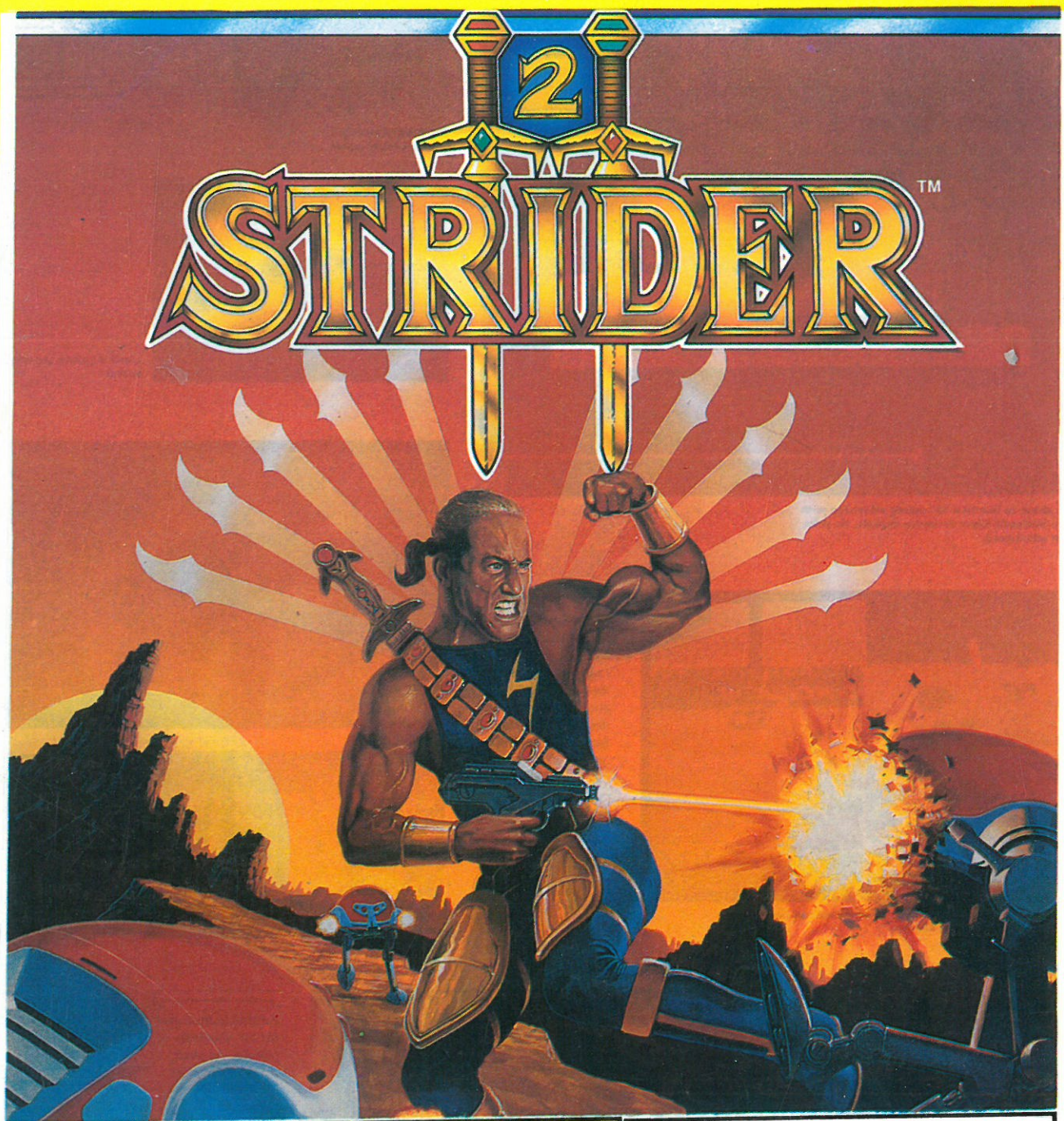
YIL:4 SAYI:35 10.000TL. (K.D.V Dahil) ŞUBAT 1991

64'ler

C=Commodore AMIGA

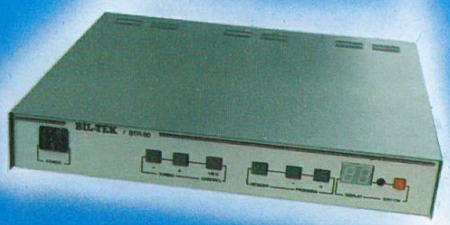
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI
BİLGİSAYAR DERGİSİ



BU AYKİ AĞIZ TADINIZ
ÜLKER 'den

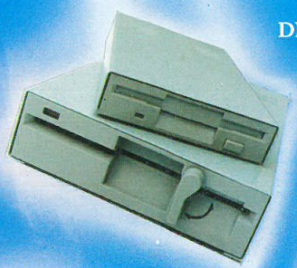
POSTERİNİZİ İSTEMEYİ
UNUTMAYINIZ!

COMMODORE SHOW 91'DEYİZ, BEKLİYORUZ!!



BTR - 90
RECEIVER
uzaktan kumandalı

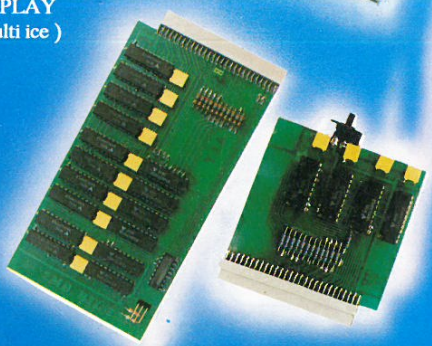
3.5 - 5¼
DİSK DRIVER





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



AMIGA 500 Adaptör
C 64 Adaptör

BİL-TEK
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ TİCARET

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat / 1
BAKIRKÖY / İSTANBUL
TEL : 583 14 90

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
BOL YEDEK PARÇA ÇEŞİDİ

YAYINCININ NOTU

Bilgisayarla dolu bir aya girmek üzereyiz. Hem şu günlerde süren Commodore Show 91, hem de başlamak üzere olan ara yıl tatili sayesinde bilgisayar hastalarını yoğun bir ay bekliyor. Biz de bunu düşünerek size dopdolu bir dergi hazırladık. Umarız hasret kaldığınız bilgisayarınıza kavuşunca duyacağınız mutluluğa biraz olsun katkımız olur.

Commodore 64'çü okuyucularımız için bu ay gerçekten sevindik. Uzun zamandır oyun sıkıntısı çeken 64 bu ay içerisinde çıkan hit oyunlar sayesinde bir anda şenlendi. Off-Road Racer, kapak oyunumuz Strıder2, E-Swat, Badlands, Dragon Breed gibi mega-hit oyunlar ve bunların yanında 64'ler Galerisi köşemizi dolduran irili ufaklı oyunları sizin için hazırladık.



Amıga'cılar ise yılbaşı fırtınasının getirdiği oyunlarla uzunca bir süre uğraşacağa benziyorlar. Onlar için Vaxine, mükemmel bir shoot-em-up olan Z-Out, Lotus'un hemen ardından gelen bir diğer iki kişilik yarış oyunu Ultımate Rıde, bir animasyon harikası olan Prınce of Persıa, hayal edebileceğiniz en hızlı yarış oyunu olan Indıanapolıs 500 gibi bir sürü mükemmel oyun hazırladık. Bunlar bu sayımızda bulacağınız oyunlardan sadece bazıları.

Bu sayımızda dikkatinizi çekmek istediğim bir başka nokta ise hazırladığımız anket formu. Geçen anketimize gösterdiğiniz ilgiyi buna da göstereceğinizi umuyorum, bu sayede sizin özellikle istediğiniz şeyleri dergimize ekleme imkanı bulacağız. Anket formu bizim için büyük önem taşıyor, hatta karşılaştırma yerindeyse bir bakıma bizim için bir 'karne' özelliği taşıyor. Lütfen formu doldurun ve bize gönderin. Size kolaylık olsun diye adresimizi formun arkasına yazdık. Katlayıp bir pul yapıştırırsanız zarfa gerek duymadan bize rahatça gönderebilirsiniz.

Bahadır ve Burak kardeşlerimin hazırladığı Seka, Basıc ve Dos kurslarına gösterdiğiniz ilgi beni mutlu ediyor. Bu durumda bana sadece gelecek sayıda başlayacak bir AMOS kursunu müjdelemek kalıyor.

Fazlasıyla hak ettiğiniz şu tatil günlerinde size bilgisayar, eğlence ve barış dolu günler 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 ÜSTÜNELLİ
Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi Operatörü
M.Kemal Arslan

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

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

Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
CENK ÜNLÜ
SERKAN AKDAĞ
KORKUT UYGUN
ÇAĞRI DÖRTER
GÖKHAN TARCAN
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 TI.
Ön ve Arka Kapak içi.....3.000.000.TL
İç Sayfalar Renkli.....2.000.000TI.
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.1.500.000TI.
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.Gönderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.

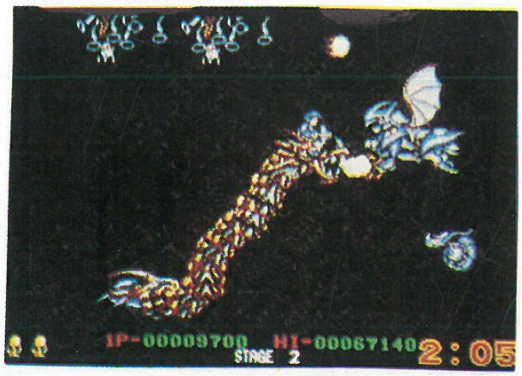
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

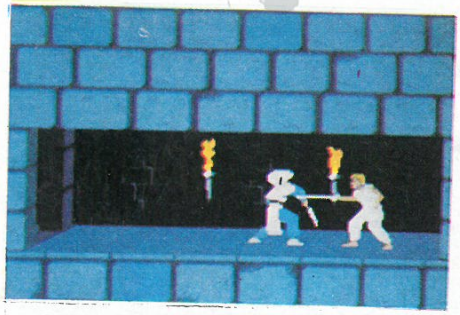
içinde

12) DRAGON BREED C-64
14) E-SWAT C-64
16) 64-GALERİSİ C-64
21) STUNNRUNNER AMIGA
26) BADLANDS C-64)
27) TOYOTA RALLY AMIGA
28) PRINCE OF PERSIA AMIGA
30) STRIDER2 C-64
35) TOTAL RECALL AMIGA
40) THE ULTIMATE RIDE AMIGA
41) FAST FOOD AMIGA
42) LINE OF FIRE AMIGA
44) Z-OUT AMIGA
46) BADLANDS AMIGA
48) OFF ROAD RACER C-64
50) INDIANAPOLIS 500 AMIGA
52) CONFLICT IN M. EAST AMIGA
67) ATF II AMIGA
70) VOODOO NIGHTMARE AMIGA
74) VAXINE AMIGA
78) GOLDEN AXE AMIGA

24) SİZİN GÖNDERDİKLERİNİZ
32) PÜF NOKTASI
56) AMIGADOS
59) ADVENTURE
68) AMIGA BASIC
72) SEKA
80) MÜZİK
82) SON SAYFA

SIRADAN SHOOT-EM-UP 'LARDAN BIKTIYSANIZ BİR DE BU OYUNU DENEYİN. UZAYDA, EJDERHANIZIN SIRTINDA BİNLERCE DÜŞMANA KARŞI AMANSIZ BİR SAVAŞ İÇİNSESİNİZ. BU OYUNU DİĞERLERİNDEN AYIRAN İSE EJDERHANIZIN UZUN KUYRUĞU VE DAYANILMAZ ALEVLER FIŞKIRTAN NEFESİ. (S.12)





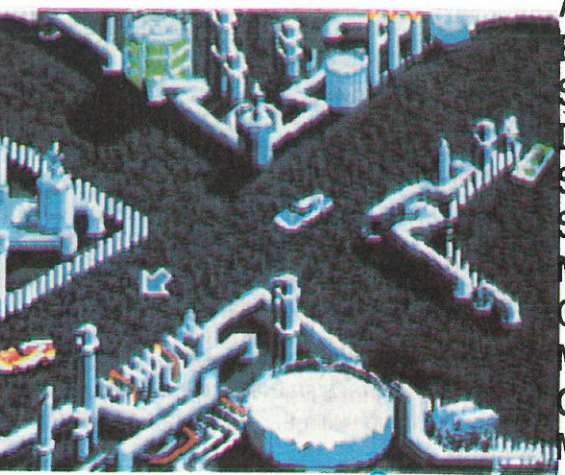
YILLAR ÖNCE KARETAKA' daki ANİMASYONA HAYRAN OLDUYSANIZ BİR DE BRODERBUND' un SON ÜRÜNÜ PRINCE OF PERSIA'ya BAKIN. İNANILMAZ BİR PROGRAMCILIK ŞAHESERİ OLDUĞUNU GÖRECEKSİNİZ. (s.28)

ekiler

★★★★★★★

BADLANDS

NÜKLEER SAVAŞ YÜZÜNDEN YAKILIP YIKILMIŞ BİR ŞEHRİN YOLLARINDA RAKİPLERİNİZLE AMANSIZ BİR YARIŞIN İÇİNDESİNİZ. SPORTMENLİK, CENTİLMENLİK GİBİ SAÇMA KAVRAMLARI UMURSAMADAN SON HIZLA İLERLİYORSUNUZ, BAKTINIZ RAKİBİNİZ SİZİ GEÇİYOR, UFAK BİR FÜZE DARBESİYLE ONU EN YAKIN ARABA (ve şöför) MEZARLIĞINA GÖNDERİYORSUNUZ.



E-SWAT

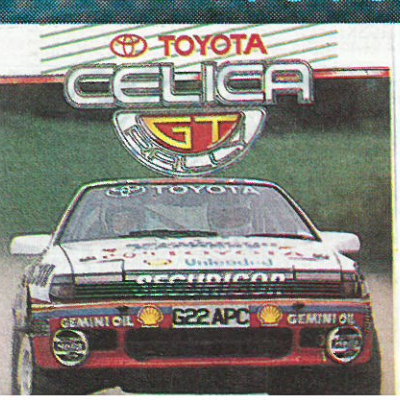


ANLAŞILAN ROBOCOP GELECEKTEKİ TEK POLİS OLMAYACAK, E -SWAT ADINDAKİ ÖZEL POLİS GÜCÜ İLGİNÇ ZIRHLARIYLA EN AZ ROBOCOP KADAR GÜÇLÜLER VE ONUN GİBİ ŞEHRİ ELLRİNE GEÇİREN ACIMASIZ KÖTÜLERE KARŞI AMANSIZ BİR SAVAŞ SÜRÜYORLAR HEM DE SAYFA 14'te.

ANKET 91

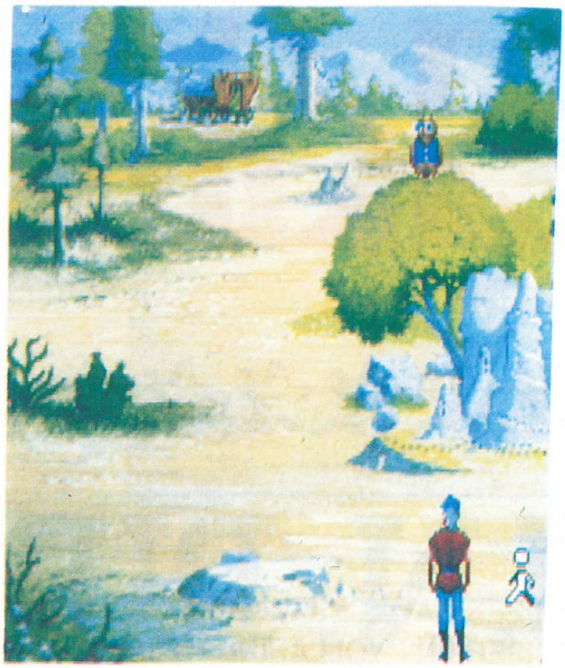
SARI FONUN ÜZERİNE MOR HARFLER Mİ İSTİYORSUNUZ? DEGİNİZDE BİR DİKİŞ KURSU MU İSTİYORSUNUZ? İŞTE BİZE SÖYLEME FIRSATINIZ! ANKET FORMUNU DOLDURUN VE BİZE GÖNDERİN, SİZİN İSTEDİĞİNİZ DEĞİŞİKLİKLERİ YAPALIM

TOYOTA CELICA GT RALLY



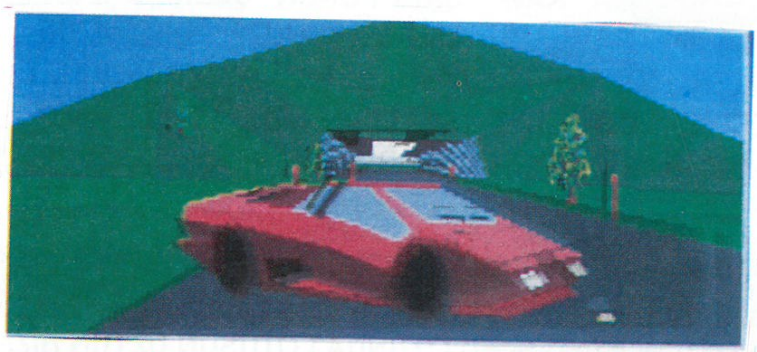
GREMLIN FİRMASI BU OYUNDA LOTUSUN ÜZTÜN HIZI VE OYNANABİLİRLİĞİ YERİNE GERÇEKÇİ BİR YAKLAŞIM KULLANMIŞ VE İNANIN BU KEZ DE ÇOK BAŞARILI OLMUŞ. TOYOTA TAMAMİYLE GERÇEKÇİ BİR RALLY SİMULASYONU, BU SPORU ZOR YAPAN HERŞEY OYUNA EKLENMİŞ. EĞER KENDİNİZE GÜVENİYORSANIZ DENEYİN. (S.27)

HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER



KING'S QUEST

Sierra firması ürünleriyle ülkemizde oldukça sadık bir hayran grubu oluşturdu. Ve sağolsunlar bu grubu hiç oyunsuz bırakmıyorlar. Daha önce de söylediğimiz gibi şirketin son ürünü olan King's Quest V bitmek üzere. Her oyunda grafik kalitesini biraz daha arttıran Sierra bu kez doruğa ulaşmış. Sizin de görebileceğiniz gibi her ekran özenle çizilmiş.Oyun hakkındaki şüphemiz alıştığımızkomut sistemi yerine bir ikon sistemi koyulmuş olması ve King's Quest serisindeki şirinlik. Bu da kusur mu demeyin, diğer serilerdeki heyecan ve atmosfer, bu seride yerini masalların şirin kahramanlarına bırakıyor. Kan ve vahşet arayan pek çok adventure'cı (mesela ben) bu konudan oldukça rahatsız. Neyse oyun Mart ayında piyasaya çıkınca sonucu hep beraber göreceğiz.



TEST DRIVE3

Bir süre önce çıkacağını duyurduğumuz Test Drive 3, PC'de hazırlandı. Oyundaki en yeni özellik bu kez vektör grafik kullanılmış olması.Oyunda yepyeni arabalar kullanılmış, Chevrolet CERV III, Lamborghini Diablo, Pininfarina Mythos (umarım tanıyorsunuzdur). 9 zorluk derecesi ve çeşitli yollardan oluşan oyun bir iki ay içinde Amiga'da, yıl sonuna doğru da Commodore 64'te hazır olacak.



HABERLER

SON of ZEUS





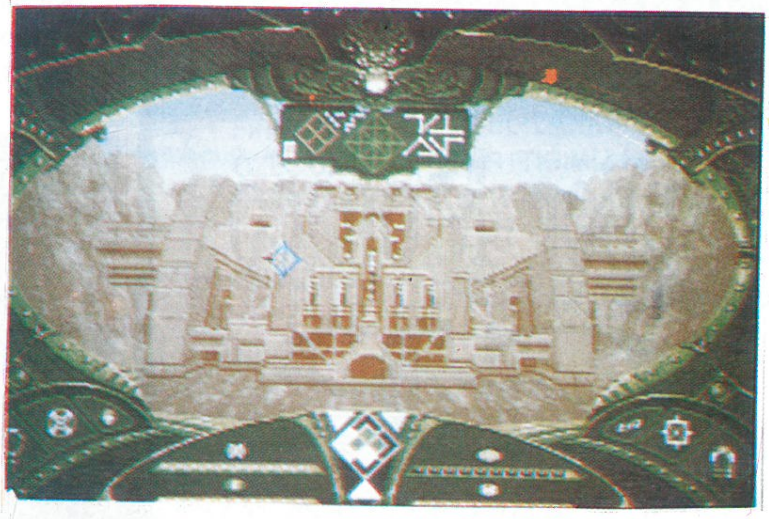
Herkez Shodow of the Beast'le uğraşıyor nedense. Unreal, Wrath of the Demon, ve diğerleri hep bu oyunun yarattığı standartları geçmeye çalışan oyunlardı. Electronic Zoo'nun hazırladığ Son oz Zeus'ta aynı senaryoyu içeriyor. Oyunda mitolojinin ilginç canavarlarına karşı savaşarak tanrıların gizemli dünyasını kurtarmaya çalışan Zeus'un oğlunu yönetiyorsunuz.Oyunun hazır olan kısımlarından gördüğümüz kadarıyla programcılar oldukça ilginç bir grafik sisitemi oluşturmuşlar.İnanılmaz boylardaki sprite'larla dolu olan oyun birkaç ay içerisinde hazır olur.



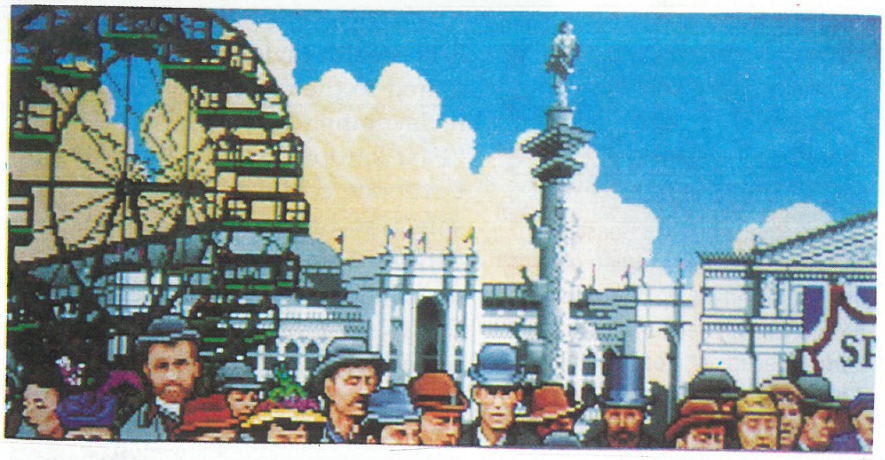
SHADOW DANCER

Zaten mükemmel bir oyun olan Shinobi'yi nasıl geliştirebilirsiniz? Kolay, kahramanımız olan ninja'nın yanına vahşi bir köpek eklersiniz olur biter. U.S. Gold'da öyle yapmış zaten. Wild Streets'teki panterden beri rastladığımız en ilginç yardımcı olan beyaz bir kurt Joe Mushashi'nin tehlikeli düşmanlar, muhteşem background'lar ve oynanabilirlik dolu level'ları geçmesine yardım ediyor. Shadow Warrior hem Amiga hem de 64'te yakında hazır olacak.

ECO PHANTOMS



Altı yıl boyunca uzayda dolaştıktan sonra hakkettiğiniz tatili yapmak için dünyaya dönünce hiçte beklemediğiniz bir manazarayla karşılaşıyorsunuz.Kendi dünyalarını saçma sapan bir nükleer savaş sonucu kaybeden ECO PHANTOMS hayatlarına devam edebilmek için dünyamızı isgal ediyorlar ve kaynaklarımızı kurutan üç büyük ünite kuruyorlar. Sizin göreviniz bu üniteleri yok etmek ve kurtarabildiğiniz kadar insan kurtarmak. Atmosferik grafikleri ve ilginç ikon sistemiyle ECO PHANTOMS siz bu satırları okurken ülkemize gelmiş olacak.



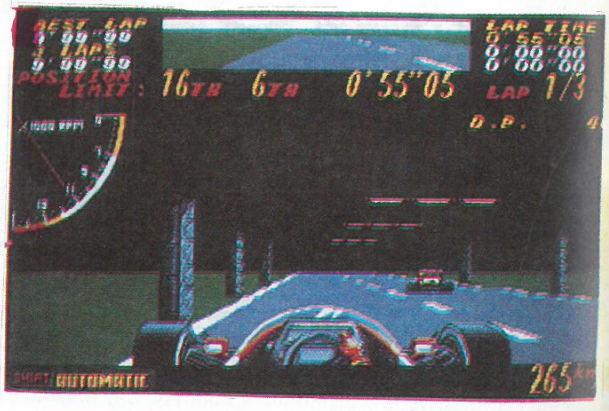
MARTIAN DREAMS

Durmadan kaçırılmış prenseseleri kurtarmaktan veya istila edilmiş dünyaları kurtarmaktan bıktıysanız rahatlayabilirsiniz çünkü bu kez gerçekten ilginç konulu bir oyun hazırlanıyor. 1893 yılında Chicago Fuar'ında gerçekten ilginç bir deney planlanmaktadır. İnsanlar ilk kez uzaya bir kapsül gönderecek bir aracın planlarını yapmaktadırlar. Bu araç yaklaşık olarak dev bir topu andırmaktadır. Tam aracın kapsülü ziyaretçiler tarafından gezilmekteyken oyunun kötü karakteri Rasputin topu ateşler, hem de kendi de içindeyken. Böylece bilimadamları, politikacılar (onlar hakediyor gerçi), işadamları ve diğer garip meslek gruplarına ait ilginç bir grup Mars'a doğru ilginç bir yolculuğa çıkarlar. Oraya varınca ilk panikten sonra etrafı incelemeye ve kaybolmuş mars uygarlığını araştırmaya başlarlar.Gruptaki dahiler sayesinde dünyaya mesaj göndermeyi başarırlar. Araştırmaları sırasında Mars'lıların icat ettikleri ilginç bir araç bulurlar.Bu alet sayesinde insanlar uyanıkken istedikleri bir 'rüya dünyasına' girebiliyor ve aletten çıktıktan sonra olayların tümünü hatırlayabiliyor. Bu aletin bulunmasından sonra grupta delirmeler ve ölümler olduğuna dair haberler gelmeye başlar. Ve sonunda haberler tamamen durur. Şimdi sizin göreviniz Mars'a giderek oradaki insanlara ne olduğunu bulmak. Oyunu hazırlayan Origin firması son zamanlarda çıkardığı üstün kaliteli oyunlarla dikkat çekiyor. Bunun da en az diğerleri kadar iyi olacağı söyleniyor.PC için hazırlanan oyun çok yakında Amiga'ya uyarlanacak.



Super Monaco GP

Bu oyun arcadelerde çıktığından beri yarış oyunu sevenlerin dilinden düşmüyor. SUPER MONACO GP, Formula 1 yarışlarının en ünlüsünü konu alıyor ve bu tehlikeli sporun bütün heyecanını ekranlarınıza getiriyor. Oyunda becerinize göre otomatik, 4 veya 7 vitesli arabalardan birini seçiyorsunuz. Tüneller, ölümcül virajlar ve Formula 1 yarışlarının ünlü isimlerinin sürdüğü arabalarla dolu pistlerde anormal hızlarda yarışıyorsunuz.Lotus kadar eğlenceli olacağa benziyen oyun hem Amiga'da hem de 64'te yaklaşık aynı zamanda (Mart sonu) hazır olacak.



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

HER SENE OLDUĞU GİBİ BU SENE DE İYİ KARNE ALANLARIN HEDİYELERİNİ HAZIRLADIK

THE HOME COMPUTER CLUB ÜYELERİ VE MÜŞTERİLERİ MAĞAZAMIZA UĞRAYARAK HEM İYİ KARNE HEDİYELERİNİ ALABİLİRLER HEM DE ONLAR İÇİN HAZIRLADIĞIMIZ FIRSATLARDAN YARARLANABİLİRLER. ÖZEL OLARAK GETİRTTİĞİMİZ SON ÇIKAN AMİGA VE C-64 ARA YÜKLEMELİ PROGRAMLAR ŞUBAT TATİLİ BOYUNCA %25'E VARAN TENZİLATLARLA! İSTİFADE ETMENİZİ DİLERİZ.

LAÇİN BİLGİ İŞLEM

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

Bekleyin, Geliyor!!

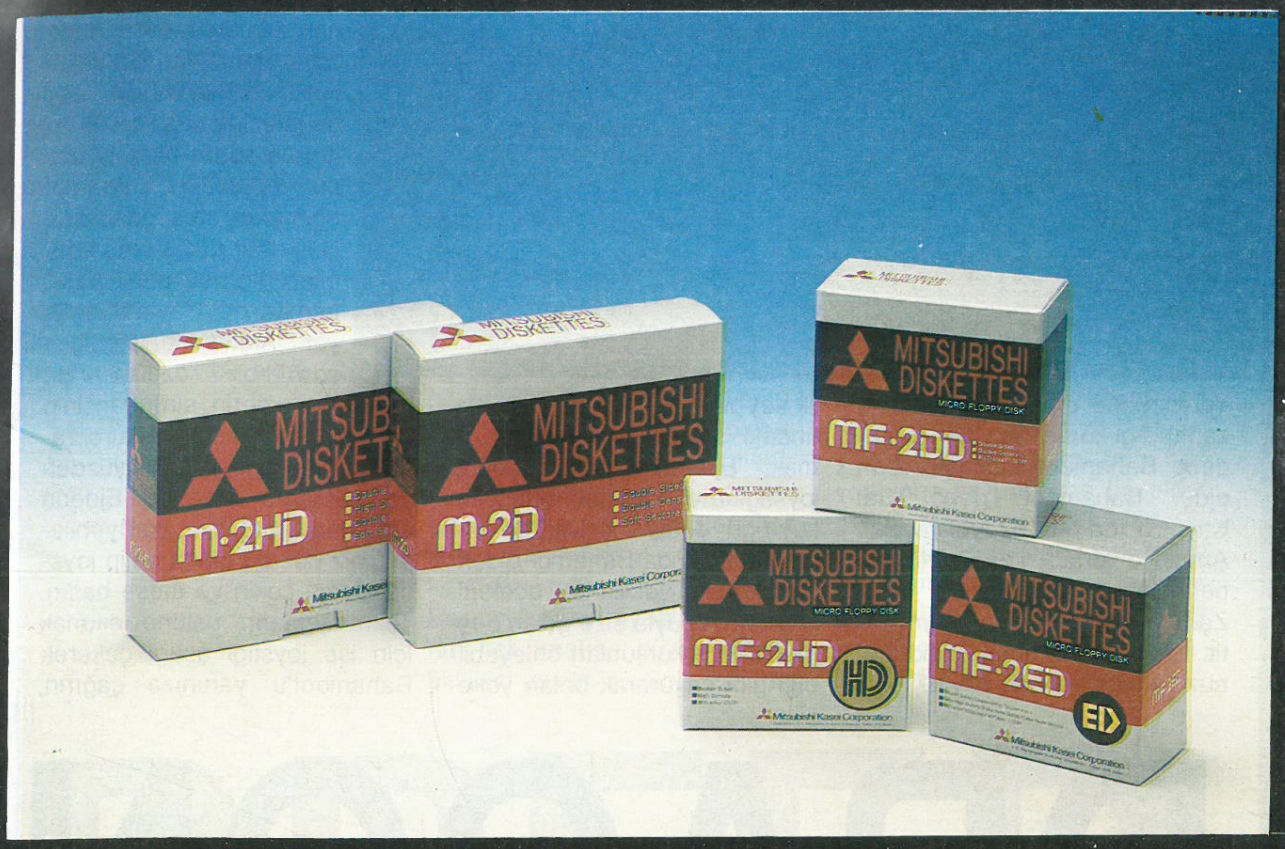
▲Görünce şaşıracak, duyunca "Bravo!" diyeceksiniz.....

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

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

▲Oyun grafiklerini görünce dağılacağınız

BEST of the BEST



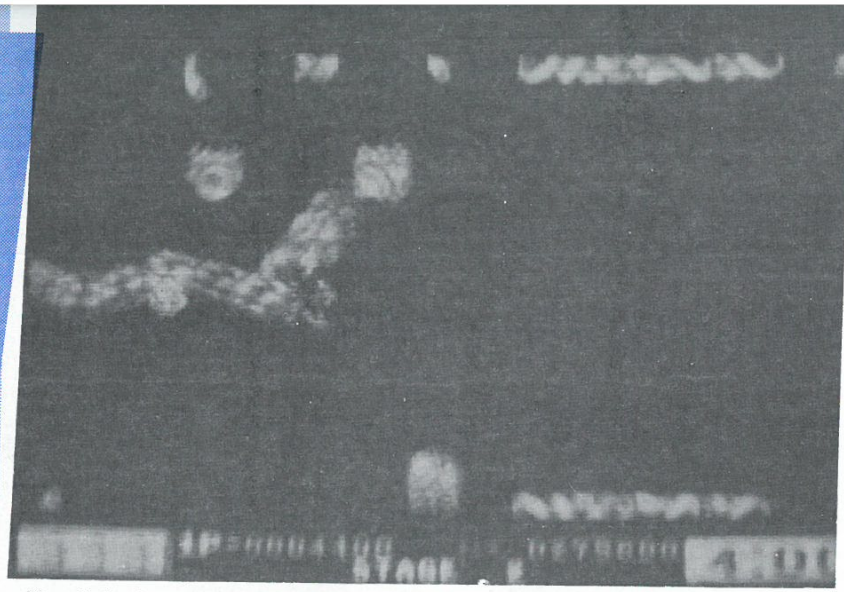
BYTE COMPUTER

TOPTAN-PERAKENDE

MITSUBISHI DISKETLERİ TÜRKİYE GENEL MÜMESSİLİ İGLİ PAMPA MANYETİK ÜRÜNLERİ İTHALAT ve İHRACAT SANAYİ ve TİCARET Ltd. Şti.'dir

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

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



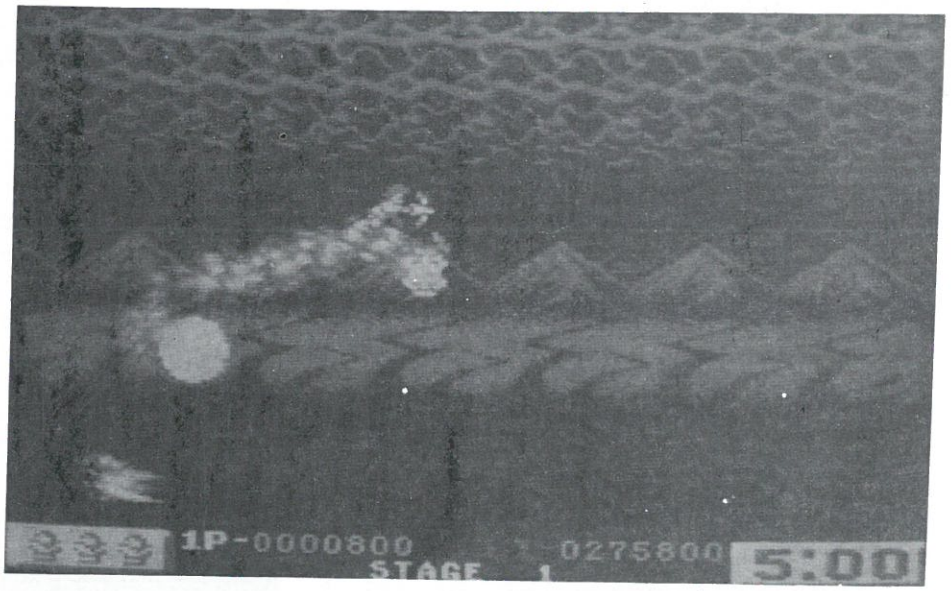
DRAGON

Yeryüzünde ejderhalar devrinin kapandığı zamandan geriye sadece Bahamoot kalmıştır. Son ejder Bahamoot, genç Kral Kayus'u da alarak yola çıkar. Amacı o sırada yeryüzünü yönetmekte olan zalim Kral Zambaguos'u tahtan indirmektir. İşte şimdi okumakta olduğunuz oyunun konusu böyle.

Oyunumuz sağa doğru kayan shoot'em up'lardan biri. Ama diğerleriyle kıyaslandığında üstün gelecek bir çok yönü var. En önemli şeylerden biride çok orjinal değişiklere sahip olması.
Bu oyunda benim ilgimi çeken ilk şey bir ejderhayı ve onun sırtındaki savaşçıyı yönetiyor olmak. Ejderhanız Bahamoot'u joystiğinizle haraket ettirdikce kuyruğu değişik şekillerde oynuyor. Ekranda Bahamot oldukça değişik şekillerde gösterilmiş. Kuyruğuyla size gelen düşmanları ve kurşunları önleyebildiği gibi savurarak onları yokedebilirsiniz. Tabii bunları ona sizin yaptırmanız gerekiyor. Esas zarar görmemesi gereken Bahamoot değil, Kayus yani sizsiniz.
Başta Kayus yalnızca okla ateş edebiliyor. Bahamoot kuyruğunu kullanmak zorunda. Fakat daha sonraları ele geçireceğiniz silahlar sayesinde ejderhanız ağzından ateş püskürtebiliyor ve Kayus'da hedefi kendiliğinden bulan füzeler kullanabiliyor. Ayrıca her zaman mevcut olan bir silahınız var. Bu silahı kullanabilmeniz için ateş düğmesine biraz basılı tutun ve sonra bırakın. Bunu yaparsanız Bahamot ağzından ateş edecektir. Ne kadar güçlü ateş edebileceğini ise ateşi basılı tutmanızla ayarlanabiliyor. Anlatmak istediğim son bir özellik ise Kayus'un ejderin sırtından inip kendisi gidebilmesi. Fakat o zaman ekran duruyor. Bu yüzden yapmamanız daha iyi. Ejderin sırtından inmek için, yürüyebileceğiniz düz bir alana gelip joystiği aşağı çekin ve ateşe basın. Tekrar ejderin üstüne çıkmak için ise joystiği aşağı çekerek Bahamoot'u yanınıza çağırın, sonra da ateşe basın. Oyunun ilk bölümünde küçük yaratıklarla uğraşırken karşınıza küçük bir yaratık çıkacak. Bu böceğe benzer yaratığın vücundadaki yıldıza benzer şeyleri vurunca etkisiz hale geliyor. Daha sonra devam ederek yolunuza devam ettiğinizde büyük bir uzay aracı göreceksiniz. Bunu vurduğunuzda üstü ayrılacak ve bir yaratık çıkacak. Onu öldürdüğünüzde uzay aracıda bir yaratığa dönüşerek size saldıracak. Onu vücudunun alt kısmındaki gözünden

64'ler sayfa 12

vurarak öldürebilirsiniz.
İkinci bölümde deniz altına benzer bir yerde ilerliyorsunuz. Çevrenizde yosunların arasından çıkan ufak yaratıklar göreceksiniz. Onları kendinize dert etmeden bölümün sonuna gelmeyi başarırsanız çok büyük bir robotla karşılaşacaksınız. Bu uzun yaratığın gözlerini vurarak ondan kurtulabilirsiniz.
Üçüncü bölümde ardı ardına üç-beş dev yaratıkla uğraşmanız gerekecek. Burayı geçmek içince çok ama çok büyük bir ejder-



geçerken saldırıya uğruyorsunuz. Bu bölümde büyük pirihana balıklarıyla da başetmeniz gerekecek. Bölüm sonunda dev bir yengeç sizi sizi bekliyor. Ona karşı Bahamoot'ut kuyruğuyla kendinizi koruyup ağzını vurun.
Beşinci bölüm bayağı zor. Ekranın her tarafına büyük dikenli bitkiler yayılmış. Son bölüme bir yıldıza çeviriyor. Sizde kral oluyorsunuz. İkiyüz yıl dünyayı yönettikten sonra bir gün ölüyorsunuz ve parlayan bir ejder gelip sizi cennete götürüyor.
Bence Dragon Breed çok güzel bir oyun. Ayrıca çok iyi ses efektleri, müzikleri ve grafikleri var. Kaçırmayın.
Mert HEKİMCİ

BREED

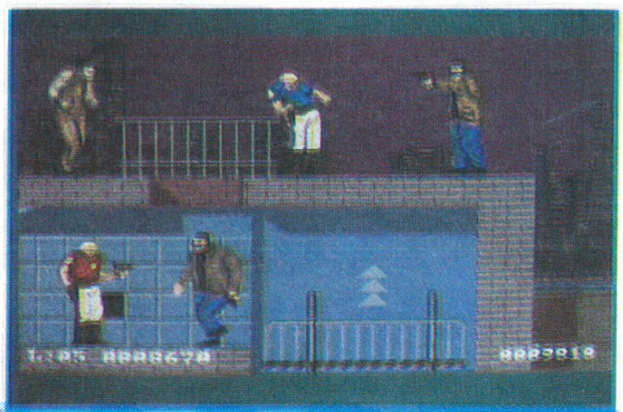
le savaşmalısınız. Onun ağzının içinden vurun.
Dördüncü bölüm sizi zorlayabilir, çünkü dar geçitler arasında geçmek içinse büyük bir beyin ve ardından büyük bir kurukafayla mücadele etmelisiniz.
Son bölümde o kadar dar geçitler var ki ilerlemek için Kayus'u kullanmanız gerekecek. Bu bölümü de tamamladığınız zaman zalim Kral Zambaquos'u yoketmiş olursunuz. Bunu gören ejderha tanrısı Animos Bahamoot'u alıp

BUKET
BİLGİSAYAR
OYUN SALONU OYUN ÇEKİMİ
Teyp ve Joystick AMIGA ve C-64
TAMİRİ Alış,SatışveTamiri
OSMANAĞA CAMİİ YANI PAVLONYA SOK No:5
Tel:347 05 13- 347 69 97 KADIKÖY



64'ler sayfa 13

E-SWAT



Döğüş, karate meraklıları, Fight hayranları yaşadı. E-Swat nihayet geldi ve biyik eğlence başlıyor. Artık sakin oturmak yok. Siziz bekleyen beş ayrı bölüm ve her bölümde üç tane olmak üzere onbeş ayrı kademe var. E-Swat konu ve grafikler bakımından Dragon Ninja'a çok benziyor. Ama bazı bakımlardan ölüösüz Dragon Ninja oyunundan daha üstün. İlk fark hem döğüşüp hem de silah kullanabilmeniz. İkinci fark düşmanlarınızın bol çeşitli, yeni yüz ve yeni kabiliyetleri olması. Bu kadar kısa bir ön yazıdan sonra sıra ile bölüm ve kademeleri anlatmaya başlayalım.Bu arada oyuna başlarken bir silahınız mevcut. Silah sahibi olduğunuzda döğüş haraketleri otomatikman kalkar. Yapmanız gereken yalnızca joystiği düşmanınızın tarafına çekip ateş düüğmesine basmak olmalıdır.

Bölüm 1:Büyük bir caddedeyiz. Etraf kalabalık sayılır. Kaykaylı çocuklar yanınızda uslu uslu kayıyorlar. Sonra birden hepsi size bellerinden çıkardıkları copla saldırıyorlar. Ateş düğmesine basıp onları hakladıkça bütün fight oyunlarında olduğu gibi sağa doğru ilerlediбvenlerine çıkın. Çünkü birazdan balkon ve ğpencerelerden dost olmayan yüzler, size sıcak bir karşılama yapacak. Burada karşınıza yeni bir haraket çöıkıyor. Hedefin tam altı, joystick yukarı ve ateş. İlk kademenin sonu iri bir çamyarması ile ile kapanıyor.

ikinci kademe geçmeden önce başta söylemeyi unuttuğum bir şeyi jhatırlatayım. Oyuna başlarken bir vey iki kişilik şeçim yok. Seçimi joystick portlarından yapıyorsunuz. Birinci port oyunu tek kişilik, ikinci portta iki kişilik yapıyor. İkinci kademede sokak devam ediyor. Düşmanlarınıza bu sefer gizli örgüt ajanlarıda katılıyor. Bunların belli başlı özellikleri ise hızlı silah çekip, seri atış yapmaları. Kademenin sonunda rehine bir kadının araksına saklanmış, boyu en az sizinkinin üç katı olan bir basketbolcu-



yin. Tabii bu arada onunüze çıkan taş, kutu, basamak gibi şeylerden atlayın. yine bu gibi şetlerden havalanarak üst katlara,balkonlara, çatı ve yangın merdi-

nun, basket topu ile bumerangı karıştırması ve size zarar vermesi. Seri bir atışı üçüncü kademeye getirmenizi sağlar.

Üçüncü kademe araba pazarında. Yanınızda boy boy tırlar size benzeyen bir oyunu hatırlatacak. Bu kademe diğer ikisine oranla daha zor. Bir yandan ajanlar, bir yandan kaykaylı belalar ba-

şınıza dert olmasın. Dikkatli olun, kademe sonu emektar bir denizcinin iyi çapa kullanmasından ibaret.

Bölüm 2: İlk kademe çatıda geçiyor. düşmanlarınız bu sefer ustalaşmış bir yığın komando ve Rambo kılıklı savaşçılardan oluşuyor. Sizde kostüm değiştiriyorsunuz. Bu kadar asker pek işe yaramıyor ama şu Rambo kılıklı, çivi çakanlardan hoşlanmadım. Arada bir ortaya çıkan iri asker kaçakları size M-60'ın marifetlerini gösterecek. Kademe sonunda ki adamı haklamalısınız.

İkinci kademde çatıda devam ediyoruz. Yine asker ve komandolar rahat vermiyor. Bir de bunlara apartman boşlukları eklenmiş. İlerde yol bitiyor. Siz beklerken kazandığınız yeni lazer dalgası silahını gelen askerler üzerinde deneyebilirsiniz. Yeni silahınızı tek kişi oynuyorsanız Commodore tuşu ile, iki lişi oynutorsanız ikinci için soru işarretine basarak kullanabilirsiniz. Simdi sağ duvarın yanına gidip zıplayınca bir de bakmışınızki duvarın üzerindesiniz. Kademe devam ediyor. Pencere ve çatı kenarındaki askerler sizi bayağı meşgul ediyor. Bunlara birde alev makinası taşıyanlar katılıyor.

Üçüncü kademede ikinci bölümün tamamını oluşturan çatı yine egemen. Bu binanın sonunda hızla yıkılmakta ıolan bir bina var. Bina sürekli yıkılırken siz-

de o arada askerlerle mücadele ediyorsunuz. Bir yandanda balonları topluyorsunuz.

Bölüm 3: Nihayet ayğımz yere değdi deseydfim ama değmez oldı. Çin mahallesinsdeyiz ve etraf terorist dolu. Elinde Uzi'lilere karşı sizinde bir lazer topunuz oluyor. Birde bir sürü hemen devireceğiniz karateciler var. Kademe sonunda bir kaplanla karşılaşıyorsunuz.

İkinci kademede biraz daha kaliteli karateciler, yıldız ve shruken atan adamlar sizi karşılayacak. Bölüm sonunda sizi bekleyen ise bir King Kong.

Üçündü kademde staddan çıkan terorist ve karatecileri geçtikten sonra bir buggy arabası sizi ezmeye çalışacak. Arabayı vurunca bir pick-up'a dönişiyor ve saldırganlar kaçıyor.

Bölüm 4: Düşmanlarınız sizinle başa çıkamacağını anlayımca ve lazer topları ile saldırıyor. İlk kademedeki düşmanlarınız duvar ve tavana asılı lazer topları. Bu altlı üstlü iki sıra hakkında dizilmiş lazer silahlarının üsttekini yoketmeniz tek yolu eğer tek kişi iseniz, Commodore tuşuna basılı tutarak altılı topları ateşlemek. Alttakinden gelen ışınlardan ise zıplayarak geçin. Daha sonra adamınızı çöktürüp ateş edin. Böylece hiç geçmek istemeyeciğiniz diğer iki bölüme geçebilirsiniz.

İkinci kademede dada rahat olrak bir limandasınız. İri yarı tayfalardan zıplaya zıplaya kaçar ve limanın sonuna gelirsemniz iki uçan motorsikletli sizi karşılayacak.

Üçüncü kademede yine teroristler ve panzerler var. Panzer toplarını alinizdeki silahla başa çıkmak olanaksız olduğu için lazerle vurun. Bunları da geçtikten sonra bitmez enerji ve inatlı ikiz robotlar var. Aman dikkat.

Bölüm 5: Sıkın dişinizi ilk kademe depo. Roket ve füze atan komandoların yanında altlı üstlü lazerlerde aman vermiyor. İleride ekran boşalıyor. Korkmayın yalnız değilsiniz. Tepenizdeki kutunun tam altına gelip, joystick yukarı ve ateş. İkinci kademedeki düşmanlarınızlazer topları ve uçan kurukafalar.

Son kademede etraf robot ve lazer topları kaynıyor. Bir de üstüne üstlük silahınız lazer dalgasına dönüşüyor. Burada yapmanız gereken zıplarken en üst kademedeyken lazer dalgası yollamanız. Burada oyun bitiyor. Elimdeki oyun son ekranı yüklemiyor ama olsun.E-Swat o sıcak ve haraketli havasıyla Commodore 64'ü bir Arcade makinasına çeviriyor.

Fight hayranları 1991'in ilk ayında, böyle güzel bir oyuna kavuştukları için şanslılar. Herkes denemeli.

Barış YALÇINKAYA

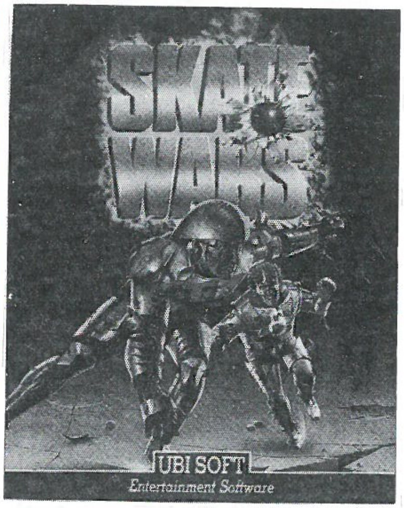
GRAFİK	%85
SES - MÜZİK	%65
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	**%80**

UNUTULMAYANLAR
GREEN BERET

Selam Commodore'cular. Bu ay sizlere bir zamanların gözde oyunu Commodore Firması Konami'nin bir oyununu tanıtacağım. Klasik sağa doğru kayan, ilerle öldür türürnün öncülerinden olan bu oyun,85 yılında piyasaya çıktığında bizi epey ekranlara bağlamıştı. Evet çoğunuzun tahmin ettiği gibi " Green Beret" dan söz ediyorum. Oyunda yeşil bereli askerimiz tutsak edilen arkadaşlarını kurtarmaya çalışıyor. Konusu gayet basit ama kendş hiç de öyle değil. Bunun için pek çok bölüm geçmeli, yığınla düşman öldürmelisiniz.Oyunun sonları tranier versiyonu çıktı ama bizim oynadığımız ilk zamanlar traineri yoktu ve oyunu 3 hakla bitirebilmek için saatlerce joystick sallamaktan kolumuz kopardı. Neyse bu kadar nostaljiden sonra oyuna dönebiliriz. Programı yüklediğinizde kurtaracağınız tutsakları gösteren sembolik bir demoyla karşılaşacaksınız. Green Beret' da ekranın solunda haklarınızı , altında aldığınız silahı ve mermi sayısını, ortada score'ları, en sağda da hangi bölümde bulunduğunuzu görebilirsiniz. Green Beret'da kullandığınız tek silah bıçak. Bu yüzden adamların size iyice yaklaşmasını bekleyip bundan sonra öldürmelisiniz.-Yalnız ara sıra karşınıza çıkacak beyaz üniformalı komutanları öldürerek her bölüm için farklı silah elde edebilirsiniz.İlk bölüm için alev makinesi, ikinci bölüm için bazuka, sonraki bölüm için elbombası gibi. Yalnız bunları 3'er kez kullanabiliyorsunuz. Kullanmak için "space"e basın. Oyunda komutanlar dışında öldüreceğiniz başka adamlar var. Judocular bunların en zorlusu.Gördüğünüz anda ileri zıplayıp havada öldüremeye çalışın.Mavi üniformalı askerler ise aniden ateş ediyor. Ateş sesini duyduğunuzanda eğilin. Paraşutlu judocularda ayrı bir dert. Bölümleri açıklamayı gerek görmedim, çünkü yaptığınız olay hepaynı, sadece backgroundlar değişiyor. Yalnız ilk bölümün sonunda jipten inen adamları öldürmek için ekranın en sağınagidip yere yatın veateşiotomatıye alı.

Her ay bu köşede sizlerle koleksiyonunuza katabileceğiniz arşivlik Commodore oyunlarını açıklamaya çalışıyorum.Green Beret da zengin background grafikleri, güzel müziği ve uzunluğuyla bunlardan biri.

Toga SAVAŞÇI



Evet sayın seyirciler maç başladı. Şimdi kaykay savaşçılarının kıyasıya dövüşüp maçı kazanmalarını seyredeceğiz.

Oyun direkt menülerle başlıyor. İlk çıkan menü, joystiği veya tuşlarla oynamak istediğinizi soruyor. Keyboard tuşları ve görevleri ise; Z:Sol X:Sağ K:Yukarı M:Aşağı C:Fire. Sonra oyunu kaç kişi oynayacağınızı seçiyorsunuz. Daha sonra ana menüye giriyorsunuz. Buradaki seçenekler ise;

Start Game: Oyuna başlamaya yarar.

Scoreboard: Oyunda yaptığınız skorları hafızaya yerleştirir.

Select Team: Takımı seçersiniz. Bu takımları joystiği alttaki artı ve eksinin üzerine getirip ateşe basarak değiştirebilirsiniz. Sol ok ve sağ ok ise üçüncü kişilere kadar seçme. Burada alttaki kurukafanın üstüne getirip ateşe basarsanız oyuncu hakkında genel bilgi alırsınız. Soru işaretide aynı işi görür.

Change Team Names: Oyundaki takım isimlerini değiştirirsiniz.

Sound fx: Oyun içindeki ses ve efektleri açıp kapamaya yarar.

High Score: Tabelada en yüksek skorları görürsünüz.

Çok güzel grafik ve efektlerle süslü oyunumuz, gerçekten de almaya değecek bir oyun tavsiye ederim.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

MOTORCYLE 500

Motosiklet yarışlarına ilginiz var mı? Eğer bir parça motosiklet yarışları ile ilgileniyorsanız, hele bir de menajerlik türü oyunları seviyorsanız, bu oyun tam size göre demektir.

Oyunumuzun konusu motosiklet yarışları. Yarışlara takım menajeri olarak katılıyorsunuz. İstersek oyunu kendimiz dizayn edebiliyoruz. Oyun başladığında ilk yapmamız gerekenh motosikletleri seçmek olmalıdır. Motsikletleriniz Honda, Suzuki, Cogiva, Yamaha ve Kawasaki. Bu seçimden sonra hangi ürünün en fazla reklam vereceğini belirleyerek, o takıma girin. Bundan sonra sıra iki adet yarışçı seçmekte. Yarışçı listesi hayli kabarık. Motorsiklet yarışları ile ilgilenenlerin burada bir çok tanıdık isim göreceği muhakkak. Bütün bu seçeneklerden sonra ekrana ana menü geliyor. Şimdi seçenekleri sırası ile açıklayalım.

Tables: Durum kontrolü. Kendi arasında üçe ayrılıyor.

Riders: Yarışçıların sıralama durumu.

Teams: Takımların sıralama durumu.

History: Geçmiş yarışların sonuçları.

Gamble: Toplam kazanç ve gelirler.



Account: Her menajerlik oyununda bulunan bir özellik. Borç alıp-ödeme.

Save Game: Oyunu kayıt etme.

Load Game: Kayıt edilmiş oyunu çağırma.

Wiev GPS: Motosiklet yarışçılarınınsüslü rüyası Grand Prix 500 cc yarışlarınınsonuçları.

Roce Prep: Yarış durumu. İlk yarışa katılan yarışçıyıbelirleyin.

Practice: Hazırlık yarışı.

Enter Race: Yarışa başlama.

Mechanics: Bu seçenekle motorunuzun bakımını yapacak ekipmanı bekliyorsunuz.

Workshop: Tamir bölümü.

Seçenekler aracılığı ile yarışa başlamadan sıkı bir hazırlığa girişiyorsunuz. Yarışa başladığınızda ufak bir monitör aracılığı ile yarışı ufak spritelarla izlemeniz mümkün. Üstelik bütün bunlar 64 Basic ile denenmeye değer.

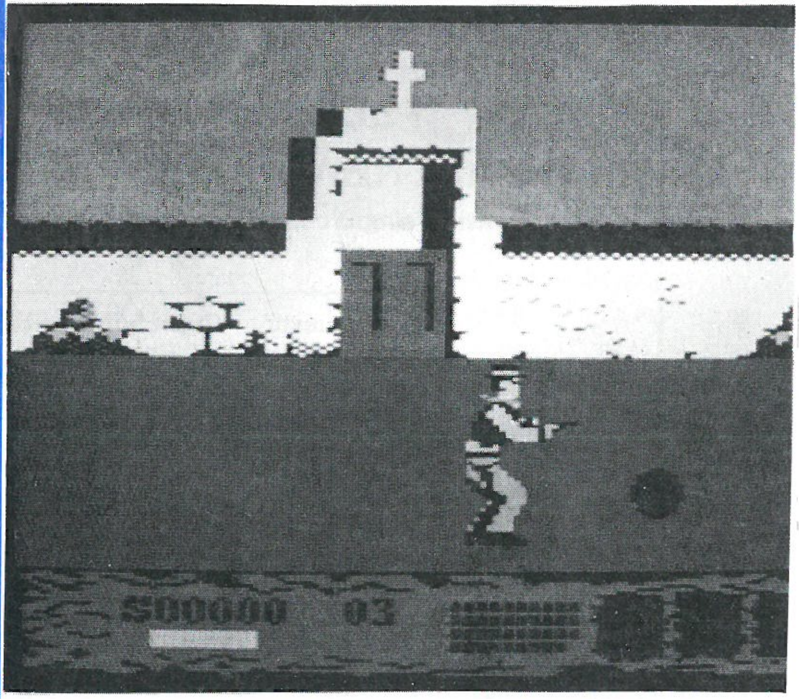
Barış YALÇINKAYA

COMMODORE 64 GALERİSİ

VINDICATORS

Commodore 64 piyasaya çıkalı neredeyse on yıl oldu. Piyasaya binlerce program yayıldı. Bu programların bazıları hayranlık verici güzellikte idiler. Bazıları ise yüzlerce kopyasının aynısı idi. Vindicotors'da işte bitmek bilmeyen kalitesiz shoot-em up'lardan. Konu her zamanki her önüne geleni vur. Neyse diğerlerinden farkı kullandığımız araç bir tank. Oyun üç ayrı zorlukta olan üç uzay üssünde geçiyor. Her gezegen kendi aralarında üç veya dört bölüme ayrılmış. Amacınız devamlı yukarı giderek çıkış kapısının anahtarlarını bulmak ve kapıya ulaşmak. Oyunun tek avantajı iki kişi ile belki yarım saat eğlenceli olması. Benden sınıfta kaldı. Bilinen basit programlardan.
Barış YALÇINKAYA

★★



SPAGHETTI WESTERN

Hey Amigo dedi birisi arkadan. Döndüm bir baktım, vahşi batının eski silahşörlerinden hızlı Joe var. Konuştuk, şimdi bana Spaghetti Western adında bir oyunda başrol oynadığını söyledi. Şimdi onun azından size bunu anlatayım:
Oyunda hiç bir menü yok. Fire'a basar basmaz oyuna başlıyorsunuz. Amacınız ise port 2'ye bağlı. Joystick'le beni yönetiyorsunuz ve beş tane haydut öldürmemi sağlıyorsunuz. Ama dikkat edin haydut öldüreceğim diye beni öldürmeyin ya da yanlışlıkla camı açan birini vurmayın. Çünkü onlar kadın, yaşlı veya çocuk olabilirler.
Oyunda alacağınız haçlar size mezarlıkların kapışını açar. El bombaları o anda ekranda herkesi öldürür. Mermi kemerleri mermi, taşlar enerji, dolar torbası puan kazandırır. Üzerinde haç bulunan torbalar sizi belirli bir süre sizi ölümsüz yapar. Oyunun başında belirttiğim gibi haydutlar beşer beşer artıyor ve sonunda çete bile kuruyorlar.
Evet çocuklar size anlattığım ve ben hızlı Joe'nin başrolünü oynadığı oyunu size mutlaka almanızı tavsiye ederim.

★★

EUROPEN II

Uzun zamandır güzel bir menejerlik oyunu oynamamıştım. Fakat bu oyun bir harika.
Oyuna başlarken önce adınızı yazıyorsunuz, sonra takımınızda yeni oyuncu ismi yazıp yazmayacağınız, zorluk derecelerini girdikten sonra asıl menülere geliyoruz.

1) Change Player Names: Burada eski isimleri sizin vereceğiniz isimlerle değiştiriyorsunuz.
2) Change Team Names: Burada takım isimlerini sizin vereceğiniz ismlerle değiştiriyorsunuz.
3) List Squad Details: Oyuncuların genel yetenekleri hakkında bilgi alırsınız.
4) Fixture Details: Takımların o hafta yapacağı maçı gösteriyor.
5) Plat Next Game: Oyuna başlatma.
6) Save Games: Oyunu save veya Load edebilirsiniz.

Oyuna başladığınızda önce bir maç kritiği alınıyor. Ardından da değişiklik yapabilme imkanı veren bir menüyle karşılaşıyorsunuz. Daha sonra sizin ve karşı takımın defans, ortasaha, atak, form grafiği görürsünüz ve maç başlar.
Europen II çok güzel bir menejerlik oyunu, tavsiye ederim.
Cenk KÖSEOĞLU

COMMODORE 64 GALERİSİ

PUZZNIC

Şimdiye kadar hepinizin elinden birkaç tane zekâ oyunu geçmiştir. Fakat belli bir süre sonra ya çözülmesi çok zor hale gelmiştir ya da sizi sıkmıştır. Ama ne tür oyundan hoşlanırsanız hoşlanın, saatlerce sıkılmadan oynayabileceğiniz ve bazen kafa patlatacağınız bir oyun arıyorsanız size PUZZNIC'i tavsiye ederim.

Bu oyun da her zekâ oyunu gibi sekillerle ilgili. Bu oyunun özelliği ise çok kademeye sahip oluşu ve istediğiniz ilk 21 kademeden birinden oyuna başlayabilmeniz. Son 15 kademeyi kendiniz geçmeniz gerekiyor.

Oyuna başlamadan evvel tek veya çift kişilik oyunu seçmeniz gerekiyor. Oyunu tek kişilik oynamak için F1 tuşuna, çift kişilik oynamak için F2 tuşuna basmanız gerekiyor. Çift kişilik oyunda ilk önce ilk oyuncu başlayacağı kademeyi seçiyor ve oynuyor, daha sonra ikinci oyuncu ayrı bir kademe seçip oynayabiliyor. Oyun esnasında F3 tuşuna basarsanız oyunu durdurabiliyorsunuz. F4 tuşu ise müziği kapayıp açmaya yarıyor. Size tavsiyem, müziği kapayıp efektlerle oynamanız. Böylece oyuna iyi konsantre olabilirsiniz. Oyun esnasında Esc tuşuna basarsanız tekrar başa dönersiniz.

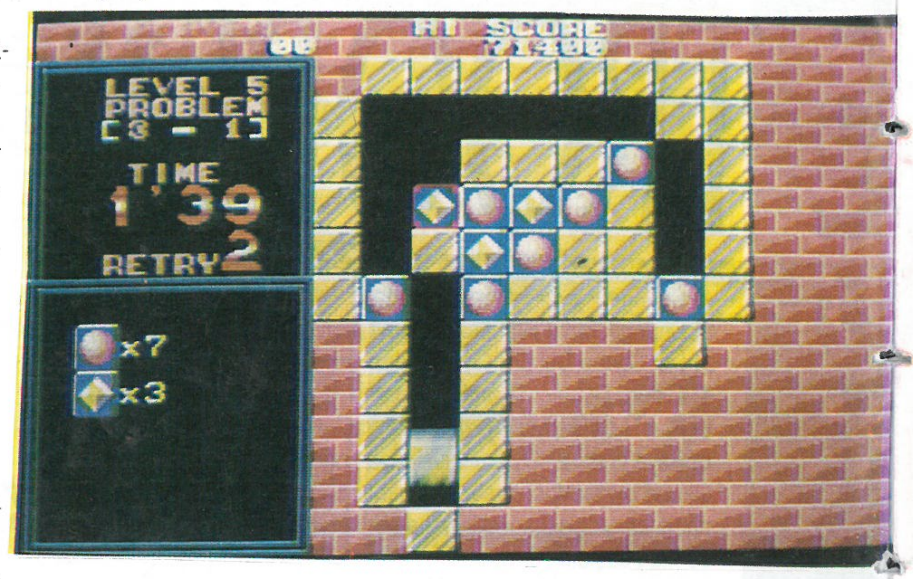
Oyunda amacınız bütün şekilleri patlatarak kademe geçmek. Bunuda aynı cins şekilleri yanyana veye üst üste getirerek yapabilirsiniz. Bir sekli hareket ettirmek için, joystick ile yönettiğiniz içi boş kutuyu, o şeklin üzerine getirip, ateşe basılı tutmanız gerekiyor. Daha sonra joystick i ne tarafa hareket ettirirseniz, şekilde o tarafa gidiyor. Fakat şekiller sadece sağa ve sola hareket edebiliyor. Yukarı ve aşşağı gitmiyor.

Oyun ilerledikçe sağa sola ve yukarı aşşağı hareket eden bloklar çıkıyor. Sizde bu bloklardan yararlanarak karşıdan karşıya veya aşşağıdan yukarıya çıkabiliyorsunuz. Fakat kademeler ilerledikçe en çok dikkat etmeniz gereken husus, patlatacağınız şekillerin sayılarının tek olması. Böyle olunca sekillerin üçünüde aynı anda temas ettirerek yapmanız gerekiyor. Eğer bunu başaramazsanız ve şekilleri ikişer ikişer patlatırsanız geriye bir şekil kalıyor ve o kademeyi geçemiyorsunuz. Patlatacağınız şekiller ve sayıları, ekranın sol köşesinde gösteriliyor. Sol üst köşede ise kalan zamanınız yazıyor. Ne kadar erken bitirirseniz, o kadar çok puan alıyorsunuz.

PUZZNIC gerçekten çok zevkli bir oyun. Özellikle oynanabilirlikte benden iyi puan aldı. Böyle bir oyunun arşivinizde bulunmaması yazık olur. Gelecek sene burdayım, beklerim...

ÇAĞRI DÖRTER

GRAFİK	%71
SES - MÜZİK	%70
OYNANABİLİRLİK	%91
GENEL	**%81**



TURRICAN DEMO

Piyasada çoğu resimli kasetlerde tek parça Turrican II satılıyor. Oyunun aslı parçalı. Tek parça olan oyunun gönderilen demo bölümü. Nitekim oynayıp bitirdiğinizde bu yalnızca demoydu yazan bir son ekran var. Turrican II kendini demoda göstermiş. Gerçekten bizdeki kadar zor ve karışık. Grafikler ve hareket animasyonları daha güzelleştirilmiş. Tek kelimeyle harika. Beklemeye değer.

Barış YALÇINKAYA

★★★



WALT DISNEY COLLECTION

Evet beyler. Pardon çocuklar, şimdi ki kolleksiyonumuz ise piyasada bir buçuk disket (üç yüz) halinde bulunan ve 2-5 yaş arası çocuklar için olan küçük bir Walt Disney Production'ı.

Üç ayrı bölümü olan oyunumuzun isimleri şöyle. Birincisi Mickey's Runaway Zoo. Burada Sevimli çizgi film kahramanı Miki ve arkadaşı Goofy'ye, hayvanat bahçesinde kaçan bütün hayvanları yakalamakta yardım ediyorsunuz. İkincisi Goofy's Railway Express. Burada ise Miki Goofy'ye tren kullanmasında yardım ediyor.Üçüncüsü ise Donald Alphabet. Burada yapacağınız iş sevgili Donald Duck amcaya harfleri toplamasında yardım etmek. Başta her ne kadar 2-5 yaş arası için bir oyun dedimse de,ben daha bu kadar güzel grafikli oyun görmedim. Herkes bu güzel grafik ve animasyonlar için alabilir.Hatta almanızı tavsiye bile edebilirim, çünkü grafik ve animasyonla ilgileniyorsanız burdakilerden yararlanabilir, albeyi olmasa bile grafik işinin inceliklerini öğrenebilirsiniz.

Cenk KÖSEOĞLU

★★

DRAGON'S KINGDOM

Ghosts'n Goblins türünde olan bu oyunda amacınız altı bölüm sonunda büyük bir ejderhayı yoketmek. Oyun altı bölüm ama son bölüm, ilk üç bölümün zorlaştırılmış tekrarı. Oyunda kullanacağınız üç çeşit silah var. Kılıç, alev ve balta. Bunlardan balta havada bir eğri çizerken diğerleri düz gidiyor. Bunun dışında oyun boyunca bulacağınız sandıkları silahlarınızla, objeler elde edebilirsiniz. Bölümler ise kısaca şöyle.

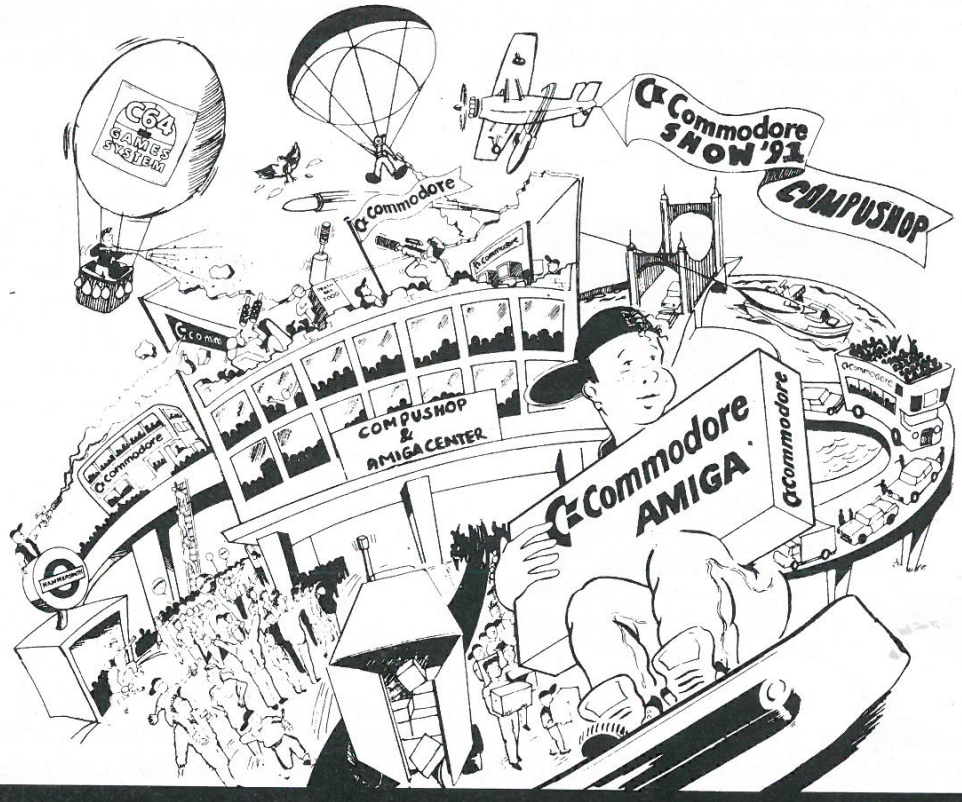
İlk bölüm ormanda geçiyor, alevli köprüyü geçtikten sonra büyük kapıya girip ikinci bölüme geçiyorsunuz.

Üçüncü bölümde ise sütünların üstünde boşluklara düşmeden ilerlemek gerekiyor. Bundan sonra aynı bölümleri zorlaştırılmışolarak oynadıktan sonra, ejderhayı öldürüp oyunu bitiriyorsunuz. Daha sonra bir yazı çıkıyor ve oyun başa dönüyor.

Dragon's Kingdom, Varidian gibi Ghosts'n Goblins'e benzetilmeye çalışılmış türünden, sıradan örneklerinden biri. Bence bu oyunu alacağınıza, ne kadar eski olursa olsun Ghosts'n Goblins'i almanız yeride olacaktır.

Tolga SAVAŞCI

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 gelirken veya göndererek herkese alışverişlerinde özel indirim.

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

BİLGİ FORM

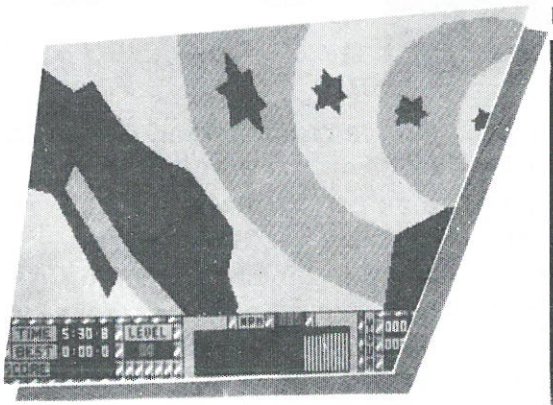
MEDYA 2000

AMIGA

S.T.U.N. RUNNER

Vektörler ve ben, ben ve vektörler. İşte meselem, vektör olsunda ne olursa olsun diyenler için bir oyun daha STUNRUNNER. STUNRUNNER birçok oyun gibi arcade makinesi uyarlaması. Sağa sola hareket eden bir kabin içinde oynanan oyun o sıralarda çok fazla tutulmuş ve bazı anketlere göre 89 yılının en iyi arcade'i seçilmişti. Fakat birçok arcade makinası uyarlaması gibi STUNRUNNER aslını aratan bir statü içinde.

Oyunun konusu, uzayda (Software firmaları uzaya çok feci takı doğrusu) yarış. Tabii ki yarış uzayda olunca, yarış arabası olmuyor haliyle, altımıza bir modül vermişler. Fakat STUNRUNNER tengen'in birkaç ay kadar önce çıkardığı Badlands'i eni konu aratıyor. Oyun boot edildiğinde Oyunu yapan kıran vs. hakkında bilgi veren küçük bir ekran gözönüne geliyor, ateşe bastığımızda oyunun zorluk derecesini belirlediğimiz ekrana geçiyoruz. Oyun 11 level'dan oluşmuş, fakat biz bu ekrandan sadece 1, 6 ve 11'inci levelları seçebiliyoruz. Bu ekranı geçtikten sonra şimdiki ekran ise seçtiğimiz level hakkında bazı bilgiler vs. veriyor. Ateşe basarak bu ekranı geçtiğimizde oyun ekranı karşımızda bulunuyor.



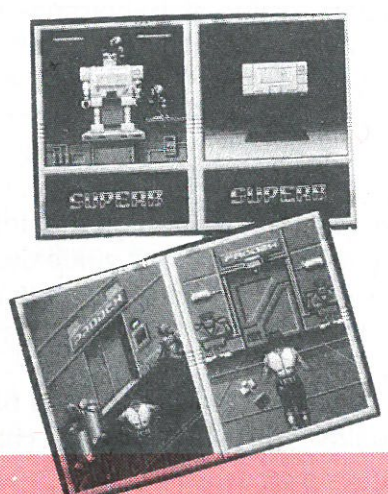
Oyundaki amacımız yolun durumuna göre en hızlı gideceğimiz bir pozisyona geçerek finişe doğru ilerlemek. pistte en hızlı gidebileceğiniz duruma geçmek için çeşitli renkteki yıldızların üstünden gitmelisiniz. Zamanınız kısıtlı. Finişe zamanında ulaşabilmek için mutlaka ve mutlaka en hızlı gidebileceğiniz durumda ilerlemelisiniz. Bu oyunda hata yapana yer yok. Alıp oynamak size kalmış.

BURAK ÖZIŞIK

GRAFİK	%70
SES - MÜZİK	%72
OYNANABİLİRLİK	%77
GENEL	**%72**

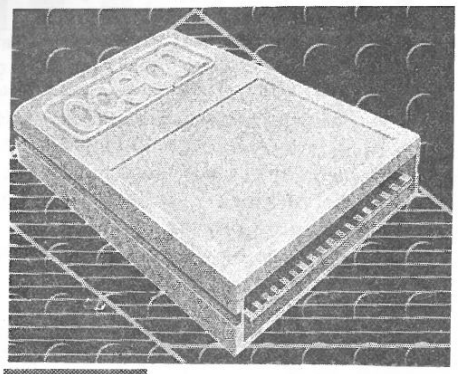
BOTICS

Merhaba çocuklar, dünya ne küçük, işte bir yazı ile daha karşı karşıyayız. Bu kez tanıtacağım oyun, çok kişiyi ekran başına bağlayabilecek çok zevkli ve ilginç bir oyun. Bir kaç ay önce Rogue Trooper oyununu yapan, ve bir çok kişinin beğenisini kazanan Krysalis çalışanları, oturup düşünmüşler ve sonunda 3000'li yıllarda geçen bir basketbol oyunu hazırlamışlar. Oyunun mantığı şu ; Üç boyutlu (bu ortam, bir dikdörtengenler prizması) ve yerçekimsiz bir ortamda (Buna uzay basketbolu denilebilir.) iki robotun, topu karşı kaleye sokmaya çalışmaları. Bu kadar basit bir konu olunca, insan çok kolay ve adi bir oyun bekliyor. Aslında bu doğru, fakat oyunun oynanabilirliği ve yapılan bazı işlemler sonunda gösterime giren ve gülümsememize neden olan bazı animasyonlar (örneğin topun, oyun sahasına yürüyerek gelmesi, sahadaki robotların, raket haline dönüşmesi, section seçtiğimizde sahada bulunan adamların birkaç dans figürü yapmaları, rakibimizi seçtiğimiz zaman bize göz kırpması, gözlüğünü çıkarması gibi...) ve güzel grafikler, oyunu adilikten kurtarmış, ayrıca oyun o kadarda kolay bir oyun değil.



Oyunu yülediğiniz zaman, bir haber spikeri (yıl 3000 olunca tabii spikerde robot oluyor.) size Krysalis Botıcs'i sunar falan feşmekan diyor. Bu ekranı geçmak için ateşe basın. Daha sonra, oyunun oynarken kullandığımız dili seçtiğimiz bir ekrana hoşgeldin diyoruz. Bu bölüm de sanki oyun içinde oyun gibi, joy. aşağı yukarı çekerek seçmek istediğiniz dili kullanan ülkenin bayrağı renkli olunca ateşe basmalısınız. Bir dili seşince, o ülkenin milli marşında küçük bir kesit dinliyorsunuz. Bu ekranı geçince, oyunu tanıtmayı çalışan bir takım ekranlar çıkıyor, bu bölümüde ateşe basarak geçin. Şimdi de oyunu oynayacağımız sectör'ü seçiyoruz. Bu sektörler, alpha, beta, gamma ve delta. Bu dört sektörüde bitirdiğimizde oyunu bitirmiş oluyoruz. Bu bölümüde geçtikten sonra, rakibimizi seçtiğimiz ekrana geliyoruz. Rakiplerimizden herbirinin oynayışı farklı. Rakiplerimizin adları Brett, Mark, Mitch, Hank ve Rock. Bunlardan birini seçtiğimizde, herbiri değişik bir hareket yapıyor. Örneğin Mark kulaklarını kelebek gibi oynatıyor (Bunu Murat'da yapabiliyor). Şimdiki ekran ise, bir tür skor ekranı. Her oyun kaybettiğinizde dangerous ve critical oluyor. Eğer critical olduğu zaman, bir oyun daha kaybederseniz, o sektörü kaybetmiş olursunuz. Eğer bunun tersi olurda iki oyunu birden kazanırsanız, o sektörü kazanmış olursunuz. Bu ekranıda ateşe basarak geçtiğimizde oyun ekranı karşımızda olacak.

İşte topumuzda yürüyerek geliyor, robotlarımızda raket halini aldı, şimdi oyunumuza başlayabiliriz. Oyunun oynanışı biraz arkonoid'e benziyor. fakat bu sefer karşı kaleye gol atmak gerekiyor. Oyunun açıklaması bu kadar. Birkaç gün sizi eğlendirebilecek bir oyun, fakat o birkaç günün sonu, oyunun oynanabilirliğinin sonu da olacaktır. Görüşmek üzere...



TAM BİR YILAN HİKAYESİ...

C-64'te

64'ünüzü ilk aldığınız günlerde piyasada olan kartuşları hatırlıyorsunuzdur sanırım. International Soccer bunların arasında en göze batanlardan biriydi, yalnız o günlerde aşırı fiyatları ve oyunun kaset versiyonlarından hiçbir fark getirmemesi yüzünden bunlar Commodore firmasının amaçladığı başarıya hiçbir zaman ulaşamadılar.....

Şimdi Kartuş Savaşlarında ikinci perde başlıyor. Commodore'un geçen sene sadece kartuşla çalışan bir 64 piyasaya süreceğini açıklaması, 'korsanların' 64 piyasasını altüst etmeleri, Ocean firmasının diğer firmaların 'batan gemi' diye görüp terkettikleri piyasaya bir anda kartuşlarla girmesi gibi gelişmeler ve bunlarla bağlı söylentiler yüzünden yılan hikayesine dönen bu konuda elimize en son geçen ve 'kesin' olan bilgileri size ilermeye çalışacağız, eminiz size en az Körfez Savaşları kadar ilgilendirecektir.

C2N diye adlandırılan ve eminim kabuslarınızda sık sık gördüğünüz o ufak canavar yani 'DataSet'iniz 64'ün başarısının en büyük düşmanıdır herhalde. Eğer hafızanın tamamını kullanan bir program yüklemek istiyorsanız bunun tek yolu ya 40 dakika beklemek ya da 'kafa ayarı' dediğimiz zımbırtıyı kurcalamak.Eğer ikinci seçeneği seçerseniz eminim bir çok kullanacıdan oldukça 'sevimsiz' bir tepki alırsınız.Bir de olayın diğer yönü var tabi ki, bu kadar çabadan sonra yüklediğiniz 64K'lık data bugünün oyun teknolojisinin gerektirdiği miktarın çok altında.Artık insanlar bir ilerleme istiyorlar, bu da ancak daha fazla bilgi yükleyerek mümkün. Ocean Software 'artık 64K'lık oyunlar yapmak istemiyoruz, her bir level'ı 64K yapmak istiyoruz!' diyor. Bu da sevgili(!) DataSet'imizin artık bu işi beceremiyeceğini gösteriyor.Olaya kısmi bir çözüm getirebilecek olan Disk Drive'lara ise pek az kişi (yüzde olarak) sahip. Yani dönüyoruz, dolaşıyoruz ve yine kartuşlara geliyoruz!

Chip'lerin giderek ucuzlaması kartuşlara bekledikleri Start işaretini verdi. Eskiden bir kartuş ancak 165.000 TL'sı gibi saçma bir fiyata satılabiliyordu. Yeni 'ucuzluk' sayesinde bu fiyat 100,000 TL'ye kadar düştü ki, bu yaklaşık olarak normal bir 64 oyunun orijinal fiyatıyla rekabet edebilecek bir fiyat, özellikle kartuştaki oyunun diğerlerinden daha kaliteli olduğu göz önüne alınırsa.

Bir kartuş 256K 'sıkıştırılmamış' data alabiliyor. Bir 64 için bu büyük bir miktar, bir de bu data sıkıştırılınca bu rakam 2.5 katı kadar arttırabilir. Böylece yakın bir fiyata eskilerinden 4-5 kat daha iyi bir oyun alabiliyorsunuz.

Şimdi gelelim işin teknik tarafına, Kartuşu 64'ünüze taktığınız anda oyunun ilk level'ı hemen hafızaya, level'ı bitirdiğiniz anda bu bilgiler siliniyor ve ikinci level yükleniyor. Bütün bunlar bir anda oluyor. Yani artık 'ara yükleme' işkence tarihinde filistin askısı'nın yanında hak ettiği yeri alıyor. Hafızanın

KARTUŞLAR

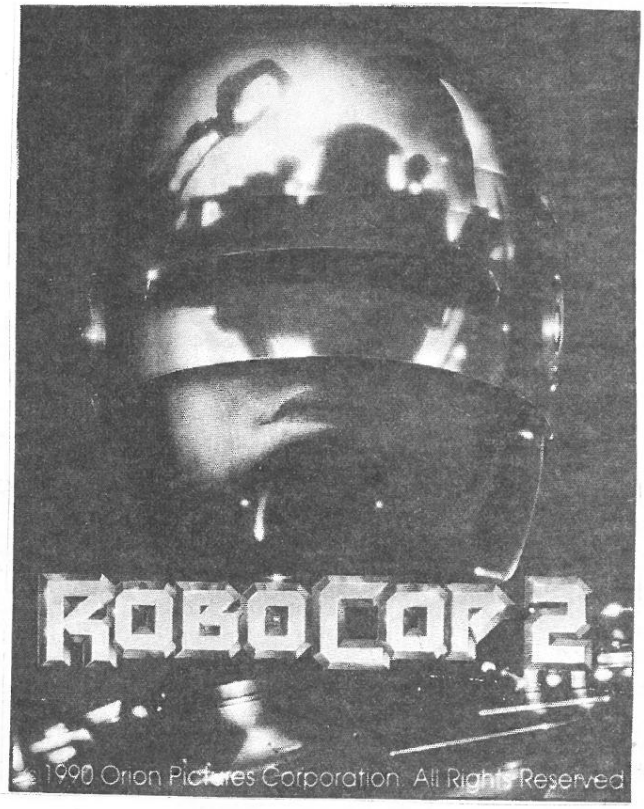
böyle temizlenebilmesi sayesinde daha iyi açılış ekranları, demolar, müzikler ve en önemlisi grafikler mümkün olabiliyor.Bir level'daki canavar hafıza bakımından diğer canavarların hakkını yememiş oluyor. Artık ekran boyunda sprite'lar mümkün olabiliyor, bunun en güzel örneklerini (bir umut elimize geçerse) Shadow of the Beast'in 64 versiyonunda görebileceğiz.

Bir kartuş oyunun hazırlanması, çoğaltılması ve satışa sunulması normal bir oyundan çok daha uzun sürüyor, çünkü herbirinin elektronik yöntemlerle hazırlanması gerekiyor. Bir de 'custom chip' meselesi var.Programcılar isterlerse sadece bir oyuna özel chip'ler hazırlayabiliyorlar. Bu sayede özellikle ünlü bir oyun diğer hiçbir oyunun yaklaşamıyacağı özelliklere sahip olabiliyor.

SCI , Navy Seals, Robocop II, Shadow of the Beast Ocean firmasının kartuş için hazırladığı ilk oyunlar. Şu anda daha başka oyunlarla da uğraşıyorlar, ama diğer şirketler bu konuda biraz tedbirli davranıyorlar, yani stratejilerini hazırlamak için Ocean'ın macerasının nasıl sonuçlanacağını bekliyorlar.

Pek emin değilim ama umarım olayı biraz daha iyi anlamanıza yardımcı olmuşumdur. Zaten olayı yakında kafamıza kartuş yağmaya başladığında hep beraber göreceğiz. Umarım kartuş oyunlar şöyle veya böyle 64'ün düştüğü üzücü durumdan kurtulmasına yardımcı olur. Açın ellerinizi ve dua edin (ben ediyorum!).

Murat'MetalUpYourCartridgeSlot' ADANÇ



64'ler sayfa 23

vallahi biz uydurmadık....

SIZIN GÖNDERDİKLERİNİZ

Her ay sizden oyun ipuçlarıyla dolu mektuplar alıyoruz. Bunları şimdiye kadar pek değerlendirememiştik. Ama duyduğumuz vicdan azabının da etkisiyle bu ay bunları bu köşede yayınlamaya karar verdik.Sizden ricamız bize ipuçları göndermeye devam etmeniz, yeterince ipucu birikince bu köşemizi tekrar yayınlayacağız, fakat ipucu gönderirken daha önce yayınlanmamış olanları seçmeye ve ipucunun hangi alet (C-64 veya Amiga) için olduğunu belirtmeye dikkat edin. Şimdiden teşekkür ederiz, gelecek köşemizde buluşmak üzere....

C-64 İÇİN POKE'LAR:

1985:
Sonsuz hak Poke 24036,Q SYS 20000

720-DEGREES:
Sonsuz hak,Poke 11793,96 Sys 2128

ACTION BIKER:
Sonsuz hak, Poke 19287,47 Sys 13312

ANCIPITAL:
Sonsuz hak, Poke 18679,173 Sys 16384

BLACK HAWK:
255 Hak, Poke 8290,255 Sys 19072

BUCK ROGERS:
Sonsuz hak, Poke 33182,250 Sys 32782

BUG BLASTER:
Sonsuz hak, Poke 18760,234 Sys 18360

BRAVESTARR:
Sonsuz zaman, Poke 14500,173 Sys 7236

COMMANDO:
Sonsuz hak, Poke 14631,0 Sys 2128

FALCON-PATROL:
Sonsuz hak, Poke 16705,250 Sys 16640

GHOSTBUSTERS:
Sonsuz hak, Poke 38454,96 Sys 16640

GREAT GIANNA SISTERS:
Sonsuz hak,Poke 8257,173 Sys 2098

HAWKEYE:
Sonsuz hak, Poke 7468,173 Sys 23558

HAWKEYE:
Sonsuz silah almak, Poke 6105,189 Sys 23558

HE-MAN:
Sonsuz hak,Poke 6513,173 Sys 18550

HENRY'S HOUSE:
Sonsuz hak, Poke 4063,173 Sys 2560

IMHOTEP:
Sonsuz hak, Poke 38054,201 Sys 36443

JEEP COMMANDO:
Sonsuz hak, Poke 32627,241 Sys 16384

KUNG-FU MASTER:
Sonsuz hak, Poke 34142,128 Sys 32768

MEGA APOCALYPSE:
Sonsuz hak, Poke 32509,173 Sys 22562

MUTANTS:
Sonsuz hak, Poke 9273,230 Sys 4096

SABOTEUR:
255 Hak, Poke 56325,255 Sys 30735

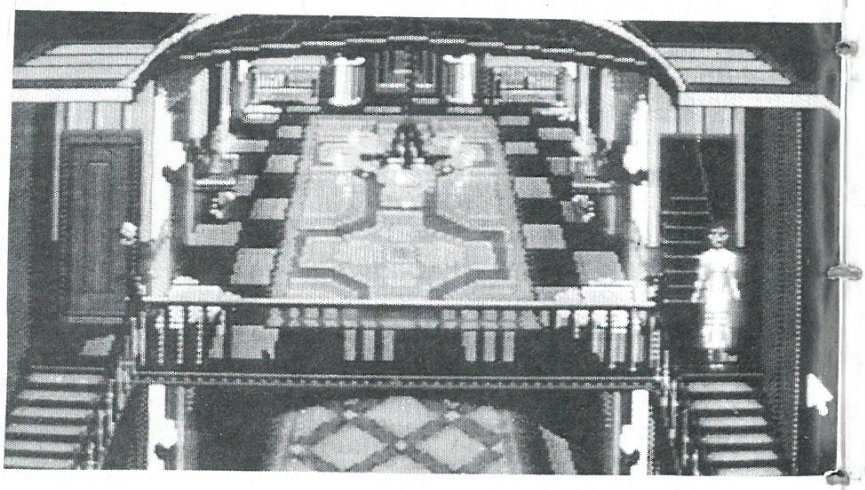
STUNT BIKE SIMULATOR
Sonsuz hak, Poke 5526,173 Sys 3584

TERMINATOR:
Sonsuz hak, Poke 8323,255 Sys 6704

JUMPING JACK SON
Password yerine ELVIS yazarsanız onüçüncü bölümden başlarsınız.

Yaşar Yılmaz,SAMSUN

THE LAST NINJA:
Birinci bölümün sonundaki zorlu canavarı geçmek istiyorsanız, önce düzlüğün en solunda canavarın bölgesinde



64'ler sayfa 24

bekleyin. Canavar gelince bir duman bombası atın. Canavar artık derin bir uykuya dalacak ve siz de rahat rahat yanından geçebileceksiniz.

FIGHTER BOMBER:

Pilot adı olarak "Buckaroo" yazın. Altta Ooooh Nooo it is a Buckaroo yazısı çıkacak. Böylece istediğiniz görevden başlayabileceksiniz. Ayrıca "D" tuşuna basarak da hedeflere yakıt harcamadan varabilirsiniz.

ALIEN US:

İşte her bölümün ayrı ayrı kodları;
APC Rescue-272H
Oproom Defence-1106D
Airduct Maz-2361F
Newt Resque-7140E
Queen Battle-7163H

DUNGEON MASTER:

Hiç uğraşmadan dokuzuncu bölümü geçmek istiyorsanız; ilk önce duvara yazılmış olan "When rock is not rock" yazısını bulun. Yazının solunda duvarın içinden geçin. Kendinizi normalden iki kat daha uzun görünen bir koridorda buluyorsunuz. Koridorun bir ucunda bir kapı, diğer ucunda ise 180 derece dönen bir geçit var. Geldiğiniz yoldan geri çıkın. Şimdi dokuzuncu bölümün sonlarında bir yerdesiniz.

STRIDER:

Oyuna başladıktan sonra, F9'u kullanarak oyunu durdurun. Help, soldaki Shift ve 1 tuşlarına birlikte basın. Tekrar oyunu başlattığınızda F1, F2, F3 ve F4'e bölümde ilerlemek için basın.

IT CAME FROM THE DESERT II:

Eğer söyleyeceklerimi aynen yaparsanız, o çok zor denilen oyunda dört gün içinde karıncalarla savaşı başlatabilirsiniz. Nasıl mı? İşte gün gün böyle.

Birinci Gün: Bill ve Dusty'e sorabileceğiniz kadar soru sorun, öğrenebildiğiniz kadar çok şey öğrenin. Daha sonra Kbug'a gidin. Böylece Dusty size karıncaların son saldırısı hakkında bilgi ve yanında bir silah ile ölçücü veriyor. Etrafta biraz gezindikten sonra laboratuvarı ziyaret edin. Orada Billy ve babasını bulursunuz. Billy'nin öğütlerini dinleyin. Saat 8.00 gibi eve gidin. Burada Jackie karınca olarak çıkabilir.

İkinci Gün: ilk olarak Kbug'a gidin. Burada Dusty tarafından uyarılıyorsunuz. Sonra laboratuvara gidip Billy'den değerli bilgiler alın. Saat 1.00 civarında Neptune Hall'a gidin. Karıncalaşmış Billy Bob'u bulun antenlerini vurarak onu kurtarın. İnsanlaşınca size bir numara verecek bunu yazın.

Üçüncü Gün: Saat tam 9.00'da uyanın. Jacky'ye kapıyı açın. Karıncalaşınca antenlerini vurarak onu kurtarın ve onunda verdiği sayıyı not edin. Sonra Ore Plant'a gidin. Mine'de 3/1 problem varmış. Olaya el koyun, karıncaları öldürün ve laboratuvara Billy'le konuşmaya gidin. Saat 5.00 civarında polis karakolunda olun. Burada bayıltılıp gözlerinizi hastanede açıyorsunuz. Burada hemşire size kayıtların nerede saklı olduğunu söyleyecek ve tabii sizde hastaneden kaçacaksınız.

Dördüncü Gün: Elmore'yi bulun ve antenlerini vurun. Buradan alacağınız son şifreyi de not edin. Sonra hemen hastaneye gidip, kasayı bulup, şifreyi girin. Dökümanları alın ve hastaneden kaçın. Böylece vali ve millet uyanacak ve savaş başlayacak.

Batman The Movie: Batman'le Joker'ın çıktığı ekrana "jam" yazıp, "m" tuşuna basıp ve ekranı ters dondurursanız, oyun içinde F10'a basarak bölüm atlarsınız.

FORGOTTON WORLDS:

Oyun sırasında "arc" yazıp, "help" tuşuna basarsanız, "N" tuşuyla bölüm atlar, "S" tuşu ile bir sonraki dükkana girersiniz.

DESTROYER:

Rotaları seçtikten sonra verebileceğiniz komutlar. Tabii Return'e press yapmayı unutmadan.
Sonar: SO
Radar: RA
Gemiyi terk et:AB
Uçak savar: AP
Hasar kontrol:DA
Köprü kontrol: BR
Denizaltı bombası: DC

FIGHTER BOMBER:

Bölümleri istediğiniz gibi oynamak için başlamadan önce pilot ismine "BUCKAROO" yazarsanız istediğiniz görevde uçabilir, "D" tuşuyla da görev atlayabilirsiniz.

VIGILANTE:

Skor tablosuna "Green Crystal" yazarsanız F8 ile bölüm atlarsınız icabında.

STREET FIGHTER:

"Street Cheat" yazıp Help'e basıp bölüm atla metalci arkadaş.

DEFENDER OF THE CROWN:

Gezici orduya asker naklederken "K" tuşuna basılı tutarak mouse ile şövalye almaya çalışırsan Home Castle'nında 1024 şövalyeniz olur.

İbrahim AKSOY

FIGHTER BOMBER:(C-64)

Uzun görevlerde bombalayacağınız hedefe doğru giderken radarların üstünden geçip biraz beklerseniz bir ihtimal düşman uçağı gelebiliyor.

Joystiğinizi part bire takıp ateşe basarsanız, silahların sayısının bulunduğu ekranda birinci hedefin koordinatlarını alabilirsiniz (uzaklık, derece gibi). Ama bunu silah seçmek için Return'a basmadan önce yapmanız gerekli.

Ayberk YAĞIZ

SPACE ACE:

Oyunun demosunu görmek için, oyunu Pause ile durdurup, "Dodemodexter" yazıp, daha sonra oyunu tekrar Unpause ile harakete geçirmelisiniz.

P-47:

Oyunu başlattıktan sonra puan (High Score) tablosuna "Zebedee" yazın. Daha sonra oyunu tekrar başlatın. Bundan sonra F1 ile hak kazanır, F2 ile level atlarsınız.

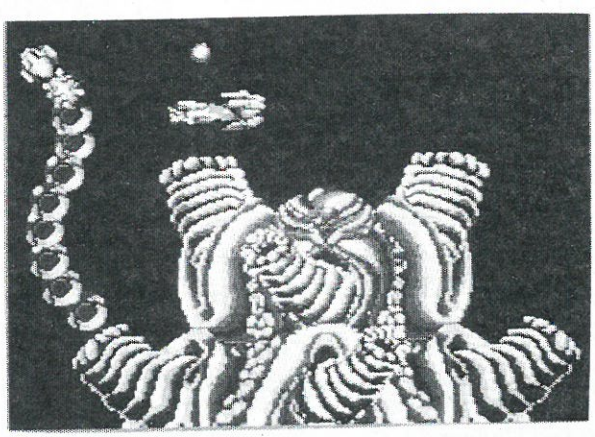
SHINOBI:

Oyunda level atlamak için, oyunu Pause'la durdurun ve "Lars XVII" yazın.

BATMAN: (THE MOVIE)

Üçüncü level'in çözümü için doğru karışım;
Green Spray Can.
Purple Cream Pot.
Yellow Spray Can.

A. Yaşar YILMAZ



64'ler sayfa 25

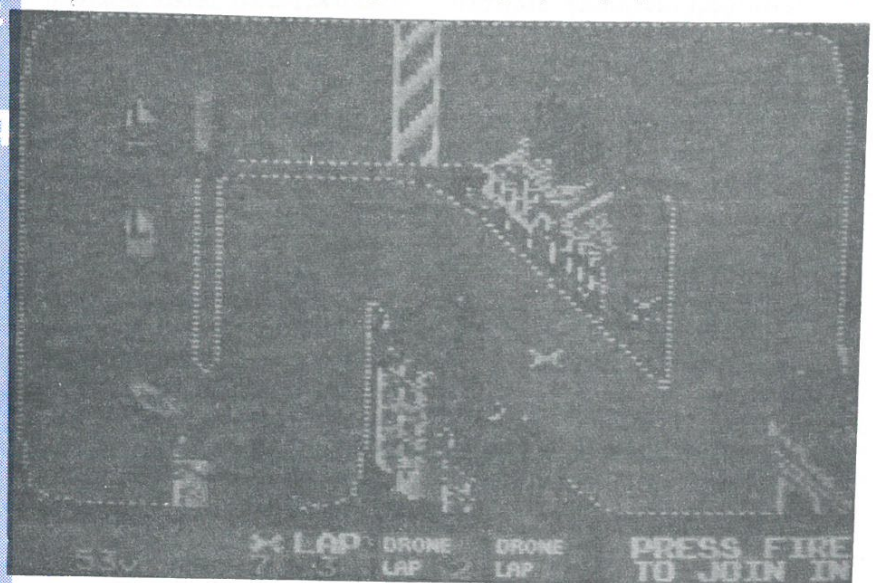
BADLANDS

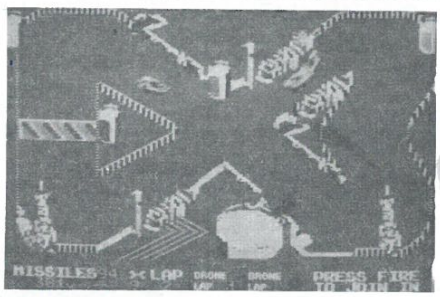
Uzun zamandır güzel bir yarış oyunu bekliyordum. Canım çok sıkılıyordu. Bir gün yurt dışından gelen disketlerime bakıyordum. Altta Badlands diye bir yazı gördüm ve onu yüklemeye başladım. Ne göreyim bir yarış oyunu. Baktım oyunu "Spy Who Loved Me"yi yapan Domark şirketi yapmış.

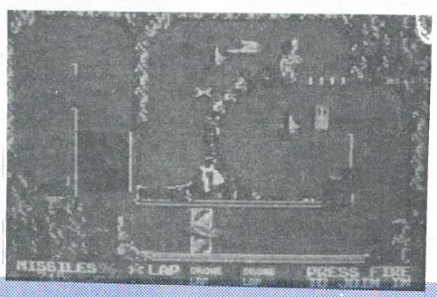
Oyun polis arabalarının yarışı olduğundan bir polis arabasını yönetiyorsunuz. Oyunun kısa bir menüsü var. "Begin Race" oyuna başlamaya, "Reset Lap Times"da sizin bir turda yaptığınız rekorunuz sıralamaya giriyor. Joystick port 1+joystick port 2, joystick A:Bu joystiğinizin stilidir. Birinci seçenekte (A), joystick ateşe basınca araba hızlanır, ateşe basıp geri çekince araba ateş eder. İkinci seçenekte (B), joystick ateşe basılınca ateş eder, ileri itinci hızlanır. Şimdi oyunumuza geçelim. Bu arada size dokuz saniye veriliyor. Burada ateşe basılınca (diğer porttaki oyuncu) oyuna dahil olabiliyor. Oyun esnasında göreceğiniz x işaretine benzeyen objeleri alınca size büyük iyilik sağlayacak artı güçler elde edebileceğiniz menüde işe yarayacak. Bunların üç tanesi bir güç elde ediyor. Her oyundan sonra eğer en az 3x işaretine sahipseniz size extra güçler sağlayacak menüye giriyorsunuz. Bu menüdeki seçenekleri açıklarsak;

Missiles: Ateş etme.

Tires: Tekerlekler. Bu tekerlekler virajlarda çok işimize yarıyorlar.







Turbo: Hepinizin anladığı gibi turbolar.

Speed: Bu oyunda bence size en çok lazım olacak bölüm. Paranız oldukça hep speed alın.

Shields: Bu ise oyunda özellikle oyunun ilerki bölümlerinde size speed'lerden sonra en çok gerekli olacak olan bölüm. Eğer oyunda bir yarış bile kaybederseniz zaten iki tane olan kredinizden biri gidiyor ve bu yüzden oyunu bitirmek aşırı derecede zorlaşıyor. Bütün oyun sırasında diğer port'tan ateşe basan bir ikinci yarışçı oyuna katılabilir. Oyunda son tura girdiğinizde beyaz bir bayrak, sonunda ise damalı bir bayrağı görüyorsunuz. Bütün yarış boyunca yağ tabakaları yolun altından çıkan çubuklar, küçük göletler size çok zarar veriyor.

Her sekiz levelde terse dönen oyunumuz süper background ve efektlere sahip muhteşem bir oyun. Hem yarışıyorsunuz, hem de bu arada bütün vahşe duygularınızı gideriyorsunuz. Super Sprint'in ikincisi niteliğini taşıyan bu oyunut Her Commodore'u olana mutlaka tavsiye ederim. Sizi uzun zaman ekran başına bağlıyacağından eminim.

Cenk KÖSEOĞLU
Can YALÇIN

GRAFİK	%75
SES - MÜZİK	%70
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%78

64'ler sayfa 26

AMIGA

TOYOTA RALLY

Eyooo işte bir vectör grafixli oyun daha, hemde bir kaç hafta önce Lotusla şöhretini parlatan Gremlinden. Oyun oldukça detaylı bir Rally oyunu. O kadar detaylı ki yarıştan önce co-pilot çalışması yaparak sizi nerelerde uyarması gerektiğini belirliyorsunuz. Co-pilotunuzda sizi, uyarmanızı istediğiniz yerlerde sesiyle uyarıyor. Evet sesiyle, o kadar şaşırmayın canım sadece sağa, sola, sola keskin viraj gibi şeyler söylüyor. Mesela, onünüzde bir dönemeçler dizisi var. Daha önce, co-pilot çalışması yaptığınızda burada önce sağ sonra sol sonra sol sonrada sağ diye kendinizi uyarttırabiliyorsunuz. Bu oyuna tanımlanması zor bir zevk kazandırmış. Ayrıca, yağmurlu, karlı, dolulu zatlı zurtlu havalarda yarışmak zorunda kalıyorsunuz. Böyle bir durumda kaldığınız zaman sileceklerinizi çalıştırıp ilerleyebiliyorsunuz. Diğer tehlikeler ise her yarış oyununun gediklisi olan dağ taş türünden şeyler, tabii yolun durumu değişip tahtırevalli biçimli yollarda başınıza bela oluyorlar. Ayrıca oyunu kaldığınız yerden kaydedip daha sonra devam edebiliyorsunuz. Oyunun bir başka güzel tarafı ise dört kişiyle oynanabilmesi. Fakat bu dört kişi aynı anda oynayamıyor sırayla oynayabiliyorlar. Şimdi gelelim oyunun oynanış biçimine...

Toyotanın bulunduğu diskinizi boot ettiğinizde, her Gremlin oyunun açılışı gibi gremlin reklamlarını izliyorsunuz. Bu ekranlarda Toyotanın bazı özelliklerini falan görebilirsiniz, fakat görmek istemiyorsanız ateş tuşuna basın. Şimdi oyunun oynanış biçimi hakkındaki parametreleri belirlediğimiz ekrana geliyoruz. Bu ekrandaki seçenekler şöyle...

CONTROLLER :

Oyunu oynadığımız araç. Joystick veya Mouse'dur. Joystickle daha rahat oynandığını söyleyebilirim. Fakat seçim sizin.

GEAR BOX :

Vites kutusu... Otomatik yada manual olabiliyor. Otomatik vites, kolay bir oyun tercih edenlerin seçeneği olmalıdır. Eğer Manual vitesi seçerseniz, oyun daha zevkli bir hale gelecektir.

STEERING RETURN :

Bir virajı alırken, direksiyonu sizin mi ¿ yoksa bilgisayarınmı devamlı çevireceğini gösteriyor. Eğer zevk hissiniz daha ağır basıyorsa bu seçeneği Click yapın. Diğer seçenek olan Manual virajları almayı çok kolaylaştırır.

SENSITIVITY :

Oyun aracının hassaslığı. Bu çok önemli bir seçenektir. Örnrğin mouseunuzu hafifçe sola çekerseniz ve bu seçenek high ise direksiyon köküne kadar dönecek, eğer low ise hafifçe yani sizin çektiğiniz kadar dönecektir. Medium ise hassaslığın ortasıdır. Çok tavsiye etmek ukalalıktır ama ben size Low sensitivityde oynamanızı tavsiye ediim.

REVERSE STEERING :

Bir araba virajları alırken, lastikler dolayısıyla direksiyon dönüş yönünün tersine kaçar. Bu oyunada bu özelliği eklemişler. Eğer bu seçenek ON olursa bu özelliğin tadına varma fırsatını bulursunuz. Eğer OFF olursa bulmassınız.

Bu menüyü joystick yada cursor tuşları yardımıyla seçiyorsunuz. Sağa veya sola çekerek seçenekleri değiştiriyorsunuz. Aynı lotusda olduğu kibi.

Burdaki ayarlamaları yaptıktan sonra joy. ateş yada spacetik tuşuna basın.

Şimdi önünüzdeki menüde şunlar bulunuyor.

START TOYOTA WORLD RALLY :

Dünya ralli şampiyonasına başlamak için orada duruyor. Eğer bu seçeneği seçerseniz karşınıza rallide yarışacak adamın adı çıkıyor ve sizden ateş yada ESC tuşlarından birine basmanız isteniyor. Eğer ateş tuşuna basacak olursanız oyuna başlarsınız. Yok eğer ben illede ESC tuşuna basıcam diyorsanız, karşınıza gelen kutuda oyuncu sayısını belirlemelisiniz. En az bir, en çok dört oyuncuyla oynanıyor. Eğer tek kişi oynıyacaksanız 1'e basın. Şimdi sizden adınızı yazmanız isteniyor. Burada adınızı yazıp return'e basın. Bu ekranda yapabileceğiniz diğer işler şunlar...

F1 tuşu : CO-Pilot çalışması yapmak.

F9 tuşu : Oyunu kaldığınız yerden save etmek. Bunun için formatlı bir data diskine ihtiyacınız var.

F10 tuşu : Daha önce bir data diskine kaydettiğiniz oyunu yüklemek için.

CO-PILOT ÇALIŞMASI :

Eğer F1 tuşuna basıp bu seçeneği seçerseniz. Karşınıza gelecek ekranın solunda yolun minyatür bir planı, sağında ise mesaj bırakmak için gereken tuşlar yazıyor. Bu mesajları bırakmak için, virajdan önceki mavi bölümleri okun hizasına getirin. Ve ilgili tuşa basın. Burada kullanılan tuşlar şöyle...

O-Clear message : Bırakılan mesajı temizler.

1-Easy Left : Sol tarafa kolay dönüş.

2-Left : Sola normal dönüş.

3-Hard Left: Sola çok sert viraj.

4-Easy Right : Sağa kolay dönüş.

5-Right : Sağa normal dönüş.

6-Hard Right : Sağa sert dönüş.

.-Then : Bir mesaj bıraktıktan sonra aynı yere bir mesaj daha bırakmak için kullanılır.

Buradaki ayarlamaları yaptıktan sonra space tuşuna basıp bu ekranı geçin ve oyuna başlayın.

PRACTICE TRACK : Her hangi bir trackte deneme sürüşleri yapıyorsunuz. Eğer bu seçeneği seçerseniz karşınıza seçebileceğiniz üç seçenek daha çıkar. Bunlar England, Mexico ve Finland'dır. Bu deneme yapacağınız tracklerin adlarıdır.

Oyuna başladığınızda Toyotanızın içindesiniz. Ateşe basarak hızlanabilir. İleri iterek vites değiştirebilirsiniz. Geri çekerek fren yapmak mümkün. Oyunda kullanılan tuşlar ise şöyle.

F1 : Silecekleri çalıştırma ve kapatma. Yağmurlu ve karlı havalardaki en iyi dostunuzu iyi kullanın.

ESC : Yarıştan çıkıp, başa dönme.

HELP : En başta, oyun parametrelerini belirlediğiniz ekranda değişiklik yapıp yarışa geri dönme.

Lotus kalıplarında ve tüm diğer Gremlin oyunları kalıplarında olan bu güzel ve detaylı yarış oyununu mutlaka oynayın. Yine iyi yarışlar dileyip açıklamamızı burada bitirelim.

BURAK ÖZIŞIK-



AMIGA

PRINCE of PERSIA

Vezir Jaffar, padişahının olmadığı bir zamandan yararlanıp prensesi ortadan kaldırır. Sarayın yolu muhafızlarca korunan ve çeşitli tuzaklarla ulaşılması güç olan bölümlerle doludur.

İşte bizden istenilen bu bölümleri en kısa zamanda (bir saat) geçip, prensesi kurtarmak.

Level 1: Şu anda zindanın karanlık girişindeyiz. Size gerekli olan kılıcı almak için, alt ekrana indiğinizde sallanan taş blokları göreceksiniz. Açılan geçitten aşağıya atlayın, sola doğru sallanan bloklara ve geçitlere dikkat ederek, kılıca ulaşmaya çalışın. Kılıcı aldıktan sonra ilk düştüğünüz yere gelin ve sağa doğru ilerleyerek muhafızla döğüşün. Bir sonraki ekrana geçerek asma kattaki taşa asıldığınızda ara bölüm kapısının açıldığını göreceksiniz. Yalnız kapıları açan ve kapatan taşlara dikkat etmelisiniz.

Ara bölüm: Burada dikkat edeceğiniz husus joystiğin hiçbir tuşuna basmamanızdır. Ekranda çıkacak olan harfi sakın unutmayın. Çünkü o hartteki iksir ikinci level kapısını açar. Öteki iksirleri içecek olursanız enerjinizin azaldığını göreceksiniz.

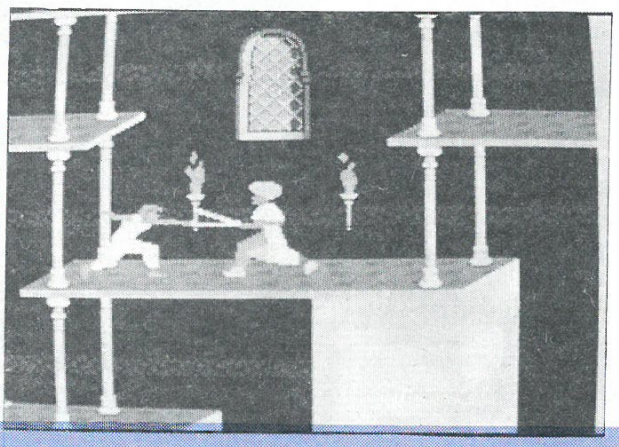
Level 2: Sola doğru ilerleyerek karşınıza çıkacak olan muhafızlarla döğüştükten sonra bir hendekle karşılaşacaksınız. Hızla karşıya atlayarak yukarı çıkın. İşte şimdi yine bir muhafız, onu her zamanki hünerinizle hallettikten sonra hendekler ve taşlara dikkat ederek sola doğru ilerlemeye devam edin.

Burada muhafızlara ve uzun aralıklarla bulunan hendeklere takılmadan geçerseniz, yolunuzun üzerinde yukarı doğru çıkan bir yol göreceksiniz, eğer buradan çıkarsanız gücünüzü artıran iksiri içebilirsiniz.

Daha sora sola devam edecek olursanız karşına bir hendek çıkacak, öbür tarafa atlayıp iki kat yukarı çıkın ve tekrar karşıya atlayarak yukarıdaki level kapısına ulaşmak için koşmaya devam edin. Oradaki muhafızı öldürdükten sonra kapının sol ekrandaki hendeğin öbür ucunda bulunan taş bloğa basmalısınız. Geri dönüşünüzü atlayıp tutunarak geçebilirsiniz.

Level 3: Bu bölümde zamanla yarışacaksınız. Burada sağa doğru ilerleyin ve karşınıza çıkacak olan hendekten iki kat yukarı çıkarak karşıdaki sütunun sağ tarafından çıkmaya devam edin. En üstte ulaştığınızda sağa doğru gerinerek sağ tarafa atlayın. Karşınıza iki tane birbirinden bağımsız sütun çıkacak. En sağ uçtaki sütunun üstüne basarak hiç vakit kaybetmeden önünüze çıkan hendekten atlayarak açılan kapı kapanmadan ulaşmaya çalışın. Eğer bunu başarabilirseniz yolu yarıladınız demektir. Şimdi her zamanki gibi koşarak kapıdan ve giyotinden geçerek aşağı inin. Sağ taraftaki taş bloğa basarsanız level kapısının açıldığını göreceksiniz. Artık bundan sonra geriye dönerek kapıdan geçin. Burada yerde yatan iskelet canlandığında onunla döğüşerek aşağı atlamalısınız. Sağ tarafdan indiğinizde iskelet sizi orada bekliyor olacaktır. Burada tek yapacağanız şey kılıçla döğüşerek onu taş blokların üzerine ittirmek olacaktır. Artık level kapısına gidebilirsiniz.

Level 4: Sağdaki taşa basarak kapıyı açın ve sola ilerlemeye devam edin. Tabii her zamanki gibi taşlara dikkat etmelisiniz. İki kapı sonra karşınıza giyotin ve arkasında iksir çıkacak. Eğer iksiri içerseniz gücünüz artar. Daha sonra oradan geri dönerek iki asma katı olan yere dönün. Sağa doğru ilerleyince karşınıza bu sefer giyotin ve muhafız çıkıyor. İkisinide geçtikten sonra yukarı doğru ilerleyin. Karşınıza level kapısı gelecektir. Siz yine ilerlemeye bakın. Bir üst kata çıkarak alt katta görünen level taşına basmanız gerekli. Bastıktan sonra aynı yoldan geri döndüğünüzde karşınızda yolu tamamen kapamış bir ayna çıkacak. Aynaya koşup atladığınız takdirde engeli geçebilirsiniz. Ama gücünüzün bir kısmı aynanın diğer kısmında hayalet şeklinde kalacaktır.



Level 5: Soldaki kilit taşa basarak, sağdan açılan kapıdan geçerek muhafızın olduğu kata çıkın ve onu öldürün. Sağ taraftan yukarı çıkıp, üstteki asma kata çıkmadan sola doğru ilerlemeye devam edin. Daha sonra büyük sütunları olan yere gelince karşıya atlayıp bir kat aşağı inerek ilerleyin. Karşınıza çıkan muhafızı öldürüp sola doğru ilerleyince level kapısına ulaşabilirsiniz.

Level 6: Sağdaki kilit taşa basarak kapıdan geçin ve sola doğru koşun. Önünüzdeki kapıdan geçip, muhafızların başı şişko adamla döğüşürken arkanızdaki kapıdan geçmelisiniz. Karşınıza çıkan hendekten geçtikten sonra karşınıza atlayamayacak kadar büyük bir hendek çıkıyor. Burada yapacağınız tek şey, en iyi şekilde atlayıp kendinizi boşluğa bırakmak olacak.

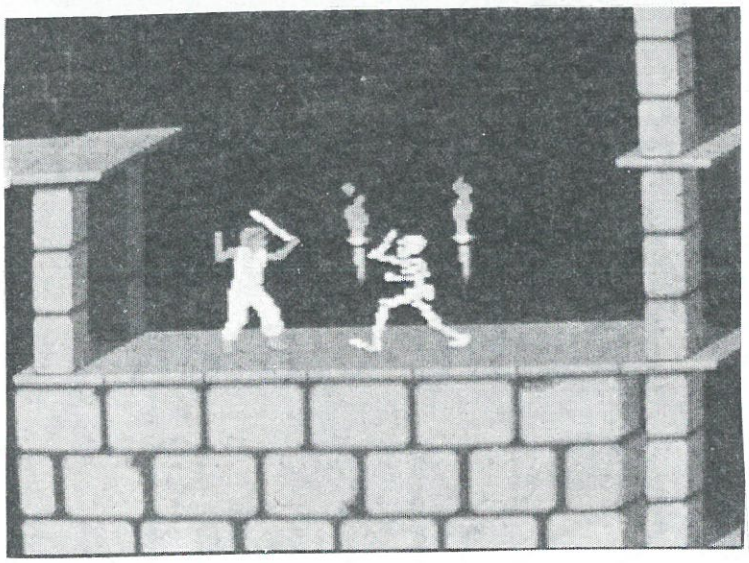
Level 7: Bu bölüme yukarıdan düşerek başlayacaksınız. Yapacağınız şey ateşe basarak bir yere tutunmak olacaktır. Sonra sağa koşmaya devam edin, karşınıza çıkan muhafız ve giyotini geçin. Gevşek taşları düşürmeyin, ilerde yine lazım olacaklar. Sonraki ekranda iki sütun arasında zıplayacak olursanız, taşlar yıkılıp size bir yol açılacaktır. Buradan yukarı sağa ilerleyin. Giyotin ve muhafızı geçin. İki kapı arasında ilk kilit taşa basın ve zıplarak diğer kapıya ulaşın. Karşınıza büyük bir hendek çıkacak. Karşıya atlamaya çalışmayın, aşağı inin. Bulunduğunuz kattan aşağı sarkarak bir an bırakmanız yeterli olacaktır. Alt katta bu sefer sola doğru iki kapının olduğu ekrana gelin. Burada yapacağınız şey birinci kapıyı geçip, yarıya gelince yerdeki taşlara basmadan ikinci kapıyı atlayarak geçin. Karşınıza

çıkan büyük hendekten karşıya atlayarak geçin. Buradan üst kata çıkıp muhafızı öldürün ve hiç durmadan sola doğru ilerlemeye devam edin. Karşınıza çıkacak olan yanyana iki giyotini geçin.Karşınıza çıkan biri açık diğeri kapalı olan iki kapı çıkınca, kapalı olanı önündeki taşa basarak geçin. Açık olanı ise önündeki taşa basmadan geçin. Bir süre sonra yol bitecek ve kendinizi sarı bonuklu iksiri içip boşluğa bırakın.

Level 8: Sola doğru asma kattan ilerleyin. Karşınıza muhafız ve kapı çıkacak. Burada muhafız siz hamle yapmadan bir hareket yapmıyor. Bunu kılıcınızı yerine koyar gibi yapıp, aniden bir kılıç darbesiyle öldürün. Karşı taraftaki kapıya tutunup geçtikten sonra ve oradan aşağı inince oradaki giyotin ve dikenlerden geçerek level kapısının olduğu bölüme gelerek sağa ilerlemeye devam edin. Bir süre koştuktan sonra üst kattaki muhafızların altından sessizce geçmelisiniz. Yararını göreceksiniz. Daha sonra yol bitinceye kadar devam edin. Yol bittiğinde karşıya atlayıp, üst katın hizasına gelin ve oradan tekrar sola atlayın. Bir sonraki ekranda aynı taktikle öldürdükten sonra kapıya atlayıp kapının tam altına durun. Hiç durmadan iki giyotinden ve hendeklerden tekrar muhafız çıkıncaya kadar durmayın. Bu ekrandaki sıra giyotin, muhafız ve önünü kapatan taşla birlikte kapıdır. Giyotinden geçip, muhafızı öldürdükten sonra, giyotinin arkasındaki taşa basarak kapıyı açın ve kapıdan geçin. Karşınıza çıkan hendeğin bir ucunda kapı, bir ucunda kilit taş var. Kapıya doğru atlayın, taşa basın ve geri dönün. Geri döndüğünüzde kapı kapalı olacak. Üzülmeyin, prensesin beslediği fare kapıya çıkıp kapıyı açacaktır. Artık aşağıya atlayıp level kapısına ulaşabilirsiniz.

Level 9: Sola doğru koşun, giyotin ve kapının arasındaki taşa basmadan ikisinden de geçin. Yukarı çıkın,sağa atlayarak ilerleyin ve giyotin ile muhafızı geçin. En üsstte çıkın, asma kattan aşağı atlayın. Muhafızı öldürüp taşa basarak asma köprünün kapısından geçin ve burada aşağı inin. Sola doğru giderek sağdaki sütunun üzerine basarak kapıyı açın ve sola doğru ilerleyin. Karşınıza çıkan muhafızı öldürüp hendeğin öbür ucundaki taşa basarak asma katın yanındaki kapıdan geçin ve buradan aşağı inin. Sola doğru giderek sütunlu ekrana çıkın. Önünüzdeki taşları devirerek tekrar yukarı çıkın. Burada sağdaki sütunun üzerine basarak kapıyı açın ve sola doğru ilerleyin.Karşınıza çıkan muhafızı öldürdükten sonra dikenlerin olduğu yerden yukarı çıkıp sola ilerleyerek hendekten atlayın ve açılan kapıdan içeri girin. Burada sarı iksiri sakın içmeyin, ekran ters döner. İnebildiğiniz kadar indiğinizde giyotinin arkasındaki taşa basarak soldaki kapıyı açın. Kapının arkasındaki taşa basarak bir üst kattaki kapıdan ilerleyin. Karşınıza çıkan muhafızı öldürün ve biraz daha ilerlediğinizde level kapısının olduğu ekrana geleceksiniz. Bulunduğunuz yerin en ucundaki taşa basarak kapıyı açın ve aşağı asılarak atlayın.

Level 10: Oyuna başladığınızda yerin altındaki taşa basarak sağa gidin ve level kapısındaki muhafızı öldürüp başladığınız yere dönün. Bu sefer sağdaki kapıdan geçin ve muhafızı öldürün. Bir sonraki ekranda muhafız dönmededen kapıdan sessizce geçin. Muhafızı öldürüp, iki ekran sola gidince başladığınız yere geliyorsunuz. Buradan sol asma kattaki muhafızı öldürerek kapıdan geçin. Kapıyı açan taşa basmak için kapının önünde zıplayın. Gevşek taşların düştüğü yerden asılarak kapıyı açın. Artık yapacağınız iş, kapıdan geçerek level kapısını açmak için asma katın ucundaki taşa basıp aşağı tutunarak atlamaktır.



Level 11: Bu levelde yukarı çıkıp sağa doğru koşarak atlayın. O ekranda her yer gevşek taşlarla kaplı. Onun için hiçbirini düşürmeden karşıya atlayın. Bir sonraki ekranda, solda ilk taşı zıplayarak düşürün ve buradan yukarı tırmanarak duvara durmadan koşun.Taşlar düşünce tekrar aşağı inerek soldaki taşa basarak kapıyı açıp, bir sonraki kapıya kadar hiç durmadan koşun. Kapıyı geçtiğinizde üstteki muhafızı öldürün ve duvara doğru koşun. En sondaki taşla düşerek oradaki taşa basarak level kapısını açabilirsiniz.

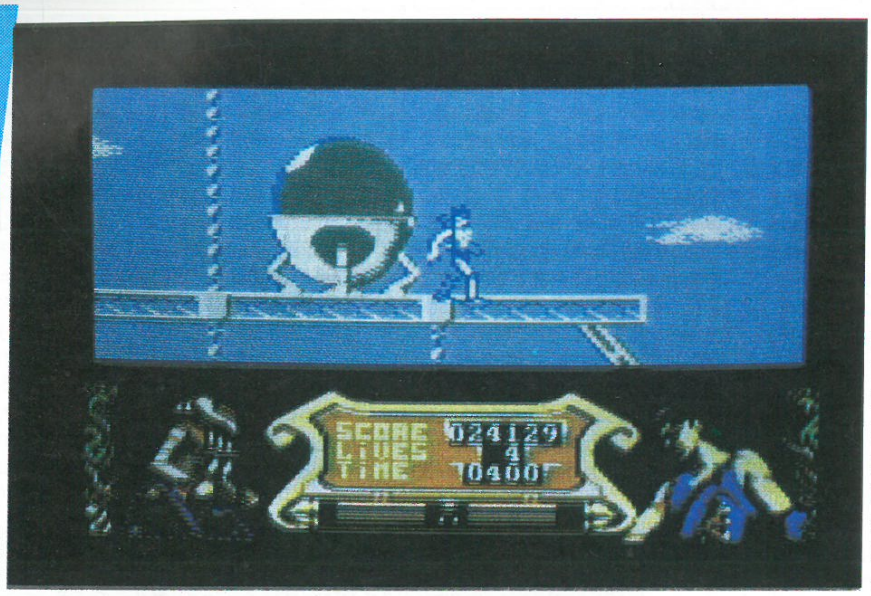
Level 12: Sağa doğru ilerliyerek, karşınıza çıkan sütunun sağ tarafından üç kat yukarı çıkın ve sola doğru koşarak sonraki ekranda yolun bitiminde hiç durmadan karşıya atlayarak oradan iki kat yukarı çıkın. Burada hiç durmadan sağa doğru koşarak zıplayın. Daha sonra yukarı çıkıp taşları düşürün ve en yukarı çıkarak sol taraftaki ekranda hendekten atlayın. Buradan en yukarı çıkarak taşa basın ve kapının olduğu yerden aşağı inin. Buradan gerinerek sağa doğru atlayarak diğer ekrana kadar koşun. Sütuna gelince durun, sağdan yukarı çıkın. Buradaki sallanan taşları düşürüp yanındaki sağlam taşların üzerinde durun. Burada hiç durmadan bir sonraki ekrana kadar koşarak bir üstte çıkın. Sola doğru ilerlediğinizde karşınızda kılıcını çekmiş bir şekilde hayaletinizi göreceksiniz. Sakın onunla döğüşmeyin. Eğer onu öldürürseniz kendinizide öldürmüş olursunuz. Bunun için kılıcınızı sokup ona doğru koşun, birleştiğinizi göreceksiniz. Sola doğru yol olmasa bile koşmaya devam edin. Yukarıdan taşların düştüğü ekrana geldiğinizde sola doğru iki ekran ve kapıdan geçin. Yukarı doğru tırmanarak level kapısının olduğu yerden sağa doğru giderek Jaffar ile dövüşmeniz gerekli. Yoksa level kapısı açılmaz. Jaffar ile döğüşürken savunma yapmayı unutmayın, çünkü çok iyi döğüşüyor. Öldürünce level kapısı açılıyor ve son level'e geçiyorsunuz.

Son Level:

Burada yapacağınız tek haraket sola doğru kapıları açarak prensese ulaşıncaya kadar koşmaktır.

Tamer KIRAZ

Joystick haraketleri şöyle;	atlayıp tutunma.
İleri: Zıplama.	Ateş+ileri sağa: Sağa atlayıp tutunma.
Aşağı: Çömelme.	Koşarak sol+ileri: Sola uzun atlama.
Sola: Sola koşma.	Koşarak sağ+ileri: Sağa uzun atlama.
Sağa: Sağa koşma.	Bazı tuşların görevleri de şöyle;
Sol+ileri: Sola atlama.	Esc: Pause
Sağ+ileri: Sağa atlama.	(Space;Kalan süreyi öğrenme.
Ateş+ileri: Tutunma.	Shift+L: Dördüncü levele kadar istediğin levelden başlama.
Ateş+sola: Adımla sola.	
Ateş+sağa: Adımla sağa.	
Ateş+ileri sola: Sola	



Herşey serbest... Acımak yok..... Teslim olmak yok!

Strider2

Selam dostlar. En son 64'ünüze ne zaman süper bir platformlu arcade oynadınız? Epey oluyorsa Striker II'i görmenizin zamanı geldide geçiyor.

Yıl ikibin bilmemkaç. 1900'lü yıllardan beri yeryüzünde bir çok şey değişti. Örneğin uzay çağının büyücüleri türedi son yıllarda. Bu kadar değişikliğe rağmen değişmeyenlerde oldu. Mesala aşk. Kötü yürekli büyücülerden biri sevgilinizi kaçırınca oyunumuzun konusu belli oluyor. Evet, sarılın joysticklere sevgilinizi kurtarmaya gidiyoruz.

Her büyücü kötü olmaz ya,işte iyilerinden biri size yardım için silah ve güçlü düşmanlara karşı korunmak için robot olabilme yeteneği vermiş, bunları iyi kullanmaya bakın. Eğer iyi kullanamazsanız, hem siz ölürsünüz hem de güzel sevgiliniz büyücünün elinde hapis kalır. Oyun beş süper bölümden oluşuyor. Kontroller çok basit. Ateş etmek için fire'a, ilerlemek için sağ-sol, zıplamak için yukarı ve son olarak platformlar arasında zıplamak için gitmek istediğiniz tarafın üst çapraz.

Oyunda bölüm sonuna kadar insan olarak gidiyorsunuz. Zamanla değişen iki tip silahınız var. Biri yarım ay şeklinde ve kısa menzilli, diğeri mermi şeklinde ve uzun menzilli. Silahınızda bir sınırlama yok. İnsan durumundayken düşmanlarınızdan kaçamazsanız veya onlara değerseniz ekranın sağ alt tarafındaki insan resminin yanındaki enerjiniz sola doğru azalıyor. Bittiğinde ise bir hakkınızdan oluyorsunuz. Oyuna başlarken ise dört hakkınız bulunuyor. Yol boyunca size daha ilerde söyleyeceğim yerlerdeki enerji kutucuklarını topladıkca ekranın sol alt tarafında bulunan robot resminin yanındaki boş enerji haznesi yavaş yavaş doluyor. Bölümler boyunca her enerji kutucuğunu almanız gerekli. Çünkü her bölümün sonunda adamınız robota dönüşüyor ve her darbe aldığında bu robot formundaki enerjisi azalıyor. Haliyle bölüm içinde ne kdar enerji kutucuğu alırsanız o kadar iyi.

Oyunda her yerde düşmanlarınızla karşılaşıyorsunuz, bunlar yetmezmiş gibi birde her bölüm için belirli bir zamanınız var. Bunu kalan haklarınızın altında görebilirsiniz.- Bunların üzerinde ise skorunuz var.

Evet, bilmeniz gereken ayrıntıları öğrendikten sonra şimdi gelelim bu süper oyunun bölümlerine.

Birinci bölüme sağa doğru ilerliyerek başlıyoruz. İlerlemeye devam edince ilk enerji kutusunu buluyorsunuz. Şimdi sola dönüp aşağı yukarı haraket eden asansörle ilk kata çıkın. Burada asansör durmuyor, kattan geçerken kattan atlamalısınız. İlk katta sola atlayın, ilerleyince karşınıza çıkan enerji kutusunu alın. Sonra aynı katta asansörün boşluğundan sağa doğru atlayın. İlerleyince bir enerji kutusu daha. Şimdi bir enerji kutusu almak uğruna zorlu bir savaşa girmeyi göze alıyorsanız asansörle en üst kata çıkın, sağa atlatın, ilerleyince karşınıza bir robot çıkar. Eğer yenebilirseniz sağa ilerleyin ve enerji kutusunu alın. Tekrara asansörle en aşağı kata inin. Sağa doğru ilerleyin karşınıza duvar çıkınca daha ilerleyin ve üzerine tırmanın.Sağa doğru ilerleyince yine bir duvar ve yine tırmanacaksınız.Sağa

64'ler sayfa 30



doğru zıplayıp, ipe tutunup daha sağa doğru zıplayın.Böyle üzerinde bir enerji kutusu olan platforma geçersiniz. Buradan tekrar sağa doğru zıplayıp ipe tutunun. Tutununca tekrar zıplayın ve ikincisine tutunun ve tekrar zıplayarak sağdaki platforma çıkıp enerji kutusunu alın. Sonra geri dönün ve aşağı atlayın. Yere inince birden robot formuna geçiyorsunuz. Ekranın sağından gelen robotu yokedince ilk bölüm bitiyor.

İkinci bölüme yine sağa ilerliyerek başlıyoruz. İlerde ilk gördüğünüz ipe tırmanın, sola gidin ve yukarı tırmanın. Burada gidebileceğiniz kadar sağa gidin ve enerji kutusunu alın. Sola dönün ve yukarı tırmanın, sola gidince iple en yukarı çıkın. Sağa gidin ve iple yukarı çıkın. Şimdi sola doğru ilerleyin tetrar yukarı çıkıp en sola gidin ve enerji kutusunu alın.Sola gidin iple en aşağıya inin, enerji kutusunu alıp tekrar yukarı çıkın. İlk katta sağdaki sarmaşıkla aşağı inin, sağdan aşağı inince sola gidin ve enerji kutusunu alın.Soldaki sarmaşıkla aşağı inin, en sağdaki enerji kutusunu alın ve sola gidin. İple aşağı inice sağa doğru ilerleyin. Biraz sonra karşınıza bir tank çıkacak. Ona vurulmadan ateş edin.Siz yoketmeseniz bile solda kaybolacak. Sağa ilerlemeye devam edince karşınıza aynı şekildeiki tank daha çıkacak. Bunlarıda geçince robot oluyorsunuz. Karşınıza çıkan helikopteri yok edince bölüm bitiyor.

Üçüncü bölümde sağa ilerleyin ve aşağı atlayın. İkinci ipten aşağı inip sola gidin, enerji kutusunu alın.Sonra sağa gidin ve oradaki enerji kutusunuda alın. Sonra yukarı çıkıp sola gidin, ipten aşağı inip sola devam edin ve enerji kutusunu alın. Yukarı çıkan ikinci ipi geçin, üçüncüsünden yukarı çıkın, sola gidin ve enerji kutusunu alın. Sağa gidip enerji kutusunu alın. Aşağı inince sağa gidin, aşağı atlayın, sola gidin ve platformdan en sola gidin. Enerji kutusunu alınca sağa gidin, aşağı indikten sonra platformdan aşağı inin, robot olun ve bu bölümü bitirin.

Dördüncü bölüme sağa ilerliyerek başlayın, enerji kutusunu alın. Sağa gitmeye devam edin, iple yukarı çıkın, sola gidin ve yine iple yukarı çıkın, sola gidin enerji kutusunu alın. Bir kez daha yukarı çıkın, en sağa gidin enerji kutusunu alın. Sola gidin, sarmaşıklarla yukarı çıkın, sağa gidin, sarmaşıklarla yukarı çıkın, sola gidin, platformun tam ortasınfda durun, sağa zıplayın ve enerji kutusunu alın. Tekrar yukarı gidin, sola gidin ve robot olun.

İşte son bölümdeyiz. Sağa gidin ipi geçip enerji kutusunu alın. Sola dönün ipten aşağı inince sağa gidin, sarmaşıktan birinci kata inin, sola gidin enerji kutusunu alın. Sağa gidin, sarmaşıktan sola gidip üçüncü ipten aşağı atlayın. En sağa gidip enerji kutusunu alın, ipten ikinci kata inin, sola gidip enerji kutusunu alın. Sağa gidin ve enerji kutusunu alın. Sola gidin, ipten inin. Sağa gidip iple ikinci kata çıkın, sola gidin enerji kutusunu alın. Sağa gidin en aşağı inince sola gidip ipten üçüncü kata çıkın. Sağa gidin ve aşağı atlayın. Sola gidin ipten inip sola gidince ipten tekrar inin, sola gidin. Buraya gelince uçmaya başlıyorsunuz. Çevresinde döndüğünüz alete tam sağındayken ateş edin. Yokedince aşağı iniyor ve robot oluyorsunuz.

Benim fikrimi soracak olursanız Strıder2 gerçekten muhteşem bir oyun, Commodore 64 için çıkan en iyi oyunlardan biri, sakın kaçırmayın.

Ümit ÖNCEL



PUF NOKTASI

Oyun katili, bütün oyunların kabusu ve en büyük ..... Pardon birden kendimi ego'ya kaptırıp kendime benzedim galiba. Bu ego lafından da bıkkınlık geldi nedir bu. Herkes anlamını bilsin bilmesin bu kelimeyi yazılarında kullanıp duruyor. Zavallı Abdurrahman abi bile bu akıma kapıldı. Dikkat!dikkat bu andan itibaren yazılarımda ABDURRAHMAN ABİ lafını kullanmayacağımı bütün eş dost ve akrabalarıma bildiririm. Çünkü yazarken parmaklarım biribirine dolaşıyor. Hele söylerken eğer Abdurrahman abi lafını üç defa tekrarlarsam kesinlikle sonuncu yanlış çıkıyor. Abdurrahman abi, Abdurrrahman abee, Abdurrahmaen aby. Neyse biraz fazla uzattık galiba.

SUPER CARS:
Eğer gerçekten ucuza araba almak istiyorsanız şu diyalogları deneyin.Gerçi oyun trainer ama bu laflar gerçekten ilginç.

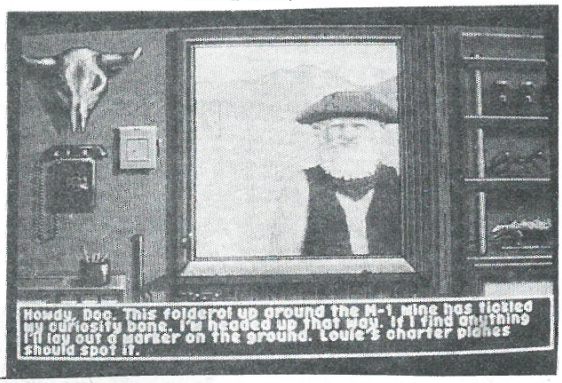
- IS IT FITTED WITH CAT
- I'VE GOT A CAT CALLED GARFIELD
- THIS PARROT IS DEAD!
- TOO MUCH!
- I'M A LUMBERJACK
- HOW MUCH!
- I COULD MURDER A CURRY!

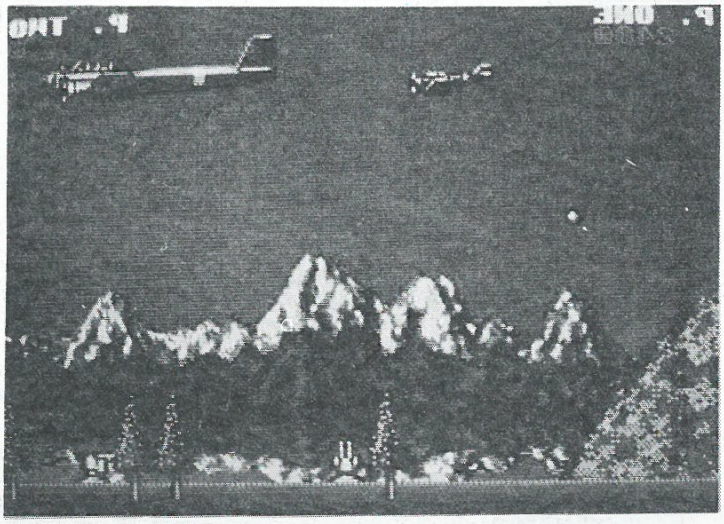
MYTH(64):
NORSE LEGENDS bölümünde A ile ? tuşlarını basılı tutarsanız bütün eşyaları otomatik olarak toplayabiliriniz.

OPERATION THUNDERBOLT(64): Eğer high score table'a adınızı EDOM TAEHC olarak girerseniz otomatik bitirme moduna girersiniz. Tersten okursak CHEAT MODE oluyor.

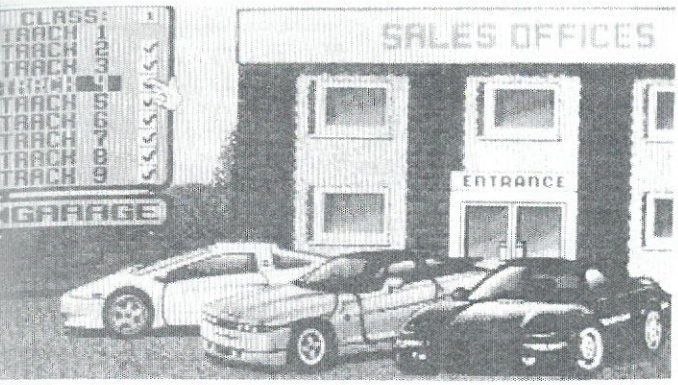
R-TYPE:
SCORE TABLE'a adınızı SUMITA. olarak girin ve sonsuz hak kazanın. Sakın noktayı unutmayın.

DENARIS:
Geçekten sapık bir trainer modu öğrenmek isterseniz dikkatlice okuyun. Oyun seçiminden sonra Z tuşuna basın ve mouse'u 2. port'a takıp sağ button'u basılı tutun.(peh.)





SPACE QUEST 1: Yardımcı pilotunuz olan robotunuzun size sorduğu gezegen ismini barda biraz bekleyerek yanınıza gelen adamdan öğrenebilirsiniz. Bu her zaman HH oluyor. Oyunun sonunda



STAR GENERATOR'ın yanında bekleyen adamın kafasına yan odadan alacağınız bombayı atın. Aman dikkatli olun elinizi çok çabuk tutmalısınız. (bu ip ucu için tüf tüf'e ne kadar teşekkür etsem azdır.)

KING'S QUEST 1:

Boşuna oyunun sonunda ki son komutu bulmak için yorulmayın bu komut >>> B O W <<< (TO LEPPER MESSIAH). Orhan yine yapacağını yaptı ve üç kişinin bitirdiği oyunu göz açıp kapayana kadar yazdı hemi de tek başına yaa.

COLONEL'S BEQUEST:

Sierra' nın çok ilginç çalışmalarından biri olan bu oyun gerçekten kaliteli ve bir o kadarda zor. Bir kaç ip ucu belki işinize yarar. Merdivenlerin yukarısındaki zırhı iterseniz arkasından gizli bir oda çıkacaktır. Eşyaları yakından incelemek için doktor WILBUR öldükten sonra onun üstünden monokl' unu alın. Bir değişik inceleme yöntemi ise bizi iki saat süren sinir araştırmalardan (bir eşyanın ne olduğunu anlamayı buna örnek olarak verebiliriz. Space quest 1' de dolabın içinde ne durduğunu anlamak benim tam iki saatimi aldı.) kurtarıyor. Eğer shift tuşu ile birlikte mouse' un sağ buttonunu basılı tutarsanız (tabii ki incelemek istediğiniz eşyanın üstünde.) oyun eşyanın ne olduğunu söylüyor. Birazda kimleri ne yaparken yakalamanız gerektiğinden bahsedelim. Colonel' i FIFI ve LILIAN ile ayrı zamanlarda konuşurken yakalayın. Aman sizi görmesin. LILIAN' ı banyoda parfüm sürerken, mutfakta CELIE ile konuşurken yakalayın, ETHEL' i ise sarhoşken. Evin köpeğine buzluktaki kemiği atın ve klübesini inceleyin. Diğer hayvanlarlada iyi geçinin!!!... Birde bileniniz varsa bana COLONEL öldükten sonra ne yapılacağını yazsın lütfen.

XYBOTS: High score tablosuna adınızı ALF olarak yazın.

LARRY 3 (PASSIONETE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS):

Ne isim be. Oyunda puanınızı istediğiniz kadar artırmak istiyorsanız kontrol PATTI' de iken pianonun başına gidip sıkılana kadar şu iki komutu girin: LOOK AT PIANO , GET TIPS.

Sizin gönderdikleriniz köşesinde fazla yer olmadığından Şemsi Akgül'ün gönderdiği ipuçlarını buraya koyuyorum, kendisine teşekkür ederim!

BADLANDS(64 ve AMIGA):

Ne kadar iyi olursanız olun, rakiplerinize fark atmamaya çalışın, çünkü onları büyük bir farkla yenerseniz bir sonraki yarışta daha iyi olurlar. Eğer mecbur kalırsanız Finish'i geçmeden önce onları bekleyin!

F-29 (AMIGA):

Eğer bu oyunda bir türlü inemiyorsanız, o zaman atlayın! Havaalanının üstüne gelin ve fırlatan sandalyenizle paraşütünüzü kullanın. Böylece pilotunuz ölmeden görevini tamamlamış olacak!

TEST DRIVE 2 (64):

Okuyucumuz arabayı hızlandırıken D'ye basarsanız garip şeyler olacağını söylüyor. Benim deniyecek vaktim olmadı, bakın ve ne olduğunu görün.**ŞAHİN DERYA**

COMMANDER COMPUTER

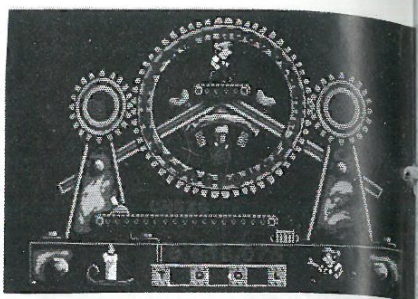
COMMODORE 64 İLE İLGİLİ TÜM YAN ÜRÜNLER, PROGRAMLAR ve TAMİR SERVİSİ

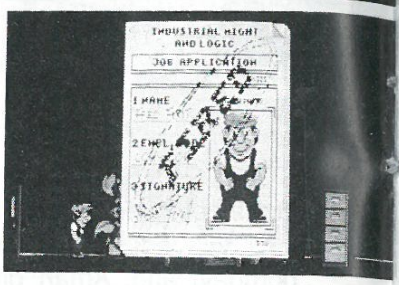
Maxell 5.25 -2500 TL+K.D.V
(en az beş kutuluk siparişler halinde)
Yüksek adetler için fiyat isteyiniz)

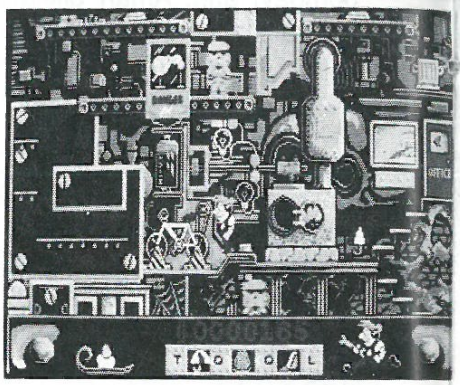
COMMANDER COMPUTER
Ziyapaşa Bulvarı-Özaltın İşhanı
Kat:1 No:23 ADANA
Tel: (9-71)19 03 72 Fax: 19 03 72

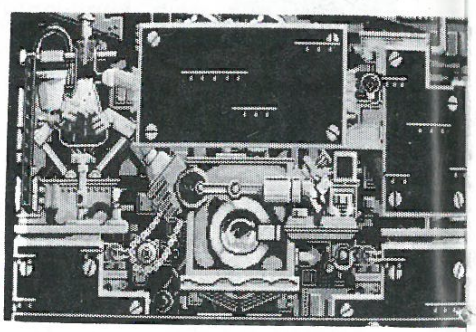
AMIGA

NIGHT SHIFT









Bir fabrikada gece vardiyasında çalışmak istermisiniz? Tabii ki çoğunuz istemeyecektir. Böyle bir oyun isteyenler Lucas Film'den güzel bir fırsat. Bu oyunda fabrikanın tamir, yapımı ve üretim işleriyle uğraşıyoruz. Fakat işimiz gitgide zorlaşıyor. Oyunumuz bayağı zevkli ve çok da zor. Artık alın joystiği elinize, geçin ekran başına.

Oyun başladığında hangi adamlarla oynayacağınızı seçiyorsunuz. Bir kadın, bir erkek iki işçi var. Hangisi hoşumuza gittiyse onu seçiyoruz ve şifremizi giriyoruz. İlk oynayışta rastgele giriyoruz ama her oynayışta o şifreyi girmemiz gerek. Burayı geçtikten sonra açılış ekranında isterseniz F2'ye basarak iki kişilik oynayabiliyorsunuz. İstersenizde birinci bölüme alışmak için pratik yapabilirsiniz. Size tavsiyem alışmak için önce pratik yapmanız. Ben size kolaylık olsun diye daha ileri bölümlerin kodlarını da veriyorum. Bu kodları joystick ile patronunuzun yanına girebilirsiniz. Sırasıyla ilk ölümün kodları şöyle:

2. Bölüm: Kiraz, muz, muz, limon.
3. Bölüm: Muz, kiraz, ananas, mavi.
4. Bölüm: Ananas, limon, ananas, ananas.
5. Bölüm:Ananas, ananas, limon, kiraz.
6. Bölüm: Kiraz, mavi, mavi, ananas.
7. Bölüm:Kiraz, ananas,limon, muz.
8. Bölüm: Ananas, muz, ananas, kiraz.
9. Bölüm: Ananas, limon, limon, kiraz.
10.Bölüm: Limon, muz, mavi, mavi.

Kodlarda mavi yazdığım şey, mavi renkli bir meyva ama bende adını bilmediğim için adını yazamıyorum. Artık oyuna geçebiliriz. Oyuna başladığımızda patronun yanındaki tabelaya bakarak ne kadar arıza olduğunu anlayabiliriz. Bu ışıklarda kırmızı yanıyorsa orada arıza var demektir. Elektrik üretmek için bisiklete binerek, ışıklar yanıp sönünceye kadar hızlıca joystiği sallamak gerekiyor. Eğer kazan yanmıyorsa, ilk önce kibritle kazanı yakın ve solundaki alete tekme atın. Kazan löpür löpür kaynıyorsa kazanın sağındaki koldan ayarlıyabilirsiniz. Sıcaklığı bir süre azaltın ve kaynama bir süre durduğunda sıcaklığı en ortaya getirin. Eğer hamurlama yerinde arıza varsa hemen İngiliz anahtarını çıkartın ve yukarıda ki ateşe basın. Burayı hallettikten sonra fırın yanmıyorsa o zaman yine kibritle fırını yakın. Bütün arızaları hallettikten sonra üretime geçebiliriz. Burada kafalar ve vücutlar birbirine uyacak. Yani kafalar altta, vücutlar üstte olmaz. Ayrıca bölüm geçtikce robotların renkleri de aynı olacak.Kafa altta geliyorsa kafanın geldiği yolu bir süre tersine çevirin ve sonra düzeltin. Ekranda "V" harfi çıkıyorsa doğru, "X" harfi çıkıyorsa yaptığınız robot hatalıdır. Eğer oyunda yukarıda bir yerde hata çıkıyorsa balonu kullanın ve oraya geldiğinizde ateşe basın. Şemsiye ile aşağı inin. Ayrıca bölümler ilerledikce size engel olan düşmanlar çıkıyor. Yavaş yavaş fabrikanın her işiyle siz uğraşmaya başlıyorsunuz. Örneğin boya yaparken ekranı siz kontrol ediyorsunuz, vanaları açıyorsunuz. Bu işlerde size çok zaman kaybettiriyor. Benden bu kadar son olarak joystick hareketleri.

Joystick ateş: Zıplama.
Joystick aşağı çapraz: Tekme atma.
Joystick aşağı+ateş: Eşya seçme.
Joystick yukarı+ateş: Eşya kullanma.

Oyun için söyleyeceklerim, grafikler o kadar iyi olmamasına rağmen oldukça zevkli. Size bu oyunda iyi şanslar. Başka bir oyunda buluşmak üzere.

GRAFİK	%72
SES - MÜZİK	%65
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	**%77**



TOTAL RECALL

Arnold'un son filmini görmeyeniniz yoktur umarım. Evet, TOTAL RECALL'dan bahsediyorum. Bu filmin oyunuda filme aynen uyuyor. Bu ilginç oyun ilginç olduğu kadar da zor bir oyun. Özellikle ilk kademesi bir sürü kattan oluşan bir yapıda geçiyor. Burası aynı zamanda Mars'ın sınır kapısı.

Oyuna başlamadan evvel ilk önce oyunun konusunu anlatan kaliteli bir demo var. Daha sonra kişiliğinizin nasıl değiştirildiği anlatılıyor. Buradaki yazıları ateşe basılı tutarak hızlı bir şekilde geçebilirsiniz.

Evet. İlk işiniz sınırı geçmenizi sağlayacak olan dört eşyayı bulmak. Bunlar silah, pasaport, kimlik ve bir çanta. İlk önce elektronik saatinizi bulmanız gerekiyor. İlk iş olarak sağ tarafınızda duran silahı-

UFO BİL
HARDWARE&SOFTWARE

BAKIRKÖY: Yakut sok.EkşinozHan Kat3 5721311
SUADİYE: Aydın sok. No:10 372 33 03
Hs.No. Bahar Bahtiyar Akbank Suadiye 4605/2 Hs

İŞTE TATİL SÜPRİZLERİ

BAKIRKÖY'de..... TÜM KASETLER 6000 TL.
. FAZLA KASET FARKI ALMIYORUZ(AMIGA ve C-64)
SUADİYE'de..... ALIŞVERİŞ EDENLERE HEDİYELER
. TAKDİRLİ VE TEŞEKKÜRLÜ ÖĞRENCİLERE HEDİYELER
★★★ *ACELE EDİN BU AYRICALIKTAN (5/2/1991'e kadar) YARARLANIN* ★★★
★★★

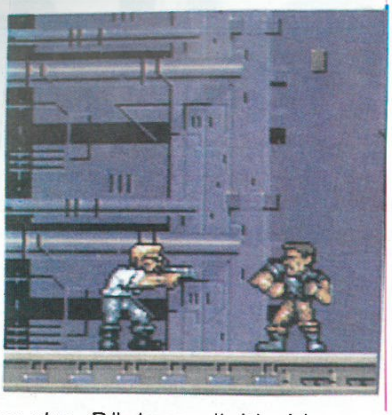
TOPTAN SATIŞLARIMIZ

★ HAZIR KASET OYUNLARI: RESİMLİ VE%100 KONTROLLÜ BOL ÇEŞİT4500TL
★ REKLAMINIZLA YÜKLENEN ÖZEL TEK PARÇA OYUNLAR....
★ ARŞİVİNİZ İÇİN AMIGA VE COMMODORE PROGRAMLARI

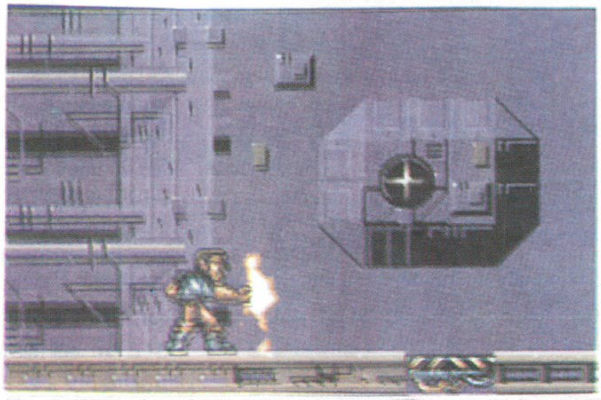
★★ *KENDİ ÜRETİMİNİZ İÇİN ÇOK BOL ÇEŞİTLİ*
- 3 DEĞİŞİK BOYDA VE FİYATTA PARLAK BASKI OYUN RESİMLERİ
- DİLERSENİZ SİZİN AMBLEM VE İSMİNİZLE BASKILAR
- KISA ZAMANDA TESLİM

ELLİBİN LİRALIK PAREKENDE İSTEKLERDE POSTA ÜCRETİ ALINMAZ

64'ler sayfa 35



nızı alın. Böylece silahla birlikte on tanede mermiye sahip olursunuz. Soldaki asansörle yukarı çıkın ve sağdakine binin. Bir üst kata çıkın. Burada bir robot polis var. Bunu atlatmak için size dönük olduğunda eğilin. Ateş edecek fakat sizi vuramayacaktır. Soldaki soru işaretini alın ve size yararlı veya zararlı olabilecek bir sürprize hazırlanın. Fakat şansınız varsa etrafınızda yıldızlar belirir ve bir müddet şeffaf olursunuz. Böylece kurşunlar içinizden geçer. Fakat doğuştan kör talihliyseniz bütun joystick yönleri tersine döner ve hiç iyi şeyler olmaz. Neyse, burdan aynı asansörle yukarı çıkın ve sağa ilerleyerek saatinizi alın. Şimdi sola ilerleyin ve şarjörü alın. Buradaki asansörle yukarı çıkın ve sağa ilerlemeye başlayın. Silahınızı kullanmak için joystick i sağ veya sol alt çapraz yapıp ateşe basın. Artık yumruklarınız yerine kurşunlarınızı kullanabilirsiniz. Yolunuza çıkan kalbi alın. Böylece gücünüz maximim olacaktır. En sağdaki asansöre binin. Eğer asansör yoksa en uca kadar gidin ve bekleyin. Ekranın altındaki kırmızı ışık yanacak



AMIGA'nın Eğitimdeki başarısı!

TÜRK EĞİTİM GENÇLİĞİNE
YARARLI OLABİLDİĞİMİZ İÇİN:

**MUTLUYUZ,
GURURLUYUZ**

Teşekkürler

Commodore Center Kuruluşlarına bizzat gelerek, telefonla arayarak ve mektup yazarak kutlayan Sayın Veli ve Kullanıcılara teşekkür ediyoruz.

29.1.991 günü Istanbul Etap Marmara Oteli altında açılacak COMMODORE SHOW'a hepinizi, etkinlik ve süprizlerle dolu standımıza davet ediyoruz.

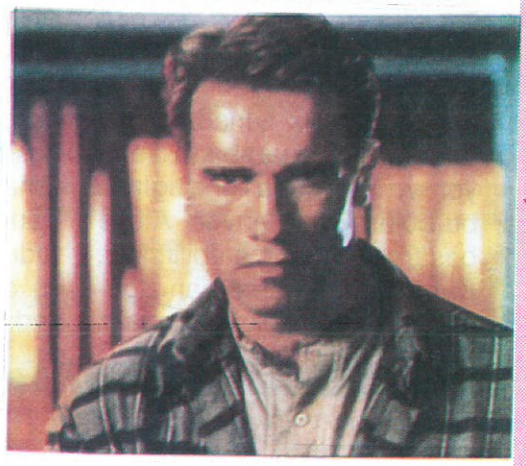
***AMIGA ile* Eğitim**
Seçkin
COMMODORE
Satıcılarında

Bayilikler verilecektir
Tel: 560 20 14- 15
Fax: 559 48 53



beni sorumlu tutmayın.) Tekrar asansöre binip bir üste çıkın. Yığınla adam yok ettikten sonra ilk asansörle bir kat aşağı inin ve sola gidip asansörle alta inin. Sola ilerleyin vee... evet işte pasaportunuz. Aynı asansörle üste çıkın, sağa ilerleyin ve asansörle üç kat yukarı çıkın. Sağa gidin ve asansörle üste çıkın. Diğer asansörle bir alta inin vee... yine evet, işte kimliğiniz. Tekrar yukarı çıkın ve sağdaki asansörle aşşağı inin. Bütün asansörleri bırakarak sadece sağa ilerleyin. Yolunuzdaki şarjörü alın. En sondaki asansörle aşşağı inin. Sağa ilerleyin ve (Dikkat) asansöre basarak atlayın. Simdi asansörle ulaşamayacagınız bir zemin üzerindesiniz vee... işte çantanız. Sağa ilerleyin, kalbi alın ve asansöre basarak sa-

ve asansörün geldiğini haber verecektir. Bir aşşağı inin ve yanınıza gelen asansörle bir üste çıkın. Polise dikkat edin ve silahınızı alın. Sağa doğru ilerleyin. Şarjörü alın. Asansörle en alta inin. Yandakine binip bir üste çıkın. Sağınızdakiyle en alta inip sağa doğru koşmaya başlayın. İlk asansörle bir üste çıkın ve şarjörü alın (Soru işaretini isterseniz alabilirsiniz. Sonra



AMIGA ile Eğitim OKULLARDA





Faruk Timurtaş ilköğretim okulu 5 sınıf öğrencileri okul müdürü Sn. Mustafa KÜLTÜR,yeni kurulan *AMIGA* ile eğitim laboratuvarında çalışmalara başkanlık ederken.

galleria-Etiler-Metro-Yeşilköy
Commodore center

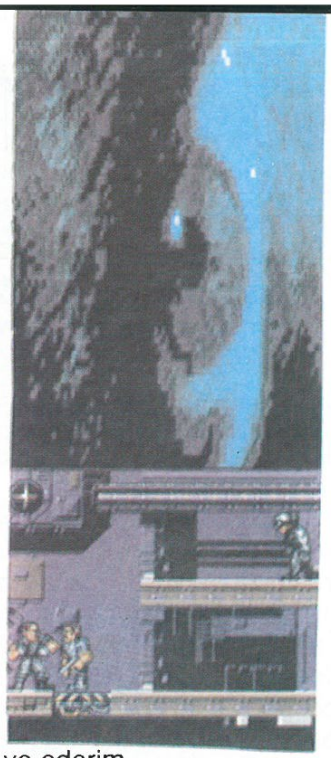
GRAFİK	%80
SES - MÜZİK	%88
OYNANABİLİRLİK	%83
GENEL	%83

ğa atlayın. İşte bu iş bitti (Geçmiş olsun).

Simdi son hızla giden bir arabadasınız. Siz ilerledikçe alt taraftaki mavi arabada ilerliyor ve en sona ulaştığında bu bölüm sona eriyor. Ateşe basarak lazer atabilirsiniz. Kurukafalara çarparsanız gücünüz büyük ölçüde azalır. Burada size en çok kırmızı üçgen yarar. Bunun sayesinde arabanız bir süre hiç zarar almıyor. Diğer araçlara üç dört kere çarparsanız patlarsınız. Ve böylece oyun bir shoot en up niteliğinde ilerliyor. Oyun esnasında ESC ile oyundan çıkabilirsiniz. "P" tuşu ile oyunu durdurabilir, ateşe basıp devam edebilirsiniz. F8 müziği kapar, F7 ise tekrardan açar.

Oyunun grafikleri fena değil, zorluk derecesi epey yüksek ama müzik bakımından benden iyi puan aldı. Shoot em up türü oyunlardan ve bol maceradan hoşlanıyorsanız tavsiye ederim.

ÇAĞRI DÖRTER





ALTINNAL BİLGİSAYAR

İZMİT'te AMIGA, COMMODORE 64 ve PC bilgisayarlarınızla ilgili tüm ihtiyaçlarınızı bizden sağlayabilirsiniz.

- Amiga ve Commodore 64'te 1991 üyelik kayıtlarımız başlamıştır.
- Commodore 64'ünüzü getirin AMIGA ile değiştirelim.
- Her hafta yeni oyun ve iş programları.
- Çıkan oyunların tamamını arşivliyoruz.
- Tüm yerli ve yabancı dergilerden oyunlar hakkında bilgiler ve yorumlar.
- Atari ve Commodore kiraya verilir.

ALTINNAL BİLGİSAYAR
Alemdar Cad. Altınnal pasajı
Tel: 150790 No:5 (İtfaiye karşısı), İZMİT

GÖZTEPE
BİLGİSAYAR MERKEZİ

Göztepe'de yepyeni bir bilgisayarcı! Aradığınız herşeyi biz de bulabilirsiniz.

- Bilgisayarlar
- Disk Drive'lar
- Monitörler
- Her marka Disketler
- Disket kutuları
- Kartuşlar
- Extra Hafızalar

Kasrı Ali Cad. Nesrin Sok. No:17/3
Tel:368 72 29 İnönü Ortaokulu Yanı

AMIGA

TIME MACHINE

Kolay çözülen action advemturelardan bıktıysanız,oynayacak guzel oyun bulamıyorsanız hemen en yakın bilgisayarcıdan Time Machine'i alın.Şu ana kadar gördüğüm en iyi arcade adventurelardan biri olan bu oyun sizi hem arcade hemde adventure taraflarıyla zorlayacaktır.

Gelelim oyunumuzun konusuna: Güneşli bir günde zaman makinesini denemeye kalkan Pr Potts iki tereörist gurubunun çatışması arasında kalır.Çatışmada bir el bombası zaman makinesine gelir ve patlatarak sizi M.Ö 1.000.000 yılına gönderir.Sizin amacınız bu devirden itibaren olayları hızlı geliştirip kendi vaktinize dönmektir.

1.Bölüm:Prehistorik çağ

Bu bölümde amacımız prehistoric çağı buz çağına hazırlamaktır.Fakat her nölümde olduğu gibi buradada sorunlar var.İlk sorun prehistoric çağ çok sıcak ve buz çağı çok soğuk.Bu yüzden dünyayı buz çağına hazırlamak için dünyayı soğutmak lazım.Pr Potts yanında bazı araçlar getirmiş.Bunlar 4 ışınlama podu 5 zaman podu vede bir elektrik silah.

Oyun başladığında sola gidin.Buraya F2 ile bir pod brakın.Yumurtalara gidip ateş ettiğinizde bir Perodactyl yani uçan bir dinazor gelip sizi kaçıracaktır.Mağra olan ekrana geldiğimizde ateşe basın.Magranın yanına F1 ile bir pod brakın.Sonra F2'ye basarak minik maymunların yaşadığı ormana ışınlanın.Burada bir maymıunu bayılttıktan sonra baygın yatan vücuduna gelin sol üstte resmi çıkınca F1'e basarak mağraya ışınlanın.-Maymun ayılacak ve mağraya girecektir.Bu olayı kırmızı ışık sönünceye kadar tekrar edin.Sonra oytua başladığınız yere dönüp yerdeki delikleri taşlarla kapatın.Artık ikinci bölüme geçebiliriz.

2.Bölüm:Buz çağı

2 tuşuna bastığımızda kendimizi buz çağında buluyoruz.Burada yerdeki delikleri açtıktan sonra mağraya gıdın ve F3 ile bir p brakın.maymunların yaşadığı yere gıdın ve yukarıdaki odun yığınını mağraya ışınlayın sonra 1.Bölüme dönüp bataklıktaki ateşi F3'le odunların oraya ışınlayın.Artık maymunlar soğuktan donmayacaktır.

3.Bölüm:Taş çağı

1.Bölümde maymunların olduğu yedeki elmaları buz çağındakı derenin 2 tarafına dikin.Bunlar taş çağında ağaç olacaktır.Daha sonra perodactyl ile ağaçların dallarını kırınız.Şimdi orta çağ'a geçmek için maymunların yaşadığı yerdeki yuvarlak taşı alarak bir sağdakı külübeye girin.Böylelikle mağaranın oraya transfer olursunuz.

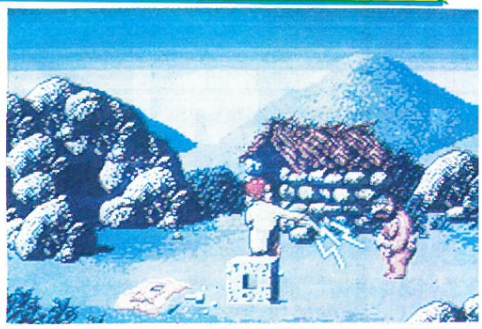
4.Bölüm:Orta çağ

Burada amacımız Goliath'ı yok etmektir.Bunun için top olan ekrandan barut dolu varili köprünün sağ tarafına koyup 1.Bölümdeki ateşle havaya uçurun.Daha sonra kalenin orda oynayan taşa gelince aynı taktikle havaya uçurarak petrol'ü ortaya çıkarın.

5.Bölüm:Şimdiki zaman

Zaman makinesinin bir sağındaki ekranda teröristleri öldürüp elbombasını alın.Bununla 1.Bölümdeki elması patlatıp alın.Peroactyl'e binip tam bataklığın üstünden geçerken 5 tuşuna basın.Sağdakı switch'i bir on birde off durumagetirin.Zaman makınasına gidip elması koyun ve switch'i on duruma getirin.Şimdi zaman makınasına girip bir "pick up" yapmak kaldı. Uzun zaman sizi uğraştırabilecek bir oyun olan time machine bence en iyi arcade-adventure'lardan biri. Hatta (pek çok kişi bana kızacak biliyorum) Beast 2 kadar zor ama daha da eğlenceli. Mutlaka alın.

KERİM KAMHİ



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





AMIGA

FAST FOOD

Labirent oyunlarından hoşlanıyorsanız ve bol bol renk görmek istiyorsanız işte "FAST FOOD". Oyunumuz birçok kademeden oluşan bir labirent oyunu. Konusuda, obur bir yaratığın, ahçının özenle yaptığı yemekleri yemesi. Tabiki siz bu oyunda kendinizi ahçı olarak düşünüyorsunuz (Ne yazık ki yanlış düşünüyorsunuz). Siz bu oyunda durmadan yiyen obur yaratıksınız.

Oyun yüklendiğinde 3 zorluk derecesinden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Joystick'i sağa veya sola çekerek, hangi kademeden başlayacağınızı seçiyorsunuz.

İlk kademede oyuna alışmanız için hiçbir ahçı ve canavar konulmamış. Amacınız ise ahçıdan ve zebanilerinden kaçarak yemekleri mideye indirmek. Bu sırada size yardımcı olacak yararlı objeler var. Şimdi bunların ne işe yaradıklarını görelim.

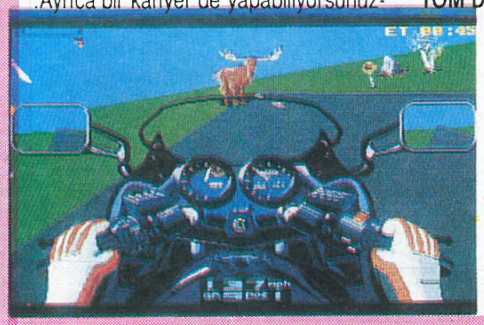
Mavi Tüp: Ahçıları ve canavarları dondurur.

Kahverengi Tüp: Parçalara ayrılarak bütün düşmanları yok eder.

THE ULTIMATE

1991'in şu ilk günlerinde yazılım firmaları pek çok oyun çıkarıyorlar ama bunların çoğu döküntü oyunlar,arada bir ise içimizi açan programlar oluyor tabii. .İşte Ocak ayının ilginç oyunlarından **ULTIMATE RIDE**.Mindscape'in bu ilginç oyununun sizi epey oyalayacağına eminim.

Oyunumuz motosiklet yarışlarını kendisine konu alıyor.Aynı anda iki kişi tarafından oynanabilme seçeneğine sahip. .Ayrıca bir kariyer de yapabiliyorsunuz. .Ayrıca oyunda yarışacağınız pistin her türlü özelliğini edit edebiliyorsunuz.Bu arada unutmadan **ULTIMATE RIDE** iki disketlik bir oyun.



Oyunu yüklediğinizde karşınıza güzel hazırlanmış bir intro sequence'ı geliyor. .Ateşe basarak bunu geçtiğinizde karşınıza oyunun ana menüsü gelir.

PLAY NORMAL GAME : Direk olarak oyuna geçmenizi sağlar.

MAKE CUSTOM DISK ve **USE CUSTOM DISK** : Kendinize data disk hazırlamanız için oyuna eklenmiş bir bölümdür.Formatlı disketinizi hazırlamayı unutmayın.

Play Normal Game diyerek oyuna geçtiğinizde oyunu bir ya da iki kişiyle oynama seçeneklerinden birini belirliyorsunuz.Şimdi sıra motorsikletimizi seçmeye geldi.Burada motorsiklet bolluğu sizi şaşırtabilir ama ben size **Ninja 2*110** ya da **GSR-R 1100** seçmenizi tavsiye ederim.Sağ üst köşeden ise lastik seçiyorsunuz.- Buradaki seçiminiz gerçekten önemli,- düz yol için arazi lastiği seçmeniz hızınızı düşüreceği gibi engebeli yolda normal lastik sonunuz olabilir.

Bunu da hallettiğinizde joystick resmini kullanarak normal ya da otomatik vites seçimi yapıyoruz.Oyunda acemi olanlar için otomatik vites kesin tavsiyem.- Normal vites ise sadece kendine güvenenler için.Bütün bu seçimleri tamamladığımızda adımızı yazıyoruz vee oyuna geçiyoruz sanmayın çünkü daha pist ve zorluk seçmemiz gerekiyor.Sol üst köşede istediğiniz pisti seçebilirsiniz.En kolay pist İngiltere'dir.Street sokak yarışı,track ise bildiğimiz pistte yarış için kullanılır.Custom seçeneği ile pistin özelliklerini değiştirme şansımız var.

Yeşil Tüp: Ahçıları, canavarları ve yemekleri yavaşlatır buna rağmen siz aynı hızda oyuna devam edersiniz.Kırmızı Ok: Oyundaki herşeyi yavaşlatır.
Yeşil Ok: Oyundaki herşeyi hızlandırır.
Ayakkabı: Hızınızı iki katına çıkarır.
Siyah-Sarı Disk: Sizi görünmez yapar.
Oyuna değişik esprilerde eklenmiş. Örneğin siz ne hareketleri yaparsanız, aşşağıda bulunan ve kalan haklarınızı gösteren adamlarınızda aynı hareketleri yapıyor, böylece kendinizi bir tabur askerin komutanı gibi hissediyorsunuz ve içinize güven geliyor (Ha,ha). Her 3 kademeden sonra ince esprilerle bir hak kazanıyorsunuz. Bu esprili grafikleri ateşe basarak geçebilirsiniz fakat seyretmenizi tavsiye ederim.
"Fast Food" grafik bakımından bir labirent oyununa göre çok zengin. Ayrıca oyunda kullanılan renklerde çok canlı. Her kademenin bambaşka bir ortamda geçmesi, sıkılmamanızı sağlıyor (Örneğin oyunun bir kademesi bir futbol sahasında geçerken, başka bir kademesi legolardan yapılmış bir labirent içinde geçiyor). Labirentçiler, bu oyun alınır

ÇAĞRI DÖRTER

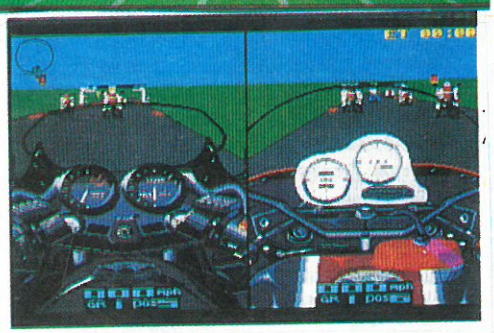
GRAFİK	%77
SES - MÜZİK	%60
OYNANABİLİRLİK	%75
GENEL	**%74**

DIMSOFT
BILGISAYAR
AMIGA ve *C- 64* için her türlü Eğitim İş,Utılıty **OYUN PROĞRAMLARI**
COMPUTER CLUB'lerimiz için
ÜYELİK KOŞULLARI:
AMIGA CLUB... Aylık.....:15.000 Tl
Her ay 1 adet **64'ler** Dergisi ve 3 oyun...
C-64 CLUB :..Aylık.....10.000Tl.
Her ay 1 adet **64'ler** Dergisi ve 3 OYUN ...
ÜYE OLMAKTA ACELE EDİNİZ
Türkiyenin her yerinden ÜYE ve SİPARİŞ KABUL EDİLİR
DİMSOFT BİLGİSAYAR
ESNAF SARAYI KAT: 3 NO: 284
TEL: 9- 22) 13 66 78 ESKİŞEHİR

RIDE

Difficulty : Zorluk derecesi.Yüksek derecelerde virajları almak çok zorlaşıyor.
Weather : Hava durumu.Yağışlı havalar işinizi zorlaştırır.
Hazards : Engeller.
Lenght : Yarışın uzunluğu.
Laps : Tur sayısı
Hıls : Tepeler
Oyuna geçtiğinizde kontrollerin oldukça kolay olduğunu farkedeceksiniz.Sağ ve sol dikiz aynalarından arkanızı kollamayı ihmal etmeyin.Ekranın altında mil olarak hızınızı ve vitesinizi görebilirsiniz.Hızınız arttıkça vitesi arttırmayı ihmal etmeyin yoksa motoru boğabilirsiniz.Otomatik vitesle oynuyorsanız böyle bir sorununuz yok.Bunun altında kaçıncı sırada bulunduğunuzu gözleyebilirsiniz.

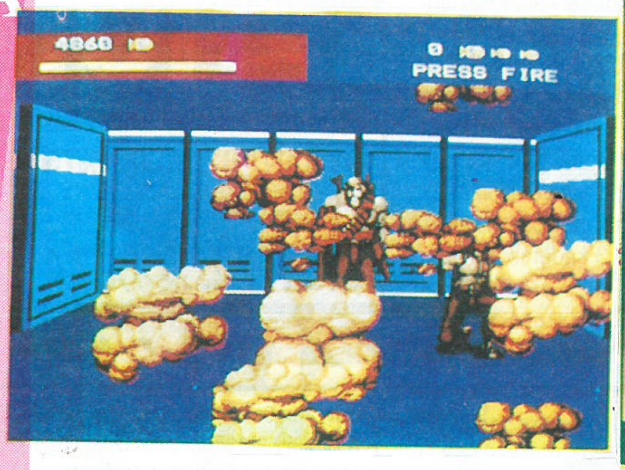




Yarışı bitirdiğinizde ilk üçe girenler birincilik kürsüsüne çıkıyorlar ve çampiyon iki fıstık arasında gülücükler dağıtıyor.Her yarışı bir diğer yarış takip ediyor.
Bu aralar oynayacak iyi oyun arıyorsanız ULTIMATE RIDE'ı size tavsiye ederim.Vakit geçirmek için birebir bir program.
Grafik : 77
Ses : 63
Oynanabilirlik : 80
Genel : 75

MASTER
COMPUTER CLUB
EN YENİ COMMODORE ve AMIGA PROGRAMLARI
☆ Bilgisayarlar ☆ Kartuşlar
☆ Joystick ☆ Örtüler
☆ Disketler ☆ MousePad
☆ DataSet ☆ Adaptör
BAĞDAT CAD. 298/3
ERENKÖY-ISTANBUL
TEL:356 44 79







LINE OF FIRE

Zevkle oynadığımız, saatlerce başından ayrılamadığımız süper oyunlara imzasını atan Us Gold, yeni bir reklam kampanyası başlatarak yine süper grafikli, süper atmosferli Operation Wolf tarzında bir oyun müjdelemişti. Kısa bir bekleyişten sonra elime geçen Line Of Fire, gerçekten nefis grafiklere, mükemmel atmosfere sahip bir oyun.

Oyunda, düşman askerleri ile kaynayan bir bölgeden kaçmaya çalışan bir komandosunuz. Oyun boyunca sizi adeta kurşun yağmuruna tutan askerlerden, tanklardan, daha bir çok tehlikelerden sıyrılıp çıkışa ulaşmak hiç de kolay değil. Elinizde makineliyle daima onlardan önce davranarak bir ölüm kalım savaşı vermelisiniz.

Line Of Fire'ı yüklediğinizde ilk karşılaşacağınız, oyunun konusunu harika grafiklerle anlatan bir demodur. Demo esnasında Space tuşuna bastığınızda karşılaşacağınız ekranda, oynayacağınız (mouse-joystik) aleti seçebilirsiniz. Oyun tam sekiz bölümden oluşuyor. Her bölümün sonunda değerlendirmeniz yapılır ve bonusunuza göre enerji takviye edilir. Şimdi birazda ekran düzeninden bahsedelim. Sol üst köşede Player 1'in, sağ üst köşede Player 2'nin enerjisi, puanı ve bomba adeti bulunmakta. Oyun ekranı ise hemen bütün ekrandır. Joystik veya mouse ile oynatabileceğiniz bir nişangah ile mouse'un sol butonu ile ateş edebilir, sağ butonu ile bomba atabilirsiniz. Oyuna altı hak ve üç bomba ile başlıyorsunuz. Oyun boyunca alabileceğiniz iki çeşit obje var:

a) İlk yardım çantası: Bir miktar enerji verir.

b) Cephane kutusu: Bir adet bomba almanızı sağlar.

Oyun hakkında yeterince bilgi sahibi olduğunuza göre, oyunun bölüm açıklamasına geçebiliriz.

1. LEVEL

İlk bölüm karargahta geçiyor. Bu bölümde karşılaşacağınız tek tehlike askerlerdir. Askerleri tek kurşunla öldürebilirsiniz. Bu arada attıkları baltalarıda havada iken imha etmeyide unutmayın. Tavandan sarkarak ateş eden askerleri de sakın ihmal etmeyin. Bu bölümde bol bol bomba toplamalısınız. Bölümün sonunda iki dev askerle karşılaşacaksınız. Attıkları roketleri havada yokederek seri atışlarla işlerini bitirebilirsiniz.

2. LEVEL

İkinci bölüm ormanda geçiyor. Bu bölümdeki tankları, helikopterleri ve kuleleri ancak bir süre ateş ederek yokedebilirsiniz. Çok zor durumda kaldığınızda hemen bombaları kullanın. Enerjiniz azaldığında objeleri almayı unutmayın. Bu bölümün sonunda bir paraşüt uçağı ile karşılaşıyorsunuz. Uçaktan atlayan paraşütçüler size ateş ederek enerjinizi azaltıyorlar. Atlayan paraşütçüleri vurarak uçağı uzun bir ateş sonunda parçalayın.

3. LEVEL



Bu bölümde hız botu ile gölde ilerlerken bir çok tehlike ile karşılaşacaksınız. Bu tehlikelerin en önemlisi yukarıdan bomba atan büyük uçaklar. Bu uçakları daima kanatlarından vurmaya çalışın. Karşınıza çıkan askerler toplu halde çıkmadıkları zamanlarda bir tehlike yaratmıyorlar. Karşınıza bir anda çıkarak bomba atan asker ve tankları, bir bomba atarak ile kolayca dağıtabilirsiniz. Bu level sonunda yine iki devle savaşacaksınız. Fakat buna ek olarak yukarıda deliklerden çıkan beş asker size hasar verecektir. Bu yüzden devlerle uğraşırken askerleri sakın gözden kaçırmayın.

4. LEVEL

Zorlu bir göl macerasından sonra, şimdi de asker ve tanklarla dolu bir kanyondan geçmeniz gerekiyor. Askerler devamlı tepelerde toplu olarak bulunurlar. Genelikle bombalarınızı kullanarak onları dağıtmanız gerekecek. Bu arada yamaçlarda mevzilenen helikopterler size büyük hasar verebilirler. Bu bölümde seyrek bulunan bomba ve enerjileri almayı sakın ihmal etmeyin. Arada bir gelen yardım uçağından da enerji alabilirsiniz. Kanyonu geçip çöle ulaştığınızda devamlı bomba ve kurşun yağdıran büyük bir uçakla karşılaşacaksınız. İki bomba ile makinelileri parçalayıp, rahatça ateş ederek uçağı düşürebilirsiniz.

5. LEVEL

Beşinci level çöldeki bir düşman kampında geçiyor. Devamlı ateş eden askerler, kuleler ve helikopterler size epey hasar vereceklerdir.Bu bölümde çok bombaya ihtiyacınız olacağından sürekli bomba toplayın. Özellikle köşelerde ateş fazlalaştığından, bu gibi durumlarda hemen bombalarınızı kullanın. Kamp sona erdiğinde bir trenle karşılaşacaksınız. Amacınız bütün vagonları yokederek treni parçalamak. Trendeki ilk hedefiniz, roket atan ve asker taşıyan vagonlar olmalıdır. Bu vagonları imha ettiğinizde treni parçalamak için hiç bir engel kalmıyor.

6. LEVEL

Bu bölüm terkedilmiş, adeta harabe haline gelmiş şehirde mevzilenen asker ve topçu kuvvetlerinin arasında geçiyor. Bu şehir ilk başta zor gelebilir.-Fakat ekranı bir kere düşmanlardan temizlediniz mi, sağdan gelenleri vurmaktan başka bir işiniz kalmıyor. Bu arada binaların arkalarına gizlenen askerleri sakın gözden kaçırmayın. Topları ise ancak bir kaç atıştan sonra parçalayabilirsiniz.

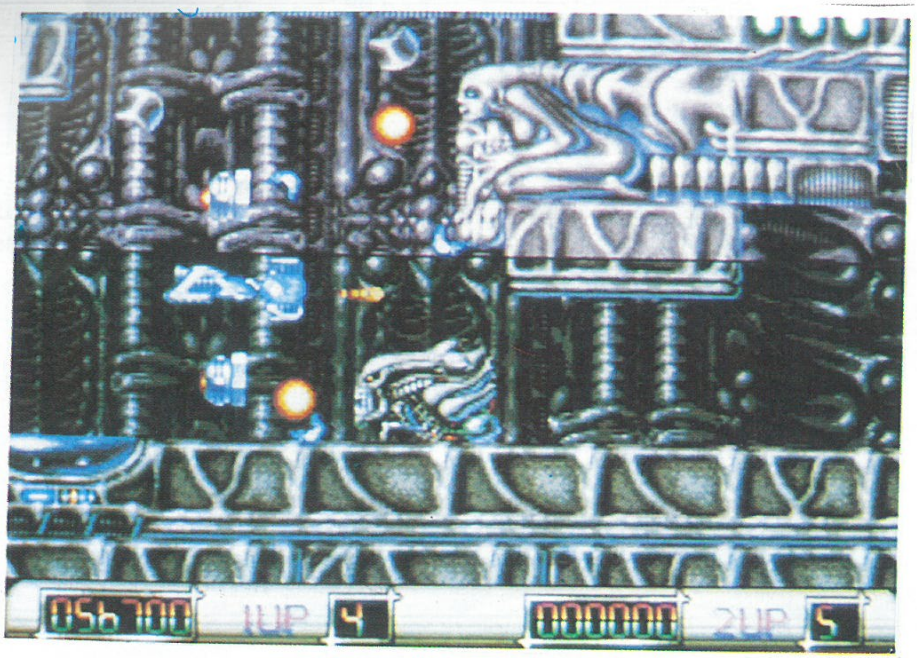
7. LEVEL

Eğer artık çöllerde, kanyonlarda ve göllerde savaşmaktan bıktıysanız müjde! Bu bölüm havada geçiyor. Uçağınız havalanırken jeepleri vurun ve enerji ve bombaları alın.Havada karşılaşacağınız en büyük tehlike ufak, fakat vurucu güçleri çok yüksek helikopterlerdir. Helikopterleri mutlaka bomba ile saf dışı bırakın. Bir süre sonra büyük bir uçak size ateş açıyor. Uzun bir uğraştan sonra bu uçağıda düşürebilirsiniz. Uçak düştükten sonra bir denizaltıya saldırmanız gerekiyor. Bu arada denizaltının etrafındaki roket atan küçük denizaltıları unutmayın. İlk başta büyük denizaltıyı vuramazsınız. Ancak beş-altı denizaltı batırdıktan sonra büyüğünü batırabilirsiniz.

8. LEVEL

Sekizinci level orman içlerindeki büyük bir askeri kampta geçiyor. Devamlı ateş eden askerler, attığı roketlerle bir an bile soluk aldırmayan tanklar, bu bölüm gerçekten kabusunuz olabilecek nitelikte. Fakat çok sık bulunan enerjileri iyi bir şekilde kullanırsanız bu bölümüde (büyük bir zorlukla) bitirebilirsiniz.Uzun ve gerçekten zorlu bir mücadeleden sonra yaşasın özgürlük. Fakat bunu yalnızca ben söylüyorum, çünkü oyunun sonunda ne bir yazı ne de bir son ekran var. Son ekranın olmaması gerçekten kötü, çetin bir savaştan sonra bir son ekran herhalde bizim hakkımızdı.Line Of Fire nefis grafikleri, mükemmel atmosferi ile kaçırılmaması gereken süper bir oyun.Yinede son söz size kalmış, fakat ben kaçırmayın derim**Serkan SÖZER**

GRAFİK	%86
SES - MÜZİK	%78
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%82**



Rainbow Arts, Amiga'nın en iyi shoot-em-up'larından biri olan X-OUT'un ikincisini yaptı...



Z-OUT

Bir süre önce zevkle oynadığımız X-OUT, bol çeşitli ve değişik spriteleriyle shoot em uplarda bir fırtına gibi esmişti. Eğer bir X-OUT fırtınası daha yaşamak isterseniz, işte karşınızda Z-OUT.

Oyunu yüklediğinizde karşılaşacağınız ilk ekranda kullanabileceğiniz birkaç tuş fonksiyonu gösteriliyor;

F1 Tuşuna bastığınızda oyunu tek kişi ile oynayabilirsiniz.

F2 Bu tuş fonksiyonu oyunu iki kişi ile oynamanızı sağlar.

F3 Oyunun oynanışı hakkında bilgi sahibi olmak isterseniz, F3 ile demoyu seyredebilirsiniz,

P Oyun esnasında pause kamutu yerine geçer.

A Oyunu auto fire ile oynamanızı sağlar.

ESC Oyunu bitirir.

Z-OUT oyununda amacınız oyun içinde alabileceğiniz bir çok silahın yardımıyla gezegeninizi kurtarmak. Gezegeniniz kötü niyetli (kötü niyetle programlanmış demek daha doğru olur) robotlar tarafından istila edilmiş durumda. Bu yüzden bu amansız savaştan galip çıkmak hiç kolay değil. Oyun esnasında yüzlerce robotun açtığı ateş hatlarından geçtiğinizde, bir çok defa arkanıza şöyle bir bakıp bu ateş hattından nasıl sağ çıktığınıza hayret edeceksiniz.

Oyun tam altı levelden oluşuyor. Bu altı level boyunca karşılaşacağınız birçok tehlike ve düşman var. Bu altı level boyunca robotlara karşı kullanabileceğiniz bir çok silah ve savunma aracı alabilirsiniz. Bu silahlar obje halinde ya büyük bir kırmızı balığı yada garip bir yaratığı vurduğunuzda çıkıyor.

KALKAN: Oyunu tek kişilik oynadığınızda sizi önden gelen darbelere karşı koruyacak biçimde kullanılırken, iki kişilik oynadığınızda alttan ve üstten gelen darbelere karşı kullanılıyor.Space tuşuna bastığınızda kalkan ileri fırlar ve ulaşamadığınız rakiplerinizi yokeder.Tekrar space tu-

64'ler sayfa 44

şuna bastığınızda kalkan yavaşça geri gelmeye başlar. Bu sırada kalkanı uzay modülünüzün arka tarafına yerleştirebilirsiniz.

ELEKTRİK AKIMI: Bu silah geniş elektrik dalgaları yayarak düşmanı etkisiz hale getirir.

ATEŞ TOPLARI: Ateş topları özellikle bölüm sonunda ki dev spritelerden oluşan canavarlara karşı etkilidir. Canavarın neresine ateş ederseniz edin ateş topları mutlaka can alıcı noktaya ulaşır.

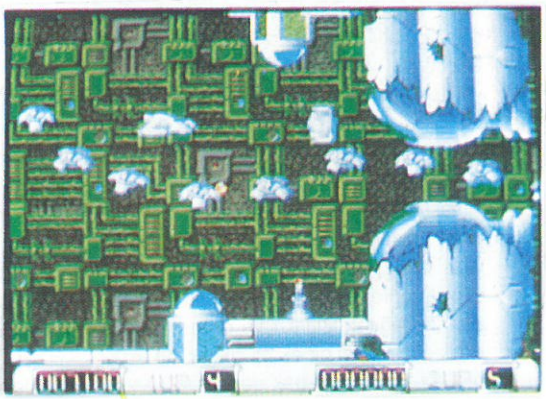
MIZRAKLAR: Bu silahı ateşlediğinizde dört tarafa enerji mızrakları fırlatır. Kuvvetli bir silahtır.

LAZER: Normal olarak kullandığınız ateş gücüne, bir de lazer şuaları eklenir.

Oyunda beş hakkınız var. Bir çok shoot em upta olduğu gibi tek vuruşta bir hakkınız gidiyor. Tek kişilik oyunda vurulursanız başa dönersiniz. Fakat iki kişi oynadığınızda vurulursanız kaldığınız yerden devam edersiniz. Sizinde farkettiğiniz gibi tek ve iki kişilik oynadığınızda oyun biraz değişiyor. Bu değişikler oyunu mutlaka tamamen etkileyecektir. Her level geçisinizde düşmanlarınıza yeni ve daha güçlüleri eklenecektir. Hava akınları sıklaşacak hareket alanınız bazı bölgelerde iyice daralacaktır. Alta ve üste birer kalkan alıp üstüne birde elektrik akımını eklerseniz karsınıza çıkanın vay haline.

Z-OUT X-OUT kadar kaliteli ve bol spriteli bir oyun değilse de, size zevkli saatler geçirtecek bir shot em uptur. Ortalık kalitesiz bir çok shoot em upla doluyken, bilgisayarcınıza gidip rastgele bir oyun alacağınıza Z-OUT u almak emin olun sizin için daha iyi olacaktır.





Dünyamızın üzerinde savaş söylentilerinin dolaştığı şu günlerde, savaşların oyunlarda kalması dileği ile .....Hoşçakalın.

SERKAN SÖZER



LASER BILGISAYAR

Commodore64
AMIGA

En yeni oyunlar!
Bilgisayar Yayınları
Utility'ler!

Müzik ve Çizim programları!
Teyp ve Joystick Tamiri!
Her türlü yan ürünler!

Laser Bilgisayar
Mithatpaşa Cad.No:580/A
MİTHATPAŞA-İZMİR
Tel:9-51-19 25 41

GRAFİK	%81
SES - MÜZİK	%86
OYNANABİLİRLİK	%88

GENEL %85

AMIGA

BADLANDS

Ve işte karşınızda BADLANDS. Her şeyiyle çok zevkli olan bir ralli oyunu. Oyunda amaç üç araba içinde finişe en önce gelebilmek. Tabii, bu arada rakiplerinize ateş edip onları yavaşlatabiliyorsunuz, eğer bu yavaşlamaları iyi kullanmasını bilirseniz, bu arada o rakibinizi geçebilirsiniz. Oyunu Tengen yapmış ve Domark pazarlamış. Grafiklerine güsel denemez fakat anlaşılır olması iyi. Oyundaki parkurlar tek ekran üzerinde geçiyor.

Gelelim oyuna, disketinizi boot edip, birkaç saniye sabrettiğiniz zaman, oyunun adı, yapan ve dağıtan firmalar ve oyun hakkında bilgilerin verildiği bir ekran çıkıyor. Bu ekranı ateş tuşuna basarak geçin şimdi karşınızda oyun oynanış biçimini belirlediğiniz bir ekran sizi bekliyor. Bu ekrandaki seçenek listesindeki seçenekler şunlar :

F1-Player 1---Port 1/keybr :

F1 tuşuna bastığınızda, bu seçenek Joystyle A, yada Joystyle B olacaktır. Eğer burayı Joystyle A yaparsanız, joystick kontrolleri şöyle oluşur :

Joy. sağa :-Saat yönünde dönme.
joy. sola :-Anti-saat yönünde döner.
Joy. ateş :-Hızlanma.
Joy. ileri :-Ateş etme.

Fakat burayı, Joystyle B olarak değiştirirseniz, Joy. kontrolleriniz şu yönde değişir :

Joy. sağa :-Saat yönünde dönme.
joy. sola :-Anti-saat yönünde döner.
Joy. ateş :-Ateş etme.
Joy. ileri :-Hızlanma.

F2-Player 2---Port 0

Bu seçenek F1 tuşu seçeneğiyle aynı şekilde işlem görür fakat Port 0 yani MOUSE'un takıldığı port içindir.

F3-Sound :

Burda seçebileceğiniz iki şey vardır. Birincisi, SOUND FX, diğeri ise MUSIC'dir. Eğer SOUND FX'i seçerseniz sadece ses efektleriyle oynarsınız. Eğer MUSIC seçeneğini seçerseniz, sadece bir musiki parçasıyla yarışınızıtamamlarsınız.

F4-Reset lap times :

Bu seçeneği YES yaparsanız, tur zamanlarını sıfırlarsınız. Eğer NO yaparsanız... hiç birşey olmaz.

Burdaki meseleleri kendi ego ve isteklerinize göre ayarladıktan sonra ateşe basarak bu ekranı geçin. Şimdi karşınızda bir ekran daha olacak, bu ekranda, port 0'ya takılı joy. ateş düğmesine basarsanız, ikinci oyuncuda oyunda yerini alır. Eğer Port 1'daki joy. düğmesine basılırsa geri sayma işlemi hızlanır. Bu ekran da geçildiğinde yarışınıza bakabilir, sizi geçen alçak ve aşağılık arabaları vurup, arkalarından gülebilirsiniz.

Parkurlarda ilerlerken bazı bazı karşınıza sarı ingiliz anahtarları çıkıyor. Bu ingiliz anahtarlarından en az 2 olmak üzere toplarsanız, parkur sonundaki shoptan bir çok şey alabilirsiniz. Her üç ingiliz anahtarıyla bir obje satın alabilirsiniz. Bu objelerin hepsi değişik ve çok farklı işlere yarıyorlar.

MISSILES : Misiller, eğer bu objeleri alıp öbür arabalardan birinin üzerine sallarsanız, o araba havaya uçacaktır. Bu misilleri bazı bölgelerde yollardanda toplayabilirsiniz. Bu yerler prison yard ve military base'dir.

TIRES : Lastikler , eğer bu lastiklerden alırsanız, yol üstünde, keskin virajları alırken fazla kaymazsınız, ayrıca lastiklerin size yağlardan geçerken çok yardımı dokunabileceğini söyleyebilirim.

TURBO : Alabileceğiniz bir diğer obje olan turbo, arabanızın erken hızlanmasını sağlar. Örneğin su yada diğer engellerde yavaşla-

Sanırım bir çoğunuz araba yarışlarından hoşlanıyordur. Akıl almayacak rampalardan atlamak, her hendeğe girişte yarışı kaybetme fikrini düşünmek insana anlatılamayacak kadar büyük bir zevk verir. Hele bütün bunlar birleşipte karşınıza bir bilgisayar oyunu olarak çıkarsa... Allaaah! Tutmayın beni, ver şu joystiği çabuk Murat. (Murat yardımcım olurda!..) Neyse, bu kadar komiklik yeter. Şimdi oyuna dönebiliriz. Oyunu load ettiğinizde (bakınız load) karşınıza isminizi, doğum tarihinizi, milletinizi yanımlayabileceğiniz bir tablo çıkıyor. Bu tablolardan yarışmacı sayısınıda ayarlamanız mümkün. Seçimler bittikten hemen sonra pisti ve başlama çizgisine dizilmiş, küçükken oynadığınız Majorette tipi arabaları görüyoruz. Bilmem dikkatinizi çektimi, araba yarışlarında pek alışık olmadığınız bir şey var. O da parkurun tamamını görebilmemiz. Her yarışa toplam dört araba katılıyor. Bir sonraki yarışa katılabilmeniz içinde kazanmanız lazım. Yani bir yarış kaybettiğinizde bir sonraki yarışa veda ediyorsunuz. Bunun içinde ne yapıp edip yarıştan birinci olarak çıkmak gerek. Yarışta kullanabileceğiniz birçok materyel var. Bunları yarış sonralarındaki "speed shop"lardan yani dükkanlardan temin edebilirsiniz. Burada satılan toplam beş malzeme var.



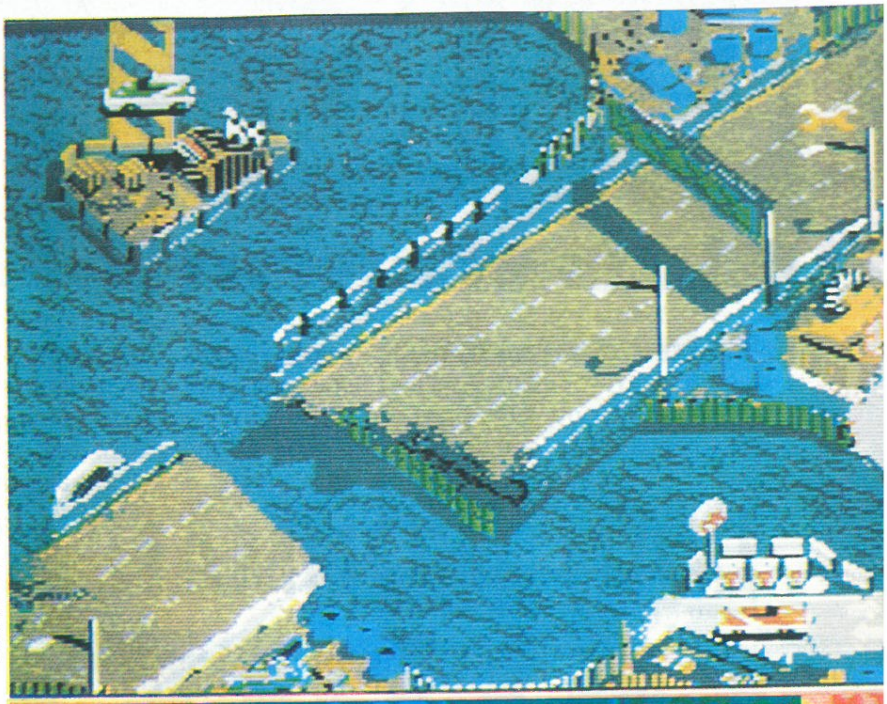
Nitro: On dolardır. Her fire'a bastığınızda arabanızı hızlandırmanızı sağlar. Yarış sırasında en gerekli malzeme.

Tires: Kırk dolardır. Çarpmalarda hız düşüşünden doğan yavaşlamayı önler.

Shocks: Altmış dolardır. Çukur-

dığınız zaman erken tam hızınıza ulaşip fazla zaman kaybetmemenizi sağlıyor.
SPEED : Eğer HIZ alırsanız, arabanızın hızı artar. Böylece diğer arabaları kolaylıkla geçebilirsiniz.
SHIELD : Bu objede misillerden korunmak için, tabii üstünüze her misil geldiğinde bir shieldiniz gidiyor. Oldukça yararlı bir nesne olduğunu söyleyebilirim.
Bu objelerin ingiliz anahtarlarına göre fiyatları şöyle :
4 Shield : 3 ingiliz anahtarı.
4 Missile : 3 ingiliz anahtarı.
1 Turbo : 3 ingiliz anahtarı.
1 Speed : 3 ingiliz anahtarı.
1 Tire : 3 ingiliz anahtarı.
Burada size tavsiyem, ilk önce SPEED ve TURBO alarak arabanıza hız kazandırmanız, daha sonra TİRE alarak aracınızı sağlamlaştırmanızdır
Son olarak, Player-1 için keyboard kontrolleri :
Joystyle A modunda oynanıyorsa :-
Z-Saat yönüne döndürme.
X-Anti saat yönüne döndürme.
Sağ SHIFT-Hızlanma.
Space-Ateş etme.
Joystyle B modunda oynanıyorsa :-
Z-Saat yönüne döndürme.
X-Anti saat yönüne döndürme.
Sağ SHIFT-Ateş etme.
Space-Hızlanma.
Saçma shoot'em op ların arasına karışıp gelen bu güzel oyunu oynayın ve size göre olup olmadığına karar verin. İyi yarışlar.
BURAK ÖZIŞIK

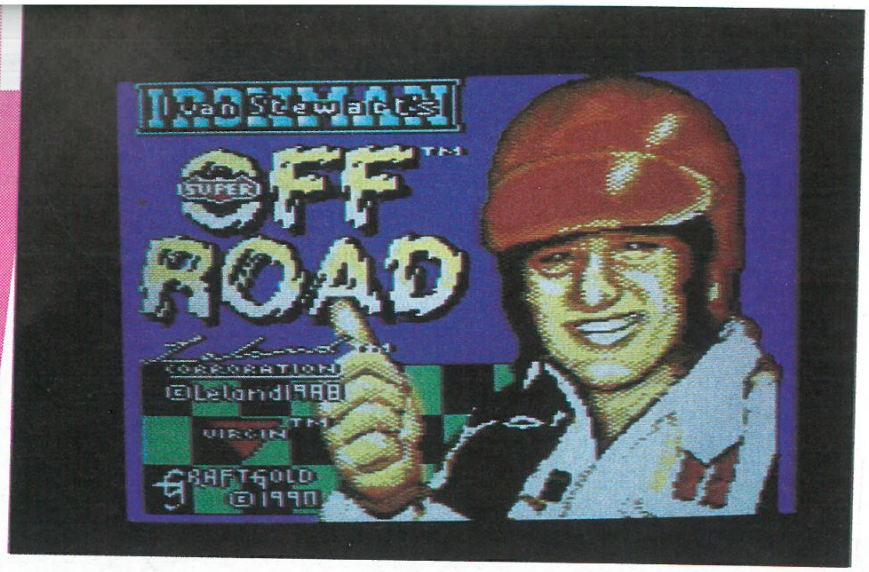
GRAFİK	%80
SES - MÜZİK	%77
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%82**



OFF-ROAD RACER

larda ve tümseklerde kötü yol yüzünden arabanın zarar görmesini engelleyen ve hızı artırmayı amaçlayan süspansiyon sistemidir.
Acceleration: Seksen dolardır. Motora takıldığı anda motor gücünü süper arttıran turbo sistemidir.
Top Speed: Yüz dolardır. Maximum hız çoğaltıcıdır
Malzemeleri almak için gerekli parayı, yarış kazandığınızda elde edebilirsiniz. Ayrıca yarış esnasında karşınıza çıkan para keselerinide almayı ihmal etmeyin. Bir de pistte beliren nitroları alın. Oyuna başladığınızda toplam on kullanımlık nitronuz var. Bu sayıyı pistte alacağınız nitrolarla ve parayla satın aldığınız takdirde artırabilirsiniz.
Oyunda toplam beş değişik pist var. Ama şunu hemen belirteyim, oynadığınız son pistler ilk pist kadar kolay değil. Yapımcı firmada yarış sayısını artırabilmek için her pistti iki defa kullanmış. Yani ilk yarışta bir pist oynuyorsanız, ikinci yarışta bu pistti tekrar tersten oynuyorsunuz (ters yönde giderek).
İşte oyun için söyleyeceklerim bu kadar. Sabırlı player'lara iyi bir yarışma olacağı kanısındayım. Sabredemeyenler ise "sabreden derviş..." atasözünü hatırlayıp oynamaya devam etsinler. (Nihohaha ne espriydi ama...)
Serkan AKDAĞ

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



IVAN' IRONMAN' STEWART's SUPER

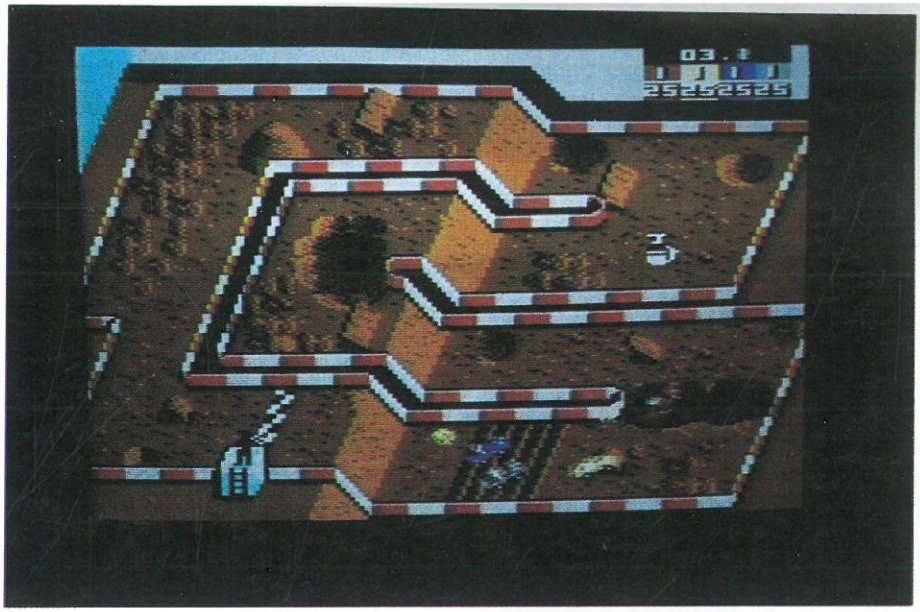
Bundan iki ay önceydi. Kursa gitmeden sabah bir dergiye uğrayayım dedim. Abdurrahman Abi'nin odasına girince masanın üzerinde yeni gelmiş yabancı bilgisayar dergilerini gördüm. Hemen birini elime alıp incelemeye başladım. Sayfaları çevirirken birden gözüme bir yarış oyunu reklamı çarptı. (Benim gibi bir yarış manyağından kaçar mı?) Iron Man, tamam dedim. Önümüzdeki ay bu oyun çıkınca yaşadık. Çünkü gerçekten çok iyi grafiklerle süslenmişti. Hemen oyunu beklemeye başladım. Sonra birgün yeni gelen oyunların disketine bakıyordum. Orada bir yazı Iron Man. Ama sevinmeyin. Ben de sizin gibi sevinmiştim ve geçen sayıda yazmayı düşünmüştüm. Bu büyük bir hayal kırıklığı oldu. Bu gelen oyunun preview'dı. Yani sadece birinci bölümden oluşan oynanabilem demosu. Aradan bir ay daha geçti. Ankara'daki bir arkadaşımın sayesinde elime oyunun tamamı geçti ve hemen oynamaya başladım. Çok süper bir oyundu. Başlangıçta oyunumuza adını veren Iwan Stewarts'ın mükemmel bir grafikle size şans dileyişini görüyorsunuz. Bu resim Commodore 64'ü beğenmeyen Amiga'cılara karşı mükemmel bir örnek. Space ile bu resmi geçtikten sonra karşınıza uğurlarınız çıkıyor. Aman dikkat! Onların sizden istedikleri tek şey yarış, yarış ve yarış.

Oyun beş bölümden oluşuyor. Ama tek kötülüğü üçüncü bölüm birinci bölümün, dördüncü bölümde ikinci bölümün tam tersi. Yani birinci bölümde oyunu saatin ters yönünde oynarken, üçüncü bölümde saat yönünde arabınızı kullanıyorsunuz. Oyunda karşınıza birçok engel çıkıyor. Bunlar küçük çukurlar, büyük hendekler, büyüklü küçüklü birçok rampalar, bozuk yollar, küçük su birinkitileri, büyük göller ve daha birçok engel. Yarışa start'tan başlıyorsunuz ve beş tur atacaksınız. Dört turun sonunda start'taki adam son tura girdiğimizi belirten bayrak indiriyor. Buna ek olarak bir de efekt ekleniyor. Yani son tura girdiğinizi mutlaka fark ediyorsunuz. Yarış bittiğinde hem start'taki adam damalı bayrak sallıyor hem de ekran duruyor. Yarış pistinde topladığınız dolar keseleri bize artı puan,

IRONMAN SÜRÜCÜ KURSU

Joystick hareketleri :
Joystick yukarı: Hız verme.
Joystick aşağı: Fren.
Joystick sağ-sol: Sağa-sola çevirme.
Fire:Turbo.

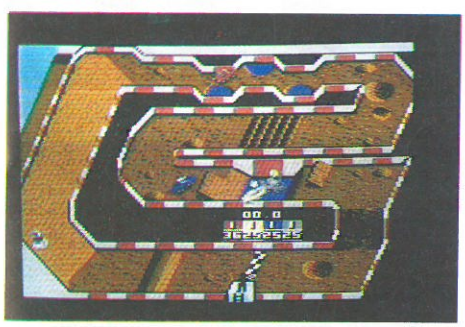
64'ler sayfa 48

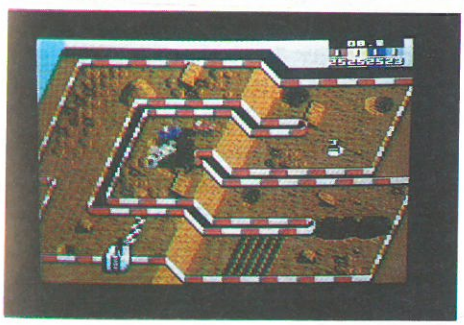


diğer objelerde (nitro) size yarış sonunda eklemeler için puan kazandırır. Yani paranızı artırır. Bu yarışı sizden başka üç yarışmacıyla yapıyorsunuz. Oyunu da en fazla üç kişiye kadar oynuyorsunuz (Port 1+Port 2+Key Board). Diğer yarışmacılar sarı araba Hurricane, mavi araba Jamnin, gri araba ise en büyük düşmanınız Iron Man. Yarış bitince birinci $100,000, ikinci $90,000, üçüncü de $80,000 alıyor. Ekran üzerinde zaman yarışın ne kadar zamanda bittiğini gösteriyor. Bundan sonra ise gerekli aletlerin menüsü var. 10K'ya $10.000 oluyor. Turbo 40K'ya tekerlek ve benzeri şeyler alırsınız. Bu menü size yarışı kazanmada en çok işe yarar sağlayacak menüdür. Bir de iki tane krediniz var. Yarışta birinci olamazsanız bu kredileri kullanarak diğer yarışa geçebilirsiniz. Eğer bu kredileri paraya çevirmek isterseniz pano bitiminden sonra fire'a basın. Her kredi $200.000 niteliğindedir. Fakat daha sonra paranız $200.000 üzerine çıksada kredi alamazsınız. Yani hakkınız olmaz. Olürseniz ölürsünüz. Iron Man muhteşem grafik, müzik ve efektlerle süslenmiş bir oyun. Bu oyun kıtlığında böyle bir oyunu bulduğunuz için yatıp kalkıp şükretmelisiniz. Mutlaka alın. Kaçmaz.

GRAFİK	%80
SES - MÜZİK	%90
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	**%88**

OFF-ROAD





Kim bu IRONMAN?

Ivan Stewart'ı tanımıyor olabilirsiniz. Zorlu pistlerde güçlendirilmiş kamyonlarla yarışmaktan oluşan 'OFF ROAD RACING' sporunun ülkemizde pek (hiç!) yaygın olmadığını düşünürsek bu pek anormal değil. Her neyse Ivan Stewart Amerika'da bu sporun en iyisi durumunda olan bir yarışçı. !971'den beri üst üste kazandığı şampiyonluklar sonunda 1983'te Toyota takımına girdi ve o günden beri bu takımda yer alıyor. Hem oyundaki pist sporunda hem de açık havada yapılan 250 millik dayanıklılık yarışlarında gösterdiği başarı ona 'IRONMAN' (Demir Adam) lakabını kazandırdı.









INDIANAPOLIS 500

Bekle bekle bekle !!! Hayatımız hep kaliteli oyun beklemeklemi geçecek. Hele yarış oyunlarından hoşlanıyorsak. Tam oyuna alışmışız birde bakıyoruz ki belli bir yerden sonra aşırı zorlaşıyor. Tam grafikleri ile avunuyoruz, bu oyun iyidir diyoruz oyun berbat çıkıyor. Disket üstüne oyun çektirmekten evimiz disket mezarlığına dönüşüyor. Peki piyasada günlerce başından kalkamayacağımız adam gibi yarış oyunu yokmu? Var. İşte şimdiye kadar çıkan birçok yarış oyununa fark atacak bir oyun: INDIANAPOLIS 500

Şimdi gelelim oyuna. Oyun yüklendiğinde karşınıza bir araba resmi çıkar ve bununla ilgili bir soru sorulur. Oyununuz kırılmışsa RETURN tuşuyla oyuna geçersiniz. Oyuna geçtiğinizde karşınıza ikisi oyun içinde kullanılmak üzere 8 seçenek çıkar. Şimdi bunların ne işe yaradıklarını görelim.

1)PRACTICE: Oyuna yeni başlayanlar için yararlı bir seçenekir. Piste alışmanızı ve arabanın kontrollerini öğrenmenizi sağlar. Bu pistte sizden başka araçlarda vardır fakat size çarptıklarında bir zara vermezler. Özellikle dönüşlerde pistin dışına çıkmamayı iyice öğrenin.

2)QUALIFY: Bu seçenekte "Practice" e benzer fakat bu pistte hiç araba yoktur. Bu seçeneğin en önemli amacı dönüşlerde yolun kenarına vurmamaya alışmanızdır. Eğer dönerken arabanızı hızlı bir şekilde yolun kenarına vurursanız lastiğiniz patlar ve arabanız fırıl fırıl dönmeye başlar. Bu durumda tek yapacağınız şey ESC ye basmak ve yeni bir oyuna başlamaktır.

3)RACE: Oyuna başlamanızı ve gerçek bir yarışta yer almanızı sağlar. Yarışa başlamadan evvel sizden 4 yarıştan birini seçmeniz istenir. Bu yarışlar uzunluk ve zorluk derecelerine göre sıralanmıştır. Bunlardan 10 ve 30 turluk olanlarında arabanız biryere çarptığında hasar almaz. Fakat 60 ve 200 turluk yarışlarda arabanız her türlü zararı alabilir. Pistte bir tur 2.5 mildir

4)TEAMS: Bu seçenek, kullandığınız arabayı belirlemenizi sağlar. 3 Çeşit araba vardır:

a)March/Cosworth: Mavi renkte bir yarış arabasıdır. Hız göstergesi soldadır. Ortada motor devrini gösteren takometresi vardır. Sağdaki gösterge ise motorun ısısını Fahrenayt (F) cinsinden gösterir. Benzin durumunu gösteren bir göstergesi yoktur, sadece sağ tarafta azaldığını gösteren bir ışık vardır. Soldaki kırmızı ışıkta yağ basıncını gösterir. Motoru çok zorladığınızda bu ışık yanar.

b)Lola/Buick: Rengi kırmızı olan bu araba biraz daha gelişmiş bir teknolojinin eseridir. En solda yağ basıncını gösteren gösterge yer alır. Onun yanında hız göstergesi vardır. Hız göstergesinin sağında takometre ve en sağda da yakıtı ve motorun ısısnı gösteren gösterge yer alır.

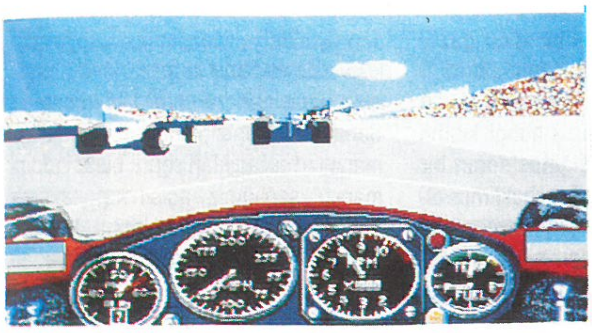
c)Penike/Chevrolet: İşte tek kelimeyle teknoloji harikasi diğebiliceğim bir araba. Sarı renkte olan bu Chevrolet nin bütün herşeyi dijital. Hızlandıkça, çubuklar halinde büyüyen motor devriniz altta sayılarlada gösteriliyor. Hemen motor devrinin solunda hızınız yer alır. En altta da kaç galon benzininiz kaldığını, yağ basıncını ve motor ısısınıbelirten sayılar vardır. Bu arabayı şiddetle tavsiye ederim.

5)FILE: Bu seçenek oyunu kaldığınız yerden diskete kayıt edip, daha sonra devam etmenizi sağlar. En fazla 3 oyun kayıt edebilirsiniz. Ayrıca çeşitli yarışlarıda kayıt etme imkanınız var.

6)OPTIONS: Bu seçenek ikiye ayrılır.

a)Mouse Sensivity: Mouse veya joystick inizin hassaslığıng belirler. "Low" az hassaslık, "Medium" orta hassaslık ve "High" yüksek hassaslıktır.

b)Graphic Detail: Bu seçenek oyundaki grafiklerin detay düzeylerini belirlemenizi sağlar. "Low" ile sadece yolu ve birlaç önemli ayrıntıyı görebilirsiniz. "Medium" ile gerekli tüm ayrıntıları devreye sokarsınız. "High" ile oyuna zevk katacak birçok ayrıntı eklersiniz (Yolda sarı çizgiler, kenarda kameremanlar ve hakemler, bulutlar gibi...) ve böylece oyunu daha renkli ve zevkli oynarsınız. Evet, oyundan önce ki seçenekler bunlar. Birde oyun esnasında seçilebilecek olan 2 seçenek var. Bu seçenekleri kullanmak için, oyun esnasında ESC



tuşuna basmanız gerekir.

1)RESUME DRIVING: Bu seçenek yarışa kaldığınız yerden devam etmenizi sağlar.

2)INSTANT REPLAY: İşte oyuna güzellik katan en önemli seçenek. Bu seçenek sayesinde son 20 saniye içinde yaptıınız bütün hareketleri çeşitli açılardan seyredebilirsiniz.

a)In Car: Arabanın içinden.

b)Behind: Arabanın arkasından.

c)Track: Tribünlerden.

d)TV: Televizyon kameralarından.

e)Sky: Helikopterden.

f)Crash: Oyun esnasında rakiplerinizin kazalarını gösterir.

g)Leader: Oyunda ilk sırada yarışan arabayı gösterir.

Bu yerleri joystick veya "SPACE" tuşu ile değiştirebilirsiniz. ESC ile bu ekrandan çıkarsınız. 1MB olmayan bilgisayarlarda sadece ilk seçenek kullanılabilir.

Simdi gelelim yarışa...

Yarışa epey yüksek bir hızda başlıyorsunuz. Herhangi bir arabaya çarparsanız onu saf dışı bırakırsınızçünkü onun kaza yapmasına sebep olursunuz. Hatta bu sırada sizde kaza yapabilirsiniz. Joystick i ileri iterseniz veye ateşe basarsanız patinj çekerek kalkarsınız. Geri çektiğinizde fren yaparsınız. Fakat bir yere çarptığınızde geri gitmek için klavyedeki yön tuşlarını kullanmanız gerekir.Oyunda joystick çok hassas , biraz fazla sağa veya sola kırarsanız duvara gümleyip milyonluk arabayı parçalara ayırırsınız. Bu yüzden alışmanız bayaüı vaktinizi alır. Arabanın kumandası mükemmel dizayn edilmiş. Gerçek bir araba ile yapabiliceğiniz hemen hemen her hareketi yapmanız mümkün. Örneğin arabaya birdenbire gaz verip bir sağa bir sola yaparsanız arabanız kendi etrafında dönmeya başlar. İlk başladığınızda bu hareket istemediğiniz bir anda olabilir fakat oyuna alıştıkça bunu yararınıza kullanmayı öğreneceksiniz. Ve en önemlisi, piste ve araba kontrollerine tam olarak alışmadan gerçek bir yarışa girmeyin. Çünkü aynen gerçek bir yarış gibi dizyn edilmiş bir oyun olduğundan, sizin diğer arabalara nazaran hiç bir üstünlüğünüz yok. Bu yüzden, kaza yaparsanız diğer arabalara yetişme ihtimaliniz çok az.

Yarış esnasında onarım bölümüne girerseniz arabanızın birçok özelliğini değiştirebilirsiniz. Bu bölüm yarışa başladığınız yerin solunda yer alır. Buraya girin ve kırmızı çizgilerin başladığı yerde durun. Karşınıza arabanın üstten görünğşü çıkacaktır. Sarı bölüm yakıt deponuzdur. < ve > tuşlarıyla yakıt alabilir veya boşaltabilirsiniz. Ayrıc lastikleride değiştirebilirsiniz.

Fonksyon tuşlarıyla, araba üzerinde istediüiniz birçok değişikliği yapabilirsiniz. Bunların görevleri:

F1: Bu tuşla oyundaki sıralamayı görebilirsiniz.

f3: Arabanızda kaç galon yakıt olduğunu gösterir. < ve > tuşlarını kullanarak yakıt miktarını beşer beşer azaltabilirsiniz.

F4: Arabanızın dizaynını gösterir. < ve > ile arabanın ön eğimini beğiştirebilirsiniz. "SPACE" e basarak arka eğilimine geçersiniz.

F5: Tekerleklerin sertlik durumlarını değiştirmeye yarar. "SPACE" ile tekerleği belirleyip, < ve > ile sertliği seçersiniz. "HARD" sert, "MEDIUM" orta ve "SOFT" yumuşak lastiktir.

F6: Tekerleklerin büyüklüğünü ayarlarsınız. < ve > ile büyütüp küçültebilirsiniz. "SPACE" tekerlek seçimidir.

F7: Tekerlekteki hava basıncıdır < ve > ile basıncı ayarlayabilirsiniz. "SPACE" basıncı değişecek tekerleği belirler.

F8: Amortisörlerin yumuşaklığıdır "SOFT" yumuşak, "HARD" sert amortisördür. "SPACE" amortisör seçimidir. < ve > ile sertlik ayarlanır.

F9: Tekerlek eyimidir. < ve > ile eyimi değiştirebilirsiniz. "SPACE" ile tekerlek seçersiniz.

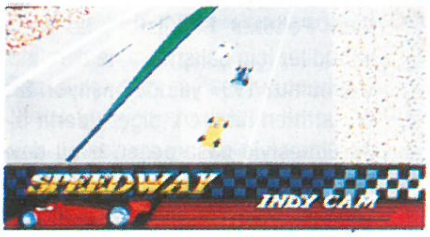
F10: Otamatik vitesin kaçıncı millerde değişeceğini ayarlamaya yarar. < ve > ile bu değerleri yükseltip alçaltabilirsiniz.

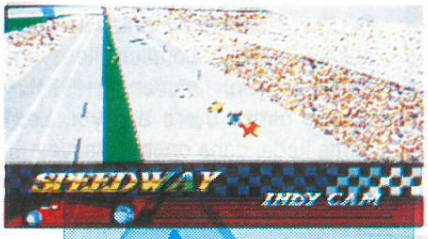
Bu oyunun bir tek komikliği, çok hızlı giderken bir arabaya çarparsanız efektler Türk filimlerindeki gibi bir iki saniye erken geliyor. Bu da hata bile sayılmaz, INDIANAPOLIS 500 mükemmel bir oyun. Ne tür oyundan hoşlanırsanız hoşlanın bu oyunu mutlaka alın. Hemi de tek disket. Bu oyun kaçmaz. Böyle grafik ve böyle hızı başka hiçbir yerde bulamazsınız.

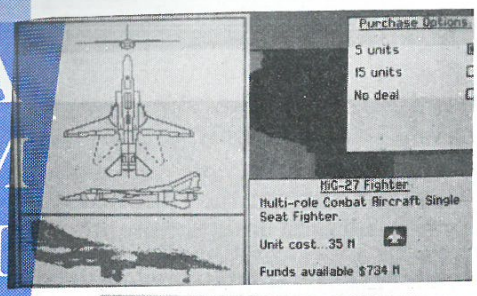
ÇAĞRI DÖRTER

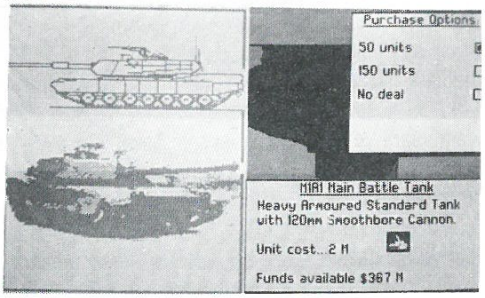
GRAFİK	%92
SES - MÜZİK	%85
OYNANABİLİRLİK	%87
GENEL	**%91**

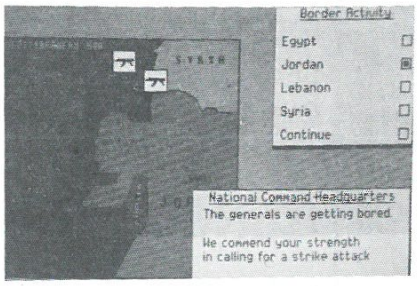












herhangi bir zamanında gazetelerin o ayki durumu bildirdiği zaman "S" tuşuna basın. Bunu yapınca karşınıza hangi kısma yüklemek istediğinizi soran bir ekran geliyor. Beş hakkınız olduğu için zırt pırt save etmeyin. Tuşlara geçmişken "B" tuşu sizin ve diğer devletlerin kendi içlerinde olan durumu ve dışarıyla olan ilişkilerini verir. Bu gerçekten çok önemli. Burada daima diğer devletlerin durumunu kontrol edin. Bunlar biraz ileride açıklayacağım politika ile çok ilgili. "E" ilede oyunu baştan başlatabilirsiniz.

Yeni başlayan Conflict' i seçip oyuna geçebilirsiniz. Oyun mause veya joystick ile değil, yanlızca klavye ile oynanıyor. Kontroller ise çok basit. Yukarı ve aşşağı oklar şıkkı seçmek için, enter tuşu ise ya bir alt kısma geçmek yada bir işi yapmak için. Oyuna başlayınca bir gazete ekranı çıkıyor. Burası stratejinizi belirleyeceğiniz yer. "Enter" a basınca karşınıza "News" yani haberler kısmı çıkacaktır. Burada 7 ülke var; Mısır (Aynı zamanda komşunuz ve çok tehlikeli) İran, Irak, Ürdün (Bu da komşunuz fakat çok zayıf) Lübnan (Zayıf ve iç karışıklıklarla uğraşıyor) Libya ve Suriye (En zorlu düşmanınız). Şimdi sizlere bunların durumlarını ve izlemek zorunda olduğunuz politikaları vermek sanırım yararlı olacak.

Mısır (Egypt) : Mısır, oyun boyunca sizi Suriye' den kat kat fazla uğraştıracaktır. Bunun nedeni gerçekten çok kuvvetli bir ordusu bulunması, iç durumunun çok zor karışması, Libya ve sizin yani İsrailin dışında komşusu (Sudan oyunda yok) olmaması. Libya çok kuvvetsiz ve Mısır' la genelde tek başınıza uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Sona bırakmanızı, diğer üç sınır düşmanınızı hakladıktan sonra buna saldırmanızı sağlığınız açısından tavsiye ederim. Bir de zırt pırt Ürdün (Jordan) ile anlaşma yapıp beraber saldırıyorlar. Aman dikkat.

Jordan (Ürdün) : En kolay bir lokma diye üstüne atlayacağınız ve daha sonra çok pişman olacağınız bir ülke. Ürdünle en baştan beri çok iyi ilişkiler kurun ve onla anlaşma yapın. Daha sonra Suriye mutlaka size veya Ürdün' e saldıracaktır. İşte o zaman "Bir elin nesi var, iki elin sesi var" misali Suriyenin hakkından gelirsiniz.

Lebanon (Lübnan) : Suriye' nin ilk saldırdığı ülke bu. Sakın siz saldırmayın ki suriye biraz güç kaybetsin. Daha sonra Suriye' yi haklarsınız.

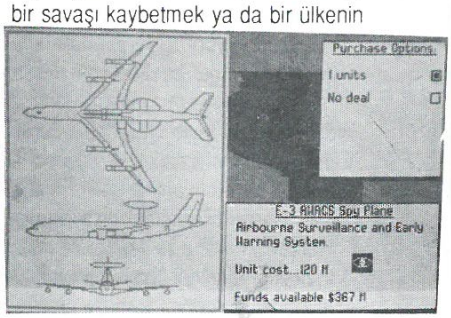
Syria (Suriye) : En güçlü komşunuz. Fakat çok saldırgan olduğu için altedilemez değil. Biraz önce saydığım taktikler onu yenmeye yeterde artar.

Iran (İran) : Komşunuz değil;fakat çok tehlikeli ve her an nükleer silah kullanabilir. İlişkileri sakın bozmayın; zira si-

Conflict

İsrail' i herhalde tanımayan kişi yoktur. Bunun ilk sebebi tabiki Filistinliler, diğeri ise dünyanın tek yahudi devleti oluşu. "Conflict - The Middle East Politikol Simulator" ile biraz yahudiler için çalışmaya ne dersiniz. Oyunumuz 1997 yılında başlıyor. Siz bu tarihten itibaren, diğer liderin öldürülmesiyle başa geçen İsrail devlet başkanını canlandırıyorsunuz. Oyunun başında çıkan yazılar bize Orta Doğu' daki durum hakkında değişik bilgi veriyor.

Oyun yüklenince karşınıza iki seçenek çıkacaktır. "Conflict" ile oyuna en baştan yani Januvary m1997 tarihinden olmak üzere başlıyor. Load game ilede, daha önceden save ettiğiniz bir oyuna kaldığınız yerden başlıyorsunuz. Save şöyle; Oyunu



ze atmasa bile başka bir ülkeye atılan nükleer füzeler 3. Dünya savaşını başlatıyor ve oyun bitiyor. Bu arada oyun üç şekilde bitebilir. Birincisi biraz önce söylediğim nükleer savaş. İkincisi ise bir savaşı kaybetmek ya da bir ülkenin asker bulunmayan bir sınırınızdan sizi işgal etmesi (Asılır yada hapse girersiniz). Diğeri ise iç karışıklık ile bir suikaste kurban gitmeniz. Tabi bunlar di-

in Middle East

ğer komşularınız için de geçerli.

Iraq (Irak) : İran' a karşı güçsüz. Genelde Suriye ve İran birleşip bir ayda burayı yok ediyorlar. Zaten bir savaşı kazanınca Birleşmiş Milletler orayı savaşa kapıyor.

Libyo (Libya) : Libya çok güçsüz. Fakat sizin yardımlarınızla ve Mısır' a savaş açmanızla belki bir şansı olabilir.

Ülkelerin durumu böyle, şimdi News kısmında neler var ona bakalım. Yukarıda saydığım yedi ülkeden birini seçince karşınıza üç seçenek çıkar. Bunlar:

Diplomatic : Bununla seçtiğiniz ülke ile diplomatik ilişkilerinizi ayarlıyorsunuz. Seçince karşınıza bazı alt seçenekler çıkacaktır. Bunlar o anda o ülkeyle olan ilişkilerinize göre değişiyor. (Savaş hali, iyi ilişki hali, normal hal) Bazı seçenekler şöyle:

a) Savaş durumunda

1) Open negatiation for a ceasefire: *Ateş kes anlaşması için ilişkileri geliştirmek.*

2) Keep diplomatic relations closed: *Savaşın devam etmesi için ilişkilerinizi kesmek.*

b) Normal durumda

1) Improve relations vith concilatory actions: İlişkilerinizi yararlı işlerle geliştirmek.

2) Spoil relations by creating accidental incident: Savaşmak istediğiniz bir ülke olursa bununla ilişkilerinizi bozabilirsiniz.

3) Maintain present relations: Eski durumu korumak.

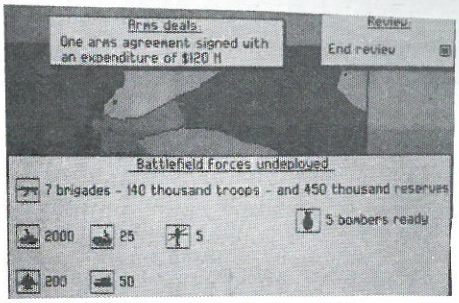
c) İyi durumda

1) Sign pact: İyi ilişkileriniz olan bir ülke ile anlaşma imzalamak.

2) Reduce relations: Eğer kendinizi biraz ağıra satmak isterseniz bunla biraz iilşkiyi azaltabilirsiniz.

Intelligence: Bununla diğer ülkelere karşı istikbarat örgütünüzü kullanarak bir politika kuruyorsunuz. Dikkatli kullanın ve kendi tarafınızı daima koruyun. Aynı zamanda bazen istediğiniz bir ülkede iktidar kavgası çıkarabilirsiniz (Start coup) veya liderini öldürtebilirsiniz (Assossinate leader).

Bunların dışında altta çıkan yazılar bazen bir ülke ile ilişkilerinizi açıklamanız konusunda sizi uyarıyor veya diğer ülkelerin ilişkilerini verebiliyor. Bunları incelemeden Make policy' ye geçmeyin.



Gelelim diğer kısma. News' den Make policy ile çıkınca stratejinizi ayarladığınız kısma geliyorsunuz. Burada çıkan seçenekler şöyle:

Purchase Arms: Silahlar; Oyunun en iyi ayarlanması gereken kısım. Bir ülke ile savaşa girmeden önce tank sayınızı 4000 (M-1 olursa iyi olur), uçak sayınızıda 300'e çıkardınızmı bir de Sam roketatarlarınızı ve gözetim uçağınızı hazırladınızmı karşınızdaki ülkeye acırım. En iyi satıcı Amerika. Unutmayın prestijiniz yükseldimi silah çeşidide artar.

Stratejik Actions: Sınır ülkelerle yapacağınız ilişkilerde dikkatli davranın ve eğer bir ülke size saldıracak gibi ise yani sınırınıza asker yığmışsa çok geç olmadan sizde askerlerinizi oraya koyun.

Rewiew Forces: Elinizde bulunan

SES - MÜZİK	60
GRAFİK	60
OYNANABİLİRLİK	70
GENEL	63

güçler ve silahlar için yaptığınız anlaşmaları buradan görebilir, eksiklerinizi alabilirsiniz.

Nuclear Club: Nükleer silah yapımı gerçekten çok önemli. Yoksa diğer ülkeler sizi küçümser. En kısa zamanda bitirmeye bakın.

Palestinian Problem: Televizyonda bir aralar çok izlediğimiz Filistin kurtuluş Örgütü ve İsrailli askerlerin onlara karşı vahşice tutumunu önlemek isteyenler illada İsrail' in başkanı olmak zorunda değil. Şimdi her Amiga sahibi bunu yapabilir. Eğer Filistinlileri rahat bırakırsanız prestijiniz artar yok eğer vahşet duygularınızı tatmin etmek istiyorsanız, bir çok silahı unutun (Prestijiniz düşünce en iyi silahlarda size verilmez). Zaten oyunun başlarında bir kongre yapılıyor. Eğer burada Filistinlilere bir ülke verilmesini kabul ederseniz bu sorundan kurtulmuş olursunuz.

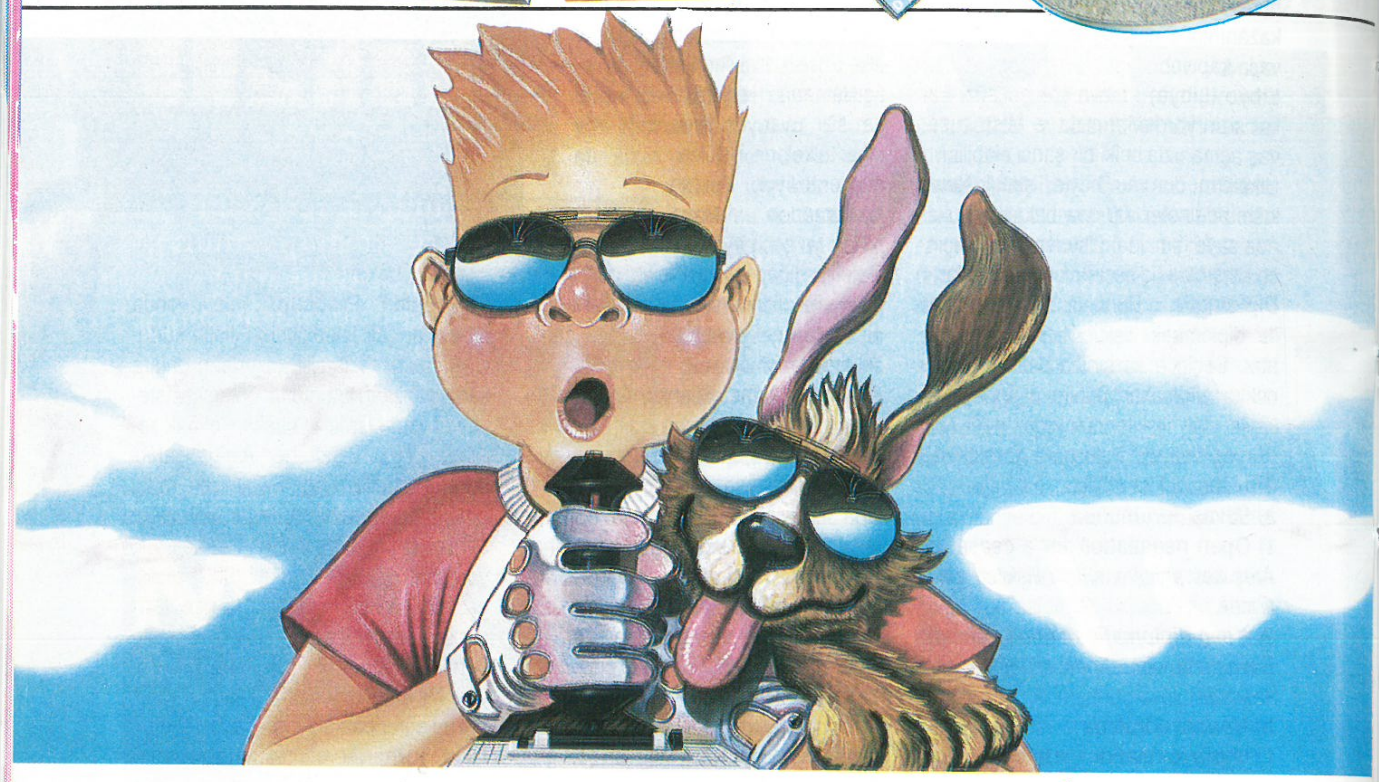
Next Turn: Bir sonraki aya geçmek için.

Şimdi size en son bir uyarı. Savaşırken daima tank alın zira İsrailin askeri gücü diğer ülkelere nazaran gerçekten çok az. Tanklar sizi bu durumdan kurtaracaktır.

Son söze gelince. Bu oyun tek kişilik ve çok kolay oynanabiliyor. Şu sıkıntılı okul günlerinde ve körfez krizinin sorunları ile uğraştığımız anlarda iyi vakit geçireceğiniz bir oyun. Oyunun puanlamasının altı şeye bağlı olduğunu unutmayın; hayatta kaldığınız süre, ele geçirdiğiniz komşu sayısı, diğer devletlere karşı tutumunuz, Amerika ile olan ilişkileriniz, prestijiniz ve liderlik yeteneğiniz. (Benim rekorum 310) iyi vakit geçirmeniz dileğiyle.

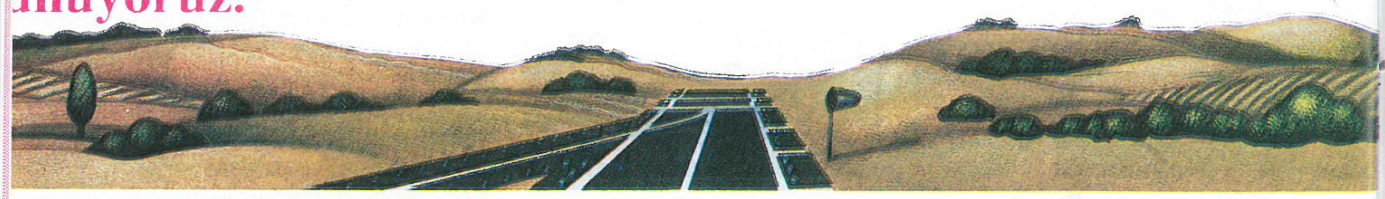
CENK ÜNLÜ

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE
EVE RIPTIDE
CORE
Micro Style



GERÇEK ORİJİNAL'in TADI,na
öyle kolay DOYULMAZ ARTIK.. **HAZ**
GERÇEK ORİJİNAL OYUNU alacak, k
Jelatinini ilk siz yırtacaksınız. Bazı zev

0 Firmanın Türkiye distribütörlüğünü aldık ,En son
yunlardan başlamak üzere süperleri beğeninize
ınuyoruz.



GENIAS
Digital Integration
ACCOLADE
The best in entertainment software.
KRISALIS
SOFTWARE LTD.
Audi



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
yaşayacak ve..... Uçacaksınız.

SEÇKİN BİLGİSAYARCILARDA
ARAYINIZ!!!

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





Yazımızın beşinci bölümüyle bu ay da karşınızdayız.Geçen ayki çağrıya cevap verip mektup yazan arkadaşlarımıza teşekkür ediyorum ama bu mektupların içinde **DOS** ile ilgili tek bir satır bulamadım,bu yüzden de burada yazamıyorum. Bunu sevgili direktörümüz istiyor tabii. Bu arada geçen ay son sayfa'ya konuk olmam nedeniyle kendisine teessüflerimi sunar, kendisine rahmet kederli ailesine başsağlığı dilerim.

Bu ayki konularımız ise Workbench disketinizde bulabileceğiniz **Calculator** ve **Icon Editor** programlarının kullanımıyla ilgili olacaktır. Ayrıca **Say,Graphic Dump** ve **Setmap** programları hakkında da ayrıntılı bilgiyi bu yazıda bulabilirsiniz.

CALCULATOR

AMIGA'nız tabii ki bir hesap makinesinden ibaret değildir ama bu işinizi de görme yeteneği vardır.Bu program standart bir dört işlem yapabilen hesap makinesini simüle eder.

Hesap makinesini çalıştırabilmek için üzerinde bir çift klik yapınız.Evet gerçek bir hesap makinesi değil mi?Buradaki tuşları click ederek istediğiniz işlemi gerçekleştirebilirsiniz.**CE**'ya basarak o andaki rakamı,**CA**'ya basarsanız tüm rakamları silersiniz.

Hesap makinesini kapatmak için sol üst köşesindeki kapatma penceresine basın.Bunu yaptığınızda program kendini silecektir.

ICON EDITOR

Icon Editor programıyla Workbench'teki ikonların görüntüsünü arzu ettiğiniz gibi değiştirebilirsiniz.Icon Editor sizin fantazilerinize cevap verecek şekilde tasarlanmıştır.

Icon Editor programını açmak için Extras disketindeki Icon Editor ikonuna çift klik yapmanız gereklidir.

Değiştirmek istediğiniz bir ikon olduğunda önce ekranın sağındaki dokuz kutucuktan birini klik ederek aktif hale getirmeniz gerekecektir.Icon Editor yüklendiği zaman bu kutularda Icon Editor programının ikonu yer alır.Şimdi DISK menüsünden **LOAD** seçeneğini sağ butonla seçin.**Enter Icon Name** yazan kutuya klik edip ikonunu değiştirmek istediğiniz programın adını yazın.

Örnek :

DF0:Calculator

eğer bir directory'nin ikonun değiştirmek istiyorsanız :

/directory adı diyerek o ikonu da yükletebilirsiniz.

Icon Editor sizin aynı anda dokuz ikonla çalışmanıza olanak sağlar.Bir ikonun görünüşünü değiştirmek için o ikonun bulunduğu kutuya click edin.O ikonun büyütülmüş görüntüsü ekrana gelecektir.Mouse'unuzla ikonu istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Normalde tek tek noktaları mouse ile çizebilirsiniz.**MISC** menüsündeki **FLOOD FILL** seçeneği ise reim programlarında bulunan **FILL** olayını gerçekleştirmenizi sağlar.Bir bölgeyi doldurabilmek için o bölgeye doldurulacak rengi seçin,sonra **FLOOD FILL** seçip boyanacak bölgeye click edin.

Bir ikona yazı yazdırmanız da mümkündür.Bunu yapabilmek için **TEXT** menüsünden **Write Into Frame** seçeneğini kullanın.**ICON TEXT** yazan kutuya klik edip en fazla sekiz karakter olmak üzere yazınızı yazın.

Foreground ve Background yazan kutulara klik ederek yazınızın ön ve arka plan renklerini değiştirebilirsiniz.Font

TABLO1

d : Alman klavye.
e : İspanyolca klavye.
f : Fransızca klavye.
gb : İngilizce klavye
i : İtalyanca klavye
is : İzlanda klavyesi(!)
s : İsveç klavyesi
usa : Amerikan klavye
usa0 : Bu klavye Kickstart 1.1 tarafından isteniyor.
usa2 : usa0 gibi.

olarak sadece **TOPAZ** font kullanabiliyoruz ama sekizlik ve dokuzluk olarak iki ayrı punto seçebiliriz.Position seçeneğine basarak yazımızı ok işaretleri yardımıyla ikon üzerinde gezindirebiliriz.**OK** diyerek de yazıyı yerine koyarsınız.

Kutuları birbirlerine kopyalamak veya swap etmek te sizin arzunuza kalmış bir olaydır.Bir kutuyu kopyalamak için önce ikonun konulacağı kutuyu seçin,sonra da **Copy** menüsünden **From Frame** seçeneğini işaretlerken kopyalanacak kutunun numarasını seçin.

Kutuların içindeki resmi kutu içinde hareket ettirmeniz de mümkündür.Bunu yapmak için **MOVE** menüsünden **IN FRAME** seçeneğini kullanmanız gerekir.Buradaki ok işaretleriyle resmi gezdirebilir,**Single** ve **Repeat** ile tek tek mi devamlı mı kaydırma yaptıracağınız belirleyebilirsiniz.**OK** diyerek bu işlemi bitirebilirsiniz.

İki kutunun içeriğini birbirleriyle değiştirmek (swap) için önce bu kutulardan birini seçin.Sonra **MOVE** menüsünden **Exchange With Frame** diyerek diğer kutunun numarasını belirlediğinizde iki kutu birbirleriyle içerik değiştirmiş olur.

Kutuların içeriklerini birleştirmek için ise önce bu kutulardan birini seçin.Sonra **COPY** menüsünden **MERGE WITH FRAME** seçeneğiyle birleştirilecek kutuyu belirleyin.

İcon Edıtor'den çıkmak için program penceresinin sol üst köşesine click edin.

SAY

Say adlı programla **AMIGA**'nızın yapay ses gibi çok güçlü bir özelliğini ortaya çıkartabilirsiniz.**SAY**'i çalıştırdığınızda ekrana iki pencere çıkar.Bunlardan biri Phoneme Window denilen ve **AMIGA**'nın sizin verdiğiniz sesleri bir nevi çeviriciyle kendi kullanabileceği bilgiye dönüştüren bölümüdür.Input Window ise sizin giriş yaptığınız penceredir.

Input penceresine click edip buraya istediğiniz kelime ve cümleleri yazın.Sonra Return tuşuna basın ve **AMIGA**'nızı dinleyin.Eğer yazdığınız şey çok uzunsa ve bir satıra sığmıyorsa korkmadan yazmaya devam edin,yazınız bir alt satıra taşacaktır.

Bu program cidden çok hoşunuza gittiyse size oynanmanız için biraz tiyo vermeyi düşündüm.**CLI**'yi açın ve şunu yazın :

Copy S/startup-sequence to speak:

Disketinizin startup-sequence'ının içeriği bilgisayarınız tarafından okunur.

Copy s/startup-sequence to speak:opt/f

Yukarıdaki örnekle aynı şeyi yapar ama kadın sesi kullanır.

Burada f yerine m koyarak erkek,r koyarak da robot sesi çıkarabilirsiniz.İkinci bir seçeneğiniz ise aksan ayarlamaktır.

Copy s/startup-sequence to speak:opt/f/p200

p parametresi 65 ile 320 arasında olmalıdır.Bu değerle oynayarak değişik sesler yaratabilirsiniz.Son bir parametremiz ise konuşmanın hızını ayarlayan s parametresidir.Bununla 40 ile 400 arasında bir hız kullanabilirsiniz.40 ile çok ağır,400 ile peşinizden atlı kovalıyormuşçasına bir hız elde edersiniz.

GRAPHIC DUMP

Bu yararlı program size ekranda o anda görünen resmi printer'e basmaya yarar.GraphicDump çalıştırıldıktan sonra istediğiniz ekranı öne alabilmeniz için on saniye bekler ve harekete geçer.

SET MAP

Setmap size **AMIGA**'nızın klavyesini istediğiniz bir dile adapte edebilmenizi sağlar.Eğer **AMIGA**'nızla Fransızca veya Almanca yazılar yazmak istediyseniz bazı özel işaretlerin klavyede olmadığını farketmişsinizdir.

İşte **SETMAP** bize bu olanağı sağlıyor.Setmap'ı kullanabilmek için **CLI**'yi açın ve SETMAP kod komutunu verin.Burada kod olarak **TABLO 1**'deki kodlardan beğendiğinizi yazın.

NOFASTMEM

NoFastMen programı bir swiç gibi çalışır.İlk çalıştırıldığında varsa extra hafızayı kapatır.Bir kez daha çalışırsa yeniden açar.

Bu ayki yazımız da burada sona eriyor.Bu ay da mektuplarınızı dört gözle bekliyoruz.Bize yazmayı ihmal etmeyin.

BAHADIR AKCAN

HİKMET BİLGİ İŞLEM

HERTÜRLÜ KULLANILMIŞ COMMODORE 64 VE AMIGA VE DİĞER BİRİMLER CAZİP FİYATLARLA PEŞİN ALINIR

- AMIGA VE COMMODORE 64 SATIŞI
- En yeni programlar
- Bilgisayar yan ürünleri
- Kartuş, Reset Button, Kafa Ayar Led'i
- Adaptör ve kablolar
- Garantili bakım ve onarım servisi

Şeemsettin Günaltay Cad. No:205 Tüccarbaşı, ERENKÖY

64'ler sayfa 57

AMIGA

SPEEL BOUND

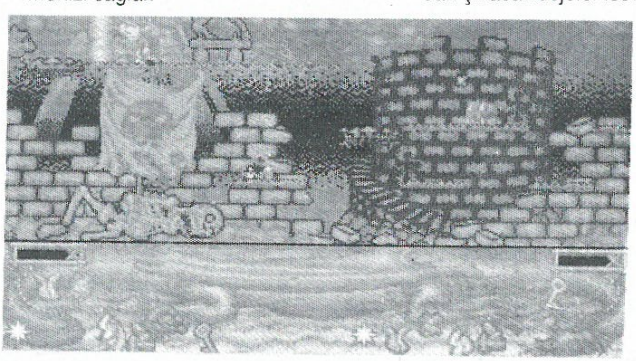
Speel Bound alışılmış, klasik kalıpları aşamayan, fakat güzel grafik ve çeşitliliği ile bu açığın bir az olsun kapatıldığı bir platform oyunudur. konusu artık klasikleşmiş bir konu; bir tarafta ülkeyi elegeçiren kötü yürekli sihirbaz,diğer tarafta onu yoketmeğe andiçmiş yiğit bir kahraman ve katedilmesi gereken uzuuun bir yol.

Oyunu ilk yüklediğinizde bir süre dinledikten sonra kulağa hoş gelen gıcık bir müzik eşliğinde üç seçenekli bir menü ile karşılaşacaksınız.

GAME SET FOR (1-2) PLAYER: Oyunu bir veya iki kişi ile oynamanızı sağlar.

LEVEL CODE: Aldığınız kodu bu seçenekle yazdırdığınızda tekrar bu bölümden başlayabilirsiniz.

COMMENCE JOURNEY: Oyuna geçmenizi sağlar.



Oyunda ekran düzeni ise şöyle; sol üst köşede player 1'in,sağ üst köşede ise player 2'nin büyü ve enerjisi,sol ve sağ alt köşelerde ise silahlarınız bulunmaktadır.

Oyun boyunca kullanabileceğiniz altı çeşit silah var.

Çakıl taşları: Bu silah en çok kullanacağınız silahtır.Sınırsız olması bir avantaj fakat menzili çok kısadır.

Kurşunlar: Bu silahın en büyük özelliği menzilinin çok uzun olmasıdır.Çok büyük hasar verdiğinden etkilidir.

Ateş ve toprak parçası: Oyunda ki ölümsüz yaratıkların önünde bir set oluşturur.Bu sete takılan yaratık bir süre etkisiz kalacaktır.

Lale: Bu silahı oyun boyunca belkide bir sefer kulanabilecekşiniz.Çünkü bu silahı kullanabilmeniz için büyü gücünüzün çook yüksek olması gerekiyor. Kullandığınız da müthiş etkisini görüp sık kullanamadığınız için üzülebilirsiniz.

Yıldız: Bir çok yöne kurşun yağdırabileceğiniz için müthiş etkili bir silahtır. Bu silahı yeterli büyü gücüne sahip olmadan kullanmaya kalkarsanız, size her değdiğinde enerjinizi azaltan ufak bir cin etrafınızda dönmeye başlar.Bu sırada joystik kontrolleri tersine döner,-tek çare daha fazla zarar vermeden cini vurmaktır.

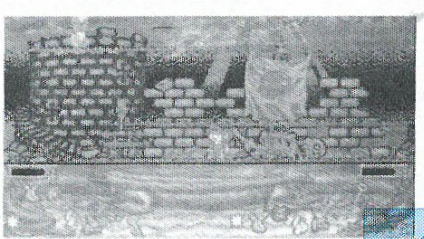
Her levelde çeşitli yerlerde bulabileceğiniz anahtarlar vardır.Bu anahtarlarla kilitli sandıkları açabilirsiniz. Sandıklardan çıkacak objeler ise:

Sihirli iksir: bir miktar enerji almanızı sağlar.

Büyülü parşomen kağıdı: Silahları kullanmanızı sağlayan büyü gücünüzü yükseltir.

Bomba: Yolunuzun üzerinde bir engel teşkil eden ağaç duvarları yokeder. Bombayı kullanmak için duvarın yanında COMMODORE (AMIGA) tuşuna basıp kaçmanız gerekir.

Elmas: Bu obje elmastan oluşan duvarları yoketmenizi sağlar. Kullanmak için elmas elinizdeyken duvara dokunmanız yeterli olacaktır.



Ceplerimize çakıl taşları doldurup, kuşağımıza diğer silahları yerleştirip hazırlandıysanız artık yola çıkabilirsiniz. Önünüzde katedilmesi gereken uzuuuuun bir yol, aşılması gereken sayısız tehlike ve size karşı ölümüne karşı koyacak sayısız yaratık bulunmakta. Kötü yürekli sihirbazın kontrolünde bulunan yaratıklar genellikle ölümlüdür.Oyunda en fazla üç kat bulunmaktadır.-diğer katlara çıkmak için iki adet sineğin (yanlış okumadınız) taşıdığı asansörleri kullanabilirsiniz.Size oyun boyunca karşılaşacağınız yaratıklar hakkında biraz daha bilgi vermek isterdim, fakat o kadar çok yaratık var ki (yaklaşık 100 kadar) tek tek açıklamaya kalkmak hiç te iyi bir fikir olmaz sanırım.Size tavsiyem daima menzil dışında durarak serî atışlarla ateş etmenizdir.Sürekli aynı hareketi yaparlar ve asla sizi takip etmezler.

SPEEL BOUND türünün diğer örnekleri arasında orta sıralarda yeralabilecek atmosferi hiçte iyi olmayan, fakat yinede size neşeli bir kaç saat yaşatabilecek bir oyun.Bu aralar birkaç oyun almak niyetindeyseniz, aralarına SPEEL BOUND'u da katabilirsiniz.

En süper oyunlarla, en eğlenceli saatler geçirmenizi dileyerek bir başka oyunda buluşmak üzere.....Hoşçakalın.

SERKAN SÖZER

SES - MÜZİK	%82
GRAFİK	%85
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%85

MAC

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Kahretsin, eskisinden çektiğimiz yetmiyormuş gibi tuttuk bir de yeni yıla girdik. İyi halt ettik. Ben de bu yılbaşında herşey bitecek zannediyordum, yanılmışım. Neyse sızlanacağıma köşemi yazayım bari, biz ucuz atlattık zaten, olan zavallı hindilere oldu.

Oturmuş, ben kimim, dünyanın sonu ne olacak, hayatın manası ne, bu pet kola şişeleri niye bir türlü açılmaz gibi önemli problemlere cevap ararken Adventure köşesini yazmam için 'kibarca' uyarıldım. Daha ayın başlarında sayılırız ama olsun. Gösterdiğiniz ilgi sayesinde cevaplayamayacağım kadar mektubum oldu. Sağolun dostlar, minnettarım. Jelıbon komasında yatarken üstüme koli dolusu mektup atan postacının sayesinde hayata döndüm. Şimdi bakalım bu ayki köşemizde neler var:

Öncelikle şimdilik elime geçmiş kayda değer bir oyun yok (tanıtmak için). Zaten Elvıra eminim yeterince vaktinizi alıyordur. Ama hazır fırsat bulmuşken sizi ilgilendireceğini umduğum birkaç haber var.

Biliyorsunuz **Infocom** durmadan el değiştirdi ve sonunda (sanırım) kapandı. Kapandı ama adventure dünyasına da izini bıraktı. İşte bu firmanın en baba oyunları bir takım halinde ucuz bir fiyattan satışa çıkarıldı. Şimdi bunlara ulaşmaya çalışıyorum, elime geçirebilirsem size de haber veririm.

Bir iyi haber, eski **Infocom** üstadlarından **Steve Meretsky** arkadaşlarıyla beraber kendi firmasını kurdu. Legend adlı firmanın yeni ürünü ise **SORCERERS GET ALL THE GIRLS**, yani büyücüler bütün kızları kapar! Yalana bak, biz kaç yıldır büyüyle uğraşıyoruz, hava alıyoruz. Sanırım bir yerlerde bir büyü atladım, zaten bende şans olsa 'sıcak' biryerlerde yaşardım (bu taşı attığım kişi kendini bilir!). Her neyse, oyun adventure dünyasında son zamanlarda moda olan 'flexible' sistemi kullanıyormuş. Yani isterseniz text adventure isterseniz ıcon-adventure olarak oynuyorsunuz. Bir an önce gelsede kızları kim kapıyormuş göstersek.

Bir kötü haber **Infocom**'dan ayrıldıktan sonra **Loom**'u hazırlayan **Brıan Morıarty** artık eğitim programları yapacakmış. Brıan, bak abi zaten eline sopa geçiren bizi eğitmeye kalkıyor, bari sen yapma. **Wishbrınger** gibi bir şaheseri yaratan adam umarım yakında tekrar adventure'lara döner.

Şimdi gelelim ayın en kötü haberine; **NEW SH*TS ON THE BLOCK**'ın solisti ölmemiş. O kadar kutlama boşa gitti dostlar. Şimdi benim o şampanyaları kusmam mı lazım? Neyse bu sefer başaramadık,ama bir gün bir de bakacaklar ki o zıpırların beyni bir elektro gitarla ezilmiş!

Haberler bu kadar, sıra geldi..... Hayıır, gelmeyin üstüme, çekilin, dağılın..... mektuplarınıza:

ŞAKAYA BAK!

Sevgili MAC,

ACİİİD! Şaka yaptım canım kızmayın, Sizden bazı ricalarım olacak.Bunlar:

1) Calıfornıa Gold Rush'ta asılırken son sözüm ne olmalı?

2) Ozzy'ciğimin civcivlerle çektirdiği poster eğer elinizde varsa satın almak istiyorum.

3) Space Quest II'de ormana düştükten sonra aracın sesini bir türlü susturamadım, ne yapmalıyım.

4) Sinirlenme Serdar, sinirlenme. Sizde hiç mi insaf yok kardeşim. Hiç bir ATARI sahibi iki oyun açıklaması için dergiyi alır mı? Nolur şu Atarı bölümünü kaldırıp fazladan iki sayfa kazansanız?

5) Hep siz mi oyun açıklayacaksınız bea? Bitirdiğimiz oyunların açıklamalarını yayınlarmısınız?

6) Son sözüm tiyolarla ilgili. Benece derginizin bir sayfasını sırf tiyolara ayırmalısınız. Ayrıca okurlardan gelen ipuçlarını yayınlamalısınız.

Serdar X.

MAC: Ne güzel şaka bu Serdar. Tam mektubunu yakıyorsum ki gözüme şaka lafı ilişti yine kurtardın.(Bu da benim şakaydı ben genelde okuyucu ayrımı yapmam). İşte cevapların:

1) Bu ekranda son sözün 'Ben Koca Bir Aptalım' (kızma) olmalı. Kusura bakma abi ama beni çok güldürdün, seni asmalarının tek sebebi oyunun başında sorulan şifreyi bilememen. Bu şifreyi nasıl mı elde edebilirsin? Valla benden isteme de nasıl bulursan bul!

2) Ozzy iyidir güzeldir ama onun civciv saplantısın yarattığı önyargının kötü sonuçların metal camiası olarak yıllardır çekiyoruz. Adamın dünyadan haberi yok, nerden duymuşsa tutturmuş 'metalciler civciv eziyormuş' diye kendi çapında eğleniyor. Kırrolar, kendilerini ezmediğimize dua etsinler!

3) Bu aslında o kadar önemli birşey değil ama illaki ben bu sesi kesecem diyorsan uzaygemini incele ve orada göreceğin düğmeye bas.

4) Benim şahsi görüşüm dergide herkese hitap edecek birşeylerin olması. Burda amaç derginin daha fazla satılması değil de bizden tek farkları bilgisayarları olan arkadaşlarımızın da bir kaynakları olsun (ben humanist olurum biraz!) Yani bence ATARI bölümü olmalı, ama sizlerden biraz fazla tepki aldığından ATARI bölümünü şimdilik askıya aldık. Anket sonuçlarına göre devam edip etmiyeceğine karar vereceğiz.

5) Sen farkında değilsin ama biz sık sık okuyucularımızın yazdığı yazıları yayınlıyoruz, bir de üstüne para veriyoruz, yalnız yazı yazarken tanıttığınızoyunun fazla eski olmamasına dikkat edin, çünkü çıkan oyun sayısı nedeniyle pek

çok oyun güncelliğini hemen kaybediyor. Yazılarınızı her zamanki adrese mümkünse APS ile postalayın.

6) Bu sayıda 'SİZİN GÖNDERDİKLERİNİZ' diye bir köşe açtık. Böylece bize yolladığınız ipuçlarını yayınlamış oluyoruz. Bizim Püf Noktası köşesi ise devam edecek.

ŞAİR!

Merhaba MAC,

Beni' Nhihihahahah' diyerek kumandanım görevlendirmedi, S.S.C.B'nin Gorbaçov'u olmadığım gibi ruhlar aleminin gece bekçisi de değilim. Kendi halimde bir C-64'çüyüm. Size birkaç soru gönderiyorum, yayınlamazsanız kızmam çünkü metalci değilim (şansımın %50'sini kaybettim galiba), her neyse işte sorularım:

1) Herhangi bir oyunda kaldığımız yerden devam etmenin bir yolu var mı?

2) Tusker'ın sonunu getiremedim.

3) En Büyük bence Barış Manço!

4) İngilizceden hiç 2 aldınız mı?

Bu şeb de cuşiş-i yağdınla ağladım durdum
Gel ey kerime-i tarih olan güzel yurdum

Ufukların nazarımdan nihan olup gideli
Bu hakdanı Fenanın karardı her şekli

Gözümde kalmadı yer gök batar çıkar
Zemine münkesirim asmane muaberrim vs vs

İbrahim Çekiç

MAC: Vallahi ne desem, bilemiyorum ki. Açıkçası şiirinden bir kelime bile anlamadım! Yani şimdi bu şiirde şair mehasin-i tahasürden mi kahroluyor, yoksa ceuu-i kebudun'i zavahir edebildiği için mutlu mu? Tek bildiğim bu metalcilere cevap verip diğer okuyucuları boşverme muhabbetine kızdığım. Bu fikri nasıl edindiniz bilmiyorum ama tamamiyle yanılıyorsunuz! Metalciler kafa adamlardır ama köşemiz kimseyi kayırmıyor. Bu konuda anlaştıysak sorularına geçelim:

1) Eğer kaset kullanıyorsan oyunları save etmen oldukça zor. Zaten kasetin en kötü yanlarından biri de bu. Ama eğer disk drive'ın varsa her adventure'da mutlaka bir Save seçeneği vardır. Biraz kurcalarsan bulabilirsin.

2) Bu Tusker'ın sonu işi pek çok kişiyi uğraştırıyor galiba. 64 cinimiz Mert bu işle ilgileniyor, cevabı bulunca yayınlarız ama bu köşede değil tabiiki.

3) Aslına bakarsan ben de Barış Manço'yu severim. Özellikle Dönence, Sözüm Meclisten Dışarı gibi şarkıları söylediği zamanları.

4) Konumuzla alakasını pek çözemedim ama hayır almadım, böyle özel notları genelde İnkilap, tarih, sosyoloji gibi yararlı(!) derslere saklardım (gençken).

ARAPÇA!

Selam MAC,

Sınav, vize, dergi derken akli dengem hala yerindeyse şu soruları cevaplayıver, şimdiden teşekkürler.

1) Loom'da kütük nerde?

2) Indiana Jones ve Elvira'nın kodlarını bana postalarmısın?

3) Büyük boy bir Elvira posteri hakkında ne düşünürsün?

4) Level9 artık adventure yapmayacak mı?

Tarhan TEMUÇİN, ANKARA

MAC: Akli dengem genelde pek yerinde değildir, ama bunun yıllardır beni pek rahatsız ettiğini söyleyemem, tek bildiğim kalan birazcık aklımı da senin yazını okumaya çalışarak harcadığım! Bizim aynı dili kullandığımıza eminmisin?

1) Oyuna başladığın yerdeki ağacı hatırlıyormusun, işte kütük o. Onu işe yarar hale getirmek için gökyüzüne eced büyüsü yapman gerekiyor.

2) Bu kodları sana gönderdim bile, umarım adresini doğru okumuşumdur. Yalnız bu arada birşey söylemem gerekiyor, benden birşeyler isteyen okuyucularımızın adlarını ve adreslerini tam olarak yazmaları gerekiyor, çünkü eğer adınız yerine bir kod yazarsanız (bu laf sanaydı FLASH) postacı amcalar gönderdiklerimi size vermezler!

3) Şimdi açıkçası ben böyle bir posterin vatan ve millet açısından zararlı olacağı kanısındayım. Düşünsene oturmuşsun, karşında bütün muhteşemliğiyle ELVIRA! İnsan çalışamaz, oyun oynayamaz, bırak bunları nefes bile alamaz. Zaten posteri olmasa bile ben nereye baksam Elvira'yı görüyorum!

4) Level9 ne yazık ki artık adventure yapmayacak, onun yerine Cinemaware'in moda ettiği action/adventure tipinde oyun üretecek. Umarım iflas ederler!

EEEEEHHHHH!

Sevgili MAC,

Ben 64 sahibi bir Acid'ciyim. Ama televizyonda dinleyipte kapatmadığım metal şarkılarda var. Mesela AC/DC'nin bir şarkısı -şu süper çekimleri olan- bayağı hoşuma gitti. Size bazı sorularım olacak.

1) Fighter Bomber'da hedefleri bir türlü havadan bombalayamadım, ben hep yere inip Maverick'le vuruyorum, başka bir yolu var mı?

2) İyi bir simılasyon önerebilirmisin?

3) Bir filoyu yönetebileceğim simulasyon önerebilirmisin?

4) 64'ün adventure'ları Amiga'ya göre nasıl?

Ayberk Yağız, ANKARA

MAC: Aferim sana Ayberk, en azından başkaları gibi acidci olduğun için mektubunu yayınlamayacağımı düşünmüyorsun. Bu arada o beğendiğin şarkının adı 'Thunderstruck', ama eğer metalle olan ilişkin televizyona kaldıysa Allah yardımcın olsun, çünkü ben televizyondaki metal miktarından oldukça şikayetçiyim!

1) 64'te uçağı yere indirebilmen bence programcılar açısından büyük bir ayıp, yani insan simulasyon oynuyorsa olayın gerçek tadına biraz da olsa varmak ister. Ama bu oyunda F-15'ini Eminönü otobüsü gibi kullanabiliyorsun. Şimdi sana bir diğer bombalama tekniğini anlatmaya çalışacağım. Bu teknik Amiga'da da aynen çalışır ve adı Skip Bombing. Önce Cluster Bomb'unu arm'la ve yaklaşık 500 ft'ten hedefe 600 knt'lık bir hızla yaklaş. Hedefin üstüne gelmene birkaç saniye kaldığında uçağın burnunu kaldır ve bombayı sal. Biraz fizikten çakıyorsan bombanın uçağın y doğrultusundaki hızının etkisiyle bir 'eğik atış' hareketi yapacağını ve bir parabol çizerek hedefe düşeceğini görebilirsin. Pek kolay bir sistem olduğunu söyleyemem, onun için bayağı alıştırma yapman gerekiyor.

2) Sanırım şu anada bulabileceğin en iyi simulasyon F-16 (Fighter Bomber'a beş çeker), ama biraz sabredersen Ocean'ın Battle Command'i 64 için çıkaracağı söyleniyor.

3) Benim bildiğim böyle bir oyun yok, kusura bakma.

4) Bu tamamiyle adventure'ında ne aradığına bağlı. Eğer güzel grafikler istiyorsan doğal olarak Amiga daha üstün ama eğer benim gibi ustaca yazılmış text'i herşeye tercih ediyorsan 64 adventure'lardan da acayip zevk almak mümkün. Özellikle Magnetic Scrolls'un 64 için çıkardığı oyunlar (hız hariç) Amiga'daki kardeşlerini aratmazlar. Keşke Sierra'da 64 için oyun yapsa diyeceğim ama onlar oyunlarını 512K'ya sığdırmaktan bile acizler!

HELE ŞÜKÜR!

Selam MAC!,

Ben C-64 sahibi, Adventure simulasyon, strateji hastası ama hepsinden önemlisi kronik bir metalciyim. Şu anada teybim sonuna kadar açık, yüce efendi JAMES'in muhteşem sesi ve erişilmez LARS'ın deli baterisi beyin kıvrımlarımı zorluyor.. Duyduğuma göre bazı albümlerin sözlerini arıyormuşsun, söyle de yol-

layayım. Hiaa biliyordum zaten, bu teybin ANTHRAX'a dayanmayacağı belliydi, hemen yedek teyp ikmali yapmam lazım.

1) Carrıer Command'de gemi nasıl hareket eder?

2) Bir ada nasıl ele geçirilir?

3) C-64'te kasette tam olarak çalışan Castle of Terror yok mu? Bendeki ilk bölümü ve şatoya girince ikinci bölümü istiyor.

4) Kasette bulabileceğim adventure ve simulasyonları yazabilirmisin. Özellikle bulabileceğim diyorum çünkü bilgisayarcıya The Hobbıt'i sordum, adam gülmekten bayıldı ve lütfen tarih öncesi oyunlar sorma dedi!

5) Bu arada metalci olmamakla övünen Tolga Uluç'a cevap: Tolga, Metalin sadece kan, kin ve nefretten oluştuğunu sanıyorsan açta One"ın ne anlattığına bak. Otur da Helloween'in şarkılarına bak. Ardıç kafa gibi boyalı basına inanma!

6) Son olarak ta METAL POSTER!

Bülent Bolat, ISTANBUL

MAC: Bülent sorularını yayınlayacağım ama önce anlaşalım, bana o şarkı sözlerini (alayını) gönder! Lütfen, nolur, nolur, nolur! Bunu yaparsan dile benden ne dilersen! Oyun mu, kaset mi, bir F-19'mu artık sen karar ver.

1) Hareket ikonunu seçtikten sonra Carrıer map ve Prog'a basarsan otomatik pilotu seçtiğinde doğru istediğin adaya gidersin.

2) Bir adayı ele geçirmenin en kolay yolu adaya gelmeden bir Manta Fighter'ı füze doldurup adanın direnişini kırmak, sonra da Walrus'larla adaya çıkarma yapmaktır.

3) Evet kasetteki Castle of Terror'da bir kırma hatası olduğunun farkındayım. Oyun birkaç parçadan oluşuyor ve ikinci bölüm yüklendiğinde eksik kalan birşeyler yüzünden bitirilemiyor(-muş). Sana tavsiyem ya vazgeçmen ya da baban sana bir Disk Drıve alana kadar teybin sesini sonuna kadar açman!

4) Önce o bilgisayarcıya kendi beyinsizliğine gülmesini söyle! Klasik olmuş oyunların eskiliğine yeniliğine bakılmaz! Simulasyon olarak Fighter Bomber ve F-16 bakmaya değer, adventure olaraksa korkarım sana kötü haberlerim var, 64'te yeni adventure bulmak başlı başına bir bela, hele kasette, çok çok çok zor!

6) Bu ay Metal Poster savaşının sonuçlarını sanırım alacağız. Ya Metallıca posteri veririz ya da depodaki bütün jelibonları yerim demem yayın kurulunu bayağı korkuttu.

ACEMİ!

Sayın MAC,

Adventure'a yeni başlayan biri olarak size bazı sorularım olacak:

Kıng's Quest IV'te

1) Mağaradaki Troll'u geçmenin yöntemi nedir?

2) Devin evin kapısını açmak için anahtarı nereden bulacağım, Open Door diyince kapı açılmıyor.

3) Perili evdeki gizli kapıyı nasıl açabilirim?

4) Lolette'ye unıcorn'u götürdüğümde Rosella'yı geri gönderiyor. Rosella kovulmadn şatoda nasıl kalabilir?

Osman BUYRUK,ANKARA

MAC: Bu ay aldığım en 'adventureli' mektup seninkiydi Osman. Köşemiz ister istemez başka konulara da yer veriyor ama amacımız öncelikle takıldığınızyerlerde size yardım etmek. Yinede mektuplarınızın içeriğine bir sınırlama getiriyorum zannetmeyin, siz kafanıza göre yazın, yazın da ne isterseniz onu yazın!

1) Oyunun bu bölümü tamamen şansa kalmış. Senin yapabileceğin fazla birşey yok.

2) Kapı OPEN DOOR komutuyla açılıyor ama bunu başarabilmen için öncelikle Unıcorn meselesini halletmiş olman gerekiyor.

3) Gizli kapıyı açmadan önce mutlaka duvardaki resmi incelemen gerekiyor. Onu inceledikten sonra duvarı incele ve burada göreceğin kolu çek.

4) şatoda kalabilmek için lolette'ye hem altın yumurtlayan tavuğu hem de pandora'nın kutusunu götürmen gerekiyor.

EGO!

Sayın Murat Adanç,

Benim adım Tuna Bekleviç.Size özel olarak sornak istediğim sorular var.

1) Menajerlik ile ilgili futbol oyunları sizin sayfanın konusuna giriyor mu? Size şunu söyleyeyim ben Amıga da 17, C-64'te ise 38 menajerlik oyunu bitirdim. Sayfanızda menajerlik oyunlarına da yer verirseniz yeni bir çağ açacak kadar bilgim var.

2) Bugün Storm Across Europe ve Carthage'ı aldım. Bir hafta içinde bu oyunları bitirip size ipuçları gönderebilirim.

Şimdiden teşekkür ediyorum, bir çılgın arkadaşınız daha oldu!

Tuna BEKLEVİÇ, EDİRNE

MAC: Mektubunu genel olarak dergidekilere tek EGO sorunu olanın ben olmadığımı göstermek için yayınlıyorum, ama bu köşe benim ego'mu tatmin etmeye zor yetiyor, onun için dikkat et.

1) Her ne kadar menajerlik diye ayrı bir oyun türü olsa bile bence onlarda genel olarak Strateji'ye giriyorlar. Onun için menajerlik oyunları hakkında her türlü ipucu ve sorularınızı bana gönderebilirsiniz.

2) Aferin sana, ama biz o oyunları zaten yayınladık!

BÖÖÖRRRGGGH!

Sayın Murat ADANÇ,

Sorularıma başlamadan önce en çok severek okuduğum yerin MAC ADVENTURE olduğunu söylemek isterim, şimdi sorduğum soruları cevaplarsanız memnun olurum.

1) Indy III'te görünmez köprüde takıldım kaldım, verdiğiniz haritada bir eksiklik var galiba.

2) AMOS adlı programı ileriki sayılarınızda yayınlarmısınız?

3) Kıng's Quest V ne zaman çıkacak?

4) Ant Heads'i ne zaman yayınlarsınız.

5) En büyük Cim Bom!

Serkan ANTİKACI, ISTANBUL

MAC: Bu ne tesadüf, benim de en severek yazdığım yer MAC ADVENTURE! Bu arada ufak bir not, biraz önce elektrikler kesildi, sanırım karartma yapıyorlar. Niye yapıyorlar pek anlamadım, adamlar artık 900km'den bir arabayı bile vuruyorlar, her neyse bundan sonra bu köşede bundan sonra TEK'le uzaktan yakından ilgisi olan kimseye yardım etmiyeceğim, o kadar saatlik emek boşa gitti!

1) Köprünün haritası yanlış değil, sadece mevcut olan birkaç yoldan en zorunu çizmeyi tercih ettik, hatırın için daha kolay bir yolu anlatacağım: Oraya geldiğinde karşında kapıyı göreceksin. Tam kapının hizasında çıkıntılar var. En üsten üçüncü çıkıntıyı klikleyeceksin, yalnız fazla oyalanmaman lazım, bunu hemen yapmalısın.

2) Evet sanırım ya bu sayıda, ya da teknik manyaklarımız yetiştiremezlerse gelecek sayıda bir AMOS köşesine başlıyoruz.

3) Şu anda ana programın hazır olduğu, oyunun sadece ince ayarlarının kaldığı söyleniyor, yalnız benim gördüğüm resimlere bakılırsa bu oyun alıştıklarımızdan çok farklı olacak.

4) Bu sayımızda 'SİZİN GÖNDERDİKLERİNİZ' köşesinde bu oyun hakkında derin ipuçları bulacaksın, eğer sence yetmiyorsa bir zahmet sen yazıp gönderiver.

3) Sana öyle geliyor be koçum. (TEK konusunda şaka yaptım!)

AIDS!

Sevgili MAC,

Nasıl oldu bilmiyorum ama, 10 yıl önce, bir büyücülük okulu açmıştım. Bir gün öğrencilerimden biri büyük büyü kitabımı çalıp beni kurbağa yaptı ve kaçtı. Bu öğrencimin adı ORKUN'dur. Erkekse gelip benle düello etsin!

1) Metallica veya Overkill posterleri vermeyi denermisiniz? Yoksa sizi kurbağa yaparım.

2) Disketlerime AIDS virüsü bulaştı, nasıl geçirebilirim?

3) Amiga'da Indy'in kodlarını istiyorum!

4) Lord of the Rings'in konusu ne?

Magic ONUR

MAC: Orkun'dur bu abi, yapar. Şimdi biliyorum sana zehir kusan bir cevap yazacak, allah için kendi kişisel kavgalarınıza beni karıştırmayın. Benim uğraşacak yeterince belam var.

1) Şimdi Orkun seni zaten kurbağa yapmadı mı? Sen zaten kurbağasın, beni nasıl kurbağa yaparsın? Zaten becerebileceğinden şüpheliyim, bunu en son deneyenin büyüsünü geri teptirdim, gitti Muppet Show'da yıldız oldu, şimdi bayramlarda gelir elimi öpemez. (öptürmem çünkü ben kurbağaları sevmem, hep sonunda prens olurlar, şöyle dişe dokunur bir prenses olanını hiç görmedim.)

2) Ben AIDS sadece belirli yollarla bulaşır zannediyordum, yani senin disketle.... yani sen ve disketler! Aman tanrım, Onur sen hastamısın? Nasıl becerdin?

3) Tabi adının yerine kod yazdığından onları sana gönderemiyorum!

4) Şimdi geldik en sevdiğim kısma, masal zamanı, bu sefer uyumamanız için tedbir olarak size çivili koltuklar hazırlattım, buyrun oturun ve dinleyin: Geçen ay Bilbo'nun bulduğu yüzükten bahsetmiştik, işte Bilbo MACerasından dönünce kendine oldukça rahat bir hayat sağlar, partiler, köle kızlar falan işte. Bu arada Bilbo'nun dostu wizard Gandalf bu yüzük hakkında araştırma yapmaya başlar. Bu yüzük kötü wizard Sauron tarafından yapılmış ve uzun yıllar süren savaşlar sonucu ondan alınmış. Fakat yüzüğü alan Isuldur bir orc grubu tarafından pusuya düşürülmüş ve yüzük büyük nehre düşmüş. Sauron bu yüzüğü ele geçirirse bütün dünyanın hakimi olacak. Yüzüğü yok etmenin tek yolu ise onu Sauron'un yaptığı yere götürmek. Burası da Sauron'un arka bahçesindeki Ateş Dağı! Gandalf yüzüğü yok etme görevini Bilbo'ya veriyor, o da ufak bir çalımla bütün belayı yiğeni Frodo'ya atıyor. Frodo ve Middle Earth'in her ırkından bir temsilciden oluşan bir fellowship 'kardeşlik gibisinden birşeyler' görevi üstlenerek uzun bir MACeraya atılıyorlar. Tabi bunlar öyle bir paragrafta olmuyor, 3 kitabı kapsayan yaklaşık 4500 sayfalık bir hikaye bu. Favori yazarlarımdan J.R.R. Tolkien tarafından yazılmış. Yolda binbir türlü belaya rastlıyorlar, birbirlerinden ayrılmak zorunda kalıyorlar, Gandalf ve diğerleri bir çeşit Birleşmiş Milletler gücü oluşturmak için çabalarken (Saddam'a karşı değil, Sauron'a karşı), Frodo ve sadık uşağı SAM (bu bizim Sam değil, yanlış anlamayın) yolculuğa tek başlarına devam etmek zorunda kalıyorlar. Sonunda ne mi oluyor? Anlatmıyorum işte, oyunu alın ve bitirin, eğer bilgisayarcınız size gülerse bana haber verin. Kapısında 500 orc'luk bir kuvvet bulunca fikrini değiştirir sanırım!

r-

mal birkaç satır yazmak istedim. Öncelikle sizi bizi böylesine aydınlatan bir dergi çıkardığınız için tebrik ederim.

1) Bana 512KB'lık Sierra oyunlarının kaçar disket olduğunu yazarmısın?

2) Derginizde modemle diğer bilgisayarla bağlantı hakkında ne zaman bilgi vereceksiniz.

3) Space Ace, Larry III gibi oyunlar çok pahalı olduğunan almak cesaret istiyor. Hangilerini önerirsin.

4) Orijinal oyun almak istiyorum, ama fiyatlardan haberim yok, beni bu konuda aydınlatırmısın

Mr. X, Never never land

MAC: Mektubun o kadar ciddiydi ki önce mukavemet hocam benle kafa buluyor zannettim. Adını yazma cesaretini de göstermemiş olman şüphelerimi depreştirdi ama sonra onun LarryIII'le ne alakası olacağını düşündüm.

1) Peki Space Quest I (1disk), Space Quest II (1disk), Larry I (1disk), Larry III (5disk), King's Quest I-II-III (1disk), King's Quest IV (sanırım 4disk).

2) Abi kötü hatlar yüzünden telefonla



doğru dürüst konuşamıyorken modem hayal be. Ama modemlerin giderek yaygınlaştığını düşünürsek yakında bu konuyla ilgileneceğiz.

3) Ben Space Ace II'ye oyun bile demem, yani beceremiyorum diye değil, güzel grafikleri ve mükemmel ses efektleri olabilir ama oyunda en ufak bir oynanabilirlik kırıntısı bile yok, sakın alma! Larry III ise gerçekten eğlenceli bir oyun, onu tercih et!

4) Orijinal diye sakın fotokopilerden alma! Yakında bu konuda büyük gelişmeler olacak sanıyorum, ucuz fiyatlarla harbi orijinal oyunları bu günlerde bekliyoruz.

AYYYY-BERK!

To MAC,

Hihohaaaa, Ben Ayberk, intikamım feci olacak, bu kaçıncı mektup! O kadar uğraşıp edebiyat yapıyoruz, şiirleri aruz ölçüsünde yazıp size yolluyoruz bir yayınlamıyorsunuz, ayıp, bunlar ayıp şeyler!

MAC'cıım

Bu kadar mektuptan sonra bayağı samimi olduk.....

Nabeer MAC:

Atom bombası yapıp bu mektupla yollamayı düşünüyordum ama böyle baba bir derginin sırf benim mektuplarım yüzünden havaya uçmasını istemedim. Oyun stokluyorum, yazın hepsini bitirecem!

Mac'cıım,

1) Hiç cenneti gördün mü?

2) Metal dinleyenlerneden metal t-shırt giyerler?

3) Elvıra'da ne yaptın?

Vay Mac'cıım

Hıyjk, gel abijeeem öpüjeeem, kafayı buldumj. Dergiye uçuk mektup yazıyordum, bu kez aya kadar uçtum!

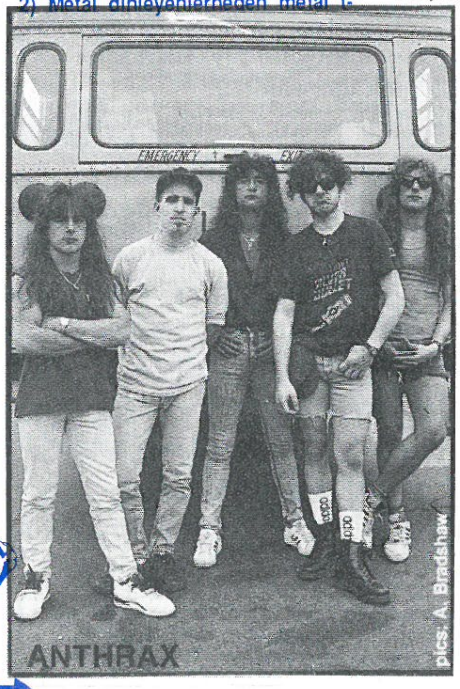
Ayberk KUDAY, ISTANBUL

MAC: Aferin Ayberk, bana 8 tane mektup yazıp ayrı ayrı zarflayıp yollaman çok zekice, mektup oldum, kafayı yedim, heryerde mektup görüyorum! Sen eski dostlarımdansın, hatırın için hepsini bir araya getirip genel bir mana çıkarmaya çalıştım, umarım başarmışımdır:

1) Şimdi cennet insanın kendi kafasına göre bir yerdir, bana sorarsan üç türlü cennet vardır, birinde insan rahat rahat uyur (horul horul kimse beynine binmeden), diğerinde de Megadeth dinleyip, çay içer ve sevdiği bir adventure'ı oynar. Dışarda hava soğuksa ve oda da ısı yüksekse bu ayrıca bir bonustur! Birde sonuncusu vardır ama bu tamamiyle insanın kendi tercihine bağlıdır, senin tercihin seni ilgilendirin, benim tercihim de beni, yani ne desem, işte öyle birşey....

2) Akıllılar, abone olsalar baba bir 64'ler T-Shırt'leri olurdu ve onu giyerlerdi, bunu başarana kadar metal T-Shırt'lerle idare ederler. Ben şahsen pek metal T-Shırt giymem, zaten üstümden çıkarmadığım Maiden konser (7th Son of a 7th son Tour '87, ben orsaydım yaaa!) T-shırt'ü artık ikinci bir deri haline gelmiştir.

3) Ben hala durmadan oyunun başına Elvira'nın çıkıp birşeyler dediği ekranı seyrediyorum, ve doyamıyorum, yükleyip yükleyip o ekranı tekrar seyrediyorum. Yeter artık jelibon'la kandıramazsınız beni, ben Elvıra'mı isterim!



MAC'n ROLL

Sevgili Adanç,

Merhaba! Biz Ankara'nın Polatlı ilçesinden yazan iki adventure hastasıyız, kaliteli bir adventure için saatlerimizi, günlerimizi, haftalarımızı hatta aylarımızı bile veririz. Aynı okula gidiyoruz, aynı sırada oturuyoruz, yazılıların sonunda aynı kağıtları veriyoruz, aynı tür müziği dinliyoruz, aynı kaptan yitoruz. Şu an elinde tutmakta olduğun mektup geçen yıl Ankara'da voleybol şampiyonu olmuş takımın iki as oyuncusundan geliyor. Onun için kırıştırma! Öncelikle bazı sorularımız var:

1) Larry II'de çıplaklar kampında mayonun üstünü bir türlü bulamıyoruz!

2) Larry III'te Chıp'n'Dales'i bir türlü bulamadık!

3) It Came From the Desert her yerde bozuk mu?

4) Bizce Son Sayfa çok yararlı ve ilginç, hatta iki sayfa'ya bile çıkarılabilir!

5) Son olarak müessese müdürünüz Fatma Pala'ya bize gösterdiği ilgiden dolayı teşekkür ediyoruz, bize gönderdiği oyunlar çok makbule geçti.

Tayfun ve Eren, ANKARA

MAC.: Abi ben adventure için bir ömür tükettim, sizde benim yaşıma gelince dönüp bakarsınız, mazi ne kadar şenmiş. Bir türlü sorun, uğraşı ve sonunda elde edilen hayata bedel zaferler (mesela BAMBI). Ama ben bu voleybol (ve güreş hariç diğer sporlar) ayağını hiç anlamıyorum, bir sürü adam çıkıyorsunuz sahaya, koşuyorsunuz, zıplıyorsunuz, debeleniyorsunuz, terliyorsunuz, yoruluyorsunuz falan filan. Benim gibi bir bilgisayarın karşısında tembel tembel oturmak varken böyle şeyler bana biraz mantıksız geliyor. Bana sorarsanız kendinizi boşa yoruyorsunuz, sizi daha fazla yormamak için sorularınızı cevaplıyorum:

1) Sierra oyunlarında belirli şeyleri yapabilmek için önce bazı şeyleri tamamlamak gerekir. Bu durumda bikiniyi alabilmek için adadaki diğer işleri yapmak gerekiyor. Biliyorum Orhan'ın yazısı hatalı olmuş ama inanın insan yazıyı yazarken bunun farkına varamıyor. (Ben de aynı hatayı Larry III'teki avukatlık bürosunda yapmıştım!)

2) Chıp'n Dales etek yaptığın otların arkasındaki saygıdeğer(!) klüp.

3) Sanırım, bendeki de kafasına esince software failure hatası veriyor.

4) Şimdi Son Sayfa iki sayfa olsaydı adının SON İKİ SAYFA olması gerekirdi değil mi? Rica ediyorum beni bu Son Sayfa pisliğine karıştırmayın, sayfa değil kara delik, zavallı yazarını direk depo'ya ışınladı!

5) Teşekkürlerinizi Fatoş hanıma ilettim, 'Bir şey değil' dedi.

ORKUN'DAN KORKUN!

MAC!

Bir tavernada oturmuş masamın üstünde oturmuş dansöze kadeh kaldırıp yılbaşını kutlarken 64'lerin yeni sayısı gökten masama indi. Dansöz korkup kaçarken beni cadı sanan aciz insanlar bana saldırdı. Ben ise kudretli kılıcımı bile kullanmadan kı-

sa bir büyüyle insanları yakıverdim. Bu soğuk yılbaşı gecesi taverna birden bire ısınıverdi. Heyecanla (herzamanki gibi) Önce adventure sayfasını açtım.Benim gibi yaşayan, benim sözlerimi, kılıcımı, hatta gülüşümü kullanan ne kadar çok insan varmış. Bu saygıdeğer insanları bu seferlik maruz görüyorum. Her insan hata yapar! Ama beni kızdıranlar cezalarını çekerler, ve pişman olurlar, o yüzden taklit etmeden önce edilecek kişiyi düşünsünler, çünkü Orkun, the magnificient'la oynanmaz. Hepsini dümdüz ediyorum, dağlar dümdüz oluyor, denizler taıyor, aciz insanların çığlıklarını zevkle dinliyorum. Başım havada kahkahalar atmaya başlıyorum.Artık düz arazi olan eski kasabada kahkahalarım yankılanıyor. Sonunda bir yılbaşının daha içine ettim!

1) Bize böyle bir dergi sunan , bize yaş kış demeden süper elemanlarla süper bir dergi veren; diğer bir spastik dergilere rekabet imkanı bile vermeyen; yılbaşımızı Jelibom ile süsleyen, verdiği posterleri duvarlarımızı süsleyen, bizim için taa kongrelere giden ve telif haklarını savunan, Son Sayfa ve Adventure köşelerine sevgi gösteren, okuyucuları seven sevgili Abdurrahman abimizin yeni yılınızı kutlarız, (MAC! Tabi senin de) ve yılbaşı hediyesi olarak bir sayfa daha Adventure istiyoruz. (bunu arkamdaki ordu da istiyor!) Lütfen 6 sayfa, lütfen? Bizi kırabilirmisiniz?

2) Nerde Metal poster nerede?

3) Fenerbahçe'ye karsı geri tepen büyünü geri teptirdim, artık beklemek kalıyor?

4) Elvıra benimdir, benim olacak, benim oldu!

5) Buck Rogers'ın orijinalinin kullanım kılavuzu varmı?

6) Müzik sayfasında ilan ne arıyor?

Orkun, the Magnificient

MAC: Orkun, vasiyetimi yazdım, eğer bana birşey olursa (ki sanıyorum her an olabilir) köşemi sana bırakacağım... Çek elini o büyü torbasından, bu madde senin beni öldürmen halinde geçersiz olacak!

1) Kıramayız tabi ki!

2) Geliyoooor!

3) Sağol!

4) Bak burda bozuşuruz, ona göre!

5) Henüz ulaşamadım, ama deniyorum!

6) Yılbaşı nedeniyle bir anda ilanlar yağmaya başlayınca mecbur kaldık, ama bu sayı intikamımız acı olacak:

2 sayfa **MAC MÜZİK!**

Şimdi biraz 'Bir Kelime Bir İşlem' oynayacağız (Bence hayatımda gördüğüm en aptal program):

Allahın hakkı:**3**

Megadeth'in Albüm sayısı:**4**

13. Cuma filmleri sayısı:**22**

Benim günde yediğim jelibon sayısı:**47**

Cevap aramaktan başımda kalan saç sayısı:**5** (ama uzun!)

MAC ayrılık sayısı: **18**

Zavallı CD kolleksiyonum: **7**

David Coverdale'in yaşı: **50** (tahmin)

Bu rakamların hepsiyle şöyle veya böyle (ben matematikten pek çakmam) **6** (altı) rakamını elde edebilirsiniz, biz de o yüzden MAC ADVENTURE'ı altı sayfa yapmaya karar verdik! Aslında bundaki asıl amacımız körfezde savaş çıkarsa ve Irak kimyasal silah kullanırsa vatan ve millet'i korumaktı. Yani MAC ADVENTURE'a kim dayanabilmiş ki Saddam dayansın!

Veda etmeden önce birkaç ufak not:

Kubilay dostum, Ayça imzalı mektubu senin yazdığını biliyorum, önce bayağı sevinmiştim ama zahmet edip yazını değiştirmediğin için uyandım! Duygularımla oynadığın için sağol!

Seka köşesine mektup yazan ve beni 'emperyalist' olmakla suçlayan Kerem Gez, demek okuyuculardan disket için istediğim parayı fazla buldun.... Peki, bir süre bu konuyu düşündüm ve taş yüreğim yumuşadı, bundan sonra herkese 10,000 TL, sana 15,000TL!

Ziya Aşkar, sırf beni kıskançlıktan ölürmek için durmadan bana garip şeyler gönderip duruyorsun, özellikle son gönderdiğin katalog'a bayıldım. Böyle sadistlik yapacağına bana bunları nasıl elde ettiğini söylesen de bende yararlansam.

Volkan, pekbir işe yaramıyorsun ama madem illa sayfana çıkacam diye tutturdun, al işte çıktın, umarım için rahat etmiştir.Mary Ann, şunu unutma ki arabalar yolda gitmek için yapılmıştır, eğer yoldan çıkarlarsa buna kaza denir ve insana çok büyük zararlar verebilir. Hayatta 'trainer' seçeneği yoktur, bir kere ölünce tekrar boot'layıp devam edemezsin, onun için lütfen kendine dikkat et!

Bu ay niye tutupta Wish You Were Here'in sözlerimi merak ediyorsanız, merak edin. Nedense(!) içimden böyle geldi. Zaten Pink Floyd bütün zamanların en iyi rock grubu değil mi? Eğer kızdıysanız, kusura bakmayın, gelecek ay daha Thrash birşeyler ayarlamaya çalışırım.

Sakın korkmayın, ellerinde T cetvelleriyle sizi itip duranlar sadece öğretmenlerdir (onların işi bu), bu rezaletten tek çıkış yolu METAL'dir, beyninizi dağlayıp size hayat veren Metallica'dır, hayatın manası Elvıra'dır, en acımasız kurum TEK'dir (yine elektrikler kesildi), sizi durmadan ayırıp duran kaderdir, hayat aslında koca bir komedidir, F Blo-ğun damı mükemmeldir, bir hava saldırısında en güvenli yer Ortaköy'dür (mutlu ölmek için) ve sizin her türlü derdiniz için yazabileceğiniz yer **MAC ADVENTURE**'dır.

Bitti.

MURAT ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, Istanbul

So, so you think you can tell Heaven from Hell, blue skies from pain?
Can you tell a green field from a cold steel rail? A smile from a veil?
Do you think you can tell?
And did they get you to trade your heroes for ghosts? Hot ashes for trees?
Hot air for a cold breeze? Cold comfort for change?
And did they exchange a walk on part in the war for a lead role in a cage?
How I wish,how I wish you vere here.
We're just two lost souls swimming in a fish bowl, year after year,
Running over the same old ground.
What have we found? The same old fears.
Wish you were here.

Adınız Soyadınız:.....
Yaşınız:.....
Adresiniz:.....
.....
.....
Okuduğunuz/Bitirdiğiniz Okul:
.....
Hangi tür müzikten hoşlanıyorsunuz:
.....
Hangi tür kitaplar okuyorsunuz:
.....
Hangi tür filimlerden hoşlanıyorsunuz:
.....
Bilgisayar dışındaki hobileriniz:
.....
Sahip Olduğunuz Bilgisayar ve yan birimler:
.....
.....
.....
Bilgisayarınızı hangi amaçla kullanıyorsunuz
❑ Oyun
❑ Müzik
❑ Grafik
❑ Programcılık
❑ Eğitim
❑ İş
Ayda yaklaşık olarak kaç oyun alıyorsunuz:.....
Oyun alırken genelde hangi kaynaklardan yararlanıyorsunuz:
❑ Arkadaşlarımın tavsiyesi
❑ Bilgisayarcımın tavsiyesi
❑ Reklamlar
❑ Derginizdeki açıklamalar
Yerli veya yabancı başka hangi bilgisayar dergilerini takip ediyorsunuz
.....
.....
Son bir yıl içinde dergimizin gidişini nasıl buluyorsunuz.
❑ İlerliyor
❑ Aynı çizgiyi takip ediyor
❑ Bence geriliyor
Genel olarak dergimiz hakkındaki en büyük şikayetiniz:
.....
.....
Dergimizin en beğendiğiniz yönü
.....
.....

Dergimizdeki sürekli yazılar hakkında ne düşünüyorsunuz

	ARTIRILSIN	MEMNUNUM	KALDIRILSIN
Adventure	❑	❑	❑
AmigaBasic	❑	❑	❑
Amigados	❑	❑	❑
Haberler	❑	❑	❑
Müzik	❑	❑	❑
Püf Noktası	❑	❑	❑
Seka	❑	❑	❑
Son Sayfa	❑	❑	❑

Geçen bir yıl içerisinde dergimizin anlatım dilinde bir 'yumuşama' gözünüze çarpmış olabilir. Bunu nasıl değerlendiriyorsunuz:
❑ Esprili ve dostça anlatım hoşuma gidiyor
❑ Bu seviyede beni rahatsız etmiyor
❑ Tarih kitabımın katı dilini tercih ederim
Dergimizdeki resim/yazı oranını nasıl buluyorsunuz
❑ Bence iyi
❑ Daha fazla resim istiyorum
❑ Resimler azaltılsın ve daha uzun çözümlere yer verilsin
Tam Çözümü verilen oyunlar hakkında ne düşünüyorsunuz:
❑ Bana çok yardımcı oluyor
❑ Bence oyunun tadını kaçırıyor
Dergimizde görmek istediğiniz diğer yazılar var mı:
❑ Bilgisayar dünyasındaki gelişmeleri anlatan yazılar
❑ Bilgisayar konusunun dışındaki yazılar

Örneğin:.....
.....
Reklamlar hakkında ne düşünüyorsunuz
❑ Bu seviyede kaldığı sürece memnunum
❑ Bence azaltılmalı
Abone olmayı düşünüyorsanız bu konudaki beklentileriniz
beklentileriniz nelerdir:
❑ Fiyatta indirim
❑ Abonelere verilecek türlü hediyeler
❑ Daha hızlı dağıtım
Sizin bu konudaki önerileriniz:
.....
.....
Reklamlardan nasıl yararlanıyorsunuz:
❑ Alışveriş tercihlerimi etkiliyorlar
❑ Zaman zaman kullanıyorum
❑ Hiç bakmıyorum bile
Son olarak daha iyi bir dergi için önerileriniz:
.....
.....
.....
.....
.....

64'ler Dergisi

Maşuklar Yokuşu 2/2

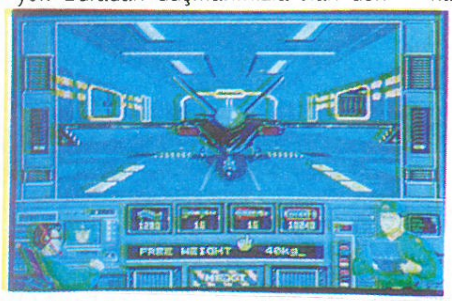
80690

Beşiktaş/ISTANBUL

ATF-II

Advenced-Tactical-Fighter yani A.T.F. Görevi hem avcı hem de taktik saldırı uçağı görevlerini birlikte yerine getirerek, düşmanın hem lojistik, hem hava, hem de kara kuvvetlerine ağar darbeler vurup onu savaşamayacak duruma düşürmek. Bir uçak ne yapabilir demeyin. Bu öyle sıradan bir uçak değil,bunu bir de sıradan olmayan bir pilot kullanırsa etkisi müthiş olabilir.

Oyuna başladığınızda menülerden birçok şeyi ayarlayabiliyorsunuz. Müzik, zorluk derecesi ve Options kısmından savaşacağınız çevreyi seçiyorsunuz. Ayrıca demo seçeneği ile bilgisayarın demosunu seyretmenizle mümkün. Oyuna başlamak içinse Take Off seçeneğini seçmeniz gerek. Karşınıza büyük bir elektronik savaş merkezi çıkıyor. Buradan düşmanınızla olan den-



geyi görebiliyorsunuz. Daha sonra ise sıra silah yüklemeye geliyor. Yakıtı ve topun mermilerini tam olarak doldurduktan sonra Amraam ve Maverick almanız lazım. Amraam'lar havadan havaya atılan füzeler yani tek yaptıkları uçakları düşürmek. Bu işi onun kadar toplarınızda yapar.





Maverick'ler ise deniz ve hava hedeflerini vurabileceğimiz tek silahımız. Bunları göz önüne alarak yükleme yaparken Maverick'lere ağırlık vermelisiniz. Ayrıca oyuna başlamadan karşınıza çıkacak haritadan düşman birliklerinin yoğun olduğu yerleri tespit etmelisiniz. Bunun yararı radarımızın tüm birliklerin yerini bilmediği için, onları birazda göz kararı ile uçarak bulmalısınız. Oyunda karşınızdaki görüntü uçağınızın ve onun H.U.D. görüntü H.U.D. (Head-Up Display) sayesinde hızınızı yüksekliğinizi, hızınızı, derecenizi aşağıdaki göstergeler olmadan öğrenebiliyorsunuz. Ayrıca hedefe kilitlenme imeçleri hep H.U.D. sayesinde ekranda biliniyor. Aşağıdaki görüntülerden ise birçok görüntü alınabilir. Detaylı harita, geniş harita, derece, hız, yükseklik vb. durumu, silah durumu ile düşmanın ve sizin kuvvetlerinizi gösteren ekran alınabilir. Kuvvet durumunuzu gösteren ekranda A/E'ye kilickleyerek düşmanın veya sizin kuvvetlerinizi seçebilirsiniz. Ayrıca buradan hangi birini aradığınızı da seçebilirsiniz.Düşmanı teslime zorlamak veya yoketmek için ilk önce hava kuvvetlerini, daha sonra ise ikmal yollarını kesmelisiniz. Burada sol taraftaki kol motora vereceğiniz gücü, sağ taraftaki kol ise uçaktan atlamanızı sağlar. Ekranın ortasındaki fonksiyonlar ise silah seçimine, tekerlek açıp kapamaya, taklalara ve otomatik inmeye olanak sağlar. TF sizin yüksekliğinizi gittiğiniz yerdeki yüksekliğe göre ayarlar. UT iniş takımlarınızı kontrol eder. W ise silahları kontrol eder. Uçağınızın diğer bir fonksiyonu ise size atılan silahları ekarte etmek, bunun için J tuşunu kullanmalısınız. Size atılan füzeleri sol taraftaki Missile Alert ışığı ve alarm sinyalinden anlayabilirsiniz. Bir hedef sizin yakınlarınızda ise yapmanız gereken bilgisayardan aldığınız dereceye geçmek ve imleçler iki tane olunca Maverick'i sallamak. Yakın mesafelerde daha etkili olan Maverick, uzun mesafelerde pek etkili değil. Buna göre hedefler birden fazla füze göndermeniz gerekebilir. İnişte yapmanız gereken ise kendi üssünüze yaklaşıp inme fonksiyonlarınızı çalıştırmaktır (UT,AL). Ejekt yaparken ise yükseğe çıkıp yavaşlarsanız, atlayışınız başarılı oluyor. Yoksa paraşütünüz açılmıyor ve sizde yere çakılıyorsunuz.

A.T.F. II birincisinden hiçbir fark göstermiyor. Birincisinin Amiga versiyonu demek mümkün. 64'te oynayıp, beğenenler zaten alırlar. A.T.F. ile hiç tanışmayan Amiga'cılar ise mutlaka almalı. İnsanı müthiş bir şekilde oyalayan süper bir oyun. Fahri türünüz ne olursa olsun, mutlaka alın.

Emre IŞIKLAR

GRAFİK	%77
SES - MÜZİK	%78
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%78**

64'ler sayfa 67

AMIGA BASIC

Evet yazımızın ikinci bölümüyle tekrar karşınızdayız. Geçen ayki genel bilgilerden sonra bu ay daha detaylı olarak değişkenleri inceleyeceğiz. Ayrıca geçen ayki ufak program parçasını inceleyeceğiz. Bunun yanında bir iki ufak program da vereceğiz. Şimdi sayısal değişkenler hakkında bilgi vermeye devam ediyoruz.

SAYISAL DEĞİŞKEN TÜRLERİ

Sayısal değişkenler ikiye ayrılırlar. Ancak onlar da kendi içlerinde ikiye ayrılırlar. Böylece dört ayrı sayısal değişken tipine sahip oluyoruz. Şimdi bunları inceleyelim.

1-INTEGER VARIABLES

Bu değişkenler oldukça basittir. Tam sayı kullanırken bunları kullanmanız programın hızını arttırır ve hafızadan tasarruf etmenizi sağlar. INTEGER değişkenlerin iki türü vardır :

1-Short Integer : Küçük değerler için kullanılırlar. Taşıdıkları değer -32768 ile +32767 arasında olmalıdır. Hafızada 2 byte yer tutarlar. Eğer assembler yazısını okuyorsanız niçin 2 byte ile 65536 adet değer kullanıldığını (negatif ve pozitif olarak) anlayabilirsiniz. Ama anlamasanız da o kadar önemli değildir. Bilmeniz gereken bu tür değişkenlerin küçük değerler için kullanıldığıdır.

2-Long Integer : Bu tür de short integer'e benzer. Avantajı -2147483648 ile +2147483647 arası sayıları kullanabilmesidir. Tam sayı olmak zorundadır. Dezavantajı ise hafızada 4 byte kaplamasıdır.

2-DECIMAL VARIABLES

Bu tür değişkenler ondalık sayılara ihtiyacımız olduğu zaman kullanılırlar. ve integer değişkenler gibi iki türe ayrılırlar.

a)Single precision

Basit ondalık değişkenler basit tam sayı değişkenlerine benzerler ancak şu noktalarda onlardan farklıdırlar :

1-Ondalık değer alabilirler

2-7 ya da daha az rakamdan oluşurlar.

3-Üslü sayılar **E** ile belirtilir.

4-Sembolleri **!** işaretidir.

Bu tür değişkenler hafızada 4 byte yer tutarlar.

b)Double precision

İşte size hafıza düşmanı bir tür, tam sekiz byte kaplıyor. Single precision ile hemen hemen aynı, ama şu farkları var :

1-Sekiz ya da daha fazla rakamdan oluşurlar.

2-Üslü sayılar **D** ile belirtilir.

3-Sembolleri **#** işaretidir.

Bir küçük nokta, ondalık sayıları verirken alıştığımız gibi virgül değil de nokta kullanın. Mesela 7,33 değil de 7.33 gibi.

Böylece sayısal değişken türlerini öğrenmiş olduk. Aslında biz çoğunlukla short integer kullanacağız, diğerleri o kadar fazla işe yaramazlar. Tabii bu söylediklerim başlangıç için geçerli. Bir de değişken isimlerini küçük ya da büyük harfle yazmanızın bir farkı yoktur. Bu dizisel değişkenler için de geçerlidir.

DİZİSEL DEĞİŞKENLER

Dizisel değişkenler yukarıdakilerden farklı olarak yazı dizileri(string) taşıyabilirler. Hafızada 5 byte+yazının uzunluğu kadar yer tutarlar. Sembolleri $ işaretidir. Mesela şöyle olabilir :

A$="MERHABA NASILSINIZ ARKADAŞLAR"

Örnekten de anlaşıldığı gibi dizinin tırnak işareti içinde bulunması **şarttır**. Şimdi de geçen sayıdaki minik programın açıklamasını yapalım.

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

Bu örneğimizde A değişkenine bir sayı alıyoruz. (Short Integer) Sonra bunu ikiye bölüyoruz ve kalana bakıyoruz. Eğer kalan 0 ise bu sayı çifttir, değilse tektir. Geçen sayıda bir akış şeması hazırlamıştık. Bütün programlarınızı bir akış şemasına göre hazır-

SAHİL BİLGİSAYAR

Ankara'da Bilgisayar ile ilgili tüm sorularınıza, sorunlarınıza çare bulacağınız bir Bilgisayar Merkezi

✪Commodore 64 ✪Printer
✪AMIGA ✪PC
✪Monitor ✪AT
✪Disk Drive ✪Yan Ürünler

En Yeni Amiga ve Commodore Oyunları!

SAHİL BİLGİSAYAR
Menelşe sokak, Menekşe Pasajı No 6/2
Kızılay-Ankara Tel:125 40 85

lamanızı öneririm. Komutları yerleştirmek ikinci planda gelen bir iştir. Şimdi bu şemayı bulun ve inceleyin. Başlangıç ve son her programda bulunurlar. İkinci kutuda 'bir sayı al' ifadesiyle karşılaşıyoruz. Bunun bir çok yolu var ama ben size en kolayını göstereyim.

INPUT komutu

Input her hangi bir değişkene kullanıcının değer ataması için yapılmıştır. Kullanımı şu şekildedir :

INPUT " Mesaj ";değişkenadı

Kullanılacak değişken sayısal ya da dizisel olabilir. Mesaj ise 80 karakteri geçmemek ve tırnak içinde olmak koşuluyla herhangi bir şey olabilir. Input komutu mesajın sonuna soru işaretini kendiliğinden ekler. Değer atanacak değişken mesajdan noktalı virgül ile ayrılmış olmalıdır.

Örnek :

Input a : A değişkenine değer verilmesini bekler.

Input A$: A$'ye değer verilmesini bekler.

Input " Adınız ne ";a$: Ekrana adınız ne yazar ve A$'ye değer alır.

Bu arada şunu söylemek istiyorum : Bir sayısal değişkene input ile değer alırken bir dizi verirseniz ekranda REDO FROM START yazısı belirir ve tekrar giriş yapmanız istenir. Mesela Input a'ya NABUKADNEZAR yazarsanız bu hata çıkar.

Evet gene programımıza dönelim. A değişkenine değer yükledikten sonra bu değerin tek ya da çift olup olmadığını nasıl bilebiliriz ? Eğer matematik defterlerinizi karıştırırsanız bir sayının 2'ye bölündüğü zaman kalanı yoksa o bir tam sayıdır ifadesiyle karşılaştırırsınız. Öyleyse biz de A sayısını 2'ye böldüğümüzde kalan 0 ise o sayı çifttir, değilse tektir diyoruz. Bu satırdaki komutları kafanızı karıştırmamak için şimdilik vermiyorum.

BASIC yazımızın genel şekli sabotaja uğramadığımız sürece şöyle olacak : Her ay konularımız ilerieyecek ve yeni yeni komutlar öğreneceğiz, ancak yazmanız için bir kaç küçük programcık da vereceğiz. Bu örneklerin nasıl çalıştığını anlamazsanız üzülmeyin.

Şimdi yeni ve basit bir komut.

PRINT komutu

Print komutu BASIC dilinde en çok kullanılan komuttur. Görevi ekrana bir yazı basmaktır. Ayrıca değişkenleri de PRINT komutuyla basabiliriz. Yazılar tırnak içinde, değişkenler ise normal olarak Print komutundan sonra yazılırlar.

Örnek :

PRINT " 64'ler Basic kursu"

Bu örnek tırnak içine alınmış olan ifadeyi ekrana yazar.

PRINT A

Bu örnekle de A değişkeninin içerdiği değer ekrana yazılır. Ancak dikkat etmeniz gereken husus şudur : Değişken isimleri tırnak içinde yazıl**mama**lıdırlar. Eğer tırnak içinde yazarsak, örneğin :

PRINT "A" dersek ekrana A harfi yazılır, oysa tırnak kullanmadığımız zaman ekrana A değişkeninin taşıdığı değer yazılır.

PRINT A$ dersek ekrana A$ dizi değişkeninin içerdiği dizi yazılır. Dizi değişkenleri de tırnak dışında kullanılırlar.

Peki hem mesaj hem değişken kullanmak istersek ne yapacağız ? O zaman şöyle bir komut verebiliriz :

PRINT " YAŞINIZ ";yaş

Evet noktalı virgül kullanmak şartıyla iki ifadeyi birbirlerine bağlayabilirsiniz. Burada aslında sadece noktalı virgül değil başka işaretler de kullanılır, ancak bunu daha sonra vermeyi düşünüyoruz.

PRINT a;" ADET DISKET ";b;"LİRADIR."

Şeklinde bir ifade de kullanabiliriz. Print komutunda istediğiniz kadar mesaj ve değişken kullanabilirsiniz, ancak 64'te hiç bir program satırı iki satırdan uzun olamaz.

Şimdi fırsat bulmuşken **AMIGABASIC** ve **64** ekran editörlerinin farkını açıklamak istiyorum.

AMIGABASIC'te satır numarası kullanma zorunluluğu yoktur ve bir satır istenildiği kadar uzun yazılabilir. 64'te ise bazı kısıtlamalarla karşı karşıyayız. 64'te satır numarası kullanmak zorunludur ve bir satır 80 karakteri aşamaz. Ancak Simon's Basic türü programlar kullanarak biraz rahatlayabilirsiniz. AMIGA'daki dezavantaj ise makineyi açar açmaz kullanılacak bir dilin hazır olmamasıdır. Ama bu bir avantaj mıdır dezavantaj mıdır sorusu kesinlik kazanmamıştır, çünkü bazıları PASCAL ya da LOGO kullanmak isterler ve bunları 64 'te yüklemek biraz zor olmaktadır, halbuki AMIGA'da BASIC çevirisini yüklediğimiz gibi herhangi bir dili(C, ASSEMBLER, PASCAL, FORTH) yükleyebilir ve kullanabiliriz.

Şimdi bu ayki minik programcığımıza gelelim. Satır numarası kullanmamız 64'çü okurlarımızın da rahatça programı yazmasına yardımcı olmak içindir.

AMIGA'cılar isterlerse satır numarası yazmayabilirler.

Evet bu aylık da bu kadar,bu programı gelecek sayılarda açıklayacağız. Hepinize sağlık mutluluk ve Basıcdolu bir ay dileriz.

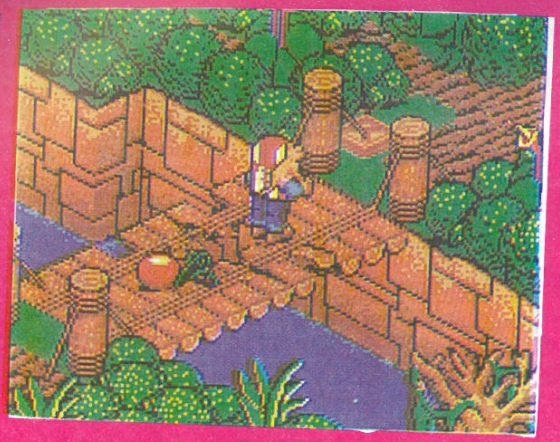
BAHADIR AKCAN

```
10 CLS
20 INPUT "ADINIZ NEDİR ";a$
30 PRINT " MERHABA ";a$
40 GOTO 10
```

<TABLO1

```
10 A=0
20 CIRCLE (150,50),a
30 A=A+1
40 IF A>100 THEN END:ELSE GOTO 20
```

TABLO2>





VOODOO

Ben Boots Barker,kendi çapımda yakışıklı ve birazda çapkın sayılırım.Herşey manitamla çıktığım o gün başladı.Ama ne çıkmaydı.En iyi arkadaşım,ben ve manitam ölümüne bir gün geçirmiştik.-Yapmadığımız bir uçmak kalmıştı...ki sonunda o da oldu.Bir balon kiraladık.-herşey başta çok iyiydi,ta ki balonumuz hiç bilmediğimiz bir ormanda irtifa kaybetmeye başlayıncaya kadar.Daha ne olduğunu anlamadan küçük bir ihanete uğramış ve pabuçlarım aşağı atılmıştı.Sorun ise pabuçların içinde benimde olmamdı.Kendime geldiğimde ise bu vahşi jungıl yani balta girmemiş ormanda buldum kendimi.Suratıma yapışmış bir VOODOO MASKESİnden başka sorunum yok gibi gözüküyordu.
Hayatımın sonuna kadar bu maskeyle

ıyamazdım ta-
.Ben de daldım
şi ormanın içi-
zaten yapacak
ka birşey de
tu.Şaka maka
a ben bu VOO-
DOKTORLARI
ilgili birçok ma-
e okumuştum.-
maskeyi çıkar-
nın tek yolunun-
onları öldürmek

nemen yapraklardan ufak bir bebek yaptım.Geriye bebeğe saplayacak 8 iğneyi bulmak kalmıştı.Koca jungılda bu tür iğneleri satacak dükkan olmadığından dolayı ormanı araştırmaya başladım.

İşte siz bu esnada devreye girip bizim Parkeri kurtarmaya çalışıyorsunuz.Amacınızı herhalde anlamışsınızdır.Şimdi bana bu iğneleri nasıl bulacağınız konusunda sizleri aydınlatmak kaldı.İğneleri bulmak öyle sandığınız kadar kolay değil.

Tek disketlik bir oyunun bu kadar karmaşık olması,bine yaklaşan ekran sayısı,güzel grafikler ve animasyonlar yapımcılarının egolarını tatmin edecek kadar tebrik sağlamıştır herhalde.Bu arada oyunun nasıl tek diskete sığdırılabildiği konusunda sizleri biraz aydınlata-

yım.Ekranda 16 renk var ve bu renkler C.C.S. adlı bir sistemle İki üç renk ile elde edinilmiş.Bu da oyunu 512 K ve tek disket yapmış.

Gene oyuna dönelim.İlk beş iğneyi bulmak için ben kafayı yiyordum.Oyuna başladığınız zaman hemen üst tarafta duran çıkıntının üstüne gelip ateşe basarsanız ilk iğneyi bulacağınız daha doğrusu alacağınız yer olan ÖRÜMCEK MABEDİ ne girersiniz.Yukarıda fazla oyalanmanızı tavsiye etmem,çünkü ilk mabedi bitirmeden başke bir ye- gidemiyorsunuz.

Girdiğiniz yerden sağa gidin ve oralarda bulunanları teker teker alın.Sağ tarafta şimdilik pek birşey yapamazsınız.Daha sonra sola ve ileri gidin,biraz sonra yol tıkanmış gibi olacak.Buralarda bakış açınızdan göremediğiniz yollar var.Bir de bazı örümcekleri öldürünce olan patlamalara dikkat edin, çünkü bazı yollar açılıyor ve o anda bulunduğunuz yerden geçemiyorsunuz.Bu yüzden bazen geri dönmeniz gerekebilir.-Sonunda en son elması buluyorsunuz,-bu elmaslar sizi hem dışarı çıkaracak hem de iğneyi almanızı sağlayacak.Burada o anda elması alamıyorsunuz.Bu kısmı biraz daha araştırın.Bir ekranda bir taş ve üç yiyecek göreceksiniz.Taşın üstüne gidip ateşe basınca bir müzik sesi duymanız gerek.Şimdi son elması gördüğünüz yere gidin.Arkada bulunan örümcek şeklinde ki kapının açık olması gerek.Zaten orada ki örümceği öldürünce yanda duran kapıda açılıyor.En başa dönün ve açılan kapılardan geçin.Oradaki taşı itince bir kapı daha açılacak ve oradan kurtulacaksınız.

Dışarı çıkınca aşağı gidin ve oradaki ağaç kovuğunun içinden geçin.Biraz ilerleyince bazı dükkanlar göreceksiniz.Buralardan harita,bıçak,meşale ve ok alabilirsiniz.Ayrıca yolda bazı makinalar var.Bunları kullanarak yiyeceğinizi çoğaltabilirsiniz.Dükkanlara girdiğinizde yiyeceğinizin yettiği kadar alet

NIGHTMARE

alabilirsiniz,bunun için ateşe basıp çıkan okla istediğiniz malın üstüne gelip ateşe tekrar basmanız yeterli.Buradan çıkmak içinse Joysticki aşağı çekip ateşe basmanız gerekiyor.

Diğer mabetlerde fazla zorlanacağınızı sanmam,fakat tuzaklara düşmemeye dikkat edin.Bir de köprü ve suya yakın yerlerde dikkatli olun,çünkü suya düşerseniz bütün gücünüz gider.Biraz ilerde diğer mabetlere varıyorsunuz.Bu mabetler Kartal,Maymun,Aslan ve Goril Mabetleri.Tabiki bun mabetlerin koruyucularını ayakkabılarınızla öldürmeniz zor olduğu için bir dükkandan silah almanızda yarar var.Birde fazla zorlanmamak istiyorsaniz bir harita alın.

Şimdi size oyunun içinde yararlı olacak bazı ipuçları ve dikkat etmeniz gereken konular.

TAŞLAR...Taş deyip geçmeyin, bu oyunda bulunan taşlar hayati önem taşıyor.Birincisi bazı taşların yerlerinden oynamaları. Böylece ya altlarında bulunan ve biraz sonra açıklayacağım transferleri gerçekleştiriyorsunuz,ya bir kapı açıyorsunuz,ya orada hapis kalıyorsunuz,ya da hiçbir şey olmuyor.Yerlerinden oynatmak için üstlerine gidip ateşe basmanız yeteli.

Diğeri ise zaman.Oyunun kontrolleri gerçekten manyakça. Klavyeden sayılarla yönetebildiğiniz gibi Joystiklede yönetebiliyorsnnuz. Fakat gittiğiniz yönler çapraz.Yani siz ileri itince çapraza,çapraza itince de ileri gidiyorsunuz.İleri gitmek için çaprazı kullanayım derken karşınıza bir taş çıkıyor ve sonra siz ileri değilde çaprazzz...TRT/MANAVGAT ŞELALESİ

TRANSFER...Ufak bir sinir krizinden sonra yazımıza kaldığımız yerden devam ediyoruz,özür dileriz.Ekranda üstüne çıkınca zıpladığınız yerler trasferler.Buraya gelip ateşe basarsanız o ekranda bulunan başka bir transfere gidersiniz.Bu arada unutmadan ekran düzeninden bahsedeyim.Ekranın altında bazı işaretler var.Bunlara bakarak kaç hakkınız kaldığını, zamanı(oyunda zaman kavramı güneşin doğup batmasıyla belirtilmiş) ve o ekranda alabileceğiniz başka bir şey olup olmadığını anlayabilirsiniz.Yanlız unutmadan söyleyeyim,bu transferler saklı ya da görülmüyor olabilir. MABEDİN KORUYUCULARI...Diğer bir sorununuz ise mabetlerin isimleriyle aynı olan koruyucular.Başta ki örümcekler pek zorlu değil,fakat sonradan gelen Kartal,Maymun,Aslan ve Goril Mabetleri için aynı şeyi söyleyemeyeceğim.Fakat bu yaratıklar hernekadar zararlı görünselerde oyunun anahtarı durumundalar. Bunları öldürünce bazı patlamalar oluyor ve herzaman olmasada bir kapı açılabiliyor.

BAKIŞ AÇINIZ...Oyunun diğer bir cilveli yanıda oyunu görüş açınız. Ekran zaten yamuk duruyor ve sizde oyuna üstten meyilli bir şekilde bakıyorsunuz.Oyunun birçok ekranında taşlar var.Siz bir ekrana gelince tam takıldınızı sanıyor ve gerilere dönmek için bir hamle yapıyorsnuz ki bir patika çıkıyor ve diğer ekranlara gidebiliyorsunuz.Bu gizli yollara dikkat etmeniz şiddetle tavsiye olunur.

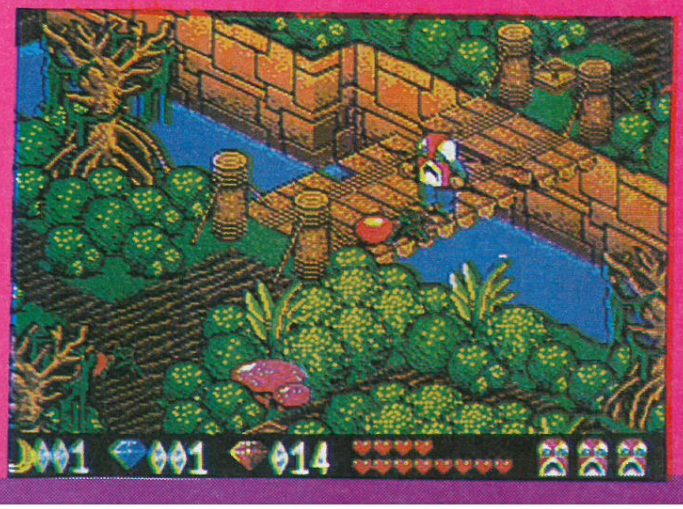
ALAN...Oyunun her alt bölümünün 50 ekrandan büyük olduğunu bilince alanın problem olduğunu anlamak için cin olmaya gerek yok.Hele son bölümde VOODOO DOKTORUnu ararken çok çile çekeceksiniz,çook.Size tavsiyem daima harita çizerek ilerlemeniz,bu size zaman kazandırırken beyin hücrelerinizinde boş yere telef olmasını önleyecektir.

Oyunun mabetlerini bitirince eğer hala sağlamsanız diğer üç bölüme geçiyorsunuz.Bunların ilki kaybolmuş yavru bir aslanı anacığına götürmek.Diğeri ise daha sinir bozucu,bir şempanzeye muz bulup karnını doyurmak.Bunları sağ sağlim tamamlarsanız sıra doktora gününü göstermeye geliyor.Ve nihayet mutlu sona ulaşıyorsunuz.

Süper bir oyun olan VOODOO NIGHTMAREde aradığınız herşey var. Hernekadar sinir bozucu bir oyun olsada insan bir başına oturdumu ... Yarınki ... Kimya sınavını... Unutabiliyor !!! Neyse güzel bir oyun falan filan.Altta puanlamayı yaptım.Hadi dağılında biraz kimya çalışalım yani!!!

CENK ÜNLÜ

SES - MÜZİK	% 88
GRAFİK	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	%85



SEKA

BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK



Selam arkadaşlar... Yararlı olduğunu bulduğunuzu umduğumuz yazı dizimizle yine karşınızdayız. Yazımızın ilk bölümünde, köşemize gelen mektupları değerlendireceğiz. İkinci bölümünde ise geçen ay anlattığımız, komutlar hakkında bazı örnekler ve birkaç program döküm ve açıklaması vermeye çalışacağız.
İlk olarak Göztepe'den Güney Özgül'ün mektubu;
SORU : Ben assembler köşesine ilgi duyuyorum. Masterseka 1.51 kullanıyorum. Masterseka 1.51 ile masterseka 1.53 arasında ne fark vardır ?... Nasıl source temin edebilirim. Seka assemblerda müzik nasıl çaldırılır?... Türkiyedeki cracker grupları hakkında bilgi verebilirmisiniz. SAM ve HOOLIGAN nedir ?...
CEVAP : Masterseka 1.51 ile masterseka 1.53 arasında çok büyük farklar olduğunu söyleyebilirim. 1.51 versiyonunda bulunan birkaç bug (program hataları) temizlenmiş, birçok yeni fonksiyon eklenmiş. Bu fonksiyonlar masterseka'yı çok güçlendirmiş. En yakın zamanda masterseka 1.53 derleyicisini temin etmeni tavsiye ederim. Bizden assembler source'u temin etmek için dergiye gelebilirsin. İstanbul dışındaki dostlarım ise mektupla ödemeli olarak temin edebilirler. Seka assemblerda müzik çalmak için bir replayer source'una ihtiyacın olacak. Bu source'da elimizde bulunuyor. Türkiyedeki cracker grupları hakkında bilgi verecek olursak, şunları söyleyebiliriz ; Türkiyede birkaç tane gerçek cracker grubu var. Bunlar ***DOUBLE TROUBLE***, Bronx ve Accuracy. Bunlardan başka sadece dışardan oyun getirip dağıtan bazı gruplar var. SAM ve HOOLIGAN'a gelince ; her crackerın bir takma adı vardır. Benim adım **SAM** (Burak), arkadaşımın adı ise **HOOLIGAN** (Bahadır) (oooğğğluuum, reklamları seyrette yat artık).
Crackerlar hakkında daha geniş bilgi için PK.56 Acıbadem İstanbul adresine yazınız. Yada Double Trouble grubuyla contact kurmak için PK 489 Sirkeci İstanbul adresine yazınız.
İkinci mektup ise Kerem Gez'den...
SORU :Ben assembler öğrenmeye çalışıyorum ama elimde source yok. Nasıl elde edebilirim (Lütfen sizde Murat Adanç gibi fırsatçılık yapıp bir source 10000 TL demeyin. Emperyalist herif n'olcek. Hem coderlar arasında paranın lafını olur)...
CEVAP : Malesef öyle sevgili okurum. Diskiyle beraber bir source 10000 TL. Geleceğin coderları için büyük bir para olmasa gerek.
Şimdi ise sırada Harun Arabulanın mektubu var. Harun arkadaşımızın soruları şunlar.
SORU : Biz dos komutlarıyla ekrana yazı yazdırıyoruz ama bu yazılarda dört renk kullanıyoruz. Bunun yerine makina codu ile nasıl daha renk kullanabiliriz ?... Amiga ile çalışırken pointerdaki ZZZ yazısını nasıl değiştirebiliriz ?... Bende resource programı var. Bu program çeşitli assemblerların sourcelarını veriyor. Seka için böyle bir program varmı ?... Var ise bana gönderebilirmisiniz. Ayrıca Harun arkadaşımız küçük bir program göndermiş ve bazı tuş adreslerini göndermiş kendisine teşekkür ederiz. Gönderdiği şeyleri (TABLO 3) te bulabilirsiniz. Ayrıca sizin çalışmalarınızı bekliyoruz.
Şimdiki mektup ise bu ayın favori mektubu. Mektubu gönderen arkadaş geçen sayının dizgi kurbanı Tarhan Temuçin... Yazdığı mektubu okuyabilmek Londra üniversitesi eski yazıları inceleme kuruluna yaptığımız başvurular sonucu, Indy amcamızında katkılarıyla mektubu çözebildik. Bu vesileyle, bize yardımcı olan amcalarım, değerli assembler sever profesörlere teşekkürü borç bilirim.
SORU : Sekada programı nasıl bitirip dosa döneriz ?... Bir programdan başka bir programı nasıl yükletip çalıştırabiliriz ?...Disassemble programı olarak SEKAGENERATOR V7.0 ve RESOURCE kullanıyorum. Daha iyi bir program varmı ?... Monitor programlarıyla incelediğimiz, programlarda nasıl değişiklikler yapabiliyoruz ?... Referance olarak hangi kitabı önerebilirsiniz ?... ARP library ve DOS library ne işe yararlar ?...
CEVAP :Bu ilk soruyu mükemmel yazı sayesinde galiba gene tam olarak anlayamadık ama öyle zannediyorum ki RTS komutuyla geri dönme olayını kastetmektesin.Eğer bu da derde deva olmazsa gönderdiğimiz source'un bitiş rutinini incele.İkinci sorunun cevabını ise bu ay yer kalmadığından gelecek sayıya atıyoruz.Şu anda Seka Generator7.0 en iyi disassemble programı statüsünde,onu kullanmaya devam.Monitör programı hakkındaki soruyu ise bize hangi monitör programını kullandığını söylersen cevaplıyabiliriz.-
Şimdi ise her coder'a önereceğimiz kitaplar :
AMIGA HARDWARE MANUAL
AMIGA ROM KERNAL : LIBRARIES AND DEVICES
68000 HARDWARE GUIDE
68000 MACHINE LANGUAGE
Evet bu kitaplar bütçenizi oldukça sarsacaktır onu da belirterek yazıya devam edelim. Arp.library requester olarak adlandırdığımızlibrary ise şu işe yarar :Diyelim ki DeluxePaint III kullanıyoruz.Load dediğimizde ekrana bir pencere çıkar.Bu pencere ve benzerleri arp.library kullanarak yapılır.Dos.library ise her türlü dos işlemini gerçekleştirdiğimiz library'dir.Bu ikisi ve diğer tüm library'ler AMIGA ROM KERNAL

```
(PROGRAM 1)
basla:
movem.l a0-a6/d0-d7,-(a7)
lea   $70000,a0
lea   $78000,a1
hfzsıl: clr.l  (a0)+
cmpa.l a0,a1
bne.l  hfzsıl
lea   oldy,a3
move.l $dff080,(a3)
lea   newy,a0
move.l a0,$dff080
sol:  btst  #6,$bfe001
bne.l  sol
lea   oldy,a3
move.l (a3),$dff080
movem.l (a7)+,a0-a6/d0-d7
clr.l  d0
rts
newy:  dc.w   $00e0 ,$0007
,$00e2 ,$0000
dc.w   $00e4 ,$0007 ,$00e6
,$1f40
dc.w   $0100 ,$2200
dc.w   $0180 ,$0000 ,$0182
,$0eca ,$0184 ,$0e00 ,$0186
,$0a00
dc.w   $ffff ,$fffe
oldy: dc.l  0
ende:
```

LIBRARIES AND DEVICES adlı kitapta ayrıntılı şekilde açıklanmıştır.
Herneyse geçelim konumuza programımızın(PROGRAM 1) konusu 2 bitplaneli yani biri background color olan 4 renkli bir ekran açmak. Bu ekran üçyüzyirmiye ikiyüzlük bir ekran. Eğer $70000 adresine bir bitmap resim yüklerseniz, ve hafıza silme rutinini kaldırırsanız, programı çalıştırdığınızdao dört renkli resmi ekranda göreceksiniz. Sol butona basarsanız; tekrar seka assembler ekrana dönersiniz. Şimdi programın satır satır açıklamasına geçelim.

basla:
Bu satır programın başlangıç labelıdır.
Programı çalıştırmak için jbasla komutunu vermelisiniz.

movem.l a0-a6/d0-d7,-(a7)
Bu komut, tüm sistem registerlerinde bulunan verileri stack registerine iter. (Bu operasyonları geçen sayıda öğrenmiştik).

lea $70000,a0
Bu komutla $70000 adresi a0 registeriyle point edilir. Yani bu komuttan sonra a0 registerinin değer'i yada point ettiği şey değiştirilinceye kadar $70000'le ilgili operasyonlarda a0 registeri kullanılır.

lea $78000,a1
Yine bir üstteki komut gibi bu komutta a1 registerine $78000 değerini point ettirir.

hfzsıl: clr.l (a0)+
Bu satır ise a0 dolatısıyla $70000 adresinde bir longword kadar veri temizler. Bu komuta her gelindiğinde a0 registerinin point ettiği $70000 adresi bir artar.

cmpa.l a0,a1
Bu satır a0'da bulunan adres ile a1 registerinde bulunan adresi karşılaştırır. Sonuçları durum kodu registerindeki ilgili bite yazdırılır.

bne.l hfzsıl
Eğer a0 registerinde bulunan adres a1'dekine eşit değilse. hfzsıl labelına git.

lea oldy,a3
Eğer a0 daki adres a1 deki adrese eşitse program bu satırdan devam eder. Bu satırda oldy değişkenini a3 registerine point ettirir.

move.l $dff080,(a3)
Sistem copperını oldy değişkenine koy. Programın işi bittiğinde tekrar okunacak.

lea newy,a0
Kendi yaptığımız copper list'i a0 registeri point etsin.

move.l a0,$dff080
a0 registerinde bulunan copperlıst'i install eder.

solbuton:btst #6,$bfe001
Mouse solbutonu'nun basılıp basılmadığını kontrol eder.

bne.l solbuton
Eğer basılmamışsa solbutona git.

lea oldy,a3
Basılmışsa burdan devam eder. Bu satır oldy değişkeninde bulunan sistem copperını tekrar a3 registerine koyar.

move.l (a3),$dff080
a3 te bulunan sistem copperını copper processora gönder.

movem.l (a7)+,a0-a6/d0-d7
a7 stack registerde bulunan sistem verilerini tekrar registerlere it.

clr.l d0
d0 registerini temizle. Tüm program sonuçlarını sil.

rts
Derleyiciye geri dön.

```
newy:   dc.w   $00e0 ,$0007
,$00e2,$0000
dc.w   $00e4 ,$0007 ,$00e6,$1f40
dc.w   $0100 ,$2200
dc.w   $0180 ,$0000 ,$0182 ,$0eca
,$0184 ,$0e00 ,$0186 ,$0a00
dc.w   $ffff ,$fffe
```

Üstteki liste copperlisttir. Copperin base chiple direkt kontağı olduğu için adreslerin başına dff yazmak gereksizdir.

oldy: dc.l 0
Oldy değişkeni, sistem copperını sakladığımız değişken. Bu değişkenin uzunluğu bir longword yani 32 bittir.

ende:
program bitti.

Programın açıklaması bu kadar umarım yeterli olmuştur. Programla ilgili bir sorun olursa dergiden sorabilirsiniz. Eğer birimizden birimiz oradaysak cevaplarız.

Şimdide sırada bir MOVE komutu örneği var. Bu program buffy değişkeninde bulunan sayıyı addys değişkeninde bulunan sayıyı toplayıp, sonucu desty değişkenine yazar.

```
o:
lea    buffy,a3
lea    addys,a6
lea    desty,a5
moveq  #1,d2
here:
movea.l (a3),d0
movea.l (a6),d1
add.l  d1,d0
movea.l d0,(a5)
dbra   d2,here
buffy: dc.w   20
addys: dc.w   12
desty: dc.w   0
```

(PROGRAM 2)

o:
Programın başlangıç label'ı. Program buradan başlatılır.

lea buffy,a3
a3 registeri buffy değişkenini point eder.

lea addys,a6
a6 registeri addys registerini point eder.

lea desty,a5
a5 registeri ise desty değişkenini point eder.

moveq #1,d2
d2 veri registerine 1 değerini koyar.

here:
Döngünün başlangıç label'i.

movea.l (a3),d0
a3 te bulunan değişkeni d0 veri registerine atar.

movea.l (a6),d1
a6 te bulunan değişkeni d1 veri registerine ataradd.l d1,d0
d0 registerinde bulunan değere d1 registerinde bulunan değeri ekle. Çıkan sonucu d0 registerine yaz.

movea.l d0,(a5)
d0 da bulunan değeri a5 registerine at.

dbra d2,here
d2'nin değeri kadar, here label'ina git. Bu bir döngü oluşturur. Bu sayıyı arttırıp, değişkenlerde bulunan değerleri birden fazla yaparsak, birden fazla işlem yapmamız mümkün.

buffy: dc.w 20
buffy değişkeni, word uzunluğunda ve 1 adet 20 değeri bulunuyor.

addys: dc.w 12
addys değişkeni, word uzunluğunda ve 1 adet 12 değeri bulunuyor.

desty: dc.w 0
desty değişkeni, word uzunluğunda ve 1 adet 0 değeri bulunuyor.

Bu ayda bu kadar, bir sonraki sayıda görüşmek üzere hoşçakalın.

(PROGRAM 3)

```
start:
cmp.b  #$kod,$bfec01
bne.s  start
rts
```

Buradaki kod yerine şu rakamlardan birini koyabilirsiniz.

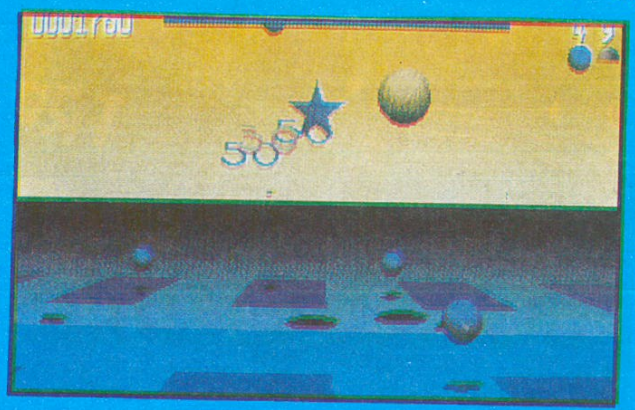
Sol shıft : $3F
Sağ Shıft : $3D
Control : $39
Alt : $37
Sol Amıga : $33
Sağ Amıga : $31
Help : $41

Reset atmak için şunu yazmanız yeterli.

```
jmp $FC0000
```

AMIGA

E-Motion'u Beğenenler.... U.S.GOLD şimdi sizin için oyunun ikincisini hazırladı İşte VAXINE.....

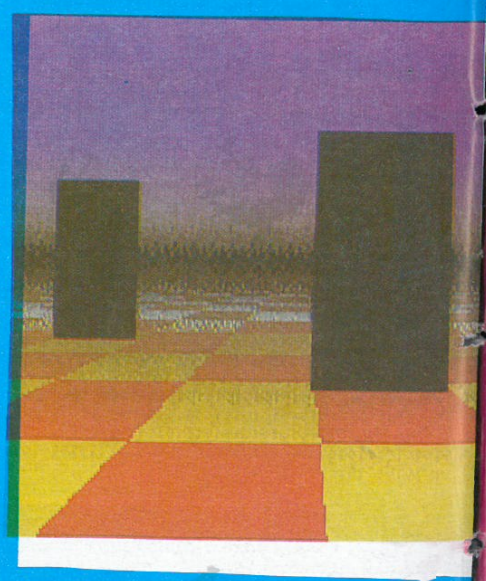


VOAX

E-motion diye bir oyun duymuşmuydunuz. Oyunun afişlerinde Einstein amcamız boy gösteriyordu hani, işte o oyunun üç boyutlu benzeri olan Vaxxine sonunda ülkemize gelmiş bulunuyor. Oyunu yapan, geçen yıl ülkemize gelip, büyük beğeni toplayan, Interphase adlı oyundan tanıyoruz. Tipik bir üç boyutlu arcade olan bu oyun, sizlere bilgisayarınız başında zevkli saatler geçirtebilir.

İşte size oyun hakkında düzülebilecek 10'larca hikayeden biri;

3002 yılının, sıcak bir mayıs günü, bir önceki yıl bulunan molekül yapısını 1/100000 oranında küçülten bir yöntem, CHC (koloniler arası sağlık konseyi) tarafından, uygulanmaya karar verilmiş. Uygulama, ısıya dayanıklı, dış kabuğu 1.3 cci (sistemler arası uzunluk birimi) olan bir maddeden yapılmış bir mekiğin içine yerleştirilen bir bilim adamının, mekik ile birlikte 1/90000 oranında küçültülmesi ve açığa çıkacak olan ve sadece mikroskopla görülebilecek olan bu maddenin, kanına ve iç organlarına yapay olarak öldürücü toxinler salgılanmış 230 SH yaşındaki bir X-type_MEN'e şırınga edilmesi ve mekiğin içinde bulunan bilim adamının, mekikte sınırlı sayıda bulunan anti-toxin maddeleriyle, vücuda yerleştirilmiş öldürücü toxinleri yok etmekmiş. Ayrıca bilim adamının bu görevi sınırlı bir zamanda bitirmesi gerekliymiş çünkü hem mekikteki oksijen yetersizmiş hemde öldürücü toxinler kendilerini çok çabuk kopya ediyorlarmış ve durmadan çoğalıyorlarmış. Zamanın kısıtlı olması nedeniyle, mekiğin, denek vücudun bir bölgesinden bir bölgesine transferi, daha önce küçük bir operasyonla vücuda yerleştirilmiş küçük pencereler sayesinde molekül transferi yapılarak gerçekleştirelecekmiş. Molekül transferini gerçekleştirmek için, kurulan bu siyah pencerelerden geçmek yeterliymiş. Bilim adamına verilen hareket planından sonra uygulamaya geçilmiş. Bilim adamını mekiğe bindirmişler ve mekiği, çevresi dayanıklı bileşimlerle çevrilmiş bir kontroller'ın içine koymuşlar, Mekiğin içinde 10114 sMhz hızında TrK-17 prototipi bir makine varmış. Bu üstün makine, bu uygulama için,

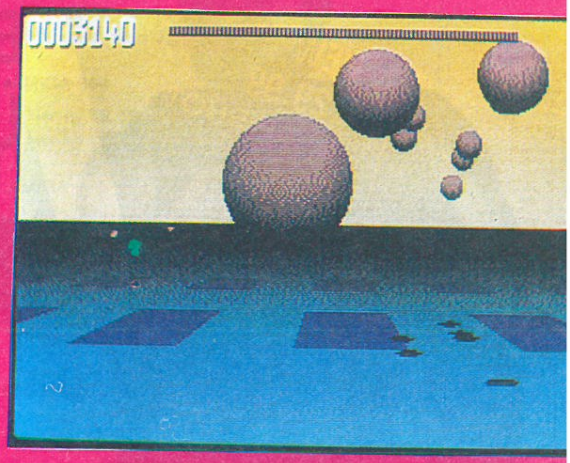


64'ler sayfa 74

mekikte bulunan bilim adamı tarafından geliştirilmiş. Bilim adamı mekiğe bindiğinde, makinesini açmış, önüne bir menü gelmiş. Bu menüde MODE, CONTROLLER ve SHOTS adında üç adet menü object varmış. Bu menüyü cursor tuşları ile kontrol edebilen bilim adamı bilgisayarının bu kadar özel ve süper bir makine olmasına çok seviniyornuş. Bu bilgisayarın en önemli özelliklerinden biri, görevi tüm incelikleriyle birlikte simulate edebilmesiymiş. Bilimadamı bu practice opsiyonunu seçerek biraz antreman yapmış. Daha sonra yapması gerekenleri ve yaptığı yanlışları görebilmek için DEMO modunu seçmiş. Burdaki işi bitince görevin zorluk derecesini seçmiş. Zorluk derecesi NORMAL (normal görev), ADVANCED (zor görev) olarak seçilebiliyormuş. Daha sonra MODE menüsünün altında bulunan CONTROLLER menüsünden görevi bilgisayarının mouse-'undan mı yoksa joystickindenmi kontrol edebileceğini seçmiş. Bunuda belirledikten sonra SHOT menüsünden INERTIA yada NO INERTIA modlarından birini seçmiş. Eğer INERTIA'yı seçerse, mekikten harakete geçen anti toksinleri özel bir hareket sayesinde, bir maddeyle bağlaşık olarak kullanabilecekmiş. Eğer NO INERTIA'yı seçerse böyle bir imkanı olmayacakmış. Her şeyi ayarladıktan sonra Mouseunun sol tuşuna basarak göreve geçmiş. Ve reaksiyon başlamış. 50 sHertz(sistemlerarsı zaman birimi) sonra mekik, küçük bir şırınganın içindeymiş. Mekik özel bir sıvı içerisinde vücuda şırınga edilmiş. Önüne hemen, toxinler çıkmaya başlamış. Bilim adamıda onları etkisiz hale getirmek için çalışmaya başlamış. Bilgisayarın bir marifetide, P tuşuna basılarak görevin durdurulması sonucu zaman ve oksijen tüketiminin belli bir süre pause edebilmesi, ESC tuşuyla ise, görevin iptali ve bilgisayarın mekikle birlikte yok edilmesini sağlamakmış. Bu arada anti toksinlerin salgılanmasıda mouse sol tuşuna basılarak yapılıyornuş. Anti-toksinlerin tipini değiştirmek için ise sağ tuşa basmak yeterliymiş. Eğer inertia denen maddeyle, anti toxinleri bağlaşık olarak salgılamak istiyorsa sağ tuşu basılı tutarak sol tuşla salgılamayı yapması yaterliymiş. Ayrıca toxin maddelerini hangi bölgede olduğu ışık nakli ile gerçekleştirilen ve mekikteki bilim adamının görebileceği kelimelerle anlaşılabiliyormuş. Bu kelimeler LEFT (sola), RIGHT (sağa), BACK (geriye), AHEAD (ileri) miş. Her bölümü bitirdikten sonra yeni bir bölüm başlıyormuş ve yeni bölümde, mekiğe oksijen ve anti-toxin yüklemesi yeniden yapılıyormuş. Ve bilim adamı görevi bitirerek X-Type_MEN'i kurtarmış. Sonuçta bilgisayar onu güzel bir son ekranla ödüllendirmiş.

Evet beyler, oyunun hikayesini okudunuz (PEH BE!). Bu oyunu alın oynayın, umarım beğeneceksiniz. (Özellikle vektör-arcade sevenler.

BURAK ÖZIŞIK



IONE

SES - MÜZİK	%82
GRAFİK	%85
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%85

ARCADE

DURUUUN!..

En Son,
En Heyecanlı
En Süper Oyunlar GELDİ.
Üstelik Bunlar ORJİNAL.



ZENGER CLUB'un ÜYELERİNE VERDİĞİ HEDİYELER

Üyelere verilen 5 oyundan 4 oyunun kaseti veya disketi üye tarafından satın alınacaktır.

- ZENGER CLUB 6 aylık kaset üyelerine : 1 adet 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 yazılı özel üyelik kartı.

Not: İstediğiniz 5 adet oyunu bize bildirin.

ZENGER

COMPUTER CLUP

Sokak 6/B Kızılay/ANKARA
230 23 43



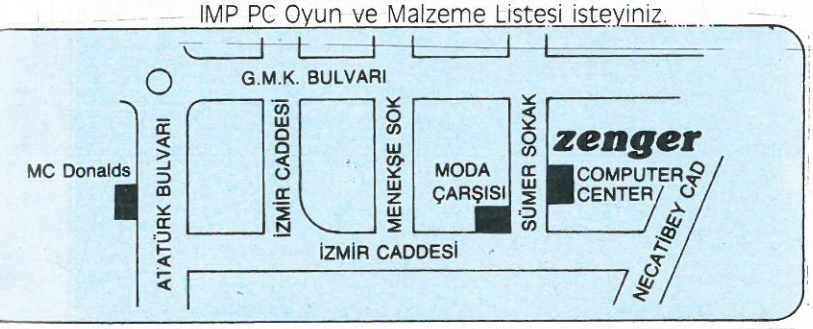
ZENGER COMPUTER CLUB'E ÜYE OLUN KAZANIN

Ankara'daki üyelerimizin evlerine servis yapılır. Ayrıntılı bilgi için 230 66 66'yı arayın.

Siparişler 9-17 saatleri arası alınır.
Üye olmak için aşağıdaki hesaplardan birine üyelik aidatını yatırın, havale makbuzunu ve formu bize yollayın

İş Bankası Yenişehir Şub. 4218 300 2302006
Yapı Kredi Ban. Yenişehir Şub: 6113-5
Posta Çeki H: 43556-2 Osman Zeki Zenger

COMMODORE 64, AMIGA, AMSTRAD
IMP PC Oyun ve Malzeme Listesi isteyiniz.



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

Not: Hediye oyunlar ORJİNAL değildir.

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

MasterCard EUROCARD Access VISA

AD, SOYAD: _____

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

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

ADRES: _____

_____

ŞEHİR KOD: _____ ***TEL:*** _____ ***TUTARI*** _____

TARİH: _____ ***İMZA:*** _____

AMIGA'cı ve COMMODORE'cular



SİZLERLE BİR ADIM DAHA İLERİ

*Disketler ,Joystıckler, Disket kutuları, Temizleme kitleri, Maus ve Mause Padler, Ek 512 ve 2.5 MB EK RAM'lar, Commodore Kartuşları, Ekran filtreleri, Koruyucu örtüler, ve DAHA NELER NELER....

OYUN LİSTEMİZİ GÖRMEDEN, FİYATLARIMIZI İNCELEMEDEN LÜTFEN KARAR VERMEYİNİZ

AMIGA
* *AWESOME*
*BADLANS PETE
*CHARTAGE
*CHASE H.Q. II
*DRAGON SLAYER II
*ELVIRA
*GOLDEN AXE
*KICK BOXING
*LEMINGS
*M.PLAYER SOCCER
*NINJA REMIX
*NARC
*NARCO POLICE
*POWER MONGER
*TOTALL RECALL
*TOYOTA RALLY
*TAYPHON OF STEEL
*TURRICAN II
*ULTIMATE RIDE
*WRATH OF DEMON
*WOLFPACK
*Z-OUT
* DICK TRACY

COMMODORE
*ACTION SERVICE
*CRICKET CAPTAIN
*CARMEN SANDIAGO
*CHASE H.Q. II
*DRAGONS BREED
*GUERILLA WARS
*JUDGE DRETT
*LETRIX
*MEAN STREETS
*NARC
*PROJEKT FIRE START
*PRINCE OF PERSIA
*PUZNIC
*ROBOCOP II
*RA
*RALLY SIMULATOR
*SHADOW of the BEAST
*STORM Acros EUROPE
*SUPER HUEY II
*TOTALL RECALL
*TAYPHOON Of STEEL
*TURBO ESPRIT
*TURRICAN II
*TENAGE MUT. HERO
*TRANSFORMERS
*WRATH OF DEMON
*WOLFPACK

AMSTRAD (KASET)

*ALTERED BEAST
*AFTER BURNER
*BATMAN MOWIE
*BLACK TIGER
*Dr.Doom REWENGE
*DYNASTY WARS
*FIENDISH FREDY
*GAZZA SOCCER
*HEAWY METAL
*NEW ZELLAND STORY
*NIGHT BREED
*NINJA WARRIORS
*POWER DRIFT
*P 47 THUNDERBOLT
*RICK DUNGEROUS
*RAINBOW ISLAND
*SUPER HANG ON
*SAS COMBAT
* SPY HUNTER
*STIVE DAVIS SNOOKER
*TEST DRIVE II
* TVIN TURBO V 8
*RUNNIGMAN
*DOUBLE DRAGON
*INDIANA JONES III
* PLATOON
* TIGER ROAD
*LAST NINJA II
*MOONWALKER
*KICK BOXING
*SILKWORM
*THUNDER BLADE
*PREDATOR
*DRAGON NINJA
*EMILY HUGES INT. SOC
*BUFFALO BILL

SC90 **SERRCOMP 90**

BİLGİSAYAR ve TÜKETİM MALZEMELERİ
Rıhtım Cad. Başçavuş Sokak Bayraktar İşhanı kat 1 no:12
TEL. 337 08 98 KADIKÖY - İSTANBUL

ARCADES



Son zamanlarda ülkemizi süratle saran bir bilgisayar akımının varlığından çoğunuz haberdarsınız. Bu akın arcade akını. Arcade deyince bazılarınız Commodore'deki veya Amiga'daki vurdulu kırdılı oyunlardan bahsettiğimi sanabilirsiniz. Fakat bizim burada bahsettiğim şey, parayla oynanan bilgisayar oyunları. Paranızla aldığınız jetonu bu makinenin deliğinden attığınızda sizi gerçeğinden farksız bir grafik ve seslerle donatılmış bir oyun bekler. Bu sayıda gidip görebileceğiniz yerdeki oyunlardan ve nerelerde bulunduklarından bahsedeceğiz.

Şu sıralar benim en sık gittiğim yer Gazi Sinamasının içinde açılmış olan Game Gazi City. Ben buraya kısaca Game City diyorum.En son arcade'lerle dolu bu yere bir baktımı içeri girmeden duramıyorsunuz. Girişte göreceğiniz ilk iki oyun Hard Drivin ve Race Drivin. Bu ikisi son derece gerçekçi. Vitesi bile debriyajla değiştiriyorsunuz ama ben oynayamadım. Gözünüze çarpacak olan bir diğer oyun ise Pit Fighter. Grafikleri tamamen dijitize edilmiş bir döğüş oyunu. Burada bir ara Double Dragon III'de vardı ama çok kötüydü diye kaldırdıklarını sanıyorum. Slick Shot ise bir bilardo oyunu. Ama gerçek bir sopayla, gerçek bir topa vurarak oynuyorsunuz. G-Loc'da After Burner tipi bir uçak oyunu. Hydra uçabilen bir deniz motoruyla ilgili bir oyun ama çok zevksiz. Big Run başta çok zevkli fakat sonra sıkan bir 3D rally yarışı. Battle Shark bir teleskoptan bakılarak oynanan bir denizaltı oyunu. Fakat gerçekçi olmasına rağmen düşman denizaltıları oyuncak gibi çizilmiş. Metal Hawk mükemmel bir helikopter oyunu. Görüntü kuşbakışı ve üçboyut olayı çok iyi yapılmış.Eğer içinizde süper star olmak isteyen varsa buradaki MoonWalker'ı oynayıp Michael Jakson gibi dans edebilirsiniz. Gp Rider ve World Gp motorsiklet hastalarını fazlasıyla tatmin edecektir. Favorilerimden ve bitirdiğim oyunlardan biri olan Final Fight'ı herkesin oynamasını tavsiye ederim. Ayrıca Operation Thunderbolt'da eski olamasına rağmen oynanan oyunlardan. Ayın en iyisi ise Line Of Fire. Süper bir arcade. Konusunu ve nasıl olduğunu Amiga versiyonunda okuyabilirsiniz. Bunu mutlaka oynayın. Gazi'den şimdilik bu kadar. Sırada Nova Baran Shopping Center var.

Nova Baran alışveriş merkezinin üst katında bulunan bu arcade salonunda da çok çeşitli oyunlar bulunuyor. En iyilerine bir göz atalım. Teenage Mutant Ninja Turtles buradaki en iyi oyun. Dört kişilik bir Beat'em Up. Aliens ise iki kişilik bir Shoot'em Up ama çok monoton. Bu sayı açıkladığımız Off Road'un arcade'i de var fakat o kadar zevkli değil. Rambo III'de var o da bir rezalet. Chase HQ II fena değil bir araba yarışı. Robocop'u zaten tanıyorsunuz. Beast Buster'ı kimisi beğeniyor kimisi beğenmiyor. Süper Monaco Gp mükemmel bir araba yarışı ama hala varmı bilmiyorum. Bir diğer yarış oyunu ise Continental Circus. Gene bu sayımızda Commodore versiyonunu açıkladığımız Vindicators'a orada mevcut. Shinobi'de karate meraklılarını tatmin edebilecek nitelikte.

Sırada en büyük arcade merkezi Fame City var. Ben hepsinden değil, en son gelenlerinden ve en iyilerinden bahsedeceğim. Game City'deki Final Fight buraya da gelmiş. Gene bu sayı açıklayacağınız süper E-Swat arcade'i de yeni gelmiş. Ayrıca etraftaki tek basketbol arcade'i de Fame City'de. Chase HQ ve Four Trax süper yarış oyunlarından. Eski Out Run ise hala denemeye değer.

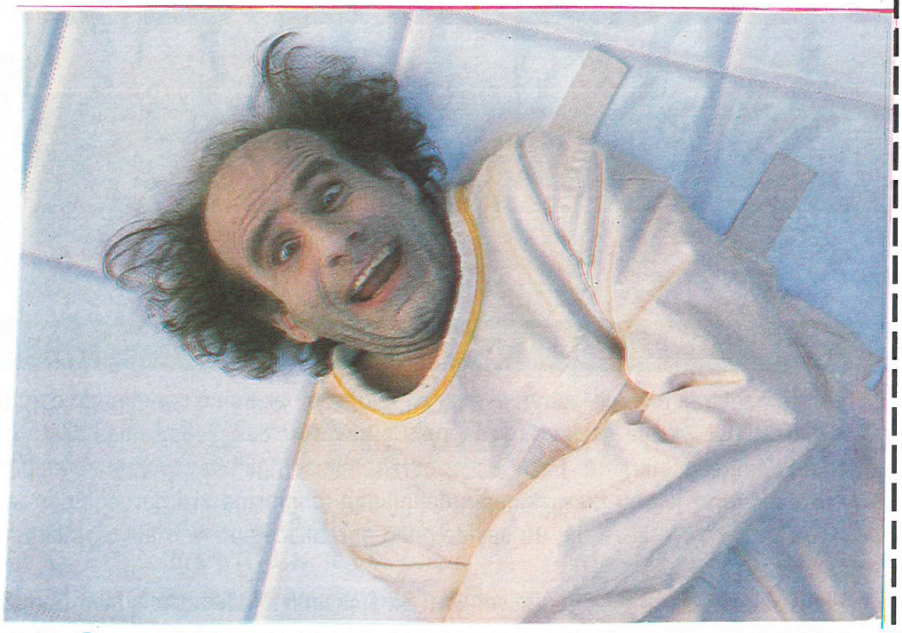
Bu aylık bu kadar. Bu köşe ile ilgili düşüncelerinizi bize yazmayı unutmayın.

●Mert HEKİMCİ

BIRAKIN BENİ.....

T-SHIRT

BEN



ABONE OLUCAM YAA!...

T-SHIRT T-SHIRT T-SHIRT

Her ay favori dergimi alacağım diye boğuşmaktan bıktım! Ben evimde rahat rahat bilgisayarımla oynarken bütün çileyi postacılar çeksin istiyorum. En baba oyun çözümleri, en yeni haberler, MAC ADVENTURE, Seka, AmıgaDos, Amıga Basıc, Müzik, ve tabii ki Son Sayfa ayağıma gelsin istiyorum. Hem de normalden daha ucuz bir fiyata, Bir de üstüne 64'ler T-Shırt'ı ha...Bırakın beni, Ben abone olucam yaaa.....,

BEN ABONE OLUYORUM.. Abonelik bedelini Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi 160965 No'lu hesaba yatırdım, dekontun fotokopisini de size yolluyorum. Bundan sonra sıradan insanlar yağmurda çamurda sürünürken ben dergimi elden teslim alacağım!

. ❑ 6 Aylık abone olmak istiyorum (55.000 TL.)

. ❑ 1 Yıllık abone olmak istiyorum (100.000 TL.)

ADINIZ:.....

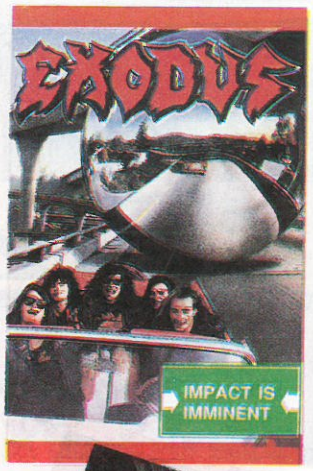
ADRESİNİZ:.....

.....

.....

Bu formu (veya derginizi kesmek istemiyorsanız aynı bilgileri içeren bir kağıdı), bankadan aldığınız dekontun fotokopisi ile birlikte bize gönderin, aboneliğiniz hemen başlasın. Adresimiz: 64'ler Dergisi- Maşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş, ISTANBUL.

MÜZİK



EXODUS
Impact is Imminenet
CAPITOL/KENT
A) Impact is Imminent/ A.W.O.L./ The Lunatic Parade/ Within the Walls of Chaos/ Objection Overruled
B) Only Death Decides/ Heads They Win.../ Changing of the Guard/ Thrash Under Pressure

Alın size bir Metallıca kazazedesi daha. Exodus, gitarist Kırk Hammet'i Metallica'ya kaptırdıktan sonra bir süre sallandı durdu, ama bu albümle kendilerini bulduklarını gösteriyorlar. Bir thrash grubundan bekleyeceğiniz üstün ritim ve sololar burda var ama grubun ana gücü vokal. Vokalistin sesinde öyle bir nefret varki kaseti dinlerken (özellikle Walkman'le) aynı ifadenin ister istemez kendi suratınıza da yayıldığını hissediyorsunuz, ve tabi etrafa rezil oluyorsunuz. Grupların iniş çıkış gösterdiği Thrash dünyasına 'Changing of the Guard', 'Objection Overruled' ve manyak gibi hızlı 'Thrash under Pressure' gibi şarkılar kazandıran Exodus yakında 1 numara olmaya aday. Bir kaset alacak paranız varsa bunu alın ve başlayın kafanızı sallamaya. ★★★★★

MÜZİK



ZZ TOP
Recyler
WARNER/KENT
A) Concrete and Steel/ Lovething/ Penthouse Eyes/ Tell It/ My Head's in Mississipi
B) Desicion or Collision/ Give it Up/ 2000 Blues/ Burger Man/ Doubleback

Pekte birşey'e benzemeyen Afterburner çıkalı yıllar oluyor, ZZTop hayranları uzun zamandır grubun yüzüne bile hasrettiler. Sonra birde baktık ki grup Back to the Future III'e bir şarkı yazmış, ve hemen ardından bu albüm geldi. 11 Albümden sonra bile ZZ Top insanı heyecanlındırmayı biliyor. Bu kasette here biri ayrı daldan çalan 10 şarkı var. Country, Blues ve Hard Rock karışımı bu kasette gitarist Gibbons her alanda usta olduğunu kanıtlıyor. Sanırım bu müziğe ancak 'WhiteMan's Blues' denebilir. Kasettin en iyileri bir ballad olan '2000 Blues' ve beni gerçekten hayran bırakan 'My Head's....'(sözleri bayağı uçuk). Ben Afterburner'ı unuttum bile abi, my head's in Mississipi.... ★★★★★

MÜZİK



CINDERELLA
Heartbreak Station
Vertigo/Yonca
A) The More../ Love's Got Me Doin' Time/ Shelter Me/ Heartbreak Station/ Sick../ One for Rock&Roll
B) Dead Man's Road/ Make Your Own Way/ Electric Love/ Love Gone Bad/ Winds of Change

Cinderella'yı ilk albümlerinden beri zevkle takip ediyorum, ve her seferinde daha fazla beğeniyorum. 3.albümlerinde ilk baştakilerin tek kötü noktası olan o AC/DC taklitçiliğinden kurtulmuşlar. Bu kez rock n'roll ve country'den oldukça etkilenen, eğlenceli bir kaset yapmışlar. Grubun solisti ve ana şarkı yazarı Keifer bu işi gerçekten çok iyi biliyor. Kasette herkesi mutlu edebilecek hızlı ve yavaş şarkılar yer alıyor. Nobody's Fool ve Don't Know what You Got'ta da ispat ettiği gibi ballad işinde de usta. Bunun sonucu da Heartbreak Station ve Winds of Change gibi gözlerinizi yaşartabilecek iki parça. Benim favorim ise One For Rock n'Roll. Çok heavy değil ama bence eğlenceli, hatta bu ayın en iyisi olduğunu bile söyleyebilirim ★★★★★

MÜZİK



YENİ TÜRKÜ
Rumeli Konseri
GÖKSOY
a) Dönmek/ Çember/ Olmasa mektubun/ Maskeli Balo/ Rüzgar/ Buğdayın Türküsü/ Günebakan/ Özgürlük/ Mahpushane Kapısı
B) Bekçi Kapısı/ Destina/ Göç Yolları/ Sorma Bana/ Telli Telli/ Yeşilmişik

Müzik köşemizin, ilk yerli konuğu Yeni Türkü, niye mi? çünkü onlar bunu sapına kadar hak ediyorlar. 1990'da Rumeli Hisarında verdikleri konserlerden oluşan, bu kaset gerçekten övgüye değer. Müzik olarak her zamanki üstün Yeni Türkü kalitesini taşıyor. Çember ve Maskeli Balo derin manalarıyla insanı düşündürüyor, Olmasa Mektubun her adventure yazarını ağlatacak kadar acıklı. Ama konser kaseti olarak biraz zayıf olduğunu söylemeliyim. Bu iş şarkıların arasına alkış sesi ekleyerek olmuyor. En azından şarkılarda seyircilerin de katılabileceği değişiklikler yapılabilirdi. Bence yinede mutlaka alınmalı.★★★★★

MÜZİK

SON SAYFA

Ne demiş şair'Yaş 35, yolun yarısı eder...',yalana bak abi! İşte biz 35. sayıya geldik, bunun yolun yarısı olduğunu zannedenler maksimum yanılıyorlar, daha eğlence yeni başlıyor. Başkaları daha yolun başında sapır sapır dökülüyorlar ama biz onların mezarlarına basıp yolumuza devam edeceğiz (korkmayın çiçekleri ezmeyiz!).

Yine her zamanki gibi nefretimizi kustuktan sonra devam ediyoruz:

Ocean firması yeni yıl sezonu için hazırladığı **son** oyunları bilerek **son** ana kadar çıkarmadı diyorlar. Hatta Total Recall'ın bir sır gibi saklanması oyunun bekleneni vermiyeceği korkusundan kaynaklanıyor diyorlar. Yalan! İnanmayın, niye öyle yaptılar bilmiyorum ama ben oyunu beğendim, Arnie tam goril gibi olmuş, yani gerçekçi bir oyun, hatta simulasyon bile diyebiliriz!

Bugün savaş çıktı! Yani kimseye söylemeyin ama ben savaşın sebebini biliyorum: sebep **Son Sayfa**. O gün Bush'la oturmuş F-19 oynuyoruz (modemle, two player mode'da), alçaktan uçarak yaklaştım,bir Sidewinder, paraşütle atlayacak vakti bile olmadı. Sonra bana telefon etti, çok kızmış, ben oyun moyun anlamam intikamım acı olacak dedi. Sonra kuveyt bahanesiyle falan kendi çapında benden intikam alıyor. Korkmadım dostum, sinirin geçince gel de M1 Tank Platoon oynayalım.

Bu ayki büyük prodüksiyonumuz için hazırlanın. Dananananan.... **Son Sayfa** olarak sizin için yılın röportajını gerçekleştirdik. İşte karşınızda Büfecimiz **Mehmet Abi**... Kendisini büfesinde ziyaret ettik. Bize Jelibon ikram etmeye kalkınca önce bir soğuk hava esti ama daha sonra sorularımızı yanıtlama lütüfunu gösterdi.

SS: Mehmet Abi, Na'aber?

MA: Öncelikle bu soruyu sorduğunuz için teşekkür ederim, iyilik.

SS: Sizin için tostlardaki sucuk oranının öncüsü diyorlar, bu konuda ne diyorsunuz?

MA: Öncelikle bu soruyu sorduğunuz için teşekkür ederim, Evet çok doğru, ben bu işe yıllarımı ve servetimi verdim. Bu konuda üstüme yoktur!

SS: Bu konuda ne gibi çalışmalarınız olacak?

MA: Öncelikle bu soruyu sorduğunuz için teşekkür ederim, bu alan gelişmeye çok açık bir konu, kaset kullanıcıları için kaset tost, acıdciler için acidli tost ve 64'ler çalışanları için jelibonlu tost çalışmalarım sürüyor.

SS: Börrrrgggggh, öncelikle bu sorulara yanıt verdiğiniz için çok teşekkür ederiz!

Mehmet abiye bizle konuştuğu için tapınarak ayrıldık, gelecek ay yepyeni bir konukla karşınızda olacağız (belki).

Savaş çıktı ya, pekçok şey alt üst olabilir, bir yiyecek sıkıntısı halinde aç kalmamanız için size özel bir yemek tarifi hazırladık:

Son Sayfa Usulü Şarap Sosunda Ördek

Önce bir paket jelibon alınır ve minik ayıcıklar ince ince doğranır. Bunlar çukur bir tabağa koyularak bekletilir, bu arada bir paket lolipop alınır ve toz haline gelene kadar ezilir. İkisi karıştırılır ve afiyetle yenir. (Evet yemekte şarap ve ördek olmadığının farkındayım, ama biliyorsunu depo karanlık ve sıkıcı bir yer, yani ben, şey şarapları içmek zorunda kaldım. Ördeklere gelince onları yakalayıp tüylerini yolmak bayağı zor oluyor, kapağa yapıştırmak da cabası!)

Son Sayfa'ya mektup yazan o özel azınlığa sonsuz teşekkürler. Siz diğer aşağılık yaratıklar, sizin de alacağınız olsun. **Son** nefesinize kadar peşinizdeyim. Bu ay elim deymişken *Burak*'ın gerçek yüzünü size göstereyim dedim. Bakın nasıl olsa savaş çıktı, hepimiz öleceğiz, yani anlıyorsunuz değil mi? Fırsat bu fırsat! (Belki de **son** fırsat.)

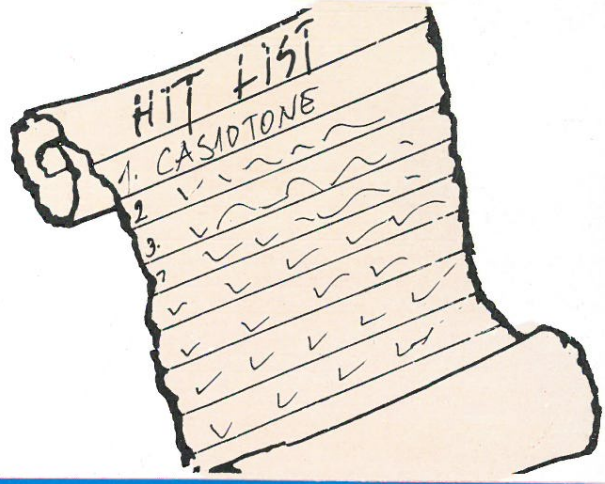
PC



ADI: Burak ÖZIŞIK
KODU: SAM, SAMUEL, SAMUELLA

Bahtır'tan sonra dergimizin diğer teknik manyağını teşkil eden Burak'ın, rap'ten Metal'a kadar uzanan müzik zevki, Arcade'den derin stratejilere kadar uzanan oyun zevki ve galeta'dan iğrenç pizzalara kadar uzanan yemek zevkiyle pek istikrarlı bir karakter temsil ettiği pek söylenemez. Söylenebilecek tek şey bu kadar değişik şeyi kendinde toplayıp hala 'şirin' olabildiğidir. Dergiye her zaman kendini birşeylere kaptırmış olarak gelir, elinizdeki işi bıraktırana kadar tepenizde dolaşır, en sonunda heyecanın sebebini (genelde pek büyük şeyler olmaz) size zorla dinlettirir. Şu fani dünyada gecesini gündüzünü code'a ayırır, vektör grafik midir nedir, işte onlardan yapar, kısacası bu işlerden anlar.

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 Müzikçi" CASIOTONE



BR Bereşik Reklamcılar A.Ş.

501 KİŞİYE

İşte süper fotoğraf makineniz: Elektronik flaş, ışık uyarı sinyali, sabit net ayarı, koruyucu kapaklı objektif, özel çanta, ithal malı.



Lollipop Top Şeker'den süper fotoğraf makinesi.

5 Lollipop Top Şeker ambalajını aşağıdaki adrese gönderin, çekilişe katılın.

Çok zarf gönderin, şansınızı artırın.

PK 30 Aksaray-İstanbul.

Aşağıdaki kuponu eksiksiz doldurun. 5 tane Lollipop Top Şeker ambalajını bu kuponla birlikte 28 Şubat'a kadar, **PK 30 Aksaray-İstanbul** adresine gönderin. Çekilişe katılın, çok zarf gönderin şansınızı arttırın. Zarfın üzerine adresinizi yazmayı unutmayın.

Fotoğraf makinesi çekilişi için 5 tane Top Şeker ambalajını yolluyorum.

Adım, Soyadım:

Doğum tarihim:

Okulum:

Adresim:

ÜLKER lollipop

TAD SEVER

Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin 21.1.1991 BODB-1991 / 102-506