

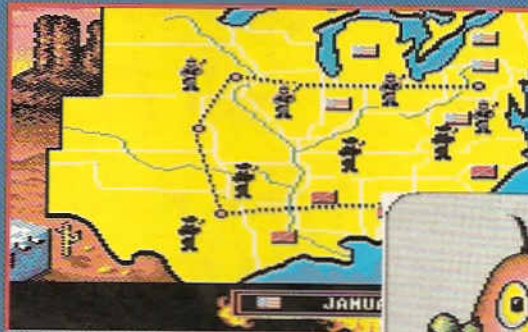
AMIGA

AĞUSTOS 1991 YIL:4 SAYI:41 10.000 TL. (K.D.V Dahil)

64 LER

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DÜNYASI

Commodore 64



NORTH
&
SOUTH

CREATURES!



İYİ AVLAR!!

F-15 STRIKE EAGLE

CD'ler Plaklar Kasetler Kazanın!
METALİK RESİM YARIŞMASI

MANHUNTER&GOLDRUSH



SHADOWDANCER



BILLY THE KID

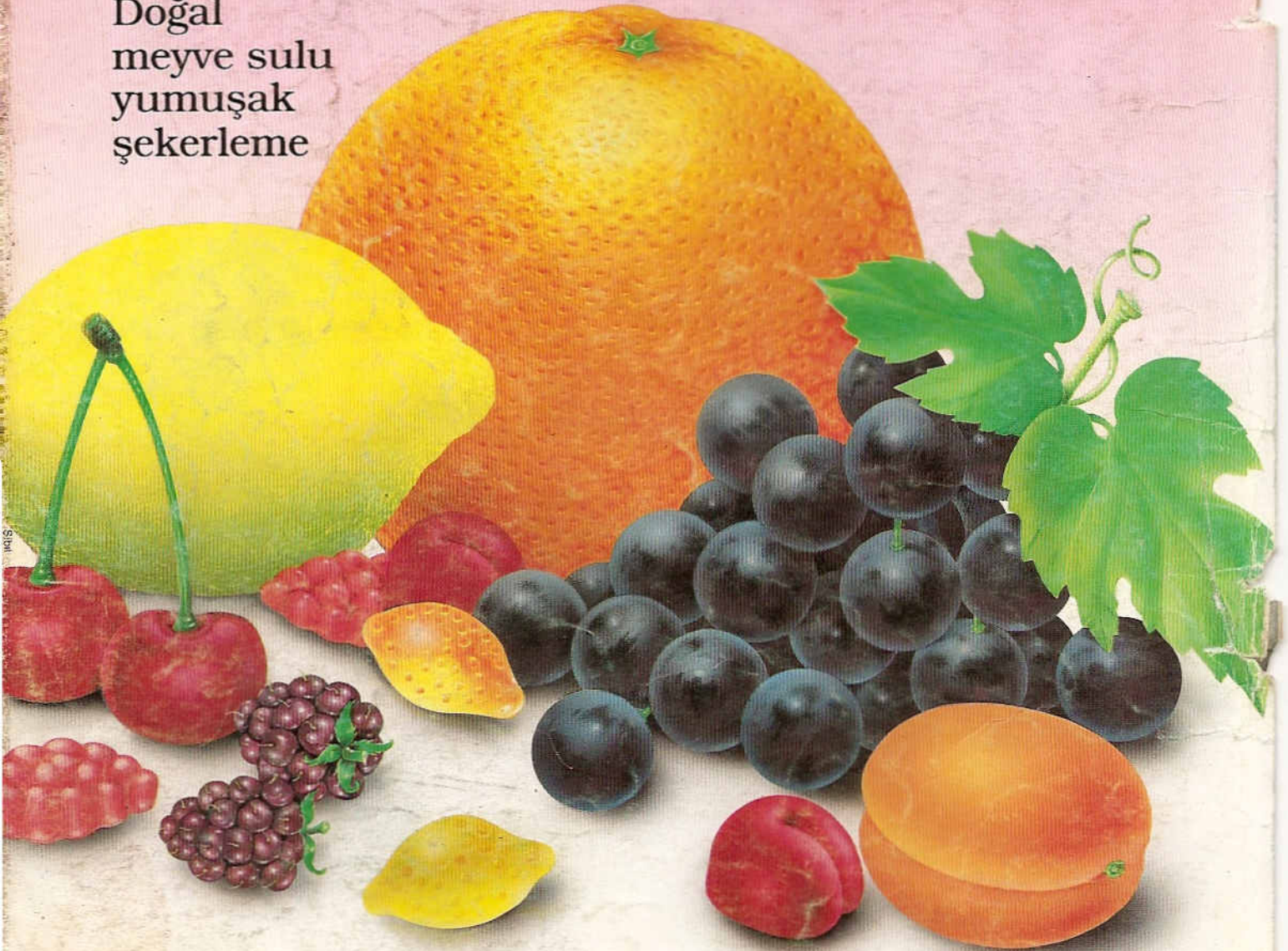


kent

Frutty

LOKUM GİBİ

Doğal
meyve sulu
yumuşak
şekerleme



BÜYÜK KÜÇÜK HERKEŞE

Frutty

64 AGUSTOS '91 LER

- 08) SKULL&CROSSBONES
- 10) NORTH&SOUTH
- 16) GODS
- 18) RINGSIDE
- 24) DIPLOMACY
- 27) MONACO GP
- 30) EYEoftheBEHOLDER
- 34) BILLY,the kid
- 36) GOLDRUSH
- 40) PGA TOUR GOLF
- 42) RAILROAD TYCOON
- 44) F15 II
- 48) MANHUNTER
- 53) GALERI
- 54) CRIME DOES NOT PAY
- 54) MOONBASE
- 70) SHADOW DANCER
- 74) MERCS
- 78) DEUTEROS
- 80) RAJ

(s.59)
MAC
ADVENTURE
STRATEJİ - SIMULASYON



Son zamanların en eğlenceli
simülasyonu: F15 II (s.44)

Artık herkes golf oynayabilir
PGA TOUR GOLF (s.40)

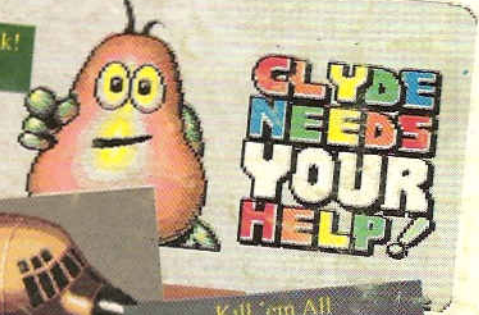


Great birdie!



Amma'ya ne gerek var!
NORTH&SOUTH (s.10)

Bu oyun kesin klasik olacak!
CREATURES (s.52)



Kill 'em All
MERCS (s.74)



Ava giden avlanır...
MANHUNTER (s.48)



64'ler

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

Dizgi Operatörü
FEZA SEVİMA

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

64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞCI
ÜMIT ÖNCEL
REFİK ERSOY
ALİ PALA
UMUR AKAYDIN

Amiga Grubu
EMRE İŞIKLAR
S. SERKAN SÖZER
KORKUT UYGUN
ÇAĞRI DÖRTER
KERİM KAMHI
GÖKHAN TARCAN
ERTUĞRUL EROZ
BARIŞ ERYAYAR
Katkıda Bulunanlar
OLCAY KARA
MUSTAFA ERMEÇ
BARIŞ ÖZKAN

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No:2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İST.
Telefonlar
159 70 62- 159 70 63- 160 82 11 FAX: 159 70 62
Yayına Hazırlayan- Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
KUBBEALTI AKADEMİSİ
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: 328618
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ- İST.

İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli..... 5.000.000 TL.
Ön ve Arka Kapak İçi.... 4.000.000 TL.
İç Sayfalar Renkli..... 2.500.000 TL.
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.. 2.000.000 TL.
Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.
İlan Rezervasyonları için Telefon
160.82.11

İlanların renk ayrımları ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır. Renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir. Gönderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.

41 KERE MAŞALLAH

Tamamen bilgisayar marifetiyle çalıştığımız 41 sayımızla "41 KERE MAŞALLAH" dedirtmek istediğimiz, özenle düzenlediğimiz bir yeni sayımızla yine karşınızdayız. Evet yine Ben... Doğumumuzdan bugüne tam 41 ay geçmiş.. iyi kötü günlerimiz olmuş.. Ama hep bir sonraki sayıyı bir önceki sayıdan daha iyi, daha güzel yapabilmek için çırpınmışız. Bazen hatalarımız olmuş, hoşgörünüze sığınmışız. Bazen en acımasız eleştirileri yapmışınız başımız önde dinlemişiz. Ama hep daha iyiyi, daha güzeli size vermeyi ana prensip kabul etmişiz. Siz aziz okuyucularımızın bizi getirdiği bu noktadan dolayı en küçüğünden en büyüğüne herkese şükranlarımı sunuyorum. Varolunuz. Varolunuz ki nice 41. sayılarda yine beraber olalım. Dolu dolu bir dergi, bir başka dergiyle karşınızdayız. Bu sayımız A'dan Z'ye bilgisayarın ürünü yani Amiga'nın ürünü.. Kim ne derse desin AMIGA üstüne kişisel bilgisayarlar da üstüne yok. Bir de Türkiye sorunları olmasa AMIGA, ayarındaki bilgisayarlar fark atar, atıyor da..

Menü'ye gelince:

Commodore'da NORTH & SOUTH, SKULL & CROSSBONES, CREATURES, BACK TO THE FUTURE III gibi oyunlar AMIGA'da GOLD RUSH, MAN HUNTER N.Y., EYE OF THE BEHOLDER, RAILROAD TYCOON, PGA TOUR GOLF, SHADOW DANCER, ve kapakta da gördüğünüz gibi F-15 II bu sayının hitleri.. sürekli yazılarımız KANAL 64, AMIGA BASIC, SEKA ASSEMBLER, AMOS, PROF. TROUBLE yine sizinle. Ayrıca Şahin'in PÜF NOKTASI sizden destek alınca yeni bir hüviyetle artık hep karşınızda.. Şahin deyince sorularınızı telefonla değil mektupla sormayı deneyin. Kolayınıza geldiğini biliyorum telefonu açıp anında cevap alıyorsunuz ama hadise bizim için zor oluyor, telefonlarımız hiç susmuyor. Lütfen sorularınız için PTT'nin bütün problemlerine rağmen mektup yolunu deneyin. Bu mektuplarınız içine derginin yeni hüviyeti ile ilgili görüşlerinizi de yazın lütfen.. MAC sizden nefretinizi kusmanızı istemişti. gelen nefret kusucu mektup sayısı az diye üzülüyor. Benden söylemesi..

Geçen sayı tam çözümünü yayınladığımız Monkey Island yazısı sizden çok alaka gördü. Ancak ben sayfayı yaparken yazarları olan ORHAN CEVHER ile KERİM KAMHI kardeşlerimin adlarını yazmamışım düzeltiyorum. Orhan ile Kerim kendilerinden beklenen süper eser hazırladılar paracıklarımı da götürdüler.

SERKAN SÖZER grafiği hızla yükselen problemsiz yazarlarımızdan biri.. Bu sayı yine çok çalıştı. Aslında hepsini çok seviyorum. Kurduğumuz bu ekip gelecekte çok işler başaracak göreceksiniz. Çünkü büyüyorlar, bayrağı teslim alacak sorumluluğa eriyorlar. Abdurrahman PALA'dan sonra bu hizmeti götürecek ordu şimdiden hazır..

Bilmenizi istediğim bir diğer konu da 14 Haziran tarihinde RESMİ GAZETE'de yayınlanan 525. maddeye yapılan ekler. Aslında bir ceza kanunu maddesi olan 525. maddeye eklenen 28 maddelik bir ilave ile bilgisayar ve bilişim alanındaki suçlar Ceza Kanunu kapsamına alındı. Buna göre kopya oyun satışı yasaklanıyor. Artık oyunları orijinal alacaksınız. Bu hem bizim hem de sizin işinizi zorlaştırıyor. Biz son cümlesine kadar açıklama koyamayacak(en azından bazı oyunlarda) sizde eskisi kadar bol oyun edinemeyeceksiniz. Kanun, taşıyıcı ve kullanıcıları da sorumlu tuttuğundan durum nazik. Dikkat edin..

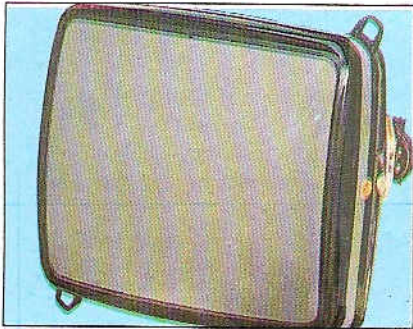
DAHA İYİ, DAHA GÜZEL GÜNLERE HEP BERABER dileklerle hepimize en içten şükranlarımı sunuyorum gönlünüzce tatil diliyorum.

ABDURRAHMAN PALA

OYGÜR

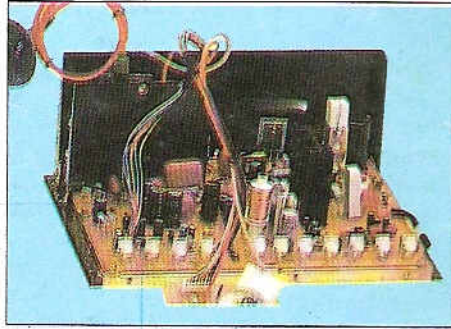
ELEKTRONİK

OYUN MAKİNALARI, POWER SUPPLY,
JETON KANALLARI, JETONLAR, MONİTOR
MONİTOR TÜP ÇEŞİTLERİ, SEGA OYUN
MAKİNALARI SEGA OYUNLARI, KOMPLE
TESİS ve KİRALAMA SİSTEMLERİNDE
ÖNCÜ KURULUŞ...



MONİTOR TÜPLERİ

37 ekran monİtor'den 83 ekran
monİtor'e kadar tüp çeşİtleri



MONİTOR ŞASELERİ

37 ekran monİtor'den 83 ekran monİtor'e
kadar şase çeşİtleri

SUPER OYUNLAR

ESWAT
D.DRAGON II
SECRET AGENT
PIT FIGHTER
WORLD CUP 90
PUZNIC
FINAL FIGHT
PANG
GOLDEN AXE
MOONWALKER
GANG WARS
SNOW BROS
SÜPER STAR
TETRİS



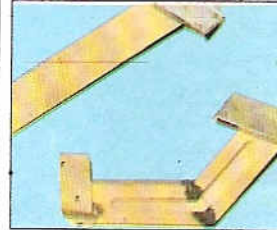
POWER SUPPLY

+ 5-12 A
- 5- 1 A
+ 12-2.5A



SEGA
MAKİNALARI ve
SEGA OYUNLARI
TOPTAN SATIŞI

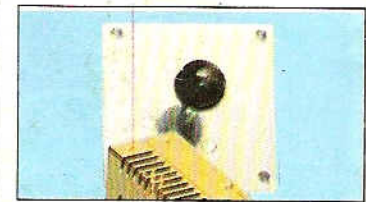
ZAMAN ROLESİ
Kaliteli, kendi imalatımız
garantili sapıtmaz



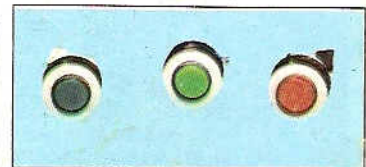
JETON KANALLARI
ve **JETONLAR**



İTHAL



YERLİ KENDİ İMALATIMIZ



SWİÇHLİ İTHAL BUTON

OYGÜR ELEKTRONİK

Rıhtım caddesi Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı alt kat no:10 KADIKÖY-İSTANBUL

TEL:336 60 59 FAX: 349 03 24

BACK TO THE FUTURE

Commodore64

Hikaye bizleri 1955de bıraktı, hatırlayın. Marty McFly son anda Biff denen ezeli düşmanından Docunda yardımıyla kurtulmuştu. Kararan hava gecenin yanında şiddetli bir fırtınayı da getiriyordu. Çakan şimşeklerin kudreti zifiri karanlığı aydınlatacak dereceye varmıştı ki tam o sırada gökyüzünde zaman arabasıyla Martyi bekleyen Doc, daha ne olduğunu anlayamadan yok oluvermişti. Bardaktan boşalırcasına yağın yağmurda sırsıklam olan Marty, olayın verdiği şokla nerere gittiğini umursamazcasına ana yolun ortasından yürüyordu. Aradan henüz bir dakika geçmeden ilerden gelmekte olan arabanın farlarının saçtığı ışıkla gözleri kamaşan Marty, arabanın tam onun önünde durup şöförünün inmesiyle iyiden iyiye aptallaşmıştı. Birbirlerini şaşkın gözlerle süzdükten sonra ilk konuşmayı yapan arabanın şöförüydü. Kendisinin bir posta şirketinden olduğunu ve elindeki mektubun şirketlerinin kuruluş yılı olan 1855ten beri o an ve o yerde teslim edilmeyi beklediğini söylüyordu. Martynın mektubu açıp okumasıyla başlayıp gelişen olaylar Back To The Future filmlerinin üçüncü ve sonuncusunun, aynı zamanda bizim oyunumuzun konusunu oluşturuyor. Mektupta Doc, şimşegin etkisiyle arabanın kontrolden çıkıp kovboyların ve kızilderililerin yaşadığı 1885 yılına ışınlandığını ve orada çok mutlu olduğunu, kendisi için telaş edip kurtarmaya çalışmasını istemediğini anlatıyordu. Martyde bunun üzerine, kendi zamanına dönmek için, mektupta yazdığı gibi, 1955deki Docdan yardım ister. Beraber, 1885teki Docun arabayı sakladığı yere gidip oradan çıkarılır. Arabayı çıkardıkları madenin yakınında kazayla gördükleri bir mezar taşı onları 1885e gitmeye mecbur kılar. Çünkü gördükleri mezar taşı Doca aittir ve üstünde, mektubu yazdıktan bir iki gün sonra bir düelloda öldürüldüğü yazmaktadır. 1955teki Doc, Martyi binbir zorlukla 1885e yollar ve Marty orada kendi zamanından

gelen Docu bulup onları anlatır. İşte oyun buradan sonra başlıyor.

1. Bölüm:

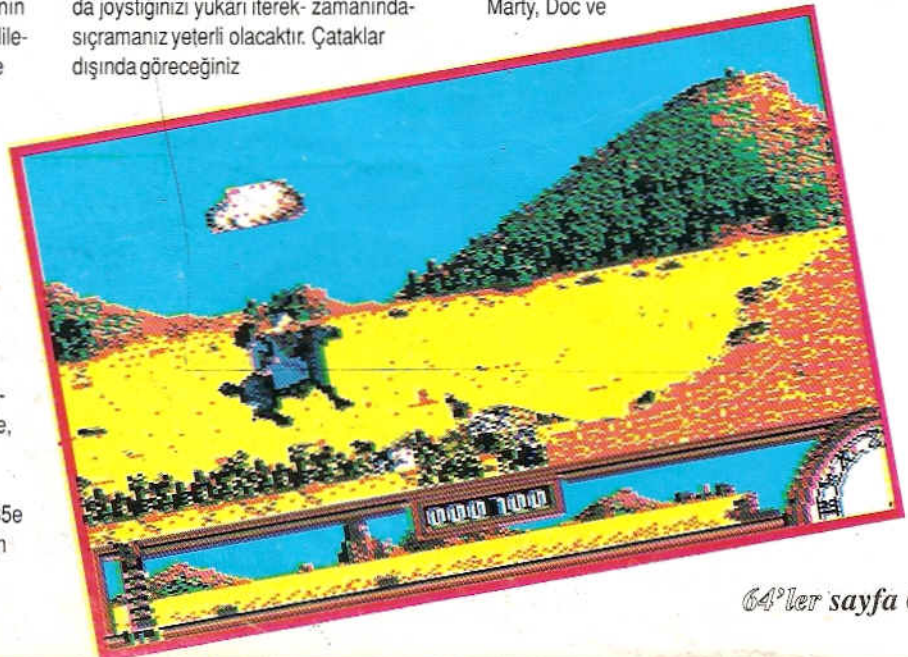
Marty, zaman arabasıyla 1885e geldiğinde, kızilderililerden kaçarken depoya isabet eden bir ok daha sonradan bütün benzinin akıp gitmesine sebep olur. Bunun üzerine Doc ile beraber, yakıt olmaksızın arabayı yeterli hıza ulaştırabilmek için çareler aramaya başlarlar. İlk önce arabayı atlarla çekmeyi denerler. Bunu yapmak içinde açık araziye çıkarlar. Tam o sırada yanlarından dolu dizgin geçen bir atlı araba, kontrolden çıkmış, uçuruma doğru gitmekte ve içindeki bayan yardım çığlıkları atmaktadır. Docda, hiç düşünmeden atlardan birini çözüp bayanı kurtarmak için peşinden gider. Size burada düşen görev altınızda at, belinizde silahınızla uçuruma gitmekte olan arabanın içindeki bayanı ölümden kurtarmak. Fakat önce ona yetişmeniz gerekiyor. Bu yüzden dört nala sürdüğünüz atın sırtındayken yolunuza çıkacak olan çeşitli engelleri aşmalısınız. Başta oyun ekranını yandan görüyorsunuz. Sola doğru kayan ekranda siz atınız ile ilerliyorsunuz. Giderken, bazen yerde büyük çatlaklar göreceksiniz. Böyle durumlarda joystiğinizi yukarı iterek- zamanında- sıçramanız yeterli olacaktır. Çatlaklar dışında göreceğiniz

diğer şeyler ise uzaklaşmakta olan atlı arabadan düşen sandıklar, tencereler, bavullar ve dağlardan yuvarlanan büyük kayalar. Bunların zıplayarak üstünüze gelenlerinden eğilerek veya ateş ederek kurtulabilirsiniz. Ancak yere düşen sandıkların üstünden atlamak zorundasınız. Tüm bunların dışında, birde arada sırada arkadan atla gelen kızilderililer var. Onlardan kurtulmanın tek yolu dönüp arkaya ateş etmektir. Oklarından kaçmak içinde eğilmelisiniz. Bu şekilde bir süre ilerledikten sonra oyun ekranı değişecek ve bu sefer görünüm kuşbakışı olacak fakat amacınız aynı. Tabii bu arada tepelerden size ateş edenleri vurup önünüze çıkan kaya, ağaç gibi engellere de dikkat etmelisiniz.

Sonra yeniden görüntü değişip eski halini alacak ve ardından son bir kez daha değişip kuşbakışı olacak. Burada kasabanın içinden geçiyorsunuz fakat bir soygun anına rast geldiğinizden herkes size ateş edecektir. Kasabadan çıkıp biraz daha gittikten sonra nihayet arabanın içindeki çaresiz bayanı ölümden kurtarıyorsunuz. Bu olaydan sonra Doc kurtardığı, Clara Clayton isimli, bayana deliler gibi aşık oluyor.

2. Bölüm:

Marty, Doc ve



Clara beraber kasabanın ilk saat kulesinin açılış şölenine giderler. Orada Doc ve Clara dans ederken Martyde boş durmayıp kendine bir eğlence bulur. Seyyar bir tezgahta şimdiki Operation Wolf tipi shootem uplara benzeyen bir oyunda, gerçek silahla, çıkan hedefleri vurmaya başlar. Biz burada devreye girip Marty oluyor ve hedefleri vuruyoruz. Oyunda amaç sağa ve sola doğru kayan ördekleri vurmak fakat siz kovboyları da vurarak çok daha fazla puan elde edebilirsiniz. Ama dikkat edin! Nadiren çıkan yaşlı teyzeyi vurarsanız tüm puanlarınız gider. Bu bölümdeki kontrol biraz garip ama bir süre oynadıktan sonra alışsınız. Tabancanın hedefi, joystiği yukarı ittiğinizde aşağı, aşağı ittiğinizdeyse yukarı çıkıyor. (!?) Eğer yeterince puan toplayabilirsiniz oyun arabasının sahibi adam, size çok iyi silah kullandığınızdan dolayı o silahı hediye ediyor.

3.Bölüm:

Final sahnesine yaklaştıkça oyundaki gerilim de artıyor. Dansta çıkan bir olay yüzünden Buford Tannen (Marty'nin ezeli düşmanının 1885teki ikizi gibi birşey) Marty ertesi günü karşılaşmak üzere düelloya davet eder. Aslında Marty'nin düelloya müelloya gideceği yoktur, çünkü ertesi gün, Docla daha evvelden yaptıkları planı uygulayarak tren yoluyla zamandan geçeceklerdir. Fakat Doc barda içkiyi biraz fazla kaçırınca onu ayıltana kadar düello vakti gelir. Martyde bardaki sobanın kapağını alarak gömleğinin içine sokar ve dışarı fırlar. İşte kontrol gene sizde. Buforddan önce onun çetesindeki altı caniyi de öldürmeniz gerekiyor. Bu bölümdeki ekran hareketsiz. Siz Marty olarak içinde çelik yelek görevi gören soba kapağıyla, barın önünde, etrafı evlere saklanmış olan Bufordun adamlarıyla silaha karşı boş pasta tabaklarıyla savaşıyorsunuz. Tabaklarınız bitince solda duran masadan almanız gerekiyor. Onlara tabak fırlatırken kurşunlardan kaçmayı da ihmal etmeyin çünkü soba kapağı fazla dayanmıyor. Altı adamdan her birine yaklaşık üç adet isabetli atış yapmanız lazım. Hepsini temizledikten sonra Bu-

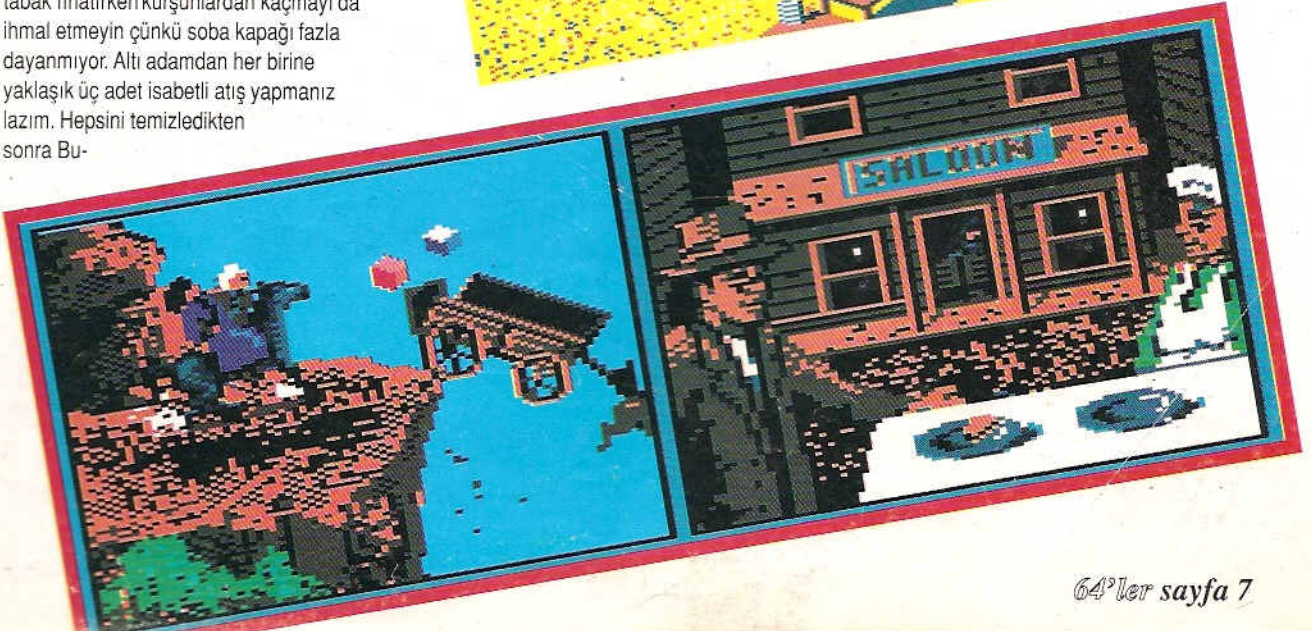
ford Tannen düello için dışarı çıkıyor. Boğa gibi kuvvetli olduğundan tam altı tabak isabet ettirmelisiniz. Bu bölüm Bufordun ölümlüyle sona eriyor.

4. Bölüm:

Marty ve Doc bir express trenini kaçırarak zaman arabası De Loreanı itmekte kullanırlar. Fakat trenin kendi hızı zamandan geçmek için yeterli olmadığından Doc hız artırıcı fişekler hazırlar. Siz gene Martyyi yöneterek trenin en gerideki vagonundan diğer ucuna, Bufordun sizi takip edip gelen adamlarını tabakla aşağı düşürerek, ve de fişekleri toplayarak ulaşmalısınız. Fakat tren yolu üzerindeki tabelalar ve direklerle dik kat etmezseniz aşağı düşüp başa döner, zaman kaybetmiş olursunuz ki zaman bu bölümde hayati önem taşıyan bir etken. En son fişegide aldığınızda oyunu tamamlamış oluyorsunuz. Bundan sonra Marty, saatte 88 mil hıza ulaşan trenin önündeki zaman arabasına atlayıp 1985e dönüyor (Doc olmadan).

Oyun da güzel bir son ekran ile sahneyi kapatıyor (son ekrandaki nasihatlar çok gıcık). Back To The Future 3, Turbo Outrun ve Golden Axe gibi oyunları programlayan Probe Software ekibi tarafından yapıldığından beklenenin çok çok üstünde. Hatta tek kelimeyle süper de denebilir. Özellikle oyunun başlangıç ekranı seyrek değer. Zaten grafikleri de Last Ninjanın grafikleri çizmiş. Arcade türünden hoşlananlar hala almadılarsa kaçırmamalarını tavsiye ederim. Bye!

MERT HEKİMCİ





Skull &

Ondördüncü ve onyedinci yüzyıllar arasında korsanlar devri, tarih kitaplarına göre, oldukça kanlı ve dehşet verici olaylara sahne olmuştur. O zamandan bu yana bu konu üzerine yazılmış birçok kitap ve hatta bir o kadar da film var. Ev bilgisayarlarında dahi bu tür üzerine hazırlanmış oyunlar mevcut. Bunlar arasında, çoğu commodore sahibinin de bildiği ve büyük zevkle oynadığı Pirates şüphesiz ki oldukça büyük bir yere sahip. Skull & Crossbones da korsan maceralarıyla süslenmiş bir oyun. Her ne kadar Piratesin onda biri detaya dahi sahip olmasa bile, siz arcade severleri uzun bir süre ekranlarınıza bağlayabilecek kadar eğlenceli ve zor.

Oyunda tekgöz ve kızköpek isimli iki korsandan birini ya da bir arkadaşınızla birlikte ikisini beraber yönetebiliyorsunuz. Amacınız yıllarca gemileri yağmalayarak ele geçirdiğiniz hazinenizi sizden çalmış olan büyücü

kraliçeden geri almak. Doğal olarak elinizi kolunuzu sallayıp altınları ele geçirmiyorsunuz. Öldürmeniz gereken birçok düşman ve aşmanız gereken engeller var. Genelinde bir beatem up havasında geçen oyunun toplam sekiz bölümü var. Bunların bir kısmı korsan gemilerinde, bir kısmı ise mistik şatolarda geçerken bir kısım da yaşayan ölülerin hüküm sürdüğü odalarda yer almakta.

Maceraya atılmadan evvel müzikle mi yoksa ses efektleriyle mi oynayacağınızı F7 tuşu ile seçebiliyorsunuz. Bu tuşu kullandığınızda ekranın alt kısmındaki "for sound" yazısı değişip "for music" olacaktır. Müzikle oynamak istiyorsanız bu yazıyı "for sound" yapmalısınız, efektler içinse tam tersi. Kararınızı verdikten sonra tek kişilik oyun için "1" tuşuna, çift kişilik oyun içinse "2" tuşuna basarak oyuna başlayabilirsiniz.

MERCHANT SHIP:

Oyunda gözlerinizi kendi geminizin güvertesinde açıyorsunuz.

Farkedeceğiniz ilk şey kanlı bir çatışmanın ortasında durduğunuz olacaktır. Olay sizin geminizle bir tüccar gemisinin çarpışarak iki tarafın tayfalarının birbirlerini doğramalarından ibaret. Önce hemen güvertede üstünüze gelen korsanları halledin, daha sonrada sağa doğru ilerleyerek diğer gemiye geçin. Burada fazla zorlanmayacağınız kesin çünkü yalnızca bir korsanla karşılaşacaksınız. Onu geçtikten sonra aniden karşınıza büyücü kraliçe çıkıp sizi etkisiz hale getirecek ve hemen ardından kaybolacaktır. Burada yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Zaten hiçbir zarar görmüyorsunuz.

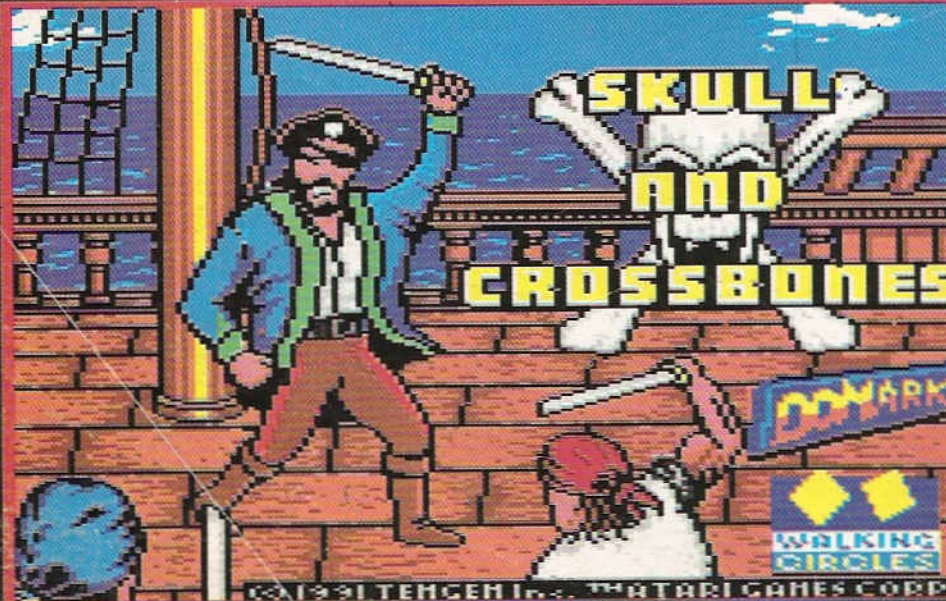
SPANISH CASTLE:

Korsanlarımızın ikinci baskın yeri bir İspanyol Kalesi. Kale surlarının gerisinde başlayan kavganız daha sonra surların üstüne taşacaktır. Burada tehlike oluşturan askerlerden önce okuyu vurun çünkü sizi diğerleriyle dövüşürken de vurabilir. Onu öldürdükten sonra hemen kalanları da haklayıp merdivenlerden yukarı tırmanın. Surların üstünde yolunuza devam ederek önünüze çıkanları öldürün. Bir

yerden sonra ipe tutunarak karşı surla geçiyorsunuz. Oradaki askeri de öldürüp merdivenlerden aşağı inin ve size saldıranları etkisiz hale getirir getirmede tekrar yukarı çıkın. Biraz ileride surlar son bulacaktır. Bundan sonra aşağı atlayıp kanlı bir çatışmanın ardından kalenin son savunucusu olan cellat ile dövüşeceksiniz.

ORANGE SHIP:

Geminizle bir kez daha başka bir gemiye bindirerek yağma için savaşıyorsunuz. Gene öncelikle kendi geminizin güvertesindekileri haklıyor ve diğer gemiye çıkıyorsunuz. Geminin kış tarafından güvertenin sonuna ulaşana dek sayısız



Crossbones

korsanı şişden geçirmeniz gerekmekte. Güvertenin sonuna ulaştığınızda ise bir delikten aşağı atlayıp içeridekilerle de dövüşüyor ve bir merdiven ile tekrar güverteye çıkıyorsunuz. Burada da gene iki korsanla kapıştıktan sonra yandaki merdivenden yukarı tırmanıp geminin kaptanı ile dövüşmeniz gerekiyor. Bunu başarabilerseniz orada iplerle bağlanmış olan kızda sizin oluyor.

NINJA CAMP:

Japonya, oyunun gidişatıyla her ne kadar bağdaşmasada Orange Shipden sonra sıradaki hedefimiz. Bir ninja tapınağına yapacağınız baskınla oradaki ninja ve ninja ustalarını yenerek oradaki altınlarla seyahatinize devam etmek. İşe tapınağın girişindeki nöbetçileri etkisiz kılmakla başlayıp ardından kapı yerine duvarın üstünden geçerek içeri dalıyor ve sizi bekleyen ninja ordusuyla mücadele ediyorsunuz. Hepsi ni yokettiğinizde tapınağın sonuna ulaşmış oluyorsunuz. Ve burada ustaları ile kozlarınızı paylaşıyorsunuz ama o da en az diğerleri kadar kolay bir yem. Tüm bunların yanında tapınağın içinde iki tane beyaz ninja var. Bunlar size yıldız atarlar.

TAN SHIP:

Tan Shipde daha evvel karşılaştığınız gemi yağmalarından fakat diğerlerine oranla daha zor. Her zamanki gibi kendi güvertenizden çıkıp diğer geminin kaptanını bulmaya ve öldürmeye çalışmalısınız. Düşman gemisine çıkar çıkmaz sizi durdurmaya çalışacaklar. Onların hakkından geldikten sonra merdivenden yukarı tırmanıyor ve bir grup korsanla daha çarpışır çarpışmaz yola devam edip ince bir köprünün üzerinde dördüncü savaşınızı yapıyor ve karşı taraftakileri de öldürüp ileri uçtaki delikten aşağı atlıyorsunuz. Geminin içinde de oldukça kanlı bir kavganın ardından tekrar yukarı çıkıyor ve kaptana ulaşmadan önceki son muhafızlarla karşılaşıyorsunuz. Buradaki

işinizi bitirdiğinizde soldaki delikten aşağı atlayarak sizi, kaçırdığı kızın yanında bekleyen kaptan ile dövüşebilirsiniz.

BEACH CAVES:

Skull & Crossbonesda en zorlu bölüm burasıdır. İskeletler ve yırtıcı kuşlarla dolu odayı baştan sona aşp, sizi kazanının başında bekleyen cadıyı öldürmenin sizin tahmin ettiğinizden daha fazla uğraştıracağını sanıyorum. Bu odada attığınız her adımda bir iskelet yerden çıkacaktır. Arada bir gözükten yırtıcı kuşlarda cabası. Ama eğer cadıya ulaşmayı başarabilerseniz, onun attığı şeylerden kaçarak kafasından yaramaya çalışın. Çünkü ancak böyle ölecektir.

GREEN SHIP:

Büyücü Kraliçenin huzuruna çıkmadan önce son bir kez daha gemi yağmalayarak bu bölümde geçmek gerekiyor. Kendi geminizden diğer gemiye geçtiğinizde bu sefer önce içerden başlıyorsunuz. Daha sonra yukarıya çıkıp güverte dekileri de haklıyor ve kaptan ile mücadele ediyorsunuz.

WIZARDS ISLE:

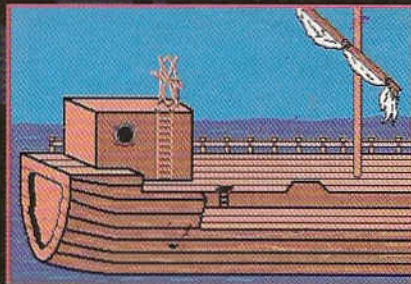
Son bölüm. Bu bölümde büyücünün saklandığı odanın mağrallarında ilerliyerek ona ulaşmak için simide benzer canavarlarla dövüşmeniz şart. Bu yaratıklar can simidi gibi etrafta dolaşıyorlar ve size yaklaşıncaya büyüüp bir canavara dönüşüyorlar. Kraliçeye ulaştığınızda tahtından kalkıp etrafınızda bir belirlip bir kaybolucak ve size ışınlar atacaktır. Bunlardan sakınıp onu da beş, altı kere vurduunuz muydu oyunu bitirmiş sayılabilirsiniz. Ondan sonrada yapılması gereken tek şey sola doğru gidip hazinenize kendi gözlemlerinizle bakıp hasret gidermektir. Oyun ile ilgili son bir iki şey daha söylemek isterim. Yol bo-

yunca ilerlerken karşınıza çıkan düşmanları öldürmeden devam etmeyin yoksa bazı yerlerde takılıp kalabilirsiniz... Ayrıca düşmanlarınız arasında size birşeyler fırlatan cinsten varsa ve de yakınsa ona öncelik verin yoksa çok pişman olabilirsiniz. Benden bu kadar....

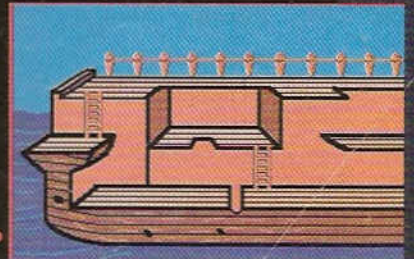
Neticede Skull & Crossbones arcade meraklılarına çekinmeden önerebileceğim rengarenk ve oldukça eğlenceli bir oyun.

Ayrıca müzikleride geçtiğimiz yılın en iyi müzik ünvanı verdiğimiz Ghoulstun Ghoulst'dan Matt Furmissin yaptığında hatırlatmakta fayda görüyorum.

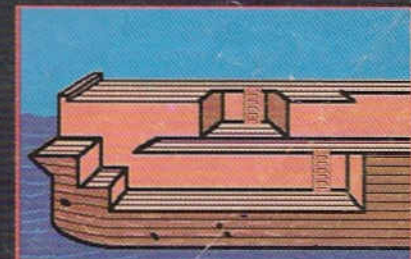
MERT HEKİMCİ



ORANGE
SHIP



TAN
SHIP



GREEN
SHIP

NORTH & SOUTH

Commodore64

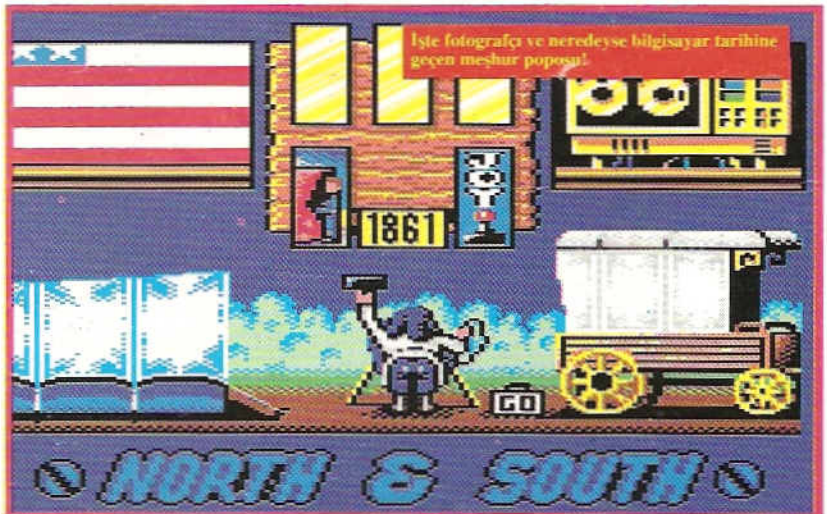
bunlar oyunu sadece strateji mi yoksa Arcade'mi oynayacağınızı seçmeye yarıyor. Satranç tablosunun başındaki adam resmi Stratejik oyun içindir, ortadaki tarih ikonuna basarak 1861'den 1864'e kadar bir seçim yapabilirsiniz, 1861 - İki tarafında güçleri eşit ve savaş yeni başlamıştır 1862 - Güneylilerin başına muhteşem general Lee geçmiştir 1863 - Güneylilerin gücü yavaş yavaş zayıflamaktadır. 1864 - Kuzey üstünlüğü ele geçirir. Bütün bu ayarlamaları yaptıktan sonra "GO" ikonuyla oyuna

başlarsınız. (İsterseniz bu seçim ekranında Fotoğrafçıya ilginç şeyler yapabilirsiniz.) Oyunun esas yer aldığı ekran olan Amerika haritasında şehirler beyaz sınırlar ile birbirlerinden ayrılmıştır. Kuzeyliler mavi renkteki askerlerle, güneylilerde gri renkteki askerlerle gösteriliyor. Harita üzerindeki her asker bir orduyu temsil eder. Her ordunun piyadeleri, süvarileri ve topçuları bulunur. Bunların miktarını görmek için oku istediğiniz or-

Amerika'nın 1860'larda kendi içinde başlattığı kuzey güney savaşının esprili bir anlatımla sunulan oyunu Amiga'da büyük beğeni toplamıştı. Şimdi aynı oyunun Commodore'a uyarlanmış Türkiye'ye geldi. Daha önce gelen ve oldukça kötü olan Crack version'dan sonra bu oyun geçekten güzel... Oyuna başlamadan önce fotoğrafçının olduğu ekranda bazı işlemler yapabiliyorsunuz, sol üst köşedeki asker ve bayrak resmi sizi temsil ediyor. Askerin üstüne oku getirip ateşe basarsanız değişik bir adamı yönetebilirsiniz, bayrağın üstünde ateşe basarsanız bayrak resmi bilgisayara dönüşür ki bu o adamı bilgisayar yönetecek demektir. Tek başınıza oynamak istiyorsanız bilgisayar resmi ekranda kalmalıdır, düşmanınızda asker resminin üstüne basarak seçebilirsiniz, iki bayrağın

arasında üç ikon var, soldaki kızılderili ikonudur bunu seçerseniz oyuna kızılderililerde katılır, ortadaki ikon meksikalı haydutlarla birlikte fırtınayı oyuna sokmak için sağdaki ikon ise gemi yardımı olup olmayacağını seçmeye yarıyor, bu üç ikonun altında üç değişik seçenek var,

ayrılmıştır. Kuzeyliler mavi renkteki askerlerle, güneylilerde gri renkteki askerlerle gösteriliyor. Harita üzerindeki her asker bir orduyu temsil eder. Her ordunun piyadeleri, süvarileri ve topçuları bulunur. Bunların miktarını görmek için oku istediğiniz or-





Kaleleri ele geçirmek için Green Beret'i hatırlatan bir arcade bölümü tamamlamalısınız. (solda)

Trenler size asker üretmek için gereken parayı sağlarlar. (sağda)



dunun üzerine getirmeniz gerekiyor. Bazı şehirlerde kaleler var. Bir kaleyi ele geçirmek için (Daha evvelden işgal edilmişse) zorlu bir arcade ekranını tamamlamalısınız. Kaleler çok önemli çünkü en az iki kale ele geçirdiğinizde bir tren hakkınız oluyor ve tren sürekli size para getiriyor. Bu paralar keseler halinde kasanıza girer. Beş keseniz olduğunda tren hattınızın geçtiği yerlerden birine yeni bir ordu koyabilirsiniz. Ayrıca limanı olan şehri ele geçirebilirseniz dört ayda bir, gemi nakliyatıyla bu şehre ordu çıkarabilirsiniz. Her iki tarafında sahip olduğu ordular sayısına hareket edebilme şansı var (Pas geçmek isterseniz alttaki tarihin üstünde ateşe basın). Bir ordu yalnızca komşu şehirlerden birine gidebilir. Haritadaki şehirler kime aitse o tarafın bayrağını taşıyor, ayrıca sahip olduğunuz şehir sayısına göre para alıyorsunuz. Oyunun başında, seçtiyseniz, her el fırtına da bir şehre hareket edecektir. Eğer o şehirde ordu varsa fırtına geçene kadar kıpırdayamaz. Tüm bunların yanında, unuttuğum, kızılderililer ve meksikalı haydutlar var. İkisinden biri şansa bağlı olarak, durduk yerde savaş açıp en yakınlarındaki orduya saldırıyorlar. Son olarak tren soygunları var. Bu şöyle oluyor: Şimdi örneğin, siz güneylisiniz ve kuzeyliler tren hatları sayesinde şıkır şıkır para kazanıyorlar ve sizde o paracıkları ele geçirmek istiyorsunuz. Tek yapacağınız tren hattının geçtiği şehirlerinden birine yerleşip beklemek. Ama bunu yaptığınızda siz oradan çekilme-

dikçe tren bir daha oradan geçmeyecektir. Sonra gene yaparsınız. Gelelim oyunun Arcade sahnelerine...

Savaşlar:

Savaşların bir kısmı uçurumun iki yanında yerleşmiş ordularla, bir kısmıda açık alanlarda yapılıyor. Her ordu süvarilerini, piyadelerini ileri sürerek geriden topçuyla ateş eder, Kuzeyliler "Run-Stop", Güneylilerde "F5" tuşuyla savaşacakları bölüğü değiştirirler. Atlıları veya piyadeleri köprüden geçirebilmek için onları sıraya sokmalısınız, bunu yapmak için joystiği sola çekmelisiniz, savaşı kazanmak için önce topçuları halletmeniz sizin yararınıza olur.

Kale Baskınları: Baskını yapan siz iseniz koşan adamı yönetirsiniz. Amacınız kalenin bayrağını indirip yerine sizinkini çekmek. Ama yolunuzun üstünde rakibinizin gücüne göre çeşitli engeller var, dinamit sandıkları, nöbetçi köpekler ve askerler sizi durdurmaya çalışıyorlar. Bu ekranda önemli olan aşağıdaki çizme ve saatir, çizme sizi saatte zamanınızı temsil ediyor. Her iki resimde sağa doğru ilerleyecektir (Tabii çizme siz ilerledikçe ilerliyor). En sağa ilk ulaşan kazanır, tabii yolunuza çıkan askerlere karşı sınırlı sayıdaki bıçaklarınızı fırlatabilirsiniz, yada yumruk atabilirsiniz. Size saldırabilecek asker sayısını sağ üst köşede,



kalan bıçaklarınızı sol üst köşede görebilirsiniz. Eğer rakibiniz size saldırıyorsa savunma yapıyorsunuz. O giderken yukarı iterseniz yukarıdan, aşağı çekerseniz aşağıdan bir askerinizi saldırır. Ancak ateşe basmassanız adam sizi pas geçer. Savunma yapanın bıçakları sınırsızdır. Saldıranla savunan yakına girerse bıçak atamazsınız, o zaman yumruklarınızı konuşturmanız gerekir...

Tren Soygunları: Burasıda kale baskınları gibi. Ama başta hemen trene çıkamazsanız şansınızı kaybedersiniz, Trene çıktıktan sonra vagondan vagona geçerek (Ve düşman askerleriyle savaşarak) lokomotifle ulaşmalısınız. Eğer treni soyan düşman ise aynen kalede olduğu gibi savunma yapmanız gerekir.

North & South kesinlikle bir klasik.

Her zaman sıkılmadan oynayabileceğiniz bu oyunu halletmediyseniz ayıp size yani ayol !

MERT HEKİMCİ



Birçok oyunun başında görüyorsunuzdur.Yüzlerce yıldız arasından sinüs eğrisi şeklinde bir yazı kayarken,alttan ve üstten yazılar geçiyor.Bu ve benzeri Demoları yapmak yakın zamana kadar Assembler gerektirirken şimdi bu hiç gerekmiyor.Çünkü Red Sector Demomaker geldi.Artık Demonuzun müziklerini

,grafiklerini,fontlarını,renklerini ve birçok şeyini siz ayarlayacak Demonuza vektör grafikler,büyüyen yazılar,pixel efektleri gibi şeyler de ekleyebileceksiniz.Bu arada bunları 1 Mb'ı olanların yapabileceğini üzülerək söylemek istiyorum.Demoların sihirli dünyasına girmenin yoluda paradan geçiyor.İlk önce size Demoyla Intro arasındaki farkı anlatayım.Intro cracker

grupların kendilerini tanıtmak amacıyla oyunların başına koydukları kısa programcıklardır.Demolar ise grupların,marifetlerini göstermek için yaptıkları tüm disketi doldurabilecek uzunlukta bile olabilen programlardır.Ayrıca MegaDemo denilen çok uzun Demolarda vardır.İşte bu yüzden Demolar tek bir ekrandan oluşmazlar.Mesela ilk önce sinüs eğrisi şeklinde bir yazı geçip arkasından vektör grafik olabilir.İşte Red Sector Demomaker'da bu prensip

gereğince Demolarınızı Pattern'ler ile oluşturursunuz.Bu Pattern'lerin hepsi sizin,Demonun bir ekranında yapacağınız efektleri gösterirler.Demomaker'da değişik Pattern türlerinden 19 tane vardır.Bu 19 Pattern türünü kullanarak hafızanızın yettiği kadar Pattern oluşturabilirsiniz.Şimdi geçelim karşınıza

çıkan ekranı açıklamaya.En üstteki seçenekler şunlardır.

Test Demo = Demonuzun tamamını görmek için bu seçeneği seçmeniz gerekir.Bu seçenikle yaptığınız Patternler sıraya göre tek tek gösterilir.

Demo Menu = Bu seçeneği seçince karşınıza 5 alt seçenek çıkar.

Save Final = Buraya basarak yaptığınız demoyu diskete kaydedebilir ve

disketinizde bulunan Rundemo komutuyla CLI'den çağırabilirsiniz.Bunun için Demomaker disketinizdeki Rundemo komutunu Demonuzun bulunduğu diskete

kaydedin.Sonradan Demonuzu Rundemo [Demonuzun Adı] olarak çağırabilirsiniz.

Save Bootintro = Bootblock disketin 0.Bloğu olup diskete takıldığı zaman ne yapması gerektiğini söyler.Demonuzu bu seçenikle bootblock'a yazarsanız disketi takar takmaz kısa bir yüklemeden sonra De-

monuz çıkar.Yalnız birçok virüs bootblock'a kendilerini yazdığından eğer disketinize bootblock virüsü girerse Demonuz tarihe karışır.

Save Short = Bu seçenikle Demonuzu,Red Sector Demomaker'da daha sonra değiştirebileceğiniz bir şekilde kaydedersiniz. Load Short = Save Short ile kaydetmiş olduğunuz Demoyu yüklemenizi sağlar.

Format = İstediğiniz bir disketi formatlayarak,disketteki bilgilerin tümünü silmeye yarar.Böylece Demolarınız için boş bir disket elde etmiş olursunuz.

Music Off/On = Yüklediğiniz bir müziği

kapatıp/açmanıza yarar.

About = Programı yapan kişiler hakkında ufak(!) bir bilgi verir.

Bu seçeneklerin altında Demo için ne kadar hafızanız kaldığını ve bir müzik rutini yükleyip yüklenmediğini öğrenebilirsiniz.Bunun altında ise Pattern malzemeleriyle değişik işlemler yapmanızı sağlayan 4 seçenek bulunmaktadır.

Pattern malzemeleri,Patternlerde kullanılmak üzere yüklenen grafik, müzik,bob,sprite,font gibi şeylerdir.Bunlarda ekranın alt tarafında sıralanmışlardır.Bunlardan herhangi birinin üzerine yanıp sönen çubuk ile gelirse yukardaki seçeneklerden kullanabileceklerimiz açılırlar.Bu seçenekler şunlardır.

Edit = Bulduğunuz satırda grafik cinsinden bir Pattern malzemesi yüklenmişse onun renklerini değiştirmeye,Scrolltexts bölümünde ise yazıları yazdırmaya yarar.

Clear = Bulduğunuz satırdaki Pattern malzemesini silmek içindir.

Load = Pattern malzemesini yüklemek içindir.Bu seçeneği seçtikten sonra çıkacak olan ekranda DFO'a basınca,bulduğunuz satıra yükleyeceğiniz malzemenin cinsine göre program sizi ilgili Directory'e atacaktır.Oradan dosyanızı seçip sağdaki Load kutusuna basarak istediğinizi

yükleyebilirsiniz.

Save = Edit ile renklerini değiştirdiğiniz veya Scrolltext bölümünde yazdığınız Pattern malzemesini diskete kaydetmek içindir.

Oklar = Pattern malzemelerinin listesinde yukarı aşağı hareket etmenizi sağlar.

Quit = Programdan çıkmakta kullanılır. Şimdide Pattern malzemelerinin açıklamalarına geçelim.

- Referenzlist -

Musicroutine = Bu satıra gelip Edit seçeneğine basarsanız, bu Demomaker'ın tanıdığı müzik program rutinlerini görebilirsiniz. Bunlar, sizin Demolarınızda kullanabileceğiniz müzikleri yapabileceğiniz

programlardır. Gördüğünüz gibi örneklenmiş sesleri kullanan programların dışında, sentetik seslerde unutulmamış. Burada, yaptığınız veya elinizde bulunan müziklerin yapıldığı müzik programının adını seçin. Böylece Demomaker'ın anlaması için o rutini hafızaya yüklemiş oluyorsunuz. Eğer sizin programınız bunların arasında değilse ağlamanızı tavsiye ederim.

Music = Yukarıda Musicroutine bölümünde belirttiğiniz müzik programına ait bir modül buraya

yükleyebilirsiniz. Load dedikten sonra modülünüzün olduğu disketi takın ve sol taraftaki DF0'a tıklayın. Çıkan Directory'de Modülünüzü

bulup Load'a basarak onu hafızaya yükleyebilirsiniz. Bu ekrandaki Parent seçeneği bulunduğunuz Directory'den bir üste geçmenizi sağlar. Cancel ile de modülünüzü yüklemeyi buradan çıkabilirsiniz.

- Graphics -

Littlelogo 0-7 = Burada 8 tane ardarda sıralanan Littlelogo satırları size Demonuzda 8 tane Littlelogo kullanabileceğinizi gösterir. Logolar bilgisayar dünyasında, grupların ve firmaların isimlerini süslü harflerle gösteren grafik parçalarıdır. Program disketinin içinde Red Sector'ün ve Data Becker'in

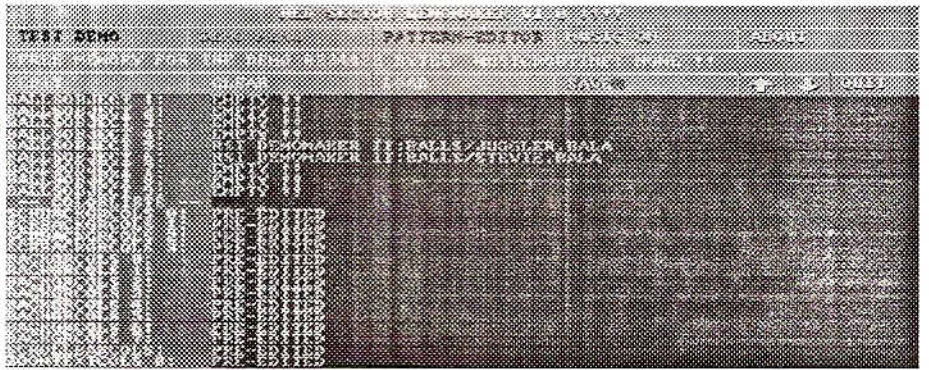
Logoları var ama tabiki siz Demolarınızda bunları kullanmayacaksınız. Kendi Littlelogonuzu yapmak için DeluxePaint'te veya başka bir çizim programında 16 renk, 320*54 ölçülerinde çiziminizi yapın ve aynı ölçülerde (320*54) Brush olarak kaydedin.

Biglogo 0-3 = Demonuzda 4 tanede

Biglogo kullanabilirsiniz. Biglogo içinde Littlelogodaki gibi 16 renk kullanacaksınız fakat bunun ölçüleri 320*158. Böylece Demolarınızda neredeyse ekran büyüklüğünde Logolar gösterebileceksiniz.

Font 32*32 = Kayan yazılarınızda ve Demonuzun diğer yerlerinde kullanabileceğiniz 32*32 ölçülerinde Fontları bu satıra yüklemelisiniz.

Disketin içinde birbirinden değişik Fontlar var ama ilde ben Fontumu kendim yapacağım diye tutturursanız size hayır demem. O zaman zıplayarak çizim programını takın. 16 renk ve 320*192 ölçülerinde çizip, Brush olarak kaydederseniz, nur topu gibi 32*32'lik bir Fontunuz olur. Bu arada her harfin 32 pixel eninde ve boyunda olacağını hatırlatmaya gerek yok sanırım.



Font 16*16 = 320*48 ölçülerinde 8 renkli Brush'ları da burada Font olarak kullanabilirsiniz.

Font 8*8 = 8 renkli, 320*16 ölçülerinde Brush'lar bu kısımda Font olarak kullanılabilir.

Font 16*16 1PL = Bildiğiniz gibi (veya bilmediğiniz gibi) Amiga'da resimler Bitplane'lerden oluşurlar. Resmin renk sayısının fazlalığına göre bunlar artar. Örneğin 2 renkli bir resimde 1 bitplane varken 32 renkte 5 bitplane bulunur. Buradaki Fontda da 1 Bitplane kullanılmalı. Kısacası 2 renkli olmalı. Sebebi de bu Fontun, Plasma ve Sinus Scroll gibi CopperList'le yapılan efektler

de kullanılıyor olması. 2 renk ve 320*48 ölçülerinde yaparak Brush'a kaydedip, kullanabilirsiniz.

Vectorcharset = Bu satıra disketinizdeki Fonts Directory'sinde bulacağınız VectorFont1 dosyasını yüklemelisiniz. Bu dosya sayesinde büyüyen yazıları

Demolarınızda kullanabilirsiniz (Bence

kesin kullanmak isteyeceksiniz).

Spriteobject 0-3 = Hemen hemen tüm Intro ve Demolarda olan yatay yıldız kayma efektini kullanmak istiyorsanız, bu bölümler işinizi görecektir. Bu kısımlara Demomaker'da hazır bulunanları yükleyebileceğiniz gibi kendiniz

48*9 ölçülerinde 4 renk yıldızlar

yapabilirsiniz. Dikkat etmeniz

gereken, yıldızları hızlıdan yavaş

doğru ve 16 pixel eninde çizmeniz.

Starbobs 0-3 = Size doğru gelen

yıldızları Pattern'lerinizde kullanabilme-

niz için bu satırlardan birine önceden

bir Bob yüklemiş olmalısınız. Bu Bobları

program disketinizde hazır bulunanlar-

dan alabilir veya kendiniz

yapabilirsiniz. 4 renk olarak 128*15 öl-

çülerinde çizim ve Brush olarak

kaydedin. Çizerken 8 bölüm olarak, büyüktan küçüğe 16 pixel eninde şekiller

yapın.

Vectorballgfx = Bu satıra disketinizdeki Vectorballs dosyasını yükleyerek ilerde kullanacağınız Objeleri yapmanıza yarayacak daire şekillerini hafızaya

yerleştirirsiniz. İsterseniz 16 renk olarak 320*64 boyutlarında daire şekillerini kendiniz hazırlayabilirsiniz.

Bobeffectgfx = Bu satırda

Pattern'lerinizde kullanacağınız Bob

efektini yüklemelisiniz. Bob efekti yap-

mak için 8 renk olarak, 160*16 ölçü-

sünde bir çizim yapmalı ve onu Brush

olarak kaydetmelisiniz. Unutmanınız

gereken şey her bir Bob efekti animas-

yon karesinin 16 pixel eninde olduğu

ve animasyonunuzun en fazla 10 kare

olması gerektiğidir.

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay yazımı-

za kaldığımız yerden devam

edeceğiz. Gorusnek uzere.

MURAT OMAV

GERÇEK orijinaller

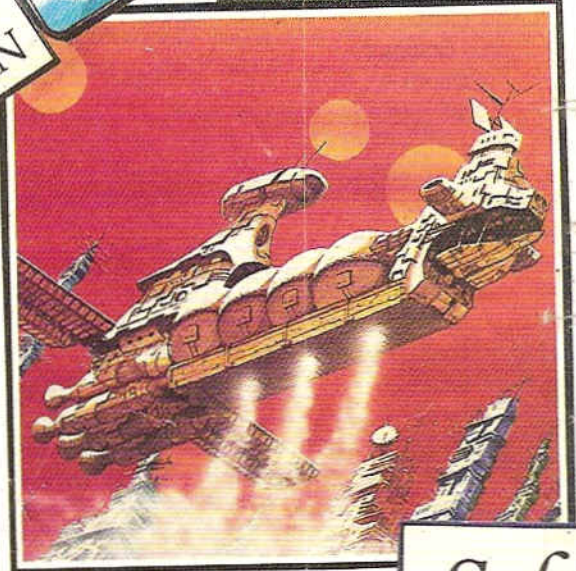


GENEL DAĞITIM

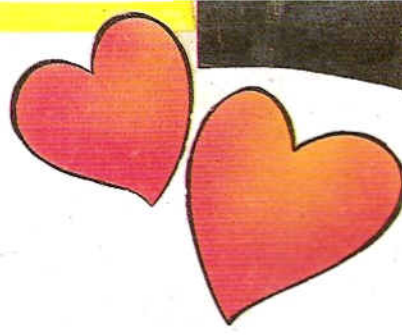
NOKTA

DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Tunalı Hilmi Cad. Kuşulu İşhanı no 123/45
KAVAKLIDERE-ANKARA
TEL: (4)127 75 22 (5 Hat) Fax: (4)127 28 03



Soft



ORIJINAL OYUN ÇAĞI BAŞLADI GERİSİNDE KALMAYIN...

ÜRÜNLERİMİZİ PERAKENDE SATAN COMMODORE AMIGA ve PC BAYİLERİ

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR: Şehit asım cad.no 51/6 Tel:160 82 11 BEŞİKTAŞ-İST.
SHOW BİLGİSAYAR: Hasfırın cad.Sinanpaşa İş Merkezi Tel:158 13 56 BEŞİKTAŞ
COMPUSHOP:Nadide Sokak no 33 Tel:584 19 44 MERTER - İSTANBUL
SKY BİLGİSAYAR:Ebuzziya cad.Özgiray pasajı Tel: 583 54 03 BAKIRKÖY-İST.
AMIGA CENTER: Valikonağı cad. no 109/38 Tel: 148 43 83 NİŞANTAŞI-İSTANBUL
GALLERIA COMMODORE CENT Ataköy Tel:560 20 14-15 İSTANBUL
WARNER HOME VIDEO:Bağdat Cad.no 206Tel:355 12 40 SELAMİÇEŞME-İST.
BAKIRKÖY BİLGİSAYAR:Hatboyu cad.Adalı pasajı Tel: 572 38 01 BAKIRKÖY
CLUB ELITE:İhlamurdere cad.no 149 /4 Tel:161 08 47 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
SERRCOMP 90 Rıhtım Cad.Bağcıbaşı Sok. Bayraktarhankat 1Tel:337 08 98KADIKÖY
OKAN ELEKTRONİK:Karanfil Sok. Karanfil Pasajı no 3/10 Tel:131 08 98 Kızılay-
İZNOVA BİLGİSAYAR:1391 sok.no 5/2 Tel: 22 36 10 ALSANCAK-İZMİR
ZENER COMPUTER CENTER:Sümer sok.no 6/8 Tel: 22 66 66 KIZILAY-ANK.
MICROSHOWY: Tunali hilmi cad.Seğmenler çarşısı 96/35Tel:168 36 47 K.Dere-ANK.

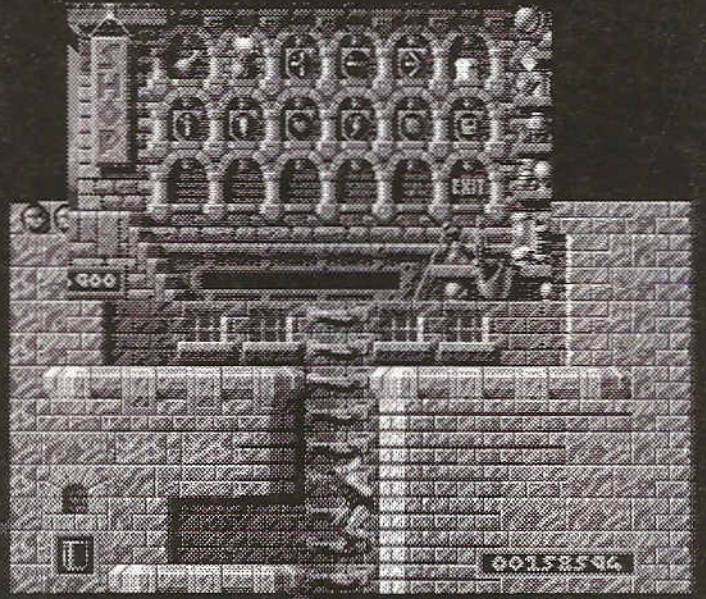
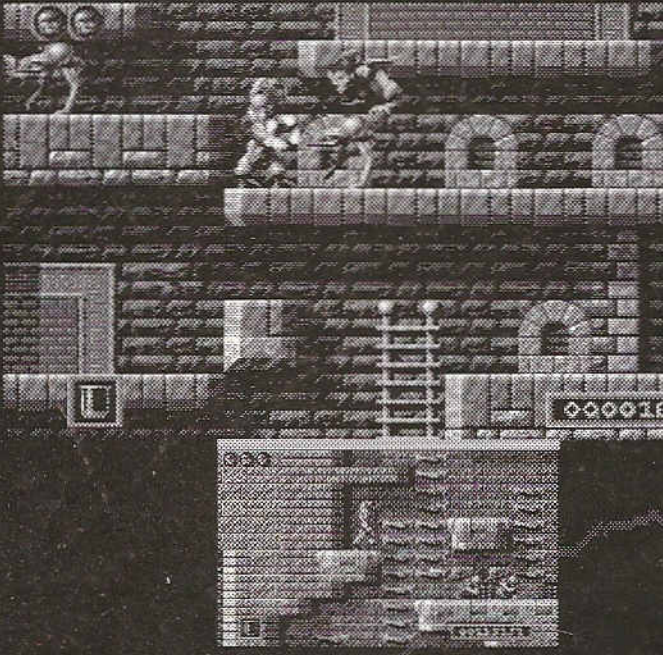
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

İSTANBUL DAĞITIM

**SAFA
TANITIM**

Şehit Asım Caddesi Masuklar Yokuşu no 2/2
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
TEL: (1)159 70 62-159 70 63 FAX:(1) 159 70 62

ware

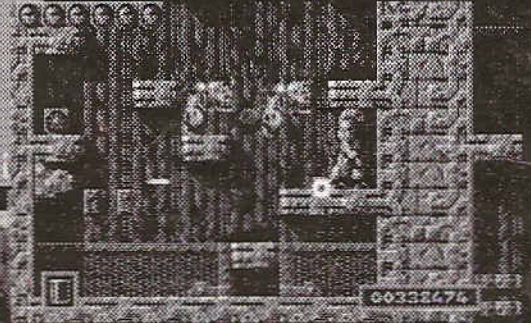
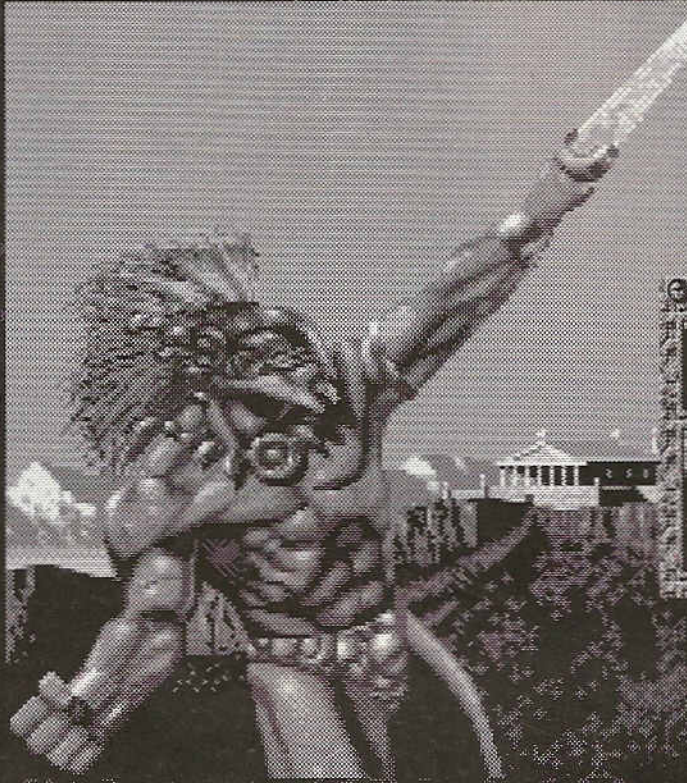
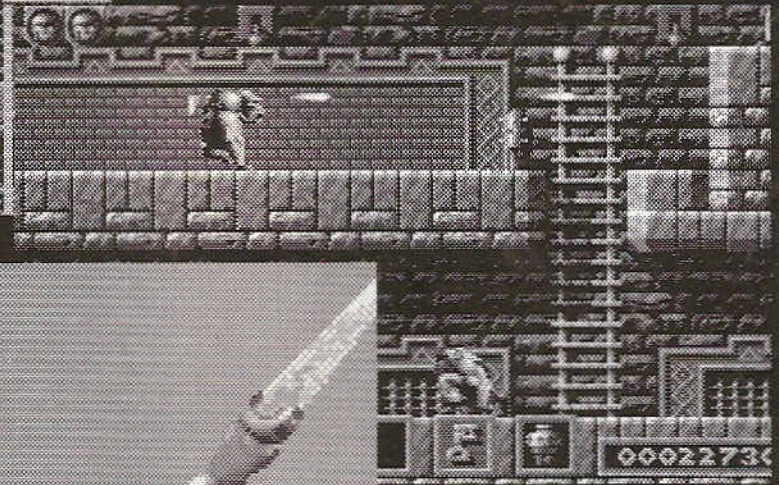


GODS

Bir süre önce demosu elimize geçen ve grafikleri, ses ve muzikleriyle bizi hayran kendine bırakan GODS nihayet ülkemize geldi. Oyunu speedball'ı hazırlayan Bitmap Brothers hazırlamış. Oyunda çok değişik grafikler kullanılmış. Tüm oyun boyunca roma devrini en iyi şekilde yansıtan taş ve desenlere rastlayabilirsiniz. Oyunun konusu ise klasik konulardan usandığımız şu günlerde, bizi biraz olsun ferahlatacak kadar ilginç ve etkileyici bir konu. Oyunda tanrıların katına ulaşmaya çalışan bir savaşçıyı yönetiyorsunuz. Geçmeniz gereken dört dünya ve yoketmeniz gereken binlerce yaratık bulunmaktadır. Oyunu yüklediğinizde ufak bir menü ile

karşılaşacaksınız. Bu menüde password girebilir ve oyunu başlatabilirsiniz. Fakat password girebilmeniz için oyunu oynayıp password almanız gerekiyor. Passwordlar oyun içinde bir çeşit save işini görüyorlar. Yani sizin aldığınız bir password başka bir kopyada işe yaramıyor. Oyun üç kademeli dört dünyadan oluşuyor. Kademelerin sonunda puanınız, paranız hesaplanacak ve bazende yiyecek ve silahlar alabileceğiniz bir dükkanan gireceksiniz. Dükkanı gördükten sonra, bu kadar önemsiz bir ayrıntı için bile ne kadar uğraşıldığını göreceksiniz. Dükkanın grafikleri dahi insanı hayran bırakacak kadar kaliteli. Dükkanda bulunan yiyecekler gücünüzü toplamayı sağlar.

Silahlar ise çok çeşitli, baltadan ateş toplarına kadar herşey var. Dükkanda alışveriş yapabilmemiz için mutlaka para keseleri toplamamız gerekir. Bu keseler sandıkların içinde de muhafaza edilebiliyorlar. Dükkanda alamayacağınız mallar size gösterilmez. mesela elinizde 19000 altın varsa bu miktarın üzerinde ki mallar raflardan indirilecektir. Alacağınızı aldıktan sonra EXIT ile dükkandan çıkın. Yaratıklar karşınıza aniden çıkmaktadır, bu yüzden ço zor durumlarda kalabilirsiniz. Bu gibi durumlarda kullanmak için dükkandan bir kurukafa almanızı şiddetle tavsiye ederim. Kullanmak için yere bırakıp değmeniz ortalığın cehenneme dönmesi için



yeterde artar
bile. Oyunda
bulacağınız
anahtar ve diğer eşyaları almak
için yere eğilip ateşe
basmalısınız. Eğer alttaki dört
kareden birinde almak
istediğiniz obje belirirse yeşil
ışığı boş olan veya boş
bırakacağınız bir kareye
getirmelisiniz. Çoğu zaman bir
anahtar almak için elinizden bir
başkasını bırakmanız
gerekecek. Bu durumda sadece
üç obje taşıyabilirsiniz. Bu
sayede alabileceğiniz objeleri
kapı veya tuzakları açmak için
kullanabilirsiniz. Oyun boyunca
karşınıza yüzlerce tuzak
çıkacak. Tuzağı yoketmek veya
bir kapıyı açmak için mutlaka
indirilecek bir şalter vardır.
Fakat işe yarar hale getirilmesi
için mutlaka bir tuzak veya kapı

anahtar bulmalısınız. Elinizdeki
anahtarın cinsini alttaki yeşil
bant üzerindeki yazılardan
anlayabilirsiniz. Bu yeşil bant bir
çok bilgiyi size ulaştıracak tek
araçtır. Bulacağınız bir soru
işareti size level hakkında bilgi
verecektir. elinizde ki silahı
alacağınız objelerle
geliştirebilirsiniz. Bu tür objeleri
almak için değmeniz yeterli
olacaktır. Oyun da labirent gibi
yollar ve platformlar kullanılmış.
yolunuzun bir çıkmazla sona
ermesi veya elinizde hiç bir
anahtar bulunmadan bir
tuzaklara rastlamanız sizi çok
uğraştıracaktır. Kapılar daima
bir odaya açılırlar ve bu
odalarda mutlaka bir anahtar ve

para keseleri bulunmaktadır.
Her dünya sonunda bir
gardiyanla savaşacaksınız. Bu
gardiyan çok kuvvetli ve
tehlikeli olduğundan yanınızda
mutlaka bir extra silah
bulundurmalısınız. Her dünya
sonunda size bir password
verilecektir. Bu password sayesinde
bir dahaki sefere kaldığınızdan
yerden başlayabilirsiniz. GODS
kaliteli grafik ve sesleriyle tam
anlamıyla süper bir oyun. Zaten
Bitmap Brothers gibi bir firmadanda
ancak böyle bir oyun beklenirdi. Bir
çok kaliteli oyuna imzalarını atan
Bitmap Brothers son bombası olan
GODS ile uzun süre listeleri kasıp
kavuracağı benziyor. Eğer üstün
grafik, ses ve müzik bir oyunda
aradığınız özelliklerdenseniz bu oyunu
almamanız sizin için büyük kayıp
olacaktır. Kaçırmayın!
SERKAN SÖZER

RINGSIDE

Commodore64



Epey uzun zamandır Commodore 64 spor oyunlarında geri kaldı kanaatindeyim. Ve bu ay bu açığı kısmende olsa kapatmak amacıyla biraz eskilere döneyim dedim. Spor denince sizin aklınıza

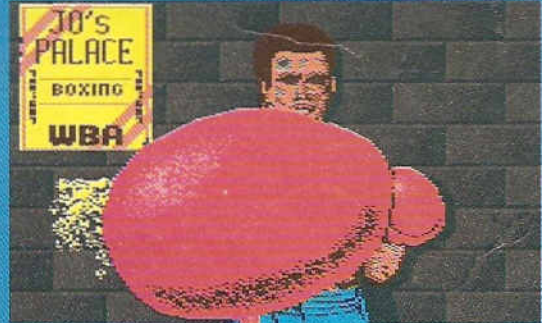
ne geliyor bilemem. Aslında spor olayını dar kalıplara yerleştirmek hiç doğru değil. Ama bilgisayarda da zayıf bir spor oyunu hiç çekilmez. Bu yüzden size bu ay biraz eskide olsa disket kullanıcılarını mutlu edecek bir oyunun açıklayacağım. Oyunumuzun adı Ringside. Bir boks oyunu. İstedığınız yaş ve kiloda rakiplerinizle karşılaşabileceğiniz heyecanlı bir oyun. İyün yüklenir yüklenmez güzel grafiklerle karşılıyor sizi. Oyun içindeki grafiklerde aynen bu güzellikte. Oyun ekranı çıktığında (Bütün oyunun buradan yönetileceği) ilk önce isminizi daha sonra sırasıyla

kilonuz ve yaşınız soruluyor. Buralara gerekli cevapları verdikten sonra oyun ekranı üzerinde oynamaya yapabilirsiniz. Tabii bu ekranda bir çok seçenek var. Bu seçenekleri açıklamadan önce ilk önce ekranı ve sonra bir kaç ufak kuralı belirteyim. Ekranın sol üst köşesinde istatistikler verilmiş. Buradan kaç maç yaptığınızı, kaçında yenilip, kaçını yendiğinizi ve puan durumunuzu öğrenebilirsiniz. Sağ köşede ise bir kum torbası ve bir boksör figürü var. Burada ise kum torbası ile vuruş tekniklerini çalışabilirsiniz. Vuruşlar klasik. Yani sağa, sola ve yukarı çaprazlar gard alıp yumruk sallama, aşağı çaprazlar ise aşağıdan vuruş. Ekranda çeşitli tuşlara basarak oyunu kontrol ediyoruz. Tuşlar ve görevleri ise şöyle:

S: Oyunu Save etme.
L: Eski datanızı yükleme.

Sola OK: Yeni bir boksör seçimi.
F1: Oyunu bir veya iki kişi yapma.
F2: Oyunun Levelini 1 ile 4 arasında değiştirme.
F3: Rankings: Boksörlerin sıralama ve durumları.
F4: Round: Raund sayısını ayarlama. (En az üç, en fazla onbeş raund.)
F5: Minute: Raund süresini belirleme. (En az bir en fazla üç dakika.)
F6: Break ON/OFF
F7: Sparring (Antreman): Burada yüklemeden sonra ekrana üç ayrı yükleme geliyor. Bunlardan Upper yukarı vuruşları çalışma. Lower aşağı vuruşları çalışma.

Defence savunmayı çalışmayı temsil eder. Antreman ekranından ok tuşuna basarak çıkılır.
F8: Challenge
RETURN: Match
Bunlardan başka bazı ayarlamalar var. Bu ayarlamalarla boksörümüzün bazı yanlarını daha güçlü hale getirebilirsiniz. Yukarıda toplam gücümüz yüzde olarak veriliyor. (%100) Gücümüz ise sola yukarı,



sola aşağı, sağa yukarı, sağa aşağı vuruşlar ve defans olarak ayrılmış. Her gücümüzü en az %10 en fazla %40 olarak ayarlayabilirsiniz. Tabii bu arada toplam gücümüzün %100'ü geçmemesi lazım. Burada en mantıklı yol aşağı vuruşları güçlendirmek. Çünkü daima rakibiniz aşağıdan vuruşlardan korunamıyor. Tuş kontrolü ise şöyle:
Left Upper: (Q-) (W+) Left Lower: (T-) (Y+)
Defence: (O-) (P+) Right Upper: (E-) (F+)
Right Lower: (U-) (I+)
Maç başladığında raund başı ve raund sonu ekrana güzel grafikler geliyor. Zaten oyunu tekdüze olmaktan çıkaran özellikte bu. Yalnız anlayamadığım nokta programcıların neden kadın grafiklerini inatla çok kötü çizmeleri. Yinede Ringside disket kullanıcılarını iyi vakit geçirebilir. Eğer oynayacak oyun arıyorsanız, tavsiyemdir.

BARIŞ YALÇINKAYA

KANAL 64

Ever beyler bir Kanal 64 köşesi ile yine karşınızdayım. Biliyorum bazılarınız "Commodore 64'de iyice cıvıttı" diyorsunuz. Commodore'da gelen oyun sıkıntısı bütün Türkiye çapında kendini hissettirdi. Zaten yaz ayları bütün bilgisayarlar için ölü mevsimdir. Ama tam bir ay kendimizi toplamışken öbür aya yayınlanacak metaryel bulamak gerçekten çok kötü bir durum. Böyle oluncada 64 kullanıcıları çok çok kızmakta ve öfkelerini bana yazmaktadırlar. Yazdığınız her düşünce ve eleştiri bizim ne yapmamız gerekeceğini bulmamıza yardım eder. Sayı olarak Commodore 64 kullanıcılarının çokluğu belki de bu kullanıcıların yaş ortalamalarının küçüklüğünden dolayı belli olmamaktadır. Ama bilinen bir gerçek satılan malın çokluğu ve 64'ün tarih itibarıyla yeridir. O zaman bu gizemli (!) kullanıcılarında bizlerden neler beklediği bilinemez. Yani demek istediğim acaba 64 kullanıcıları yalnızca oyun oynamak mı istiyor. Dergide yazılan Seka, Amiga Basic, Virus Killers, Amos gibi köşeler yalnızca Amigaya hitap ediyor diye yakınıyorsunuz. Sonuç olarak isteklerinizin ne yönde olduğunu bana bildirin. Ne yapıp ne tanıtım yazın. Bu konuda gündeme gelen tek olumlu istek Adventure Creator isimli programın açıklanması doğrultusunda idi. Bunun gibi altından kalkamadığınız Creator, Maker, Kit ve Utility programlarının isimlerini bana yazın size yardım edeyim. VE ayın mektupları:

MEKTUP 1: NO ME DIGAZ

ADIOZ

SORU 1: Sizden Arow Designer, Ultrafont ve bir Cruncher'ı nasıl temin edebilirim ?

SORU 2: Derginizin yerini bir krokiyle belirtebilir misiniz ? Yerini bulamadımda

SORU 3: Geçen sayıda MURAT TÜZÜM'ün üçüncü sorusuna cevap vermek istiyorum. Durmadan yukarı ilerlersek kuzeydoğudaki bir odada beyaz bir sopa

şeklinde bir şalter var. Buna dokunursanız kapıdaki elektrik kesilir.

SORU 4: Sizde 64 için takılmayan SHADOW OF THE BEAST var mı?

SORU 5: CRIME TIME kaç disket acaba ? Bende ki versiyonu takılıyor ?

SORU 6: Daha önce IMPLOSION açıklamasını gönderdim. Acaba elinize geçti mi ?

SORU 7: Sizden 1541 II'de çalışan FIGHTER BOMBER'ı nasıl temin ederim ?

OĞUZHAN EMİR
KADIKÖY/İSTANBUL

CEVAP 1: Bu malzemeleri 50 000 TL karşılığı bizden bulman mümkün.

CEVAP 2: Sana kroki yerine telefonda karşımıza çıkan kazazedelere yapılan yardımı vereyim. Beşiktaş'ta iskeleden doğruca balık pazarına git. (kime sorsan gösterir) Daha sonra buradan dört yola çık ve buradan (yani balık pazarı sokağından) sağa dön. Yukarı ilerlediğinde (taki yol ikiye ayrılana dek) dersane-

nin yanındaki bina 64'LER DERGİSİ'dir.

CEVAP 3: OK.

CEVAP 4: Maalesef bizde kide aynen

CEVAP 5: CRIME TIME tek disket. Bizden sağlamlarını temin etmen mümkün.

CEVAP 6: IMPLOSION açıklamasının başına aynen bu sefer gönderdiğin APACHE STRIKE açıklamasının başına gelenler geldi. Yazıların çok kısa olduğundan yayınlanması mümkün değil.

CEVAP 7: Yine dergi veya Beşiktaş Bilgisayar yoluyla. MEKTUP 2: TRAPPED UNDER AMIGA

SORU 1: Bana bir kaç tane FRP ve Strateji oyunu önerir misiniz ? (Amiga olsun)

SORU 2: Bir tane Adventure yazdım (text Adventure) oynaman için gönderdim is- termisin ?

SORU 3: Amigada adventure yapma oyunu var mı, Sizden temin edebilir miyim ?

SORU 4: En büyük METAL !!!!

SORU 5: Commodorda kaset-tekileri diskete çeken bir program var mı?

SORU 6: Amiga alıyorum. Amigada ses digitizer var mı ?

SORU 7: Sculbt Animate 4D, Amiga 500'de çıkar mı ?

SORU 8: Intro nedir ? Intro nasıl yapılır ?

SORU 9: Castle of Teri Jrda adamlara yardım ettim fakat daha sonra Master Tape isteniyor, elinizde var mı?

UMUT THE FRPer

CEVAP 1: Centurion, UMS, Curse of the Azure Bonds

CEVAP 2: Olabilir, hatta merak bile ettim.

CEVAP 3: Sanırsam var, temin etmen mümkün.

CEVAP 4: I like REGGAE

CEVAP 5: Var. En iyisi Tape to Tape V1.0. Herhangi bir kartuşta işini görür.

CEVAP 6: Var. İster STEREO ister MONO

CEVAP 7: Amigayla fazla ilgilenmesemde zannedersem çıktı.

CEVAP 8: Intro bizim piyasada Swapper gruplarının reklamlarına denir. En mükemmel yolu iyi makine dili bilmekten geçer. O da olmazsa bir intro maker kısıtlı olsa işini görür.

CEVAP 9: Maalesef yok. Orjinal olarak istemen en iyisi.

MEKTUP 3: METAL MAN & MS SARIKAFKA

SORU 1: Similasyonlara ilgi duymama rağmen bir türlü oynayamıyorum. Bunlar hakkında bana oynayabilmem için kısa ve öz bilgi verebilir misin ?

SORU 2: Beni bir saatten fazla ekran başında tutabilecek herhangi bir türde beş oyun söyleyebilir misin ?

SORU 3: Şu Fighter Bomber insanı çıldırtır. Yahu ben bu uçağı yerden nasıl kaldıracam ?

SORU 4: Monaco Grand Prix oyunu kasette var mı ? Varsa ödemeli olarak gönderebilir misiniz ?

SORU 5: Masters of the Universe, Kayleth, Demigod ve Gold & Glory oyunlarından sence hangisi en güzel, bana ödemeli olarak gönderebilir misin ?

SORU 6: MYTH oyununda bir türlü ilerleyemiyorum, neden acaba ?

SORU 7: Sence en iyi Football oyunu hangisi ?

FUAT ŞİŞMAN İzmit / KOCAELİ

CEVAP 1: Bir similasyonla bir shoot em up asla birbirleriyle karşılaştırılmamalıdır Bir çok kişi similasyon oynarken "Düşman hele bir çıksın ne olsa vururum der " Ama DÜŞMAN

öyle dayı oğlu gibi ortaya çıkmaz .. Böyle oluncada similasyon oyununa başlarken görevlere baksanız iyi olur. Gereken bilgileri yine buradaki açıklamalardan edinebilirsiniz.

CEVAP 2: Valla zevkler renkler tartışılmazmış ama Monaco Grand Prix, Diplomacy, SupreMacy, Continental Circus, Stunt Car Racer benim en sevdiğim oyunlardır.

CEVAP 3: İlk önce rakam tuşlarına basarak motorları çalıştırıp güç ver. Daha sonra " W " tuşuna basarak tekerlek frenlerini kaldır. " 0 " tuşu ile AfterBurner'ı aç THEN FLY OVER YOUR MIND

CEVAP 4: Evet kasette bulman mümkün. Bu arada bu ayki Monaco yazımında oku E Mİ ?

CEVAP 5: Bunların hepsi kasette mevcut fakat ödemeli istekleriniz çoğu zaman karşılıksız oluyor. Yani istemenize rağmen almıyorsunuz ? Böyle olunca ilk önce oyunların parasını göndermeniz yerinde olur. Oyun başına 5000 TL + Kaset + Posta Masrafları .

CEVAP 6: MYTH platform tipi bir oyun. (Daha doğrusu ben öyle görüyorum) Bu da biraz sabır bir parçada kabiliyet ister. Boşboşuna kendini üzme ?????

CEVAP 7: Emly Hughes International Soccer.

Not: Bencede İYİ grup RUNNING WILD 'dir.

MEKTUP 4: MUDER THE MAD UNTOUCHABLE READER

SORU 1: Diskette tam çalışan Maniac Mansion var mı ?

Eğer varsa sizden temin edebilir miyim nasıl ?

SORU 2:38. Sayıda sözü edilen Türkçe oyunların içinde Adventure olanı var mı ?

Bunlardan bir yada birkaçını nasıl temin edebilirim ?

SORU 3: Her Adventure'da Save etme imkanı var mıdır ?

SORU 4: Bana keloğlan'dan başka Türkçe bir Adventure önerebilir misiniz ?

SORU 5: Hires, Lores, Invers ne demektir ?

SORU 6: En büyük Galatasa-

ray ..

SORU 7: Disketten diskete çok hızlı kopya yapan hızlı format ve bunun gibi hızlı işlemler yapan Utility programı var mı ?

SORU 8: Bana stresimi atabileceğim şöyle vurdulu, kırdılı, BOM.. !!! Küt Pat türü bir arcade önerebilir misin ?

SORU 9: Daha çok Kanal 64 istiyoruz mesela 4 sayfa.

SORU 10: Parametre nedir ne için kullanılır ne işe yarar ?

SORU 11: Bana Save etme imkanı olan, önceden açıklamış olduğunuz, bir Adventure önerebilir misiniz ?

SORU 12: Bir oyunu kırmak tam anlamıyla nedir ? Bu iş nasıl yapılır neler gerekir ?

SORU 13: Her oyun Trainer hale sokulabilir mi ? Bir oyunu Trainer yapmak için ne gerekir ?

MUDER Yenimahalle / ANKARA

CEVAP 1: Maniac Mansion benim ilgi alanımda olmadığından çalışmadığımdasenden duydum. Bizde zannedersem bir Maniac Mansion kopyası var. Daha detaylı bilgi için Beşiktaş Bilgisayarla iletişim kur.

CEVAP 2: Hayır İçlerinde Adventure yok. Bu oyunların tümünü de Beşiktaş Bilgisayar vasıtasıyla edinmen mümkün ?

CEVAP 3: Save etme imkanı olmayanına rastlamadım.

CEVAP 4: Galiba ondan başka böyle bir girişimde bulunulmadı.

CEVAP 5: Hires: Yüksek Çözünürlüklü Resim ve Grafik

ekranı.. Lores: Düşük çözünürlüklü karakter ekranı. Invers:

Ters NARKE (EKRAN)

CEVAP 6: Bence DEĞİLL..

CEVAP 7: Dolphin Dos Sistemin yoksa genelde hepsi eşit hızdadır. Sana klasik DUPLICATOR ' ı tavsiye edeceğim.

CEVAP 8: E - SWAT

CEVAP 9: EVETT ÇOK HAKLISIN...

CEVAP 10: Parametre Bir çeşit etkili koruma yöntemidir. Disketin belli Track ve Sektörlerine

konarak programın sürekli orayı

kontrol etmesi sağlanır. Tabii herhangi bir Backup yada File Copy bu Trackları okuyamadığından program göçer (ÖRNEK: GEOS)

CEVAP 11: Jinxter, Masters of the Universe, Wolfman

CEVAP 12: İlk önce kıracak bir orijinale sahip olman lazım. Ama sağolsunlar Türkiye'de oyunlar kopya yoluyla satıldığından kırma derdi olmuyor. Herhangi bir Backup programı her türlü disketi kopyalıyor. Genel olarak kırma olayı Amatörlerde Kartuş aracılığı, Profesyonellerde adres bulma ve Track tespiti ile olur.

CEVAP 13: Her oyun bir insan tarafından yapıldığından mutlaka Trainer olur. Trainer yapmak için oyunları Action Replay veya Multi Ice VI ile kırman lazım.

NOT: Maniac Mansion ve Myth ile ilgili sorularını İPUCU köşesine yazarsan hem sen yanıt almış olursun, hem ben bu kadar mektup arasında eski dergileri karıştırıp cevap aramam, hemde zavallı Şahin bu vasıta ile mektup almış olur.

MEKTUP 5: KOÇ SAFFET

SORU 1: F-18 Interceptor'da gerek uçak gemisine gerekse piste inmek için ne yapmalıyım.

SORU 2: Destroyer'da rotayı belirlediğimiz ekrana geçemiyorum.

SORU 3: C64 için iyi bir Tank simülasyonu tavsiye edebilir misin ?

SAFFET METİNOĞLU Türkiye / DÜNYA

CEVAP 1: Güzel bir soru. Hızını kes, alçal ve rotayı belirt.

CEVAP 2: İyide bana ne.

CEVAP 3: Tank Attack, Tank

MEKTUP 6: MAD CATRIDGE FINAL III

SORU 1: Final III ile Afterflame'li oyunları nasıl kırabilirim veya Expansion portu Afterflame'li oyunları doldururken herhangi bir close komutuyla kapatabilirmiyim ?

SORU 2: Fighter Bomber'da hedefi bulup " Mission Target Destroyed " komutu aldık.

Piste indik fakat hiç bir şey olmadı.

SORU 3: TIYO: Myth'de Greek Legendsde bütün adamları ölüp, oyuna başlamadan Shift-Lock ve Joystick port II ateşe basarak bölüm atlar.

SORU 4: TIYO: Turrican 2-2'deki mekanik canavarı öldürmek için canavar size çok yaklaştığında Z+Space'e basarak bir yıldız dönüşün ve yaratığın arkasına geçin fakat kazıklara dikkat edin. (Adama dönüşmek için yukarı itin) Elektrik silahı ile canavarın gözüne uzun bir süre ateş edin.

SORU 5: Introları oyundan nasıl söküp alabiliriz ve bunlar üzerinde değişiklik yapabiliyoruz ?

SORU 6: Shadow of the Beast'in Commodore'da kaset versiyonu var mı ?

SORU 7: Oyunların başlangıç adresini nasıl bulabilirim ?

SORU 8: Acaba 39. sayıda açıkladığın Action Replay 6 kartuşu Multi Ice 6'mıdır ? AHMET & ERHAN BİLGİLİ

CEVAP 1: (Cevapları vermeden önce Tiyolar için teşekkürler) Final III ile Afterflame'li oyunları diğer oyunları kirdiğini yöntemle kırman lazım.

Eğer kıramıyorsan başka bir yöntemde zannedersen işe yaramaz.

Oyunları doldurmadan önce Final III'ün menüsünden Final Kill seçeneğini seçerek Kartuşu devre dışı bırakabilirsin.

CEVAP 2: Bütün hedefleri vurduktan sonra piste kalktığın yönün tersinden inmelisin.

CEVAP 5: Introları sökmenin en kolay yolu ya monitörden ASCII karakterlerini takip etmek yada hafızada 9D 01 08 arayıp çıkan adresin bir üstündeki oyunun yüklenme adresine kadar intro-yu Save et. Değişiklik konusuna gelince kolay olarak yalnızca yazıları değiştirebilmen mümkün. Logoyu ve karakterleri değiştirmen biraz daha karışık.

CEVAP 6: Hayır yok !!

CEVAP 7: Bunu her ay defalarca tekrar etmeme rağmen bir türlü öğrenemediniz. Hafızada 78 A9 veya A9 00 veya 14 03 ara. Bulduğun adreslerin yukarılarına bak ve kontrol et.

CEVAP 8: Benim açıkladığım Action Replay orijinaldi. Daha sonradan Multi Ice 6'nında aynı işi gördüğü söylendi.

MEKTUP 7: AYIN MEKTUBU !!!!!

" Fly Our Flag. We Teach Them Fear / Capture Them The End is Near / Firing Guns They Shall Burn / Surrender Of Fight There's No Return / UNDER JOLLY ROGER " FROM BÜLENT BOLAT Bahçelievler / PORT ROYAL

CEVAP : Valla dostum sorduğun iki soruya cevap veremeyeceğim çünkü oyunların ikisini de oynamadım. Diğer poster,şarkı sözü ve albümler için iletişim devam etsin OK ?

Evet mektuplar bu kadar. Gördüğünüz gibi Kanal 64 genişlemekte. Sizlerin yakın ilgisi devam ettiği takdirde ileride hakim Amiga sayfaları arasında daha çok Commodore 64 göreceksiniz. Bu ay lafı pat diye kesemeyeceğim, nedeni ufak bir kaç açıklama. Birincisi Mektup 2'nin cevapları arasında gördüğünüz I LIKE REGGEE lafı. Bu lafı yazmamın sebebi Beşiktaş Bilgisayar çalışanlarından Bayram'ın bu sözü yazmadığı takdirde oyun çekirtmeyeceğini söylemesi. Valla ben yazdım, sözümde durdum ama şunuda belirtmek isterim hayatımda Reggae dinlemedim bu gidişlede dinlemeyeceğim. Neyse hadi ben tatile gidiyorum. Aman iyi eğlenin çünkü gelecek ay yine deli dolu burada olacağım. Sizler adresimi biliyorsunuz.

BARIŞ YALÇINKAYA
KANAL 64
MAŞUKLAR YOKUŞU NO: 2/2
80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL

AMOS

Selamlar... Yeni bir AMOS köşesiyle yine beraberiz. Bu ayki konularımızın başında, geçen ay başladığımız Screen yani ekran komutları geliyor. Hatırlarsanız bir önceki sayımızda SCREEN OPEN komutuyla ekran açmayı öğrenmiş bir kaç küçük uygulama yapmıştık. Şimdi küçük bir ekran açma demosu ile yazı dizimiz devam ediyor. Şimdi bu küçük programın açıklaması :

Satır 1 : Rem komutu, açıklama amacıyla verilmiştir...

Satır 2 : (Curs off) komutu ile kursor'ün işlevi durdurulur. (Cls 13) komutu ekranı 13 numaralı renkle siler. (Paper 13) komutu ise ekran background rengini 13. renk yapar...

Satır 3 : (Centre "") komutu ekranın tam ortasına belirtilen texti yazdırır.

Satır 4 : Bu satırda 7 döngülük bir for next döngüsü işleme konulur.

Satır 5 : Bu satırda ise 320*20 boyutlarında 16 renkli yani 4 bit-planeli lo-res bir ekran açılır. Bu komutun ilk parametresi olarak verilen A, ekranın numarasıdır...

Satır 6 ve 7: Bu satırlarda ekran A+5 değeri ile silinir ve background rengi A+5 numaralı renk yapılır.

Satır 8 : Bu satırda açılan ekranın içine A değeri ile bağıntılı olarak ekranın numarası yazılır. Satır 9 : Açılan ekranın televizyon ekranında gösterilmesi sağlanır.

Satır 10: Bu satırdaki next komutu for-next döngüsünün bir diliminin burada sona ereceğini belirtir.

Satır 11: Son satırda ise pro-

gram bitirilerek direct moda geri dönüş sağlanır.

Şimdi komutların devamı...

SCREEN CLOSE KOMUTU :

Bu komut, açılmış bir ekranın kapatılması için kullanılır. Kullanımı çok kolaydır.

Kullanımı : SCREEN CLOSE n
Burada n ekran numarasıdır...

Örnek : SCREEN CLOSE 6 ;Altı numaralı ekran kapatılır.

AUTO VIEW ON/OFF KOMUTU :

Normalde Screen Open komutuyla açtığınız ekranlar, otomatik olarak gösterilirler. Fakat bu, bazı ekran düzenleme aşamalarında yapıldığında göze hoş gelmeyebilir.

Örneğin bir yazının yazılması bir resmin gösterilmesi yavaş gerçekleşebilir. Bunu önlemek otomatik gösterim sisteminin kapatılması ile mümkün olabilir. Bunuda Auto view on/off komutuyla gerçekleştirebiliriz.

Örnek : AUTO VIEW OFF ya da ON

DEFAULT KOMUTU :

Default komutu, extradadan açılan tüm ekranları kapar ve görüntüyü orijinal haline döndürür.

Örnek : DEFAULT

VIEW KOMUTU :

Eğer Auto View Off komutu ile otomatik gösterimi kapattıysanız, ekranı açıp içinde istediğiniz değişiklikleri yaptıktan sonra onu göstermek için bir komutta ihtiyacınız olacak. Bu komutta VIEW komutu...

Örnek : VIEW
EKRAN YÜKLEME YADA SAVE ETME :

LOAD IFF KOMUTU :

Bu komut, deluxe paintte yaptığınız resimleri açtığınız bir ekrana yüklemek amacıyla kullanılıyor...

Kullanım : LOAD IFF "Dosya adı",ekran numarası

Eğer resmi o anki ekran üzerine yüklemek istiyorsanız, ekran numarası parametresini atlamalısınız. Eğer ekran numarası verilmişse, ve bu ekran daha önceden açılmışsa içindeki herşey silinecek ve resim yüklenecektir. Eğer o numaralı bir ekran yoksa, resmin boyutlarında ve renk sayısı eşit olan bir ekran otomatik olarak açılacaktır.

Örnek : LOAD IFF

"Elephant.pic",5

SAVE IFF KOMUTU :

Bu komutla o an aktif olan ekranda bulunan resim yada herhangi bir görüntüyü daha sonra kullanmak için diske kaydedebilirsiniz. Bu komutun iki parametresi vardır birincisi, dosya adı ikincisi de compression yani sıkıştırma. İkinci parametre 0 olarak verilirse resim sıkıştırılmaz, eğer 1 olarak verilirse sıkıştırılarak kaydedilir. Fakat bu komutun tek kötülüğü, Dual Playfield yada Double Buffer ekranların kaydedilememesidir.

Örnek : SAVE IFF "resim",0
BİR EKRANI HAREKET

ETTİRMEK :

SCREEN DISPLAY KOMUTU :

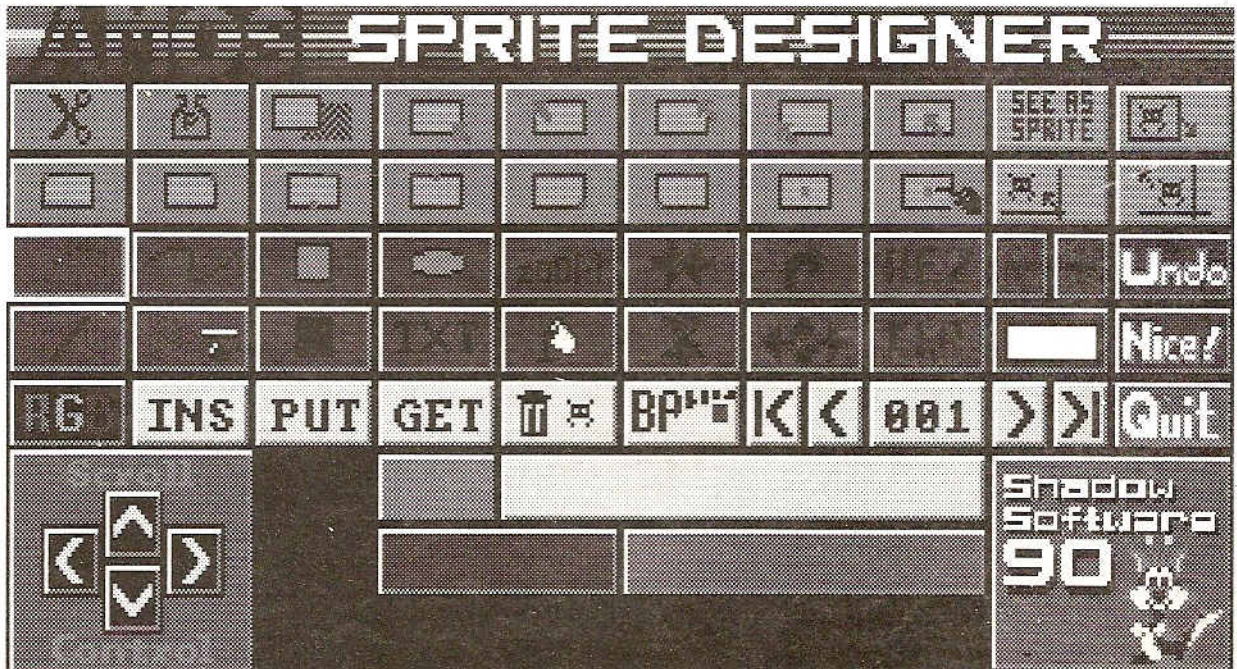
Bir ekranı SCREEN OPEN komutuyla açtıktan sonra o ekranı SCREEN DISPLAY komutuyla göstermelisiniz. Amiga, birçok bilgisayardan farklı

olarak, bir resmi televizyon ekranının her yerinde gösterebilir. Örneğin Spectrum. Bu bilgisayarda sadece 256*176'lık ekranı televizyon ekranının tam ortasında duran bir kare içinde gösterebiliyordu, Commodore'da öyle. Fakat son yıllarda geliştirilen programlama teknikleri, bu sorunu bir ölçüde çözdü. Biz konumuza dönelim. Açtığımız ekranın televizyon ekranının her tarafında gösterilebilmesi, sevimli efektler yaratmak açısından bize çok yardımcı olabilir. Örneğin, zıplayan bir resim hoş olabilir. Bu gibi efektleri yaratmak screen display komutuyla çok kolay. Fakat arka arkaya açılmış iki ekran arasında copper chip'i tarafından yaratılmış bir ölü bölge vardır. Bu bölgeyi etkileyemezsiniz ve bu bölgeyle etkileşim imkansızdır. Örnek : SCREEN DISPLAY 0,100,50,, Örnek 0 numaralı ekran x olarak 100, y olarak 50'ye yerleştirilir. Eğer bu yerleştirme işlemi bir döngü içerisinde x ve y değerleri değiştirilerek yapılırsa, ekranımızın tv ekranı üzerinde

dolaşması sağlanabilir. SCREEN OFFSET KOMUTU: Kick-off oyunundaki gibi, tv ekranından çok çok büyük bir resmin örneğin bir futbol sahasının istediğiniz bölümünü tv ekranında gösterme şansına sahipsiniz. Bu AMOS'ta çok kolay. Tek bir komut vermeniz yetiyor. Bu komutta Screen Offset komutu. Bu komut Assemblerda bir dizi işlem sonucu meydana getirilebilen bir sonucu, tek harekette gerçekleştirilebiliyor. Kullanımı : SCREEN OFFSET n,x,y Buradaki n, ekran numarasını x ve y parametreleri ise ekranın sol üst köşesinin pozisyonunu belirtiyor. Örnek : SCREEN OFFSET 3,500,600 Örnekte 3 numaralı ekranın 500,600 pozisyonlarından başlayarak gösterileceği belirtiliyor. Bu komutta x ve y değerlerine negatif değerler verilecek olursa, gösterilne ekran dışında, amiganın hafızasını görebilirsiniz. Eğer x ve y değerlerine ekrandan büyük değerler vererseniz de aynı sonuçla karşılaşrsınız. SCREEN CLONE KOMUTU :

Bu komutla, daha önceden açılmış bir ekranın kopyasını yaratabilirsiniz. Bu kopya, her zaman aslıyla aynı pozisyon-da yer alır. Böylece sanki tek bir ekran varmış gibi görünür. Tabii ki bunu Screen Display yada Screen Offset komutlarıyla önleyebilir, iki ekranı da ayrı yerlerde gösterebilir, ve iki ekranında farklı yerlerini gösterebilirsiniz. Fakat yarattığınız bu kopyaya herhangi bir screen komutuyla ulaşamazsınız. Amos bu kopyayı yeni bir ekran olarak göz önüne almaz. Bu kopya sadece, hafızada bulunan bir resimdir. Bu komutun gözönüne alınması gereken büyük bir kötülüğü vardır, bu da komutun çok yavaş olması. Bir kaç kopyalama işlemi programınızı çok kötü bir biçimde yavaşlatabilir. Kullanım : SCREEN CLONE n Burada ki n kopyası alınacak ekranın numarasıdır. Örnek : SCREEN CLONE 6 ; Altı numaralı ekranın bir kopyasını çıkarır. AMOS'un bu ayki bölümünde böylece bitiyor. Siz yinede bir derdiniz olursa, bana yazmaktan çekinmeyin...

BURAK ÖZİŞİK





DIPLOMACY

Birinci Dünya Savaşı gündeme gelmiş. Yıl 1914. Devletler artık birbirine güvenmiyor. Ve sizde bu cümbüşün içinde kendi çıkarlarınız doğrultusunda ilerlemek zorundasınız. Akıllı ve hesaplı her hareketiniz size yeni topraklar kazandırır, müttefik güçlerle başarılarla ulaştırır. Oyunumuz yedi kişiye kadar oynanabilen çok zevkli bir strateji oyunu. Oyun eski bir oyunu yüklemek isteyip, istemediğinizi sormakla başlıyor. Eğer yeni bir oyuna başlayacaksanız "No" diye cevap verin. Daha sonra oyunu kaç kişi oynayacağınızı belirtin. Hangi oyuncuları sizin, hangi oyuncuları bilgisayarın yöneteceğini girin. Eğer iki kişi oynayacaksanız, adam başı üç ülke düşer, geriye kalan bir ülke ise oyun süresince başarı gösteren tarafa geçer. Ülkeler şunlardır; İngiltere, Fransa, Rusya, İtalya, Avusturya-

Macaristan, Almanya, Türkiye (Osmanlı). Gruplar belli olduktan sonra ekrana ana menü geliyor. Bu ekranda üstte liderlerin masa başında bir grafiği, altta ise seçenekler var. Seçenekleri joystick ile hareketlendirdiğimiz bir kılıç vasıtasıyla seçiyoruz. Şimdi seçenekler: View Map: Durum haritasıdır. Burada ekrana gelen harita üç kısma ayrılır; A) Standart Map: Doğal sınırları gösteren harita B) Troop Map: Orduların nelerde ikamet ettiğini gösteren harita. C) Ownership Map: Sahip olunan toprakları gösteren harita. Exit ile ana menüye dönülüyor. View Last Moves: En son durumu, en son yapılan hareketleri gösterir. Ülke ülke ayrılmıştır Joysticki sağa çekerek altta bulunan "Continue" yazısı "Exit" yapılarak bu bölümden çıkılır

Military Situation: Askeri Durum; Bütün ülkelerin ordu ve donanmalarının nerelerde olduğunu bu seçenekten öğrenebilirsiniz. Politic Situation: Politik Durum; Bütün ülkelerin diğer ülkelerle içinde bulunduğu ilişkileri, anlaşmaları, paktları buradan izleyebilirsiniz. Conduct Talks: Görüşme ve Ziyaretler; Burada ilk önce Görüşme yapacak ülkeyi, daha sonra görüşme yapılmak istenen ülkeyi seçiyoruz. Daha sonra ekrana bir takım seçenekler geliyor. Bunlar şöyle sıralanmaktadır: A) Friendly Greeting: Arkadaşça Karşılama; Karşınızdakini etkilemek için ilk önce onu arkadaşça karşılayın. B) Abusive Insults: Görüşme sırasında, karşınızdakini aşağılama, küfür etme. C) Threatening Gestures: Kor-

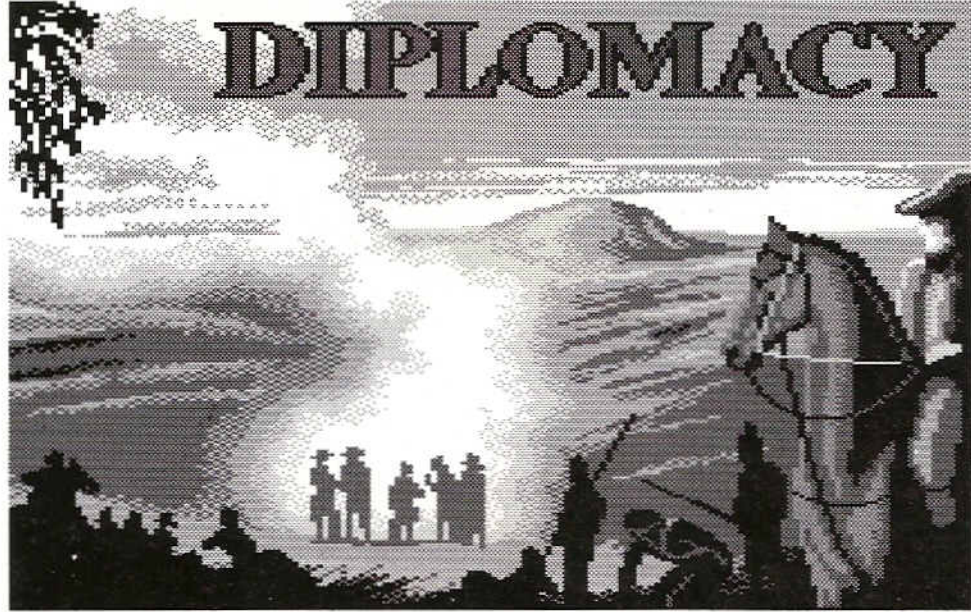
kutucu bir poz takınma. D) Spread Rumours: Başkası hakkında dedikodu çıkarma. E) Request Military Aid: Askeri Yardım İsteme; Burada dikkat edilmesi gereken nokta, yardım istenen ülkeyle iyi geçinilmesi ve gelecek



olan yardımın, ordunun ikamet ettiği yere yakın olması. Issve Treaties: Yapılacak ilişkiler bu seçenekten seçiliyor. İlk önce teklif eden ülke, daha sonra teklif edilen ülke seçiliyor. Burada da bir takım seçenekler var. Bu seçenekler şunlardır: A) No Change: İçinde bulunan durum değişmesi. B) Military Alliance: Askeri Müttefik alma teklifi. C) Non-Agression Pact: Saldırmazlık paktı imzalanmak istenmesi. D) No Treaty: Herhangi bir anlaşmada bulunulması. E) Official Protest: Politik protesto çekme. F) Declaration Of War: Savaş durumuna geçilmesi. Issve Orders: Oyunun yönetildiği en önemli seçenek. Burada ilk önce oynacak ülke seçiliyor. Sonra ekrana orduların bulunduğu yerlerin listesi geliyor. Buradan haritaya bakarak yerleri tespit edin. Sonra orduları iletme istediğiniz yerleri bir kenara not edin. Daha

sonra aynı menüden "Move" seçeneği ile ordularınızı iletin. Oyunda burda kayıt ve yükleme için bir menü var. Burada kayıtlarınızı hem tybe, hem diske yapabilirsiniz. Oyundaki seçenekler bu kadar. Başarılı bir oyun çıkarmak istiyorsanız, tek bir ülkeye savaş açın, söylentilere kulak vermeyin. Asker kurma hakkınızı, ordu olarak kullanın (Army). Zira do-

nanma fazla işinizi görmüyor (Fleet). Eğer başarılı olursanız (başarısız olunca da) sürpriz bir grafik sizi bekliyor. Diplomacy Commodore'da stratejiye başlayacaklar için birebir oyun. Oldukça zevkli ve sürükleyici üstelik hem kasette, hem de diskette. Daha ne söyleyeyim, mükemmel. **BARIŞ YALÇINKAYA**



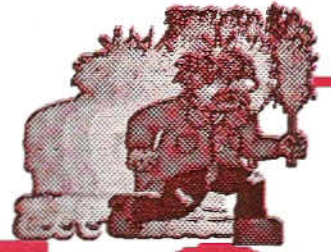
DYTER 07



Son gelen oyunların içinden daha önce Amiga'da gördüğüm DYTER çıkınca çok şaşırdım. Üstelik disketin bir yüzünü kaplıyordu. Hemen yükledim ve başladım oynamaya. Oyunumuzun konusu yönettiğimiz helikopter ile adalarda mahsur kalan adamlarımızı kurtarmak. Tabii bu o kadar kolay değil (Oyunda tek bir canınız var ve Trainer değil). Havada ve denizde bir çok düşman sizi bekliyor. Tam olarak saymasamda zannederseniz altı veya yedi kere düşman ateşine hedef olmak ölmemize yetiyor. Havadaki düşmanlardan kolayca kurtulup, adaya inmemiz mümkün. Burada joysticki aşağı çekerek helikopterden paletli bir robot araç çıkarmamız mümkün. Bu araç sayesinde adamları adadan topluyoruz. Tabii aracımızda silahlı ama maalesef havadaki düşmanlara karşı yetersiz kalıyor. Bu yüzden elimizi çabuk tutmamız lazım. Koşan bir adam gördüğünüzde durun ve adamın araca binmesini bekleyin, aksi taktirde adamı yitirirsiniz. Sonra helikoptere dönün ve havalanın diğer adaya. Adalar bir hayli çok ve hepsi toplam koskoca sekiz bölümü oluşturuyor. Grafik ve Sprite'ların büyük ve canlı olması oyuna renk vermiş. Tek dezavantajı tekdüze bir konuya sahip olması. Amiga'da görüp sevenler bu oyunu alabilir. Ama aynı türden Wings of Fury bir gömlek daha üstün.

BARIŞ YALÇINKAYA

PROF. TROUBLE



Selamlar. Geçen ay açılan köşemiz ilgi görmeye başladı. Yakında sayfa sayımızın artması gündemde siz mektup yazmaya devam edin yeter. Mektuplarınızda lütfen fazla söz etmeden sorularınızı sorunuz. Şimdi sorular ve sorular.

Mektup #1

MALADROIT

Ben 64'ten AMIGA'ya terfi edeceğim. Şu sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

1-Commodore BASIC'de kullanılan komutlar AMIGABASIC'de kullanılabilir mi?

2-Commodore oyunları AMIGA'ya uyarlanabilir mi?

3-AMIGA'daki birkaç güzel futbol oyununu tavsiye edebilir misin?

4-AMIGA'da kullanılan bir kopyalama kartuşu var mı?

5-AMIGA'da bir buz hokeyi oyunu?

6-AMIGA'da bir kaç savaş oyunu?

Boran Karabağlı

Cevaplar

1-Commodore BASIC AMIGABASIC ile doğal olarak paralellik gösteriyor. AMIGA'da daha fazla komut kullanılabiliyor, daha kolay grafik hazırlanıyor ve daha hızlı çalışılıyor.

2-Şu günlerde AMIGA oyunları Commodore'a uyarlanıyor ama 64 Emulator adlı programla Commodore programlarını AMIGA'da çalıştırmak mümkündür.

3-Kick Off Final Whistle, Emyln Hughes International Soccer, World Cup 90.

4-AMIGA'da kopya kartuşuna ihtiyaç duyulmuyor ama ACTION REPLAY ile bazı ekstra fonksiyonlar kazanabilirsiniz.

5-International Ice Hockey

6-Universal military Simulation I ve II, Rings of Medusa, Spirit of Excalibur, Centurion, eskilerden Defender of the Crown ve Joan of Arc.

Mektup #2

PUKE !

Sevgili Prof. Trouble

Bizim yardım ihtiyacımızı görüp bu yeni köşeyi açan sizlere teşekkürler. İşte sorularım.

1-Colonel's Bequest'te Lillian'ın cesedi havuzun yanında değil. Bakmadığım yer kalmadı. Acil yardım.

2-Police Quest 1'de oyunun sonunda sevgiliyle öpüşerek kalıyorum ama The End diye bir yazı görmedim yapmam gereken daha ne var?

3-KQ3'de büyülere başladığımda büyüü doğru yazsam da kedi oluyorum nerede hata yaptım?

4-Future Wars'ın çözümünü hangi sayıda yayınladınız?

Metin Sorel

Cevaplar

1-Oyunda daha önceki sahnelerde her şeyi doğru yaptıysan cesedin orada olması gerekiyor.

2-Oyunun sonuna gelmişsin tebrikler. Sierra oraya The End yazmayı unutmuş.

3-Bu benim en beğendiğim Adventure'dir. Büyüler için gerekli her malzemeyi topladın mı? Ayrıca büyülerde kullandığın tas, kaşık, fincan gibi şeyleri de alman gerekiyor. Sonra yazacağın dörtyüğün de doğru olması gerekiyor. Yine olmazsa 33. sayıda yayınlanan oyunun tam çözümünü kullanmayı dene.

Mektup #3

WHAT A RUSH !

Selam Profesör

Önce böyle faydalı bir köşeye yer ayırdığınız için teşekkür ederim. Şimdi sorularım :

1-X Copy Professional'da Nibble Copy ile Dos Copy, Dos Copy ile Dos Copy+ arasındaki farklar nelerdir?

2-Oyunların başında kullanmak istediğim bir bootintro var. Bu intro disketteki boş yerleri mi kullanır yoksa oyunun bazı yerlerinin bozulmasına mı sebep olur?

3-Maç sırasında bütün taktikleri

çalışan, taca çıkınca bozulmayan bir Final Whistle bulursan bana gönderir misin?

4-AMIGA'da takımın coach'luğu yapılan bir basketbol oyunu var mı?

5-Stunt Car Racer'da Computer Link seçeneği ne işe yarıyor?

6-Ayın ilk 20 oyunun altında bir sayfa açılrsa nasıl olur?

Gökhan Sözüçetin

1-Dos Copy ile Nibble Copy arasındaki fark : Dos Copy disketi track track okur. Nibble Copy ise disketteki dataları bölüm bölüm okur. Dos Copy ile okunan track'lar hata veriyorsa bunları Nibble Copy ile tekrar deneyebilirsiniz.

Dos Copy ile Dos Copy+ arasındaki fark : Dos Copy+'ın farkı yazarken diskette hata olursa bunları düzeltmeye çalışmasıdır.

2-Bu konuda yardımcı olabilmek için intronu boof'a hangi programla atığını bilmem gerekiyor.

3-Yeahhhhh! Ama pek çok okurumuz benden bu tip şeyleri göndermemi bekliyor. Eğer diskette program isitirseniz bir zarfa bir boş disket + 1500 TL tutarında posta pulu koyun. (Yanlış anlamayın posta masrafı için). Final Whistle'in tek disket versiyonu hem de sağlamı geldi. (Thanx to SmartMan of ExoticMen) Sadece oyun değil her tür utility, demo için de yukarıdaki taktiği kullanabilirsiniz.

4-Benim bildiğim böyle bir oyun yok, sorry.

5-Modem ile oyun oynamaya imkan tanıyor.

6-Bu konuda çalışmalarımız sürüyor. Yer yokuğu nedeniyle diğer mektuplar gelecek aya devretti. Mektup yazmaya devam edin.

Adresimiz :

**PK 56
ACIBADEM
ISTANBUL
Hoşçakalın.**

sayfa 26

Commodore64

SUPER MONACO GRAND PRIX



Bu yaz sıcaklarında hemen hemen herkes oynayacak kalitede daha doğrusu süper heyecan verip zaten max. olan hava sıcaklığını üç kat daha arttıracak bir oyun bulmakta güçlük çeker. Bir oyun alırsınız, yüklersiniz bir de bakarsınız ki en az üç seçeneikli bir Trainer menüsü. Daha sonra oyun sizi en fazla yarım saat ekrana bağlar. Tabii sizde zamanı mı yoksa harcadığınızı paraya mı yansınız ayrı! İşte sizi ekran başına saatlerce hatta günlerce bağlayacak bir oyun. MONACO GRAND PRIX.... Oyunumuz Formula 1 araba yarışlarından konu edinmiş. Saatte 350 KM'ye varan (Oyunda max. 199 KM) bu yol canavarları her yıl hemen hemen bütün Avrupa ülkelerinde binlerce kişi tarafından ilgiyle izlenmekte. Böyle olunca sizde başarılı bir yarış çıkarmak düşer. Oyunu anlatmaya başlamadan önce oyunda başarılı olmak için birkaç Altın(!) Kural belirteyim. KURAL 1: Joystickinizin mümkün olduğu kadar küçük ve ele oturur olmasına özen gösterin. Eğer büyükçe bir joystick'e sahip-

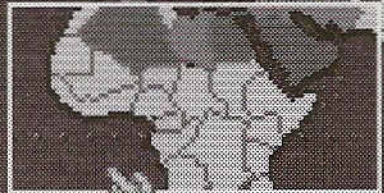
seniz vantuzlarını mutlaka sağlam bir yere yapıştırın. KURAL 2: Monitor veya televizyonunuzdan max. uzaklaşın. KURAL 3: Oyunda bir an bile dikkatinizi dağıtmayın. KURAL 4: Odanızı dikkatinizi dağıtacak kişi veya eşyalardan arındırın. (Abla, Ağabey, Anne, Baba, Küçük Kardeş, Temizlikçi) İlk olarak yarışın anlamı (bence seyirciler için) hatunlar ekranımızda boy gösterecekler. Daha sonra katagorileri belirtiyoruz. Burada ekrana joystick ile seçebileceğimiz üç menü geliyor. Birincisi otomatik vitesi, ikincisi normal dört vitesi, üçüncüsü ise profesyonel yedi vitesi temsil ediyor. Tabii zorluk dereceleri de farklı. Ama en akıllıcası profesyonel vitesi seçmek. Böylelikle rahatlıkla maximum hıza çıkabilir,

rakiplerinizi rahatlıkla geçebilirsiniz. Diyeceksiniz bu kadar kolaysa neden profesyonel ?? Nedeni yedi vitesi yükseltmek ve alçaltmak hiç kolay değil. Oyun boyunca yarışırken daima joystick ile hızlanmak zorundasınız. Taki önde gazını yerini bulamamış bir yarışçıya bindirene kadar. Arabalar çarpma anında feci sürat kaybediyorlar. Tabii sizde yeniden hızlanana kadar vız vız yanınızdan diğer lavuklar geçiyor ve BAM GAME OVER... Yukarıdaki sınır bozucu duruma yakalanmak için yapmanız gereken virajları daima ufuk çizgisini kontrol ederek dönmek, karşıda sollayacağınız bir araç gördüğünüzde paniğe kapılmadan yavaşlamanızdır. Demesi kolay ama uygulaması gerçekten zor. Birazda oyun ve turlardan bahsedeyim. Her bölüm (Bölümler ülkelerden oluşuyor) bir hazırlık ve sıralama (Qualify) bölümü ile başlıyor ve dört veya beş turluk ana bölüm ile devam ediyor. Yer yer tüneller köprüler

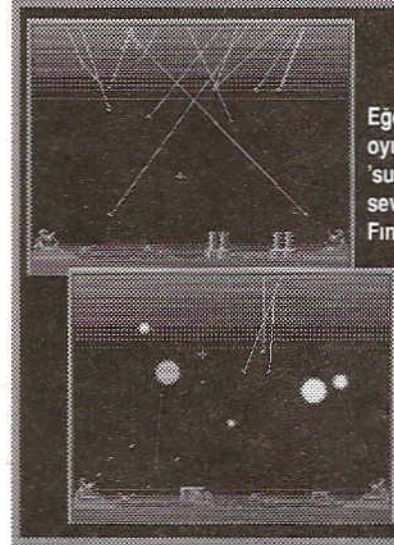
oyunu renklendiriyor. Ben oyunun sonuna gelemedim. Gelene bravo !!! Monaco Grand Prix ilk önce Arcade makinalarında sonrada Amigada kendini sevdi. Şimdi ise Commodore 64'de üstelik tek parça. İsteyene kasette, isteyene diskette.

BARIŞ YALÇINKAYA



[illegible]

CONFLICT



MISSILE DEFENCE

Eğer strateji oyunlarınızı biraz 'sulandırılmış' seviyorsanız The Final Conflict ufak bir arcade bölüm içeriyor. Amaç şehrinize yaklaşan nükleer başlıklı füzeleri yere değmeden silahlarınızıyla imha etmek.

S.A.M 'den sağ button ise sağdaki S.A.M 'den ateş etmenizi sağlar . Size tavsiyem , gelen füzeleri çapraz ateşe alın ve füzelerin biraz altına nişan alın .

Bir de silah çeşitlerini ve miktarlarını gösteren ikonlar var . Eğer mouse' nuzun pointerını kendi ülkelerinizden birin üzerine getirirseniz , ülkenin o anki askeri durumunu buradan öğrenebilirsiniz .

Eğer kendinize ait bir ülkenin üzerine clicklerseniz sağda bulunan ikonla değişir . Bunlar sırası ile :

Report - Ülkenin askeri , sanayi ve gıda durumuna bakabilirsiniz .

Move - Belli bir miktardaki kuvvetlerinizi hareket ettirmenize yarar . Bu ikona bastığınız takdirde yine sağda asker ve mekanize birlik anlamı taşıyan iki yeni ikon belirir ülkede bulunan birlikleride göz önünde bulundurarak sol button ile hareket ettireceğiniz birlik sayısını artırabilir , sağ button ile azaltabilirsiniz . Bu işlemleri tamamlayınca birliği nereye hareket ettirmek istiyorsanız haritada oraya clickleyin . Eğer hareket uygunsa altta 'OK' yazısı belircektir ve buraya clickleyin .

Launch - Herhangi bir ülkeye ballistik füze atabilmenizi sağlar . 'Move' gibi kullanılır ancak ülkenin hangi kaynaklarına saldıracağını belirlemeniz gerekir . Yeşiller saldırabileceğiniz kaynakları griler ise hakkında bilginizin olmayan kaynakları , birlikleri belirtir . Gri ile yazılmış merkez ve birlikler hakkında bilgi elde etmek için o ülkeye casus göndermeniz gerekir . Füze ile saldırabileceğiniz alanlar ise :

City : Şehirler .

Power Stations : Enerji santralleri .

Mines : Madenler .

Agriculture : Tarım alanları .

Troops : Askeri birlikler .

Tank fac. : Tank fabrikaları .

Missile fac. : Balistik füze fabrikaları .

Launch Sites : Balistik füze rampaları .

Ship Yards : Tersanalar .

Fabrika - Silah üreten casus yetiştirebilmenizi sağlar . Bu ikon seçildiği zaman solda ülkenin kullanılabilir kaynakları sağda ise hangi türde silah istediğinizi seçmenize yarayan ikonlar belirir . Ülkenin kaynakları elverdikçe silah ve casus üretebilirsiniz . Tabii tahmin edersiniz ki bu konuda Amerika ve Rusya 'yla yarışabilecek başka bir ülke yok .

Eğer bir düşman ülkesinin üzerine clicklerseniz , sağda beliren ikonlardan :

Report - Ülke hakkında genel bilgi verir .

Casusluk - O ülkeye casus gönderebilmenizi sağlar ve hangi birlik ve merkezlere göndereceğinizi belirlersiniz .

Sarı renkle belirtilmiş olan tarafsız bir ülkeye clicklediğiniz takdirde :

Report ve Casusluğun yanı sıra birde (D) diplomasi belirir . Bu seçeneğin yardımı ile tarafsız ülkelerle diplomatik ilişkiler kurabilir , onları kendi tarafınıza çekebilirsiniz .

Şimdi oyunla ilgili birkaç ipucu veriyim .

Eğer bunun oyunun heyecanını düşüreceğini düşünenleriniz varsa , ne yapalım , onlar bu bölümü atlasın . Ballistik bir füze atacağınız hedefleri seçerken dikkat edin çünkü ülkenin sanayi yapısına verdiğiniz zarar ülkeyi ele geçirdikten sonra pek işinize gelmez . Tarım alanlarına yapacağınız saldırılar ise ülkeyi çok güçsüz düşürebilir ve alınması çok kolay bir hale

getirebilir ancak siz ülkeye girince sizin birliklerinizde bu açıktan kırılmadan nasibini fazlasıyla alır . Siz ülkede askeriniz var sarken büyük bölümünü kaybedebilirsiniz . Bir ülkede yaşanan açlığı haritanın alt kesiminde 'Starvation in . . . country' biçiminde gelen raporlardan anlayabilirsiniz . Füze saldırılarınızda çok 'TROOPS' yani askeri birlikler üzerinde yoğunlaştırmalısınız . Mümkün olduğu kadar geniş bir casusluk ağı kurun bu sayede düşmanın ne durumda olduğunu ve ne yapmak istediğini da rahat bir biçimde kestirebilirsiniz . Bir ülkeye birlik gönderirken o ülkenin besleyebileceği asker sayısından fazlasını göndermeyin aksi taktirde askerleriniz açıktan ölür . Bir ülkeden birliklerinizi çıkartmadan önce yenilerini üretemeye bakın . Tarafsız bir ülkeye girmeden evvel o ülkeyle diplomatik ilişkilerinizi geliştirin . Ülkenin sizin için takındığı tavrı 'REPORT' seçeneğinde 'SYMPATHY' olarak görebilirsiniz . Eğer sempati miktarı yüksek ise o ülkeye az bir direnişle karşılaşıp ve mümkün olan en az kaybı vererek girebilirsiniz . Son olarak deniz kuvvetlerinizi hareket ettirmek için deniz kuvvetlerinizin bulunduğu denizin üzerine gelin , solda , gemi ikonunu altında eğer varsa , deniz kuvvetlerinizin gücü belircek . Gemileri hangi denize hareket ettirmek istiyorsanız oraya mouseunuzla clickleyin sonra da (OK) ikonuna basın . Benden bu kadar . Eminim ki siz usta stratejistler bu oyunu da bir oturuşta bitireceksiniz . Size savaş dolu günlerinizde İYİ ŞANSLAR . . .

G. H. Gürsoy

Eye of the Beholder

II.BÖLÜM

Merhaba arkadaşlar. Geçen ay başladığımız Eye of the Beholder açılımımıza bu ay da devam ediyoruz. Hatırlayacağınız gibi geçen ay oyundaki kontroller ve ilk bölümün çözümünü vermiştik. Ancak teknik bir hata nedeniyle haritaları basamamıştık. Bu ay haritalarla birlikte oyunun 7. bölümüne kadar olan çözümünü veriyoruz. Daha ileriki level'ler için de ipuçları vereceğiz. Eğer takılırsanız bana mektup yazabilirsiniz. Oyunu tamamlamak için oldukça uğraştığımı da itiraf etmeliyim.

Lafı fazla uzatmadan çözüme geçelim.

Level 2 - Middle Sewer Level

Bu bölüm de ilk kattan farksız gözüküyor, aynı kırmızı duvarlar ama değişik canavarlar ve değişik bir labirent. Haritaların faydasını burada göreceksiniz.

Bu bölümdeki canavarların özellikleri, zayıf ve güçlü tarafları ise şöyle :

Skeletons : Bu kemik yığınlarının özellikleri undead olmalarıdır, yani normalde onları öldüremezsiniz. Yenmenin tek yolu grubunuzda bir cleric bulundurmanızdır. Cleric'ler skeleton'ları ölümlü yaparlar. Bu yaratıklar ellerindeki baltalarla tehlikeli olabilirler. Ayrıca kılıç, hançer gibi silahlar bunlara yarı miktarda zarar verir. Sakınıniz.

Zombies : Bu yaratıkların özellikleri de skeleton'lara benzer. Cleric'ler bunları ölümlü yapmak zorundadırlar. Bu yaratıkların silahı

yoktur, elleriyle zarar vermeye çalışırlar. Her türlü silahla da yok edilebilirler.

Cözüm :
1-Batı duvarındaki merdiven birinci level'a çıkar. Yerdeki gümüş anahtarını unutmayın.
2-Kilide gümüş bir anahtar sokarsanız kapıyı açarsınız. Bir anahtar kullanırken iyi düşünün çünkü her anahtar sadece bir kez kullanılabilir.

3 ve 4-Buralardaki kilitler de gümüş anahtar gerektiriyorlar.

5- 12, 17 ve 34 no'lu bölgelerdeki eşyaları aldığınızda batı duvarında bir geçit açılır. Duvardaki yazıda 'Only the strong shall pass' yazılıdır.

6-Duvardaki düğmeye basarsanız kapı kısmen açılır. Şimdi kapıyı zorlamalısınız. Herhangi bir kapıyı zorlamak için kapının alt taraflarına sol butonla tıklayın. Kapıyı gruptaki en güçlü karakter otomatik olarak zorlayacaktır. Ancak her kapıyı böyle açamazsınız.

7-Bu kapı zorlanarak açılmalıdır. Dikkat edin, kapının arkasında bir skeleton var. Burada bir iksir şişesi de bulabilirsiniz. Zor durumlarda iksirler işe yarayabilirler.

8-Bu kapıyı açmak için kapıya doğru bir dagger ya da dart fırlatın. Kapı açılacaktır.

9-Duvardaki düğme gizli bir geçit açar.

10-Bu kapı zorlanarak açılmalıdır.

11-Bu kapı zorlanarak açılmalıdır. Burada bir zombi var dikkat!

12-Duvardaki rafta yiyecek, gümüş anahtar ve güç iksiri var. Hepsini almayı ihmal etmeyin.

13-Duvardaki merdiven 60 no'lu bölgeye iner.

14-Duvardaki şalter tuzağı açar/kapar.

15-Kuzey tarafındaki tuzağı geçmek için bir dagger ya da dart fırlatın.

16-Buradaki mekanizma

tuzağı açar/kapatır.

17-Duvardaki rafta yiyecek ve gümüş anahtar var.

18-Bu mekanizma tuzağı açar/kapatır.

19-Bu düğme iki tuzağı açar/kapatır.

20-Burada yiyecek var.

21-Burası emin.

22-Burası emin.

23-Burası emin.

24-Buraya

geldiğinizde 90 derece sağa

dönersiniz. Pusulanıza dikkat edin.

25-Doğu duvarı (işaretli olan) bir illüzyondan ibarettir ve içinden geçebilirsiniz. Bu işaret hep illüzyon duvarları belirtir.

26-Burada bir Mage scroll of Shield var. Doğu ve güney duvarları illüzyon.

27-Burada iki zombi

var. Soldaki

duvarda bir

dagger yer

alıyor.

28-Batıdaki duvar

bir illüzyon.

29-Burada

bir sapan var.

30-Buraya

geldiğinizde

grup 33 nma-



ralı bölgeye gider ve 180 de-

rece döner. Pusulanıza dikkat edin.

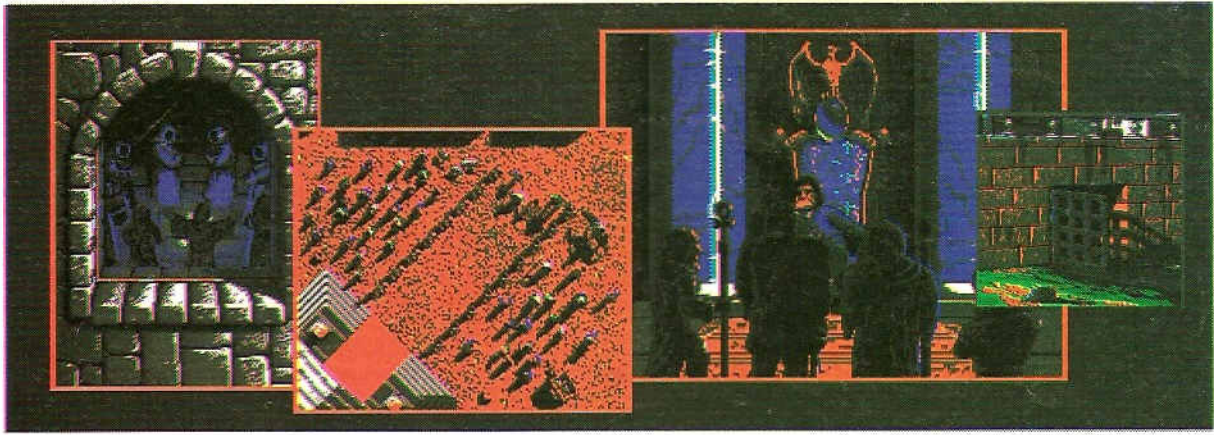
31-Bu bölge grubu 32'ye atar ve 180 derece çevirir.

32-Buraya 31'den ışınlanıyorsunuz. Güneyde bir illüzyon duvar var.

33-Buraya 30'dan geliyorsunuz.

34-Güney duvarındaki rafta yiyecekler ve gümüş





anahtar var.

35-Güney ve batı duvarları illüzyon.Burada iki ok var.

36-Bu odada yiyecekler var.

37-Bu odada stone-dagger adlı bir nesne var.Bunu mutlaka almalısınız-ileriki level'larda işinize yarayacaktır. -

38-Kapıyı açmak için bir dagger ya da dart atın.

39-Burada yiyecekler ve iksir var.

40-Burada teleport yapmanıza yarayan bir sistem bulunuyor.

41-Bu oda bir asansördür.Buraya girip kapıyı kapatın sonra duvardaki düğmeye basın.Diğer duvardaki yazı sizin nerede olduğunuzu belirtir.Üç yer var.Main Level (ana oyun),Correction facility ve Death section.

42-Kapı gümüş bir anahtarla açılıyor.

43-Burada botlar ve yiyecekler var.

44-Burada zombiler çok sayıda devriye geziyorlar,sakinin ve cleric'inizi hazır tutun.

45-Burada da zombiler var.

46-Yiyecekler.

47 ve 48 - zombi devriyesi.

49-Bu kapı zorlanarak açılabilir.

50-Mekanizmaya bir ağırlık koyun ve kapıyı açın.

51-Burada duvarda bir düğme var ona basmayın.Şalter ise kapıyı açar.Dikkat dört skeleton sizi bekliyor.

52-Burada iki zombi ve bir iksir yer alıyor.

53-İki skeleton.

54-İki skeleton ve bir yay.

55-İki skeleton.

56-İki skeleton ve mage scroll of invisibility bu odada sizi bekliyorlar.

57-İki skeleton.

58-Buraya geldiğimiz

asansör.

59-Batı duvarındaki gizli tuğla güney duvarını

açar ve iki skeleton ortaya çıkar.

60-Merdiven 13 no'lu bölgeye çıkar.

61-Iksir.

62-Altın anahtar-

bekletmeden alın.

63-Kapıyı zorlayın ve üç

zombiyle karşılaşın.

64-Taş.

65-Asansör.

66-Buradaki teleporter sizi 40'a atar.

67-Kilit altın anahtarla açılır.

68-Bu merdiven level 3'e iner.

A-G : Tuzaklar.

Level 3 - Lower Sewer Level

Gene aynı duvarlar,gene farklı canavarlar.Bu bölümden itibaren yavaş yavaş zorlanacaksınız.Hemen canavarlarımızı tanıyalım :

Flind : Ellerinde topuz taşıyan,insanvari tiplerdir.İnsana benzeyen tek yönleri iki ayaklarının üzerinde durabilmeleridir.Grup halindeyken tehlikeli olabilirler.Her türlü silah ve büyü bu yaratıklara etkilidir.

Kuo-Toa : Bu yaratıklar yeşil,kurbağa irisi

tiplerdir.Uzak mesafeli bir tür şimşek fırlatabilirler.Her türlü silah ve büyüyle yok edilebilirler.Grup halindeyken çevrenizi sarabilirler dikkatli olun.

1-Bu merdiven level 2'ye çıkar.

2-Bu kare grubu 180 derece çevirir.

3-Gümüş anahtar.

4-2'dekinin aynısını yapar.

5-Burada bir flind var.Öldürün,öldürdüğünüzde

bir gümüş anahtar bırakacaktır.

6-Bir kuo-toa ve bir ok.

7-Burası sizi 8'in güneyine ışınlar.

8-Burası sizi 7'nin kuzeyine ışınlar.

9-Duvardaki düğme gizli bir geçit açar.

10-Cleric scroll of cause light wounds.

11-Bir adet kuo-toa.

12-Bu kilide bir gümüş anahtar takın,bir düğme belirecektir.düğmeye basınca gizli bir geçit

açılır.Burada bir ok var.

13-Bu kilide bir gümüş anahtar takın,bir düğme belirecektir.Düğmeye basınca gizli bir geçit

açılır.Burada bir ok var.

14-12 ile aynı.

15-Burası bir tuzağı açar.Mage scroll of detect magic de bu odada.

16-Kırmızı mücevher ve +3 dagger bu

bölgede.Dagger'e 'backstabber' deniyor.

17-Bir kuo-toa.

18-Bir gümüş anahtarla kapıyı açın.iki kuo-toa

saldıracaktır.

19-18'deki kapı buradan açılır.

20-Bir kuo-toa ve iki iksir sizi bekliyor.

21-Çok sayıda kuo-toa.

22-Buraya basarsanız batıda bir tuzak açılır.

23-Boşluğa kırmızı mücevher koyarsanız kapı

açılır.

24-Kuo-toa.

25-Dört adet ok,kırmızı mücevher ve hız iksiri.

26-L'yi kapatır.

27-Q'u kapatır.

28-A'yı kapatır.

29-F'yi açar.Bir kuo-toa ve bir taş da bu odada.

30-F'yi açar.

31-P'yi açar.

32-Kırmızı mücevher kapıyı açar.

33-İki flind.

34-Duvardaki düğme kapıyı açar/kapatır.

35-Burada bir Mage scroll of Fireball var.

36-Şalter kapıyı açar/kapar.

37-İki flind.

38-Bir flind.

39-İki kuo-toa.

40-Burada bir mızrak,deri zırh,kılıç ve insan kemikleri var.

41-İki flind.

42-Duvarda gizli düğme var.

43-Flind.

44-Bu kapı bu taraftan açılmaz.

45-Yiyecek.

46-Buraya basarsanız 180 derece dönersiniz.

47-Bol bol kuo-toa.

48-Şalter kapıyı açar/kapar.Duvarda 'Museum'

yazıyor.

49-Burada bir kalkan var.

50-Şalter kapıyı açıyor.

51-Sizi 52'ye atar.

52-Buraya 51'den geldiniz.

53-Rafta bir mavi mücevher var.

54-Duvardaki şeklin sol gözüne mavi mücevher takın.54,56,62 ve 63'teki dört göze dört mavi mücevher taktığınızda 56 ve 63'te gizli geçitler açılır.

55-Mavi mücevher.

56-54'ü okuyun.

57-Burası sizi 68'e atar ve 90 derece sağa

çevirir.

58-Burası sizi 69'a atar ve 90 derece sola çevirir.

59-İki flind.

60 ve 61-Mavi mücevher.

62 ve 63-54'ü okuyun.

64-Burada bir kalkan,zırh ve

ok var.

65-Yiyecekler.

66 ve 67-Bu merdivenler level 4'e

iner.

68-Buraya

57'den geldiniz.

69-Buraya

58'den geldiniz.

70-Burası sizi 2'e

atar.

71-Burada bir asa

var.Kullandığınızda

magic missile atar.

72-Sizi 73'e atar.

73-Buraya 72'den geldiniz

A-R : Tuzaklar

S : Emin yer

T-Z : Heykeller.

Level 4 - Upper Level Dwarven Ruins

Oh,o kırmızı duvarlardan kurtulduk.Şimdi taştan yapılmış gri duvarlarla karşı karşıyayız.Canavarımızise Giant spider ve sizi tir tir titrecektir.

Spider : Bu yaratıklar fazla zarar vermezler,kolayca yok edilirler ama ZEHİRLİDİRLER ! Isırdıkları karakter zehirlenir ve yavaş yavaş ölmeye başlar.Kurtarmak için ya zehir iyileştirici iksir bulmalısınız ya da 5.level'daki dwarven cleric ile konuşmalısınız.Örümcek gördüğünüzde şeytandan kaçarak gibi kaçın ve büyülerle yok etmeye çalışın.Sık sık save yapın.

1 ve 2-Bu merdivenler level 3'e çıkar.

3-Duvardaki düğme kapıyı açar ama doğudan bir örümceğin de çıkmasını sağla dikkat.

4-Örümcek.

5-Yiyecekler.

6 ve 7-Buradaki mekanizmalar kapıları kapatır.

8-İki örümcek.

9-Örümcek.

10-Örümcek.

11-Taş.

12-Dwarf anahtarı.

13 ve 14-Örümcek.

15-Ok.

16-Taş.

17-Mekanizma kapıyı kapatır.

18-Taş.

19-Örümcek.

20-Burada alelade bir yüzük var.

21-Ok.

22-Örümcek.

23-Burada taş bir asa ve dört örümcek var.Kaderinize lanet okuyup bu asayı ne pahasına olursa olsun almalısınız.Hayat zor!

24-Ok.

25-Bu yüzük sihirlidir.Giyen karakteri korur.

26-89'a bastığınızda bu duvar kaybolur.

27-90'a bastığınızda bu duvar kaybolur.

28-Kapıyı açmak için dwarf anahtarını kullanın.

29-Buradaki duvarlar siz gittikçe açılırlar.

30 ve 31-Örümcek.

32-Topuz.

33-Boş bir oda.

34-Buradaki kolu çekin.

35-Topuz.

36-Zinciri çekin.

37-87'den buradaki geçidi açabilirsiniz.

38-Dwarf anahtarı.

39-Burada yaralı bir dwarf var.İsterseniz onu grubunuza alabilirsiniz.Bir baltası,zırhı ve miğferi var.

40-Kolu çekin ve 41'deki tuzağı kapatın.

41-Tuzak.

42-Duvarda 'Kruen-King under the Mountain' diye bir yazı var.

43-Dwarf anahtarıyla kapıyı açabilirsiniz.

44-Burada bir şalter resmi kazılı.

45-Kolu çekin.

46-44'le aynı.

47-Burada alelade bir robe ve medallion var.

48-Duvarda 'Kruen-The fearless one' diye bir yazı var.

49-Dwarf anahtarı.

50-Duvarda 'Kruen-the holder of the wisdom' diye bir yazı var.

51-Tuzak.

52-Bu mekanizma tuzağı açar/kapatır.

53-Örümcek.

54-Şalteri çekin.

55-44'le aynı.

56-44'le aynı.

57-44'le aynı.

58-Duvarda 'There is evil which lies beyond this room' diye bir yazı var.

59-Bu duvara stone medallion koyarsanız level 1'e ışınlanırsınız.

60 ve 61-2 zehir iyileştirici iksir.

62-Düğmeye basın.

63-Duvarda 'Oracle of Knowledge' diye bir yazı var.

64-Raf boş.

65-44'le aynı.

66-Kolu çekin.

67-Bu merdiven level 5,bölge 1'e iner.

68-44'le aynı.

69-Bu düğme kapıyı açar.

70-Bu odadaki kilitler dwarf anahtarı gerektiriyor.

71-Bu düğme 72'deki kapıyı açar.

72-Örümcek,dwarf anahtarı ve iksir.

73-72'deki kapıyı açan bir düğme yer alıyor.

74-Kapıyı dwarven key ile açabilirsiniz.

75-Düğme 72'deki kapıyı açar.

76-Düğme 72'deki kapıyı açar.

77-Kapıyı dwarven key ile açabilirsiniz.

78-Bu merdiven level 5 bölge 17'ye iner.

79-İksir.

80-Dwarven key gerekiyor.

81-İki zehir geçirici iksir.

82-+3 balta bu odada yer alıyor.

83-Cleric scroll of slow poison,mage scroll of flame arrow ve iksir.

84-Gizli mekanizma tuzağı açar/kapatır.

85-Duvarda 'Emergency Exit' yazıyor.Burada bir kalkan ve miğfer var.

86-Güneydeki duvar illüzyon.

87-Kolu çekin.

88-84'teki gizli geçit buradan açılır.

89-26'yi buradan açarsınız.

90-27'yi buradan açarsınız.

91-Bu tuzak 34'ten açılır ve kapanır.

92 ve 93-Örümcek.

Level 5 - Dwarven Ruins and Camp

Burada da sevimli örümceklerimiz bizi yalnız bırakmıyorlar.Ayrıca bir dwarf kolonisi de burada yaşıyor.Onlarla dost olabilirsiniz.

1-Merdivenler level 4 bölge 67'e çıkar.

2-Duvardaki işaret her yerde illüzyon duvar belirtir.

3-İllüzyon.

4-Cleric scroll of Prayer.

5-Burada bir anahtar ve zırh var.

6-İllüzyon.

7-Örümcek.

8-İllüzyon.

9-Kapı bu taraftan açılmaz.

10-Bu kilit dwarf anahtarı gerektirir.

11 ve 12-Yiyecekler.

13-Bu kapı zorlanmalıdır.

14-Duvarda gizli bir düğme var.

15-İllüzyon.

16-Örümcek.

17-Bu merdivenler level 4 bölge 78'e çıkar.

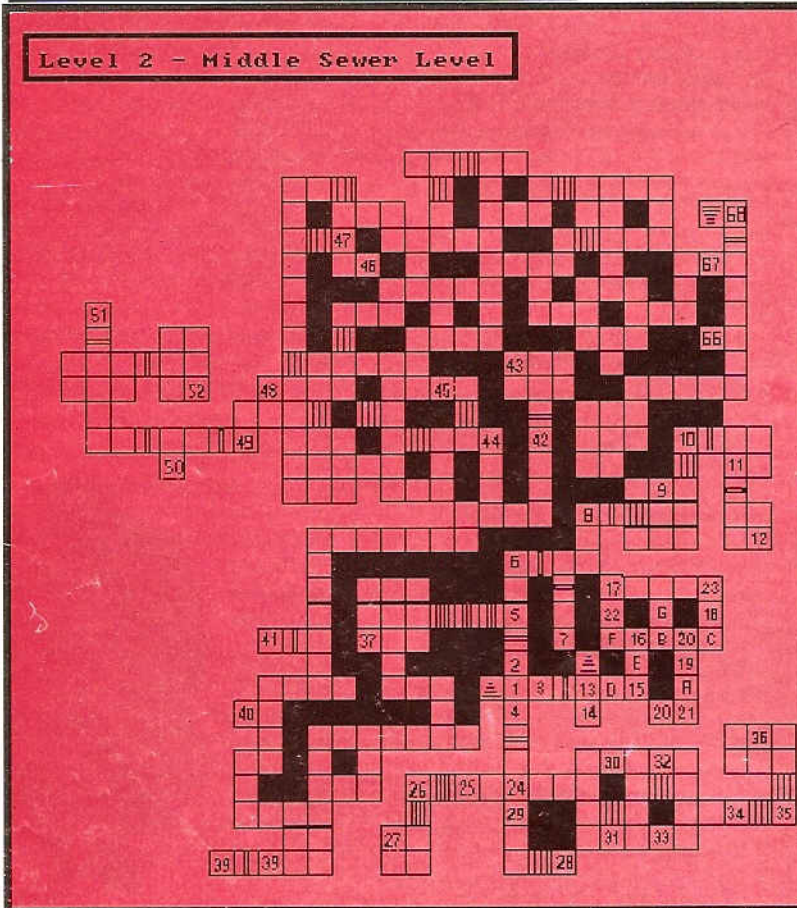
18-Bu kapı sadece bu taraftan açılabilir.

19 ve 20-Örümcek.

21-Cleric scroll of Hold Person.

22-Yiyecekler.

23-İllüzyon.



24-Bu duvara Stone Necklace koyarsanız Level 7'e gidersiniz.

25-Mage scroll of Haste.

26-Stone necklace.

27-Burada dwarfların şefi var.Size bir hikaye anlatacaktır.Buna göre dwarflar,alt katlarda yaşayan düşmanlarıyla amansız bir savaşa girmişler.Savaşta kral ağır yaralanmış ve komada,prens ise kaçırılmış.Dwarf'ları yeryüzüne çıkaracak olan yolu ise sadece kral biliyor.Onlar sizden kaçırılan prensi kurtarmanızı ve kralı iyileştirecek iksiri bulmanızı istiyorlar.Aksi gibi prens 10.katta,iksir de 11.katta yer alıyor.Kabul ederseniz size altı yiyecek paketi,stone medallion veriyorlar.Ayrıca Dorhum adlı bir savaşçı da size katılmak istiyor.

28-İllüzyon.

29-Tavanda üç delik var.

30-Burada bir dwarven cleric yaralanmış iyileştirilebilir ya da bir ölüyü diriltebilir.Tek hakkınız var iyi düşünün.

31-Duvarda 'Pantry' yazıyor.Yerdeki iksir zehirdir içmeyin.

32-Bu kapılar bu taraftan açılmaz.

33 ve 34-Bu kapılara dwarven key takın.

35-Bu merdiven level 6 bölge 1'e iner.

36-Duvarda 'please reset drain holes when finished' yazıyor.

37-Buradaki kolu çekin.

38-Burada dwarf'lar var.

39-Şalteri çekin.Koridorda gittikçe arkanızda tu-zaklar açılır.akın geri gitmeyin ve çıkmaza girmeyin.

40-Duvarda 'greed will be your downfall' yazıyor.

41-Burada -3 lanetli sapan ve -3 lanetli balta var.Almayın.

42-Bu sizi 37'e atar.

43-Anahtar.

44-Bot.

45-Yüzük.

46-Anahtar.

47-Kilide anahtar sokun.

48-47 ile aynı.Bir zırh ve Mage scroll of Invisibi-lity 10' bulacaksınız.

49-Sizi 50'e atar.

50-49'dan geldiniz.

51 ve 52 ve 53 : Örmcek.

54 : Düşmeye basın.

55 ve 56 : illüzyon.

57-58'A atar ve 180 derece çevirir.

58A : 57'den geldiniz.

58B : illüzyonlar ve burada Wand of Frost var.

59-Mekanizma bir tuzağı açar.

60 ve 61 : illüzyon.

62-Taş.

63-İllüzyon.Duvarda 'You've made it so far.Good luck' yazıyor.

64-Bir mızrak ve yiyecekler.

65-İllüzyon.

66-Merdivenler level 6 bölge 2'ye iniyor.

67-Cleric scroll of Aid.

68-Yiyecekler.

69-Düşmeye basın.

70-Örmcek ve mage scroll of Dispel Magic.

71-Düşmeye basın.

72-A,b,c sizi buraya atar.

73-D sizi buraya atar.Şalter 81'deki kapıyı açar.

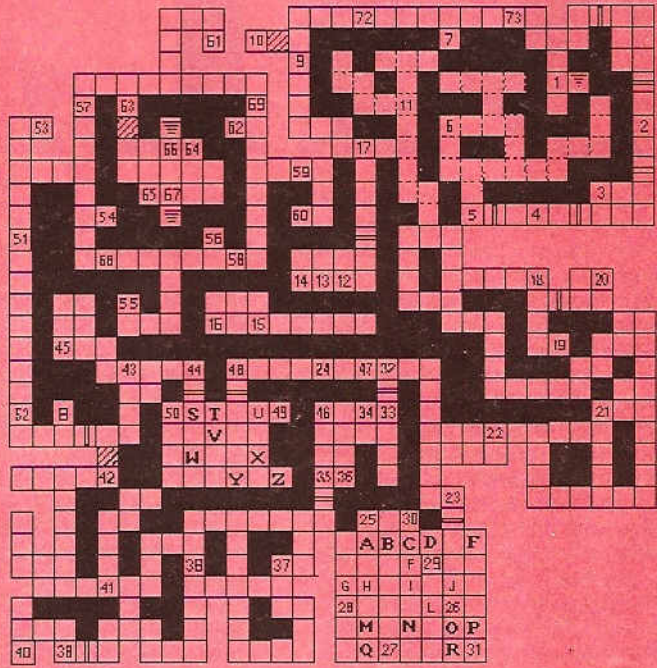
74-E ve F sizi buraya atar.

75-G sizi buraya atar.Kapı 82'den açılıyor.

76-K sizi buraya atar.

77-L sizi buraya atar.Duvarda 'Things are not al-ways as they appear' yazıyor.

Level 3 - Lower Sewer Level



78-M sizi buraya atar.

79-Bu şalter 80'deki kapıyı açar.

80-79'dan açılır.

81-73'ten açılır.

82-75'i açar.

83-Burada erişilemez durumda bir long-sword var.

Umarım bu bölümlerde zorluk çekmezsiniz.Daha ileriki bölümler için ise bana mektup yazın.Şimdi diğer katlardaki canavarlar :

Level 6

Kenku : Kuşa benzeyen bu yaratıklar sürü halinde saldırırlar.İki adet Magic missile büyüü fırlatırlar.Bu katta çok büyük bir kenku kolonisi yaşıyor ve öldürmekle bitmiyorlar.burada elinizi çabuk tutun ve çok fazla kenku uyanmadan alt kata kaçın.

Bu katta bir de büyücü var.Bu büyücüyü öldürmek için onun size yüzünü dönmesine izin vermeyin.Hızlı olun.

Level 7Drow Elf : Elf'lerin bir türüdür.Buradaki drow elf kolonisi Xanathar the Beholder'la müttefiktir.Ama onlarla anlaşabilirsiniz.

Grup halinde saldırırlar.Büyüye çok dayanıklıdırKullandıkları kılıçlar sizi paralyze eder.Tehlikelidirler sakının.

Skeletal Lord : Bunlar ölen kahramanların kemiklerinden yapılmış kötülük savaşçılarıdır.Çok iyi dövüşçüdür.Hızlı ve dayanıklıdırGrup halinde saldırırlarındasizi mahvederler.Mavi bir elbise giyerler.Dikkat edin.

Level 8

Drider : Bu yaratıklar tuhaf bir hayvana binerler.Ellerinde çok sayıda mızrak vardır ve bunları iyi kullanırlar.Büyüye dayanıklıdırHell Hound : Cehennem köpekleri.Güçlü ısıkrıkları vardır ve ateş püskürürler.Büyüye dayanırlar.Grup halinde saldırırlar.En tehlikeli

canavarlardandırlar.

Level 9

Displacer Beast : Bunlar da hell hound'lara benzerler.

Rust Monster : Dikkat ! Bu canavarlar metal yiyor.Diyelim ön sıradaki adamlarda kılıç,balta,zırh falan var.Canavar gelip höpürt di-ye bunları midesine indiriyor.Sadece büyü kulla-nın ve kaçın,yakalanırsanızyandınız.

Level 10

Mantis Warrior : Çok hızlıdırBir dagger ve bir halberd taşırlar.Halberd paralyze edici bir sıvıya batırılmıştırSakının.Ele geçirdiğiniz halberd'leri siz de kullanın.

Level 11

Xorn : Kaplumbağaya benzeyen bu yaratıklar sağlamdırlar ama fazla bela çıkarmazlar.

Mind Flayer : Oyunda beni en çok uğraştıran ka-rakter bu.Size baktı mı yandınız.İlk bakışta bütün grubu paralyze ediyor,ikincisinde bir kaçınız ölüyor,üçüncüsünde işinizi bitiriyor.Asla yüzünü size dönmesine izin vermeyin.yoksa ölürsünüz.

Level 12Stone Golem : Dayanıklı ve hızlıdırAma nedense fazla zarar vermiyorlar.Xanathar the Beholder : Evet oyunumuzun sonu.Beholder'i tek bir silahla

öldürebilirsiniz.Bunu da prensi kurtarıp iksiri dwarf'lara götürürce size veriyorlar.Adı da Wand of Slivias.Bu silah Beholder'i paralyze edip geri itiyor.Onu ite ite mızraklı tuzağa götürüyorsunuz.(Hani Indiana Jones'te hep olur,duvarın iki tarafından mızraklar fırlar) Ama oyunun bendeki versiyonu bunu yapınca takılıyor.Bana düzgün versiyonu gönderene oyu-nun kitabını gönderim lütfen yardım edin.Evet açıklamamızınsonuna geldik.Hala bu oyu-nu almadıysanız ayıp ediyorsunuz doğrusu.

BAHADIR AKCAN

BILLY

the kid

VAHŞİ BATI! Esrarengiz ve tehlike dolu bu topraklar büyük küçük hepimizin ilgisini çeker. Her biri birer Amerikan efsanesi haline gelmiş bir çok kahramanı barındıran vahşi batı bir çok kez bilgisayarımıza konuk oldu. Her oyunda o zamanın heyecanını ve zevkini aradık. Fakat diyebilirim ki bu güne kadar oynadığım hiçbir oyunda aradıklarımı bulamadım. Her zaman bir eksik vardı. Bir kaç ay önce BILLY THE KID isimli bir oyunun haberini almıştık. Efsanevi bir kahramanı konu alan oyun kısa bir süre önce elimize geçtiğinde hemen amigaya yükledim. Eminim bu tür sözlerin arkasından "sonuç hüsrân" gibi sözler bekliyorsunuz. Eğer gerçekten böyle düşünüyorsanız şimdilik size söyleyebileceğim tek şey "YANILIYORSUNUZ!"

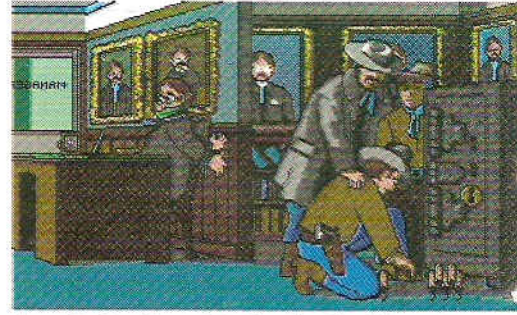
Billy Kid Amerikan efsanelerinin önde gelen isimlerinden biridir. Hikayesini ise az çok hepimiz biliyoruz: Billy Kid daha gençken kendisini kışkırtan birini vurarak bir kanun kaçağı durumuna düşer. Hemen kasabadan ayrılan Billy Kid'in peşine bir çok silahlı adam takılır. Ölü veya diri getirene yüklü mükafatlar vaadildiği halde hiç kimse Billy Kid'i yakalamayı başaramaz. Bu olaydan kısa bir süre sonra Murpy Dolans ve çetesi etrafa korku salmaya başlarlar. Murpy Dolans etrafına bir çok çete toplayarak kanun dışı işlere kalkışır. Bu sorun ile ilgili olarak John Tunstall isimli biri Lincoln

şehrine şerif Pat Garret'i görmeye gelir. Aralarında bu sorunu nasıl çözeceklerini tartışırken, Şerif Garret Bu iş için uygun bir tek kişi tanıdığını, bu kişinin Billy Kid olduğunu söyler. Ve bu sırada Billy Kid Tunstall'ın şaşkın bakışları arasında içeri girer. Sonunda Tunstall ikna olur ve Billy Kid'e uğurlu gümüş parasını bile verir. Ertesi gün üçü birlikte yolalırken tuzağa düşürülürler ve Tunstall öldürülür. Şerif ve Billy bu cinayeti Murpy Dolans ve çetesinin işlediğini anlarlar. Hemen orada şerif Garret bölgede asayiş ve düzeni sağlayacağına, Billy ise bu cinayetin sorumlularını kanunı veya kanun dışı mutlaka bulup cezalandıracağına yemin ederler. Oyunumuzun konusu kısaca böyle, oyunda isterseniz Billy'i isterseniz şerifi kontrol edebilirsiniz.

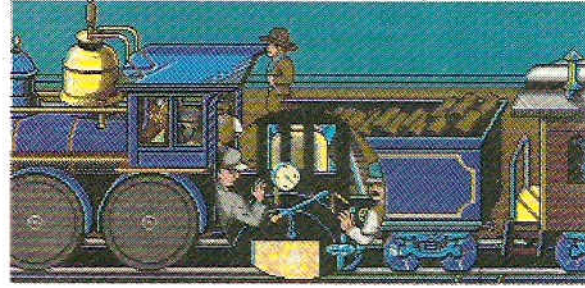
Oyunu yüklediğinizde size oyunu hangi dilde oynayacağınızı soruluyor. Ardından hangi karakterin kontrolünü alacağınızı belirlemeniz gerekiyor. Bu ayarlamalardan sonra oyuna geçebilirsiniz. Oyunda deminde bahsettiğimiz gibi şerifi veya Billy'i yönetebilirsiniz. Tabii bu arada iki karakterin oynanış şekli biraz değişiyor. Oyuna başladığınızda bölgenin bir krokisi ile karşılaşacaksınız. Dürbün şeklini haritanın sol üst köşesinde ki SYSTEM yazan yere getirip ateşe bastığınızda ufak bir menü ile göreceksiniz. Bu menüdeki seçenekler save restore gibi bildiğimiz şeyler. Fakat en alttaki seçenek ile oyunu daha fazla veya daha az grafiklerle oynayabilirsiniz.

Krokide görebileceğiniz bir çok yer var. Dürbün işaretinizi herhangi bir yere getirip ateşe bastığınızda oranın adını öğrenirsiniz. Bir daha ateşe bastığınızda kasaba, bayı veya evi ziyaret edersiniz. Gidebileceğiniz tam altı kasaba, iki kale, bir madenci, bir apaçi köyü ve bir çok çiftlik bulunuyor. Haritada ki kamp şeklindeki yer ise bir çetenin kamp kurduğunu gösterir. Billy'nin ilk amacı düşmanın bankalarını, trenini soy-mak ve sürülerini çalmaktır. Fakat banka ve tren soymak için bir çeteye ihtiyacı vardır. Bu yüzden her soygundan önce çetenizi toparlamalısınız.

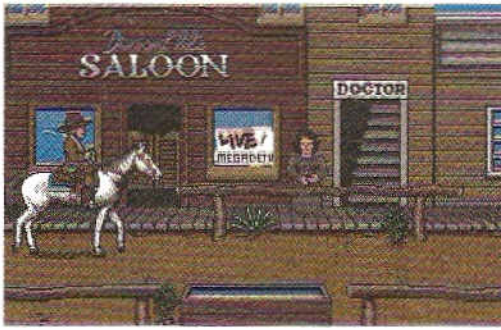
ÇETELER: Eğer çetenin bulunduğu kampa Billy Kid olarak giderseniz onlarla



Avarel, yine dinamitleri yedin di mi?(üstte)
64'teki eski bir oyunu andıran tren sahnesi(alta).



anlaşabilirsiniz. Billy ile çete lideri arasında ki konuşmadan sonra ertesi gün yola çıkabilirsiniz. Eğer kampa Billy olarak değilse şerif Garret olarak giderseniz iş değişir. Bu kez çeteyi yakalamak zorunda kalırsınız. Bu ekranda adaminiz at üstünde ve üstten görünmektedir. Atınızın yönünü joystickin kolunu sağa sola çekerek ayarlayabilirsiniz. İleri iterek ileri, geri çekerek geri geri gidebilirsiniz. Ayrıca ateşe basarak etrafınızı araştırabilirsiniz. Önünüzde araştırmanız gereken büyük bir bölge var. Doğru yönü bulmak için haydutlarının geride bıraktıkları ipuçlarından yararlanacaksınız. Bu ipuçları henüz sönmemiş kamp ateşi, boş bir para çantası veya bir mahmuz olabilir. Şüphelendiğiniz nesnenin yakınına gelip ateşe bastığınızda ne olduğunu anlayabilirsiniz. İzleri takip ederek ilerlediğinizde bir süre sonra çeteyi yakalayıp adalete teslim ettiğinizi bildiren bir yazı ile karşılaşacaksınız. Bir kasabaya girdiğinizde adaminiz attan iner. Adaminizi istediğiniz yöne hareket ettirebilirsiniz. Kasabada ki dükkan ve evlere girerek ve sokaktaki kişilerle konuşarak bilgi toplayabilirsiniz. bazı kişiler korkudan gerçeği söylemiyorlar, fakat 15 dolar verdiğinizde bülbul gibi şakıyorlar. Eğer bu da olmazsa tehdit etmeyi deneyin. Bazen sokaktaki bir haydut tarafından veya tehdit ettiğiniz kişi tarafından düelloya davet ediliyorsunuz. Kabul ederseniz başka bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda adaminiz yandan gösteriliyor. Ateşe bastığınızda çıkan nişangahı vakit kaybetmeden adamin üstüne getirip ateşe basın. Rakibiniz



Canı sıkılan Billy biraz eğlenmek için şehre iner(solda) İstediginiz herkesle düello edebilirsiniz (sağda)



Bu altın dişler iyi para eder Billy!(üstte) İyisin,güzelsin ama içki muhabbetin hiç çekilmiyor be şerif (altta)



göğsünde koca bir delikle yere yığılacaktır. Böylece sizi rahatsız eden ve canınızı sıkkan kişilerden kurtulabilirsiniz. Her kasabada saloon ve banka bulunmaktadır. Eğer Billy'seniz bankayı soyabilirsiniz. **BANKA SOYGUNU:** Çeteyi toplayıp bir bankaya girdiğinizde ROB THE BANK seçeneğini seçerseniz çetenizle birlikte bankaya dalarınız. Bu ekranda zavallı banka müdürünü bağlanmış vaziyette göreceksiniz. Önünüzde ki dinamitleri joystiğin kolunu sağa çekerek kasanın önüne koyabilir, sola çekerek kasanın önünde ki bir dinamiti alabilirsiniz. Yeteri kadar dinamit yerleştirilerek ateşe basın. Eğer dinamitler yeterliyse kasa parçalanacak ve kaçacaksınız. Bu arada banka müdürünün haline kahkahalarla güleceksiniz. Fakat dinamitler az geldiyse kasa parçalanmayacaktır. Her iki halde de dışarı çıktığınızdasilahlı adamlarla karşılaşacaksınız. Bu ekranda atınızı yine üstten göreceksiniz. Kontroller aynı fakat bu sefer bir sokaktasınız ve etrafınızdaki adamları öldürmeniz gerekiyor. Bu bölüm geçekten sizi epey zorlayacaktır. Eğer bunu başarabilirseniz parayı alarak kaçabilirsiniz.

TREN SOYGUNU: Civardaki tek tren hattı Santa Fe'den geçen demiryoludur. Bu hattan geçen trene saldırarak (çeteyi toplayarak) soygunu gerçekleştirebilirsiniz. Bu ekranda adaminiz trene koşarak yetişmeye çalışıyor. Önünüze çıkan taşların üzerinden ateşe basarak zıplayabilirsiniz. Bir iki vagon sonra bir merdiven göreceksiniz. Hemen zıplayarak merdivene tutun ve tırmanın. Vagonların üzerinde ilerleyerek makinistlerin bulunduğu lokomotifin. Kahramanınız silahını çekerek treni durdurtacak ve parayı alıp kaçacaktır.

Apaçi köyüne gittiğinizde apaçilerin genç şefi ile görüşüyorsunuz. Şef size, yapılan anlaşma gereği apaçilere verilmesi gereken yiyeceklerin Murpy Dolans ve çetesi tarafından çalındığını ve bu yüzden halkın açlık tehlikesi ile karşı karşıya olduklarını söylüyor. Oyun ilerledikçe düşmanınızın daha başka kanun dışı faaliyetlerinde öğreneceksiniz. Kasabada ki insanlardan genellikle yardıma muhtaç kişiler olduğunu öğreniyorsunuz. Bu kişilerin başı mutlaka bir çeteye beladadır, hemen söylenen yere gidip onlara yardım etmelisiniz. Bu ekranda çuval veya bir fiçinin arkasına gizlenerek ateş etmeniz gerekiyor. Mekana göre, bir kayanın veya çalılıkların arasından, barakanın penceresinden veya kapısından bir haydut çıkabiliyor. Haydut sizi vurmadan önce nişangahı üzerine getirerek siz onu vurun. Eğer üç kere vurulursanız (üzerinizde ki deliklerden anlayabilirsiniz) kendinizi bir anda yaralı vaziyette bir yatağa buluyorsunuz.

Şerif Garret'i yönetiyorsanız arada bir şerif ofisine gitmelisiniz. Ofise girdiğinizde bir menü ile karşılaşacaksınız. Bu menüdeki seçeneklerle yardımcılarınızı istediğiniz kasabaya yerleştirebilirsiniz. Aynı zamanda kasabada ki insanların durumlarını (kızgınlık, hoşnutsuzluk ve memnuniyet) öğrenebilirsiniz. Bütün kasabalar memnun olduğunda şerif Garret olarak görevinizi başarmış olursunuz. **NEWS BULLETIN** yazan dükkanlara girdiğinizde en son soygunun kimin nerede yaptığını öğrenirsiniz. Çeşitli bölgelerde olayın sürüleride çalabilirsiniz. Bu bölümde üç atlı yönetiyorsunuz. Ateşe basarak kontrolü diğer

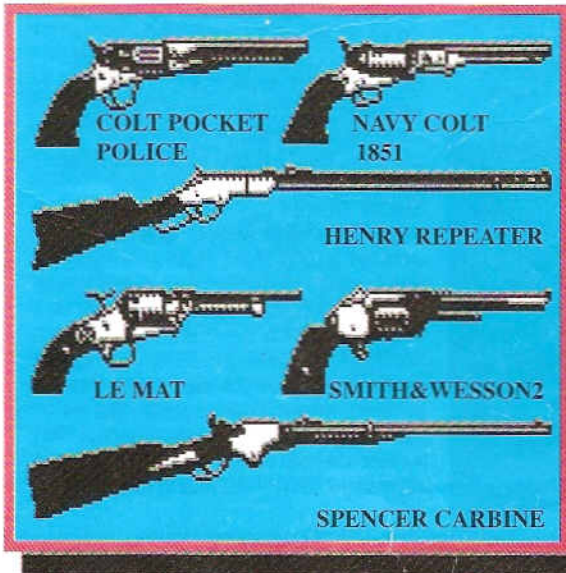
lonlarda kumar oynayanlarada rastlayabilirsiniz. Onlarla konuştuğunuzda oynamak isteyip istemediğinizi soruyorlar. YES seçeneğini seçerseniz poker oyununa katılırsınız.

POKER: Bu poker oyununda herkesçe üçer kağıt dağıtılıyor. İlk dağıtılan kağıt kapalı diğerleri açık vaziyette masaya konuyor. Kapalı olan kağıdı bir tek kağıdın sahibi bilir. Herkes istediği miktarda ortaya para koyuyor. Sıra size geldiğinde RAISE ile bir dolar arttırabilir, MATCH ile istenilen miktarı ortaya sürebilir, FOLD ile eli bırakabilir yani pas geçebilirsiniz ve QUIT oyundan çekilebilirsiniz. Herkes parasını ortaya sürdükten sonra kapalı olan kağıtlarda açılır ve kimin eli daha iyi ise parayı kazanır.

Bazen şerif Garret'in üzerine serseriler saldırıyor. Bu bölümde ekran değişir doğuşu gösteren bir salon aynası ortaya çıkar. Bu bölümde üzerinize gelen serseriye ateşe basarak vurabilirsiniz. Sağa sola çekerek gelen darbeye karşı gard yapabilirsiniz. İlk üç serseriden sonra son serseri üzerine bir sandalye ile saldırıyor. Biraz geçikerseniz sandalyeyi kafanızda parçalıyor. Son serseriye hallettikten sonra eğlencenize devam edebilirsiniz.

Bence BILLY THE KID şimdiye kadar vahşi batıyla ilgili oyunlar arasında (hatta diğerleri arasında da) HIT olmaya aday bir oyun. Her şey çok iyi düşünülmüş ve en ufak ayrıntı bile ihmal edilmemiş. Kısacası böyle güzel bir konuya birde OCEAN'ın mükemmel grafiklerinde eklenince ortaya süper bir oyun çıkmış. Eğer Billy Kid efsanesini evinizde rahat koltuğunuzda yaşamak isterseniz bu oyun tam size göre. Kaçmayın!

SERKAN SÖZER



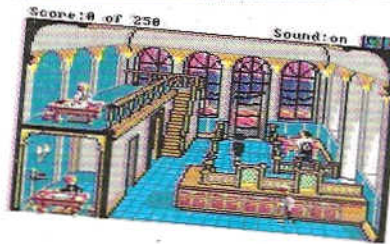
kovboya geçirebilirsiniz. Başarılı olabilmemiz için bir veya daha fazla ineği güneye doğru sürmelisiniz. Bu hiçte kolay bir iş değil. İneklerin sağına, soluna geçerek düz bir şekilde ilerlemelerini sağlamalısınız. Bu kadar işten sonra canınız birazda eğlenmek isteyecektir elbette. Bu gibi durumlarda hemen bir salona girin. El Paso'daki salonda her zaman bir salon kadını bulunuyor. Yanına gidip konuştuğunuzda 25 dolar karşılığında yukan çıkabileceğinizi söylüyor. Eğer parayı verirsiniz eğlenceli bir gece geçirebilirsiniz. Bazı za-

GOLD RUSH!

Yıl 1848.

California'da altın bulunup hücum'un başlamasından az önce. Siz yani JERROD WILSON ise harekete hazır ve artık yerinde durmak istemeyen biri. Sizin kontrolünüzde her şey hazır. Bu işi başarmanız ise yazımızla daha kolaylaşacak.

Evet ilk olarak sağ alta ki sarı eve gidin. Bu ev size ait. Unlock gateway komutu ile bahçe kapısını açın. Daha sonra Unlock door komutu ile kapıyı açıp içeri girin. İçeride masada bulunan albümü Read album komutu ile okuyun. Sonra içindeki fotoğrafı alın. Bu-

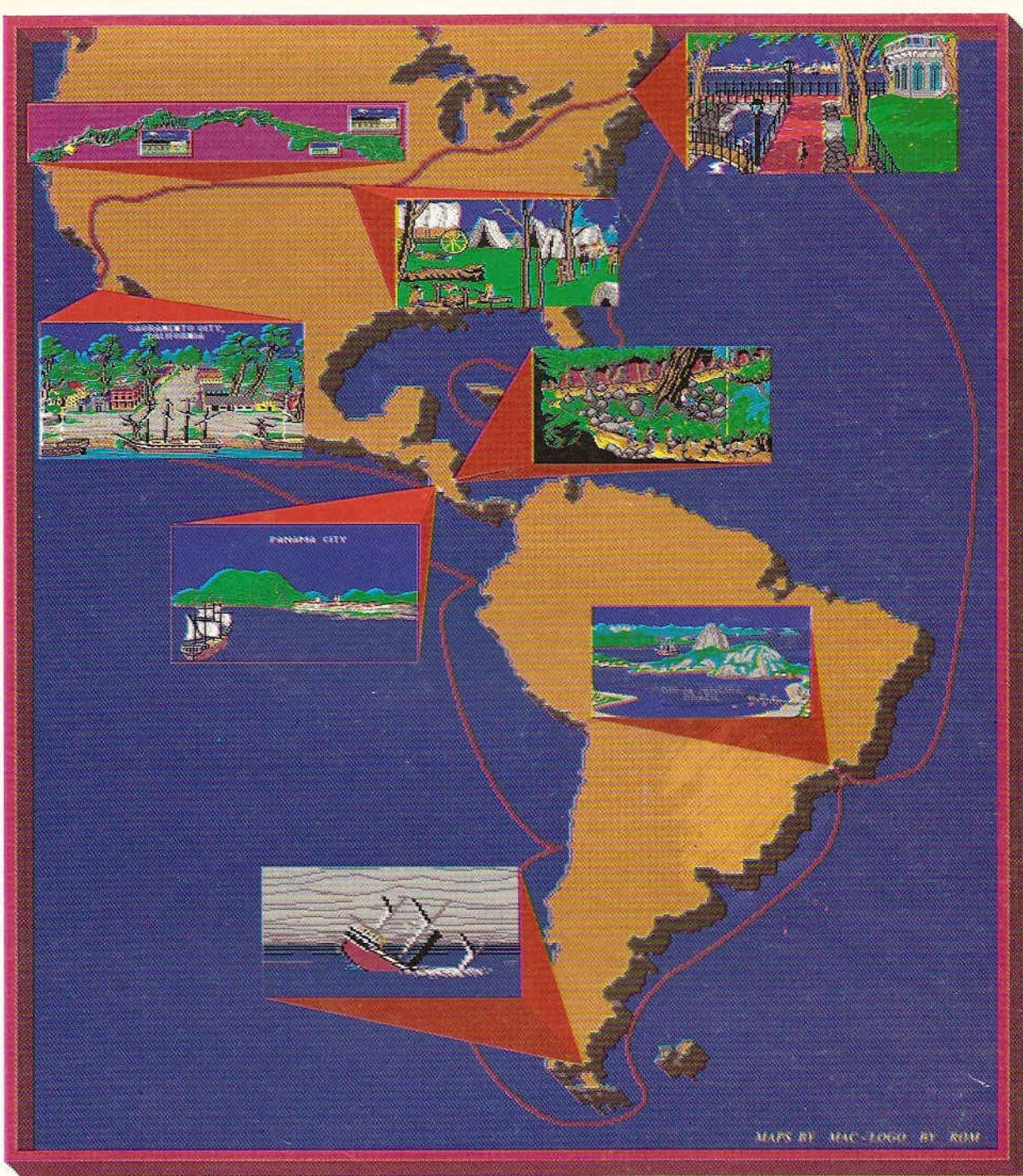


GOLD RUSH!

Get photo komutu ile yapacaksınız. Biraz daha üstte bulunan çalışma masasını Close desk komutu ile kapatınca karşınızda banka numaranızı gösteren kağıdı göreceksiniz. Bu kağıdı Get statement komutu ile alıp Read statement komutu ile okuyun. Okuyunca size bir sayı verilecek. Bu sizin hesap numaranızdır. Her seferinde sayı değişecektir. Bunu da yaptıktan sonra evden çıkın ve kaldırımda iken Sell house deyin. Böylece evinizi satışa çıkardınız. Şimdi elinde paralarla bir adamın gelmesini bekleyeceksiniz. Bu adam gelince Talk deyin onunla konuşun ve onun teklifini Y diyerek kabul edin. Daha sonra sola ilerleyin. Bir soldaki ekranda küçük çardağa benzeyen klübeye girin ve Look in crack deyin. O da nesi bir altın para hemen onu Get coin komutu ile alın. Yukarı ekranda çiçeklere basmadan ortadan çiçek alın. Bunu Get flowers komutu ile yapacaksınız. Çiçeklere basmayın dedim çünkü her çiçeğe basışınızda bir puanınız eksilecektir. Daha sonra sola ilerleyin. Beyaz binaya girin. Kasiyerin size göre solda bulunan penceresine gelip Get money deyin ve statement'da yazan numarayı söyleyin. Sonra buradan çıkıp yukarıda, geminin yanındaki küçük binaya girip poster Read poster

Komutu ile okuyun.

Sonra çıkıp aşağı ilerleyin. Yanında sulak bulunan binaya yani postahaneye girin ve Get mail komutu ile kardeşinizden gelen mektubu alın. Hemen Look under stamp komutu ile pulun altında bakın. Sonra Open letter ile mektubu açıp Read letter ile okuyun. Artık hangi yolla California'ya gidecekseniz ona göre bilet alın. Eğer deniz yolları olan CAPE HORN ve ya PANAMA'dan herhangi biri ile gidecekseniz evinizin yanındaki evde oturan adamdan bu biletleri alacaksınız. Eğer Amerikanın içinden kara yolu ile gitmek istiyorsanız en sola yakın bulunan STAGE TRAVEL binasından bilet almalısınız. Biletinizi aldıktan sonra postahanenin yanındaki binadan içeri girip en arkadaki yerden girip sola yürüyün ve yukarı çıkın. Sağda en yakında bulunan ofise girip Read clippings deyin. Sonra aynı yolla aşağı inip en solda ki ofise girin ve QUIT deyin. Böylece işinizden de ayrılmış oldunuz. Sonra direkt aşağı inip sağa yürüyün. En sağ üstteki mezar taşları sizin anna ve babanıza ait. Onları tek tek READ STONE komutu ile okuyun ki puan alabilesiniz. Sonra Put flowers komutu ile çiçekleri yerleştirin. Artık stage travel binasının yanından BROOKLYN'in dükkanlarına gidip alış veriş edebilirsiniz. Soldaki manav sağdaki ise nalburdur. Manavdan içeri girip GET BEAN, GET VEGETABLES, GET FRUIT yazın ve çıkın. Nalburdan ise eğer PANAMA ile gidiyorsanız Buy MOSQUITO NET deyin ve ağ alın. Eğer diğer yollardan gidecekseniz BUY ROPE, BUY CHAIN, BUY BUCKET deyin. Gerçi bunlar işe yaramıyor ama olsun. Tek işe yarayan ağ sakın onu almadan PANAMA'ya gitmeyin. Eğer her şeyi hallettiyseniz ve gemi ile gidiyorsanız gemiye girip SHOW TICKET deyin ve yolculuğa çıkın. Araba ile gidecekseniz STAGE COACH'a girip TALK deyin sonra adam size dışarıda beklemenizi söylüyor. Dışarıya çıkıp adama SHOW TICKET deyin ve GET ON deyin arabaya binin. PANAMA: Panamaya giderken gemide yapacak hiçbir şey yok sakın sakın bekleyin. Karaya çıkınca yerliler sizi kayıkla götürecektir. Kayıkla giderken bu seferde kötü yerliler sizi durdurup eşyalarınızı istiyorlar. Onların bütün so-



rularına Y ile cevap verin. Böylece sizi bırakırlar. Sonraki ekranda yerde oturan adamla konuşun. Bu adam size bir incil verecektir. Incili aldıktan sonra yoldan yürüyüp sağa ilerleyin tam siz ekrandan çıkarken karıncalar saldırarak. Hemen JUMP TO VINE deyin ve karıncaların gitmesini bekleyin. Karıncalar girdince DROP VINE deyip aşağı inin. Sağa ilerlediğinizde karşınıza bir çalılık çıkacak. Burada ne ortadan ne alttan giden en üstteki yoldan gitmelisiniz. Burada eğer şansınız varsa adamınız OUCH diye bir ses çıkaracak ve ayağına birşeyin takıldığını söyleyecek. Eğer bu olursa olursa çünkü olmasada olur, yapmanız gereken LOOK GROUND deyip altın diski bulmak sonra bunu get disc deyip alabilirsiniz. Tekrar sağa ilerleyince size verdiğimiz küçük nehir haritasından burada nerelere basmanız

gerektiğine bakarak ilerleyin ve karşıya geçin. Artık yolculuğunuza devam ediyorsunuz. Bütün yolculuklar aynı yere çıktığından diğer yolculuklarda yazdıktan sonra devamının açıklamasını göreceksiniz. Yanlış 13 dakika içinde herşeyi bitirip Brooklyn'i terketmezseniz altına hucum başlar ve bilet fiyatları anormal yükselir (arz-talep). CAPE HORN: Size bu yolculukta pek yardımcı olamayacağım, açıkçası ben Cape Horn yoluyla California'ya varmayı başaramadım. Yanlış size şunu söyleyebilirim, motorun yanındaki metal parçalar (scrap), kaptanın odasındaki kağıt masası (clip), ve motor dairesindeki küreğin sapı ile şöyle veya böyle balık tutmanız gerektiği. Niye benim yapmadığımı soruyorsanız, yakında sizin de anlayacağınız gibi olta yapmak için ip lazım. Bunu bulamazsanız açık-

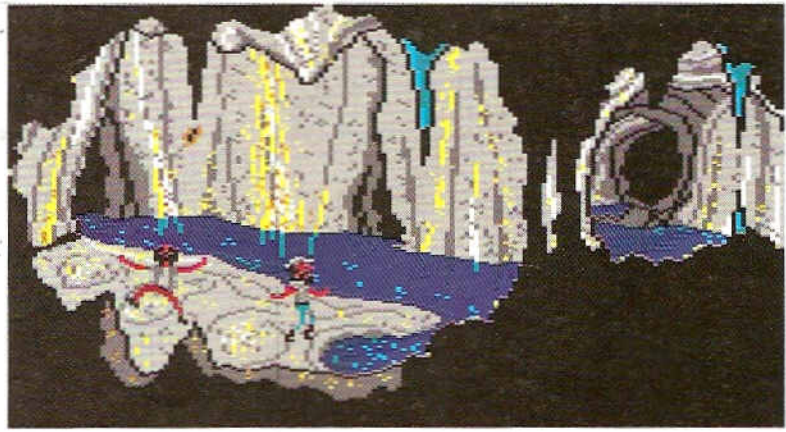
tan ölüyorsunuz. Diğer yolculuklarda olduğu gibi sola giderseniz kitap okuyan adamdan incili alabilirsiniz.

STAGE COACH: Bu yolculuk bence en zoru. İlk olarak bir kampa geleceksiniz. Burada kaptana benzeyen adamla konuşup ona GIVE MONEY komutu ile para verin. Sonra adam size bir görev olarak gidip at almanızı söyleyecek burada önce sağa gidip oturan adamla konuşup ondan böylece incili alacaksınız. Sonra sola dönüp aşağı yürüyün. Burada adamla konuşup ondan yaşlı öküz (takma kafana CENK olur böyle şeyler. Bak Sierra sana kıyak yapmış.) alın. BUY MATURE OXEN komutu ile yapacaksınız. Sonra kampa dönüp adamla konuşun. Sonra kaptan size bir görev daha veriyor. Bunun için yukarı ekrana çıkıp belli bir süre bekleyeceksiniz. Aman burada çimenler

çıkıp çamur kurumaya başladı mesajını alır almaz gidip hemen adamla konuşun yoksa çok geç kalırsınız. Tekrar yoldasınız. İlerleyince bu sefer atlar su görüp duruyorlar. Hemen atlara yaklaşıp UNTIE OXEN yazın. Sonra atlar su içip dönecektir. Bu seferde TIE CHAIN deyin ve işte yine yollardasınız. Yine ilerleyince bir aksilik daha oluyor. Burada hemen arka planda bulunan arabaya gidip DRINK WATER deyin. Daha sonrada EAT MEAT deyin. Sola yürüyünce artık burayıda geçtiniz. Artık bu yolculukta bitti.

YOYUNUN YOLCULUKLARDAN

SONRASI: Gemi yolculukları aynı limana çıkar. Burada yapmanız gereken sağdaki büyük binaya girip GET ON demektir. Araba yolculukları ise direk SUTTERFORD kalesine çıkar. Evet SUTTERFORD kalesi herşeyin kilidi. Bu kalede önce sola gidip MERCHANT'ı bulun. Burada altın paranızın karşılığında bir altın tavası alın. GET PAN yazın ve sonra GIVE COIN deyin. Kaleden çıkıp üstten görünüşte sağa ilerleyin ve su da 20 puan kazanıncaya kadar altın bulun bunu USE PAN komutu ile yapacaksınız. Bulamayınca hemen ümitsizliğe kapılmayın. Elbet bulacaksınız. Sakın başka bir madencinin maden aradığı bir yerde aramayın asılırsınız. Bir defa altın bulduğunuz yerde daha fazla bulma şansınız olduğundan aramaya devam edin. Sonra kaleye dönüp MERCHANT'dan LANTERN yani fener alın. BUY LANTERN ve GIVE GOLD komutları ile bunu yapacaksınız. Sonra kalenin dışındaki mezarlığa gidin. Ekranın ortasında bulunan taşı READ STONE komutu ile okuyun. Sonra USE LETTER komutu ile mektubu taşın üstüne koyun. Burada mektubun alt tarafında bulunan küçük işaret tam taşın üstündeki işaretin üstündeyken mektubu ok tuşları ile yukarı hareket ettirin. Şimdi bulduğunuz şifre ROOM 21 olmalı. Bunu yaptıktan sonra READ PSALM23 deyin. Artık kaleden çıkıp sağa altın aradığınız ekranlara dönün. Burada sağa doğru 20 ekran filan gidince karşınıza bir kasaba çıkacak. Burada sizi ilgilendiren tek yer otel. Sizde otele girip resepsiyondaki adama GET MESSAGE deyin. Sonra merdivenlerden çıkıp sola ilerleyin. 11 numaralı odanın kapısını KNOCK komutu ile çalın ve karşınıza çıkan adama GIVE MESSAGE deyin. Adam odadan çıkar çıkmaz içeri girin. Burada belkide Sierra'nın en ilginç bilmecelerinden biri var. Odanın sağında bulunan şöminenin yanına gidin ve TURN WHEEL diyerek küçük topun tekerleğini çevirin. Böylece



gizli bir geçit açılacaktır. ENTER FIRE-PLACE diyerek buradan girin ve kardeşinizin kaldığı gizli odayı bulun. Buraya girince hemen pencereyi açın bunu OPEN WINDOW komutu ile yapacaksınız içeri bir kuşun girmesini bekleyin. Kuş geldiğinde CLOSE WINDOW ile pencereyi kapatın. Sonra PUT PHOTO IN CAPSULE deyin ve aile fotoğrafınızı kuşun bacağına yerleştirin. Sonra pencereyi açın. Masanın üstünden notu ve mknatısı alın. GET MAGNET ve GET NOTE yazın yani. Kuş tekrar gelince yanına gidip GET AEROGRAM yazın. Sonra ekranın altına gelip yerden ipi GET STRING komutu ile alın. Artık burada kalmanıza gerek kalmadı. Pencereye CLIMB WINDOW komutu ile tırmanıp buradan gidin. Sola ilerlerken aman penceredekiler sizi görmesin. Şimdi kaleye geri dönün ve demirci ile konuşun. Adam size sorular soracak. Bu soruların cevapları sırası ile şöyle olmalı: WILSON, JERROD, JAKE. Demirci size bir damgalama demiri verecek. Şimdi korkuluğa yaslanmış duvaran adamdan bir katır alın. BUY MULE ve GIVE GOLD demeniz bu iş için yeterli. Katırın sizi takip etmesi için GET ROPE ile ipini tutun. Katır demircinin olduğu yere getirin hemen içeri girip HEAT IRON yazın burada hızlı olmalısınız yoksa katır kaçabilir. BRAND MULE yazınca katır damgalamış olacaksınız. Şimdi katırla birlikte kalenin ahır olan tahta kapılı yere gidin. Burada aşağı gidin ve bu ekranda DROP MULE yazarak katırı serbest bırakın. Burada sizin katırla aynı damgaya sahip olan kaliteli katırı alın. Bunu GET MULE komutu ile yapacaksınız. Bu katırı yine altın aradığınız ekranlara götürün ve FOLLOW MULE deyin. Şimdi katır sizi sahibine yani kardeşinize götürüyor. Yaklaşık 27 ekrandan sağa 8 ekranda aşağı gidince kardeşinizin yaşadığı yere

geliyorsunuz. Burada klübeye girip masadan kibritleri GET MATCHES komutu ile alın. Sonra ekranın en sağına gidip aşağı inin sonra sola ilerleyin. Adamınız şimdi daha yakınlaşmış olması gerekli. Burada tuvalete girip GET IN HOLE yazın ve böylece tuvalete girin (!!!). Aşağıda LIGHT LANTERN yazarak fenerinizi yakın. Sola ilerleyince bir kapı göreceksiniz. Bu kapıyı açmak için önce TIE STRING TO MAGNET daha sonra sırası ile PUT MAGNET IN HOLE, LOWER MAGNET, RAISE MAGNET, GET KEY, UNLOCK DOOR yazın. Artık korkunç labirentle baş başasınız. Burada önce aşağıları dolaşın bir kazma arayın (bildiğimiz kazma CENK değil.) Bu kazmayla duvarlarda altın bulabilirsiniz. Bu kazmayı GET PICK komutu ile yerden alın. Hemen heyecanlanma Orhan bu alma o ALMA değil. USE PICK komutu ise kazmayı duvarlara vurmanıza yarıyor. Eğer bu labirentin sonuna gelmeyi başarabilirseniz kardeşinizi bulacaksınız. Daha sonra kardeşinizle birlikte altın arıyacaksınız. Burada yapmanız gereken ekranın tam ortasında en üstteki duvarı kazın. Bir kaç denemeden sonra büyük bir delik açılacak. ENTER HOLE yazınca hayallerinizdeki yeri bulacaksınız. Her yer altınla dolu artık zengin birisiniz. Orhan üzülme çalış seninde olur. Böylece Kerim' i de def etme şansın olur. Evet oyunun çözümü bu kadar. Bu oyunun en çok hoşuma giden yanı adamın üstünün başının oyun ilerledikçe yırtılması ve sakallarının çıkması. Birde gittikçe aksanı güneylileşiyor. Oyunun en kötü tuzağı ise seyahat sırasında sa-ve ederseniz adamınızın başına birşeyler gelmesi. Örneğin CAPE'de gemi batıyor. STAGE COACH' da kolera oluyor.

ŞAHİN DERYA



PGA TOUR



Golf sporu, müthiş rahatlatıcı ve derlerden uzaklaştırıcı etkisi olan ve birçoklarının dünya üzerinde yapılması en zevkli olan aktivite. Eğer bu sporu yapmak için gereken alet edevatı sağlamak için mali kaynağınız yoksa bir PGA TOUR GOLF alın ve akabinde yazımızı okumaya başlayın. Bu sporun rahatlatıcı derinliklerine inip usta rakiplerinizle boğaz boğaz yarışmak. Kendinizi en iyi golfçüler listesinde 1 numaraya çıkarmak mı istiyorsunuz. Açıklamakta olduğumuz PGA Tour Golf şimdiye kadar elimize geçen golf simülasyonlarının en iyisi... Oyunu yapan firma bu konuda adını pek duyuramamış firmalar arasında yer alan Sterling Silver. Fakat pazarıyanların adı Electronic Arts olunca dikkat çekmeden edemiyor. Oyunumuz birçok oyunda yeni yeni kullanılmaya başlayan bir tür pull-down menu sistemini kullanıyor. Ekranın en üstündeki menu başlıklarının üstüne gelip sağ butona basınca bir menu çıkıyor. Buradan istediğiniz şeyi seçmek için üstüne gelip sol

butona basıyorsunuz. Oyunun kontrol sistemi bu kadar basit. Şimdi oyun boyunca karşılaştığınız menüleri açıklıyorum.
PLAY: Practice round: Seçtiğiniz yerde antrenman yaparsınız. Eğer oyunu ilk defa oynuyorsanız bu seçeneği seçmeniz tavsiye edilir.

Son düzluğe geldiğinizde yereşeklini gösteren bir vektör grafikte karşılaşıyorsunuz. Engellere dikkat edin!



Tournament: Eğer yüzlerce rakibinizle şampiyonluk mücadelesi yapmak istiyorsanız bu seçeneği seçin.
Driving Range: Uzun menzilli atışların çalışmasını bu seçeneği kullanarak yapabiliyorsunuz.

Putting Green: Bu seçeneği seçtiğinizde deliğe yakın alandan deliğe sokma alıştırmaları yapabilirsiniz.

Resume game: Oyuna devam etmek için bu seçeneği kullanabilirsiniz.

Quit: Oyundan çıkmak için kullanıcılar menu seçeneği Quit'tir.

FILE:

Save: Oynadığınız oyunu kaydetmeye yarıyor.

Restore: Diske kaydettiğiniz bir oyunu yükleyip oynamak için kullanılıyor.

Delete Player: Save'nizde bulunan bir oyuncudan kurtulmak istiyorsanız bu seçeneği kullanın. Aynı isimde iki oyuncu olamıyor bu nedenle oyuna sil baştan başlamak istiyorsanız eski adınızı silmeniz yada başka bir adla oynamak gerekiyor.

VIEW:

Score Card: O andaki oyundaki skorunuzu görmek için bu seçeneği kullanmalısınız.

LeaderBoard: Leaderboard'daki durumunuzu görmeyi sağlayan komut budur.

Tournament Results: Turnuvadaki skorlarınızı görmeyi sağlayan komut...

STATS:

Current Players: Oyuncular ve yaptıkları skorlar hakkında bilgi için bu seçeneğe başvurun.

Saved Players: Kaydedilmiş oyuncuların skorlarını görmek için bu seçeneği kullanmalısınız.

Tournament: Turnuvada ki statları görmek için kullanılan seçenek budur.

OPTIONS:

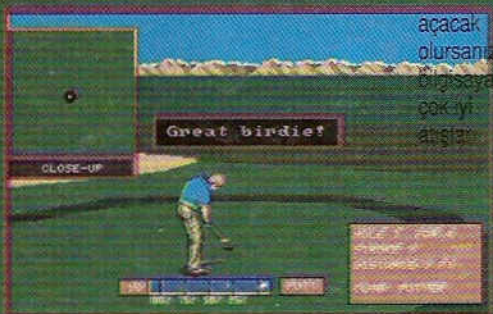
Overhead: Oyundayken üst görünüşlerin olup olmasını kontrol eder. Eğer bu seçeneği kapatırsanız, her atıştan önce gösterilen üstten görünüşü kapatmış olursunuz.



Başarılı atışlarınız ağır çekimde tekrar gösteriliyor

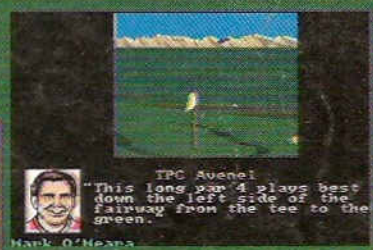


Uzun atışlarda rüzgara dikkat etmek sizi bazı utançlarca felaketlerden korur!



acacak
plursanız
Bilgisayar
çok iyi
atışlar

Her delikten önce mızdır bir ayarlar
sıra bazı ayarlar var (sadece)
Görüşmede yitirmek için gerekli
atış yapmadan önce mızdır
mızdır (sadece)



TPC Avenel
This long par 4 plays best
down the left side of the
fairway from the tee to the
green.

Hank O'Neale



Ball Lie: Topun nereye düştüğünü görme-
niz için çıkan ekranı açıp kapamanız için bu
seçeneği kullanın.

Greens: Topun düştüğü yeri incelemeniz
için çıkan üç boyutlu haritayı açıp kapamak
için bu seçeneği kullanın.

Flyby Holepreview: Bir sonraki deliğe
geçtiğinizde ünlü bir golfçü tarafından veri-
len nasıl oynanması gerektiği hakkındaki
briğin olup olmayacağını bu seçeneğe
belli edebilirsiniz.

Music: Oynamanız sırasında çalan müziği
kapatıp açmak için bu seçeneği
kullanılmalıdır.

Effects: Efektleri açıp kapamak için
kullanılır. Buradaki tavsiyem, Sadece efect-
leri açarak oynamanızdır. Oyunun gerçek
zevkine varmanızı sağlayan elemanlardan
biri...

Save Shop: Burada yaptığınız değişiklikleri
diske kaydetmek için kullanılır.

OPTIONS:

Special Shots: Buradan özel vuruşları
yapabilirsiniz.

Take a Mulligan: Ancak trainer
yaptığınızda çalışan bu komut bir hareketi-
nizi yada vuruşunuzu geri alıp tekrar oyna-
mak için kullanılır.

Pick up Ball: Oynadığınız pisti
terk ediyorsunuz. Böylece Hanenize +12
puan yazılıyor buda büyük miktarda
kötülüğünüze geliyor. Hiç tavsiye edilme-
yen bir seçeneği.

Instant Replay: Atılan şutun yavaş tek-
rarının gösterilip gösterilmeyeceğini bu se-
çenekle belirtebilirsiniz. Eğer bu seçeneği

tekrar ve yavaş olarak gösterir. Oyunu
ilginçleştiren bir seçeneği.

VIEW:

Ball Lie: Oyun sırasında topun ne-
rede durduğunu görebiliyorsunuz.

Overhead: Sahanın üstten
görünüşünü görmek için bu
seçeneği seçin.

Green: Topun durduğu yerin üç bo-
yutlu görünüşünü bu seçenektan
alıyorsunuz.

Leader Board: Oyun esnasında
Leader boardda ki durumunuzu öğrenmek
için bu seçeneği seçin

Tournament Results: Yine oyun esnasın-
da Turnuvadaki puanlar ve sonuçlar
hakkında bilgi almak için kullanabilirsiniz.

Hot Keys: Oyunda kullanılan tuşların list-
yesini almak için bu seçeneği seçin. Menü-
lerdeki seçenekleri seçmekten
yorulursanız, mouse kullanmadan
tuşlarınızla o işi halledebilirsiniz.

STATS:

Player: Kendiniz hakkında (puanlarınız
vesaire) bilgi almak isterseniz bu seçeneği
seçmeniz akıllıca olur.

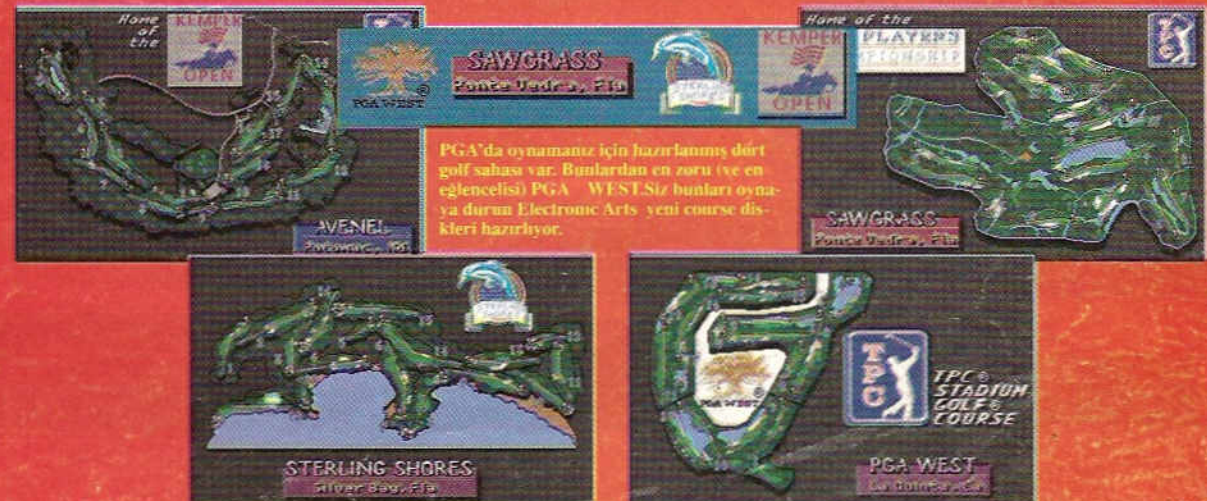
Tournament: Turnuva hakkındaki bilgiler
ise bu seçenektan alınabilir.
Birazda topa vuruş sekline değinelim. Topa
vurmak birçok golf ve bilardo oyunundaki
gibi yani bir power çizgisi birde sağa sola
falso verme imkanı var. Atış yapmak için sol
butona basıyorsunuz, power çizgisi artma-
ya başlıyor. İstedığınız güce erişildiğinde,
bir daha sol butona basıyorsunuz şimdi po-
wer çizgisi düşmeye başlıyor. Power çizgisi



Her turnuvada
başlık bu turnu-
vada kazananın
başlık bu turnu-
vada kazananın
başlık bu turnu-
vada kazananın
başlık bu turnu-
vada kazananın
başlık bu turnu-
vada kazananın

sağdaki çizginin solundayken ateşe basar-
sanız sağa, sağında iken basarsanız sola
falso veriyorsunuz. Burada sağdaki çizgiye
yakınlık falso verme miktarı açısından rol
oynuyor. Her deliğin limit atış sayısı var.
Eğer deliği tam bu sayıda tamamlarsanız
her golf oyununda olduğu gibi par oluyor.
Yani ne sayı kaybediyorsunuz nede
kazaniyorsunuz. Limitin altına düşerseniz
sayı kazanıyor. Üstüne çıkarsanız ceza
puanı alıp oturuyorsunuz. En az ceza
puanlı olan turnuvayı kazanıyor. Turnuvayı
kazanınca yada dereceye girince belli mik-
tarlarda para kazanıyorsunuz ve Leader
Board'da yükselmeye başlıyorsunuz. Bu
yarışma ve Leader Board çatışması oyuna
çok büyük heyecan ve oynanabilirlik
kazandırıyor, hele bir de arkadaşlarınızla
birlikte birkaç kişilik oynarsanız. Sonuç ola-
rak oynamanız gereken bir oyun başta an-
latılan amaçlara ulaşmak istiyorsanız bu
oyunu alıp oynayın. Herkese Serin günler...

BURAK ÖZİŞİK



RAILROAD

Küçükken oynadığımız trencilik oyununu AMIGA' nızda oynamak ister misiniz ? O zaman Railroad Tycoon' u edinmelisiniz.

Oyun aylardır beklenmesine rağmen bir türlü piyasaya çıkmamıştı. Bunun sebebi de uzun süren testler. Railroad Tycoon her zamanki Microprose kalitesini taşıyor.

Oyunda siz bir tren şirketi sahibini canlandırıyorsunuz. Amacınız en büyük demiryolu ağını kurmak , diğer şirketleri batırmak ve milyonlar kazanmak olmalı.

Oyunu yüklediğinizde Microprose' un programcı grubunu ve diğer emeği geçenleri izledikten sonra karşımıza üç seçeneqli bir menü çıkıyor.

Start New RR : Yeni bir oyuna başlamak için kullanılır.

Load Saved Game : Daha önceden kaydettiğiniz bir oyunu yüklemek için.

Load Tutorial : Oyunu ilk kez oynuyorsanız bu seçenekle bir tür demo seyredebilirsiniz.

Start New RR ile oyuna geçtiğinizde oyun alanını belirleyebilirsiniz. Avrupa , İngiltere , Doğu ve Batı Amerika' da oynama imkanınız var. Ben size Avrupa' da oynamanızı tavsiye ediyorum çünkü bu periyoddaki lokomotifler daha güçlü ve daha hızlılar.

Şimdi zorluk derecesini belirlememiz gerekiyor. En kolaydan zora doğru seçenekler sırasıyla **Investor , Financier , Mogul ve Tycoon'** dur.

Ayrıca oyunun içinde karşılaşacağımız sorunları da burada belirleyebiliriz. No Collision' u açarsanız trenleriniz çarpışabilir. Complex Economy

başınıza mali derter açar. Cut - Throat Competition ise diğer şirketlerle aranızda rekabet başlatır.

Oyuna başladığınızda 1 milyon pound'a sahipsiniz ve hiç demiryolunuz yok. Eğer Avrupa'yı seçtiyseniz ben size Amsterdam - Utrecht arasında oyuna başlamanızı öneririm , çünkü bu hat oldukça kısa. Bu şehirlere ray döşeyin. Ray döşemek için nümerik klavyede 5 tuşunu merkez alarak diğer yönlere ray çekebiliriz. Seçtiğiniz tuşa basarken shift'e basarsanız ray

döşemiş olursunuz. Her araziden geçişin bir



bedeli var. Bu nu o araziye iki kez klik ederek öğrenebilirsiniz. En ucuz arazi Clear , en pahalı arazi çehir merkezleridir. İki tarafa da ray çektiyse istasyon kurmaya başlayın. İstasyon kurmak için mouse'u istediğiniz kareye getirip F8 tuşuna basmalısınız. İstasyon ne kadar büyük olursa o kadar pahalıya mal olur. Pahalı olsa da hep terminal kurun. İstasyon kurduğunuzda o istasyonun resmi , kuruluş tarihi ve bir yılda size ne kadar taşınacak eşya vereceği yazılıdır. İki şehire de istasyon kurduktan sonra F7'e basarak tren alın. Tren alırken hızının ve beygir gücünün yüksek olmasına dikkat edin. Trene vagonları ilk aldığınızda ekleyebilir , diğer istasyonlarda da değişiklikler yapabilirsiniz.

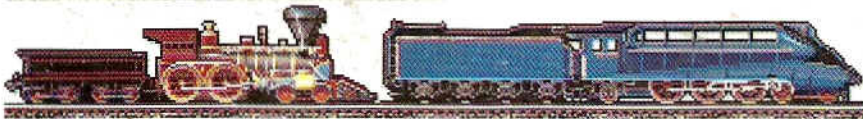
Bir istasyondan mal almak için trende

uygun vagon olması gerekir. Örneğin yolcu taşımak için yolcu vagonu takmalısınız. Bunu trene klikleyerek yapabilirsiniz. Trenin gideceği yeri belirtmek için ise soldaki rakamlara kliklemelisiniz. Menüleri kullanarak tren hakkında bilgi alabilir , motoru



değiştirebilir , treni seferden alabilirsiniz.

Siz bunları yaparken zaman da akıp gidiyor. İki yılda bir size mali rapor sunulur. Bu raporda yıllık gelir - gideriniz ve bunları etkileyen başlıca girdiler , mal varlığınız gibi bilgiler verilir. Daha sonra borsada kendinizin ve diğer şirketlerin hisse senetlerini de takip edebilirsiniz. Hisse senetlerinin değeri sıfıra inen şirket iflas eder. F9'a basarak borsa binasına gidersiniz. Buradan kendinizin ya da diğer şirketlerin hisselerini alıp satabilir , ayrıca bonolarla borç para da alabilirsiniz. Aldığınız borç için o günkü faiz miktarı da işletilir. Oyunda sürekli olarak hattınızı genişletin ve yeni trenler alın fakat küçük kasabalara istasyon kurmaktan



TYCOON

kaçının. Belçika-Hollanda ve Kuzey Almanya'da bir çok şehir yer alıyor. Çalışmalarınızı bu bölgede yoğunlaştırın. Çok sıkıştırsanız bonolarınızı satarak borç alın. Nehirlerin üzerinden geçerken size köprü yapma seçenekleri sunuluyor. Bu-



Train Report/Railway to Heaven						
Train class/route	Revenue	YTD	Last Year	Lifetime		
1)Through/Bru->Bei	£	65,000	£	148,000	£	4,484,000
2)Express/Osn->Ess	£	135,000	£	382,000	£	6,726,000
3)Express/Han->Osn	£	0,000	£	0,000	£	2,309,000
4)Express/Ams-Utr->Ess	£	49,000	£	126,000	£	3,426,000
5)Express/Ant->BrJ-Bru	£	30,000	£	57,000	£	1,230,000
6)Express/>Mag-Bre	£	0,000	£	50,000	£	1,277,000
7)Express/>Han-Osn-Ess-Utr	£	0,000	£	0,000	£	1,086,000
8)Local/Met->Bei	£	81,000	£	121,000	£	1,856,000
9)Local/Stu-Str->Met	£	49,000	£	77,000	£	1,062,000

rada her zaman en ucuz köprüyü seçmelisiniz. Bir de zaman zaman bir malı belli bir sürede bir istasyondan diğerine iletmeniz isteniyor. Bunu yaparsanız yolun uzunluğuna göre değişen bir bonus alıyorsunuz. Menü seçenekleri ise şöyle :

GAME

Game speed : Oyunun hızı. Burada en uygun hız FAST.

Train messages : Trenlerin istasyona vardıkları zaman sizi haberdar edip etmeyecekleri.

News reports : Zaman zaman gazetelerde çıkan haberler.

Features : Buradan müzik ve ses efektlerini açıyorsunuz.

Repeat message : En sol aldığınız mesajı tekrarlar.

Save game : Oyunu kaydeder.

Load game : Kaydedilmiş bir oyunu yükler.

DISPLAY

Regional : Tüm oyun alanını gösterir.

Area display : Eyaleti gösterir.

Local display : Bölgeyi gösterir.

Detail display : Her şeyi gösterir.

Find city : Buraya bir şehrin adını yazarak haritayı oraya götürebilirsiniz.

Balance sheet : Mal varlığını gösterir.

Income statement : Gelir-gider tablosunu gösterir.



Train income : Trenlerinizin karını gösterir.

Stocks : Hisse senetlerinin en son durumunu verir.

Accomplishments : O ana kadar yaptığınız önemli işleri tarih sırasına göre verir.

Efficiency : Çalışma randımanınızı verir.

History : O ana kadar yaptıklarınızı grafik olarak gösterir.

BUILD

New Train : Yeni tren almak için kullanılır.

Build Station : İstasyon inşa etmek için.

Industry : Fabrika kurmak için.

Track : Ray döşemek için.

Remove Track : Ray sökmek için.

Improve station : İstasyonlara ekler yapmak için. Bu seçeneği sık sık kullanın. İstasyonlara post office, cold storage, grapes storage ve arm storage eklerseniz daha çok mal birikir. Hotel ve restaurant eklerseniz daha çok yolcu gelir. Engine shop eklerseniz tamir - bakım yapabilirsiniz.

ACTIONS

Call broker : Borsaya gitmek için.

Name RR : Şirketinizin adını değiştirir.

Reality levels : İlk başta ayarladığınız zorlukları değiştirebilirsiniz.

Retire : Oyundan çıkmak için.

Eğer bonolarınız çok yükselirse Broker'dan konkordato ilan edin (Declare Bankruptcy). Bunu yaptığınızda maliye'den şirketinize

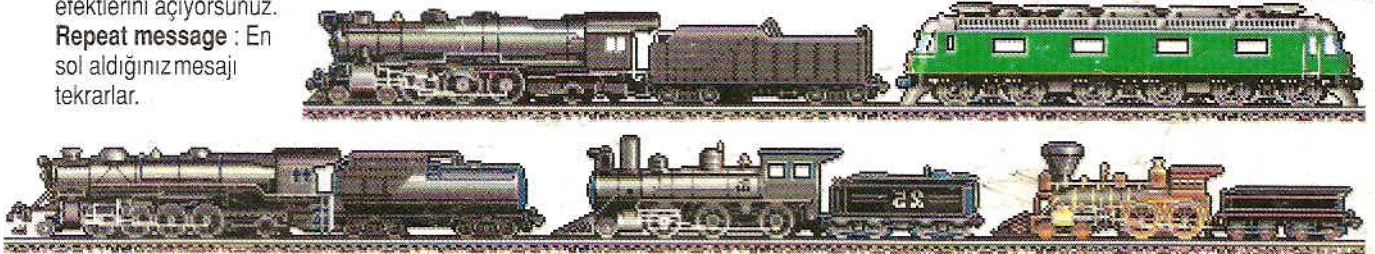
el koyuyorlar ve siz ray döşeyemiyor, istasyon yapamıyorsunuz. Yeniden paranız olunca borcunuzu ödüyor ve eski haklarınızı alıyorsunuz. Tabii konkordato sırasında borcunuzun bir kısmını siliyorlar.

Oyunda zaman geçtikçe yeni tip lokomotifler de bulunuyor. Bunları takmak için trenlerinize klikleyip Replace engine komutunu kullanın.

Oyunun sonunda PIRATES gibi yaptığınız işlere karşılık bir emekli ikramiyesi alıyorsunuz ve buna göre bir mesleğiniz oluyor.

Microprose her zamanki gibi nefis bir oyun yapmış. Tek disket ve 512K olan bu mükemmel oyunu kaçırmamalısınız. Özellikle Sim City'i beğendiyseniz.

BAHADIR AKCAN





ayarlamaya
yanıyor. Burada
eğer hareketli
bir savaş
istiyorsanız
LIBYA' yı
seçin. Diğer
senaryolar ise
daha farklı öze-
llikler taşıyorlar.

Arlarında ki en büyük
fark ise adların seçtiğiniz böl-
geye uyum sağlaması. Mesela
MIDDLE EAST' i seçerseniz

MALATYA üssü her an karşınıza
çıkabilir. Her an dedim çünkü oyun sür-
ekli isimleri ve sıraları değiştiriyor. Bu
işte bittiyse karşınıza görevinizin ne
olduğunu anlatan ekran gelmiş olmalı
burada hedefleriniz size tanıtılıyor ve
hangi üstün kalkacağınız anlatılıyor.
Ateşe basıp burayı da geçin ve işte
oyundasınız.

Yapacağınız ilk şey A tuşuna basıp
AFTERBURNER' i açarak havalanmak
olacak. Hızınızın 100 kts. civarına ka-
dar yükselmesini beklemeyi
unutmayın. Kalktıktan sonra etrafta bi-
raz düşman avlamak istiyorsanız M
tuşuna basarak AMRAAM füzelerini

baş harfi
ile seçin. Sonra
size bir şifre sorulacaktır
ama bu şifre sağolsun
cracker' lar tarafından
kırılmış. Burayı da geçtikten
sonra karşınıza bazı pilot isim-
leri çıkacak hemen iştahlanıp en
büyük madalyalara sahip pilotu seç-
meye çalışmayın. Çünkü siz hangi
pilotu seçerseniz seçin yine en alt-
tan başlayacaksınız. Pilotunuzun
adını yazıp ENTER'a basın. Eğer
diskinizin protect' i açık ise pilotunuz
kayıt edilecektir. Eğer bir kaç madal-
ya aldıktan sonra ölürseniz bu o ma-
dalyaların kaybolacağı ve yeniden
başlamak zorunda kalacağınız an-
lamına geliyor. Bundan sonra oyunu
 oynayacağınız sistemi seçeceğiniz
ekran geliyor. Tabii tavsiyem joystick'
i seçmenizdir. Eğer yanlış bir seçim
 yaptıysanız yada oynadığınız sistem-
den memnun değilseniz bunu oyu-
nun içinde değiştirmeniz mümkün.
Bundan sonra hangi zorlukta oyna-
mak istiyorsanız ona göre pilotunuzu
seçin. ROOKIE en kolay, PILOT bi-
raz daha zor, VETERAN en zora
yakın oyun, ACE ise en zor oyun için
seçilir. Eğer ortadaki seçenek olan
demo' yu seçerseniz oyun kendi
kendine oynar. Zorluktan sonra
karşınıza çıkan seçenekler ise hangi
senaryoyu oynamak istediğinizi

Fighter Bomber artık size zevk
vermiyor, F29 zorluğu ile sizi bıktırıyor-
sa aradığınız oyun artık elinizde. F-15
II her zaman görmeye alıştığımız sim-
lasyonların daha ilerisinde bir teknoloji
ile yazılmış. Oyun hemen hemen hiç
yavaşlamıyor ve daha detaylı ve renkli
grafikler var. Oyunun en yeni özelliği
ise bulutlara sahip olması. Pek buluta
benzemeselerde yine de oyuna bir orji-
nallik katmış. Her oyunun olduğu gibi
F-15 II' nin de bazı kötü özellikleri var.
Örneğin bütün görevlerin sadece üç
hedeften oluşması ve ne kadar değişik
görevi seçerseniz seçin yinede hari-
tanın aynı kalıp sadece adların
değişmesi gibi. Tabii oyunun başka bir
özellliği olan müziğini de unutmamak
gerekir. Ne yazık ki bu müzikler oyuna
OUT RUN oynuyormuşsunuz gibi bir
hava verdiğinden özelliği biraz
kaybolmuş. Oyun 2 diskten oluşmuş.
Oyunu yüklediğinizde karşınıza dil se-
çenekleri geliyor. Burada istediğiniz dili



Umarım siz füzelerinizi böyle harcamazsınız..



General de olurduk ama tipimizi beğenmediler

F-15 STRIKE EAGLE

kullanın. Bu füzeler belli bir uzaklıktan hedefe kitlendiğinden avlayacağınız uçağın yakınına gidin. Füzeniz kitlendiğinde uçağın etrafındaki daire kırmızı altıgene dönüşecektir. Burada füzeyi fırlatmak için ENTER yada RETURN tuşuna basmalısınız. Çünkü joystick'in ateşi yalnızca makineli tüfeğin ateşlenmesine yarıyor. Eğer elindeki AMRAAM füzeleri bittiyse onlarla hemen hemen aynı işi gören ama daha da yakından kitlenebilen SIDEWINDER füzelerini S tuşuna basarak kullanabilirsiniz. Eğer siz kalktıktan sonra avlanmak yerine direk hedefinize gidip görevinizi bitirmek istiyorsanız ekranın en üstünde ki küçük oku takip edin. Ok en ortaya geldiğinde tam hedefe gidiyorsunuz demektir. Bazen he-

defe gitmeniz 10 dakika sürebiliyor onun için telaşlanmayın ve sabırlı olun. Kalktıktan sonra benzinin çok harcanmaması için - tuşu ile hızınızı azaltabilirsiniz. Sonra tekrar hızlanmak isterseniz + tuşuna basın. + tuşunun belli bir yerden sonra hızlanmadığını göreceksiniz. Eğer bundan da fazla hızlanmak istiyorsanız A tuşuna tekrar basıp AFTERBURNER'ı açmalısınız. Eğer çok ağır yaralar alırsanız afterburner çalışmayacaktır. Yine yara almaya devam ederseniz motorunuz durabilir. Eğer bu kaderden nasıl kurtulacağınızı öğrenmek istiyorsanız yazının devamını okumalısınız. Siz etrafınızda herkesi haklarken onlarda boş durmuyorlar tabii ki. Haritanın hemen her yerinde bulunan pek çok hava alanından kalkıp size saldırıyorlar. Size saldıranlar genelde F5, MIG 23, MIG 25, F1 gibi uçaklar. Eğer etrafınızda F-18 varsa akın vurmayın. Zaten oyun hangi hedefleri vurmayacağınızı size söylüyor. unu nasıl mı anlayacaksınız. Sağda bulunan ekranda kitlendiğiniz uçağın dına bakarak. Eğer NO TARGET yazısı varsa bu vurmamanız gereken

bir hedeftir. Birde uçarken diyelim ki füzeniz bir F-18'e kitlendi ve sizde başka bir uçağa saldıracaksınız. O zaman T tuşuna basıp başka bir hava taşıtına kitlenin. T tuşu sadece hava taşıtlarına değil bütün füzelerinizi kitlemeye yarıyor. Yani yer füzesi olan MAVERICK'lerde T ile kitleniyor. Etrafınızda bulunan uçakları, yer hedeflerini ve daha pek çok işareti ekranın ortasında bulunan radardan anlıyorsunuz. Radarınızın menzili R tuşu ile artırılır. R tuşuna bir defa basınca radarın menzili değişir tekrar basınca bir kez daha değişir. Siz en iyisi R tuşuna en geniş radar menzili olan LONG RANGE'e gelinceye kadar basın. Radarda sizin asıl amacınız olan özel yer hedefleri yıldız şeklinde gösterilmiştir. Hedefinizi bulmanız sadece oku takip etmekle çok zor olacağından G tuşuna basıp MAVERICK füzelerini aktif hale getirin. Bu füzeler kameralı olduklarından size hedefinizi bulmakta yardımcı olacaktır. Nasıl mı?



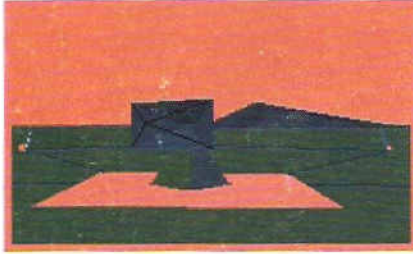
Libya göklerinde bir karmaşa yaşıyor!



Niye uçak gemilerini bu kadar küçük yapılar ki?



Şimdi siz oku takip ettiniz, radarda yıldız görüldü, siz G'ye basacaksınız. Sonra da T'ye basarak Üzerinde PRIMARY yada SECONDARY yazan hedefi 16 kilometreye gelince vuracaksınız. PRIMARY sizin vurmanız gereken ilk hedeftir SECONDARY ise ikinci, eğer radarda daha önceden SECONDARY'ye rastlarsanız onu vurmanızda bir sakınca yoktur. Diyelim ki siz daha değişik bir taktik istiyorsunuz ve ilk olarak daha gerilerdeki hedefi istiyorsunuz. Bunun için W tuşuna bir defa basın. Karşınıza WAYPOINT SECONDARY TARGET yazısı çıkmış olmalı. Bu arada okun yönüde değişecektir. Bu sayede ikinci hedefe gidiyorsunuz işte. W tuşuna bir defa daha basınca da inmeniz gereken hava alanına gidebilirsiniz. Aslında herşeyi sırasına göre yapınca buna gerek



Denizde kum, onlarda SAM, onun için kendinize dikkat edin ve radarları öncelikle patlatın...

kalmıyor ve otomatik olarak ok size ikinci hedefi gösteriyor. İkinci hedefide halledince sıra size gösterilecek hava



alanına inmeye geliyor. Bir havalanını görebilmeniz biraz zor bu yüzden yine oku takip edip MAVERICK' i hava alanına kitleyin. İnerken önce - ile hız düşürün sonra B ile fren yapın (havada) sonrada L tuşu ile tekerlekleri açın. (yavaşlayınca) Tekerlekleri yüksek hızda açmaya boşuna çalışmayın. Yere inince motoru - tuşu ile kapatın. Bir görevi bitirmeniz için bunları yapmanız yeterli ama daha pek çok nokta var.

Tam yere inerken birden hava alanını ıskalarsanız yada ben inemem diyorsanız uçağınız tam hava alanının üstündeyken kendinizi ESC tuşu ile fırlatıp başarılı bir iniş yapmış gibi gösterebilirsiniz. Atlamadan önce tekerlekleri açmayı sakın unutmayın. Nedense bu hileyi bilgisayar yutuyor.

Her Pilotun hayatında bazı başarısız dönemler olabilir. Siz kendi canınızı kurtarsanız bile fazla uçak kaybederseniz kendinizi bir masa başı görevinde bulabilirsiniz.



Oyunda size düşman olanlar sadece uçaklar değil. Aşağıda sizi öldürmeyi bekleyen yüzlerce SAM füze fırlatıcısı ve hücum botlar var. Eğer radarda size doğru gelen ince bir (veya daha fazla) çizgi görürseniz bu size doğru gelen bir füzedir. Bu füzenin nereden atıldığı sizin için çok önemli yoksa kendinizi savunamazsınız. Füzenin nereden atıldığı ekranın ortasındaki küçük mavi şeritin içinde yazılacaktır. Bu yüzden gözünüzü dört açın. Eğer bu şeridin içinde SAM FIRING FROM gibi bir yazı çıkarsa alarm çalmaya başlar başlamaz C tuşu ile CHAFF atmanız gerekir. Bu yerden atılan füzelere karşı sizi korur. Eğer şeridin içinde MIG... (F..) FIRING gibi bir yazı çıkarsa alarm çalmadan hemen F tuşuna basıp FLARE atın. Bu flare' ler ısıya kitlenen füzeleri şaşırtmaya yarar. Ne yazık ki bu oyunda CHAFF ve FLARE' ler sınırlı yapılmış. Elinizde kalan chaff ve flare' leri ekranın solunda bulunan benzin çubuğunun yanında C ve F simgeleri-nin yanındaki rakamlardan öğrenebilirsiniz. Eğer elinizde hiç FLARE yada CHAFF kalmadıysa STORES EXHAUSTED yazısı şeridin içinde görünecektir. Chaff ve Flare' ler sayılı olduğu için onları sadece I ve R ışıkları kırmızı olunca atın. Eğer R kırmızı olduysa CHAFF, I kırmızı olduysa FLARE atın. Size bir füzenin geldiğini ya direktör moddan göreceksiniz yada ses efektlerini açıp garip komik bir sesin çıkması bekleyeceksiniz. Eğer oyunda biraz zorlanıyorsanız P tuşuna basarak AUTOPILOT' u açabilirsiniz. Oto pilot sizi hedeflere ve havaalanları-



KOKPİT GÖSTERGELERİ

- 1) H.U.D (Heads-Up-Display)
- 2) Hedef Göstergeleri
- 3) Mesaj Penceresi
- 4) Kalan Flare sayısı
- 5) Kalan Chaff Sayısı
- 6) Kalan Silah Miktarı
- 7) Harita

8) Uyarı Işıkları

- 9) Radar
- 10) Hedefler
- 11) Kalan Yakıt Miktarı
- 12) Motor Gücü

- A-Radar Guided Missile
- I-Heat Guided Missile
- L-İniş Takımları
- B-Fren

na kadar götürecektir. Ama sakın oto pilotan hedefleri vurmasını veya yere inmesini beklemeyin. Bazı şeyleri tabii ki siz yapacaksınız.

Her simülasyondaki gibi bu oyunda da uçağınızı dışarıdan görebiliyorsunuz. Bunu sağlamak için F tuşlarını kullanın. Dıştan görüntüyü seçtikten sonra kabine dönmek için boşluk tuşunu kullanın. Oyunun dıştan görüntülere getirdiği bir yenilik ise DIRECTOR MODE. Bu mod sizin görüşünüz dışında neler olduğunu görmeyi sağlıyor. Pek işe yaradığı söylenemez ama görmek isteyenler D tuşu ile bunu yapabilirler. Tekrar D tuşuna basıncada bu mod'dan çıkarsınız. Oyunda kontrolleri değiştirmek için ALT tuşu ile birlikte J tuşuna basmalısınız. Tekrar tekrar bastığınızda başka kontrollere geçecektir. ALT tuşu ile birlikte K tuşuna basarsanız oynadığınız kontrol sisteminin duyarlılığı olan sensitivity'yi



İşte ben, pek rahat olduğum söylenemez, özellikle arkamda bir MIG29 varken!

sanız TRAINING mod'a yani alıştırma bölümüne girebilirsiniz. ALT tuşu ile D'ye basarsanız oyunun detaylarını ayarlarsınız. Alt + Q ise oyundan çıkışı yapıyor. Oyundaki tuşların açıklaması

bu kadar. Oyunda her zaman karadan kalkacaksınız diye bir kural yok. Bazen bir uçak gemisinden de kalkabiliyorsunuz. Bazı görevlerde uçak gemisine inmeniz bile isteniyor. Oyun sırasında çok uçak düşürüp, bütün hedefleri vurup, güzelce inerseniz madalya alıyorsunuz ve

oyun en baştaki açılış ekranına dönerse oyun bitti diye korkmayın sadece kendi pilotunuzu tekrar seçerek oyuna tekrar başlamanız gerekiyor. Tekrar başlayınca kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Eğer tekrar aynı senaryoyu seçtiyseniz size son oynadığınız görevi başaramadıysanız yeniden oynamak isteyip istemediğinizi sorup oyuna geçiyorsunuz. Tabii eğer ölmediyseniz. Eğer öldüyseniz adınızın yanında bir RIP yani mezar işareti çıkıyor. Bu olmuşsa yeniden bir pilot girip başlamanız gerekiyor. F-15 II bence güzel bir oyun. Microprose biraz kendi kalitesinin altına düşmüş ama yine de zevkle oynanabiliyor. Dergide ben ve MAC bu oyunla yaklaşık 6-7 saat hiç sıkılmadan oynadık. Bahadır' da bizi kek gibi (gibi' si fazla) seyretti. Sizde böyle zevkli saatleri altınızdaki muhteşem ve bir o kadar dayanıklı kartalla geçirmek istiyorsanız bu oyun size göredir. Kendinizi bir defa mesleğinizde yükselme hırsına kapırdınız mı artık dönüş yok demektir.

ŞAHİN DERYA



İnıyoruz, tabii eğer MAC iniş takımlarını açmayı unutmazsa

ayarlıyorsunuz. ALT tuşu ile birlikte P tuşuna basarsanız oyun pause olur yani donar. Tekrar ALT tuşuna basarsanız pause açılır ve oyuna devam edersiniz. Z ve X tuşları ise uçağın içinde iseniz en solda bulunan haritaya zoom yapmanızı (z) veya unzoom yapmanızı (x) sağlıyor. Uçağın içi dedim çünkü uçağın dışındayken bu tuşlar uçağın görüntüsüne yaklaşip uzaklaşmanızı sağlıyor. Ekranın ortasında sizin oyunu gördüğünüz camın solunda sürekli hareket eden 900, 600 gibi sayılar KTS. cinsinden hızınızı, sağında hareket eden çizelge ise 1k, 2k, 60k gibi size yüksekliğinizi gösterir. 60k size 60000 feet' de olduğunuzu anlatıyor. Oyunda Alt tuşu ile birlikte V'ye basarsanız oyunun ses ayarlarını yaparsınız. Buradan iki müzikten herhangi birini seçebilir yada oyunun efektlerini kapatıp açabilirsiniz. ALT tuşu ile T'ye basar-

2nd. LITEUTANT' lık dan kurtulup daha yüksek kademelere kadar çıkıyorsunuz. Eğer pilotluk kariyerinizde bir tekdüzelik olusa yani her görevde çok uçak düşürüyorsunuz ama hiç kendi uçağınızı kurtaramıyorsanız veya önceleri çok uçak düşürürken birden saçmalamaya başlarsanız size bir masa başı görevi verip başlarından atıyorlar. Her görevi bitirdiğinizde veya bitiremediğinizde (!) karşınıza o bölgenin haritası çıkıyor ve uçuş planınız karşınıza geliyor. Burada solda ki seçenekle neler yaptığınızı görebilir sağdaki ile bu ekrandan çıkarsınız. Eğer



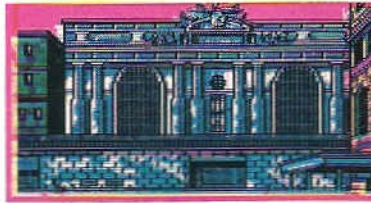
MANHUNTER



Yıl 2002.... Orb adı verilen garip uzaylılar dünyamızı ele geçirmek için New York'a geldiler.. Amaçları dünyayı bir Orb kolonisi haline getirmektir. Nükleer bir savaştan yeni çıkmış olan dünya, savunmasız bir haldeydi. Her yer harabe dönmüş insanlar bir parça ekmek için birbirlerinin kanını içmeye hazır dılar. Hiç zorlanmadan dünyamızı ellerine geçiren Orblar New York üstünde bulunan ve amerikanın özgürlüğünü simgeleyen Hürriyet anıtını üs olarak kullanmaya başladılar.

Yıl 2003.... Orb'lar Manhunters adında bir örgüt kurarlar. Bir Manhunter olarak yapmanız gerekenler size verilen görevdeki olayı araştırarak, bulduğunuz ipuçlarını, kanıtları, isimleri Orb'lara bildirmektir. Manhunter'ların birbirleriyle konuşması kesinlikle yasak. Ayrıca bu kişiler zaten birbirlerini yeteri kadar iyi tanımıyorlar, ve birbirlerinin yüzlerine dahi bakmaları Orb'lar tarafından yasaklanmış. Bunlar aslında Orb'lara hizmet etmek istemiyorlar, ama onlara karşı koyacak güçleri olmadığı için ellerinden hiçbir şey gelmiyor.

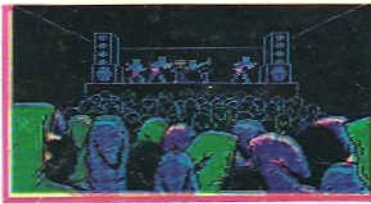
Yıl 2004.... Siz bir Manhunter olarak yeni işinizdeki ilk güne başlıyorsunuz, bir Orb gelerek size ilk gün içindeki görevinizi bildiriyor. Bellevue hastanesindeki patlamayı araştırmak Manhunter olarak yapacağınız ilk iş. Yatağınızdan kalkıp MAD (Manhunter's Assignment Device)'i alıyorsunuz, Orb'lar tarafından imal edilmiş olan MAD işinizdeki en büyük yardımcınız. MAD iki küçük yardımcı program kapsamakta, bunlardan birisi INFO seçeneğidir bunun yardımıyla Oyunda karşılaştığınız karakterler hakkında bilgi alabilirsiniz, ikinci programımız ise TRACKER. Tracker yardımıyla araştırmanız gereken olayları izleyebiliyorsunuz bunun sebebi her kişinin boy-



Manhunter olmak pis iş, ama en azından



NewYork'u gezip ilginç yerler görüyorsunuz,



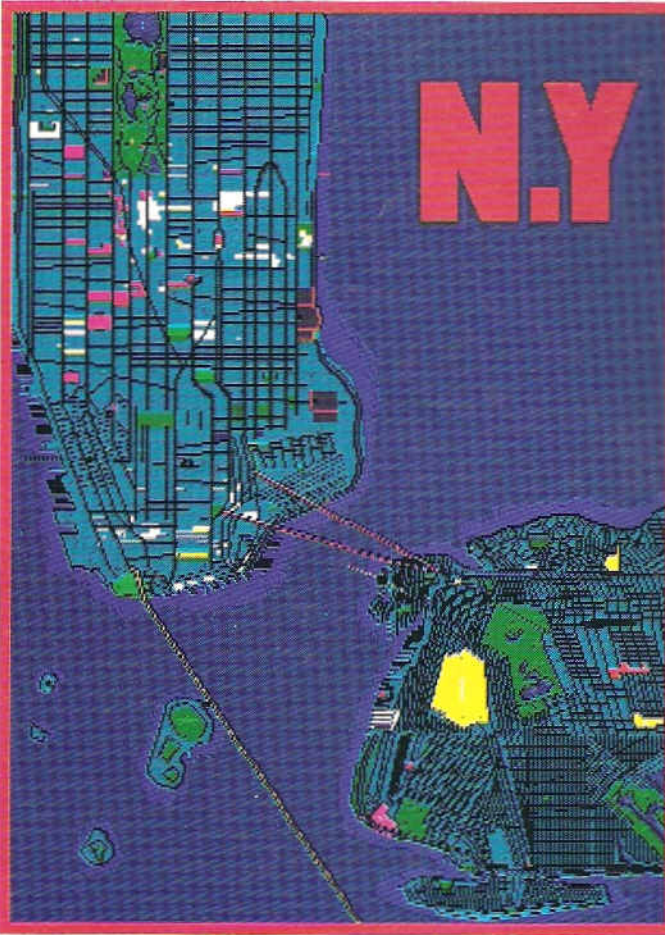
hatta bir rock konserine bile uğruyorsunuz.



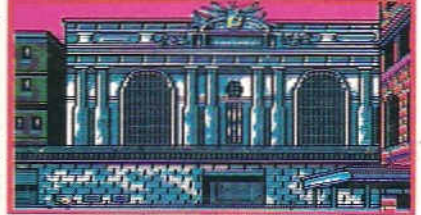
nuna Orb'lar tarafından konulmuş olan Disk'terdir. Bu Disk'ler şüphelinin yaptıklarını MAD'e aktarır, fakat ne yazık ki şüphelinin ismini aktarmaz. Bunu bulmakta sizin görevinizdir, Tracker yardımıyla olaylarla ilişkileri bulunan kişileri takip edebilir yaptıklarını yakından izleyebilirsiniz. Göreve başlamadan önce son bilmeniz gereken şey Orb'lar tarafından yapılmış robotlardır. Bunlar iki çeşittir. Tamir robotları ve koruma robotları, bu robotlar Empire State Building'deki ana bilgisayardan kontrol ediliyor. Tamir robotları silahsız görünse bile işlerinden alıkoymaya çalışmayın çünkü bir patlamayla karşı karşıya kalabilirsiniz, Koruma robotları ise daha güçlü ve zekidirler onları atlatmak daha zordur ayrıca tepeden tırnağa silahlı donatılmışlardır Bu açıklamalardan sonra görevimize dönebiliriz artık, oyunda F3 tuşu Travel, C tuşunda Mad'i açıp kapamaya yarıyor, bu tuşların fonksiyonlarını bilmek gerekiyor.

GÜN 1:

Orb gelip Bellevue hastanesindeki patlama hakkında bilgi toplamanızı istiyor. Biz Mad'i alıp göreve başlıyoruz. İlk önce Mad'i tracker moduna getirip şüphelinin gittiği yerleri inceleyin. Şüpheli şahıs dönen sarı karedir. Adam ilk önce hastanenin duvarını patlatarak içeri giriyor. Daha sonra sedyede yatan adamın üstünde bazı şeyler yapıp burdan da Manhattanın güneyindeki Trinity Church'e gidiyor. Burada sağ taraftaki mumlarda birşey yaptıktan sonra Manhattanın dışındaki bir bar'a gidiyor. Burda videoyunu oynayıp Parkın tuvaletine giriyor ve kayboluyor. Biz aynı adam gibi yapıp Bellevue Hospital'a gidelim (F3, BELLEVUE HOSPITAL, RETURN). olay mahalline varınca hastanenin sağ tarafına gidin (cursor sağ tarafa itince bir ok



Greenwood Cemetery'de tanidik bir mezar. Keşke sizin sözlüğüzü dinleseymiş (üstte) Terminaldeki pencereyi biraz kurcalarsanız ilginç şeyler bulabilirsiniz. (sağda)



şeklini alıyor, bu yönde ilerlemek için return'e basmanız lazım). Şüpheli hastanenin sağ duvarını patlatmış. Patlamanın eseri olan delikten girin. Sedyede yatan cesedin ayağındaki notu okuyarak adını öğrenin. Mad'ı açarak info moduna girin (C). Reno Davis ismini girdiğinizde onun eski bir Manhunter olduğunu ve öldüğü evvel Chicago'ya transfer edildiğini öğrenirsiniz. Cesedin durumuna bakılırsa öleli birkaç gün oluyor. Fakat üstünde hiç birşey yok. Buradan geri gidin ve travel yapın (F3). Şimdi Trinity Church'e gidin. Sağdaki mumlara gidin, bütün mumları yakın (Kibritlerin üstüne getirin ve return'e basın. Kibritte dönmüş cursorla bütün mumları yakın, birazdan söndürün). Buradan travel (F3) ile Brooklyn'deki bara gidin. Bara geldiğinizde içeri girip ölkedeki tek arcade'i oynayın. Oyunu oynarken sizin Manhunter'lıkte yeni olduğunuzu çakan Hunter'lar sizi bir teste tabi tutuyor. Barmen gelerek sizin elinize bıçak atıyor. Attığı dört bıçakta sizi yaralamadan parmak aralarınıza saplanıyor. Sizde bunun aynısını yapmak zorundasınız. Sıra size gelince bıçakları return'e basarak atın. Bıçakları atarken iki şeye dikkat etmelisiniz. Birincisi adamın elini yaralamamak ikincisi ise elin uzağına atmak. Adamı yaraladığınız takdirde kafanızı sıkıp beyninizin tavana yapışmasını sağlıyor. Oyunda öldüğünüz zaman ölümcül hastanıza yapmadan az evvel dönmüşsünüz. Fakat bıçak atmaya sıfırdan başlıyorsunuz. Burayı geçince barmen size ilerde lazım olacak olan bir ipucu veriyor. Sizi rahat bıraktıkları zaman Atarinin başına gidip oynayın. Burada amacınız labirentten duvarların hiçbirine değmeden çıkmaktır yolda üç kareye basıp belli evlere top atacak sınız. Bunların sırasını not edin. Travel (F3) yaparak parka gidin. Parktan girince tuvalerin orada

buluyoruz kendimizi. Kadınlar tarafına girerek en son klozete oturun. Burada bize barmenin dediği gibi üç kez sifonu çekin. Eğer tam üç kez çektiyseniz kendinizi Manhunter oyununun en belalı yerinde bulacaksınız. Birçok kişi buraya gelmiş ve geçemediğinden bu oyunu bırakmıştır. Burası insanı çıldırtan bir labirent. Arcade makinasının hantasını kullanın ama unutmayın ki bu diğer oyunlara benzemiyor sizin adamınız geri dönmüce ekran da ters dönüyor. Bu labirent'de 12 tane KEYCARD bulunuyor. Bunlar ileride çok lazım olacak, oyuzden hepsini toplayın. Labirentin çıkışında iskelelin üstünde bulunan madalyonu alın (iskelelin üstüne cursoru getirin, return, madalyonun üstüne getirin ve return). Buradan travel (F3) ile Cooney Island'a gidin (ada labirentten çıktığınız yerin hemen altında bir yerde). Burada yapabileceğiniz tek şey sağ taraftaki kabiliyet oyunlarını oynamak. Lunaparkın sağ tarafına gidin ve orada bulunan üç kabiliyet oyununu oynayın. Üçünü de başarı ile bitirince size bir Orb veriliyor. Üç tane Orb'u aldıktan sonra ortadaki oyunu yeniden oynayın. Fakat bu sefer oynarken bardaki arcade oyunundaki yolunuzda bulunan ve mutlaka almak zorunda olduğunuz üç topa göre atın. Elinizdeki birinci topu Üst sıradaki 3. hedefe atın. İkinci topu orta sıradaki ikinci hedefe atın, en sonuncusunu da en alt sıradaki son topa atın. Bu sırada atınca sizi hastanenin duvarını patlatan adam sanan görevli size bakarken madalyonu kullanın. Madalyonun üstünde bulunan Anti Orb cemiyetinin işaretini gören satıcı size bir Data Card veriyor. Bunu Mad'a taktığınızda Phil hakkında bir şiir çıkıyor. Bu şiirin anlamı Phil'in aslında Orb'larla çalıştığını gösteriyor. Şimdi elimizde bulunanlar birkaç gün evvel ölmüş bir ceset, Orb lara karşı kurulmuş bir

cemiyet ve cemiyetin içinde Phil adında bir köstebek. Burada travel yapınca orb gelip bizden şüphelinin ismini isteyecek. Biz Manhunter olarak Orb gelince şüphelinin ismini Reno Davis diye giriyoruz (hastanenin duvarını patlatan o olmasa bile Orb'ları yanıltmak için öyle yazın). Şüphelinin ismini girince Orb size eve gidip emirleri beklemenizi söylüyor. Bizde eve gidip uyuyoruz.

GÜN 2: Sabahın erken saatinde Orb gelip bize Grand Central Terminal'da olaylar çıktığını söylüyor, bizden de 24 saat içinde şüphelilerin isimlerini bildirmemizi istiyor. Biz Mad'ı alıp Tracker modunda şüphelilerin hareketlerini izliyoruz. Birincisi Grand Central Terminal'den Wretched Excess gece kulübüne gidiyor, burada gün bitinceye kadar kalıyor. Biz hemen travel ile Grand Central Terminal'a gidip neler olduğunu öğreniyoruz (F3, GRAND CENTRAL TERMINAL). Terminale vardığınızda sağdaki kıpırdaşan cisimlere bakın. Burada bir Orb ile bir tamir robotu Parçalanmış bir pancuru düzeltmeye çalışıyorlar. Buradan Travel (F3) ile gece kulübüne gidin. Kulüpte kapıyı tutan REDMAN adında biri var. Bu şahısla oyalanmadan yan taraftaki sokağa girin. Aslında amacımız pencerelerin birinden içeri girmekti ama bir grup Punk'ı uyandırınca işler karıştı. Şimdi yapmamız gereken dört Punk'ı temizleyip pencereden girmek. Ama bunu yapmak hiçmi hiç kolay değil. Birincisi size bıçaklar atıyor bunlardan kurtulmak için üstten geliyorsa tam girtlağınızda değerken aşağı okuna, alttan geliyorsa yukarı okuna basın. Adamın yanına gelince onu safdışı bırakmak için return tuşuna basıp yumruk atın. Bu taktığı 1,2 ve 3. Punk'larda kullanın. Son punk size tabancayla ateş ediyor.



Bundan kaçmak için adam elini kaldırıncaya aşağı geri çekince de yukarı okuna basarak kurtulur. Adama yumruk attığınızdasınirilenip sizi camdan içeri atacaktır. Külübe girip kalabalığın arasına karışınca sol tarafta duran kahverengi Manhunner üniforması giymiş kişiye bakın. Suratına bakınca onun bir kadın olduğunu anlıyoruz. Fakat bunu yapmamız suç olduğundan kadından güzel bir sopa yiyoruz. Yerde K.O. iken çantadan düşen keycard'ı alın. Bu işi hızlı yapmalısınız çünkü Redman gürültüyü duymuş ve sizi atmak için içeri girmiş bulunuyor. Dışarı atıldığınızda Mad'i açarak (C) Terminal sahnesinde bulunan üç adamdan ikincisini Tag yapın (crusoru ikinci kırmızı cisime getirip return tuşuna basın eğer bu kırmızı cisim sarı olmuşsa artık Mad onu izleyecektir). İkinci kişi treminalden çıkıp VEND-O-DELI adında bir buluşma yerine gidecektir. Burada birisiyle buluşup CENTRAL PARK'a gidiyor. Central Park Orb işgalinden sonra bir mayın tarlası haline getirilmiş. Bunun için insanların gittiği yolu izleyin yoksa parkta sizi zor anlar bekler. Mad'i kapatıp Vend-O-Deli'ye gidin (F3). Burada adamın bir not aldığını veya bir not bıraktığını anlıyoruz. Buradan travel (F3) ile Central Park'a gidin. Bu mayın tarlasından geçmek için verdiğimiz yönlere aynen uygulayın yoksa



Her ekranda 22 tane yön var. Bunlar belli bölümlere ayrılmış. Ekranın altında bir geri dönme yolu var (bu ilk ekranda çıkmaz), sağında 4 tane yön, solunda 4 yöne üstte 13 yön var. Bunları şu şekilde numaralayabiliriz:
1= Geri dönme (ilk ekranda yok)
2,3,4,5= Sol taraftaki dikey yönler.
6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18= Üstteki yatay yönler.
19,20,21,22= Sağ taraftaki dikey yönler.
Ekran 1= Sağ dikey yönlerde üstten ikincisine gi-

Ekran 9= Üst yatay yönlerde soldan ikinci (7).
Ekran 10= Bu ekranda yerde ölü bir adam bulunuyor. Ölmeden evvel kanıyla katilin ismini yazmaya çalışmış ama yarım bırakmış. Taşta COOL yazıyor ama o Phil Cook'un yarım hali. Evet Anti Orb örgütünün köstebeği ve insan azmanı Phil Cook adında biri. Vakit kaybetmeden adamın yanındaki aletlere bakın. Burada gereksiz eşyalar arasında H. Osborne adıyla MEET ANNA diyen bir not var. Buradan üç kez geri dönün ve bu ekrandan 17. yönü alın. Vardığınızek randa boşinci yönden gidin. Ağacın oradaki CROWBAR'ı alın. Burada Mad'i açarak (C) info moduna girin. İlk önce Harvey Osborne adını girin. Adamın adresi ve işi listelenecektir. Daha sonra Anna Osborne yazın ve aynı adreste kaldıklarını öğrenin. Eğer hatırlıyorsanız gece kulübünde gördüğümüz kadın ile resim aynı. Baba öldüğüne göre kız tehlikede olmalı, hemen travel (F3) yapıp Parkın orada beliren eve gidin (150v. 82 nd). Eve varınca içeri girin ve paketin içine bakın. İçerideki anahtar alın. Tam karşıdaki kapıyı döğmeye basarak açın ve asılı cesedi görün. Evet Phil Cook bizden evvel davranıp kızı öldürmüş. Şimdi geriye kalan son umudumuz Üçüncü kişiye habervermek. Gerçi onlar Orb'lara karşı ve sizde işinizin gereği onlara karşı olmanız gerekiyor ama Kötülere karşı savaşmak ve bunu yaptırmadan yapmak lazım. Hemen Tracker modunda Mad'i açın (C) ve üçüncü kişiyi izleyin. Müzede gittiği yolu biz harita olarak verdik ama siz yine de not alın. Çünkü eğer not almazsanız müzeden çıkamazsınız. Buradan çıkıp müzeye gidin. Müzenin ön kapıları kapalı bu yüzden arka kapıdan geçicez. Müzenin sağına gidin ve orada bulunan kapıyı Harvey Osborne'un evinde bulduğunuz anahtarla açın. Müzede adamın gittiği yoldan gidin. Büyük tahta kapıya varınca açmak için crowbar'ı kullanın. Siz kapıyla uğraşırken Anti Orb cemiyetinin yetiştirdiği bir yaratık sizi öldürmek için gelecektir. Fazla yaklaşmadan One madalyon gösterin. Sizi cemiyetin üyesi sanan canavar kapıyı açıp geri gidecektir. Siz artık açık kapılardan geçerek bir odaya varacaksınız. Oda Üçüncü şüpheli kişi var. Ama onu kurtarmak için biraz geciktiniz. Oda da olan bir patlama adamı öldürüyor. Siz odaya girin ve cesedin eline bakın. Adamın elinde Orb Alliance'e ait bir uzay gemisinin dört modülünden biri var. Bu modül Modul B adında. bunu aldığınız yer merak ediyorsanız Mutlaka Grand Central terminaldeki Uzay gemisinden almış olmalılar. Zaten başka ne için Terminale girmiş olsunkar ki? ModÜÜ aldıktan sonra adamın koluna dikkat edin. Adamın Kolunda Trinity church

için bir kod yazıyor. bunu bir döğme olarak yazmış. Her beyaz nokta söndürülecek mumu göstereyor. Bunu not aldıktan sonra duvardaki resime bakın. Resimde bir evin planı var. Bu size 3. günde lağzım olacak. Burada travel yapın. Birazdan orb gelip sizden Şüphellilerin isimlerini isteyecek.

1. Şüpheli: Harvey Osborne
2. Şüpheli: Anna Osborne
3. Şüpheli: Philippe Cook

GÜN 3:
Sabahleyin Orb gelip Greenwood Cemetary'de ölü bir Orb bulunduğunu söylüyor. Orb'u öldüren adamı bulmanızı istiyor. Siz Mad'i alıp tracker modunda olayı izliyorsunuz. Adam mezarlıktan çıkıp Times Square'de bir tiyatroya giriyor. Tiyatroda bir odaya girip duvardaki bir resimde birşey yapıyor. Buradan Manhattan'ın ortasında bir yer-



den birisini alıp Abdul's Pawn Shop'a gidiyor. Burada satıcıyla birşey yapıp yok oluyor. Unutmayın ki Mad'in Kişileri Track edemediği tek zaman ya öncüne yada yeraltına girince. Hemen travel (F3) yaparak mezarlığa gidin. Burada pek kimse yok çünkü asit yağmurları bu bölgede daha yoğun bulunuyor. Mezarlığa girince adamın Jones adında bir mezara ölü Orb'u çivilediğini görüyoruz. Mezarın üstündeki adı not alın ve buradan tiyatroya gidin (F3). Buraya varınca içeri girin ve adamın gittiği sağdaki odaya girin. Burada Karşıdaki resimin üstüne cursoru getirip return tuşuna basarsanız resimin arkasında bir kasa olduğunu öğrenirsiniz. Büronun yanındaki resimleri incelerseniz 1988 yılında doğan bir çocuğu görürsünüz. 1988 yılında 10 yaşında olan birisi 1988 de doğmuş demektir. Bu ölü Orb'un çivili olduğu mezardaki tarihe uyuyor. Ve dikkat ederseniz Mezardaki adamın ölüm tarihi 2004, yani Orb'larla insanlar arasındaki son savaşın tarihi. Buradan Trinity Church'e gidin (F3). sağ taraftaki mumları müzede bulduğunuz adamın döğmesine göre yakın. Üstteki haç açılacaktır. Bu gizli bölümde Modul A bulunuyor. Modulü alın ve kapaktaki işaretleri not alın. Mumları söndürdüğünüzde kapak kapanacaktır. Haç şeklinide not aldıktan sonra Abdul'un dükkanına gidin (F3). İçeri girip Abdul'a gidin ve size rozet gösterince kilisede not aldığınız şekillerin şeklinide bulunan rozetleri alın. Abdul size baka-cak ve sizi cemiyetin bir üyesi sanarak yer altındaki gizli bölüme gönderecek. Bu HIZLI yolculuktan sonra ilerideki resme bakın. Bu odada resimde bulunan bir şeyi sayılarla ifade etmelisiniz. İlk resme dikkatli bakınca ters bir 41 olduğunu görüyoruz. Bunu alttaki tuşlara basarak yazarsak kapı açılır ve biz geçebiliriz. İkinci resimde halloween'in tarihini istiyor bunun cevabı da 10 31
3 Resim: 264

4. Resim: 425

Böylece odalardan çıktık. Ama eğer bir hatı yaptığınız yukarıdan bir taş sizi krep yapacaktır. Yerde ölü bir adam görüyoruz. Suratına bakınca peşesinin bir tarafında Harry yazdığını görüyoruz. Bir an bu adamın oğlunun ölümünü çok üzölüp protesto amacıyla mezarına ölü bir Orb astığını düşünün. Hemen Mad'i açıp(C) Harry Jones ismini girin. Adamın Times Square'de bir tiyatrosu olduğunu, adresini öğreniyoruz. Hemen sağa gidin ve Phil Cook ile karşılaşın. Onu görünce yanına koşun ve return tuşuyla güzel bir yurumuk atın. Adam bir not düşürüp kaçacaktır. Notu alın ve okuyun. Notda tiyatrodan bulunduğumuz kasanın şifresi yazıyor. Mad, Autocan devresiyle notu hafızasına alacaktır. Hafızaya alınan notlar info modunda NOTES yazarak görülebilir. Merdivenlerden çıkıncakendinizi Empire State Building'in karşısında bulacaksınız. Buradan travel (F3) ile Manhattan'ın en altına gidin burada bir yer olmalı. Burası Harry Jones'ın evi. İçeri girin ve bir an için aklınıza Müzede bulunduğunuz resim gelsin. Resimde az ilerideki radyo işaretliydi. Tabii bunun bir şeyi belirtmek için yapıldığını mağlum. Radyoya gidin ve Crowbar ile parçalayın. Evet Harry Jones Anti Orb cemiyetinin bir parçası ve Phil o yüzden onu öldürdü. Bunu radyonun içinde bulunan Modul C ile ispat edebilirsiniz. Şimdi elinizde 3 tane modul var. Anti Orb cemiyeti ortadan kalktı ve Phil Cook başanlı oldu.... O böyle sansın çünkü biz cemiyetin yerine Uzun gemisine girip etrafı bombalayacağız. Hemen tiyatroya gidip (F3) kasanın içinde ne varmış ona bakalım. Kasanın kodlarını girdikten sonra açılan bölümden kağıdı alın. Kağıtta Empire State'deki ana bilgisayarın kodu yazıyor. Mad burada hafızasına alacaktır. Empire state building'e gitmeden evvel Mad'i açıp Phil Cook yazın. O nun Adresini verdiğinde Empire State deki kapı açılacaktır. Bütün Orb robotlarını kontrol eden bu bilgisayara biraz oynayalım.... (F3,EMPIRE STATE,RETURN). Geldiğinizde Bilgisayara bakın, Kırmızı düğmeye basarak bilgisayarı açın. Size kod soracaktır. Tiyatrodan bulunduğunuz kod ile (ucucc) bilgisayara giriş sağlayın. Birazdan makine bu bilgisayarın sadece Belli mevkide kişiler tarafından kullanılabileceğini söyleyecek. Artık bir Manhunter olmadığınızdan Continue seçeneğini seçin (CONTINUE, RETURN). Birazdan bilgisayarda belli kategoriler çıkacaktır. Bunlar:

ALPHA= Bellevue Hospital

ALPHA

SECURITY= * HALL PATROL - Hastanede bulunan ana kodordor koruması.

* SPECIAL SECURITY - Reno Davis'in bulunduğu oda koruması.

OPERATION= FOOD SUPPLIES - Hastanenin yemek ve ihtiyaç stokları.

BETA= Grand Central Terminal

BETA



FLEET MAINTENANCE- Terminalde bulunan gemilerin durumu.

BUILDING REPAIR- Terminalde yapılan bir hasarın tamiri.

SHIP SUPPLIES- Gemilerde bulunan bomba deposu.

GAMMA= Status of Liberty

GAMMA

SECURITY= * AIR DEFENCE

* GROUND DEFENCE

OPERATION= AIR QUALITY

DELTA= Empire State Building

DELTA

SECURITY= * SIGNAL TRACKER - Bilgisayardan yapılan çıkış ve giriş kontrol etmek.

* ACCESS SECURITY - Bilgisayar odalarını taramaya bulunan varsa öldürmek.

* TRANSMITTER- Komutları aktarmak.

OPERATION= * MAIN COMPUTER CHECK - Bilgisayarın fonksiyonlarını kontrol etmek.

* TRANSMITTER- Transmitter'in açık olup olmadığını öğrenmek.

Bilgisayarın bu karışık sistemini karıştırmanız pek de kolay değil. Bir yerde ve anda ölüyorsunuz.

Şimdi yapacağımız tek şey bir plan kurmak.... Modul D hastanede. Odayı bir Orb bir koruma robotu bir de analizler koruyor. Robotu bilgisayar ile sat dışı braka bilirsiniz ama nasıl?

Bence ilk önce ALPHA - SECURITY - ROOM PROTECTION yapın. Daha sonra GAMMA - SECURITY - AIR DEFENCE yapın. Quint seçenekle-

riyi seçerek bilgisayardan çıkın. Travel (F3) yaparak gitmeye hazırlanırken Orb gelip bizden Süphelinin adını istiyor. Bizde son görevimizi yerine getirip Harry Jones yazıyoruz.

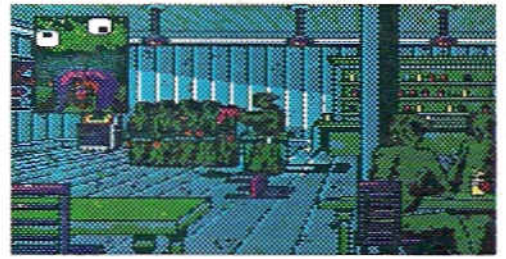
GUN 4:

Orb gelip Empire State'de bulunan bilgisayara gelince bir giriş yapıldığını söylüyor. Bizim görevimiz ne zaman anki gibi onun kim olduğunu öğrenmek. Mad'i açtığınızda bilgisayarın iç devrelerini görebilirsiniz. Burada bir programın çalıştığını görürsünüz. Daha sonra Empire State'den çıkıp sizin evinize geldiğini daha sonra duvardaki dolapta bir şey yaparak yatığınızı görüyorsunuz. Sizce dün kim gidip bilgisayarı karıştırdı? Kim daha sonra evine gitti. Mad'i dolabına koyup uyudu? Evet bildiniz SİZ. Artık gidip bilgisayarı rahatça kullanabilirsiniz çünkü siz Süphelinin ner gittiği yere gidebilirsiniz. Mad'i izledikten sonra Signal Tracker diye bir program devreye girecektir. Yapmanız gereken alttaki kırmızı porttan ekrana ilk giren programı Tag yapmaktır (ayrı ikinci gündeki terminal sahnesindeki gibi). Bunu kaçırırsanız repeat seçeneği ile baştan başlayabilirsiniz. SIGNAL ANALYSIS

POSITIVE olunca Mad'i tracker moduna getirip izleyin. Travel ile Empire State Building'e gidin (F3 EMPIRE STATE BUILDING). Bilgisayar odasına girip UCUC şifresini girin. Seçmeniz gerekenler ALPHA- SECURITY- ORB

PROTECTION. Bu hastanede bulunan koruma robotunu. Orb'u ve Analizi işlen birince odayı terk etmelerini sağlar. İkinci seçenek ALPHA- SECURITY-

HALL PATROL. Burada Reno Davis'in bulunduğu odadaki robotu hole sokar. Buradan travel (F3) ile Bellevue hospital'a gidin. Hastane ekranından sağa gidin ve dolikten içeri girin. Artık odada robot yok. Hemen kapıdan geçin ve hole çıkın. Malasef burada sizi bir Orb görüyor ve koruma robotu



çağırıyor. Siz kaçmaya çalışırken robot sizi yakalayıp ceza oadsına tikiyor. Bu odada kuralları çiğnemiş bir sürü Manhunter var. Tabii bunlar sizden çok önce gelmiş. Siz bu Manhunter'ların kafataslarının üstüne çıkıp izgaradan dışarı bakın. İçeride Orb, robot ve bir analizler bulunuyor. Bunlar suç işlemiş Manhunter'ları yok ediyorlar. Doğrama işi bittikten sonra bunlar dışarı çıkıyor. Tabii biz robota Orb protection görevi verdiğimizden o da çıkıyor. Hemen Crowbar'ı kullanıp izgarayı kırın. Makinenin yanına gidin ve burada bulunan Modul D'yi alın. Daha sonra levreyi yukarı itin (cursoru kırmızı cisime getirin ve ok yukarı baktığında return'e basın). Bu dönen halıyı ters tarafa döndürür. Merdivenden yukarı çıkın ve hali ile döbör odaya gidin. Burada yapmanız gereken işler yardımıyla yukarıdaki pencereye ulaşmaktır. Ama bu teller boyunca elektrik akımları geçiyor. Bunlara değmeden gitmeye çalışın. Pencereye ulaştığınızda aşağı düşüp hastaneden çıkmış olacaksınız. Burada travel (F3) yapıp Empire State Building'e gidin. Bilgisayarı UCUC ile açtıktan sonra GAMMA- SECURITY- GROUND PROTECTION yapın. Bu Hürriyet anıtının hava korumasını kaldıracaktır. Şimdiki elimizde 4 modül de var terminale gidip uçmaya ne dersiniz? Travel (F3) ile buraya geldikten sonra Soldaki pencerelere bakın. Burada Crowbar'ı kullanarak içeri girin. İçeride bulunduğunuz gemiye girin. Dört modülü de soktuktan sonra sağda bulunan şimşek şeklin altındaki düğmeye basın. Üç kırmızı düğmeden önce ortadakine, sonra sağdakine ve en son soldakine basın. Açılan delikten uçarak labirent'e girin. Bu gemilerin tek kötülüğü bir yere çarpınca tenis topu gibi sekmesidir. Ayrıca gemiyi durdurmak için çok önceden hareket etmek lazım. Labirentten tuvaletleri patlatarak çıkıyorsunuz. Burada bir demo sizce Phil Cook'un gemisine binip uçuşunu gösteriyor. Kontrol size geçtiğinde sağda bulunan mor beyaz karelerin altındaki düğmeye basın. Bu gemide bulunan dört bombayı aktif hale getirecektir. Siyah karenin altına basarak ekranı açın ve içine bakın. Şimdi yapmanız gereken Phil Cook'un gemisinden kaçıp şu dört yeri bombalamaktır.

- Statue of Liberty

- Bellevue hospital

- Grand Central Terminal

- Empire State Building

Veeeee.... Oyun bitti! Evet oyunun son ekranı

mükemmel. Fakat sonunda çıkan To Be Continued yazısı insanı Manhunter in Sanfransisco'yu almaya zorluyor. Manhunter güzel ve zor bir

oyun. Şimdi yapılan adventure'ler gibi deyil. Grafik özelliği olmasa bile mutlaka alınacak olan bir

oyun.

KERIM KAMHI & ORHAN CEVHER

ÇOK YAKINDA

MANHUNTER II- TAM ÇÖZÜM!

BESİKTAŞ BİLGİSAYAR

"Dostça Hizmet"

AMIGA'DA ARAYIPTA BULAMADIĞINIZ OYUNLAR:

- ☆ LOOM
- ☆ INDIANA JONES
- ☆ OPERATION STEALTH
- ☆ MANIAC MANSION
- ☆ FUTURE WARS

*Geniş bir Commodore 64 arşivi, Bilgisayar yardımcı
mazemeleri, tamir servisi ve uygun fiyatlarla
hizmetinizdeyiz*

Şehit Asım Cad No:51
Kısmet İşhanı, Daire6
Beşiktaş, İSTANBUL
Tel:160 82 11

BUKET BİLGİSAYAR

- ◆ OYUN SALONU
 - ◆ TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ
 - ◆ OYUN ÇEKİMİ
 - ◆ AMIGA VE C-64 ALIŞ, SATIŞ ve TAMİRİ
- OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOK. NO.5
TEL:347 05 13 - 347 69 97 KADIKÖY

HİKMET BİLGİ İŞLEM

HER TÜRLÜ KULLANILMIŞ
C-64 VE AMIGA VE DİĞER
BİRİMLER ÇAZIP FİYATLARLA
PEŞİN ALINIR

- Amiga ve Commodore 64 Satışı
- Garantili Bakım Onarım
- En yeni Programlar
- Bilgisayar yan ürünleri

Şemsettin Günaltay Cad. No:205/3 Tüccarbaşı-Erenköy
Tel:386 07 01

SAMSUN

PIRİNÇSOFT BİLGİSAYAR

- *PC - AMIGA 500 - C-64 BİLGİSAYAR SATIŞI
- *EĞİTİM, ÇİZİM, MÜZİK ve OYUN
PROGRAMLARI
- *BİLGİSAYAR DERGİLERİ
- *512 KB RAM-2.0 MB RAM
- MIDI-S.SAMPLER
- . EXTERN DRIVE AMIGA MULTI ICE- MAUSE
- . PAD-EKRAN FİLTRESİ
- *MULTI ICE III (PROF) FİNAL III -LIGHTPEN
- *TÜM DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ
- *BİLGİSAYAR TAMİR SERVİSİ(24 saatte
Tamir)

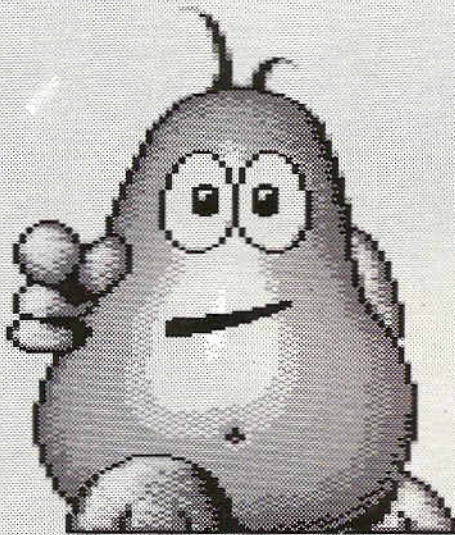
Gazi Caddesi Kışla sokak no 3'C 55030 SAMSUN
TEL:9-36 11 59 85 Fax:9-36-12 26 68

CREATURES

Evrenin taa öteki ucunda Blot adında ufakık bir gezegen vardır. Burada yaşayanlarada Blot'lular denmektedir. Gezegenleri Blot'un bir aya kalmaz yokolacağını öğrenen Blot'lular hemen bir uzay aracı inşa edip yeni bir gezegen arayışına çıkarlar. Bulana kadar da isimlerini Fuzzy Wuzzies olarak değiştirmeye karar verirler. Günlerden birgün, uzayda giderlerken bir asteroid gemilerine çarpınca dünyaya inmek zorunda kalırlar. Şans eseri içine düştükleri o mavi, sulu şey onları ölümden kurtarır. Daha sonrada bu mavi şeye Pasifik Okyanusu adını verirler. Önce karaya çıkarlar sonrada buldukları bu adaya 'Kainattaki En uçuk Yer' ismini takıp bir köy inşa ederler. Fakat maalesef bu adaya onlardan önce yerleşmiş olan kötü şeytanlar da vardır ve Fuzzy Wuzzy'lerin çılgın partilerine de, gürültülerine de, adaya taktıkları isime de gıcık kaparlar. Sonunda bir plan yapıp Fuzzy Wuzzy'leri mahsus düzenledikleri büyük bir partiye davet ederler. Parti

ıyı uyuyan her Fuzzy tüylerini tırçalayıp kendini parti mekanına atar. Tam hepsi havaya girmiş çılgınca dans ederken şeytanlar bunların üstüne dev bir ağ fırlatıp yakalarlar ve onları işkence odalarına götürürler. Fakat bir tanesi kurtulmayı başarır... Clyde Radcliff !!! Clyde sabahleyin çalılarının arasında uyandığında başında ağrı, ağzında pis bir koku vardır. Birden geçen geceyi hatırlayan Clyde arkadaşlarını kurtarmak için yola çıkar. Clyde sizsiniz. Yani minicik, ufakık, küçücük bir yaratıksınız ve ağzınız iğrenç kötü kokuyor. Creatures'ı programlayan Rowlands ikizleri daha önce de birçok başarılı oyuna imzalarını atmış bir ekip. Elimizdeki bilgiye göre oyunu yaparlarken sırf şirin ve komik olması için günlerce uğraşmışlar, tüm komşularından fikirler almışlar. Siz hele bir torture chamber'ları göründe...o zaman benim gibi düşünmeye başlarsınız. Oyunda Clyde'i yöneterek sağa doğru ilerliyorsunuz ve yolunuzu kesen tüm yaratıkları öldürüyorsunuz. Başta silah olarak yalnızca pis ağız kokunuz var. Ateşe bastığınızda

yeri meğilli olarak giden alevli nefesiniz eğer ateşi bu süre basılı tutarsanız Clyde resmen ağzından alev püskürtüyor. Bölümler iki stage ve bir torture chamber'dan oluşuyor. Yani stage'leri geçiyor ve arkadaşlarınızdan birini işkence odalarından kurtarıyorsunuz. Ayrıca her yüklem arasında cadının dükkânından süper silahlar alabiliyorsunuz. Fakat burada para yerine oyun boyunca toplayacağınız sihirli yaratıkları veriyorsunuz. İşe adanın en ucundan başlıyorsunuz. Diğer uçta sizi, tüm Fuzzy Wuzzy'lerin tutulduğu şato bekliyor. Şatoya ulaşana kadar büyülmüş ormanı, şelaleleri, mağaraları, mezarlıkları aşmanız gerekiyor. Tüm bu mekanlarda birbirinden zorlu yaratıklar sizi bekliyor. Fakat Clyde yeri geldiğinde suya düşmemek için yaprağa binip vantilatörle nehirleri geçiyor, yeri geldiğinde kaskını takıp suya dalıyor.



**CLYDE
NEEDS
YOUR
HELP!**

Tüm bunları başarıyla gerçekleştirip mutlu sona ulaşmak tamamen sizin ellerinizde. Tek yapacağınız gidip en yakın bilgisayarçıdan Creatures'ı almak. Sakın tek yüz olarak satılan Creatures'ı almayın çünkü ikinci bölümü çalışmaz. Çalışan Creatures önlü arkalı bir diskettir. Onu mutlaka alın. Süper !!! Not : Bir dahaki sayımızın ipuçları bölümünde işkence odalarının çözümlerini bulabilirsiniz (!)

MERT HEKİMCİ

CRIME



Bacaklarının güzelliğine aldanmayın, hanımefendi aslında soğuk kanlı bir katil (altta)

Bir şehrin belediye başkanı olmak istiyorsunuz. Ne yapardınız? Var gücünüzle çalışmak mı? Amaan bırakın bunları çünkü bu oyunda "iyilik" kelimesinin i'si yok. Aksine her türlü yalan, soygun, dolandırıcılık ve rüşvet var. Şehrin ileri gelenlerini kendi tarafınıza çekemediniz mi? Hemen şantaj yapın. Bu da olmazsa öldürün. İşte böyle bir oyun sizi çekerse okumaya devam edin. Oyunun başında Murphy'nin önemli kurallarından biri yazılıyor. Güzel olan şeyler ya yasak, ya kötü, ya da zararlıdır. Ve sizde kendiniz için iyi bir seviyeye gelmek için bu zararlı şeylerin hepsini yapıyorsunuz.

İlk olarak en iddali 2 başkan adayından birini seçiyorsunuz. Bunlardan biri Çinli, diğeri İtalyan. Her ikisinde yanlarında 2 yardımcısı var. Ve hepside silahlı. Adaylardan birini seçtikten sonra, o gurutpan bir kişi seçip, şehirde bir gezintiye çıkıyorsunuz. Başkan adayının haritası yok. Bu yüzden ona girdiğiniz evlerden bir tane temin etmelisiniz. Diğerlerinin haritaları var ve şehirdeki yerleri bir noktayla belirtiliyor. Bazı evlerin kapıları kilittir. Bunlara girmek için, biğer binalardan bulacağınız anahtarlarınız olmalıdır. Bir eve girmek için joysticki yukarı yapıp ateşe basmalısınız. Eve girdiğinizde karşınıza 5 ikon çıkar.

1) PUT: Bu ikon elinizdeki bir eşyayı bırakmanızı sağlar. Bunu yapmak için, bu ikonu seçip alttaki eşyalardan birini seçin. Daha sonra girdiğiniz binada herhangi bir yere bırakın.

2) USE: Bu ikon kendisinden sonra seçilen eşyayı kullanmanızı sağlar.

3) TAKE: Bir eşyaya tıklayıp, daha sonra bu ikonu seçerseniz, eşyayı alırsınız. En fazla 5 eşya taşıyabilirsiniz.

4) SHOOT: Bu ikon, girdiğiniz evlerde rastladığınız birine silah çekmenizi sağlar. Silahla tehdit etmeye yarar. Ayrıca evlerde karşınıza çıkacak silahlı serserileri öldürebilirsiniz.

5) CANCEL: İkon menüsünden çıkmayı sağlar.

Ayrıca bu menü dışında, girdiğiniz yerlerde bulunan kişilere tıklayınca çıkan bir menü daha vardır.

a) Give: Elinizde bulunan eşyaları karşınızdakine vermek için kullanılır. Bu ikondan sonra vereceğiniz eşyaya tıklayabilirsiniz.

b) Blackmail: İşte en önemli ikonlardan biri. Şantaj ikonu. Bununla elinizde bulunan delillere ve dosyalara dayanarak birine şantaj yapabilirsiniz. Bu ikonu seçip, daha sonra elinizdeki dosyalardan birini seçmelisiniz.

c) Talk: Karşınızdaki kişiyle dostça konuşmaya ve soru sormaya yarar.

d) Shoot: Talk la yola gelmeyi bu ikonle tehdit edebilirsiniz.

e) Cancel: Bu menüden çıkmaya yarar.

Sokaqlar tehlikelidir. Yolda yürürken size tekme atan serseriler, karşı tarafın kiraladığı ve elinde makinalı tüfek olan adamlar gücünüzü azaltabilir. Bunun için ortalıkta polis yokken bunları temizleyin. Ateşe basıp silahınızı çıkarın ve vurun. Yine polisler yok-

ken aly çapraz yaparak üstlerini arayın.

Böylece dinamit veya şarjör gibi önemli eşyalar bulabilirsiniz. Bazen binaların pencerelerinden ateş açılabilir. Bunlarda üst çapraz yapıp vurabilirsiniz. Karşı kaldırma geçmek için yaya geçidindeyken aşağı yapmanız gerekli. Evlere girdiğinizde bulacağınız önemli eşyalar vardır.

Para: Barmanlere rüşvet olarak verilebilir. Önemli bilgiler alınabilir.

Anahtarlar: Kilitli kapıları açmak üzere oyunda 5 tane anahtar vardır.

Otobüs bileti: Bir evde otobüs bileti bulursanız "Use" komutuyla kullanabilirsiniz.

Böyle yaptığınızda otobüsün camından dışarıyı görüyorsunuz ve daha hızlı seyahat edebilirsiniz.

Ayrıca vurulma ihtimali ortadan kalkıyor. İnemek için ateşe basın.

Şarjör: Kurşunlarınız azaldığında "Use" komutuyla silahınızı doldurabilirsiniz.

Pasaport: Şansınız varsa polise yakalandığınızda bir müddet sonra dışarı çıkabilirsiniz fakat bunun için pasaportunuz olmalı.

Dinamit: Banka soyarken kasayı patlatmaya yarar.

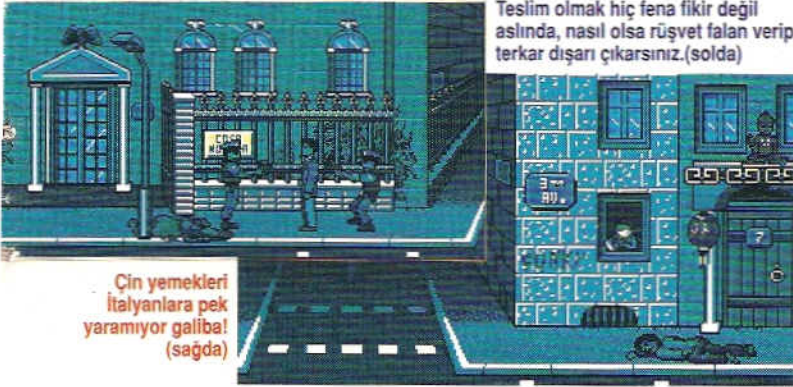
Detenatör: Dinamitleri patlatmaya yarar.

Telsiz: Haritanız varsa, telsizi alın. Daha sonra "Use" komutu ile açın. Böylece polislerin yerleri haritada belirecek, sizde rahat rahat adam vurabileceksiniz.

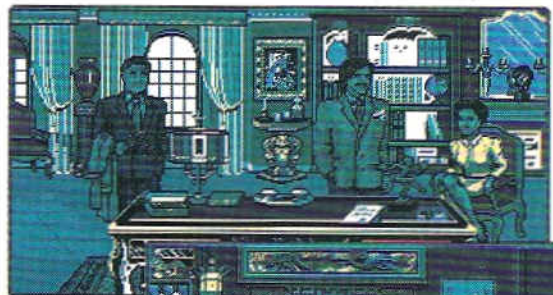
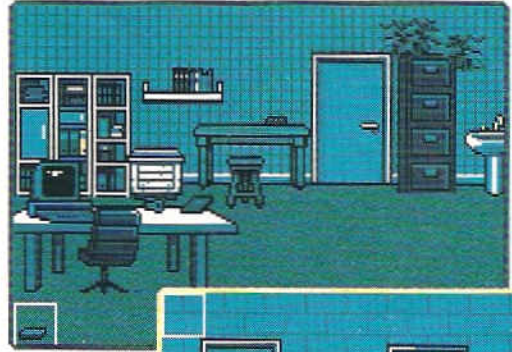
Harita: Başkan adayları için şehrin planıdır. İçecekler: Bunlara tıklayıp "Use" komutunu verirsiniz gücünüz artar.

Elma: Bu da "Use" komutuyla gücünüzü

DOES NOT PAY



Teslim olmak hiç fena fikir değil
aslında, nasıl olsa rüşvet falan verip
terkar dışarı çıkarsınız.(solda)



arttırır.

İlkyardım çantası: "Use" komutuyla yaralılarınızı iyileştirir ve gücünüzü artırır. Ve tabii şantaj yapabilmemiz için evlerden bulacağınız dosyalar vardır. Şehir polisinin piskiyatrik dosyası polis şefine şantaj yapmanızı sağlar. Belediye başkanının, hakim ve bankerin sokak kadınıyla çekilmiş fotoğrafları vardır (Aman karıları duymanın öldürürler valla). Hakimin karısının uyuşturucuya bağımlılığını gösteren dosyalar ve erkek arkadaşı ile ilgili resimler şantaj yapmak için idealdir. Belediye başkanı bir alkoliktir. Bunu kanıtlayan bir dosya vardır. Sizin gibi, simdiki belediye başkanının seçilmek için yaptığı hileler bir dosyada bulunmaktadır. Ve son olarak gardiyanın mahkumları kaçırmak için, kendi el yazısıyla yazılmış planlarını bulabilirsiniz. Bunlara sahip olursanız şehirdeki ileri gelenlerin sizin için yapmayacakları yoktur. Birde kısa yoldan para kazanmak için banka soyabilirsiniz. Bunu yapmak için 4 bomba ve bir detenatöre ihtiyacınız vardır. Bombaları serserilerden veya evlerden, detenatörü "General Store" adlı büyük alışveriş merkezinden alabilirsiniz. Ayrıca yüzünüzü saklamak için bir adet çorao gereklidir. İlk olarak çorabı alın be bankaya bırakın. Daha sonra bombaları ve detenatörü alın. Bankaya girip çoraba tıklayın ve "Use" komutunu verin. Adaminizinsuratında çorap belirecektir. Bankere tıklayın ve "Shoot" komutuyla tehdit edin ama sakın vurmayın. Size kapıyı açacaktır. Bombaları kasanın 4

köşesine yerleştirin ve detenatöre tıklayıp "Use" komutunu verin. BOOOOMMM. İşte paracıklar artık sizin. Kısa yoldan para kazanmanın bir yolu daha var. Girdiğiniz evlerdeki kasaları soymak. Bizde bunun da çözümü var. İşte şifreler...

7276 5214 6949 7212 0503 6365 0185 0145 5616

Son birşey daha söyleyim. Polisler sizi birine ateş ederken veya üzerlerini ararken görürse ateş ederler. Bir müddet onlardan kaçın. Daha sonra sizi takipten vazgeçecekler. Ayrıca polislerin yanında silah çekebilirsiniz. Ateş etmediğiniz süre içinde sizi birşey yapmazlar. Sadece silah çekmek serserileride kaçırır. Kurşunsuz kalınca bu metodu uygulayın. Oyun esnasında ESC tuşuna basınca karşınıza "load", "save" ve "quit" seçenekleri çıkaracaktır. Önceden diskete kayıt ettiğiniz bir oyunu yüklemek için L tuşuna, kayıt etmek için S tuşuna basmalısınız. Oyundan çıkmak için Q tuşuna basabilirsiniz. Her zamanki gibi bu mükemmel oyunun sadece bir kusuru var. Oyun içinde yüklemeleri en aza indirmek için, bütün şehrin planı bir anda yükleniyor. Yani oyunun yüklenmesi tam 2 dakika 50 saniye sürüyor. Bu oyunu mutlaka alın. Özellikle strateji veya icon adventure türünü sevenlere tavsiye ederim.

ÇAĞRI DÖRTER&GÖKHAN TARCAN

AMIGA BASIC

Yum ! Yeni bir sayı ve yeni bir bölümle karşınızdayız. Bu ayki komutlarımız biraz değişikçe olacaktır.

Veri kontrol konutları

READ - DATA

Read - Data ikilisi ile programın veri kontrolü yapmasını kolaylaştırabilirsiniz. Read komutu Data satırlarından itibaren verileri okur.

Örnek :

For i = 1 to 10

Read a\$

Next i

Data Orhan, kerim, şahin, vs.

Bu programcık 10 kez read komutuyla data okur. Eğer data sayısı 10' dan azsa Out of Data (Yetersiz veri) mesajı alırsınız.

Örnek # 2:

10 CLS

20 READ A\$, A

30 PRINT A\$, A

40 GOTO 20

50 DATA AHMET, 5

60 DATA MEHMET, 15

Bu programı çalıştırdığınızda Out of Data mesajı alırsınız. Pe ki Data satırlarının bittiğini AMIGA' ya anlatmak için bir yol yok mu ? Tabii ki var.

Örnek # 3:

10 CLS

20 READ A\$, A

30 IF A = 0 THEN END

40 PRINT A\$, A

50 GOTO 20

60 DATA Ahmet, 5

70 DATA Mehmet, 15

80 DATA Orhan, 0

90 ----

Böylece A değişkeni 0 olduğu

zaman programdan çıkarak out of Data mesajını önlemiş oluruz.

Örnek # 4:

Bu örnekte satır numarası kullanmıyoruz.

Başlangıç:

CLS

LOCATE 5, 5

INPUT " Aradığınız kişinin adı nedir " ; A\$

ara:

READ C\$, B\$, TL\$

IF C\$ = "Piggy" THEN GOTO

nowayout

IF A\$ = C\$ THEN GOTO ok

GOTO ARA

ok:

CLS

LOCATE 5, 5

PRINT " ADI : " ; C\$

PRINT " SOYADI: " ; B\$

PRINT " TELEFONU : " ; TL\$

bekle:

A\$ = INKEY\$: IF A\$ = "" THEN

GOTO bekle

GOTO başlangıç

nowayout:

CLS

LOCATE 5, 5

PRINT " Aradığınız kişi mevcut değil "

GOTO bekle

Data Orhan, Cevher, 1597062

Data Şahin, Derya, 1597063

Data Murat, Adanç, 1608211

Data Piggy, Unknown, 3322454

Programın açıklaması :

1. satır : Başlangıç adlı label ile programa başlıyoruz.

2. satır : Ekranı siliyoruz.

3. satır : Cursoru 5, 5 pozisyonuna getiriyoruz.

4. satır : Kullanıcının A\$

değişkenine bir veri vermesini

sağlıyoruz.

5. satır : Ara adlı label verilen ismi arıyan bölümün başlangıcını oluşturuyor.

6. Satır : READ komutunu kullanarak Data satırlarını okuyoruz.

7. satır : Eğer data satırlarının sonuna gelinmişse Nowayout adlı label'a atlanıyor.

8. satır : Aranılan isim bulunduysa ok adlı label'a atlıyoruz.

9. satır : Eğer bu şartlar doğru değilse aramaya devam ediliyor.

10. satır : Ok adlı label verinin ekrana basıldığı bölümün başlangıcıdır.

11. satır : Ekran siliniyor.

12. satır : Cursor 5,5 pozisyonuna getiriliyor.

13-14 ve 15. satırlar : Bilgiler ekrana basılıyor.

16. satır : Burası bir bekleme rutininin başlangıcı.

17. satır : Bir tuşa basmanız bekleniyor. Basılınca başa dönüyoruz.

18. satır : Nowayout adlı label ismin bulunmadığını gösteren bölümün başlangıcı.

19. satır : Mesaj veriliyor.

20. satır : Bir tuşa basılması bekleniyor.

Read - Data komutunun pratik olmayan yönü dataların her seferinde programın sonuna yazılmasıdır. Yani programı sadece BASIC bilenler kullanabilir.

Bilgisayar operatörlerinin de rahatça veri işlem yapabilmeleri için bu verileri diskete kaydedebiliriz. Bu konuda gelecek sayıda bilgi vereceğim.

Matematiksel fonksiyonlar LOG

Verilen X değerinin Logaritmasını e tabanına göre verir. X sıfırdan büyük olmalıdır.

Örnek :

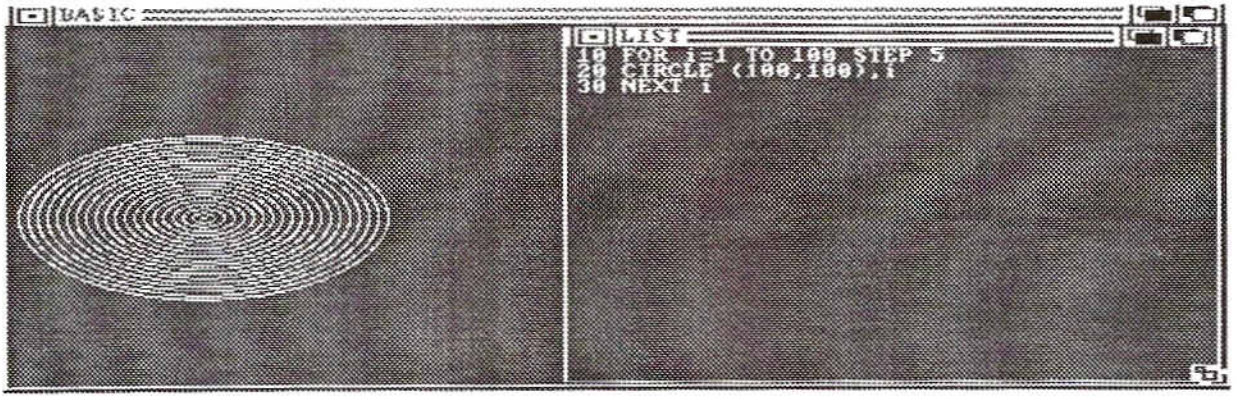
Print Log(1), log(10), log(100)

OCT\$

Verilen ondalık sayıyı octal (sekizli) sisteme çevirir. Örnek : PRINT OCT\$ (30)

RND

0 ile 1 arasında bir rastgele sayı yaratır.



PRINT (30*RND)

0 ile 30 arasında bir sayı verir. Bu komutla zar atma işlemi, fiktür çekimi gibi tuhaflıklar yapabilirsiniz.

SAY

AMIGA'yı konuşturmakta kullanılır.

Kullanımı :

SAY söz,data

data 7 parçadan oluşur.

1.parça : Aksan belirtir.65-320 arasında olmalıdır.

2.parça : 0 ya da 1 olu.0 olursa vurgu açık olur.1 olursa robot ses olur.

3.parça : Hız.40-400 arasında olur.

4.parça : Cinsiyet.0-Erkek.1-Kadın.

5.parça : Hertz cinsinden frekans.5000-28000 arasında olmalıdır.

6.parça : Volüm.0-64 arasında olmalıdır.

7.parça : Sesin hangi kanallara gideceğini belirler.Siz sesi çift kanala yollayın bunun için de bu değer 10 olmalıdır.

SGN

Verilen sayının pozitif / negatif olup olmadığını belirtir.

PRINT SGN(1), SGN(0), SGN(-1)

Matematikse SGN fonksiyonu :

- Bir sayı 0'a eşitse 0 olur.

- Bir sayı pozitifse 1 olur.

- Bir sayı negatifse -1 olur.

SIN(X)

X'in radyan cinsi olması şartıyla sinüsünü verir.

AMIGABASIC kullanarak matematik ödevlerinizi de böylece yapabilirsiniz. Örneğin bir fonksiyonun grafiğini çizdirip kağıda dökebilirsiniz.

SQR(X)

X'in kare kökünü verir.

X 0 ya da pozitif olmalıdır.

TAN(x)

X'in radyan olması şartıyla tanjantını verir.

Matematik fonksiyonların

AMIGABASIC'e çevrilmesi.

Sinüsoid ve Cosinüsoid fonksiyonlardan bazıları

AMIGABASIC'te şöyle elde edilebilirler :

Hiperbolik tanjant :

$TANH(X) = (EXP(-X) / EXP(X) + EXP(-X))^2 + 1$

Hiperbolik kosinüs :

$COSH(X) = (EXP(X) + EXP(-X))/2$

Hiperbolik sinüs :

$SINH(X) = (EXP(X) - EXP(-X))/2$

Ters kotanjant :

$ARCCOT(X) = ATN(X) + 1.5708$

Ters kosekant :

$ARCCSC(X) = ATN(X / SQR(X^2 - 1)) + SGN(X - 1) * 1.5708$

Ters sekant :

$ARCSEC(X) = ATN(X / SQR(X^2 - 1)) + SGN(SGN(X) - 1) * 1.5708$

Ters cosinüs :

$ARCCOS(X) = -ATN(X / SQR(-X^2 + 1)) + 1.5708$

Ters sinüs :

$ARCSIN(X) = ATN(X / SQR(-X^2 + 1))$

Cotanjant :

$COT(X) = 1 / TAN(X)$

Cosecant :

$CSC(X) = 1 / SIN(X)$

Secant :

$SEC(X) = 1 / COS(X)$

Bu formüller her halde işinize yararlar.

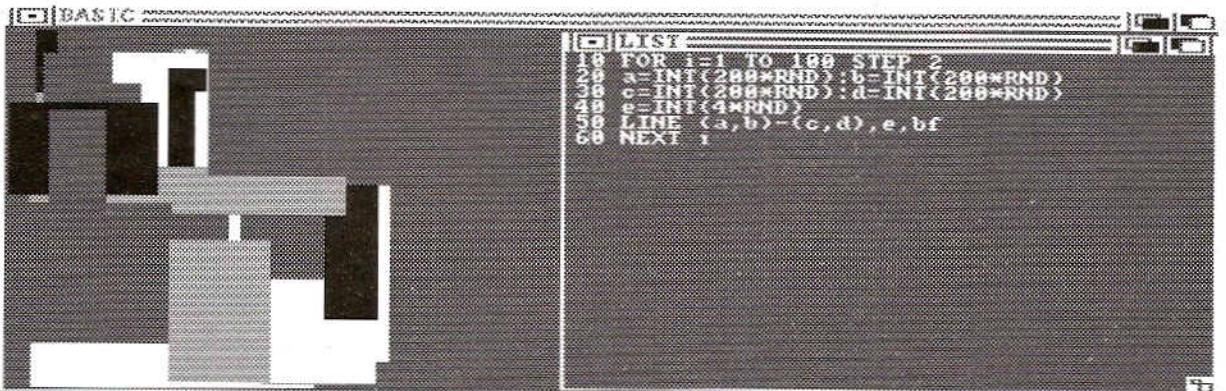
Gelecek ay diskete veri kaydetmeye olanak sağlayan

işlemlere başlıyoruz. Formatlı bir disketinizi hazırlayın. Bu ara-

da eğer örnek BASIC programlara ihtiyacınız varsa bana disk-

et gönderebilirsiniz. Bir dahaki aya kadar hoşçakalın.

BAHADIR AKCAN



PREDATOR

Harrigan, Los Angeles şehri polis teşkilatının bir elemanıdır. Motorize ekipten bir arkadaşı ile birlikte devriye gezerken kaza sonucu kendilerini iki büyük uyuşturucu çetesinin arasında bulurlar. Ağır ateş altında kalan iki polis hedef olarak çetebası suçluları seçerler. Harrigan Colombiyalı uyuşturucu satıcısı Arman Veganın peşine düşer. Bu arada kimse aralarında bir de uzaylının gezmekte olduğunu bilmiyordur. İşte tam bu andan itibaren siz hikayedeki Harrigan rolüne bürünerek oyuna dalıyorsunuz.

Predator 2, tamamen monotonluk içerisinde süren, hep aynı tip düşmanlardan oluşmuş, uzun ve sıkıcı dört bölümden oluşuyor. Oynanış şekli ile Operation Wolf'tan hiçbir farklılık göstermeyen bu oyunda amacınız Harriganı yöneterek, onun Predatorü yakalayıp yok etmesini sağlamak.

En az Amiga versiyonu kadar kötü yapılmış olan oyunun ekran düzeni şöyle:

- En yukarıda (yani en ileride- Perspektif görüntüsü) camlardan çıkan ve kaldırımda koşuşturup size ateş eden caniler. Bazın buradan masum insanlarda geçebiliyor (ışıklar). O yüzden dikkatli olup onları da vurmaya kalkmayın. Aksi takdirde sol alt köşedeki rozet resmi kararır. Tamamen karardığında ise bir hakkınızı kaybedersiniz.

- Kaldırımın biraz altından, arasına motor-sikletliler geçecekler.

- Yolun ortasında, eğilmiş size ateş ediyor olan adamları göreceksiniz. Ayrıca bazen burada, üzerinde M1, M2, M3 veya RCKT yazan objeler de olacaktır. Bunları vurduğunuzda ekstra silahlar elde edersiniz. Çelik yelekler enerjinizi yeniler. Aldığınız ekstra silahların mermileride burarlarda dağınık bir biçimde size bekliyor olacaktır.

Size en yakın olan kısımda ise Predator saldırıp kaçacaktır. Onun dışında da bir iki

şeffaf olarak çizilmişsiniz. Çizgilerden ibaret olan adamınızın belden yukarısı, en aşağıdaki kısmın ortasına yerleştirilmiş. Joystick ile yönetilen hedef hareket ettikçe vücutta ona göre dönüyor. Siz böylece ek-randakilerle savaşırken görüntü de sola doğru kayıyor.

Tüm bu ince ayrıntılardan sonra biz gene hikayeye kaldığımız yerden devam edelim...

Savaşın ortasına giren uzaylı iki çetenin başındakileri öldürünce bu seferde suçlular kendi aralarında çatışmaya başlarlar. Ve Jamaikalılar Armon Vegayı yakalayıp doğu yakasındaki bir binanın çatı katına götürürler. İkinci bölümdeki amacınız Armonu Jamaikalılar veya Predator öldürmeden ele geçirip adalete teslim etmek. Binadaki çatışmada Harriganın iki yakın dostu ölür. Harrigan bunun üzerine yaratığı takip edip bir metroda pusuya düşürür.



düşmanınız yanınıza yaklaşabiliyorlar.

- Ekranın en altındaki kısımda, enerjiniz uzun, kare biçimindeki şekiller ile gösteriliyor. Soldaki rozetin ne işe yaradığını yukarıda anlatmıştım. Sağda da kullanmakta olduğunuz silahın resmi, rozetin hemen yanında da mermileriniz sayısı var. Oyun ekranında Harrigan, yani siz

Üçüncü bölümde bu metroda geçiyor. Son bölümde de yaratığı saklandığı et fabrikasında mihlamaya gidiyorsunuz. Ve ben yanlış anlamadıysam eski Predatoru buluyorsunuz. Predator 2nin hem kaset hem de disket kullanıcılarına hitap etmesi bir avantaj, sayılsa da bence filmin adını lekeleyen bir oyun. **MERT HEKİMCİ**

MAC ADVENTURE

STRATEJİ — SIMULASYON

Boşucu bir karanlık. Ruhunuz yoğun bir boşluğun içinde yüzüyor. Bir an karanlığın içinde binlerce düşünce geçiyor, bir an simsiyah bir boşluk beyninizi dolduruyor. Ne düşündüğünüzü, kim olduğunuzu anlayamıyorsunuz, ama acı çekiyorsunuz, hem de derin bir acı. Ama bu fiziksel birşey değil, bütün acı ruhunuzda, vücudunuz işlevini kaybetmiş bir organ gibi karanlık düşünce dünyanızın ucunda sallanıyor. Bir an için herşeyi göze alıp bu durumdan kurtulmaya karar veriyorsunuz, son bir çabayla sizi çevreleyen karanlığı yırtıp çıkmaya çalışıyorsunuz, acı artıyor. Beyniniz kaniyor, duygularınız deforme oluyor, ruhunuz karanlıkta kaybolmayla yok olma arasında gidip geliyor. Sizi çevreleyen bu perde sanki evrenin ta kendisi. Bütün çabanız sadece size acı vermey yarıyor. Acı giderek büyüyor, bütün benliğinizi kaplıyor ve tam siz karanlığın bir parçası olacakken ulacak bir delik belirliyor, galiba başardınız. Hayal bile edemeyeceğiniz bir ızdırap çekerek deliğin öteki yanına geçiyorsunuz ve işte o anda hayatın aslında ne ...tan bir yer olduğu anlıyorsunuz. Bütün bu çabadan sonra kendinizi yepyeni ama daha derin bir karanlıkta buluyorsunuz. Boşlukta kaybolup giden yalvarmalarınız hiçbirşeyi değiştirmiyor. Başladığınız yere geldiniz. İşte bu noktada vereceğiniz karar sizin ne olduğunuzu belirler. Eğer herşeyi göze alıp bu ikinci karanlığı da aşmaya çalışırsanız siz kahraman bir aptalsınız, yok eğer durumu kabullenip hiçbirşey yapmadan burda kalırsanız o zaman da siz pasif bir aptalsınız. Sonuç: Hayat gerçekten berbat bir yerdir. Teşekkür ederim. Bu berbat hayatta bana uzun zamandır

tatmadığım zevk ve huzuru tattıran birşey oldu, onu sizle paylaşayım bari, hayır bu şey sandığınız gibi sarışın ve organik değil, aksine siyah, ortasında bir delik var ve üzerinde Double Density yazıyor. Etiketinde de DEUTEROS yazıyor. Geçen ay her zamanki gibi dergiye çıkacak bir oyunun resimlerini hazırlamak için oyunu yükledim. Amacım biraz kurcalayıp güzel birkaç grafik bulmaktı. Karşıma bir sürü ikon çıktı, ona buna baasmaya başladım. Aradan 55 saat geçtikten sonra ben hala bu oyunun karşısındaydım, ve artık beynimde maden isimleri uçuşuyordu. Oyun klasik bir Milenium taklidi, hatta bir rivayete göre Milenium'un devamı, siz dünyalılar olarak uzaya yayılmaya (abi insanlar çok aç gözünü ya) çalışıyorsunuz. Bunun için belirli koloniler kurup uzaylı amcılarla savaşmanız gerekiyor. Tabi her işin başı para ama bu oyunda para yok, başlıca sıkıntınız madenler. Aslında benim anlatmama gerek yok, zaten Burak oyunu açıkladı ama benim lanet çenem durmadığından ben yine de size ne düşündüğümü söyleyeyim dedim. Düşündüğüm şu: Bu oyun için ölümler ve bu oyun adamı öldürür. Diğer galaksilere ulaşamıyor olması bizde oyunun demo olduğu izlenimini yarattı ama demo memo, bu oyunu alın, hayatınızı düzeltmez ama en azından bir süre sonra etrafınızda olup biten iğrençlikleri görmezsiniz. Bir diğer iyi oyun ise F15 II. Tam olarak simülasyon sayılmaz, ama insanı köpek gibi hırslandırıyor. Madalya ve rütbe almak için debelenirken ne olduğunu anlayamıyorsunuz. Tembel co-pilotum Bülent (beyimiz oyunu yataktan takip eder) saatlerce oynamama dayanamayıp sonunda agresif girişimlerde bulunmaya kalktı. Böğürne bir maverick yiyince yerine dönüp öldürücü muhabbetlerine devam etti. Yani sizin anlayacağınız etrafta müthiş kendinizi kaptırbileceğiniz iki tane oyun dolaşıyor,

uyarıldınız, kendinize dikkat edin. Bu ay mektup seçerken çok zorlandım, çünkü bu aykiler klasik 'Bana bir oyun tavsiye edermisin' standartlarının çok daha üzerindiydi. Bayağı ilginç övgüler ve ağır eleştiriler aldığımı söylemeliyim. Sanırım MAC Adventure yakında bir iç savaşa sebep olacak. Ateş veya ölüm, burdayık, ve daha uzunca bir süre burda olmayı düşünüyoruz. İşte 'Cehennemden gelen postacı' Hüsnü'nün bu ay getirdikleri:

LIVE IN A RUT

Selam eski dost, yüzlerce mektubumu çöpe atmış olsan bile seni tekrar aramızda görmek güzel. Nasıl yapıyorsun bilmiyorum ama kesinlikle benim düşüncelerimi taşıyor, yazıyor ve yaşıyorsun. Yok yani, harbi harbi tepemizde (yoksa bunlar sadece ikimizin tepesinde mi?) bunca bela, dert, püsür varken bu insanlar neye gülüyor? Bunlar hiç Polaris, Blackened dinlemezler mi, hiç mi kullanılmış tuvalet kağıdı muamelesi görmemişler? Neyse senin derdin sana yetiyordu, işte sana birkaç ufak soru:

1) Hobbit'te Ring'i aldıktan sonra bir elf tarafından kapatıldığım mahzende red dragon'la beraberim ama daha fazla ilerleyemiyorum.
2) Dağlardaki hücreden çıkamıyorum? Nightmare Eddie
MAC: Önce şunda anlaşılmı, ben hiçbir mektubu çöpe atmıyorum, hepsini saklıyorum. Bundan sittin sene sonra kazı yapan bir arkeolog bunları bulduğunda kafayı yesin diye. Sonracığıma eğer benimle aynı şeyleri düşünüyorsan sana acıyorum (kendime acıyıyorum, ben zaten ölmüşüm), ama haklısın. Bu gülen in-

UP

UNITED PESSIMISTS

sanlar
aslında birer deve
kuşu. Kafalarını
sokmuşlar kuma, cici cici
duruyorlar. tek farketmedikleri
kafası kumda bir deve kuşunun arka-
dan ne kadar büyük bir hedef teşkil
ettiği!

1) Şincik açıkçası kafamı karıştırdın.
yarım saatir oturup içinde Red Dragon
olan mahzen düşünüyorum. Tabi bu
arada kalem düşünceden düşünceye
atlıyor,ben dağıldım.Eğer dark
dungeon'dan bahsediyorsan burda
kapı açılana kadar Wait diyip sonra
Wear Ring ve SW demen gerekiyor.
Yok eğer şarapların olduğu yeri kasde-
diyorsan burada önce beni
çağıracaksın (bencilik yapma) sonra
ben gelince oturup şarap muhabbeti
yapacağız. Eğer içince kendini kahra-
man zanneden tiplerdensen hiç zah-
met etme ve şunları yap: Open Barrel,
Drink Wine, Climb Into Barrel, Close
Barrel, Wait.

2) Hobbit'lerin boyu fazla olmadığından
Bilbo yukardaki pencereye yetişemiyor.
Yıllar önce benim de Keith Abimizden
(adventure yazarlarının piri olur. önün-
de saygıyla eğiliyoruz, üstadlara ego
sökmeyiz) burda yapman gereken Dig
Sand, Break Trap Door, Take Key,
Wait, Say to Thorin'Carry Me', Say To
Thorin'Open Window', Say To
Thorin'West'.

DIE IN A RUT

Pek Sayın MAC,
TMNT rumuzlu bir arkadaşın Nisan
sayısında sorduğu soruya gözlerim
zoom yaptı. Fanatik bir Manowar hay-
ranıyım dırda... Manowar
dinlemediğini söylemişsiniz. Ben si-
zin baba bir metalci olduğunuzu
düşünmüştüm, yanlışmışım. Megadeth'e
saygım var ama Manowar'ın üstün
olduğu tartışılmaz. Hiç olmazsa Mano-
war hayranları grup tarafından 'true
metal people' ünvanına layık görülmüş
bulunuyoruz. Tarafsız olarak bir dinle
bakalım. Eğer dinlememenizin özel bir
sebebi varsa açıkla lütfen. Sweep those

dogs
from our
kingblah blah blah
blah blah....

Ahmetowar

MAC:Bekliyorum, bir gün sen ve
senin gibiler büyüyecek diye Ahmet
ama bir türlü olmuyor. Siz hep aynı
kalıyorsunuz. Kendi saplantılarla
kurduğunuz garip fanatizminizle kendinizi
üstün zannediyorsunuz. Hayallerini yıkmış
olmak istemem ama ne yazık ki siz üstün
değilsiniz. Hatta aşşağılık olduğunuz bile
söylenbilir. Bu lafım Manowar hayranları-
na değil,kendi beğendikleri grup dışında
birşey dinleyenleri dışlayanlara. Şimdi se-
nin Manowar dinliyor olman seni benden
daha iyi metalci yapar mı? Saçmalama,
uyan artık. Senin böyle yapman bir tek ki-
me yarar biliyorsun, her fırsatta
boğazımıza çökmeye hazır bekleyen anti-
metal kesime. Niye Manowar
dinlemediğime gelince, şöyle veya böyle
grubun bütün kasetlerini dinledim ve ya-
rattıkları imaj bana itici geldi, bana biraz
tazla Conan gibi göründüler. Ama bak ben
seni Manowar dinliyorsun diye
aşşağılamıyorum, sen de müzik zevki senle
uyuşmayanları rahat bırak.

LIVE IN A RUT

Sevgili MAC,
Şu anda Black Cat dinleyip coşuyorum.
İçimden dansetmek geliyor. Teybin gitar so-
loya nasıl dayanacağını düşünüyorum.

- 1) Neden acid ve metal iki düşmandır?
- 2) F-16'da callsign'ın nasıl verebiliriz?
- 3) F-16'da paraşütle atladığım halde hede-
fleri vurduğumda %100 başarılı oluyorum.
Acaba böyle olunca görev gerçekten
tamamlanmış mı oluyor?
- 4) Target Hit deyince hedef tamamen
vurulmuş mu oluyor?
- 5) Silent Service de War Patrol bölümünde
doğru destroyer'i seçtikten sonra ne
yapmalıyım.

Ayberk Acid

MAC: Black Cat mi? Hani şu büyük
göğüslü zenci hanımın söylediği şarkı mı?
Abi sen hangi gitar solundan bahsediyor-
sun ya? O şarkıda gitar da mı var? Benden
duymuş olma ama o şarkı tamamiyle Hard
Rock özenti .

- 1) Bugün filozofluk günümüzdeyiz galiba.

(ben sabah 5'te hep böyle olurum.)
Aslında bu doğal çünkü metal ve acid
(ikisine de takılan poser'ları
saymazsan) aynı toplumsal sınıflara hi-
tab ediyorlar. Bu sınıflar zaten yüzyı-
llardır uyuşmuyor, müzikte bahane
oluyor. Bir de tabi her iki camianın bazı
anahtar figürlerin dolduruluşuna geldiği
gerçeği var. Herneyse ben kimseye
düşman değilim, bana tek batan birinin
yanıma gelip teybimi kırmaya
kalkması, zorla kendi kasetini dinlet-
meye çalışması veya 'ne anlıyorsun bu
gürültüden' gibisinden laflar etmesi.
Bişey anlıyorum ki dinliyorum
gerizekalılar, siz anlamıyorsanız bu si-
zin derdiniz,beni rahat bırakın, defolun,
dağilin...

2) Callsign'ı yollamak için C'ye basmal!
Onun yerine T'ye bas.

3) Sen milyonlarca dolarlık uçağı mah-
vetmeyi başarı sayıyorsan, evet
başarılı oluyorsun. Neden bilmiyorum
ama nedense bana inemiyorsun gibi
geldi? Bir şey ima etmiyorum, sadece
bir his.

4) Soru ciddi mi, dalga mı geçiyorsun?

5) Bu bölümde önce büyük haritayı ku-
llanarak devriye bölgede dolaş,
karşına avlayacak birşeyler çıkınca
zoom yap, ve oyuna normal olarak de-
vam et.

DIE IN A RUT

Sevgili Mac,

Selam! Beni tanıyorsun zaten, onun
için hemen sorulara geçiyorum.

1) Future Wars'ta geçmişte parayı
bulamıyorum. 25. sayı bende var, yine
de bulamıyorum.

2) 40. sayıda bahsettiğin Talha Yal-
ta'nın oyunu ilgimi çekti. Almak
istiyorum.

3) Bugünlerde oynadığın bir oyun var
mı, varsa adı ne, kaç disket.

4) Larry III'te oteldeki show'a giremiy.
20 Dolarım oliy, adama veriy, adam
birşeyler diy, ben takiliy, sen ne diy?

5) Chip'n Dales'in oradaki mağara ne
işe yarıyor.

6) Demon's Tomb'u aldım, biraz yardım
etsen keşke.

MUDER,Ankara

MAC: Dabıyatıylan seni tanıyorum
Muder, bu ay bana 8 mektup mu
yazdın, yoksa dokuz muydu? Bu arada
64'ler buz dansı ekibi ve oda müziği or-
kestrası olarak sana 'Hayırlı Olsun'
diyoruz. Millet, Muder Amiga almış,

DIE!

ARANIY!!!

64'lerde yatmakta (aslında yatmayıp zebehe kadar cyun oynamaCta) olan yeni ölmüş bir adventure yazarı için acilen
1) Bir adet diskette çalışıp diskete save eden C-64 The Lord of the Rings adventure
2) Bir adet Megadeth "So far, so good, so what" CD'si
aranmaktadır. Para genelde möhümdür ama bu durumda kafayı yemek üzere olduğumdan mevcut kesenin ağzını maksimum açabilirim.
Tel: 159 70 63

artık Kick Off2 oynamak istediğinizde nereye gideceğinizi biliyorsunuz!

1) Bende de 25.sayı var, ben bulabiliyorum. Şimdi bu işi nasıl halledeceğimiz, istiyorsan orada yazanı birde heceleyle heceleyle oku.
2) Talha süratle efsane olmaya yaklaşıyor. İlk gönderdiği oyuna bayılmıştım, şimdi gönderdiği Conan'lı olanda dağıldım. Zanat şaheseri ve hatta muhteşem! Yanlış geçen ay ufak bir yanlış anlama olmuş, ben oyun dediğimde bilgisayar oyunu demek istememiştim (abi beni kimse anlamıyor ya!) bu oyunlar kağıt üzerinde oynanıyor, bir paragraf okuyorsunuz, yapmak istediğinize göre bir numara seçerek başka bir paragrafta gidiyorsunuz. Tabi Talha'nın kendinin de itiraf ettiği gibi bunca emek verdiği oyuna (emek dediğim **emek** yani, herhalde birkaç ay uğraşmıştır) konu olarak Conan seçmek bir hata, daha orijinal olabilirdi. Talha oyunların her türlü copyright haklarını bana devretmiş durumda, şu anda elimde hazır Conan yok ama İlim İrfan Yuvasını istiyorsanız fotokopi ve APS ücreti için 7.000 TL'yi (valla kar yok!) İş Bankası İhlamur Şubesi Hesap No: 160965'e yatırıyor-sunuz (kahrolsun bürokrasi), dekontu gönderiyorsunuz ve adventure ve RPG'nin Türkiye'deki geleceğinin pekte sandığınız kadar ölü olmadığını görüyorsunuz. Ölü değil çünkü Ziya Aşkar (sana haksızlık ettiğimi biliyorum kusura bakma) aynı sistemi Amiga'ya uyarlamış. Oyunun adı 'Hırsızlık Sanatı' ve grafikleri bilem var. Sistem olarak basit olabilir ama ilerisi için derin şeyler vaad ediyor.

3) Bugünlerde P.Page yiyorum, P.Page içiyorum, her yerde P.Page görüyorum, P.Page kusuyorum, P.Page, P.Page, P.Page, P.Page. Cahallar için P.Page sayfa hazırlama ve MAC'e kafa yedirme programıdır, ve bu konuda çok başarılıdır Ama umarım bu kadar ezi-

yet sonunda bu sayı güzel olur.

4) Şimdi ben bunu 40. kere söylüyü, sen adama parayı veriy, o sana kod soruy, bu kodlar diskette, ben bunu bir daha söylemiy, bir daha soranı çok fena dövüy!

5) O mağradaki çiçekler her çapkına lazım olabilir di mi!

6) Bir gün tatile çıkarsam, çok uzaklara falan gidersem, yanıma alacağım iki diskten biri bu oyun olurdu. Diğeri de P.Page (alışkanlık yapıyor abi, önümde interlace ekranı zangır zangır titreyen bir P.Page görmezsem kendimi çıplak hissediyorum). Şimdi ilk olarak tavandaki deliği uyku tulu-muyla kapat, sonra defteri sandwichlerin olduğu torbaya koy, torbayı kapat, torbayı kovaya koy, duvardaki zimbirtiyayı, bunların hepsini lahit'e koy, lahit'i kapat, yere yat, parmağınla 'aha işte burdalar' gibisinden lahit'i göster ve ateşlerde cayıp cayıp yan.

LIVE IN A RUT

MAC,

daha önce sana bir mektup yazmış ve o mektuba sevgili diye başlamıştım. Üzülerek söylüyorum, sana ve köşene olan sevgimi kendi ellerimle yok ettin. Sebebi mi, bu sana 3. mektubum ve hiçbirini yayınlanmadı. Buna karşılık her ay belirli kişilerin mektupları yayınlanıyor. Bazen onların bu ayrıcalığa nasıl sahip olduklarını düşünüyorum, ve sanırım biliyorum, büyük bir ihtimalle metal dinliyorlar, arada sana kaset gönderiyorlar, sana rüşvetçi demiyorum...

1) Bir arkadaşım 64'te Police Quest çıktı diyor, doğru mu?

2) 64'te Shadow of the Beast geldi ve aldım, hani açıklaması?

3) Uğraşıyorum, ama Fish'te bir türlü başarılı olamıyorum. Bu oyunu açıkladığınız kaçınıcı sayıda?

Kaan Keklik

MAC: Öyle veya böyle, sen bana rüşvetçi diyorsun. Ben sana kızmıyorum, anlaşılan seni fena üzmüşüm. Mektubunun acı dolu anlatımı (abi bu duygu sömürüsü ya) beni kahretti. Ama yanıyorsun. Biliyorum Ziya ve Orkun'un mektupları diğerlerine göre daha sık çıkıyor ve ben bu yüzden Apo Abi dahil olmak üzere bir sürü kişiden tepki alıyorum. Ama Ziya ve diğerleri bana köşe ilk açıldığında beri yazıyorlar, (o zaman bir sayıydık be, logomuz bilem yoktu) aramızda bir yakınlaşma var. Ama sende aynı ısrarla yazarsan bakarsın bundan bir sene sonra birileri niye hep Kaan'nın mektupları çıkıyor diye şikayet ediyor olur. Yayınlan-masa bile bütün mektupları okuyorum, bu da böyle biline.

1) Bunu cevaplamam için bana bir kaset göndermen gerekiyor. Parasını seni kafalayan arkadaşını döverek alabilirsin.

2) Piyasadaki Shadow of the Beast tam çalışmıyor, ama Mert derin çabalardan sonra kartustaki orijinal'ini aldı. Çok yakında (gelecek ay mesela) çözümünü bekleyin.??

3) Üzgünüm, iki sorudan sonra her soru için bir kaset alıyoruz. Ben sana rüşvet olarak 16. sayıyı yollardım, ama adresin zarfta kalmış, zarf çöpteymiş, çöp gitmiş, sen iyisi mi adresini bana bir daha yaz, ama allah için karanlık ruhumu daha fazla karartma!

DIE IN A RUT

Sayın MAC,

İki aydır Larry3'le uğraşıyorum ve artık kafayı yiyeceğim. Acaba bana Larry3'un kısa bir açıklamasını yada püf noktalarını yazabilir misiniz.

Cem Gökçek

MAC: Hayır

LIVE IN A RUT

Sevgili MAC,

Yanılmıyorsam bu sana yazdığım 6. mektup, hiçbirini cevaplamadın. Ben Eskişehir'deki en sadık okuyucunuzum. Artık bu mektubumu da yayınlamazsan bir daha mektup yazmayacağım.

1) California Gold Rush'ta gemiye binmek için ne yapmalıyım? Banka numarasını nerden bulacağım?

2) Iceman'de masadaki kıza içki ısmarlamaya çalışıyorum, you are not close enough diyor.

3) Saç modelin inanılmayacak derecede hoşuma gitti.

Teoman TUTKUN, Eskişehir

MAC: Tamam Teoman, mektuplarını yayınlamadım, ama Eskişehir'den kalkıp dergiye kadar gelip bana psikolojik baskı yapman bence biraz abartıydı. Mektuplarının yayınlanmamasının asıl sebebi ismin, senin ismin faul (bunun niye böyle olduğunu bazı insanlar bilir bazı insanlar bilmez, bilenler bilmeyenlere anlatmasın). Yine de bezdirici taktiklerin sayesinde bu mektubunu yayınlamayı başardın.

1) Bunu bu sayıyı alarak öğrenebilirsin, ama bu yazıyı okuduğuna göre zaten dergiye almışsın (Apo Abi zengin olduk), şimdi önce benim yazıyı okumayı bitir (Önce MAC LAN!) sonra 36. sayıyı aç ve oku.

2) Abi hayatta yanlış kıza takılmak her zaman hüsranla sonuçlanır. Bu lafım sen ve bütün Teoman'lara. Sen ya yanlış kıyla uğraşıyorsun, yada öncelikle kızın yanına oturmuyorsun. Zaten bu kız bölümü halledilmeden de oyun bitiyor. Sapıklık yapmayı bırak, adam gibi oyununu oyna.

3) You ain't seen nuttin' yet!

DIE IN A RUT

MAC!

Ehem!, Anlaşılan mektuplarıma cevap almak için şöyle bir taktik uygulamalıyım: Ben aslında bir acid'ciyim. Fakat sen bu mektubu yayınlamazsın, çünkü sadece metal'cilerin mektuplarını yayınlarsın. He he! Kıl oldun di mi?

1) Escape From Alcatraz'dan ipucu ve harita isterim. Eee duyduğuma göre orijinalinde harita varmış. Diyordum ki yani, şey, sen hani falan işte.

Başar TUNA, Ankara

MAC: Evet kıl oldum, mutlu oldun mu?

Aslında sorunun cevabını bilmiyorum (hangi oyundan bahsettiğimizi bile bilmiyorum), mektubunu buraya koymamım sebebi isminin ve yaşadığı yerin bende bazı çağrışımlar yapması. Eğer aranızda Ankara'da yaşıyorsa Tuna Darılmaz adında bir homo-sapien tanıyan varsa ona benim telefon no'mu (159 70 63) iletin. 4 sene önce başıma bir bela sarıdı, sonra kaçtı gitti, şimdi gelsin de yardım etsin.

LIVE IN A RUT

Sevgili MAC,

40. sayınız bence tam kelimeyle hiper. Tam bir Avrupalı havası var. Yalnız önceki sayıda verdiğiniz şifreyi başta sayın Apdurrahman Pala olmak üzere bütün okurlara söylüyorum: A. A. A. G. M. P. T. D. K. Y. B. B. P. V. D. K. S. B. Y. D. D. D. Y.

1) SON SAYFA ve Prof. Trouble hakkındaki düşüncelerin neler.

2) Geisha hakkında bilgin var mı? (İlgimi çekti de)

3) Lemmings2 var mı?

Tolga ZAC, İstanbul

MAC: 40. sayıyı beğenenler 41. sayıda uçuyorlar (umarım), ama bu Avrupa lafına gıcık oldum. Ne demek lan, bizim kendi standartımız yok mu, burda güzel olan herşey Avrupa veya Amerika'ya göre mi ölçülecek. Önce delirtiniz, sonra zorla milliyetçi yapacaksınız.

1) Son Sayfa'ya bulaşmak tehlikeli. Şimdi burda birşey söyleyirim, deponun önünden geçerken boğazım kesilmiş. (Tuvalette gitmek için ordan geçmek lazım.) Prof. Trouble'la gelince aslında yararlı, ben disk formatlamayı geçmeyen teknik bilgimle size pek yardımcı olamıyorum, bari ordan yararlanırsınız. Ben asıl diğer garip köşelere gıcığım, Seka, dos falan. Allah için söyleyin, yararlanıyormusunuz? Eğer sizin işinize yaramıyorsa bizi zaten ne anlatıldığını anlamıyoruz, kaldırınız, bari adventure köşesi genişler. Bahdır dur yavrum, sinirlenme, valla şaka yaptım, abi Seka benim favori köşem ya, Move#1, d1 Add.b #1, d0 cmp b#20, d0 abi ya.

2) İlgini çekmesi gayet normal, her genç bu devreden geçer, ama sonra bunun da hayatın iğrenç tuzaklarından biri olduğunu anlarsınız. Açıkçası pek bir bilgim yok, yeterince bilgim olmayan bir diğer oyun ise Neuromancer. Bu oyun hakkında yardımlarınızı bekliyorum.

3) Umarım yoktur, ben daha birincisinin şokunu yeni yeni atlattıyorum.

DIE IN A RUT

Hey dostum,

Üstüne kola döküp millete attığın disklerden biri kafama çarptı. Biraz dikkatli ol, sana tam 10 CD gönderecektim fakat kafam yarılınca fikrimi değiştirdim. Ummadık disket baş yardı gördün mü? Pirates'ı oynuyorum (dum), Wings'i oynuyorum (dum), ikisi de Read/Write Error veriyor.

1) Pirates'ın tam çalışan iki diskini bana yollarsan sana 1 CD ile ödeşiriz.

2) Pirates ne zaman bitiyor, bütün aileyi

topluyorum, yine de bitmiyor.

3) F-19 Stealth Fighter'da nasıl fotoğraf çekiliyor?

4) Destroyer'de hasar gördüğüm zaman nasıl tamir edebilirim? Cenk BİRŞEYLER, Biryerler MAC: Ne biçimiş bu ya, benim para birimim CD'mi, niye her birşey isteyen karşılığında CD öneriyor. Siz bu işi biliyorsunuz, doğru yoldasınız, devam edin.

1) Aslında gayet cazip bir teklif ama Allah için söyleyeyim adresini yazmazsan sana nasıl disk yollayabilirim! 64'ler Tekrar Müdürlüğü olarak tekrar ediyorum, adreslerinizi zarfı değil, mektubun kendisinin üzerine yazın. Bir de tarih yazarsanız iyi olur. Yani dilekçe kuralları koymuyorum, mesela mektubunuzu görüyorum, tarihe bakıyorum, aradan 6 ay geçmiş. İçimi derin bir vicdan azabı kaplıyor falan filan.

2) Rivayete göre Pirates tam olarak asla bitmiyor, yükseliş duruyorsunuz, şu anda tepemde duran Bahadır'ın dediğine göre 100 üzerinden 130 bilem almak mümkünmüş.

3) Öncelikle uçakta bir fotoğraf makinesi bulunması gerekiyor tabi ki. Daha sonra hedefe gidiyorsun, yeterince yaklaşıncaya kapakları açıyorsun (8), sonra kamerayı armlıyorsun. Kamerayı gösteren işareti hedefi gösteren işaretin üzerine getirerek RETURN'a basıyorsun. Bu arada TrackCam'i takip ederek resmin nasıl çıkacağını görebilirsin. Eğer başarırırsan Tarfet Photographed yazısı çıkar. Eğer başaramazsan geri dönüp baştan deniyorsun.

4) Motor, dümen gibi hasarlar otomatikman tamir oluyor, ama bu biraz zaman alabilir, onun için F8'le zamanı hızlandırmayı deneyebilirsin. Daha ağır hasarlar için dost bir limana gitmen gerekiyor. Bu arada umarım aynı oyundan bahsediyordunuz, benim anlattığım Advanced Destroyer Simulator (U.S.Gold).

LIVE IN A RUT

Sevgili MAC,

Bir ay önce Amiga aldım. Daha önce Laser, Spectrum, C-64 kullanmış biri olarak biraz bu konularda deneyimliyim. Spectrum dedim de, benim de ilk adventure'im The Hobbit'ti. Şu anda Larry I'le uğraşıyorum. İşte

KREATOR "AS THE WORLD BURNS"

This war is here
This future stops
Existence ends
Apocalypse will take our lives
One by one
As cities fall
As cultures die
As hopes for survival
Turns into nothingness for us
Await your fate
You know there's nothing to save us now
Mankind never learns
Controlled by violent brains
The population has to pay
Doomday has returned
As the world burns
Try to run
Try to scream
It's too late
MEGATONS of death await to explode
To clear away
Fire and pain
Now the time has come to destroy the planet
EARTH!!!
Thank to Evrim for the lyrics

sorularım.

- 1) Lefty'nin barındaki kapıyı açan parola nedir.
- 2) Fawn adlı dilberi bir yürü otele götüremedim.
- 3) Restore edip oynayınca kız otelde oluyor ama bu seferde şarap bulamıyorum.
- 4) Power Monger'da kayığa binemedim. Ayrıca mancınık ve diğer aletleri nasıl satın alacağız?
- 5) Yine PowerMonger'da Send Message seçeneği nasıl kullanılıyor?
- 6) Escape From Colditz'de nasıl tünel kazacağım?

Kerem, Ankara

MAC: Laser ve Spectrum ha, bilgisayar köleliğine giden yolda (biz onların köleleriiz aslında) aynı yerlerden geçmişiz gibime geliyor. Benim hiç

Laser'im olmadı ama Retab'da (nerdesin ya Mustafa abi?) bir tane vardı. Her türlü acısını çekmiştik.

- 1) Kapıyı açan parola tuvaletin duvarında yazıyor. Sadistlik olsun diye söylemiyorum.
- 2) Bu hatunu memnun etmek için şunları vermelisin: Yüzük, çiçek, şeker. Ve sonra onunla dansediyorsun.
- 3) Cık cık, başkasının save'inden oynamak ha. En aşağılık davranışlar arasında ikinci sırayı falan alır herhalde. Birincisi neydi unuttum, ben hep yapardım ama neyse. Şarabı bulmak için öncelikle kendi çabanla oraya gel, sonra radyoyu aç, buradaki numaraya telefon edip şarabı balayı odasına getirmelerini söyle. Sonra biraz sado-mazo ilişkisi için hazırlan.
- 4) Bunun için resign game seçeneğini seçmelisin. Bu seçenek save game, load game falan onların yanında. Bu aletler ilk

adada alamazsın, onlar daha sonraki adalarda çıkacaklar.

- 5) Bu seçeneği kullanmak çok kolay. Önce çok çok zengin bir baba bulunur. Sonra aynı çok çok zenginlikte babası olan bir arkadaş bulunur. Bu çok çok zengin babalar kafalanarak iki adet modem aldırılır ve villaların arasına telefon hattı çekilir. Böylece Send Message seçeneği kullanılabilir.
- 6) Bu oyunda aslında tünel kazmıyorsun, sadece daha önceden kazılmış tünelleri ağızını açarak onları kullanıyorsun. Dikkat edersen bazen yerde başka renklerden oluşmuş bölümler var. Bunları kazabilirsin. Eğer toprak üzerindeyse kürekle, betondaysa kazmayla (hayır bizim Cenk değil), tahtadaysa testereyle bu delikleri açabilirsin. Sonra mumu kullanarak içeri girebilirsin. Tabi tüneller şak diye dışarı açılmıyor, oralarda da bir süre dolaşman ve uğraşman gerekecek. Lanet olsun, as daha Laneth'den bahsetmeyi unuttuyordum. Farkındaysanız **LANETH** Türkiye'nin ilk ve tek Underground metal dergisi. Geçenlerde onlarla ilginç bir görüşmemiz oldu. Size söyleyebileceğim eğer ana gençlik dergilerinin Metal sayfaları size kısa ve yapmacık geliyorsa Laneth'de kaybolmuş bir cenneti bulacaksınız. Şu anda fotokopiyle çıkıyorlar, ama yakında ofsete geçmeyi düşünüyorlar. **LANETH** 5000 TL ve her ay başı çıkıyor. Üstüne üstelik sansür de yok, yani ben kendimi tutmak zorunda kalsam bile onlar ağızlarına geleni söyleyebiliyorlar. Tek şikayetim **LANETH** sadece metal spectrum'un en ucuna hitab ediyor. Speed'den öncesi ise onların gözünde aşağılık ve geri. Eğer siz de bu bölüme dahilseniz **LANETH** tam size göre. İsteme ve yazışma adresi PK:27'yi sanırım ama siz bana güvenmeyin, önce bir kontrol edin. Şimdi ben gidiy, uykusuzluk, dehidratasyon, pessimizm, bunalım ve popomdaki tekme izi yüzünden öli. Siz bu arada kendinize iyi bakıy ve bana yazıy, sonra ben reincarnasyon geçirip size cevap veriy, bu iş böyle sürüy gidiy....

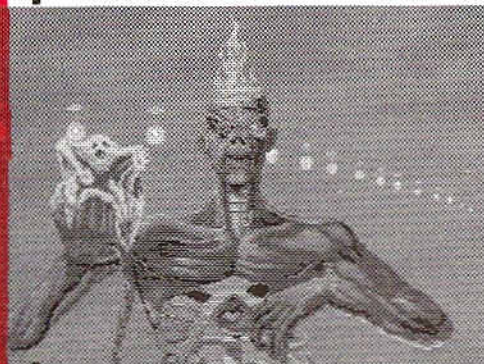
Bitti (Sanan çok yanıliy)

Murat 'Screwed' ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, İstanbul



METALİK RESİM YARISMASI

Karanlıkta herkes uyuduktan sonra çizdiğin vahşetli, dehşetli resimleri bizle paylaşın. Birde üstüne üstelik ödül falan filan kazanın. Metal konulu resimlerinizi dergimize gönderin!



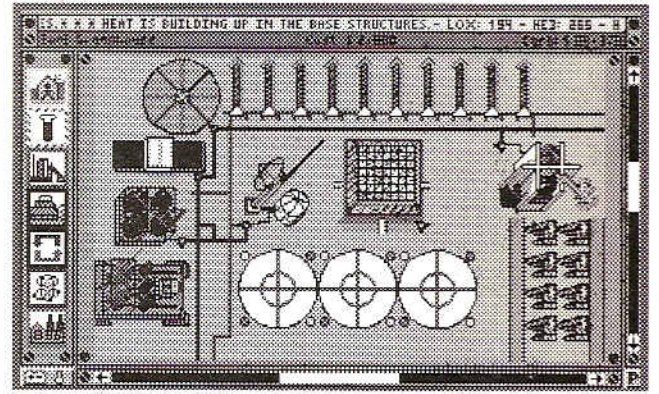
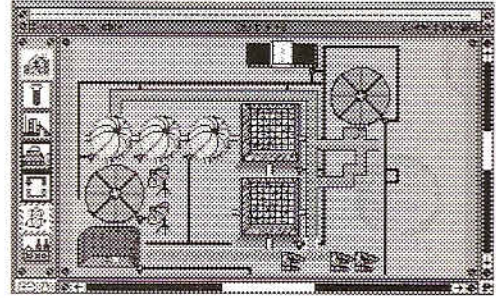
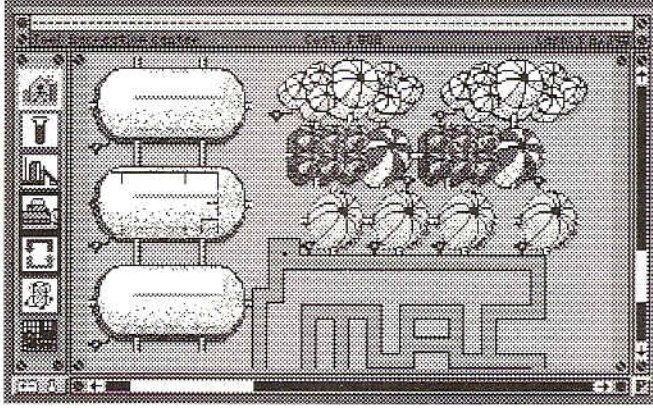
Katılma şartları:

- 1) Resimler Amiga'da Deluxe Paint III, 64'te Koala Painter formatında olmalıdır.
- 2) Resimlerin ana fikri Metal olmalıdır. Mavi göğün altında sakın sakın otlayan koyun resimleri yarışmaya dahil edilmeyecektir.
- 3) Eğer diskinizi geri istiyorsanız mektubunuzla beraber üzeri pullanmış ve adresinizi taşıyan boş bir zarf göndermelisiniz.
- 4) MAC'ın tarihi geçen

dağınıklığını kurbani olmamak için resimleri kaydederken hem kendi isminizi hem de resminizin ismini kullanın. Örnek: Eddie by Mehmet Cartcut

- 5) Ödüller resmin kalitesine, ve Apo Abi'nin (zponzerimiz) cömertliğine göre değişecektir. Ama genel olarak CD, Plak, Kaset, T-Shirt, Kolye, Küpe gibi Metalik malzemelerden oluşacaktır.
- 6) Kendinizi fazla zorlamayın ama resimlerinizi en geç 15 Eylül'e kadar bize ulaştırmaya çalışın.
- 7) Allah için namuslu olun ve digitize, araklama resimler göndermeyin.
- 8) Megadeth veya Vic Rattlehead'li resimler gönderenlere torpil geçilmemeye çalışılacaktır. (valla, söz!)

MOON



Merhabalar ! Nasılsınız? Gözlerim dışında ben gayet iyiyim . Prowrite'ın başında yazı yazmaktan gözlerim iyice rahatsızlandı. Evet gelelim oyunumuza... Sim City'i herhalde bilirsiniz . Sim City'de boş bir bölgeyi alıp büyük bir şehir meydana getiriyordunuz . Bu program Amerika'da üniversitelerde şehir planlamacılığında ders olarak okutuluyor . Moon base ise Sim City'nin ticaret ilavesiyle aydaki uygulaması... Bu arada Sim city'nin future ve ancient disklerini almanızı tavsiye ediyorum . Yıl 1992 Amerika ay kolonisini kurma görevini size veriyor . Ama ne görev!? Bomboş ay yüzeyini üretim yapan , İnsanları için yaşanacak yer yapmak zorundasınız.

Oyuna başlamak için yukarıdaki File menüsünden " NEW " komutunu seçiyorsunuz . Burada bilgisayar ay yüzeyini oluşturuyor . Burada çok kraterli ve engebeli yüzeyleri seçmemenizi tavsiye ederim . Tekrar new komutunu kullanarak başka yüzeylere bakabilirsiniz .

Yukarıdaki menülerden açıklamaya başlayabiliriz .

1) File : Bu menüden koloninizi save edip , save edilmiş kolonilerinizi yükleyebilirsiniz . Ayrıca New komutu da bu menüde .

2) View : Zoom out seçeneği ile bütün haritayı görebilirsiniz ve esas görüntüyü istediğiniz yere götürebilirsiniz . Burayı sık sık kullanacaksınız çünkü bütün ay yüzeyini ve inşa ettiğiniz üniteleri sadece buradan görebilirsiniz .

3) Markets : Bu menüden piyasanın durumuna bakıp , satışlarınızı gerçekleştiriyorsunuz .

A) Sell : Burada satma işlerinizi görüyorsunuz .

Ürettiğiniz maddeler bir liste halinde çıkıyor ve istediğiniz maddeyi satabiliyorsunuz . Tabi ki önce bu maddeleri üretmeniz gerekiyor . Üretmeden daha ileride sözedeceğim .

B) History : Maddelerin son yıllardaki fiyat değişikliklerini içeren grafikler çıkıyor . Fabrikalarınızı buraya göre kurmanızı tavsiye ederim .

C) Demand : Piyasanın hangi maddelere ihtiyacı olduğunu gösteren bir şema çıkıyor . Bunun sayesinde piyasanın isteklerini öğrenip fabrikalarınızı bu alanlara yöneltebilirsiniz .

4) Set-up : Buradan formaliteleri ayarlarsınız .

A) Animation : Uzak gemilerinin inmesi ve maden çıkarıcılarının hareket etmesi gibi tek tük animasyonlar var . Bu seçenekle bu animasyonları izlemezsiniz .

B) Sound : Oyunda sample edilmiş çok güzel konuşmalar var . Bu seçenekle oyunu bir sağır gibi oynarsınız .

C) Speed : Oyunun hızını bunla ayarlarsınız . Slow , Medium , Fast yani oyunun tam üç adet hızı var . Bence en mantıklı hız Medium .

1) Operations: Oyunun neredeyse en önemli menüsü . Nüfusunuzu , gelir giderleri ve bütçeyi buradan ayarlıyorsunuz .

A) Population : Sim city'nin aksine moonbase'de koloninizin nüfusunu kendiniz belirliyorsunuz . Soldaki çizelge barın-

ma kapasitesini gösterir . Yeşil olduğu sürece sorun yoktur . Oklarla nüfusu ayarlamak sizin elinizde olduğu için bunu kırmızı yapmanızı tavsiye ederim . Kırmızı olursa işçilerin şikayetlerine maruz kalıyorsunuz . Sağdaki ise iş kapasitesini gösterir . Bunu kırmızı yaparsanız tesislerinizden tam verim alamazsınız . Bu iki göstergiyi de yeşil tutun . Yoksa işçilerden her türlü muhalefette karşılaşılabirsiniz .

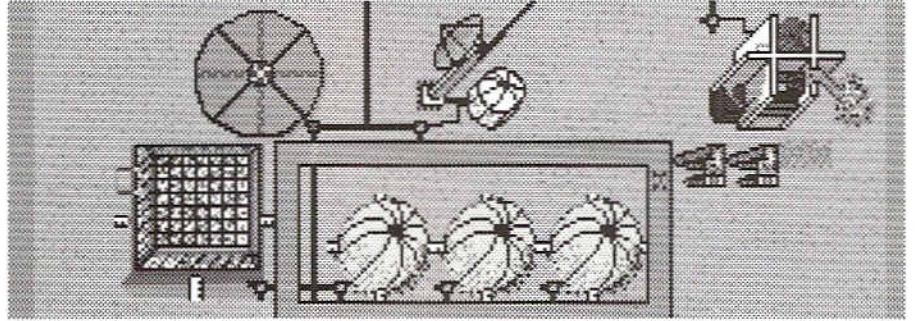
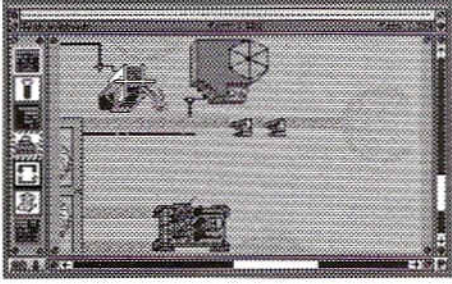
B) Productivity : Üretimizi buradaki grafikten görebilirsiniz . Buradan devamlı üretimi kontrol etmek çok önemli , çünkü aksaklıkları tespit edip çok geç olmadan müdahale edebilirsiniz .

C) Power & Thermal : Koloninin elektrik ve ısı durumunu bu göstergelerden bakarsınız . Zaten bu kaynaklar yetersiz kalırsa alarm olarak iğrenç ve son derece rahatsız edici bir ses duyuluyor .

D) Budget : Buradan bütçe ile ilgili işlemleri yaparsınız . " Resupply Percentage " i ayarlarsınız . Bu , üs için gerekli maddelere yapılan harcamanın oranıdır . Bunu çok düşürmeyin , çünkü işçileri karşınıza alırsınız . Üretime başladığınızda bu oran

BASE

The Lunar Colony Simulator

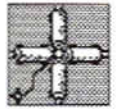


kendiliğinden düşecektir .

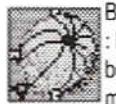
E) Annual Report : Bütün yılın değerlendirmesine bir göz atmak için bu seçeneği kullanabilirsiniz . Bu çizelgeden bütün gelir ve giderlerinizi görebilirsiniz . Yalnız dikkat etmeniz ufak bir nokta var . Bu çizelge Resupply oranının %100 olarak ödendiğini farz edilerek hazırlanmıştır . Gelelim oyunun yan menülerine ve önemli ipuçlarına... Oyunun başında tek geliriniz NASA 'dan gelen para yardımıdır . Eğer hiç bir şey yapmadan iki , üç yıl beklerseniz , paranız epey yükselir . Daha sonra rahatça koloninizi kurabilirsiniz . Yandaki menülerde kurabileceğiniz çeşitli tesisler vardır . Bütün oyunun kaderini doğru tesisleri doğru zamanda kurmakla lehinize değiştirebilirsiniz .

Buradaki menüleri yukarıdan aşağı açıklamaya başlıyoruz :

1) Burada kurabileceğiniz değişik fiyatlarda ve kalitede ay sakinleri için yerleşim birimleri mevcut . Bunlar :

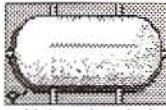


A) SSCM (Space station common module) : Fiyatı en ucuz yerleşim birimi , fakat kapasitesi çok az ve çok yer kaplıyor . Yerleşim birimlerini yaparken birleşme noktaları birbirine geçmesine dikkat edin . Zira bu sizi bir çok zahmetten kurtarıyor . Teker teker her birime ayrı elektrik ve ısı bağlantısı yapmaktan kurtarıyor . Birine bağlamanız yetiyor . Bu bağlantıları çok daha detaylı olarak ısı ve elektrik menülerinde anlatacağım .



B) Inflatable Habitation Module : Bu SSCM'nin bir gelişimi ve bence en kullanışlı yerleşim birimi . Hem daha az yer kaplıyor ,

hem de kapasitesi daha çok .



C) Advanced Habitation Module : Bu yerleşim modülü en gelişmiş olanı fakat yerleşim birimi için çok pahalı (4500 mangır kadar !) ve deve gibi yer kaplıyor . Ancak kapasitesi oldukça yüksek .



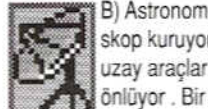
D) Recreation Center : Ay sakinleri nerde eğlenecek ? ; nerde toplanıp , sohbet edecek ? Vatandaş eğlenecek ! İşte recreation center 'lar bunun tam yeri . Bu tip tesisler işçilerin morallerini yükseltir ve bunun sayesinde işçiler aydaki yaşama şartlarından şikayet edip , ikide birde grev yapıp başını zinetini yemezler .



E) Hotel : Hotel yararlı bir tesis . Çünkü nüfusunuz belli bir noktaya ulaştıktan sonra hotel iyi para getiriyor . Yalnız ekonominizi yoluna koymadan bu tesisi yapmanızı tavsiye etmem . 2) Bilimsel araştırmalar ve bilimsel tesisler bu menüde bulunuyor . Bunlar çok gerekli , çünkü hiç beklenmedik anlarda buralardaki bilim adamları yararlı buluşlar yapıyorlar .



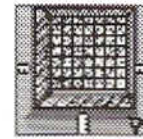
A) Science Lab : Fiyatı gayet makul olan ve çok az yer kaplayan bu laboratuvarlarda bilim adamlarınız araştırmalarını gerçekleştiriyorlar . Fakat bu tesisin acil olarak yapılması gerekmiyor . Fakat yapmanız ilerde size yarar sağlıyor .



B) Astronomy : Bununla bir teleskop kuruyorsunuz . Bu kısmen uzay araçlarının aya düşmesini önüyor . Bir uzay gemisi

düştüğü zaman çıkan sample edilmiş konuşma çok güzel . Tabi ki uzay gemisi düştüğü zaman pek hoş olmuyor , çünkü 10000 papeliniz kuş olup uçuyor .

C) Exploration : Ay yüzeyinde maden araştırması ve inceleme yapmak için bunu kullanıyoruz . Helium genellikle 0.03 oranında bulunuyor . LLOX ise oksijen oluyor ve oranı yüzde 44 ve 29 arasında değişiyor . Eğer inceleme yaptığınız yerde özel bir durum varsa bu da size bildiriliyor . Üretiminizin çoğunu madenlerden sağlayacağınızı düşünürsek exploration'ı bol bol kullanacaksınız . Zaten fiyatı sudan ucuz !? (oyun ayda geçtiği için su en pahalı maddelerden biri .)(Kusura bakmayın biraz ufak olduğundan grafik yok-MAC)

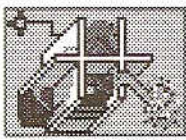


D) Greenhouse : Yiyecek üreten tesisler kurarsınız . Bu sizi epeyce kar ettirir . Resupply masraflarına gerekli maddelerin ve araçların yanında yiyecek de dahildir . Böylece yiyeceğe artık para vermezsiniz .

3) En önemli yan menülerden biridir . Maden çıkarmak ve üretmek için kullanılan tesisler buradadır . Üretimine bu tesislerle başlamanızı tavsiye ederim .

Elektrik ve ısı bağlantılarını yaptığınızda bunlar hemen çalışmaya başlar . Maden çıkarıcıları sağ - sol doğrultusunda çalışırlar . Genelde belli zamanlarda bu tesislerde çalışan işçiler kötü şartlardan şikayet ederek grev tehditi yaparlar ve kısa sürede grev ve giderler .

Genellikle bir daldaki işçiler greve gittiği , diğer işçiler de greve katılırlar . 1 - 2 ay sonra işçilerle anlaşma sağlanır ve tekrar üretime başlarsınız .

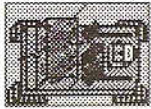


A) LLOX Plant : Bu tesis oksijen üretir . Bu tesisi kurduğunuz yerdeki LLOX miktarı önemli değildir .

Yalnız çok elektrik ve ısı kullanır . Fiyatı da çok ucuz değildir (hatta hiç ucuz değildir!) . Fakat üretimi sayesinde oksijen ihtiyacınızı karşılar ve fazlasını da satarsınız . Yalnız hiç bir zaman elinizdeki LLOX 'ın hepsini satmayın . Çünkü üssünde LLOX 'a ihtiyacı var .



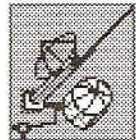
B) LLOX Miner :Bununla LLOX çıkarırsınız . Exploration seçeneği ile değerli LLOX yataklarını belirleyin . Araç sağ - sol doğrultusunda önüne bir engel çıkana kadar çalışır . Engel çıkarsa tekrar geri döner . Fiyatı ucuzdur , ayrıca elektrik ve ısıya ihtiyacı yoktur . Fakat üretimi LLOX plant 'e göre azdır . Bir de kurduğunuz yerin sağ - sol doğrultusunda engebesiz olmasına dikkat edin .



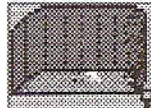
C) HE3 Plant : Helyum üretir .İlk başta bu hiç bir işinize yaramıyor . Daha sonraları bilim adamlarınız HELYUM 'la çalışan reaktör icat ediyorlar . Piyasada bunun fiyatı çok düşük . İşleri yoluna koymadan pek işinize yaramaz . Bu da aynı LLOX Miner gibi sağ - sol doğrultusunda çalışıyor .

D) H2O Plant : Su üretir (hoh hoyt , bilmiyodunuz sankim) . Bu da çok elektrik ve ısı harcıyor . Fakat her zaman su piyasada iyi para ediyor ve bu aleti almazsanız çok paranız gidiyor .

4) Bu menüde yapabilecekleriniz şunlar :
A) Bulldozer : Bununla ufak bir el hareketiyle milyarlık tesisleri yok ediyorsunuz . Çok zevkli ama gel gelelim paracıklarınızdatelef oluyor . Ayrıca bir karelik yok etme 100 birim paracığınızamal oluyor . Bu birimde milyon dolar olduğunu var sayınca ...

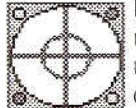


B) Communications : İşçilerin size karşı gelmeleri için (grev durumu, demokratik ülke) bu şart . Elektrik ve ısı bağlantısı olmadan çalışmıyor .



C) Maintainence : Bu birim üssünüzün (kurduğunuz yer bir üs) bakımını sağlayan ünite . Bunu kurmazsanız üssün bölümlerinde iş birikiyor ve patlamalara sebep oluyor .

D) Roads : Yol çok pahalı . Yolların pek yararı olduğu söylenemez .



E) Landing Pad : Bu ilk kurmanız gereken tesis . Yoksa uzay araçları ay yüzeyine düşüyor . Teleskopla bunu kurduğunuz zaman hiç bir araç düşmüyor ve paracıklarınız cebinizde kalıyor .

5) Bu bölüm üsdeki ısı bağlantılarını kurmanıza yarıyor :

A) Pipes : Isı transferine yarıyor . Binaların yanında çıkan üçlü ve ya ikili girişlere bağlanıyor . Bağlandığı zaman girişte yeşil yanıyor ; bu da çalıştığını gösteriyor .

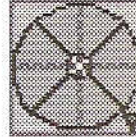
B) Radiators : Bunlar ısı üretiyor . Isı borularını bunlardan çıkarıyorsunuz . Üsde ısı elektrik kadar kullanılmıyor . Böylece bunlardan çok kurmanız gerekmiyor .

6) Bu bölüm elektrikle ilgili .



A) Photoarretic Array : Bunlar güneş enerjisini elektrığe çevirerek enerji üretiyorlar . Fakat kapasiteleri çok az . Fabrikaları ve maden işletmelerini ihtiyaçlarını karşılamıyorlar . Buna nazaran fiyatları daha düşük .

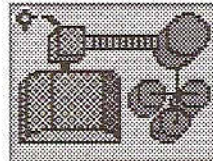
B) Power Cable : Bunlar elektrik kabloları oluyor . Yine aynı girişlere sokulup taşınıyor . Bu bağlandığı zaman girişte kırmızı ışık yanması gerekiyor .



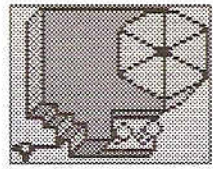
C) Fission Reactor : Bunlarda fizyon yoluyla (soğuk füzyonla alakası yok) elektrik üretiyor . Kapasitesi daha fazla . Tabikim parası da daha fazla oluyor .

D) Fusion Reactor : Oyunun ilerleyen yıllarında bilim adamlarınız HE3 ile füzyonu bulmadan bundan kuramıyorsunuz . Fakat kurduğunuz zaman çok karlı oluyor . Çalışması için Helyum Plant 'inizin olması şart .

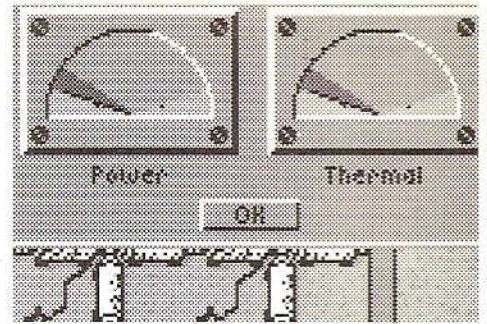
7) Fabrikaların olduğu ikon .Buradakiler :



A) Materials Manufacturing : Burada eşya üretiyorsunuz . Aşırı elektrik ve ısı çekiyor . Ayrıca çok pahalı . Fakat üretime geçtiğiniz vakit size çok para kazandırıyor .



B) Electronics Manufacturing : Bundan kurmanız için 50000 papeler gerekiyor . Oyunun sonlarına doğru (sıkılmaya başladığınız zaman) bu-



nu kurun .

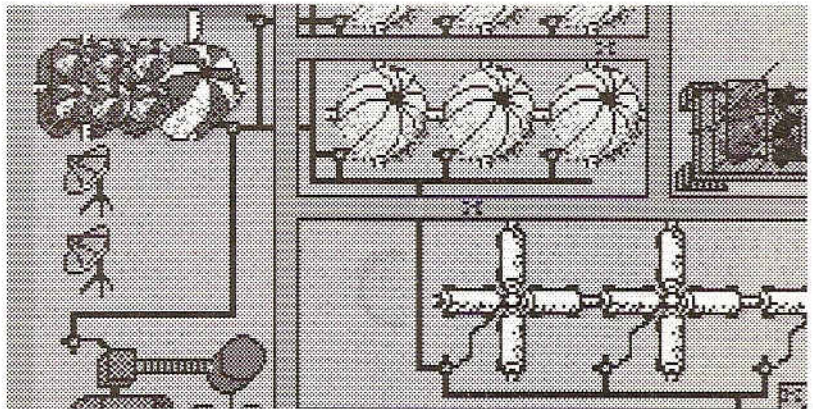
Gelelim oyuna ilk başlayanlar için yapılması gerekenlere :

4 , 5 sene bekleyin . N A S A yardımlarından paranızı iyice artsın .Oyuna Landing Pad kurarak başlayın . Daha sonra yerleşim alanlarını kurun . Communications ve Maintaince 'ı kurmayı ihmal etmeyin . Enerji yerlerini kurun . Isıyı ayarlayın ve üretim Plant 'lerine geçin . Böylece hem oyuna ısınır , hem de fazla yorulmazsınız . İşçiler ikide bir greve gidiyorlar . Onların dediklerini dikkate alın . Sim City 'nin ortaya çıkardığı geniş potansiyeli kullanan güzel bir oyun olan MOON-BASE her stratejiciyi tatmin edecek düzeyde güzel ve geniş bir oyun . Grafik bakımından biraz zayıf ama efektler ve sesler bayağı güzel . Almanız tavsiye ederim .

HÜROL AYAZ

GRAFİK %69
SES - MÜZİK %77
OYNANABİLİRLİK %85

GENEL %83



AMIGA ACTION KARTUS



MULTI ICE AMIGA

A-500 sahiplerine
oyun kopyalama,
üstündeki
Monitor
sayesinde

oyunları, sesleri, resim ve sprite'leri inceleme
ve değiştirme
sonsuz haklı oyun oynayabilme,
Slow motion özelliği ile oyunları
yavaşlatabilme,
İngilizce/Almanca klavye seçimi ile tuş takımını
değiştirme, üstün yardımcı programları
kullanabilme imkanları sağlar.

COMMODORE MULTI ICEVI

COMMODORE 64
kullanıcıları
için hazırlanmış
en gelişmiş
kartıdır.
Program kopyalayabilir,
Sprite inceleyebilir,
gerçek monitor
komutları içerir.
Üstündeki 8 kb
extra ram
vasıtasıyla oyunları
bozmadan inceleyip,
hi-res resim
save edebilir.

Oyunları gerçek sonsuz haklı (UNLIMITED LIFE) hale sokabilir. güçlü utility özelliklerini kullanıp kirdığınız programların, textlerini, yazılarını değiştirebilirsiniz. Printer'a resmi aktarabilir ve güçlü bir fastload modui olarak kullanabilirsiniz. Multi Ice III'te kullanamadığınız fast load kıtma işlemini yapabilirsiniz. MULTI ICE VI diskten 25 kez hızlı yükleme yapar,



**BURAYI
DİKKATLE
OKUYUN...**

**ISTE
FIRSAT**

Siz BİL-TEK'çilere
BİL-TEK'den yepyeni bir
hizmet

Commodore'cular, AMIGA'cılar bugüne kadar Commodore'nuz Amiga'nız için aldığınız ve şu an kullanamadığınız tüm ürünleri geri alıyoruz ve yerine size şu an ihtiyacınız olan ürünü satıyoruz. Commodore MULTI ICE'niz mi var getirin onu geri alalım ve size AMIGA MULTI ICE verelim. Ek Drive, Ek Ram çeşit çeşit kartuşlarımızdan hangisini istiyorsanız onu verelim. Daha önce kartuşunuzu bizden almış olmasanız bile bu fırsattan yararlanabilirsiniz.

SEKA ASSEMBLER

Merhabalar. Geçen ay öğrenmeye başladığımız conditional (Condition Code registerinin durumuna göre değişebilen), branch (dallanma) komutlarının bu ayki bölümü karşınızda geçen ay Bcc ve Scc komutu dışındaki tüm dallanma komutlarını öğrenmiştik. Bu komutlarında Assembler dilindeki en önemli yeri tuttuğunu söylemiştik. Ayrıca geçen ayki köşemizde çıkan Bcc komutlarının türlerini ve bu tür dallanma komutlarının mantık eşitliklerinin verildiği tabloyuda bu ayki köşemizde bulabileceksiniz. Şimdi komutları açıklamaya devam ediyoruz.

Bcc KOMUTU :

Bcc (Branch According to Condition Code) bu komut Cmp komutuyla oluşturulan bir karşılaştırılma ortamında Condition Code'a göre belirtilen bir yere dallanmayı sağlar. Bütün assembler programlarındaki mantık ortamları bu komut üzerine dayandırılmıştır. Bu komutlarda BOOLEAN eşitlikleri denen mantık eşitlikleri üzerine dayanır. Bu eşitlikleri (TABLO 1) de görebilirsiniz. Bcc komutu relative bir komuttur ve +32767 ile -32768 byte ileri yada geri gidebilir. Fakat +127 ile -127 byte arasında ki dallanmalarda

Bcc komutu bir word olarak işleme sokulur. Normalde Bcc komutu iki word olduğundan birinci seçeneği kullandığınızda programınızı hızlandırmış olursunuz.

Örnek:

CMP.L d0,d1 ; karşılaştırılma işlemi
BEQ LABEL ; dallanma işlemi
Bu örnekte d0 ve d1 registerlerinin 32 bitide birbiriyle karşılaştırılır. İkinci komut ise, d0 ve d1 registerlerinin eşit olma durumunda LABEL adındaki program labelına dallanmayı gerçekleştirir. Eşit olmama durumunda ise BEQ LABEL komutundan bir sonraki komuta atlanarak program akışı devam ettirilir.

Scc KOMUTU :

Scc (Set According to Condition Code) komutu ise Bcc komutu ile aynı yapıda olup tek farkı, eğer yapılan karşılaştırılma ve Scc komutu ile verilen durum doğru çıkmışsa Scc komutunda bulunan effective adres 1 yapılır. Aksi halde effective address 0 yapılarak akışa devam edilir.

Örnek :

CMP.L d0,d1 ; karşılaştırılma işlemi
SEQ d0 ; Scc komutu
Bu örnekte, görüldüğü gibi d0 ve d1 registerleri birbiriyle

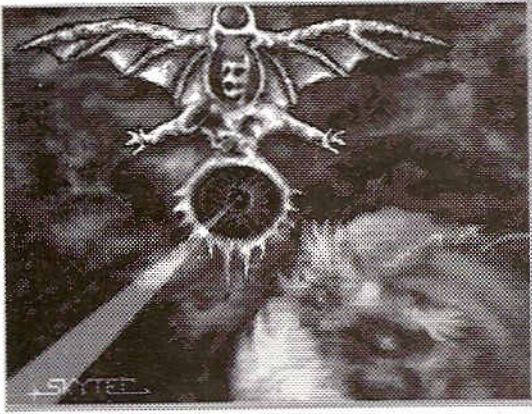
karşılaştırılıyor ve eşit olma durumlarında d0 registerinin ilk byte'ı 1 yapılır. Eğer d0 ve d1 eşit değilse d0'ın ilk byte'ı 0 yapılarak programa devam edilir.

RELATIVE : relative deyimi bir komutun -32768 ile +32767 arasında sınırlı olduğunu daha ileri yada daha geri bir program label'ına ulaşamayacağını belirtmek amacıyla kullanılan bir assembler terimidir. BRA, BSR, Bcc gibi komutlar relative'dir. Eğer bir programda belirtilen sınırlar dışında bir label'a atlamak yapmak istiyorsanız JMP, JSR (Bkz. 40. sayı) gibi komutları kullanmalısınız. Bu komutlar relative değildir.

NOT : Bu ve bundan önceki sayıda verilen komutları (TABLO 1) ile birlikte incelerseniz daha kolay anlayabilirsiniz. Şimdide sırada makinemizin tüm hafızasında bulunan bitleri nasıl kontrol edebileceğimizi ve bu işlemlerle ilgili operasyonları öğreneceğiz. Yazı dizimizin bu bölümünde, BCHG, BCLR, BSET ve BTST komutlarını öğreneceğiz.

BCHG KOMUTU :

BCHG (Test Bit and Change) komutu, verilen effective adresin belirtilen bitini kontrol eder ve eğer kontrol edilen bit 0 çıkarsa, zero flag'a 1 değeri yazılır. Daha sonra belirtilen bit



0 ise 1, 1 ise 0 olarak değiştirilir. Bu tür bit komutlarında CMP yada TST komutu gibi Bcc komutunun yardımını kullanarak çalışır fakat bu komut sadece zero flag'ı etkilediğinden sadece BEQ ve BNE komutları kullanılmalıdır.

Örnek :

BCHG #6,\$bfe001

BEQ rutin

Örneğimizin ilk komutunda \$bfe001 adresinin 6. bitinin 0 olup olmadığı kontrol edilir.

Eğer 0 ise zero flag bit 1 yapılır. İkinci komutta ise zero flag kontrol edilir ve bu bitin 1 olduğunu göreceğinden rutin adlı program labelına atlanır.

BCLR KOMUTU :

BCLR (Test Bit and Clear) komutu belirtilen bitin 0 olup olmadığı kontrol edilir eğer bit 0 ise zero flag bitine 1 değeri yazılır. Tüm bit komutlarının aynı bit kontrol sistemine ve zero flag bitini aynı şekilde etkilediklerine dikkat edin.

Örnek :

BCLR d0,\$ff00

BEQ rutin

Birinci komutta \$ff00 adresinin d0'inci biti (d0 registerinde bulunan değer) kontrol edilir. Sonuç Zero Flag'a yazılır ve birinci komutta verilen bit 0 yapılır. İkinci komutta ise zero flag 1 ise rutin'e atlanır.

BSET KOMUTU :

BSET (Test Bit and Set). Bu komut ise belirtilen bitin 0 olup olmadığını kontrol eder eğer 0 ise zero flag'a 1 değeri yazılır. Mikroprocessoe bu işlemi tamamladıktan sonra belirtilen bit

1 yaparak programın devamını sağlar.

Örnek :

BSET

#4,\$71256 ;

kontrol ve bitin 1 yapılması

BNE rutin ;

dallanma

Bu örnekte ise \$71256 adresinin 4 üncü bitin

0 olup olmadığı kontrol edilir. Eğer 0 ise zero flag bitine 1 değeri yazılır. Ardından ikinci komutta zero flag'ın 1 olup olmadığı kontrol edilir. Eğer zero flag 1 ise rutin adlı label'a dallanılır.

BTST KOMUTU :

BTST (Only Test Bit) komutu diğer bit komutlarından bir yönünde farklıdır. Bu komutun tek farkı belirtilen biti etkilememesi sadece o biti kontrol ederek 0 olması durumunda zero flag bitine 1 değerini yazmasıdır. Tabii ki bu komutta diğer bit komutları gibi sadece zero flag bitini etkilediğinden bne yada beq komutlarından biriyle kullanılabilir.

Örnek :

BTST #6,\$bfe001 ; kontrol

BNE rutin ; dallanma

Örnekte, görüldüğü gibi ilk komutta \$bfe001 registerinin 6'ncı biti test edilmekte, eğer 0 ise zero flag bitine bir değeri atmaktadır. İkinci komut ise zero flag bitinin 0 olup olmadığını kontrol eder -BNE ve BEQ komutlarının arasındaki önemli

farka dikkat edin- ve eğer zero flag bit 0 ise rutin label'ına atlanır. Burada dikkat edilirse CIA-A'nın sol mouse tuşunu kontrol eden bit söz konusu, böylece sol mouse tuşunun basılı olup olmadığı kontrol ediliyor, eğer button basılı değilse rutine atlanıyor...

Bu komutla bit komutlarının tamamını öğrenmiş olduk. Bit komutlarının bitişi bu ayki Assembler köşesinde sonu oldu.

Önümüzdeki ay yeni bir Seka Assembler köşesiyle beraber olma dileklerimizle. Eğer herhangi bir source'a ihtiyaç duyuyorsanız aşağıdaki adrese diskette gönderebilirsiniz. Tabii pul koymayı da ihmal etmemelisiniz. Bu arada sayfamızda gördüğünüz Space Egg demosu Almanya'da cracker'lık faaliyetlerini sürdürmekte olan Panic grubu tarafından yapıldı. Yakında yeni demolar yapacaklarını belirten grup Türkiye'de section açma planları yapıyor. Türkiye'de de şu sıralarda BRONX, ACCURACY ve DOUBLE TROUBLE faaliyetlerini sürdürüyorlar. DOUBLE TROUBLE grubu grafiker ihtiyacı duymaktadır. Eğer iyi bir grafiker olduğunuza inanıyorsanız aşağıdaki adrese çalışmalarınızı bir diskete kopyalayarak gönderin. Disketiniz en yeni demolarla dolu olarak geri dönecektir.

BAHADIR AKCAN
PK 56 ACIBADEM
ISTANBUL

MASTERSEKA V1.88 by CORSAIR >>MAGAZINE:SOURCES

```
*****
* MAGAZINE - SOURCE
*****
LINE:  MACRO
      lea     RAX, a1
      move.l 21, d0
      move.l 22, d1
      jsr     RAX, a1
      lea     RAX, a1
      move.l 23, d0
      move.l 24, d1
      jsr     RAX, a1
      ENDM
      moven.l a0-a6/d0-d7, -(a7)
      lea     $78000, a0
      lea     $78000, a1
      cllr.l  (a0)+
      cmpa.l  a0, a1
      bne.l   $4, a1
      move.l  $4, a6
      jsr     -102(a6)
      lea     TURBO, a1
      Line: 1 Column: 74
```

Grafik hafif
Tenizlen

(484)=Forbid()

SHADOW DANCER

Bir süre önce Shinobi arcade makinelerinde fırtına gibi esmiş, aynı zamanda amigada oyununda yapılmıştı. Gerek grafikleri gerekse oynanabilirliği ile Shinobi uzun süre listelerden inmemiştir. Bir çocuk mafyası çocukları kaçırmaya başlamış ve uzak doğu dövüş sanatlarını çok iyi bilen Shinobi çocukları kurtarması için görevlendirilmişti. Shinobi bizimde yardımımızla görevini büyük bir başarı ile tamamlamıştı. Oyunu bitirdikten kısa bir süre sonra Shinobi'nin devamı niteliğinde olan SHADOW DANCER isimli bir oyunun haberini aldık. Ve çok geçmeden de oyun ülkemize geldi. Oyun oynanış bakımından Shinobi'den farklı değildi.

Oyunun hikayesi ise kısaca şöyle: Ülkenin tehlikeli terör örgütlerinden biri belli başlı önemli yerlere bir çok bomba yerleştirmiştir.

Örgüt, insanları bombaları patlatmakla tehdit ederek büyük miktarda fidye istemektedir.

Örgütün asıl amacı

fidyeyi aldıktan sonra yinede bombaları patlatmaktır. Örgütün gerçek amacının farkına varan ülke halkı uzak doğu sanatlarında usta olan bir dövüşçüyü bombaları etkisiz hale getirmekle görevlendirirler. Bu arada devreye siz girecek ve kahramanımıza görevini bitirmesinde yardımcı olacaksınız.

Oyunu yüklediğinizde farkedeceğiniz ilk şey bir gölge gibi sizi izleyen boz bir kurttur. Kurt sizi bir çok zor durumdan kurtarak oyunda ki en büyük yardımcınız olacaktır. Kurtun rakibinize saldırması için joystiği aşağı çekip ateşe basmanız yeterli olacaktır. Fakat kurt

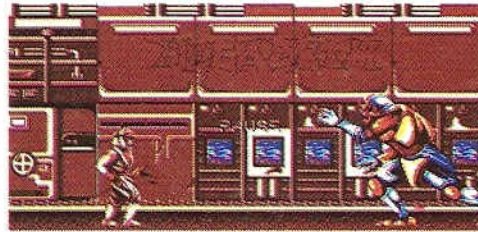
saldırdığında rakibinizi öldürmerek sadece oyalıyor. Bu yüzden kurt onu oyalarken sizin onu öldürmeniz gerekiyor. Eğer adamı öldürmekte çok geçikerseniz bir süre sonra kurtun gücü

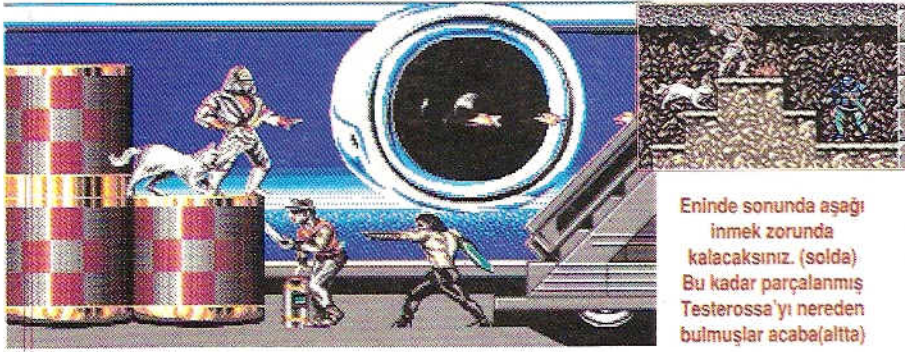
tükeniyor ve küçülüyor. Kurt gücünü ancak bir süre sonra topladığından bu süre içerisinde kurt size yardım edemez. Oyunun ülkemize gelen bir kopyasında ses ve efektler olmadığından oyunun atmosferine



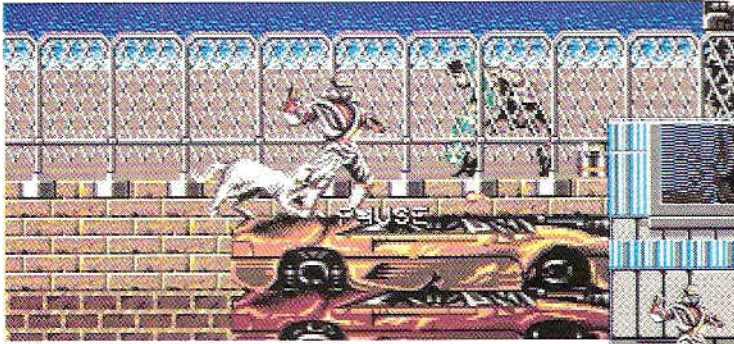
alışmanız çok zor olacaktır. Yukarı katlara zıplamak için joystiğin ateş tuşuna basıp yukarı itmelisiniz. Elinizde ki tek silah ise artık ninjalarla özdeşleşen bir silah olan yıldızdır. Elinizde ki yıldızdan başka

birde büyüleriniz bulunuyor. Büyüleriniz en fazla iki tane olabiliyor. Büyülerinizi SPACE tuşuna basarak kullanabilirsiniz. Büyünün kullanış şekliniz her bölümde değişiyor ve





Eninde sonunda aşağı
inmek zorunda
kalacaksınız. (solda)
Bu kadar parçalanmış
Testerossa'yı nereden
bulmuşlar acaba(alitta)



katilleri olarak bilinen
gölge savaşçıları
olan ninjalar var. Bölümleri geçtikçe
size molotof kokteyl fırlatan ve ateş
makinesi ile sizi kızartmak isteyen ayı-
lar karşınıza çıkacak. Bunlar genellikle
tek atışta geberiyorlar.

Oyun tam dört bölümden oluşuyor ve
her bölüm en az iki en çok dört kade-
meyi kapsıyor. Her bölüm sonunda
bir canavarla karşılaşacaksınız. Böl-
üm canavarları genellikle çok güçlü
oluyorlar ve size yıldız veya başka
bir silahla ateş ediyorlar. Fakat bu
canavarların her seferinde mutlaka
zayıf bir noktası oluyor ve o noktaya
ateş ettiğinizde rakibinizin enerjisi
azalıyor. Rakibinizin enerjisi ekranın
altında ateş topları halinde
simgelenmiş. Her bölüm sonu cana-
varından sonra birde bo-
nus level geçmeniz
gerekıyor. Bu bölümde
ninjalar üç katlı bir kuledeki kapı-
lardan çıkarak size doğru yaklaşıyorlar.
Eğer onları attığınız yıldızlarla durdura-
massanız bir süre sonra ninjalardan bi-
ri tüm ekranı kaplayacak şekilde size
saldırıyor ve suratınıza tekmeyle
yapıştırıyor. Ve ardından, başarısız
olduğunuzu bildiren bir mesajla
karşılaşacaksınız. Eğer başarılı olur-
sanız PERFECT (mükemmel) diye bir
mesajla karşılaşacak ve bir hak

kazanacaksınız. Bölümler gittikçe
zorlaşıyor ve bazı bölümleri geçmek
neredeyse imkansızlaşıyor. Yedi bölü-
mde başarı ile bitirdiğinizde güzel bir
son ekranla karşılaşacaksınız. SHA-
DOW DANCER her yönden çok iyi
planlanmış oynanabilirliği çok yüksek
süper bir oyun. Eğer Shinobi efsanesi-
ni bir de yanınızda sizi gölge gibi izle-
yen boz bir kurtla yaşamak isterseniz
bu oyun tam size göre.

SERKAN SÖZER

GRAFIK %80
SES-EFEKT 75
OYNANAB. %75
GENEL %77

kullanıldığı an-
da ekranda ki bütün çinliler
yok olacaktır. Büyü sayınızı so-
küşede görebilirsiniz. Ekranın üst ta-
rafında ise haklarınızı, skorunuzu, ka-
lan zamanınızı ve daha toplanız ge-
reken bomba sayınızı görebilirsiniz.
Her bölümde toplanız gereken belir-
li sayıda bombalar var. Bombaların
hepsini toplamadığınızda çıkışa
ulaştığınız halde leveli bitiremezsiniz.
Bombaları genellikle iki kolunda yeşil
keskin dişli diskler taşıyan ve onları iki-
de bir fırlatan ayı gibi bir herif koruyor.
Görkemli cüssesine rağmen pek
zorlanacağınızı sanmıyorum. Oyunda
ki düşmanlarınız genellikle hep aynı ve
değişmiyorlar. Şapkalı çinliler ellerinde
ki bıçakları ile, diğerleri ise tekmeleri ile
size saldırıyorlar. Ayrıca size bıçak atan
ve silahla ateş eden çinlilerde var. Tabii
birde çin tarihinin en acımasız kiralık



X-COPY

Her AMIGA sahibinin duyduğu program herhalde X-COPY' dir. Yapıldığından bu yana adeta bir standart gibi benimsenerek herkes tarafından alternatifsiz olarak kullanılan bu programın en son versiyonu da korsanlarımız tarafından Türkiye'ye getirildi. İşte karşınızda X-COPY 3.1 PROFESSIONAL...

X-Copy 1.0 1987 yılında Frank Neuhaus tarafından Cachet firması için programlandı. Bu versiyon oldukça iyiydi ama pek çok hatası da vardı. Bunu gören Cachet bir yıl aradan sonra X-Copy v2.0'ı çıkardı. Bu versiyonda daha hızlı okuma, yazma ve bir kaç yeni özellik eklenmişti. Bundan sonra korsan grupları X-Copy' nin yeni versiyonlarını geliştirdiler. 2.1,2.2,2.3 birbiri ardına ortaya çıktı. En sonunda Paradox X-copy 3.0'ı çıkarttı. Bundan bir iki ay sonra da hataları düzeltilen X-Copy 3.1 ülkemize geldi. Bütün bu gelişmeleri izleyen Cachet en sonunda pazardan pay kapabilmek için X-Copy Professional adıyla bu son versiyonu hazırladı.

X-Copy Pr. ,daha önceki versiyonlarla paralellik gösteriyor. Ekranın üzerinde seçebileceğiniz çeşitli seçenekler mevcut. COPY

Eskisinin aksine Copy menüsünde bu kez dört kopya şekli yer alıyor.

DOSCOPY : Normal kopya işlemi.

DOSCOPY + : Üsttekiyle aynı işlemi gerçekleştirir ama bozuk track'lere rastladığında

düzeltilir.

BAMCOPY + : X-Copy Pr. 'in en önemli özelliklerinden biri de BAMCOPY. Bu kopyalama türü disketinizdeki boş track'ları atlayarak çeker, böylece zaman kaybını önler.

NIBBLE : Durmadan hata veren, çekilemeyen bir track mı var ? Öyleyse onun hakkından Nibblecopy gelir. Track track değil parça parça okuma yapan Nibblecopy bozuk disketleri çoğaltmada birinci yoldur. Gene de derdinize deva bulamazsanız o disketi atmanız akıllıca olur.

TOOLS

OPTIMIZE : Dos' u bozulan disketlerinizi Optimize ile tamir edebilirsiniz. Ama ben size bunun yerine Diskdoctor kullanmanızı öneririm.

FORMAT : Disketi verdiğiniz adla formatlar.

QFORMAT : Eğer disketiniz da-

ha önceden

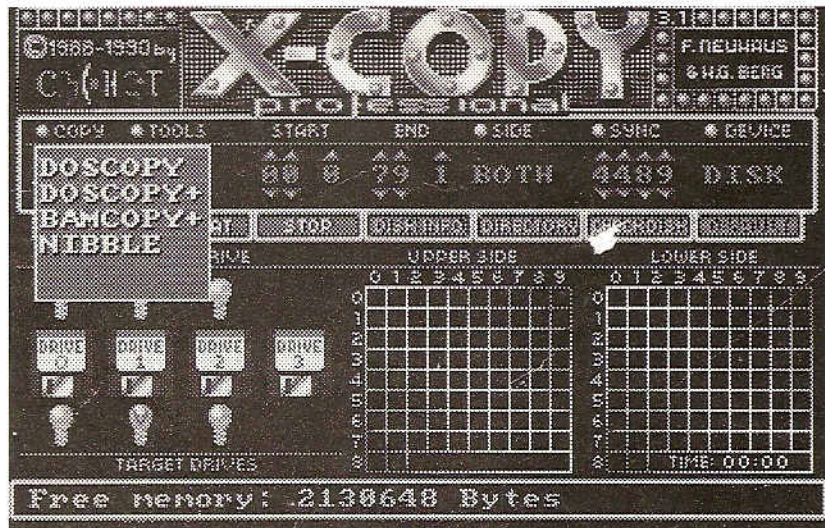
formatlanmışsa ve sadece silmek istiyorsanız bu seçenekle çabuk bir format işlemi yapabilirsiniz.

ERASE : Disketinizi çabucak silmenize yarar.

KILLSYS : Ekranı dört renkli yaparak hafıza tasarrufu sağlar. AMIGA'nız 512K ise kullanmalısınız.

Bunun dışında X-Copy PR' de bir disketin directory' sine de bakabilirsiniz. Check Disk ve Directory seçenekleri ekranın sağında yer alıyorlar. Altteki ampulleri kullanarak source ve target drive' leri seçebilirsiniz. Disk seçeneği çift sürücülü sistemlerde, Ram seçeneği de tek sürücülü sistemlerde kopya yapmak için kullanılır.

Evet şimdi bekliyoruz, X-Copy 4'te ne gibi değişiklikler olacak ? AMIGA'nız varsa edinmeniz gereken bir utility X-Copy Professional. Hızlı,rahat ve kullanışlı.Mutlaka alın.



BILLIARDS SIMULATOR

Canımdan çok sevdiğim okurlarım, sevgili bilardo hastaları ve bilgisayar sahipleri. Sizlere bir haberim var. Harika oyunlar yaratan Infogrames, yine harika bir bilardo oyunuyla karşınızda. Oyunun ismi ise ... yukarda yazıyo ya. Oyuna başladığınızda karşınıza 3 kapi, size bakan bir kadın ve bir bilgisayar çıkıyor. Kadına klicklediğinizde resim yaklaşıyor ve elinde 3 kart beliriyor. Üstünde bilgisayar resmi olan karta klicklerseniz, oyunu bilgisayara karşı oynarsınız.

kırmızı topunu kullanarak, mavile, deliğe sokmalıdır. Toplarını ilk bitiren oyuncu oyunu kazanır. Oyunculardan biri rakibinin topunu deliğe sokarsa, puan karşı tarafa yazılır. Sağ masada birinci oyuncu beyaz, ikinci oyuncu kırmızı topla oynarlar. Beyaz topla oynayan oyuncunun amacı koyu yeşil veya gri toplardan birini deliğe sokmaktır. Kırmızı topla oynayan oyuncu ise açık yeşil veya mavi toplardan birini deliğe sokmalıdır. Oyuncu karşı tarafın topunu deliğe sokarsa oyunu kaybeder.

SAG KAPI: Bu odada Amerikan bilardo türleri vardır. Yine sağda ve solda iki masa vardır. Sol masada amaç beyaz topu kullanarak, diğer topları deliklerden herhangi birine sokmaktır. Oyuncu soktuğu topun üzerinde yazan sayı kadar puan alır. Bu oyunda 8 numaralı siyah topu ilk veya son sokmak gibi bir kural yoktur. Normal bir top gibi istenildiği an sokulabilir. Sağ masada ortalarında siyah bir topun bulunduğu, kırmızı ve sarı toplardan oluşan bir küme vardır. Her oyuncu 'sırayla atışını yapar. Oyuncunun amacı ilk olarak soktuğu topun rengindeki tüm topları sokmaktır. Eğer oyun esnasında oyuncu rakibinin topunu sokarsa puan yine rakibine yazılır. Oyuncu beyaz topu sokarsa vuruş karşı tarafa geçer. Eğer oyun esnasında siyah topu sokarsanız vuruş karşı tarafa geçer. En önemli kural, vuruş esnasında beyaz topun ilk olarak o oyuncunun toplarına deyme zorunluluğudur. Aksi halde vuruş rakibe geçer. Bütün toplarınızı sokunca sıra siyah topa gelir. Siyahıda sokan oyuncu oyunun galibi olur.

Oyun esnasında mouse un sağ butonuna basınca bazı ikonlar çıkar.

UNDO: Son vuruşu tekrarlamaya yarar yani geri alır.

NOKTALI TOPLAR: "Topunuza ne yönde ve hangi hızda vurursanız nereye gider?" sorusunun cevabunu gösterir.

ÜZERİNDE OK OLAN TOP: Bu ikon topların birbirleriyle, masayla ve bantlarla olan sürtünmesini belirleyen değerlere sahiptir. Du değerler + ve - ile belirlenir.

TOPLAR: Bu ikon seçerseniz karşınıza "reset" seçeneği çıkar. Bu seçeneği seçip "ok" e klicklerseniz

oyun başa döner. "Cancel"

ile buradan çıkabilirsiniz.

N: Oyuna yeniden başlamak için bu ikonu seçmelisiniz.

S: Oyuncuların hangi topları sokacağı ve puan durumlarını gösteren tablodur.

3D: İşte oyunun en harika ve etkileyici bölümü. Bu seçenek oyunu 3 boyutlu hale getirir. Tekrar sağ butona basarsanız karşınıza yeni ikonlar çıkar.

a) Yukarı: Masayı yüksekte görmeyi sağlar.

b) Aşağı: masayı alçaktan gösterir.

c) Sağa: Masayı sağa döndürür.

d) Sola: Masayı sola çevirir.

e) Noktalı sağ ok: Sağ tarafa yürürsünüz.

f) Noktalı sol ok: Sol tarafa yürürsünüz.

g) - : Masayı uzaklaştırır.

h) + : Masayı yakınlaştırır.

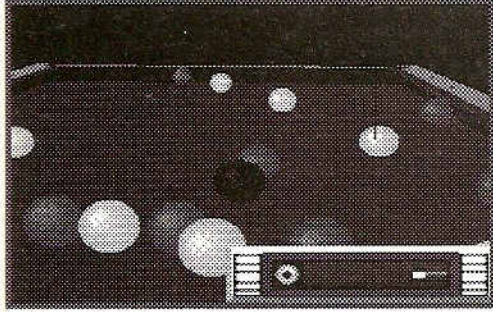
i) 2D: Oyunu tekrar 2 boyutlu yapar.

Her ikon tablosunda bulunan disket resmi, oyunun ana ekranındaki bilgisayar gibi disketteki bir bilardo oyununu yüklemeye yarar.

Ne diimki? Karar sizin. Böyle bir bilardoyu kaçırmayın, kaçırmayın.

(kaçırmayın yazmak baydı). Mutlaka alın.

ÇAĞRI DÖRTER

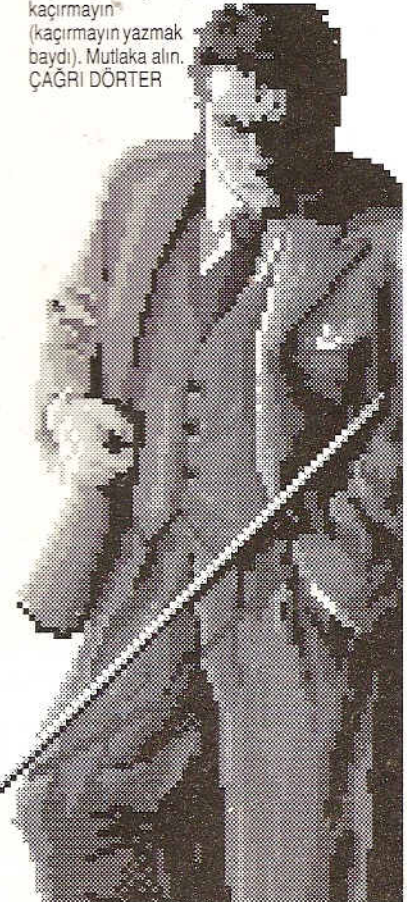
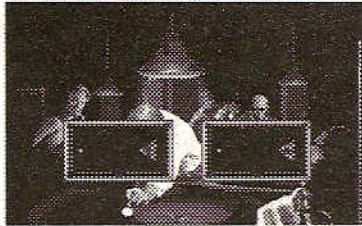
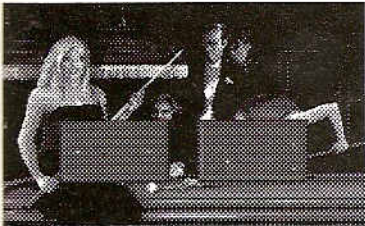


Diğer kartlar ise oyuncu sayısını belirlemenize yarar. Oyun en fazla 2 kişi ile oynanabiliyor.

Şimdi gelelim kapılara.

SOL KAPI: Bu odada 3 top ile oynanan oyunlar bulunur. İki tane masa vardır. Bunlardan sol taraftaki masada amacınız topunuzu diğer iki topa vurdurmaktır. A oyuncusu beyaz, B oyuncusu sarı topla oynar. burada biraz alıştırmayı yaptıktan sonra sağ masada ter dökebilirsiniz. Sağdaki masada ise puan almak için topunuzu tam 2 kere bantlara vurdurup, daha sonra da diğer toplara çarptırmalısınız.

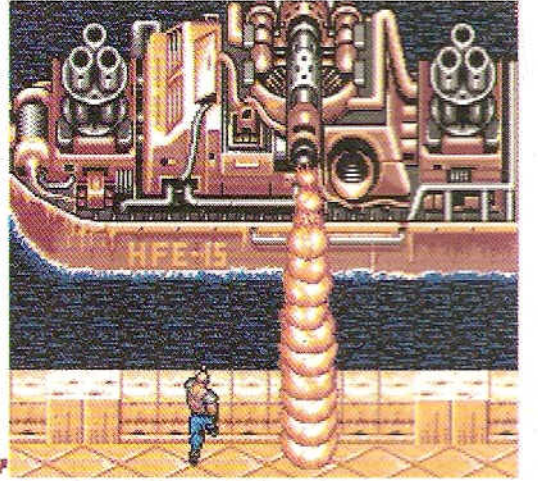
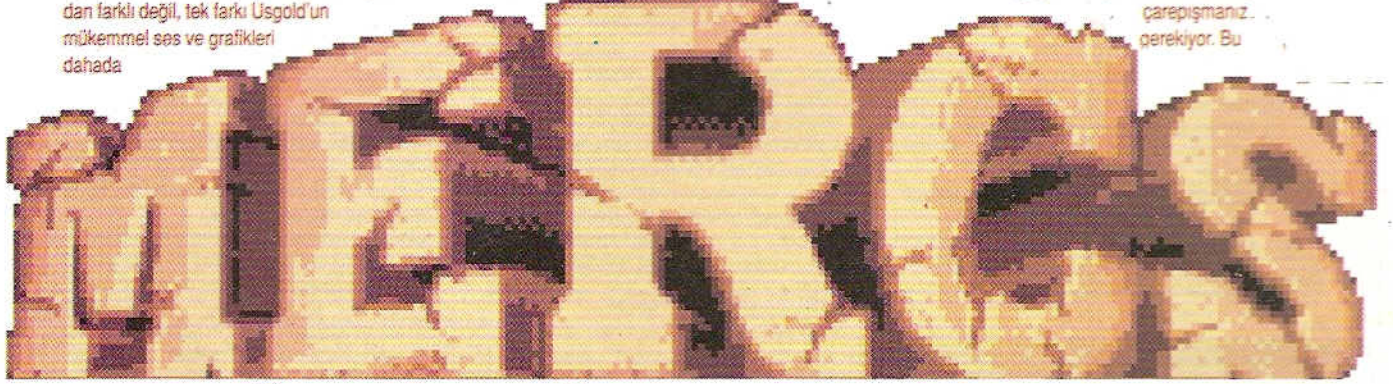
ORTA KAPI: Bu kapıya klicklediğinizde karşınıza 2 tane garip sekizgen masa çıkar. Sol tarafta A oyuncusu beyaz topu kullanarak grileri ortada bulunan deliğe sokmaya çalışır. B oyuncusu da



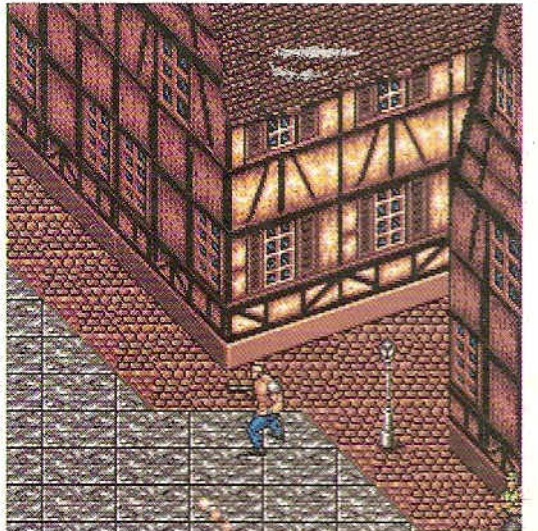
Kısa bir süre önce hazırladığı Line Of Fire isimli arcade oyunla listeleri alt üst eden USGOLD yeni hazırladıkları bir arcade oyunla listeleri zorlayacağı benziyorlar. MERCS isimli bu arcade oyunda hemen hemen bütün savaş oyunlarında olduğu gibi özel görevler için yetiştirilen profesyonel bir komandoyu yönetiyorsunuz. Amacınız ise Afrika'da bulunan ve Amerikan politikasına ters düşen bir devlet tarafından kaçırılan eski bir başkanı kurtarmak. Ne yazık ki kaçırılma sebebi çok gizli olduğundan ordu olaya müdahale edemiyor, ve iş size, bir grup seçkin paralı askere düşüyor. Oyun aslında bildiğimiz tipik komando oyunlarından farklı değil, tek farkı Usgold'un mükemmel ses ve grafikleri dahada

zenginleştirilmiş olması. Oyun tam en kolayından başlayan gittikçe zorlaşan sekiz bölümden oluşuyor. bu uzun ve tehlikeli savaşa başlarken sadece dört hakkımız var, fakat bu hakları oyun içinde alabileceğimiz bazı objelerle artırabiliriz. Oyun esnasında alabileceğiniz bir kaç obje şunlar: **POW:** Benim en sevdiğim objedir. Aldığınız her POW ile birlikte elinizde ki silahın gücünde ikiye katlandığından oyunda ki önemli objelerdendir. **1 UP:** Bir yıldız üzerinde 1 UP şeklinde bir yazı yazan bu obje değerli haklarınıza bir yenisini ekler. **UP:** Enerjiniz tam bittiği sırada bir hızır gibi im-

dadınıza yetişecek olan bu obje enerjinizi full yapacaktır. Alacağınız ilk yardım çantasında aynı işi yapacaktır. Ayrıca alacağınız et veya hamburgerle enerjinizi biraz artırabilirsiniz. **ÇELİK YELEK:** Çelik yelek tahmin edebileceğiniz gibi bir süre yara almamanızı sağlayacaktır. Diğer objeler silahlardır. Gerçekten de çok etkili silahlar bulmak mümkün. Özellikle alev makinesi gibi silahları POW ile güçlendirdiğinizde sizi kimse tutamaz. Ateşe uzun süre basarsanız size verilen üç bombadan birini kullanırsınız. Bu bombalar sizi bir çok zor durumdan kurtaracaktır. Her bölüm sonunda güçlü ve büyük bir savaş aletiyle çarpışmanız gerekiyor. Bu



Ateş kusan bir gemi (üstte)
Afrikanın ortasında ortaçağ Avrupa mimarisini!?(altta)



savaş makinelerinin enerjisini sağ üst tarafta görebilirsiniz. Her leveli bitirmeniz için size verilen belli bir süre var. Süreyi sağ üst köşede görebilirsiniz. Bu süre genellikle bol bol yetiyor. Ayrıca sonunuzu sol üst köşede, enerjinizi sol alt köşede ve hakkınızı sağ alt köşede görebilirsiniz. Sekiz bölümden oluşan oyunun bölüm açkamasına gelince:

1.LEVEL: İlk bölüme karaya çıktığımız yerde başlıyorsunuz. Önünüze çıkan ağaç ve baraka gibi engelleri ya bir bomba ya da kısa bir ateş sonucu yok edebilirsiniz. İlk gerçekten çok kısa bir süre ilerledikten sonra bir savaş helikopteriyle karşılaşacaksınız. Helikopter devamlı bir noktaya ateş ettiğinden ateşinden kurtulmak kolay olacaktır. Bu yüzden devamlı kanatlarına ateş edin, bir süre sonra ikinci bölüme geçmeniz için kendini imha edecektir.

2.LEVEL: İkinci bölümle birlikte zorlu levellerde adınızı yazmış oluyorsunuz. İkinci bölümün ortalarına doğru bir jeep göreceksiniz. Hemen üzerine gidin ve jepe binin. Jeep sayesinde bir süre zarar görmeden ilerleyebilirsiniz. Ama her güzel şey gibi bunun da bir sonu var. Sol alt köşede belirtilen geri enerji bittiğinde jeep patlar ve yola ya ya olarak devam edersiniz. Ayrıca bu bölümde uzun namlulu tank belalarıyla ilk randevunuzda karşılaşmış olacaksınız. Attığı füzelerle sizi epey zorlayacaktır. Level sonunda büyük bir tankla karşılaşacaksınız. Tank devamlı etrafına alev püskürtüyor. Alev size her değişimde enerji tavanı dinlemeden bir hakkınızı götürür. Tabii birde atdığı lanet füzeler var. Tüm bu tehlikelerden sıyrılıp tankı yok ettiğinizde üçüncü bölüme geçebilirsiniz.

3.LEVEL: Bu bölümde karargaha benzeyen bir üsdesiniz. Top atan topçılara ve ateş püsküren tanklara dikkat ederseniz bu bölümde zorlanmadan bitirebilirsiniz. Bölüm sonunda paraşüt uçağına benzeyen ve makineli silah ve toplarla

düzenlenmiş bir helikopterle karşılaşacaksınız. Çarpaz makineli silahın tam ortasında durduğunuzda rahatça ismi bitirebilirsiniz.

4.LEVEL: Bataklığı severmişsiniz bilmem ama eğer biraz olsun şansınız varsa bu bölümde bataklıktan nefet edersiniz. Bataklığa girdiğinizde hareketleriniz çok ama çok yavaşladığından vurulmanız kolaylaşacaktır. Bu yüzden çok dikkatli olmalısınız. Bataklıktan çıktıktan sonra karşınıza bir baraj gözü çıkacak. Gözü motorlu toprakla geçebilirsiniz. Önünüze çıkan köprüyü bombalamanızı tavsiye ederim. Level sonunda HFC-15 isimli bir savaş botu ile karşılaşacaksınız. Ateş püskürttüğü silahını biraz yanarda durarak ateşinden sıyrılarak ateş edebilirsiniz. Botu bir bir parçaya ayırdığınızda üçüncü bölümde biter.

5.LEVEL: Bu bölümde barakaların dolu bir bölgesidir. Biraz ileride hayalinizin tankı ile karşılaşacaksınız. Devamlı yoketmeye uğraştığınız tanklardan birini yönetmek insanı gerçekten heyecanlandırıyor. Bir süre ilerledikten sonra bir duvarla karşılaşacaksınız. Sola doğru gittiğinizde bu bölümde bitirebilirsiniz.

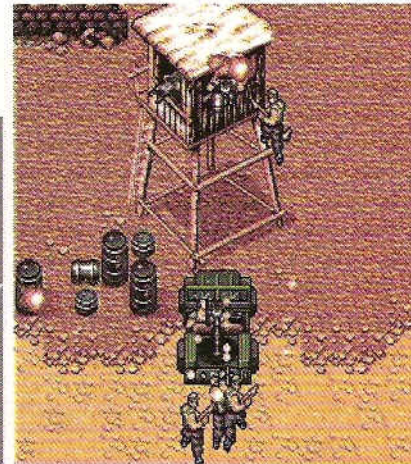
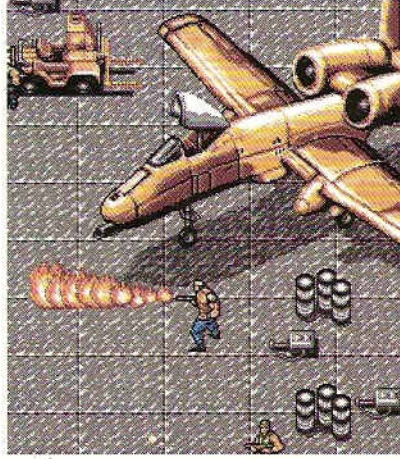
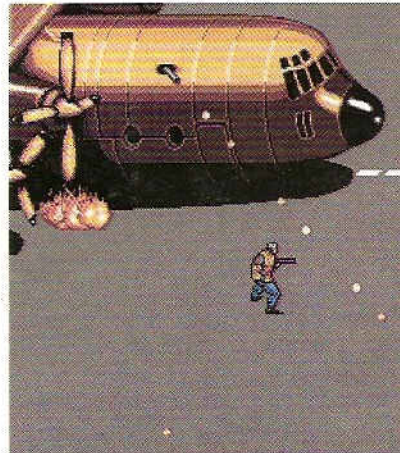
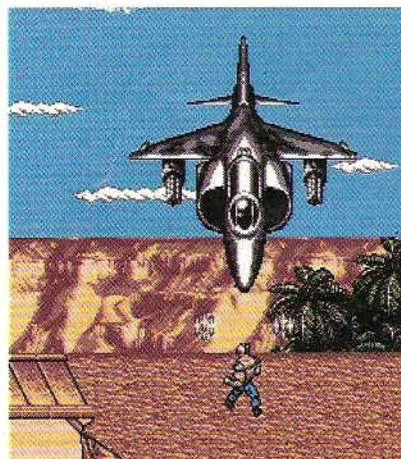
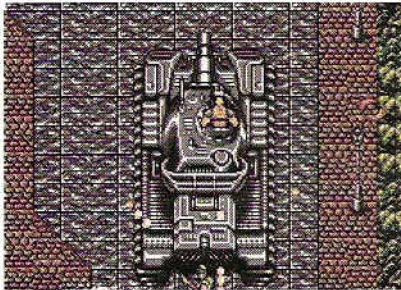
6.LEVEL: Bu level gerçekten çok değişik bir bölüm. Siz bir vagondasınız ve yok etmeniz gereken bir savaş makinesi var. İlk önce ateş püsküren silahı yoketmelisiniz. Daha sonra bomba atan orta bölüme ve füze atan son bölüme sıra gelecektir. Bu korkunç savaş makinesinde patladığında rahat bir soluk alabilirsiniz.

7.LEVEL: Bu bölümde hava alanı civarında savaşıyorsunuz. Bu levelde hemen hemen tek düşmanlarımız askerler. Fakat yoğun ateşleri

arasında soluk almaya bile vakitiniz olmuyor. Bu level gerçekten çok uzun ve tehlikeli. Lazaretten ve daha nice tehlikeden sıyrılıp level sonuna geldiğinizde yine bir savaş makinesiyle karşılaşacaksınız. Bu sefer ki kocaman bir savaş topu. Ordu da ki tüm fazlalık füzeleri size yollayarak büyük tehlike oluşturunuyor. Yine de sizi fazla zorlayacağını sanmıyorum. Bir süre sonra diğerleri BOM! BOM! BOM! sesleriyle hayata veda edecektir.

8.LEVEL: Aslında oyun bitti, fakat bu tehlikeli yolculuğun sorumlusu uçakta kaçmaya kalkışıyor. Başımıza açtığı bunca ertten sonra kaçabileceğini sanıyorsa çok yanılıyor. Bölüme başladığınızda hemen ateşe başlayın. Bir süre sonra uçak bombalanmış gibi parçalanacaktır. Oyun sona erdi fakat son ekran bekleyenleri yine bir hüsrana bekliyor. Aslında Line of fire de bile son ekran görmedikten sonra bu oyunda da görebileceğini hiç sanmıyordum. MERCS Usgüldün son şaheseri olarak listeleri alt üst edecek benziyor. Artık sıklıkla başladığımız bu oyun türüne bir canlılık bir hareket getiren USGOLD gerçekten çok iyi bir iş çıkarmış. MERCS bu türü sevenlere tereddüslere tavsiye edebileceğim süper bir oyun. Kaçacak olanlara üzüntülerimi şimdi den bildiririm!

SERKAN SÖZER



MACHINE GUN: Oyuna başladığınız standart silah



SPREAD GUN: Garip yeşil toplar atan komik ama etkili bir silah



ROCKET LAUNCHER: Füze atan etkili bir silah



FLAME THROWER: Kısa menzilli bir ölümlü makinesi



İLK YARDIM

SUPER SİLAH

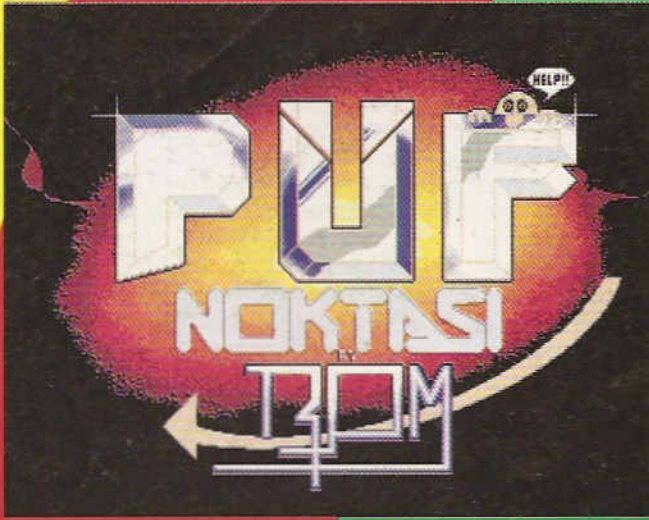
ÇELİK VELEK

SİLAH GÜÇLENDİRME

UP EXTRA ENERJİ

2-UP EXTRA HAK

3-UP EXTRA HAK



VENUS THE FLYTRAP

MARS, MERCURY, PLUTO, JUPITER, SATURN' den herhangi birini yazarsanız elbet birşeyler olur.

Merhabalar. Bu ay yine ilginç ip uçlarımız var. Geçen ay yaptığımız bazı hataları da burada düzelttik. İnşallah yararlanırsınız.

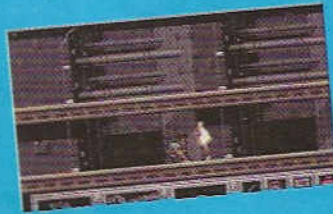
EXOLON: Yüksek skor tablosuna adınızı AD ASTRA olarak girin. Böylece sonsuz hakka sahip olacaksınız.

PANG: Ocean 'ın güzel bir oyunu olan PANG gerçekten bayağı zor. Bu yüzden harita ekranında WHAT A NICE CHEAT yazarsanız oyun daha kolay bir hale gelecektir.

TURRICAN 2: HELP tuşuna basıp müzik menüsünü çağırın. Sonra 1'inci müziği seçip 4,2 ve ESC 'ye iki defa basın ve sonsuz hak kazanın.

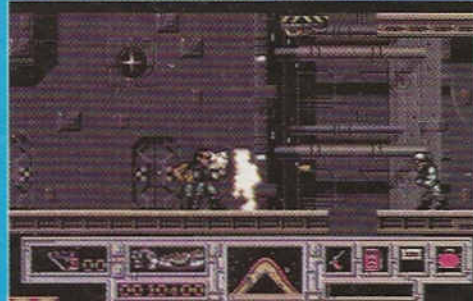
KILLING GAME SHOW: Oyun RE-PLAY yaparken HELP tuşuna basarsanız son kaldığınız yerden 5 hakla başlarsınız.

BANA DA YAZIN!
ADRES:
ŞAHİN DERYA
PK.205
BEŞİKTAŞ
İSTANBUL



TOTAL RECALL:

Yüksek skor tablosuna adınızı LISTEN TO THE WHALES olarak girin ve sonsuz hak kazanın.





SILKWORM IV: Bu oyun benim başımı yakacak. Hemen hergün dergiye bu oyunun püf noktasının yanlış olduğu hakkında telefonlar yağıyor. Haklılar çünkü bu küçük hileyi yazarken arasına koymanız gereken küçük tireyi unutmuşum. Yani doğrusu NCC-1701 olacak. Bu tiyo oyunun belli kopyalarında çalışıyor. Hadi deneyin bakalım belki sizinkide o kopyalardandır. (Bana sorarsanız Şahin bu oyunun cheat'ini vermeyi asla beceremeyecek. Siz iyisini beni dinleyin, NCC-1701 yazdıktan sonra bir de RETURN'e basın-MAC)

BRAD STALLION IN SEX OLYMPICS: Bu oyuna yazmaya beşim an lak yasası ve Abdurrahman abi yasaları izin vermediğinden değişik bir tarz da ip ucu olarak yazmaya karar verdim. Evet ilk olarak en soldaki büyük sarı gezegenden başlayalım. Bu gezegen kadının yönetiminde. Sizin yapmanız gereken şey kraliçelerine gidip onu kandırmak. (!!!) Kraliçe sağlı sollu kapılardan gidince karşınıza çıkacak. Bu kapılardan her geçişinizde en sağdaki ikonu (kriko) bir kere tıklayın. Sonra bu gezegenin sağ üstünde olan mavi gezegene gidin. Burada elbiseleri çıkarmadan kurbacıyı iki defa öpün. Sonra elbiseleri çıkarıp denize gidin. Burada sol üstteki çiçeği alıp deniz kızına verince onuda kandırmış oluyorsunuz ve geri dönerken karşınıza çıkıyor. Bunu da böyle geçtikten sonra WHISPER gezegenine gidin. Bu gezegende evrensel kütüphane de bulunan bayanı ikna etmek için gözünüzde gözlükler olmalı. Bu eşyayı da diğer gezegenlerde bulabilirsiniz. Bu şansınıza kalmış. Volkanlı gezegende bulunan ise biraz iri ve çirkin ilk olarak onun evinin önünde bulunan köpeği halletmeniz gerekiyor. Bunun içinde bir tabanca lazım. Oyunda iki tabanca var. Sizin burada kullanmanız gereken biraz eğik duruyor. Bu bayanın çirkinliğini gözlerinizden korumak için sol alttaki yeşil gezegenden elmaları alın. Bu elmaların içinde kurt olmayanından almalısınız. Biraz dolaşırsanız bulmakta zorlanmazsınız. Elmayı volkanlı gezegende yiyince bayan size çok daha güzel görünecektir. Mağaraların olduğu gezegende ise içeri girmeden önce levhayı alın. İçeride 5 ekranlık bir labirent var. Burada kolaylık bir kez gittiğiniz yere tekrar dönmemek için her ekrana işinize yaramayan bir eşyayı bırakın. Sol tarafta bir iki klik yapınca mağaralar kraliçesini bulabilirsiniz. Küçük kahverengi gezegende ise buradaki bayanı elbiselerinden kurtarmalısınız. Ama daha önce onun ilgisini çekmek için ona bir elma ikram edin. Buzlardan oluşan gezegende bayanı ikna etmenize gerek yok. Size gerekli olan tek şey bir ısıtıcı. Koyunlar gezegeninde ise biraz dolaşıp koyunların kraliçesini bulun ve onu öpüp tacını alın. Sonra taci takip en sağ altta bulunan gezegene gidin. Prensesin yanına gidip onu öpün. Başınızda taç olduğundan geri kendiliğinde olacaktır. Dünyadaki sevgiliniz ise kelepçelerle yatağa bağlı bir şekilde sizi bekliyor. İlk olarak odanın anahtarını sonrada kelepçelerin anahtarlarını bulursanız bu işte halledi demektir. Oyunda garip yeşil bir gezegende var. Bu gezegende en büyük rakibiniz olan DR. DILDO'nun kızı bulunuyor fakat bu kızın bir anahtara ihtiyacı var ve ben bulamadım. Belki siz bulursunuz ve beni haberdar edersiniz.



**F-19
STEALTH
FIGHTER:**

ALT ve H'ye basın. Sonra uçağı ters çevirip motoru kapatın ve açığı 10 dereceye ayarlayın. Artık benzin problemlerinin sonu geldi ha ha ha ha ha hah !!!!!!!!!!!!!!!

DE

Herkese selam... Son aylarda, sizi saatler, günler hatta ve hatta haftalarca oyalayabilecek, hiç uyumadan yirmidört saat başında oturmanızı sağlayacak bir oyunmu bekliyordunuz... İşte doğru kaya çarptınız. DEUTEROS tam anlamıyla mükemmel bir oyun. Fakat garip bir taraf var, o da oyunun 1990 yılında çıkmasına rağmen hakkında tek laf olmaması. Bunun sebebi ise oyunun grafiklerini programını ve sesleri tek bir adamın herhangi bir firmaya bağlanmadan yapmış olması (Bu adam büyük ihtimalle bir cracker). Oyunun ilginç bir tarafı da oyunun tam olarak bitmemesi. Yapmanız gerekenleri yaptığınız zaman oyunu bitirdiğinizi öğreniyorsunuz fakat oyun devam etmekte direniyor... Oyun ikonlar sistemine göre oynanıyor yani ekran üzerindeki yazılara yada şekillere clicklediğiniz zaman bir işi yapmanız mümkün olabiliyor.

ADVANCE TIME: Zamanı ilerletmemize yarar. Ekranda iki adet advance time ikonu var. Birincisi yani yukarda olanı üstüne clicklediğimiz zaman, zamanı ilerletmeye başlıyor, tekrar click yaptığımızda ise zamanın ilerlemesi durduruluyor. İkinci yani üzerinde zaman yazılan advance time ikonunun üstünde sol butona bastığımız zaman, zaman ilerlemeye başlıyor, sol butonu

bıraktığımız zaman, zaman ilerlemesi durduruluyor.

MASTER CONTROL: Her şeyi kontrol edebildiğiniz ekrana geçmek için kullanılır. Bu ekranda kolonilerinizi, gemilerinizin kontrolüne geçebilirsiniz. **STOCKTAKER:** Bu ikonla kolonilerinizin orbitallerindeki üretilmiş yada maden stoklarınızı görebilirsiniz. Bu ekranda ayrıca koloni yada gemilerinizde bulunan takımları (araştırma, gemi mürettebatı yada üretim grupları) görebilirsiniz. **DISK ACCESS:** Diske oyun kaydetmek, yüklemek, save diski hazırlamak amacıyla disk formatlamak gibi komutları bu ekranda ki ikonlarla verebiliyorsunuz. Ayrıca burada **RUN DEMO** adındaki ikona tıklayarak oyunun demosunu seyredebilirsiniz. **NEWS BULLETINS:** Bu ikona tıklayarak olan olayları öğrenebilirsiniz. **EARTH CITY:** Dünyanın yüzeyine ulaşmak için bu ikonu kullanın. **OYUNA GİRİŞ:**

Oyunda yapmanız gereken ilk şey Earth city'de iken Training ikonunu seçerek research production ve marines için takım kurmak, bunu yapmak için kapılardaki sayıları maximuma getirin ve advance time'a basın. Kapılar tekrar açıldığında takımlarınız hazır. Şimdi sağ butonla buradan çıkın ve research seçeneğini seçerek kırmızı olan çekmeceleri seçin ve advance time'a basın. Böylece her aletin geliştirilmesini sağlayın. Shuttle bay'da iken mavi renkli olan kadronun üstüne bastığınız zaman o üretimi olarak görevlendirilir. Şimdi production'a girin ve sekiz adet **ORBITAL FACTORY FRAME** üretin. Sonra shuttle'inıza pilot'u koyun ve shuttle'iniza bir tool pod takın. Bu pod'un üstüne clicklediğiniz zaman karşınıza bir pencere çıkacak. Buradan **OF FRAME**'i seçin şimdi **OF FRAME** geminize yüklendi. Şimdi **ACCESS 9HIP**'i seçerek geminin kontrolüne girin. **LAUNCH** ikonunu seçerek geminizi kaldırın. Tabii bu hareketlerin olması için **ADVANCE TI-**

ME ile zamanı ilerletmelisiniz. Şimdi geminiz Dünyanın yörüngesinde olmalı. **MOUNT POD 1** ikonuna clicklediğinizde, Dünyanın Orbitinde kurmakta olduğunuz fabrikanın sekiz parçasından birini monte etmiş oldunuz. Bu işlemi yedi kez daha tekrarladığınızda Orbitte bir fabrika kuruyorsunuz, ve research başkanınız, gezegenler arası yol alabilen bir gemi geliştirdiğini söylüyor. Siz şimdi Earth city'deki research ikonunu seçerek, yeni bulunan şeylerin geliştirilmesini sağlıyorsunuz. Şimdi shuttle'iniza **AUTO CARGO COMPUTER** takarak yeryüzünde bulunan madenlerin orbit'e yani yörüngeye çıkarılmasını sağlamalısınız. Bu işlemi mutlaka yapmalısınız, çünkü madenler koloni kurduğunuz gezegenlerin orbitlerine çıkarılmazlarsa hiç bir işe yaramıyorlar... **KOLONİ KURMAK:**

Koloni kuracağınız zaman, size en çok lazım olan madenlerin çıktığı gezegenlerde kurmaya çalışın. Koloni kurmak için ilk önce **IOS** gemileriyle koloni kurmak istediğiniz gezegenin orbitine **Orbital Factory** kurun (Bunun için sekiz adet **OF FRAME** install etmelisiniz). Daha sonra shuttle yaparak, gezegene inin ve **RESOURCE STATION** yapın (Resource station yapmak için gezegene inmiş durumda iken iki adet **R FRAME** install etmelisiniz). Son olarak gezegene sekiz adet **DERRICK** indirin ve **RESOURCE** ikonunu seçerek buradaki **RIG** sayısını arttırın. Şimdi gezegeninizden maden çıkıyor olması gerekiyor. Yine shuttle'iniza **ACC** takarak otomatik olarak yüzey-

UTEROS

den orbite maden taşıtmaya başlatın. İşte koloniniz hazır. Fakat R FRAME üretmek için platinum madeni gerekiyor. Bu maden dünyada çıkmadığı için Asteroidlere gidip almanız lazım. Bunun için IOS'unuzun tekine GRAPPLE adlı aleti takın ve Asteroidlere gidin. Asteroidlerin üzerindeyken GRAPPLE'ı çalıştırın ve Platinum bulana kadar bekleyin bulduğunuzda RETRIEVE OBJECT ile alın ve tekrar dünyaya dönün ve bulduğunuz platini kullanarak R FRAME yapın. Birde çok büyük kütleli asteroidleri sömürmek için A.M.A. adında bir alet yapıyorsunuz. Bunu Grapple ile birlikte gemiye taktığınızda 50000 ton 25000 ton gibi üstüne inilebilecek kadar büyük asteroidlerden o madeni çıkarabiliyorsunuz...

SAVAŞLAR:
Altıncı koloninizi kurduğunuz zaman düşmanınız olan METHANOID ırkından biri 'Hey dünyalı sen fazla olmaya başladın, bu savaş demek' diyerek size savaş ilan ediyor. Fakat kahraman araştırma profesörünüz korkmamanızı bir bilgisayardan idare edilen küçük savaş gemileri yapabileceğini söylüyor. Siz hemen research'e gidiyor ve bunların geliştirilmesini sağlıyorsunuz. Şimdi amacınız savaş gemileri yaparak full güç olmalarını sağlamak ve kendi kolonilerinizi korumak ve methanoid kolonilerinden birini elinize geçirdiğiniz zaman adamların, bir koloniden başka bir koloniyeye madde ısınlatabilen bir alet geliştirdiklerini buluyorsunuz. Bu alet oyun boyunca size çok

yardımcı oluyor. Ayrıca ilk defa bir methanoid kolonisinin dockuna girdiğiniz zaman üzerinde panic yazan ikona tıklayın ve geri sayımı seyredin. Böylece araştırma grubunuz kendi kendini imha aygıtında bulmuş oluyor. Tüm methanoid kolonilerini ele geçirdiğiniz zaman oyunu bitirmiş oluyorsunuz fakat bitirdikten sonra oyuna hala devam edebiliyorsunuz.

TİCARET YAPMAK :

Ticaret yapmak için bir geminize grapple koyarak uranuse gidin. Geminizi Uranus'un dockuna sokun ve grapple'ı kullanın. Şimdi methanoidin teki size dil çeviriciyi verdi. Artık supply pod'u olan bir geminizle bir maden getirip başka bir maden alabiliyorsunuz. Bunu 8-10 defa yaptığınız zaman hain bir methanoid, kendinizi korumanız için size bir Laser veriyor. Bu şekilde de savaş başlıyor. Fakat Laser bir işe yaramıyor ve research grubunuz savaş gemilerini nasıl yapabileceğini buluyor...

BAZI ALETLER:

BANDAID: Bazı gezegenlerin yeryüzünde bazı bozuklukla dolayısıyla MINING STORE ve RESOURCE ikonları seçilemiyor. Buralarda maden çıkarımını başlatmak için yeryüzünde iken bandaid çalıştırmanız gerekiyor.

D.F.C.C.: Bu aygıtı geminize taktığınız zaman o gemi savaş gemisine dönüşüyor. Bir koloninin orbitinde iken MOUNT POD ikonuna tıklayarsanız gezegende üretilen DRONE'ları geminin kontrolüne geçirebilirsiniz. BU gemilere ADMIRAL leri koyun çünkü gemi ancak bu takımla full güç oluyor. Bir savaş gemisi maximum 200 drone alabiliyor. Bir geminin olabilecek en yüksek gücü 1400'dür...

A.O.C.: Bu aleti ürettiğinizde üretim kontrolü bir bilgisayarın sorumluluğuna

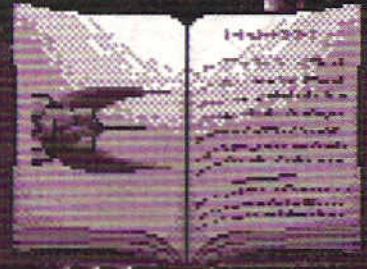
geçer. Bu aleti her orbite üretin çünkü her koloninizde durmadan IOS BATTLE DRONE üretmeniz gerektiğinde çok yardımcı olacak.

M.T.X.: İki koloni arasında madde ısınlamaya yarayan alet. HER koloninize bu aletten takın ve tüm kolonilerinizi BALANCE ALL ile EARTH'e bağlayın. Böylece her gezegende aynı miktarda madde bulunmasını sağlayabilirsiniz. Altıncı Orbital factorynizi kurunca savaş başlıyor. Bunun için altıncı koloninizi kurmadan önce diğer tüm gezegenlerini ze her maddeden 50000 ton yığın böylece savaşta IOS drone ve diğer malzemelerin üretimi için maden sıkırtısı çekmezsiniz.

Sonuç olarak DEUTEROS son yıllarda ülkemize gelen en süper oyunlardan olacak nitelikte. Grafikleriyle, çizimleriyle, samplelarıyla, programlamasıyla konusuyla, herşeyiyle ama herşeyiyle süper bir oyun. Söylenecek söz yok. Amigası olan her vatandaş mutlaka alıp oynamalı.

Eğer takıldığınız yada extradan bulduğunuz şeyler olursa mutlaka bizi arayın...

**BURAK
ÖZİŞİK**



CHAMPION

Birçok kaliteli strateji oyununa imzasını atmış LEVEL 9 ve kendi türünde önde giden firmalardan PSS'in ortaklaşa yaptıkları Champion Of The Raj, her ne kadar adı bir FRP'yi andırsada oldukça zevkli ve oyalayıcı bir strateji oyunu. Oyunu yüklediğiniz zaman açılış ekranı, ardından da kaliteli bir demo çıkıyor. Daha sonra oyuncuları ve

joystick mouse yada keyboard seçimi yaptığınız bir ekrana geliyorsunuz. Oyun altı kişilik oynanabiliyor. Burada da seçiminizi yaptıktan sonra oyuna giriyorsunuz. Oyunun oynanması çok kolay ve basit bir ikon sistemiyle çalışıyor. Seçtiğiniz imparatora göre ekran düzeni değişiyor. Ekran da bir hindistan haritası ve haritanın altında

kullandığımız ikonlar. Eğer başka imparatorluğa ait bir toprak parçasına kliklerseniz. İki ikon daha çıkabiliyor. Bunlar :

Talk : Bu seçenikle, o toprak parçasının imparatoru ile konuşuyorsunuz. Eğer imparator o toprak parçasındaysa sizi çadırına çağırıyor ve bazı yarışmalara katılabiliyorsunuz. Bu yarışmalar, Fil yarışı ve kaplan vurmaya. Fil yarışlarında, birkaç fil sürücüsüyle birlikte, ilk önce finişe gelmek için yarışyorsunuz. Burada kontroller mouse yukarı, aşağı : hızlanma, mouse sağa, sola, ve ateşe basıp bir yöne çekerseniz o yöne kamçınızı sallıyabiliyorsunuz. Eğer kamçınızın önüne bir sürücü gelirse filden düşüyor. İkinci yarış ise Kaplan vurma yarışları, Bu yarışlarda kana susamış insan yiyen kaplanları vurmaya çalışırken, aralarda gezen gözcülere ateş etmemeye

şehrin adının yazdığı bir kağıt parçası grafiği var. Şehirleri bu grafiğin üzerindeki ikonlarla yönetiyorsunuz. Bu ikonlar beş adet. Bu ikonlar :

Ordu sayısı : Kağıt parçasının üstündeki ordu resminin önündeki sayı, imparatorluk ordunuzdaki sayıdır. Ordu sayınızı arttırmak için ordu sayınızın yazdığı yere klikleyin. Size ordu sayınızı arttırıp arttırmayacağınız soruluyor. Buradaki +10, 1, -10 gibi ikonlara klikleyerek ordu sayınızı arttırıp çoğaltabilirsiniz. Dört tür ordu vardır, bunlar Infantry (Piyade), Cavalry (Süvari), Elephants (filler) ve topçular. Bunlardan en etkili olanı topçular.

Weaponry : Silahlanma yüzdeniz, bunu arttırmak için ordu sayısının solundaki ikonlara klikleyin.

Industry : Şehrin endüstri yüzdesi. Bu sayıyı arttırmak için sağ taraftaki ikonların, en üsttekilerinden soldakine kliklemelisiniz.

Law : Bir şehirde kanunun ne derece uygulandığı. Bu miktar az olursa suçlar artıyor ve sonuçta isyan çıkabiliyor.

Gold : Aldığınız verginin ne kadar olduğunu öğrenmek amacıyla bu ikona klikleyebilirsiniz. Bunlar şehirleri yönetmek amacıyla



OF THE RAJ

çalışıyorsunuz. Buradaki kontroller ise mouse sağa, sola ve ateş...

Attack : Başka imparatorluğa ait bir toprak parçasına saldırmak için bu ikon kullanıyorsunuz. Saldırı emri verdiğinizde, kaç birlik göndereceğinizi belirleyerek savaşa gidiyorsunuz. Birlik sayınızı belirlediğiniz ekrandaki ODD sayıları, sadece o toprak parçasının koruyucu askerlerinin sayısıdır. Eğer imparatorluk oraya yardım için asker gönderecek olursa sizi daha zor bir savaş bekleyebilir.

Ayrıca haritanın en üstüne kliklediğiniz zaman harita yukarı doğru çekilecek ve arkasından dört ikon daha çıkacak.

Bunlar :

Spy : Bu ikona kliklediğiniz zaman gözleri açılır ve bundan sonra casuslarınızdan, rakipleriniz, yaptıkları hareketler, nereye saldırdıkları, altın-

larını nereye harcadıkları hakkında rapor alırsınız.

Save : Oynadığınızou-



yunu save etmek için bu ikonu kullanın, fakat kaydedeceğiniz diskin adı 'SAVE' olmalıdır.

Bunu yapmak için Workbench'inizin CLI'sini açın ve şunu yazın :

system/format
df0:SAVE

daha sonra driveınıza boş bir disk takın ve formatlamaya başlarsınız. Artık bu diske save edebilirsiniz.

Load : Kaydedilmiş bir oyunu yüklemek amacıyla kullanılır.

Quit : Oyunu bitirmek amacıyla kullanılır.

SAVAŞLAR : Bir ülkeyle savaş yaptığınız zaman, bir savaş ekranı karşılıklı iki ordu çıkıyor. Sağ butona yada boşluk tuşuna bastığınızda, birliklerinize emir verebileceğiniz ikonlar çıkıyor. Bu ikonlara klikleyerek yapacağınız hareketleri seçiyorsunuz. Birliklerinize yaptırabileceğiniz hareketler şunlar.

Advance : Birliğinizi ilerletmek amacıyla kullanın.

Retreat : Birliğinizi geri çekmek amacıyla kullanın.

Charge : Bir birliğinizi düşmana saldırtmak için bu ikonu kullanmalısınız. Bu seçeneğe geldiğinizde sağında bir ikon daha belircektir. Bu ikonla birliğinizi hangi düşman birliğe saldıracağını belirtirsiniz.

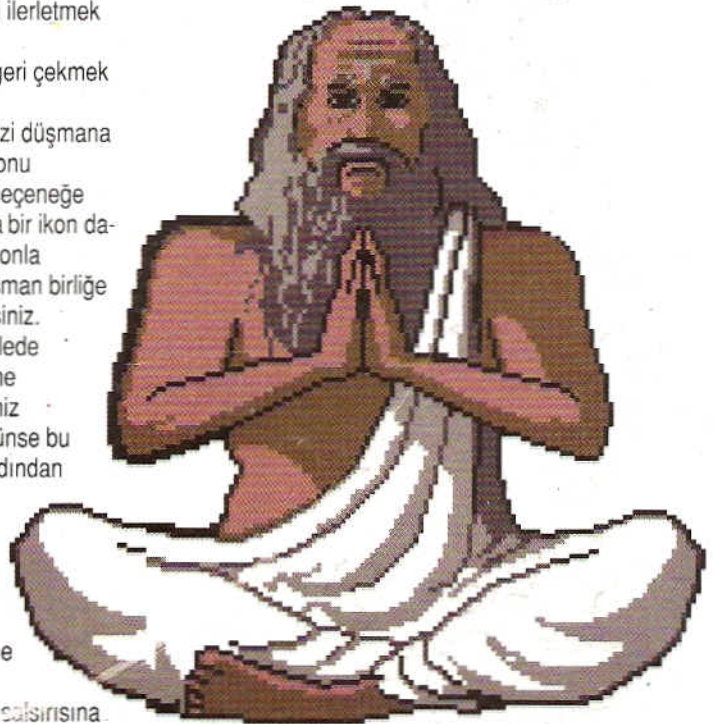
Circle : Bu seçenekle düşmanı çember içine alırsınız. Eğer birliğinizi düşmandan çok üstünse bu seçeneği kullanın ardından çevresini sardığınız düşmana saldırarak, savaşı çok kolay bir biçimde kazanabilirsiniz. Arasırda, Thug dene ve birçok filme konu olan çöl insanlarının saldırısına



uğruyorsunuz. Bu Thuglar çok cani yaratıklar. Bazı mitlere göre kan içerek ve insan eti yiyerek besleniyorlar. Neyse eğer saldırdıklarında ordunuz isyandaysa sizi thuglara karşı korumuyorlar ve siz de kılıcınızla dövüşmek zorunda kalıyorsunuz...

Bu güzel oyunun açıklaması bu kadar. Strateji dostlarımızın mutlaka alıp oynaması gereken bir oyun. Eğer strateji türüne başlamayı düşünüyorsanız da, oynanış bakımından kolay olan bu oyunu alabilirsiniz. Hoşçakalın...

BURAK ÖZİŞİK



SON SAYFA

Derginin her tarafı değişti, yine biz sona kaldık. Kimse bizi takmıyorki, hep en son akıllarına biz geliyoruz. Eh ne yapalım, Son Sayfa olarak 1 yaşımıza girdiğimiz şu sayıda elimizden geldiğince zamana uymaya çalıştık. Öyle teşekkür edecek kimsemiz yok, nereye geldiysek kendi çabamızla geldik biz be! Aramızda kalsın, 1 senede atlattığımız suikast ve sabotajlardan roman olur. Ama yılmayarak işte 1 yaşımıza girdik. Bize kutlu olsun.



64'LERDE ASLA OLMAYACAK 10 ŞEY

- 1) Kola isteyen var mı sorusuna Hayır cevabı gelmesi
- 2) Orhan'ın kendi hayatı konusunda kendi karakterini kullanarak bir karar vermesi.
- 3) Bahadır'ın herhangi birşey'e güzel olmuş demesi.
- 4) Yazanlar dahil birilerinin Seka köşesinde ne anlatıldığını anlaması.
- 5) MAC'ın Kick Off oynamayı becermesi.
- 6) Apo Abi'nin birilerine kıyak geçmemesi.
- 7) Rengin Abla'nın güne bağırmadan başlaması.
- 8) Feza'nın korlarden daha hızlı dizgi yapması.
- 9) Herşeyin yerli yerinde olması.

AMIGA'NIZLA ASLA YAPMAMANIZ GEREKEN 10 ŞEY

- 1) X-COPY çalışırken ritmik bir şekilde booter'i değiştirmek.
 - 2) Sigaranızla ekran filtresini yakmak.
 - 3) Drive lazım diye haşırt diye external drive'ı sökmek.
 - 4) Abi bu Amiga'nın seri numarası kaç diye Amiga'yı ters çevirmek.
 - 5) Amiga'ya Calve çorba, Kola veya çay dökmek.
 - 6) Klavyede uyuyakalıp burnunuzla F10 tuşunu çökmek.
 - 7) Amiga'yı kül tablası olarak kullanmak.
 - 8) 3.5 disketi ters olarak sokmak.
 - 9) Disket read/write error verince hirsını klavyeden çıkartmak.
 - 10) Bir türlü 10. madde uyduramayınca mouse'a girişmek.
- Not: Bu liste tamamiyle 64 çalışanlarının zavallı Amigamız

AMIGA İLK 10

- 1) DEUTEROS (Demo olsa bile)
- 2) F15 II (Hirs ve Kan)
- 3) RAILROAD TYCOON (Çuf Çuf)
- 4) PGA TOUR GOLF (Lazlar golf oynuyor)
- 5) SHADOW DANCER (Game City'e verecek parı kalmayınca...)
- 6) MERC S (Komando nun reinkarnasyonu)
- 7) GOD S (Bitmaps bu işi biliyor)
- 8) FAST EDDIE'S BILLARDS (Günde 10 Saat)
- 9) EYE OF THE BEHOLDER (Birazcık zor)
- 10) OMNICON CONSPIRACY (Tamamiyle şahsi görüşüm)

COMMODORE 64'TE İLK 10

- 1) CREATURES (Şirinlik ve şiddet, tam bir paradox)
- 2) SUPREMACY (Stratejiciler yaşadı)
- 3) NORTH&SOUTH (Amerikalılar birbirini yiyor)
- 4) SKULL&CROSSBONES (Biraz yavaş ama olsun)
- 5) USS JOHN YOUNG (Sonda doğru dürüst bir simülasyon)
- 6) BACK TO THE FUTURE III (Bundan Amiga olmadığina emin misiniz?)
- 7) BETRAYAL (Keske daha renkli olsaydı)
- 8) NIGHTSHIFT (Alem buyu kralı Lucasfilm)
- 9) OVER THE NET (Tam plaj voleybolu zamanı)
- 10) WARM UP (Keske Street Rod tam çalışsa)

BU AY NE DİNLEDİLER

★ ABO ABI

Sahildeki dalgaların sesini!
(Patron tatile gitti de)

★ RENGİN ABLA

Rainbow- On Stage
Morbid Angel- Blessed are the Sick
Megadeth- Rust in Peace
(Mac'a teybin sesini bir türlü kıstıramadı)

★ MAC

Rainbow- On Stage
Morbid Angel- Blessed are the Sick
Megadeth- Rust in Peace
(Şahin'den arakladığı CD)

★ ŞAHİN DERYA

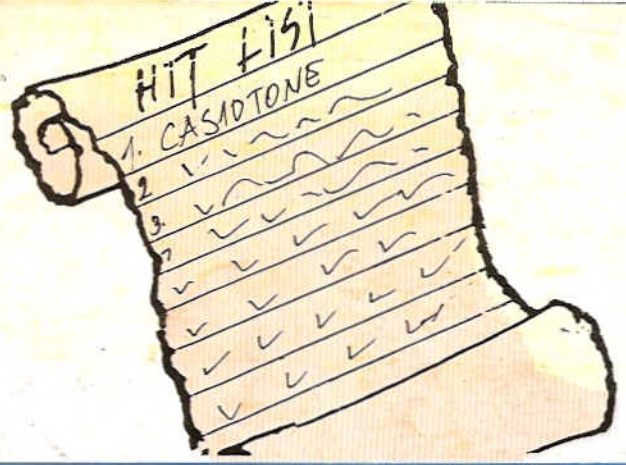
Halloween- Pink Bubbles Go Ape
Jeff Healey Band- Hell To Pay
Kendi Takırtıları
(Yeni bir Lars yetişiyor)

★ ORHAN CEVHER

Kerim'in Emirleri- Aşağılık Köle
Kendi Cazırtıları

(Başka kimseye dinletemiyor ki, herkes kaçıyor)

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN
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

POWER BY DATEK

ULUSLARARASI KALİTEYLE TANIŞIN



ÜRÜNLERİMİZDEN SEÇMELER

- AMİGA 500 için 512 KB-1MB-2MB-4MB İNTERN RAM KART
- AMİGA 500 için EXTERN MEGA DRIVE (1-5 MB KAPASİTE)
- AMİGA 500 için 40 MB-60 MB-80 MB-120 MB 160 MB- HARDISK
- AMİGA 500 için IBM kartı (XT veya AT uyumlu)
- AMİGA 500 için EPROM PROGRAMLAYICI-PAL/ GAL PROGRAMLAYICI
- AMİGA 500 için VIDEO DİGESİZER

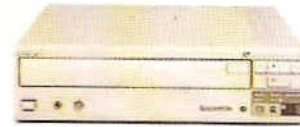


- AMİGA 500 için GENLOCK-VIDEO SYSTEMS
- AMİGA 500 için LASER DISK PLAYER-LASER GAMES
- AMİGA 500 için TURBO KART (16 Mhz çalışma hızı)
- AMİGA 500 için kopyalama kartuşları
- AMİGA 500 için 2400-9600-19600-38400 MODEM

VE ÜSTELİK HERŞEY SİZE ÖZEL FİYATLARLA

- Her çeşit BİLGİSAYAR tüketim malzemeleri

C-64 ● AMİGA 500-2000-3000 ● IBM ● PC
ürünlerini içeren kataloğumuzu isteyiniz...



SATIŞLARIMIZ TOPTAN OLUP,
SADECE BİLGİSAYARCILAR İÇİNDİR.

Yazışmalarınızda firmanızın vergi levhasının
suretini gönderiniz.

YETKİLİ İSTANBUL TEMSİLCİMİZ



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

DATEK

Osnabrücker str. 3.
1000 Berlin 10
GERMANY
Tel: (030) 334 73 57

TÜRKİYE ÇAPINDA BAYILIKLER VERİLECEKTİR

