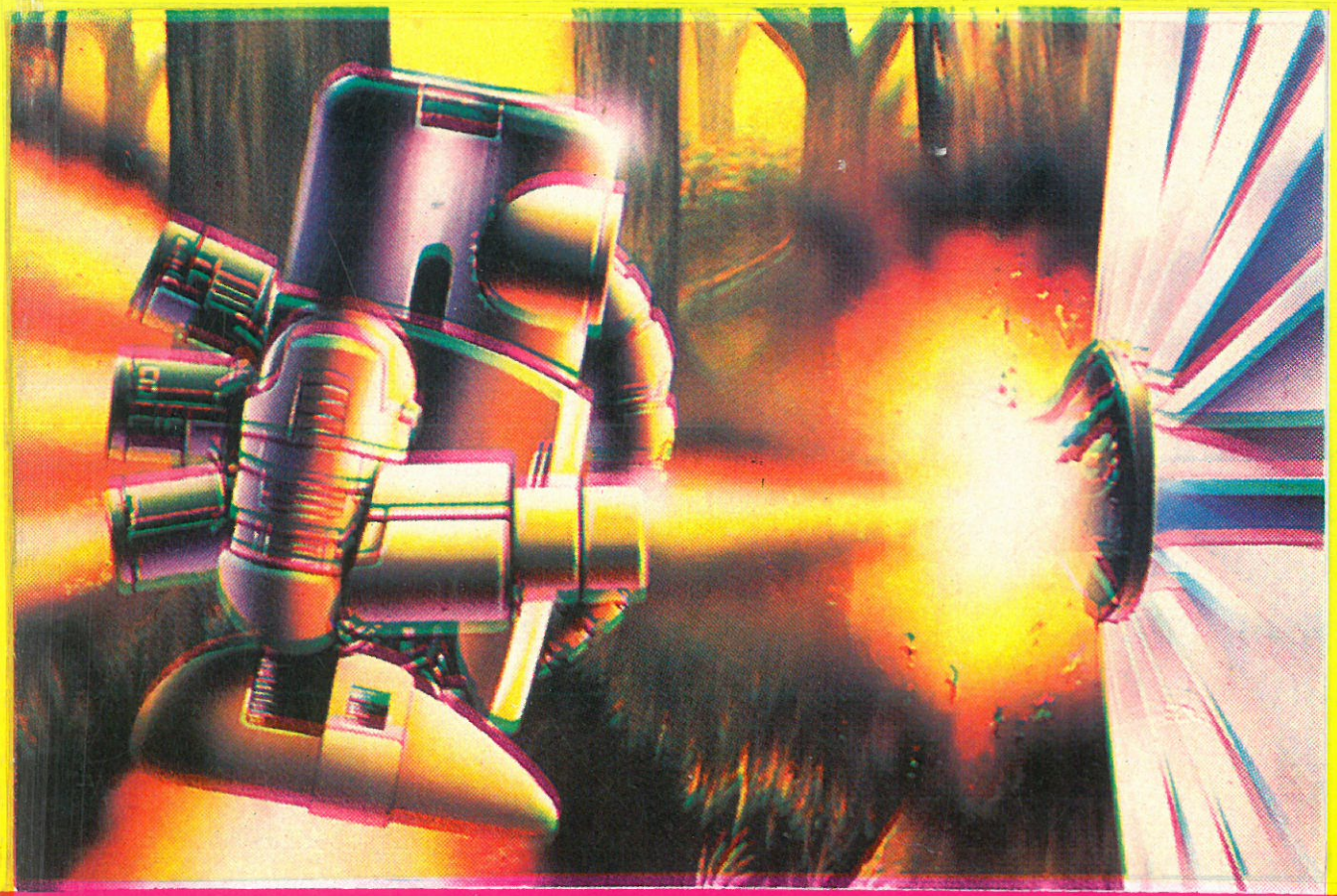
64'ler

OCAK 1991 YIL 4 SAYI 34 10.000 TL (K.D.V.Dahil)

Commodore AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI
BİLGİSAYAR DERGİSİ



kent 'in
değerli katkılarıyla
AĞIZ TADINIZ
Jelibon
HEDİYENİZ YOKSA
SATICINIZI İKAZ EDİNİZ
(Yine vermezse bize başvurun)

Commodore 64
AMIGA ve
Bilgisayar
dünyasındaki son
yenilikler ve
eksiklerinizi hesaplı
olarak temin için

HAYDİ
COMMODORE
SHOW '91' e...

*IKARI WARRIORS II
*RICK DANGEROUS II
*SUBBUTEO
*XONOX
*KING' sQUEST III
*VOODOO NIGHTMARE
*CHARTAGE
*CAMELOT
*SUPREMACY
*WAXINE
*POWER MONGER
*CHASE H.Q. II
*TOYOTA
Ve daha niceleri...

TAKVİM


DİSKET
MOUSE
JOYSTICK
RİVA
BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLER
Bilgisayar Firmalarına Açık Davet
Tüm yardımcı ürünler ve tüketim malzemeleri için birinci adres
Lütfen Toptan Fiyat Listemizi isteyiniz.
AKSESUARLAR
MONİTÖR
EKRAN FİLTRESİ
MOUSE PAD
DİSKET KUTUSU
Satışını yapmakta olduğumuz ürünler kendi imalatımızdır.

YAYINCININ NOTU

Yeni yıla girmeye hazırlandığımız şu günlerde size yepyeni bir dergi vermeyi amaçladık. Bütün *64'ler* kadrosu olarak bunun için çalıştık. Elinizde tuttuğunuz şu dergi uzun zaman süren bir planlamanın sonucu. Umarım beğenirsiniz. Eğer eklenmesini, veya değiştirilmesini istediğiniz yerler olursa bize yazın. Zaten çok yakında yeni bir okuyucu anketi yapacağız. Amacımız sizin tam olarak beğendiğiniz bir dergi çıkarmak.

Yeni yılda hediye olarak isteyebileceğiniz bir dolu oyun tanıttık size. Bu ay stratejicilerin ayı galiba: *POWERMONGER*, *CARTHAGE* ve *SUPREMACY*. Herbiri en ustasını bile aylarca uğraştırabilecek oyunlar. Sizin yükünüzü biraz olsun hafifletebilmek için oyunları detaylı olarak açıkladık. Arcade hastaları için *Nitro, Voodoo Nightmare, Toyota, Golden Axe, Vaxine ve Chase HQ II'yi* açıkladık. Adventure'cılar için *King's Quest I, Camelot* ve 5 sayfa *adventure* köşemiz var. 64'çü okuyucularımız bu ay oldukça meşgul olacaklar sanırım. *Ikarı Warrrıors III, The Spy Who Loved Me, Rıck Dangerous II ve 64 Galerisi* onları uzun süre uğraştıracak oyunlarla dolu.

Bir süre önce dergimizde çalışan ve eğitilen arkadaşlarımızın yayıncılık macerasını ilgiyle izliyorum.

64'ler Dergisi konumu, yapısı ve geçmişiyle tarihe bu sektöre eleman yetiştiren, *Bilgisayar Dergisi yazarlığı* diye olmayan bir iş potansiyeli yaratan bir amil olarak tarih içinde yerini almıştır.Bununla gurur duyuyorum tabii Tarihin insandan iyi şeyler iyi izlerle bahsetmesi çok güzel bir şey.. AncakKabullenemediğim yarım doktor kavramı..-Neyse.. Yaptıklarımız ve yapacaklarımızla tarihe karşı mutluyuz.Siz okuyucularımıza karşı mutluyuz.

Bu ay bilgisayar olayıyla daha ciddi olarak ilgilenen arkadaşlar için AMIGABASIC köşemizi başlattık.SEKA ve BASIC yazılarımız sayesinde programcılığın basamaklarını hızla tırmanacağınızı ve ülkemizi bu geri kaldığı alanda ilerleteceğinizi umarım.

Son olarak hepinize mutluluk ve başarıyla dolu bir yeni yıl dilerim.

ABDURRAHMAN PALA

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Pazarlama Müdürü
AHMET ÜŞTÜNELLİ

Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi Operatörü
M.Kemal Arslan

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

64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞÇI
KORHAN TAMAN
REFİK ERSOY
ALİ PALA
CENK KÖSEOĞLU
ÜMİT ÖNCEL
UMUR AKAYDIN

Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
CENK ÜNLÜ
SERKAN AKDAĞ
ÇAĞRI DÖRTER
KERİM KAMHI
ERTUĞRUL ERÖZ
BARIŞ ERYAYAR
S. SERKAN SÖZER

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No: 2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İST.

Telefonlar
159 70 62 -159 70 63-160 82 11
FAX:159 70 62

Yayına Hazırlayın-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
GÜVEN REPRODÜKSİON A.Ş
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: 328618
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İST.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli.....4.000.000 Tl.
Ön ve Arka Kapak içi.....3.000.000.TL
İç Sayfalar Renkli.....2.000.000Tl.
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.1.500.000Tl.
Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.
İlan Rezarvasyonları için Telefon 160.82.11
İlanların renk ayrımları ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.Gçnderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

içind

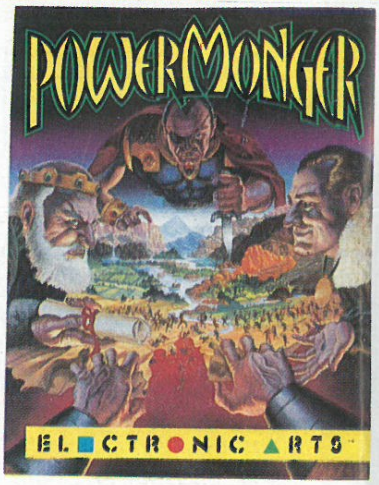
OYUNLAR

12) SUBBUTEO	C-64
13) XONOX	C-64
14) ATOMIC ROBOKID	C-64
16) IKARI WARRIORS3	C-64
20) 64 GALERISI	C-64
22) RICK DANGEROUS2	C-64
26) THE SPY WHO LOVED ME	C-64
29) NITRO	AMIGA
32) KING'S QUEST 1	AMIGA
35) TIME MACHINE	AMIGA
38) CARTHAGE	AMIGA
41) TOYOTA	AMIGA
44) GOLDEN AXE	AMIGA
46) CAMELOT	AMIGA
62) SUPREMACY	AMIGA
66) VAXINE	AMIGA
68) CONFLICT	AMIGA
70) CHASE HQ 2	AMIGA
71) FLOOD	AMIGA
74) BATTLE COMMAND	AMIGA
76) POWERMONGER	AMIGA

YAZI DİZİLERİ

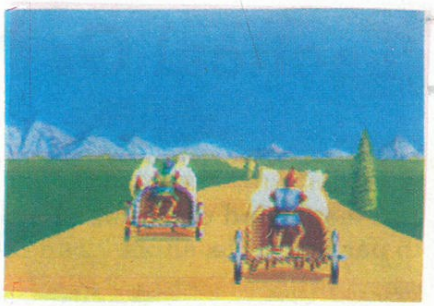
30) AMIGABASIC
51) ADVENTURE
56) SEKA
60) AMIGADOS
81) MUZİK
58) VIRUSKILLERS

POWERMONGER



STRATEJİ OYUNLARINDAN EN İYİSİ OLMAYA ADAY OLAN BU OYUNU SİZİN İÇİN OYNADIK, İNCELEDİK, YENDİK VE AÇIKLADIK... HEM DE GELİR GELMEZ! POWERMONGER'İ ALMAZSANIZ HAYATINIZIN OYUNUNU KAÇIRIYOR OLABİLİRSİNİZ!

CARTHAGE

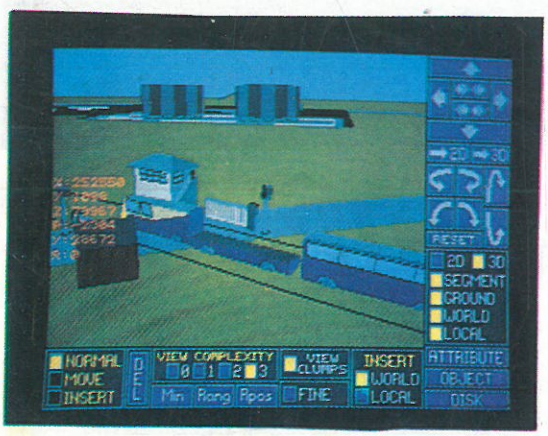


STRATEJI VE ARCADE'İ KARIŞTIRAN OYUNLAR BU GÜNLERDE PEK MODA. CATHAGE İSE PYSGNOSIS İMZASI TAŞIYOR VE SADECE GRAFİKLERİ İÇİN ALMAYA DEĞER! UZUN ZAMAN BEKLEDİK AMA DEĞDİ DOĞRUSU...

ekiler...

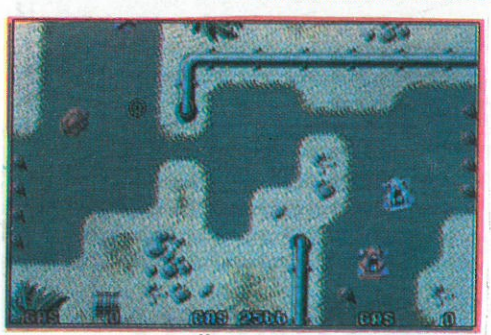


BATTLE COMMAND



VEKTÖR GRAFİKLER İLG İNÇBİR KONU, ÖLESİYE KUVVETLİ DÜŞMANLAR, GELECEĞİN SİLAHLARI YÜKSEK HEYECAN VE ARTIK KALİTENİN SİMGESİ OLMUŞ OCEAN İMZASI.BU OYUNU ÇILGINCA OYNAYABİLMEK İÇİN BİLMENİZ GEREKEN HERŞEYİ 74. SAYFADA BULABİLİRSİNİZ. TAM MANSIYLA KENDİNİZİ KAYBEDEBİLECEĞİNİZ BİR OYUN.

N I T R O



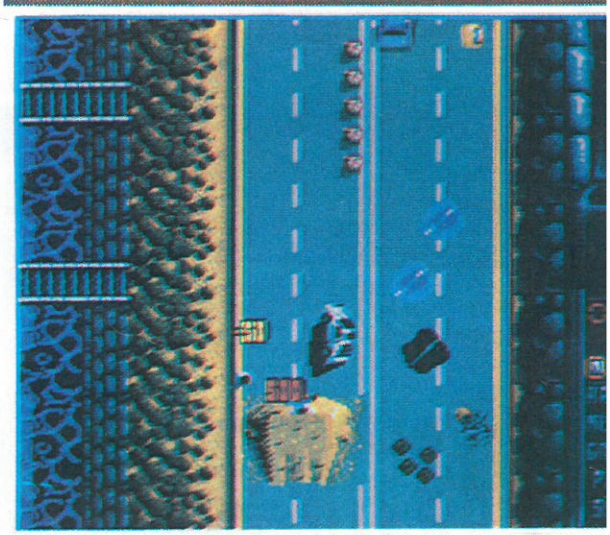
HER NE KADAR LOTUS'LA YARIŞAMASA BİLE NITRO UFAK VE EĞLENCELİ BİR OYUN. AMIGA'DA ÜSTEN GÖRÜNÜŞ YARIŞ OYUNLARININ EKSİKLİĞİNDEN YAKINIYORSANIZ BİR BAKMAYA DEĞER (s.

ATOMIC ROBO-KID



64 SAKİ YATAY SHOOT EM-UP'LAR İÇİN YAPILMIŞ. EN İYİ OYUNLAR HEP BU ALNDA OLUYOR. İŞTE BUNLARDAN BİRİ (Ve BELKİ DE EN İYİSİ) ATOMIC ROBOKID... ÖLENE KADAR OYNAYABİLİRSİNİZ (S.14)

THE SPY WHO LOVED ME

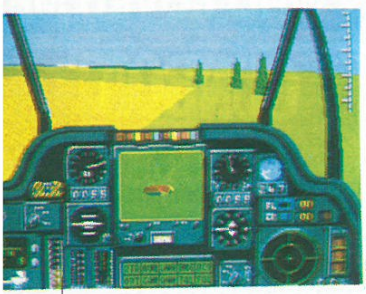


GEÇEN AY SİZE AMIGA'DA TANITTIĞIMIZ THE SPY EHO LOVED ME 64'TE O KADAR GÜZELDİ (VE FARKLI) Kİ SİZE BAŞTAN TANITMADAN EDEMEDİK JAMES BOND'UN ESKİ MACERALARINDAN BİRİ Nİ KONU ALAN OYUN HEM GRAFİK, HEM SES, HEM DE OYNANABİLİRLİK AÇISINDAN BİZDEN YÜKSEK PUAN ALDI. (S.26)

HABERLER

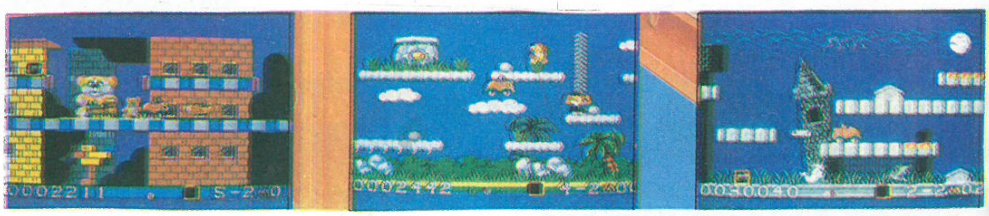


GUNSHIP 2000



Gunship'i hatırlıyorsunuz değil mi? Bütün zamanların en iyi helikopter simulasyonu MICROPROSE tarafından geliştiriliyor. Yeni oyun GUNSHIP 2000. diğerinden kat kat iyi olabileceğe benziyor. İlk değişen özellik (biraz da M1 Tank Platoon'dan yürütme galiba) artık isterseniz bir helikopter bölüğünü yönetebiliyorsunuz. Oyunda iki ana bölüm var, bunlardan biri günümüzün önemli konularında Körfez Krizi'ni konu alıyor. Diğeri ise bir Avrupa bölümü.Sovyetlerin 'korkunç düşman' rolünden çıkmalarından sonra bu bölümde düşmanın kim olacağı henüz kesin değil. Birincisine göre grafik ve teknik açıdan çok daha üstün olan oyun için aynı zamanda data diskler de hazırlanıyor. Yalnız iştahınızı biraz erken kabartıyorum galiba, çünkü oyun 1991 baharına kadar hazır olmayacak!

CARVUP

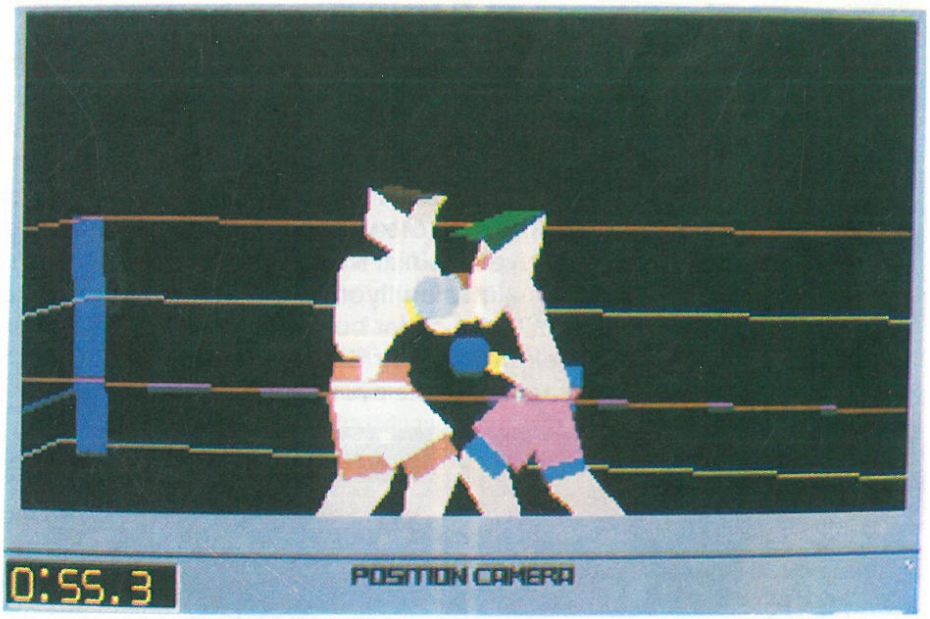


Tamam kabul ediyorum, bu oyun her açıdan çocuk oyununa benziyor ama bir kez oynayınca hiçte öyle olmadığını anlıyorsunuz. Corporation gibi süper ciddi bir oyunun ardından Core Design CARVUP adı altında şirin bir platform oyunu çıkardı. Oyunda Arnie adında kırmızı bir arabayı yönetiyorsunuz, ve ekrandaki diğer 'şirin' şeyler sizi yok etmeden bütün platformları temizlemeye çalışıyorsunuz. Oyunda toplayabileceğiniz bir sürü extra silah var ve her ekran için sadece belirli bir süreye sahipsiniz. Oyun grafik açısından çok basit görünebilir ama oynanabilirliği sayesinde mükemmel bir oyun olacağa benziyor. Vahşetten sıkıldıysanızbeklemeye değer.

GAUNLET3

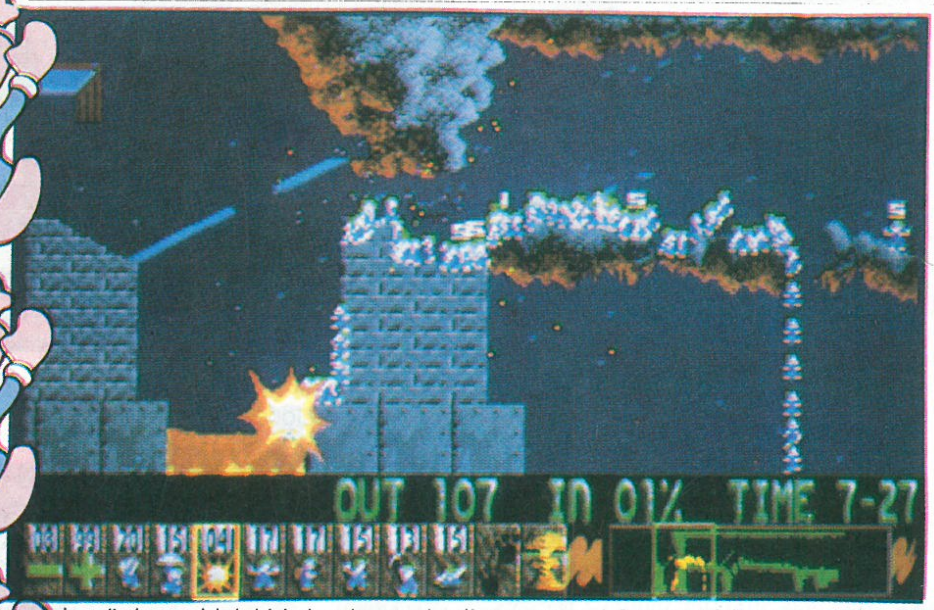
1,2 ve 3. Bu işin sonu nereye varcak bilemiyorum ama U.S. GOLD şu sıralar GAUNLET3'ü çıkarmaya hazırlanıyor. İlk iki oyun hızları ve oynanabilirlikleriyle gerçek birer hit olmuşlardı, bu sefer oyun Voodoo Nightmare ve Last Ninja gibi oyunlardaki 'isometric' grafik sistemini kullanıyor ve joystiğiniz kadar zekanızı da kullanmanız gerekiyor. Oyunda pek çok karakter arasında seçim yapabiliyorsunuz, yalnız sanırım programcılar ana karakterle uğraşırken canavarları biraz ihmal etmişler, oyundaki düşmanlar bana biraz sıradan geldi. Bütün bunların ve yeni 3 boyutlu grafik sisteminin oyunu nasıl etkileyeceğini ocak ayı içinde hep beraber göreceğiz.

4D BOXING



Mındscape yeni bir spor oyunları serisi hazırlıyor. Söylediklerine göre bunlar olaya dördüncü bir boyut katabilecek oyunlarmış. Bu oyunlardan ilki 4D SPORTS BOXING alıştığımız sıkıcı boks oyunlarının çok ötesinde bir oyun. Bu oyunda isterseniz hemen döğüş bölümüne girebiliyor ve oyunu normal bir arcade oyun gibi oynayabiliyor, isterseniz de boksörünüzü eğitiyor, ona maçlar ayarlıyor ve en sonunda ringde onu kontrol ediyorsunuz. Böylece hem arcade'cilerin hem de menajerlik hastalarının hoşuna gidecek bir oyun ortaya çıkıyor. Oyuna dördüncü boyutu ekleyen ise grafikleri. Oyundaki ring ve boksörler polygon grafiklerden oluşuyor, böylece maçı istediğiniz açıdan seyredebiliyorsunuz ve yapabileceğiniz hareketler birkaç yumrukla sınırlı kalmıyor.Oyunda bütün profosyenel boks liginin bulunması oyunun kalıcılığınıda artırıyor. Nerden bakarsanız bakın mükemmel bir spor oyunu. Serinin diğer oyunları da bir an önce çıkar inşallah!

LEMMINGS!



Geçenlerde elimize bir oyunun üç level'lık demosu geçti. İlk yüklediğimizde yine şirin grafikli, sıradan bir oyun yapmışlar dedik ama oynamaya başladığımız anda bu oyunun farklı olduğunu anladık. LEMMINGS ilk başta eski klasiklerden olan Boulder Dash'i andırıyor,ama bu kez bir kişiyi değil aynı anda yüzlerce kişiyi birden kontrol ediyorsunuz. LEMMINGS'ler başlarını beladan kurtaramayan sevimli ufak yaratıklar ve sizin amacınız her ekranda onları güvenliğe ulaştırmak. Oyunda ekranın üstünde bir kapı açılıyor ve yüzlerce LEMMINGS bir anda kafanıza yağmaya başlıyor. Her birine belirli görevler vererek onları evlerine ulaştırmaya çalışıyorsunuz ama bu o kadar kolay bir iş değil. Ekranda su birikintileri, tuzaklar, çukurlar, geçilmesi imkansız boşluklar var.Siz seçtiğiniz Lemmıngs'e çukur kazması, köprü yapması, diğerlerini durdurması veya tırmanması gibi emirler verebiliyorsunuz. Belirli bir Lemmıngs'le işiniz bitince onu havaya bile uçurabiliyorsunuz.Amacınız her ekranda belirli oranda Lenmıngs'in yuvaya ulaşmasını sağlamak. Biraz basit görünebilir ama, insan oynamaya başlayınca bırakamıyor.Yeni yılın en büyük hitlerinden biri (bence) olmaya aday bu oyuna umarım çok yakında kavuşuruz!

HABERLER

CEHENNEM habercisi

Hımmmmm....Bunu size nasıl söylesem bilemiyorum.... Yani önce şu konuda anlaşalım, dost acı söyler. Avrupada'ki oyun yapımcıları yeni oyunlarının çoğunu 64'te sadece kartuş için hazırlayacaklarını söylüyorlar, bunun iyi tarafı oyunlar kartuşlarının sağladığı extra hafıza sayesinde daha kaliteli olacaklar ama öte yandan artık favori bilgisayarcınıza girip bana şu, şu oyunları çekermisiniz diyemiyeceksiniz. Kartuş teknolojisi oyunların kopyalanmasına izin vermiyor, ancak oyunun orijinalini alabiliyorsunuz! Bu da oyun başına 20 sterlin gibi anormal bir paraya sahip oluyor. Ya bizim cinler bu kartuşları da çoğaltmanın bir yolunu bulacaklar, ya da Türkiye'deki 64 sektörü ağır bir darbe yiyecek. Her neyse içinizi yeterince karartıysam şimdi bu sayede kavuşabileceğimiz oyunlardan bazılarına bakalım:



Ocean firmasının hazırladığı bir başka oyun daha. Amacınız Arabistan'a kaçırılan rehineleri elinizdeki süper komando ile kurtarmak. Biliyorum, şimdi içinizden hep aynı konu diyeceksiniz. Bence de. Ama belki körfez krizi yüzünden çok satacağını düşünmüş olabilirler. Yarı platform oyunu yarı Shot'em Up olan oyunu bekliyoruz. Tabii ki kartuşta. Seneye gelmesi bekleniyor.



Amiga'da yeri yerinden oynatan bu harika oyun nihayet sekiz bitlik makinalara uyarlandı. Önce Spectrum, ardından Amstrad versiyonlarını hazırlayanlar, sizlere Amiga'da Lotus'u sunanlar, yani Gremlin firması. Commodore 64'te ise yakından tanıdığınız Ocean firması hazırlıyor. Bildiğiniz gini Ocean süper oyunlarıyla meşhurdur. Bu yüzden Shadow Of The Beast'in güzel ve hatta süper olacağından kuşkunuz olmasın. Zaten grafikleri görünce sizde kararınızı verebilirsiniz.



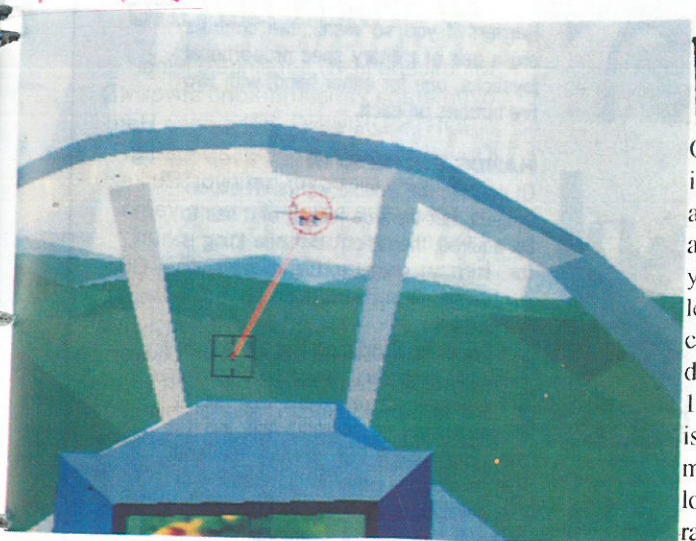
IRON MAIDEN GAME!

İşte hayatımın haberi: U.S.-Gold firması bir IRON MAIDEN oyunu yapmak için grubun plak şirketine oldukça yüklü bir para verdi. Yani sonunda bir IRON MAIDEN oyunumuz olacak! Tabiki oyunun yıldızı Eddie olacak (Eddie'nin kim olduğunu bilmiyorsanız siz ölün!) , ama oyunun ne türde olacağı henüz kesin değil. Tek belli olan şey oyunun müziği tamamiyle IRON MAIDEN parçalarından oluşacak! Düşünsenize ACES HIGH çalıyor, siz Eddie'yle birlikte göklerde savaşıyorsunuz, daha sonraki level'da CAN I PLAY WITH MADNESS çalıyor ve.... orasını siz hayal edin artık!



Sayfa 8

HABERLER

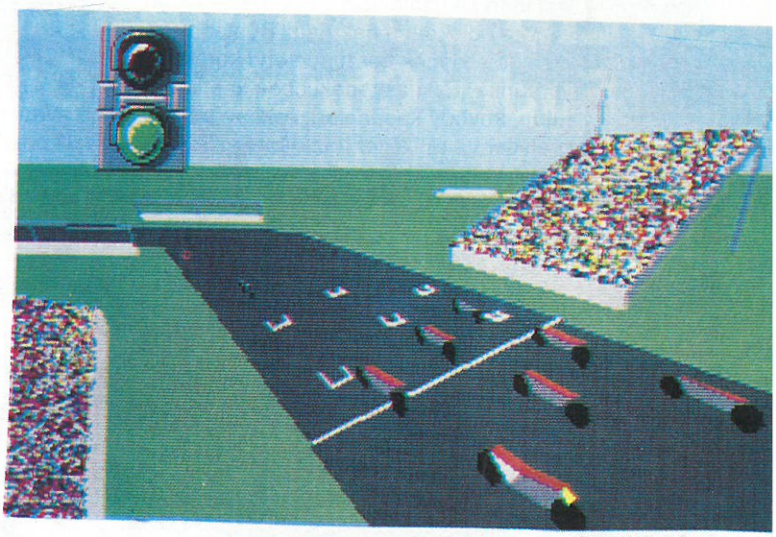


VIRTUALITY 1000



Oyun mu, gerçek mi? İşte bu ikisi arasındaki çizgi giderek azalıyor. Soon zamanlarda bu alandaki çalışmalar hızla ilerliyor ve her geçen gün yeni ürünler çıkıyor. Bunlardan en sonuncusu Virtuality 1000SD bu alnada seri olarak üretilen ilk araç. 1000SD için ilk hazırlanan oyun ise VTOL, yani bir Harrier simulasyonu. Oyuncular (veya pilotlar) kendilerini tamamen saran bir koltuğa oturuyorlar, ve kafalarına dış dünyayla alakalarını kesen bir başlık takıyorlar. Bu sayede oyuncu kendini bir Harrier uçağının içinde zannediyor. Oyunun grafikleri ve efektleri ayrı ayrı makineler tarafından üretildiğinden oyun her bakımdan mükemmeliğe erişebiliyor, yani süper grafikler için motor sesinin gerçekçiliğinden fedekarlık etmek zorunda kalmıyorsunuz. (Bu arada ufak bir not, oyunun ses efektlerini bir Amiga 3000 hallediyor) Şu anda aletlerden birini almak için 20,000 sterlin gibi ufak bir miktara ihtiyacınız var. Şaka bir yana bu aletler kesinlikle oyun teknolojisinin geleceğini oluşturuyor.

TEAM SUZUKI

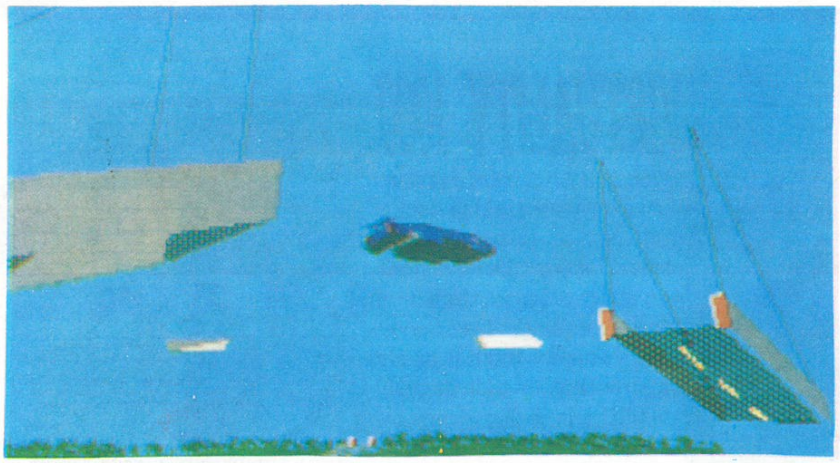


Dergimizi birbirine katan Lotus fırtınası daha henüz dinmemişken ardından TOYOTA geldi, ve onun da ardından bu kez çok özel bir motorsiklet yarışı olan Team Suzuki geliyor. Gremlin'deki dostlarımız bizi sabote etmek istiyor anlaşılan. Oyun vektör grafiklerden oluşuyor ve (artık herhalde söylememden bıkmışsınızdır) çeşitli kamera açıları içeriyor. Oyun Accolade'in rezalet oyunlarından olan The Cycles'ı andırıyor, ama inanın ondan çok daha iyi. Öncelikle grafikler çok hızlı, ve detaylı. Yarışlarda şu sıralar motor yarışlarının en iyileri olan yedi yarışçıyla karşılaşıyorsunuz, onları biraz zor geçersiniz gibi geliyor. Her neyse oyun hem mouse, hem de joystick'le oynanabiliyor ve pek yakında gürültülü bir şekilde burda olacak.



HARD DRIVIN'2

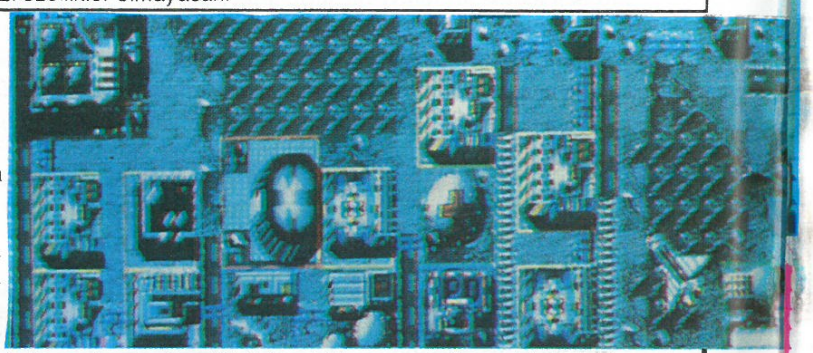
Hard Drivin'Amiga'da biraz iyiydi ama kontrollerin garipliği yüzünden hak ettiği ilgiyi göremedi, 64'te ise tam bir felaketti. Yapımcı firma Domark alınlarına sürülen bu kara lekeyi silmek için oyunu her yönden geliştirerek HARD DRIVIN' 2'yi hazırlıyor. Öncelile oyun birincisinden çok daha hızlı, ve diğer arabaların grafikleri (bir miktar!) geliştirilmiş. Birincisine göre çok daha fazla pist var ve eğer bu bile yetmezse bir de pist dizayn seçeneği eklenmiş. Bu bölümde sizi hiçbirşeyin sınırlandırmamasına dikkat edilmiş, yolun ortasına evler, köprülere inekler ve ağaçlar, virajlara yanlış yönü gösteren tabelalar ekleyebiliyorsunuz. Sizce nasıl bilemem ama ben ben sanırım 4D SPORTS DRIVING'i tercih ederim!



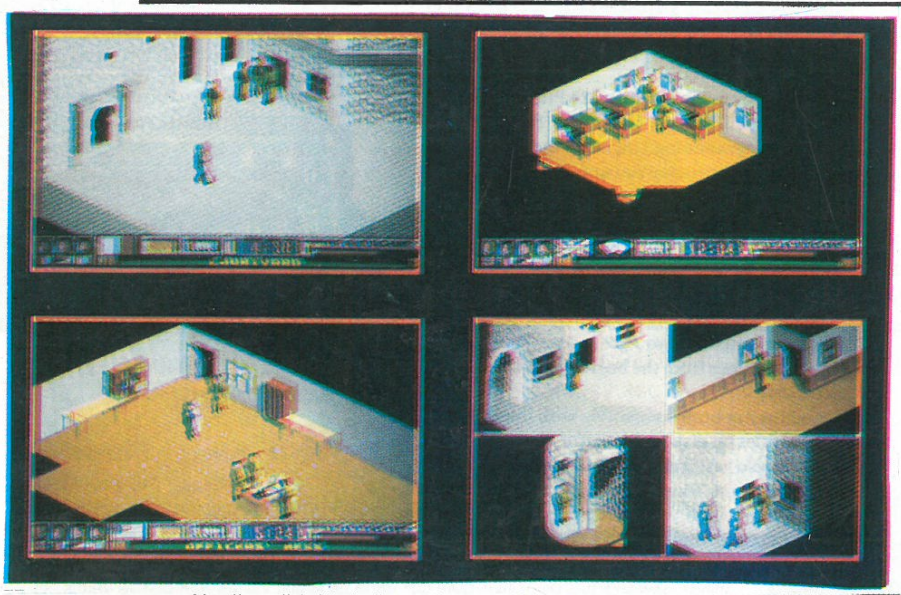
4D SPORTS DRIVING

Mindscape'in 4D serisindeki ikinci oyun araba yarışlarını konu alıyor. 4D SPORTS DRIVING, daha önce Hard Drivin' denediği ama başaramadığı olaya yeni bir boyur getiriyor. Bu kez bir çok araba arasında seçim yama şansınız var, mesela Lamborghini, Ferrari, Jaguar, Lancia, Porche, Corvette, Acura ve Audi gibi her biri ayrı güzellikte arabalardan birini seçiyorsunuz ve tehlikelerle dolu piste çıkıyorsunuz. Pistte uçmanız gereken köprüler, lunaparktaki gibi takla atabileceğiniz yollar var. Arabanın kontrolleri Hard Drivin' dekinden çok daha iyi ve oyundaki yollardan sıkıldığınızdakendi yollarınızı dizayn edebiliyorsunuz. Bu 4D serisi gerçekten çok güzel oyunlardan oluşuyor. Oyunların Amiga'daki çıkış tarihi ocak 1991 olarak belirtiliyor, 64'te ise yılın ortalarına doğru çıkacaklar ama pist dizaynı gibi bazı özellikler olmayacak.

SIM MISSIONS



Sizi bilemem ama SimCity benim hayatta en fazla zevk aldığım oyunlardan biridir. Şimdi bile sık sık bu oyunu oynarım. Eskisinden sıkılanlar için Infrogames yepyeni görev disketleri hazırladı. Bunlarla aklınıza gelebilecek her türlü şehri kurabiliyorsunuz. Eski asyadaki çadır kentlerden tutun, kovboy kasabaları, eski avrupa, ve hatta ayda koloniler (!) bile kurabiliyorsunuz. Her şehir türü için yeni grafikler ve müzikler hazırlanmış. Şu günlerde ülkemize gelebilir....



ESCAPE FROM COLDITZ

Sanırım 2.Dünya Savaşında COLDITZ Kalesin'de esir olmayı gecenin köründe haber yazmaya tercih ederdim! Her neyse sizde böyle düşünüyorsanız DIGITAL MAGIC'in son oyunu ESCAPE FROM COLDITZ'e bir göz atsanız iyi olur. Oyında bu manyakça dizayn edilmiş esir kampından kaçmaya çalışan 4 askeri canlandırıyorsunuz. Tıpkı Midwinter'da olduğu gibi her adamı ayrı ayrı yönetebiliyorsunuz. Adamlarınız tüneller kazabiliyor, kilitleri zorluyabiliyor, çeşitli akıl almaz hareketleri yapabiliyorlar ama bu arad düşmanlar da boş durmuyor. Programcılar sizin kaçmanızı istemeiyen Naziler gibi düşünüp mükemmel bir koruma sistemi kurmuşlar. Oyundaki her devriye bilgisayar tarfından ayrı ayrı kontrol ediliyor ve gerektiğinde filmlerde görmeye alıştığımızaptal nazilerden çok daha akıllıca davranabiliyor. Siz ordan kaçmaya çalışmaya devam edin, ben de bu arada editör'ün taktığı zincirlerle uğraşayım.

...Sayfa 10

Hayatınıza Biraz 'PC' Katın!

▲İşyerinizde Bilgisayar teknolojisinin getirdiği rahatlıklardan yararlanın...
▲Az bir masrafla bütün işlerinizi düzenleyecek bir yardımcıya sahip olun...
▲ Hayatınıza renk ve kolaylık katın!



Ultra 286 WS Plus şahsi ve network fonksiyonlarını kompakt bir kasa içinde yerine getirmek üzere dizayn edilmiş güçlü bir iş istasyonudur. Bilgisayar bugünün değişik uygulamaları için gerekli güç ve hızı sağlayan 16 MHz'lik 80286 mikroişlemci kullanmaktadır.

- 80286-16 CPU
- Hız performansı 20.5 MHz-Landmark
- Zero-wait state
- 1 MB RAM (Bord üzerinde 5 MB'ta kadar genişleyebilir)
- 5 adet genişleme yuvası
- 2 seri 1 paralel çıkış
- 5.25" 1.2 MB ve/veya 3.5" 1.44 MB disket sürücü
- 101 tuşlu klavye
- 200W güç kaynağı
- 40-84-104-143-209 MB Hard Disk opsiyonu



Ultra 386-25T Tower, kişisel uygulamalar için güçlü bir bilgisayar sistemidir. Ultra 386-25T Dos ve OS/2'deki işlem yoğun uygulamalarla kendi başına, Network ortamında server olarak veya Xenix, Unix sisteminde merkez işlemci olarak idealdir.

- 80386-25 CPU
- Hız performansı 30 MHz-Landmark
- 1 MB RAM (Bord üzerinde 8 MB'ta kadar büyütebilir)
- Maksimum 16 MB RAM
- 8 adet genişleme yuvası
- 2 seri 1 paralel çıkış
- 5.25" 1.2 MB ve/veya 3.5" 1.44 MB disket sürücü
- 101 tuşluk klavye
- 220W güç kaynağı
- İsteğe bağlı Hard Disk opsiyonu

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

SUBBUTEO

İşte karşınızda ilginç bir futbol oyunu ilginç olduğu kadar da zor. Oyun boyunca devam eden müzik ise gerçekten güzel.

Oyun yüklendiğinde karşınıza main menü (ana menü) çıkıyor. Bu menüde iki seçenek var. Play match ve league. Play match seçildiğinde oyun tipini belirlemeniz isteniyor. Yani bir arkadaşınızla mı, yoksa bilgisayarla mı oynayacağınız. En altta bulunan main menü ile ana menüye dönebilirsiniz. Eğer League'i seçerseniz karşınıza dört seçenek çıkar. Bu seçeneklerin açıklamaları;

Match Lenght: Yapacağınız maçta bir devrenin kaç dakika süreceğini belirliyor. (En az bir, en çok kırkbeş dakika.)

Load League: Daha önce oynamaya başlayıp, kaydettiğiniz League'i yüklemeye yarıyor.

Start League: Lige başlama. Bunu seçtikten sonra karşınıza computer A, computer B... yani oyuncu isimleri, bilgisayarın mı, oyuncunun mu yönettiğini gösteren bölüm. Burada kursor aşağı ve yukarı ile istediğinizi seçip return'a basın. Seçtiğiniz yerdeki yazılar silinecektir. Buraya oyuncunun adını yazdıktan sonra tekrar return'a basın. (Bu oyucuyu bilgisayarın değil sizin yönetmenizi istiyorsanız space'e basın.) İstediğiniz kadar oyuncuyu bu işlemle seçtikten sonra en üstteki continue... ile devam edebilirsiniz. Şimdi karşınıza beş seçenek çıkacak. Bunlar;

View League: Puan tabelası.

View Fixtures: Oynanacak tüm maçlar.

Next Match: Sıradaki oynanacak maçlar.

Save League: Daha sonra devam etmek üzere ligi kaydetme.

Quite League: Ligden çıkma. Bu seçildiğinde en baştaki main menüye dönersiniz. Next Match'ı seçtiğinizde eğer sizin maçınız değilse, iki bilgisayar takımının maçını seyredip setretmeyeceğiniz sorulur. Sizin maçınızda ise bilgisayarın oyun gücünü belirlemeniz gerekli. Burada üç seçenek var. International, league, novice. Bunların arasında en zoru international, en kolayı novice, league ise ikisinin ortası. Bundan sonra oyuncunun maçta ne ile oynayacağınız gene cursor'larla seçmelisiniz. Bunlar; joystick 1, joystick 2, keyboard 1 ve keyboard 2.

Şimdi bilgisayar sizden oyun sisteminizi seçmenizi ister. Burada birbirinden değişik dört oyun sistemi var. Siz defans ve atak düşüncenize göre bunlardan birini seçmelisiniz. (4-3-3, 4-2-4, 4-4-2 ve 2-3-5)

Gelelim maça. Oynamak, hatta topa vurup istediğiniz yöne doğru göndermek oldukça zor. Zaten 11 oyuncunuzda yuvarlak bir top şeklinde ve topuda çarparak hareket ettirebiliyorlar. İşte oyunun en zor yanı bu. Herneyse, topa vurmak için önce topa göre pozisyonu (durduğu yer) en iyi olan oyuncunuzu

---

Aranızda eline geçen her oyunu bitiren kişiler olduğuna eminim. İsterseniz bir de Xonox'u deneyinde görün bakalım zor oyun nasıl olurmuş.

Evet gerçekten çok zor. Çünkü birincisi oyunda tek hak var. Üyelelevel atladıkça extra life felan hayal, ikincisi fuel sınırlı, üçüncüsü debizi yoketmek için yapılan füze, engel vb. şeyler biraz aşırıya kaçmış.

Önünüze ilk çıkan grafikte bir tuşuna basarak oyunu başlatabilirsiniz. Oyunda bir helikopteri yönetiyoruz. Bu alet bayağı atak, öne ve aşağıya ateş edebiliyor. Yönetimi ele aldığınızda yapmanız gereken şey helikopterin sağ kalmasını sağlamak. Bunun için birinci bölümde yerden fırlayan füzelerden kaçmalı ya da onları vurmalısınız. Yuvarlak objeler yakıt tankı. Bunları patlatınca yakıtınız artıyor. Hiç kaçırmamaya bakın çünkü ilerde en büyük sorun yakıt olacak. Diğerleri sadece puan için konmuş şekiller, bir zararı yok tabii çarpmadığınız sürece. Bu engellerin hepsini aşabilirseniz ikinci bölüme geliyorsunuz. Önünüzde bir duvar var. Girişi en altta, buradaki altı ufak engeli parçalarsanız içeri rahatça girersiniz. İkinci bölüm bir labirent. Duvarlara kesinlikle sürtmemelisiniz. Şimdi önünüze çıkan herşeyi vurun. Burada birkaç yol var. Eğer yanlış yola girerseniz ekran devamlı sağa kaydığından geri dönmek imkansız. Doğru yollar ise şöyle: İlk yoldan yukarı yani ortaya oranın sonundan aşağı tepedeki girişten yukarı ve o yolun tepesindeki girişten birkez daha yukarı ve yolun tepesindeki girişten yukarı, bu yolun sonundan en aşağı ve üst girişten birkez daha yukarı, bu yolun sonundan en aşağı ve üst girişten ortaya işte labirentten çıktınız. Bu arada yakıtınız iyice azalmıştır. Yakıt tanklarını mümkün olduğu kadar vurmaya çalışın ve fuel alın.

Şimdi üçüncü bölümdesiniz. Burası çok dar bir tünel. Tek iyi yanı füzeler sabit, fırlamıyor. Vurabileceğiniz kadar yakıt tankı vurun. Tüneli geçmek artık sizin becerinize kalmış bir olay. Eğer sağ çıkabilirseniz dördüncü bölüme geçersiniz. Bu bölümde uzayın derinliklerinden gelen ateş topları güdümlü gibi sizi izliyor.

Sayfa 12

joystiği sağa sola çekerek seçin. Oyuncuyu seçince fire'a basın. O ana kadar oyuncunun üzerinde yanıp sönen kare yok olur ve ortaya, oyuncunun biraz uzağında, etrafında bir daire çizerek hareket edebilen bir nokta çıkar. Bunu gene joystiği sağa, sola çekerek topa göre ayarlayıp düğmeye basın. Şimdi ekranın sağ veya sol yanında iki kolondan oluşan ve topa ne kadar hızlı ve falsolu vuracağımızı ayarlayabildiğiniz şekil çıkar. Soldaki kolon (üzerinde P yazan) vuruş hızınızı belirler. Bunu ayarlamak için fire'a basın ve yeterli gördüğünüzde bırakın. Daha sonra sağdaki kolon (üzerinde S yazan) yükselmeye başlayacak. Üzerinde çizgi bulunan yerde tekrar fire'a basarsanız topa falsosuz vurursunuz. Eğer çizginin altındayken basarsanız sola doğru falso alır. Böylece oyuncunuz (eğer isabet ettirdiyseniz) topa çarpar ve hareket etmiş olur. Bundan başka taç (throw ins) atarken ve size sorulduğunda "yes" derseniz oyuncuların yerini değiştirebilirsiniz.

Oyuncuyu seçmeden önce joystiği ileri ve geri çekerek tüm oyuncuların dağılışını inceleyebilirsiniz. Eğer oyuncuları seçerken joystiği aşağı çekersiniz abort yazar ve sahayı inceleyebilirsiniz.

Sahanın en üstünde, tam ortada saati ve devrenin bitmesine ne kadar kaldığını görebilirsiniz. Saatin yanlarında oyuncuların isimleri ve skorları yazılı. Saatin iki yanındaki boşluklarda işaret eden eller hangi kaleye atak yapıldığını gösterir.

Oyunun tek kötü yanı, maça kadar her şeye cursor ve return'ü kullanarak cevap vermeniz. Bence bunun yerine joystick daha iyi bir kullanım sağlardı. Fakat sürekli dinlediğiniz müzik gerçekten güzel.

Subbuteo'nun diğer futbol oyunlarından en büyük farkı oyuncuların yönetilişi. Fırsat bulunca bu zor ve ilginç futbol oyununu bir görmenizi tavsiye ederim.

Not: 1) Oyunda her futbolcunun belli bir topa vurma süresi var. Bunu o oyuncunun skorunun yanında görebilirsiniz.

2) Eğer bir nedenle oyuna kısa bir süre ara vermeniz gerekiyorsa run-stop'a basın. (Saat'te pause yazar.)

3) Oynadığınız rakibiniz sizden güçlü ise oyun sisteminizde defansa (4-4-2 gibi) ağırlık verin. Eğer sizden güçsüz ise (2-3-5 gibi) hücum sistemi seçin.

Ümit ÖNCEL

SES - MÜZİK	%55
GRAFİK	%57
OYNANABİLİRLİK	%65
GENEL	**%65**



Xonox

Umur AKAYDIN

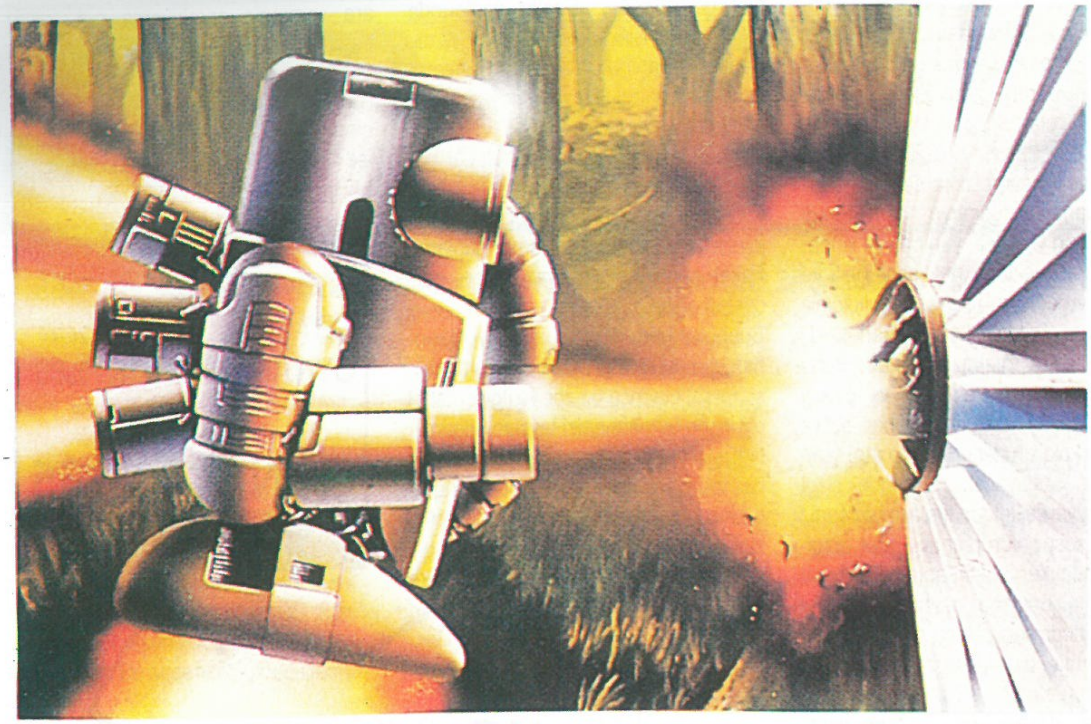
Burayı geçmek hemen hemen imkansız, çünkü bu arada fuel bitiyor ve mecburi çakılış tapıyorsunuz. Çakılmadan dördüncü bölümüde bitirebilirseniz gerçekten çok iyi bir oyuncusunuz demektir.

Beşinci bölüm heryerden daha zor, çünkü yakıt sıfır civarı seyrediyor ve yollar üçüncü bölüm gibi çok dar. Ama esas kötü haber füzelerin fırlaması. Bu dar yolda bir de onlarla uğraşmak gerekiyor. Yakıt tanklarıda hep iki uzun sütun arasına en vurulmayacak yere konmuş. Burlarda bir kere yanmak demek herşeye en baştan başlamak demek olduğundan çok dikkatli olun. Yakıt alayım derken rahmetli olma ihtimali çok yüksek.

İşte bu milyarlarca engeli aşıp oyunu bitirebilirseniz, "Tebrikler cesur komando, bunu senden başka kimse yapamazdı. Sen gerçek bir kahramansın, diğer maceralarında iyi şanslar. Bay, bay." gibi bir kutlama ekranı ve çok güzel bir The End yazısı çıkıyor.

Baştada belirttiğim gibi Xonox çok zor ama bayağı zevkli bir oyun. İyi helikopter pilotlarına tavsiye ederim.

GRAFİK	%75
SES - MÜZİK	%65
OYNANABİLİRLİK	%70
GENEL	**%70**



ATOMIC

Robo-Kid'in ne demek olduğu hakkında bir fikriniz var mı? Yoksa ben size söyleyeyim. Robo-Kid robot afacan oluyor. Peki afacan denince aklınıza ne geliyor. Tabii şirin bir tip ve gereğinden fazla yaramaz bir robotun meceralarında geçiyor. Fakat bizimki aşırı derecede yaramaz olduğundan gidip annesinin vazolarının hakkından gelmiyor, kurabiyeleri yürütmüyor. Gidip tüm galaksinin önünde titrediği savaş robotlarıyla dalga geçiyor. Herhalde onlara dil felan çıkarmış olacak ki büyük bir savaş başlıyor. Sizede bu çaresiz teneke kutusuna yardım etmek düşüyor.

Atomic Robo-Kid ilk olarak arcade dediğimiz oyun makinaları için yapılmıştı (1989 Nisan). Daha sonra yabancı dergilerden aldığı övgüler ve diğer başarılarıyla oldukça ilgi çekmişti. İlerleyen zaman içersinde oyuna gösterilen ilgi azalınca bu seferde yeni çıkan oyun konsollarına yani Sega, Pc Engine vb. gibi bilgisayarlara uyarlandı. Böylece başarılarını sürdürebileceklerini düşündüler. Oyun gene çok beğenildi ve tutuldu (1990 Mayıs). Bundan altı ay sonra da Commodore ev bilgisayarlarına uyarlanan oyunu bakalım sizler beğenecek misiniz?

Önce Robo-Kid hakkında bilmenizi ve dikkat etmenizi istediğim şeyler var. Bunlardan en önemlisi oyunun grafikleri. Grafikleri görüp geçmeyin. Gözlerinizi iyice açıp dikkatlice bakarsanız gerçekten enfes olduklarını fark edebilirsiniz. Bunlar kullandığım büyük kelimesi gerçekten büyük anlamında yani sözün gelişi değil. Dev mahluklar bir ekranı değil yaklaşık üç-beş ekranı kaplıyorlar. Ve tabii onların çizimleri de animasyonları da harika. Bu söylediklerimi dikkate alırsanız paranızın boşa gitmediğini anlarsınız.

Oyunun temeli tipik shoot'em up'lara (yani önüne geleni vur) oyunlarına dayanıyor. Ama bu türün içerdiği monoton özelliği biraz da olsa atabilmiş ve değişik bir havaya bürünmüş. İlk bölümlerde sağa doğru ilerleyip karşınıza çıkan robotları vurmanız gerekiyor. Bölümü atlamak içinse tanka benzeyen objeleri bulup onlara dokunmalısınız. Biraz basit gibi görünen bu ilk bölümler daha sonra yerini size cehennem azabı yaşatacak olan zorlu bölümlere bırakıyor. Ve her zaman sağa doğru ilerleyip uçan robot vurmuyor, tam aksine labirentlerde dolaşıp la-

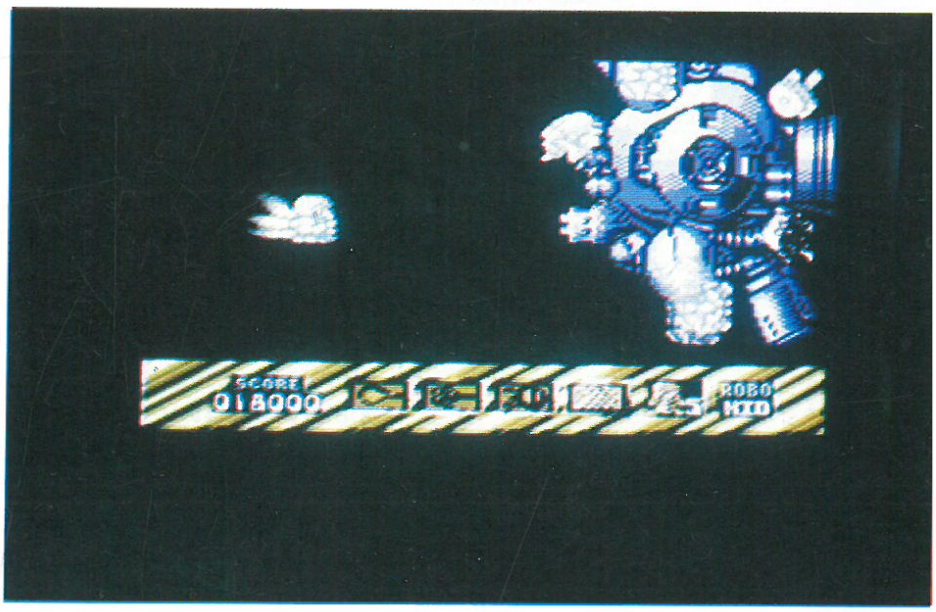
ROBOKID

zer toplarıyla boğuşuyor ve bazen teke tek robotla döğüşüyorsunuz. Tabii büyük canavarları da unutmayın!
Düşman robotlarıyla savaşırken onlara karşı kullanabileceğiniz ufak bir silahınız var ama bu pek etkili olmuyor. Nede olsa küçük, eh! Sizin bu güçsüz silahınızın yanında onlardaki biraz güçlü kalıyor. Bunun yanında bir de sayılarını eklersek tam bir umutsuzluk içinde olduğumuz düşünülebilir. Ama unutmayın siz bir afacansınız ve iş birşeyler aşırmaya gelince üstünüze yok. Yapacağınız tek şey gri renkli robotları vurup onların elmaslarını almak. Bu elmaslar size değişik kuvvette ve özellikte dört süper silah kazandıracaktır. Onlardan topladığınız bu silahları ekranın altında görebiliyorsunuz. Silah değiştirmek için Space tuşuna basmalısınız. Ekstra silahlar hem daha çok sayıda düşman robotu öldürmenizi sağlayacak hem de büyük robotlara karşı daha etkili olacaktır.
Bilmeniz gereken bir önemli şeyde oyunun programlanmasıyla ilgili. Üzülerek söylüyorum ki programlamaya fazla önem vermemişler. Uçarak güzel güzel robotları vururken birden bakıyorsunuz ki ekrana on-yirmi tane daha düşman hücum ediyor. Bunun ne farkettireceğini hepiniz anlamayabilirsiniz. Ama şunu bilmeniz yeterli olacaktır. Bilgisayarlarınız Commodore'da ekranda bir anda ancak sekiz veya bazı özel durumlarda onaltı sprite (uçak, adam gibi karakterler) görünebilir. Fakat bunların on tanesinin bile aynı anda görünmesi oyunu yavaşlatır. Gerisini siz düşünün.

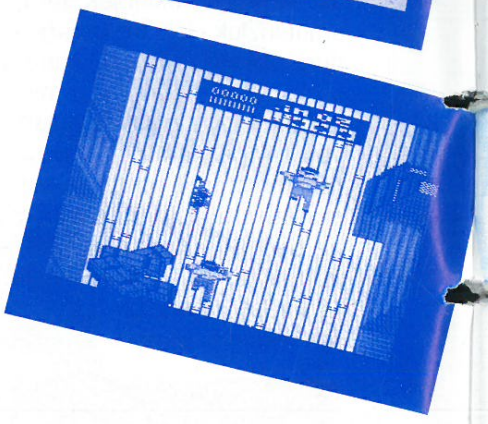
Oyundaki müzik ve ses efektleri yeterli derecede iyi. Ses efektleri gayet düzgün ve gerçekci. Her silahın ayrı bir ateş etme sesi var. Ayrıca patlama sesleri de etkileyici. Bazılarınız ses efektleriyle değilde müzikle oynamak isterse (benim gibi), böyle arkadaşlarla F1 tuşuna basıp müziği açabilir, F3 tuşuna basarak da kapayabilirler. Müzikle oynarken aynı zamanda ses efeklerini de duyabilirsiniz. Ama yukarıda da belirttiğim gibi programlama işine yeterince önem vermemenin sonuçları müzik ve oyunun aynı anda gidişatınıda etkilemiş. Arasıra müzikde yavaşlamalar ve bozulmalar olabiliyor. Birde her bölümün başında müziği başdan açmanız gerekli. Bunlar o kadar önemli olmasada insanı üzen şeyler.
Bölümler arasında bazen karşınıza çıkacak olan dev robotları öldürürken kollarından sakının. Kolları biraz fazlaca uzayıp sizi parçalayabiliyor. Ayrıca bazı robotlar canlı mermiler atıyor. Bu mermiler taa ki siz onları vuruncaya veya onlar sizi vuruncaya kadar sizi takip ediyor. Robotların hassas bölgeleri gözleridir. Ancak gözlerinden etkilenirler. Uzunca bir süre onlarla uğraşmanız gerekebilir. Oyunu bitirdiğinizde de The End yazısıyla karşılaşıyorsunuz.

SES - MÜZİK	%90
GRAFİK	%78
OYNANABİLİRLİK	%89
GENEL	%85

Sonuçta Robo-Kid sizi pişman etmeyecektir. Mert abinizden size tavsiye olunur.
Not: Oyunu trainer'lı oynarsanız hiç bir zevk almazsınız.
Mert HEKİMCİ







KOMANDO TİPİ OYUNLARIN EN İYİLERİNDEN BİRİNİN ÜÇÜNCÜSÜ.....

IKARI

"Bir düşman terörist parti tarafından, başkan adayının oğlu kaçırılınca yüksek makamlar bu meseleyi gizlice halledebilecek en iyi askerleri buldular.

Onlar savaşmak için doğmuşlardı...

İşte geldiler!"

Bu güzel oyun işte bu mesajla başlıyor. Görevimiz birbirinden zor ve tehlikeli bölümleri aşarak başkan adayının biricik oğlunu kurtarmak. Bunun için düşman askerleriyle dolu bölgelerde bir jeep konvoyunu izleyeceksiniz, önünüze gelen tüm düşmanları sadece yumruk ve tekme atarak safdışı bırakacaksınız. En sonunda sizi ve çocuğu bekleyen uçağa binince göreviniz tamamlanmış olacak.

İlk mesajdan sonra tek ya da çift kişi oynama ve oyun içinde müziğin açık vya kapalı olmasına karar veriyorsunuz. Daha sonra "start game" ile oyuna başlıyorsunuz.

ilk bölümün başında denizdesiniz, önünüze çıkan adamları geçtikten sonra karaya çıkıyorsunuz. Burada gördüğüğnüz fıçıya doğru ilerleyin ve yanına gidince onu elinize alıyorsunuz. Hemen sonra üç adam geliyor. Elinizdeki fıçıyı fire'a basarak adamlara fırlatın, fıçı patlayınca adamlardan birkaçı ölür. Biraz daha ilerleyince yine bir patlama ve yine üç adam karşınıza çıkıyor, bunu geçtikten sonra bir fıçı ve üç adam daha. Geçtikten sonra bir süre adamlarla döğüşerek ilerliyorsunuz. Birden karşınıza tüfekli bir adam çıkıyor ve size ateş ediyor, onu öldürüp silahını almalısınız. Sonra ekranın sol üstüne doğru gidin ve karşınıza çıkacak tankı bekleyin, karşınıza çıkınca ateş edin. Biraz sonra yok olacaktır. (Tabii bu arada onun ateşinden uzak durun.) Şimdi bir ok size sağa doğru ilerlemeniz gerektiğini gösterecek. Bir süre sonra gene elinde tüfek olan bir düşmanla karşılacaksınız Aynı şekilde tüfeğini aldıktan sonra bu sefer bir helikopterle karşılaşacaksınız, ateş edip yok edin. Biraz ilerleyince ekran kararacak ve birinci bölüm bitecek. Kısa bir yüklemeden sonra çıkacak ekranın solunda o ana kadar katettiğiniz yol ve şu an nerede bulunduğunuz gösteren bir harita, sağ altında jeep konvoyu ve üstte Roger'ın (kahramanımızın adı) resmi ayrıca "Düşman,onlara oyun oynadığımız konusunda uyarıldı, şimdi hemen rehineyi kurtaralım." anlamında bir mesaj.

İkinci bölümde yukarı doğru ilerliyorsunuz. Bir süre sonra karşınıza düşmanlar ve bir patlayıcı çıkıyor. Patlayıcı kullanıp düşmanları geçtikten sonra sağa doğru ilerlemeye başlıyorsunuz. Karşınıza çıkan tüfekli askeri öldürüp silahını alınca tankla karşılaşıyorsunuz, aynı yöntemle tankı yokedin. Biraz sonra yukarı ilerliyor ve karşınıza çıkan patlayıcı ile (bu patlayıcılar sıkmaya başladı artık) düşmanları yok ediyorsunuz. Bir süre bu yönde ilerledikten sonra sola dönüp uzunca bir yoldan sonra bu bölümde bitiyor. Yüklemeden sonra çıkan ekran diğeriyle aynı gibi sadece yandaki haritada bulunduğunuz yer değişik. Mesajda ise "Rehineyi başka bir yere götürdüler, onu bulmalıyız." yazıyor.

Gelelim üçüncü bömlüme.

WARRIORS III

Burada yukarı doğru ilerleyerek başlıyorsunuz. Yaklaşık on adam geçtikten sonra yolda arabalar üzerinize geliyor. Bunlardan kurtulmak için tam ortalarında durun. Biraz ilerleyince bir patlayıcı daha. İlerlemeye devam edince karşınıza iki köprü çıkıyor. Az sonra yanınızda ufak bir çocuk belirecek. İşte karşınızda kurtarmanız gereken başkan adayının oğlu. Nereye giderseniz peşinizden geliyor ve siz döğüşürken başını ellerinin arasına alıp kendinizi korumaya çalışıyor. Şimdi göreviniz daha önemli, sakın çocuğu düşmana kaptırmayın. Zaten biraz sonra da bu bölüm bitiyor. Sonra ki ekranda elinizdeki bir portatif telsiz sayesinde merkezle görüşüyorsunuz;

-Görev tamamlandı. Şu anda 700 noktasındayız.

-Tamam... Roger...

-Bize saldırıyorlar... Aaah! Çocuğu tekrar ele geçirdiler...

(Ben size demedim mi çocuğu düşmana kaptırmayın diye, şimdi işin yoksa üç bölüm daha çocuğun peşinde koş.)

Dördüncü bölüme sağa doğru ilerleyerek başlıyoruz. Bir süre sonra tekrar denize gelince, bu sefer aşağı doğru ilerleyin. Fakat burada yukarıdan gelen kütüklere dikkat edin. Karşınıza çıkan adamları öldürerek ilerlerken sağa ilerliyor ve karaya çıkıyorsunuz. Biraz işerledikten sonra karşınızda yine deniz. Kısa bir yoldan sonra yukarı doğru ilerlemeye başlıyoruz. Yaklaşık on adam geçince bölüm bitiyor. Mesajda "Jeep'i bulduk, buraya yakın olmalılar." yazısını görüyoruz.

Şimdiki bölüme sağa ilerliyerek başlıyoruz. Uzun bir yoldan sonra yukarı dönüp tam ilerliyecekken bu sefer karşımıza size ateş eden bir robot çıkıyor. Robotun sizi vurmamasına dikkat edin, az sonra ekranın bir tarafına gidip kaybolacaktır. Karşınıza çıkan tek adamı geçince bir robot daha. Şimdi önünüzde uzun bir yol var. Bu yoldan sonra sağa dönüyor. Sonra yaklaşık onbeş adam öldürdükten sonra yol yukarı dönüyor. Burada size ateş eden bir robotla daha karşılaşıyorsunuz. Bunu geçtikten biraz sonra çocuk yine yanınızda beliriyor. Bir süre daha ilerleyince beşinci bölümde bitiyor. Yüklemeden sonra ki ekranda kurtardığınız çocukla kısa bir konuşma yapıyorsunuz;

-İyimisin?

-Evet, iyiyim.

-Haydi, geri dönelim artık.

-Tamam, kurtarma uçağı bize almaya geliyor.

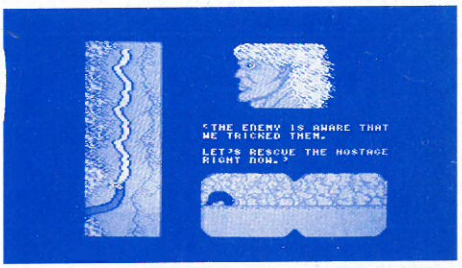
İşte şimdi son bölümdeyiz. Bu bölümler arasında en kısası. Sizi kurtarmak üzere gelen uçağa binmek için hava alanında yukarı doğru ilerliyorsunuz. Biraz sonra bir patlayıcı, daha ilerleyince size ateş eden bir robot. Bir süre sonra size ateş eden bir başka robot daha ve biraz ilerleyince kurtarma uçağını görüyorsunuz ve son bölümde bitiyor. Uçağa ulaşınca göreviniz bitiyor. Bunu kontrol kulesine telsizle bildiriyorsunuz ve kontrol kulesi sizi tebrik ediyor.

Son ekranda, güneş batarken bir uçağı görüyorsunuz. Alttada; "Halkın bu gizli konuda hiç bir bilgisi olamayacak, böylece hiç kimse tehlikenin ardındaki gerçeği bilmeyecek." gibi bir yazı.

Oyun genel olarak güzel, fakat trainersiz bitirebilmek çok zor. Zaten bir kere bitirdikten sonra bir daha başlayacağınıza eminim.

Ümit ÖNCEL

SES - MÜZİK	%70
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%78**



Bekleyin, Geliyor!!

▲Görünce şaşıracak, duyunca "Bravo!" diyeceksiniz.....

▲Bilgisayar dünyasına yeni bir soluk, yeni bir oluşum geliyor.

▲Eğitim, iş, oyun ve bütün sorunlarınıza çözüm geliyor.

▲Oyun grafiklerini görünce dağılacağınız Bilgisayar geliyor



Commodore 64

AMIGA 500

Commodore COMPUTER CLUB

ÜYELİK KOŞULLARIMIZ:

-18 yaşında iseniz kimliğiniz , 2 adet fotoğrafınızla bilgi formunu doldurup aidatınızı ödediğiniz an **COMMODORE COMPUTER CLUB** üyesi olarak aylık hediye paketinize hemen, kulüp üye kartınıza kısa bir süre içinde sahip olacaksınız.

-18 yaşından küçük olanlar aynı koşullarla fakat velilerinin izni ile müracaat edebileceklerdir.

NOT:

-Ankara dışından **COMMODORE COMPUTER CLUB** üyesi olmak isteyenler mektup ve/veya telefon ile müracaat etiikleri an gerekli işlemler kendilerine bildirilecektir.

-**COMMODORE COMPUTER CLUB** aidat miktarı, basılı yayın, hardware software ve alışveriş indirim yüzdesinde olabilecek farkları tüm üyelerine OTUZ gün önce bildirimde bulunmak şartı ile değiştirebilir.

Sayın
COMMODORE C-64 ve AMIGA 500 kullanıcıları;

-Sahibi bulunduğunuz üstün nitelikli Commodore C64 ve/veya Amiga 500 ev bilgisayarınızı en üst seviyede tutmak, en son oyun, eğitim, çizim programlarını ve bilgisayar çevre birimlerini en uygun koşullarda sizlere sunabilmek için OKAN **ELEKTRONİK BİLGİSAYAR MERKEZİ** olarak Türkiye genelinde **COMMODORE COMPUTER CLUB** üyelik çalışmasına başlamış bulunmaktayız .

-Aylık 15.000.-TL **COMMODORE COMPUTER CLUB** aidatı ile

,**COMMODORE 64 Kullanıcıları;**
-**30 ADET OYUN PROGRAMI'nı**
-**1 ADET BİGİSAYAR DERGİSİ'ni**
-**1 ADET DİSKET veya KASET'i**
AMIGA 500 kullanıcıları;
-**8 ADET OYUN PROGRAMI'nı**
-**1 ADET BİLGİSAYAR DERGİSİ'ni**
-**1 ADET DİSKET'i**

her ay ücretsiz olarak alabileceksiniz.

-**COMMODORE COMPUTER CLUB** üyelerimize aylık ücretsiz olarak verilecek Basılı yayın, Hardware, Software seçimi kulüpçe yapılacaktır.

AYRICA

Aylık hediye paketi dışındaki alışverişlerinizde tüm mamüllerimze **COMMODORE COMPUTER CLUB** üyeleri indirimli olarak sahip olabileceklerdir.

okan
elektronik bilgisayar merkezi tic.ve san.ltd.şti.
Karanfil Sokak, Karanfil Pasajı No. 3-10
06650 Kızılay - ANKARA
Telefon : (9-4) 131 08 98

COMMODORE 64 GALERİSİ

DRAZAN PETROVIC

BASKETBALL

Evet Drazan Petroviç Basketball hava atışıyla oyun başlıyor. Çok eski olamasına rağmen türünün tek örneği oyunumuzu görünce şok olacaksınız. Sizce nasıl bir oyun? Sizi merakta bırakmadan söyleyeyim. Bu oyun Miprosrose Soccer gibi üstten görüntülü bir basketbol oyunu. Çok kısa bir menüsü var. Kaş kişi oynayacağınızı belirledikten sonra joystick portunu seçiyorsunuz.

Oyuna geçtiğinizde ortada zaman, onun iki yanında 30 saniye sayaçları, onun yanında iki takımın skorları. Basket atmak kolay, fire'a basıp atacağınız yöne dönmeniz yeterli. Oyunda üç sayılık atma şansınız da var. Genelde düzgün yerden atarsanız hiç zorlanmasınız.

İnsan böyle oyun olurda katiyen kaçırmaz. Hele hele türünüz tek örneği üstten görünüşlü Drazan Petroviç'deki kadar güzel bir oyun olursa. Bu kadar lafa artık bu oyunu almazsanızsiz basket oyun sevmiyorsunuz.

★★

SIDEWINDER2

Uzun zamandır beklediğim Sidewinder'in ikincisi nihayet geldi. Oyunumuz süper bir Shoot'em up. Çok güzel dizayn edilmiş ve süper oynanabilirlik var. Oyuna oyunumuzun hikayesi ile başlıyoruz ve beş bölümden oluşuyor.

Level 1: Bu bölümde duvardan ateş eden silahlar, enerji hatları, lazer hatları, uçan uzay gemileri büyük uzay gemileri, dört çeşitli ateş etmeyi sağlayan ekstralar ve lazer ışınları var. Bunların hepsinin ortak ölümleri tam ateş edilen yerden vurmak.

Level 2: Bu bölümün birinci bölümle aynı ama tek farkı yaratıklar daha sık çıkıyor ve size verilen silahlar daha güçlü.

Level 3: Bu bölümde ikinci bölümde olan yollar ve yaratıklar var.

Dördüncü ve beşinci leveller üçüncü bölümün biraz zoru olan oyunumuzu bitirdikten sonra sizi kutlayan bir yazı ile karşılaşıyorsunuz ve oyun bitiyor.

Sidewinder II güzel grafik ve efektlerle süslenmiş. Ayrıca kaset kullanıcılarına da hitap ettiği için son zamanlardaki Commodore'cuların oyun sıkıntısı içinde takılabilecek bir oyun.

Cenk KÖSEOĞLU

★★

KAMIKAZE

Vuruldum, düşüyorum, kontrolü kaybettim, ölüyorum, Allah'ım imdat, gümm!

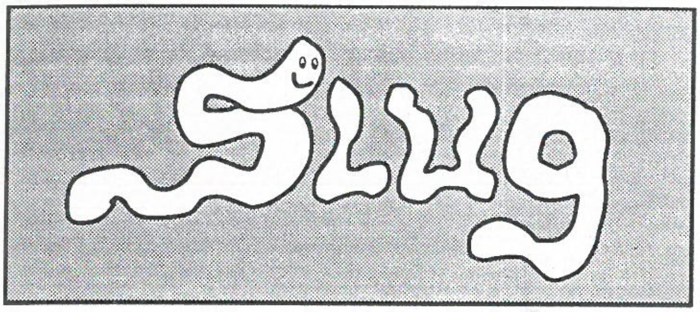
Eğer sizde bu tür oyunları yaşamak istiyorsanız, yazının devamını okuyun. Kamikaze süper grafikli ve müzikleri ünlü müzisyen Maniac of Noive tarafından yapılmış bir oyun.

Oyuna başladığınızda adamınız sizi selamlayarak uçağa biniyor ve kalkıyorsunuz. 1945 yıllarında kullanılan pırpırları kullanıyorsunuz. Ama oyun tüm tarihlerde geçiyor. Aniden karşınıza uçan daireler, roket motorlu adamlar, pırpırlar, tanklar, jetler çıkabilir. Bunlara her zaman dikkar edin. Oyunda amacınız ise dinamitli uçağı vurup onun dinamitlerini alarak hapishanelerin kapısını patlatmak. Dinamitli uçağı tanımanız için ekranda o uçak varken "get the dynamite" yazısı çıkıyor. Sonra gidip hapishanenin kapısını patlatın. Kapı seviyesine ininse otomatikman kapıyı vurup esirleri bırakacaksınız. Oyunun levelleri esirlerin iki iki artmasıyla devam ediyor. Uçağın yönünü çevirmek için fire'a basıp joystiği ters yönde itin.

Kamikaze tek parça bir oyun olmasına rağmen, süper bir oyun. İyi bir Commodore'cunun kaçırmaması lazım.

Cenk KÖSEOĞLU

COMMODORE 64 GALERİSİ



SLUG, ayakları olmayan, sürünerek ilerleyen, zıplayan ve ağzını açınca ateş eden bir yaratık. Bir akşam evde eşiyle birlikte koltuğuna kurulmuş televizyon seyrederken, kötü kalpli büyücü tarafından kaçırılıp, içinde türlü yaratıklar ve tuzakların bulunduğu bir eve hapsediliyor.Burada bir çok oda var ve bunların herbirinde hareketli platformlar bulunuyor. Sizin göreviniz (tabii eğer kabul ederseniz) SLUG'u yöneterek bir çok tehlikeyi atlatıp, sevgilisine kavuşturmak.Oyunda hareketli paltformlar arasında sağa sola ilerleyip, sürekli üzerinize gelen yaratıklardan kaçarken, birden bir kalp göreceksiniz. Hemen o yöne ilerleyin ve yok olmadan önce alın. (Eğer zamanında alamazsanız, bir yöne doğru ilerleyip yok oluyor.) Her bölümde toplamanız gereken belli sayıda kalp var. (Bu ilk bölümlerde 5 ama ileriki bölümlerde artıyor.) Her topladığınızkalp ile odadan çıkmaya bir adım daha yaklaşıyorsunuz. Ekranın sol alt köşesinde, o ekranda şimdiye kadar kaç kalp topladığınızıyazıyor.

En az kalpler kadar sık ortaya çıkan ve belli bir süre içinde mutlaka almanız gereken bir şey daha var: bombalar.Eğer bombaları zamanında fark edemezseniz (fark etmeniz için her bomba ortaya çıkarken bir ses çıkartıyor) patlayarak başta siz olmak üzere ekrandaki bütün yaratıkları yok ediyor. Bomba ortaya çıktığında üzerinde 9 yazılıdır, yani 9 ösaniye içinde patlayacak. Siz bunu görür görmez hemen o tarafa gidin ve çok geç olmadan bombayı etkisiz halae getirin. Oyundaki platformların hareket hızları değişik ve her birinde diğerine geçebilmeniz için bir delik var, tabii ki o da platformla birlikte hareket ediyor. Oyuna alttan ikinci platformda başlıyorsunuz. Başlar başlamaz platformun deliği çok yakın olduğu için aşağı düşüyorsunuz. (Biraz tecrübe kazandıktan sonra deliğin üzerinden atlayıp, aşağya düşmeyebilirsiniz.) En alt platformda açıkan yaratıklara fıreya basarak ateş edebilirsiniz. Fakat her yaratık bir ateş edişte ölmüyor,bazıları için daha fazla ateş edebilirsiniz. Örneğin büyük yılanlar iki_üç atışta ölüyor. Bazen tek atışta ölen iki veya üç yaratık arka arkaya dizilip, işimizi zorlaştırıyorlar. Bu orada her ek5randa belli tipte yaratıklar var ama oyun ilerleyince yaratıklar değişiyor. Oyunda yılandan başka fare,koyun, ördek, solucan,kurukafa gibi bir çoklarıyla karşılaşacaksınız.

Kalpler ve bombalar her zaman sizin bulunduğunuz platformda olmayabilir. Bunlara ulaşmak için bir platformdan diğerine geçmeniz gerekli. İşte her platformda bulunan delikler bunu sağlıyor. Aşağı ve yukarı gidebiliyorsunuz. Yukarı çıkmak için fıre'ya basıp, jpoystick'i yukarı itin. Aşağı inmek için ise deliğe gidip, atlamanız gerekiyor. Fakat deliğe doğru çok hızlı giderseniz düşmeden üstünden geçebilirsiniz. En alttayken delikten düştüğünüzde ise en üste geçersiniz. Ayrıca bir platformda iken ekranın sağından veya solundan geçip,öbür tarafa çıkarsanız. Bu olanak işinizi oldukça kolaylaştırıyor, hiç istemedğiniz bir anda aşağı düşmez ve ya size iyice yaklaşan yaratıklardan bu yolla kolaylıkla kaçabilirsiniz.Platformn değiştirirken ise dikkat etmeniz gereken en önemli şey geçeceğiniz pqaltformda (düştüğünüz veya çıktığınıznoktada) bir yaratık bulunmaması. Ayrıca ilerleyen bölümlerde bunun yanında birde bastığınızyere dikkat etmelisiniz. Çünkü mayınlar başınıza dert olabilir. Mayınların üstünden atlayabilirsiniz fakat platform hareketli olduğundan bu biraz zor.

Oyun bu haliyle bile yeterince zor, ama buna birde zaman eklenince neredeyse içinden çıkılmaz hale geliyor. Bu yüzden oyunun en başında size hak, zsaman, level hakkındaki sorularda time a yes derseniz işiniz biraz kolaylaşır.

Birkaç ekran geçtikten sonra (genelde her üç ekran sonunda bir defa) SLUG'ı sevgilisi ile tam buluşmak üzere iken başına gelenleri izleyebilirsiniz.(örneğin arabanın altında kalışı, tuzağa düşüşü, vakumla emilişi....) Buraların tadını çıkarmaya bakın çünkü oyun boyunca dinlenebileceğiniz tek yer buralar.

SLUG değişik bir pac-man oyunu. Her ne kadar oyunun birçok benzeri piyasada yıllardır bulunsada, bu türün iyileri arasında yer alıyor. Sizi saatlerce ekran başına bağlayacak, her ekranda amaç aynı olmasına rağmen değişen platform ve yaratıklar oyunu monotonluktan kurtarıyor. Sıkılmadan uzun süre oynayabilirsiniz.

ÜMİT ÖNCEL

★★★

aircop

Yıllar sonra gökyüzü trafiğide bu günkü araba trafiğine dönecek. Bunu önceden düşünen bilgisayarcılar bu işin nasıl olacağını size şimdiden gösteriyorlar.

Oyunumuz üç ana bölümden oluşuyor.

Birinci bölümde üstünüze gelen helikopterleri, uçakları, zeplinleri helikopterinizle yokediyorsunuz. Bölümü bitirdikten sonra bonus ekranıyla karşılaşıyorsunuz. Bu ekranda helikopterinizi uçaktan uzanan ipe değdirin. Bunu yapmak için belirli bir süreniz var.

Bu bölümde siz ateş edemiyorsunuz. Sadece yukarı ve aşağı giderek gelen balon, zeplin ve küçük uçaklardan kaçıyorsunuz. Birinci bonus ekranını tekrarı burada da var.

Üçüncü bölüm oyunumuzun en zor bölümü. Önce yapmanız gereken şey geçitlerden içeriye üç adet X'e ateş etmek. X'leri yokettikten sonra düşmanın enerji reaktörlerini yoketmek için ortadaki beyaz boşluk anında içeri mermi sallayın.

Aircop güzel grafikli, oynanabilirliği kolay bir oyun.

Cenk KÖSEOĞLU

COMMODORE 64 GALERİSİ

RICK

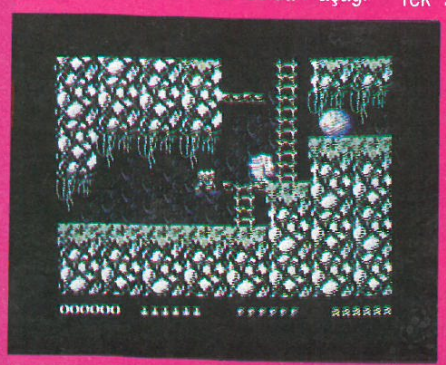
Ha ha ha! Ben Rick. İşte geri döndüm. Londra'dayım. Sokakta yürüyorum. Kafamdan ormanda geçirdiğim (Rick I) maceralar yeniden canlanıyor. Şişko adamı nasılda yenmiştim! Hey gidi günler hey derken birden ufolar beliriyor. Her yanı sarıyorlar. Dünya işgal ediliyor. Ben durmuyorum. Herşeye maydonoz ben bu seferde ufoları dünyadan kovacağım. Bana iyi şanslar dileyin.

Oyuna gelince;birinci bölümde yukarıdan gelen lazerlere dikkat edin. Eğilerek hiç durmadan ilerleyerek tüm ekranı geçebilirsiniz. Geldiğiniz ekranda adamı öldürün. Ekranın sonundaki kapıya bomba koyup, kapıyı açın ve diğer ekrana girin. Buradaki ekstraları alın. Bir ekran geri gelip merdivenden yukarı çıkın. En üstte çıktığınızda bu ekranda eğilerek sola ilerleyin, alttaki gizli şartele tekme atın ve lazeri durdurun. Sonra eğilerek diğer odaya geçin. Buradaki robotu öldürün merdivenden yukarı çıkın, sağdaki şaltere tekme atın ve eğilerek yukarıdan sağa devam edin. Burada ekstrayı alın merdivenden yukarı çıkın, iki şaltere tekme atmayın, sağdaki şalter üstteki lazeri çalıştıran şalterdir yani ölürsünüz. Soldaki şaltere vurun oda lazerini susturun. Yukarı çıkmaya devam edin, adamı öldürüp ekranın en üstüne çıkın, burada sağdaki iki kapıyı uçurun ve içeri girip ekstrayı alın. Sonra tekrar sol ekrana girip yukarı çıkın, sakın merdivenden daha yukarı çıkmayın, ölürsünüz. Gidip soldaki şaltere vurun ve basamağı hareket ettirin ve yukarıdaki adamı öldürün. Sonra yukarı devam edin, oradaki şaltere vurun ve lazerlerin birini susturun. Üstteki şaltere vurun ve yol çalışsın. Öbür tarafa atlayın ve alttaki adamı öldürün. Şimdi geldiğiniz ekranda aşağı atlayın soldaki şalterle lazeri susturun. Sağdaki ile tekrar yukarı çıkın, lazere yakalanmadan kendinizi soldan aşağı bırakın. Burada yürüyen asansöre dikkat edip sola atlayın. Buradaki şaltere vurun ve lazeri susturup aşağı atlayın, eğilerek sağa devam edin. Aşağı bomba atarak robotu öldürün. Ekstrayı alın. Merdivenden aşağı inin, yürüyen varile dikkat edin, merdivenden inin, robotu öldürüp kapıyı bomba ile yok edin. Şimdiki bölümümüzde yürüyen yollara dikkat ederek ekranın solundaki kapıyı yok edin, yukarı çıkın. Kapıyı yok ettikten sonra içerdeki ekstraları alın ve yukarı çıkmaya devam edin lazerlere dikkat ederek ekranın üstündeki kapıları yok edin. Lazerlere dikkat ederek sola gidin, yukarı çıkın, robotu öldürün. Burada yürüyen varile dikkat edin, soldaki şaltere vurun ve merdiveni çalıştırın, aşağı inin, yeni odadaki bütün robotları öldürün. Yukarı çıkın lazerlere dikkat edin ve sonunda televizyonu görürsünüz. Sağa gidin ve birinci bölümü bitirin.

İkinci bölümde buzlar arasındayız. İlk yapacağınız iş yaratıkları öldürüp, tepeden inen sarkıtlara dikkat ederek ekstraları almak. Diğer ekrana geçin sonra yukarı çıkın ve büyük kuşa dikkat ederek yukarı çıkmaya devam edin. Şalteri çalıştırmak için ekranın sağına tekme atın merdiven çalışsın. Sonra kartopu atma makinelerine dikkat ederek yukarı çıkmaya devam edin, soldaki ekstra odasına girin, ekstraları toplayın. Sonra sarkıtlara ve toplu karlara dikkat ederek sağdaki gizli şaltere tekme atın, toplu karlardan birini ortadan kaldırın. Şimdi ise buradan geçmeniz gayet kolay olacak. Burada üçer üçer düşen karlara dikkat edin. Acele edip dikmeleri havaya uçurun, yoksa buz kitlesi sizi yok eder. Şimdi geleceğiniz ekranda bir yürüyen bomba atın ve merdivende bekleyin. Yukarı çıkın, sağdaki şaltere vurup kılıçları yok edip, yukarıdan gelen kartoplarına dikkat ederek devam edin. En yukardaki gizli şaltere vurun ve merdiveni indirin. Sağa ilerleyin, robotu öldürün. Yeni ekranda buzlara dikkat edin, dikeni yok edin (ekstrayı almak için yukarı zıplayıp borulara tutunabilirsiniz). Yan odada gizli şaltere vurup üste çıkın ekstrayı alın yanındaki gizli şalterle buzu yok edin eğilerek inin ve buradaki dikeni yok edin. Çıkan kuşu öldürün, aşağı atlayın ekstrayı alın. En altta soldaki kapı ekstra kapısı, sağdaki kapı ise oyunun devamını sağlar. Bu yüzden önce ekstraları alın sonra sağa gidin ve kar arabanızla yukarı devam edin. Buradaki merminiz sınırlı. Sonra sağa gidin ve buz kütlesini uçurun, yaratıkları öldürün ve üçüncü bölüme geçin.

Üçüncü bölümde ilk işiniz taşı atlamak olsun. Merdivenlerden yukarı çıkın, yukarı çıkamaya devam edin. Lazere dikkat, gizli şalterle tekme atın, çubuklar ortadan kalksın. Yukarı çıkın, ekranın soluna yürüyün, en üstte kadar devam edin ve merdivenle ekranın solundaki kapıdan girin. Burada ise yürüyen merdiveni kullanarak üste çıkın. Zıplatan yaylarla ekranın üzerine uçun. Burada yerden çıkan otlara dikkat edin. Yukarı çıkın, yeni geldiğiniz ekranda yukarı çıkmak için gizli şartelle çalışan merdiveni kullanın ve kapıdan içeri girin. Düşen yapraklara dikkat edin. Artık bundan sonra seri halde her odası tuzaklarla dolu üç odadan sonra ve dördüncü bölüm.

Dördüncü bölümde varillere dikkat ederek başlayın. Daha sonra şartele vurarak aşağı atlayın. Aşağıda vagonların üzerlerine düşüyorsunuz. Sonra aşağı inip çalıyı yokedin. Yılana dikkat edin. Aşağı atlayın ve aşağıdaki yaratıkları yokedin. Daha aşağıda ise varile dikkat ederek sağdan aşağı inmeye



64'ler Sayfa 22

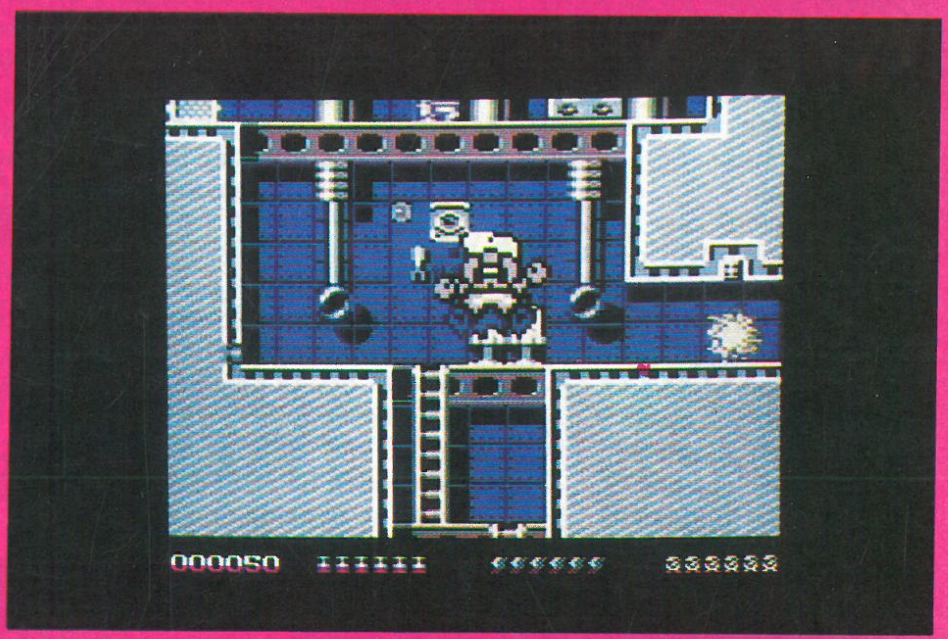
DANGEROUS 2

çalışın. Oradaki ekstrayı alın ve vagonun yanında bomba patlattıktan sonra vagonun üzerine binin. Aşağı inin, şarteleyi vurup vagonu çalıştırın. Burada indiğinizde ekranda bomba patlatın ve olanları seyredin. Yaratıkların üzerinden geçin ve yeni ekranı görün. Bu ekranda borulardan aşağı inin, yılanlara dikkat ederek aşağıdaki robotu öldürün. Vagonların üzerinden atlayarak aşağı inmeye devam edin. Önce sağa atlayın, oradaki varilin üzerinden atlayıp yola devam edin. Şimdi önce soldaki ekstra odasına atlayın, ekstraları alın. Daha sonra bombayla aşağıdaki yaratığı öldürün ve yola devam edin. Bundan sonra merminiz yine sınırlı ve kar arabasıyla devam ediyorsunuz. Sonra odada ise kar arabanızı bırakıyorsunuz ve yürüyerek en üstte çıkıyorsunuz. Burada şalterlerle presleri durdurabilirisiniz ve bölüm biter.

Beşinci bölümde Rick'in burada ilk işiniz yaratıkları temizleyip, ekranın en sonunda bomba patlatarak ekranın ucunun sağa doğru ilerletmektir. Sonra merdivenlerden yukarı çıkıp mavi yaratığın üstünden atlayın (bunun çok zor olduğunu biliyorum ama yılmayın). Köşedeki şalterle yolu açın ve merdivenlerden yukarı çıkın. Burada çarpraz gelen ışınlara dikkat. Yukarı çıkın ve yaratık aşağı inene kadar merdivenlerin başında bekleyin. Yukarı çıkamaya devam edin, elektronik asansöre binin ve üstteki adamı öldürün, sonra aşağı inerek şalteri çalıştırın ve üst kata zıplayın. Buradan daha üstte çıkın. En üstte, en sağda bir kaya görürsünüz. Uzaktan, yürüyen bir bomba atıp merdivenlerde kalın ve kayanın havaya uçmasından sonra yola devam edin. Ve aşağıdan ikinci ekrana girin. Burada önce üç yaratığı öldürün, ardından üst kattan kayan bir bomba atın altan yola devam edin. Burada her taraf lazer dolu. Benim tavsiyem hiç beklemeden hızla yola devam edin. Hiçbirine takılmıyorsunuz. Altta hareket eden taşları dura dura geçin. Simdi ise bir lazer canınıza okumaya çalışıyor. Buradan aşağı inincede kayanın üzerine ateş edin ve işte yeni bir ekran. Önce ortadaki kırmızı objeyi patlatın. Sonra aşağı inin, aşağıda bölümün başından tanıdığımızo sinir yaratık var. Onu geçin ve aşağı inmeye devam edin. Oradaki lazerden kurtulmak için kırmızı objeyi patlatın. Şimdi gene o pisliklerle (mavi yaratıklarla) karşılaşıyorsunuz. Onların üzerinden zıplayın. Burdaki şarteli vurun ve ortaya çıkan taşla üstte zıplayın. Çok önemli bir zaman ayarlamasıyla ekranın sağından aşağı inin. Burada yine o kırmızı nesneden var. Onu patlattıktan sonra yürüyen yollarla yaratıkları öldürün ve yukarı çıkın. Yukarıda yine o mavi pislikten var. Onu geçin, en üstte çıkın. Sonra üç asansör var. Üçüncüden (en soldaki) çıkıp sağa ilerleyin. Sonra yine artık sıkan o kırmızı nesneden var. Onu patlatın, bu arada açılıp kapanan gizli geçitlere aman dikkat edin. Sondaki lazeri ortadan kaldırmak için önce soldakinin işini görün ve üstte çıkın. Sonunda bir dev yüzden oluşan en büyük düşmanınızla karşılaşıyorsunuz. Bu düşmanı yendikten sonra gemiden ayrılıyorsunuz. Oyunu böyle bitirmek istiyenler için joystick kontrolleri şöyle: Bütün kontrolleri normal, sadece yürüyen bomba atmak için joystick alt çapraz+fire.

Rick Dangerous II, benim şimdiye kadar oynayıpta joystiğimi bozduğum ilk oyun. Kendinizi benim kadar iyi buluyorsanız, her oyunu bitireceğinizi düşünüyorsanız ve heyecandan hoşlanıryorsanız. Rick'i alın. Mert'e yardımlarından dolayı teşekkür çok ederim.

Cenk KÖSEOĞLU



GRAFİK	%80
SES - MÜZİK	%77
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%85

BATTLECHESS

Battlechess gerçekten müthiş grafiklere sahip mükemmel bir satranç oyunu. Bu oyunda rakibinizle satranç tahtası üzerinde kapışırken , kendinizi adeta gerçek bir ortaçağ savaşının içinde bulacaksınız. Satranç bilenler bu oyundan çok zevk alacak, hiç bilmeyenler ise Battlechess'i görür görmez öğrenmeye başlayacaklar.

Commodore'da zor görülen grafiklere sahip. Bu grafiklere; taşlarınızın savaşması, yürümesi, kalemlerin canlanıp hareket etmeside eklenince tam önlü arkalı bir disketi doldurmuş. Oyunda bütün hareketler çok gerçekçi yalnız bunu sağlamak için her hamleden önce kısa yüklemeler var. Gülü seven dikenine katlanır. Oyuna başladığınızda adınız soruluyor ve sonra oynamaya başlıyorsunuz. Piyonları yönetmek oldukça basit, sıra sizdeyken yanıp sönen kareyi hareket ettirmek istediğiniz taşın üzerine getirip fire'a basıyorsunuz. Daha sonra aynı yöntemle nereye götüreceğinizi belirliyorsunuz.

Battlechess'i bu kadar güzel yapan sadece grafikler değil, oyun içinde sıra sizdeyken yanıp sönen kareyi satranç tahtasının dışına getirdiğinizde karşınıza dört seçenekli bir menü çıkacak. Bunlardan ilkinde oyunu kayıt ya da yükleme, yeni oyuna başlama ve Battlechess'den çıkış gibi seçenekler var. Sonraki seçenekte yapılan hamleyi geri alma, tekrar oynama, rakibinizin yerine oynama ve o an yapabileceğiniz en iyi hamleyi öğrenebilirsiniz. üçüncü seçenek ayrıntılarla ilgili. Burada bir arkadaşınızla oynamayıda seçebilirsiniz. Son seçenek ise level. Novice en kolayı, level altı ise en zoru.

Battlechesi'i diğer satranç oyunlarından ayıran işte bu grafik ve ayrıntılar, eğer azda olsa ilgileniyorsanız sakın kaçırmayın.

Ümit ÖNCEL

GRAFİK	%92
SES - MÜZİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%90**

UNUTULMAYANLAR

BLUE MAX

Geçenlerde bu köşenin adını hakedecek bir oyun aramak için arşivimi karıştırırken, beni altı sene öncesine götüren ve çok heyecanlandıran bir oyun buldum. Tabii kaleme almak ve etraflıca sizlere tanıtabilmek için epeyce oynadım. Ve inanın bana onca seneden sonra, hele Amiga gibi bir devin yanında 64'üm ile bu oyunu oynamak bana büyük bir keyif verdi. Gördüm ki zevkinden hiç birşey kaybetmemişti. Evet huzurlarınızda Blue Max.

Oyunda Birinci Dünya Savaşının en ateşli bölgesinde pırpırlı bir uçak kullanıyorsunuz. Amacınız sürekli yol alıp düşman hatlarını olduğunca yoketmek. Oyunu yüklediğinizde güzel bir müzik eşliğinde bazı seçenekler çıkıyor (F1'e basarak). Bu seçeneklerle oyuna yerçekimi katabilir, joystick kontrolünü değiştirebilirisiniz, zorluk derecesini seçebilirsiniz. Bu seçimlerden sonra, uçağınız havaalanında uçmaya hazır bekliyor. Ateşe basıp pistte yol alın, hızınız yüze ulaşınca joystiği çekip havalanın. Oyun sırasında aşağıda pek çok binalar, tanklar, askerler; nehirde gemiler vb. şeyler göreceksiniz. Bunların çoğunu bomba atarak yokedebilirsiniz (joystick ileri+ateş). Bombayı istediğiniz yere düşürebilmek için, uçağın gölgesinden yararlanabilirsiniz. Yer hedefleri dışında çevrenizde pek çok uçak göreceksiniz. Uçakları düşürebilmek için aynı hizaya gelmelisiniz. Bunuda ekranın altının mavi olmasından anlayabilirsiniz. Bu durumdayken havada çarpışmamaya dikkat edin. Eğer uçağınız alçalır, ekranın altı kahverengi olursa makinelinizle gemileri vurabilirsiniz. Oyunda yakıtınız ve bombalarınız sınırlı. Bunun için ekranda "L" harfi belirdiğinde havaalanlarına inmeniz gerek. Ayrıca parlayan hedefleri vurmak iyi puan kazandırıyor. Unutmadan, sakın kendi havaalanınızı bombalamayın. Bu arada Blue Max'in multi color sistemiyle hazırlanmış gelişmiş bir simulasyon versiyonunun yakında Amiga'da çıkacağını söyleyebilirim.

Blue Max grafik, ses, oynanabilirlik açısından o yıllara göre şaşırtıcı. Oyun çok eski olduğundan ancak köklü ve kabarık listesi olan bilgisayarcılarda bulabileceğinizi sanıyorum. Eğer siz de benim gibi arşivciliğe meraklıysanız, üşenmeyin ve bulmaya çalışın.

Tolga SAVAŞÇI

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR'a

uğrayıp yeni yıl hediyenizi alırken ,yeni yıla özgü % 25'e varan tenzilatlardan istifade ediniz.

Şehit Asım cad. No 51/6 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL (64'ler dergisi eski yeri)

BYTE
COMPUTER

Yeni yılın hepinize mutluluk getirmesini diliyor,
Yeni yılda yeni İyi Bir Bilgisayarcı edinmenizi temenni ediyoruz.....

Rıhtım Cad. Başçavuş
Sok. Yazıcıoğlu İşhanı
Kat:1
KADIKÖY
Tel:337 24 62

BYTE
COMPUTER
'İYİ BİLGİSAYARCI'

Altıyol Efes Çarşısı
Kat:1
Altıyol, KADIKÖY
Tel: 337 37 45

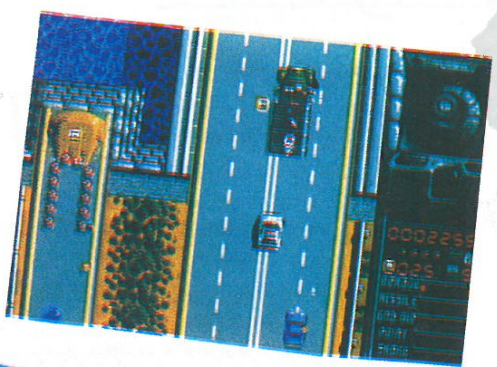


beyaz video klipler... Ne zaman onlardan birini görsem, bilgisayarım televizyonu bozdu. Babam beni öldürecek diye ödüm patlıyor. Ben ki dünyanın saygın yazarları arasında yeri olan Mert bile nostaljiyi sevmezken bu Domark denen firmanın programcıları ne diye gider 1977'nin Bond filmini oyun yaparlar hiç anlamam. Film Allah'tan bir Bond filmi. Dolasıyla oldukça kaliteli ve heyecanlı. Peki ya oyuna ne demeli? Tek kelimeyle SÜPER!

The Spy Who Loved Me filminin de diğer James Bond filmleri gibi zamanına göre çok iyi teknik efektleri var. Bunların arasında en göze batanı Bond'un kullandığı beyaz renkteki Lotus Esprit. Bu araba dıştan bakıldımı son derece hızlı bir spor araba gibi görünmesine rağmen içine

THE SPY WHO

Ah şu nostaljinin gözü körolsun! Çağımızın getirdiği yenilikler insanların neyine yetmiyor sanki. Hele o siyah-

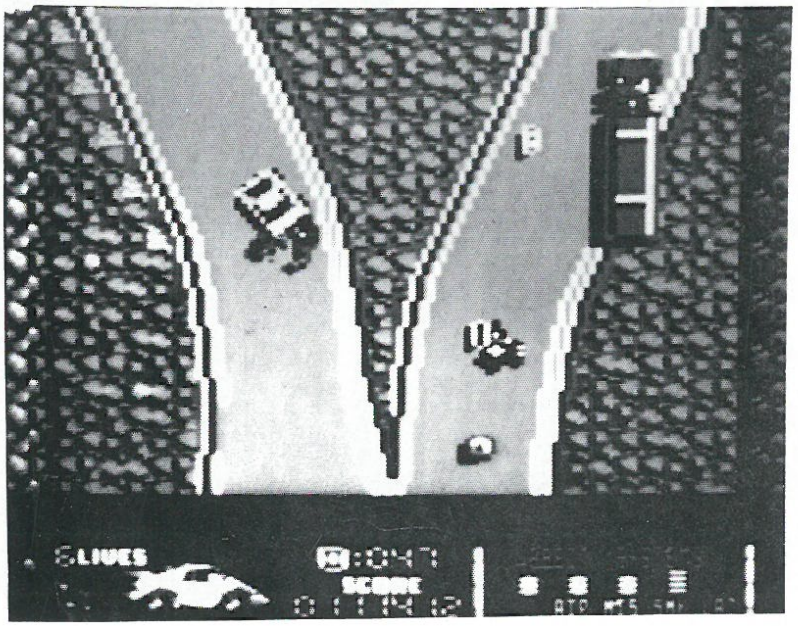




girildiğinde uzay çağındaymış hissini veriyor. Her tarafı kaplayan paneller ve göstergeler silah kullanımından füze fırlatmaya kadar çeşitli işlemler görüyor. İşin hoş kısmı tabii sizin bu arabayı sürecek olmanız. Kontrolünüzdeki araba aynı zamanda mini bir denizaltı. Bond'un yardımcısı olan ajan Q'nun yerleştireceği birkaç alet ve mekanizma ile rahatlıkla denizin derinliklerine yüzebiliyorsunuz. Paneller konusunda hiç telaş-

lanmayın çünkü bilgisayar onları sizin için kontrol ediyor. Oyunda arabayı yukarıdan kuşbakışı görüyorsunuz. Grafikler gerçekten çok detaylı ve hoş. Siz joystiği ileri itip hızlandıkça ekran yukarı doğru kayıyor ve limana kadar böyle gidiyor. Yol boyunca sizi durdurabilecek pekçok engel var. Barikatlar, insanlar, dur işaretleri, kayalar vb. Ayrıca sizden başka taşıtlar da yolda karşınıza çıkabilir. Fakat size yaylım ateşi açacaklarından veya yolun dışına atmaya çalışacaklarından emin olabilirsiniz. Çünkü bunlar sizin durdurmaya çalıştığınız cani milyarder Stromberg'in adamları. Lotus'u kullanırken yalnızca silahınız olacak, o da makineli tüfek. Bu yalnızca şimdilik böyle. Neyse limana ulaştığınızda bir tekneye atlayıp iskelelerin arasından geçip ve aynı zamanda Stromberg'in adamlarının kullandığı sürat tekneleriyle boğuşuyorsunuz. Onları atlatınca açık denize ulaşıp bir süre sonra şehrin karşı yakasındaki limana geliyorsunuz. Buraya kadar anlattığım yer birinci bölümdü.

İkinci bölüme başladığınızda gene Lotus'un içindesiniz. Karşınızda aşmanız gereken uzun bir yol ve bir çok düşman var.Yalnız tek iyi kalpli insan siz değilsiniz. Yardımcınız ajan Q'da kamyonuyla arasıra yardımınıza geliyor. Fakat gariptir ki para karşılığında yardımda bulunuyor. Bu paralarıda yoldan toplamalısınız. İşte daha sonra kamyonun arkasına geçip içine girmeli ve arabayla suya dalmanızı sağlayacak olan aleti satın almalısınız. Eğer isterseniz, eminim ki istersiniz, çok değişik ve harika silahlar alabilirsiniz. Zaten bu silahları almadan ve sürekli arabanızın zırhını yenilemeden yolda ilerlemeniz imkansız. Q'nun kamyonundan alabileceğiniz silahları ve özelliklerini Ajan Q'dan seçmeler başlığı altında okuyabilirsiniz. Dönelim oyuna. Bu bölümü bitirdiğiniz için gerekli olan "Sup Capability" özel-



LOVED ME

AJAN Q'dan SECMELER

Arabanızla yoldan toplayacağınız paraları oyunun ikinci bölümünde karşınıza çıkacak olan tırda kullanabilirsiniz. Tır ekranda belirince arkasına geçip otomatikman içine girin. Tırda yardımcınız ajan Q bulunuyor. Topladığınız paralar karşılığında bazı extra silahlar alabiliyorsunuz. Şimdi bu silahlara bir göz atalım.

Sub Capability (75): Bu alet, arabanız suya girince mini denizaltıya dönüşebilmesini sağlar.

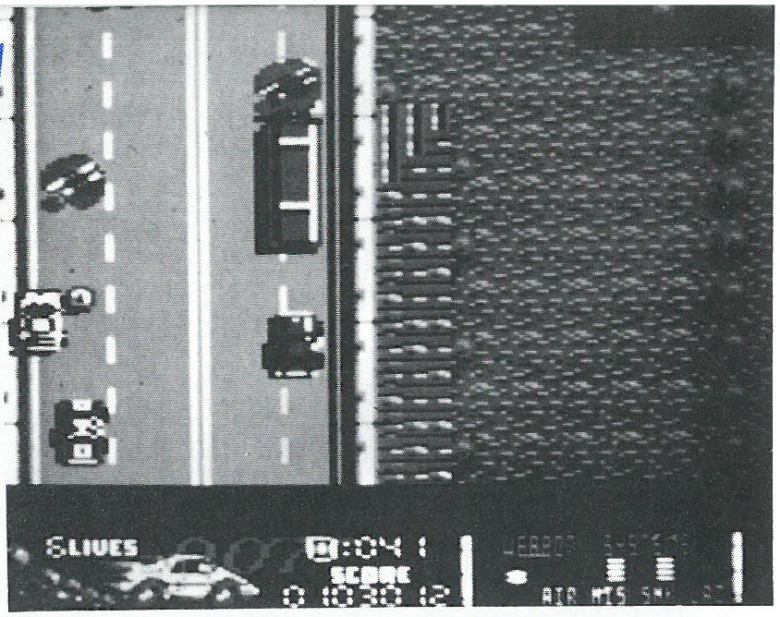
Miniature Lasers (25): Adından da anlaşılacağı gibi lazer silahı. Ancak yalnızca denizde kullanabilir ve alabilirsiniz.

Pursuit Missiles (10): Yer hedeflerini vurmak için güdümlü füze.

Smoke Refill (5): Aracınızın eksozundan duman bırakarak arkadaklarının yaklaşmamalarını sağlar.

Side Rear Bolts (10): Yanlardan ateşlenen fişek.

Armour Replacement (15): Arabanın zırhını yeniler.



liği tam 75 altın tutuyor. Onu aldıktan sonra yapacağınız tek şey denize giden yola sapıp rampadan uçmak ve havada arabayla onbeş takla atıp suya balıklama dalmak. Nede olsa siz Bond'sunuz. Yolları karıştırırız diye düşünmeyin çünkü bir süre sonra aynı yollarda gittiğinizi siz de anlayacaksınız. (Birinci bölümdeki yollar değil tabii.) Suya girebilirseniz bu bölümü de atlamış olursunuz.

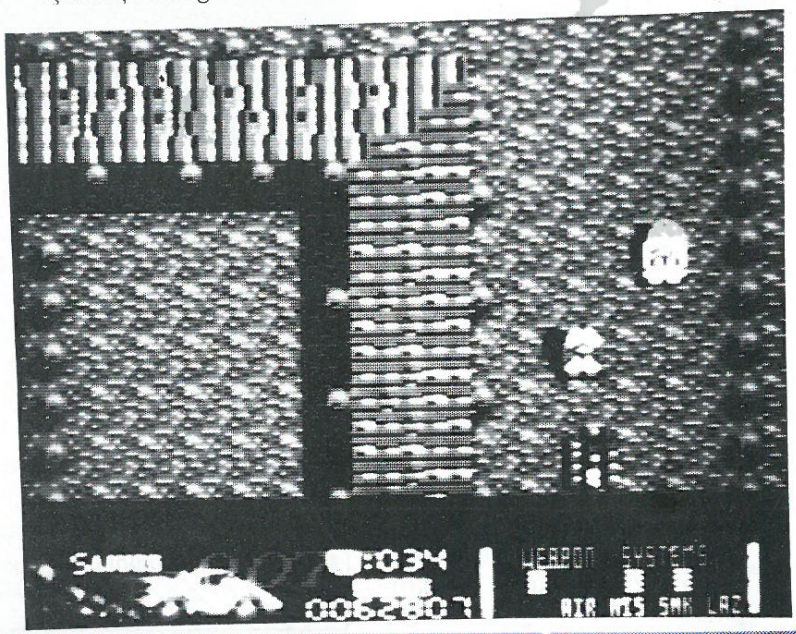
Artık denizaltı üssünü ve Stromberg'i yoketmenin zamanı geldi. Okyanusun altında Lotus'unuzla ilerlerken sizi birçok düşman balıkadam saldırıyor. Balıkadam akınlarının yanında bir de düşman mini denizaltılar var. Diğer ikisiyle kıyaslarsak bunlar hiç birşey değil. İlk önemli düşman dev boyutlardaki su altı robotu. Uzun bir gövdesi, kanatları ve balığınkine benzeyen bir kuyruğu olan bu robotu altetmek için yolda karşılaşacağınız lazer silahını mutlaka alın. Lazerle kafasına vurun, taa ki lazereniz tükeninceye kadar. Sonrada yana geçip kanatlarının arkasından vurun. Başka türlü işiniz hemen hemen imkansız. Onu geçince Stromberg'in üssüne geliyoruz ama hala suyun dibinde Lotus'un içindeyiz. Üssü koruyan lazer toplarını ve silah yuvalarını yokettikten sonra üs kendiliğinden havaya uçuyor ve son bölüme geçiyoruz.

Bu bölümde Rus ajan güzel Anja'yı kurtarıp Stromberg'in çalmış olduğu nükleer füzeleri geri alıyoruz. Artık deniz motorsikleti ile su yüzündeyiz. Bir çok robot ve zırhlı tekne sizi yoketmeye çalışacaktır. Teknelerden sonra sırayla üç tane koccaman gemi saldıracak. Onların üçünüde havaya uçurabilirseniz, Rus fıstığı kurtarıp eve götürüyor ve... (Burada sansür var.)

Son sözüm bu oyunu almanız olacak. Sly Spy'dan daha eğlenceli ve uzun süreli olduğunu garanti edebilirim. Hepinize iyi seneler...

Mert HEKİMCİ

GRAFİK	%86
SES - MÜZİK	%90
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	**%90**



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

LASER BİLGİSAYAR
COMMODORE 64
AMIGA 500

*en yeni oyunlar
*utılityler
*Çizim, Müzik Proğramları
*Teyp,Joystıck Tamiri
*Bilgisayar Yayınları
Türkiyenin her yerine
ödemelisipariş gönderilir.

Mithatpaşa Cad. no:580/A
MİTHATPAŞA-İZMİR
TEL:9-51-19 25 41

MASTER
COMPUTER CLUB
En yeni
COMMODORE
veAMIGA
PROĞRAMLARI

Bilgisayar,Joystıck,
Disketler,data teyp
ve tüm yardımcı
malzeme dısket kutuları
satışı
BAĞDAT CAD.298/3
ERENKÖY-İSTANBUL
TEL:356 44 79

HİKMET BİLGİ İŞLEM
386 07 01

Her türlü kullanılmış
Commodor64,
MonitorAMIGAve
diger birimler cazip
fiyatlarla pesin alınır

*AMIGA VE COMMODORE 64 SATIŞI
*En yeni proğramlar
*Bilgisayar Yan ürünleri
*Kartuş,Reset Button,Kafa ayar led'i Kablolar
*ADAPTOR

Şemsettin Günaltay Cad.no:205TüccarbaşıERENKÖY

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR'a
uğrayıp yeni yıl
hediyenizi alırken ,yeni
yıla özgü % 25'e varan
tenzilatlardan istifade
ediniz.

Şehit Asım cad. No 51/6
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
(64'ler dergisi eski yeri)

TAYLAN TİCARET
TALATPAŞA BULVARI NO 40/A ALSANCAK-İZMİR Tel: 9-51) 63 07 74

*COMMODORE 64 AMIGA VE HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR SATIŞI
*BİLGİSAYARCI'lara toptan malzeme yardımcı malzeme satışı
*64'ler DERGİSİ EGE BÖLGESİ BAŞBAYİLİĞİ VE SATIŞI
*VERBATİM DİSKETLERİ EGE BÖLGESİ satışı
*EN YENİ COMMODORE ve AMIGA OYUNLARI
*AMIGA VE COMMODORE İÇİN ÖZEL AÇIKLAMALI KASETLER
*Disketler Joystıckler, Disket kutuları, Maus'lar Maus Pad'lar
Amstrad, Sınclaır ...oyunları
*ARADIĞINIZ HER ŞEY... UCUZ ve KALİTELİ...

EGE'de TAYLAN TİCARET'de

AMIGA BASIC

Merhaba arkadaşlar. Bu aydan itibaren dergimizde AMIGABasic için ayrılmış bir bölümde size bu dili tanıtmaya çalışacağız. Sorularınızı ve açıklanmasını istediğiniz konuları da gene burada yazacağız. 64'ler okuyucuları da sorunlarını mektupla bize bildirerek çözüm bulabilirler.

Neden BASIC en tanınmış ve en çok kullanılan dildir diye sorarsanız bunun pek çok nedeni var. Birincisi BASIC dili bilgisayarınızı satın aldığınızda size ücretsiz olarak verilir. İkincisi anlaşılması kolaydır. BASIC makine ile insan arasında insana en yakın dillerden birisidir ve assembler gibi tuhaf sayılarla uğraşmanızı gerektirmez. Ama her iki dilin de kendine çzgü eziyet ve meziyetleri vardır.AMIGABasic de assembler dili ile yazılmıştır.

AMIGABasıc'i yüklemek için önce Workbench disketinizi takın ve ekrana ikonlar çıkınca Extras disketinizi takıp üzerine iki kez click ederek açın. Burada açılan pencerede üzerinde AMIGABasic yazan ikona da iki kez klik ederek AMIGABasic'i açın.

AMIGABASIC mikrobilgisayarlardaki en gelişmiş BASIC yorumlayıcılarından birisidir ve Microsoft tarafından programlanmıştır. AMIGABasic'in en büyük özelliği AMIGA'nın tüm özelliklerini kullanabilecek şekilde hazırlanmış olmasıdır. Sprite'lar, Bob'lar, Ses ve efektler, Grafikler ve daha pek çok şey AMIGABasic ile kolayca gerçekleştirilebilir.

AMIGABasic iki ana ekrandan oluşmuştur. Birincisi programınızı yazdığınız List ekranıdır. Burada programınızı yazabilir, değiştirebilir, düzeltebilirsiniz. İkinci ekranımız ise Output ekranı denilen,yazdığınız programın sonuçlarını gözlediğimiz ekrandır.Output Window başlangıçta Workbench ekranı üzerindedir ancak istediğiniz zaman onu başka bir ekrana ya da windowa atabilirsiniz. Her iki window'un da boyutları değiştirilebilir.

AMIGABasic'te ilk olarak program yüklemeyi ve kaydetmeyi görelim.

PROGRAM YÜKLEME VE KAYDETME

Yükleme ve kaydetme işlemleri iki ayrı şekilde yapılabilir. Birinci yol menüleri kullanmak, ikinci yol da Output window'dan komutu direk olarak girmektir.

Eğer menüleri kullanmak istiyorsanız, sağ mouse tuşuna basarak Project menüsüne girin ve **Open**'i seçin. Çıkan pencerede program adını yazarak disketteki programı yükleyebilirsiniz. Extras disketinizin içerisinde bir çok örnek program yer alır. Bu programlar Basicdemos adlı directory'de kümelenmişlerdir. Bunlardan birini yüklemek için ad yazdığınız yere basicdemos/programadı yazın. Program adlarını bulmak için biraz sonra açıklayacağımız **FILES** komutunu kullanabilirsiniz. İkinci yol ise Output window'u kullanmaktır. Bunu yapmak için Output window'a click ettikten sonra **LOAD "programadı"** yazın.

Program kaydetmek için de aynı yol kullanılır.Gene iki yol mevcuttur.Keyfinize göre Project menüsünden **SAVE** ya da **SAVE AS**'i seçersiniz ya da Output Window'dan Save 'Programadı' yazarsınız.Tabii disketinizin korumasının açık olması gerekir.SAVE'in SAVE AS'ten farkı SAVE AS ile kaydederken programın ismini değiştirebilmenizdir.

DIRECTORY ALMA

Disketinizdeki her hangi bir directory'nin içeriğine bakmak için FILES komutunu kullanabilirsiniz. Kullanımı şu şekildedir :

FILES (directory)

Eğer FILES tek başına verilirse root directory'nin içeriğini verir.

FILES : Disketinizin içerisindeki programları ekrana basar.

FILES DF1: : External drive'daki sürücünün içeriğini verir.

FILES BASICDEMOS : Basicdemos directory'sine bakar.

PROGRAM SILME VE AMIGABASIC'TEN ÇIKIŞ

Hafızadaki bir programı herhangi bir nedenle silmek isterseniz Project menüsünden New'i seçebilir ya da Output Window'a **New** yazabilirsiniz. Eğer programı daha önceden kaydetmemişseniz AMIGA sizi uyaracaktır.

Workbench'e geri dönmek için ise Project menüsünden Quit'i seçebilir ya da Output Window'a **SYSTEM** yazabilirsiniz.

DİĞER MENÜLER

Sizin de farketmiş olduğunuz gibi Project menüsünün yanında üç menü daha yer almaktadır. Şimdi bu menüleri tanıyalım.

EDIT menüsü

Edit menüsündeki komutlar programınızı yazarken çok işinize yarayacaktır.

-Cut : Cut komutu highlight ettiğiniz bir bölgeyi hafızaya almaya yarar ve bulunduğu yeri siler. **AMIGA-X**'e basarak aynı işi yaparsınız.

-Copy : Copy komutu Cut ile aynı işlevi görür, ancak hafızaya alırken bulunduğu yeri silmez. **(AMIGA-C)**

-Paste : Paste komutu hafızaya aldığınız bölgeyi cursor'un o anda bulunduğu yerden başlayarak list window'a kopyalar. **(AMIGA-P)**

RUN menüsü

Run menüsündeki komutlar programın işleyişiyle ilgilidir.

- Start : Programı başlatmak için kullanılır. Output Window'a **RUN** yazarak ya da **AMIGA-R**'e basarak aynı iş görülebilir.

- Stop : Çalışmakta olan programı durdurmakta kullanılır. Output Window'a **STOP** yazarak ya da **CONTROL-C** tuşuna basarak da kullanılabilir.

- Continue : Continue durdurulmuş ya da askıya alınmış bir programı kaldığı yerden devam ettirir. Output Window'a **CONT** yazarak da işletilebilir. Ancak programı durdurmadıysanız ya da durdurduktan sonr üzerinde değişiklik yaptıysanız **Can't Continue** (Devam Edilemez) hata mesajıyla karşılaşırsınız.

- Suspend : Suspend oyunlardaki **PAUSE** gibi iş görür. Çalışan programı herhangi bir tuşa basılana kadar dondurur. (Basılacak tuş AMIGA-S veya CONTROL-S olmamalıdır.) AMIGA-S aynı işi görür.

- Trace On/Off : Trace On/Off bir şalter gibi görev yapar. Eğer program çalışırken List Window görülebiliyorsa o anda işletilen komutun etrafı çizilir. Output Window'a **TRON** ya da **TROFF** yazarak bu işlemi gerçekleştirebilirsiniz.

- Step : Programı sizin satır satır işletmenize yarar. Bu komutu seçtiğinizde ya da **AMIGA-T**'ye bastığınızda program bir sonraki komutu işletir.

WINDOWS menüsü

-Show List : List window ekrana gelir.**(AMIGA-L)**

-Show Output : Output window ekrana gelir.

Böylece AMIGABasic ekranını ve menülerini tanımış olduk. Şimdi bir programın nasıl yazılacağını inceleyelim.

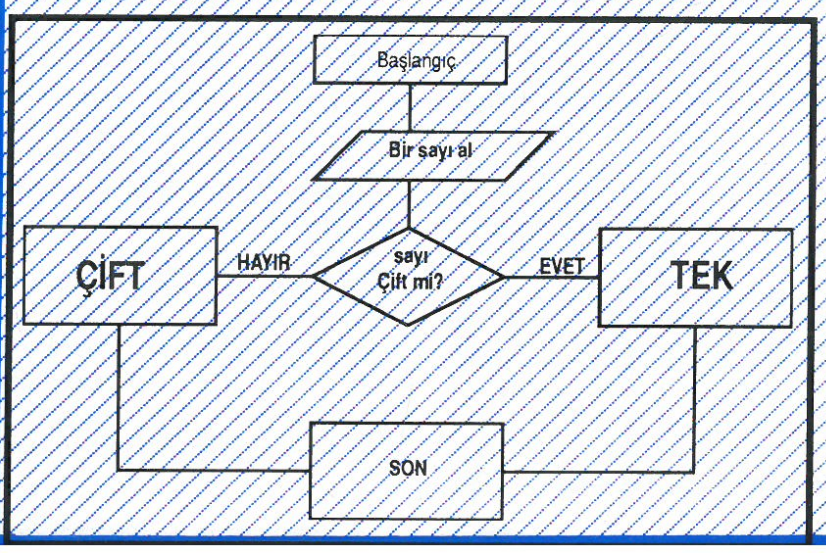
AMIGABasic bir çok BASIC derleyicisinden farklı olarak satır numarası talep etmez. Bu durumu modüler yapısıyla çözer. Genelde bir AMIGABasic programı (aslında tüm programlar) alt-programlardan ve onları çağıran kısa bir ana program rutininden oluşurlar.

Bir program yazmadan önce programın akış şemasını hazırlamalısınız. **(TABLO1)** Bu şemada yapmak istediğimiz programın nasıl bir şey olacağını görebilirsiniz. Program kullanıcının vereceği bir sayının tek ya da çift olup olmadığını belirler ve bunu kullanıcıya sunar. AMIGABasic'te bu program şu şekilde yazılabilir :

```
INPUT A
IF A MOD 2=0 THEN PRINT "ÇİFT":ELSE PRINT "TEK"
```

Bu program parçasını gelecek sayıda açıklayacağız. Şimdi genel bilgiye devam edelim.

Akış şemasındaki dikdörtgenler bilgisayarın eksiksiz yerine getirdiği işlemleri, eşkenar dörtgen biçimindeki şekil de koşulların karşılaştırıldığı işlemleri belirtir. Her programda bir başlangıç ve son bulunur. Eğer programınıza bir son öngörmezseniz bilgisayarınız sonsuza kadar kısır bir döngüye takılıp kalacaktır. Size sıkıcı gelen bu işlemler aslında programcılığın bazını oluşturmaktadırlar ve sadece BASIC değil tüm diller için de geçerlidirler.



BASIC programcılığının temel taşlarını değişkenler oluşturur. Değişkenleri içine bir değer yazılabilen kutular olarak düşünün. Her kutunun bir adı vardır. Makine dilinde ise program yaparken kutuların adı değil adresi belirtilir. Bu nedenle BASIC Makine diline göre daha kolaydır.

Değişkenler ikiye ayrılırlar :

1-Sayısal (Nümerik) değişkenler

2-Dizisel (Alfanümerik) değişkenler

SAYISAL DEĞİŞKENLER

Sayısal değişkenler adlarından da anlaşıldığı gibi içlerine sayılar yazılabilen değişkenlerdir. Bunlar da kendi içinde bir kaç türe ayrılırlar, ancak kafanızı karıştırmamak için bunları şimdilik vermiyoruz. Sayısal bir değişken şöyle bir şey olabilir :

A,B,A1,C22

Sayısal bir değişkenin ilk karakteri her zaman bir harften oluşur. İkinci karakter gene bir harf ya da bir sayı olabilir. Değişkenlerin adlarının uzunluğu istendiği kadar olabilir, ancak çok uzun değişken adları programınızın hızını düşürürler. Gelecek sayıda sayısal değişkenlerin türlerini de vereceğiz.

DİZİSEL DEĞİŞKENLER

Dizisel değişkenler içlerine yazı yerleştirilebilen değişkenlerdir. Değişken adları sayısal değişkenlerdeki gibidir, ancak adın sonuna dollar işareti ($) eklemeniz gerekir. Dizisel değişkenler şöyle olabilir :

A1$,CC$,METALLICA$

Dizisel değişkenler hafızada sayısal değişkenlerden daha fazla yer kaplarlar.

Bunlardan başka bir de matris değişkenler vardır.Bu konuları ileride detaylı olarak inceleyeceğiz.

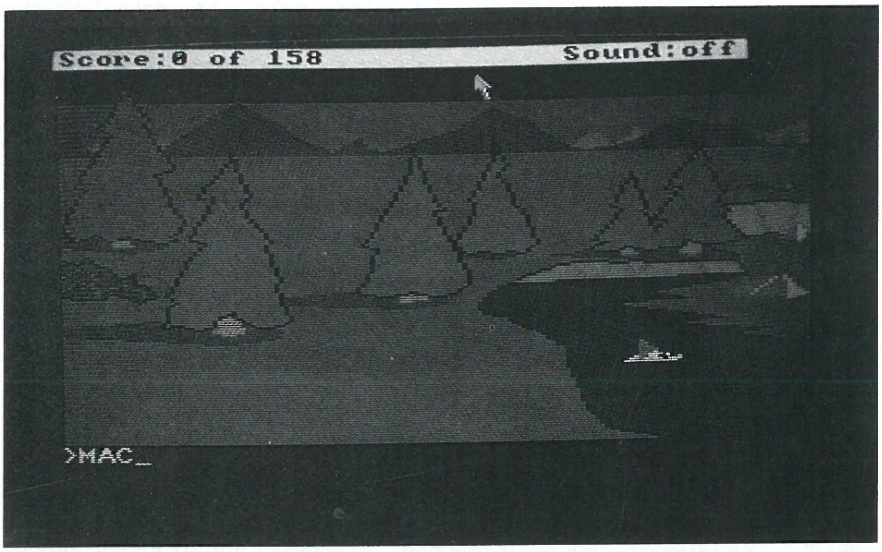
Bu ayki yazımız burada sona eriyor.Eğer herhangi bir yerde takılırsanız,ben şurasının daha detaylı anlatılmasını istiyorum diyorsanız adres :

Maşuklar yokuşu 2/2
Beşiktaş/İstanbul

Bir dahaki aya kadar hoşça kalın...

BAHADIR AKCAN

BU AY DA SİZE KING's QUEST SERİSİNİN İLKİNİ SUNUYORUZ



KING'S

Efsanevi sierra firmasının bilgisayar piyasasına sunmuş olduğu ilk 3-D perspektifli oyun olan King's quest 1'in tam çözümüyle karşınızdayız...

Oyunda Sir Graham'ı yönetiyorsunuz ve yaşlı Kral Edward'ın kaybettiği üç değerli ve aynı zamanda sihirli eşyayı arıyorsunuz. Bu eşyalar geleceği gösteren bir ayna, içi hep paralarla dolu bir sandık ve her türlü güce karşı koyabilen bir kalkandır. Sizin amacınız kayıp eşyaları kral Edward'a götürüp Daventry'nin başındaki felaketler zincirini kırmak. Eğer gerçekten bu oyunun zevkine varmak istiyorsanız, açıklamayı okumadan oynamayı deneyin, böylelikle oyunumuzdan daha çok hoşlanacaksınız, eğer takıldığınız bir yer olursa bunun için yazıya başvurun. Oyunu kendi başınıza oynayacaksanız; her köşeyi inceleyin ve bulduğunuz objeleri diğer objelerle karşılaştırarak ne yapacağınızı tahmin etmeye çalışın.Örneğin oyunun ortalrına doğru bir sapan buluyorsunuz buna koyacak cephaneyi arayın. Oyunumuz çözdüğünüz her bilmece,aldığınız her obje için size belirli bir puan vermektedir eğer her şeyi doğru yaparsanız Max. puan 158'dir bu açıklama oyunun sonunda size 142 puan sağlayacaktır. Oyun esnasında karekterleri joystick veya klavyeden yönlendirebilirsiniz. Mouse'un sağ tuşuna bastığınız zaman yukarda bazı menüler açılacaktır. Bu menüler sırasıyla INFO,HELP,FILE,GAME,ACTIONS. Şimdi bu menüleri tek tek açıklıyorum:

INFO:

a)ABOUT KING'S QUEST:Oyunu neyini kimin hazırladığını,programlama tarihini burada görebilirsiniz.

b)HELP:Oyun içinde işinize yarayacak tuşları buradan alabilirsiniz. Ayrıca Sierra'nın Helpline telefonu burada mevcut.

FILE:

a)SAVE GAME:Oyunu o an kaldığınız yerden bir diske çekmeye yarar bu oyunun kendi diski olablileceği gibi başka bir diskte olabilir.-Başka disk koyacaksanız SAVE yerine DF0: yazmalısınız(Birden fazla drive'ınız varsa DF1:DF2: vs.)

b)RESTORE GAME:Save ettiğiniz bir oyunu geri çağırmaya yarar,eğer başka disk kullanıyorsanız SAVE yerine DF0: yazmayı unutmayın.

GAME:

a)INVENTORY:Oyun esnasında bulduğunuz ve o an yanınızda taşısığınız objeleri gösterir. ayrıca 'LOOK obje' komutuyla objeyi görebilir ve hakkında kısa bir açıklama elde edebilirsiniz.

b)PAUSE:Hepimizin başına gelir bu; oyunun en heyecanlı yerinde kapı vurulur,telefon çalar veya tuvalete gitmemiz gerekebilir böyle durumlarda oyunu bu seçenekle beklemeye alabilirsiniz. Oyuna başlamak için Return tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

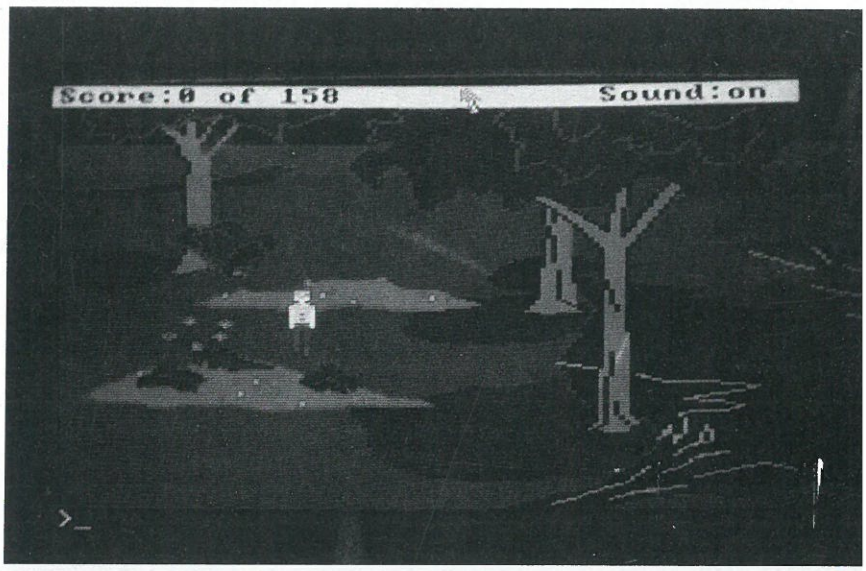
c)RESTART:Oyunu en baştan başlatmaya yarar,bu seçeneği kullanmanızı pek tavsiye etmem oyun kafayı yiyip olmayan ikinci disketini isteyeblir.

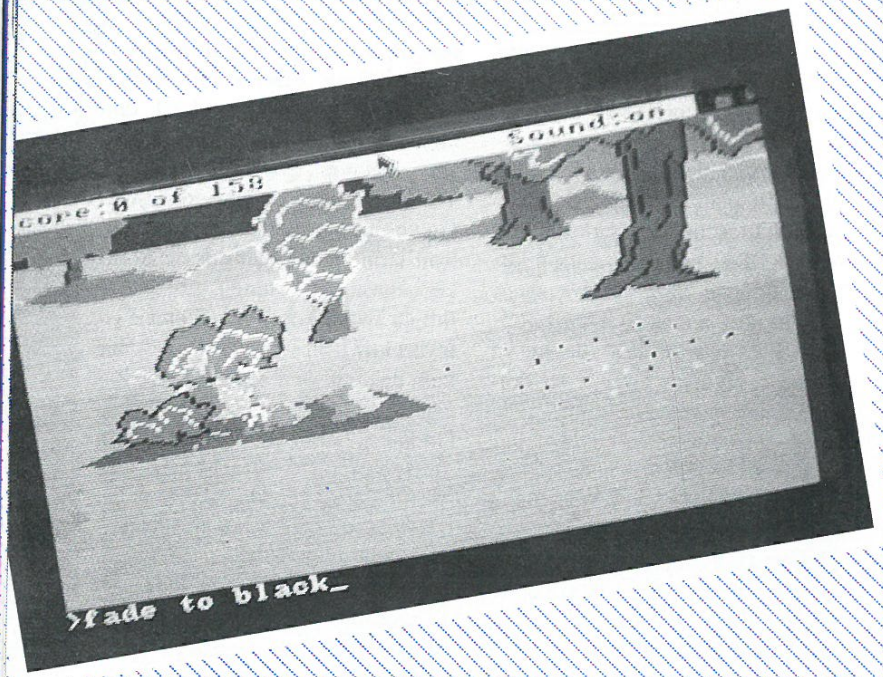
d)QUIT:Oyunu Workbench ekranı-

na döndürür
ACTIONS:
a)SWIM:Yüzme demektir suya düştüğünüzde çabucak bu seçeneği kullanın ayrıca '=' tuşuda bu görevi yapar
b)JUMP:Zıplama anlamına gelir oyunun sonlarına doğru bunu kullancağız bunun tuş karşılığı '0' dır
c)DUCK:Eğilme durumu anlamına gelir kullanmak için '-' tuşuna basmanız yeterli.
Evet artık kafamızda hiç bir soru işareti kalmadığına göre tam çözüme başlayabiliriz.
Oyuna şatonun yanında başlıyoruz. Bir ekran sola gidip kapıları açın ve içeri girin (OPEN DOOR). Kralın yanına gelince merdivenlerin önünde durup ona selam verin (BOW). Sonrada konuşarak maceranız hakkında bilgi alın(TALK TO KING). Sonra dışarı çıkın ve tarlaya giderek bir havuç alın (TAKE CARROT). Simdi meşe ağacına gidin ve ona tırmanın (CLIMB TREE). Üstündeki kuş yuvasından altın yumurtayı alın (TAKE GOLDEN EGG) sonra aşağı inin. Sonra BOARD,TAKE CHEESE) sonra sağdaki masanın üstünden notu alın ve okuyun(TAKE NOTE,-READ NOTE). Sonra kuyunun olduğu ekrana gelin. Buarada önce iple bağlı olan kovayı kesin(CUT BUCKET) sonra ipi sarkıtın(LOWER ROPE) bunu tam çarkın kolunun önünde yazmalısınız sonra ipten aşağı tırmanın (CLIMB ROPE). Suya yaklaşınca atlayın ve yüzmeye başlayın kovaya su doldurup dibe dalın(FILL BUCKET,-DIVE) burada soldaki küçük delikten girerek ejderhanın yanına gelin su dolu kovanın yardımıyla onun ateşini söndürün(THROW WATER AT DRAGON) ejderha utnarak kayayı açıp dışarı çıkacaktır siz buradan gitmeden önce sihirli aynayı alın(TAKE MIRROR). Şimdi biraz araştırma yaparak seramik kasenin yerini bulun ve onu alın. Bu sihirli bir kase ve içinde bir kelime yazılı onu okuyun (READ WORD) sonra 'FILL' diyerek kaseyi doldurun. Ve bun oduncun evine götürüp onun masasına koyun o bu iyiliğinizin karşılığı olarak size kemanını verecektir (Ekaranın sağ alt köşesindeki cisim) (TAKE FIDDLE). Şimdi keçinin yanına giderek ona havucu göstererek sizi takip etmesini sağlayın (SHOW CARROT TO OLD GOAT). Sonra onu yaşlı Gnome'un adasını koruyan troll'ların yanına götürün. Tıpkı iki keçi masalında olduğu gibi bizim ihtiyar inatçı köprüden geçmek isteyecektir troll izin vermeyince bir kafa çakarak onu öldürecek ve kaçacaktır. Sonra siz adadaki Yaşlı Gnome'u bulun ve onunla konuiun (TALK TO GNOME) Gnome size önemli bir şey söyleyeceğini fakat bunun için adını bilmeniz gerektiğini söyleyecektir Bu adı ben bulamadım. Bulanınız olursa lütfen bize yazsın. Neyse üç uyduruk cevaptan sonra Gnome size bir anahtar vererek kaybolacaktır. Anahtarı alın ve buradan çıkın(TAKE GOLDEN KEY). Şimdi iyilik perisinin yanına gidip ondan koruma biyisi alın. Sonra bahçedeki dört yapraklı yoncayı alın(TAKE FOURLEAF CLOVER). Sonra Elf'i bulup onunla konuşun(TALK TO ELF)

QUEST I

kale[illegible]ndaki kayayı oynatıp altındaki bıçağı alın(MOVE ROCK,TAKE DAGGER). Buradan devrik ağacın olduğu ekrana gidip ağacın köklerini incelyin bir elmas kesesi bulacaksınız(EXAMINE STUMP,TAKE POUCH OF DIAMONDS). Şimdi cadının evine gidin bu masallardaki pasta evi olan cadı. İçeri girmeden önce evin tadına baknayı ihmal etmeyin (EAT HOUSE),sonra da kapıyı çalın eğer içerden cevap gelmezse kapıyı açın(KNOCK DOOR,OPEN DOOR). Burada çok çabuk davranmalıyız. Önce duvardaki dolaptan peyniri alın(OPEN CUP-





cil size sihirli bir yüzük verecektir. Bu yüzüğü kullanarak görünmez olabilirsiniz.Bunun için 'WEAR RING,RUB RING' yazın ama bu size puan kaybettirir.Buradan ceviz ağacına gidip bir ceviz alın ve açın(TAKE WALNUT,CUT WALNUT) içinden bir altın çıkacaktır. Yine araştırma zamanı, nehirlerden birinin kıyısından biraz çakıl taşı alın(TAKE PEBBLES). Yeri gelmişken Dwarf,Ogre,kurt,cadı ve Sorcerer oyunun kötü çocuklarıdır onlardan sakınmalısınız. Haritada bunların yeri bellidir ama olur ya bir kaza oluverirde bizim haritalar güme giderse(Direktör bey tarafından). Siz girdiğiniz her ekranda kaçmaya hazır olun ve temkinli davranarak ilerleyin. Şimdi mağaranın girişine giderek bekleyin birazdan dev bir condor süzülerek yanınıza gelecektir. Ona tutunmak için yanınızdan geçerken zıplayın, doğru yaparsanız az sonra sizi bulutların üstüne çıkarıp bir adaya bırakacaktır. Bu ada bir türlü alamadığımız tuhaf mor cismin bulunduğu yerdir bu cisim büyülü bir mantardır.Onu alın (TAKE MAGIC MUSHROOM) ve delikten içeri atlayın burası Leprechaun toprakları Leprechaun'lar ufak,yeşil giyimli tuhaf ve maskara yaratıklardır.En çok hoşlandıkları şey ise keman müziğidir. Şimdi dev larenin olduğu ekrana gelin ve onun yakınına girerek peyniri verin(GIVE CHEESE TO GIANT RAT). Fare bu ziyafetten sonra güzel bir uyku çekmek için deliğine saklanacaktır. Sizde kapıyı açın ve uşakların olduğu yere gelin. Burada iki Leprechaun var bunlardan birisi normal diğeri anormal(Edi'yle Büdü gibi) normal olanla konuşun (TALK TO LEPRECHAUN) ve anormal olanının niye amuda kalktığını öğrenin. Şimdi efendim bu cüceler parende atarak dans ederlermiş. Amuda kalkık olarak duran danseder öbürüde keman çalarmış. Keman çalan notaları unutunca müziği kesmek zorunda kalmış diğer kek'de müziğin tekrar başlamasını bekliyormuş. Bu aptallara biraz yardım etsek iyi olacak değilmi(PLAY FIDDLE) Leprechaun'lar gidince sizde taht odasına gelin Kral müzik sesini duyunca sol tarafa doğru gidiyor-(Öncede söyledim genc söyliyorum bu adamlar salak). Buradan sihirli kalkanı ve kralın asasını alın(-TAKE SHIELD,TAKE SCEPTRE) sonra sola gidin ve küçük deliğin önünde mantarı yiyin.(EAT MUSHROOM) Sonra yeni boyutlarınızın azizliğine sığınarak delikten çıkın. Burada biraz oyalanarak boyunuzun büyümesini bekleyin. Sonra dağdaki kapının önüne gelin ve Gnome'dan aldığınız anahtarı kullanrak bu kapıyı açın(UNLOCK DOOR WITH GOLDEN KEY,OPEN DOOR). Merdivenlerden yukarı çıkın buralarda hırsız Dwarf'in saldırısına uğrarsanız hemen geri kaçın en tepede bulutlar diyarına geleceksiniz.İlk başta üstünde delik olan ağacı inceleyerek sapanı alın(EXAMINE HOLE,TAKE LEATHER SLINGSHOT). Sonra yukarı çıkarak devin olduğu ekrana gelin. O önce size saldıracak sonra kalkandan korkarak geri kaçacaktır onun uyumasını beklerseniz daha çok puan alırsınız ama ben beklecemem diyorsanız sapan ve çakıl taşlarını kullanarak onu öldürebilirsiniz.Bu size daha az puan verir.Dev ölünce veya uyuyunca sandığı alın(TAKE MAGIC CHEST). Sonra geldiğiniz yollardan geri dönerek saraya gelin. İçeri girip krala hazineleri vermek isteyeblirsiniz ama ona karşı saygılı olmak zorundasınız, şunun şurasında artık oyunun sonundayız biraz zahmet edinde burayı siz çözüverin artık. Bulamazsanız yazıyı baştan aşağı dikkatlice inceleyin eminim çabucak
anlayacaksınız.(KNEEL'in diğer anlamı; bkz. sözlük)
KQ 1 gerçekten çok eğlenceli bir oyun sırf izlerken bile kendinizi kapurabilirsiniz. Haliyle 512K'da çalışan bu oyunu dergimizden satın alabilirsiniz. Oyunu oynarken kendinize bir data disk hazırlamayı ihmal etmeyin çünkü oyun kolayca bozuluyor.

ORHAN CEVHER

GRAFİK	%30
SES - MÜZİK	%30
OYNANABİLİRLİK	%70
GENEL	**%60**

TELECOM BİLGİSAYAR

"AYRICALIKTIR"

Bilgisayarlar ve Diğer Hardware

Software ve Yazılım Programları

Her Hafta En Yeni Oyunlar

Bakım ve Onarım Servisi

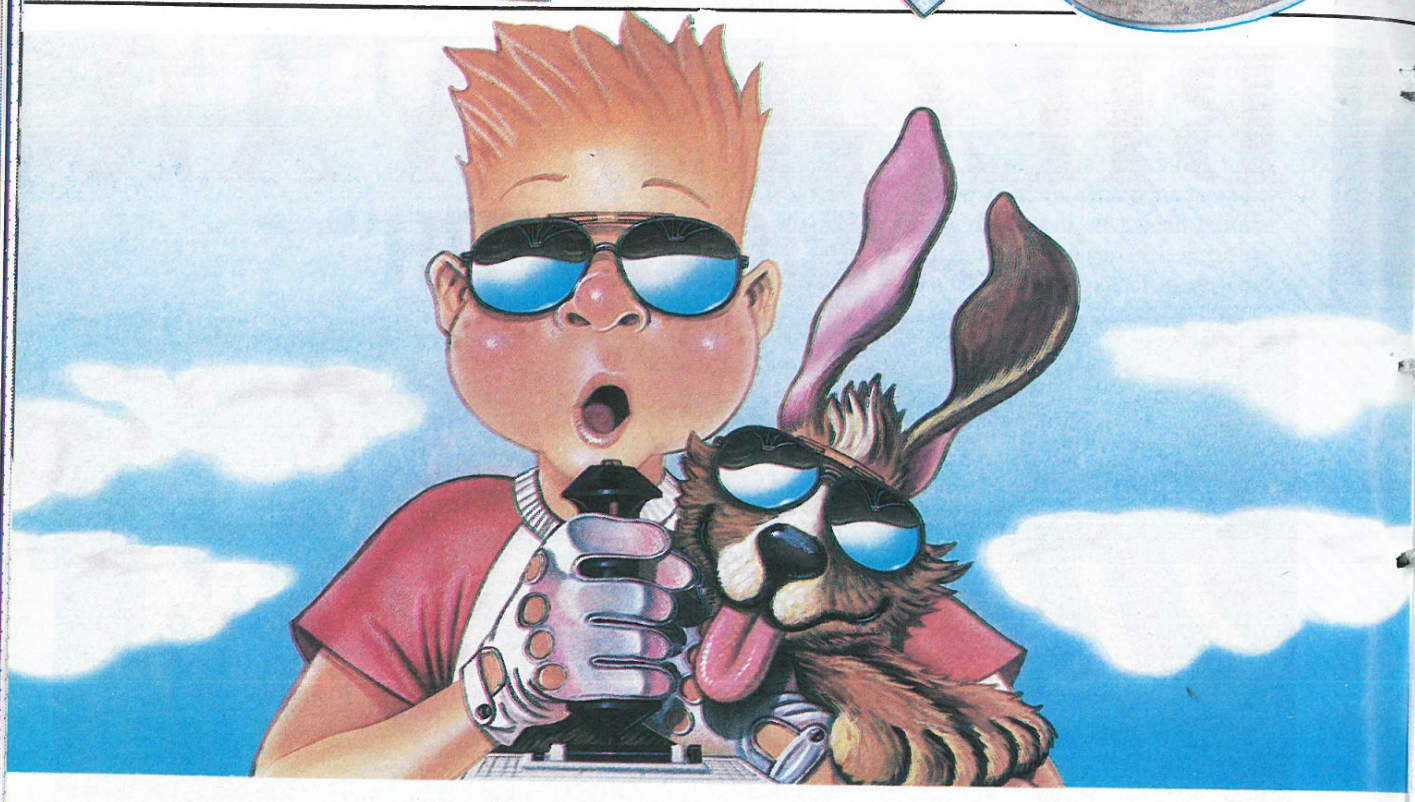
Her Müşretiye Bir Kura No'su

TELECOM Bilgisayar

Karanfil Sok. 15/3 KIZILAY-ANKARA
(KEBEBİSTAN ÜSTÜ) TEL:117 10 97

SAFA TANITIM 1608211

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE



GERÇEK ORİJİNAL'in TADI,na öyle kolay DOYULMAZ ARTIK..

HAZ

GERÇEK ORİJİNAL OYUNU alacak, k

Jelatinini ilk siz yırtacaksınız. Bazı zev

40 Firmanın Türkiye distribütörlüğünü aldık ,En son oyunlardan başlamak üzere süperleri beğeninize sunuyoruz.



Genias

Digital Integration

ACCOLADE
The best in entertainment software.

KRISALIS
SOFTWARE LTD.

Audio



DİKKAT:

! -SATIŞA SUNDUĞUMUZ OYUNLARIN TAMAMI ORIJINAL KUTUSU İÇİNDE ve ORIJINAL MANUAL'i ile birlikte satılacaktır.

2 -OYUNLAR ve PROGRAMLAR AVRUPA İLE AYNİ GÜNDE SATIŞA SUNULACAKTIR.

3 -OYUN FİATLARI alım gücünüzün üstünde bir rakam olmayacaktır.

4 -TOPTAN ALIMLAR DA İSTANBUL ve HAVALİSİ için SAFA PAZARLAMA (159 70 62) ANKARA ve ANADOLU için NOKTA DIŞ TİCARET (127 75 22)'e başvurmak gerekmektedir.

5 -BAYİ OLAN BİLGİSAYARCI'lara bununla ilgili yetki belgesi ,çıkartma, Oyun afişleri verilecek gazete ve dergilerdeki ilanlarımızda isimleri yayınlanacaktır.

UÇMAYA

IRMISINIZ?

utusunu ilk siz açacak
kleri Avrupalı'lar gibi
vaşayacak ve..... Uçacaksınız.

PEK YAKINDA



DİSTRİBÜTÖRLÜĞÜN ALDIĞIMIZ FİRMALAR

OCEAN
MICROPROSE
MICROSTYLE
RAINBIRD
EMPIRE
HI-TEC
CORE DESIGN
KRISALIS
THALAMUS
BEAU JOLLY
INTERCEPTORSOFT.
PANDORA
BEAST
DOMARK
MILLENNIUM
UNEL
GENIAS
PALACE
ACCOLADE
AUDIOGENIC
BLADE
DEMONWARE
INFOGRAMES
BRODERBAUN
EDGE
SUMMIT
GREMLIN
DIGITALINTERGRATIO
DIGITAL MAGIC
ANCO
NOVAGEN
THALION
HEWSON
DINAMIC
VULTURE
ALTERNATIVE SOFT
AGAIN AGAIN
VINNER

AMIGA

CARTHAGE

Psygnosis ultra oyunlarıyla bilgisayar dünyasını alt üst etmeye devam ediyor. 1990'da AWESOME, SHADOW OF THE BEAST II, NITRO,KILLING GAME SHOW gibi her biri büyük gürültü koparan oyunları piyasaya süren şirket, Psygnosis sadece arcade yapar diyenleri yanılttı ve nefis bir oyun çıkarttı :Carthage.

Şimdi M.Ö. 149 yılına gidelim ve biraz tarihi karıştıralım. Fenikelilerin torunları olan Kartacalılar denizcilikte usta bir milletti. Uzun aramalardan sonra bugünkü Tunus ve Doğu Cezayir'i kendilerine yurt edindiler. Açık denizlerdeki egemenlikleri onları ekonomik olarak güçlü kılıyordu. Ancak o yıllarda Akdeniz'de Roma İmparatorluğu çağın en büyük gücü durumuna gelmişti. Kartacalıların deniz üstünlüğü ise Romalıları rahatsız ediyordu. Sonunda iki imparatorluk birbirlerine girdiler. Büyük Kartacalı komutan Annibal İtalya'yi istila etti. Romalılar ise Kartaca sömürgelerini yağmaladılar ve Herkül sütunları'nda (Bugünkü Fildişi kıyısı ve Nijer) altın madenlerini ele geçirerek Kartaca ekonomisine ağır darbeler indirdiler. Romalılarla kartacalılar arasında üç büyük savaş oldu. (Pön savaşları) Sonunda Romalılar Afrika kıyılarına çıkarak Kartaca şehri ile sömürgelerinin bağlantısını kestiler.Takviye alamayan Kartaca yenildi ve halkı köle olarak satıldı. Ama şimdi siz, Kartacalıların yanında yer alıyorsunuz. Sizin de yardımınızla Kartaca Roma lejyonlarını püskürtebilir.Afrikalıların sizin gibi gözü pek oyunculara ihtiyacı var!

Carthage strateji-arcade karışımı bir oyun. Strateji yönü daha ağır basıyor. Oyundaki zoom yetenekleri kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Arcade sahneleri bir strateji oyununda görülmedik grafik, efekt, müzik ve animasyonlar içeriyor. Oynanabilirlik çok yüksek.

Oyunumuzda siz Diogenes'i yönetiyorsunuz. Amacınız Romalıların imparatorluğun merkezi olan Kartaca şehrine girmesini önlemek. Haritada Kartaca şehirlerini, sizin ve Romalıların birliklerini görebilirsiniz. Doğrusu harita hiç bir strateji oyununda rastlamadığım kadar güzel. Her yönde döndürülebilen 3d fraktal grafikler oyundan büyük bir zevk almanızı sağlıyor.



Oyuna Kartaca'da başlıyorsunuz. Kartaca dışında her hangi bir şehre gittiğinizde o şehirdeki yedeklerden bir ordu kurabilirsiniz. Kurduğunuz orduyu şehri savunmak üzere bırakabilir ya da Romalıların üzerine gönderebilirsiniz. Kontrolünüz altında en fazla beş hareketli ordu olabilir.

Ordularınız taburlardan oluşur. Her orduda en fazla 30 tabur ve her taburda piyade, süvari veya okçu olmak üzere en fazla 99 adam bulunabilir. Bundan başka oyunda mancınıklar ve filler de mevcut, ancak bunları parayla satın alamıyorsunuz, kendileri şehirlere gelişi güzel dağılmış haldeler. Bunları Romalılar ele geçirmeden siz bulmaya bakın.

Haritadaki bayraklar sizin şehirlerinizi gösterirler. Romalılar bir şehri aldıklarında ise bayrağın rengi değişir. Ekrandaki altın başlıklar Kartaca birliklerini, gümüş başlıklar ise Roma birliklerini gösterir. Siz ekranın en üstünde yer alan büyük altın başlığı kontrol ederek şehirden şehire gezebilirsiniz.

Romalılar Kartaca'yı kuşattıklarında, şehir direnirken tüccar gemileri Romalıları aşarak size altın getirir. Akıllıca bir ekonomi uygularsanız -örneğin her şehire biraz altın bırakırsanız- Kartaca ile ticaret artar. Daha çok ticaret daha çok altın, daha çok altın daha çok ordu demektir.

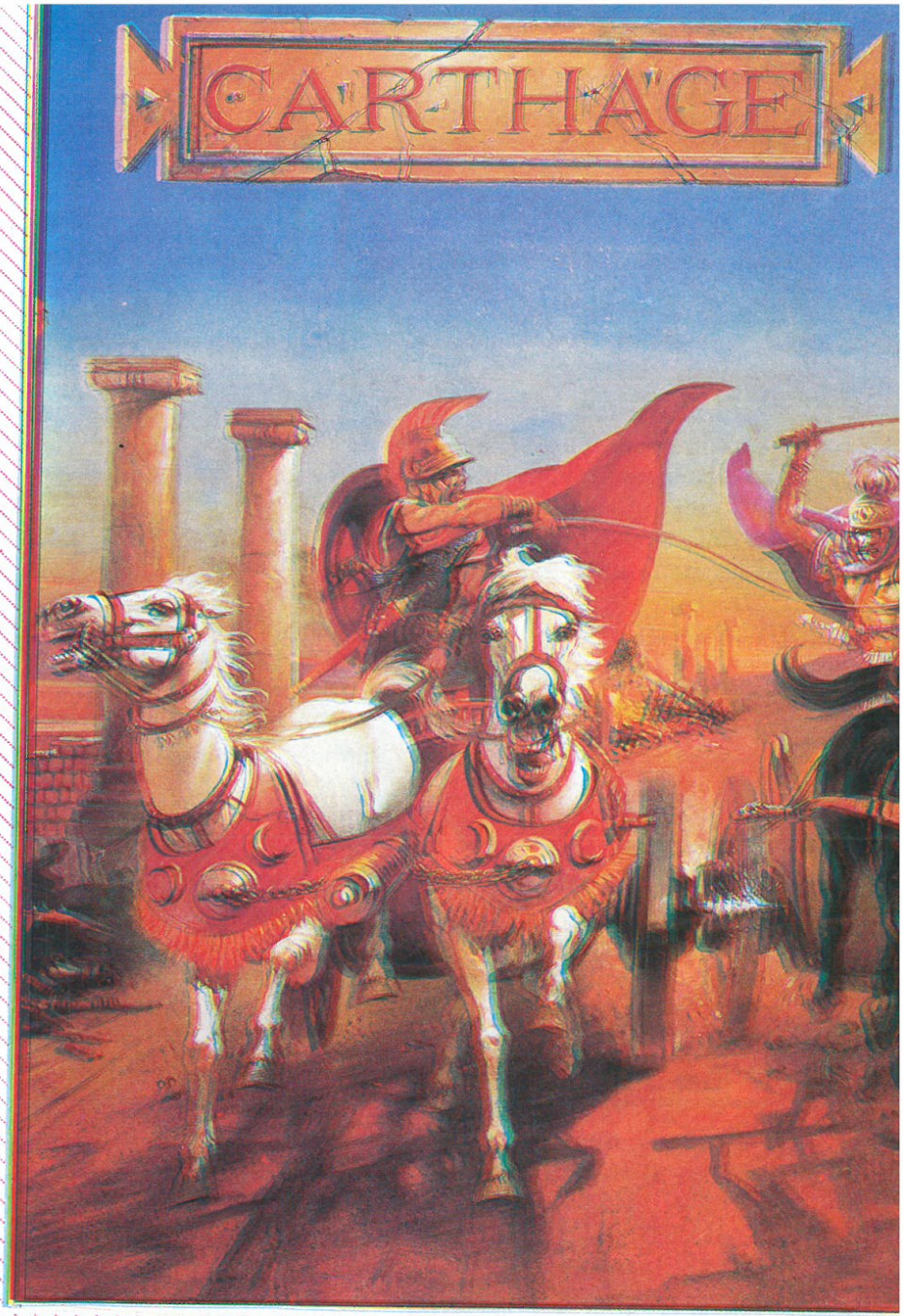
Arabanızla şehirden şehire gezerken Roma kuşatması altındaki bir şehire ya da ele geçirilmiş bir şehire gitmeyin yoksa hapse atılırsınızve Kartaca sizin için yüksek miktarda fidye öder.

Yolculuğa başladığınızda savaş arabanızı arkadan görüyorsu-



nuz. Joystick'i ileri iterseniz atlarınızı kamçılarsınız. Geri çekerek te dizginleri çekebilirsiniz. Yoldan dışarı çıkarsanız arabanız durur. -bu da sizin için çok değerli zamanın kaybı demektir- Yoldaki ağaç kütüklerine ve kayalara dikkat edin. Bunlara çarparsanız arabanız zıplar ve tekerlekleriniz hasar görür. Her çarpışınızda arabanızın arkasındaki para keselerinden biri eksilir.

Yolda giderken sizin gibi savaş arabalarına binmiş Romalı kiralık katillere rastlayacaksınız. Onların amacı sizi ne pahasına olursa olsun durdurmaktır. Bir savaş arabasına rastladığınızda ekran değişir ve arabanızı üstten görürsünüz. Bu ekranda tekerleğinize dikkat edin, rakibiniz tekerleğinin ortasındaki dönen bıçaklarla dingilinizi kesmek isteyecektir. Siz aynı tuzağı ona uygulayın ve atlarınızı da sık sık kamçılayın. Kimin tekerleği kırılırsa o savaş dışı kalır. Rakibinizi savaş dışı bırakırsanız sorun yok, ama sizin tekerlekleriniz kırılırsa yola çıktığınız şehre hazinenizi bırakarak dönmek durumunda kalırsınız. Bu bölüm AMIGA'nızda görebileceğiniz en iyi animasyon ve efektlerle süslenmiş, kendinizi Ben Hur gibi hissetmenizi sağlıyor. Kamçınızı kullanmak için kamçıyı vuracağınız yöne çekip ateşe basın.



HARİTA ÜZERİNDE STRATEJİK HAREKETLER

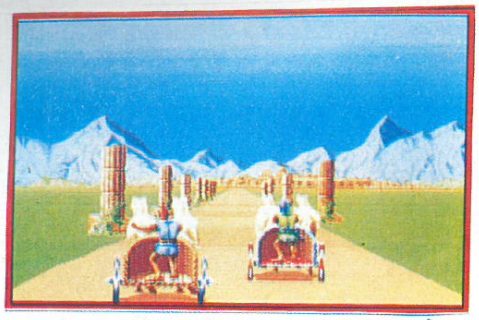
Bir şehrin üzerine gelip sağ butona basarsanız o şehir hakkında bilgi ekrana gelir - piyade , süvari , okçu , fil ,mancınık ve altın sayısı- Bu bilgi ekranına tekrar sağ buton ile click ederseniz kapatmış olursunuz. Asker sayısını arttırmak için de yukarı/aşağı ok işaretlerini kullanarak ordu kurabilirsiniz.

Ekranın üzerindeki büyük altın başlığa click ederek Diojen (yani siz) hakkında bilgi alabilirsiniz. Eğer bir şehirdeyseniz şehir ile kendiniz arasında altın transferi yapabilirsiniz.

Kurduğunuz ordular ufak altın başlıklarla temsil edilirler. Kurulu bir orduya click ettiğinizde eğer o ordu bir şehirdeyse bir kale ekrana gelir ve kalenin kulelerini kullanarak taburlarınızı oluşturabilirsiniz.

Bir orduyu yürütmek için başlığa click edin ve onu hedefine mouse button ile götürün. Orduyu durdurmak için üzerine click edin. Ordudaki taburları ayırabilmeniz için ordunun durması gereklidir.

Savaşta , piyade , süvari ve fil birliklerini hareket ettirmek için o birliği mouse ile sürükleyin. Bir birliğe kendi birliğinizi hedef verirseniz o birliği izler, düşman birliğini hedef verirseniz saldırır. Birliğe hedef verdiğiniz zaman gideceği yol ekranda gösterilir. Okçulara ateş emri vermek için onlara hedef olarak düşman taburlarını gösterin. Oklarınızın sayısı sınırsızdır. Ancak düşmanın ok menzilinde olması gerekir. Mancınıklar da okçular gibi kullanılır ancak daha fazla zarar verirler ve menzilleri daha geniştir. Savaşta bir-



liklerinizin gücü, bağlılıkları ve adam sayıları azalır. Ancak daha çok savaş yaptıkça deneyimleri artar. Düşman birliklerini püskürtebilmek için Roma generalini yakalamalısınız.

OYUNUN MENÜLERİ

Oyunda üç adet menü yer alıyor.

CARTHAGE : Oyun hakkında bilgi almak için kullanılır.

VİEW : View menüsünde on adet alt seçenek yer alır. Bunlar :

View : Ana menüye dönüş.
Map : iki boyutlu haritaya geçiş için kullanılır.
Repeat : Hafızaya aldığınız zoomlu bölümlere bakma.
Back : Zoom'u kapatır.
Yön tuşları : Haritayı basıldıkları yöne kaydırırlar.
X2,X4,X8 : Haritanın ekranda görünecek büyüklüğünü belirler.

GAME :

Save : Oyununuzu kaydetmek için sık sık kullanın.
Load : Kaydedilmiş oyun yüklemek için.
Faster : Oyunun hızını arttırır.
Slower : Oyunu yavaşlatır.
New : Oyuna baştan başlar.

En sağda da oyunun a andaki hızı yazılıdır.

PÜF NOKTALARI

-Şehirlerin ekonomilerinin alt üst olmaması için her şehirde biraz altın bulunmalıdır. Şehirler garnizonlarındaki ordu birliklerinin maaşlarını ödemekle yükümlüdürler. Ancak hareket eden orduların masrafları bizzat Kartaca şehri tarafından karşılanır.

-Diogenes'in o anda bulunduğu şehri seçerseniz piyade, süvari ve okçu kiralayabilirsiniz.

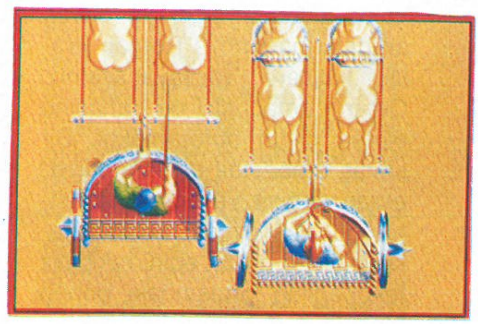
-Yokuş yukarı doğru savaşmak veya hareket etmek daha zordur. Savaşta yüksekte olan taraf olmaya çalışın. Taburları sadece generalleri ekranda iken yerleştirebilirsiniz.

-Savaştan kaçmak için ordunun generaline click edin.

-Romalılar şehirleri yavaş yavaş kuşatarak açlığa mahkum ederler. Kuşatmayı yarmanın tek yolu .. dışarıdan saldırı yapmaktır.

-Generallerinizi her ne pahasına olursa olsun korumalısınız.

-Düşman generalleri gümüş



başlıklarla temsil edilirler.

-Romalılar Kartaca'ya girdikleri an oyun biter.

-Zamanınızı iyi kullanın.

Benim sizlere vereceğim yardım bu kadar. Oyun tam anlamıyla bir Psygnosis mucizesi. Oyunu almasanız bile başındaki introyu ve savaş arabası bölümünü inceleyin. Carthage size AMIGA'nızın neler yapabileceğini gösteren ender oyunlardan biri. Oyunla ilgili her türlü sorununuzu dergimize yazabilirsiniz. Oyunumuz iki disketten oluşuyor ve 512k'da çalışıyor,bu inanılmaz bir olay. Gözünüz kapalı alabilirsiniz. Ne de olsa yapımcı firma Psygnosis.

BAHADIR AKCAN

GRAFİK %92
SES - MÜZİK %85
OYNANABİLİRLİK %90

GENEL %92

64'ler Dergisinde OKUYUCU HER ZAMAN HAKLIDIR!

Bakın okuyucumuz Kıvanç CANBEKLİ MAC ADVENTURE Köşemiz için ne diyor:

MAC ADVENTURE okumak bir ayrıcalıktır. MAC ADVENTURE kişililikli kişilerin kişilikli sayfasıdır. MAC ADVENTURE okuyabilmek için nufüs sureti, ikemetgah, son 6 ayda çekilmiş renkili 12 adet vesikalık fotoğraf gerekmez.... Sadece 64'ler almak yeterlidir. MAC ADVENTURE okuru olduğunuzu belirtmek için de mektup yazın. Çünkü " Mektupsuz MAC ADVENTURE Mürekkepsiz Kağıda Benzer" . Unutmayın MAC ADVENTURE, adventure'lar için vardır, Adventure'larda siz alasınız diye yazılmaktadır. Onun için MAC ADVENTURE'a iyi davranmanız yerinde olur.Ne Demişler:

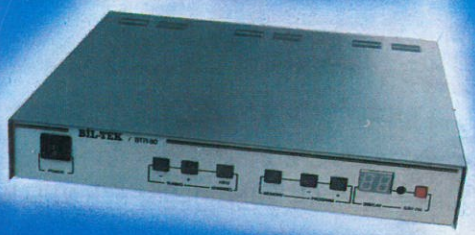
"MAC, MAC'a Maca Maca Macarır!"

Doğru söze ne demeli?

MAC ADVENTURE
STRATEJİ-SİMULASYON

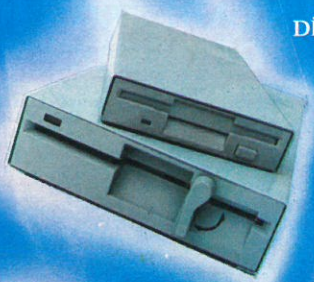
MAC ADVENTURE
Maşuklar Yokuşu 2/2
80600 Beşiktaş-İST.

nice mutlu yıllara



BTR - 90
RECEIVER
uzaktan kumandalı

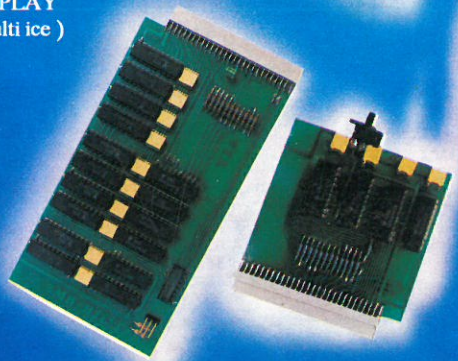
3.5 - 5¼
DİSK DRIVER





Multi Ice III
Final III
Ice - FREEZE Machine
Dauble
Destek 64
Disk Mate 2
System Turbo
Dolphindos 2.0
Epromer 2
VE DİĞER TÜM KARTUŞLAR

AMIGA
ACTION
REPLAY
(multi ice)



2.5 MB AMIGA Süper Ram,
İnternel kart (anahtarlı)
512 KB AMIGA Ram anahtarlı

BİL-TEK
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ TİCARET



AMIGA 500 Adaptör
C 64 Adaptör

AMIGA
ve Commodore'lar
Monitör'ler
Printer'lar
1084 Monitör Ekran Filtresi
Mouse'lar Mouse Pad'ler
Joystick çeşitleri
Disket çeşitleri ve kutuları
Copy Board, Reset Button'lar
Kafa ayar ledi, Anten kabloları
Zengin AMIGA 500, C64
İş, Utility, ve
OYUN PROGRAMLARI
GÜNÜNDE TAMİR SERVİSİ

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat / 1
BAKIRKÖY / İSTANBUL

ZENGER

COMPUTER CLUP

Sümer Sokak 6/B Kızılay/ANKARA
Tel: 230 66 66 - 230 23 43

...İ, ENTERESAN...LI ...UNLAR SİZİN İÇİN GETİRDİK

OYUN ADI	COM KASS	COM DISK	AMIGA DISK
F-47 THUNDERBOLT	6.500.-	5.500.-	10.000.-
OPERATION THUNDERBOLT	6.500.-	5.500.-	17.500.-
ITALY 1990	6.500.-	5.500.-	10.000.-
D.R. ROOMS REVENGE	6.500.-	-	17.500.-
BEVERLY HILL COP	6.500.-	5.500.-	17.500.-
D. DRAGON II	6.500.-	5.500.-	-
TURBO OUTRUN	6.500.-	7.000.-	17.500.-
T.K.O. BOXING	6.500.-	7.500.-	17.500.-
TEST DRIVE II	6.500.-	6.500.-	10.000.-
GRAND PRIX CIRCUIT	6.500.-	7.500.-	10.000.-
BLACK TIGER	6.500.-	5.500.-	10.000.-
GHOSBUSTERS II	6.500.-	5.500.-	17.500.-
LAST NINJA II	7.500.-	7.500.-	18.500.-
DYNAMİTE DUX	6.500.-	5.500.-	-
SILENT SERVICE	12.000.-	7.500.-	10.000.-
HOSTAGES	6.500.-	5.500.-	10.000.-
DRAGON NINJA	6.500.-	5.500.-	10.000.-
FALLEN ANGEL	6.500.-	5.500.-	10.000.-
WORLD GAMES	6.500.-	7.500.-	10.000.-
RAINBOW WAIRRIOR	6.500.-	5.500.-	-
FIGHTER BOMBER	6.500.-	5.500.-	17.500.-
TINTIN ON THE M.	6.500.-	5.500.-	10.000.-
NINJA WARRIORS	6.500.-	5.500.-	17.500.-
IMPASAMOLE	6.500.-	5.500.-	10.000.-
ACE OF ACES	5.500.-	5.500.-	-
TIGER ROAD	6.500.-	5.500.-	-
WRESTLING BOX	6.500.-	5.500.-	-
RALLY CROSS	5.500.-	5.500.-	10.000.-
BATMAN THE M.	6.500.-	5.500.-	17.500.-
RUNNINGMAN	6.500.-	6.500.-	17.500.-
TUSKER	6.500.-	6.500.-	10.000.-
ALTERED BEAST	6.500.-	6.500.-	10.000.-
SIMCITY	6.500.-	5.500.-	10.000.-
PIRATES	6.500.-	8.500.-	17.500.-
SHINOBI	6.500.-	5.500.-	10.000.-
UNTOUCHABLES	6.500.-	5.500.-	10.000.-
ROBOCOP	6.500.-	5.500.-	10.000.-
WINTEREDITION	6.500.-	7.500.-	10.000.-
MOONWALKER	6.500.-	5.500.-	10.000.-
CHASE HQ	6.500.-	5.500.-	10.000.-
CABAL	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CHAMBERS OF SH.	6.500.-	5.500.-	10.000.-
PREDATOR	6.500.-	6.500.-	17.500.-
SHADOW WARRIORS	6.500.-	5.500.-	17.500.-
KNIGHT GAMES	6.500.-	7.500.-	-
FLIMBOS QUEST	6.500.-	5.500.-	10.000.-
ESCAPE FROM. R MONS	6.500.-	5.500.-	10.000.-
HEAVY METAL	6.500.-	-	10.000.-
HAMMER FIST	6.500.-	5.500.-	10.000.-
VENDETTA	7.500.-	5.500.-	-
NINJA SPIRIT	6.500.-	5.500.-	10.000.-
NEW ZEALAND ST.	6.500.-	7.500.-	-
X-OUT	6.500.-	-	17.500.-
FORGOTTEN WORLDS	6.500.-	7.500.-	10.000.-
TURRICAN	6.500.-	5.500.-	17.500.-
KICK OFF II	6.500.-	5.500.-	10.000.-
TECHNOCOP	6.500.-	5.500.-	10.000.-
LAZER SQUAD	6.500.-	8.500.-	10.000.-
GUNSHIP	6.500.-	5.500.-	17.500.-
DYNASTY WARS	6.500.-	5.500.-	10.000.-
NORTH AND SOUTH	6.500.-	7.500.-	-
RAINBOW ISLANDS	6.500.-	-	10.000.-
FIGHTING SOCCER	6.500.-	5.500.-	10.000.-
PRO TENNIS TOUR	6.500.-	-	-
F-15 STRIKE EAGLE	6.500.-	-	-
STIR CRAZY BOBO	6.500.-	-	-
STAR TREK	6.500.-	-	10.000.-
TIE BREAK	6.500.-	(G) 5.500.-	10.000.-
MIDNIGHT RESİSTANCE	-	5.500.-	10.000.-
CRACK DOWN	6.500.-	5.500.-	17.500.-
F-16 COMBAT PILOT	18.000.-	-	22.000.-
BACK TO THE FUTURE II	6.500.-	7.500.-	10.000.-
SLY SPY SECRET AG.	-	(G) 7.500.-	17.500.-
THE SPY WHO LOVEDME	-	5.500.-	10.000.-
TEENAGE MUTAND TUR.	-	5.500.-	10.000.-
NINJA REMIX	-	(G) -	-
ROBOCOP 2	-	(G) -	10.000.-
NEW YORK WARRIORS	-	-	17.500.- MB
RICK DANGEROUS 2	6.500.-	5.500.-	10.000.-
SNOW STRIKE	-	(G) -	-
SATAN	-	-	-
POWER BOAT SIM	6.500.-	7.500.-	10.000.-
LOTUS TURBO ESPRİT	-	-	10.000.-
BEAST II			

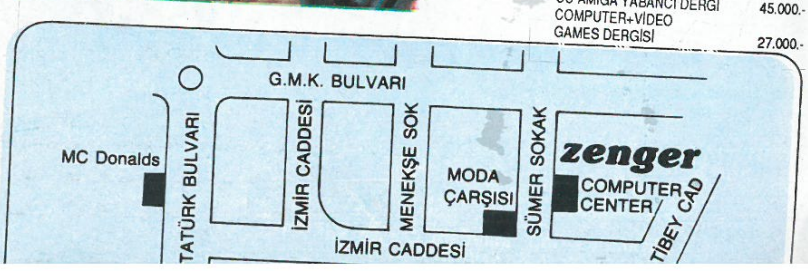


BU ILANLA İLGİLİ AYRINTILI BİLGİYİ

73. SAYFA DA BULABİLİRSİNİZ

MALZEME LİSTESİ

AMİGA 5 1/4 + DF 1 BOUTER + 40/80 TRACK	475.000.-
AMİGA 512 RAM KART	150.000.-
AMİGA ADAPTÖRÜ	200.000.-
FİNAL III	85.000.-
FREEZE MACHINE	55.000.-
ICE MACHINE	55.000.-
DOUBLE KARTUŞ	55.000.-
EXPERT KARTUŞ	80.000.-
DESTEK 64 II	35.000.-
C-64 SES DIGITIZER	35.000.-
COPY BOARD	30.000.-
KAFA AYAR LEDİ	17.500.-
RESET BUTTON	10.000.-
ANTEN KABLOSU	17.000.-
C-64 ADAPTÖR	65.000.-
VİRÜS DEDECTÖR	55.000.-
AMİGA 2.5 MB RAM KART	600.000.-
MULTI ICE III	110.000.-
MODEM II	500.000.-
AMİGA ÖRTÜSÜ	12.000.-
1084 MONİTÖR ÖRTÜSÜ	18.000.-
1530 TEYP ÖRTÜSÜ	6.000.-
1541/1541/2 DİSK DRİVE ÖR.	10.000.-
C-64 ÖRTÜSÜ	10.000.-
IŞIKLI KALEM	55.000.-
QUICKJOY GÖSTERGELİ	117.000.-
QUICKJOY II (SV 122)	48.000.-
QUICKJOY II TURBO	55.000.-
QUICKJOY III SV 123	66.000.-
QUICKJOY UK. KUMANDALI	196.000.-
QUICKJOY SİMÜLATİON	183.000.-
3.5 DİSKET KUTUSU 80'lik	65.000.-
3.5 DİSKET KUTUSU 50'lik	49.000.-
3.5 DİSKET KUTUSU 12'lik	28.000.-
5 1/4 DİSKET KUTUSU 100'lük	65.000.-
CU AMIGA YABANCI DERGİ	45.000.-
COMPUTER+VİDEO GAMES DERGİSİ	27.000.-



ÜYELİK KARTINIZ

ZENGER COMPUTER CLUB'E



ÜYE OLUN KAZANIN ...!
ZENGER CLUB'ÜN
6 aylık ve 12 aylık Üyelerine
Yılbaşı hediyeniz .....? Sürpriz....
ANKARA'DAKİ ÜYELELERİMİZİN EVLERİNE SERVİS YAPILIR.
AYRINTILI BİLGİ İÇİN
230 66 66'yı ARAYIN

Siparişler 9-17 saatleri arası alınır.
Üye olmak için Aşağıdaki hesaplardan birine Üyelik aidatını yatırın havale makbuzunu ve formu bize yollayın.
İş Bankası Yenişehir Şb. 4218 300 2302006
Yapı Kredi Bankası Yenişehir Şb. 61 13-5
Posta Çeki H. 43556-2 Osman Zeki Zenger

zenger
Computer Clup'e gelin. Ayrıcalıklardan yararlanın.

AMSTRAD

AMSTRAD (KASET) 3 AY 60.000
* Her ay 64'ler dergisi
* Her ay 5 Adet full Kaset oyun

AMSTRAD (KASET) 6 AY 100.000-
* Her ay 64'ler dergisi
* Her ay 5 Adet full kaset oyunu.

AMSTRAD (KASET) 12 AY 150.000-
* Her ay 64'ler dergisi
5 adet full kaset oyunu

AMIGA

AMIGA 500 3 AY 75.000-
* HER AY BİR AMIGA DÜNYASI DERGİSİ
* HER AY 5 OYUN VEYA GRAFİK PROGRAMI
* Her ay bir Amiga Dünyası Dergisi
* Her ay 5 oyun veya grafik programı

AMIGA 500 6 Ay 130.000-
* Her ay bir amiga dünyası dergisi
* Her ay beş oyun veya grafik programı

AMIGA 500 12 Ay 240.000
* Her ay bir Amiga dünyası dergisi
* Her ay beş oyun veya grafik prog.

commodore

COMMODORE 64 KASET 3 AY 60.000-
* Her ay bir Commodore 64'ler Dergisi
* 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 3 AY 80.000-
* Her ay bir Commodore 64'ler Dergisi
* 5 oyun disketi

COMMODORE 64 KASET 6 AY 110.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 6 AY 110.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full disket oyunu

COMMODORE 64 KASET 12 AY 200.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full kaset oyunu

COMMODORE 64 DISKET 12 AY 200.000-
* Her ay bir 64'ler dergisi
* Her ay 5 full disket oyunu

TALEPLERİNİZİ LÜTFEN İŞARETLEYİN: ☐ COMMODORE ☐ AMSTRAD ☐ AMİGA ☐ 3 Ay ☐ 6 Ay ☐ 12 Ay

LÜTFEN İSTEDİĞİNİZ MALZEMELERİ LİSTE HALİNDE EKLEYİNİZ.

ÖDEME ŞEKLİNİZ: **BANKA DEKONTU** ☐ **POSTA HAVALESİ** ☐ **ŞAHSİ ÇEK** ☐ **KREDİ KARTI** ☐

KREDİ KARTI

KREDİ KARTI ÖDEMELERİ İÇİN

AD, SOYAD:

KART CİNSİ: **VİSA** ☐ **EUOROCARD** ☐ **KART NO:**

ACCESS ☐ **MASTERCARD** ☐ **SON KULLANMA TARİHİ:**

ADRES:

ŞEHİR KOD: **TEL:**

AMIGA EĞİTİMDE

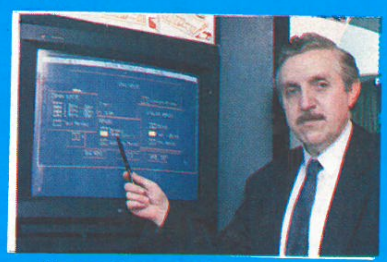
Genç Amiga kullanıcıları 1991 yılında bilgisayarlarını daha çok eğitim amacı ile kullanacaklar.



Aylardır size tanıtımı yapılan AMIGA Eğitim seti ile ilgili daha geniş bilgi alabilmek için Commodore Centerlerin kurucusu Mesut Kabasakal ile Etiler Şubesinde buluştuk. Kendisinden AMIGA ile Eğitim konusunda daha geniş bilgi almak istediğimizi ilettiğimizde memnuniyetle karşıladı.

Konuşmaya başlamadan, size önce eğitim olayını uygulamalı olarak tanıtmak istiyorum dedi ve Amigaya ilkokul 4-5 Anadolu Liseleri Hazırlık disketini takarak mouse'yi bize teslim etti. Lütfen inceleyin samimi eleştirilerinizi bekliyorum dedi. Programı değişik konumlarda inceleyerek konuların içine girdiğimizde unuttuğumuz birçok şeyi de hatırlamış olduk. Bu arada Mesut beyin meraklı bekleyişi karşısında birşeyler söylememiz gerektiğini hatırladık.

Bizce bugüne kadar Türkiye'de bilgisayarlar için hazırlanmış olan mükemmel bir program olduğunu hatta bizim böyle bir eseri eleştirmemizin haksızlık olacağını kendisine söylediğimizde teşekkür ederek konu ile ilgili sorularınızı bekliyorum dedi.



Mesut bey neden eğitim diye sorduk.

Önce AMIGA yapısı ile mükemmel bir alet, çok geniş olanaklar yaratıyor insanlara. İşletim sistemi, grafik ve müzik yetenekleri farklı. Bugüne kadar AMIGA ile ilgili ciddi bir yazılım yapılmadığından kullanıcılar yurt dışından çeşitli yollarla gelen oyun ağırlıklı programları kullanıyorlardı. Ama anneler, babalar ve velilerin istekleri önce eğitim yönünde idi. Bu görüşle yola çıkarak bu sektörde birilerinin birşeyler yapması gerektiğine karar verdik. Eğer bu biz isek nasıl ve neler yapabilirdik. 1990 Mayıs aylarında doğan bu düşüncenin aydınlığında organizasyon çalışmalarına başladık. Sırasıyla Milli Eğitimde görevli öğretmenler kadrosunu kurduk. Daha sonra böyle bir yazılımı gerçekleştirebilmek için ciddi çalışmalar yapabilecek bir ekip gerekti. Bu ekibi bir araya getirecek "NEMESİS" yazılım adı altında bir şirket kurduk. Ve sonra 8 aylık bir maraton başladı. Bu arada Nemesis yazılım ortaklarından mühendis kardeşlerim Sn. Kemal Yiğitcan, Sn. Mehmet Amet Sn. Kürşat Ünügür ve hocamız Sn. Sedat Alkılıç'a derginiz aracılığıyla ayrıca teşekkür etmek istiyorum.

Ve işte vardığımız noktayı gözlerinizle görüyorsunuz.

Peki bize programın çalışması hakkında biraz açıklama getirebilir misiniz?

Birinci disketi yüklemeye başladığımızda bize önce Amigamızın belleği sorulmakta eğer 1 MB seçersek sevimli öğrencimiz sample müzik eşliğinde bize o programın hangi sınıfa ait olduğunu belirtmektedir. Bu bölümü ara çubuğuna basarak geçersek program 2'nci disketi isteyerek bize bir ana menü sunmaktadır. Buradan Fen veya Matematik bölümlerini seçebiliriz. Fen bölümünde ise o sınıfta yıl içinde işlenen konular ana bir menü halinde takdim olunmakta herhangi birinden girdiğimizde o konu ile Eğitim, Test+Eğitim ve Genel test seçenekleri sunulmakta. Örneğin Test + Eğitimi seçtiğimizde bize tekrar Serbest veya Sınırlı zaman seçenekleri sunulmakta. Eğer sınırlı zamanı seçersek bu kez 30-60-90 saniyelik zaman seçenekleri ile programa giriyoruz. Ekranın en üstünde "Hesaplanan İşlem Sayısı" ile random olarak sorunun kaç kez hesaplandığı gösterilmekte. Soru oluşturulduktan sonra 4 ayrı cevap seçeneğinden birini işaretlersek doğru veya yanlış olarak yanıtlayacaktır. Cevap ne olursa olsun "çözüm" bölümünde işlemin doğru şeklini açıklamalarıyla birlikte görebilmekteyiz. Yine buradan ana menüye dönebilmekteyiz. Bu kez genel teste girersek işlemler aynı olup üst menüler, çözüm kısmı çalışmamakta ve öğrenci gerçek sınava tabi tutulmaktadır. Soruların bitişinde final ekranında kendi durumu ile oldukça detaylı bir karne verilmekte ve eğitmenlerin tavsiyeleri yer almaktadır.

Mesut bey Eğitim ile ilgili başka neler söylemek istiyorsunuz?

Biz yapılabileceğin en iyisini yaptığımız kanaatini taşıyoruz. Bundan sonra sözü kullanıcılar söyleyecek. Bu vesileyle Türk Eğitim Gençliğine faydalı olabilirsek kendimizi mutlu sayacağız.

Bu söyleşi ile verdiği bilgiler için Sn. Mesut Kabasakal'a teşekkür ederek ayrıldık.

LAÇİN SOFT

EN YENİ **COMMODORE** 64 ve ***AMIGA***
PROĞRAMLARI İLE HİZMETİNİZDEYİZ

AYIN SÜPER OYUNLARINDAN HAZIRLANMIŞ 20 PROGRAMLIK PAKET TOPTAN **4.000TL.**

SÜPER OYUNLARDAN HAZIRLANMIŞ 50 PROGRAMLIK PAKET YİNE **4.000TL.**

YİNE SÜPER OYUNLARDAN HAZIRLANMIŞ 75 PROGRAMLIK PAKET **4.000TL.**

SÜPER *AMIGA* PROĞRAMLARI TOPTAN **2.000 TL.**

Önemli NOT:
100 Proğramdan az siparişler toptan kabul edilmez. Perakende satış fiatlarımız 7.000 TL.dir

THE HOME COMPUTER CLUB ÜYELERİMİZ

YILBAŞI HEDİYELERİNİZİİSTANBUL DIŞINDA OTURANLAR İÇİN 64'LER DERGİMİZ İLE BİRLİKTE POSTALADIK.

İSTANBUL İÇİNDE OTURAN ÜYELERİMİZ İSE MAĞAZAMIZA UĞRAYARAK HEDİYELERİNİ ALABİLECEKLERDİR. BU ÜYELERİMİZİN HEDİYELERİNİ ALIRKEN %25'e VARAN TENZİLATLARLA ÖZEL YILBAŞI ALIŞ-VERİŞİNİ YAPABİLME SANSINI YAKALAMALARINI TEMENNİ EDERİZ.

YENİYILIN HEPİMİZE SAĞLIK, MUTLULUK ve BAŞARI GETİRMESİNİ DİLERİZ..

LAÇİN BİLGİ İŞLEM

ÇOLAK İSMAİL SOKAK no 2/2 SUADİYE - İSTANBUL TEL: 38031 50



Conquests of

Şu kral Arthur efsanesinin de suyunu çıkardılar. Oyunundan çizgi filmine kadar herşeyini gördük. Ama bu bilmem kaçıncı Arthur oyununu Sierra çıkarmış. Bu adventure'sız günlerde insan hiç Sierra kaçırır mı? Evet Kral Arthur'u bilmeyeneniniz yoktur. MS 6ncı yüzyılda yaşadığı varsayılan Arthur,ünlü kılıcı excalibur ve başkenti camelot ile tanınır. Romalıların istilası sona erince kaosa giren Britanyayı tekrar biraraya getirmesi ve yuvarlak masa şövalyelerini oluşturmasıysa Kral Arthur efsanesinin tarihi bölümü. Mitolojik bölümüyse Arthur isimli bir çocuğun sihirli kılıcı taştan çekip akıl hocası Merlinin yardımıyla kral olması,kılıç savaşta kırılınca bir periden excalibur'u alması.Arthur pek çok savaştan sonra kendi yeğeni Mordred tarafından ağır yaralanır (Hain yigen.Aahhh). Ve üç peri tarafından iyileşip ihtiyaç olduğu zaman tekrar dünyaya döneceği bir adaya götürülür.

Sierra efsaneyle hayal gücünü birleştirip yeni bir oyun çıkardı.

Arthur'un karısı kraliçe Gwenhyver ve en iyi arkadaşı arasındaki yasak aşk(ki bu efsanede var) krallığın lanete uğramasına sebep olur. Tek çare İsa'nın son yemeğinde kullandığı ve ölürken içine kanının aktığı kutsal kadehtir. (Evet İndiyana Jones'taki)Arthur kadehi bulması için üç şövalyesini görevlendirir. Ancak sonunda bu beceriksizlerin işi yapamayacaklarını çakıp işin kendisine kaldığını anlar. (Ya da karısı tarafından anlamak zorunda bırakılır hani belki kurtulurum diye) İndiyana Jones'a göre bindörtyüz yıl avantajınız var artık ondan önce bulursunuz herhalde.Neyse kılıcınızı hazırlayın bilgisayar başına.

Güzel bir demo seyrettikten ve Sierra'nın müzik işini epey ilerlettiğini gördükten sonra kendimizi Camelotta şatomuzun içinde buluyoruz. Gidebileceğiniz birkaç oda var. Kursor tuşlarıyla adamınızı odanın üstüne getirip enter'la odaya girebiliyorsunuz. Böylece bir yere gidebilmek saatler sürmüyor.Oyun size ruhu sürekli yanınızda olan Merlin tarafından sunuluyor.Bu epeyce kolaylık sağlıyor. İlk olarak odanıza girin. Zırhınızı giyip zorlu yolculuğunuza hazırlanın.(Wear clothes). Kesenizi de unutmayın.(Take Purse) Keseyi boş bırakmamak için hazine odasına gidin.(Sağ üst oda) Hazineciye keseyi verip altın,gümüş ve bakır para alın.(Give purse,Take Gold,Take Silver.Take Copper) Kesenizi alıp Sir Gawaine hakkında soru sorun.(Take Purse,Ask About Gawaine) Gawaine'in Glastonbury'ye gittiğini öğreniyoruz. Şimdi dua etmeye. Sol alttaki "Chapel of the Two gods"a gidin. İki

CAMELOT

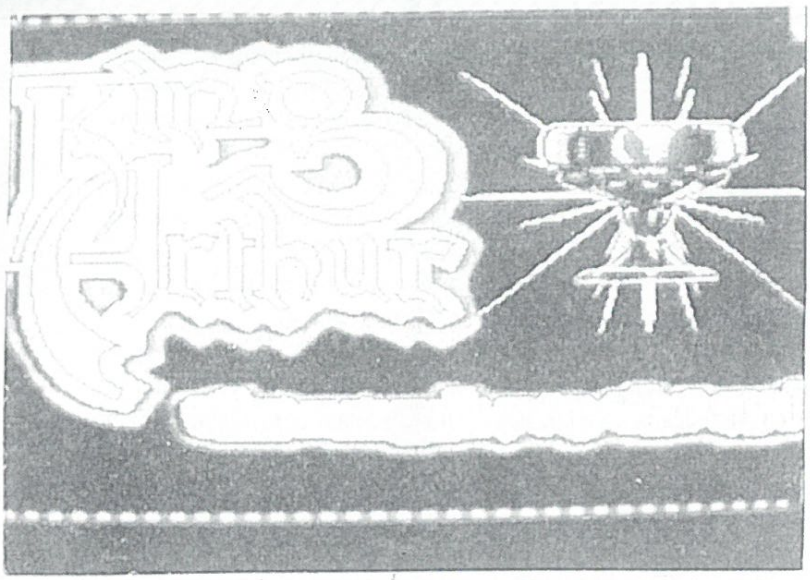
tanrının adak taşında da eğilip birer altın para koyun.(Kneel,Keseyi açıp altın verin). Tanrılardan biri kutsal kadehi gösterirken diğeri de kayıp şövalyelerinizi gösteriyor.(Nasıl işse dua etmenize gerek kalmıyor) Tekrar hazine odaına gidip kesenizi yeniden doldurun.Sonra Merlin'in odasına gidin(Küçük oda) Ona şövalyeler ve kadeh hakkında sorular sorun. (Talk Merlin,Ask about Grail-,Ask about Gawaine,Ask about Launcelot,Ask about Galahad) Sağ köşedeki küçük sandığı açıp Merlin'in hazırladığı pusulayı alın.-(Open Chest,Take Lodestone)Ülkenizin haritasına son kez bakıp odadan ayrılın(Look Map) Kraliçenizin bulunduğu bahçeye gidin bakalım Lancelot'tan haber var mı.Kraliçenizle konuşmadan çalıdaki gülü alın ve kraliçeye gülün ne işe yaradığını sorun.(Take rose,Ask about Rose) Hain karınıza Lancelot hakkında bir iki soru sorun ve yolculuğa çıkmadan onu son kez öpün.(Talk Queen,Ask about launcelot,Kiss Queen) Şatodan çıkın artık gidebiliriz.Atınıza atlayıp sol alttaki nöbetçiye Galahad'ı sorun.(Mount Horse-,Ask about Galahad) Ve şatonuzu terk edin. Eğer tanrılara dua etmezseniz kapı üstünüze düşüyor ve şiş kebap oluyorsunuz.

Herneyse önünüzdeki o koca britanya haritasında gidebileceğiniz üç yerden birincisi Glastonbury Tor. Cinin biri sizden para istiyor. Heykeli inceleyip (Look Statue) bir bakır para verin,Vermezseniz bütün paranızı alıyor.Sola gidince bir avcı görüyoruz. Zavallı avcıdan bir post alın.(Greet Man,Ask about pelt,Buy pelt) Bir gümüşu ödeyip esas gerekli eşya mızrağı satın alın.(Ask about spear,Buy spear) Sonraki ekranda ölmemek için bir altını ödeyin.Bu arada katırınız da ufak ufak kaçıyor.Onu boşverip Arcade level'ı 'easy' yapın.Sola gidince karşınıza domuzlar çıkıyor.siz de avcıdan aldığınız mızrağı çıkarıyorsunuz. Domuz atınızın burnuna yaklaşınca 'Space'le öldürün.Üç domuzuda gebertince sakın rahat bir nefes almayın, iki ekran ilerde kara şövalye var.Sola devam edince konuşan bir kargayla karşılaşıyorsunuz.Sizi Kara şövalye ile döğüşe davet ediyor."Yes" ile kabul edin.Ve iskeletin üstündeki kumaşı alın.(Take Silk). Sağa gidin.Kara şövalye Gawaine'in ölümü karşılığında geçebileceğinizi söylüyor.'No' ile bu anlaşmayı reddedin ve mızrağınızı çıkarın. Kara şövaleyi yenmek gerçekten çok zor.Kontroller ekranda zaten var. Gözünüz onun mızrağında olsun,önemli olan onu durdurabilmeniz. Mızrağınızı rastgele oynatın,böylece sizi karşılaması zorlaşır. Üç kez düşen taraf kaybediyor. Şansınız varsa geçersiniz.(Nedense bu zor olacak gibi geliyor ya bilmem artık) Eğer çıldırmadan geçerseniz zincirlenmiş Gawaine'i görüyorsunuz. Bir an önce zincirlerini kırın.Lafı uzatmadan adamı atınıza bindirip Camelot'a gönderin. (Break the Chains,Talk Gawaine,Ask about Grail,Carry Man to Horse) Bu küçük jest aldığınız puanlara değer. Sağa gidince bu sefer de bir cadının haraç istediğini görüyoruz. Ya tüm keseyi vereceksiniz, yada iskeletten aldığınız kumaşı. Kumaşı verince cadı güzel bir prensese dönüşüyor. Bu ipek kumaş sevgilisinin hediyesiymiş. Zavallı kız prensini aramaya giderken (Hani şu iskelet) taşın üstünde bir şeyler oluyor.(Talk woman,Give silk) Taşı okuyunca beş ozanın taşlara dönüştüğünü ve her geçene bilmeceler sorduğunu öğreniyorsunuz.(Read Stone)

Ne yazık ki bilmecelerin cevabıyle ilgili bölüm silinmiş. Yukarı gidince ünlü beş taşı görüyorsunuz. Fazla yaklaşınca sihirli bir engel sizi geri itiyor. "Talk to Stone"la taşın dört şiirlik bilmecesini dinliyorsunuz.Size kısaca cevapları veriyorum,herhalde tahmin edebilirsiniz.Bizim de bilmediğimiz bir-iki tane dışında cevaplar: The Mirror, The Iceberg, The Medallion, The Water Fall, The Shadow, Blue The Snail,The Fire,The Time,The Wine,The Wheel,The Lock,The Riddle. Bilemezseniz geri dönüp tekrar girin,-belki bu kez geçersiniz. Sahi, katırınız da burda. Ama beş bilmeceyi de çözünce bir büyüyle kendinizi harabelerin ortasında buluyorsunuz. Bu harabelerden çıkmak mümkün değil, sürekli başladığınız yere dönüyorsunuz. Aşağı gidince



Glastonbury Tor'un deli rahibiyle karşılaşıyorsunuz.Sizi görene kadar



yaklaşın,sonra durun. Çok yaklaşırsanız sizden kaçıyor. Kutsal kadehi sorunca adam çıldırıp gidiyor.(Ask about grail) Peşinden gidin. Rahibin bir büyüyle iki benzerini yarattığını görüyoruz. İkisi halisinasyon olan üç rahip size saldırıyorlar.(Aranızda duvar varsa geri dönüp duvar olmayan bir yerden
girin.) F8'le kılıcınızı çekip arkanızdan saldıramayacakları bir pozisyon alın.Üstünüze gelene 'Space'le vurabilir,'Shift'le kalkanınızı kullanabilirsiniz. Rahip ölünce yukardan inen üç cisim (yani yaşlılar) sizi hizmetkarları olarak kullanmaya karar veriyorlar. Rahibi gördüğünüz (kuyunun olduğu yer) ekranın altında yaşlıların adak taşı var. Buraya gelip "Appease the Old Ones" yazın. Sizden gümüş istediklerini dolaylı olarak anlatıyorlar. Kesenizdeki tüm gümüşü verirseniz hem sizi azad ediyorlar,hem de bir anahtar veriyorlar.Yukarı,kuyunun başına gidip aldığınız anahtarla kilidi açın.(Unlock the Lock,Remove the Lid) Kuyuyu biraz araştırınca kadeh yerine kristal bir kalp buluyorsunuz.(-Search Water) Artık kolaylıkla harbeleri terkedebilirsiniz.(Sağa doğru gidin) İşte konuşan taşlara geldiniz. Aşağı gidip Glastonbury'yi terkedin. Sırada Ot Moor var. Buraya gidince buzlarla karşılaşıyorsunuz. Sağa ve yukarı gidin. Şu anda buzdan bir gölün üstündesiniz. İki şansınız var."Use Heart" ile kristal kalbi kullanbilirsiniz. İnce buza gelince kalp kırmızı olur. Gölün perisine bu şekilde,kafayı yiyerek gidebilirsiniz. Ya da "Love is My Shield" ile gülünüzü kullanırsınız. Gül yapraklarından bir bulut size yolu gösteriyor. Bu buluttan dışarı çıkmadan buz perisinin şatosuna gidin. Buluttan dışarı çıkarsanız buz
kalıbı haline dönebilirsiniz. Kapıyı açıp içeri girin.(Open Door) İçerde ilginç bir manzarayla karşılaşıyorsunuz. Karınız yüzünden Launcelot buz perisinin aşkını reddetmiş. Peri de onu buza hapsetmiş. Önce ona kalbi verin.(Give Crystal Heart to Lady of Lake) Peri size Galahadı bulmak için Gazaya oradanda Jerusalem'e (Kudüs'e) gitmenizi söylüyor. Lancelot'a gelince,onu orada bırakabilir ya da perinin testine girersiniz. İnsan karısına sulanan birini kurtarır mı diye sorabilirsiniz. Ne yazık ki onu bırakırsanız kadehin gücü sizi yok ediyor. Kıskançlığı bırakıp teste girin.(Talk Woman,Take Test) Burda garip bir çalı var. Bir sürü çiçeğin aynı anda yetiştiği bu çalıda peri size üç soru soruyor. Sorunun cevabı aynı zamanda bir çiçeğin çiçek dilindeki anlamı. Cevap olan çiçeği seçmelisiniz.

Testi geçerseniz, Lancelot Camelota (Karınızın yanına) ışınlanıyor. Satodan çıkınca sizde gölün emin

Kontroller: Soldaki savaşçı için:
7 - Üstten hızlı vuruş 8 - Kalkan üstte 9 - Üstten normal vuruş
4 - Geri çekilme 5 - Kalkan ortada 6 - Ortadan normal vuruş
1 - Altan hızlı vuruş 2 - Kalkan altta 3 - Alltan normal vuruş
R - Sıkışırsanız taraf değiştirme
Sağdaki savaşçı için:
7 - Üstten normal vuruş 8 - Kalkan üstte 9 - Üstten hızlı vuruş
4 - Ortadan normal vuruş 5 - Kalkan ortada 6 - Geri çekilme
1 - Alttan normal vuruş 2 - Kalkan altta 3 - Alttan hızlı vuruş

Çiçeklerin anlamları:
Hyacinth - Oyun veya spor
Beyaz lily - Saflık
Sarı lily - Yanlış inanç
Orchid - Baştan çıkarma
Mavi Periwinkle - Erken arkadaşlık
Kırmızı Poppy - Teselli
Beyaz Periwinkle - Hatıraların zevki
Kızıl Poppy - Aşırı müsriflik
Snowdrop - Umut veya teselli
Sunflower - Kibir
Kırmızı tulip - İlan-ı Aşk
Violet - Şehvet
Almond blossom - Umut
Anemone - Kaybolmuş umutlar
Aster - Geç gelen fikir
Buttercup - Çocukluk anıları
Carnation - Kalp kırıklığı
Columbine - Çılgınlık
Sarı crisantem - Hor görülen aşk
Daffodil - Ölüm
Beyaz crisantem - Gerçek
Forget-me-not Gerçek aşk
Sarı tulip - Umutsuz aşk

kıyısına ışınlanıyorsunuz. Geldiğiniz yoldan geri dönün. Sıra Southhampton'da. Burası bir liman. Adamla konuşup Gazaya bilet alın.(Talk Man,Book Passage to Gaza) Kesenizi açıp üç altın verin. Bir fırtınada eşyalarınızın çoğunu kaybediyor ve sonunda sarhoş olarak Gaza'ya varıyorsunuz. Burda sizi bekleyen bir çocuk ve bir rehber var. Çocukla gidin.(Go With boy) Ali bin Sirat isimli bir adamla karşılaşıyorsunuz. Bir şeyler atıştırdıktan sonra esas konuya gelin. (Greet Man,Talk Man,Eat,Drink) Bu adamdan tanrıçaların işaretlerini öğrenmezseniz kendiniz sembolleri ararken ansiklopediler arasında bulabilirsiniz. Size gösterdiği sembolleri bir kağıda çizin ve Gazayı terkedin.(Ask about Goddesses,Ask about grail,Ask about Galahad) Bir tepede limanda reddettiğiniz rehberi buluyorsunuz. Keseyi açıp bir altın verin. Adam altını almıyor ama rehberiniz oluyor. Su kenarına kadar onu takip edin. Katırınızın suyu içmemesi ve suyun hemen yanında bir deve iskeleti sizin için yeterli delil olmalı,su zehirli. Kılıcınızı çekip rehberi kaçırın. Çölün ortasında susuz kaldık. Bir ekran sağa ve bir ekran yukarı gidin. Sizden korkan kızı unutup aşağı inin ve suyu için. (Drink Water) Sola , kuyudan içeri giderseniz bir süre sonra karanlıkta kafanızı vurup suda boğuluyorsunuz. Dışarı çıkıp yukarı gidin. İşte Kudüs'ün kuleleri. Kılıcınızı çekip sağdan ilerleyin. Sizi bıçaklamaya çalışan sevgili rehberinizi gebertip kılıcınızıgeri koyun ve yukarı gidin. İşte Kudüse geldik derken kapının kapalı olduğunu ve dört kişinin sizi çevirdiğini farkediyorsunuz. Adamlar sizi çevirene kadar yaklaşın. Sonra liderleriyle konuşup istedikleri dört bakırı verin. Adamlara fazla yaklaşırsanız kese için sizi şişliyorlar. Suru takip ederek diğer kapıya gidin. Sizden para isteyen dolandırıcıyı kılıcınızla korkutup içeri girin.(F8) Siz girer girmez bir hırsız kesenizi çalıyor. Onu takip edin. Adam bir pencereden kaçınca katırınızı bıraktığınızı yere dönün. Muhammed katırınızı çok beğenmiş. Ona katırınızı satıp bir kese kazanın. (Talk Man,Sell Mule) Şimdi pazarı bir dolaşın bakalım. Elma satan kadından en pahalısından bir elma alın. (Talk Woman,Buy Apple) Bir altına sihirli bir elma alın. Görevimiz pazardakilerin problemlerini çözmek.(Hale bak koca kral bir pazarı sevindirmeye uğraşıyor. Ordunu alıp geleceksin,keseceksin kafalarını bak nasıl mutlu oluyorlar)

Soldaki dükkandaki adamla konuşup bir iki şey alın.(Talk Man,Ask about Relic, Buy charcoal - İki bakır, Buy Herbs - Bir gümüş) Aşağı gidip balıkçıyla konuşun. Etrafın balık kokusundan rahatsız olmaması için adama bitkiyi verin. (Talk Man, Give herbs) Soldaki dükkandan bir ayna alın.(Talk Man, Buy Mirror - İki gümüş) Sola gidin. Üst katta oturan Mariyle konuşup aynayla peçeyi değişin.(Call Mari, Ask about Veil, Offer Mirror to Mari, Throw the Mirror) Aşağı gidin ve halıcıyı bulun. Bu adam peçenin sahibi ama Maride unutmuş. Çapkın komşumuza peçesini verip onu rahatlatın(Talk Man, Give Veil to man) Sonrada sağdaki kadınla konuşun.(Talk Woman) İki ekran

sola gidip en soldaki antikacıyla konuşun ve bir relic alın (Talk Man, Buy relic) Bir altını sökülüp sağdaki kasapla konuşun ve et alın.(Talk Man, Buy Lamb - Altı Bakır) Aşağı ve sola gidip sağdaki dükkandan tohum alın. (Talk Man, Buy Grain - Üç bakır) Aşağı gidip bitki aldığımız adama relic'i verin. (Talk Man, Give Relic) Sağa gidip kadına eti verin. (Give Lamb) Türk filmimsi bir şekilde çocuğu evlat edinen kadını bırakıp aşağı ve iki ekran sağa gidin. Kapıyı çalıp zavallı otelciye süpürgeyi verin ve içeri girip bol tahtakurulu bir gece geçirin. (Knock Door, Give Broom)

Bir ekran sağa gidip dilenciye kömürü verin. (Talk Man, Give Charcoal) Üç ekran sola gidince güvercinlerini kaybetmiş bir kızcağızla karşılaşıyorsunuz. Güvercinleri tohumla yakalayıp görevinizi tamamlayın. (Talk Girl, Put Grains in Cage) Aşağı ve sola gidip elma satan kadınla konuşun. (Talk woman) Kadın size Fatmaya gitmenizi söylüyor. İki ekran sola gidip kapıyı çalın. (Knock Door)

Eveet herhalde yaşlı bir büyücü kadın bekliyorsunuz deşil mi? Onun yerine fıstık gibi bir dansöz buluyoruz. Kadınla konuşun. (Talk Woman) Size yardım edebileceğini söylüyor ama daha iyi bir teklifi olduğunu söyleyerek kendini teklif ediyor. İki teklifini de "No" ile reddedin. (Ah burda Larry olacaktı ki...) Bu teklifi reddetiğiniz için intihar etmediyseniz "Ask about Test" yazın. Önce keseyi vermemiz gerekiyormuş. Ne yapalım gidip keseyi verin (Give Purse) ve açılan kapıdan girin. Testte yapmanız gereken sembolleri doğru deliklere yerleştirmeniz. Umarım yaşlı adamın verdiği şekil-

ASTARTE - Byblos, İsthar, Wine, Aphaca, Jerusalem,Astrologers
ATHENE - North Africa, Zeus, Owl, Patron of Architects, Oxen, Brimstone, Virgin-House.
CERES - Mother of Harvest, Demeter, April 19th, Ceres the Lawgiver, Matronae.
İSİS - Hathor, Mother of all Gods, The One Who is All, Resurrecting, Teardrop, Pastaphori.
VENUS - Aphrodite, Mirrors, Star, Friday, Fish, Copper, Cyprus
VESTA - Hestia, İnnermost things, Shining, Fire, Six Virgins, Center of Earth.

[illegible] Bir deliğe klikledigi-nizde Fatma size o deliğe girecek tanrıçaya ilgili bilgi veriyor. Bilgi hangi tanrıçaya aitse once sembolune sonrada deliğe klikleyin. Verdigim sozlerin geçtiği soru kime aitse onun sembolünü yerleştirin.

Tamamsa F6'yla bitirin. Doğru değilse bir daha deneyin ama fazla uğraşacağınızı sanmıyorum. Kadınla biraz konuşup dışarı çıkın.(Ask about Catacombs, Ask about Hierophant) Bir tür rahiple konuşmamız gerektiğini öğreniyoruz. Dışarı çıkın ve aşağı gidin. Dilenciyle konuşunca rahibin bu adam olduğunu anlıyoruz. Ona mezarlara giden yolu açtırın, zehirli fare ısırıklarınakarşı iksiri alıp içeri girin. (Talk Man, Open the Catacombs)

Evet tam anlamıyla berbat bir yerdeyiz. Küçük bir labirent olan bu mezarlarda Merlinin verdiği pusula çok işimize yarayacak. Size nereye gideceğinizi söyleyeceğim ancak kuzey her ekranda farklı yönde olduğundan nereye gideceğinize "Look Lodestone" ile pusulanıza baktıktan sonra karar verin.

Mezarlara ilk girdiğiniz yerde, iki ekran doğuya gidin. Burda kuçuk bir mumyanın boynunda asılı olan madalyayı almamız gerek. Duvarlar ve mumyalar farelerin barınağı olduğundan madalyonu kılıcınızla almak akıllılığını gösterin. (Take Medallion with Sword) Burdan kuzeye gidince Galahadı buluyoruz ama bu arada bir fare bizi ısırıyor. Ancak Galahadda zehirden korumaya girmiş durumda. Tabii ki iksiri Galahada içirip siz ayazda kalıyorsunuz.(Give Elixir to Galahad) Tek çareniz kutsal kadehi bulup onun iyileştirici gücünden yararlanmak.Fazla vaktiniz olmadığından hızlı bir şekilde güneye, batıya ve kuzeye gidin. Bu odada garip bir tabut var. Tabuta yaklaşınca açılıyor ve içinden garip bir yaratık çıkıp size yaklaşmanızı söylüyor. Onu dinleyin ve tabuta yaklaşın. Madalyonunuz yüzünden bir şey yapamayınca geri kaçıyor. Tabutun içine bakınca altın bir elma görüyorsunuz.

herhalde onu orada bırakmıyorsunuz.(Look in Sarcophagus, Take Apple) Kuzeye ve batıya gidince taştan bir Afrodit heykeli buluyoruz. Heykelin bşe eli boş. Boş ele elmayı koyunca elma taşlaşıyor ve heykel konuşmaya başlıyor.(Look Statue, Put Apple in Hand) Evet kadehi burda da bulamadınız. Ancak heykel size altı soru soracağını söylüyor. Burda heykel altı doğru cevap alana kadar soru sormaya devam ediyor. Ben cevapları veriyorum artık biraz tahmin ederek biraz atarak burayı geçin.

Altı cevabı alınca heykel size elindeki guvercini veriyor ve söylediği yoldan gitmenizi söylüyor. Pusulanızdan yardım alarak sırayla batıya, doğuya, güneye, doğuya, güneye ve kuzeye gidin. Kendinizi bir arenada buluyorsunuz. Şöyle dışarı çıkmadan arenayı bir dolanın. Bütün arenayı gezince karşınıza bir arap askeri (Saracen) çıkıyor. Güç vermesi için elmanızı yiyin, miğferi giyin ve savaş başlayın.(Eat Apple, Wear Helmet) Savaşta eğer isabet alan yer parlarsa yara oluşmuş demektir, bundan sonra o noktaya saldırın. Bu arada defansa dikkat edip adamın hamlesini karşıladıktan sonra saldırıya geçin.

Kazandığınız zaman Saracen'in ruhu bir güvercine dönüşüyor ve yokoluyor. Bu sahneden ilham alarak sizde güvercininizi kullanın.(Use Dove) Güvercin canlanıyor. Sizde onu takip edin. Arenanın girişinde Afroditin ruhuna dönüşüyor. Uzgünüm kadeh yine ortada yok. Ama ruhun tarifi üzerine bir ekran sağa gidip üçüncü sütunu itince kadehi buluyorsunuz. (Move Pillar) Bütün şövalyeleri kurtardığınız için kadeh sizi iyileştiriyor ancak kesenizi çalan hırsız kadehi kaptığı gibi kaçmaya başlıyor. Koşarak onu takip edin. Tam yine ipiyle kaçacakken ip kopuyor ve onu yakalıyorsunuz. Hırsızı affedip kadehi alın.(Take Grail) Sizi arkadan bıçaklamaya çalışan adamı durduruyorsunuz ve hırsız kadeh tarafından yok ediliyor. İyileşen Galahadı buluyor ve beraber Camelot'a ışınlanıyorsunuz. Kadehin gücü ülkenize bereket ve mutluluk getiriyor ancak karınızın Lancelot'a olan aşkını engellemiyor. İşte bir Sierra daha bitti. Bence Camelot Sierra için ileri atılmış büyük bir adım, almazsanız yazık olur. Umarım imtihanlarınız bitmiştir de Camelot oynamaya fırsat bulursunuz. Zaten benim şu sırada edebiyat çalışmam gerekiyor. Tabii fizik de çalışabilirim. Yoksa matematik mi çalışsam nedir? Size az imtihanlı günler...KORKUT UYGUN



MAC

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Ben ölmüşüm abi yaa. Bu ne biçim aydı böyle. Gelen vuruyor giden vuruyor, sonunda bitti, en azından bitmek üzere. Yanımda 20 kilometrekarelik bir alan içinde 'sınav', 'vize', 'sayfa planı', 'mukavemet', 'hit oyun' veya 'ev' kelimesini söyleyenlere acımasızca işkence edeceğim ona göre. Sonra uyarmadı demeyin. Bu karanlık günlerde tek dayanağım büyük bir sadıklıkla gönderdiğiniz mektuplarınızdı (Tanrım bunu ben mi yazıyorum?), kendi acılarını benle paylaşan arkadaşlara teşekkürler! Bu kadar dert arasında sizin sorunlarınıza da zaman ayırmaya çalıştım, pek çoğunuzunkini halledebildik sanırım. Hepsinden önemlisi bütün ay boyunca Metal Poster ve beş sayfa adventure köşesi kavgaları verdim, henüz kesin olan birşey yok, sonucu hep beraber göreceğiz.

Bu ay herşeyden önce size tanıtabileceğim bir oyun var. Hem de öyle bir oyunki aklınızı yerinden oynatabilir. Biliyorum geçen ay 1991'in başına kadar çıkmayacağını ve de büyük bir ihtimalle adventure olmayacağını söylemiştim, yanılmışım (Amerika'daki haber kaynağım şu anda kendine yeni iç organlar arıyor) . Bir gün birde baktım ki Elvira gelivermiş, hem de bütün muhteşemliğiyle. Ne demek Elvira kim, siz dağda mı büyüdünüz? Elvira korku kraliçesi (beni pek korkuttuğunu söyleyemiyeceğim, bende çok daha değişik etkiler yaratıyor!) ve daha önce Personal Nightmare'de karşımıza çıkmıştı. İşte son bir yıldır çıktı, çıkacak denen Elvira sonunda geldi. Şimdi size bu oyunu tanıtmaya çalışacağım, tam çözümü ise artık allaha kalmış bir olay. Ya bu ülkede sınav (sınav dedim ve kaybettim. Biraz ara veriyoruz, verdiğim sözü tutup kendime zımasızca işkence yapmam lazım) yapmak yasaklanır ya da bu çözüm için bayağı beklemek zorunda kalırsınız, her neyse işte ELVIRA.....

Elvira'cığımın büyük büyük büyük büyük annesi pek öyle alıştığımız tatlı yaşlı teyzelerden biri değilmiş. Kaderin acı bir oyunu yüzünden oldukça sıkıcı kendi halinde bir adamla evlenmek zorunda kalmış. Bu evlilik onu öyle sıkmış öyle sıkmış ki adamı boğazlamayı bile düşünmüş, ama bunu yapmasına gerek kalmamış, çünkü adamcağız pembe pancurlu kalelerini ona emanet ederek eve yiyecek birşeyler almak üzere Hindistan'a gitmiş. O gidince Emelda (yani Elvira'nın büyük X 4 annesi) kendini eğlendirmek için Beremond adında bir adamla samimi olmaya karar vermiş. Bu Beremon da tam olarak alıştığımız Naci Amca değilmiş. Bir süre sonra kendi canavar ordusunu yaratmış ve zavallı köylüleri kendine ve Emelda'ya tapmaya zorlamış. Zavallı köylüler can korkusundan onun istediklerini yapmış. Her neyse Bermond bir gün avlanırken tesadüfen oradan geçen bir ok tarafından öldürülmüş. Bir süre sonra Hindistan'dan dönen büyükX4 babamız gördüklerinden pek memnun olmamış ama hiçbirşey yapamamış çünkü Emelda cazibesiyle (Emelda aynen Elvira'ya benziyor) onu etkisiz hale getirmiş. Bu arada adamcağız tam nakavt olmuşken Emelda'nın elinden kayan duvardaki büyük kılıç zavallının bağırsaklarını delmiş. Bu ilginç gecenin meyvası olan çocukta biraz gözleri açılır açılmaz evde kaçmış ve Elvira'nın büyükX3 babası olmuş.

Yıllar sonra bu sülalenin diğer elemanları birbirlerini şöyle veya böyle öldürünce kale Elvira'ya kalmış. O burayı turistlik bir otel haline getirmeyi düşünürken evin diğer sakinleriyle tanışmış. Bu kişileri size tanıtmama gerek yok, zaten onları kabuslarınızda görmüşsünüzdür ve zaten oyunu yükleyince göreceksiniz. Bu canavarlar Elvira'yı kalenin mutfağına hapsetmişler. Siz elinizde mouse'unuz onu kurtarmaya gidiyorsunuz. Elvira herzamanki mükemmel siyah elbisesi (münumum bir elbise), ile sizi orada bekliyor. Amacınız kalede bir yerlede saklı olan sandığı açıp içindeki büyüyü Elvira'ya getirmek. Sandığı açmak için 6 anahtar oyunu oynamak için ise 5 disk gerekiyor.

Şimdi gelelim oyuna. Bu oyun bence daha önce çıkmış tüm oyunların en iyi noktalarını kendi içinde toplamış, böylece ortaya mükemmel bir sonuç çıkıyor. Oyunda hareket Dungeon Master'ı hatırlatan bir ikon sistemiyle sağlanıyor, emirler alıştığımız mouse seçim yöntemiyle veriliyor. Döğüş sahneleri ise Hero's Quest'tekilerin çok daha gelişmişi. Bu döğüş sahnelerinin biraz şansa kaldığı kanısındayım. Yani kavhayı tam olarak yönlendiremiyorsunuz. Oyun bir adventure ve FRP karışımı. Her zamanki adventure dehanızı çalıştırarak bazı sorunları halletmeniz gerekiyor, ama bu arada hit points ve büyüler gibi FRP'lerin ana özellikleri olan şeylerle de uğraşmanız gerekiyor. Büyülerin malzemelerini ve tariflerini bulup sizi mutfakta bekleyen Elvira'ya götürüyorsunuz, bu işlerle o ilgileniyor. Tabi oyunda başarılı olmak için bu büyüleri anlatan kitaba ihtiyacımız var. Ne o, siz de yok galiba? Ha ha, bende var! Sizin için üzülüyorum! Tabii başıma gelecekleri de biliyorum. Birkaç gün sonra bu kitap için yalvaran mektuplarınız yağmaya başlayacak. Onun için sorunu şimdiden halledelim. Elvira kitabı isteyenler bir mektup yazsınlar, ve dört tekerlek üzerinde giden o kırmızı araçlardan (ferrari) birinin anahtarlarını bana göndersinler. Bende onlara kitabı yollayayım. Peki peki biraz pazarlıkla 5000 insan para birimine de razı olurum. Siz adresinizi ve isminizi yazarsanız ödemeli olarak gönderebilirim. (Bu arada karaborsacılığa başladığımı düşünen arkadaşlara paranın bana gitmediğini ve kar amacı gütmediğimizi belirtmek isterim!) Büyük boy Elvira posteri olan arkadaşlar (bu yaratığa tapıyorum), kitapla birlikte canımı da alabilirler. Oyunu almadan önce sizi uyarmalıyım. Eğer vahşet, kan ve büyüler, sizi rahatsız ediyorsa (gerçi bu sayfayı okuduğunuza göre bu işlerden hoşlanıyor bile olmalısınız) oyundan uzak durun, en azından oynarken annenizin görmesine izin vermeyin.

Şimdi mektuplarımıza geçiyoruz. Önce ben birkaç sakinleştirici alıyorum,

sonra da başlıyorum hafızamı zorlamaya:

POLİSLER!

Sayın MAC,
Sizlere çeşitli sorularım var. Cevaplarsanız sevinirim.
1) POLICE QUEST'te bisikletli sarhoşları geçemedim!
2) Indıana Jones'un kodlarını nasıl elde edebilirim?
3) Sım Cıty'nin 512K'da traıner'ı var mı?
4) Operatıon Stealth'ın 3.disketi Fransızca. Normalini nerden bulabilirim.
FIRAT OKTAY, Eskişehir
MAC: Ne biçim mektup bu Fırat? Öyle selamsız sabahsız şak diye sorulara geçiyorsun. Ne o sınav mı yapıyorsun? (Ay yine sınav dedim. Biraz ara veriyoruz ve ben kırılmamış kemiklerimle ilgileniyorum.) Her neyse işte cevapların:
1) Burada anahtar arabadan inmeden önce copunu almak. Sen hiç polis amcalarına bakmadın mı? Hani onlarda kocaman kocaman sopalar var ya, işte onlardan. GET NIGHTSTICK dedikten sonra adamlara kibarca motorsikletlerini çekmelerini söyle, MOVE BIKES, baktın sözünü dinlemiyorlar zor kullan, USE NIGHTSTICK. Bu arad bir türlü öğrenci olduğuma inanmayıp beni okula almayan polis amcaya teşekkür ediyorum.
2) Bu kodları bayağı kişi istiyor. Bunları da size 5000 tam yuvarlak çakıl taşı veya buna eşdeğerde para birimi karşılığı gönderebilirim.
3) Sım Cıty'nin 512K'da traıner'ı yok ama dostum Ziya Aşkar'ın bana gönderdiği bir ipucu sanırım işine yarar. Bak Ziya ne diyor,"Caps Lock'a basıp FUND yazın. Her seferinde 10.000$ kazanıyorsun. Fakat buna karşılık bazen depremler oluyor onun için oyuna hiç başlamadan bu işi yapmak lazım." Sağol Ziya!
4) Operatıon Stealth'ın tam ingilizcesi bende var. Benden disk isteyen arkadaşlara bu disket başına 10,000 balık gözüne mal olcak. Buna razıysanız adınızı ve adresinizi yazın, ödemeli olarak göndereyim. (noname disket)

KORSANLAR!

Sevgili MAC kodlu arkadaş,
Merhaba sana ilk mektubuma başlamak üzereyim haberin ola icabında. İlk önce zatialinize yardımcı olacağını umduğum bazı kodlar gönderiyorum. ***(Bu kodlar Destroyer- Vıgılante- Fıghter Bomber- Street Fıghter ve Defender of the Crown'a ait. Yer darlığı yüzünden basamıyorum, ihtiyacı olan varsa söylesin. -MAC.)***
Elbette benim de sorularım var MAC,
1) Eski bir oyun olmasına rağmen hala Pırates oynuyorum. Oyunda ailemi kurmama rağmen hala iyi bir dereceye ulaşamadım. Bana önerilerin var mı?
2) Indıana Jones III kodlarını bana gönderebilirmisin?
3) Polıce Quest II'de oyunun başında bir resim çıkıyor. Bunu nasıl geçebilirim. Kodları bana gönderebilirmisin?
4) Nasılsın iyimisin?
5) Hangi metal grubuna takılırsın?
İbrahim AKSOY, Istanbul
MAC: Hayır İbrahim, mektubuna kızmadım (bu aramızda bir mesele), yalnız şunu anlaman gerekiyor, MAC bir kod değildir başlı başına bir ego problemidir. Temsil ettiği olay öyle herkesin kavrayabileceği bir şey olmadığından manasını şimdilik yazmıyorum. Gelelim sorularına:
1) Pırates'ın çıktığı zamanlar benim üniversite bunalımlarıma rast geldiğinden pek ilgilenememiştim. Onun için işten anlayan arkadaşlara danıştım. Şöyle yapmak gerekiyormuş: Dostun olan bir ülkenin gemisini batırıp aslında düşmanın olan ülkenin valisine şirin görünecekmişsin. Bu valiyle yaptığın konuşmayı mümkün olduğu kadar aşağıdan alacakmışsın Böylece onlardan da rütbe alırmışsın. Umarım anlamışsındır, çünkü ben birşey anlamadım!
2) Bir önceki mektuba bak ve sen karar ver!
3) Bu da oyunun kodları, ve ben harbi harbi tezgahtar durumuna düştüm. Peki sana gönderirim.
4) İyi miyim?, sen o kadar sınavdan sonra iyi olurmuydun ? (Bu kez kendimi affedip sadece tırnaklarımı söküyorum!)
5) İşte beklediğim soru. Şimdi favori gruplarımı açıklıyorum (tam olarak hepsi Metal değil): Suıcıdal Tendencıes, Dead Kennedys, Sex Pıstols, Kreator, Antıhrax, Exodus, Overkıll, Megadeth, Metallıca, Motorhead, Wasp, Iron Maıden, AC/DC, Guns n' Roses, The Who, Led Zeppelın, Kıngdom Come (zaten aynı şey sayılır), sanırım yeter!

ŞİİR!

Murat Abi,
Abdurrahman abime söyle
Bu iş gitmiyor böyle
Gel Adventure köşesini alalım
Onu sevip okşayıp 7 sayfa yapalım.
Ey yüce Abdurrahman (abi)
Olsun Adventure köşesi 7 sayfa,aman
Yoksa oyunları çözemiyeceğiz
En sonunda kafayı yiyip gideceğiz.
Bu satırları okuyorsanız
Ben şu an Amıga'nın başındayım.
Polıce Quest'te karıya ceza kesmeye uğraşıyorum
Kesemiyorum. (kafiyesiz oldu)
Burak X, Istanbul
MAC: Burak sen bir kere söyledin, ben bin kere söyledim
Kimseye dinletemedim
Yalnız bir konuda haklısın, çivi çiviyi söker
7 sayfaya giden yol patrona yağ çekmekten geçer!
Takma kafanı o oyuna derim
Ben nasıl olsa sana yardım ederim
Bu arada oldum mosmor
Kafiyeli cevap yazmak çok zor!
(OPEN BRIEFCASE- GET BOOK- GET PEN- ASK FOR LICENSE- LOOK WOMEN- WRITE TICKET- NO- RETURN LICENSE- GET SIGNATURE- GIVE TICKET)

SİVİLCELER!

Sevgili güzin Abla, (MAC)
Sizin sivilcelerin nasıl geçeceğini bilmediğinizi duydum ve çok üzüldüm. Size yardımcı olmaya çalışacağım. Eğer sivilcelerinizin geçmesini istiyorsanız aşağıdakileri yemeyeceksiniz veya içmeyeceksiniz. ***(okuyucumuz bana 23 maddeden oluşan ve hayatta yemeye değecek herşeyi kapsayan bir liste göndermiş-MAC)***
Tarık SALMAN, Ankara
MAC: İyi güzel de Tarık, bunları yemiyeceksek ne yiyeceğiz, allah için söylermisin. Ben zaten tamamıyla bunlarla besleniyorum. Sen boşver bunları, şu kısacık hayatta eğlenmeye bakalım. (Bir daha da bana Güzin Abla deme!)

HER ZAMANKİ GİBİ AYIN MEKTUBU

Sevgili MAC,
Olaylar nasıl gelişti bilmiyorum ama ben,dünyanın en güçlü büyücüsü ORKUN, the Magnıfıcent kendimi uzayda bir gemide buluverdim. En son hatırladığım şey ise garip yeşil bir şeye dokunuşum. ***(Salem'dir bence. Bana da öyle olmuştu-MAC).*** **Elimdeki kudretli kılıcım karşımdaki metal yığınlarına pek etki etmiyordu. Sonunda hepsini yere serdim ve garip alet-lerle dolu uzay gemisinde yanlız kaldım. İyi de halt ettim. Benim milattan önce çağından kalmış zekam son model 3000 yılı teknolojisi nasıl yetecek? Ulan okumam**

yazmamdsa yok ki USERS MANUAL'ı okuyayım. Hemen tuşlara basarak mesajlar yollamaya başladım. İnşallah bu mesajlara cevap verirsin.

1) Fener'in hali ne olacak? Biz büyücüler bir araya gelip bir büyü mü yapsak?

2) Lütfen lütfen şu sayfa düzenini basımdan evvel milyar kere gözden geçirirmisiniz. Geçen sayıda 2 sayfada ı,ş,ç harfleri eksik kalmış. Bir de yazarlar her oyunun sonuna değerlendirme koymalı.

3) Posteriniz neden bir Kreator posteri olmasın? (Veya olmalı, olacak!) Neden Adventure sayfası 5 sayfa olmasın. Aksi takdirde yoğun lanetlerime maruz kalırsın. Curse büyüsünü acayip iyi yaparım.

4) Sana ekte Mean Streets oyunun Nav kodlarını gönderiyorum.

5) Son olarak ne olur bana bıktırıcı Sierra oyunları haricinde bir kaç gerçek Adventure söyleyebilirmisin? Sağol Varol. ***(Orkun, üzülerek mektubunun gerisini yayınlayamıyorum, lanet olsun, yıkalım şu dört (sayfa) duvarı, taşalım dışarı, yakalım, yıkalım, adventure köşesini genişletelim, ben de manyak TRT'ciler gibi mektuplarınızı makaslamak zorunda kalmıyayım!-MAC)***

ORKUN, THE MAGNIFICENT, Istanbul

MAC: Orkun, fazla muhabbet etmeden hemen sorularını cevaplıyorum:

1) Valla ben sezonun başında bir büyü yapmıştım, ama kullandığım kertenkele ciğeri bayatmış; BOL GOL büyüsü oldu DOL GOL büyüsü: Doldu goller kalemize. Yalnız atalarımız ne demiş: Hayatta üç şeyin ne yapacağı belli olmaz : MAC'in, Orkun'un ve Fener'in!

2) Haklısın haklısın, geçen ay sly spy yazısında türkçe karakterler çıkmamış (gavur malı aletlerle çalışınca böyle olaylar oluyor işte). Bu arada bu affedilmez hata yüzünden çıkış birimimizi lanetliyorum. Embesiller! Değelendirmeye gelince, yazarlara değilde sayfaya sığmadı diye değerlendirmeleri atan direktör beye (şahsım) kızmak lazım. Yalnız bu sayıda bu hatanın ortadan kalmış olduğunu göreceksin.

3) Orkun, sana bakıyorum kendimi görüyorum, kendimi bakıyorum seni görüyorum, sen sen değilsin, ben ben değilim, biz biziz. Kısacası haklısın, ve bunun işin çalışıyorum.

4) Sağol!

5) Bu lafın pek çok kişiyi kızdıracak ama haklısın Sierra ufak ufak bıktırmaya başladı. Ben de eski günlerdeki adventure'ları özlüyorum. Uğraşabileceğin oyunlar tesadüf sonucu bulduğum The Last Inca (biraz kolay), Demon's Tomb, Dungeon Quest ve Myth (Amiga'daki)

KAHRAMAN!

Üzerimde uzay elbisem, ... ***(Yine kısaltma yapmak zorunda kaldım. Özür dilerim-MAC),*** **..... Canavar seni yememem için sorularıma cevap ver diyor. Size olan sorularım şunlar:**

1) Future Wars'ta geleceğe gidebildim fakat alev makinama gaz dolduramadım.

2) Zak McCracken'da merdiven nerede?

3) Indy'nin kodlarını gönderebilir misiniz?

4) Loom adlı oyunu aldım ama Read/Write error veriyor. Nasıl tamir edebilirim?

5) MegaByte ile oyunların kod ekranı geçilebiliyor mu?

Burak ERENİZ, Istanbul

MAC: Burak mektubunun başındaki ve sonundaki mükemmel hikayeyi kesmek zorunda kaldığım için gerçekten çok özür dilerim. Umarım sorularına cevap verirsem beni affedersin. Yalnız "Canavar beni uzun ve güçlü kollarına alıyor" cümlesi ilgimi çekti. Sanıtım araya beyaz dizi karıştı!

1) Lağımdaki duvarda yırtık bir tel var. Gazı buradan alabilirsin.

2) Marsın ortasında ufak bir bina var. Buradaki Fuse-Boz'a token atarak aç. Buradaki patlak sigortayı değiştir (bu arada benim evin sigorta işlerini halleden Sercan'a teşekkürler!) Kapıyı kapa ve diğer kapıyı aç . Merdiven bu odada!

3) Sen de mi Brütüs! İstersen parekende satış fişi de göndereyim !!!!. Yarabbim bu indy kodları yüzünden kafayı yedim resmen.

4) Beşiktaş iskelesini biliyormusun? İşte oraya git ve sırtını karaya dön, sonrada bütün gücünle disketi denize at! Yani hiç şansın yok.

5) Sanırım MegaByte konusunda biraz cahilsin. Megabyte sadece aletin hafızasını artırır, ve hazır fiyatları 150-160 bin civarına inmişken bir tane alsan iyi edersin.

MYTH!

Sayın Murat Adanç,

Öncelikle derginizde yayınlanan bu köşenin biz adventure'cılar için oldukça iyi bir kaynak oluşturduğunu söylemeliyim. Beniz sorum MYTH ile ilgili. Wooden Shack bölümünde çıkan anahtarları almak için gereken belgeyi nasıl alabilirim? Hades' Palace'a nasıl girebilirim.

Tolga BAKLACIOĞLU, Ankara

MAC: Tolga ben zannedip Abdurrahman Ağbi'ye Slayer dinleten şansız arkadaş. Bu hataya düşmemeliydin ama neyse. Hem de Ankara'dan arıyordun! Bu arada Myth oynuyor olman gözlerimi yaşarttı. Bu zevki benle paylaşan ender insanlardan birisin. Sorunu zevkle cevaplıyorum!

Bu belgeyi almak için Ferryman'le kağıt oynayıp kazanman gerekiyor, Yalnız oturacağın yeri iyi seç, Önce kalkanını duvara as ve bunun tam karşına otur, böylece adamın kağıtlarını görebilirsin. Hades' Palace'a girmek için Hydra'nın kafasını kes ve bunu ipe bağla, yalnız bir süre sonra bir kuş kafayı alıyor ve kapı kapanıyor, sen de içerden kalıyorsun. Bu sorunu henüz geçebilmiş değilim. Sen başarırsan bana da haber ver, OK?

F-19'LAR ÖLMEZ!

Sayın Murat Adanç,

İlk önce benim de koyu bir metalci olduğumu belirtmeliyim. Birde keşke alt kalttaki komşular gelmese!. Benim bir değil, birdir problemim var:

1) F-19'da auto-pilot beni hedefin tam üzerine götürür mü? Götürürse hedefin tam üstüne geldiğimi nasıl anlayacağım? Maverick'i nasıl kitleyeceğim?

2) F-19'daki track-cam nanesi nasıl çalışıyor? Kameray'la resmi çekilecek hedefin yerini auto-pilot'a bırakabilirmiyim? Bir de auto-pilot beni ineceğim yere götürür mü?

3) Gold of the Aztecs'te blah blah blah.....

Not: Lütfen problemlerimi çözmeden intihar etmeye kalkışma!

Mr X.

MAC: Aynı dertten yanıyoruz, yalnız benim evim zaten yerin dibinde olduğundan bu sefer üst kattakiler tepeme biniyor... Auto-pilot icad olundu, mertlik bozuldu! Sen takımışsın bu auto-pilot'a be abi. (bu arada mektuplarınızda adınızı ve adresinizi sadece zarfa değilde sorularınızın altına da yazarsanız ben de onları kaybetmemiş olurum. Zarflarınızı atıp mektuplarınızı dosyaladığımdan bazı karışıklıklar çıkıyor.) İşte cevapların:

1) Auto pilot seni tam hedefe götürür ama yaklaşma açın ideal olmayabilir, onun için varmadan bir süre önce auto-pilot'tan çakıp bazı düzeltmeler yapmak yerinde olur. Hedef görün-

düğünde HUD'daki artı işaretini tam üzerine getir. Yeterince yaklaşınca Track-cam'de Mıssıle Lock yazısı çıkacak. O zaman atarsan asla affetmez!

2) Track-Cam'in üç modu'u var. NAV: genel olarak yol bulmak içindir, şehirleri, havaalanlarını falan gösterir. AIR-TO-GROUND: yer hedeflerini gösterir. Eğer önünde birden fazla hedef varsa B tuşuyla bunlar arasında seçim yapabilirsin. AIR-TO-AIR: hava hedeflerini gösterir. Bu mode'lar arasında seçimini F2 tuşuyla yapabilirsin. Önündeki hedefler için /, sağındakiler için ',' ,solundakiler için m, ve arkandakiler için . tuşlarını kullanabilirsin. Auto-pilot seni görev metnindeki hedeflere sırayla götürür. İkinci hedefe götürmesi için ancak birincisini halletmiş olman lazım. Hedefin cinsi farketmez, hepsini halledince en son olarak seni inceğin yere götürür ama dediğim gibi yaklaşım açını auto-pilot'tan çıkarak track-cam'le ayarlaman gerekir, yoksa anca ayşe teyzenin arka bahçesine inebilirsin.

3) Bu oyun benim alanıma girmiyor, gecenin 4'ü olduğundan da kimseye danışamıyorum, yarın sorunu püf noktası köşene iletirim, belki onlar cevap verirler. Bu arada intihar etmeye hiç niyetim yok çünkü sonunda_ *birileri* bana mektup yazmaya başladı!

KIVANÇ PART TWO!

Sevgili MAC,

Selam yine ben... Kurtuluş yok! Nihohohohahahah. Dergideki cevabın sonuna seni özleyeceğim yazmayacaktın! Ben, beni özleyenlere dayanamayıp işte böyle yazarım.

1) MAC'in 32 sayfa ve ayrı bir ek olarak verirsek, baskı masraflarını karşılamaya hazırım. Eğer çok fazla tutarsa bizim Beverly Hills'teki evi satarız, İstanbul'a kesin dönüş yaparız.

2) Geçen ay mektup yazan Tolga Uluç'a bazı sözlerim olacak: Sevgili Tolga ben Metal dinlemem, ve bir zamana kadar bende senin gibi düşünüyordum, sonra birkaç metalci arkadaşım oldu ve onlar bana olayın aslında benim sandığım gibi olmadığını gösterdiler. Birşey hakkında yeterli bilgiye sahip olmadan, pat diye laflar söylemek hem bize zarar getirir, hem de çevremize. Yalnız benim de metalcilerde hoşlanmadığınm bazı olaylar var, Metal dinliyorlar diye illa onlar gibi giyinip, yarı ingilizce yarı türkçe konuşmalak, veya yağlı saçlarla ve kirli elbiselerle dolaşmak gerekmez herhalde.

3) Acaba rica etsem, mektubumu yayınlarken kız arkadaşım Sibel'in adını da yazabilirmisin?

4) Bana heyecanlı şarkılar, aşk şarkıları, film müzikleri yapan metal gruplar tavsiye edebilirmisin?

5) Şimdi reklamlara geçiyorum...

Kıvanç Oğuz CANBEKLİ,Istanbul

MAC: Kıvanç mektubunu baştan aşağı taradım, ve adventure konusuyla uzaktan yakından ilgili bir tek soru bulamadım! Ama o kadar güzel bir mektuptu ki cevap vermeden de edemedim, hepsini yayınlayamadığım için bazı parçalara ayırdım.1) 32 sayfa ek ha? Ben 5 sayfa için savaşırken ömrümün yarısı tükendi! Sen o evi satma, ben size kalmaya geleyim, kardeş kardeş yaşarız.

2) Çok güzel cevap vermişsin, yalnız farkındaysan insan belirli bir tür müziği dinliyorsa bu sadece müzik zevkini değil de yaşam tarzını da belirtir. Nasıl arabesk dinleyenler aynen öyle yaşıyorsa, acıd'ci zıpırlar levi's larını giyip pederin BMW'sinde moruk moruk diye konuşuyorlarsa, metalcilerde bazı belirli özelliklere sahip. Bu arada buralarda o yağlı saç ve kıyafet laflarını fazla kullanma, attığın taşlar kimin kafasına düşer belli olmaz! (ahhh başım!)

3) Sayın Sibel Hanım, kendinize dikkat edin! Bu arkadaşı sudan uzak tutun ve gece yarısından sonra beslemeyin. Sonra uyarmadı da demeyin!

4) AC/DC herhalde en heyecanlı şarkıları yapan gruptur. Aşk şarkılarına gelince benim dinlediğim en iyi metalik aşk şarkısı (biraz da satanic) WASP'ın 'Sleeping in the Fire', bu arada populer aşk şarkılarını genelde Scorpions, White Lion, Poison gibi daha hafif gruplar yapar. Film müziği yaptığından haberim olan gruplar ise WASP, Iron Maiden, Red Hot Chili Peppers,ve AC/DC. Ne o metalci olacaksın galiba!

5) Reklamlar için yazdığın yazıyı aynen kullanmaya karar verdim, arkadaşlar arasında telif ücretinin lafı mı olur? Bu arada çizdiğin portremdeki kadar eli yüzü düzgün bir yaratık olmadığımı da üzülerek belirtiyorum!

Herşeye rağmen seni özleyeceğim!

ZİYASIZ KÖŞE OLMAZ!

Mektup Canavarı MAC'a

Şu anda mektubu kılıcımın ucuna taktığım kalemle yazıyorum. GARG, GULP! O da ne, disketi içine attığım yaratık disketi çiğniyor, son anda disketi tutup çıkarıyorum ve adına bakıyorum. Savaşırken düşman hatlarından kaçırdığım disketi çıkarıyorum, kanımla yazdığım yazıyı okuyorum 'Neuromancer' yanında da 512K'cılara XXXXXXXXXXXXX *(sansür-MAC)*

1) Oyundaki passwordleri (bilgisayara girmek için gereken) nerden öğrenebilirim?

2) Lawbot'lar beni yakaladığı zaman kendimi nasıl savunabilirim?

3) Island of Lost Hope'te adaya çıkar çıkmaz beni yakalıyorlar?

Argh, bilgisayardan çıkan kıvılcım devrelerimi altüst etti. Zarfın üzerini yazana kadar yaşıyabilirsem.....ARGHHHH!

MAC: Mektubun ayın ilk on günü içinde gelmeyince bayağı meraklandım Ziya. Yine çılgın fikirlerini döktürmüşsün. Rozet fikri bizim de aklımıza geldi ama benim üzerinde MAC ADVENTURE yazması konusundaki önerime yazarlar kafama disk yağdırarak cevap verdiler! Şimdi cevaplar:1) Bu kodlar bende var, ve eğer dizgici dostum Kemal'in zayıf bir anını yakalarsam bunları ona dizdireceğim, sana gönderirim. Bu arada yazar takımından birini bu oyunla görevlendirmeyi düşünüyorum.

2) Lawbot'lara karşı bir savunman olduğunu zannetmiyorum. Zaten amacın yasanın eline düşmeden mümkün olduğunca pislik yaratmak.

3) Bravo Ziya, sonunda benim de aklımı karıştırmayı başardın! Seni kim öldürüyor ve gemiden neler aldın, bunları yazarsan sana yardımcı olmaya çalışırım. Bazen sana oyunun tam çözümünü göndermemekle sadistlik ettiğimi düşünüyorum ama senden mektup almak hoşuma gidiyor...

THE HOBBIT!

Sevgili MAC,

Yazdığın köşe dergiyi almamım en önemli sebebi. Okuyucuların mektuplarına yer vermem gerçekten çok iyi. Neyse konuya dönelim, ben bir 64 kullanıcısıyım (ne o beğenemedin mi?) Bir kaç sorum olacak:

1) 64'teki en iyi adventure hangisi?

2) Pek iyi adventure oynadığımı söyleyemem. Bu sebepten geçen ayki The Hobbıt ilgimi çekti. Açıklayabilirmisin? (bunu istediğini biliyorum)

3) Times of Lore 64 için mi? Öyleyse nerden temin edebilirim?

4) Daha çok 64 grafiğine yer veremezmisiniz?

Mete DEMİREL, Istanbul

MAC: Vayy, mükemmel olduğu kadar tehlikeli bir iltifat, sağol Mete ama bu dergidekilerle başımı belaya

HİHOHAHA!

Gördüğünüz gibi sonunda 5 sayfa olmayı başardık, yalnı yazıyı yazarken biraz kendin den geçmişim, kendimizi sa bote ettik galiba, sabotaj ya pacak yer kalmadı. Neyse hasteneden çıkar çıkmaz me tal poster için çabalara de vam edeceğim. Siz de bu ara da bana yazmaya devam edin!

-MAC-

sokabilecek şiddette bir laf. Her ne kadar Saturn'un halkaları çapında bir egom olsa bile ben sonuç olarak derginin sıradan bir elemanıyım. Tüm amacımız hep beraber dergiyi arzuladığımız seviyeye getirmek. 64 Meselesine gelince insan hayatta pek çok kez aşık olabilir ama ilk aşkının yeri herzaman başkadır. Ben ilkokul 3'te müdür amcamdan dayak yediğim günlerden beri şu veya bu bilgisayarla uğraşıyorum ama 64 bir yana dünya bir yana.1) 64'te zamanında beni deli eden bir sürü adventure vardı, son zamanlarda bu alet için adventure sayısının azalması gerçekten üzücü, onun için sana benim zamanımın bazı oyunları tavsiye edeceğim, en iyisini seçmek gerçekten zor: The Lord of the Rings, Dallas Quest, Castle of Terror, Wolfman, Gremlins ve yakın zamanlardan Corruption.

2) Bu sorunu en son cevaplıyacağım. (tabii ki manyaklar gibi istiyorum, bu fırsatı bana verdiğin için sağol!)

3) Evet, Mert'in yazmasından belli olduğu gibi bu bir 64 oyunu, Amiga için de olduğunu duydum ama görmedim. Oyunu elde etmek için bana yaz! Bak herkes öyle yapıyor!

4) senin de göreceğin gibi bu konuda çalışıyoruz!

2'nin devamı:) Evet, gürül gürül yanan kamp ateşinin etrafına oturun bakalım çocuklar, bu yaşlı büyücü size uzun bir hikaye anlatacak. Çok uzun zaman önce Middle Earth adı verilen bir dünyada pek çok ırktan yaratıklar yaşardı. Elf'ler, Goblin'ler, Orc'lar, dwarf'lar, Wizard'lar, Mankind ve Hobbit'ler. Hobbitler bizim belimize ancak gelecek boyları, tüylü ayakları olan ufak yaratıklardı. Kendi hallerinde yaşar, yemeğe ve eğlenceye önem verirlerdi. Tembellikleri ve dış dünyada olanları umursamazlıkları biraz da şahsımı andırırdı(zaten yaklaşık aynı boydayız). Bizim hikayemiz bunlardan biriyle Bilbo Baggins'le ilgili. Bilbo oldukça zengin bir hobbit'ti ve Shire'daki (Hobbit memleketi) en iyi evlerden birine sahipti. Bilbo'nun Gandalf adında bir de büyücü dostu vardı. Bu büyücü bir gün allem edip, kallem edip Bilbo'yu istemediği halde rahat koltuğundan kaldırıp bir dragon'un eline düşen hazinelerini geri almaya giden 13 tane Dwarf'ın peşine taktı. Zavallı Bilbo öyle dış dünyaya pek alışık değildi ve Dragon'un yaşadığı dağa gelene kadar başından pek çok olay geçti. Yolda Gollum denen bir yaratığın kaybettiği sihirli bir yüzük buldu. Bu yüzük giyeni görünmez yapıyordu ama aslında göründüğünden çok daha önemli bir yüzüktü. Bilbo bu yüzük sayesinde dwarf'ların hazinelerini geri almasına yardımcı oldu, kendi çapında zengin bir kahraman olarak Shire'a geri döndü. Oyun burada bitiyor ama hikaye The Lord of the Rings adlı üç ciltlik bir kitapta devam ediyor, çünkü o yüzük Bilbo'nun başına pek çok belalar açtı. Sizce nasıl?, sişşt size diyorum, terbiyesizler, hikayenin ortasında uyunur mu? Şimdi birinizin The Lord of The rings'in konusunu sormasını bekliyorum. (lüüüütfeeeen!)Kerim Çetinel mektubunu diskete yazarak bana göndermiş. Şeeeey diyecektim, mektuplarınızı CompactDisc 'lere yazsanız olmaz mı? Böylece benim zavallı CD Kolleksiyonum da genişlemiş olur.Daha cevap veremediğim sürüyle mektup var, ama yerim pek fazla değil, mektubunuza hemen cevap veremezsem üzülmeyin, bir gün sıra mutlaka ona da gelecektir! Bugün telefon edip Maniac Mansion soruları soran arkadaşım, biliyorum sana söz vermiştim ama sorularını yazdığım lanet kağıdı bulamıyorum, şu anda masamın halini görseniz klavyeyi bulabildiğim için beni tebrik ederdiniz. Birazdan güneş doğacak ve Elvira'sız yeni bir gün başlayacak (oyundan değil gerçek Elvira'dan bahsediyorum!) Zavallı ben..

Bu arada Müzik sayfasında yer olmadığından Mehmet AKGÜL'ün sorusuna burada cevap veriyorum: Evet son iki aydır müzik sayfasındaki her kaset 5 yıldız alıyor ama bu benim suçum değil ki. Hepsi hak ettikleri değerlendirmeyi alıyorlar. Zaten ben her ay bütün paramı kasetlere yatırıyorum, ve onca kasetin arasından en iylerini seçip size tanıtıyorum. Umarım bu sorunu cevaplar.

Manisa'dan yazan Ke..... Ne oluyor böyle, mouse'u tutan elim bir anda saydam bir maddeye dönüştü! Sol bacağım da öyle! Tamamiyle değişiyorum, yarabbi ne oluyor bana, bu kadar Jelibom yememeliydim! Sonunda ben de dev bir jelibom oldum: THE REVENGE OF THE MUTANT GUMMY BEAR ADVENTURE FREAK! Odanın içinde oraya buraya zıplayıp dutuyorum, Boing, Boing, zavallı kaktüsüm C'yi de ezdim işte. Kim açık bıraktı bu pencereyi, bir anda dışarı uçuyorum, kolla kendini Beşiktaaaaaaaaaş!Eğer problemleriniz varsa, peşinizdeki şahıs yolunuzu kesip size "hubala zabula kamini' diyorsa, ayakkabınız ayağınızı vuruyorsa, burnunuz akıyorsa, en iyi arkadaşınız sizinkine sulanıyorsa, THY moralinizi bozuyorsa, anneniz kendini Joan Jett zannediyorsa veya olur ya hani, bir adventure'da takılıyorsanız bana yazın. Eğer eski halime dönebilirsem size yardım etmeye çalışırım.**MURAT ADANC**

HOLYWARS

Brother will kill brother
Spilling blood across the land
Killing for religion
Something I don't understand
Fools like me, who cross the sea
And come to foreign lands
Ask the sheep, for their beliefs
Do you kill on God's command?
A country that's divided
Surely will not stand
My past erased, no more disgrace
No foolish naive stand
The end in near, it's crystal clear
Part of the master plan
Don't look now to Israel
It might be your homelands
Holy wars
Upon my podium, as the
Know it all scholar
Down in my seat of judgement
Gavel's bang uphold the law
Up on my soapbox a leades
Out to change the world
Down in my pulpit as the holies
Thap-thov-could-be messenger of God
Wage the war on organized crime
Sneak attacks, repel down the rocks
Behind the lines
Some people risk to employ me
Some people live to destroy me
Either way they die
They killed my wife and my baby
With hopes to enslave me
First mistake ..... last mistake!
Pard by the alliance, to slay all the giants
Next mistake ..... no more mistake!
Fill the cracks in, with judical granite
Because I don't say it, don't mean I ain't, thinkin it
Next thing you know, they'll take my thoughts away
I know what I said, now I must scream of the owerdose
And the lack of mercy killings
(Many thanks to tolga for the lyrics)



İşte bu ay yine karşınızdayız, öncelikle yazılan bir mektuba *(yazılan tek mektup galiba, heheheh - MAC)* cevap vermek istiyorum. Mektubu yazan arkadaşımız Cebeci/Ankaradan Tarkan adında bir arkadaşımız. Herhalde bu arkadaşımız ilkokul yıllarını Japonyada falan geçirmiş, çünkü yazdığı mektubu okumak ve ustaca deşifre etmek oldukça uzun bir zaman aldı.

SEKA yazı dizisinden dolayı teşekkürlerini kabul ettiğim Tarkan sayfa sayımızın artmasını istemiş. Bunun olması için bol bol mektup almamız gerekiyor, bu da sizin elinizde. Tarkan arkadaşımız dört adet soru sormuş. Tarkanın soruları şunlar :

1 - Bitlerdeki değişiklikleri, hex olarak gösterirken hesaplamayı nasıl yapıyoruz?

Bu sorunun cevabını sanırım, önceki sayılardan bir tanesinde vermiştik. Fakat Assembler köşesine yazan ilk on kişi arasına girdiği için, Tarkan'ı, bu soruya cevap vermekle taltif ediyorum.

Sorunun cevabı şu ; İlk önce kendinize 15'ten 1'e doğru bir tablo çizin (Bakınız sayı :33, TABLO 1), daha sonra bitlerin görevlerine göre istediğiniz değişiklikleri yapın, ve tablo üstünde açık olan bitleri 0, kapalı olan bitleri 1, numaralarıyla değerlendiririz. Daha sonra SEKA Assembler'ımızda bulunan Calculator ile (?) çıkan binary yani ikilik sistemdeki sayıyı, onaltılık düzene çevirirız. Örnek :

Binary sayımız sözgelimi, 1001000111001000 olarak ortaya çıktı. (Dikkayt en baştaki sayının bit numarası 15'tir, en sondakinin ise 0.)

Seka promptuna şunu yazınız :

? %1001000111001000

Bunu yazınca bilgisayar, bize bu sayıyı, Hex, Decimal, ASCII ve en sondada Binary olarak verir.

2- Sekada program bittikten sonra Dos'a dönmemizi sağlayan bir komut varmı ?

Evet var. ! (dizgi hatası yok) yazıp ret. basarsanız. y/n/r harflerinden birine basmanız istenir. y ye basarsanız dos'a dönersiniz. n ye basarsanız SEKA Assembler'a geri dönersiniz. r ye basarsanız, SEKA Ass. programı yeniden başlar.

3 - Masterseka 1.53 kullanıyorum. Masterseka 1.7 çıktığını duydum. Sizde varmı. Nasıl temin edebilirim.

Arkadaşımızın MS 1.53 kullanmasına afferim diyorum ve sizinde bunu kullanmanızı tavsiye ediyorum. İstanbul içindekiler cumartesi günleri saat 1.30-4.00 arası dergiye gelip bu programı alabilirler. İstanbul dışındakiler ise, bir zarfın üstüne ASSEMBLER köşesinin adresini, arkasına ise MS 1.53 yazıp içine bir disket koyup postaya verirlerse kısa zamanda bu programı elde edebilirler. Ayrıca MS 1.77 çıktığını bende duydum, fakat daha elime geçmedi eğer geçerse haberiniz olur.

4 - Vektör grafikler için bir rutin var mı? yada IFF formatındaki vektör grafikler nasıl rutinleştirilebilir.

Evet vektör grafikler için birçok rutin mevcut. Vektörler hakkında bilgi almak isteyenler cumartesi günleri 1.30-4.00 pm arası dergiye gelip istediklerini elde edebilirler, yada 3 nolu sorudaki taktiği uygulayıp mektuplarla istediklerini öğrenebilirler. IFF resimleri vektörleştirebilmek ise bayağı zor bir iş. Bunu yapan bir babayiğit coder henüz dünyaya gelmedi. (Belki gelmiştir de henüz Amiga almamıştır kimbilir, kıl tüy...)

Şimdi gelelim, bu ayki konulara. Bu ay Assembler komutlarına yumuşak iniş yapıyoruz. İlk başlarda Data Transfer Instructions (DT) yani veri transferi işlemleri yapmamızı sağlayan komutları vereceğiz. Daha sonra konularımız yavaş yavaş ilerleyecek (Eğer sabotaja uğramazsak).

DATA TRANSFER INSTRUCTIONS :

MOVE komutu :

Move komutu kullanımı en kolay olan ve en çok kullanılan data transfer işlemi sağlayan komut statüsündedir. Move komutuyla yapılan işlemin büyüklüğü, birçok işlemde olduğu gibi üç adettir. Bunlar (.B), (.L) ve (.W)'dir. Bu komut, bir operatör ile başka bir operatör arasında veri transferi yapmamızı sağlar fakat target operand yani hedef seçilen operatör adres olamaz. Böyle bir işlemi yapabilmek için MOVEA komutunu kullanmalıyız. MOVEA komutunu ilerleyen satırlardan birinde bulabilirsiniz. MOVE komutunun ASSEMBLER yazım şekli şöyledir.

MOVE.B operatör,operatör
MOVE.W operatör,operatör
MOVE.L operatör,operatör

Ayrıca bu komutun Durum kodu registerinide etkilediğini söylemeden geçemeyeceğim. Komutun etkilediği bitler şunlardır :

N-Eğer veri transferi yapılmamışsa bu bit 1 değerini

alır. Eğer bu durumun tersi olursa bit 0 yapılır.
Z-Eğer veri transferi yapılmışsa bu bit 1 değerini alır. Eğer bu durumun tersi olursa bit 0 olarak değiştirilir.
V ve C bitleri her zaman 0 yapılır, X biti etkilenmeyen tek bittir. (Bu bitlerin anlamları için bakınız :sayı 33)

MOVEA komutu :

MOVEA (MOVEAdress), adı üstünde kaynak veriyi bir adrese transfer etmemize yarar. Bu komutu kullanırken, hedef operatör olarak bir adres registeri kullanabiliriz (An, n=0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7---Tabii burda A7'nin stack pointer registeri olduğunu biliyoruz. Bu komutta byte büyüklüğü kullanılmaz, ve ayrıca bu komut durum kodu registerine bağlı bitlere de herhangi bir etki etmez. Komutun ASSEMBLER yazımı şöyledir.

MOVEA.W operatör,operatör (Bu bir adres registeridir.)
MOVEA.L operatör,operatör (Buda bir adres registeridir.)

Komutun durum kodu registerine bir etkisi olmadığından, bitlerde bir değişiklik olmaz.

MOVEM komutu :

MOVEM (MOVEMultiple), komutu sistemde çok önemli bir yer tutan register depolama işlemlerini yapmamızı sağlar. Bu komut Multitasking olayının en önemli parçalarından biridir, çünkü bir işlemden tekrar devam edilmek üzere başka bir işleme geçiliyorsa, ilk yapılan işlemde açığa çıkan sistem veri ve parametrelerini bir yerlerde sonra kullanılmak için depolamak gerekmektedir. Bu komutun yaptığı iş, birçok bilgisayarın makine dilinde bulunan PUSH ve POP işlemleridir. Büyüklükler, registerlerin hangi bölümlerinin ve ne büyüklükte depolanacağını belirtir. Bu komutun ASSEMBLER yazımıda şöyledir.

MOVEM.W pointer,register listesi
MOVEM.W register listesi,pointer
MOVEM.L pointer,register listesi
MOVEM.L register listesi,pointer

Bu operasyonda durum kodu registeri etkilenmez.

MOVEQ komutu :

MOVEQ (MOVEQuick) komutu bir veri registerine 8 bitlik yani 1 baytlık bir veri transfer edilmesini sağlar, buda demektir ki o veri registerine 0-255 arası bir değer yükleyebiliriz. Bu komutun bir büyüklüğü yoktur, fakat komut yapı olarak 8 bitlik bir komut olduğundan, bir baytlık işlem yapılabilir. Bu komut durum kodu registerine aynı MOVE komutu gibi etki eder. ASSEMBLER yazımı ise şöyledir.

MOVEQ 0-255 arası bir baytlık değer,veri registeri

Böylece MOVEQ komutuyla birlikte en işinize yarayabilecek MOVE komutu çeşitlerini öğrenmiş olduk şimdi sırada, değerleri ve bazı adresleri point etmemize yarayan LEA komutu var.

LEA komutu :

LEA (L)oad (E)ffective (A)dress, komutu biraz önce bahsettiğimiz gibi effektif adresleri bir adres registeri tarafından point edip, onlarla işlem yapmamızı sağlar. Bu komutun büyüklüğü olmadığı gibi hiçbir durum kodu registeri bitini etkilemez. Bu komutun Assembler yazımı şöyledir.

LEA efektif adres,adres registeri

EXG komutu :

EXG (EXchanGe) komutu iki operatörü yada içeriklerini birbirleri arasında değiştirilmelerini sağlar. Komutun yapısı 32 bitliktir, yani değiştirmeleri hep 32 bit olarak yapar. Komut herhangi bir durum kodu registerine etki etmez. Komutun yazımı şöyledir.

EXG register,register

SWAP komutu :

SWAP komutu bir veri registerinin, 16 bitlik bir yarısıyla, 16 bitlik diğer yarısını değiştirmek için kullanılır. SWAP komutunun assembler yazımı şöyledir.

SWAP data registeri

Bu komut durum kodu registeri bitlerinden bazılarını etkiler. Etkilenen bitler şunlardır.

N-eğer operasyon gerçekleşmişse, bu bit 1 olur. Eğer operasyon başarıya ulaşmamışsa, bu bit 0 olur.
Z-Eğer operasyon bir nedenden ötürü başarılamamışsa, bu bit 1 olur. Eğer olay gerçekleşmişse bit 0 yapılır.
V ve C bitleri her olayda 0 yapılır, ve X biti herhangi bir etkiye uğramaz.

Bu arada küçük bir program verelim. Bu programı startup-sequence'ın herhangi bir yerine koyarak, bilgisayarın sol mouse button'a basılana dek işlemleri durdurmasını sağlayabilirsiniz.

(PROGRAM 1)

```
satır 1 :
o: btst     #6,$bfe001
```

bu satır, $bfe001 adresli CIA chipinin 6'ıncı bitinin 1 olup olmadığını kontrol ediyor.

```
bne.s  o
```

bu satır ise, eğer $bfe001 adresli CIA chipinin 6'ıncı biti 1 değilse program akışını <o> label'ından devam ettiriyor.

```
rts
```

bu satır eğer $bfe001 adresli CIA'in 6 numaralı biti 1 ise programdan çıkılmasını, sonuçtada AmigaDOS işlemlerinin devamını sağlıyor.

Bu programı seka assemblerda yazın. İlk önce (w) komutuyla programı istediğiniz bir adla kaydedin. Daha sonra (wo) komutuyla programı WAIT olarak kaydedin. Sekadan çıkın, ve CLI penceresinde WAIT yazın. Şimdi sol butona basın. Şirin değil mi ?!.

Bu sayıda bu kadar. Dışarda köpekler havlıyor (hav hav) ve ben ölüp gitmeden yatmalıyım. Bir dahaki sayıda veri transfer komutları hakkında örnekler bulabilirsiniz. Bir dahaki aya kadar kendinize iyi bakın.



VIRUS KILLERS 1

Selamlar... Üç ay sürecek bu yazı dizisiyle yeniden beraber olacağız. Konumuz, Viruskiller'lar yani virüs temizleyici programlar. Bu ayki yazıda NOVIRUS V3.00a, adında ve versiyonunda bir viruskiller'i tanıtacağım.

Bir bilgisayar virüsü, küçük bir master programdan oluşan, hafızada kendini istediği bir yere kopyalayabilen, örneğin : Virüs kendini kullanıcı ram başlangıç adresine kopyalar ve kendini sanki rom'un bir elemanıymış gibi gösterebilir. Virüs hafızaya yerleştiği zaman, warm boot (ctrl+amiga+amiga) yapsak bile hafızadan çıkmaz. Daha sonra kendini her boot edilen disk'e kopyalar. Virüsler genel olarak ikiye ayrılır. İlk tür, Bootblock virüsleri. İkinci tür ise Link virüsleri. Bootblock virüsleri bootblocklar üzerinden, Link virüsleri ise dosyalar üzerinden bulaşır. Bu virüsler hakkında bilgi, bir önceki sayı yayınladığımız Virüsler adlı yazıda bulabilirsiniz. Biz geçelim VirusKiller programımızı nasıl kullanacağımıza...

Efendim, NoVirus adlı bu ilginç programı, Avustralyadan bir amcamız yapmış. Bayağıda iyi yapmış. Biraz uzun sürmüş ama olsun (2.5 yıl kadar).

Gelelim bu etkili virüskillerin tanıtımına...

NoVirus'u WorkBench'ten yüklemek : Programı workbenchten yüklemek için, program ikonuna double-click yapmak yeterlidir.

NoVirus'u CLI'den yüklemek istediğimizde önümüze bir kaç yeni kullanım şekli çıkıyor. Bunlar ;

1> NoVirus i

Eğer komutu bu şekilde verirsek, program tam olarak yüklenmez, CLI process'e izin verir, eğer menü çubuğundaki küçük pencereyi aktive edip, yine bu pencerede sağ butona basarsanız, NoVirusu tam olarak kullanabilirsiniz.

1> NoVirus DF0: (DF1:, DF2:, DF3:, DH0:,vs.)

Program yüklemesi bu şekilde yapılırsa, program içinde üstüne klikleyip aktive edilebilen driveları, programın yüklenmesi esnasında aktif duruma getirebilirsiniz.

Eğer, direkt program adı yazılırsa, program normal olarak yüklenir.

DİSKLERİ KONTROL ETME :

Disklerinizi kontrol etmek istediğiniz zaman, kontrol edilmek istenen diski herhangi bir drivea takın. ve hangi drive'ı kontrol etmek istiyorsanız o ünitenin üstüne klikleyin. Bu üniteler DF1 DF2 DF3 yada DH0 olabilir. Daha sonra Disk Status yazan yerin karşısındaki kutucuğa bakın. Burda disketin bootbloğunun hangi türden olduğu yazılacaktır. Tabii eğer dosyaları kontrol etmek isterseniz ilk önce ekranın sağ alt köşesindeki BOOTBLOCK yazan yere klikleyin. Burdaki yazı FILES olarak değişecektir. Şimdi disketin directoryisindeki herhangi bir dosyayı seçerek, link virüsü olup olmadığını kontrol edebilirsiniz.

DURUMU BELİRTEN KUTUCUKLAR :

Disk status : Kontrtol edilen diskin ne durumda olduğunu gösterir.

Memory status : Hafızanın durumunu gösterir. Program ilk başta yüklenirken hafızayı kontrol eder. Virüs bulursa bizi haberdar ederek virüsü temizler.

Program status : Programın ne durumda olduğunu gösterir. Eğer program meşgul ise burada bir mesaj belirir. İşi bittiği zaman yine burda bir mesaj belirir ve programın yeni bir komutu kabul edebileceğini belirtir.

Error status : Yapılan en son hatayı gösterir.

Viruses found : Programın bir kerede kaç adet virüsbulduğunu gösterir.

Brain file : Kullanılan brain file'in versionunun kaç olduğunu gösterir.

Bu arada şu Brain file'ın ne demek olduğuna bir değinelim. Brain filelar bir tür Library file gibidirler. Daha önce rastlanılnış virüsler bu dosyanın içine - gerektiğinde okunmak amacıyla- koyulur. Boylece program kontrol edilen diskin bootblockuyla brain filedaki kayıtlı bootblockları karşılaştırır ve diskin bootundaki segment ne olduğuna karar verir.

EKRANIN EN ALTINDA BULUNAN KUTUCUKLAR :

Scroll : Diskinizin bootuna kayan bir yazı kaydedilir. Eğer bu yazı kaybolursa anlarsınızki diskinize virüs bulaşmış.

Install : Diskinizin bootuna standard AmigaDOS bootblocku atar.

Notsys : Bu komutta bootblock yazmaya yarar fakat, bu boot yazılmış bir disk boot edilirse, bütün extra hafızalar kapatılır.

Sysnot : Bu bootu bir diske atarsanız, tüm extra hafıza ve extra drivelar kapanır.

Grab : İşte bu programın en yararlı yönlerinden biri. Bu komut sayesinde bir diskin bootunu bir segment olarak alıp, dosyaya dönüştürebiliyoruz. Daha sonra bunları tekrar bootblocka dönüştürüp kullanabiliyoruz.

Restore : Bu komut GRAB'in tam tersidir, yani daha önce GRAB'le dosyaya dönüştürdüğümüz bootblockları tekrar bir diskin bootblockuna yazabiliriz.

Bootblock : Buraya kliklenirse, burası FILES'a dönüşür tekrar kliklenirse eski haline döner. Eğer files seçilirse, diskten seçtiğiniz bir dosyayı link virüsleri için kontrol eder, eğer bootblock modunu seçerseniz disklerin bootblocklarını incelersiniz. Pull-Down menüleri haftaya açıklayacağım. Kahrolsun yer darlığı.

BURAK ÖZIŞIK

HEEEEY

Nestlé Gofret şimdi de *Hindistan Cevizli*



Fındıklı, çikolatalı
Nestlé Gofret'ten sonra,
Hindistan Cevizli,
çikolatalı Nestlé Gofret.
Yepyeni bir lezzet.



Nestlé®
çikolatada kalite



Merhaba arkadaşlar, yazı dizimizin dördüncü bölümünde yine beraberiz. DOS komutlarından sonra bu ay da sıra Workbench disketimizdeki bazı programların açıklamalarına geldi. Bu ay Preferences ve Notepad'ın açıklamaları yazımızda yer alıyorlar.

Yazı dizimizin ilk bölümünde Preferences directory'sine değinmiş ve ileride bu konuya daha detaylı olarak değineceğimizi söylemiştik. İşte o an geldi çattı. Prefs ikonuna yapacağınız bir çift klik ile ekran renklerini ve mouse pointer'inizin rengi ve şeklini değiştirebilirsiniz.

PREFERENCES

Preferences ekranında karşınıza şu ifadeler çıkacaktır.

Reset All : Yaptığınız tüm değişiklikleri siler ve ortaya Commodore firmasının hazırladığı iğrenç renkler ve mouse pointer'i çıkar.

Last Saved : Yaptığınız her şeyi siler ve en son kaydedilen preferences'a geri döner. Bunun altında da tarih ve saat yazar. Yukarı aşağı okları kullanarak tarihi ve saati değiştirebilirsiniz.

Change serial : Eğer bir modeminiz varsa buradan gerekli ayarlamaları yapabilirsiniz.

* Baud rate : Modeminizin baud rate (haberleşme hızı) bu seçenekle ayarlanır.

* Buffer size : Bir seferde kaç byte transfer edeceğinizi gösterir.

* Read bits : Seri bağlantıdan her karakter için gönderilen bit sayısını belirler.

* Write bits : Aynı şekilde çalışır, yazılan her karakterin bit sayısını belirtir.

* Stop bits : Bu bit karakterlerin sonuna eklenir ve kontrol amacıyla kullanılır.

* Parity : Verilerin doğru alınıp alınmadığını kontrol amacıyla kullanılır. None kontrolü kapatır, Even açar. (ama telefon paranızı da iyice açar)

Text 60/80 : 60 ya da 80 kolonluk ekranı açar/kapatır. Eğer televizyon kullanıyorsanız 60 kolonluk ekranı, monitör kullanıyorsanız 80 kolon ekran kullanmanız gözlerinizin sağlığı açısından iyi olacaktır.

Reset Colors : Renkleri ilk açılış haline geri döndürür. Bunun altındaki kutucuklara click ederek değiştirmek istediğiniz rengi ve renk tipini seçebilirsiniz. (Mavi-Kırmızı_yeşil tonlarını kullanarak)

Key repeat delay : Bir tuşa basıldığında tekrar için ne kadar bekleneceğini gösterir. Gösterge sola kaydıkça yavaşlar, sağa kaydıkça hızlanır.

Key repeat speed : Tekrar hızını gösterir. Üstteki seçenek gibi sola gittikçe yavaşlayıp sağa gittikçe hızlanır. Bunun altındaki ekranla biraz oynayarak görüntüyü sağa sola kaydırabilirsiniz.

Interlace on/off : Interlace modunu açar/kapatır. Tabii monitörünüz yoksa bu mod titremeye sebep olur. Onun için fazla kullanmanızı tavsiye etmem. Ayrıca bu mod hemen aktif olmaz, Preferences'i kaydettikten sonra makinenizi tekrar boot etmeniz gerekir.

Mouse speed : 1/2/4 ile gösterilen bu seçenekler mouse'un hızını belirtir. 4 en hızlısı, 1 en yavaşıdır.

Double click delay : Çift klik işareti ile gösterilen bu seçenek mouse'unuzu çift klik yaparken iki klik arasında ne kadar bekleneceğini gösterir.

Save : Hazırladığınız preferences'i diskete kaydeder.

Use : Preferences'i diskete kaydetmeden kullanıma sokar.

Change Printer : Yazıcınız ile ilgili ayarlamaları yapmakta kullanılır.

Parallel : Printer'iniz paralel porttaysa bu şıkkı seçmeniz gerekir.

Serial : Printer'iniz serial porttaysa bu şıkkı seçmeniz gerekir.

Paper size : İstediğiniz bir kağıt tipini seçebilirsiniz. Alabileceğiniz şıklar şunlardır :

US Letter
US Legal
Narrow Tractor
Wide Tractor

Custom seçeneği ile de kendi kağıt tipinizi belirleyebilirsiniz.

Lenght : Kağıdın uzunluğunu belirtir. 66 satır normal değerdir.

Margins : Kağıdın solunda ve sağında ne kadar boşluk bırakılacağını belirler. Left Margin'i 5, Right Margin'i 75 yaparsanız yazınız daha okunaklı olacak, dosyaya takma-

sı falan da daha kolay olacaktır.

Paper type : Kağıt tipini devamlı veya bir seferlik olarak seçersiniz.

Quality : Draft veya letter kalitesinde baskı almanızı sağlar. Letter daha kalitelidir ancak daha yavaş çıktı alınmasını sağlar.

Pitch : Karakterlerin puntosunu belirtmekte kullanılır. Üç seçeneğiniz var.(10,12 ve 15 olmak üzere)

Spacing : Satır arasında ne kadar boşluk bırakılacağını gösterir. Kağıt tasarrufu ve ülke ekonomisine katkı,vs . vs. için 6 lpi'yi seçmenizi tavsiye ederim.

Change Pointer :işte preferences'in en önemli bölümüne geldik. Burayı aslında Prefs directory'sinden de seçebilirsiniz. Ekranda çeşitli kutucuklar vardır.

Büyük ekranda mouse'un şeklini dilediğiniz gibi çizer ve silersiniz. Kullanacağınız dört rengi aşağıdaki kutulardan seçebilirsiniz. (Not : Pointer renkleri Workbench renklerinden farklı olabilir)

Clear seçeneği ekranı silerken Restore de yaptığınız her değişikliği iptal eder. Set Point ile de mouse'un işaretleme noktasını belirtirsiniz.

NOTEPAD

Eğer hala kendinize bir text editor almadıysanız bunu şiddetle tavsiye ederim. (Mesela Prowrite 3.0 ya da CygnusEd Professional) Ama bunu bulana kadar Workbench'deki Notepad ile idare edebilirsiniz.

Notepad basit ve kullanışlı bir kelime işlem programıdır. Ancak grafik kullanımına izin vermez ve biraz da yavaştır. Şimdi de Notepad'ın menülerine değinelim.

Project

* New : Üzerinde çalışılan metni siler ve yeni bir metin yazmanıza olanak verir. Kullanırken dikkatli olun. Uzun bir metni silmek kötü sonuçlar doğurabilir.
* Open : Daha önceden kaydettiğiniz bir dökümanı tekrar yüklemeye yarar. Ekrandan istediğiniz sürücü ve/veya directory'i seçebilirsiniz.
* Save : Hafızadaki metni diske kaydeder.
* Save As : Hafızadaki metni diske ismini değiştirerek kaydeder.
* Print : Metni yazıcıya yollar.
* Print As : Metni yazıcıya yollar ve tepesine de dosya adını basar. Böylece daha düzgün bir çıktı elde edersiniz.
* Read Fonts : Disketinizin fonts directory'sindeki fontları yeniden okur ve düzenler.
* Quit : Programdan çıkar.

Edit

* Cut : Mark place ile işaretlediğiniz yeri metinden kesip almaya yarar.
* Copy : Cut gibi işaretlediğiz yeri alır,ancak metinden o bölümü kesmez.
* Paste : Cut veya Copy ile hafızaya aldığınız bölümü istediğiniz bir yere pat diye koymaya yarar.
* Mark Place : Yukarıdaki üç işlemin yapılabilmesi için gerekli olan bir seçenektir. Textten istediğiniz bir yeri işaretlemeye yarar.
* Find : İstediğiniz bir kelimeyi metinde arar ve bulduğunda mesaj verir.
* Find Next : Find işlemini ileri doğru devam ettirir.
* Find Prev : Find işlemini geriye doğru devam ettirir.
* Replace : Find gibi çalışır ancak textte değişiklik yapmaya yarar. Örnek vermek gerekirse içinde diyelim ki yüz tane *DOUBLE* kelimesi bulunan bir text yazdınız. Ancak patronunuz geldi ve o kelimeleri *TROUBLE* olarak değiştirmenizi istedi. Ne yaparsınız ? Oturup yüz kelimeyi silip yeniden yazmazsınız tabii ki. Öyle olsa zaten bilgisayar kullanmazdınız. Hemen Replace'den DOUBLE yazıp bunu TROUBLE ile değiştir dediğinizde bu iş hallolur. Kolay değil mi ?

Fonts

Buradan font seçerek yazınızı daha da güzelleştirebilirsiniz.

Style

Buradan da yazının tipini seçiyorsunuz.Dört adet seçeneğiniz mevcut :

Bold Text (Kalın olarak yazar. {Buradaki menü başlıkları gibi})

İtalics Text (İtalik yazı tipi - Notepad başlığı gibi)

Underlined Text (Altı çizili yazı sağlar.)

Format

Paper color : Ekran rengini belirler. Siyah yapmanızı tavsiye ederim.

Pen Color : Yazı rengini belirler.

Word Wrap : Kelime bölme

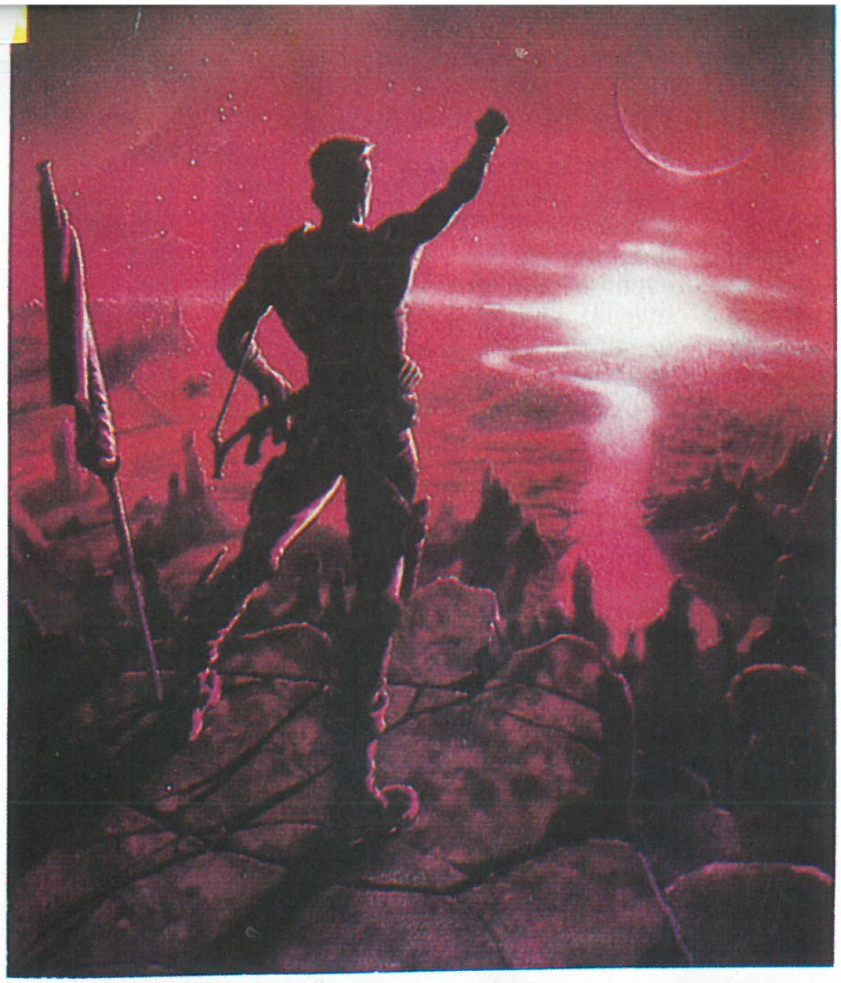
Remove Font : Font'ları kaldırır ve hepsini topaz font yapar.

Remove Styles : Tüm metni normal karakter yapar.

Eveet Notepad'ın menüleri de bu kadar. Metin yazmasını da size biz öğretmeyeceğiz tabii ki, bir zahmet daktilo kursuna gidip öğreniverin. Ama bol bol mektup yazarsanız belki biz de bir tane açarız, kim bilir ?

Bu ayki yazı da burada sona erer iken mektuplarınızı da aşağıdaki adrese yazıverin. En azından bir kaçınız mektup yazsın, çünkü Murat Adanç'ın egoları sinirime dokunmaya başladı. Ne dersiniz haklı mıyım ?

Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş/İstanbul
BAHADIR AKCAN



SUPR

Yıl ikibin bilmem kaç. Karşımdaki düşmanla bitmez bir gezegen savaşına girdim. Çok güçlü, fakat benim gibi stratejicileri korkutamaz. Eninde sonunda onu altedicem. Nasıl mı? Okuyun yazıyı ve görün neler yapabileceğinizi.

Konu klasik liderlik kavgasının ötesine geçemiyor. (Supremacy'de zaten bir yerin en yüksek konumunda olmak demek.) Fakat oynanabilirlik harika. Diğer karmakarışık oyunları bu konuda aşırı şekilde geçiyor. Grafikler vasatın üstünde ve efektlerde unutulmamış.

Oyun tamamı ile yüklenince karşınıza hangi liderle kapışacağınızı ayarladığınız ekran geliyor. Liderlerin özellikleri şöyle:

Watok: Watok'la savaşmak gerçekten çok zevkli. Güçleriniz neredeyse aynı. Bu da orta dereceli bir strateji ile onu altedebilirsiniz demek. Aynı zamanda bu oyun ile yalnızca sekiz gezegenlik bir sistem seçersiniz ki bu da oyun süresini bayağı kısaltır. Beyni %3 gibi bir oranda. Fakat fiziksel yapısı %90 gibi bir sayı.

Smine: Smine'yi, Watok'u yenmeden seçmenizi tavsiye etmem. Zira beyni %78 ve telapatik güçleri çok kuvvetli. Aynı zamanda çok uzun süren bir savaş gerektiriyor. Çünkü ele geçirilecek 16 gezegen var bu sefer. Vücudu o kadar güçlü değil %18. Gene de iyi bir strateji onunda yolunun fazla olmadığını kanıtlar.

Krart: %79 beyni, %83 fizik gücü, 32 ele alınacak gezegen ve çok iyi telepatik güçleri ile beni çok uğraştıran bir yaratık bu. Bütün özellikleri çok iyi ve bu onu çok güçlü kılıyor.

Koan: Oyunun hemen başında oyundan soğumak istemiyorsanız bunu seçmemenizi dilerim. Zira siz daha ne olduğunu anlayamadan insanlarınız ölüyor, paranız gidiyor ve askerleriniz ne kadar güçlü olursa olsun savaşları hep kaybediyorsunuz. Yani kısacası tam bir felaket. Doğrusunu söylemek gerekirse ben daha onu yenemedim. Fakat iyi bir strateji hiçbir zaman yılmaz. Şunu yazmayı bitereyim, o minik kuşa evrenin kaç bucak olduğunu göstereceğim.

Altta bulunan "view apponent" diğer lidere geçmeye, "challenge" ise o anda ekranda açıklanmış olanla savaşmaya yarar. Bu dördünden birini seçtikten sonra karşınıza bir nevi ana ekran çıkacaktır. Burada, ekranda bazı ikonlar var. Bunları açıklamaya geçmeden önce oyunun neden üstün bir oynanabilirliğe sahip olduğunu sanırım açıklamakta yarar var. Normal bir stratejide bazı ana menüler ve onların alt menüleri bulunur. Bir alt menüye geçmek için iki saat ana menüye dönmeniz ve oradan gerekli olan menüyü seçmeniz gerekir. Genelde böyle olan stratejilerin üstünde, bu oyunda alt menüden alt menüye atlama var. Yani siz üzerinde çalıştığınız bir menüden, onla bağlantılı bir menüye geçebiliyorsunuz. Bu da oyunu hızlı bir şekilde oynamanızı sağlıyor.

Gelelim menülere. Ekranda ikonlar sırayla şöyle:

1) Data Bank: Ekranın sol üst köşesinde olan bu ikon, sizin ve düşmanınızın kaç gezegene sahip olduğunu ve geriye kalan gezegen sayısını gösterir.

2) Starbase: Ekranın sol alt köşesinde duran bu ikon ise ana merkeziniz olan starbase dönmenizi sağlar. Bu çok önemli. Çünkü o anda haritada hangi gezegen yanıp sönüyorsa, oranın bilgilerini alabilir ve orayla ilgili işlem yapabilirsiniz.

3) Oklar: Ekranın orta üst kısmında bulunan bu ikon ile biraz önce bahsettiğim gezegenleri değiştirebilirsiniz. Dikkat ettiyseniz iki ok var. Biri ayrı ayrı

duran yukarı aşağı oklar, diğeri ise parçalara ayrılmış tüm bir ok. Ayrı ayrı duran oklar tek tek geçer. Tüm ok ise neresine basılırsa oradaki gezegeni gösterir.
4) El: Sağ üst köşede bulunan bu ikon oyunu durdurmaya yarıyor. İşte oyunun bir çekici yanı daha. Oyun gerçekten çok hızlı. Oyunu durdurup düşünebilirsiniz, fakat hareketlerinizi yaparken oyun durmuyor. Elinizi çabuk tutup karşınızdaki sizden önce davranmadan gezegenleri yaşanabilir hale getirin ve oralara asker koyun. Karşı tarafın askeri üslerinin bilgisayar "classified" olarak okuyor.
5) Kulak: Elin hemen altında duran bu ikon, oyunun içinde bulunan efektleri kapar.
Esas ikonlar haritanın altında duranlar. Bunlar on tane. Görevleri sırayla şöyle:

1) Grafik: En başta duran bu ikonun yararı size durumunuzu göstermesi. Burada yapabileceğiniz üç şey var. Gezegeninizin adını değiştirmek (rename), bir gezegeninizden diğerine para ve mal transferi yapmak ve verginizi ayarlamak. Tabii vergiyi arttırırsanız başta %75 olan moral %50'lere bile inebilir. Burada öğrenebileceğiniz şeyler şunlar: Tarih, hangi gezegenin üzerinde olduğunuz (ekrandaki istatislik bilgiler o gezegene aittir), paranız yani krediniz; kalan yiyecek, mineral, yakıt ise o anda ekranda olan gemiyi almaya yarar. Altta dört ayrı bölüm var. Bunlar şöyle:
a) Starbase: Elinizdeki parayı, mineralinizi ve enerjinizi gösterir. Eğer bu üçünde biri o geminin harcamalarını karşılayamıyorsa alamazsınız.
b) Cast: Geminin parası, harcadığı mineral ve enerjiyi buradan görebilirsiniz.

c) Capacity: Geminin kaç kişi tarafından kullanıldığı, taşıyabildiği yük ve yakıt kapasitesi burada gösterilmiş.
d) Data: Elinizde o gemiden kaç tane olduğu, menzilinin ne kadar olduğu ve kaç kişi taşıyabildiği bu kısımda verilmiş.
Alabileceğiniz gemiler, gemilerin yararı ve size bazı uyarılarıda altta veriyorum:

B-29 Battlre Cruiser: İşte ilk almanız gereken gemilerden biri bu. Bu gemi silahlanmış dört platoon yani birliği taşıyabiliyor. Yani bu gemiyle 800 askerinizi taşıyabilirsiniz. Aşırı pahalı değil. Tavsiyem oyunun başında bundan fazla almamanız. Zira hemen askerinizi hazırlayıp gemilere doldurursanız, ordunuz çok az veya çok zayıf olur. Hem de anlaşmayı bozarsınız. Buna ilerde geniş olarak değineceğim.
Solar Satellite Generator: Gemilerinizi kullanmanız için enerji gerekiyor. İşte enerjiyi sağlamanın bir yolu bu güneş enerjisini üssünüze yansıtan bu uydu yörüngeye yerleştirmeniz. Çok ucuz olduğu için hemen alıp kullanabilirsiniz (975 kredi).
Atmosphere Processor: Oyun başlar başlamaz bu gemiden bir tane alıp hemen yaşanmaz halde olan gezegenleri düzgün hale getirin. Daha sonra oralara asker gönderip üs yapmanız sizin ve ırkınızın sağlığı açısından yararlı olacağı kanaatindeyim. Bunun yanında en pahalı gemi olduğunu hemen belirteyim; 26293 kredi. Fakat nükleer bir gemi olduğu ilk ekrandan yönetiliyor. Bunu da ilerde açıklayacağım.
Cargo Storel Carrier: Diğer bir gezegeni üssünüz yapınca, orada ortaya çıkan en önemli promlem yiyecek ve diğer hayati şeyler olacaktır. Bunu önlemek için oraya bu gemileri kullanarak bir stok yapmak gerekiyor. Fiyatı 14500 kredi.
Care-Mining Station: İşte size enerji ve mineral sağlıyacak dev bir gemi. 17999 kredilik bir istasyon. Bunu kullanmak için yeryüzüne çıkmak yeterli. Oraya çıkarıp "on" yaparsanız çalışmaya başlar.
Norticulturol Station: İlk almanız gereken gemilerden biri bu. Çünkü oyuna başlar başlamaz bir fırtına oluyor ve yiyeceğiniz çok azalıyor. Eğer bu gemiyi almazsanız bütün nüfusunuz yavaş yavaş yokolur bu da oyunun sonu demektir. Aynı Care-Mining Station gibi çalışır. 16995 kredilik bu gemiyi hemen

E M A C Y

ve enerji miktarınız, nüfusunuz ve artış hızı, son olarak da halkınızın morali. Nüfusunuzu iyi ayarlayın. 20,000 kişilik bir gezegeni doyurmak çok güç olur. Böyle zamanlarda "tax rate"i %100'e getirin. Böylece hem kasanızı doldurursunuz, hem de population düşer. Bu arada alt kısımdaki kutular üzerinde yaşam olan gezegenleri gösteriyor. Yan tarafta ise gemilerinizin durumunu gösteren üç kutu var. İlkini klickleyince o anda Starbase'i yani üssünüzü dolaşan uzay gemilerini, ikincisini klickleyince Starbase'in üstünde yani havalanmış şekilde duranlar, sonuncusunda ise uçuş bölümünde duran ve uçmaya hazır olan gemileri görürsünüz.
2) Para: Bu ikon ile oyunun en önemli olayı olan gemi satın almayı gerçekleştiriyorsunuz. Yanlarda duran oklar gemileri görmeye, sol tarafta duran "Buy"

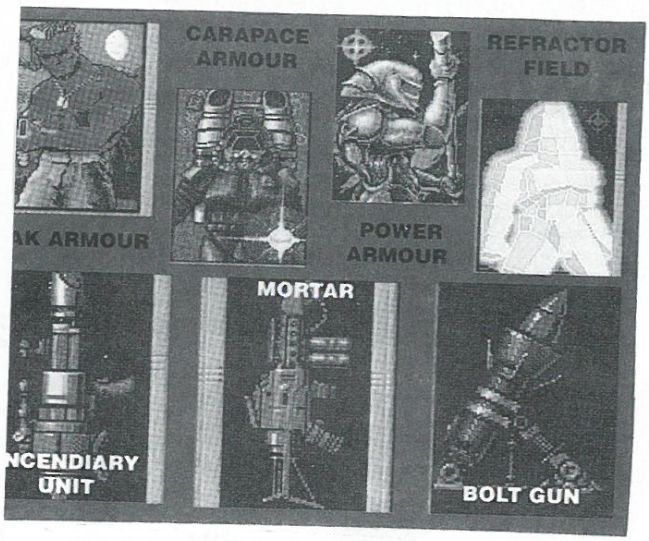


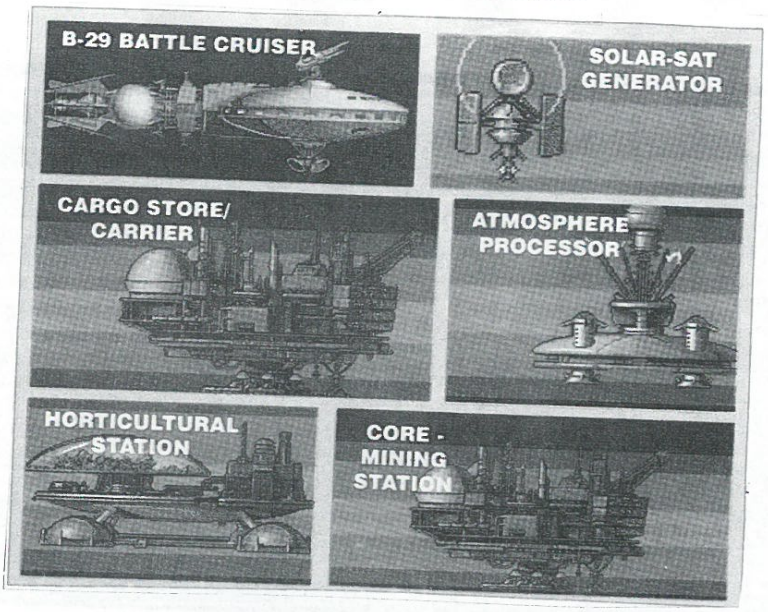
almanızı tavsiye ederim. Aynı zamanda ele geçirdiğiniz bir gezegeni geliştirmeniz için oraya bir tane gönderin . Unutmadan oyunun başlarında bilginleriniz bu alet için yeni bir tohum geliştiriyor. Böylece yiyecek üretiminiz iki katına çıkıyor. İşte bu sırada elinizde 4,5 Station bulunsun ki stok yapın. Biraz sonra bunun toprağa zarar verdiği ortaya çıkıyor ve bu işlem bitiyor. Oyunun bölümlerine başlamışken, eğer bir gemi gelirde sizden yiyecek isterse mutlaka verin, yoksa o gezegende yaşayan askerleriniz katledilir.

3) Gemiler: Gemileri kullanacağınız ikon bu. En üstte hangi gezegende olduğunuzu öğrenebilirsiniz. Burada gemileri kullanmanız için o geminin bay'de yani kalkış pistinde olması ve mürettebatın, yakıtın bulunması gerekir. Bir gemide dört şey yapabilirsiniz. Bunlar uçağı kaldırma, indirme, başka bir gezegene gönderme ve yolunu bıraktırma. Bunu yanda bulunan kutularla gerçekleştirebiliyorsunuz. Bu arada, yanda duran kutuda bir gemiyi klickleyince bazı özellikler çıkıyor. Bunlar ship (geminin adı), from (nereden geldiği), to (nereye gittiği), eda (planlanmış varış tarihi) ve fuel (ne kadar yakıt kaldığı).

4) Atmosphere Processor: Dördüncü ikon sırf bu gemiyi kullanmak için eklenmiş. Oyunun amacı ne kadar gezegen varsa hepsini kullanılır hale getirmek ve diğer liderleri yoketmek. Bu yüzden bu gemiyi kullanmak, yaşanmayan gezegenleri düzgün hale getirmek çok önemli. Bunun için başta yaşanmayan gezegeni oklarla ekrana getirin ve bunu klickleyin. Böylece kısa zamanda oraya sahip olursunuz. Yalnız oraya asker ve stok göndermeyi unutmayın.

5) El (asker): İşte başlarda kullanmanız gereken bir ikon. Biraz bekleyin, paranız olsun, gemileriniz hazır duruma gelsin, işte o zaman bütün savaş gemileriniz için asker yapın ve gemileri düşman üzerine gönderin. (İlk lider için 2,000 kişilik birlik yetiyor.) Ordunuzu şöyle hazırlıyorsunuz. Toplam 24 birliğiniz olabilir. Her birlik içinde en fazla 200 asker olabiliyor. Sol üstte birliği ayarlıyorsunuz, onun sağında ise birlikdeki asker sayısını. Başta birinci birliği alın ve en az 100 asker koyun. Fakat sonra alt tarafta duran giysiyi ayarlayın. Sizin için bazı deneylerden sonra giysilerin ve silahların yararını şöyle vermek istiyorum. Beni istilaya gelen 1,600 kişilik bir orduyu başta en kötü silahla ve giysiyle karşıladım ve yenildim. Aynısını kötü giysiyle fakat en iyi silahla yapınca yendim, fakat geriye 400-500 askerim kaldı. En iyi silah ve giysiyle ise yalnızca 150 kayıpla karşıdaki orduyu mahvettim. Kısacası ne yapın ne edin, silahınızı ve giysilerinizi en iyi hale getirin. Bunları ayarlayınca sağda duran ikonu klickleyin. Böylece bütün birlik silahlandırılmış olur. Onun yanındaki ikonla bir birliğin herşeyini değiştirebilirsiniz. Üstünde ise o kadar kişiyle, o birliği kurmanın ne kadar kredi tutacağını görebiliyorsunuz. Bu arada birliği ne kadar erken kurarasanız, o kadar çabuk rütbe atarlar.





6) Uçak (roket gibi): Burada da bir uçağın tüm gereklerini karşılıyorsunuz. Bunun için geminin "dacking bay"de olması gerekiyor. Burada, yukarıda ve solda bulunan yerde geminin özelliklerini görebilirsiniz. Bunlar, "dacking bay"de olan gemilerin birçok şeyini gösteriyor. "Ship" ile geminin adını, "civilians ile geminin bulunduğu gezegende bulunan nüfus sayısını, "seats" ile gemide bulunan koltuk sayısını, "capacity" ile taşıyabileceği kişiyi, "to crew" ile mürettebatın kaç kişi olduğunu, "max fuel" ile ne kadar yakıt alabileceğini (bu çok önemli; uçak kalkışta 100 ton, en yakın mesafeye 50 ton yakıt karcıyor), "payload" ile taşıyabileceği yükü ve "valve" ile fiyatını öğrenebilirsiniz. Geminiz bir savaş gemisi ise fuel ve crew yetiyor. Fakat diğer gemileri amaçları içinde kullanmazsanız herşey karışır. Karışır dedim de aklıma geldi, sakın geminize saçma sapan isimler vermeyin. Çünkü oyun biraz ilerleyince hangi geminin nerede olduğu çok önemli hale geliyor. (Özellikle "enernybase"e yaptığınız bir ana saldırıda 200-300 kişi bile çok önemli.)

Altta bulunan insan figürü ve yanındaki oklar gemiye koyacağınız sivilleri ayarlıyor. Onun yanında bulunan oklar ise yakıtı. Onun da yanında bulunan üç kutunun anlamı şöyle:

a) Mürettebatı yerleştirme: S.S. Generator ve Atmosphere P. dışında bütün gemiler havalanmak için mürettebata ihtiyaç duyuyorlar. Station'lar ise bir başka gezegene gitmedikleri sürece mürettebatsızda kullanılabiliyorlar.

b) Sivilleri alma: Eğer daha önceden sivileri o gemiye koymuş ve götürmekten vazgeçmişseniz, bu ikonlam iki saat indirmeden direkt hepsini gemiden indirebilirsiniz.

c) Gemiyi yoketme: Gemi işinize yaramıyorsa yoketmeye yarar. Çok amaçsız.

Bu arada yanda bulunan grafikelrden ne kadar stoğunuz var görebiliyorsunuz. Tabii bir de bu stokları gemiye yüklemeyide buradan yapıyorsunuz.

64'ler Sayfa 64

Özellikle Cargo Ship'i yiyeceği az bulunan (oyunun ana problemlerinden biri yiyecek) bir gezegeninize göndermeniz gerekebilir.

7) Planet (D.B.P.S.T.S): Bu kısmın asıl adı "Docking Bay To Planet Surface Transperence System" yani uçuş kısmından gezegeninize transfer sistemi. Amacı ise elinizde bulunan station'ları (yiyecek, mineral ve yakıt için) yeryüzüne çıkarmak ve burada onları kullanarak üretim yapmak. En kolay kullanılan bu. Ekranda altı ayrı kutu var. Bu da bir gezegende yalnızca altı makinanın çalışabilmesi demek. Yanda "dacking bay"ler ve orada bulunan gemileriniz var. Bunlardan birinin üzerine gelip klickleyince o gemi yeryüzüne çıkıyor. Eğer üzerinde mürettebat varsa üstte duran "on" yazısına basarsanız gemi yani istasyon çalışmaya başlar, "off yazısı ise dolaşmayı durdurur. Oyunun başında daha önceden belirttiğim fırtınadan sonra bunların hepsi otomatik olarak duruyor. Bu yüzden fırtınadan sonra bu ikonu seçerek hepsini çalıştırmayı sakın ihmal etmeyin.

8) Kurukafa: Kurukafa oyunun savaş kısmını kapsıyor. Savaş iki şekilde oluyor. Birincisi size saldırınca olan defansiv savaş. Defansif savaşta dikkat etmeniz gereken şey geminizde (eğer varsa) adam bırakmamanız. Fazla adamla daha az kayıp verirsiniz. Diğer savaş çeşidi ise istila yani sizin bir gezegene saldırmanız. Bu saldırı için başta silahlandırılmış birlik gerekiyor. Tabii birde saldırı gemisi. DSaha sonra ekranda, alt kısımda bulunan birlik ismini klicklemeniz gerek. Bu arada gemini "dacking bay"de olması gerek. İstediğiniz birliği, istediğiniz savaş gemisine yerleştirdikten sonra (en fazla üç gemi, 24 birlik olabilir ve bu birliklerden en fazla dördü bir gemiye binebilir) gemiyi kaldırıp düşman gezegene yönlendirin. Gemi oraya varınca indirin. Daha sonra tekrar kurukafaya basın. Şimdi düşman üssündeyiz. Gemide bulunan birlikleri klickleyince savaşmaya başlarlar. Ortada bulunan çizgiler gücünüzü belirler. Yanda gösterilenler ise sırayla şöyle:

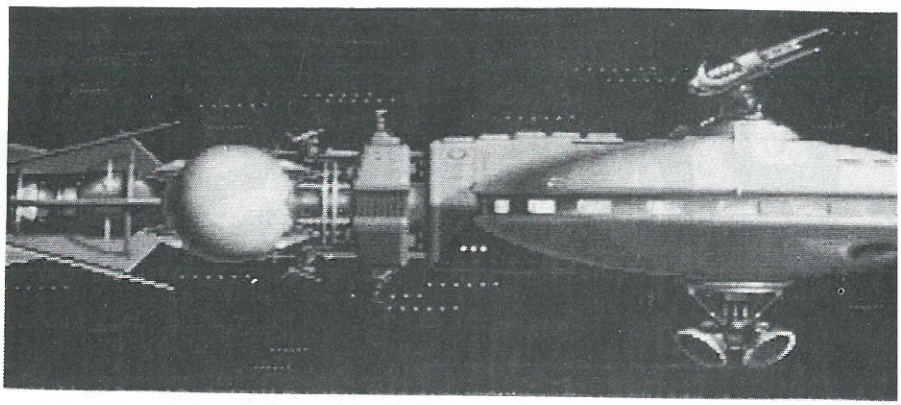
Your Total Strength: Sizin gücünüz.

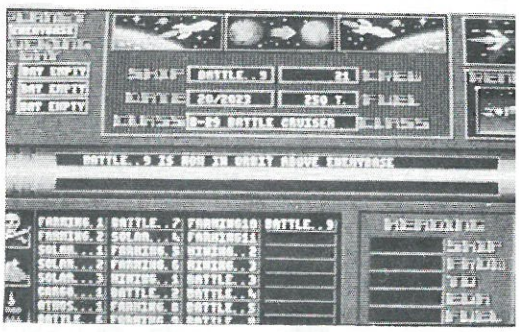
Enemy Total Strength: Düşmanınızın gücü.

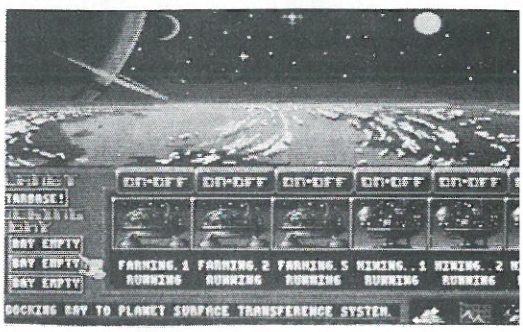
Total Troops Left: Kalan asker sayınız; bu sizin gücünüz ile alakalı değildir. Askerlerinizin üzerinde bulunan silah ve kalkanlar gücünü artırır. Kalan asker sayısı ise burada veriliyor.

Scaling Factor: Bu ortada gücü gösteren yerin genişliğini ayarlıyor. Bu büyüdükce kalan askerler daha detaylı bir biçimde gösterilir.

Agression: Bunu ayarlamak çok önemli. Eğer bunu max yani en yükseğe getirirseniz askerleriniz özellikle saldırıda çok başarılı olurlar. Defansta ise bunu fazla tutmayın. Yoksa dikkatsiz bir biçimde öldürürsünüz. Burada savaşma biçiminizi ayarlamanıza yardımcı olan animasyonlar var. Mesela arkadan gelen bir düşmanı bir anda arkaya dönüp vurursanız karşı tarafın pek şansı yok. Yok eğer bir adamınızın uzaktan başının koparılışını görürseniz ordunuzu geri çekip desteklemenizi tavsiye ederim, çünkü garanti kaybedersiniz. Geri çekilme şöyle: Aşağıda olan grup isimlerini klickleyip gemiye koyunca gerçekleşiyor.







9) Büyüteç: Bu bir gezegene saldırmadan önce mutlaka yapmanız gereken bir şey. Bununla oraya "spy" yani casus yolluyorsunuz. Öğrenebilecekleriniz ve fiyatları şöyle:

Resources: 1,000 kredidir. Size orada bulunan stoğu gösterir.

Population: 1,520 kredidir. O gezegenin nüfusunu verir.

War Status: 2,200 kredidir. Kaç askeri, daha doğrusu askeri gücünü gösterir.

Everything: 4,720 kredidir. Yukarıda saydıklarımın hepsini birden verir.

10) Disket: Oyunu save etmek için formatlı disketinizi hazırlayın. Burada oyunun kaldığınız yerini yükleyebilir, yüklediğiniz yeri devam ettirebilir ya da yukarıda bulunan işlemler için bir disketinizi formatlayabilirsiniz. Daha önce formatladığınız bir disketi burada kullanamıyorsunuz.

Oyunun açıklaması bu kadar. Gelelim yapmanız gereken birkaç önemli noktaya. Başta tax'i sıfıra düşürüp population'nızı 8,000-9,000 yapın. Daha sonra vergiyi 100'e çıkarın ve kasanızın dolmasını bekleyin. Nüfus 1,000 kadar düşünce vergileri 35'e getirin. Tabii sizin stratejiniz mutlaka böyle olacak değil, fakat yeni başlayanlara biraz yardımcı olmak için veriyorum. Daha sonra birliklerinizi kurun, kurun fakat silahlandırmayı birlik "5 Star Calanel" oluncaya kadar yapmayın. (Ünite silahlandırılmadıkca eğitilir. Bu %100 oluncaya kadar devam eder.) Başlangıcı ben yaptım, gerisi size kalmış.

Son söze gelince. Oynanabilirliği süper, konusu pek ilginç olmayan fakat çok zevkli dakikalar geçireceğinize inandığım güzel bir oyun. Bütün stratejicilere tavsiye ederim. Oyunun açıklamasında büyük yardımları olan Mehmet Can'a çok teşekkür ederim.

Cenk ÜNLÜ

GRAFİK	%87
SES - MÜZİK	%85
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	**%90**

Profesörünüz

NE DİY



Mete Ünügür
(İst.Tek.Üniv.Prof.)

Eğitim programlarını inceledim, çok ilginç. Bilgisayara uyarlanış biçimi, içerikleri, konuların seçimi akıllıca. Özellikle soruların random oluşu çalışmayı sıkıcı olmaktan kurtarıyor. Çözüm bölümü öğrenciyi bir hayli eğitici nitelikte. Test+Eğitim ve genel test bölümünde sınırlı zaman uygulamaları çalışan kişiyi gerçek sınav disiplininde hazırlaması dolayısıyla çok iyi. Her bölümde başarı durumunu gösteren ekranların bulunuşu da velilerin öğrenciyi yakından takip edip durumlarını teşhis etmede ve yönlendirmede çok yardımcı olacak. Böylece yeni yetişen nesil çok daha bilgili olacak ve üniversiteye daha yetişmiş olarak gelecek



Yavuz Kalk
(Işık Lisesi Öğ

Bir yıldır Amiga rum. En çok sevdiğ adventure ve simula bi bu arada oyunla nuyorum. AMIGA programının çıktığın ca çok merakla ndım nabilirmiyim diye d bir set aldım. Program şindeki animasyon ve müzik çok hoşuma gitti. İç içe menüler kullanım rahatlığı sağlıyor. Sorularda çö açıklamalı verilişi çok iyi. Bu şekilde çalışmak benim eğlenceli.

Harun Yakut
(Grafiker-Reklamcı)



Konunun bilgisayara uyarlanması ana tema olarak çok reel bir olay. Programınızı şöyle bir inceledim. Grafikleri müzik uyarlamaları harika. Programa girişler içerikli soruların random hazırlanışı çok ilginç. Bu sefer ben birşey sormak istiyorum. Bu konu ile neden çok fazla reklam yapıyorsunuz? Programınız o kadar güzel ki kendi reklamını fazlası ile yapacaktır. Size başarılar.

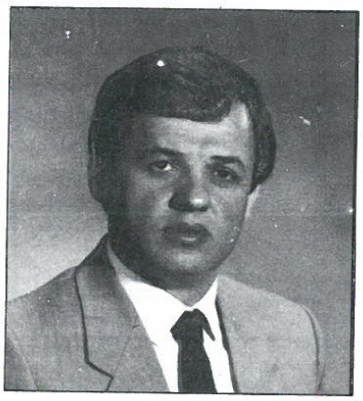
İlhan Becit
(İngilizce Öğr.)



Benim branşım ingilizce öğretmenliği. Çocuklarıma destek verebilecek yeni bir kaynağın doğması beni mutlu etti. Amiga eğitim serisini inceledim, çok iyi. Öğrenci ile diyalog güzel kurulmuş programın işleyişi ve sorudan soruya konulara geçişler iyi. Çözümlerin açıklamalı olarak verilmesi öğrenc nuyu daha iyi anlaması açısından çok faydalı r nenüle lanımı bir hayli eğlenceli. Sanırım çocuklar he m sev hem de bir hayli faydalanacaklar.

için

ORLAR?...



Bünyamin Altındağ
(Sanayici)

Bizde Amigaya ilgi çok. Çocuklarımızın ancak tatil günleri oynamalarına izin var. Ama eğitimin Amigaya uygulanması çok hoşuma gitti. Çocuklarımın yalnız oyun oynaması beni rahatsız ediyordu. Artık böyle bir amaca yönelmesinden dolayı memnunum. Programı fazla inceleme vakti bulamadım oğlum Altuğ bir hayli sevdi. Galiba Amiga hafta arası da açık olacak. İyi bir girişim. Kutluyorum.

Dr. Hilmi Güvenç
(İncirli Hast. Sahibi)

Oğlum hafta sonlarında Amigasıyla oyun oynuyor. Hafta arası Amiga kapalı. Yeni çıkan Eğitim setini inceledik ve aldık. Öğrenciyi yetiştirmesi yönünde disipline ediyor. Düşünme tarzı ve doğru karar verme yeteneklerini arttırıcı nitelikte. Oğluma faydalı olacağı kanaatindeyim.





GALLERIA - METRO - ETİLER - YESİLKÖY

Commodore Center **Tel: 560 20 14-15**

AMIGA

NITRO

Bilgisayar programları satan bir mağazaya gittiğinizde duvarların süper oyunlar mÜjdeleyen şahane posterlerlekaplı olduğunu görürsünüz. HeveSle bu oyunlaran bir veya birkaçını satın alırsınız. Eve gelirsiniz ve o şahane posterleri düşünerek oyunu bilgisayara yüklersiniz. Veee sonuç hüsran. Bu gibi olaylar her bilgisarcının başına sık sık gelir. Neyse lafı uzatmadan oyunumuza geçelim.

Oyunumuz bir maratonu andıran uzunluğu ile süper car's andıran araba kontrolü ile bir araba yarışı. Ne dediğinizi duyar gibiyim "Yine mi yarış". Haklısınız, futboldan sonra oyunlarda en çok kullanılan konu araba yarışıdır Fakat bu oyunların çoğu oynanmıyacak kadar kalitesizdir. Nitro bu oyunların arasından zar zor sıyrılan oyunlardan birisid Oyunu ilk yüklediğinizde karşılaşacağınız karakter seçimi yapacağınız ekrandır. Bu karakterleri eminim çok yakından tanıyorsunuz. Marlon Brando, Clint Eastwood, Rambo. Eminim bu üç ünlü kişinin bulunması ilginizi çekmiştir. Her hangi birini seçtikten sonra araba seçimi yapmanız için başka bir ekrana geçeceksiniz. Size tavsiyem yarış arabasını seçmenizdir. Çünkü arada bir yapılan gece yarışlarında arabanızı görmeniz kolaylaşır. Araba seçimi de bittikten sonra yarışa geçebiliriz.

Yarış tam dört bölümden oluşuyor.

1- Şehir 2- Orman 3- Çöl 4-Yeni Dünya

Her bölüm sekiz ara bölümden oluşmuş . Her üç ara bölümden sonra bir gece yarışı yapacaksınız. joystiğinizin ateş tuşuyla arabanıza gaz verebilir, sağa sola çekerek hareket ettirebilirsiniz. Yarışta amaç, mümkün olduğunca çabuk,diğer arabaları geçerek finale ulaşmaktır. Arabanın kontrollerine alışmanız zaman alacaktır. Çünkü hiç bir yere çarpmadan finale ulaşmak hiç kolay değil. Yarışa başladığınızda 2000 lt gazınız var. Bu miktarı oyun içinde alacağınız bazı objelerle ve yarış bitiminde ödül olarak verilecek gaz ile artırmak mümkün. Oyun içinde alabileceğiniz bazı objeler var :

N - Bu objeyi aldığınızda arabanız bir ok gibi fırlayacaktır.

G - Bu obje size bir miktar gaz kazandırır.

P - Bu obje size puan kazandırır.

Ayrıca yuvarlanarak gelen gaz varillerinden gaz alabilir, arada bir gelen ACCELERATE ile bir yere çarpana kadar hızınızbir kaç kat arttırabilirsiniz

Yarışta izleyeceğiniz belirli bir yol olmasına rağmen , bazı aralıklarda da kestirmeden gidebilirsiniz. Tabii ki tek akıllı siz değilsiniz, sizden önce davranan rakipleriniz de bu kestirmeyi kullanarak sizden önce bitirebilirler. Bu arada gazınız hızla azaldığı için yarışı 1. veya 2. bitirmek sizin için çok iyi olacaktır. Yarış bitiminde her yarışcıya gaz verilir:

1. 600 lt gaz 3 puan **3. 300 lt gaz 1 puan**
2. 400 lt gaz 2 puan **4. 200 lt gaz 0 puan**

Rakipleriniz genellikle çarpmadan giderler, fakat bir çarptılar mı , uzun bir süre takılır kalırlar. Bu avantajı kullanarak çoğukez ilk üçe gireceğinizden eminim. Yarışı bitirdiğiniz de değerlendirmeler yapılır. Aldığınız puana göre sıralamanız bir tabloda gösterilir. Bütün değerlendirmeler bittiğinde ilk ekrana dönersiniz.

Eğer paranız varsa malzeme menüsüne girersiniz. Bu menüde ki malzemeler ise:

Hı Speed: Hı speedi accelerate ile kullandığınızda arabanızın hızı artar.

Accelerate: Bu obje yarış esnasında aldığınız accelerate ile aynı görevi yapar.

Traction: Bu objeyi seçtiğinizde lastikleri değiştirmiş olursunuz. Özellikle yarış sırasında yoldaki yağ birikintilerini geçmenize yardıncı olur.

Chance Car: Bu seçenek araba değiştirmenizi sağlar.

Car Repaired: Yarış içinde her hangi bir yere çarptığınızda meydana gelen arızayı daha çabuk gidermenizi sağlar.

Nitro Boost: Arabanızdaki nitro miktarını attırır.

Gas: Bu obje size 200 lt gaz kazandırır.

Exit: İstediğinizi aldıysanız bu seçenekle bu menüden çıkabilirsiniz.

Her üç bölümden sonra gece yarışı yaparsınız.Bu yarışta dikkat edeceğiniz nokta. daima ışıklandırılmışyolu takip etmenizdir. Bu bölümde obje almanız biraz zordur. Arada sırada gelen far ile farlarınızı geliştirebilirsiniz.

Oyun bir maratonu andırıyor,bitmek bilmiyor. Fakat bölümlerin değişik mekanlarda geçmesi oyunu monotonluktan biraz uzaklaştırmış.

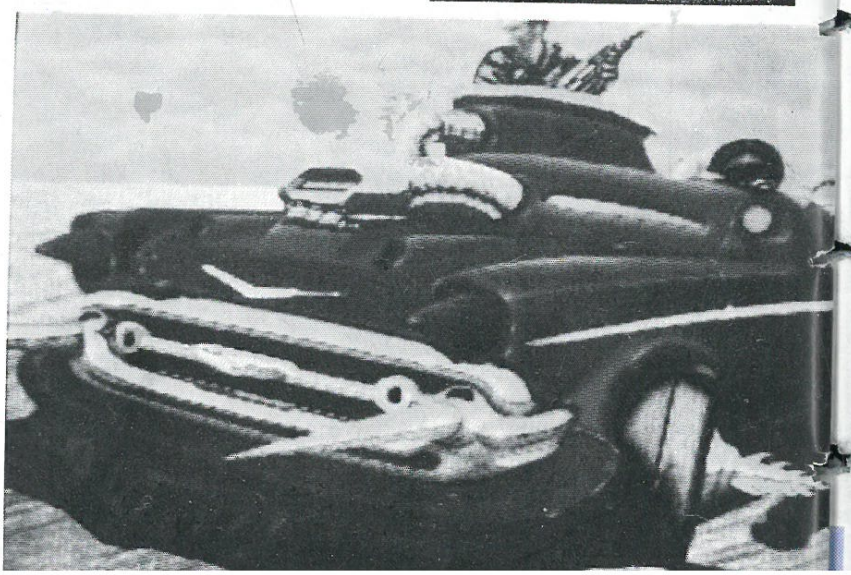
Evet geldik 32. bölüme, gözlerimiz faltaşı gibi açılmış ,joystik çatırdıyor, lunaparklardaki çarpışan otoları andıran arabamız oraya buraya çarpıp duruyor. Eğer biraz toparlanırsanız bu bölümü de rahatça bitirebilirsiniz. Sonunda 32 bölümde biter ve yarışçımız arabasından çıkarak bizi selamlar.

Nitro için söylenecek çok şey var. Oyunun havası , yarışların çeşitliliği o kadar iyi değil. Şu programcıları hiç anlamıyorum. O kadar uğraşıyorlar ortaya güzel bir oyun çıkarma aşamasına geliyorlar, fakat oyunun üzerinde daha fazla uğraşmadan THE END yazısını yazıveriyorlar.

Nitro için söylenecek son söz "daha iyi olabilirdi ". Eğer piyasada oynayacağınız doğru dürüst yarış oyunu kalmadıysa Nitro'yu alıp hoşça vakit geçirebilirsiniz.

Serkan SÖZER

GRAFİK	%70
SES - MÜZİK	%67
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%75**



GÖZTEPE'de yepyeni bir BİLGİSAYARCI....Sorunlarınıza yardımcı, size değer veren, gönül rahatlığıyla alışveriş edebileceğiniz, gerektiğinde AMIGA'nızı, Commodore'unuzu, 1541-II Disk Drive'ınızı, Amiga External Drive'ınızı, Printer'inizi aldatılmadan, gerçek TELETEKNİK garantisiyle alabileceğiniz, gerektiğinde bozulan aletlerinizi tamir ettirebileceğiniz yepyeni bir dost...

GÖZTEPE
BİLGİSAYAR MERKEZİ

☆ COMMODORE'lar
☆ AMIGA'lar
☆ MONITÖR'ler
☆ DISK DRIVE'lar
☆ YEŞİL MONITÖR'ler
☆ PRINTER'lar
☆ 5.25 DRIVE'lar
☆ EK HAFIZALAR



☆ MAXELL DİSKET'ler
☆ MEMOREX DİSKET'ler
☆ NO-NAME DİSKET'ler
☆ TOZ ÖRTÜLERİ
☆ DİSKET KUTULARI
☆ JOYSTICK'ler
☆ KARTUŞLAR
ve daha neler neler.....
HEPSİ HESAPLI FİYATA BİZDE

UFO BİL.
HARDWARE&SOFTWARE

BAKIRKÖY / Yakut Sokak No: 18
Ekşinoz Han Kat:3 572 13 17
Ataköy Ziraat Bankası 300/125
SUADİYE / Akkurt Sokak No: 15/3
372 33 03
Akbank Suadiye Şubesi
Bahar Bahtiyar 4605-2 Hs

** KARİKATÜR YARIŞMASI **
AMİGACILAR , COMMODORECULAR HAYDİ KAZANMAYA
Dilediğiniz Grafik Programı ile Çizin Kazanın
** UFO PRESTIGE CART*
1 Yıl Geçerlidir. Birdefa Ücret Alınır
Her Ay Bedava Çekim - 64'ler 1500 Lira Ucuz - % 20' ye kadar iskonta
Daha Ucuz Kaset ve Disket - Posta ücretsiz paket
** ARA YÜKLEMELİ EN YENİ PROGRAMLAR*
TÜRKİYE'DE YALNIZ UFO'DA DOUBLE CROSSING - DC - ÇEKİLMİŞ ve MUTLAKA KONTROLLÜ
Kasetleriniz Ayarlı Teypleriniz de KAFA AYARI YAPMADAN ÇALIŞIR
** TOPTAN RESİMLİ KASET OYUNLAR*
ARTIK MİŞTERİLERİNİZE MAHÇUP OLMAYACAKSINIZ... Denemeyin..!
GENÇLERDEN - SATANLARDAN..... Sorun.
Geri Almayacaksınız Çünkü geri gelmeyecek Üzülmeyeceksiniz.
Ayrıca TOPTAN BOŞ KASETLER

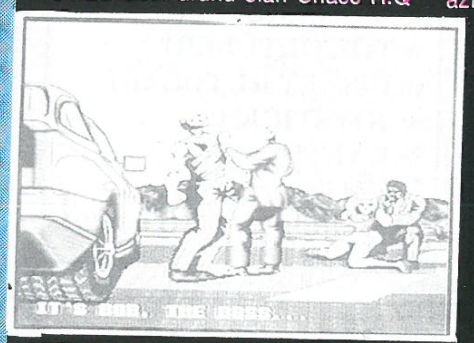
İŞYERİNİZDE BİLGİSAYARA MI İHTİYACINIZ VAR
EN UYGUN EN RANDIMANLI VE HESAPLI SİSTEMİ KURALIM.

AMIGA

S.C.I

CHASE H.Q II

Yarış oyunları ve Shoot'em up'lar iki tutulan oyun türü. İşte Taito bunları karıştırmayı düşünen ilk firmaydı. Bu fikrin ürünü olan Chase H.Q arcadelerde fırtına gibi esmişti. Tabii Ocean firmasının ev versiyonunda hemen piyasaya çıkıp hiçte azımsanmayacak bir başarı kazanmıştı. Bunu takip eden zaman içinde Fire and Forget gibi ama hiç biri belli bir kaliteyi tutturamadı. Chase H.Q ise bu türe hibir yenilik getirmiyor. Suçlularla dolu bir kentte adalet için savaşıyorsunuz ve işinizde kaçırılan üç kişiyi bulmak. Bunlardan biri belediye başkanının kızı olması işi daha enterasan kılıyor. Yapmanız gereken size tarif edilen arabayı 60 saniye içinde bulup, durdurmak. Bulurken yarış, durdururken hem yarış hem de nişşancılık kabiliyetinizi kullanmanız gerekiyor. Takip ettiğiniz arabaya belli bir seviyede yaklaşınca bir an size onu gösteriyor. Ayrıca ekranın sol tarafında takip edilen arabanın hasar durumu varç Hasar durumu maksimuma gelince takip edilen araba durmak zorunda kalıyor ve sizde suçluları enseliyorsunuz. Bu işinizi yaparken sizin işinize yarayan bazı şeyler var. Arabayı turbo olarakjızlandıran boost ve helikopterlerden size atılan bozuka gibi. Arabaları durdurdukça olaylar gitfide çözülmeye başlıyor. Bu arada sizinle uğraşan helikopterler, virajlı yollar, önünüze çıkan otobüsler ve uçurumlu yollar var. Oyunun sonunda beşinci levelde kızların sonuncusunuda kurtarıyorsunuz ve işin sonu geliyor. Arabaları yakaladıktan sonra yapılan konuşmalar iyi fakat gerek intro grafikleri, gerekse



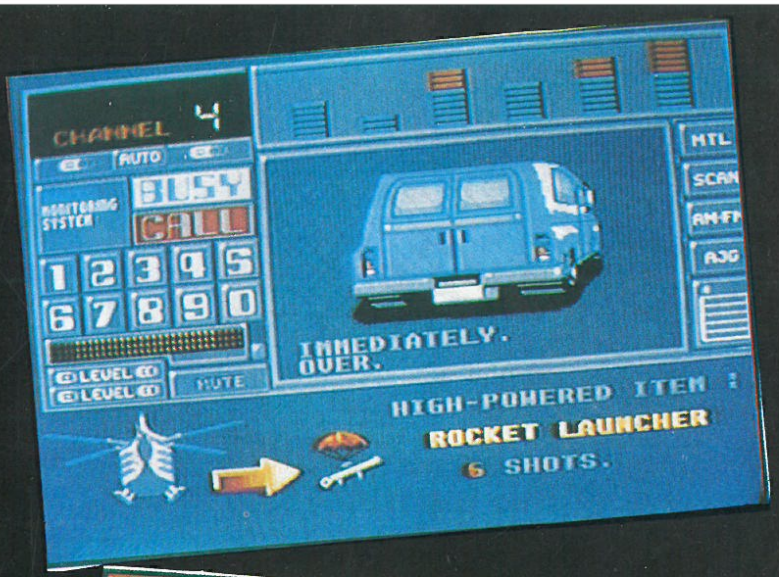
Başta Populous olmak üzere birçok kaliteli oyuna imzasını atan Bullfrog - Electronic Arts'ın çok eğlenceli ve güzel bir oyununu sizlere tanıyacağım. Flood. Powermonger ve Populous gibi akıllara durgunluk verecek iki strateji oyunu hazırlayan Bullfrog diğer alanlarda da başarılı olabileceğini bu younla göstermiş. Flood diğer iki oyundan çok farklı, ama en az onlar kadar iyi!

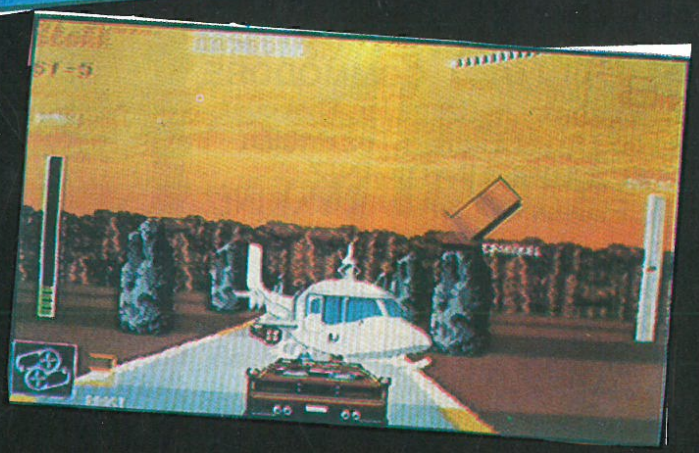
Oyunda, Quiffy adlı sevimli, minik, yeşil bir su damlasını yönetiyorsunuz. Flood'un konusu ise şüöyle: Bizim Quiffy kendi evinde yani yerin çok altında küçük mağarasında mutlu mutlu yaşarken, evinden geçen geçen bir kanazilasyon borusunun patlaması ile mağarasına su dolmaya başlar ve evini terketmek zorunda kalır. Quiffy evini terkeder ama su onun peşini bırakmaz. Quiffy'nin ya da sizin amacınız mağaralarda ve kanalizasyonlarda yaşayan geçen kırkiki bölüm boyunca yeryüzüne ulaşmak. Flood klasik platform oyunlarını andırsa da onu diğerlerinden ayıran bazı özelliklere sahip. Örneğin, yokettiğiniz karakter duvarda ya da tavanda (bazı yerler hariç) duruyor. Tıpkı şu sıralar çıkan The Amazing Spider Man gibi. Bunun dışında ilerki bölümlerde el beceriside istiyor. Yani çok yönlü, zenginleştirilmiş bir platform oyunu. Oyunu yüklediğinizde ilk olarak bölüm kodu soruluyor, baştan başlamak istiyorsanız ateşe basıp geçin, istediğiniz bölümden başlamak için bölüm kodlarını girin. Daha sonra posterle ilgili sorular soruluyor, bu ekranda (kırıcılar sağolsun) "Scoopex" yazarak geçebiliriz. Oyun boyunca tabii sizi öldürmek isteyen bir çok yaratık var. Bunlardan uzun kafalı yeşil olanlar ve karnında ağız bulunanlar size değdiği anda öldürüyor. Diğerleri ise enerjinizi azaltıyor. Bir de her bölümde belirli bir sürede çıkan ve sizin yaptığınız hareketleri tekrarlayan bir hayalet var. Bunu boşuna öldürmeye çalışmayın, ölmüyor. Ama diğer yaratıkları çevrede bulacağınız el bombası, saatli bomba, bumerang, yıldız ya da alev tabancasıyla öldürebilirsiniz. Yaratıkları öldürdüğünüzde çıkan küçük kalpleri alıp enerjinizi çoğaltabilirsiniz. Ekranda sırayla en solda sırayla oksijen, score, toplayacağınız çöp sayısı haklarınız ve enerjiniz bulunmakta. Flood'da bölümleri geçebilmek için belirtilen miktarda çöpleri toplamak zorundasınız. Bazı bölümlerde çöpler görünmüyor ama korkmayın doğru yolu takip ettiğiniz zaman hepsini toplamış olursunuz. Ayrıca suyun içine girdiğiniz zaman fazla kalmayın, oksijeniniz bitip ölürsünüz. Oyun genel olarak böyle. Flood'u daha rahat ve bilerek oynayabilmeniz için bazı kısa açıklamalarda bulunmak istiyorum. Kolay farkedilmeyen mayınlara dikkat edin. Ekranda küre şeklindeki damlaları alırsanız su anıden azalır. Kare şeklindeki düğmelere dokunursanız çeşitli geçitler açılır. Bazı bölümlerde yükselmek için balon aşağı düşerken yavaşlamak için paraşüt alabiliyorsunuz. Yine bazı bölümlerde lavların üstün-



sprite'lar kötü ayarlanmış, müzik kötü, oynanabilirlik berbat. Oyun önemli bir kısmı olan araba yar bölümü çok kötü. Hız, hareket kısr hiç verilmemiş.
Sonuç olarak oynanabilirlik, grafil ve ses bakımından zavallı bir oyun. Artık yapılan oyunların hepsi birer sanat şahaseri. Detay ve oynanabilirlik bakımından hepsi birbirinden üstün. Sırf simulasyonlar değil, yapılan arcade ve yarış oyunlarıda her bakımdan özenle hazırlanmış. Ama Chase H.Q... Bence bu oyuna iki disket ve paranızı harcamak yazık olur. Ne diyebilirim. Berbat.
Emre IŞIKLAR

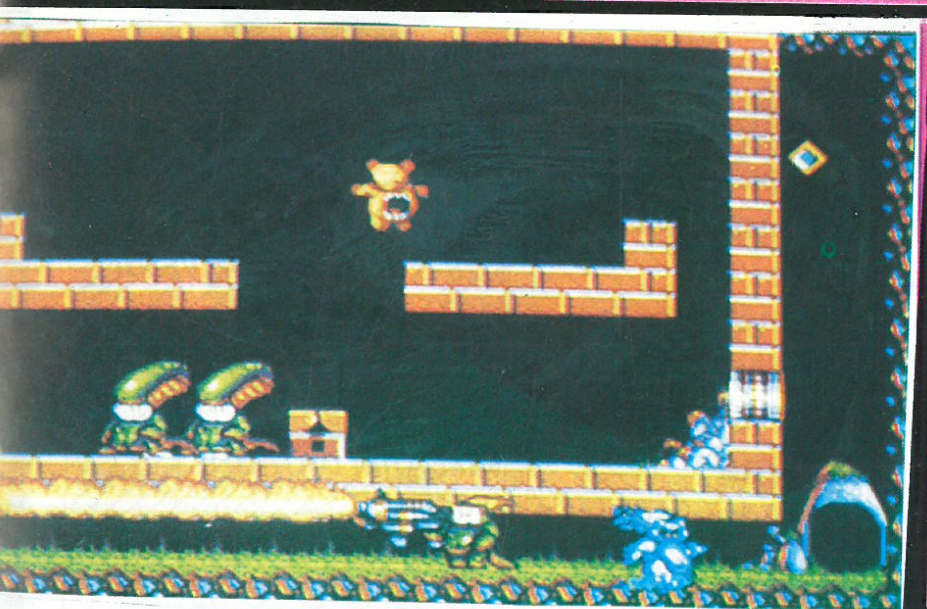
GRAFİK	%70
SES - MÜZİK	%60
OYNANABİLİRLİK	%60
GENEL	**%55**





den topla zıplayarak geçebiliriyorsunuz. Ayrıca bölümlerde bonus ekranları var. Bunun için belli bir yerden düşmek veya atlamak gerekiyor. Çevrede bulabileceğiniz bardağa benzer cisim sayesinde extra bir hak alabilirsiniz. Eğer oyunu bitirirseniz sizi dramatik bir son bekliyor.
Evet sonuç olarak; kaliteli grafikler+etkileyici efektler+ rahat oynanabilirlikx Electronic Arts= Flood. Biliyorum her oyunun sonunda, o oyunla ilgili yazarın tavsiyesini merak ediyorsunuz. İşte tavsiyem: Mutlaka alın, hem iyi vakit geçirirsiniz hem de belki zavallı sevimli dostumuz Quiffy'i kurtarırsınız (42 Level'la biraz zor ama deneyin bir kere!)
Tolga SAVAŞÇI

FLOOD



GRAFİK	%82
SES - MÜZİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%87
GENEL	**%85**

SAHİL BİLGİSAYAR

Ankara'da BİLGİSAYAR ile ilgili tüm sorularınıza, sorunlarınıza çare bulacağınız **BİLGİSAYAR MERKEZİ**

*COMMODORE 64 *AMIGA
*PRINTER * MONITOR *DISK DRIVE
*YEŞİL MONITOR * PC * AT ve çok Kullanıcılı sistemler için en yakın dost adresi
Ayrıca EN YENİ *AMIGA*, COMMODORE oyunları, Yardımcı Malzemeler, Disketler Joystickler,Disket kutuları,Toz örtüleri
KISACA HER ARADIĞINIZ...
SİZE TELEFONUNUZ KADAR YAKINIZ

SAHİL BİLGİSAYAR
MENEKŞE SOKAK MENEKŞE PASAJI
NO 6/2 KIZILAY - ANKARA
TEL: 125 40 85

DİKKAT **CLUB WIND** AÇILDI

KENDİ GETİRDİĞİMİZ
EN SON OYUN, DEMO,TOOL,ve UTILITY programlarını en hızlı şekilde ve uygun fiyatlarla almak için mutlaka bize başvurun.

OYUN :Aramakla bulamayacağınız en son oyunlar Pek çok oyunun açıklamaları,ve TRAINER versiyonları.. Çoğumuzun şikayeti olan çalışmayan oyunlara kesin çözüm...% 100 . çalışan versiyonlar.
DEMO :*AMIGA*'nın yapabileceklerini yakından . görmekisteyenler için en iyi ve en son DEMO PROGRAMLAR.
UTILITY & TOOL:Aramakla bulamayacağınız UTILITY'ler
BUDDY SYSTEM FOR DPAINT III
DELUXE PAINT 3.25
DELUXE SOUND 3.0
PAGE STREAM V.2.06 DTP
CAD PROGRAMLARI

Tüm bu Oyun,Demo,Utility ve Tool programları için . cazip fiyatlarla abonelik sistemi (Abonelik sistemimize hemen başvurun ÖDÜL KAZANIN.)
Üyelik, Abonelik ya da sadece bilgi için *368 39 66* nolu telefonumuzdan bizzat arayın. ya da adresimize mektupla başvurun..

ERENKÖY İstasyon Caddesi. no: 44/5
TUCCARBAŞI-İSTANBUL

BU AYIN HIT OYUNLARI

MARCO POLICE 2 DISKET
CARTHAGE 2DISKET
CHASE H.Q. II 2 DISKET
LINE OF FIRE
NIGHT SHIFT
BATTLE COMMAND
STUNRUNNER
TRUCKING ON 2 DISKET
FRED FLINTSTONE
MULTI PLAYER SOCCER
ELVIRA Son yılların beklenen .....ADVENTURE'ı 5 dısket
PUZZNIK
LOOPZ
MATCH PAIRS
E-SWAT 2 DISKET
SUPER C
MYSTICAL
FACETRIS
ROBOCOP 2

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

AVRUPA ile yapılan anlaşmalar gereği getirttiğimiz ORIJINAL OYUNLAR'ın satışına bu aydan itibaren başlayacağız. HAZIRLANIN...

AMIGA'lar
COMMODORE'lar
DISK DRIVE'lar
MONITOR'ler
5.25-3.5 AMIGA DRIVE'lar
MAXELL DISKETLER
NO NAME DISKETLER
SONY DISKETLER
VERBATIM PLUS
VERBATIM DATALIFE
DISKETLER
DISKET KUTULARI
JOYSTICKLER
HER ARADIĞINIZ BİZDE...

ALTINNAL BİLGİSAYAR

Tüm İZMİT'lilerin Yeni yılını Kutlar

Bilgisayar alacaksanız önce bize danışın. AMIGA 500 COMMODORE 64 ve fiyatlarımızı görün. COMMODORE 64'ünüzü getirin AMIGA ile değiştirelim.

-Her hafta yeni iş ve oyun programları
-İthal joystickler ve ekran filtreleri
-Mouse Pad' çeşitli bilgisayar dergileri
-3.5 ve 5.25 disket çeşitleri
-STAR ve CITIZEN yazıcıları
-Ve tüm sarf malzemeleri
- ATARI ve COMMODORE kiraya verilir

ALTINNAL BİLGİSAYAR
Alemdar caddesi ALTINNAL Pasajı no:5
TEL: 15 07 90(İtfaiye karşısı) İZMİT

COMMANDER COMPUTER

COMMODORE 64 ile ilgili tüm yan ürünler,Programlar ve

TAMİR SERVİSİ

Maxell 5.25 **-2500** *Tl.+ K.D.V.*
(En az 5 kutuluk siparişler halinde)
Yüksek adetler için fiat isteyiniz.

COMMANDER COMPUTER

Ziyapaşa Bulvarı Özaltın İşhanı
Kat 1 no:23 A D A N A
Tel:9-71)19 03 72 Fax:19 03 72

zenger COMPUTER CENTER

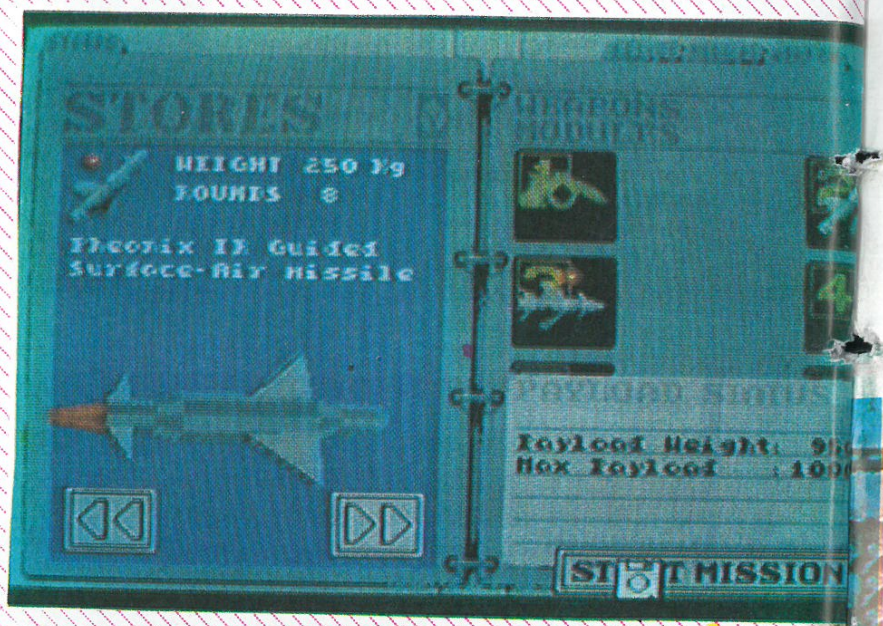
Sümer Sokak 6/B Kızılay/ANKARA
Tel: 230 66 66 - 230 23 43

ZENGER CLUB'un ÜYELERİNE VERDİĞİ HEDİYELER

ZENGER CLUB 6 aylık kaset üyelerine.....:	1 adet kafa ayar kartuşu veya ZENGER YÜKLER devresi
6 aylık disket üyelerine.....:	1 disket temizleme kiti
6 aylık AMIGA 500 üyelerine.....:	1 disket temizleme kiti
12 aylık C-64 kaset üyelerine.....:	Freeze Machine Kartuş
12 aylık disket üyelerine.....:	Freeze Machine Kartuş
12 aylık AMIGA 500 üyelerine.....:	1 adet temizleme kiti 1 Amiga örtüsü

Ve KABARTMA YAZILI ÖZEL ÜYELİK KARTI VERİYORUZ
NOT: İstediğiniz 5 adet oyunu bize bildirin...

BATTLE



Selamlar, F-19 dan sonra ülkemize gelen en iyi simulasyon olan ve Tank simülasyonları türünün en iyilerinden biri olan BATTLECOMMAND oynamaya ne dersiniz. Özellikle simülasyon seven arkadaşlarımızın bu oyunun başından saatlerce kalkamıyacağına eminim. Tabii ki bu simülasyonda da birçok simülasyonda olduğu gibi vector grafix kullanılmış. Objeler mükemmel ve çok ayrıntılı çizilmiş. Gelelim oyunumuzun tanıtımına...

Diskimizi boot ettiğimizde karşımıza bir tank resmi ve onun üstünde bir BATTLECOMMAND logosu geliyor. Makine biraz yükleme yaptıktan sonra, oyunun ilk menüsünü karşımızda buluyoruz. Bu menüden oyunda kullanacağımız dili seçiyoruz. Bu diller 1.İngilizce, 2.Fransızca, 3.Almanca. Bunlardan amaç ve bilgilerimize uygun dili seçtikten sonra yine bir menüyle karşılaşıyoruz. Bu menüde şu seçenekler bulunuyoor.

START GAME : Bu seçenekle oyuna başlanır.

LOAD GAME : Bu seçenekle daha önce bir diske kaydettiğiniz oyununuzu yüklersiniz.

Eğer oyunu ilk kez oynuyorsanız, Start game seçeneğini seçin ve oyuna başlayın. İşte şimdi oyunun ana menüsüyle karşı karşıyayız. Bu menüde seçebileceğimiz görevler bulunuyor. Oyun onbeş görevle çok zengin. Fakat ekranın en üstünde gördüğümüz Mission Disk v1.1 yazısı, diğer BattleCommand mission disklerinin yolda olduğunu gösteriyor. Neyse, bu görevlerin altında ise STATUS adı altında bir seçenek daha bulunuyor. Eğer bir görevi seçersek STATUS seçeneğinin üstünde iki adet daha seçenek beliriyor. Bu seçenekler, BRIEFING ve SELECT.

STATUS : Bu seçeneği seçtiğimizde, karşımızda iki seçenek daha görüyoruz. Bu seçemnekler şöyle.

a) Save game : Bu seçenekle oyun kaldığınız yerden diske kaydetmeniz için bir ekranla karşılaşırsınız.Bu ekranda şunlar bulunuyor...

Yukarı aşağı ok iconları : Directoryi aşağı yukarı doğru hareket ettirir.

A ve B iconları : Bu iconlar driveları temsil eder. A=DF0, B=DF1...

Save : Ekranın en altında yazdığınız dosya adıyla oyununuzu kaydeder.

Delete : Seçilen dosyayı siler.

Format : Aktif olan sürücüdeki diski formatlar.

Exit : Bu ekrandan çıkılır.

b) Mission Selection : Görev seçimine geri dönülür.

BRIEFING : Bu seçenek seçildiğinde üç seçenek daha karşınıza gelir. Bunlar MAP, STORES ve CLOSE seçenekleridir.

a) Map : Bu seçenekle, görev alanı haritasını karşınızda bulursunuz. Bu haritada, çarpı ve üstünde ok alon ikon, düşman birliklerini temsil eder. Üzerinde ok bulunan tank resmi ise sizi temsil eder. Diğer işaretli yerler, bina resimleri gibi ikonlar ise bulmanız ya da yok etmeniz gereken obje yada yapıları temsil ederler. Bu haritayı oyun esnasında da görebiliyorsunuz.

b) Stores : Bu seçenekle hangarlarınızda bulunan silah ve başlık stoklarını görüyorsunuz. Birkaç görev bitirdiğinizde bu stoklara yeni silah ve başlıklar ekleniyor.

c) Close Briefing bölümünden çıkılmak içindir.

SELECT : Bu seçenekle seçtiğiniz göreve başlıyabilirsiniz. GÖREVLER

Starter Mission : Bu görevde, kuzeydoğuda bulunan yakıt deposuna gidiyor ve yok ediyorsunuz. Yakıt deposunu bulmak için haritanızı kullanın.

Hideout : Gizli silah üssünü yok bulup yok etmeye çalışıyorsunuz. Üssü bulmak için scanner'ınızı kullanıyorsunuz. Çarpı işaretli düşman birliklerinden uzak durmaya çalışın.

Destruction : Bu görevde işaretlenmiş üç endüstri bölgesini yerle bir etmelisiniz. Bu görevde düşman birlikleri başınızı çok ağrıtacak.

Missile Battery : Bu görevde gizlice ve dikkatlice Füze bataryaları bölgesine gidin ve bu bölgede ne var ne yok gökyüzüne gönderin.

Satellite : Kuzeyde bilinmeyen bir yere düşen ülkeniz uydusunu bulup geriye yani güneye getirmeniz gerekiyor. Bu görevde uyduyu bulmak için yine scannerınızı kullanıyorsunuz.

Hostage Rescue : Kaçırılıp, güneyde bir konferans merkezinde tutulan bilimadamını kurtarmaya çalışıyorsunuz.

Airfield Attack: Bu görevi seçtiğimizde bölgedeki tüm üsleri ve karargahları uçurmamız gerekiyor. En zor görevlerden biride bu.

Bridge Assault : Bölgedeki köprüye gidip, ona herhangi bir zarar gelmemesini, ve sizin tarafın birliklerinin köprüden geçmesini sağlamaya çalışıyorsunuz.

Escort Duty : Bu görevde, harita üzerinde doğudan batıya doğru geçmekte olan konvoyu koruyorsunuz.

Railway Ambush : Bu görev en zor görev. Görevimiz yol almakta olan trenin yolunu değiştirip direniş birlikleriyle birleşmesini



sağlamak.
Diplomat Mission : Bu görevde harita üzerinde kırmızı bayrakla işaretlenmiş diplomatik üssü yok etmeye çalışıyorsunuz. Tabii her zaman olduğu gibi çevrenizden eksik olmayan düşman tankçı birliklerideki cabası.
Kamikazi : Adı üstünde sonu ölümle bitecek bir görev. Bütün düşman birliklerinin bulunduğu ve tank savaşlarının en kızgın olduğu bölgenin ortasına dalıp etrafınızı dağıtmaya çalışıyorsunuz. Ama sadece çalışıyorsunuz. Kafayı yememek için sadece birkaç defa oynamanızı tavsiye ederim.
River Raid : Motorlarınızı mega hıza getirerek, Nehir bölgesi endüstri komplex'ini haritadan silin.
Night Moves : Elinizden kaçan, önemli ve kuzeyli bir savaş esirini yeniden kendi sınırlarınıza getiriyorsunuz. Tabii önce bulmak zorundasınız.
U-Bomb : Sınırlarınıza yerleştirilen bir Uranyum bombasını bulmanız ve etkisiz hale getirmeniz gerekiyor.
Eğer bir görev seçip bütün işlemleri yaparsanız. SELECT'e klikleyin. Şimdi karşınızda bir ekran daha var. Bu ekranda kullanacağanız silah ve başlıkları tankınızın modullerine yerleştiriyorsunuz. Bu ekranda seçebileceğiniz silah ve başlıklar şunlar;
1. Pulverisor Battle Cannon : 400 kg'lıktır ve bu topla 60 adet atış yapabilirsiniz.
2. Banshee Radar Guided surface-surface missile : 200 kg'lıktır ve 5 adet atış yapılabilir. Bu tür yerde yere füzeler tanklara kilitlenip onları yok edebilirler. Bu işlem radar sayesinde olur.
3. Banshee IR Guided surface-surface missile : Heatseeker (ısı arayıcı) başlıklı, banshee tipi yerden yere füze. Isıya kilitlenir ve

zelerini koymanızdır.
Burada işlerinizi bitirip silahlarınızı aldıktan sonra START MISSION'a klikleyin. İşte oyun başladı. Şimdi bir taşıma helikopteri tankınızı Drop Zone (indiriliş noktası) a doğru götürüyor. Eğer bu demoyu seyretmek istemiyorsanız ESC tuşuna basın. Yeah işte tankın içindeyiz...
Karşımızdaki ekrandaki şekiller şunları temsil ediyor !?...
Tankın önünün görüntüsü : Bu görüntü oldukça büyük bir yer kaplıyor.
Silah modülleri : Bu ikonlar hangi silahı kullanıcağımızı belirtmemize yarıyor. Silah seçimi o silahın üstüne kliklenerek sağlanıyor.
Tank resmi : Bu pek bir işe yaramıyor fakat bu pencerenin altındaki düğmeye kliklerseniz, bu pencerede ön görüntünün büyütülmüş şemali çıkar. Eğer daha solda bulunan 2 4 ve 8'in bulunduğu ikona kliklerseniz, dürbünün büyütme kapasitesini arttırıp çoğaltabilirsiniz (2-en çok, 8-en az).
Ekranda silahların sağında bulunan bölümde scannerınızı temsil eder. Scanner her görevde kullanılmadığı için scanner gerektirn görevlerde karşımıza çıkar. Çok yararlı bir nesnedir. Scanneri kullanmak için okların ortasında bulunan işareti tam ortaya getirip tankınızı ilerletin.
Radar : Radar çevrenizde bulunan dağları, düşman tanklarını ve çevrede bulunan diğer objeleri gösterir. Yanıp sönen ve hareket eden noktalar tankları temsil ederler. Kahverengi objeler ise dağlardır. Eğer dağlara çıkmaya çalışırsanız (biraz saçma ya !) trackleriniz hasar görür.
Gelelim oyunun kontrollerine ;Oyunu oynarken MOUSE yada JOYSTICK kullanılabiliyor. Tabii en rahatı mouse Eğer sağ bu-

F6 tuşu : Tankın ve içinde bulunan araçların durumunun gösterildiği ekran. Tankınızın her isabet aldığında bu ekranda bulunan tank vectöründeki bölümlerin renkletri yavaş yavaş değişir. Eğer bir bölge kırmızı olursa o bölüm kullanılamaz haldedir. Ayrıca sağda silah ve başlıklarınızın, radarınızın ve tank motorunun durumunu görebilirsiniz. Burdaki ledlerin hepsi sönerse o silah yada araç kullanılamaz hale gelmiştir. Eğer motorunuz aşırı isabet almışsa hızınız düşer yada hiç ilerleyemezsiniz ve çevredeki tanklar sizi gümletir.
F7 tuşu : Bu tuşa basıldığında karşımıza dört seçenekten oluşan bir menü gelir. Bu menüdeki seçenekler şöyle.
Object Complexity : Objelerin detayları. Dört türde olabilir, LOW : detaysız çizimler, eğer bu seçilirse zaten hızlı olan oyun dahada hızlanacaktır. Fakat çizimlerin detaysız olması sinirimizi bozacaktır. MEDIUM : Orta detay, HIGH : Çok detaylı çizimler, MEGA : Mega yani çok çok detaylı çizimler, oyun ilk açıldığında bu parametreyle açılıyor.
Ground Detail : Yerin ve oynanan alanın detayları. Bu seçenekte ON yada OFF'u seçebiliyoruz (ON, açık. OFF, kapalı).
SOUND EFFECTS : Ses efektlerini açıp kapamaya yarar. Tabii ses efektleriyle oyun daha zevkli (ON, açık OFF, kapalı).
DEVICE : Oyun aracını değiştirmeye yarar. Mouse veya Joystick oyun aracı olarak seçilebilir. Eğer tuşlarıda kullanacaksanız Joysticki seçin, yok eğer tuş kullanmayı sevmiyorsanız ve ikonlarla oynayacaksanız mouse'u seçin.
Eğer bir simülasyonu, hiç oynamadığınız bir hızda oynamak istiyorsanız. Buradaki tüm

COMMAND

asla şaşmaz. Bu silah 8 füzeliktir ve 200 kg ağırlığındadır
Bu ekranda silah seçimi ise şöyle yapılır. O an ekranda bulunan silah kaçıncı modüle koyulmak isteniyorsa o sayıya kliklenir. Ve silah resminin altında bulunan ok yada oklara kliklenerek diğer silahlara geçilir.
Burda size tavsiyem pulsar topunu 1 numaralı modüle koymanız, radar guided missile'i 2 numaralı modüle koymanız ve 3 ve 4 numaralı modüllere heatseeker IR fütona basarsanız, tankın kontrollerini alırsınız. Tank kontrollerinden çıkmak için tekrar sağ butona basmanız yeterli.
Binocular yani büyütülen görüntüyü açıp kapamak için B tuşunu kullanabilirsiniz.
Ayrıca 1, 2, 3 ve 4 tuşlarıyla silah seçimini, bu sayıların üzerine kliklemeden yapabilirsiniz.
Fonksiyon tuşlarının fonksiyonları :
F2 tuşu :Binocuların görüntüsü.
F3 tuşu : Tankın üstten görüntüsü.

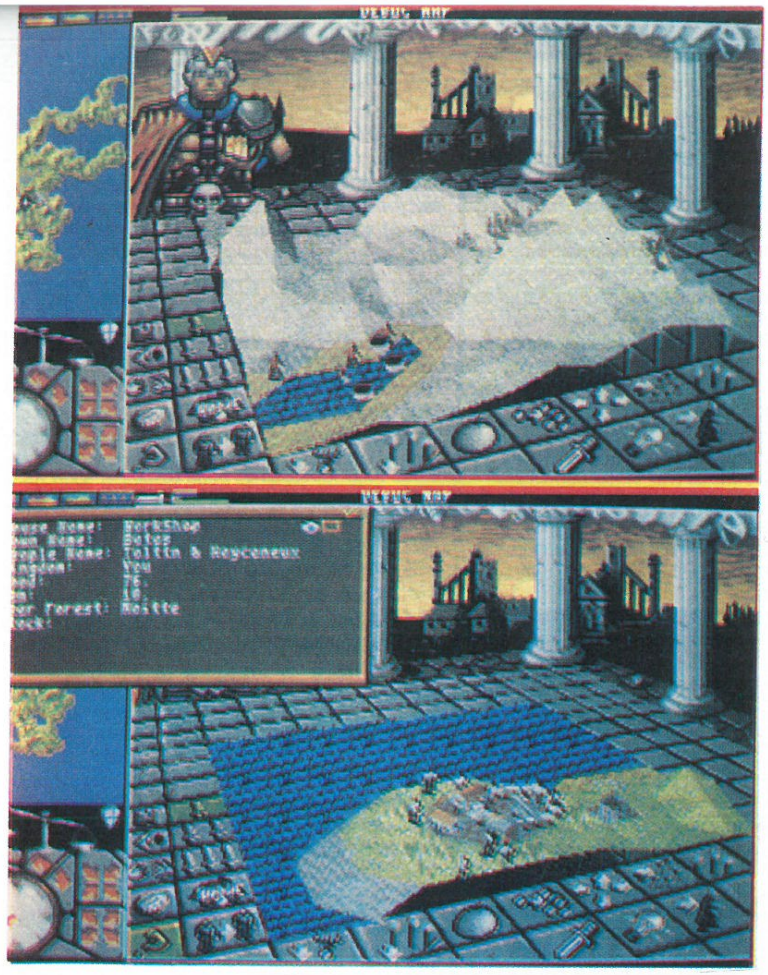


F4 tuşu : Tankın üstten ve bir başka açıdan görünüşü.
F5 tuşu : Bu tuşla, oyun bölgesini haritasına bakılabilir. Bu ekranda bulunan Brief ikonuyla görevle ilgili bilgiler tekrar gözden geçirilebilir. Map ikonuna kliklenerek tekrar harita görüntüsüne dönülebilir.

efekt ve detayları kapatın ve hızı yaşayın. Simülasyonculara birşey söylemek istemiyorum, onlar zaten bu güzel simülasyonun istihbaratının alıp oyuna sahip olmuşlardır bile. Ben simülasyona yeni başlıyan yada başlamak isteyenlere bu oyunu öneriyorum. Gerçekten oynanması kolay olan çok güzel bir oyun. Mutlaka edinin.

BURAK ÖZIŞIK

GRAFİK	%85
SES - MÜZİK	%77
OYNANABİLİRLİK	%87
GENEL	**%87**



POWERMONGER

İşte aylardan beri beklenen oyun geldi-Electronic Arts'ın son harikası,programcılık şaheseri **POWERMONGER** karşınızda.Büyüleyici bir detay zenginliği ve inanılmaz grafikleri ile **POWERMONGER** görenleri şaşkına çeviriyor.

Oyunu ilk yüklediğinizde mükemmel bir intro sequence'ı ile karşılaşıyorsunuz.-Bu intronun müziği,grafiği ve animasyonları tek kelimeyle mükemmel.Doğrusu az uğraşmamışlar,Electronic Arts'ı kutlamak gerek.Zaten bu firma belli bir düzeyin altına hiç düşmeden hep kaliteli oyunlar çıkartmasıyla ünlü.

Oyunumuz detaylı olduğu kadar karışık ve zor.Ancak oyununuzu kolaylaştırabilmek için size ikonların görevlerini gösteren bir tablo veriyoruz.Böylece fazla zorlanmazsınız herhalde.

POWERMONGER Populous'a oldukça benziyor.Ancak grafikler daha gerçekçi,konu daha iyi ve ikon sayısı daha fazla.Oyunu bitirmeye heveslenmeyin,-çünkü oyunda trilyarlarca bölüm ve her bölümde ele geçirilmesi gereken 200 ada var.Eh böyle olunca da Electronic Arts oyuna son ekran koymamış.Şimdi yazının devamın okumadan önce en yakın bilgisayarcıya gidin ve **POWERMONGER**'ı alıp yükleyin.

Oyunu yüklediğinizde adınızı yazıyorsunuz.Daha sonra karşınıza 4 seçenek geliyor.Bunlar :

1-Start New Conquest : Yeni bir oyuna başlama.

2-Continue Conquest : Kaldığınız yerden oyuna devam etme.Daha önceden oyun Save'lemiş olmanız gerekir.

3-Play Random Land : Rastgele bir adada oynarsınız ama oyun çok ileriki adalara sizi atmoyor,onun için ben belki şansım tutar da son adadan oyuna başlarım demeyin.

4-Load Data : Bu seçenek ileride çıkacak olan Data Disk'ler için hazırlanmış.

Bunları da geçtiğinizde oyun kod soruyor.Türkiye'de oyunun kırık versiyonu da bulunmaktadır,onun için bulursanız kırık versiyonu alın.Neyse bunu da geçince nihayet oyuna başlıyoruz.

Ekranda ilk gördüğünüz haritanın üzerindeki iri adam sizsiniz.Ayrıca kendinizi haritada da görebilirsiniz.

1 numaralı ikonu ekrandaki haritayı çeşitli olarak incelemek için kullanılır.Haritada yükseklikler,insanların bulunduğu yerler,ve bir çok detayı inceleyebilirsiniz.

2 numaralı ikon üzerinde bulunduğunuz adanın küçültülmüş görüntüsünü verir.Artı işareti ile de istediğiniz yere bakabilirsiniz.Haritaki portakal renkli adam siz gösterir.

3 numaralı ikon programın size verdiği mesajların yazıldığı bölümdür.

4 numaralı ikondaki pusula sizin adada yavaş yavaş gezinmenizi sağlar.Pusulanın üzerindeki oklara basarak o yana gidebilirsinz.

5 numaralı ikon oyunun en iyi taraflarından olan rotate(çevirme) fonksiyonudur.Ekrandaki görüntüyü sağa veya sola çevirebilirsiniz.Buradaki hareket size gerçekten çevirdiğiniz objenin etrafında dönüyormuşsunuz hissi veriyor.

6 numaralı ikondaki sekiz ok işareti zoom ya da zoom kapatmak için kullanılıyorlar.

7 numaralı ikonla siz gösteriliyorsunuz.Kendinize de click ederek bilgi almanız mümkündür.Eğer kendinize yardımcı ya da yardımcılar seçerseniz onlar da sizin sağınızda yer alacaklardır.-Yukarıdaki çubuklar ise sizin ve yardımcılarınızıngüçlerini belirtir.

8 numaralı ikon da oyun ekranıdır.

Şemada **A** ile gösterilen,üzerinde disket resmi bulunan ikon oyunla ilgili ayarlamalar yapmaya yarar.Game speed'i değiştirerek oyunun hızını arttırıp azaltabilirsiniz.Diğer seçenekler ise

şunlar :

Load Game : Kaydedilen oyunu yüklemeye yarar.

Save Game : Oyununuzun o anki halini yüklemeye yarar.Daha önceden bir data disketi formatlamanız gerekir.

Format Disk : Data disketi formatlamak için kullanılır.

Bu bölümde ayrıca oyunu terkedebilir,o anki adayı sil baştan yeniden oynayabilir,rastgele bir adaya geçebilirsiniz.

B ile gösterilen ikonla düşmanlarınıza bir adamınızı casus olarak gönderebilirsiniz.Bu çok önemli bir seçenektir.Bu sayede düşmanlarınızın sizin hakkınızda ne gibi fikirler beslediklerini ve ne zaman kime saldıracaklarını da öğrenebilirsiniz.Ancak casusunuz yakalanırsa pek iyi olmaz.

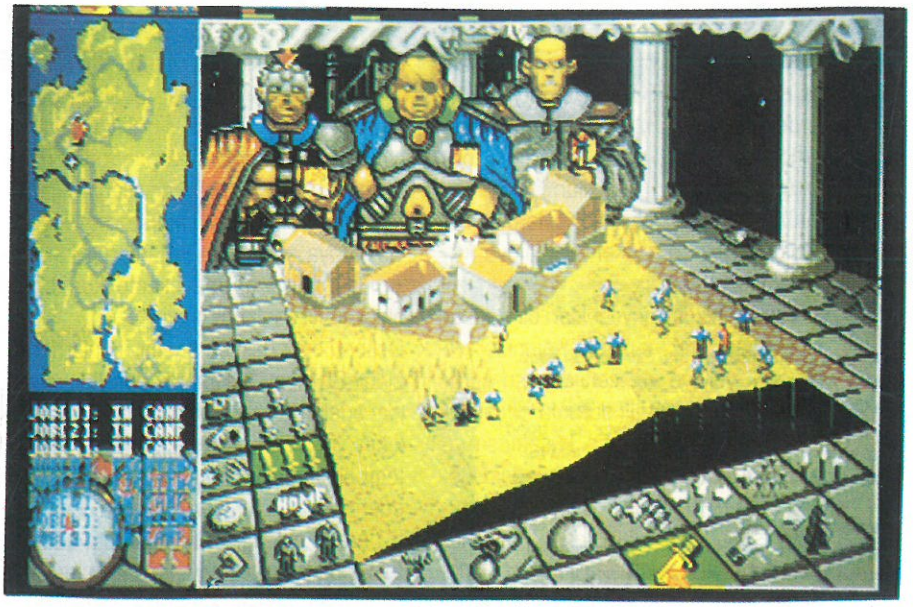
C ile gösterilen ikon diğer bir düşmanla ittifak yapmaya yarar.Eğer adada üç grup varsa ve bunlardan biri de siz iseniz birisiyle anlaşarak diğer düşmanınızı ortadan kaldırır,sonra da müttefikinizi temizlersiniz.Eh ne yapalım zaman kötü...

D ile gösterilen ikon köylülerle veya diğer gruplarla ticaret yapmanıza yarar.Ancak rakiplerinizin tüccarları çok iyiyse fena halde kazıklanabilirsiniz.

E ikonu oyunda en çok işinize yarayacak seçenektir.Bu ikonu aktif hale getirdikten sonra ekrandaki herhangi bir objeye click ederek onun hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz.Eğer bir insana click ettiyseniz onun yaşını,fiziksel durumunu,mesleğini,taşıdığı objeleri ve kime sadık olduğunu gösteren bir kutucuk göreceksiniz.Bu kutucuğu kapatmak için sağ üst köşesindeki karekök işaretine benzeyen işarete click edin.

F ikonu oyundaki sertlik derecenizi belirler.Bir kama yumuşak,üç kama da çok sert olduğunuzu belirler.Sertlikle köylüleri sindirebilir,onların size itaat etmesini sağlayabilirsiniz ama bazen adamlarınız da sizi terkedebilirler.Çok yumuşak olursanız da adamlarınız size topluca isyan edebilirler.

G ikonu (Üzerinde HOME yazan ikon) adamlarınızı kaleye geri çağırmak için kullanmanız gereken seçenektir.Kışın soğuk günlerinde dışarıda gecelemek adamlarınız ve siz için pek iyi olmaz,adamlarınız hastalanıp ölebilirler.Bu arada kış gelmeden önce de çalışkan karınca misali köylerden gerek tatlı sözle gerek zorla yiyecek toplayın,kışın aç



kalmak hiç de iyi olmayacaktır.

H ikonu kendinize bir yardımcı seçtiğiniz zaman onun emrine kendi yönetiminizdeki askerlerden bir kısmını vermek için kullanılır.Savaşlara giderken yardımcınızı görevlendirin,çünkü savaşı kaybetme ihtimali olduğunda ölürseniz oyun biter.Ama bir yardımcı kaybetmek o kadar da önemli değildir.(Diktatörlüğün birinci kuralı)

I ikonu elinizdeki yiyecekleri bulunduğunuz yere bırakmak için kullanılır.Köylülerinizin gönlünü yapmak istediğinizde köye gidip yiyecek bırakabilir,onların size olan bağlılıklarını yükseltebilirsiniz.

J ikonu da köylerden yiyecek toplamaya yarar.

K ikonu ile adamlarınızı yiyecek ara-

Tablodaki ikonların karşılıkları :

1-Değişik harita tiplerini görmenize yardımcı olur.

2-Üzerinde bulunduğunuz adanın haritası ekrana gelir. Kontrol ettiğiniz adam portakal rengi elbise giymiş olarak gösterilir. Artı şeklindeki işaretle adada gezinebilirsiniz. Haritada insanlar beyaz noktalar halinde gösterilir.

3-Programın verdiği mesajların yazıldığı bölüm.

4-Pusula.Büyük ok her zaman kuzeyi gösterir. Pusuladaki oklara click ederek haritada ilerleyebilirsiniz.

5-Bu iki işaret görüntüyü sağa ya da sola çevirmeye yarar.

6-Zoom yapmak için ya da Back from zoom yapmak için kullanılır.

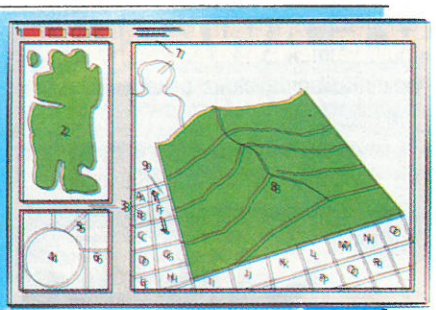
7-Kontrol ettiğiniz adam.Eğer kendinize yardımcılar seçerseniz onlar da liderlerinin yanlarında belireceklerdir. Çubuklar ise gücünüzü gösterir.

8-Görüntü penceresi.

9-

A-Oyunla ilgili seçenekler(Save-Load)

B-Düşmana casus gönderme



C-Diğer liderlerle müttefik olma.

D-Köylülerle ticaret yapma.

E-Bilgi alma ikonu.Bu ikonu click ettikten sonra bilgi almak istediğimiz nesneye click edebiliriz.

F-Sertlik derecesi.

G-Askerleri üsse geri çağırma.

H-Yardımcılarınıza asker verme.

I-Yiyecek bırakma

J-Yiyecek alma

K-Yiyecek arama

L-Yiyecek stoklama

M-Askerleri çalışmaya gönderme

N-Askerleri çalışmadan geri çağırma.

O-Askerleri silahlandırma.

P-Saldırı.

Q-İcat etme.

R-Yardımcı gönderme.

maya gönderebilirsiniz.Bu işi ormanlarda dağlarda değil de köylerde ve kentlerde yapmanız daha akıllıca olacaktır.-Ancak köylerde yiyecek daha bol bulunur.Kentlerden ise silah ve giyim malzemesi alabilirsiniz.Köylerde ise yay,ok,mızrak gibi ilkel silahlar ve kayıklar imal edilebilir.

L ikonu elinizdeki yiyecekleri bir yerlere stoklamak için kullanılır.Kalenize ve stratejik yerlere yiyecek deposu kurarak savaşta avantajlı duruma geçebilirsiniz.Unutmayın kaleniz kuşatılırsa yiyeceğinizin bitmesi sizi mahveder.Düşmanın yaptığı yiyecek depolarıyla karşılaşırsanız ise şansınıza teşekkür edin.Savaşta düşmanın yiyeceklerini almak size büyük avantaj sağlayacaktır.

M ikonu savaş olmadığı zamanlar askerlerinizi çalışmaya göndermeye yarar.Askerler köylüler gibi tarlalarda çalışabilirler ve silah ta üretebilirler.Ancak bu işlem onları yıpratır ve sağlıklarından kaybederler.Size olan bağlılıkları da azalır.

N ikonu da savaş durumunda çalışan askerlerinize yeniden silah başına komutu vermek için kullanacağınız seçenektir.Kullanmazsanız askerleriniz sizi terkedebilirler.

O ikonu elinizdeki silahları askerlerinize dağıtmak için kullanılır.Savaşta en ilkel silah mızraktır.Yay ve ok etkilidir.-Yakın dövüşlerde ise kılıç idealdir.Eğer tüfek icat edebilirseniz size karşı duranın vay haline.Mancınıklar ve toplar da uzak mesafeden etkili olan silahlardır.



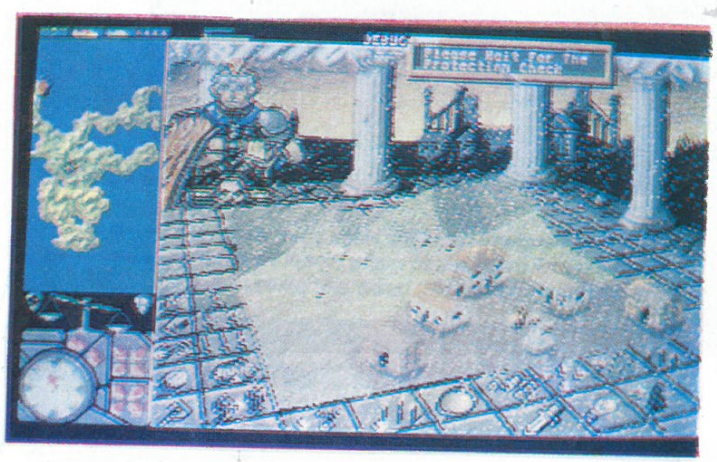
P ikonu bir yerleşim merkezine veya bir orduya saldırı için kullanılır.Ordunuzun yürüyüşe geçmesi,kamp kurması oldukça iyi canlandırılmış.

Q ikonu oyundaki en önemli ikonlardan biridir.Bu ikonu kullanarak çeşitli şeyler icat edebilirsiniz.Bu çalışmayı daha çok kışın yapın,nasıl olsa kışın kalenizde tembel tembel oturuyorsunuz.Silah icat ederseniz bu mükemmel bir olay olur.(-Bu arada çok ilginç bir silah icat ederseniz lütfen bana bildirin.) Bazen tersanesi olan adalar karşınıza çıkıyor.Bu durumda ticaret gemisi ya da savaş gemisi yapabiliyorsunuz.O zaman da korsanlık yaparak düşma kıyılarını vurur,kendinize bir zarar vermeden düşmanı yenersiniz.Ancak geminize ok ya da top icat etmeden binmeyin,başka bir gemiye rastlarsanız sizi batırabilir.

R ikonu da yardımcılarınızı düşmana karşı göndermek için kullanılır.

Oyun ekranında mükemmel animasyonlar ve ses efektleri gözleyebilirsiniz.-İnsanların yaşamı çok gerçekçi olarak yansıtılmış.Köylüler yazın tarlalarda çalışıp dağlarda hayvan otlatıyor ya da balıkçılık yapıyorlar.Kışın ise kendilerinde olmayan aletleri yapmak için harıl harıl çalışıyorlar.Kentlerde ise hayat daha canlı.Tüccarlar ve büyük atölyeler gece gündüz faaliyet halindeler.-Hayvan sürüleri dağlarda bol bol geziniyorlar.Ordular da talim yapıyor veya dinleniyorlar.Doğrusu bu kadar gerçeğe yakın oyun görmedim.

İlk adada sadece iki köy var ve kuzeybatıdaki köy diğerine göre biraz daha büyük.Bu adadakiler yaşamlarını tarım,-hayvancılık ve balıkçılıkla sağlıyorlar.(Yazı biraz coğrafya dersine benzedi) Burada başka düşmanınız yok,bir anlamda alıştırma için konmuş bir yer.İlk olarak **P** ikonuyla daha büyük olan kuzeybatıdaki köye saldırın.Burada fazla bir direniş görmeden köylüleri kendinize itaat ettirebilirsiniz.Sonra da diğer köyü elinize geçirin ve bu iki köyden de yiyecek toplayın.Sonra da köylülere bir şeyler icat etmelerini emredin ve siz de kış gelene kadar onlarla birlikte çalışıp sonra kalenize dönün.



Bahar gelince köylülerden ürettikleri şeyleri toplayıp daha da güçlenin.Her adamınızı iyice silahlandırdıktan sonra köylülerle beraber gece gündüz bir şeyler üretin.Doğrusu çok ilginç şeyler bulacaksınız.Bir kaç kayık meydana getirince bunlara binin ve diğer adaya geçin.Bu adada da bir düşmanınız var-ve onunla ölümüne döğüşeceksiniz çünkü biraz önce elinize geçen ada ona aitti.Bu adayı da alırsanız sizi tabii ki bir diğer ada bekliyor.Oyunda tamı tamına 3.3 * 10 **üssü** 37 tane (azıcık değil mi) ada var.(Bu tiyoyu da Electronic Arts oyunu bitirmeye kimse kalkışmasın diye vermiş.Zaten oyunda son ekran da yok.)

Bu kadar adayı bitirebilmek için aşağı yukarı **6000** yıl uğraşmanız gerekiyor.(-Hem de hiç ara vermeden.Ölümsüz olsam belki düşünebilirdim.)

Oyununuzu sık sık save edin.Çünkü ölüm her an burnunuzun dibinde kol geziyor.Fırtınalar,salgın hastalıklar,-mevsim koşulları,düşünebileceğiniz her şey oyunda mevcut.

Electronic Arts yakında **Populous II**'yi çıkaracağını da müjdeledi.Bu sıralar ortalık iyi strateji oyunu doldu.Doğrusu söyleyecek söz bulamıyorum.Bence bu ayın Carthage ile beraber en iyi oyunu **PowerMonger**.Gözünüz kapalı alın.-Kaçırırsanız yılın hatsını yaparsınız.

BAHADIR AKCAN

GRAFİK	**%92**
SES - MÜZİK	**%92**
OYNANABİLİRLİK	**%90**
GENEL	**%92**

BEST of 1990

AMIGA'da YILIN OYUNU

KICK OFF2

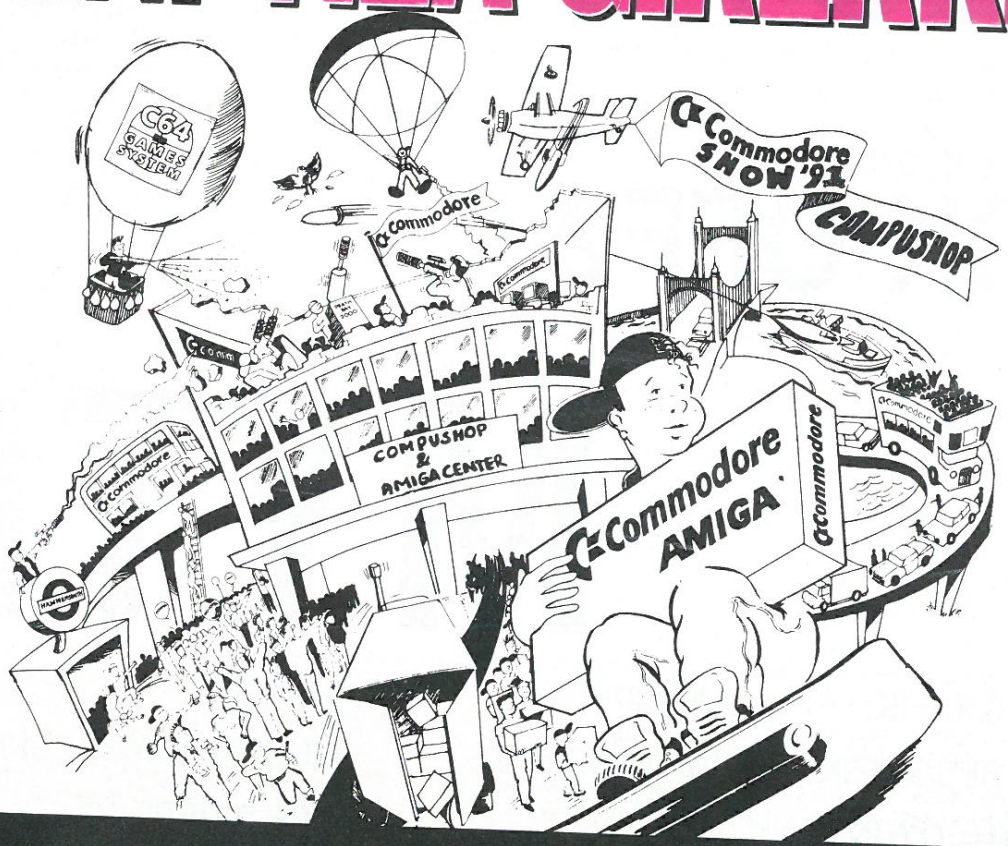
Commodore 64'te YILIN OYUNU

MYTH

EN İYİ GRAFİK:	SLY SPY	UNREAL
EN İYİ SES/MÜZİK:	NIGHT BREED	KILLING GAME SHOW
EN KÖTÜ OYUN:		PIPE RIDER

EN İYİ ADVENTURE:	LANCELOT	POLICE QUEST II
EN İYİ ARCADE	RICK DANGEROUS 2	UNREAL
EN İYİ ARCADE/ADV.	VENDETTA	BEAST II
EN İYİ FIGHT	SHADOW WARRIORS	SHADOW WARRIORS
EN İYİ FRP	POOL OF RADIANCE	CHAMPIONS OF KRYNN
EN İYİ SHOOT'EM UP	BLOOD MONEY	AWESOME
EN İYİ SPOR	ULTIMATE GOLF	KICK OFF2
EN İYİ STRATEJİ	EMPIRE	KHALAAN
EN İYİ SIMULASYON	FIGHTER BOMBER	F-19 STEALTH FIGHTER
EN İYİ ZEKA	PIPE MANIA	PUZZNIG

YENİ YILA GİRERKEN



Yeni yılda sizin istekleriniz doğrultusunda değişen mağazalarımız, yeni kadrosuyla sizlere daha iyi hizmet vermek amacındadır. Daima ucuz ve bol çeşit politikasını güden işletmelerimiz, ilginç yenilikler ve süpriz hediyelerle sizleri beklemektedir.

BİZDE BULABİLECEĞİNİZ ÖZEL FİYATLARDAN SEÇMELER:

AMIGA 512K RAM 139.000 TL.
AMIGA 40 MB HARDDİSK 1.990.000 TL.
AMIGA RENKLİ MONİTOR 1.500.000 TL.
AMIGA RENKLİ PRINTER 1.250.000 TL.
AMIGA 80 KLON PRINTER 880.000 TL.

DİSKET KUTUSU 3.4" veya 5.25" için 39.000 TL.
1 PAKET SÜREKLİ FORM KAĞIT 18.000 TL.
1 PAKET SÜREKLİ FORM ETİKET 20.000 TL.

(AYRINTILI LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ).
Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.

COMPUSHOP
Nadide Sok. No: 33
Bağkur blokları
Merter/İstanbul Tel: 584 19 44

AMIGA CENTER
Valikonağı Cad. No: 109
Konak çarşısı K: 1
Nişantaşı/İstanbul Tel: 148 43 83

Bu bilgi formunu doldurup, bize getiren veya gönderen herkese alışverişlerinde özel indirim

AD-SOYAD:
DOĞUM TARİHİ:
BİLGİSAYAR MODELİ:
YAN ÜRÜNLER:
ADRES:

BİLGİ FORMU

MEDYA 2000

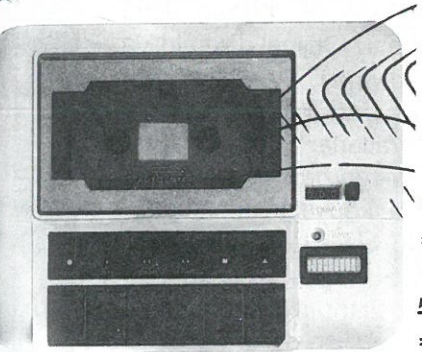
YARARLANIN!
EMEK'te TAKSİTLE

AMIGA500
270.000TL.

Commodore64
+1541-IIDıskDrıve
192.000TL.

HARDWARE

*2 MB RAM
*512 K RAM
*MULTI ICE III
*FINAL
. CARDRIDGE
*RESET BUTTON
*COPY BOARD
*LED CONTROL



SOFTWARE

*20 oyunluk süper
. paketler
*Resimli ara
..yüklemeli
. Süper oyunlar
*ATARI 800 XL
. Oyunları
*AMIGA 500 için
. süper ve en son
. gelen oyun ve
. utılıty
. proğramları
*IBM - PC Oyunları
*DİSKET Joystıck
*RECEIVER
*MAUSE PAD ve
TÜM MALZEMEve
İhtiyaçlarınız...
BİZDE



* COMMODORE ve ATARI 800 XL
1541-II ADAPTÖRÜ
*Orijinal görünümlü - Garantili



* COMMODORE 64 KARTUŞLARI
*ATARI 800 XL KARTUŞLARI
*ATARI 2600 KARTUŞLARI

-KAFA AYARI tuttumu
-Yok tutmadı. şimdi işin yoksa uğraş..
-Uğraş uğraş işin ne ?
-Sanki sen uğraşmıyorsun
-Tabii uğraşmıyorum benim Kafa ayar LED'im var. EMEK'den aldım o gün bugün *DERTSİZİM*
(HİİHAAHAAAAA)

EMEK ELEKTRONİK

Millet Caddesi Fildişi İş Merkezi no:90/2 FINDIKZADE-İSTANBUL
TEL:523 11 40 - 525 47 52

SON SAYFA

Sonunda beni kilitledikleri yerden çıkabildim. Geçen ayın oldukça büyük bir bölümünü depoda meditasyon yaparak geçirmek zorunda kaldım. Nedense yayın kurulu geçen ay benim yazım yerine içinde 8 kere **'sayın patronum'** lafı geçen obür yazıyı yayınlamayı tercih etti. Biraz itiraz etmeye çalışınca da beni kibarca depoya davet edip, oraya kilitlediler. Ama artık özgürüm, hem de yaptığım meditasyon sayesinde sizlere **son**suzluğun **son**undan bir **SON SAYFA** getirdim. Kendinize dikkat edin.

Depo'da bazı ilginç şeyler öğrendim. Mesela SimCity'nin programcısı oyun için bütün ilhamı Raid On Bangling Bay adlı shoot-em-up'tan almış. Ben alakayı prk çözemedim. Bu oyunu hiç gördünüzmü bilmem ama bende hoş anıları vardır. Bir zamanlar bu oyunu saatlerce oynarken bizim evdeki televizyonun tüpü yanmıştı. (Bakınız: Suratımdaki yara izi)

64 oyunu yapan firmalar tamamıyla kartuş formatına geçiyorlarmış! (Bunu bizim haber sayfasından öğrendim) Bu bayağı kötü bir haber ama ben haberleri yazan dostumuz kadar karamsar değilim. Bilirsiniz bizim bilgisayar piyasasında taklitçilik oldukça ilerlemiş bir alandır. Kartuşlardan birini eline geçiren ilk bilgisayarcı bulacağı bir çekiç, iki vida, bir eski araba lastiği, 3m ip ve öğle yemeğinden arta kalan bayat simit sayesinde hemen bir aynısını üretebilir. Hazır laf kopyacılıktan açılmışken, dergiye yazan pek çok okuyucumuz Orijinal diye aldıkları fotokopilerden şikayet ediyorlar. Evet bu da olayın bir diğer yönü, pek çok yerde oyunlar böyle satılıyor hem de inanılmaz fiyatlarla. Şimdilik yapabileceğimiz tek şey ya gerçekten orijinal oyun satan bir firma beklemek, ya da bu kopyaları almamak.

Taklitçiler o kadar azdılar ki, bizi bile taklit ediyorlar! Yuh artık yani, insan haddini bilir, ne taklit edilebilir, ne edilemez anlar! Bazı dostlarımız kendi çaplarında dergicilik oynuyorlar ama sizin de bildiğiniz gibi **64'ler DERGİSİ** öyle üç tane orta kalite elemanla taklit edilemez! Bu ay sinirlenmemem lazım, sinirlenince sayfamı elimden alıyorlar. Neyse çocuklar, oyununuz bitince ortalığı toplamayı unutmayın. OK?

SON SAYFA'ya mektup yazan arkadaşlara binlerce teşekkürler. Sayenizde depodaki günlerimde mutlu oldum. Lütfen mektuplarınıza devam edip **SON SAYFA**'nın yayın hayatını sürdürmesine yardımcı olun! Önerilerinizi inceliyorum. Rumuz yazmayıp adımı yazmamı istiyorsunuz, size yanıtım ıhıh! Olmaz! Ben canımı sokakta mı buldum? Bu kadar free takıldıktan sonra bayağı düşmanım oluyor. Yazarlar bölümünde Abdurrahman Abi'yi (sayın patronum!) tanıtmam önerisi ise bence en az diğeri kadar tehlikeli! Ben işimi sokakta mı buldum? İlk 20 köşesini isteyen arkadaşlar ise biraz sabırlı olsunlar, yazarlarla işim biter bitmez o bölüme tekrar başlayacağım!

Şimdilik bu kadar, eğer gelecek ay büyük bir aksilik olmazsa tekrar burada görüşürüz.

Eğer beni burda bulamazsanız, depoda olacağım sanırım. Yanınızda bir de çilingir getirin.

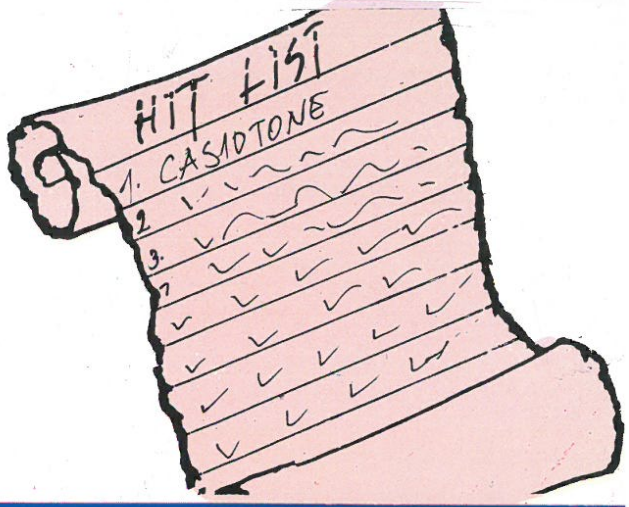
PC

ADI: Bahadır AKÇAN
KODU: BAHTIR, HOOLIGAN



Bahtır arkadaşımızı en iyi anlatacak şey sanırım "move. w# $8000, dff096 interrupt extend flag BPLCON0" olur. Bir şey anlamadınız ar araba markası zannettiğimiz şeyleri bize açılar. Disklerimiz bozulduğunda da genelde Bahtır'a başvururuz. Ya tamir eder ya da bir daha ebediyen kullanılmayacak bir hale getirir. Bir kötü yönü, masanızda gördüğü dosyalara, veya odanızdaki kapalı çekmecelere karşı dayanılmaz bir ilgi duymasıdır. Bunları büyük bir zevkle karıştırır. Bir an arkanızı dönersiniz, bir de bakmışsınız 2 ay hiçbir aradığınızı bulamıyorsunuz!

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

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



Beko

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

"Lider Müzikoi"

CASIOTONE

kent

ÇEKİLİŞSİZ KURASIZ HERKESE

TOPİTOP





LOLİŞ

ÇANTA DOLUSU ARMAĞAN VERİYOR

25 **TOPİTOP** + 25 **LOLİŞ** ambalajını bir zarfa koy. **Kent - Şişli 80260 İstanbul** adresine postala. Bir çanta dolusu [A] armağanını al. [B] armağanını istiyorsan : 50 **TOPİTOP**+50 **LOLİŞ** ambalajını bir zarfa koy. Postala...

PİKNİK ÇANTALI **A ARMAĞANLARI**

- KURŞUN KALEM
- OKUL DEFTERİ
- KALEMTRAŞ
- KALEM SÜSÜ
- SU BARDAĞI
- YOYO
- PİRAMİT BULMACA
- KÜÇÜK MAKET
- TİPİTİP TAÇ
- VE MUHTELİF OKUL ARAÇ VE GEREÇLERİ

GENÇLİK ÇANTALI **B ARMAĞANLARI**

[A] ARMAĞANLARINA İLAVE OLARAK :

- VİTAMİN KİTABI
- BESLENME CETVELİ
- TİPİTİP TAKVİMİ
- KOKART
- ORTA BOY MAKET
- TÜKENMEZ KALEM
- KIRMIZI KALEM
- BALL GAME OYUNU
- SEVGİ KUTUSU