

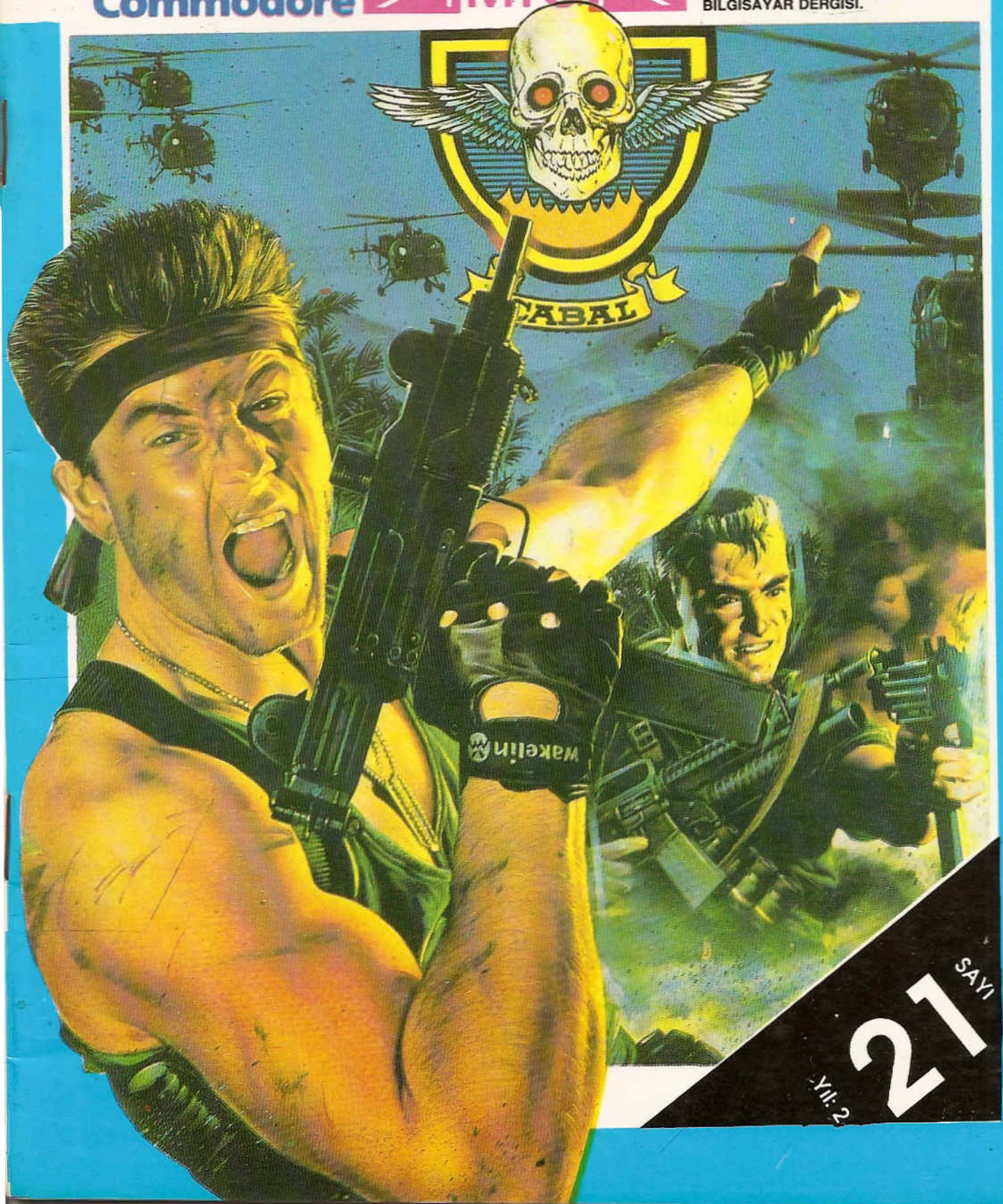
# 64'ler

5000 TL. KDV DAHİL

Commodore

AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI  
BİLGİSAYAR DERGİSİ.

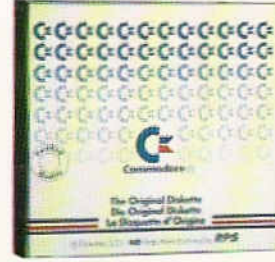
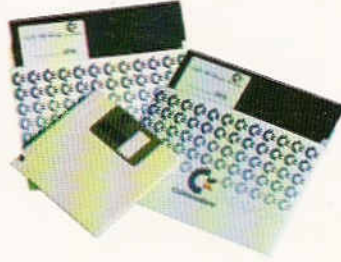


SAYI  
21  
Yıl: 2

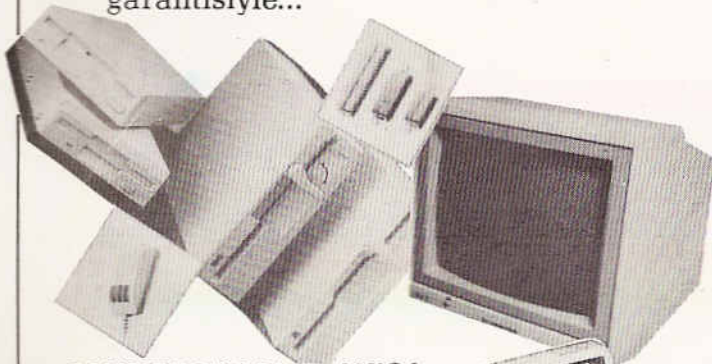




# BU MARKAYI ÇOK İYİ TANIYORSUNUZ



Commodore Bilgisayarlarını güvenle kullanıyorsunuz.... Artık programlarınızı da Commodore Disketlerine yükleyin ve yine güvenle kullanın. Daha cazip fiyatlarla ve **TEC** garantisiyle...



## COMMODORE 64 ve AMIGA İÇİN YAN ÜRÜNLER

- ✓ QUICKSHOT II PLUS
- ✓ 1541 II DRIVER
- ✓ A 501 512 KB EK RAM (ORİJİNAL)
- ✓ PROFEX DATA RECORDER (1530 UYUMLU)
- ✓ 3,5" EXTERN DRIVER (AMIGA İÇİN)
- ✓ A 1084 P ve YEŞİL MONİTÖRLER
- ✓ MOUSE ve MOUSE PAD
- ✓ NO NAME DİSKETLER
- ✓ NORIS DATA DİSKET KUTULARI (KİLİTLİ)
- ✓ NORIS DATA EKRAK FİLTRELERİ
- ✓ PRINTER ŞERİTLERİ
- ✓ ENTEGRE DEVRELER
- ✓ ETİKET VE PRINTER KAĞITLARI



TEC BİLGİSAYAR ve DIŞ TİCARET Ltd.Şti.  
BÜYÜKDERE Cad. No:79 Bor apt Kat 2/4  
Tel: 172 67 73 - 172 67 74

Fax: 172 67 78 MECİDİYEKÖY-İSTANBUL

Joystick'te ulaşılan  
son nokta:

## QuickShot II Turbo



Her marka  
bilgisayara uyumlu  
ve çok  
fonksiyonlu  
Genel ithalatçısı  
TEC'in garantisiyle

*Quickshot II  
turbo ile oyun  
oynamanın  
zevkine varın*

**ÖNEMLİ NOT:** Firmamız genişleyen iş hacmi dolayısıyla yeni merkezine taşınmıştır. Eski adres ve telefonlarımız şube olarak yıl sonuna kadar faaliyettedir.

- Satışlarımız toptan ve sadece firmalara yapılmaktadır.
- Lütfen bayi fiyat listemizi isteyiniz.
- Perakende istekleriniz için en yakın **COMMODORE** satıcısına müracaat ediniz.

COMMODORE, COMMODORE BUSINESS MACHINES INC.'in Tescilli Markasıdır.



# 64'ler

Sahibi ve Genel  
Yayın Yöneticisi  
**ABDURRAHMAN PALA**  
Yazı İşleri Müdürü  
**İ. REFET OKTAN**  
Müessesse Müdürü  
**FATMA PALA**  
Editör  
**RENGİN EŞBİLEN**  
Art Direktör  
**METİN ZİNCİRKIRAN**  
Kordinatör  
**TARKAN BARLAS**

Yayın Kurulu  
**Dr. ALİ ÖZCELİK**  
**AHMET YILDIRIM**  
**SÜHA BAYRAKTAR**  
**BARİŞ ERTÜL**  
**UFUK METİN**  
**ERHAN KARAKAŞ**  
**FEVZİ ATAY**

64'ler Gurubu  
**ORHAN CEVHER (başkan)**  
**BARİŞ YALCINKAYA**  
**KORHAN TAMAN**  
**EROL ÖZCAN**  
**TARKAN ATAMAL**  
**İBRAHİM ASLAN**  
**MERT HEKİMCİ**  
**RASİM MİNGÜ**  
**ALİ PALA**  
**KADEM ASLAN**  
**MEHMET GÖKTEKİN**  
**MERİÇ GÖKTEKİN**  
**TOLGA SAVAŞÇI**

Amiga Gurubu  
**ŞAHİN DERTA (başkan)**  
**BARİŞ ERYAYAR**  
**HAKAN TIRALI**  
**SERKAN AKDAĞ**  
**OSMAN TOPÇU**  
**KEMAL DENİZ AKSOY**  
**EMRE IŞIKLAR**

S.A.S. Gurubu  
**MERT GÖKKAYA (başkan)**  
**GÜÇLÜ YURDUNOL**  
**ERTUĞRUL ERÖZ**

İdare Yeri  
**ŞEHİT ASİM CAD. NO: 51/5-6**  
**80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL**  
Telefonlar  
**160 82 11-158 81 81**  
Yayına Hazırlayan: Teknik Üretim  
**SAFA TANITIM HİZMETLERİ**  
Renk Ayrımını  
**GÜVEN REPRODUKSİYON**  
Baskı  
**ALTAN MATBAASI**

Posta Çeki No  
**328618**  
Haberleşme Adresi  
**P.K. 205 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL**

## İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli.....2.000.000 TL.  
Ön ve Arka Kapak İçi.....1.500.000 TL.  
İç Sayfalar Renkli.....900.000 TL.  
İç Sayfalar Siyah/beyaz... 700.000 TL.  
KDV İLAVE EDİLECEKTİR

İlan Rezervasyonları İçin Telefon  
**160 82 11**

İlanların renk ayrımını ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca tefrika edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

Dergimiz basın ahlak yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayımlanır, yayımlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayımlanır.

## AYIN GETİRDİKLERİ



21. Yüzyılın eşiğinde 21. sayı dergimizle huzurlarınızdayız. Gitgide artan kalite ve içerik ile daha iyi, daha güzeli size vermek konusundaki savaşıımız meyvelerini veriyor. Ancak bizi kamçılayan şey, daha güzelini verebilmek... Onun için var gücümüzle savaşıacağız. Son sayımız için özellikle bizi telefon veya mektupla kutlamak isteyenlerin sayısı dikkati çekecek kadar fazlaydı. Biz size her sayıda bir adım daha ileride olabilmek savaşı içerisindeyiz. İnşallah elinizdeki yeni sayı ile bir adım daha atmışızdır.

Geçen yazımda çıkaracağımız Amigaya özel dergi ile ilgili mektuplarınızı beklediğimi yazdığım postacıımız Memduh bayağı endişelenmişti. Yine "Bol bol bana mektup taşıtacaksınız" diye hayıflanıyordu. Ancak öyle olmadı. Herkes sanki kendisi yeni bir dergiye şartlanmışcasına REM'i istiyor, onu da dergimiz 64'ler'in dışında istiyordu. Hemen tespitlerimize göre kararımı söyleyeyim.

"REM için kendini amorti edecek sayıda satış garantisi alamadık. Bu halde onu çıkarmak demek zarar etmek ve bunu bile bile göze almak demek" olacaktır. Bu konuda anlayış, arzuluyan müşterilerimizin derginin içinden çıkarabilecekleri yapıda hazırlanan bölümleri REM'e esas biriktirmeleri ve daha sonra cilt yaptırılmalarını tavsiyeden başka elimizden bir şey gelmiyor şimdilik... İnşallah daha mükemmel REM'i müstakil olarak çıkaracağımız günlerde gelecek...

Bu sayımızda neler olduğuna gelince..

Yeni, belki de adını bile yeni duyduğunuz oyun açıklamaları ve Amiga oyunları ile huzurlarınızdayız. Tusker, Strider, Cabal, Ballistix, Thunderbirds bunların bazıları... Assembler kursumuz bu ay bitti. Dr. Ali özçelik abiniz bu aydan sonra yine program ve programcılıkla ilgili sizlere yeni sürprizler hazırlıyor. Ayrıca bu sayının hiti Güçlü kardeşimin 3 ay gibi uzun bir süre çalışarak hazırladığı Project Firestart...

Amiga'da Millennium 2.2, Lords Of The Rising Sun, It Came From The Desert ayın hitleri...

Bu sayıdan itibaren S.A.S. başlığı altında yeni bir bölüm açtık. Sanırım hepinizin severek oynadığı Simulasyon, Adventure ve Strateji oyunlarını bu başlık altında daha derli toplu, daha iyi açıklanmış, daha doyurucu resimlendirilmiş olarak göreceksiniz. S.A.S.'ın bu sayıdaki hiti Tarkan Barlas kardeşimizin 1 ay gibi bir sürede hazırladığı WINDWALKER... Ancak bu köşeye Mert ve Ertuğrul kardeşimizde güç verdi. Sizin adınıza onlara teşekkür ediyorum.

Daha iyi, daha güzel ve daha doyurucu bir yılbaşı sayısı için şimdiden çalışmaya başladık. Görüşünceye kadar derslerinizde başarı ve tüm mutluluklar sizin olsun...

**Abdurrahman PALA**



# 64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

## A.B.C BİLGİSAYAR

Baraj yolu 6. durak No:1 Hatıra apt. ADANA Tel: 1728 66  
ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.

Sağlık sok. 33/6 Sıhhiye ANKARA Tel: 133 25 07

## ABDİ TİCARET

Hürriyet cad. 2/D GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 26

## ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

İsice mah. Adaş sok. 24/B UŞAK Tel: 148 07

## BİLTUR BİLGİSAYAR

PIT Yarı ısıtılı sok. 5/B BALIKESİR

## COMPUTERLAND

Anafartalar cad. 95/4 ANTALYA Tel: 12 12 07

## EKİM-2 ELEKTRONİK

Esnaf sarayı kat 3 No: A/329 ESKİŞEHİR Tel: 418 06

## KARTAL TİCARET

Hükümet cad. 46 ERZİNCAN Tel: 170 93

## İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ

Hürriyet cad. Keyvan bey pasajı 8-9 GAZİANTEP Tel: 17

## TEKFON

Sahabiye mah. F.Fevzioğlu cad. 40 KAYSERİ Tel: 124

## PRAMIT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

İs bankası aralığı 5/B Heykel BURSA Tel: 20 73 08

## SİRÇA SARAY

Namık Kemal cad. 52/A İSKENDERUN Tel: 140 41

## SEDAN LTD. ŞTİ.

Meşrutiyet cad. 10/39 Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07

## 82

## OFLUOĞLU TİCARET

Gazipaşa cad. 44/A ZONGULDAK Tel: 117 97

## OZGUN PAZARLAMA

Bayol Pasajı No:47 TEKİRDAĞ Tel: 182 83

## DATAKOM BİLGİSAYAR

Kızılık cad. No: 5 ESKİŞEHİR Tel: 37 360

## BARİŞ BİLGİ İŞLEM

857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 KONAK Tel: 25 90

## 73

## IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE

1710 sok. 9/2 KARŞIYAKA Tel: 23 33 48

## PHONIX COMPUTER HOUSE

İnönü cad. 302 Ademoğlu pasajı 33 HATAY Tel: 31 95 03

## TAMER KİTAP KİRTAŞIYE

1728 sok. 52/A KARŞIYAKA Tel: 68 14 00

## TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.

Talatpaşa Bulvarı No: 40 Alsancak / İZMİR Tel: 14 08 82

## ZENER COMPUTER CENTER

Sümer sok. No: 6/B Kızılay ANKARA Tel: 230 23 43 - 230 66

## 66

## ELBİM ELEKTRONİK VE BİLGİSAYAR MERKEZİ

Yeni Ömerli mah. 1 sok. No: 4/B TARSUS Tel: 18 597

## BİLDEN BİLGİSAYAR

İstiklal cad. Sahna sok. Ali Han Kat: 5 No:

507 GALATASARAY Tel: 152 47 22

## BİL-MER

Halıçacı sok. 33/7 Bakırköy işhanı ve çarşısı BAKIRKÖY Tel:

570 34 90

## BİL TEK BİLGİSAYAR

Ebuzziya cad. Marmara çarş. kat 1 105 - 106 BAKIRKÖY

Tel: 583 14 90

## BUKET BİLGİSAYAR

Osmanağa camii yanı Pavlonya sok. No: 5 KADIKÖY Tel:

347 69 97

## BİMOMAK LTD. ŞTİ

Mebusa Yokuşu SSK. İşhanı 220 FINDIKLI Tel: 143 63 42 -

152 08 31

Kızılcıma cad. 15/4 FINDIKZADE Tel: 586 67 79

## BOGAZICI BİLGİSAYAR A.Ş.

Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa İşhanı Kat: 3 No: 14

MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54

## CAN MUHENDİSLİK SAN TİC. A.Ş.

Rıhtım cad. Hacıoğlu işhanı Kat: 4 KADIKÖY Tel: 347

30 36 346 33 86

## COMPUSHOP

Nadide sok. 33 Bağkur Blokları MERTER Tel: 584 19 44

## DATA BİLGİSAYAR

Akaretler Spor cad. 62 BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96

## DİJİ BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK ÇEM KAPTANOĞLU

Akasya sok. Akasya apt. No: 9/4 GÖZTEPE Tel: 363 31 53

## ELECTROMODE

Kayıdağı cad. 280. ÜST GÖZTEPE/ERENKÖY 360 63 92

## EMEK ELEKTRONİK

Millet cad. 90/2 FINDIKZADE Tel: 523 11 40 - 525 47 52

## EFOR BİLGİSAYAR

Sofular mah. Açıklar sok. 2 FATİH Tel: 532 50 37

## FERBİ BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

Sofular mah. Simitçi şakir sok. irtiş apt. No: 14 Kat:2

## AKSARAY/İST

Tel: 524 70 51 (Aksaray Vatan cad. Aksaray Metro

Durağı yanı)

## GÖGE ADI. KOM. ŞTİ.

Söğütçeşme cad. 129/7 KADIKÖY Tel: 336 60 34 - 345

06 78

## KADIKÖY BİLGİSAYAR

Mühürdar Cad. 70/34 Akmar Pasajı KADIKÖY Tel: 345

06 78

## KADRI ÇAKMAK

Doğançılar cad. 55 ÜSKÜDAR tel: 342 62 61

## KING LIMITED

İhlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A BEŞİKTAŞ Tel: 161 65

87

## MASTER COMPUTER CLUB

Bağdat cad. 298/3 ERENKÖY Tel: 356 44 79

## MIKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ

Kayıdağı cad. No: 232 GÖZTEPE/İSTANBUL Tel: 360 03

31

## MİNE ELEKTRONİK

Moda cad. 46 MODA Tel: 336 09 16

## OSAM LTD. ŞTİ.

Ebuzziya cad. Sakızlı yalı sok. 3 BAKIRKÖY Tel: 583 72 46

## OLMEZ BİLGİSAYAR

Necip Asım sok. 34/A ÇAPA Tel: 587 72 03

## PEGASUS COMPUTER CENTER

Bağdat cad. Köşemiz apt. 290/8 SELAMİÇEŞME Tel: 336

58 89

## PEKEN BİLGİSAYAR MARKEZİ

Halitağa cad. Ekşioğlu işhanı 21 ALTIYOL KADIKÖY Tel:

338 30 25

## SKY ELEKTRONİK

Valikonağı Cad. Konak Pasajı 109 K :1/38 NİŞANTAŞI

Tel: 148 43 83

Ebuzziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 BAKIRKÖY Tel: 583 54

03

Mimar Kemalettin cad. 37/1 SİRKECİ Tel: 326 58 37

## SUER ELEKTRONİK

Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 KADIKÖY Tel: 346 24 00

## TETİKLER DİŞ TİCARET

Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No:34/78 ÜSKÜDAR Tel:

334 99 94

## UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.

Rıhtım cad. Başcaevuş sok. Yazıcı oğlu işhanı 3/54

KADIKÖY Tel: 336 73 54

## VOİLET COMPUTER

Bağdat cad. 378/2 ŞAKINBAKKAL Tel: 369 05 69

## HIKMET BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

Şemsettin Günaltay cad. No:205/3 Tüccarbaşı Erenköy

/İST.

## IDEAL Bilgisayar sistemleri San. ve Tic. Ltd. Şti.

Atatürk Bulvarı 2. Spor sok. Bulvar Pasajı No:39

Kartal/İSTANBUL

## DURAL TİCARET ve PAZARLAMA

Kocamansur sok. 86/A Sisli/İSTANBUL Tel: 147 40 05

## TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET

Sümer mah. 28 sok. No:14 Zeytinburnu/İSTANBUL Tel:

558 12 54



Hani filmlerde tehlikeli araba sahneleri görüpte bunlar nasıl çekiliyor diye merak etmişsinizdir. İşte MICRO STYLE (PROSE) firması bu tehlikeli işin içine girmemizi sağlayacak bir oyunu Kasım başlarında piyasaya sürdü. Bu gibi büyük bir heyecan içinde STUNT CAR'ın başına oturuyor ve bir türlü kalkamıyoruz. Stunt Car çok değişik pistlerde başka bir sürat aracına karşı yapılan bir mücadeleden ibaret. Oyunumuzda kontrol ettiğimiz Ferrari V8'in iç kontrol panelinden piste bakıyoruz, fakat kesinlikle bir simulasyon oyunu gibi klavye kontroluna ihtiyacımız yok. Bulduğumuz pozisyonunda Ferrari V8'in korkunç derecede güçlü motorunu görebiliyoruz. Ayrıca arabanın iç panelinden hız ve zaman gibi etmenleri izleyebiliyoruz.

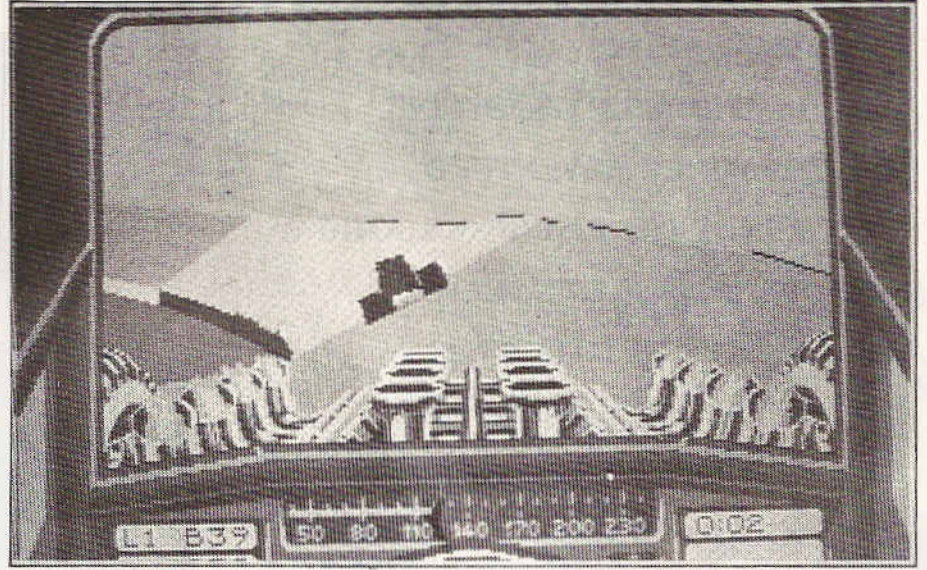
Yarışa geçmek için her turnuva türü oyunda olduğu gibi önce bir menüyle karşılaşıyoruz. Bu menüdeki seçenekler sırasıyla şöyle:

1- PRACTICE: Oyundaki pistlerden herhangi biri üzerinde alıştırma yapmak istiyorsanız bu seçeneğe baş vuracaksınız.

2-HALL OF FAME: Yarıştaki puanlamayı ve durumunuzu gösteren istatistik ekranı.

3- START THE RACING SEASON: Gerçek oyuna başlamak için bu seçenekten faydalanacağız. Buraya girdiğimizde önce oyuncu sayısını belirlememiz gerekiyor. Ardından ismimizi yazıyoruz ve yarışacağımız pisti 3 boyutlu olarak izliyoruz, bu ekranda joy'u sağa sola oynatarak piste değişik açılardan bakabiliriz. Ateşe bastığımızda ise yarışa başlıyoruz. Yarışın yapılacağı pist yerden 9-10 m. kadar yüksekte. Burada bilgisayarın yönettiği arabaya karşı yarışıyoruz ve pisti 3 kez dolaşıp bilgisayardan önce ipi göğüslemeniz gerekiyor. Ancak böyle 2. tura geçebilirsiniz. Yarışa başlarken bir vinç sizi alıp platformun üstüne bırakıyor. Buradan sonra start veriliyor ve tehlikeli yarış başlıyor. Joystick kontrolleri pek karmaşık değil, sağ, sol, ileri, geri ve ateş yetiyor. Yarışa başlarken joystickteki ileri iterseniz normal bir şekilde hızlanırsınız, fakat ateşe basarsanız V8'in turbo motorlarını ateşler ve anormal bir şekilde hız alırsınız. Fakat bu süper hızla virajları almak çok zor oluyor. Bazen platformlar arasında boşluklara rastlıyoruz. Bunların üstünden atlamak için turbo motorlarla çok hızlı gelmemiz gerekiyor. Eğer zamanlamayı ayarlayamazsanız atik davranarak joysticki geri çekin ve geri geri gelerek tekrar deneyin. Eğer rampanın yanından veya bu sözünü ettiğim boşluklardan birine düşerseniz zaman

# STUNT CAR RACER



kaybediyorsunuz. Bu oyuna pek etki yapmıyor ama sadece diğer yarışçının size yetişip geçmesini sağlıyor. Ayrıca oyundaki düşüş sahneleri gerçekten müthiş güzel yapılmış. Havada iken biraz sağa sola yatıyorsunuz ve yere düştüğünüzde de biraz ilerleyip toprak sıçratarak duruyorsunuz. Hemen ardından vinç sizi tekrar piste çıkartıyor. Ekranın üst kısmındaki 10 çizgi haklarınızı temsil ediyor. Her düşüşünüzde oyuna baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz. Oyunu bitirebilmek için 4 pistte tam başarı sağlamanız yani bilgisayarı geçmeniz gerekiyor. Ve bunu gerçekten başarabileceğinize inanıyorsanız hemen STUNT CAR'ı oynamalısınız. Çünkü sizi çok güzel bir final sahnesi beklemekte...

Stunt Car'ın tek parça olması kaset kullanıcılarını sevindirdi. Fakat disk kullanıcılarını "Acaba bu oyun bir disket sürseydi daha mı güzel olurdu?" diye bir düşünceye sokuyor. Fakat yine de 64'ün grafik yeteneğini çok iyi kullanan bu oyunu kaçırınlar yazık ederler...

ORHAN CEVHER

GRAFİK.....% 100  
SES-EFEKT.....% 76  
MÜZİK.....YOK  
OYNANABİLİRLİK.....% 100

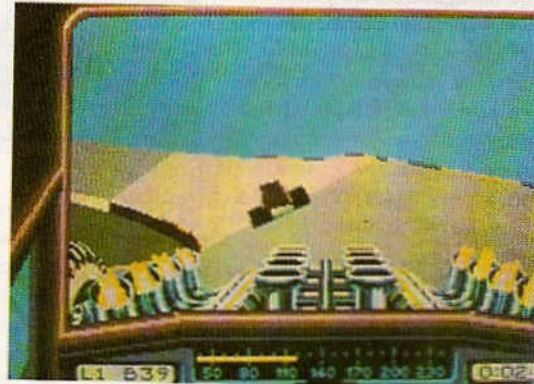
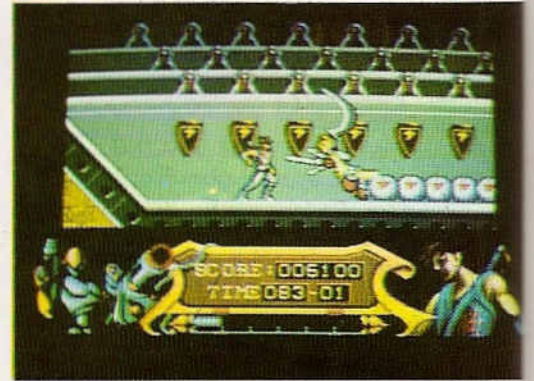
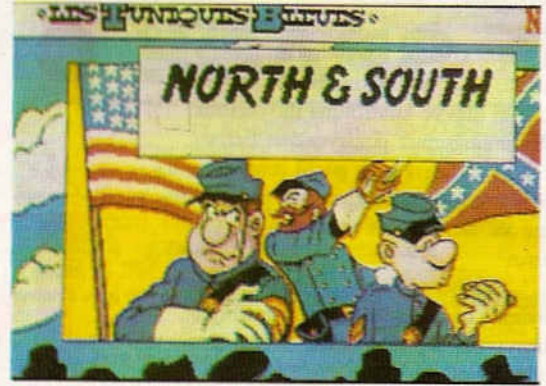
## % 94



# İÇİNDEKİLER

5

- 9- FREDDY HARDEST
- 10- MOVING TARGET
- 12- BALLISTIX
- 13- ACTION FIGHTER
- 14- ALTERED BEAST
- 16- KENNY DAGLISH
- 17- THUNDERBIRDS
- 21- BİLGİSAYAR VE SATRANÇ
- 22- PASSING SHOT
- 24- CHAMPIONSHIP WRESTLING
- 25- TERRY'S BIG ADVENTURE
- 28 LORDS OF THE RISING SUN (AMIGA)
- 31- MILLIENNIUM 2.2 (AMIGA)
- 36- NORTH & SOUTH (AMIGA)
- 37- SHUFFLE PUCK CAFE (AMIGA)
- 38- IT CAME FROM THE DESERT (A)
- 41- STRIDER (AMIGA)
- 42- BEACH VOLLEY (AMIGA)
- 44- ASSEMBLER
- 47- STRIDER
- 49- SUPER SPORTS
- 51- CABAL
- 53- TUSKER
- 55- PROJECT FIRESTART
- 59- WINDWALKER
- 64- SNOW STRIKE
- 66- İLK 20 (COMMODORE-AMIGA)





ŞİMDİ  
DERLENİP  
TOPLANMAK  
ZAMANIDIR!

# REPA

**BİLGİSAYAR MALZEMELERİ LTD. ŞTİ.**

REPA size benzer-  
lerinden birçok  
yönden üstün  
bilgisayar ma-  
saları ve destek  
üniteleri sunuyor.  
Dilerseniz taksit-  
le edinebilece-  
ğiniz REPA Bilgi-  
sayar Mobilyala-  
rı tüm sisteminizi  
bir araya toplama-  
k ve kompakt  
tasarımı ile en  
fonksiyonel kul-  
lanımı sağlamak  
için idealdir.



Çiğdem Tekeröğlu 1923320

EVDE



- \* DIŞBUDAK KAPLAMA
- \* KENARLARDA MAŞİF
- \* PORTATİF TEKERLEKLER
- \* NATUREL VEYA SİYAH RENK
- \* KOLAY MONTAJ VE SÖKÜM İMKANI



**ERG 80**  
80 cm x 70 cm x 50 cm  
Bilgisayar Masası

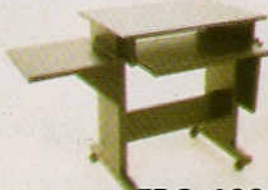
DİLERSENİZ SİYAH ...



**ERG 65**  
65 cm x 70 cm x 45 cm  
Printer Masası



DİLERSENİZ NATUREL...



**ERG 100**  
80 cm x 105 cm x 50 cm  
Bilgisayar Masası



**ERG 110**  
80 cm x 140 cm x 50 cm  
Bilgisayar Masası

PEŞİN VE TOPTAN  
SATIŞLAR

**REPA LTD. ŞTİ.**

Mazhar Öktel Sokak  
Sümer Ap. no. 16/4  
80260 ŞİŞLİ İSTANBUL  
TEL: 132 29 19 - 148 40 17  
(fax) 140 17 03

**TAKSİTLE SATIŞ**  
**LİNK MARKETING**

Kazancı Yokuşu no. 10/2-3  
TAKSİM - İSTANBUL  
TEL: 152 33 20 - 151 31 62

OFİSTE



**ERG MOD**  
65 cm x 40 cm x 35 cm  
Çekmeceli Modül

**TAKSİTLE**  
PEŞİNAT BAKİYE TOPLAM

ERG 80/N	33.000.-	33.000.-x5 AY	198.000.-
ERG 80/S	36.000.-	36.000.-x5 AY	216.000.-
ERG 100/N	41.000.-	41.000.-x5 AY	246.000.-
ERG 100/S	43.000.-	43.000.-x5 AY	258.000.-
ERG 110/N	45.000.-	45.000.-x5 AY	270.000.-
ERG 110/S	48.000.-	48.000.-x5 AY	288.000.-
ERG 65/N	32.000.-	32.000.-x5 AY	192.000.-
ERG 65/S	35.000.-	35.000.-x5 AY	210.000.-
ERG MOD/N	43.000.-	43.000.-x5 AY	258.000.-
ERG MOD/S	45.000.-	45.000.-x5 AY	270.000.-

KDV İLAVE EDİLECEKTİR.



# LAST FIGHT

Exloading Fist + dan sonra ülkemize yeni bir karete oyunu geldi, LAST FIGHT. Oyunun güzel grafik dizaynı olması emininiki karete meraklılarını sevindirecek. Oyunumuzda hareket ve grafiklerin canlı olması bizi ekrana bağlayacaktır. Joystick hareketleri ise ;

joy+fire zıplama, fire yumruk, joy sağa +fire tekme, joy aşağı+fire aşağı tekme. Oyunumuz iki bölümden oluşuyor ve her bölümde üçer defa dövüşüyoruz. Burada rakibinizi yukarıdan tekmelerle döverebilirsiniz. İkinci roundda ise dövüş biraz zorlaşıyor. Rakibiniz alttan tekmelerle üstünüze gelmeye başlıyor. Rakibinizin tekmelerinden kurtulup yumruk veya tekme ile döverebilirsiniz.

Üçüncü raund ise ilk bölümün son kısmında düşmanımız yumruk ve aşağı tekmelerle saldırıyor. Burada rakibe iyici yaklaşip onu tekme veya yumruklarla döverebilirsiniz.

İkinci bölüm ise Japon evlerinin önünde gerçekleşiyor. Bu bölümde rakibiniz size havadan saldırıyor. Bu saldırma sırasında yumruklarla sizi devre dışı bırakmaya çalışıyor. Bu raundu aldığınızda ise daha zor bir rakiple dövüşmeye çalışıyorsunuz. Burada rakibinizin hareketleri

hızlanıyor ve sizin zayıf anınızı bulduğu zaman sizi yere deviriyor. Son bölümde ise rakibiniz daima savunma yapıyor. Burada yapmanız gereken en doğru şey onun zayıf tarafını bulup saldırmak. Eğer bu şekilde dövüşürseniz ve son ekrana ulaşırsanız son ekran gerçekten çok güzel yapılmış.

Dövüşçünüzün bantı bir taş üzerine koyulmuş, üzerinde Japonca yazılar yazıyor. Oyun yazımın başlangıcında dediğimiz gibi gerçekten çok harika. Grafik dizaynı ve odaların canlılığıyla oyun bütünleşiyor. Kısacası karete meraklıları için gerçekten tavsiye edebileceğim bir oyun...

KORHAN TAMAN

GRAFIK.....	% 80
SES-EFEKT.....	YOK
OYNANABİLİRLİK.....	% 83

%72

## INDIANA JONES III

Indiana Jones III'te istediğiniz leveldan başlamak istermisiniz? F, I, S ve H tuşlarına aynı anda bastıktan sonra 1-4 tuşlarından birine basarak istediğiniz levelı oynayın.

SUADIYE  
Aydın Sokak No:10  
İstasyon Cıvanı  
372 33 03

# UFO

BAKIRKÖY  
İstasyon Caddesi  
Pelin Pasajı Kat:2  
572 13 17

### COMMODORE VE AMIGA PROGRAMLARI

**ŞİMDİ PRESTİJİNİZ DAHA ÇOK. ÇÜNKİ UFO PRESTİJ KARTINIZ HAZIR...GELİN AVANTAJLARINIZI ÖĞRENİN...**

**ARTIK YÜZLERCE KİŞİ VAR. KENDİ YAPTIĞI OYUNLA OYNAYAN. ARKADAŞINA FİYAKA YAPAN. UFO OYUN SETİ İLE SİZDE KENDİ OYUNUNUZU YAPABİLİRSİNİZ. 18\*24 LUX KUTUDA 15 SAYFALIK AÇIKLAMASI İLE BİRLİKTE. PROGRAMLAMA BİLMENİZE BİLE GEREK YOK.**

**DOUBLE CROSSING ÇEKİM. TÜRKİYEDE İLK DEFA. TEYBİNİZDE ÇALIŞMA ŞANSI ÇOK YÜKSEK ÇİFT ÇEKİM SİSTEMİ.**

**HAZIR OYUNLARIMIZ. ORJİNAL GRAFİKLİ VE MÜZİKLİ YÜKLEMELİDİR. KARTPOSTAL FOTOĞRAFI VE KONTROLLÜDÜR. HEPSİ STANDART 9 AYARLIDIR.**

**SÜPER OYUN EDITÖRÜ I VE II. KALİTELİ OYUN GRAFİĞİ YAPIMINDA KULLANABİLECEĞİNİZ MÜKEMMEL BİR EDITÖR. SEKİZ SPRAYTI AYNI ANDA TEST VE KOORDİNE EDEBİLİR. ÇOK BÜYÜK HİRES VEYA MULTICOLOR SPRAYTLAR HAZIRLAYABİLİRSİNİZ. TÜRKÇE AÇIKLAMASIYLA.**

**UFO GRATEX SİSTEM ÇEKİM. NORMAL FİYATA GRAFIK YÜKLEMELİ VE İSMİNİZLE DİLERSENİZ SEVDİĞİNİZ FUTBOLCU VEYA TAKIM RENK VE AMBLEMİLERİYLE ÇEKİM.**

**ORJİNAL OYUNLAR. LOLITA STRIP TAVLA - RASTAN - PLATOON - GRAYZOR TÜRKİYEDE TAMAMI SADECE BİZDE.**

**TÜM PİYASA OYUNLARI-AYIN OYUNLARI kaset, disket. PİYASADAKİ TÜM OYUNLAR MEVCUTTUR. INDIANA JONES III, BATMAN, BUFFALO BILL SHOW.**

**NOT: 20.000 TL. üzerindeki siparişlerinizde posta ücreti alınmaz. Oyun listeleri gönderilmeye başlanmıştır. Utility listemizde hazırlanmaktadır.**



# FREDDY HARDEST

Freddy Hardest 1'i oynayıp bitirenler oyunun 2. bölümünün Manhattan'ın güneyinde geçeceğini haber almışlardı. Uzun bir bekleyişten sonra arcade oyuncular Freddy Hardest 2'ye kavuştular, fakat bu bekleyiş biraz boş çıktı. Çünkü oyunun grafikleri pek iç açıcı değil. Spectrum kalitesinde mavi üstüne çizilmiş karışık grafikler çok göz alıyor. Oyun oynanış açısından da VIGILANTE'ye benziyor.

Oyunumuzun konusuna gelince, Manhattan'ın güneyi gansterler tarafından esir kent haline getirilmiş ve dışarıyla olan tüm bağlantıları kesilmiş. Kahramanımız Freddy, bu şehri gansterlerden temizlemek ve halkı özgürlüğüne kavuşturmak için dövüşmeye başlamış. Freddy oyunumuzda üstün bir dövüşçünün tüm niteliklerine sahipmiş gibi dövüşüyor. Hareketler iyi animate edilememiş.

Oyun Manhattan'ın güneyindeki limanlarda ve serseri mahallerinde geçiyor. Bir çok acayip adamlar Freddy'e acımasızca 5'er 6'şar saldırıyorlar. Çok yakınına gelince enerjinizi emmeye başlıyorlar.

## III

Adamlar ellerinde elektrikli testereyle saldırıyorlar ve sizi ikiye biçmek için birbirleriyle yarışıyorlar. Bunlardan hızla kaçabilirsiniz ama bir sürü adam peşinize düşecektir. Buda durmamanız gerektiğini anlatır, durduğunuz anda tepenize biniyorlar. Freddy'nin belli bir enerjisi ve 5 tane hakkı var. Bunları altta resmin yanında görebilirsiniz. Oyunumuzda bir çok engeller var, bunlardan biride birden bire peşimize takılan yük arabaları. Bunlardan kurtulmak için olanca gücünüzle koşun, bir süre sonra ya peşinizi bırakırlar yada vinçlerden birine toslayıp dururlar.

Oyunda kullanacağınız en önemli hareket havada uçarak tekmedir. Bunun için joysticki yukarı itip ateşe basmalısınız,

böylelikle bir seferde 3 adama vurabilirsiniz. Oyunun tüm bölümü aynı yerlerde geçiyor, değişen hiç bir şey yok, zaten oyunda tek güzel grafik backgrounda oturtulmuş balıkçı teknesi. Oyunda 5 bölüm var. Bu bölümler biterken Freddy hangarın içine giriyor. Sonra tekrar limanların oradan devam ediyor. Oyunumuz Navy Moves'u yapan DYNAMICS firması yapmış ama bu oyunun geleceği pek parlak değil gibi... Freddy 2'nin birde son ekranı var. Burada 3. bölümün bir düşman gezegeninde geçeceğini söylüyor.

Freddy Hardest bence iyi bir oyun değil. Grafikleri ve sesi daha iyi olabilirdi. Neden uğraşmamışlar anlamıyorum. Eğer bilgisayarınızdan yeni oyunlar almak istiyorsanız Freddy Hardest 2'yide alabilirsiniz ama bir tek oyun alacaksanız size Freddy'i tavsiye etmem...

TARKAN ATAMAL

GRAFIK.....	% 33
SES-EFEKT.....	% 60
MUZİK.....	YOK
OYNANABİLİRLİK.....	% 60

# % 60

## SPACE ACE

Daha önce DRAGON'S LAIR adıyla bütün dünyayı kasıp kavuran ve "KARTOON GAME" yani çizgi film niteliğindeki oyun bilgisayar dünyasında büyük yankı yapmıştı. İşte yine aynı firma bir evvelki oyunun devamı niteliğinde bir oyun daha yaptı. Bu oyun amigacılara özel ve 512K bilgisayarlar çalışıyor.





# MOVING TARGET



Dünyamız kötü profesör ve diktatör askerleriyle karşı karşıya. Herkes çaresiz ve perişan. Bu durum Murhpy adlı bir komandonun canını sıkışmış ve profesörün üstün bir savunmayla korunan şehirlerini yok etmek için yola çıkmıştır. Burada kontrol artık sizin. Yazıdanda anladığınız gibi Murhpy adlı komandoyu yönetiyorsunuz. Elinizde sınırlı bir cephanesi olan otomatik tabancayla profesörün askerlerine karşı savaşıp, yeraltı şehirlerinde olan toplam 4 bomba yuvasını bulup, bombaları aktif hale getirerek çıkışa ulaşmanız lazım. Ekran çoğu oyunda olduğu gibi iki kısma ayrılmış. Üstte siz ve düşmanlarımız televizyon ekranı gibi bir çerçeve içerisindeyiz. Altta ise cephanenizi, puanınızı, kalan enerjinizi, bombaların ve anahtarların sayılarını belirten göstergeler mevcut. Oyun alanı çok geniş. Ekranda önünüze ağaç kütükleri çıkana kadar sağa ve sola doğru koşabilir, merdivenlerle aşağıya veya yukarıya gidebilirsiniz. Oyun sırf bu labirent tipli yapı tarzıyla çok karışık. Bundan dolayı hangi katları dolaştığınızı aklınızda tutun. Oyunda her taraftan askerler çıkabilir. Bunları menzil gerektirmeden elinizdeki makinalı tabancayla çok rahat yok edebilirsiniz.

Birde köpekler var bunlar çoğunlukla uyuyorlar ve siz yaklaştığınızda uyanıp zarar

veriyorlar. Bunları öldürmek olanaksız, ancak üstünden atlayabilirsiniz. Yolda bulacağınız ilaç ve yemeklerle enerjinizi arttırabilir, bomba ve mermileri cephanenizi çoğaltırsınız. Ayrıca çok seri adam yok ederek çıkan bonus ekranında puan, cephane, yiyecek alabilirsiniz. Bombaları belli bir sıraya göre bulmanıza gerek yok. Bomba yuvalarına girerken veya çıkış giderken önünüze kimileri kapılar çıkacaktır. Topladığımız anahtar sayısı kadar bombaları açabiliriz. Bunun için anahtar toplamayı ihmal etmeyin. Bütün bombaları çalıştırıp çıkışı ararken sakın diğer bombalara dokunmayın. Çünkü bombalardan biri saf dışı kalıyor. Önemli bir yere veya bölgeye gelirken top yuvaları var. Bunlar bölgeyi koruyorlar. Bunların atışlarından eğilerek kurtulabilirsiniz. Ayrıca her kattaki sarkıtlara ve mayınlara dikkat. Bu kadar şeyin yanına birde zaman eklenmiş. Bunlara rağmen EXFT yazan tünele vardığınız zaman sizi kutlayan ve kahramanlığınızı öven bir ekran çıkıyor.

Moving Target grafik ve konudan bakımından Running Man'e çok benziyor. Grafikler ve müzik güzel. Ama oyun konusunun sadeliği ve oyunun zorluğu istikbalini parlak kılmayacaktır.

BARIŞ YALÇINKAYA



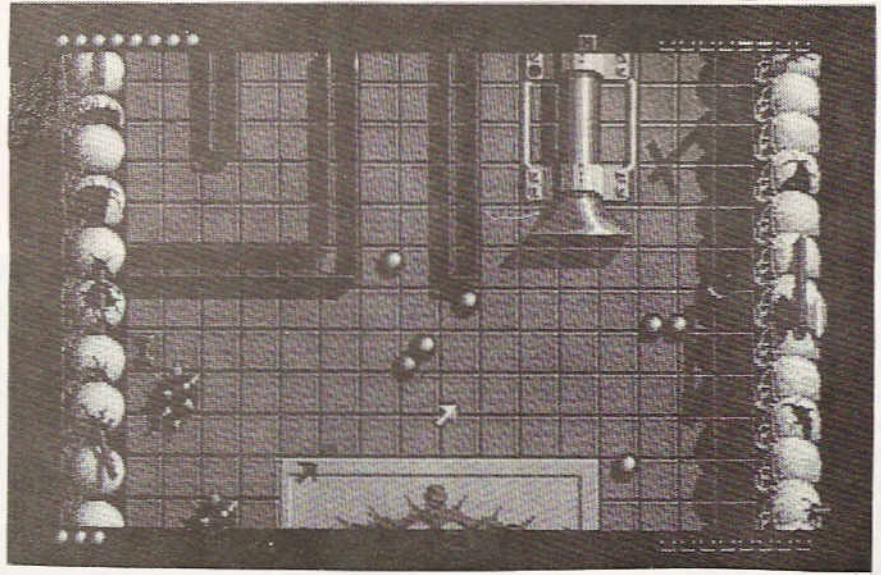


**“diş macununuzu biliyoruz”**



# BALLISTIX

Alışlagelmiş tek düze oyunlardan sıkıldınız mı? Artık oyunlar sizi eğlendirmiyormu? Yoksa oyunlar size zormu geliyor? Eğer cevabınız evet ise birde BALLISTIX'i deneyin. Belirttiğim gibi Ballistix diğer oyunlara göre çok farklı. Bu farkındanda dolayı çok eğlenceli. Siz bir çeşit yaratık tarafından esir alınmışsınız ve yine bir çeşit maç yaparak elinden kurtulacaksınız. Siz bir oku yönetiyorsunuz. Amacınız, okunuzdan çıkardığınız toplarla demir bilyeyi yukarı kaleye atmak. Fakat bilye devamlı hareket halinde olduğuiçin bu sandığınız kadar kolay değil. Bazen öyle anlar oluyor ki bilyeyi kendi kalenize bile atabiliyorsunuz. Bir bölümde üç gol atarsanız kazanır ve diğer bölüme geçersiniz. Eğer üç gol yerseniz oyun biter. Okunuz otomatik olarak bilyeye dönüyor. Ayrıca top sayınız belirli bir süre için sınırlı. Bu yüzden toplarınızı boş yere harcamayın. Oyunu iki kişilik oynarsanız (bunun için joystick resimleri bulunan ekranda 2'ye basın, tek kişilik için 1'e basın) topların kontrolü bir size, bir rakibinize geçiyor. Fakat iki kişilik oynamak çok zevkli. Bunun yanı sıra leveller değiştikçe oyunda gittikçe zorlaşıyor. Örneğin bilyenin yerini değiştiren oklar, bilyeyi sektiren yaylar, zıplatan çukurlar vb. Birde her safhada karşınıza harfler çıkıyor. Bu harfleri toplarınızla alabilirsiniz. Her aldığımız harf ekranın üst köşesine eklenecektir. Eğer "RICOCHET" kelimesini oluşturursanız ekstradan 10000 puan alırsınız. Bunların



yanısıra bazı objeler beliriyor. Bunlar da yine toplarınızla alabilirsiniz. Bunlardan bazıları bilyenin kalenize girmesini engelleyen bir kalkan görevi gören "shilt" ve birden fazla topun oluşmasını sağlayan siyah yuvarlak şekildedir.

Oyunda kolaylık olarak joystick resimlerinin olduğu ekranda space tuşuna basarsanız karşınıza "BALLISTIX OPTIONS" adında iki menü çıkar. 1. menüde şu seçenekler var:

**GRAVITY POWER:** Bunu ne kadar fazlalştırırsanız bilye o kadar hızlanır ve sizin kalenize doğru hareket

eder.

**ARROW POWER:** Bununla okunuzun gücünü arttırıp azaltabilirsiniz.

**NUMBER OF GOALS:** Bununla her levelda kaç gol atanın kazanacağını belirtirsiniz.

**NUMBER OF GAMES:** Kazananın kaç levelda belli olacağını seçebilirsiniz.

İkinci menüde ise ayarlamalar şöyle:

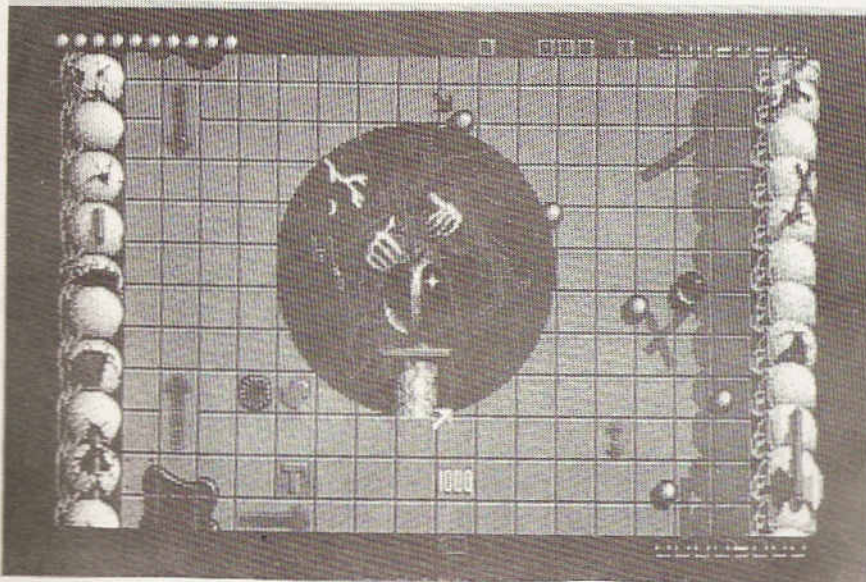
**NUMBER OF BALL:** Atacağınız top sayısını azaltıp çoğaltabilirsiniz.

**START SCREEN:** İstedığınız bölümden başlayabilirsiniz.

**BALL TIME:** Attığınız topların etkisi belli bir süre devam etmektedir. Bu seçenek bu süreyi ayarlıyor.

Tüm bu özellikleriyle BALLISTIX bence vakit geçirmek için bire bir ve kesinlikle alınması gereken bir oyun.

**TARKAN ATAMAL**



GRAFİK.....	% 80
SES-EFEKT.....	% 67
MÜZİK.....	% 35
OYNANABİLİRLİK.....	% 90
ZORLUK.....	% 30

# % 75



Çok yönlü bir Shoot'em up'a ne dersiniz? Cevabınız evetse size söyleyeyim. ACTION FIGHTER bölümleri ilerledikçe güzelleşen ve zevkli olan bir Shoot'em Up.

Diğerleri gibi bir uzay savaşı veya uçak savaşı değil. Oyun beş bölüm yani beş görevden oluşuyor. Siz de, 2000 yılının dedektifi olarak bu görevleri tamamlıyorsunuz.

İlk görev düşman denizaltılarını yoketmek. Yola, sokaklarda bir motosikletle başlıyorsunuz. Ekranın üst kısmı skorunuzu, zamanınızı, haklarınızı ve bulunduğunuz bölümü gösteren kısım. Motosiklete hız kazandırmak için joystick'i ileri itin. Joy. sağ, sol'unda hareket etmek için kullanın. Yolda sizden başka: motorlar, ambulanslar, arabalar ve jipler var. Bunlardan, ufak olanlarını ateş ederek, diğerlerini yanlarından iterek öldürün. Siz ilerlerken bazen bir helikopter geliyor ve düşmanlarınız kaçıyor, bir süre sizinle geldikten sonra sizden ayrılıyor. Helikopterin dışında bir de kamyon var. Kamyon geldiği zaman kamyonun içine girmelisiniz. Bunu yapmak çok kolay. Hemen arkasına geçin, otomatikman içine girer ve bir süre sonra çıkarsınız. Epey ilerledikten sonra yoldan alabileceğiniz bir aletle bir Porche'ye dönüşebilirsiniz, almazsanız motor olarak devam edersiniz. Porche' büyük arabaları da tek vuruşta yok edebilecek güçte. Gene aynı şekilde epeyce ilerledikten sonra aracınız bir uzay gemisine dönüşüyor. Uzay geminizle denizin üzerinden uçarak denizaltıları aramaya başlıyorsunuz. Tabii bu seferde düşmanlarınız: uçaklar, füzeler, ve düşman uzay gemileri. Ayrıca denizdeki gemiler de çok büyük sorun yaratıyor. Denizi geçince tank birlikleriyle dolu olan bir kumsala ulaşıyorsunuz. Birkaç kez aynı şekilde ilerledikten sonra esas hedefinize ulaşıyorsunuz. Denizaltılar devamlı dalıp tekrar yüzeye çıkıyorlar. Böylece onları vurmak güçleşiyor. Sizin ateş etmenize yardımcı olan bir de hedef var. Bu, uçağınızla aynı anda hareket eder. Uçağınızın iki çeşit ateşi var: 1. lazer 2. bomba. Siz ateş tuşuna bastığınızda ikiside ateşlenir. Fakat bombanın ikinci bir defa ateşlenmesi için düşüp patlaması lazım. Hedefi ayarlayarak denizaltı suyu-

# ACTION FIGHTER

zündeysen bomba bırakıp patlatın. Dört denizaltıyı da patlattığınız zaman ikinci göreve geçersiniz.

İkinci görevde, size verilen görev 7 tane düşman tankını etkisiz hale getirmek. Oynama şekli ilk bölümdenkinin aynı fakat Background'da köprüler var, ve düşmanlarınız biraz daha güçlü. İlk kısmı önce motosiklet sonra Porche olarak bitirdikten sonra gene uzay geminize atlıyorsunuz. Bu seferki uçağınız biraz daha farklı. Yolda alabileceğiniz bir aletle uzay geminiz arkasından bumerang atabiliyor. Denizdeki gemilerle ve adalardaki tank birlikleriyle uğraştıktan sonra yoketmeniz gereken tanklara varıyorsunuz. Tanklar size göre müthiş büyük. Devamlı ateş ediyorlar. Fakat hepsi de tek bir atışta ölüyorlar. Bu görevde elde edeceğiniz başarı ile üçüncü bölüme geçiyorsunuz.

Üçüncü görev sizi 3 savaş helikopteriyle karşı karşıya getiriyor. Bölümün başlarında aynı düşman ve Background'a bir de ikili motosikletliler eklenmiş. Bunlar diğer ufak motosikletlerin aksine ateş edebiliyorlar ve genelde atışları hedefini buluyor. Gene gelelim bölüm sonuna... Helikopterler teker teker saldırıya geçiyorlar. Sizi devamlı ateş yağmuruna tutuyorlar. Seri atışlarla hepsini temizleyebilirsiniz.

Sondan bir evvelki olan dördüncü bölüm de göreviniz 6 Super Tank'ı bombalamak. Bu bölümde uzay aracınız gene değişiyor. Ayırı-

ca yeni düşmanlarınız da var: Zep- linler, kalkmaya hazır uçak ve helikopterler, onları kırıyan uzay gemileri Bölümün son düşmanları olan tanklar evvelkileri gibi çok büyük ve güçlü. Tankların dışında bir de ekranın en gerisinde ara sıra hareket geçen lazer var. Tankları yokettiğinizde son bölüme geçiyorsunuz.

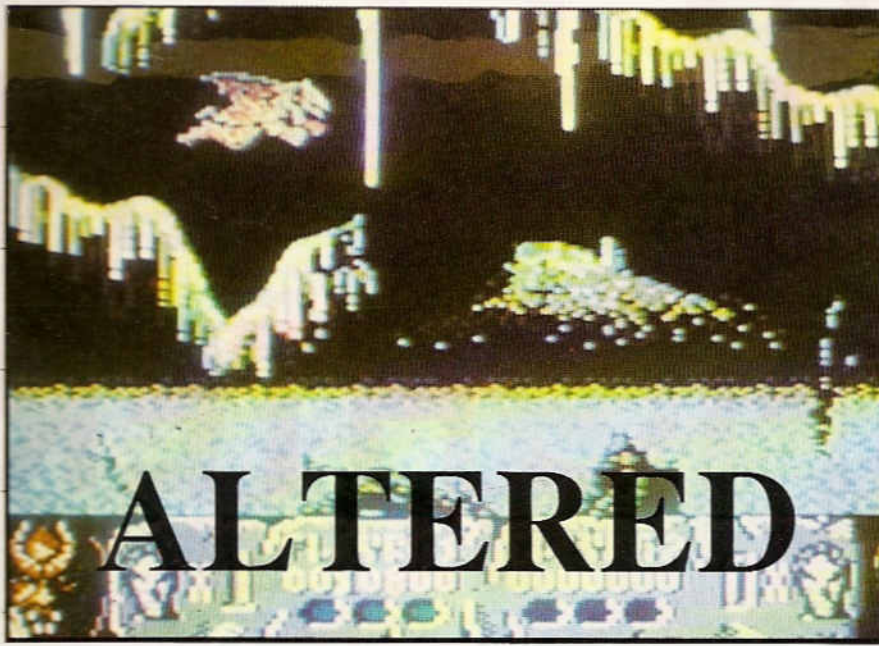
Son göreviniz iki çok güçlü uçak gemisini havaya uçurmayı gerektiriyor. Başlarda dikkat etmeniz gereken tek şey rampalar. Diğer bölümlerde normal birer rampa olan bu yerlerin üstünden son bölümde geçmeye karar verirsiniz hızlanıp atlayın derim. Aksi takdirde direk rampanın gerisindeki suya düşersiniz. Bunu dikkate alarak son hedefinize ulaşmaya çalışın. İşte şimdi geldik en güçlü düşmanınıza. Tahmin ettiğinizin aksine küçük çizilmiş olan uçak gemileri çok çok güçlüler. İkiside devamlı uçar uçar ateş ediyor. Onların hisminden kurtulabilerseniz oyunu tamamlamış oluyorsunuz.

ACTION FIGHTER güzel bir oyun. Ufak grafikleri, gıcık müziği ve olmayan ses-efektleriyle oynamaya devam ettiğiniz takdirde size zevkli dakikalar yaşatabilir. Ama genede Trainer'lı değilse almayın. Hepinize neşeli günler.

**Mert HEKİMCİ**

GRAFİK: 7  
MÜZİK: 6  
SES: 0  
OYNANABİLİRLİK: 8  
GENEL: 7





# ALTERED BEAST

Zamanımızdan binlerce yıl önce evren adını verdiğimiz sonsuz boşluğun uzak köşelerinden birinde Titan adındaki gezegende hiç kimsenin hayal bile edemeyeceği güzellikler içinde yaşayan iyi insanlar vardı. Herkes birbirine yardım ederd i . zamanını nasıl geçtiğini kimse anlamazdı . Ama her güzel şeyin bir sonu vardır değilmi ? Titan'ında sonunun gelmesi uzun sürmedi.

Bir gün Atlantis ve Mu arasında büyük bir savaş baş gösterdi . Uzun yıllar süren bu savaş sonunda yönetimi ve sahibi el değiştiren gezegenlerdeki insanlar uzaya dağıldı ve büyük bir çoğunluğu Titan'a geldi bunların içinde haydutlar,kanun kaçakları çoğunlukta idi bu kişiler Titan'ın düzenini tamamen bozdular. Bu gezegen günden güne bozulmaya yaşanmaya başladı önceleri Titan'ı rüyalarında gören insanlar artık kabuslarında görmeye başladılar. Titan halkı koloniler halinde yeni gezegenlere doğru yola çıktılar. Fakat uzay gemisi sayısı az olduğu için halk içlerinden çok kişiyi geride bırakmak zorunda kaldılar. Ve cesaretli biri olan Portan geride kalanları kurtarmak için döndü. Portan'ın onları kurtarıp kurtarmadığını bilmiyorum. Ama bizim konumuzdaki Portan'ın, geride kalanları

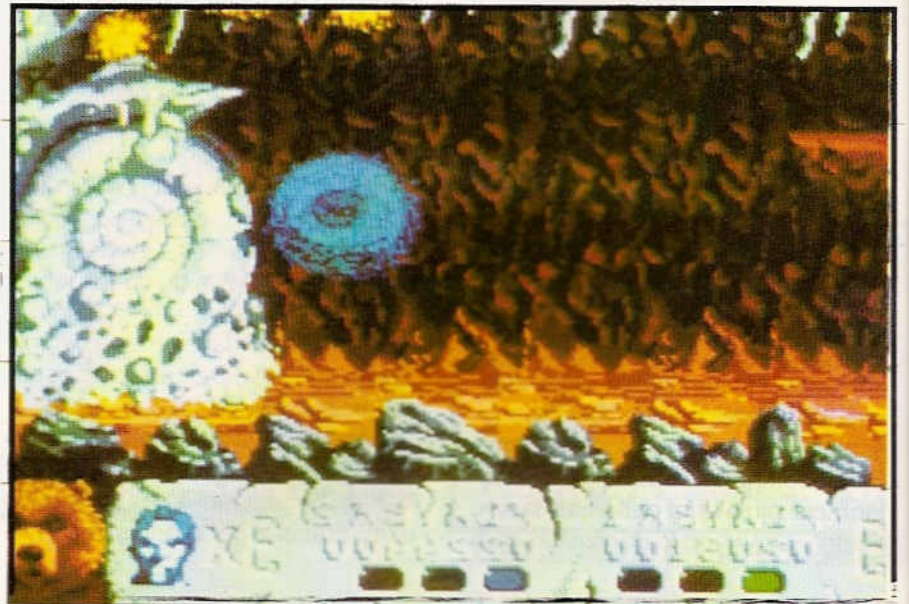
teknikine sahip olmasıdır. Bunları kullanarak tüm kötü adamları saf dışı bırakabiliyor. Titan'ın tapuğı varlık bir beyaz kurt heykeli ve bunun güçlü bir doğa tanrısı olduğuna inanıyor. Titan halkı gerçekten böyle bir tanrı varki, bu oyunda Portan'a yardım ediyor. İlerlerken yolun üstünde göreceğiniz yanıp sönen kurtlara vurursanız bir güç topu çıkar. Bunlardan 3 tane aldıktan sonra bir yaratığa dönüşüyorsunuz. Ancak bu yaratıkla, bölüm sonunda çıkan canavarı altedebiliyorsunuz. Yaratığa dönüşmeden

tekniki kullanıyor. Joystickin ateş tuşuna basınca yerden tekme atıyorsunuz. Sağa çekip ateş basınca normal yumruk, aşağı çekip ateş basınca yerden yumruk, yukarı itip ateş basıncada zıplayarak tekme atıyorsunuz. Bir kurt gördüğünüzde çabuk davranıp yerden yumruk veya yerden tekme ile vurmali ve çıkan kristali toplamalısınız. Bir adam yaklaşık 4-5 vuruşta yok oluyor. Portan her bir bölümde değişik bir canavara dönüşüyor. Bu canavarlar genelde tek hareket yapıyorlar fakat çift hareket yapabilenleride var. Her canavarı geçtiğinizde Titan'ın yeni lideri karşınıza çıkıp, güç kristallerini sizden sökü� alıyor. Sonunda onuda yenip halkınızı kurtarıyorsunuz ve yeni ufuklara doğru yola çıkıyorsunuz. Bunlar size değişik grafikler halinde anlatılıyor ve oyunda 7-8 tane son ekran grafiğı var.

Altered Beast gerçekten iyi planlanıp hazırlanmış bir oyun. Grafikler mükemmel olmasada iyi sayılır. Oynanabilirlik olarak bize dövüş oyunlarını anımsatıyor. Her level arasında o bölüme ait bir grafik çıkıyor ve güzel bir müzik çalıyor. Bu tür oyunları sevenler hemen alsınlar.

ORHAN CEVHER

GRAFİK.....	% 67
MÜZİK.....	% 60
SES-EFEKT.....	YOK
OYNANABİLİRLİK.....	% 92





# ARADIĞINIZ

# BİLT EK

DE

Türkiye genelinde  
cazip koşullarda bayilikler  
verilecektir.

AMIGA 5¼ DISKDRIVE (TEAC)  
+ DF-1 Booter + 40/80 Track  
MSDOS 575.000.- TL. + K.D.V.  
AMIGA 5¼ DRIVE + DF-1

Booter + 40/80 Track + Virus  
Dedektör + Disk Track  
Display = SADECE 625.000.-  
TL. + K.D.V.

AMIGA 3.5 DISKDRIVE  
MS-DOS UYUMLU  
CITIZEN MARKA  
525.000.- TL. + K.D.V.

VIRUS DEDEKTÖR  
Kıymetli programlarınızın  
virüslere karşı tek ve kesin  
koruyucusu 45.000.- TL. + K.D.V.

COPY BOARD  
Teypten Teybe kopya  
almakta kesin çözüm  
12.000.- TL. + K.D.V.  
RESET BUTTON  
45.000.- TL. + K.D.V.  
KAFA AYAR LED'İ  
12.000.- TL. + K.D.V.

11- DISKMATE II :	27.000 TL.
12- FASTLOAD MODUL :	27.000 TL.
13- SYSTEM TURBO :	75.000 TL.
14- MODUL KART :	19.000 TL.
15- EPROM PROGRAMLAYICI :	130.000 TL.
16- IC TESTER TTL :	130.000 TL.
17- SES DIGITIZER :	27.000 TL.
18- 802 GROM II :	30.000 TL.
19- ANTEN KABLOSU :	8.500 TL.
20- ADAPTOR :	45.000 TL.

Fiyatlara KDV Dahil Değildir.

## DİĞER ÜRÜNLER

1- AMIGA ELKTRONİK BOUTER :	65.000 TL.
2- AMIGA TRACK DISPLAY :	50.000 TL.
3- 64 EMULATOR II :	60.000 TL.
4- FREEZE MACHINE :	50.000 TL.
5- DOUBLE KARTUS :	50.000 TL.
6- FINAL KARTUS 1 :	40.000 TL.
7- ICE MACHINE 1 :	40.000 TL.
8- EXPERT KARTUS 3.20 :	70.000 TL.
9- DESTEK 64 DISK :	27.000 TL.
10- SIMON BASIC :	27.000 TL.

ÖDEMELERİ YAPI KREDİ BANKASI BAKIRKÖY OSMANİYE  
ŞUBESİ 415 NOLU HESAP İSTANBUL ADINA YAPTIĞINIZ VE  
DEKONTUN KOPYASINI BİZE YOLLADIĞINIZ TAKDİRDE  
SİPARİŞİNİZ EN KISA SÜREDE ADRESİNİZE ULAŞTIRILIR.

# BİLT EK

## BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

EBUZZIYA CADDESİ, MARMARA  
ÇARŞISI KAT 1 No:105/106. BAKIRKÖY/İSTANBUL

Tel: 583 14 90

## ÜSTELİK UYGUN FİATLARLA

FINAL III  
Yılın kartuşu  
Commodore'uza Amiga  
gibi kullanabilme imkanı  
80.000.- TL. + K.D.V.

ORİJİNAL AMIGA  
512 KB Ram kart  
Saatli 450.000.-  
Saatsiz 390.000.- TL  
+ K.D.V.

ŞİRKETİMİZDEN HER TÜRLÜ IBM PC, C64, AMIGA  
PROGRAMLARINI TEMİN EDEBİLİRSİNİZ.  
GARANTİLİ BİLGİSAYAR VE YAN ÜRÜNLERİ TAMİR  
SERVİSİMİZ VARDIR.

DOLPHINDOS 2.0  
1514-II ve DISK 64'e  
takılır. 150.000.- TL. + K.D.V.

İCE MACHINE II  
Diskten teybe, Teypten  
disk'e isimli kopya  
imkanı extra disk ve  
kullanım komutları  
50.000.- TL. + K.D.V.



# KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER

Kenny Daghish Football Manager şimdiye kadar gördüğüm en iyi futbol menejeri oyunu. Oyun oldukça zevkli ve heyecanlı. Oyunu ilk yüklediğimizde top şeklindeki cursor yardımı ile istediğiniz takımı seçebilirsiniz Takımınızı seçtikten sonra ana menü karşınıza çıkıyor. Beş kareden oluşan menünün sağ ve sol alt köşelerinden önceden oynadığınız oyunları yükleyebilir ve yenilerini kaydedebilirsiniz.

Yukarıdaki üç kareden sağdakine giderseniz oyun hakkında detaylı bilgi edebilirsiniz. (Önce OK sonra YES'e bastıktan sonra)

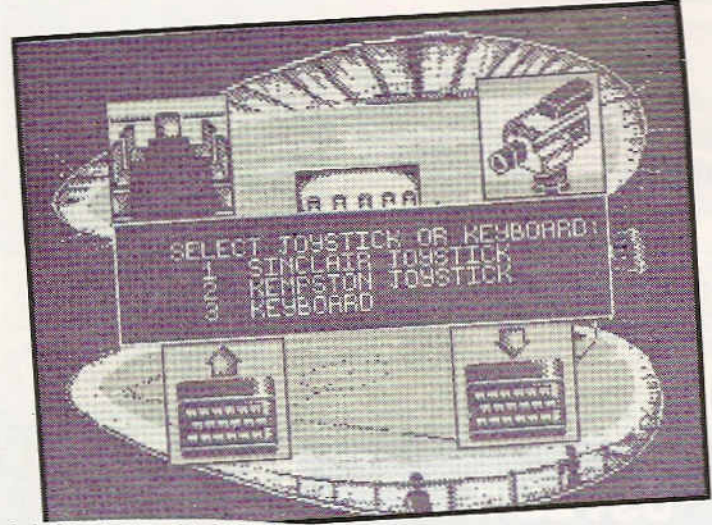
Ortadaki futbolcu resmine giderseniz 6 kareden oluşan yeni bir menü karşınıza çıkar. Sol üst köşede bulunan ve içinde mavi formalar bulunan kareden futbolcu satışı yapabilirsiniz. (Oyuncunun üstüne gidip ateşe basın).

Üst orta kareye giderseniz bir dahaki maçınızı kiminle oynayacağınızı öğrenebilirsiniz.

Sağ üst köşedeki kareye giderseniz (içinde 11 forma bulunan) İlk 11'i görebilirsiniz.

Sol alt köşedeki içinde kağıt resmi bulunan kare yardımı ile sıralamayı görebilirsiniz (Takımınız mavi ile gösterilir).

Altta ve ortada içinde stad-  
yum resmi bulunan kareye giderseniz oyunu başlatabilirsiniz. Fakat bu kareye gidip ateşe basarsanız oyun hemen başlamaz. Karşınıza çıkan soruya evet ile cevap verirsiniz takımınızı saha içine istediğiniz gibi yerleştirebilirsiniz. No ile yanıt verirsiniz oyun hemen başlar. Oyun sürerken sadece önemli anlar ve goller



ri seyredebilirsiniz. Dakikalar ekranın alt kısmında görülebilir.

Sağ alt köşede içinde forma bulunan kare yardımı ile Takımınızı kurabilirsiniz. X işaretli olanlar takımda ilk 11'de oynayan futbolculardır. Burada oyuncuların özellikleri kısaltılarak gösterilmiştir. Bunlardan bazıları.

SP:Oynadığı maç sayısı

SG:Attığı gol sayısı

AGE:Yaş

AB:Yetenek

POS:Oyuncunun yeri

GK:Kaleci

Bu menüden ana menüye döndükten sonra sol üst kareye giderseniz yeni ve yine altı kareden oluşan bir menü karşınıza çıkar.

Sol üst karedaki adam takımın muhasebecisidir ve size takımın mali durumu hakkında bilgi verir.

Üst orta karedaki adam klübün başkanıdır ve takımın hedeflerini açıklar

Sağ üst köşedeki adam ise kondisyonerdir ve takımda oynamayacak futbolcu olup olmadı-

ğını ve kaç hafta oynamıyacağını gösterir.

Sol alt köşedeki adamdan borç para alıp ona borcunuzu ödeyebilirsiniz. (BARROW:Borç almak PAY OFF:Borç ödemek)

Alt orta karedaki adamdan ise futbolcu alabilirsiniz. Yes ile alıp No ile öteki futbolcuları görebilirsiniz.

Sağ alt köşedeki adam ise takımın teknik direktörüdür ve takım hakkında detaylı bilgi verir.

KENNY DALGLISH FOOTBALL MANAGER epey uzun süren -uzun sürüyor çünkü oynamaya 4'üncü ligden başlıyorsunuz- ve insanı hiç sıkmayan bir oyun. Bu kadar güzelliğin bir araya geldiği bu oyunu almakta size düşüyor. Bana kalırsa mutlaka alın.

Hepinize bol gollü maçlar dilediği ile

Cengiz ACAR

GRAFİK:7

SES-EFEKT:-

MÜZİK:-

OYNANABİLİRLİK:8

GENEL:7



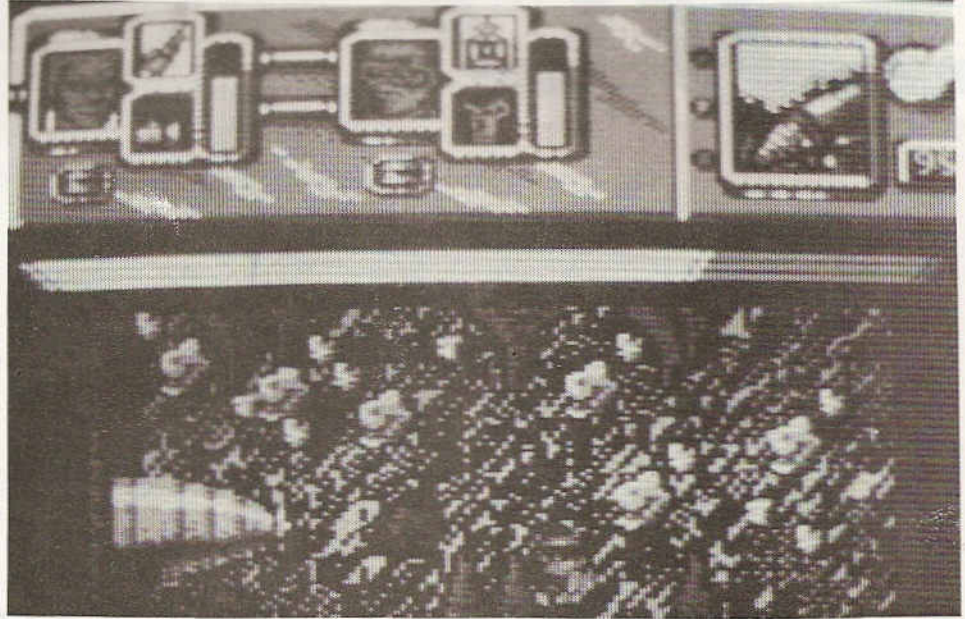
# THUNDERBIRDS

Five!... Four!... Three!... Two!... One!... THUNDERBIRDS are go!!! Durun canım heyecanlanmayın bu demolar Tunderbirds'ün Amiga versiyonuna koyulmuş. Thunderbirds şimdi bilgisayar dünyasında çok moda olan action-adventure tipinde yazılmış. Bu oyunu Grand Slam yazın başlarında çıkardığı Running Man'le duyurmuştu, sonra Amiga versiyonu geldi ve birkaç hafta sonra 64 versiyonunda Türkiye'ye ulaştı. İnanın yaz ortasında gelen Thunderbirds'le şu ana kadar uğraştım ve birkaç gün öncede mutlu sona ulaştım. Thunderbirds yabancı ülkelerde kukla film olarak gösteriliyor. Şimdi biraz Thunderbirds'ün konusundan bahsedeyim: 2063 yılında, Pasifik Okyanusunda'ki hiçbir ülkeye ait olmayan bir adada birileri yaşamaktaydı. Bunlar endüstri uzmanı ve bilim adamı Jeff Tracy ile oğulları idiler. Dünya dışı teknik bilgilere sahip olan Jeff, bu bilgileri iyilik için kullanıyordu. Fakat bu sefer işi çok zordu.

Adanın altında bir yerlerde bir şey oluyor. Burası Thunderbirds'ün gizli üssüdür. Bu organizasyon hayat kurtarmak için yemin etmiş ve görevlerini başarıyla sürdürmüşlerdir.

Yüksek vericisi bulunan ve uzayda bir yerlerde gizli olarak duran Thunderbirds 5 herhangi bir karışıklık sırasında sinyaller vererek Thunderbirdsleri uyarıyor.

Tracy adasında bulunan Thunderbird 1,2,3 ve 4 her an fırlatılmaya



hazır durumda. Uzayda veya dünyanın herhangi bir köşesinde meydana gelen olaylara anında müdahale edilebiliyor.

International Rescue Team'in başında Jeff Tracy var. Onun ardından en yetkili kişiler onun araç ve makinelerini kullanan oğulları ALAN, GORDON, JOHN, VIRGIN ve SCOTT yani tüm Thunderbirdsler.

Thunderbirdslerin araçlarını HORTIO HACKENBERG adıyla bilinen BRAINS yapıyor.

International rescue team bütün görevlerini büyük bir gizlilik içerisinde

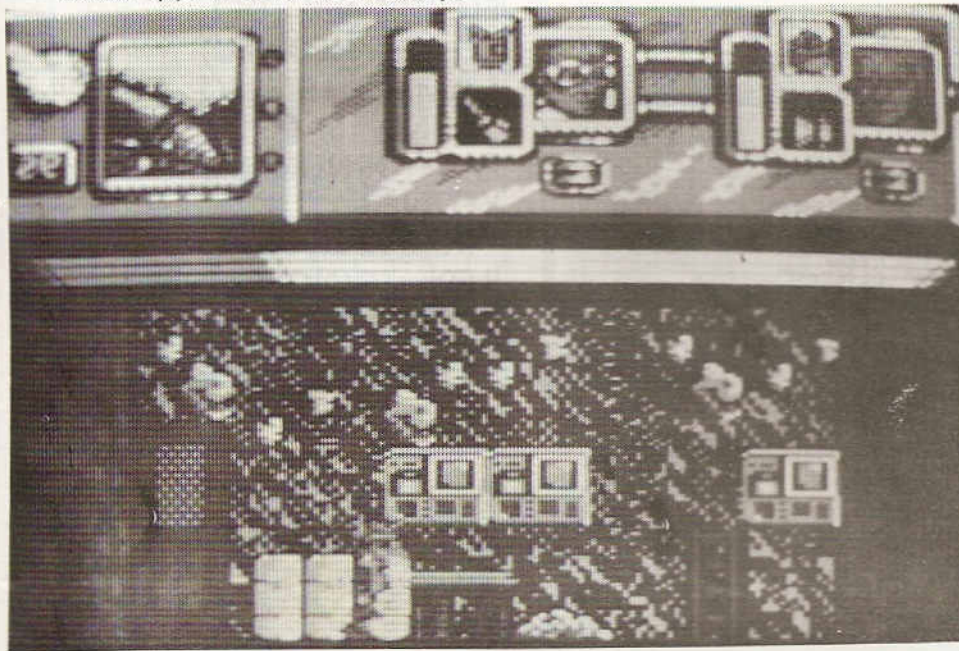
sürdürüyor ayrıca içindeki elemanlardan kurulu T.B.S. adında birde ajan örgütü var. Bu örgüt International rescue team'in vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş. Bütün bilgileri burada topluyorlar ve imkansız gibi gözükten tüm sorunları burada hallediyorlar.

Ayrıca T.B.S.'nin birkaç koluda dünyaya yayılmış durumda. Oyunda bize sadece İngilteredekiler lazım. Onlarda Lady Penelope ve uşağı Parker. Oyunda bu kişiler İngilteredeki karışıklıkları çözüyorlar.

Fakat International rescue team'in başı bu sefer gerçekten belada. Dünyaya sahip olmak isteyen ve şeytanca güçleri olan HOOD ile uğraşmak zorunda...

Oyun 4 ayrı görevden oluşuyor. Bunların herbiri için şifreler konmuş. Bu şifrelere doğru cevap verirsiniz ancak o bölümden başlıyorsunuz. Şifreleri her bitirdiğiniz bölümün sonunda bilgisayar size veriyor. Ben şifreleri her bölüm başında size vereceğim. Oyunumuza bir zaman limiti ve enerji konmuş. Bu enerjiyi ekranın üstündeki adan resminin yanında görebilirsiniz. Zamanda sağ üst köşede belirtilmiş.

Zamanı yetirmek için bazı püf noktaları gerekiyor. Bunları şöyle açıklayayım: Bir göreve başladığınızda önce bir adama yapması gerekenleri yaptırın sonra kontrolü diğer adama geçirin. Böylece zamandan azda olsa tasarruf etmiş olursunuz. Eğer bir adamın bir yerden bir yere çıkması gerekiyorsa bu işlemi yaparken önceki adamı oynatmanız büyük zaman tasarrufu sağlayacaktır.



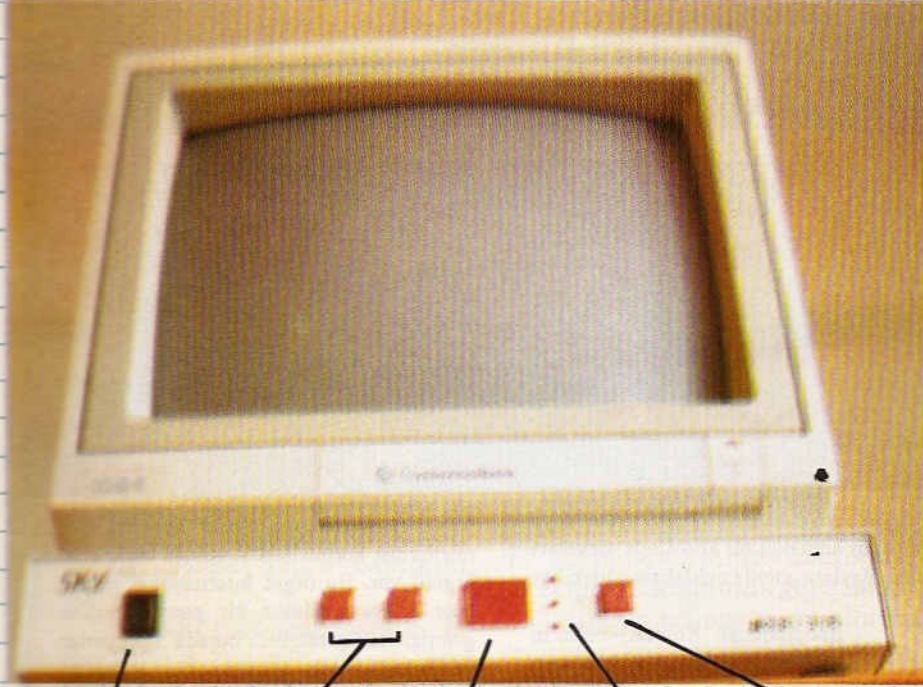




# BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

## ADRESLERİMİZ:

Ebuzziya Cad. Özgiray Pasajı No: 17 Büro: 32 BAKIRKÖY  
 Valikonağı Cad. Konak Pasajı no: 109/38 NİŞANTAŞI  
 Mimar Kemalettin Cad. No: 37/1 SİRKECİ  
 Telefonlar: 583 54 03 - 148 43 83 - 526 58 37



## MTR 316 RECEIVER

- \* DİJİTAL KONTROL YAPISI
- \* 16 HAFIZALI PROGRAM
- \* I, III, U BANTLARI
- \* ELEKTRONİK AFC

ACIK/KAPALI    ELEKTRONİK ARAMA    PROGRAM GÖSTERGESİ    BAND LEDLERİ    PROGRAM SEÇİMİ

- \* MULTI ICE III
- \* FINAL III
- \* ICE MACHINE II
- \* DOLPHIN DOS 2.0 ( 1541II VE DISK 64 İÇİNDE...)
- \* MULTI ICE II
- \* MODEM II ( 1200/75, 300/300)

PTT'nin Data Bank'ına ve diğer Data Bank'lara bağlanma imkanı (minitel)

## AMIGA

- \* AMIGA 5,25 TEAC DRIVE 40/80 TRACK MS DOS (AMIGA ELEKTRONİK DF1 BOOTER HEDİYELİ)
- \* AMIGA STEREO SOUND SAMPLER (24 PAS ÖRNEKLEME YETENEĞİ)
- \* RC 512 EK RAM. İLERİ TEKNOLOJİ ve UCUZ.

### A. B. C. BİLGİSAYAR

Atatürk Cad. Töbank Arkası No:30 ADANA Tel: 14 70 99

### LAÇIN Bilgi İşlem

Toncaolu Sok. No: 2/2 Sütlüce/İSTANBUL Tel: 372 88 37

### TEKTELER - Diğ. Ticaret

Sekizinci Cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 Üsküdar/ İSTANBUL Tel: 334 99 94

### BİTEK Computer

Atatürk Cad. Koryuculu İşhanı K:6 No 39/288 BURSA Tel: 22 94 30

### PRINCSOFT

19 Mayıs Mah. Kışla Sok. No: 8 SAMSUN Tel: 162 01- 167 76

### DATA Soft

Sarı Eysel Bul. No: 35/2-C Lozan-İZMİR Tel: 22 30 92

### NETUSOFT BİLGİSAYAR

MEKKEZ. BİR Sok. No:6/4 Kavaklıdere/ANKARA Tel: 126 54 92-135 30 90

BAŞE. Bayındır Sok. No: 5/12 ANKARA Tel: 135 30 91

### EMEK Elektronik

Millet Cad. Fikri İş Merkezi No:90/2 İSTANBUL Tel: 525 47 52

### MICROSHOWY

Tunalı Hilmi Cad. Seçmenler Çarşısı No: 96/35 Kavaklıdere/ANKARA Tel: 158 36 47

### OSAM Elektronik

Ebuzziya Cad. Sakızıyalı Sok. No:3 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46

### UYGAR Elektronik

Rihtim Cad. Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İş HANI K:3 Kadıköy/İSTANBUL Tel: 336 73 54

### MODUL Bilgisayar

Fuar Şheleri Altı Vatan Cad. 9/E KONYA Tel: 117 020

### BOYUT Bilgisayar A.Ş.

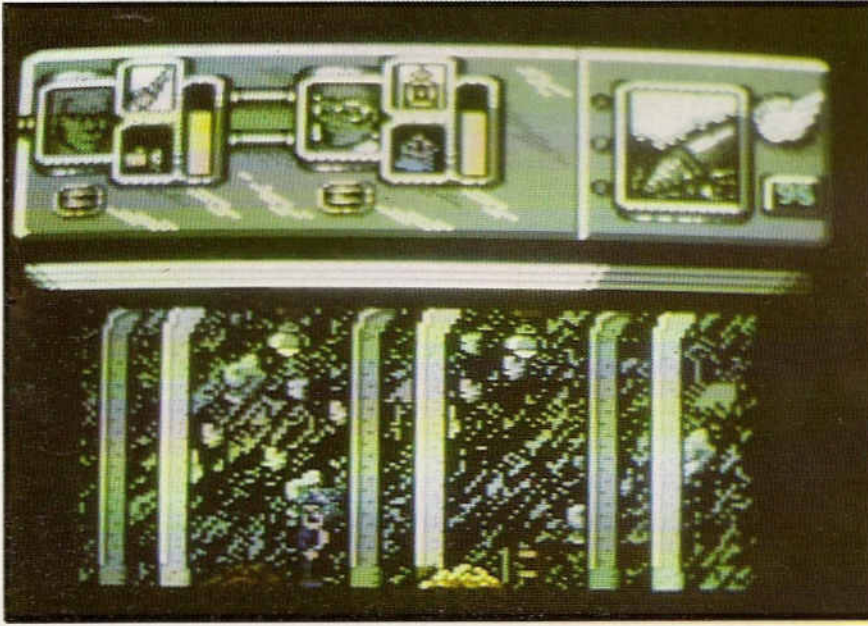
Atatürk Cad. No: 398/801 Alsancak/İZMİR Tel: 22 02 35

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Siparişinizin tutarını AKBANK BAKIRKÖY ŞUBESİ 2822-5 DİM-1 no'lu hesaba havale ediniz. Dekontunuzun kopyasına isteklerinizi yazarak bize gönderiniz. Dekontunuz elimize geçince siparişiniz hemen gönderilecektir.

LİSTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ





(örneğin ilk bölümde Brains'in yukarı çıkması sırasında Alan'ı hareket ettirin.)

Şimdi LEVEL ları açıklıyorum. Bunlara göre oynarsanız oyunu rahatça bitirebilirsiniz.

**LEVEL 1: (Mine Menace)** Burada madenin altında kalmış olan işçileri kurtarmaya çalışacağız. Kontrol ettiğimiz adamlar ALAN ve BRAINS. Burada Alan lamba ile gres yağını, Brains ise gaz lambasıyla herhangi bir şeyi alması gerekiyor.

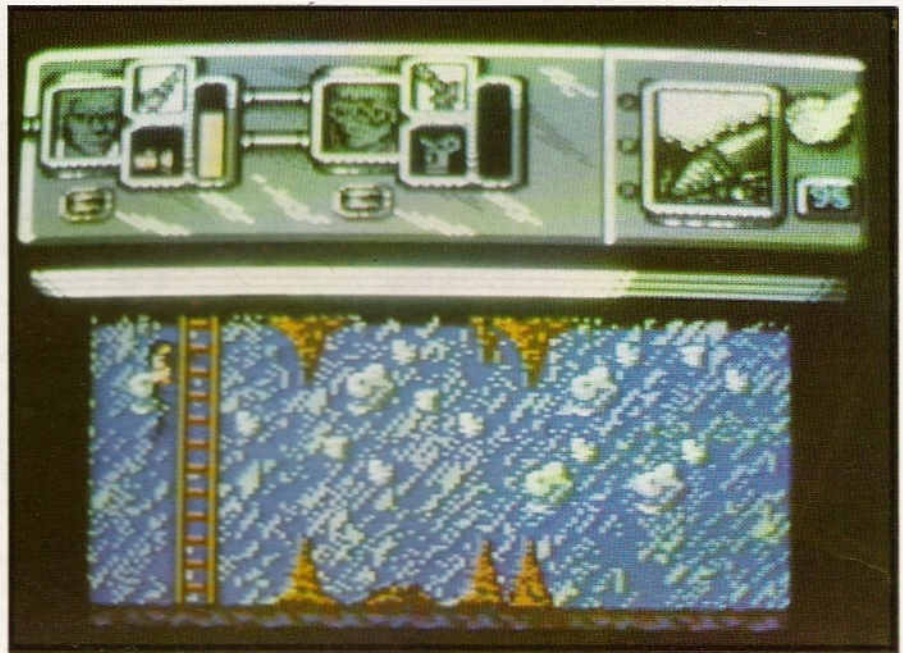
İlk olarak SPACEe basın ve kontrolü Brains'e geçirin. Hemen iki ekran sağa gidin ve yukarı çıkın. Sonra tekrar sağa gidin ve en sağdan Spanner'ı alıp yukarıdaki bozuk asansörün yanına bırakın. Sonra aşağı inip en soldan Hammer'ı alın ve bunu asansörün üzerinde kullanarak onu tamir edin. Daha sonra Hammer'ı bırakıp Spanner'ı alın ve asansörün üstüne çıkıp yukarı çıkmayı bekleyin. Yukarı çıkarken göreceğiniz dinamik patlatıcısını almadan yukarı çıkın en üste geldiğinizde sağa gidin ve spannerı pompanın üstünde kullanarak suyun boşalmasını sağlayın. Sonra geri dönüp asansörle aşağı inerken patlatıcıyı alın ve yukarı çıkıp pompanın yanından sağa devam edin. Yukarı çıkıp yerde göreceğiniz teli patlatıcının yerine alın. Yukarı devam edip taş yığınının üstünde kabloyu kullanın ve sonra geri dönüp patlatıcıyı alın ve onuda telin orda kullanın. Sonra bir ekran sağa kaçıp düğmeye basın böylece önümüzü tıkayan kayalar yok olacaktır. Daha sonra sola ve aşağı ilerleyerek mahsur kalmış işçinin yanına gelin. Artık Brainse ihtiyacımız yok. Şimdi kontrolü Alan'a geçirin ve onu aşağı ve sağa doğru götürün, taki tahta parçasını bulana kadar. Tahta parçasını alıp yerdeki çukurun üstüne koyun. Daha sonra bunun üstünden

geçmeden geri dönüp bıraktığımız eşyayı alın ve tahtanın üstünden geçerek yolunuza devam edin. Aşağı inin sağa gidip maden arabasının yanında gres yağını kullanarak yola devam edin ve sonra buradan geri dönüp en sağdan matkabı alın. Ardından en sola ilerleyin ve büyük asansörle aşağı inin. Yerdeki kabloyu alın ve bunu yukardaki makineye bağlayıp, üstünde matkabı kullanın. Sonra sağda yolumuzu kapatan duvarın üstünde tekrar matkabı kullanarak kendinize yol açın. Sağa ilerleyerek maden işçisini bulun. Bundan sonra Alan size yapmanız gerekenleri anlatacak ve THUNDERBIRD 1 den uzatılan kancayı kullanarak işçiyle beraber yukarı çıkacak. Bundan sonra size Brains'i THUNDERBIRD 1'e geri götürmek kalıyor. Burada

yapınca bu görevi bitirmiş oluyorsunuz.

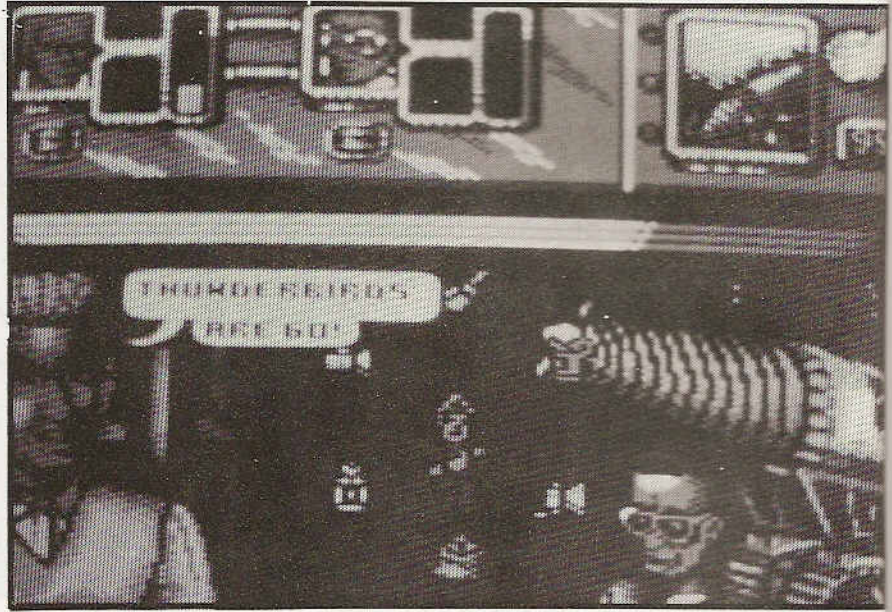
**LEVEL 2 (SUB CRASH):** Nükleer bir yük taşıyan denizaltı batmıştır ve etrafa radyasyon saçmaktadır. Alan ve Gordon Thunderbird 2'yi kullanarak denizaltına inmishlerdir. Ve denizaltıyı su üstüne çıkararak tehlikeyi uzaklaştırmaya çalışacaklar. Burada seçecekleriniz ALAN, Aqualung ve American Express Card (üstünde kırmızı top olan dikdörtgen kart.) GORDON, aqualung, radiation pills, (üçgene benzer şekil.) Bundan sonra THUNDERBIRD 2 nin yanında kapıyı açın ve yukarı çıkın. (kapıyı açmak için şalterin yanında ateşe basın.) Kaptanın yanında radiation pillsi yere bırakın. Kaptan size bir kart uzatacaktır. Kartı almadan radiation pillsi alın ve için. Daha sonra kaptanın verdiği kartı alın. Sonra kontrolü Alan'a geçirip sola aşağı ve sağa ilerleyerek radiation pillsi alıp için böylelikle adamların ölümünü engellemiş olursunuz. Sonra Alan'ı sağa götürün taki yerdeki kapağı görene kadar. Buradaki iki bilgisayarı bulun ve Alan'ı soldakinin önünde bekletin. Sonra Gordon'uda buraya getirin ve ikisinin kartlarınıda aynı anda bilgisayara yerleştirerek denizaltıyı su yüzüne çıkarın. Ardından her ikisinde Thunderbird 2 nin yanına götürüp bu bölümde bitirin.

**LEVEL 3 (THE BANK JOB):** Kötü adam HOOD'un gizli silah formüllerini çalmak için LADY PENELOPE ve PARKER görevlendirilmiş. Burada almanız gereken eşyalar şöyle: LADY PENELOPE: Sleep Sprey ve herhangi bir şey. PARKER: Oyuncak fare ve sthetoscope. Oyunun başında ilk olarak Lady Penelope'u götürün ve spreyi





dilenciye sıkın uyuduktan son-  
rada spreyi ve öbür eşyayı bırakın. Son-  
rada ilk asansörün önüne vgidin ve Park-  
er'ı oraya getirin. İkisinde asansöre  
sokun. Asansörden inince sağdaki odaya  
girin ve çekmecenin önünde durun. Siz  
hangisine giderseniz oradaki çekmeceler-  
den herhangi biri açılacaktır. Bayan Pene-  
lope'u onların önüne getirip bekleyin,  
çekmeceyi inceleyecektir. Eğer birşey bu-  
lamazsa Parker'ı öbür çekmeceye götürüp  
incelettirin. Bunu bir anahtar buluncaya  
kadar sürdürün. Anahtarı bulduktan sonra  
tekrar asansörün içine girin. Ve sağdan  
aşağı inerek birinci koridordaki asansöre  
gelin. Buradan yine ikisini birden sokun  
ve ilk kattaki arabayı Parker'ın yardımıyla  
asansöre itin. Yukarı çıkmaya devam edip  
ekranın solunda bir kapı gördüğünüzde  
durun. Lady Penelope'u götürüp buradaki  
masanın arkasından anahtarı alıp tekrar  
yukarı çıkın ama dikkat edin ikiside bir  
başka katta kalmayın. En üste geldiğinizde  
Parker'la ateş eden silahın olduğu odaya  
gelin. Burada oyuncak fareyi atarak  
silahın şalterini kapatırsın. Sonra Parker'ı  
en sona götürüp aşağı indirin merdivenin  
en sonunda ortaya çıkıp nöbetçinin  
geçmesini bekleyin. Hemen sola kaçıp en  
yukarı çıkın. Buradaki kasanın üstünde  
sthetoscope'u kullanın ve ortaya çıkan  
üçüncü anahtarı alın. Fareyi buraya  
bırakarak en aşağı inin. Sonrada sol  
tarafıtan sonuncu anahtarı alın ve yukarı  
çıkarak şalterlerin olduğu odaya gelin.  
Buradaki şalterleri ♣ ♠ ♠ ♠ ♠ yapın.  
Sonra Lady Penelope'u alıp Nöbetçi  
geçtikten sonra sola götürüp aşağı indirin  
ve öbür şalteride şu şekilde yapın ♠ ♠ ♠  
♠ ♠ ♠. Daha sonra sola gidip kasanın  
olduğu odaya gelin. Buradan kontrolu  
Parker'a geçirip şalterlerin yanından sağa



gelin ve kasanın önünde durun.  
Şimdi Lady Penelope ile kasanın  
yanındaki iki çekmeceye anahtar koyun.  
Sonra Parker'ı alıp sağındaki iki çekmec-  
eye anahtarları koyun. Kasa açılacak ve  
içinden dökümanlar çıkacak. Bunları alıp  
bu bölümde bitirin.

**LEVEL 4 (UNDERGROUND  
COMPLEX):** Evet artık Hood'la yüz  
yüzeyiz ve onun bombasını durdurmamız  
gerekliyor. Kontrol ettiğimiz karakterler  
VIRGIL ve SCOTT... Bunlar bir lokan-  
tanın altında kurulu olan üsse girmeye  
çalışıyorlar. Almanız gereken eşyalar şun-  
lar: VIRGIL: shades(gözlük) ve silah.  
SCOTT: shades ve süper  
yapıştırıcı(kullanmış hortuma benzeyen  
ikon.) İlk başta Scott'ı alıp iki ekran sağa  
gidin ve pianonun arkasına geçip bekley-  
in. Sonra Virgil'i alıp sola ilerleyin ve

yukarı çıkın oradan anahtarı alıp  
pianonun yanına bırakın. Sonra tekrar  
yukarı çıkın ve sola gidin buradan ikinci  
lambanın önünde ateşe basın ve çıkan no-  
taları alın. Aşağı geri dönün ve burada  
anahtarı alın ve pianonun önünde kullanın.  
Sonra notaları alıp pianoya takın ve  
bıraktıklarınızı toplayıp pianonun arkasına  
geçin. Aşağı inin, burada ekranın sağında  
yapıştırıcıyı kullanın. Robot gelip  
yapışınca sola gidin ve mücevhere benzer  
şeyi alın. Sonra lazerin önünde üç defa  
silahla ateş edin ve lazer kalkınca iki  
adamda öbür taraftaki füzelerin altına gir-  
in. Birinide en üste götürün. Alttaki  
odadaki şalteri kapatın, sonrada  
yukarıdakini (yanlız dikkat! mücevherlerin  
olduğu adam yukarıda kalsın.) şalteri kap-  
atırsın. Füzenin yanına gidin ve açılan  
deliğe mücevheri takın ve odaya girip  
mikrofilmi alın. Böylece oyun bitmiş oldu.  
**ŞİFRELER:**

**LEVEL 2: RECOVERY**

**LEVEL 3: ALOYSIUS**

**LEVEL 4: ANDERSON**

Joystick hareketleri: Aşağı: eşya alma  
veya bırakma. Ateş: eşya kullanma.  
Klavye kontrolü: 1,2 kullandığınız eşyayı  
değiştirme. Space: adam değiştirme.

Thunderbirds'ün dizaynı ve iy-  
grafiklerine karşılık, joystick kontrolü  
oldukça zayıf. Action-adventure mer-  
aklıları bu oyunu kesinlikle kaçırmamalı...

GRAFİK.....% 60  
SES-EFEKT.....% 35  
MÜZİK.....% 54  
OYNANABİLİRLİK.....% 73

**%73**





# BİLGİSAYAR VE SATRANÇ

KEMAL TOSUN



Geçtiğimiz sayıda satranç tahtasını ve taşlarını tanımiştık. Bu ayki sayımızda taşların hareket kabiliyetlerinde göreceğiz. Bir taşla yapılan hareketi (hamleyi) belirtmek için önce o taşın ilk harfini, sonrada gideceği karenin ismini yazarız. Bunu aşağıdaki örneklerde daha iyi anlayacaksınız.

## TAŞLARIN HAREKETLERİ

**ŞAH:** Şah bulunduğu karenin bitişiğindeki karelere gidebilir. Yani her yöne, yalnız bir kare ilerler. Yandaki şekilde göreceğiniz gibi şahın bulunduğu karenin ismi f3'tür. Yazarken Şf3 diye yazarız. Şahın gidebileceği kareler e2, e3, e4, f2, f4, g2, g3, g4'dür. Şe2 hamlesi, şahın bulunduğu kareden (f3 den) e2 karesine gittiğini gösterir.

**KALE:** Karenin hareket özelliği, yatay ve dikey hareket edebilmesidir. Yandaki şekilde görüldüğü gibi kale d3 karesinde bulunuyor. (Kd3) Gidebileceği kareler d4, d5, d6, d7, d8, d2, d1, e3, f3, g3, h3, c3, b3, d3'tür. Kalenin bu hamlesi, örneğin Kd8, Kd5 şeklinde yazılır.

**FİL:** Fillerin önemli bir özelliği vardır. Hangi renkli karelerde duruyorlarsa oyunun sonuna kadar o renkte dolaşırlar. Bulunduğu kare siyahsa hep siyah renkli karelerde dolaşabilir. Yandaki şekilde anlaşılabileceği gibi filler çapraz hareket ederler. Filin, şeklindeki gibi yapabileceği hamleler, Fb7, Fc2, Fh1, şeklinde yazılır.

**VEZİR:** Vezir satranç tahtasının en aktif ve güçlü taşıdır. Vezir kale ve filin yeteneklerine sahiptir. Ek olarak oyun içinde farklı renkli çaprazlarda hareket edebilir. Başka bir deyişle, atlar dışında var olan bütün taşların hareket ve denetim yeteneklerine sahiptir. Yandaki şekilde görüleceği gibi e4 karesinde bulunan vezir 27 kareye gidebilir. Vezirin bu hamleleri Ve8, Vc6, Vg2, Vh4 şeklinde yazılır.

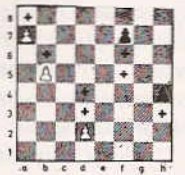
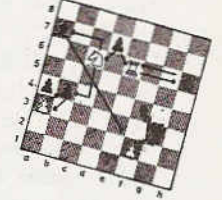
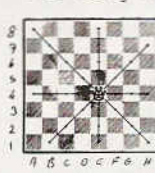
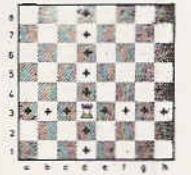
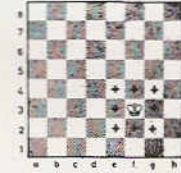
**AT:** Atlar satranç tahtasının en ilginç taşlarıdır. Atlar "L" şeklinde hareketle 3 kare ilerlerler. Atların bir özelliği daha vardır. Satranç tahtasındaki hiçbir taş diğer taşların üstünden atlayamazken at "L" şeklinde sıçrarak taşların üstünden atlayabilir. Yandaki diyagramlarda görüldüğü gibi Ad6, Ac3, Ag5 ve (öteki diyagram) Af3, Ah3 şeklinde yazılır.

**ER:** Erler daima ileriye doğru hareket ederler. Geriye ve yana doğru hareket edemezler. Diyagramda d2 ve f7 karelerinde, yani başlangıç durumunda bulunan erlerin bir yada iki kare b5 ve h4 karelerinde bulunan erlerin 1 kare gidebileceği işaretler belirtilmiştir. Er hamleleri sadece gittiği kareler belirtilerek yazılır. Diyagramdaki erlerin hamlelerinin yazılışı b6, d3, d4, f6, p5 ve h3 şeklinde olur.

**ER'İN VEZİR OLMASI:** Son yatay sıraya ulaşan er aynı hamlenin devamı olarak ve oyuncunun kendi isteğine göre aynı renkte vezir, kale, fil veya at ile değiştirilir. Bunun sonucunda bir oyuncunun birden fazla veziri yada ikiden fazla fili, kalesi ve atı olabilir. Erin tanıtımındaki diyagramda gördüğünüz gibi a7 kalesindeki er, a8'e giderek istediği bir taşla terfi edebilir. Bu oyuncunun isteğine göre vezir, at, fil veya kale olarak değişebilir. Yazılımı şöyledir, a8V, a8K, a8F, a8A.

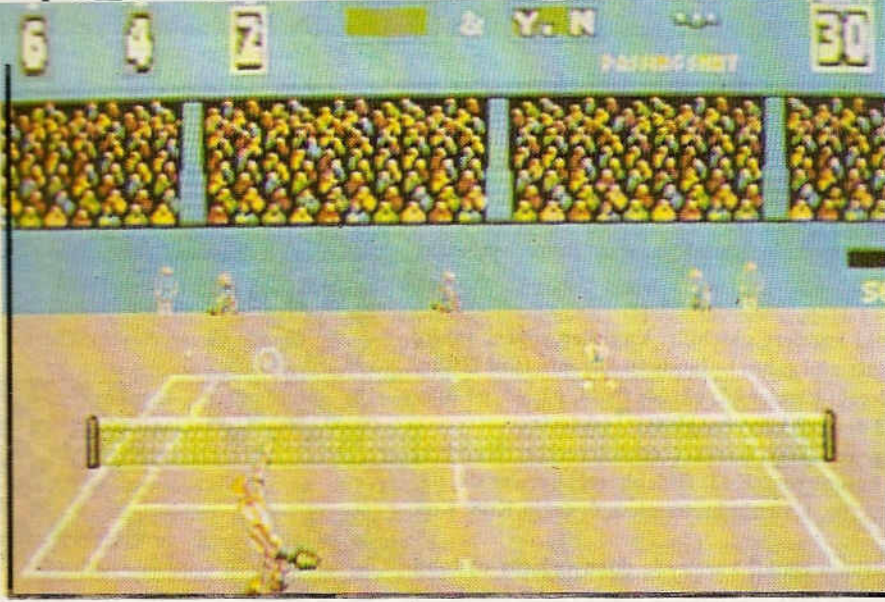
## TAŞLARIN DİĞER TAŞLARLA İLİŞKİLERİ (TAŞ ALMAK)

Buraya kadar hareketlerini öğrendiğimiz taşların diğer taşlarla ilişkilerini görelim. Burada dikkat edeceğimiz bir konu, hiç bir taş kendi renginden başka bir taşın olduğu renge gidemez. Taşlar karşı renkten bir taşın olduğu kareye gidebilir. Bu durumda alınan rakibin taşı satranç tahtasının dışına çıkarılır ve alan taş onun karesine konur. Diğer taşların hareket yönünde taş almalarına karşın erlerin taş alması biraz değişik. Erler önlerindeki karelerin çaprazında bulunan taşları alabilir. Taş alma zorunlu değildir.





# PASSING SHOT



Heey!.. Tenis meraklıları ekran başına çünkü uzun süre sizi ekran başına bağliyacık ve sizi zevkten çıldırtacak bir oyun PASSING SHOT.Ünlü firma Accolade tarafından çıkarılan "SERVE AND VOLLEY" gerek grafik, gerek oynanabilirlik bakımından muhteşem bir oyundu fakat sadece disk kullanıcılarının oynamasına izin veriyordu. Ama şimdi çıkan Passing Shot gerek disk, gerek kaset kullanıcılarının hizmetinde olduğu için bizi sevindirdi. Passing Shot sizi Jimmy Connors, Steffen Edberg, John Mc Enroe gibi ünlü tenisçilere rakip yapıyor. Wimbeldan, Avustralya ve Amerika gibi dünyaca ünlü tenis turnuvalarına konuk oluy. unuz.

Oyunda bir kızı veya bir erkeği yönetiyorsunuz. Oyunumuz 6 levelden oluşmuş. İlk 3 leveli kolay, diğer 3 leveli zor bölüme giriyor. Ama oyunda iki kişi karşılıklı oynayamıyó.sunuz. Single'da bilgisayara karşı, Double'da ise iki kişi, bilgisayarın yönettiği iki kişiye karşı oynuyorsunuz. Oyunda ilerledikçe dünya şampiyonlarıyla oynuyorsunuz ve adınızı kupalardan kupalara koşturuyorsunuz. Oyunumuzda hareketler şu şekilde hazırlanmış:

Sağa atış (forehand): Joystick

sağa + ateş

Sola atış (backhand): Joystick

sola + ateş

Servis atmak içinse hareketler şu şekilde hazırlanmış:

Hızlı servis atmak için (ace):  
Adamınız servis pozisyonuna gelip, topu

havaya atıp rakibinizin kafasını biraz geçince ateşe basın. Ace atışını rakibin karşılaması biraz zordur.

Kapalı servis atmak için :  
Adamınız gene servis pozisyonuna gelip topu havaya fırlattığında joystick sola + ateş yapıp topun fileyi yalayipta geçmesini sağlarsınız. Buda rakibinizin servisi zor karşılamasını sağlar.

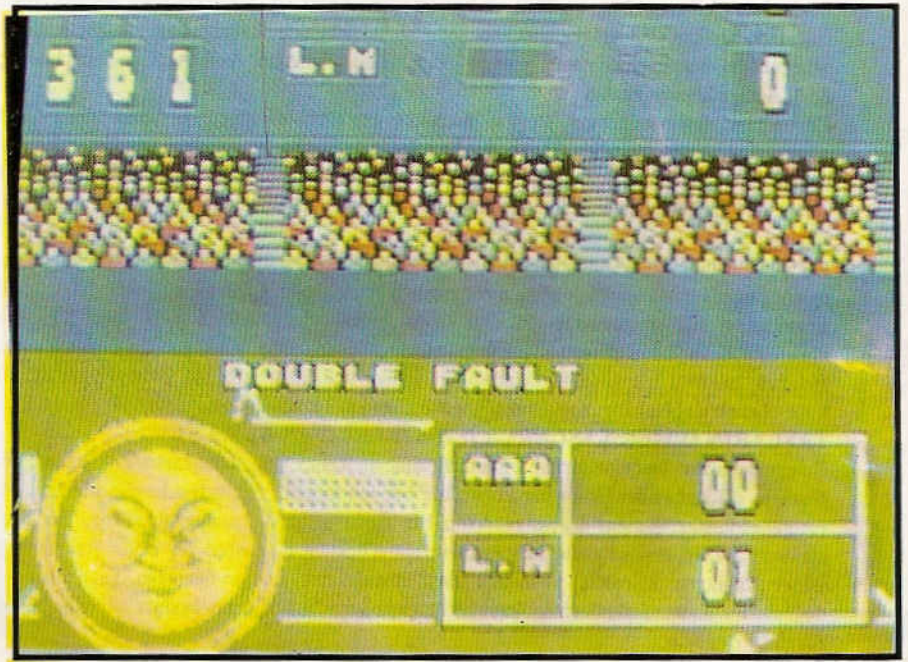
Havadan servis atmak için:  
Adamınız servis pozisyonunu aldığı anda joystick aşağı + ateş ile topun daha çok sekmesini sağlıyorsunuz.

Passing Shot'ta voleyeye çıktığınızda çok dikkatli olmalısınız çünkü top çok hızlı geliyor. Size önerebileceğim şey, voleyeyken joystick aşağı + ateş yaparsanız topu rakibinizin arkasına (lob) atarsınız. Son levellerde sizin attığınız topları rakibiniz çıkarıyor, bu yüzden çok dikkatli olmalısınız.

Oyunumuza enterasanlık olarak bir top katılmış. Bu top hakemlik görevi yapıyor. Topun bir iyiliği, milimetrik hesaplar yapmadığı için çizgiye düşen right toplara out top komutunu veriyor.Buda sizin kazanmanızı sağlıyor. Top yenildiğinizde kahkahalarla gülüyor.

Passing Shot mükemmel grafik dizaynı ve oynanabilirlik bakımından gerçekten çok güzel yapılmış. Serve and Volley'den sonra tenis hayranlarını ekrana bağliyacık bir oyun. Oyunun görüş açısının üstten olması oyuna güzellik katıyor. Ben sizin yerinizde olsam, hele hele tenis severseniz zaman kaybetmeden bu oyunu gidip alırım. Çünkü gerçekten değer...

KORHAN TAMAN





# FLORAN ONLARDAN DAHA GÜÇLÜ

FLORAN 2R  
Hemen Korumaya Başlar  
2 FLORÜRLÜ DİŞ MACUNU

FLORAN Jel  
Hemen Korumaya Başlar  
2 FLORÜRLÜ DİŞ MACUNU

*ÇÜNKÜ FLORAN İKİ FLORÜRLÜ!*



1. Florür

2. Florür



1. Florür ü anında etkisiyle diş minelerini sertleştirir. Hemen korur!
2. Florür ü uzun süreli etkisiyle dişlerin çürümelerini önler. Sonra korur!

Çürümeleri önlemede, iki Florürlü diş macunu Floran bir Florürlü diş macunlarından % 14.2-15.5 oranında daha etkilidir. (\*)

(\*) Kaynak: British Dental Journal, Yıl 1980 Sayı 149, 201

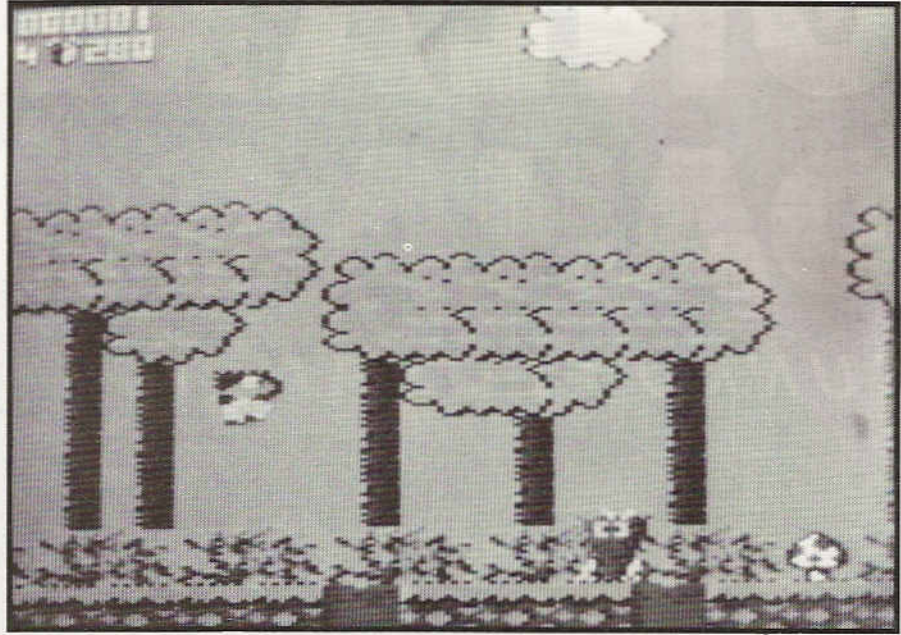


# TERRY'S BIG ADVENTURE

Great Gianna Sister, Süper Mariobros ve Hard And Heavy türünde olan bu oyunu adını yeni duyduğum Shades adlı bir firma yapmış. (herhalde yeni kuruldu)

Oyunda elinde silah olarak yoyosu olan TERRY adlı bir karakteri yönetiyorsunuz. Oyun benzerlerine göre çok daha zor, 12 bölüm var ama bölümler uzun. Terry oyun boyunca atlıyor, koşuyor ve onu engellemeye çalışan yaratıkları öldürüyor, bu sırada da önüne çıkan mantarları (sarı zehirli mantarları toplamayın) ve bitkileri topluyor. (Bitkinin üzerine gelip joysticki aşağı çekin) Bölümler arasında birde bonus ekranları var. Ayrıca oyun esnasında bazı yaratıklar öldükten sonra bir harf bırakıyor. Bu harfleri alın, "TERRY" yazısını tamamlarsanız bir süre spriteler size zarar vermiyor. Bunları özellikle zor yerlerde kullanın. Birde adaminiz yoyo fırlattığında bir yaratığa çarparsa biraz geri tepiyor, bu durum oyunu bir nebze zorlaştırmış. Bu sakıncayı ortadan kaldırmak için sekiceğinizi anladığınız an, joysticki aksi yöne itin ve pozisyonunuzu koruyun. Anladığınız gibi oyun joystick kabileyeti istiyor. Gelelim oyuna.

İlk 3 bölümü biraz tecrübeyle geçebilirsiniz. 4. bölümden itibaren oyun zorlaşıyor. Bu bölümde yıldızlar ve balonlar var. bunların hareketlerini iyi izleyin,



acele etmeden gelmelerini bekleyin. 5. bölümden sonra iki kez vurulunca ölen yaratıklar var. 6. bölüm ise kalede geçiyor, açılıp kapanan kapılara dikkat ederek ilerleyin. Ayrıca bu bölümde ölmeyen yaratıklar var, bunlarında üstünden atlayın. 7. bölümdeki alevleri ancak mavileştiğinde yok edebilirsiniz. 8. bölüm bataklıkta geçiyor, bela ise sudan fırlayan balıklar. 9. bölüm oyunun en zor bölümü yıldızları ve

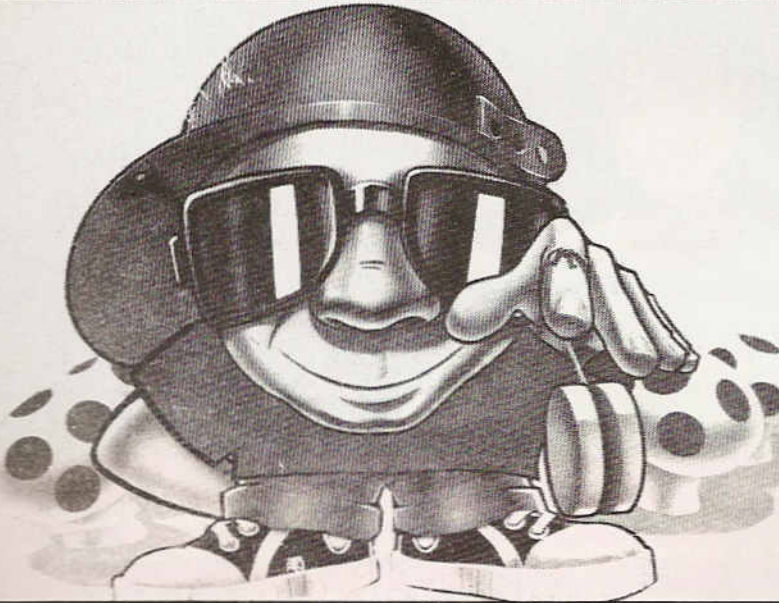
balonları önceki yöntemlerle yok edin. 10. bölümde ekstra bir zorluk yok. 11. bölümde ise sudan çıkan kabarcıklar var. 12. ve son bölüm ormanda geçiyor. Sonuna ulaşırsanız yaşlı bir kadından "what kept you?" mesajı alıyorsunuz.

Oyunun müziği sıkıcı, grafikler ise fena değil. Kartoon kalitesinde diyebiliriz. Bölümlerin değişik mekanlarda geçmesi, oyunu monotonluktan kurtarmış. Bu türe özel bir merakınız varsa alın, yoksa paranızı daha orijinal oyunlara harcayın.

TOLGA SAVAŞCI

GRAFİK.....	% 72
SES-EFEKT.....	YOK
MÜZİK.....	% 54
OYNANABİLİRLİK.....	% 67

**% 65**





Piyasada türünün ikincisi olan bu oyun mükemmel bir pankreas dövüşü. Uzun süre önce çıkmış olmasına rağmen çok az kimsenin bildiği bu oyunu şimdi tüm ayrıntıları ile okuyabilir ve daha iyi bir şekilde oynayabilirsiniz.

İlk olarak bir menü ekranı ile karşılaşıyorsunuz. Bu menüde önce size eğitim dövüşümü yoksa gerçek turnuva mı yapacağınız soruluyor. Bu iki seçenek arasında oldukça fark var:

**PRACTICE (eğitim):** Bu seçeneği seçtiğinizde direk olarak adamınızı ve ardından rakibinizi seçiyorsunuz. Maç yüklendiğinde, birisi kazandığı zaman tekrar aynı adamla dövüşüp dövüşmeyeceğiniz soruluyor. Burada evet dersanız aynı maçı tekrar oynuyorsunuz. Hayır dersanız tekrar menüye dönülüyor.

**COMPETITION (yarışma):** Oyunun esas zevkli kısmı turnuva. Menüde en başta bu seçeneği seçtiğiniz takdirde tüm adamlarla sırayla dövüşüyorsunuz.. Şimdi gelelim dövüş taktiklerine:

Maç başladığında grafiklerin oldukça büyük olduğunu farkeceksiniz. Adamlarda çok güzel ve belirgin çizilmiş. Burada yapmanız gereken rakibin üstüne gi-

# CHAMPIONSHIP WRESTLING

derek ateşe basmak. Birkaç kere saydırdığınızda onu kolunuzun altına alacaksınız. Şimdi yapabileceğiniz üç hareket var:

**1. Joy. aşağı:** Bunu yaptığınızda adamınız rakibini boynundan tutup geriye atacaktır.

**2. Joy. yukarı:** Rakibi tutup yukarı kaldırmak ve havada çevirmek içindir. Aşağı çektiğinde rakibi yere bırakırsınız. Böylece çok enerji kaybetmiş olur.

**3. Joy. sağ, sol:** Yapmanız gereken birşey, Aksi takdirde rakibi kolunuzun altında serbest bırakırsınız.

Herhangi bir takdirde rakibiniz yere düşerse HEMEN Joy. aşağı çekerek onun üstüne yatın. Ve auto-fire'ı açın. Eğer o enerjisini toplayamazsa üç saniye içinde maçı kazanırsınız. Toplarsa aynı taktikleri uygulayarak onu tekrar düşürmeye çalışın, taa ki kazanana veya kaybedene kadar... Çok ilginç olan bir başka taktik ise atlamadır. Bunu yapmak için ringin sol veya sağ köşelerinin üstüne gidip ateşe

basın. Tam rakibiniz geldiğinde ateşe basıp üstüne atlayın.

Championship Wrestling, kesinlikle piyasada bulunan pankreas dövüşleri arasında WWF WRESTLING'den sonra en iyisi. Böyle bir oyunu alıp almamak artık bir neticede olsa size kalmış...!

## JOYSTICK HAREKETLERİ:

### Ateş Basılı Değil:

Aşağı-yukarı-sağ-sol-çaprazlar...hareket etme (yürüme)

### Ateş Basılı:

Yukarı...sıçrayıp atlama- Aşağı...tekme atma-Sağ, sol...yumruk

### Rakip kolun altındayken:

Aşağı...geriye fırlatma- Yukarı...havaya kaldırıp döndürme, Sağ, sol...bırakma

Mert HEKİMCİ

**GRAFİK: 8**

**SES: 7**

**MÜZİK: 3**

**OYNANABİLİRLİK: 9**

**GENEL: 8**

## COMMODORE 64'ünüze disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE

PEŞİNAT	VADE	TUTARI
160.000	130.000 x 3	550.000
145.000	90.000 x 5	595.000

6 A Y GARANTİLİ

495.000 TL

(PEŞİN, KDV DAHİL)

TÜRKİYE'NİN HER YERİNE ADRESİNİZE TESLİM

KAMPANYA SÜRESİNCE

COMMODORE 64 + DISK 64 = 999.000.-TL + K.D.V.

AMİGA 500

MONİTÖR

PRINTER

RF MODÜLATÖR

AMİGA'nız için

3.5 ve 5 1/4

EXTERNAL DISK DRIVE

GENIUS MARKA

SCANER & MOUSE

Bir telefonunuz yeterli

BOY-TEK

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı  
Kat: 3 BAKIRKÖY 583 42 37

BOY-TEK LOTUS LTD. GENEL DAĞITICISIDIR.





**MICRO SHOWY**  
**BİLGİSAYAR MERKEZİ**  
T. Hilmi Cad. Segmenler Çrs.  
No: 96/35 K.Dere - Ankara  
167 28 47 - 168 36 47

# THE HOME COMPUTER CLUB

**LACİN**  
**BİLGİ İŞLEM**  
Bağdat Cad. Tonoğlu Sok.  
No: 2/2 Suadiye - İST.  
Tel: 372 88 37

**Commodore 64 & AMIGA**

Sayın,

**Commodore 64 & AMIGA**  
kullanıcısı;

- \* Siz Türkiye genelinde bugün en çok satılan ev bilgisayarlarının en iyisinin sahibisiniz. Peki ya program ihtiyacınız! Eminizki bu konuda son programları severek kabul edersiniz. Size şimdi iyi bir haberimiz var. MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & LACİN BİLGİ İŞLEM Türkiye genelinde uygulamak üzere, **THE HOME COMPUTER CLUB'**ı kuruyor...
- \* Ayda sadece 15.000,- TL. ödeme ile,

#### COMMODORE 64 SAHİPLERİ;

- 1 Adet bilgisayar mecmuası,
- 1 Adet kaset veya disket,
- 20 Adet oyun programı.

#### AMIGA SAHİPLERİ;

- 1 Adet bilgisayar mecmuası,
- 1 Adet disket
- 5 Adet oyun programını ücretsiz alabilecekdendir.

\* Üyelerimize ücretsiz verilecek olan Software & Hardware seçimi klübümüzde yapılacaktır.

#### HEPSİ BUNUNLA BİTMİYOR

- \* Bu klübe üye olarak, en son yayınları, hardware ve software çeşitlerini indirimi olarak alma imkanına da kavuşacaksınız.

- \* 18 yaşından küçük üyelerimiz, velilerinden izin almayı sakın unutmayınız ve lütfen isteklerinizi velinize yapınız.
- \* Üyelik aidatlarınızı aylık veya üç aylık olarak ödeyebilirsiniz.

#### BANKA HESAP NUMARALARIMIZ:

**MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ**  
TVAkıtar Bankası Kavaklıdere Şb.  
Hesap No: 2000538 ANKARA

**LACİN BİLGİ İŞLEM**  
Yapı Kredi Suadiye Şb.  
Hesap No: S44-7 İSTANBUL

- \* Üyelik aidatınızın yatırdığına dair banka dekontunun fotokopisini **ANKARA** veya **İSTANBUL** adresimize gönderiniz. Adınızı, soyadınızı, adresinizi yazmayı ve 2 fotoğrafınızı da eklemeyi sakın unutmayın. Üye kartınız ve bilgi formunuz, hemen, ücretsiz hediye ederiz her ay hardware ve software listeleri ile birlikte adresinize gönderilecektir.

- \* Lütfen PTT gönderme ücretini aidatınıza ilave etmeyi unutmayınız. Klübümüz, koşulların değişmesi halinde bir ay önceden bildirmek şartı ile aidat miktarını, hardware ve software ürünlerine uygulanan indirim 96'sini değiştirebilir.



# The Home Computer Club



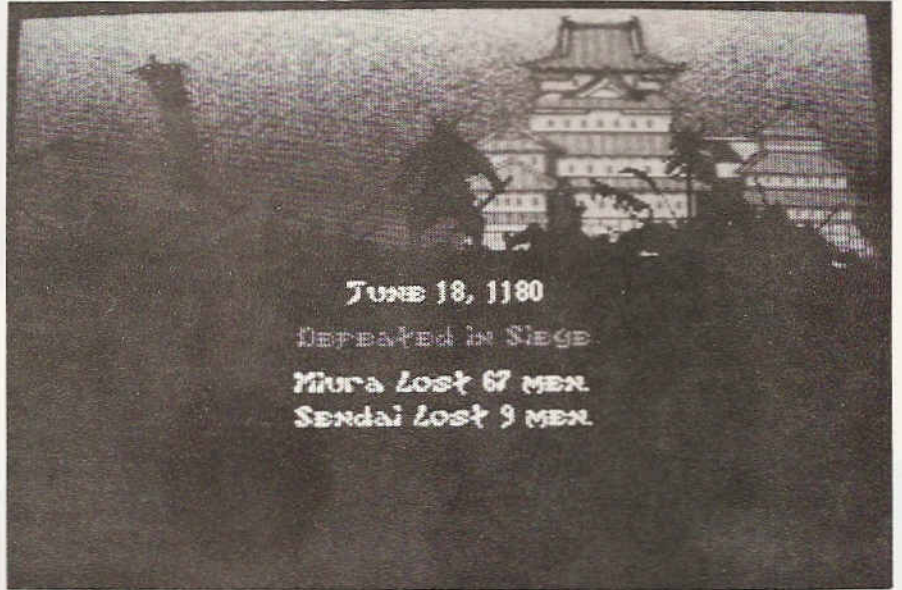




# LORDS OF THE RISING SUN

Taira ve Montura'nın yüce askerleri arasındaki korkunç mücadele hala masallarda anlatılmaktadır. Heike'nin masallarından birinde harpçi bir rahip'in müttefiki Minamoto ile uji nehri üzerindeki parçalanmış bir köprüde nasıl mücadele verdiğini öğrenmek mümkündür.

O yalnız başına köprüyü geçip kuvvetli bir sesle bağırıp uzakta bullunarlara seslendi. Ben Tsutsi Meishu'yum. Papazım. Mideradakiler beni tanırlarsınız, bir muharip bir askere bedeldir. Kendisini birşey zannedenler. gelin göreceğiniz vardır,dedi. Şimşek gibi oklarından 20 tanesini atarak 20 Tanrıca askerini öldürdü. 11 askeride yaraladı. Kılıfında sadece bir ok kaldı. Yayını fırlatıp attı, ok kılıfını çıkardı, çorap ve ayakkabılarında çıkardı, çıplak ayakla köprü kirişlerine basarak uzun adımlarla yürüdü. Herkes gitmeye korktu fakat o kırık köprüyü sanki yolda yürür gibi geçti. Naginata (Kılıç) ile 5 düşmanı devirdi. Fakat 6. düşmanı kılıcı parçaladı. Onuda fırlatıp attı, uzun kılıcını çekti, zig zag şeklinde kullandı, her yana sallayarak 8 kişi daha öldürdü. Dokuzuncu düşmanın miğferine kuvvetli şekilde kılıcı indirirken kabzadan fırladı ve suya düştü. Sonra hançerini kapıp bütün gücüyle bu son silahını kullandı. Jomyo geri çekildiğinde 63 ok sırtına saplanmış durumdaydı. Bunlardan yalnız beşi zırhı



delmişti. Yoshitsune'yi seçerseniz tam bir stratejik oyun oynarsınız. O daha iyi bir münarip olduğundan adışık sonuçlara girmezsiniz.(Ama isterseniz öyle yaptırabilirsiniz.) Oyun sizi kendi kalenizin ön cephesine götürür, Cursor katli harp vantilatörü şeklindedir. Cursoru ekranın solundaki sancağın üzerine getirin ve seçenekleriniz ekranın altında görünür. Bu sancak oyun boyunca sizin menünüz olacaktır. Solfareyi çalıştırın (seçmek

istediğiniz bölümü görünce) lord of the rising sun oyunu ilk defa seçiyorsanız enter'u seçiniz.

Kontrolünüz altında bir orduyu hareket ettirmek için, kursoru generalin üstüne getirin ve sol fare butonuna basın. Butonu basılı tutup generalini istediğiniz yere getirin. Eğer general limana yakın bir yerde ise onudüğer limana götürün. Generalin biri denize giderse onun sancağı yelken olur ve onu gemi ile giderken görürsünüz. Bir başkasını hareket ettirmeniz için generalin hareketinin bitmesini beklemeniz gerekmez. Generallerin hepsini bir kerede yola koyabilirsiniz. Bir yerde iki general varsa ve bunlardan birini seçmek isterseniz, bilgi kutusunu seçiniz. Hareket ettirmek istediğiniz generalin ismini kilikleyin. Sonra kursoru generale getirin ve onu hareket ettirin, yalnızca bilgi kutusundan seçtiğiniz general hareket edecektir. Teftiş seçeneğini tercih etmeniz askerlerinizin gözden geçirilmesini sağlar. Ekrandaki asker miktarı ordunuzdaki asker kadardır. Eğer ekranda 90 asker varsa ordunuzun miktarı 90 veya daha fazladır. Cursor'u generalin altında bir noktaya getirin ve ekranın altında troop strength (asker kuvveti) diye bir yazı çıkar. Sol fare butonuna basın ve generalin koluna bakın. Birden beşe kadar kolunu salllar. Askerlerinizin kuvvetini belirtir. (bir düşük, beş yüksektir.)

Ekranın altında bir pencere

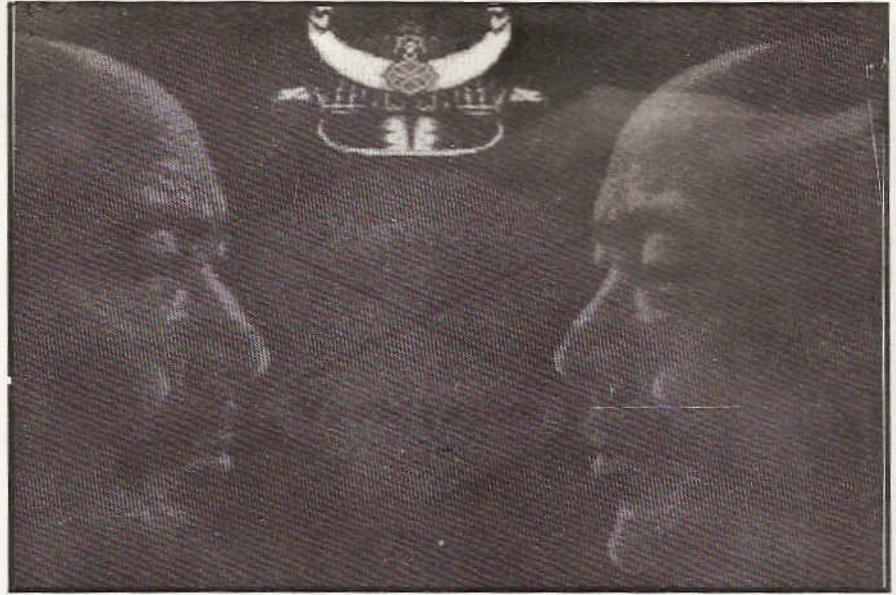




vardır, oradan generallerin ile ilgili mesajlar görünür. Bir karşılaşma ile ilgili mesaj çıkınca müdahale etmen için 10 saniyen vardır. Yoksa senin müdahalen olmaksızın oyun devam eder. (Karşılaşma ekranına bakınız.) karakterini/yontomo veya Yoshitsune /bun n müstesnadır. Siz müdahale etmedikçe o hiçbirsey yapmaz karakterinizin bir karşılaşmada bulunursa, otomatik olarak karşılaşma ekranına geçersiniz.

Her ordunun generalinin elinde bir sancak vardır. Sancakların durumu generallerin sadakatini belirtir. Yokitomo'nun adamlarının sancağı siyah sancak ile beyaz işaretli olanıdır. (Siyah Minamoto) siyah işaretli beyaz sancak Yoshitsune'nin ordularınıdır. (beyaz minamoto) kırmızı sancak Taira'nın tarafına aittir. Kurşini sancak Ronin'indir. (Bağımsız generallerdir. Bir sancağın tepesindeki altın renk Yonitomo'yu, Yoshitsune'yi veya lider Taira'yı ifade eder. Ronin'in generalinin sancağındaki noktalar dostluk ile ilgili olanları belirtir. Siyah noktalar Yarithomo'nun dostları demektir. Beyaz noktalar Yoshitsune'ye yaklaşımı ifade eder.

Mesaj penceresindeki mesajlar ve haritada görünen sancaklar bir karşılaşmayı ifade eder. Bu misalde belirtilen bir çarpışma bir generalin karşılanıp harbe girmesi olabilir. Eğer generallerinizden birden fazlası aynı yerde ise, onların askerlerinin hepsi olacak çarpışmada birleşirler. Numaralarda emniyet vardır bunu unutmayın. Lider olmasını istediğiniz generali seçmek için bilgi kutusunu seçin. Bu ekrandan birkaç stratejik karar alabilirsiniz. Bu durum mevcut şartlara bağlıdır. Kursor katlanmış harp yelpazesine benzer. Kursoru sol taraftaki



sancağın üzerine getirin, seçeneklerinizi gösteren metin ekranın altında görülür. Yapmayı istediğiniz bir hareket görünce sol fare butonuna basın. Seçenekleriniz karşılaşma şartlarına bağlıdır.

Gözcülerden biri askerlerinizin kuvvet ve miktarı hakkında bilgi verdiğinde' ordunuzu ekrana getirip görürsünüz. Ekranda görünen insanların miktarı o ordudaki gerçek miktar askerler ile orantılı olacaktır. Ordunun generalide size bir işaretle kuvvetinin ne kadar olduğunu belirtecektir. Ordunuzun solundaki sancağa bakarak, özel bir kaç noktadaki askerlerinizin durumunu anlarsınız.

Sınıf sembolü: Bu işaret sancağın hangi sınıfa ait olduğunu belirtir.

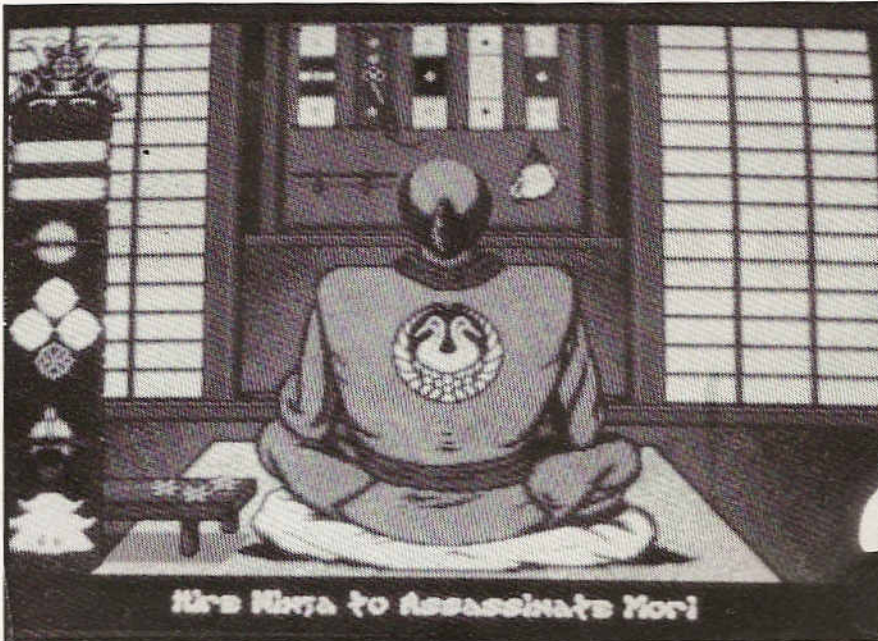
Kılıç becerisi: Bu beceri el ele savaşıran veya geri çekilen orduları at üstünde kovalarken faydalıdır.

Kraliyet eşyaları: Dört kraliyet eşyasından hangisinin sizde olduğunu gösterir.

Okculuk becerisi: Kalenizi kuşatmaya karşı bir savaşta korumaya çalışırken faydalıdır.

Kuşatma becerisi: Düşman kalelerini kuşatmak için faydalıdır. Kuşatma bilginiz 0-5 arası değerlendirilir.

Askerleriniz savaşa giriş seçimi yaptığınızda düşmana karşı dizilirler. Generaller at üstündedir. Harbi başlatmak için generalinize bir işaret veriniz veya askerlerinizi gerekli yerlere hareket ettiriniz. Burada kursör ok biçimindedir. Bu okçularınızı idare eder. Sol farenin butonuna basın böylece okçuları kursora yaklaştırırsınız. Sağ butona basarsanız oradan uzaklaşırlar. Her iki farenin düğmelerine basarsanız ok kılıç haline dönüşür. Şimdi kılıçlı askerleri sağ ve sol butonlar ile kontrol altına alabilirsiniz. Eğer düşmanınız çekilmeye karar vermiş ise, siz kazanırsınız. Düşman generali borusnu öttürerek askerlerini geri çağırır. Onları kovalamak isterseniz düşman generaline sinyal veriniz. Kale kuşatması seçimini yaptığınızda kale müdafasını yıkmak ve kaleyi alma fırsatını kazanırsınız. Kalenin kalın kapılarını kırarak içeriye geçiniz. Sol fare butonu kılıç oyunlarını ve sağ buton ok atmanızı sağlar. Ekranın üstündeki güneşin seyir saati başarılı olmanız için ne kadar zaman kaldığını belirtir. Düşman kılıçlarından biri ile her sefer vurduğunuzda veya düşman oku ile yaralandığınızda güneş daha çabuk hareket eder. Güneş doğar sonra batar. Güneş battıktan sonra zamanınız bitmiş demektir. Ordunuzdaki askerin çokluğu kaleyi almanız için o kadar çok zamanınız olduğunu gösterir. Kaleyi almak için keep'i işgal edip gözcüyü saf dışı etmelisiniz. (San sembolü bir miğfere dik-







Hachuma'nın türbesi Kamakura kalesindedir. (Yamamoto daima oyununa bunun sahipliği ile başlar, çünkü kamakura onun asıl kalesindedir.) Mukaddes yazılar, mukaddes kılıç ve prensesi bulmanız gerekmektedir.

Okçularınızın marifetini daha iyi okçuluk marifeti ile arttırınız. Kuşatmalı şekiller hakkında bilgi sahibi olunuz.

Kasaba ve kaleleri iyi bir kuşatma bilgisi ile kuşatırız. Kaleleri kuşatarak bilginizi arttırınız.

Harpte ordularınızı iyi yönetmek için liderlik bilgilerinizi arttırın ve bu bilgilerle dostluk kurun. Oyunu sonuçlandırmak, eğer 19 kalenin hepsinde alırsanız oyunu kazanırsınız. Ölürseniz oyunu kaybedersiniz. Her iki haldede sınıflandırılmış şeklinizi gösteren mücadele ettiğiniz harbin bir durumunu göreceksiniz. 25 ayrı sınıflandırma vardır. Bunlar savaş bilgisine dayanan şekillerdendir. Aynı zamanda liderlik kabiliyetinizin durumu ile ilgilidir ve aynı şekilde savaşta, ne kadar imparatorluk almetinin alındığına bağlıdır. Beş sınıftan birine girersiniz.

Lord of the rising sun, gerçekten çok güzel bir oyun. Bu türden hoşlanana ve özellikle bu türü tanıyanlara tavsiye ederim.

SERKAN VARLIKLI

**% 100**

kat ediniz) Keep'e (kaleye) giden yol kurşunu taşlar ile döşelidir. Taira'nın kalelerinden birinde kaçırılan prenseslerden biri vardır. Bir mesaj size kalede prensesin bulunup bulunmadığını belirtir. Eğer onu kurtarmak isterseniz kaleyi işgal etmeden onu bulun, yoksa Taira onu başka yere götürür. Eğer kaçma girişimi sırasında yaralanırsa onu yine kurtarılır. Eğer Yashitsune sizin karakteriniz ise prensesi kurtarmak için kuşatmayı ona göre yapmanız gerekir.

Yaklaşan ordunun bayrağına bakmak akıllıca iştir. Hangi tarafı tuttuklarını böylece öğrene bilirsiniz.

Liderlik kabiliyetinize göre ve asker kuvvetinizin durumuna göre karşılaşılan ordu ile dostluk isteyebilirsiniz. Fakat Taira ile dost iseler sizin yapacağınız tek şey ya kaçmak yada harp etmektir. Geri çekilmekmi, yoksa döğüşmekmi bu karar komuta subayı olarak alacağınız en önemli kararlardan biridir. Ordunuzun kuvvet ve miktarını düşünün kazandığınız becerinin durumunu düşünün düşman kuvvetini hesaplayın, döğüşmeye karar vererseniz, yinede geri çekilebilirsiniz. Ama buda asker kaybına tol açar.

Dostluk kur seçeneği karşılaştığınız genaral ile dostluk kuracağınız bir seçenektir. Eğer kabul ederse sancağının rengi sizin sancağınızın rengi gibi olur. Emrinize girer. Fakat düşmanca bu teklifinizi red edebilir. Tekrar ikmal etme seçeneği, askerler haritada yürüdükçe kuvvetten düşerler, savaşta askerler yok olur. Dost kalelerden kuvvet takviyesi alınır. Manastır ve kasabalardan da kuvvet takviyesi yapılabilir. İkmal yapmak için genarelinize bir süre istirahat hakkı vermeniz gerekir.

Kaleniz kuşatıldığında bir pen-

cerede durup işgalcilere ok atın. Sarı bir işaret nişan almanız için size bir fokus noktası temin eder. Yayınıza bir ok takmak için butonu basılı tutun, oku atmak için butonu bırakın. Öldürdüğünüz düşman askeri miktarı samurai savaşçılarının miktarını azaltır. Öldürdüğünüz düşman askerleri sizin samurai savaşçılarınızın mağlup edecekleri ve savaşta olanlardan çıkacaktır. (bunları göremezsiniz)

Ninjalara taarruz edeceklerini sakın aklınızdan çıkarmayın. Düşmanlarınız bu katilleri kiralyarak hiç ümit etmediğiniz anda içinize sızabilirler. Ninja taarruzunu engellemek için kılıcınızı kontrol altında tutun. İmparatorluk tacı, bu 4 krallık almetinin sahip olunması, liderlik kabiliyetinizi arttırır.





# MILLENNIUM

## 2.2

Oyunumuz 2200 yılında büyük bir göktaşının dünyaya çarpmasıyla başlıyor. Göktaşının yerküreye şiddetli çarpması nedeniyle Dünya yörüngesinde sapmalar meydana geliyor, bunun neticesinde Dünyadaki atmosfer ve iklim olaylarında büyük değişimler ortaya çıkıyor. Bu değişimlerde dolayısıyla Dünyadaki bütün hayatı alt üst ediyor. Ve Dünya yaşanmaz hale geliyor. İlk önce buzullar eriyor, ardından da, yerkürenin içinden gelen volkanizma hareketleri, ortaya çıkan zehirli gazlar, Dünya atmosferinde oluşan elverişsiz koşullar tüm insanlığın kaderini bir anda değiştiriyor ve insanlığın sonunu hazırlıyor. Sonunu hazırlıyor diyorum çünkü bu olaylarla insanlık tarihi son bulmuyor. Bir avuç insan (100 kişi) Aydaki koloniden bu hazin sonu, çaresizce izliyorlar. Beşeriyetin yegane kurtuluşu olan Aydaki bu koloni ellerindeki kısıtlı imkanlarla vahşi galaxsideve sonsuz boşlukta yalnız ve tek başına büyük bir varolma savaşını bir anda giriyor. Eğer bu varolma savaşını kazanabilirse insanlık neslini devam ettirebilecek olan bu koloni, bakalım sizin kumandanızda ne dereceye kadar başarılı olabilecek. Evet oyunun genel konusu böyle, amacında belirttiğim gibi ilk başta ayakta durabilmek, ardından, yıldız sisteminde koloniler ve sömürgeler kurmak ve başara bilerseniz tekrar Dünyaya dönmek. Tabi dünyaya tekrar dönebilmek için atmosferide yeniden yaşanabilir hale

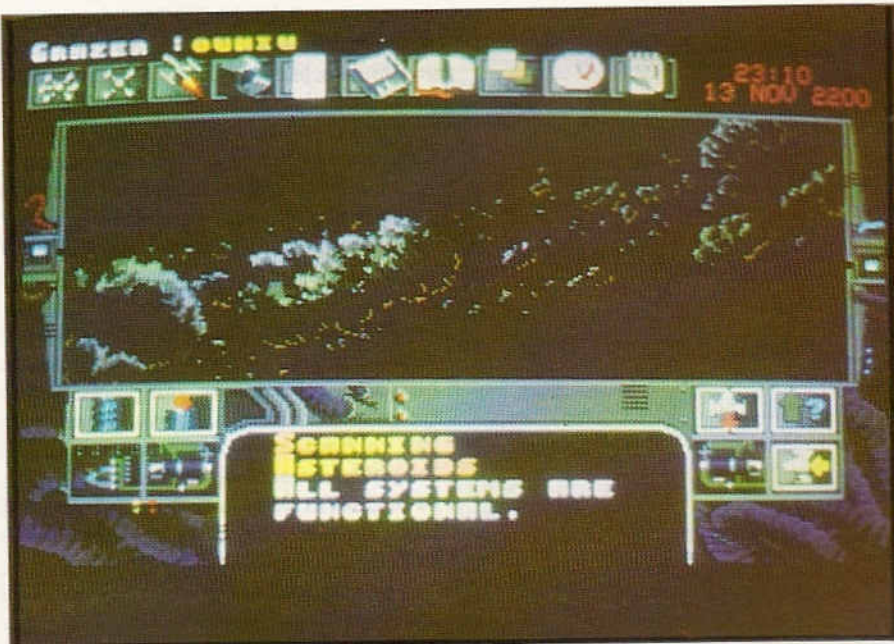
getirmeniz gerekiyor. Oyun tahmin edebildiğiniz gibi pek kolay değil, tabi bunu bilgisayar başında saatlerinizi vererek oynarken daha iyanlayacaksınız. Oyunda imkanlarınız ilk başta oldukça kısıtlı, işinize yarar, yaşamınız için gerekli olan aletleri yapacak olan hammaddelerin bazıları Ayda bulunmuyor, bunları diğer gezegenlerde aramanız gerekecek. Bunun için diğer gezegenlere ilk olarak insansız gemiler göndereceksiniz, ardından yaşanabilecek olanlar varsa oralara koloniler kuracaksınız. Oradan çıkan madenleri Aydaki üssünüze taşıyacak ve üretimde kullanacaksınız. Bu sayede yavaş yavaş ürettiğiniz araçları geliştirecek, daha modernlerini yapacaksınız. Tabi bunları yaparken hiçbir sorunla karşılaşmayacağınızı düşünmeyin, çünkü yıldız sisteminde kendilerine rakip olmanızı istemeyen Marslılar var ve Marslılar sık sık Aydaki üssünüze, diğer gezegenlerdeki kolonilerinizde saldırarak ve sizi yok etmeye çalışacak, buna ilaveten ara sıra ortaya çıkacak olan salgın hastalıklarda cabası. Dediğim gibi oyun oldukça kapsamlı,

araştırmanız gereken 37 gezegen (tüm güneş sistemi), üretmeniz gereken 10 larca araç, gereç, oluşturmamız gereken bir Dünya var. Oyun sadece strateji oyunu değil, aynı zamanda simülasyon action bölümleride var. İlk başta oyun insana oldukça karışık geliyor. Fakat bu kesinlikle gözünüzü korkutmasın. Evet oyunun zor ve karışık olduğu doğru, fakat doğru bir strateji ile oyunu rahatlıkla bitiriyorsunuz. Ben ilk başta oyunun tam açıklamasını yapmakla yapmamak arasında oldukça bocaladım. Tam olarak neyin ne olduğunu yazarsam sizlere düşünme payı vermemiş olacağımı düşündüm, fakat daha sonra bu oyunu iki bölüm olarak yayınlamakta cazip gelmedi, çünkü yayın planımız içerisinde en az bu oyun kalitesinde olan oyunlarda olduğu için diğer oyunların yayın planını aksatmak istemedim. Daha iyiyi daha kısa zamanda en iyi şekilde yayınlamak bizim size karşı en önemli görevimiz ve bunu aksatmakta sizlere karşı saygısızlık olurdu. Bu nedenle oyunun tam açıklamasını veriyorum, fakat bu sizleri üzmesin bu ve bunun türündeki oyunlar bir film senaryosu gibi hazırlandığı için yapılması gereken şeyler belli bir düzene içinde geliyor ve sizde bu düzene ve sıraya uymak zorundasınız. Yazdığım açıklamalara sırasıyla sizlerde uyarmanız oyunun zevkinden ve oynana bilirliliğinden hiç birşey kaybetmezsiniz ve aksine takılacağınız birşey olmayacağı için bir filmi, baştan sona seyrediyormuşçasına zevk alırsınız. Evet bu kadar laf yeter, şimdi gelelim oyunumuza. Oyun yüklenirken F1, F2, F3 tuşlarından seçim yapmanız gerekiyor, bunun hiçbir önemi yok, çünkü üçüde aynı şey. İstediginizi seçebilirsiniz. Oyun yüklendikten sonrada karşımıza güneş sistemi çıkıyor ve birde tabi ekranın üstünde iconlar, bu iconlar 10 adet. Ben bunları size kolaylık olsun diye soldan sağa doğru numaralandırıyorum(sol=1 numara) Detaylı açıklamaları ise daha sonra yavaş yavaş açıklayacağım.

1. Ay üssü, yani merkezimiz.

2. Koloniler, ilk başta herhangi bir fonksiyonu yoktur. Başka gezegenlerde koloniler kurana kadar işimize yaramaz.

3. Bu icon da ilk başta kullanılmaz, nedeni ise daha gemi üretmediğimiz için. Gemi ürettiğimiz zaman gemilerin durumları ve rotaları hakkında bilgiler alırsınız, aynı zamanda bu icon sayesinde gemilere geçer ve onları üs





bulunan yerlere indirir, rotalarını belirleriz.

4. Güneş sistemindeki gezegen ve uydular hakkında bilgi alırsınız. Tabii oyunun başında herhangi bir bilgi almamız söz konusudur. Bir gezegen ve uydular hakkında bilgi almamız için, oraya insansız bir uyduyu (probe) göndermemiz ve onu oraya indirmemiz lazım.

5. Gelen mesajları öğreniriz.

6. Oyunu kaydetmek veya kaydettiğiniz oyunu yüklemek için. (save-load)

7. Günlük; buradan da servisteki gemilerinizin sayısını toplam nüfusunu, colonilerin sayısını ve başarı yüzdenizi görebilirsiniz.

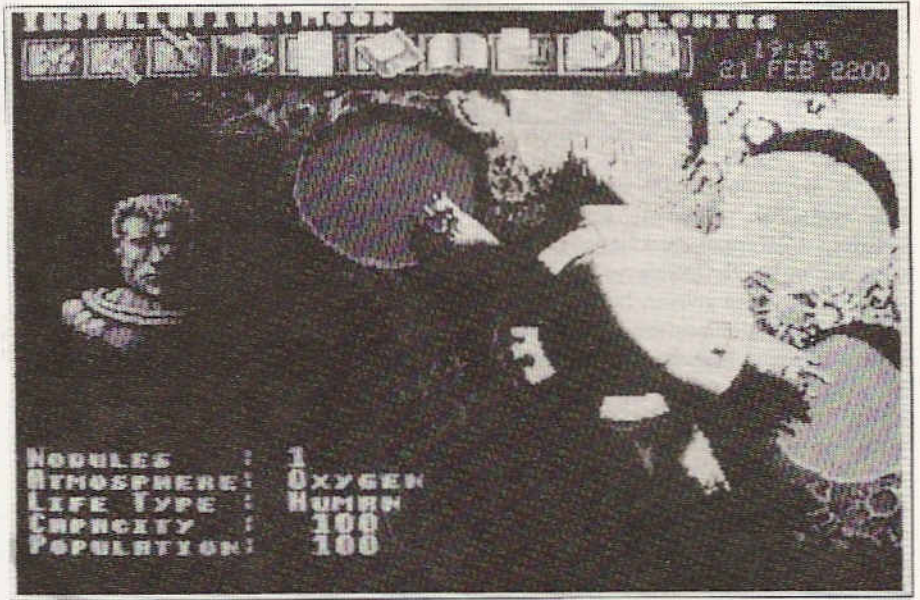
8. Buradanda sistemi zoom yapabilirsiniz. Eğer tekrar sistemi küçültmek isterseniz mausu güneşe getirin ve cilikleyin, bundan başka istediğiniz herhangi bir gezegenede cilikleye bilirsiniz bu sayede o gezegeni ve uydularını daha yakından görebilirsiniz.

9. Saatin ilerlemesini sağlar.

10. Günü ilerlemesini sağlar.

Bu açıklamalardan sonra sıra aydındaki üssümüze ilgili açıklamalara geldi. Sırası gelmişken belirtiyim herhangi bir yerden (gemi, gezegen vs) tekrar ay üssüne geçmek isterseniz mausun sağ butonuna basmanız yeterli, geri kalan seçimlerinizi sol butonla yapıyorsunuz. Ay üssü birbiriyle bağlantılı toplam 7 yanüreden oluşuyor. Bu yanükrelerin 3'ü sağ tarafta 3 üde sol tarafta. Ben açıklamaya sol taraftan başlıyorum.

Sol üst: Üssün enerji bölümüdür. "stores" yazan kısımda ise



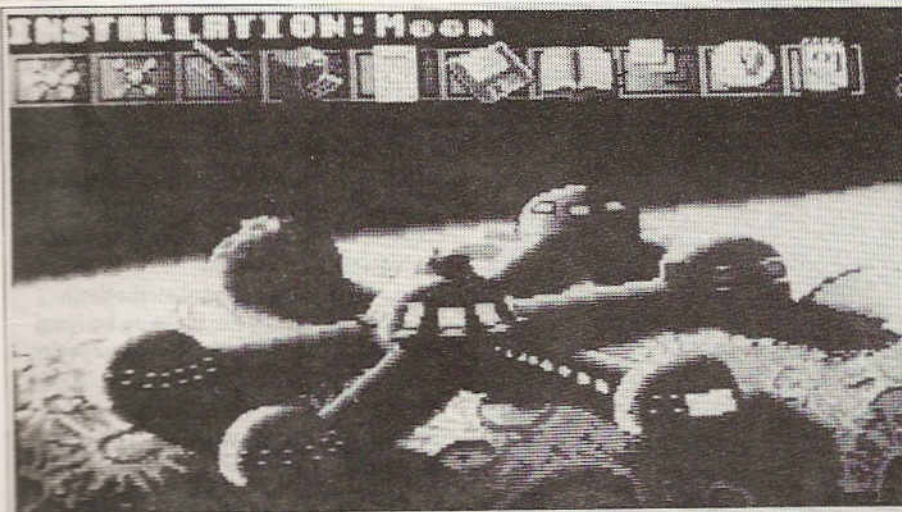
kullanabileceğiniz reaktör çeşitleri yazıyor. Alta doğru indikçe bu reaktörlerin gücü artıyor (Mkx en güçlüsü) Yeni bir reaktör ürettiğimiz zaman, buradan hangi cinsi ürettiyseniz onun karşısında ürettiğiniz reaktörün adedini rakkamsal olarak belirtir. Mausu ürettiğiniz reaktör cinsinin üstüne getirip clicklerseniz otomatik olarak yeni reaktörü devreye sokar, eskisini devre dışı bırakır.

Sol orta: En önemli bölümlerden biri. Burası proje bölümü. Buradan istediğiniz şeyi (transport, weapon vs) araştırabilir, proje aşamasına sokabilirsiniz. Yapmanız gereken şey mau-

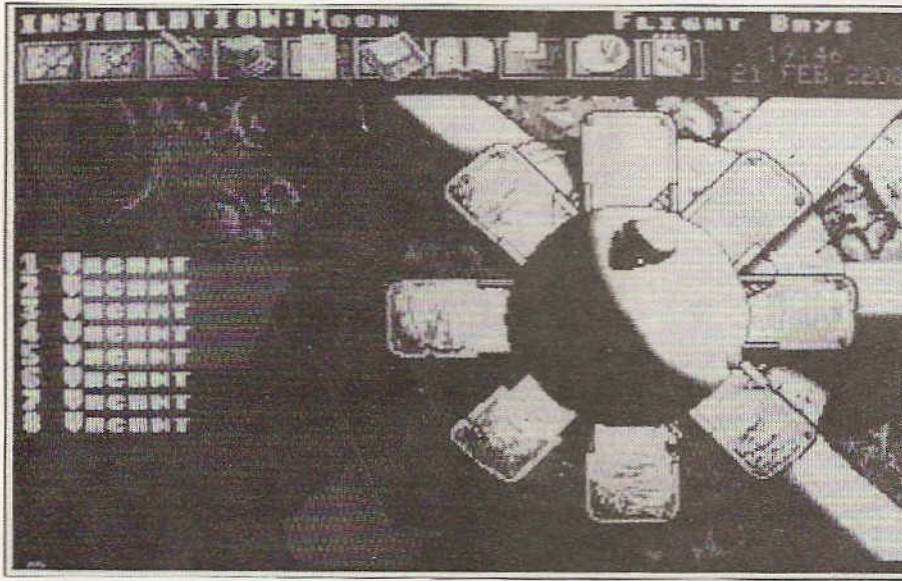
su projesini yapmak istediğiniz şeyin üstüne clicklemektir. Ciliklediğiniz zaman karşınıza bir menü çıkar. Bu menüden seçiminizi yapabilirsiniz. Seçiminizi yaptıktan sonra proje yürürlüğe girer ve bunu takiben geçen günlerde yavaş yavaş sonuca varılmaya başlar "Progres" 100% olduğu zaman araştırma bitmiştir. Araştırmayı bitirmek için mausu gün-iconu'na getirin ve "Research complete" yazısı cıkana kadar bekleyin, bu yazı çıktıktan sonra proje aşaması artık bitmiştir, bundan sonra üretme geçebilirsiniz. Proje bölümünde "colonis" ancak colni kuracağınız gezegene uyduyu (probe) gönderdiyseniz geçebilirsiniz. Eğer reaktör projesi yapacaksanız, unutmanız gereken şey de yeni model bir reaktörün ancak bir evvelki modelin projesinin tamamlanmasıyla mümkün olacaktır. İlk başta sadece 2. tip reaktörü (Mk2) yürürlüğe sokabilirsiniz. Mk3 ise ancak Mk2'nin projesi bittiyse planlayabilirsiniz. Şimdi buradaki araçlarla ilgili kısa bir bilgi verelim.

Transport seçeneği: 1) "Probe": İnsansız keşif ve araştırma uydularıdır. Arştıracığınız gezegene bir tane gönderip gezegenin yüzeyine indirmeniz gerekir. İndirdikten sonra colonis seçeneğinde arştırdığınız gezegenin rengi sarı olur. Bundan sonra yapmanız gereken colonis seçeneğinden bu gezegeni projeye sokmanızdır. Daha sonra bunları takriben bir kaç gün içerisinde gezegenden gelir (proje 100% olduğu zaman) ondansonra ana ekrandaki 4 numaralı seçenikle (bilgisayar resmi olan) bu gezegen hakkında bilgi alırsınız. Bu gemiler bir defa kullanılır. Bir kere bir yere inerse, birdaha kalkmaz.

2) Grazer: Bu gemiler maden arar ve buldukları aya getirirler, ayrıca







başka gezegenlerde nakil işlerinde kullanılabilirler.

3) Waverider: Oldukça hızlı olan bu geminin yapılış maksadı, herhangi bir salgın hastalık olduğu zaman ilaçları zamanında yetiştirebilmektir.

4) Wrack: Gezegenler arası ulaşım, taşıma gemileridir.

5) S.I.O.S: Diğer gezegenlerde koloni kurmanızı sağlar. Eğer yaşanabilir bir gezegen bulursanız S.I.O.S üretilir oraya indirir. S.I.O.S indikten sonra koloni kurulur ve diğer gemiler gelip gitmeye başlar (Koloni veya üs olmayan yerlere gemiler inemez)

We aponary: Fighter: Adından anlaşılabildiği gibi ufak savaş uçaklarıdır. Gezegenin korunmasında kullanılacağı gibi Marslılarla savaşta da kullanılır.

Orbital Lazer: Uydu savunma sistemidir. İlk başta maden eksikliğinden dolayı projesi yapılsa bile üretilemez. Fakat savunmada çok kullanışlıdır.

Supplies: Nodule: İnsanların yaşaması için yapılan ek yapı birimleridir. Bir nodul 100 kişi kapsar.

Bunker: Bir nevi depodur. Üretim fazlasını yada zarar görmesini istemediğiniz şeyleri koya bilirsiniz.

Sol alt: Maden çıkarma bölümüdür. Çalışması için herhangi bir reaktörün faaliyette olması lazım gelir. Daha sonra "on" durumuna getirerek çalıştırılır ve otomatik olarak maden çıkarmaya başlar.

Sağ üst: kolonide yaşayanların soyları, sayıları, soludukları hava cinsi (Bazı gezegenlerde başka canlı varlıklar yaşıyor) Koloninin kaç nodulu olduğu ve koloninin toplam kapasitesi hakkında bilgi verir.

Sağ orta: Üretim bölümü, burası da oyunun en önemli yerlerinden biri. Üretmek istediğiniz araçları, daha doğrusu nele üretebileceğinizi sol taraftaki mavi kutucuğa tıklayarak öğrene bilirsiniz. Daha sonra üreteceğiniz araca yada alate tıklayarak üretim otomatik olarak başlar. Bu işi de halledince tekrar Gün-ikonunda günleri üretim bitene kadar geçiriniz. Unutmayın her yaptığınız (üretim, proje, keşif uçuşları vs) alır. Zamanında siz gün-ikonuna tıklayamadığınız müddetçe geçmez. İşiniz hallolana kadar gün geçirmelisiniz.

Sağ alt: Koloninin savunma birimi. Burayı ancak herhangi bir saldırı sırasında kullanabilirsiniz. Marslılar

saldırdıkları zaman eğer yapmış bulduğunuz "Orbital lazer"iniz varsa işiniz kolay, sadece sağ alt taraftaki ufak uydu resmine tıklayarak saldırıyı püskürtürsünüz. eğer lazeriniz yoksa ve hazırda geminiz varsa bir derece şansınız olabilir. Sol alttaki ufak gemi resmine tıklayarsanız, otomatik olarak gemi kumanda bölümüne geçer ve marslılarla savaşırınız. Burada joy. kontrolu mausa nazaran çok daha kolay. Bir saldırıdan sonra "Damage report"dan zararınızı görebilirsiniz. EXIT ile de buradan çıkarsınız.

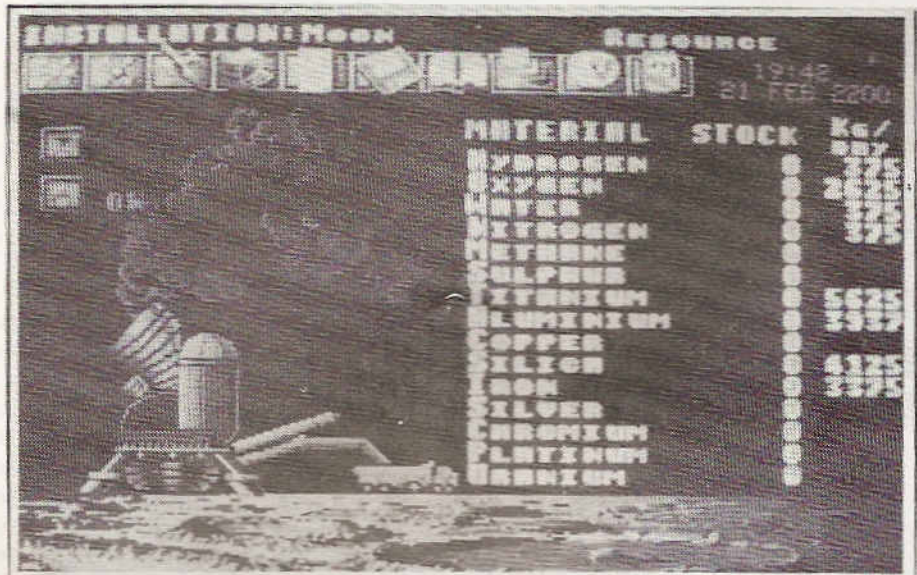
Orta: Burası gemilerin iniş ve kalkışlarının olduğu hangardır. Normalde eğer hiç geminiz yoksa 8 adet olan bu hangarların numaralarının yanında "Vacant" yazar. Eğer herhangi bir geminiz varsa ve kaç numaralı hangarda ise o numaralı hangarın yanında cinsi yazar. Geminiz varsa ve kaldırmakta istiyorsanız, mausu sarı dikdörtgenin üstüne getirin. 1 numaralı hangar en üst tarafta olmaktadır. Buraya tıklayarak sonra karşınıza uçuşa hazır bulunan geminin resmi sağ tarafında gemiyle ilgili bilgiler çıkar. Geminin altında ise 6 adet ufak icon bulunmaktadır. Ben gene bunları sağdan sola doğru numaralandıracağım.

1- geminize ad vermek için. Gemilere ad vermeden gemileri havalandıramazsınız.

2- Gemiye personeli yerleştirmek içindir. Her geminin farklı sayıda personeli mevcuttur.

3- Gemiye maden hariç her şeyi yüklemeye kullanılır. Bu sayede ayda üretilen araç gereçleri kolonilere nakledebiliriz.

4- Madenleri yüklemek için. Bu sayede de kolonilerden aya maden





nakledebiliriz.

5- Gemiye havalandırmak için.

6- Gemiye hurdaya çıkarmada kullanılır. Bir gemiyi hurdaya çıkaracaksınız, hangarların hepsinin boş olması gerekir. Bir tane bile gemi olsa atmak istediğiniz gemiyi hurdaya çıkaramazsınız. Bir gemi hurdaya çıktığı zaman gemi personeli otomatik olarak bulunduğu kolonideki ( tabi insanların yaşadığı, atmosferinde oksijenin bulunduğu gezegenlerde) insanlara katılırlar.

Şimdide 5 numaralı ikonu daha yakından inceleyin. Bu ikonu kliklediğinizde tekrardan hangarların bulunduğu bölüme geçeriz. Eğer havalandıran gemiye gitmek istiyorsak (yerde olanlar hariç) o gemiyi seçeriz. Bu seçimde yaptıktan sonra ekran tekrardan değişir ve karşınıza bir uzay gemisinin kontrol odası çıkar. Burada da solda ve sağda 4 adet olmak üzere toplam 8 adet ikon çıkar. O an için kullanmadığımız ikonlar yeşildir. Gemiler yapıtlarına göre farklı olduğu için hiçbir gemi bütün ikonları kullanamaz. Ben genede bu ikonları yukarıdan ve aşağıdan olmak üzere açıklıyayım.

#### AŞAĞIDAKİLER:

SOL 1: Maden hariç taşıdığımız araç ve gereçler.

2: Sadece "CARRIER FLEET" gemisinde kullanılır. Buda geminin içindeki uçakları havalandırmak içindir.

SAĞ 1: Oyunu bitirmeme rağmen hiçbir zaman kullanmadığım bir ikon.

2: Otomatik pilot. Bu ancak gemiye bir rota tayin ettikten sonra işe yarar. Rotayı tayin ettikten sonra buraya kliklersiniz ve iş biter.



#### YUKARIDAKİLER:

SOL 1: Kargoda taşınan madenleri gösterir.

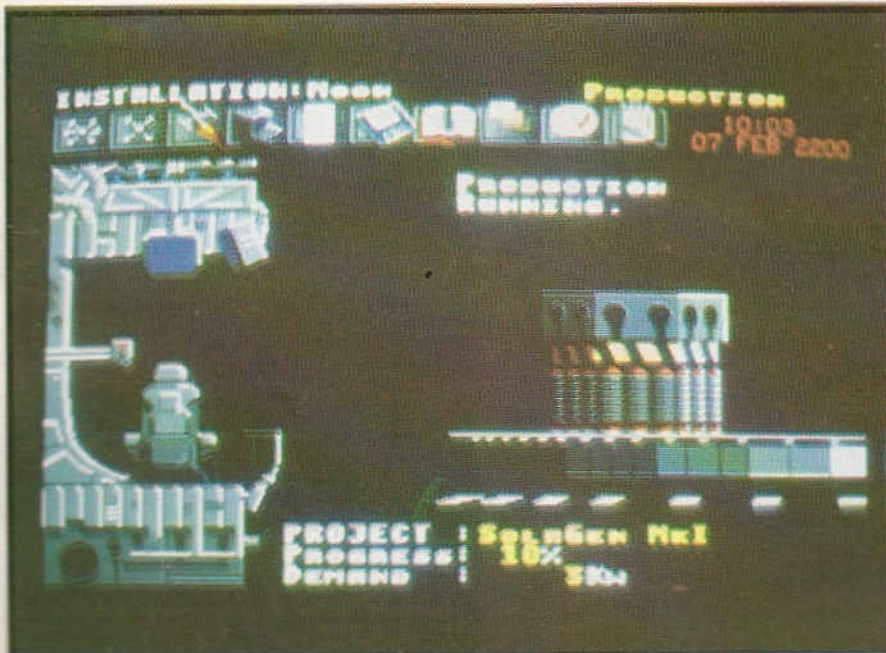
2: Kargoda taşınan madenleri uzayda boşaltır.

SAĞ 1: Gemiye otomatik olarak gezegene indirir. Bir gemiyi indirmek için gerekli olan süre 45 dakikadır. Gemiler ancak üs (koloni) bulunan yerlerde inebilir.

2: Rota tayini. Bu bölümden karşınıza güneş sisteminin listesi çıkar. Gitmek istediğiniz yeri seçtikten sonra, bilgisayar yolculuğun kaç gün süreceğini size bildirir. "Confirm" seçeneği ile kabul eder, "CANCEL" ile vazgeçersiniz.

Bir gemiyi rotaya soktukten sonra hiçbir şekilde rotasını değiştiremezsiniz. Bence oyunun ilk hatası burda, zaten bana göre toplam iki hata var. İkincisinin ne

olduğunu daha sonra açıklayacağım. İkonların açıklamalarının bittiğine göre şimdi sıra oyun stratejisinde. Oyunda bir iki tane anahtar var. Eğer bu anahtarlara sahipseniz oyunu rahatlıkla bitirirsiniz. Birincisi "Grazer" yaptıktan sonra, güneş sistemindeki gezegen listesine ilaveten birde en sona astroidler eklenmiş. Bu son ek olan astroidleri ancak en son bir "grazer" yaptıktan sonra görebiliyorsunuz. Esasen grazerlerin amacında astroidlerde dolaşp faydalı madenleri bulmak ve bunları ay üsüne getirmek. Astroidlerde oyunun anahtarlarından biri gizli. Bu anahtarda ayda bulunmayan fakat astroidlerde bulunan bir iki maden, ki bu madenler olmadan bazı araç gereçleri yağpamazsınız. Örneğin "COPPER"i "CARRACK" yapımında kullanacaksınız. Astroidlerde önemli olan copper ve methana madenleridir. Bu tiyoyu verdikten sonra oyunu bir sıraya koyalım ve devam edelim. Mk III reaktörünü imal ettikten sonra, reaktör bölümündeki bir patlamadan dolayı bütün reaktörleriniz imha oluyor. Fazla üzülmeyin, yapmanız gereken yeniden Mk I'den başlayarak jeneratör üretmektir. Astroidlere grazer gönderirken Mars'tan, aydan kalkacak herhangi bir aracı düşmanca bir hareket olarak kabul edecekleri hakkında mesaj geliyor. Önemli değildir. Fakat bundan böyle iki ayda bir Marslıların saldırılarını beklemeye başlayın. Oyunun ikinci anahtarında, üretim ve proje bölümlerini hiç bir zaman boş bırakmayın ve artık tek tek projeleri yapmaya başlayın. Herbirini farklı gezegenlere gönderin ve sırayla hepsinden bilgi alın. Bu gezegenlerden önemli olanları sadece 3 tanedir. Bu 3 gezegenden oyunun 2. anahtarı olan Uranium, silver ve Choroium madenlerini alacaksınız. Eğer size bu 3 gezegenin hangileri olduğunu







yazsaydım, herhalde oyunu maximum decerece basite indirgemiş olacaktım. Size yazmadığım yegane şeyler bunlar. Neyse bu 3 gezegeni bulmakta pek o kadar zor değil, yopu topu 1 saatinizi alır. Oyun esnasında ilk koloninizi kurduktan sonra koloniden "Carrier fleet" adlı büyük yıldız gemisi hakkında bilgi gelecektir. O andan itibaren gemiyi proje ve üretim aşamalarından geçirebilirsiniz. Ara sıra salgın çıkacaktır. Salgın olan gezegenlere gemi indiremezsiniz. Fakat üzülmeysin salgın haberiyle beraber salgın ile ilgili ilacın formülünüde proje ve üretim aşamasına sokabilirsiniz. Daha sonra bu ilaçları "Waverider" ile gezegene en kısa sürede ulaştırdığımızı sorun halloluyor. "Carrier fleet" ürettikten sonra sıra 5-10 tane "fighter" yapmaya geldi. Ürettiğiniz figtherları, Carrier fleetin içine yerleştiriyor ve Marsa doğru yola çıkıyorsunuz. Geminizin saldırıya uğradığına ilişkin haberi öğrendikten sonra, "carrier fleet" e geçip gemileri havalandırıyorsunuz. Burada gemi yönetiminde joystick' gi tafiye ederim. Daha kullanışlı. 5-10 adet gemiyi düşürünce Marslılar teslim oluyor, ve Marslı tehlikesi sizin için bitiyor. Aradan birkaç gün geçince Marslılardan, Dünyanın yüzeyini değiştirebilecek bir aletle ilgili haber alıyorsunuz. Bu haberle beraber tekrar proje aşamasına geliyorsunuz. Proje bittiğinde birde bakıyorsunuz ki yapılacak olan aleti taşıyabilecek kapasitede gemi yok. Kara kara düşünmeyin bunun çözümü Marslılardan geliyor. "Carrier Fleet" e yapılacak yeni bir değişiklikle "Carrier Fleet" i büyük bir kargo gemisi olarak kullanabiliyorsunuz. İşte oyunun en kırıktık günleri geldi. Burada yapacağınız en ufak hata, oyunu bitirmenize engel oluyor. Şöyleki bu yeni projeyi yürürlüğe

koyduğunuz zaman kolonilerinizden birinde neden geldiği belli olmayan bir filo ile ilgili haber gelecek. haberi gönderen kişi birde bu haberin asılsız olduğunu söyleyecek. Sizin yapmanız gereken şey bütün dogları boşaltmanız. Ayda tek bir gemi kalmasın. 1-2 Gün içinde bu filo Aya saldırıyor. Sakın karşı koymayı demeysin, filoyu yenmeniz mümkün değil. Filo Aydaki üssü yerle bir ediyor. Ve Ayda yaşayan herkesi öldürüyor. Bu acı sonu hiç bir şekilde değiştiremiyorsunuz. Fakat o kadar üzülmeysin, nede olsa mutlaka herhangi bir yerde bir adet carrack' ınız vardır. İşte bu gemiyi Aya indirip hurdaya çıkarın, böylece üstte tekrardan 80 kişiniz olur. Eğer bunları yapmazda "carrier fleet" inizi üretim aşamasına sokarsanız siz üretimin 68% indeiken geçen Marslılar, herşeyi yok ediyor ve sizin "carrier fleet" iniz dog-

ta bir daha kalkmamacasına kalıyor. Sizde herhangi bir gemiyi hurdaya çıkarmanız hayal oluyor ve oyunu bitiremiyorsunuz. Unutmayın en son projeyi, proje aşaması bitse bile Marslılar saldırana kadar hiç bir üretim yapmayın. Eğer "carrier fleet" inizi, büyük bir kargo gemisi olarak değiştirdiyseniz, tek yapmanız gereken gemiye Dünyayı değiştirecek olan aleti yüklemek ve gemiyi Dünyaya indirmek. Gemi Dünyaya inince alet otomatikman çalışmaya başlar. Onun çalıştığı süre içinde golonilerinizde tek tek bağımsızlıklarını ilan ederler. Bütün kolonileriniz bağımsız olduktan sonra dünyanın yaşanabilir bir yer olduğu hakkında bir haber alırsınız. S.I.O.S u Dünyaya geçen bir kaç gün içinde oyun biter. Nasılımı biter bir anda ekran kararır ve ufak harflerle "GAME OVER" ve altında başarı yüzdeniz. Evet işte oyunun ikinci hatalı kısmı burası. Ne bir son ekran ne bir demo, nede bir yazı. Saatlerinizi harcıyorsunuz ve oyun bir anda bitiyor ve sizde elinden oyunağı alınmış bebek gibi kalakalıyorsunuz. Bütün bunlara rağmen tek kelimeyle muhteşem bir oyun. Herşey en ince detayına kadar düşünülmüş. Saatlerin nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. Mutlaka alın.

TARKAN BARLAS

GRAFİK.....	% 94
SES-EFEKT.....	% 60
MÜZİK.....	% 82
OYNANABİLİRLİK.....	% 70
<b>% 98</b>	





# NORTH & SOUTH

Evet işte strateji oyunlarına yeni katılan bir program daha. Fakat bu oyunda ne Waterloo oyununda olduğu gibi saatlerce kafa patlatıyorsunuz, ne de bütün strateji oyunlarında olduğu gibi karışık ve karmaşık birimleri haritadaki saçına sapan kutucuklar olarak oradan oraya hareket ettirmiyorsunuz. Çacınız ağrısına kadar güldürecek espirilli grafiklerle, basit olduğu kadar eğlendirici olan oyunumuz 1800 lerin Amerikasında kuzeyle güneyin kıran kırana savaşı arasında geçiyor. Oyun strateji oyunu dedik fakat, zaman zaman kale ve trenlere saldırıp para çalacağız, zaman zamanda karşılıklı topçuları, piyade ve atlıları savaş esnasında yöneteceğiz. İlk olarak bildiğimiz lisana göre bir dil seçimi yapıyoruz. Burdaki, hücum borusu çalan, ve işin garibi tek başına bir şişme botta bulunan asker anı.nasyonu çok güzel. Bu ekranda toplam 5 dil seçeneği var. Bunlar; İtalyanca, İngilizce, Almanca, İspanyolca ve Fransızca. Daha sonra bir ekran görüntüsü daha çıkıyor ve ardından ana menüye geçiyoruz. Ana menüde herşey İkonlarla belirtilmiş. Burada karşılıklı iki asker var. sol taraftaki bizimki. Askerlerin üstüne tıklarsak 3 ayrı karakter gözükyor. Arkalarındaki fona tıklarsak isteğimize göre, bilgisayara veya arkadaşımıza karşı oynaya biliriz. Ortada toplam 5 ikon var. Bu ikonlar sırasıyla; sol üstten.

1= Kızılderili ikon;Bu ikon seçersek oyunda kızılderililer ve Mexsikolularda bulunur. Tabi bunlar ayrı bir düşman.

Sol üst orta= Hava durumu;Bu ikonuda seçersek oyunda değişik hava koşulları olur.

Sol üst sağ= Gemi yardım;Bu ikonuda, bize deniz yollarıyla yardım gelmesini sağlar.

Sol alt= Arcade oyun ikonu;Bu ikonundan oyunu hem strateji, hem arcade olarak oynatabiliriz.

Sağ alt= Strateji ikonu;Bu ikonunda oyunu yalnızca strateji olarak oynarız.

Altta ikonların arasındaki takım yapraklarında tarih yazılıdır. Bu yaprakların üstüne gelip, mausu tıklarsak, tarih değişir. Yıl arttıkça sizin ve rakibinizin birlikleride artar. Ayrıca oyuna bir başka espiri katan ve çok zor farkedilen olaysa, fotoğrafçının poposuna mausu kliklediğinizde, adam çok hoş bir kikirde-me yapıyor. Neyse seçeneklerinizi tamamladıysanız bu olayı görüntülemek için "GO" ikonuna mausu tıklayın. Artık oyun ekranına geçebiliriz. Oyunda sizin adamlarınızın bulunduğu bölgelerde, yanıp sönmeler olur. Mausu bu bölgelere getirip bir kere tıkladığınızda, adamlarınızın gidebileceği yerler belirir. Bunlardan dilediğinize gidirsiniz. En kritik noktalar ise demiryolu istasyonları ve sağ tarafta denize açılan en çıkıntılı burundur. Oyun boyunca demiryollarından ve denizden yardım gelir. Dikkat etmeniz gereken şeylerden biriside Kızıl derili'lerin ve

Mexsiko'luların arazilerinde fazla uzun süre durmamanızdır. Bu hata sizin sonunuz olabilir.

Her birlikte 6 piyade, 3 suvari, ve bir topçu vardır. Bir savaş sonrasında bu sayı azalabilir. En güzel şey'lerden biride, birliklerinizi birleştirebilmenizdir. En fazla 3 birlik birleşebilir ve birleşen birlikler, bir daha asla ayrılmazlar. Oyunun bazı bölgelerinde kaleler vardır. Eğer rakibinizin kalesini almaya çalışıyorsanız, çıkan ekranda saati geçip direğe bayrağınızı dikmelisiniz. Rakibinizde ateşe basar ve joystickle sola çekerek adamlarını üstünüze gönderir. Dikkat edin zamanınız çok kısıtlı.

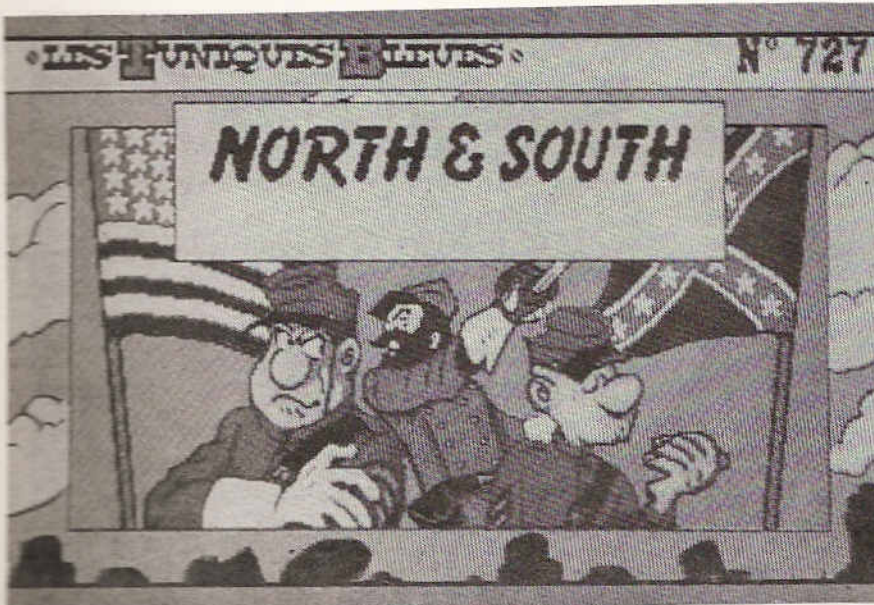
Eğer rakibinizin iki tren istasyonunun arasındaki bir yarı fethederseniz, tren geçerken trenide ele geçirebilirsiniz. Tek kötü yanı, bu tür olayların klavyeden, yön tuşları ve space'le oynanması.

Birde Arcade savaş durumunda kahverengililer klavyeden yön tuşlarını hareket için, space tuşunu ateş etmek için, kendi taraflarındaki SHIFT tuşunu adam değiştirmek için kullanıyorlar. Mavi ceketliler ise joystickle oynar ve adam değiştirmek için sol taraftaki SHITF tuşunu kullanırlar, malesef arcade oyunu bilgisayara kendi başına oynayamıyor, siz hep yeniyorsunuz.

Eğer savaşırken geri çekilmek isteyeniniz olursa mavi "ESC" tuşunu kahverenkiler "FLO" ve " " kullana bilirler.Savaşığınız yere görede alanınız iki çeşit olabilir. Bunlar yeşillik ve kurak arazilerdir.

Oyunu oynarken "S" tuşuna basarsanız size "JEV OF STRATEGIE" sorusunu sorar. "Ok" dersanız oyuna strateji olarak devam edersiniz. Tekrar basarsanız "JEV OF ACTION" sorusuyla oyunu tekrar action oynayıp oynamak istemediğinizi sorar. "X" tuşuyula "POUR EXİTER VALİDER OK" sorusunu sorar "OK" dersanız tekrar ana menüye geçer. Hayatımda karşılaştığım en komik oyunlardan birisi North end South,gerçekten zevkli dakikalar yaşıyor ve biktırmıyor. Bir arkadaşınızıda yanınıza alıp oynamanızı tavsiye ederim.

FEVZİ ATAY



% 98



# SHUFFLE PUCK CAFE

Shuffle Puck Cafe oynayanları saatlerce, belki günlerce bilgisayar başında tutabilecek kalitede oldukça zevkli bir salon oyunu. Türkiye'de fazla bilinmeyen fakat dünyada oldukça fazla tutulan bu oyunda, amaç topu karşı tarafın kalesine göndermek. İstanbul'da oturupta, Fame City'e gidenler bu oyunu bilirler. Nede olsa dakikalarca sıra beklemişlerdir. Şimdi sizin İstanbul'a yada Fame City'e gitmenize gerek kalmadı. Bu oyun Fame City'i ayağınıza getirdi. Şimdi gelelim oyuna. Amacımızın topu karşı kaleye atmak olduğunu söylemiştim, Fakat bu oyunda sanıldığı kadar kolay veya basit değil. Şimdi isterseniz oyunu daha detaylı anlatayım. Oyun yüklendiğinde karşınıza bir salon, salonda da bir yığın değişik canlı var. Eğer mouse'u bu yaratıklardan birine kliklerseniz, bir nevi alıştırma yaparsınız. Eğer turnuva istiyorsanız mouse'u "Current Champion"a getirip klikleyin. Bu işide hallettikten sonra ekrana solu ve sağ kapalı olan, yukarı ve aşağısı açık olan (yukarı taraf rakibin, aşağı taraf sizin) bir masa çıkıyor. Rakibiniz karşınızda duruyor ve önünde onun yönettiği kutu var. Sizin önünüzdede sizin yönettiğiniz kutu

duruyor. Topunuzda buz hokeyi topları gibi ufak ve basık bir silindir. Siz kutunuzu belli bir uzaklığa kadar istediğiniz yönlere götürebiliyorsunuz. (maksimum uzaklık kalın kırmızı çizgi) Topa hızla vurmak için kutuyu geriye çekip hızla ileri doğru itiyorsunuz. Eğer topa vururken kutunuzu sağa sola doğru çekerseniz, top yan taraflara çarparak gidiyor. Bu rakibinizi şaşırtacağı gibi sizide şaşırtabilir.

Bu oyunda herşey espirili yapılmış. Her rakibin kendine has efektleri ve hareketleri var. Bunlar yendikçe yada yenildikçe değişiyor. Gol attığınızı yada yediğinizi cam kırılmasına benzer efektler ve görüntü oyunlarıyla görüyorsunuz. Oyun esnasında "SPACE" tuşuna basarak yukarıda bir menü çıkarabiliriz. Bu menüden;

Champions: Kimin şampiyon olduğunu gösterir.

Game: Yeni bir oyun, rakibinizi değiştirme, turnuvaya geçiş.

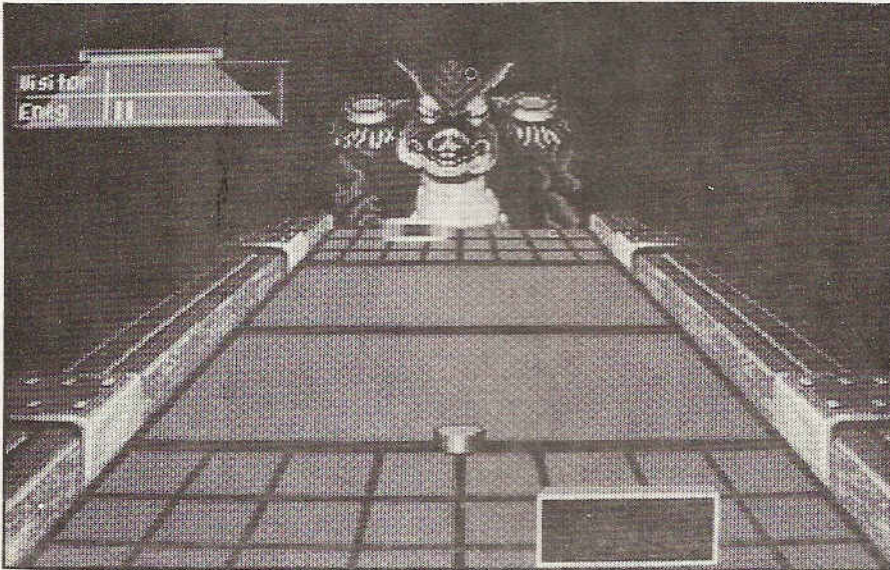
Panndle: Yönettiğiniz kutucuğun adı. Buradan "PANNDLE SIZE" ile yönettiğiniz kutuyu istediğiniz gibi büyültüp küçültebilirsiniz. "BUTTON UP/DOWN" ile vuruşlarınızın şiddetini ayarlayabilirsiniz. "TOURNAMENT

PANNDLE" ile standart panndle'la oynarsınız.

Blocker: Bu seçenek size, masanın ortasına blok koymanıza, dolayısıyla oyunu daha zor fakat zevkli hale sokmanıza yarar. Buradan No Blocker, oyunu blok-suz normal haliyle oynamanızı, Small Blocker ufak bir blokla, Medium orta bir blokla, Large ise büyük bir blokla oynamanızı sağlar. Custom Blocker seçeneğiyle de bloğunuzun boyunu ve ağırlığını istediğiniz biçimde değiştirebilirsiniz. Bütün bu seçimleri mouse'un sağ tuşuyla yapabilirsiniz. Seçeneğe gelin, elinizi sağ butona basın ve çekmeyin, böylelikle istediğiniz şekilde oyunu değiştirebilirsiniz.

İlk başta robotla oynamanızı tavsiye ederim. Nedenine gelince robotun en basit rakip olması. Böylelikle sizde rahat bir alıştırma yapabilirsiniz. Turnuvada ise ilk dört rakibi kolaylıkla geçebilirsiniz, fakat dördüncüden sonra işler oldukça zorlaşıyor. Topu rakibinizin genelde sağına atmaya çalışın, hepsinin zayıf yönü sağ tarafları. Bundan başka söylenebilecek fazla birşey yok. Müthiş grafikler, harika efektler ve zevkli dakikalar sizi bekliyor. Mutlaka alın...

TARKAN BARLAS



GRAFİK.....	% 85
SES-EFEKT.....	% 60
MÜZİK.....	% 62
OYNANABİLİRLİK.....	% 93

# % 87

REM  
HİT



# IT CAME FROM THE DESERT

Milyonlarca yıldır değişmeyen çöl, bir gün içerisinde çok büyük bir fiziksel değişim geçirecekti, bu inanılmaz bir olaydı ama gerçek olacaktı, çünkü O COLDEN GELDİ. Bu sözler oyunun başındaki demonun sözleri. "It comes from desert" aylar önce demosu gelen bir CINEMAWARE harikası. Bu oyunla firma daha önce yaptığı, "Kings of Chicago", "Defender of the Crown", "Rocket Rancer" oyunlarını hem grafik, hem konu, hem de oynanabilirlik açısından aşıyoruz gelebileceği, en üst noktaya erişiyor. Bu oyun şimdiyedek oynadığım en mükemmel oyun diyebilirim. İlk başta herşey size basit görünür, fakat tekrar tekrar oynadıkça, sizde benim gibi oyunda onlarca senaryo olduğunun farkına varacak ve durmadan yeni, farklı olaylar ve kişilerle karşılaşacaksınız. Oyunda birden fazla son ve son ekran olduğunu söylemeliyim. Bu yüzden sizde ilk oyurduğunuzda oyunu bitirebilirsiniz, fakat biraz daha oynayınca bu sonu değiştirebilirsiniz. (Kaç tane son olduğunu henüz kesin tespit edemedik.) Oyun esnasında yaptığınız konuşmalar çok önemli, nedeni ise söyleyeceğiniz sözcükleri seçtikten sonra, herhangi bir şekilde geriye dönüş imkanınız yok. Seçtiğiniz bir cevap sizi farklı bir senaryonun içine sokarken, bir başkasıda daha farklı olaylarla içiçe bıraka bilir. İşte bu nedenden dolayı oyundan kolay, kolay sıkılamazsınız.

Gelelim oyuna; Siz oyunda genç bir Jeoloji doktorunu canlandırıyorsunuz. Bütün olaylarda "Lizard Breath" adlı kasabada ve çevresinde gelişiyor. Aslında kasaba madenciler için kurulmuş bir yer. Bölgenin asıl önemli yeri madenleri 5 ana maden var ve bu madenler bölgeyi kuzey



ve batı doğrultusunda çevreliyorlar. Bölgede kasabadan başka Askeri Garnizon, çiftlikler ve havaalanı bulunmakta. Arazi dağlarla çevrili olduğu için dış dünya ile bağlantıyı bir karayolu sağlıyor.

Jeoloji doktoru olan siz bu kasabaya yeni atandınız ve geleli ancak bir kaç gün oldu. Tesadüf buya sizin gelmenizle birlikte bir gece büyükçe bir meteor bu bölgeye düşüyor. Yüksek radyasyon yayan bu meteorun çevreye korkunc zararı oluyor. Özellikle KARINCALARA... Normalde zararsız ve sempatik olan bu

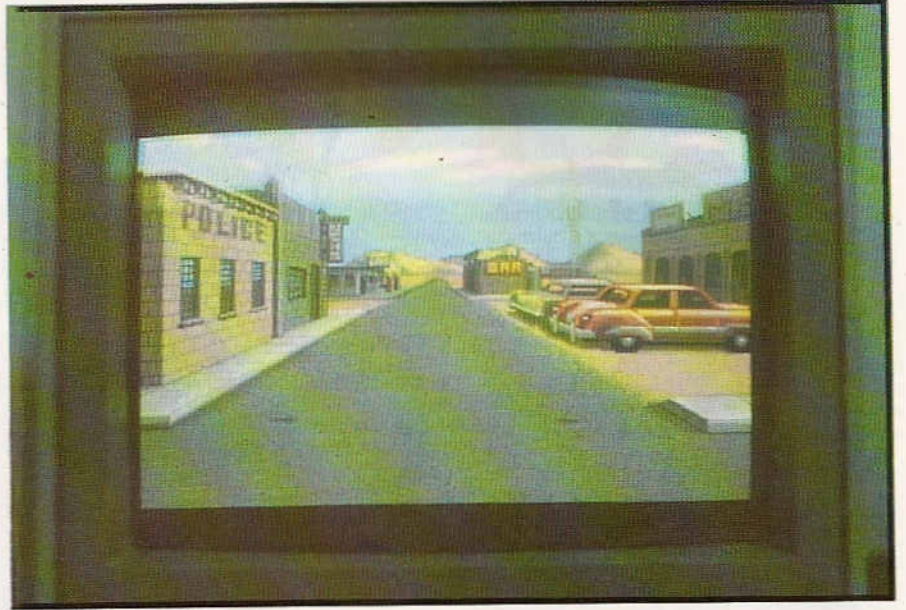
böcekler radyasyon yüzünden bir anda 8-10 metrelik birer deve dönüşüyorlar. Bu karıncaların tek amaçları var, KARINLARINI DOYURMAK. Çevrede bulunan çiftlikler ve tahıl ambarlarında bu sebepten dolayı boy hedefi oluyorlar. Sizin amacınızda karıncaları ve yuvalarını yok ederek şehri ve insanları kurtarmak, fakat bu zordan da öte, ilk başlarda da nerdeyse imkansız. Siz de taktir edersiniz ki hiç kimse günümüzde bu gibi ancak masallarda olan şeylere inanmaz, herkez herşeyin kanıtını ister. Kahramanımızın başına da aynı şeyler geliyor. Hiç kimseyi inandıramıyor. Belediye reisi ve kasabalar yüzüne gülüyor. Siz onlara bu karıncaları tahlil ve analiz sonuçlarıyla ses kayıtlarıyla kanıtlamak zorundasınız. Fakat bunları karıncalar çiftliklere alenen saldırıya geçmeden yapmak ve daha yuvalarının çevresinde iken yok etmek zorundasınız, eğer maden ocaklarını kullanacak olurlarsa bir anda bölgeyi kuzeyden, güneyden ve batıdan kuşatıyorlar. Sizin yarışınız burada zamana karşı. Karıncalar ortalıkta dolaşmadan, bulduklarınızı tahlil ettirmeli, gereken yerlere mesajlar ve örnekler göndermelisiniz. Bunları yaparken belediye reisini kanıtlamamızla ikna etmeli ve bütün bölgeyi alarma geçirmelisiniz. Bütün herşeyi bir haftalık zaman dilimi içinde gerçekleştirmelisiniz, yoksa karınca istilası başlıyor, siz işler buraya varduktan sonra Belediye Reisinden izin alıyorsunuz fakat, herşey için hemen, hemen geç olmuş oluyor. Hikaye kısmını biraz uzun tuttuk galiba, neyse gelelim oyuna. Evinizde başladığınız oyuna kapıyı açarak devam ediyorsunuz. Yaşlı adam size taş örnekleri getiriyor, fakat bunları nereden topladığını hatırlamıyor. Adamlar konuşurken telefon çalıyor, telefonda





bölge gazetesinden bir muhabir arıyor ve sizinle meteor hakkında görüşmek istediğini söylüyor. Bu telefon konuşmasından sonra yardımcınızdan, üniversite profesörünün sizinle konuşmak istediğini öğreniyorsunuz. Daha sonra getirilen taşları inceliyor ve taşlarda radyasyon tespit ediyor ve bunları laboratuara yolluyorsunuz. Evden çıkıp gazeteye uğruyor ve burada muhabirle görüşüyorsunuz. Yeni geldiğiniz için sizi tanımayan muhabir sizi ayak işlerine koşan biri sandığı için acele götürmeniz gereken bir paketi önünüze koyuyor, eğer adınızı söylerseniz, bir anda paketi cebine atan muhabir, telaşlı bir şekilde ertesi gün için yerinde araştırma yapmaya eski ambarın bulunduğu bölgeye sizi davet ediyor. Gazeteden laboratuara gidiyor ve profesöre kendinizi tanıtıyorsunuz. Müsbet bir konuşmadan sonra dönüştü Pub'a uğruyor ve size taşları getiren ihtiyara taşların yerini içecek birşeyler ısmarlayarak öğreniyorsunuz. Pub'tan sonra falciya giderek faydalı şeyler öğrenebilirsiniz. Şimdi tekrar evdeyiz yapacak bir şey olmadıktan uyuyorsunuz. Uykuda korkunç bir kabus görüyorsunuz. Kabusta korkunç dev bir karınca mücadele ediyorsunuz.

Kapının çalmasıyla uyanıyorsunuz. O da ne karşınızda yaralı ve oldukça güzel bir bayan var. Sizden yardım istiyor. Eve buyur ettikten sonra size başından geçenleri anlatıyor. Kızla beraber kaza mahalline gidiyor ve kızın kaybolan arkadaşını arıyorsunuz. Bu arada gözünüze ilişkin bazı ip uçlarını topluyorsunuz. Kızın arkadaşının ayakkabısının bulunmasıyla iş bir anda ciddileşiyor ve siz kızın sizde kalmasını kabul edip eve götürerek tek başınıza araştırmaya devam ediyorsunuz. İşte bu araştırmalar esnasında ilk defa burada karıncalarla karşılaşıyorsunuz. 5-10 tanesini öldürdükten sonra karıncalar geri çekiliyor ve sizde ölümlerden bazı organik parçalar topluyorsunuz. Bu parçalarla laboratuardaki Profesöre teslim ettikten sonra olaylar yavaş yavaş gelişiyor, yaptığınız telefon konuşmalarında olsun, yüz yüze konuşmalarda olsun; 3 numaralı pompanın bekçisinin kaybolduğunu, çiftlik evlerinde parçalanmış ineklerin olduğunu ve 1 numaralı madende gariplikler olduğunu



öğreniyorsunuz. Zaman hızla akıp giderken polisten, kaza yapan arabadan içinde garip seslerin kaydedildiği bir kaset alıyor ve bunuda analiz için profesöre gönderiyorsunuz. Tahlil ve analiz sonuçları yavaş yavaş geliyor. Artık herşey açık bir şekilde ortaya çıkıyor. Bu belgeler karşınızda dev bir karınca ordusunun kesin kanıtlarını oluşturuyor. Fakat Belediye Reisi bir türlü bunlara inanmıyor ve size yardımcı red ediyor. Profesörden karıncalarla ilgili bilgiler ediniyorsunuz; Bu tür karıncaların çok sıcak ve soğuk havalarda yuvalarında olduğu, yuvalarında ancak içeri girip çıkarken görülebileceğini öğreniyorsunuz. Karınca istilasını durdurmanın tek yolunda yuvalarını yok etmek. Böylelikle hava durumunu öğrenerek tahmini olarak nereye gidebileceklerini kestirebiliyorsunuz.

Eğer isterseniz 1 numaralı madene uçakla yapacağınız bir yolculukla bu karıncaları görebilirsiniz. Fakat ilk başta sizden başka kimse bu karıncaları görmek istemiyor. Olaylar bu şekilde de-

vam ederken birden polis merkezinden yolların kapandığını öğreniyorsunuz. Artık dışarıyla bağlantınız kesilmiş bir durumda. Günler bir birini kovalarken karınca sürüsü saldırıya geçiyor. İlk olarak güneydeki çiftlikten ortaya çıkıyorlar. İşin kötü tarafı, laboratuardaki Prof. burada olması. Eğer siz karıncayı öldüremezseniz, karınca Prof. öldürüyor sizde yaralıyor, bundan sonrada Prof. size hiç bir faydası olmuyor. Halbuki Prof.daha sonra karıncalara karşı kuvvetli bir çare bulacak. Artık karıncalar her yerde. Polis karakolunu ziyaret ettiğinizde "Situation Map" tan karıncaların yerlerini göre bilirsiniz. Burada karınca bulunan yere joystick'inizi getirin ve eliniz ateşe basılı olarak joysticki sağ sol yapın bu sayede oraya yerleştirdiğiniz askeri birliği veya polis kuvvetini seçmiş olursunuz. Genç elinizi ateşe tutulu olarak yukarı aşağı yaparsanız, o bölgeye yerleştireceğiniz birimlerin adetini belirlemiş olursunuz. Oyunun bundan sonrasını bu aylık size bırakıyorum. Benim ki sadece oyunu seçtiğim bir yöne oynamaktı siz de hada farklı seçenekler yaparak oyunu oldukça fazla geliştirebilir, her seferinde yeni bir şeyler katabilirsiniz. Yer darlığı nedeni ile oyunu detaylı bir şekilde yazmadım kusura bakmayın, bunu bir açıklama olarak varsayın ve gelecek sayıyı bekleyin, detaylı ve tam açıklamayı gelecek sayıda bulacaksınız.

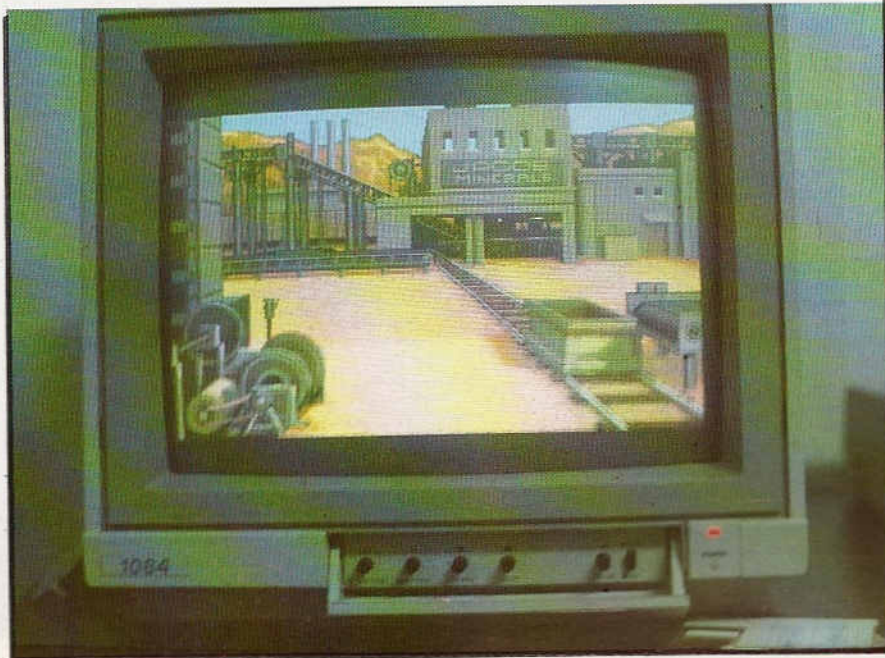
#### EKLER

##### TELEFONLAR:

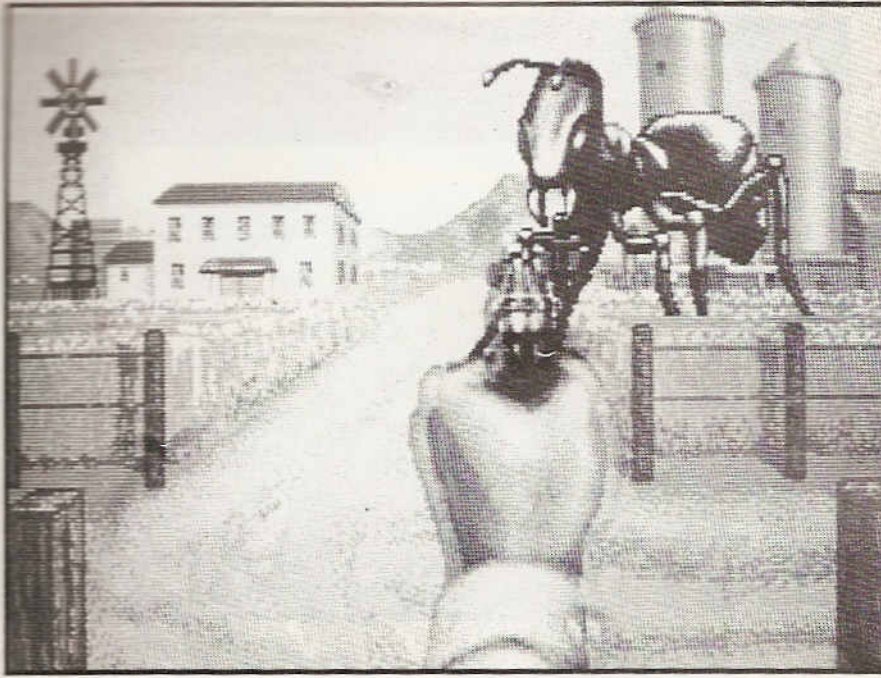
- Airstrip: Hava alanıyla konuşabilirsiniz.
- Home: Evinizi aramak için, eğer başka bir yerdeyseniz bu seçenekle evdeki yardımcınızla konuşabilirsiniz.
- University lab: Buradan laboratuvar ile görüşebilirsiniz.
- Dusty (KBUG): Radyo evinde çalışan sevgilinizin telefonudur.
- Police Station: Polis merkezinin telefonu.
- Desert Star: Kasaba gazetesinin telefonu.
- Weather Station: Hava tahmin kulesi (Meteoroloji istasyonu)

##### ARCADE BÖLÜMLERİ

- Yangın : Evde çıkan yangını söndürmek için köpüğü alevlerin başlangıç yerine sıkın. Kontroller karıncayı öldürürken kullanılan tabanca ile aynı.
- Karıncı : Burada ilk ekranda







büyük grafikli, alttaki sizin adamınız. Joistigi yukarı çekerseniz karşı tarafa hamle yapar, aşağı çekerseniz, rakibin hamlesinden kaçarsınız. Ateş tuşu basılı iken yönler ve çaprazlar da çeşitli vuruşlar yapmanızı sağlar.

TARKAN BARLAS & ŞAHİN  
DERYA

GRAFİK.....% 100  
SES-EFEKT.....% 100  
MÜZİK.....% 100  
OYNANABİLİRLİK.....% 100

**% 99**

**REM  
HIT**

karıncanın antenlerini vurmaya çalışın, kurşununuz biter veya karınca sizden kaçarsa 2. ekran çıkar, burada karıncanın kafası hemen hemen tüm ekranı kaplar, antenleri vurmaya için 2-3 saniyeniz var. Eğer karıncayı öldürürseniz bu sefer 3. ekran çıkar. Bu ekranda grafikler yukarıdan görünür. Adamınızı karıncalar ile arasında bellibir uzaklıkta tutarak karıncaların orta noktasına dinamit atın. Size yaklaşırlarsa korkmayın nedeni ise; adamınızın hareketlerinin karıncadan hızlı olmasıdır. Eğer karıncalı bölgede asker varsa, bu sefer bir tankı kumanda ediyorsunuz.

3) Araba : Burada kasabanın seraserileri arabalarını sizin üstünüze doğru sürüyor ve sizi yoldan çıkarmak istiyorlar. Bölüm yüklendiğinde siz arabanın içersindesiniz joystick'i sağa veya sola çekin, seraserilerden bu sayede kurtulabilirsiniz. Gerçi arabanız yoldan çıkacaktır, fakat siz gene oyuna kendi evinizde başlayacaksınız. Eğer arabanızı düz veya seraserilerin üzerine sürerseniz, mutlaka kaza geçiriyor ve hastaneye yatıyorsunuz.

4) Hastane : Herhangi bir şekilde hastaneye düşerseniz, buradan "Escape Hospital" seçeneğiyle kaçmaya çalışabilirsiniz. Bölüm yüklendiğinde görüntüler gene üsttendir. Adamınızda yatağa yatıyordu. Ateş tuşuna basarak adamı ayağa kaldırınız. Kapılar otomatik olarak açılır. Bölümün zorluğu hiç kimsenin yakalanmama zorunluluğu olmasından kaynaklanıyor. Her hangi biri sizi görürse direkt peşinize düşecek ve bağırarak diğerlerinin de yardıma çağıracaktır. Kurtulmak için kimi zaman odalara saklanmanız lazım gelecektir. Boş bir yatak bulursanız kaçırmanın yatağın yanında joystick'in ateş tuşuna basın, adamınız otomatik olarak yatağa yatar. Kaçış ilk başta zor gelebilir, aynı zamanda karışık görülebilir. Fakat korkmayın çıkış çok kolay, ilk yapmanız gereken, asansör veya merdivenle bir kat aşağı inmek buradanda ilk olarak sağa sonra aşağı ve tekrar sola doğru giderseniz çıkışa ulaşırsınız.

5) Uçak : Adamınızı uçağın yanına getirin, kendisi otomatik olarak uçağa biner, daha sonra joystick'inizi yukarı iterek uçağınıza hız verin. (tabi hız vermeden önce ilk olarak piste çıkmanız gerekli) Uçak gene kendiliğinden

havalanır. Joistick'inizi aşağı çekerek alçala bilir, yukarı çekerek yükselebilirsiniz. (Havada iken) Ateş tuşuna basarsanız, uçağın deposundaki ilaçları boşaltırsınız. Bu ilaçları dev karıncaları öldürmekte kullanacağız. İlk olarak 4 adet ilaçla uçarken, oyunda günler geçtikçe bu sayı artacaktır. İnme için hava alanına tekrar geri dönün ve uçağı alçaltın, kendi otomatik olarak durur. Uçuş esnasında düşerseniz, gözlerinizi hastanede açarsınız, benzininiz bitersede mecburi iniş yaparsınız. Mecburi iniş de eğer herhangi bir yerleşim biriminden uzakta iseniz başınıza güneş geçecektir.

6) Bıçaklı kavgaya : Açık hava sinamasında size takılan seraserilerle bıçaklı bir kavgaya girmek zorunda kalıyorsunuz. Bu seraseriler aynı zamanda arabaları ile sizi yoldan çıkarmaya çalışan seraseriler, eğer kavgada rakibinizi yenerseniz, seraseriler bir daha sizi rahatsız etmiyor. Kavgaya gene üstten, fakat bu sefer





# STRIDER

STRIDER bir rus casusudur. Ona bir kızı öldürmesi emredilir. Ama o emirle karşı gelerek kızı öldürmez ve KGB'ye baş kaldırı. KGB çok büyük bir teşkilat olduğu için dünyanın her tarafında güçleri vardır. Strider'da kızı bulmak için dünyanın her tarafını dolaşmalıdır. Strider'ın hocası onun bu savaşıma karşı çıkar. Ama Strider kimseyi dinlemez. Oyuna ilk olarak KGB'nin asıl merkezinin bulunduğu rusyada başlıyorsunuz. İlerledikçe çeşitli düşmanlarla karşılaşacaksınız. Birinci bölümün ilk parçasının sonuna geldiğinizde bir adam zincirlerini kırıp üstünüze atlayacak. Bu adamı saf dışı etmek çok kolay. Eğilip sadece ateşe basın. En sonunda parçaları ayrılacak. Burada dikkat etmeniz gereken küçük yeşil bloğun altında durmak. Çünkü adamı öldürdüğünüzde tavan alev alev yanıp üstünüze düşüyor. Sonra yukarı çıkıp ilerleyin. Burada en sonunda yol kapanacak ve yerin altından bir lazer makinası çıkacak. Bu makine çıkarken, kılıcınızla vurmaya başlayın. Bu bölümde eşyaları toplamak için kılıçla vurup onlara değmelisiniz. Kılıç şeklindeki eşyayı aldığınızda kılıcınızın etkisi artacaktır. Bazen bir kuş gelip size bir yardımcı bırakıyor. Bu kuşu kılıcınızla öldürüp havada asılı duran eşyayı almalısınız. Bu yardımcı size epeyce kolaylık sağlayacak. Kılıcınızın vetişemediği yerleri kolayca

vurabileceksiniz. Bölümün sonunda meclise geleceksiniz. Burada meclis üyelerinin hepsi birleşip bir canavar oluşturuyorlar. Bu yaratık oyundaki en zor canavar. Canavarı öldürmenin kolay yolu var. Üstünüze gelirken ateş edip sonra hemen alt köşelerden birine çekin. Canavarı öldürdüğünüzde çeşitli grafikler çıkacak ve bölüm atlayacaksınız. 2. bölüm Avrupa'nın karlı bölgelerinde geçiyor. Burada amacımız bölümün en tepesindeki uçan gemiye ulaşmak. Oyuna başladığımızda uzun

kılıcı alıp iki küçük sütundan soldakinin üstünde durarak devamlı ateş edin. Sonra duvardan tırmanın, aman dikkat !.. Burada duvardan tırmanırken çok dikkatli olmalısınız çünkü, duvarda gezen robotlar var. Sonra tepedeki adamları öldürüp üstteki açıklıktan yola devam edin. Robot savaşı öldürdükten sonra mayınlara dikkat ederek aşağı inip en uçtan karşıya atlayın. Sonra hep yukarı tırmanın sonra sağdan yukarı tırmanın. Burada kafanıza düşen bombaları kılıcınızla imha edebilirsiniz. Eğer geç kalırsanız bombalar kafanızda patlayıp bir enerjinizi götürür. Yukarı zıplayıp geminin dümeninde duran

adamı öldürün. Gemiye çıkmadan diğer adamları ve ateş eden topuda halledin. Sonra dümene yürüyün ve bölümü bitirin. 4. bölüm uçan bir savaş gemisinde geçiyor. Bu bölümün tek zor yeri sonundaki canavar. Bu bir uyduya benziyor. Sizi çekim alanına alınca, ateş ederek etrafında dolaşırsanız burada halledersiniz. Sonra bir yol açılacak ve burada tek kollu bir adamla karşılaşacaksınız. Aman bu adama çok yaklaşmayın yoksa kancasını size saplar.

3. bölüm bir ormanda geçiyor. Burada bumerang atan kadınlarla ve dinazorlarla karşılaşacaksınız. Dinazorlardan küçüğünü öldürmek için eğilip ateş etmeli, uzun boylu içinde zıplamalısınız. Sonra sağa yürüyüp asıl canavarla karşılaşın. Bu canavarı öldürmek için bir kat yukarı çıkıp yüzüne vurmalsınız.

5. ve son bölüm gerçekten zor. En başta takla atarak platforma çıkın. Aman dikkat burada pek çok delik sizi yutmak için bekliyor. Oyunun sonunda yine bir uydu ile karşılaşacaksınız. Burada öldürdüğünüzde bir yol açılacak ve siz bu yola sağdan imnelisiniz. Yoksa aşağı uçup ölürsünüz. Oyunun son canavarı ikinci bölümdeki robot köpek. Bu robotu geçmek için backgrounddaki çizgiye dikkat etmelisiniz. Eğer bu çizgiyi geçerseniz robot sizi yaralayabilir... Burada öldürünce oyunu bitiriyorsunuz. Hepinize başarılar...

ŞAHİN DERYA

GRAFİK.....% 90  
SES-EFEKT.....% 100  
MUZİK.....% 83  
OYNANABİLİRLİK.....% 100

% 100

## NEWTON

Bu ad size neyi hatırlıyor. Yerçekimi kanunumu? Evet olabilir. Ama bu seferki, ondanda müthiş birşey; PC makinalarla çalışan, konuşan, yürüyen, oynayabilen, öğrenen, öğretebilen ve hatta çay yapabilen bir robot. Robot PC uyumlu makinalarda çalışıyor ve mekanik klavye üzerinden kontrol ediliyor. Ayrıca üzerinde dış dünyayla bağlantı kurmak için 300 boundluk bir modemde var.

## GO WITH THE <sup>SUPER 2</sup> JOYSTICK

Oyunlardaki Başarınızın sırrı:

<sup>SUPER 2</sup> JOYSTICK

Tabii ki ??

Orjinali **TST** dir ve bütün bilgisayar satıcılarında bulabilirsiniz.

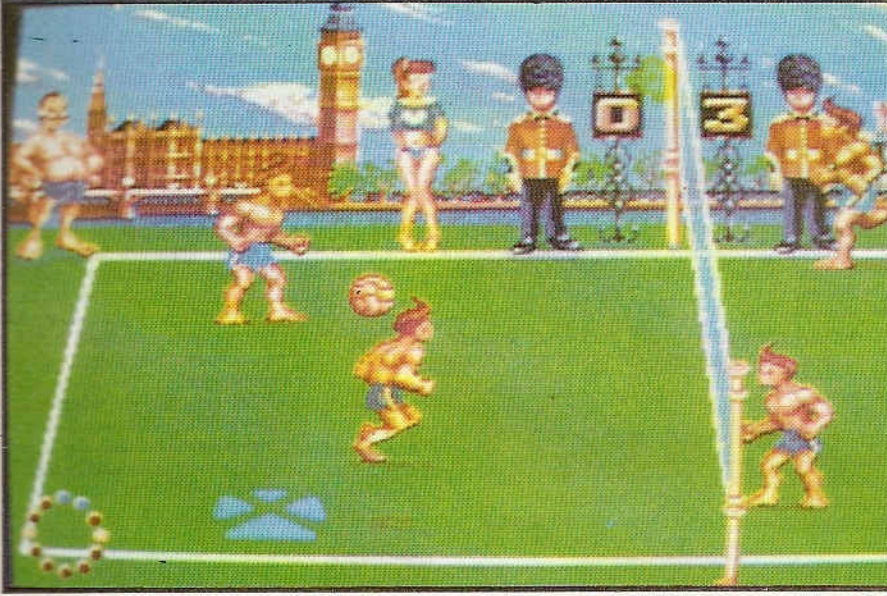
**TST**  
TEKNOLOJİ  
SANAYİ  
TİCARET

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





# BEACH VOLLEY



Aman allahım bir spor oyununu hiç bu kadar severek oynayacağımı sanmıyordum. Ama OCEAN'ın bu mükemmel oyununu görüp, oynayınca dudağım uçukladı desem yalan olmaz. Grafikler nefis müzik desiniz mükemmel yapılmış, öyleki topun havada aldığı oval şekil bile gikkate değer. Oyun yüklendiğinde insanı yerinde durdurmaya-  
cak kadar güzel bir müzikle tınuva sonunda alacağınız altın kupa karşınıza geliyor. Daha sonra ise güzel bir konuşma tonuyla fotoğraflar ekrana geliyor. Ve işte herkesiğnünde yatan kontrat belgesiyle 25.000 dolarlık nakit armağanda karşınızda. Ama hemen heveslenmeyin bunlara ancak 5 ülkede yapılan maçların hepsini kazanınca elde edebilirsiniz.

Eveet! Şimdi gelelim taktiklere ve oyunun oynanışına;

Saha ve oyuncular karşınıza geldiğinde sol taraftaki iki oyuncu sizindir (tabi bilgisayara karşı oynuyorsanız). Öncelikle servis atmanız gerekecek. Servisi iki şekilde atabilirsiniz;

1-Fire'a basıp topu havaya atın topyükseliş kolunuzun hizasına kadar inince tekrar fire'a basıp servisi kullanın.

2-fire'a basıp topu havaya atın ve o anda joystick'i yukarı itip fire'a basarak topu havada vurun.

Servisi kullandıktan sonra bilgisayar topu karşılayacak ve 3 pas hakkını kullanarak sayı almaya çalışacaktır. Bilgisayar topu size atmak için 2 yöntem kullanıyor. Bunlardan birincisi topu size manşetle atarki bu çok işinize gelir diğerinde (ekseriyetle böyle yapar) zıpla-

yarak sımaç yapar. Gene bu şutları karşılamak için 2 seçenek var. Bunlar;

1-Adamınızı, topla en son oynayacak rakibinizin karşısına getirin o zıpladığı anda sizde zıplayın. Siz topu bloke ederek onların sahasına düşüreceksiniz (Bu durumda top yine onlarda kalır).

2-Bu sitilde oyuncunuzu kendi sahanızın ortasında bekletip rakibinizin çektiği şut kendi yarıalanınıza girdiği anda

fire'a basın. Oyuncunuz uçarak topu karşılayacak ve topu kullanma hakkı size geçecektir. Yanlız şunu hemen söyleyeyim bu yöntem biraz risklidir.

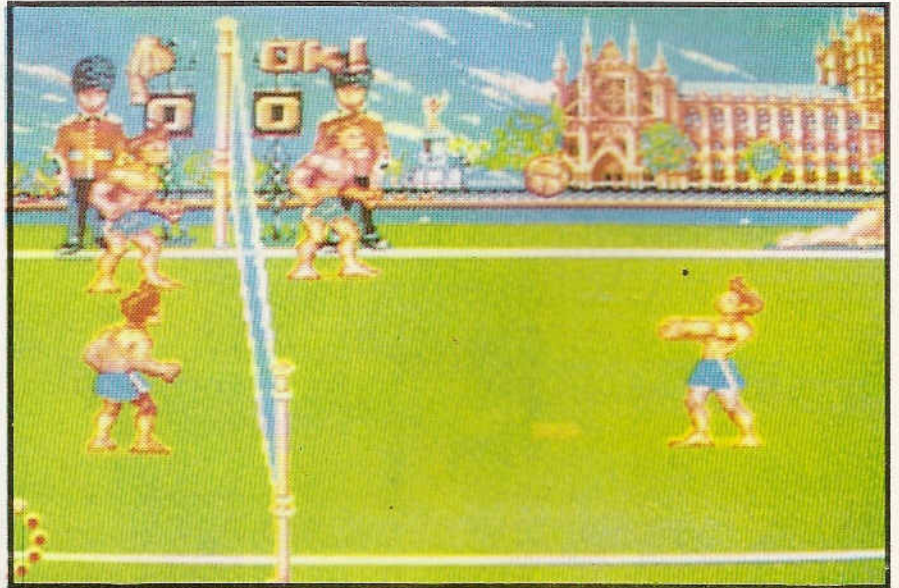
Topu kullanma hakkı size geçtiğinde ise topu şöyle kullanın;

Size atılan pasta topun havalanıp inişini beklemeyin. Adamınız topu size attığı anda zıplayıp topa vurun bu durumda gülen taraf siz olacaksınız(Bu durumda siz arkadaşınızın önünde yani skorboard'a yakın olan tarafta durmalısınız).

Oyunu 7 sayı yapan ilk takım kazanır. Bunun yanında birde süre var eğer bu süre içinde 7 sayı alamamışsanız sayınız ne olursa olsun kaybeden siz olursunuz. Maçlar 5 ülkede eleme usulü yapılıyor. İlk oynayacağınız ülke İngiltere. Maç Londrada sizi izleyen mayolu seyirciler önünde yapılıyor. Eğer bu maçı alırsanız birdahaki maç için Amerika'ya gideceksiniz. Her tur atladığınızda karşınıza oyuncularınızın ve onların yolculuk anındaki gülünç durumları geliyor. Mesela burada uçakla gelen 2. oyuncunuz Özgürlük abidesi tarafından yutuluyor. 2. maçınızı New York'ta bir plaj önünde yapıyorsunuz. Bu turda atladıktan sonra yolculuk Bahama Adalarına. Zorlu rakiplerinizi buradada yendikten sonra finale bir adım daha yaklaşıp Mısır'a gideceksiniz. Bu yolculuk sırasında talih-siz oyuncunuz deveden düşüyor. Mısır'ın çöl sıcaklığında yaptığınız maçda kazanınca ver elini Moskova. İşte final işte maç. Bu maçı kazanmak her iki takımında hayalinde yatan tek düşünce; tabi bu düşünce bilgisayarda daha fazla olunca sonuç malum. Ya Moskovada gülen taraf siz olacaksınız yada bizim "ROMA" mace-ramız gibi hüsrana uğrayacaksınız.

Kaçırılmayacak bir oyun olduğu kanısındayım. Hiç kaçırmadan haemen bu oyunu temin edin.

SERKAN AKDAĞ





Yeni

**10**  
**Vitaminli**  
Meyva  
aromalı  
top bonbon

**10 Vitaminli**  
**VİTOP**

kent



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

kent

"el değmeden, sağlıklı üretim"

5 adet Vitop top bonbondaki vitaminler ve miktarları:

B <sub>1</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>5</sub>	B <sub>6</sub>	B <sub>12</sub>	H	B <sub>c</sub>	B <sub>3</sub>	E	C
THIAMIN	RIBOFLAVIN	CA-PANTOTHENATE	PYRIDOXINE	CYANOCOBALAMIN	BIOTIN	FOLICACID	NIACIN		ASCORBICACID
1,2 mg.	1,4 mg.	6 mg.	1,6 mg.	3 ug.	100 ug.	300 ug.	16 mg.	7 mg.	45 mg.



# Assembler

Dr. ALİ ÖZÇELİK

## ORA üzerine notlar:

- \* Eğer sonuç 80 ile FF arasında ise Negative flag set olacaktır.
- \* Eğer sonuç 00 ise Zero flag set olacaktır.
- \* A registeri ORA için aşağıdaki adresleme modlarını destekler:

IMMEDIATE (ORA # \$ ZZ)

ZERO PAGE (ORA \$ ZZ)

ZERO PAGE INDEXED (ORA \$ ZZ.X)

ABSOLUTE (ORA \$ ZZZZ)

ABSOLUTE INDEXED (ORA \$ ZZZZ.X) veya (ORA \$ ZZZZ.Y)

INDEXED INDIRECT (ORA( \$ ZZ.X))

INDIRECT INDEXED (ORA( \$ ZZ).Y)

EOR (A registeri ile Exclusive-Or)

Bu ORA ile bir tek şey hariç aynıdır, eğer iki bit de 1 ise sonuç 0'dır.  $1 + 0 = 1$   $0 + 0 = 0$   $1 + 1 = 0$

İşte örnek:

11001011

01010010

10011001

Aşağıdaki program RUN edildiğinde ekran rengini değiştirir.

```
C000 LDA $ D021
C003 EOR # $ 07
C005 STA $ D021
C008 RTS
```

Bu program çalışır çünkü her run edilğinde 0. bit'i 1 ve 2 arasında değiştirir.

## EOR üzerine notlar:

- \* Eğer sonuç 80 ile FF arasında ise Negative flag set olacaktır.
- \* Eğer sonuç 00 ise Zero flag set olacaktır.
- \* A registeri EOR'un aşağıdaki adresleme modlarını destekler:

IMMEDIATE (EOR # \$ ZZ)

ZERO PAGE (ORA \$ ZZ)

ZERO PAGE INDEXED (ORA \$ ZZ.X)

ABSOLUTE INDEXED (ORA \$ ZZZZ.X) veya (ORA \$ ZZZZ.Y)

INDEXED INDIRECT (ORA( \$ ZZ.X))

INDIRECT INDEXED (ORA( \$ ZZ).Y)

BIT (register'le memory'deki bitleri test)

Şimdiye kadar öğrendiğimiz komutların aksine bu komut register veya memory'i etkilemez. Bu ko-

mutu kullandığın zaman memory'nin 7. bit'i Negative flag'a ve 6. bit'i Overflow flag'a gider. A registeri memory ile AND edilir ve sonuç 00 ise Zero flag set'tir. AND komutunun neticesi hiçbir yere depolanmaz.

Örnek: A registeri FB bölgesi ile BIT edilmiştir:

```
C000 LDX # $ 8A
C002 STX $ FB
C004 LDA # $ 89
C006 BIT $ FB
C008 RTS
```

BIT komutu sadece 2 mod adreslemeye sahiptir; Zero page ve Absolute. Sadece memory byt'nin durumunu kontrol etme maksadına hizmet eder. BIT bahsedilecek son lojik komuttur. Şimdi başka bir problem:

A registerini A9 (10101001) yapan bir program yazdım, sonra lojik komut icra ettim ve A register 08 (00001000) oldu. Bu programda hangi lojik komut kullanıldı?

```
C000 LDA # $ A9
C002 EOR # $ A1
C004 RTS
```

Yukarıda EOR # \$ A1 kullanıldı.

A register — 10101001

data — 1010 0001

A register 00001000

— Bölüm Onbeş —

## INTERRUPTS (KESME)

Henüz öğrenmediğimiz bir register var, PC (Program Counter). PC bağımsız olarak çalışır, her şeyi kendi başına yapar. PC kompüterin hangi adreste olduğunu takip eder. Örnek olarak kompüter C000 adresindeki komutu icra ediyorsa PC = C000'dır.

Interrupt, isminden de anlaşıldığı gibi programın akışını durdurur. Her 1/60 saniyede Commodore interrupt olur. Bu saat zamanlaması ve klavyeyi kontrol için yapılır.

Biz bunu vektörü değiştirerek yaparızki interrupt atlatılır. Vektör iki byte'tır ve adresi gösterir, ve LOW-HI byte formundadır. Interrupt (IRQ-Interrupt Request) vektörü 0314 ve 0315 bölgesindedir. Bu vektör normal olarak EA31 bölgesini gösterir. Vektörü bizim rutinimizi göstermek üzere değiştirdiğimizde, rutinimizi 'JMP \$ EA31' şeklinde bitirmeliyiz. Bu saatin ayarını ve klavyenin kontrol edilmesini sağlayacaktır.

İşte IRQ vektörünü C010 bölgesini gösterecek şekilde değiştiren program:

```
C000 SEI
C001 LDA # $ 10
C003 STA $ 0314
C006 LDA # $ C0
C008 STA $ 0315
C00B CLI
C00C RTS
```

Bu programı C010 bölgesine bir rutin yazmadan sakın çalıştırma. Program içindeki SEI ve CLI komutlarını farketmişsinizdir. SEI komutu, IRQ komutunun



yetkisini set eder. Bu; IRQ flag - 1 iken interruptlar kaale alınmaz (kompüterin kendi interruptları). CLI, IRQ flag'ı clear eder. Interruptları kabul eder.

İşte IRQ rutini kullanılarak çaişacak bir program:

C010 INC \$ D020  
C013 JMP \$ EA31

Yukarıdaki rutini yazdıktan sonra assembly dilini C000 bölgesinde run et. Ekran kırışmaya başlayacaktır. Bu olur çünkü ekranın rengi çok çabuk değişir, gözle takip zor olur.

**NOT:** IRQ vektörünü değiştirirken IRQ flag'ı daima set et. Vektörü değiştirdikten sonra CLI komutu kullanarak IRQ flag'ı clear edebilirsiniz.

**BRK** (Forse Break)

BRK, IRQ gibi bir interrupt'tur. Bununla beraber BRK bir komuttur. BRK komutu kullanıldığı zaman züm 0316 ve 0317 bölgesine yapılır. Vektörü rutin olan herhangi bir yere değiştirmek için kullanabiliriz. Önce BRK hakkında daha fazla öğrenmeliyiz.

BRK komutu execute edildiği zaman vektör kanalı ile diğer bir rutine atlar. RTI komutu ile geri dönlür. RTI, RTS gibidir. Yalnız subroutine yerine interrupt'tan döner.

RTI komutu execute edildiği zaman PC değeri alınır ve 2 artırılır.

Bunun nedeni bir sonraki adrese geri dönmiyecektir, bundan sonrakine gidecektir. Bu demek oluyor ki BRK'den sonraki bölgeyi doldurmaliyiz. Bu bölgeyi NOP komutu ile doldurabiliriz. Bu komut hiç bir şey yapmaz sadece yer doldurur.

Bu BRK'nın nasıl çalıştığını gösterir:

C000 BRK (bu kompüterin vektöre gitmesini sağlar)

C001 NOP (Bu komut atlanır)

C002 (Kompüter RTI komutundan sonra bu komuta getirir)

Aşağıdaki program BRK vektörünü değiştirir, sonrada BRK komutu kullanır.

C000 LDA # \$ 10  
C002 STA \$ 0316  
C005 LDA # \$ C0  
C007 STA \$ 0317  
C00A BRK  
C00B NOP  
C00C RTS

Bundan sonraki rutini girmeden programı run'lama:

C010 INC \$ 0286  
C013 RTI

Bu programı C000 bölgesinde her run edişinde cursor rengi değişecektir. Bu olur çünkü BRK komutu 0286 bölgesini artırır ki bu bölge hali hazır cursor rengini belirtir.

Bu konuda herhangi bir test yok. Konuyu iki ke-re okuyun. Interrupt'larla uğraşırken çok dikkatli olun.

# AMSTRAD

## OYUNLARI-KASETLERİ

### ELECTRO MODE

KAYIŞDAĞI CAD.

NO:280 ÜSTGÖZTEPE

'dan sorulur

TEL: 360 63 92

## BU AYIN SÜPER OYUNLARI

### \* STRIDER

O kılıcını şimşek gibikullanır, hiç bir şeyden korkmazdı. Bir kılıç, bir adam ve...

### \* BUFFALO BILL

Vahşi batıda kovboyılar, kızilderililer, rodeolar, posta arabaları, saatlerce macera.

### \* CONTINENTAL CIRCUS

Amstrad'ın en yeni ve iyi formül 1 araba yarışı... Avrupada ve Türkiyede aynı anda.

### AYRICA

R.Tybe - Robocop - Alien Syndrome  
Night Rider - Fernandez - Wec  
Iemans - Salamander - Track Suit  
Manager - Road Blasters - Tiger  
Road - War In The Middle Earth -  
Summer Games I-II - Pro Soccer -  
Butragueno Soccer - Microprose  
Soccer - Batman II - Overlander -  
Hate - Karnov - S.D.I. - Dragon Ninja  
- After Burner - Terrorpods  
ve daha niceleri...

\* Commodore 64,  
Amstrad 464, Amiga 500  
oyunları.

\* Tüm bilgisayar aksesuarları.

Türkiyenin her yerinden sipariş

alınır. Her bir oyun 5000 TL.dir.

İstedğiniz oyunu seçin. Akbank

Sahra-1 Cedit Şubesi 2835-01 DHM

hesaba yatıran. Dekontunuzun

fotoğrafını, İstedğiniz oyunları

arkasına yazarak bize gönderin.

Siparişiniz hemen

gönderilecektir.

**TOPTAN  
PERAKENDE**

ARALIK AYI

SÜRESİNCE BU

DERGİYİ GÖSTEREN

HERKESE % 15-% 25

ORANINDA TENZİLAT

UYGULANACAKTIR.



clabirlisiniz ama oyun şu aralar Danimarka'da bir numara. Nedenmi? Çünkü her cumartesi gecesi televizyonda Oswald'ı oynayan kişiler modem aracılığıyla gösteriliyor ve bu oyunu iyi oynayanlar tanıtılıyor. Nedenmi? Nedeni çok basit, binlerce Amiga oyunundan şans ona güldü.

#### SAM

Sam deyince ilk akla gelen C-64'teki konuşma programıdır. Hayır bu Sam çok farklı. Evet bu Sam bir bilgisayar. 280 microişlemciyle çalışan, full spectrum uyumlu, 6 kanal gibi mükemmel bir ses ve 6 MKZ gibi mükemmel bir hızla sahip. 512\*196 pixel'de 4 renk 128 palet ve 256\*192 pixelde 16 renke sahip. Ayrıca üzerinde 512K'ya kadar yükselebilen 256K RAM ve müthiş yetenekli bir Basic var. Tek dezavantajı 8-bit olması. Bakalım Amiga varken piyasaya girmeyi nasıl başaracak.

#### INTERPHASE

Mirrorsoft'un yeni oyunu olan Interphase henüz yeni tamamlanmasınca rağmen büyük ilgi gördü. Oyun gerçekteki yaşamı konu alıyor ve insanların hayallerinin geçtiği bir dünyada geçiyor. Oyun süper hızlı 3 boyutlu grafiklerle süslenmiş. Oyunu görmemize rağmen eleştirmenler müthiş olacağını söylüyorlar.

#### AMIGA, ST, PC OYUNLARINDA DAMPING

C-64, Spectrum, Amstrad gibi 8 bitlik makinelerde ucuz oyun yapmakta tanınan Virgin ve Mastertronic, 16 bitlik bilgisayarlarada el attı. 4.99 Sterlinden satılacak oyunlar, diğer 25-30 poundluk oyunların yanında peynir, ekmek gibi kapılaşıcağa benziyor.

ayrı zorluktan ve 125 cc, 250 cc, 500 cc gibi 3 ayrı klastan oluşan bu oyunun Test Drive'dan ve Grand Prix Circus'tan aşağı kalmayacağı bir gerçek. Birde Accolade şu araba simülasyonlarını biraz daha hızlı yapsa...

#### AMIGA DANİMARKA'DA TV YILDIZI

Amigada Oswald adında bir oyun oynadınız mı? Oynamadınız mı?

alacağınız yada ilk seçeceğiniz OCEAN'ın Retabilator olsun. Üç boyutlu simülasyonun en iyilerinden biri olacağı öne sürülen bu oyunu hep birlikte bekleyelim.

#### THE CYCLES

Eğer gerçekten Accolade'in araba simülasyonlarını seviyorsanız işte size kaçırmayacağınız bir oyun. 13 ayrı pistten, 5

**MANIAC MANSION**  
Lucasfilm'in adventurelarıyla oynayan herkes Maniac Mansion'u bilir. Oyun St ve Amiga'ya uyarlandı ve pek yakında piyasaya çıkacak. Ama daha önce C-64'te oynanmış olanlara Amiga versiyonu ne kadar zevk verecek, oda merak konusu.

#### F-29 RETALITOR

Eğer onca uçuş simülasyonundan sonra daha isterim diyorsanız; son

# COMMODORE

## AMIGA



**\*\* BİNLERCE \*\***

### OYUN, İŞ, EĞİTİM, MÜZİK, ÇİZİM PROGRAMLARI

**BAYİLERİMİZE ÖZEL FİYAT UYGULANMAKTADIR**

- \* OYUN PROGRAMLARINI ORJİNAL KASETTE VE RESİMLİ ALABİLİRSİNİZ.
- \* 20 OYUNLUK SÜPER PAKETLER ORJİNAL KASET İÇİNDE RESİMLİ 8.000.-
- \* NOKTA DOKUNMATİK SÜPER İŞİKLİ KALEM 30.000.- TL.
- \* NOKTA YÜKLER, SÜPER TEYP, KAFA AYAR KARTUŞU 38.000.- TL.
- \* NOKTA EĞİTİM PROGRAMLARI
- \* ANTİSTATİK KORUYUCU ÖRTÜLER, DISKETLER.
- \* ÇEŞİTLİ KİRİCİ KARTUŞLAR
- \* DOLPHİN DOS VE DAHA NİCELERİ...

### SATIŞ LİSTESİ VE BROŞÜR İSTEYİNİZ...

\* Hardware listesi, Ara yüklemeli oyunlar listesi, aynı son oyunları listesi ile 20'lik süper oyun paketleri listesi ve broşürler isteyenlere 3.000.- TL. postapulu karşılığı gönderilmektedir.

### HEDİYELİ SATIŞ KAMPANYAMIZ DEVAM EDİYOR

**BİLGİ İSTEYİNİZ.**

İsteklerinizi yazılı veya telefon ile yapabilirsiniz. Siparişinizin beline posta masrafını da ekleyerek Banka hesabımıza yatırınız. Banka dekontunun fotokopisini istek listeniz ile birlikte adresimize gönderiniz. Siparişiniz aynı gün Acele Posta Servisi ile gönderilecektir.

**BANKAMIZ:** T. Vakıflar Bankası, Kavaklıdere Şubesi Hesap No: 2000538-Ankara

## MICRO SHOWY

### BİLGİSAYAR MERKEZİ

TUNALI HİLMİ CAD. SEĞENLER ÇRS. 96/35 K.DERE-ANKARA TEL: 167 20 47 - 168 36 47

### BAYİLİKLER VERİYORUZ



# STRIDER

Hepimizin yakından tanıdığı U.S. GOLD firması yeni bir arcade fırtınası kopardı. Bu fırtınanın adı STRIDER. Listeleri zorlayan bu oyun şimdi de ev bilgisayarlarına uygulandı. Bu görevde Capcom başarıyla gerçekleştirdi.

Oyundaki amacınız, geleceğin atletik komandosu olarak, Eurasia denilen ülkeyi ve ülkeyi yöneten zalim lordu yok etmek.

Yola çıkarken yanınıza aldığımız tek şey MEGA-LAZER kılıcınız. Bu kılıçla çok iyi bütünleşebilirsiniz ve iyi kullanırsanız her düşmanınızı alt edebilirsiniz. Kılıcı herhangi bir hareket anında dahi kullanabilirsiniz. Sıçırırken veya düşerken bile darbe indirebilirsiniz. Adamınız çok güçlü bacaklara sahip olduğundan çırma gücü çok yüksek. Bu sıçırma oldu. Çı iyi canlandırılmış. Ayrıca bir yere sıçradığınızda o kademeye hemen çıkmıyorsunuz. Strider orada önce elleriyle tutunuyor, daha sonra joysticki yukarı ittiğinizde çıkıyor. Ama isterseniz burada

sağa ve sola gidebilirsiniz. Yokuşları 90 derece açıyla bilebilmeniz de güzel. Bir duvara tırmaırken duvar yukarı doğruysa yukarı, sağa doğruysa sağa ilerleyin. Tüm bunların ışığında bir de size yardımcı olan ve her bölümün başında olan robotlar var. Bunlar uçarak etraftaki bazı düşmanlarınızı öldürüyorlar. Ama ne yazık ki bir süre sonra sizi yalnız bırakıyorlar.

Strider'ın zamanı ve yaşamı sınırlı. Zamanınızı ve kalan haklarınızı ekranın alt kısmında yanyana görebilirsiniz. Onların altında skorunuz ve en altta kalan enerjiniz bulunmaktadır. Bunların sol ve sağında insan grafikleri çok güzel çizilmiş. (sağdaki STRIDER) Oyuna başlarken siz bir planörden atlıyorsunuz.

İlk bölüm olan şehirde kahramanımız yola koyuluyor. Sakın soldaki lazer kalkanını geçmeyin, ölürsünüz. Sola ilerleyin ve robotu yanınıza alın. Boşluktan atlayın ve yokuşu tırmanın. Uzun bir inişten sonra

sizi ufak bir robot bekliyor. Onu bir vuruşta geçin ve aşağı atlayın. Burada sizi bölümün en güçlü adamı bekliyor. Bu yarmadan sakın kaçmaya kalkmayın yoksa ölürsünüz. Rakibiniz sürekli yerden takla atıyor. Onu ancak ayakta kayken yaralayabilirsiniz. Epeyce dövdükten sonra yok olacaktır. Şimdi sürekli yukarı çıkın ve tırmanın. Yokuşu indiğinizde solda bir lazer makinası var. Bunun fırlattığı lazerden kaçın ve sakın sağa gitmeye çalışmayın. Lazer makinasını yok etmek için ateş ettiği yuvarlağı sürekli olarak vurun. Bir süre sonra yok olacaktır ve ikinci bölüme geçeceksiniz.

İkinci bölümde karların üstünde ilerliyorsunuz. Sağa gidin, robotu alın ve sürekli sağa gidin. Şimdi karşınıza dev gibi bir robot goril çıkacaktır. Çok dikkatli olun ve onu saf dışı edin. Sağa devam edin ve duvara tırmanın. Duvar da bir yerden sonra ilerleyemeyeceksiniz. O yüzden sola atlayın ve soldan tırmanın. Üstünüze gelen ufak robota dikkat edin. Yukarı ulaştığımızda sola gidip sütunların üstünden yukarı çıkın ve sağa atlayın. Şimdide uçan bir robotla karşılaşacaksınız. Size sürekli ateş ediyor. Onu ancak sıçrayarak

C-64

Atari

Spectrum

Amstrad

bilgisayarlar için

**64'ler'den Hizmet.**

**İşte Size uygun joystick**

- KIRILMAZ
- BOZULMAZ
- KUMANDASI KOLAY
- ÜSTELİK İTHAL

**Quick Shot VII**

**29.500 TL**

**64'ler**

AYLA GÜN AKIŞIMLARI DENGİ

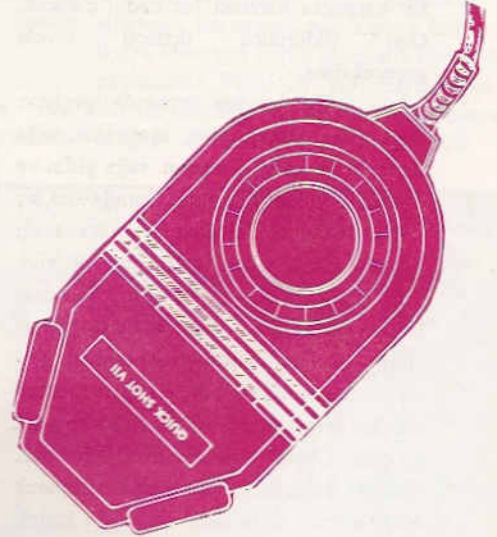
6 AY GARANTİ  
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6  
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Ödemeli isteme kuponu

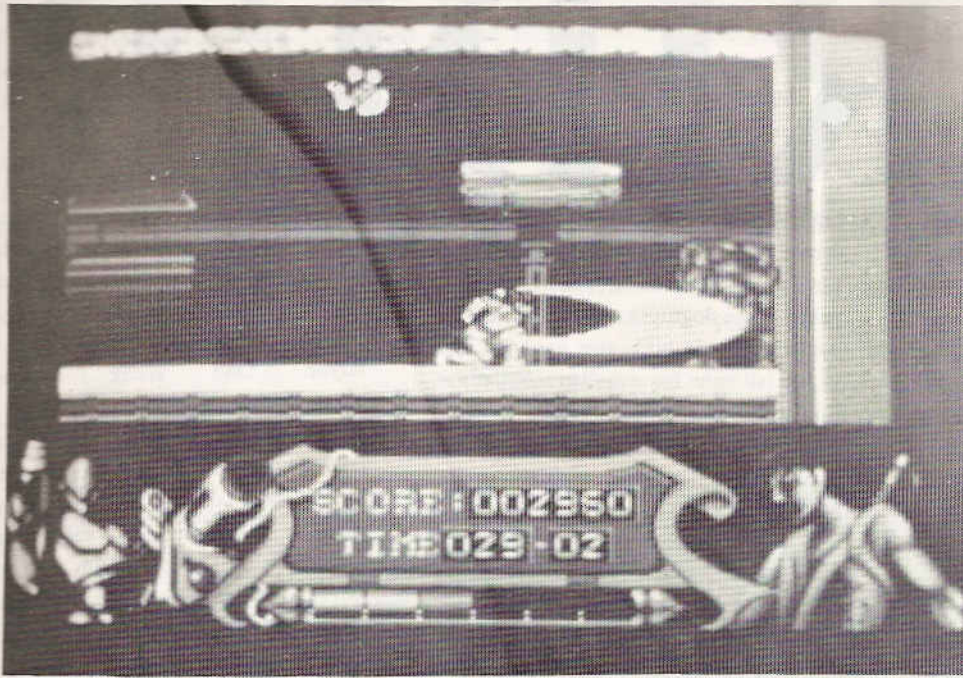
Quick Shot VII joystick'ten..... Adet istiyorum bedelini Yapı kredi Bankası Beşiktaş Şubesi 1708 no'lu hesaba yatırdım. Gereğini rica ederim

Adım Soyadım:.....

Şehir







yada o alçaldığında vurabilirsiniz.

Robotu patlattığınızda sağa gidip yokuşu inin. İnerken mayınlara çok dikkat edin. Yokuşu inince sağa gidin. Buradaki köpeği kolaylıkla öldürebilirsiniz. Sağa ilerleyin ve ikinci köpeğide öldürün. Tekrar sağa gidin. Şimdi sürekli lazer ışınları olan bir yere geleceksiniz. Işınları yakalanmadan sola çıkın. Sonra sağa, sonra yukarı, sonra sola. Yukarıdan paraşütle düşen bombalara çarpmadan sola gidin ve yukarı doğru devamlı helikoptere benzeyen şekillerin üstünden atlayarak yukarı çıkın. Şimdi sola gidin, yukarı çıkın ve sağa gidin. Bu sefer karşınıza karateci bir kadın çıkacak. Onu öldürünce üçüncü levele geçeceksiniz.

Bu levelda ormanda geçiyor. Sağa gidin, yukarı çıkın, aşağı inin, sağa ilerleyin ve karşıya atlayın. sağa gidin ve duvardan yukarı tırmanın. Burada sizi bir kadın bekliyor. Baltasını fırlatınca aşağı inin ve tekrar yukarı çıkıp onu öldürün. Sola ilerleyin ve yukarı çıkın. Buradaki baltahıya öldürüp sağa atlayın, yukarı çıkın ve kadını öldürün. Sağa atlayın, ilerleyin ve kadını öldürün. Aşağıya robotun olduğu yere kadar inin ve onu alıp sağa atlayın. Aşağı giderseniz ölürsünüz. Kadını öldürün. Uçurumdan atlayarak aşağı düşün. Sağa inin. İlerlerken kadınları öldürün. Kadınların yanındaki canavarlar etkisizdir. Karşıya atlayarak ilerleyin. Son kadını öldürdüğünüzde level 4'e geçeceksiniz.

Strider şimdide uzay istasyonunda. Lazer toplarına çok dikkat

ederek sağa ilerleyin. Sürekli aşağıya atlayın. Aşağı indiğinizde sola ilerleyin ve tekrar aşağıya inin. En aşağıda sağa doğru ilerleyin, sol çıkmaz yoldur. Uçurumun kenarına geldiğinizde devamlı yukarı tırmanın. Çıkabildiğiniz kadar yukarıda sağa doğru uzun bir yürüyüşten sonra bir lazer makinasının bulunduğu tuzağa düşeceksiniz. Buradan kurtulmak için makineyi vurun. Şimdi aşağıdaki kapak açılacak. Oradan inin ve sağa gidin. Buda level 4'ün sonu.

Beşinci level 4'ün devamı. Gene uzay istasyonundasınız. Robotu alıp hemen yukarı çıkın ve sağa gidin. Şimdi elinde bir lazer tüfeği taşıyan bir uzaylı göreceksiniz. Onu bir hamlede öldürüp aşağıya inin ve sağa gidin. Yukarı tırmanın, en yukarıda bi-

raz sağa gidip tekrar yukarı tırmanın. Yokuştan indiğinizde level 4 tekinin aynısı bir tuzağa düşeceksiniz. Buradanda aynı yöntemle kurtulun ve aşağı düşün. İlerideki uçan savaşıyı hallettikten sonra yola devam edin. Bir süre sonra karşınıza bir robot goril daha çıkacak. Onuda yok edince.....THE END.Malesef oyunun son ekranı yok. Bir mesaj var. Bu mesajda zalim lord, görevinizi tamamladığınızı, bunu başarabileceğinizi hiç tahmin etmediğini söylüyor.

STRIDER mükemmel grafik ve müziklerle donatılmış, tek kelimeyle süper. Grafikler olağan üstü. Commodore'da yapılacak en iyi şekilde yapılmış. Oyunun en güzel şeylerinden biride mega kılıcınız ve goril robotlar.

Strider'ın en hoşuma giden yanı ise, çok atmosferik olması. Yani kendinizi oyuna kaptırıp, Strider sizmişsiniz gibi oynuyorsunuz. Hele uzay istasyonları ve tuzaklar.....Tam gerçeğe uygun. Ayrıca oyunda bahsetmediğim gardiyan robotlar var. Bunlar oldukça fazla ama her yerde çıkmıyorlar. Onları öldüremeyecek bir pozisyondaysanız, bu işi ufak robotunuza bırakın. Son söz olarak STRIDER'ı almazsanız, ya bilgisayar oyunundan anlamıyorsunuz yada arcade-action sevmiyorsunuz derim.

MERT HEKİMCİ

GRAFİK.....	% 97
SES-EFEKT.....	% 86
MÜZİK.....	% 90
OYNANABİLİRLİK.....	% 90
GENEL.....	% 90





# SUPER SPORTS



İşte mükemmel bir oyun. Seul olimpiyatlarından bakanlar hemen süper sportsu yüklesinler ve yerlerine oturarak kendilerini bir iple koltuğa bağlasınlar.

Süper Sports'u yükler yüklemeyi karşınıza spikeriniz çıkacak. Size oyunu yapan firma hakkında bilgi verecek. Üstte solda spikeri ve konuşuşunu, ortada söylediklerini ve sağda kronometreyi göreceksiniz. Önce yapmanız gereken, oynayacağınız cihazı seçmek.

- 1- JOYSTICK
- 2- KEYBOARD

Daha sonra aşağıda bulunan eli yöneterek GO yazısının üstüne getirin ve ateşe basın. Unutmadan söyleyeyim, buradaki spikerin konuşması ve elin hareketleri olağan üstü canlandırılmış. Evet dönelim oyuna.

Şimdi istenen 1den 4e kadar oyuncu sayısı seçmeniz. Oyuncu sayısını seçtikten sonra aşağıda bulunan 5 oyuncu resminden birinin üstüne gelip ateşe basın. Daha sonra "OK" iconunu seçin.

Şimdi karşınıza 5 adet spor resmi çıkacaktır. Bunlar sırasıyla:

- 1- CRACK SHOT
- 2- DARE DEVIL DIVING
- 3- SLATE SMASH
- 4- CROSSBOW SHOOT
- 5- WATER ASSAULT

Tüfek beş kurşun alıyor. her boşaldığında adamınız jarjörü çekiyor ve dolduruyor. Buda zaman kaybı oluyor. Ateş etmek için hedefi istediğiniz yöne götürün ve ateş edin. Vurabileceğiniz yani karşınıza çıkan şeyler: fırlatılan tenke ve şişeler, lağım deliğinden çıkan hedef tahtası, raylar üzerinde ilerleyen adam kartonları. Tabi siz bunları vururken spikerde hiç susmuyor. Devamlı kaçırdınız veya vurdunuz diyor. Aşağıda adamınızın yanında kurşunları ve puanınızı görebilirsiniz.

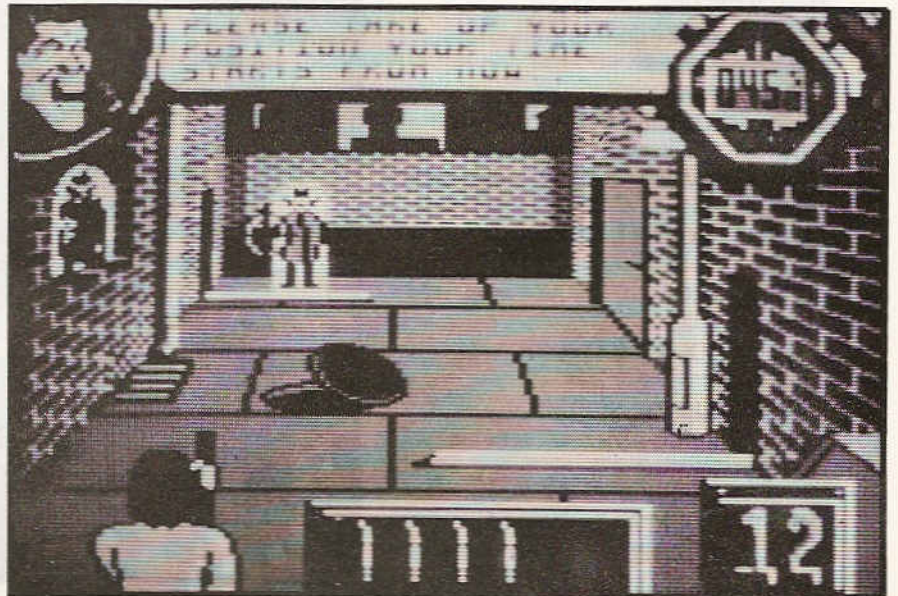
## DARE DEVIL DIVING:

Solda en iyi score onun yanından havuzun adam tarafından görünüşü. Onun altında toplam puan, en altıda juri üyesi 4 kişi var. Adamınız önce merdivenlerin yanında duracak. Joysticki yukarı ittiğinizde adam tırmanacaktır. Tırmanırken soldaki havuz görüntüsü uzaklaşacaktır. Merdivenlerin sonuna ulaştığınızda o yüksekliği az buluyorsanız tekrar yukarı ittirin. istediğiniz yüksekliğe gelince joy. sola çekin. Böylece adamınız trampolinin ucuna gelecektir. Şimdi atlamaya hazırsanız ateş tuşuna basın. Aşağı doğru düşerken çeşitli akrobatik hareketler yapabilirsiniz. Bunu joy. yardımıyla yapın. Tabi havuza ulaştığınızda (havuz küvet boyundadır) aman dikkatli olun çakılabilir veya

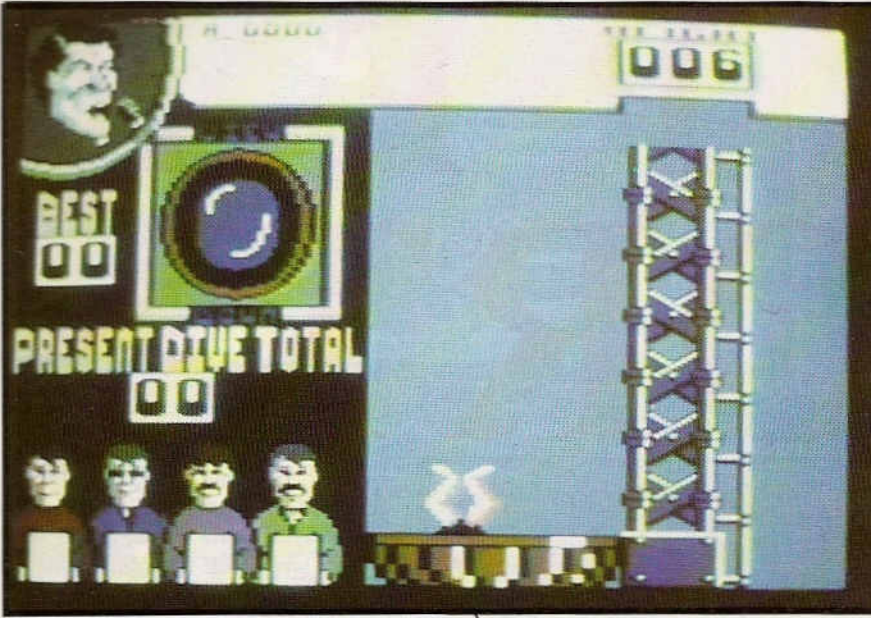
Eğer bunlardan birinin veya bir iki tanesini practice olarak oynamak istiyorsanız onun resminin üzerine clickleyin ve daha sonrada CONTINUE'un, hepsini oynamak istiyorsanız PLAY ALL'un üstüne clickleyin. Şimdi bilgisayar istediğiniz oyunu yükleyecektir. Gelelim oyuna:

## CRACK SHOT:

Burada amacımız verilen süre içerisinde çıkan her şeyi tüfeğinizle vurmak.







çarpıp, zıplar ve havuzun dışına fırlayabilirsiniz. Havuzun içine düşmek için soldaki havuz görüntüsündeki gölgeden yerinizi ayatlayın. Toplam 3 atlama hakkınız var. Hepsini bittiğinde dalışınız ve sitiliniz için puanlar alacaksınız. Tabi spikerde buna göre kararlar ve yorumlar yapacak. Önemli bir şey daha: Joy ateş basılı olarak hareket, joy. ateş basılı değilken ise adamınızı havuz etrafında hareket ettirebilirsiniz.

#### SLATE SMASH:

Oyunun en zevkli kısımlarından biri. Burada bir karateciyi yönetiyorsunuz. Bir tapınağın önünde duruyorsunuz ve sağınızda, solunuzda birer sumo güreşçisi var. Bunlar ellerinde tahtalar tutuyorlar. Sizin yapmanız gereken bu tahtaları tekmeyle, yumrukla, uçarak kırmak. Alt köşede puanınızı görebilirsiniz. Adamınızın hareketleri çok güzel ve gerçekçi yapılmış. Arasıra sizi seyreden bazı kuşlar geliyor, bazende tavşanlar geçerken şaşkın şaşkın bakıyorlar. JOY. HAREKETLERİ:

#### ATEŞ BASILI DEĞİL:

SAĞ- sağa yumruk  
SOL- sola yumruk  
AŞAĞI- çift yumruk aşağı vurma  
YUKARI- çift yumruk yukarı vurma  
YUKARI SAĞ ÇAPRAZ- yukarı sağa yumruk  
YUKARI SOLA ÇAPRAZ- yukarı sola yumruk  
AŞAĞI SAĞ ÇAPRAZ- aşağı sağa tekme  
AŞAĞI SOLA ÇAPRAZ- aşağı sola tekme  
ATEŞ BASILI  
YUKARI- yukarı sıçırarak çift tekme  
SAĞA- sağa tekme  
SOLA- sola tekme  
SOL ÜST ÇAPRAZ- sol üst tekme  
SAĞ ÜST ÇAPRAZ- sağ üst tekme

#### CROSSBOW SHOOT:

Bu oyunda ok atıyorsunuz. Oyun Sherwood ormanlarında geçiyor. Ekranın sağında bir ok göreceksiniz. Bu ok sizin okunuzu temsil ediyor. Onun altında da kalan ok sayısı bulunuyor. Sol da ve yukarıda birer hedef tablosu var. Solunuzdaki daima yanınızda duruyor. Bu tabloda hedefi ayarlayıp ok atıyorsunuz. Fakat ok öbür hedefe saplanıyor çünkü sizin yanınızdaki hedef yukarıdakinin aynısı. Hedef onun üstünden ayarlanıyor. Ayrıca atışınızda rüzgarında etkisi var. Rüzgarın yönünü ve kuvvetini adamınızın yanındaki aletten anlayabilirsiniz. Oku fırlatmak için önce joysticki mümkün olduğunca sallıyorsunuz. Yay sonuna kadar gerilmese de olur. Ama bu atışlar arttıkça hedefte uzaklaşıyor ve böylece yayı daha çok germeniz gerekiyor. Yayı yeterince gerdiginizde ateş basın. Şimdi soldaki hedef tablosunda bir işaret

belirecek. Siz bu işareti rüzgarıda göz önünde tutarak, Tablo üzerinde yerinizi ayarlayın ve ateş basın. İşte bu kadar... Adamınız oku fırlatacak. Ve tabi spikerinizde hiç ama hiç durmadan konuşup dalga geçecek. Modern Robin Hood ha!...

#### WATER ASSAULT:

İşte son yarış dalı. Adamımız bu seferde BAHAMA adalarına gidiyor. Buradaki amacınız oksijeniniz bitmeden varışa ulaşmak. Ama bunu yapmanızı engelleyen birçok unsur var. Bunlar; AHTAPOTLAR; birkaç kez çıkarlar ama en zorlulandır. İSTİRİDYELER; her yer bunlarla doludur, sizi yiyebilirler. DENİZANALARI; yukarı ve aşağı doğru inip çıkarlar, sizi zehirleyebilirler. MAYINLAR; hareket etmezler ama çarptıklarında patlarlar. PİRANALAR; Bir süre takip edip kovalarlar. DENİZ MOTORLARI; üstünüzden geçerler, çarpmayın. Oyunda bunların dışında birde puan verici objeler var. Mesela asılı duran lastiklerin içinden geçer veya incileri toplarsanız puan alırsınız. Zaten en önemli şey puan almak ve bitişe ulaşmak. Bu incileri almak için eliniz üstlerindeyken ateş basın.

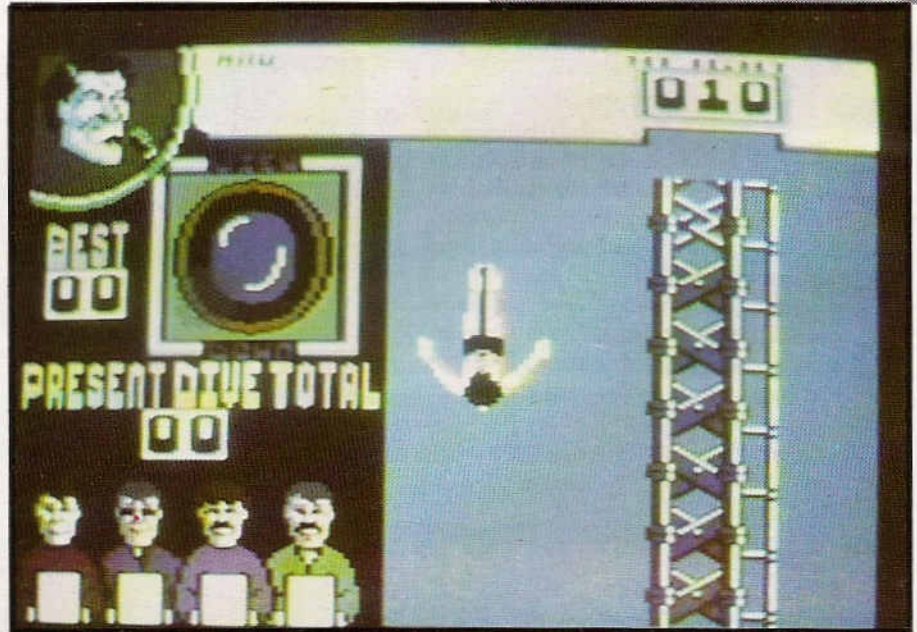
Buradaki deniz motorsikletleri çok iyi yapılmış. Unutmayın nefesiniz biterse su yüzüne çıkın ve oksijeninizi tazeleyin.

Süper Sports çok değişik bir oyun. Türünün ve benzerlerinin en iyisi. Müzik deseniz çok hızlı, grafik deseniz harika. Bir bilgisayar hastası daha ne isterki? Hemen bilgisayarınıza koşup yolda arabalara ezilmekten, Süper Sports'u alın...

MERT HEKİMCİ

GRAFİK.....	% 95
SES-EFEKT.....	% 97
MÜZİK.....	% 83
OYNANABİLİRLİK.....	% 80

**%98**





# CABAL

Diktatör Sanches, Salvador halkına karşı giriştiği acımasız davranışlara karşılık, halk A.B.D.'den yardım istemiş. Buna karşılık A.B.D.'nin cevabı ise tarafsız kalmak olmuş. Sanches'in zorbalıklarından bıkan Salvador halkı, kurtuluş yolları aramaya başlamışlar. Fakat Salvador halkına

yardım edecek bir tek asker bile yokmuş. Diğer Avrupa ülkelerinde başvurmakta fayda etmeyince, Salvador halkı kendi başının çaresine bakmak zorunda kalmış. Gizli bir gerilla kampında yetiştirilen CABAL kod adındaki intihar komandosu, Sanches'in ordularına karşı durmaya ve ne olursa olsun onları yok etmeye yemin

ederek, Salvador'un tozlu topraklarına ayak basmış ve imkansız gibi görünen görevine başlamış...

Cabal, konusundanda anlaşıldığı gibi Salvadora geçiyör. Kontrolümüza aldığımız CABAL'ın amacı, Sanches'in bir çığ gibi büyüyen ordusuna karşı savaşarak



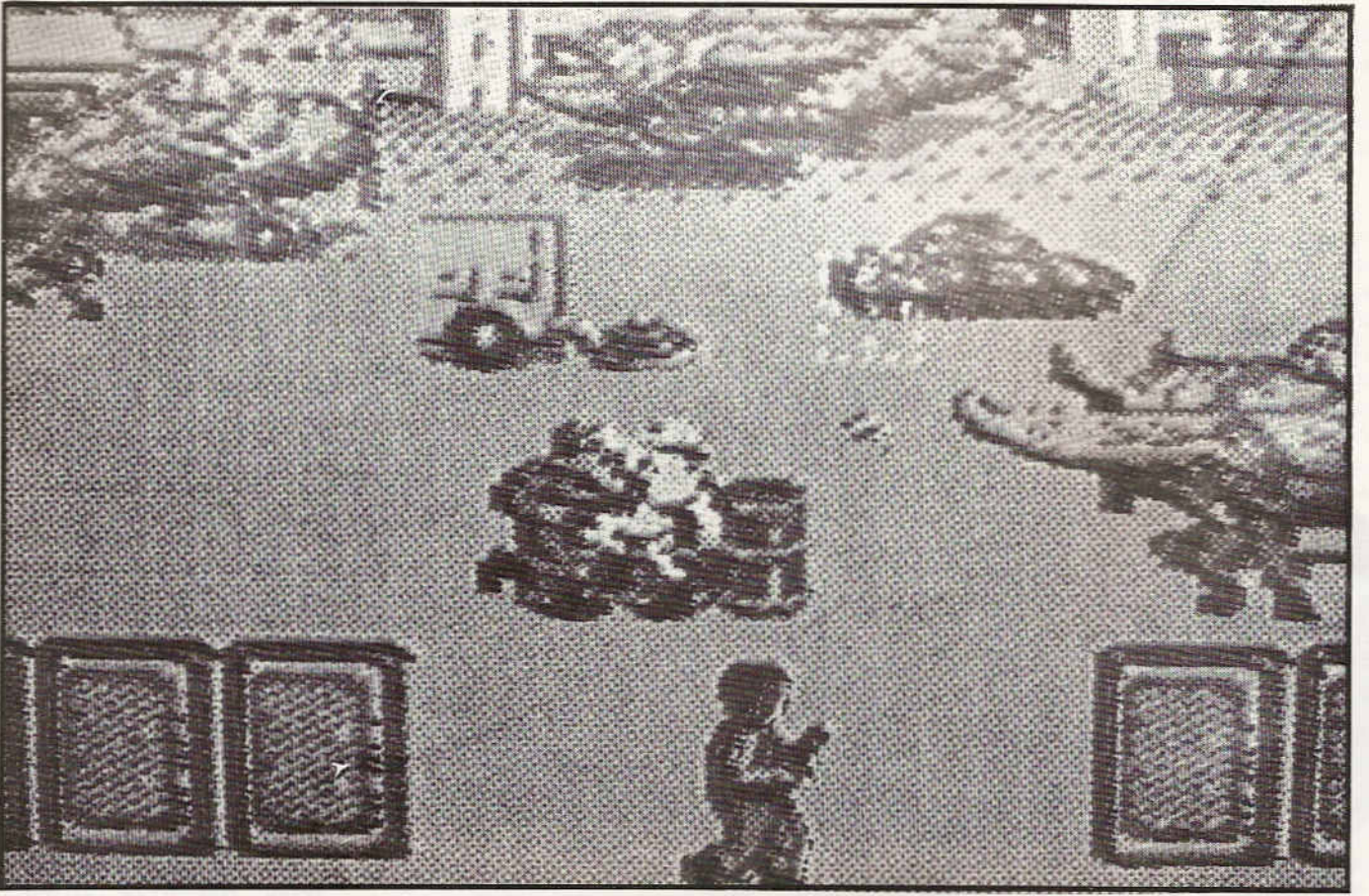
halkını kurtarmak.

Oyunu programlayan ve pazarlayan firma, OCEAN. Tabi oyun her Ocean oyununda olduğu gibi anormal derecede zor. Oyunumuz Salvador'un çeşitli bölgelerinde geçiyor. Cabal'ın halkını kurtarması için 20 bölümde başarıyla tamamlaması gerekiyor. Cabal, yılın 1 numaralı arcade oyunu olan Operation Wolf'tan sonra yapılmış en güzel savaş oyunu. Cabal'da ekran yüksek çözünürlük modunda hazırlanmış ve üç boyutlu grafikler gerçekten iyi çizilerek oturtulmuş. Oyunda, Operation Wolf'un aksine adamımızı görebiliyoruz. Cabal ekranda sadece sağa ve sola hareket edebiliyor. Makineli tüfek açısından çok şanslı olsada bu şansını ona el bombası açısından pek yardımcı olmuyor...

Oyunumuzun her bölümü 4 ara bölümden oluşuyor. Bu ara bölümlerin sonunda Sanches'in güçlü silahlarından biriyle başetmek zorunda kalıyoruz. Bu silahlar gerçekten çok güçlü, fakat kolaydan zora gittiği için biraz da olsa şanssız var.

Oyunumuzda ekrana askerlerin dışında, tanklar, helikopterler ve ilerki bölümlerde gemilerde geliyor. Oyuna başlarken önce ekrana bir göz atın. Burada düşman askerleri-



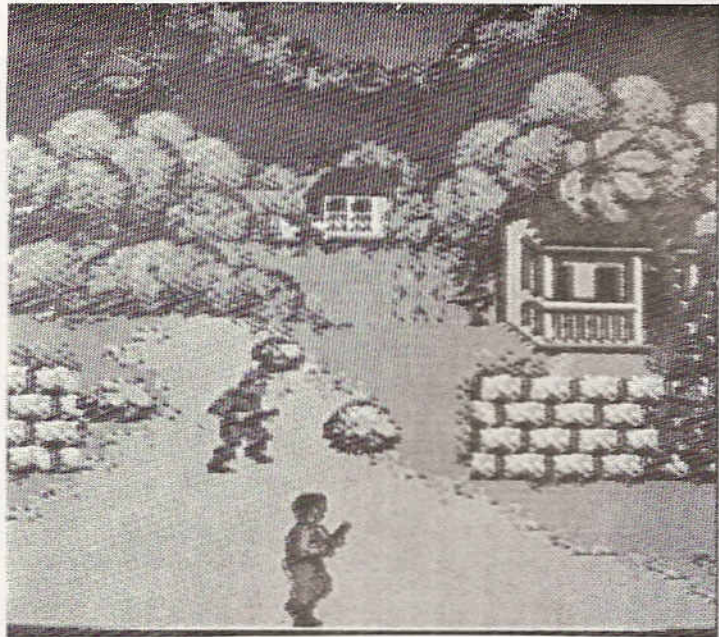


nin saklanacağı en küçük köşeleri bile göz ardı etmeyerek hepsini tek tek araştırın. Bunlardan binaları el bombalarıyla yok edip düşmanın işini zorlaştırabilirsiniz. Ayrıca ekranda sizin siper alabileceğiniz duvarlar ve çeşitli etkenler unutulmamış. Oyunun bir kolaylığıda, düşmanlarınızın size attığı mermileri, bombaları makineli tüfeğinizle yok edebilirsiniz. Tank veya helikopter gibi büyük araçları vurduğunuzda bazen bonuslar, bazende bombayla mermileri, hızlandırıcı çıkar. Bunları aldığınızda otomatikman kullanmış oluyorsunuz. İki hızlandırıcı almak size bölüm sonunda fayda sağlayacaktır. Eğer tank ve helikopterleri vurmak istiyorsanız, onları bombayla yok edin. Eğer onları mermiyle vurmaya kalkarsanız, siz onlarla uğraşırken askerlerde sizi halleder. Bölüm sonu canavarlarını vurmak içinde sonuca mutlaka iki yada üç bomba saklayın. Sonra makineli tüfeğinizle hassas yerini bulun (hassas yerine ateş ettiğinizde araç sarı bir renk alacaktır.) Bundan sonra bomba atarak işini bitirmeye bakın. Dikkat edeceğiniz tek şey, ateş ederken sağa sola kaçmaktır. Bunu yaparsanız kolay kolay vurulmazsınız. Her bölüm geçişinizde ikinci bölüm yüklenmeye başlıyor. 5 ana bölümde bitirirseniz, oyunda hiçbir son ekran veya yazı olmadığını görüp biraz bozum olursunuz. Ama yine de bu heyecanı

yaşamak için CABAL'ı  
oynamalısınız.  
ORHAN CEVHER

SES-EFEKT.....	% 84
MÜZİK.....	YOK
OYNANABİLİRLİK.....	% 100
ZORLUK.....	% 76

**% 98**





# TUSKER

Huzurlarınızda TUSKER !  
System 3'ün en son bombası. Dominator  
rezaletinden sonra açığını kapatmak için  
yaptığı bu oyun akıllara durgunluk veriyor.

Bildiğiniz gibi System 3, "LAST  
NINJA"larıyla büyük bir üne kavuştu ve  
bilgisayar tarihine geçti. Last Ninja'nın en  
büyük özelliği 3 boyutluluğu, mükemmel  
oyunabilirliği, mantığı ve en önemlisi  
grafikleriydi. Fakat Ninja fırtınası artık es-  
kidi ve bir boşluk hissedildi. Ne yapalım,  
ne yapalım derken INDIANA JONES III  
çıkageldi. System 3'te neden bir Last Nin-  
ja daha olmasın dediler. Düşündüler,  
taşındılar ve artık milletin Last Ninjadan  
bıktığına karar verdiler ve halkın yeni bir  
kahramana ihtiyacı olduğunu düşündüler.  
Bu kahraman tabi ki sinemayı kasıp kavu-  
ran Indy'nin bir kopyası olacaktı. Hikaye  
yazarları hemen bir konu buldular.

Tusker, yani adamımız bir fildişi  
avcısıdır. Fildişi bulmak amacıyla  
çöllerde, dağlarda ve göllerde araştırmalar  
yapar ama havagazı alır. Bir gün eline bir  
harita geçer. Ve Tusker hiç düşünmeden  
yola koyulur. Bu görev 3 ana maceradan  
oluşmaktadır.

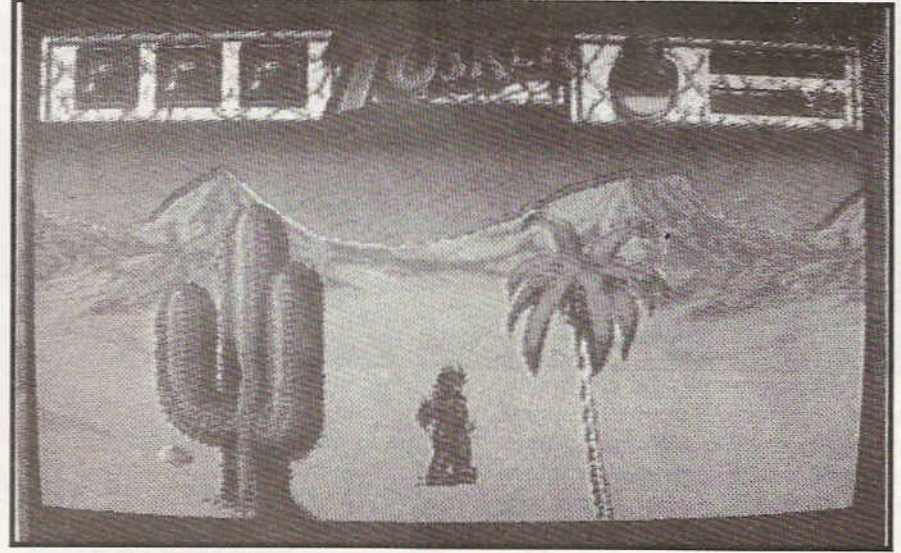
Görev 1: THE DESERT

Görev 2: THE VILLAGE

Görev 3: THE TEMPLE

İşte nihayet oyunumuz başlar ve  
biz joysticki tutarız. Şimdi sizlere sırayla  
bölümlerin çözümlerini anlatacağım:

THE DESERT



Tusker'ın göreve başladığı yer  
Arabistan çölleri. Düşmanlarınız arabalar ve  
mağara adamları. Arabaların dikkat  
edeceğiniz tarafları kılıçları. Hiç tahmin  
etmediğiniz bir anda kellenizi uçururlar.  
Yerlileri öldürmek çok kolay ama görevler  
tamamlandıkça büyük sorunlar  
yaratıyorlar. Tusker'ın joystick kontrolleri  
çok kolay:

ATEŞ BASILI DEĞİL:

Joy. sağa, sola, yukarı, aşağı ve  
çaprazlar koşma

ATEŞ BASILI:

Joy. sağa: yumruk veya silah ku-  
llanma

Joy. yukarı çapraz: yukarı yum-  
ruk veya silah kullanma

Joy. aşağı: tekme

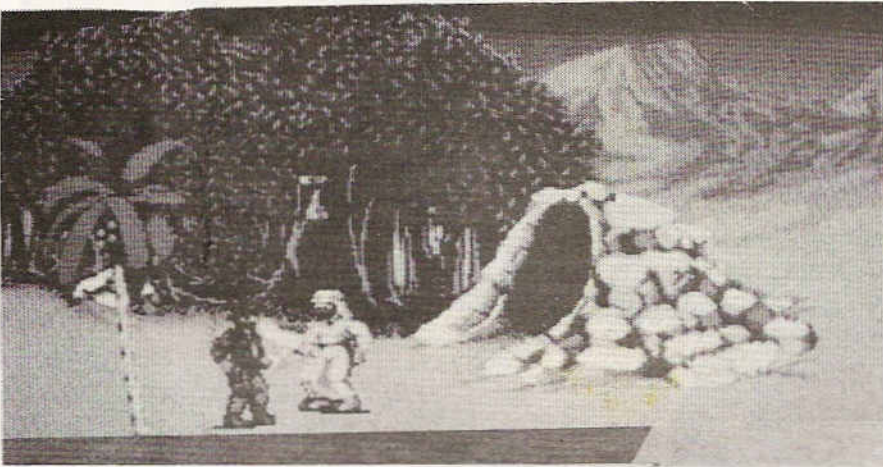
Joy. yukarı: bıçak atma

Ayrıca SPACE tuşuyla alet  
alınır, F1 tuşuyla kullandığınız alet değişir,  
F7 tuşuyla kullandığınız silah değişir. Ek-  
ranın üst kısmında en solda alet, yanında  
silah, yanında hayatınızı gösteren kan şisesi  
ve onun yanındada su durumunuzu göste-  
ren su şisesi vardır. Şişelerden biri  
boşaldığında ölürsünüz. Artık çözüme  
gelebiliriz:

Sağa gidin tabancayı alın, sağa  
gidin su matarasını alın, sağa gidin asit  
şişesini alın, üç ekran sağa gidin  
cephaneliği alın, sağa gidin bıçağı alın,  
sağa gidin pusulayı alınö altı ekran sağa gi-  
din ve mağaradan içeri girin. Soldaki kapı-  
dan geçin, içerdeki sandığa tekme atın,  
dışarı çıkın göle girin, ilerleyin, timsahı ka-  
ra deliğe girmeden bıçaklayarak öldürün ve  
gölden çıkın. Kapıdan girin, palayı ve taşı  
alın, isterseniz haritaya bakın, geri dönün,  
mağaradan çıkın. Soldaki palmyelerin  
yanına gelin, palayı kullanarak ağaçları  
kesin, yol açılınca içeri girin, sağa gidin ve  
sürekli sağa ilerleyin. Canavar çıkınca tam  
hizasına gelin, asidi kullanarak SPACE'le  
eğilin, canavar serbest kalınca yukarıdaki  
kapıdan girin ve bölümü bitirin. Kolaymış  
değilmi? Eveet, gelelim level 2'ye...

THE VILLAGE

Bu bölümde ormanın derinlikle-







rinde saklanmış olan bir yerli köyündesiniz. Artık arablar sizi rahatsız etmiyor. Bu bölümde dikkat edeceğimiz en önemli şey yeşillik alanlardan çıkan, hayvani dev. Birden topraktan çıkıp kışınıza bir tekme atıyor ve tahtalı köyü boyluyorsunuz. Zaten 3 tane olan güzelim haklarınızdan birini bu spastik deve vermeniz hiçte iyi olmaz. İki ekran sağa gidin, sopayı alın, sağa gidin içeriye girin, sağa gidin, buradaki dev suratın akıttığı yaşlara dikkat edin, çünkü adamcağız çok hüznümlü ağlıyor. İçeri girin, sağa gidin, sapan ve diğer aleti alın, dışarı çıkın ve geri dönün (evden çıkın). Sağa gidip anahtarı alın, sola gidin, içeri girin, gözyaşı mağarasını geçerek sağdaki kilitli kapıya gelin, anahtarı kullanın ve kapının dibinde yumruk atın. İçeri girin, ilacı alın, çıkın, gözyaşı mağarasına geri dönün, içeri girin, sağa ilerleyin, hasta adamın (yerde yatan adamın) olduğu yere gelin, yumrukla reise vurun, adam dirilince aynı yollardan geçip mağaradan çıkın, iki ekran sağa gidin, anahtarla soldaki adamın soluna geçin ve yumruk atın, kapı açılınca içeri girin ve level 2'yi bitirin.

#### THE TEMPLE

İşte geldik son bölüme! Haritanın sonuç noktasına. Burada Tusker ömrü boyunca aradığı fil mezarlığını bulacak. Aman heyecanlanmayın. Şimdi sağa doğru sürekli ilerleyin. Yolda giderken yerde bulduğunuz taşları mutlaka toplayın. LoncNess canavarına benzeyen yaratığın yanına geldiğinizde ona sakın yaklaşmayın yoksa o güzelim şapkanızdan ve altındaki kafanızdan olursunuz. Burada yapmanız gereken sapanla uzaktan canavarın beynini dağıtmak. Canavarın beyni patladığında yanındaki taşı alın ve aşağıdaki patikadan (nehire zaten giremezsiniz) geçerek ekran atlayın. Sekiz

ekran sağa gidin, oradan mağaraya girin, şimdi ormana girdiniz. Sağa gidin geçitten geçin ve sonunda tapınağa ulaştınız. Şimdi kapıdaki heykele yumruk atın. Heykel içeri girince sizde tapınağa girin, yukarı çıkın, havuza inin ve hemen bebeği alıp ana hole geri dönün, iki ekran sağa gidin, kalas, bebek ve çekici alın. Ana hole geri dönün, sağdaki üst kapıya girin, iki ekran sola ilerleyin, bebeği alın, ana hole dönün, aşağı inin, sola girin, mumyayı öldürün, tüy ile mezarın soluna geçip yumruk atın, böylece mezar açılacak ve içinden bebek çıkacak, bebeği alın ve orada kalın. Ben devamınıda çözdüm ve oyunu bitirdim, fakat gerisini sizin kıvrak ve yağlı zekanıza bırakıyorum. Böylece oyunu siz bitirmiş kadar zevk alacaksınız. ~~Mutlaka~~ Mutlaka lanmayın! Gereklî tüm aletleriniz var artık.

Gördüğünüz gibi TUSKER mükemmel! Enfes grafikler, mükemmel müzikler eşliğinde kendinizi adeta oyunun içinde bulacaksınız. Oyunun atmosferi, kullandığı mantık ve adamınızın pratikliği büyüleyici. Indy III Action Game'i U.S. GOLD yapacağına, System 3 TUSKER'i Indy III olarak yapsaymış Indy III hem sinemada hem bilgisayarda büyük sükse yapacaktı. Oyunun ne derece harika olduğunu sanırım anlamışsınızdır. 8 BIT için bir gurur kaynağı. Eğer bir Last Ninja efsanesi daha yaşamak istiyorsanız, Tusker'i almadan emekli olmayın !..

MERT HEKİMCİ

GRAFİK.....% 97  
SES-EFEKT.....YOK  
MÜZİK.....% 90  
OYNANABİLİRLİK.....% 78

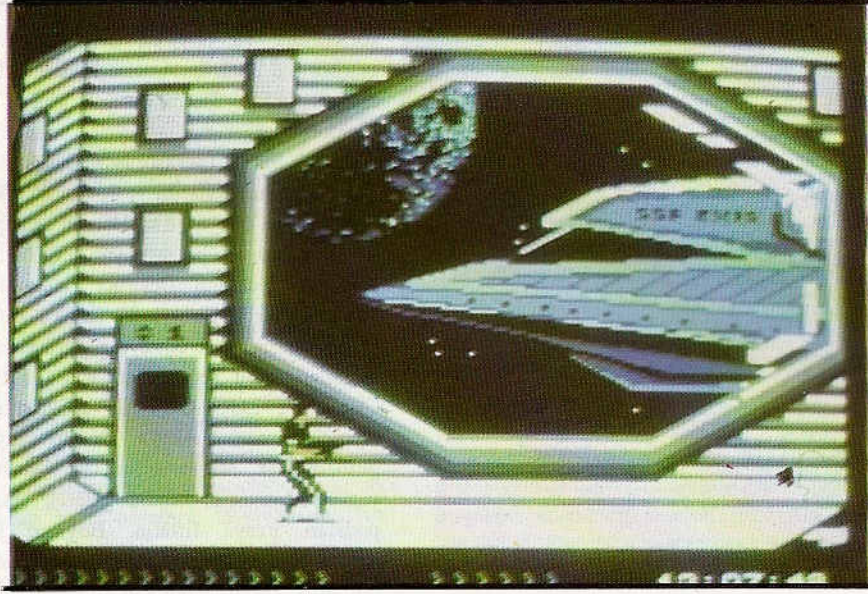
**% 90**

**HİT**





# PROJECT FIRESTART



Yıl 2061. USS PROMETHEUS çok gizli bir görev için TITAN uydusunun yörüngesine oturtulur. Ve Personel Firestart deneyini gerçekleştirmek için çalışmaya koyulur. Amaç insanların dayanamayacağı uzay koşullarında yaşayıp çalışabilen yeni bir canlı türü yaratmaktır. Araştırmalar ilerler ve bu canlı türü yavaş yavaş oluşmaya başlar. Fakat bu canlılar fazla oksijen veya radyasyona dayanamamaktadırlar. İnanılamayacak kadar kuvvetli ve çabuk üreyebilen bu canlı türü bir süre gemide kontrol altında tutulabilir ancak Uzay Haberalma Teşkilatından (S.I.A.) Hannar adında bir ajan laboratuara sabotaj yapar ve yaratıklar serbest kalırlar. Hannar'ın amacı, bu yaratıkların korkunç tehlikeli olduğunu bilen PROMETHEUS mürettebatını yok edip, yaratıkları dünyaya götürmek ve dünyada siyasi operasyonlarda kullanmaktır.

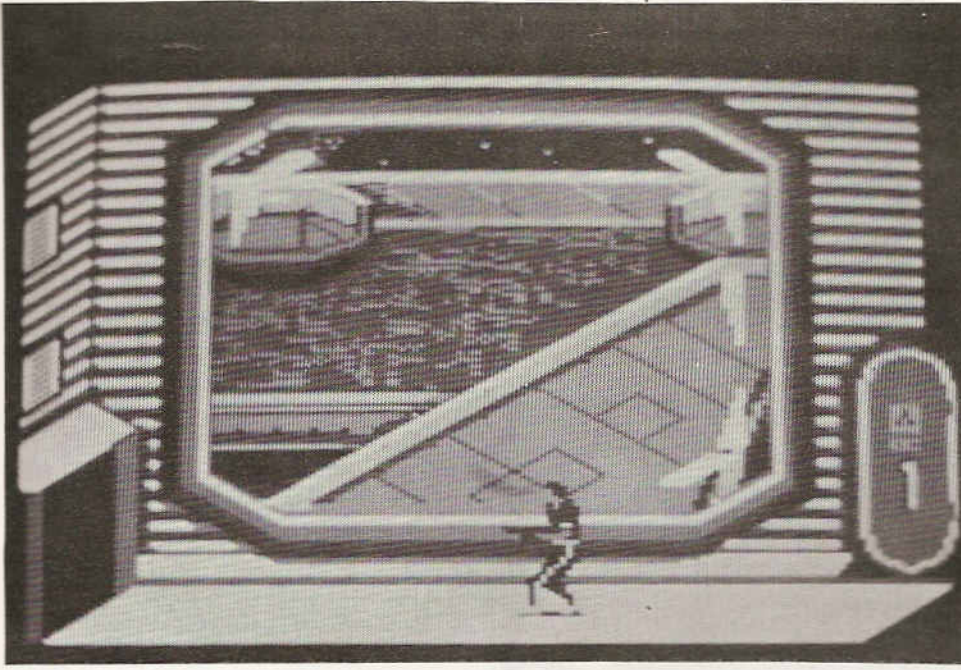
Bunlardan bir süre sonra karargah USS PROMETHEUS'la bağlantıyı kaybeder ve üstün yetenekleri olan bir komandoyu gemiye çıkarır.

Böylece harekate DOCKING BAY 1'den (bir numaralı kenetleme köprüsü) başlamış oluyorsunuz. İlk olarak sola gidip, kapıya gelince "open door" seçeneğini seçip öbür odaya geçin ve kapıyı "close door" yazısı çıkınca kapatın.

Asansörle ikinci kata çıkın. Burada ölmeden önce kanıyla duvara DANGER yazmış olan cesedi göreceksiniz. Sağ tarafa yönelin koridor "U"ya çıkarsanız karşı çaprazdaki odaya girip "activite lazer gate" komutunu aletin yanına gelip onaylayın. Koridor "U"ya bağlı diğer iki oda da monitörler ve silahlar var. Silahlardan sadece tüfekleri alabilirsiniz. Ama oyunumuzun başında zaten bir dolu tüfeğe sahipsiniz. Kapı işini hallettikten sonra "U" koridoruna girdiğiniz yerden çıkıp cesedin yanından sola doğru çıkın. "A" koridorundasınız şimdi. "B" koridoruna girmeden sola doğru ilerleyin ve sizden tarafa olan ilk girişe girin karşınıza koridor "Q" çıkacaktır. Koridor "Q"da üzerinde yeşil ışık olan kapıya girin koridor "R"ye mevcut olan tek kapıdan girebilirsiniz. Böylece oksijen odasına girmiş olursunuz. Oksijen vanasını açın ve eğer istiyorsanız bilgisayara bir göz atın. İşiniz bitip koridor "R"ye çıkınca 2 yaratıkla (ALIEN) karşılaşacaksınız. İşlerini silahınızla bitirin ama silahınız 1 yaratığı ortalama 5 atışta öldürür. Bu nedenle uzaktan, size fazla yaklaşmalarına izin vermeden onları öldürmeye bakın. Ekranın altında soldaki uzun çizgiler sağlık durumunuzu, sağdaki az olanıysa lazer enerji durumunuzu gösterir. Kapıları kullandıktan sonra

kapamayı unutmayın çünkü bu yaratıklar sizi takip edecek kadar akıllıdır. Aynı yolu kullanarak koridor "A"ya çıkın. Daha sonra "Q" çıkışının tam karşısındaki "C" koridoru kapısına gelip 3 veya 4 nolu asansöre binin. Ve üçüncü kata çıkın. Evet gerçekten ilk defa bu kata gelen biri için manzara korkunç. Ama fazla oyalanırsanız manzaraya sizde katılmış olursunuz. 3. veya 4. asansörden iner inmez sola doğru gidin. 7 nolu asansörü geçin ve gördüğünüz ikinci kapıdan içeri girin. Şu anda laboratuarda bulunuyorsunuz. Sağ üstte parçalanmış kapının yanında bir lazer tüfeği göreceksiniz. Eğer soldan yaklaşırsanız aynı yerde birde "ID" kart bulunduğunu "take the ID card ?" sorusundan anlarsınız. Tabi cephaneniz tükendiyse bu tüfeğe alabilirsiniz. Kartı aldıktan sonra soldaki kapıdan içeri girip laboratuvarın 2. kısmına geçmiş olursunuz. Buradada ortadaki koltuğun hemen yanında bir "ID" kart ve sağ köşede yaratık fanusunun hemen yanında deneylerle ilgili video kaset vardır. Bunlarda zaman geçirmeden alıp size doğru olan kapıdan çıkın. 1. koridordasınız. Koridorun sonunda size doğru bir kapı vardır ve burada "energizer" adı verilen aleti bulabilirsiniz. Eğer şimdiye kadar hiç yara alıyorsanız bu alet sizin bütün yaralarınızı tedavi edebilir. İşinizi bitirdikten sonra 1. koridor boyunca sağa doğru gidin ve 7. asansörün yanındaki video odasına girip kapıyı kapatın. Davetsiz konuklarda video seyretmeye gelebilir. Videoyu kasetle çalıştırabilirsiniz. Ama işiniz bittikten sonra kasetinizi almayı unutmayın çünkü yaratıkların ne kadar tehlikeli olduğuna dair deliller olmalıdır. Odadan çıkın ve 7., 3., 4. asansörleri geçip "M" koridoru boyunca koşun. Bu sırada çıkan bütün canavarları temizleyin. Bazen artan bir vınlama duyarsanız bu "IR" alıcınız bir hedef gösteriyor demektir. Ses doğrultusunda koşarsanız ya cesetler yada yaratıklar görürsünüz. Koridorun sonunda 6 numaralı asansöre rastlarsınız. Buna binin ve 2. kata gidin. İndiğiniz kısmın tek bağlantısı 3. kata çıkan 6 numaralı asansördür. 2. kattaki diğer bölümlere geçemezsiniz. 2. katta sağa ilerleyin ve koridor "X"i geçip sağdaki kapıya girin. Sağ üst köşedeki radyasyon koruma kalkanını açıp derhal oradan "X" koridoruna dönüp size doğru olan kapıya girin. Böylece "Y" koridoruna çıkmış olursunuz. İlk kapı enerji kontrol merkezine çıkar. Burada bilgisayar ve geminin açma kapama düğmeleri vardır. "Y" koridorunun en sonundaki ve



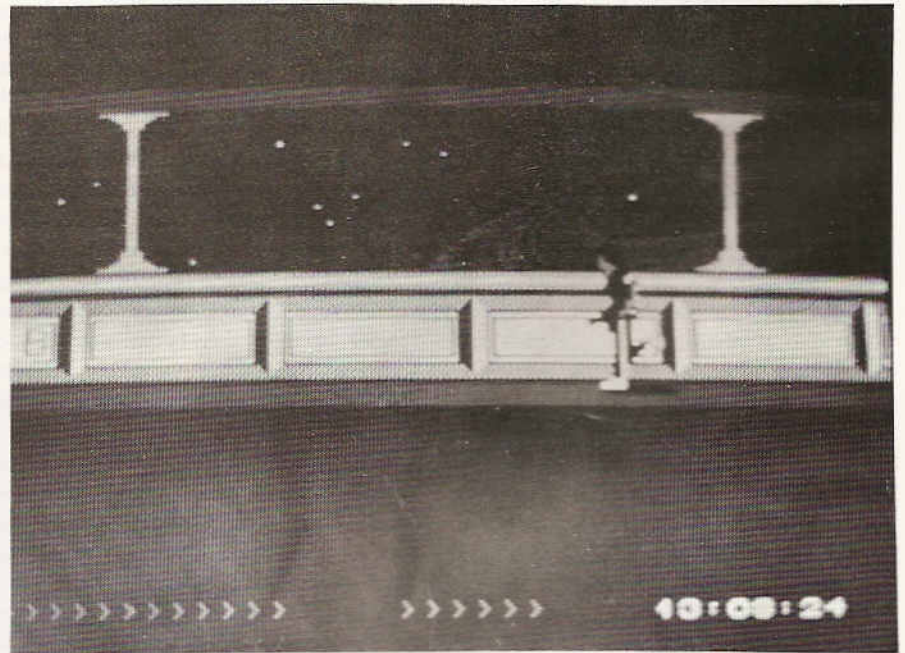


karşınızda olan kapıya girin. Dümdüz ilerleyin ve elinizdeki tüfeğin mermilerini boşalttıktan sonra kutuların üzerinde bulunan PLASMA lazerini alın. Bu normal lazerden çok daha güçlüdür. Ve gemide sadece 1 tane vardır. Y ve X koordinatlarını takip ederek 6. asansöre oradanda 3. kattaki "M" koridoruna çıkın. Koridoru geçin ve asansörlerden biriyle 1. kata inin. 3 veya 4 numaralı asansörler "G" koridoruna inerler. Sol tarafta sırasıyla duşlar, banyo ve tedavi merkezi bulunuyor.

Tekrar şu S.I.A. ajanına dönmek istiyorum. Gemide bizden başka ANNAR ve kurtarmamız gereken kahramanımızın arkadaşı bulunuyor. İşte bunlar "G" koridorunun sonundaki odadalar. Gemide bu odayı koruyan bir CRYO sistemi var. Bu nedenle ancak CRYO sistem kalktıktan sonra odaya girebilirsiniz. Buradaki talih-sizlik ise HANNAR'ı uyanmadan önce yakalayamamamız. Sistem kapandıktan sonra kapıyı açıp bayanı kurtarın. Zaten bu ana kadar içerde olanları ve embriyo halindeki en iri canavarın büyümesini oyun görüntülerle aktarıyor. Adamımızı bu yeni arkadaşıyla beraber sol tarafa, "G1" koridoruna çıkartın. Oradanda 5 numaralı asansörle 2. kata çıkın. Dikkat! Burası yaratıkların en yoğun olduğu kısım ve MEANWHILE'deki canavarın oluşum görüntüleri tamamen asansörün sağındaki odaya ait. Asansörden çıkın ve gelen yaratıkları vurup arkadaşınıza ateş etmeden sol tarafa gidin. Sadece önünüze çıkan yaratıkları vurun, çünkü plasma lazerinin her mermisine ihtiyacınız olacak. Sol taraftaki kapıyı açarsanız artık

fırlatma bölümüne gelirsiniz. Burada da "waste disposal door" kapısını açın ve arkadaşınızı hava sızdırmayan çöp tanklarından birisine binmesini sağlayın. Arkadan kapıyı kapatın. Bu görüntüler bittiğinde adamınızı oluşturan spritelar da bir bozukluk olduysa oyunu "D" ile utility menüsüne getirip, SAVE edin. Bilgisayarı kapatıp oyunu baştan yüklediğinizde bozukluğun kalmadığını göreceksiniz. Buradan hemen çıkın ve canavarlarla dolu bir koridor boyunca sağa koşun. Bir süre sonra "K" koridoruna çıkarsınız. Yine sağa gidin ve size doğru olan kapıya girin. Şimdi "B" koridorundasınız. Sola gittiyseniz "K"den "C"ye çıkarsınız. Hangi koridorda olursanız olun sağ tarafa koşacak

ve "A" koridoruna çıkacaksınız. "A" koridorunda sağa doğru gidin. Sağdan en son çıkış uzay geminize giden asansördür. 1 numaralı asansörle uzay gemisi USS EXIS'e inin ama o sırada geminin yaratıklarca yok edildiğini göreceksiniz. Karşınıza çıkan yaratıklara aldırmadan aynı yolu izleyerek "A" koridoruna çıkın. Sola doğru koşun. Göreceğiniz size doğru olan kapı sizi "C" koridoruna ve böylece 3 ve 4 nolu asansörlere götürür. Asansörlerden birine binin ve tekrar 3'e çıkın. Sola gidip "L" koridorundaki haritada 7 numaralı asansöre binin. (asansörlerin numaraları plandaki numaralardır.) 4. kata çıkıp kapıdan yan odaya girin. Hemen ortadaki koltuğun sol üstüne rastlayan bilgisayara bağlanıp "Set self Destruct" komutunu seçin. Böylece gemiyi 25 dakika sonra kendi kendini yok etmeye programlamış olursunuz. Bu seçenektan sonra PROCEED ve LOG OUT ile programdan çıkın. Hemen arkaya dönüp diğer girmediğiniz odaya girin ve "waste" yazın. Monitörün önüne gelerek waste podları uzaya fırlatın. Böylece kız arkadaşınızda daha sonra uzaydan alabilirsiniz. Büyük salona gelin ve ortadaki koltuğun hemen hemen sağ üst kısmına düşen radyoyu kullanın. Önce raporunuzu bildirip sonra "HELP" komutunu seçerek yardım isteyin. Karargah 1 iskelenin gemiyle beraber yok edildiğini ötekisininin de mekik olduğunu söyleyecektir. Ve başka bir gemi yanaştıramayacaklarını ancak USS VETAQ adında bir ticaret gemisinin rotasını değiştirip sizi kurtarmaya geleceğini söyleyeceklerdir. Fakat bu yardım seçeneğinin çıkması için





uzay gemisi EXIS'in yok edilmiş olması gerekiyor. Bu nedenle komuta merkezine gelmeden ona ulaşmalısınız. Oyunda zaten EXIS ile üsse dönme diye bir seçenek yok. Bu nedenle geminizin daha çabuk yok olması ve daha çabuk yardım isteyebilmeniz için iki oda arasındaki kapıyı açık bırakmanızı tavsiye edeceğim. Radyoyla yardım istedikten sonra 7 nolu asansörle 3. kata, oradanda sağ tarafa giderek 3 ve 4 nolu asansörlere gelin. Bunlardan birini kullanarak 3. kattaki "C" koridoruna gelin ve "A" koridoruna çıktıktan sonra sola doğru koşun. Sizden tarafa doğru olan en son kapıya gelerek buradaki FIRST AID'i kullanın ve 2 nolu asansöre binip uzay mekiğinin fırlatma bölümüne girin. İşte plasma lazerimizle kolayca geçebileceğimiz 4 yaratığı hallettikten sonra "leave the prometheus" seçeneğiyle bineriz. Bundan sonraki grafikler ve efektler gerçekten harika. Mekiğinizden uzay gemisinin infilak edişini görebilirsiniz. Ama size bir sürpriz daha hazırlanmış. Hannar'da sizinle mekikte. Aranızdaki konuşmadan sonra joystickinizi sıkı sıkı tutup hazır olmanızı tavsiye edeceğim. Çünkü Hannar "prepare to die" dedikten sonra çıkan sahneyi joystickle kumanda

ediyoruz. Bu sanne çıkar çıkmaz joysticki kendinize doğru çekip ateşe basın ve Hannar'ı ebedi yolculuğa uğurlayın. Daha sonra kız arkadaşınız gelmekte ve USS VETAQ tarafında kurtarılmaktasınız. Bu görüntüler için o kadar koşuşturmayaya ve heyecana değersin.

Firestart Project, tipik yaratık konularından çok daha farklı bir biçimde işlenmiş. Oyunda ayrıca "P" tuşunu

kullanarak oyunu durdurabilir, "I" tuşuyla elinizdekileri görebilirsiniz. 2 full disk olarak edinebileceğiniz bu oyun, ACTION tipi oyunların kesinlikle en heyecanlı ve en süperlerinden biri. Kesinlikle almanızı tavsiye edebilirim.

#### GÜÇLÜ YURUNOL

GRAFİK.....	% 100
SES-EFEKT.....	% 96
MÜZİK.....	% 74
OYNANABİLİRLİK.....	% 100

# % 94

## MR. HELİ

Mr. Heli'yi 2. ve 3. leveldan oynamak için şu kodları girin.

LEVEL 2: CACG-FAAAVAEDIADCKCY

LEVEL 3: DACI-HAFAVAJGAADCDBR

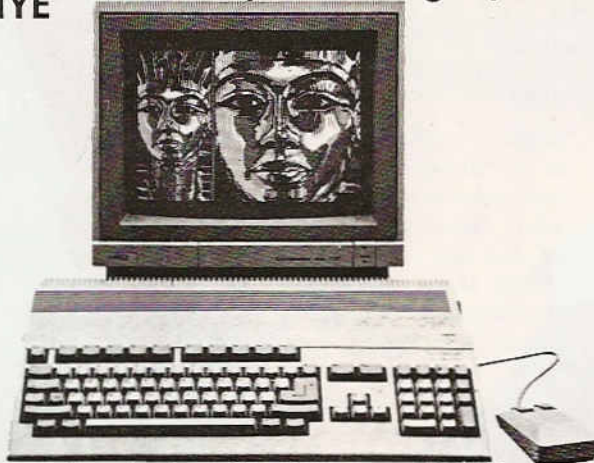
## MOONWALKER

Michael Jackson'ın unutulmaz filmi Moonwalker US GOLD firması tarafından bilgisayar ekranlarına taşındı. Oyun Moonwalker filmiyle aynı konuyu içeriyor. Michael Jackson gücünü, şeytan Mr. Big'e karşı kullanıyor ve arkadaşlarını onun elinden kurtarmaya çalışıyor. Oyunun sadece adı var diye çıkarılmadığı, gerçekten nefis bir şekilde uyarlandığı söyleniyor. Bakalım Michael yine gönüllerimizde taht kurabilecekmi...

# EGSA'DAN

EGSA CLUB  
ÜYELERİNE 64'ler  
DERGİSİ HEDİYE

- \* Joystick, disket, disket kutusu, kartuş
- \* Bilgisayar ve yan ürünleri
- \* Joystick ve bilgisayar tamiri



Türkiyenin her yerinden sipariş alınır. Her bir oyun 5000 liradır. İstedığınız oyunu seçin. İş Bankası Moda şubesi 1103962 nolu hesaba yatırın. Dekontunuzun fotokopisini, istediğiniz oyunları arkasına yazarak bize gönderin. Siparişiniz hemen gönderilecektir.

# AMIGA

Commodore

MSX

# ATARI

AMSTRAD

SINCLAIR, +2, +3

# EGSA

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

Bahariye Dr. Esad Işık  
Cad. Keresteci Aziz Sokak  
41/A Tel:347 88 27  
KADIKÖY (Kadıköy  
Anadolu Lisesi karşısı)



*Sevgili  
AMIGA'cular*

ETİLER & YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER SORUYOR:

*Sizce AMIGA nedir?*

*Bir Tutku mu?*

*Zevkli bir Eğlence mi?*

*Bir Hobby mi?*

*Bir Kazanç kapısı mı?*

*Yoksa kişiliğinizi tamamlayan bir nesne mi?*

*Amiganızı hangi nedenle  
kullanırsanız kullanın iyi,  
kaliteli ve yeni programlara  
ihtiyacınız vardır.*

*Öyle ise zaman  
kaybetmeden  
uğrayın bize görün  
olağanüstü  
geniş program  
kütüphanemizi.*

*Kurduğumuz  
"EXCULISIVE CLUP" ün  
doğal üyesi olun.*

*Yeni program list ekimiz  
hiçbir ücret almadan  
adresinize postalansın.  
Böylece program seçme  
özgürlüğünü yaşayın.*

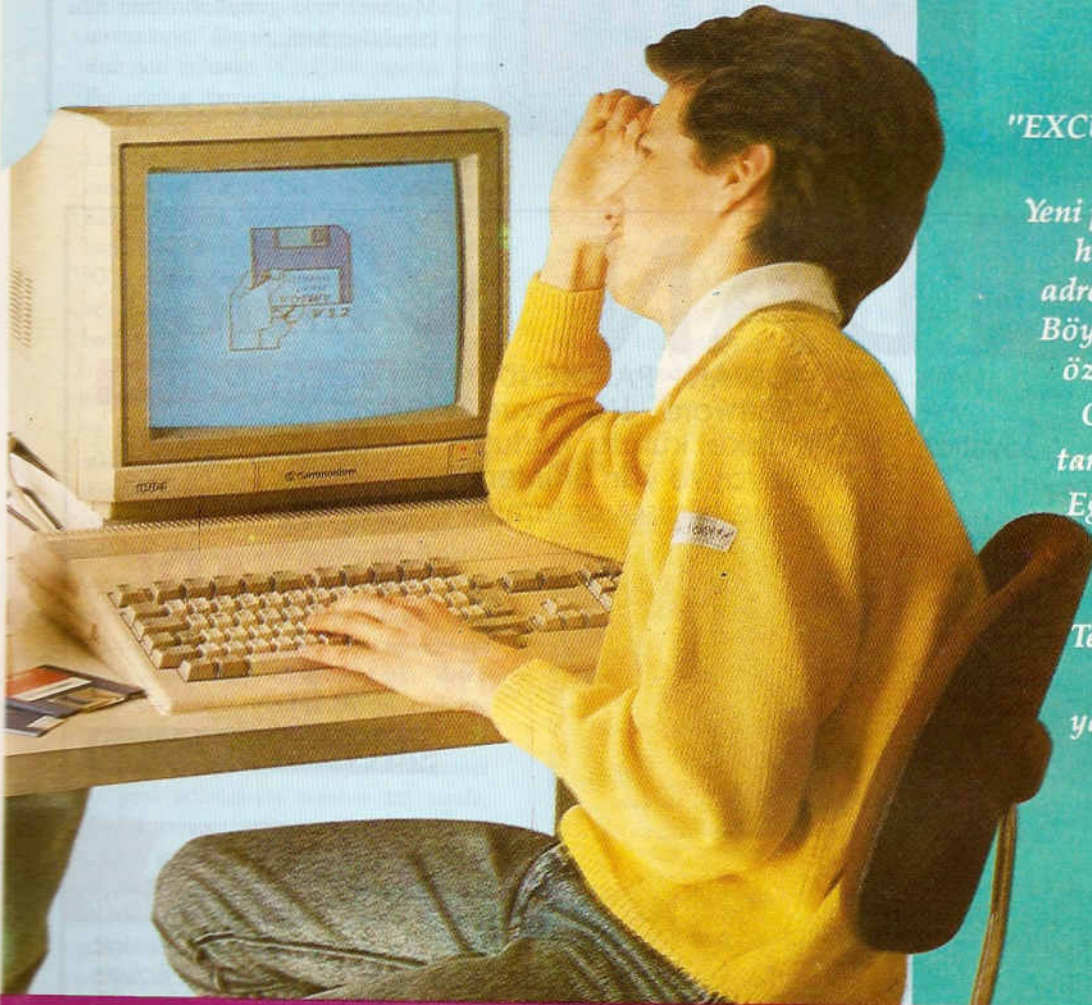
*Gelin yeni anlayışla  
tanışın farkı farkedin.*

*Eğer Amiganız yoksa  
üzülmeyin*

*yine uğrayın bize*

*Teleteknik garanti ve  
imkanlarından  
yararlandıralım sizi.*

*Amiga  
kullanmak için  
mutlaka  
bir nedeniniz  
olacaktır.*

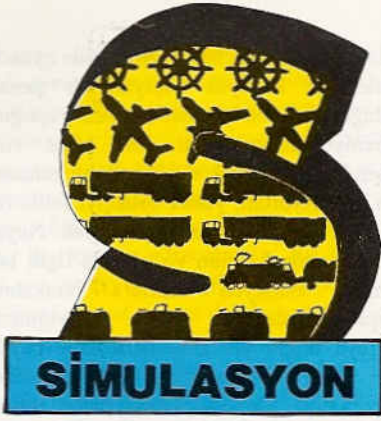


**ETİLER & YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER**

Merkez: Nispetiye Cad. Yıldızçığeği S. 3 ETİLER - İST  
Tel : 165 31 25

Şube : İstasyon Karşısı Canik Pasajı 39 YEŞİLKÖY - İST  
Tel : 573 60 61





# WINDWALKER

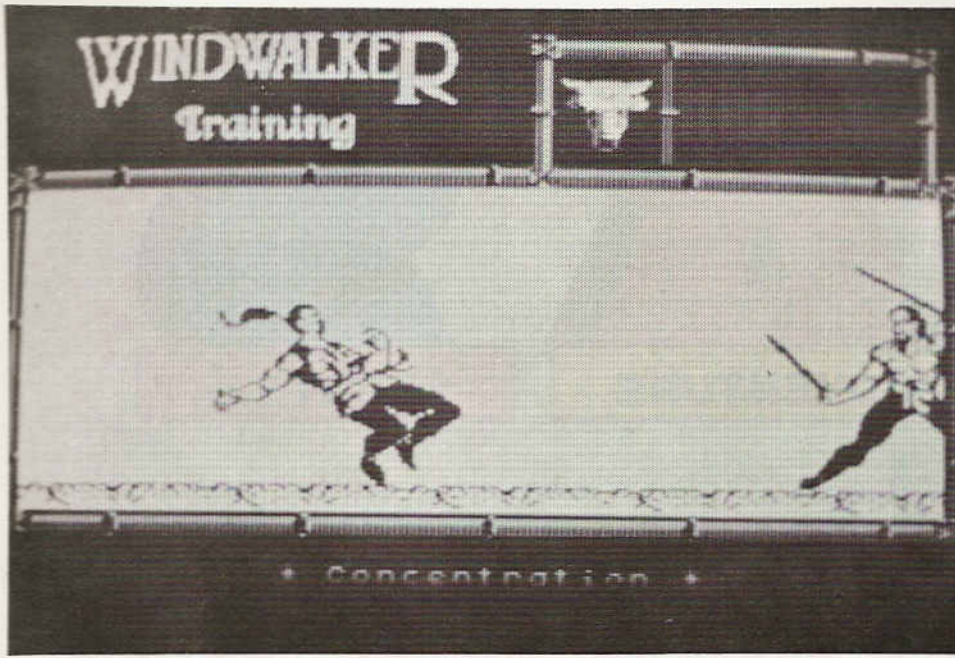
Evet sevgili arkadaşlar 2 yıllık bir ayrılıktan sonra Windwalker, Moebius'un devamı olarak tekrardan piyasaya çıktı. Moebius ilk olarak Amigada daha sonra Commodorda 2 disket olarak gelmiş, fakat pek ilgi görmeyip geldiği gibi sezsiz sedasız, bilgisayarların tozlu arşivlerine kaldırılmıştı. Herhalde bundan iki sene önce ya bilgisayar dünyası fantazi rolling play türü olan oyunlara ısınmamıştı, yada Türkiye'de fazla taraftarı yoktu. Fakat bu iki sene içinde oldukça fazla şey değişti. Fantazi Rollingler ve Arcade-adventure cinsi stratejik simülasyonlar artık bu pazarda oldukça sağlam bir yer edindiler ve taraftarlarında artık seslerini gür bir şekilde çıkarmaya başladılar. Neyse bunları bırakıp biz oyunumuza geçelim. Windwalker'ın konusu ilkinden pek farklı değil. Biz genede ilki hakkında bilgisi olmayanlara kısaca konuyu anlatalım. Oyun tamamen hayali bir dünyada ve masalsı öğelerin ağırlık kazandığı bir ortamda geçiyor. Zaman olarak bizim orta çağa denk gelen bir zamanda büyü ve büyücülerin, rahip ve imparatorların, hüküm sürdüğü bir çağda nereden ve nasıl geldiği bilinmeyen Moebius adlı bir insan geliyor. Bir çok nitelikleri olan bu insan kısa zamanda kendini topluma kanıtlıyor ve insanların sevgisini kazanıyor. Bir tapınak yapa, Moebius bilgeliğiyle insanları bu tapınakta her konuda yetiştiriyor. (Astronomi, bilim, büyü ve dövüş teknikleri gibi) Yani kısaca Tibet'te örneği olan Tibet rahiplerinin tapınağı gibi bir tapınak kuruyor. Sadece ve sadece seçilmiş olanlar bu tapınağa giriyor ve bir dizi imtihanın neticesinde yeterliliklerini kanıtladığı zaman bu tapından çıkıp diğer insanlara hizmet edebiliyorlar. Bu tapından çıkan



insanlar kendilerini insanların iyiliğine adayıp, kötülüklerle savaşıyorlar. 86'da gelen Moebius'ta kötü savaş lordu neredeyse dünyayı ele geçirecekti, fakat yenildi. Yenilgisinden ders alan lord, bu sefer daha güçlü olarak, yanına eskiden imparatorun emrinde olan büyücüye alıp tekrardan dünya ile ilgili planlar yapmaya başlar. İlk olarak imparatorun içeceğine zehir koyup imparatoru komaya sokar. Ardından imparatorun misafiri olan, uzak diyarların prensesini rehin alır ve son olarakta, büyücüye tam yetki verip "astral gate" olarak adlandırılan ve cehennemle dünya arasında köprü olan geçidi açtırır (kendisinin yapamadığını kötü varlıklar ve şeytan yapsın diye) Bu açılan geçitten yeni ayla beraber kötü-

lük dünyaya gelmeye ve köyleri, şehirleri tek tek ele geçirmeye başlar. İşte bütün bunları tapınağın üzüntüyle izleyen Moebius, birden kararını verir ve tapınağın en başarılı kişisini (yani sizi) lordu ve büyücüye, Astral gate ile beraber yok etmekle görevlendirilir. İşte sizin görevinizde gerekli eşyaları ve gücü bularak lordu yenilgiye uğratmak ve ülkeyi, belki de dünyayı kurtarmak. Oyuna geçebilmek için önce training yapıp başarılı olmalısınız. Bu traininglerde karşınıza 7 adet rakip çıkacaktır. Hiç yenilmeden hepsini yenmeyi başarılırsanız oyuna geçebilirsiniz. Oyuna bir köyde başlıyorsunuz. Burada yapmanız gereken şey hemen herkesle konuşup, mümkün olduğunca fazla





bilgi edinmenizdir. Gece vakti karşınıza serseriler veya ninjalar çıkabilir. Onlarla dövüşüp yendiğiniz zaman çeşitli eşyalar (para, yiyecek, iksir) bırakırlar. Köyün en sonunda bir dükkan vardır. Buradan içeriye girerken kapıdaki dilenciye mutlaka para verin, yoksa alışveriş yapamazsınız. İsteddiğiniz şeyleride alabilmeniz için karşınıza çıkan her paranızı isteyen ninja ve serserilerle dövüşmeniz lazım. Sakın dövüşten kaçmayın yoksa şerefınız azalır. Dükkanda ilk almanız gereken, harita ve sextant, bunların sayesinde yolculuklar sırasında nerede olduğunuzu görürsünüz. Daha sonra paranız oldukça "Inculude"lerden alın. Bu "cannon inculude"leri daha sonra tapınakta rahibe kutsatın. Bu işlemi yaptıktan sonra bunları çeşitli amaçlarda kullanabilirsiniz. Tapınakta masadaki kağıdı okuyun, bu kağıttan çeşitli dualar ve bunların yararlarını öğrenebilirsiniz. Bu dualar, RESTORE MY HONER şerefınızı yükseltir, HEAL MY BODY yaralarınızı düzeltir, EMPOWER MY SPIRIT ruhunuzu güçlendirir, EX-ORCISE bunu daha sonra kötü büyücüö kimyagerle dövüşürken kullanacağız.

Bu arada unutmadan sağ taraftaki ikonlar hakkında bilgi vereyim. En üstteki sizin enerjinizdir. Düştüğü zaman ya sağlıkverecek iksir, ya "HEAL MY BODY" duası, yada kapalı bir yer bulup uyumalısınız, ancak bu şekilde yükseltebilirsiniz. Altındaki ikon, büyü yaparken işinize yarar. Yaptığınız büyüün süresini belirler. Sondan ikinci ikon sizin şeref ve gurur ikonunuzdur. Bir işte başarısız olursanız veya savaştan kaçarsanız düşer. Tekrar düzeltmek için ya "RESTORE MY HONER" duasını söylemeniz, yada biriyle dövüşüp almanız gerekir. En son ikon ise canlarınızı

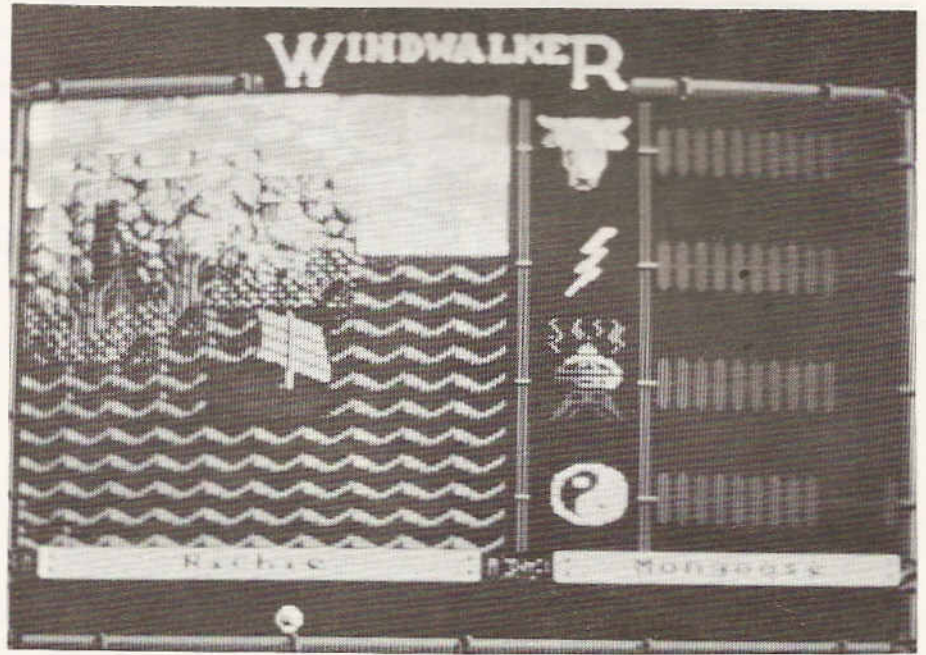
(haklarınızı) sembolize eder. Şimdi tekrar oyuna dönelim. Burada saize ufak bir sır vereceğim. Bu ufak sır sayesinde oyunu bitirmeniz dahada kolaylaşacak. Oyuna başladığınız zaman vakit gece yarısıdır. Burada sabaha kadar zamanı geçirin (pass yaparak) sabahın ilk ışıklarıyla sizin kayığımızın yanındaki kayığın sahibi olan balıkçı gelecektir. İlk başta size cevap vermez. Fakat denize açıldığı an sizde denize açılın ve denizde tekrar konuşmayı dinleyin. Bu sefer başaracaksınız. Balıkçıdan alabildiğiniz kadar su kaplumbağası alın, iki çeşit satacaktır, ikisindende alın. Şimdi diyeceksiniz, ne alaka? Evet aldığımız su kaplumbağaları bir nevi bu oyunun anahtarları. Şöyleki bu kaplumbağalar yapacağınız bütün tılsımların ana maddesini oluşturuyor. Bu kaplumbağalar olmadan

tılsım yaptırmanız hayal. Normalde oyunda ilerledikçe kuzeyde yaşayan bir şaman olduğunu ve bu şamanın, tılsım yaptığını öğreniyorsunuz, fakat ben bunu size başından söyleyerek sizi büyük bir zahmetten kurtarıyorum, yoksa balıkçıyı fellik fellik her yerde aramanız gerekecek. Neyse bunu burada keselim ve tılsımla ilgili bölümleri ilerleyen satırlara bırakalım. Kaplumbağalardan sonra kayığınızla doğuya doğru yol alın, ilerledikçe büyük bir kara parçasının varlığını fark edeceksiniz. İskeleyi görünce demir atın ve karaya çıkın. İskeleden dümdüz yukarı çıkınca bir tapınakla karşılaşacaksınız. İçeri girin. Burası rahiplerin eğitim gördükleri bir manastır. Sakın kimseyle konuşmaya kalkmayın, sizinle konuşmadıkları gibi rahip adaylarının meditasyonunu bozdunuz diye şerefınız bir derece düşer. Tapınağın bahçesinde ilerleyin, karşınıza bir bina çıkacaktır. Sol taraf yatakhane, sağ taraf yemekhane, ortasında ana binadır. Ana binanın içerisinde sol ve sağ taraftaki odalar dersane, yukarıda arşiv bölümüdür. Yukarı kattaki bütün kağıtları okuyun, böylelikle oyun hakkında daha detaylı bilgiye sahip olursunuz. Bu manastırda konuşabileceğiniz yegane insan, rahiplerin hocası olan sakallı kişidir. Onunla konuştuğunuz zaman size rahip olmak isteyip istemediğinizi soracaktır. Cevabımız evet ise ertesi günden itibaren diğer rahiplerle beraber onlar ne yapıyorsa aynıını yapmanız, onlarla beraber ders çalışıp, meditasyon yapıp, yemek yiyip, vs. gerekecektir. Bunları başarırınsanız en son ve en zor imtihana geçeceksiniz. Bu imtihanda kendi nefsinizi (yani içinizdeki kötüyü) yenmeye çalışıyorsunuz. İçinizdeki kötü taraf burada oyunun training kısmındaki en son rakibiniz. Onu yendiğiniz zaman rahip



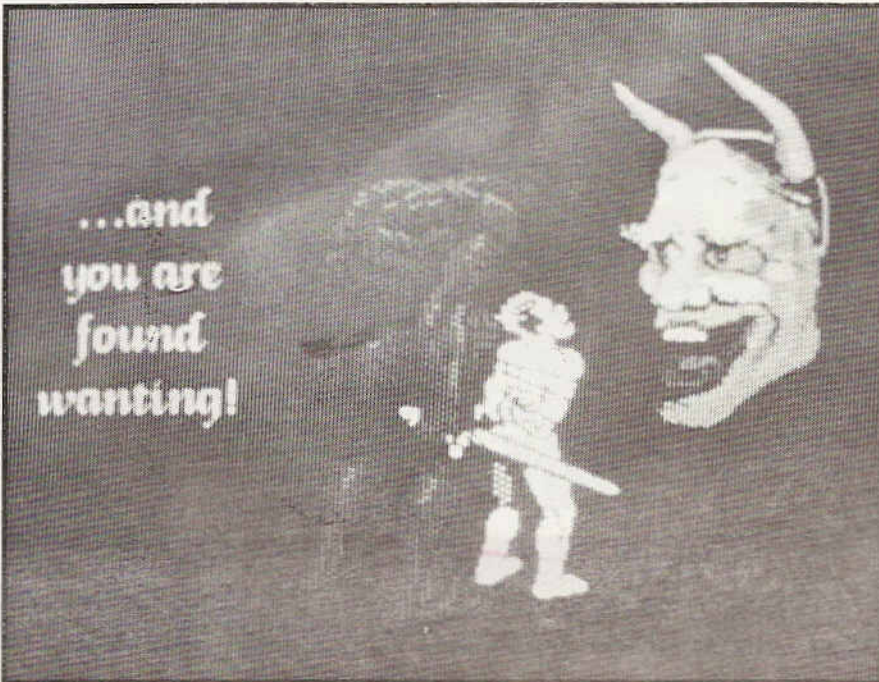


olmaya hak kazanıyorsunuz. Böylelikle artık dövüşürken sopa kullanabilecek, köylerde itibar göreceksiniz, başınız sıkıştığında veya sormak istediğiniz birşey olduğunda manastıra gelebileceksiniz. Daha sonra manastırdan güneybatı istikametine gidin. Adalar topluluğunda biraz arayınca, ufak bir kulübe göreceksiniz. Bu kulübe birkaç gün evvel yola çıkmış olan kaşifin. Kulübeden içeri girince dolabı açın ve içindeki haritayı ve kağıdı alın. Haritada çeşitli mağaraların yerleri belirtilmiş. Kağıtta ise kaşifin nereye gittiği yazıyor. Daha sonra kuzeye gidin. Burada büyük bir saray ve köyle karşılaşacaksınız. Sarayda şimdilik işimiz yok. Köyde yine herkesle konuşun ve mümkün olduğunca fazla bilgi toplamaya çalışın. Daha sonra kuzey doğuya doğru yola çıkın. Burada, biraz aradıktan sonra mağarayı keşfedersiniz. Mağarada serseriler kaşifi rehin tutuyorlar. Onu kurtarıncaya size bilgi ve altın verecektir. Buradanda doğuya doğru yola çıkın. Kumsalın yanındaki mağaraya girin ve şamandan bilgi alın. Burada size ulsımla ilgili bilgi verecektir. Tılsımın ana maddesi kaplumbağa dedik, fakat kaplumbağadan başka birde her ulsım için, birbirinden farklı eşyalara ihtiyaç var. Körün ayakkabısı, adalar topluluğundaki kuşun tüyleri, vs. Bütün bunları manastırdaki kağıtlardan öğrendiğiniz için üzerinde fazla durmuyorum. Fakat bu adada oldukça dikkatli olun, çünkü adanın sakinleri sizi yakalar yakalamaz mağaraya atıyorlar. Mağaranın içine düştünüz mü çıkış sol alttaki şelalede, üst taraftaki bir bahçeye çıkabilirsiniz. Bu bahçede bir ayı ve ortasında bir ağaç göreceksiniz. Oyunun ikinci anahtarı burada saklı. Ayı şans tanrısıdır ve sizinle ancak yeni ayda konuşuyor.



Ağaçtada imparatoru komadan kurtaracak olan meyvaları alabilirsiniz. Fakat bütün bunları iyi bir zamanlama ile yeni ayda yapmaya bakın. Ben size oyunun sırasını ve yapmanız gerekenleri sırasıyla vermiyorum, çünkü verirsem oyun muhteşemliğini yitirir. Benim yaptığım sadece nerede neyin ne ile ilgili olduğu ve neyi nasıl yapacağınızdır. Sizin yapmanız gereken bütün bunları düzenli bir sıraya sokmak ve oyunu bu şekilde oynamak. Oyunun püf noktasıda işte burada yatıyor. Siz zamana karşı yarışıyorsunuz. Gereken zamanlarda gereken yerlerde olmazsanız, oyunu bitirmeniz hayal. İlk yeni ayla beraber büyücü "astral gate"i açıyor ve şehirler bir bir kötülüğün eline geçiyor. Siz bu şehirleri havanın devamlı kapalı olmasın-

dan ve şehirdeki tapınaklardaki rahiplerin şeytanın esiri olmalarından anlayabilirsiniz. Aman dikkat edin aradan bir ay geçince ne kadar "camon influence" olsanızda bunları kutsatacak rahip bulunmuyor, dolayısıyla dualarınız bir işe yaramıyor. Neyse tekrar oyuna dönelim. Şimdi size sarayla ilgili bilgi vereyim. Saraya sakın ön kapıdan girmeyin, tutuklanırsınız ve hapse girersiniz, buda sizin için oyunu sonu olur. Bu yüzden gizli geçidi kullanacağız. Gizli geçit sarayın kuzetdoğu surlarının bittiği yerde bir mağara. İçeri girince içeride yaşlı bir adamla karşılaşıyorsunuz, umutlanmayın sizinle konuşmaz. Daha sonra şelalenin içinden geçin. Şimdi sarayın arka bahçesindeyiz. Bahçe kapısında dikkat etmeniz gereken şey, savaş lorduyla karşılaşmamanızdır. Geceleri yukarıda olan lord gündüzleri ön bahçede yada taht odasında oluyor. Birinci kattaki dolabı açmaya kalkmayın çünkü kilitli, burada sol taraftaki nöbetçiler bilinmeyen bir lisanda konuşuyorlar. Sizde ancak manastırdaki kağıtları incelerken, bu lisanın sınırlı kelimelerini öğrendiğiniz için ne dediklerini anlayamıyorsunuz. Fakat bir zorluk çıkartmıyorlar. Burada imparator cariyeleriyle konuşun ve dışarı çıkın. Karşınızdaki bina taht odası. Eğer lord yoksa buradaki tahttan yakutu alın. Buradanda çıkınca karşınıza iki bina çıkacak. Buralara sadece gece girin. Soldaki binanın birinci katındaki dolaptan anahtarı alın ve yukarı çıkın. Burada imparator, karısı ve bir mahkum esir durumda. Yanınızdaki anahtar sadece kadının ve mahkumun kapılarını açıyor. Burada kapıları açıp kadın ve diğeriyle konuşun. Kadın size, imparatorun eski gücüne kavuşabilmesi için, taht odasından aldığınız yakutun gerektiğini söyleyecektir. Aşağı inin ve gardiyanı







uyandırmadan dışarı çıkın. Uyanırsa sizin için herşey biter. Sizi yakalıyor ve doğru hapse atıyor. Daha sonra sağdaki binaya girin. Burası büyücünün odası. Dolaptaki iksiri alın ve masadaki kağıdı okuyun. Kağıtta imparatorun komada olduğu ve büyüü ancak ender bir ağaçta yetişen meyvanın bozabileceğini ve bu ağacın ölüm adasında olduğu yazılı. Büyücü bu ağaca bir şey yapamıyor çünkü bu ağacı bir panda kılığındaki şans tanrısı koruyor. Bunuda siz zaten biliyorsunuz. Gene oyunumuza dönelim. Oyunda başladığınız adanın en kuzeyinde bir mağara bulacaksınız. Bu mağaradaki kağıdı okuduğunuz zaman Tantirik dansıyla ilgili hareketleri bir kağıda not edin. Ne zaman ki karşınıza mağaradaki gibi bir heykel çıkar, işte o zaman dansı sırasıyla yapmanız gerekir. Böylece çeşitli objeler alabilirsiniz. Bunuda ufak bir dip not olarak kabul edin. Son olarak köyden (kendi köyünüzden) batıya doğru giderseniz, takımadaların birinde bir evle karşılaşacaksınız. Bu evdeki kimyagerden faydalı iksirler alabilirsiniz. Bu iksirden en önemlisi "stonhead syrup" ile "astral gate"i yok edebileceğiniz "ATEŞ" iksiridir. Stonhead syrup ile sersemlediğiniz zaman kendinize gelebilirsiniz. Eğer sarayın kuzey batısına giderseniz oradada boş bir ev bulursunuz. Bu evde kralın kimyagerine ait (ki bu kimyager bütün kimyagerlerin hocası). Kimyagerin nerede olduğunda neredede olduğunda sarayın gizli geçidinden öğrenebilirsiniz. Mağaradaki yaşlı adam kimyagerin ta kendisidir. Eğerki gerekli malzemelerde yanınızdaysa size faydalı olabilir. Bunların ne olduğunda size bırakıyorum. Bu oyunun tam açıklamasını ancak bu şekilde yapabiliyorum. Nedeni ise gideceğiniz yerler ve yapacağınız işleri ancak kişilerle konuşup oyun hakkında bil-

gi sahibi olursanız yapabiliyorsunuz. Örneğin köyünüzde manastır ve rahipler hakkında bilgi toplamazsanız, manastıra gittiğiniz halde rahip adayı olamıyorsunuz. Bende bu yüzden sizin kimlerle konuşup neler hakkında bilgi sahibi olduğunuzu bilemiyeceğim için, size oyunu bitirmenizde yardımcı olacak olan neyi ne zaman, nasıl ve nereden alacağınızı, yerler ile kişiler arasındaki bağlantıyı yazıyorum. Size kalan ise, bilmeden parçalarını bir araya getirip bağlantıyı kurmak. Takıldığınız bir şey olursa dergiyi telefonla arayın.

#### OYUNDA DİKKAT ETMENİZ GEREKENLER:

- Şerefınız her zaman yüksek olsun. Bir kademe düşerse bile karşınızdaki insanlar sizinle konuşmayabilir.
- Açık denizde veya karada ölürseniz az-

rail geliyor ve bir canınızı alıyor. Nerde olursanız olun öldükten sonra tapınakta canlanıyorsunuz.

- Açık denizde gemiyle seyahat ederken ölürseniz köyde tekrar kendi kayığınıza binemiyorsunuz. Onu tekrardan satın almanız gerekli.

- Sakın evlerdeki dolaplardan eşya almayın.

- Tapındaki dolaptan eşya almayın.

- Dövüş esnasında SPACE'e basarak <CONCENTRATION> veya

<INTUITION> diye aşağıda bir yazı çıkar. Concentration'da sizin her bir hareketinizde rakipte sizle beraber hareket eder. Intuition'da ise siz hareket etmeseniz dahi rakip hareket eder.

- Yeterli uyuyun ve yemek yiyin, dövüş sırasında fark eder.

- Tılsımları mutlaka yaptırın. (4 adet)

- Batıdaki kimyacından çeşitli faydalı iksirler alabilirsiniz.

- Kuzeydeki adalardan birinde yaşayan adamdan bazı bilgiler alabilirsiniz.

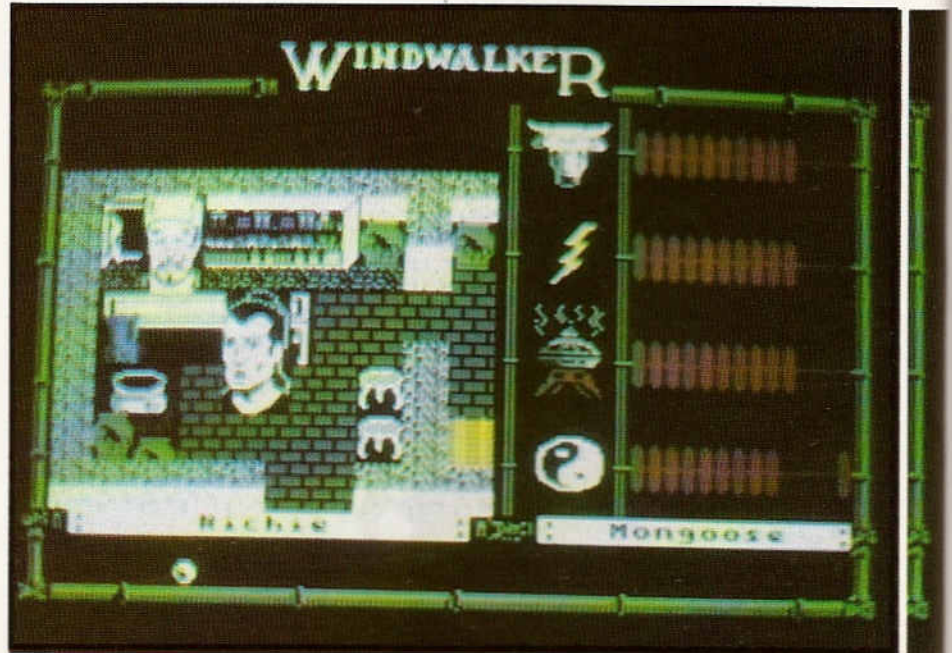
- Bazen karşınıza ejderhalı çıkabilir onları ancak yeni ayda görünmez olarak yakalayabilirsiniz.

- Oyunu sadece save edeceğiniz zaman save-quit ile save edin. Sadece save seçeneğini seçer ve bilgisayarınızı kapatırsanız bir dahaki oyuna bir can eksikle başlarsınız.

- Ölüm adasındaki muhafızlara kesinlikle yaklaşmayın, çünkü dövüşemezsiniz ve sizi yakalayıp mağaraya kapatırlar. Çıkış solda suyun içindeki şelalede, burada yukarı taraftaki çıkışta sizi tılsımlı meyva ve şans tanrısına götürür.

- Dükkandan alacağınız kağıt, kalem, mürekkep size okuduğunuz kağıtların kopyalarını çıkarmanızı sağlar.

- Adamınızın acıktığını ve yorulduğunu





suratına bakarak anlayabilirsiniz.

- Kötülüğün hakim olduğu yerlerde hqava daimi kapalı ve yağmurlu, geceleri ise kapkaranlıktır. Bu sayede hangi tarafta olduğunuzu anlarsınız.

- ilk yeni aydan sonra rahipler size yardım edemezler.

Q W E  
A — D  
Z X C

I- SURATA TEKME  
R- DÖNEREK TEKME  
.- GERİYE SIÇRAMA  
O- YUMRUK  
L- KARINA TEKME  
.-ÖNE SIÇRAMA

Sopa olduğu zaman;

.- MİDEYE

.- AYAĞA

O- SURATA

Return + yönler= konuşma

Return + L veya S= taşınanlar, yemek yeme, uyuma kullanma

F1= Kaydetme, sesi açma kapama vs.

## BÖLÜMLER VE KODLARI:

Eart	Water	Air	Fire
Mongoose	Barracuda	Raven	Viper
Badger	Manta	Owl	Cobra
Boar	Octopus	Heron	Crocodile
Wolf	Shark	Falcon	Plyton
Lion	Dolphin	Condor	Hydra
Bear	Whale	Pheonix	Dragon

## TRAINING BÖLÜMÜ

Bıçaklı adam: Sopayla kolay dövülüyor. Sopasız suratı tekme.

Ninja: Mesafeyi iyi ayarlayıp dönerek tekme.

Kılıçlı adam: Dönerek tekme, suratı tekme.

Savaş lordu: İyi zamanlama yapılmış dönerek tekme.

Gardiyan: Suratı tekme.

## OYUN EKRANI:

Boğa kafası: Gücünüzü gösterir. Acıktığınız zaman yada uykunuz gelince düşer.

Yıldırım: Ejderhaların ateş ettikleri zaman düşer.

Kaynayan tencere: Şerefınızı gösterir, Her zaman yüksek tutmaya bakın.

Top: Ne kadar öldüğünüzü gösterir.





# SNOW STRIKE

Simulasyon meraklıları monitor başına. Evet arkadaşlar oyunumuz bir uçak simulasyonu. Ne çok zor, ne de çok kolay. Kısaca tam karar bir oyun. Gerek grafikleri, gerekse efektleri oldukça iyi olan bu oyunda amacımız diğer simulasyonlardan farklı değil. Birbirinden zor görevleri başarıyla tamamlayıp, rütbenizi yükseltmek ve madalyaları ardi adına almak.

Oyun yüklendiğinde karşınıza bir menü çıkıyor, burada; Adınızı yazıp yeni bir pilot olarak göreve başlama. Kaydettiğiniz pilotlar varsa, onlardan devam etme ve kayıttaki pilotları silebilirsiniz.

Burada ilk seçeneği seçip, adınızı ve istediğimiz herhangi bir adımızın yerine geçecek olan kodu yazıyoruz.

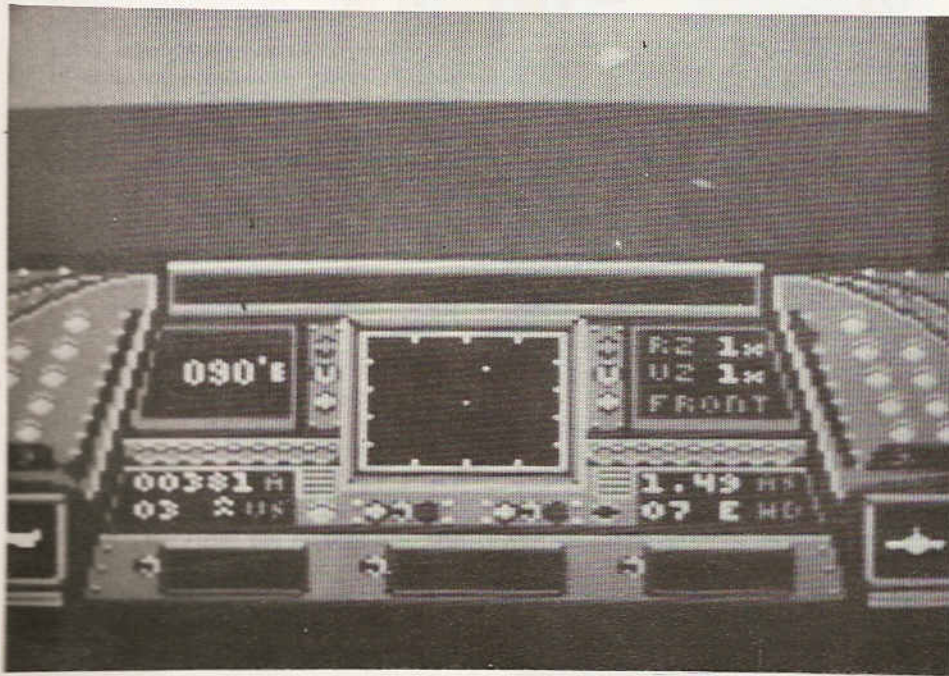
Şimdi sıra görevimizin kara üstü mü, deniz üstü mü olması gerektiğini seçmeye geldi. Bu secimde kara üstü görevlerde havaalanından kalkar ineriz.

Deniz üstü görevlerde ise uçak gemilerine kalkar ineriz. Bu seçimden sonra toplamı 10 olan ve 5 kara ile ilgili, 5 te deniz ile ilgili bölümdeki görevlerden birini seçeriz. Zorluk derecesini belirledikten sonra, havanın görev sırasında nasıl olması gerektiğini belirliyoruz. Burada berrak havadan, sisli ve rüzgarlı havalara kadar Çeşitli seçimler mevcut. Bu işi de halletük-



ten sonra, sıra yardımcı pilotu seçmeye kaldı. Hepsinin özellikleri farklı olan yardımcı pi'otlardan birini seçtikten sonra

sıra uçuşa geldi. Burada yine bütün simulasyon oyunlarında olduğu gibi, uçağı içinden yönetiyorsunuz. İle yapmanız gereken; hızı 0 (en sona) getirip pistin sonuna geldiğinizde joysticki aşağı çekip, uçağı havalandırmaktır. Havalandıktan sonra lastikleri içeri çekeriz. Üstte irtibatı A tuşuyla yaparız. Bu irtibat oldukça önemli, çünkü; bu sayede, çevredeki hava durumu, dost havaalanları, yakıt depoları, düşman hedefleri ve uçakları hakkında bilgiler ve haritadaki yerlerini görebilirsiniz. Bu ekranda adamın sol eli sırasıyla; hava durumu, müttefik kuvvetlerin yerleri, düşman üsleri ve düşman uçakları seçimlerinden birini yaptıktan sonra, sağ ele geçip, haritadaki bilgilerle ilgili tek tek daha detaylı bilgiler alabiliriz. (MORE tuşu) Yada bu bölümden tekrar uçağı geçebiliriz. (DONE tuşu) Hedefinişze doğru, iyi bir rota belirleyin ve mümkün olduğunca çabuk gidip gelmeye bakın. her görevde en az 20 düşman uçağı sizi engellemeye çalışacak. Hedefinizi (bombalayacağınız) radarınızda her zaman görürsünüz. İlk başta bir nokta olan hedef siz yaklaştıkça. İşte siz şimdi havadan yere hedefinizi seçiyor ve hedefin üstündeki (+) işarettrine bombaları göndermeye çalışıyorsunuz. Hedefin tamamaen imhası 3 bombayla mümkün. O yüzden dsmırlı olan bu bombaları dikkatle harcayın. Eğer





bir hava savaşı sırasında uçak yanmaya başlarsa tereddüt etmeden uçaktan paraşütle atlayın. Burada amaç canınızı kurtarmak. Buda pek kolay değil. Joystick-kin ateş tuşuyla paratüşün ipini çekersiniz ve paraşüt açılır. Joysticki yukarı iterseniz hızınız artar. Başarılı bir atlayış için gri noktayı ortadaki yuvarlağın içine getirmeniz gerekli. Buda hız verip joysticki sağa veya sola götürmenizle mümkün. Aksi halde yere çakılıyorsunuz. Bu çakılmanın güzel yanı, Öldüğünüz için cenazenizin bir gemiden askeri törenle ve güzel grafiklerle gösterilmesi. Her görevin sonunda görevle ilgili bilançonuzu görüyorsunuz.

#### KONTROLLER

Bütün simülasyonlarda olduğu gibi bu oyunda da klavye ye ihtiyacımız olacak.

#### İNİŞ VE KALKIŞ:

Frenleri açma ve kapama.....SPACE

Hız.....1-0

Tekerlekleri açma kapama.....G

Flaplar.....B

Benzin alma,

tamirat.....CLR/HOME (hava alanlarında)

#### SAVAŞ DURUMU:

Radarın alanını genişlet.....+

Radarın alanını küçült.....-

Yer hedeflerini gösteren

radar.....R

Makinalı tüfek.....F1

Havadan havaya

füze.....F3

Havadan yere  
füze.....F5  
Normal duruma  
geçiş.....F7  
Yanıtıcı ısı ve ışık füzeleri.....F  
Yanıtıcı ses fişekleri.....C  
Kontrol odasıyla irtibat.....A  
PARAŞÜT:  
Paraşütle  
kaçış.....Shift+E  
Paraşüt ipi  
çık.....Joystick ateş  
Hızı arttırmak,  
azaltmak.....Joystick yukarı/aşağı  
sol.....Joystick sağ sol

#### DENİZ ÜSTÜ GÖREVLERİ:

- 1- Keşif uçuşu
  - 2- Düşman uçak gemisinin batırılması
  - 3- Esrar taşıyan gemilerin batırılması
  - 4- Rafinelerin bombalanması
  - 5- Esrar konvoyunun durdurulması
- KARA ÜSTÜ GÖREVLERİ:
- 6- Keşif uçuşu
  - 7- Esrar üreten laboratuvarı yok etmek
  - 8- Kokain rafinerisini yok etmek
  - 9- Esrar depolarını yok etmek
  - 10- Esrar taşıyan konvoyları durdurmak

#### YARDIMCI PİLOTLAR VE ÖZELLİKLERİ:

- 1- Yüksek kabiliyetli
- 2- İyi bir ekip arkadaşı, soğukkanlı
- 3- Düzensiz bir yaşamı var
- 4- Kısa mesafeli görevlerde başarılı
- 5- Elektronik deha
- 6- Asi ve savaşkan

TARKAN BARLAS

**Temiz kullanılmış,  
mandallı, klâsik  
tip, 1541  
Disket sürücü  
aranyor.**

**İngilizce, Fransızca  
bilgisayar  
dergilerinin eski  
sayılarını cazip  
fiyatlarla alıyoruz.**

**64'ler**

**GO WITH THE** **SUPER 2 JOYSTICK**

Oyunlardaki  
Başarınızın sırrı:

**SUPER 2 JOYSTICK**

Tabii ki ??

Orjinali **TST** dir  
ve bütün bilgisayar  
satıcılarında bulabilirsiniz.

**TST**  
TEKNOLOJİ  
SANAYİ  
TİCARET

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

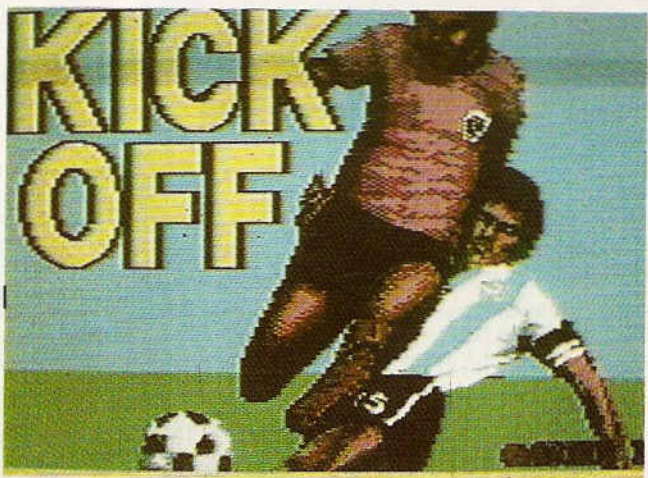
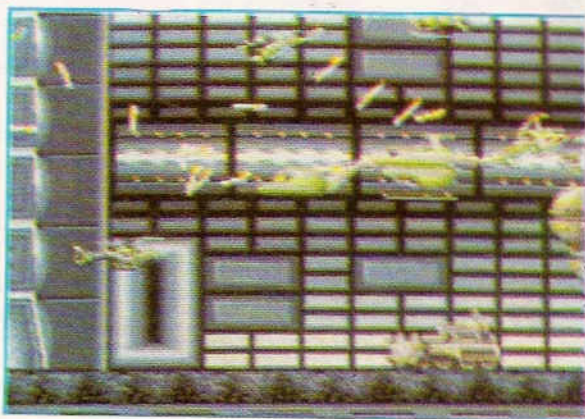




# ILK 20

## COMMODORE 64

- 1- TUSKER
- 2- BATMAN MOVIE
- 3- STRIDER
- 4- INDIANA JONES III
- 5- CABAL
- 6- GARFIELD WINTERS  
TAIL
- 7- KINGS OF THE  
BEACH
- 8- WINDWALKER
- 9- ALTERED BEAST
- 10- CRAZY CARS II
- 11- STUNT CAR
- 12- MICROPROSE  
SOCCER II
- 13- FIRST STRIKE
- 14- THUNDERBIRDS
- 15- RED HEAT
- 16- SUPER SPORTS
- 17- WORLD TROPY  
SOCCER
- 18- JAWS
- 19- PRO TENNIS  
SIMULATOR
- 20- SNOW STRIKE

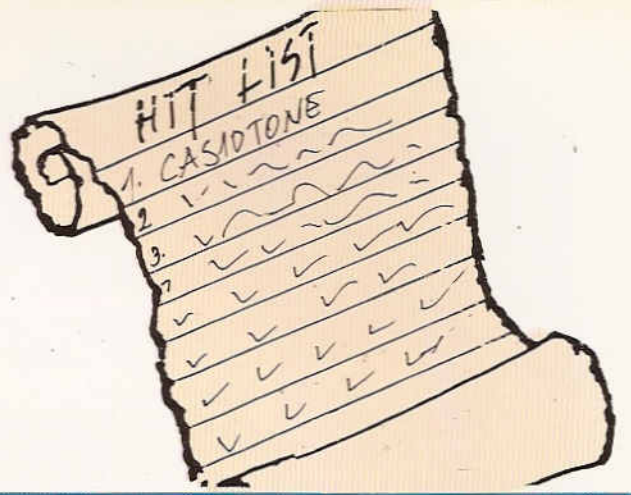


## AMIGA

- 1- BATMAN
- 2- STRIDER
- 3- IT CAME FROM  
DESERT
- 4- BEACH VOLLEY
- 5- CHAMBERS OF  
SHAOLIN
- 6- SILKWORM
- 7- STUNT CAR
- 8- XENOPHOBE
- 9- SUPER WONDERBOY  
PLUS
- 10- TOOBIN
- 11- PAPERBOY
- 12- PRO TENNIS TOUR
- 13- F-16 COMBAT PILOT
- 14- GRAND PRIX  
CYCLES
- 15- KICK OFF
- 16- SPACE QUEST 2
- 17- DEJAVU 2
- 18- THUNDERBIRDS
- 19- XENON 2
- 20- LORD OF THE  
RISING SUN



# LİSTE BAŞI...



# CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMAMANIN  
YAŞI YOKTUR  
**CASIOTONE**  
MÜZİK ALETLERİ  
ile TANIŞIN...



Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.Ş.

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

"Lider Müzikçi"

**CASIOTONE**



# ÜLKER

## Her çeşidinde ayrı bir lezzet



**ÜLKER** GIDA SANAYİ VE TİCARET A.Ş. Davutpaşa Cad No: 20 TOPKAPI İSTANBUL  
Tel: (1) 567 68 00 (20 Hat) Telex: 22985 ugst tr. Fax: 1 577 76 28