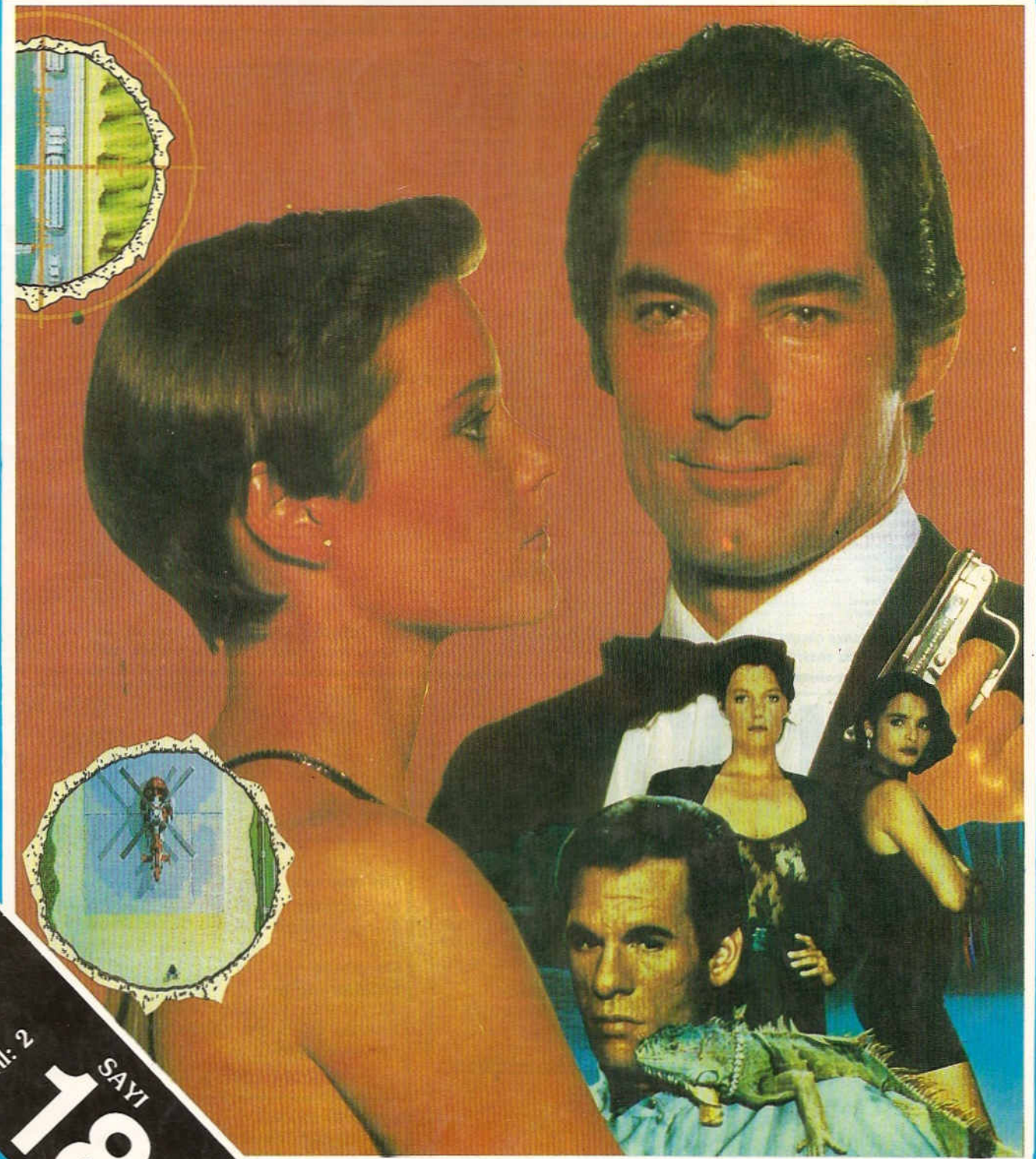


# 64'ler

Eylül 1989

4000 TL. KDV DAHİL

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ



Yıl: 2

SAYI

18



**İSTE  
FIRSAT**

# BAHAR KAMPANYASINDA HER COMMODORE 64'E disk 64®

## FLOPPY DISK DRIVE

Commodore'nuzun yükleme  
Sorunlarına ve bitmeyen  
beklemelerinize  
Son verin...  
Disk 64 alın...  
İşlemlerinizi kaliteli  
ve süratli  
gerçekleştirin...



**İstenildiğinde  
DOLPHINDOS  
takarak**

- ★ 6 ay garanti
- ★ Garantili tamir servisi
- ★ Bol yedek parça

Peşin	Taksit	Toplam
495.000	—	495.000
160.000	133.000x3	559.000
125.000	83.000x6	623.000

- ★ BEDAVA 500 PROGRAM
- ★ DISK 64
- ★ 3 AYLIK

### 64'ler

DERGİSİ ABONELİĞİ

- ★ FORTRAN DİLİ
- ★ PASCAL DİLİ
- ★ RESET BUTON
- ★ DISKET
- ★ HEPSİ SADECE 495.000 TL.

İŞ PROGRAMLARI

İstanbulun neresinde olursanız olun. Disk 64'ünüzü hediye paketiniz ile birlikte kapınıza getirelim... Arayın isteyin yeter...

BOY-TEK LOTUS LTD. Genel Dağıtıcısıdır.

telefonunuz  
kadar yakınız.

## TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Gecici bir süre içindeki  
BAYİLİK müracaatlarında  
sürpriz hediyeler cazip  
koşullar

**Şimdi  
Peşin fiyatına  
6 ay  
taksitle...**

**BOY-TEK**

• Commodore 64; Commodore Business Machines, Inc.'in Tescilli Markasıdır.

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat: 3 No: 145  
Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 42 37



# 64'ler

Sahibi ve Genel Yönetmeni

**ABDURRAHMAN PALA**

Yazı İşleri Müdürü

**İ. REFET OKTAN**

Müessese Müdürü

**FATMA PALA**

Editor

**RENGİN EŞBİLEN**

Art Directör

**METİN ZİNCİRKIRAN**

Koordinasyon

**KASIM AKTAŞ**

YAYIN KURULU

**AHMET YILDIRIM**

**DR. ALİ ÖZÇELİK**

**UFUK METİN**

**BARIŞ ERTÜL**

**SÜHA BAYRAKTAR**

**ERGİN ORDU**

64'LER GRUBU

**ORHAN CEVHER** (Başkan)

**HAKAN TİRALİ**

**RASİM MİNGÜ**

**BARIŞ YALÇINKAYA**

**KORHAN TAMAN**

**KADEM ASLAN**

**İBRAHİM ASLAN**

**EROL ÖZCAN**

**MERT HEKİMCİ**

**TARKAN ATAMAL**

**ALİ PALA**

AMİGA GRUBU

**ŞAHİN DERYA** (BAŞKAN)

**BARIŞ ERYAYAR**

**SERKAN AKDAĞ**

**OSMAN TOPÇU**

**KEMAL DENİZ AKSOY**

**EMRE IŞIKLAR**

ADVENTURE - SİMÜLASYON GRUBU

**MERT GÖKKAYA**(BAŞKAN)

**ERTUĞRUL ERÖZ**

**GÜÇLÜ YURDUNOL**

İlan rezervasyonları için telefon

**160 82 11**

İdare yeri

**ŞEHİT ASIM CADDESİ NO: 51/5-6**

**80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL**

Telefonlar

**160 82 11 - 158 81 81**

Yayına hazırlayan - Montaj

**SAFA TANITIM HİZMETLERİ**

Dizgi

**ELDİM elektronik dizgi**

Renk ayrımları

**GÜVEN REPRODUKSİYON**

Tire filmler

**ERMAN GRAFİK**

Baskı

**MERVE MATBAASI**

Ödemeleriniz için Posta

Çeki No'su

**328618**

Haberleşme Adresi

**P.K. 205 Beşiktaş/İst.**

## İLAN TARİFESİ

Arka kapak renkli .....	1.250.000
Ön ve arka kapak .....	1.000.000
İç sayfalar renkli .....	700.000
İç sayfalar siyah-beyaz .....	600.000
KDV İLAVE EDİLECEKTİR.	



Yine dopdolu, seveceğiniz bir dergi ile huzurlarınızdayız. Eylül ayının okulların açılma ayı olması itibariyle bilgisayarınız ve siz belki uzun dostluklar kuramayabilirsiniz ama yine de boş zamanlarınızda tercih edeceğiniz oyunların en ince noktalarına kadar açıklamaları dergimize aldık. Umarız beğenimize layık oluruz.

Bu sayımızda yine 64'te **Vigilante, Licence To Kill Spherical** gibi oyunların yanı sıra, simülasyon severlerce Güçlü kardeşim **Star Trek** ile **Ace 2088** bütün yönleriyle açıkladı. Sümilasyoncular yaşadı... Ayrıca Times Of Lore, Last Duel diğer oyunlarımız.

Amiga'ya gelince size önce mutlu bir haberimizi verelim. Gelecek ay başından itibaren yeni bir Amiga dergisinin çıkarılması ile ilgili çalışmalarımızı tamamladık. Hem 64'ler'in içindeki Amiga'ları alacak hem de Amiga'cılara özel yayın yapacak olan bu dergi ile ilgili hazırlıklarımız tamam... İnşallah ay başında tanışacaksınız. Hem 64'cülerin dergimiz içindeki Amiga ile ilgili şikayetleri, hem de Amiga'cıların bize özel bir dergi yok konumundaki şikayetleri cevabını bulmuş olacak.. İnşallah hayırlısı olur.

Bu sayımızdaki Amiga oyunları aktüalitesini kaybetmemesi açısından dergimizde yine var.. Ancak Amiga dergimizde bunları daha geniş açıklayacağımızı belirtmek isterim. Bu sayımızda Amiga oyunları **Tintin On The Moon, Forgotten World Spherical** ve bütün Amiga'cıların dört gözle beklediği **Kick Off** yayın planında..

Dergimizin daha iyi daha güzel günlere gelmesi dileğiyle hepinize bol klavyeler ve iyi ders yılları dilerim.

**Abdurrahman PALA**





# SHADOW FORCE

Shoot'em up tipi oyunlar eskiden azdı. Bu da biraz Shoot'em upçıları üzüyordu. Fakat artık piyasada herkesin istemediği kadar Shoot'em up var. Ama bunların bazıları kötü bazıları ise iyi. Ne yazık ki şimdi açıklayacağım oyun ise Shoot'e tipi oyunlarının kötüsüne giriyor. Bu oyunu oynarken karşınıza çıkan bazı düşmanları hatırlayacağınıza eminim. Çünkü oyunun bazı yerleri I.O. adlı oyundan taklit alınarak yapılmış. Oyunumuz ara yüklemeli olmasına rağmen çok az leleve sahip. 3 levelden oluşmuş. Ayrıca son ekranı da yok.

**LEVEL 1:** Tabii ki siz bir uzay gemisini kullanıyorsunuz. Fakat silahınız diğer Shoot'em uplara göre çok zayıf. Ayrıca oyun sonuna kadar karşınıza ne bir silah güçlendirici nede bir enerji artırıcı çıkıyor. İşte oyun her bakımdan diğer Shoot'em upları aratıyor. Ayrıca bu oyunu yapan "MAGIC" firmasında sanki çok güzel bir oyun yapmış gibi adını oyunun her yerine büyük bir şekilde yazmış. Gelelim oyuna Level I'de karşınıza dönen gemiler, açık kırmızı ve sarı uzay gemileri, dönen yaratıklar, yerde yürüyen canlılar, duvarlara bağlı elektrik akımları, ve büyük mavi bir canavar çıkıyor. (Bu canavarı illede vurmanız şart değil) Başta belirttiğimiz gibi silahınız çok zayıf. Bu da sizin düşmanlarınızı yok etmenizi çok zor kılıyor. Level I'de karşınıza çıkanlar bunlar. Ayrıca levelin nasıl bittiğini anlamıyorsunuz. Siz ilerlerken ani-

den bilgisayarınız yüklemeye geçiyor. Level bitişinde burdan anlıyabilirsiniz.

**LEVEL 2:** Bu bölümde karşınıza çıkanlar ise şunlar:

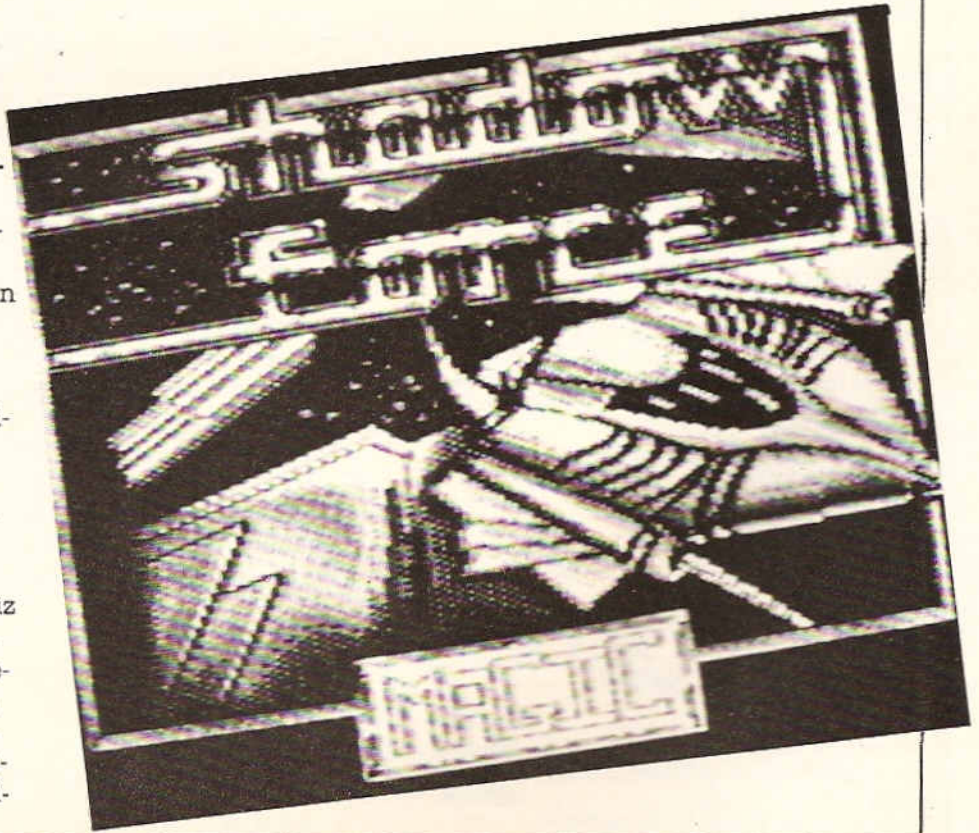
Dönen gemiler, (bunlar arkadan ve önden geliyor), uzun koridorlar, havada zig zag çizen gemiler, yeşil gemiler, pembe lazerli gemiler (Bunlarda önden ve arkadan geliyor), Level 2'de bunlardan başka karşınıza çıkan zorluk yok.

**LEVEL 3:** Level 3'ün diğer bölümlerden fazla bir farkı yok. MAGIC firması bu bölümde level I ve level 2'de bulunan gemiler ve yaratıkların rengini de-

ğiştirmiş. Bunlara örnek verecek olursak mesela level I'deki yerde yürüyen canlılar ve level 2'deki lazerli gemiler bu bölümde değişik renkte yer alıyor.

İşte oyun kısacası bu şekilde. Fakat oyunun yükleme grafiği fena değil. Oyundaki müzik de sizi sıkırmıyor. Ama ne olursa olsun piyasada R.TYPE ve DENARIS gibi süper oyunlar varken bu oyunun piyasada tutulması imkansız.

**BARIŞ ERYAYAR.**







## SLAYER

Aranızdaki uzay meraklılar için(yeniolmazsada) süper bir uzay oyunu daha. Artık bikanlar da haklı, ama bu oyun bir başka...

Hewson firmasının en güzel oyunlarından biri olan Slayer, disketlerimi düzenlerken buldum. Niçin daha önce duyulmadı diye kendi kendime sorarken, disketimin arka tarafından Armalyte'i buldum. Tabii ki Armalytela bir arada gelen Slayer, niçin duyulmamış olabileceğini anladım.

İlk ekranda karşınıza birkaç seçenek çıkar.

F1 tuşu: Oyunu ister tek, ister çift kişilik yapabilirsiniz.

F3 tuşu: oyunu tek joy.li veya çift joy.li yapabilirsiniz.

F5 tuşu: Yapılan en yüksek skorları görmek için bu tuşa basmanız yeterli. Joy.'ünüzün ateş tuşuna basıp oyuna başlayabilirsiniz.

Oyun zor 3 ayrı bölümden oluşuyor. Ayrıca her bölümün sonunda yine bildiğimiz gibi büyük bir yaratıkla karşılaşıyoruz. Oyuna 3 hak ve tek bir silahla başlıyorsunuz. En zararlı düşmanlarınızdan bazıları: Üç top atan yaratık, tırtıl (bunu öldürmek için onu başından vurmalsınız), uzay gemileri, kuşlar, toplar, balonlar (bunları vuramazsınız), vb.

Ayrıca oyunda birkaç tane ekstra silah var. Bunları ancak temas ettiğinizde alabilirsiniz. Bunlardan bazıları sürelidir. Yani biraz bekle-dikten sonra yok oluyorlar. Bu ekstra güçler sizlere şunları kazandırır: Hak, çift silah gücü, altlara ve üstlere ateş gücü, bomba (aldığınız zaman ekrandaki tüm düşmanlarınızı yok eder).

Her bölümün sonunda sizi bir yaratık beklediğini söylemiştik. Bunların vurulması oldukça zor. Bunun için:

I. Bölümün sonundaki yaratık: İlk olarak, vurulmadan en aşağı gelin ve fal solu topları atan silahı vurun. Burada ekranın en solunda olmanız yararlı olacaktır. Bunu vur-

duktan sonra dikkatlice en üste çıkın ve buradakini de vurun. Şimdi çok az aşağı inin. Yani üst lazer silahın, ateşleri sizi kılpayı kaçırsın (attığı ateşlerin üstünde bulunacaksınız). Şimdi ateş edebilirsiniz. Bunu da hakladıktan sonra aşağı gelin. Sağa ilerleyin (Ne kadar çok alt lazere yakalaşırsanız, o kadar fazla atış kaydedebilirsiniz). Şimdiki lazer biraz becerenize kalmış. Yapmanız gereken, yukarı çıkıp ateş etmek ve o ateş ettiği zaman çabucak aşağı inmek. Bunu birkaç kez yapmalısınız. Şimdi ortadaki sonsilahi vurmalsınız. Attığı topların ayrıldığı yere gidin ve oradan ateş edin (silahı biraz üstten vurmalsınız). Ve nihayet geminin son ve zararsız parçasına geldik. Artık bunu da kendiniz vurun. Hernekadar karmaşık ve uzun gözüküyorsa da, aslında çok basit.

II. Bölümün sonundaki yaratık: Buradaki silahları vurmak çok basit. Bunlara karşıdan ateş etmelisiniz. En üstteki silahta, yine ateş

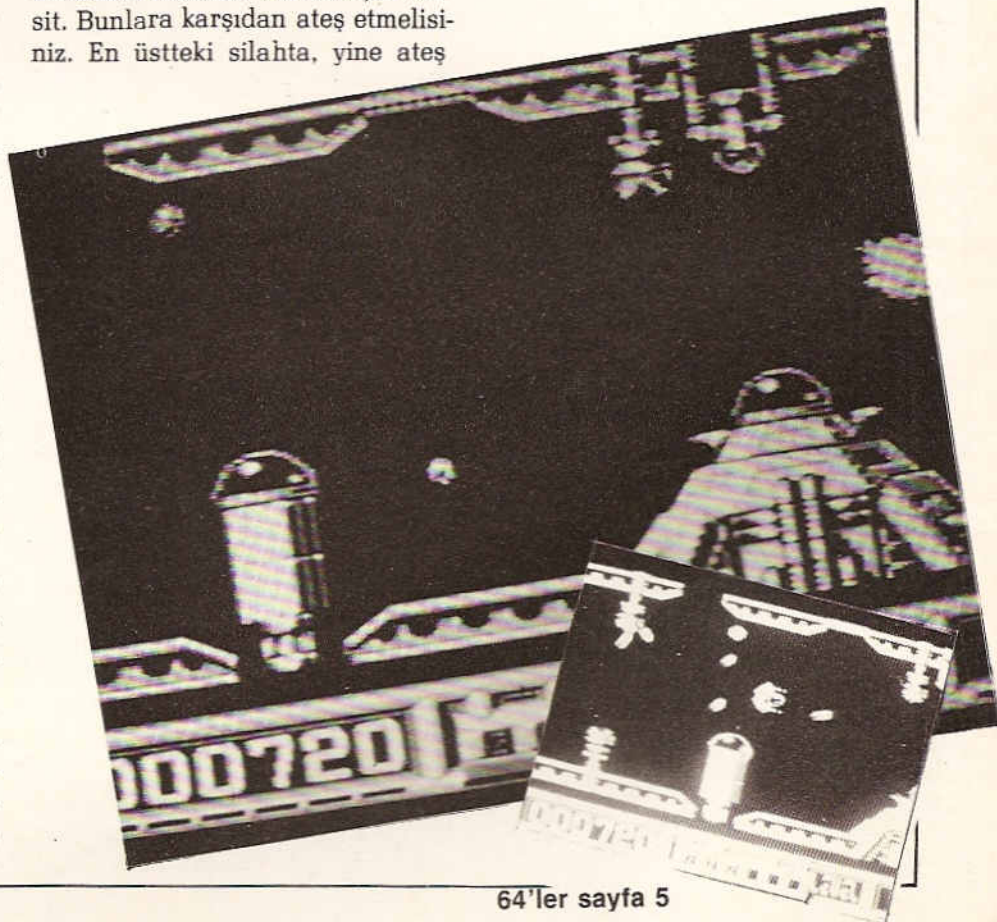
edip attığı toplardan kaçmalısınız. Bence en kolay yaratık bu.

III. Bölümün sonundaki yaratık: Önce elektrikli kutunun önüne geçip onu vurun. Sonra en alttaki silahı vurun. Şimdi en üstte çıkıp sadece ateş edin. Ortadaki yaratığı dilinden vurmalsınız. Ama dikkat edin, çünkü o da dilinden ateş ediyor.

Oyunu bitirdiyseniz, tekrar 1. bölümden başladığını göreceksiniz. Sağ altta hangi bölümde olduğunuzu görebilirsiniz. Onun solundaki dolu kareler ise, kaç hakkınızın kaldığını belirtiyor.

Grafik ve müzik oldukça iyi. Uzay meraklıları için kaçırılmaması gereken bir oyun.

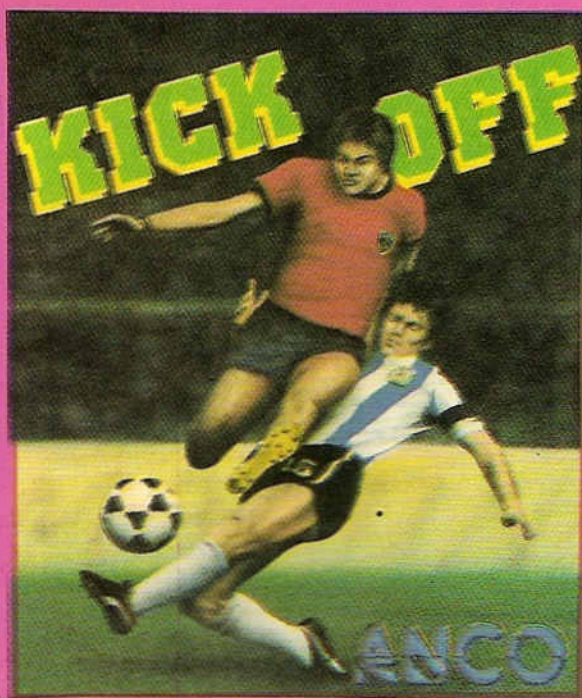
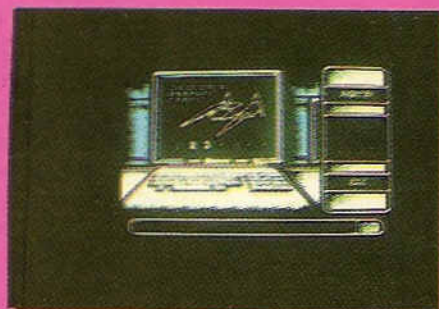
Ufuk METİN





# icindeler

- 7 - LAST DUEL
- 8 - GUNFIGHT
- 10 - C-64 KICK OFF
- 11 - SHPERICAL (AMIGA)
- 13 - C-64 SHPERICAL
- 15 - LICENS TO KILL
- 17 - GHOST HUNTERS
- 19 - ACE 2088
- 22 - TIMES OF LORE
- 24 - STAR TREC
- 35 - AMIGA KICK OFF
- 39 - TINTIN ON THE MOON
- 43 - STORM WARRIOR
- 46 - WOLF MAN





Gezegeniniz tehlikede sizin göreviniz ise gezegenimizi kötülüklerden korumak.

Last Duel 3 birbirinden zor 6 bölümden oluşuyor. Oyunu 2 kişi ile oynayabilmeniz sanırım size neşeli dakikalar yaşatacaktır. Oyuna adı bir silahla başlıyorsunuz. İlerledikçe çift aynı anda 3 mermi atabilen silahlar alıyorsunuz.

Bölmelere gelince:

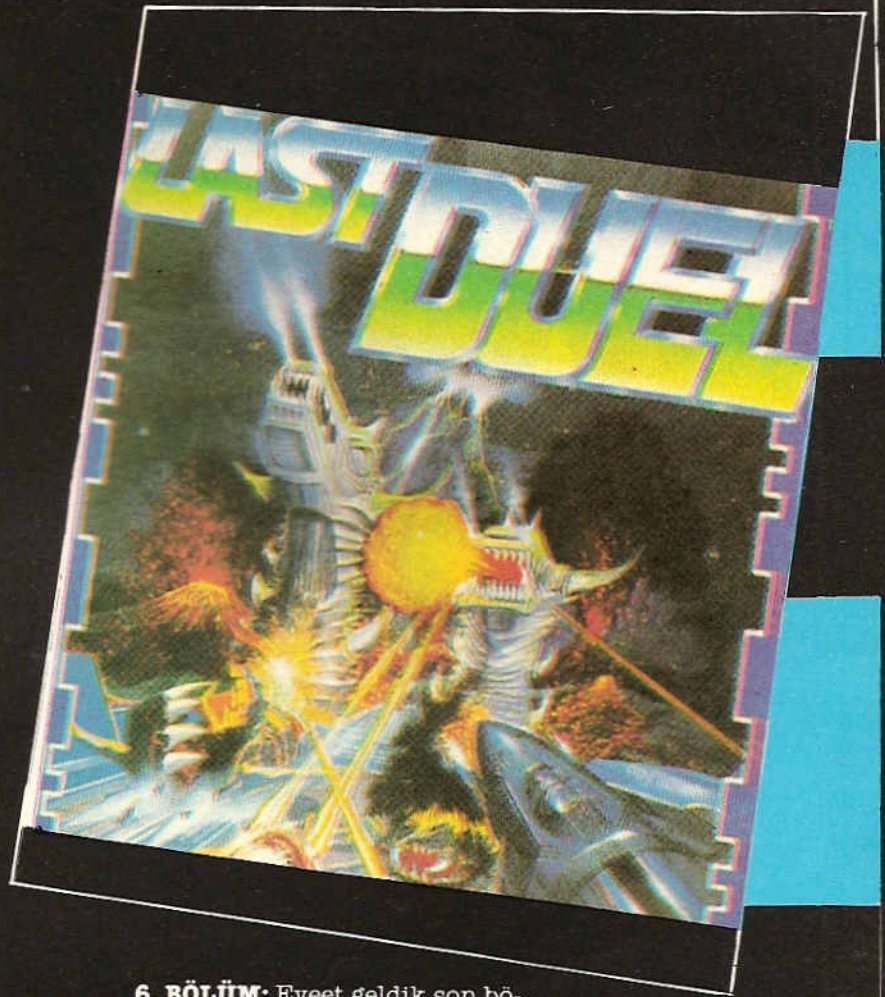
**1. BÖLÜM:** İlk bölüm bir uzay yolunda geçiyor. Buradaki başbelaları yolun yan taraflarından gelen veya düz giden motosikletler. Bu bölümün sonunda 3 canavar var. Bunları kafalarından vurmahsınız.

**2. BÖLÜM:** Bu bölümdeki en büyük düşmanlarınız sinekler, deliğine girip, çıkan yılanlar. Ayrıca kıvrımlı yollar ve 3 yöne birden ateş eden makineli sizi zorlayacaktır. Bu bölümün sonunda güzel bir canavar grafiği göreceksiniz. Bu canavarı da geçtikten sonra bölüm atlıyorsunuz.

**3. BÖLÜM:** Burası 2. bölüme çok benziyor. Yine önemli düşmanlarınız yılanlar, sinekler, kıvrımlı yollar ve 3 yöne aynı anda ateş edebilen canavar ise tarih öncesi bir dinazor fosili.

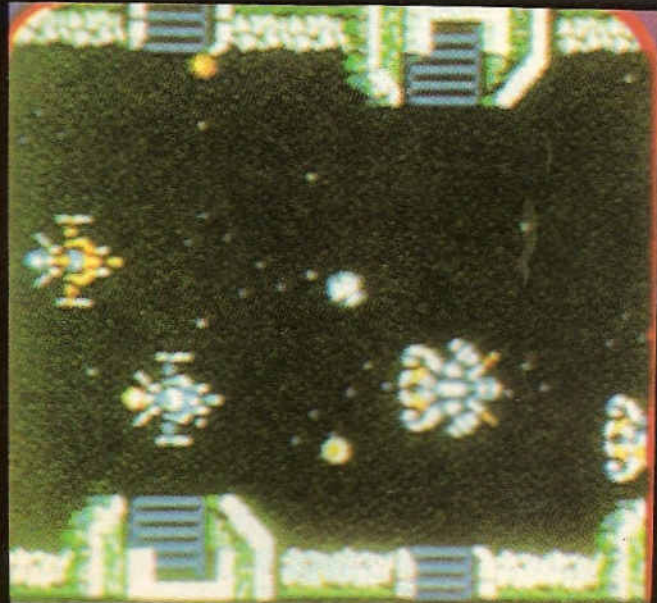
**4. BÖLÜM:** Burası bir yol. Bu bölümdeki önemli düşmanlarınız ise motosikletler ve çukurlardır. Bölüm sonu canavarı ise güzel çizilmiş bir tırtıl. Bu bölümde size en çok lüzum olacak silah, aynı anda 3 mermi atabilen silah olacaktır.

**5. BÖLÜM:** Bu bölümde de önemli düşmanlarınız, sinekler, 3 yöne aynı anda ateş eden yaratıklar ve çukurlardan çıkan çiçekler. Bu bölümde ve her bölümde en iyi silahınız, kuşkusuz 3 yöne aynı anda ateş eden silahınızdır. Bu bölümün canavarı ise panda ve mermi atan bir makine. Ama bunu küçümsemeyin. Makine kendisi ateş ettiği halde üstüne üslük bir de pandalar ateş ediyor. Tavsiyem, pandaların makineden çıkmalarına izin vermemeniz.



**6. BÖLÜM:** Eveet geldik son bölüme. Düşmanlarınız ise çukurlar, ateş eden mıknatıslar ve motosikletlerdir. Canavar ise ayakları pompa gibi olan bir yaratık. Bu canavarı da öldürdükten sonra sizi kutlamam gerekiyor. Bundan sonra büyük maraton bitiyor. Oyunun son ekranı olmaması bizi üzse de alınmaya değer bir oyun. Hemen alın.

**ALİ PALA**





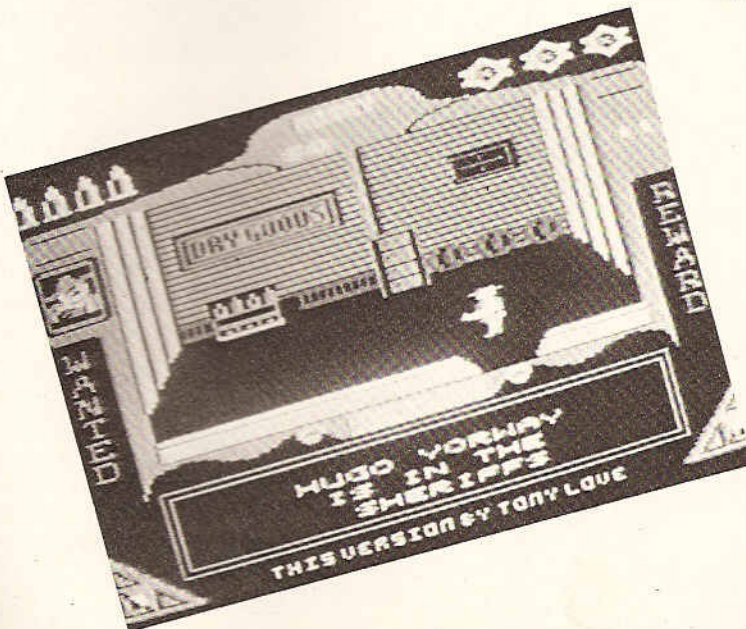
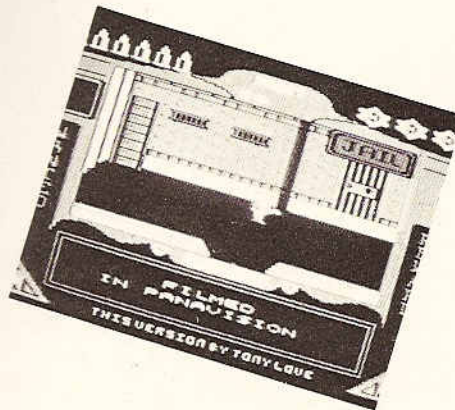
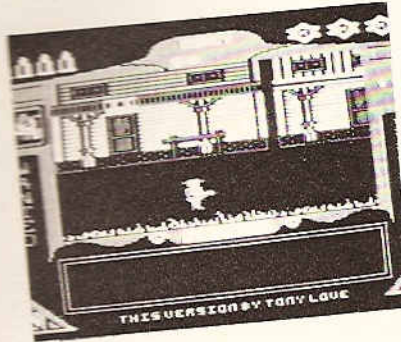


# 64'ler

## GUNFIGHT

Oyunumuz 1870'li yıllarda Amerika'da kovboy-  
ların, soyguncuların cirit  
attığı zamanda geçiyor. Siz  
şehri dolandırarak, şehrin  
arazilerini ele geçiren kov-  
boylarla savaşıyorsunuz.  
Amacınız şehirdeki onbeş  
adet olan arazi senetlerini  
bularak şehri kurtarmak.

Oyun şerifin yerinde  
başlıyor. Sağa sola ve yu-  
kağı aşağı giderek yerde  
duran kahverenkli arazi  
senetlerini yaklaşıp  
toplamalısınız. Bunları  
toplarken şehri istila eden  
düşmanlarınız sizin karşı-  
nıza çıkıyor, bunlara ateş  
ederek öldürmelisiniz.



Düşmanlarınızı öldürünce belli  
bir miktar para kazanıyorsunuz.  
Ayrıca her arazi senedi size 100  
dolar değerinde para kazandırıyor.  
Geçtiğiniz bir yerde olmayan  
bir arazi senedi daha sonra önce  
geçtiğiniz yerde olabilir, bu ne-  
denle onbeş senedi buluncaya  
kadar yer yeri tekrar geçmeniz  
gerekir. Altı kurşununuz var  
ve bu kurşunlar azaldığı zaman  
şerife giderek kurşunlarınızı al-  
tıya tamamlayabilirsiniz. Düş-  
manlarınız şehirde görüldüğü  
zaman ekranın alt kısmında si-  
ze telgraf geliyor. Belli bir süre  
sonra düşmanınızla karşılaşma-  
dıysanız size nerenin yakınında  
olduğunuz telgrafla bildiriliyor.  
Sol üst köşede düşmanınızın res-  
mi, sağ üst köşede ise öldürülme-  
sine karşılık size verilecek para  
ödülü gösteriliyor. Ekranın üs-  
tünde ise elinizde bulunan para  
miktarı gösteriliyor. Eğer üç ke-  
re vurulursanız, ekran kırmızı-  
ya boyanıyor, ve oyun bitiyor.  
Yeniden başlamak isterseniz S  
tuşuna basmanız yeterli. Size şu-  
nu söylemek isterim, bu oyun  
1988'den önce çıksa idi çok tutu-  
labilirdi, çünkü grafik, efekt ve  
yapım itibarıyla basit bir oyun.  
Çok daha güzel olabilirdi, fakat  
eğlendirici ve değişik bir oyun is-  
tiyorsanız bu oyunu alın.

Erol ÖZCAN

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										





# 64'ler

## VİGİLANTE

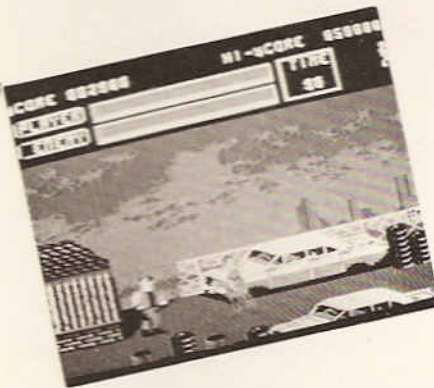
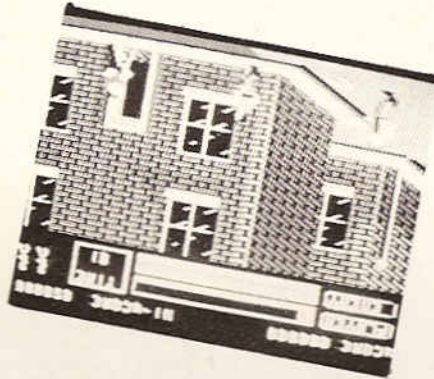
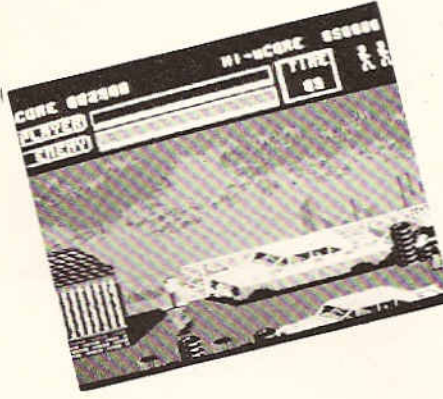
Ne polis, ne de ordu Newyork sokaklarındaki suçluları durduramıyor. Bir adalet savaşçısı olarak halkın güvenliğini korumalısınız.

Bu yoğun suç trafiğinde dazlaklar Madonna'yı kaçırdılar. Şimdi kanunu kendi yöntemleriniz ile uygulayın. Ve Madonna'yı dazlakların elinden kurtarın.

Oyunun birinci bölümü sokaklarda geçiyor. Karşınıza çeşitli düşmanlar çıkıyor. Bunlar: İşçiler, Nunçikalılar, punklar, dazlaklar. Backgroundda restoranlar ve dükkanlar var. Düşmanlara karşı daha çok tekme kullanın. Dazlaklar bir vuruşta, diğerleri bir kaç vuruşta ölür. Fakat dazlaklar sizin boğazınızı sıkıp enerjınızı hızla azaltabilirler. Onları yaklaşımadan saf dışı edin. Bazen yolda giderken yerde nunçika buluyorsunuz. Bunu almak için eğilip ateşe basın. Çok yaklaşanları uçup tekme atarak öldürün. Oyunda üç hakkınız ve her hakkınızın belli bir enerjisi var. Bu bölümün sonunda sakallı bir devle karşılaşılıyorsunuz. Buna karşı yaklaşımadan uçup tekme atın. Rakibiniz çok güçlü. Onun enerjisi hemen sizinkinin altında gösteriliyor. Sakallıyı öldürdüğünüzde dazlaklar Madonna'yı bir kamyonu koyup arabaya mezarlığına doğru ilerliyorlar.

İkinci bölüm bir araba mezarlığında geçiyor. Background olarak eski, kırık, dökük arabalar kullanılmış. Gökyüzünde güneş batmak üzere çizilmiş, bu da ekrana başka bir güzellik veriyor. Burada da gene birinci bölümdeki gibi adamlar geliyor. Bunları da aynı şekilde öldürün. Bölüm sonunda deri ceketli iri yarı bir adam çıkar. Bu adamı öldürünce bu sefer kamyon köprüye doğru gidiyor. Fakat bu arada zamanınızda azalıyor.

Üçüncü bölüm köprünün üstünde geçiyor. Köprünün arkasında nefis bir manzara yer alıyor. Normal adamların dışında çok tehlikeli ve hızlı olan motosikletliler geliyor. Bunları uçup tekme atarak düşüre-



bilirsiniz veya üstlerinden atlayarak geçebilirsiniz. Köprüde epey ilerledikten sonra mavi pantolonlu bir şişko sizi bekliyor. Şişko öldüğünde dazlaklar Madonna'yı şehir merkezine kaçırırlar.

Dördüncü bölüm olan şehir merkezi diğer bölümler gibi kötü adamlarla dolu. Buranın Background'u tahmin edebileceğiniz gibi park etmiş arabalar, binalar ve dükkanlarla dolu. Eğer bölümü bitirebilerseniz köprüdekine benzeyen bir şişko ile karşılaşılırsınız. Bunu da aynı yöntemle öldürün.

Beşinci bölüme geçtiğinizde Madonna'yı kurtarmak için son bir şansınız kalıyor. Burada bir inşaatın üstünde ilerliyorsunuz. Her yerde demirler var ve zincirler sarkıyor. İnşaat da her zamanki adamlar geliyor. Fakat bu sefer hepsi daha güçlü. Uzun bir yürüyüşten sonra rakipleriniz arasında en güçlü olan bölüm canavarı çıkıyor. Bu deri ceketli ve kot pantolonlu adam. Onu öldürmek hemen hemen imkansız gibi. Yenmek için devamlı ondan kaçın, aranızda mesafe varsa uçup tekme atın, yoksa üstünden atlayıp mesafe açmaya bakın. Ve uçun tekme atın. Aynı şeyi tekrarlıyorsanız % 50, 60 başarılı olursunuz. Eğer onu yenerseniz sizi çok güzel bir son ekran bekliyor. Son ekranda Madonna inşaat ipiyle kollarınıza iniyor. (Bü günleri de görecekti kızcağız). Ve Madonna'yı kollarınız arasında evinize götürüyorsunuz.

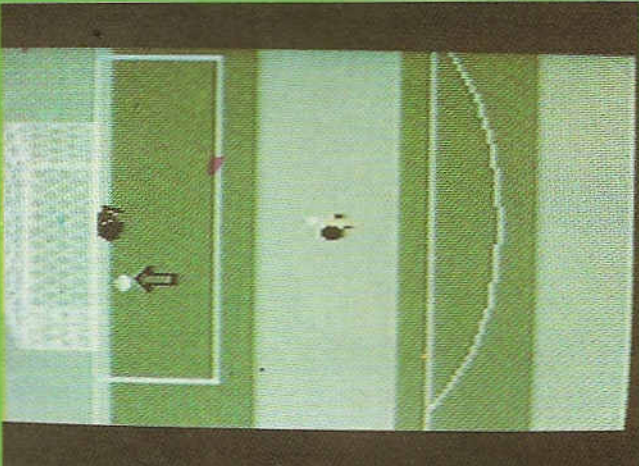
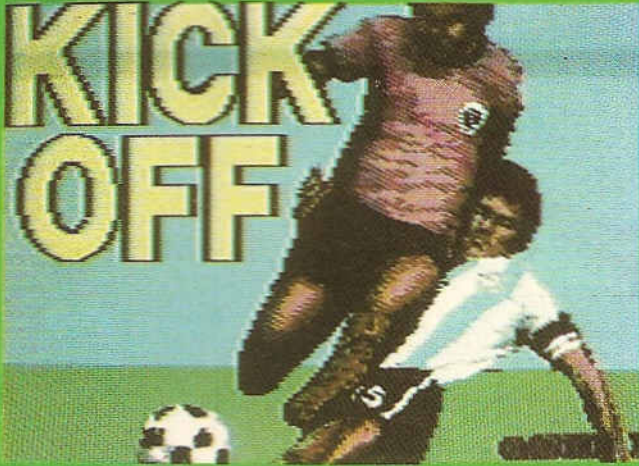
Vigilante tek kelime ile harika, süper, muhteşem, nefis... Grafikler süper, müzik tam atmosfere uyuyor. Tek kötü yanı her zamanki gibi efektler. Bence tam bir klasik. Sakın kaçırmayın.

MERT HEKİMCİ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



# KICK OFF



Kick Off'un Commodore versiyonunda Amiga'nın aksine 4 dil var, Fransızca çıkarılmış.

Oyuna başlarken Up Pitch'i seçerseniz, soldaki kaleyi alıyorsunuz. League Competiton ile kendi liginizi oluştururken, ligi kasete veya diskete aktarmanız mümkün oluyor. Space ile ana menüye dönebilir ya da oyundan çıkarabilirsiniz.

Faul yapmanız istediğiniz dışında cereyan ediyor. Rakibinizin peşinden koşarken bir an durup fire tuşuna bastığınızda faul yapmanız bir ihtimal mümkün oluyor. Topu ilk pasdan sonra aldığınızda, top ayağınıza yapışıyor ve siz nereye giderseniz o da sizinle birlikte oraya gidiyor.

Kick Off'un Commodore versiyonu sadece Commodore'da da çıkarılmak için yapılmış. Renklendirme kötü, rengi açsanız silikleşiyor, kapasanız gözlerinizi yoruyor, her iki durumda da eziyet, olan gözlerinize oluyor.

Bence Microprosse Soccer varken, yalnız adı var diye Kick Off'u almanız, çok büyük bir hata olur, tabii son söz sizin. Siz en iyisi bir Amiga alın ve "REM"i bekleyin. En iyi, en sıcak günlerin sizlerin olması dileğiyle hoşçakalın.

Ergin ORDU

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



# Spherical

Yeni bir zekâ oyunu fakat diğer zekâ oyunları gibi değil normal bir oyun gibi oynanıyor. Oyunda siz bir büyücüyü kontrol ediyorsunuz. Amacınız Spherical adındaki sihirli kristal topu büyük bir şatodan dışarı çıkarmak. Bunu o kadar kolay sanmayın. Bu oyun için hayatımda gördüğüm en zor oyun dersem ne kadar zor olduğunu anlayabilirsiniz. Oyun yüklendiğinde karşınıza bir menü çıkar:

**F1: ONE PLAYER GAME** — Bu seçenek tek kişilik oyuna girmenizi sağlar.

**F2: TWO PLAYER GAME** — Bu seçenekte iki kişilik oyuna girmenizi sağlar.

**F3: MOVEMENT TRAINING** — Bu seçenekle hareketlerin alıştırmasını yapabilirsiniz. Size oyuna başlamadan bu seçeneği seçmenizi tavsiye ederim. Böylece oyundan daha çabuk ve etkili oynayabilirsiniz.

**F4: SHOW MAGIC TOOLS** — Bu seçenekle oyunu oynarken aldığınız eşyaların görevlerini öğrenebilirsiniz.

**F5: PROGRAM INFO** — Bu seçenekle oyunu yapanların isimlerini görebilirsiniz. Oyunun bazı tuş fonksiyonları da burada yazıyor.

**ESC:** Bir bölümü en baştan



## AMIGA EXTRA







oynama.

**SPACE:** Oyunu dondurma.

**F10:** Oyundan çıkış.

**9:** Büyü gücünü kullanma.

**F6:** ENTER CODE WORD: Bu seçenekle ilerki bölümlerde bulacağınız papirüslerde yazan şifreyi girerek kaldığınız bölümden başlayabilirsiniz.

**F7:** TOGGLE MUSIC — Bu seçenekle oyunun müziğini seçebilirsiniz. Burada müzik fonksiyon tuşları ile değiştiriliyor. Müziği seçtikten sonra F9'a basarak bu müziği kullanabilirsiniz. F10'a basarak bu menüden çıkıp eski müzikle oynayabilirsiniz.

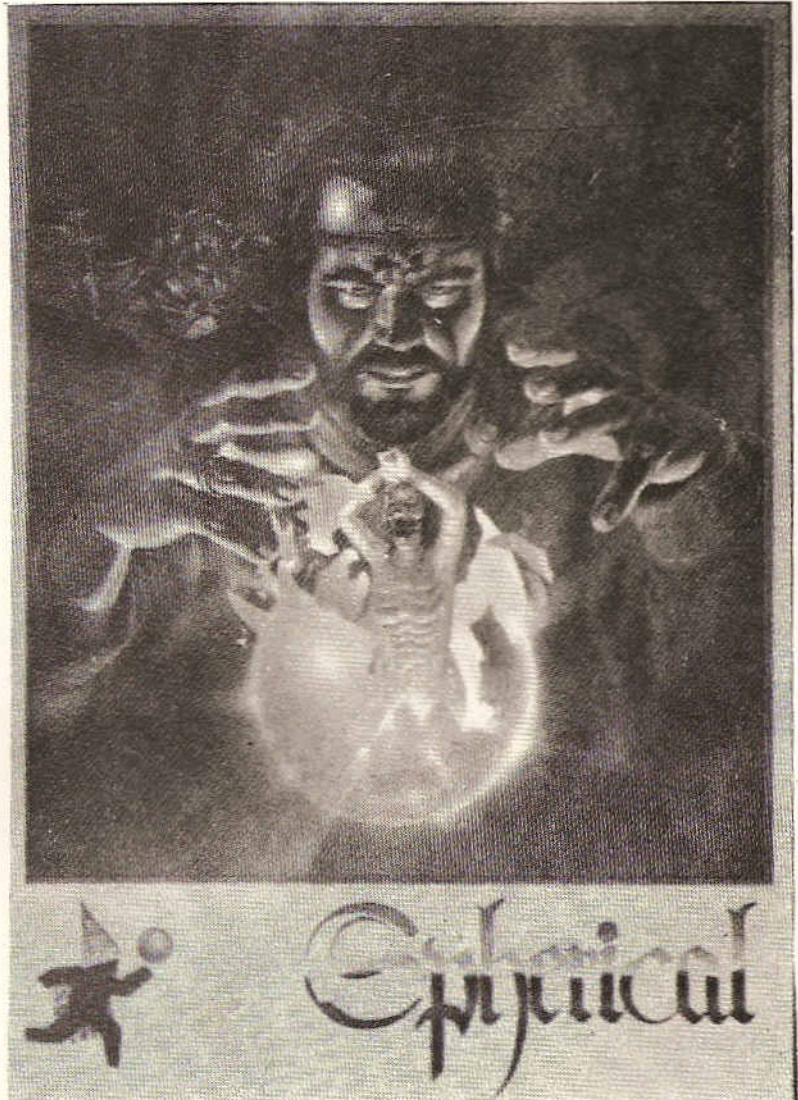
**F8:** START DEMO: Bu seçenekle bilgisayarın size bazı bölümleri tanıtmalarını sağlayabilirsiniz.

Oyunda amacınız kristal topu "in" yazan yere düşürmek. Tabii bunun için bazı kayalar yaratmalı veya kaldırmalısınız. Kaya yaratmak veya kaldırmak için kayanın önünde ateşe basmanız yeterli. Oyunda size ipucu olarak bir şifre vereyim. F6'ya basıp "**Spherical**" yazarsanız ilerki bir bölümden başlarsınız. Oyunda çeşitli eşyalar var. Bunların hepsini burada açıklayamayacağım kadar çoklar. Eşyaları F4'e bastıktan sonra joystick'i yukarı aşağı iterek tanıyabilirsiniz. Yanlarında hepsinin görevleri yazıyor. Her bölümün başında sihirli top hareket edemez durumda. Ama 20 saniye sonra harekete geçiyor ve yanlış bir yere düşerse bir daha kurtarma imkânınız yok bunun için önce level'ı (bölüm) inceleyin sonra esc tuşu ile yeniden oluşturun. Böylece daha başarılı olursunuz. Oyunda pekçok düşmanınız var. Hayaletler canavarlar, büyücüler gibi. Bunlar sizin enerjinizi tüketiyor. Oyunda kupayı aldığınızda warp level adında bir yere gidiyorsunuz. Burada amacınız yine aynı.

**Şahin DERYA**

**SHERICAL** için söylenebilecek tek şey çok iyi dizayn edildiği ve çok çok zor olduğu. Oyunun isim yazma ekranı çok ilginç.

64'ler 64'ler  
**HIT**





# Spherical

Rainbow Arts firmasının piyasaya sürdüğü müzik ve grafik bakımından mükemmel olan bu oyunun sizi haftalarca meşgul edeceğinden eminim. Aynı zamanda zekâ geliştirici olan bu oyunda elinde sihirli sopa bulunan sevimli, cüce bir büyücüyü yönetiyorsunuz. Büyücü kareler koyabilir, koyduğu kareleri silebilir, atlayabilir bir özelliğe sahip. Amacınız topu "in" yazılı kareye götürmektir. Eğer bunu başarabilirseniz diğer bölüme geçersiniz. Ama bunu başarmak sandığınız kadar kolay değil. Topun sabit durması için sadece 20 saniyeniz var. Tabii oyun içinde kum saatini alarak on saniye daha kazanabilirsiniz. Oyunda sizi rahat bırakmayacak çok sayıda düşman var. Fakat onları zekânız ve alacağınız objeler sayesinde etkisiz kılabilirsiniz.

Oyuna başlamadan önce birçok seçenekleri bulunan bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Bu ekranda:  
F1 Tek kişilik oynamak için  
F2 İki kişilik oynamak için  
F3 Hareketlerin geliştirilmesi için pratik

F4 Oyun içinde bulabileceğimiz sihirli objeleri görme

F5 Programın açılışı.

F6 Burada bulunan 8 müzikten birinci veya efekt seçersiniz.

F8 Yüksek skorları görebilirsiniz.

#### Sihirli Objeler: (Sırayla)

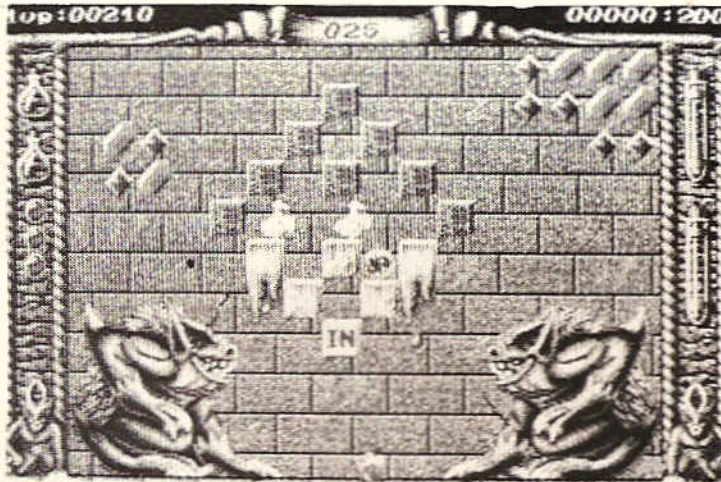
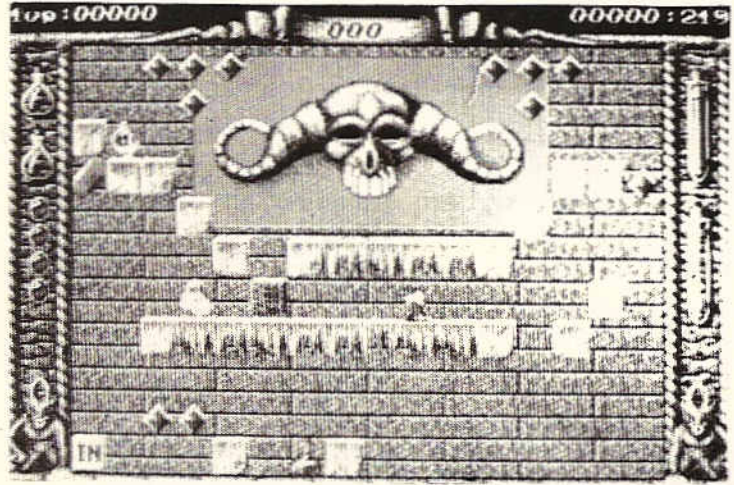
1- Topu ileri, geri hareket ettirmeğe yarar. Bunu yapmak için o aletin yanında olmalısınız.

2- Topu sadece geriye hareket ettirmeğe yarar.

3- Topu sadece ileri hareket ettirmeğe yarar.

4- Yeşil kapı

5- Kırmızı kapı







## BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

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

### SKY RECEIVER MTR 33

Monitörünüzü TV olarak kullanın.  
220.000 + K.D.V.



### AMIGA 5 1/4 TEAC DRIVE

40/80 Track MS DOS /Amiga  
(Elektronik DF-1 Booter hediye)  
600.000 + K.D.V.



### AMIGA SOUND SAMPLER

(Ve şimdi stereo)  
Mono 80.000 + K.D.V.  
Stereo 120.000 + K.D.V.



### MULTI ICE III

Diske ve teybe kopyalama,  
Resim save Printer dump, sprite  
inceleme, Monitör, Fast Load V.S.  
77.000 + K.D.V.



### SKY RC 512

AMIGA 512 K ek ram - Saat Ucuz,  
İleri teknoloji, anahtarlı ve virüs korumalı

Dolphindos 2.0 Şimdi 1541-II ve Disk 64'e de . 130.000.+ KDV  
Expert Cartridge 3.2 ..... 60.000.+ KDV  
Multi Ice II ..... 60.000.+ KDV  
Disk Mate ..... 30.000.+ KDV

BİLGİSAYAR TAMİR SERVİSİMİZ HİZMETİNİZDEDİR

Siparişinizin tutarını **AKBANK Bakırköy Şubesi 2822-5 DHM-1 no'lu hesaba**  
havale ediniz. Dekontunuzun fotokopisine isteklerinizi yazarak bize  
gönderiniz. Dekontunuz elimize geçince siparişiniz hemen gönderilecektir.

**LISTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ**

512 K 395.000+KDV  
512 K+Saat 445.000+KDV

### ICE MACHINE II

Teybe ve disk'e kopyalama,  
Sprite Killer, ucuz ve yetenekli  
45.000 + K.D.V.

### FİNAL III

64'ünüzü Amiga gibi kullanın  
80.000 + K.D.V.



SKY'dan sizlere  
Özel Hediye paketleri...

İşinize, Commodore'nuza  
Amiganıza uygun olanı seçin,  
İsteğinizi hemen gönderelim.

1	C - 64	77.000
	Multi Ice III	30.000
	Ses Digitizer	30.000
	Simon Basic (Destek Teyp)	137.000.-
		110.000.+ KDV
2	C - 64 + DRIVE	77.000
	Multi Ice III	130.000
	Dolphindos 2.0	30.000
	Ses Digitizer	210.000.+ KDV
3	C - 64 + DRIVE + MONİTÖR	220.000
	MTR 33	130.000
	Dolphindos 2.0	320.000 + KDV
4	A 500	600.000
	Teac 5 1/4 Drive	75.000
	DF-1 Booter	80.000
	Sound Samp	640.000.+ KDV
5	A500 + MONİTÖR	220.000
	MTR-33	80.000
	Sound Sampler	375.000
	SKY Modem II	595.000.+ KDV
6	A500 PROFESYONEL	600.000
	Teac 5 1/4 Drive	75.000
	DF-1 Booter	220.000
	MTR 33	80.000
	Sound Sampler	830.000.+ KDV

## BAYİLİKLERİMİZ

A.B.C. Bilgisayar  
Baraj Yolu 6. Durak No: 100 Hatıra Apt. ADANA Tel: 17 28 66  
LAÇIN Bilgi İşlem  
Tonozlu sok. No: 2/2 Suadiye/İSTANBUL Tel: 372 88 37  
TETİKLER Dış Ticaret  
Selamsız cad. Eser Çarşısı K. 1 No: 34/78 Üsküdar/İSTANBUL  
Tel: 334 99 94

BİLTEK Computer  
Atatürk cad. Korumacı İşhanı K. 6 No: 39/288 BURSA Tel: 22 94 30  
PIRINCISOFT

19 Mayıs mah. Kışla sok. No: 8 SAMSUN Tel: 162 01 - 167 76  
DATA Soft  
Şair Eşref Bulvarı No: 35/2 - C Lozan/İZMİR Tel: 22 30 92

GÖZLEM Bilgisayar  
Bayındır sok. No: 5/12 ANKARA tel: 135 30 91  
EMEKE Elektronik  
Millet cad. Fildişi İş Merkezi No: 90 - 2 İSTANBUL Tel: 525 47 52  
MICROSHOWY  
Tunalı Hilmi cad. Seğmenler Çarşısı No: 96/35 Kavaklıdere/ANKARA  
Tel: 168 36 47

OSAM Elektronik  
Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. No: 3 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46  
UYGAR Elektronik

Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu İş Hanı K. 3 Kadıköy/İSTANBUL  
Tel: 336 73 54

MODÜL Bilgisayar  
Fuar Siteleri altı Vatan cad. 9/E KONYA Tel: 117 020

**BAYİLİKLER VERİLECEKTİR**

**Büyük  
Sürpriz**





# 64'ler

## LICENS TO KILL

Merhaba, tekrar sizlerle birlikte olmak ne güzel. Bu yazımda sizlere Temmuz ayının ortalarında hem Amiga' da hem de Commodore'da yurdumuza gelen, gerçekten güzel bir programdan, Licence To Kill'den söz etmek istiyorum.

Licence To Kill, bir James Bond oyunu. Yıllar önce Ian Fleming'in yarattığı bu tip günümüzde de popülerliğini kaybetmemiştir. İlk James Bond filmlerinde baş rolü Roger Moore oynarken, daha sonraki yıllarda yönetmenlerin yenilik arayışı içine girmeleri sonucu bu rolü Sean Connery üstlenmiştir. Connery'den sonra bu rolü Timothy Dalton üstlenmiştir. Her şarkısı olay olan bu filmin şarkısını siyahi şarkıcı Gladys Knight seslendiriyor. Şimdi gelelim programımızın açıklanmasına.

Licence To Kill, bundan önceki oyunları yapan Domark şirketince yapılmıştır. Oyun, View To A Kill, Living Daylights ve Live And Let Die'ye nazaran daha gerçekçi yapılmış, çünkü bu program filmin asıl konusundan uyarlanarak 5 seviye ile zenginleştirilmiştir.

**1. Bölüm:** James Bond ve arkadaşı Felix Leither bu sefer uyuşturucu kaçakçısı Sanchez'in peşinden Miami'de koşturuyor. Bu bölümde helikopterinizi birlikte uçarken, Sanchez jipine binerek kaçmaya çalışıyor. Bu arada, aşağıdaki yolun sağında ve solundaki ufak barakalardan size ateş ediliyor. Burada joystiği sağa sola çekerek ateşlerden kurtulabilirsiniz. Yine joystiği ileri geri yaparak helikopterinizi hızlandırabilirsiniz. Ancak fazla ileri ittiğinizde helikopter hızlanmasına karşın aşağı indiği için aşağıdaki barakalara ve binalara çarparsınız.

Bu bölümün sonunda bir düzlüğe varıyorsunuz. Bu esnada





otomatik olarak helikopterden atlıyorsunuz.

**2. Bölüm:** Helikopterden atladıktan sonra Sanchez tekrar kaçmayı başarır. Bu bölümde önce önünüzdeki jipi vurun. Jipi vurmak için ateş tuşuna bastıktan sonra joysticki sağa sola çekerek, silahınızı jipin doğrultusuna getirip ateş edin, sakın otomatik almayın çünkü mermileriniz sınırlı. Yine karşınıza çıkan askerleri de aynı yöntemle öldürün. Her öldürdüğünüz askerin yanına gidip onlara değdiğinizde extra şarjör alıyorsunuz. Bu bölümün sonunda hava alanına gittiğinizde seviye atlıyorsunuz.

**3. Bölüm:** Bu bölümde helikopterinizle birlikte giderken aniden Sanchez deniz uçağıyla karşınıza çıkıyor. Helikopterden otomatik olarak halat sarkıtarak uçağa atlamaya çalışın. Bunun için Run/Stop tuşuna devamlı basarak uçarmanız, uçağın ve helikopterin hızı yavaşlar. Siz de bu anda otomatik ateşi açıp, uçağın tam arkasındaki küçük kanatların üstüne atlayın. Bundan sonra yine otomatik olarak paraşütünüzle birlikte uçaktan atlıyorsunuz.

**4. Bölüm:** Paraşütle atladıktan sonra köpek balıklarının cirrit attığı okyanusa düşüyorsunuz. Bu esnada Sanchez'in adamlarının içinde olduğu botlardan kendinizi koruyun. Botlardan atladıktan sonra üstünüze doğru gelen balık adamları bıçaklayarak kurtulun (balık adamların üstüne gidip ateş tuşuna basın). Balık adamları vurduğunuzda müzik değişiyor ve ekranın üst tarafında, ortada Sanchez'in deniz uçağı çıkıyor. Uçağın kanatlarına ateş ederek uçağa atlamaya çalışın. Bu arada mayınlara dikkat edin. Uçağa deniz motosikleti ile yetişmeye çalışın. Joysticki sağ sol yapıp mayınlardan kurtulurken joysticki bıraktığınızda, havalı direksiyon gibi motosikletiniz tam ortada durur.

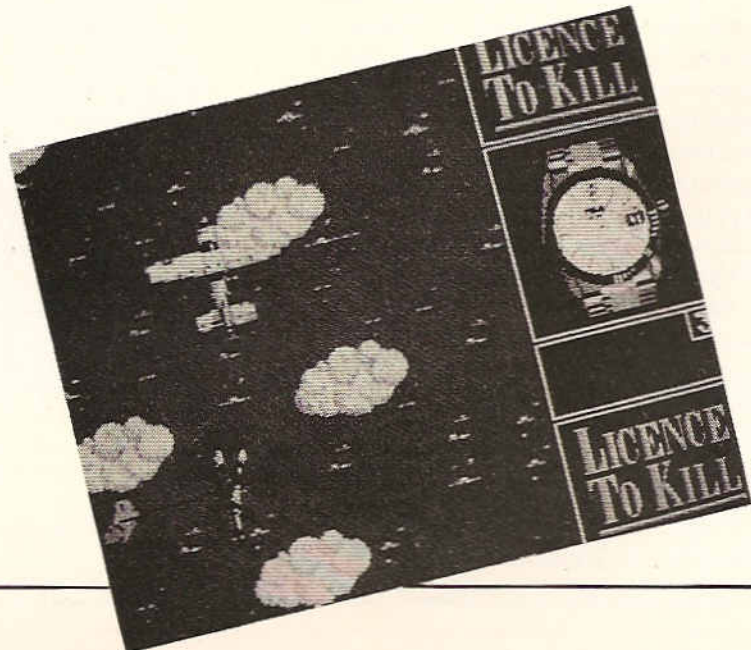
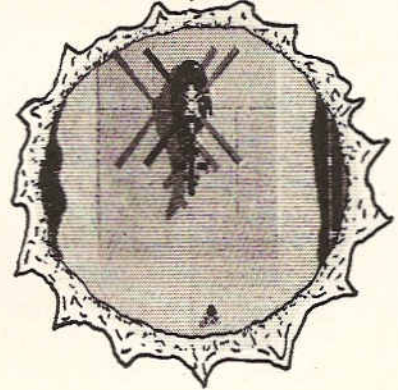
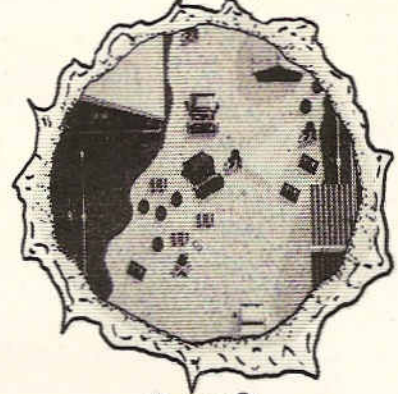
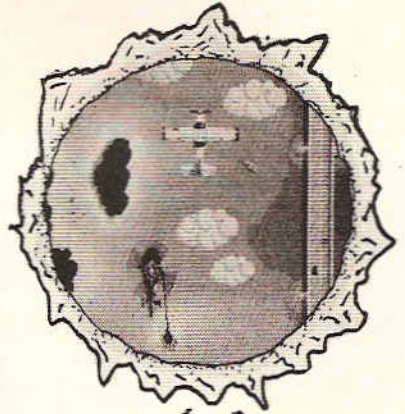
**5. Bölüm:** Uçağı yakaladıktan sonra, aşağıdaki 18 tekerlekli fuel oil dolu tırın üstüne, otomatik ateşi

açarak atlayın. Artık tırın kontrolü sizde. Önünüze çıkan, size harpoon füzesi atan jipleri ve tırları durdurun. Bütün araçları yoldan çıkardığınızda oyunu bitirerek son ekranı görebiliyorsunuz. Son ekranda resim yok, yalnız burada Sanchez'in uyuşturucu imparatorluğunu yok ettiğiniz için kutlanıyorsunuz. Daha sonra da Bond geri dönecek yazısıyla karşılaşıyorsunuz.

Licence To Kill'in filmi henüz ülkemize gelmedi ancak oyununu oynadıktan sonra filmi görmenize gerek kalmayacak. Yeni bir James Bond'da buluşmak dileğiyle, hoşçakalın.

#### Erigin ORDU

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										







# 64'ler

# GHOST HUNTERS

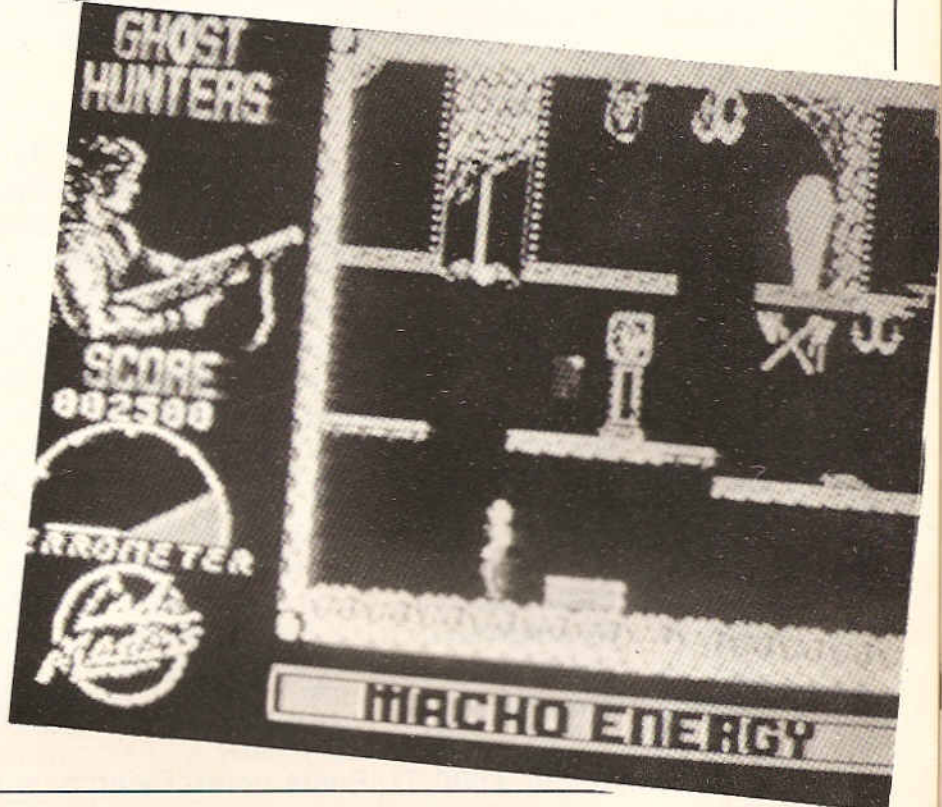
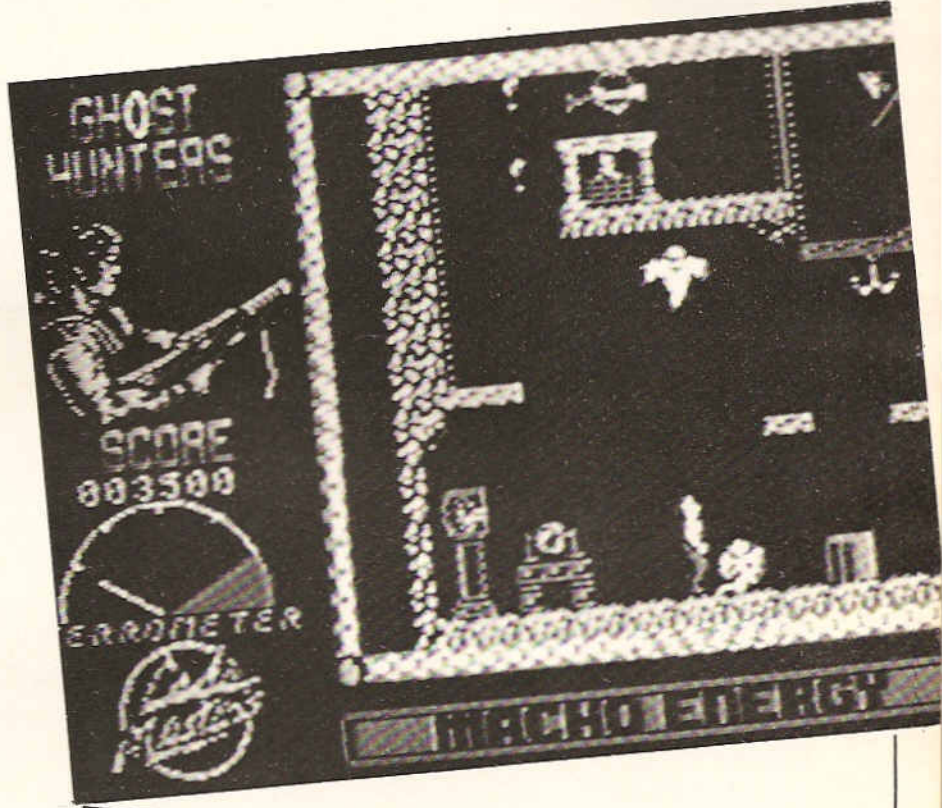
Eğer korku filmleri izlemekten hoşlanıyorsanız bu oyunu çok seviceksiniz, çünkü oyunda klasik korku filmlerindeki tüm karakterler var. Oyunun konusu adından da anlaşılacağı gibi hayalet avlamak.

İlk başta çıkan seçeneklerden "3" tuşuna basarak joystick ya da klavyeyle 1 yada 2 kişi oynayacağınızı ayarlıyorsunuz. Oyunun amacı şu: Ekranlarda gördüğünüz yanıp sönen şeyleri toplamak bu sayede şatoda ilerlemenizi sağlayacak yollar açılıyor (asansörler, uzayıp kısalan yollar gibi) ve açıldıkça yeni cisimler buluyorsunuz, böylece şatoda daha önce gidemediğiniz yerlere gidiyorsunuz. Bu sırada yolunuza çıkan ufak yeşil renkteki hayaletleri avlıyorsunuz. Hayaletin üstüne gelince ekranda "Ghost hunters" yazıyor. Ayrıca her ekranda bir daire var, bu daireyi ateşe basarak yönlendirebilir ve size saldıranlardan bazılarını öldürebilirsiniz.

Şatonun üst kısmında bir yere gelince iki heykel arasında size benzeyen birini göreceksiniz, bu ekrandaki cismi alınca adam kaybolacak ve ekranda "Now escape" yazıcak, bu yazıyı görür görmez oyunda başladığınız yere gelin, buradaki "Exit" yazan yere girin ve oyunu bitirin. Oyun bitince bir tebrik yazısı çıkıyor.

Bmx simulator, Race against time gibi oyunların yapımcısı Code masters'ın sabır isteyen oyununun grafikleri, müzikleri ve efektleri güzel. Oyun adına yarasır bir korku atmosferi içinde oynanıyor. Platform tipindeki oyunlardan hoşlananlar Ghost hunters'ı hemen alsın.

**TOLGA SAVAŞCI**







Okuyucularımızdan ve bilgisayarlılardan gelen yoğun istek üzerine Dergi'nin her sayısının oyunlarını diskete koyarak pazarlamaya başlamış bulunuyoruz.

İsteyen bilgisayarlı arkadaşlarımız bu setten edinmek durumunda oldukları zaman dergi oyunlarından istenileni anında çekip verebilecektir. Ayrıca bu gelenek her ay sürdürüleceği için yeni oyunları dergide yayınlandığı takdirde başka kanallardan temin etme ihtiyacı duymayacaklardır. Kendilerine satış için dergi gönderdiğimiz bilgisayarlı müşterilerimizin talepleri halinde kendilerine dergi ile birlikte o ayın oyunlarını ihtiva eden disketler gönderilecektir.

Sayı 1	Oyunları.....	3 Disket	15 Oyun.....	21.000 TL
Sayı 2	Oyunları.....	4 Disket	15 Oyun.....	23.000 TL
Sayı 3	Oyunları.....	4 Disket	15 Oyun.....	23.000 TL
Sayı 4	Oyunları.....	6 Disket	14 Oyun.....	26.000 TL
Sayı 5	Oyunları.....	7 Disket	16 Oyun.....	30.000 TL
Sayı 6	Oyunları.....	10 Disket	24 Oyun....	44.000 TL
Sayı 7	Oyunları.....	7 Disket	20 Oyun....	34.000 TL
Sayı 8	Oyunları.....	9 Disket	20 Oyun....	38.000 TL
Sayı 9	Oyunları.....	5 Disket	17 Oyun.....	27.000 TL
Sayı 10	Oyunları.....	8 Disket	19 Oyun.....	35.000 TL
Sayı 11	Oyunları.....	9 Disket	17 Oyun.....	35.000 TL
Sayı 12	Oyunları.....	7 Disket	20 Oyun....	34.000 TL
Sayı 13	Oyunları.....	12 Disket	17 Oyun.....	41.000 TL
Sayı 14	Oyunları.....	6 Disket	12 Oyun.....	24.000 TL
Sayı 15	Oyunları.....	5 Disket	15 Oyun.....	25.000 TL
Sayı 16	Oyunları.....	7 Disket	24 Oyun....	40.000 TL
Sayı 17	Oyunları.....	2 Disket	15 Oyun.....	21.000 TL

Her Talep için 3.000 TL Posta ücreti Eklenmesi rica olunur.



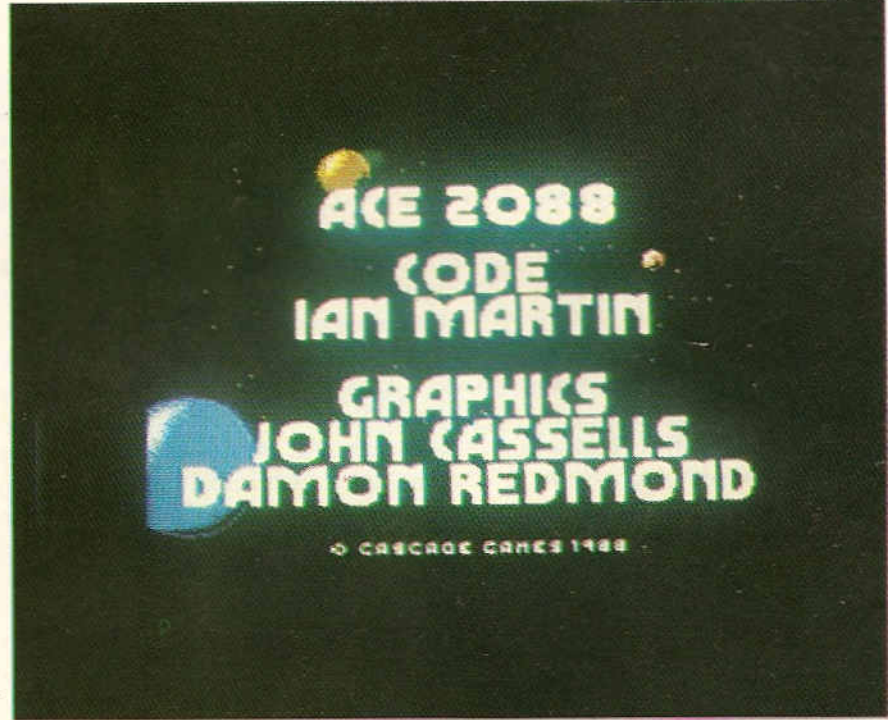


# 64'ler

## ACE 2088

64'lerin bu sayısını almakla çok iyi ettiniz. Çünkü sizi koltuklarınıza çivileyecek, zamanın nasıl geçtiği konusunda sizi şaşırtacak oyunlardan birini tanıttacağım. Ace 2088 Ace 1 ve 2'nin devamı niteliğinde ama konusu açısından oldukça farklı. Bazı yönlerden StarTrek'i hatırlatsa da daha hareketli ve zevkli olduğu tartışılmaz. Konumuz ise uzaydaki belli sayıda sistem içindeki toplam 100 gezegeni birer birer ele geçirmek. Tabii ki bu zor bir olay ama neyseki oyunun akışından kendimizi kurtarabilirsek oyunu save eder ve daha sonra savaşıma kaldığımız yerden devam edebiliriz. Oyunumuz bir monitörün önünde başlıyor. Joystiğimizi aşağı veya yukarı doğru hareket ettirdiğimizde ise yazıların değiştiğini görürüz.

Oyunumuz sterchart seçeneğindeyken ateşe basarsak bir yıldız haritası çıkar, joystiğin sağ-sol hareketleriyle gemimizin gideceği yıldızı işaretleriz. Bu seçenekte de 2 seçenek daha çıkar. Starjump haritada dolayısıyla uzayda yer değiştirmenizi yeni bir güneş sistemine getirmenizi sağlar. Uzay gemisi seçtiğiniz hedefe geldiğinde "exit" i seçin. Böylece ana seçeneklere dönersiniz. Joystiği bir kere kendinize çekerek "System" seçeneğini seçin. İçinde bulunduğunuz sistemdeki gezegenleri görürsünüz. Tıpkı yıldızlarda yaptığımız gibi joystiğin sağ-sol hareketlerinden yararlanırsınız. Hem en sağda gezegenin Hostile düşman veya "Allied" dost olduğunu görürüz. System seçeneğinden sonra da orbit ve exit seçenekleri çıkar.



Eğer bir gezegenin yörüngesinden başka birine atlamak istiyorsanız yeni gezegeni hedefler "orbit" i seçersiniz. Ancak geminizin bu yer değiştirmeyi yapabilmesi için elinizdeki bütün uçakların hangarda olması gerekir. Exit ile bu seçenekten çıkabilirsiniz. Oyunumuz ilk başladığında hiç dost gezegenimiz yoktur, bu nedenle bir "Hostile" gezegenin yörüngesine gelir, Tactical seçeneği ile gezegenin durumunu inceleyebiliriz. Bu çok önemlidir. Çünkü ilk başta yapabileceğimiz doğru seçimler sayesinde elimizdeki silahları en az sayıda kullanabiliriz. Böylece daha çok

gezegen ele geçiririz. Bu seçenekte üste gezegen şeklinde bulunan beyaz noktalar o gezegende bulunan üsleri gösterir. Inrrep gezegenin genel dayanıklılık durumu ve hakkındaki bilgilerimizi gösterir. Fighthers gezegende bulunan üslerden bir tanesinin filo sayısını gösterir. Bu uçakları yok ettikçe eğer dayanıklı bir gezegeni seçmişseniz diğer üsler kırmızı alarmla geçeceklerdir.

Bases, gezegendeki üs sayısını gösterir. Size tavsiyem inrrep düzeyi good (iyi) olan bir gezegenle başlamamızdır. Tabii ki uçak ve üs sayılarını da gözönünde tutmalısınız. Tactical durumunda joystiğin aşağı-yukarı





hareketlerinde "exit" ve "Allegiance" seçenekleri çıkar. Allegiance dost ve düşman güneş sistemlerini sırasıyla gösterir. Eğer gezegenin savunma durumunu beğendiyseniz exit ile çıkar ve fighter seçeneğine gelin.

#### Fighther ile savaş

Bu seçeneği seçtiğinizde insan niye sadece 3 uçak var diye tereddüt ediyor. Merak etmeyin eğer gezegenleri kendimize bağlarsak bir süre sonra bütün grup tamamlanıyor. Bu elinizdeki 3 fightherden birini seçin ve joystiği kendinize doğru çekerseniz, Arm ve Launch seçeneklerini görürsünüz. Arm ile silah yükleyebilirsiniz. Ancak bu yıldız savaşımız 8 uzun menzilli radar füzesi 4 hidrojen bombası, 8 arkadan atabilen füze taşıyabilir. Bununla beraber Rapid Recharger ile High shieldingi almayı ihmal etmeyin. Avlayacağınız uçaklar kadar çabuk düşersiniz. Silahları yerleştirdikten sonra Launch yarı fırlatma seçeneğini kullanın böylece kontrol ana gemiden Ziegler 4'e geçmiş olur.

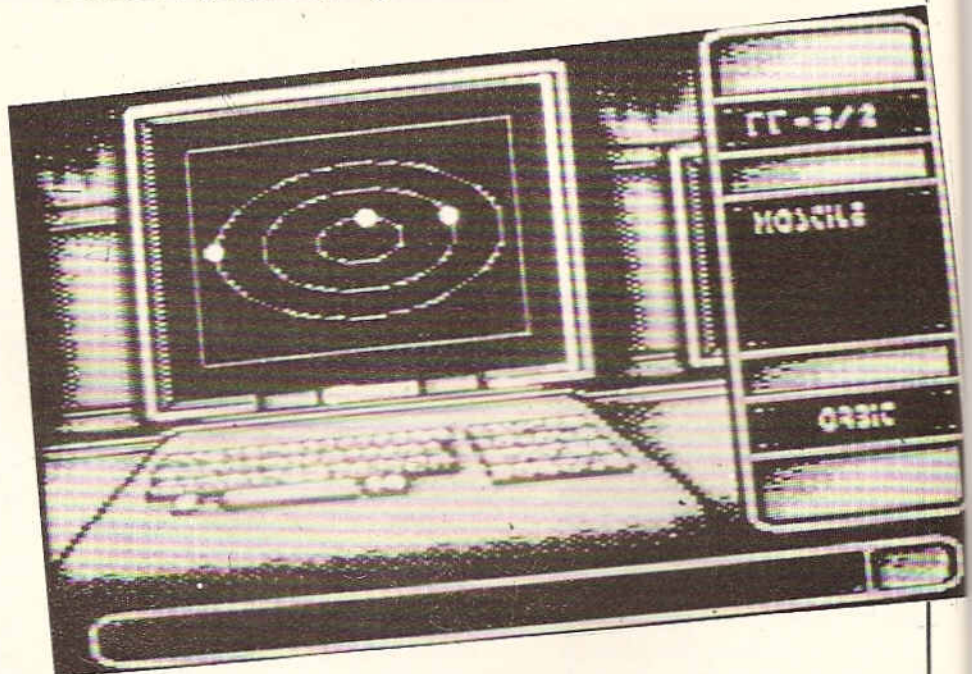
Bu çeşit fighther de panel 2'ye ayrılır. Sağ panel mesajları verir, sol panel ise radarımızdır. Bundan başka dikkat etmemiz gereken 4 küçük gösterge var. Yeşil renk ve az olarak gösterilmiş olan gösterge hızımızla ilgilidir. (+ ve - tuşları ile hızımızı ayarlarız) Onun yanındaki mavilerden ilki enerjimizi gösterir ama her zaman oynama yapmaz. 2. maviye ise çok dikkat etmemiz gerek, çünkü bir savaş esnasında vurulmamız kaçınılmazdır ve her yediğimiz füze bu shields göstergesinin düşmesine yol açar. Hele bir de High shielding aletini takmadıysanız geri dönün, düşmeniz hiçten bile değildir. Son olarak sarı gösterge torpido enerjimizi gösterir. Silahları kullanmaya gelince: Ateş normalde her basışımızda normal atış sistemimizi kullanırız. Ancak çoğu za-

man yeterli olmamaktadır. İşte burada yardımınıza torpido seçeneği gelmektedir. Bu silahı T tuşuna basarak harekete geçirin ve tetiğe bastığımızda hedefin üstüne bırakırız. Ancak sarı gösterge yeniden doluncaya kadar torpidomuzu kullanamayız. Radar füzelerine gelince size şunu söylemeliyim ki bu silah gerçekten düşman uçaklarını enkaza çevirmekte bire bir. Belki bir benzinin bitmesinde olmuyor değil ama vuruş gücü yüzde 90. Bu silahı her zaman alternatif olarak kullanın. L tuşundan harekete geçebilirsiniz. R tuşu ise Rear firing missileyi arkadan otomatik olarak fırlatır. Şu ana kadar 75 gezegen ele geçirdim ama doğrusunu isterseniz ne işe yaradığını anlayamadım bu silahın. Ama size şunu söyleyebilirim ki diğer füzemiz, torpidomuz normal atış sistemimiz düşmanı kalbura çevirmeye yeter de artar bile. Bunlardan başka çeşitli kontrol sistemlerimiz var. Örneğin: N tuşu bizi gezegenin atmosferine girerek tek rotaya sokar. Bir kere daha N'ye basarsak uçuş bilgisayarımız programı

iptal eder. M tuşundan ise ana gemiye dönebiliriz. Eğer gezegenin içine girmişsek ilk basışımızda atmosferden çıkarız. Uzaydaki basışımızda ana gemiye dönebiliriz.

Kısaca kontrolleri öğrendikten sonra yapacağımız savaş 2 gruba ayırabiliriz. Uçaklarla savaş ve üs bombalama

**UÇAKLARLA SAVAŞ:** Gezegendeki uçaklar bize 3'lü gruplarla gelirler. İlk üçünü harcadıktan sonra öteki grup gelir. Burada size çok kullanışlı bir yol öğreteceğim. Düşman gemilerinin geldiğini gördüğümüz zaman torpidoyu devreye sorun. Radarınızda bu 3 gemiden oluşan noktayı görün ve en yukarıdaki sağdan sola doğru olan çizgiyle yukarı aşağı doğrultusundaki çizginin ortasına gelmek üzereyken torpili fırlatın ve ileride gördüğünüz o parlak noktayı normal ateş sisteminizle kalbura çevirin, böy-







# 64'ler

lece ilk çıkan 3 gemiyi harcamış olursunuz. Diğer gemileri de bu şekilde 3'er 3'er yok ederek onların bitmesini sağlayın. Bu uçaklar bitince ya üsler de teslim olur yada gezegene inip 4 bombayı da üslere atmanız gerekir. Farzedelim ki uçaklar yok edildikten sonra gezegendeki üsleri bombalamanız gerekti. Bunu şu şekilde anlarız eğer uçakların hepsi düşünce gezegen teslim oldu ise Plonet alt tahaen yazısının geçtiğini ve bu gezegeni almakta bize ödül olarak verilen radar füze sayısını bomba ve rear füze sayısını görürüz. Hatta boş olan hangarlara yeni fightherleri de bu şekilde kazanırız.

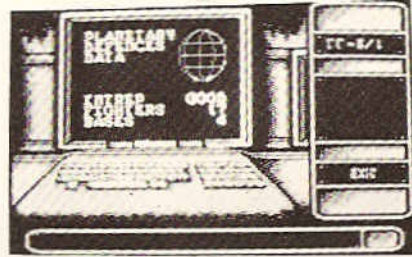
**ÜS BOMBALAMA:** Gezegenin atmosferine girdikten sonra tuşu ile hızımızı ilk haline veya en düşük haline indiririz. B tuşu ile bomba sistemini harekete geçirir ve bu sistemle beraber çıkmış olan konsoldaki küçük sarı oku takip ederiz. Bir süre sonra bomba izdüşüm göstergesinde siyah bir noktanın ilerlediğini görürüz. Ve ateşe basarız. Böylece ilk bombamız gitmiş olur, eğer üs vurulursa Base Destroyed Mesajı gelir. Aksi halde Bomb Misseal mesajını alırız. W tuşundan sırayla silah sayımızı ve radarımızı görebiliriz. Bombalama işlemine gezegen sizin oluncaya kadar devam etmelisiniz. Size açıkladığım gezegenin alınma mesajı hızla geçince M tuşu ile uzaya oradan da ana gemiye dönersiniz. Ancak saldırının başında uçakları halletmeden üslere saldırmanız belki de 1,2 radar füzesi ve 4 bomba ile teslim alacağınız gezegenin (torpil ve otomatik atış sistemini saymıyorum) Belki daha fazla yara ile 12,16 bomba ile alabilirsiniz. Şunu belirteyim ki her zaman en az miktarda ve gerekli yerlerde bomba ve füzeleri kullanın aksi takdirde ana gemideki silah stoğu biter. Yeni gezegen alamazsanız ve böylece yeni silah elde

edemezsiniz. Oyun kilitlenince gezegeni aldıktan sonra system ve storchoort seçenekleri ile yerinizi değiştirip diğer gezegenlerle savaşılabirsiniz. Bu seçeneklerden başka statüs seçeneğiyle kaç gezegen aldığınız, düşmanın elinde kaç tane bulunduğunu ve skorunuzu görebilirsiniz. Quit seçeneğiyle programdan çıkar Save ve Load ile oyunu save edebilir veya eski oyuna devam edebilirsiniz. Ve exitten

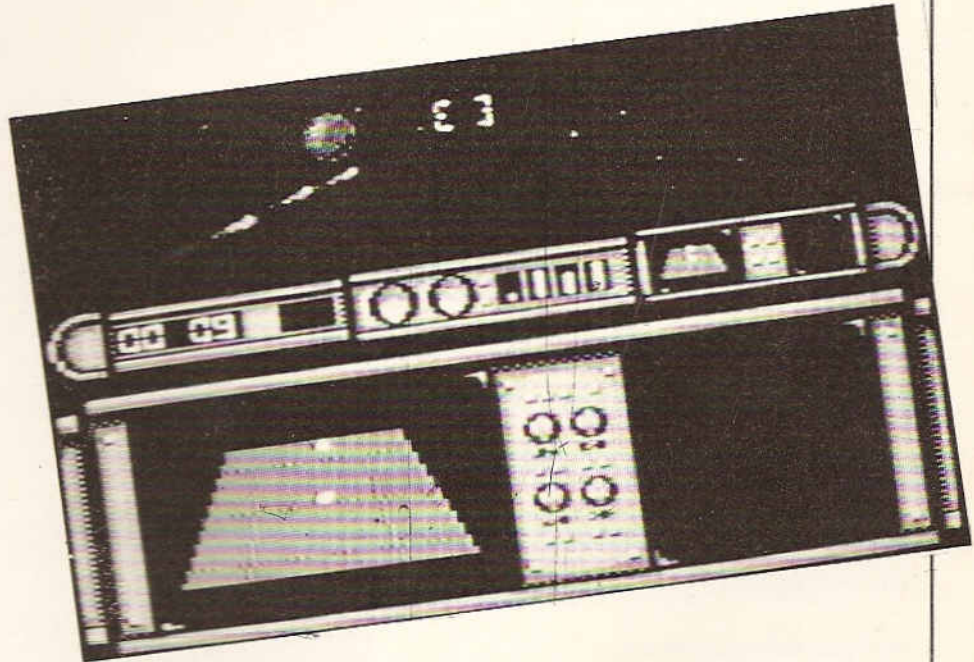
ana seçeneklere dönebilirsiniz.

Ace 2088, oldukça güzel ses ve grafiklerle hazırlanmış. Saldırdığımız gezegenlerin değişik renklerle olması, halkalı gezegenlerde uçakların yanı sıra meteorlarla savaşmamız ve düşman uçaklarının parçalanması oldukça etkileyici sahneler. Simulasyonlardan hoşlananların kesinlikle kaçırmaması gereken bir oyun.

**Güçlü YURDUNOL**

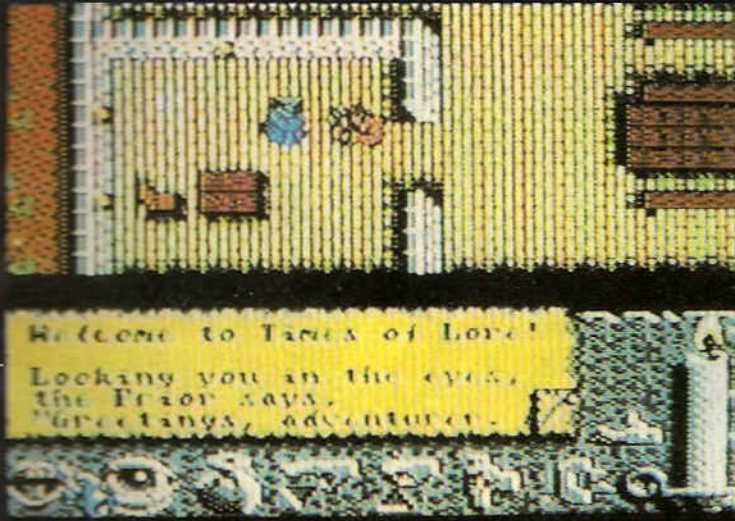


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										

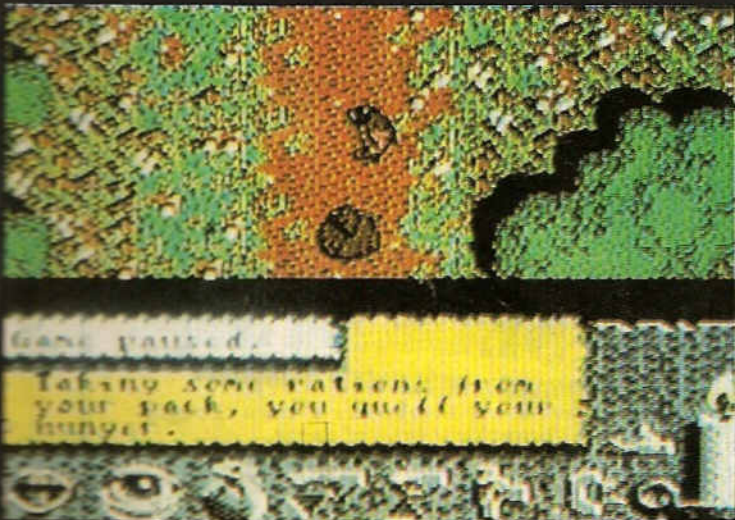




# TIMES O



Orijin System'in 88 Aralıkta çıkarttığı Times Of Lore muhteşem müzikleri, dağlardan, denizlerden, köylerden, göllerden, ormanlardan, şatolardan oluşan ve 13000 ekranı kapsıyan süper grafikleri ile Commodore 64'ün bütün olanaklarını kullanan



muhteşem bir oyun.

Oyun yüklendiğinde üstteki seçenekle yeniden, alttaki seçenekle eğer daha önce kaldığınız yeri kayıt etmişseniz, kaldığınız yerden oyuna başlıyoruz. Bu arada güzel müzikler ve grafikler eşliğinde oyuna konu olan hikâye yazılarla sunuluyor, daha sonra da oynayacağımız karakteri seçiyoruz.

Oyuna bir anda başlıyoruz, merdivenden aşağı inerek dışarı çıkabiliriz. Oyunda karşılaşacağımız karakterlerden bazıları ile konuşabilir onlara krallık hakkında sorular sorabilirsiniz, bunun için space tuşuna basın altına bir el belirecek, bu eli konuşma ikonunun üstüne getirip ateşe basın. Ayrıca yorulduğunuz ve enerjiniz azaldığında han sahibi ile konuşup eli "ask for lodging" seçeneğine getirip geceyi handa geçirebilirsiniz. Altta bu ikonlardan göze getirerek çevreyi araştırır, kese ile ne taşıdığınızı öğrenir, bir cisim alıp, bırakıp veya kullanabilir yada birine verebilirsiniz. Ayrıca commodore simgesi ile score'nuzu öğrenebilir, oyunu durdurup, kayıt yapabilirsiniz.

Oyun esnasında bazı kişiler size saldırıyor bunları ateşe basarak öldürün, öldürdüğünüz kişilerin bazıları öldükten sonra bir cisim bırakıyor, bu cisimler genelde altın ve yiyecek. Birde bulacağınız potion'larla enerjinizi yükseltebilirsiniz. Ayrıca scroll'lar çevredekileri öldürüyor.

Oyunda bulduğum ipuçları şunlar: Başlangıçtaki handan çıkınca doğuya doğru ilerliyen taş yolu takip edin, yol bitince aynı yönde ilerleyin karşınıza göl çı-



# OF LORE

kıyor bu gölü kuzeye doğru takip edin, göl güneye yöneldiğinde ayrılın ve doğudaki dağlara gelin, burda biraz aradıktan sonra devi göreceksiniz, devi red scroll'la öldürüp bıraktığı ring'i alın, sonra tekrar göle dönüp güneye ve batıya ilerleyin, küçük bir kulübe görünce üst katına çıkın (bu sırada bir melodi duyulacak) ve

oturan adamın yanında ring'i kullanın (sakın ona vermeyin) sizi görünmez yapacak. Birde kutusal su ama ne işe yaradığını bilamadım.

Gece olunca ortalığın kararması, ormana girince rüzgâr ve kuş seslerinin, sahillerde ise dalga seslerinin duyulması oyunu mükemmelleştiren unsurlardan ba-

zıları. Beni şaşırtan, bu geniş kapsamlı bir oyunun disketin tek yüzüne sığması. Eğer oyunu bitirmek için oynamasanız bile, keşfedilecek okadar çok yer var ki sıkılmadan saatlerce oyalanabilirsiniz. Bu türden hoşlanmıyanların bile Times Of Lore'u alması klasik bir oyun olarak arşivlerine katması gerekir.

**TOLGA SAVAŞCI**





# STAR TREK

Nihayet uçak, araba, gemi ve denizaltı simülasyonlarından sonra bir uzay simülasyonu yapıldı. Hem de filmi çok beğeni toplayan Uzay Yolu'nun Görev - Simülasyonu.

Bu oyunumuz biraz karışık olduğundan bölüm bölümü anlatmaya çalışacağım.

**Kontrol Odası:** Oyunun ilk başında çıkar. Kusura bakmayın bütün isimleri öğrenme fırsatım olmadığından kişileri yerleriyle anlatmaya çalışacağım, ama Kaptan Kirk'i ve Spak'ı herhalde hatırlarsınız. Odada koltukta oturan kişi Kaptan Kirk'tir. Kirk'i seçerek oyunu load ve save edebilir, gerektiğinde ışınlama sistemini çalıştırabilirsiniz. Kirk'in solunda Mr. Spak var. Mr. Spak'tan gitmek için hedeflediğiniz yıldız kümesinin hangi federasyona bağlı olduğunu, eğer bir yıldız kümesine yaklaşırsanız, güneş sistemi görüntüsündeki sıralanmış gezegenlerinin fonksiyonlarını öğrenebilirsiniz. Ayrıca gemimiz Atılğan'ın hasar durumunu görebilirsiniz. (Hasar aldıkça % 99 sayısı düşer) Kirk'in sağında ise doktorumuz bulunuyor.

Mürettebatın kalp atışlarını ve sağlık durumlarını buradan görebilirsiniz. Kapının sağındaki adamımız bize motorların yakıt durumu hakkında bilgi verir. Bunların üzerinde daha sonra duracağım. En solda koltukta oturan Uhura'dan gemiye yollanan mesaj ve bilgileri öğrenebiliriz. Bize doğru oturan sarı elbiseli adam silah sistemlerini yönetir, onun sağında oturan ise geminin hareketlerini, ilerlemesini ve yörüngeye girmesini sağlar.

**Yolculuk:** Evet, bu ön bilgilerden sonra yolculuğa hazırsınız demektir. İlk olarak bize doğru oturan sarı elbiseliden sağdaki ne okumuzu getirerek birbirinin yanında 3 görüntü görürüz. İlk yıldızların üzerinde hareket ettiği yıldız haritamız (gri nokta Atılğan'dır). Burada gitmek istediğimiz yıldızın üzerine oku getirir ve ateşe basarız. Gemimizden o yıldız doğru kırmızı bir çizgi çıkacaktır, bundan sonra Mr. Spak'tan yıldızın hangi federasyondan olduğunu öğreniriz. Eğer gerçekten gitmeye karar verdiksek set Course yazısına ge-

tirir rotayı böylece belirtmiş oluruz. Harita 3 kere zoom yapılabilir. Q. zone. Evrensel harita, regional zone bölgesel, local de bulunduğumuz küçük bir haritasıdır. Sağ alttaki oklar ile haritayı durdurabiliriz. Set course ile yıldız kilitlendikten sonra aynı adamımızın 3. şekline yani hız







göstergesine geçeriz. Warp speed yıldızlararası yolculuklarda, Impulse speed gezegenlerarası yolculuklarda kullanılır. Okumuzu Warp speed'e getirip 2'den ateşe basıp yükselterek hızlanı- rız. Ancak hız yapabilmemiz ta- mamen yakıtımızın çokluğu ve- ya azlığıyla ilgilidir. Eğer az ya- kıtla çok hız yapmak istersek da- ha önce açıkladığım kırmızı elbi- seli motorlarla ilgili adamımız- dan mesaj gelir. O zaman hemen hızı düşürmemiz gerekir, yoksa gemi havaya uçar. Yolculuk ta- mamlandığında bir zil sesi duyu- lur ve hız sıfırlanır. Bu durum- da güneş sistemi görüntülerini veren ekrana geçeriz. Burada okumuzu gezegenlerden istediği- mizin üzerine getiririz. Gemiyle gezegen arasında bir rota çıkar. Spak'tan gezegenin görevini öğ- reniriz. Bu gezegenler sayesinde yakıt ikmali yapabilir ve çeşitli bilgiler alabiliriz. Tabii yörünge- ye girmek şarttır, bunun için is- tediğimiz gezegeni işaretler con- firmi kaldırırız. Yine hız göster- gelerine gelip impulse speed ile gezegene doğru ilerleriz. Yörün- geye girdiğimizde etkileyici bir görüntü çıkacaktır.

## Gezegenler hakkında bilgi:

**Archive complex:** Bu görevde- ki gezegenin yörüngesine girile- rek bilgi alınabilir. Aynı zaman- da görev de alınabilir.

**Life supporting:** Üzerinde ya- şanabilir gezegenler. (üzerinde tekrar duracağız).

**Communications beacon:** Bilgi alınır.

**Dilithium mining complex:** Atıl- gan için yıldızlararası yolcu- luk için gezegen yakıtı alabilece- ğimiz yer.

**Energy - raphinery:** Atıl- gan'ın gezegenlerarası yolculuklarında gereken yakıtı alabileceğimiz yer.

**Repair drone dock:** Atıl- gan'ın tamirinin yapıldığı kızak.

**Robot fortress:** Robot fabrika- sı oyunda büyük etkisi yok.

**Metabolic field:** Hastaların da- ha çabuk iyileşmesini sağlar.

**Weapons dump:** Atıl- gan'a silah ikmali (torpidolar) buradan yapılır.

**Planetary supermind:** Oyunda pek fazla bir etkisi yok.

**Gamma field:** Burada bazen ga- ma ışınına tutulursunuz. Girmenizi tavsiye etmem.

**Contamination zone ve nebu- lus zone:** Buralara girerseniz de girmeseniz de birşey değişmez. Ama bazen bir düşman donan- masıyla karşılaşılabilirsiniz.

**Catatroshe pods:** İşte Atıl- gan'ın başbelası, sık sık değişti- rilmesi gereken catatreshope podlarının üretim yeri sık sık

buralara uğramanızı tavsiye ederim.

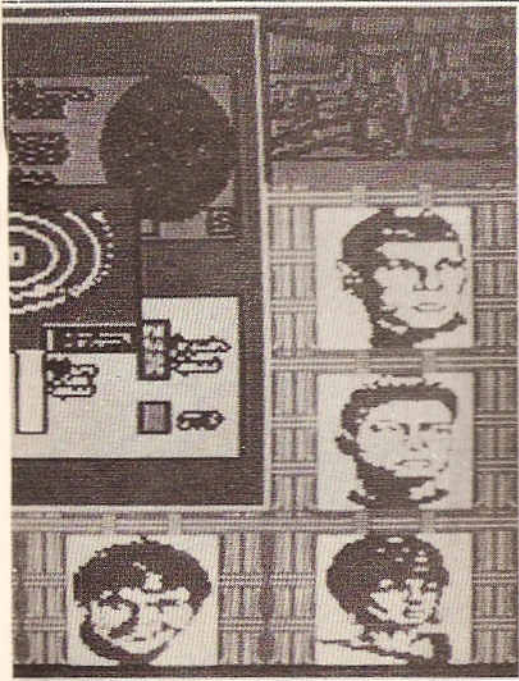
**Siren device:** Tam olarak bu tür gezegenlerin görevini bilmi- yorum, ama eminimki federas- yonun bu türdeki gezegenlerin- den pek zarar çıkmaz. Bunlar- dan sonra size tavsiyem, yararlı olabileceğine inandığınız her gezegenin yörüngesine gir- mektir. Ama dikkatli olun. Çün- kü evrende ne olur ne biter bi- linmez.

**Nonedescript:** Üzerinde her- hangi bir tesis kurulmamış boş gezegenler.

**Uyarı:** Warp ve impulse yakıt- larının bittiğini motorla ilgili adamımızı seçerek öğrenirsiniz. Bunun yolu da Warp ve impulse yazılarını mavi kısımlarının aza- lıp çoğalmasını izlemektir. Yakıt yarıyariya gelmiş olsa bile ikmal yapabileceğin iz bir gezegen bul- manızı tavsiye ederim. Ayrıca archive complex'e geldiğinizde en soldaki haberleşmeciyi seçin, böylece mesajı alabilirsiniz. Bu arada orbital disconium geze- geninin yörüngesine girer girmez başka bir güneş sisteminden çı- karsanız şaşırmanın.

## İşinlama:

Bu işinlama olayını sadece L. supporting gezegenlerinde kul- lanabilirsiniz. Yörüngeye girdik- ten sonra Kaptan Kirk'i seçer ve oradan da transporteri seçersin- iz. Ve boş olan odacıklara 6 ki- şiyi yerleştirdikten sonra stores se- çeneğinden eğer varsa aletlerle





# FORGOTTEN WORLDS

İşte yine süper bir arcade oyunu Amiga'da. Aylarca arcade listelerinde birinci sırayı ele geçiren bu oyun süper grafik ve müzikleriyle şimdi amıga listelerini ele geçireceğe benziyor. Oyun altı bölümden oluşuyor. Ama bu altı bölümü geçmek hiçte kolay değil. Her bölüm birbirinden daha zor. Her bölümün sonunda da tipik shoot em'up larda olduğu gibi bir canavar var. Oyunda amacınız bir suçluyu yakalayıp onu savunan canlıları ve canavarların ve büyüğünü öldürmek. Oyunun kontrolleri biraz değişik. Adamınızı ateşe basıp sağa sola oynatırsanız atış pozisyonunuz değişir. Ateşe basmadan oynatırsanız ekranda hareket edebilirsiniz. Oyunda ateşi basılı tutarak en hızlı şekilde ateş etmiş olursunuz. Oyunda her bölümün sonunda süper bir grafik ve konuşma var. Oyunu iki kişilik oynamak istiyorsanız başta F2'ye tek kişilik için F1'e basın. F3 ile müzik veya efektle oynayabilirsiniz. F4 ise efektli oluyor. Her bölümün tam ortasına geldiğinizde yerden bir dükkan çıktığını göreceksiniz. Bu dükkana girmek için ona değmeniz yeterli. Bu dükkandan kendinize özel silahlar alabilirsiniz. Burada kendinize güdümlü roket ile ilk yardım çantası birde hızlı uçuş aleti alın. Oyunda vurduğunuz yaratıklardan garip yuvarlak objeler çıktığını göreceksiniz. Bunlar paradır. Bu paraları toplayıp dükkandan kendinize



## AMIGA EXTRA

silah alıyorsunuz. Oyunun gerçekten değişik bir müziği var. Oyunun bazı kopyaları ek ram takılı olmadığı zaman ikinci bölümde dükkana girdiğinizde takılıyor. Girdiğiniz dükkanlarda değişik silahlar var. Çift atış, yedi atış için kurşun geçirmez yelek, alev bombası gibi. Eğer iki kişilik oynuyorsanız ilk önce birinci oyuncu sonra ikinci oyuncu alışveriş yapabilir. Her bölümün başında ekrana bir yıldız gibi geliyorsunuz. Buda oyuna bir ilginçlik katmış. Aldığınız silahlara göre

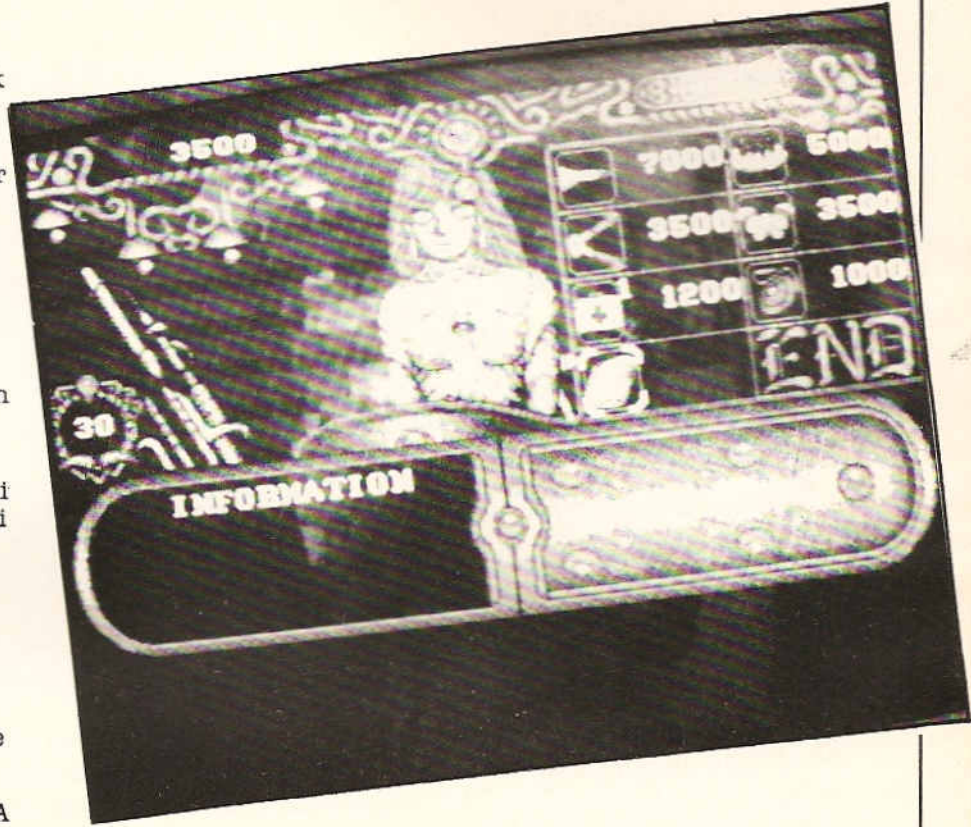




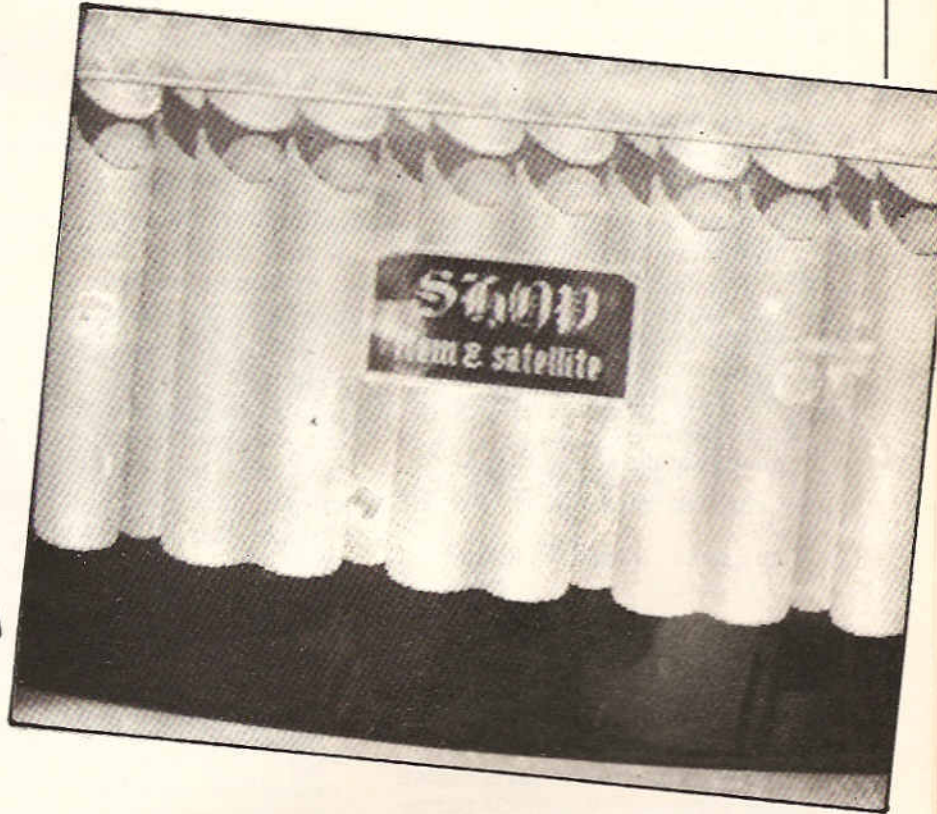
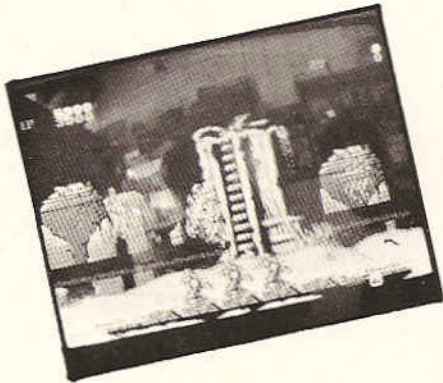
yanınızda bir yardımcı belirdiğini göreceksiniz. Ne kadar çok para kazanırsanız ona göre sizi en iyi koruyacak silahları alabilirsiniz. Bazı bölümlerde karşınıza büyük düşmanlar çıkar. Bunlar diğer düşmanlardan farklıdır. (yerden çıkan mekanik alet, yine yerden çıkan tırtıl gibi.) Bu düşmanları öldürdüğünüzde 1000 kredi gibi büyük paralar alabilirsiniz. Oyunda enerjiden vital adıyla sol ve sağ alt köşede gösterilmiş. Sol alt köşedeki sizin sağ alt köşedeki ikinci oyuncunundur. Eğer iki kişi oynarsanız çok daha başarılı olacağınıza inanıyorum.

Süper grafikli, efektli ve eğlenceli bir shoot em'up oynamak istiyorsanız FORGOTTEN WORLDS tam size göre...

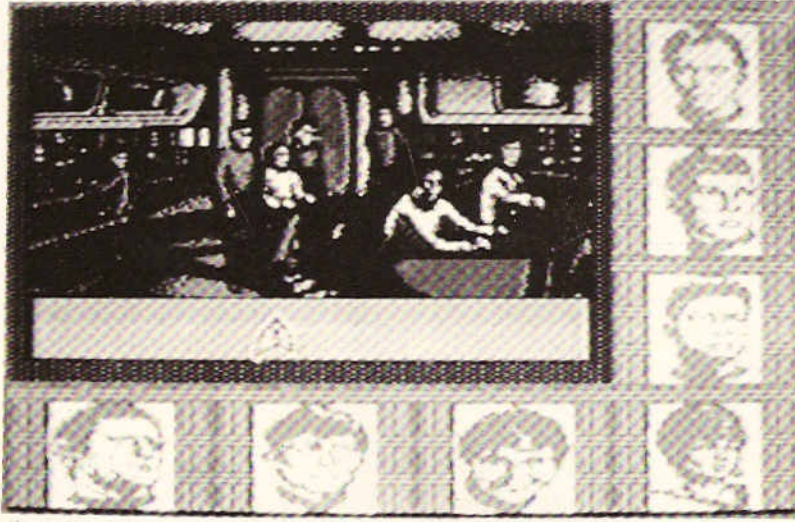
ŞAHİN DERYA



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										







adamlarımızı donatırız. T'ye basarak adamlarımızı gezegene ışınlarız. Bundan sonraki bölüm adventureleri andırıyor, karşınıza çıkan engelleri aşarak (forced generator, I beam generatör, Janitor robot ve kapılar gibi) bize yararlı aletler e ulaşmaya çalışacağız.

Bulabileceğimiz aletler:

**Fulox canister:** Kapılara karşı,

**Logic emitter:** Asi gemilere karşı,

**Soma emitter:** Klingon emperyal veya romulan senturian muhafızlara karşı.

**Quizzing trigger:** Library robotlarını konuşturmaya yarar.

**PSI Wave device:** Klingon alıcılarına karşı.

**Tachyon gun:** Açılmaya kalınca kısa devre yapan kapılara karşı.

**Synapse bomb:** Yakındaki klingon kuvvetlerini patladığı anda yokeder.

**Hotshot device:** Fazerlerin gücünü artırır.

**Lepton gun:** Yolları kesen I beam jeneratörlerine karşı.

**Çeşitli konsollar:** Yerlerinden alınmazlar ancak gerekli parçalar ve code kitaplarıyla çalıştırılabilirler.

**Kode kitapları:** Hangi federasyon kitabı ise o konsolda kullanıldığında merkeze yanlış emirler iletir.

**ZMX device:** Konsoldan bilgi almak için.

**Garnenkow kristali:** Warp motorlarının daha az yakıt yemesini sağlar.

**Psycohen canister:** Rebel commodorelere karşı.

**Chaff emitter:** Savaş sırasında alınan hasarı en aza indirir.

**Synchron emitter:** Janitör robotuna karşı.

Ancak engelleri aşabilmek için illede bu silahlara sahip olmak gerekmez. Bunlar işi kolaylaştırır. İşte bir life supportinge ışınlandıktan sonra yolumuza çıkabilecek engeller.

**Deor:** Kapıları Kaptan Kirk, Spak çıkabilir ama kapı açılmıyorsa "use physical force" veya "beam signals at it" seçeneklerini kullanabiliriz. Kapı hala mı açılmadı. Şuna emin olabilirsiniz ki kapının sonunda gerçekten değerli birşey var. Eğer elinizde varsa fulox canisteri kullanın tabii tachyongunu da kullanabilirsiniz. Fazer ile ateşi ise en çare siz durumda deneyin, çünkü ka-

pı infilak edip geçidi tıkayabilir. Böyle bir durumda resmin kenarındaki gezegen ve Atılgan resmi ne gelip kendimizi geri ışınlandırmaktan başka çare kalmaz.

**Library robot:** Bu robot tehlikeli değildir. Quizzing friggeriniz varsa ondan bir asi kumandanın yerini öğrenebilirsiniz.

**Janitör robot:** Tehlikelidir, bunu gördüğünüzde fazer ile ateş etmeden önce "dismantle mechanism"i seçin. Adamınız biraz yara alır, fakat yüzde yetmiş robot deactive hale gelir ve ilerlersiniz. Ancak bu tek yol değil tabii "Beam signals at it" "search for hidden switch" seçenekleri de işe yarar. En iyisi ve zahmetsizi ise bu robotu Synchron emitter ile etkisiz hale getirmektir. Ama bulacağınız bütün silahlar sadece 1 kullanımlıdır.

**I beam generatör:** Bunu durdurmak için lepton gun dan başka birşey fazla işe yaramaz.

**Force field:** "Walk towards it" veya "Use physical force" seçeneklerini kullanın, olmazsa "dismantle mechanismi" deneyin.

**Klingon emperyal veya romulan senturian:** Yoluza çıkan bu garipleri soma emitter ile etkisiz hale getirebilirsiniz. Vurmaya kalkışmayın, hem adamınız yaralanır hem yaralanan kişiye yüklediğiniz silahı kullanamazsınız.

**Rebel commander:** İşte oyunu bitirmeye yarayan bu kumandan 6 tane bulmanız gerekiyor. Ondan önce ise psycohen canisterleri bulup bunları kumandanların üzerinde kullanmanız gerek. Bu silahtan başka hiç birşey ona işlemez. Eğer bir keresinde uzun sopalı cüppeli birşey ortaya çıkarsa ona Spak yardımıyla düşman kumandanının nerede olduğunu sorabilirsiniz. Engellerden sonraya aletler bulacak ya da bu kumandanları göreceksiniz. Aletleri analiz edebilir ne işe yaradıklarını öğrenebilirsiniz.

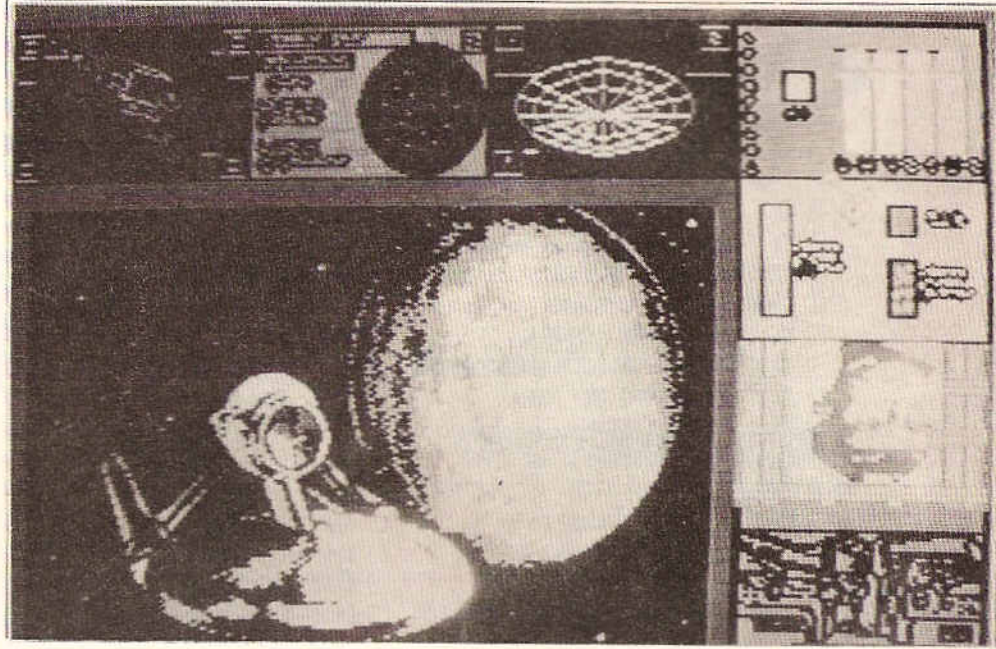




İrşiniz. Daha sonra "Take it"le doğrudan doğruya aleti adamınıza aldırır veya "beam it Up" ile gemiye ışınlarsınız. Sık sık karşılaşabileceğiniz bir engel daha vardır ki bu security bombtur. Güvenlik amacı ile konmuş bu bombayı en iyi dismantmantle mechanism ile etkisiz hale getirebilirsiniz ama adamınızı yaralamak pahasına "use physicel forse" ve search for hidden switchi de kullanabilirsiniz. Ama bombayı zorlarsanız girişi havaya uçurur ve ilerleyemezsiniz. Bulacağınız consollarda ise yapılacak pek bir şey yok. Yalnız doğru federasyon kod kitabı ile çalışır. Veya doğru kristali bulursanız kristali konsolda kullandıktan sonra konsoldan bilgi alabilirsiniz. Eğer tam ışınlamadan sonra alarm duyarsanız tekrar gemiye ışınlanın ve geminin hareketini ve hızını yöneten sarı adamınızın solundaki silahçıya geçin.

## SAVAŞ DURUM

İlk önce fazer bankalarını ve torpido sistemini harekete geçiren kısma gelin (4 uzun, sarı çizginin olduğu ekran) eğer fazer kullanacaksanız gri kutucukları yeşil hale getirin. Torpidoda ise



torpido sistemini açın. Daha sonra gemi savunma sistemi sanki meridyen paralellerle bölmüş gibi olan sisteme geçin bunu S ile harekete geçirin. Y ile alttan ve üstten görüntüsünü alabilirsiniz. Etrafınızda dolanan sarı nokta veya noktacıklardan birini joystickle hedefleyip ona kilitlenin böylece ateş ekranına çıkmış olursunuz. Ekranın yanındaki küçük düşmanın üzerine gelip ateş açmadan önce hedef

ekranındaki daireyi uzay gemisinin tam üstüne getirin. Alarm, ancak size yaklaşan bir gemi veya gemiler olduğunda çalışır. Eğer karşınıza Atılğan benzeri bir gemi çıktı ise bu bir asi gemisidir. Onu da vurabilirsiniz. Karşınıza bundan başka klingon ve romulan gemileri de çıkacaktır. Oyunda düşmanlarımız klingon ve romulanlılardır. Kaç gemi vurduğunuzu ve yıldız tarihini Kaptan Kirk'ten öğrenebilirsiniz. Star Trek bu kadar ayrıntılı bir oyun. Çok güzel grafiklerle hazırlanmış olmasına karşın zaman zaman sessizlik içinde geçmesi ve catatroshepe podlarının patlaması insanı biraz sıkıyor. Ama yinede disk kullanıcılarına tavsiye edebileceğim bir oyun. Asi bir evrede barışı sağlayabilmeniz dileğiyle.

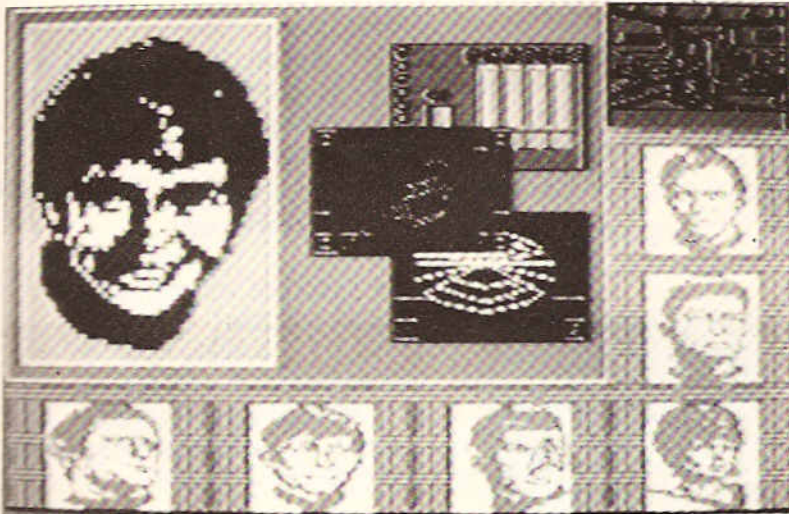
Grafik : % 80

Oynanabilirlik : % 70

Ses : 50

Zorluk : 90

**GÜÇLÜ YURDUNOL**





# LACİNSOFT

En yeni Amiga ve Commodore programlarıyla Hizmetinizdeyiz

- |                                                             |                                                |
|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> D BATTLE BOUND PROJECT             | <input type="checkbox"/> D LANCELOT            |
| <input type="checkbox"/> D BUFFALO BILL WILD WEST           | <input type="checkbox"/> D.K. THE DEEP         |
| <input type="checkbox"/> D.K. RENEGADE III                  | <input type="checkbox"/> D POOL OF RADIANCE    |
| <input type="checkbox"/> D.K. RALLY CROSS                   | <input type="checkbox"/> D.K. RUN THE GAUNTLET |
| <input type="checkbox"/> D.K. INDIANA JONES                 | <input type="checkbox"/> D ONE ON ONE II       |
| <input type="checkbox"/> D.K. REAL GHOST BUSTERS            | <input type="checkbox"/> D.K. TAI-PAN          |
| <input type="checkbox"/> D.K. LICENSE TO KILL               | <input type="checkbox"/> D.K. ROBOCOP          |
| <input type="checkbox"/> D.K. VIGILANTE                     | <input type="checkbox"/> D MANSTER GRAND SLAM  |
| <input type="checkbox"/> D.K. HOSTAGES                      | <input type="checkbox"/> D.K. SUPERMAN II      |
| <input type="checkbox"/> D.K. JAWS III                      | <input type="checkbox"/> D.K. DRAGON NINJA     |
| <input type="checkbox"/> D INNER SPACE                      | <input type="checkbox"/> D ZOMBI               |
| <input type="checkbox"/> D CIRCUS ATTRACTION                | <input type="checkbox"/> D.K. DOUBLE DRAGON    |
| <input type="checkbox"/> D JUDGE DEATH                      | <input type="checkbox"/> D.K. THE RUNNING MAN  |
| <input type="checkbox"/> D DOOMDARK REVENGE<br>(SPIDER MAN) |                                                |

AYIN  
EN ÇOK  
SATILAN  
PROGRAMLARI

**Amiga ve Commodore'culara duyuru...**  
**Eşsiz ve geniş arşivimizden**  
**yararlanmanızı sağlayacak**  
**LACİNSOFT ÜYELİK KARTI'na**  
**Ücretsiz sahip olun. sürprizlerimizden**  
**Süper indirimden yararlanın**

PAKET/89/9

- 1- LICENSE TO KILL
- 2- AAARGH
- 3- STORMWARRIOR
- 4- OUT OF DEEP
- 5- ZYBOTS
- 6- VENDETTA / I
- 7- SYNTAX
- 8- LEONARDO
- 9- CITADEL
- 10- PYRAMID

HEDİYE

- 1- KICK-OFF
- 2- SD. CRED F/BALL
- 3- SOCCER SUPREMO
- 4- BMX FREESTYLE
- 5- RICK DANGEROUS

Siparişleriniz için

Yapı Kredi Suadiye Şubesi  
544-7 no'lu hesap

*Türkiye  
genelinde  
Bayilikler  
veriyoruz.*

AMIGA  
İş - Eğitim - Çizim  
ve - Müzik  
SÜPER OYUN  
PROGRAMLARI

ARA YÜKLEMELİ  
OYUN PROGRAMLARI

Müjde

COMMODORE 64  
AMIGA 500  
BİLGİSAYARLAR  
EN UYGUN  
ŞARTLARLA  
BİZDE  
BULUNUR

- |                                                |                                                |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> D WRATH OF DENETHENOR | <input type="checkbox"/> D LAST DUEL           |
| <input type="checkbox"/> D.K. TIGER ROAD       | <input type="checkbox"/> D.K. GUNSHIP          |
| <input type="checkbox"/> D.K. TYPHON           | <input type="checkbox"/> D.K. INFILTRATOR II   |
| <input type="checkbox"/> D.K. AFTERBURNER      | <input type="checkbox"/> D.K. STEALTH FIGHTER  |
| <input type="checkbox"/> D.K. F-15 STRIKEEAGLE | <input type="checkbox"/> D.K. SPITTING IMAGE   |
| <input type="checkbox"/> D.K. PIRATES          | <input type="checkbox"/> D.K. TOM & JERRY      |
| <input type="checkbox"/> D TIME SCANNER        | <input type="checkbox"/> D TEST DRIVE II       |
| <input type="checkbox"/> D LASSER SQUAD        | <input type="checkbox"/> D TRUMP CSTLE         |
| <input type="checkbox"/> D TEAM SPORTS         | <input type="checkbox"/> D.K. TECHNOCOP        |
| <input type="checkbox"/> D XENON 100 %         | <input type="checkbox"/> D NAVY SEAL           |
| <input type="checkbox"/> D ZAK MACKRAKEN       | <input type="checkbox"/> D.K. BAAL             |
| <input type="checkbox"/> D SHERLOCK HOLMES II  | <input type="checkbox"/> D CALIFORNIA PRO-GOLF |
| <input type="checkbox"/> D HEROES OF LANCE     | <input type="checkbox"/> D HIGHLAND GAMES      |
| <input type="checkbox"/> D HOLLYWOOD PRO POKER |                                                |

AMIGA ÜRÜNLERİ

ÜRÜNLERİ

KOPYALAMA KARTUŞLARI

☐ IŞIKLI KALEM

☐

☐ ASTEK, QUICK SHOT I-II  
ve II TURBO JOYSTICKLER

☐ AMIGA 500 + 1084—C-64 + 1541

☐ 1530 Koruma örtüleri

Laçın Bilgi İşlem

Tonozlu Sok. Özdemir apt No 2/2 Suadiye-İST.  
Telefon 372 88 37



# Joystick Problemlerinde Araştırma ve Etüt Sonuçlarının Harikası

**İDDİALİYİZ !... NEDEN OLMASIN ?...**

**TÜRKİYE'DE Avrupa Kalitesinde Sağlam ve Güçlü JOYSTICK**

Joystick  
Problemlerinizi

**TST**

**SÜPER 2**

**JOYSTICK**

'leri ile

**ORTADAN KALDIRABİLİRSİNİZ**

Özellikleri:

- Hakiki TURBO
- AUTO FIRE düğmeli
- 8 yönde hatasız hareket olanaklı küre sistemi
- Direk kontak sistemi
- Yumuşak kol hareketi
- Ele uyumlu (Ergonomik) sağlam gövdeli
- Çift ateş düğmeli
- 8 AY GARANTİ

Bilgisayar konusunda her türlü sorun için **TST**'nin benzersiz arşivine danışabilirsiniz.

**Süper AMIGA programları**

**YENİ**

**TST**  
TEKNOLOJİ  
SANAYİ  
TİCARET

Auto Fire'li Joystick kablosu  
3.500 TL.  
Sümer Mah.28 Sok.No:14  
34770 Zeytinburnu-İSTANBUL  
Tel:558 12 54

**AMIGA 500 için  
30-MB HARD-DISK**

**BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKLI OLMAK İÇİN**

**TELECOM'A UĞRAYINIZ**



**AMIGA 500**



**Commodore 64**

- ★ BİLGİSAYARLAR, DİSKET SÜRÜCÜLER, YAZICILAR
- ★ HER HAFTA YENİ AMİGA, C-64 VE IBM OYUNLARI
- ★ TÜM SKY ÜRÜNLERİ
- ★ JOYSTICKLER, KARTUŞLAR
- ★ BOŞ DİSKET VE KASETLER
- ★ BAKIM, ONARIM SERVİSİ
- ★ TÜRKİYE'NİN HER YANINA ÖDEMELİ SİPARİŞ
- ★ LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ

**TELECOM BİLGİSAYAR**

GİMA ARKASI BİRLİK İŞ MERKEZİ ALT KAT  
KARANFİL SOK. 5/12 KIZILAY - ANKARA  
TEL: 117 10 97





## ASSEMBLER



**Dr. Ali Özçelik**

### CONDITIONAL BARNCHING

Şartlı dallanma BASIC'teki IF..... THEN..... Komutuna benzer. Şu şekilde çalışır örnek: 'eğer (if) Negatif flag set (1) ise dallan (branch to). Bu bölümde 8 değişik şartlı dallanma anlatılmıştır.

### BCC (Branch on Carry Clear)

BCC komutu Carry flag Clear "reset (0)" olduğu zaman dallanma yapacaktır. BCC komutu için örnek: 'BCC \$ C009' dur. Carry flag clear (reset) ise C009 adresine dallanacak, aksi takdirde bir sonraki komuta geçecektir. Bu tip dallanmaya RELATIVE adresleme ismi verilir. Bu, o andaki adresine belirli bir uzaklıkta olduğunu gösterir.

Bu uzaklık ne kadar dallanma yaptığını gösterir. Bu dallanma komutları 80 bölge (decimal 128) ve 7F bölge (decimal 127) ileri ve geri dallanabilir. Yani 80 geri, 7F ileri dalanabilir. Bu demek oluyorki BCC \$ C0F0 komutunda, C000 bölge dışı kalıyor. Eğer komut BCC \$ C07F olsaydı, C000 bölge içi olacaktı. Eğer komut BCC \$ C000 olsaydı C090 adresi bölge dışı kalacak, eğer BCC \$ C010 olsaydı C090 bölge içinde kalacaktır.

Bu konuya kafanızı fazla takmayın, çünkü Assembler bölge dışında olduğunuzu haber verecektir. Eğer bölge dışındaysanız, assembler 'BAD BRANCH' mesajını verecektir.

Aşağıdaki program A registerini bir sayı ile mukayese eder, eğer A registeri sayıdan azsa dallanma yapar.

```
C000 LDA # $ 20
C002 CMP # $ 30
C004 BCC $ C007
C006 RTS
C007 STA $ D020
C00A RTS
```

- C000: A registerini 20 ile yükler.
- C002: A registeri 30 ile mukayese edilir, bu Negatif flag'ı set eder.
- C004: C007 bölgesine dallanma yapılır, çünkü Carry flag clear (reset)
- C006: Eğer dallanma yapılmıyorsa bilgisayar BASIC'e dönecekti.
- C007: Bu A registerini D020 bölgesine saklar, buda bordür rengini değiştirir.
- C00A: Bu kompüteri BASIC'e döndürür.

### BCS (Branch on Carry Set)

Bu komut BCC komutunun tam tersidir. Carry flag set (1) iken dallanma yapar:

```
C000 LDK $ 0286
C003 CPX # $ 01
C005 BCS $ C008
C007 RTS
C008 LDA # $ 00
C00A STA $ 0286
C00D RTS
```

Yukarıdaki örnekte A registeri cursor rengi ile yüklenmiştir. Eğer eşit veya 01'den büyük ise C007 adresine dallanma yapılır ve 00'a eşitlenir.

### BNE (Branch on Result not Zero)

Bu komut, eğer Zero flag 'set' değilse dallanma yapar. Bir sonraki örnek zaman geciktirme (time delay)dir, ki çoğu makina kodlu oyun programlarının çoğunda kullanılır :

```
C000 LDX # $ 00
C002 LDY # $ 00
C004 DEX
C005 BNE $ C004
C007 DEY
C008 BNE $ C004
C00A RTS
```





Bu programı çalıştırdığınız zaman time delay az görülebilir, fakat 130,000 civarında komut çalıştırır (execute).

Bu nasıl çalışır:

C000: X registeri 00 ile yükler.  
C002: Y registeri 00 ile yükler.  
C004: X registeri FF değerine azaltılır, Negative flag'ı 'set', Zero flag'ı 'reset' eder.  
C005: Zero flag 'reset' olduğu için C004 adresine dallanma yapılır.  
C007: X registeri 00 değerine azaltıldığı zaman, bu komut icra edilir ve Y registeri azaltılır.  
C008: Eğer Y registeri 00 değerine azalmazsa C007 bölgesine dallanma yapar.  
C00A: Kompüter BASIC'e döner.

### BEQ (Branch on Result Zero)

Bu BNE komutunun tersidir. Zero flag 'set' değilse branch yapılır.

C000 LDA \$ 028A  
C003 BEQ \$ C006  
C005 RTS  
C006 LDA # \$ 80  
C008 STA \$ 028A  
C00B RTS

Bu program 028A bölgesinin 00'a eşit olup olmadığını kontrol eder. Eğer 00'a eşitse C006 adresine dallanılır. Eğer dallanma olursa 0280 adresi 80'e eşitlenir, ki buda tuş tekrarını (repeat key) set eder.

### BMI (Branch on Result Minus)

Bu komutta Negativ flag 'set' ise dallanma olur, aşağıdaki programda olduğu gibi:

C000 LDA # \$ 20  
C002 CMP # \$ 30  
C004 BMI \$ C007  
C006 RTS  
C007 LDA # \$ 00  
C009 STA \$ D020  
C00C RTS

Bu program A registerini 30 ile mukayese eder, 30 dan küçük olduğundan Negativ flag 'set' olur. Böylece C007 bölgesine dallanma yapılır ve bordür rengi değiştirilir.

### BPL (Branch on Result Plus)

Bu BMI'nin tam tersidir. Negativ flag clear (reset) olduğu zaman dallanma yapar, aşağıdaki örnekte olduğu gibi:



C000 LDX \$ 30  
C002 STA \$ FB  
C004 LDY # \$ 30  
C006 CPY \$ FB  
C008 BPL \$ C00B  
C00A RTS  
C00B STY \$ D021  
C00E RTS

Bu program ekranın rengini değiştirir, çünkü C008 adresinden C00B adresine dallanma olmuştur.

### BVC ve BVS

Bu komutlar Overflow flag'ın durumuna göre dallanma yapar. BVC de Overflow flag clear (reset) ise dallanma olur. BVS de Overflow flag set ise dallanma olur. Overflow flag'lar hakkında 12. bölümde daha detaylı bilgi verilecektir.

Şimdi test için başka bir problem:

255 kere A karakteri basan bir program düşün:

Cevap:

C000 LDX # \$ 00  
C002 LDA # \$ 41  
C004 JSR \$ FFD2  
C007 INX  
C008 BNE \$ C004  
C00A RTS

veya

C000 LDY # \$ 00  
C002 LDA # \$ 41  
C004 JSR \$ FFD2  
C007 INY  
C008 BNE \$ C004  
C00A RTS

Üstteki iki programda çalışacaktır. Nasıl çalıştığını anladıysan bir sonraki bölüme devam et. Aksi takdirde son iki bölümü gözden geçirmekte yarar var.





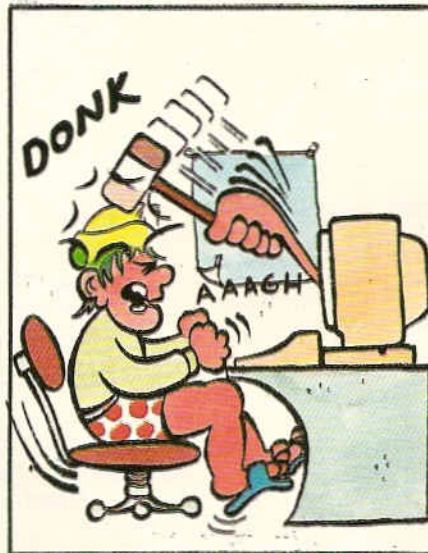
## ÖZÜR

Geçen sayımızda olması gereken  
Jöküm bir teknik hata nedeniyle  
yayınlanamamıştır. Bu sayımızda  
yayınliyoruz. Okurlarımızdan  
Özür dileriz.



```
151 PRINT:PRINT" AR XR YR SP" <246>
155 DEC=PEEK(783) <224>
156 GOSUB 65:SF#=RIGHT$(HEX$,2) <146>
158 POKE 760,8:POKE 761,104:POKE 762,96:SYS 760 <140>
159 BI$="";BI=PEEK(780):FORR=7TO 0STEP-1:IFBI<(2+R)THENBI$=BI$+" 0":GOTO161 <099>
160 BI$=BI$+" 1":BI=BI-(2+R) <171>
161 NEXT <043>
162 PRINT"LEI N V - B D I Z C":PRINTBI$
```

READY.







# 64'ler

# KICK OFF

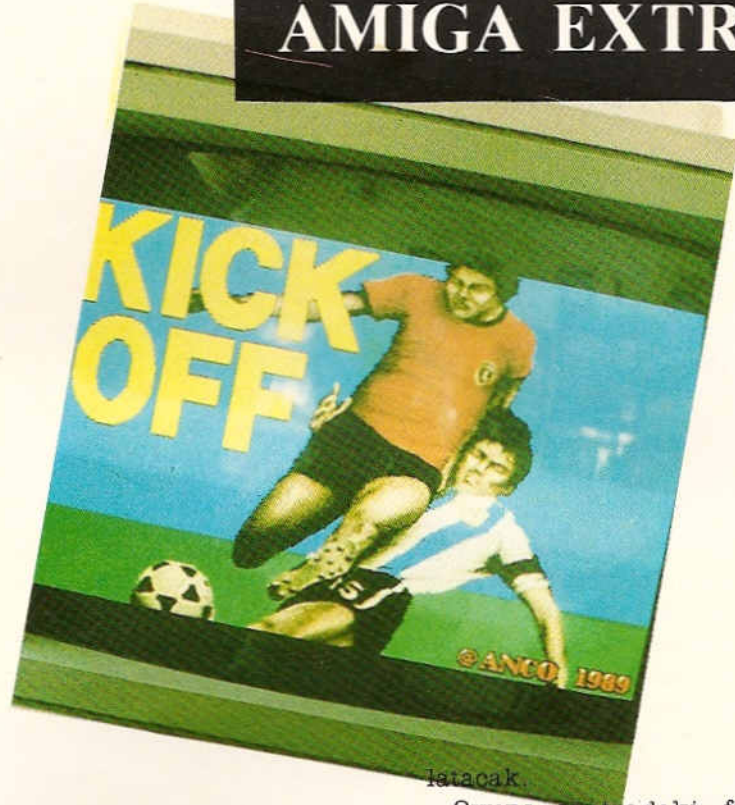
## AMIGA EXTRA

Sizleri bilemem ama ben koyu bir futbol hastasıyım, hele Amiga'da Amiga piyasaya çıktığından bu yana, yüzlerce programı ile listeleri alt üst ediyordum ancak futbolla ilgili bir gelişme futbol oyunlarında gözlenemiyordu. Sonunda buy 11 in ortalarında **Anco** firması bu eksikliği Kick Off ile çok büyük bir ölçüde giderdi.

Şimdi programın ayrıntılarına geçelim. Program yüklenir yüklenmez önümüze çıkan menüden programı hangi dilde oynayacağınıza joystiği ileri geri hareket ettirerek karar veriyorsunuz. Bundan sonra çıkan menüde ise sırasıyla: Practice Skills, Practice penalties, Single Game, League Competition ve Match Length yer alıyor. Şimdi bunları inceleyelim.

**Practice Skills:** Oyunu yeni oynayacak tüm arkadaşların oyununa girmeden evvel muhakkak bu antrenmanı seçmesi lâzım. Burada karşınıza çıkan menüde; **Up Pitch**, **Down Pitch** ve **Exit** yer alıyor. Aşağı kaleyi seçerseniz, **Up Pitch**'i seçip ateş tuşuna basın. Yukarı kale için ise **Down Pitch** **Exit** ile ana menüye dönebilirsiniz. **Up Pitch**'i seçtiyseniz kırmızı zıllı kale ve oyuncular sizin. Oyuncuların yanındaki numara topun o an hangi oyuncuda olduğunu, sarı ve kırmızı kart gören, golü atan (scorer), faule maruz kalan oyuncuyu tanımamıza yardımcı oluyor. Topa en yakın futbolcunun altında bir çizgi var. Ayrıca sahanın sol tarafında sahayı maket olarak gösteren bir şekil var. Dilerseniz bu şekli D harfine basarak yok edebiliyorsunuz ya da X ile 5 kez küçültüp büyütülebiliyorsunuz. Bunu en

büyüğe almanız menfaatinize olacak. Çünkü gole giderken veya savunma yaparken top nereye gidiyor ve orada futbolcunuz var mı yokmu görebilir ve derhal gerekli önlemleri alabilirsiniz. P ile oyunu durdurabilir ESC ile ana menüye dönebilirsiniz. Oyunda kaleci kontrollerini bilgisayar yapıyor. Ancak kaleciniz topu auta ya da gole gitmeden yakaladı diyelim. İşte burada yapabileceğiniz bir kontrol var. Ne tarafta hücum ediyorsanız ateşe basıp joystiği onun tersi yönünde çekerseniz kaleciniz Schumacher gibi uzun bir kaleci atışı kullanacak ya da bunu yapmazsanız, kaleciniz önce şöyle bir duruma bakacak ardından yine Schumacher gibi duruma göre oyunu kısar ya da uzun el pası ile baş-



latacak.

Oyuna santradaki futbolcunuz yanındaki ya da arkasındaki pas vererek başlıyor (hake-min düdüğünden sonra). Santra noktası yakınlarındasınız direkt kaleye gidin. Santra yuvarlağı ile ceza sahası arasına geldiğinizde ateş tuşuna basıp bırakın top yere paralel gidip altıpası gelince sekecek ve kalecinin kapattığı köşeden Zalad'ın yediği gollerden biri gerçekleşecektir. Golden sonra seyircilerde bir sevinç bir bağırışma tabii bu arada sizinkiler de boş durmuyor. Hugo Sanchez misali takla atıyorlar. Yine bir ataktasınız, kaleciyle karşı karşıya kaldınız, burun buruna, artık onun nefesini duyuyorsunuz joystiği ileri itmeye devam ederek ateşe basın, bu arada kaleci topu yakalayacak siz bir ke-re daha ateşe basın, bu sefer ka-





leci topu elinden kaçırarak ve bacaklarının arasından gol olacaktır.

Taç atışını kullanmadan joystiği rakip kaleye doğru çapraz getirip ateşe basarsanız, oyuncunuz taç atışını kullanacak, pas verdiği oyuncu da rakip ceza sahasına ortalayacaktır. Bu çapraz durumu rakip ceza sahasına yakinken yaparsanız gol atabilir, çok yakinken ise topu auta atarsınız.

Oyunda aut, taç, korner atışlarına ilaveten faul ve penaltı da var. Rakip oyuncu topu aldı gidiyor, yüz yüze karşılaştınız. Bu anda topu alabilir ya da yönünü değiştirebilirsiniz, yahutta arkasından yetişip ateşe basmadan önüne geçip rakip sahaya doğru koşarsanız (U dönüşü), rakip oyuncu düşecek ama oyun devam ediyor, faul yok. Baktınız ki rakibiniz çok hızlı tıpkı Ferdinand. Hemen ya U dönüşü yapın ya da sağından solundan yetişip ateş tuşuna basın, bu bir faul. Bunun cezası sarı ya da kırmızı kart olabilir, sarı kartınız varsa dikkatli olun her an kırmızı çıkabilir. Top rakibin ayağına değmeden tekme atarsanız (yanına gidip ateşe basarak) ya da ayaklarına yatarsanız (yaklaşıp ateşe basarak) bunlar kasti faul olduğundan kırmızı kart görürseniz hiç şaşmayın.

• **Korner Teknikleri:** Top size doğru geliyor, ateşe basın topu kafayla ağlara gönderebilirsiniz (ateş tuşuna basınca oyuncunuz zıplıyor).

**1 - 4:** Kaleye, gol çizgisine paralel atış.

**2 - 5 - 8:** Altıpasın ortası ile penaltı noktasının ortasına atış.

**3 - :** Altıpasın uzak dış köşesine atış.

**6 - :** Penaltı noktasına atış.

**7 - :** Kaleye paralel havadan atış.

**9 - :** Penaltı noktasına havadan orta.

Faul ve Penaltı Yaptırma Tek-

niği: Rakip oyuncu topu olmak için ayaklarınıza yatmak istediğinde topu bırakıp, yerde yatan rakibinizin üstüne gidin ve ayaklarına takılıp düşün.

**Practice Penalties:** Penaltı olduğunda spiker penaltı diyor ve oyuncular ceza sahasının dışına çıkıyor. Şimdi sağa sola gidip gelen bir ok göreceksiniz. Bu ok ile topu atacağınız yeri belirliyorsunuz. Atacağınız yeri seçtiniz, ateşe basın şimdi ok sabit hemen joystiği çok çok hafif geri çekin ve bırakın.

**Penaltı Kurtarma:** Ateşe basarak sağa ya da sola atılabiliyorsunuz. Alt köşelere çekerseniz yere atlar, üst köşelere çekerseniz yukarıya doğru atlar (ateşe basarak). Ateşe basıp geri çekerseniz, yukarıya doğru zıplar.

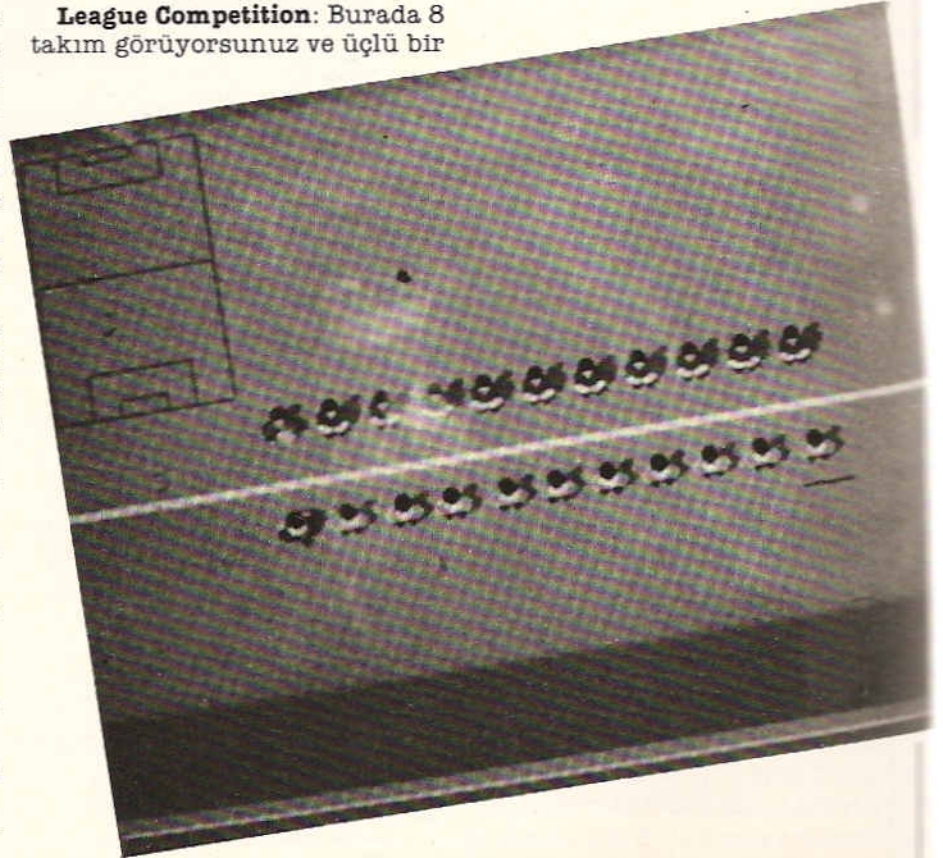
**Match Lenght:** Burada 2X olmak üzere 10, 20, 30 ve 45 dakika oynayabilirsiniz. Top ne kadar auta çıkar ya da faul olursa o oranda oyuna uzatma dakikaları (Injury Time) eklenir.

**League Competition:** Burada 8 takım görüyorsunuz ve üçlü bir

menü. Modif'yi seçin (joystiği en sola çekip ateşe basın). Şimdi istediğiniz kutucuğu aydınlatın ve ateşe basın. Artık istediğiniz takımların adlarını değiştirebilir ve kendi liginizi kurabilirsiniz. Yıldız çıktığında takımların adlarını değiştirerek istediğiniz takımların adlarını (Fenerbahçe, Real Madrid, PSV Ayıdoven, Verder Veremem Dandik United) girin.

Done'a gelip menüye dönün, protecti açın. Tekrar done yapın, save ile kayıt yapın. Continue ile ligdeki takımların birbiri ile eşleşmesini sağlayabilirsiniz.

**Single Game:** Oyuna başlıyorsunuz. Burada 1 veya 2 kişi oynayacağınıza karar verin ve takımların seviyelerini girin. Bunlar içinde en zoru international Kale seçimini yapın ve oyun dü-







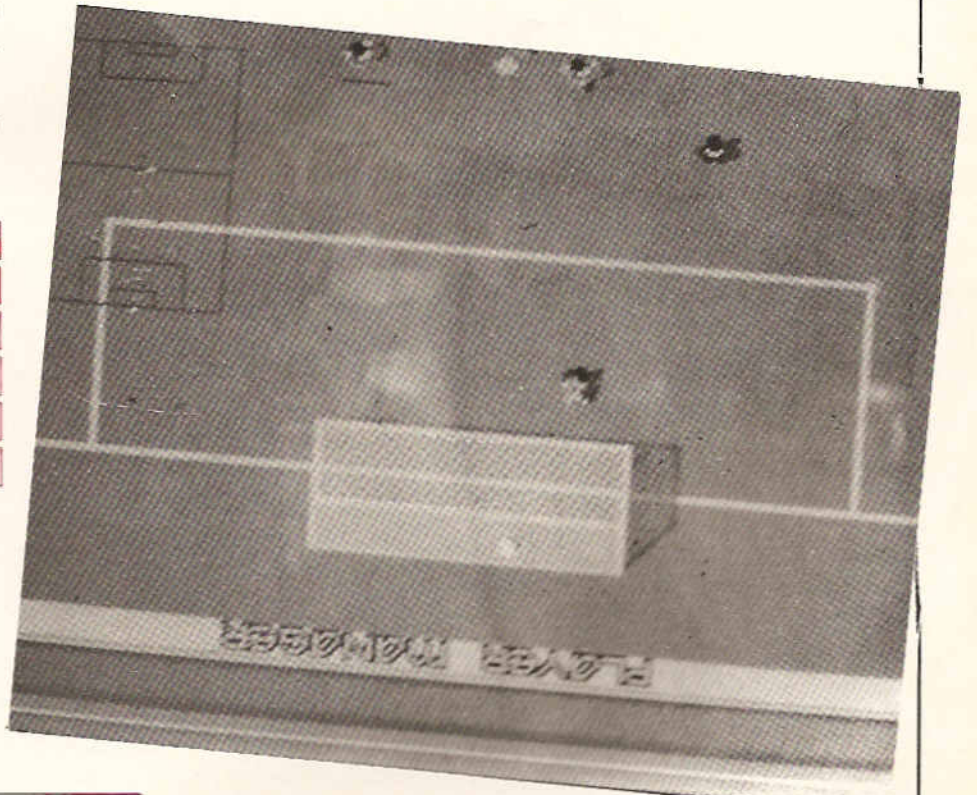
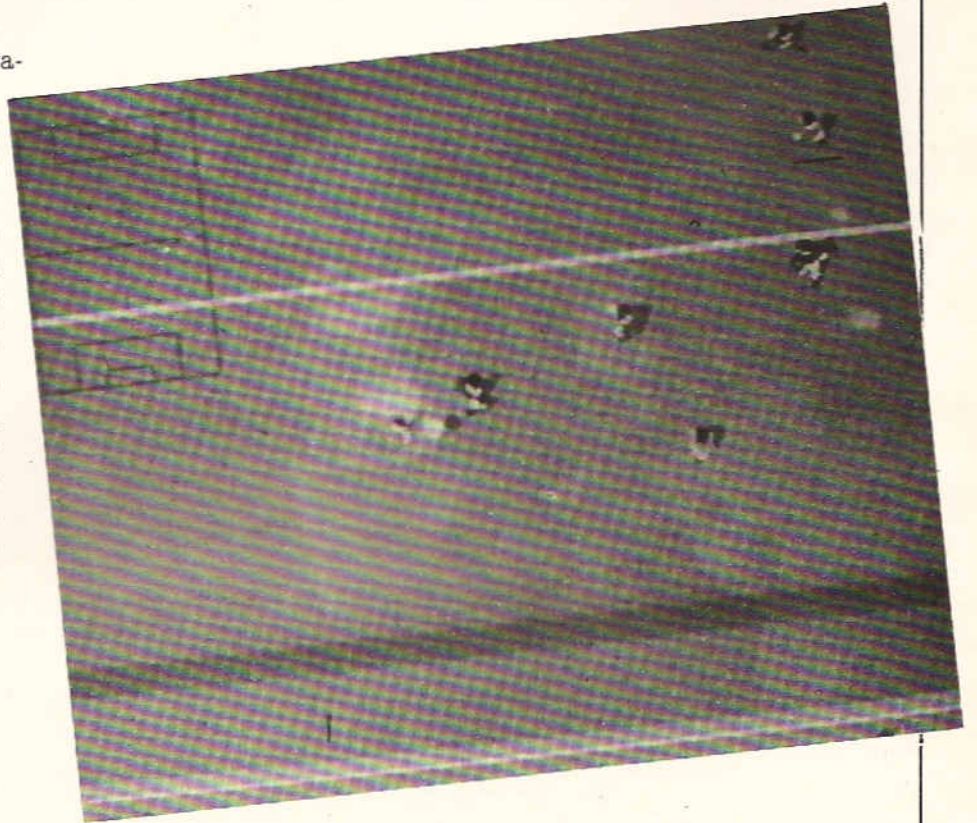
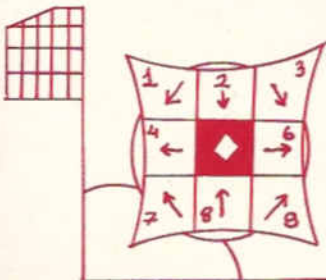
zeninizi belirleyin. Oyun başladı-  
ğında sıkılırsanız, ESC ile devre ya-  
pabilir, oyun düzeninizi seçip,  
oyuna başlayabilir ve ESC ile  
oyundan çıkar, EXIT ile menüye  
dönebilirsiniz.

- Oyunun başlarında çok per-  
formans gösterirseniz, maçın  
sonlarına doğru oyuncularınız  
yorulduğundan joystick hakimiyeti  
zorlaşıyor. "International"  
seviyede bilgisayar nasılsa bir  
enayi buldum her atakta devamlı  
gol atayım demiyor. Siz ne kadar  
iyi oynarsanız o da o oranda da-  
ha iyi oynuyor, centilmenlik ör-  
neği gösterip sizi 4 - 5 gölle geçiş-  
tiriyor.

Bunlardan sonra hiç problem  
yok mu diyeceksiniz. Var tabi.  
oyunda top hakimiyeti pek yok.  
Yani siz nereye giderseniz top  
oraya gitmiyor. Alışınca bunu at-  
latmak kolay. Yine de Amiga'da  
bütün zamanların en iyi en sü-  
per futbolu, Kick Off. Bol gollü,  
az sarı kartlı maçlar dileğiyle.  
Unutmayın biz buraya ölmeye  
gelmedik! En güzel günler sizin  
olsun, hoşça kalın.

**ERGİN ORDU**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Müzik	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Ses-Efekt	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Oynanabilirlik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Genel	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■





Commodore

# İŞTE FIRSAT

✓AMIGA

Her Hafta Yeni  
C-64 Oyunları

Her Hafta Yeni  
Amiga Oyunları

Telefonla veya mektupla adresinizi  
bildirin size devamlı olarak C-64,  
Amiga programlarını ve yan  
ürünlerinin listesini gönderelim.

C-64 Kasete Oyun  
Çekimi  
1.000 TL.

4 Oyun Değdirine  
1 Oyun Bleden

Maxell 5.25"  
Disket  
2.000 TL.

- Her Hafta Amiga programları Maxell Disket dahil 7.000.-TL
- Her Hafta C-64 Disket oyunları resimli kasette 4.000.-TL
- Her Hafta C-64 süper paket oyunlar 6.000.-TL
- Her Hafta C-64 program disket dahil 2.500.-TL
- Her Hafta Amiga Extern Drive 5/4 - 3/5 550.000.-TL
- Her Hafta Joystickler, disket kutuları, temizlik kitleri, kartuşlar.
- Her Hafta Amiga ve C-64 Bakım ve tamiri
- Her Hafta 54'er dergisi abonelerine indirim.
- Her Hafta Teknik Yetkili Satıcısıdır.

Maxell 3,5"  
Disket  
5.100 TL.

## YENİ YERİNDE YENİLİKLERLE

**Ferbi**

Bilgisayar San. ve Tic. Ltd. Şti.  
TEL: 532 35 56 - 524 70 51

### ADRESİMİZ:

Sofular Mah. Simitçi Şakir Sok.  
İrtiş Apt. No: 14 Kat: 2 Aksaray/İst.  
(Vatan Cad. Aksaray Metro İstasyonu  
yanı.)

**Not:** Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası 8085-3  
Sofular Şubesi Aksaray-İST. no'lu hesaba ya-  
tırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz  
takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.



## HER TÜRLÜ COMPUTER HİZMETLERİNDE ZENGER



Commodore-64



AMIGA-500



ATARI

- Bilgisayarlar disket sürücüler
- Yeni AMIGA, C-64 ATARI ve MSX oyunları,
- Joystickler ve kartuşlar,
- Boş disket ve kasetler,
- Tek ve Paket oyun kasetleri,
- Kafaayar probleminiz için kafaayar devresi,
- Türkiye'nin her yerine ödemeli sipariş kabul edilir.

Toplu alışlar için  
%10  
iskonto yapılır.

## ZENGER COMPUTER CENTER

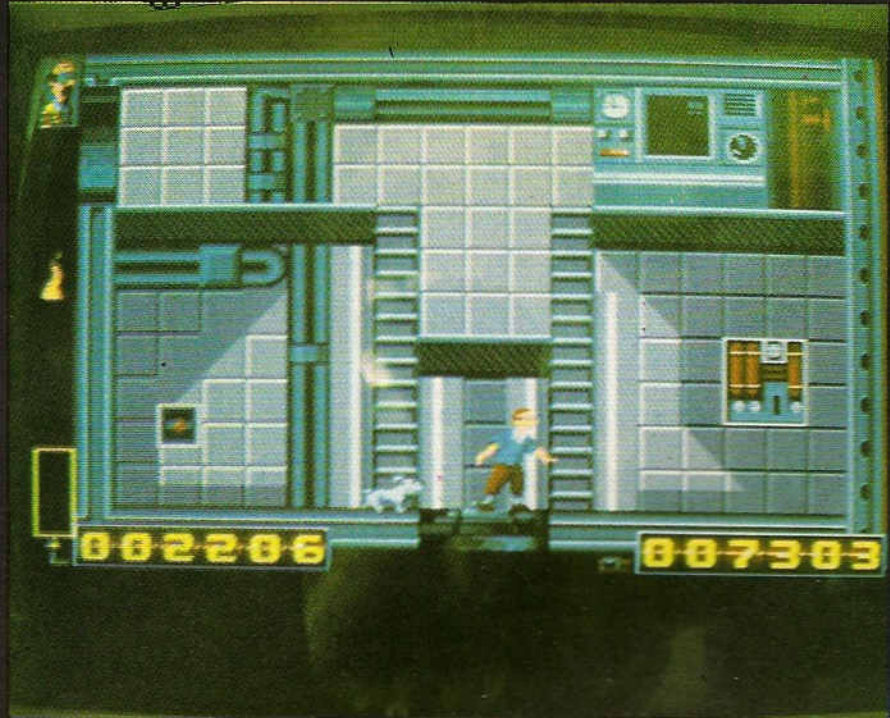
Sümer Sokak No: 6/B Kızılay-ANKARA  
Tel: 230 66 66 Fax : (4)231 17 29



AMIGA EXTRA

# TINTIN ON THE MOON

Çizgi romanlarından oyunu yapılmadık bir Tinten kalmıştı sonunda o da yapıldı. Ama ünlü Fransız oyun firması Infogrames'ın hakkını yememek lazım. Yaptıkları oyun neredeyse çizgi filminden daha güzel. Ses efektleri de bunu fazlasıyla pekiştirmiş. Oyuna başlamadan önce dilinizi seçiyorsunuz. Almanca mı, İngilizce mi? Yoksa Fransızca mı? Size en yakın olduğunuz dili seçin derim. Oyuna başlamadan size müthiş grafiklerle dolu bir demo sunulmuş. Ama bu demoyu geçmek isterseniz Esc tuşuna basmanız yeterli. Sonra oyunun ilk bölümüne geldik. Burada göktaşlarının arasından gidiyorsunuz. Toplamanız gereken iki çeşit obje var bunlar kırmızı ve sarı toplardır. Kırmızı toplar size alttaki haritada yol ilerletip bu bölümü geçmenizi sağlar. Her kırmızı top aldığınızda biraz ilerlersiniz. Sarı toplar ise geminize dayanıklılık verir. Dayanıklılık göstergeniz soldaki sayılardır. Her sarı top alışımda bu sayının arttığını ve geminizin güçlendiğini göreceksiniz. Sağdaki sayılar ise size skorunuzu gösterir. Bu bölümde kayalara çarparsanız enerjinizin bir kısmı gider. İkinci bölüm ise geminin içinde geçiyor burada geminizdeki suikastçinin gemiye yerleştirdiği bombayı bulmaya çalışıyorsunuz. Bombanın yanı sıra birde suikastçi getiği yerleri ateşe veriyor. Sizde bir yangın söndürücü alıp bunları söndürmelisiniz. Suikastçi birde profesör Turnusol ve kaptan Haddock'u gördüğü zaman esir alıyor. Ama kaptan da onu esir





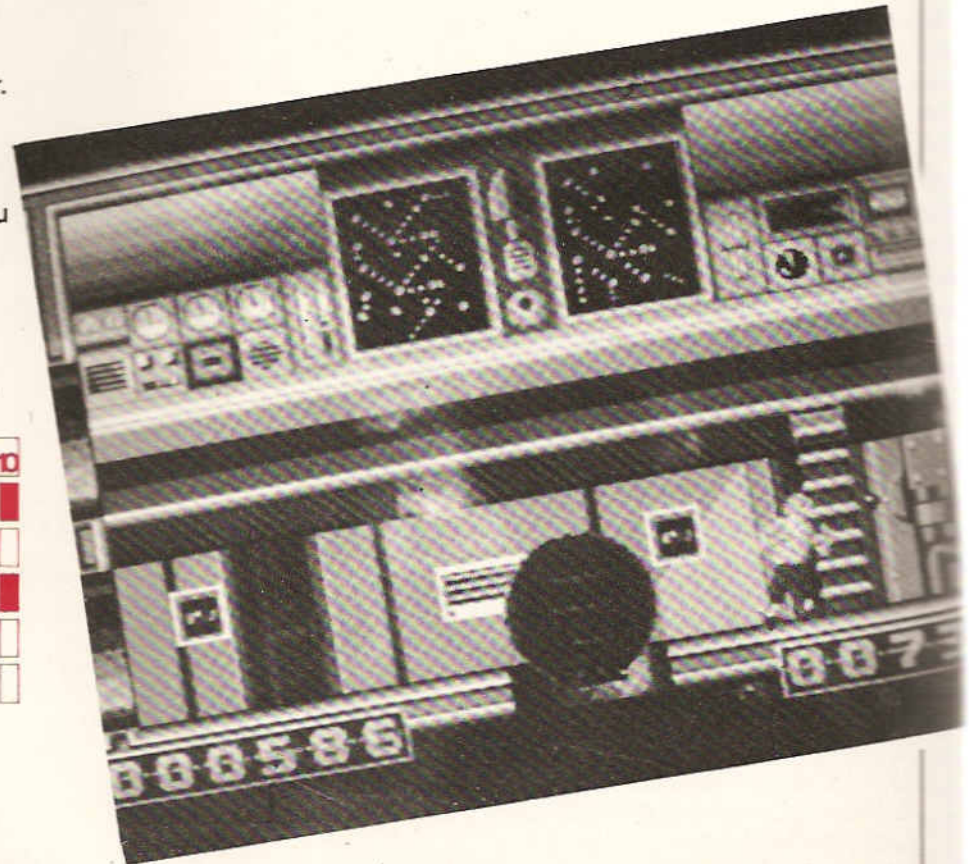
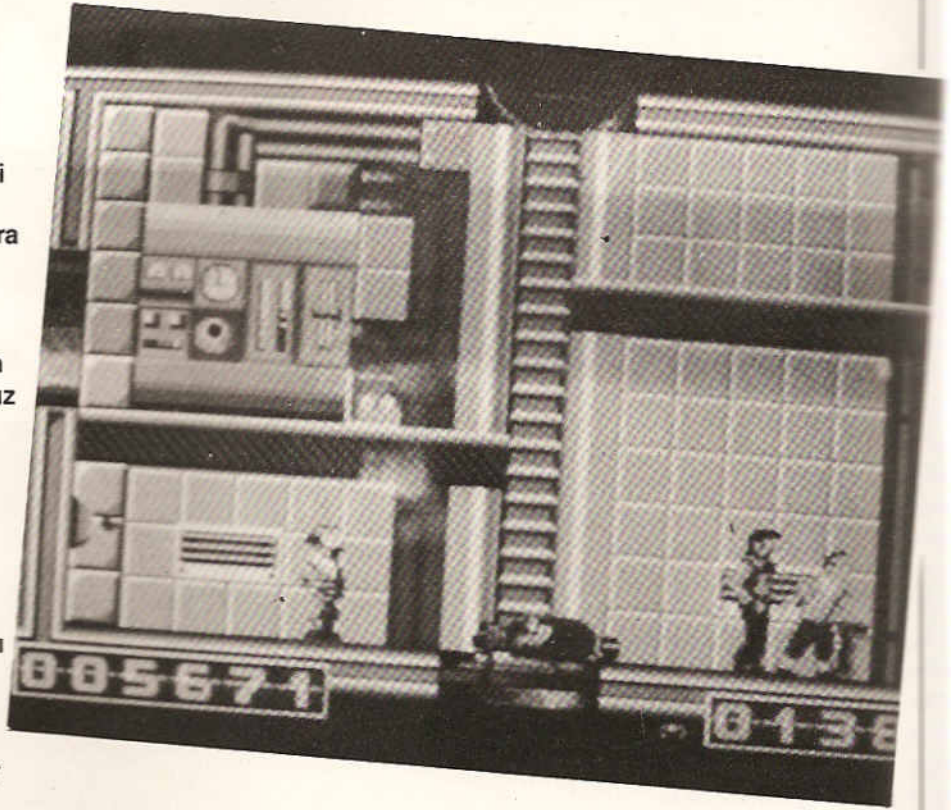


# 64'ler

alıyor. Esirleri kurtarmak için onlara değmeniz yeter. Süikastçi elindeki tabanca ile sizi de bayıltıyor. Ondan bir süre kurtulmak için yüzüne yangın söndürücü püskürtmeyi deneyin. Diyelim ki yangınları söndürüp bombayı aldınız sonra bütün esirleri de kurturmalısınız. Kimlerin bağlı olduğunu sol üst tarafta görürsünüz. Bunu da yaptıktan sonra süikastçiyi de bağlarsanız (yangın söndürücü ile) bu bölümü geçersiniz. Ama bu bölümlerde işinizi çabuk görmelisiniz. Çünkü yangınlar geminizin gücünü sürekli azaltıyor. Sonra yine uzaya dönüyoruz. Yine aynı şekilde fakat burada daha fazla göktaşı var. Oyun ilerledikçe süikastçinin yerleştirdiği bombalar ve göktaşları artıyor. Bazen toplayacağınız bombalar (bu bombaların kaç tane kaldığını alt tarafta görebilirsiniz.) Üstünde durduğunuz katın altında veya tırmanılmayan yerlerde çıkıyor. Burada yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Mecburen geminizin patlamasını seyrederirsiniz. Zaten INFOGRAMES neyi doğru yapabilmiş ki? Eğer bütün bölümleri geçer de Aya inebilmeyi başarırsanız sizi süper bir son ekran bekliyor.

ŞAHİN DERYA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										





# 64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

## A.B.C BİLGİSAYAR

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

## ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.

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

## ABDİ TİCARET

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

## ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

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

## BİLTUR BİLGİSAYAR

PTT Yarı ıstınlı sok. 5/B BALIKESİR

## COMPUTERLAND

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

## EKİM-2 ELEKTRONİK

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

## KARTAL TİCARET

Hükümet cad. 46 ERZİNCAN Tel: 170 93

## İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ

Hürriyet cad. Keyvan bey Pasajı 8-9 GAZİANTEP Tel: 17 881

## TEKFON

Şahabiye mah. F. Fevzioğlu cad. 40 KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58

## PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

İş Bankası aralığı 5/B Heykel BURSA Tel: 20 73 08

## SIRÇA SARAY

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

## SEDAN LTD. ŞTİ.

Meşrutiyet cad. No: 10/39 Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07 82

## OFLUOĞLU TİCARET

Gazipaşa cad. 44/A ZONGULDAK Tel: 117 97

## ÖZGÜN PAZARLAMA

Bayol Pasajı No: 47 TEKİRDAĞ Tel: 182 83

## DATAKOM BİLGİSAYAR

Kızılcık Cad. No: 5 ESKİŞEHİR Tel: 37 360

## BARIŞ BİLGİ İŞLEM

857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 KONAK Tel: 25 90 73

## IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE

1710 sok. 9/2 KARŞIYAKA Tel: 23 33 48

## PHOENIX COMPUTER HOUSE

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

## TAMER KİTAP KİRTASIYE

1728 sokak 52/A KARŞIYAKA Tel: 68 14 00

## TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.

Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK: 14 08 82

## Zeki ZENGER

Sümer Sok. 6-B Kızılay ANKARA Tel: 23 02 43 - 230 66 66

## İSTANBUL

## BİLDEN BİLGİSAYAR

İstiklal cad. sahna sok. Ali Han Kat: 5 No: 507

## GALATASARAY Tel: 152 47 27

## BİL-MER

Halkçı sok. 33/7 Bakırköy işhanı ve çarşısı BAKIRKÖY Tel: 570 34 90

## BİL-TEK BİLGİSAYAR

Ebuziyya cad. Marmara çarş. kat: 1 105-106

## BAKIRKÖY Tel: 583 14 90

## BUKET BİLGİSAYAR

Osmanağa Cami yanı Pavlonya sok. no: 5 KADIKÖY Tel: 347 69 97

## BİMOMAK LTD. ŞTİ.

Mebusan Yokuşu SSK. işhanı 220

## FINDIKLI Tel: 143 63 42 - 152 08 31

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

## BOĞAZIÇI BİLGİSAYAR A.Ş.

Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa işhanı k.3 no: 14

## MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54

## CAN MÜHENDİSLİK SAN. TİC. A.Ş.

Rıhtım cad. Hacıoğlu işhanı Kat: 4

KADIKÖY Tel: 347 30 36 - 346 33 86

## COMPUSHOP

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

## DATA BİLGİSAYAR

Akaretler Spor cad. 62 BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96

## DİJİ BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK CEM KAPTANOĞLU

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

## ELECTROMODE

Kayışdağı cad. 280. Üst GÖZTEPE/ERENKÖY Tel: 360 63 92

## EMEK ELEKTRONİK

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

## EFOR BİLGİSAYAR

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

## FERBİ BİLGİSAYAR LTD.ŞTİ.

Sofular Mah. Simitçi Şakir Sok. irtiş Apt. No: 14 Kat: 2 Aksaray/İST  
Tel: 524 70 51 (Aksaray Vatan Cad. Aksaray Metro Durağı yanı)

## GÖGE ADI. KOM. ŞTİ.

Söğütçeşme cad. 129/7' KADIKÖY Tel: 336 60 54 - 345 06 78

## KADIKÖY BİLGİSAYAR

Mühürdar cad. 70/34 Akmar Pasajı KADIKÖY Tel: 345 06 78

## KADRI ÇAKMAK

Doğancılar cad. 55 ÜSKÜDAR Tel: 342 62 61

## KİNG LİMİTED

İhlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A BEŞİKTAŞ Tel: 161 65 87

## MASTER COMPUTER CLUB

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

## MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ

Kayışdağı cad. no: 202 GÖZTEPE Tel: 360 03 31

## MİNE ELEKTRONİK

Moda cad. 46 MODA Tel: 336 09 16

## OSAM LTD. ŞTİ.

Ebuziyya cad. Sakızlıyalı sok. 3 BAKIRKÖY Tel: 583 72 46

## ÖLMEZ BİLGİSAYAR

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

## PEGASUS COMPUTER CENTER

Bağdat cad. Köşemiz apt. 209/8 SELÂMİÇEŞME Tel: 336 58 89

## PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ

Halitağa cad. Ekşioğlu işhanı 21 ALTIYOL KADIKÖY Tel: 338 30 25

## SKY ELEKTRONİK

Valikonağı cad. Konak Pasajı. 109 K:1/38 NİŞANTAŞI Tel: 148 43 83

Ebuziyya cad. Özgiray Pasajı 17/32 BAKIRKÖY Tel: 583 54 03

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

## SÜER ELEKTRONİK

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

## TETİKLER DIŞ TİCARET

Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 ÜSKÜDAR Tel: 334 99 94

## UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.

Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu işhanı 3/54

KADIKÖY Tel: 336 73 54

## VIOLET COMPUTER

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

## HİKMET BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

Şemsettin Günlaltay Cad. No:205/3 Tüccarbaşı

Erenköy/İST.



# Mutluyuz... Gururluyuz...

Dünyanın 36 Ülkesinde üretilen en yeni ve süper 127 adet AMIGA programını **son bir ayda** listelerimize dahil ettik.

Avrupa'da her ay yayımlanan Amiga Commodore User ve Video Games+ gibi dergilerde bulunan ve tavsiye olunan Amiga ve C-64 programları **'EXCLUSIVE CLUP'** Üyelerimizin istifadelerine sunulmuş bulunmaktadır.

Ayrıca zaman zaman Dünyanın en ünlü 'Disc' üreticilerinin markaları ile toptan fiyatının da altında kampanyalar düzenleyerek, **'EXCLUSIVE CLUP'** Üyelerimize yardımcı oluyoruz.

Şimdi üyelerimizin ne kadar mutlu ve şanslı olduklarını düşünüyormusunuz!...  
En büyük üzüntümüz yöremiz dışındaki Sayın İstanbul sakinleri denizleri ve uzak yolları aşarak bize kadar gelme zahmetine katlanıyorlar. Yakın gelecekte yeni şubeler açarak biz onlara geleceğiz.

Gelin **'EXCLUSIVE CLUP'** Ailemize katılın **YENİ ANLAYIŞLA** tanışın, farkı farkedin.

Şimdiden mutlu ve şanslı kişiler arasında yerinizi alın. Tatilin son günlerini keyfinizce yaşayın.

**ETİLER COMMODORE CENTER**  
Nispetiye Caddesi Yıldız Çiçeği Sokak  
No: 3 ETİLER - İST.  
TEL: 165 31 25

**ETİLER & YEŞİLKÖY  
COMMODORE CENTER**

**YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER**  
İstasyon karşısı, Canik Pasajı No: 39  
YEŞİLKÖY - İST.  
TEL: 573 60 61



# STORM WARRIOR

Karanlık güçler ülkenizi ele geçirmiş durumda. Kötü büyücü kraliçe krallığınızı bir yüz yıl boyunca kötülük fırtınası altında kalacak şekilde lanetledi. Kraliçenin yarattığı seller, fırtınalar ve yağmur birçok ölüme ve hasara yol açıyor. Bu büyü bozulana kadar devam edecek.

Bu görev size yani krallığın prensine düşüyor. Yola sadece kılıcınızla çıkacaksınız. İlk göreviniz onun kötü askerleriyle savaşıp kalesine ulaşmak. Yolculuk sırasında kimseye güvenmeyin. Herhangi bir kimse büyüden etkilenmiş olabilir. Unutmayın...

Şimdi oyuna geçelim. **Birinci bölüm** ormanda geçiyor. Orman çok tehlikeli, her yer büyücünün savaşçıları ile dolu. Her biri beş vuruşta ölür. Bunlar her yerden çıkabilirler. Örneğin, iki ağacın arasından geçerken birden ağacın gövdesinden çıkabilirler. Burada dikkat etmeniz gereken şeylerden biri de ağaçlar. Ağaçlardan taşlar atılır. Bunlara çarpmamalısınız. Tepeleri de takla atarak tırmanın. Ormanın sonunda sizi büyük bir canavar bekliyor. Bu canavarı seri vuruşlarla öldürün. Burayı geçince kaleyi buluyorsunuz.

**İkinci bölüm** olan kalede gene düşman savaşçılar var. Bunların yanında önemli olarak kafalar var. Bu kafalara dikkat edin, çünkü ağızlarından ateş atarlar. Bu ateşlerden eğilerek veya sıçrayarak kurtulabilirsiniz. Burada hiç oyalanmadan dağdaki tepeler gibi atlayarak geçin. İlerledikçe

daha çok ve sık kafa çıkıyor. Bu bölüm sonunda da ormandaki gibi bir canavar çıkıyor. Bunu da aynı şekilde öldürün. Öldürdükten sonra kraliçenin şatoda değil yer altında olduğunu anlıyorsunuz ve üçüncü bölüm başlıyor.

Üçüncü bölümde yer altına inebilmek için belli bir süre düşmanlarla savaşarak aşağıya doğru atlayarak ve düşerek iniyorsunuz. Düzlüğe ulaştığınızda yukarıdan sivri kayalar düşüyor. Düzlükten sonra biraz daha aşağıya inince bu bölümün canavarı ile karşılaşıyorsunuz. Canavardan sonra oyunun son bölümü olan dördüncü bölüme geliyorsunuz.

Bu bölüm diğerlerinden daha zor. Dikkat etmeniz gereken en önemli düşman duvarlardaki dev kuru kafalar.







# 64'ler

Bunlar her yöne ateş eder. Şimdi burada yazdıklarımı aynen uygulayın: Devamlı sola ilerleyin ekran durduğu zaman tam ortadaki taşın üstüne çıkın taş sizi üst kata götürecektir. Üst katta sağa doğru iki ekran ilerleyin. Üçüncü ekrana çok yavaş geçin, taşın ucuna kadar ilerleyin, buradan karşıya atlayın. Karşıdaki taşın binin üst kata çıkın, bir ekran sola gidin, taşın binip dördüncü kata çıkın, bir ekran sağa gittikten sonra ikinci ekrana geçerken yavaşlayın ve uçtan atlayın. Bir ekran sağa ilerleyin, taşın binin, gene taşın binin, bir ekran sağa gidip taşın binin ve oyundaki son canavarla dövüşün ve oyunu bitirin.

Storm Warrior her yönüyle süper bir oyun. Grafikler muhteşem, müzik büyüleyici. Oyunun tek kötü yanı efektleri.

Size önereceğim oynama şekli daha çok yukarıdan vurun, yakın dövüşlerde tekme kullanın. Canavarlara seri vuruşlar yapın. Ağaç ve sütunlara dikkat edin, içlerinden kamufle edilmiş adamlar çıkar. Oyun sırasında aşağıda düşmana kaç vuruş yapmanız gerektiği sağ ve solda, skorunuz ortada gösterilir. Düşmanlar ölürken dizlerinin üstüne çöküp düşer, ölürler.

Storm Warrior'ın en kötü yanı kısa olması. Hevesiniz kursağınızda kalıyor. Oyunun son ekranı da yok fakat çok güzel bir tebrik ekrana var. Bence kaçırılmayacak bir oyun...

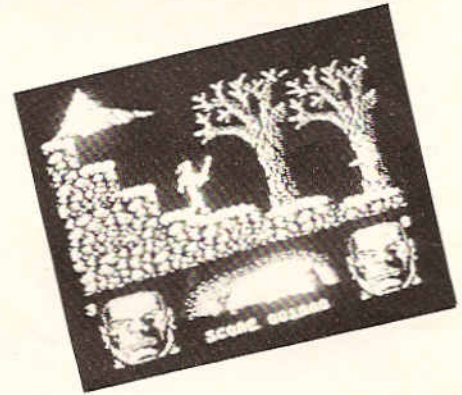
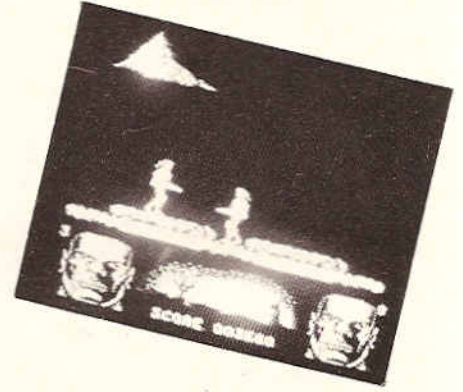
#### JOYSTICK HAREKETLERİ:

joy aşağı eğilme  
joy sağ yürüme  
joy sol geri geri yürüme  
joy sağ ateş ortadan vurma  
joy ateş yukarı yukarıdan vurma  
joy ateş sol sola dönme

joy ateş sağ sola dönükken sağa dönme  
joy yukarı sıçrama  
joy sağ üst çapraz kılıcı kaldırma  
joy ateş sağ alt köşe alttan vurma  
F1 müzik F3 efekt Runstop  
pause space unpaue Q yeni oyuna giriş.

MERT HEKİMCİ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										







## EMPIRE, WARGAME OF THE CENTURY

Universal Military Simulator'u oynayıp sevenler Amigalarının başına UMS kadar gelişmiş olmasa da basit grafikleri ile taktik meraklılarını cezbedebilecek savaş simülasyonu Empire bilgisayarınızda. Bu oyunda amacınız diğer savaş simülasyonlarından daha hayalci. Amacınız düşmanı ezip geçerek indiğiniz gezegeni işgal etmek. Şimdi gelelim oyunun özelliklerine:

Oyun 1 ile 3 kişi arasında oynanabilir. Oyunun başında sorulan şifre kırıldığı için rahatça geçebiliriz. Oyunun en büyük orijinalliklerinden biri de etrafı yavaşça tanımamız. Harekete geçen bir üniteniz hareket ettiği karenin çevresini gösterir. İlk başta sadece kendi şehrimizi ve çevresindeki 8 karelik bir alanı tanıyoruz ve bu safhada karşımıza bir liste çıkıyor. Bu listede o şehirde ne üretmek istediğimiz soruluyor ve seçenekler gösteriliyor. Her silahın belli bir yapım süresi var. Bunlar oyunun başında ayarladığınız "production" yeteneğinize göre belirleniyor. Production yeteneğiniz % 50 olduğunda bir tank birliğinin üretim süresi 3 eldir. Bir taşıyıcının ise 32. Şimdi bazı önemli silahların kullanım yolu:

**ARMY:** Menzili 1'dir. Komşusu olan her üniteye saldırır. Bağımsızdır.

**FIGHTER:** Menzili 20'dir. 7'şer ilerler. Menzili içindeki her üniteye saldırır.

**TRANSPORT:** Menzili 2'dir. Bağımsızdır. Tanklara saldıramaz.

**SUBMARINE:** Menzili 2'dir. Bir düşman ünitesiyle yanyana gelirse bile gözükmaz. Bağımsızdır.

**CARRIER:** Uçak gemisidir. Men-

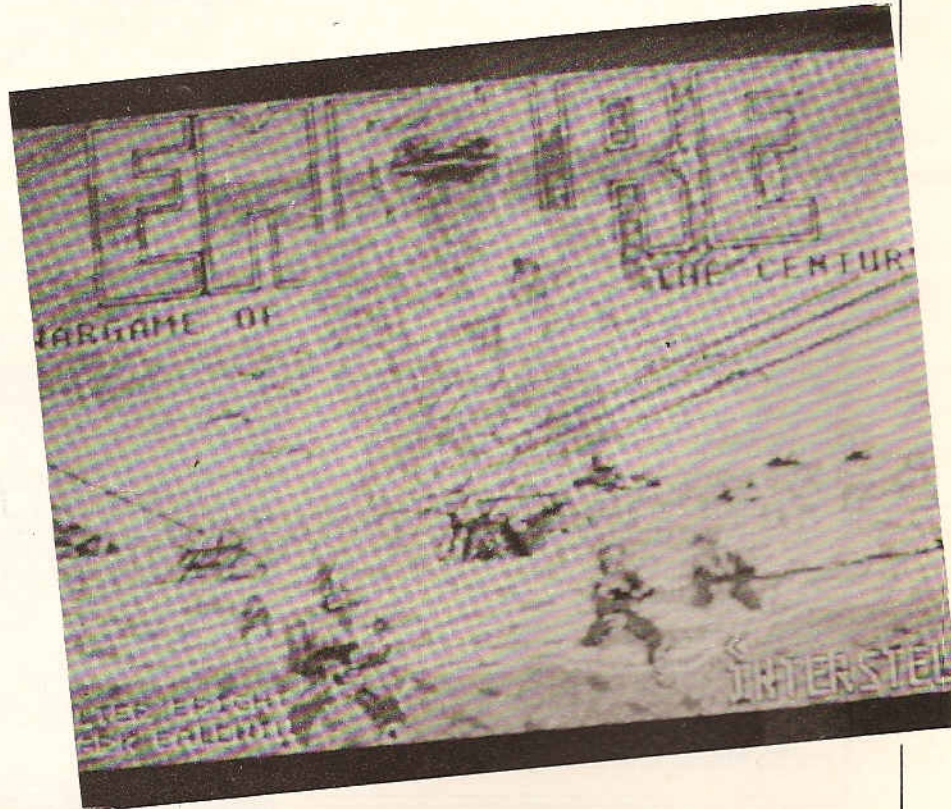
zili 2'dir. Tanklara saldıramaz.

**BATTLESHIP:** En güçlü silahtır. Her yere saldırır. Bağımsızdır. Menzili 3'tür.

Yukarıdaki "Roll Down" menüden oyunun her safhasında ordularınızın durumunu görebilirsiniz. Zorlu fakat zaferle biten bir savaşın sonunda verdiğimiz saatlere karşı sadece düşmanın yenildiğini yazıyor. İlk başlarda zevk vermesine rağmen sonradan insanı bezdiren bu oyunu arkadaşınızdan alabilirsiniz. Ama UMS dururken buna para vermek mi? Asla...

**KEMAL DENİZ AKSOY**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Müzik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Ses-Efekt	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Oynanabilirlik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Genel	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■







MERT GÖKKAYA

# WOLFMAN

Dolunaylı gecelerde uykusuz geceler geçirten bir uluma duyduğumuzda bizi korkudan titreten, kurtadamları tanımayanınız yoktur.

İşte RODPIKE, yani Dracula, Frankenstein, Jack the Ripper gibi diğer nefis korku adventure'larını yapan firma bu canavar takımı içinde kurtadamların eksikliğini duymuş ve romanıyla beraber üç bölümden oluşan Wolfman'ı yazmış. Roman da, oyun da çok başarılı. Oyunda David isimli, tanrının laneti uğramış bir delikanlıyı canlandırıyor-sunuz. Amacınızı David'i iyileştirmek.

Yani kurtadamlıktan kurtarmak. Oyunda kurtadam olmak oyunda genellikle sizin sonunuz oluyor. Bazen kurtadam olmadan kurtulamayacağınız düşmanlarla karşılaşıyorsunuz. İşte burada kurtadam olmak için elinizden geleni yapmalısınız. Ay ışığının olduğu yerde her an ümit vardır. Oyunda ilerledikçe üstün bir sanat ürünü olan text'ler sizi etkileyecek ve bir süre sonra kendinizi sahiden kurtadam olarak hassideceksiniz. Hatta ulumaya bile kalkabilirsiniz. Bu da oyunun başarısını gösteriyor. Size yardım edebilecek tek insan olan Lama Ki Shan'ı ararken işin içi-

ne bir de aşk karışıyor. Nardia adlı bir kız sizi ikinci bölümde donmaktan kurtarıyor. Daha sonra üçüncü bölümde kurt avcıları tarafından kaçırılıyor. Böylece görevinize bir de Nardia'yı kurtarmak yükleniyor. Ama merak etmeyin

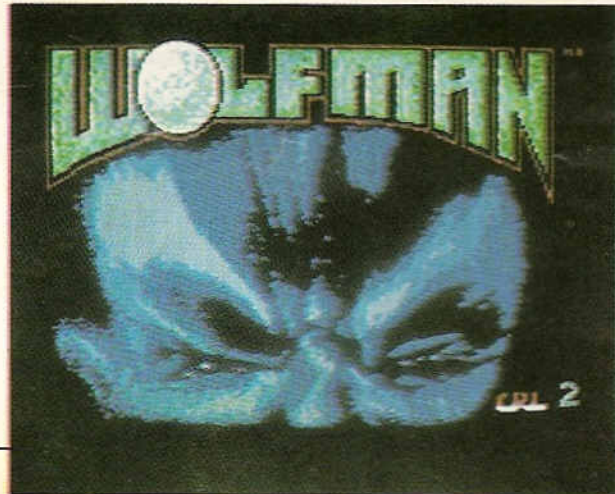
Ki Shan'ın hayaleti yol boyunca size yardımcı olacak. Oyun 16. yüzyılda mistik bir ortamda geçiyor. Kurtadama dönüşme ve öldürme sahneleri kelimelerle anlatılamayacak kadar ürkütücü ve gerçekçi. Nardia ve David arasındaki duygusal ilişki de aynı ustalıkla anlatılmış. Bilmece zor ama önünüzde belli sıralarla çıkıyor. Oyun içindeki dijitalize grafiklerde Wolfman'e ayrı bir renk katıyor. Wolfman benden tam not aldı.

## PART 1:

Oyuna odanızda kafanız

ağrı içinde şaşkın bir vaziyette uyanarak başlıyorsunuz. Yüzünüz, elleriniz, üstünüz kan içinde. Ellerinizi inceleyince kanın size ait olmadığını şaşırarak öğreniyorsunuz. İlk yapacağınız şey elinizi yıkamak. "Wash Hand" sonra aynaya bakın "Look Mirror" ve çekmeceyi açıp temiz bir tünik alıp giyin. Kirli gömleyi çıkartıp ateşte yakın. "Burn Doublet". Şimdi dışarı çıkabilirsiniz. Dün gece Mayor'un kızı öldürülmüş ve katilin bu yöne koştuğu görülmüş. Tabii siz hiç delil bırakmadığınızdan sizden şüphelenmeyeceklerdir.

Locksmith'in dükkanına gidin ve burayı inceleyin. Buradaki kutunun kapağını incelediğinizde bir anahtar bulacaksınız. Bunu alıp terkedilmiş Kiliseye gidin. Yeri inceleyin. Bir tahta





göreceksiniz. Bunu ittirin ve yeniden yeri inceleyin. Yerdeki kapıyı açın ve içeri girin. Buradaki yeraltı kemerini inceleyince cam bir kasanın içinde bir kitap göreceksiniz. Kasayı açmak için sırayla "put key", "push key", "remove key" yazın. Kitabın kapağını okuyunca Lama Ki Shan adlı bir kesiğin kurtadamları hakkında yazdığı bir kitap olduğunu anlıyorsunuz. Kitabı açın ve okuyun. Kitap 3 yüzyıl önce yazılmış ve kurtadamları iyileştirme metodları hakkındaki araştırmalardan söz ediyor. Şimdi amacınız kitabı yazan kesiği bulmak veya öğrencilerinden bu metodları öğrenmek. Buradan çıkıp sizin için fazla tehlikeli olan bu köyü terk edin birkaç gün sonra yürümekten yorgun düşecek ve bir köprünün altında uyuyacaksınız. Gece olunca dolunayın bütün ihtişamıyla dereye yansıdığını görüyor ve kurtadam oluyorsunuz. Köprüden yaklaşan ayaksesleri duyuyorsunuz. Kurtadam olduğunuzdan birini öldürmeden ve yemeden huzur bulamayacaksınız. Köprüdeki adamın iyice yaklaşmasını bekleyin (yedi Defa "Wait" yazın) sonra gözlerinizi kapayın. Uyandığınızda gündüz olacak ve karşınızda kara kalp ormanı bütün esrarengizliği ile uzanacak. Tahtanın üzerindeki sözler sizi etkileyecektir. Neyse burada elimizi çabuk tutalım yoksa zehirli gaz sizi melankoliye sürükleyecek ve çıldırtacaktır. Önce mezar - dan şıeyi alın ve dereye doldurun sonra çayırdaki otları sulayın. Tahtaya gidip geri dönün beyaz tomurcuğun mavije dönüştüğünü göreceksiniz "Smell blue bloom". Bunu koklayın. Sarı saçlı bir kadın



hayali size mezarlıkta bekleme nizi söyleyecektir. Sonra Ki Shan olduğunu öğreneceğiniz kukuletalı bir kesiş hayaleti belirecek ve gözlerinizi kapatıp size büyü yapacaktır. Gözlerinizi kapayınca, gözleri sarı alevlerle yanan bir kurt kafatası göreceksiniz ve birtakım garip olaylardan sonra kendinizi bir vadide bulacaksınız. Önce havuzu inceleyip buradaki sazları ve platodaki çakmaktaşını alın. Bataklığa gidin ve sırayla "pierce marsh", "Hit Flint", "Burn Bullrush" yazın artık meşaleniz olduğuna göre mağaradaki tuzaga düşmeyeceksiniz. Mağaraya girin ve çakmaktaşını fırlatın. Tuzak bozulunca odadan tabutu alın sonra koridora gelin canavar üzerinize yürüyene kadar bekleyin (8 Wait) Sonra mağaranın ağzına gidin (buradan "West" i dört defa yazın) arkanıza ay ışığı

vurduğundan kendinizi güçlü hissedeceksiniz. Şimdi uluyun "Howl" ve kurtadam olup canavarı öldürün. Buradaki döğüş ve canavarın tasfiri bölümlerinin çok iyi olduğunu belirtmeliyim. Bundan sonra tabutu sandal gibi kullanarak bataklığı geçmeniz gerekiyor sanarım...

#### PART II:

İkinci bölümün başında Nardia isimli dağlarda yaşayan bir kızı canlandırıyor sunuz. Önünüze garip bir yabancı çıkıyor. Bunun kim olduğunu tahmin ediyorsunuzdur. Biz onu ne kadar iyi tanısakta Nardia tanımıyor. Bunun için ona bakın "Look Man" ve şunları söyleyin. "Say-Hello, Are you ill, Are you tired, Are you hungry, Are you thirsty, Where are you from, Where are you going, What is your name, What are you doing, Can help you, Co-





me with me'' Burada diyaloglar çok iyi canlandırılmış. Evet, evine götürdüğü bu yabancıнын ne büyük bir tehlike olduğunu henüz Nardia bilmiyor. Eğer gerekeni yapmazsa güneşin doğuşunu bir daha asla göremeyecek. Önce yatak odasındaki perdeyi kapıyarak ayışığının odaya dolmasını engelleyin. Sonra soyunun yatağa girin'' ''Get Into Bed'' sonra David'i öpün. Sabah olunca iki sevgili ayrılacak ve siz David'in kontrolünü alacaksınız. Uzun bir süre sonra hudutta ve siz David'in kontrolünü alacaksınız. Uzun bir

süre sonra hudutta iki barbar nöbetçi yolunuzu kesiyor ve Emageth kalesinin muhafızları olduklarını, sizin hangi köye gideceğinizi bilmeden bir yere bırakmayacağını söylüyorlar. Onlara ''ASHENLEA'' deyin. Bu sadist muhafızlara buda yetmeyecek, orada yalnızca yaşlı bir kişinin yaşadığını ve sizin onu soymaya gittiğinizi zaten sizin bir hırsıza benzediğinizi bahane ederek sizi kalenin zindanlarında çürümeye atacaklar. Hücresizde gittikçe tükenirken onların arasına parmaklıklardan bakıp eriyişinize gülmeleri ol-

dukça sinir bozuyor.

### PART III

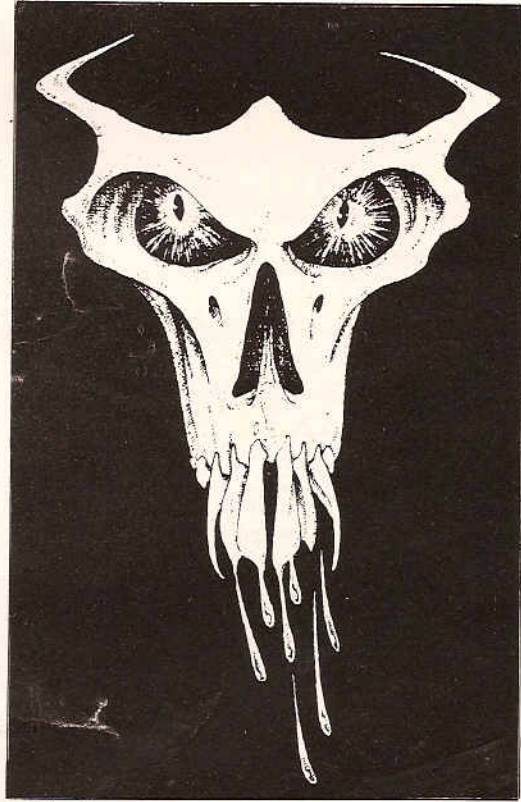
Bu bölümde amacınız Nardia'yı kurt avcılarından kurtarmak ve Ki Shan'ını bulmak oyunun başında kişinin size sorduğu soruya ''NEZMOOR'' deyin. Önünüzde harabe ve terk edilmiş bir şehir bulunuyor. Önce binaya gidin ve yere bakın sonra yukarı çıkın ''Climb Pillar''. Çatıda da yere bakın ve pelerini alın sonra tekrar yere bakın. Az önce pelerinin altına gizlenmiş kristali bulacaksınız. Büyücünün evinde de yere bakın bulacağınız barut torbasını alın. Dükandaki zinciri alıp mabetin kapısına bağlayın ''tie chain to doorway''. Böylece bir alarm yaptınız. Yorgunluktan uyumadan lahitin tepesine çıkın ve lahitin üzerine oyulmuş kurt kafasının gözündeki boşluğa kristali takın ''Fit Crystall to recess''. Sonra uyuyun zincirdeki şı-kırtıyı duyup uyanacaksınız. Kristalden yansıyan ışık sizi kurtadam yapacaktır. Dört tane kurt avcısını vahşi bir şekilde öldürüp yedikten sonra Doğu duvarındaki büyük pencereden giren bir ışık huzmesinin batı duvarında kristalden geçip bir kriş yarattığını hayretle göreceksiniz. Duvarı inceleyin ve buradaki düğmeye basın. Kulenin tepesindeki kapağı kaldırmaya gücünüz yetmiyor. Yine insanüstü gücünüze ihtiyacınız var bunun için ''look floor'', ''examine flagstones'', ''lift flagstones'', ''look to moon'' yazın. Tünel- den çıktıktan sonra kendinizi kurt avcılarının kampında bulacaksınız. Yere bakın ve ağaca tırmanın, sonra barut torbasını kampın ateşine bırakın. Patlama kurt avcılarını öldürecektir. Nardia'nın kitli olduğu kuleye girebilmek için yanan odunları alıp kapıyı ya-



kın, sonra ceseti inceleyin hançerini alın, sınıksı sıkılmış yumruğunu inceledikten sonra cesedin elini kesip "hack Fist" anahtarı alın yukarıdaki demir kapıyı açınca Nardia'ya kavuşacaksınız. Göz yaşartıcı bir kavuşma ve ihtiras dolu bir geceden sonra sabah Ki Shan'ın hayaleti doğru yolda olduğunuzu ama kamptaki infilaktan kurtulan bir avcının sizin peşinizde olduğunu söyleyecektir. Epey ilerledikten sonra soğuk bir bölgeye geleceksiniz.

Hemen pelerinizi sevgilerinize verin onu donmaktan kurtarın. Sonra kendinizi esrarengiz bir çiçek tarlasında bulacaksınız. "Pick Flower" komutuyla tarladaki çiçekleri temizliyerek ve verdiğim haritaya bakarak buradan kurtulun. Bundan sonra karşınıza kurt avcısı çıkacak sizi öldürdükten sonra kadınına bazı şeyler öğreteceğini söyleyerek silahını size doğrulttuğunda yüzünün büyük bir bölümünün yandığını tiksintiyle göreceksiniz. Hemen topladığınız çiçekleri yiyin ve kurtadam olup onu öldürün. Büyük kapıların yanında Nardia'yı öpün. Ki Shan kapıdan çıkacak ve aradığınız bütün soruların içinde olduğunu söyleyecektir. Sevgiğinizle el ele mutluluğa yürürken dehşetle aya bakacaksınız ve anımsayacaksınız. Benden bu kadar başka bir oyunda görüşmek üzere... AUUU- UUUUUU.....!

**RASİM MİNGÜ**

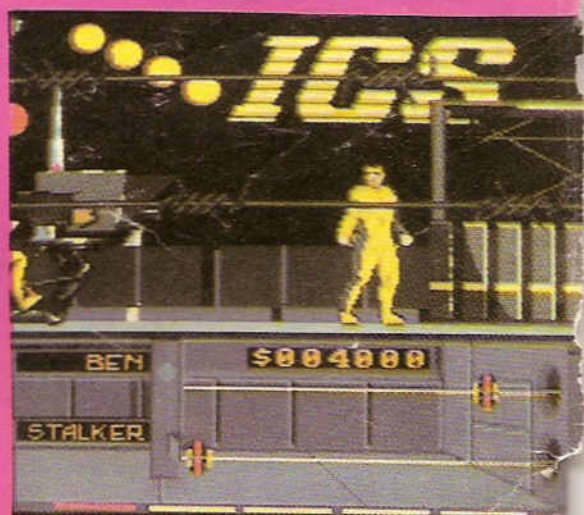
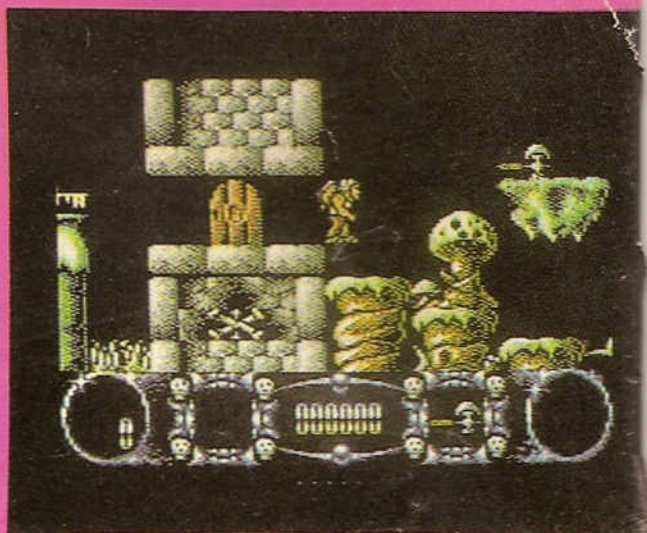


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Müzik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ses-Efekt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oynanabilirlik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Genel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



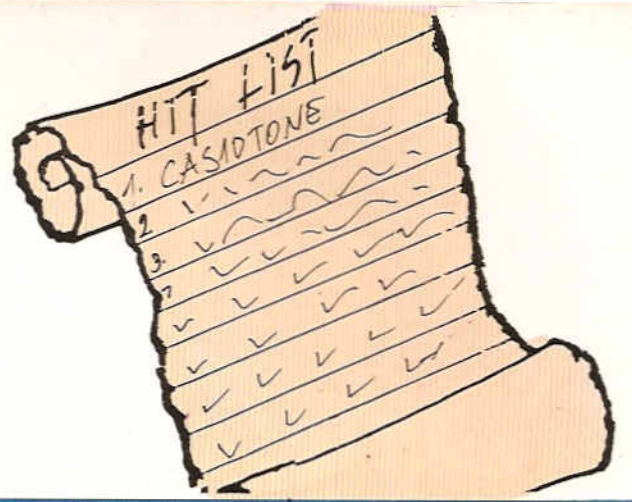
# ILK YIRMI

- 1- HOSTAGES
- 2- FORGOTTEN WORLDS
- 3- LICENCE TO KILL
- 4- DOUBLE DRAGON
- 5- RED HEAT
- 6- RENEGADE III
- 7- AAARGH
- 8- VIGILANTE
- 9- HOLLYWOOD POKER
- 10- SKATE BALL
- 11- ROBOCOP
- 12- SAS COMBAT
- 13- MOTORHEAD
- 14- OUT OF DEEP
- 15- STORMLORD
- 16- TEST DRIVE II
- 17- BAAL
- 18- KICK OFF
- 19- RUNNING MAN
- 20- TOM and JERRY





# 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**



# Çevir Pedalı



**Beldesan**  
BİSİKLET

