 KB'a yazılmış programlar var mı ? Yoksa bu ek hafıza ne işe yarıyor ?
>Hayır özel bir program yok ama özellikle 64'de kelime işlem veya masa üstü yayıncılıkla uğraşmak istiyorsan bu kart işini oldukça kolaylatır.
Sırada İstanbul Maltepe'den ŞEVKİ EKŞİOĞLU var.
1) Program kırmak ne demek açıklarmısın ?
> Bir programı kırmak için ilk önce kırılacak bir program olması gerekir.Yani orjinal kopyalanamayan bir program.Bu program ilk önce incelenerek ne tür bir koruma yapıldığı bulunur ve buna göre önlemler alınarak kopyalanabilir şekle sokulur.Tabii bu aşamada her bölümün kusursuzca çalışıp çalışmadığına da bakılmalıdır.Daha sonra oyuna Trainer seçenekleri eklenir.Bu şekilde orjinal oyundan geriye Trainer olmuş bir Crack Versiyon kalır.
2) Amica Paint gözel mi ? Ben aldım pek bir şey yapamıyorum. Dergiye gelince açıklarmısın ?
> Amica Paint gerçekten kullanışlı bir programa benziyor.Daha henüz tam içli dışlı olamadım. Programı iyi bir incelediğimde dergiye de yazacağım. Bunun için dergiye gelmene lüzum yok.
3) Bendeniz her ay başka dergi alıp başka yerlere mektup yazan bir değilim. Abone olmak istiyorum fakat biz devamlı şimdiki evimizde kalmıyoruz. Bu yüzden bana gelecek dergiler

HEDİYELİ
8 Ay GARANTİLİ TST Siyah Joystick
512 K RAM alan herkese
BEDAVA
270.000 TL
TST TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET
Sümer Mah. 28 Sokak No:14
34770 Zeytinburnu-İSTANBUL Tel: (1) 558 12 54

kaybolacak veya yok olacak. Abone olsam (1 Yıllık) bana gelecek dergileri benim adıma saklarmısın ? (Gelince alırım)

>Konuyu bu şekilde halletmek istiyorsan dergiye telefon et ve bu durumunu anlat. Dergide abone işi ile ilgilenenler bu isteğini mutlaka yerine getireceklerdir.

4) Oyun yapabilmek için demo, müzik, çizim ve boyama gibi programları toplu halde birleştirip kullanarak aynı zamanda klavyeden herhangi bir programlama girmeden bir şeyler yapmak yeter mi ? Böyle programlar var mı ? Fiyatları ne kadar ?

>Yukarıda bahsettiğin türden yani hiç programcılık bilmeden oyun yaptırabilen editör programlar mevcut.Bunları nereden temin edebilirsin bilemem.Fiyatları konusunda da bir fikrim yok. Ama bir zamanlar UFO bilgisayar bu konu hakkında geniş reklamlar veriyordu.Bulabilirsen oradan temin etmen mümkün.

5) En iyi kartuş hangisidir ? Fiyatı ne kadardır ?

> Multi Ice 6 şu an piyasadaki en iyi yerli kartuş.Fiyatı 200 ile 250 bin lira arası.

6) Ben 64 sahibiyim ve bunu satmadan yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. IBM türü bir PC almak istiyorum ve herkesin aldığı (286 mıdır nedir ?) PC'lerden daha iyi bir şey almak istiyorum.Bu konuda biraz bilgi ?

>Geçen ay PC Market yazımızı okuduysan oldukça aydınlanmışsındır Yani şu an bütçeni çok az zorlayarak VGA grafik kartlı (renkli ekran) 386 micro işlemcili ve en az 60 MB Harddiskli bir PC senin her işini görür.

7) Dergide PC başlığı altında yazılan oyunlar IBM PC mi yoksa Commodore PC mi ?

>Galiba sen bütün PC makinalarının birbirine uyumlu olduğunu bilmiyorsun. Yani PC PC'dir. Yeter ki yukarıda bahsettiğim özellikleri taşısın en azından.



8) İyi bir İcon Adventure ve iyi bir FRP öner lütfen ?

>Icon Adventure olarak De JaVu Frp olarak Pools Of Radience.

Adana'dan EREN ERALDEMİR soruyor:

1) Oyun nasıl kopyalanır ? (Birazz geniş olarak açıklayabilirmisin ?

> Bir oyunu kopyalamak için ya bir kopya programına ya da bir kartuşa ihtiyaç vardır. Genelde kartuşlar programlardan pahalı olurlar ama özellikle kaset kullanıcıları için daha çok işe yararlar. Günümüzde kasete kayıt çok gelişmiş korumalı turbo programları ile kayıt edildiğinden bir takım Poke'lar ile programın Auto Run etmesini engellemek ve daha sonra hafızadaki (tabii hala duruyorsa) Turbo programı ile yeniden kopya yapmak gibi yöntemler kullanılamaz.

2) Terminator 1 ve 2 kasette var mı ?

>Terminator 1 isimli daha doğrusu filme sadık kalınarak hazırlanmış bir oyun görmedim ben.Terminator 2 isimli Ocean'ın bu süper oyununu ara yüklemeli olarak kasette bulman mümkün.

3) Instant ARCADE Games For The BBC MICRO isimli kitap işime yarar mı ?

>Bu kitap isminden de anlaşılacağı gibi BBC Mikro bilgisayarları için hazırlanmış bir kitap.Buradaki ileri Basic komutları 64'de çalışmayacağından bu kitaptan bir 64 sahibi olarak faydalanman mümkün değil.

4) 64 sahipleri bir similasyon ismi sordukları zaman Fighter Bomber demenin sebebi nedir ? (64'de varsa Tamam !!)

>Yazından da anlaşılacağı gibi galiba sen bu oyunun 64 için var olduğunu bilmiyordun.Olsun şimdi öğrendin.Üstelik bu oyun kasette bile sorunsuzca çalışıyor.

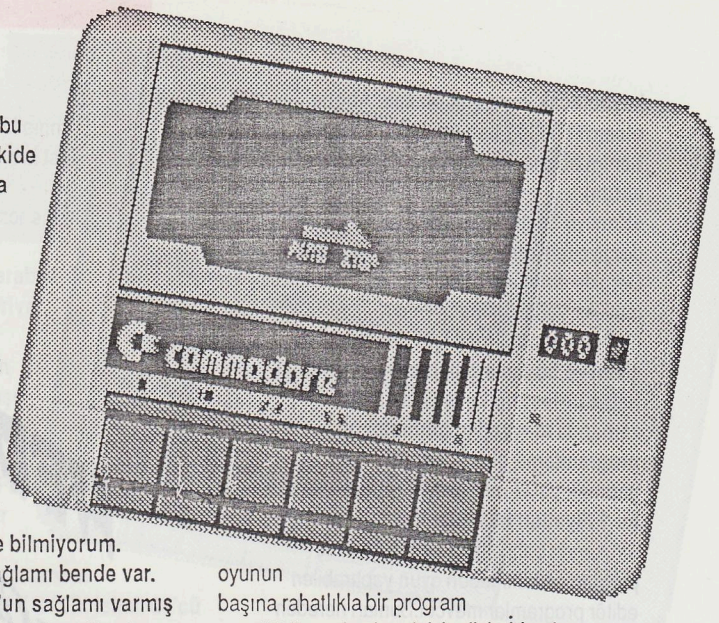
5) 64'de Tilt benzeri herhangi bir oyun var mı ?

>Mechanicus ve Pinball Wizard 64'de eğlenceli iki tilt oyunu.

6) 64'de mouse kullanılıyor mu ?

>Piyasada 64 için satılan bir çok mouse var.Bunlar Amiga'da olduğu gibi her yerde tabii ki kullanılmıyor.Ancak Geos gibi sistemlerde ve bütün grafik programlarında kullanılması gereken bir yan birim mouse.

7) Ace Of Aces'da oyun yüklendiği



zaman silah ve görev seçmeden direkt oyuna başlıyorum.Sence kazıklandım mı ?

>Büyük ihtimal kazıklandın maalesef. Oyunu çekenler tek parça olarak kırıp atmışlar kasete.Bahsettiğin Golden Axe'de de aynı problem var sanırım.

8) Boulder Dash isimli bir oyun 64'de var mı ? Varsa sizden nasıl temin edebilirim ?

>Boulder Dash 64'de var hem de yaklaşık yirmi değişik versiyonu ile.Temin konusunda ısrarlı isen dergimizin ilanlarından Beşiktaş Bilgisayarı bularan telefon edip konuş veyahut mektup yaz.

Başka bir mektup OĞUZ OKAY'dan:

1) Street Rod,Final Fight,Turbo Charger ve Outrun Europa kasette var mı ?

>Final Fight ve Outrun Europa ismli oyunları ara yüklemeli olarak kasette temin etmen mümkün.

2) Avrupa'da kasetlerin kaldırılmaya başlandığı doğru mu ?

> Evet bu tip bir uygulama yalnızca Ocean firmasından geldi. Ama bir kaç oyun için geçerli olan uygulama hemen kaldırıldı. Sözde Ocean bütün oyunlarını kartuşta çıkartmak istiyordu..

3) Multi Ice 6 ile ara yükemeli oyunları çekebilirmiyim ?

> Kasette bulunan ara yüklemeli oyunları hiç bir kartuş yine kasete çekemez.Bu yalnızca Copy Board denilen ve çift teyp gerektiren kart yardımı ile olur.Diskette bulunan oyunları ise çekmen mümkün.

4) Multı Ice 6 Led ile uyumsuzluk gösterir mi ?

> Hayır Led devresi ile kartuşun hiç bir alakası yoktur.

5) De JaVu nasıl bir oyun ? Kasette var mı ?

> De Javu bence 64'deki en iyi icon Adventure'lardan biri.Ama kasette yok.

6) Disk Driver ile kaset arasında grafik farkı var mı ?

> 64'de grafik modu hep aynıdır ve belli grafik standartlarının üzerine her zaman pek çıkılmaz.Ama gerek hafıza gerek hız bakımından biraz da karakter ve Multicolor resim farkı yüzünden driver daha avantajlı.

7) Star Printer Commodore 64'e takılabilir mi ?

>Bir takım uygulamalardan sonra (ayrıca bir kartuş sayesinde) bununla çalışman mümkün ama Commodore 64 için teletekniğin piyasaya sürdüğü yeni printerlardan almak çok daha doğru bir hareket olur.

Şimdide İstanbul Şehremini'den ALTUĞ ERBAŞI'nın bir mektubu var.Altuğ bu mektubu tarih dersinde yazmış ve anladığım kadaryla derste de çok sıkılmış.İnşallah ben bu satırları yazarken belkide sen okurken kurtarma yazılısı veya geçme kalma davaları ile uğraşmıyorsundur. Şimdi sorulara geçmeden önce bir kaç sorununa bir göz atalım.Birincisi 64 için bir hard disk olduğu doğru ama fiyatı, kaç diskete eşit olduğu gibi incelikleri inan bende bilmiyorum. Fighter Bomber'ın sağlamı bende var. Sende de Street Rod'un sağlamı varmış galiba. (Parça değiştirilebilen) Bunları takas etmemiz mümkün. Yirmi disket, on disket davası ise kalsın.Bilmem anlatabildim mi ? Son olarak Pelin Duru'ya olan aşkınada bir çare düşünürüz.

1) A590 (Amiga için olan) Har disk'in tanıtımında Hd ile çalışmayan oyunlarda .... deniyor.Bu ne demek ? Bir oyun Hard Disk ile çalışmaz mı ?

>Bu sorun Amiga'da görülebilen ender sorunlardan biri.Kullanılan program okumayı sürekli olarak Floopy'den yapıyorsa Hd içine atılan oyunda boşa gider.

2) Dergide yayınladığınız oyunları en erken nereden alabilirim ?

>Bu oyunları Beşiktaş Bilgisayardan temin etmen mümkün.

3) Oil Imperum hariç güzel bir ticaret stratejisi ?

> O oyunun bir eşi yok yani bu yüzden şimdi ismini vereceğim oyunlarla onu karşılaştırma ama bu oyunlar da aynı zevki veriyorlar. Tai Pan ve Wall Street.

Şimdide Samsun'dan ERHAN TÜZGİRAY soruyor:

1) Pirates gibi bazı oyunlarda yükleme sırasında resim ve grafikler olmuyor. Böyle grafikler çizebileceğim ve oyunların başına koyabileceğim bir program var mı ?

>Bu tip resimleri Art Studio veya Koala Painter gibi kasetede kayır yapan programlar ile çizmen mümkün ama bir resmi oyun turbosunun içine veyahut oyunun başına rahatlıkla bir program aracılığıile yerleştirmek için disk driver'a ihtiyacın var.

2) Pirates'ın başında sorulan soruların bir şifre olduğunu öğrendim. Bunların cevapları sizde var mı ? Nasıl temin edebilirim ?

>Bu soruların cevapları dergimizin 3. sayısında verildi. Bu sayıyı dergide bulunan eksik sayılar kuponu ile temin etmen mümkün.

3) Pirates'ın açıklamasını ne zaman yapacaksınız ?

>Bu oyunun tam açıklamasını ve haritasını 9. sayıda bulabilirsin.

4) 64'de 3.5'luk Driver ne işe yarar ? Driver fiyatları ne kadardır ?

>3.5'luk driver 5.25'lik driver ile aynı işi görür.Farkı fiyatı (daha pahalı) ve disketleri (onlarda pahalı).. 5.25 1541-II driver'ı 1.200.000 TL'sına alman mümkün.

5) Keloğlan'da 1. Kırmızı kapıya geldim. Kapıyı açınca bir asker çıkıyor. İlk hamleyi nasıl yapmalıyım ki Asker beni öldürmesin ?

> Daha önceden miğfer ve baltayı almış olalısın.Asker karşına çıktığındatek bir komut hakkın var. Burada vermen gereken komut: Askeri Öldür.

Evet bu aylıkta bu kadar. Sizler iyice mektupları kestiniz.. Tembelliği bırakında biraz mektup yazın.. adresi biliyorsunuz.

Hoşçakalın.

BARIŞ YALÇINKAYA

Commodore 64 ile ilgili her türlü sorununuz, tavsiyeleriniz, maceralarınız, fantezileriniz veya herşey için adresimiz :

KANAL 64

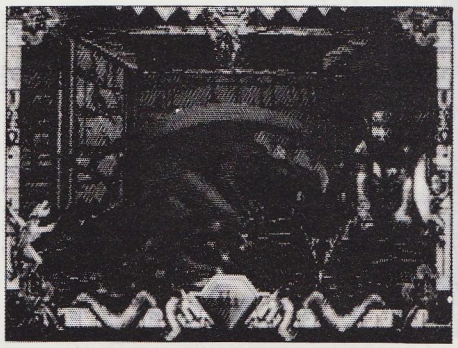
PK:205

BEŞİKTAŞ, ISTANBUL

MARKET PC

MIGHT&MAGICIII ISLES OF TERRA

Keşke her oyun böyle olsa! Isles of Terra pek çok FRP'nin atladığı iki konuyu öylesine iyi değerlendiriyor ki ortaya sadece bunlar için almaya değer bir oyun çıkıyor. Bu konulardan birincisi: Eğlence! Çoğu FRP "düşmanınız ne kadar korkunç olursa, oyun o kadar iyi olur" kuralına göre hazırlanıyor. Isles of Terra ise baştan aşağı esprili NPC'ler, uçuk düşmanlarla dolu. Oyunun en acımasız anında (yani birileri boynunuzu keserken bile) sizi eğlendirecek bir ilginçlik bulabilirsiniz. Diğer ikinci konu ise; Para! Herhalde herkes SSI'i standard kabul ettiğinden olacak çoğu FRP'de para sadece belirli işlere yarar, yani silah alma, iyileştirme, hancılara verme falan. Isles of Tera'da tıpkı bir strateji oyununda olduğu gibi her kuruşunuzun hesabını yapmak zorundasınız. Çünkü oyunda pek çok işin başı para. Büyüklerden, NPC'lerle ilişkilerinize kadar herşeyde para size yardımcı olacaktır.



HARE RAISING HAVOC DISNEY SOFTWARE



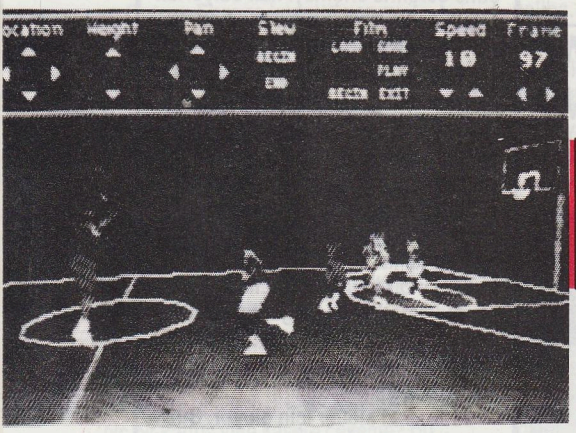
88'de Who Framed Roger Rabbit ortalığı kasıp kavururken ben tembelliğimden gidip bu filmi görememiştim ama anladığım kadarıyla Roger kendine bayağı sadık bir hayran grubu oluşturmuş. Roger'ın son bilgisayar macerası Hare Raising Havoc pek çok açıdan insanı sinir eden Bloth oyunlarına (Space Ace, Dragon's Lair) benziyor. Yani en basit haliyle Havoc birkaç joystick hareketiyle birbirne bağlanan bir dolu animasyondan oluşuyor. Peki o zaman bu köşede işi ne? İşte bu bir dolu animasyon Disney'deki usta ellerden çıkmışlar ve belki de bunlar bu güne kadar bilgisayarda görülmüş en iyi animasyonlar. Amacınız Mommy çarşıdan gelene kadar evden kaçan Baby Herman'ı geri getirmek. Bunu başarabilmek

Hala geçen ayki teknik konulu yazının verdiği derin uykudan kurtulamadıysanız artık uyanın. Bu ay yine en favori konumuzda yani oyunlarla ilgileniyoruz. PC'nin sıkıcı bir araçtan neredeyse bir numaralı oyun aleti haline geldiğini görmek çok güzel. Bu en azından hayatta eğlenmekten başka işleri olanların da (mesela yetişkinler) bilgisyarla oyun oynama zevkiyle tanışmaları demek. Belki o zaman bizimle uğraşmaktan vazgeçerler, ve 'Ne anlıyorsun bu oyunlardan, O gemiyi vurunca zevk mi alıyorsun?' gibi aptal soruların da arkası kesilir. Size "özel" bulduğum bazı oyunlar hakkında bilgi vermek istedim. Bunlar en yeni (gerçi çoğu yeni) veya en iyi oyunlar değiller sadece belirli özellikleri dolayısıyla PC Market'in değerli sayfalarını işgal etme şerefine erişmeyi hak ediyorlar. Özellikle Ultima Underworld hem PC hem de genel FRP piyasasını sarsabilecek bir oyun.Bu oyunda kullanılan grafik sistemi yepyeni kapılar açıyor, sadece Dungeon Master tipi oyunlar değil, pek çok tür bu sistemden oldukça yararlanabilir. Sistemin dezavantajı ise o kadar kapsamlı ki altından ancak gelişmiş PC'ler kalkabiliyor. Bu da bizi uzun zamandır kafamı kurcalayan bir konuya getiriyor: Origin firmasının acımasızlığı. Nedense Origin'in oyunları her zaman o an standard kabul edilen makinaların bir kademe üstündeki aletler için oluyor. Bu oyunlardan sadece en iyi ve en pahalı PC'lere sahip olanlar zevk alabiliyorlar. Bazılarınız bunun kalitenin bedeli olduğunu düşünebilirsiniz ama bana biraz sömürü gibi geliyor. Bunca yıl herkes her türlü çabasını yeteneğini Amstrad için, 64 için, Amiga için harcamaktan çekinmezken Origin'deki dahiler kendi oyunlarını oynayabilmek için sizden yeni parçalar almanızı isteyecek kadar yüzsüzler. Tamam oyunlarının üstün kalitede olduğunu kabul ediyorum ama yine de bu yaptıkları bana PC kullanıcılarına saygısızlık gibi geliyor. Ben genelde Origin oyunlarını çok beğenirim (özellikle Ultima serisini, bu seri hakkında kapsamlı bir yazı yakında PC Market'te) ama sırf aletimiz yetersiz olduğu için oynayamadığımız, ya da oynayıpta zevk alamadığımız oyunlarına da bir o kadar gıcık olurum. Bu konudaki görüşlerinizi PC Market'e yazabilirsiniz. Hem böylece PC Market'te neler görmek istediğinizi ve bu köşe hakkında ne düşündüğünüzü de yazabilirsiniz.

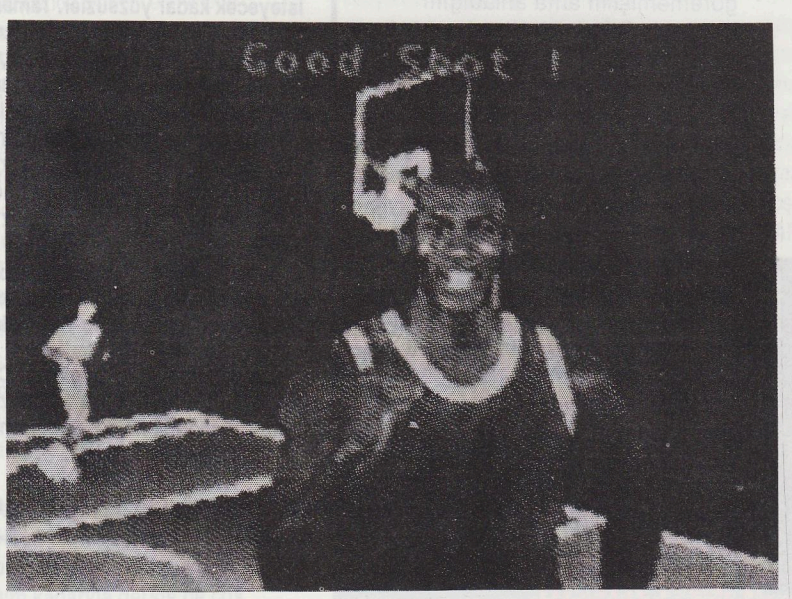
PC MARKET
PK. 205 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL

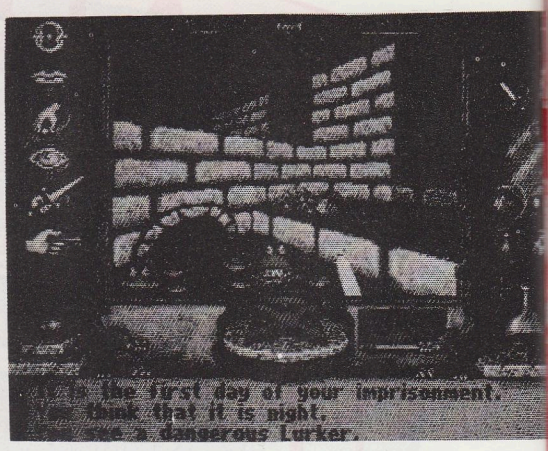
için Roger'in yedi odayı geçmesi gerekiyor. Her odada kullanabileceğiniz bir çok eşya var ve her hareketniz mükemmel bir animasyonla sonuçlanıyor. Hare Raising Havoc kısa sürede bitirebileceğiniz ama seyretmekten bıkmayacağınız bir oyun. Zaten kısalığı da belkide en zayıf yönü. NOT: Oyunun sadece Had Disk'te çalışan bir Amiga Versionun da yakında çıkacağı söyleniyor.

MARKET PC
MICHEAL JORDAN'S FLIGHT
ELECTRONIC ARTS



T.V. Sports Basketball'dan beri şöyle dişime göre bir basketbol oyunu bulamamıştım. Nedense pek az oyun basketbolun hızlı, heyecanlı temposunu yansıtabiliyor. Electronic Arts'ın(son zamanlarda spor oyunlarının kalitesiyle dikkati çekiyorlar) yeni oyunu bu tempoyu grafiklerden fedekarlık etmeden yakalayabildiğini iddia ediyor. Gerçekten Flight'ın ilk gözünüze batacak özelliği mükemmel grafikler. Her oyuncunun (Jordan dahil) hareketleri sabırla digitize edilmiş. Alıştığımız sabit sahaların aksine Flight'taki saha oyuncunun hareketine göre dönüyor (Ben bu özellik sadece Super Nintendo'da var sanıyordum). Tabii bütün bunların bir fiatı var (para olarak değil), Micheal Jordan's Flight'ta maksimum 3'er kişilik takımlarla oynayabiliyorsunuz ve oyun alanının dışında kalan her yer (mesela seyircilerin olması gereken yerler) sanki karanlığa gömülmüş gübü. İnsan uzayda basketball oynuyormuş hissine kapılıyor. Bu da oyunun gerçekçiliğini (digitize grafiklere rağmen) büyük ölçüde azaltıyor.





MARKET PC
UNDERWORLD
ORIGIN

5 dakika önce Origin'e taş attıktan sonra oyunlarından birini övmek garip olabilir ama Underworld'un güzelliğiyle çarpılmamak hemen hemen imkansız. Daha kaç tane Dungeon Master taklidi oyun çıkabilecek diye düşünebiliyor olabilirsiniz ama Underworld'u görünce keşke her oyun böyle olsa diyeceksiniz. Underworld çok yeni bir grafik sisteminin ilk kez tam manada kullanıldığı oyun. Bu sistemde bütün duvarlar, güller, cisimler, köprüler yani kısacası oyunda karşılaşacağınız her grafik önce polygon olarak çiziliyor (tıpkı bir simulasyonda olduğu gibi) daha sonra bu polygonlar cismin cinsine göre bitmap grafiklerden oluşan bir örtüye kaplanıyor.(Bu simulasyonlarda yok.) Duvarlar taş desenli, göller su gibi.... Peki bu uzun ve yorucu işlem bize ne kazandırıyor? Herşeyden önce artık Dungeon Master ya da Eye of the Beholder'da olduğu gibi bir yere giderken büyük adımlarla ilerlemek zorunda değilsiniz. Bir adım attığınızda bütün grafikler kayarak (ve hızınıza göre sallanarak) size gerçekten yürüyormuşsunuz hissini veriyor. Eğer suda ilerliyorsanız ekran sanki derçekten yüzüyormuşçasına dalgalanıyor. (Umarım sizi deniz tutmuyordur). Tabi bu tip her oyunda olduğu gibi zaman zaman (hatta sık sık) güzellikle halledemediğiniz işleri kılıcınızıçekip halletmek durumunda kalacaksınız. Underworld'un savaş bölümlerine getirdiği yenilik silahlarınızı (ya da silah tutan elinizi) ekranda görebilmeniz, (Bu Elvira 1'de vardı) böylece düşmanıza verdiğiniz rakibi ekrandaki bir satır text'den anlayacağınıza gerçekten görebiliyorsunuz.Bütün bunlara, ustaca hazırlanmış bir savaş sistemi (keşke Elvira 2'de de olsaydı), toplam 50 küsür kilometre gelen dev bir labirent ve iğrenç düşmanlar (anlatmak uzun iş, zaten Ultima serisinden herhangibirini oynayanlar ne demek istediğimi anlarlar herhalde değil mi?) eklenince Underworld şu anda piyasadaki en harbi oyunlardan biri haline geliyor.

AMIGA **FLASH COMPUTER** C-64

ŞİŞLİ' DE AÇILDI

AMIGA 500 -- PC -- COMMODORE 64
BİLGİSAYAR ALIS, SATIŞ, TAMİR ve BAKIM HİZMETLERİ YAPILIR.
UYGUN TAKSITLERLE COMMODORE 64 GETİRENE *AMIGA* 500
AMIGA 500 GETIRENE PC VERİYORUZ.....
AMIGA VE COMMODORE 'da ZENGİN OYUN ARŞİVİ
☛OYUN MAKİNALARI☛DİSK DRIVE'lar☛MONİTOR'ler☛PRİNTER ve MALZEMELERİ
☛DİSKET'ler☛512 k.b. 1 m.b 1.5 mb ve 2 m.b RAM KART'lar
☛JOYSTICK'ler☛AMIGA 500-COMMODORE 64 PROGRAM ve OYUN KARTUŞLARI
☛A500 TV MODÜLATOR☛C-64 ANTEN KABLOSU☛BİLGİSAYAR MASALARI
☛DİSKET KUTULARI☛A500 ve C-64 ADAPTORLERİ
VE DİĞER BİLGİSAYAR MALZEMELERİ.....

NOT: İSTANBUL ve TÜRKİYE'NİN HER YERİNE PTT ILE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ GÖNDERİLİR.ARSİV LİSTEMİZİ İSTEMEYİ UNUTMAYINIZ..

*** C-64 TEYP'LERE KAFA AYAR LEDİ TAKILIR,JOYSTICK TAMİRİ YAPILIR.

ADRES= KOCAMANSUR SOK. KEMAL HAN 67/13 ŞİŞLİ- ISTANBUL
(ŞİŞLİ CAMİ PASAJI ARKASI) TEL: 231 57 69 - 252 85 89

FLASH BİLGİSAYAR'DA BULUSALIM.....

ELİNİZİN ALTINDA 64'LER CİLTLERİ VARSA...

YENEMİYECEĞİNİZ DÜŞMAN YOKTUR!!!

Düşünün bir kere, 1988'den beri çıkan bütün harbi oyunların tam çözümleri, başladığı günden itibaren Mac Adventure hikayesi, Seka, Amos, Basıc gibi bir sürü kafa karıştırıcı işin aydınlatıcı açıklamaları, yüzlerce oyunun püf noktaları, ve pek çok yönüyle aslında Türkiye'de bilgisayar dergiciliğinin evrimi! Bütün bunlar 64'ler ciltleriyle elinizin altında. İstediğiniz yılları seçin, 64'ler dergisi çok ekonomik fiyatlarla kaliteli ciltlerin içinde size ulaşsın....

Evet!Kütüphanemdeki yer hazır, bankadan aldığım dekontun fotokopisini size yolladım şimdi 64'ler ciltlerini bana yollamanızı bekliyorum!

❑ 1988-'89-'90 sadece 150.000TL.
❑ 1988-'89-'90 ve '91 sadece 300.000TL.

Adım, Soyadım:.....

Adresim:.....

.....

Ciltlerin bedelini İşBankası Ihlamur Şubesi 160965 no'lu 64'ler Dergisi hesabına veya 328618 nolu PostaÇeki hesabına yatırabilirsiniz. Lütfen alacağınız dekontun bir fotokopisini bu formla birlikte bize yollamayı unutmayın. Adres: Maşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş, İstanbul

AMIGA

ile ilgili herşey

BU KİTAPTA!!!

6800 Komutları
Sistem
Bitler
Audio
Sprites
Assembler editörleri

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

ÇEVRENİZDEKİ SEÇKİN BİLGİSAYARCILARDAN ARAYINIZ

İsteme Adresi:
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş - İSTANBUL

BULUTLARIN ÜZERİNE ÇIKIN

SKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

İMALAT-İTHALAT-TOPTAN-PAREKENDE

ELEKTRONİK ÜRÜNLERİMİZ

- 512 K EK RAM
- 1-1.5-2 MB RAM KART
- MULTI ICE AMIGA
- 5.25 DRIVE
- 3.5 DRIVE
- AMIGA MIDI INTERFACE
- AMIGA MONO-STEREO SOUND SAMPLER
- MULTI ICE 6 PROFESSIONAL
- MULTI ICE III
- FREEZE MACHINE II
- ICE MACHINE II
- FINAL II
- DOLFHINDOS
- DESTEK TAPE
- SES DIGITIZER
- EPROM PROGRAMLAYICI

DİĞER ÇEŞİTLERİMİZ

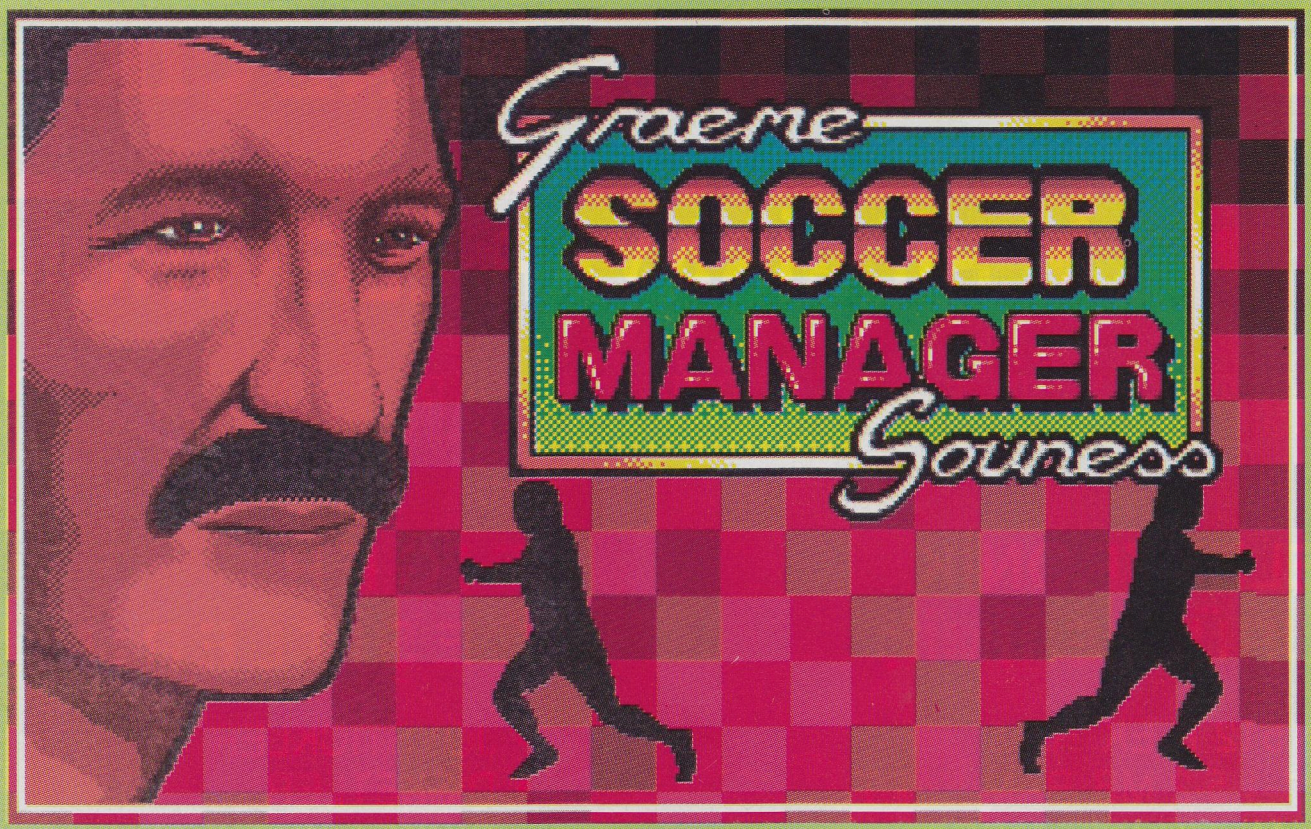
- JOYSTICKLER
- DİSKETLER
- DİSKET KUTULARI
- MOUSE
- MOUSE PAD
- EKRAN FİLTRELERİ
- ADAPTÖRLER
- KASETLER
- HER TÜRLÜ AKSESUAR

CAZİP FİYATLARLA
İTHALATCI ve İMALATCIDAN
DİREK SATIŞLAR

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

MERKEZ : EBUZZİYA CAD. ÖZGİRAY PASAJI KAT: 1/32 Bakırköy / İST.
Tel.: 542 52 49 - 583 54 03 FAX : 583 54 03

ŞUBE : RAINBOW Bilgisayar
MİMAR KEMALETTİN CAD. NO: 37 - 1 SİRKECİ / İST.



Geçen gün dergide, yazarların dergi personeline karşı halı sahada yapacakları maçı konuşuyorduk. Ben illede ortasahada oynayayım diye tuttururken, Apo abi, Ümit ve Şahin beni kaleci yapmakta ısrar ettiler (hatta Apo abi benim kalenin üst direği olarak kullanılsam kaç saniye orada kalabileceğim konusunda bir tartışma bile başlattı) .Uzun ve hararetli bir konuşmadan sonra anlaşmaya varamadan ben yeni gelen oyunlara bakmaya başladım (bir yandanda içimden ben seyirci olurum, Murat'a da bir sandalye veririz o da kalede oturup top kurtarır diye düşünüyordum) ve karşıma bir menejerlik oyunu çıktı. Daha yeni yaptığımız maç muhabbetinden dolayı kendimi toplayamadığım için ilk anda bakmak istemedim ama Şahin'in yumruğuyla kendime gelerek menejerlik oyunları sevdiğimi hatırladım ve hemen oyuna geçtim. Şimdi sizlere açıklamaya çalışacağım Graeme Soccer Manager Souness orta kalite bir menejerlik oyunu. Ne vasat, ne de süper kalitede. Bana sorarsanız süper kalitede olmamasının ilk sebebi oyunun taktiksel yönünün zayıf olması, ikinci sebebi ise maç grafiklerinin oyunun geri kalanında gösterilen özenle çizilmemesi. Neyse biz artık ufak ufak oyuna geçelim. Oyunu yüklediğinizde ilk önce karşınıza yöneteceğiniz takımı seçmeniz için bir ekranı çıkıyor. Burada oklar yardımıyla istediğiniz takımı seçebilir ve Start ile oyuna geçebilirsiniz. Oyuna geçtiğinizde karşınıza ana menü gelir. Burada birçok animasyonlu ikon var. Şimdi size bunları anlatmak istiyorum.

SAVE & LOAD

Ekranın sol üst köşesinde bulunan bu ikonu seçtiğiniz zaman karşınıza üç seçeneklik başka bir ekran çıkar. Burada Save ikonuyla oyunu kaydedebilir, Load ikonuyla kaydettiğiniz oyunu yükleyebilir ve Exit seçeneğiyledeana menüye dönebilirsiniz.

BUY & SELL

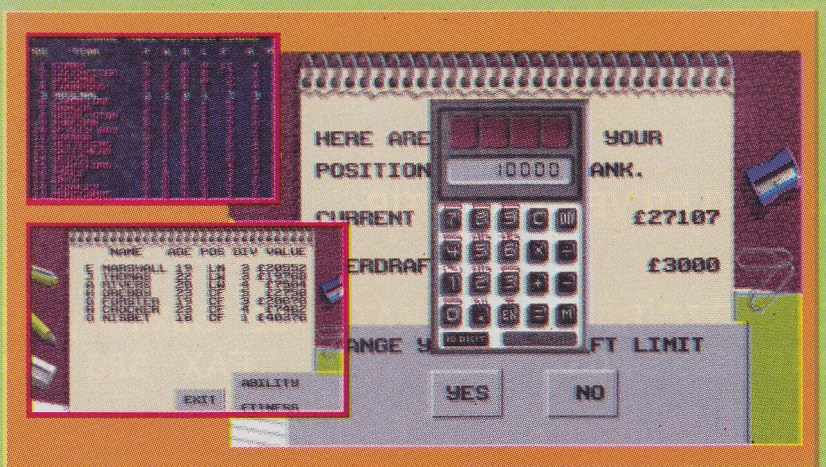
Ekranın sol tarafında ortada bulunan bu ikonu seçince ilk önce alma (Buy) veya satma (Sell) şeklinde iki seçenek çıkacak. Bu seçenekler oyuncu almanızı veya bir oyuncunuzu satmanızı sağlar. Eğer almayı seçerseniz oyuncu alma bölümüne geçersiniz (gayet mantıklı bir olay) .Bu bölümde yukarda oyuncuların isimleri, yaşları, hangi mevkide oynadıkları, kaçıncı ligde bulundukları ve istedikleri transfer ücreti bulunur. Bir oyuncunun üzerine pointer'ı götürürseniz aşağı tarafta onun becerisini (Ability) ve dayanıklılığını (Fitness) öğrenebilirsiniz. Oyuncuyu almak için üzerine basmanız yeterlidir. Oyuncu satma kısmında ise satmak istediğiniz oyuncuları transfer listesine çıkarabilirsiniz. Bunun için ise oyuncunun üzerine basmanız gereklidir. Eğer oyuncunuzu transfer listesine çıkardıysanız onun isminin solunda bir ok belirir. Oyuncunuzu satmak için bundan sonraki işlemleri Sold ikonunda yapacaksınız.

INFORMATION

Ekranın üstünde soldan ikinci sırada bulunan bu ikon ile para ve oyuncu durumunuza bakabilirsiniz.İkonu ilk seçtiğinizde karşınıza mali durumunuz gelir. Burada Balance C/F kısmında, geçen haftaki paranızı görebilirsiniz . Gate Money, maçlarda topladığınız hasılattır. Wages ise oyuncularınıza ödediğiniz maaşdır (sanki çok ihtiyaçları var) . Expenditure kısmından yaptığınız transferlerde ödediğiniz parayı ve diğer harcamalarınızı öğrenebilirsiniz. Player Sale sattığınız oyuncularınızdan elinize geçen paradır. Son olarak Interest, diğer kazançlarınızı , Balance ise o hafta elinizde olan parayı gösterir. Bu ekranda oklar yardımıyla defans, ortasaha ve atak oyuncularınızı sırayla ekrana getirip onları inceleyebilirsiniz. Bu bölümden onların maaşlarınada bakabilirsiniz.

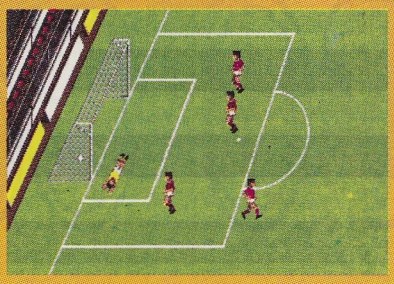
MEDIC

Üst taraftaki soldan üçüncü ikon olan Medic, oyuncularınızın sakatlıklarını gösterir. Bu ekrandan sakat olan





Yıl 1982, alet Commodore 64, oyun International Soccer. Bu sahnelerin 1992'de bir Amiga oyununda ne işi var? Nostalji mi, yoksa programcıların tembelliği mi? Bilen varsa bize de söylesin.



oyuncunuzun ismini, yaşını, hangi mevkide oynadığını, sakatlığının nedenini ve kaç hafta oynayamayacağını öğrenebilirsiniz.

CHOOSE TEAM

İşte oyun boyunca teknik olarak yapabildiğiniz tek seçenek, hangi oyuncuların hangi mevkilerde oynayacağını belirlemek. Bu ekranda alt taraftaki oklar yardımıyla sırayla defans, ortasaha, atak ve ilk 11 oyuncularını ekrana getirebilirsiniz. Herhangibir mevkide oynayan oyuncular grubunu ekrana getirdikten sonra yukardan onların ismimlerini, yaşlarını, hangi mevkide oynadıklarını, futbol hayatlarına başladıktan sonra attıkları tüm golleri ve o sezon kaç gol attıklarını öğrenebilirsiniz.Burada mevki isimlerinden kalecinin (GK) dışında ilk harfi L olanlar sol kanat, R olanlar sağ kanat, C olanlar ise ortada bulunan oyuncuları belirtirken ikinci harfi B ve D olanlar defans, M olan ortasaha, F ve W olanlar ise atak oyuncuları olduğunu gösterir.

Oyuncularınızı takıma almanız için onların isimlerinin solunda bulunan F sütununa basarak buraya ok işareti koymanız gerekir. Eğer bir oyuncunuzu yedek olarak seçecekseniz onun S sütununa ok işareti koyun. Burada pointer'ınızla oyuncuların isimlerinin üzerine gelerek onlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Ekranın aşağısında kaç oyuncunuzun takıma seçildiğini gösteren bir yazı bulunur.Bu bölümde dikkat etmeniz gereken şey oyuncuları uzun süre takımda oynatırsanız Fitness'ları düşeceğidir.

BANK

Ekranın sağ ortasında bulunan bu yararlı ikon bankadan kredi almanızı sağlar. Bu ikonu seçtiğinizde, eğer kredi limitiniz dolmamışsa, çıkan kredi miktarınızı değiştirecekmisiniz sorusunda OK'e basın. Bunu yapınca ekrana bir hesap makinası çıkacaktır. Bu hesap makinasına kredi almak istediğiniz miktarı yazdıktan sonra eşittir işaretine basmanız yeterlidir.

LEAGUE & FİXTURE

Ekranın sağ alt köşesinde kendi halinde duran bu ikon puan tablosuna ve bundan önce oynadığınız veya sonra oynayacağınız maçlarınıza bakmanız için gereklidir. İkonu seçip League seçeneğine basarak puan tablosunu, Fixtures seçeneğine basarak maçlarınızı öğrenebilirsiniz. Exit bu menüden çıkmak içindir.

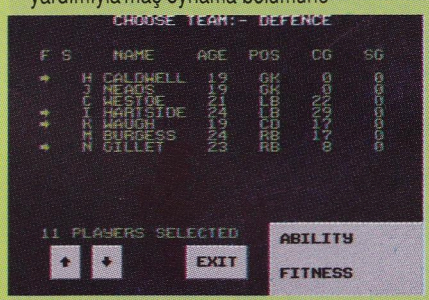
SOLD

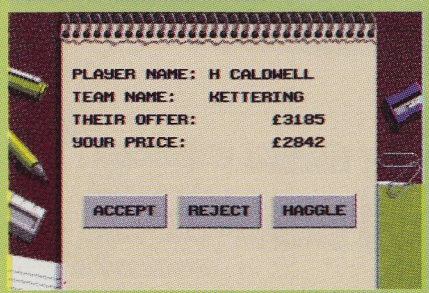
Bu seçenek normal olarak ana menüde çıkmayıp, bir oyuncunuzu transfer listesine koyduktan sonra onu almaya istekli bir takım varsa ortaya çıkar. Bastığınızda satış listesine koyduğunuz oyuncunuzun adını, almak isteyen takımı, bu takımın verdiği ücreti ve oyuncunuzun gerçek ücretini ekranda görebilirsiniz.Bu ekranda ayrıca Accept seçeneği ile oyuncunuzu satabilir, Reject ile teklifi reddedebilir, Haggle'la ise onlardan teklifi arttırmalarını bekleyebilirsiniz. Dikkat edin karşı takım en fazla üç arttırıştan sonra oyuncunuzu almaktan vazgeçiyor.

PLAY MATCH

Ekranın sol altında bulunan bu şeçenek yardımıyla maç oynama bölümüne girersiniz.Bu bölümde ilk önce karşılaşacağınız takımın ismini, defans, ortasaha ve atak gücünü, sahanın durumunu ve ne tür bir maç olduğunu (lig, kupa) görebilirsiniz. Bu ekranda altta 3 ikon bulunur. Bunlardan ilki olan Play, maçı oynamanızı sağlar.İkinci seçenek Exit, ana menüye dönmenize yararken son seçenek ile maç sırasında gol pozisyonlarının gösterilip gösterilmemesini ayarlarsınız (bence bunu kesinlikle açın yoksa oyun çok zevksizleşir) . Bu bölümde Play ile maça girersiniz.Maç bölümünde ekranda bir skor tablosu belirir. Bu skor tablosunda üstte takım isimleri, attıkları goller ve alttada dakika yazılıdır. Dakikalar hızla geçerken eğer Highlights On demişseniz size gol pozisyonları gösterilir. Devre arasında oyuncu değiştirme hakkınız doğar. Burada oyundan almak istediğiniz oyuncunun F sütunundaki okunun üzerine basıp onu S sütununa, oyuna girmesini istediğiniz oyuncununda S sütunundan okunu alıp F sütununa koyarsanız oyuncu değiştirmiş olursunuz. Burada işiniz bitince Exit ile tekrar maça dönersiniz. Maç bitince mouse'un button'ına basmazsanız diğer maçların sonuçlarınıda görebilirsiniz. Maçtan sonra eğer sakatlanmış oyuncular varsa onlar ekranda gösterilir. Yoksa yine ana menüye dönülür ve oyun bu şekilde devam eder. Son olarak oyunun birkaç özelliğini söylemek istiyorum. Oyunda seçebileceğiniz birşeyin üzerine geldiğinizde Pointer'ınızın içi kırmızı oluyor. Ayrıca oyun sırasında yukarı ve aşağı ok tuşlarıyla ekranı bu yönlere doğru kaydırabilir, H tuşuyla ekranı Hi-Res, L tuşuyla ise Low-Res yapabilirsiniz. Soccer Manager zevkle oynanabilecek bir oyun. Eğer bir menejerlik oyunundan karışık taktikler vermek, adam adama markaj yapmak gibi şeyler değilde göze hitap eden güzel şeyler bekliyorsanız size bu oyunu tavsiye edebilirim.

MURAD OMAY





AMIGA vs. PC Compatibles

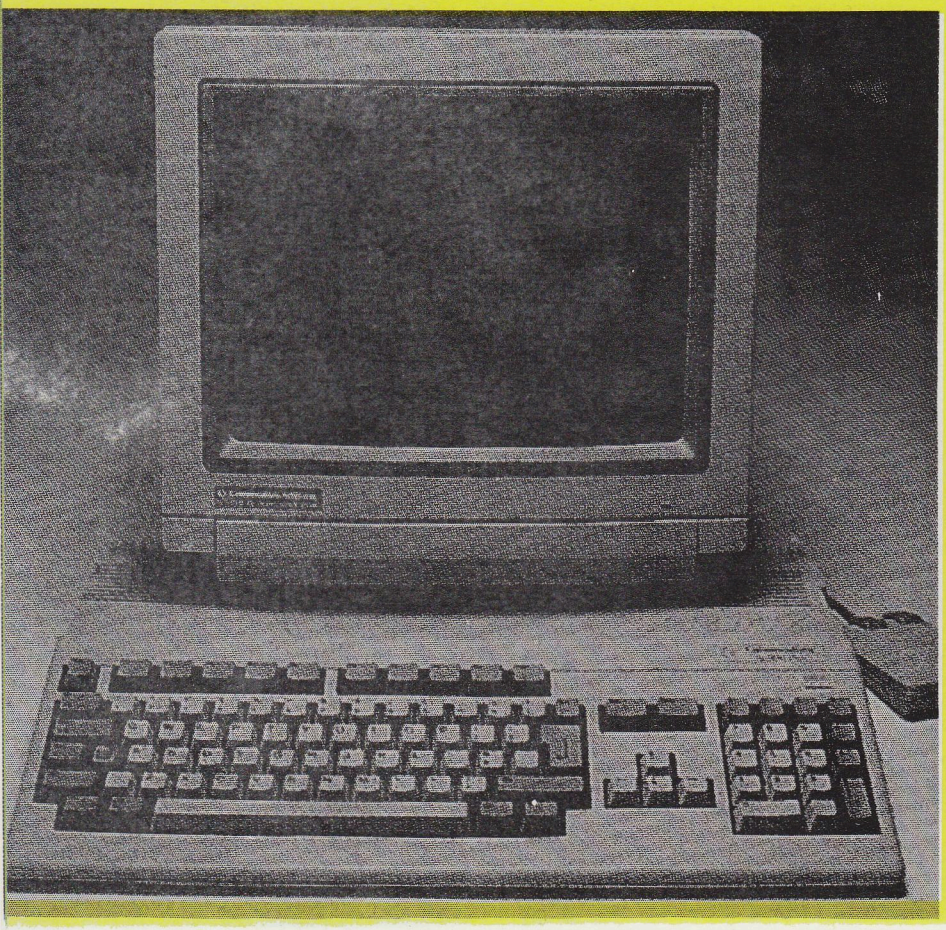
.Son günlerde bir PC tutkusudur gidiyor. Dergimizde de bu akıma kapılanlar gittikçe artıyor. Amiga'sına ihanet edip PC'cilerin safına geçen Rasim, Mert gibilerle Amiga'cılar arasında tartışmasız gün geçmiyor. Tartışmaların konusu fiks : Amiga mı iyi, PC mi ? Bu yazı da bu konu üzerinde sizi biraz aydınlatmak için yazıldı. Bu iki makinanın değişik yönlerden avantaj ve dezavantajları şöyle :

UYUMLULUK

PC uyumluların en büyük sorunu burada ortaya çıkıyor. Değişik üreticilerin makinalarında uyumsuzluk sık sık gözlenen bir olay. Bir de ana çip meselesi var. 286/386/486 makinaların birinde çalışıp birinde çalışmayan pek çok program mevcut. Amiga ise burada bir adım önde. Commodore firmasının en önemli özelliklerinden biri olan esneklik, 500/1000/2000 tipi makinaların tam bir uyum içinde çalışmalarını sağlıyor.

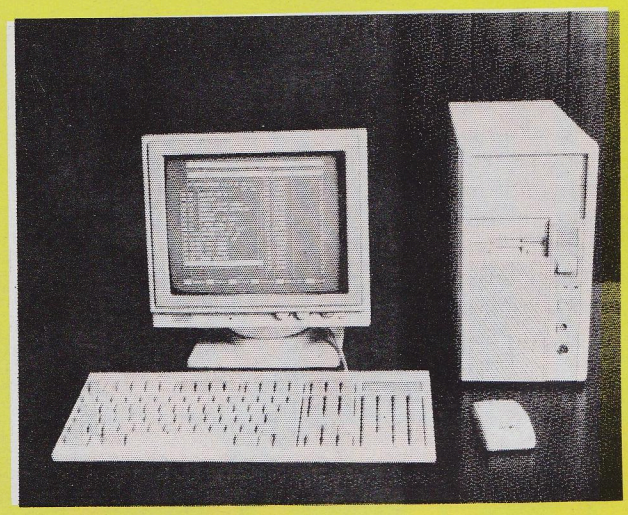
HIZ

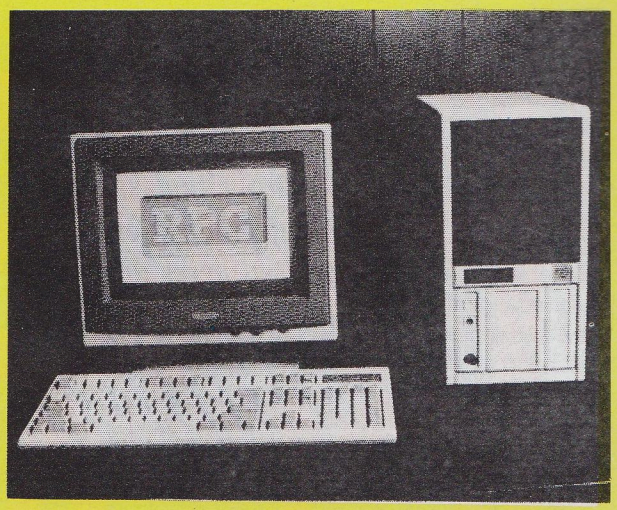
Amiga'ya yöneltilen eleştirilerin odak noktası da hız. 7. 14 MHZ bazılarına göre 25 MHZ PC'lerin yanında kaplumbağa gibi kalıyor. Bu tezi savunanlar, hem PC'de hem Amiga'da bulunan bazı programların (Red baron, Sierra oyunları) arasındaki hız farkı üzerinde duruyorlar. Gerçekten bu programların her iki makinadaki versiyonları çok farklı. Ama gözden kaçan şu ki, makinenin hızı her zaman ana çipin frekansıyla belirlenmiyor. PC'lerde tüm hamallığı ana işlem ünitesi CPU üstlenirken, Amiga yardımcı işlemcileriyle CPU'sunu büyük yüklerden kurtarıyor. Grafik, ses gibi işlemlerin bu yardımcı çiplerle yapılması ana çipin de daha verimli çalışabilmesini sağlıyor. Yani aslında Amiga PC'e oranla yavaş bir alet değil. Peki niye bazı programlar Amiga'da daha yavaş ? Burada programı yapan şirkete bakmak gerekiyor. Mesela Sierra, öncelikle PC alanına çalışıyor. Programlarının Amiga versiyonlarını da lütfen çıkarıyorlar. Yani bu şirketlerdeki Amiga programcıları üvey evlat muamelesi görüyor. Bu nedenle PC'lerin hakim olduğu Amerikan piyasasında Amigacılara pek söz düşmüyor. Bu programcılar da Amiga'nın daha fazla tutunduğu Avrupa'daki firmalarla çalışıyorlar. Durum böyle olunca programların Amiga versiyonunu hazırlayanlar pek de piyasanın iyilerinden olmuyor. Bu kişiler Amiga'da program yazmakla PC'de program yazmanın farkını gözetemediklerinden, Amiga'nızda emülatörle PC programı kullanır gibi oluyorsunuz.



GRAFİK YETENEKLERİ

PC sahiplerinin bir zamanlar imrenerek baktıkları bol renkli grafikler artık PC ekranlarında da boy gösteriyor. Ama bu birtakım mali fedakarlıklar gerektiriyor. Öncelikle bir grafik kartına sahip olmalısınız.Ama bu grafik kartlarını kullanan programlar arasında da bir uyumsuzluk görülebiliyor. Bir kartla çalışan program bir diğeriyle çalışmayabiliyor. PC'de 256 renk yardımıyla kaliteli statik grafikler yaratılabiliyor, ama iş bu grafikleri hareketlendirmeye gelince PC çuvallıyor. Özellikle scroll'larda bozulmalar olabiliyor. Amiga'nız ise hiç bir karta gereksinim duymadan PC ile aynı kalitede grafikler





gösterebiliyor. Animasyon alanında ise blitter yardımıyla tartışmasız lider. Bugün pek çok stüdyoda profesyonel kullanımlar için Amiga tercih ediliyor. Yardımcı çipler burada da etkisini gösteriyor. Bir Agony, Bir Shadow of the Beast gibi oyunları aynı hızda aynı kalitede PC'de görmek bugün olası değil.

SES

PC sahiplerinin kabusu. Beep-beep türü sesler her zaman insanları PC'den soğutmultur. Bu derdin çaresi ise yine kartiar ve kartlar. (Yani para)
Amiga'da gene kart mart yok. 4 kanal stereo sesiniz emrinize amade. Özellike ses kablonuzu monitöre değil de müzik setine bağlarsanız bu kaliteyi daha iyi anlarsınız. Çünkü monitörün hoparlorü kifayetsiz kalabiliyor. İnanmazsanız bu bağlantıyı yapıp The Killing Game Show oynayın.

PROGRAM

Bir bilgisayar için ne kadar çok program yazılırsa o kadar iyidir diye bir laf vardır. Ama burada programdan kastedilen oyun değil. Bu konuda PC ile Amiga arasında bir denge var. Burada firmaların Amerikalı mı Avrupalı mı olduklarına baklmalısınız. Avrupalı bir firmanın programı % 100 Amiga için de yazılır. Ama bazı Amerikan firmaları sadece PC'e çalışıyorlar. O sebeple Amiga'da bugün Wing Commander oynayamıyoruz. (Hain Origin). Bazı programlar ise önce PC'de sonra Amiga'da çıkıyorlar. (SSI'ın ve Microprose'un oyunları). Bazıları ise önce Amiga'da. (Fuzzball, Terminator 2). Gene bazıları hiç bir zaman PC'de görülemiyor. (Psygnosis oyunları) Ama bir makinadaki program % 99 diğeri için de yazılıyor. Tabii burada amaç bilgisayar sahiplerini sevindirmek değil, para kazanmak.

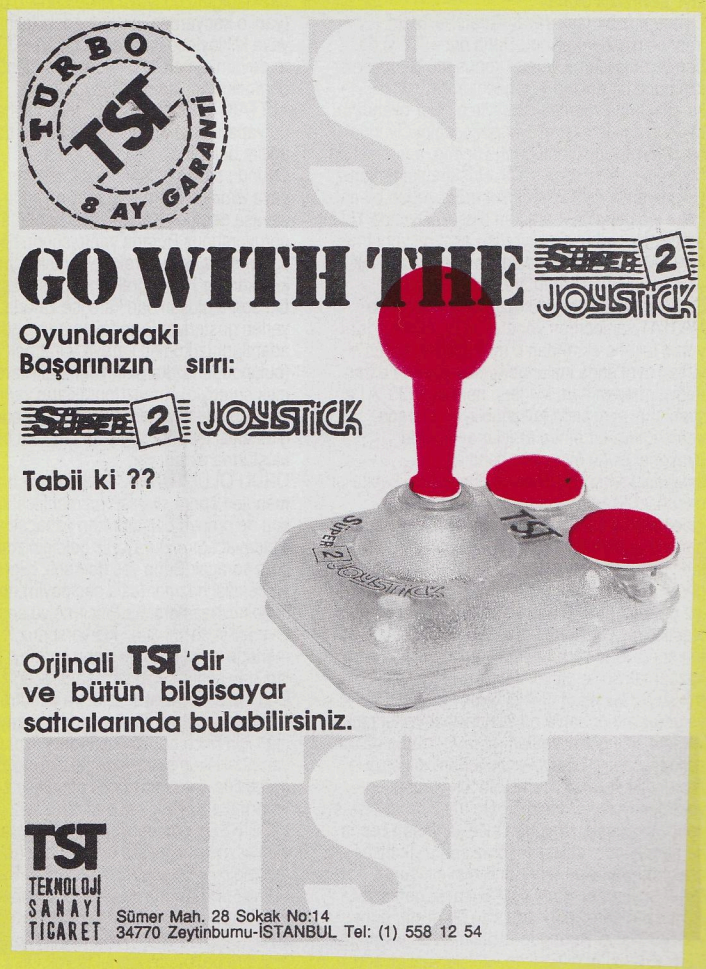
YAN BİRİMLER

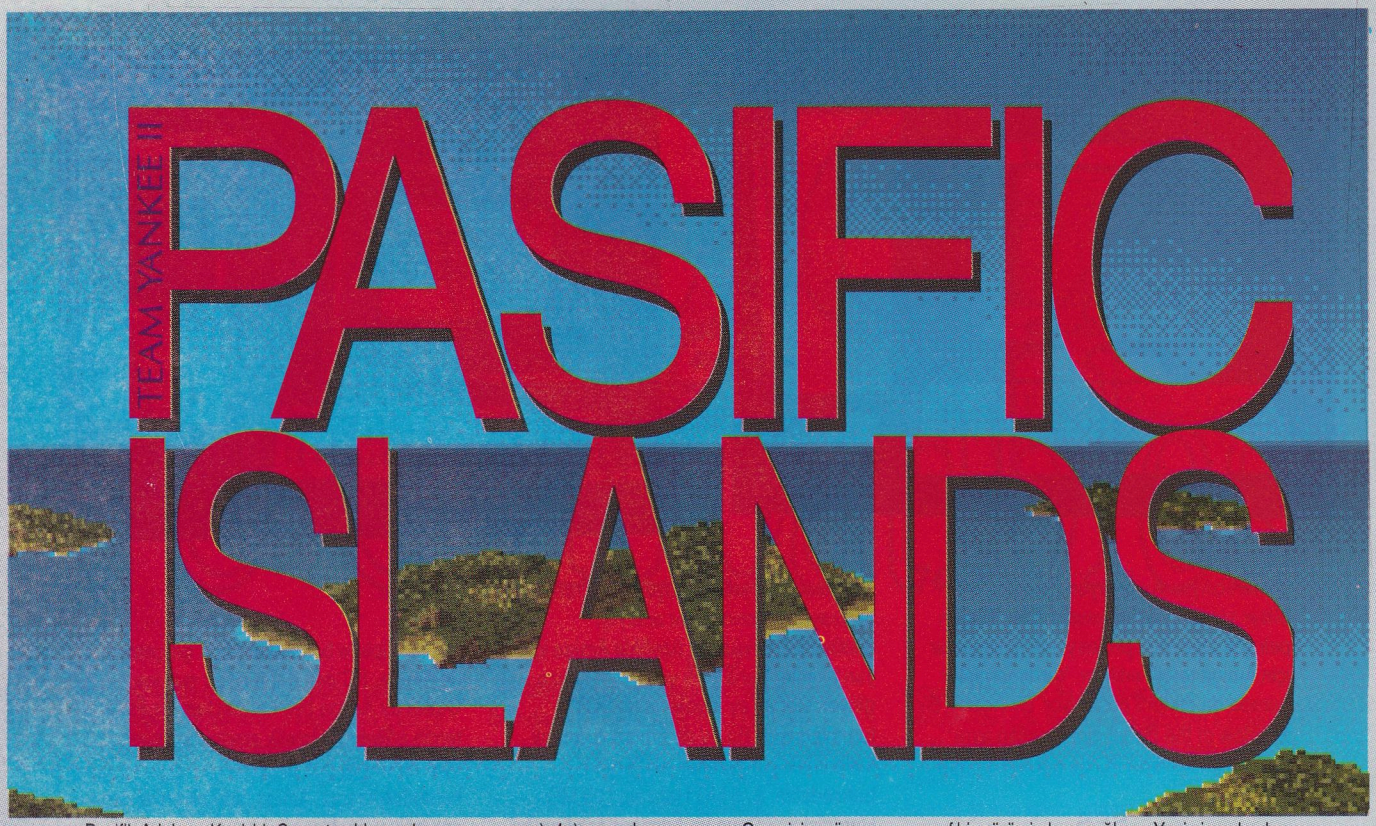
Her iki makineyi de güçlendirmek için sayısız yan birim mevcut. Türkiye'de ise bilgisayar satıcılarıbu işi çamaşır makinesi satmakla aynı kefeye koyuyorlar. Yani ben bilgisayarı satarım, biter anlayışı güdüyorlar. O yüzden özellikle Amiga için yan birimler daha yeni yeni piyasamıza giriyor. Geçen ay ideale yakın PC'i tanımlamıştık. Bu ay da Amiga'yı verimli kullanmak için gereken aletlerden bahsedelim. 2. 5 MB Hafızalı, 105 MB Harddiskli, 3 Drive ve Adspeed takılmış bir Amiga muhteşem bir makina olur. Bunun yanında 68040 çipi, daha fazla hız kazandırn bir accelerator takarsanız (ütopya) evinizde bir canavar beslemiş olursunuz.

SONUÇ

PC'ler küplere binecekler ama gerçekten de Amiga, PC'den daha iyi bir makine. Çıplak bir Amiga bile kartları tam bir PC'e tercih edilebilir. Üstelik aradaki korkunç fiyat farkını da göz önünde bulundurursanız, Amiga öldü diyenler daha çok bekleyecekler gibi.

BAHADIR AKCAN





Pasifik Adaları...Kanlı bir Sovyet saldırısından sonra acı içinde danalar gibi böğürerek ölen Amerikan askerleri korku içinde bekleşiyorlar. Başlarında ise Albay John Suckerman var. Doğu cephesi komutanı olan Amerikalı general ona,ilk savaşta (Team Yankee 1) büyük başarılar elde eden bir tankçının (ben) onlara yardıma geleceğini söyler.Albay ve adamları bu işten dolayı sevindirik olurlar.

Oyunumuz bir tank savaşı stratejisi.Team Yankee'nin 2. versiyonu.Daha önce T.Y.'yi de ben yazmış idüm.Oyunun konusunu bilmeyenler için bunu bir anlatıp,1.'yi bilenler için karşılaştırma yapmak suretiyle bir fikir uyandırıp, oyunun açıklamasına öyle geçeceğim.Oyunda bir zırhlı pis yanki bölüğünü yönetip, artıköldürüle öldürüle canları çıkmış olan Ruslara saldırıyoruz (Bilmeyenler için: Bir bölük 4 müfrezeden,bir müfreze ise genelde 4 araçtan oluşur).Oyunda 16 araçlık bir grubu yönetiyoruz.Fakat bu yönetme M-1 TANK PLATOON'daki gibi tankları tek tek yönetmiyor,müfreze müfreze yönetiyoruz. Şöyleki: Diyelim bir müfrezenizde 3 M1,1'de M901A1 var.İçerden yönetirken bir ekran görüyoruz fakat o ekrandan o müfrezedeki bütün silahları aynı anda kullanabiliyoruz.Burada ekran değiştirmeden hem M1'lerin hem de m901A1'in silahlarını aynı anda kullanabiliyoruz,orada vereceğimiz bir emire araçlar aynı anda uyuyorlar.Bunu oynarken daha iyi anlayacaksınız.Birinciyle en büyük farkı kapitalist unsurlar.Oyunda parasız tuvalete bile gidemiyoruz.Tank parayla,cephane parayla,tamir parayla,gece hayatı parayla.Oyunun birinciden farkı birincide her müfrezedeki silahların size her görev sonunda otomatikman verilmesi,burada ise paranızın yettiğince çeşitli silahlar alabilirsiniz.Oyunun bence gelişmiş olan yeri bütün sprite'lere zarar verebilmeniz. Burada para kazanmak şöyle oluyor. Görevde size genel olarak şu binayı yoket diye bir emir veriliyor.Tabii ki yolunuzdaki ormanlarda sürüsüne bereket tank var.İşte size görev verilen (görevleri daha sonra açıklayacağım) binayı vurunca para alıyoruz. Aman dikkat.Binayı genellikle tek vuruşta yokedemiyoruz.Mesela 5.görevde bir radar istasyonu var,düşman başına.Önce yarım ton cephane harcayıpduvarları yıkıyoruz,sonra yıkıntılar arasında yükselen radar ünitesini yıkıyoruz. Diğer binalarada genelde 4-5 isabet gerekiyor. Ayrıca her görev sonunda size bir miktar para veriliyor.Fakat vurduğunuz düşman ünitelerinden (tank,IFV (infantry fighting vehiçle,yani piyade aracı),vb.) para alamıyorsunuz.Onun için mümkün olduğu kadar bela aramadan görevi bitirmeye bakın.

Size önce şu en başta çıkan menüyü tanıtmak istiyorum.Karşınızda bazı dosyalar ve 3 ikon var. DOSYA: Burada bir dosyaya klikledikten kendi isminizi yazarak kendi dosyanızı oluşturabilirsiniz.Eğer daha önceden hazırladığınızdosyaya kliklerseniz o dosyadan (yani o kariyerden) devam edebilirsiniz.Bir dosyaya klikleyince 3 seçenek çıkacak.1.'si o kariyere devam etmek,2.'si tekrar ana menüye dönmek,3.'sü ise o dosyayı silmek.

ALTTAKİ 3 İKON: 1.'si oyundan çıkmak,2.'si oyunu yapanlar hakkında bilgi,3.'sü ise training,yani eğitim bölümü.

Oyunun savaş bölümüne girmek için önce dosyaya isminizi yazmak suretiyle) çıkan haritada savaşa geçmek.Karşınızdaki haritada kareler görüyorsunuz.Burada yanıp,sönen beyaz karede siz varsınız.Yeşil kareler pis yanki topraklarını, kızıl kareler Rus topraklarını,bir savaşı kazandıktan sonra oluşan sarı kare ise zaferle bitirdiğiniz yerleri gösteriyor.Buradayapmanız gereken adamlarınızı komşu kareye yürütmek (bulunduğunuz karenin yanındaki kareye klikleyerek suretiyle).Kırmızı toprakların yanındaki kareye gelip o kareye klikleyince o bölgedeki savaşa girersiniz. İşte her savaş öncesinde bir ordu oluşturma ekranı var.

ORDU OLUŞTURMA: Burada size önce menüleri,sonra silahları (uzmanlık alanım) en son da orduyu oluştururken yapacaklarınızı açıklayacağım. Buraya ilk geldiğinizde size bir soru soracak.Buna yes derseniz bilgisayar orduyu kendisi hazırlar (asla seçmeyin),no derseniz kendiniz hazırlarsınız.Şincik no'yu seçip Overkill'in sesini biraz kısıyorsunuz.Karşınızdaki menüde en sol üstteki ikonu kurmayı tamamladıktan sonra seçip,savaşa gireceğiz.Üstteki Unit 1,2,3,4 sırayla 1.,2.,3. ve 4.müfrezeleri seçmekte kullanılıyor.Tabii ki bir müfrezeyi hazırlamak için önce onu seçmek gerekiyor.Onun yanındaki ikon sayesinde takvimi ve zamanını görebiliriz.Zamanın önemi şu: Gece savaşları yararınıza.Şöyle ki,gece infra-red'siz HİÇBİRŞEY görülmüyor. Bizim tanklarda termal alıcılar,yıldız ışığı pasif görüş cihazları gibi yüksek teknolojili gece görüş cihazları var. Bu naneler Sovyet tanklarında da var.Fakat genelde IFV ve APC'lerde (BMP 1,BMP 2,BTR 50KP,BTR 80PB, BTR 120,BTR 150, OT 62B gibi piyade araçlarında) bunlar genelde yok.Olsa bile çok zayıf bir görüş imkanı sağlıyor. Yani siz onları kolayca görüyorsunuz,onlar sizi zor görüyor. Orada bir tank resmi ikonu (saatin altında) var.Bu ikon araç seçme ve alma ikonu (cephanesiz olarak). Burada ok tuşlarıyla aracı seçip,ortadaki ikon ile ondan bir taneyi az önce seçtiğiniz müfrezeye koyabilirsiniz. İşte oradaki araçların sırayla özellikleri:

M1 Abrams: Amerikanın 2 numaralı en iyi tankı (en iyisi M1A1 Abrams.Aldığım istihbarat doğruysa M1A2 yolda).Bu tank sizin en güçlü silahınız olacak.Bu bebeğin yivsiz setsiz 105 mm.'lik L/51 topu,bu namluya uyarlanabilen HEAT orta menzilli tel güdümlü füzesi,1 adet 12.7 mm,2 adet 7.62 mm makinelisi var. 4 mürettebatı var ve 55 ton (OMAY kadar) ağırlıkta. 1500 beygir güçlük gaz türbin motoru olan bu şaheser 72 km/h'la gidebiliyor.Gerçek hayatta 55 tane istediği mermiden taşıyabilen bu bebek oyunda en fazla 30 HEAT,25 tane de APF-SDS Sabot (yani top mermisi) taşıyabiliyor. HEAT,toptan çok daha etkili bir silah.Bu tankın fakirleştirilmiş uranyum zırhını çok az silah delebiliyor.

M3 Bradley CFV: Cavalry Fighting Vehicle,yani Türkçe anlamıyla süvari savaş aracı.Bu aletler neredeyse bir tank kadar hızlı gider.Orduda kullanılış amaçları keşif içindir.Genelde tek başlarına veya piyade taşıyıcı M2'lerle kullanılırlar.Silahları 30 mm seri atışlı top,7.62 makineliler ve 7 ila 13 adet TOW uzun menzilli, güdümlü anti tank füzesi taşır.Zırhı M1 kadar olmasa bile sağlamdır.Oyunda 7 tane TOW taşıyabiliyor.Maalesef ana silah olan 30 mm'lik top oyunda yok.

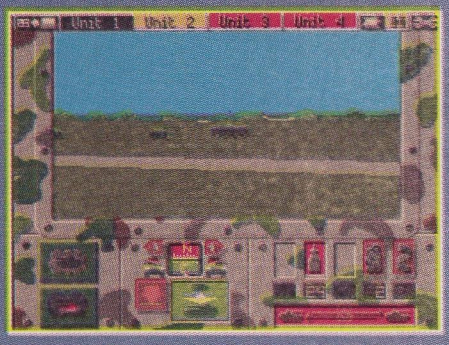
M-113 APC: Oyunun en zavallı karekteri.Makineliler dışında tek silahı 4 tanecik TOW.Zırhı kağıt gibi.Alırsanız hiç işinize yaramaz.

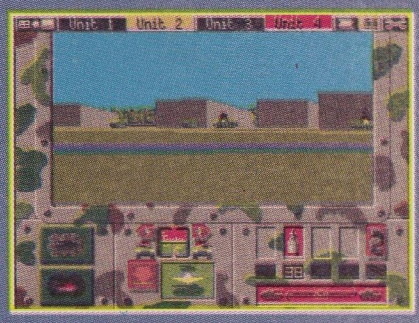
M901A1 TOW Launcher:Uzun menzilli tank killer olarak kullanılan bir araç.Özellikleri M3'e benzemekle beraber başlıca farklar 7 yerine 12 TOW taşıması,daha yavaş olması,tek isabette tanrısına kavuşması ve profilinin daha yüksek olmasıdır.Yani düşman mermilerine daha çabuk kavuşur. Tavsiyem bunun yerine M3 alın. Çünkü bu aletlerin savaştan sağ çıkması çok zor.

KIRMIZI TARETLİ ALETLER:Bunlar kısaca defolu mallardır.Tamir görürlerse eskisi kadar iyi olurlar.Eğer bu aletlerden alıp,tamir ederseniz size daha ucuza mal olur.Yani tavsiyem bunlardan alıp,tamir edin.Peki hangilerinden alalım? derseniz işte tavsiyem: Her müfrezeye 3 M1 ve 1 M3 alıp (defolulardan) tamir edip,donatırsanız 1200$

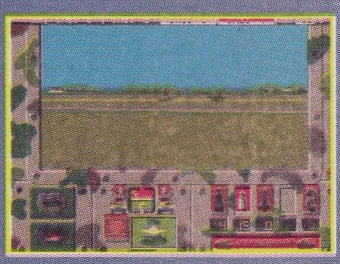
kadar paranız artar,savaşta vuruş gücü mükemmel müfrezelere sahip olursunuz.
Bu ikonun altında silah ikonu var.Silahı oklarla seçip,ortadaki işaretle aktif olan müfrezeye 1 tane alabiliyoruz.Silahlar PAYLAŞILIR.Yani diyelim 2 M1'iniz var.1 tane HEAT aldığınızda bu 1.'ye verilir.Bir daha alınca 2.'ye,bir daha alırsanız yine 1.'ye verilir,yani bir bu,bir o(bilmem anlatabildim mi?). Ve işte sırsıyla silahların kısaca özellikleri:
APF-SDS Sabot: Bildiğimiz top mermisi.Oyundaki en aciz 2. silah (en acizi makineli tüfek.Zaten onunla hiçbirşey öldürülmüyor. Ancak düşmanın sırtını kaşırsınız!).Tankları öldürmek için 2 ila 4 isabet gerekiyor.Eğer paranız azsa bunun yerine HEAT alın.
HEAT: M1'lerin ana silahı ve en iyi silah.Gerçi menzili TOW'dan az ve büyük binaları tek atışta parçalayamıyor fakat çabuk doldurulyor.Silahın aslı şu: Füze korkunç bir hızla uçup,aracın zırhını tepeden deliyor.Silah,araca saplanıyor ve 1 saniye içinde füzenin içinden mürettebata akkor parçalar fışkırıyor,araç yanıp,patlıyor.
Duman Bombası: M1,M3, M113'te bulunan duman bombası lançerlerine cephane.Düşmanların görüşünü engellemek için kullanılır.
ALTTAKİ İNGİLİZ ANAHTARI: Bu ikon sayesinde hasar görmüş olan araçları ve adamların moral lerini düzeltebiliyoruz.İngiliz anahtarı seyesinde o müfrezedeki araçlar SIRAYLA tamir edilir.Ok tuşlarıyla içki şişeleri ikonuna (adamların moralini yükseltmek için kullanılır) ve saat ikonuna (zaman (saat) geçirmek için kullanılır.
Yapacağınız bütün tamirat ve eğlenceler zaman alır.Burası yardımıyla zaman geçirerek (saat saat) görevi gece veya gündüz yapabilirsiniz.Bunun önemini anlatmıştım) gelip ortadaki işaretle onu seçebilirsiniz. ÖNEMLİ: Orduyu kurarken parayı gözönünde tutun.ASLA bütün paranızı sadece araçlara yatırmayın. Ordunuzun 16 araç olması zorunlu DEĞİL.Her müfrezede 1 araçla bile savaşa katılabilirsiniz. Araçlarınızı ASLA cephanesiz bırakmayın,ayrıca aldığınız bir aracı tekrar SATAMAZSINIZ.Aldığınız araçlara dikkat edin. Genelde defolu malları tercih edin.Az bir tamir masrafıyla yeni gibi olurlar.
GÖREVLER: TRAINING: Burası sadece tanklarınıza alışmanız,binaları nasıl yokedeceğinizi öğrenmeniz için konmuş bir bölüm.Gelin bu yaşlı tankçı size silahları nasıl kullanacağınızı göstersin. En başta karşınıza haritamız çıkacak. Burada üst tarafta 4 ikon var. Bunlar soldan sağa: 1-Göreve giriş,2-Görev hakkında bilgi almak,3-Oradaki binaların, vb. yerleri hakkında bilgi almak (bu ikisinde önce ilk sayfayı yanda görürsünüz. Altındaki ve üstündeki oklarla bir önceki ve bir sonraki sayfaları okuyabilirsiniz), 4-Topçuyu ayarlamak (eğer topçunuz varsa onu şöyle ayarlıyorsunuz: Ateş edeceği yeri haritaya klikleyerek belirliyoruz. Yandaki saatin yanındaki oklarla saati yani topçunun ateşe başlayacağı saati ayarlayabiliyoruz). Sol üstteki ikon ve sonra play ile oyuna geçiyoruz. Şimdi karşınızda 4'lü savaş ekranı var.Yani 4 müfrezenizin 4'ünüde buradan yönetebiliyoruz.Fakat pek sağlıklı değil. Şimdi sol üstteki ikona klikleyip,tekli ekrana geçelim.Eğer yine dörtlüye dönmek isterseniz aynı ikona kliklemeniz yeterli.İşte tekli ekranın ikonları:
ÜSTTEKİLER:
Unit 1, 2, 3, 4: Yöneteceğiniz üniteyi seçmek.Bir ünitenizin topçusunu kullanmak, onu haritadan yürütmek gibi işleri yapmak için önce o üniteyi seçmelisiniz.
Kağıt İkonu (harita): Üniteleri yöneteceğiniz harita.Buradaki ikonlar:
HARİTA:
Saat İkonu: Waypointe müfrezenin tahmini gidiş saati (kim takar saati). Şimdi waypoint ne diyeceksiniz.Müfrezenize bir waypoint seçerseniz oraya gider.Waypointi ise haritaya kliklemekle ayarlayabilirsiniz.Dikkat: Müfrezeler waypointlerine DUMDÜZ gider.Diyelim ki onları bir ormanın etrafından dolaştırmak istiyorsunuz. Bunun için onları epey waypoint kullanarak götürmeniz gerekecek. Fakat bir müfrezenin sadece bir waypointi olabilir.Onun için önce ilk waypointine ulaşmasını bekleyecek,sonra yenisini belirlemelisiniz (Eğer müfreze bir waypointe doğru ilerlerken onun waypointini başka bir yere klikleyerek değiştirirseniz müfreze ilk waypointi bırakıp, 2.'ye gitmeye başlar).
Kare Ve Çevresindeki 4 Üçgen (daha doğrusu ok);(saatin altında): Ortadaki kare o an içinde olduğunuz müfrezeyi haritanın merkezi yapacak şekilde haritayı yürütür.Oklar ise haritayı ok yönünde yürütmeye yarar.
Büyüteçler: Bunlar ise o an haritanın merkezi olan yere zoom (büyüteçin içindeki çarpı) ve unzoom (büyütecin içindeki nokta) yapmaya yarıyor.
Çizgiye Doğru Ok (en altta):Hızı 0'lamak.
+ Ve - Arasındaki Derecelendirme: Motor seviyesi. Tabii ki bu ne kadar yüksek olursa müfreze o kadar hızlı gider fakat topçuyla ateş etmek o kadar zorlaşır.Çünkü tank sarsılır,nişan almak zorlaşır.
Yan Taraftaki (hız göstergesinin sütununun bir yanındaki) Sütundaki İkonlar (yukarıdan aşağıya): Bir müfrezenin 4 araçtan oluştuğunu öğrenmiştik. Tabii ki bu araçlar it sürüsü gibi kafalarına göre dizilmiyorlar.Bunların dizildikleri düzene FORMASYON (formation) denir.İşte bu ikonlarla bu formasyonu ayarlayabiliyoruz.İlk iki ikon formasyonun genişliğini yani formasyondaki araçların dağıldığı bölgenin genişliğini büyültüp, küçültmek. Alttaki diğer ikonlar ise formasyondaki diziliş düzenini belirlemek içindir.
Dürbün: İlk baştaki topçu ekranına geçmek içindir.
İngiliz Anahtarı: Araçlarınızın hasar seviyesini görmek için kullanılır. Şimdi topçu ekranını yani ana savaş ekranını tanıtacağım:
TOPÇU:
Yandaki İkonlar:
Para İkonu: Üzerinde $ olan yeşil kağıtlar size ne hatırlatıyor?
Beyaz Bayrak: Quit,oyundan çıkış.
Saati Kıran Çekiç: Pause.
İki Bayrak Ve Altındaki Sütunlar: Her iki tarafın araç sayılarının oranı.
Alttaki Acaip İşaret: Rütbeniz. Bir adayı bitirdikten sonra rütbeniz artar.
Alttaki İkonlar:
Duman İçinde Tank: Tanklarınızın duman püskürtücülerini harekete geçirmek. Bunun iki yararı var. Hem duman sayesinde bazı Ruslar sizi iyi göremiyor (güvenmeyin buna agalar) hem de kendi araçlarınızı düşmandan ayırtedebiliyorsunuz.Bu çok gerekli çünkü Rusların da araçları sizin gibi yeşil. Fakat siz de çıplak gözle dışarıyı göremiyorsunuz.Anca infrared'le görebilirsiniz.Bu dumanın bittiği bir sınır yok,onun için oyunun başından sonuna kadar açık dursun.
İçi Kırmızı Tank: İnfra-red cihazını çalıştırmak. Tavsiyem gündüz de olsa açık dursun çünkü tankları ormandan ayırdetmek çok çok zor. Oysa bu cihazla çıkarttıkları ısıdan düşmanları anında ayırtedebiliyoruz.
Pusula Ve İki Yanındaki Oklar:Namluyu döndürmenin iki yolu var. 1.'si bu oklarla sağa sola döndürmek, 2.'si ise ana görüntüde (dışardaki objeleri gördüğünüz ekrana) buraya mouse'yi götürüp,görüntünün namlunun dönmesini istediğiniz tarafındaki ucuna sağ tuş ile klikle-









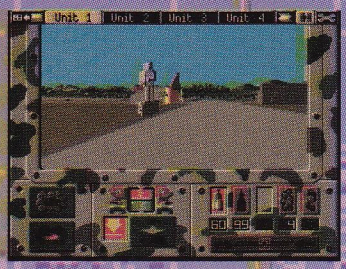




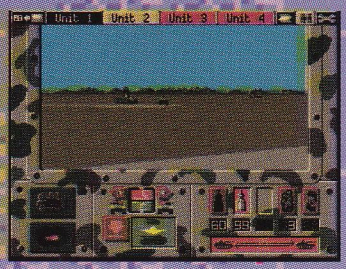
YANKEE'LER ÖLMEZ



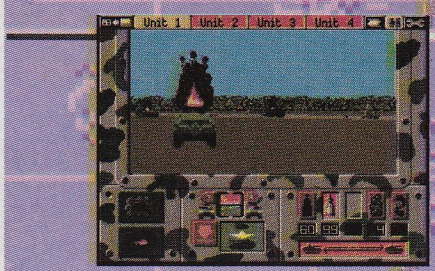
Dört ekip olarak yola çıkıyoruz. Apo Abi'nin tankı, Omay ve MAC, gereksiz elemanlar ekibi (Erdem, Gökhan vs.) ve Şahin'le kölesi Orhan. Amacımız birkaç helikopter patlatmak (Gunship 2000 alışkanlık yaptı) ve bir radar istasyonu patlatmak. Bu arada düşmanlarla da karşılaşacağımızı sanıyoruz (!)



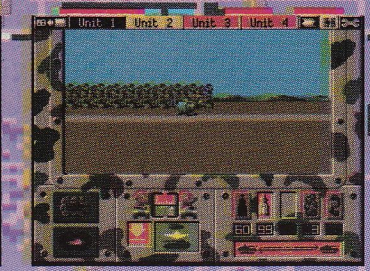
Omay ve MACharitalarını ters tuttukları için daha başlar başlamaz orada sakin sakin duran heykele çarpıyorlar. Omay tarafından ezilen MAC ağır bir sakatlık geçiriyor. Tankların tamiri için ayırdığımız parayı tazminat olarak ödemek zorunda kalıyoruz.



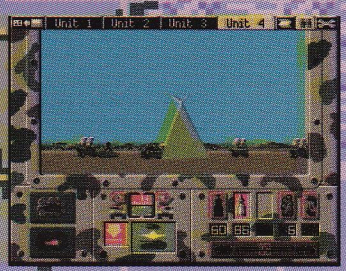
Ustaca hazırlanmış savaş planımıza göre gereksiz elemanlar ekibini düşman birliğinin göbeğine gönderiyoruz. Tanları havaya uçarken telsizlerinden gelen acı dolu çığlıklar bize derin bir zevk veriyor. İki tarafta savaşa ara verip kutlamalar yapıyor.



Bu arada tamamen kaybolan MAC ve Omay'ın tankında derin bir karmaşa yaşanıyor. Ateş düğmesini teyp sanan MAC kazara bir sürü düşman vuruyor. Omay ise bu arada aküsü biten tankı itiyor. Uzun bir süre yol aldıktan sonra karşılarına çıkan Siirt 20 Km. tabelası bu ikiliyi oldukça şaşırtıyor.



Hedefimizii bulan Şahin Orhan'ı tanktan indirerek helikopterin markasına bakması için ikna ediyor ve sonra da bütün gücüyle ateş ediyor. Helikopter ve Orhan bir vucut oluyorlar bu kutunun gerisi sansürleniyor...



Bu arada işin başa düştüğünü anlayan Apo Abi gidiyor ve radar istasyonunu patlatıyor. Sonra da geri dönerek (sağ kalan) yazarlara her işi ben mi yapacam diye fırça atıyor. Bütün ekipler bir sonraki fotoromana kadar üsse dönüyorlar. Ölenlerin arkasından ağlanmıyor.

yerek götürmek. Oklarla döndürerek hızlı,diğer şekilde yavaş döndürürüz.
Çizgiye İnen Ok: Fren yapmak.Waypointe giderken buna bir defa basarsanız frenler çalışır,tank durur (tank durunca daha rahat nişan alırsınız, aksi halde isabet ettirmeniz imkansız gibi birşey. Hele birde hedef uzaksa durmanız zorunlu olur) işiniz bitince bir daha basarsanız tank yine aynı hıza dönüp yoluna gider.
İki Tank İkonu (yeşil olan): Dürbünü çalıştırmak. Dürbünsüz düşmanları (ve de komşu kızın yatak odasını) göremezsiniz (benden söylemesi).
Silahlar: Kullanacağınız silahları buradan seçip pointeri düşmanın üzerine getirip sola (bir defa) basarsanız ateş edersiniz . Fakat şuna dikkat edin.Ateş edince top teper. İkinci defa ateş etmek için 0.4951 saniye bekleyin.
İki Tank İkonu (kırmızı): Bu ikonu açarsanız pointerle bir hedefe TAM OLARAK nişan aldığınızda yuvarlak olan karenin kare olmasını sağlarsınız.
ÖNEMLİ NOT: Tavsiyem savaşa başladığınız anda bunu,duman çıkartıcıyı,infra-red'i,dürbünü çalıştırın. Çok yararı olur.
İkonlar bu kadarcık. Şimdi de ana savaş görevleri geliyor:
ALOHA ADASI: Bu adada görevleri 1'den 5'e kadar sıraladım. Karelerden ilk geldiğiniz 1.,alttaki 2., onun sağındaki 3.,2.'nin altındaki 4.,onun sağındaki sonuncu yani 5. görev.
1. GÖREV: Burada amaç kahverengi bir nokta halinde haritada görülen yerdeki sandıkları ve gördüğümüz havaalanının kuzeyindeki etrafı Sovyet kaynayan dev radarı yoketmek.Topçularınızdan HE (heavy explosive) mermiler atanı tam havaalanının ortasına yöneltin. Oyuna girdikten hemen sonra güney ve güneydoğudaki düşmanları vurup,bütün herşeyinizle sağdaki 2 ağaçlığın arasından geçip ((arkayı ve çevreyi kollayarak); (asla köprüden geçmeyin,mayınlı)) mümkün olduğu kadar uzaktan radarı görüp,önce yanındaki 8-10 tanecik aracı vurup,sonra uzaktan radarı vuruyor,en son olarak ta 1 üniteyle alttaki kahverengi yerin içindekilere vurabilecek kadar yaklaşıp, onları uçurup, görevi bitiriyoruz.
2. GÖREV: Burada konu 1 düşman tank fabrikasını (!),bunun çevresindeki ikmal araçlarını vurup,oradaki 20-30 düşmana postu deldirmeden (siz onlarınkini delin) o cıvardaki radarı vurmaktan ibaret. Size biraz araziyi tanıtayım.Orada 2 tek ev,2'de ev topluluğu sembolü var.Tek olanlar dost,onlara dokunmayın.Toplulukların soldakisinin içinde tank fabrikası var.Radar ise diğerinin yakınında,ormanın biraz içinde. Sovyet birlikleri genel olarak o 2 topluluğunun içinde ve arasında.Topçuları iki topluluğun arasındaki yola çevirin.Burada oraya gidebileceğiniz en sağlıklı (pususuz) yol şu: Haritanın solunda aşağı doğru inen bir ormansız düz alan var.Herşeyinizle bu alandan inip,sol alt köşedeki ormana ulaşın.Ormanın içinden giderek haritanın en altındaki (fabrika topluluğunun güneyindeki yola) yola gidip,Rusları vurun,sonra fabrikayı (diğerlerinden biraz sağda)patlatıp,sağa doğru ilerleyin.Radarı (ağaçların içinde ince uzun bir garabet) görünce (sağdan soldan fışkıran Kızılordu tanklarına dikkat ederek) ona doğru (menzile girene dek) yaklaşın,patlatıp görevi bitirin.
3. GÖREV: Burada amaç haritanın sağ üst kesimindeki topçuları ve şehirdeki içinde 10 Sovyet T-72'si olan binayı ve içindekileri vurmak.Öncelikle çevrede gördüğünüz tankları (kendi tanklarınızı değil!!) vurup,ormanın ve tabiiki şehrin uzağından dolaşarak topçulara gidin.Oraya varınca orada gördüğünüz 3 tankı vurup,1 üniteyle ormanın diğer tarafına geçip,oradaki düşmanları temizleyip,oradaki kule gibi yapıyı patlatıyor ve 2 topu vuruyoruz (toplar patlamıyor, sadece yamuluyor).Sonra güneydeki ormanın içinden giderek şehri tamamen görüp,vurabilecek bir konuma gelene kadar bu şekilde ilerleyip, gelince 1 ünite ile ormandan çıkıp,baca gibi küçük bir kulesi olan yapıyı görüp,vuruyoruz.Patladıktan sonra içinden T-72'lerin çıkmasını bekleyip onları kahrolası sivil binalara zarar vermeden vuruyoruz. Kuzeyden gelen (şehrin kuzeyinden, sizin kuzeyiniz değil) 3 aracıda vurup,görevi bitiriyoruz.
4.GÖREV: Burada ise amaç ortadaki büyük şehri düşman saldırısından koruyup,haritanın sol alt köşesindeki dev istasyonu ve bunun içindeki radarı patlatmak.Bunun için 2 güçlü ünitenizi şehrin iki yanına (ormana yakın olmasınlar,ayrıca üniteleri şehrin içine yerleştirmeyin çünkü Ruslar sizi vurayım derken binaları vuruyor,savaşı kaybediyoruz) yerleştirip,gözünüzü dört açın. Diğer 2'sini soldaki açıklıktan (ağaçsız yer) güneye yollayın,süratle içinde düşman radarının olduğu açıklığa yaklaştırın.Sakın radara çok yaklaşmayın,ağaçların içinde ve binanın çevresinde Ruslar var. Diğer çocuklar şehri korurken (pek kolay bir iş değil) binayı ve içindeki radarı (40 dakika içinde) patlatıp,görevi bitirin.
5. GÖREV: Burada ise başlıca amaç yol kavşağında olan şehri düşmandan koruyup,sağ altta sıkışmış olan aptalları kurtarmak.Söylemesi kolay,yapması zor bir görev.O aptalların geçeceği yer ağzına kadar Sovyet dolu bir orman ve tamamen düşman kaynayan ormanların kenarları.O araçların çoğu M-113,M-901A1 gibi aşırı hafif zırhlı.Gidecekleri yer ise koruyacağınız şehir.Saçmalığa bak,herifleri de şehri de biz koruyoruz.Sonra o aptallar şehri kurtarmış oluyor!? Herneyse,yapmanız gereken en güçlü 2 ünitenizi şehre yollamak,diğer 2 üniteyle ise haritanın ortasındaki ormanın güneyindeki yapılara saldırıp,sonra diğer zevzeklere yardıma gitmek. Burası çok önemli: Biraz önce düşmana saldırdığımız müfrezelerle korumamız gereken araçların önünü kapatan ormanlardan soldakine gitmek.Bunlardan biriyle iki ormanın arasındaki boğaza gidip orayı TAMAMEN temizleyin. Diğer müfrezeyle haritanın en altından koruyacağımız

araçlara doğru yaklaşıp,o açıklığa yerleşin (bizimkilerin sıkıştığıyere). Şimdi gözlerinizi beş açın (dört az) zira Ruslar 2 ormandan fışkıracak ve eğer onları çabuk vurmazsanız bizim keklikleri avlarlar.Eğer onları o boğazdan çıkartabiliseniz şehre kadar eşlik edin,düşmanların kaçmasına izin vermeyin.Eğer sağ salim ulaştırabilirseniz (bizimkileri) ilk adayı bitirmiş olacaksınız.
NOT: Eğer buraya kadar gelebilmişseniz mutlaka belirli bir yeteneğe ulaşmışsınız demektir. Bundan sonraki görevleri bu kadar ayrıntılı anlatmayacak,sadece amacı söyleyip,1-2 taktik vermekle yetineceğim.Şehirlerin,düşmanların yerleri gibi bazı bilgileri oyunun brifing bölümünden öğrenebilirsiniz (oraları mutlaka okuyun). Eğer kalan 16 görevide böyle yazarsam 8 sayfa falan tutardı herhalde.

BANABA ADASI:

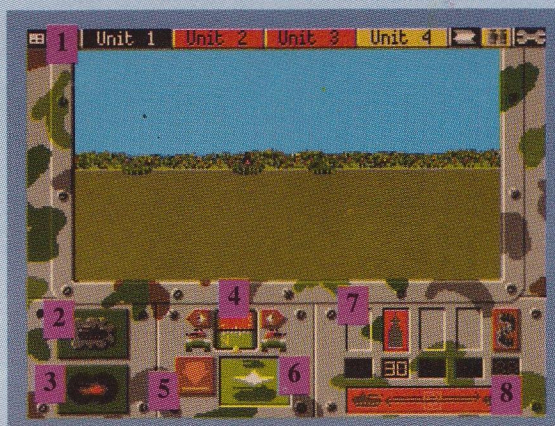
1. GÖREV: Burada amaç gerideki araçlara eskortluk (evrenin en iğğğrenç görevi) yapmak. Bunlar da M-113 benzeri taşıtlar ve sağ ve soldaki ormanlar düşman KAYNIYOR.Çok ama çok dikkatli bir şekilde onlara en alttaki şehre kadar eşlik etmelisiniz.Ayrıca soldaki orman çizgisinin solundaki Rus komünikasyon (haberleşme) merkezini ve çevresindekileri vurmalısınız.
2. GÖREV: Burada yapacağımız kuzeydoğudaki çok iyi korunan havaalanını ve çevresindeki araçları vurmak,haritanın ortasındaki şehri düşmandan korumalısınız. Bence şehre 1-2 müfreze gönderip,kalanlarla havaalanını (uzaktan) ve üstündekileri vurun.
3. GÖREV: İşte bir kazık görev (hangisi değil ki. Bir de M-1 TANK PLATOON'a zor derler) daha. Amaç oradaki 2 köprüyü koruyup,o büyük ormanın içini düşmandan temizlemek.Bir de bunlar yetmezmiş gibi güneybatıdaki yakıt deposuyla haberleşme merkezini vurmak.
4. GÖREV: Burada ise amaç dolaşarak mümkün olduğu kadar düşman avlayıp,gidip haberleşme merkezini (yine o) vurmak. Aman dikkat düşmanlar her kovuktan her delikten çıkabilir. İşinizi 40 dakika içinde bitirip,şehre dönmelisiniz.
5. GÖREV:Burada ise amaç batıdaki kasabayı ve nehrin üzerindeki köprüyü korumak ve doğudaki kasabayı ele geçirmek.Amman dikkat orada çok iyi mayınlanmış yerler var.
6. GÖREV: Haritanın kuzeybatısındaki radar istasyonunu ve büyük gözlem binasını yoketmek. Bu kadarla kalsa iyi,bir de oradaki köprüyü tutup, kaçan Rusları vurmalıyız. Bunu becerebilirsek 2. ada bitiyor.

CRİSUI NEGRU ADASI:

1. GÖREV: Başlıca amaç yine eskort (damned mission).İki şehir arasında mal taşımakta olan malzeme kamyonlarını koruyup,saldıranları püskürtmelisiniz. Ayrıca doğudan gelen ve çıkartma yapan Kore T-72'lerini püskürtmeliyiz.Aman dikkat,Onlar çıkartma yapmadan ASLA GÖRÜNMEYİN, kaçarlar.Onlar gelsin,menzile girsin,yağdırın mermileri.Onlara görünmemek için gizlenin.3 tank grubu çıkacak.Hepsi çıkmadan harekete geçmeyin.Aman dikkat kaçıp, başka şehre saldırmasınlar.Son bir şey: Amerikan gözlemevi tam çalışmadığı için düşmanların çoğunu haritada göremeyeceksiniz.Gözlerinize her zaman güvenin.
2. GÖREV:Buradada şehirdeki araçları TAM 25 dakika korumalısınız.Aman dikkat.
3. GöREV: Burada amaç kahrolası bir malzeme deposunu kahrolası düşmanlardan tam 30 dakika (bu kadar zamanda dünyanın öbür ucundaki tank bile size gelebilir) korumak.Aman menzile kimseyi sokmayın.
4. GöREV:Bir görev daha.Güneyden gelecek düşmanlara karşı havaalanını,üstündeki araçları, şehri korumak.Zor dostum zor.
5. GÖREV:Yine eskortluk.Bir konvoya yolunun sonuna kadar eşlik edeceğiz. Ayrıca düşmanın komünikasyon binasını patlatmalıyız.

DİFFERDANGE:

1. GÖREV: Öncekiler yeterince değilmiş gibi işler daha da zorlaşıyor. Amaç yine eskortluk.Önce yol üzerinde ağaçlıklarda mevzilenmiş araçları patlatıp,yolu güvenli duruma getirmeli,sonra



NE?NEREDE? NASIL ÇALIŞIR?

1)Görüntü Mode'u
2) Duman
3) Infrared
4)Heading
5) Fren
6) Silah kilitleme
7) Silahlar

bizim aptallara eşlik etmeliyiz.Ayrıca 25 dakika içinde kuzeybatıya gidip,orada çıkartma yapanları CRİSUI NEGRU'daki 1. görevdeki gibi sessizce vurmalısınız.
2. GÖREV: Amaç koca bir tank deposunu ve içindekileri yoketmek.Aman çok dikkat edin her taraf mayınlı.Ayrıca 2 tanktan fazla kaybederseniz görev başarısızlıkla sonuçlanır.
3. GÖREV: Burada amaç yine bir radar istasyonunu ve gözlem evini vurmak,40 dakika içinde şehirde diğerleriyle buluşmak.Dikkat: Şehirden atılan işaretler kırmızı ise buluşmayacaksınız,mavi ise buluşacaksınız.
4. GÖREV: Burada ise 2 şehri (güneyde ve batıda) birden ele geçirip,koruyacaksınız.Görevde HİÇBİR sivil bina vurulmamalı. Yoksa...

EUREKA:

Burası son görev (eyoooo..).Tabii ki en kazığı (bizim coğrafyacının sorularından bile).Amaç tam 6 dakika 20 saniyede köprüye ulaşıp,tam karşıdan gelen ve köprüyü moleküllerine ayırmak isteyen kaka adamları uzak tutmak.Eğer bunların hepsini bitirebilirseniz (kafayı yemeden) bir rütbe atlıyorsunuz ve sil baştan ilk görevden başlıyoruz (NOT: 6 rütbe var. 6*21=126 kazık görev sonra oyun biter!!!).
En son olarak bu yaşlı tankçı size savaş taktikleri verecek:
Bu oyunda ilk 1-2 görev dışındakileri 1 oynayışta bitirmek imkansız gibi birşey. Size bir tiyo. Ağaçların arasındaki düşmanlar görülmüyor, bu doğru.Fakat ağaçların arasında ilerleyen bir veya birkaç nokta (taretten,infra-red ile bakarken) görürseniz,bir de hızlı hareket ediyorsa kesin orada düşman vardır. Çıkmasını bekleyip, uçurun. Ayrıca göreve başladığınız anda infra-red ile her tarafa göz atın.Birini görürseniz biraz uzakta ise TOW ile (varsa), değil ise HEAT'la vurun.Tavsiyem mecbur kalmadıkça Sabot (top mermisi) kullanmayın,HEAT çok daha uzun menzilli ve güçlüdür.Bence oyunun bayağı kötü olan yanı biraz arcade'ye benzemesi.Dergide oyunu oynarken Omay gelip 20 saniye baktı,bu zaman içinde 10-15 araç yokettiğimi görüp sırıttı ve oyunun shoot'em-up'a benzediğini söyledi (biraz abarttı). Genel olarak silahlarınız onlardan daha iyi.Düşmanın tek avantajı aynı anda bütün üniteleri yönetebilmesi,aynı anda her tarafı görebilmesi,ormanları çok iyi kullanması,ne zaman nerden çıkacağı belli olmamasıdır. Sizin yapmanız gereken ormanlardan uzak durmak (içine girerseniz onlar sizi bulamaz,ama siz de onları bulamazsınız),kısa kısa waypointler kullanıp,her waypointe varınca her tarafa dikkatlice bakmak,MÜMKÜNSE bütün müfrezelerinizi topluca kullanmak olmalıdır.Genellikle infra-red ile bakın ki araçları ormanla karıştırmayasınız. Her müfrezenin dumanı açık olsun.Eğer müfrezelerinizi dağıtmışsanız onları bu duman sayesinde tanıyacaksınız.Tabii ki dumanı görebilmek için infra-red'i kapatmanız gerekiyor.Ateş ederken de DURARAK atış yapın.Araç giderken çok sarsılıyor. Binalara nişan alırken pointer kare olmaz.Göz kararıyla nişan almalısınız.Eğer oyunda ateş altına düşerseniz asla paniklemeyin.Sakin fakat hızlı bir şekilde ateş altında olan müfrezenin taretinden çevreyi araştırın.Zaten size söylediğim şekilde dikkatli davranırsanız bu kolay kolay olmaz.Unutmadan: TOW füzesiyle sadece durarak atış atış yapabilirsiniz. Ayrıca her cephanenin bir yükleniş süresi vardır.Bu süre TOW'da uzun,HEAT ve Sabot'ta kısadır.Bu tavsiye ise eskort görevleriyle ilgili: Koruyacağınız acizler harekete geçmeden önce yolu temizlemeye çalışın.Çünkü konvoydaki araçları korumak çok zor oluyor.Hele konvoydan uzaksanız,kim kimdir anlayana kadar görev gidiyor.Ayrıca görevlerde aynı görevi kaç defa oynarsanız oynayın oradaki düşmanların yeri her seferinde aynı.Görevi oynarken kim nereden çıkıyor aklınızda tutarsanız bir dahaki oynayışta o tuzağa düşmezsiniz.İlk adadan sonraki adalar için: Görev öncesi haritada göz ikonu ile nerenin ne olduğunu öğrenip,taktiği oyun öncesinden düşünün,topçularınızı buna göre ayarlayın.
Evet arkadaşlar.Oyunumuz genel olarak iyi düşünülmüş bir oyun.Görevlerin biraz kazık olması ve bitirilemeyecek bir oyun (126 görevde ömrümü yemeye niyetim yok) olması dışında pek bir problemi yok. Team Yankee 1 biraz fazla kısa ve kolaydı,bu ise biraz fazla uzun ve zor. Başarılamayan görevler bir müddet sonra sıkmaya başlıyor.Tanıdığım 3 tank simulasyonu arasında sıralama yapmam gerekirse;1-M-1 TANK PLATOON (yaşasın Microprose),2-Pasific İslands,3-Team Yankee 1 (Sherman M-4'ü simulasyondan saymıyorum. Vektör grafikli arcade!). Ağırbaşlı (ve mükemmel) bir tank savaşı isteyenler M-1'i,biraz sulandırılmış sevenler Pasific İslands'ı alsınlar.

ERDEM TÜRE

Pasıfic Islands'ı bir tank simulasyonu zannedip hemen ilk Waypoint'e gazlayacaklarını sananlar çok yanılıyorlar. Oyunun çoğu tankın içinde geçse bile Pasıfic Islands aslında bayağı iyi bir strateji oyunu. Tankınızı ne kadar iyi kullanırsanız kullanın görevleri iyice kavrayıp hince bir taktik geliştirmeden ilerlemeniz zor. Oyunu oldukça beğendiğimi söyleyebilirim ama bazı şikayetlerim var: Bu oyunda tank savaşlarının en önemli faktörlerinden biri olan yer şekilleri niye yok? Niye tepelerin arkasına saklanarak ilerleyemiyoruz? Bir tankla meşgulken niye ötekiler oturup düşmana yem oluyorlar? Biliyorum 4 takımı birden yönetiebiliyorsunuz ama yine de bizimkilerin biraz AI'si (yapay zeka) olsa iyi olurdu. Sonuç olarak başarılı bir oyun ama daha iyi olabilirdi. İş yine Team Yankee III 'e kaldı...



Bazı kişiler vardır. Kim oldukları hiçbirzaman bilinmez, adları duyulmaz, daha doğrusu duyulmaması gerekir. Onlar, kendileri dışında kimsenin kendilerine kahraman demeyeceğini bildikleri halde birçok özel eğitimden geçerler ve onlara özel sıfatını veren şeylerde ustalaşırlar. Bu kişiler görevleri seçmeden alırlar, ayrım yapmazlar. Onlar ülkelerini kurtarırlar ama ülkeleri onlara sadece işlenmiş, madalya adındaki demir bir parça verir. Onlar güçlerini kendilerinden alırlar. **SPECIAL FORCES** işte bu kişilerin hikayesidir...

Evet yukardaki yazıyı okuduktan sonra hemen joystick ve mouse'larınıza sarılmış olabilirsiniz ama biraz sakin olun ve tuttuğunuz kontrol aletlerini hafifçe yerlerine bırakın. Daha oyuna başlamadan önce okuyacağınız uzunca bir yazı var. Evet yukarda da belirtmeye çalıştığım gibi oyunumuz devletlerin pis işlerine bakan özel timlerle ilgili. Şimdi pis iş deyince aklınıza kanalizasyon temizlemek gelmesin. Hani devletler bazen olaylara adlarının karışmasını istemeden bazı yerleri imha etmek, önemli kişileri kurtarmak veya 20 füzeyi patlatmak gibi basit şeyler yapmak isterler ya. İşte bizim timde bulunan komandâlarda bu işleri yapmakla görevliler. Hepsi birer eğitilmiş asker. Yazının sonunda sizde harika birer komando olabilirsiniz. Evet gelelim oyuna. Başta hemen şunu söyleyeyim, oyun biri Demo, biri Roster olmak üzere 4 disketten oluşuyor ve oyuna demoyu izlemeden direk olarak başlayabiliyorsunuz. Oyunu yükleyince karşınıza birçok isimlerin olduğu bir tablo çıkıyor. Oyuna buradan takımınızınismini vererek başlamalısınız. Görevlerin sonundaki başarılarınız veya başarısızlıklarınızbu listeye kayıt edileceğinden ilk önce disketin (Roster disketinin) protect'ini yazılabilir hale getirin. Sonra silmek istediğiniz bir yere gelip Esc tuşuna bastıktan sonra takımınızınismini yazıp return'e basın. Bu sayede listeye sizin takımınız kaydedilmiş oldu. Oyun sırasında bu listeden takımınızınaldığı toplam puanı, kaç görev yaptığını ve durumunu öğrenebilirsiniz. Ayrıca bu listenin sağında bulunan Dir ikonuna basarak başka bir roster diskinin içindeki takımları ekrana getirebilirsiniz. Bu ekranla işiniz takımınızı seçtikten sonra biter ve karşınıza ana menü gelir. Ana menüde ilk başta sadece Diff. Level seçeneği açıkken seçimler yaptıkça sırayla diğerleride açılacaktır.

Şimdi sizlere Diff. level, Select Mission, Select Squad, Select Weapons ve Enter Warzone adındaki 5 seçeneği ayrıntılarıyla anlatmak istiyorum.

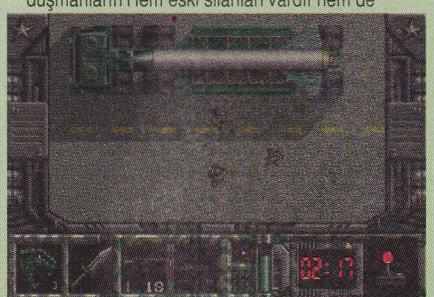
DIFF. LEVEL

Görevinizin zorluk derecesini ayarlamanız için konulmuş bir ikondur. Seçince karşınıza 4 değişik zorluk seçeneği çıkar.

Conscript : Bu zorlukta adamlarınızın gelişmiş silahları vardır. Ayrıca görevlerde hedefler yuvarlak içine alınarak gösterilir. Düşman ise kötü idmanlı, yavaş ve bozuk silahlarla karşınıza çıkar. Yani anlayacağınız oyuna ilk başladığınızda seçmeniz gereken zorluk derecesidir.

Regular : Adamlarınızın modern silahları vardır ve hedefler haritada grid sistemi ile gösterilirler. Yani savaş alanında haritanızı grid sistemine aldığınızda (tuşlar bölümüne bakın) hedef size örneğin A4 diye söylenir. Sizde A4 karesinin içinde hedefi ararsınız. Bu zorluk derecesinde düşmanların Hem eski silahları vardır hem de







idmanda iyiyken savaşta kötüdürler. Yani düşman askerlerinin tecrübesi yoktur (hadi gene iyisiniz) .

Veteran : Adamlarınızda gelişmiş silahlar vardır ama artık hedefler haritada gösterilmezler. Ayrıca düşmanda tecrübeli, yetenekli ve modern silahlarını iyi kullanan kişilerdir.

Elite : Gelişmiş silahlarınız yine var ama bu kez işiniz çok zor. Hedefler haritada görünmediği gibi birde zaman sınırı var. Tüm bunların yanında düşmanda diğer görevlerde savaşmış çok tecrübeli askerlerden oluşuyor ve ateş etmekte tereddüt etmiyorlar.

SELECT MISSION

Ana menüdeki bu ikon Tropics, Desert, Arctic ve Temperate olmak üzere 4 ayrı bölgede bulunan toplam 16 görevden istediğiniz birini seçmeniz içindir. Görevler aynı bölgelerde birbirlerine bağlı olarak ilerliyorlar. Görevi almak için istediğiniz çekmeceyi açmanız, dört dosyadan istediğinizin üzerine basıp, görev ismi çıktığında ismin üzerine bir daha basmanız gerekli. Bunu yapınca karşınıza görevle ilgili bilgiler çıkacaktır. Her görev için iki sayfa açıklama, bir sayfada savaş alanının havadan görüntüsü bulunur ama bir önceki görevde başarılı olmuşsanız düşmanın o andaki durumunu belirten dördüncü bir açıklama sayfasında okuyabiliyorsiniz. Şimdi isterseniz görevleri inceleyelim.

TROPICS

Rescue P.O.W : Başkanınız uyuşturucu pazarını elinde tutan bir milis güç tarafından kaçırılmış. Göreviniz (biraz klasikte olsa) başkanı kurtarmak. Başkanın evlerle çevrili bir avluda olduğu sanılıyor. Acil olduğu için görevi gün ışığında yapmanız gerekiyor. Bu gizli bir görev ve savaş bölgesine iniş noktalarınız önceden belirlenmiş.

Crop Fire : Merkez düşmanın haşhaş tarlalarını yok etmek için bir saldırı düzenlemeyi düşünüyor ama bu saldırının başarılı olabilmesi için bu tarlaların yerleri kesin olarak belirlenmeli. Bunun için tarlaların ortasına 2 tane lazer sinyal vericisi (L.T.D) koymalısınız. Hükümet olaya adının karışmasını istemediğinden görev gizli olarak yerine getirilmeli. Bu bir gece görevi, adamlarınızın gece görüş gözlükleri var ve iniş noktaları önceden belirlenmiş.

Diary 1991 : Mr.Dvorak adında multimilyoner bir iş adamı uyuşturucu pazarını elinde tutmakta. Amacınız onun güçlü korumada olan evine girerek günlüğünü çalmak. Elinizden geldiğince hızlı olun. Görev gündüz ve sınırlı. İniş noktaları ise sizin seçiminize bağlı.

Assasination : Dvorak dedikodulara göre bir kişiyle malikanesinde görüşme yapacakmış. Merkez bu görüşmede Dvorak'ı öldürme görevini size verdi. Yalnız görevi çok gizli yürütmelisiniz. Eğer çok yer tahrip edip gürültü çıkarırsanız ve de düşman askerleri ortadan kaybolmaya başlarsa Dvorak kaçmaya hazırlanıyor demektir. Gizli görev ve gündüz yapılacak. İniş noktalarınızı ise kendiniz ayarlıyorsunuz.

DESERT

Egg Nests : Güçlü bir ülke küçük bir ülkeyi işgal etmiş. Bu durumda dost olan küçük ülkede bizden yardım istemiş (ben bunu bir yerden hatırlıyorum gibi geliyor) . Amacınız düşmanın makinalı tüfek yuvalarını yok etmek. Bunu yaparken düşmana dikkat etmelisiniz. Çünkü işgalci ülkenin askerleri güçlü bir savunma kurmuşlar ve de talimliler. Göreviniz gece olacak. Her gece görevinde olduğu gibi özel gece görüş gözlükleriniz bulunuyor. Düşman sizi beklediğinden sıcak çatışma olacak. İneceğiniz yerleride kendiniz ayarlıyorsunuz.

Tank Busting : Düşman tankları çok fazla sayıda. Bunlar büyük bir tehdit unsuru oluşturuyorlar. Küçük ülkenin işgalini engellemek için düşmanın tanklarını yok etmelisiniz. Bu sefer gündüz görevi ve sıcak çatışma olacak. İniş bölgeleriniz ise isteğinize bağlı.

Supply Lines : Savaş iyice kızışmış durumda. Merkeziniz düşmanın destek hatlarını keserek ona büyük bir darbe vurmayı planlıyor. Bunu yapmak için düşmanın önemli yapılarına lazer sinyal göndericisi koymalısınız. Eğer bu işi başarabilirseniz bu sinyalleri alan büyük bir hava gücü gelip düşmanın önemli güçlerini yok edecek. Sıcak çatışmanın olacağı bir gündüz görevi. İniş noktaları ise size kalmış.

Black Box : Düşmana yaptığınız büyük bir hava saldırısı başarılı oldu ama bir helikopteriniz güneydoğudan kuzeybatıya doğru giderken yolun yarısında bir yerde açılan ateş sonucu düşürüldü. Göreviniz onun kara kutusunu bulup merkeze getirmek. Görev gündüz ama gizli olarak gerçekleşecek. İnişler ise önceden belirlenmiş.

ARCTIC

Sabotage : Bir terörist birliği kuzey kutbunda üstlenmiş durumda. Bu birliğin silah desteğini ortadan kaldırmak için köprüleri uçurup, kamyonlarını yok etmelisiniz. Teröristler saldırı beklemiyorlar ve devriyeleri temkinsiz. Yalnız köprüler iyi korunuyor dikkat edin. Görev gündüz ve gizli olarak gerçekleşecek. İniş noktaları ise önceden merkez tarafından belirlenmiş.

Alpha Docs : Teröristler bir nükleer denizaltı kaçırmışlar ve bu denizaltıda da nükleer füzeler bulunuyormuş. Göreviniz denizaltıyı ne yapacaklarını öğrenmek için Alpha adındaki gizli görev belgelerini ele geçirmek. Ayrıca denizaltıyı kullanmamaları için denizaltı kaptanınıda öldürmelisiniz (kaptan onlardan) . Bu bir gece görevi, sınırlı saldırı ve iniş önceden belirlenmiş durumda.

Sub Attack : Teröristler nükleer füzeleri denizaltılara yükleyip ayrılmaya hazırlanıyorlar. Onların bu planını engellemek için 2 denizaltının üzerine 2 lazer sinyal gönderici koymalısınız. Bunların dışında denizaltıların hareketlerini engellemek için köprüleride yok etmeniz gerekli. Gündüz görevi ve sıcak çatışma olacak. İniş yerleri ise belli.

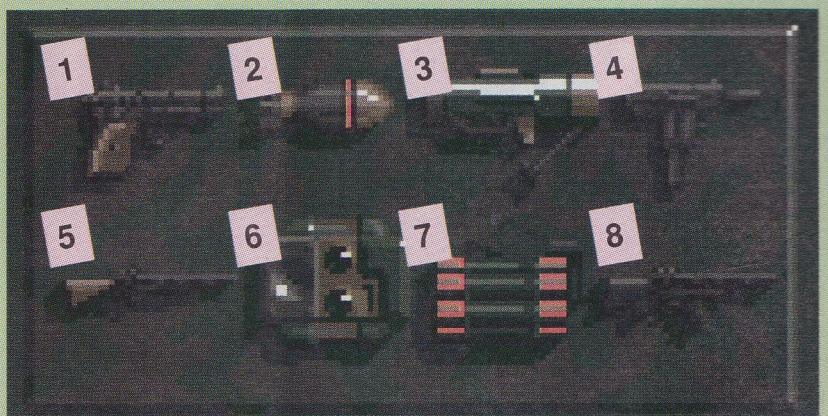
Wipe Out : Artık teröristler tehdit unsuru olmaktan çıkmış durumdalar. Bu yüzden onlara ölümcül bir son saldırı yapmayı planlıyorsunuz. Göreviniz düşmanın cephane depolarına lazer sinyal göndericisi koymak. Dikkatli olmanız gerek çünkü teröristler son bir çabayla buraları koruyorlar. sınırlı bir gündüz görevi. İniş yerleri ise belli.

TEMPERATE

Fuel Dump : Bir savaş cuntası ülkesindeki kumandayı ele geçirmiş durumda. Ülke başkanını ellerinde tutuyorlar.Göreviniz ülke yönetiminin düzelmesi için ilk etapta düşmanın füze taşıyıcılarıve Scud füzesi atıcıları gibi savaş araçlarında kullandığı benzinleri yok etmek. Benzinler büyük metal depolarda muhafaza ediliyorlar. Bu bir gece görevi ve sıcak savaş şeklinde olacak. İniş yerleriniz ise önceden merkez tarafından belirlenmiş.

Scud Busting : Düşmanın Scud füzesi atıcılarınınbeklendiği gibi hareket etmemeleri sizin lehinize oldu. Göreviniz onlar harekete geçmeden önce bu füze atıcılarını yok etmek. Bunlar kalabalık bir grup halindeler ve çevrelerinde birçok düşman askeri bulunuyor. Düşman ayrıca bazı araçların içinde ve her an dışarı çıkıp savaşmaya hazır. Gündüz görevi ve sınırlı saldırı. İniş noktaları ise belirlenmiş.

The Complex : Düşman komutanları gizli bir binada saklanıyorlar. Saklandıkları binada ise



1)BROWNING PISTOL

9mm kalibreye sahip olan bu silah 2 Kg ağırlığındadır.Bir şarjörü 13 mermi alır ve her bir şarjörünün ağırlığı 1 Kg'dır. Bu silahla birlikte yanınıza en fazla 6 şarjör alabilirsiniz. Çok fazla silah gücüne sahip olmak istemediğiniz sürece size fazladan tabanca almanızı tavsiye etmem.

2)GRENADE

40mm kalibreli olan el bombası 2 Kg ağırlığındadır.Yanınıza en fazla 8 el bombası alabilme hakkına sahipsiniz. El bombaları makinalı tüfek yuvaları gibi duran cisimleri yok etmede etkilidir.

3)LAW ROCKET

Bu Rocket atan alet 94mm'lik kalibreye sahiptir. Roketlerinin ağırlığı 5 Kg olup en fazla 5 roket taşımanıza müsade eder. Makinalı tüfek yuvalarını, Scud füze atıcılarını,tankları, kamyonları kısacası her cismi havaya uçurmada çok etkili bir silahtır.

4)STERLING MACHINE PISTOL

Şekil bakımından benim en sevdiğim bu silah 9mm kalibreli olup 3 Kg gelmektedir. 1 Kg olan şarjörlerinden en fazla 3 tane taşıyabilirsiniz ve şarjörleride 34 kurşun alır. Kalibre ve şarjörünün aldığı kurşun sayısı bakımından avantajlı, en fazla 3 şarjör alabilmesi konusunda da dezavantajlıdır.

5)LEE-ENFIELD RIFLE

7.62mm kalibreli olan bu tüfeğin 3 Kg ağırlığı vardır. Bu tüfekle beraber her birinin içinde 10 kurşun olan 5 tane şarjör alabilirsiniz.

6)L.T.D

2 Kg ağırlığında olan lazer sinyal göndericilerden en fazla 9 tane taşıyabilirsiniz. Kullanımı gerekli olan görevler dışında almanıza gerek yoktur.

7)REMOTE EXPLOSIVE

Oyun boyunca en çok işinize yarayacak olan uzaktan kumandalı patlayıcıların her biri 2 Kg olup en fazla 9 tane taşımanıza izin verirler.Bu patlayıcıların görevlerde en büyük yardımcınız olacağına eminim. Yalnız onları patlatırken yanlarında durmanız pek hayırlı değildir.

8)ENGAGER MACHINE RIFLE

5.56mm kalibreli olan bu makinalı tüfek 4 Kg gelmektedir. En fazla 5 tane alabileceğiniz şarjörlerinin her birinde 30 atışlık kurşun bulunmaktadır.

BİR 64'ler FOTOROMANI

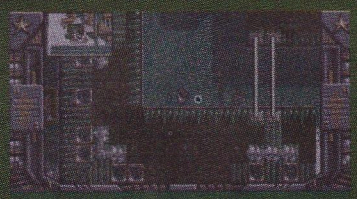
KILL'EM ALL



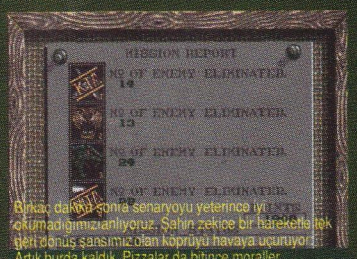
Sıcacık yataklarımızda horlarken Rengin Abla tarafından 'Kalkın fotoroman var, figuran lazım' diye uyandırılıyoruz. Birkaç Deluze Paint hilesi sayesinde sağlıksız vücudlarımız birer savaş makinası haline getiriliyor.



Sırt çantalarımızı dikkatle hazırlıyoruz. Herkes yeterince Açelya Pizza, Kola ve Megadeth albümü alınca yola çıkıyoruz. Nedense sonradan aklımıza silahları unuttuğumuz geliyor. Gökhan yollayıp ona silahları aldırıyoruz.



Senaryo'ya şöyle bir göz atıyoruz. Görev fena sayılmaz, birkaç köprü sabote edilecek, yeni açılan arcade salonlarına bakılacak, her resmin altına yazı uydurulacak...



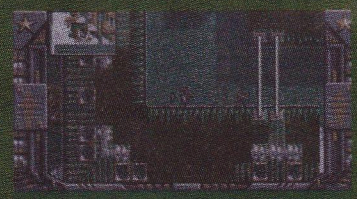
Birkaç dakika sonra senaryoyu yeterince iyi okumadığımızı anlıyoruz. Şahın zekice bir hareketle tek geri dönüş şansımız olan köprüyü havaya uçuruyor. Artık burda kaldık. Pizzalar da bitince moraller bozuluyor, herkes Omay'a başka bir gözle bakmaya başlıyor.



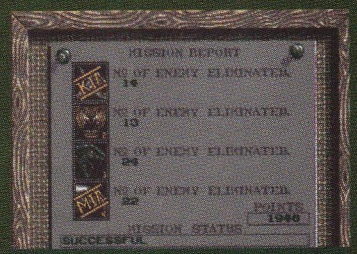
Neyse ki birkaç kamyon bulmayı başarıyoruz. Omay'ı bir kamyona yükleyoruz, biz diğerin biniyoruz. Tabi kimsede ehliyet olmadığından aletleri çalıştırmak biraz zor oluyor. MAC'in 4D Sports Driving yeteneğini bildiğimizden onu direksiyondan uzak tutuyoruz.



Tam yola çıkacakken Erdem müthiş bir hareketle sırt çantasını yere düşürüyor, ve bombalar patlıyor. Artık kamyon yok, umut yok, Omay yok, ama hepimize yetecek kadar et var! Ufak bir yamyam partisinden sonra ya'in kalan parçalarını sonra yemek üzere topluyoruz (ve bu bayağı uzun sürüyor).



Omay'ı kaybetmenin verdiği acı yüzünden MAC çıldırıyor ve sağa sola saldırmaya başlıyor. Bu arada kazara görevin amacı olan binayı da havaya uçuruyor. Pek farkına varmadan olsa bile kahraman oluyoruz! Ah birde dergiye dönebilsek!



Birden yanımızda bir taksici duruyor ve onu Apo abinin gönderdiğini söylüyor. Her zamanki gibi patronun sayesinde paçayı kurtarıyoruz ve dergiye dönüyoruz, bir de bakıyoruz Omay geri dönmüş! Olayın nasıl olduğunu kimse anlayamıyor ama herkes tuvalete koşuyor.



Kazandığımız madalyaları teker teker Erdem'e yediriyoruz ve normal hayatlarımıza geri dönüyoruz. Bu arada Omay işi hala sırrını koruyor (açıklaması gelecek fotoromana)

THE END

nükleer başlıklı füzeleri kontrol edebilen bir bilgisayar var. Göreviniz bu bilgisayarı ve makinalı tüfek yuvalarını yok etmek. sınırlı bir gündüz görevi. İniş noktaları ise belli.

Power Cut : Hava gücünüzün düşmanın güç kaynaklarını yok etmesi için güç kaynaklarına, jeneratörün olduğu yere ve kuzeydeki yola lazer sinyal göndericileri koymalısınız. sınırlı saldırı, gündüz görevi ve iniş noktaları önceden belirlenmiş durumda.

SELECT SQUAD

Bu ikonu seçtiğinizde karşınıza 16 görevi bitirmeniz için kullanabileceğiniz özel olarak yetiştirilmiş her biri kendi konularında uzman 8 adam çıkacaktır. Bu adamların üstlerine basarak alt taraftan onlar hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Bu bilgi alma kısmının sol tarafında yukardan aşağı sırasıyla adamın ismi, dayanıklılığı, taşıyabileceği maximum ağırlık, rütbesi ve özel yetenekleri yazılıdır. Sağ tarafta ise seçtiğiniz adamın yüzü ve onun sağında da varsa madalyaları gösterilir. Görevlerde en fazla 4 adam kullanabiliyorsunuz. Bu dört adamıda kod adlarıyla belirliyoruz. Shark, Tiger,Cobra ve Eagle. Görevde kullanmak istediğiniz adamı seçmek için üzerine basmalı ve sağ alttan ona bir kod adı belirlemelisiniz. Bu ekrandan adamlarınızı seçtikten sonra Exit seçeneğine basarak çıkabilirsiniz.

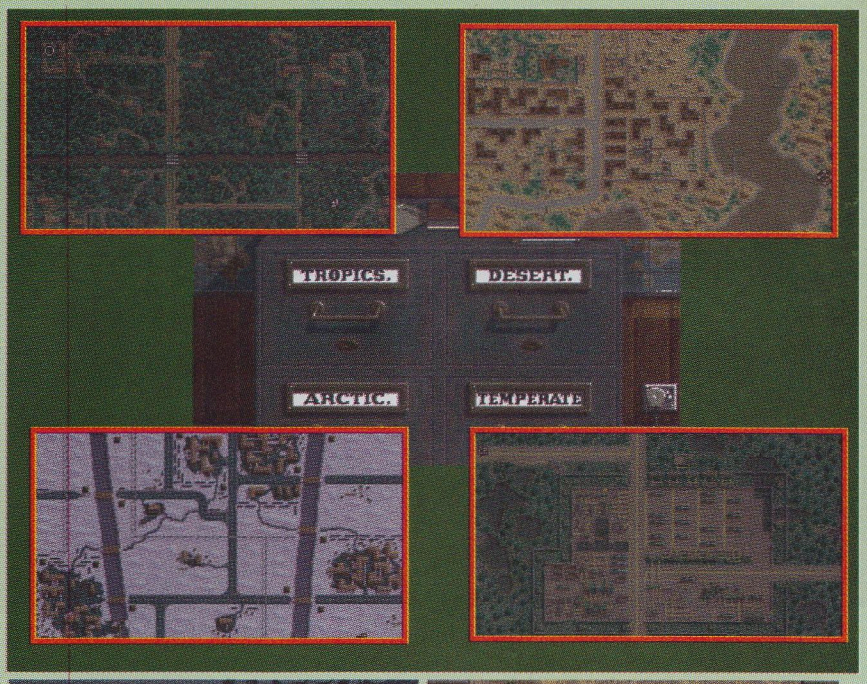
SELECT WEAPONS

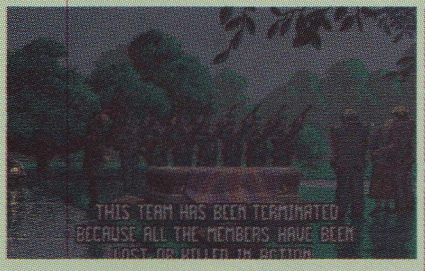
İşte geldik en önemli seçeneklerden biri olan silah seçme kısmına. Bu ekranın sol üstünde adamlarınızın kod adlarının resimleri bulunur. Onların hemen altında o adamınızın taşıyabileceği maximum yük ve onunda altında da o anda taşıdığı yük bulunur. Options kısmında birçok yararlı seçenek vardır. Burada üst tarafta duran 1, 2, 3 ikonları, seçtiğiniz adamın çantasına otomatik olarak üç farklı düzene göre silah koyar. Alt tarafta duran 1, 2, 3 ikonları ise tüm adamlarınızın çantasına otomatik olarak üç farklı düzene göre silah koyar. Bu bölümde bulunan Copy Bag seçeneğininde size çok yararlı olacak sanıyorum. Birinci adamınız olan Shark'ın çantasını isteğinize bağlı olarak doldurduktan sonra başka bir adamınızı seçip Copy Bag derseniz 1. adamınızın çantası seçtiğiniz adama kopyalanır. Copy Bag seçeneği herzaman 1. adamın çantasını başkasına kopyalar. Copy Bag'ın altında Del seçeneği bulunur. Bu da seçtiğiniz kişinin çantasını tamamen boşaltmaya yarar. Del ikonunun yanında sola ve sağa doğru oklar vardır. Bunlar yardımıyla istediğiniz silah miktarını arttırıp azaltabilirsiniz. Bu miktar el bombası, uzaktan kumandalı bomba ve L.T.D'de onlardan kaç tane alacağınızı belirtirken, diğer atışlı silahlarda şarjör sayısını belirtir. Çantanıza istediğiniz bir silahı almak için yukarda bulunan kısımdan onun üzerine basmak, magazines yazan yerden kaç tane alacağınızı belirlemek ve onu çantanızdaki boş bir bölmeye koymak yeterlidir. Bir silahın üzerine bastığınızda sol altta onun hakkında birçok bilgi çıkar. Bu bilgileri öğrenmek istiyorsanız bu sayfalarda bulunan silah kutusuna bakın. MAC unutmamışsa mutlaka buralarda bir yerde olması gerek. *(Neyi unutmıyacağımı unutmuşum, pardon-MAC)* Çantanızı istediğiniz şekilde doldurduktan sonra Exit ile bu ekrandan çıkabilirsiniz.

ENTER WARZONE

Tüm hazırlıklarınızı bitirip bu ikonu seçtikten sonra artık savaşa girdiniz demektir. Eğer görevinizde inişleri kendiniz ayarlıyorsunuz deniliyorsa ilk önce karşınıza büyük harita çıkacaktır. Bu haritada dört adamınızı istediğiniz bölgelere paraşütle indirmelisiniz. Joystick'i haritada gezdirdikçe (ateşe basarak joystick'i yönetirseniz daha hızlı gider) hedef işaretinizin

geçtiği yerlerde kırmızı noktalar göreceksiniz. Bunlar oralarda olan düşman askerleridir. Adamlarınızı mümkün olduğunca hedeflere yakın ama düşman askerlerine uzak yerlere indirin. Bu nasıl oluyor demeyin, bazen düşman askerlerinin hedefin yakınında korumayı unuttukları yerler oluyor. İyice düşündükten sonra iniş yerinizi 1.adam olan Shark için belirleyip space'e basın. Aynı işlemi diğer adamlar içinde uyguladıktan sonra Esc tuşuna basıp görevi yapacağınız ekrana geçebilirsiniz. Evet karşınızda görevi yapacağınız ekran. Ekranın yukarısında oyunu oynayacağınız ana kısım bulunuyor. Alt tarafta ise çeşitli bilgiler var.Bu kısmın en solunda o anda seçmiş olduğunuz adamınızın kod adının resmi bulunur. Onun sağında bıçak ve tabanca olarak değiştirebileceğiniz gizlilik modu vardır. Bu modunda yanında silah kutusu bulunur. Bu kutuda o anda kullandığınız silahı, altta solda kaç tane kullanabileceğinizi (veya şarjör sayısını) ve onun sağında da mermi sayısını görebilirsiniz. Ekranın orta bölümünde radar bulunur. Radarın yan tarafında üstte seçtiğiniz yürüme modu bulunur. Oyunda 1, 2 veya 4 adamınızı yürütme modları var. Eğer tek adamı yönetirseniz direk siz oynuyorsunuz ama iki veya dört kişilik yürüme modunda sizin yönettiğiniz adamın dışındakileri bilgisayar yönetiyor. Yürüme modunun altında uzaktan kumandalı bombanızı bir yere koyup koymadığınızı anlamanıza yarayan noktalar var. Bu noktalardan kaçının üzerinde kırmızı bir çarpı varsa o kadar uzaktan kumandalı bombayı biryerlere yerleştirmişsiniz demektir. Bu kutununda sağında gücünüz bulunur. Bu güç düşman sizi vurduğunda azalırken kamuflaj yaparken artar.Son olarak gücünüzünde sağında görev saatiniz ve oyundaki kontrol biriminiz (joystick, klavye) gösterilir. Görev saatiniz Elite zorluk derecesinde geriye doğru azalarak kalan zamanınızı gösteriyor. Görevinizi bitirdiğiniz zaman karşınıza adamlarınızın görev puanlarını, toplam görev puanını ve görevde başarılı olup olmadığınızı belirten bir ekran çıkacaktır. Bu ekranda adamlarınızın üzerinde olabilecek MIA yazısı onların esir alındığını, KIA yazısı ise öldüğünü gösterir. Eğer esir alınmış adamlarınız varsa seçtiğiniz görevin yerinde onları kurtarmak için başka bir görev çıkacaktır. İsterseniz bu görevi oynayarak onları bir kereye mahsus kurtarmayı deniyebilirsiniz. Görevi başarıp başaramadığınızı belirten ekrandan sonra adamlarınıza madalya veya rütbe verebileceğiniz başka bir ekrana geçilir. Eğer görevde başarılı olmuşsanız, başarı durumunuza göre size adamlarınıza madalya veya rütbe verme hakkı verilir. Buradan adamlarınızdan birini seçip Promotion ile rütbe, Decoration ile madalya verebilirsiniz. Bu ekrandan Exit ile çıktıktan sonra yine roster diskinden birliğinizi seçerek oyuna devam edeceksiniz.



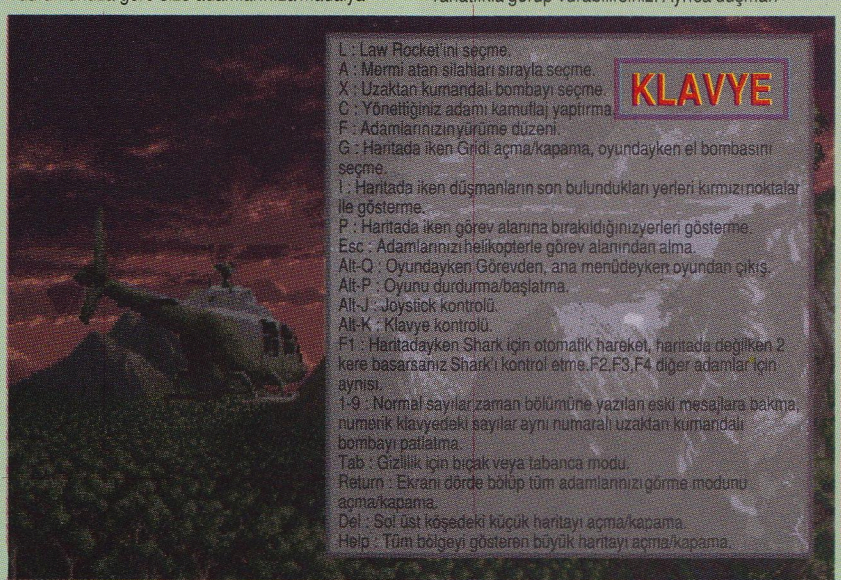




Geldik tavsiyelere. İlk tavsiyem bence siz bu oyunu oynamayın. Tabii sabaha kadar oturup gözlerinizi yormak, beyninizi patlatmak ve kaslarınızı devamlı gergin tutmak hoşunuza gidiyorsa bir şey diyemem.Eğer bu tavsiyeme uymazsanız sizin için oyunla ilgili tavsiyelerim var.Görevlerde kamufle olmuş düşman askerlerine dikkat edin. Onlar görünmediklerini sansalar bile dikkatli hareket ederseniz onları rahatlıkla görüp vurabilirsiniz. Ayrıca düşman askerlerini yanıltmak için bir adamınızla hedeften uzak bir yere bomba, roket falan atabilirsiniz. Bu sayede askerler gürültünün olduğu yere doğru toplanırken sizde diğer taraftan hedefinize ulaşabilirsiniz. Ayrıca görevinize başlarken kaç kişiyle beraber hareket edeceğinizi düşünmeyi unutmayın. Dört kişiyle dolaşmak avantajlı olabilir ama gizli görevlerde dört tane komandonun bir kampa koşa koşa dalmasına kamp sakinleri pek iyi gözle bakmazlar. Bütün bunlar iyide eğer hırsınıza kapılıp Elite zorluğunda oynuyorsanız size şans dilemekten başka bir yardımım olamaz.

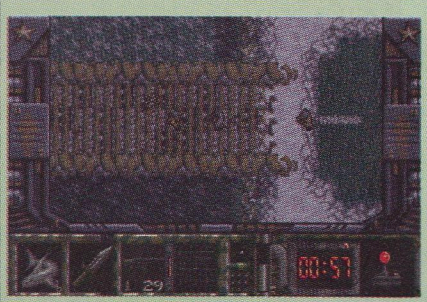
Special Forces, Microprose'un gittikçe ilerleyen kalitesinin bir ürünü. Oyunun oynanabilirliği bir Airborne Ranger kadar olmasada atmosferi ona eşit derecede. Ayrıca görevlerde değişen çok güzel grafikler oyuna ayrı bir hava katmış. Yanlız Microprose grafiklere dalarak sesleri ihmal etmiş. Yinede bunun için fazla üzülmeyin. Eğer savaşla,kahramanlıkla, gizli görevlerle ve harika bir oyunla ilgileniyorsanız Special Forces size special tavsiyemdir.

MURAD OMAY



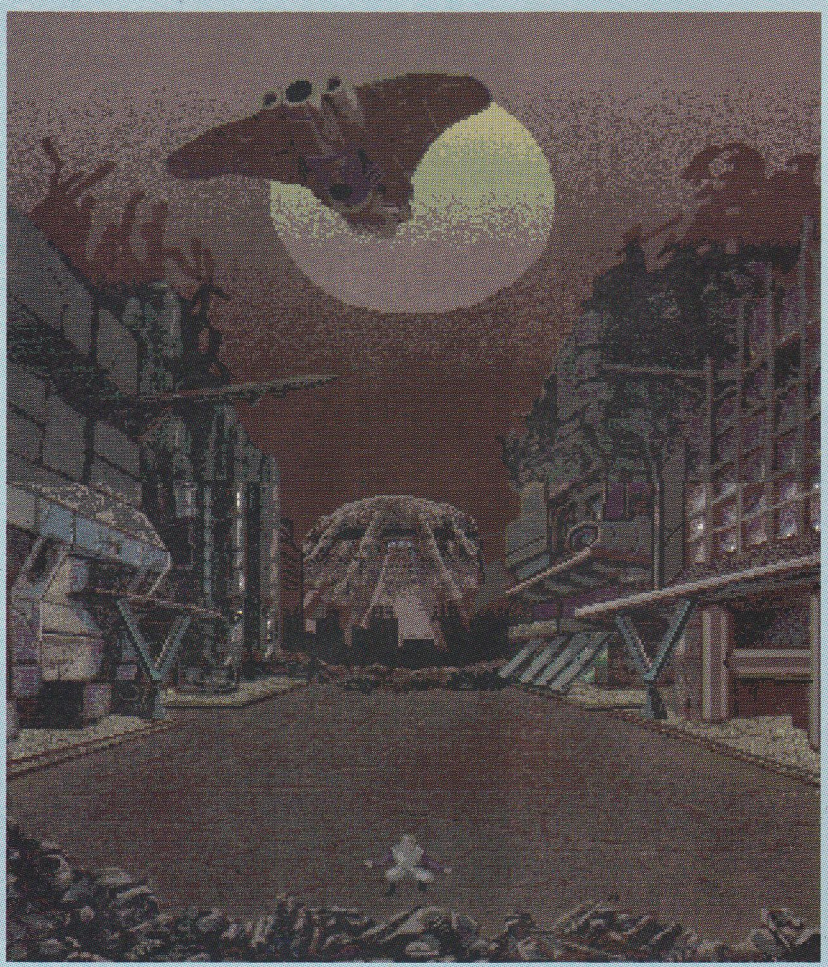
KLAVYE

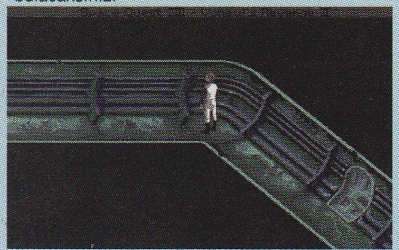
L : Law Rocket'ini seçme.
A : Mermi atan silahları sırayla seçme.
X : Uzaktan kumandalı bombayı seçme.
C : Yönettiğiniz adamı kamuflaj yaptırma.
F : Adamlarınızın yürüme düzeni.
G : Haritada iken Gridi açma/kapama, oyundayken el bombasını seçme.
I : Haritada iken düşmanların son bulundukları yerleri kırmızı noktalar ile gösterme.
P : Haritada iken görev alanına bırakıldığınız yerleri gösterme.
Esc : Adamlarınızı helikopterle görev alanından alma.
Alt-Q : Oyundayken Görevden, ana menüdeyken oyundan çıkış.
Alt-P : Oyunu durdurma/başlatma.
Alt-J : Joystick kontrolü.
Alt-K : Klavye kontrolü.
F1 : Haritadayken Shark için otomatik hareket, haritada değilken 2 kere basarsanız Shark'ı kontrol etme.F2,F3,F4 diğer adamlar için aynısı.
1-9 : Normal sayılar zaman bölümüne yazılan eski mesajlara bakma, numerik klavyedeki sayılar aynı numaralı uzaktan kumandalı bombayı patlatma.
Tab : Gizlilik için bıçak veya tabanca modu.
Return : Ekranı dörde bölüp tüm adamlarınızı görme modunu açma/kapama.
Del : Sol üst köşedeki küçük haritayı açma/kapama.
Help : Tüm bölgeyi gösteren büyük haritayı açma/kapama.



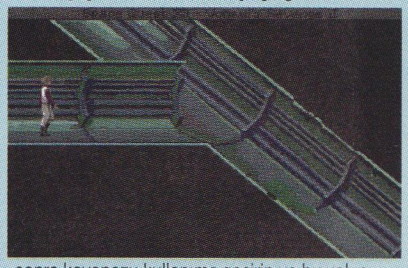
SPACE QUEST IV

Sarien Encounter, Vohaul's Revenge ve Pirates Of Pestulon....Eğer Sierra'yla ufak bir tanışıklığınızvarsa neden söz ettiğimi hemen anlamışsınızdır Omay anlayamadığı için burada ufak bir açıklama yapmam gerekiyor. Yukarda bahsettiklerim aptal kahraman Roger Wilco'nun maceralarını anlatamn Space Quest serisinin alt başlıklarıdır Omay gene anlamadı. Her neyse Sierra yeni grafikli ikon sistemine geçtiğinden beri bütün seri oyunlarının birer devam versiyonlarını yaptı, ayrıca bir kaç eski oyunuda bu sisteme uyarlayarak yeniden piyasaya sürde Space Quest I'de bunlardan biri. Her neyse gelelim Space Quest IV'ün konusuna:
Roger Wilco olarak kendimizi bir barda bir takım karanlık kişilerle konuşurken buluyoruz, bunlar pek önemli değil az sonra nazi kılıklı iki asker gelip sizi götüremek isteyecekler, siz karşı koyunca da silah çekip zorlayacaklar. Buraya kadar normal, ama şimdi ortaya çıkan bir adam sizi kurtarıp zaman tüneline atacak ve bizde kendimizi gelcekte Space Quest XXII Vohaul's Revenge II'de bulacağız yeri gelmişken oyun devamlı gelecekte ve geçmişte geçiyor ve asla Space Quest IV'te bulunamıyoruz. Neyse sizinde göreceğiniz gibi Xenon gelecekte harabeye dönmüş bunu sebebini henüz bilmiyoruz ama Space Quest II'de öldüğünü sandığımız Vohaul'la bir ilgisi olduğu kesin.
İlk olarak sola gidin, burada Star Wars I'den hatırladığımıztekerleksiz taşıma araçlarından birine rastlayacağız. Göz ikonuyla ona bakın, el ikonuyla torpidoyu açarak yine el ikonuyla içinden PocketPal bilgisayarını alın. Sonra aşağıya inin, burada bir tank var el ikonuyla klikleyerek kapağını açın ve içinden bombayı el ikonuyla alın. Sonra sürekli sağa giderek kalorifer kazanına benzer aletin yanına gelin. aşağıdaki çöplerin arasında sarı renkli bir ip var onu el ikonuyla alın bu aralarda ortalıkta bir zombi geziyor ona yakalanmayın, sonra üst taraftaki yola aralığına girin inventoryden ipi seçerek yola klikleyin ve bir tuzak kurun az sonra pembe tavşan gelecek, onun üstüne el ikonuyla basınca yakalıyorsunuz. Sonra inventory'deki göz ikonuyla tavşana bakın ve arkasından el ikonuyla pili alın. Sonra biraz araştırma yaparak lağım kapağını bulun ve el ikonuyla açarak içeri girin. Düşünce patladınız mı ? Üzülmeyin... Baştan oynadığınızda az önce tankın içinden aldığınız bombayı alır almaz inventory'den seçerek geri koyun.... Sağlam olarak yere basınca masanın üstünden kavanozu el ikonuyla alın. Sonra el ikonuyla yeşil dosyayı klikleyin altındaki düğmeye otomatik olarak basınca karşıda bir hologram çıkıp size bu olayların sebebini açıklıyor. Olaylar kısaca şöyle gelişmiş: Bilim adamları Xenon üzerinde herşey hükmeden bir bilgisayar yapmışlar, bu bilgisayar hava durumundan,sokakta hareket eden arabalara kadar herşeye hükmediyor. Bu arada geçmişten gelen Vohaul bu bilgisayarı eline geçirince Xenon'un efendisi olmuş. Şimdi sizin onu muhakkak durdurmanız lazım. Hologram kaybolunca sol taraftaki kapıya el ikonuyla klikleyin, birazdan kendinizi lağımlarda bulacaksınız.

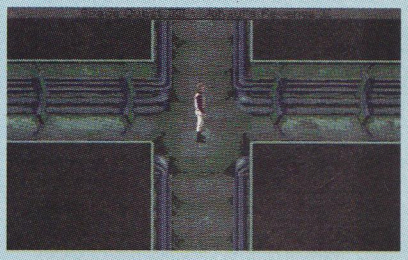




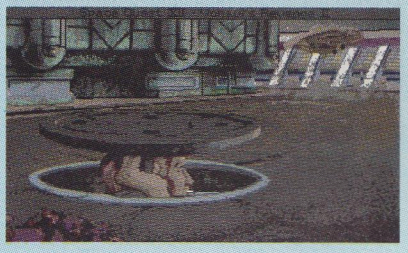
Aşağıya doğru ilerleyin birden arkanızdaki havalandırma boşluklarından birinin içinden yeşil bir slime çıkacak ve sizi takip etmeye başlayacak hızla aşağı inin ve soldaki boşluğa girin.



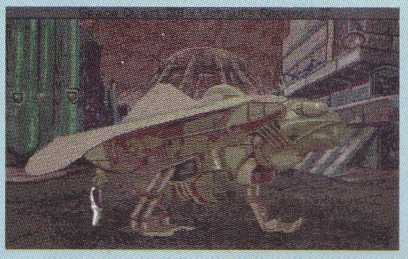
sonra kavanozu kullanıma geçirin ve bu yolun diğer yolla birleştiği noktada durup slime'ın gelmesini bekleyin tam hizanıza gelince kavanoz ile üstüne klikleyin ve ondan bir parçayı kavanoza hapsedin. Sonra sola gidip dörtyola gelin.



Buradan kafanıza göre dolaşarak çıkış merdivenini bulun el ikonuyla merdivene basın ve tırmanın. Kafanızı lağımdan çıkarınca bir uzay gemisinin yere inmekte olduğunu görüyorsunuz.



Az sonra otomatik olarak dışarı çıkacaksınız. Devamlı sağa giderek meydana gelin ve az önce yere inen gemiyi görün.



El ikonuyla klikleyerek gemiye binin ve az sonra kendinizi zaman araçlarının olduğu kulede buluyorsunuz. Bir ekran sola gidin. Biraz bekleyin ama hareket etmeyin az sonra bir zaman gemisi buraya gelecek ve içinden bir asker çıkacak ve bilgisayarın başındaki diğer askerle sohbete dalacaklar. Hemen deminki adamın indiği zaman aracına binin. Araca binince oyun kod soruyor. bunları orjinal kitaptan yazdıktan sonra. Karşınıza geminin kokpiti çıkıyor. Sağ taraftaki dijital ekranda acayip bir takım kodlar var bunları bir kağıda çizin sonra altındaki panelden sol üstteki soru işaretlerinden altı tane seçin(?). Birazdan zamanda yolculuk yaparak Space Quest X Latex Babes Of Estros'a geleceksiniz. Ama geldiğinize de bin pişman olacaksınız. El ikonuyla camın altındaki düğmeye basın ve dışarı çıkın.Burası dağlık bir alan. Sola gidin doğal merdivenlerden aşağı inerken dev bir kuşun gölgesi yere vuracak. Birazdan da sizi yakalayacak. Kuşun yuvasında bir asker leşi var onu el ikonula klikleyin ceplerinden buruşuk bir kağıt çıkacak, inventory'deki el ikonunun yardımıyla bu kağıdı açın. Kağıtta bir zaman kodunun yarısı yazılı diğer yarısı ise yık. Bunu bir yerlere not edin sonrada yürüme ikonuyla yuvanın sağ alt köşesini seçerek buradan kurtulun. İndiğiniz yerde ikş tane kadın size silah çekecekler.



Birazdan sudan bir denizaltı çıkacak, denizaltının içinden de sarışın bir afet, Bu kadın size silahını doğrultuyor. Bu anda ne? kim? gibi bir takım sorulara saplanabilirsiniz. Kadın size bayağı kızgın sebebi ise onun bizim eski sevgilimiz olması, onu bazı yalanlarla kandırıp kaçıp gitmişiz o da bu yüzden bize bayağı kızgın. Aslında bunlar Space Quest X'da olmuş ama bizim Roger Wilco Space Quest IV'ten geldiği için bunları henüz yaşamamış. Umarım bu hatadan ders alır ve zamanı gelince bu kadına iyi davranır.



Kadınlar sizi denizaltıya atıp bir yerlere götürmeye başlıyorlar. Uzun ve sıkıcı bir yolculuktan sonra kendimizi bir su altı mağarasının içindeki üste buluyoruz. Bizi silah

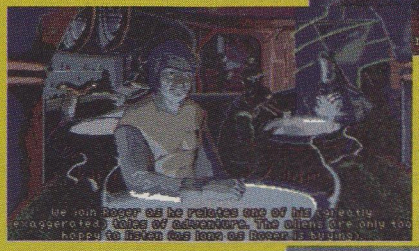
Çıkan Kısmın Özeti...



Kahramanımız Roger Wilco son macerasından dönerken kendini izleyen gözlerden habersiz uzayda ilerlemektedir.



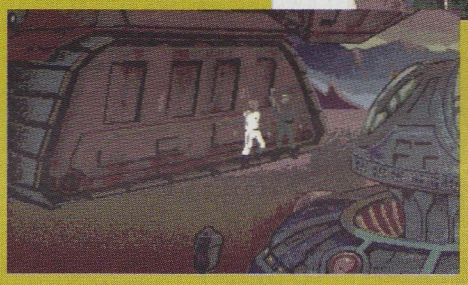
Yolda çişi gelen Roger uzayda bulduğu ilk barda mola vermeye karar verir.



Roger bardaki uzaylılara öldürücü muhabbet kabiliyetini gösterirken ellerinde deve kadar silahları olan iki kişi onu kibarca dışarı davet ederler



Space Quest II de öldüğünü zannettiğimiz acımasız düşmanıyla tekrar karşılaşan Roger ölümün soğuk nefesini ensesinde hisseder. Askerler silahlarını tam ateşleyecekken....



kimliği meçhul bir dost onlardan erken davranarak Roger'ı kurtarır. Roger yine kendini belanın ortasında bulmuştur...

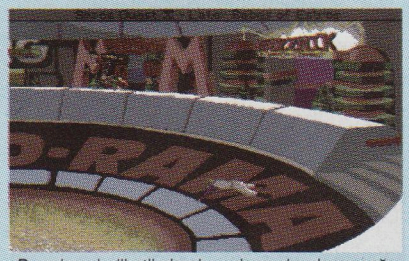
zoruyla bir odaya götürüyorlar, ani bir hareket yapmadan onlara itaat edin. Sizi dişçi koltuğu gibi bir yere oturtup, elinizi kolunuzu bağlıyorlar ve az sonra size yapacakları şeyin vereceği utancı anlatıyorlar. Birazdan ayı gibi bir kadın geliyor. Sonra lazer kullanarak pantolonuzu şorta çeviriyorlar. Ve birde bu iri kadının elinde acayip bir şey beliriyor. Bununla bacaklarınızdaki kılları alacaklarını ve sizi utanç içinde bırakacaklarını söylüyorlar. O sırada siz ecel terleri dökerken arkdan bir kükreme sesi geliyor ve kadınlar korkup kaçıyorlar. Bu denizden gelen ve bu kadınları tehdit eden bir sürüngen. Kontrol size geçince el ikonuyla oradaki düğmelere basarak az önce pantolunuzu yokeden makinenin yardımıyla sizi tutsak eden bağlardan kurtulun ve hemen orada duran oksijen tüplerinden birini el ikonuyla alıp kullanıma geçirin ve canavar tam sizi yutacakken ağzından içeri bırakıp ondan kurtulun. Birazdan kadınlar gelip sevinç içinde sizi affettiklerini söyleyecekler ve Space Galleria Mall'a alışverişe gitmeyi teklif edecekler. Sizde kendinize pantolon almak için bu teklifi kabul ediyorsunuz. Galleria'ya gelince kadınlar alışveriş yapmak için dağılıyorlar. Bu sırada birisi banka kartını düşürüyor el ikonuyla bu kartı alın sonra sol taraftaki yürüyen yollardan üstte olanına girin. Sola yürümeye devam edin. Bürada size bir ipucu eğer bu yolda gittiğiniz yöne doğru yürüme ikonuyla basarsanız çok daha hızlı ilerlersiniz. Birazdan erkek giyim eşyaları satan bir dükkana geliyorsunuz. Buradan içeri girin. Satıcı robotla konuşun ve size giymek için verdiği pantalonu denemek için kabine girin, pantolon size tam uyuyor. Dışarı çıkın ve inventory'den parayı seçerek robota verin. SOnra dışarı çıkın, Yine sola giderek Monolith Burger'e geli.



İçeri girin burdaki domuz size iş verecek. Burada iki seçim yapmalısınız. Eğer iş yapmak istiyorsanız işi seçin ve çalışın,eğer iş istemiyorsanız ona sizi hemen kovmasını söyleyin. Eğer kovulmayı seçerseniz adam size prim olarak 40 Buckazoid (Space Quest para birimi) verip öyle kovuyor zaten ihtiyacımız olan para 40 buckazoid'di böylece kolay yoldan bu parayı kazanmış olduk. Ama siz iş yaparak daha fazla para kazanabilirsiniz. Gelelim bu işin ne olduğuna: Burada siz paketleme bölümünde çalışıyorsunuz. Amacınız fırından pişmiş olarak çıkan hamburgerleri içine garnitürlerini koyarak paketlemek. Gerekli malzemele masanın arkasında duruyor. Onları duruş sırasına göre soldan sağa doğru köftenin üstüne sırayı hatırlamıyorum ama sanırım mayonez, ketçap, yeşil salata ve ekmekti, burası başlangıçta bayağı yavaş ama ilerleyince deliler gibi hızlanıyor. Eğer yeteri kadar para kazandıysanız bırakın hamburgerleri kendi haline, az sonra şef gelip sizi kovar nasıl olsa. Her iki seçenekte de kovulduktan sonra domuz suratlı herif arkanızdan purosunu fırlatıyor, bu puroyıu takip edin Galleria Mall'a girdiğiniz ekranda yerde duruyor olması lazım. Onu el ikonuyla alın. Sonra kadın giyinme bölümüne girip robotla konuşun ve kız arkadaşınıza elbise almak istediğinizi söyleyin, robot kız arkadaşınızın ölçülerini soruyor, kendinizle aynı olduğunu söyleyin. Ardından da kıza sürpriz yapmak için bu elbiseyi giyip ona öyle görünmek istediğiniz gibi bir yalan fırlatarak kabinde üstünüzü değişin. Sonra Bilgisayar oyunları satan mağazanın yanındaki para çekme makinasına az önce aldığınız kartı takın.

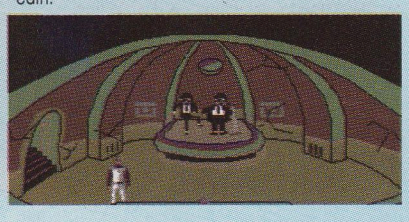


, kimlik kontrolünden sonra hesaptaki tüm parayı yani 2000 buckazoid'i çekin. Tekrar kadın elbisesi satan dükkana gidip kendi elbiselerinizi giyin. Ve buradan çıkarak Radio Shock isimli dükkana gelin.Elektronik katalogladaki elektrik bölümünden Fişler(PLUGS) menüsüne girin, buradan Pocket Pal Connector'ü satın alın karşınıza iki sütun şeklinde fiş çeşitleri çıkıyor sol sütunda üstten dördüncü fişi alın. Sonra buradan çıkıp bilgisayar oyun mağazasına gidin kuyruğun dağılmış olması lazım, içeri girip kasadaki adamla konuşma ikonu yardımıyla konuşun, adam size Sierra'nın tüm oyunlarının satıldığını yalnızca sol taraftaki kutu içinde birkaç eski oyunun kaldığını ve oradan bir seçim yapmanız gerektiğini söylüyor. Göz ikonula soldaki kutuya bakın. Burada dalga geçilmiş bir çok oyun var : BOOM(LOOM), IT CAME FOR DESSERT (IT CAME FROM DESERT), WHERE IN THE WORLD IN ???? AND WHO REALLY CARES? (CARMEN SANDIEGO SERİSİ),CLUCK EGGERS (CHUCK YEAGER'S), KING'S QUEST 48 bunların hepsine göz ikonuyla bakıp konularını öğrenin, sonra orada altlarda bir yerde duran SPACE QUEST IV HINT BOOK'u satın alın. Ama korkmayın oyunla pek alaksaı yok. İnventory'den bu kitabı açın ve soruların altında boş bulunan cevap kutucuklarının yanındaki yuvarlaklara kalemle basıp cevapların görünmesini sağlayın. Buradaki tırışka soru ve cevapları geçin size sadece burada yarısı bulunan zaman koduyla rakam şeklinde olan bilgisayar kodu lazım. Onları bir kağıda not edin sonra dışarı çıkıp arcade salonuna girin ve elinizdeki bozuk paralarla sol altta duran Astro Chicken'ı oynayın. Oyunda amaç yumurtladığınız 10 yumurtayı ortalıkta gezinen meraklıların kafasına indirmek. Oyundan sıkılınca salonun sağ üst tarafına gidin bu anda bir zaman gemisi buraya iniyor ve içinden sizi aramak üzere iki asker çıkıyor. Biri dışarıyı biride bu salonu aramaya başlıyor. Kontrolü alınca hızla aşağı inip salondan çıkın. Ve Galleria Mall'a ilk başladığınız ekrana gelin oyunun buraları oldukça zor. Adamlar sizi görünce hareket halinde olun ve durumunuzu hiç bozmayın sonra alttan kaçarak sağa doğru yürüyen yola gelin az sonra Radio Shock'a geleceksiniz. Burada hemen dükkana girin az sonra adamalar buraya gelecek ama siz saklandığınız için görünmeyeceksiniz. Aralarında birinin dükkanaları birininde yolları aramasına karar veriyorlar adamlar gidince otomatik olarak dükkandan çıkıyorsunuz. hemen alttaki merdivenlerden geçerek yerçekimsiz paten yapılan bölgeye gelin kendinizi boşluğa bırakıp biraz oyalanın birazdan adamlar gelip çıkışları tutacaklar ve size anidenateş etmeye başlayacaklar.



Burada çok dikatli olmalı ve devamlı yukarı aşağı sağa sola hareket etmelisiniz. Vurulmadan bir ekran sola gidin burada da dikkatli olarak yukarıyı klikleyin ve binanın tavanına çıkın. Oyalanmadan sağa gidin ve bekleyin birazdan adamlarda sizin peşinizden buraya gelecekler onları görür görmez hızla aşağıyı klikleyip alt kata inin. Ve merdivenlerden çıkıp durmadan arcade salonuna gidin ve zaman aracına binin. Önce HintBook'ta yazan ilk üç kodu sonrada asker cesedinin üstünden aldığınız diğer üç kodu yazarak zaman kodunu oluşturun, az sonra ytola çıkıyorsunuz, ve bir daha o kadınlarşla karşılaşmamaya dua edin çünkü yine onları atlattık. Neyse Az sonra kendinizi Space Quest I Sarien Encounter'da bulacaksınız. El ikonula pencerenin altındaki düğmeye bain ve kapağı açın dışarı çıkın az sonra oldukça şaşıracaksınız, çünkü buradaki grafikler ilk Space Quest'in kötü grafikleri. Ama siz 32 renkli grafikler halinde burada sırıtıyorsunuz. Neyse eski anıları tazelemek için bir ekran aşağı gidin ve bar'a gelin. Barın önünde 32 renkli üç motosiklet var. Demekki başka birileri daha gelecekten gelmişler. İçeri girin ve bu eski barı yine ziyaret edin.

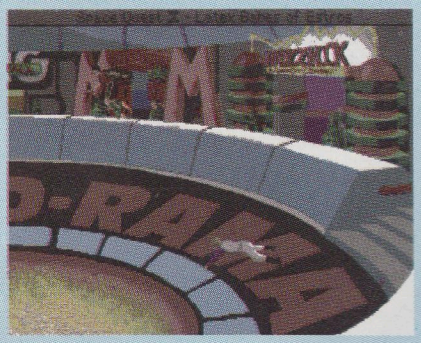




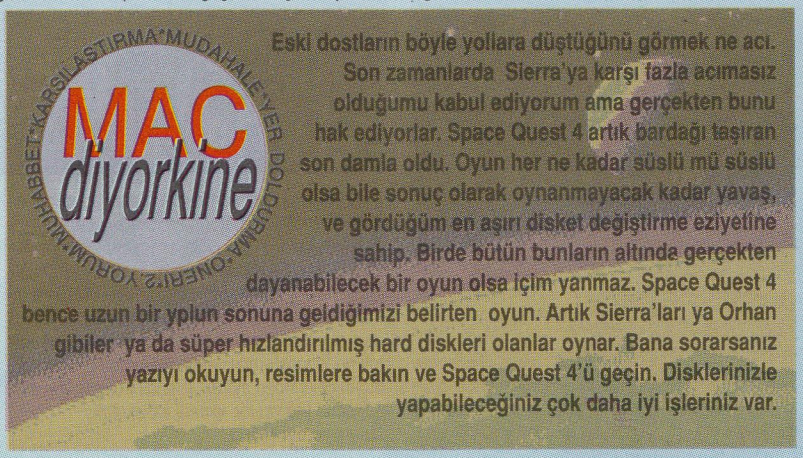


Masada bir kibrit var onu el ikonuyla almaya çalışınca oradaki motosiklet sahipleri dönüp size sataşıyorlar ve tekme tokat sizi dışarı atıyorlar. Sizde buna karşılık el ikonuyla onların motosikletlerini klikleyip devirin (Ben bu sahneyi hatırlıyorum). Sonra kaçmaya başlıyorsunuz. Onlarda peşinize düsüp sizi aramaya başlıyorlar. Adamlar gidince Tiny's Udsed Spaceships adlı dükkandan çıkıyorusunuz hızla bara gidin ve masadan kibriti alın barmenle konuşursanız bir zamanlar onun kumar makinesini bozduğumuzu hatırlayabilir o yüzden boşverin. Dışarı çıkın ve binaların duvarlarının dibinden ilerleyerek gemiyi bıraktığınız yere dönün eğer ortalıktan yürüseniz az önceki serseriler size motosikletleriyle ezerler. Neyse zaman aracına binince ilk başta aldığımız kodu yazarak Space Quest XXII Vohaul's Revenge II'ye dönün. Gemiden çıkın ve inventory'i açarak başta tavşandan aldığımız pili bilgisayara takın sonrada Galleria Mall'dan aldığımız adaptörü. İkiş ekran sağa gidin yuvarlak kapının yanına gelin ve içinde slime olan kavanozu kullanıma geçirerek bu kilide klikleyerek eritin, sonra el ikonuyla kapıya klik yapın ve içeri girin. Burası bir çeşit güvenlik sistemi önce inventory'i açın ve kibritle az önce aldığımız puroyu yakın. Oyuna dönünce adam otomatik olarak puroyu tüttürüyor ve ortalık duman oluyor ama böylece bizde yolu tıkayan lazerleri görebiliyoruz. El ikonuyla duvardaki bilgisayara klikleyin. Burada amacınız çeşitli açılar vererek lazerleri çevirmek ve yerle 90 derecelik bir açı yapmasını sağlamak. Vereceğiniz açı 0 - 360 arası olmalıdır. Yere 90 derece açı yapması için göz kararı bir sayı düşünürseniz daha başarılı olursunuz. Hepsini düzelttikten sonra yukarı ilerleyip acayip labirentlerin olduğu yere gelin. Korkulukların üstünde duran siyah kutular terminallerdir. Pocket Pal'i buraya bağlayın. Karşınıza buranın bir planı çıkıyor. Önce hangi katta olduğunuzu anlayın sonrada parlayan noktalara bakın bu noktalar o katta bulunan nöbetçi robotları temsil eder. Amacınız tüm nöbetçi robotları 3. kata çıkarmak. Bunun için soldaki asansörü kullanın, bunun için önce kendinizi bir robota gösterin ve hızla asansöre kaçıp yukarı çıkın. Oradan sağa sapın ve peşinizdeki robottan kurtulun. Tüm robotları bu yolla ektikten sonra en alt kata inin ilk başladığınız yerden sola gidip şu ünlü bilgisayarı bulun ve ona da bağlanın, buradaki Larry 4 dosyasıyla Droid dosyasını Trashcan'a atıp geri çıkın ve haritanın ortasındaki hapis odasına gelin. Bu arada daha önce belirtmeyi unuttum oyunu oynarken arada bir yerlerde bir demo çıkıyor ve Vohaul'un başta bizi kurtaran adamı yakaladığını görüyoruz. Ama asıl ilginç olan bu adamın bizi oğlumuz olması bizi bulmak için gelecekten gelmiş neyse. Bu hapis ekranına gelince ortadaki platforma geçmeniz için bir yol olacak. Buradan geçip soldaki bilgisayarı karıştırın. Az sonra oğlunuz serbest kalacak. Ama gerçekte o aslında Vohaul'muş ve size oğlunuzun yukarıda olduğunu söyleyip onu kurtarmak için gerekli olan disketi aşağı atıyor. Sonra da size saldırıyor. Burada başarılı olmak için kavganın durmasını bekleyin. Durunca Vohaul'un üstüne klik yapın bunu üç kez yapınca Vohaul'u yeniyorsunuz ve inip disketi alıyorsunuz. Sonra disketi bilgisayara takınca oğlunuz kurtuluyor ve sizinle konuşmaya başlıyor ve tüm hikayeyi anlatıyor. Biz bir kadınşla evlenmişiz ve bu çocuk doğmuş, Daha sonra ölmüşüz ve Xenon'un tüm kurtulma ümitleri sönmüş. Çareyi geçmişten Roger Wilco'yu getirmekte bulmuşlar. Bir hologram makinesinde eşimizin şekli çıkıyor ama ona ne olduğunu falan anlatmıyor ve oyun bitiyor. Eğer 7 disketiniz varsa ve ne yapacağınızı bilmiyorsanız gidip Space Quest IV'ü alın ama ayrıca en az bir External drive'ınız olması lazım yoksa çıldırırsız, ayrıca kodları bulmak için orjinal kitapçığa'da ihtiyacınız var. Ama yinede Space Quest IV çok iyi bir oyun, oldukça eğlenceli bir oyun oynamak istiyorsanız.....

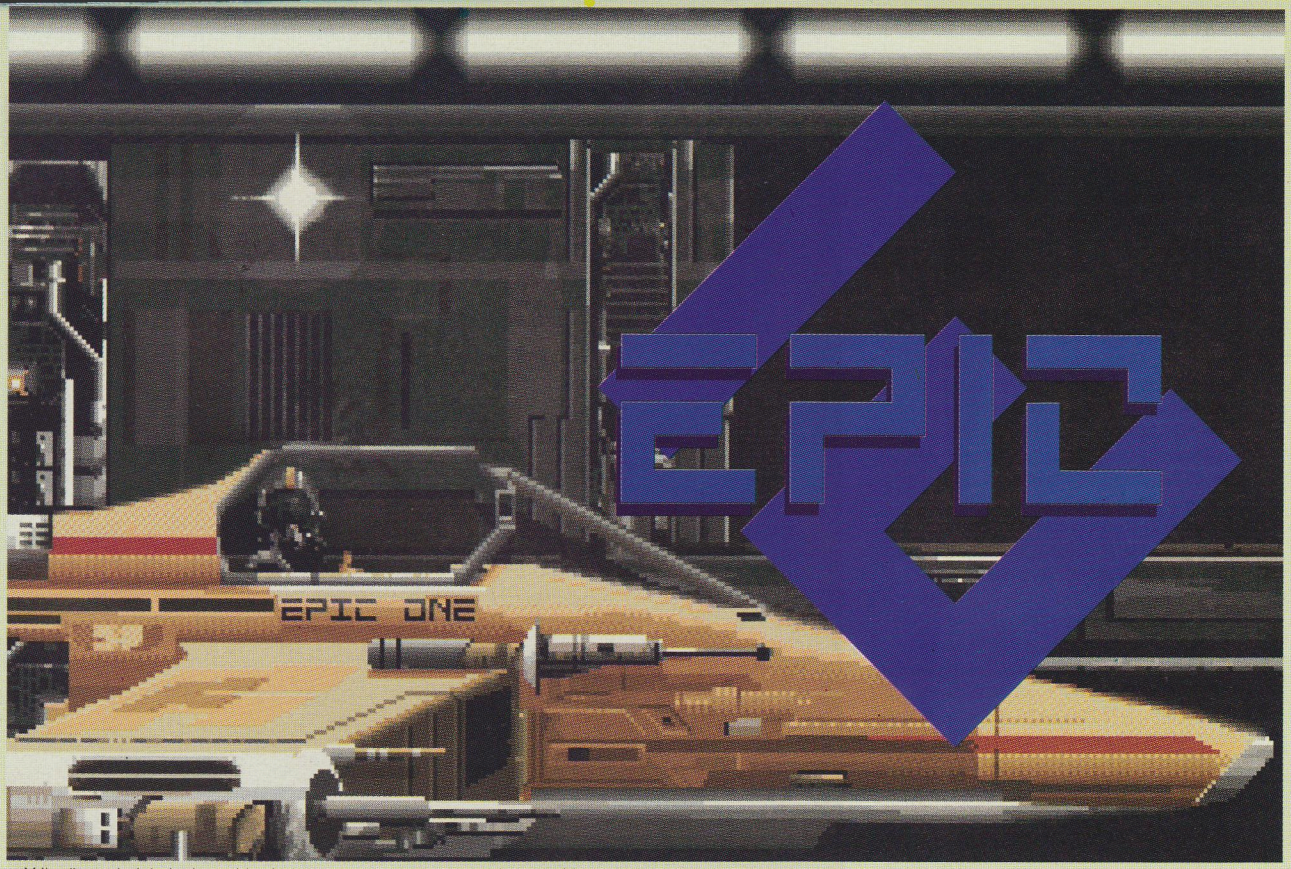
ORHAN CEVHER &
KERİM KAMHİ ÜMİT ÖNCEL







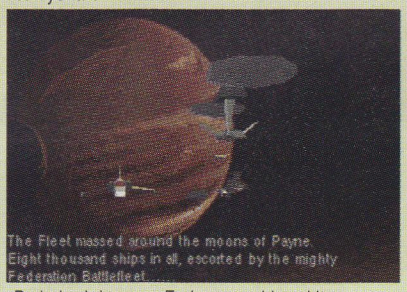
Eski dostların böyle yollara düştüğünü görmek ne acı. Son zamanlarda Sierra'ya karşı fazla acımasız olduğumu kabul ediyorum ama gerçekten bunu hak ediyorlar. Space Quest 4 artık bardağı taşıran son damla oldu. Oyun her ne kadar süslü mü süslü olsa bile sonuç olarak oynanmayacak kadar yavaş, ve gördüğüm en aşırı disket değiştirme eziyetine sahip. Birde bütün bunların altında gerçekten dayanabilecek bir oyun olsa içim yanmaz. Space Quest 4 bence uzun bir yolun sonuna geldiğimizi belirten oyun. Artık Sierra'ları ya Orhan gibiler ya da süper hızlandırılmış hard diskleri olanlar oynar. Bana sorarsanız yazıyı okuyun, resimlere bakın ve Space Quest 4'ü geçin. Disklerinizle yapabileceğiniz çok daha iyi işleriniz var.



Yıllar önce dedelerim bana bir efsane anlatmışlardı. Bu insanlığı yokolmaktan kurtaran bir adamın hikayesiydi. Bütün insan ırkı ona kainatı kurtaran adam ünvanını vermişti. Bu sonsuzluğa ulaşan efsaneye EPIC deniyordu... Ulysses 7 gezegenindeki anıtta onun için yapılmıştır. Anıtın altında "Bu anıt Evrenimizi kurtaran adama adanmıştır. Onun sonsuz savaşma azmi olmasaydı biz yaşıyor olamazdık" yazar. Bu yazı kurtarıcının hikayesidir.



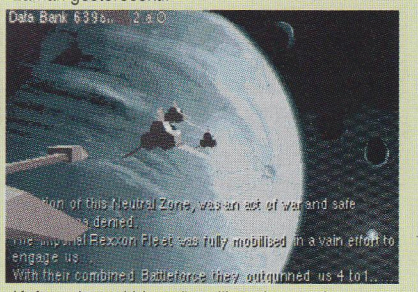
Yıldız gemisinin camından uzaya bakarken düşünüyordu. Bu kocaman filonun oluşmasının sebebi neydi? Bu apar topar kaçış, bu korku nedendi? Federasyonun kurulmasının sebebi uzayda barışın sağlanması, kargaşanın ve korkunun olmaması değilmiydi? Ama Federasyonun bile karşı koyamayacağı, önleyemeyeceği şeyler vardı. Uzaydaki doğal olayları kimse önleyemezdi. Karşı konulmaz son gelmişti. Gezegenin yaşam kaynağı olan yıldızları Maginellic ölmek üzereydi. Her yıldız gibi onun da eninde sonunda öleceğini biliyorlardı ama bu kadar çabuk tahmin etmiyorlardı.



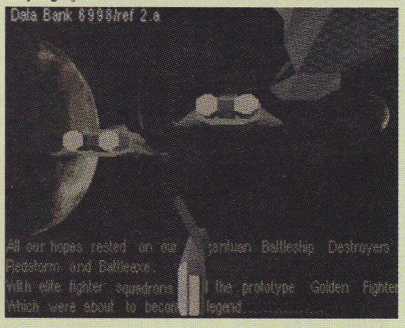
Bu haberi duyunca Federasyon hiç vakit geçirmeden gezegeni terk etme kararı almıştı. Uzun tartışmalar yapılmıştı gidilecek gezegen konusunda. Sonunda Federasyon yıldız patladığında oluşacak SuperNova'dan kaçmak için en kısa ama en tehlikeli yolu seçmiş ve Ulysses 7'ye gitme kararı almıştı. Onun için 8000 gemi gezegenden havalanmıştı. Bir an korktu, gidecekleri yerde Rexxon'lar vardı. Küçüklüğünden beri annesinin ona anlattığı masallardaki kötü yaratıklar olan Rexxon'lar.



Korkusundan hemen kurtularak düşüncelerine devam etti. Yıldızları patlayıp SuperNova olduğunda onlar Ulyssees 7'ye varmış olmalıydılar. En küçük bir vakit kaybı bütün filonun ve altmış milyon insanın ölümü demekti. bir an 60 milyon insan diye düşündü. Yapacakları belki bir ölüm yolculuğuydu, belki de bir kurtuluş. Bunun zaman gösterecekti.



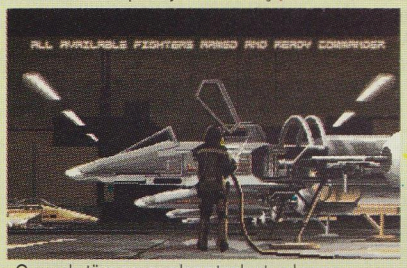
Kafasından eskiden güvenlikte olan tarafsız bölge geçti. Federasyon'la Rexxon İmparatorluğunun sınırları arasında kalan bu yer artık tehlike doluydu. Son duydukları haberlere göre Rexxon'lular onlardan dört kat daha fazla birliğe sahiptiler. bana dört Rexxonlu düşüyor diye geçirdi birden ve hafif bir tebessüm etti.



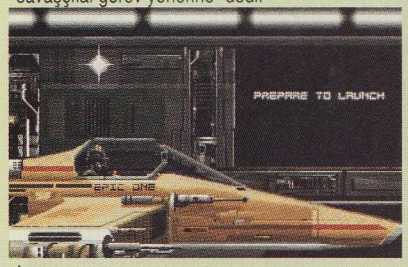
Tüm filonun ümidi son zamanlarda yapımı biten savaş gemileri Redstorm ve Battleaxe'deydi. Federasyonun en iyi bilim adamlarının uzun yıllar boyunca uğraştıkları bu savaş gemileri tek ümitti. Bu gemilerin içindeki savaşçı arkadaşları ile o da halkın umuduydu. Sorumluluk ne kötü bir şey diye düşündü.En ufak bir hatasında insanlar onu tek hedef gösterebilirleridi. Bu sırada bir ses onu düşüncelerinden ayırdı. *(Bendim.Omay, muzlu süt sana yaramıyor, içmeni yasaklamış bulunuyorum-MAC)*



Bilgisayar tarafsız bölgeye girmeleri için 17 dakikaları olduğunu söylüyordu. Belki son bir kez gezegenimin olduğu yere doğru bakabilirim dedi ama o sırada bir anons tüm savaşçıların hazır olmaları gerektiğini duyurdu. Belki bu odaya son kez bakıyorum diye geçirdi içinden sonra yavaş yavaş uzay gemisinin olduğu yere doğru hareket etti. Yürürken bir uyarı daha geldi. Filo artık Federasyon sınırları dışına çıkıyordu. Tahmini olarakta 1 saate kalmadan Rexxon bölgesine gireceklerdi. Yıldızgemisi Redstorm filonun önündeki atak pozisyonunu almıştı.



O sırada tüm savaşçıların toplantı odasına gelmeleri gerektiğini duydu. Gittiğinde Amiral'in görevi açıkladığını gördü. Filonun Rexxon bölgesinden geçiş tehlikesini azaltmak için Rexxon İmparatorluğunun bir sömürge gezegenindeki çok uzun menzilli radar yok edilmeliydi. Eğer bu radar yok edilirse Rexxon'lular uzun bir süre filonun kendi bölgelerinden geçtiğini anlamayacaklardı. Gezegene gitmeleri lazımdı ama Rexxon'lular sınırı uzay mayınlarıyla kaplamışlardı.Hem filonun sınırdan geçebilmesi için hem de savaşçıların gezegene gidebilmeleri için bu mayınlar temizlenmeliydi. Komutan bu laflari söyledikten sonra kararlı bir şekilde "Tüm savaşçılar görev yerlerine" dedi.



İşte ilk görevine çıkıyordu. Heyecanlıydı. Yeni Epic sınıfı gemisinin içine oturdu . Federasyon savaşçı pilot birliğine yeni kayıtlı olmuştu. Çok büyük bir savaş olmasaydı sadece tecrübeli pilotlarla uçarlardı, bizim gibi çaylakları bu



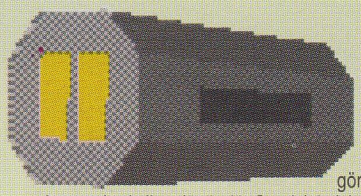
Parasız kalan her Epıc pilotu gibi belediyede gecekondu yıkım işlerinde çalışabilirsiniz. Yani ben resimlere yazı uyduracam diye sonunda tozuttum



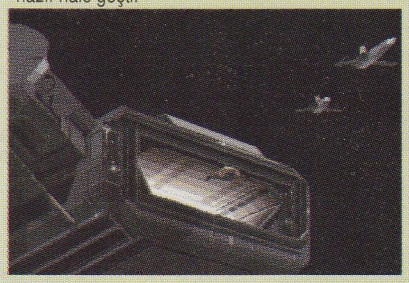
Eğer İstanbul'da araba kullandıysanız uzaydaki mayınların arasından geçmek sizin için çocuk oyuncağı olacaktır.En azından onlar size küfretmiyorlar.



Zengin çocukları dev gibi gemilerle gezerken size ufacık Epıc'in içinde toz yutmak kalıyor. uzayda toz olup olmadığını başka bir resmin altında tartışırız.



görevlere çıkarmazlardı diye düşündü. Gemisinin içine şöyle bir baktı. Pek zor olmasa gerek dedi kendi kendine . Uçuş okulunda birçok kere simulatörlerle uçmuştu. Kaskını taktı ve uçuşa hazır hale geçti.



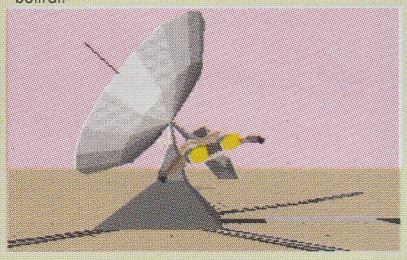
Tam gemisini inceleyecekken acele kalkış anonsu duyuldu ve birden kendini korkunç bir süratle ana gemiden çıkarken buldu. Bu sürat onu koltuğuna yapıştırmıştı.Hiçbir tarafını kımıldatamıyordu.Sadece gözleri ilerde uzaya açılan çıkış kapısını görüyordu. *(Son kez söylüyorum, muzlu süt yok!-MAC)*Kalkışı otomatik pilot yapmıştı. Çıkışı yaptıktan sonra gemi biraz yavaşladı. Uzaya vardığında uzun zaman bu mükemmel manzara karşısında şaşkınlığını gizleyemedi. Tuşları kontrol etti ve S tuşunun kalkanlarını açıp kapamaya ve F tuşunun en yakın Fuel gemisinin koordinatını vermeye yaradığını gördü. Fonksiyon tuşları ise gemisinin çevresindeki kameralarla ona her yönden görüş sağlıyorlardı. Diğer tuşları daha sonra öğrenirim dedi ve mayınlara doğru ilerledi.



MAyınlara doğru ilerlerken birde cockpitine gözattı. Sol tarafta kalkan, fuel ve hız göstergeleri vardı. Onların altında puanı yazılıydı. Ortada verilecek mesajların, üç boyutlu radarın ve haritaların gösterileceği bölüm bulunuyordu. Cockpitin sağ tarafında üstte görevleri başarması için kalan zamanı vardı.Onun altında filonun ana merkezinin ona, görevin yüzde kaçını başardığını belirtmek için gönderdiği bir sayı vardı. Tüm bunların altında da iki boyutlu radarı bulunuyordu. Geminin ön camında üstte gittiği koordinat vardı. Bu sayının hemen altında hedef işareti görünüyordu. En alt tarafta ise o anda kullandığı silahın yazılı olduğu kısım bulunuyordu.



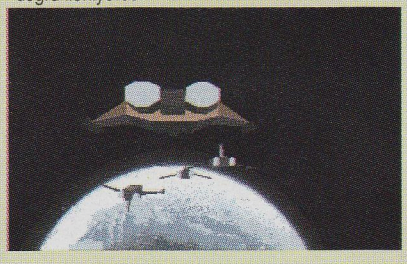
Evet artık görev beni bekliyor diye düşündü. Hızını arttırıp biraz ilerledi. Mayınları gördü. Amacı onlardan mümkün olduğu kadar yok etmekti. İlk önce Enter tuşuna basarak silahlarını hazırladı sonra Return tuşuyla istediği silahını ayarlayıp gezegene doğru giderken çevresindeki mayınları yok etmeye başladı. Bir yandanda gözü görevin yüzde kaçını tamamladığındaydı. Son mayında patlatınca sevinçle arkasına yaslandı. Görevin %100'ünü başardığını sağdaki göstergeden görüyordu. Bu arada rotasının gezegene doğru olmadığını farketti ve hemen burnunu gezegene doğru döndürüp hızını arttırdı. Biraz sonra görevin başarıldığı yazısı ekranında belirdi.



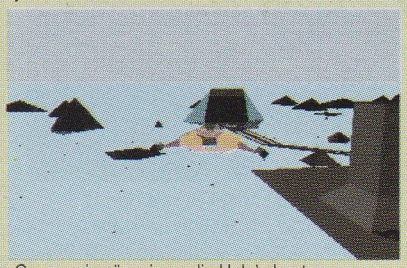
Şimdi hiç durmadan ikinci görevine geçmeliydi. Gezegene inip burda olduklarını söyleyecek radarı yok etmesi gerekiyordu. Gezegenin yüzeyine yaklaştı. Uçuş okulunda söylendiği gibi hemen Help'e basarak hedefinin yerini öğrendi ve gemisini o koordinata göre ayarladı. Bir süre gittikten sonra radar görünmüştü. Hemen ateşe başladı. Vakti sürekli azalıyordu. Bütün silahlarını denedi ama hepsi faydasızdı. Vakit bitmişti. Olamaz başaramadım diye ellerini başına koyarak büyük bir üzüntüye kapıldı. Gerçektende radara saldırı başarısız olmuştu ve radarda bulunanlar filoyu tespit edip Rexxon İmparatorluğuna bildirmişlerdi.



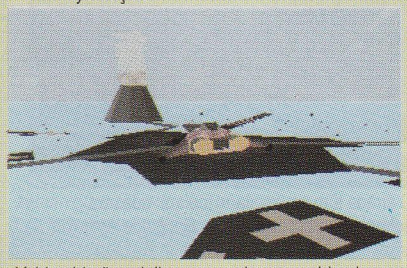
O sırada bu haberi duyan bir Rexxon'lu İmparatorluğa Amragans'ın insanlar tarafından saldırıya uğradığını haber veriyordu. İmparatorluktan gelen cevap kesin ve netti... İnsan ırkını yokedin, filolarını parçalayın. Bunun üzerine bütün Rexxon savaşçıları savaş gemilerinden çıkıp filoya doğru gelmeye başladılar. Korkunç bir güç Federasyon filosuna doğru ilerliyordu.



O da olayın üzüntüsü içinde odasındaydı. Neden başaramadım niye düşünürken Computer'de bir yazı belirdi ve görevin başarısızlıkla sonuçlandığını bir kez daha yineledi. Radar istasyonu hala çalışıyordu. Düşman uyarılmıştı ve saldırı bekleniyordu. İçinden, düşman şimdi yoldadır diye geçirdi. Belki bir hatası bütün insanların hayatına malolacakdı. Bir süre sonra komutanlıktan gelen emirle tekrar gemisiyle uzaya çıktı.
Amacı düşmanın mavi gezegenine gitmek ve orada bulunan Minehead'ler, Amtrax'ler ve fabrikaları yoketmekti.



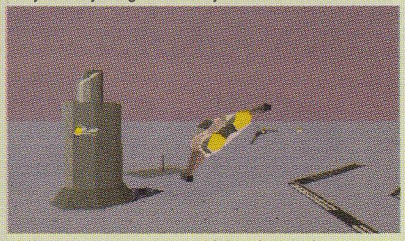
Gezegenin yüzeyine gelip Help'e bastı. Koordinatlarını ayarladıktan sonra bir süre gitti ve karşısına bir yapılar topluluğu geldi. Bundan sonra başarısız olmayacağım diye kendi kendine söz verdi. Yapı topluluğuna doğru yaklaştı. Çevresinden lazerler uçuşuyordu ama o hiç durmadan yaklaştı ve lazerlerini, füzelerini, plasma toplarını hedeflerinin üzerine doğru yolladı. İlk Minehead'i, onun karşısındaki fabrika'yı ve fabrikanın hemen ilersindeki Amtrax'i vurduktan sonra kara yolundan ilerlemeye başladı.



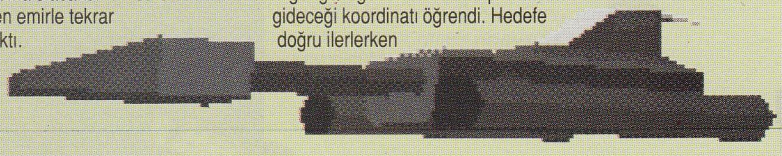
Yoldan birsüre gittikten sonra karşısına birçok yolun kesiştiği bir yer çıktı. Bundan sonra amacı bir yoldan gidip, o yolun sonundaki hedefleri vurmak ve diğer yollara gitmekti taa ki görev bitene kadar. Son hedefide vururken gözlerinden yaşlar boşalıyordu. Artık asla kaybetmeyeceğim dedi kendi kendine. Son hedefin korkunç gürültüyle patlamasıyla birlikten görev tamamlanmıştı.

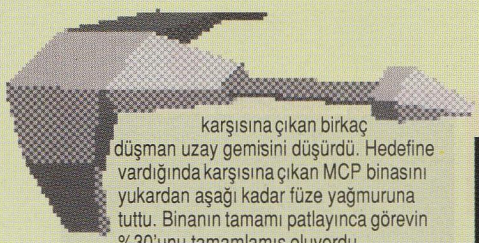


Üsse döneceğini sanarken bir mesajla başka bir gezegene gidip oradaki birimleri yok etmesi isteniyordu. Artık gemisine alışmıştı. Kontrolleri ve silah kullanımı tamamen onun kontrolündeydi. O görevide başaracağım dedi ve diğer gezegene gitmek üzere yola çıktı. Uzayın o sonsuz boşluğunu yararak giderken artık asla kaybetmeyeceğini tekrarlıyordu.

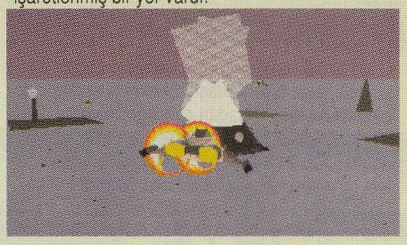


Diğer gezegene varınca Help'e basarak gideceği koordinatı öğrendi. Hedefe doğru ilerlerken

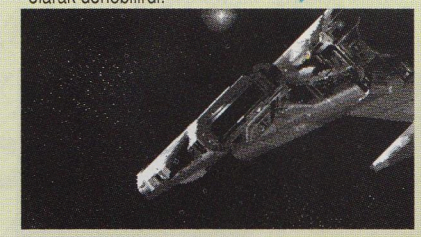




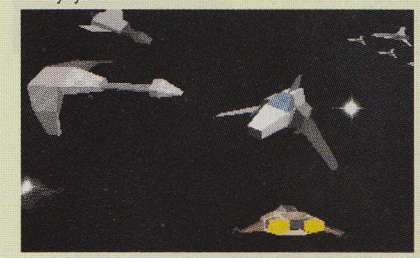
karşısına çıkan birkaç düşman uzay gemisini düşürdü. Hedefine vardığında karşısına çıkan MCP binasını yukardan aşağı kadar füze yağmuruna tuttu. Binanın tamamı patlayınca görevin %30'unu tamamlamış oluyordu. Cockpitinin ortasında bulunan gezegen yüzey haritasına baktı. Gezegenin tam ortasında önemli hedefler bulunan kırmızı noktayla işaretlenmiş bir yer vardı.



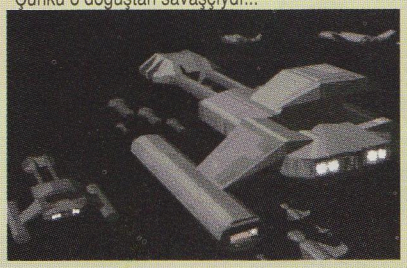
Hemen oraya doğru yöneldi. Oradaki MCP binalarını ve içinden duman çıkan yuvarlak yapıları vurmaya başladı. Her patlatışında daha çok hırslanıyordu. Son binanında patlamasıyla görevi %100 başardığını belirten sayı kırmızı olarak yandı. İçinden işte bu kadar dedi. Bunu birkaç kere tekrarladı, üsden geri dön çağrısı gelene kadar. Artık mahçup olarak değil başı dik olarak dönebilirdi.



Üsse geri döndüğü anda Alarm sesini duydu. Geminin Computer'i, Battleaxe'in hücuma uğradığını ve tüm savaşçıların havalanmaları gerektiğini söylüyordu. Computer şimdiden hasar almıştı bile. Gemisine koştu ve son hızla ana gemiden dışarı fırladı. Uçuş okulunda bir söz öğretmişlerdi. "Bir savaşçı Rexxon'luların korkunç yüzünü görmedikçe savaşçı değildir" . Bunu ona söyleyen öğretmenini anımsadı. Ona herzaman insanlığı düşün oğlum derdi. Düşün çünkü onu ilerde sen koruyacaksın. İşte şimdi insanlığı koruma zamanı gelmişti. Epic tipi gemisi uzayı yırtarcasına ilerledi...



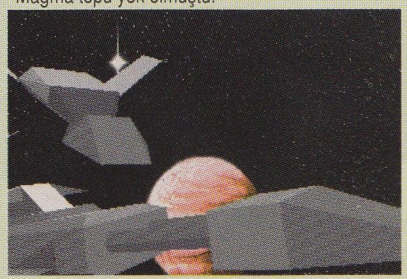
Her boyda her çeşitte, büyük veya küçük yüzlerce Rexxon gemisi onlara doğru geliyordu. İlk çarpışma sağında başlamıştı. Patlamaların içinden gemiler çıkıyordu. Bir anda bu sahne onu heyecanlandırdı ama bir Rexxon savaşçısını gemisinin arkasında hissedince kendine geldi. Çok geç kaldım dedi kendi kendine. Sonum geldimi acaba diye düşündü. Rexxon gemisi tam arkasındaydı ve isabet ettirememesine olanak yoktu. O sırada solunda bir Mk10 savaşçı gemisi gördü. Gemi solundan geçerek arkasındaki Rexxon'a lazer yağdırdı. Patlayan Rexxon gemisi uzayda hurdalar arasına katılırken patlatan kişi ona tamam işareti yaptı. O da ona eliyle tamam işareti gönderdi. Artık şaşırmak yok dedi içinden. O Rexxon'luları şaşırtacağım. Çünkü o doğuştan savaşçıydı...



Bir süre sonra sesler dindi. Savaşta elinden geldiği kadar çarpışmış ve birçok düşman öldürmüştü. Savaşçı olduğunu kendine kanıtlamıştı. Üsden gelen çağrıya uyarak ana gemiye döndü. Rexxon atağı püskürtülmüştü ama bunun faturası ağırdı. Redstorm yokolmuştu. Bütün savaşçı gemiler ise Battleaxe'e aktarılmıştı. Kayıplar bir zafer için oldukça fazlaydı. Bir an Redstrom'da ölen insanları düşünde ama düşlerini toplantı salonuna gelin çağrısı bozdu. Toplantı salonunda komutan savaşçılara, filonun Magma topun bulunduğu gezegenin önünden geçmek zorunda olduğunu ve durdurulmazsa Magma topunun bütün filoyu yok edeceğini anlatıyordu. Bütün pilotlar yerlerine geçmişti. O da gemisine binip herkesten önce Magma topunun bulunduğu gezegen gitmek için ayrılmıştı. Filodan çıkarken arkasını dönüp baktı ve içinden filo yoluna devam etmeli dedi. İnsanlar yaşamalı! *(Ne yazık ki sen öldün. Bu yazıdan sonra ben seni yaşatmam-MAC)*



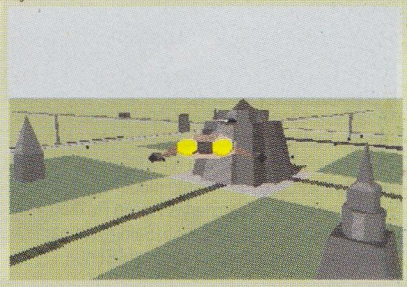
Gezegene geldiğinde artık otomatik olarak parmağı Help'e gitti ve gideceği koordinatı öğrendi. Son hızla o koordinata doğru ilerleyince Magma topuyla karşılaştı. Bir süre şaşkın bir şekilde baktı. Şimdiye kadar hiç bu kadar büyük bir top görmemişti. Bu top gerçekten filoyu yok edebilirdi. Hayır buna izin vermeyecekti. Hayatı pahasına bile olsa onu durdumalıydı. Bütün silahlarıyla atış yapmaya başladı. Bir süre sonra gözleri kör edecek bir patlamayla beraber Magma topu yok olmuştu.



Sevinecek vakit değildi. En az bir düzine düşman gemisi peşindeyken hızla yükselerek gezegenin atmosferinden çıkıp üsse döndü. Magma topu artık yoktu. Bu başarıyla birlikte filo gezegenin yanından rahatlıkla geçti. Eğer Magma topunu yok etmeseydi olacakları düşünmek bile istemiyordu. O zaman 8000 gemi tek tek bu korkunç topla vurulacaktı. Odasına gidip bir hafta uyumak istiyordu ama o sırada Rexxon'luların filoya saldırdığı haberi geldi.

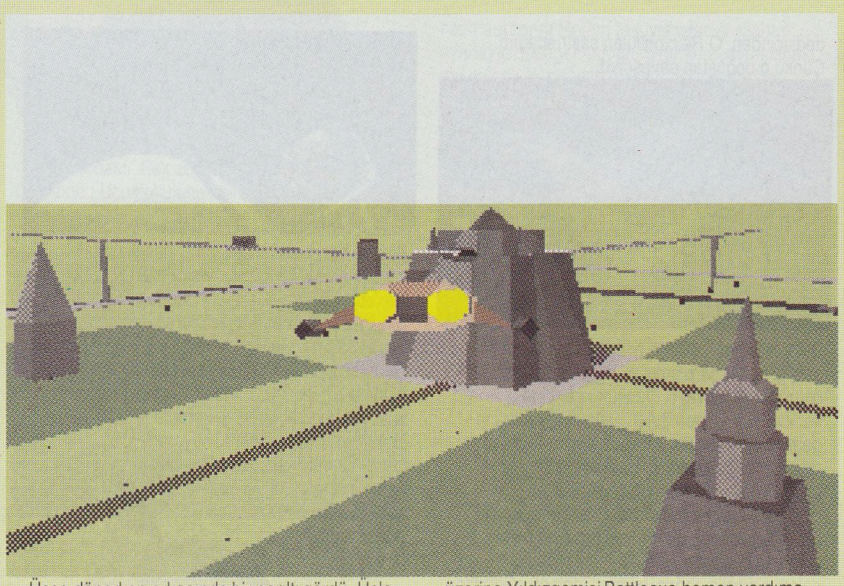


Birsüre sonra suratı asık ama inançlı olarak tekrar uzaydaydı. Uzun bir süre savaştı ve birçok Rexxon'u yoketti. Üsse döndüğünde komutanı onu bizzat kutladı. Filo zor durumdan onun büyük başarısıyla kurtulmuştu. Süpriz Rexxon saldırısı tamamen önlenmişti. Filoda kutlamalar olurken bir Rexxon'lu İmparatorluğa Magma topunun yokolduğunu ve komutan Zolten'in Lizar'ı koruyamadığını söylüyordu. Üsse döndüğünde herkesin şaşkın bakışlarla komutanlık odasına gittiğini gördü. Komutanlık odasına gittiğinde birçok şey öğrendi. Yıldızları olan Maginellic patlayarak bir SuperNova olmuştu. Bu olayda oluşan Elektromanyetik dalgalar uzaya yayılmayı başlamıştı. Elektromanyetik alan çok hızlı ilerliyordu ve bir süre sonra onlarıda mahvedebilirdi. Komutan bunun dışında Rexxonlu'ların ana gezegenindeki yerleşim birimi Lizarın korunmasız kaldığınıda söyledi. Bundan sonraki amaç Rexxon'luları yoketmekti. Bu bir savaştı ve 60 milyon için kazanılmalıydı. Rexxon'luların gezegenini yoketmek için Lizar yokedilmeliydi ama Lizar'ın zırhı uzaydan ateşe karşı korunmalıydı. Tek çare ona yakından saldırmaktı . Hemen gönüllü oldu ve Rexxon'luların ana gezegenine gitmek için yola çıktı.

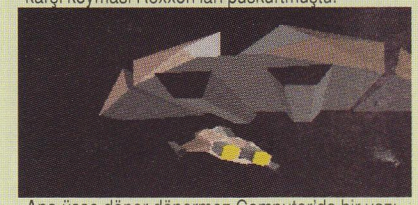


Yapması gerekeni biliyordu. Tüm insanoğlunun gördüğü en korkunç yaratıkları yokedecekti. Uçuş okulundaki öğretmeninin söylediklerini anımsadı. "Onlarda bir canlı oğlum ama bizi yoketmek istiyorlar. Hayatta kalmamız için onları öldürmemiz gerekliyse bunu yapmalıyız" . Evet yapmalıydı. Gezegene indi ve koordinatını öğrenerek oraya gitti. Karşısında Lizar vardı. Elveda iğrenç yaratıklar dedi kendi kendine, insanlık herzaman varolacak. Lizar'ın kendi kendini yoketme mekanizması çalıştı ve kısa bir süre sonra Rexxon'luların ana gezegeninin yüzeyi yerle bir olmuştu. O da kılpayı kurtularak uzaya çıktı.

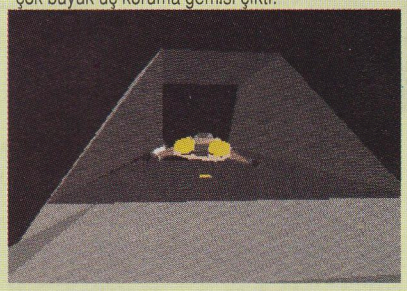




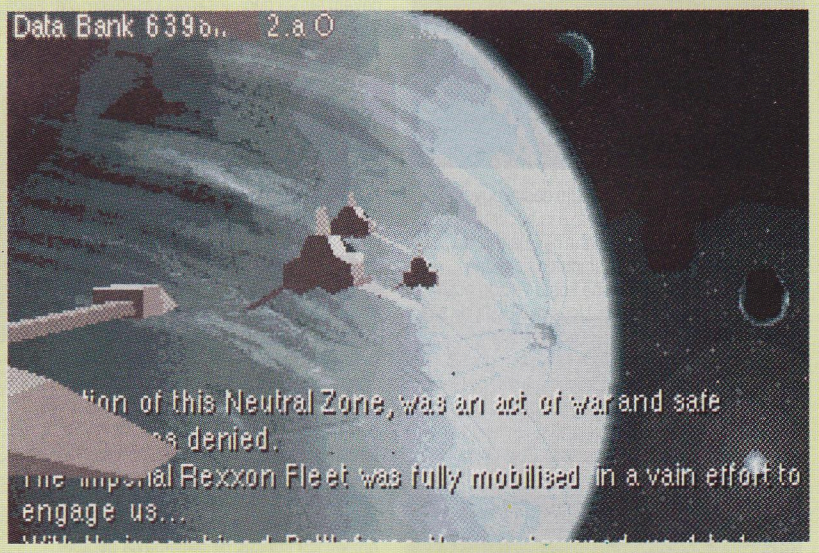
Üsse dönerken arkasında bir parıltı gördü. Üsle haberleşme kurduğunda Rexxon komutanlarının bir gemiyle uzayın derinliklerine kaçtığını öğrendi. Bir an onları takip etmeyi düşündü ama komutanın emri açıktı:. Geri dön. Üsse isteksiz bir şekilde döndü. Bir kahraman gibi karşılandı. İnsan ırkının kurtuluşu kutlanıyordu. Bu sırada hiçbir insan Rexxon'luların nefretinin korkunç boyutlara ulaştığını bilmiyordu. Birden gemi sallanmaya başladı. Filo Hydaradan ayı civarında Rexxon'ların korkunç filosunun saldırısına uğramıştı. Tüm savaşçılar hızla görev yerlerine koştular. Tüm filo korkunç bir saldırıya uğruyordu. Savaşçılar zafer sarhoşluğu içindeyken o gayet sakin bir biçimde gemisine atlayıp uzaya fırladı. Uzun ve zorlu bir savaş oldu. Sonucunda onun muhteşem savaşı ve karşı koyması Rexxon'ları püskürtmüştü.

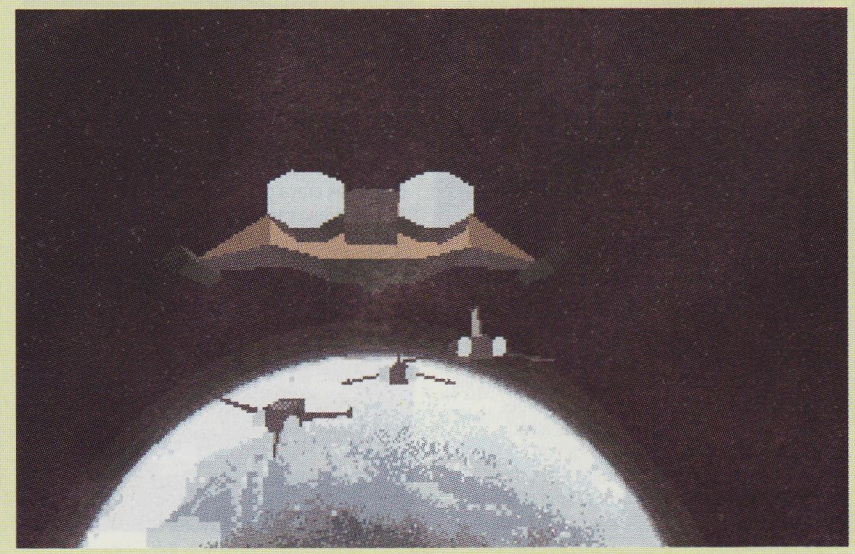


Ana üsse döner dönermez Computer'da bir yazı gördü. Federasyon Acil Haberleşme Kanalı olan 240'dan bir haber gelmişti ama mesaj karıştırılıyordu. Uzun mesafe moduna geçince mesaj anlaşıldı. Yıldızgemisi Apollo Rexxon'lar tarafından saldırıya uğramıştı. Saldırıyı İmparator Komutasındaki donanma yapmıştı. Bunun üzerine Yıldızgemisi Battleaxe hemen yardıma için yola çıktı.O da Battleaxe'in içindeydi. Uzun süren bir yolculuktan sonra geminin camından ilerdeki çarpışmaları gördü. Uzakta ise çok büyük bir gemi göze çarpıyordu. Bu görevdeki amacı düşmanın ana gemisini yoketmekti. Bunun için onun gemisine yeni Cobalt silahı takılmıştı. Uzaya çıktı, direk olarak düşmanın ana gemisine doğru yol almaya başladı. Karşısına çok büyük üç koruma gemisi çıktı.



Uzun bir savaşla koruma gemilerini yokettikten sonra ana gemiye yaklaştı. Geminin üst tarafında bir boşluk vardı. Buradan gireceğim diye düşündü çünkü hissediyorum. Boşluktan içeri doğru girerken ilerde sarı, parlayan bir yer gördü. İşte düşman gemisinin kalbi dedi kendi kendine. Deliğe doğru yaklaştı. Eli tetikteydi. Cobalt silahını ayarladı ve deliğin içine doğru attı... Gemi korkunç bir şekilde titriyordu. Kaçmam gerekli diye mırıldandı. Düşmanın ana gemisi patlamak üzereydi. Gemiyi arkasına aldı ve son hızla ileri fırladı. Bir süre sonra arkasında korkunç bir ısı ve ışık hissetdi. Bir an için kendinden geçti.
(Omayın yazısının sebep olduğu zararlardan dergimiz veya Safa Tanıtım A.Ş sorumlu tutulamaz, bu doğrultuda tazminat veya benzeri davalar açılamaz. Yazıyı okumadan Omay'ı tanıyordunuz, artık mızmızlanmak için çok geç. Cümlemize geçmiş olsun-MAC)

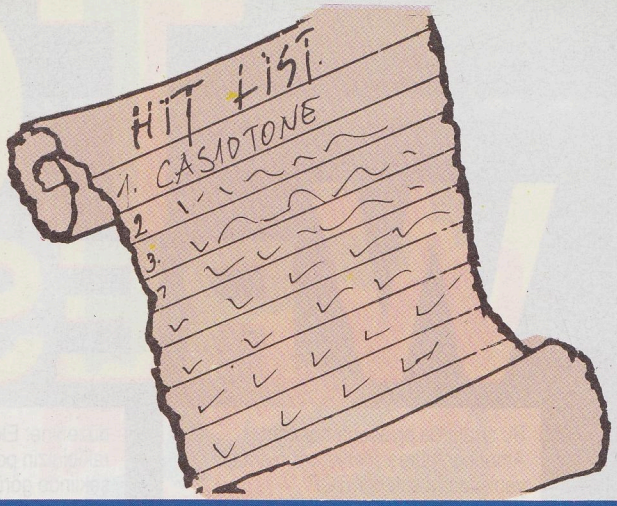




Gözlerini açtığında ana gemide, yatağındaydı. Her tarafı ağrıyordu. Acaba başardımmı diye düşündü. Evet evlat başardın diye bir ses duydu. Hepimiz için, insanoğlu için başardın. Komutanının sözleriydi bunlar. Düşmanın ana gemisi yokolmuştu. Rexxon'lulardan kurtulmuş ve Ulysses 7'ye varmışlardı. 8000 gemideki 60 milyon insan bu gezegende kolonize olmuştu. Bu onun başarısıydı, insanlık ondan hep kurtarıcı olarak bahsedecekti...
Epic efsanesi, bu evrende iyilik ve kötülük varolduğu sürece devam edecek. İnsanlık herzaman kötülere karşı savaş verecek ama bu savaş sadece hayatta kalabilmek için olacak. Kötülerle savaşta herzaman böyle kahraman pilotlar çıkacak. Evrenin heryerinde böyle binlerce kurtarıcı var.O kurtarıcılardan biri belkide sizsiniz.

MURAD OMAY

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

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



Beko

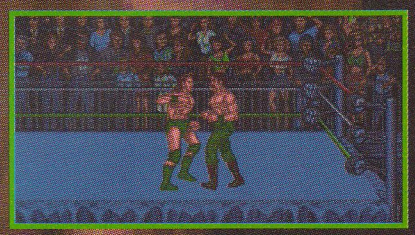
Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.Ş.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

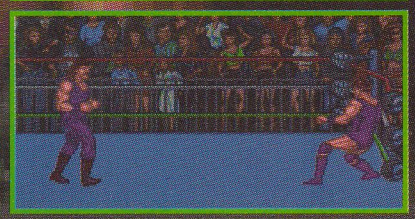
"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

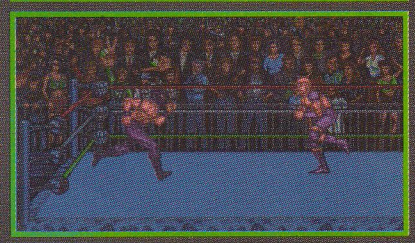
TOP WRESTLING

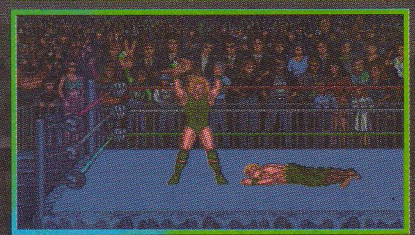
Su sıralarda piyasada bulunan Amerikan güreşi içerikli oyunlara bir yenisi daha eklendi: TOP WRESTLING.... Oyunumuzun konusu belli. Söylememe gerek var mı? Gelelim oyuna:
Oyuna başladığınızda karşınıza bir menu ekranı çıkıyor. Bu ekranda "options" ile oyunu iki kişilik oynama imkanına kavuşursunuz. Oyunu bilgisayara karşı oynama imkanınız da mevcut. Oyunda bu ekrandaki karakterler arasından kendi adamınızı ve rakibinizi seçebiliyorsunuz. Options'dan çıkıp single game'e giderseniz öylesine bir maç yaparsınız. Kemer resmi şeklindeki ikon ise şampiyonaya katılmanızı sağlar. Burada bilgisayarın size gösterdiği kişi ile kapışmak zorundasınız. Kabul ederseniz başparmağı yukarı doğru kalkmış olan eli klikler ve direkt olarak ringe çıkarsınız. Bu ekranda bir de disket şeklinde bir ikon var. Bu ikonu kliklerseniz oyunu save edebilirsiniz. Ana yani ilk çıkan ekranda bulunan disket şeklindeki ikonu kliklerseniz save ettiğiniz oyunu yükleyebilirsiniz. gelelim turnuva maçlarına: Dediğim gibi burada bilgisayarın seçtiği kişi ile maç yapmak zorundasınız. Karşınıza ilk çıkanlar resmen kek. Ne yapsanız dövüyorsunuz. Bu yüzden bu heriflerle maç yaparken onları iyice dövün ve bunun zevkini çıkarın. Çünkü ileride karşınıza çıkacak olanlar sıkı dövüşçüler ve açık verirseniz sizi bir güzel ıslatıyorlar. Gelelim oyundaki ekran düzenine: Ekranın alt tarafında sizin ve rakibinizin power'ı birer yeşil çizgi şeklinde görünüyor. Power düştükçe yeşil yerini kırmızınınntonlarına bırakıyor. Joystick hareketleri ise şöyle:
Yukarı itip ateşe basarsanız rakibinizi tutup havaya kaldırarak fırlatabilirsiniz. Yakın mesafeden (Başka nereden olabilir ki) yapılır ve etkilidir. Rakibinizi yere sermenizi sağlar. Yukarı çapraza itip ateşe basarsanız zıplayarak iki elinizle rakibinizin kafasına vurabilirsiniz. Onu yere seremezsiniz ama enerjisini düşürebilirsiniz. Ateşe basıp joystick'i sağa veya sola çekerseniz yumruk atabilirsiniz. Yumruk atmak rakibinize pek zarar vermez. Bu yüzden dolayı kullanmanızı pek yarar getirmez. joystick'i sağa veya sola çekip ateşe basarsanız adamınızın koşmasını ve iplerden destek alarak ileri atılmasını sağlar. Koşarken herhangi bir çapraza iterek adamınızın en etkili hareketi yapmasını sağlar. Ateşe basıp joystick'i yüzünüzün dönük olduğu tarafın aksi yönüne çekerseniz rakibinizi kafasından tutup kafasına dizinizle vurabilirsiniz. Bu hareket hem enerji götürür hem de rakibinizi yere serer. Joystick'i geri çekip ateşe basarsanız rakibinize sadece dizinizle vurursunuz. Bu pek etkili olmayan bir harekettir. joystick'i aşağı çapraza itip ateşe basarsanız uzaktan da etkili olan bir hareketi yaparsınız. Bu hareket gerçekten çok etkili. Rakibiniz yere düştüğünde yanına gelip joystick'i geri çekerek üzerine yatabiliyorsunuz. Bu hareketi yapınca ekranda üçten geriye doğru sayan bir rakam çıkıyor. Bu durmda sayı sıfır olursa maçı kazanırsınız. Turnuva sırasında bilgisayarın karşınıza çıkardığı kişilerle dövüşmek zorunda olduğunuzu söylemiştim. Bu dövüşler sırasında ilk rakipleriniz yere düştüklerinde kolay kolay yerden kalkamıyorlar. Fakat maçlar ilerledikçe karşınıza çıkanlar güçleniyor ve power'ları neredeyse bitiyor bile olsa yine de yerden kolayca kalkabiliyorlar. Eğer siz yere düşmüşseniz bazen rakipleriniz ringin köşelerine çıkarak üzerinize zıplıyorlar ve power'ınızı mahvediyorlar.
Turnuvada şampiyon olursanız tabii ki altın kemeri alıyorsunuz.
TOP WRESTLING orta kararda bir oyun. Oynamazsanız birşey kaybetmezsiniz.

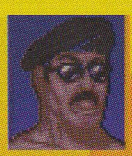
OĞUZ & CELAL ÖZTÜRK

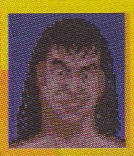




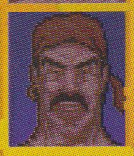
















Biliyorsunuz gerçek güreş ligi olan WWF'ninoyunu yapma haklarını Ocean satın aldı ve böyle bir oyun piyasaya çıkardı. Genıas ise fazla girmeden kendi güreş liglerini yaratmışlar (GWF). Bu ligdeki güreşçiler gerçeklerinin birer parodisi.

FELAKETLER İNSANLAR İÇİN

İnsan...Yaratanın yaratılanların en üstünü diye yarattığı yaratılanların en iyisi.. ayni zamanda en kötüsü..

EN İYİ...

Çünkü sevgi ile yuğrulmuş bir beyin insana en iyi en doğruyu göstermekte zorluk çekmez. Düşünen insan da aklına uyacağı için doğruyu bulmakta zorlanmaz.

EN KÖTÜ

Çünkü Sevgi yerini ihtırasa, kin ve nefrete terkederse, insan yaratılanların en kötüsü olabiliyor. doymuş aslan'ın saldırganlığı bıraktığı ortamda İnsan tokken bile saldırmayı ihtirasının ürünü olarak sürdürüyor.

Siz Bilgisayar nesli çocukları olarak gelin doğruluktan ve seevgiden ayrılmayın. İYİ İNSAN olmayı kendinize prensip edinin

toplum olarak Millet olarak felaketlerle yüzyüze olduğumuz bir ortamda yaşıyoruz. bu ortamı felaket ve husran içinde yaşayan vatandaşlarımıza yapabildiğimiz yardımı esirgemeyelim.

Unutmayın FELAKETLER İNSANLAR İÇİNDİR. BUGÜN BAŞKASINA OLAN YARIN BİZİM BAŞIMIZA GELEBİLİR.

Algida®

bu marka

sağlık ve kalite garantisidir.

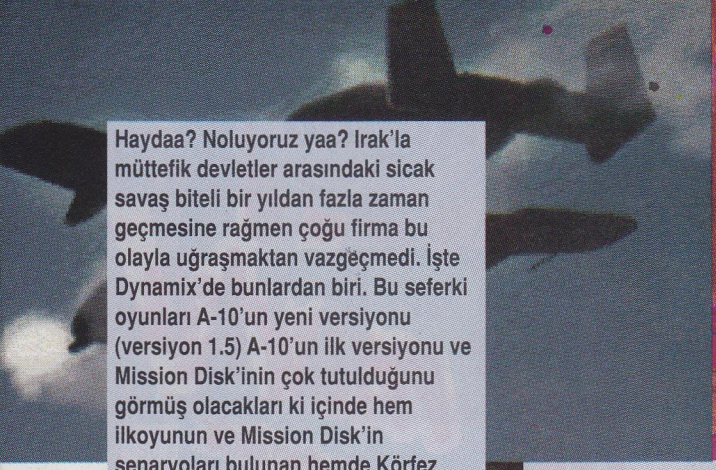
Algida, üretimi ve sonrasında dünya temizlik standartlarının ulaşabildiği son noktadır. Bütün dünyanın güvenerek keyifle yediği sağlıklı lezzetler, sizden önce kimsenin el sürmediği tertemiz paketlerde size ulaşır.



LİMON SOSLU, SERİN, SAĞLIKLI, DOĞAL LEZZET

fresta®

"HAYDİ SERİNLET HAYATI"



A-10 TANK KILLER

Haydaa? Noluyoruz yaa? Irak'la müttefik devletler arasındaki sicak savaş biteli bir yıldan fazla zaman geçmesine rağmen çoğu firma bu olayla uğraşmaktan vazgeçmedi. İşte Dynamix'de bunlardan biri. Bu seferki oyunları A-10'un yeni versiyonu (versiyon 1.5) A-10'un ilk versiyonu ve Mission Disk'inin çok tutulduğunu görmüş olacakları ki içinde hem ilkoyunun ve Mission Disk'in senaryoları bulunan hemde Körfez Savaşı'nın senaryolarını kapsayan üç disketlik bir oyunu piyasaya sürdüler. Şimdi bu oyunu hiç oynamamışlar için kısa bir hatırlatma yapalım. Adından da belli olduğu gibi oyunda sadece A-10'la uçuyorsunuz. Oyunun uçuş grafikleri dışında tüm grafikleri dijitize.(Kokpit bile dijitize abi yaaa) Oyun esnasındaki telsiz konuşmaları sayesinde etrafta neler döndüğünü anlıyabiliyorsunuz. Oyunda kalkışlar çok basit. İnişler ise yok. Hatta Körfez savaşı senaryolarında oyuna hep havada başlıyorsunuz. Oyunun ana menüsü ilkiyle hemen hemen aynı. Tek fark "Select Mıssıon Set" seçeneği. Menüdeki seçeneklere kısaca bir göz atalım.

Fly One Mıssıon: Bu seçenekle seçtiğiniz bir görevi uçarsınız. Ama önce Select Mıssıon set seçeneğinden bir senaryo grubu yüklemeniz gerek.

Start Campaıgn: Start Campaign'le yüklediğiniz senaryo grubunun tüm görevlerini sırayla uçarsınız.

Contınve Campaıgn: Bu seçenekle önceden yüklediğiniz bir senaryoya devam edersiniz.

Best Campaıgns ve Best Mıssıons'la high score tablolarını görebilirsiniz.

Select Mıssıon Set: Buradan üç senaryo grubundan birini seçiyorsunuz. Bunlar sırasıyla Contral Europe 1, Contral Europe 2 ve Desert Storm.

Vehıcle Preview'la oyundaki araçlar hakkında bilgi edinebilir, Preferences seçeneğiyle oyundaki ayarlamaları yapabilirsiniz. Quit ise Dos'a çıkmanızı sağlar. Şimdi gelelim oyundaki görevlere. Central Europe 1 ve 2 dergimizin 38. ve 45. sayılarında açıklandığı için sadece Desert Storm'daki görevleri açıklayacağız.

The Dilemma: Burada görevimiz USS Roosevelt'dan kalkan ve bir Scud'u patlatmakla görevli olan bir A-6'nın önündeki Sam bataryalarını havaya uçurmak. Tabii ki oyunun başında A-6 hemen vuruluyor ve Scud'u yok etmek görevi haliyle size kalıyor. Burada size tavsiyem Sam üniteleriyle uğraşmadan direk hedefe gidip Scud'u Movericklerinizle halletmeniz olacak.

Scud Hunt: İşte size zevkli bir görev. Bu sefer amacınız kötü hava şartları yüzünden uydulardan saklanabilen Scud'ları teker teker bulmak ve yok etmek. Scud'ların Sam ünitelerinin kuzeyinde saklandığı belirtiliyor. Bu işi hallettikten sonra ikinci hedef olarak Ar rutbah şehrinde saklanan iki Hind helikopterini ortadan kaldırmak gerekiyor.

Track Town: Düşman Khafji kentini ani bir baskında ele geçirmiştir. Müttefikler ise burayı fazla asker kaybına uğramadan geri almak istemektedirler. Onun için buraya sizin gibi bir profesyoneli ve A-10'unu göndermeyi uygun bulmuşlar. Aynı zamanda kenti tekrar ele geçirecek olan M1 Abrahamslarıda düşman tanklarına karşı korumanız lazım. Bol bol Moverick alın derim.

Teamwork: Düşmanın gizli hangarlarını haritadan silmek için Tag Team 1 adında özel bir kuvvet oluşturulmuştur. Sizde bu görevde Tag Team 2 olarak yer alıyorsunuz. Burada sizin göreviniz Mig'ler yetişmeden Tag Team 1'e koruyuculuk etmek. Bu arada kimyasal silah fabrikasını terketmiş olan kamyonları ne pahasına olursa olsun durdurmanız gerekiyor. Filo komutanınız bunun tam bir süpriz saldırı olmasını istiyor.

Sandstorm: Bu görevde eski arkadaşımız Capt. Strokes'la uçuyoruz. Birliklerimiz kara harekatını başlatacaklardır. Bizim görevimiz ilk başta düşmanın toplarını yok etmek olacak. Daha sonra ise saldırıya geçen dört tankçı kolunu korumamız gerekiyor. Ayrıca komutanlık bu kadar işimizin arasında Suudi dostlarımızın tanklarının, düşman tankları tarafından ezilmesini önlememizi istiyor.

Royal Flush: Saddam Hüseyin'in en çok güvendiği Cumhuriyet Muhafızları Abrahamslara kolay av olmamak için tanklarını lanetlerine kadar kuma gömmüşler. Wingman'imiz tanklarla ve hangarlarla uğraşırken bizim görevimiz onu vurmaya çalışan Sam ünitelerini havaya uçurmak. Burada göreve Wingman'imizden önce başlıyor ve önünden giderek ona yol açıyoruz.

Coup De Grace: Irak'a karşı yapılan savaş sonuna yaklaşmıştır. Hava kuvvetleri son olarak Kuveyt'le Bağdat arasındaki iletişim hattını ortadan kaldırmaya çalışmaktadır. Geri çekilen Irak kuvvetlerinin komuta merkezleriyle bağlantılarını kesmek için düşmanın kominikasyon binasını ve Radyo Televizyon İstasyonu'nu ortadan kaldırmamız gerekli. Bunu düşmanın hava savunması toplanmadan yapmalısınız. Ayrıca önünüze çıkacak zırhlılarıda ihmal etmeyip parçalara ayırmanız lazım.

A-10iun bu versiyonunda ilkinde olduğu gibi belli silah gruplarını seçmiyor, kendi istediğimiz silahları yükleyebiliyoruz. Silahlar her simulasyoncunun bildiği tipler. Onun için yazmaya gerek görmüyoruz.

A-10 Version 1.5, bir Mission Disk özelliğinde. Ama şimdiye kadar çıkan bütün görevleri kapsıyor. Sonradan eklenen Körfez senaryoları gerçekten ilgi çekici. Eğer henüz ilk A-10'u almadıysanız, bir disket fazlasına A-10 Version 1.5'i alabilirsiniz. Kısacası simulasyoncuların kaçırmaması gereken bir oyun. Grafikler ve müzik gerçekten güzel. İlk A-10'u oynadıysanız bunu zaten kaçırmazsınız. Yok ilk A-10'u oynamadım diyorsanız ilkini de aradan çıkarmak için size bir şans daha. Şimdiden hepinize iyi uçuşlar, iyi avlar.

BUĞRA &METE AKBIYIK
İBRAHİM KÜÇÜKDEMİRAL

PUF NOKTASI

HELP!!

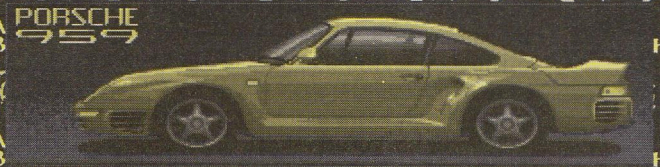
Geçen ay köşemizi arayanlar bulamamış olabilirler. Tabi böyle şeyler olabilir. Onun için bu ay işi daha da garantiye almak ihtiyacı duydum. Birkaç kol bacak kırdıktan sonra en son ipuçlarıyla karşınızdayım. Bu arada mektup yazan herkese teşekkürler. Lütfen yazmaya devam edin. Adres gayet bariz: PK: 205 Beşiktaş, Istanbul.

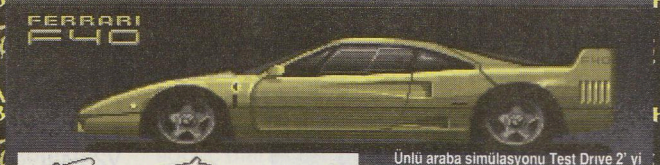


Hey whats happenın dudes ! Sizce böyle lavuk bir lafı kim edebilir.Tabii ki ancak sarı, şişme ördek yüzlü Bart Sımpson.(nefret) İşte bu embesil kahramanı yönettiğiniz BART SIMPSON AND THE SPACE Bilmem ne oyunun da (baştan savış) eğer çok zorlanıyorsanız COWABUNGA yazın. Her ne kadar ninja tosbağalardan arakta olsa size sonsuz hak sağlıyor. Yine salak Bart' ın ettiği laflardan biri olan EAT MY SHORTS yazarsanız uzun ve sıkıcı bölümleri atlarsanız.

FULL CONTACT

Serkan Sözer her ne kadar Jean Claude Van Damme olmasa da karate oyunları ile oynar. Pek beceremez ama yazar. Son yazdığı karate oyunlarından olan Full Contact (hani şu başında muhteşem karateci animasyonu olan) gerçekten zor bir oyun. Eğer bitirmek istiyorsanız QAZWXEDCRFVIGBYHNUJM yazın. Eğer bunu yazdıktan sonra S' ye basarsanız oyun Crash olur dikkat!





The Duel
TEST DRIVE II

Ünlü araba simülasyonu Test Drıve 2' yi hepiniz bilirsiniz. Üçüncüsü çıktığı halde ACCOLADE' in bu muhteşem oyunu ile oynuyorsanız size bir püf noktamız var.Eğer arabanızı daha yani hareket ettirdiyseniz hemen GAS yazın. Böylece bir sonraki bölüme yani bir sonraki benzin istasyonuna gidersiniz

AMIGA'NIZA AÇILAN YENİ KAPI

WORKBENCH 2.0

Hayatta pek az şey mükemmeldir ama eninde sonunda herşeyin yetersizlikleriyle, eksiklikleriyle yaşamayı öğrenirsiniz. Ayakkabınızın bir teki su alıyorsa çamurdan geçerken o ayağınızı korumaya çalışırsınız, bir gözünüz az görüyorsa öbürüyle bakmayı öğrenirsiniz, merdiveninizin bir basamağı gıcırdıyorsa yukarı çıkarken onu atlarsınız ve bütün bunları kısa bir süre sonra hiç farketmeden yapmaya başlarsınız, şikayet etmek bile aklınıza gelmez, taa ki yardımsever bir Allah'ın kulu gelip sizin için bu bozuklukları giderene kadar.

Tıpkı Amiga Operating Sistem'de olduğu gibi. Bunca yıl bütün eksikliklerine zaman zaman herkese hayatı zehir etmesine rağmen hepimiz şöyle ya da böyle bu sisteme alıştık. Özellik Worbench işlemlerinin her birinin sanki bir sadist tarafından hazırlanmışçasına karmaşık ve ilkel olmasına rağmen artık çoğumuz mızmızlanmayı bıraktık.(Yani ben en azından eskisi kadar delirmiyorum.) Yine de



Commodore'daki iyiliksever dostlarımız bizi acılarımızın çoğundan kurtarmaya karar vermişler. Yeni hazırlanan Kickstart Rom ve yardımcısı Workbench 2.04 son yıllarda karşılaştığımız zorlukların çoğunu çözümlemeyi amaçlıyor.

ROM'unuzu yeniledikten sonra ilk gözünüze çarpacak değişiklik açılış ekranı olacaktır. Alıştığınız disket tutan elin yerini ufak bir drive'a giren disk animasyonu almış. Bunu gördüğünüz zaman Amiga'nızın artık yeni Kickstart Chip'ine (bir bakıma bilgisayarınıza kalk, uyan, çalışma zamanı diyen chip) sahip olduğunu anlayabilirsiniz. Bu ekranı beğenip beğenmemek size kalmış, bence madem bu kadar renk kullanacaklardı çok daha güzel bir ekran yapabilirlerdi.

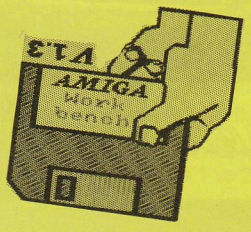
Her neyse madem bu chip'e sahipsiniz artık yeni Workbench V2.04'ü kullanabilirsiniz. Yalnız fırsat varken sizi uyarmak isterim. Yeni Workbench'inizi alırken dikkat edin V2.0 yerine V2.04 olsun. Böylece en gelişmiş versiona sahip olabilirsiniz. Yeni Workbench (WB) 4 diskten oluşuyor: Workbench, Extras, Funts ve Install. Bu sonuncusu sadece Hard Disk sahiplerinin işine yarayacak. Workbench diskini takıp biraz bekleyince yepyeni bir süprizle karşılaşıyorsunuz. Modern görünüşlü, kullanışlı yepyeni WB2.04!!!

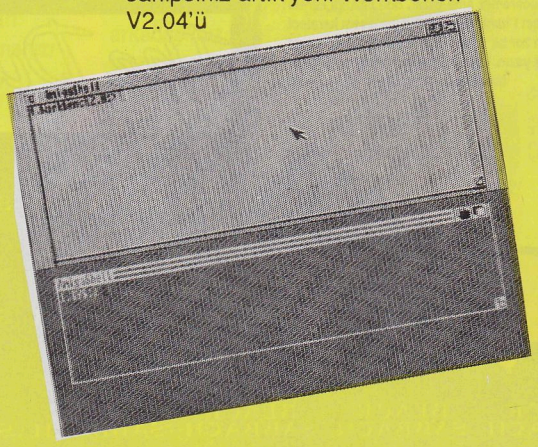
Pek çok programın yeni versionlarında olduğu gibi WB'de de ilk değişiklik görünüşte olmuş. Mavi beyaz palet gitmiş yerine gri, mavi, beyaz ve siyahtan oluşan bir palet gelmiş. Bütün ikonlar gölgeleme sayesinde 3 boyutlu bir görünüş almışlar.

Pencerelerin kenarlarındaki disklerin doluluk oranını gösteren turuncu sinir bozucu çubuk tamamen kaldırılmış onun yerine oran artık pencerenin üst kısmında yazı ile belirtiliyor. Eski WB'de her pencerenin içeriği scroll etmeye yarayan oklar dört bir yana dağıtılmıştı, belirlibir yeri tutturmak istiyorsanız deliler gibi bir oktan öbürüne koşturmayı gerektiriyordu. Artık bütün oklar düzenli bir şekilde sağ alt köşeye yerleştirilmiş.

Eğer düz gri fon sizi rahatsız ediyorsa herhangi bir pencerenin ya da bütün workbench'in fonunu istediğiniz desenle doldurabilirsiniz. Sırf bu amaç için hazırlanmış olan WB Pattern Editor programı bir kaç hazırlanmış desen içeriyor ama yine de daha çılgın bir şeyler istiyorsanız istediğinizi hazırlayabilirsiniz.

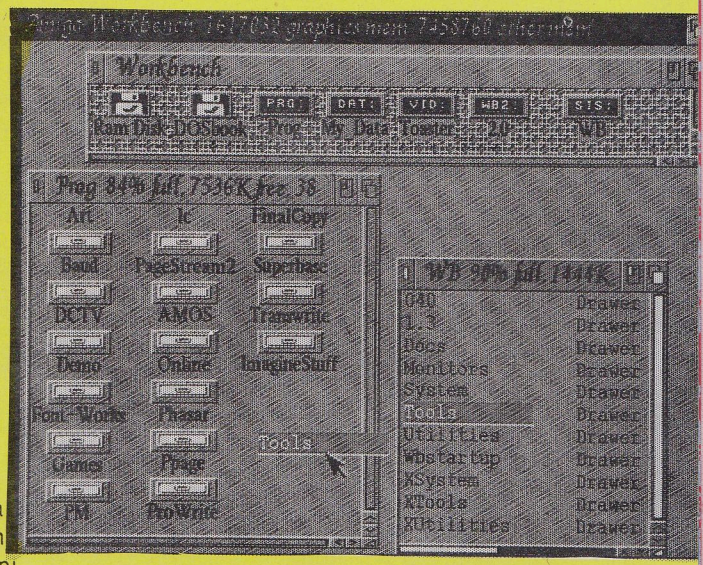
Yararlı başka bir program da Font Prefence. Bu program sayesinde her görev için ayrı bir font ayarlayabiliyorsunuz. Mesela disk isimleri başka fontla, dosyalar

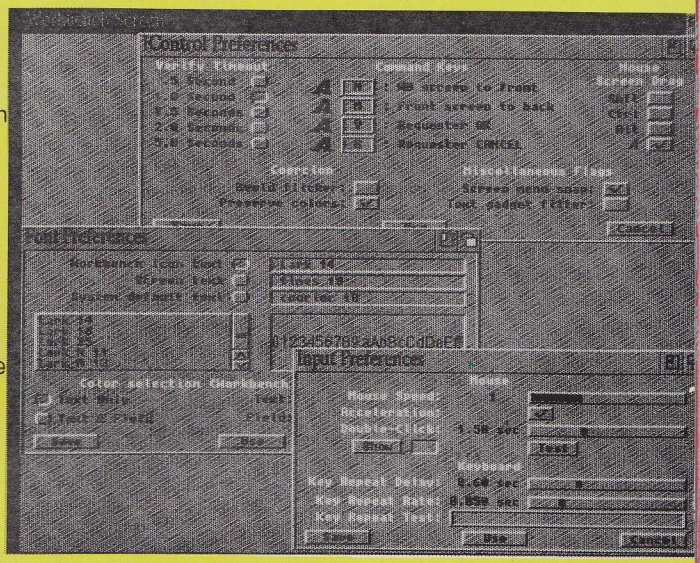


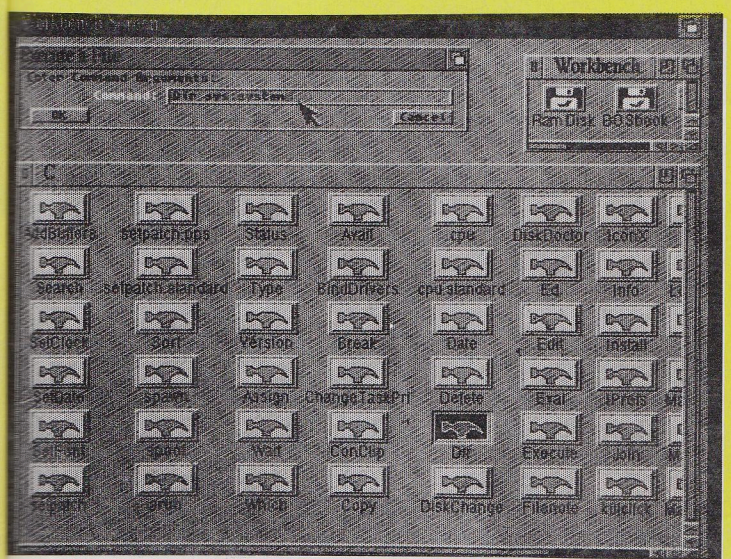


başka bir fontla belirtilebiliyor. WB2.04 bir de Compographic Font'ları kullanmanıza izin veriyor. Bu fontların ana özelliği bitmap fontların aksine ne kadar büyültseniz (veya küçültseniz) de deforme olmamaları. Yalnız bir dezavantaj olarak bu fontlar oldukça fazla yer kaplıyorlar ve sistemin hızını bayağı düşürüyorlar. Tabii bütün bunlar nispeten kozmetik değişiklikler, yani WB'in görünüşünü önemli ölçüde değiştiriyorlar ama WB2.04'ün asıl gücü ve yararlılığı bunların dışındaki yeniliklerde yatıyor. Mesela WB1.3'te bir dosyanın görünebilmesi için bir de .info dosyasına sahip olması şarttır. Bu sebeple C, libs, devs gibi direktoriler dolusu dosyaya ulaşmanın tek yolu CLI'ydir. WB2.04'te ise Show All Files komutu sayesinde .info dosyası olsun olmasın bütün dosyaları görebiliyorsunuz. Böylece pekçok dosyanın kopyalanması, silinmesi gibi işleri tamamen Wb'den gerçekleşebiliyor.

Bir programın otomatik olarak çalışmasını istiyorsanız tek yapmanız gereken programın ikonunu Startup penceresine sürüklemek. Bilgisayarınızı açtığınızda ilk olarak bu penceredeki dosyalar çalışacaktır. Eğer ikonlar sizi sıkmaya başlarsa bütün dosyaların isim, boy veya hazırlanış tarihine göre sıralanmasını sağlayabilir ve bu isimleri tıpkı birer ikonmuşcasına klik veya çift klikle kullanabilirsiniz. Eskiden WB'den bir program yüklerken tek yapabileceğiniz beklemekken artık yükleme sırasında bile işlemlerinize devam edebilirsiniz. Bunların ötesinde yeni bir pencere açarken bütün ikonların belirmesini beklemek (benim en sinir olduğum işlerden biri) zorunda da değilsiniz, bu işlemi istediğiniz anda durdurabilirsiniz. Belki de WB2.04'teki en büyük vede en yararlı yenilik beraberinde gelen bir program: AREXX. Eminim bu terimi yüzlerce kez duymuşsunuzdur ama ne olduğunu yada tam olarak ne işe yaradığını pek anlayamamışsınızdır AREXX, REXX programlama dilinin Amiga versionu ve tam manasıyla sizin için yepyeni ufuklar açabilecek bir program. AREXX'le yazılan bir program sayesinde kullanıcının pek çok profesyonel program (P.Page, Imagemaster, Prowrite bunlardan sadece birkaçı) arasında bir köprü kurması ve bu programları dışardan birbiri ile haberleşerek çalıştırması mümkün. Bir bakıma AREXX kullanıcıya ilk kez programlar üzerinde tam kontrol sağlayan bir araç. AREXX almak için illa da WB2.04 almanız gerekmiyor ama bu yolla gayet ucuza sahip olmuş oluyorsunuz. Bazı programların belirli özellikleri sadece AREXX varsa çalışabiliyor.



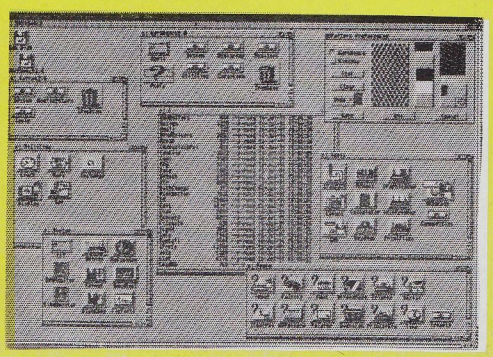


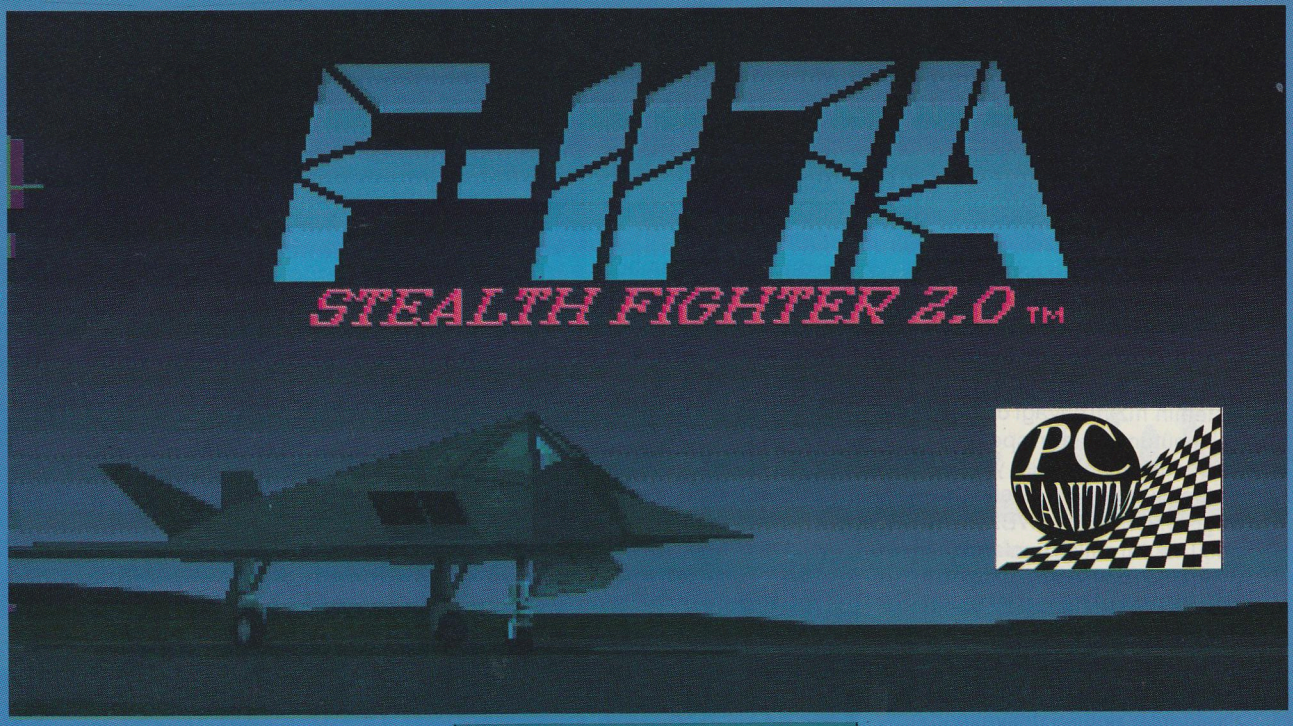


WB2.04'ü almayı düşünenleri bekleyen tek problem yeni Kickstart Rom'un bazı eski programlarla uyumlu olmaması. Bunu engellemek için bazı firmalar 1,3 ve 2.0 arasında seçim yapmanıza izin veren ROM'lar pazarlıyorlar. Hernekadar bundan sonra çıkaak bütün programların 2.0 uyumlu olacağı söylenebilse bile bazı eski programlarınıza veda etmek istemiyorsanız bu tip bir Rom almanız yerinde olur.

Amiga Dos 2.0 profesyonelliği biraz olsun yakınlarından geçen herkes için şart, çünkü pek çok yenilik sadece bu sistemde çalışıyor. Bir süre için erteleyebilirsiniz. Ama sonunda 2.0'a geçmek şart olacak. Bu sayede yıllardır pek çok kişi hem Dos'tan hem de CLI'den yani sonuç olarak Amiga'dan uzak tutan birçok dertten kurtulmuş olacak.

MURAT ADANÇ





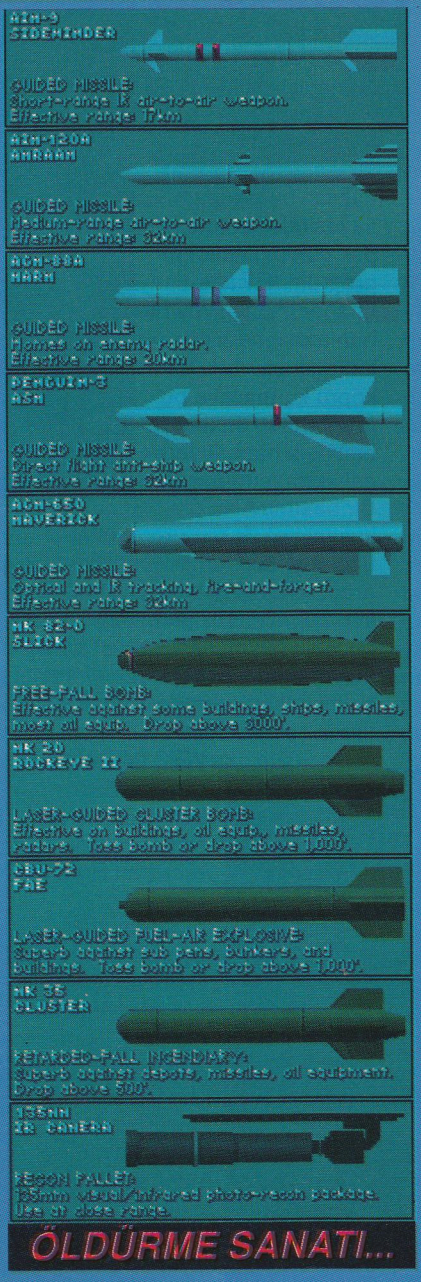
Yıl 1985. Kaddafi Stealth Fighter'lardan habersiz, Amerikali'ların sınırını geçmiş. İngiltereden havalanan F-117'ler sessizce hedefe giderken Kaddafi çadırında uyuyor!!! Teknoloji'nin insanoğluna sunduğu en son harikalardan biri olan bu uçağın pilotu ise sizdiniz ve önünüzde tamamlanması gereken bir dizi görev vardı.

İşte F-117 böyle başlıyor. Oyunun muhteşem demosu adeta sizi olayların içine itiyor. Eğer VGA grafik kartınız ve bir Sound Blasterınız varsa siz de pilotlar gibi uçmak yerine bu oyunu oynamayı tercih edersiniz. Oyundaki vektör grafikler şu ana kadar yapılanların en iyisi. Her yaptığı oyunda olduğu gibi MicroProse kendini yenilemiş ve oyundaki atmosferi yakalamak için bayağı uğraşmış. Motor çalıştığında burnunuza yağ kokusu gelmese de, seslerinin mükemmelliği ve silah efektlerinin gerçekçiliği oyunun kıymetini bir kat daha arttırıyor.

Oyuna girdiğimizde bölüğümüzde bulunan pilotların ismi ve kod ismine belirten bir liste çıkıyor. İsimlerin herhangi birinin üzerine gidip, delete tuşuyla kendi isminizi girin. Karşınıza oyunun zorluk derecesini ayarlamak için bir tablo çıkacaktır. Bu tablonun Oponent Quality seçeneğinde düşmanın zorluk derecesini ayarlıyorsunuz. Bu ayarlar; Green: Çok Basit, Regular:Sıradan düşmanlar, Veteran: Orta kuvvette düşmanlar, Elite: En iyi pilotlara karşı savaş anlamına geliyor. Landing Skills seçeneği ise uçağın inme anındaki zorluk derecesini ayarlamak için kullanılır. Buradaki seçeneklerin anlamı: No Crashes: Ölümsüz uçuş, Easy Landings: Kolay inişler, Realistic Landings: Bütün zorlukların yürürlükte olduğu inişler. F-117A Realisim seçeneğinde iki uçaktan biri ile uçuyorsunuz. Yeni başlayanlara tavsiyem Opponent Quality'de Green'i, Landing Skills'de No Crashes'i, F-117A Relaism'de Micropose F-117A'yı seçmenizi. Bu kısmı da hallettikten sonra Form Complete kısmını işaretleyin ve exit tuşu ile Ready room'a geçin. Ready roomda 6 tane seçenekle karşı karşıyasınız.

CD ROOM:

Cd yazılı kapıdan içeri girdiğimizde dünya haritası üzerinde, savaşacağınız dokuz ayrı bölgeye ait olan grafiği görüyorsunuz. Oku, görev bölgelerinin herhangi birine klikledığiniz zaman o göreve ait küçük bir tarihi bilgi sol taraftaki defterde görünür. Yandaki formda bulunan Theater seçeneği, kabul ettiğiniz görevin hangi bölgede olduğunu gösterir. Tension Level ise savaş seçiminizi belirler. Bu seçenek bir nevi zorluk derecesi gibidir. Bu



ÖLDÜRME SANATI...

seçenekleri şöyle açıklayabiliriz:

Cold War: Soğuk savaş durumudur. Bu seçeneği seçtiğiniz zaman göreviniz çoğu zaman fotoğraf çekmek ya da bir uçağı takip etmektir.

Limited War: Biraz daha az ciddi görevlerle oynamanızı sağlar. Fotoğraf çekmenin yanında daha neşeli olaylarla da karşılaşıyorsunuz.

Benim favori görevim Conventronal War. Hareketi sevenler için de bu seçenek en uygun olanı. Mission Type seçeneği yapmak istediğimiz savaşın niteliğini belirler. Air to air mission, havadan havaya yapılan görevlar için seçilir (Bu görevlerde sadece uçaklarla savaşıyorsunuz.) Auto air seçeneği alıştırma uçuşu yapmak içindir. Strike Mission her türlü görevi kapsar, Strike Traning seçeneği her türlü görevleri kapsayan bir alıştırma uçuşu yapmanızı sağlar. Tavsiyem bir an önce Strike Mission seçeneğini seçerek en kapsamlı görevlerde oynamanız. Çünkü oyunun gerçek zevki bu kapsamlı görevlerde oynayarak çıkıyor. Bütün işleri bitirdikten sonra Transfer Approre By seçeneğine gelip, klikleyerek imzanızı atın ve Ready Room'a çıkın. Eğer daha önce Brifinge giripte buraya geldiyseniz ve buradaki seçenekleri değiştirmek istiyorsanız, yeni seçiminizi girdiğinizde bir önceki Mission ayarlamalarınızın iptaline dair bir mesaj alırsınız.

ROSTER:

Odanın yukarısındaki panoya girdiğimizde oyuna giriş ekranı çıkar. Burada toplam puanınızı görebilir, isminizi değiştirebilir ve madalyalarınıza bakabilirsiniz. CD Room'da anlattığım gibi mission'u seçtikten sonra, isminizi değiştirmek isterseniz yine aynı mesajı alırsınız. (İsim değiştirmek için backspace tuşunu kullanarak evvelce yazılı olan isminizi silin.)

BRIEFING:

Bu odaya girdiğiniz anda bilgisayar size savaş tipi, savaş yeri ve savaş uçağına göre bir görev verecektir ve bu görevde yapacaklarınızı uzun uzun anlatacaktır. Oku herhangi bir seçeneğin üzerine getirdiğiniz anda hedefin özellikleri ve sizle dost olup olmadığını belirten bir mesaj çıkar. Sağdaki seçeneklerde bulunan Radar Range'e kliklerseniz harita üzerinde düşmana ait radar üslerini ve kendi radar üslerinizi görebilirsiniz. Missile Ranges'i kliklerseniz düşmanın ve müttefiklerin S.A.M menzillerini görürsünüz. Enemy troop seçeneği ile düşmanın sizin için hazırladığı süprizleri harita üzerinden izleyebilirsiniz. Select All seçeneğine seçtiğiniz zaman Radar Range, Missille Range ve Enemy Troops seçeneklerinin menzillerini harita üzerinde görürsünüz. Clear All seçeneği ise Select All'un tam tersini yapar. Mission Briefing

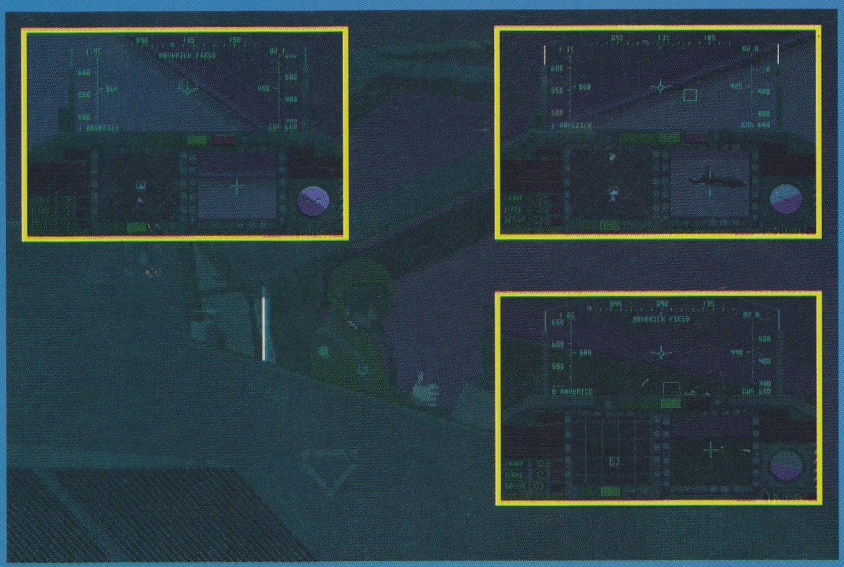
seçeneği ile istediğiniz görev hakkındaki görüşleri ve tavsiyelerini içeren bir rapor ekrana geliyor. Bu rapor, görevi başarılı bir şekilde tamamlamanıza oldukça yardım ediyor. Tavsiyem her görev öncesi bu raporu mutlaka okumanız. Select Weapon seçeneği ise Maint odasına kısa bir geçiş yapmanızı sağlıyor. Eğer görevden korkarsanız veya beğenmezseniz Decline Mission seçeneği ile başka bir görev alabilirsiniz. Burada işiniz bitince Select Weapon seçeneği ile Maint'e geçin.

MAINT:

Buraya ilk girdiğinizde uçağınıza yüklenmiş olan bir dizi silah göreceksiniz. Bunlar size üslerinizin tavsiye ettiği bombalardır, fakat isterseniz kendi bombalarınızla değiştirebilirsiniz. Benim favori bombalarım Minelet, Rockeye2 ve Snakeeye. Hava hedefleri için Sidewinder ve Amraam; gemiler için ise Penguin, Harpoon, Maverick en etkili silahlardır. SAM'lardan kurtulmak için Harm'ları kullanabilirsiniz. Geri kalan diğer bombalar yer hedefleri için kullanılır. Eğer hedefiniz Tank Farm gibi geniş bir bölgeye yayılıyorsa Laser Guided Fuelair Explosive yani lazer güdümlü havada patlayan bombalardan kullanın (FOE Missile). Bu bombaların kötü bir özelliği bombayı attıktan sonra uzaklaşmadığınız takdirde size de zarar vermeleri. Uzun menzilli görevlere çıktığınızzaman yedek benzin anlamına gelen Fuel Tank'larını almayı unutmayın. Bombaları da ayarladığımıza göre üstte bir işimiz kalmadı. Karargaha (Ready Room) çıkıp hangara girerek güzel bir demo eşliğinde görevinize çıkın. Karargahta elinizde tuttuğunuz dosyada seçimleriniz belirtilmektedir. Bu seçimlerden Risk zorluk derecesini gösterir. Maksimum Risk derecesi 6, minimum Risk derecesi 1 dir. Eğer benim söylediğim şekilde Roster'daki formu doldurursanız risk faktörü 3 olacaktır. Dosyanın Name kısmında rütbeniz, Area kısmında savaşmakta olduğunuz bölge, Tansion kısmında ne tarz bir savaş içinde bulunduğunuz, Mission kısmında hangi görevde olduğunuz belirtilmektedir. Ondan sonraki bölümde ise bir önceki formda doldurduğunuz seçenekler gösterilmektedir. Odalardaki işinizi bitirdiğinizde dosyadan en son ayrıntıları görebilirsiniz.

KALKIŞ-HEDEF KİLİTLEME-VURMA

Cockpit'e hoş geldiniz... Kalkış için yapmanız gereken ilk iş frenlere (Brake) asılıp hızı sonuna kadar köklemek. Hız göstergesi bunu yaptığınızda yüze ulaşacak. Maksimum hız budur ve ulaştığınızzaman frenleri boşlayarak uçağın pistte ilerlemesini sağlayın. Yeterli mesafe katettikten sonra joystick'i hafifçe geri çekin. Uçağınız yerden kalktıktan bir süre sonra tekerlekleri (Gear) kapatın ve Auto-pilota geçerek hedefinize yönelin. Tabi her zaman düzgün bir pistten kalkamıyorsunuz, bazen göreviniz icabı bir uçak gemisinden de kalkabiliyorsunuz. Uçak gemisinde frenleriniz zaten otomatik olarak açılmış olacaktır. Bunu panelin sağ kısmından görebilirsiniz. Size düşen iş hızı arttırıp yine maximum süratte frenleri kaldırıp, suya düşmeden havalanmaktır. Fazla zorlanmaya gerek yok. Her iki kalkıştan sonra auto-pilot'a alın ve hedefe yönelin. Bu arada uçağınız radara yakalanmama özelliğine sahipse de "Ben geliyorum" der gibi yükseklerde uçarsanız doğal olarak sizi fark edeceklerdir. Bunun için size önerim yüksekliği 500 Feet civarında tutmanızdır. Bunu yapmakta zorlanıyorsanız uçağı hafif bir meğille 500 Feetin altına indirin, yere çakılmadan Auto-Pilota bağlayın. Auto-Pilot sizi 500 Feet civarına, genelde 475 Feet'e çıkarır. Bütün bu anlattıklarımı tam olarak yaparsanız hedefinize doğru son sürat ilerliyor olursunuz. Hedefe yaklaştığınızı harita'dan görünce Tactical haritaya geçip hedefi izlemeye başlayın. Auto-Pilot hedefe doğru gidiyor gibi görünse de, ona







1)Yükseklik
2)Heading ve Waypoint
3)Şu an kullandığınız silah
4) Hız
5)Defansif silahlar
6)Radar
7)Trackcam
8) İtiş ve kalan yakıt

varmadan önce bir Way Point'e uğrayacağından tam hedefe varıyorum derken rotanız değişip diğer hedefe doğru yönelirsiniz. Bu durumda yapmanız gereken hedefe 10 km kala yönetimi ele almanız ve hızı yarıya düşürmeniz. Artık hedefi ekranda görmeniz gerek. Bunun için hedef hangi yöne doğru yöneliyorsa o yöne doğru olan kameranızı kullanarak onu takip edin. Eğer doğru hedefi yakalamışsanız ekranda Primary veya Secondary Target yazısını görürsünüz. Hedefe saldırmadan önce silah kapaklarını (Bay) açmayı unutmayın. Burada önemli bir noktayı açıklamalıyım: Kitleyeceğiniz hedefi kamerada görmek isterseniz hedefin konumunuda ayarlamak zorundasınız. Hava hedefleri için ekranın üst kısmınındaki "Air", yer hedefleri için "Grd" taramalı hücumu için "Nav" seçeneklerini seçmeniz gerekir. Bunları F2 tuşu ile değiştirebilirsiniz. Hedefe iyice yaklaşınca panelde bulunan Lock ışığı yanıp sönmeye başlar, bu olunca hemen ona kilitlenin ve Lock ışığı yanıp sönmeyi kesip devamlı yanınca işini bitirin. Bombayı bıraktıktan sonra hedefinizin nasıl yok olduğunu görmek isterseniz Shift+F6'ya basın. Böylece hedefin yok olup olmadığından emin olursunuz. Kamera, silah kapakları, hız düşürme, hepsi tamamsa ve atacağınız bombayı hedefe göre doğru seçmişseniz vuramamanız için hiçbir sebep yok. Daha sonraki bölümlerde her bombanın nasıl kilitlendiğini ve atıldığını ayrıntılı bir şekilde açıklayacağım. Şimdi biraz hedeflere nasıl kitlenir onu anlatayım. Hava hedeflerine ya makineli ya da füzelerinizden biri ile saldırabilirsiniz. Uçağı kitlemek için onu karşınıza aldığınızda daire halindeki hedef bölümünün içine ortalamanız gerekir. Bu kısma geldiğinizde uçağı çevreleyen karenin bir altıgene dönüştüğünü görürsünüz. Bu sırada Lock ışığı da yanıp sönmeye başlar. Işık sabitleşince hedefi çevreleyen altıgen de kırmızı olur. Aynı anda kameranızda hedefin ortasına doğru zoom yapmaya başlar. Bu durumda füzeyi yollamakta geç kalmayın çünkü hedef her an yön değiştirip menzilinizden çıkabilir. Aynı olay makineli için de geçerli, yanlız onun kilitlenme mesafesi füzelere nazaran çok daha yakın. Deniz hedefleri de hava hedeflerine benzer, bu füzelerin tek farkı çok uzak mesafelerden %100 isabet kaydetmeleridir.

İNİŞ:

Göreviz bitti, sağ salim eve kadar döndünüz ama hemen sevinmeyin çünkü henüz tekerlekleriniz yere değmedi. Eğer oyunun başında "No Crash" seçeneğini seçmediyseniz inmek gibi bir probleminiz var ki bence bu oyunun güzel yönlerinden biri. Özellikle uçak gemilerine inmek adamı bir hayli zorluyor. Önce hava alanlarından bahsedelim çünkü onlarda işi kapıp uçak gemisine inmek daha rahat kolay oluyor. Haritada hava alanını gördüğünüz anda (Tactical Haritada) konumunuzu ona göre ayarlayın. Hava alanını boyuna tutturduğunuzda onu kaçırmamaya çalışın ve hızı azaltın. Hafif bir açı ile alçalmaya başlayın bu sırada flapları açmayı unutmayın. Piste teması sağladığınız an frenlere asılın ve hızı sıfıra indirin. Paraşütünüz otomatik olarak açılıpta uçak tamamen durunca "Safe Landing" mesajını alırsınız ve bu işi başardınız demektir. Uçak gemisinde de aynı olaylar geçerli fakat alan daha dar olduğundan işiniz yere inmekten daha zor.

SİLAHLAR:

Silahları iki ana bölüme ayırabiliriz. Füze ve lazer güdümlü bombaların yanısıra normal bombalar. Füze ve Lazer Güdümlü Bombalar: Lazer güdümlü bombalarda, silah seçiminde de görüldüğü gibi, yükseklik önemli rol oynamaz. Bu tür saldırılarda füzelerde de olduğu gibi aynı kilitleme mesajını alırsınız. Bombaların hangi yükseklikten atılacakları silah bölümünde belirtilir. Genelde bu yükseklik bin ila binbeşyüz feet arasında değişir. Lock ışığı yanmayı kestiğinde bombayı bırakın.

Normal Bombalar: Bu tip silahları seçtiğinizde ekranın üst kısmında kırmızı bir çizgi göreceksiniz. Hedefe yaklaştıkça bu kırmızı çizgi küçülecektir. Yok olmadan biraz önce bombayı bırakırsanız ve hedefle aynı hizada bulunuyorsanız turnayı gözünden vurursunuz.

FOTOĞRAF GÖREVLERİ:

Bu tip görevler genelde Cold War savaş durumunda rastlanır. Hedefe yaklaştığınızda kamerayı seçip silah kapakçıklarını açın. Hedefi görebileceğiniz mesafede fotoğraf çekmeye başlayın. Hedefin iyi bir fotoğrafını çektiğinizde Target Photographet mesajını alırsınız ve böylece görevinizin bu kısmı sona erer.

SAVUNMA:

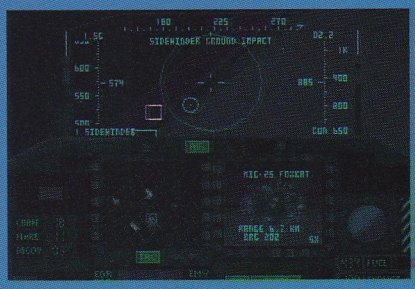
Görevlerimiz boyunca düşman bizi çeşitli şekillerde rahatsız edecektir. Onların füzelerinden kurtulmak için çeşitli yollar var. Isı füzelerine (IR Guided) karşı Flares'i kullanarak, Radar güdümlü füzelere (R Guided) karşıysa Chaff kullanarak onları şaşırtabilirsiniz. Decoy ise her iki füze tipini de şaşırtır. Bunların dışında da ECM sistemi radar, IWR sistemi ısı füzelerine karşı kullanılır. Eğer attığınız yanıltıcılar bittiyse ekranda Stores Exhausted uyarısını alırsınız. Füzelerin gelişini Taktik haritasından görebilir, sesli uyarıyı duyunca yanıltıcıları kullanarak kurtulabilirsiniz.

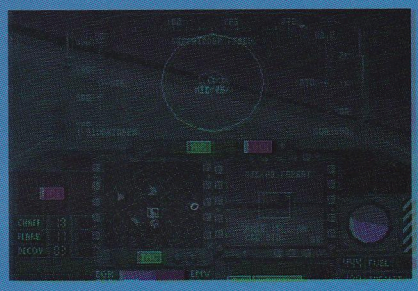
HASAR RAPORU:

Ekranın sol kısmında bulunan ışıklı göstergeler uçağınızın hasar durumunu gösterir. Bu hasarların önemlileri:

Doors: Silah kapakları hasar görmüş demektir.

Fuel: Benzin deponuz eleğe dönmüş demektir.

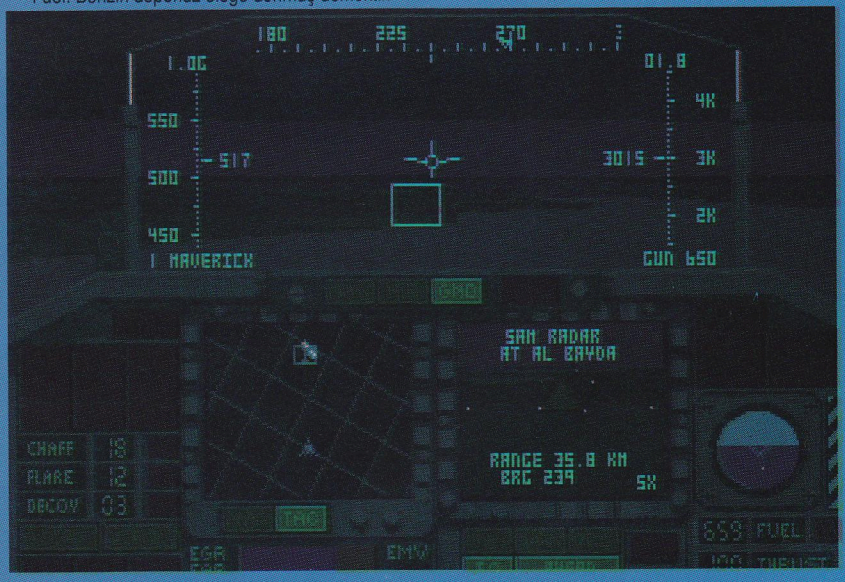




Engines: Motorunuz durmak üzere demektir. Buda önemli bir hız probleminizin olacağını gösterir.

F-117 herkesin oynayabileceği kadar zevkli ve fazla kompleks olmayan bir simülasyon. Bu türe başlamak isteyipte çekinenler için F-117 ideal bir oyun. Sonuç olarak MicroProse yine döktürmüş. Bir daha ki aya başka bir oyunda görüşmek üzere... DogFight melekleri sizinle olsun.

METİN SOREF



KLAVYE ÖRTÜSÜ

F1= Cocpite Dönüş
F2= Hedef Kilitleme Modu
F3= Harita Değiştirme
F4= Ekran Dijitize Modu (GeceGündüz)
F5= Way Point Göstergesi
F6= Gece Görüşü Açmaapama
F9= ILS Sistemi
F10= Görevler
Shift+F1= Sabit Görünüş
Shift+F2= Arkadan Uçak Takipi
Shift+F3= Yana Bakış
Shift+F4= Roket Atış
Görüntüsü
Shift+F5= Taktiksel Görünüş
Shift+F6= Ters Taktiksel Görünüş
Shift+F10= Atlama
1= Flare Atma
2= Chaff Atma
3= IR Jammer Açmaapma
4= Ecm Sistemi Açmaapama
5= Decoy Atma
6= Tekerlekler Açmaapama
7= Otomatik Pilot
8= Silah Kapakları
9= Flaplar
0= Frenler
-= Motor Gücünü Azaltma
+= Motor Gücünü Arttırma
Del= Makineli
Z= Haritaya Zoom
X= Haritaya Unzoom
C= Küçük Cocpit Açmaapama
B= Yeni Hedef Seçme
N= Hedef Seçme
M= Sol Camera
.= Sağ Kamera
,= Arka Kamera
/= Ön Kamera
Shift+Z= Oyunu Hızlandırma
Shift+X= Normal Hız
Shift+M= Sola Bakış
Shift+.= Sağa Bakış
Shift+,= Geriye Bakış
Shift+/= İleriye Bakış
Enter= Roket Ateşi
Space= Roket Seçimi
Ins= Joystick Kontrol Ayarı
Alt+B= Ekran Karartma
Alt+D= Detay Ayarı
Alt+P= Oyunu Dondurma
Alt+Q= Dos'a Çıkış
Alt+V= Ses Ayarı
Alt+N= GündüzGece Ayarı
Alt+↑= Kuzeye Hareket
Alt+↓= Doguya Hareket



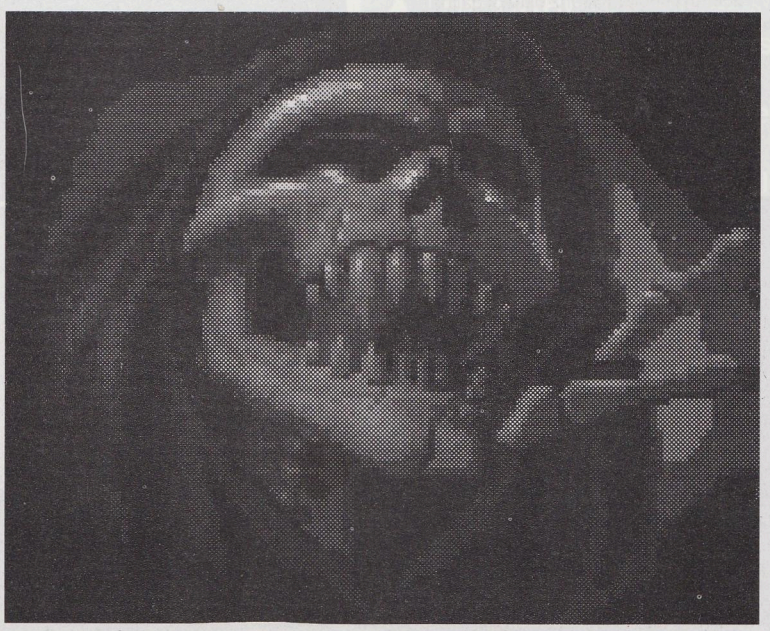
MAC

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Kalıplaşmış sistemler eşşekler içindir. Başkalarının koyduğu kuralları, birilerinin sakalını oğuşturup pipolarını tüttürürken uydurdukları ideolojileri benimseyenler, herşeyi olduğu gibi kabul edenler dünyada kapladıkları hacmi, soludukları pis havayı hak etmeyenlerdir. Soyunup aynanın karşısına geçin, ayaklarınızdan başlayarak kendinize bakın. Biraz yukarı çıkın, cinsel bölgelerinizi, besin öğütme merkezinizi, göğsünüzü, hiç susmayan ağzınızı,sansürlenmiş gözlerinizi de geçin. Nereye geldiniz? Saçlarıma diyenlerin Allah belasını versin, eğer bu dünya bu kadar pohtan bir yerse sorumluluğun çoğu sizin gibilere ait.Evet beyler, karşınızda beyniniz duruyor, tuzlu bir sıvının içinde yüzen birkaç milyar hücre. Kimilerinin hayvanlardan deşip rakı mezesi yaptıkları bu zımbırtısizi bu kalıplaşmış sistemden, çarpık ideolojilerden kurtarabilecek tek şey. Ne o, hayal kırıklığınamı uğradınız? Yoksa siz beyazlar giymiş ak sakallı bir dede veya fıstık gibi bir kurtarıcı melek mi bekliyordunuz? Ne yazıkki eğer birşeyler yapmak istiyorsanız beyninizi kullanmak zorundasınız.Biraz düşünün, kıpırdanın, birilerini rahatsız edin, baş kaldırın, hafif anarşi takılın (terorist olun demiyorum), taksitle de olsa utopyanızı isteyin. Her önünüze gelene inanmayın, her koyulan kurala boyun eğmeyin. Eğer şu veya bu sebeple (aslında buna bahane denir ama neyse) ben çizgiden çıkıp başımı belaya sokamam, beni yaralamadıkça kurallara uyarım diyorsanız o zaman bana bir kıyak yapın, bari kendi pasifliğinize beyninizi alet etmeyin. Bırakın o düşünsün, eğer kolunuz bacağınız onu dinlemeyecekse bile bari birşeyleri sorgulasın, bir yerlere gelsin. Düşünen koyun olmak bile otlayan koyun olmaktan iyidir.

Bu ayın başlarında başımda bir Willy Beamish belası vardı ki sormayın. Oyun ilk geldiğinde çocuklar bayağı tutmuşlardı, ben pas geçmiştim. Şimdi sayfası yapmak ve resimlerini hazırlamak için baştan sonra oynamak zorunda kaldım. Önce bir drive'la başladım sonra iki en sonunda baktım olmuyor 3 drive'a kadar çıktım. Her ne kadar oynaması eziyet olsa bile Willy Beamish aslında bayağı kaliteli bir oyun. Animasyonları neredeyse mükemmele ulaşıyor ama oyunun üzerindeki kontrolünüz gayet minumum. Genelde bir demo seyrediyorsunuz (10 kere disket değiştirerek) sonra doğru yerde doğru hareketi yapıyorsunuz sonra bir demo daha seyrediyorsunuz. (Yani 10 kere daha disket değiştiriyorsunuz.) Ben oyunu dergideki çözüme göre oynadım ve inanın çözen çocukların sabrına hayran oldum. Hayatta pek çok şeyde olduğu gibi Willy Beamish'ten ne kadar zevk alacağınız direkt olarak babanızın ne kadar para kazandığına bağlı. Eğer peder bey paraya para demiyorsa size hızlandırılmışbir Amiga'yla birde Hard Disk alır, siz de o zaman Willy Beamish'e hayran olursunuz. Eğer babanız ancak bir external drive alacak kadar hayatta "ilerlemişse" o zaman orta dereceli sancılarla bayağı kaliteli bir oyun oynarsınız. Yok eğer çıplak Amiga'yla oynayacaksanız Allah size sabır versin.



Bu ayın kayda değer bir diğer oyunu Storm Master. Nedendir bilinmez Fransız oyunları genelde süslü püslü ama biraz piyasa standardlarından uzak şeyler olurlar. Storm Master ise hem hayran olunacak kadar güzel hem de insanı bir anda saran bir oyun. Storm Master'ın geçtiği dünya, Eolin, alıştığınızşeylerin çok ötesinde bir yer. Burada insanlar rüzgara tapıyorlar ve Eolin'deki her medeniyet kırıntısınınkaynağı yine rüzgar. Savaş gemileri (uçan tipte) yeldeğirmenleri, tarım, kısacası herşey rüzgara bağlı. Aslında Storm Master'ın en beğendiğim yönü oyunun ayrı bölümlerini kontrol ediş biçiminiz. Eolin'nın hükümdarı sizsiniz ama her işe siz koşamıyacağınızdan krallığınızıyedi kişilik bir konseyin yardımıyla yönetiyorsunuz. Bu konseydeki her şahıs ayrı bir işe bakıyor. Mesela Leanardo yeni gemiler dizayn etmek ve halkınızı eğitmekten sorumlu. İnguisitor ise gizli polisinizin şefi (Eolia'da bile peşimizi bırakmadılar), her türlü işkence, cinayet

AYIN PESSIMISTS'i

Biri beni bu dünyadan kurtarsın yoksa ben kendimi kurtarmayı bilirim.

Can BAYDAR, Istanbul

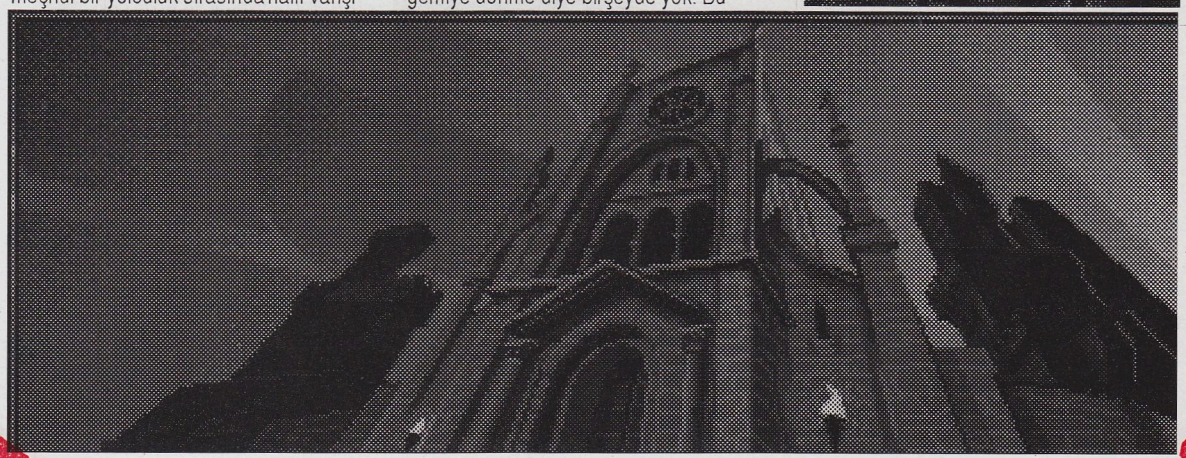
VP

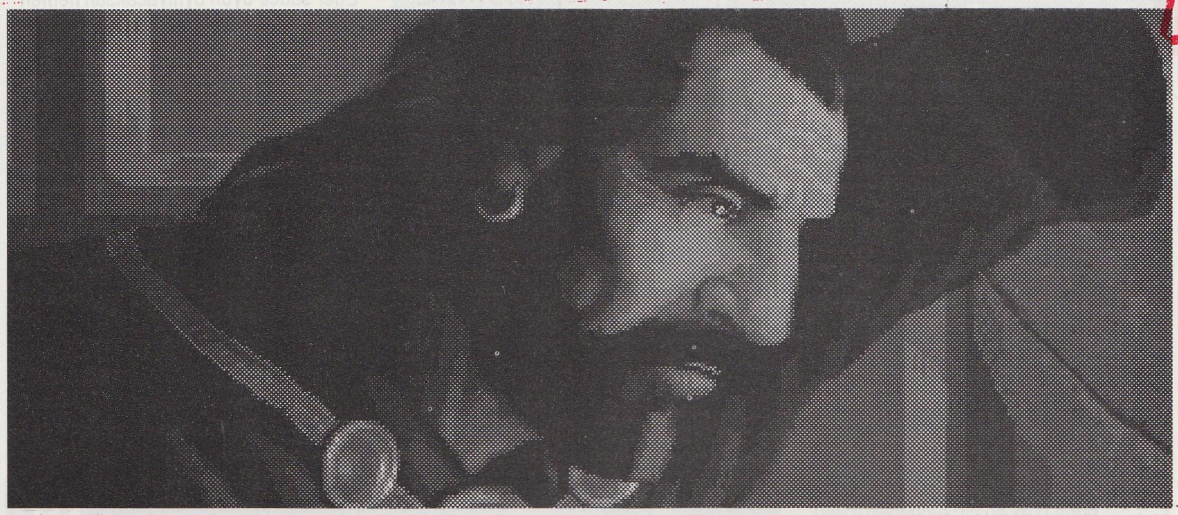
ve bir pis işleri o halledivor. İşte böyle uçuk karakterlerden oluşan konsey sayesinde Storm Master pek çok strateji oyununu kurban eden "yanlızlık" hissinden kurtulmuş. En azından oturup yedi saat oynadıktan sonra kendinizi sarayında tek başına oturup görünmez köleleri yöneten bir kek gibi hissetmiyorsunuz.

Bir de EPIC var ki herhalde Tanrı'nın bize bu ayki lütfü. Uzun zamandır (Cıvılızation hariç) hiçbir oyun beni bu kadar heyecanlandırmamıştı. Taa F-29 çıktığında vektörlerinin (özellikle yere yakın uçarken) umut vaad ettiğini farketmiştim ama doğrusu böylesine bir gelişme beklemiyordum. EPIC F-29'u yaratanların (Ocean değil, onları pazarlayan firma) yeni ürünü ve bir seneden fazladır herkesin (en başta Omay) beklediği oyun. Konusu kelimesi kelimesine Galaktika'dan araklama ama ben şahsen buna itiraz etmiyorum.(Hatta hoşuma bile gitti.) İşte, kendi dünyalarının yakında yok olacağını anlayan insanoğulları (hele şükür anladılar) yaşamlarını sürdürebilmek için pıllarını pırtılarını toplarlar ve uzay gemilerine doluşup yola düşerler. Sonu meçhul bir yolculuk sırasında hafif vahşi bir ırkın hava sahasını ihlal ederler ve bir yanlış anlama sonucu amansız bir savaş başlar. İşte bu maksimum klişe konunun altında mükemmel vektörlü, hızlı ve öldürücü bir oyun yatıyor. EPIC'te görevler genelde iki türlü oluyor, ya filonuzu korumak için saldıran gemilere karşı savaşıyorsunuz yada düşman gezegenlerindeki yer hedeflerini yok etmeye çalışıyorsunuz. İşte bu yer görevleri EPIC'ın güzelliğini tam olarak ortaya koyuyor. Genelde simulasyonlarda karşınıza çıkan cisimlerin boyutları sizin aracınıza göre fazla büyük değildir. Bırakın uçak gemilerini, dağlar ble pek çok oyundan bayağı ufaktır. EPIC oynarken insan ilk kez doğru boyutlarda hazırlanmış bir dünyaya daldığını hissediyor. EPIC yılın oyunu olabilir mi? Olabilir (zor ama yine de olabilir). Peki mükemmel mi? Valla ben içimde kalan bir kaç şeyi söylemeden edemiyeceğim.(Süpriz olmadı galiba) Birincisi görevlere getirilen gereksiz sınırlamalar.(Zaman, yakıt.) Madem oturup mükemmel bir vektörel bir dünya yarattınız, bırakın istediğim gibi uçayım. Aptalca bir zaman limiti yüzünden anca görevi bitirmecek kadar vaktiniz oluyor, zaten gemiye dönme diye birşeyde yok. Bu zaman limiti oyuna gereğinden fazla bir "arcade" oyunu havası katıyor (hatta oyunu tamamen arcade yapıyor). Bir başka şikayetim de yüzde doldurma işi. Oyunda görevinizin başarılı olması için göstergeniz %100 olana kadar düşman vurmanız lazım. Ben bazı görevlerdeki gibi belirli hedefleri vurmayı tercih ederdim. Aslına bakarsanız oyunun benim şikayetçi olduğum bütün yönleri sanırım bilerek (bana gıcıkları var) eklenmiş. Yani programcılar ellerindeki vektör rutinleriyle bir simulasyon hazırlamış olsalardı EPIC ağzına kadar dolu simulasyon piyasasında kaybolup giderdi.(Tıpkı F-29'da olduğu gibi) Onlar bunun yerine hazır Wing Commander ve Hyperspeed gibi oyunlar bir uzay shoot'em up furyası başlatmışken tam bu potansiyelden yararlanacak bir oyun yapmışlar. EPIC'ı oynamıyacaksanız bile en azından bir görün. Aslında oynamayın, çünkü ağzınızın suları yeni yeni akmaya başlarken oyun aniden bitiyor ve sizi bir boşlukta bırakıyor. Yolun sonunda kendinizi aldatılmış hissediyorsunuz. Belki Epic 2 bunları düzeltir ama hangimizde 3 sene daha bekleyecek sabır var ki?

Bu arada mektuplara dalmadan önce, Elvıra II ve Gateway to the Savage Frontıer yazıları (tam çözüm) hazırlar ama olur da feleğin sillesini yiyip bu sayıya yetişmezlerse sorularınız için bana yazabilirsiniz.Size hepsii birden sunmak isterdik ama bir sürü sınırlama (zaman, yer, insan çmrü falan filan) yüzünden bu aylık SpaceQuest IV ve Wılly'le idare etmeye çalışın. (Eğer sorunuz olursa sabahın köründe telefon edip Rengin Abla'yı delirtmeyin, ben genelde akşama doğru dergide



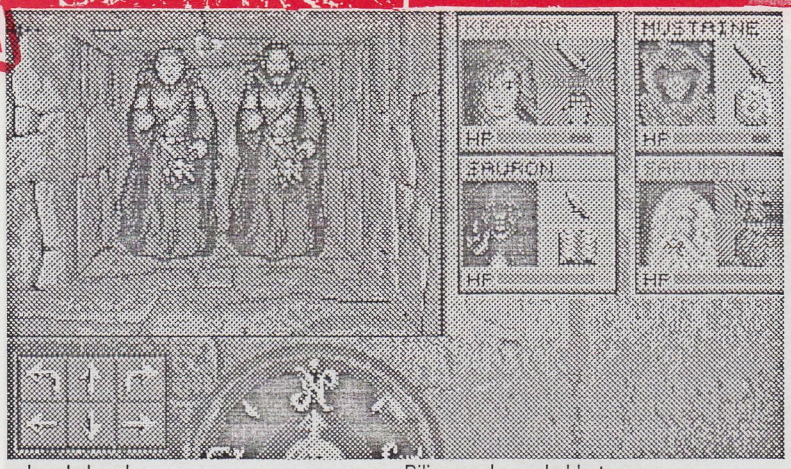




oluyorum.)
EDGE OF THE WORLD
Sevgili MAC,
Sizin dergiyi asırlardır okumama rağmen bu sana yazdığım ilk mektup. Hevesimi kırmada şu mektubu yayınla.
(Bu arada clericlerim oldukça tecrübelidir, inanmayacaksın ama bir tanesinin ismini "MAC" koydum ve adaşlarından nefret etmesini öğrettim, hani bilmiyorum birde bakarsın birgün ansızın bir tarafına felç melç iner yazık olur, harcanırsın.)
1) Söyle o embesil Bahtır'a Delayed Blast Fireball saatli bomba değil, Fireball'ın biraz daha fazla zarar veren bir çeşidi.(Secret O.S.B.)
2) Kullanılmış bir G-Loc kaç kafadır? (Simulator kullanamıyoruz bari o atmosferi yaşayalım.)
3) C.O. Krynn'da knight'ların girdiği testte (tapınağımsı bir mezarlıkta) bir türlü testi tam olarak başaramıyorum, specteral minionlarda üstüme saldırıyorlar. Skeletal knightları yenerken sadece knightların savaşması falan mı lazım?
4) Death Knights'ı ben de sizin bitirdiğiniz yoldan bitirdim ama journallerine bir göz attımda galiba dergide yazdığınızdan başka olaylarda oluyor, bunu bir araştırın.
5) Epic 2'nin proglanmasına başlanmış biz daha birincisini göremedik ne iş?
Herşey için şimdiden teşekkürler.
Taner KAYA, Istanbul
MAC:Valla benim karakterlerim yıllardır aynı isimleri taşırlar (Mustaine, Einstein, Darwin, Sam, Krayara, Maya ve bazen Sauron'la Saruman) ama senin partine ufak bir katkım olduysa mutlu oldum. Bu ay Son Sayfa'da bu konuyla ilgili birşeyler var(mış), istersen bir göz at.
1) Şimdi o embesil Bahdır'da bunu biliyor ama siz ayrı oyunlardan bahsediyorsunuz.Delayed Blast Fireball ilk ortalığı yakmaya başladığında gerçekten öyle birşeydi ama sonradan baktık gerçekten güçlü Fireball haline gelmiş. Dark Queen of Krynn'de de (PC'de geldi) öyle kalmış. Bu arada embesil Bahdır ona embesil Bahtır demene kızdı.
2) Benim anladığım kadarıyla çoğu salon bu oyunları (ya da daha doğrusu kabinleri) kiralıyor, yeni oyun gelince içerdeki parçaları değiştiriyor. Apo Abi'ye sordum (ona aldıracam sandı) ve bana "Şansını zorlama!" dedi. Gerçekten niyetliysen Kompi'yi arayabilirsin. Telefonları gazetedeki ilanlarında var. Ben aramak isterdim ama saat sabahın üçü.
3) Skeletal dostlarımıza büyü sökmüyor, onun için iş başa düştüğünden onları her tülü silah kullanan adamlarınla haklaman lazım.
4) Karşına çıkmamış Journal Entry'leri okumayı sana hiç yakıştıramadım. Bu FRP'ciliğe pek yakışmıyor (aslında sana kalmış birşey ama yine de yapmaman gerekiyor). Bir de bugünlerde farkına varman gereken birşeyler var, her Journal Entry doğru olacak veya oyunda çıkacak diye birşey yok. Bazen sırf oturup kitap gibi Journal Entry'leri okuyanları kafalamak için yalan yanlış şeyler de ekleyebiliyorlar.
5) Ona bakarsan bende F29 II'nin hemen hemen hazır olduğunu söyleyen bir basın bülteni var. Yani firmaların verdiği çıkış tarihine asla güvenmicen. Bu arada Epic'i görmemen için artık bir

MAC BORSA ENDEKSİ

▲ RED HOT CHILI PEPPERS
Çağlan sevmese bile çok çok çok iyi oldukları için.
▲ THE CURE
Tam manasıyla bunalım kusan bir kaset için.
▲ MENDO
Başka türlü gülmeyen yüzleri güldürdüğü için.
▼ ÖYS
Yine gelip çattığı için (bu çile hiç mi bitmeyecek?)
▼ COMMODORE
Nerde kaldı A690 (ya da A570, artık adı ne olursa)
▼ ALO BİLGİ
İşi zıvanadan çıkardığı için
BORSA'DA SKANDAL!!!!
Yok korkmayın, endeks 1000 puan birden düşmedi sadece ufak bir hata oldu. Geçen ay Lucasfilm Indy4'ü 64'te de çıkardığı için dövülmüyecekti, övülecekti, Yani ▼ yerine ▲ olacaktı, bu dizgi hatasına kızanlara özür, kızamayanlara da,"Niye okumuyorsunuz lan Borsa'yı, biz kimin için yazıyoruz?"



sebep kalmadı.

THE REICH

Sevgili Mac,

İlk kez gönderdiğim bu mektubu yayınlamanı umuyorum. Benim başım Third Reich'la dertte. Sorularım:

1) Bütün kuvvetlerimle saldırıya geçmek için, onları bir noktada mı toplayacağım?

2) Eksen devletlerini yönettiğimde Fransa'yı işgal edersem "Vichy Fransası" diye bir devleti kurabilirmiyim. (Almanlar bilgisayar tarafından oynatılamıyorsa oluyor.)

3) Replacement birliklerinin sembollerini özel olarak belirtmeni rica ediyorum. Replacementları takviye için nasıl kullanabilirim.

4) Almanların ürettiği denizaltılar, düşmanlarına nasıl hasar veriyor? Müttefikler ise destroyerlerle nasıl savunma yapıyorlar.

5) Sömürgeler ne işe yarıyor? Buradaki kuvvetleri kullanmak için ne yapmalı?

6) "This turn" BRP'sine dokunmazsam birdahaki turn artar mı?

SKELETON

MAC: Tam isabet! Eğer sudan bahanelerle Second Front'u kaçırdıysanız kendinize bir kıyak yapın ve Skeleton'un yaptığı gibi Third Reich oynayın. Dünyanın en 'cici' görünüşlü oyunu olmayabilir ama manyaklar gibi beyninizi zorlamayı kesinlikle becerir.

1) Hayır böyle bir kural yok, ama özellikle Almanlar'ı oynuyorsan (ki bence öyle yapmalısın) bu hareket sana yarardan çok zarar getirir. Doğu cephesini unutma!

2) Eğer bunu becerebilirsen kurabilirsin.

3) Valla kaba da anlatsam, oturup laflarla resim de çizsem söyleyebileceğim tek şey dikdörtgen oldukları. Umarım bu anlama yardım eder. Replacement işi otomatik olarak gerçekleşiyor.

4) Bunlarda otomatik olarak gerçekleşiyor, oyunun çapı düşünülürse bazı şeylerin seni rahatsız etmeden kendi kendine olmasını anlayışla karşılarsın herhalde.

5) Sömürgeler sana BRP kazandırıyor. Biliyorum bu muhabbet oyunu oynamayanlara çok acayip geliyor ama madem ne olduklarını merak ediyorsunuz, alın oyunu oynayın, pişman olmazsınız.

6) Mantıklı olup olmadığı tartışılır ama bu sana birşey kazandırmaz.

UNDER THE BRIDGE

Sevgili Mac,

Sizin bu köşenizi uzun zamandır takip ediyorum. Ben 1 yıllık Amiga kullanıcısıyım. Size bazı sorularım olacak. Bunlar:

1) Adspeed ve herhangi bir harddisk fiyatları nelerdir?

2) Adspeed ve Harddisk aldığımda avantajlarım neler olabilir?

3) Populous 2'de oyuna başladığım anda kod soruyor tabii bende saçımı yoluyorum sizde kod kitapçığı varmı varsa bana yollayabilirmisin?

4) Bende Moonstone adlı bir oyun var gerçi siz açıkladınız, bilirsiniz, bende bu oyun biraz kafayı yemiş, ya sonuçlamıyor yada DF0'cığımı rahatsız ediyor. Orjinalini de bulamadım, bana çekebilirmisiniz? (Y or N)

Özgür YAZAL, Kayseri

MAC: Gözlerini çevirdiğin yerler sana ve ailene derin tartışmalar getirebilir. Amiga iyi güzel ama insan biraz ilerlemek istedimi cüzdanın ağzını açmak zorunda kalıyor (bizim burdaki cüzdan Apo Abi'ye ait). Eğer gerçekten Amiga'nızı geliştirmeye karar verirseniz size tavsiyem birşeyler almadan önce derin bir araştırma yapmanız çünkü herkes herşeyi kafasına göre bir fiyata satıyor. Özellikle hız kartları falan söz konusu olunca yurtdışına doğru bakmak (oradaki tanıdıklara mektup yazma zamanı geldi) çok daha akıllıca.

1) Benim bildiğim kadarıyla Adspeed'in yurtdışı fiyatı 200'le 260 dolar arasında değişiyor (onlar da birbirlerini kazıklıyorlar) az kapasiteli bir Hard Disk'te yaklaşık aynı fiyatadır ama bana fiyat soran mektuplar yazanlar (hafızamın zayıflığı ve ticaretten anlamamam dolayısıyla) hep hayal kırıklığına uğrarlar.

2) Benim kullandığım alette şu anda bir Adspeed takılı ve ışık hızına ulaşmamış olsam bile bazı işleri bayağı kolaylaştırdı. Eğer sadce oyun oynıyacaksan hemen hemen hiç bir işine yaramaz, ve eğer 3D veya ray-trace gibi işlerle kafayı yediysen sana az gelecektir. Bu durumlarda daha hızlı (ve çok daha pahalı) kartlarla math co-processor'lara bakman daha iyi olur. Hard Disk'ler ise (eğer hafızan fazlaysa) hem multi-tasking yapmanı kolaylaştırır, hem de işlerine bir düzen getirir. Bence oyundan bir adım öteye geçmeyi başaran herkese lazım.

3) Ben daha kod soran Populous II'ye rastlayamadım, sakın level kodlarından bahsediyor olma? Eğer protection kodu değilse biz oyunu açıkladığımızsayıda bayağı level kodu vermiştik.

4) Bizim yazarlar disketler eriyene kadar Moonstone oynadıklarından şu anda elimde yok. (Olsa da çekemezdim galiba ama ben yaranı hafifletmek için söyledim.)

KEEP IT PRECIOUS

Merhaba Mac,

Ben 17 yaşında bir adventure manyağı değilim, Megadeth'in "Dawn-Patrol"ünü hiç dinlemedin, bu sana yazdığım 10. mektup da değil, bir Amigam bile yok. Ama bu mektuba cevap verirsen sevinirim.

1) Red Storm Rising'de Stinger helicopter avlamaya mı yarıyor?

2) Helikoptere hiç rastlamadım, nedeni ne olabilir?

3) Barış Yalçınkaya'nın bir aksilik çıkmazsa yayınlatacağım dediği örnek programlar neden hep aksiliğe uğruyor?

4) Yeşil monitörlü bir Commodore PC-10 için en uygun grafik kartı ve fiyatı nedir?

5) PC-10'da C-64 için emülatör var mı?

6) MFÖ dinlermisin? (Espri yaptım.Nıhohohahoa)

Oğuz ALTUNCU, İstanbul

MAC: Kim olmadığını gayet iyi anladım, keşke bunların yerine bir de kim olduğunu anlatsaydın. Aslında bunu yayınlamamın ana sebebi Commodore PC tuzağına düşmüş olman (yani ibret olsun, herkes halini görüp aynı hatayı yapmasın diye).

1) Evet Stinger avlamaya yarıyor, hem de bu işi gayet iyi beceriyor.

2) İlginç bir soru? Acaba ne olabilir? Şimdi bir düşünelim... A) Rastlıyorsun ama farkında değilsin. B) Kader. C) Madem rastlamıyorsun niye belanı arıyorsun.

3) Çünkü orada bahsedilen aksilik benim! Genelde geceleri dergiye geldiğimden yazarların çılgın fikirlerinden haberim olmuyor, sayfaları kafama göre yapıyorum.

4) Ya niye bana teknik sorular soruyorsunuz ya? Ben zaten böyle pis teknik işlerimi Bahdır'a yaptırıyorum.

SİMULASYON SÖZLÜĞÜ2

FARP: Forward armıng&refuelıng point. Hareket edebilen bir helikopter üssü. Genelde taşıyıcı helikopter sayesinde hareket ettirilir.
Fast Movers: Jet uçakları için kullanılan bir argo terim.
Flare: Kartuş şeklinde hazırlanmış yüksek ısı kaynağı. Genelde farklı ısıda üçer tanesi beraber atılır ve ısı güdümlü füzeleri yanıltmaya yarar.
FLIR: Forward Lookıng Infrared. Gceleri cisimlerin ısılarını kullanarak görmeyi sağlayan bir araç.
FLOT: Forward Lıne, Own Troops. Birliklerinizin düşmana en yakın olanının yeri.
Flyıng A Desk: Hava kuvvetlerinde aktif görev almadan ofiste çalışma.
GPS: Global Posıtıonıng System. Uydu destekli yön bulma sistemi.
HEAT: Hıgh Explosıve Antı Tank. Yankların zırhlarını delmek üzere hazırlanmış bir çeşit savaş başlığı.
Heavy Sectıon: 3 helikopterden oluşan bir grup.
HUD: Heads Up Dısplay. Pilota gerekli çoğu bilgiyi ön cama yansıtan bir sistem. Böylece pilot başını çevirmeden hem hedefi hem uçağın durumunu görebilir.
ICS: Internal Communıcatıon System. Helikopterlerin içinde haberleşmeyi sağlayan sistem.
IFV: Infantry Fıghtıng Vehıcle. Piyadeleri taşımaya yarayan zırhlı ve paletli araç. Genelde ufak kalibreli topları olur.
ITV: Improved Tow Vehıcle. Geliştirilmiş Tow aracı.
Jammer: Silah kilitleme sistemlerini yanıltmaya yarayan aşırı yoğunlukta ınfrared veya radar sistemi.
LGB: Laser Guıded Bomb. Laser ışınları sayesinde hedefe kitlenen bomba çeşidi.
Mi-xx: Sovyet Mil tipi helikopterler.
MIG-xx: Sovyet Mikoyan-Gurevich tipi uçaklar.

Ama anladığım kadarıyla Mono bir monitöre ancak işlemeli bir maşallah kartı takabilirsin.
5) Yok, ama istersen Amiga'da PC emulatörü var (acaba bu kafanda bir ışık yakıyor mu?).
6) Ben lisedeyken kendini Mazhar sanan bir arkadaşım vardı, onun sayesinde bol bol dinlemiştim.

PROBLEMS

Sevgili MAC,
Merhaba nasılsın, umarım iyisindir. Aşağıdaki sorulara cevap verirsen mutlu olurum.
1) Geçenlerde eski dergileri karıştırıyordum birinde Sex Pistols'la ilgili bir ilanını gördüm. Eğer bu ilan hala geçerliyse bende 1977 albümleri var. Bu yıllardaki albümleri sende varmı, yoksa sana gönderebilirim.
2) Nirvana'nın yeni albümünü dinledin mi bence güzel.
3) Police Quest II'de kesinlikle atış bölümünde tabancamın ayarını yapamıyorum. Oyunu açıkladığınız sayı elimde var fakat baskılar eksik çıkmış.
4) Loom'da (bende kodları var merak etme) komutlar çıkmıyor bu nasıl iş. Oyunda bir bozukluk mu var acaba ama öyle olsaydı oyunda çıkmazdı.
5) Hançer'i aldım. Eksik yanları çok ama genelde ilk Türk oyunu olarak güzel.
6) Size bir tavsiyem var. Açıkladığınız güzel oyunlar çok oluyor. Bunları açıklamasanız bile kısaca tanıtsanız çok iyi olur. Çünkü çoğu kişi hep dergideki açıklamalara göre oyun alıyorlar, açıklanmıyanlardan ise çoğu kişinin haberi bile olmuyor.
7) İndy'de Path of God'da "klik" yerlerini 24'cü sayıda yanlış çizmişsiniz bende orada takıldım ne iş?
8) Son olarak açık konuşmak gerekirse böyle soru cevaplı sayfalar muhabbet olarak harika ama bence özellikle senin köşende adventure'a daha çok yer verilmeli. Köşe esas amacından saptırılmamalı. Arkadaşlar bi de Allah aşkına MAC'ten artık oyun tavsiyesi istemeyin. Neyse Hoşçakal.
Barış BAŞARAN

MAC: Sen her ne kadar umsanda aslında hiç iyi değilim. Niye mi? Bak anlatayım. Ağzımı açıp bunalım kusacam diye korktunuz di mi? Hadi bu seferlik kurtuldunuz çünkü yazıyı yetiştirmem lazım ama kendinize dikkat edin.
1) Sex Pıstols ilanı sonsuza kadar geçerli. Yani aslında albümlerin çoğu bende var ama benim derdim orjinal (yani cızırtısız ve sarmayan) kasetler, plaklar veya en önemlisi diskler.
2) Tabii ki aldım. Acaba Nırvana, Jane's Addıctıon, Soundgarden gibi grupların aniden parlaması piyasanın biraz tekdüze geldiğini ve bir devrimin eşiğinde olduğumuzu mu gösteriyor?
3) Şimdi son kez (umarım) bunu anlatıyorum. Tabancanda iki vida var. Bunlardan biri sağ-sol, biri de aşağı-yukarı ayar. İlk olarak hedefe ateş ediyorsun ve merminin nişan aldığın yerden ne kadar saptığına bak. Sonra vidalardan sadece birini (ikisini birden yaparsan kafan karışabilir) oynatarak bir yarlama yap ve tekrar ateş et.Merminin gittiği yerdeki değişikliğe bakarak birkez (veya gerekirse birçok kez) daha ayarlama yap. Zaten tabancan ayarlığında oyun bunu sana söylüyor.
4) Loom'da komut yok ki! Lucasfilm'e göre Loom'daki interface geleceğin sistemini oluşturuyor (ben text'i tercih ederim), oyunda büyülerini belirli nota sıralarına göre yapıyorsun, cisimlerle ilişkin ise mouse sayesinde oluyor.
5) Hançer kendi içinde ne olursa olsun piyasada bir canlanma yarattığı kesin. Bizim çocuklar bile bayağı heveslendiler, yeni projelere başladılar (bitirmiyeceklerine 1'e 10 bahse varım). Gelecek parlak görünüyor.
6) Bizim oyunları açıklamamız aslında bir arz talep meselesi. Eğer bir gün bütün oyunlar kendi kitaplarıyla satılırsa biz de çözüm yerine tanıtım yaparız. Ama şu haliyle gerçekten oyunları açıklayacak bir kaynak gerekiyor, çünkü sıradan bir kullanıcın Third Reıch veya FRP'ler gibi bir oyunu kendi başına çözüp oynayacak kültürü veya zamanı olması zor iş. Açıklamdığımız oyunlara gelince neyin yayınlanıp yayınlanmayacağına Yayın Kurulu karar veriyor, atladığımız oyunlardan da ya burda, ya haberler de, ya da listelerde bahsetmeye çalışıyoruz. Ama yine de iyi fikir.
7) Ben o şemanın yanlış olduğuna tam



emin değilim, dostum Bülent bile ona bakarak geçebilmişti. O geçebiliyorsa sen haydi haydi geçersin.
8) Zaten artık oyun tavsiyesini yazının başında yaptığımdan böyle soruları pas geçiyorum. Adventure oranına gelince bunu ayarlayan iki şey var. Bunlardan birincisi sizin sorularınız. Yani ne kadar bu konuda soru gelirse o kadar adventure olur. İkincisi ise diğer konular, yani strateji, FRP, simulasyon gibi şeyler. Bu köşede bunlara da yer vermemiz gerekiyor. Ben ProWrite'da kelime saymayı öğrendiğimden beri muhabbet kısmını kontrol altında tutmaya çalışıyorum (tamam çoştuğum aylar olduğunu kabul ediyorum), ama yine de en iyisi MAC Adventure'u olduğu gibi kabul etmek. Ben de sonunda öyle yapmak zorunda kaldım.
GOLLUM
MAC!
Shadowtown'dan selamlar...
1) FRP'leri nasıl mı açıklayacaksınız? İngilizce Journal'larını vermeniz yeterli. Ama benim tavsiyem genel bir dizi yazı hazırlamanız. Şöyle ki: İlk olarak karakterlerin ability, race ve class'larını genel olarak son bir kez yazmak. İkinci aşamada oyunlarda karşılaşılacak yaratıkların tanımı.(Güçleri, yaşadıkları yerler, ne tür silahlarla daha kolay yenilebilirler, canavara işleyen büyüler) Daha sonra şu ana kadar çıkmış SSI oyunlarındaki 1. den 9. level'a kadar olan büyülerin tanımları.(Ve çeşitli mekanlara göre yan etkileri) Daha içine girerseniz Combat olayının tanımı (ThaCO, Initiative, Saving Throw vs.) Oyunlarda karşılaşılacak büyülü silahların tanımları. Oyunlarda size katılan NPC'lerin özellikleri ve hayat hikayeleri (Mesela Vala'nın ki, mesela Elminster'ın, Tyrantraxus'un, King Azoun'un, Vandergahast'ın, Azoun'un kızı Alusair Nacacia'nın, Alias'ın, Dragonbait'in v.s.) Daha sonra yazı

KREATOR

coma of souls

COMA OF SOULS

Masters of war
Merchants of false peace
Bleeding the lives of the lost
Feeding them terminal disease
Breaking the rules
No matter who gets hurt
Wholesaling useless trash
Charging twice what it's worth
Freedom of thought a mirage
The coma is endless and deep
Feelinf so worldy and wise
Fooled by the friends we keep
Spirits on ice
They'll never be free
One dimesional lives
With the coma of souls outlive eternity
Children are pawns
For generals to play and kill
Mercy will never be found
Where the mayhem is done for the thrill
Righteous crusades
Murder to honor a god?
No one is saved
Dead bodies shrivel and rot
Deep in the unconscious mind
Lies the oldest wisdom
Buried by centuries
Of war and inquisition
Truth is raped and crucified
By the man with savage brains
And greed flows forth in endless waves
From fools to wretched slaves

PEOPLE OF THE LIE

Don't look at me as if you didn't know
Your vanity is all you ever show
What you believe and advocate
Fanatic dogma recycled from yesterday
Got a master plan
Genocide
Can't understand
People of the lie
You are to me waste of flesh and blood
I'd love to see you buried in the mud
And when you die no one will shed a tear
So pass me by, don't need your hatred here
Got a master plan
Genocide
Can't understand
People of the lie
Prejudice, intolerance, eye for an eye
You cannot hide behind those empty claims
Your racist pride is nothing but a game
And you will lose for right is on the side
Of those who choose to fight for mankind
Got a master plan
Genocide
Can't understand
People of the lie
You can't believe
Don't be deceived

WHEN THE SUN BURNS RED

Savage heat is searing
Global warming has begun
Mother Earth is reeling
No protection from the sun
Forest fires are raging
While the rivers turn to ice
Foolish man creating
Mother Erath's cruel demise
Hailstrorms, tornadoes
Cold spells, untimely frosts
Heat waves and blizzards
Global Death's the cost
Faces the end of time
As we plunge towards the day
Can't deny the signs
When the sun burns red
The earth will turn
From blue to gray
Winter turns to summer
Then the seasons disappear
No one needs a prophet
To explain what's all too clear
Oceans overflowing
Islands drowning everywhere
Leaders wouldn't admit it
Now they're crying in despair
Hailstrorms, tornadoes
Cold spells, untimely frosts
Heat waves and blizzards
Global Death's the cost
Faces the end of time
As we plunge towards the day
Can't deny the signs
When the sun burns red
The earth will turn
From blue to gray
Now rain shall wash away sad remains of man
Cities once so proud shall collapse when all is done and said
When the sun burns

dizisi bittiğinde SSI'nın yeni oyunlarının Journal'ları ve genel konuları.
2) Tiyo: Lord Soth'u öldürdüğünüzde (Death Knights) oyun bitmiyor. Haritanın tamtamına kuzeybatı köşesindeki kareye giderseniz (Denizinüstü) "Temple of Takhisis" adlı bir son savaş sizi bekliyor. Oyunda bulunmayan garip yaratıklar ve şu ana kadar oynadığım en iyi senaryo. Mesela bir anda 4 level drain'den Spectecular Dragon'lar.(Lütfen bunu Mayıs ayı 64'lerde soran çocuğa söyle)
3) Haber: IBM ve modem'in varsa SSI'nın Savage Frontier'da geçen Neverwinter Knights adlı oyununu oynayabilirsin. Oyunda klasik goldbox sistemi kullanılıyor. Tek değişiklik sadece tek bir karakter oynuyorsun ve istediğin zaman başka karakterlerle konuşabiliyorsun. PMB'nin bir değişik şekli. İstersen karşılaştığın oyuncularla takım kurabiliyorsun vs.
4) Polyhedron adlı bir FRP dergisine üye olmak isteyenler (Amerika'da şu adrese yazıp broşür istesin: RPGA Network PO Box 5695 Buston, MA 02206 USA
Bu dergi TSR'nin bir yan kuruluşu ve aboneler TSR'nin her mamülünü ucuza satın alabilirler.
5) Çift drive'a gerekli olan oyunlar tek drive'da çalışırlarmı?
6) Bards Tale 3'ü açıklarmısınız?
7) ACE dergisi de kapandıktan sonra, CU Amiga Tekniğe döndüğüne göre Amiga Format 110.000 olduğuna göre ne tür bir yabancı dergi önerirsin?
8) İsteyenler oyun açıklaması gönderebiliyorlar, (bu soru çok önemli iki, elin kanda bile olsa yanıtla) acaba bu nasıl oluyor ve illa ki oyun açıklaması mı olmalı? Yani FRP'ler hakkında genel bir yazı olamaz mı? Birde eğer PBM fikri aklına yattıysa (sistem zaten oluşturuldu) bunu yasadışı veya yasal olup olmadığı konusunda beni bilgilendirirmisin, çünkü hapse girmeye niyetim yok.
ORKUN "SAD" THE MAGNIFICENT MAC: Son girdiğim maze'den sağ salim çıkıp bana yazmış olman beni çok sevindirdi. Uzun zaman oldu di mi? Bu yaptığın aslında kalleşlik ama Arena'nın gidişatına bakılırsa zamanını bayağı yararlı işlere harcamışsın (istediğin şey hakkında elimden geleni yapacam söz).
1) İngilizce Journal isteyen tek sen değilsin ama istemeyenler de bayağı kalabalık bir kitle. Bunu oturup tartıştık ve (üzgünüm ama) Journal'lerin ne yazık ki Türkçe yayınlanmasına karar verdik. Bunun nedeni hem Türkçe isteyenlerin daha fazla olması, hem de anlayacak kadar İngilizcesi olaların zaten bunları orjinal haliyle bulabilmesi. Biliyorum



şimdi para, masraf gibi kelimeler bağırıp kılıcınıboynuma dayayacaksın ama kafanı kullanırsan (biz öyle yapıyoruz) bunları paracı bilgisayarcıların ağına düşmeden bulabilirsin. Bir FRP yazı dizisine gelince, Rasim bu konuda bayağı hevesli ama iş burda bitmiyor. Sorumluluğu taşıyanlar (Apo Abi, ve her ne kadar hoşuma gitmese bile ben) dergide yayınlanan bir şeyin okuyucuların ne kadarına hitap edeceğini düşünmek zorundayız.Kabul et, FRP oynayanlar (ve de bir fantasy'de yaşayanlar) genel bilgisayarcılar arasında oldukça ufak bir azınlık. Bir kaç sene önce başlayan Pool of Radiance serisi belki birkaç kişinin çok işine yaradı ama çoğunluk es geçti.
2) Mayıs sayısında soran çosuk, sana söylüyorum, Orkun diyorsa öyledir.
3) Ona bakarsan Sierra Network'da da birçok kişiyle Red Baron oynayabiliyorsun ama böyle işler sonuç olarak modem ve telefon faturaları (hem de hayatta görmediğiniz 7 basamaklı cinsinden) gibi derin sorunları beraberinde getiriyor. Benim bir dostum hardware sorununu halledebileceğini ama Türkiye'de böyle birşey başlatabilmek için program yazabilecek adamlara ihtiyacı olduğunu söylüyor. Eğer böyle bir yeteneğiniz varsa bani arayıp not bırakın.
5) Bu çift drive lafı bayağıdır ortada dolaşıyor ama ben henüz öyle birşeye rastlamadım. Bahdır'a göre pek bir problem yaratmazmış ama yine açıkçası kimse bilmiyor. Bakalım, Player Manger 2 geldiğinde görürüz.
6) Bard's Tale III şu sıralar çıkan diğer FRP'ler arsında pekte öyle parlak görünmediğinden pas geçtik ama bende bütün dökümanları var. Alıp sen açıklamayı deneyebilirsin.
7) Ben ACE'in kapanmasını önce Nisan 1 şakası sanmıştım ama gerçekten öyle görünüyor. Sana en çok hitap edecek dergiler Computer Gaming World (genelde PC için ama gördüğüm en tecrübeli kadroya sahip) ve Strategy Plus. Her ikisi de renk, resim olarak sıradanın bile altında olsalar bile adventure ve stateji konusunda çok çok çok iyiler.
8) Gelen her yazı Apo Abi ve benden geçtikten sonra yayınlanabiliyor, ama oyun açıklamalarının yayınlanma şansı daha fazla çünkü zaten kadrolu yazarlar sürekli genel yazı veya köşe kapma savaşındalar. Bir de yazmadan önce dergiyi arayıp ben şöyle birşeyler yazmak istiyorum, acaba lazım olur mu gibilerinden birşeyler sorsan hem şansı artar (yayın planına alınabilir) hem de sonradan emeğin boşa gitmez. PBM işine gelince yasaya aykırı olmaz ama eğer para kazanmaya başlarsan bu insanlara batmaya başlar. Vergi, muhasebe gibi işlerle uğraşmak zorunda kalabilirsin. Bir de katılmak isteyen herkesten imzalı kağıtlar almak akıllıca olur, çünkü böylece sonradan mızmızlanmalarını engelleyebilirsin. Bizim ülkede yasalar sadece blirli zamanlarda belirli şekillerde çalıştığından kahraman mı olacağın yoksa asılacağın mı sonuç olarak şansına bağlı.
Yaz gelmiş, insanlar havanın provokatif çağrısına kapılmış hayvansı davranışların eşiğine gelmişler, yollara dökülmüşler. Galaktikayı seyredecem diye erken kalktım da tam ortalarına düştüm. Bunlar hiç adam olmıyacaklar mı? Bu seferde mevsim değişti diye kendilerini bırakmışlar, başka şeylerin çağrısına kulak vermişler, yuvarlanıp gidiyorlar. Ben mi, ben hep aynıyım. Kafanızın içinde derin bir karanlık varsa güneş sizin için hiç parlamıyor.

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

CABİR
MÜZİK MARKETLERİ

% 10 İNDİRİM
BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ
DİSKET VE JOYSTICK
DOLU VİDEO KASET
30 HAZİRAN 1992'YE KADAR
BU KUPONLA...

% 10 İNDİRİM
T-SHIRT, HEAVY METAL
AKSESUARLARI VE ŞAKA
OYUNLARI 30 HAZİRAN
1992'YE KADAR
BU KUPONLA...

- AMİGA 500 OYUN PROGRAMLARI
- COMMODORE 64 OYUN KASETLERİ
- ATARİ 800 XL OYUN KASETLERİ
- SINCLAIR, SPECTRUM OYUN KASETLERİ
- 3,5" - 5,25" PC OYUN PROGRAMLARI
- 196 - 228 - 252 - 296 - 300 - 455 OYUNLU TV
- BOS 3" - 3,5" - 5,25" DİSKET ÇEŞİTLERİ
- TURBO, YARI TURBO, PC JOYSTIC ÇEŞİTLERİ
- İTHAL BASKILI T-SHIRT
- İTHAL POSTER
- ZENGİN ÇEŞİTTE HEAVY METAL
- DOLU - BOŞ VİDEO KASETLER
- FOTOĞRAF MAKİNALARI
- OYUNCAK ÇEŞİTLERİ
- VE ZENGİN ÇEŞİTTE ŞAKA OYUNLARI

NOT: ÖDEMELİ KASET VE DİSKET GÖNDERİLİR.
ADRES: ORDU CAD. 288/C 34470 AKSARAY/İST.
TEL: (9) 1 5267610 (9) 1 5266409

BUKET BİLGİSAYAR

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

AMİGA 500 - COMMODORE 64
DISK DRIVE"lar
MONİTÖRLER
DİSKETLER, EK HAFIZALAR
DİSKET KUTULARI, JOYSTİCLER
KARTUŞLAR
DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ

KULLANILMIŞ AMİGA'NIZI DEĞERLENDİRİYOR, YERİNE İŞ BİLGİSAYARI VERİYORUZ!

OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOKAK NO:5
TEL:347 0513 - 347 69 97 KADIKÖY -İSTANBUL

SÜER ELEKTRONİK

Bahariye cad 65/2 Kadıköy Tel: 346 24 00 346 34 12

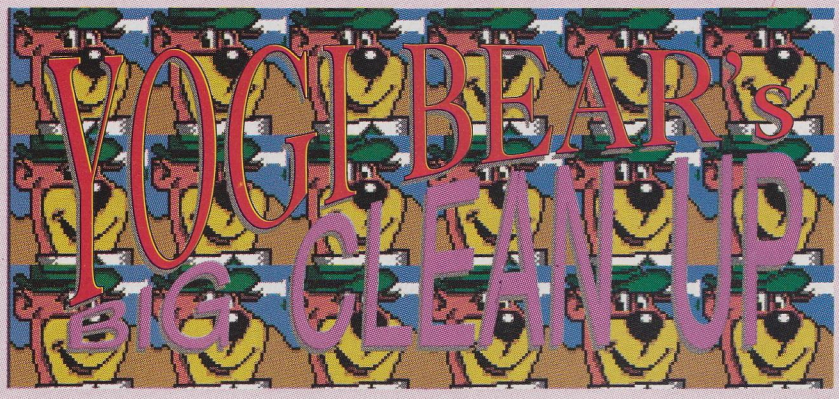
AMIGA-COMMODORE 64 ve BİLGİSAYAR AKSESUARLARINIZI EMİN ELLERDE TAMİR ETTİRİNİZ

Biz en kısa sürede ve Garantili olarak onarır, yanınızda dener cihazınızın neden arızalandığını size anlatır, tamir garanti kartınız ile teslim ederiz...

PAROLAMIZ: GÜVEN, İŞARETİ : SÜER

Not: Cihazınızı tamir ettirmeden önce bizi arayın, neden arıza yapmış olabileceğini, ne arızası olduğunu danışın sonra tamir ettirirsiniz.

BİR BİLENE DANIŞMAK AKILLI İŞİ



Sanırım herkes bir çizgifilm kahramanı olan ayı Yogi'yi ve küçük arkadaşı Bobo'yu tanır ve sever. HI-TEC Software firması da bu iki sevimli kahramanı seviyor olacaklar ki YOGI BEAR'S THE BIG CLEAN UP isimli bir oyun hazırlamışlar. Oyunun bazı bölümleri arcade-adventure olarak düzenlenmiş. Bu özelliği oyunu daha eğlenceli kılıyor. Oyunda enerjiniz ekranın sol üst köşesinde bulunan bir bıçak şeklinde belirtilmiş. Hakkınız ise üç dişli bir çatalla gösteriliyor. Tahmin ettiğiniz gibi (belki de tahmin edemediniz) hak kaybettiğinizde bu çataldan bir diş kırılıyor. Ekranın en üstünde sizi devamlı olarak elindeki dürbünü ile kontrol eden korucu yer alıyor. Onun sağında ise yedi bölümlü bir liste var. Bu listenin en ortasındaki büyük kare o an üzerinizde taşıdığınız eşyayı gösterir. Kullandığınız yani işinizi bitirdiğiniz objeler ufak karelere yerleşirler. Oyun toplam olarak beş bölümden oluşuyor.Şimdi de levellar:

1) PARK BÖLÜMÜ: Birinci level yogi'nin yaşadığı parkta geçiyor. Amacınız buraya atılmış olan çöpleri toplamak. Bunlar; cola kutuları, kağıtlar, şişeler, araba lastikleri ve bir kaç şey daha. Çöpleri topladıkça belli yerlerde bulunan çöp kutularına ulaştırmanız gerekli. Çöplerinizi çöp kutularına götürürken karşınıza çeşitli park sakinleri çıkıyor. Bunlar bisikletiyle orada burada dolaşan tavşanlar, yerlerde gezinen kirpiler, hırsız kargalar veya etrafta dolaşan diğer hırsızlar olabilir. Eğer bunlardan biri size dokunursa taşımış olduğunuz çöpün kaybolduğunu göreceksiniz. Çöpünüz nereye gitti acaba? (Orhan sakın alınma) Çöpünüzü geri alabilmek için çöpünüzü "alan" yaratığı vurmanız gerekiyor. (korkma Orhan sana bir çöp için vurmayız. Keh kehh...) Çöpünüzü alan yaratığı vurduktan sonra çöpünüze kavuşabilirsiniz. Her çöpten birkaç tane olduğu için aynı olanlardan götürürseniz kabul edilmiyor. Amacınıza ulaşmak için geçeceğiniz yolların üzerinde bataklıklar ve sular var. Bunların içine girdiğinizde powerınız düşecektir. Ayrıca bazı su birikintilerinin içerisinde balıklar göreceksiniz bunlara yaklaşırsanız sizi arkanızdan yakalıyorlar ve belli bir süre bırakmıyorlar. Bu süre içerisinde powerınız tabii ki oldukça düşüyor. Düşen powerınızı yükseltmek için etraftaki piknik sepetlerini kullanabilirsiniz. Ayrıca etrafta arı kovanları var. Bunlara yaklaştığınızda içinden arılar çıkıp kafanızın üzerinde toplanıyorlar. Siz bir suya veya bataklığa atlayana kadar sizi iğneleyip duruyorlar. Bazı yerlerde mağaralar ve evler var. Bunların önüne gelip joystıcki geriye çekerseniz başka bir yere geçersiniz. İlerlerde büyük bir ev göreceksiniz. Bu ev korucunun evi, bunun için talan edebilirsiniz. Eğer bütün çöpleri topladıysanız exit kapılarının açıldığını göreceksiniz. Haliyle bu iki kapının birinden geçeceksiniz. Hangi kapıdan geçeceğiniz sizin oynayacağınız levelı değiştirecektir.

2) SU ALTI BÖLÜMÜ: Bu bölüm bir platform oyunu olmaktan çıkıp zevkli bir arcade adventure oluyor. Bu sefer yogiyi değil onun küçük arkadaşı olan Bobo'yu yönetiyorsunuz ve suyun altında geçiyor. Amacınız suya atılmış olan radyoaktif maddeyle dolu olan bir varili su yüzeyine çıkartmak. Oyuna başladığınızda bir eldiven bulmalısınız. Eldiveni; üzerinde 50.000 volt yazan bir elektirik duvarını kaldırmak için şalteri tutmakta kullanıyorsunuz. Dokunduğunuzda elektrik kesilecek ve duvar ortadan kalkacaktır. Ayrıca bir şapka bulmalısınız. Bulduğunuz bu şapkayı alıp batık bir geminin içerisine girmelisiniz. Bu batık geminin içerisinde bulunan ve yolunuzu tıkayan gözleri yanıp sönen kurukafalar var. Bu kurukafalara şapkayı vermelisiniz. Eğer yanınızda şapka yoksa sizin geçmenize izin vermeyeceklerdir. buradan geçtikten sonra hemen yanlarında bulunan bıçağı alın. Bu bıçağı aldıktan sonra yosunların oraya gidin. Zaten yosunları görünce hemen tanıyacaksınız. Bıçakla beraber yosunların yanına gittiğinizde yosunlar kesileceklerdir. Sonra da yosunların altında bulunan musluk anahtarını almalısınız. Sonra suyun içinde su akıtan musluğun yanına gelip musluğu kapatmalısınız. Bunun ardından bir balon göreceksiniz. Balonu hemen yanınıza alıp radyoaktif maddeyle dolu olan varili bulmalısınız. Bulduğunuzda balonun yardımıyla onu suyun üzerine postalayın. Dolaşırken bulduğunuz tıpayla boruların birindeki deliği tıkamanız gerekiyor. Boruyu bulduğunuzda içine girmelisiniz. İçinden geçerken borudaki delik kapanıyor. Bundan sonra buradan bir anahtar buluyorsunuz. Anahtarı bulduktan sonra girdabın oradaki anahtar deliğine gidip anahtarınızı kullanın. Ve oradan balığı alıp iki kapının bulunduğu yere gidip oradaki adama verin. Adamın sizin geçişinize izin verdiğini göreceksiniz ve bu bölüm de bitecek.

3)ORMAN BÖLÜMÜ: Burada bir bisikletin parçalarını toplayarak gecenin bilmem kaçında birleştirmeye çalışıyorsunuz. Buradaki düşmanlarınız biraz değişik. Artık sizin topladığınız objeleri etrafta dolaşıp duran çiçekler, sırtlarına roketler takmış kaplumbağalar ve daha önceki levelden tanıdığınız bir kaç yaratık alıyor. Bu bölümde bataklıklarla göller daha fazla. Ve göllerde timsahlar var. Bu timsahlar size pek sorun olamayacaklar. Hatta platformlara çıkmanızda yardımcı bile olabilirler. Tabii ki bisikletimizin parçaları etrafta dağınık olarak bulunuyorlar. Her yeni parça buluşunuzda büyük bir ağacın içindeki atölyenize götürmelisiniz. Bisikletinizi tamaladığınızda en yakın kapının oradan exit kapıları açılacak ve bu bölümü bitirmiş olacaksınız.

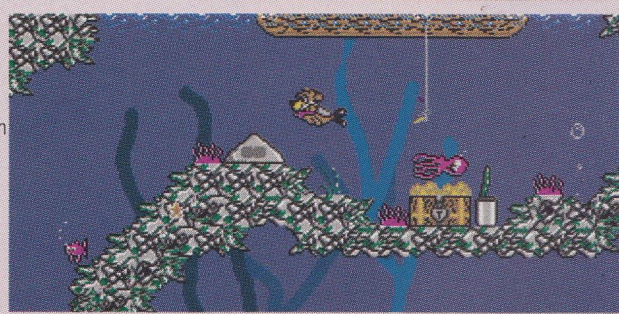
4)BÖLÜM: Bu bölüm film sütüdyolarında geçiyor. Amacınız bazı eşyalarını kaybetmiş çizgifilm kahramanlarına eşyalarını ulaştırmak. Örneğin bastonunu kaybetmiş olan pembe pantere bastonunu götürmek gibi. Bu bölüm oldukça basit yapılmış. Buradaki düşmanlarınız çok az. Objeleri toplamak için bazı platformlardan yararlanmalısınız. Bütün eşyaları sahiplerine götürdükten sonra piramitlerin bulunduğu stüdyoya gelip açılmış olan exit kapılarından girin ve bu bölümü de tamamlayın.

5)EV BÖLÜMÜ(SON BÖLÜM): Bu bölüm anlaşılacağı üzere Yogi'nin evinde geçiyor. Amacınız Yogi'nin yatarken kullandığı eşyaları toplamak. Örnek olarak Yogi'nin ayısını toplamalısınız (komik değil mi?). Burada oldukça yoğun bir trafik var ve Yogi pijamalarını giymiş bir vaziyette elinde bir mumla dolaşıyor. Bu levelde Yogı'nin daha önceki levellarda düşmanlarına karşı kullandığı topları yok. Oldukça uzun olan bu bölüm sizi epey zorlayacaktır. Buradaki düşmanlarınız hayaletler, örümcekler ve yerlerde zıplayıp duran küçük yaratıklar. Yolların üzerinde bazı delikler göreceksiniz. Topladığınız objeleri buralara bırakmalısınız. Ayrıca dolaşırken çeşitli yerlerde dinamit ateşleyicileri göreceksiniz. Bunlarla bulundukları yerdeki duvarları uçurarak kendinize yol açabilirsiniz. Bütün gerekenleri topladıktan sonra level'a başladığınız kapıdan geri dönün. Ve son ekran. Yogi odasına pijamalarıyla ve yorgunluktan altları morarmış gözlerini zor açık tutarak girer. Odayı biraz aydınlatan mumunu yanıbaşına koyarak yatağına girer, mumu üfleyerek söndürür, artık hakettiği uykusuna dalar....

Yogı Bears Clean Up şirin grafikleri ile zevkle oynanabilecek tek disketlik çok hoş bir oyun..

OĞUZ & CELAL ÖZTÜRK









Star Trek 25.th Anniversary,Star Trek yani Uzay Yolu dizisinin 25.inci yıldönümü nedeniyle yapılan etkinliklerden biri. Oyunumuz Atılgan gemisinin ve mürettebatının başından geçen olayları yarı simülasyon, yarı adventure şeklinde ele alıyor. Oyunu daha önceki Star Trek versiyonlarından ayıran en önemli şey, bu oyunun diğerleri gibi tek bir senaryodan oluşan bir oyun olmaması. Oyun kısa kısa görevlerden oluşuyor . Her bölüm başlamadan önce çıkan Atılganın uzaydan geçen görüntüsü ve üzerinde bulunan bölüm ismi sanki bir oyun oynamıyor da bir dizi seyrediyormuşsunuz hissini veriyor. Oyunun bölüm bölüm açıklamasına geçmeden önce oyunun ana kontrol mekanizmalarını tanıtayım. Oyunda iki ana ekran bulunuyor. İlki Atılganın kontrol odası. Bu odada ortada kaptan Kirk olmak üzere geminin mürettebatı oturuyor. Kirk'ün hemen önünde bulunan yuvarlak radar diğer gemilerin uzaydaki yerini gösteriyor. Yukarda bulunan büyük ekran ise uzay ekranı. Buradan dışarda olup biteni görebilirsiniz. Ekranın hemen üstünde üç panel bulunuyor. Soldaki panelde fazerlerinizin, sağdakinde ise foton torpidolarınızın enerjilerini görebilirsiniz. Ortadaki panelin üst tarafındaki sarı çizgiler geminizin ana gücünü gösterir. Altındaki kırmızı çizgi ise motor gücüdür. Bu gücü 1-0 arasındaki tuşlara basarak değiştirebilirsiniz. Ayrıca (') tuşu gemiyi geri vitese takar. En alttaki yeşil çizgi ise geminin hızıdır Solda ve sağda bulunan panellerde ise isteğinize göre sizin veya düşman gemilerinin hasar durumu iki değişik açıdan gösteriliyor. Şimdi de mürettebatın görevlerine geçelim(Parantez içindeki harfler o görev için gerekli tuşu belirtir). Soldan sağa:

Scotty: Geminin makine işleri sorumlusu. Mouse'la üzerine kliklediğinizde iki ikon çıkar. Soldaki ikon Tamir(D) ikonudur. Bunu seçtiğinizde geminin çeşitli bölümlerini temsil eden ikonlar çıkar. Bu ikonlar soldan sağa kalkanlar,fazerler,foton torpidoları,tarayıcılar,kaptan köprüsü,gemi gövdesi ve motorlardır. Bunlardan birini seçtiğinizde geminin tamir ekibi hemen bu kısmı onarmaya gidecektir ve onarım bitmeden diğer kısımlar onarılmayacaktır. Onarım bitince ekip eski durumuna dönecek ve her kısmı aynı anda tamir edecektir. Sağdaki ikon ise Tam Güç(E) ikonudur. Bu ikon seçildiğinde kısa bir süre için gemi son hıza geçecektir. Fakat bu süre sonunda geminin enerjisi çok azalacak ve gemi korunmasız halde kalacaktır.

Sulu: Geminin yön kontrolcusudur. Klikledğinizde çıkan iki ikondan üsttekisi geminin bir gezegenin etrafında yörüngeye girmesini(O),alttakisi ise kalkanların açılmasını(S) sağlar.

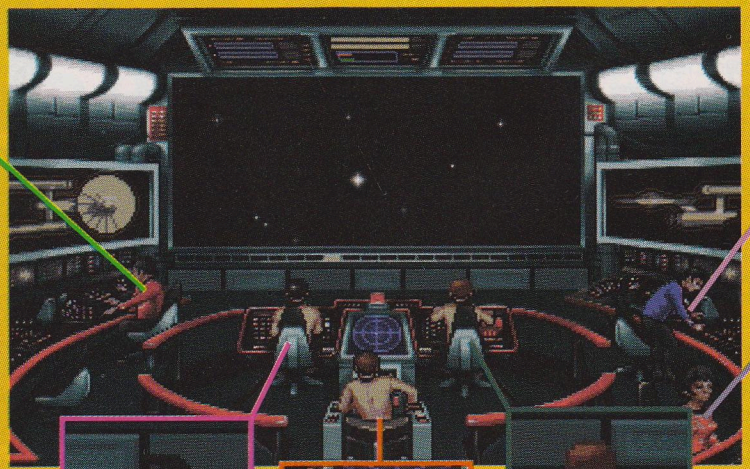
Chekov: Geminin rota tesbit edicisidir. Ondaki ikonlardan üstteki rota tesbit ekranına(N) geçer. Bu ekranda bir yıldız haritası belirir. Bu haritada gitmek istediğiniz gezegene klikleyince oraya doğru yola çıkılır. Alttaki ikon ise savaş öncesi silahların hazırlanması(W) içindir.

Spock: Mr. Spock geminin bilim danışmanıdır. Onda bulunan ikonlar ise Konuşma ve Bilgisayar ikonlarıdır. Konuşma ikonu(T) ile ondan gerekli bilgiler alınır. Bilgisayar ikonuna(C) klikleyince bir ekran belirir. Bu ekrana yazdığınız kelime hakkında geminin bilgi bankasındaki bilgiler varsa ekrana getirilir.

Uhura: Geminin iletişim uzmanı. Ondaki tek ikon ise diğer gemilerle veya gezegenlerle haberleşmeye(H) yarar.

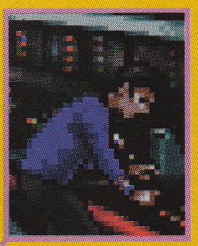
Kirk: Kaptan Kirk'te(K) üç ikon vardır. Soldaki meşhur kaptanın seyir defteridir. Burada bitirilmiş görevler,bitirme yüzdeleri ve alınan kabiliyet puanları bulunur. Ortadaki ikon yakında bulunan diğer gemilere veya gezegenlere kalkanlar inikken ışınlanmaya yarar. Sağdaki ikon ise save,load işlemleri,dos'a dönüş ve ses efekterini ve müziği ayarlama ekranına geçmeyi sağlar. Bunlardan başka (A) tuşu düşmanın hasar durumunu gösterir,(V) tuşu ise tüm ekranın uzay görüntüsü olmasını sağlar. (>) ve (<) işaretleri ise görüntüyü büyültüp küçültür. (F1) tuşu fazerleri,(F2) tuşu foton torpidolarını ateşler. (F3) veta (TAB) tuşları ise mouse işaretinin uzay ek-

KAPTANIN SEYİR DEFTERİNİ KİM YÜRÜTTÜ???





SCOTTY: Geminin tamir işlerinden sorumludur. Eğer çok büyük bir hasar almazsanız genelde her türlü arızayı halledebilir



SPOCK: Onu kim tanımaz ki? Genel olarak danışmanınız.



UHURA: Yüksek telefon faturalarının sorumlusu yani haberleşme uzmanınız.



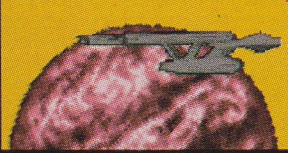
SULU: Şöförünüz, yani uzayda sağa sola çarpmadan gitmenizi sağlayan adam.



KİRK: Kaptan, tek görevi emir vermek.

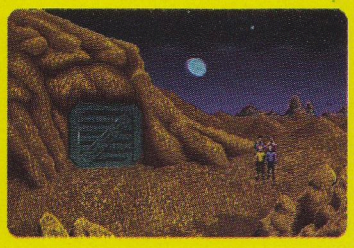


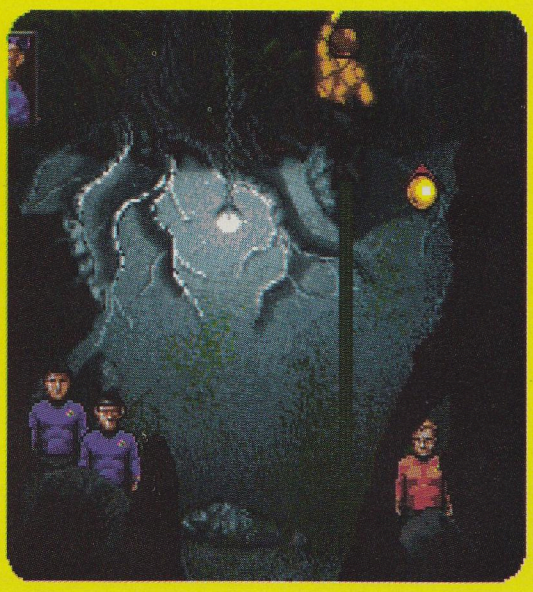
CHEKOV: Navi gatör'ünüz. Uzayda kaybolmamanızı sağlar.

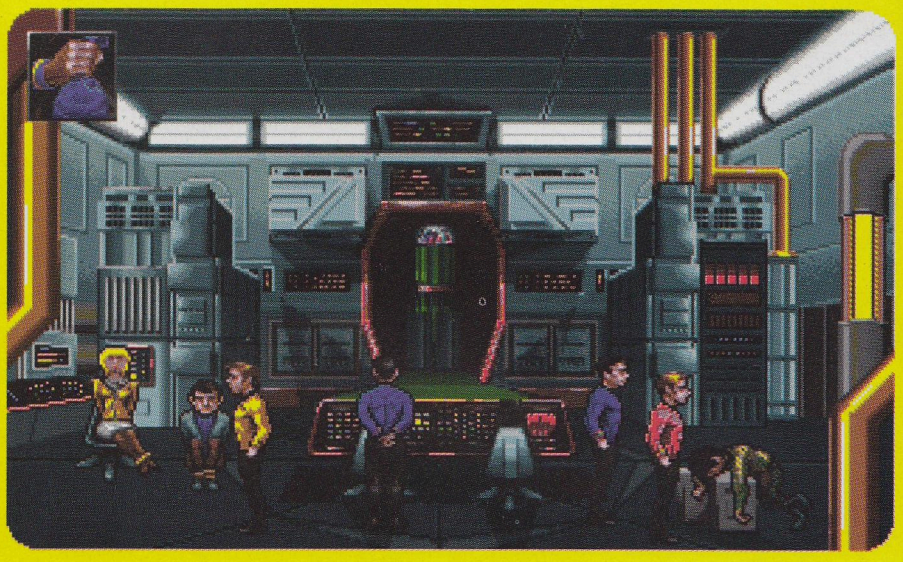


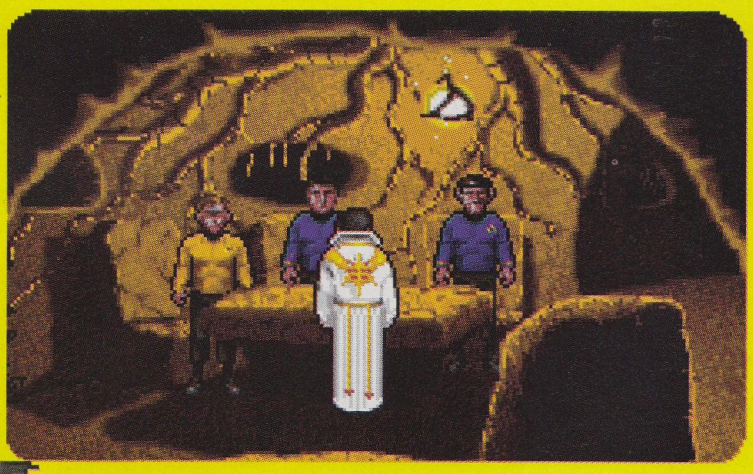
ranı ile mürettebatın olduğu kesim arasında gidip gelmesini sağlıyor.
Oyunun bu ekranda oynayacağınız kısmı uzay savaşı kısmıdır. Genelde her bölümden önce bir uzay savaşı bulunur. Uzay savaşlarında karşınıza üç tür düşman gemisi çıkar. Bunlar Klingonlular, Romulanlılar ve Elasi Korsanlarıdır. Klingonlular genelde en kolay rakiptir. Gemileri dandiktir,birkaç atışta haklanırlar. Elasi korsanları ise hızlı gemilere sahiptirler ve iyi atıcıdırlar. Arkanıza geçerlerse affetmezler. En zorlu düşmanlar ise Romulan savaş gemileridir. Romulan pilotları kazma olmalarına rağmen gemilerinde gizlenme aleti adı verilen bir cihaz vardır. Bu cihaz sayesinde gemileri hem ekranda hem radarda görünmez olabilirler. Bunların zorluğu biraz hasar görür görmez hemen görünmez olmaları ve tamirleri bitene kadar ortaya çıkmamalarıdır.
Tamirleri bitince tam arkanızda görünür olur ve sizi delik deşik ederler. Fakat en kötüsü Romulanlıların bu Gizlenme aletlerini diğerlerine de satmış olmasıdır. Hiç ummadığınız bir anda karşınızdaki Korsan görünmez olabilir.
Düşmanlara karşı en iyi taktik ise fazerlerinizi onların biraz önüne atmanız ve torpidolarınızı çok yaklaşmadıkca veya tam karşıdan gelmedikçe kullanmamanız.
Oyundaki ikinci ana ekran ise gezegen yüzeyi veya gemi içi ekranı olan oyunun adventure bölümünün oynandığı ekrandır. Bu ekranda dört kişi bulunur. Bunlar Kirk, Spock, Dr. McCoy ve bir görevli. Siz Kirk'ü kontrol ediyorsunuz. Herhangi bir yere gitmek için artı şeklindeki mouse'u oraya klikleyin. Diğer özellikleri kullanmak için de sağ butona basıp ikon resmini çıkarın. Bu resimdeki adam şeklinin gözüne mouse'u getirip klikleyince mouse'unuz bir çift göze dönüşecek. Gözleri ekrandaki bir yere klikleyince orayı incelersiniz. Aynı şekilde adamın ağzı konuşma ikonunu,yukarda olan eli kullanma ikonunu,aşağıdaki eli ise alma ikonunu sağlar. Tüm ikonların ortak özelliği olarak,ikonlar kullanılabildikleri bir bölgeye gelince etraflarında kırmızı bir çizgi oluşur ve hareket ederler (gözler sağa sola bakar,ağız konuşur). Bu ikonlardan başka sol üst köşede yanınızdakiler ikonu bulunur. Buraya klikleyince yanınızda taşıdığınız eşyaların ikonları çıkar. Standart olarak yanınızda şu eşyalar bulunur:

Bayıltıcı fazer(Yeşil):Düşmanları bayıltmaya yarar.
Öldürücü fazer(Kırmızı):Düşmanları öldürmeye yarar.
Spock'ın tarayıcısı:Eşyaları taramaya yarar.
McCoy'un tarayıcısı: Hastaları taramaya yarar.
Telsiz: Atılganla konuşmaya yarar.
İlkyardım Çantası: Hastaları iyileştirmeye yarar.
Eşyaları kullanmak için önce kullanma ikonunu, sonra kullanıcak kişiyi, sonra kullanılacak eşyayı,sonra da kullanılacak yeri veya











diğer eşyayı klikleyin. Şimdi de tam çözüme geçelim:

DEMON WORLD:

Oyuna başlar başlamaz atılgan sınıfından bir gemiyle ufak bir simulasyon savaşınız var. Burası sadece gemiyi tanıma ve kontrollere alışma için yapılan
bir deneme. Bu kısım bitince federasyondan bir mesaj gelecek ve amiral sizi Pollux V gezegenine şeytan gördüğünü sanan rahipler hakkında araştırma yapmaya gönderecek. Gezegene gidin ve yörüngeye girip gezegene ışınlanın. Burada başrahip sizi karşılayacak. Onunla konuşun ve sırayla 2., 1. ve 1. seçenekleri seçin. Şimdi de sağdaki (ekrana yakın) kapıdan girin. Doktorun tarayıcısıyla hasta adamı tarayın ve dışarı çıkın. Patikayı izleyin ve dağın eteğine gelin. Burada karşınıza çıkan üç klingonluyu bayıltıcınızla hemen haklayın. Sağdaki klingonludan düşen eli alın ve mağranın ağzına gelin. Sağ duvarda bulunan meyveleri alın ve mağraya girin. Karşınıza çıkan göçüğü temizlemek için önce sol üstteki taşı sonra sağ üsttekini ve sonra da en üstte kalan taşları fazerinizle yokedin. Taşların altından çıkan adamı doktora tedavi ettirin ve onunla konuşun. Şimdi köye dönebilirsiniz. Köye gelince ilk girdiğiniz kapıya girin ve siyahlı adamla konuşun. Şimdi de buradan çıkıp öteki kapıya girin. Meyveleri sağdaki üzerinde küre olan cihaza koyun ve yine dışarı çıkıp hastanın olduğu odaya girin. Hastayı ilaç şişesiyle iyleştirin ve ordaki adamlarla konuşun. Şimdi de dışarı çıkıp laboratuara girin. Laboratuarda ortadaki masada klingonlunun elini kullanın ve tamir edin. Şimdi de sağdaki camekanı kullanın. Burada önce 2. seçeneği seçin sonra da tüm seçenekleri teker teker deneyin. Şimdi de camekendan herşeyi toparlayıp mağraya gidin. Kapının sağındaki bölmeye klingonlu elini koyun ve içeri girin. İçerde üzerinde sarı,kırmızı ve mavi işaretler olan paneldeki tüm ayarları ortaya getirin ve çıkan uzaylıya 2. ve 2. seçenekleri seçin. Uzaylıya kurukafayı verin ve 1. seçeneği seçin. Sonra da uzaylıya metal parçasını verin. Ve ilk bölümü bitirdik.

HIJACKED:

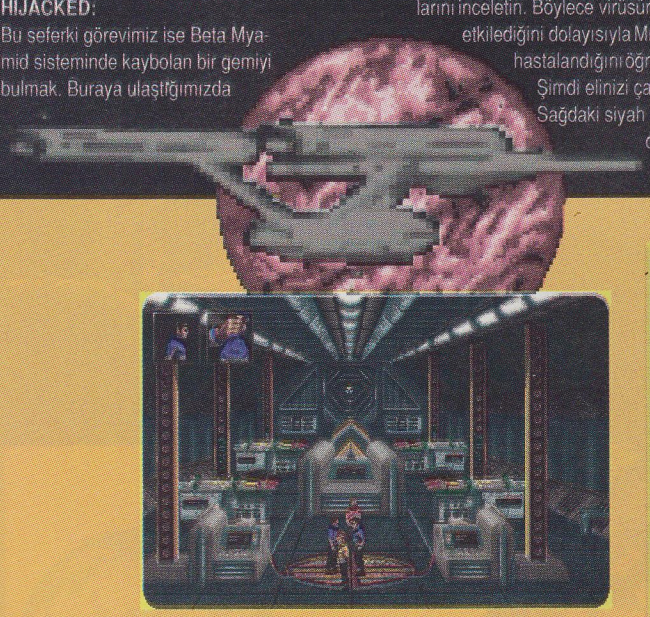
Bu seferki görevimiz ise Beta Myamid sisteminde kaybolan bir gemiyi bulmak. Buraya ulaştığımızda karşımıza bir karşılama komitesi çıkıyor. Bu bir Elasi Korsanı ve bize kafa tutmaya kalkışıyor. Onu biraz hırpaladıktan sonra kaçmaya karar veriyor ve biz de gezegenin yörüngesine giriyoruz. İşte aradığımız gemi.
Gemiyle bağlantı kurun(Uhura) ve 1. seçeneği seçin. Gemiyi ele geçirdiğini söyleyen korsana 1. ,1. ve 2. seçeneklerle cevap verin. Şimdi de bilgisayara
'MASADA' girin ve bilgilerin en altında bulunan kodu alın ve bir yere yazın. Sonra gemiyle bağlantı kurun ve 2. seçeneği seçip kod olarak bu sayıları girin. Kalkanlar iner inmez gemiye ışınlanın. Yerde yatan adamı önce doktorun tarayıcısıyla tarayıp, sonra da ilkyardım çantasıyla iyleştirin. Adamın açtığı delikten transmografier'ı alın. Spock'ın tarayıcısıyla kontrol panelini tarayın ve sonra dışarı çıkın. Koridorun sağ başındaki kalıntıları alın ve sağdaki odaya girin. Karşınıza çıkan korsanları bayıltın. Spock'ı koruma kalkanlı (ve bubi tuzaklı) kapının kontrol paneli altındaki teller üzerinde kullanın. Tuzak bozulunca kapıyı açın ve telleri alın. Fazer silahınızı kaynak makinası üzerinde kullanıp onu şarj edin. Kaynak makinasını metal parçaları üzerinde kullanıp bir uç yapın. Bu ucu da transmografier'a takın. Şimdi de önce transmografier'ı sonra da bubi tuzağından aldığınız kabloyu kontrol tablosuna uygulayın. İşte ışınlayıcı çalıştı. Şimdi gidip koridordaki korumalı kapının sol duvarının alt tarafına kaynağı uygulayıp korumayı kaldırın. Şimdi de geri dönüp Spock'la ışınlayıcıyı çalıştırıp kendinizi köprüye ışınlayın. Burada çalışmayan fazerlerinizi çekip Elasi kaptanıyla konuşun ve 1. seçeneği seçin. İşte ikinci bölümün sonu.

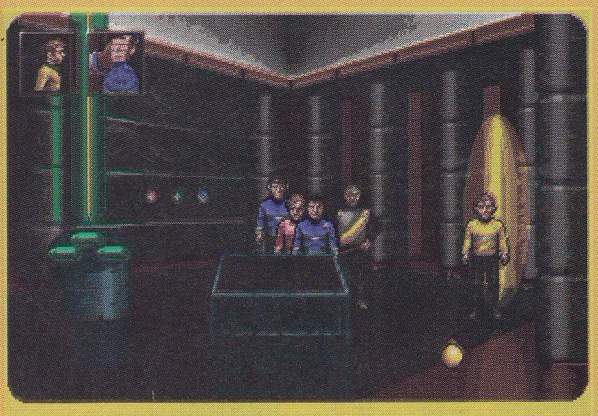
LOVE'S LABOR JEOPARDIZED:

Bu seferki görevimiz ise ARK7 istasyonunu kurtarmak. Hemen oraya gidin. Karşınıza çıkan Romulan gemisini sıkı bir savaştan sonra haklayın. İstasyona geldiğinizde salgın bir hastalık olduğunu öğreniyorsunuz. Spock'la konuşunca bu hastalığın insanları etkilemediğini anlıyorsunuz. Uhura aracılığıyla istasyonla konuşun ve sonra da ışınlanın. Gemiye gelince sırayla Spock'a ve doktora geminin bilgisayarlarını inceletin. Böylece virüsün Vulcanlıları da etkilediğini dolayısıyla Mr. Spock'ın da hastalandığını öğreniyorsunuz. Şimdi elinizi çabuk tutun. Sağdaki siyah kapıdan girin. Soldaki dolabın içindeki yerçekimsizliği aletini alın. Sağ kapıdan çıkın. Soldaki buzdolabından virüs örneği alın. Hangar kapısından girin (sarı-kırmızı olan). İçerdeki ingiliz anahtarını alın. İngiliz anahtarıyla dolabın yanındaki ızgarayı çıkarın. Dolabı açın ve içindeki gaz tankını ingiliz anahtarıyla çözün. Şimdi de yerçekimsizliği aletini tanka takarak tankı alın. Sol tarafta masanın alt yanındaki gözü açın ve dökülen kablo parçalarını alın. Hangara dönün. Sağ alttaki büyük arıtıcıya kabloları koyun. Kimyevi bir maddeniz oldu. Virüs örneğini hangar kapısı yanındaki mavi alete koyun. Yerçekimsizliği aletini aldığınız odaya dönün. Kimyevi maddeyi sentezleyicinin kırmızı gözüne koyun. İngiliz anahtarı ile oksijen ve hidrojen tanklarının valflerini açın. Spock'la sentezleyiciyi çalıştırın. Gözden oluşan Romulan/Vulcan gülme gazını alın. Şimdi de ingiliz anahtarı ve yerçekimsizliği aleti vasıtasıyla oksijen tüpünü nitrojen tüpüyle değiştirin. Spock'la sentezleyiciyi kullanıp oluşan amonyak şişesini alın. Şişeyi hangardaki virüsleri bıraktığınız aletin solundaki alete bağlayın. McCoy ile aleti çalıştırın ve virüs kültürünü oluşturun. Bu kültürü alın ve Sentezleyiciye dönüp içine koyun. Bunu da sentezleyince bir anti-virüs serumunuz olacak. Bu serumu Spock'a deneyip onu iyleştirin. Şimdi de Nitrojeni bulduğunuz odaya gidip gülme gazını havalandırma ızgarasından boca edin. Hangara gidip merdiveni kullanın ve aşağıdaki Romulanlıları aşılayın. Sonra da üzerinde 'Restricted' yazan kapıdan girin. Sağdaki Romulanlıyı aşılayın ve soldaki bağlı insanları kurtarın. Ortadaki torpidoya bakın ve Spock'ın tarayıcısıyla inceleyin. İnsanlarla konuşun,ve son olarak Romulan şefi ile konuşup 1. seçeneği seçin. Üçüncü bölümün sonu.

ANOTHER FINE MESS:

Şimdi de Harlequin'deki Elasileri avlamaya gidiyoruz. Buraya vardığımızda iki
korsanın ufak bir gemiye yaptıkları saldırının tam ortasına düşüyoruz. Korsanlar da işlerine engel olduğumuz için hırslarını bizden çıkarmak istiyorlar. İkisini de gebertince ufak gemiden gelen sinyalleri alabiliyoruz. Bu bizim eskiden de tanıdığımız pislik,kalleş,ikiyüzlü,hilekar Harry Mudd. O da bir federasyon gemisi olduğundan , onu da kurtarmak zorundayız. Harrapa sistemine doğru yola çıkın. Gemiyi görünce ona ışınlanın. Harry Mudd size geminin hikayesini anlatacak. Gemi aslında yabancı bir uygarlığa ait









ama Harry onu uzayda bulunca el koymuş. Geminin içindeki bazı aletleri de ne olduğunu tam olarak anlamadan satmaya başlamış. Elasiler de birdenbire onun bu malları nereden bulduğunu merak etmeye başlamışlar. Şimdi gemiyi dolaşabiliriz. İlk önce solda yerdeki ve masanın üstündeki kutudan eşyaları alın ve bunları tarayın. Sonra da yerdeki lenslerden alın ve degrimmer'e takın. Degrimmer'ı bir defa kullanın ve Elasilerin Mudd'u niye aradıklarını anlayın. Şimdi de yandaki odaya geçin. Soldaki tüpleri ve kırmızı bölmeleri tarayın. Spock'u iki kere üzerinde renkli piramitler bulunan kontrol tablosunun üzerine uygulayın. Kirk'ün 2. seçeneğini seçin. Şimdi ilerdeki odaya geçin ve ortadaki aleti McCoy'la tarayın. Öteki kapıdan çıkın. Karşıdaki kontrol konsolunu önce Spock'un tarayıcısıyla tarayın,sonra da Spock'u konsola uygulayın. Piramitli bölümün altındaki tamir aletini alın. Şimdi de geriye doğru sol taraftan kapıdan girin(bu ekranda kapı gözükmüyor ama oraya yürüyünce girebilirsiniz). Ortada duran sarı prizmayı önce Spock'un tarayıcısıyla tarayın. Sonra Spock'u prizma üzerine uygulayın ve sonra da doktorun tarayıcısını prizma üzerine kullanın. Şimdi de sizdeki ufak prizmayı büyük olanın üzerine uygulayın ve Spock'la tekrar prizmayı kullanın. Böylece gerekli bilgiyi topladınız ve uzaylıları tanıdınız. Kontrol odasına geri dönün ve Kirk'ü sağdaki koltuğa uygulayın. Önce 2. sonra 1. seçeneği seçin. Şimdi de 1. seçeneği seçin. Spock'u da soldaki koltuğa uygulayıp tüm seçenekleri sırayla deneyin. Şimdi de yataklı odaya dönün. Mudd'u orada ilaç şişeleriyle oynarken bulacaksınız. Bir şişeyi kırıp sonra da delirecek. Onu iyileştirmek için önce Spock'u sonra doktoru onun üzerinde kullanın. Sonra da doktorla üstteki raflardan bir şişe alıp alttaki makinaya koyun ve doktoru yine Mudd'un üstüne uygulayın. Kontrol odasına dönün. Kirk'ü soldaki koltuğa oturtup sırayla 1. ,3. ve 2. seçenekleri seçin. Dördüncü bölüm de böylece bitti.

THE FEATHERED SERPENT:

Bu bölümde ise Klingonluların kaçak olarak aradığı birini bulacağız. Digifal'e gidin. Klingonluya 2. ve 1. seçeneklerle cevap verin. Yörüngeye girip gezegene ışınlanın. Beyaz elbiseli Quetzecoatl'a 1. ,2. ve 1 seçeneklerle konuşun. Sizi yanlış anlayıp bir çukura ışınlayacak. Yerden bir taş alın ve yılanın deliğine tıkayın. Yılanı alın. Taşları yukardaki sallanmayan sarmaşıklara atın. Sarmaşıklar aşağı sarkınca yukarı tırmanın. Yan ekrana geçin. Sola devam edin. Tleoxac'i görünce ona iki taş atın ve düşürdüğü bıçağı alıp sola doğru devam edin. Mağraya girin. Köprünün üstüne çıkın. Köprüden önce görevliyi gönderin. Yaratık onu kaptıktan sonra sola ilerleyin. Kayaların dibindeki kırmızı dilityum kristalini bıçakla kazıyarak alın ve ışıklı mağraya girin. Burada Quetzecoatl'a 3. ,2. ve 3. seçeneklerle cevap verin ve yukarı ışınlanın. Yörüngeden çıkınca Klingonlular sizi yakalıyor. Burada 1. ,2. seçenekleri seçin. Hrakkour'a gelip aşağı ışınlanınca yerdeki işaretin ortasına gelin. Yargıca 1. ,1. seçenekleri söyleyin ve işte yaşam testiniz başladı. Şimdi bir mağradasınız. Fazerinizle yerdeki kayalara ateş edin ve eritin. Yerdeki kalaslardan bir tane alın. Şimdi de kalası erimiş kayaların içine sokun. Demirli kalası şimşek yaratığına fırlatın. Kapının yanındaki açma mekanizmasını Spock'ın tarayıcısıyla tarayın. Gemi ile haberleşin ve kodu öğrenin. Bu sırada Uhuraya 2. ve 1. seçeneklerle cevap verin. Spock'ı kilit üzerine uygulayın. Şimdi Klingonluların bile bilmediği bir yerdesiniz. Masanın üstündeki yeşil mücevherleri toplayın. Soldaki deliklere mücevherleri koyun. Yeşil ışık çıkınca sağdaki sarı oval yeri kullanın. Bialbi ve Vlict'e 2. seçenekle cevap verin. Gemiye dönünce Kallarax'a 1. seçeneği söyleyin ve Quetzecoatl'i gezegenine bırakıp görevi tamamlayın.

THAT OLD DEVIL MOON

Bu görevde de eskiden gelişmiş bir uygarlığa sahip olup bir atom savaşı yüzünden ilk çağlara geri dönüş geçirmiş ve tekrar haberleşme çağına kadar gelmiş olan Alpha Proxima sistemindeki Proxima III gezegenine yaklaşan bir asteroidden gelen garip sinyalleri incelemeye gidiyoruz. Proximaya gelince yörüngeye girin. Spock'la konuşun ve aşağı ışınlanın. Yerden taş alın. Kapıya gidin. Kapının sağındaki tuşları kullanın ve kod olarak 10200 girin. Kapıdan girin ve Spock'a soldaki klavyeyi kullandırın. Bu kapıyı açmak için de Spock'la sağdaki tuşlara 122 sayısını girin. İçeri girince Spock'un tarayıcısıyla ilerdeki kapının kilit mekanizmasını tarayın. Şimdi sağdaki odaya geçin ve burdaki bilgisayarı aynı tarayıcıyla tarayın. Şimdi bilgisayarı kullanın ve 3. seçeneği seçin. İlk ekrandan aldığınız taşları lazerin erittiği yere koyun ve lazeri tekrar çalıştırıp 2. seçeneği seçin. Oluşan kartı alın. Yerdeki kutuyu açıp içindeki kabloyu da aldıktan sonra Soldaki odaya dönün ve ilerdeki kapıyı kartla açın. İçeri girin. Yanlardaki bilgisayarları birbirine kabloyla bağlayın. Soldaki bilgisayarı Spock'a kullandırıp bu bölümü de bitirin.

VENGEANCE

Bu bölümde de USS REPUBLIC gemisini kurtarmaya gidiyoruz. Uhura'yı 2. seçenekle cevaplayın. Gemiye ışınlanınca sağdaki adamı McCoy ile kontrol edin. Ortadaki kaptan koltuğunu ve bilgisayarı Spock'a kontrol ettirin. Buradan elde ettiğiniz bilgiler sizi bayağı şaşırtacak. Bunun sebebi gemiyi Atılganın yok etmesi. Kaptan koltuğunun sol tarafından revire geçin ve ordaki kıza bakın ve sonra doktorla tarayın. Atılganla temas kurun ve oraya dönün(1. seçenek). İzleri takip ettiğinizde Atılganın bir kopyasını bulacaksınız. 2. seçeneği seçin. Karşınıza eski bir düşmanınız olan Bredell çıkacak. Ona 3. seçeneği seçin ve oyunun son ve en zor savaşına başlayın. Burda iki Elasi korsan gemisi ve Atılgan-II'ye karşı teksiniz. Burada save etmeyi unutmayın. Bu savaşı da kazanırsanız oyun biter.

Star Trek bence son yılların en iyi filimden uyarlanmış oyunu. Bunun sebebi ise oyunun adventure bölümlerinde Kirk,Spock ve diğer karakterlerin kişilik özellikleri ve birbirleriyle olan ilişkilerinin çok iyi yansıtılması ve savaş bölümlerinde de üçüncü boyutu çok iyi hesaplamaları ve uzay gemisi yönetme atmosferini çok iyi vermeleridir. Buna oyunun uzayda geçen bölümlerindeki grafiklerin elle çizim olmaması ve uzaydaki her durumun ve grafiğin hesaplanarak ekrana getirilmesidir (Uzay savaşında öldüğünüzde çıkan sahnenin her seferinde geminin, düşmanların ve gezegenin pozisyonuna göre değişik çıkması bunun kanıtı. Oyun bu bakımdan Wing Commander'ın bir adım önüne geçiyor. Ayrıca her görevden sonra alınan puanlar oyunculara etkiyor ve bu da bir çeşit FRP özelliği sağlıyor. Çok beğeneceğinizden eminim.

ALEX GARO PAMİR



Commodore64 BLOODWYCH

Günümüzden yüzlerce, belki binlerce yıl önce Kuzeydoğu Asya'da Bloodwych adında madencilikle geçinen bir köy varmış. Bu köyün zenginliği ve altın madenleri dillere destanmış. Bu köyde yaşayan herkes mutluluk ve barış içinde yaşayıp gidermiş; ta ki Behemoth gelene kadar.

Behemoth, yeraltının kötülük tanrısı, kötülüğün tüm gücünü kendinde toplamış bir yaratıktır. Etrafına topladığı askerleriyle şehri yakıp yıkmış, madeni de işgal edip kendi şatosu haline getirmiş.

Hayatta kalan az sayıda kişi toprağa ektikleri ekinlerle zar zor karınlarını doyurmaya çalışmaya başlamışlar. Zaten soğuk olan Kuzeydoğu Asya kış yaklaştıkça iyice soğumaya başlamış. Gidecekleri hiçbir yeri olmayan bu insanlar umutsuzluk içinde kıvranırken uzaklardan dört atlı gelmiş. Bu dört gözüpek kahraman olanları görünce hemen silahlarını çıkarıp madene dalmışlar. İçeri girdikleri anda da arkalarındaki duvar çöküvermiş.(Ne tesadüf)

Tüm FRP'ciler ekran başına. Tam size göre mükemmel bir oyunumuz var. BLOODWYCH en baba FRP'ciyi bile en az on, onbeş gün oyalayacak nitelikte. Oyun tamamen ikonlarla kontrol ediliyor.

Oyunun başında üç seçeneğiniz var. Ya eski bir oyunu yüklersiniz, ya tek kişi oynarsınız, ya da bir arkadaşınızla oynarsınız. Oyunun en önemli özelliklerinden biri de bu. Oyunu iki takım karşılıklı oynayabiliyor. Böylece iki takım birbiriyle yardımlaşabiliyor veya birbirine karşı yarışabiliyor.

Size biraz karakterlerinizin özelliklerinden bahsedeyim.

Level: Karakterinizin düzeyi. Oyunda ilerledikçe öldürdüğünüz düşmanlardan kazanacağınız tecrübeyle birer birer yükselir. Başlangıçta bu sayı birdir.

St (Strength): Karakterinizin gücü. Savaşçılar için önemlidir. Rakibe yapılan darbenin etkisini belirler. Oyun boyunca değişmez.

Ag (Age): Karakterinizin yaşı. Oyunda fazla bir etkisi yoktur.

Ch (Charisma): Karışınızdaki karakteri konuşarak etkiliyebilme kabiliyeti. Paladine'ler için önemlidir. Oyun boyunca değişmez.

In (Inteligence): Karakterinizin zeka seviyesi. Büyücülerde çok önemlidir. Yapılan büyünün etkisini belirler. Oyun boyunca değişmez.

Armour: Karakterinizin zırh düzeyidir. Mümkün olduğu kadar düşük olmalıdır.

Sp-pts (spell points): Büyücüler için önemlidir. Kalan büyü gücünüzü gösterir. Level atladıkça artar.

Hp (Hıtpoints): Karakterinizin enerjisi. Level atladıkça olabileceği maksimum sayı artar. Savaşlarda vurulunca, aç veya susuz kalınca düşer. Sıfırlanırsa karakteriniz ölür. Uyuyunca artar.

Vı (Vitality): Yaşam gücü. Level atladıkça sayısı artar. Hitpoint'e çok benzer. Sıfırlanırsa karakteriniz ölür.

Oyunda dört çeşit karakter vardır. Her tür karakterin kendine özgü bir sembolü vardır. Bu semboller oyun kartlarındaki sembollerdir. Savaşçılar maça, büyücüler sinek, paladine'ler kupa, hırsızlar karo işaretiyle sembolize edilir. Ayrıca oyunun akışını her yönden değiştiren dört renk vardır. Bu dört renk dört elementi sembolize eder. Bir kişi hangi elemente bağlı ise yapabileceği büyüler o yönden güçlü olacaktır. Bu elementler şunlardır:

Ateş: Kırmızı renkle gösteriir. Daha çok savaş büyülerinin elementidir.

Su: Mavi renkle gösterilir. Ateşin karşı elementidir. Savaş dışında size yardımcı olacak büyülerin elementidir.

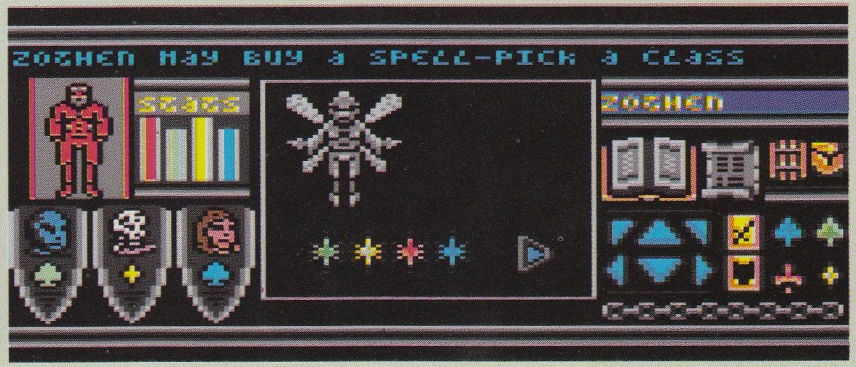
Hava: Yeşil renkle gösterilir. Savaşta rakibe zarar vermeyen fakat size yardımcı olan büyülerin elementidir.

Toprak: Sarı renkle gösterilir. Genelde çok yönlü olmasına karşın düşmanı zarar vermeden engelleyen büyülerin elementidir.

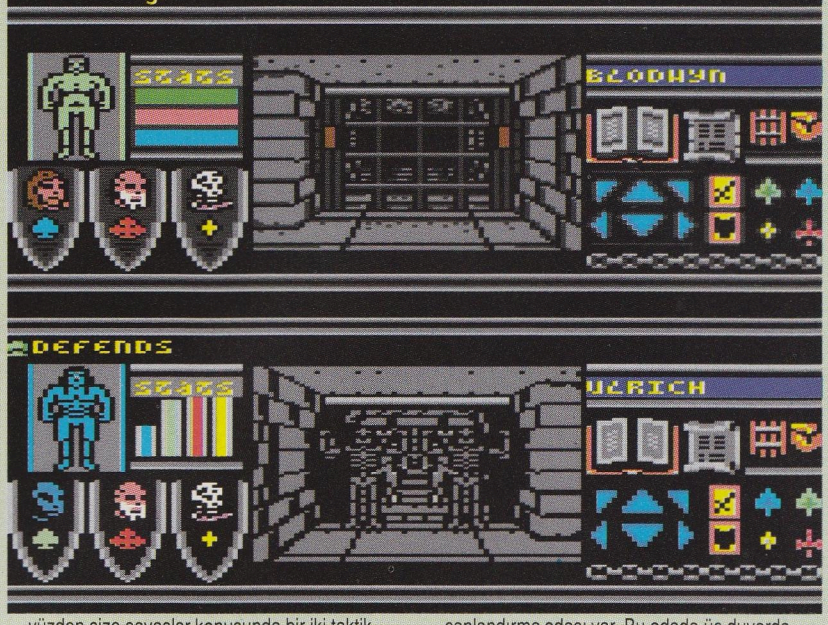
Şimdi size oyunu bitirmeniz için ideal olan partiyi söyleyeceğim. Bu parti ön sırada yeşil ve mavi savaşçı, arka solda sarı hırsız, arka sağda ise kırmızı büyücüden kurulmuş olmalıdır. Bu partiyi seçmeniz size birinci tavsiyem. İsterseniz seçmeyebilirsiniz ama bayağı iyi olan FRP bilgim (kabul ediyorum, biraz yükseklik kompleksine kapıldım) bu oyunun başka türlü bitirilemeyeceğini söylüyor. Gene de siz bilirsiniz.

Oyuna başladığınızda ekranda en solda o anda kontrol ettiğiniz adamın boy resmi ve enerjisini göreceksiniz. Enerjiniz üç şekilde gösteriliyor. Bu üçünden yeşil olan hitpointinizi, kırmızı olan vitality'nizi, mavi olan ise büyü gücünüzü gösterir. Enerjilerin altında diğer üç adamınızın resmi var. Eğer kontrol ettiğiniz adamın resmine kliklerseniz bu sefer de karakterinizin savaş durumdaki enerjisini yani hitpointini görürsünüz. Ekranın sağında ise oldukça geniş bir menü var. Burada kitap ikonuna basarsanız büyü kitabınız karşınıza çıkar. Kitabın üstünde sağa sola doğru olan oklar sayfaları çevirir. Sahip olduğunuz büyüleri buradan görebilirsiniz. Bir büyüyü seçince kitabın altındaki yazılar değişir. Buradan seçtiğiniz büyünün ismini görebilirsiniz. Altında cost yani büyünün sizden kaç spell-point götüreceğiniz, onun altında da kalan spell pointiniz yazılır. Cost ne kadar yüksek olursa büyü o kadar etkili olur ama bir o kadar da spell-point alır. Cost'u ayarlayınca buradaki iki



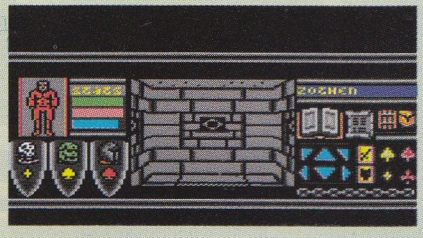


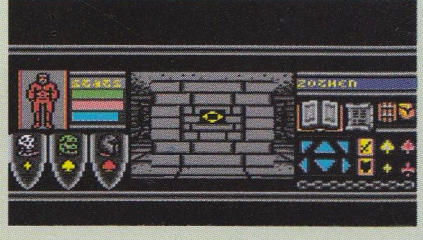
ATEŞ OLMAYAN YERDE KAN AKMAZ



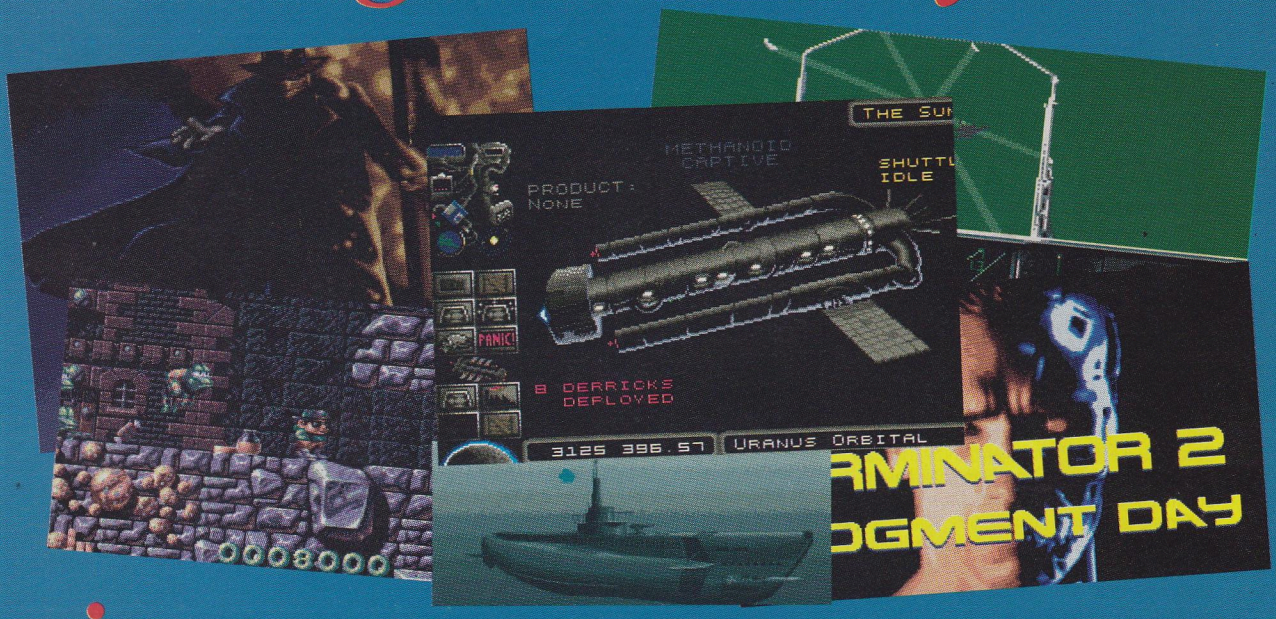
yıldızda büyüyü hemen kullanabilir veya kitabın üstünde ortadaki oklarda çıkarak büyüyü hazırda tutabilirsiniz. Eğer kitabın boş bir yerine basarsanız hazırdaki büyüyü iptal edersiniz. Kitabın yanındaki scroll'den yönettiğiniz karakterin özelliklerini görebilirsiniz. Kitabın altındaki oklar hareket etmenizi sağlar. Çaprazlara olan oklarla dönebilirsiniz. Scroll'un yanındaki kapı önünüzdeki kapıyı açmaya yarar. Eğer hazırda büyü varsa bu ikon yıldıza dönüşecektir. Böyle bir durumda bu ikonu kullanınca adamınız büyüyü kullanır.
Okların sağındaki kılıç ve kalkan ikonu o anda kontrol ettiğiniz adamın savaş sırasında saldıracağını mı yoksa savunmada mı kalacağını ayarlamanızı sağlar. Bunun solunda dört adamınızın sembolü vardır. Bunlardan birine klikleyince o sembol gri olur. Bu anda tekrar o sembole basarsanız o adamın kontrolü size geçer. Başka bir sembole basarsanız bu iki adamın yer değiştirmesini sağlarsanız.
Çanta ikonu inventory'nizi ekrana getirir. Buradaki iki el bölümüne silahlarınız, yanındaki zırh bölümüne zırhınız, onun yanındaki kalkan bölümüne kalkanınız gelecektir. Diğer boş bölümlere istediğinizi koyabilirsiniz. Alttaki dört sembol diğer karakterlerinizin inventory'lerini görmenize yarar. Bunların yanındaki boş birim o anda kullanıma hazır bulunan eşyayı koymak içindir. Üçgen ile buradan çıkarsınız. Aynı zamanda buradan Armour sayınızı da görebilirsiniz.
Ekranın sol tarafında adam resminden başka bir yere basınca karşınıza yeni bir menü çıkar. Burada kum saati oyunu pause etmeye, "Z" ikonu uyumaya, disket ikonu oyunu Save/Load etmeye veya oyundan çıkmaya yarar. Alttaki ikonlar başka bir karakterle konuşurken kullanacağınız ikonlardır. Bunlardan "offer" karşınızdakine bir eşya veya para vermeye, "sell" karşınızdakine eşya satmaya, "buy" karşınızdakinden eşya satın almaya, "exchange" karşınızdakiyle eşya değişmeye yarar. "Yes" ve "No" ise karşınızdakilerin size sorduğu sorulara cevap vermek içindir. Üçgen ikonu ile buradan çıkarsınız.
Oyunda ilerlerken karşınıza sürekli kapılar çıkacak. Bunlardan gri olanları kilitli değildir. Kahverengi olanları normal anahtarlarla açabilirsiniz. Fakat beyaz, mavi, yeşil, sarı ve kırmızı kapılar için aynı renkte anahtara sahip olmalısınız. Bu anahtarda genelde bir adam tarafından korunmaktadır.
Oyun sırasında karşı karşıya savaşlarda üç silah vardır. Bunlar iyiden kötüye dagger, long sward ve battle axe'dir. Özellikle battle axe ile 60 hp'ye varan darbeler vurabilir ve rakibinizi iki üç vuruşla dağıtabilirsiniz.
Oyuna yine üç çeşit zırh vardır. Bunlar kötüden iyiye leathers, chain mail ve plate mail'dir. Büyücüler plate mail kullanmaz.
Kalkanlar da üç çeşittir. Sırasıyla bunlar hide shield, buckler ve large shield'dır. Hırsız ve büyücüler large shield kullanmazlar.
Bunlardan başka büyücüerin staff'ı vardır. Büyücüler kesici alet kullanmadıkları için bunu kullanırlar. Hırsızlarda ok kullanırlar. İki çeşit ok, iki çeşit de yay vardır. Bunlardan Crossbow çok daha üstündür ve oyun boyunca bulunmaz. Sarı hırsızı seçmemizin bir nedeni de crossbow'ı olması. Oklar da arrows ve elf arrows diye ikiye ayrılır. Elf arrows çok daha güçlüdür.
Oyunda biraz ilerleyince battle gloves bulacaksınız. Bunlar hem adamınızın armour'unu hemde yaptığı darbelerin veya attığı okların etkisini arttırır. Tavsiyem bunları savaşçılara vermeniz.
Bazen çeşitli iksirler bulacaksınız. İksirlerin etkisi rengine göredir. Yeşil iksir hitpoint'inizi, kırmızı iksir vitality'nizi, mavi iksirse spell point'inizi arttırır. Sarı iksir hepsine etki eder.
Oyunun temelini savaşlar oluşturmaktır. Bu yüzden size savaşlar konusunda bir iki taktik vereceğim. Bir kere kesinlikle düşmana tüm gücünüzle saldırın. Yani bir yandan savaşçılar çarpışırken öte yandan hırsızınızok atsın, büyücünüz de büyü yapsın. Savaşlar sırasında kontrol ettiğiniz adam daima büyücünüz olsun. Çünkü savaşçılarınız otomatikman savaşır, hırsızınızda sürekli ok atar. Fakat büyü yapmak için ayarlama gerekir. Sürekli yapılan saldırı büyüleri (işte kırmızı büyücüyü almamızın nedeni) düşmana büyük hasar verecektir. Bir başka tavsiyem de savaşlarda köşeye sıkışmamanızdır Yani arkanızda hep kaçacak bir yer olsun. Yenilmeye başladığınız anda hemen kaçın ve ölen adamlarınızı canlandırma odasında diriltin.(Yiğitliğin onda dokuzu kaçmaktır.)
Elma ile gösterilen obje yiyecek, su tulumu ile gösterilen obje ise içecektir. Unutmayın adamlarınız zamanla acıkırlar ve susarlar. Eğer açlık veya susuzlukları sıfırlanırsa adamlarınız hitpoint kaybetmeye başlar. Her yiyecek ve içecek birimi üçer defa kullanılabilir. Sarı hırsızın bir diğer avantajı da yiyecek ve içecek ihtiyacı olmamasıdır. Ayrıca oyunda bulacağınız yumurtalar (n'egg) bir anda tüm yiyecek ihtiyacınızı giderecektir.
Oyunda adamlarınız sadece uyurken level atlayabilir. Bu yüzden başarılı her savaştan sonra oyunu save edin ve adamlarınızı uyutun. Bazen de uyurken iyilik perisi gelir ve size bir büyü alma hakkınız olduğunu söyler. Bu durumda önce büyünün rengine basın sonra karşınıza çıkan iki alternatiften birini seçin. Şimdi karşınıza o büyünün fiatı çıkacak. Eğer bu büyüyü alacağınızdan eminseniz yıldıza basın. Üçgen ikonu ile tekrar seçim yapabilirsiniz. Büyülerin gücü arttıkça fiyatları da artacaktır. Bu yüzden para toplamanız lazım. Tavsiyem kullandığınız silah ve zırhlarınızı enayi düşmanlarınıza satmanız. Böylece hem siz para kazanacaksınız hemde inventory'de fazladan yer tutan bir eşyadan kurtulmuş olacaksınız.
Oyunda bazen duvarlarda göze benzeyen şalterler bulacaksınız. Bunlara basınca bir yerlerde bir kapı ortaya çıkabilir, bir duvar yok olabilir veya başka bir şalter ortaya çıkabilir. Bazen de yerde paspasa benzeyen platformlar göreceksiniz. Bunların üstüne basınca genelde bir kapı kapanır veya açılır. Bazende adamlarınız yön değiştirir.
Bir adamınız ölürse hemen panik olup kafayı yemeyin. En alt kat dışında her katta bir tane canlandırma odası var. Bu odada üç duvarda birer tane şalter ve yerde de birplatform var. Platform'un üstüne çıkınca adamınız dirilir. Son olarak söze oyun sırasında yardımcı olacak bazı büyüleri açıklayacağım.
Terror: Toprak büyüsüdür. Düşmanın dehşete düşerek kaçmasını sağlar.
Paralyze: Hava büyüsüdür. Düşmanı dondurur.
Missile: Ateş büyüsüdür. Düşmana büyülü bir top atar.
Megelock: Ateş büyüsüdür. Bir kapıyı büyüyle kilitler.
Fireball: Ateş büyüsüdür. Büyücünüz düşmana bir ateş topu atar. Boşa atılınca büyü yerde bir platform oluşturur ve üzerine basana zarar verir.(Unutmayın sizde dahilsiniz.)
Firepath: Ateş büyüsüdür. Normalde yerde ateşten bir platform oluşturur ama karşınızda düşman varsa direk ona etki eder.
Blaze: Ateş büyüsüdür. Karşınızdaki düşmana atılır. Eğer düşman yoksa yerde elektrik yüklü bir alan oluşturur. Üstüne basanı darmadağın eder. Verdiği zarar 200 hp'ye kadar çıkabilir. Kazara üzerine basarsanız bu sonunuz olur.
Oyun için söyleyecek başka birşey yok. Fakat yapılacak çok şey var. Madem dört katlı ve her katta en az otuz oda ve on-onbeş düşman var. Oyun sırasında büyü gücünüz kılıçtan daima üstün olduğunu unutmayın.
Hepinize bol şans ve iyi eğlenceler.

EVRİM ÖNAL

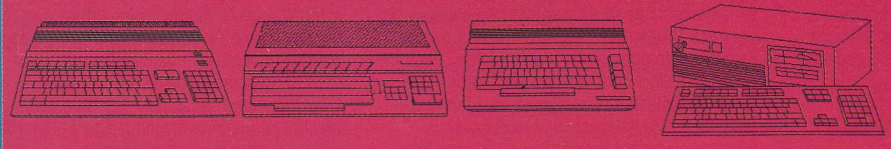




Aradığınız her oyun...



İhtiyacınız olan her Bilgisayar...



SEGA

BİZDE VAR!!!

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

ŞEHİT ASIM CAD. NO:51 DAİRE:6 BEŞİKTAŞ,ISTANBUL
TEL:160 82 11 FAX:159 70 62

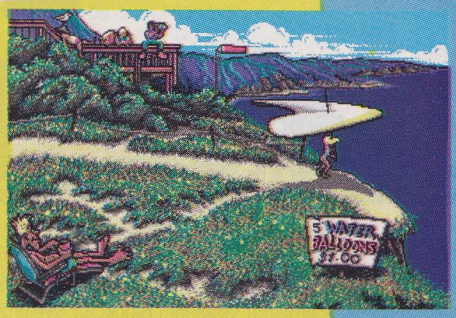


Kızlar,güneş ve deniz, işte California Games II. İlkini aratmayan bu oyun, gelişmii grafikleri ve yeni yarışmaları ile bayağı güzel. Oyuna girdiğimizde karşımıza her yarışmayı temsil eden bir karakter ve bazı tabelalar çıkacaktır. Martının yardımıyla tabelalarda ayarlamalar, oyunlarda pratik yapabilirsiniz. Dos highway ve enter competition yazılı tabelalar oyundan çıkmaya ve gerçek yarışmalara girmeye yarıyor. Eğer martıyı araba plakasının üzerine getiriseniz bir menü ile karşılaşırsınız. Bu menü yardımıyla sesi kapatıp açabilir, rekortmen oyuncuları görebilir, grafik kartınızı ayarlıyabilir ve joistick'inizi devreye sokabilirsiniz. Simdi biraz da yarışmaları tanıyalim: Yarışmaları yanlız veya bir çok kişi ile oynamak için açılış ekranında enter competision tabelasını seçip oyuncuların adlarını ve hangi oyunları oyniyacaklarını belirleyen panoya girip gerekli ayarlamalari yapabilirsiniz. Son olarak da klavyeyi taniyalim: F1= Sesi açmaapama, F2= Oyunu dondurma, Esc= Dos'a çıkış California Games II çok zevkli ve eylenceli bir oyun. Sıkıldığınız vakitlerde stres atmak için birebir. Her bilgisayar manyağının arşivinizde mutlaka bulunması gereken bir oyun. Başka bir oyunda görüsmek üzere size bol bilgisayarlı günler dilerim.

METİN SOREF

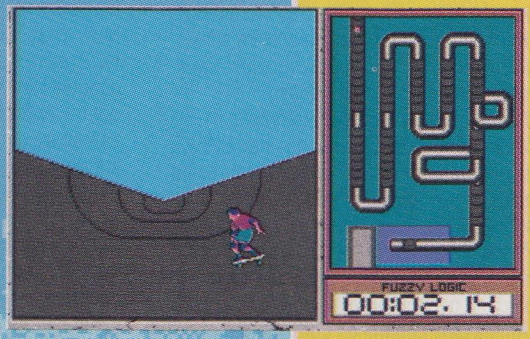
Hang Glade:

Son derece zevkli fakat zevkli olduğu kadar da zor olan bu yarışmada önemli olan üç sey var:
1) Sağ salim uçurumdan havalanabilmek
2) Denizin üzerindeki işaretli yerlere topları isabet ettirmek
3) Sağ salim kalktığınız yere inmek
Ayrica havada yapacağınız pikeler, güzel dönüşler ve dalışlarla ekstradan puan alabilirsiniz. Topları yerine isabet ettirmenin en kolay yolu denizdeki isaretlere daliş yapıp topu ateş tuşu ile bırakmak. Bu hareketle %70 isabet kaydedersiniz.



Bodyboard:

Bu yarışmada amacınız dalgaların arasında önünüze çıkan engellerin yanlarından geçerek kıyıya tek parça olarak ulaşmak. Burada akrobasi hareketi yapılına bilinir gibi görünse bile yapılınamıyor.



Skateboard:

Skateboard bana göre bu oyunun en zevkli yarışması. Bu yarışma kullanım dışı kalmiş bir kanlizasyon sebekesinde yapılmakta. Amacınız sağa, sola hareketleri ile hizlanıp, parkuru en kısa sürede bitirmeye çalışmak. Havada iken bazı figürler yapmakta size çok puan kazandıracaktır. Eğer tünellerin içinde 360 derecelik dönüşler yaparsanız hızınız iki kat artar ve oyunu yüksek bir Scorela bitirirsiniz. Tünellere girerken hedefinizi şaşırırsanız sizi kanlÀ bir sahne bekliyor. Cenazenizi de begeneceginize eminim.

Snowboard:

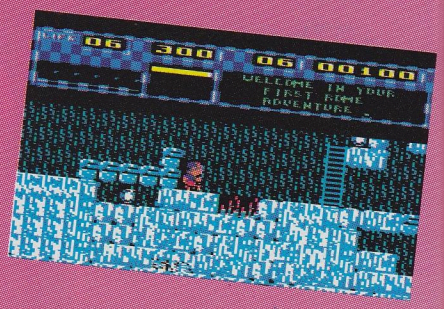
Bu yarışmada plajdan bir helikopte ile havalanıp kendinizi plajın yanındaki dağın istediğiniz bir bölümüne bırakıyorsunuz. Ayrıca dağın tepesindeki platfoma inip biraz keyif çatabilirsiniz. Snowboard yarışması üç bölümden oluşuyor:
1)Birinci bölümde karın üzerinde hızla kayarken önünüze çıkan engellerin üzerlerinden ateş tuşu ile atlamaya çalışıyorsunuz. Ayrıca sağ ve sola doğru hareket ederek yavaşlıyabilirsiniz.
2)İkinci bölümde yuvarlak buzlu bir alan üzerinde akrobasi hareketleri yapıp puan toplayacak ve sıkıldığınızzaman sol taraftan ateş tuşu ile atlamaya çalışacaksınız.
3)Bu son bölümde çimen üzerinde kayıp yine ateş tuşu ile önünüzdeki engellerin üzerlerinden atlamayip sağ salim plaja ulaşmaya çalışacaksınız.

Jetsurf:

Jetsurf'de çok yakışıklı bir tipi canlandiriyorsunuz. Ateş düğmesi ile hizlanip kırmızı ve sarı çizgilerin arasından ilerlemeye çalışıyorsunuz. Geriye, döneceğiniz yöne ve ateş tuşuna basarsanız keskin virajlari hiç hız kaybetmeden alabilirsiniz. Bu yarışmanın bana pek zevk verdiğini söyleyemem ama meraklılarının bayağı hoşuna gideceği de kesin.

P.P. hammer





Geçen ay yanlızca Volfield oynamıştım. Yeni oyun gelmeyince Volfield'dan da sıkılıp her zamanki gibi Tetris'lerimle başbaşa kalmıştım. Günlerim BlockOut, Welltriz falan oynayarak geçiyordu. "Yeni ve zevkli bir oyun gelse" diye düşünürken P.P.Hammer imdadıma yetişti. Oyunun amacını anlayıp pratiğini kaptıktan sonra günlerce başından kalkamadım, insanı öyle bir sarıyor ki anlatamam. Oyunda kasketli, afacan bir tipi yönetiyorsunuz. Joystic hareketleri klasik. Fire'a basılıyken Joy.'i sağa sola çekerseniz İSKİ'nin kaldırım delmekte kullandığı aletlerden biriyle belirli taşları kazabiliyorsunuz. Amaç ekranın yukarısında belirtildiği kadar altın toplayıp çıkış kapısına ulaşmak. Ekran düzeninde sol üstte hak, yanında süre daha sağda toplamanız gereken altın sayısı ve puanınız sol üstteki boşlukta aldığınız objeleri görebilirsiniz. En fazla 5 cisim taşıyabilirsiniz. Şişeler power, zıplama gücü ve görünmezlik veriyor.(Rengine göre) "T" sürenizi arttırıyor. "Oıl" daha hızlı kazmanızı sağlıyor. Anahtarlar ise köprüleri açmanıza yarıyor. Bunları 1,2,3,4 ve 5 tuşlarıyla kullanabilirsiniz. Ayrıca bulacağınız kalpler 1 hak verir. Ortadaki boşlukta power'ınız ve aktif hale geçirdiğiniz objelerin kullanım süreleri gösterilmiş. Sağdaki büyük boşlukta ise bilgisayar yerine göre cümleler yazarak size yol gösteriyor. Bu yazılar bazen çok matrak da olabiliyor. Örneğin bir bölümde ben tam suya düşüp boğulurken tepe de "Yüzmekten hoşlanırmısın?"yazısı belirdi. Yine başka bir bölümde "Zıpla yada bir kahve iç" yazdı. Buradan kurtulduktan uzun bir süre sonra tepede şu yazıyordu "Kahveni içtin mi?" Yani ne bileyim sanki birisi varmış ve yaptıklarınızı gözlüyormuş hissine kapılıyorsunuz. Konuyu dağıtmayayım. Oyuna mükemmel bir özellik konulmuş. Oyun esnasında SPACE tuşuna basınca kısa bir yüklemeden sonra bulduğunuz bölümün kodu veriliyor. Daha sonra oyunun başında sorulan Enter Password ekranına kodu girdiğinizde o bölüm yükleniyor. Yani geçtiğiniz bölümleri bir daha oynamanız gerekmiyor. (Amiga'daki Lemmings Lotus 2 gibi) Unutmadan P tuşu Pause, H tuşu ise intihar etmeye yarıyor. Ayrıca oyunun diskete kaydeden 50 isimlik bir high-score bölümü de var. Bu da bir + puan.

Şimdi bölümlerin açıklamasına geçeyim:

BÖLÜM 1:

Tepede 8 tane altın toplamanız gerektiği belirtiliyor. Hemen sağa koşup ilkini, sonra taşları kazıp ikincisini alın. En sağa kadar ulaştığınızda alınması gereken 1 tane altın kalmış olması gerekiyor. Bunu da almak için taşı kazıp anahtarı alın. Asma köprünün tam kilidinin üzerindeyken 1 tuşunu kullanıp köprüyü kaldırın. Son altınıda alınca tepede "tüm altınların toplandığı, çıkışı aramanız gerektiği" yazacaktır. Çıkış kapısı dalgalanan suyun yanında. Oradan girerek ilk level'ı bitirebilirsiniz.

BÖLÜM 2:

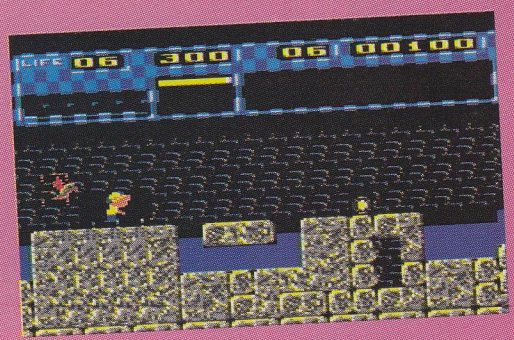
Castle Master adlı bu bölümde 6 altın toplamalısınız. Altın ve şişe alarak ilerlerken çıkamadığınız yerde şişelerden birini kullanın. Böylece yükseklere zıplayabilirsiniz. Alacağınız açık renk şişe bir süre için görünmez olmanızı sağlar. Ateş eden yaratığın yanındaki merdivenden inince "Dig to find the yellow key" yazacaktır. Söylenene uyup en sağda biryerleri kazarak sarı anahtarı bulun, böylece soldaki köprüyü açabilirsiniz. Elektrik kaçağı gibi şeye girince de yukarı ışınlanıyorsunuz.(Sağdaki taşlarda kalp yani 1 hak saklı) Son altınıda bulup kapıdan dalın.

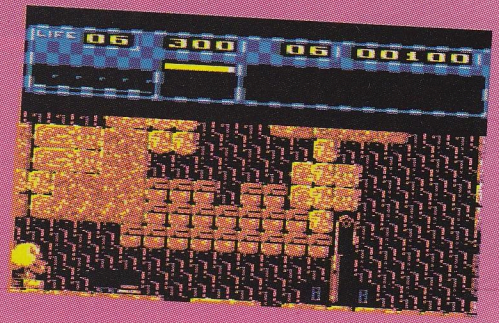
BÖLÜM 3:

Bu bölüm Mısır'da geçiyor. Daha doğrusu Mısır'ın labirentlerinde. 5 altın bulmalısınız. İlk üç altını aldıktan sonra kayaları kazarak aşağıya inin, ateş eden yaratığa dikkat ederek önündeki anahtarı alıp bölüm sonu kapısına gidin. Fakat kapıdan girmeyip sağdaki baklava şeklini alırsanız kendinizi bir bonus bölümünde buluyorsunuz. Legolar arasında ilerlerken aldığınız her meyve puan veriyor. Ekrana dönük legoları kazabilirsiniz. Buradan çıkan için kalbi yani bir hakkı bulmalısınız. Bulursanız tebrik edilip kısa bir yüklemeden sonra normal bölümünüze dönebiliyorsunuz. Oyun içinde olur olmaz yerde bu legolu bonus bölümlerine rastlayabilirsiniz.

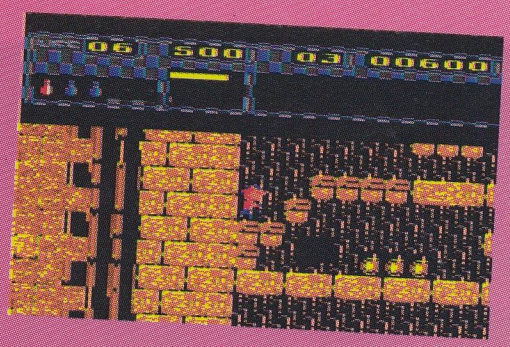
BÖLÜM 4:

Alkes'in intikamı.(Ama niye intikam alındığını anlayamadım. Kim kimi öldürdü ki?) Bu level'da resmen işkence ediyorlar. Çünkü toplanması gereken 27 altın var. Altınları toplarkenbirde anahtar bulacaksınız. Toplamanız gereken 16 tane altın kaldığında anahtarı kullanıp geçitten aşağıya inin. Yine karmakarışık yollarda









(zaten labirentte yol gösteren trafik işaretleri olacak değildi ya!) ilerlerken 1 anahtar daha bulacaksınız. Toplamanız gereken 1 altın kalmışsa köprüden bulduğunuz anahtar sayesinde geçip son altını da bularak açık kapıdan dalın.

BÖLÜM 5:

Bu bölümün adı Buz bilmecesi. 6 altın toplamalısınız. Önce soldan 1. kapıyı açıp aşağıya atlayın. Sonra 2. ve 3. kapılardan inerek (gereken anahtarlar etrafta) sürüyle taşın bulunduğu yere ulaşın. 3 altını alıp bir yol kazarak aşağıya inin. Kalan 3 altını da alıp engelleri aşıp devamlı aşağıya inin. Çıkışı bulmak da zorlanmayacaksınız.

BÖLÜM 6:

Bölümün adı Alcatraz. Geçmek için sadece 2 altın bulmalısınız. Soldan aldığınız yol gösterici obje "Anahtarı bulmak için kazmanız gerektiğini" söylüyor. Anahtarı ararken bir de şişe bulacaksınız. Şişeyi kullanıp yükseğe zıplayarak kapıyı açın. Oradaki anahtarıda alın. İlk altın, merdivenlerden aşağıda. Diğer kapıyıda açıp 2. altınıda alarak bölümü bitirin.

BÖLÜM 7:

Daha level yükler yüklemez tepedeki yazıda hazine mezarlığına giden gizli geçidi bulmanız isteniyor. Sağdan alacağınız objeye girede mavi anahtarı bulmalısınız. Bu bölümde 1 saat kadar takıldım. Yine de o kadar zor değilmiş. Hemen merdivenden aşağıya inin. Çok zorlanmadan bulacağınız anahtarlarla doğru kapıları açarak ilerleyin. Mavi anahtarı bulduktan sonra sağda en alttaki gizli geçidi arayın. Hiçbir şekilde gözükmediğinden yerini anlatamıyorum.(Zaten bunun için gizli geçit) Bu geçidi şansa bulmalısınız. Böylece otomatikman hazine odasının altına geliyorsunuz. Bulacağınız 2. bir gizli geçit de sizi başladığınız yere getiriyor. Artık mavi anahtarınızda olduğuna göre köprüyü indirip kalan altınları toplayabilirsiniz. Sonradan açılan kapıdan girerek bir sonraki level'ın yüklenmesini bekleyin.

BÖLÜM 8:

Tepede yazdığına göre buz mağarası uzun zamandan beri benim gibi pardon sizin gibi bir kahraman bekliyormuş. Toplam 19 tane altın bulmalısınız. Hemen aşağınızda göreceklerinizi toplayıp zemine doğru kaza kaza ilerleyin. En aşağıdaki köprüyü bulmuş olacağınız anahtarla açıp altını ve şişeyi alın. Oradaki gizli geçitten başladığınız yere ışınlanacaksınız. Şimdi de sağa ilerleyin. Köprüyü anahtarla ya da atlayarak geçebilirsiniz. Şimdi yine aşağı sarkıtları takip edin. Görünmez merdivenle yukarı çıkarsanız bölüm sonu kapısına ulaşacaksınız. Kalan altınlar soldaki kayalarda gizli. Taşları kırarak onları da alırsanız diğer bölüme merhaba!

BÖLÜM 9:

Oyun artık filme döndü. 4. bölümün adı "Alkes'in intikamı"ydı. Bu bölümün adı da "Alkes'in İntikamı Bölüm II" (Biri bana söylesin şu Alkes kim ya?) 41 tane altın bulmalısınız. Hemen yakınlardaki altınları toplayın. Fakat aşağı inmek için köprüyü açmayın. Anahtarlar ilerde lazım oluyor. Kazarak inmeyi deneyin. Bu bölüm hakkında hiçbir açıklama yapamayacağım. Çünkü aşırı zor ve karışık. Bölüm sonu kapısı sol altta. Aklımda kalan yalnızca bu.

BÖLÜM 10:

Bölüme başlar başlamaz Romalılardan sakınmanız için uyarılıyorsunuz. Gerçektende etrafta dolaşan ve power'ınızı birkaç saniyede bitiren tipler var. Bölümü geçmek için 40 altın bulmanız gerekiyor. Ama hiç korkmayın, aşırı kolay. Diğer bölüme geçmem 2-2, 5 dakika sürdü.

BÖLÜM 11:

Ghostrunner adlı bu bölümde 32 tane altına ihtiyacınız var. Yarasalara dikkat. Bu bölümde yükseğe zıplamaya yarayan iksir şişesinin yararına inandım. Unutmadan bir uyarı: Kapıyı soldan açın. Yoksa benim gibi sıkışıp kalırsınız. Oldukça zevkli ve kolay bir bölüm.

BÖLÜM 12:

Ateş ve buz! İkisinin bir arada bulunamayacağını sansak da burada böyle! Zor bir bölüm değil. 28 altın gerekiyor. Püf Noktaları:

Altınlardan biri ve anahtar taşlarda gizli. Ayrıca 3 altını almak içinde zıplama iksirine mutlaka ihtiyacınız var. Çıkış kapısı sol altta.

BÖLÜM 13:

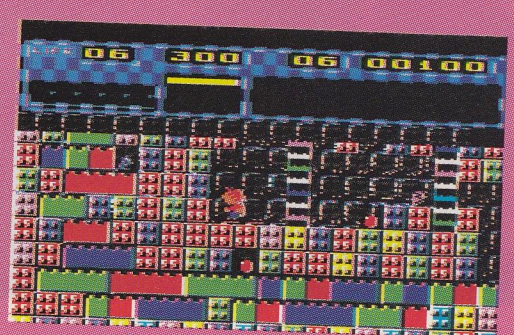
Şimdi Osıris'ın piramidindeyiz. Tepedeki notta "Hazineyi bul yada öl" deniyor. Benim tavsiyem ölün ve bu dünyadan kutulun. Vazgeçtim, hazineyi bulun. Bu arada yine bir sürü altın toplamalısınız.

Ya, ben güzel güzel anlatıyorum ama yazı çok uzun olmaya başladı. Her bölümü tek tek açıklamaya devam edersem P.P. Hammer Özel Sayı'sı çıkarmamız gerekecek. Yani ana fikir "Bu yazı burada biter." İlerki bölümlerin kodlarını verdim. Gerisi size kalmış. Ufak bir hatırlatma; 14. Bölümde sarhoş olduğunuzdan kontroller tamamen ters.

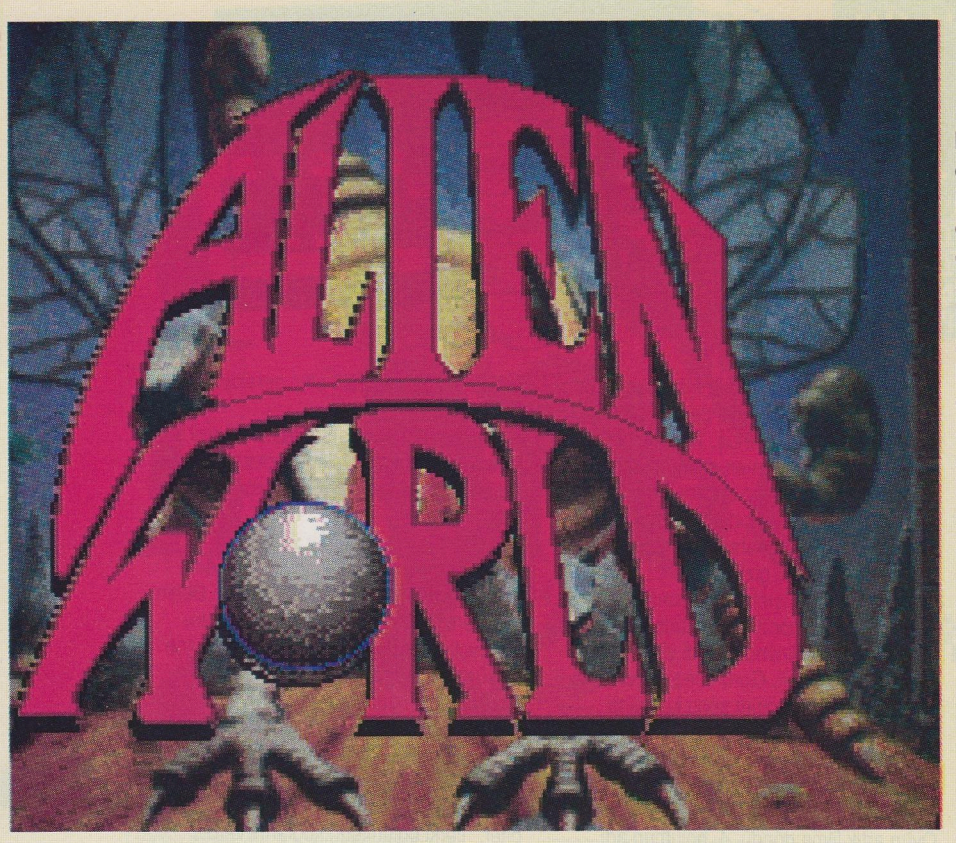
Evet, son paragrafa da ulaştım. Oyun beni kendisine günlerce esir etti. Çok zevkli ve sürükleyici, azıcık İngilizce'de biliyorsanız yer yer çok komik. Commodore'da son zamanlarda gelen en iyi oyunlardan biri. O kadar bölümü düşünüp tasarlamak bile başlıbaşına çok zor. Sonuçta harika bir oyun ortaya çıkartmışlar. Klasik bir laf: Mutlaka alın!

UMUR AKAYDIN

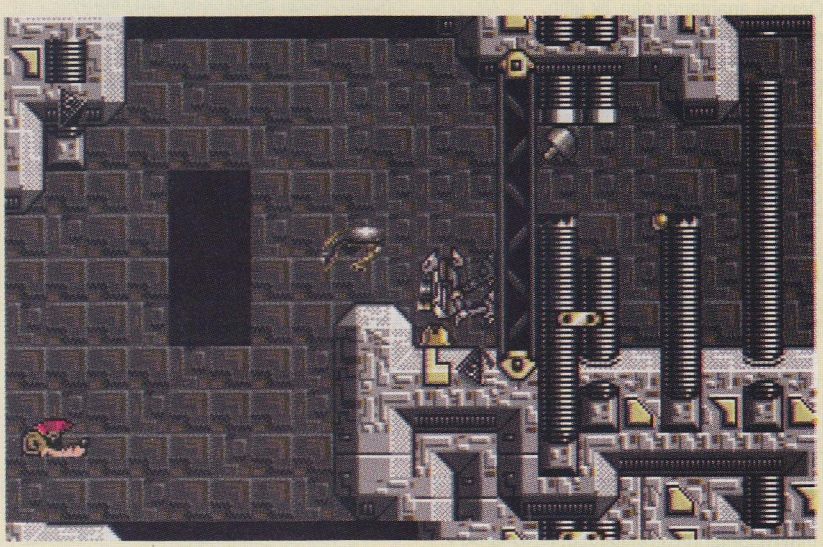
1 SARDINEN
2 GARDINEN
3 COUSINEN
4 SCHIENEN
5 BIENEN
6 MIENEN
7 SCHMIDT
8 MUELLER
9 METER
10 HINZ
11 KUNZ
12 SCHULZ
13 SCHNEIDA
14 ALLE
15 MEINE
16 ENTCHEN
17 SCHWIMMN
18 AUFM
19 SEE
20 GOODBYE
21 AND
22 THANKS
23 FOR
24 THE
25 FISH
26 TWO
27 TWO
28 DA
29 ANSWER
30 MIT
31 FUENF
32 MARK
33 SIND
34 SIE
35 DABEI
36 AEGYPTEN
37 BESCHEID
38 SAMSON

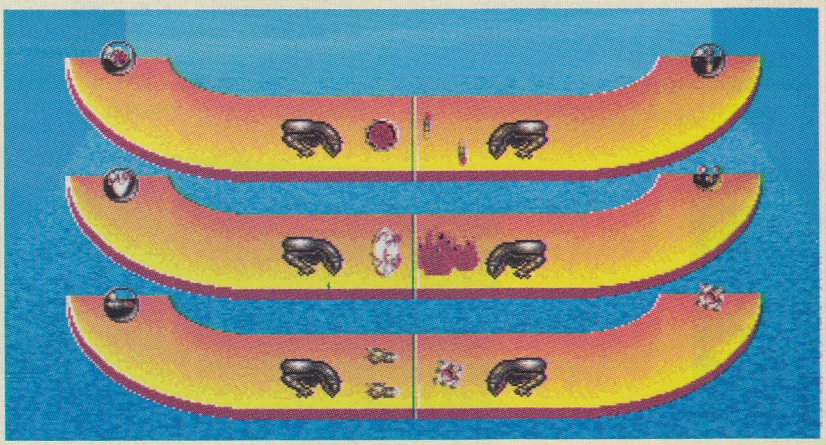




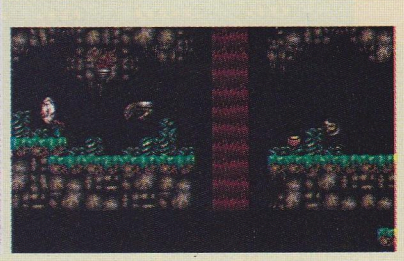


Şu an piyasada bulunan Shoot'em Up'lardan bazıları revaçta. Özellikle RUBICON tipinde olanlar belirli bir kitleyi monitör başına bağlıyor. Bu tür Shoot'em Up'lara bir yenisi daha katıldı: ALIEN WORLD. Alien World bir Shoot'em Up + platform oyunu. Bu oyunda amacınız bütün Shoot'em Up'larda olduğu gibi önünüze ne çıkarsa vurmak. Oyunda acayip bir yaratığı yönetiyorsunuz. Oyun toplam olarak üç ana bölümden oluşuyor. Bu bölümler içinde de ufak bölümler var. Oyuna başlamadan önce miniminnacık bir demo var. Oyunda ekran düzeni ise şöyle: Ekranın sol alt köşesinde duran kırmızı şey enerjinizi simgeliyor. Etrafta bulunan nesnelerle yakın münasebette bulununca bu kırmızı şey büyüyüp küçülmeye başlıyor. Anlamı ise tabii ki enerjinizin düşmekte olduğu. Bunun sağında ise puanınız var. Puanınızın sağında ise haklarınız yer alıyor. Sıfır dahil olmak üzere dört tane hakkınız var. Bu haklarınızı iyi kullanmanızı tavsiye edeceğim çünkü çok nadiren hak alıyorsunuz. ilk level'a başladığınızda karşınıza çıkanları vurduktan sonra önünüzde havada asılı duran küreyi alın. Oyun içerisinde zaman zaman karşınıza çıkacak olan bu küreleri atlamamaya çalışarak alın çünkü bunlar size ek ateş gücü,enerji gibi olanaklar sağlayacaktır. Tepede asılı duran sinekler siz gelince aşağıya ineceklerdir. Bunlardan kaçmakta zorlanacağınızı sanmıyorum. Aşağıda bulunan ateşler arasından zaman zaman alev topları ansızın fırlayacaktır dikkat edin. Karşınıza çıkan ikinci küre size füze imkanı sağlayacaktır. Bir sonraki bölümde ekran çıkar çıkmaz üzerinize bir alev topu geliyor. Yukarı çıkarak kaçın. Burada da bir önceki bölümde bulunan yaratıklar var. Üçüncü bölümde artık soldan sağa doğru değil yukarıya doğru devam ediyorsunuz. Buradaki küreyi alınca silahınız misile dönüyor. Yukarıda üzerinize bazı nesneler düşüyor. Duvarlarda bulunan salyangoz

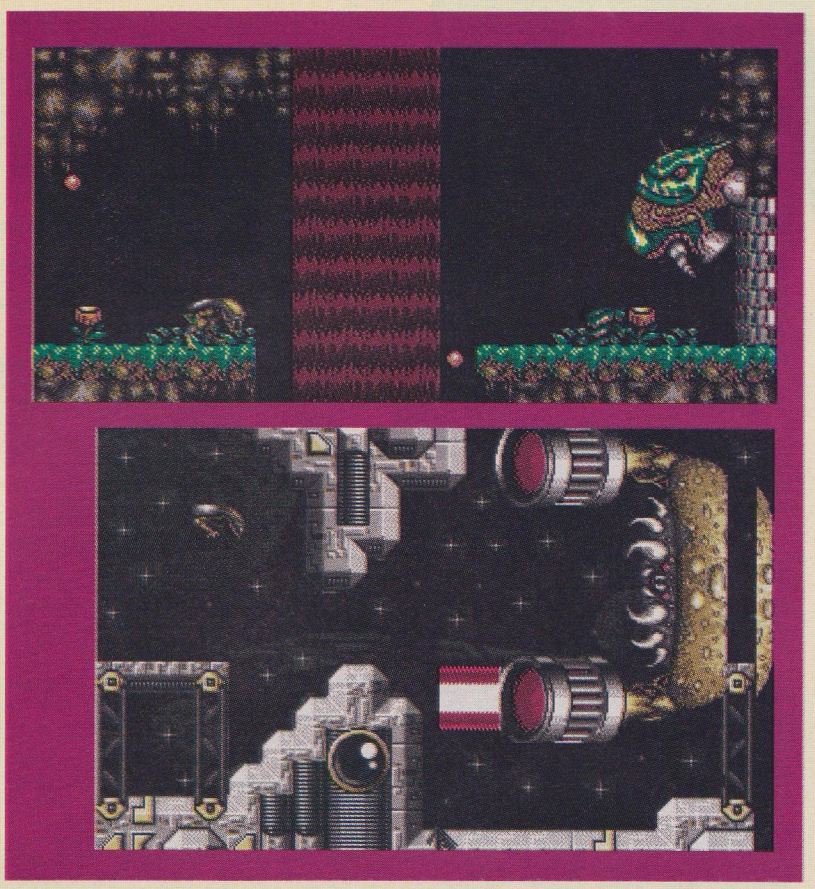






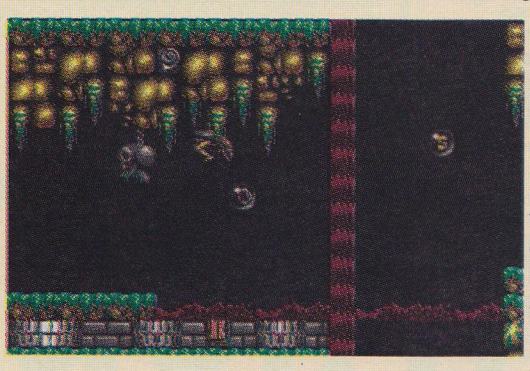


benzeri yaratıklar size devamlı ateş topu atıyor. Burada yukarıya doğru yavaş yavaş çıkın ki misiller etraftakileri yok edebilsin. Sonraki bölümde yine sağa doğru gidiyorsunuz. Karşınıza çıkan küreyi alınca elektrik topları fırlatıyorsunuz. Yukarıdan ve aşağıdan çeşitli araçlara binmiş adamlar size ateş açıyorlar. Alev şelalesinden geçerken siz yaklaşınca alev topları düşüyor. Bunları da sinekleri atlattığınız gibi atlatın. Ve işte karşınızda ilk level sonu canavarı: Yeşil renkte, zıp zıp zıplayan ve size ateş topları atan bir canavar. Bunu öldürmek pek zor değil. Bunu öldürünce ilk ana level sona ermiş oluyor. Bundan sonraki ana levelde ekranı devamlı alçalıp yükselerek dolduran yeşil bir sıvı var. Bu sıvının size tek zararı hareketlerinizi yavaşlatmasıdır. Burada da etrafa acayip nesneler saçan lavuk yaratıklar var. Burayı da geçince yolunuza yukarı doğru devam ediyorsunuz. Burada da etrafı o yeşil sıvı dolduruyor. Buradaki küreyi alınca iki taraflı misiliniz oluyor. Yukarıdan tepenize göz gibi bilimum nesneler dökülüyor. Bunlara bir de sizi takip edenler katılınca cümbüş. Burayı da geçtikten sonra sağa doğru yolunuza devam ediyorsunuz. Etrafta yine o aptal yeşil sıvı var. Karşınıza çıkan küreyi alınca güçlü bir lazere kavuşuyorsunuz. Siz ilerlerken yerin altından dönen bıçaklar aniden çıkıp sizi biçiyor. Sonra bir de açılıp kapanan çeneler var. Bunlara kapılınca da bumm.. Yaratık olarak moron görünüşlü balıklar var. Bir de yukarıda bulunan ve tepenize bomba atan boru gibi şeyler bulunuyor. Burayı da geçtikten sonra bence oyunun en kazık yerine geliyorsunuz. Burada aşağıya doğru iniyorsunuz. Karşınıza çıkacak olan küreyi mutlaka almalısınız ki bu bölümü geçebilesiniz. Küreyi alınca dört yöne füze atıyorsunuz. Burada hiç vuramayacağınız, ateş topları atan nesneler var. Yine aynı şekilde, patlatama yacağınız lazer atan küçük kırmızı şeyler var. Level sonu canavarı ise gri renkli çirkin birşey. Onu patlatabilmek için ekranın sağ üst köşesinde durun ve yerinizden hiç ayrılmayın. Biraz uzun sürecek ama onu mutlaka patlatırsınız. Üçüncü ana level ise uzayda geçiyor. Burda yerden size ateş eden ufak ve hareketli araçlar var. Silahınız ise etraftan seken bumeranglar. Burayı da geçince aşağıya doğru devam ediyorsunuz. Duvarlarda yürüyen ve ROBOCOP'taki 209 modelini hatırlatan robotlar var. Üzerinize araçlara binmiş adamlar ve punker ayıcıklar geliyor. Bundan sonraki bölümler de böyle devam ediyor. Sonunda son levelboss de çıkıyor. Bu levelboss kocaman birşey. Onu patlatmak için kollarının arasından vurmalısınız. Bu levelboss'u da öldürünce son ekran geliyor. Acayip sevimsiz bir yaratık olan biz şekil değiştirip bir kolu testere biçiminde olan bir insana dönüşüyoruz. ALIEN WORLD tek disketlik eğlenceli bir oyun. Eğlenmek ve biraz da (!)sinirlenmek istiyorsanız mutlaka oynayın.









OĞUZ ÖZTÜRK

Fırsatı...

MAYIS 88

The Train, Rastan, Samurai Warior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bediam Troll, Tetris, Black Lamp,Ace Of Aces, Arkanoid (Revenge Of Dohl).

HAZİRAN 88

I.O. King Games II, Traz,Magn Tron, A.T.F., Frigtmare, Mask III (Venom Striker Back), Cybernoid, Gathik, Pacland, Blood Valley, Road Wars, Northstar Target Renegade, İkari Warriors, Winter Olympiad 88.

TEMMUZ 88

Winter Edition, Karnov, Flinstones, Power At Sea, Slimens Mine Shangai Karate, The Three Stones, Banghkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street Sport Soccer, Rimrunner, Frefly.

AĞUSTOS 88

Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon,Killen Until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang On, Gunsmoke, Vixen, Gutz, Freddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commands, The Great Espace,Iron Horse, Hercules, Darksyde, Super Star Soccer, Defender Of The Crown.

EYLÜL 88

Summer Games II, StreetFighter, Maraudre, Ojan Warrior,Thunder Cats, Dream Warrior, Derby, Skale Carzy Tobruk, To Hell & Back, Apollo 18, Mickey Mouse,Salamander, Tangent, Gauntlet II, Desolator, Hoppming Mad, Saboteur II, Bob Winner, Fotball Manager I, Fotball Manager II, Matterhorn Scraemer, Monopoly, Road Warrior, Clever & Smart, Dejavu, Maniac Mansion,Road Blaster.

EKİM 88

The Empire Strikes Back, Gunship, Peter Beardsley's, Super Cup, Summer Olympiad, Hawkeye, Stundbike, Sinbad, Alloyrun, Scorpius, Taipan, Buble Ghost, Western Games, Dizzy Dice, Barbian, Chubby Gristle,Sorceser Lord, Road Runner, Rampage,F/A-18 Interceptor, Gone Fish'n, Ace I, Ace II, Master Of The Universe, Gremlins, Shacled, Beyond The Ice Place, Ball Blasta.

KASIM 88

Barbarian II, 19 Nineten, Blood'n And Guts, Dragon, Elite, Skate Or Die, The Vindicator, Rav Recruit, Combat School, Daley Thompson's, San Ray, Thunder Hawk, Joe Blade II, Rocket Ranger, Fernandez Must Die, Dr.Livingstone, 4x4 Of Road Racing, Sport Of Kings, Yes Prime Minister, Corruption, Seul Olypiade 88.



ARALIK 88

Last Ninja II, Hat Trick, Handball Maradona, Blip Blop III,Komando 85, Scooter, Desert Fox, Halcyon, California Games, Mask II, Star Glider, Buggy Bay, It'sa Krockout, Hollywood Poker,Rocket Rancer, Offshore Warrior, Track Suit Manager,Bobn Rumple, Tiger Hell.

OCAK 89

WWS Wrestling, Virüs, Victory Road, Virüs Killer, Fox Fights Back, Park Castle, Stalth Fighter, Hotshot, Katakis, Ocean Ranger, Operation Wolf, Emlyn Hughes, Socceer, Cybernoid II, Pepsi Mad Mix, Challenge, Rambo III, Psy Vs Spy, Whelles, Power Pyramids, 1943 The Battle Of Midway, Nebulus, Pac Mani, Out Run.

ŞUBAT 89

Red Storm Rising, Bouble Trouble, Low Of The West, Hell Fire Attack, Body Slam, Micro Prose Soccer, Street Sports Football, Serve And Volley, By Fair Means Or Foul, Graffity Man, Live And Die, Bombuzal, Indiana Jones, An The Tale Of Doom, Pinball Wizad, Hostages, Beatle Island, Mean streak, Game Over II, Pirates, Stell, Thunder, Roger Rabbit, Speed.

MART 89

The Games Summer Editon, Armalyt, Slam Dunk, Nato Assault Course, Robocop I, Drago Slayer, Commando 86, Menace, Carrier Command, Overlander, Power Play Hockey, Thunder Blade, Fast Break, Tank, Savage, Jacky Wilsons Dart Challenge, Spitting Image, Exploding Fist, Menhatten Delaers, Risk, Aaarg, League Soccer, Questions Of Sport, Poerts Of Call, R Type, Falcon, Return Of Jedi, Fearly Tale,Kayleth, Maniac Mansion.

NİSAN 89

One On One II, Guarrilla War, Tigerroad, Grand Prix Circuit, Batman, Wec Lemans, Süperman, California Pro-Galf, King Of Comedy, Mars Saga, Chicago'30, The Tube, Dragon Ninja, Italy 90, Müzik Shop, Zak McKracken, Technocop, World Games, Barbarian II, caveman Ugh-Lympics, Buble Boble, Mind Shadow.

MAYIS 89

Renegade, Lombard Rally, 4 Soccer, Eliminatör, Highway Hawks, Better Dead Than Alien, Microprose Soccer, Turbo Girl, Star Ball, Italy Soccer, Technocop, R-Type, Shangai Warriors, Last Ninja II, Human King Machine, The Litle Dragon, Scorpion, Crazy Cars II,Super Mario Bros, Ikt, T.V. Sport Football, Batman (Joker), Afterburner, Thunder Blade, Zynaps, Chonomix Challenge, Jinxter, Aliens.

HAZİRAN 89

Led-Storm, Titan, Dread Nought, Keloğlan, Deriller, Typhon, Stell, Espionage, Eddie Edward's, Super Ski, Army Moves, Camel Tropy, Obliterator, SwordOf Sodan, Wiz Ball, Turbo Cup, Ball.

TEMMUZ 89

Tom And Jery, Test Drive II, Runningman, Adv Pinball, International Team, Gary Linekers, Hot Shot 1989, Neagok, League, Chalenge, Artax, Maltese Joe Plays 3-D Pool,Tank attack, Midnight Patrol, Emilio Butrogueno Football, T.K.O. Boxing, Hard and Heavy, Golf Master, Dominators, Acrojet, Speed Ball, Phantom Fighter,Poker, Ghost Busters, Football Manager, Expansion Kit, Raff'es, Strike Force Harrier, Flight Simulator, Retur Of The Jedi, Ringside, Fish.

AĞUSTOS 89

Operation Horzum, Fruitbank, Dragon Ninja, Silk Wrom, Stormlord. Targhan, Windsurf Willy, Double Dragon, Terro-Rpods, Deep, Prison, Blod Money,Red Head, Circus, Attarction, Hate, Postman Pat, Tast Force.

EYLÜL 89

Last Dvel Shadon Force, Slayer, Gun Fight, Vigilante, Kick Off, Spherical, Licence To Kill, Ghost Honters, Ace 2088, Times Of Lore, Star Trek, Storm Warrior, Empire, Wargame, Wolfman, Fargotten Worlds, Tintin Of The Moon.

EKİM 89

Castle Warrior, Muncher, Race Againts Time, Fast Break, Robocop, Super Scramble, The New Zealand Story, Dr. Doom's Revenge, Silk Worm, Cambogia, Battle Hawks 1942, Para Assoult Course, Buffalo Bill's Wild West, Jaws, Man Hunter, Varidian, Never Ending Story.

KASIM 89

Batman, Indiana Jones, Rick Dangerous, oil Imperium, Shoot Out, Kendo Warrior, Subway Vigilante, Terror Of Deep, Run The Gaunlet, RVF Honda, Shadow Of The Beast, Capone, Xenon II, Mr. Heli, Safari Guns, Leanardo, Silent Service, Xybots, Ninja Commando, Street Sports Basketball, Europan Soccer.

ARALIK 89

Stunt Car Racer, Freddy Hardest, Moving Target, Ballistix, Action Fighter, Altered Beast, Kenny Dalglish, Thunder Birds, Passing Shot, Championship Wrestling, Terry's Big Adventure, Lords Of The Rising Sun, Milliennium, North & South, Shuffle Puck Cafe, It Came From Desert, Strider, Beach Volley, Super Sports, Cabal, Tusker, Project Firestart, Windwalker.

OCAK 90

Father Xmas, Double Dragon II,Pro Tennis Simulator, Untouchables, Fallen Angel, Moonwalker, The Pyramide, Power Drift, Continential Circus, World Trophy Soccer, Chase H.Q, Dogs Of War, Wings Of Fury, Operation Thunderbolt, Space Quest II, Pro Tennis Tour, Rainbow Warrior, The Lost Duchman, Mine, Ninja Scoter, Windwalker, Battle Tech, Strike Fleet, Prosect Fire Start, Chess Master 2000,

ŞUBAT 90

Beverly Hill Cop, Magic Johnsons Basketball, Dynamite Dux, Toobin, Laser Squad, Kick Start III, First Strike, Fire Power, Ghost Busters II, Deluxe Paint III, Kingdoms Of England, Audio Master II, F-16 Combat Similator, Dejavu II, Chambers Of Shaoun, Space Ace, Indiana Jones III, Joan Of Arc, Ghouls'n Ghost, Pools Of Radiance, Power Boat Simulator, Shinobi.

MART 90

Turbo Out Run, Space Academy, Ninja Warriors, Arcae Flight Similator, Dragon Spirit, Fighter Bomber, Sim City, Hard Drivin, Eskimo Games, Indiana Jones, Hell Raisers, T.V. Sport Basketball, Corsaria, Art Of Chess, Poll Of Radiance, No Mercy, Sergeanlt Slaugher, M.O.T, Kont Durakula, Xenophobe, Super Wonderboy.

NİSAN 90

Myth, Snoball, Gazza Super Soccer, Compunet, Microprose Soccer II, Days Of Pharaoh, Snopy, Future Wars, Cycles, Cyber Space, Highway Patrol II, Falcon Mission Disk II, Aquanaut, Persion Gulf Inferno, Sound Fx, Gold Of Americas, After The War, Boxing Manager, Bionic Ninja, Mega Nova, Polls Of Radiance, Rooter, Mig 29, Rock Star, Soldier Of Light, John Lowe's Ultimate, Darts.

MAYIS 90

Weird Dreams, Footballer Of The Year II, Twin World, Dizzy, Player Manager, Super Cars, Courtroom, Scramble Spirit, After The War, Wild Streets, Romance Of The Three Kingdom, Firelord, Super Oswald, Rainbow Islands, Psycho Hooper, The Three Musketeers, Bobo, Pool Of Radiance, Monte Carlo Gazino.

HAZİRAN 90

Die Hard, Great Courts, Blinky's Scary School, Pit Stop II, Impossible Mission, Tennis Cup, Lancaster, Leisure Suit Larry III, Balance Of Power, Italy 90, Battle Squadron, F-29 Retalitor, P-47 Thunderblot, Deluxe Paint III, Fiendish Freddy's, Monday Night Football, Bushido.

TEMMUZ 90

Champion Ship Football, Defenders Of The Earth, Cloud Kingdoms, Deluxe Paint III,Ivan Hoe, Shermand M-4, Space Quest III, Jumping jackson, Italy 90, A.M.C, Dan Dare III, Crack Down, Operation Thunderbolt, Pipe Mania, North & South.

AĞUSTOS 90

Turrican, Gordion Tomb, Pool Of Radiance, 3-D International Tennis, Maze Mania, Blood Money, Deluxe Paint III, Conqueror, Star Command, Sword Of Aragon, Lost Patrol, Maniac Mansion, World Cup 90, Austerlitz, Police Quest II, Combo Racer, Tie Break, Future Composer, Leader Board, Tower Of Terror, Joe Blade, Pro Biker, Kick Off II, Gp Tennis Manager, Radramprace, Test Drive II, Yogi's Great Espace, Vendetta.

EYLÜL 90

Shadow Warriors, Canoe Racing Simulator, Head On Ball, Dynasty Wars, Blades Of Stell, Yeti, Hot Rod, Double Dribble, Deluxe Paint III, Emlyn Hughes International Soccer, Future Collection, Airport, Leisure Suit Larry, Castle Master, Cyberball, Resolution Stealth, Thunder Strike, Gary Lineker's Hot-Shot, Street Rod, Bandit Kings Of Ancient, China, Operation Combat, Rocker's Drift, Red Storm Rising, F-16 Combat, Prince, Ski Or Die.

EKİM 90

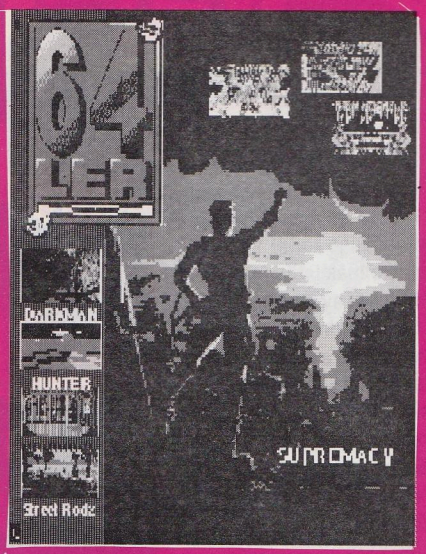
Back To Future II, Flimbo's Quest, Para Academy, Escape From Planet Of Robot Monsters,Leisure Suit Larry II, Twintris, Reach For The Stars, Khalaan, Venüs The Flytrap, King Quest IV, Wings, Operation Stealth, Nuclear War, Nexuss, Noise Tracker 1.2, Impossamole, Loom, Iron Lord, Block Out, Boulder Dash, Operation Neptune, Kick Off II, Time Soldier, Satan, Times Of Lore.

KASIM 90

Midnight Resistance,Stormlord II, Hong Kong Phooey, Atom Ant, Football World Cup Edition Manager, Oriental Games, Ultimate Golf, Mini Putter, Frontline, World Soccer, Unreal, Reederei, Mad Professor Mariaarti, The Gold Of The Aztecs, F-19, Days Of Thunder, Demon's Winter, F.C. Everton, Genghis Khan, Hero's Quest, Football Manager 1990, Times Of Lore, Puffy's Saga, Hammerfist, Night Breed.

ARALIK 90

Sly Spy, Super Kid, Turn İt, Silkworm IV, Hell Hole, Master Clue Detective, Cup Football, Hard Driving, Heatseeker, Dynamoidd, Wallstreet, Bigfoot, Lotus Esprit Turbo Challenge, Side Show, International Soccer Challenge, Storm Across Europe, No Exit, Nobunaga's Ambition, Operation Spruance, M1 Tank Platoon,Shadow Of The Beast II, The Spy Who Loved



Me, Plotting, King Quest III, Over The Net, Misja, Future Basketball, Time Of Lore, Oops Up, Kick Of II-Extended, Murder, Second World, U.N Squadron, Rogue Trooper, Agent X II, Ghosts'n Goblins.

OCAK 91

Subbuteo, Xonox, Atomic Robocid, Ikari Warriors III, Drazan Petrovic Basketball, Sidewinder II, Kamikaze, Slup, Aircop, Rick Dangerous II, Battlechess, Blue Max, The Spy Who Loved Me, King's Quest I,Carthage, Conquests Of Camelot, Virus Killers, Supremacy, Nitro, S.C.I. Chase H.Q. II, Flood, Battle Command, Powermanger.

ŞUBAT 91

Dragon Breed, E-Swat, Green Beret, Motorcyle 500, Vindicators, Spaghetti Western, Europen II,Puzznic, Turrician II Demo, Walt Disney Collection, Dragon's Kingdom, S.T.U.N. Runner, Botics, Badlands, Toyota Rally, Prince Of Persia, Strider II, Night Shift, Total Recall, Time Machine, Fast Food, The Ultimade Ride, Line Of Fire, Z-Out, Badlands, Of-Road Racer, Super Off-Road, Indianapolis 500,Conflict In Middle East, Speel Bound, A.T.F. II, Voodoo Nightmare, Vaxine, Arcades.

MART 91

Lucas Film Games, Days Of Thunder, Robocop 2, Saint Dragon, Golden Axe, U.N. Squadron, Kart Turbo, S.C.I. Chase HQ II, Handicap Golf, Welltris, Wolf Pack, Typhoons of Steel, Kick Box, King's Quest 2, E-Swat, Soccer Menager, Speedball 2, Narco Police, Kick Off 2, Jupiter's Masterdrive, Dragon's Lair II, Time Warp, Hard Drivin II, Master Blazer, Gazza's II, Panza Boxing, Golden Axe, Dino Wars, Badlands Pete, Judgedredd, Team Suzuki, Exterminator, Teenage Mutant Ninja Turtles, Race Drivin.

NİSAN 91

3D Soccer, Summer Camp, Total Recall, Line Of Fire, Fire & Forget 2, Street Rod, Wacky Darts, Gazza 2, Betrayal, Crime Wave, Codename: Iceman, Basket Menager, Super Monaco Grand Prix, Space Quest I, Buck Rogers, Lemmings, Duck Tales, Warlords.

MAYIS 91

Narc, Spot, Super Cars, A-10 Tank Killer, Gianna Remix, Horror Zombies From The Crypt, Curse of the Azurebonds, Advanced Destroyer Simulator, Full Contact, Blue Max, Chip's Challenge, Swiv, UMS II, Escape From Colditz, Colonels Bequest, Great Courts, Brat, The Immortal, Ski or Die.

HAZİRAN 91

Dick Tracy, Navy Seals, Swiv, Mad Sprıngs, Chip's, Harpoon, Vincent, Ultima V, Back To The Future III, Predator 2, Take'em Out, Sport of King's, M.U.D.S, Hero Quest, Moonshine Racers, Search For The King, Chuck The Rock, Police Quest I, Mini Play Basketball, Hill Street Blues, Turrican II, Space War, Das Boot, Nam.

TEMMUZ 91

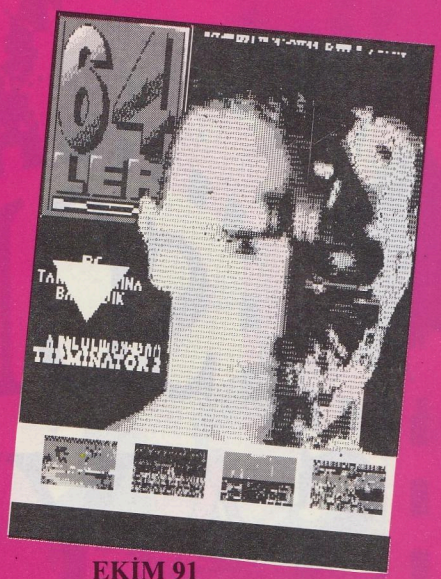
Lotus Esprit Turbo Challenge, Spindizzy New Worlds, Narco Police, Metal Mutant, Miami Chase, Brigade Commander, Super Cars 2, Monkey Island, Killing Cloud, Eye Of The Beholder, Armour Geddon, Neverending Story II, Fast Eddie's, Ancient Battles, Viz, International Ice Hockey, Prehistorik, Cohort, Centurion.

AĞUSTOS 91

Back To The Future III, Skull & Crossbones, North & South, Gods, Ring Side, Diplomacy, Super Monaco G.P., Final Conflict, Eye Of The Beholder, Billy The Kid, Gold Rush, PGA Tour, Railroad Tycoon, F-15 Strake Eagle, Man Hunter, Creatures, Crime Does Not Pay, Predator II, MoonBase, Mercs, Shadow Dancer, Billard Simulator II, Deuteros, Champion Of The Raj.

EYLUL 91

Over The Net, Supremacy, Plotting, U.S.S. John Young, Eskimo Games, Firepit, pot Panic, Gem'x, Man Hunter II, Hunter, Street Rod II, Team Yankee, Darkman, Spider Man, Hero's Quest II, Navy Seals, Switch Blade II, Athletics, Manchester United Europe, Frenetic, Toki, Blade Warrior.



EKİM 91

Warm Up, Sunny Shine, Zone Warrior, Pang, Strike Manager, Bat, F-1 GP, Torvak The Warrior, Battle Chess II, Speedball II, Warlock, Silent Service II, Atomino, War For The Crown, Shadow Dancer, Gun Boat, Mercs, Shadow of The Beast, Thunderhawk, Elite, R-Type, Hero Quest.

KASIM 91

Beast Busters, Secret of the Silver Blades, Blues Brothers, Sim Earth, Pro Flight, Stratego, Terminator2, Magic Pockets, Flight of the Intruder, Cruise for a Corpse, Midwinter 2, Robin Hood, Deuteros, Return to Europe.

ARALIK 91

Krymini, Secret Weapons of the Luftwaffe, Mean Machines, Rugby, Amnios, Boston Bomb Club, Wacky Races, Mig 29, Lotus2, Megalomania, Last Ninja III, Altered Destiny,Thunder Jaws, Final Fight, Battle Bound, A-10 Mission Disk, Rise of the Dragon, Face Off, Alien Breed, Alien Storm.

ENFLASYON CANAVARI
Sayı 2- Sayı 5 1000 TL.
Sayı 6- Sayı 9 2000 TL.
Sayı 10- Sayı 15 3000 TL.
Sayı 16- Sayı 19 4000 TL.
Sayı 20- Sayı 22 5000 TL.
Sayı 23- Sayı 29 6000 TL.
Sayı 30- Sayı 33 8000 TL.
Sayı 34- Sayı 42 10000 TL.
Sayı 43- 15.000 TL.

KAÇIRDIM !

Aklımı değil, derginizin bazı eski sayılarını kaçırdım. Şimdi onlara ihtiyacım var, onun için istediğim dergilerin tutarını hesabınıza yatırdım, ve dekontun fotokopisini size yolluyorum. Lütfen onları bir an önce bana yollayın!

İSTEDİĞİM SAYILAR:

TOPLAM TUTAR:

ADIM:. ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____

ADRESİM: ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____

____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____

İstediğiniz dergilerin tutarını İşBankası Ihlamur Şubesi 160965 no'lu 64'ler Dergisi hesabına veya 328618 nolu PostaÇeki hesabına yatırabilirsiniz. Alacağınız dekontun bir fotokopisini bu formla birlikte 64'ler Dergisi Maşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş, İstanbul adresine yollayın, dergilerinizi size gönderelim.

Kaçırmadınız!

SON SAYFA

İntikamın tatlı kokusu. Ben her ay deliler gibi binlerce kez düşünüp 10'luk maddeler halinde ruhumu parçalarken şimdi sıra sizde. Son Sayfa dergide ilk kez gerçekleştirilen bir yarışma sayesinde size hem 10 maddelik maddeler yazma (sanki çok eğlenceliymiş gibi), hem de mavijeans'den bir takım kazanma şansını tanıyor. Eğer poponuzun üstündeki gavurca markalar sizi rahatsız ediyorsa bir de mavijeans'i deneyin. Eğer hayat fazla hoşunuza gidiyorsa bir de 10 maddelik liste yazmayı deneyin.

PC

Biraz kızacaklar ama BİRİ ONLARA SÖYLEMELİ

APO ABİ

Sezar'ı bıçaklayan Brütüs'tü.

RENGİN ABLA

Fazla sinir insanı erken götürür.
İnsanlar fazla sinirlileri sevmezler.
Keskin sirke küpüne zarar.

MAC

Güneş doğunca insanlar uyanır, batınca yatar.
Berberler saç keser.
İnsan kulakları belirli dereceden yukarı gürültülere dayanamaz.

ŞAHİN DERYA

Yağlı yiyecekler zararlıdır.
Her sıkıldığında etrafındakileri dövemezsin
Robocop III yazısı asla yayınlanmayacak

OMAY

Son gülen iyi güler
Herşeye peki dersen insanlar tepene biner
Pinponla zayıflanmaz

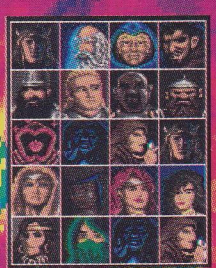
BAHDIR AKCAN

Birşeyin güzel olduğunu söylemek insana birşey kaybettirmez
Kimse Seka öğrenmek istemiyor

YARIŞMA-YARIŞMA-YARIŞMA-YARIŞMA

Türkiye de pek sık olmayan birşey olmak üzere. Gerçekten, harbi, %100 Türk Malı bir marka piyasayı kıskacına almış yabancılara baş kaldırıyor. Eğer siz de dizayndan kumaşa, işçilikten dikişe kadar Türk olan mavijeans'lere sahip olup şık olmak istiyorsanız bütün yapmanız gereken benim her ay yaptığım cinsten 10 maddelik bir liste yapıp bize göndermek (konu size kalmış). En iyi 5 listenin sahibi arkadaşlara mavijeans'deki cömert dostlarımız 5 komple kot (hem de mavijeans) takımı verecekler.

Adres:
'Adım Jim değil, Mehmet Yarışması'
Son Sayfa/mavijeans
PK:205
Beşiktaş, Istanbul



FRP'LERDE KARAKTERLERİNİZE VERDİĞİNİZ İSİMLER KARAKTERİNİZİ ELE VERİYOR

Mehmet, Ahmet, Nüri, Hasan
Eğer grubunuza arkadaşlarınızın adlarını veriyorsanız bu siz de derin bir sosyal ve popüler olma isteği olduğunu gösterir. Eğer bir de gidip en güçlü karaktere kendi adınızı veriyorsanız siz genelde toplumda istediğiniz yere gelememişsiniz demektir.

Mustaine, Hetfield, Lars, Axl
Eğer grubunuz en favori şarkıcılarınızdanoluşuyorsa bu sizin müzik zevkinizi kullanarak insanların ilgisini çekmeye çalıştığınızıgösterir. Ait olmak istediğiniz sosyal grubun kapılarını müziği kullanarak zorluyorsunuz.

Eomer, Drayana, Mahdren, Zublatendra
Eğer böyle fantastik isimler uyduruyorsanız bu sizin yaşadığınızdünyadan memnun olmadığınızı,ilk fırsatta başka hayali yerler kaçmaya çalıştığınızı gösterir.

Fighter, Thief, Mage, Paladin
Siz ya çok acemisiniz, işleri kolaylaştırmak için böyle yapıyorsunuz, ya da hafızanız peş para etmez. Kimin hangi karakter olduğunu durmadan unuttuğunuzdan böyle bir yönteme başvuruyorsunuz.

COMMMODORE 64 İLK 10

1) P.P.HAMMER
2) ELVIRA (Adventure)
3) SPACE GUN
4) RODLAND
5) SLIGHTLY MAGIC
6) SMASH T.V.
7) SIMPSONS
8) OUTRUN EUROPA
9) ELVIRA (Arcade)
10) SYSTEM 4

AMIGA İLK 10

1) EYE OF THE BEHOLDER II
2) SPACE CRUSADE
3) GATEWAY
4) EPIC
5) PINBALL DREAMS
6) PASIFIC ISLANDS
7) ELVIRA II
8) STORM MASTER
9) CASTLES
10) HARLEQUIN



ÇOCUKLAR İÇİN ÖZEL, TADI-RENGİ GÜZEL.

Signal Plus Jel maksimum florür formülüyle çürümeleri önleyen en etkin diş macunu...

Çocuklar, Signal Plus Jel'in tadını ve rengini çok seviyor. Artık dişlerini sık sık ve zevkle fırçalıyor.



Diş çürümelerini önler

Her hafta 500 çocuğa Çıkartmalı Ninja Kaplumbağalar Kitabı. Çokomel'den.

Ayrıca her hafta bisikletler, bilgisayarlar.





TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ™

©1990 MIRAGE STUDIOS LICENSED BY PER LTD. ŞTİ.

5 Çokomel ambalajı gönderin, çekilişe katılın.

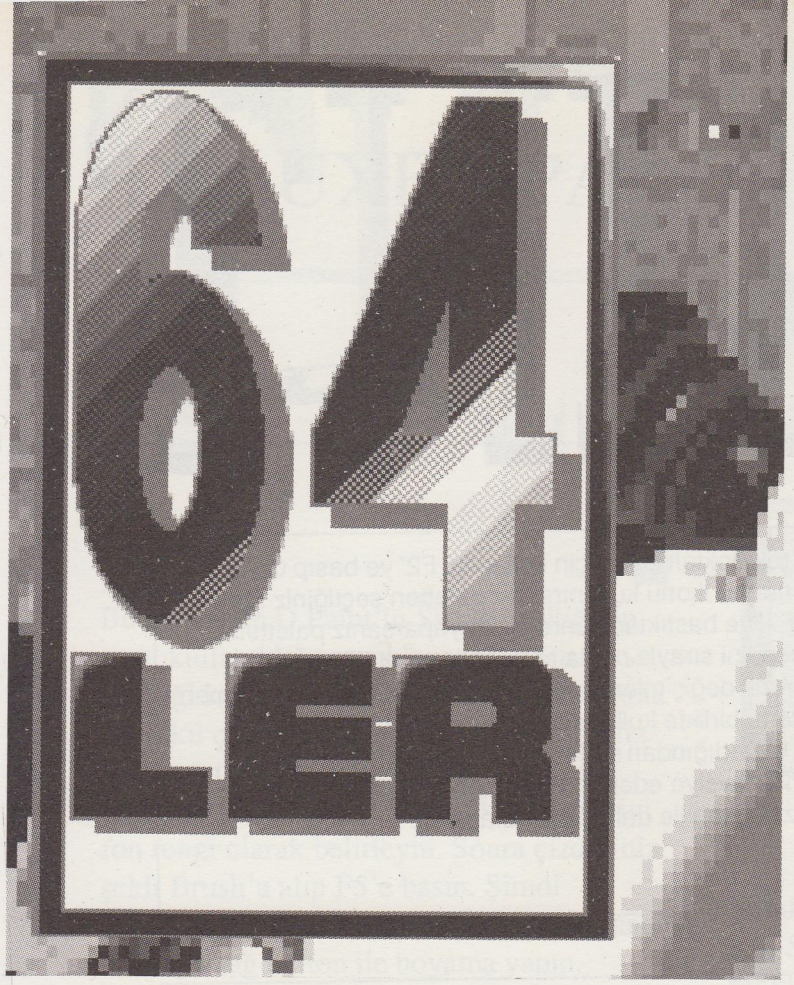
PK 90
80691 Beşiktaş-İstanbul

Bu kampanyaya Birleşik Reklamcılar A.Ş. ve Ülker Gıda San. ve Tic. A.Ş. çalışanları katılamazlar. Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin B.07.1.MPİ.0.13.00.02/536-2714 tarih ve sayılı izinleriyle düzenlenmiştir.



ÜLKER
Çokomel

BR Birleşik Reklamcılar A.Ş.



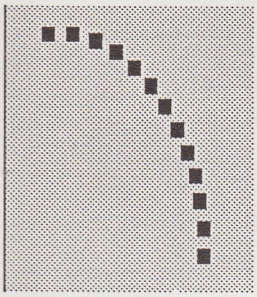
Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Direktör
MURAT ADANÇ

64'ler Dergisi ilavesidir.
Ayrıca **para** ile satılmaz.

PROFESSIONAL

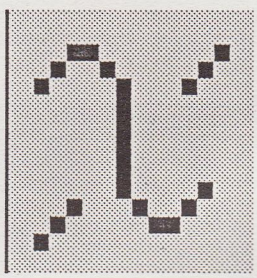
AMOS
Murad Omay
DELUXE PAINT

DPAINT

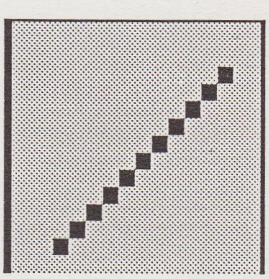


Bu ikon ekranda tek tek noktalı çizim için kullanılır. F2' ye basıp Color moduna girdikten sonra bu ikonu kullanırsanız paletten seçtiğiniz renk ile boyama yaparsınız. F7' ye bastıktan sonra çizim yaparsanız paletten yaptığınız renklerin hepsini sırayla noktalara dağıtırsınız. F5 ile çizim yaparsanız ekranda renk değişimlerini yapabilirsiniz. Yani bu ikon hemen hemen bütün özelliklerle birlikte kullanılabilir. Bu modu çizim için kullanmak pek kolay olmadığından sadece smooth ve shade gibi işlemlerde kullanmanızı tavsiye ederim. Eğer bir brush ile ekranda boyama yapıyorsanız bu ikon ile daha kolay olacaktır.

Bu ikon çizimlerde kolaylıkla kullanılabilir. Zaten çizim sırasında aralık olmadığından SMEAR gibi özelliklerde pek bu ikonla birlikte kullanılamaz. Örneğin bir insan yüzü çizerken yüzdeki oval hatları düz çizgi ile yapamayacağınızdan bu ikona ihtiyacınız olacak. F7' ye basıp bu ikonu kullandığınızda yine paletteki rnekleri sırayla aralıksız bir şekilde çizebilirsiniz. Bu ikonun bir diğer özelliği ise sağ alt köşesini kliklediğinizde içi dolu boyamaya geçmesi. Eğer bunu yaparsanız paletten seçtiğiniz bir renkle içi dolu her türlü şekli kolaylıkla çizebilirsiniz. Eğer içi dolu boyama efektini sağ button ile seçerseniz yepyeni bir menü ile karşılaşacaksınız. Bu menüyü önümüzdeki ay açıklayacağız.

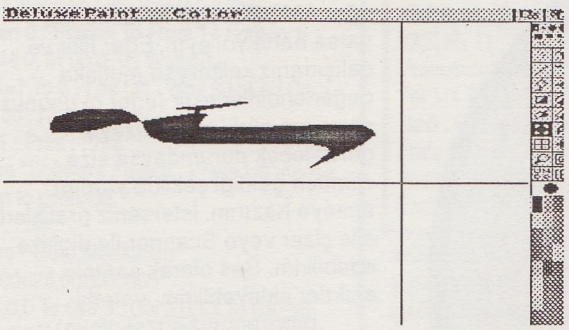


Bu ikon ekranda düz hatlar çizmenize yarıyor. En çok kullanacağınız ikonlardan biri. Kullanırken önce başlangıcını klikleyip sonra mouse'un sol buttonunu bırakmadan istediğiniz yere götürüp bırakın. EĞer bu işlemi sol değilde sağ buttonla yaparsanız arka plan rengide boyama yaparsınız. Arka plan rengi deluxe paint yüklendiğinde siyahtır. Eğer bunu değiştirmek isterseniz paletten istediğiniz bir rengi sağ buttonla kliklemelisiniz. Sağ buttonla klikleyince background renginde boyama bütün ikonlar için geçerlidir. Tabii bunu resim çizilen alanda yapmalısınız. Eğer bu ikonun kendisini sağ button ile klikleyecek olursanız yapyeni bir menü daha karşınıza çıkacak. Bu da gelecek ay ki açıklamalarımızda var.

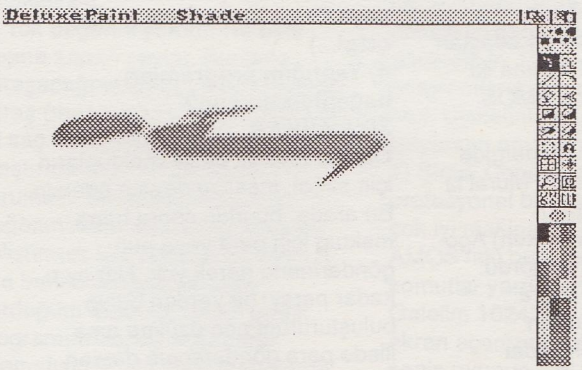


Bütün çizim ikonlarını en üstte bulunan ve noktadan yuvarlağa kadar sıralanmış ikonlarla veya onun altındaki kare çizim uçları ile yapabilirsiniz. Olanaklarınız sadece bunlarla sınırlı değil. Kendi çizdiğiniz şeylerle de bunu yapabilirsiniz. Bunun için çizdiğiniz şeyi Brush ikonu ile almalısınız. Bu ikonda bir sonraki açıklamada var.

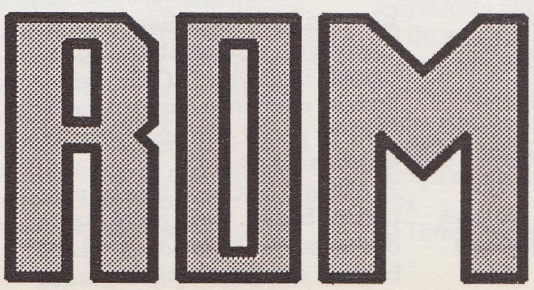
DELUXE PAINT TEKNİKLERİ



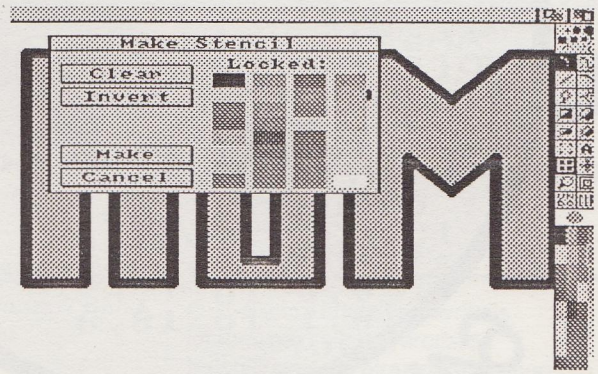
Bu ay sizlere D.Paint'in Shade özelliğinin nasıl kullanıldığını açıklayacağız. Bu özelliği kullanabilmek için ilk olarak ekrana bir şekil çizelim. Sonra paletten istediğiniz ren tonunu oluşturduktan sonra bu renk tonlarını Range yapın. Bu renklerden birini fon rengi olarak belirleyin. Sonra çizdiğiniz şekli Brush'a alıp F5'e basın. Şimdi yaptığınız renklerden birini seçin ve ekranda sol veya sağ button ile boyama yapın. Yaptığınız palete göre aşağıdaki şekle benzer bir görüntü oluşacaktır.



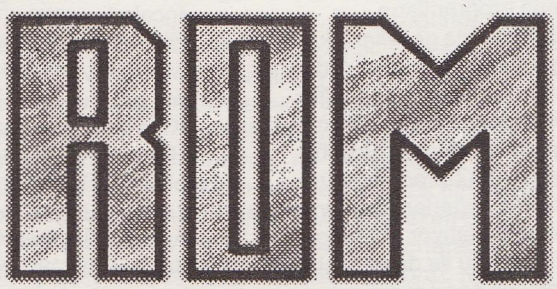
Yaptığınız Range'e göre mouse'un bir button'ı renkleri koyulaştırırken diğer button'ı bastığınız renkleri açar. Sonuçta bir button'a basılı tutup mouse'u çekerek güzel bir renk geçişmesiyle şeklinize bulanık ve güzel bir hava verebilirsiniz.



Şimdi Shade efektinin bir Logo üzerinde kullanılışını görelim. İlk olarak bir Logo çizin. Logonun içini daha önce belirlediğiniz paletten bir renge boyayın ama bu renk logonuzun dış çerçevesiyle aynı renk olmasın.

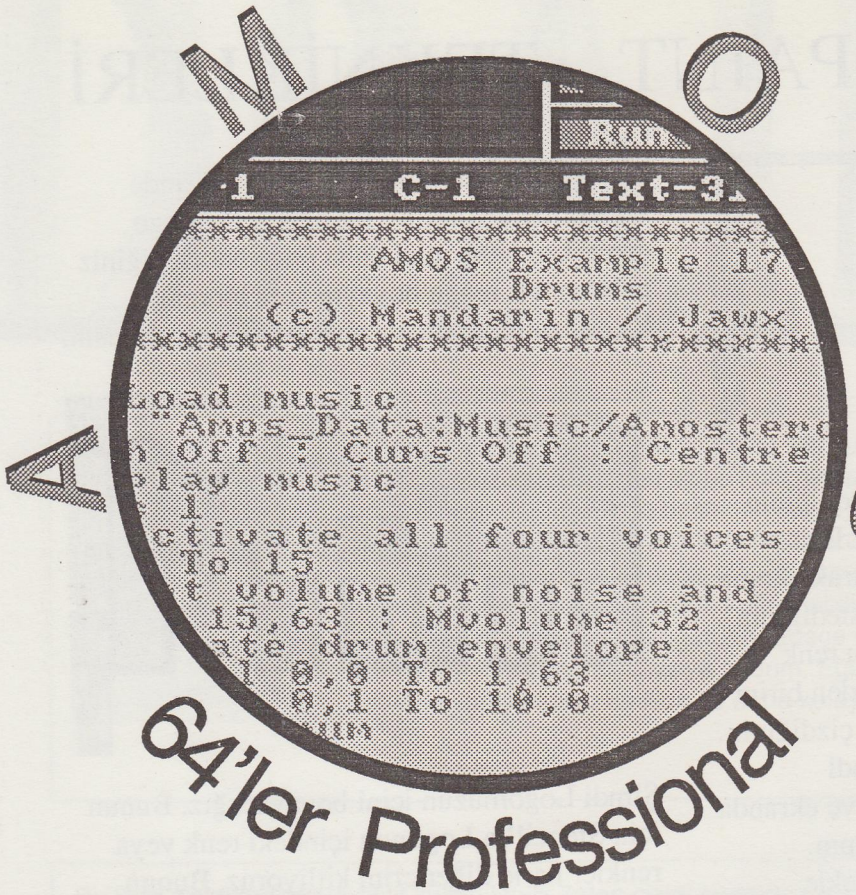


Şimdi Logomuzun içini boyayacağız. Bunun için Stencil'la Logonun içindeki renk veya renkler hariç diğerlerini kitliyoruz. Bunun için Logonun içindeki rengi Stencil seçeneğinden çıkan paletten klikleyin ve Invert'e basın. Make'ede bastığınız zaman Shade yapmak için herşey hazır oldu.



Şimdi yapmanız gereken Logonuzun içini deminki Brush ile (veya istediğiniz biriyle) doldurmaya başlayın. Sol ve sağ Buttona basarak Logonuzun içini değişik renk efektleri yapabilirsiniz. Birde Logonuzun kenarlarını geçen ay öğrettiğimiz Smooth tekniğini uygularsanız çok güzel bir Logonuz olacaktır.

ADRESİMİZ:
Şahin Derya PK 205 Beşiktaş/İstanbul



Evet yeni bir AMOS köşesi ve yine ben.Biz elimizden geldiğince size mükemmel bir dergi çıkarmak istiyoruz.Tabii böyle oluncada bazı aksaklıklar olağan olarak çıkıyor. Şimdi tek amacımız 64'ler Professional'ın da gittikçe güzelleşmesi...

Hemen programların açıklamalarına geçelim. İlk programımız Hayrettin Yıldız'dan. Ben bir şey söylemeyeceğim deneyin,sabredin ve görün. İkinci program benden ve basit bir program. YAZ procedure'üne verdiğiniz değerlere göre yazınızı ekranda patlatıyor. Bu progrm Flash komutu ile de yapılabilirdi. Üçüncü ve son programımız Ziya'dan. Verdiğiniz sayıyı istediğiniz sayı sistemine çeviriyor. Gördüğünüz gibi artık diğer arkadaşlardan da program geliyor ve ben tembelleşiyorum. Yeni programlarınızıve mektuplarınızı bekliyorum. Mektup dedimde, bu ay size küskünüm. Çünkü çok az sayıda mektup geldi. Tabii beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan Ziya'nın mektup yazıp yazmadığını tartışmıyoruz. Ziya her ay olduğu gibi bu ayda beni mektupsuz bırakmadı ama köşenin diğer abonelerinden hiç ses çıkmadı. Neyse, mektuplara geçmeden önce size anlatmam gereken önemli bir olay var. Bu ayın ortalarına doğru bana Hayrettin Yıldız diye bir arkadaştan mektup geldi. Hayrettin bana iki disket dolusu çok güzel AMOS programı göndermişti. Bu disketlerdeki programları dergide incelerken (daha doğrusu Murat'la oturup Hayrettin'in yaptığı Monopoly oyununu oynarken) Apo abi geldi ve bu disketleri gördü. Kısa bir konuşmadan sonra Hayrettin'in programlarının piyasaya sürülebilecek kadar kaliteli olduğuna karar verdik ve Apo abi Hayrettin'i arayarak dergiye çağırdı. Hayrettin'le oturup konuştuk ve programlardaki, grafiklerdeki bazı eksikleri tamamlayarak bir oyununu piyasaya sürmeye karar verdik . Şimdi Hayrettin hızla programı geliştiriyor. Bende ona destek vermek için grafikleri ve ses efektlerini yapmaya başladım (programlar onun olduğu için onları geliştirme işide onun oldu) . İlk çıkacak oyun Monopoly benzeri birşey ama tam Monopoly diyemiyorum çünkü Hayrettin'le oyuna, gerçek Monoply'de olmayan bazı şeyler kattık. Gelecek aylarda piyasaya sürülebilecek bu oyun size de örnek olsun.

Gördüğünüz gibi artık Türkiye'de her yazılım değerlendiriliyor. Grafik, ses efekti eksik diye üzülmeyin eğer AMOS'la ilgili iyi fikirleriniz varsa bana yollayın. Eğer fikir ve çalışmanız kaliteliyse mutlaka değerlendirilecektir (eğer oyununuz piyasaya sürülecek düzeye gelebilecek durumdaysa size elimden geldiği şekilde yardım etmeye hazırım. İsterseniz grafikleri elle çizer veye Scanner ile digitize edebilirim. Ses olarak sample efektler ekleyebilirim, yeterki programınız güzel olsun) .

Artık sıra geldi mektuplara. Bu ay baştada belirttiğim gibi az sayıda mektup var. Sadece 2 tane. Böyle giderse köşe kapanacak herhalde.Gerçi Ziya inatla köşenin üç sayfa olması taraftarı ama. Neyse işte mektuplar.

AYLIK GIDA

1) Çizgi Ötesindeki AMOS programını kim yapmış biliyormusun? (Zırt ve Pırt bozuluyor da!!)
2) Okula Gidiyormusun? İngilizceyi nerden öğrendin?
3) AMOS'ta Printer'a grafik Basılmaz mı? (Mesela bir Resim veya Draw komutuyla çizilen çizgi...)
4) Yaptığım programları beğeniyormusun?

ZİYA AŞKAR

OMAY: Ziya ilk başta mektupların için sağol. İnşallah devam edersin. Bu arada, bundan sonra bana mektup için para veya pul göndermene gerek yok. Her ay o kadar parayı bir yerden bulup buluştururum sen üzülme ama illede para gönderecem dersen birşey diyemem. Sana her ay disketini geri göndereceğim ama her ay içine birşey koyacağımı garanti edemem kusura bakma. Telif hakları yüzünden içine oyun, paket program çekemiyorum ama elime grafik, AMOS programı gibi şeyler geçerse veya ben yaparsam söz sana yollarım.

1) Zırt Pırt bozulduğuna bakılırsa iyi bilen biri yapmamış. Sen birde Hayrettin'in yaptığına bak. O gün dergide onun yaptığı Çarkıfelek benzeri programla bayağı oynadık. Eğer bir aksilik çıkmazsa yakında o da piyasaya çıkabilir.

2) Afferim Ziya! Derin bir yarama parmak bastın. Şimdi gidiyorumda diyemem, gitmiyorumda. Arada bir bölgede dolaşmaktayım. Bu arada

PROGRAM 1 HAYRETTİN YILDIZ

```
Hide : Screen Open 0, 320, 256, 4, Lowres
Curs Off :Flash Off : Cls 0
Screen Open 1, 640, 256, 4, Hires
Curs Off :Flash Off : Paper 0 :Cls
Screen 0 : Screen To Front 1 : Screen 1
Palette 0, $F00,0, 0 : Wait 50
For A=1 To 5 : Led Off : Wait 30 : Led On :
Wait 30 : Next
Pen 1 : Print : Print
Centre "Software Failure.  Press left mouse
button to continue. "
Print : Print
Centre " Guru Meditation
#00000025.000000000"
Cls 3,0,0 To 640,3 : Cls 3,0,53 To 640,56
Cls 3,0,0 To 6,56 : Cls 3,634,0 To 640,56
Flash 3,"(F00,50)(000,50)"
Repeat : Until Mouse Key
Flash Off
Wait 50 : Cls 0
Palette $AAA : Wait 50
Palette $CCC :Wait 50
Palette $FFF :Wait 50
Screen Close 1
```

Ingilizce bildiğimi nerden çıkarıyorsun anlamıyorum. Cık cık cık! Lişedeyken iki yıl İngilizce kursuna gitmiştim ama şimdi nerdeyse herşeyi unuttum.

3) Háyır. Sadece programının listesi, directory listesi ve LPrint ile istediğin bir değişkeni printer'a basabilirsin.

4) Yok beğenmiyorum. Ne öyle saçma sapan şeyler. Bunlarla uğraşacağına daha yararlı şeylerle uğraş (mesela benim kafamda kaç tel saç kaldığı hakkında bir araştırma yap) . Ziya bu da sorumu?. Tabiki beğeniyorum. Beğenmesem niye programlarını geliştirmek için öneriler vereyim. İşte benim programlarında gördüğüm eksikler. Şimdi grafik programını ikonlar kullanarak yapmalısın. Pull-Down menülerde olmalı ama bunlar D.Paint'te olduğu gibi ayrı ayrı başlıklar altında yapılmalı. Örneğin Resim menüsü başlığı altında resimleri silme, kaydetme gibi seçenekler olabilir. Ayrıca renkler ikonlar halinde olsa daha iyi olur. Programının gelişmiş halini bekliyorum. Daha çok tenkit edeceğim. Sos oyununa gelince. Arkaplanı güzelleştirmelisin. Ayrıca Kayahan'ın sample'ının oyunda ne aradığını anlayamadım. Buraya oyunla alakalı sample'lar ekleyebilirsin. Ayrıca yuvarlak ve kareleri bob olarak daha güzel yapabilirsin. Birde oyunun başına bir başlıngıç yazısı veya grafiği

PROGRAM 2

```
Screen Open 0, 320, 200, 4, 0 : Curs Off :
Flash Off
Paper 0 : Cls 0 : Hide : Palette 0, 0, $F00, 0
YAZ[8, 11, "Based by Steven King's Novel", 6]
YAZ[16, 11, "MISERY", 8]
Procedure YAZ[X, Y, A$, N]
For I=1 To Len(a$) : Pen 1 : Print At(X, Y);A$
Next : Fade N, 0, $FFF :Wait 30 : Wait N*15 :
Fade N
Wait N*15 : Cls 0
End Proc
```

ekle. Futbol Menejerliği oyununun şimdilik fazla birşeyi yok ama geliştirirsen çok güzel olabilir. Ağırlık vereceğin konular puan tablosu ve oyuncuların idmanları olsun. Maç kısımları şimdilik idare eder. Transfere ise en son başlarsın.

KOCAMAN EKRAN

1) AMOS'ta 1024*1024'den daha büyük ekran açamıyorum? Bunu Copperlist yardımıyla yapabilirimiyim?

2) AMOS'ta iki yatay ekranı aynı anda gösteremiyorum?

3) AMOS konusunda kaynak kitap nerden bulabilirim?

FATİH ŞAHİH

OMAY: Fatih, yaptığın programı beğendim ama üzerinde biraz daha uğraşılması gerek. Üzerinde çalıştıkça daha iyiye gittiğini göreceksin. Diğer oyun programlarını gönderirsen çok iyi olur. Disketini geri göndermemi istiyorsan onu bana belirt.

1) Şimdi Copperlist tamemen profesyonel bir olay ve bunu ancak çok iyi makina dili biliyorsan AMOS'taki bu konuyal ilgili komutlar yardımıyla yapabilirsin. Gelelim 1024*1024'den büyük ekran açamama olayına. Şimdi senin oyunun gibi Shoot'em Up'larda ekran genellikle Tile denilen 8*8, 16*16 veya 32*32 küçük karelerin birleşmesinden oluşur. Bu olayı oyununda kullanabilmen için ilk önce D.Paint'te birleştireceğin kareleri tek tek çizmelisin. Sonra AMOS'un Map Definer'ından bu küçük kareleri birleştirerek istediğin büyüklükte ekran oluşturabilirsin.

2) Bu zaten AMOS'ta imkansız. Benim bildiğim kadarıyla Amiga'nın hardware'i de buna izin vermiyor ama Cracker'lar böyle şeylerde yapmış olabilirler. Onlar'ın Amiga'da yapamayacakları şey yok gibi.

3) Türkçe olarak AMOS'un

PROGRAM 3 ZİYA AŞKAR

```
Cls 0 : Screen Open 0, 320, 256, 32,
Lowres
Curs Off : Cls 0 : Curs Pen 5 : Paper 0
Dim S(110), K(110), B(110)
Locate 1,2 : Pen 2: Paper 6
Print "CIKMAK ICIN BOS BASIN..."
Locate 1,4
DONGU:
Pen 2 : Paper 0: Input "RAKAM NEDIR >
";S
If S=0 Then End
Input "KACLIK SISTEME CEVIRECEKSIN
> ";X Pen 2 : Paper 6 : S(1)=S
For T=1 To 100
S(T+1)=S(T)/X : K(T+1)=S(T)-S(T+1)*X
Next T
For Y=1 To 100
If S(101-Y)>0 Then S$=S$+Str$(K(102-Y))
Next Y
Print S$
S$="" : Goto DONGU
```

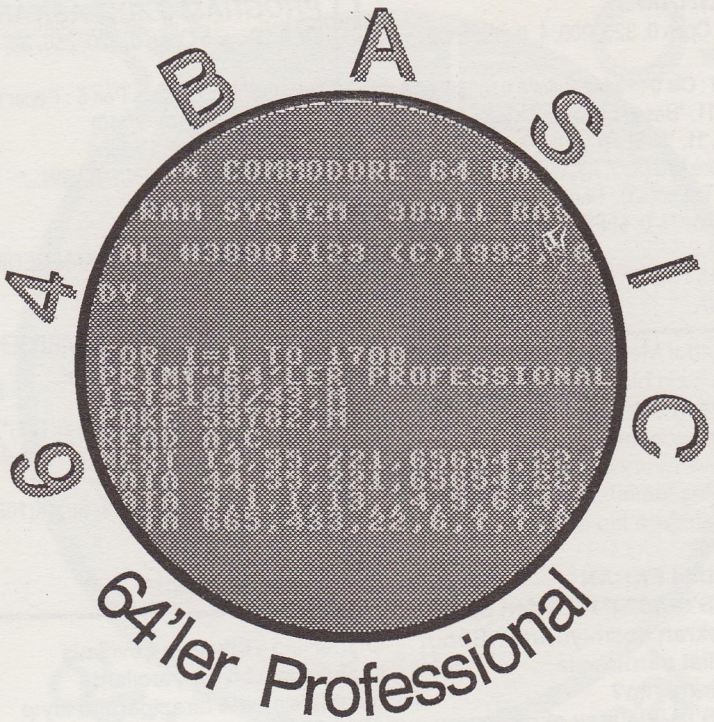
Orjinal'inin Türkçe'ye çevrilmiş kitabını bazı bilgisayarcılarda bulabilirsin ama biraz parana kıyıp AMOS'un orjinalini alırsan bence çok iyi edersin.

Bu ay bana telefon eden bir arkadaş fonksiyonlarla ilgili bir soru sordu.Ben telefonda cevabını bu köşede yazabileceğimi söyledim ama o gürültüde soruyu yarım yamalak duydum. Onun için bana mektup yazar bir daha sorarsa cevaplamaya çalışırım.

İnsanın doyumsuz olması çok kötü bir huy. Kendimden biliyorum, hergün evde sıkıntdan patlamak berbat birşey. Belki çoğunuz benim yerimde olup sıkılmaya razı ama ben de sizin yerinizde olup sıkılmamaya razıyım. Ne bilgisayarda yazı yazmak, ne oyun oynamak, ne Televizyon seyretmek, ne de müzik dinlemek bu sıkıntımıgideremezken birtek şey beni bu dertten kurtarabiliyor. O şey sizin mektuplarınız. Nasıl vampirler kansız, insanlar gıdasız olamıyorlarsa, ben de mektupsuz olamıyorum (peki şimdi ben neyim?) . Unutmayın 230 sayfa yazsanızda, yarım sayfayı geçmeyecek şekilde yazsanızda benim gözümde mektup mektuptur. Ayrıca bana yazmanız için illada bir sebep olmasına da gerek yok. Sizden tek istediğim, herhangibir boş vaktinizde, herhangibir cisimle, herhangibir şeye, herhangibirşey yazmanız ve herhangibir şekilde bana yollamanız.

MURAD OMAY

PK 205 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL



Selam programcılar !!!.... Basıc'te Sprite'lar bölümünün ikinci kısmı ile yine karşınızdayım..Geçen ay anlatılanları sanırım hepiniz anladı. Eğer zorluk çekenler varsa karışık terim ve bir takım rakamlardan korkmasınlar.Ben yazılarımda hem basıc hem de makine dilinden faydalanıyorum.Yani bir parça makina dili bilenleriniz anlantıklarımla bu dilde de rahatlıkla sprite'lar ile boğuşabilirler. Evet hemen derse başlıyalım.

YARATIKLARIN EKRAN ÜZERİNDE YERLEŞTİRİLMESİ:

Bir yaratığı oluşturdunuz ve hafızaya yerleştirdiniz.Şimdi sırada o yaratığı ekrana basmak ve hareket ettirmek var.Commodore 64'ünüz bu işlem için üç ayrı register'i kullanacaktır.Bu register'lar:

- Yaratığın X Konum Register'i
- Yaratığın Y Konum Register'i
- X'in En Soldaki Bit'inin Register'i

Her yaratık bu üç register'a sahiptir. Bu üç register sayesinde yaratıklarınız ekranda olası 512 X ve 256 Y konumunda eksiksizce konumlandırılır.

X ve Y konum register'larıdır ve birlikte çalışırlar. Bu sebeble bellek haritasında bir arada peşisıra yer alırlar. Yani 0 numaralu yaratık için X registeri, yine aynı yaratık için Y registeri; daha sonra 1 numaralı yaratık için X registeri, sonra Y ve bu sıra ile devam eder. Toplam 16 tane olan X ve Y register'larından sonra X konumunun en solda bulunan biti kendi Register'ini yerleştirir. Bu değerler hafızada 53248 ($D000) adresinde başlayıp 53264 ($D010) adresinde sona erer. Konumlamada bilmeniz gereken bir özellikte yaratığın tanımlandığı 24 X 21 noktalık alanının sol üst köşesinden sprite'ı konumlandırabileceğimizdir. Burada sol üst köşeyi kullanıp kullanmadığımız veya sprite'ı kaç nokta kullanarak çizdiğimiz önemli değildir. Daima sol üst köşe dikkate alınarak yerleştirme yapılır. Şimdi dikey ve yatay hareketlendirmeleri ayrı ayrı inceleyelim.

DİKEY KONUMLAMA:

Ekranda her birini tek tek programlayabileceğimiz 200 nokta vardır. Bilindiği gibi bir register 255'e kadar herhangi bir değer alabildiğinden herhangi bir değeri içerebilir. Elde edilen 55 fazla değerde yaratığımızı aşağı ve yukarı hareket ettirirken gerekenden fazla register yerleşimine sahip olduğumuz anlamına gelir. Bu arada yaratığımızın yavaşca ekrandan çıkıp kaybolmasını isteyebiliriz tabii. Böyle bir işlem içinde 200'den fazla değere sahip olmalıyız zaten. Ekranın üst kısmından itibaren ilk değer normal boyutta yani genişletilmemiş bir sprite için 30'dur. Y yönünde genişletilmiş yaratıklar içinde bu değer 9'dur. Ekranda tamamı gösterilmek istenen genişletilmiş veya genişletilmemiş bir yaratığın ilk Y değeri 50'dir. Yine genişletilmemiş bir yaratığın ekranda görünmesini sağlayan en son Y değeri 229, bu sayı genişletilmiş yaratıklar için 209'dur. Tamamen kaybolma gibi bir durumda ise alınacak ilk Y değeri 250 olur. Aslında bunları daha fazla belirtmeye lüzum yok zira siz kendiniz değerler vererek istenen yeri tam olarak saplayabilirsiniz. Şimdi daha acemi olanlarınız için kısa bir öz bilgi olan Y değerini örnekle belirtelim.

Y değerleri hafızaya yerleştitilirken 53248 adresine yaratık numarası eklenerek yerleştirilir. Yani:

POKE 53248+1,Y gibi.

Tabii 53248 değerini her zaman kullanacağımızdan bunu bir değişkene atarız.

V=53248
POKE V+1,Y

Buradaki 1 sprite numarası yani 0 numaralı yaratığın Y pozisyonu seçiminde aldığı değer. Y ise 255'e kadar verebileceğiniz register yerleşim değeri. Tabii sprite numaraları sabit değil hep 2 artarak ilerliyor. Sebebi ise biraz önce söylediğimiz gibi register'ların X ve Y leri birlikte almayıp, Bir X bir Y sırasıyla değer almaları. Böylelikle numara verdiğiniz (Y değeri için) yaratık bir sonra ki adreste X değerini alacaktır. Bu değerleri 53249, 53251 gibi değerler olarak alacağımıza değişkene atarak (53248 sayısını) basit bir toplamla daha anlaşılır bir hale getirebiliriz.

V=53248
(Y Pozisyonu Seçimi)
POKE V+1,Y : Sprite 0
POKE V+3,Y : Sprite 1
POKE V+5,Y : Sprite 2
POKE V+7,Y : Sprite 3
POKE V+9,Y :Sprite 4
POKE V+11,Y: Sprite 5
POKE V+13,Y: Sprite 6
POKE V+15,Y: Sprite 7

Sanırım dikey konumlama anlaşıldı.

Tabii burada bir hareket için Y değerlerini For Next döngüsü ile artırıp azaltmak lazım ama örnekleri en sona bırakıyorum. Hemen bir örnek yapmak isteyenler yapabilir. Zorlanırsanız kullanma klavuzundaki örnekleri inceleyin.

YATAY KONUMLAMA:

Yatay yönde konumlama biraz daha karışık çünkü bu sefer 256'dan fazla değerlere sahipsiniz. (Hemen aklınıza bir register'in 255'ten fazla bir değer ile yüklenemeyeceği geliyor) Bu durumda X konumunu kontrol eden fazladan bir 9. Bit'iniz var. Gerektiğinde bu bitide ekleyerek 512 olası konum sağlamış lursunuz. Her yaratık 0'dan 511'e kadar olan tüm konumlarda olabilir. Bu değerin yalnızca 24 ile 343 arasındaki değerleri alanlar ekranda görülebilirler. Eğer bir yaratığın X konum değeri 255'ten (ekranın sağ tarafına eşit) büyükse, X konumunun en soldaki biti konumu (X'in en soldaki bit registeri (Register'larda üçüncü olan (hatırlayın))) registerinin değeri 1 olmalıdır. Eğer bir yaratığın X konumu 256'dan küçük ise (ekranın sol tarafına eşit) o zaman da X'in en soldaki bit registerinin değeri 0 olamlıdır. Bunları daha da basite indirgemek için Soldaki X pozisyonu seçimi ve Sağdaki X pozisyonu seçimi diye ikiye ayıralım. Her iki kısımda 0'dan 255'e kadar toplam 256 değer alabilir. Aşağıda belirteceğim değerler ile kolay yoldan X ekseni üzerine yerleştirme yapmanız mümkün.

Soldaki X Pozisyonu Seçimi:
POKE V+0,X : Sprite 0
POKE V+2,X : Sprite 1
POKE V+4,X : Sprite 2
POKE V+6,X : Sprite 3
POKE V+8,X : Sprite 4
POKE V+10,X : Sprite 5
POKE V+12,X : Sprite 6
POKE V+14,X :Sprite 7

Sağdaki X Pozisyonu Seçimi:
POKE V+16,1: POKE V+0,X : Sprite 0
POKE V+16,2:POKE V+2,X : Sprite 1
POKE V+16,4: POKE V+4,X : Sprite 2
POKE V+16,8: POKE V+6,X : Sprite 3
POKE V+16,16: POKE V+8,X : Sprite 4
POKE V+16,32: POKE V+10,X: Sprite 5
POKE V+16,64: POKE V+12,X: Sprite 6
POKE V+16,128:POKE V+14,X: Sprite 7

YARATIKLARIN GÖRÜNME ÖNCELİKLERİ:

Sprite'lar ekranda birbirlerinin önünden ve arkasından geçebildikleri gibi birbirlerinin yollarını da kesebilirler. Her bir yaratığın birbirine göre bir görüntü önceliği vardır. Burada bilinmesi gereken en önemli nokta düşük numaralı sprite'ların yüksek numaralı olanlarına göre görüntü önceliği vardır. Bunu bir örnekle belirginleştirmeye çalışırsak ekrana gelen 0 numaralı sprite görüntü önceliği en fazla olan sprite'dır. Yani 1 veya daha yüksek numaralı bir sprite ile üstüste geldiğinde ekranda karmaşık sprite'lar değil, yalnızca 0 numaralı sprite görünür. Aynı şekilde 1 numaralı sprite'ın 2'ye, 2'nin 3'e vb.. öncelik hakları vardır. Altta kalan sprite'ın görünmesi ancak ve ancak yukarıda bulunan yüksek öncelikli sprite'ın 1'e eşitlenmemiş yani On durumunda olan bölgelerinde mümkün olur.Bu kısımlarda altta kalan sprite gözükür. Bu ilginç özelliği kullanarak bir çok değişik efekt kullanmak size kalmış.

Bu aylıkta bu kadar.Bir dahaki aya kadar bütün bu yazılanları iyice okuyarak anlamaya çalışın. Konuyla ilgilenenler mutlaka ama mutlaka kendilerine bir sprite editör edinsinler. Sorularınızı ve sorunlarınızı bana yazabilirsiniz. Adres aşağıda. Bir dahaki aya kadar hoşçakalın...

BARIŞ YALÇINKAYA PK. 205
BEŞİKTAŞ /İSTANBUL

BUKET
BİLGİSAYAR

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

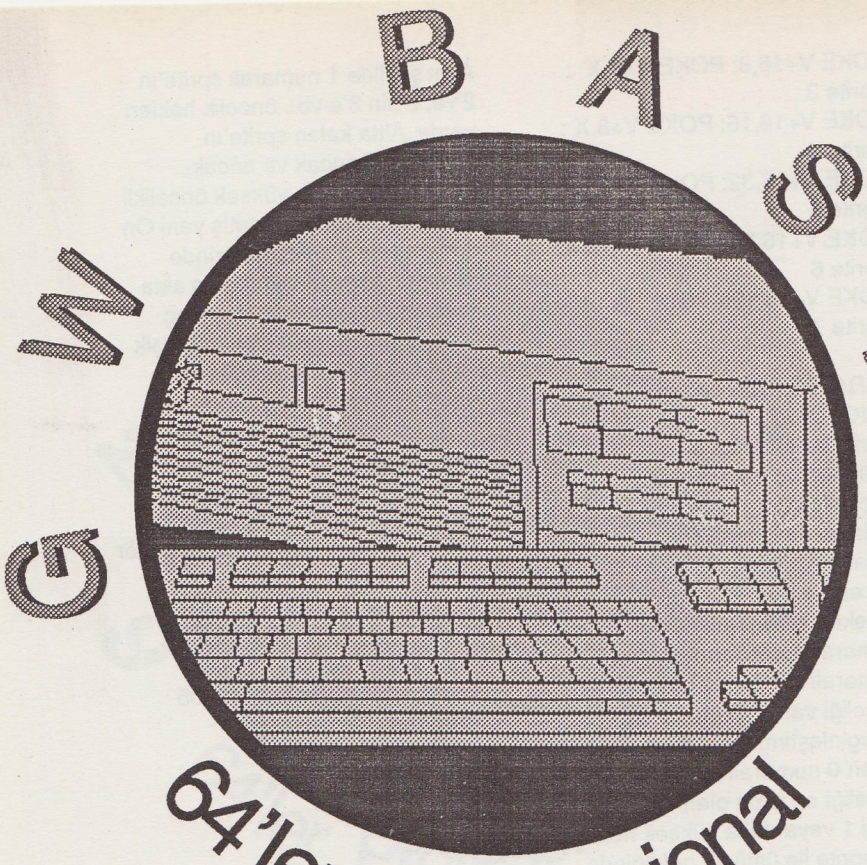
KULLANILMIŞ *AMIGA*'nızı değerlendiriyor , yerine **İŞ BİLGİSAYAR'ı PC** veriyoruz

AMIGA 500-COMMODORE 64 VE HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR İLE İLGİLİ **YAN MALZEME ALIM SATIMI VE YEDEK PARÇA SATIŞI**

BİLGİSAYARINIZLA SORUNUNUZ VARSA ÖNCE **BUKET**'i ARAYIN SONRA BAŞKALARINI...

OSMANAĞA CAMİİ YANI PAVLONYA SOKAK NO :5
TEL:347 05 13
KADIKÖY- İSTANBUL

GW BASIC



64'ler Professional

GW BASIC yazı dizimizde amacımız, PC'leriniz ile ufak tefek işinize yarayacak, hatta babanızı sevindirecek programlar yapaoilecek hale gelmeniz.Derslere başlamadan önce ilk evvela GW Basic'in içeriklerine bir bakalım.GW Basic diğer Basic'lere oranla çok kullanışlı bir dildir. Kullanışlı olması diğer 8 bitlik makinaların elverişli Basic diye adlandırdıkları standart Basic'lerine ek komutlar eklemesidir. GW Basic ile program yapısı çok basit olmasına rağmen komplike programları rahatlıkla yapabilirsiniz.Yazı dizisini hazırlarken amacımız Basic'i hiç bilmeyen birine bu dili öğretmek olduğundan ana komutlar ile başlayacağız.Basic ile biraz ilgilenen arkadaşlar bu komutları bildikleri için bizde bunlara fazla değinmeyi düşünmüyoruz. Basic'i iyi anlayabilmeniz için ilk önce onun yapısını bilmeniz gerekir. Bunun için işe ilk olarak sabit ve değişken kavramları ile başlayalım:

SABİTLER VE DEĞİŞKENLER

Sabit kavramı program içinde hiç değişmeyen değerlerdir. Bunlar sayısal (numeric) sabitler ve karekter (string) sabitleri olarak ikiye ayrılırlar. Bir karekter sabiti tırnak içine alınmış yazılardan oluşurlar. Bunlara;

"Merhaba" "OyUn" "37.000" "64'LER"
"Ali bana "NASILSIN" Dedi."

şeklinde örnekler verebiliriz. Yalnız son örneği bilerek yanlış verdim. Çünkü bir karekter sabitinin içinde tırnak (") işareti kullanamazsınız (sonra söylemedi demeyin) . İlerde CHR$ fonksiyonunu gösterdiğimiz zaman bu işi de yapabileceksiniz. Gelelim sayısal sabitlere. Bunlar bildiğimiz matematikteki sayılardır. Bunlara örnek olarak;

456.678 -1256 6734E6 3.14

sayılarını gösterebiliriz. Üçüncü örneğimizdeki sayının matematikteki karşılığı 6734000000'dur. Burada bilgisayar o kadar sayıyı yazamadığından E6 deyip yanına altı sıfır geleceğini belirtmiştir. Şimdi sıra geldi Basic dilindeki değişkenlere. Basic'le önceden hiç ilgilenmemiş bir kişiye ilk defa değişken kavramını anlatmak biraz zor olabilir. Şimdi bir kutu düşünün, bu kutunun adı diyelim A olsun. Bu kutuya istediğimiz değeri verebileceğimizi düşünelim. Örneğin A kutusuna 10 değerini verdik. İstersek bir süre sonra A kutusuna başka bir değer verebiliriz ama tabiiki eski değer silinecek ve yerine yenisi gelecektir. İşte bu kutunun içindeki değeri istediğimiz gibi değiştirebildiğimiz için Basic'te bunlara değişkenler diyoruz. Bu örnekte değişkenimizin ismi A, içeriği ise 10 sayısı oluyor. Bunuda Basic'te A=10
diye gösteriyoruz. Bir başka örnek verirsek. Değişkenimizin ismi B, içeriğide 2.5 olsun. Bunu da Basic'te B=2.5 şeklinde gösterebiliriz. Şimdi bu gördüğümüz örneklerdeki değişkenler sayısal değişkenlerdi. Değişkenlerde sabitler gibi ikiye ayrılırlar. Sayısal değişkenler ve karekter değişkenleri. Eğer bir değişkene karekterler koymak istiyorsak. Değişkenimizin isminin sonu mutlaka $ işareti ile bitmeli ve içeriği çift tırnak işareti ile belirlenmelidir. $ işaretini koymamızın sebebi o değişkenin karekter değişkeni olduğunu bilgisayara anlatmaktır. Bunlara örnekler verecek olursak;

A$="Merhaba Arkadaslar"
B$="YAZIYI OKUYUN, GW BASIC OGRENIN"
C$="Bu bir karekter degiskenidir."
D="Nasılsınız."

şeklinde ifade edebiliriz. Yine dördüncü örneğe dikkat ederseniz yanlış olduğunu görürsünüz. Çünkü D değişkeni isminin sonuna $ gelmemiştir. Basic dilinde bir değişkene isim verirken bir karekter ile başlaması gerektiğine dikkat etmelisiniz. Ayrıca bir değişken ismi bir Basic komutu olamaz. Bunlarada şöyle örnekler verelim:

!ALI=12.5
A$="Nerde kaldı?"
24LE$="Eski arkadaşım."
PRINT=15

Şimdi bu örnekleri inceleyelim. İlk örneğimiz yanlıştır. Bunun sebebide demin söylediğim gibi bir değişken ismi **mutlaka** bir karekter ile başlamalıdır. 2.örneğimiz ise doğrudur . 3.örneğimiz yine yanlıştır. Bunun sebebini ilk örnekte anlatmıştım. Son örneğimizde yanlıştır. Çünkü PRINT bir Basic komutudur ve hiçbir değişken ismi Basic komutu olamaz. Evet Basic'teki sabit ve değişken kavramını anladığınızı umuyorum. Gelelim değişkenlerin birbirleriyle matematiksel ilişkilerine. Basic'te sayısal değişkenler birbirleriyle her türlü aritmetiksel işlemlerde bulunabilirler. Bunlara şu şekilde örnekler verebiliriz:

A*B
(A+B)*C
A^2
A/B+A^C

İlk örneğimizde A sayısal değişkeni ile B sayısal değişkeni birbiriyle çarpılmıştır 2.örneğimizde ise A ile B toplanarak çıkan sonuç C ile çarpılmılmıştır 3.örnekte Basic'teki üs alma (^) işlemi kullanılarak A'nın 2.üssü yani karesi alınmıştır Son örneğimizde ise A, B'ye bölünmüş ve çıkan sonuç A'nın C. derecedeki kuvvetiyle toplanmıştır. Karekter değişkenleride birbirleriyle aritmetik işlemde bulunabilirler ama karekter değişkenlerinde sadece toplama yapılabilir. Örneğin iki değişkenimiz olsun:

A$="Baris ve"
B$="Omay"

Bunları A$+B$ şeklinde toplayabilir. Bunu yaparsak çıkan sonuç:

A$+B$="Baris ve Omay"

olacaktır. Biz A$ ve B$'ın toplamına C$ dersek:

C$="Baris ve Omay"

olacaktır. Bu şekilde Basic'te farkına varmadan bir şey daha öğrenmiş olduk. Eşleştirmeleri. A$ ile B$'ın toplamının C$'a eşit olduğunu C$=A$+B$ şeklinde ifade edebiliriz. Aslında her Basic'te bu tür işlem için Let C$=A$+B$ şeklinde bir ifadeye yer verilir ama Let komutu kullanılmadanda direk olarak demin yazdığımız şekilde eşitliği de kullanabiliriz. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken bir durum var. Biz neden A$+B$=C$ demedikte tam tersini yazdık. İşte Basic'te bu çok önemlidir. Nasıl "Merhaba"=C$ demiyorsak eşitliklerde de C$=A$+B$ demeliyiz. Çünkü Basic'in matematiği normal matematikten biraz farklıdır İlerde program yazarken A=A+1 diye bir satır kullanacağız. Dikkat ederseniz matematikte bu ifade imkansızdır. Çünkü A sayısı A+1 sayısına eşit olamaz. Fakat bu Basic dilinde imkansız olmamasının yanı sıra çok kullanılan bir ifadedir ve A'nın değerine 1 ekle demektir. Örneğin A sayımız 5 ise, A=A+1 şeklinde bir ifade kullandığımızzaman A sayımız 6 olacaktır. Yani bu ifade matematikteki A+1 ifadesinin karşılığıdır Basic'te nasıl aritmetiksel ifadeleri kullandığımız gibi mantıksal ifadeleride kullanabiliriz. Bunları şu şekilde örneklendirelim:

A=B A<>B A<B A>B A<=B veya A=<B
A>=B veya A=>B

Bu örneklerimizde sırayla A'nın B'ye eşit olduğunu, A'nın B'ye eşit olmadığını, A'nın B'den küçük olduğunu, A'nın B'den büyük olduğunu, A'nın B'den küçük veya eşit olduğunu ve son olarakta A'nn B'den büyük veya eşit olduğunu gördük. İlerde IF komutunu kullanırken bu ifadeleri çok kullanacağız. Örneğin A=5, B=7 olsun IF komutunu kullanırken yazacağımız program satırlarında A'nın B'den küçük olması halinde şu satıra git diyeceğiz. Bunlara örnekler verirsek: "DERGI ">"DERGI" 64'LER"="64'LER" "AA">"AB"İlk örneğimizdeki ifade doğrudur. Çünkü "DERGI " ifadesinde DERGI'den sonra bir boşluk vardır. Diğerinde ise yoktur. Birinci ifade ikinciden daha çok karekter taşıdığı için birinci ifade ikinciden daha büyüktür.
2.Örneğimizde doğrudur. Çünkü iki ifadede birbirinin aynıdır. Son örneğimizde ise "AA" sabiti "AB" den gerçekten büyüktür. Çünkü aynı sözlüklerde olduğu gibi ikinci A karekteri B'den önce gelmektedir.
Evet bu aylık bu kadar. Gelecek ay bir aksilik olmazsa yeni bir GW BASIC yazısında görüşmek üzere hoşçakalın...

BARIŞ YALÇINKAYA