

64'ler

MAYIS '89
yıl:2 sayı:14

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

*DERGİNİZ MICROPROSE SOCCERİ
TÜRÇELEŞTİRDİ*



*OKUYUCU
OLAN
HERKESE
HEDİYE
EDİYOR*

Dolu
Dolu

68 SAYFA
3.000 TL.
(KDV
DAHİL)

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

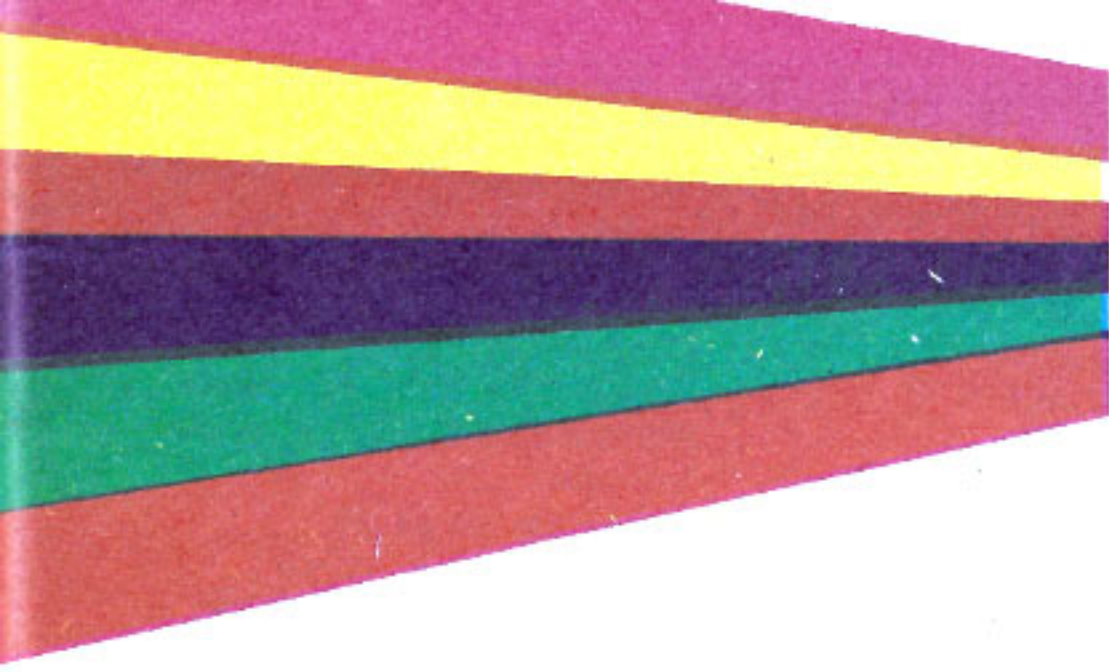
MÜZİĞE BAŞLAMANIN
YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ
ile TANIŞIN...



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



64'ler

AYLIK OYUN ACIKLAMALARI DERGISI



Hepinize binlerce teşekkür ederek sözlerime başlıyorum. Postacı Memduh amcanız mektuplarınızı taşımaktan bıktı.

"Derginin asıl sahip olması gereken zümre sizler derginin böyle nihai bir kararı için öyle duyarlı"davrandınız ki davranışınız benim ve 64'ler ailesinin onun kaynağı oldu Gelen mektupların çoğunluğunda uyararak zam yapmadık Bu ayki dergimiz yabancı örnekleri gibi bir kağıda basıldı . beğeneceğinizi, böyle olmamızı tavsiye eden sayın okuyucularımızın da hayal kırıklığına uğramayacağını ümit ederim.

Kağıt zamları üst üste gelirken biz size yine zam yapmadan aynı dergiyi böyle verebiliyoruz. bu mutluluk bize yetiyor,

Gelelim bu sayımıza...

Assembler kursu bu sayı başladı. Her sayı devam edecek bu kurslar size büyük yarar sağlayacak. Dr. Ali Özçelik ağabeyinizin hazırladığı bu kurs'tan bugün bir şey anlamayanlar bunu saklasınlar gelecekte bunu arayacaklar.

yine süper oyunlarımız var.. Renegade III ve Eliminatör 64'te.. Tv sport ise &Amiga'da ağır toplarımızdan...

Adventure meraklıları için Jinxter'in tamamen ingilizce çözümünü yayınladık. oyunu rahatlıkla bitirebilirler

Tatil öncesi hepinize hayırlı tatiller , iyi notlarla dolu karneler

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel
yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Koordinasyon
KASIM AKTAŞ

Yayın Kurulu
AHMET YILDIRIM
Dr. ALİ ÖZÇELİK
HAKAN TİRALİ
BARIŞ ERTÜL
UFUK METİN
EMRE IŞIKLAR
ORHAN CEVHER
ŞAHİN DERYA
BARIŞ ERYARAR
ERTUĞRUL ERÖZ
KEMAL DENİZ AKSOY
BARIŞ YALÇINKAYA
KORHAN TAMAN
GÜÇLÜ YURDUNOL
OSMAN TOPÇU
SERHAN AKDAĞ

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
Renkaynımları
GÜVEN REPRODUKSİYON
Tire filmler
ERMAN GRAFİK
Baskı
MERVE MATBAASI

İLAN TARİFESİ

Arka kapak renkli	1.250.000 + K.D.V.
Ön ve arka kapak	1.000.000 + K.D.V.
İç sayfalar renkli	700.000 + K.D.V.
İç sayfalar siyah-beyaz	600.000 + K.D.V.

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

Haberleşme Adresi:

P.K.205 80690

BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Posta Çeki No: 328618

İçindekiler

Tenzilat yapan firmalar.....	5
Renegade.....	6-7
Lombard Rally.....	8
4soccer Simulators.....	9
Eliminatör.....	10-11
Highway Hawks.....	y2
STarball.....	13
Better Dead Alien.....	14
Microprosse Soccer.....	15
urple heart.....	16
Turbo girl.....	16
Italy 90 soccer.....	18

Shangai Warriors.....	20-21
R-type Harita.....	22-23
Last & Ninja harita.....	24-25, 26
Okuyucu mektupları.....	28-29
Human Killing Machine.....	35
Aniga Extra.....	36-37
Crazy Cars11.....	41
Little dragoin.....	40
Döküm.....	42
Super mario Borss.....	43
Assembler kursu.....	45-50
International karate.....	52
Tv SPort Futbol1.....	54-56
Batman.....	57
Afterburner.....	58-59
Zynaps.....	60
Thunder BLade.....	61
Aliens.....	62
Driller.....	63

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 Yanı ışintılı 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. Fevzioglu 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

İZMİR

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

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

Ebuzziya 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

BOĞAZİÇİ 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. Hacıbaşılar 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 ELEKTRONİK LTD. ŞTİ.

Gruba Hüseyinağa mah. Hasanpaşa Çeşme sok. 12/B

AKSARAY Tel: 524 70 51 - 533 81 83

GÖGE ADİ. 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

KADRİ 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.

Ebuzziya 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

Ebuzziya 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 DİŞ 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

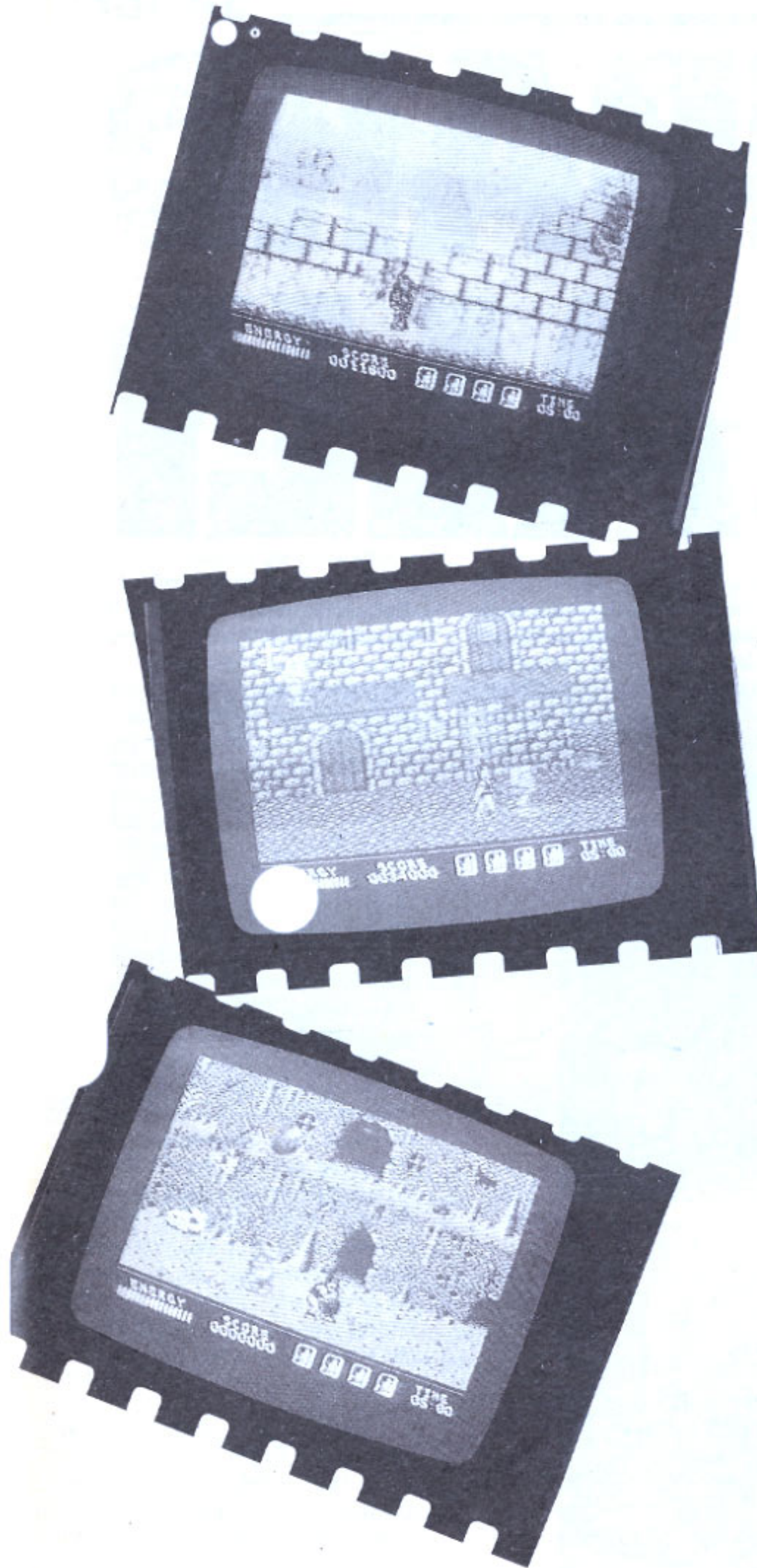
Bağdat cad. 378/2 ŞAŞKINBAKKAL Tel: 369 05 69



RENEGADE

Daha önce Renegade ve Target gibi hit oyunlara imzasını atan Imagine firması, '89'un şu ilk aylarında da ortalığı Reğegade III ile kasıp kavurmayı düşünerek, bu zevkli oyunu mart sonlarında piyasaya çıkardı.

Renegade III şu anda sadece disk kullanıcılarına hitap etmekle beraber en yakın zamanda kaset versiyonunun da ülkemize geleceği şüphesiz. Oyunda 4 ayrı bölüm bulunmaktadır. Renegade kız arkadaşını kurtarmak için zaman içinde ileri ve



geri giderek ona ulaşmaya çalışıyor. Bu zamanlar sırası ile: Taş devri, Eski Mısır, Roma, ve Uzay çağı. Şimdi sırası ile bunları tanıyalım.

TAŞ DEVRİ: Bu bölümde etrafta cirit atan dinazor, mağara adamı, ve vahşi canlılarla karşılaşıyoruz. Bunlarla savaşırken aynı zamanda çeşitli tuzak ve çukurların üzerinden atlıyorsunuz. Ya da basamakları kullanarak bir üst kata çıkarak tuzağın yada çukurun üstünden geçiyorsunuz.

Eğer ekranın kayması durursa anlayın ki etraftaki yaratıkları öldürmelisiniz. Siz yaratıklarla meşgul olurken yukarıdan inen bir dinazor yumurtasından çıkan yavru dinazor ekranın kaymasını devam ettiriyor. Bundan sonra eğer ekran bir kere daha donarsa anlayın ki bölüm sonuna ulaştınız. Buradada bazı yaratıklarla karşılaşp daha sonra diğer bölüme geçiyorsunuz. Eğer mağara adamından alacağınız sopayı yansanız oyun sonuna kadar kullanabilirsiniz.

ESKİ MISIR: Bu bölümde mısırdan geçmekte. Etrafta dolaşan mumyalar firavunlar ve diğerlerine dikkat ederek ilerleyin ve bölümü bitirin.

ROMA: Bu bölüm sövalyeler, eski roma askerlerinden oluşmakta. Her halde en ilginç olan rakip bu bölümdeki atlı Romalılar. Ekranda ilerledikçe saman dolu araba engelleriyle karşılaşıyoruz, Bunları geçmek için merdivenlerden yararlanın. Bölümün ortalarında varacağınız kapı bir süre sonra açılacaktır. Bu kapıyı geçip biraz ilerledikten sonra ise bölümü bitiriyorsunuz.

UZAY ÇAĞI: Son bölüm bir uzay istasyonunda geçmekte. Etrafta robotlar ve 'Alien'den tanıdığımız garip yaratıklar var. Katlar arasındaki iletişimi ise asansörlerle sağlıyoruz. Bölüm sonunda ekranda bir zaman aracı beliriyor ve.....(neler olacağını yazmıyorum bu zevki size bırakıyorum) Oyun esnasında genellikle uçarak tekme ve yumruk kullanmak en iyisi. Çünkü tekmeler tek vuruşta rakibin işini bitiriyor. Grafiklerin çizgi film kalitesinde olduğu, müzik ve action'un mükemmel olduğu Renegade III size zevkli dakikalar yaşatacağına benzer...

HAKAN

TİRALİ

LOMBARD RALLY

Rallicirler heyecan arayanlar işte 'lombard Rac Rally'12. sayının heberlerinde çıkmıştı ama ben birkere daha tekrarlayım. Bir Ford Sierra'nın içindesiniz ve oldukça değişik bir açıdan oyuna bakıyorsunuz. arka koltuktan gördüklerini dik-

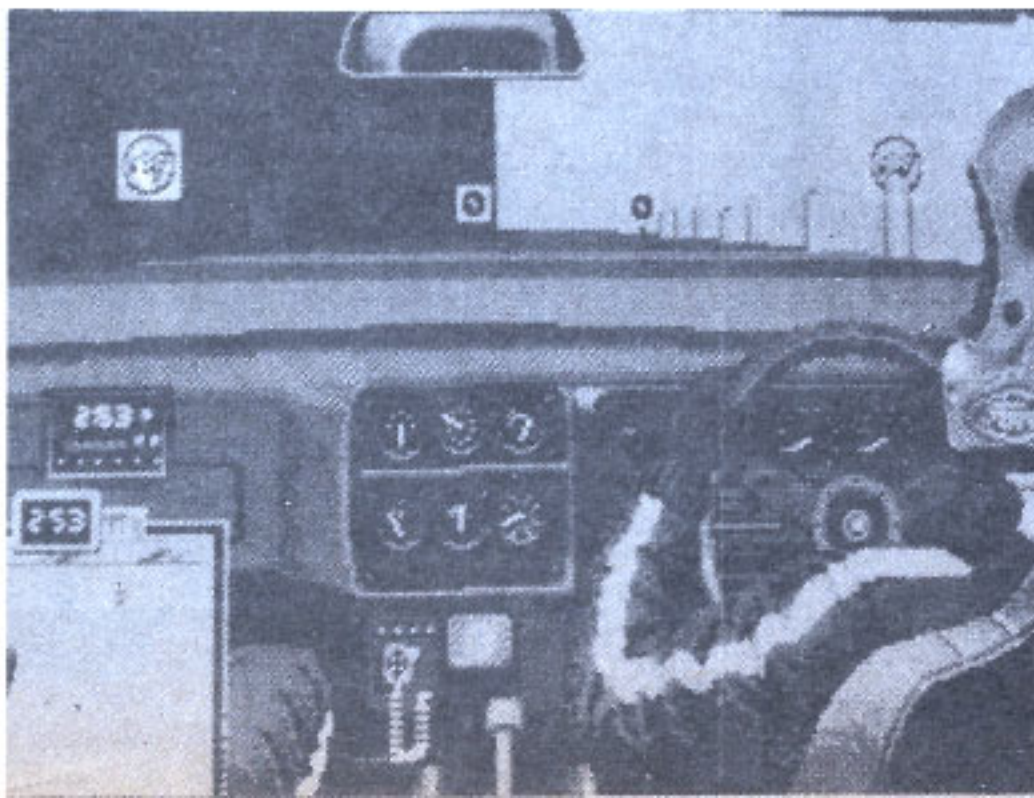
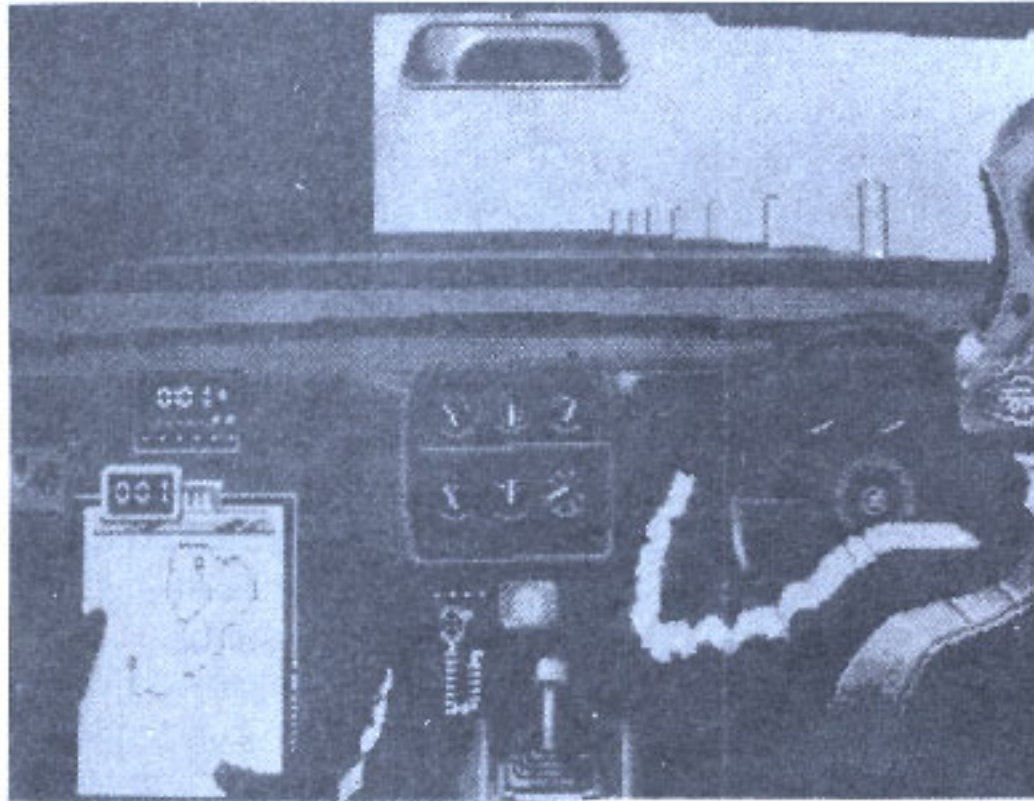
aynası iki sürücü birinde harita (solda) sağdakide arabayı kullanıyor. Soldakinin sırf el ve dizleri sağdakinde başı ve elleri gösterilmiş. Ayrıca normal araba kontrolleri ve vites telsisiniz bile var. kaskın altındaki fort simgesine dikkatli bakar-

sanız vitede görebilirsiniz.

Bu oyunda ralli kabiliyetinizi geliştirmek için 5 sitigerlik bir araştırma yapıyorsunuz her stagede 3 level var. Anlayacağınız bol bol araştırma yapabilirsiniz. Yalnız save opsiyonunun olması bu oyunun kaltesinin her yükleyişte değiştiriyor. Yarışa başlarken dijitize bir ses geri sayıyor. Yarış başlayıp ikinci vites taktığınızda adam elini vitesin üzerine koyuyor. Yolu kenarlarında beyaz çubuklar var. Yolu tam olarak ancak tepeye çıktığınız zaman görüyorsunuz. Engellerde dikkatli olun. İsteddiğiniz an arabanızın tamir edileceği Work shop ekranına girebilirsiniz. Şimdi buraya bir bakalım ekranda arabanızın detaylı şekli üste 'Ford' simgesi ve 'comworth' yazısı, arabanın sağında Vücut gücü süspensiyon. Tekerlekleri ve motoru. Ayrıca Exit ve arabanın motorunun şekli ve vitesin durumu ayrıtılı gösteriyor. Bu workshopta bazen onarım yapamıyorsunuz. çünkü paranız yok . Bu durumlarda bir televizyon spikese ile buluşup sorduğu sorulara 1 doğru cevap verip yeterli para alabilirsiniz. Ayrıca yarışı kazanırsanız yine nakit alacaksınız.

Sonuç olarak iyi düşünülp yapılmış bir oyun Grafikler müthiş oynarılık %99 Mondarin bakalım hangi oyunuyla tekrar gelecek,Anlayacağımı bir süper Amiga ve Comodore oyunu hapeniz alın.

OSMAN TOPÇU



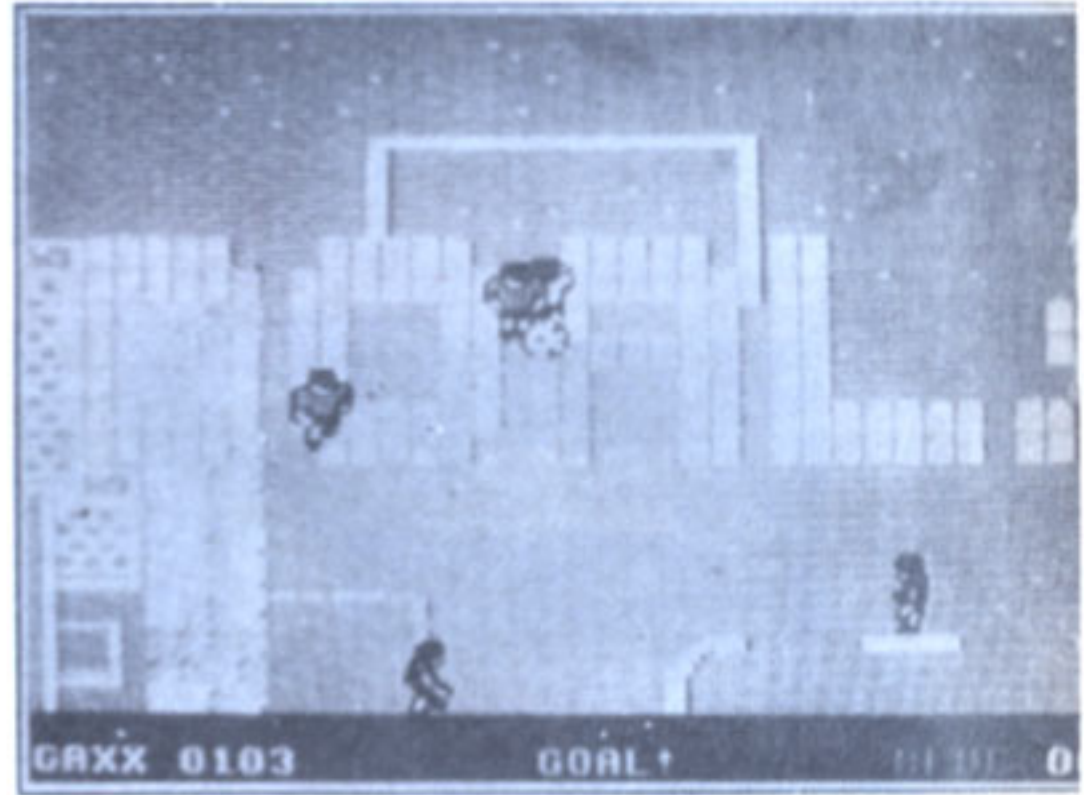
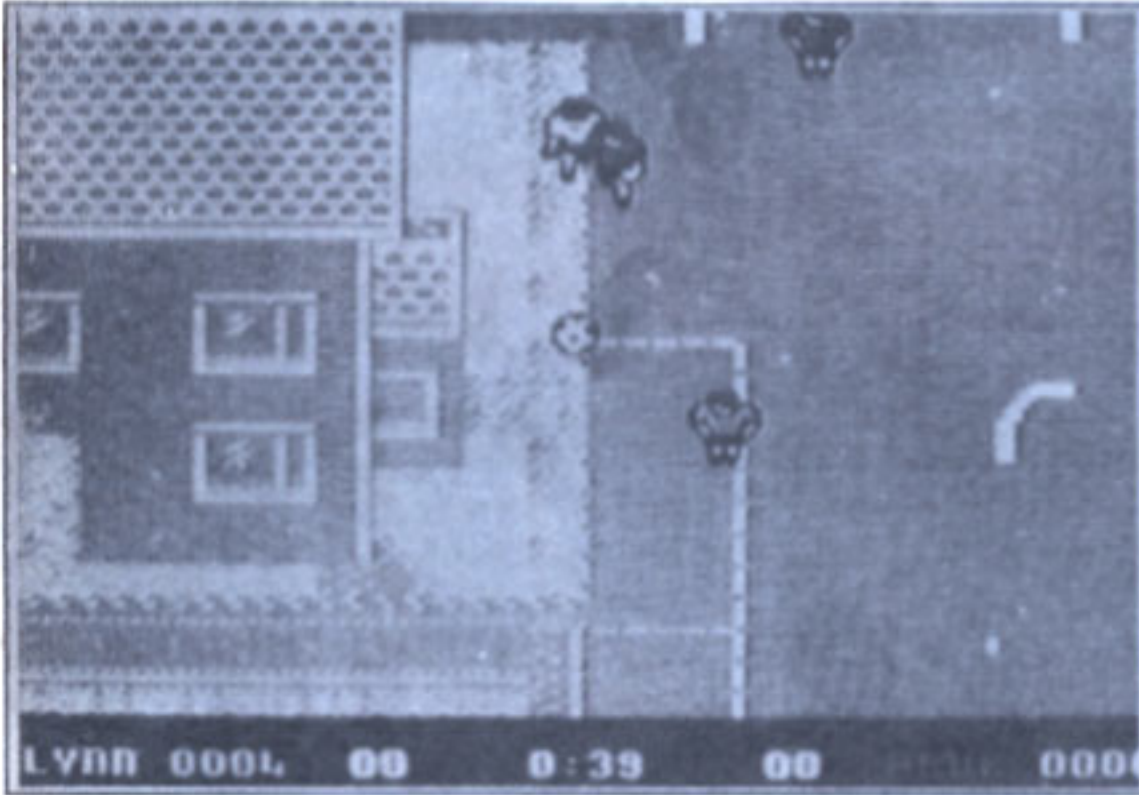
4 SOCCER

Simulators

Commodore 64 Futbol meraklılarını son çıkardığı 'Microprose soccer' ile futbola doyurmuştu. Daha sonra başlayan değişiklik arayışı ülkemizde yaygın olmayan fakat Avrupa'da oldukça geniş bir kitleye hitab eden salon futbolunu ön plana çıkardı, ve bu seferde "4 Soccer Simulator" çıktı karşımıza.

nıza zevkli saatler yaşamaya aday... Oyunumuzda gole giden oyuncuyu omuz omuza mücadele sırasında "ateş"e basarak düşürebilirsiniz. Eğer top başta kalırsa yine ateş'e basmanız topa en yakın futbolcunuza harekete geçirmek üzere yeterli olacaktır. kalecinizin müdahalesi için ise sağ/sol ve "ateş" gerekir.

ayıran özellikler ise mekân farklılıklarıydı. Soccer Skills" diğer üç seçenekten de menüsü gibi oldukça değişik. Amaç antreman yapmak. Göreceğiniz menüde ise skills menü (Penaltı atışı, kalecilik, top kontrolü), training menü (çeşitli hareketlerden oluşan antrenman), circuit training training Menü'de



4 Soccer Simulator, adından da anlaşıldığı gibi dört Futbol simülasyonunu içermekte.

4 soccer Indoor:

Bildiğiniz gibi salon futbolunun en büyük özelliği aut, taç, korner gibi vuruşların ve (hentbolde olduğu gibi) kale önündeki belli bir çizginin geçilemeyecek olması. 4 Soccer Indoor, bu tip yönleriyle diğer futbol oyunlarından ayrı bir grafik çizdiği gibi duvar pasları ve aut olmayıpta duvardan geri gelerek muhtemel kontratakları ile size ve arkadaşları-

II -A- SIDE COCCER

Kapalı salonda, sokak arasında maç yaparsınız da (street soccer) çim sahada aynamaz mısınız? İşte "II -A- SIDE SOCCER" ve çim alanda bildiğimiz kurallarla futbol...

STREET SOCCOR

Bu seçenek size sokak aralarında maç yapma imkanı veriyor. Mekân haricindeki tek fark faulün olmaması. Rakibi düşüren topu alır.

SOCCER SKILLS

Diğer üç seçenek te futbol oynamakla ilgiliydi, ve birbirinden

hareketleri iyice çalışınca bu seçenekte hepsini topluca yapabilirsiniz.)

Menünüzdeki diğer seçenekler ise Joystick keyboard kontrol, en iyi dereceler, oyuncu isimleri ve oyunla ilgili kısa bir açıklama.

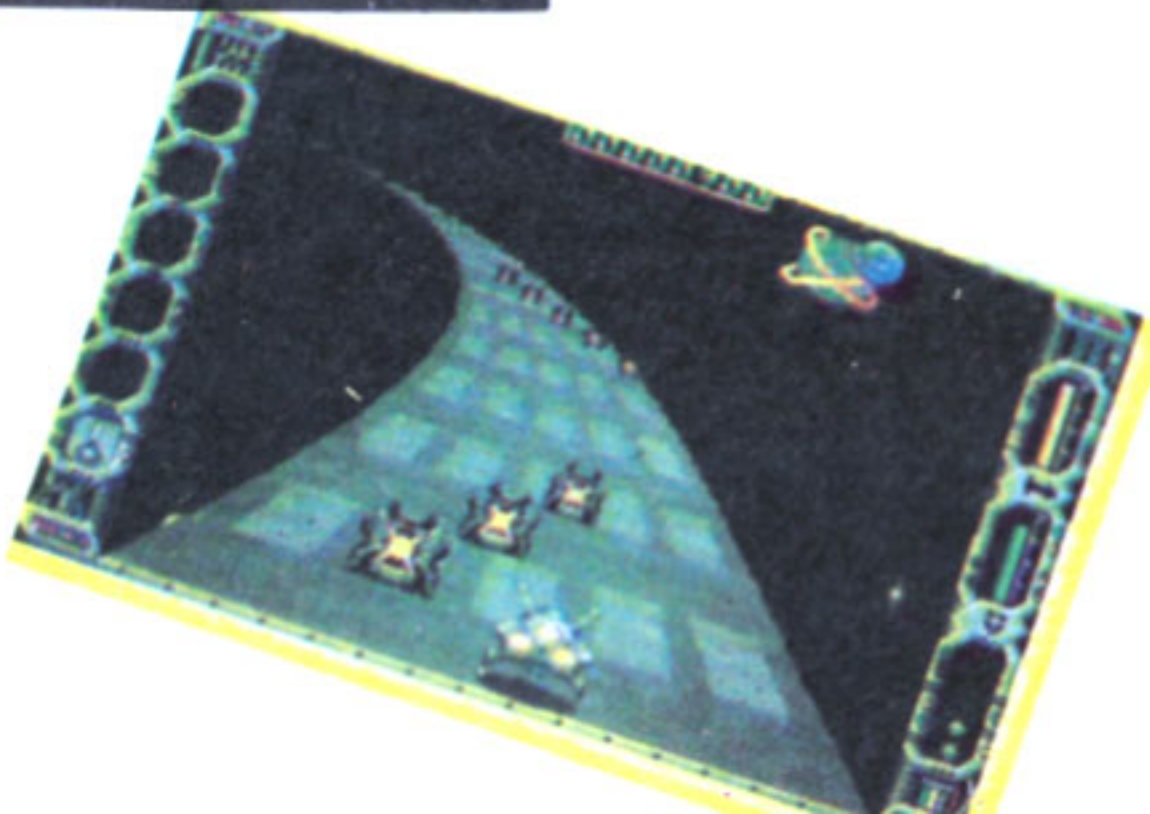
Futbol meraklılarına tek tavsiyem en yakın bilgisayarçıya giderek "4 soccer simulator", temin etmeleridir. İyi eğlenceler.

BARIŞ ERTÜL



Zynops'ton sonra Hewson tekrar güzel bir oyun piyasaya sürdü. Eliminator Road wars'a benzemesine rağmen ondan kat kat güzel Uzay geminizin silahlı bir ateş topundan ibaret fakat bu ateş topu düşmanlarınızı uzaydan silmeye yeterde artar bile. Oyuna başladığınızda üzerinize gelen cisimler vurulmuyor. Ne kadar ateş etseniz nafile. Bu yüzden bu cisimlerin sağından ve solundan geçiniz. Hareketli cisimler ise sizin en büyük düşmanınız. Bu yaratıklara dokunmadan ateş edin. Çünkü herhangi bir cisim size dokunduğunda bir hakkınız gidiyor. Birinci bölümü bitirmek oldukça kolay fakat diğer bölüm-

ELIMINATOR



ler oldukça zor. Mesala 2. bölümde yolun ortası bir çukur şeklini alıyor. Sizde mecburen yolun sağından veya solundan gitmek zorunda kalıyorsunuz. (Birinci bölümdeki rampalar burada da olmazsa halimiz perişan) Bu rampalar yardımıyla yolun soluna ve sağına sıçrayabilirsiniz. Oyunda üzerinde bulunduğunuz yolun hareketlendirilmesi başarıyla gerçekleştirilmiş Müziği ise Cybernoid I ve II'den hatırlayacağınız Maniac of noise yapmış Sonuç olarak çok güzel bir müzik eşliğinde sıkılmadan oynayabilirsiniz.

Kadem Aslan



VIATOR



GÜNEY'DE LİDER...

A.B.C.

Bilgisayar Tic. ve San. Ltd. Şti.
Teleteknik Yetkili Satıcısı

HARDWARE

- ★ AMIGA 500 İÇİN EXTRA 512 KB
- ★ AMIGA SES DIGITIZER
- ★ EPROM PROGRAMLAYICI II
- ★ MPS 802 GROM II
- ★ C-64 SES DIGITIZER
- ★ SIMONS BASIC MODÜL
- ★ DESTEK 64 MODÜL
- ★ DOUBLE CARTIDGE (ICE+FINAL)
- ★ EXPERT CARTRIDGE 3.10
- ★ FINAL III
- ★ MULTI ICE III

Commodore - 64

AMIGA

PAKET
120
ÇIKTI!...

Tel: 172866 Adana
13263 ANTAKYA

SOFTWARE

- ★ En yeni Oyunlar
- ★ AMIGA için yüzlerce Oyun
- ★ İş programları
- ★ Eğitim programları

YAKINDA ATATÜRK
CADESİNDE...

Barai volu 6. Durak Hatıra Apt. Tel: 172866

Antakya Bayimiz: ODAK BİLGİSAYAR Atatürk Cad. M.Rasih Sok. No: 1/K ANTAKYA

Probe'un U.S. Gold'un Roed Blaster'inin AMIGA Versiyonu geliştirdiği sıralar Anco'da boş durmadı ve sağolusun bir Amiga ve Commodore'culara **Highway Hawks**'ı çıkarttı. Bu doğru hareketi için Anco'ya tekrar teşekkür ediyor ve yazımıza başlıyoruz.

Gerçekten bu harika oyuna nereden başlayacağımı bilmiyorum. Görüş açınız arkadan ve biraz üstten. Buggy Boy ve Out Rundaki gibi sınırlı zamanda bir Stage'i bitirmelisiniz. Tabi ki yollarda nüfus patlaması var. Düşman arabaları ve tırlar sorun çıkarıyor. Ama arabanızın önündeki silahlar onlara yeter. Ekstar benzin için ara sıra beliren yıldız şekillerinin üzerinden geçmelisiniz. Ekranın altındaki işaretlerin ne oldukları yazılmadığı için oyun daha da zorlaşmış ama birini ben söyleyeyim. Arabanızın tam altında pistin haritası ve o anda bulunduğunuz

yeri gösteren bir harita var. Ayrıca mayın bırakan arabalarda var. Mayınlara yaklaştığımızda ne olacağını anlatmama gerek yok sanırım. Hep pisti bitirdiğinizde son yarışın performansına göre kredi alacaksınız. Bu krediyle daha iyi silahlar, malzemeler, hatta daha hızlı bir araba bile alabilirsiniz. Eğer "outrun" veya "Fire and Forgeti" oynadıysanız grafik-

ler arasında da benzeşmeler olduğunu göreceksiniz. Niye bilmiyorum ama ancak oyun yüklenirken tuhaf ve oyunla ilgisi olmayan bir intro yapmış.

"Highway Hawks" şüphesiz en kaliteli yarış oyunlarından. Bu oyun süper, aldığınızda kesinlikle eğlenemiyorum diyemiyeceksiniz muhakkak alın.

OSMAN TOPÇU

Highway Hawks

Zet aklınızda tutmanız gereken yararlı isimlerden biridir; çünkü,

- ZET bir piyasa araştırması firmasıdır.
- ZET insanların "bir, iki, üç..." diye sayabilecekleri şeyleri araştırır.
- "Anket" ZET'in başvurduğu en sonuncu araştırma yöntemlerinden biridir.
- ZET soruşturma yöntemini uygulamadan önce, ilgili piyasanın yapısını iyice öğrenir. İlgisiz soruşturmalarda vakit yitirmez.
- ZET ukalâ olmadan bilimseldir.
- ZET bilimsellik ve titizlikten ödün vermeden hızlıdır.
- ZET bilimsellik paravanasının ardına gizlenip, araştırmanın herkes tarafından anlaşılmasını "esrarlı" bir uğraş olduğuna hiç inanmaz; yapılanlar açık ve nettir.
- ZET ikna olmayan müşterinin yakasını bırakmaz. Yöntemler ve sonuçlar üzerinde kuşkuları dağıtmadan işi bitirmez.
- ZET bilginin yararı ve vazgeçilmez olduğuna inananlara hizmet sunar.
- ZET ortada gerçekten araştırılacak birşey yoksa işi almaz. Elde olan ve kolayca elde edilen bilgileri müşterilerine sunar. Bunun için de ücret kabul etmez.
- ZET "araştırma pahalı" diye kimsenin sırtından ceketini almaz.
- ZET araştırma faaliyetlerinin hemen tümünde etkin ve uzmandır. Bilmediklerini öğrenmekten kaçınmaz. Bunları da gizlemez.
- ZET'te çalışanlar bir daha başkası ile çalışmazlar.
- ZET, araştırmanın, iletişim ve tanıtımda vazgeçilmez olduğuna inanır ve kamuoyuna, ilgiliye, bunun böyle olduğunu kanıtlamak için çalışmaktadır.

ZET aşağıdaki tür araştırmaları yetkinlikle yürütür: Sektör analizleri, ekonomik ve mali sektör değerlendirmeleri, piyasa ve ürün araştırmaları, müşteri profil araştırmaları, reklamın etkinliği araştırmaları, kurum ve imaj araştırmaları, reklam testleri (önce ve sonra), pazarlama kanalları etütleri, sosyo-ekonomik araştırmalar, davranış (attitude) etütleri.

ZET Piyasa Araştırma Hizmetleri Limited

Sıraseviller Cad. Aslanyatağı Sok. Jones Apt. 13/5 Taksim/İST.
Tel: 145 63 90 - 143 77 68 - 143 77 69



Geliyorlar! Çok daha çok, çok, çok, dana çok. Dünyamız Uzaylı yaratıklar tarafından saldırıya uğradı. Dünyamızı ancak bir kişi kurtarabilir. O da siz!

Evet. Oyunumuz bir uzay oyunu. Yapmanız gereken tek şey, edebildiğiniz kadar ateş etmek. Bu arada da ateş yememeye dikkat etmelisiniz. Çünkü yaratıklar da en az sizin kadar ateş ediyorlar.

Oyun 25 bölümden oluşuyor. Her bölüm birbirine benziyor. Fakat oyun gittikçe zorlaşıyor. İlk olarak karşınıza bir menü çıkar. Joy.'i yukarı-aşağı iterek seçeneklerin üzerine getirebilir, ve Joy.'i sağa-sola çekerek seçenekleri değiştirebilirsiniz. Seçenekler sırasıyla,

-Start: Bununla oyuna başlayabilirsiniz. Joy.'in düğmesine basmanız yeterli.

One Player Gam: oyunu ister tek, ister çift kişilik oynayabilirsiniz.

Level: Bunu seçerseniz siden bir kod istenecektir. Eğer kodu biliyorsanız istediğiniz bölümde başlayabilirsiniz. İşte bütün bölümlerin kodları:

ELEKTRA
SYGZY
DRAMBUİE
PLUG
SPRANO
MAYONNAİSE
FAUCET
POTATO
WOOMERA
NARCISSUS
DEBUTANTE
FIRKIN
ACOUSTIC
TRIPTYCH
JABBERWOCKY
WHINSICAL
CORNUCOPIA
PUNJABI
TIDDLY POM
KEWPİE DOLL
SEPULCHRE
EUPHESISM
GRAMMARIAN
CROSSWORD
QUARANTINE

Audio: Müziği kapatıp, açabilirsiniz.

Video cobor: Oyunu rekli veya reksiz yapabilirsiniz

Bir bölüm iki düşman ordusu ve bir büyük canavardan oluşuyor. Bölüm sonundaki canavarları bir kaç kez vurmalsınız. Sol altta 4 enerji çizginiz görüyor. Ateş eder veya vurulursanız enerjiniz azalır. Fakat bir yerde dinlenirseniz enerji çizginiz yine çoğalır. Enerjinizin üstünde skorunuzu görebilirsiniz sağ alttaki enerji çizgileri 2 oyuncuya ait. Düşmanlarınızın arasında yanıp sönen biri varsa bunu vurun. Bu size büyük bir top atacak. bu topu alın. Çünkü bu size enerji silah gücü ve kalkan gibi yararlı şeyler sağlamaktadır. RUN/STOP tuşuyla oyunu durdurabilirsiniz.

Oyun başta size kolay gelebilir. Fakat bir de son bölümünü oynayın. Sinir kirizi geçirmek isteyen herkes tavsiye edebilirim.

Ufuk METİN



Dergimiz 64'ler çok sevdiğiniz ve severek oynadığınız "**Microprose soccer**" oyununu tamamen Türkçeleştirdi ve sizlere hediye ediyor. Dergimiz Yayın Kurulu üyesi Dr. Ali Özçelik büyük gayret ve fedakarlıklarla sizin için günlerce çalıştı ve Microprose Soccer'i tamamen Türkçeleştirdi. (**Sadece oyunun başında firmanın adını ve copyright'ını çıkarmadık**). Oyunda bütün komutlar, seçimler ve bütün diyaloglar tamamen Türkçe olarak yer almakta ve Türkçe olarak bilgisayar sizi cevaplamaktadır. Ayrıca içinde Dünya Kupası'na katılan takımlar arasında bir sürprizimiz var. Dünya Kupası'nda **'Türkiye'**de var.. Oyunu nasıl edinebileceğinize gelince... Dergimiz bunu hizmet amacıyla dağıtmaktadır. Oyunu kasette isteyenler 2.500 TL. kaset bedelini, distette isteyenler ise disketlerini getirdikleri veya disket bedeli olan 4.000 TL'yi ödedikleri takdirde oyun kendilerine ücretsiz olarak çekilip verilecektir. Ancak tek şart.. Derginin okuyucusu olduğunu ve abonesi olduğunu belgelemek...

TURBO GIRL

Berbat grafikli, kötü müzikli yine de fena sayılmayan bir oyun isterseniz, bu oyun tamsize göre.

Bu oyunda bir motorsiklet kullanıyorsunuz (o da belli değil ya!) Amaç ise önünüze geleni vurarak bölüm sonundaki tankları yok etmek.

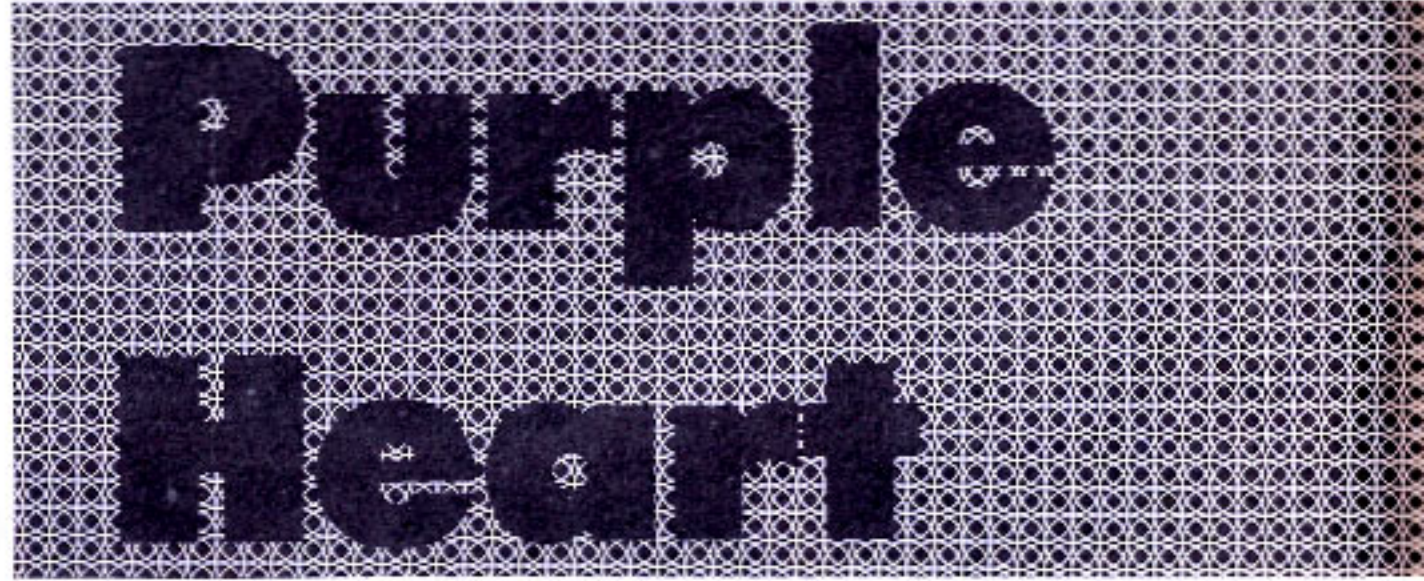
Oyun 3 bölümden oluşuyor. Bölümler arasında pek fark yok. Karşıda gelen uzay gemilerden başka dikkat edeceğiniz bir yer daha var. O da üzerinde gittiğiniz yoldur. Yol bazı yerler de kesiliyor. Bunun için 'boşluk tuşuna' basmanız gerek. Böylece atlayabilirsiniz. Hızlı giderek atlarsanız, tabii ki daha ileri zıplıyabilirsiniz. Havada atlarken çarpabileceğiniz tek düşman taşlardır. Yol bitti gibi görünen yerler var. Fakat biraz bekledikten sonra karşıdan mutlaka bir yol görünecek. Dikkat etmeniz gereken en önemli şeyde ikinci bölümdeki yoldur. Çünkü aniden yok oluyor. Burayı geçmek için iyi reflekslere sahip olmalısınız.

Sol tarafta gördüğünüz çizgi enerji çizginizdir. Karşı tarafta ise bölüm sonunda karşılaşacağınız tankların enerjisi görülüyor. Oyuna 5 hakla başlıyorsunuz.

Oyunu bittirdiğinizde başa dönüyor. Zaten böyle bir oyundan birşey beklenmez. Ama en azından bir tebrik yazısı çıkabilirdi.

Bu oyunu size gerçekten tavsiye etmiyorum.

Ufuk Metin



İşte ikari warriors'u solda bırakabilecek bir oyun... Purple Heart. Herşeyile mükemmel bir oyun diyebilirim.

Oyunun amacı düşmanızı yok etmek. Oyun 6 bölümden oluşuyor. İlk olarak tek kişilik mi yoksa çift kişilik mi oynayacağınızı seçiyorsunuz. 'Single Player' tek kişilik seçerseniz, ikari warriors'da olduğu gibi aynı ekranda, arkadaşınızla birlikte düşmana karşı savaşırsınız.

Oyunun bazı yerlerinde yanıp sönen oklar çıkar. Bunların gösterdiği yere gitmelisiniz. Ayrıca yolunuzun üstünde alabileceğiniz birçok silah var. Bunlar: Roket atar, alev püskürtücü, makineli ve tüfek. En etkili silah Roket atar, ama onu aldığınızda enerjiniz biraz azalıyor. Buna karşılık, tüfeği alırsanız enerjiniz artıyor. Bütün silahların mermileri sayılı. Eğer biterse kendinize bir silah bulmalısınız. Bu mermi sayısını ekranda göremesiniz. Oyuna 5 hakla başlıyorsunuz Kaç hakkınızın kaldığını, ekranın altındaki kuru kafadan öğrenebilirsiniz. Onunda altında puanınızı görebilirsiniz.

Her bölümün sonunda tanklarla karşılaşıyorsunuz. Bunları yok edebilmek için onları birkaç sefer vurmalısınız. Her bölümde askerler değişiyor. Ama yine acımasızca saldırıyorlar Ayrıca her bölümde size büyük zarar verebilecek helikopterler, motorsikletler, tanklar ve uçaklar geçiyor. Bunlardan bazıları ateş ediyor, bazıları da sizi ezmeye çalışıyorlar. Her bir bölüm geçtiğinizde size ekstra bir hak veriliyor. 4. bölümde, yerde yatan ölümler çok güzel yapılmış. Dikkat etmeniz gereken 5. bölümdeki elektrikli kapılar.

'Run/Stop' tuşuyla oyunu durdurabilirsiniz. Oyunu tek kişilik oynarken Port 1'in ateş düğmesine basarsanız, bir arkadaşınızı oyuna sokabilirsiniz. size bunu tam ölürken yapmanızı tavsiye ederim. Joy. portunuzu değiştirip hiç yara almamış bir askele oyuna devam edebilirsiniz. Oyunun iyi yanlarından bir tan de öldüğünüzde, kaldığınız bölümden devam etmenizdir.

Oyun gerçekten olinmaya değer iyi şanslar....

Ufuk Metin

STAR BALL

Her halde en çok katakis ile bilinen rainbow Arts bu seferde yine bir uzay oyunun yaptı. Fakat uzayda geçmesine rağmen konusu tamamen farklı.

Krakout ve Fraz türündeki bu oyunun grafikleri oldukça kaliteli Şimdiye kada bu tür çıkmış en iyi oyun diyebilirim.

oyunun amacı, rakibinizin duvarı-

nı bölerek ona gol atmaktır ilk önce karşınıza diğirtiz bir müzik eşliğinde güzel bir resim çıkar. Daha sonra bir menü. Bu menüde Aşağıdaki seçenekleri seçe bilirsiniz.

Highscore: Yapılan en yüksek skorları görebilirsiniz.

Match on: Bunu seçerseniz 8 kişilik bir turnuva düzenleyebilirsiniz.

Player: Bununla oyuncunun adı belirlenir. Eğer bir akadşla oynamak istiyorsanız, İkinci kareyede arkadaşınızın ismini yazın Eğer bilgisayara karşı oynamak istiyorsanız ikinci isimde sadece Return'e basın.

Start: Bununla oyuna Başlayabilirsiniz.

Oyun 20 bölümden oluşuyor. Her bölümde arka grafikler değişiyor. daha önce söylediğim gibi amacınızın rakibinizin duvarı topla bölerek ona gol amaktır. Duvar iki sırada oluşuyor. Duvardaki taşla3 vuruşla yok oluyorlar.

Eğer bilgisayarın puanı sizin puanınızı geçerse oyun biter. Bir gol 1000 puan verir. Puanınızı ekranın üstünde görebilirsiniz.

Oynarken topun yönü değişmesini sağlayan bir çok cisim var. Bu cisimlerin arasından bazı harfler var. Bunları vurduğumuzda ya sağ üst yada sol alttan isimleri çıkar. Ancak burayı tekrar vurabilirsiniz. Onlara sahip olursunuz. Bunları kısa şöyle:

-M' harfi (Mirror): Bu raketinizi bir ayna haline getiriyor. Yani ikitane raketiniz oluyor.

-H' harfi (Half) bu raketinizin büyüklüğünü yarıya indiriyor.

D' Harfi: (Double) Bu raketinizi büyütür.

S'harfi: (Slaw) Bu hareketinizi yavaşlatır.

F' Harfi (Fast) Hareketinizi Hızlandırır.

Gördüğünüz gibi bu harflerden bazıları yararlı bazılarıda zararlı.

Eğer oyunu bitirebilirsiniz oyunun başa döndüğünü göreceksiniz oyunun tek kötü yanı da bu bitirdiğinizde ne sizi tebrik eden bir grafik ne de bir yazının çıkması.

Böyle bir oyun için grafikler çok iyi ayrıca 2. bölümdeki grafiği övmeden geçemiyeceğim. Bol şanslar...

Ufuk METİN

**Bilgisayar dünyasının
sayılı firmaları
SORBİM
LAÇİN
SKY
BOĞAZIÇI
OSAM
TETİKLER
TAYLAN ve daha nicelerine
Reklam ajansı olarak
hizmet veriyoruz.**

**Size de hizmet etmek
emelimizdir.**

SAFA

Tanıtım Hizmetleri ve Ticaret
ŞEHİT ASİM CAD. 51/5-6
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 82 11 - 158 81 81

- GAZETELER
İLAN SERVİSİ
- HER TÜRLÜ MATBUAT
İŞLERİ
- REKLAM & TANITIM
FİLMLERİ + VIDEO
HİZMETLERİ

İTALY 90 SOCCER

Saymakla bitmeyecek futbol oyunlarına bir yenisi ekleniyor: Italy 90 Soccer...

Oyunumuzun giriş ekranında port 2'ye takılı Joystick'inizi sağa, sola iterek 1'den 8'e kadar oyuncu sayısı, Joystick kontrolü, vuruş şiddeti, kompüter seviyesi, oyun hızı ve maç süresi gibi detayları belirleyebilirsiniz.

Başta seçtiğiniz oyuncular için maçta temsil edecekleri ülkeleri ve bu ülkelerin forma renklerini seçtikten sonra sıra maça gelecektir.

F1 ve F3 sesin yüksekliğini, F5 sahasının rengini, F7 ise maçı dondurmaya üstlenmekte. Maçtan çıkmak için ise run-stop'a

basmak yeterli olacaktır.

Maç sırasında topa, en yakın futbolcunun hükmettiği gibi düğmeye ne kadar uzun basarsanız topa o kadar sert vurulacak.

Daha önce 1'den 8' kadar oyununun katılabileceğini söylemiş-tik. 8 arkadaş ile çeyrek finalden, 4 kişi ile ise yarı finalden başla-yan bir turnuvaya katılabilirsiniz.

Oyunun en kötü yanı futbolcu-ların çok ağır hareket etmesi. Amiga versiyonundan sonra Com-modore'a bu kadar kötü bir uyar-lama gerçekten düşündürücü. Kimbilir belki de International Soccer'dan önce çıkırsa ilgi topla-yabilirdi.

BARIŞ ERTÜL



Rıdvan, 23. dakikada sağdan girdi, ortaladı. Kral, ayağının içiyle dokunup, D.Almanların yıkılışını başlattı



Eski Sayılardaki Oyunlar

NİSAN 88

: Masters of the Universe, Out Run, Trantor, Trap Door I, Trap Door II, Bone Cruncher, Bravestarr, Athena, Deflektor, ATV Simulator, Gireat Giana Sisters, Fire Trap, Terramex, Platoon Flying Shark, Jackal.

MAYIS 88

: The Train, Rastan, Samurai Warrior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bediam, Troll, Tetris, Black Lamp, Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh)

HAZİRAN 88

: I.O. Knight Games II, Traz, Magnetron, A.T.F., Nightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gathik, Pac-Land, Blood Valley, Road Wars, Northstar Target Renegade, Ikari Warriors, Winter Olympiad 88.

TEMMUZ 88

: Gamez: Winter Edition, Karnov, Glintstones, Power At Sea, Slimens Mine, Shanghai Karate, The Three Stooges, Bangkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street Sport Soccer, Rimrunner, Firefly.

AĞUSTOS 88

: Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon, Killen until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang-On Gunsmoke, Vixen, Gutz, Greddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commandos, The Great Espace, Iron Horse, Hercules, Darksyde, Superstar Soccer, Delender Of The Crown.

EYLÜL 88

: Summer Gamez II, Street Fighter, Maraudr, Trojan Warrior, Thundercats, Dream Warrior, Derby, Skate Crazy, Tobruk, To Hell And Back, Apolio 18, Mickey Mause, Salamander, Tangent, Gauntiet II, Desolator, Hoppming Mad, Seboteur II, Bob Winner, Football Manager I, Football Manager II, Matterhorn Scraemer, Monopoly, Road Warrior, Clever And Smart, Deja Vu, Maniac Mansion, Road Blasters.

EKİM 88

: The Empire Strikes Back, Gunship, Peter Beardsley's, Super Cup, Summer Olympiad, Hawkeye, Stunt Bike, Sinbad, Alloyrun, Scopus, Taipan, Buble Ghost, Western Games, Dizzy Dice, Barbarian, Chubby Gristle, Sorceser Lord, Road Runner, Rampage, Amiga Extrna F/A-18 Interceptor, Amiga Extra Gone Fish'n Ace 1, Ace 2, Masters Of the Universe, Gremlins, Shackied, Beyond The ice Palace Ball Biasta.

KASIM 88 Barbarion II, 19 nineteen, Blood'n and Guts Dragon, elite, skate or die. The vindicator, rav recruit, combat school, Daley Thompson's, Stan Ray, Thunder Hawk, Joe Blade II, Rocket Ranger Fernandez, must die, Dr. living stone 4x4 off, road racing sport of kings, yes prime minister, corruption, Seul Olympiade 88.

ARALIK 88 Last Ninja 2- Hat Trick - Hondball Maradona-Blip Blop 3- Komando 85 - Scooter - Desert Fox Halcyon - California Games - Mask II - Star Sddier - Buggy Bay - It'sa Krockout - Holly Wood Poker - Rocket Ranger Offshore Warrior - Track Suit Manager - Bobn Rumble - Tiger Hell - Hys teria

OCAK 88 WWF Wrestling - Virus - Victory road - Virüs Killer - Foxx Fights Back - Park Castle - Stealth Fihter - Hots-hot Katakis - Ocean Ranger - Operation Wolf Emlyn Hughes Soccer - Cybernoid II- Pepsi mad mix Challenge - Rambo III - Spy vs spy - Whelles - Power Pyramids - 1943 The Battle Of Midway - Nebulus - Pac Mania - Out Run

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

Aşağıda işaretlediğim sayıların adresime gönderilmesini istiyorum. Bedelini derginizin Türkiye İş Bankası İhtiyatı ile ödeyebilirim. Banka havale mukbuzu fotokopisi ektedir. Gelecekteki sayılara eklemeyi unutmayın.

Önemli not: Posta gönderi ücreti olarak 500.- TL toplam

Adım
Soyadım
Adresim

TECHNOCOP

Technocop sizleri bir asır sonrasına, anarşi ve düzen bozukluğunu had safhaya ulaştığı bir zamana götürüyor. Kontrolün haydut ve kanun kaçaklarının elinde bulunduğu bu zaman da göreviniz polis merkezinin size bildireceği kişileri ele geçirmek.

Oyuna arabanızla şehirlerarası yolda, ilerlerken başlıyorsunuz.

Arabanızla, önünüzdeki diğer arabaları yok etmek için ateş ediyor yada onları solluyorsunuz. Tabii bu arada onlarla çarpışırsanız hızınız biraz azalıyor. Eğer yoldan çıkıp çalılıklara çarpacak olursanız hızınız yok oluyor. Bir süre sonra bağlı olduğunuz merkezden bir haber geliyor ve bilgisayar ekranında fotoğra-

fı beliren kişiyi ölü yada diri yakalamanız isteniyor sizde arabanızın verilen kordunatlara ulaşınca sağa çekip kanun kaçağını aramaya başlıyorsunuz. Suçluyu yakalamak için sınırlı sayıda olan ağaç sınırsız kullanımı olan bir tabancanız var. Ağaç temiz iş görüyor fakat dikkatsiz kullanım onu tüketiyor. Tabanca ise ilk levelle de tek atışta bir adamı öldürmenizi sağlarken ilerilerde etkisiz kalıyor. silah değişikliği (Space tuşu) ile sağlanıyor. İlk yakalamanız gerek adam iki katlı bir binada sallanıyor. Burada asansörlerden yararlanıp adamı yakalamanız gerekiyor. Tabii bu arada bu adamında adamları bizle uğraşıyorlar Leveller ilerledikçe yakalamanız gereken kişiler daha koppleke yerlerde saklanıyorlar ve daha güçlü silahlarla size bekliyorlar bu arada belirtmeliyimki eğer suçlu ile karşılaşıpta onu vuramazsanız elinizden kaçıyor ve onu yakalamak için tekrar arabaya dönüşüyorsunuz tabii bu da oyunda sıkılmanıza sebep oluyor öte yandan elinizden kaçan suçlular hep aynı yerde salanıyorlar böylece ikinci sefer onları avlamak daha kolay oluyor.

Eğerki adamı yakalarsanız, daha zor bir görevle karşılaşıyorsunuz. Ayrıca suçlu ararken dolastığınız yapıların koridorlarında bulacağınız eşyalar size turbo gibi özellikler sağlayabiliyorlar.

Technocop'un grafikleri pek detaylı değil efekler ise biraz zayıp fakat oynanabilirlik derecesinde katıp bir ortalama alacak olursak değer olarak ortanın üstünde bir oyunla karşılaşabilirsiniz.

HAKAN TİRALİ

PÜF NOKTASI...

HERO

Bugünkü ARCADE oyunların atalarından sayılan Hero, C64'ün vâsat grafik ve efektli zevkli oyunlarından. Oyunda sırtındaki pervane ve silahlarıyla içindeki tuzaklara yakalanmadan bir mağaranın sonuna ulaşmaya çalışan bir paralı askeri kontrol ediyoruz. Bu oyunu ne kadar küçük görsek de bugünkü Barbarian Psygonis gibi oyunların atası olduğunu unutmamalı.

POPEYE

C64'ün ülkemizde yaygınlaştığı sırada adından en çok söz ettiren oyun şüphesiz Popeye idi. Bugün bile meraklısı az olmayan Pac-man türü oyunların kaynaklarından olan oyun, basit grafikli, kolay ve zevkli. Oyunun konusunu bilmeyen herhalde yoktur ama ben yine amacın birkaç hayaletten kaçarak ve belli şeyleri yiyerek puan toplamak olduğunu belirteyim. Pac-man hayranları için bir antika.

SPIKES PEAK

Kötü grafik ve sıkıcı konulu başka bir oyun Spikes Peak. Oyunda bir dağa tırmanmaya çalışan bir dağcıyı kontrol ediyoruz. Şimdiki oyunları gördükten sonra bu program oyun bile sayılmaz.

PROGRAM : K. YILDIZLAR 7000 7187

```

7000 : 4C 1D 70 00 7B A0 00 8C 9D
7008 : 1A D0 8C 15 D0 CB 8C 0E F2
7010 : DC A9 31 8D 14 03 A9 EA 95
7018 : 8D 15 03 5B 60 7B A9 00 6C
7020 : A0 3F 99 C0 3F 99 87 71 A0
7028 : 88 10 F7 8C F8 07 CB 8C 4C
7030 : 20 D0 8C 21 D0 8C 0E DC 63
7038 : CB 8C 1B D0 8C 1A D0 A0 45
7040 : 00 A9 C0 99 C0 3F 9B 1B 11
7048 : 69 09 A8 C0 3F 90 F2 A9 10
7050 : 65 8D 14 03 A9 70 8D 15 60
7058 : 03 A9 1B 8D 11 D0 A9 32 4B
7060 : 8D 12 D0 5B 60 AD 15 D0 9F
7068 : 09 01 8D 15 D0 A2 00 A0 5B
7070 : 34 CC 12 D0 D0 FB 8C 01 CA
7078 : D0 BD C7 70 8D 00 D0 AD 9E
7080 : 10 D0 29 FE 1D 87 71 8D 11
7088 : 10 D0 BD 47 71 8D 27 D0 1A
7090 : BD C7 70 7D 07 71 9D C7 FF
7098 : 70 BD 87 71 69 00 29 01 34
70A0 : 9D 87 71 CB CB CB EB E0 AE
70A8 : 3F 90 C6 AD 19 D0 8D 19 17
70B0 : D0 A2 7D A0 69 AD 03 70 36
70B8 : F0 04 A2 FD A0 E9 BE 93 CD
70C0 : 70 8C 9C 70 4C 31 EA 2B F6
70C8 : 3C 50 64 7B BC A0 00 14 4A
70D0 : 3C 2B B4 64 7B 00 14 3C 2A
70D8 : 2B B4 64 7B 00 14 3C 2B 64
70E0 : B4 64 7B 00 14 3C 2B B4 12
70E8 : 64 7B 00 14 3C 2B B4 64 AC
70F0 : 7B 00 14 3C 2B B4 64 7B A0
70F8 : 00 14 3C 2B B4 64 7B 00 67
7100 : 14 3C 2B B4 64 7B 00 01 DF
7108 : 03 05 02 04 06 07 02 01 32
7110 : 03 05 02 04 06 07 02 01 3A
7118 : 03 05 02 04 06 07 02 01 42
7120 : 03 05 02 04 06 07 02 01 4A
7128 : 03 05 02 04 06 07 02 01 52
7130 : 03 05 02 04 06 07 02 01 5A
7138 : 03 05 02 04 06 07 02 01 62
7140 : 03 05 02 04 06 07 02 0B 7E
7148 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B 5B
7150 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B 63
7158 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B 6B
7160 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B 73
7168 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B 7B
7170 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B 83
7178 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B 8B
7180 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B FF 7D

```

Kayan yıldızlar

Uzaylı oyunlarda gördüğünüz (arka plandaki) kayan yıldızları kendi prg.larınızda kullanmak istermisiniz? Öyleyse bu prg.'i önceki sayıda yayınladığımız M.D.E. ile girin. Buradaki yıldızlar soldan sağa kaymaktadır.

Başlangıç adr. olarak 7, bitiş adr. olarak 7187 verin. Prg'i yazdıysanız bir yere kaydedin. Şimdi de SYS 28672 ile çalıştırabilirsiniz.

SHANGAI WARRIORS

shangai Warriors vurdulu kırdılı oyunlardan hoşlananların tam istedikleri gibi, ne çok zor, ne de çok basit yani ideal bir oyun..

Shangai Warriors üç bölümden meydana gelmekte. Bu bölümlerin hepsinde de doğuşçümüz düz bir yolda ilerlemekte. Değişen şey sadece arka plan. Mesela ilk bölümde arka planda hangarlar, uçaklar ve kamyonlar varken ikinci bölümde bunların yerini depolar, tanklar ve motosikletler alıyor.

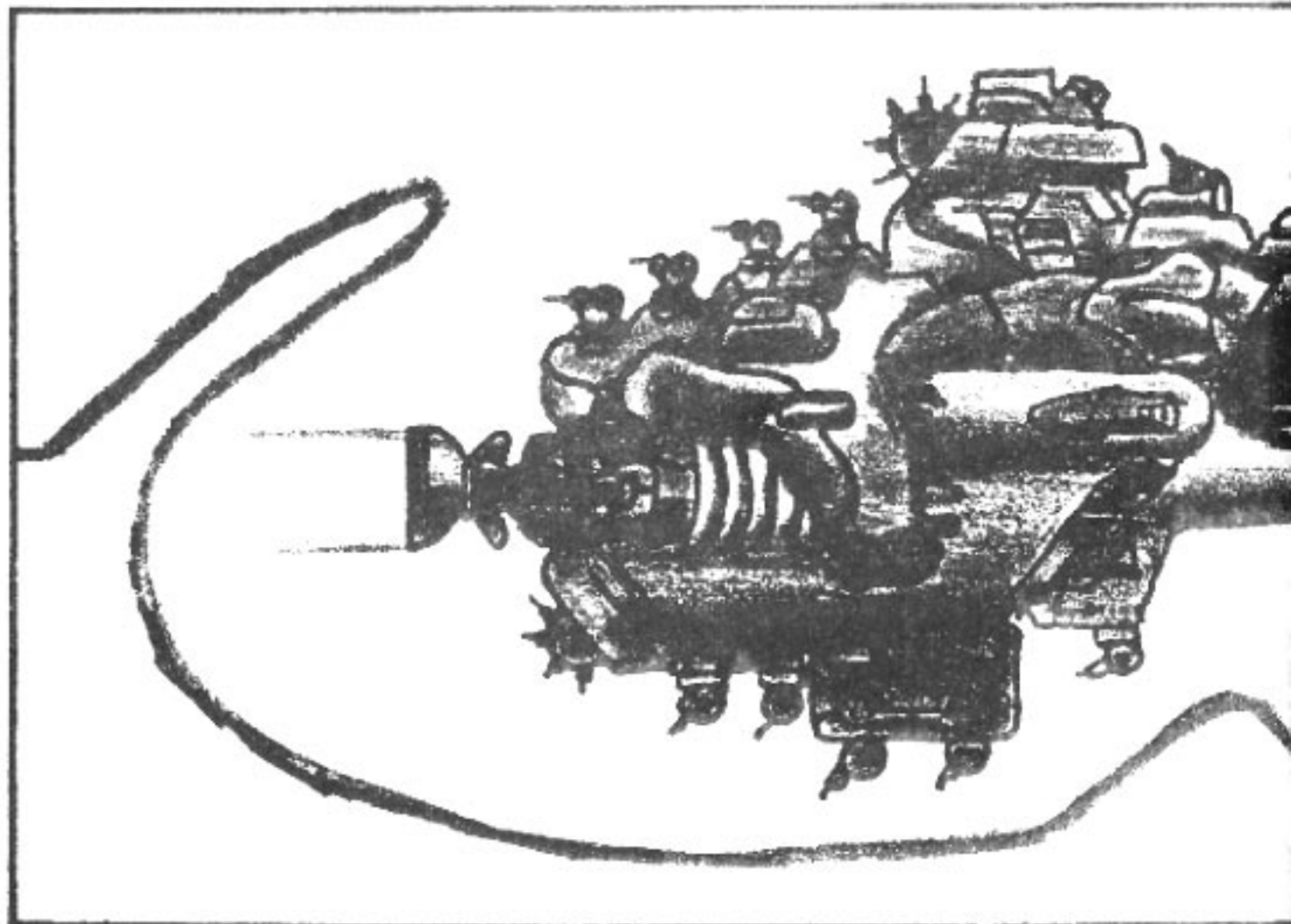
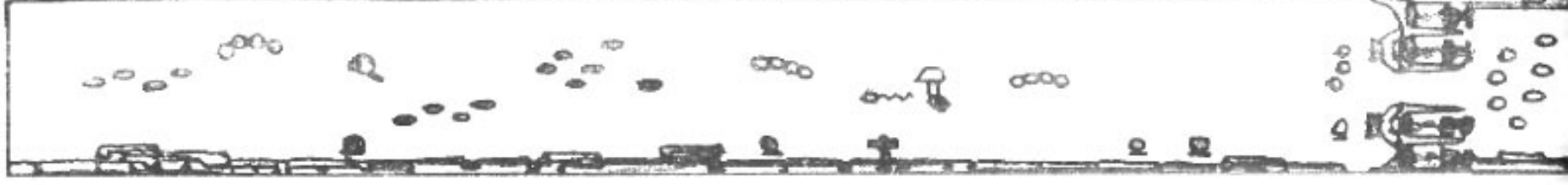
Oyun esnasında yolda bulduğumuz bıçak, yıldız yada makinalı gibi silahları eğilmek sureti ile alıyoruz. Herhangi bir silan alınınca ekranın sol altında temsili resmi ve yanındada sayısı belirtiliyor.

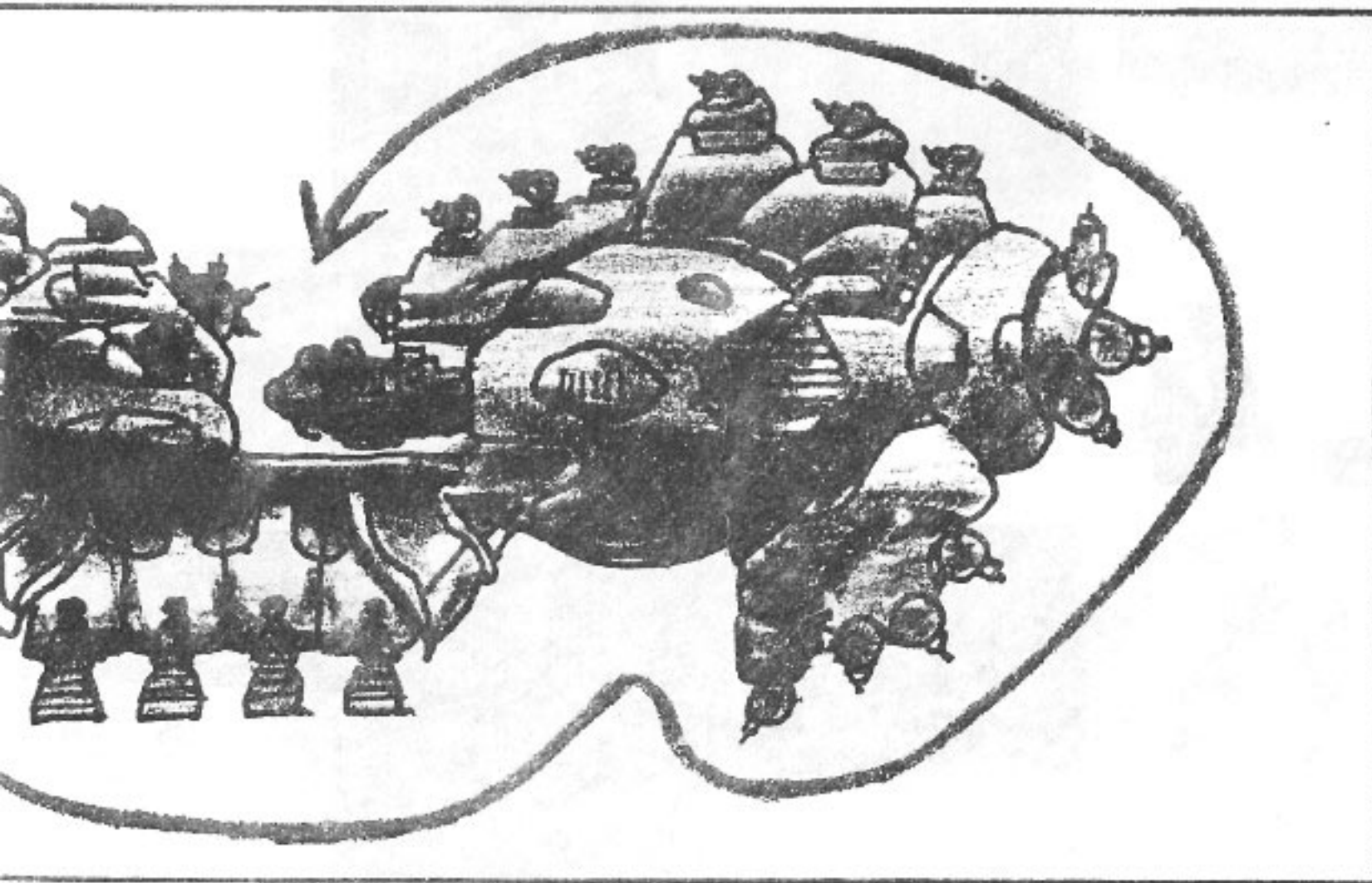
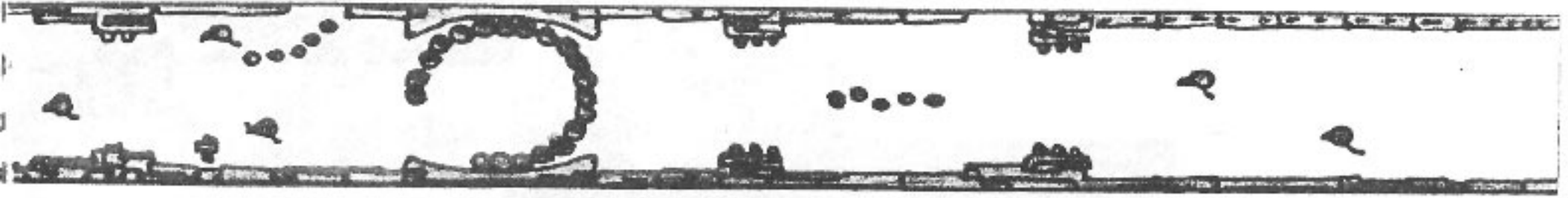
Oyunda ki hareketler çok basit. Bunlar sadece tekme ve de yumruk.

İlerlerken karşınıza çıkan adamlar tüm bölümlerde aynı, sadece bazı adamları öldürmek daha zor oluyor. Birde dikkat edeceğimiz konu silahınızı kullanırken rakibinizle aynı hat üzerinde olmanız.

Shangai Warriors iyi çizilmiş arka plan grafikleri ve spirite'ları ile iyi bir oyun izlenimi vermesine karşın. Aslında tek düze olan animasyonu bir kaç kezden sonra iyice sıkılmanızı sağlayaca benziyor

HAKAN TİRALI



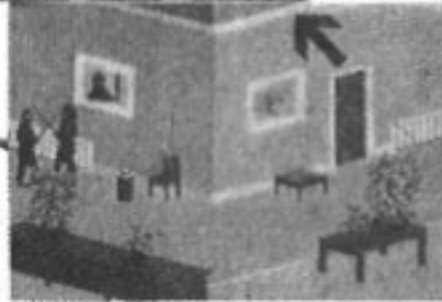
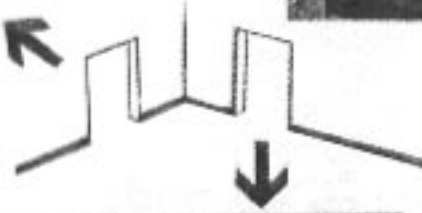


LOST



LEVEL 4

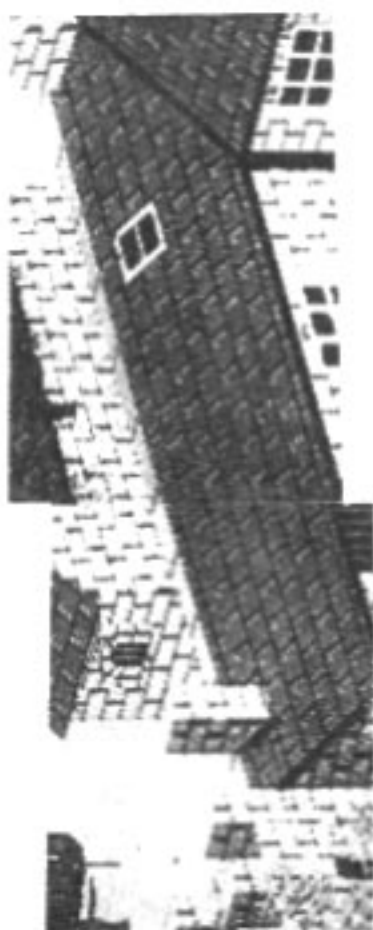
LEVEL 5



111102

LEVEL 7

2011111501



TAYLAN TİCARET

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

Bilgisayarla ilgili tüm
Sorularınız için...
Taylan'a gelin...

FACIT Printerleri yetkili satıcılığı
BOĞAZİÇİ Bilgisayar ege bölgesi genel dağıtımı.

- GÖGE KOM. ŞTİ. Oyun, eğitim ve iş programları Ege Bölgesi genel dağıtımı
- KING LIMITED Ürünleri Ege Bölgesi genel dağıtımı
Final III - Multi Ice II ve diğer kartuşlar
3.5 inch ve 5.25 inch disket kutuları
Commodore adaptörler ve tüm bilgisayar yardımcı malzemeleri
- EBONY BİLGİSAYAR EĞİTİM MERKEZİ İngilizce eğitim programları
Ege bölgesi genel dağıtımı
- 64'ler DERGİSİ Ege Bölgesi genel dağıtımı
- MSX - SINCLAIR - COMMODORE - AMSTRAD - ATARI
Oyun, eğitim ve iş programları
- Disket oyunları ve kasette disket oyunları
- Atari ve Commodore Işıklı Kalem
- Her marka PC ve yazıcılar, Joystick'ler, 3.5 inch ve 5.25 inch disketler

64'ler
Dergisi
Abonelerine
İndirim

TOPTAN VE PERAKENDE

Talatpaşa Bulvarı no 40

ALSANCAK İZMİR

NOKTA lightpen

SÜPER IŞIKLI KALEM

12 ADET ÖZGÜN OYUN, MÜZİK, ÇİZİM
PROGRAMLARI VE
AÇIKLAMA KİTAPCIĞI
İLE BİRLİKTE...

KASET VEYA DİSKETTE
PERAKENDE SATIŞ FİYATI
25.000.- TL.

TÜRKİYE'DE İLK DEFA,
DOKUNMATİK LIGHTPEN



• TOPTAN DAĞITIM •
NOKTA DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD.ŞTİ.

• ANKARA PERAKENDE DAĞITIM •
MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ



NOKTA

teypler

ARTIK YÜKLÜYÖR

NOKTA
yükler

SUPER KARTUŞ

PERAKENDE SATIŞ FİYATI:
35.000.- TL.

KAFA AYARI
PROBLEMİNİZ YOK ARTIK..

BAYİLİKLER
veriyoruz

• TOPTAN DAĞITIM •
NOKTA DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD.ŞTİ.

• ANKARA PERAKENDE DAĞITIM •
MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ

COMMODORE

★ ★ BİLGİSAYAR DÜNYASINDA EN SON YENİLİKLER ★ ★

İsteklerinizi yazılı veya telefon ile yapabilirsiniz. Siparişleriniz bedeline posta masrafında ekleyerek banka hesabımıza yatırınız. Banka dekontunun fotokopisini krek listeniz ile birlikte adresimize gönderiniz.

Siparişiniz aynı gün Acile Posta Servisi ile gönderilecektir.

MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & NOKTA DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

TUNALI HİLMİ CADDESİ SEĞMENLER ÇARŞISI No: 96/35 KAVAKLIDERE - ANKARA TEL: 168 36 47

RENK DEMOSU

Commodore'da 16'dan fazla renk yok diyenlere dikkat! İşte sizlere 136 renk Su küçük demoyu M.D.E. ile girin. Başlangıç adr. olarak C, bitiş adr. olarak da C23A verin. Prg.'ı yazdıktan sonra SYS 49152 ile çalıştırabilirsiniz.

Ufuk Metin

PROGRAM : RENK DEMOSU C000 C23A

```
C000 : A9 01 A2 08 A0 00 99 00 44
C008 : 04 C8 D0 FA EE 08 C0 CA CB
C010 : D0 F4 A9 FF A0 20 A2 00 5A
C018 : 9D 00 20 CA D0 FA EE 1A EB
C020 : C0 88 D0 F4 A2 0F BD DB 42
C028 : C1 9D 00 04 9D 28 04 9D 9F
C030 : 50 04 9D 78 04 9D A0 04 B0
C038 : 9D C8 04 9D F0 04 9D 18 C4
C040 : 05 9D 40 05 9D 68 05 9D 31
C048 : 90 05 9D B8 05 9D E0 05 A4
C050 : 9D 08 06 9D 30 06 9D 58 81
C058 : 06 CA 10 CA A0 0F A2 0F 4C
C060 : 8D D8 C1 99 00 08 CA BD 14
C068 : D8 C1 99 28 08 CA BD D8 0C
C070 : C1 99 50 08 CA BD D8 C1 94
C078 : 99 78 08 CA BD D8 C1 99 86
C080 : A0 08 CA BD D8 C1 99 C8 22
C088 : 08 CA BD D8 C1 99 F0 08 3C
C090 : CA BD D8 C1 99 18 09 CA 8B
C098 : BD D8 C1 99 40 09 CA BD 58
C0A0 : D8 C1 99 68 09 CA BD D8 5C
C0A8 : C1 99 90 09 CA BD D8 C1 FD
C0B0 : 99 B8 09 CA BD D8 C1 99 1E
C0B8 : E0 09 CA BD D8 C1 99 08 99
C0C0 : 0A CA BD D8 C1 99 30 0A 77
C0C8 : CA BD D8 C1 99 58 0A CA F9
C0D0 : 88 10 88 A9 00 8D 20 D0 07
C0D8 : AD 18 D0 09 08 8D 18 D0 D6
C0E0 : AD 11 D0 09 20 8D 11 D0 BF
C0E8 : 78 A9 33 85 01 A2 00 BD 53
C0F0 : E8 C1 2A 2A 2A 48 29 07 20
C0F8 : 69 D8 85 FE 68 29 FB 85 CD
C100 : FD A0 07 B1 FD 49 FF 99 A3
C108 : 60 24 88 10 F6 E8 18 AD 11
C110 : 08 C1 69 08 8D 08 C1 AD D0
C118 : 09 C1 69 00 8D 09 C1 BD 00
C120 : E8 C1 F0 03 4C F2 C0 E8 B7
C128 : BD E8 C1 F0 0E 8D 09 C1 DD
C130 : E8 BD E8 C1 8D 08 C1 E8 58
C138 : 4C EF C0 A9 37 85 01 78 76
C140 : A9 64 A2 C1 8D 14 03 BE 9F
C148 : 15 03 A9 FF BD 12 D0 AD 51
C150 : 11 D0 29 7F 8D 11 D0 A9 FC
```

```
C158 : 81 8D 1A D0 A9 01 85 02 FD
C160 : 58 4C 61 C1 AD 19 D0 8D 71
C168 : 19 D0 30 07 AD 0D DC 58 3E
C170 : 4C 31 EA C6 02 D0 0C A9 12
C178 : 01 85 02 AD 18 D0 49 30 00
C180 : 8D 18 D0 A9 FF 8D 12 D0 D9
C188 : A2 00 A5 C6 86 C6 D0 03 54
C190 : 4C 7E EA AD 77 02 C9 2C 93
C198 : D0 21 C9 2E F0 F2 EE FE 91
C1A0 : CF AD FE CF 29 0F 0A 0A 47
C1A8 : 0A 0A A2 27 9D 20 07 9D 77
C1B0 : 70 07 9D 20 08 CA 10 F4 40
C1B8 : 4C 90 C1 EE FF CF AD FF D0
C1C0 : CF 29 0F 0A 0A 0A 0A A2 87
C1C8 : 27 9D 70 08 9D C0 0B 9D 83
C1D0 : C0 07 CA 10 F4 4C 90 C1 40
C1D8 : 10 F0 C0 B0 00 70 A0 20 ED
C1E0 : 80 90 00 30 50 E0 40 60 80
C1E8 : 74 08 05 20 63 0F 02 12 81
C1F0 : 01 20 62 0F 19 13 20 00 27
C1F8 : 26 E0 1A 05 09 07 14 20 0F
C200 : 3A 00 29 60 31 33 36 20 57
C208 : 66 01 12 02 05 0E 20 0D 0F
C210 : 09 14 00 2B E0 04 05 0D E5
C218 : 20 0B 0C 05 09 0E 05 0E 93
C220 : 20 63 2D 36 34 00 2E 60 C1
C228 : 28 63 29 20 31 39 38 37 7C
C230 : 20 02 19 20 6D 26 74 00 76
C238 : 00 00 00 00 00 00 00 00 39
```

Toptan - Perakende Bilgisayar oyunları ticareti yapanların Dikkatine:

Dergimiz 64'ler Bilgisayar oyunlarının kasetleri için konulan oyun fotoğraflarını renkli ofset baskılı olarak hazırlamıştır. İsteyen bilgisayarıcı istediği fotoğraftan istediği kadar alabilecektir. Fotoğraflar küçük bilgisayar kasetlerinin kutularına göre ayarlanmış olup, 170 Gr kuşe kağıda ful renk ofset olarak dizayn edilmiştir. İsteyen bilgisayarıcılar Dergi merkezine sipariş vermek suretiyle edinebilirler. Fotoğraf bedeli bir adet için **100 TL** dir.

Siparişleriniz için müraccat:
Şehit Asım Caddesi no 51 / 5-6
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Sadece bir günde 157... Evet bu size ş yaptığımız çağrıdan sonra gönderdiğiniz mektuplar... Çok mektup aldık ancak genelde tavsiye edilenler birbirinin aynı olduğu için genel isteğe uyduk. Ne varki aşağıdaki üç ayrı kutubun mektubunu da yayınlamadan geçemedik.

Yorumsuz ve ilavesiz olarak

Satınlarım ilk önce Türkiye'de büyük bir boşluğu doldurdu. "Yunus için" ederek başlıyorum. Ayrıca fiat konusundaki sorununuzu-seeenekler halinde okurlarınıza sunduğunuz için tebrik ederim, herhalde bunu uygulayan ilk derzi sizsiniz.

Ben 19 yaşında Commodore'un tüm yan birimlerine sahip olan (diskrive, monitör v.b) oyun meraklısı bir yencim. Derginiz çıkmadan önce İnzilterede çıkan Computer + Video Games dergisini her ay alırdım, derginiz çıktığından beri arada sırada alıyorum.

Ben bu mektupda hem seçeneklerinizi değerlendireceğim hemde bu fırsattan istifade bazı eleştirilerde bulunucam.

Fiatla ilgili seçeneklerinize gelince bence derginin sayfa sayısı kesinlikle azaltılmamalı, fakat kağıt cinsi bundan önceki kağıt cinsine dönüştürülmelidir. Dergiyi en iyi şekilde çıkartmak hakkınız ama bildiğiniz gibi ülkemizde kağıt en çabuk zam gören mallardan biri bu yüzden derzi her 3-4 ayda bir 1000 T.L artıacak tır buda okuyucuların işine gelmez.

Eleştirilerime gelince, son iki-üç sayıdır dikkat ediyorum (özellikle 13. sayı) çok fazla program dökmü veya çeşitli yazılar yayımlıyorsunuz. Bu gibi yazıları yayınlamayın demiyorum ama bence bu gibi köşelerin sayfa sayısı kısıtlı olmalı ve her hafta bir - program dökmü yayınlamalıdır, bunların sayfa sayısı 3-4'ü seçenmelidir. Yine son üç-dört sayıdır değerli olan birseyden söz etmek istiyorum, dergide çok fazla reklam var nerdeyse %50'si reklam. Dergi reklamsız hiçbir derginin yayınlanamayacağını biliyorum ama biraz azaltılamaz mı? Birde 13. sayıda Zac Mc Kracken'in tam sayfa afişini iki kere yayınlamışsınız, yani o bir sayfaya bir oyun tanıtımı sığardı. Bu gibi hataların olmamasını diliyorum.

Dergiyle ilgili birkaçta önerim var. Mümkünse her oyun tanıtımında o oyunla ilgili bir sahne gösteren en az bir resim yayınlıyamaz mısınız? İnanın bu resimler oyun alımında çok etkili oluyor. Ayrıca yine her oyun tanıtımında "Tanıtıcı kişi" ve "Yapımcı firma" adlarını içeren, bunun yanı sıra "Grafik, Müzik-Efekt, Oynanabilirlik, Değerlik" gibi konuları 10 üzerinden değerlendiren bir kutucuk düzenlenebilir.

Bir okuyucunuz olarak belki fazla şeyler istiyorum ama ben bu satırları okuyucularınızla aranızda kurduğunuz sıcak iletişime başına güvenerek yazdım. Her ne kadar eleştiride bulundumsada, dergide çok ayrıntılı oyun tanıtımları olduğundan (Avrupadaki benzerlerinde bile bu kadar ayrıntılı tanıtımlar yok) oyun meraklıları için mükemmel seçmiş bir derzi.

Yazdıklarımı dikkate almanız dileğiyle, yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Saygılarımla,

Tolga SAVAŞCI



AMIGA
commodore



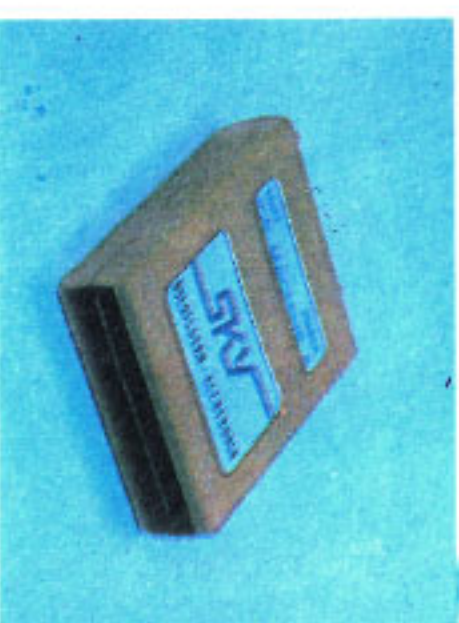
SKY RECEIVER

- Montajından artık TV yayınlarını seyredebilirsiniz
- Bİ, BİT ve UHF - e 3 program seçeneği
- AFC kilitleme
- Montajdan altına yerleştirilen ince ve geniş tasarım



AMIGA SOUND SAMPLER

- Sanıya'da 40.000 Örnekleme yeteneği
- 10 mV ile 1 V arası giriş hassasiyeti
- 5,2 mV akım harcaması (Extra beslemeye ihtiyacı yoktur.)
- İleri teknoloji, ucuz ve kaliteli



MULTI ICE III

- Tek Parça ve İlmizli kopyalama
- Teybe İli değışik turbu ile kayıt
- Realım save, Printer Dump yeteneği
- Spote İnceleme, dıdırme, modifiy text
- Basecde yend bir çok komut ve montaj
- Disk'ten 7 kat ve 24 kat hızlı yükleme
- Programlı F Tuzları, teyp turboer
- daha bir çok güçlü yetenek



ADRESLERİMİZ:

Ebuzyıya Cad. Özgür Paşası No: 17 Büro: 32 BAKIRKÖY
Valikonağı Cad. Konak Paşası no: 108/38 NIŞANTAŞI
Mimar Kemalettin Cad. No: 37/1 SİRKECİ
Telefonlar: 583 54 03 - 148 43 83 - 526 58 37

BAYİKLİKLER VERİLECEKTİR

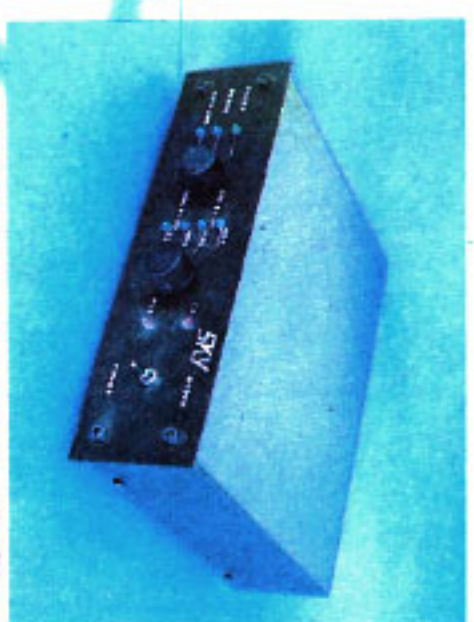
LİSTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ

VETKİLİ BAYİLERİMİZ

- * A.B.C. Bilgisayar ADANA
Baraj yolu 8. Durak No: 100
Hatıra apt. Tel: 17 28 66
- * LAÇIN Bilgi İşlem İSTANBUL
Tonozlu Sok. No 2/2
Tel: 372 88 37 SUADİYE
- * ARES elektronik ADAPAZARI
Fılas aralığı No 13/C Tel: 13223
- * BİL. ÇK Computer BURSA
Atatürk Cad. Koryuculu İş hanı
Kat: 6 288 Tel: 22 94 30
- * PİRİNCİSOFT SAMSUN
19 Mayıs Mah. Kısık Sok.
No:8 Tel: 16201 - 16776
- * DATA SOFT İZMİR
Şair eşref bulvarı No 35/2-C
Lozan Tel: 22 30 92

GÖZLEM Bilgisayar ANKARA

- * Bayındır Sok No: 5/12
Tel: 135 30 91
- * EMEK Elektronik İSTANBUL
Miller Cad. Fildişi İş Merkezi
No: 90-2 Tel: 525 47 52
- * MICROSHOWY ANKARA
TUNALI Hilmi Cad. Sağmenler
Çarşısı No 96/35 Kavaklıdere
tel: 168 36 47
- * OSAM elektronik İSTANBUL
Ebuzyıya Cad. Sakızlı yalı Sok.
No: 3 Tel: 583 72 45 BAKIRKÖY
- * UYGAR elektronik İSTANBUL
Rihim Cad. Başgavuş Sok
yazıcıoğlu İş hanı Kat: 3
Tel: 336 73 54 Kadıköy



SKY MODEM II

- Tüm RS 232 çıkışlı bilgisayarlara bağlanılabilir
- (Amiga ve C-64 dahil)
- 300 Baud Full duplex
- 1200 Baud Half Duplex
- 1200/75 Teletext standardı
- Otomatik cevaplama
- RS 232 ve TTL bağlantı
- CCITT ve BEL normlarına uygundur



AMIGA 5 1/4 DRIVE

80 Track 880 K Amiga Formatı
40 Track 360 K MS-DOS Formatı
Elektronik DF 1 Booter
(Anahtar gerektirmez External Drive'den Boot etmeyi sağlar)

FIRSAT!
Yalnız Sky'dan
5 1/4 DISK DRIVE
Alana DF 1 BOOTER
HEDİYE...



DOLPHIN DOS 2.0

1641 - Epe tasatır

MULTI ICE II

EXPERT CARDIRIDGE 3.2

DISK MATE II

BAHAR
KAMPANYASI

DİSK DRIVE ALMAK

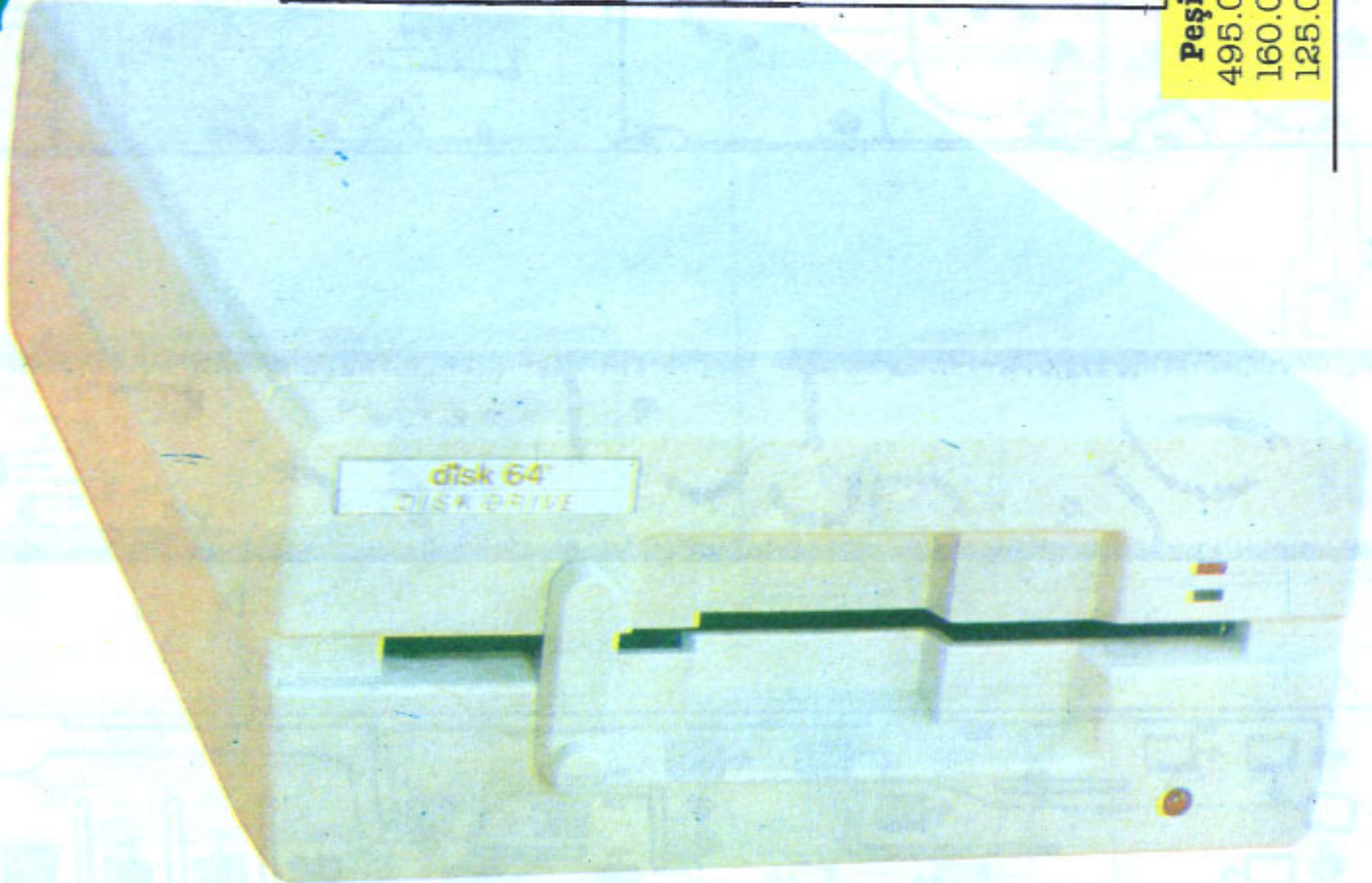
disk 64®

ALMAKTIR

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

İSTANBUL

334 99 94 - 341 54 32



"Çocuğum ve ben doğrusu DISK 64'ü hakettik. Teybin verdiği anlamsız sıkıntılardan kurtulduk. O, işleri o kadar kolaylaştırıyor ki... DISK 64'ü kullanmaya başladıktan sonra anladım çocuğumun niçin "DISK 64" diye ısrar ettiğini... Haklıymış... Çalışma süratimiz de arttı. Şimdi oyunlar daha kaliteli. Tabii çocuğumu severim, çünkü akıllı ve de çok iyi karar veren bir çocuk..."

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

64'ler

DERGİSİ ABONELİĞİ

- ★ FORTRAN DİLİ
- ★ PASCAL DİLİ
- ★ RESET BUTON
- ★ DİSKET
- ★ HEPSİ SADECE 495.000 TL.
- İŞ PROGRAMLARI



DISK 64 ÜSTÜNLÜKLERİ

- Commodore serisi bilgisayarlara takılabilme
- Dışardan adaptörlü
- 1541 Drive ile % 100 uyum
- 3'lü ışık göstergesi
- Daha süratlilik ve güvenilirlik
- Kolay açma kapama
- Zarif ve hafif yapı
- Tümüyle modülerlik
- Yedek parça, 6 ay servis ve bakım garantisi

• Daha birçok özellikleri

GENEL DAĞITICI:

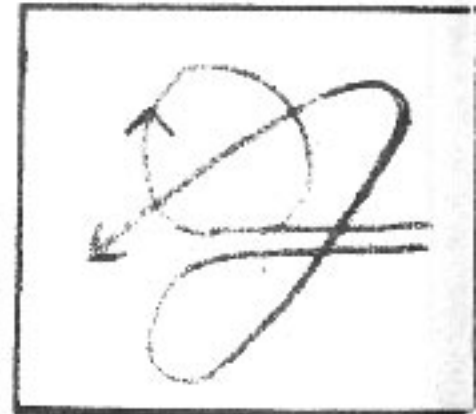
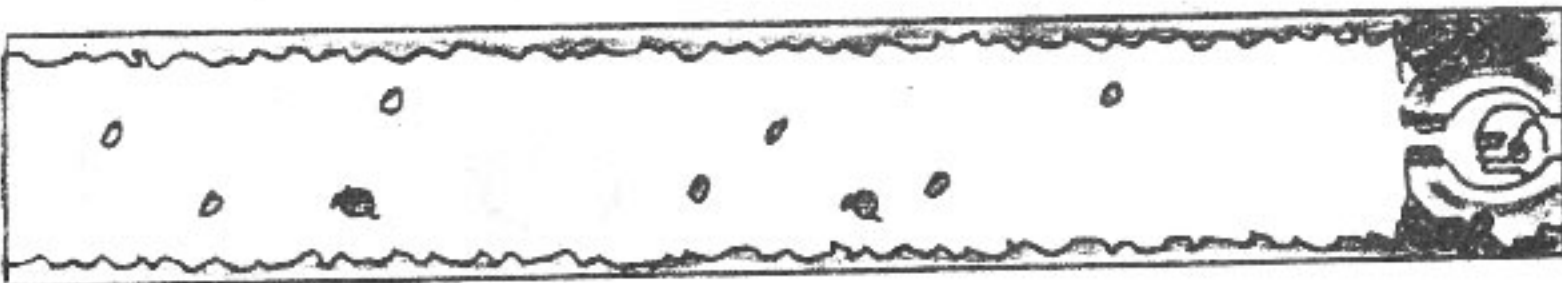
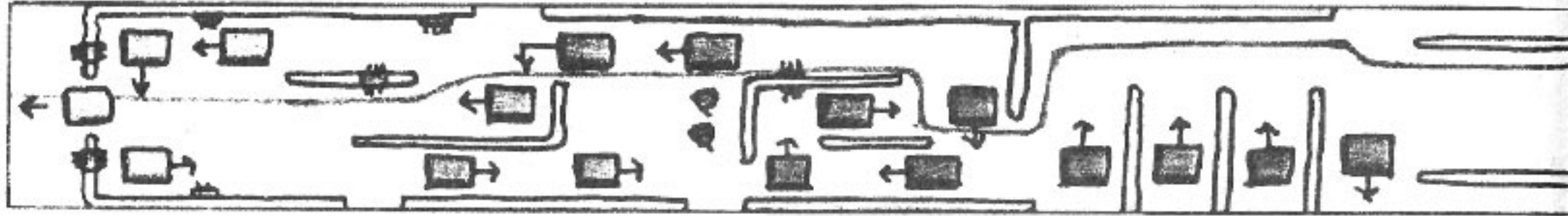
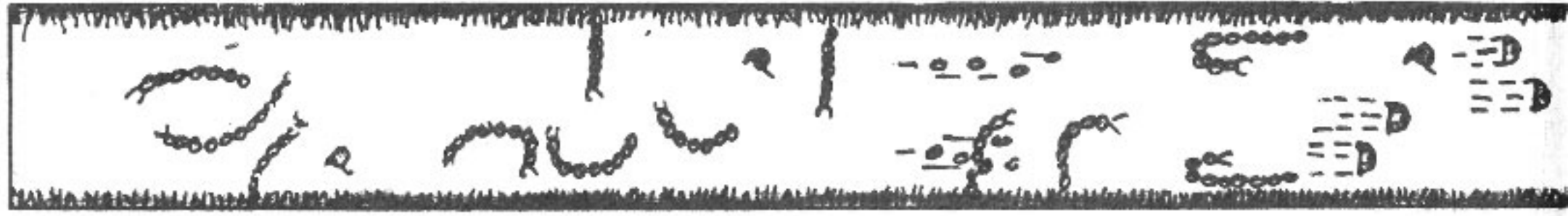
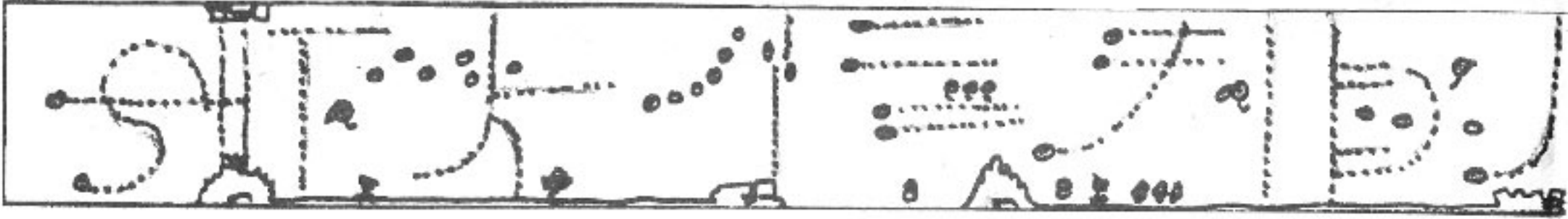


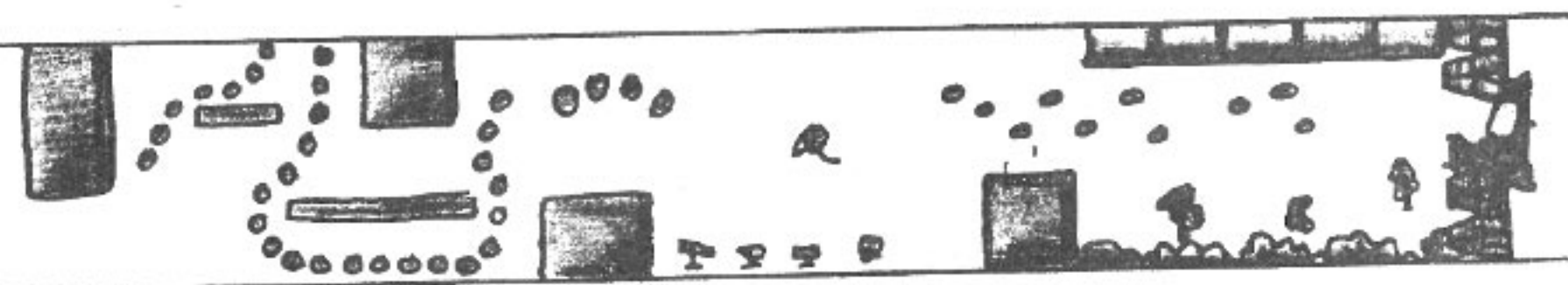
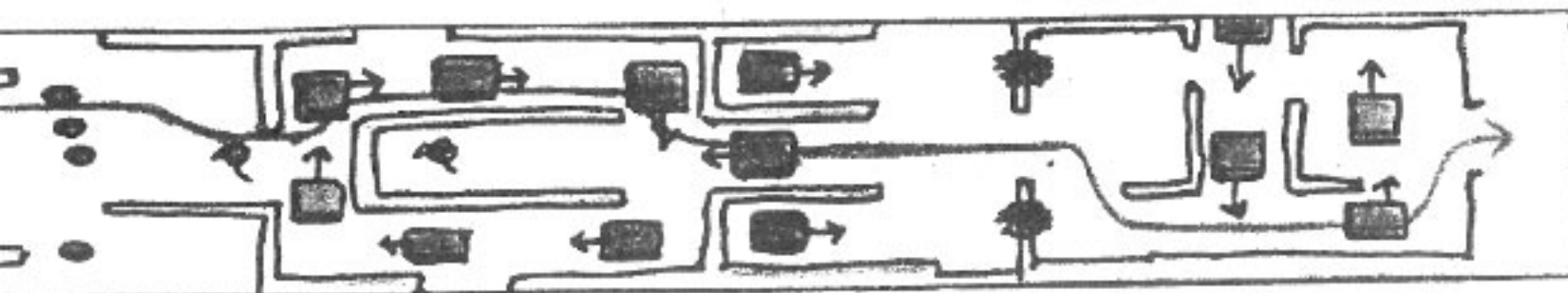
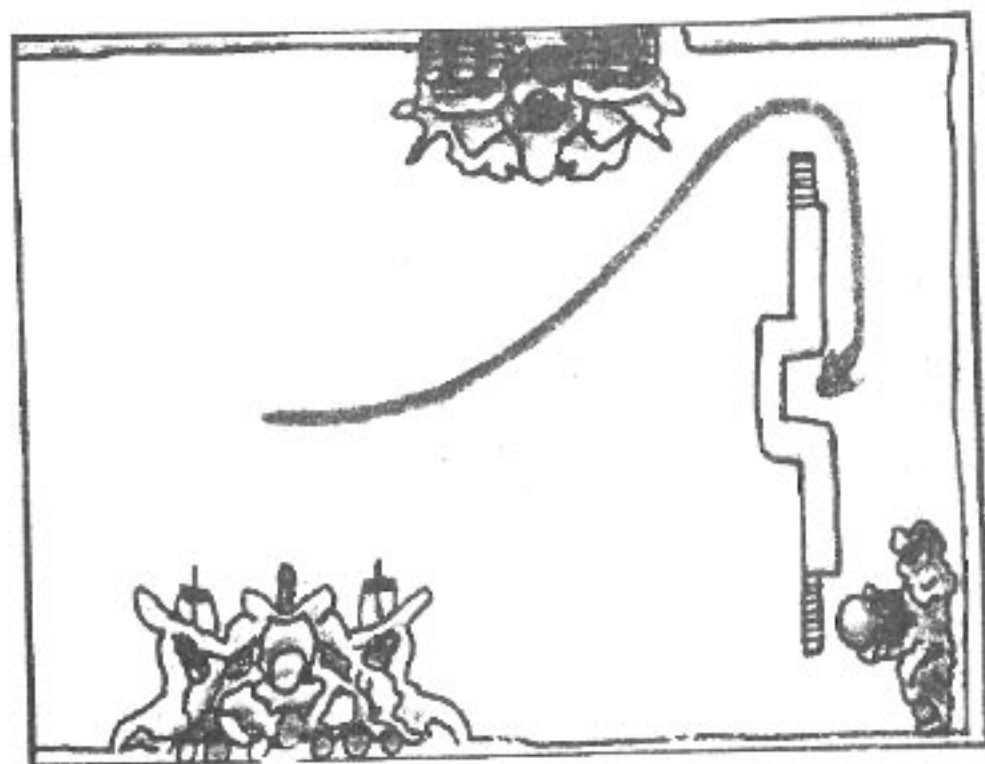
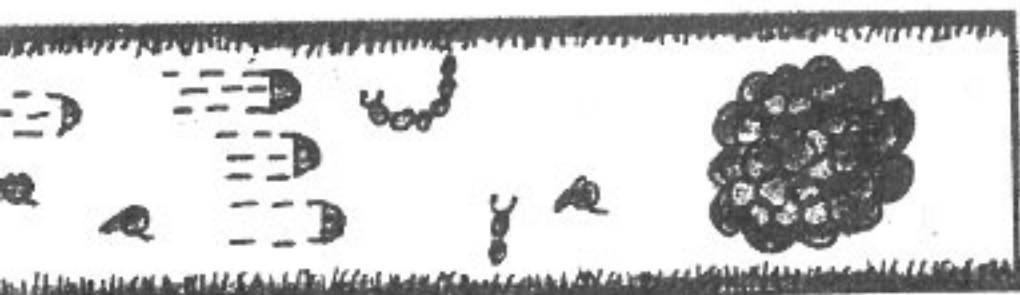
TETİKLER DİŞ TİCARET
Telecommunication & Computer System

Selâmsız Caddesi Eser Çarşısı
No: 34/78 Kat:1 ÜSKÜDAR

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ







Herhalde Amiga'da street fighter'i oynayıp sevmişsinizdir. İşte aynı firmayı Street Fighter II adıyla piyasaya sürdüğü bu oyunda ilkinin bazı aksaklıkları kaldırılmış. Örneğin daha hızlı, daha anlaşılır ve güzel grafikleri var. Ama tek hata olarak ses yok. Çizgi romanlarda olduğu gibi efekt balonları konmuş. Oyunun bir özelliği de çok rakibiniz olması. Her ülkede iki rakiple karşılaşıyorsunuz. Şimdi rakiplerinizi:

RUSYA:

- 1- IGOR
- 2- SHEPSKI

ALMANYA:

- 3- MARIA
- 4- HELGA

İSPANYA:

- 5- MIG UEL

- 6- BRUTUS

HOLLANDA:

- 7- HANS
- 8- FRANZ

İRAN:

- 9- SAGAN
- 10- MERKEVA

Eğer bütün rakiplerinizi döverseniz oyun başa dönüyor. Bu biraz sinir bozucu. Bu rakipler arasında sizi en çok zorlayacak kişi FRANZ'dır. Her ülkenin kendisine has bir Background'u var. Size küçük bir sır. Oyun sırasında "DEL" tuşuna basarsanız rakibinizin ölür. Eğer "HELP" tuşuna basarsanız round ölür. Ama bazen "del" tuşunu kullanamazsınız. Bunun için oyunun başında skorlar geçerken ateşe basın. Yoksa ne "del" i ne de "help" i kullanamazsınız. Son rakibinizin tekmelerine dikkat edin yoksa sizi iki tekmede cennete yolar. Bu oyun ve Street Fighter'da otomatik atışlı bir joystick çok işinize yarar. Çünkü çok hızlı tekmeler şart.



- ★ En son oyun ve iş programları
- ★ Uygun ödeme koşulları
- ★ Tüm **Commodore** çeşitlerinde vadeli satışlar
- ★ **Commodore** satışları uygun ödeme koşullarıyla

- ★ PC-1
- ★ **C-64** ve **AMIGA**
- ★ Kaset disket
- ★ Bilgisayar toz örtüleri
- ★ Ve yardımcı malzemeler satışı

Commodore'cular
Teyp kafa ayar problemine
son verin...
Teybinizi getirin **LED** takalım
12.500 TL.



ARSLAN COMPUTER CENTER
Ortaklar Cad. No:3/A Mecidiyekoy
167 53 27 — 175 69 34

BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKLI OLMAK İÇİN **TELECOM'A** UĞRAYINIZ



- ★ 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

AMIGA EXTRA

```
; *****  
;  
; *  
; * ISMI :PENCERE *  
; * YAZAN :TST 'de BEYAZ *  
; * BILGISAYAR :AMIGA *  
; * KICKSTART :1.2 *  
; * DILI :SEKA ASSEMBLER V2.0 *  
; *  
; *****
```

BASLA:

```
move.l 4,a6 ;exec.library'yi kullan  
lea gfxismi,a1 ;graphics.library 'yi A1'e al  
move.l #0,d0 ;version 0  
jsr -552(a6) ;graphics.library'yi ac  
move.l d0,gfxadres ;graphics.library'nin adresini sakla  
  
lea intismi,a1 ;intuition.library'yi A1'e al  
move.l #0,d0 ;version 0  
jsr -552(a6) ;open intuition.library  
move.l d0,intadres ;intuition.library'nin adresini sakla  
  
lea yeniekran,a0 ;yeni yeni ekrani A0'a al  
move.l intadres,a6 ;intuition.library'yi kullan  
jsr -198(a6) ;yeni ekrani ac  
move.l d0,ekran ;yeni ekran adresini sakla  
move.l d0,kendiekranim
```

```

lea pencere,a0 ;pencere degiskenlerini A0'a al
jsr -204(a6) ;pencereyi aç
move.l d0,pencereadres ;pencerenin adresini sakla
bekle:
btst #$6,$bfe001 ;sol mouse tusuna basili mi ?
bne bekle

move.l intadres,a6 ;intuition.library'yi kullan
move.l pencereadres,a0 ;pencere adresini al
move.l #0,$56(a0) ;kullanici portunu temizle
jsr -72(a6) ;pencereyi kapat

move.l ekran,a0 ;ekran adresini al
jsr -66(a6) ;ekrani kapat

move.l 4,a6 ;exec.library'yi kullan
move.l intadres,a1 ;intuition.library'nin adresini al
jsr -414(a6) ;intuition.library'yi kapat

move.l gfxadres,a1 ;graphics.library'nin adresini al
jsr -414(a6) ;graphics.library'yi kapat
rts ;programdan cik

```

```

even
gfxadres: dc.l 0
intadres: dc.l 0
ekran: dc.l 0
pencereadres: dc.l 0

```

```

even
gfxismi: dc.b "graphics.library",0
intismi: dc.b "intuition.library",0
isim: dc.b "TST tel:558 12 54 - ist",0
even

```

```

yeniekran:
dc.w 0
dc.w 0
dc.w 640
dc.w 200
dc.w 2
dc.b 0
dc.b 1
dc.w $8000
dc.w $0f
dc.l 0
dc.l 0
dc.l 0
dc.l 0

```

```

pencere:
dc.w 160
dc.w 80
dc.w 300
dc.w 100
dc.b 0
dc.b 1
dc.l 0
dc.l $2101f
dc.l 0
dc.l 0
dc.l isim

```

```

kendiekranim:
dc.l 0
dc.l 0
dc.w 100
dc.w 25
dc.w 640
dc.w 200
dc.w $0f

```



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

telefonunuz
kadar yakınız.

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Gecici bir süre içindeki
BAYİLİK müracaatlarında
sürpriz hediyeler cazip
koşullar

Şimdi
Peşin fiyatına
6 ay
taksitle...

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

BOY-TEK LOTUS LTD. Genel Dağıtıcısıdır.

BOY-TEK

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

ANKARA'DA

Commodore - 64 ve

AMIGA'yı

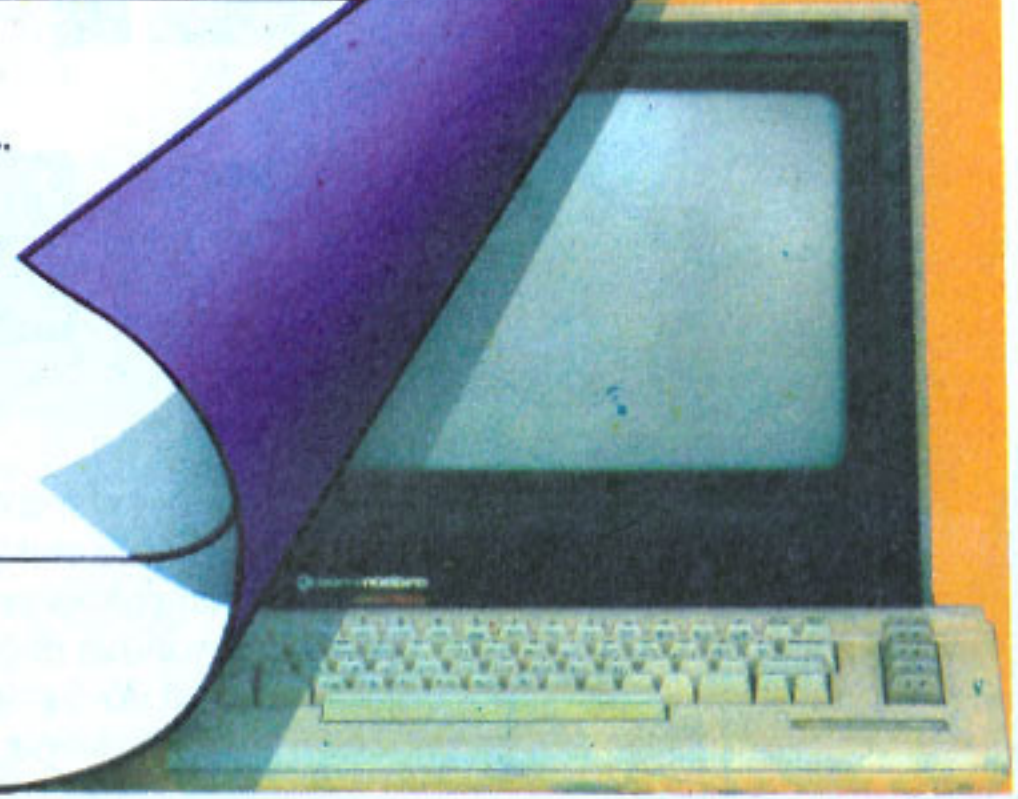
BİZ SATARIZ...

- ★ AMIGA programları Maxell disketleriyle 10.000.-TL.
- ★ 20 Oyunluk süper C-64 paketleri 7.500.-TL.
- ★ C-64 disket oyunları kasette 5.000.-TL.
- ★ AMIGA ve C-64'de tek tek program çekimi
- ★ SKY Receiver ve kartuşları
- ★ TÜRKİYE'NİN HER YANINA LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

GÖZLEM BİLGİSAYAR

Bayındır Sokak No: 5/12

Tel: (4) 135 30 91 Kızılay-ANKARA



TST'de güvenli hizmet

Direk Üreticiden Tüketicie
Bilgisayar Teknolojisinde
Sürekli Yenilikler Cazip Fiyat
Bilhassa AMIGA
Konusunda

Bayilere Özel İndirim

- AMIGA 5.25" ek Disk-Drive
- AMIGA 3.5" ek Disk-Drive
- AMIGA 500 2MB-RAM EXTERN
- AMIGA SES DIGITIZER
- AMIGA KICKSTARTWITCH
- AMIGA EPROM PROGRAMLAYICI
- AMIGA CENTRONICS KABLO
- AMIGA SCART KABLO
- AMIGA DIGIVIEW 3.0
- AMIGA REALTIME V - DIGITIZER
- AMIGA'nız İÇİN MOUSE PAD



AMIGA

Bilgisayarınız
AMIGA mı?
5 1/4 Diskdrive
bağlamak
kazancınızdır.

Devamlı
her hafta 20 Yeni
AMIGA Program
Desteği



8 Ay Garanti
HRAÇ MALI
Auto Fire

- Profesyonel iş programları
- Her türlü oyun programları
- Demo, Utility, Copy, Müzik ve Süper Çizim programları
- IBM programları
- AMIGA için özel programlar yazılır
- C-64 kartuş kutuları
- Bilgisayar masası
- Joystick kablolu

TST
TEKNOLOJİ
SANAYİ
TİCARET

AMIGA, C-64 ve IBM Tamir Servisi

Sümer Mah. 28 Sok. No.14 Zeytinburnu / İSTANBUL Tel: 558 12 54

TST

TST

TST

TST 5581254

THE LITTLE DRAGON

İşte karate oyunlarının bir yarısı daha Porsec Softwarını hazırlayıp sunduğu bu oyun grafik ve efekt bakımından birçok karate oyununu geride bırakır. Bruce-Lee imajının çok iyi verildiği bu oyunda amacınız her zamaki gibi sadece sağ kalmak. Önünüze değişik kabiliyetlere sahip 4 ayrı karateci çıkacak. Bu karateciler sizinle dövüşmek için sıraya girecekler ve gücünüzün yettiği kadar onlara dövüşeceksiniz.

Dikkat edeceğiniz tek husus başa tekme veya yumruk atmak. Çünkü boş salladığınız her harekete enerjinizin bir kısmını yok edecektir. Sağ kalmak istiyorsanız rakibinizi köşeye sıkıştırıp ona hareket imkanı sağlamadan seri vuruşlar yapmanız gerekir. Yapabileceğiniz 8 vuruş ve 2 savunma hareketi var.

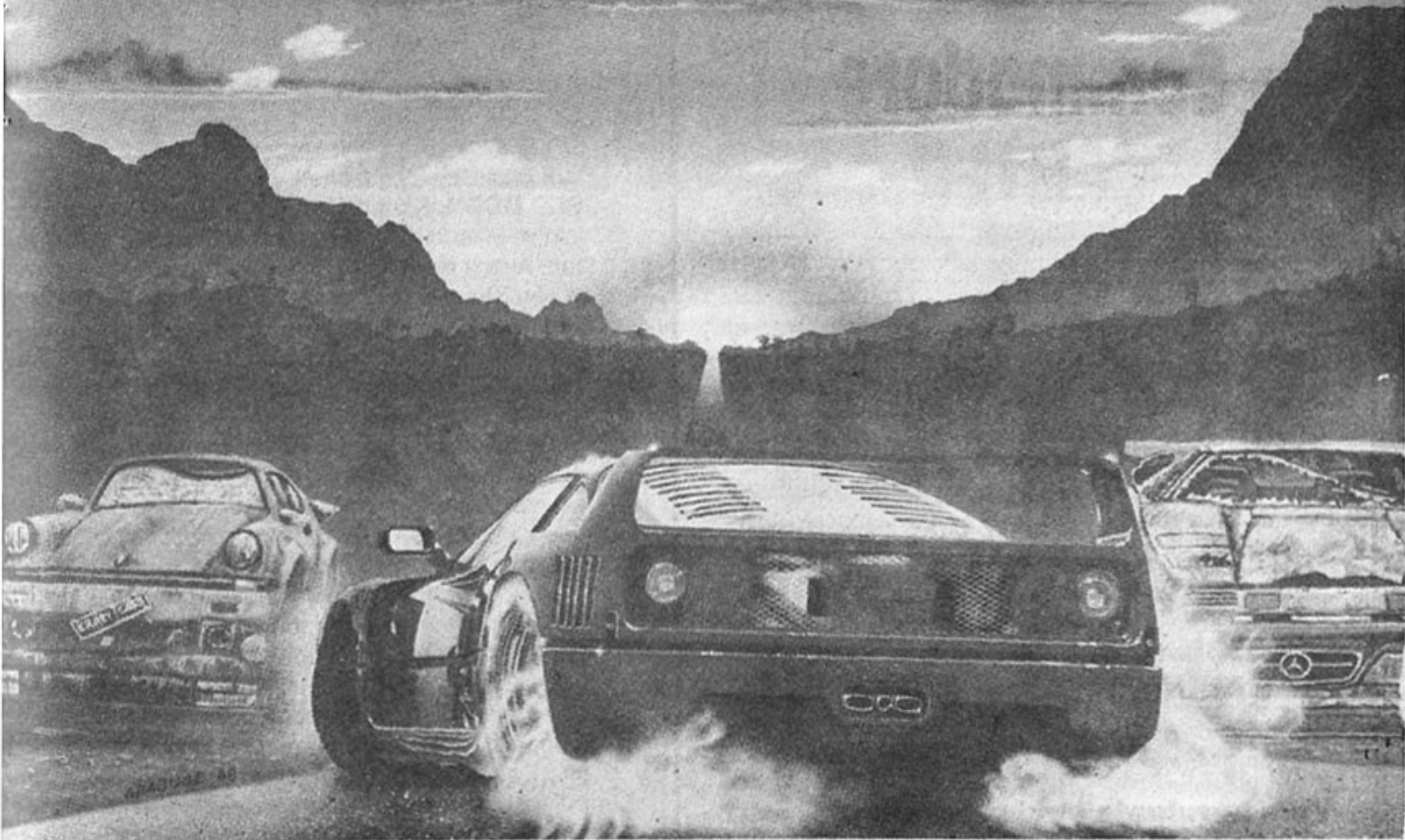
- ↖ + tetik - Uçarak surata tekme atma
- ↑ + tetik - Surata yumruk atma
- ↗ + tetik - Ayakla surata vurma
- + tetik - ayakla diyaframa vurma
- ← + tetik - Dönerek ayakla surata vurma
- ↘ + tetik - Mideye tekme atma
- ↓ + tetik - Eğilerek yumruk atma
- ↙ + tetik - Bacağa tekme atma
- ↘ + tetik - Altan gelecek vuruşlara karşı korunma
- ↑ + tetik - Üsten gelecek vuruşlara karşı korunma.

SCORPION

Bir zamanlar SPOOK adında iyi bir büyücü vardı . Bu büyücü kötü güçlerin etkisinde kalıp kötü bir büyücü olup çıktı. Sonra ülkesi olan KLORIA'yaya kötülük saçmaya başladı. Kendiside büyü güçlerini kullanarak bir imparatorluk kurdü. Bu imparatorluk beş bölümden oluşuyordu. Büyü güçleri kullanarak en masum yaratıkları bile kendi emri altına aldı. Kloria'lılar son umut olarak aralarından en güçlüsünün seçip onu silahlarla donattıktan sonra savaşmaya gönderdiler. İşte siz oyunu burada ele alıyorsunuz. Sanırım pek çok arcade tipi oyun oynamışsınızdır. Eğer bu oyunu oynarsanız bunlardan en zevklisini oynamış olursunuz. Oyunun amacı beş levelide tamamlamak. Her levelde karşınıza değişik yaratıklar, robotlar, kurtlar gibi pek çok engel çıkıyor. Her bölüm-

de toplayacağınız bazı şeyler var. Eğer dakikorsanı geçebilmek için özel yollar var. Çünkü bu adamın boyu 15m kadar. Canavarı öldürmelisiniz. Öldüğünü yapar. Gördüğünüz herşeyi alın. Aşırı zıplayamazsınız. Oyunda dört hak uzun süreler liste başından inmeyeceksiniz mutlaka ama mutlaka alın.

CRAZY CARS II



isela değişik silah gibi. I.bölümün sonun-
karı ateş eden silahı mutlaka almalısınız.
ar. Her bölümün sonunda böyle süper bir
zaman bilgisayar cesedinize yakın çekim
ia iki tonluk ağırlığı alırsanız bir süre için
nız var ve her hakkınızın enerjisi. Bence
ek süper bir oyun. Bu tip oyunları seviyor-

ŞAHİN DERYA

TITUS'un aylar öncesinden reklamlarını yapmaya başladığı oyun sonunda ül-
kemize geldi. Tabii ki yinebeklediği kadar güzel değil. Oyunun Crazy cars I'-
den tek farkı rakiler yerine polisler, tek yol yerine dört, beş farklı yol olması.
Burada dört araba değil birtek araba yönetiyorsunuz. Ekranda sol üstte hızınızı
gösteren Led'ler sağ üst köşedeki polise uzaklığınızı gösteren Led'ler. Birde
solda vitesgöstergesi var. Vitesi ateşe basarak takabilirsiniz. Vites gösterge-
sinde L harfi görünüyorsa düşük, H harfi görünüyorsa yüksek vitesdesiniz de-
mektir. F2 tuşu ile haritaya bakabilirsiniz. Oyun hem joystick ile hemde cur-
sor'lar ile oynanabiliyor. cursor ile bir eyaletten ötekine geçmelisiniz. Yol ke-
narındaki telefon çirâğı, yol işaretleri gibi engelleri çarparsanız patlarsınız. Ara-
banızın en yüksek hızı saatte 327 km Sağ alt köşede bir direksiyon resmi var.
Bu resimden direksiyonunun durumunu görebilirsiniz. Birde oyunun yeni özelliği
olarak arabayı kendi etrafında döndürebilirsiniz Eğer yoldan çok çıkarsınız uya-
rılırsınız ve hemen ardından patlarsınız. Her eyaletin değişik bir polis ekibi vardır.
Eğer eyalet aşma sınırına gelerseniz buradaki varilve barikatlara çarpamaya dik-
kat edin. Barikatları geçmek için en ortadan varilleri gemek içinse sağdan
gidin.

Eğer para hacamak istiyorsanız alın.

ŞAHİN DERYA

**Heeey...
Heey...
Hey...**

**ETİLER
Commodore
CENTER**

S e s l e n i y o r

AMIGA evet var,
C-64 çok,
MONİTÖR en âlâsı,
DİSKET istemediğin kadar,
JOYSTICK en esaslıları,
YA FİYATLAR Çok çok uygun.

STOP... STOP...

**TÜM COMMODORE ÜRÜNLERİ ORJİNAL
TELETEKNİK FİYAT ve GARANTİSİ İLE**

YA PROGRAMLAR ?

Yeni kuruluştaki eski program olur mu?

AMIGA, C-64 ŞAHANE PROGRAMLAR
yazın, çizin, boyayın, şarkı söyleyin, oynayın.

yazın bize adresinizi,
gönderelim size sık sık yeni program listelerimizi
Kuracağımız **"Excelsiv Club"**ün
üye adayları olun...

YENİ ANLAYIŞLA TANIŞIN

İşte adresimiz:
ETİLER COMMODORE CENTER
Nispetiye Cad . Yıldız Çiçeği Sok. No.: 3
Tel.: 165 31 25 **ETİLER-İST**

ATILIM

Teleteknik Yetkili Satıcısı

İpuçları...

İpuçları...

İpuçları...

SOULS OF DARKON: Yerdeki ölü askerlerden kas-
kını alabilirsiniz. (Helmet)

RED MOON: Kraterin içindeki eldivenleri alabilmek
için ve kızartma olmamak için elinizi biraz çabuk tu-
tun. Ayrıca oyunda bulunduğunuz her değerli eşya-
yı alın. Bu eşyalar ilerde size gerekecektir. Oyunda
ilirmek için kendi çizdiğiniz haritaya ihtiyacınız ola-
cak.

EGG CUP: Gökten aşağı inmek için önce elinizde-
kileri delikten atmalısınız.

FEDERATION: İlk önce mavi düğmeye basıp tünel
girişini bağladıktan sonra diğer gemiden bulacağı-
nız merdiveni alın. Bu merdiveni robottan önceki ko-
ridorda bulacağınız deliğin altına dayayın. Daha son-
ra yukarı çıkıp "Schoock Cap'i alın. Bundan sonra
elektrik odasından rahatça geçin. Interlocktan geç-
bilmek için ihtiyacınız olan çipi almak için ilk önce
tutkalı alın. Ve çipin bulunduğu odaya gelin.
"SOUEEZE" komutuyla tutkalı sıkıp çipi koruyan gü-
cü ortadan kaldırın. Bu arada bulacağınız jet motor-
larını alın. Bunları FIRE komutuyla kaldıracaksınız.
Interlock'tan geçince kendinizi soğuk bir bölmede
bulacaksınız. Burada zaman.. kısıtlı. Elinizi çabuk
tutup ısıtıcı terminalini çalıştırmaya bakın.

BARDS TALE: Bu oyunda uzak yaşamak ve oyun-
dan zevk almak istiyorsanız ilk başta seçeceğiniz
adamlara dikkat edin. Fighter'lar grupta çok olması
gerekten karakterlerdir. En az ise büyücüler olmalı-
dır. Yola çıktığınızda kimsenin üstünde bir zırh veya
silah olmayacaktır. Bu yüzden ilk başta biraz kaçma
yolunu tutun. (Bu oyunda MONK'lar yumruklarını kul-
landıkları için onları silahsızca dolaştırabilirler). Bu-
lunduğunuz eşyaları alın. Ve artık o silahları USE ko-
mutuyla kullanabilirsiniz.

NEVEREDING STORY: Ormanda bulacağınız meşa-
leyi alın. Ve eski arkadaşlarınızın kamp kurduğu ye-
re gelip oradaki ateşle meşaleyi tutuşturun. Sonra
tepedeki BUSH'ları yakın ve ortaya çıkan delikten
içeri girin. Böylece artık kristal sizindir.

FRANKESTEIN: Aslana ezilmiş meyvelerden bir zi-
yafet çekirin.

SÜPER MARIO BROS

Oyunumuz 33 bölümden oluşuyor. Bu bölümler arasında kahramanımız Mario Prenses'i kurtarmaya çalışacak. Kral Ren kızını kötü büyücü Hextor prensesi kendi kulesine ısınlara ama Hextor ölür. Prensesi kurtaracak tek kişi vardır, Mario. Mario eskiden kendi halinde biriydi ama Kral eğer kızını kurtarırsa onu kızıyla evlendireceğini söyleyince çok önemli biri oldu anlayacağınız oyunumuzun konusu biraz Black Lamb'e benziyor. Gelelim oyuna.

Oyunda başlangıç ekranında isterseniz Mario ya sınırsız hayat (Unlimitedli-

ves) ve zaman (Time) sağlayabilirsiniz. Ayrıca oyuna istediğiniz leveldende başlayabilirsiniz. Oyunda herşey sırayla geliyor. (Yardımcılarınız) Bir taşa vurduğunuzda önce Mantar (taş kırabilme gücü) sonra şimşek (ateş etme diye gidiyor. Bir yandığınızda ona kadar topladığınız herşeyin etkisi yok oluyor ve Mario taş kıramayan bir adam olarak kalıyor. Yardıma objelerden çileği olduğunuzda ateş edinince ateş eskisi gibi değil ama hedefin dümdüz üzerine gidiyor. Yanlı hiçbirşey onu vurmasını engelleyemez. Ondan

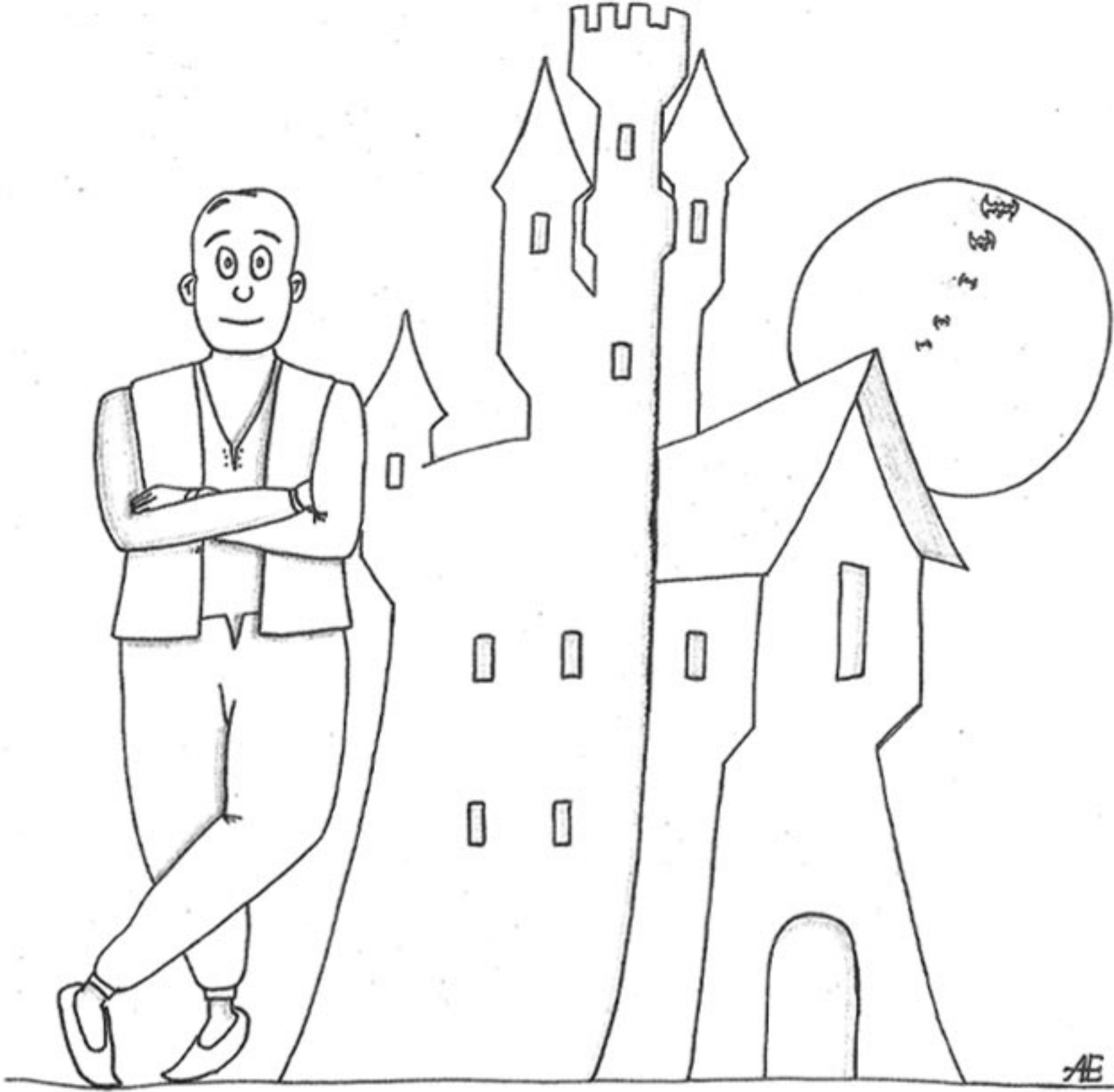
sonra Mario diğer eşyalardan topluyor ama bu o kadar önemli değil. Oyunda başarılı olmak için iyi bir joystick ve çok iyi joystick kabiliyetine ihtiyacımız var. Her an her şey çıkabilir. Dikkat

Oyunun genelde 4. ve 4 ün katı olan bölümlerinin sonunda sizi canavarlar bekliyor. Karıncayı geçmek çok kolay. Karıncayı gördüğünüzde autofireyi açın ve karıncaya tam üstünüze gelirken üstünden atlayın 11 vuruşta karıncayı öldürün. Ejdarha ise azıcık daha zor. Bir kere ekranın en üstüne zıplayın ve onun hareketlerin seyreidin. İleri geri, ileri, geri tam zıplarken altından kayın ama çabuk. Diğer tehlikeler ise 9. bölümden sonra başlıyor. Bunlar genelde vurunca ölmeyen objelerdir. Bunları geçmek tam bir zamanlamadır. Bazen yardımcı nesne ararken bir taşa vurduğunuzda o taştan para gibi şeyler fırlayacak. Vurmaya devam edin. 100 tane para yeni bir hak demektir. Genelde zıplayın. Bazen boşluktan zıplarken bir taşa çarparsınız ve bu sizi bazen en fazla 15'level ileri atar. Tabiki aynı skor ve yardımlarla eğer zamanınız çok azsa hemen ekranın tepesindeki tuğlayı kırın ve ekranın üstünden koşmaya başlayın, ve o leveli biririn. Eğer zaman biterse Mario çok sinir bir şekilde ileri zıplayıp ölüyor. Oyunu bitirdiğinizde prenses size teşekkür ediyor. Ve sizde skor tablosuna bir güzel isminizi yazıyorsunuz.

Sonuç olarak Mario Bros çok güzel olmasada çok güzel se özelliğine sahip. orta derece ama canınızı sıkıyorsa bu oyun size iki veya üç haftadan çok götürür. Tabii ki bitene kadar.



KELOGLAN



SPECTRUM 48/+128

COMMODORE 64

5000 TL.

İLK TÜRKÇE "GRAPHIC-ADVENTURE"

FLAMİNGO COMPUTER

Halaskargazi cad.no: 375

Şişli-İST.

1482725

BYTE COMPUTER HOUSE

Altıyol Efes çarşısı no: 87

Kadıköy-İST.

3373745

Assembler

64'ler
Kursu

Dr. Ali Özçelik

Bilindiği gibi bilgisayarlardan en iyi verimi alabilmek için en az bir bilgisayar dilini iyi bilmek gerekiyor. En kolay öğrenilen ve yaygın kullanılan dil BASIC'tir. Fakat bu dil kolay öğrenilmesine karşın yavaş çalışmakta ve bilgisayar hafızasında çok yer kaplamaktadır. Yavaşlığı bir noktada Austro Comp., Blitz vs. gibi Compiler (derleyici) programlarda çözmek mümkündür. Zaten yazılan BASIC programında bilgisayarın içinde makina diline çevrilerek çalışmakta ve dilin yavaşlığında buradan gelmektedir.

Yurdumuzda büyük boyutlara varan bilgisayar kullanıcıları bilgisayar ile tanıştıktan sonra, önce BASIC ile uğraşmakta ve daha sonra yeni bir dünya olan makina dilini keşfetmektedir. Fakat yurdumuzda makina dili hakkında son derece kısıtlı Türkçe yayın bulunmakta, dolayısıyla çığ gibi büyüyen meraklı bilgisayarlılara hitap etmemektedir.

Eksikliğini hissettiğimiz bu açığı kapatmak gayesiyle sizin için bu diziyi başlatmayı uygun gördük. Bu diziyi takip eden okuyucuların az, çok BASIC diline aşina olmaları gerekmektedir. Bu sayıda size yayınladığımız programı yazdıktan ve kasete-diskete kaydettikten sonra çalıştırdığınızda, bu program yardımıyla programlarınızı BASIC gibi yazabileceksiniz. Bu programda en önemli nokta RTS komutundan sonra gelen adrese X yazıp RETURN tuşuna basarak ana menüye dönmektir.

Aslında bu program olmasaydı, makina kodunu hafızaya iki yol ile yerleştirebilirdik. Birinci yol DATA'lar yazıp bir FOR-NEXT döngüsüyle aşağıdaki gibi yapmak:

```
5 POKE 43,150
10 FOR I=2049 TO 2075
30 NEXT
40 DATA 25,8,10,0,153,34,66,85
42 DATA 71,85,78,32,72,65,86,65
44 DATA 32, 75, 65,82,76,73,34
46 DATA 0,0,0,73
```

Veya ikinci bir yol, bir monitor yardımıyla direkt hafızaya makina dilini yazmak. İlkeri sayımızda sizlere monitor programı ve Convertor (çevirici) programı da yayınlamıştık. Buradaki amacımız yayınladığımız programları hatasız olarak yazmanız ve hatanın

program tarafından kontrol edilmesi, emeğinizin boşa gitmemesidir. Bu programları yazıp kaydettikten sonra monitör yardımıyla tekrar incelendiğinde, profesyonellerin bu dildeki mantığını kavrayabileceğinizdir.

Eğer programı makina okuyacak olsaydı, makina dili çok kolaydı. Fakat programcılar insan olduğu için Assembler dili geliştirildi. Daha önce de belirtmiştim: Aslında bilgisayarın anladığı tek dil vardır. (Yo, "dayak" demeyin, bilgisayar uygar bir alettir, böyle şeyleri kaldırmaz.)

Makina dili, pratik olarak bilgisayarı oluşturan elektronik devrelere giden hatlarda, belli bir anda gerilim bulunup bulunmadığının bir ifadesidir. Tabii bu düzeyde kalırsa, bilgisayar programlamanın imkansız olduğu hemen açığa çıkıyor. Birakalım nerede gerilim olmasının ne yapacağını, sadece pozitif gerilimi "1", negatif gerilimi "0" olarak alsakda fazla ileri gidemeyiz. Bu durumda, oluşan ikili sayılardan bize daha yakın bir iletişim aracı üretmemiz gerek. Bunun ilk adımını ikili sayıları onaltılı tabanda kodlanmış biçimiyle görerek atabiliriz. 10011011 gibi bir sayıyı akılda tutmaktansa 9B biçiminde bir simgeyi akılda tutmak doğal olarak daha kolaydır. Yine, yalnızca komutları değil, komutların kullandığı adresleride aynı biçimde on altılı olarak gösterebiliriz. Pek çok programda veri olarak rastladığımız onaltılı (hexadesimal) değerler aslında makina dilinde yazılmış bir programdan başka birşey değildir. Ama onaltılı değerlerle programlama yapmak hala zor. Onaltılı kodlara da daha anlamlı belirli simgeler verirse, programlama artık daha kolay olacaktır. Söz gelimi 20 kurşılığında JSR gibi bir simge saptayalım. Bu simge aynı zamanda komutun işlevinide bize anımsatma niteliğinde olsun. Söz gelimi örneğimizde JSR komutu, Jump to SubRoutine (alt yordama atla-dallan) komutunun başlangıç harflerinden oluşuyor. Artık böylece kısaltmalar bize ne yaptığımızı da anlatacaktır.

İşte simgesel dil "Assembler language" komutları böylece oluşuyor. Bu komutları çevirici yazılım aracılığıyla makina koduna dönüştürülüyor ve doğrudan makina dili komutlarının işletilmesi mümkün olmaktadır. Sözü edilen çeviri işlemide, ilgili bilinen simgelerin yerlerine onaltılı kodların konulması daha az işlem gerektiren bir süreç olduğundan daha hızlı ve daha az yer kaplar.

Gelelim onaltılı sisteme:

Pratik hayatta 0-9 kadar semboller kullanarak 10 ve katlarıyla matematiksel işlem yapmaktayız. Fakat makina için on altılı sistem avantajlı olduğu için onu

```

1 OPENSO,0 <188>
2 PRINT"ASSEMBLER DISASSEMBLER":PRINT"ADAPTED BY DR.ALI FOR 64'LER" <064>
3 PRINT"ANA MENU" <068>
4 PRINT"1.ASSEMBLE CODE GIRISI" <061>
5 PRINT"2.ASSEMBLE CODE DOKUMU" <020>
6 PRINT"3.CHR$ DOKUMU" <175>
7 PRINT"4.DATA DOKUMU" <195>
8 PRINT"5.SAVE HAFIZA" <142>
9 PRINT"6.LOAD HAFIZA" <012>
10 PRINT"7.CODE CALISTIRILMASI" <174>
11 PRINT"8.HEX-DESIMAL CEVIRIM" <049>
12 PRINT"9.ANA MENUYE DONUS" <189>
13 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$ <193>
14 A=ASC(A$)-48:IFA<00RA>8THEN13 <072>
15 PRINT:ON A GOSUB 17,77,104,117,129,146,147,170 <089>
16 GOTO2 <199>
17 INPUT"BASLANGIC ADRESI ";P$:IFLEN(P$)<>4THEN17 <187>
18 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:P=DEC*256 <020>
19 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:P=P+DEC <039>
20 PRINTP$;" ";:INPUT#50,C$:PRINT:L=LEN(C$):IFL=0THEN20 <092>
21 IFC$="X"THENRETURN <084>
22 IF L=3THENB1=1:C3$=C$:OP=-1:GOTO37 <004>
23 FOR R=1TOLEN(C$)T <145>
24 IFMID$(C$,R,1)="$"THENC1$=LEFT$(C$,R-1):R=LEN(C$) <081>
25 NEXT <035>
26 FOR R=LEN(C$)TO1STEP-1 <236>
27 C2$=MID$(C$,R,1):IFC2$<"G"ANDC2$>"0"THENC2$=RIGHT$(C$,LEN(C$)-R):R=1 <069>
28 NEXT <038>
29 C3$=C1$+C2$:C4$=MID$(C$,LEN(C1$)+2,LEN(C$)-LEN(C3$)-1) <250>
30 IFLEN(C4$)<>2ANDLEN(C4$)<>4THENPRINTSPC(18);"YANLIŞ VERİ":GOTO20 <135>
31 HI$=LEFT$(C4$,2):LO$=RIGHT$(C4$,2) <236>
32 HEX$=HI$:GOSUB58:HI=DEC <021>
33 HEX$=LO$:GOSUB58:LO=DEC <099>
34 OP=-1 <205>

```

C-64

Atari

Spectrum

Amstrad

bilgisayarlar için

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

'den Hizmet.

İşte Size uygun joystick

- KIRILMAZ
- BOZULMAZ
- KUMANDASI KOLAY
- ÜSTELİK İTHAL

Quick Shot VII

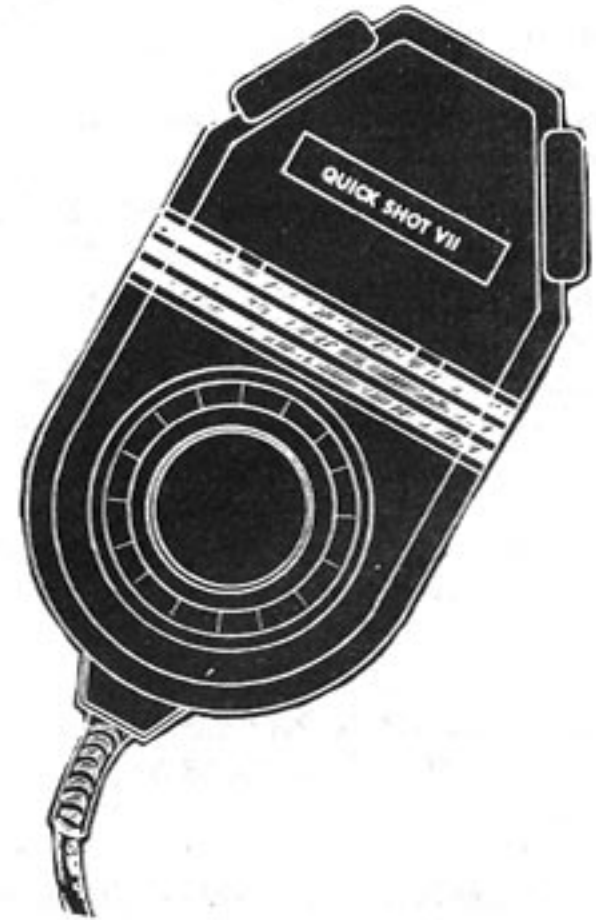
22.500 TL

6 AY GARANTİ

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

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



Ödemeli isteme kuponu

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

Adım Soyadım:.....

.....

..... Şehir

kullanıyoruz. Aşağıda onaltılı sistem karşılığını vermeden önce önünde \$ işareti gördüğünüz bütün rakamları onaltılı olarak okumamız gerektiğini öğrenmeliyiz.

Hexadesimal karakter	Desimal karşılığı
\$ 0	= 0
\$ 1	= 1
\$ 2	= 2
\$ 3	= 3
\$ 4	= 4
\$ 5	= 5
\$ 6	= 6
\$ 7	= 7
\$ 8	= 8
\$ 9	= 9
\$ A	= 10
\$ B	= 11
\$ C	= 12
\$ D	= 13
\$ E	= 14
\$ F	= 15
\$ 10	= 16

Peki Hexa FF (\$ FF)'in desimal karşılığı ne olur?

Tabii 255 olur, onun için BASIC'te yazdığımız DATA'nın en yüksek değeri 255 tir.

Hep makina dilinden bahsettik ama bilgisayardaki adresleri biliyormuyuz, sahi adres nedir?

Bilgisayarda 60.000 nin üzerinde posta kutuları olduğunu varsayalım. Bu kutuların bazılarının içi boş ve bazılarının içi dolu olsun. Dolu olanların içindeki değerler bilgisayara bazı işler yaptırmaktadır.

Bunlardan bazılarını POKE komutu ile değiştirmekte ve PEEK komutu ile gözlemekteyiz. (Örnek: POKE 53281,7 gibi)

Burada 53281 NO.lu posta kutusu içinde değeri konuyor. Bu adres ekran zemin rengini kontrol ediyor ve 7 değeri zemini sarı yapıyor. Bilgisayarı kapatıp açtığımız zaman bu değer oradan siliniyor. Bir de bilgisayarın ana belleğinde sadece veri okunabilen bölüm vardır. Buraya ROM (Read Only Memory) denir. ROM içindeki bilgiler sadece imalat sırasında belirlenir, içindekileri değiştiremeyiz. ROM da bulunan veriler cereyan kesilsede bozulmadan kalır. Sizlerin az çok BASIC'e aşina olduğunuzu kabul ettiğimizden daha detaylı şeyler yazmadık.

Aşağıda bilgisayardaki adreslerin ne işe yaradığını veriyoruz:

Adres(Hex)	Adres(Desimal)	Ne için kullanıldığı
0000-0001	0-1	6510 kayıt
0002-03FF	2-1023	Hafıza başlangıcı ve işletme sisteminde kullanılan hafıza
0400-07FF	1024-2039	Ekran için ayrılan hafıza
07F8-07FF	2040-2047	Sprite oluşturma için hafıza
0800-9FFF	2048-40959	BASIC veya Makina dilinin konulduğu yer.
A000-BFFF	40960-49151	8KByte'lık BASIC dilini makina diline çeviren özel programın bulunduğu bölge.
C00-CFFF	49152-532447	Programcı için

D000-D02E 53248-53294

D400-D7FF 54272-55295

D800-DBE8 55296-56296

DC00-DFFF 56320-57343

E000-FFFF 57344-65535

ayrılan boş bölge
Renkli video çıkış
(VIC II yongasına ayrılan bölüm)
Ses ve müzik (SID yongasına ayrılan bölüm)
Renkler için RAM
Giriş-çıkış kayıtları
8 KByte'lık KERNAL işletim sistemine ayrılmıştır.

BASIC'i bilmiyen veya az bilenler bu diziden birşey anlamazlarsa üzülmesinler. Bu Bölümü biriktirip iyi saklasınlar, ilerki yıllarda tecrübeleri artınca onlar için bu dizi vazgeçilmez bir kaynak olacak. Hepinize bol programlı ve sıhhatli günler dilerim.

Dr. Ali Özçelik Bakırköy/Ist.

```

32 HEX$=HI$:GOSUB58:HI=DEC                                <021>
33 HEX$=LO$:GOSUB58:LO=DEC                                <099>
34 OP=-1                                                    <205>
35 IFLEN(C4$)=2THENB1=2                                     <026>
36 IFLEN(C4$)=4THENB1=3                                     <163>
37 RESTORE                                                  <087>
38 FOR R=0 TO 255                                           <208>
39 READOP$:BY=ASC(LEFT$(OP$,1))-48:IFBY<>B1THEN42          <234>
40 OP$=RIGHT$(OP$,LEN(OP$)-1)                               <096>
41 IFOP$=C3$THENOP=R:R=255                                 <193>
42 NEXT                                                      <052>
43 IFOP=-1THENPRINTSPC(18);"M?YANLIS CODE":GOTO20         <074>
44 IFOP=160ROP=480ROP=800ROP=1120ROP=1440ROP=1760ROP=2080ROP=240THEN50 <186>
45 IFB1=3THENPOKEP,OP:POKEP+1,LO:POKEP+2,HI              <041>
46 IFB1=2THENPOKEP,OP:POKEP+1,LO                          <002>
47 IFB1=1THENPOKEP,OPT                                      <093>
48 P=P+B1:DEC=P:GOSUB65:P$=HEX$                           <248>
49 GOTO18                                                    <099>
50 AD=HI*256+LO:DI=0                                        <201>
51 IF AD>P THEN DI=AD-P:IF DI>127 THENPRINTSPC(18);"M?KOTU DALLANMA":GOTO18 <149>
52 IFAD<PTHEIDI=(P-AD)*-1:IFDI<-128THENPRINTSPC(18);"M?KOTU DALLANMA":GOTO18 <201>
>
53 IFDI<0THENLO=254+DI                                     <161>
54 IFDI=0THENLO=254                                         <109>
55 IFDI=1THENLO=255                                         <206>
56 IFDI>1THENLO=DI-2                                       <220>
57 B1=2:GOTO46                                              <046>
58 DEC=0                                                    <011>
59 FOR R=0TO1                                               <197>
60 S=ASC(MID$(HEX$,2-R,1))-48                              <141>
61 IFS>10THENS=S-7                                         <250>
62 IF S<16ANDS>-1THENDEC=DEC+(16+R)*S                    <187>
63 NEXT                                                      <073>
64 RETURN                                                  <122>
65 D(1)=INT(DEC/4096)                                       <192>
66 DEC=DEC-D(1)*4096                                       <157>
67 D(2)=INT(DEC/256)                                       <243>
68 DEC=DEC-D(2)*256                                       <213>
69 D(3)=INT(DEC/16)                                        <117>
70 DEC=DEC-D(3)*16                                         <251>
71 D(4)=DEC:HEX$=""                                       <235>
72 FOR R=1TO4                                              <116>
73 IF D(R)>9THEND(R)=D(R)+7                                <177>
74 HEX$=HEX$+CHR$(D(R)+48)                                <133>
75 NEXT                                                      <085>
76 RETURN                                                  <134>
77 INPUT"BASLANGIC ADRESI ";P$:IFLEN(P$)<>4THEN77         <015>
78 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:P=DEC*256                     <080>
79 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:P=P+DEC                     <099>
80 OP=PEEK(P):RESTORE:FOR R=0TOOP                         <013>
81 READOP$                                                  <114>
82 NEXT:BY=VAL(LEFT$(OP$,1)):OT$=""                       <142>
83 IFOP$="?"THENOP$="????":BY=                             <141>
84 L=LEN(OP$)-1:OP$=RIGHT$(OP$,L)                         <247>
85 IFBY=1THENOP$=RIGHT$(OP$,3):GOTO92                     <027>
86 IFOP=160ROP=480ROP=800ROP=1120ROP=1440ROP=1760ROP=2080ROP=240THEN100 <160>
87 IFRIGHT$(OP$,3)="".Y"THENOT$="".Y":OP$=LEFT$(OP$,L-3):GOTO93 <130>
88 IFRIGHT$(OP$,2)="".X"THENOT$="".X":OP$=LEFT$(OP$,L-2) <133>
89 IFRIGHT$(OP$,2)="".Y"THENOT$="".Y":OP$=LEFT$(OP$,L-2) <070>
90 IFRIGHT$(OP$,3)="".X"THENOT$="".X":OP$=LEFT$(OP$,L-3):GOTO93 <229>
91 IFRIGHT$(OP$,1)="".Y"THENOT$="".Y":OP$=LEFT$(OP$,L-1) <187>
92 IFBY=1THENPRINTP$;" ";OP$                              <187>
93 IFBY=2THENDEC=PEEK(P+1):GOSUB65:PRINTP$;" ";OP$;"$";RIGHT$(HEX$,2);OT$ <096>
94 IFBY=3THENDEC=PEEK(P+2)*256+PEEK(P+1):GOSUB65:        <024>
95 PRINTP$;" ";OP$;"$";HEX$:OT$                          <065>
96 P=P+BY:DEC=P:GOSUB65:P$=HEX$                          <060>
97 GETA$:IFA$="X"THENRETURN                                <136>

```

```

98 IF A$(">") THEN FOR R=0 TO 100: NEXT: GOTO 97
99 GOTO 78
100 D1=PEEK(P+1): IF D1>127 THEN D1=(256-D1)*-1
101 DEC=P+D1+2: GOSUB 65: BY=2
102 PRINT P$; " "; OP$; " "; HEX$
103 GOTO 96
104 INPUT "CHR$ DOKUM BASLANGIC ADRESI "; P$: IF LEN(P$)<>4 THEN 104
105 HEX$=LEFT$(P$,2): GOSUB 58: P=DEC*256
106 HEX$=RIGHT$(P$,2): GOSUB 58: P=P+DEC
107 PRINT P$; " ";: FOR R=0 TO 19
108 CH=PEEK(P+R)
109 IF CH<32 OR CH>95 THEN CH=32
110 PRINT CHR$(CH)
111 NEXT
112 P=P+20: DEC=P: GOSUB 65: P$=HEX$
113 PRINT
114 GETA$: IF A$="X" THEN RETURN
115 IF A$=" " THEN FOR R=0 TO 100: NEXT: GOTO 114
116 GOTO 105
117 INPUT "DATA DOKUMU BASLANGIC ADRESI "; P$: IF LEN(P$)<>4 THEN 117
118 HEX$=LEFT$(P$,2): GOSUB 58: P=DEC*256
119 HEX$=RIGHT$(P$,2): GOSUB 58: P=P+DEC
120 PRINT P$; " ";: FOR S=0 TO 9
121 DEC=PEEK(P+S): GOSUB 65
122 PRINT " "; RIGHT$(HEX$,2);
123 NEXT
124 P=P+10: DEC=P: GOSUB 65: P$=HEX$
125 PRINT
126 GETA$: IF A$="X" THEN RETURN
127 IF A$=" " THEN FOR R=0 TO 100: NEXT: GOTO 126
128 GOTO 118
129 INPUT "DISK OR TEYP (D/T) "; A$: A$=LEFT$(A$,1): IF A$="T" THEN POKE 251, 1
130 IF A$="D" THEN POKE 251, 8
131 IF A$(">") "D" AND A$(">") "T" THEN 129
132 INPUT "FILE ADI (1-6 KARAKTER) "; A$: IF LEN(A$)>6 OR LEN(A$)=0 THEN 132
133 POKE 820, LEN(A$): FOR R=0 TO LEN(A$)-1
134 POKE 821+R, ASC(MID$(A$,R+1,1))
135 NEXT: OP$="SAVE ": IF Z=-1 THEN OP$="LOAD "
136 PRINT OP$; "BASLANGIC ADRESI ";: INPUT#50, P$: PRINT
137 HEX$=LEFT$(P$,2): GOSUB 58: POKE 253, DEC
138 HEX$=RIGHT$(P$,2): GOSUB 58: POKE 252, DEC: IF Z=-1 THEN 142
139 PRINT OP$; "BITIS ADRESI ";: INPUT#50, P$: PRINT
140 HEX$=LEFT$(P$,2): GOSUB 58: POKE 1021, DEC
141 HEX$=RIGHT$(P$,2): GOSUB 58: POKE 1020, DEC
142 RESTORE: FOR R=0 TO 255: READ A$: NEXT
143 FOR R=0 TO 26: READ A$: POKE 679+R, A$: NEXT
144 IF Z=-1 THEN FOR R=0 TO 26: READ A$: POKE 679+R, A$: NEXT
145 Z=0: SYS 679: RETURN
146 Z=-1: GOTO 129
147 INPUT "CODE'UN ADRESI "; P$: IF LEN(P$)<>4 THEN 147
148 HEX$=LEFT$(P$,2): GOSUB 58: P=DEC*256
149 HEX$=RIGHT$(P$,2): GOSUB 58: P=P+DEC
150 SYS(P)
151 PRINT: PRINT " AR XR YR SP" T
152 DEC=PEEK(760): GOSUB 65: AR$=RIGHT$(HEX$,2)
153 DEC=PEEK(761): GOSUB 65: XR$=RIGHT$(HEX$,2)
154 DEC=PEEK(762): GOSUB 65: YR$=RIGHT$(HEX$,2)
155 POKE 820, 186: POKE 821, 96: SYS 820
156 DEC=PEEK(761): GOSUB 65: SP$=RIGHT$(HEX$,2)
157 PRINT " "; AR$; " "; XR$; " "; YR$; " "; SP$
158 REM
159 REM
160 REM
161 REM
162 REM
163 REM
164 PRINT: PRINT "BIR TUSA BASIN": POKE 198, 0: WAIT 198, 1
165 RETURN
166 REM

```

```

164 PRINT:PRINT"BIR TUSA BASIN":POKE198 0:WAIT198 1
165 RETURN
166 REM
167 REM
168 REM
170 INPUT"HEX => DESIMAL (H) VEYA DESIMAL => HEX (D)";A$:A$=LEFT$(A$,1)
171 IF A$<>"H"AND A$<>"D" THEN 170
172 IF A$="H" THEN 178
173 PRINT:PRINT"0 ILE 65535 RAKAMLARI ARASINI KULLANIN"
174 INPUT#50,A$:IFA$="X" THEN RETURN
175 DEC=VAL(A$):IF DEC>65535 OR DEC<0 THEN 173
176 GOSUB 65:PRINT TAB(10);HEX$
177 GOTO 174
178 PRINT:PRINT"1-4 RAKAM KULLANIN"
179 INPUT#50,HEX$:IF HEX$="X" THEN RETURN
180 IF LEN(HEX$)>4 THEN 178
181 IF LEN(HEX$)=1 OR LEN(HEX$)=3 THEN HEX$="0"+HEX$
182 P=0:IF LEN(HEX$)=2 THEN GOSUB 58:GOTO 184
183 A$=HEX$:HEX$=LEFT$(A$,2):GOSUB 58:P=DEC*256:HEX$=RIGHT$(A$,2):GOSUB 179
184 P=P+DEC:PRINT TAB(10);P:GOTO 179
200 DATA"1BRK","2ORA(.X)","?","?","?","2ORA","2ASL","?","1PHP","2ORA#","1ASL" <236>
205 DATA"?","?","3ORA","3ASL","?","3BPL","2ORA().Y","?","?","?","2ORA.X" <209>
210 DATA"2ASL.X","?","1CLC","3ORA.X","?","?","?","3ORA.X","3ASL.X","?","3JSR" <025>
215 DATA"2AND(.X)","?","?","2BIT","2AND","2ROL","?","1PLP","2AND#","1ROL" <111>
220 DATA"?","3BIT","3AND","3ROL","?","3BMI","2AND().Y","?","?","?" <199>
225 DATA"2AND.X","2ROL.X","?","1SEC","3AND.Y","?","?","?","3AND.X","3ROL.X" <198>
230 DATA"?","1RTI","2EOR(.X)","?","?","?","2EOR","2LSR","?","1PHA","2EOR#" <046>
235 DATA"1LSR","?","3JMP","3EOR","3LSR","?","3BVC","2EOR().Y","?","?","?" <087>
240 DATA"2EOR.X","2LSR.X","?","1CLI","3EOR.Y","?","?","?","3EOR.X","3LSR.X" <006>
245 DATA"?","1RTS","2ADC(.X)","?","?","?","2ADC","2ROR","?","1PLA","2ADC#" <069>
250 DATA"1ROR","?","3JMP","3ADC","3ROR","?","3BVS","2ADC().Y","?","?","?" <147>
255 DATA"2ADC.X","2ROR.X","?","1SEI","3ADC.Y","?","?","?","3ADC.X","3ROR.X" <084>
260 DATA"?","?","2STA(.X)","?","?","2STY","2STA","2STX","?","1DEY","?","1TXA" <096>
265 DATA"?","3STY","3STA","3STX","?","3BCC","2STA().Y","?","?","2STY.X" <205>
270 DATA"2STA.X","2STX.Y","?","1TYA","3STA.Y","1TXS","?","?","3STA.X","?","?" <003>
275 DATA"2LDY#","2LDA(.X)","2LDX#","?","2LDY","2LDA","2LDX","?" <223>
280 DATA"1TAY","2LDA#" <180>
285 DATA"1TAX","?","3LDY","3LDA","3LDX","?","3BCS","2LDA().Y" <246>
290 DATA"?","?","2LDY.X" <169>
295 DATA"2LDA.X","2LDX.Y","?","1CLV","3LDA.Y","1TSX","?","3LDY.X","3LDA.X" <041>
300 DATA"3LDX.Y","?","2CPY#","2CMP(.X)","?","?","2CPY","2CMP","2DEC","?" <161>
305 DATA"1INY","2CMP#","1DEX","?","3CPY","3CMP","3DEC","?","3BNE","2CMP().Y" <192>
310 DATA"?","?","?","2CMP.X","2DEC.X","?","1CLD","3CMP.Y","?","?","?" <178>
315 DATA"3CMP.X" <216>
320 DATA"3DEC.X","?","2CPX#","2SBC(.X)","?","?","2CPX","2SBC","2INC","?" <002>
325 DATA"1INX","2SBC#","1NOP","?","3CPX","3SBC","3INC","?","3BEQ","2SBC().Y" <227>
330 DATA"?","?","?","2SBC.X","2INC.X","?","1SED","3SBC.Y","?","?","?" <033>
335 DATA"3SBC.X","3INC.X","?" <253>
340 DATA 166,251,32,186,255,173,52,3,162,53,160,3,32,189,255,174,252,3,172,253 <019>
345 DATA 3,169,252,32,216,255,96 <112>
350 DATA 166,251,32,186,255,173,52,3,162,53,160,3,32 <237>
355 DATA 189,255,174,252,3,172,253,3,169,0,32,213,255,96 <108>

```

READY.

**TÜRKİYE ÇAPINDA
BAYILIKLER VERMEYE
DEVAM EDİYORUZ.**



BOĞAZICI

Bilgisayar Programcılık Tic. ve San. A.Ş.

COMMODORE 64
AMIGA
CPC 4664—6128
ATARI
400XL—800XL
VESTEL
SVI—318—328
SINCLAIR
SPECTRUM
Bilgisayarlar için...

**THE KING OF
JOYSTICKS**



**YARDIMCI
MALZEMELER
TÜM İLLERE
TOPTAN
PERAKENDE
SATILIR**

Bilgisayarcılara

*Bilgisayarları Joysticksiz
Satamazsınız. Çözüm için
BOĞAZICI'ni arayın...*

YARDIMCI MALZEMELER

Lütfen ayrıntılı
bilgi isteyiniz

**C-64
ADAPTÖRÜ
İMAL
EDİYORUZ**

- İş, Eğitim, Oyun Programları
- Amiga iş ve utility programları
- Amiga oyun ve müzik programları
- Amiga grafik programları
- Kopyalama kartuşları
- Kasette Disket oyunları
- Atari, MSX Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Bilgisayar Toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Her türlü disket satışı

**HER TÜRLÜ
BİLGİSAYAR
TAMİRVEBAKIMI**

Tel:172 55 54

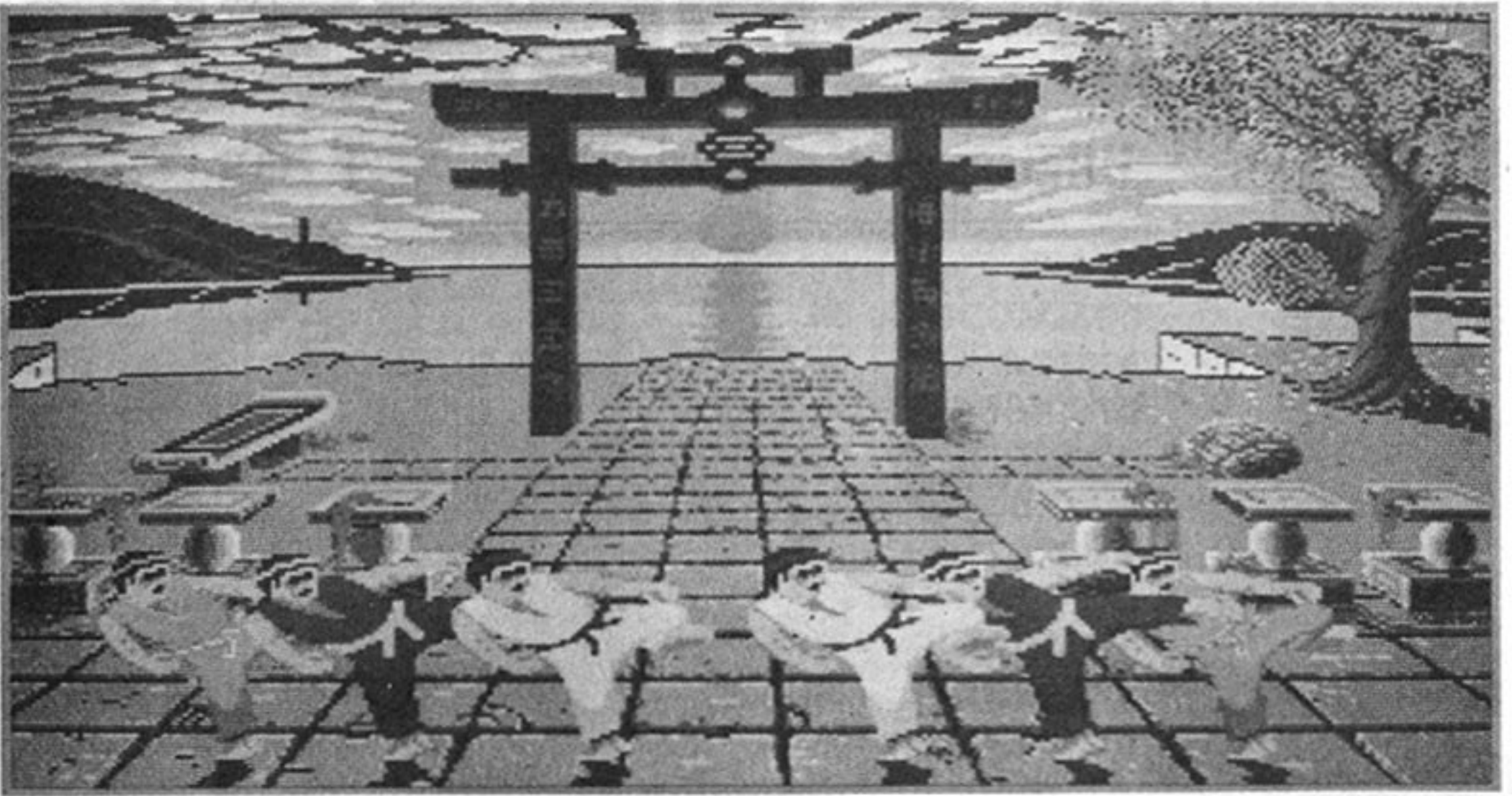
ABİDE-İ HÜRİYET CAD POLAT CELİL

AĞA İŞHANI KAT: 3 NO: 14 MECİDİYEKÖY İSTANBUL

**Genel İstek üzerine Boğazıcı Club
Üyelikleri devam etmektedir.**

BOĞAZICI CLUB
Üyelik Formu ve Büroşur İstiyorum.

☐ COMMODORE	☐ AMIGA	☐ SINCLAIR	☐ AMSTRAD	☐ ATARI	☐ VESTEL
ADIM.....	ADRESİM.....				
TEL:.....					



Commodore'da çıkan ve çıktığı anda listede en yüksek sırayı yerleşen bu süper karate oyunu sonunda Amiga'ya da geldi. Tabii bu versiyonu süper grafikler, süper efektlerle süslü. Aynen Commodore'da olduğu gibi oyunun bazı özellikleri tuşlarla değiştirilebiliyor. Bu tuşlar şöyle:

F1: 1 PLAYER GAME

F2: 2 PLAYER GAME

F3: MÜZİK ON/OFF

F4: EFEKTLER ON(OFF)

F6— F10:Hız (F6 en yüksek F10 en düşük hızdır.)

+ -: SES

:SKOR'U AŞAĞI YUKARI HAREKET ETTİRME

—:RIPPLE COLOR (güneş ışığı.)

S:GÖLGE RENGİ (adamların yere düşen gölge rengi.)

T:Pantolonlar

B:DEĞİŞİK KALKAN

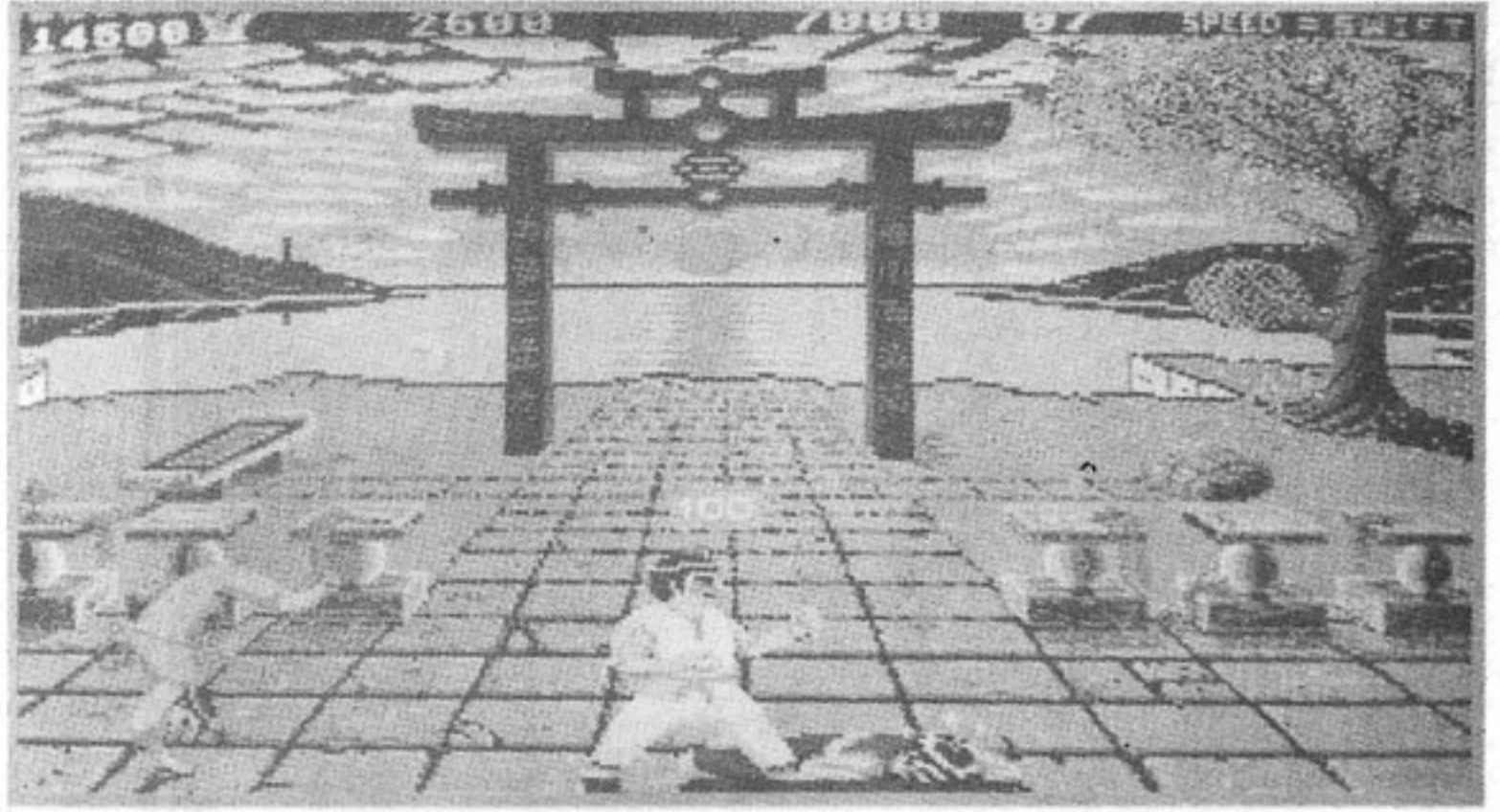
Oyunda çok sıkışırsanız hemen pantolonları düşürün. Ama sizde hemen havaya zıplamalasınız. Yoksa sizinkide düşer. Oyun turbo hızda çok komik oluyor. Üstelik o kadar hızlı ki hangi hare-

IK

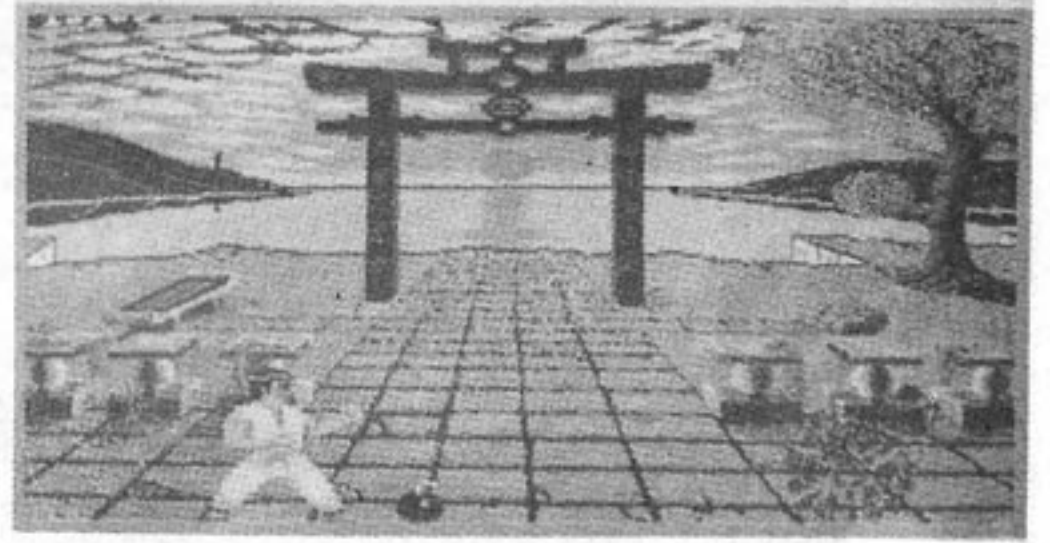


keti yaptığınızı zor anlıyorsunuz . En iyi hız NORMAL'dir. Background'a çok değişik şeyler konmuş. Pac-man, ağaçtan inen örümcek, sudan çıkan denizaltı gibi Adamlara vurduğunuzda bağırta sesleri çıkacaktır. Buda oyunu güzelleştiren özelliklerden biri. Ekranın üstünde üç tane doğuşçünün vuruş için aldıkları toplar gösterilmiş. Toplarını tamamlayan karateci dövü

AMIGA



AMIGA



şu kazanır. Burada ikinci olsanız bile önemi yok. Önemli olan üçüncülüğe düşmemek. Oyunun Amiga versionunun bir özelliği de Commodore'da olmayan bir bonus ekranına sahip olması. Burada aşağı tekmelerle bombalarlı durdurmaya çalışılıyorsunuz. Her yokettiğiniz bomba için belli bir puan alırsınız. Diğer bonus ekranı ise Commodore'da da olan topları karşılamadır. Bu ekranda B tuşu ile kalkandaki yazıyı değiştirebilirsiniz. Oyundaki hareketler şöyle:(adaminiz sağa döndüğü zaman ki.)

Joystick sağ üst köşe + ateş = Kafa atma

Joystick sol üst köşe + ateş = iki bacağı birden açarak havada atılan tekme.

Joystick sağ + ateş = Sağa tekme

Joystick sol + ateş = sola doğru geri takla

Joystick sol alt köşe + ateş = Bu hareketi her yaptığınızda adaminiz yön değiştirerek üste doğru tekme atar.

Joystick sağ alt köşe + ateş = Bu hareketi yaptığınızda adaminiz dönük olduğu tarafa doğru yukarı tekme atar.

Joystick yukarı + ateş = Uçarak tekme

Joystick aşağı + ateş = Aşağı tekme.

Eğer ateşle basmadan üst ve alt köşelere joystick'i ittirirseniz itirdiğiniz tarafa yumruk atarsanız. Adamlara sert vurduğunuz-

da veya onlar size sert vurduğunda yıldız saydığınızı görebilirsiniz.

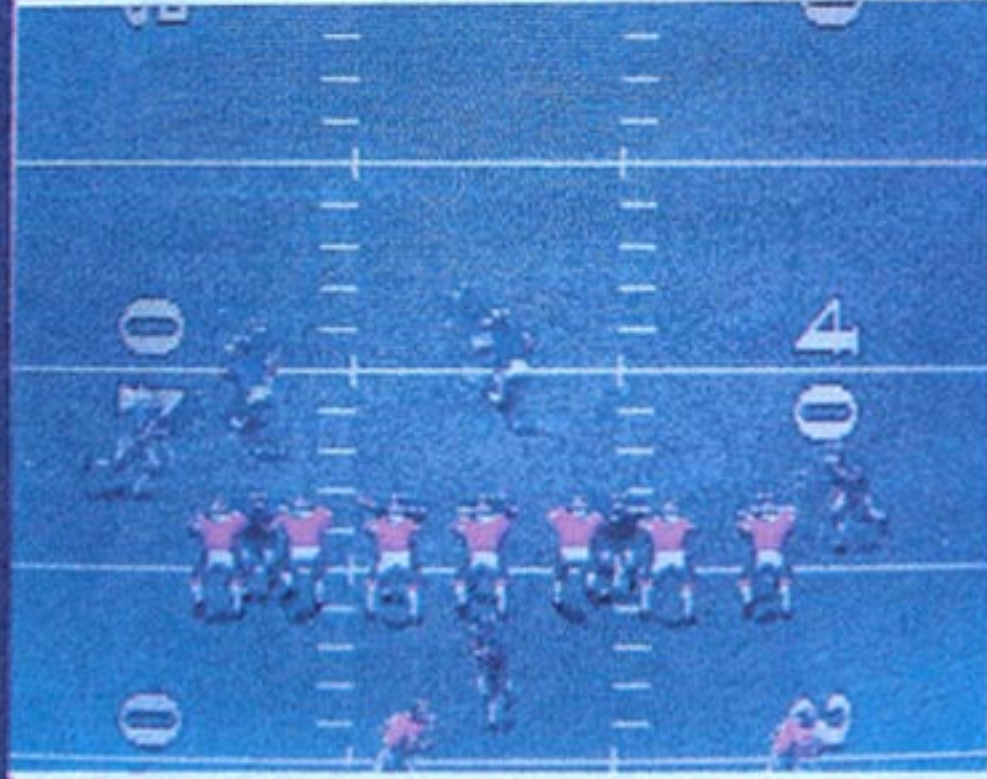
Oyunun müziği dinlemeye değer. Oyunda pause ettiğinizde karşınıza antrermanyapan karatecilerin güzel bir demosu çıkar.

İK + şu an için Amiga'nın en zevkli karate oyunu olarak görünüyor bu yüzden hiç düşünmeden rahatça alabilirsiniz.

ŞAHİN DERYA

NOT:Karate hocası çıktığında tuşuna basarsanız gömleği kareli olur.

AMIGA



Cinema Ware firmasının SDI'den sonra ürettiği güzel bir oyun daha yalnız bu oyunun tek ayrıcalığı konusunu hepimizin bildiği Amerikan Futbolu'ndan almış olması **"TV Sports Football"** adıyla bilgisayara uyarlanan bu oyunun tek dezavantajı kurallarının tam olarak bilinmesi ve uygulanmasından gelen zorluk. Ama bu zorluğun yanı sıra grafiklerdeki ve ses efektlerindeki üstün başarılar oyunun en güzel bölümlerini oluşturmuş.

"TV Sports Football"u

Amerikan futbolu'nu bilenleri kadar açıklama ve exersiz yapma bölümleri tecrübe kazanmak için epeyi yardımcı oluyor.

Oyun yüklendiğinde size her konuda yardımcı olabilecek bir menü çıkıyor. Bu menüde 4 seçenek göreceksiniz. Bunlar:

- 1- **EXIBITION**
- 2- **LEAGUE**
- 3- **PRATICE**
- 4- **CLIPBOARD**

1- **EXIBITION:** Direk maça girer

2- **LEAGUE:** Futbol lig fikstürünü incelenmesinden ve değişiklik yapılmasında yardımcı olur. Takımların hangi rakiplerle eşleştiğini gösterir.

3- **PRATICE:** Pratik kazanmak için seçilen bu bölümde ise her konuda ayrı ayrı antrenman yapılabilir. Bu bölüm seçildiğinde karşınıza üç seçenek daha çıkacak.

- a- **Pratice Plays**
- b- **Pratice Kicking**
- c- **Main Menü**

a, **Pratice Plays:** Bu bölümde pas araştırmaları yapılıyor ve bu paslar 4 dalda toplanıyor.

—**Praset:** Elden ele verilen paslar.

—**I Formation:** Oyun düzeni

—**Shot gun Atatar** verilen paslar

TV SPORTS FOOTBALL

—**Kick:** Ayakla vurulan penaltı vuruşları.

b- **Pratice Kicking:** Bu bölümde ise penaltı anında kullanılacak vuruş için exersiz yapılabiliyor. Orjinal insan seslerinin kullanıldığı bu bölümde hedef topun tam ortasına vurarak topu karşı kalede geçirmek.

c- **Main Menü:** Ana menüye dönüş.

4- **CLIPBOARDS:** Bu bölüm size seçeceğiniz takım ve oyuncuların hakkında bilgi verecektir. Bu bilgiler 5 bölümde toplanıyor.

—**Viev SHEDULS:** Bütün oyuncuların fiziksel özellikleri,

başarıları ve yaptığı sayılar.

—**View standings:** Engelleyici oyuncularının fiziksel özellikleri güçleri, ağırlıkları, ve yüzde başarıları.

—**League leaders:** Takımların defans ve hücum oyuncularının aldığı ve kaçırdığı paslar ile yüzde başarıları.

—**Stats By Team:** Takımların aldığı galibiyet ve malubiyetleriyle puanları.

—**Main Menü:** Ana menüye dönüş.

Eveet! sıra geldi oyunu oynamaya Ana menüde EXIBITION seçeneği seçildikten sonra karşınıza bir liste daha gelecek.

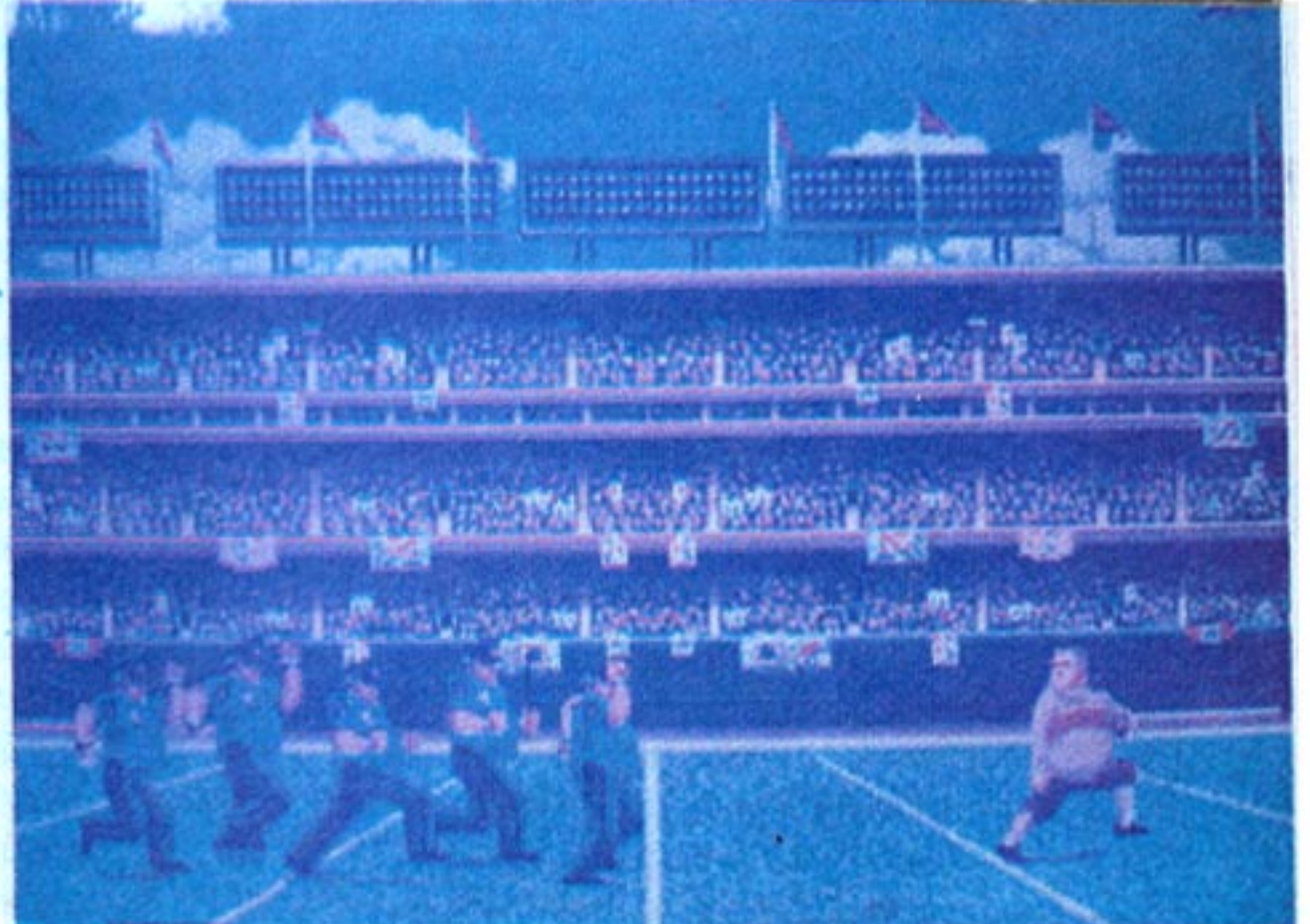
1- **One Player:** (Bir Kişilik)

2- **Two Player:** (çift kişilik)

3- **Teammates** (Sadece bir takım arasındaki maç)

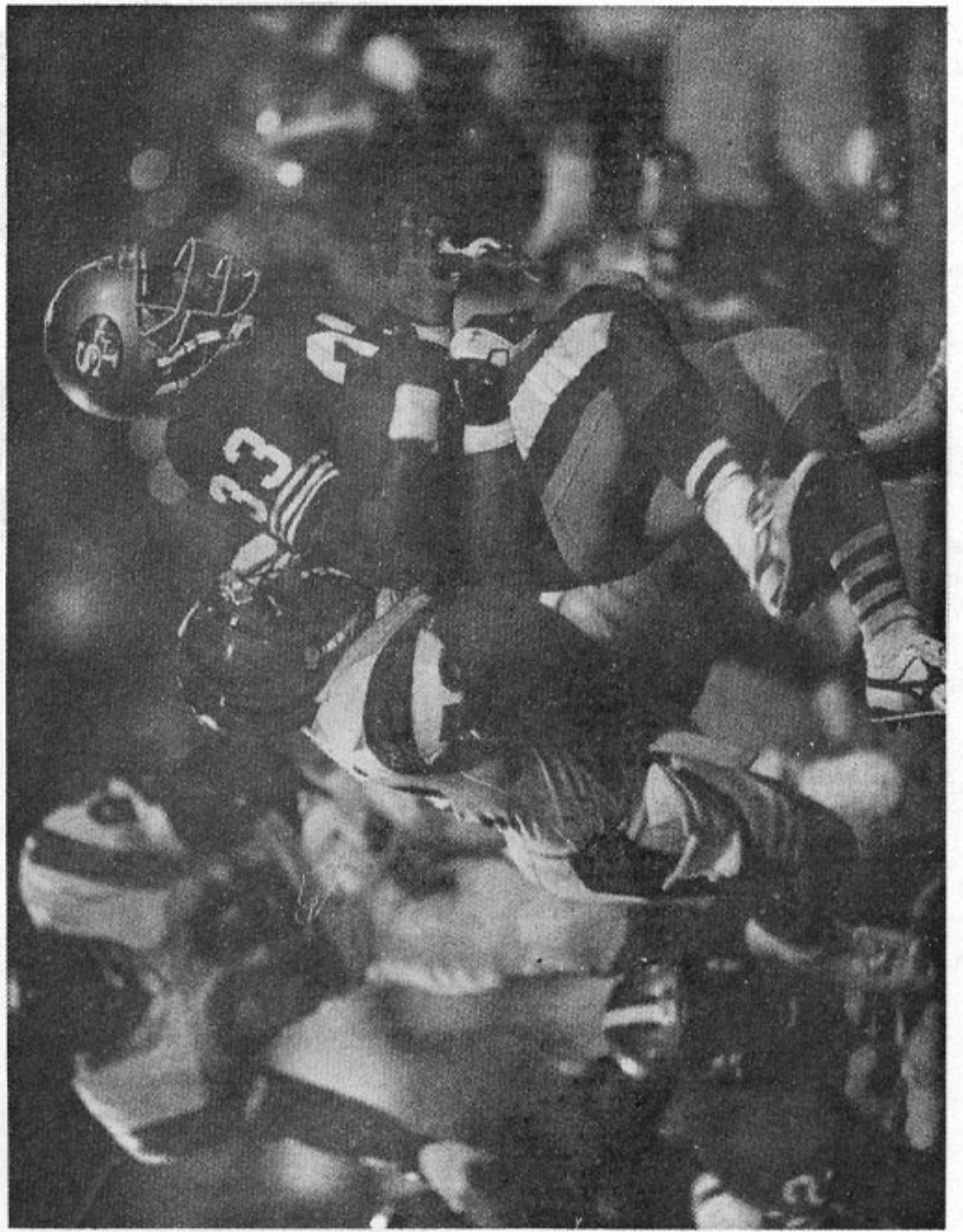
4- **Main menü** (menüye Dönüş)

Seçiminizi yaptıktan sonra karşınıza bir liste çıkıyor ve takımınızla rakibinizi seçiyorsunuz. Bu listenin hemen arkasından da ekrana bir para çıkıyor. Eğer siz bilerseniz Kick (pas vermek) Reccive (pas Almak) seçeneklerinden birini seçerek oyuna başlayabilirsiniz. Bu durumda ekrana bir oyuncu çıkıyor. Bu oyuncuyu elinizden geldiğince ilerletmeye bakın. Çünkü adamınızın yere düştüğü yerde oyuna



başlayacaksınız. Burada defence (defans) veya Offence (hücum) olma itimaliniz var. Eğer defans olursanız rakibinizi durdurmaya çalışmak tek amacınız. Yok eğer hücum oynuyorsanız işiniz zor demektir. Çünkü rakip takımın dört aktif oyuncusunu geçip gol atmak için bayağı zorlanacaksınız. Hücum veya defansta 4 ayrı plan uygulayabilirsiniz. Bu planları da maç aralarında (Her top kaydedište) çıkan ekran üzerine joystic'i köşelere iterek seçebilirsiniz. Her Top kaybedište topu kullanma hakkı dolayısıyla hücum hakkı diğer takıma geçecektir. Eğer sayı yapmamak istiyorsanız, pasları çok iyi ve zamanında vermelisiniz.

Attığınız pasın yönünü seçmek ve hızını ayarlamak sizin elinizde. Joyisti'ğinizi sağa veya sola çekerek yönü ayarlayabilir. Joyistiğinizin tetiğine bastığınız sürece de topu atmaya devam edersiniz. İlk başlarında zor gelmesine karşın sonradan alışıp seveceğiniz bir oyun olduğu kanısındayım.



İşte Amiga'nın güzel mi kötü mü diye karar verilemeyen oyunlarından biri. Oyunun grafikleri orta halli olmasına karşın ses efektleri diğer pek çok Amiga oyunundan üstün. Oyunda siz bir uçağı yönetiyorsunuz. Amacınız önünüze çıkan herşeyi vurmak. Yani tipik bir shoot'em up. Gerçekten süper efektler size oyunda bir parçalama isteği veriyor. Oyunun bölümleri hemen hemen birbirinin aynı. Tek farklılık önünüze çıkan şekillerin değişmesi. Bölüm ilerledikçe de sadece yaratıklar ve uçaklar artıyor. Size vereceğim taktik şu olacak: Sürekli ateş ederek sağa sola kaçın. Birde size ateş eden topları ilk önce vurun. Sonra büyük bir ateş içinde kalırsanız kurtulmanız zorlaşır. İki kişi oynamak daha zevkli çünkü bir arkadaşınızla yarışabilirsiniz.

AMIGA'cılar

Silent Service: Disketi koyarken Protect'i açın yoksa oyun takılır.

Impossible Mission 11: Eğer ilk koymanızda oyun takılıyorsa Reset edip bir daha deneyin.

Hostages: Eğer oyunun başındaki grafiklerden sıkılıyorsanız ESC ile geçebilirsiniz.

Manhattan Dealers: Oyun piyasada mevcut disketlerinde ilk yükleyişte çıkmıyor. Bir daha denerse-
niz çıkar.

AMİGA VERSİYONLARI

Bird's Tale: Commodore'daki iki disket olan oyun Amiga'da tek disket. Grafiklerin çok ama çok güzel olmasına rağmen oyun halâ aynı kötülükte.

Silent Service: Genel olarak grafikler ve oynanabilirlik daha iyi fakat Commodore versiyonunda vuracağınız geminin maketini gösterirken Amigada silüetini gösteriyor.

Barbarian: Amiga versiyonunda Background daha güzel. Ayrıca rakibinizi öldürdükten sonra kahkahayla gülüyorsunuz.

Deniz AKSOY



BATMAN (JOKER)

Oyunun bu bölümü şimdilik yalnızca Amiga'da var. En az penguin görevi kadarda zor. Bu bölümü kolay anlaşılın diye daha değişik yazdım. Şimdi oyunun en başından yazdığım şekle göre eksiksiz oynarsanız rahatça bitirebilirsiniz.

Sağ, yukarı, yarasa kanadını alın, aşağı, sağa, aşağı, sağ, ampulü alın, sol, sol, lövyeli alın, sol, sol, Joystick'i aşağı çekip ateşe bastıktan sonra ampulü seçip yumruk şekliyle kullanın. Sol, lövyeyi ampulü gibi kullanın, lövyeli bırakın, kapıdan girip feneri alın, aşağı, feneri kullanın, oksijen maskesini alın, aşağıdaki kapıdan girin, sol, yukarı, havucu alın, sağ, yukarı, sağ, aşağı, oksijen maskesini kullanın, sol, aşağı, sağdan aşağı, sağ, sağ, yukarı, kapıdan girin, takma dişleri alırlmaz kullanın, havucu kullanın, kapıdan çıkın, sağ yukarı, yukarı, sol, aşağı, sol, sol, yukarı, sol, sol, kapıdan aşağı, kelepçeleri alın, yukarı, sağ, sağ, kapıdan aşağı, sol, balığı alın, balığı kullanın, sağ, kapıdan aşağı, sağ, parayı alın, yukarı sağ, aşağı, sağ, kapıdan yukarı, merdivenden yukarı, kulakları alın ve kullanın (böylelikle yardımcınızın imdat çağrısını duyun) sonra kulakları bırakın, aşağı, aşağı, sağ, yukarı, sağ, yukarı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, aşağı, kerpiteni alın, yukarı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ, aşağı, sol, aşağı, kerpiteni alın, yukarı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağa gitmeden önce kerpiteni dinamitin üstünde kullanın, sağ, aşağı, sol, aşağı, sol, sol, tekrar kerpiteni dinamitde kullanın, yukarı, sol, aşağı, sol, yukarı, yukarı. Yine dinamit kerpiteni kullanın (zaten kerpiteni yalnızca dinamitleri etkisiz hale getirmekte kullanıyorsunuz.), sol, kerpiteni kullanın, sağ, merdivenden aşağı, sağ, kerpiteni kullanın, sağ, yukarı, sağ, aşağı, aşağı, sol, yukarı, kerpiteni kullanın, aşağı merdivenden aşağı, sol, yine kerpiten sol, merdivenden yukarı, kapıdan yukarı, kerpiten, sağ, yukarı, sol, aşağı, sol, ke-

rpeten, kapıdan yukarı ve son olarak kerpiten, aşağı, sağ, yukarı, sağ, aşağı, sol, aşağı, merdivenden aşağı, sağ, sağ, yukarı, sağ, yukarı, yukarı, sol, aşağı, sol, sol, yukarı, kapıdan aşağı, aşağı, sağ, yukarı, sağ, aşağı, sağ, sağ, yukarı, sağ, yukarı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, aşağı, sağ, iskeletin olduğu kapıdan yukarı, sağ, yukarı, yukarı, sol, paraları kullanın, düşen mermileri alın, sağ, aşağı, aşağı, sağ, sağ, yukarı, tabancayı alın, mermileri kullanın, size gerek-meyen kerpiten ile oksijen maskesini burada bırakabilirsiniz, aşağı, sağ, yukarı, hindistan cevizlerini alıp kullanın, aşağı, sağ, sağ, tabancayı kullanın, burada ördekleri vurun, eğer merminiz biterse geri dönüp aynı yolla mermi alabilirsiniz, bütün ördekleri vurunca düşen gözlüğü alın, sol, yukarı, gözlüğü kullanın, tavuğu alıp kullanın, sol, yukarı, sağ, jokeri dövün, jokeri dövünce kaçacaktır, yukarı, yukarı, yine joker'i dövün, sol, sol, yine joker'i dövün, sağ, aşağı, sol tekrar joker'i dövün, aşağı, sol buradaki fil sizi sinir etmek için konmuş hiçbir işe yaramıyor, aşağı, sağ, yukarı, sütü alıp kullanın, aşağı, sol, kapıdan aşağı sol, yukarı, sol, aşağı, mızıkayı alın kullanıp bırakın, yukarı, sağ, yukarı, merdivenden yukarı, yukarı, bıçağı alın, aşağı sol, aşağı, sol, sol, joker'i son kez dövüp kelepçe ile yakalayın, yere düşen kartı alın, sağ, sağ, yukarı, sol, kapının üstünde kartı kullanın, kapıdan girin, sol kolayı alın ve kullanın, aşağı, merdivenden aşağı, sağ, aşağı, aşağı, sol, aşağı, sağ, merdivenden yukarı, sağ, sağ, yukarı, sol, sol, bıçağı kulanıp arkadaşınızı kurtararak oyunu bitirin. Son ekranda bayağı güzel.

Not: Oyunda birden fotoğraf makinesi var, bunu lunaparkta en sağdaki evin içinde bulabilirsiniz. Bu yalnızca yüzdenizi arttırmaya yarar. Kullandığınızda penguin ve joker'i n resimlerini görürsünüz.

Şahin DERYA

AFTERB

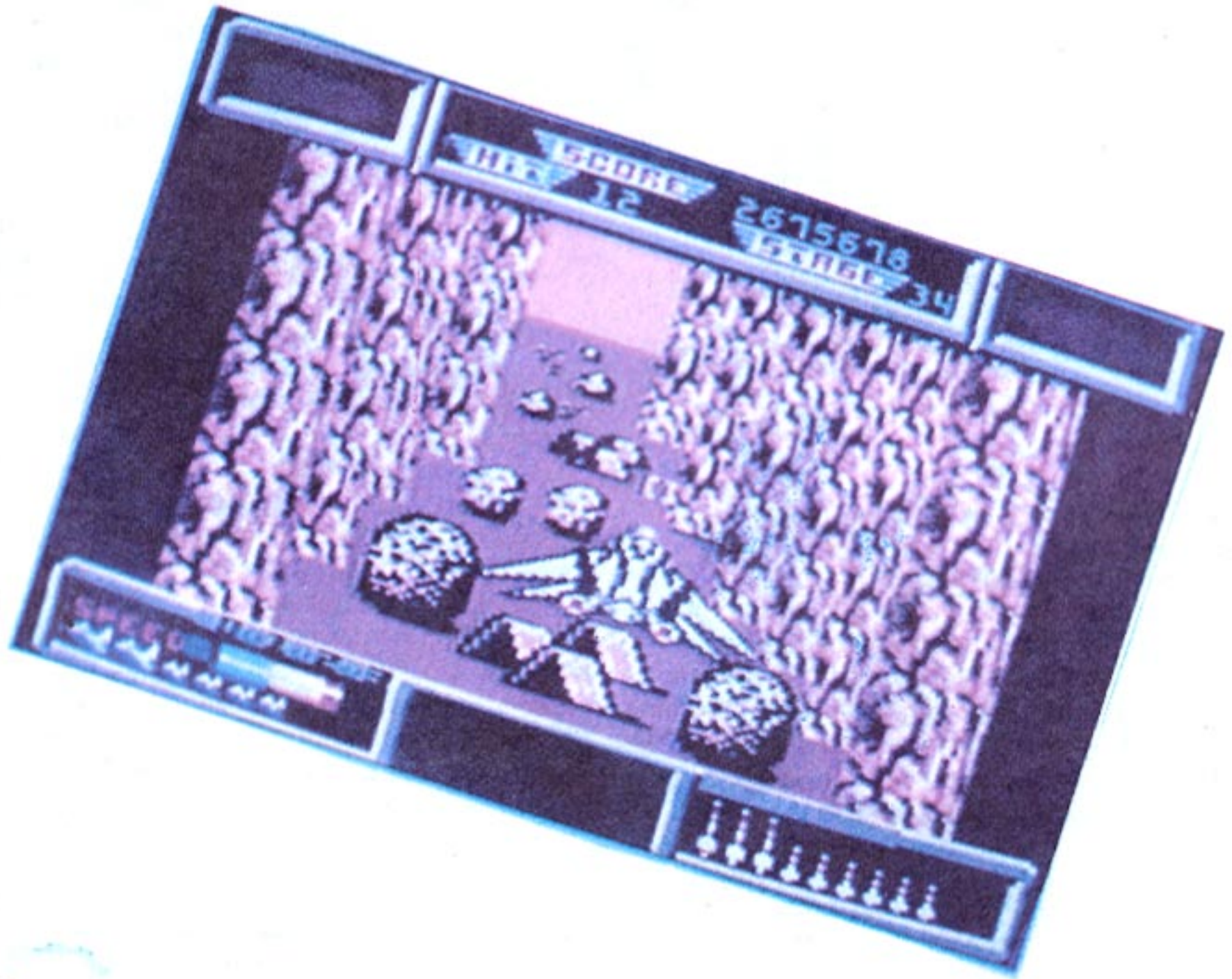
Eğer bir oyun ikinci defa yazdığımızı görüpde neden diye düşünüyorsanız bu oyunun iki versionunun arasındaki farktan doğmaktadır. Örneğin 64 için yazılmış Afterburner ile Amiga'dakini oynayamazsınız. İşte bu yüzden bir oyunu iki defa yazıyoruz.

Afterburnerda amiga'da gerçekten çok farklı. Oyun 64'de olduğu gibi çok level'li değil. Yalnızca 23

bölümden oluşmuş (ne kadar az değil mi?)

Oyunun başında isimler geçerken space'e basarsınız güzel bir üç boyutlu demo çıkar. Oyuna başlamadan sıfıra basarsanız güzel bir üç boyutlu demo çıkar. Oyuna başlamadan sıfıra basarsanız müzikli, bire basarsanız efektli oynarsınız. Size efektli oynamanızı tavsiye ederim çünkü bazı füzeler ve tehlikeler sesle uyarılıyor. Eğer ikisini de on yaparsanız hem

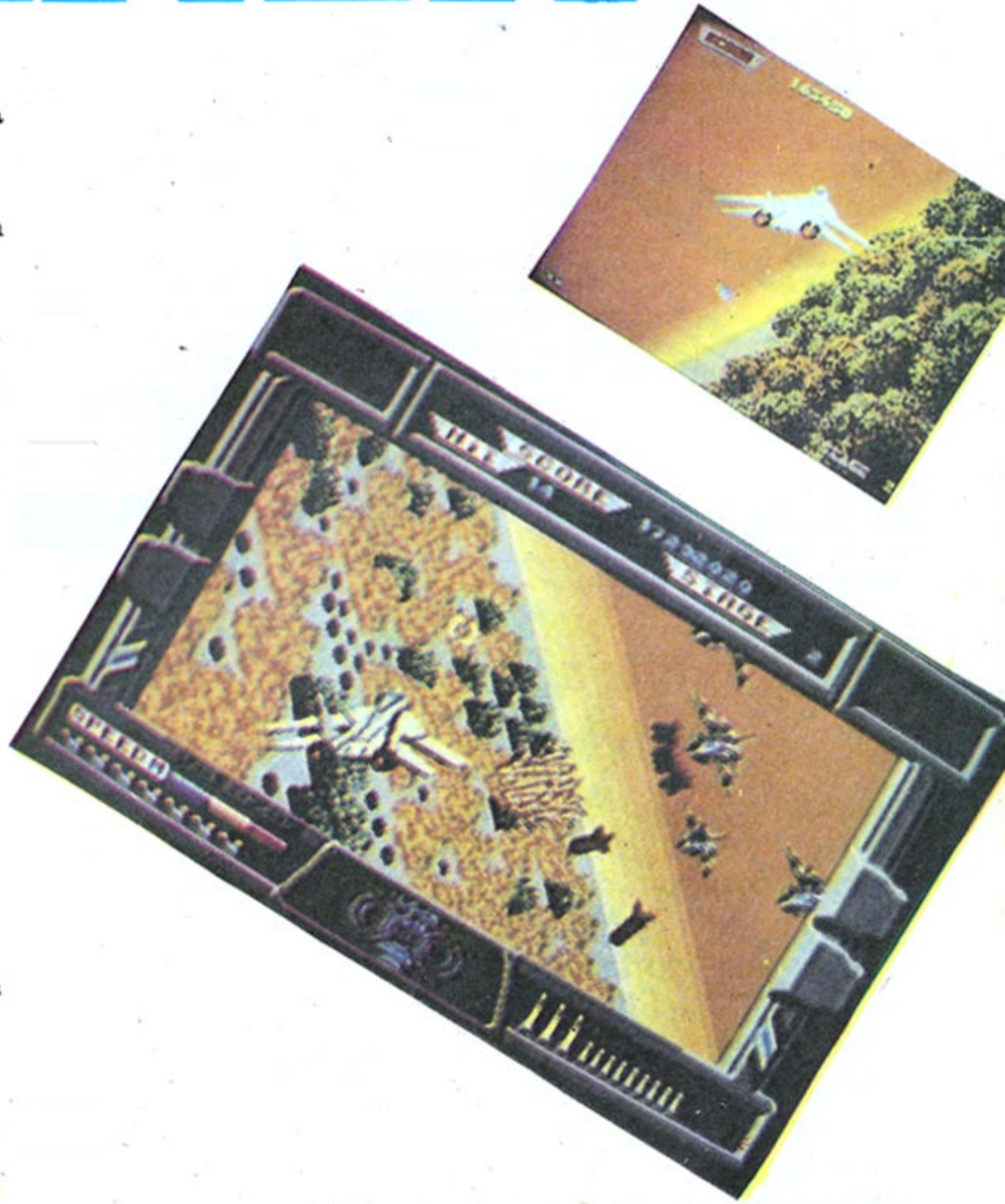
müzikli hem efektli oynayabilirsiniz. Oyun 23 levelden oluşuyor dedik ama bazı bölümler yalnızca benzin ve cephaneye ikmalidir. Bu genelde 5 bölümde bir olur. Ama her üç leveleda bir B-52 yukarıdan size ikmal yapar. Oyunun hız artırması ise bir problem. Bunu space tuşu ile yapabilirsiniz. Ama değişik basışlar gerektiriyor. Oyun başladığında space tuşuna basarsanız hızınız biraz artar ama tam dolmaz. Tam



URNER

doldurmak için iki defa çok hızlı olarak basmalısınız. Hava savaşlarında hep joystick'i ileri iterek yerden uçup sağa sola kaçın. Çok sıkışırsanız yukarı köşelere kaçın. Oyunun bir değişik bölümü daha var. Burada füze kullanmadan makineli tüfek ile yerdeki hedefleri vurmahsınız. Her hedef belli birpuan kazandırır. Burda bir vadiden uçtuğunuzu unutmayın duvarlara çarpmanız ölümünüz demektir Eğer 6'dan fazla hak toplarsanız hakları gösteren otomatik olarak ateş ediyor. Altta motor şekilleri var. bunlar yandığı zaman anlayın ki bir düşmana kitlendiğiniz. Ama bu ışıkların yanmasını beklemenize gerek yok. Bir uçağın yada uçak filosunun hızasına gelirsiniz zaten yanacaktır. Mesela siz aşağıdan gidiyorsunuz ve üstten bir filo geliyor. Burada yapacağınız hemen üste fırlayıp ateş etmek olmalıdır. 'Kitlendiğiniz uçakları üstelerindeki küçük karelerden anlayabilirsiniz. Ateşlemeden karelere bir bakın ve öyle ateş edin. Böylece boşa çok füze harcamazsınız. Oyunun son ekranı çok güzel. (ben oyunu bitirmek için çok uğraştım, Fakat ben bitirdiğim zaman öğrendim ki piyasaya ben bitirmeden bir gün önce trainer'i gelmiş.)

Amiga'da gördüğüm en iyi arcade'lerden biri mutlaka alın.



PÜF NOKTASI...

ROGER RABBIT: (AMIGA) Oyun Amiga'da gerçekten çok zevkli. Fakat oyunun çok önemli bir noktası var. İkinci bölme geçebilmek için yani club'de çalışabilmek için bir şifre bilmelisiniz. Bu şifre her zaman SMITH'dir. Ancak bu şifreyi bildiğinizde oyuna geçebilirsiniz. Birde aynı bölümde hiç hak kaybetmeden geçebilirsiniz. Bunun için aynı anda hiçbir masada bir tane bile peçete kalmamalıdır. Eğer bunu başarırsanız ROGER'in sevgili Jessica çıkıp size önce ki garson olan goffy'den çok daha iyi bir garson olduğunuzu söyleyecektir. Burada ki grafik gerçekten çok güzel. Bir de amiga'da son bölüm 64'dekinden çok farklı Burada makineleri bozmaya değil kız arkadaşınız Jessica'yı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Bu bölümü bitirdiğim zaman tam açıklayacağım.

EDDIE EDWARD'S SUPER SKI: Oyunun başındaki introda sakın beklemeyin. Daha çıkmadan sol butona basarak geçin.

4X4 OFF ROAD RACING: Eğer vinç almazsanız çamur birikintilerinde en az 30 sn. zaman kaybedersiniz. Sürekli ateşe bastığınızda araba çıkamaz kesik kesik basmalısınız. Space tuşu ilede hemen kendi isteğinizle tamir ekranına geçebilirsiniz. Bu benzin koyma açısından çok faydalı. Rakiplerinize epey fark attıysanız yanlış bir yola girip yolunuzu uzatabilirsiniz.

GREMLINS: Bu oyunun açıklamasında bir yer dizgi hatasından atlanmış. Mutfakta gizmo'yu aldıktan sonra iki defa press button demelisiniz. İkinci basıştan sonra çekmece açılır. Burada examine drawer komutu ile bıçağı bulun (knife) get knife komutu ile bıçağı alıp yukarı çıkın. Buradaki gremlini bıçak ile öldürün. **LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS:** Lefty's bardaki kilitli kapıyı açamazsınız. Burda knock komutu ile kapıyı çalmalısınız. Bir adam size delikten bakıp bir şifre soracaktır. Bu şifre her zaman "ken sent me"dir.

TEST DRIVE (AMIGA): Oyunda 64'de olmayan bir özellik var. Bazen yüksek hızda havada uçan böcekler camınıza çarpıp patlayarak camınızı kirletip görüşünüzü engelliyorlar.

DARTH VADER

C64 için yapılan ilk Adventure'lardan olan Darth Vader, grafiksiz ve kelime hazinesi çok kısıtlı ama yine de yalnız programcının ön gördüğü şeyleri yaparak bitirilebilir. Oyunun amacı Star Wars I'de olduğu gibi Prenses Leia'yı kurtarmak. Oyunun kelime hazinesi o kadar kısıtlı ki Bir "almak"ın karşılığını bulana kadar canım çıktı. (Take, Hold, Dick, Handle) para etmiyor.

COMPUTERLAND

Commodore 64

AMIGA 500-2000

Peşin veya Taksitle Satış Yapılır

- İş, Eğitim, Oyun Programları
- Amiga iş ve utility programları
- Amiga oyun ve müzik programları
- Amiga grafik programları
- Kopyalama kartuşları
- Kasette Disket oyunları
- Atari, MSX Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Bilgisayar Toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Her türlü disket satışı
- Bilgisayar ve yan malzemelerinin genei satışı

Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası Antalya Merkez Şubesi 048601-7 no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.

Oyun listemizi isteyiniz

Bayilikler verilecektir

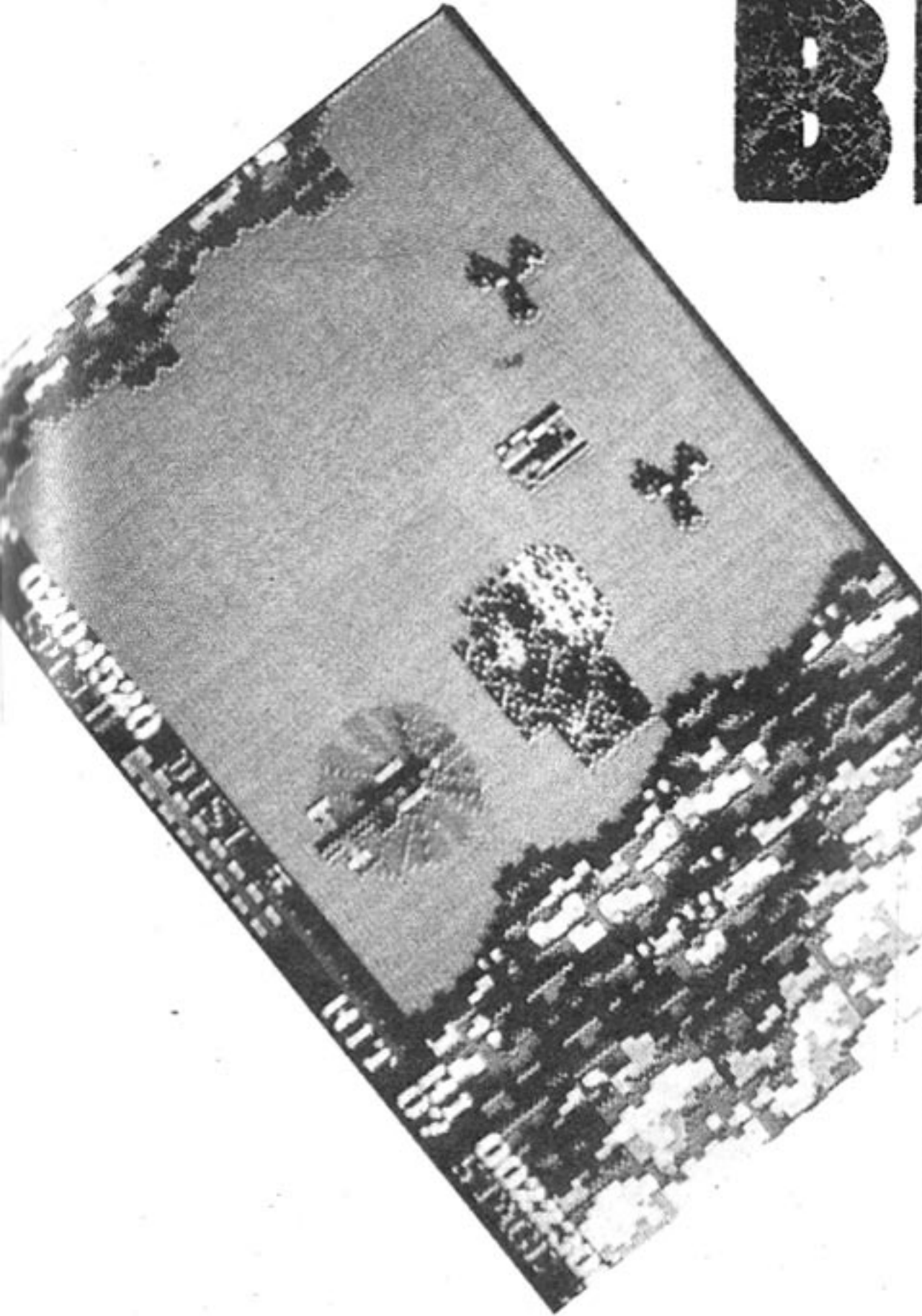
COMPUTERLAND

Anafartalar cad. 98/4

Tel: 12 12 07 Antalya

AMIGA EXTRA

THUNDER BLADE



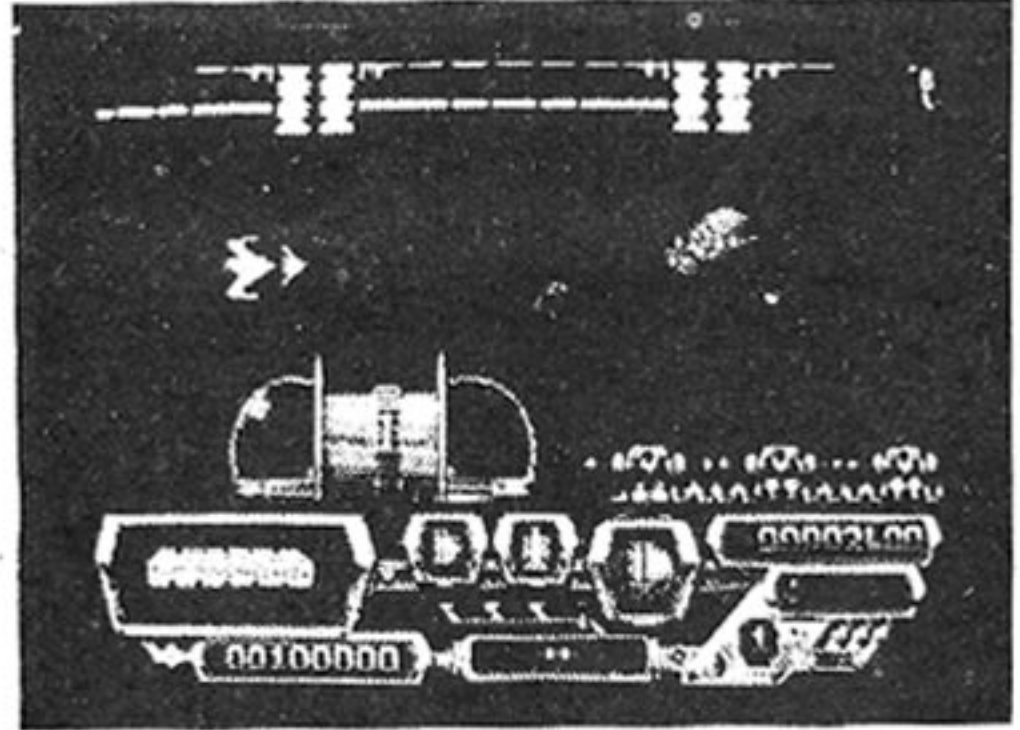
Afterburner ve outrun gibi oyunların arkade makinesini yapana muthiş bir başarı kazanan sega firması aynı başarıyı şimdide THUNDEBLADE ile kazanmak istiyordu ve bundada başarılı oldular diyebilirim arcade makinesi hidrolik sitemlerle donatılmış hızlı ve muthiş oynanabilirdi hemen bu makineyi ev bilgisayarını için yayın hakkını alan U.S. GOLD ise bu işi bana göre açıkca yüzüne gözüne bulaştırmış. Oyun gayet kolay anlanabilir bir konuya sahip önünüze ne geliyorsa yok edip ilerlemek. Oyun 4 level ve bunların herbirini içinde bulunan 3 mini levela sahip. Bazı bölümlerde helikopterinizi tepede bazılarında ise 3 boyutlu olarak arkadan görüyorsunuz. Helikopterinizi ise bir APACHE saldırı helikopteri, bir makinalı ve bir havadan karaya füze fırlatıcısına sahip. Arcada makinası 2 kola sahiptir. Bunlardan birisi yükselmek, alçalmak ve sağa sola gitmek için kullanılırken diğeri ise hızınızı ayarlıyordu. İşte ev bilgisayar versiyonunun en büyük falsosu bu; 2 kolun işini tek joystick ile yapmak bu oyundaki bütün hakimiyetinizi kaybettiriyor, oyunu oynamaz bir hale getiriyor. Grafiklerin ve seslerin iyi olmasına rağmen bu oyun vereceğiniz paraya layık değil piyasada bu kadar müthiş oyun varken bunu almayın derim.

Emre IŞIKLAR

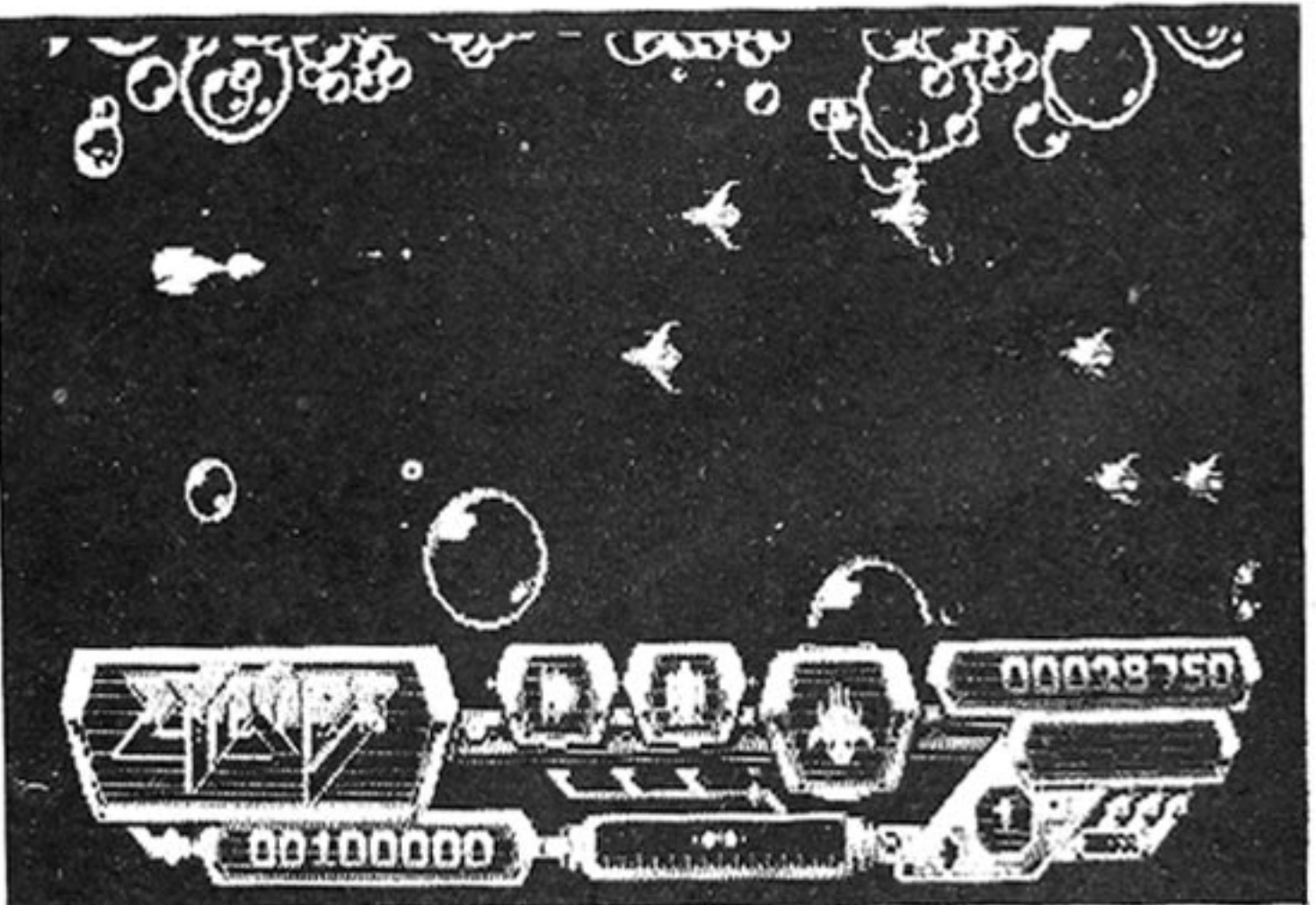
AMIGA

Bence Zynaps Hewson'un esneklik ve eğlendirici oyunlarından. Bir shoot'emup. Eğer 88'in Nisanın hatırlayacak olursanız. Zynaps'ın ilk programlandığında İngilterede programlayıcı graftgol boys ile Dommie Robinson ve John Cumming'in büyük ilgi gördüğünü hatırlarsınız. Ne yazık ki oyunlar Türkiye'ye bazen geç geliyor. Zynaps'de onlardan biri. Zynaps'la ve nemesres'e benzeyen bir oyun. Amaç her oyunda olduğu gibi bir gemiyi koridorlar garip galaksiler arası uçurmak önünüze çıkan her şeyi vurmak ve toplayabildiğiniz kadar ekstra silah toplamaktır. Sizesaldıranlar'sırfekranda dolaşıp cybernord'daki gibi miskinçe vurulmayı bekliyorlar. Tabiki her dalga geminin kendine has bir saldırı düzeni vardır. Her ne kadar oyun tarzı 'R-Teype' ve Nemesis'e benziyorsa da isterseniz 100 kez aynı leveli oynayan bir sonraki ekranda önünüze neyin çıkacağı bilmek mümkün değil. Onun için haritasını yayınlamadım. Onlara ateş etmek ufak bir problem Büyük problemse lazeriniz... Başlangıçtan çok kuvetliyse de işe yaramıyor ilk seferde oyunda pek ilerlemeyeceğiniz muhakkak eğer bazı ems gemileri (oyun ilerledikçe anlayacaksınız) vurursanız Geriye güc kartuşları bırakıyorlar yani lazeriniz ve geminiz güçleniyor.

Dört çeşit kartuş var. 'Bomba mısırlı dalga ve hızlandırma'. Bir kaç mısırlı alınca endişelenecek birşey yok ama eğer birden fazla hızlandırıcı kartuş alırsanız ve acemi iseniz kontrolunuzu kaybedip duvara taslamanız işten bile değil level ikide asteroite ateş etmeyin yenilmezler. Sırf uzak durun ve bomba toplamayın çünkü bombalar sırf çok az beliren yer tesisatlarından işe yarıyorlar. Sonuç: Zynaps iyi bir oyun. Tavsiye ederim. **OSMAN TOPÇU**



ZYNAPS



CHANOMIX CHALLENGE

Ya da diğer adıyla Final Assault. Türünün tek örneği olan bu oyun çok değişik bir konu içeriyor. Evet oyunun konusu dağcılık. Bu oyunu INFOGRAMES yaptığı için Fransa'daki bir dağ da geçiyor. Amacınız dağın değişik yollarının en tepesine çıkmak. Dağ karşılıklı iki ana tepeden oluşuyor. Bu yolların en kolayı iki tepe arasındaki yoldur. 1988 yılında Epyx bu oyunun yayın haklarını alıp adını değiştirerek Final Assault adıyla piyasaya sürdüğünden 64 versiyonunun adı değişik. Ama iki side heryönden birbirinin aynı.

Oyun grafikleri 64'de de Amiga'da da çizgi film gibi.

Şimdi oyuna geçelim:

Tırmanacağınız yolu seçme ekranından önce Amiga'da oyunun başına değişik bir demo konmuş. Burada bir dağın geceden sabaha kadar geçirdiği evreleri görebilirsiniz. Tırmanacağınız yoluda seçtikten sonra sıra çantanızı düzenlemeye gelir. Burada zaten bilgisayar size gerekli eşyaları vermiş. Her yolun malzemesi değişik olduğundan bazen sizin gerekli şeyleri almanız gerekebilir. Sizin ekstradan alacaklarınız eğer bilgisayar size vermemişse ayakkabının altına takılan çiviler

(bunlar buza rahatça tırmanmanızı sağlar.), 40 metrelik bir ip, kask, çadır, kayak gözlüğüdür. Çantanız eğer çok ağır olursa başınıza gelecek şeyleri gülererek seyredebilirsiniz. Adamınız yüksek ağırlıkta bir çantayı çok taşırsa bayılabilir bu da oyunun sonudur. Çantanız için en yüksek ağırlık 24 kg. olmalıdır. Çanta seçimini yaptıktan sonra saatin kaç olduğunu yani çıkışa başlama zamanını ayarlamalısınız. Buradan çıkmak için saat rakamının yazılı olduğu göstergeyi kliklemelisiniz. Sonra mevsimin kış mı yaz mı olacağını ayarlayın. Tavsiyem kış seçmenizdir çünkü burada kar yağışını izleyebilirsiniz. Bunu da seçtikten sonra oyuna geçersiniz. Oyun başladığınızda adamınızın titrediğini sağdaki küçük figürden görebilirsiniz. Zaten oyun boyunca adamınızın isteklerini buradan görebilirsiniz. Burada yapmanız gereken Return'e basıp çıkan eli çantanıza götürüp kliklemektir. Burada çıkan listeden Anorak'ı bulup ateşe basarak adama giydirin. Adamınız sıcaqlanırsa bu sefer eli adamın üstüne götürüp ateşe basın. Burada eğer giydirdiğiniz giysiyi listede seçerseniz adamınız üstündekini çıkaracaktır.

Adamınız acıktığı zaman da yiyecekleri yeni şekilde yedirebilirsiniz. Adamınızın uykusu geldiği zaman çadır kurmalısınız. Çadırdan çıkmak için el ile AUFWACHEN seçeneğini seçmelisiniz. Oyunda kolay ilerlemek istiyorsanız sağa sola sallayarak yürümek yerine Joystick'i yukarı itili tutarak zıplayabilirsiniz. Adamınızın elinde bir sopa var. Ateşe basarak bu sopa ile kar çukurlarını yoklayabilirsiniz. Eğer bu kar çukuru na düşerseniz hemen Joystick'i yukarı iterek tutun. Sonra el ile adamı seçip kendinizi band ile kayaya tuturun. Bunu yaptıktan sonra rahatça çantanızı seçebilirsiniz. Çantadan hemen Steigeisen (64 version'unda crampon)'i seçin. Böylece daha hızlı ve daha emin bir şekilde tırmanabilirsiniz. Bu bütün kar tırmanışlarında geçerli. Tırmanmanız için belli Joystick hareketleri gerekiyor. Bunlar şöyle: İlk önce ileri sonra aşağı sonra ateşi basılı tutarak ileri pompalayın. Böylece tırmanırsınız. kayaya tırmanırken ise daha farklı ateşe bastığınızda kol veya bacaklarınızı kullanabilirsiniz. Kullandığınız organı parlamasından anlayabilirsiniz. Joystick'i ileri veya geri ittirerek hareketler yapabilirsiniz. Tavsiyem kesik kesik ateşe basarak Joystick'i sürekli ileri pompalamanızdır. Tipiye rastlarsanız hemen kayak gözlüğünüzü giyin. Çadır kurduğunuz zaman adamınız üstünde anorak olmasına rağmen üşüyecektir. Bunun için HOLLHAUBE ya da WINTERSCHLAFS'ı giymelisiniz. Oyun bu kadar.

TÜRÜNÜN İLK ÖRNEĞİ OLAN BU OYUNU ALIP OYNAMAK SİZE KALMIŞTIR.





Jinxter

Bilgisayar Adventure'ini seven herkesin çok beğendiği ve istekle oynadığı "Jinxter" oyununun tam çözümünü yayınlıyoruz. Oyuna bu komutları girmekle kolayca oynayacak ve bitireceksiniz.

Hepinize neşeli dakikalar...

On the Bus:

wait until inspector has approached, show ticket to inspector wait until bus has passed first stop, press button and wait for bus to stop leave bus, get keyring, wait until guardian has appeared, read document open gate and go n.

Home:

Open door with iron key and go n go nw, open case and get harmonica, look under bed and get sock, open wardrobe, get shoes and wear them, go n get opener, go e, get cloth and go s answer phone and go n, open back

İpuçları... İpuçları... İpuçları...

LARRY: Baştaki soruları geçmek için ALT ve "X" E aynı anda basın.
RED MOON: Küçük kapılardan geçmek için Mushroom'u yemelisiniz. demirciyi geçmek için zincir kullanın. Kılıcı eldiveni giymeden almayın.

MANIAC MANSION: Hücreden çıkmak için iki kişiyi kullanmanız lazım. Birini kapının yanına birinide iskeletin sağ üstüne getirin. Burdaki kolay oynayan tuğlayı isterseniz dönüp kapıdan çıkabilirsiniz. Oturma odasındaki avizideki anahtarı alabilmek için boş kaseti alıp teybe koyun Bu sırada plağıda çalın teybi kapatıp, kaseti aşağıda çalın.

TASS TIMES IN TONETOWN: Ka-

pınını önünde duran nöbetçiyi geçmek için ona mantar atın.

ZAK MAC CRAKEN: Veresiyeceye hiçbirşey satmayın.

King's QUEST III: büyücünün gazabından kurtulmak için yapmanız gereken hareketler:1) **Empty chamber pot:** Üst katta büyücünün yatak odasında yerde duran kabın yanına da "Empty Chamber pot: Üst katta büyücünün yatak odasında yerde duran kabın yanında "Empty Pot" yazın.

2) **Clean kitchen:** Mutfakta süpürge- nin yanında "Clean Kitchen" yazın.

3) **Feed Chickens:** kümesin yanında yukarıdaki sarı torbanın ya-

nında "Feed Chicken" yazın.

FALCON: Yüklediğiniz bir oyunu tekrar çıkarmak istiyorsanız write Protect açıkken read disk komutunu virin. "F7" tuyu ILS iniş bilgisayarı için ALQ 131'i almalısınız. İleri rütbelerde oyunu gerçekçilik derecesi okadar artıyorki ani manevralarda gözünüze perde iniyor. Onun için virajları kesin ama kararlı alın, güç sona dayanmadan tekerlekleri kaldırmanız uyarı sinyali almazsınız.

Flight SIMULATOR: Herhangi bir sinyal kaynağına doğru uçmak istiyorsanız alıcıları o dalgaya ayarlayıp otomatik pilotu kullanan

KEMAL DENİZ AKSOY

door with iron key and go n
get gloves and wear them, go n, go e

Field:

wave cloth at bull, drop cloth and go se

Orchard:

go e, get bottle and go w go se, go s and get can and mousetrap examine boat and get bung put bung in sock and go n, go nw go s, open door with rusty key and go sw

Xam's House:

go w, get candle and match box and go s go sw and get fly bath, go s, listen to m'apple wear glasses go n, go ne, go n, go e and open trapdoor. go d. get cheese and put it on mousetrap, set mousetrap and go up drop mousetrap, go w, go s. open match box, get match, pick up phone dial 300, light match light candle with match, go n go e. heat plastic key with candle (iki kere). go ne open mailbox with plastic key, get parcel and open it. get charm. drop parcel, go sw and get mouse, go ne, go n, go se, go s,

Boathouse:

drop bath

put bottle in bath, oojimy fluid, oil door with oil, quietly open door. quietly go s, get sack, get ametryst charm, put sock in hole and get paddle push canoe into water, enter canoe, go s, go s, drop all except can and opener, leave canoe and go down, open can with opener and put worms on dirt, drop all and move dirt, go e, go e, get diving gear and go w go w, go up, remove clothes and drop them, wear diving gear (keep glasses on), enter lagoon, Underwater:

go down, go nw, go n, open hatch and enter it.

close hatch, press flush button, turn wheel, open door, go e, go down, get notecase, open red door, go up, go w, press flood button, go e go down, go e, wait until water is deep enough to swim in, go up, examine chandelier and get charm, go down, go w, go up, go w, open hatch and exit hatch, go s, go se, go up and go s

Back at the Pagoda:

remove diving gear and drop it, get clothes and wear them, enter, canoe, get all except bus ticket, go n,

go sw drop paddle and leave canoe. go s

Village Green:

Pub:

go se, go n, climb in well, get coin. go up, go s. oojimy fire, get ash, go nw. go nw

Barery:

ask baker about Job, go down, go e: open sack, get sieve and sieve and sieve flour with sieve, get charm, drop sieve and go w, put pelican charm in tin, gettin, open oven and put tin in it, close oven, push button, push button, open oven and get tin, go up, show tin to baker. get bread, break bread, get pelican charm open door and go ne

Post Office:

show mouse to postmistress turn all handles, turn top right handle, turn bottom right handle, turn top left handle, turn bottom right handle, turn top left handle, open safe and get charm, open door and go sw

Village:

go sw and doofer all the rides on the carousel watchercallit sack, get saddle and put it in sack, knock on door and throw tin at lamp, go sw oojimy stool and get stool. go e drop all, go w, go ne, get ladder, go sw, go e, lean ladder against girder get all except ladder and stool, stand on stool, climb ladder. Jump n., get hat (from rain wheatherman and hold rain weatherman, do odah, climb cloud, oojimy cloud doofer cloud

Station:

go down, buy ticket with one ferg coin, drop hat put one ferg coin in hat. doofer shoes, play harmonica (continue to play until stationmaster ag-

rees to sell ticket for on ferg). get hat etc. and buy ticket With one ferg coin, go e and get ticket, go n And get ticket.(Bileti alana kadar devam edin.)

run after train (iki kere). show ticket to guard, wait until you are at the mountain top

Mountain Top:

oojimy unicorn, get saddle and put it on unicorn, sit on unicorn, doofer unicorn

Castle:

go down, go e, go n, go e, remove shoes and go down, open door and go n, untie Xam, tie rope to manacles, put hat under rope, put candle in hat get match and light it, light candle with match and enter hatch wait until hatch closes and then leave hatch through outer door go up, go ne, open door and go e go e

Jewel Room:

examine blocks

slide 5

slide 8

slide 1

slide 6

slide 7

slide 2

slide 9

slide 5

slide 3

slide 4

get bracelet, put all charms on bracelet, go w. go w go sw but ash on hearth, go nw, go up, go up, open door (either one) and enter door, get ball, go s, go down, go down, go se Halt

go up, look in ball (Jannedor'u görene kadar bakın), doofer ball put ball in hearth, examine hearth(jannedorun elini görene kadar) and put bracelet on wn'st

ALIENS

Sanırım bir çoğunuz Aliens II filmini seyretmişsinizdir. Bu oyunda son zamanlarda oldukça moda olan sinemadan bilgisayara uyarlanma oyunlarından. Kahramanlarımız filmde olduğu gibi korkunç yaratıklarla adeta bir ölüm kalım savaşına giriyorlar. Oyunda konu biraz monoton fakat oyunun stresi filmdeki gerilimi aratmayacak nitelikte. İyi konsantre olursanız gerçek bir savaşa girişmiş gibi ter döküp, heyecanlanabilirsiniz.

Oyunda 6 kişiyi yönetiyorsunuz. Bunlar Ripley, Gorman, Hicks, Bishop, Vasquez ve Burke. 6 kişiden oluşan yok edici timimiz korkunç gezegene iniş yapmış ve gezegendeki uzay istasyonuna girmiş. Bizim görevimiz gördüğümüz yaratıkları acımadan yok etmek. İsimlerin baş harflerine basarak o kişinin kontrolünü ele alabilirsiniz. Yalnız Bishop için I harfine basmak gerekiyor. Bir odadan diğerine geçmek için ekranda dolaşan belirtecini kapının üzerine getirip space'e basın. Geçtiğiniz odaların numaraları ekranda, ismin altında yazıyor. Size tavsiyem dalga dalga gelen ataklara karşı koya-bilmek için bir odadan en az iki kişiyi bulundurun. Yaratığı biri öldüremezse diğerinin öldürme şansı var ayrıca yaratığı öldürdüğünde diğerinin de kurtarma şansınız var. Eğer bir adamı çok dolaştırırsanız enerjisi çabucak tükenir. Onun için yavaş yavaş ilerleyin ve yorulduğun-

nuzda başka birinin kontrolünü alın. Böylece diğer adamınızın dinlenmesini sağlarsınız.

Yaratıklara gelince, Uzun boylu olanları tek vuruşta öldürmek için tam kafasına nişan alın. Aksi halde ölmesi için çok cephaneye haryıyacaksınız. Cephaneniz ise sınırlıdır. (Belkide oyunun kötü bir yanı) Daha ilerki derecelerde yerde sürünen yaratıklar göreceksiniz. Bunlar oldukça bela açıyor başınıza. Mutlaka tek vuruşta öldürmelisiniz. Bunun için yine tam kafasına nişan alın. Aksi halde hemen üzerinize atlarlar ve ne olduğunu anlayamadan bir adamınızı kaybedersiniz. Bazen yaratıkları vurduğunuzda cesetlerinden yeşil bir sıvı arta kalacaktır. Eğer bu sıvı kapı

önündeyse sakın o kapıdan geçmeyin. Mutlaka onun kaybolmasını bekleyin. Yaratıklarda başka yolda onların yumurtalarını da görürsünüz. Bunları da mutlaka imha edin. Oyunda ilerledikçe yaratıklar bir çok yerden saldırıyorlar. Bunun için joystick kadar klavyeyi de çok iyi kullanmalısınız. Yanınızda klavyeyi kullanan bir arkadaşınız olursa daha başarılı olursunuz.

Aliens grafik bakımından da başarılı sayılır. Oyunda pek fazla ses efekti yok. Güçlü silahınızın efekti ise oyuna ayrı bir hava katıyor. Sonuçta başarılı bir oyun olan Aliens'ı almanızı tavsiye ederim.

BAHADIR ERBAŞ



Reebok

CROSS

rotting

DÜNYA

GENÇLİK MERKEZİ

WORLD YOUTH CENTER

SAĞAN KİTAP

Grada
commodore

Simpin

adidas

Ravensburger
Puzzles

chicco



Aradığınız her güzel şey için
DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ'ni
seçin

Valikonacı Cad. No: 38
Nişantaşı-İstanbul

Çevir Pedalı



Beldesan
BİSİKLET



Genel Satıcı : **Beko Ticaret A.Ş.**

Merkez : İstiklal Cad. No: 349
80050 Beyoğlu - İstanbul
Tel: 152 49 00 (7 Hat) - 146 64 06

Ankara : 117 31 25

İzmir : 18 20 00

Adana : 28 08 35 - 28 02 65