YIL:4 SAYI:37 NISAN 1991 10.000T

64'ler

Commodore AMIGA
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI
BİLGİSAYAR DERGİSİ



4.yaşımıza girdik katkısı olan herkese teşekkür ederiz

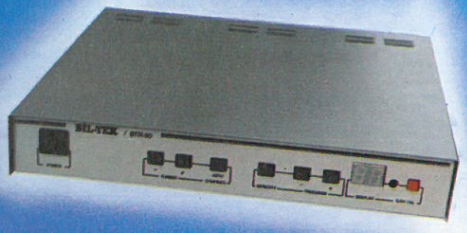
Codename
ICEMAN
Tam çözüm...

Son yılların süper oyunu
LEMMINGS
Türünü sevenlere
yaşgünü hediyesi..
BUCK ROGERS

Boyunuz kadar
METAL POSTER
İstemeyi unutmayın...

SİZE HİZMET ETMEK AMACIMIZ....

BİLTEK KALİTESİYLE...
BİLTEK TECRÜBESİYLE...
BİLTEK GÜVENCESİYLE...



BTR - 90
RECEIVER
uzaktan kumandalı

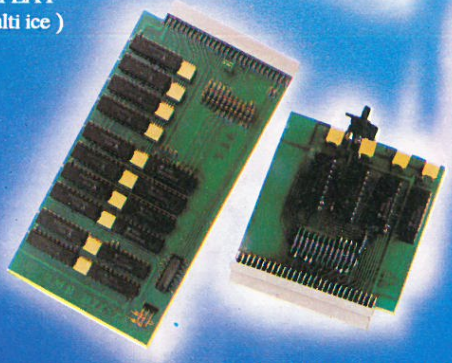
3.5 - 5¼
DİSK DRIVER





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

BİLTEK
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ TİCARET



AMIGA 500 Adaptör
C 64 Adaptör

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

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

20 Haziran 1991 Devlet

YAYINCININ NOTU

Bu ay size fazla bir şey anlatamayacağım. Çünkü İnsanın bazı özel anları vardır Konuşamaz ama ifade eder. Söyleyemez ama gözlerinin içine bakınca anlarsınız Ben bu ay bu duyguları yaşıyorum. Her ne kadar siz görmüyor ve anlayamıyor göz mimiklerime bakamıyorsanızda ben böyle karışık duygularla doluyum.ÇÜNKÜ 37 SAYIMIZLA SİZE MERHABA DEMEK LUTFUNA ERİŞTİRDİ BENİ YÜCE MEVLA...

İnşaallah daha iyi, daha güzele beraberce yol alalım.

Derginin ilk sayısı daha dün gibi..Kısmet işhanındaki mütevazi odalarımızdan birinde o zamanki kader birliği içinde olduğum Tayfun Tözen, Refet Oktan ve Rasim Mingü ve bir kac idealist yazarla yola çıkan bizler Dr. Osman Sayhan'ın ve Ahmet Yıldırım'ın katkılarıyla sekiz gün gibi kısa bir sürede henüz örneği olmayan dergimizin ilk sayısını çıkarıverdik. Sekiz günlük zaman dilimine sığan dergi tabii ki Mükemmel olmadı. Ama hiç bir çocuk mükemmel doğmuyor. Zaman içinde büyüyen, serpilen adından söz ettiren bir yayın olarak Dergimiz siz aziz okuyucularımızın değerli katkılarıyla bugünlere geldi.



Gazeteler dahil bir çok yayının ayakta durmakta zorluk çektiği bu günlerde böyle zorlukların uzağında her ay başı penceresinden aksatmadan size MERHABA diyebiliyoruz. Başka dergilerin düzenli bile çıkamadığı, büyük holdinglerce desteklenen dergilerin bile gününde yayınlanamadığı ortamda size her ay başı misafir oluyoruz NE MUTLU BİZE...

Bu kadar Traş yeter diyorsunuz biliyorum . Ancak ağzımı siz bağlamadan bir şey söyleyeyim Dergimiz şimdilik 15 günde bir çıkmayı düşünmüyor düşünemez Bu konuda üzerimizdeki baskıya son verin..

Bu ay ki menümüz Yine dopdolu... Geçen aydan haberdar ettiğimiz lemings, Iceman Back Rogers Space Quest 1 Amıga'da yayınladığımız baba oyunlar Bu ay 64'makinalar içinde çok mutlu bir ay çok oyun akışı oldu bizde çok miktarda 64 oyunu açıkladık. Seveceğinizi umuyorum. Kağıt ile ilgili söyleyeceklerim ise net ve açık..ZAM YAPMAK YERİNE BU KAĞIDI KULLANDIK Geçen sayı sevdiğiniz bu kağıdın cebinizden fazla para çıkmasını mecbur edecek kadar zorlayıcı olmadığını düşünüyorum.

Amıga ile ilgili profesyonel köşelerimize büyük ilgi gösteriyorsunuz. Bundan Bahadır ve Burak Mutlu oluyor bir şeyler verdiklerini düşünerek Ben mutlu oluyorum geleceğin büyükleri sizlere oyundan başka şeyler artık öğretebiliyoruz. Her ne kadar MAC kıskansada siz Bahadırla Burak'ı mektupsuz bırakmayın

Hepinize bu duygu ve düşüncelerle kucak dolusu sevgilerimi saygılarımı sunuyorum. Gelecek ay buluşmak üzere Hoşcakalın...

ABDURRAHMAN PALA

64'ler

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

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

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

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

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

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

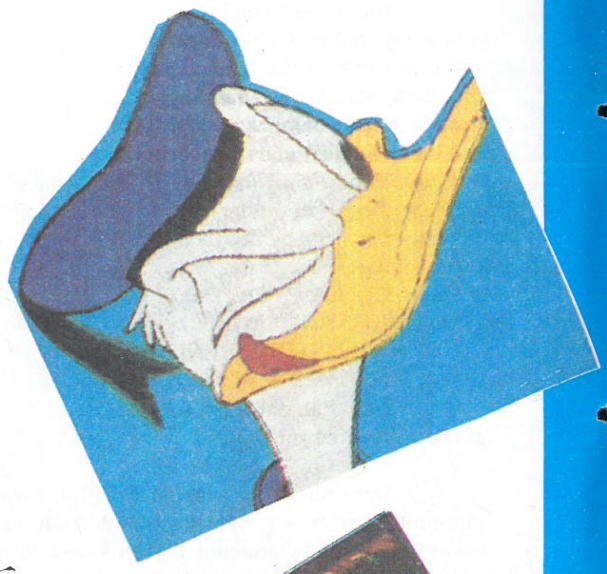
Yayına Hazırlayın-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
GÜVEN REPRODÜKSİON A.Ş
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: 328618
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İST.

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

içindekiler

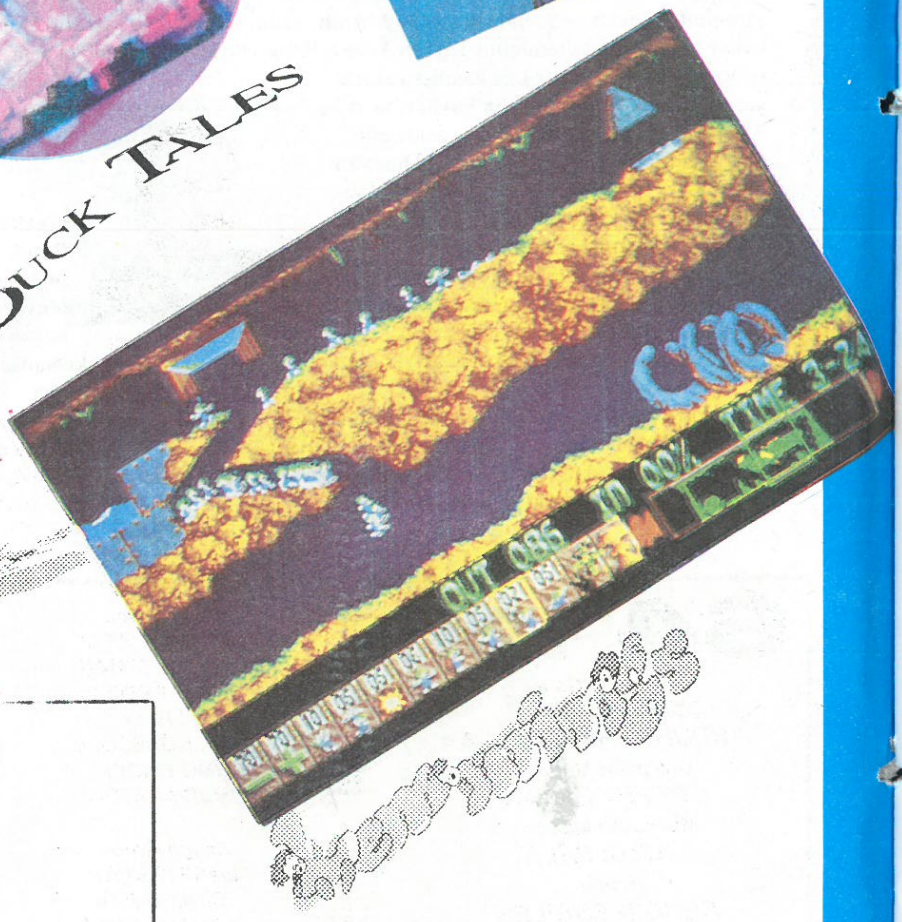
LINE OF FIRE







DUCK TALES

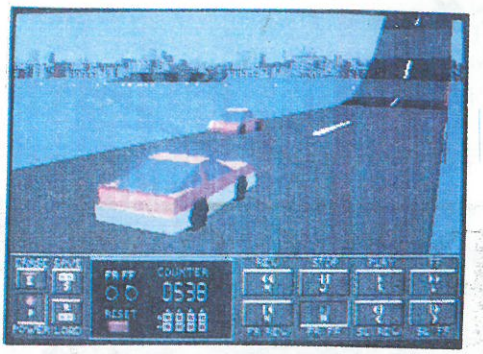


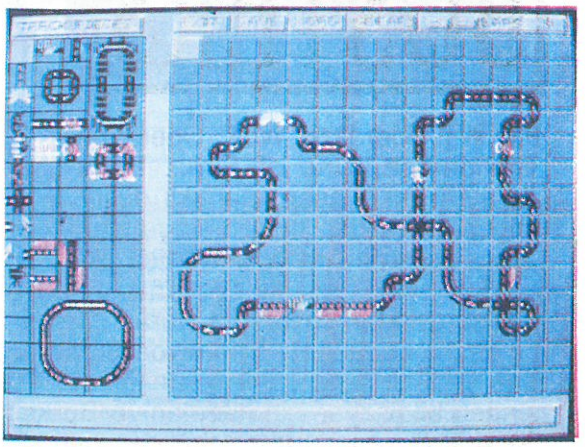
14) 3D SOCCER (C-64)
16) SUMMER CAMP (C-64)
18) TOTAL RECALL (C-64)
19) WESTERN CONTEST (C-64)
20) FIRE&FORGET2 (C-64)
24) LINE OF FIRE (C-64)
26) STREET ROD (C-64)
28) WACKY DARTS (C-64)
32) BETRAYAL (AMIGA)
34) CRIME WAVE (AMIGA)
36) ICEMAN (AMIGA)
46) SPACE QUEST (AMIGA)
49) BUCK ROGERS (AMIGA)
70) DUCK TALES (AMIGA)
74) LEMMINGS (AMIGA)
76) WARLORDS (AMIGA)

YAZI DİZİLERİ

12) KANAL 64
29) 64 GALERİSİ
22) PÜF NOKTASI
52) AMOS
56) AMIGA BASIC
59) MAC ADVENTURE
68) VIRUS KILLERS
64) AMIGADOS
81) MÜZİK
82) SON SAYFA

HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER





STUNT DRIVER

Hard Drıvın' serisinin bekleneni pek veremesiyle piyasada oluşan vektör yarış/akrobasi oyunu boşluğunu foldurmaya aday oyunlarından biri de Spectrum Holobyte'ın hazırladığı Stunt Drıver. Oyunda bir Shelby '66 Mustang kullanıyorsunuz ve inanılmaz tehlikelerle dolu pistlerde çılgın rakiplere karşı yarışıyorsunuz. Oyunda kullanılan vektör grafik sistemi biraz Falcon'dan araklama olsa bile Hard Drıvın' dekilere göre oldukça iyi. Oyunun en iyi özellikleri rakiplerinizle çarpıştığınızda hemen patlamadan onları yoldan dışrı itebilmeniz ve her rakibin kendine göre bir arabası ve karakteri olması. Mesela bunların en ilginçlerinden biri Ethel adındaki tatlı(!) bir nine.Ethel Volkswagen 'tosbağa'sının içinde pistte büyük bir azimle dolaşıyor ve onu geçmeye çalışan herkesi öldürmek için elinden geleni yapıyor. Bir de pist dizayn bölümü bulunan oyun PC de hazır, Amıga ve diğer versiyonları ise daha planlama aşamasında.

THE LORD OF THE RINGS

Eğer Adventure köşemizi takip ediyorsanız The Lord of the Rıngs hakkında az çok bir bilginiz oömuştur. J.R.R Tolkıen tarafından 1940'ların sonlarına doğru yazılan bu roman serisi pek çokları için hala Epıc Fantasy türünün en iyisi. Bu romanlar filmlerde, çizgi filmlerde ve radyo serilerinde olduğu kadar bilgisayarda da pek çok kez boy gösterdiler, ama The Lord of the Rıngs'i konu alan oyunlar genelde romanların büyülü dünyasını pek iyi yansıtmadıklarından hayranları hayal kırıklığına uğrattılar. Bu kez Interplay firması tarafından hazırlanan ve 3 bölüm olarak piyasaya sürülecek olan oyun bunu değiştireceğe benziyor. Daha önce pek çok oyunda kullanılan ve en iyi ikon sistemlerinden biri olarak değerlendirilen Interplay sistemine dayanan oyun genel olarak kitabın konusunu takip ediyor, ve istenirse aynen kitaptaki olaylar yaşanarak oynanabiliyor ama en büyük özelliği kullanıcıya %100 özgürlük sağlaması, yani eğer isterseniz kitabı tamamen terk edip olayları kendi istediğiniz şekilde geliştirebilirsiniz, en azılı düşmanlarınızla anlaşmalar imzalayabilir, kitapta çok az rolü olan karakterlere başrol oynatabilir, veya yıllardır gıcığınızolan karakterlere (Legolas yaktım seni) en olmadık acıları çektirebilirsiniz. Fantasy türünden hoşlanıyorsanız ve The Lord of the Rıngs'i ilginç buluyorsanız bu RPG'ye bayılacaksınız. (Ama ne yazık ki oldukça uzun bir süre daha beklemeniz gerekiyor)



HABERLER

BEAST BUSTERS



P.O.W., Operation Wolf, Operation Thunderbolt, Line of Fire... Daha sayayım mı? İnsan mantıklı düşününce bu kadar aynı tür oyundan sonra programcıların bir gün şu ekrandaki ufak hedefle oyananan shoot-em-up'lardan vazgeçeceklerini zannediyor, tabi bu oyunlardan birinin başına oturup düşmanları milyonlarca parçaya ayırıp ekranı kana bulayınca keşke daha fazla olsa diyor. Bu paradox'u bir kenara bırakıyoruz, yani kısaca bu oyunlardan yeni bir tane daha hazırlanıyor. BEAST BUSTERS Activision tarafından arcade kardeşinden bilgisayar için hazırlanıyor.Bu kez karşınızda diktatör hükümetler veya 'kaka' teroristler yok, düşmanlarınız cehennemden kaçmış zombiler. Level'lar dolusu canavarları temizleyip mutlu sona ulaşmaya çalışıyorsunuz.Eğer ölüleri bir daha öldürmek hobileriniz arasındaysa birkaç ay daha bekleyiverin...

HOT CIRCUITS



Ülkemizde yeni yeni yaygınlaşmaya başlayan Arcade Merkezleri dışarda yıllardır bir eğlence (bizim için) ve kar (merkezin sahipleri için) kaynağı. İlk arcade oyunu olan PONG'un icadından beri sektörün gösterdiği inanılmaz gelişmeyi gözler önüne seren HOT CURCUITS müzesi geçtiğimiz günlerde Amerika'da açıldı.Müzeyi ziyaret edenler Arcade tarihinde kendilerine yer edinmiş oyunları oynama ve bunlar hakkında bilgi alma imkanına kavuşuyorlar. PONG, Battlezone. Dragon's Lair, Centipede gibi artık klasik olmuş oyunların orijinal makinelerini içeren müze gelecek iki yıl içinde Amerika'nın büyük şehirlerini dolaşacak ve tabii ki büyük bir ihtimalle ülkemize gelmeyecek. Zaten bizde şans olsa....



CARMEN DELUXE

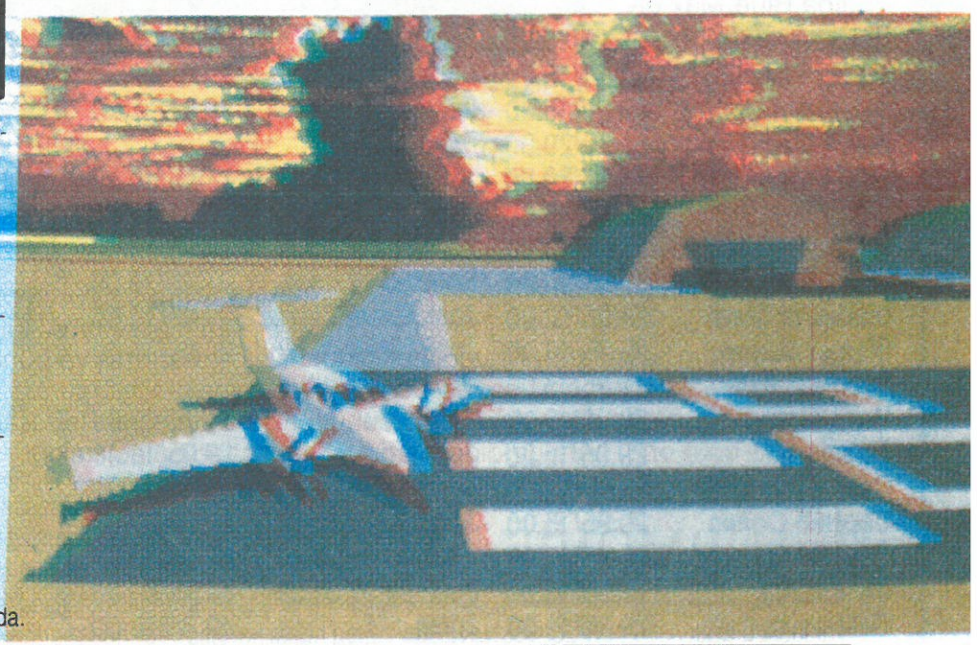
Eğitim Programları! Her oyun manyağının kanını donduracak bu kelimeye yeni bir boyut getiren Carmen Sandiego serisi giderek gelişiyor. Bu alandaki diğer programların aksine eğlenceyi eğitimle büyük bir başarıyla karıştıran serinin en son parçası Carmen Deluxe digitize grafikleri, sampled müzik ve ses efektleriyle bir programlama harikası. Genel olarak bundan öncekilerle aynı sistemi kullanan oyunda (artık oyun diyebilirseniz) bu kez her ülke hakkında çok daha geniş bilgiye yer verilmiş, her ülkeyi ziyaret ettiğinizde oranın milli müziklerinden örnekler bile dinleyebiliyorsunuz. Serinin büyük başarısı üzerine firma Carmen T-Shirt'leri, saatleri, kalemleri kısacası aklınıza gelebilecek herşeyi piyasaya sürdü. En büyük gelişme ise oyunu konu alan bir TV bilgi yarışması. Bu programda yarışmacılar tıpkı oyunda olduğu gibi coğrafya bilgilerini sergileyecekler ve ödül olarak dünyanın çeşitli yerlerine seyahatler kazanacaklar. Böylece ilk kez bir bilgisayar oyununu konu alan bir televizyon programı hazırlanmış oluyor...

OKAN ELEKTRONİK RENGARENK!

Okan Elektronik Ankara'da bütün bilgisayar kullanıcılarına hizmet vermeye devam ediyor. Yeni dekarasyonlarıyla ilgi çeken firma Hardware, yan ürünler ve Software alanında bütün imkanları sunmanın yanı sıra müşterilerine her yönden yardımcı olmayı prensip edinmiş durumda. Eğer Bilgisayar konusunda bir sorununuz veya isteğiniz varsa Ankara'da gitmeniz yer kesinlikle OKAN ELEKTRONİK.

okan elektronik bilgisayar merkezi

DAVID WOLF



Geçtiğimiz yıl en iyi grafikli oyun ödülünü alan David Wolf:Secret Agent adlı programın Amiga versiyonu yakında hazır olacak. Pek çok gerçek aktör kullanılarak yaratılan digitize grafiklerden oluşan oyun kaliteli bir arcade-adventure. Oyunun kahramanı David Wolf ezeli düşmanı Viper'ı ele geçirebilmek için pek çok zorlu bilmeceyi çözmek ve her biri ayrı bir şaheser olan arcade bölümlerini geçmek zorunda.Kahramanımız oyun boyunca bir delta (hani şu rüzgar yardımıyla uçan planörümsü aletler), bir uçak,sürat tekneleri ve bir motorsiklet kullanmak, paraşütle atlayıp usta ninjalara karşı döğüşmek zorunda.

DUYURU!

Ev bilgisayarlarına hizmet veren bilgisayarcılar 28 Şubat'ta yaptıkları toplantı sonucu 1 Nisan'dan itibaren geçerli olmak üzere bir fiyat belirlemesi yaptılar. Bu belirlemeye göre 1 Nisan'dan itibaren Türkiye genelinde çekim ücretleri şu şekilde olacak:

AMIGA'da

Tek disket	10.000 TL.-
Çok disketli programlar:	
1.Disket	10.000.-
2.Disket	5.000.-
3.Disket	5.000.-
4.Disket	5.000.-

(Daha sonraki disketler hediye)

PC'de

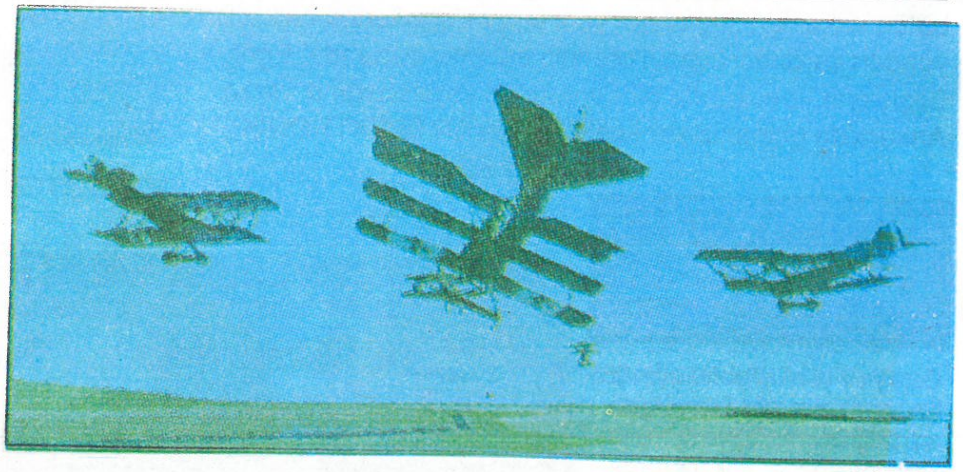
Çekim	20.000.-

Commodore 64'te

Kaset ve Diskete Kayıt	7.000.-
Disket(tek Yüz)	9.000.-
Disket Çift Yüz	11.000.-
3-4'üncü Yüz	4.000.-
Kaset'te Tek Program	10.000.-
Kaset'te Ara Yüklemeli	15.000.-
Paket (20'lik)	35.000.-

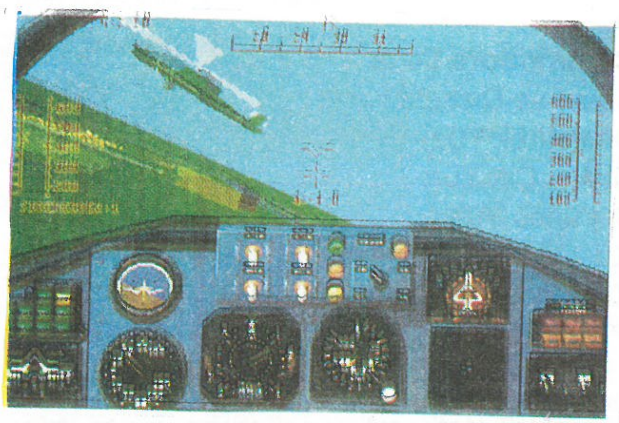
RED BARON

Evet, şimdi size bu senenin simulasyon modasını sunuyoruz.Sizin de gördüğünüz gibi geçen senenin tank modasının yerini bu sene 1.Dünya Savaşın'nın Biplane'leri almış. Kamuflaj yeşili ise yerini kırmızıya bırakmış. Lütfen onları alkışlayın baylar ve bayanlar; modellerimiz The Red Baron ve Blue Max... Sizin de farkettiğiniz gibi bu senen bol bol Biplane simulasyonu göreceğiz galiba.Blue Max ülkemize geldi ama açıkçası pek de beklenen veremedi. Şimdi umudumuz Dynamix tarafından hazırlanan The Red Baron'da. Dynamix firması bu oyunda Microprose'un üstün simulasyon tekniklerini Wings'in oynanabilirliğiyle birleştirmeyi amaçlamış. Oyunu piyasadaki diğer benzerlerinden ayıran nokta ise Dyanamix'in yaptığı derin tarihi araştırma. Firma savaşın önde gelen usta pilotlarının hayatlarını ve uçuş tekniklerini iyice arştırmış ve bunları aynen oyunda kullanmış. Yani eğer isterseniz savaşı baştan sona oynayabiliyorsunuz, isterseniz en iyi pilotlardan oluşan bir turnuva düzenleyebiliyorsunuz. Eğer Wings'de Red Baron'u arayıp durduysanız bu oyunda hem onu, hem de diğer bütün ünlü pilotları bulabilirsiniz.



STORMOVIK SU-25

Glastnost rüzgarları simulasyon dünyasında da esmeye başladı. Önce Domark'ın hazırladığı Mig-29'u gördük (ama pek beğenmedik), şimdi de Electronic Arts bir başka Sovyet uçağının simulasyonunu hazırlıyor. SU-25 Stormovik yaklaşık olarak A-10'nun Sovyet Hava Kuvvetleri'ndeki karşılığı. Yer hedeflerine karşı inanılmaz etkili saldırılar düzenleyebiliyor. Oyunun senaryosu ise ilginç, Almanya'nın birleşmesinden sonra Nato ve Varşova Paktı kuvvetleri bu ülkeden çekilirken ordularda bazı terorist ayaklanmalar başlar.Pek çok silahı ele geçiren terorist askerlerin oldukça zarar vermeye başlaması üzerine Amerikan ve Sovyet Hava Kuvvetleri bunlara karşı ortaklaşa bir operasyona başlarlar. Sizin göreviniz operasyonun Sovyet bölümünü yönetmek ve terorisleri yok etmek. Oyunda Electronic Arts'ın PC'de oldukça beğeni toplayan oyunu LHX Attack Chopper'ın grafik sistemi kullanılmış ve araya eklenen animasyonlu ekranlarla oldukça etkileyici bir atmosfer yaratılmış. İlk kez bir Sovyet uçağının içinde Amerikalılarla beraber uçmak istiyorsanız oyun birkaç aya kadar hazır olur.





İTHALAT-TOPTAN

QuickShot

QuickJoy

DİSKET KUTULARI
MOUSE PADLAR
DİSKETLER
ELEKTRONİK ÜRÜNLER
AKSESUARLAR
ZENGİN ÇEŞİT
CAZİP
FİATLAR

Mitsubishi
Maxell

SKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

İTHAL
ORJİNAL OYUNLAR
(Türkçe açıklamalı)
DİSKETLER
KASETLER
AKSESUARLAR
512-K RAM
MIDI ÇEŞİTLERİ
MIDI INTERFACE
MULTI-ICE AMIGA
ZENGİN AMIGA, GRAFİK, MÜZİK,
OYUN PROGRAMLARI

PERAKENDE

EBUZZİYA CAD. ÖZGİRAY
PASAJI KAT:1/32
BAKIRKÖY/İSTANBUL
TEL: 542 52 49 - 583 54 03
FAX: 583 54 03
ŞUBE: MİMAR KEMALETTİN
CAD. NO:37-1
SİRKECİ-İSTANBUL
TEL: 526 58 37

ECM-5111-X-88

Hani bize bisiklet?

ANKE

Basın dünyasıyla uzaktan yakından ilginiz varsa 'reader-pleaser-phobia' adı verilen ve pek çok yayıncının genç yaşta ölmüş akrabalarına kavuşmasına sebep olan hastalıktan da kuşkusuz haberiniz vardır. İnsan bir yayın kurulunda çalışırken aklına pek çok çılgın fikir gelir, bunların pek çoğu kendi psikolojik durumu ve özgeçmişine dayanır ve ister istemez bunların bir kısmı çıkardığı yayına yansır. Kendi odanızın duvarları fosforlu bir yeşile boyasanız bu sadece sizi etkiler ama derginizde yapacağınız en ufak bir değişiklikte düşünmeniz gereken bir dolu okuyucunuz vardır. Durum böyle olunca pek çok yayıncı sürekli 'Acaba okuyucularım memnun mu? Biraz abarttım mı? Bu yeni açtığımız köşe nefret mi topluyor?' gibi soruların altında ezilir, büzülür ve sonunda hakkın rahmetine kavuşur. İşte bu soruların cevabını öğrenmenin en kolay ve kesin yolu belirli aralıklarla okuyucu anketleri düzenlemektir. Biz de henüz hayata veda etmeye hazır olmadığımızdan iki sayı önce bir anket düzenlemiştik. Öncelikle bu ankete katıldığınız için hepinize teşekkür ederiz. Katılım beklediğimizin çok üzerinde gerçekleşti. Basın Ahlak Yasasının elverdiği oranda anketlerin sonuçlarını ve önerilerinizi sizle paylaşmak istedik. İşte 64'lerin 1990-91 karnesi.....

Adınız, Soyadınız:

Bu sorunun cevapları çok değişik olduğundan belirli bir istatistik oluşturmak mümkün olmadı yalnız okuyucularımız arasında Mehmet ve Hakan isimlerinin daha yaygın olduğunu tespit ettik.

Yaşınız:

Bilgisayar hobisinin daha çok genç kuşağa hitab ettiği göz önüne alınırsa okuyucularımızın çoğunun da 13-18 yaşları arasında olması normal. 5 ve 72 gibi bazı ekstrim uçların dışında sanırım hepiniz yaklaşık olarak bizim yaşlardasınız.

Okul?

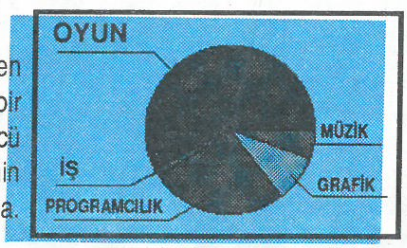
Okuyucularımız çoğunluğu lise ve üniversite öğrencilerinden oluşuyor.

Hangi Tür Müzikten hoşlanıyorsunuz?

Metal, Metal, Metal! %75'e varan bir çoğunluk Metal dinliyor. %10 ise Rap dinlediğini söylüyor. Geri kalan okuyucularımız Pop, Türk Hafif Müziği ve Arabesk gibi giğer türlerle ilgileniyorlar.

Hangi Tür Kitaplardan Hoşlanıyorsunuz?

Cık, cık. Bütün ankette bizi en çok üzen cevaplar bu soruya geldi. %40 gibi bir oranınız 'Ben Kitap Okumam' gibi üzücü bir cevap vermişler, Bilgisayar hobisinin en zararlı yönlerinden biri de bu galiba. Bunun zararlı olduğunu belirtmeden geçemiyeceğiz. Kitap okumaya zaman ayıranların çoğu ise Bilim Kurgu, Korku ve Macera tipi romanlardan hoşlanıyor. Sanırım klasikler sizin aranızda pek ilgi görmüyor.



Hangi Tür Filmlerden Hoşlanıyorsunuz:

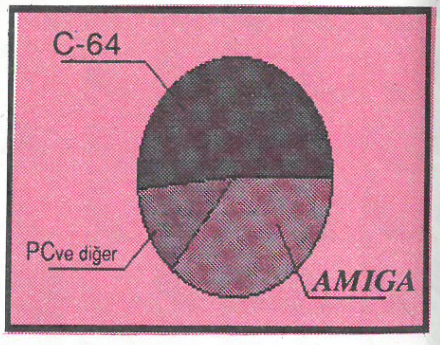
Robocop, Total Recall türünde filmler en çok ilgiyi görüyor. Bol kan, vahşet ve döğüş içeren filmler ise ikinci sırayı alıyorlar. Allahtan aranızda romantik aşk filmleri seyreden pek kimse yok.

Bilgisayar dışındaki Hobileriniz:

En azından siz yerinizden kalkıp spor yapıyorsunuz. Okuyucularımız arasındaki en yaygın hobiler spor ve müzik. Bunun dışında oldukça geniş bir bölümüzünüz pul kolleksiyonu veya sinemaya da ilgi duyuyor.

Sahip olduğunuz bilgisayar:

Bekleneceği gibi %56 ile Commodore 64 okuyucularımız arasındaki en yaygın bilgisayar. Ama Amiga'da önemsenmiyecek gibi değil. Okuyucularımızın %35'i Amiga sahibi. Geri kalan bölümü ise PC ve Spectrum sahipleri oluşturuyor.



Bilgisayarınızı hangi amaçla kullanıyorsunuz?

Bilgisayarı oyun için kullananlar %60 gibi bir çoğunluğu oluşturuyorlar. Bizde aynı haltı yediğimizden bu konuda pek yorum yapmamayı tercih ediyoruz. Ama işin bizi mutlu eden tarafı %18 gibi bir oranın programcılılka da ilgileniyor olması.

T '91

Bu oran ilerisi için çok umut verici şeyler ifade ediyor. Müzikle uğraşan %8 ve grafikle ilgilenen %12'iniz için yakında bazı yeniliklerimiz olacak, bekleyin. Evet sadece %2'iniz bilgisayarı iş için kullanıyorsunuz ama aletlerin niteliği ve çoğunuzun öğrenci olduğu göz önüne alınırsa sanırım bu gayet normal.

Oyun alırken hangi kaynaktan yararlanıyorsunuz:
%70 gibi bir çoğunluğunuz oyun alırken dergimizdeki açıklamalardan yararlanıyorsunuz ki bu da bize oldukça büyük bir sorumluluk yüklüyor. Bunu aklımızda tutarak her zamanki gibi size en aydınlatıcı ve doğru tanıtımları getirmeye devam edeceğiz.

Son bir yıl içinde dergimizin gidişini nasıl buluyorsunuz?
3 gündür bu sorunun cevaplarının kutlamasını yaptığımızdan az daha anket değerlendirmesi yapamıyorduk. %87'niz dergimizin ilerlediğini söyleyerek bizi zevkten dört köşe ettiniz. %11'iniz aynı çizgiyi takip ettiğimizi geri kalanlarınız ise gerilediğimizi düşünüyorsunuz.

Genel olarak dergimiz hakkında en büyük şikayetiniz:
Bu sorunun cevabı genelde 64 oyunlarının azlığında yoğunlaşıyor. İnanın bu durum en az sizin kadar bizi de üzüyor, ama oyunları programlayan biz olmadığımıza göre elimizden pek birşey gelmiyor. Ancak o ay elimize geçtiği sayıda 64 oyununu tanıtabiliyoruz.

Dergimizin anlatım dilindeki 'yumuşama' hakkında ne düşünüyorsunuz?
%86 gibi büyük bir çoğunluk dostça ve esprili anlatımdan memnun olduğunu söylerken biz ne yapabiliriz abi yea? %12 ise bu konuda biraz dikkatli davranarak esprilerin bu seviyede kalması gerektiğini savunuyor. Tarih kitabının yazarının yakın akrabalarından oluşan %2 ise daha katı bir anlatım taraftarı.

Dergimizdeki resim/yazı oranını nasıl buluyorsunuz?
%52'iniz bu orandan memnun ama küçümsenemiyecek %32 gibi bir bölümünüz de daha fazla resim istiyor. Bu konudaki çabalarımızın sürdüğünü göreceksiniz.

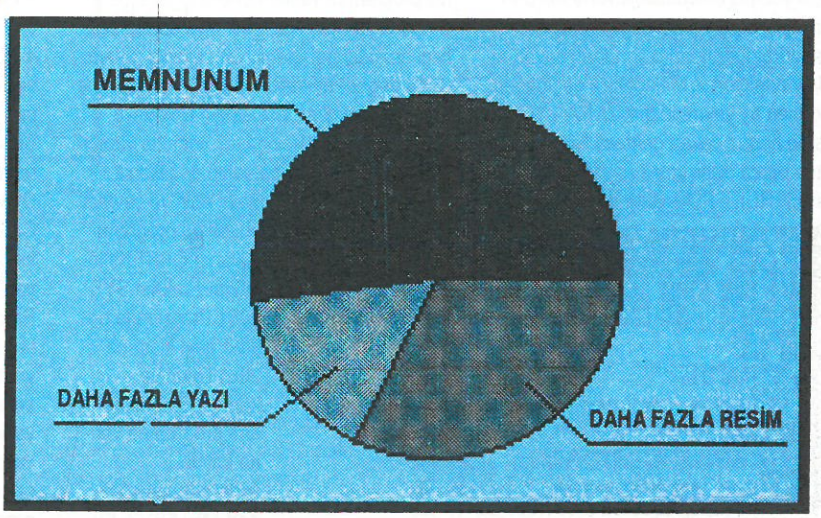
Tam çözümler hakkında ne düşünüyorsunuz?
Bizi en çok düşündüren şeylerden biri de tam çözümlerin sizin oyun zevkinizi bozup bozmadıkları. Onun için farkındaysanız her ankette bu tür bir soru yer alıyor. Bu kesin bariz bir şekilde (%92) tam çözümlerden memnun olduğunuzu gördük, yani bazılarınızı üzse bile tam çözümler devam ediyor.

Dergimizde görmek istediğiniz diğer yazılar var mı?
Bu soruya evet diyen %72'inin %85'i bilgisayar dünyasından haberler ve gelişmeler istiyor.

Reklamlardan nasıl yararlanıyorsunuz?
%60'ınız reklamlardan sık sık yararlanıyor ve alışverişlerini buna göre yönlendiriyor. %27'iniz ise zaman zaman bunlardan yararlanıyor. Geri kalanlarınız için ise reklamlar pek birşey ifade etmiyor.

Evet, anketimizin değerlendirmesi bu kadar. Aslında sizin fikrinizi yazmanızı istediğimiz sorulara aldığımız cevapları keşke sizlerle paylaşabilsekte aldığımız çılgın önerilerden bazılarını görebilseniz. Tek emin olabileceğiniz her birinizin yazdıkları dikkate alınacak ve gelecek sayılarımız sizlerin fikirleri doğrultusunda hazırlanacak. Gelecek ankette görüşürüz...

Stats ve graphs ⇨ MAC



KANAL 64

* Commodore 64 Micro Computer,High Resolution & Sound Synthesizer,Alta risoluzione grafica e sintetizzatore di suono. " Bir commodore 64 kutusunun üzerindeki tanıtım yazısı.Hepimiz 64'ünüzü ilk aldığınızda kendinize yepyeni ufuklar açmayı düşünmüş,kimimiz bunu başarmış kimimizde Amiga gibi bir aletin rüyasına kapılıp,makinamızdan tam faydalanamamıştır.Ama sizi düşünmeye ve sağlıklı karar vermeye davet ediyorum.512 K'lık bir hafıza ile 64 K'lık hafızayı karşılaştırın.Commodorunuzun yaptıklarını düşünün.İşte o zaman şu emektar(!) 64'ün gerçekte ne harika bir alet olduğu ortaya çıkar.Bu yüzden ki madem bir Commodora sahibiz,neden bunu en yüksek verimle kullanmayalım ! Neden bildiklerimizi paylaşmayalım!! Haydi Commodorcular alın kalemi elinize ve sorularınızı,sorunlarınızı,ipuçlarınızıfaydalı bilgilerinizi yazın yazın.Unutmayınki KANAL 64'de sizi ilgilendiren mutlak bir şey bulunur.

Bu ay geçen ay olduğu gibi mektuplarınızı cevaplıyacağım ve bir kaç yararlı bilgi vermektede fayda görüyorum.Bu arada hemen belirtmeliyimki bazı 64'cü arkadaşlarımız 64'le ilgili teknik sorunlarını sayın Murat Adanç'a yazmış bulunmakta. Ama MAC'in teknik bilgisi ekran rengi değiştirme poke-'uyla sınırlı olduğundan o soruların cevabını burada yayınlıyoruz. Mektuplara geçmeden önce geçen ay yayınladığımızARANIYOR Köşesine henüz cevap gelmedi.Ne yani hiç birinizde parça değiştirme ve satış bölümü sağlam STREET ROD yokmu !!. Lütfen bu konu hakkında gerekli hassasiyeti göstermenizi diliyorum.

Şimdi bu ay değineceğim iki ilginç nokta:Birincisi hepimizin bir zamanlar veya şimdi ilgilendiği INTROMAKER'lar.Aslında söylenecek pek bir şey yok.Commodorda intromakerlar maalesef fazla gelişmemiş.Standart müzik ve scroollar tek düze karakterlerle kullanılmış. Yinede commodore ile yeni yeni uğraşanların hevesidir introlar.Bunun için her zaman sorulan (Genelde en çok intromaker ,packer, compacker, cruncher, linker'da) ve sizden istenen bazı bilgilerin anlamlarını söylemekte yarar var.

Yukarıda saydığım bu tip programlar her zaman dosyaların tam ismini isterler.Siz bir kaç harfini yazıp sonuna "*" işareti koyarsanızda aynı işlemi görür.(Biliyorum bazılarınız bunu kim bilmiyorki diye bana kızıyorsunuz) Daha sonra sizden bir "Start Adress" istenir.Burada size programın başlangıç adresi ya decimal yada hexdecimal tabanda sorulur.BURAYA YAZACAĞINIZ DEĞER İSE NASIL BULUNUR ?:Yükleme yapacağınız program daha önceden yüklenir ve listesi alınır.Orada yazan SYS adresi bir kenara not edilir.Daha sonra işlem yapacağınız programda yerine konulur.Eğer size SYS$ veya Start Adress$: diye sorulursa,-bilgi hexdecimal istenir.Not ettiğiniz rakam (SYS değeri) hexdecimala çevrilerek yerine konur.Bu çevrilme işi Dolphin Dos veya Fast Load kartuşlarında tek komutla yapılır. Ama bunlardan birine sahip değilseniz,PROGRAM 1'i yazarak kayıt edin ve çevirici olarak bu programı kullanın.ÖRNEK:Not ettiğiniz rakam SYS 2061.Programda ondalık sayı kısmına 2061'i girin ve karşıtı:080D hemen ana programda yerine koyun.

İkinci sorulan standart soru $01:? Burada size ROM Statusun durunu soruluyor.37(Hexdecimal) 55(Decimal) demeniz yeterli.Bundan başka EOR#,XOR$ gibi sorulara 00 değeri vererek atlamanız mümkün.Bu bölümdeki hexdecimal-decimal çevrimleri ilerde başınıza büyük sorun olacak ona göre !!

İkinci programımız ise şu baş belası,makinamızın ayrılmaz parçaları joysticklere hitap ediyor.Bir joystick deneme programı.Aman switchlere,yaylara,ve pimlere dikkat.

ŞİMDİ AYIN MEKTUPLARI:

MEKTUP 1

Yaklaşık olarak bir yıldır commodorla uğraşıyorum.Bir disk drive sahibiyim.Benim bir kaç sorunum var,çözebilirsen çok sevinirim.

1-) Yaklaşık üç ay önce bir Multi Ice III aldım.Kartuşun içinde çok parçalı programları kasetten diskete çekme programı var.Sanırım bu Parametre programı.Çalıştırmayidenedim fakat bir türlü olmadı.Ayrıca birde utility bölümünde Nova Transfer adlı bir program var.Sanırım buda çok parçalı oyunlarOı kasetten diskete çekiyor.Nasıl çalıştığını anlatabilirmisin?

2-) Commodore 64'ün grafiğini daha güzel yapabilecek bir program varmı?

Yada bır ek hafıza takılabiliyormu?

3-) En hızlı disk turbo programının adı ne??

4-) Diskette bozuk olmayan Fighter Bomber,MYTH ve STREET ROD varmı?Varsa nereden bulabilirim?

Şimdiden sorularımı cevapladığın için çok teşekkür ederim.

ONUR SARAÇOĞLU Kadıköy İSTANBUL

ÇARE 1:

İlk önce Onur sana parametreler hakkında yanlış bilgilerinin olduğunu belirtmeliyim.-Parametre bölümü oyunları kasetten diskete atmaz.Parametre bir çeşit etkili koruma yöntemidir.Özel bilgi parçacıkları buradaki seçenekten okunarak kopya edilen diske yazılır.Daha ileride bu konuda açıklamalar yapmayı düşünüyorum.Nova Transfer bölümü ise kasetteki belli turbolarla çekilen programları diske kayıt eder.Programların

```
?REM ************** PROGRAM 1 **************
10 PRINT CHR$(147):PRINT "LUTFEN ONDALIK SAYIYI ":
12 PRINT "VERINIZ":INPUT D
20 IF D>65535 THEN PRINT "COK BUYUK - 65535'I GECMEYINIZ"
22 IF D>65535 THEN GOSUB 300:GOTO 10
30 IF D<1 THEN PRINT "1'DEN KUCUK SAYILAR OLMAZ"
32 IF D<1 THEN GOSUB 300:GOTO 10
40 IF D<>INT(D) THEN PRINT "KESIRLI SAYILAR OLMAZ"
42 IF D<>INT(D) THEN GOSUB 300:GOTO 10
50 F=4096:H$=""
60 Y=INT(D/F)
70 GOSUB 200
80 D=D-Y*F:F=INT(F/16)
90 IF F<1 THEN 110
100 GOTO 60
110 IF LEFT$(H$,2)="00" THEN H$=RIGHT$(H$,2)
120 H$="$"+H$
130 PRINT "HEXDECIMAL SAYI=";H$
140 GOTO 400
200 IF Y<=9 THEN H$=H$+CHR$(Y+48)
210 IF Y>9 THEN H$=H$+CHR$(Y+55)
220 RETURN
300 FOR N=1 TO 1000:NEXT:RETURN
400 PRINT:INPUT"BASKA SAYI  (E/H)";A$
410 IF A$="E" THEN GOTO 10
420 IF A$<>"E" THEN END
```

hires veya müzikli,cyberload gibi kopya programlarıyla çekilmiş olmaması gerekir-.Eğer bu şart sağlanırsa diskete çekim mümkün.Ama tam randımanlı kopya alamazsın.

ÇARE 2: Grafiği güzelleştirme diye bir şey olamaz.Çünkü bir grafik ya güzel çizilir yada çirkin.Ek hafıza konusu ise Türkiye'de pek yaygın değil.Ama 64'ün hafızasını 256 K veya 320 K'ya yükseltmek mümkün.Bu belki grafik çözünürlüğünü arttırsada ondan önce pek çok sorunu çözer.

ÇARE 3: Disk turbosu demekle neyi kastettiğini anlamadım ama ben sana bütün olasılıkları sayayım.Eğer sorunun disketten yükleme ise en hızlı sistem Dolphin Dos sistemidir.Elindeki kartuşun Fast Load bölümüde bu işi rahatlıkla görür. Bundan başka program olarak Swat,Hyperload ve diğerleri genelde eşit zamanda yüklerler.

ÇARE 4: Bunları bende arıyorum.Bulursam haberin olur merak etme..

MEKTUP 2

SORU 1-) Commodore oyunlarındaki değişik yazı çeşitlerini nasıl çıkartıyorlar?Ben bunu Simon Basic'de çıkartabiliyorum ama çok uzun oluyor.

SORU 2-) Çok uzun bir program yaptığımda kasetin ön yüzüne sığmazsa arka yüzüne nasıl geçebilirim ?

SORU 3-) MDE ve BDE kartuşları hakkında bilgi ve fiyatlarını yazabilirmisin ?

SORU 4-) Vendetta adlı oyunda birinci levelın sonuna kadar geliyorum fakat arabanın kapısını anahtarı kullandığım halde açamıyorum.ne yapmam gerekli ?

ARANIYOR :

Diskette bütün bölümleri çalışan FIGHTER BOMBER

Diskette bütün bölümleri çalışan STREET ROD

DI-SECTOR V2.0 hariç herhangi diğer versiyonları.

Diskette bütün bölümleri çalışan MYTH

Diskette bütün bölümleri çalışan FAERY TALE

İBRAHİM KALKAVAN

CEVAP 1-) Oyunlardaki ve introlardaki karakter çeşitleri ilk önce bir charecter maker ile çiziliyor ve kayıt ediliyor.Sende bu aşamaları gerçekleştirirsen kayıt edilen adreslere göre poke komutlarını kullanarak ekrana karekter basman mümkün.

CEVAP 2-) Turbo kullan,rahat et.

CEVAP 3-) MDE ve BDE kartuş değillerdir.MDE makine dili editörünün kısaltılmış ismi,BDE basic dili editörünün kısaltılmış isimleridir.İkiside text halinde yazılı bulunan programların bilgisayara emniyetli girilmesini sağlar.Bu programları 5000 TL + Posta giderleri karşılığında disket veya kasette bizden alman mümkün.

CEVAP 4-) Zor olan adamı vurmayı başarmışsın,arabanın kapısı ile orantılı olarak tam yanına gel ve anahtarı kullanmayı dene.olmazsa yerini değiştirerek bir daha,bir daha dene.

MEKTUP 3

SORU 1-) Battletech'in devamı niteliğinde bir oyun varmı ?

SORU 2-) C-64'de INDY GRAPHIC ADVENTURE çıkabilirmi? Bir şeyler duydun mu?

SORU 3-) Herhengi bir SIERRA oyunun 64'de çıkacağını duydunmu ?

SORU 4-) IMPLOSION'ı açıkladınızmıyada bu oyun için bir ipucunuz varmı?

SORU 5-) Sizde (C-64 Disk için) bozuk olmayan Mars Saga var mı ?

SORU 6-) Mars Saga'yı yayınladığınızsayıyı nasıl alabilirim ?

SORU 7-) Genel isteğe biraz karşı oluyor ama bir ROBOCOP 2 posteri bayağı iyi olur.

OĞUZHAN EMİR KADIKÖY/İSTANBUL

CEVAP 1-) BATTLETECH başlıbaşına bir ekol.O yüzden devamı yok.

CEVAP 2-) Hayır maalesef şimdilik bir hayal.Bir zamanlar bir alman dergisinde ilanı çıkmıştıda ortalık karışmıştı.

CEVAP 3-) Sanırım iki disket halinde son gelen Wrath of Detenhor Sierra firmasının.

CEVAP 4-) Hayır açıklamadık istersen yaz gönder.

CEVAP 5-) Mars Saga'mız sağlam çok şükür.

CEVAP 6-) Aşağıdaki adrese 3000 TL+Posta masrafını yatırıp dekontunu bize gönder,adresine postalayalım.

CEVAP 7-) Bu tip isteklerinize her zaman açığız,siz yalnızca bildirin yeter.

MEKTUP 4

SORU 1-) Fighter Bomber'da hedefi bulamıyorum hedefi nasil bulabilirim?

SORU 2-) MYTH'de Norse Legend'in kaleli zıplaya zıplaya ilerlenen üçüncü oyunu beni deli etti.İkinci kale kapısından bir türlü içeri giremiyorum.

SORU 3-) İyi bir helikopter similasyonu biliyormusun ?

TANER KOLÇAK SAMSUN

CEVAP 1-) Sana biraz kalleşçe bir fikir.Hedefi radarda bulana kadar yerden git.Yani uçağı araba gibi kullan.Sonra alçaktan uçarak hedefleri vur.Geri dönerken pist görünmeden yere in.

CEVAP 2-) İkinci kapıda THOR'u öldürdükten sonra yavaş ve dikkatlice kapıya atla ve adamının kılıcını Kurukafa'ya sapla.

CEVAP 3-) Gunship seni bayağı oyalar adamım.

MEKTUP 6

SORU 1-) C64 için aldığım 1541 drıve'ı ilerde AMIGA için external drıve olarak kullanabilirmiyim?

SORU 2-) Castle of Terror'de kaleye bir türlü giremiyorum. Ne yapmalıyım?

SORU 3-) Lütfen Red Storm Rısıng'in açıklamasını gönder.

SORU 4-) Bana bir kaç strateji oyunu önerirmisin?

SORU 5-) Copyboard'la nasıl oyun kopyalanır?

BİLGEM ÇAKIR ANKARA

CEVAP 1-) Çift kafa taktırıp bayağı masraf edersen biraz yavaşta olsa kullanabilirsin. Ama sana bir sır vereyim mi? Sen onu sat ve alacağın parayla yeni bir extern bul daha iyi. Paran zorda olsa yeter.

CEVAP 2-) Yapacağın ilk iş işçilere yardım etmek. Böylece eline "1 coın" geçiyor. Daha sonra güneye git ve buradaki hana gir. İçeride yalnız oturan ihtiyara içki ısmarla. Böylece ihtiyar sana bir anahtar verir. Buradan kaleye git ama kaleye girmeye çalışma. Çünkü kaleye girmemizi sağlayacak köprünün mekanizmasınınınpimi eksik. Pim ise değirmende. Değirmene git. Merdiveni (rung) incele ve pim'i bul ve kaleye gir. (tatatata)

CEVAP 3-) 3000tl+posta masraflarını aşağıdaki adrese postalarsan 11. sayıyı sana göndeririz.

CEVAP 4-) Empire,legıon death.

CEVAP 5-) Copyboard'ın master yazan kısmına ana teybi, Copy yazan kısmına kopya yapacağın teybi tak. Sonra aynı normal müzik kasedi kaydı yapar gibi teyplerin dolu olanını play, boş olanını da REC-play durumuna getir.

Bu aylık ta bu kadar,sizler adresimi biliyorsunuz.

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

```
10 REM ------- PROGRAM 2 ---------
100 PRINT CHR$(147);CHR$(142)
110 PRINT "JOYSTICK/PADDLE TEST"
120 PRINT "PRESS (F1) TO STOP"
130 DATA FIRE,RIGHT,LEFT,DOWN,UP
140 DATA 16,8,4,2,1
150 DIM C(5),B(5)
160 FOR U=1 TO 5:READ C$:C(J)=ASC(C$):NEXT J
170 FOR J=1 TO 5:READ B(J):NEXT J
180 PRINT CHR$(19):PRINT:PRINT
190 G=64
200 FOR P=0 TO 1
210 PRINT
220 POKE 56333,127
230 R=PEEK (56321,P)
240 POKE 56320,G
250 G=G+G
260 X=PEEK (54297)
270 Y=PEEK (54298)
280 POKE 56333,129
290 FOR B=1 TO 5
300 C=C(B):IF R AND B(B) THEN C=32
310 PRINT CHR$ (C);
320 NEXT B
330 PRINT " PORT:";P+1;"PADDLES:";
340 PRINT RIGHT$("   "+STR$(X),4);
350 PRINT RIGHT$("   "+STR$(Y),4)
360 NEXT P
370 GET X$:IF X$="" THEN GOTO 180
380 IF ASC(X$)<>133 THEN GOTO 180
```



3D SOCCER

Grafikleri Ivan Venturi'nin çizdiği, programını Nicola Feroli'nin yaptığı 3D Soccer Commodore'de bulabileceğiniz en iyi futbol oyunlarından biri.

Oyunun en büyük özelliği futbolcunun gözleriyle izleyebilme imkanı. Yani ekran yarış oyunlarındaki gibi içeri doğru ilerliyor bu da üçüncü boyut olayını ilk kez uygulayan futbol oyunu olma ünvanını 3D Soccer'a kazandırıyor.

3D Soccer, Avrupa'nın en büyük ve ünlü takımlarını bünyesinde toplamış. Bu takımlar arasında Galatasaray'ın da bulunduğunu bir Türk olarak mutlulukla belirtmek isterim. Tabii Bayern Munich ve Milan gibi takımların genelde ilk tercihiniz olacağını tahmin ediyorum.

3D Soccer'ın lisansı Micro Style Firmasına ait. Micro Style, hepimizin yakından tanıdığı Micro Prose'den ayrılanların oluşturduğu bir grup. Onların da birçok süper oyunlarda imzaları var. Stunt Car Racer, Rvf Honda, Rick Dangerous II gibi.

Oyuna ilk başladığınızda üç dilden birini seçmeniz isteniyor. Bunlar İngilizce, Almanca ve İtalyanca. Daha sonra sıra mevcut takımlarla ilgili ayarlamaları yapmaya geliyor. Ekranda yazıların geçtiği kısmın üst tarafında GO ve CLR isminde iki seçenek göreceksiniz. GO ile oyuna başlayabilir CLR ile yaptığınız ayarlamaları silip başlangıç haline döndürebilirsiniz. Joystiği aşağıya çekerseniz takım isimlerinin değiştiğini görürsünüz. Bunlardan ilginizi çeken biri olursa yanıp sönen imleci onun üstüne getirip ateşe basın. İsmin yanındaki kutuda bir bilgisayar resminin belirdiğini görürsünüz. Aynı ismin üstünde birkaç kez daha ateşe basarsanız resimler değişmeye devam adecektir. Bunlar sırasıyla bilgisayar, tek joystick, çift joystick ve boşluktur. Eğer bilgisayar resmini seçtiyseniz oyuna başladığınızda bu takımla karşı karşıya gelebileceksiniz ve onu bilgisayar yönetiyor olacaktır. Tek joystick resmi ise oyun başladığında o takımı birinci oyuncu yönetecek demektir. Çift joystick ise aynı takımda iki arkadaş birlikte oynayabilirler. Eğer bu takımın oyunda olmasını istemiyorsanız resim karesinde hiçbir resim olmamalı.

Takım ekranından sonra karşılaşacağınız ikinci menü ekranı bir çeşit maça hazırlık gibi birşey. Burada da birkaç basit ayarlama yaparak oyunu daha rahat oynuyabilirsiniz. Dört değişik seçeneğin dışında bir önceki menüde bulunan GO ve CLR burada da var. GO'nun üstündeyken joystiği sağa ve sola iterek ayarlamaları yapılacak takımı seçebilirsiniz. Tabii bunlar



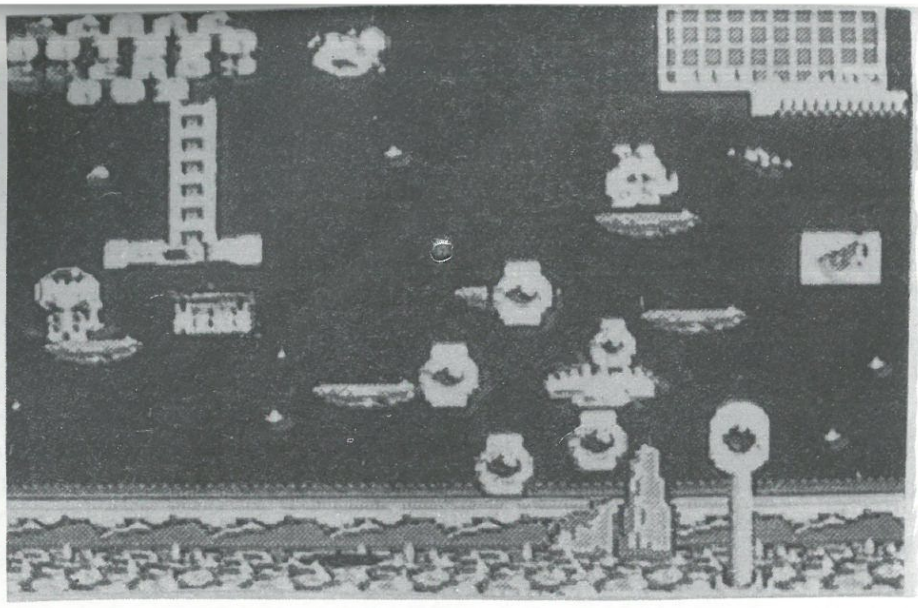
karşılaşacak iki takım olacaktır. İsmi beyaz görünen o sıra söz konusu olan takımdır. Sol tarafta en üstteki saat resmi maçın süresini gösterir. Onun altındaki futbol ayakkabısı resmi oyunun zorluk derecesini temsil eder. 0 en kolay, 9 en zordur. Bir altta bulunan surat resmi ise oyuncunun sahadaki hangi adamı yöneteceğini gösterir. 1 numarayı yönetemezsiniz çünkü o kaleci. En altta da futbolcuların rengini değiştirebileceğiniz adam resmi bulunuyor. Ayrıca bu resmin üstündeyken ateşe basar ve 0 sayısını 1 yaparsanız oyun sırasında yönettiğiniz adam yanıp sönecektir. CLR ikonu herşeyi başlangıç haline getirmeye yarar GO'nun üstüne ateşe basarak maça başlayabilirsiniz. Maç sırasında siz daima ekranın ortasındaki adam olacaksınız ve ekran topa göre değil size göre hareket edecektir. Bir başka oyuncu topu sizden alıp kaleye doğru ilerlese dahi ekranda yalnızca sizin durduğunuz yer gösterilecek. Dolayısıyla ister defansta, isterseniz ilerde oynayabilirsiniz. Rakipten topu alabilmek için, onun yanındayken joystiği ona doğru itip ateşe basmanız yeterli olacaktır. Bunu yani rakibin ayağına yatma olayını rakip oyunculardan biride size yapabilir. O yüzden topu dikkatle kullanın ve takım arkadaşlarınıza pas vermeyi unutmayın. Onlarında en az sizin kadar iyi gol atabileceğini aklınızdan çıkarmayın. Eğer top sizin takımınızdan başka bir oyuncudaysa onunla rakip ceza alanına kadar ilerleyin. Çünkü sadece orada pas verecektir. Sizde topu rakip filelerine göndermek için ceza alanının içinde olmalısınız. İçerdeyken ateşe bastığınızda (kaleye dönüp) kalenin içinde bir şekil belirecek. Ateşten elinizi çekmeden bu şekli topu göndermek istediğiniz tarafa yöneltip ateşi bırakın. Eğer bunu doğru zamanlama ile yapabilirseniz gol atabilirsiniz. Ayrıca penaltılar da aynı şekilde kullanılıyor. Penaltılarda kendi kalecinizi yönetme imkanı da var. Bir penaltı sizin lehinizde kullanılacağında ekranın üzerinde "I'll take the kick" yazısı çıkacak. Bu yazıda ateşe basarsanız penaltıyı siz kullanılırsınız. Ama yok başkası atsın derseniz joystiği sağa itip yukardaki yazının "I won't take the kick" olmasını sağlamalısınız. Ligin sonunda Avrupa Kupası ve kazanan takımın ismi gösteriliyor.

3D Soccer futbol oyunların hoşlanan Commodore'cuların bu konuda ilk tercihi olmayı hakeden bir oyun.

Mert HEKİMCİ
Cenk KÖSEOĞLU

GRAFİK	%78
SES - MÜZİK	%65
OYNANABİLİRLİK	%97
GENEL	**%93**





SUMMER

Merhaba sevgili okurlar! Yazın kavurucu sıcaklarının etkisini yavaş yavaş göstermeye başladığı şu zamanlarda insanlar içlerindeki ateşi yeniden harekete geçirme çabasındalar. Kimisi hevesini hafta sonuna saklayıp sinemaya gidiyor, kimisi köşede bucakta kalmış kaykaylarını çıkarıp sokaklara dökülüyor. Ben ve benim gibiler de sizlere az da olsa birşeyler verebilmek için bilgisayar başında gece vardiyası yapıyoruz.

İçinizde boş vakitlerinin çoğunu klevye önünde geçirenleriniz var. İşte böylelerinizin sürekli yenilik arayışı içinde olduğunu biz de biliyor ve elimizden geleni yapıyoruz.

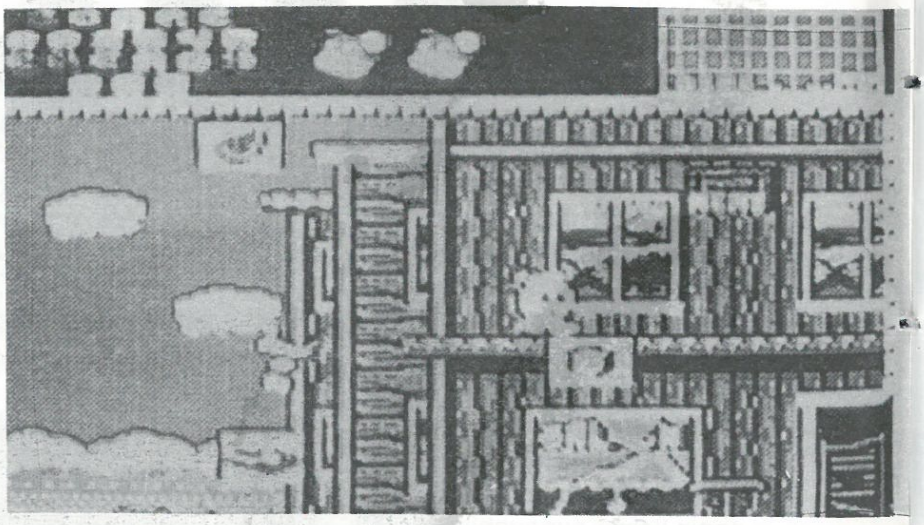
Summer Camp eğlenceli bir oyun arayanların çekinmeden alabilecekleri bir çeşit platform oyunu.-Kullandığım platform sözcüğü tam manasını veremeyecektir çünkü Summer Camp bunun dışında şeylerin de bir araya gelmesiyle olmuş. En hoşa giden tarafı da esprili grafiklere sahip olması.

Oyunda, siz bir fareyi yönetiyorsunuz. Farenin ismi Maximus. Amaç bir yaz kampında yapılan yarışmayı kazanmak. Bunu başarabilmek için çeşitli kademeleri ve engelleri aşıp tekrar kampa geri dönmeniz gerekiyor.

Programı hazırlayan Thalamus Firması gerçekten de çok iyi bilen elemanlara sahip. Şimdiye kadar yaptıkları hiçbir oyunda bayağılık denen olay yok. Daima yeni fikirler ve oyunlarla karşımıza çıkıyorlar. Bu nedenle Summer Camp da ilginç ve güzel bir oyun olup çıkıvermiş.

Maximus'u port 1'e takılı bir joystickten veya klavyenizden yönetebiliyorsunuz.Kontroller hiç de karışık olmadığından açıklamaya gerek duymuyorum.

Oyunun temelini, toplanması gereken ikonlar oluşturuyor. Bunlar ekranların çeşitli yerlerine yerleştirilmiş küçük kutucuklar ve sizin onları almanızı bekliyorlar. Her kutunun üzerinde değişik bir resim var. Herhangi



bir ikonu alabilmek için onun altına değecek şekilde sıçramanız gerekiyor. Şimdi de kutucukların üstündeki resimlere ve manalarına bir gözatalım.

_ Balon, helikopter, füze: Uçmamızı sağlar

_ Peynir,kiraz, dondurma: Enerji verir

_ Muz: Görünmez yapar

_ Karpuz: Ateş edebilmenizi sağlar

_ Kanca: Değdiğinizde asılı kalabilirsiniz

_ Paraşüt: Yüksekten düşüp ölmemek için paraşüt

_ Kelebek: Güdümlü bomba

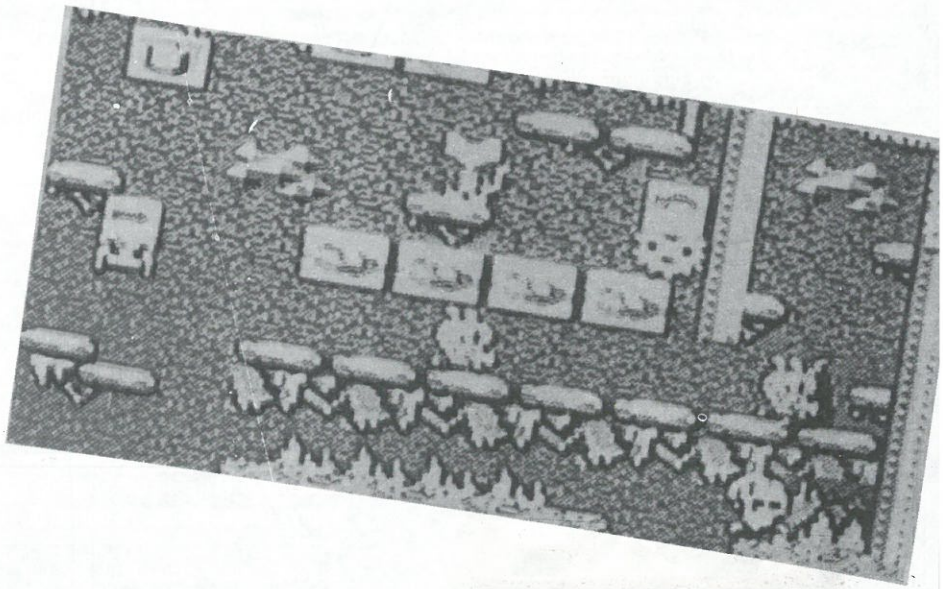
_ Fare kapanı: Değerseniz ölürsünüz

_ Acme kutuları: Resim parçacıkları

Yukarıda adı geçen Acme kutularını bir sonraki bölüme geçebilmek için mutlaka toplamanız gerekiyor ki ekranın sağ üst köşesindeki resmi tamamlayabilesiniz. Resim parçalarının miktarı ve resmin büyüklüğü bölüm atladıkça artıyor.

Oyun ekranları birbirine bağlanmış ve her ekran adeta çözülmesi gereken bir bulmaca gibi karmaşık.

Bir bölümdeki tüm Acme kutularını topladığınızda fazladan puan almanızı sağlayan BONUS ekranları çıkıyor. Burada yapmanız gereken şey alttaki karelerin birinin üstünde durup ateşe basmak. Eğer sırayla tüm karelere doğru şekilde basarsanız bir araç resmi çıkıyor ve Maximus onun içine girip bir sonraki bölüme gidiyor.Oyunda ekranlar scroll olmuyor, bunun yerine flipscreen sistemi kullanılmış. Yani minik fareniz ekranın ucuna geldiğinde ekran kayacağına yokolup bir sonraki ekran çıkıyor.



CAMP



Toplam dört bölüm var. Bunların ilki kampta hayvanların arasında, ikinci hayalet kasabasında , üçüncüsü yeraltı madeninde, sonuncusu da ayda geçiyor. Bölümler gittikçe zorlaşmakta natta imkansızlaşmakta. Eğer oyunu tamamlayabilirseniz kampın başkanı sizi tebrik ediyor.

Hoş ve esprili bir oyun isteyen herkese Summer Camp'ı tavsiye ederim.

● **Mert HEKİMCİ**

GRAFİK	%78
SES - MÜZİK	%78
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	**%79**

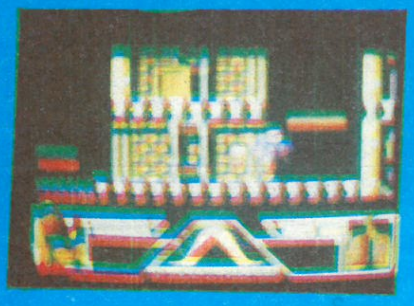
TOTAL RECALL

Günümüzden çok ileri bir zamanda insanoğlu artık yeryüzüne sığmamış, diğer gezegenlerde yerleşim birimleri kurmuştur. Bunlardan en büyük ve önemlilerinden biride Mars'dadır.

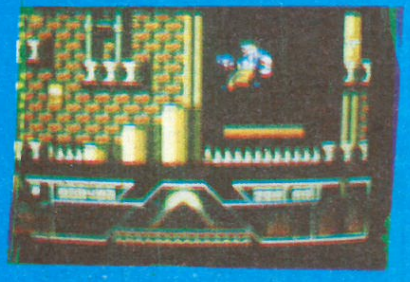
Siz Doug Quaid'siniz. İri yapılı ve çevik bir vücudunuz, güzel bir karınız ve dünya üzerindeki kolinelerin birinde eviniz var. Bir inşaatta ağır işçi olarak çalışıyorsunuz ve çok mutlusunuz.

Recall adında bir kuruluş insanlara para karşılığı rüyalarını satmaktadır. İstediğiniz rüyayı seçiyorsunuz ve onlarda size bunu aşılayıp bir anınız olarak kalmasını sağlıyorlar.

Bu iş ilginizi çekiyor, çünkü uzun zamandır Mars'a gitmek istiyorsunuz ama karınız karşı çıkıyor. Sizde en azından anılarınız olsun diye Recall'a başvuruyorsunuz. Size yeni çıkan bir Mars ma-



siz bir casussunuz ve Mars'ta gizli işler çeviriyorsunuz. Tabii bu fikir hoşunuza gidiyor ve onu satın alıyorsunuz. Fakat aşılanma sırasında garip bir olay oluyor. Siz çıldırır gibi oluyorsunuz ve oradan

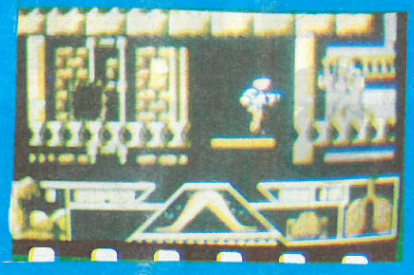


kaçıyorsunuz. Sonra evinize doğru yürürken bir kaç kişi size saldırıyor fakat siz onları döğüp evinize kaçıyorsunuz. Daha sonra karınızda size saldırıyor. Kaçıp bir eve gizleniyorsunuz. Adamın biri size bir bavul bırakıyor ve arkadaşınız olduğunu söyleyip kay-

boluyor.

Oyunumuz işte buradan başlıyor. Amacımız bavulu kapıp buradan hemen uzaklaşmak. Quaid'i siz yönetiyorsunuz. İşe başladığınızda elinizde yalnızca basit bir silah var. Fakat etraftaki kırıp içindekileri aldıkça elinizde daha değişik silahlar ve nesneler geçiyor. Bunlardan biri enerji şişeleri. Bunları aldığınızda enerjiniz tamamıyla dolu ise ekranın altındaki kolun kasları şişiyor ve yanındaki sayı artıyor. Bu kolun gücü Quaid sıçrama gücüdür ve bu çok önemli. Kol en fazla üç sefer büyür. Bunun dışında alabilecekleriniz arasında bavul var. Fakat bir tane bavul yok. Bu bölümü geçebilmeniz için bir tane bavul almanız yeterli olacaktır ama daha fazla alırsanız puanınız artar. Aldığınız bavul sayısında ekranın altında yüzde işareti ile görebilirsiniz. Çevrede sizi yakalamak isteyen casuslar ve güvenlik görevlisi robotlar var. Ayrıca lâser engelleri, tuzaklar ve daha birçok tehlikede ölmenize neden olabiliyor. Buradan kurtulmak için oyun ekranında duvarlarda göreceğiniz ok işaretlerini takip edin.Böylece bir kapıya ulaşacaksınız ve bölüm bitecek.

Burada Quaid gizlenecek bir yer bulur ve bavulun içindekileri karıştırmaya başlar. Bavuldan çıkan bir monitörde Quaid kendini görür. Monitördeki Quaid ona gerçeke isminin Hauser olduğunu ve hükümet adına casusluk yaparken çok önemli bir şey öğrendiğini, bu nedenle hafızasının silinip ona yeni bir hayat verildiğini anlatır. Yapmasını gerekenleri ise ona tek tek anlatır.



ikinci bölümde Quaid bir taksiye biner ve taksinin robot sürücüsünü aşa-



ğı atıp kontrolü eline alır. Amacı havaalanına ulaşıp Mars'a gitmektir. Burada taksiyi siz yönetiyorsunuz. Joystiği ileri itip hızlanabilir, geri çekip yavaşlayabilirsiniz. Maximum hıza ulaşabilmeniz için taksinin önü daima gideceğiniz yöne dönük olmalıdır. Önü ancak dönemeçlerde çevirebilirsiniz. Havaalanına ulaşmak için "Speed" yazılı tableti almalı ve rampadan hızlanarak atlayarak karşıya geçmelisiniz. Atlamanız gereken iki rampa var. Ayrıca Speed tabletinin verdiği hızın süresi sınırlı. Bu yüzden bitmeden iki rampadanda atlamalısınız. Aksi taktirde denize düşebilirsiniz. Tabii etrafınızda Cohaegen yani sizi durdurmak isteyen adamın ajanlarının arabaları da var. Havaalanına ulaşırsanız Mars'a uzay aracıyla gidiyorunuz.

Üçüncü bölüm Mars'ın mağaralarında geçiyor. Burada da bir Mars taksisi ile yolunuzu bulup isyancı direnişçilerin başkanı olan Kuto'ya ulaşmalısınız. İkinci bölümdeki gibi ilerleyip onu bulursanız son bölüme geçiyorsunuz.Bu bölmde rampa yok ama çukurlar ve yağ tabakaları var.

Son bölümde Kuto'dan Cohaegen'in sırrının ne olduğunu öğreniyorsunuz. Cohaegen Mars'ın çevrili olduğu kubbeye oksijen vermektedir ve bundan para ve güç kazanmıştır. Ama kubbenin içinde bulunan piramidin derinliklerinde buraya insanlardan önce gelen uzaylıların yaptığı bir reaktör vardır. Bu reaktör çalışırsa Mars bol bol oksijene ve bir atmosfere sahip olacaktır. Tabii Cohaegen'de parasını ve gücünü kaybedecektir.

İşte şimdiki amacınız reaktöre ulaşıp onu harekete geçirmek.Aynı birinci bölümdeki gibi Quaid'i yönetiyorsunuz. Bu bölümdeki nefes alma efekti süper yapılmış. Eğer reaktöre ulaşırsanız oyunu tamamlıyorsunuz ve sizi süper bir son ekran bekliyor. Quanid'in reaktörü çalıştırması, Mars'ta atmosferin oluşması, Cohaegen'in havasızlıktan iğrenç şekilde ölüşü film gibi anlatılıyor.

Çok güzel bir oyun. Büyük grafikleriyle, şahane müzikleriyle ayın en iyilerinden biri. Mutlaka alın.

●Mert HEKİMCİ

BILGISAYAR TARİHİ

MAYIS 88
The Train, Rastan, Samurai Warior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bediam Troll, Tetris, Black Lamp,Ace Of Aces, Arkanoid (Revenge Of Dohl).

HAZİRAN 88
I.O. King Games II, Traz, Magn Tron, A.T.F., Frigtmare, Mask III (Venom Striker Back), Cybernoid, Gathik, Pacland, Blood Valley, Road Wars, Northstar Target Renegade, İkari Warriors, Winter Olympiad 88.

TEMMUZ 88
Winter Edition, Karnov, Flinstones, Power At Sea, Slimens Mine Shangai Karate, The Three Stones, Banghkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street Sport Soccer, Rimrunner, Frefly.

AĞUSTOS 88
Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon,Killen Until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang On, Gunsmoke, Vixen, Gutz, Freddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commands, The Great Espace, Iron Horse, Hercules, Darksyde, Super Star Soccer, Defender Of The Crown.

EYLÜL 88
Summer Games II, Street Fighter, Maraudre, Ojan Warrior, Thunder Cats, Dream Warrior, Derby, Skale Carzy Tobruk, To Hell & Back, Apollo 18, Mickey Mouse, Salamander, Tangent, Gauntlet II, Desolator, Hoppming Mad, Saboteur II, Bob Winner, Fotball Manager I, Fotball Manager II, Matterhorn Scraemer, Monopoly, Road Warrior, Clever & Smart, Dejavu, Maniac Mansion,Road Blaster.

EKİM 88
The Empire Strikes Back, Gunship, Peter Beardsley's, Super Cup, Summer Olympiad, Hawkeye, Stundbike, Sinbad, Alloyrun, Scorpius, Taipan, Buble Ghost, Western Games, Dizzy Dice, Barbian, Chubby Gristle, Sorceser Lord, Road Runner, Rampage, F/A-18 Interceptor, Gone Fish'n, Ace I, Ace II, Master Of The Universe, Gremlins, Shacled, Beyond The Ice Place, Ball Blasta.

KASIM 88
Barbarian II, 19 Nineten, Blood'n And Guts, Dragon, Elite, Skate Or Die, The Vindicator, Rav Recruit, Combat School, Daley Thompson's, San Ray, Thunder Hawk, Joe Blade II, Rocket Ranger, Fernandez Must-Die, Dr.Livingstone, 4x4 Of Road Racing, Sport Of Kings, Yes Prime Minister, Corruption, Seul Olypiade 88.

ARALIK 88
Last Ninja II, Hat Trick, Handball Maradona, Blip Blop III, Komando 85, Scooter, Desert Fox, Halcyon, California Games, Mask II, Star Glider, Buggy Bay, It'sa Krockout, Hollywood Poker,Rocket Rancer, Offshore Warrior, Track Suit Manager,Bobn Rumple, Tiger Hell.

OCAK 89
WWS Wrestling, Virüs, Victory Road, Virüs Killer, Fox Fights Back, Park Castle, Stalth Fighter, Hotshot, Katakis, Ocean Ranger, Operation Wolf, Emlyn Hughes, Soccer, Cybernoid II, Pepsi Mad Mix, Challenge, Rambo III, Psy Vs Spy, Whelles, Power Pyramids, 1943 The Battle Of Midway, Nebulus, Pac Mani, Out Run.

ŞUBAT 89
Red Storm Rising, Bouble Trouble, Low Of The West, Hell Fire Attack, Body Slam, Micro Prose Soccer, Street Sports Football, Serve And Volley, By Fair Means Or Foul, Graffity Man, Live And Die, Bombuzal, Indiana Jones, An The Tale Of Doom, Pinball Wizad, Hostages, Beatle Island, Mean streak, Game Over II, Pirates, Stell, Thunder, Roger Rabbit, Speed.

MART 89
The Games Summer Editon, Armalyt, Slam Dunk, Nato Assault Course, Robocop I, Drago Slayer, Commando 86, Menace, Carrier Command, Overlander, Power Play Hockey, Thunder Blade, Fast Break, Tank, Savage, Jacky Wilsons Dart Challenge, Spitting Image, Exploding Fist, Menhatten Delaers, Risk, Aaarg, League Soccer, Questions Of Sport, Poerts Of Call, R Type, Falcon, Return Of Jedi, Fearly Tale,Kayleth, Maniac Mansion.

NİSAN 89
One On One II, Guarrilla War, Tigerroad, Grand Prix Circuit, Batman, Wec Lemans, Süperman, California Pro-Galf, King Of Comedy, Mars Saga, Chicago'30, The Tube, Dragon Ninja, Italy 90, Müzik Shop, Zak McKracken, Technocop, World Games, Barbarian II, caveman Ugh-Lympics, Buble Boble, Mind Shadow.

MAYIS 89
Renegade, Lombard Rally, 4 Soccer, Eliminatör, Highway Hawks, Better Dead Than Alien, Microprose Soccer, Turbo Girl, Star Ball, Italy Soccer, Technocop, R-Type, Shangai Warriors, Last Ninja II, Human King Machine, The Litle Dragon, Scorpion, Crazy Cars II, Super Mario Bros, Ikt, T.V. Sport Football, Batman (Joker), Afterburner, Thunder Blade, Zynaps, Chonomix Challenge, Jinxter, Aliens.

HAZİRAN 89
Led-Storm, Titan, Dread Nought, Keloğlan, Deriller, Typhon, Stell, Espionage, Eddie Edward's, Super Ski, Army Moves, Camel Tropy, Obliterator, SwordOf Sodan, Wiz Ball, Turbo Cup, Ball.

TEMMUZ 89
Tom And Jery, Test Drive II, Runningman, Adv Pinball, International Team, Gary Linekers, Hot Shot 1989, Neagok, League, Chalenge, Artax, Maltese Joe Plays 3-D Pool, Tank attack, Midnight Patrol, Emilio Butrogueno Football, T.K.O. Boxing, Hard and Heavy, Golf Master, Dominators, Acrojet, Speed Ball, Phantom Fighter,Poker, Ghost Busters, Football Manager, Expansion Kit, Raff'es, Strike Force Harrier, Flight Simulator, Retur Of The Jedi, Ringside, Fish.

AĞUSTOS 89
Operation Horzum, Fruitbank, Dragon Ninja, Silk Wrom, Stormlord. Targhan, Windsurf Willy, Double Dragon, Terro-Rpods, Deep, Prison, Blod Money, Red Head, Circus, Attarction, Hate, Postman Pat, Tast Force.

EYLÜL 89
Last Dvel Shadon Force, Slayer, Gun Fight, Vigilante, Kick Off, Spherical, Licence To Kill, Ghost Honters, Ace 2088, Times Of Lore, Star Trek, Storm Warrior, Empire, Wargame, Wolfman, Fargotten Worlds, Tintin Of The Moon.

EKİM 89
Castle Warrior, Muncher, Race Againts Time, Fast Break, Robocop, Super Scramble, The New Zealand Story, Dr. Doom's Revenge, Silk Worm, Cambogia, Battle Hawks 1942, Para Assoult Course, Buffalo Bill's Wild West, Jaws, Man Hunter, Varidian, Never Ending Story.

KASIM 89
Batman, Indiana Jones, Rick Dangerous, oil Imperium, Shoot Out, Kendo Warrior, Subway Vigilante, Terror Of Deep, Run The Gaunlet, RVF Honda, Shadow Of The Beast, Capone, Xenon II, Mr. Heli, Safari Guns, Leanardo, Silent Service, Xybots, Ninja Commando, Street Sports Basketball, Europan Soccer.

ARALIK 89
Stunt Car Racer, Freddy Hardest, Moving Target, Ballistix, Action Fighter, Altered Beast, Kenny Dalglish, Thunder Birds, Passing Shot, Championship Wrestling, Terry's Big Adventure, Lords Of The Rising Sun, Milliennium, North & South, Shuffle Puck Cafe, It Came From Desert, Strider, Beach Volley, Super Sports, Cabal, Tusker, Project Firestart, Windwalker.

OCAK 90
Father Xmas, Double Dragon II, Pro Tennis Simulator, Untouchables, Fallen Angel, Moonwalker, The Pyramide, Power Drift, Continential Circus, World Trophy Soccer, Chase H.Q, Dogs Of War, Wings Of Fury, Operation Thunderbolt, Space Quest II, Pro Tennis Tour, Rainbow Warrior, The Lost Duchman, Mine, Ninja Scoter, Windwalker, Battle Tech, Strike Fleet, Prosect Fire Start, Chess Master 2000,

ŞUBAT 90
Beverly Hill Cop, Magic Johnsons Basketball, Dynamite Dux, Toobin, Laser Squad, Kick Start III, First Strike, Fire Power, Ghost Busters II, Deluxe Paint III, Kingdoms Of England, Audio Master II, F-16 Combat Similator, Dejavu II, Chambers Of Shaoun, Space Ace, Indiana Jones III, Joan Of Arc, Ghouls'n Ghost, Pools Of Radiance, Power Boat Simulator, Shinobi.

MART 90
Turbo Out Run, Space Academy, Ninja Warriors, Arcae Flight Similator, Dragon Spirit, Fighter Bomber, Sim City, Hard Drivin, Eskimo Games, Indiana Jones, Hell Raisers, T.V. Sport Basketball, Corsaria, Art Of Chess, Poll Of Radiance, No Mercy, Sergeanlt Slaugher, M.O.T, Kont Durakula, Xenophobe, Super Wonderboy.

NİSAN 90
Myth, Snoball, Gazza Super Soccer, Compunet, Microprose Soccer II, Days Of Pharaoh, Snopy, Future Wars, Cycles, Cyber Space, Highway Patrol II, Falcon Mission Disk II, Aquanaut, Persion Gulf Inferno, Sound Fx, Gold Of Americas, After The War, Boxing Manager, Bionic Ninja, Mega Nova, Polls Of Radiance, Rooter, Mig 29, Rock Star, Soldier Of Light, John Lowe's Ultimate, Darts.

MAYIS 90
Weird Dreams, Footballer Of The Year II, Twin World, Dizzy, Player Manager, Super Cars, Courtroom, Scramble Spirit, After The War, Wild Streets, Romance Of The Three Kingdom, Firelord, Super Oswald, Rainbow Islands, Psycho Hooper, The Three Musketeers, Bobo, Pool Of Radiance, Monte Carlo Gazino.

HAZİRAN 90
Die Hard, Great Courts, Blinky's Scary School, Pit Stop II, Impossible Mission, Tennis Cup, Lancaster, Leisure Suit Larry III, Balance Of Power, Italy 90, Battle Squadron, F-29 Retalitor, P-47 Thunderblot, Deluxe Paint III, Fiendish Freddy's, Monday Night Football, Bushido.

TEMMUZ 90
Champion Ship Football, Defenders Of The Earth, Cloud Kingdoms, Deluxe Paint III, Ivan Hoe, Shermand M-4, Space Quest III, Jumping jackson, Italy 90, A.M.C, Dan Dare III, Crack Down, Operation Thunderbolt, Pipe Mania, North & South,

AĞUSTOS 90
Turrican, Gordion Tomb, Pool Of Radiance, 3-D International Tennis, Maze Mania, Blood Money, Deluxe Paint III, Conqueror, Star Command, Sword Of Aragon, Lost Patrol, Maniac Mansion, World Cup 90, Austerlitz, Police Quest II, Combo Racer, Tie Break, Future Composer, Leader Board, Tower Of Terror, Joe Blade, Pro Biker, Kick Off II, Gp Tennis Manager, Radramprace, Test Drive II, Yogi's Great Espace, Vendetta.

EYLÜL 90
Shadow Warriors, Canoe Racing Simulator, Head On Ball, Dynasty Wars, Blades Of Stell, Yeti, Hot Rod, Double Dribble, Deluxe Paint III, Emlyn Hughes International Soccer, Future Collection, Airport, Leisure Suit Larry, Castle Master, Cyberball, Resolution Stealth, Thunder Strike, Gary Lineker's Hot-Shot, Street Rod, Bandit Kings Of Ancient, China, Operation Combat, Rocker's Drift, Red Storm Rising, F-16 Combat, Prince, Ski Or Die.

EKİM 90
Back To Future II, Flimbo's Quest, Para Academy, Escape From Planet Of Robot Monsters,Leisure Suit Larry II, Twintris, Reach For The Stars, Khalaan, Venüs The Flytrap, King Quest IV, Wings, Operation Stealth, Nuclear War, Nexuss, Noise Tracker 1.2, Impossamole, Loom, Iron Lord, Block Out, Boulder Dash, Operation Neptune, Kick Off II, Time Soldier, Satan, Times Of Lore.

KASIM 90
Midnight Resistance, Stormlord II, Hong Kong Phooey, Atom Ant, Football World Cup Edition Manager, Oriental Games, Ultimate Golf, Mini Putter, Frontline, World Soccer, Unreal, Reederei, Mad Professor Mariaarti, The Gold Of The Aztecs, F-19, Days Of Thunder, Demon's Winter, F.C. Everton, Genghis Khan, Hero's Quest, Football Manager 1990, Times Of Lore, Puffy's Saga, Hammerfist, Night Breed.

ARALIK 90
Sly Spy, Super Kid, Turn İt, Silkworm IV, Hell Hole, Master Clue Detective, Cup Football, Hard Driving, Heatseeker, Dynamoidd, Wallstreet, Bigfoot, Lotus Esprit Turbo Challenge, Side Show, International Soccer Challenge, Storm Across Europe, No Exit, Nobunaga's Ambition, Operation Spruance, M1 Tank Platoon, Shadow Of The Beast II, The Spy Who Loved Me, Plotting, King Quest III, Over The Net, Misja, Future Basketball, Time Of Lore, Oops Up, Kick Of II-Extended, Murder, Second World, U.N Squadron, Rogue Trooper, Agent X II, Ghosts'n Goblins.

▲▲▲▲▲▲▲▲Dergimizin eski sayılarında açıklanan oyunlar▲▲▲▲▲▲▲▲▲

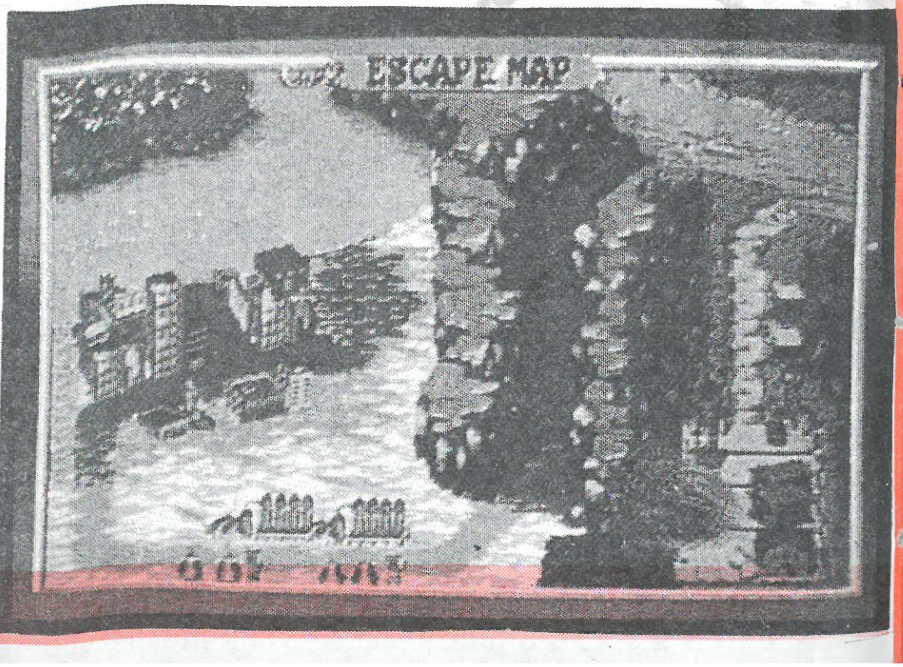


zaman ateşde olsun. Bu bölümün sunundaki bazukalı düşmanlarınızı yendikten sonra bu bölüm bitiyor ve bölüm sonu skorunuz ekrana yazılıyor. N tuşuyla ikinci bölüme geçiyoruz. Bu bölüm birinci bölümün aksine binada değil açık havada geçiyor ve düşmanlarınız adamların dışında helikopterlerde var. Ayrıca bu bölümde yerden giden ilk yardım çantalarını vurursanız size büyük yardım sağlar.

U.S Gold, U.S Gold ve U.S. Gold. Bu kelimeleri duyduğunuzda anlayın ki şimdi bu sözlerin arkasından müthiş bir oyun gelecek. Bu da Line Of Fire adlı meşhur oyunumuz. Klasik bir Operation Wolf, Operation Thunderbold tipi olan oyunumuz müthiş Fire. Ekranın içine doğru, sonucu bilinmez bir uçuruma giden yollar ve düşmanlar. Hiç bitmeyen düşmanla oyunun birinci bölümünde tek vereceğim ipucu varillerin arkasından aniden çıkan düşmanlara dikkat edin ve eliniz her

LINE of

bir atmosfere sahip ve her şeyi o anda yazıyor hissine sahip oluyorsunuz. Oyunu yükledikten sonra Line Of Fire'ın ana menüsüne geliyorsunuz. Bazı tuşların görevleri ise; 0-1 kişilik "T", 2 kişilik Left Shift, birinci oyuncunun bombası sağdaki shift ikinci oyuncunun bombası F3, ses ve efekti F5 kapar ve açar, Q oyundan çıkarır, yukarı ok tuşu ise oyunu durdurur.
Menüde müzik başladığında seçeneklerden istediklerinizi seçin ve karşınızda Line Of



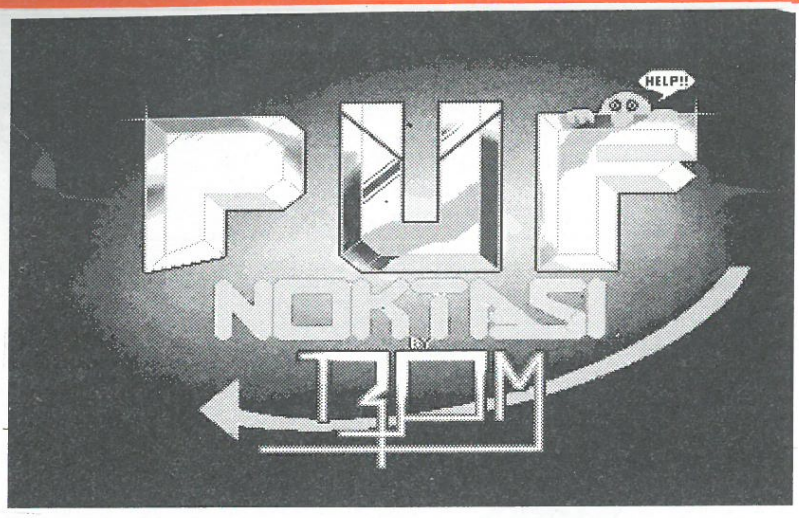
FIRE

Şöyle böyle derken üçüncü bölüme geçtik. Bu seferde göldeyiz. Gölün altındn çıkan manyak düşmanlar, gökyüzünden atılan B-52'lerle atılan ikişer tonluk bombalar bu bölümü cehenneme çeviriyor. hiçbir zararı dokunmuyor. Ayrıca bu bölümde büyük nehir tekneleri de mevcut. Buyrun işin içinden çıkın. Hadi neyse bu bölümüde zorla bitirdiniz. Unutmadan bu bölüm sonunda da bazukalı devler ve arka plandaki askerler var. Şimdi de çöldeyiz. Bu bölüm tam bir curcuna bu bölümde herşey var. Askerler, jipler, uçaklar ve umarım bölümün sonundaki paraşütle düşen adamlar sizi fazla zorlamazlar. Şimdi ise oyunu yapan abilerimiz bizi biraz düşünmüşler ve genel bir rahatlık için bize bir bina görevi vermişler. Bölüm hemen hemen birinci bölümün aynı.Bölüm sonu dev adamları çıldırtıyor ama sizin için bu bölümüde geçtim. Şimdi bulutların üzerinde uçuyoruz ve karşınızdakiler sizi öldÜrmeden siz onları öldürmelisiniz. Aklınızdaki tek düşünce ölmeden öldürmek olmalı. Sonunda tüm uçakların kalktığı uçak gemisini buluyoruz. İki dakika sonra ne görüyoruz o artık bir tarih. Sekizinci bölümü artık anlatmayayım. Bu muhteşemliği görmelisiniz. Sakın kaçırmayın.

●Cenk KÖSEOĞLU



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



Mefailü, failatün... Kamu bimarına canan deva-yı derd eder ihsan... Şeb-i hicran yanar canım töker kan çeşm-i giryanım.... ZZZZzzzz... Ihhhh ne uyumuşum be! Bayağı garip bir rüya gördüm. Rüyamda okulda edebiyat dersindeyim. Hocamız ise Abdurrahman abi. Beni sabahın altısında sırada uyurken görünce hemen sözlüye çağırıyor. Ben tabii "çalışamadım" diyorum. O da bana bir tokat atıyor ve yerime yolluyor. Tam ben uykuya tekrar dalacakken MAC gelip sözlüye kalkıyor ve 10 alıyor. Yanıma gelip sırıtıyor ben tam onun üstüne atalayacakken Korkut gelip beni durduruyor ve diyor ki "takma kafana, bende edebiyat derslerinde böyle oluyorum". Nedense 1 saniye sonra ders bitiyor ve 1 saniyede kimya hocası geliyor. (Tabii bu rüya; neler olur neler.) Bana yazılıdan 5 aldığımı ve karneme 6 vereceğini söylüyor. Bunu duyan ve kimyası zayıf olan Bahadır bana "çıkışta bekle senin alnını ısıracam" diyor. Tam bu sırada uyanmışım. Ne rüya ama? Şu anda bu rüyadan uyanmış ve yazımı yazıyorum.

COLONEL'S BEQUEST:

Geçen ay ki püf noktaları işinize yaramıştır umarım. Adı K ile başlayan zavallı bir adventure oyuncusu ise bana bu püf noktalarının çok hoşuna gittiğini söyledi. İşte yenileri karşınızda: Banyoda boş sepeti inceleyin, monokl ile şişeye yakından bakın, Polly'ye (papağan) biraz kraker verin, Lilian'ı günlüğünü çantasına saklarken görün ve ondan kurtulunca günlüğü okuyun, Lilian öldüğünde cesedinin üstünden anahtarı alıp silahı ve mermileri aldıktan sonra LOAD GUN komutu ile silahı doldurun. Yukarı çıkıp RUDY'yi öldürün!!!... Gizli odada ki parfümü (fant aroma) koklayın. Lilian'ı silah kolleksiyonuna bakarken yakalamanızda ayrı bir önem taşıyor. Üzgünüm ama hala oyunu bitiremedim ama bitirdiğim zaman söz ilk siz okuyacaksınız.

DOGS OF WAR:

Açılış ekranında TIMBO yazıp F5'e basın.

NEUROMANCER:

Eğer iyi bir CYBER DECK' iniz varsa bu link'e girebilmek için şunları uygulayın: Önce bir tane Comlink 6.0 alın sonra I tuşu ile elinizde ki eşyaların listenizden DECK'i seçin. Karşınıza çıkacak menüden Operate'i seçin, Comlink 6.0'ı da seçtikten sonra çıkan menüden ENTER CYBERSPACE'i seçin. Ta ta ta ta ... İşte artık herşey sizin kontrolünüzde. Bunu bulmak yaklaşık 4 ayımı aldı. Basit gibi mi görünüyor? Hah! Neyse eğer Cyberspace'e CHEAP HOTEL'den girerseniz size daha başarılı kılacak bir gizli hatta da girebilirsiniz.

IMPERIUM:

Ne yoksa siz hala bu muhteşem oyunu benim MILLENIUM'da yaptığım gibi aptallık ederek oynamadınız mı? Ya da oyunun şifreleri sizde yok mu? Bu problemi ortadan şu anda kaldırıyorum.İşte şifreler: (Ayeeeee(parantaz içi parantez LAVUK ASİT ÇIĞLIĞI)):

1. SECURITY CODE/2. TRAVEL CODE/3. QUADAR RATE/4. I.Q/5. HEART RATE/6. WEIGTH/7. HEIGHT/8. AGE/

SERGEANT STAVVIUS
131661/7/569/79/39/123/182/29/
CADET LORETIUS
766432/9/77/132/71/81/178/78/
CADET ENO THE THIRD
762333/8/622/123/54/68/166/48
PROFFESOR AJAX
855420/7/688/121/43/63/147/76
MASTER GALLUS
778341/2/1159/119/50/89/178/31
CADET CLAVIUS
96744/9/912/109/58/89/203/42
CADET IXION
167922/6/499/101/69/99/144/77
CAPTAIN APUINIUS
991165/12/1211/98/45/98/164/54
CADET KATO MAXIMUS
125679/7/1002/128/52/51/165/56
CADET AVLUS
733341/91677/134/67/78/84/36

KING OF CHICAGO:

Eğer sizde hala benim gibi bu fazla eski ama muhteşem oyunla ilgileniyorsanız şunları harfiyen yerine getirin:
OLD MAN'i kuzey tarafının kralı olmadan önce öldürün. Yoksa oyun sizin için biter. OLD MAN'i öldürdükten sonra onu güney çetesinin öldürdüğünü söyleyin. Çetenize en az 5 yeni adam alın. Eğer paranız yetmiyorsa LOLA'ya harcadığınız paraları azaltın. Batı bölgesi için BEN'in politikacı BURKE hakkında ki düşüncelerini uygulayın. Tekrar 5 adam alın. Doğu tarafı için BURKE'ü BEN'in yardımı ile şehir yönetim merkezine sokun. Artık sizi zor durumlardan koruyacak üst düzey bir dostunuz oldu. Eğer bölgenizde sorunlar çıkarsa hemen BEN'e bir telefon çakın ve bu işi onun halletmesine bırakın. Güneye bomba ile saldırın. Aman dikkat çünkü tek hakkınız var. Eve girip GİNO'yu öldürünce artık siz Şikago'nun kralısınız.

FALCON:

X, SHIFT, ve CTRL tuşlarına aynı anda basıp silahlarınıza bakın bakalım bir değişiklik oldu mu?

WAR IN MIDDLE EARTH:

Herhalde bu garip FRP'yi oynamak istiyorsunuzdur. Eğer sizde benim gibi bir FRP'ye bakıp bir anda ne olduğunu anlayanlardan değilseniz faydalı olacaktır eminim. Oyunun amaçları ise şunlar: Merry adlı kahramanla buluşmak için BUCKLAND'a gidin. Frodo'yu (ada bak hizaya gel.) koruyabilmek için sizde Merry'ye katılın. BUCKLAND'den ayrılmadan biraz yaralı objeler alın. (Enerji iksiri gibi.) Oyunda bulmanız gereken üç obje ise THE GOLDEN SCEPTRE, THE RED ARROW , THE SILVER ORB nedense böyle cins eşyalar her zaman FRP'lerin temelini oluşturur. GOLDEN SCEPTRE'yi DENETHOR'a karşı kullanın. RED ARROW'u KING THEODEN ROHAN'a karşı kullanın. SILVER ORB ise THRANDRİL'e karşı işe yarıyor. Eğer kaka adamların kuvvetli orduları olan STRONGHOLDS'larla karşılaşmak istemiyorsanız haritanın şu koordinatlarına uğramanızı tavsiye etmem: EDORAS E5, HORNBURG E5, THRANDRIL PALACE B7(üzgünüm ama buraya ilerde gitmek zorundasınız.) , LORIEN C5, MINAS TIRITH E6...

Sevgili ve şu anda en baba okuyucum olan SERKAN GÖKSEL mektubunda bayağı iyi ipuçları yollamış. Kendisinin hem Amiga hem de C64 sahibi olduğunu yazıp hava

atmasına gerek yoktu ama neyse.

PRINCE OF PERSIA:

Oyun sırasında SHIFT ve L tuşlarına aynı anda basarsanız bölüm atlıyormuşsunuz.

VENDETTA (C-64):

Arabalı bölümde bilgisayarın bütün tuşlarına aynı anda basarsanız bölüm geçiyormuşsunuz. (aynı anda hepsine basmak için üstüne oturmanız tavsiye olunur.)

GHOSTBUSTERS(C64):

Oyun sırasında commodore tuşu ile QWE tuşlarına basarsanız bölüm geçersiniz. (Ya abi ya niye mektup yollamıyosunuz ya???)

OPERATION THUNDERBOLT(AMIGA)

Oyunda lazer dürbünlü tüfek kullanmak istiyorsanız açılış ekranında F8'e basın.Ayrıca high-score'a 'SPECCY MODE' yazın

VENUS THE FLYTRAP

İşte size ilerki bölümlerin şifreleri:
2-MANTIDS 3-CICADAS 4-PSYLLIDS
5 PIERIDS 6-SATYRID 7-LYCALNID
8-PYRALID 9-WOCTUID

KLAX(C64)

Oyunu resteleyip şu değerleri girerseniz sonsuz krediniz olur.POKE 27686,173-SYS 2079

MIDNIGHT RESISTANCE(C64)

High score'a 'SIAMESE' yazarsanız sonsuz hakkınız olur

STRIDER

Oyunu hemen pause edin(F9), ve HELP, sol SHIFT ile 1'e basarsanız 1,2,3,4,5 tuşlarıyla bölüm geçer F1,F2,F3,F4 tuşlarıyla oynamakta lduğunuz bölümd ileri gidersiniz.

DRAGON BREED

Eğer sonsuz hak iştiyorsanız pause edip IREM yazın, bunu yaptıktan sonra N tuşuyla da bölüm geçersiniz.

THE SPY WHO LOVED ME

Domarkın bir başka Bond uyarlaması olan bu oyunda, ekranda "MISS MONEYPENNY" yazın, böylece haklarınız trainer olur.

GREMLINS 2

Sinemasında çok eğlenmiştim ama oyununda pek eğlendiğimi söyleyemem, oyunu bitirmek zor ama trainer yapmak için high-score'a "SINATRA" yazın.

GHOULS'n'GHOSTS

Karen Broudhurst'tan sonra high score'a isminizi "!" olarak girin ve artık sprite çarpışmalarıda kayboldu

ELVIRA

Bu oyun burada ne arıyor diyeceksiniz, Burak'ın bulduğu ipucu gerçekten çok işe yarar oyunun dövüşlerinde zorlanırsanız adamların sizi öldürmesini bekleyin, oyun size baştan oynamak isteyip istemediğinizi sorduğu zaman bütün disketleri çıkarıp 'YES' deyin oyun kaldığı yerden devam edecek(-miş)

SIM CITY

%20 vergi toplayıp aynı zamanda vergi sorunu olmamasını istiyorsanız burayı dikkatlice okuyun, önce Ekim veya Kasım ayında vergiyi %20 yapın, otomatik olarak vergi ekranı çıktığı zaman bunu %0 yapın hem siz para kazanacaksınız, hemde halkınız mutlu yaşayacak....

GEMINI WINGS(C64)

Oyunu reset edip şu poke'ları girin
POKE 4518,173-SYS4096. ayrıca level kodlarıda şunlar:
MR WIMPY
CLASSICS
WHIZZKID
GUNSHOT
DOODGUYS
D GIBSON(böğğğğ)

RICK DANGEROUS(C-64):

Bu mükemmel platform oyunun trainer poke'ları şunlar:
POKE 2793,173
POKE 11193,173
POKE 10886,173
SYS 24480

BACK TO THE FUTURE II

Bu oyun pek güzel değil ama filminin hatrı için oynanır, ama zorluk gerçekten iyi düşünülmüş trainer kodu ise şu: Pause edip 'THE ONLY NEAT THING TO DO'.

KID GLOVES

Oyunu pause edip 'RHIANNON' yazarsanız para dahil olmak üzere her şeyiniz trainer olur.

PREDATOR

Arnold'un bu mükemmel filminin oyunu gerçekten zor ama oynarken F10'a basarsanız enerjiniz dolar(Nhiohaha)

IVANHOE

Oyunun trainer kodunu daha önce yayınlamıştık bu kodu yazdıktan sonra Del tuşuna bastığınız zaman karşınızdaki adam ölür.

BATTLE SQUADRON

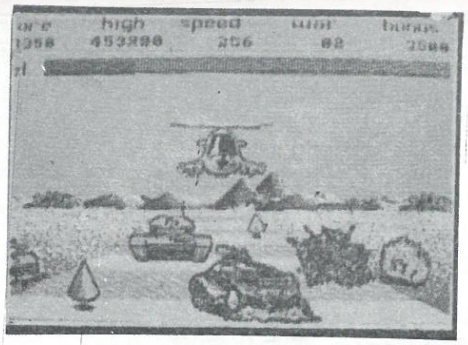
Bu mükemmel Shoot'em up'ın koduda CASTOR bu kodu oynarken girmelisiniz

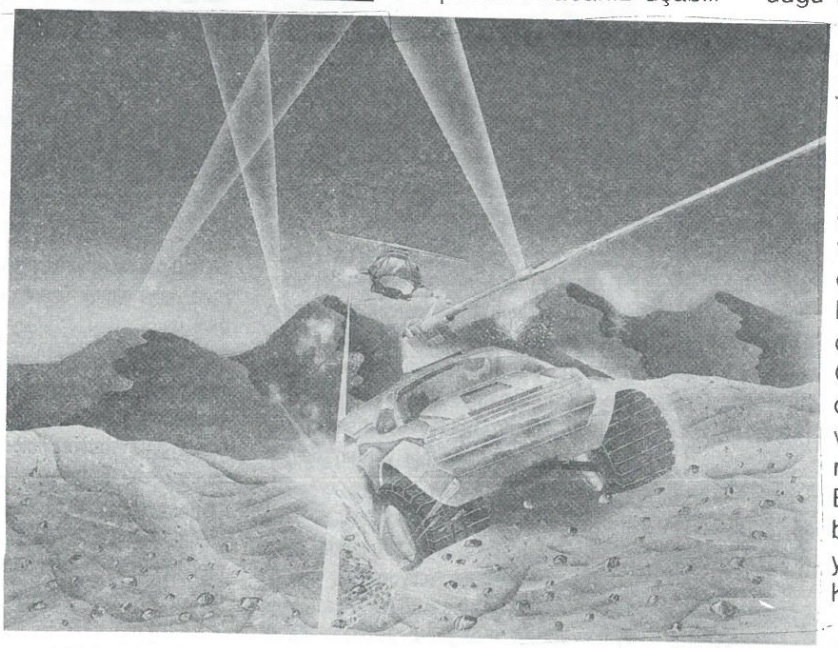
HAWKEYE

Oyunumuzun bölüm kodları SABATTA ve PORSCHE, bunları yazarsanız ileri bölümlerden başlarsınız.

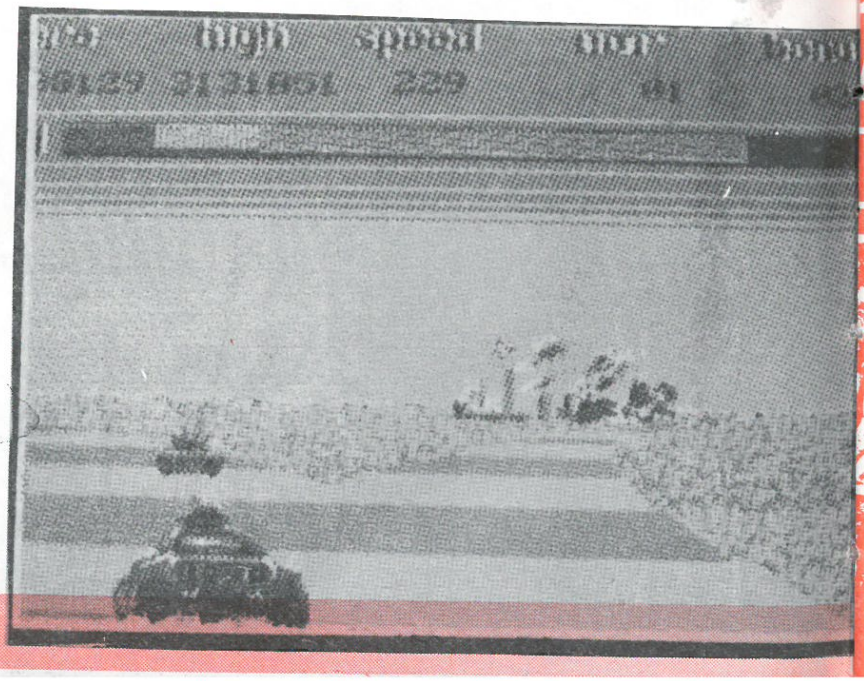
ŞAHİN DERYA & ORHAN CEVHER







FIRE& THE DEATH CONVOY



Hayal gücünüzü biraz zorlayıp derinliklerine indiğinizde kendinize şu soruyu sorun: 2000 yılında Dünya nasıl bir yer olacak. Durun ben söyleyeyim... Yokolmuş şehirler, çılgın arabalar ve ortaçağı aratmaycak barbarlıkta savaşlar. Tabii ya, hepimiz fazla film seyrediyoruz. Şunun şırasında dokuz yıl daha hayatta kalmayı başarabilirseniz o filmlerin ne kadar gerçeğe yakın olduğunu gözlerinizle görebilirsiniz. Fakat 2000 yılı çoğu hikaye yazarı için bulunmaz kaynak. İşte bu düşünceyle yola çıkan Titus firması, birincisi yeterince ilgi görmeyen Fire And Forget'ın devamı niteliğindeki Death Convoy ile birkez daha eleştirimize açıldılar.

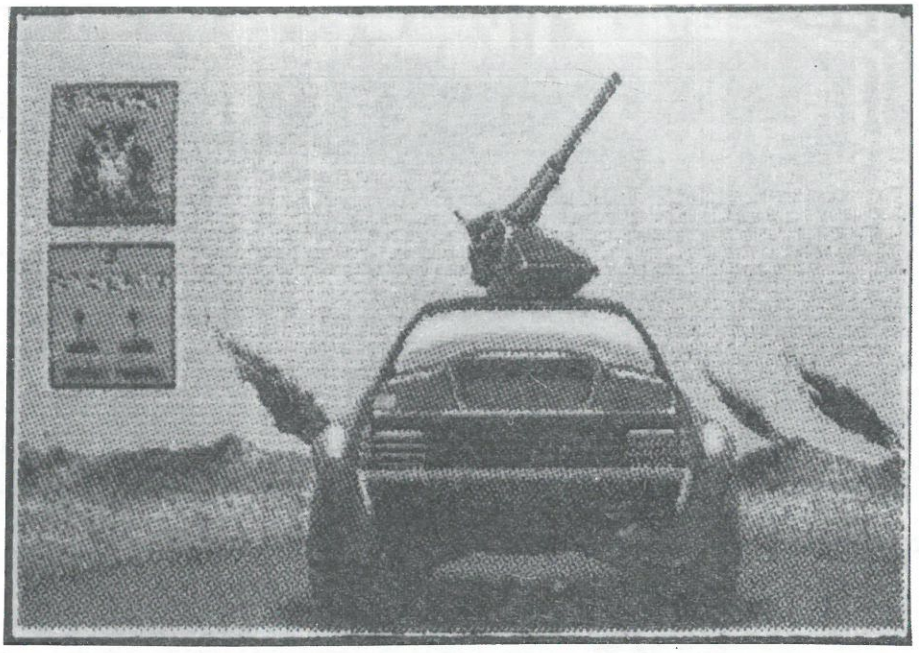
Oyuncunun kontrolüne son derece gelişmiş bir araba vermişler. Arabanızla maximum saatte 384 kilometre hıza ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca Fire And Forget I'dekine ek olarak yeni bir özelliğe sahipsiniz. Arabanız uçabiliyor. Savunma ve saldırı sistemlerini de buna ekleyebilirsiniz.

Amacınız nükleer savaştan sonra ayakta kalmayı başarmış şehirlerden biri olan sizinkini dışarıdan gelebilecek tehkilkelere karşı korumak.

Ölüm konvoyu olarak tanınan, saldırgan savaşçıların oluşturduğu bir grup gelişmiş araç ve bunların taşıdıkları tehlike şehrine doğru ilerliyor. Konvoy birçok, irili ufaklı kara ve hava saldırı ekiplerine sahip. Ayrıca her bölüğün başında bazı çok güçlü savaş kamyonları ve tırları bulunuyor. Bu oyunda size düşen iş, konvoyu şehre ulaşmadan yoketmek.

Oyun tam beş bölümden oluşuyor. Her bölüm konvoyun beş birliğinden biriyle uğraşarak geçiyor. Bölümleri sonunda ise büyük araçlarla karşılaşıyorsunuz.

Kontrolünüzdeki arabayı



FORGET2

kullanmak gayet basit. Uçabilmek için "Space" tuşuna basmanız gerekiyor. "Shift" tuşu ise oyunu dondurur. Ekrandaki grafikleri arabanızın arkasından izliyorsunuz. Yol boyunca ilerlerken birçok dönemeç ile karşılaşıyorsunuz fakat diğer oyunların aksine burada bilgisayar kendiliğinden döndürüyor. Yani yolun dışına çıkıp ağaca veya tabelaya toslamak söz konusu değil. Aracınızın hızını puanınızı vb. ekranın üst kısmından takip edebilirsiniz. Maximum hızınız saatte 240 mil (384 kilometre). Tüm oyun boyunca kullanabileceğiniz kredinizin sınırlı hakları var.

Siz ilerlerken çok çeşitli düşmanlar yolunuza çıkacaktır. Bunların kimisi havadan, kimisi yerden saldıracak. Yerde giderken havadakieri vuramazsınız fakat havaada giderken yerdekileri vurabilme olanağınız var. Sanıyorum ki uçmanın emin ve avantajlı bir yol olduğunu düşüneceksiniz. Aslında bu doğru ama unutmamanız gereken bir konu var. O da benziniz. Arabanız uçarken ayrı, yere giderken ayrı benzin (yakıt demek daha doğru olur, çünkü bende ne kullandığını bilmiyorum) kullanıyor. Ayrıca haklarınızdan birini kaybedecek olursanız her iki yakıtınızda oldukça fazla denebilecek derecede azalıyor. Bu işin çözüm yolu karşınıza çıkan yakıt tüplerini toplamak. Kırmızı olanlar yerde, diğerleri havada yakıt olarak kullanılıyor.



Bölümlerin sonunda çıkan büyük araçlar aslında birbirlerine çok benziyorlar, fakat bunun sebebi arkadan gözükmeleri. Büyük olmalarına rağmen çok pasif kalıyorlar. Size ateş bile edemiyorlar. Yalnızca bazıları yer değiştirerek az da olsa işinizi zorlaştırmaya çalışıyorlar. Eğer joystiğinizin auto-fire'ı varsa onu kullanarak karşınızdakini bir veya iki saniyede ortadan kaldırabilirsiniz.

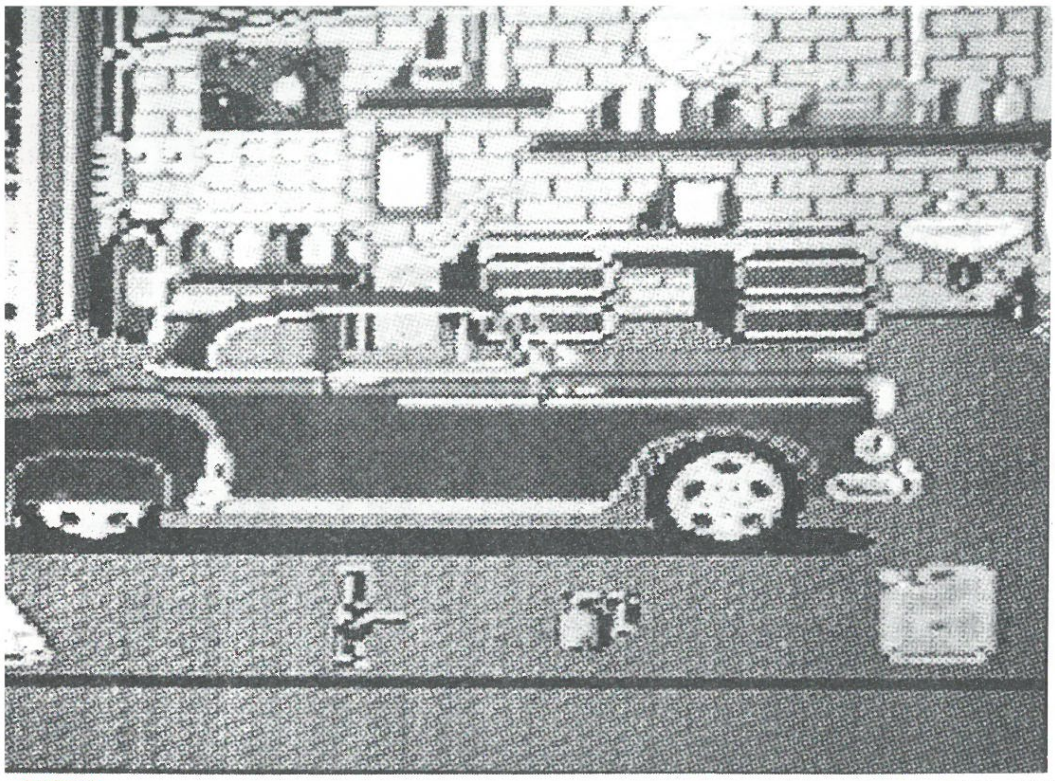
Beş bölümü de tamamlamayı başarabilirseniz güzel bir son ekran ile tebrik edileceksiniz. Eğer başaramazsanız üzülmeyin, ismini score-board'a yazıp tekrar denersiniz.

Dikkatinizi çekmek istediğim son bir konu ise Fire and Forget II'nin mükemmel müzikleri. Her bölümün birbirinden ayrı ve birbirinden güzel müzikleri var.

Son olarak oyunun programcısı Ian Cognito'nun iyi bir iş becerdiğini ve güzel bir oyun ortaya çıkardığını söylüyorum.

●Mert HEKİMCİ

GRAFİK	%76
SES - MÜZİK	%81
OYNANABİLİRLİK	%79
GENEL	%77



Nostaljik Yarış Manyakları İçin İdeal Oyun....

STREET

1963 Amerika, Detroit... Çılgın deli dolu bir yaşam sizi bekliyor. Street Rod ile bütün bunları yapmanız mümkün. Commodore 64'ün bütün olanaklarını kullanan bu oyunu lafı fazla uzatmadan tanıtmaya başlıyalım.

Oyunda amacınız araba yarışı kralı olmak ve bu dalda eski kralı yenmek ilaveten arabasınıda almak. Oyun başladığında ekrana üç ayrı gazete gelerek seçim yapmanız isteniyor. Bu gazetelerin ilk sırada bulunanı haberler (bu bölüm kullanıma açık değil), ikinci sırada arabaların satıldığı ilanlar, üçüncü sırada ise araba parçaları ilanları var.

İlk önce kendimize yarışacak bir araba edinelim. Araba ilanları kısmını seçerek doğruca ikinci sayfaya gidin ve orada bulunan Chevrolet Belair marka arabayı alın. Zira bu en uygunudur. Hem ucuz hemde hızlı. Araba alırken dikkat etmeniz gereken arabanın hızı ve durumu olmalı. Arabanın hızı vitesin otomatik veya düz olmasına bağlı. Düz vitesli arabalar her zaman daha hızlı olurlar. Arabayı aldıktan sonra sağ alttaki ikon ile garaja dönün. Şimdi garajı anlatayım. Garaj bölümünde çeşitli ikonlar mevcut. Alttaki ikonlar sırasıyla gazete menüsüne dönme, araba lastiklerini değiştirme, arabayı boyama ve benzinciye gitmek. Üstte daha doğrusu

HİKMET
BİLGİ İŞLEM

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

● Amıga ve Commodore 64 Şatışı ● Garantili Bakım Onarım
● En yeni Programlar ● Bilgisayar yan ürünleri

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

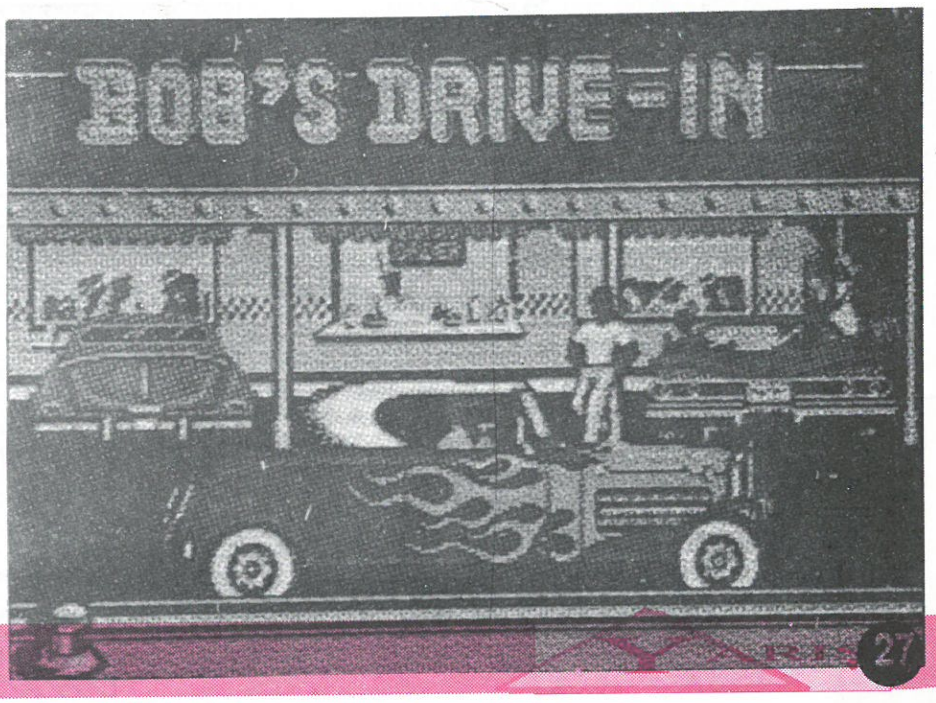
DIMSOFT
BILGISAYAR
AMIGA ve *C- 64* için her türlü Eğitim
İş.Utılıty **OYUN PROĞRAMLARI**
COMPUTER CLUB'lerimiz için
ÜYELİK KOŞULLARI:
AMIGA CLUB... Aylık.....:15.000 Tl
Her ay 1 adet **64'ler** .
Dergisi ve 3 oyun...
C-64 CLUB :..Aylık.....10.000Tl.
Her ay 1 adet **64'ler**
Dergisi ve 3 OYUN ...
ÜYE 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

backgroundda çeşitli ikonlar mevcut. Bunlar ise arabanın kapısına yapışacak çıkartmaları seçme, durum ve zaman kontrolü, arabanın durum gösterge kağıtı, oyun müziğini açma ve kapama gibi seçenekler var. Araba üzerine oku getirerek yapacağınız seçimlerde ekranın altında çıkan yazı ile belirleniyor. Burada araba motorunu görme, tavanı alçaltma, tanponları kaldırma ve vites kutusunu değiştirme bulunuyor. Arabayı yeni alınca hemen tavanını alçaltın, ön ve arka tamponu kaldırın. Böylece arabanızın sürati inanılmaz derecede artar. Daha sonra alttan seçerek benzinciye gidin ve benzin alın. Tekrar garaja döndüğünüzde herşey hazırsa yarışa gidin. Yarışmak için ilk önce rakibinizi belirleyeceksiniz. Karşınıza sırasıyla çeşitli arabalar gelecek. Bunların teklifine bakmadan sırayla bütün arabaların motoruna oku götürüp, düğmeye basmak suretiyle motorlarını inceleyin. Kendinze göre bir araba bulunca teklife girin. Road Roce (uzun yol yarışı) teklif edin. Pink Slips seçeneği ile arabasına yarış öne sürün. Kabul ederse yarışa, yoksa diğer arabayı deneyin. Beğendiğiniz araba olursa, onları arka plandaki telefon arcılığı ile çağırabilirsiniz. Yarış ekranını arabanın içinden görüyorsunuz. Hız ve gaz basınç göstergeleriniz var. Işık yeşil yandığında fırlayacaksınız. Ekran çıkar çıkmaz joystiği ileri itin ve yeşil yanıncada düğmeye basarak fırlayın. Gerisi size kalmış.

Oyun içinde parça satın alarak değiştirme ve arabanıza ekstra güç katmak mümkün. Ama Commodore 64'de oyunun bu kısmı çoğu zaman bozuk. Eğer sağlamsada parçaları yeni arabaya saklayın. Araba kazandıkça garajınız dolacak. Araba sayınızı ise garajınızın üzerinde bulunan markaya basarak görebilirsiniz. Bunları satarak yeni araba almak yapacağınız en iyi iştir.

Street Rod Commodore 64'e gelen en iyi oyunlardan. Disket sahipleri bu oyunu kaçırırsa yazık olur.

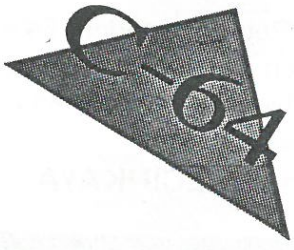
●Barış YALÇINKAYA



WACKY DARTS

Hey Dart manyakları, haydi bilgisayar başına. Çünkü öyle bir dart oyunu geldiki hepiniz parmaklarınızı ısıracaksınız (Ahh! Bu 57. oldu). Önce nedir bu "Dart" onu açıklayayım.Hani şu hedef dediğimiz dıştan içe 1'den 12'ye kadar sayıların olduğu oyun var ya, bu dart işte o.

Şimdi gelelim oyunumuz Wacky Darts'a. Oyun fevkalharika bir müzik eşliğinde açılıyor. Bu oyun da, müthiş oyunlara imza atan Codemaster'ın. Sağda altta spikeriniz televizyondan size yarışmacıları tanıtıyor ve biraz da reklam yapıyor. Sol altta ise yarışmacı-



larımız tanıtılıyor. Bunlar Ninja Nigel, Sihirbaz Daniel, Barbar Neville, Savaş Makinesi Baza, Okçu Jeff, Jocky Pilnser, Yabancı Gorden (bu yabancı uzaylı gibi bir anlamda). Her neyse bu özellikleri onların ok atışları etkiliyor. Mesala Okçu Jeff okları bir yayda atıyor. Savaş Makinesi Baza okları bir bazuka ile atıyor. Oyunun menüleri ise start game oyuna başlama, 5-0-1 ya da Round Clock 5-0-1 ile ise oyuna 501'den başlanır ve attığınız okların sayısı 501'den düşülür. Kim önce sıfıra inerse oyunun galibi sayılır. Bir de Round Clock var. Bunda oyuna 20'den başlanır. İlk atmanız gereken sayı 20'dir. Daha sonra 20, 19, 18, 17 diye gider, ilk önce sıfıra ulaşan şampiyon olur. Tournamet, practise seçenekleri ile turnuva veya pratik yapabilirsiniz. Player seçeneği ile de oyuncu sayısını ayarlarsanız (oyuncu sayısı 1 ile 8 arasında değişiyor). En alttaki Key: Goap Space seçeneği ile de oyunu joystikle veya keyboard ile oynayacağınızı belirliyorsunuz. Seçenekleri ayarladıktan sonra oyuna başlıyorsunuz. Önce adınızı yazıyorsunuz, sonra televizyon ekibinden bir mesaj alıyorsunuz ve Dünya Dart Şampiyonasının yapıldığı bara geliyorsunuz. Daha sonra ateşe basarak rakininizi seçiyorsunuz. Aman dikkat, burada başta söylediğim özellikleri göz önüne alarak rakibinizi belirleyin. Sonra sizin ve rakibinizin oynayacağı maç öncesi televizyondan anons ediliyor, ardından ateşe bastığınızda dart ekrana geliyor. Dartın üzerinde elinizi görüyorsunuz ve joystiğiniz ile o eli yönetiyorsunuz. Dartın en dışındaki yuvarlaklar o sayının iki katı puan, bir içerdeki yuvarlaklar o sayının üç katı puan verir. Siz attıktan sonra sıra rakibinize geçiyor ve o da atışını yapıyor. Ehh tabii o pek sizin gibi acemice oynamıyor. Atışlar yapıldıktan sonra ekrana sizin ve sonra rakibinizin o andaki puan durumunuz çıkıyor.Oyunu tamamen bitirmek için en sonda sıfıra eşitlenmeniz lazım. Mesala 17 puanınız var ve 5, 10 bir de 9 attığınızda oyun bitmiyor. Oyunu bitirmeniz için mutlaka 2 atmanız gerekiyor. Bayağı ince ve zevk verici bir düşünce bu.Bir de bu yetmiyormuş gibi her oku atmanız için 15 saniyeniz var.

Kısacası Wacky Dart muhteşem bir oyun. Hele o salon sahneleri. Oyunu oynadıkçaiçinizden tekrar oynamak geliyor. Her Commodore'cunun elinde bulunması gereken bir oyun sakın kaçırmayın.

●Cenk KÖSEOĞLU



BİLGİSAYARCI'lar
Değerli programlarınızın kusursuz kaydı için özlediğiniz kalitede AUDIO KASETLER'imizi cazip fiyatlarla hizmetinize sunuyoruz. Örnek kaset ve fiyat sirkülerimiz için bizi arayınız.

NOVI
VİDEO TİCARET VE SANAYİ A.Ş.
Bahariye Cad. Piriçavuş Sok. no 46 KADIKÖY-İSTANBUL
TEL:337 87 54 - 338 36 18

SOCCER DIRECTOR

Şindiye kadar futbol oyunlarında, futbolcu, kaleci, menager olduk ama ya İngiliz 1. Futbol Ligindeki takınların hisselerini alıp onlara ortak olmaya ne dersiniz? Evet Soccer Director size bu imkanı sağlıyor.
Bu oyunda İngiliz Ligindeki dilediğiniz takımdan hisse alıp, ligde ve kupadaki maç sonuçlarına göre para kazanabiliyorsunuz. Hem madem bir takımın ortağısınız, dilediğinizde de saha hakkında bilgi alabilir, menajer ve futbocularla takımın gidişi hakkında konuşup rapor alabilirsiniz.
Oyunun başında ki "Game Options" menüsünde:
A- ile oyundan çıkabilir
B- ile bu oyunu save edebilir
C- ile kayıtlı bir oyunu yükleyebilir
D- ile sezondaki hafta sayısını (10-20-30-40) ayarlayabilirsiniz
E- ile devam edebilirsiniz
Devam'ı seçtiğinizde karşınıza 9 seçenekli bir başka menü gelir
1- Play Season: Maçlara başlama. Burada takımların maçları ve aldıkları puanları görebilirsiniz. Ayrıca maç süresince oyundan çıkış, bahisleri inceleme, hisseleri görme, menüye dönme ve devam etme gibi seçenekler de var.
2- Buy/ Sell Shares: Burada ligdeki takımların hisselerini alıp satabiliyorsunuz. Burada price 1 hissenin fiyatı, stock ise kalan yani satın alınabilir hisse miktarı, en sağdaki "Own" sütunu sizin almış olduğunuz hisselerin miktarını gösteriyor.
3- Options: Bu sizin "Game Options" menüsüne dönmenizi sağlar.
4- Betting Menü: Bu sizin bahisler için kullandığınız seçenek. Kupa ve ligdeki şampiyonlar, ya da ligden atılabilecek takımı seçiyor ve belli bir miktar para yatırarak bahse giriyorsunuz.
5- Form Table: Ligdeki bütün takımların puan, seviye ve masraf gibi ayrıntılarını öğrenip alacağınız hisselerde isabetli karar verebilirsiniz. En önemli seçeneklerden biri.
6- See Your Shares: Ligdeki takımlardan hangilerinden kaç hisseniz olduğunu görmenizi sağlar.
7- Call Share Meeting: En sevdiğim seçenek. Hissesini aldığınız klüpler hakkında bilgi alabilirsiniz. Diyelim Liverpool'un hissesini aldınız dilerseniz menegeri çağırıp konuşabiliyorsunuz.
8- Loan: Borç almanızı sağlar.
9- Make Share Offer: Hisse paylaşmak.
Borsa'da aniden zengin olup sonra bir anda kuru ekmeğe muhtaç kalmanın moda olduğu şu günlerde pantolonunuzu tehlikeye atmadan bu zevki tatmak istiyorsanızí hisseleri alıp satmayı seviyorsanız ve bunu futbolla birleştirmek isterseniz, Soccer Director olmanız gereken bir oyun.
Ümit ÖNCEL

★★★

VYRUS II

Commodore'da zeka oyunları, bu ay gerçekten çoştu. Kaç adet olduğunu saymadım ama birbirinden güzel zeka oyunları geldi. İşte Vyrus II' de bunlardan biri. İki kişilik bu oyunda gene şekillerle uğraşacağız. Amaç taşları akıllıca yerleştirip rakibe oynayacak yer bırakmamak.
Oyun içinde 1.oyuncu taşlarını yukarı-aşağı, 2. oyuncu sağa-sola doğru hareket ederek yerleştiriyor. Sıra sizdeyken taşınızı yerleştirmek için sadece seçtiğiniz yere gelip fire'a basmanız yeterli. Bu sırada eğer yerleştirdiğiniz taşınız rakip oyuncunun yerleştirdiği bir taşa değiyorsa (çapraz olarak değil) onu da kendi rengine çeviriyor. Böylece ona oynayacak yer bırakmamanın yanında ayrıca puan almak için rakip taşların rengini de değiştirmelisiniz.
Tek kişilik olmaması dezavantaj ama zeka oyunlarından hoşlanıyorsanız bu oyunu görmelisiniz.

★★★

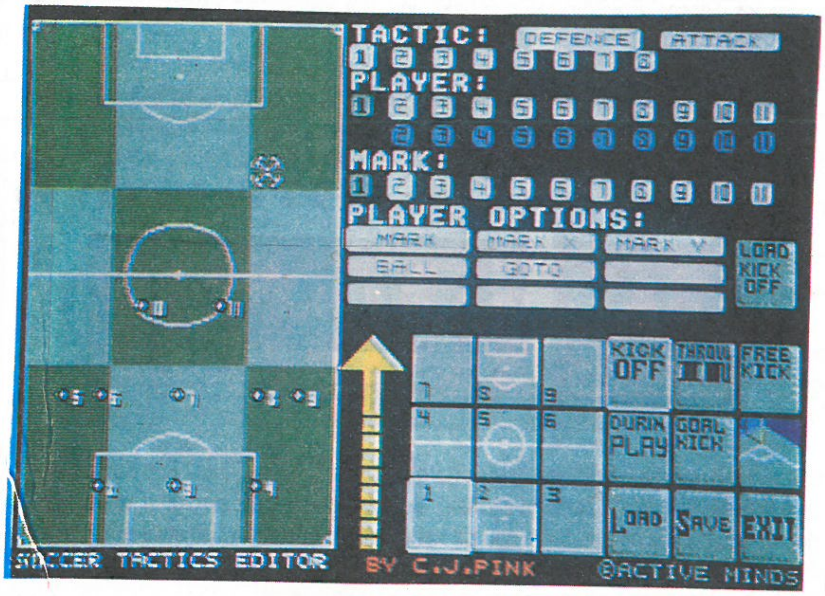
PUZZNIC

Puzznic geçen ay Amigada gelince biz 64'cüleri tatlı bir bekleyiş aldı. Commodore versiyonunun gelmesini bekledik ve bir ay gecikmeyle geldi, ama bu bekleyiş deydi doğrusu.
Oyun 8 levelden oluşuyor. Ayrıca her levelde birkaç bölüm var. Başlangıçta ilk 6 bölümden istediğinizi seçebiliyorsunuz, son iki bölüme ise kendiniz geçmeniz lazım.
Bu zeka oyununda amaç aynı cins şekilleri hareket ettirerek yanyana getirmek ve yoketmek. Fakat hareket ettirirken dikkat edilecek husus yerçekimi. Yani her şekli sağa-sola ilerletebiliyorsunuz, yukarı çıkmak için ilerleyen bölümlerdeki hareketli blokları kullanmalısınız.
İlerleyen bölümlerde şekilleri, alıştığınız gibi çift sayıda değil tek sayıda olarak çıkıyor, yani burada 3 şekli aynı anda birbirine temas ettirmelisiniz. Bu gerçekten zor ve uzun düşünmeler gerektiriyor, ama buna vaktiniz yok çünkü zaman kısıtlaması da konulmuş.
Eğer herhangi bir sebepten bölümü bitiremezseniz tekrar denemek için space'e basmanız gerekli. Zaman bittiğinde ise krediniz varsa devam edebiliyorsunuz, yoksa oyun bitiyor.
Puzznic oldukça güzel bir oyun. Son bölümleri geçmek imkansız gibi görünmesine rağmen bu türün meraklılarının ilgisini çekeceğine eminim.
Ümit ÖNCEL

COMMODORE 64 GALERİSİ

GAZZA 2

Geçen sayıda Amiga'daki Gazza II'yi görüpte beğenenlere müjde. İşte Gazza II Commodore 64'ünüzde de geldi. Ama size bir hayal kırıklığı, oyunda Amiga'da olduğu gibi antranörlük menüsü yok. Sadece aşağıdaki anlatacağım bir-iki küçük menü var antranörlük ile ilgili. Oyunun başında size sorulan üç dilden birini seçiyorsunuz. Oyun karşınıza çıktığında ilk menü sol üstteki Pick Squand'da ilk onbeşinizi seçiyorsunuz. Oyunun bu bölümü tuşlarla idare ediliyor. Bütün tuşlar bir oyuncuya verilmiş. Hangi oyuncuyu istiyorsanız, o oyuncunun tuşuna basın ve o oyuncu ekrana gelsin. X ile copy yapabilirsiniz. Bu copy oyunu kopyalama anlamında copy değil, bu copy sadece o oyuncuyu seçtiğiniz oyuncunun bir altındaki yere koyar. Space ile next yani cursoru bir sonraki duruma getirirsiniz. Del (Delete) Drop yapar yani yanlışlıkla seçtiğiniz bir oyuncuyu geri bırakırsınız. Oyuncuların yanındaki D'ler defansı, M'ler orta sahayı, A'lar hücum oyuncusunu belirler. Fire'la buradan çıkabilirsiniz. Restent ile baştan seçebilir, cotiue ile oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Onun altındaki level seçeneği ise practice, junior, amateur, league, international, tournamet diye kolaydan zora doğru ilerliyor. Bir alttaki maç ise maçın uzunluğudur. En az 12 dakika, en fazla 20 dakikalık maçlar yapabilirsiniz. Ardından gelen Pitch (kale) seçimi ise başta seçtiğiniz levele göre değişiyor. Eğer zor bir levelde oynuyorsanız kale normal oluyor. Jonior'da, Rough (pürüzlü) veya Plastic (plastik) bir kalede, amatörde Junior çeşitlerine ek olarak Icy (buzlu) ve Muddy (çamurlu) bir kalede oynarsınız. Onun altındaki seçenekler ise Wind'ın (rüzgar) esiş şekilleri ayarlanır. Bunlar Windy (rüzgarlı), Gale (fırtınalı), Calm (durgun) veya Breeze (hafif rüzgarlı) olabiliyor. Daha alt ta İngiltere'nin yönetilişini (joystick port 1, joystick port 2 veya computer yönetimi). Taktik seçimini (işte oyunumuzun ilk ve tek antrönörlük seçeneği) ve shirt colour (forma rengini) seçebilirsiniz. Bunlardan sonra gelen seçenekler ise İngiltere için olanıdır.



Takımı seçip done yani bitiş'e geldiğinizde kale seçimi gelir. Kaleler east (doğu) ve west (batı) diye ikiye ayrılıyor. Oyun oynanış bakımından Kick-Off'a benziyor. Yani top ayağınıza yapışmıyor. Sağa, sola, yukarı, aşağı çektikçe topu o tarafa ittiriyor.

Ayrıca oyuna değişik bir özellik olarak penaltı eklenmiş.

Gazza II, Commodore 64'de gelen son zamanlarda gelen en iyi futbol oyunu. Futbol oyunu arayanlar veya canı şöyle değişik bir oyun çekenler için alınması gereken bir oyun.

●Cenk KÖSEOĞLU

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

ÜLKER Lollipop'un "501 kişiye süper fotoğraf makinesi" kampanyası sonuçlandı!

Lollipop Top Şeker'den fotoğraf makinesi kazanan 501 kişi, Mili Piyango İdaresi gözetiminde, noter huzurunda yapılan çekilişle belirlendi. Fotoğraf makineleri talihlilerin adreslerine postayla gönderilmeye başlandı. Talihlileri kutlar, gösterilen ilgiye teşekkür ederiz.

LOLLİPOP TOP ŞEKER'DEN SÜPER FOTOĞRAF MAKİNESİ KAZANANLAR:

A. Buse Özdabak İstanbul
Abdullah Ünal Zonguldak
Abdulmuttalip Dik İstanbul
Adnan Sağıl İstanbul
Ahmet Acar Ankara
Ahmet Baş Kütahya
Ahmet Erol Ankara
Ahmet Kerim Matur Ankara
Ahmet Özgür Antalya
Ahmet Tanoğl İzmir
Ahmet Tuna Potur Lüleburgaz
Ahmet Uçgun Çanakkale
Ahmet Yalçın İzmir
Ahmet Yıldırım Denizli
Akın Çetin Balıkesir
Ali Aydemir Bolu
Ali Bent Muğla
Ali Gökçen Ankara
Ali Gülsulu Adapazarı
Ali İbil Kocaeli
Ali Koçyiğit İstanbul
Ali Özeren Denizli
Ali Şahinoğlu Ankara
Ali Tahsil Sarıtaş Merzifon
Ali Turgut Bursa
Alime Akay Karabük
Alınza Baliktay Alanya
Alkan Aktaşlı Adana
Alp Arslan Ankara
Alpay Özalp İstanbul
Asiye Palabıyık Adapazarı
Aslı Albayrak Tekirdağ
Aslı Genç Çorlu
Aslıhan Sarıs Karabük
Asuman Mavıcı Niğde
Ayhan Tuncer İstanbul
Ayla Karsan Zonguldak
Aynur Öz İstanbul
Aynur Soysal Ankara
Aysel Çelebi İstanbul
Ayşe Akansel Sivrihisar
Ayşe Akın İstanbul
Ayşe Esmer Afyon
Ayşe Gençer İzmir
Ayşe Kuzgunoğlu İstanbul
Ayşe Sezer Ankara
Ayşe Şen İstanbul
Ayşe Şengül Ankara
Ayşegül Erdemci Muğla
Ayşegül Ergeç Ankara
Ayşegül Savaşan İzmir
Ayşegül Şener Ankara
Ayşegül Ulakbaş Edirne
Ayşegül Yılkıcı Ankara
Ayşen Çakıroğlu Ankara
Ayşenur Duran İzmir
Baransel Büyükkara Konya
Barış Yeşilbaş İstanbul
Başaran Tümer Erzurum
Bayram Gür İzmir
Bedriye Görel Bandırma
Behrem Yakın İstanbul
Belma Talasloğlu Aydın
Berat Kocaman İstanbul
Berrak Önal İzmir
Bilgehan İskenderoğlu Erzincan
Binali Akın Bursa
Binnur Özcan Çanakkale
Birgül Hamdemirci İzmir
Birol Adoğan Aydın
Bora Baygın İstanbul
Bora Varol İstanbul
Burak C. Erol Hatay
Burcu Kalfa Bursa
Burcu Özlük İstanbul
Burcu Taşken İstanbul
Burçin Orak Niğde
C. İrfan Çalışkan Samsun
Cafer Latif İstanbul
Cahide Haseki İstanbul
Can Çınar İstanbul
Celal Aydın Bursa
Cem Gün Ankara
Cemil Arabacı İstanbul
Cemile Turan Samsun
Cengiz Kaynar Samsun
Cengiz Okçuoğlu Ankara
Cennet Karabulut Adana
Çiçek Uzunkaya İzmir
Çiğdem Alagöz İstanbul
Demet Talı Adana
Deniz Altınay İstanbul
Deniz Hatipoğlu İzmir
Deniz Özgerman Ankara
Derya Akay Karabük
Derya Burgucu İstanbul
Didem Pektaş Çanakkale
Dilara Yıldırım Konya
Dilber Kaya İstanbul
Dilek Aktaş Ankara
Dilek Girginel Bursa
Dilek Güldal Van
Dinçer Kozan Ankara
Duygu Büyüközer İzmit
Duygu Ocak İstanbul
Duygu Uysun Uşak
Ebru Kaysuk İzmir
Ebru Kireçtepe Konya
Ece Özkan Bursa
Eda Evci Ankara
Ekrem Yılmaz İstanbul
Elif Çalışkan Bursa
Elif Erdiş Sivas
Elmas Seyhan Kırşehir
Emel Çatı Salıpazarı
Emel Özkan Çanakkale
Emine Çetin İzmir
Emine Gülen Bursa
Emine Kalkan Ankara
Emine Mert Kocaeli
Emine Tuna Çorum
Emire Ayrancı Ankara
Emrah Tütüncü Bursa
Emre Kırlı İzmir
Emriye Huduti Aydın
Ercan Kara İstanbul
Ercan Zorman İstanbul
Erdal Bayraktar İstanbul
Erdal Hatipoğlu İstanbul
Erdal Kaya Bursa
Erdem Demircioğlu Bursa
Erdem Yazıcıoğlu Ağrı
Erdeniz Cengiz Ankara
Erdoğan Pahray Edirne
Ergin Kutun Gebze
Erk Bilek Aydın
Erkan Akdi Ankara
Erkan Çelik Ankara
Erkan Elmas Kars
Ersin İpek Niğde
Esra Arslan Ankara
Esra Tuncer Bursa
Evrim Kırlı İzmir
Evrim Sungur Zonguldak
Eylem Altun Bursa
Eyüp Güden Bursa
Fahri Demirtaş Zonguldak
Fahriye Karakan Sinop
Faik Çomak İstanbul
Fatih Arslan İstanbul
Fatih Bilgi İstanbul
Fatih Cengiz İstanbul
Fatih Çelik Ankara
Fatih Soral Soma
Fatih Yıldız İzmir
Fatma Beziroğlu Zonguldak
Fatma Bozkafa Denizli
Fatma Can Bursa
Fatma Ergün İstanbul
Fatma Gültekin İzmir
Fatma Karataş Ankara
Fatma Pirinç Eskişehir
Fatma Şahin İstanbul
Ferah Bayar Konya
Ferhat Mataracı İstanbul
Fetih Özel Bursa
Fevziye Avcı Bursa
Feyza Batı İzmir
Fidan Karakaş
Elmas Bahçeler Yüksel Sok. 4
Filiz Şentürk Sinop
Fuat Taymans Ankara
Funda ve Bilge Topuz Denizli
Gamze Ergin İzmir
Gamze Köseoğlu İstanbul
Gamze Tırpan İstanbul
Gaye Lör Çağlayan
Gökçen Karakaya Kocaeli
Gökhan Aydoğan İzmir
Gökhan Hayta Ankara
Gökhan İyigün Eskişehir
Gökhan Kaya Balıkesir
Gökhan Kuyucu Manisa
Gökmen Çanakçı Ankara
Gökmen Karahüseyinoğlu
Nuran Karahüseyinoğlu Aydın
Göksel Sezgin Ankara
Gönül Satan İstanbul
Görkem Mert Ankara
Gülay Göl İstanbul
Gülay Günaçık İstanbul
Gülay Kılıç Ankara
Gülcan Çakıroğlu İstanbul
Gülcan Kale Ankara
Gülnur Özturpçu Kocaeli
Gülsüm Bademli Nevşehir
Gülşah Genç İstanbul
Günay Uygun Çanakkale
Güneş Kalın Adana
Günnur Özkök Kırklareli
Gürcan Yardımcıoğlu Bursa
Gürhan Özbaba Ankara
H. Erol Soğun Ankara
H. Tuğba Öztürk İstanbul
Hacı Güzel Konya
Hakan Daylan İstanbul
Hakan Öğüten Tekkek Çay Mah.
Halil Şenol İskenderun
Halil Tan İzmir
Halil Yalçın Pendik
Halim Tuncer Ankara
Halit Dölek Konya
Hami Şeneldir Nevşehir
Hamiyet Çakmak Bolu
Hanif Tezcan İstanbul
Hanife Aşık İstanbul
Hanife Özdemir Bursa
Harun Kömür Ankara
Harun Yılmaz Bursa
Hasan As Kastamonu
Hasan Baykal Eskişehir
Hasan Çetince Ankara
Hasan Olcay Konya
Hasan Yavaş İstanbul
Haşım Tur İstanbul
Hatice Dönmez İstanbul
Hatice İşel İzmir
Hatice Karaca Konya
Hatice Karaküçük Tarsus
Hatice Toktar İstanbul
Hatice Toktaş İstanbul
Hatip Kaplan Ankara
Havva Kuz Zonguldak
Havva Yolcu Zonguldak
Haydar Kaplan Kırıkkale
Hayri Savaş İzmit
Hayriye Güner Edirne
Hikmet Yalçın Balıkesir
Hülya Adalı Bursa
Hülya Karamustafaoğlu Kastamonu
Hülya Kılıç Edirne
Hülya Kurtuluş Kırşehir
Hülya Ustaoğlu İstanbul
Hüseyin Altınyurtlu İzmir
Hüseyin Gezer Adana
Hüseyin Terzi Ankara
Hüseyin Ünver Kırıkkale
İbrahim Sümer Mardin
İbrahim Şiringöz Ankara
İbrahim Yıldıran Burdur
İffakat Mataracı İstanbul
İffet Dalyan Ankara
İjlal İlkiz İstanbul
İlhan Aygül Ankara
İlkay Altan Tekirdağ
İlkay Gültekin İstanbul
İlker Gündüz İzmir
İnan Akbulut İzmir
İsa Baş İstanbul
İsa Elmalı Afyon
İsmail Çalışkan İzmir
İsmail Duran Sakarya
İsmail Hacıoğlu İzmir
İsmail Kutur Gemlik
İsmail Yıldırım Ankara
İsmail Yılmaz Ankara
İsmet Alkan Balıkesir
Jülide Arslantaş Muğla
Kadir Akbaşlı Silivri
Kadir Aksakal
K. Ören Kalaba Ankara
Kadir Mustafa Yolaçan Amasya
Kadriye Güngör İstanbul
Kadriye Topuz Ankara
Kemal Ata T.Çiftlik İzmir
Kemal Çelikci İstanbul
Kenan Köse İstanbul
Kerem Duraksoy İstanbul
Kıvanç Tatlı Diyarbakır
Köksal Katar Ankara
Kurtuluş Elmas Aydın
Levent Dinçol İstanbul
Leyla Tuğsal İstanbul
Makbule Yüksel İzmir
Mehlika Çelikel Sivas
Mehmet Altuntaş Manisa
Mehmet Aydın Gebze
Mehmet Başak İzmir
Mehmet Cesur İstanbul
Mehmet Conpolat Ankara
Mehmet ÇiftçiYozgat
Mehmet Ertaş Siirt
Mehmet Tuğhan Özdabak İstanbul
Mehmet Uçar Ankara
Mehmet Yücel Ankara
Mehtap Karadeniz Bursa
Melahat Kutun Gebze
Melek Girginel Bursa
Melek Kılıç Ankara
Melek Tuğrul Ankara
Melih Çolak İzmir
Menekşe E. İncal İstanbul
Menşure Türkmen Ankara
Meral Sarı İstanbul
Mert Ürer Bursa
Merve Gül Elazığ
Meryem Top İstanbul
Meryem Tuncay Konya
Mesut Akçamlı Adapazarı
Metin Aker Gebze
Mıtış Yılmaz İstanbul
Miraç Koyuncu İzmir
Mithat Çelik Kartal
Muhammet Karakaya Karabük
Muharrem Öztürk Akdere Ankara
Murat Bıçak Kartal
Murat Çetin İstanbul
Murat Demirhan İstanbul
Murat Kezkiç İzmir
Mustafa Akbuğa Denizli
Mustafa Demirtaş Erzurum
Mustafa Hanedar İstanbul
Mustafa Maraşlı Ankara
Muzaffer Aktaş İstanbul
Muzaffer Muti Denizli
Mühübe Emikönel Ankara
Münevver Topçu Ankara
Nagihan Cömert Adapazarı
Nagihan Özcan Malkara
Naile Bostancı İstanbul
Naime Ünsal Tokat
Nazlı Albayrak İstanbul
Nazmiye Kaan İstanbul
Nazmiye Karaca Ankara
Nebahat Kırnaoğlu Kastamonu
Necati Çolak Tokat
Necati Türkel Elazığ
Necati Yıldız İstanbul
Necla Eray İstanbul
Nesli Uysal Çanakkale
Neslihan Bozboğa İstanbul
Neslihan Bozboğa İstanbul
Nesrin Bulduk İzmir
Nesrin Haydar Bursa
Nevin Aşıcı İstanbul
Nevin Çakır Trabzon
Nevlüde Telefoncu Sinop
Nihal Kökçü Edirne
Nihat Doğan Mardin
Nilgün Özkaynak İstanbul
Nilgün Uzun Karagümrük
Nural Bilgilioğlu Tokat
Nuray Argun İzmir
Nurcan Kılıçlı Bilecik
Nurettin Süzen İstanbul
Nurgül Balkan Oğuzeli
Nurgül Öğdü Ankara
Olcay Boz Zonguldak
Onur Öztürk Ankara
Orhan Avşar Ankara
Orhan Kurt Ankara
Osman Bulut Ocak Muğla
Osman Kaya Ankara
Osman Kayaakıncı İstanbul
Osman Polat Ankara
Ö. Faruk Demirok Bursa
Ömer Dağlar Sivas
Ömer Sibel Ankara
Önder Kara İstanbul
Özge Demirci İstanbul
Özge Şenöz İstanbul
Özgür Akın Ankara
Özgür Yanık İstanbul
Özhan Atasever İstanbul
Özlem Birinci Zonguldak
Özlem Çörekçi Ankara
Özlem Özer İstanbul
Özlem Saatçıoğlu İstanbul
Özlem Yorulmaz Zonguldak
Öznur Merih Isparta
Perihan Gürol Kastamonu
Perihan Kaydan Hatay
Pınar Alpar Ankara
Pınar Demirel Zonguldak
Pınar Noyan Ankara
Rabiya Kızıldağ Adana
Rahime BeyhanManisa
Ramazan Eroğul Manisa
Ramazan Kement İstanbul
Recep Berber Kastamonu
Refik Çamoğlu İstanbul
Reha Soydaş İstanbul
Remzi Akman İzmir
Remziye Durmaz Bursa
Resul Ataseven İzmir
Reyhane Kahraman Bursa
Rüveyda Korkmaz Giresun
Saadet Aktaş İzmir
Saadet Gezmiş İstanbul
Saadet Koşaner Bursa
Sabri Demirkıran İstanbul
Sadettin Üzel Ankara
Sadrettin Bağış İstanbul
Safiye Dizdar İstanbul
Safiye Oral Zonguldak
Safiye Ulaş Kırıkkale
Saime Akbaşİstanbul
Saime Erper Zonguldak
Salih Pelvanoğlu İstanbul
Salih Sertdemir İzmir
Saliha Karaaslan İstanbul
Sah Erdal Tarsus
Seçil Sevim İzmir
Sedat Yertutan Ankara
Seher Karacaoğlu Tokat
Seher Kılavuz Diyarbakır
Selay Demirci Zonguldak
Selçuk Alagöz İstanbul
Selime Dülger İstanbul
Sema Gülderen Eskişehir
Sema Tercan Ankara
Serdal Aşlakçı Ankara
Serdar Demirörs Ankara
Serdar Kötük Eskişehir
Serdar Sert Karşıyaka
Serkan Gökçe Antalya
Serpil Atan Ankara
Sevcan Altın Bursa
Sevgi Canatan Ankara
Sevgül Bilgin Ankara
Sevil Yurtseven Ankara
Sevilay Bektaş Ankara
Sevilay Özkan Gebze
Sevim Işık Adıyaman
Sevim Öncel İstanbul
Sevinç Eren İstanbul
Seyfettin Koşar Kütahya
Seymen Zambakoğlu Mersin
Sezgin Güvenmedi İstanbul
Sezin Karakaya Uzunköprü
Sibel Arı Eskişehir
Sibel Kara Balıkesir
Sibel Öztürk Kütahya
Sinan Öncül Eskişehir
Sinem Çığır İzmir
Sinem Küçükay Ankara
Süheyla Aydoğdu Balıkesir
Süleyman Çolak Diyarbakır
Süleyman Eryiğit Konya
Sümeyra Orta İstanbul
Şaban Özcan İstanbul
Şadiye Şeyma Kayseri
Şenay Gülbahar Adana
Şenay Karaca İstanbul
Şener İçen Zonguldak
Şerafettin Güngör Kırklareli
Şeref Güner Zonguldak
Şerife Durmaz Antalya
Şeyma Erdoğan Ankara
Şule Haşlamacı İzmir
Tacettin Akgül Ankara
Tayyar Nalbantoğlu Balıkesir
Tolga Yaygir İl Erzurum
Toygar Durmuş Hozat
Tuğba Arıncı Konya
Tuğba Er Diyarbakır
Tuğba Gültekin İstanbul
Tuğçe Yıldırıcı Yozgat
Turan Günal Adana
Turgut Çam Muğla
Turgut Demirci Karadeniz Ereğlisi
Turhan Elarslan İstanbul
Tülay Üney Konya
Uğur Bulut Ankara
Uğur Öztunca İstanbul
Ulaş Tekeli İstanbul
Ümit Yanıkömeroğlu Giresun
Ümmühan Odabaşı Sapanca
Vahide Akova Çankırı
Vahit Güre Bursa
Vedat Karagülle Manisa
Y. Emre Albaş Manisa
Yahya Dikkaya Konya
Yasemin Akbay Manisa
Yasemin Çelikçi İstanbul
Yasemin Çiftçi İstanbul
Yasemin Esen Bilecik
Yasemin Konak Mersin
Yaşar Ardıç İstanbul
Yeliz Sarp Ankara
Yeşim Çavdar İstanbul
Yılmaz Akgün Ankara
Zahide Ceylan Ankara
Zarife Karayiğitler Manisa
Zehra Akar Zonguldak
Zehra Kazan Ankara
Zekeriya Kabakçı Çorum
Zeliş Erdoğan İstanbul
Zeynep Kalyoncu İstanbul
Zöhre Kuşçu Ankara
Züleyha Yavuz İzmir



Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin 21.1.1991 BODB - 1991/102-506 tarih ve sayılı izinleriyle düzenlenmiştir. Kazananların açık adresleri 12.3.1991 tarihli Hürriyet gazetesinde ilan edilmiştir.

AMIGA

BETRAYAL

Hey, Stratejiciler ve RPG meraklıları, ekran başına... Çünkü son yıllarda ülkemize gelen birkaç iyi stratejinin arasında rahatlıkla yer alabilecek, BETRAYAL ın tanıtımına başlıyoruz. Betrayal yapı ve konu bakımından, mükemmele ulaşabilen bir yapım. Fakat grafikleri için bir şey söyleyemem. Eğer bu konuyu ve oyun atmosferini Psygnosis firmasının ileri gelen üstün grafikçi ve müzikçileri uygulasaydı ve program kullanıcı diyalogu Koei firması tarafından yapılsaydı, eminim Betrayal yılın oyununa aday bir oyun olurdu. Her ne kadar bazı bit beyinli, yağmur arkadaşlarım, böyle grafikli bir oyun oynanırmı deselerde bu oyunun herkesi özellikle strateji meraklılarını çok fazla saracağını söyleyebilirim. Bu kadar övgüden sonra oyunun konusuna geçelim.

Bilmem bir strateji için konu anlatmaya gerek varmı(?)... Ama oyun, eski zamanlarda yani şövalye, baron yada kral gibi amcalarımızın yaşadığı tarihlerde bilinmeyen bir ülkede geçiyor. Oyun dört kişilik oynanabiliyor, ve her bir kişi ülkeyi ele geçirmeye çalışıyor. Bu arada oyuna değişik alt bölüğmler eklenmiş. Ara sıra düşmanınızla karşılaştığınızda yada düşmanınızın şehirlerine gittiğinizde, onlarla savaşlar yapıyorsunuz... Gittiğiniz şehirlerden (kendinize ait olanlardan) vergi toplayabiliyor, hasat alabiliyorsunuz. Düşmanlarınızdan yeni aldığınız şehirler hemen hasat alamıyorlar, bu şehirlerden hasat almak için belli bir süre beklemelisiniz... Oyunda yapmanız gereken bunlardan ibaret. Şimdi gelelim oyunumuzun oynanış biçimine...

İlk disketi driveınıza taktığınızda, bir intro çıkıyor, bu introyu sol butona basarak geçin, daha sonra ekranda bazı yazılar beliriyor. Bu ekranı'da sağ butona basarak geçtiğinizde, bir süre yükledikten sonra, bir ekran size Betrayal oyununun yüklendiğini müzik eşliğinde haber veriyor. Biraz bekledikten sonra, ikinci diki takmamız söyleniyor. İkinci diski takıp ateşe bastığımızda, bilgisayar uzun bir yükleme dönemine giriyor. Sakın olaki bozuk falan diye kapatmayın. Yükledikten sonra karşınıza bir ekran daha çıkar, bu ekranda oyunu yapanlar hakkında bilgi sahibi olduktan sonra, ateşe basıp bu ekranı geçiyoruz ve işte oyunun konfigürasyonunu yaptığımız menü karşımızda... Bu menüde yedi adet seçenek var. Bu seçenekleri, joysticimizi yukarı aşağı çekip ateşe basarak yada sağa sola çekerek seçiyoruz. Bu seçenekler şunlar :

SELECT PLAYERS : Oyuncuların, hangilerinin bilgisayar, hangilerinin insan olacağı belirtilir. Eğer Human'ı seçerseniz insan, computeri seçerseniz bilgisayar kontrol etmiş olur.

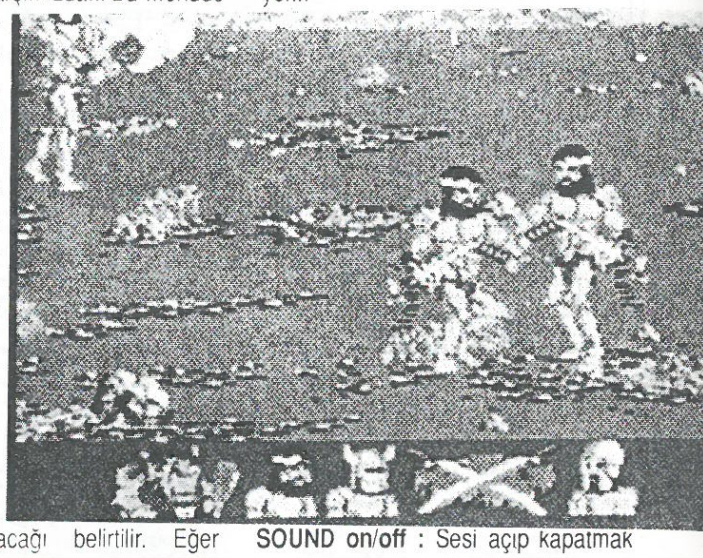
SELECT RANKS : Bir tür zorluk derecesi belirleme seçeneğidir.

Oyuncuları Knight, Baron, Carl ve düke mevkilerinden birini verirsiniz. En güçlüleri ve en çok mala sahip olaak başlamak istiyorsanız, Düke'u seçin. Yok eğer ben bu oyunu iyi oynuyorum der de. Knight'ı seçerseniz oyuna en az mal varlığıyla başlarsınız...

AUTO HUMAN FIGHT : Savaşları sizin kontrol etmenizi engeller. Eğer bu seçeneği yes yaparsanız. Savaşları güçlü olan kimse o kazanır. Fakat bu ceçenek no olursa savaşlarda adamlarınızı siz kontrol edebilirsiniz.

AUTO COMPUTER FIGHT : Bilgisayarın yaptığı savaşın ekranda gösterilip gösterilmeyeceğini belirlersiniz. Eğer yes yaparsanız, savaşın bitmesine kadar sıkılabilirsiniz. No yaparsanız, sadece savaşın sonucu gösterilir...

COMPUTER THINK SCREEN : Eğer bu seçeneği yes yapacak olursanız, Bilgisayarın yaptığı hareketler size gösterilmez. Eğer no yapacak olursanız, bilgisayarın yaptığı tüm hareketleri seyretmek zorunda kalırsınız. Buda oyunun oynanabilirliğini %30'lara düşürüyor...



SOUND on/off : Sesi açıp kapatmak için bu seçenek kullanılabilir. Eğer on sa sesler açık off sa sesler kapalıdır. Şahsen ben at kişneme ve nal seslerinden bıktığım için sesleri hep kapatı-

START GAME: Bütün seçenekleri belirledikten sonra oyuna başlamak için bu seçeneği seçmelisiniz.

Bu menüdeki herşeyi belirledikten sonra, start game ile oyuna geçin ve şimdi karşınızda oyun menüsü duruyor. Bu menüde kitap sayfalarını çevirerek kullandığımız tuşları öğreniyoruz. Fakat bu sayfaları çevirmenin yaklaşık on saniye aldığını ve sizi bundan kurtarmak için oyun da gereken tuşları veriyorum...

F1 - WIEW KINGS COURT : Kralın huzurunu görmek için kullanılır. Burada krala yapılan suikast girişimleri ve sarayda yakalanan casus sayılarını görebilirsiniz.

F2 - WIEW BISHOPS COURT : F1 tuşuyla yaptığımız işin aynısı fakat bu tuşa basılınca derebeyinin huzurunu gö-

rebiliyoruz.

F3 - PERSONAL STATUS : Kişisel durumunuzu bu tuşla öğrenebiliyorsunuz. Bu tuşa bastığınızda karşınıza gelen ekranda kaç adet şehriniz olduğu, ne kadar paranız olduğu, devlerinizin sayısını, toplam nüfusunuzu ve bilimum bilgiyi bulabiliyorsunuz.

F4 - WIEW MAP : Haritayı görmek için bu tuşa basın. Haritada kalkanlar, adamları, kulübeler ise şehirleri gösterir.

Kulübelerin üstündeki renkler, o şehirin kime ait olduğunu gösterir. Kalkanların renkleri ise, oradaki adamın hangi krallık adına çalıştığını belirler...

F5 - ENTER KINGS COURT : Kralın huzuruna girmek için bu tuş kullanılır. Kralın huzuruna girmek için ilk önce krallık sarayının önüne gidin ve bu tuşa basın...

F6 - ENTER BISHOPS COURT : Derebeyinin huzuruna girmenizi sağlar. Bu işlemi yapmak için ilk önce derebeylik sarayına gitmelisiniz.

F7 - HARVEST TOWNS : Şehirlerinizden hasat toplamak için bu tuşu kullanın. Eğer şehir hasat alınmaya müsaitse size bir kaç tane soru sorulacaktır...

F8 - GAME OPTIONS : Bu tuşa basıldığında yine o garip kitap çıkar, sayfaları çevirdikçe çeşitli alt seçenekler çıkar. Bu seçenekler :

(A) LOAD PREVİOUS GAME : Daha önce diske kaydettiğiniz oyunu yüklemek için bu seçeneği kullanmalısınız. Seçeneği seçtiğinizde sizden daha önceki oyununuzu kaydettiğiniz disk istenecektir...

(B) SAVE CURRENT GAME : O anda oynamakta bulunduğunuz oyunu diske kaydetmenizi sağlar. Bunu için bir disk formatlamanız gerekmektedir...

(C) RECONFİGURE GAME : En başta anlattığım, konfigürasyon menüsünde değişiklikler yaparak oyuna geri dönmenizi sağlar...

(D) BEGİN A NEW GAME : Yeni bir oyuna başlamak için bu seçeneği seçmelisiniz. Eğer durumunuz vahimse, bu seçeneği seçip baştan başlamakta tereddüt etmeyin.

(E) BATTLE TRAINING : Savaş alıştırması yapmak için kullanılır. Seçenek seçildiğinde aynı oyun içindeki savaşlarla aynı, fakat rakibiniz hareketsizken savaş antremanı yapabilirsiniz.

(F) EXIT GAME OPTIONS : Game optionları geçerek oyuna kaldığınız yerden devam etmenizi sağlar.

Şimdi gelelim oyununda yaptığımız şeyleri nasıl yapmtığımıza...

SAVAŞLAR :

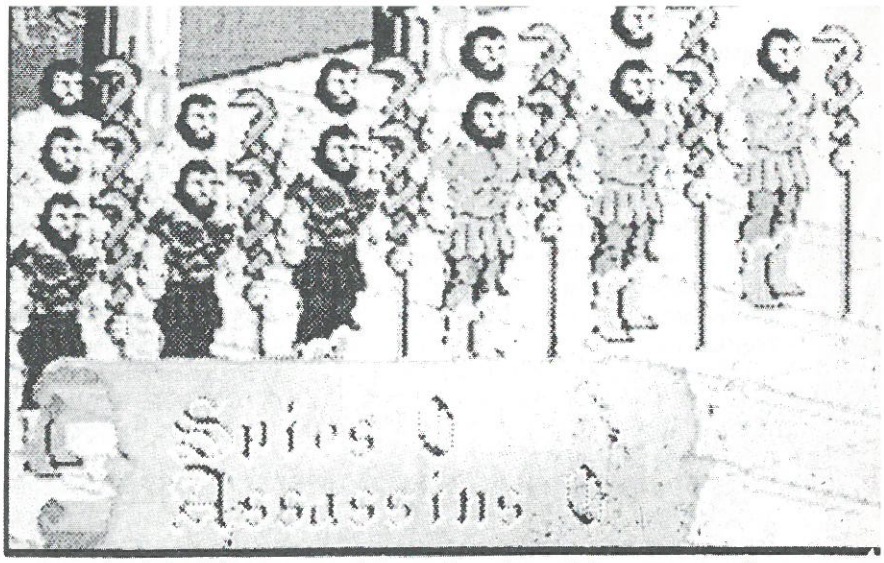
Savaşlar da joystickimizi kullanıyoruz. Ateşe basarak topuzumuzu sallıyoruz. Joystıcki aşağı doğru çektiğimizde kalkanla alt bölgelerimizi koruyor, Joy. üst tarafa çektiğimizde ise kalkanla üst bölgelerimizi koruyoruz. İlerleye ilerleye ve düşmanın adamlarını öldüre öldüre savaşı kazanıyoruz...

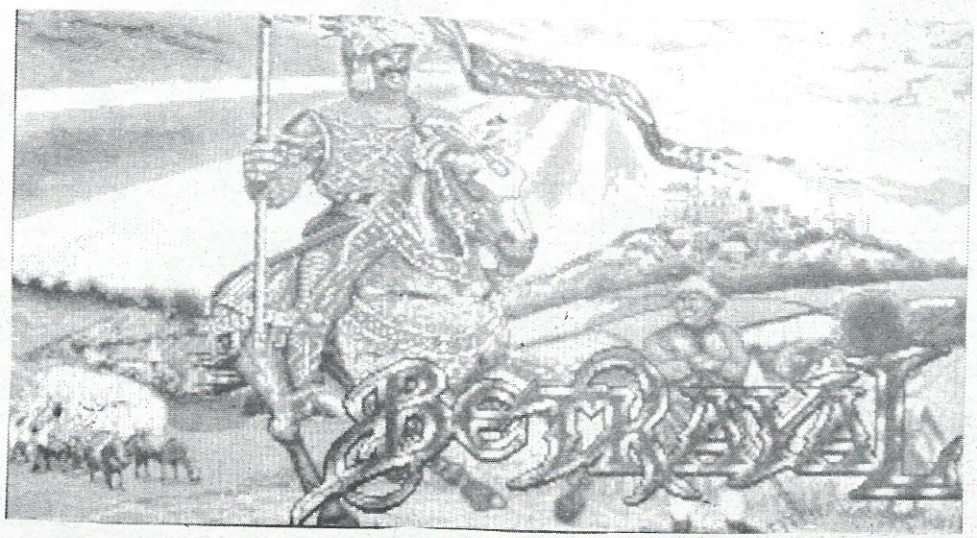
ŞEHİRLERDEN HASAT ALMA :

Şehirlerden hasat almak için, f7 tuşuna basıyoruz. Bu tuşa bastıktan sonra size bu şehir demi hasat alınacak diye soruluyor, eğer yes derseniz o şehirdeki hasadı alır, no derseniz başka bir şehire geçer oradanmı hasat almak istediğiniz sorulur. Yes dediğiniz zaman, populasyon, vergi miktarı, silah miktarı, çalışan adam miktarı, ev sayısı gibi ayarlamaları yaparsınız.

HAREKET ETMEK : F9'a bastığınızda, karşınıza bir ekran ortasındada bir atlı görürsünüz. O atlı sizsiniz, ve joystick'inizle onu yönetebilirsiniz.

Yabancı bir şehire geldiğinizde, orayı kendi topraklarınıza katabilirsiniz.





BU oyunun açıklaması bu kadar. Son olarak başta stratejici arkadaşlarımız olmak üzere tüm oyunseverlerin sahip olması gereken bir oyun.- Yarın ilk işiniz bu oyunu almak ve oynamak olsun. Bu yazıyı burada bitirmek zorundayım, çünkü saat sabahın üçü ve ben Romance Of The Three Kingdoms oynamaya devam etmeliyim.

BURAK ÖZIŞIK

CRIME WAVE

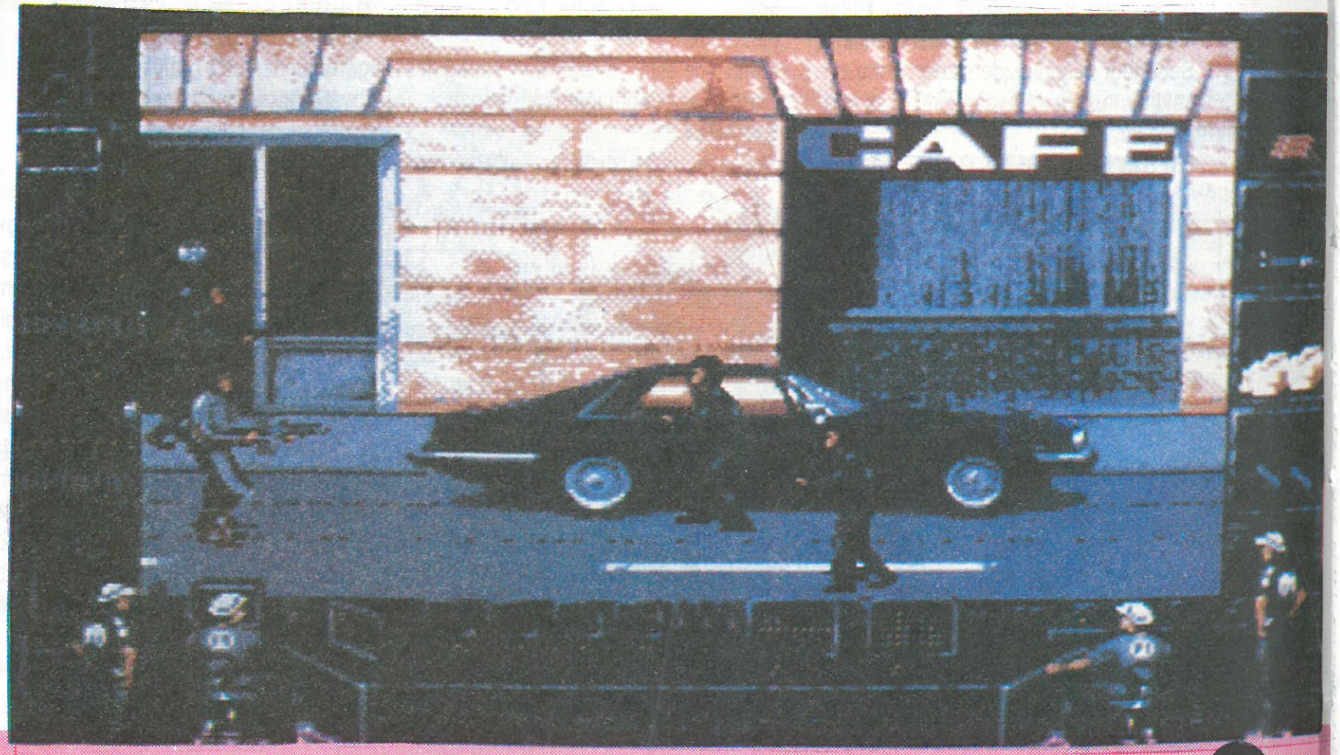
Yıl 1995. Büyük bir suç dalgası Amerika'yı kasıp kavuruyordu.Uyuşturucu, cinayet, kundakçılık ve silah kaçakçılığı tek bir mafyanın elinde tutuluyordu. Mafyanın elebaşısı ise KING PIN isimli bir gangsterdi. Devamlı kirli işler peşinde koşan King Pin bu sefer büyük bir plan hazırlamıştı. Amaçlarından biri ise başkanı da avucunun içine alarak istediğini yaptırtabilmekti. Bunun kolay olmayacağını anlayan Kin Pin başkanın kızını kaçırmaya karar verir. Kızı kaçırması için EDDIE MOSCONE isimli bir suçlu ile anlaşır. Eddi Moscone Başkanın kızını New York'ta bir akşam yemeğinde bayıltarak bir helikopterinde yardımıyla kaçırır.

Bu olay tüm ülkede büyük yankılara sebeb olmuştur. Televizyonda, başkanın kızının kaçırıldığı olay ile ilgili haberler ve son gelişmeler anında yayınlanmaktaydı. Haber programında ki spikerin verdiği habere göre bu mafyaya karşı gelebilecek bir tek kişi vardı. Bu kişi süper suç savaşçısı LUCAS MCCABE'ten başkası değildi. Bu olayla ilgili olarak görevlendirilen Mccabe bir takım bilgiler için bilgisayarına başvurur. Bilgisayardan kızın ve Eddie'nin özelliklerini öğrenir ve birer foroğraflarını alır. King Pin hakkında da bilgi almak istediğinde işe yarar pek fazla bilgi olmadığını farkeder. Adamın fotoğrafı ise bilinmemektedir. Çünkü yüzünü hiç kimse görmemiştir. Görenleri ise acımadan öldürtmüştür. Bunun üzerine hiç vakit kaybetmeden araştırmaya başlar.

Oyunumuzun konusu kısaca böyle. Büyük bir sorumluluk yüklenen kahramanımız Mccabe'e görevini büyük bir başarı ile sürdürmesi ve sona erdirmesi için yardım etmeniz gerekiyor. Oyunda ekran düzeni ise şöyle: Oyun ekranımızı King Pin'in kumanda merkezinde ki görüntü monitöründen görüyoruz. Sol tarafta enerjiniz ve kalan haklarınız bulunmaktadır. Sağ tarafta ise dört madde bulunmakta. Bunlar; kurşun, füze, drugs (uyuşturucu) ve money (para). Kurşunlar ve füzeler oyun içinde kullanabileceğiniz silahlardır. Uyuşturucular ve paralar ise oyun sonunda ki puan hesaplanmasında ki önemli iki maddedir. Bu maddelerin miktarlarını oyunda alacağınız bir çok obje ile arttırabilirsiniz. Kahramanımızın kontrolleri ise şöyle: Joystiğinizi sağa ve sola çektiğinizde, çektiğiniz yöne doğru yürür.Kolu yukarı devamlı olarak ittirirseniz yukarı ilerler. Fakat yukarı doğru kolu ittirip bırakırsanız Mccabe zıplar. Kolu devamlı olarak aşağı çektiğinizde aşağı gider. Yine aynı şekilde aşağı çekip bıraktığınızda Mccabe eğilir veya ayağa kalakar. Joystiğinizin ateş tuşunuz bastığınızda kurşun atarsınız, space tuşuna bastığınızda füze atarsınız. Gördüğünüz gibi kontroller çok basit. Bunların dışında p tuşu ile oyunu pause edebilir, tekrar p tuşuna bastığınızda oyuna devam edebilirsiniz. Ayrıca esc tuşu ile oyunu bitirebilirsiniz. Oyunun level açıklamasına gelince. Oyunda her level arasında dijitalize resimler ve konuşmalar kullanılmış. Eğer bu diyalogları izlerseniz oyun daha sürükleyici bir hal alacaktır.

1. Level: Mccabe başlangıc olarak Eddie'in son görüldüğü yeri araştırmaya karar verir. Burası bir tren istasyonudur. İstasyon tenhadır. Etrafta hiç kimse görünmemektedir. Etrafın sessiz görünmesine rağmen hiçte öyle olmadığı hemen ortaya çıkar.

Her yönden saldırıya geçen gangsterleri yararak çıkışa ulaşmalısınız. gangsterlerin ellerinde silahlar bulunmaktadır. Attıkları kırmızı şerit halindeki kurşunlardan sakınarak ateş ederek ilerleyin. Çok zor durumlarda hemen füzelerinizi kulanın. Eğer attığınız füze bir adama gelirse kolların, bacakların, kafaların nasıl havada uçtuğunu büyük bir zevkle izleyebilirsiniz. Bu arada trenlerin camlarından ateş eden gangsterleri de ihmal etmeyin. Bu bölümde çöp bidonlarını vurarak bir çok obje halinde füze, kurşun,u-



yuşturucu veya para bulabilirsiniz. Bu arada değişik iki silahta bulabilirisinizi. Bu silahların biri 5 kurşun birden ateşler. Diğeri ise ateş fırlatır. Exit yazan yere geldiğinizide istasyonunda sonuna gelmiş olursunuz. İstasyon sona erdiğinde kendinizi bir anda asfalt bir yolda buluyorsunuz. Bu sefer tren camlarından ateş edilmediği için gerçekten biraz rahatlamalısınız. Exit yazan kapıya geldiğinizde 1. level biter.

2. Level: Bu level metro istasyonunda geçiyor. Bu kez düşmanlarımıza usta ninjalarda eklenmiş. Ninjaların sırf hava atmak için yaptıkları hareketler gerçekten iyi yapılmış. Bu arada attıkları yıldızlarıda unutmamak lazım. Size kürsüden ateş eden adamları da öldürebilirsiniz. Atılan misket büyüklüğünde ki bombalarda sizi zorlayacaktır. Exit yazan kapıya geldiğinizde bu bölümde biter.

3.Level: Bu seferki level New York sokaklarında geçmekte. Bu kez düşmanlarımız gangsterler ve eğilerek gelen bıçaklı haydutlardır. Bıçaklı haydutlar çok tehlikelidir. Atılan bombalara da dikkat ederek ilerleyin. Yanıp sönen bir okla gösterilen kapıdan girdiğinizde bir bonus levelle karşılaşırsınız. Bu levelde size ateş eden duvara monte edilmiş silahlar ve devamlı hareket halinde ki direkler bulunmaktadır. Burada bol bol obje toplamalısınız. Kapıdan geri çıktığınızda yolunuxza devam edin. Önünüze çıkan çöp bidonları ve su vanalarını parçalayabilirsiniz.

4. Level: Bir silah deposunun yerini öğrenen Mccabe hemen harekete geçer ve kendini bir anda yine gangsterler içinde bulur. Eski dostlar yine karşımızda fakat yeni dostlarımızda bizi selamlıyorlar. Bu şişkolar ellerinde ki makinelilerle hiçte hoş olmayan bir gürültü çıkarıyorlar. Her zamanki gibi çıkışa ulaşmaya çalışın.çıkışa ulaşana kadar da az kayıplar vermeğe bakın, ilerde lazım olacak. Sonra söylemedi demeyin.

5. Level: Yolunuz bu kez yasa dışı mal dolu bir depodan geçmektedir. Bu kezde karşınıza çıkan gangsterler yine rahat vermeyecektir. Yerde ki kırmızı yuvarlak kapaklara dikkat etmelisiniz. Kapağın üstüne gelirseniz hemen bir hakkınız kayıplara karışır. Bu bölümde de bonus leveller bulunmaktadır. İsterseniz kapılardan girip bir çok obje toplayabilirsiniz.

6. Level: Bu bölüm sahte para basan bir matbaada geçiyor. Etrafta orada burada bulunan paralar, baskı makineleri, dedik ya burası bir matbaa. Fakat dekora uymayan tek şey şu suratsız dostlarımız, evet işte onlar, yine burdalar. Bir yenisi ekleniyor veya biri eksiliyor fakat heryerde karşımıza onlar çıkıyor. Şu King Pin bizi gerçekten çok istiyor galiba. Madem o kadar çok istiyor önce yakalaması lazım. Gangsterlere kurşun yağdırarak ilerlerken yukarıdan atılan yuvarlak bloklarada dikkat etmelisiniz. Masaları, çekmeceleri ve diğer eşyaları parçalayarak bir çok obje toplayabilirsiniz. Exit yazan kapıya geldiğinizde bu bölümü de bitirin.

7. Level: Olamaz! o ninjaların hareketlerini beğendiğinizi belli etmeyecektiniz. İşte yine onlar, kahkahalar atarak o keskin dişli yıldızlarını fırlatıyorlar. Fakat unutmayın siz bir kahramansınız ve asla yılmassınız. Bıçaklı adamlara da aldırmayarak, bombalardan kaçarak, duvardaki deliklerden atılan ateş toplarından sakınarak ve kırmızı kapaklara dikkat ederek bölüm sonuna gelin. Fakat sizi burada da bir robot karşılıyor. Devamlı ateş eden robottan sakınarak uzaktan bir çok füze fırlatın ve robotu parçalayın. Ateş ederken robotun kafasına nişan almayı da unutmayın, bunu da zıplayarak yapabilirsiniz. Robotu 956 milyon parçaya ayırdıktan sonra rahat bir nefes alın ve bu bölümüde bitirin.

8. Level: Bir uyuşturucu fabrikasını imha etmek herhalde çok zevkli olsa gerek. Anlaşılan böyle düşünmeyenlerde var. Doğrusu düşüncelerini ellerinde ki silahlarla çok iyi dile getiriyorlar. O sinir bozucu şişkolar yine burdalar ve o eski melodiyi yine vurgulu bir biçimde söylüyorlar. Akortlarını bozmanın zamanı geldi, ne dersiniz? Etrafta bulunan enerji toplarınada dikkat ederek bu bölümüde geçin.

9. Level: Bir suçluyu sorguya çeken Mccabe kızın King Pin'in villasında tutulduğunu öğrenir. Mccabe hemen arabasına atlar ve yola koyulur. Villaya geldiğinde etrafı kolaçan eden Mccabe bahçeye adımını atar atmaz kendini adeta bir savaşın içinde bulur. Bu levelde şişkolar hariç tüm düşmanlarınız bulunmaktadır. Adeta bomba ve füze yağmuruna tutulduğunuz bu bölüm gerçekten çok zor. Size tek tavsiyem sakın ölmeyin. Umarım yararlı olur. Etrafta bulunan heykel ve banklardan obje toplayabilirsiniz. Villanın ana kapısına gelebilirseniz kendinizi içeri atın ve biraz soluklanın.

10. Level: Bu bölüm köşkün içinde geçiyor. Bu sefer düşmanlarımıza şişkolar ekleniyor, bıçaklı dostlarımız oyundan çıkıyorlar. Bir çok kapı göreceksiniz. Bu kapılarda lazer tarayıcılar olduğundan içeri giremessiniz. Villanın değerli ev eşyalarını parçalayarak işe yarar bir kaç şey bulabilirsiniz. Bölüm sonunda ki açık bir kapıdan içeri girin.

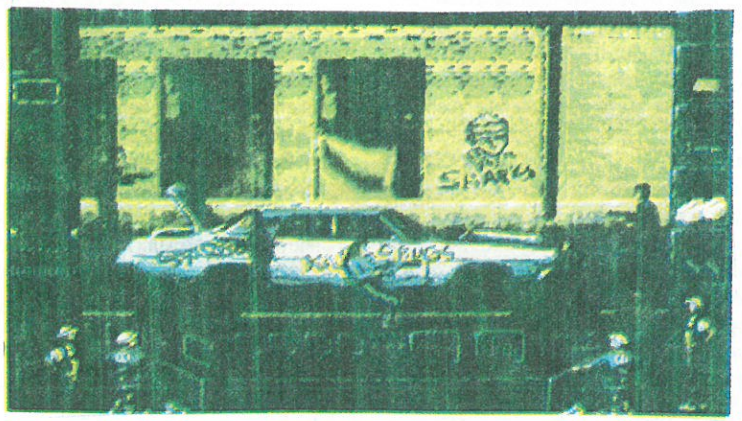
İçeri girdiğinizde ufacık robotlar size ateş ediyorlar. Biraz ilerleyince demin ufak diye alay ettiğiniz robotların kocamanı ile karşılaşıyorsunuz. Aman dikkat edinde altında kalmayın ve attıklarına hedef olmayın. Uzaktan kafasına atacağınız bir kaç füze ile işini bitirin. Robot parçalandığında enkazın arasında King Pin'in yaralı zavallı vücudu ile karşılaşıyorsunuz. Ona kızın nerede olduğunu sorduğunuzda size niye cevap vermek zorunda olduğunu soruyor. Mccabe'in cevabı ise "çünkü oyun bitti. Bütün uyuşturucu fabrikaların, silah ve patlayıcı depolarının, para matbaaların imha edildi. Adamların dağıldı. Kalanları ise eminim şimdi çok uzaklardadır.

Şimdi, o nerede" King Pin Mccabe'e asla bir şey söylemeyeceğini söyleyerek son nefesini de verir. Bunun üzerine Mccabe evi araştırmaya başlar. Mahzenin kilitli olduunu farkedip içeri girdiğinde kafasına bir şişe ile vurulur. Kafasına vuran kızdır ve Mccabe'i diğerlerinden zannetmiştir. Mccabe ona King Pin'in öldüğünü diğerlerininde dağıldığını söyler. Ertesi gün başkan bizzat Mccabe'i kutlar ve teşekkür eder. Bu arada başkanın güzel kızıda bir öpücükle Mccabe'e minnet duygularını belirtir. Artık onları Hawaai'de güzel bir tatil beklemektedir.

Crime Wave oyun olarak çok pasif kalıyor, fakat usta çizilmiş dijitalize resimlerle biraz olsun bu açık kapatılmış.

Eğer bu aralar heyecanlı bir macera oyunu arıyorsanız Crime Wave tam size göre bir oyun. Kaçırmayın!

●SERKAN SÖZER



CODENAME:

Niiiiyaaaaaahhhhhh, Kahretsin bu kaçıncı beah ? Batıramadık gitti şunu. Hadi anacım Sonar Fading ol hadi hadi. Ptuah -Gene battık. Nereye gitti şu F7 tuşu. Aman allah kahr. Restore yapacam diye Save yaptım şimdi işin yoksa otur silah yükleme sistemini bi daha tamir et. Sen ne diyon Şahin. Ne yayındamıyız Hiiiiiii Apturaman abi niye yayına girdiğimizi söylemiyosun yaaa? Senin yüzünden okuyuculara rezil olduk. Sırıtma Gökhan(TARCAN), sırıtma diyorum bak gelecem yanına bak bak hala sırıtıyo, Kalk Şahin çekil şurdan şununla bi hesaplaşayım.....

Şaka bir yana gerçekten Iceman oynamak için insanın biraz üşütük olması lazım, ne o öyle Adventure'mıdır nükleer denizaltı simülasyonumudur belli değil oturuyorsunuz başına şöyle tam zevkine varırken şak denizaltı giriyor araya başlıyosunuz yusuf yusuf atmaya(----a,----a,Failatün failatün mefailün).

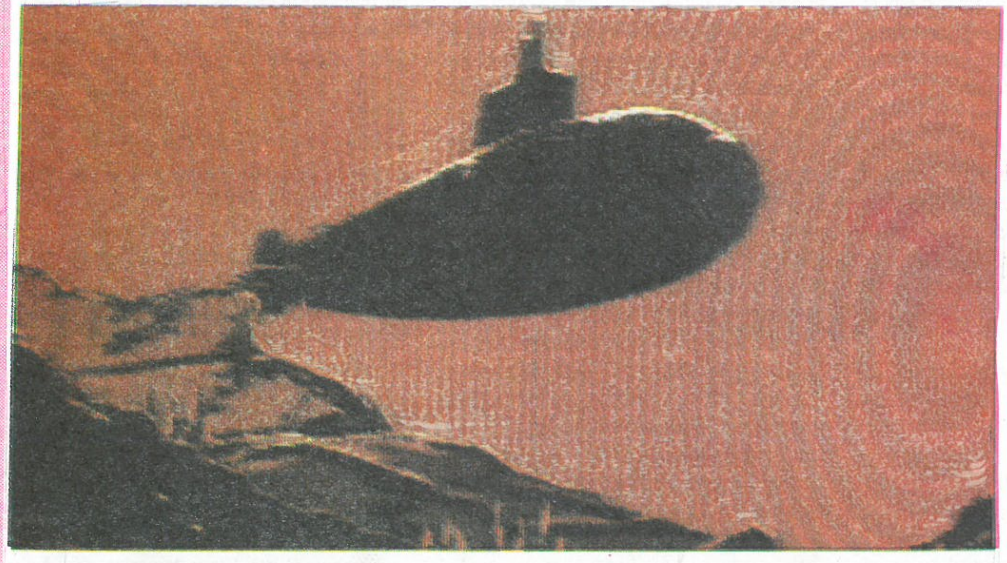
Iceman tabiiki Sierra tarafından yapılmış (Başka kim olabilirki?). Oyunun konusu artık moda olan adam kaçırma Amerika-Tunus büyükelçisi teröristlerce kaçırılır Pentagon'un çaresiz kaldığı bu durumda biz(John B. Westland) en kahraman Rıdvan olarak ortaya atılıp Destroyerlerle kovalamaç, denizaltılarla saklambaç oynayarak Pearl Harbour'lardan Tunus'lara gidiyoruz. Orada Zavallı garsonları soyup bir kaç terörist vurduktan sonra amacımıza ulaşıyoruz. Konuya birde bayan Casus eklenince iş daha da renkleniyor ve oyun insanı iyice cezbediyor.

Iceman bize Sierra'nın bir adım daha ileri gittiğini kanıtlıyor, Iceman müzik ve grafik olarak diğerlerinden daha üstün. Fakat şu animasyonların yavaşlığı ve uzun yüklemeler bir süre sonra EEEEHHHH yeter be! dedirtiyor. Ama gerçek bir macera yaşamak istiyorsanız Iceman'i oynayın..... diyemiyorum. Yazının bundan sonrası Kalp hastaları, hamile bayanlar ve midesi bulananlar için sakıncalıdır İllede devam edecem diyorsanız BAKIRKÖY'den ÖZÜRLÜDÜR raporu alıp bir fotokopisini bize gönderinki ilerde başınıza bir şey geldiği zaman aileniz bizi suçlamasın. Haa unutmadan son bir uyarı bu kadar tersliğe karşı hala oynayacaksanız Yanınıza birkaç koli ŞİPŞAKSİNİRİGEÇİRİRİZİNİBİLEBIRAKMAZ yatıştırıcısınıve Doktorunuzun,babanızın iş telefonunun ve okulunuzun Telefon numarasını el altında bulundurun.

Oyunumuzun başında kendinizi bir sahilde güneşlenirken bulacaksınız, kahramanımız John B. Westland başına geleceklerden habersiz rahat rahat otururken kontrolü alıyoruz. Başta yandaki küçük masada duran gazeteyi alın ve okuyun(TAKE MAGAZINE) sonra da ayağa kalkın(STAND) bir Ekran SOLA gidip voleybol oynayanları seyredein(WATCH GAME), tek başına oynayan kızla konuşun(TALK TO GIRL). Size oyuna katılmayı teklif ediyor memnuniyetle kabul edin(PLAY). Bir süre oynadıktan sonra top suya kaçacak. Sizin tarafınızdaki kız onu almak için denize atlayacak. Uzun süre geri dönmeyecek ve ondan bir yardım çağırısı gelecek. bunu değerlendirip suya girin otomatik olrak boğulmak üzere olan kızı kıyıya çekeceksiniz. Burası oyunun en iyi yerlerinden biri Doktor gelene kadar kıza ilk yardım uygulayacaksınız, ilk yardım komutları sırasıyla şöyle:

SHAKE AND SHOUT
CALL FOR HELP
ESTABLISH THE AIRWAYS
LOOK LISTEN AND FEEL
GIVE TWO GOOD BREATHS
LOOK LISTEN AND FEEL
CHECK PULSE
BEGIN COMPRESSION

Siz kızı hayata döndürdükten sonra doktor geliyor ve sizi tebrik ediyor.Kızı kurtardıktan sonra bir ekran SAĞA gidip sandalyenize dönün ve tişörtünüzü alın(TAKE SHIRT), Bir ekran yukarı gidip otelden içeri girin(OPEN DOOR), Resepsiyondaki kızla konuşup anahtarınızı sorun(TALK TO GIRL-ASK KEY,TAKE KEY), Sonra masanın yanında duvarda asılı olan ilanı okuyun ve buradaki telefonu bir yerlere not edin(READ SIGN), Sağdaki kapıdan girin ve etrafa bakın (LOOK), barda oturan sarışının yanına gidin ve ona bir içki ısmarlayın(BUY GIRL MAI TAI), kıza içkileri ısmarlayın ama siz içmeyin yoksa oyun sizin için çok çabuk biter. Kız gittikten kalkı dans pistinin sağında yalnız başına bir masada oturan kadının yanına gidin(STAND) onunla konuşun(TALK GIRL-LOOK GIRL), Sonra boş sandalyeye oturun(SIT) kadın sizden içki isteyecek, bunu yerine getirin(BUY GIRL DRINK). Sonra da dans teklif edin(DANCE). Yeteri kadar dansettikten sonra "EXIT" diyerek oyuna dönün. Ve kızın yanına oturun, sorduğu soruya "YES" deyin. Biraz sonra kendinizi kızın kulubesinin önünde bulacaksınız, kapıda onunla konuşun(TALK GIRL), sonrada öpün(-KISS GIRL), (YES) içeri girince yatağın üstüne oturun(SIT), tekrar kızla konuşun ve öpmeye başlayın(KISS GIRL(5 defa)), Sabahleyin uyandığınızda STACY'nin gitmiş olduğunu göreceksiniz, ayağa kalkın(STAND) ve onun size bırakmış olduğu notu alıp okuyun(TAKE NOTE,-READ NOTE), dışarı çıkın(OPEN DOOR), kumsalda yürürken başka kulübeler göreceksiniz, tam siz geçerken bunlardan biri-



ICEMAN

nin yanında bir şey parlayacak hemen yere bakın(LOOK SAND), bunun STACY'nin kaybetmiş olduğu küpe olduğunu anlıyoruz-,onu alın(TAKE EARRING),inceleyin(EXAMINE EARRING) üstünde kapak gibi bir şey olduğunu öğrenceksiniz bunu açın(OPEN EARRING), içine bakın(LOOK IN EARRING), bir mikrofilm olduğunu göreceksiniz bunuda alın(TAKE MICROFILM), şimdi dört ekran sola bir ekran yukarı gidin burası sizin kulübeniz, kapıyı açıp içeri girn (UNLOCK DOOR), yatağınızın yanındaki sehpanın çekmecesini açın(OPEN DRAWER), içinden bozuk paraları ve kimlik kartınızı alın(TAKE CHANGE,TAKE ID), duvardaki gardrobu açın(OPEN DOOR), burada iki takım elbise var siyah olanının yakınına gidip ceplerine bakın(SEARCH POCKETS), bir telefon defteri bulacaksınız, bunu alın(TAKE BLACK BOOK) sonrada okuyun(LOOK BLACK BOOK), buradaki telefomn numaraları şunlar:1-202-555-2729,1-202-555-8083. Buradan çıkp otele dönün, kapıdaki gazete makinasına para atarak gazete alın(PUT MONEY,TAKE PAPER,-READ PAPER), içeri girip resepsiyondaki kızla konuşun(TALK GIRL), size bir mesaj olduğunu söyleyecektir bunu alın(TAKE MESSAGE), mesaj Pentagon'dan geliyor, buradan çıkıp kulübenize dönün ve telefona sarılın(USE PHONE), ilk önce Pentagon'u arayın(1-202-555-2729), adınızı sordukları zaman"JOHN" deyin, tekrar telefonu kullanarak bu kez taşımacılık şirketini arayın(USE PHONE,Posterden aldığınız numara), tekrar isminizi söyleyin(JOHN), artık hawaii'den ayrılıyoruz ve maceramız şimdi başlıyor, otelin yanına dönün ve orada sizi bekleyen bota binin, Az sonra havaalanında olacaksınız, biraz bekledikten sonra bir limousin sizi almaya gelecek, Adam size John B. Westland mısınız? diye sorunca "YES" deyin, sonrada kimliğinizi gösterin(SHOW ID), kısa bir yolculuktan sonra Pentagon'a geleceksiniz, içeri girdiğiniz zaman karşınıza çıkan görevliye kimliğinizi gösterin(SHOW ID), sonrada asansörlerdan her hangi birini çağırın ve yukarı çıkın(PRESS BUTTON), yukarı çıkınca memura kçmliğinizi gösterin(SHOW ID), Sonra brifing odasına yürüyün(Sağdaki kapı), buradaki brifingi çok dikkatli dinleyin ve önemli gördüklerinizi not alın, brifing bitince masadaki zarfı alıp dışarı çıkın(STAND,TAKE ENVELOPE), Kimlik bıraktığınız memurdan kartınızı geri alın(TAKE ID), her ihtimale karşı bir kontrol edin(LOOK ID), nitekim görevli size yanlış kimlik vermiş bunu geri verip kendinizinkini alın(GIVE ID,LOOK ID), asansörü çağırıp aşağı inin(PRESS BUTTON), dışarı çıktığınızda başka bir limousin sizi havaalanına götürecektir, Pearl harbor'a gelince kapıdaki adamla konuşun(TALK MAN), size ICEMAN olup olmadığınızı soruyor(ICEMAN sizin kod adınız) "YES" dedikten sonra adama emirleri gösterin(SHOW ORDERS), birazdan USS Blackhawk'ın demirli odluğu limana geleceğiz, burada önce iskeleden tırmanarak USS Blackhawk'ın üstüne çıkın görevliyi ve bayrağı selamladıktan sonra adamla konuşun(SALUTE OFFICER, SALUTE FLAG, TALK MAN, TALK MAN), burası sizin odanız , çıkmadan önce yapmamız gereken bir iki ufak şey var, önce masanın üstündeki çekmeceyi açın(OPEN DRAWER), buradaki ölçme aletini alın(TAKE CALIPER), üstteki dolabı açın(OPEN SHELF) ve kod kitabın alın(TAKE CODE BOOK), bir ekran sola gidip kabusunuzla yüzleşin bundan sonra uzun bir süre USS Blachawk'ın kumandası bizde, kaptan"Bu iş bitince bunu kullanmakta uzman olacaksın" dediğinde inanmamıştım haklıymış gariban, neyse denizaltının kontrol paneline geldiğinizde bu ekran size oldukça karışık gelecektir buradki zımbırtıların ne işe yaradığını anlamak için oyunun kitabı gerekiyor .NE o? kitabınız yok galiba? (Yandın MAC),Neyse burada kaptanının size söylediklerini yaparsanız biraz daha az zorlanırsınız,önce "CLOSE HATCH" diyerek kapakları kapatın, az sonra kaptan size "ACKNOWLDEGE GREEN BOARD" diyecektir buna "GREEN BOARD" diye cevap verin, kaptan size açık derinliğe dalmanızı söyleyecektir, önce ona "DEPTH ATTAINED" diye cevap verin, bundan sonra motorları durdurup Throttle indicator'ın tüm ışıkları mavi olana kadar '-' tuşuna basın. Koltuğunuzdan kalkmadan çnce tüm dalma açılarının dolu olduğuna emin olun ve koltuğunuzu terkedin-(EXIT). Şimdi kaptanın odasına gidin sizden şifrenin sizde olan parçasını isteyecek



ona "134" deyin, sonrada şifreyi isteyin(TAKE COMBINATION, Kasa=>23448803, Çanta=>762134)zarfı alın açın ve okuyun(-TAKE ENVELOPE, OPEN ENVELOPE, READ ENVELOPE), karşınıza çıkan haritayı iyice inceleyin, kaptan dışarı çıkınca sizde onu takip edin, şimdi tunus'a kadar bir rota çizmelisiniz, bunun için önce ortadaki büyük rota bilgisayarının önüne gelip"-LOOK TABLE" yazın, rota çizmek için "PLOT COURSE" yazdıktan sonra ok tuşlarını kullanrak rotayı ayarlayın benim size verebileceğim en kısa rota şu:

WAYPOINT 1 : 85,170
WAYPOINT 2 : 88,30
WAYPOINT 3 : 80,0
WAYPOINT 4 : 62,28
TUNESIA : 36,12

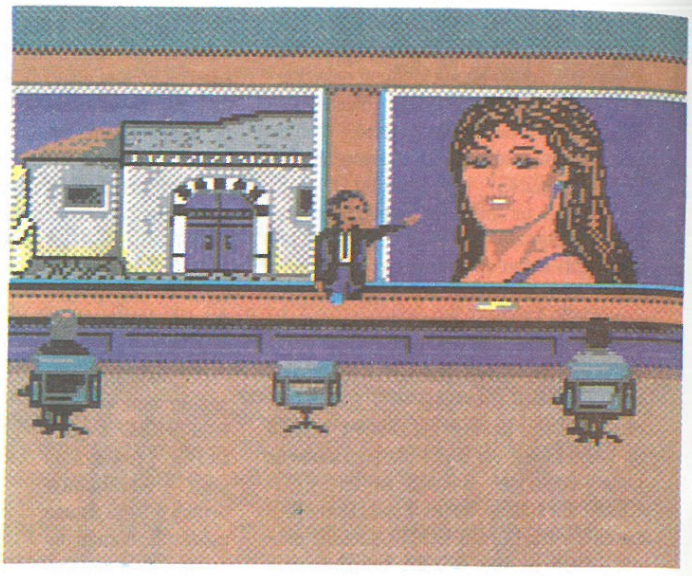
Koordınatları yiklemek için RETURN'e basmalısınız. Rota bilgisayarı verdiğiniz açıları

kabul ederse"EXIT" yazın ve koltuğunuza dönün ve kaptanın emirlerini uygulayarak ilk buluşmanoktasına gelin, kaptan size periskop derinliğine çıkmanızı söylediği zaman denizaltıyı 70 fitin altına çıkarın ve koltuğu terkedin"EXIT", periskopların yanına gelin ve onu kaldırmalarını emredin(UP SCOPE), sonra çevreyi inceleyin(LOOK SCOPE),periskobu bırakıp telsizcinin yanına gidin(Sağdaki adam) ve onunla konuşun, size şifreli mesajları verecektir bu mesajlar CIA ve WASHINGTON olmak üzere ikiye ayrılıyorlar, telsizcinin size verdiği harfleri not edip kaptanın odasına dönün, duvardaki kasayı açın(OPEN SAFE-23448803), çantayı açın(OPEN CASE-762134), mikrofilm göstericisinin içine önce kimliğinizi sonrada Stacy'den almış olduğunuz mikrofilmi yerleştirin(INSERT ID-INSERT MICROFILM). Bu mesajda A düşmanınızın asker gücünü, N deniz kuvvetlerini, AF uçak sayısını, M denizaltı gücünü temsil ediyor,çantayı kapatgıp kendi odanıza dönün(CLOSE CASE), kod kitabına bakarak buradakileri bir yere yazın

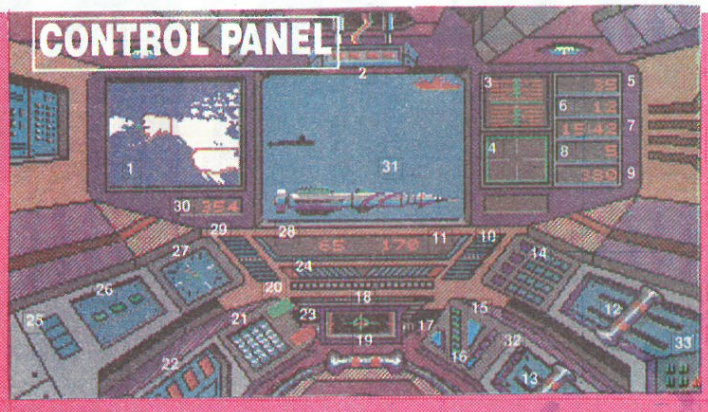
A=0, B=8, C=6, D=4, E=2, F=1,G=3, H=5, I=7, J=9 (WASHINGTON)

A=3, B=1, C=9, D=7, E=5, F=4, G=6, H=8, I=0, J=2 (CIA)

Şimdi Washington ve Cia'den gelen mesajları tercüme etmelisiniz bu mesajlar üçer bölümden iki parçadır, Washington'dan gelen mesajı tercüme etmek için önce yukardaki Washington kodlarına bakarak harflerin temsil ettiği rakamları çıkarın, bu rakamlar sayfa,satır,kelime olarak sıralanıyor,-şimdi bu ne demek diyebilirsiniz, bu şu demek; örneğin Washington kodları size 14-2-6 diyor bu kitabın 14. sayfasındaki kare içinde verilen mesajın 2. satırının 6. kelimesi demek oluyor, bütün şifreleri çözdükten sonra karşınıza anlamsız kelimeler çıkacak, bunları kod kırıcı bilgisayarda çözmeniz gerekiyor, önce bilgisayarı açın(TURN COMPUTER ON), size ilk kelimeyi vermenizi söylüyor ilkönce Washington kodlarını çevirin iki kelimeyi girince rus devriye gemilerinin ortalıkta dolaştığını öğreneceksiniz, bilgisayar size başka tercüme yapıp yapmaycağınızı sorduğu zaman 'Y' diyerek Cia kodlarınıda aynı yolla çevirin, şimdi odanızdan çıkp merdivenlerden aşağı inin ve denizaltının yemek salonuna gelin buradan bir ekran sola gidip merdivenlerden aşağı inin(CLIMB DOWN), buradan bir ekran sağa gidip silahlarınızın yüklendiği yere gelin, şişman adamla konuştuğunuz zaman size yükleme sisteminde bir acayiplik olduğunu söylüyor, onun

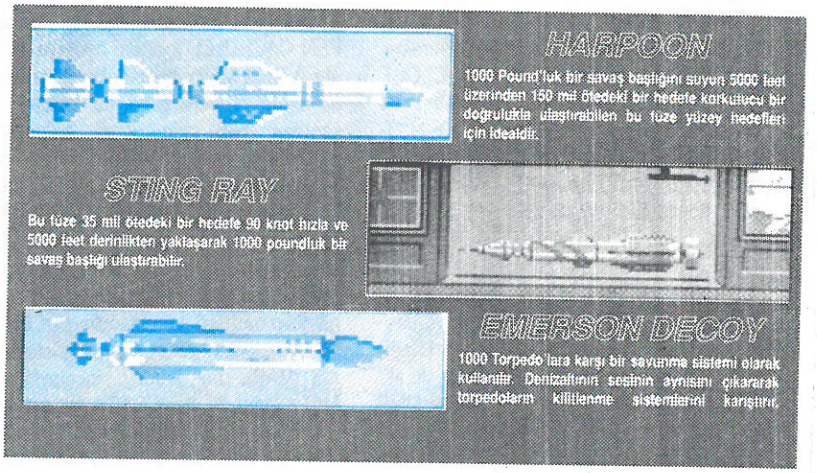


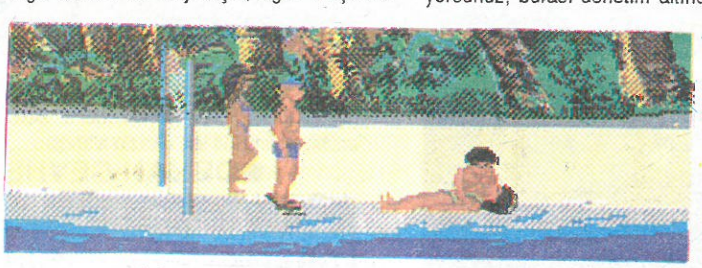
söylediklerini kontrol etsek fena olmaz, yükleme sistemini çalıştırın(CYCLE EQUIPMENT), gerçekten burada bir arıza var Harpoon'un üstünde durduğu paletin yanına gidip biraz inceleme yapalım(EXAMINE BELT), bir küçük vidanın kırılıp araya sıkıştığını öğreniyoruz, paletin uzunluğunu ölçün(MEASURE BELT-6 inch), sonrada vidanın düştüğü yerin çapını alalım(EXAMINE CYLINDER-1/4 inch),kapının sağındaki kabine gidip patlayıcıları alın(TAKE FLARES,TAKE FLARES,TAKE EXPLOSIVES), silah odasından çıkıp merdivenlerden tırmanın(CLIMB UP), bir ekran sola gidip tamirat odasına gelin, kapının yanındaki dolaptan işimize yarayacak bir iki şey alalım(TAKE CYLINDER-6 inch,TAKE COTTER PIN) sonra bunları mengeneye takın(USE LATHE), aleti 1inch'e ayarlayın(SET LATHE-1 inch) ve çalıştırın(TURN LATHE ON), şimdi bir vida alalım(TAKE BIT-1/4 inch), matkabı çalıştırın(USE DRILL-TURN DRILL ON), sonrada artıkları temizleyin(USE GRINDER),iki ekran sola gidip çekmeceden çakici alın(OPEN DRAWER,TAKE HAMMER), üç ekran sağa, bir ekran aşağı(CLIMB DOWN), ve bir ekran sağa gidrerek torpido odasına dönün, yapmış olduğunuz şeyleri yerinbe yerlesştirme zamanı(INSTALL CYLINDER,INSTALL COTTER PIN), ve sistemi yeniden deneyin(CYCLE EQUIPMENT),artık bu iş de tamam olduğuna göre yemek salonuna dönün,masanın üstünde duran şişeyi alın(TAKE BOTTLE), tam o sırada silah odasındaki şişko gelip rom şişesini almak için onu kumarda yenmeniz gerektiğini söyleyecek, bu kumar çok ilginç bir olay pokerin zarlara uyarlanması, aynı zamanda oyunun en sıkıcı yerlerinden biri, ilk önce iki defa yenince şişeyi alıyorsunuz, tekrar oynamak isteyip istemdeğinizi sorduğu zaman 'YES' deyin bu kez paralarının almaya çalışıyoruz, bunu da kazanınca son olarak sahip olduğu manyetik alanları etkisiz hale getiren alete karşılık



1) HARİTA
2) ATIŞ KONTROL PANELİ
3) DİKEY SONAR
4) YATAY SONAR
5) DERİNLİK
6) SU ISISI
7) SAAT
8) HIZ (KNOTS)
9) MOTOR DEVİR
10) SAĞ KANATÇIK GÖSTERGESİ
11) BOYLAM GÖSTERGESİ
12) DALIŞ KOLU
13) HIZ KOLU
14) BALLAST GÖSTERGESİ
15) SESSİZ DALIŞ KONTROL
16) SESSİZ DALIŞ GÖSTERGESİ
17) SONAR KONTROL
18) ATTITUDE GÖSTERGESİ
19) DÜMEN
20) KAPALI DEVRE TV KONTROL
21) TORPİDO TÜPÜ GÖSTERGESİ
22) TORPİDO HAZIRLAMA
23) ATIŞ KONTROL AÇIP KAPAMA
24) DÜMEN GÖSTERGESİ
25) ACİL BALLAST KONTROL
26) KAPAK GÖSTERGESİ
27) PUSULA
28) ENLEM GÖSTERGESİ
29) SOL KANATÇIK GÖSTERGESİ
30) YÖN GÖSTERGESİ
31) ÇOK AMAÇLI EKRAN
32) GAZ GÖSTERGESİ
33) DALIŞ KANATÇIK GÖSTERGELERİ

son bir oyun oynamayı teklif ediyor, bunuda kabul edin, son kez yendikten sonra aletide alıp buradan çıkın(NOT:Yendikçe Save,-Kaybettikçe Restore yapmayın çünkü adam bunun hile olduğunu söyleyip oyunu bırakıyor), şimdi buradan çıkıp tekrar kontrolü alın ve kaptanın emirlerini uygulamaya başlayın, bir süre sonra denizaltıyı yüzeye çıkarmanız gerektiğini söylüyor o zaman dediğini yapın su yüzüne çıkınca dışarıyı gözetlemek için sizi çağırıyor "EXIT" yazarak onu takip edin , biraz sonra kendinizi ufku incelerken bulacaksınız, kaptan homurdanmaya başlayınca onunla konuşun(TALK CAPTAIN), size endişeli olduğunu ve o kadar rusun arasından nasıl sıyrılacaklarını bilmediğini söylüyor, aşağı inerkende merdivenlerden düşüp kafasını çatlatıyor, oyunun bundan sonrasında kontrol hep sizde olacak ve üstüne üstlük iki rus aracıyla savaşacaksınız, kaptan yaralanınca koltuğunuza oturun, az sonra bir sonar bağlantısı alacaksınız, bur bir rus destroyeridir, hemen sessiz motorları(RUN SILENT) açıp 600 fitin altına dalın bu derinliğin altında herhangi bir rakama gelince motorları durdurup geminin size attığı torpido'ların geçmesini bekleyin(Kırmızı çizgi düşmanın torpidosunu,Siyah çizgide sizinkini gösterir beyaz çizgide düşman aracının size olan uzaklığını belirtir),beyaz çizgi çıkmadan boşuna füze atmayın yeri gelmişken burada Harpoon füzelerini kullanmalısınız, beyaz çizgi size doğru gelmeye başlayınca elinizdeki tüm harpoonları fırlatın(Hedefe kilitlemeyi sakın unutmayın), eğer şansınız varsa dört Harpoon'un üçü gemiyi vurarak batmasını sağlar, batıramazsanız batırana kadar denemelisiniz(NOT:Ne olursa olsun stinger'ları kullanmayın), destroyer batınca silah sistemini kapatıp kalkın(EXIT), telsizcinin yanına gidin ve yeni mesajları alıp deminki yöntemle odanızda tercüme edin, tercümeden sonra, buz dağlarıyla dolu bir bölgeden geçmeniz gerekiyor, geri dönüp koltuğa oturun ve Tv'yi açın, eğer karşınıza

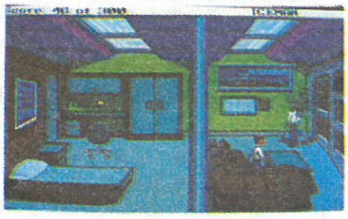




brezilya dizisi çıkarsa oyunu en baştan oynamalısınız, buz dağlarının arasından geçmek o kadar zor değil eğer fazla puan almak isterseniz dereceyi 360 veya 0'da tutun dümen yardımıyla sağa sola dönerek buz dağlarını geçin(Bu gibi beceri arcade bölümlerinde oynayışınınıza göre puan alıyorsunuz, burada alabileceğiniz en yüksek puan 10'dur ben 9 puan almıştım),burayı geçtikten bir süre sonra sonarı kontrol eden adam bir mesaj geldiğini söyleyecek, kontak kurmasını söyleyin(CONTACT ICE STATION), koltuktan kalkıp telsizcinin yanına gidin ve mesajları alıp deminki yolla tercüme edin(EXIT,TALK RADIOMAN),mesajların tercümesinden sonra tekrar koltuğa dönüp bir rus denizaltısıyla karşılaşmaya hazırlanın, bu denizaltı destroyer'e göre oldukça kolay.Sonarı kullanan görevli size "INVERSION LAYER DETECTED" dediği zaman dalın ve dalma derecesini 2/3'e ayarlayın ve aktif sonarı kapatın. Motorları yavaşlatın, 1000 fiti geçtikten sonra motorları durdurup dalmaya devam edin, bunu dibe değene kadar sürdürün. Destroyerde olduğu gibi beyaz çizginin görünmesini bekleyin, belli bir soğuk su akışının altında olmanızdan dolayı denizaltının radarları sizi göremez ve attığı torpidoların hiçbiri size isabet etmez, ekranın en soluna gidip geri döndükten sonra tam ekrandan çıkmak üzereyken atabildiğiniz kadar Stinger atarak onu batırın, gerçekten denizaltı destoryer'den daha kolay vuruluyor ayyrıca isterseniz denizaltının dönüşü sırasında Stinger atmazsanız sizi göremeyecek ve çekip gidecektir ama eğer böyle yaparsanız puan alamazsınız. Denizaltıdan kurtulduktan 8 saat sonra Cebelitarık boğazına geliyorsunuz, burası denetim altında bulunduğu için sizi bekleyen bir müttefik geminin altında gireceksiniz, bunun için önce sonarı açarak bir sinyal gönderin ve kapatın. Az sonra ekranda bir '+' işareti ve siz belireceksiniz. Amacınız denizaltıyı bu işaretin altında tutarak boğazı geçmek, burası gerçekten zor, iki parçaya ayrılmış ilk bölümde denizlatıyı geminin altına götüreceksiniz sonrada altında tutarak boğazdan geçireceksiniz, burada size verebilceğim çok az ip ucu var ilk olarak fazla hızlı olmamanızı tavsiye ediyorum, denizaltıyı sağa sola döndürmek için dümeni sonuna kadar sağa veya sola çevirmeniz gerekiyor, gemiden fazla uzaklaşırsanız sonarlar sizi yakalıyor ve gemi sizden habersiz olduğunu açıklıyor burada oldukça fazla SAVE yaparsanız iyi olur, bu sıralarda kaptan iyileşiyor ve size tekrar emirler yağdırmaya başlıyor, boğazı geçtikten sonra periskop derinliğine gelin ve kontrolü bırakın, periskopların yanına gidip dışarıyı inceleyin(LOOK SCOPE), önce liman girişini bulun(40 derece sağa), sonrada petrol platfomunu(282 derece sola),şimdi sonarı kullanan adamdan buraların uzaklıklarını öğrenin(TAKE DISTANCE TO OIL RIG"2850 yard",TAKE DISTANCE TO HARBOR"1640 yard", artık şu lanet denizaltı'yı terketmenin zamanı geldi değilmi ?, merdivenlerden inin ve tamir yaptığınız odadaki adamdan anahtarı alın(TAKE KEY), iki ekran SOLA gidip dalgıç takımlarının bulunduğu odaya gelin, duvardaki kutuyu açın(PRESS BUTTON), içindeki yüzme cihazını alın(TAKE DIVER), Böyle aletlerde genellikle bozukluklar olur belki bu da öyledir diye bir kontrol edelim isterseniz ne dersiniz ?(TEST DIVER), nasılda bildim ama işte cihaz titreme yapıyor bunuda incelesek fena olmaz herhalde(CHECK VIBRATION), bunuda yapınca sorunun pek o kadar küçük olmadığını anlayacaksınız, şimdi diğer sorunlu kısmı inceleyin(CHECK SHAFT), bunun da boyunu ölçün(MEASURE SHAFT-1/2), cihazı yerine koyup tekrar tamire başlayacağız gene(RETURN DIVER), ve sağ taraftaki alet çekmecesini açın(O-



PEN DRAWER). İçinden 1/2 inch'lik bir pense alın(TAKE WRENCH-1/2), çekmeceyi kaparıp iki ekran SAĞA gidin(CLOSE DRAWER), duvardaki dolabı açıp bir pimle civata alın(TAKE WASHER-1/2,TAKE NUT-1/2), tekrar iki ekran SOLA gidip yüzücüyü alın(PRESS BUTTON,TAKE DIVER), önce pimi koyun(PUT WASHER ON SHAFT), sonra civatayı yerleştirin(PUT NUT ON SHAFT), ve penseyle civatayı sıkın(TIGHTEN NUT), şimdi cihazı tekrar kontrol edin(TEST DIVER), artık sessizce ve titremeden çalıştığına göre denizaltıyı terketmek için gerekli olan eşyaları alalım, iki ekran SAĞA, merdivenleden aşağı(CLIMB DOWN) ve bir ekran SOLA giderek depoya gelin duvardaki dolabı açın(OPEN CLOSET), bu sırada memur JOHNSON gelip size yardım edecek, şimdi merdivenlerden çıkıp(CLIMB UP) iki ekran SOLA gidip yüzücüyü alın(PRESS BUTTON,TAKE DIVER), şimdi bu zımbırtının gideceği koordinatları vermeniz gerekiyor(ENTER COORDINATES,2850,282,1640,40), soldaki merdivenlerden çıkıp dalış odasına gelin(OPEN DOOR), ve dalgıç takımlarınızı giyin(WEAR GEAR), birazdan kendinizi suyun altında bulacaksınız, önce petrol platformunu uçurmanız gerekiyor, sağ üstteki koordinatlara bakın ve sağa, sola, yukarı, aşağı gibi yönlere giderek uzaklığınızı0 yapana kadar ilerleyin, birazdan platforma varcaksınız burayı havaya uçurmak için denizaltıdan almış olduğunuz patlayıcıları kullanın (PLANT BOMB), artık mümkün olduğunca hızlı olarak burayı terketmeliyiz, platform havaya uçtuktan sonra limana girmeniz gerekiyor yine aynı yolla giderek limana girin, liman girdiğiniz yerden uç ekran SOLA gidip manyetik alanı yokeden altei çalıştırın(TURN DEVICE ON),YUKARI, iki ekran



SAĞA gidip yüzücüyü iskelenin ayaklarına bağlayın(TIE DIVER TO POLES), iki ekran SOLA gidin ve balıkçının ağını sarkıtmasını bekleyin ağ yere değdiği zaman şişman adamdan almış olduğunuz rom şişesini içine koyun(PUT BOTTLE IN NET), ağ çekilip tekrar dibe bırakıldığı zaman çıkış yolunuz güvencede demektir dümdüz yukarı çıkın, geldiğini ekranda bir balıkçı var yanına gidip kod adınızı söyleyin(ICEMAN), adam sizin elinize bir balık tutuşturuyor, bu balık ne ayak ? diye merak ettiyseniz şöyle bir göz atın(LOOK FISH), üstünde bir çizik olduğunu söylüyor, bu çiziği inceleyin(LOOK LINE), bu çizik oltanın girdiği yer iğneyi çıkarın(REMOVE HOOK), yakından bakınca bunun normal bir olta iğnesi olmadığını anlıyorsunuz, bu bir kapsül açıp içine bakın(OPEN CAPSULE), içindeki haritaya bir göz atın (LOOK MAP), haritadaki yolu izleyin ve bir ekran YUKARI gidin, sol taraftaki açık kapıdan içeri girip etrafa bakın(LOOK AROUND), yerde bir kutu olduğunu göreceksiniz bunu açın (OPEN CRATE), içindeki elbiseleri giyin(WEAR CLOTHINGS), sonra dışarı çıkın. şimdi bir ekran SAĞA, bir ekran YUKARI, ve bir ekran SOLA giderek, nehir kıyısında duran çarşaflı hatun'un yanına gelip ona kod adınızı söyleyin(ICEMAN), ve evine giden yolun haritasını isteyin(TAKE MAP), bu haritayı inceleyin(LOOK MAP), şimdi iki ekran SAĞA, bir ekran YUKARI, bir ekran SOLA gidip 82 numaralı eve girin, önce soldaki buzdolabını açın(OPEN ICEBOX), tereyağını alın(TAKE BUTTER), kutusunu açın(OPEN BUTTER), içinde Stacy'nin size bıraktığı mesaj var onu alın ve okuyun(TAKE PAPER,READ PAPER), kapağı kapatın(CLOSE ICEBOX) bandı alın(TAKE TAPE), masanın üstünde duran şeker kutusuunu alın(TAKE SUGAR CANISTER), filmlerde böyle şeylerin içinden gizli kapaklar çıkar belki bundada vardır(OPEN CANISTER,SEARCH CANISTER), boşaltırsanız daha kolay inceleyebilirsiniz(EMPTY CANISTER), gerçektende dibi hareket ediyor, açıp içine bakın(OPEN BOTTOM), alttaki plastik tabanı kaldırın(TAKE RUBBER), ve uyuşturucu mermi atan silahı alın(TAKE TRANQUILIZER GUN),bu ev tam elçinin tutulduğu yerin karşısında, camdan bakarak teröristleri inceleyin(LOOK OUT WINDOW), sizinde göreceğiniz gibi teröristlerde bazen acıkırlar, neyse tekrar odaya dönünce duvarı inceleyin(LOOK WALL), ve kartı alın(TAKE BUSINESS CARD), kartı okuyup üstündeki telefon numaralarını bir yere yazın(READ CARD,03-120-104, 13-555-809), şimdi telefonu kullanın(USE PHONE,03-120-1204), karşınıza çıkan adamla konuşun(TALK MAN), aklınıza ge-



len şeytanca fikri uygulamak için telefonla yemek ısmarlayın(USE PHONE, 13-555-809, ORDER FOOD), şimdi yemeği getiren garsonu bekleyeceğiz, adam gediği zaman kapıyı açın ve içeri alın(OPEN DOOR), yemeği masaya bıraktığı zaman silahı çekin(DRAW GUN), ve soyunmasını söyleyin(UNDRESS), bandı kullanarak herifi sucuk yapın(USE TAPE), biraz sonra Stacy gelecek onunla konuşup sorusuna'YES' diye cevap verin. Artık elçiyi kurtarma zamanı, dışarı çıkıp minübüse binin, teröristlerin yanına gelince silahı yemeğin içine saklayın(HIDE GUN), kutuyu alın(TAKE FOOD), ve dışarı çıkın(LEAVE VAN), iki teröristin ortasına yürüyün afdam üstünüzü arayacak ve sizi içeri alacaktır, elçinin yanına geldiğinizde yemeği masanın üstüne koyun(DROP FOOD), oyunun buralarında hızlı olmalısınız önce adamları vurun(SHOOT GUARD,SHOOT GUARD), sonra gidip elçiyi çözün(UNTIE MAN), ve ona elbisesini değiştirmesini söyleyin(CHANGE CLOTHES), ve çabucak buradan ayrılın(LEAVE), tam dışarı çıkarken nöbetçi sizi tanıyor ve silahını çekip sizi vurmaya hazırlanıyor, tam o sırada Stacy gelip adamı vurarak sizi kurtarıyor, bundan sonrası tamamen arcade, minübüsün içinde başdöndürücü bir yolda ilerleyerek helikopter binmelisiniz F? tuşuyla burayı geçebilirsiniz ama bu size 10 puan kaybettirir eğer oynayarak geçerseniz 10 puan kazanırsınız seçimi siz yapın eğer oynayacaksanız virajları almak için en fazla 20 km/h'ile gitmelisiniz oyunun sonunda bir yerlere bindirme veya uçurumdan fırlamak pek iyi olmaz herhalde(Hele oyunu en baştan bu yana hiç SAVE etmeden oynayan usta adventure'cılar(!) için), bu noktadan sonra eğer kaçmayı başarabilirseniz oyunu bitirir son ekrana ulaşırsınız.....

Iceman Sierra'nın son harikası baştan sona büyük bir heyecan içinde süregelen ilginç ve güzel bir senaryosu var Jim Walls hiç bir ayrıntıyı geçmediği için oyun bayağı gerçekçi olmuş(Denizdibi savaşları gereğinden fazla gerçekçi), kötü haberlere gelince: 5 disket+1 M.B. Son olarak ta oyunun kitabında yazanları(YANLIŞ) tercüme



eden adsız kahraman, ipucu veriyorum diye milleti yanlış yola sürüp kendini üstün gösterdiğin için teşekkürler allahtan antibiyotiğiniz(64'ler) elinizin altında.....

●ORHAN CEVHER

GRAFİK	%85
SES - MÜZİK	%90
OYNANABİLİRLİK	%75
GENEL	%78

BASKET MENAGER

Bugüne kadar sanırım oldukça fazla futbol menejerlik oyunu oynamışsınızdır ama aranızda basketball menejerliği oynayan çok azdır. İşte şu anda devreye bir İtalyan software firması olan (laf aramızda İtalyan'ların bu ara software ve crackerları çok iyi işler yapıyorlar) Simulando'nun yaptığı Basket Manager giriyor. Güzel rebound+basış grafiğinin arkasından oyunumuzu ya-



panların adının geçtiği credits bölümünü görüyorsunuz.

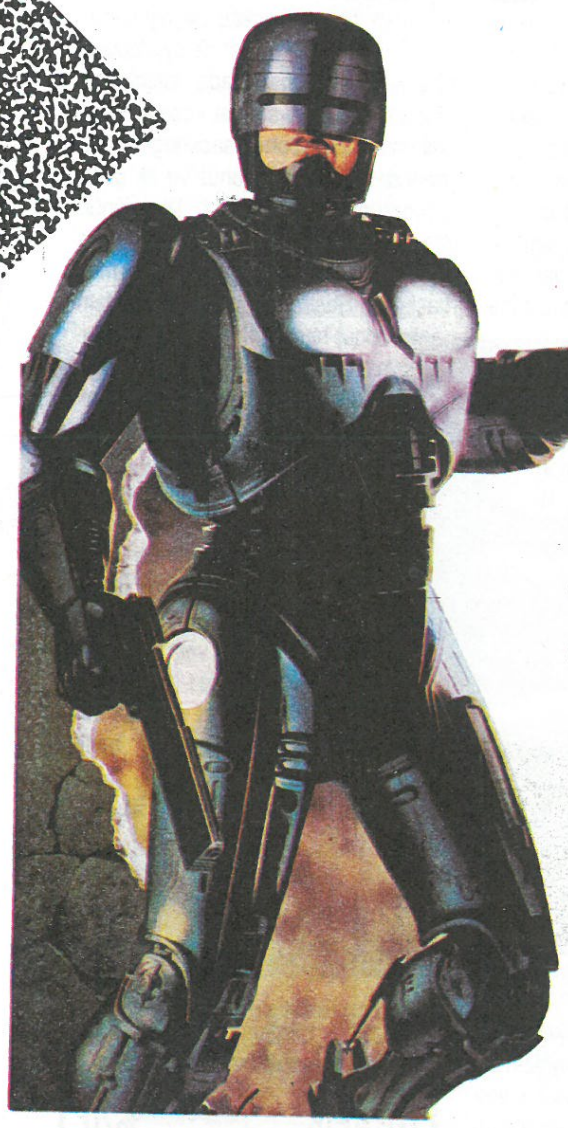
Sonra sıra dil seçimine geliyor. Oyunu İtalyan'lar yaparlar da İtalyamnca'yı eklemezler mi? Oyunda iki dil var. a) İtalyanca b) İngilizce. Dilimizi de seçtikten sonra disket yüklemeye devam ediyor. Uzun bir yüklemenin ardından karşınıza iki seçenek çıkıyor. Load Game: Daha önce save ettiğiniz bir bölüm varsa bu seçenekle oyunu kaldığınız yerden oynamaya devam ediyorsunuz ya da New Game seçeneğini seçerek yeni bir oyuna başlıyorsunuz. Daha sonra oyunda ana menü sayabileceğim bir menüye geçiyorsunuz. Burda Time'la oyunun süresini, Number Of Player'la oyuncu sayısını Number Of Teams'la takım sayısını seçebilirsiniz. Bu takım sayısı 2 ile 16 takım arasında değişiyor. Her şeyi seçtikten sonra alttaki Fatto yazısıyla bu ekrandan çıkabilirsiniz. Unutmadan time'i, takım sayısını ve oyuncu sayısını seçeneklerin yanında bulunan artı ve eksi tuşlarının üstüne gelip ateşe bastıkça değiştirebilirsiniz. Şimdiki ekranda oyuncu (yani siz) adınızı yazıyorsunuz. Şimdi disket ikinci menüyü yüklüyor. Burada adınızın altındaki forma resminin altındaki < ve> oklarıyla forma renginizi değiştiriyorsunuz. En soldaki topun altında "Buy Rookies" seçeneği ile 32 acemi oyuncu arasından takımınızın 8'ini çıkarıyorsunuz. Burda oyuncuların özelliklerini dikkate alarak seçmeye bakın. Yoksa takımınız göçer. Onun yanındaki seçenekle kaptanınızı belirliyorsunuz. Ama kaptanı seçerken yukarıdaki paranızı dikkate alın. Oyuna 9.000.000 ile başlıyorsunuz ama oyuncular bayağı pahalı. Yanındaki "Sell Parts" ile oyuncularınızı satabilirsiniz. Burada takımınızın ortalama grafiğini sol üst köşede bulabilirsiniz. "Exit Done" seceneği ile bu menüden de çıkıyorsunuz ve ilk güne giriyorsunuz. Karşınızda ilk günün maçları ve sizin maçınız görünüyor. Sonra ilk 5'inizi seçiyorsunuz ve maç başlıyor. Şaşırdınız değil mi? Hem oyuncu, hem menejerlik oyunumuzun bir özelliği de "Drazen Petroviç Basketball" gibi üsten görünüşlü olması. Bu oyun ekranda solda zamanı ve rakip takımın scoru sağda se sizin scorunuzu ve topu elinde utma süresi olan 24 saniye sayacını görüyorsunuz. Oyunda hareketler çok iyi ve topu atmak istediğiniz yönü ateşe bastıktan sonra ortaya çıkan bir okla veriyorsunuz. Evet Basket Menager. Ne diyelim menejerlik ve basket oyunu. Tam bir birleşim. Bir denerseniz mutlu olacağınıza eminim.

●Cenk KÖSEOĞLU

GRAFİK	%70
SES - MÜZİK	%70
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%83

ZENGER

BÜTÜN GÜÇLER SİZİN !..



ZENGER
COMPUTER
CENTER
Sümer Sk. 6/B Kızılay -
ANKARA
Tel:
230 66 66 - 230 23 43

COMPUTER
CENTER

MALZEME LİSTESİ

AMİGA 5 1/4 + DF 1 BOUTER + 40/80 TRACK	475.000.-
AMİGA 512 RAM KART	150.000.-
AMİGA ADAPTÖR	200.000.-
FİNAL III	100.000.-
FREEZE MACHINE	65.000.-
ICE MACHINE	65.000.-
DOUBLE KARTUŞ	65.000.-
EXPERT KARTUŞ	80.000.-
DESTEK 64 II	40.000.-
C-64 SES DIGITIZER	40.000.-
COPY BOARD	30.000.-
KAFA AYAR LEDİ	17.500.-
RESET BUTTON	15.000.-
ANTEN KABLOSU	17.000.-
C-64 ADAPTÖR	70.000.-
VİRÜS DEDECTÖR	60.000.-
AMİGA 2,5 MB RAM KART	600.000.-
MULTI ICE III	125.000.-
MODEM II	500.000.-
AMİGA ÖRTÜSÜ	12.000.-
1084 MONİTÖR ÖRTÜSÜ	18.000.-
1530 TEYP ÖRTÜSÜ	6.000.-
1541/1541/2 DISK DRIVE ÖRTÜSÜ	10.000.-
C-64 ÖRTÜSÜ	10.000.-
IŞIKLI KALEM	55.000.-
QUICKJOY GÖSTERGELİ	117.000.-
QUICKJOY II (SV 122)	48.000.-
QUICKJOY II TURBO	55.000.-
QUICKJOY III SV 123	66.000.-
QUICKJOY UZAKTAN KUMANDALI	196.000.-
QUICKJOY SIMULATION	183.000.-
3.5 DİSKET KUTUSU 80' LİK	65.000.-
3.5 DİSKET KUTUSU 50' LİK	49.000.-
3.5 DİSKET KUTUSU 12' LİK	28.000.-
5 1/4 DİSKET KUTUSU 100' LÜK	65.000.-
CU AMİGA YABANCI DERGİ	45.000.-
COMPUTER + VİDEO GAMES DERGİ	27.000.-

İSTEDİĞİNİZ MALZEMEYİ LÜTFEN BİZE BİLDİRİN

AKT TANITIM (4) 146 33 05

NOT:

HAVALELERİNİZ İÇİN:
İş Bankası 4218 300 2302006 BANKA KARTI İLE HAVALE YAPABİLİRSİNİZ.
Yapı Kredi Bankası 5017 741 094 887 BANKA KARTI İLE HAVALE YAPABİLİRSİNİZ.
Posta Çeki Hesabı 43556-2 OSMAN ZEKİ ZENGER



SİPARİŞLERİNİZ ÖDEMELİ APS İLE GÖNDERİLİR. TELEFONLA SİPARİŞ ALINIR.



HERKES ABONE OLDU!

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.)

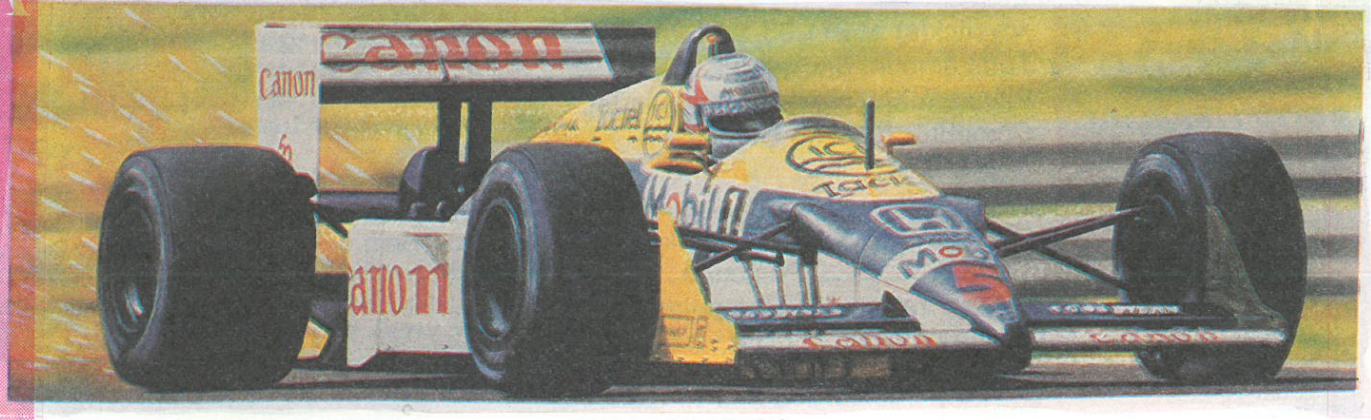
ADINIZ:.....

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.



SUPER MONACO

Bir süre önce bir arcade salonunda SÜPER MONACO GRAND PRIX isimli bir yarış oyunu oynamış ve gerçekten eğlenceli saatler geçirmiştim. Gerçekçiliği ve zorluğu çok iyi ayarlanmış olan bu oyunun amigada da olmamasından dolayı biraz üzülmüştüm. Bu yarış oyununu geçenlerde yeni gelen oyunların arasında görünce hemen disketi amigaya yükledim ve doğrusu umduğumu buldum diyemem. Oyunda arcade makinasındaki zevki ve heyecanı bulamadıysam bile, yinede

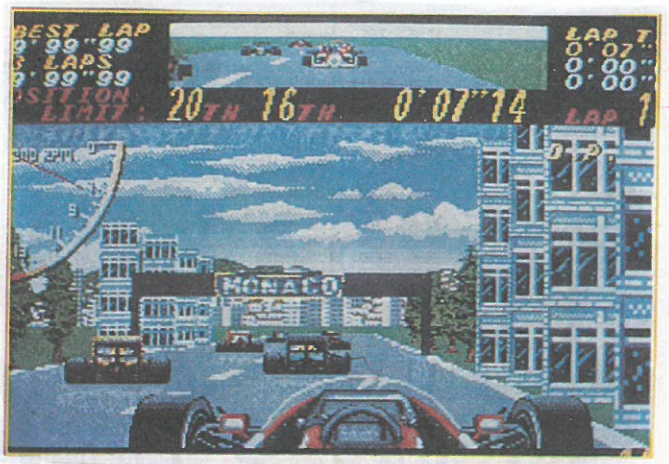


zevkli bir kaç saat geçirdim. Ehh! Zaten bu aralar oyunlarda ki en büyük problemimiz bu değilmi? Bir kaç saat sonra bıkıp kenara atamayacağınız bir oyun bulmak epey zorlaştı. Neyse biz en iyisi lafı fazla uzatmadan oyunumuza dönelim.

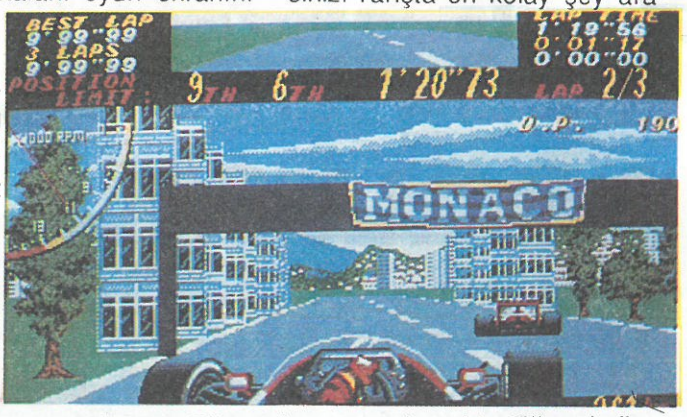
Super Monaco Grand Prix'i yüklediğimizde sarışın bir fıstık bize hoşgeldin diyor. Bu bayana hoşbulduk demek münkünmü? Daha sonra kullanacağımız yarış arabasının motorunu göreceksiniz. Aynı ekranda kullanabileceğimiz üç çeşit vites kutusunun özelliklerini de görebilirsiniz. Bu ekrandan sonra pistin krokisini gösteren bir şema ile karşılaşacaksınız. Bu ekranda pratik yapacağınız pisti sarı renkte, yarış pistini kırmızı renkte ve yarış sırasında geçeceğiniz tünel ise yeşil renk ile gösteriliyor. Daha sonra oynayacağınız aleti seçiyorsunuz. C tuşu ile joystik ve mouse arasında bir seçim yapabilirsiniz. Joystiği seçerseniz aynı zamanda klavyeden de oynayabilirsiniz. S tuşu ile mouseun kullanılışı hakkında bir takım talimatları öğrenebilirsiniz. S tuşu ile aynı zamanda joystiğinizin hassaslığını da ayarlayabilirsiniz. size tavsiyem orta derecede oynamanızdır. Ateş tuşu ile bu ekranıda geçtikten sonra sıra geldi vites kutusunu seçmeye geldi. Otomatik (acemiler için), 4 vitesli (normal) ve 7 vitesli (profesyoneller için) olmak üzere üç vites kutusu bulunmakta. Her birinin maximum hızı değişmektedir. Her vites kutusunun altında vitesi nasıl değiştireceğiniz gösterilmektedir. Vitesi mouse ile oynadığınız zaman sol button ile, joystik ile oynadığınız zaman ateş düğmesi ile değiştirebilirsiniz. Herhangi birini seçtikten sonra sıralama için zamana karşı yarışmanız gerekiyor. Ne kadar az zamanda bitirirseniz sıralamada da o kadar avantajınız olur.

Oyun ekranınız ise: sol üst köşede rekor zamanı ve altında yarışın kaç tur olduğunu görebilirsiniz. Ortada dikiz aynanız bulunmakta, dikiz aynası sayesinde arkanızda ki rakibinizi gözleyebilirsiniz. Aynanın altında o anda kaçıncı olduğunuz yazıyor. Solunda ise en fazla kaçıncılığa kadar düşebileceğiniz belirtiliyor. Örneğin en fazla üçüncülüğe kadar düşebileceğiniz yazı-

GRAND PRIX



yorsa, dördüncü olduğunuz an işiniz biter. Sağ tarafta start verildiğinden beri geçen zaman bulunuyor. Ayrıca kaçıncı turda olduğunuzu da yanında ki tur sayısından öğrenebilirsiniz. Örneğin iki bölü üç yazıyorsa, üç turdan oluşan yarışın ikinci turundasınız demektir. Sağ üst köşede o an içinde bulunduğunuz turun zamanı bulunmaktadır. Bu göstergeler ekranın üçte birini kaplamaktadır. Hemen hemen geri kalanı oyun ekranını oluşturmaktadır. Oyun ekranının sol üst köşesinde hız göstergesi bulunmaktadır. Sol alt köşede vitesleri ve sağ alt köşede hızınızı görebilirsiniz. Eğer klavyeden oynuyorsanız tuş fonksiyonları şöyle: < ve > tuşları ile direksiyonu sağa sola çekebilirsiniz. CTRL tuşu ile hız verebilir, SPACE ile fren yapabilirsiniz. HELP ile pause komutunu kullanabilir, RETURN ile oyuna devam edebilirsiniz. Tuş fonksiyonları bu kadar. Oyun hakkında yeteri kadar kadar bilgi sahibi olduğunuza göre artık yarışa geçebiliriz.



Deminde söz ettiğimiz gibi ilk yarış sıralama içindir. Yarışta pisti arabanın içinden görüyorsunuz. Fakat bu size daha çok pisti arabanın arkasından görüyormuşsunuz gibi geliyor. Joystiği veya mouse ne tarafa çekerseniz direksiyonda o tarafa dönüyor. Münkün olduğunca iyi bir zamanla yarışı bitirip sıralamada iyi bir yer edinmelisiniz. Start verilip asıl yarışa başladığınızda diğer arabalardan pek üstün olmadığınızı farkedeceksiniz. Yarışta en kolay şey arabayı parçalamaktır. Eğer virajları iyi alamassanız,üstelikte hızınız da yüksek ise tekerleğiniz parçalanır ve diskalifiye olursunuz. Virajları geçmek için mutlaka hızınızı azaltmalısınız. Özellikle sağlı sollu virajlarda eğer arabayı parçalamak istemiyorsanız kesinlikle vites küçültün ve virajı iç taraftan geçin. Motorunuz boğuk sesler çıkarmaya başladığında vites arttırın. Bu arada kaçıncı olduğunuza da bakmayı ihmal etmeyin ve sakın sıralama sınırını aşmayın. Eğer Yarışı başarı ile bitirebilirseniz, yarışı kaçıncı bitirdiğinizi, ne kadar zamanda bitirdiğinizi ve ne kadar puan aldığınızı gösteren bir ekranla karşılaşacaksınız. Daha sonra aynı yarışı birde ıslak koşullarda bitirmeniz gerekiyor. Bu yarışıda sağ salim bitirebilirseniz toplu sonuçların bulunduğu bir tablo ile karşılaşacaksınız. Bu tabloda birinci ve ikinci yarışta elde ettiğiniz sonuçları öğrenebilirsiniz. İyi bir sonuç elde etmişseniz adınızıda yazdırabilirsiniz.

Sonuç olarak Super Monaco Grand Prix sıradan bir araba yarışı. Arabanızın en ufak bir darbede oyuncak gibi dağılması ve pist çeşitlerinin az oluşu oyunun oynanabilirliğini düşürmüş. Eğer bu aralar yeni bir yarış oyunu denemek istiyorsanız bu oyunu alabilirsiniz. Daha iyi bir oyunda buluşmak üzere..... İyi yarışlar.

●SERKAN SÖZER



BÜYÜK İLGİ GÖREN

TOPİTOP

kent

LOLİŞ

ÇEKİLİŞSİZ KURASIZ HERKESE

ÇANTA DOLUSU ARMAĞAN KAMPANYASI

MAYIS SONUNA KADAR UZATILDI

25 Topitop + 25 Loliş Ambalajına

A ARMAĞANI

Piknik Çantası



İÇİNDEKİLER:
- Kurşun kalem
- Okul defteri
- Kalemtraş
- Kalem süsü
- Su bardağı
- Yoyo
- Piramit bulmaca
- Küçük maket
- Tipitip taç
- Ve küçük armağanlar

50 Topitop + 50 Loliş Ambalajına

B ARMAĞANI

Gençlik Çantası



İÇİNDEKİLER:
- Kurşun kalem
- Okul defteri
- Kalemtraş
- Kalem süsü
- Su bardağı
- Yoyo
- Piramit bulmaca
- Tipitip taç
- Vitamin kitabı
- Beslenme cetveli
- Tipitip takvim
- Kokart
- Maket oyuncaklar
- Tükenmez kalem
- Kırmızı kalem
- Ball game oyunu
- Sevgi kutusu

ÖNEMLİ NOT: Adresini doğru ve okunaklı yazmayı unutma. Ambalajlarda **TOPİTOP** ve **LOLİŞ** yazıları yırtık ve yarım olmamalıdır. **TOPİTOP** ve **LOLİŞ** kampanyasında herkese istediği kadar katılma imkanı. Son gönderme tarihi: 30 / 5 / 1991





Biriktirdiğin ambalajları bir zarfa koy.
Kent - Şişli 80260 İstanbul adresine postala.
Çanta dolusu armağanını gönderelim.

SPACE QUEST I

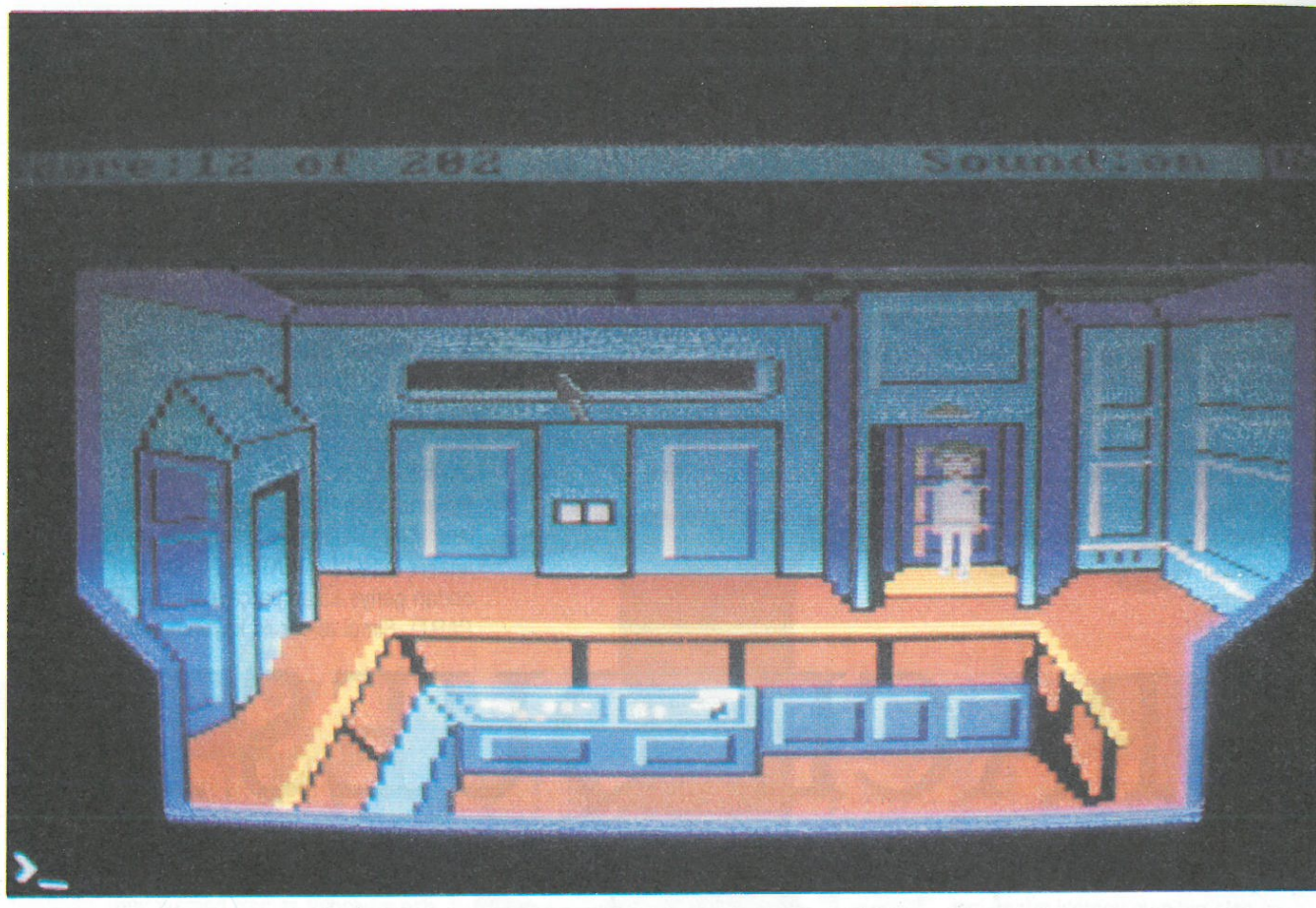
Sarien askerleri uzay geminize saldırana kadar kendi halinizde aşağılık bir temizlik işçisi idiniz. Ama düşman Sarien'ler gezegeninizin enerjisini sağlayan Star Generetor'ı çalıp korunduğu yerdeki herkesi öldürünce sizde mecburen Bir savaşçı olmak zorunda kaldınız. Amacınız gezegeniniz yok olmadan Star generator'ı geri getirmek. Ayrıca gerekirse onu yok ederek Sarien'ler tarafından kullanılmasını önlemek. Eğer bunların hiçbirini yapamazsınız, bu aşağılık yaratıklar onu kullanarak tüm evrene hakim olabilirler. Ama sizin Star generator'ı geri getirmek için uzun bir macera yaşamalı ve başka gezegenlerdeki yaratıklarla anlaşmalı ve vahşi hayata ortak olmalısınız.

ARCADA:

Oyuna başladığınızda 'FAST' yazarak animasyonları hızlandırın. Üç ekran sola gidin ve yerdeki adamı inceleyin(SEARCH BODY). Sonra bulduğunuz kartı alın(TAKE KEYCARD). İki ekran sola gidip kütüphande biraz bekleyin az sonra yaralı bir adam gelecek onu inceleyin(LOOK AT MAN). Siza Astral body adlı kartuşu almanızı söylerek ölecektir. Bilgisayarın önüne gelip ekrana bakın(LOOK SCREEN). Sorulan isme 'ASTRAL BODY' diye cevap verin. Robot kol az sonra size bir kartuş getirecektir. Hemen onu alın(TAKE CARTRIDGE). Bir ekran sola,aşağı,sağa,aşağı ve sağa gidince bir konsol göreceksiniz.Burada kaçış kapılarını açan düğmeye basın(PRESS OPEN BAY BUTTON). Bir ekran sağa gidin kartı kapının yanındaki deliğe sokun(INSERT KEYCARD). Kapdan içeri girin. Şimdi geldiğiniz ekranda duvarda iki dolap göreceksiniz. İkisinin arasındaki düğmelere basarak bunları açabilirsiniz.(PRESS RIGHT BUTTON, TAKE SUIT, PRESS LEFT BUTTON, TAKE GADGET). Sonra prmaklıkların arkasındaki bilgisayara gidin ve PRESS BUTTON yazın sonra kapı açılacak. Dışarı çıkınca bir konsol göreceksiniz üstündeki Platform düğmesine basın(PRESS PLATFORM BUTTON). Az sonra bir kaçış podu gelecek.Ona binin(ENTER POD), kemerinizi bağlayın(BUCKLE BELT) sonra kapıyı kapatın(CLOSE DOOR). Motorları çalıştırın(PRESS POWER BUTTON). Sonra rastgele bir rota seçin(PRESS AUTONAV BUTTON). Son olarakda gemiyi hızlandırın(PULL THROTTLE LEVER). Artık bir gezegenin çekim alanına girene kadar beklemekten başka bir şey yapamayız.

KERONA:

Yere çarptığınız zaman önce kemeri çözün(UNBUCKLE BELT). Xenon Orbital army Kit'i alın(TAKE KIT). Dışarı çıkın(EXIT POD). Pod'un önine gelere bir cam parçası alın(TAKE GLASS). Üç ekran sağa bir ekran yukarı gidn ve burada biraz bekleyin az sonra droid bir örümcek düşecek. Ona yakalanmadan kıvrımlı yoldan yukarı tırmanın ve doğal köprünün üstüne gelin buradaki taşın arkasına geçerek örümceğin taşın tam altına gelmesini bekleyin gelinceue taşı itin(PUSH ROCK). Sonra sola,yukarı,-sağa ve tekrar sağa gidin(Buralarda eğer susarsanız kiti açın ve su için). İki kayanın arasına geldiğinizde bir asansör sizi aşağı çekecektir. Yere inince hemen yerdeki taşı alın(TAKE ROCK)-sonra sola gidin. Burada yerde kafese benzer bir şey göreceksiniz. Onun üstünden geçerseniz yeşil yaratıklar sizi öldürür. Burayı duvara yaslanarak geçebilirsiniz. Geçtikten sonra yerdeki küçük gayzeri taşla tıkayın(PUT ROCK ON GEYSER). Böylece yukarıdaki kapı açılacaktır. Buradan geçerek yukarı çıkın, şimdi geldiğiniz ekranda yukrıda bir yol olduğunu farkedeceksiniz. Buradan sola gittşinizde yolu kapayan lazerlerle karşılaşacaksınız. Bunları geçmek için kırık camı kullanın.(USE GLASS) Lazerler durunca. Yukarı ve sağa gidin az sonra tepeden asit damlayan bir yere geleceksiniz buradan geçmeden önce Tercümanı çalıştırın(-TURN GADGET ON). Sonra dikkatlice sağa ilerleyin. Şimdi burada yaşayan canlıların dünyasının girişine geleceksiniz.Karşınıza çıkan hologram size içeri girmek için gezegendeki vahşi bir yaratığı öldürmenizi isteyecek ve sizi dışarı gönderecek. Buradan örümceğin ilk başta düştüğü yere gelin. Sağdaki mağaraya girince bu vahşi hayvanı göreceksiniz onu öldürmek için su atmalsınız ama önce kayaların arkasına saklanınki sizi yakalamasın sonrada suyu fırlatın(THROW WATER). Sonrada ondan geriye kalan parçayı alın(TAKE PART). Şimdi tekrar iki kayanın arasına gelerek mağaraya inin. Aynı yollardan geçerek hologram'ın yanına gidin, ve size söylediği zaman parçayı yere bırakın(DROP PART). Açılan kapıdan girince bu yaratıkların merkezi sistem kontrol odasına geleceksiniz.Onlar konuşmalarını bitirince duvardaki bilgisayara yaklaşıp Arcada'dan aldığınız kartuşu takın(INSERT CARTRIDGE). Mesajı okuduktan sonra kartuşu geri alın(-TAKE CARTRIDGE). Sonrada Kerona'lıların sizin için ayarladıkları Kum aracına binin(ENTER SKIMMER,-TURN KEY). Buradaki arcade sahnesini geçmek için oyunu yavaş moda alın(SLOW). Amacınız taşlara çarpmadan şehre varmak dört defa çarpınca ölüyorsunuz. Şehre gelince . Anahtarı alıp skimmer'dan inin(TAKE KEY,EXIT SKIMMER). Biraz bekleyin bir adam gelip skimmerınızı 30 buckazoid'e satmanızı isteyecek bu anlaşmayı kabul etmeyin(NO),adam az sonra geri gelip 30 buckazoid + jetpack'e karşılık skimmer'ı isteyecektir kabul edin. Şimdi hemen yandakiş bara girip para kazanalım. Siz girince oyun makinesinin başı boş ise üstüne gidin ama başka birisi oynuyorsa biraz bekleyin o ölünce oynayın. Burada 250 buckazoid kazanana kadar 3'er 3'er yükseltin. Kafayı yemeden geçebilirseniz. Bara gidip



bir iki tek atın. Barmen'e indirim kuponu vererek 5 buckazoid alın. Ve bu paranın tamamıyla bıra için üçüncü bardakton sonra bardakilerden biri 'HH' sektöründe bile bu kadar çok içen biri olmadığını söyleyecek. Buradan çıkıp kullanılmış uzay gemileri satan şişkonun yanına gidin ve yukardaki büyük gemiyi satın alın. Sonra sağa gidin binanın arkasını inceleyip parayı alın(-LOOK AROUND,TAKE BUCKAZOID) sonra bir ekran sağa gidip içeri girin ve merdivendeki beyza android'i satın alın sonra geminizin yanına dönüp içine binin(CLIMB LADDER) sonra adndroid'i yükleyin(PRESS LOAD). Sizden sorduğu sektör ismine 'HH' diye cevap verin. Az sonra kendinizi uzayda bulacaksınız. Gök taşlarını geçince Deltaur'a geliyorsunuz. Gemi durunca jetpack'i giyip dışarı çıkın(WEAR JETPACK, EXIT SHIP) kapıya doğru üçün otomatik olarak içeri giriyorsunuz, Buradaki robotu geçmek için kapının sağında durun. O içeri girince sizde arkasından girin ve yerde duran sandığın içine saklanın(OPEN BOX,ENTER BOX). Bir süre sonra kendinizi çamaşırhanede bulacaksınız. Vakit kaybetmeden dışarı çıkıp makinenin içine girin(OPEN DOOR)sonra içeri girin(ENTER MACHINE). Az sonra bir sarien gelip makineyi çalıştıracak. Sizde sarien kumandanı elbisesine bürüneceksiniz. Adam gidince tekrar dışarı çıkın(OPEN DOOR). Sonra sağa gidin ve soldaki asansöre binerek yukarı çıkın. Kendinizi görünce üniformanın cebine bakın(-LOOK IN POCKET).Bulduğunuz Sarien kimliği birzdan çok işinize yarayacak, sola ve yukarı gidin sonra sağa ilerleyin. Silah odasına gelince robota kimliği verin(GIVE ID). Sonra robot gidince hemen alttaki elbombalarını alın(TAKE GRENADES). Sonra robottan silahı alın. Sola gidin. Star Generator'ı koruyan nöbetçinin üstüne geldiğinizde bombayı kafasına bırakın(DROP GRENADE). Sonra sola ve aşağı giderek star generator'ın yanına gelin . Ölü nöbetçiyi incelediğinizde bir uzaktan kumanda aleti bulacaksınız onu alın(SEARCH SARIEN-TAKE DEVICE) sonra konsolu inceleyin(EXAMINE PANEL) kartuştan okuduğunuz yoketme şifresini yazın. Sonra hızla asansörlerin olduğu ekrana gelin karşınıza çıkan sarien'leri lazerinizle vurun sağdaki asansöre binip kaçış mekiklerine binin(ENTER POD-PRESS BUTTON). Ve arkanıza yaslanıp son ekranı izleyin....

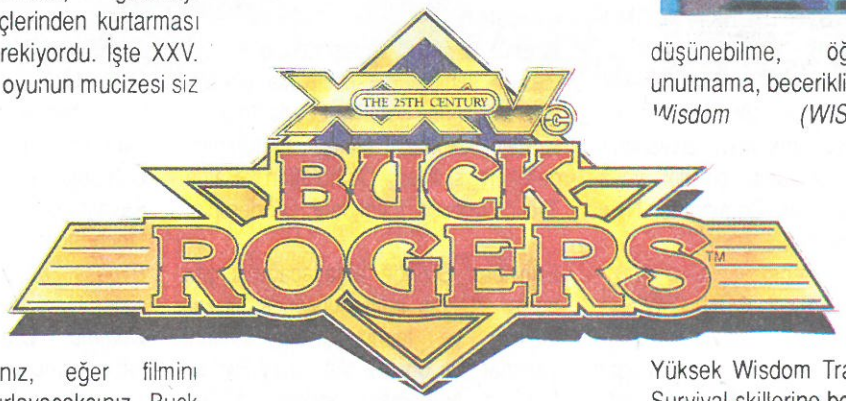
SPACE QUEST 1'de bittiğine göre artık oturup 4'ü bekleyeceğiz.Piyasadaki bazı Space Quest'ler read/write error veriyor doğru çalışanını dergimizden alabilirsiniz. Başka bir oyunda görüşmek üzere.....

●ORHAN CEVHER

GRAFİK	%54
SES - MÜZİK	%30
OYNANABİLİRLİK	%86
GENEL	**%72**

İkibinli yıllara doğru III. Dünya Savaşı sonrasında dünyanın yaşanacak hali kalmamıştı. Bu yüzden insanlar önce Mars'a gittiler ve oraya yerleştiler. Bu olardan sonra Mars'taki askeri güçlere RAM, DÜnya'da kalan insanların askeri güçlerine de NEO Forces adı verildi. Yüzyıllar geçtikçe RAM güçleri tüm galaksideki gezegenleri işgal ettiler. Bir tek dünya kalmıştı. NEO güçlerinin kurtulması, galaksiyi acımasız RAM güçlerinden kurtarması için bir mucize gerekiyordu. İşte XXV. yüzyılda geçen bu oyunun mucizesi siz olmalısınız.

Oyunun Buck Rogers'la ilişkisini sorarsanız, eğer filmini seyrettiyseniz hatırlayacaksınız. Buck Rogers, XX. yüzyılda bir deney için uzay mekiği ile uzaya çıkmıştı. Kariılaştığı soğuk bir akım yüzünden de mekiği ile birlikte donmuştu. Bu donma beşyüzyıl sürmüş ve sonunda kurtulmuştur. Ama Buck aradan asırlar geçtiğinin farkında değildir. Ne var ki Dünya'ya indiğinde olanları öğrenmiş ve kendisini amansız bir savaşın içinde bulmuştur. Kısa zamanda büyük başarılar kazanmış ve kahraman olmuştur. Sizin de anlayacağınız gibi sizin tarafınızdar RAM güçlerine karşı savaşmaktadır. Hiç belli olmaz, belki bir gün bir savaş meydanına büyük bir kahramanla karşılaşırsınız.



ABILITIES:

Strength (STR): Karakterin fiziksel güç ve dayanma gücünü gösterir. Güçlü karakterler daha çok eşya taşıyabilir ve aynı zamanda Melee silahlarında (yakın döğüş silahları, kılıç, bıçak gibi) bonus alırlar.

Dexterity (DEX): karakterin çevikliğini gösterir. Yüksek dexterity'e sahip olan bir karakyer savaşta atılan bir mermi veya savrulan bir kılıçtan kurtulabilir.



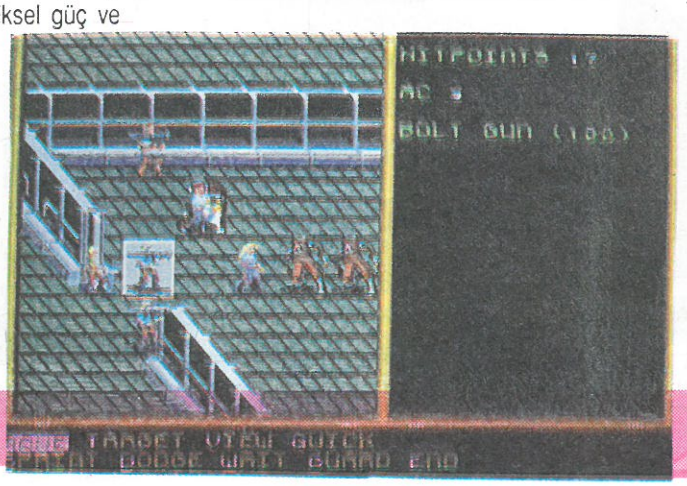
Constitution (CON): Karakterin dayanma gücüdür. Salgın hastalıklardan paçayı sıyırma, herhangi bir silahla vurulunca az yara almayı sağlar.

Intelligence (INT): Karakterin zeka derecesini gösterir. Savaş esnasında veya bir bilmece karşısında çabuk düşünebilme, öğrenilen bilgileri unutmama, beceriklilik yeteniğidir.

Wisdom (WIS): Karakterin kavrayabilme veteneğidir. Yüksek Wisdom Tracing ve Planetary Survival skillerine bonus verir. Özellikle Medic ve Rogue'ler için önemlidir.

Charisma (CHA): Davranış yeteneğidir. Ne kadar yüksek olursa diğer yaratıkların ona karşı tutumları daha iyi olur. Mesela saldırgan bir yaratığı sakinleştirmek gibi. Diğer bir özellikde diğer yaratıkları ikna edebilme gücüdür. Özelliklede Leader'ların yüksek Charisma'ya sahip olması gerekir. Yüksek Charisma aynı zamanda Intimidation ve Acting skillerine de bonus verir.





Tech (TCH): Karakyterleri teknik bilgi derecesidir. Malkine ve techizat kullanıcıları için gereklidir. Yüksek Tech Rigging ve First Aid skillerini yükseltir.

IRKLAR:

Terrans: Solar sisteminde makineleşmiş son yaratıklardır.

RAM tiranlığı boyunduruğu altında acı çekmektedirler. RAM'a karşı hala büyük direniş göstermektedirler.
Geçerli meslek: Hepsi
Alınan bonus: CON+1 WIS+1

Martians: Solar sistemindeki en modern toplumdur. RAM, himayesinde gelmiştir. Yerçekimi azlığı ve oksijen azlığı yüzünden dünyalılardan daha zayıftırlar.
Geçerli meslek: Hepsi
Alınan bonus: STR-1 DEX+1 CON-1 WIS-1 CHA+1

Venusians: Farklı bir ırktır. Atmosferinde üç değişik kültür vardır. Aerostaters, tüccarlık veya hayvancılık yaparlar. Aphroditians, çiftçilik veya madencilik yaparlar. Dominants, New Elysium'u yönetirler.
Geçerli meslek: Hepsi
Alınan Bonus: DEX-1 CON+1 WIS=1 CHA-1

Mercurians: Kültür karışımından doğmuş kaba bir ırktır. Bu gezegende de üç çeşit kültür bulunmaktadır. Madenciler, yeraltında otururlar. Hayatları değerli madeni eşya aramakla geçer. Dwarf'lar gibi. Müzikçiler, ticaretle uğraşırlar. Çöl dansçılarıda gezegenin yüzeyinde yaşarlar.
Geçerli meslek: Hepsi
Alınan Bonus: STR-I DEX+3 CON+1

Tinkers: Biomekanik canlılardır. Mekanik iç yapılarının olması onların teknoloji bilgilerini çoğaltmıştır. Yapı olarak kısa boyludurlar.
Geçerli meslek: Engineer Medic
Alınan Bonus: STR-2 DEX+3 CON-2 TECH+3

Desert Runner: En eski biomekanik canlılardır. Uzun yol koşabilirler ve iyi döğüşürler. Yapı olarak normal bir insan boyunda fakat yaratık görünümündedir. Savaşta en büyük avantajı güçlü pençelerini kullanarak düşmana büyük zarar vermesidir.
Geçerli meslek: Rocketjock Warrior
Alınan bonus: STR+2 DEX+2 CON+1 CHA-1



MESLEKLER:

Rocketjock: Her türlü uzay aracını kullanmak bu mesleğin temel görevidir. Bu meslek sahiplerinin en önemli skill'i Pilot Rocket'tir. Mutlaka bulunması gereken skil'ler: Acrobatics, Pilot Rocket Use Jetpack, Demolition, Navigation.

Warrior: Görevi savaşmak olan bu meslek sahiplerinin kesinlikle yüksek STR'si olması gerekir. Leadership ve strateji okurlar. Mutlak bulunması gereken skill'ler: Demolation, Battle Tactics Mimics, Intimidate, Leadership.

Engineer: Sizinde anlayacağınız gibi bunlar makine mühendisleridir. Arızalı makine ve techizatlarının tamirini yaparlar. En önemli skill'i Jury Rig'dir. Mutlaka bulunması gerken skill'ler: Jury Rig, Repair Electrical, Repair Mechanical, Repair Weapon, Commo Operation ve Demolation.

Rogue: Her FRP'de olduğu gibi kilitli kapıları açmak, karakterleri aldatmak, onlardan yararlanmak hırsızın görevidir. Fast Talk ve Bypas skill'leri en önemlileridir. Mutlaka bulunmaı gereken skill'ler: Hide In Shadow, Move Silently, Bypass Security, Demolition, Open Lock, Distract, Fast Talk, Shadowing ve Tracing.



Medic: Tam karşılığı doktordur. Kendine özgü skill'leri bulunur.

SKILLS:

"Dexterity Skills"

Acrobatics: Denge, elçabukluğu ve çevikliktir.

Climb: Halat kullanmadan tırmanabilmektir.

Drive Ground Car: Yok. (Bu versiyonda kullanılmıyor.)

Drive Jet Car: Yok.

Hide In Shadows: Gölgeye veya herhangi bir objenin arkasına gizlenebilmektir.

Maneuver In O-G: Yerçekiminin olmadığı yerlerde kolay haraket edebilmektir. Az olması nişan almayı etkiler.

Move Silently: Sessiz haraket edebilmektir. Savaşta kullanılır.

Pick Pocket: Başkasının cebinden parayı aşırabilmek.

Pilot Fixed Wing Craft: Yok.

Pilot Rocket: Herhangibir rocketship'i kullanabilmektir.

Pilot Rotor Wing Craft: Yok.

Use Jetpack: Jeypack kullanabilmektir. Savaşta kullanılır.

"Tech Skills"

Bypass Security: Elektronik alarm sistemlerini susturabilmektir.

Commo Operation: Tamiri dahil haberleşme araçlarını kullanabilmektir.

Demolition: Kullanma, yerleştirme, etkisiz hale getirmektir.

First Aid: İlk yardım yapma. Savaşta kullanılır.

Jury Rig: Tamirde en değerli skill'dir. Savaşta kullanılır.

Open Lock: Mekanik kilitleri açabilmektir.

Rep. Electrical: Savaştan sonra gemi tamiri için kullanılır.

Rep. Life Support: Savaştan sonra gemi tamiri için kullanılır.

Rep. Mechanical: Savaştan sonra gemi tamiri için kullanılır.

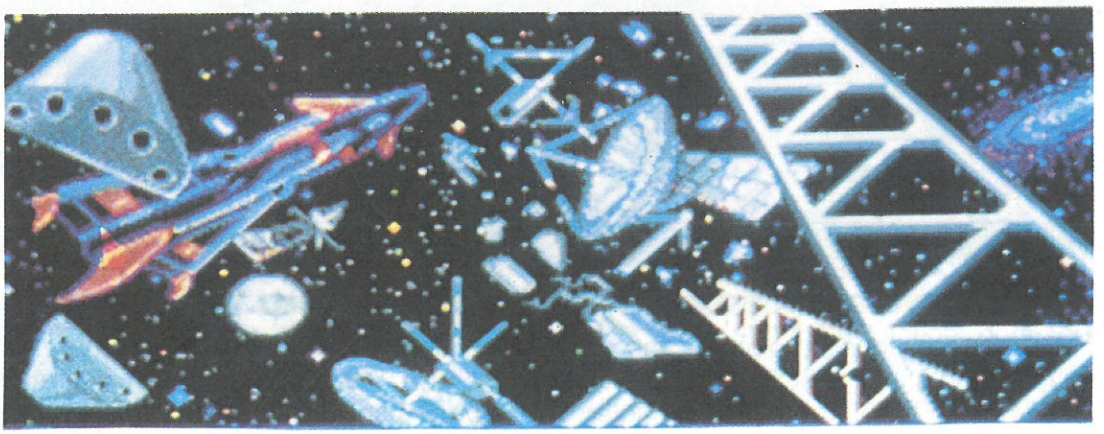
Rep. Nuclear Eng.: Savaştan sonra gemi tamiri için kullanılır.

Rep. Rocket Hull: Savaştan sonra gemi tamiri için kullanılır.

Rep. Weapon: Savaştan sonra silah tamiri için kullanılır.

Sensor Operation: Savaş sırasında gemi ve mürettebatı hakkında bilgi verebilmektedir.





"Medic Skills"
Diagnose: Bir yara veya yiyeceğin tipini göstermektedir. Teşhis demektir.
Life Suspension Tech: Yok.
Treat Light W.: 1-8 HP iyileştirir.
Treat Serious W.: 5-15 HP iyileştirir.
Treat Critical W.: 10-25 HGP iyileştirir.
Treat Desease: Hastalığı geçirmektedir.
Treat Poisonning: Zehirlenmeyi iyileştirmektedir.
Treat Stun/Para: Felç veya taşlaşmayı geçirir. Savaşta kullanılır.
"Intelligence Skills"
Astrogation: Uzayda meafelei hesaplama, uzay maddelerinin haraketlerini tespit etme, yıldızları görebilmektir. Belli bir yeri bulmak için kullanılır. *Astronomy:* Gezegenler, yıldızlar ve diğer astronomik maddeler hakkında bilgi sahibi olmaktır.
Battle Tactic: Düşmanın savaş taktiğini anlayabilmektir. Eğer savaşın başında yapılırsa bonus alınır.
Disguise: Yeni bir görünüm kazanmaktır.
Library Search: Herhangi bir şey için bilgi aramaktır.
Mathematics: Hesap işlemlerini tam yapabilmektir.
Mimics: Ses ve insan taklidi yapabilmektir
Navigation: Rota çizme, gemiyi o rotada götürebilmektir.
Planetology: Ecology, geology, klimatology'den anlamaktır.
Programming: Gezegen ve gemi computer'larini programlamak.
"Charisma Skills"
Act: Çizgileri hatırlama ve yazmaktır.
Befriend Animal: Hayvanlarla konuşabilmektir.
Distract: Düşmanı aldatabilmektir.
Etiquette: Herhangi bir kültürün kanun ve adetlerini bilmektir.
Fast Talk/Convince: Başkalarını ikna edebilmektir.
Intimidate: Savaşta düşmanı korkutabilmektir.
Leadership: Emir vermektedir. NPC'leri kontrol etmektir.
Sing: Outpost'ta şarkı söylemek.



"Wisdom Skills"
Notice: Başkasının göremediği şeyleri görebilmektir.
Planetary Survival: Değişik ortamlarda sağ kalabilmektir.
Shadowing: Şehirde görülmeden adam takip edebilmektir.
Tracking: Wilderness'te izleri takip edebilmektir.Şimdi size oyunda başarılı olabilmeniz için bazı taktikler vereceğim.Takımınızı kurarlken beş mesleği de bulundurmayı ihmal etmeyin. Tüm adamlarınızda mutlaka Notice, Maneuver in O-G, Use Jetpack, First Aid, Planetary Survival bulunmalıdır. Adamları başlamadan önce Modifie seçeneği ile herşeyde maxımum yapmanalısınız. Melee silahlarında en güçlüsü monosword, mermili silahların en etkilileri Rocket pistol ve Laser Pistol'dur. Patlayıcılarda en etkilisi de Grenade Explosive'dir. Demolition Charges, saatli bombadır ve kapıları açmak için kullanılır. Oyunun başında adamlardan daha deneyimli olmadığından Chicago Liman'ında deli profesörü öldürün, attığı el bombasının üstüne de en çok HP'si olanı ki bu genellikle Warrior'dur, atlayın. Kesinlikle her FRP'ciye tavsiye edebileceğim bir oyun olan Buck Rogers en azından bitmek tükenmek bilmeyen zindan/canavar senaryosuna bir boyut getiriyor. FRP seviyor fakat hep aynı konulardan sıkılıyorsanız bu oyun sizin için.

●Fırat BÜKEY





AMOS

Merhaba arkadaşlar, geçen ay başladığımız AMOS bu sayımızda da bütün hızıyla devam edecek. Geçen ay Amos Basıc'in AmigaBasic yada diğer herhangi bir basic derleyicisinden farklı olmadığını sadece, bu standard basic komutları üstüne, Amiga Sistemini en hızlı bir şekilde kullanmak amacıyla yeni ve Amiga'ya özgü yeni komutlar eklendiğini okumuştuk. Hatta bunu ispat için de küçük bir program vermiştik. Bu program, basit bir döngü içinde çeşitli ve sayıların birbiriyle ilişkili aritmetik işlemleri yapıyordu. Eğer bu programı herhangi bir bilgisayarda, herhangi bir basic derleyicisinde yazdığınız zaman, çalışmasına kesin gözüyle bakabilirsiniz. Geçen sayıdaki tanıtım bölümümüzden sonra bu ay AMOS'a iyice giriyoruz...

İlk önce AMOS editörü hakkında bilgi verelim...

PROJE MENÜSÜ

RUN : Yüklediğiniz programı çalıştırmaya yarar...

TEST : O anda hafızada bulunan programı test eder... Herhangi bir yanlış komut yada yanlış parametrelendirme gibi yanlış durumlarda, hata belirtilir.

INDENT :

BLOCKS MENÜ : Block menüsüne geçişi sağlar, aynı işi <CTRL> tuşu ile yapabilirsiniz...

SEARCH MENU : Bir kelime arama, yerine başka bir kalime yerleştirme gibi işlemleri yaptığımız menüye geçişi sağlar, aynı görevi alternate tuşu da görür...

RUN OTHER : Load other la hafızaya yüklediğiniz programlarınızı çalıştırmanızı sağlar...

EDİT OTHER : Load Other ile hagfızaya yüklediğiniz, programın üstünde değişiklik yapabilmeniz için, bu program editör'e getirilir...

OVER WRITE :Yüklediğiniz, her hangi bir programı tekrar disk'e kaydederken, aynı ismin kullanılmasını sağlar...

FOLD / UNFOLD : Programın içinde belirlediğiniz bir prosedürü bir an durdurup, daha sonra istediğiniz bir zaman tekrar buraya klikleyip başlatana kadar beklemeyi sağlar...

LINE INSERT : Her hangi iki satır arasına, fazladan bir satır koymak için, cursor alt satırın üstündeyken buraya kliklerseniz, bu iki satır arasında yeni bir satır oluşur, böylece bu açılan satıra istediğiniz komut yada komut dizisini ekleyebilirsiniz...

BLOCK MENÜSÜ :

BLOCK START : Herhangi bir block'u işaretlemeye başladığınızı belirtirsiniz. Aslında bu işlem, işaretlemek istediğiniz text'in üzerinde sağ buton basılı olarak gezindiğinizde de olur...

BLOCK CUT : İşaretlediğiniz kadar text, editör penceresinden çıkarılır..

BLOCK MOVE : Highlighted olan alan, işaretlenmiş olur, ve bu alanı her hangi bir yere hareket ettirmek için bu komut kullanılır.

BLOCK HIDE : İşaretlediğiniz block alanı, daha sonra tekrar görebileceğiniz şekilde text ten çıkarılır. Yani bir anlamda sonradan bulunmak üzere saklanır...

SAVE ASCII : İşaretlediğiniz block alanını disk e ASCII dosyası olarak kaydetmenizi sağlar. ASCII dosyası olan dosyalar, her türlü text editörde kullanılabilir (Cygnus editör gibi)...

BLOCK END : işaretlediğiniz block alanının, cursorun o anda bulunduğu pozisyonda bittiğini belirtmenizi sağlar...

BLOCK PASTE : Block Store ile hafızaya alınmış, işaretlenmiş bir bölgenin, o anda cursor ün bulunduğu pozisyona kopyalamanızı sağlar...

BLOCK STORE : Block start ve block end ile tanımladığınız text bölgesinin, daha sonra kullanılmak üzere bir buffer'a koyulmasını sağlar. Bu komut'la buffer'a aldığınız, text parçalarını, Block paste ile text'in herhangi bir yerine basabilirsiniz...

BLOCK SAVE : Block Store ile buffer'a kopyalanmış text parçalarını, yada o anda işaretli bulunan textleri diske kaydetmek için kullanılır. Tabii, bu komutla kaydedilmiş block'lar AMOS formatında crunchlı yani sıkıştırılmış ola-

cağından, bu parçaları AMOS editörden başka bir editörde editliyemez yani değiştiremezsiniz...

BLOCK PRINT : İşaretli bulunan, blockları, yazıcıya bastırtmak için kullanılır...

SEARCH MENÜSÜ :

FIND : Editör'de bulunan textten, bir kelime bulmak için kullanılır...

FIND NEXT : FIND ile aranan, kelimeyi o pozisyondan sonra bir daha arar. Bir kelime yada komut, o textte birden fazla bulunabilir. Bunu göz önüne alarak bir kaç defa aramalısınız...

FIND TOP : Aramak istediğiniz bir kelimeyi, textin en üstünden aramanızı sağlar...

REPLACE : O anda bulunan kelimeyi diğer istediğiniz bir kelimeyle değiştirmenizi sağlar...

REPLACE ALL : Daha önce bulunan, tüm kelimeleri, karakterleri yada komutları istediğiniz bir textle değiştirmenizi sağlar...

LOW-UP : Aranılan kelime bulunduğunda, bu komutla o kelimeyi uppercase (büyük harf) yada lower case (küçük harf) olarak değiştirebilirsiniz...

OPEN ALL : Tüm bulunan, aranılan kelimeleri kullanıma açık tutar...

CLOSE ALL : Tüm bulunan, aranılan kelimeleri kullanıma kapatır...

SET TEXT B. :

SET TAB : TAB tuşuna basılınca kaç adet boş karakter basılacağını belirtirsiniz. TAB ların default uzunlukları sekiz boşluktur...

PROJECT MENÜSÜ 2 :

Bu menüye, sağ butona basarak ulaşabilirsiniz. Sağ butona basınca ortaya çıkan yeni menü objelerine sol butonşla kliklediğiniz zaman, o komutu vermiş olursunuz...

LOAD : AMOS editör bufferına bir program yüklemenizi sağlar...

SAVE : AMOS editör bufferındaki programı diskinize kaydetmenizi sağlar... Fakat kaydetme işleminde dosyaya verilen isim, ilk başta diskten yüklendiğindeki isimdir. Eğer başka bir isimde kaydetmek isterseniz aşağıdaki komutu kullanın...

SAVE AS : Bu komutla da diske editör bufferındaki programı kaydederiz. Fakat bu komutla o programa yeni bir ad verebiliriz...

MERGE : Bu komutta AMOS ta bulunan çok yararlı komutlardan biridir. MERGE ün yaptığı görev daha önce disk te karıtlı bulunan başka bir programla, o an editör penceresinde bulunan programı birleştirmemizi sağlar...

MERGE ASCII : Bir önceki komutla aynı görevi görür, fakat farkı ASCII dosyalarla çalışmasıdır...

AC. NEW / LOAD : Bu komut ise, o an editör bufferında bulunan, programın içinde bulunan, accessory loading yani programın dışında bulunan ve programın çalışması için gereken dosyaların yada herhangi bir programın yüklenmesini sağlar. Yükleme yapmadan önce, daha önce yüklediğimiz accessoryleri siler.

LOAD OTHER : AMOS editör penceresi dışında bir buffer'a farklı bir program yüklememizi sağlar. Bu komut çoğu zaman çok yararlı bir komut haline dönüşebilir...

NEW OTHERS : Load Others ile yüklenen başka bir programı hafızadan siler...

NEW : O an AMOS editör penceresinde bulunan programı hafızadan atar.

QUIT : AMOS dan çıkmamızı sağlayan komut budur...

Böylece kullanılan tüm menülerin açıklanmasını bitirdik. Fakat sağ ve sol amiga tuşlarıyla kullanabileceğimiz iki menü daha var. fakat oradaki menüler AMOS basicle kullanıldığından, AMOS basic komutlarını anlatırken vereceğim...

Ayrıca yukarda anlattığım menüleri tuşlarlada kullanabilirsiniz. Bu sizin için çok büyük kolaylık sağlayacağından, tuş kontrollerini de anlatıyorum...

Hangi menüdeyseniz, sırasıyla F1 den F10 'a kadar olan tuşlara basarak sırasıyla o komutu seçebilirsiniz. Project 2 menüsüne girmek isterseniz, shıft tuşunu basılı tutarak F tuşlarında birisine basmalısınız.

Eğer Block Menüsü'ne girmek isterseniz <CTRL> tuşuna basın. Search menüsüne gitmek için ise, Alternate tuşlarını kullanın...

AMOS yazımızın bu aylık bölümü burada bitiyor. Sormak istediğiniz bir soru varsa, herhangi bir program arıyorsanız bana yazın...

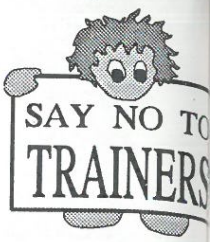
BURAK ÖZIŞIK

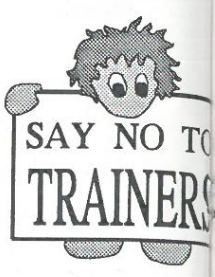
BUKET
BİLGİSAYAR

✧*OYUN SALONU*
✧*TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ*
✧*OYUN ÇEKİMİ*
✧*AMIGA VE C-64 ALIŞ,SATIŞ veTAMİRİ*

OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOK. NO.5
TEL:347 05 13 - 347 69 97 KADIKÖY







Lemmings

Klavye şakırtıları, susmayan lanet telefonlar ve bir odadan gelen Megadeth'in üstün müziği. Kısacası dergide sakin bir gün. Yavaş yavaş içerdeki odaya doğru yürürken birden bire kapı açılıyor ve zavallı yazarlarımızdan biri dışarı fırlıyor. Kendini duvarlara atıyor, elleriyle üstünde olduğunu zannettiği yaratıkları sökmeye çalışıyor. Ağzındaki köpüklerin arasından yarı anlaşılır bir şekilde bağırıyor, 'Alın onları üstümden, yeşil manyaklar, heryerdeler, dayanımıyorum, lütfen, yardım edin!'. Birden bire yere düşüyor, birkaç son çırpıntıdan sonra ne yazık ki aramızdan ayrılıyor. Onu ayağımızla kenara itip (hepsini gömmeye kalksaydık Zincirlikuyu'ya taşınmamız gerekirdi) devam ediyoruz. Tam kapıya varmışken bu sefer bir diğer yazar fırlıyor, dizlerinin üztüne çöküp yalvarmaya başlıyor, 'Lütfen, son bir blocker daha, hepsi, hepsi ölüyorlar, onları durdurmam lazım, çukura düşüyorlar, bir blocker, lütfen, her istediğinizi yaparım, Seka köşesini bile yazarım, n'olursunuz!' Onu da bir tekmeyle etkisiz hale getirip odaya girmeyi başarıyoruz. Tam bir cehennem. Herkes monitörün karşısına toplanmış, anlamsız şeyler mırıldanıp 'Ben oynıcam, ben oynıcam' diye birbirlerini yiyiyorlar. Hımmm.Sanırım iş anlaşıldı, yine Lemmings oynuyorlar galiba. Mümkün olduğu kadar sessizce odadan çıkıp cesetlerin üstünden atlayıp telefona gidiyoruz ve polis, itfaiye, ve bilumum güvenlik kuvvetlerini arıyoruz.Umarım bu kez geç kalmazlar.....

Oyunu yüklediğinizde **DMA DESIGN**' in hazırladığı intro sequence ile karşılaşıyoruz. Burada Lemming' lerin bir balondan aşağı atlayarak ilerlemeleri güzel canlandırılmış. Psygnosis her zaman güzel grafik, ses ve animasyon yapıyor doğrusu. Oyunun müzikleri basit olmasına karşın güzel. Her yönüyle insanı cezbeden bir oyun.

Ana menüde bir ya da iki kişilik oyun seçebilir, daha önceden kodunu aldığınız bir level' i **New Level** ile girebilir, Müzik ya da Sound FX arasında seçim yapabilirsiniz. Bence müziği açık bırakmalısınız. Son seçenek ise zorluk derecesi. Seçim şöyle yapılıyor :

FUN : Oyunu ilk kez görenler için yapılmış en kolay 30 level.

TAXING : Biraz tecrübe kazananlar için yapılmış orta zorlukta level' ler.

TRICKY : Oldukça zor level' ler.

MAYHEM : Lemming MASTER' lar için yapılmış, imkansızdan daha zor level' ler.

Ekranda ilk önce göreceğiniz olay Lemming' lerin **Let' s Go !** diyerek açılan kapıdan ekrana yağmaları olacaktır. Şimdi paniklemeden önce bir etrafa göz atın. Bendeniz ilk olarak bir level' e geldiğimde önce bir keşif yapıp stratejimi belirliyorum. Tabii buna uygun adamlarımın da bulunmasına dikkat ediyorum. Artık harekete geçebiliriz.

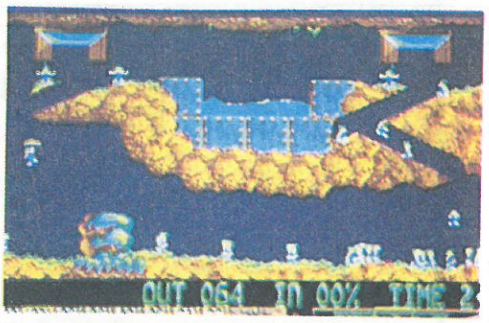
Evet biraz da oyunumuzun oynanışından söz etmek istiyorum. Oyun mouse ile oynanıyor. Mouse' u ekranın ucuna getirdiğinizde scroll edersiniz. Ok tuşlarına basarak ikonlar arasında klavye

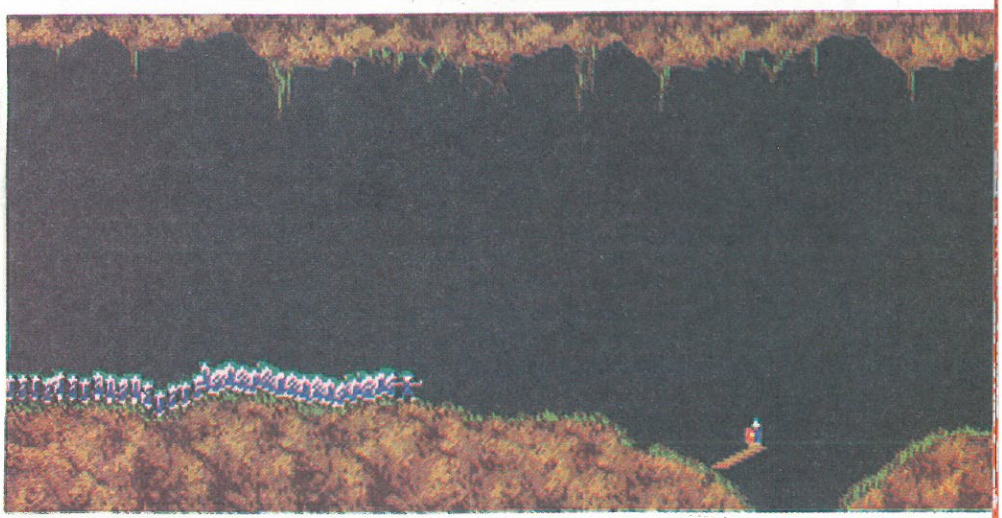
yardımıyla seçim yapabilir, ESC tuşuyla o level' i bitirebilirsiniz. Ayrıca zaman kazanmak için sağ alt köşedeki haritada görülen yeşil kareyi mouse ile oynatarak daha hızlı scroll yaparsınız.

Oyunumuzda çelik ile belirtilen engelleri kazmanız mümkün değildir. Bir de bazı kayalar var ki bunların üzerinde ok işaretleri yer alıyor. Bunları ok işareti yönünde kazmanız gerekiyor. Yani bir **CLIMBER** kullanıp o engeli geçin, ona ters taraftan **BASHER** kullanarak kazın. Lemming' ler yüzme bilmedikleri için suya düşmemeleri gerekiyor.

Şimdi bu kadar oyunu övdük, açıkladık ama oyunun konusundan bahsetmedik. Aslında konu biraz aptalca ama oynanabilirlik o kadar yüksek ki insan başından kalkamıyor. Amacınız kapıdan çıkan Lemming' leri evlerine götürmek olacaktır. Ama sizi binbir türlü bela bekliyor. Ekranda açılan çukurlar, tepenize yağan kayalar, kompresörler, alev makinaları, Lemming' leri dağıtan döner bıçaklar bunlardan sadece ve sadece bazılarını teşkil ediyorlar. Bi level' i geçtiğinizde size bir sonraki level' in kodu verilir. Sizin bulacağınız kodlar benimkilerden farklı olabilir ama aynı etkiyi yaparlar. Bir sonraki level' e geçtiğinizde o level' de kaç Lemming bulunduğu, kaçta kaçının kurtarılması gerektiği, lemming' lerin ekrana gelme hızı, ve level numarası belirtilir.

120 level'ın kodlarını veriyoruz ama bence bunları kendiniz tek tek bulun.







Fun Level	Tricky Level	Taxing Level	Mayhem Level
UHLDJBCCW	HBANLMFPDV	MFIBAKLNFT	HMFJFINMHO
NHLDHBADCR	BINLMFHODO	FIBJLMOFL	MFHFAJLNHX
HLDHBINECK	BAJHLDIBEO	IBANLMFPFY	FHFLILMOHO
LDXBAJLFCT	IJHLDIBGEX	BINLMFIDFR	HFANLMFPXN
DHBJILLGCM	NHLDIBADEV	FAJHLDHBGT	FINLMFHOHW
HBANLLDXCJ	HLDIBINEEN	UHLDHFCGM	FAJHLDHBW
CINNLDLICJ	LDIBAJLFEW	NHLDHFADGJ	UHLDIFCIP
BAJHMDHJCV	DIBJILLGEP	HLDHFINEGS	NHLDIFADIM
UHMDXBKCN	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	HLDIFINEJV
NHMDHBALCK	BINLLDIEV	DHFJILLGGV	LDIFAJLFJO
HMDHBINMCT	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	DIFJILLGIX
MDHBAJLNCM	UHMDIBKEO	FINLLDHGK	IFANLLDHJN
DHBJILMOCV	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	FINLLDIBN
HBANLMOPCS	JMDIBMNMEM	UHMDHFKGV	FAJHMDIJP
BINLMDXOCL	OLMBAJLNEM	NHMDHFALGS	UHMDIFKIY
BAJKLFXBDO	DMBJLODEO	HMDHFINMGL	NHMDIFALIV
UNLFXBCDX	MCANNMDDEM	MDHFAJLNGV	HMDIFINMIO
NXEFXBADCV	BINLMDIJEO	DHFJILMOGN	MDIFAJLNIX
XLFXBINEDN	BAYHLFIBFR	HFANLMDPGK	DIFJILMOIO
LFXBAJLFDW	UHLFIBCFK	FINLMDHOGT	IFANLMDPIN
FXBJILLGDP	OJNNIBADFV	FAJHLFHBHW	FINLMDIOIW
HBANLFXDM	HNNMBMOEFT	UHLFHFCHP	FAJHLFIBJJ
BINLLFXIDV	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	UHLFIFCJS
BAJXMFXJDX	NIBJNNGFO	HLFHFINEHV	NHLFIFADJP
UXMFXBKDQ	IBANLLFHFP	LFHFAJLFXO	HLFIFINEJY
NXMFXBALDN	BINLLFIEY	FHFJILLGHX	LFIFAJLFJR
HMFXBINMDW	CXKHMFMJFQ	HFANLLFXXV	FIFJILLGJK
MFXBAJLNDP	UHMFIBKFT	FINLLFXIXI	IFANLFHJX
FXBJILMODY	NHMFIBALFO	FAJXMFXJXP	FINLLFIJQ
	JMNMBMNMFC	UHMFXFKHM	

CLIMBER : Tırmanıcı anlamına gelen bu ikonla seçtiğiniz bir adamı düz bir duvar ya da engelin üzerine tırmandırabilirsiniz.Unutmamanız gereken olay adamınızın bazen istemediğiniz yerlere de tırmanmasıdır.

ATHLETE : Eğer bir lemming çok fazla yüksekten düşerse tat domates salçası haline dönüşüyor.- Bu durumu önlemek için Lemming'lere şemsiye vererek onları ölmekten kurtarabilirsiniz.

BOMBER : Eğer bir Lemming içinden çıkamayacağı bir duruma düşmüşse ya da bir blocker'dan kurtulmak istiyorsanız bu ikonla istediğiniz Lemming'i beş saniyelik bir fitili olan bombaya dönüştürebilirsiniz.Unutmamanız gereken olay bir Lemming patladığı zaman üzerinde bulunduğu platforma da zarar verir.Ama arkadaşlarına her hangi bir etkisi olmaz.

BLOCKER : Eğer bir noktada Lemming'lerin ilerleyişini durdurmak istiyorsanız Blocker ikonu ile seçtiğiniz Lemming sağdan ve soldan kendisini geçmek isteyenleri durduracak ve aksi yöne çevirecektir.Kullanışlı olduğu kadar da tehlikeli bir ikondur.Bir blocker ile durdurduğunuz adamlarınızı tekrar ilerletmek istiyorsanız tek yol BOMBER ikonu ile o Lemming'i havaya uçurmaktır.

BASHER : Gittiği yöne doğru dümdüz kazan Lemming'ler yaratmak için kullanılır.Kazan Lemming kendisine başka bir ikonla etki edilmediği sürece engel bitene kadar kazar.

BUILDER : Builder oyunda en çok kullanılan ikon.Bu ikon sayesinde bir Lemming'i köprü yapmaya zorluyoruz.Lemming 10 adet basamak kullanarak yaptığı köprü biterken dıt-dıt diye sinyal verir.Eğer köprüye devam etmek istiyorsanız sinyal verirken hemen o Lemming'e bir kez daha köprü yapmasını söyleyin.

DIGGER : Gittiği yöne doğru belirtilen Lemming'i çapraz aşağı kazmaya zorlar.

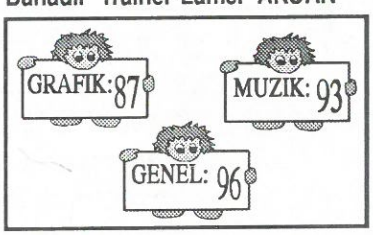
VERTICAL DIGGER : O lemming'i dümdüz aşağı kazmaya zorlar.

PAUSE : Oyunu durdurur.

NÜKLEER PATLAMA : O anda ekranda bulunan tüm Lemming'leri yok eder.

Hayat size monoton geliyorsa, biraz dağıtmak istiyorsanız, pembe çoraplı dalgıçların sıcak dünyasına gitmek istiyorsanız, arkanızdan herkes 'Oh, gitti de kurtulduk' diyecekse Lemmings sizin oyununuz. Ama bakın sizi uyarıyoruz, beyninizin içindeki bir sürü yeşil manyak dayanılmaz hale gelince yardım için bu taraflara gelmeyin, bizim başımızda yeterince bela var zaten.

Murat 'Builder' ADANÇ
Bahadır 'Trainer-Lamer' AKCAN



AMIGA BASIC

Yopp ! İşte yazı dizimizin dördüncü bölümüyle karşınızdayız. Geçen ay bazı basit komutları incelemeye devam etmiştik. Bu ay artık BASIC' in yapı taşlarını oluşturan önemli komutlara giriş yapıyoruz. Umarım ki basit örnekleri kavramış ve zorlarına hazırlanmışsınızdır. Evet hazırsanız geçin bilgisayarınızın başına ve okumaya devam edin.Bu arada her zamanki gibi bir mektubumuz var.Yazan arkadaşımız İstanbul'dan Ömür Çulhacı.Kendisi bana bazı iltifatlarda bulunduktan sonra bazı sorular sormuş.

1-Sizin yazılarınızı izlersem ve çok çalışırsam iyi bir programcı olabilir miyim ? Yani oyun programlayabilir miyim ? Bilgisayar dersi 10 olan bazı arkadaşlarım bu işte benim yanımda olacaklarını söylüyorlar.Dişe dokunur bir şeyler yapabilir miyiz ?

2-Size poster ve kaset gönderebilir miyim ?

CEVAPLAR

1-Ne demiş atalarımız : betonu delmek o kadar zor iş değil,yani insan çalışarak her şeyi yapabilir.Şimdi çok iyi BASIC öğrendikten sonra bir de C ve Assembler bilen bir insan her şeyi yapabilir.oyun programlamak için ne yazık ki BASIC her zaman yeterli olmuyor,özellikle bir arcade oyun yapabilmek makine dili bilgisi gerektiriyor.Ama BASIC ile yapılmış güzel oyunlar da var.Bunlar genelde grafiksiz oyunlar. (Football Director II) Oyun programlamada bir diğer konu da şu : Ülkemizde ne yazık ki bir programcılık şirketi yok.Yaptıklarını Avrupa'ya götürüp pazarlaman gerekiyor ki bu da oldukça zor. Türkiye 'de makine dili bilenlerin çoğu bu nedenlerden dolayı cracker olmayı tercih ediyorlar.(Öhöm.)

2-Hay hay.

ARİTMETİK OPERASYONLAR

AMIGABASIC' te 12 değişik türde aritmetik operasyon vardır. Bunların belli bir öncelik sırası vardır. Ama matematikteki gibi parantez içine alınan bölümler önceliklidir. Yani :

2 - (3 - 5) ile 2 - 3 - 5 aynı şey değildir.

Öncelik sırasına göre tüm operasyonlar şöyledir :

1 - Üs alma
2 - Negatif işareti
3 - çarpma
4 - Bölme
5 - Kalan bulma (Modulo)
6 - Toplama ve çıkarma
7 - Eşitlikler ve eşitsizlikler
8 - 12 : BOOLEAN KOMUTLARI

Boolean komutlarını ayrı bir başlık altında detaylı olarak inceleyeceğiz. Şimdi operasyonları tek tek inceleyelim :

1 - Üs alma

Matematikteki X üssü Y türünden bir operasyon **AMIGA**' da şu biçimde kurulur :

X ^ Y (Üs alma işaretini klavyenizde Shift + 6' ya basarak elde edebilirsiniz.)

2 - Negatif/pozitif yapma :

Normal bir şekilde tanımlanan her sayı pozitif kabul edilir. 5 ile + 5 aynı işlevi görürler. - işareti ile de o sayıyı negatif yaparsınız.

3 - Çarpma işlemi

Çarpma işlemini yapmak için asterisk (*) işaretini kullanıyoruz. Örnek :

3 * 5 * (7 * 2)

4 - Bölme

Bölme işlemini yapabilmek için sağ shift tuşunun solundaki tuşu kullanıyoruz. Örnek olarak :

26/12 ya da 263.12/(45.1+12)

5 - Kalan bulma

Kalan bulma, bir bölme işleminden varsa kalan sayıyı bize bildirir. Bu işlemi daha sonra göreceğiz.

6 - Toplama ve çıkarma

Toplama ve çıkarma bildiğimiz türde yapılır. Örnek : 77 + (56-12)

7 - Eşitlik ve eşitsizlikler

Bu konuda bilgisayarımız altı ayrı sembol kullanarak bize matematiksel kolaylıklar sağlıyor.

= : Eşitlik sağlamakta kullanılır. Bir değişkene değer atamak için kullanabilir ya da karşılaştırma yaparken kullanırsınız.

<> : Eşitsizlik karşılaştırmalarda kullanılır.

TABLO 1' deki diğer işaretlerin tümü karşılaştırma yapılırken kullanılır.

BOOLEAN KOMUTLARI (MANTIKSAL OPERATÖRLER)

Boolean adında bir vatandaş tarafından icat edilen bu kurallar daha çok makine dilinde işe yaramaktadır ama BASIC' te de oldukça kullanışlıdırlar. Özellikle **AND** ve **OR** oldukça işe yarayan komutlardır.

AMIGABASIC' te altı mantıksal operatör mevcuttur. Bunlar :

1 - NOT2 - AND3 - OR
4 - XOR5 - IMP6 - EQV

TABLO 2' de bu operatörlerin kullanımı hakkında size lazım olacak bilgileri bulacaksınız. Bu komutların çoğu makine dilinde işe yararlar.

IF ... THEN ... ELSE

BASIC'te en çok kullanılan komutlardan bir tanesi de IF .. THEN komutudur. AMIGABASIC'te bu komut oldukça geliştirilmiş. **ELSE** seçeneği eklenmiş ve Block halinde komut vermeye olanak sağlanmış. Bu son seçenek hakkında dizimizin ilerleyen sayılarında daha geniş bilgi vermeye çalışacağım.

IF .. THEN bir koşul komutudur. Belirli durumlarda belirli işlemler yapabilmenize ola-

ALTINNAL BİLGİSAYAR

İZMİT ve GÖLCÜK'te

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

- **Amıga 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

***Merkez:*Alemdar Cad. Altınnal pasajı**
Tel: 150790 No:5 (İtfaiye karşısı), İZMİT
***Şube:* Turgut Sayın Cad. 32 Sok.**
15'ler Pasajı GÖLCÜK

nak sağlar. Şu örneğe bir göz atın :

IF a=5 THEN PRINT "5"

Bu örnekte a değişkeninin taşıdığı değer kontrol ediliyor ve bu değer 5 sayısına eşit ise ekrana PRINT komutyla 5 rakamı yazılıyor. Eğer bu değer 5' ten farklı ise herhangi bir işlem yapılmıyor.

Tabii IF .. THEN komutunu alfasayısal değişkenlerle de kullanabilirsiniz. Örneğin :

```
INPUT A$
IF A$="DOUBLE TROUBLE" THEN
PRINT " BRAVO!"
```

veya

```
10 INPUT " ADINIZ NEDİR ";AD$
IF AD$="" THEN 10
PRINT " Merhaba ";ad$
```

Örneğimizde AD$ değişkenine bir şeyler giriyoruz. Sonra AD$ değişkeninin boş olup olmadığını belirliyoruz. Eğer değişken boş ise 10 numarasını verdiğimiz satıra gidiyor. Değil ise içeriği ekrana basılıyor. IF .. THEN komutunun diğer özelliklerini gelecek sayımızda göreceğiz. Şimdi AMIGABASIC'te program yazarken dikkat edilmesi gereken önemli bir husus, label'lar.

LABEL

Label' lar assembler' de olduğu gibi **AMIGABASIC**' te de bulunuyorlar ve bizi satır numarası derdinden kurtardıkları için onlara müteşekkiriz. Satır numarası kullanmadan program yazarken programın belli bir bölümüne label yardımıyla isim verebiliyoruz ve gerektiğinde bu label' i adıyla çağırabiliyoruz. Örnek isterseniz :

```
başlangıç:
PRINT " MERHABA"
anaprogram:
---------
son:
END
```

Bu örnekte üç adet label kullanıyoruz. Sizin de farkettiğiniz gibi label adlarının önünde iki nokta bulundurma zorunluluğu mevcut. İstediğimiz zaman **GOTO** komutuyla bu label' ları çağırabilme olanağımız mevcut.

BRANCH (DALLANMA) KOMUTLARI

Assembler yazısını takip ediyorsanız hatırlarsınız, ilk sayılarda bu başlık altında orada Assembler dilindeki dallanma komutlarını vermiştik. Bu komutlar programın içinde bir yerden bir yere atlamak istediğiniz zaman kullanılan komutlardır.

GO TO komutu

GO TO komutu kendisini izleyen parametreye göre belirlenen bir yere atlar. Eğer belirtilen bölge programda yoksa **Undefined line** ya da **Undefined label** hata mesajlarını alırsınız. Go to komutu bir label ya da bir satır numarası tarafından takip edilir. Eğer bu parametreler eksikse **Syntax Error** hata mesajını alırsınız.

Örnek :

```
10 print " ABCDEF"
20 goto 10
```

Örnek 2:

```
10 a=5
20 if a=5 then goto 50
30 print " a<>5 "
40 end
50 print " a=5"
60 end
```

Umarım ki bu iki örnek sorunuzun çözümüne yardımcı olmuştur. Siz kendiniz de çalışarak zamanla ustalaşacaksınız. Go to komutunu kullanmaya alışın, çünkü oldukça sık kullanılır.

GO SUB ... RETURN

Go to'nun bir türevidir, ancak gidilen program bölümünden geri dönebilme özelliğine sahiptir. Bu opsiyonu **RETURN** komutuna

< : Küçüktür işareti.
> : Büyüktür işareti.
<=: Küçük ya da eşit.
>=: Büyük ya da eşit.

borçluyuz. Bilgisayar **GO SUB** komutuna rastladığında o anda bulunduğu yeri aklında tutar ve belirtilen yere atlar. GO SUB da tıpkı GO TO gibi bir parametre tarafından izlenir. bu parametre satır numarası ya da label adı olabilir, belirtilen bölge yoksa hata mesajı verilir.

Gelelim işin karışık kısmına, bilgisayar belirtilen bölgeye gitti ve orada işlemleri yapıyor. Bu işlemleri yaparken **RETURN** komutuna rastlarsa daha önceden **GO SUB** komutuyla terkettiği bölgeye döner ve oradan işlemlere devam eder. Şu örneğe bakın :

```
10 ----
20 GOSUB 100
30 END
40 ---100 PRINT "sometimes "
110 RETURN
```

Evet program 20'ci satırda 100'e atlıyor ve 100.cü satırı işlettikten sonra 110.cu satırda RETURN komutuna rastlayıp GO SUB komutunu izleyen komuta geri dönüyor. Yani 30 no'lu satıra.

Örnek 2 :

```
10 GOTO 30
20 --
30 GOSUB 200
40 GOSUB 200
50 GOSUB 200
60 END
200 RETURN
```

Örneğimizde program 30.cu satıra atlayıp orada 200.satıra gidip dönecektir. Bu 40 ve 50 no'lu satırlar için de tekrarlanacak ve 60.satırda son bulacaktır. Görüldüğü gibi aynı bölgeyi birden fazla **GO SUB** komutuyla çağırabiliyoruz.

Birden fazla **GOSUB-RETURN** döngüsü iç içe de kullanılabilir.

Örnek :

```
GOSUB alpha
END
alpha:
GOSUB beta
RETURN
beta:
RETURN
```

Evet bu örneğimizde iki adet Gosub-Return döngüsünün iç içe oldukları aççık ve seççik şekilde görülmektedir. Ama programlarınızı yazarken çök fazla Gosub-Return döngüsünü iç içe kullanırsanız bilgisayar nerede olduğunu unutacak ve hata mesajı verecektir.

Dikkat etmeniz gereken bir olay da RETURN komutundan önce her zaman bir GO SUB'ın işleme konmuş olması gerektiğidir. Yoksa Return without Go sub adlı hata mesajını alırsınız.

Örnek :

```
10 --
20 RETURN
```

Böyle bir durumda bilgisayar GO SUB komutu bulamadan RETURN komutuna rastlayacak ve hata mesajı verecektir.

Dallanma komutlarına gelecek ay devam edeceğiz.

END komutu

END komutu programı o anda bitmeye zorlar. Bir programda birden fazla END komutu olabilir. bilgisayar END'in üzerine geldiği zaman programdan çıkarsınız.

Bu aylık da bu kadar, hoşça kalın. Mektuplarınızı bekliyoruz.

Adres :
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş/İstanbul

FONKSİYON	X DEĞERLERİ	Y DEĞERLERİ	SONUÇ
NOT	Doğru		Yanlış
	Yanlış		Doğru
AND	Doğru	Doğru	Doğru
	Doğru	Yanlış	Yanlış
	Yanlış	Doğru	Yanlış
	Yanlış	Yanlış	Yanlış
OR	Doğru	Doğru	Doğru
	Doğru	Yanlış	Doğru
	Yanlış	Doğru	Doğru
	Yanlış	Yanlış	Yanlış
XOR	Doğru	Doğru	Yanlış
	Doğru	Yanlış	Doğru
	Yanlış	Doğru	Doğru
	Yanlış	Yanlış	Yanlış
IMP	Doğru	Doğru	Doğru
	Doğru	Yanlış	Yanlış
	Yanlış	Doğru	Doğru
	Yanlış	Yanlış	Doğru
EQV	Doğru	Doğru	Doğru
	Doğru	Yanlış	Yanlış
	Yanlış	Doğru	Yanlış
	Yanlış	Yanlış	Doğru

TABLO 2-BOOLEAN KOMUTLARI

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

ORİJİNAL OYUN ÇAĞI BAŞLADI GERİSİNDE KALMAYIN...

	C-64 KAS.	C-64 DISK.	AMIGA 500	PC/AMSTRAD
ADIDAS TIE BREAK	66.000		119.000	
AFTER BURNER	-	43.000	-	-
ALTERED BEAST	-	-	57.000	-
ARCHIPELAGOS	-	-	69.000	-
APACHI STRIKE	-	43.000	-	-
AXEL'S MAGIC HAMMER	-	-	59.000	-
BAD COMPANY	-	-	69.000	-
BATMAN,CRUSADER	66.000	-	119.000	PC 139.000
BATMAN THE MOVIE	66.000	-	119.000	PC 155.000
BATTLE COMMAND	-	-	119.000	-
BEACH VOLLEY	-	-	119.000	-
BISMARK	-	-	52.000	-
BLOODWYCH BUDGET	-	-	52.000	-
BOTICS	-	-	99.000	-
BSS JANE SEYMOUR	-	-	67.000	-
CABAL	66.000	-	119.000	-
CARV UP	-	-	99.000	-
CLOUD KINGSDOMS	44.000	-	69.000	-
CHASE H.Q	I66.000	-	119.000	-
CHASE H.Q II	-	-	119.000	-
COIN-OP HITS	85.000	-	-	-
CORPORATION	-	-	99.000	-
CORPORATION MIS.DISK	-	-	77.000	-
CORRUPTION	-	-	-	AMS 89.000
CREATURES	-	57.000	-	-
DALEY T'S OLIMPIC CHAL.	-	-	-	PC 155.000
DR.DOOM'SREVENGE	39.000	47.000	59.000	-
DOMINATOR	33.000	-	-	-
DYNAMITE	77.000	-	-	-
DYNAMIC DUX	-	-	52.000	-
FIGHTER BOMBER	43.000	-	-	-
F.O.F.T	-	-	67.000	-
GAZZA'S SUPER SOCCER	39.000	47.000	59.000	-
GAMES SET AND MATCH II	89.000	-	-	-
GAMES SET AND MATCH I	89.000	89.000	-	-
GOLDRUSH	-	-	124.000	-
GRYZOR	-	-	119.000	PC 119.000
H.A.T.E	-	-	57.000	-
HAMMERFIST	-	-	52.000	-
IVONHOE	-	-	119.000	-
KID GLOVES	-	-	69.000	-
LAST NINJA II	-	-	59.000	-
LOST PATROL	-	-	129.000	-
MAD PROF. MARIARTI	-	-	99.000	-
MAGNUM	-	-	129.000	-
MANCHESTER UNITED	49.000	49.000	-	PC 99.000
MAN HUNTER	-	-	88.000	-
MEGA MIX	77.000	-	-	-
MINDBENDER	-	-	69.000	PC 88.000
NARC	66.000	-	119.000	-
NEW ZEALAND STORY	66.000	-	119.000	-
NIGHT BREED	66.000	-	119.000	-
NIGHT BREED/CABAL	-	-	119.000	-
OPERATION THUNDERBOLT	66.000	-	119.000	-
PANG	-	-	119.000	-
PIPE MANIA	39.000	47.000	59.000	-
PLATOON	66.000	-	119.000	PC 139.000
PLOTTING	-	-	119.000	-
PUZNIC	66.000	-	119.000	-
PRECIOUS METAL	-	-	129.000	-
R-TYPE	-	43.000	52.000	-
RAINBOOW ISLAND	66.000	-	119.000	-
READ HEAT	66.000	-	129.000	-
ROGUE TROOPER	-	-	99.000	-
ROBOCOP	I66.000	-	119.000	PC 129.000

	C-64 KAS.	C-64 DISK.	AMIGA 500	PC/AMSTRAD
ROBOCOP II	-	-	119.000	-
RUNNING MAN	-	-	57.000	-
S.D.I.- - 52.000 -				
SCRAMBLE SPRITS	-	-	52.000	-
SKIDZ	-	-	59.000	-
SLY SPY	66.000	-	119.000	-
SHADOW WARRIORS	-	-	119.000	-
SHOGUN	-	-	88.000	-
SLEEPING GODS LIE	-	-	59.000	-
SONIC BOOM	-	-	52.000	-
SPACE HARRIER II	-	-	52.000	-
STARBLIZE	-	-	52.000	-
SUMMER CAMP	57.000	57.000	-	-
SUPER CARS	-	-	59.000	-
SPECIAL ACTION	77.000	-	-	-
TEST DRIVER 2 SC CARS	-	43.000	-	-
THE BIZZ	77.000	-	-	-
THE HIT	57.000	57.000	-	-
THE IN CROWD	96.000	-	-	-
THE THREE STOOGES	-	49.000	-	-
TIME MACHINE	-	43.000	-	-
TIMES OF LORE	-	43.000	52.000	-
TORVAK THE WARRIOR	-	-	99.000	-
TOTAL RECALL	66.000	-	119.000	-
UNITRAX	43.000	-	-	-
UNTOUCHABLES	66.000	-	119.000	-
VENUS THE FLYTRAP	-	-	64.000	-
VOYAGER	-	-	119.000	PC-AMS 119.000
WORLD CUP YEAR 90	39.000	47.000	59.000	-
WE ARE THE CHAMPIONS	77.000	-	-	-
WICKED	43.000	-	-	

ORJİNAL YAN ÜRÜNLER

ACTION REPLAY MK V1 PRO. CARTRIDGE (C-64)	307.000
STREO PRO-SAMPLE STUDIO(AMIGA)	768.000
ACTION REPLAY VERSION II(AMIGA)	586.000
DIGITAL SOUND SAMPLER & COM DRUM(C-64)	488.000
GRAPHICS SUPPORT DISK (MK VI EKİ)(C-64)	83.000
ADVANCED MUSIC SYSTEM VE MIDI INTERFACE(C-64)	390.000
MIDI(C-64)	250.000
MOUSE &ART STUDIO PACK(C-64)	400.000
SYNCRO EXPRESS II COPY CARTRIDGE(AMIGA)	335.000
PROFESSIONAL RAM CARD (512 K)(AMIGA)	372.000

İşaretlediğim oyunların bedeli artı koli başına 5.500 TL. posta ücretini Yapı Kredi Bankası Beşiktaş Şubesi 1708 No'lu hesaba yatırdığımı gösteren dekontun fotokopisi ektedir. Lütfen oyunları A.P.S ile adresime gönderin.

Adınız, Soyadınız:

Adresiniz:

Şehit Asım Cad. Kısmet işhanı No: 51/6. Beşiktaş,Istanbul. Tel:160 82 11

MAC

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

Geceleri karanlıkta yatağınıza uzanıp gözlerinizi tavana diktiğiniz olur mu hiç? Ya da bunu yaparken tavanda aniden bir yumruğun belirip göğsünüze bastırdığı? Bu yumruk acı bir kuvvetle göğüs kafesinizi delip kalbinizi sıkar mı? Bir anda iç organlarınızı karıştırıp zaten alkol, nikotin, fazla kalori ve kollestroldan mahvolmuş sağlığınızın içine eder mi? Sonra da ortaya çıktığı gibi aniden yok olup sizi içinizde doldurulamaz bir boşlukla bırakır mı? Orada durup dayanılmaz acı yüzünden gırtlağım yırtılana kadar bağırsam mı yoksa Ortaköy'e gidip derdimi denize anlatsam mı diye düşünürmüsünüz? Ya da kendi kanınızın sıcaklığı dağınık ve soğuk odanızı biraz olsun ısıtırken 'bu nasıl olsa her akşam oluyor' deyip uykuya dalmaya çalışırmısınız? Sizin cevaplarınız ne bilemem ama nedense bunlar bana hep olur. Özellikle 20160 dakika boyunca kendi çapımda mutlu mutlu yaşadıktan sonra lönk diye bu sıradan, monoton ve aşağılık hayatın içinde tekbaşıma kalınca. Biliyorum her ay ayrı bir bunalımla çıkıyorum karşınıza, ama bu sanki benim suçum mu? Hele bu ay kendinize dikkat edin, bileklerinizi kesmek hobileriniz arasında değilse kendinize okuyacak daha iç açıcı birşeyler bulun. MAC bir darbe daha yedi ve içindeki nefreti hepinize birden kusmaya kararlı. Ben hayatıma bir düzen verene kadar yollarda gülmek, hayattan zevk almak, yanındakine sarılarak yürümek, 'All of my Love-Led Zep' haricinde şarkı dinlemek ve mutlu olduğunuzu belirten bilumum hareketleri yapmak yasak, ona göre! Oyun, oyun..... Oyun, sanırım size bir oyun tanıtmam gerekiyor. Peki. Oyunumuzun adı PYJAMAS,BED&BLOOD. Bir şişe alın, ağır bir cisimle parçaları unufak olana kadar ezin. Sonra bunları yatağınızın içine serpiştirin ve cici pjamalarınızı giyip yatın. Sabah uyanınca vücudunuzdaki kesik sayısını sayın. Bunun akan kana oranı score'unuzu belirler. SCORE= blood (ml)/ cuts (cm). Eğer isterseniz modem/telefon bağlantısıyla aynı işi yapan bir arkadaşınızla score'larınızı karşılaştırıp oyunu two-player mode'da oynayabilirsiniz. Çektiğiniz acıya gelince o da BONUS! Aslında bu PBB oynamadığım zamanlar oynadığım ender oyunlar Lemmings (SAY NO TO TRAINERS!) ve Spirit of Excalibur. Bu Spirit of Excalibur grafikleri, adventure ve strateji'yi birleştiren sistemiyle ilginç bir oyun. Birkaç gece zebahlara kadar oynadım durdum. Zaten oyunu ya bu sayıda ya da gelecek sayıda açıklıyoruz (sanırım) ama ufak bir uyarı, eğer 3 drive'ınız veya bir harddisk'iniz yoksa yandınız beyler! Hayatımda gördüğüm en fazla disk değiştirten oyunlardan biri bu. Eğer oynayacaksanız yanınıza bir köle ve iyi bir roman alın, köleniz diskleri değiştirirken siz de romanızı okursunuz. Bu affedilmez hataya rağmen oyun kesinlikle bir bakmaya değer.

Aslında bu sayı hem dergimizin hem de MAC ADVENTURE'ın doğum günü. 1 yaşına geldik, artık 'kaka, kamın ditti, soyfwey feylür, get the f**k out of my bloody life you dirty stınkın' deranged scumbag' gibi lafları öğrenmeye yavaş yavaş başlıyoruz. Yürüme meselesine gelince ona daha zaman var, zaten monitör'ün başından kalkmayı kim ister ki? Her neyse Mutlu yıllar bize, mutlu yıllar bize, mutlu yıllar MAC ADVENTURE, mutlu yıllar bize! Tanrım sanırım kör oldum, hiç doğumgünü hediyesi göremiyorum! Neyse bari ben size bir hediye vereyim dedim. Biliyorsunuz Middle Earth'de (the Hobbit'in geçtiği dünya) herkes doğumgünlerinde başkalarına hediye verir. Sonunda ve sonunda bir metal poster vermeyi başardık. (Maverick: Metal Poster'e karşı olduğunu biliyorum, gönderdiğin 32 mektupla fikrini gayet açık bir şekilde ifade ettin. Ama bak seninde işine yarayacak. Duvarına asmayıp rulo şeklinde katlarsan posterle yapacak çok ilginç şeyler bulabilirsin). Her neyse nice yıllara.... Pasta, ay pastayı unuttuk. Kusura bakmayın, ben mektup yiyip mektup içtiğimden pasta hiç aklıma gelmedi ama hazır elim deymişken size zehirli pasta kadar zarar verebilecek mektuplarınıza geçelim.

EMPTY TANKARD!

Hey dostum MAC!!

MAC ADVENTURE bölümünü her ay takip ediyorum ve bu bölümün hastasıyım. Ben Kreator, Tankard ve Slayer manyağım ve elime geçen tüm adventure'ları (genelde ıcon adventure) bitirmeye çalışırım. Bazı ufak sorularım var, cevaplarsan sevinirim.

1) Future Wars'da rahip elbisesini giydikten sonra ne yapmak gerekiyor?

2) The Hobbit'i bitiren var mı? Varsa açıklaması lütfen!

3) Hangi grubun hastası olduğunu söylersen sana şarkı sözleri gönderebilirim.

4) Bu arada vizelerle bilgisayarı nasıl bi-rarada götürüyorsun anlamıyorum. benim ki bir ay ortada kaldı 6 tane zayıf geldi.

5) Yanımda oturan İlker Oğan adlı dostum adının dergide çıkmasını istiyor. (biraz ameledir de.)

Levent OKUR, Istanbul

MAC: Senin de doğumgünün kutlu olsun Levent! Eğer Kreator'un yeni albümünü dinlediysen eminim benim geçirdiğim kısmi beyin felcini sen de yaşıyorsundur. Fırsatını bulmuşken hepinize tavsiye etmeden geçemiyorum.

1) Eğer köpeği öldürdüysen direk olarak manastıra gidebilirsin. Burada kafayı yemiş bir şekilde dolaşan rahipler var. Baş rahibin odasına girince o senden içki isteyecek. (Burası Free bir manastır.) Rahibin odasından bardağı al, mahzenden içkiyi al ve Allah için gerisini dergiden oku!

2) Şimdi bu soru aslında The Hobbit'i bitirmeyen var mı olmalı sanırım. Yani en ağır aksaklar bile 10 senede oyunu bitirmişlerdir herhalde. Tam çözüm için pek umutlu değilim ama takıldığın yeri yazarsan yardımcı olmaya çalışırım.

3) Sanırım Megadeth olduğu açık ve seçik ve de bariz. Mümkünse So Far... veya Killing is... 'in sözleri seni favori okuyucular bölümüne yükseltebilir. Peki peki Peace Sells'e de razıyım. Megadeth olsun yeter.

4) Bir arada götürebildiğim fikrine nerden kapıldım bilmiyorum ama öyle düşünüyorsan ne yazıkki yanılıyorsun.

5) Söyle o **İlker Oğan**'a adının dergide çıkmasını istiyorsa oturup bir mektup yazsın.

COWABUNGA!

Sevgili MAC,

Bir gün istanbul'da dolaşırken 64'ler diye bir dergi buldum. Hemen 64'leri Leanordo, Raphael ve Donatello'ya gösterdim. Anlayacağın Ninja Tosbağalar Istanbul'da. Şu bizim başkan fare 5 zayıfı görünce bizim Amıga'yı kaldırdı. Bizde mecburen Nova Baran'a gidip bizim arcade oyununu oynuyoruz. Şu benim sorulara cevap versem diyordum.

1) Niye poster yerine oyun kodlarını ve manual'lerini vermiyorsunuz?

2) Monkey Island nerede kaldı?
3) Myth'de Hydra'yı öldürmek için ne yapmalıyım?
4) Manowar dinlermisin?
5) Pirates'da bir yere uğradığın zaman geri dönerken adamlarının eksilmemesini nasıl sağlıyorsun. Kara savaşına girer girmez yeniliyorum, ne yapmalıyım?
6) Manıac Mansıon'da başta hangi adamı seçmek daha iyi olur?
TMNT, Istanbul

MAC: Kaplumbağalar yeşildir, ben yeşili sevmem, ama seni (adın her neyse artık) sevdim. Tembelliğim sayesinde filminizi kaçırmıştım, ayıbımı kapatmak için sorularını cevaplıyayım bari.

1) Farkındaysan o biraz illegal olurdu. Gerçi kanun meclisten geçmedi ama yine de böyle bir davranış bayağı tepki alırdı. Hem sen bölücümüsün, biz burda poster poster diye çırpınıyoruz, sen kalkmış başka şeyler istiyorsun.

2) Ne zaman bir oyunun çıkış tarihi hakkında yorum yapsam yalancı çıkıyorum ama Monkey Island İngiltere'de mağazalara gelmiş. Artık buralara gelmesi de an meselesi herhalde. Eğer gelecek iki yıl içinde oyun gelmezse bu lafı söylediğimi hatırlamayacağımı da belirteyim.

3) Myth oynayanları çok severim, biriniz bir zahmet şu sarayın kapısı meselesini halletseniz artık. Senin sorunun cevabı PUT LEAVES ON FLAT STONE, RUB LEAVES WITH SMALL STONE, RUB TRIDENT WITH LIQUID ve Hydra'nın orda THROW TRIDENT AT HYDRA.

4) Hayır.

5) Onlar da insan değil mi tosbağacım. Onların seni aniden terketmesini istemiyorsan açgözlülüğü bırak ve onlara altın dağıt. Kara savaşında başarılı olabilmen için gücünün düşmana eşit veya ondan daha fazla olması lazım. Gayet basit, güçlü olan kazanır.

6) İdeal ekip Dave, Micheal ve Bernard'dan oluşmalı



SORRY!

Sevgili MAC,
Konuş katil, mektubum eline geçti mi, dergiye bastın mı? Basmadıysan bütün metal kasetlerini silip yerine New Kıds On The Block çekerim ona göre. Ben de Metalciyim ama TV'deki Metal oranı sandığın kadar az değil. TV4'te haftanın 5 günü saat 19:40'tan 20:00'ye kadar sırf metal veriyor. Sorularıma geciyorum:

1) Gunshıp'te hangi tuş ne işe yarıyor?
2) Hayat'ı kırıp trainer yapsam sence iyi olur mu?
3) C-64'te Sım Cıty'nin trainer'ı var mı?
4) Daha çok müzik sayfası istiyoruz.
5) Baksana elektronikten çakarmısın. Bir verici yaptım, mikrofonu nereye koyacam bilmiyorum.
6) Jelıbon yerine poster verseniz.
Thunder Cracker, Biryerler

MAC: Sana haksızlık ettiğimi kabul ediyorum. Senin mektupların en çok hoşuma gidipte bir türlü yayınlayamadıklarımdan. Bu arada bu TV4 meselesinden benim de yeni haberim oldu. gerçekten doğru, bu saatlerde metal veya en azından Rock klipleri çıkıyor. Hepinize duyrulur.

1) Vallahi pek hatırlayamadım, şu anda da (gecenin 4'ü) bulma imkanım yok. Ama ilk fırsatta yayınlamaya çalışırım.

2) Evet özellikle UNLIMITED MONEY ve DIFFERENT SOUP EVERY DAY seçenekleri oldukça yararlı olurdu.

3) Benim bildiğim kadarıyla yok.

4) Anket'te beni en çok hayal kırıklığına uğratan şeylerden biri de Müzik sayfasının az destek görmesiydi, yani en azından ben bir kaseti almadan (ve paracıklara veda etmeden) o kaset hakkında biraz bilginin iyi olacağını düşünmüştüm. Açıkçası sayfanın geleceği tehlikede, desteğinizi bekliyorum.

5) Birşeyler yapamam ama acayip iyi bozarım abi. Neredeyse elimi attığım herşeyi bozmayı becerebilirim. Sen vericini yap, bozmayı bana bırak.

6) Sanırım bu jelıbon işine açıklık getirmenin zamanı geldi. Bunların verilmesinin sebebi firmalarının ürünlerini tanıtmak istemeleriydi, yani bir çeşit reklam. Biz de sizin hoşunuza gideceğini düşünerek kabul ettik. Yoksa sizi kalori'ye boğarak öldürmek gibi bir niyetimiz yoktu.

Son bir sene içerisinde MAC ADVENTURE'e gösterdikleri ilgiden dolayı
Genel Yayın Yönetmenimiz
Sn. Abdurrahman Pala'ya
Müessese Müdürümüz
Sn. Fatma Pala'ya
Editörümüz
Sn. Rengin Eşbilen'e
Hayatın genel manası
Mary Ann'e
Başta Orkun Peşinci
Ziya Aşkar
Magıc Onur
Ayberk Kuday olmak üzere
TÜM OKUYUCULARIMA
Hayatta kalmamı sağlayan
The Coca-Cola Company'e
Lıpton Tea INC.'e
R.J Reynolds Tobacco Co.'e
Sonsuz teşekkürleri borç bilirim.

MAC

Agubugu cubolop, ben daha bebek bir bilgisayarcıyım. Hem C-64'üm hem de Amigam var (ben biraz şanslıyım). Daha hiç adventure oynamadım (beni afaroz etmezsin umarım), onun işçin yazmayacaktım ama çorbada benimde arseniğim bulunsun istedim. Şimdi sorularıma geçiyorum.

1) Amiga'da yeni başlayanlar için bir FRP veya adventure önerebilirmisin.

2) Amiga'da hiç Türkçe adventure yok mu?

Gürkan YENİÇERİ, KENPO Karate Antrenörü

MAC: Karate mi, GULP, peki hemen soruları cevaplıyorum. Faksla gelen mektubun bayağı ilgimi çekti. MAC ansiklopedisi fikri zor iş, benim tek amacım intiharımdan sonra ansiklopedilerin M cildinde kendime bir yer edinmek.

1) Sanırım FRP için Pool of Radıance fena bir başlangıç olmaz ama şunu da söylemeliyim ki eğer ilk defa FRP oynayacaksanız mutlaka oyunun kitabını bulmaya çalışın çünkü hem konu hakkında cahilseniz hem de kitabınız yoksa iş kör döğüşüne döner. Adventure olarak da Guild of the Thieves'i tavsiye edebilirim. Saçını başını yolmadan da söyleyeyim, vermen gereken ilk komut JUMP TO JETTY!

2) Olduğunu zannetmiyorum zaten Türkçe'de nesnelerin sonuna hal takısı geldiğinden Türkçe adventure'lar pek bir tad vermiyor. Sen bana karate öğret (ama yerimden kalkmadan) ben de sana İngilizce öğreteyim.

NERDESİN?

Sevgili MAC,

Size yazmış olduğum bu ilk mektupta öncelikle okuyucu ile aranızda samimi bir iletişim bağı kurduğunuz için sizleri kutlarım. Şimdi sorular:

1) Acaba piyasada oynayabileceğim Almanca adventure veya strateji var mı?

2) Belki adventure sorusu değil ama Allahınızı seviyorsanız söyleyin, Battle Command'de görev tamamlanınca Head yo pick-up point yazısı yazınca nereye gideceğimi bilmiyorum. Tek umudum sizsiniz, yoksa bu oyunda kafayı yiyeceğim.

3) Yazacağım mektuplar mutlaka çizgisiz kağıda, mürekkepli kalemle ve paragraflı mı olmalı?

Özgür AKTOK, Istanbul

MAC: Sağol, bu arada aklıma gelmişken söyleyeyim mektupların üstündeki başlıklarla mektuplar arasında bir bağ arıyorsanız, her zaman böyle bir bağ olacak diye birşey yok. Bazen yazıyı yazarken dağılıyorum, kafam bin türlü yere gidiyor. Söyleyeyim dedim.

1) Bana Almanca deme abi, sinirim bozuluyor! Her neyse bir zamanlar Vermeer diye bir oyun gelmişti ve almanca bilenler bu oyunun mükemmel olduğunu söylüyorlardı. Ben 4 senedir Almanca'yı bir türlü öğrenemediğimden pek birşey anlamamıştım. Bakmaya değer herhalde.

2) Haritaya bakdığında bazı çarpılar göreceksin. Bunların çoğu hedefleri gösteriyor. Bir tanesinin altında bir ok var, bu da seni indirdikleri noktayı gösteriyor. Gitmen gereken yer ise üzerinde ok olan çarpının olduğu yer (okun gösterdiği yer.)

3) Evet damga pulu da yapıştırman gerekiyor. Abartma abi, tek istediğim okunabilir bir yazı ama o bile genelde hayal oluyor.

GALLIPOLI

Sevgili MAC,

Belediye otobüs'üne binmiştim, elimde 64'ler dergisi vardı. Okuyordum, birden yanıma çam ağacı familyasından biri oturdu.. Gözü dergide. Bir süre sonra dayanamayıp sordu, 'De bakem, hangi teve dergisi o, baron ölmüşmider?' Cartdadanak dergiyi çekti ama alamadı (genelde dergiyi bileğime kelepçelerim) bir kaç denemeden sonra bıraktı ve ben, 'O bir bilgisayar dergisi' dedim, o sırada MAC ADVENTURE sayfası açıldı ve bir fotoğraf gördü. 'Ula ben bunu biliyom, Ayrın Meydın bu!' diyerek bir bıçağı boğazıma dayadı ve şöyle dedi, 'Şimcik sen Mekanika da dinliyondur, onlar saçlarını da uzatırlar garı kipin. Son sözünü söyle ulan'. Ben ona sadece 'MAC' dedim, adam anında tırstı. Hİ HO HA

1) Wings'de Red Baron'a geldiğimi nasıl anlarım?

2) Birisi bana makinalı tüfek tıkanınca ateşe kısa kısa basmanın daha çabuk düzelmesini sağlayacağını söyledi, doğru mu? (bu benim üçüncü joystıck'im.)

3) Çarpışmadan sonra kan akıyorsa kurtulma şansım var mı?

4) Blue Max ne zaman gelecek?

5) Şu anda tavsiye edebileceğin Wings gibi bir simulasyon var mı?

6) Tank Kıller'da bir hedefi nasıl vurabilirim?

7) Bana ekran ve klavye örtüsünü mektupla açıklayabilirmisin?

8) Indıana Jones'ta dolabı açamadım. O oyunda nasıl ilerlerim?

9) Geçen ayki abone olacam başlığı altındaki senin resminmiydi?

10) ATFII'de nasıl inebilirim?

11) Niye daha kaliteli metal dinlemiyorsun, mesela Satrıanı?

Safa YALAZ, Istanbul

MAC: Maşallah Orkun'un yokluğunu pek araymıyorsun Safa, hikayen (yayınlayamadığım kısımlar dahil) beni mutlu etti. Aynı zamanda simulasyon sorularına da açık olduğumuzu hatırladığın için sağol. En kısa zamanda bir mektup daha bekliyorum.

1) Red Baron'a gelsen bile sonuç olarak onu sana vurdurtmuyorlar. Bu oyunla saatler harcamama rağman bunu başaramadım, açıkçası ben de hayal kırıklığına uğradım. Eğer onu vurmayı başaran olursa haber versin.

2) Evet bu doğru ama bir de şunu unutmamak lazım, WINGS büyük ölçüde bir role-playıng-game, yani adamınızın özellikleri yapabildiklerini etkiliyor. Pilotun teknik (mechanic) bilgisi arttıkça bu sorunla daha az karşılaşacaksın ve olsa bile daha çabuk kurtulacaksın.

3) Çarpışmada kan akıyorsa elveda dünya.....

4) Blue Max geldi, daha tam uğraşamadım ama ilk 30 saniyede ölüyorsanız bir de üzerinde 5 yazan tuşu deneyin!

5) Wings tam bir simulasyon değil aslında, yani ağırlık oynanabilirlikte. Eğer bu tip birşey arıyorsa F-18 veya Fighter Bomber, harbi bir simulasyon arıyorsan Falcon, Fal-



con Mission Disk I-II en iyileri.
6) Hedefe yaklaş ve LOCKED yazısı çıkınca Return'a bas. Eğer bomba sayında değişiklik olmazsa tekrar bas.
7) Hmmm. Üzülerek belirtiyorumki böyle isteklerinize tek tek mektupla cevap verme imkanım yok. Pardon ama ben insanım(-mışım).
8) Devirdiğin gardrobun arkasından Sticky Tape'i al. Odana götür ve raftaki kavanozun içindeki solvent'e at. Orada bir anahtar bulacaksın.
9) Ben değildim ama zaman zaman öyle olurum.
10) İnişte yapman gereken ise kendi üssüne yaklaşıp inme fonksiyonlarını çalıştırmak (UT,AL). Bunu bende bizim dergiden öğrendim, sana da aynı şeyi tavsiye ederim.
11) Satrıanı dinlemediğimi nerden çıkarıyorsun. Ona taparım. Özellikle The Forgotten gelmiş geçmiş en iyi şarkılardan biri herhalde. (Volkan artık Blue Dream kasetimi geri ver!!!!)

EDEBİYAT SINAVI!

Dear MAC,
Hazırladığın köşe ile gurur duyuyor olmalısın herhalde. Çünkü bu köşe muhteşem, ultra, mega, nova, hyper, süper, düper... vs. Söyleyecek söz bulamıyorum. Size bir takım sorularım olacak, ama bunlar oyunlarla değil, MAC ile ilgili.
1) Bu MAC denen herif kimdir?
2) Bundan kime nedir?
3) Nerelerde doğmuştur?
4) Kimliği yanındamıdır?
5) Kimin hesabına çalışıyor?
6) Okuyup bir yer bitirmişmidir?
7) Okuyupta ne olmuştur?
8) Olay günü nerde çalışıyorsu?
9) Niye hala adventure oynamaya devam ediyor?
10) Orijinal oyun için anlaşılan 40 firma arasında niye Sierra yok?
11) MAC'in esas anlamı yoksa ..... mıdır?
12) Bu köşe aracılığı ile müdür muavinimiz Pakize Hanım'a birşey söylemek istiyorum, 'saçlarımı kestirmiyorum, var mı bir diyeceğin cadaloz woman!)
13) Mektubumu edebiyat sınavı kağıdına yazmamın sebebi kurtarma sınavı olacak diye hazırlanan ve hiç buruşturulmadan okula kadar taşınan bu kağıda adi hocanın sınav yapmaktan vazgeçmesiyle birşeyler yazıp deşarj olmak istememdir.
Burak E. ***(Soyadını yazmıyorum, Pakize'nin sağı solu belli olmaz-MAC)***
MAC: Ego mego bir yana abi, bak bakalım köşenin ne kadarını ben hazırlıyorum, yani MAC ADVENTURE'ı MAC ADVENTURE yapan sizin mektuplarınız. Bu fırsattan istifade son bir senede mektup yazıp şevkat, nefret, paranoya, histeria, şizofreni ve bilumum çarpık duygular kusan herkese teşekkürler!
1) Şey sanırım benim.
2) Vallahi aklı olan bu konudan uzak durur zaten.
3) Rivayetlerin aksine bütün gereken elementleri içeren bir su birikintisine düşen yıldırım sonucu değil gayet normal bir şekilde Mersin'de doğmuşum.
4) Herzaman, çünkü polis amcaları tipinden dolayı nedense hep onu durdururlar.
5) Büyüf şef, ağamız, bir numaralı patron, Apo Abi'nin hesabına.
6) Hayır ama bu doğrultuda şiddetle debelenmektedir.
7) Okul bitince mühendis lakaplı bir inşaat amelesi olacam galiba. Babası STFA'da olanlara şimdiden duyurulur.
8) Her zamanki gibi Elvıra posterinin altında (tekrar sağol **REMIX**), monitör'ün karşısında, boş kola şişeleri arasında.
9) Bu işten derin, mazoistçe bir zevk aldığı için herhalde.
10) Çünkü Avrupa'da Sierra oyunları başka firmalar tarafından pazarlanıyor. İsmi listede olmasa bile orijinal Sierra oyunları birer ikişer geliyorlar.
11) Şimdiye kadar en çok yaklaşan sensin Burak, başkalarına ipucu olmasın diye tahminini yayınlamıyorum.
12) Bak Pakize Hanım (ve benim saçımla uğraşan diğer şahsiyetler) yani bizim kafamızın üzerindeki ölmüş hücreler niye sizi rahatsız ediyor, batıyor mu? Rahat bırakın bizi! **Ölmek var saç kestirmek yok!**

CİDDİYET!

Sevgili MAC,
Öncelikle benim için yazdıkların için teşekkürler, 35'inci sayınızda adımı zarfa yazdığım için bana MR.X demiştin. Bu sefer adımı mektubun altına yazıyorum, ve 2.sorunun cevabında bana 'abi' demiştin ama ben daha 14 yaşındayım.
1) Back to the Future II'nin trainer'ı yok mu?
2) Larry III'te oteldeki dans şovuna katılmadan önce oyun kod soruyor. Bu kod nedir?
3) Myth'ı ne zaman açıklayacaksınız?
4) Night Breed'de Pumpkin Head'in bıçak saldırısını bir türlü geçemiyorum.
5) Future Wars'ın tam çalışanını nasıl temin edebilirim.
6) It Came From The Desert'ta hasteneden bir türlü kaçamadım.
Özgür AHISHALI, MUĞLA
MAC: Pardon, bu zarf konusundan daha önce söz etmiştim, mektuplarınızın zarflarını saklayamıyorum, onun için ad ve adresinizi mektubun sonuna yazmanız daha iyi olur. Abilik konusuna gelince bu yaşla ilgili birşey değil, bir ağız (veya klavye) alışkanlığı.
1) Piyasada bir trainer version olduğunu biliyorum.
2) Bu kodlar disketin başında yazılı. Disk Master'da Codes dosyasını seçip READ dersen bunları görebilirsin.
3) Ah bir bitirebilsem, neredeyse umudumu kaybetmek üzereyim.
4) Orhan'ın dediğine göre joystick'i sağa çekip ateşe basman gerekiyormuş.
5) Bizde var ama kodları renkli fotokopi gerektirdiğinden biraz masraflı oluyor. İstersen sana yollayabilirim.
6) Önce kendine bir tekerlekli sandalye bul, böylece daha hızlı hareket edersin. Sonra kapıdaki muhafızlara şöyle bir görün, onların peşine düşmesini sağla, onlar kapıdan ayrılınca vınnnn, onları atlat ve diğer taraftan kapıya git, ben şahsen öyle bir hemşire olan hastaneden kaçmazdım.

AH ELVIRA!

Sayın Murat Adanç,
Bu MAC ADVENTURE köşesine yazdığım ilk mektup. Öncelikle sapına kadar bir Metalci olduğumu belirtmeliyim. Bu aralar kendini heavy metal'ci sanan arabeskten içleri kurumuşlar oldukça çoğaldı. Ayrıca size gerektiğini umduğum bazı şarkı sözlerini yolluyorum. Umarım memnun olur ve mektubumu cevaplandırırsın.
1) Elvıra'da şatodan aşağı iple iniyorum, sonra tekrar çıkamıyorum.
2) California Gold Rush'ta asılmadan önce gereken kodları nasıl elde edebilirim.



3) Player Manager hakkında ne düşünüyorsun?
4) Şu gruplar hakkında ne düşünüyorsun. D.R.I, M.O.D, Suicidial Tendencies, Sepultra, Onslaught, Blind Guardian. Kaset alışverişine ne dersin?
5) Bana iyi tarafından bir adventure veya starteji önerebilirmisin?
6) Lemmings hakkında ne düşünüyorsun?
Özgür ERDEM, Balıkesir

MAC: Üşenmeden yazdığın sayfalar dolusu şarkı sözü, ısrarla gönderdiğin 5 mektup falan filan gerçekten saygıya değer. Yorulmadın mı abi? Benim parmaklarım düşerdi herhalde. Sağol, evet sanırım Balıkesir'den yazan ilk okuyucu sensin, ve poser metalciler hakkındaki düşüncelerine katılıyorum.

1) Şimdi Bülent'le acı bir şekilde bulduğumuz gibi hata ipe ulaşamamak değil, kek gibi iple inmek. Yani iple inmiyeceksin. Peki peki bunu Bülent buldu! Mahzendeki canavarı Crusader's Sword'la öldürdüğünde bulacağın anahtar kuyunun dibindeki parmaklıkları açmaya yarıyor. İple kuyuya in ve burayı aç, böylece dışarı ulaşmış olursun.

2) Piyasada şifrelerin bir kısmını içeren bir version var. Ama o şifrenin çıkması bayağı zaman alıyor. Kadersiz bir günümde 20-30 kere boot'layıp o şifre çıkmayınca işi oyuna bırakmayıp kendi kendimi asmayı tercih etmiştim. Diğer bir çare ise bugünlerde ortalarda dolaşan orijinal version'u almak. Bunun için 200 küsür sayfalık çok ilginç bir roman var (Mark Twain), sanırım bu da oyuna vereceğin paranın hakkını verir.

3) Player Manager bence menajerlik oyunlarının en iyisi! Onu ben yazmıştım hatırladınız mı? Hala Kick Off oynamayı beceremiyorum ama bu oyunu bir türlü bırakamıyorum.

4) Blind Guardian hariç saydığın gruplar takdire değer. Özellikle Suicidial Tendencies'in Lights, Camera..... haricindeki albümleri beni gerçekten mutlu edebilir. Değişime evet, ticarete hayır.

5) Adventure'lardan Corruption, strateji olarak ta doğal olarak Powermonger!

6) Lemmings'den nefret ediyorum, tırsıyorum, kusuyorum, deli oluyorum, kafayı yiyiyorum ama bir türlü oynamadan edemiyorum (trainersız), bu arada Bülent'i de hep yeniyorum. Hem de hep! Hep! Hep!

VAH ELVIRA

Bu sana ikinci mektubum, birincisini yayınlamazsan neyse ama bunu yayınlamazsan olacaklardan sorumlu değilim. Bende Çağatay gibi yapacağım ama onun gibi 11 mektup değil 22 mektup ve faks bombardımanı uygulayacağım. ARTIK TAVİZ YOK! O da olmazsa B-52'ler, F-14'ler, M-1'ler, BOOOM! Sana 2 Nisan'a kadar mühlet.
1) Indiana Jones'da Open Grail Diary komutunu kabul eden disketi nereden bulacağım?
2) Sevgili kurt'u öldürmek için gümüş oku nasıl yapacağız?
3) Burçtaki topu nasıl ateşleyeceğiz?
4) Labirentte ilginç birşey var mı?
5) Larry'lerin hangisini tavsiye edersin?
Osman KAZDAL, Istanbul

MAC: Tehdit etmeyin beni abi ya! Zaten kaybedecek neyim var ki, B-52'miş, sen gel benim yerimde bir gün yaşa, kafana düşecek bomba için dua etmeye başlarsın. Her neyse, al sana cevaplar, bu arada bunları cevaplıyorum diye 22 mektup göndermemezlik etme.

1) En iyi şansın Beşiktaş Bilgisayar olur sanırım. Kod göndermek kolay da iş diske gelince ortalık biraz karışıyor, X-Copy'e gıcığım resmen.

2) Bahçedeki kulübeye git, silver crucifix'i al, bunu blacksmith'in olduğu yerdeki kabın içinde erit. Sonra okları kaba klikle.

3) Zippo'yla. Hem rüzgarda da sönmez. Eğer Zippo benzini bulamazsan bulduğun maşayla (öteki mahzendeki) Elvira'nın odasından alacağın kömürü kullan. Bu arada Elvira'ya fazla yaklaşma, ben seni yakarım.

4) Crusader's Sword'u bulmanı sağlayacak olan yüzük sanırım yeterince ilginç.

5) Larry I'le III arasında bir seçim yapmak bayağı zor. Ama ben Larry II'yi bir türlü sevemedim. Eğer mali durumun iyi değilse I'i al o sadece tek disket.

Bu aylık mektup muhabbeti bu kadar, daha fazlasına dayanacak gücüm kalmadı. Ama bazı son notlar.

Üstün iltifatlarından dolayı Taylan BAYSEFER'e teşekkürler. Abi böyle yapmayın ya insan kendini birşeyler zannediyor. Talha YALTA, her iki mektubunu da aldım, olgun fikirlerine tam olarak katılmasam bile en azından saygı duyuyorum. (Ben katılmıyorum, Apo Abi katılıyor.) Ne yazık ki onları yayınlayamıyorum, ama bu tür muhabbetlerine devam etmeni rica ediyorum.

Minikkuşlar'ın büyüğüne (uçana) gösterdiği anlayış ve inanılmaz dayanma gücü için teşekkürler. Ben olsam bana katlanamazdım herhalde.

İşte birinci doğumgünümüzü de geçtik. Yeter artık yeter, öleceksek ölelim.

Eğer ruhunuzun ortadan bölündüğünü hissediyorsanız, herşey ters gidiyorsa, ekonomik, duygusal, iş ve diğer bütün alanlarda rezil durumdaysanız, tünelin ucunda ışık yerine daha fazla bela görüyorsanız, dayanma gücünüzü kaybediyorsanız, sabah uyandığınızda 'niye hala ölmedim ben?' diye merak ediyorsanız, çaresizlikten kafanızı duvarlara vuruyorsanız, içinizde dev bir bir boşluk hissediyorsanız, etrafınızdaki mutlu insanları öldürmek istiyorsanız, biraz daha böyle yaşama fikrine bile kusuyorsanız, kendinizi bir dert nehrine kapılmış sürükleniyor gibi hissediyorsanız, binbir türlü sebebten boğuluyorsanız, bunalıyorsanız, daralıyorsanız, paronoyak olmak üzereyseniz, pesimizm'in sınırlarını zorluyorsanız, çok yakında elinizden bir kaza çıkacaksa bana yazın, ben nasıl olsa sizden daha kötü durumdayım. Bari iki manyak muhabbet ederiz.

Bitti. (Ben de bittim.)

MURAT ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, Istanbul

What do you mean I don't believe in God
I talk to him everyday
What do you mean I don't support your system
I go to court when I have to
What do you mean I can't get to work on time
I got nothing better to do
What do you mean I don't pay my bills
Why do you think I'm broke

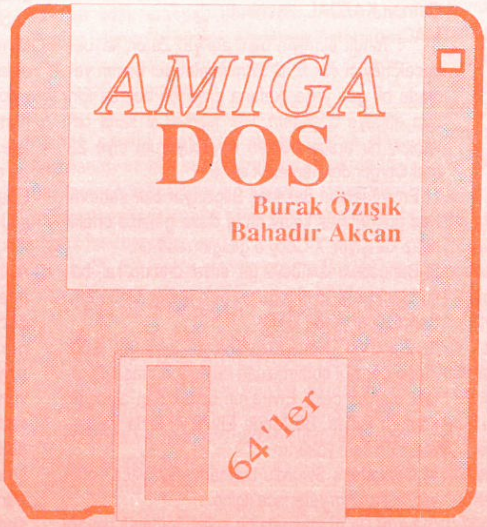
If there's a new way
I'll be the first in line
But it better work this time

What do you mean I hurt your feelings
I didn't know you had any feelings
What do you mean I ain't kind
I'm just not your kind
What do you mean I couldn't be the President of the United States of America
Tell me something
We're still the people right!

If there's a new way
I'll be the first in line
But it better work this time
Can you put a price on peace?
Peace! Peace Sells
Peace! Peace Sells
Peace Sells- But who's buying?
Peace Sells- But who's buying?
THANX TO EVRIM THE GREAT FOR THE LYRICS

AMIGA DOS

Burak Özışık
Bahadır Akcan



Size faydalı olduğunu düşündüğümüz yazı dizimizin yedinci bölümüyle karşınızdayız Geçen ay **MEMACS**' ın açıklamasına başlamıştık. Bu ay geçen aydan kalan menüleri açıklamaya devam edeceğiz.

Bu arada bana gelen bir mektuba cevap vermek istiyorum. Ankara'dan yazan İlhan adında bir arkadaşımız cracker' lar hakkında yığınla soru sormuş ve bilgi edinmek istemiş, ayrıca dergide bir kırıcılar hakkında bilgi köşesi açılmasını istemiş. Şahsen böyle bir olaya karşı değilim ama Murat Adanç 'ı ikna etmemiz gerekiyor, onun için İlhan arkadaşımızla aynı fikirleri paylaşanlar kalemi kağıdı ellerine alsınlar ve isteklerini belirtsinler. Şimdiden hepinize teşekkür ederim.

MEMACS'ın kullanışlı bir program olduğundan söz etmiştik. Bu ayki yazımızda menülerle yetinmeyip bunların tuş karşılıklarınıda tablolar halinde size sunuyoruz, umarım ki faydalı olur. Zaten bu ay tablo vermek alışkanlık oldu, **Lemmings** yazısına bakarsanız orada da bir yığın tablo göreceksiniz.

İşte karşınızda geri kalan menüler :

MOVE menüsü

Move menüsündeki komutlar kursoru rahatça oynatabilmeniz amacıyla hazırlanmıştır. Ancak bunları mouse' un sağ butonuyla seçmektense tuş karşılıklarını kullanarak faydalanmak daha akıllıca olur.

Top of buffer : Kursor o anda aktif olan tamponun en üzerine çıkar.

End of buffer : Kursor o anda aktif olan tamponun en alt satırına gider.

Top of window : Kursor aktif pencerenin en üst satırına gider.

End of window : Aktif pencerenin en altına gider.

Go to line : Bu komutla istediğiniz her hangi bir satıra gidebilirsiniz. Komutu seçtikten sonra ekranın dibinde **Go to line** : yazan bir ifade göreceksiniz. Kursoru götürmek istediğiniz satır numarasını yazıp Return tuşuna basarsanız o satıra gidersiniz. Eğer o satır ekranda o an görünmüyorsa ekran scroll eder. Eğer en son satırın numarasından daha yüksek bir sayı verirseniz, yani 200 satırlık bir textte 300' üncü satıra gitmek isterseniz en son satıra gidersiniz.

Swap dot & mark : Kursorun o an bulunduğu pozisyonu işaretler. Böylece sık sık gittiğiniz bir satırı işaretleyerek her defasında **Go to line** seçeneğini kullanmaktan kurtulursunuz. Bu seçeneği ikinci kez seçtiğinizde işaretlediğiniz yere kursoru götürmüş olursunuz.

Next page : O anda ekranda aktif olan pencere için geçerli olan bir seçenektir. O pencerenin içindeki text' i pencerenin y boyu kadar scroll ettirir. Yani pencerede o an 10 satır görünüyorsa bu komut 10 satır aşağı git demekle aynı işi yapar.

Prev page : Yukarıdaki seçenekle resiprok olarak çalışır, yani bir pencere boyu aşağı inmek yerine bir pencere boyu satır kadar text' te yukarı çıkarsınız.

Next word : Kursor' u bir sonraki kelimeye atlatır. Tabii oturup sağ butonla yukarı çıkıp bunu seçene kadar **ESCAPE** ve **F** tuşlarına basabilir ya da kurosr tuşlarıyla kursorunuzu götürebilirsiniz.

Previous word : Kursor' u bir önceki kelimeye atlatır.

Scroll up : Pencereyi bir satır aşağı kaydırır.

Scroll down : Aktif olan pencereyi bir satır yukarı kaydırır.

LINE MENÜSÜ

Line menüsündeki komutlar sizin bir satır üzerinde işlemler yapabilmenize olanak sağlar.

Open line : Yeni bir satır açmak ya da bir satırı ikiye bölmek için kullanılır. Bölmek istediğiniz satıra gelin ve kursoru istediğiniz pozisyona yerleştirdikten sonra bu seçeneğiş seçin. Eğer yanlış yaptıysanız **DEL** tuşuna basarak satırı eski haline getirebilirsiniz.

Kill - line : Kursorun bulunduğu satırı silerek tampona atar.

Kill - to - eol : Yukarıdaki komut gibi çalışır ama bütün satırı silmek yerine kursorun bulunduğu pozisyondan satırın sonuna kadar silerek tampona atar.

Start - of - line : Kursoru bulunduğu satırın en soluna getirir.

End - of - line : Kursoru bulunduğu satırın en sağına getirir.

Next line : Kursoru bir satır aşağı indirir.

Previous line : Kursoru bir satır yukarı çıkartır.

Line - to - top : Kursorun bulunduğu satırı aktif olan pencerenin tepesine çıkartır.

Delete-blanks : Metinde boş olarak bırakılmış satırları siler.

Show line : O anda kaçıncı satırda bu-

EDİT MENÜSÜ

Kill-region	:	Control/w
Yank	:	Control/y
Set mark	:	Control/@
Copy region	:	Escape/w
Upper region	:	Control/x + Control/u
lower region	:	Control/x + control/l
List buffers	:	Control/x + control/b
Select buffer	:	Control/xb
Insert buffer	:	Escape/y
Kill-buffer	:	Control/xk
Justify buffer	:	Control/xj
Redisplay	:	Control/l
Quote-char	:	Control/q
Indent	:	Control/j
Transpose	:	Control/t
Cancel	:	Control/g

lunduğunuzu ve text' in yüzde olarak kaçıncı pozisyonunda bulunduğunuzu gösterir.

WORD MENÜSÜ

Word menüsü ile kelime bazında işlemler yapabilirsiniz.

Delete - forw : Kursorun sağındaki kelimeyi bir sonraki alfanümerik karaktere kadar siler. Yani kursorun sağındaki kelimeyi silmiş olursunuz. Dikkat etmeniz gereken nokta kursorun üzerinde bulunduğu bir kelime varsa silinecek olan kelimenin o olduğudur.

Delete - back : Yukarıdaki komutun bir benzeridir, ancak bir sonraki değil bir sağdaki kelimeyi siler.

Upper - word : Kursorun pozisyonuyla tanımlanan kelimedeki bütün karakterleri büyük harflere dönüştürür. Büyük harfler büyük kalır.

Lower - word : Kursorun belirlediği kelimeyi küçük harflere çevirir. Küçük harfler küçük kalır.

Cap - word : Kursorun üzerinde bulunduğu karakteri büyük harfe, kelimenin geri kalanını küçük harfe dönüştürür. Genellikle özel isimleri yazarken kullanılır.

Switch - case : Bir kelimeyi tersine çevirir. Eğer kelimede büyük harfler varsa onlar küçük harflere, küçük harfler varsa da onlar büyük harflere dönüşecektir.

SEARCH MENÜSÜ

Search çok faydalı bir menüdür. Bir metinden bir ya da bir çok karakteri silip değiştirmeye yarar.

Search - forward : Kursorun o anki pozisyonundan başlayarak metnin sonuna kadar verilen karakter kümesini arar. Bu komutu kullandığınızda ekranın altında **Search :** yazan yere aranacağınız karakterleri girmeniz gerekir. Eğer **MEMACS** bu kümeyi bulursa kursor bulunan kümenin üzerine gelir. Bulunamamışsa **Not Found** mesajı verilir.

Search backward : Yukarıdaki komutla benzerdir ancak kursor ile metnin sonu arasında değil de kursor ile metnin başı arasında arama faaliyeti yapar.

Search - replace : Yani bul ve değiştir. Search ile bulduğunuz bir kümeyi istediğiniz diğer bir küme ile değiştirebilirsiniz. **Search :** yazan yere aranacak kümeyi girdiğinizde **MEMACS** bu kümeyi arar ve bulursa **Replace :** mesajı vererek yerleştirilecek kümeyi ister. **MEMACS** bundan sonra metinde bu kümeyi aramaya devam eder ve bulduğu her kümeyi yenisiyle değiştirir.

Query s - r : Search - replace gibi çalışır ama size her diziyi değiştirmeme seçeneğini sunar. **Search :** mesajını yanıtladığınızda **MEMACS** aramaya başlar. Eğer verdiğiniz diziyi bulursa **Change string ? [y/n/c/g]** mesajı verir. Burada **y** ile bu işlemi yaptırır, **n** ile diziyi değiştirmezsiniz. **C** bundan sonraki tüm dizileri soru sormadan değiştirirken **G** bu işlemi abort eder.

Fence-match : Kursorun o anda üzerinde bulunduğu karakterin benzerine atlar. Mesela metinde bir - işareti varsa bu komut verildiğinde bir sonraki - işaretine atlanır.

EXTRAS MENÜSÜ

Extras menüsüyle **MEMACS**' ta bir çeşit preferences hazırlarsınız.

Set - arg : Çok tekrarlanan işler için hazırlanmış bir komuttur. Örnek olarak arka arkaya 100 kez MAC yazacaksak bu komutla önce 100 seçeriz. Sonra MAC yazıp **RETURN** tuşuna basarız. Böylece makinemiz arka arkaya 100 kez MAC yazmış olur.

PROJECT MENÜSÜ

Rename : Control/X + F
Read file : Control/X + Control/R
Visit file : Control/X + Control/V
Insert file : Control/x + Control/I
Save file : Control/x + Control/s
Save as : Control/x + Control/w
Save mod : Control/x + Control/m
Save/exit : Control/x + Control/f
CLI komutu : Control/x + !
Quit : Control/c

Set : **MEMACS** parametrelerini belirler. Burada şu parametreleri girebilirsiniz :

Screen : **MEMACS**' ı Workbench ekranına atar. Bir kez daha seçilirse tekrar kendi ekranına gönderir.

Interlace : Interlace modunu açar/kapatır. Ama çok kaliteli bir monitöre sahip değilseniz bu mod sizin için zararlı olacaktır.

Left xx : Sol marjini belirlemeye yarar. **XX** yerine koyacağınız sayı marjinin kaçıncı karaktere konacağını belirtir. Marjinsiz yazılar printer çıkışı alındığında iğrenç gözükürler.

Right XX : Sağ marjini belirlemeye yarar. **XX**' e istediğiniz değeri yerleştirebilirsiniz.

Tab XX : Her Tab tuşuna basıldığında kaç karakter atlama yapılacağını belirlemekte kullanılır.

Set key : Fonksiyon tuşlarını tanımlamakta kullanılır. Set key' i seçtiğinizde ekranın altında **Key to define** mesajı verilir. Burada istediğiniz fonksiyon tuşuna basarak onu edit edebilirsiniz.

Reset keys : Set key ile yapılan tüm değişiklikleri geçersiz kılar ve default tanımlamaları aktif hale getirir.

Execute - file : Bir programı yükleyip çalıştırmakta kullanılır. File mesajı çıkınca programın adını yazarak **RETURN** tuşuna basınız.

Böylece **MEMACS**' ın açıklamasının da sonuna geldik. Gelecek ay Extras disketimizdeki diğer programların açıklamasıyla yazı dizimiz devam edecek. Hoşçakalın ..

BAHADIR AKCAN
64'ler Dergisi
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, Istanbul

Commodore64
AMIGA
LASER BILGISAYAR
En yeni oyunlar! Müzik ve Çizim programları!
Bilgisayar Yayınları Teyp ve Joystick Tamiri!
Utility'ler! Her türlü yan ürünler!
Laser Bilgisayar
Mithatpaşa Cad.No:580/A
MİTHATPAŞA-İZMİR
Tel:9-51-19 25 41

U F O BİL
HARDWARE&SOFTWARE

BAKIRKÖY: Yakut sok.EkşinozHan Kat3 5 72 13 17
SUADİYE: Aydın sok. No:10 372 33 03
Hs.No. Bahar Bahtiyar Akbank Suadiye 4605/2 Hs

★ En Yeni Programlar
★ Kontrol Edilmiş Eksiksiz Kaset Oyunlar
★ Bir Yıl Geçerli PRESTIGE CARD Avantajları
★ Her Program için 'BEDAVA' Sertifikası
★ Oyun Yapabilmeniz İçin Değişik Programlar

★★★

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

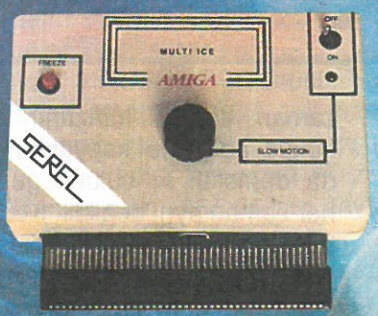
~~SKY~~ BİLGİSAYAR ELEKTRONİK
~~SARKAY ELEKTRONİK SANAYİ~~
~~VE TİCARET LTD. ŞİRKETİ~~

SEREL
BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

1987 yılındanberi SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK SARKAY ELEKTRONİK SAN. veTİC.LTD.ŞTİ adıyla hizmet vermekte olan firmamız isminin ve ürünlerinin taklit edilmesi sebebiyle siz müşterilerimizin yanılmasını önlemek amacıyla ismini SEREL BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK SAN VE TİC.LTD.ŞTİ. olarak değiştirmiştir.Sayın müşterilerimize duyrulur.

SEREL
BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

SEREL BİLGİSAYAR ELEKTRONİK
SANAYİ ve TİCARET LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad.No:22 Kat 3
BAKIRKÖY/İSTANBUL
(UOMO COLLEZZIONE mağazası üstü)
TEL:572 48 51-571 53 99



AMİGA

- Stereo sound sampler
- Mono sound sampler
- 5 ¼ drive
- 3.5 drive
- Elektronik DF1 booter
- Midi Interface
- 512 -1M-1.5M-2M Ram

C 64

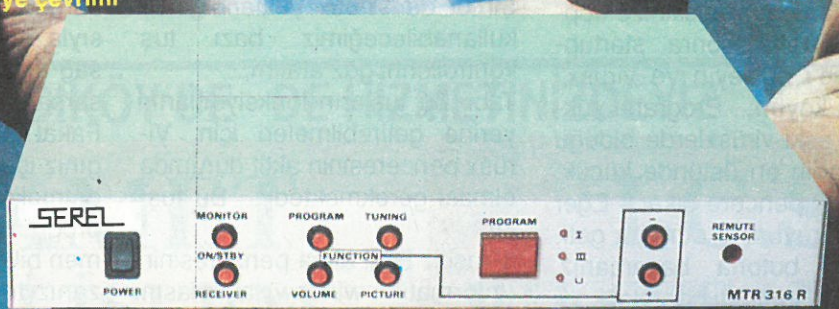
- Multi Ice II-III
- Final III
- Ice Machine II
- Dolphin Dos 2.0
- Ses digitizer

MULTI-ICE AMIGA

- Oyun kopyalama imkanı
- Süper bir Monitör programı
- Ses inceleme ve kayıt imkanı
- Resim sprite inceleme ve kayıt imkanı
- Oyunların hızının ayarlanması
- Oyunlarda istenilen sayıda hak imkanı
- İngiliz ve Alman klavye çevrimi

RECEIVER MTR 316 R

- Gerçek uzaktan kumanda
- 16 kanal
- Otomatik arama
- Fine tuning
- Volume ayarı
- Picture ayarı
- Muting imkanı
- AFC, fonksiyon hafızası
- Receiveri uzaktan açma kapam
- Monitörü uzaktan açma kapam
- Tüm bu fonksiyonların uzaktan kumanda imkanı



A.B.C. BİLGİSAYAR
140 70 99 ADANA
LAÇİN BİLGİ İŞLEM
380 31 50
SUADİYE/İSTANBUL
BİLTEK COMPUTER
20 77 89 BURSA
PRINCE SOFT
11 59 85 SAMSUN
DATA SOFT
22 30 92 İZMİR
GÖZLEM BİLGİSAYAR
126 54 92 - 136 30 90
135 30 91 ANKARA
EMEK ELEKTRONİK
525 47 52 İSTANBUL
MICROSHOWY
168 36 47 ANKARA
OSAM ELEKTRONİK
583 72 46 - 542 72 75
BAKIRKÖY/İSTANBUL
UYGAR ELEKTRONİK
336 73 54 KADIKÖY/İSTANBUL
MODUL BİLGİSAYAR
11 70 20 KONYA

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

BİLGİSAYARLI BİR YAŞAMDA
PUPA YELKEN
GİDİYORSUNUZ...
BAŞARILISINIZ,
GURURLUSUNUZ.
ANCAK YİNE DE İNSANSINIZ...
SIKILACAK, YORULACAK
VE DİNLENME HAKKINIZI
KULLANACAKSINIZ.
İŞTE KOLTUĞUNUZ,
İŞTE SEREL'İN, MONİTÖRÜNÜZÜ;
RENKLİ
16 KANALLI
UZAKTAN KUMANDALI
TELEVİZYONA DÖNÜŞTÜREN
RECEIVER"I
BASIN DÜĞMEYE
İŞTE 1. KANAL
İŞTE 2..3.. 4.. ve 5.. KANAL
HATTA MAGIC BOX
VE UYDU YAYINLARI
SEREL DÜNYAYI AVUCUNUZA
OTURTUYOR



C 64- AMIGA-PC PROĞRAMLARI VE TÜKETİM MALZEMELERİ

ECEM 511 32 86



VIRUS KILLERS 3

Merhabalar, viruskillerlerin bu ayki bölümünde, birkaç ay önce ülkemize gelen Virusx'in tanımıyla başlıyorum. Tabii ki anlatacağımız versiyon, Virusx'in yeni ve çok güçlü bir versiyonu olan Virusx V5.00... Malesef, geçen ay söz verdiğim virüskillerleri açıklayamayacağım çünkü bir ay içinde elime birçok virüskiller geçti. Bu virüskillerleri sırasıyla açıklayacağım...

İlk önce VirüsX v5.00'ın kullanımı... Mümkünse VirüsX'i her zaman kullandığınız diskinize kopyalayın. Daha sonra startup-sequence'ı editleyin ve virüsx'i en başa koyun... Programı yükleyince, eski virüsxlerde olduğu gibi ekranın en üstünde küçük, minicik bir pencere çıkar... Eğer bu pencereyi aktif duruma getirip, sağ butona basarsanız, programın tanıdığı bootblock virüslerinden bazılarını görebilirsiniz. Program bir virüs'ü kaç kere bulursa bu sayı, virüs adının karşısına yazılır... Ayrıca, kaç defa aktive olduğu belirli bulunan virüslerin bu sayılarıda belirtilir.

Şimdide programın yüklenme parametrelerine bir göz atalım...

-a : Yüklendiğinde virüsx penceresini active eder...

-c : CoolCapture vectörünün kontrol edilmemesini sağlar (Sistem vectörleri konusu hakkında SEKA ASSEMBLER'da geniş bilgi vereceğim)...

-k : KickTagptr vectörünün kontrol edilmesini sağlar...

-q : System'e bağlı bulunan tüm floppyleri kontrol ederek programdan çıkar...

-r : Bu seçeneği, 1 meg RAM'ınız varsa kullanın...

-x## : Virusx pencere koordinatı (x)...

-y## : Virusx pencere koordinatı (y)...

Örnek :

Virusx -a -c -k -q -r -x50 -y60

Bu komutla virüsx yüklenir, systeminize bağlı driveları kontrol eder, Kicktagptr vectörünü kontrol eder, coolcapture vectörünü etmez, 1 me ram'ın açık olduğu belirtilir, virüsx penceresini 50,60 koordinatlarına yerleştirir ve programdan çıkar...

Şimdi de Virusx yüklendiğinde kullanabileceğimiz bazı tuş kontrollerini göz atalım...

Tabii bu tuşların fonksiyonlarını yerine getirebilmeleri için, Virüsx penceresinin aktif durumda olması gerekmektedir... Bu tuşlar :

'I' tuşu : Bilgi alma penceresinin (Information window) açılmasını sağlar...

'C' tuşu : Sistemdeki tüm driveları kontrol eder...

'ESC' tuşu : Programdan çıkışı sağlar...

'0','1','2','3' tuşları numarası verilen drivedaki diskin bootblock'unu ekranda görmemize yarar... (0, DF0:'ı, 1, DF1:'i temsil eder...)

Ayrıca, Virüsx penceresini aktif duruma getirip, pencerenin en üstündeyken sağ butona basarsanız, program yüklendiğinden beri, kaç diskte kaç adet ve hangi virüs türünden, bulduğunu görebilirsiniz...

Şimdide Virüsx'in tanıdığı en tehlikeli ve istenmeyen virüslerden bahsedelim...

BYTE BANDIT VİRÜSÜ : Bu Hafızayla ilk haşır neşir olduğu zaman, kendini hafızanın başlangıç adresine kopyalar... Bu da demektir ki bulunduğu yer her zaman aynı değildir. Kendini buraya kopyaladıktan, bir süre sonrada sistem interrupt server'ına kopyalayarak bu zincirin bir parçası haline gelir... Bu noktadan sonra drivelara takılan diskleri bekler, ve bu diskler install edilmiş disklerse ve protectleri açıksa kendini bu disklerin bootblock'una kopyalar... Bu Virüsün yaptığı tek şey arasıra ekranı siyah yapmaktır... Fakat bu durumdan kurtulmak için sırasıyla 'sol alt, sol amiga, space, sağ amiga, sağ alt tuşlarına basarsanız ekran eski haline gelir, Fakat bu islemden sonra yaptığınız işe göre ya bir diske kaydetmelisiniz, yada herhangi bir programla çalışmıyorsanız, hemen bilgisayarınızı kapatıp, hafızanızı temizleyip disklerinizdevirüs aramaya başlayın. Bu iş için geçen ay açıkladığım Virüsexpert programını kullanabilirsiniz...

IRQ VİRÜSÜ (Interrupt requester virüsü) : Bu virüs Amiga'da yapılan ilk virüslerden biridir... Fakat bu virüsle ilk tanışmam iki üç hafta öncesine rastlar... Yaptığı şey, kendini diskin C directorisinde bulunan DIR komutuna kopyalamak, eğer bu komut diskte bulunmuyorsa kendini startup-sequence'in ilk dosyasına atar. Bir süre sonra ise bu dosya bozulur... Bu virüsün aktif durumda olduğunu CLI penceresinin üstünde yazan 'Amigados presents : IRQ Virüs V41.0' gibi ilginç yazılar yazmasından anlayabilirsiniz...

BYTE WARRIOR VİRÜSÜ : As-

lında bu virüse zararlı demek haksızlık olur çünkü, bu virüs makinemizi SCA virüsünden kurtarmak için yapılmıştır.. Programlarımıza zarar vermez. Fakat disklerimizin bootlarına kendini kopyalar bu bazı boottan çalışan disklerimizi bozar. Bu virüsün tekk zararlı yanı budur... Fakat bu virüs 1.3 makinelerde çalışmaz...

SCA VİRÜSÜ : SCA virüsü, Eğlence amacıyla, SCA adlı cracker grubu tarafından yapılmıştır. Virüsün kökü amiganın ilk zamanları olan 1985-86'lara dayanır... SCA virüsü, Byte warrior virüsüyle aynı adrese yerleşir... Zararları, disklerimizin bootlarına kendini kopyalaması ve ara sıra <Your Amiga is Alive .....> gibi ilginç mesajların çıkıp bizi panik etmesidir...

LAMER EXTERMİNATOR VİRÜSÜ : Bu virüs tamamıyla kötü ve şeytani amaçlarla yapılmış bir virüstür... Zararları, bulaştığı disk üzerindeki en uzun doyayı silmek, bazı dosyaları bozmak gibi çok kötüdür. Virüsx 5.00 bu virüsten kurtulmanızı sağlar...

GRAFFITTI VİRÜSÜ : Bu çok ilginç bir virüstür... İlginç tarafı ara sıra ortaya çıkıp, vectör grafikler çıkartıp bunları hareket ettirmesidir...

AUSTRALIAN PARASITE VİRÜSÜ : İşte ilginç bir virüs daha... Bu virüsün amacı, disklerimizden 600 K lık bilgi yüklediğimiz her seferinde, ekranı ters çevirmesidir (Unutmayın ekranı terste kullanabilirsiniz)...

OBELISK CREW VİRÜSÜ : Bu virüste çok zararlı virüslerden bir tanesidir. Ara sıra çıkıp sisteme bağlı bulunan drivelardaki diskleri formatlar...

PENTAGON CİRCLE VİRÜSÜ : Bu virüs de diğer virüslerden korunma amacıyla yapılmış yararlı bir virüstür... Kendini sadece ve sadece virüslü disklere kopyalar... Diğer disklere dokunmaz... Bu virüs hafızada iken boot işlemi sırasında, sol butona basarsanız, ekranın rengi değişir...

16 BIT CREW VİRÜSÜ : Bu virüs, graffitti virüsü gibi çalışır... Zararları tabii ki kendini disklerin bootlarına kopyalamasıdır...

DISKDOCTOR VİRÜSÜ : Bu virüste çok ilginç bir virüstür... Hafızaya gfirdiğinden itibaren 5 kere boot etmenizi bekler.. Bundan sonra her boot edişinizde <boot sayısı * 10 K > kadar hafızanızı yok olarak gösterir. Örneğin, bu virüs bulaştıktan sonra 20 kere boot ettiğiniz zaman, birde bakarsınız ki 2 Megabyte'lık makineniz, 1.8 megabyte'a düşmüş...

GENERIC 64 VİRÜSÜ : Bu virüsün zararı çok azdır... Tek yaptığı şey bootblockunuzu formatlayıp, o diski boş bir diskmiş gibi göstermesidir...

Bu aylıkta bu kadar. Bir daha ki aya köşemizde buluşmak üzere hoşçakalın.

BURAK ÖZIŞIK

ARTIK KADIKÖY'DE DE HİZMETİNİZDEYİZ

HİKMET BİLGİ İŞLEM

I.C.S BİLGİSAYAR

HER MARKA BİLGİSAYAR ALIM SATIM
GARANTİLİ TAMİR ve BAKIM HİZMETLERİ
AMİGA, C-64,IBM&Compatable, Amstrad, Sınclaır, Atarı ST, Macıntosh
TOPTAN, Parakende Oyun&İş Programları, Disketler
Ekran Filitreleri, Disket Kutuları, Prınter, Tüketim Malzemeleri
Elektronik Yedek Parça, PC kartları, Harddiskler, Floppyler
Kaset Çoğaltma Cihazları
YURDUN HER YERİNE KARGO SERVİSİ

adresler:
Şemsettin Günaltay Cad. No:205/3 Erenköy/Kadıköy
Tel: 386 07 01
Moda Cad. Huzur Pasajı No:45/14 Kadıköy/Istanbul
Tel: 346 41 08

Ücretsiz fiyat listemizi isteyiniz

DUCK TALES
THE QUEST FOR GOL

Cimriliği ile ünlü sevimli ihtiyar VARYEMEZ ve afacan yeğenlerini eminim tanımayanınız yoktur. Dünyanın en zenginlerinden biri olmasına rağmen, bir kaç bin altın için en tehlikeli maceralara dahi gözü kapalı atılan Varyemez, bu kez karşımıza bilgisayar oyunu olarak cıkıyor. Oyunda yine maceradan maceraya koşacak olan Varyemeze bu kez sizinde yardımınız gerekiyor. Oyunun konusu ise kısaca şöyle:

Flinthearth Varyemez'in rakiplerinden birisidir. Bir gün Varyemez ile günlük tartışmalarını yaparken, Flinthearth Varyemez'i bir yarışmaya davet eder. Yarışmanın şartlarına göre 30 gün içerisinde dünyanın bir çok şehri dolaşılarak define aranacak ve bu sürenin sonunda en çok define bulan taraf yarışmayı kazanacaktır. Tabi ki Varyemez Flinthearth'ı yenebilmek için bu fırsatı kaçırmaz ve teklifi kabul eder.



Oyunu yüklediğiniz de ilk karşılaşacağınız, Flinthearth ile Varyemez'in tartışmasını anlatan bir demodur. Daha sonra 3 seçenekli bir menü ile karşılaşacaksınız:

EASY MONEY: Oyunu en pasif şekli ile oynamanızı sağlar.

STANDART WAGES: Oyunu normal bir zorlukla oynamanızı sağlar.

HARD EARNED CASH: Bu seçenek ile oyunu en zor şekli ile oynarsınız.

Bu ekranı geçtikten sonra kendinizi Varyemezin ofisinde bulacaksınız. Ofiste joystiği sağa, sola ve yukarı iterseniz üç seçenekle karşılaşacaksınız.

INVESTMENTS: Bu seçenek ile bir çok yatırım yapabilirsiniz. Paranızı yatırımlarınız sayesinde bir iki katına çıkarmanız münkündür. Ekranda paranızı yatırabileceğiniz yiyecek,içecek ve giyecek gibi mallar fiyatı ile birlikte bir liste halinde yazılıdır. Joystiğinizin ateş tuşuna basarak yatırım yapmak istediğiniz mal hakkında bilgi alabilirsiniz. Bu ekranda maddenin cinsi ve fiyatı hakkında detaylı bilgi bulunmaktadır. BUY seçeneği ile malı satınalabilir, SELL seçeneği ile malı satabilirsiniz.

MONEY BİN: Bu seçeneği seçtiğinizde kasanın kapısı gürültülü bir şekilde açılır ve Varyemez mayosunu giyerek tramplende zıplamaya başlar. Bu sırada ateşe basarak Varyemez'in altınlar arasına balıklama atlamasını sağlayabilirsiniz. Eğer şansınız varsa bu AZICIK! altınlar arasından bir iki tane kapabilirsiniz. Bu tamamen şansa bağlıdır.

CONTROL PANEL: Bu seçenek ile dünyanın bir haritası ekrana gelir. Gidebileceğiniz şehirler (35 şehir) harita üzerinde işaretlenmiştir. Ayrıca yıldız şeklini kullanarak ofisinize dönebilirisiniz. Gitmek istediğiniz şehrin üzerine nişangah şeklinde ki şekli getirip eteşe bastığınızda başka bir ekrana geçersiniz.

Bu ekranda şehrin yapısı, bulabileceğiniz definenin adı, miktarı ve yolculuk süresi (gün olarak) belirtilmiştir. Yolculuk yapacağınız şehri belirlediyseniz uçak şekline basarak yolculuğa hazırlanabilirsiniz.

Küçük bir uçağı kullandığınız bu bölümde amacınız münkün ol-

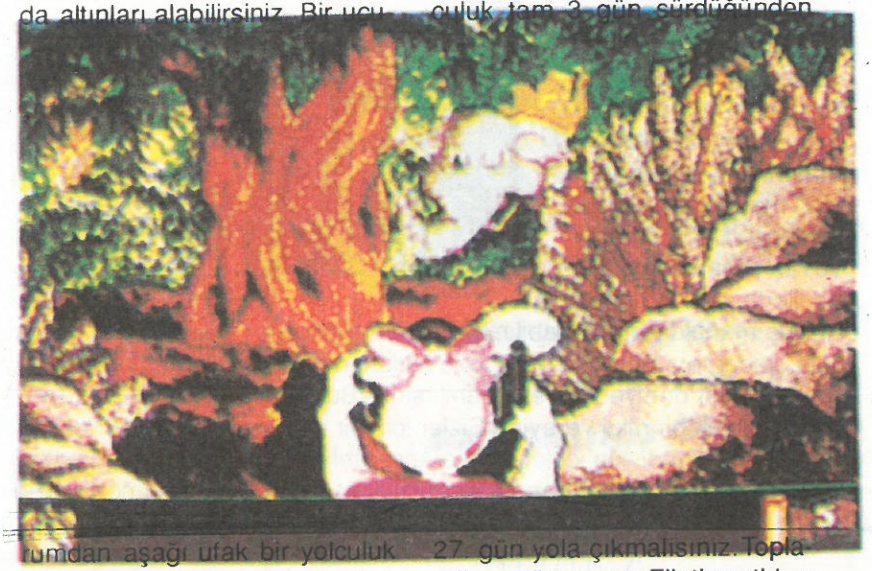


duğunca çabuk diğer hava alanına ulaşmak. Bazen karşınıza Flinthearth'ın uçağı da çıkabiliyor. Durum böyle olunca mutlaka Flinthearth'tan önce yolculuğu bitirmeniz gerekiyor. Uçagın kontrolleri ise çok basit: ateşe basarak gaz verebilir, aşağı çekerek yukarı ve yukarı çekerek aşağı yönlendirebilirsiniz. Yolculuk sırasında bir çok tehlike ile karşılaşabiliyorsunuz. Balonlar attıkları buzdolapları ve piyanolarla, balinalar fışkırttıkları sularla ve ufolar ışınları ile size rahat vermeyeceklerdir. Eğer Flinthearth peşinizde ise, düşerseniz defineyi ona kaptırırsınız. Peşinizde değilse değerli zamanınızdan iki gün harcayarak şehre ulaşabilirsiniz. Şehre ulaştığınızda kamp kuracaksınız. Varyemez sevimli pilotu ile kamp ateşi başında yemeğini yerken, üç afacan ertesi günkü define macerasını tartışmaktadırlar.

Define avı dört çeşit level ile gerçekleşmektedir.

DAĞA TIRMANMA: Bu levelde amacınız dağın tepesinde ki defineye ulaşmaktır. Bu levelde joystik kontrolleri ise: joystik sağa-sağa,sola-sola,yukarı-zıplama ve aşağı eğilmedir. Alçak çıkıntılara zıplayarak çıkabileceğiniz gibi yüksek çıkıntılara da kancanızı fırlatarak tırmanabilirsiniz. Joystiğinizin ateş tuşuna bastığınızda kancanızı sallamaya başlarsınız.Kanca istediğiniz yöne gelince ateşi bırakırsanız kancanızı o yöne fırlatırsınız. Eğer kanca çıkıntının kenarına gelirse takılır ve yukarı tırmanırsınız. Bu levelde sizi engellemeye çalışacak bir kaç engel ve yaratık vardır. Bu tehlikeleri eğilerek zıplayarak aşabilir tepeye ulaşabilirseniz defineyi elegeçirmiş olursunuz.

MAĞARALAR: Karışık bir labirenti andıran bu mağaralarda işiniz gerçekten zor. Haritada gösterilen pembe nokta sizsiniz. Bu arada define sarı nokta ile sizi devamlı kovalayan, soluğunu her an ensenizde hissedeceğiniz mumyanın hayaleti ise mavi nokta ile gösteriliyor. Yeşil noktalar rahatça gidebileceğiniz emin yollardır. Diğerleri ise tehlikelidir. Buralarda içine düşebileceğiniz uçurumlar bulunabilir, bu tamamen şansınıza kalmıştır. Gitmek istediğiniz yöne çekip ateşe basarsanız Varyemez ve yeğenleri o yöne ilerler. Doğru yolu bulup defineye ulaştığınızda altınları alabilirsiniz. Bir uçurumdan aşağı ufak bir yolculuk yaparsanız veya mumyanın hayaleti sizi yakalarsa, pilotunuz sizi mağaranın bir girişinden çıkartacaktır. Tek çareniz tekrar denemek veya bir başka defenin peşine düşmektir.



ORMAN: Bu level tehlikelerle dolu ormanın bir köşesinde geçiyor. Bir platform oyununu andıran bu bölümde pumalardan, yılanlardan ne kuşlardan sıyrılıp defineyi bulduğunuzda servetinize bir yenisini daha eklemiş olursunuz.

FOTORAFÇILIK: Eminim define peşinden koşmaktan usanmışsınızdır Madem öyle ormanın nefis güzellikte ki bir köşesinde çeşit çeşit hayvanın fotoğraflarını çekmeye ne dersiniz? Cevabınız evetse hemen fotoğrafmakinenizi kapın ve beni izleyin. Bu level de çektiğiniz her hayvan fotoğrafı için para alırsınız. Fakat her seferinde bir hayvan (zarf yalayan bir goril, boynuzu parlayan bir gergedan vs.) size en yüksek para değerini kazandırır. Tam 12 poz çekebilirsiniz ve sürenizde kısıtlı. sürenizi sol altta, kaç poz fotoğrafınız kaldığını sağ altta görebilirsiniz. Bütün fotoğrafları çektiğinizde çektikleriniz ve kazandığınız toplam para miktarını gerebilirsiniz.

27. güne ne kadar define toplayabilirseniz toplayın ve 27. gün haritada terazi şeklinde işaretlenen MACAROON'a gidin. Yolculuk tam 3 gün sürdüğünden 27 gün yola çıkmalısınız. Topladığınız tüm para Flinthearth' ın yopladığı para ile karşılaştırılır ve kazanan ilan edilir.

DUCK TALES gerçekten de sözü edildiği kadar nefis grafiklere sahip bir oyun. Oyunda her şey çok iyi dengelenmiş. Eğer Varyemez ve yeğenleri ile unutulmaz bir macera yaşamak istiyorsanız bu oyunu sakın kaçırmayın.

●SERKAN SÖZER

GRAFİK	%92
SES - MÜZİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%75
GENEL	**%83**

SEKA

BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK



Merhaba arkadaşlar, Seka Assembler dizimizin bu ayki bölümüne hoş geldiniz... Geçen sayıda söylediğim gibi bu ay,add ve sub komutlarının değişik kullanım şekil ve türlerini göstereceğiz. Daha sonra diğer matematiksel komutlara bir göz atacağız. Tabii aralarda yine örnek programlar vereceğiz. Bu programların matrematiksel ve test amacıyla kullanılmasını tamamıyla görebilir, mantıklarını anlayabilirsiniz. Daha sonra, yavaş yavaş edindiğiniz bilgilerle, kendi rutinlerinizi ve mantıklarınızıkurabilir, bunları dergimizden alacağınız, source'ların içinde kullanarak, ilginç efektler deniyebilir ve yapabilirsiniz. Bu arada küçük bir bilgi vereyim. Sizler için bir disk hazırladım. Bu diskin içinde, Seka Assembler'la kullanabileceğiniz tüm yan programlar bulunuyor. Ayrıca içinde, bir çok okurumuzun dört gözle beklediği yeni seka assembler versiyonları bulunuyor. Bu diski dergimize gelerek alabilirsiniz. Eğer istanbul dışında bir yerlerde oturuyorsanız, mektupla istiyebilirsiniz. Şimdi geçelim bu ayki kursumuza...

ADDQ komutu :

Addq komutu, geçen sayıda açıkladığımAddı komutuyla aynı işlevi görür... Fakat, bu komut Add komutları arasında en hızlı olanıdır... Bu komut sistem flaglerinden hiç birini etkilemez. Bu komutunda, diğer bir çok komut gibi, üç uzunluğu vardır. Bu komutun kullanılış şekilleri şöyledir ;

```
ADDQ.B #1,(a0)
ADDQ.W #8,d0
ADDQ.L $3,d7
```

Bu komutla sadece 0'dan 8'e kadar olan değerleri kullanabileceğini unutmamalısınız. ADDQ komutu herhangi bir adrese veya registere, küçük değerler toplamada en ideal komutunuz olmalıdır...

SUBA komutu :

Bu komut Sub komutuyla yapı açısından aynıdır. Tek farkı işlemlerin bellek adresleriyle yapılması, bunun sonucu olarak ta longword ve word uzunluklarında kısıtlanmış olmasıdır. Herhangi bir adresi arttırırken bu komutu kullanmanız en iyi yoldur. SUBA komutunun örnekleri şunlardır ;

```
SUBA.W d0,a0
SUBA.L d7,a6
```

Bu komut sistem durum flaglarını etkilemez...

SUBI komutu :

SUB komutundan farkı bır bytelık değerlerle işlem yapmasıdır. Buda sadece bir'den sekize kadar sayıları toplaması demektir. Bu, SUBI komutunu SUB komutundan daha hızlı kılar, fakat sekiz bytelık işlemler yapmak istiyorsanız, mutlaka, sıradaki komut olan SUBQ komutunu kullanın. Bu komut için örnekler...

```
SUBI.B #1,(a0)
SUBI.W #8,d0
SUBI.L $3,d7
```

SUBQ komutu :

Bu komut, sub komut şekilleri arasında en hızlı olanıdır. Fakat bir önceki komut gibi sadece sekiz bitlik değerleri kullanabilir... SUBQ komutu

ARI
LIMITED ŞİRKETİ
Bilgisayarcılar
Size özel Commodore 64, Amstrad, Sıclaır,MSX data kasetlerinin çoğaltılma işlemlerini VENÜS KASET ÇOĞALTMA cihazı ile yapmaktayız. GARANTİLİ,Sorunsuz bir kopya için bizimle temasınız Menfaatinizedir. Üstelik Çok uygun fiyatlarla...
AYRICA : İsteyen bilgisayarcı için VENÜS KASET ÇOĞALTMA cihazını toptan satıyoruz Kendi işyerinizde problemsiz kopyalar için VENÜS KASET ÇOĞALTMA CİHAZI İdeal çözüm
DOLUM FİYATLARIMIZ
PAKET OYUNLAR: 1000 TL..
DİĞER KISA OYUNLAR: 750 TI.
ARI LİMİTED ŞİRKETİ
RIZAPAŞA YOKUŞU RIZAPAŞA HAN
KAT :3/321 TEL: 513 33 11-527 03 96
FAX: 526 77 47
SULTANHAMAM - İSTANBUL

sistem flaglerini etkilemez. Bu komutun kullanım şekilleri şunlardır...
SUBQ.B #1,(a0)
SUBQ.W #8,d0
SUBQ.L $3,d7
Bu komuttan sonra, add ve sub komutlarını ve kullanım türlerini öğrenmiş olduk. Sub komutlarının örnekleri için bir önceki sayıda ADD komutu çeşitleri için verdiğim örnek programlara bakabilirsiniz. Şimdi sırada kontrol komutları var.

TST komutu :

TST (Test) komutu adı üstünde verilen registeri 0 değeri ile karşılaştırır ve varılan sonucu, yani sayının sıfırmı yoksa sıfırdan başka bir sayımı olduğunu sistem durum registerlerinden ilgili olanına yazılır. Kullanım şekli şöyledir.
TST.B (a0)
TST.W d0
TST.L d7
Bu komut için program1 ve program2'ye bakın...
Program 1'in açıklaması ;
Satır 1 : tst d0 ; d0 registeri 0 değeriyle karşılaştırılır
Satır 2 : bne don; eğer d0 registeri 0'dan farklı bir sayı ise <don> labelina git...
Satır 3.: rts ; Sekaya geri dön.
Satır 4 : clr.l d0 ; d0 registerini temizle.
Satır 5 : rts;sekaya geri dön...
Bu programın amacı, ilk önce d0 registerini kontrol edip, eğer temizse geri dönmesi, değilse d0'ı silip öyle geri dönmesi, olarak açıklanabilir...
Şimdi Program 2'nin açıklaması ;
Satır 1 : tst d0 ; d0 registeri 0 değeriyle karşılaştırılır
Satır 2 : beq don ;eğer sıfıra eşitse, don labelına git.
Satır 3 : clr.l d0 ; d0 registerini temizle.
Satır 4: rts ;Sekaya geri dön...
Bu programın amacı, program1 ile tıpatıp aynıdır. Fakat dikkat ettiyseniz, tek bir komut değişikliğiyle bir adet satırdan kurtulduk... Ve işlemiz, salisenin 1 / 1 000 000 oranında hızlandı (biraz abardık ama naapalım gerçekler)...
Şimdide sırada şimdiye kadar anlattığımız komutları içeren, bir program var...
Program 3'ün açıklaması ;
Satır 1 : lea buffer,a0 ; buffer adlı değişkeni a0 alır.
Satır 2 : clr.l a0 ; a0'ı siler.
Satır 3 : move.l (a0),d0 ; a0 da bulunan değeri d0'a yükler.
Satır 4 :move.w #500,d0 ; d0 registerine 500 değerini koyar.
Satır 5 : subq.w #1,d0 ; d0 registerinden 1 değerini çıkarır.
Satır 6 : tst d0 ;d0 registerini sıfır değeriyle karşılaştırıp sonucu durum flaglerine yazar.
Satır 7 :bne cikart ; Eğer 0'a eşit değilse çıkarta gider.
Satır 8 : rts ; eğer sıfırsa seka ya geri döner.
Satır 9 :buffer:dc.w 0;buffer adında bir word lük yani iki baytlık bir değişken hazırlar...
Satır 10 :end ; programın bittiği belirtilir...
Evet arkadaşlar, bu aylıkta bu kadar. Bana yazmak için adres şu...
PK 205
Beşiktaş
İstanbul
Türkiye
Mutlaka bana yazın. Sakın unutmayın...
BURAK ÖZIŞIK

(PROGRAM1)

```
1con:  tst   d0
2      bne   don
3      rts
4don:  clr.l d0
```

(PROGRAM 2)

```
1con:  tst   d0
2      beq   don
3      clr.l d0
4don:  rts
```

(Program 3)

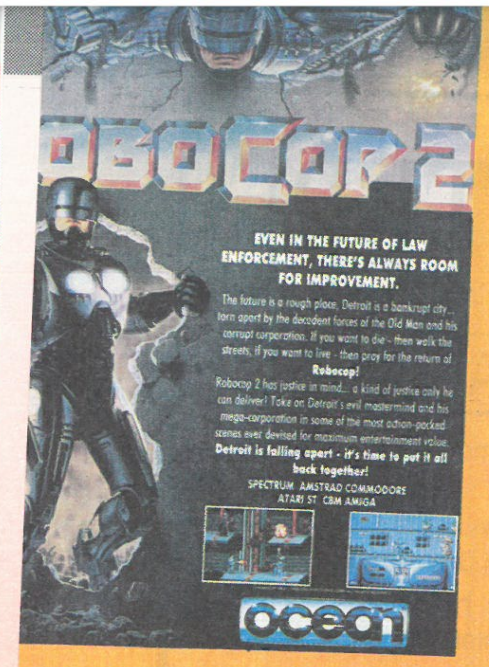
```
1 o:   lea   buffer,a0
2      clr.l (a0)
3      move.l (a0),d0
4      move.w #500,d0
5      subq.w #1,d0
6      tst   d0
7      bne   cikart
8      rts
9buffer:dc.w  0
10     end
```


GÖZTEPE
BİLGİSAYAR MERKEZİ

★ Amıga 500-Commodore 64 (Teleteknik Garantili)
★ Geniş oyun arşivi,Utılıty programları.
★ Joystıckler, Dısk Drıve'lar, Disketler, Monitörler, Ek Hafızalar ve diğer Bilgisayar Ürünleri, Kaliteli ve Ucuz.

TAŞINDIK!
Yeni Yerimizde Hizmet Vermeye Devam Ediyoruz

Ziverbey Cd. Faik Reşit Unat İlkokulu ve Kadıköy Ticaret Lisesi Karşısı, Pınar Sok.No: 1/A Göztepe-Çemenzar



OCE

ACTIVISION

PRISM

FTL

UBI-SOFT

ANC

TENGEN

U.S. GOLD

SS

DDICTIVE

CINAMAWARE

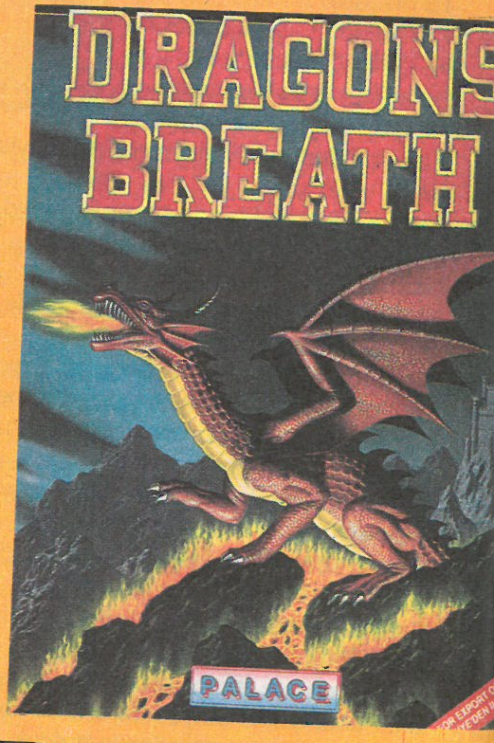
DOMARK

MIRRORSOFT

WORKS

BRODERBUND

IMAGE



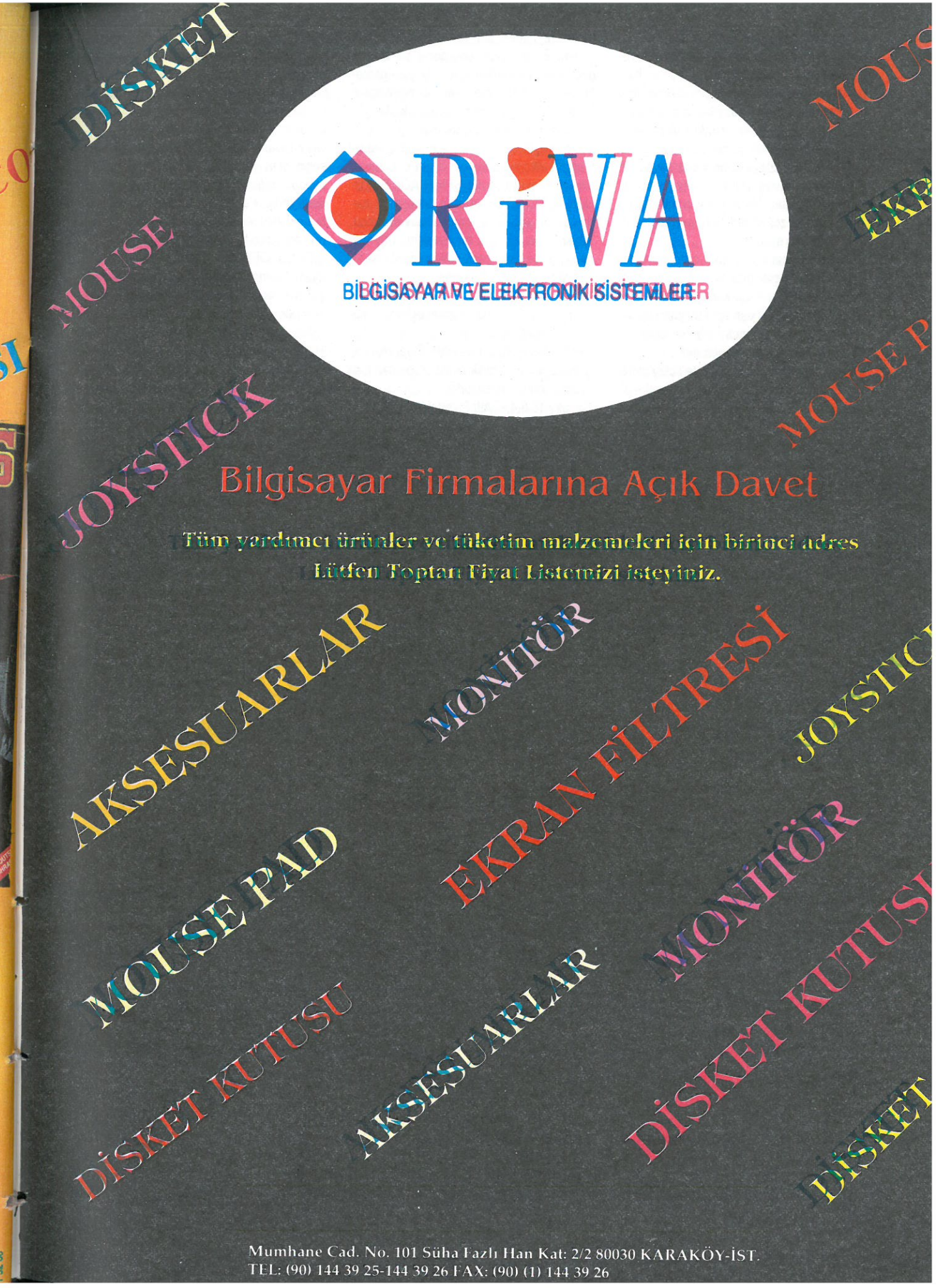
Orijinal Oyunların Toptan Dağıtımında

RiVA

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLER

Mumhane Cad.101 Süha Fazlı Han Kat:2 Karaköy-İstanbul

Tel:(90) 144 39 25-144 39 26 Fax:(90) (1) 144 39 26


DİSKET
MOUSE
JOYSTICK
RİVA
BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLER
Bilgisayar Firmalarına Açık Davet
Tüm yardımcı ürünler ve tüketim malzemeleri için birinci adres
Lütfen Toptan Fiyat Listemizi isteyiniz.
AKSESUARLAR
MONİTÖR
EKRAN FİLTRESİ
MOUSE PAD
DİSKET KUTUSU
Mumhane Cad. No. 101 Süha Fazlı Han Kat: 2/2 80030 KARAKÖY-İST.
TEL: (90) 144 39 25-144 39 26 FAX: (90) (1) 144 39 26

WARLORDS

Bir zamanlar bir kara parçası üzerinde bir gurup yaratık yaşarmış. Ülkelerinin adı İLLURA imiş.Bu yaratıklar çoğu zaman kardeş kardeş eğlenirler ve kendi kendilerince geçinip giderlermiş. Yüzyıllar içinde,insanların dahi bu günlerde içinde bulundukları garip bir tür hastalık çıkmış ortaya.HIRS ve DAİMA daha fazlaya sahip olma sevdası!!! Bu, ülkeye savaş yellerini getirmiş;bu iki yabancı hastalık.. Ve size kalan tek şey bu ülkede barışı zor kullanarak geri getirmek:- yani barış için savaş!!!

Oyunda amacınız bir hiçten ordu yaratıp o zamanların birçok gizli kalmış yanını çözmek. Bunun için karşı karşıya durmak zorunda olduğunuz 8 ayrı tipte düşman bulunmakta. Oyunu bitirmek için bunlarda en azından 4'ünü safdışı etmelisiniz.

Oyunu çözmek benim için hiçte kolay olmadı. Zira başlarda oyunun gidişatından be bile pek birşey anlıyamamıştım. Fakat sonra oyunun yanlızca savaş olmadığını anlayınca işler değişmeye başladı. Oyunda ilk hedefiniz rakiplerinizi yenmek.Bunun için tek yapacağınız şey iyi bir taktik.

Gelelim oyunumuzu nasıl oynayacağınıza. Nasıl başlasam... Oyun o kadar karışık ki! Yüklenişinden başlayalım isterseniz.. Başta karşınıza çıkacak olan WORKBENCH ekranından WARLORDS'u klick'leyin. Daha sonra ekrana çıkan diğer W.L.'u kickleyip oyunun parametrelerinin ayarlandığı ekrana geçin. Burada zorluk dereceleri şöyle;

Human:0-Sizin veya bir arkadaşınızın seçtiği karakter.

Knight:Oyunun en yavaş ve en aptal lideri.- Başlayanlara bile tavsiye edemiyeceğim.

Baron:8-Hah,işte tam zezkli bir rakip.

Lord:11-Sıkıyor;canınızıdeğil ama sinir hücrelerinizi.

Warlord:14-Ne desem,biri dışında hepsini WARLORD yapında oyun neymiş görün.

Bu arada size çok iyi işleyecek olan bir taktik. Diğer liderlerden birini (mümkünse en uzakta ki olsun) LORD yapmanız sizi diğer KNIGHT yaptığınız rakiplerinizden kurtarmaya yetecektir. Fakat daha sonra o. sizi çok ama çok uğraştırır.

Burada gerekli parametreleri ayarladıktan sonra sıra OK'e basmaya yani oyuna geçmeye geliyor. İkinci diskette yüklendikten sonra sıra seçmiş bolduğunuz Human'lara isim vermeye ve ilk PRODUCTION yani üretiminizi ayarlamaya geliyor.

Oyunda sanıyorum en iyi ayarlanması gereken şeylerden biri PRODUCTION yani üretim. Bir de oyun çok geniş bir alanda geçtiği için bir yerden başka bir yere gitmede oldukça zor. Zaten her ele geçirdiğiniz şehir sonrasında karşınıza çıkacak olan ekranda bu üretimi ayarlıyorsunuz.

Oyuna başladığınız şehir ve onla ilgili yararlı bilgiyi altta bulabilirsiniz. Burada bulunan bilgiler sırasıyla şöyle: ŞEHİR ADI, BULUNAN ASKERİ TÜR (a)o tür askerin bir turda aldığı yol, (b)o grubun askeri gücü, (c)yapılması için kaç tur gerektiği, (d)yapılması için gereken para, (e)kısa açıklama

1) THE SIRIANS...:Marthos

Heavy Infantry:8,5,2,4 Ağır Piyadeler,başta yapılması yerinde olur.Yapımları kısa ve korunma amacı ile idealler.

Light Infantry:10,3,1,4 Hafif Piyadeler,çok güçsüz;yardımcı birlik olurlar.Yapımları kısa olsada hemen dağılıyorlar.

Cavalry:16,6,4,8 Atlı Piyadeler,büyük kaleler için ideal bir alıcı.Bence bunu daima bir alternatif olarak kulanın.

Pegasi:15,5,7,6 Uçan Atlılar,çok hızlı fakat çok uzun sürüyor.Genede nereden giderlerse gitsinler 2 move harcadıkları için dağlık ve ağaşlık alanlarda idealler.

Sirians'ı seçmek oyunu bence çok uzatmak demek.Oyunda bunu seçerseniz bulunduğunuz taraftan karşı tarafa geçinceye kadar çok uğraşıyorsunuz.Kısacası bu lideri seçmemeniz yerinde olur.

2)STORM GIANTS...:Stormheim

Giant Warriors:12,6,2,4 Çok güçlüler ve kısa zamanda yapılıyorlar. Şimdilik başka seçenek yok zaten.

Oyunda bulunan en şanssız yaratıklar diyebilirim.Eğer oyuna hızlı başlamak ve kısa sürede yani karşı taraflar güçlenmeden birşeyler yapmak istiyorsanız bunları da tavsiye etmem.

3)GREY DWARFS...:Khaman

Dwarfen Legions:9,5,2,4 Bu okçular çok kaliteli ve güçlü.Korunma amacıyla stratejik yerlere koyun.Kale almada ise berbatlar.- LIGHT INFANTRY'e bile yeniliyorlar.B arada hemen belirteyim.Her savaşçı kendi ırkına ait bazı özelliklere sahiptir.Mesela bir ORCS OF KOR'un Wolf Riders'ı kendi terrain'i yani alanı olan ovalarda ve bataklıklarda tek başına 3 Cavallary'i bile yenebilir.Bu Dwarven Legions ise ormanlık alanların efendileri.

Griffins:18,6,5,16 Bu garip yaratıkları ileriki zamanlar için düşünün, çünkü yapım süreleri çok uzun.Genede ağaşlık alanlarda ve kale alımında çok yararlılar.Bu arada tavsiyem bir kaleyi alırken acele etmemeniz.- Çünkü kalere gelene kadar çok güç harcamışsanız genelde kaybedersiniz.Mutlaka dinlenin ve diğer birlikleri bekleyin.

Grey Dwarves oyunda en iyi stratejik yere sahip olan yaratıklar. Bulundukları yerden oyunda dağlarla ayrılmış olan her yere gidebiliyorlar. Fakat bunun yanısıra her taraftan gelebilecek saldırılara karşı açıklar. Bunu seçmenizi tavsiye ederim.

4)ORCS OF COR...:Cor

Giant Warriors:10,6,5,6 Çok uzun sürede yapılıyorlar.Fakat genede kale alırken ve korurken idealler.Fakat düşman orduların üstüne sürüp harcamayın.

Heavy Infantry:8,5,2,4 Kısa ve güçlü,zfakat fazla uzun mesafeler için ideal değil.Genede yakında bulunan kaleleri alırken yanınızda bulunsun.Tek başlarınıa 7 kişilik bir kale defansını darmadağın edebilirler.

Light Infantry:10,3,1,4 En başta seçmeniz akıllıca.Kısa sürede yapılır ve harcanabilirler.Bu arada size hemen bir taktik.Özellikle gurup halinde gezen birliklerinizde mutlaka bir iki LIGHT INFANTRY bulunsun.Karşınıza kuvvetli bir rakip çıkarsa hemen başta bunları ileri sürün ve ondan sonra saldırın.- Böylece garanti başarılı olursunuz.Çünkü bir birlik ikinci savaşını genelde kaybeder.

Wolf Riders:14,5,3,8 Eğer başta 3 tur askersiz beklemeyi göze alıyorsanız en iyiler bunlar.Ayrıca PLANE'lerde genelde savaşları alırlar.

ORKS OF COR oyunun en iyi durumlarından birine sahip.Oyunda tam bir geçiş noktası üzerinde.ELVAİLLE ile olacak savaşları saymazsak çok rahat olacaksınız.Tabi ki seçerseniz.

5)ELVAILLE...:Elvaille

Heavy Infantry:10,5,2,4 En kaliteli bunlar.- Kısa mesafeli amaçlar için.

Elven Archers:12,4,1,4 Yedek birlik olarak ideal.Bunlar ağaçlık alanlarda 4 yerine yanlızca 2 move harcarlar.

Pegasi:16,4,6,16 Bu garip yaratıkları uzun mesafaler için yani oyunun ortalarına saklayın.Daha önce belirttiklerim geçerli.

Oyunda ki konumları pek iyi değil.Fakat pek ölümcül bir düşmanı olmadığı için ordusu genelde en iyi olan durumunda.Eğer bunlardan başka birini seçerseniz oyunu bitirmek için çok uğraşmak zorunda kalırsınız.Zira bunlar daima defansiv bir pozis-

yonda kalmayı terci ediyorlar.Yani çevrelerine pek saldırmıyor ve bütün ordularını kalelerine biriktiriyorlar.Kalelerinin çevreleride zaten ağaçlarla kaplı.Bu yüzden bir kalede 24 tane askerleri bulunabiliyor.Dikkatli oln ve topluca saldırın.

6)SALENTINES...:Enmoot

Heavy Infantry:8,5,2,4 Kısa sürede yapılıyorlar ve kuvvetliler.

Light Infantry:10,3,1,4 Kısa fakat kuvvetsiz,başta öneririm.

Cavalry:20,6,4,8 En ideal gene bu.

Navy:18,6,8,20 Deniz birliklerine ne dersiniz.Üstlerine ordu koymayı unutmayın.Bnun için bir askeri üstüne getirip iki defa klick'lemeniz gerekiyor.

Oyunda en salak durumdakiler.Taa en uçtalar ve bu da onları alırsanız çok uğraşırsınız demek.Fakat denizden yararlanıp birçok yerlere gidebiliriniz.

7)HORSE LORDS...:Dunethel

Light Infantry:10,3,1,4 Başta seçin.

Cavalry:19,6,3,6 Uzun mesafeler için ideal.

Oyunda benim en sevdiklerim ve en rahat olanlar bunlar.Sizinde göreceğiniz gibi eğer şanslıysanız daha 6. veya 7. elde 6 şehriniz oluyor. Böylece oyunda çok üstün br ordu kurabiliyor ve herkesi ezip geçebiliyorsunuz.Amaçlarınızdan ilki olan 43 şehri ele geçirmek yani dağların sizin tarafınızda olan kısmı ve LORD BANE' yenince oyunu bir bakıma bitirmiş oluyorsunuz.

8)LORD BANE...:(Oyunun kötü LORD'u bu)Bane's Citadel

Giant Warriors:16,6,4,4.Gerçekten güçlüler.Kalelere karşı ideal.

Light Infantry:10,3,1,4.Koruma ve kısa mesafeli saldırılar için gerekli.

Cavalry:6,16,4,8.Çok uzun çok.

Wolf Riders:14,5,3,8.Kaliteli ve dayanıklı.-Seçmeniz tavsiye olunur.

LORD BANE tam bana göre fakat o çevreleyen dağlar var ya odağlar,insanı sinir ediyor.Sırs bu dağları geçene kadar diğerleri sizin iki katınız kale alıyor.Kısacası seçmeyin.

Tabi her uğradığınız veya aldığınız şehirde bu çeşitlere rastlıyabilirsiniz. Yanlızca başta biraz yardım olsun dedim.Unutmadan, bu çeşitler değişmez yani bir şehirde hep o ürünlerden bulunur.

Eğer PRODUCTION yani üretim biterse bilgisayar üretime devam edeyim mi diye sorar.Buna NO deyin ve üretime baştan bir göz atın.Böylece oyun monotonluktan çıkacaktır.

Ekranın ortasında bulunan ikonların görevleri ise sırasıyla şöyle;

a)Bir grubu ya da şehiri bırakma

b)Production yani üretim.Bu ikonu seçtikten sonra hangi şehirde üretim yapılmasını istiyorsanız onu klickleyin.

c)Bu soru işareti ikonuyla istediginiz obje hakkında bilgi alabilirsiniz.

d)CTR ikonuyla o anda üzerinde bulunduğunuz birliğin kontrolünü alırsınız.Mesela oyunda bir birlikteyken ekranı başka bir yere götürdünüz.Gene o birliği görmek için bu ikona basmanız yeterli.

e)NXT ikonuyla sıra ile ordularınızı hareket ettirebilirsiniz.Üst üste duran iki ordu tek ordu sayılır ve onları beraber kontrol edersiniz.Eğer tek defa mouse'u klicklerseniz tek birliği,iki kere üst üste basarsanız GROUP halinde giderseniz.Oyun ilerledikçe 200,300 ordunuz daha doğrusu adamınız olunca onları birleştirmeyi unutmayın.Bir orbu en fazla 12 kişiden oluşuyor

f)Q ile o anda tuttuğunuz ordu ya da kaleyi bırakabilirsiniz.

g)Eğer oyunda bir orduya defansiv bir görev verdiyseniz ve o orduyu bir daha oynatmak istemiyorsanız bu tuşa basıp NEXT ile onu bir daha almayabilirsiniz.Yani o birlik NEXT'e klickleyince ekrana gelmez ve bir sonra bulunan birliğe geçer ve böylece iki saat onunla uğraşmaktan kurtulursunuz.

g)Haritada istediğiniz bir yeri klickleyip o yeri yakından görebilirsiniz.

PULL-DOWN MENÜLER'e gelince.(KOEI firmasına bu akıllılık için teşekkürler teşekkürler) Oyunda birçok şeyi bu menülerle kontrol ediyorsunuz.Bu menüler sırasıyla şöyle;

GAME.....Burada 4 seçenek var.Bu seçenekler:

a)About-Oyun ve yapımcılarıyla ilgili kısa bilgi

b)Load-Oyunun daha önce save ettiğiniz bir yerine dönme

c)Save-Oyunu daha sonra devam etmek için hafızaya alma.Burayı iyi dinleyin.Çünkü çözene kadar saatlerimi harcadım.Oyunu save etmek gerçekten başlıbaşına bir ölüm oldu.Yapmanız gerekenler şunlar.Başta bir disketi formatlayın ve ismini aklınızda tutun.Daha sonra save ekranında DRAWER yazan yeri silin ve o halde ENTER'a basın.-Şimdi sizen WARLORDS 1 disketi istenecektir.Burada elinizde iki seçenek var.Ya WARLORDS 1 disketinde bir tarafa save edersiniz oyunu,ya da kendi disketinizi takıp DRAWER yerine disketin ismini yazarsınız.Eğer ilkini seçerseniz bazen çok değişik haritalar elde ediyorsunuz ve oyun takılıyor.Bundan sonra hangi adla save olacağını yazın ve ENTER'a tekrar basın.Bu açıklama biraz karışık gibi fakat eğer bir EXTERNAL DRIVE'ınız başka hiçbir seçeneğiniz yok.Tabi oyunu bir oturuşta bitirmeye (en az 8 saat gerek) kalkmazsanız.

d)Quit-Oyunu bırakıp WORKBENCH ekranına dönme

ORDERS.....Burada da 4 seçenek bulunmakta.Bunlar;



a)Build-O anda üzerinde bulunduğunuz yerde bir kale kurmaya,ya da üzerinde bulunduğunuz kalenin defansiv gücünü 1 arttırmaya tarar.

b)Capital-O anda hangi Player'da iseniz onun ana kalesine gitmeye yarar. Böylece iki saat büyüteçle uğraşmak zorunda kalmazsınız.

Ayrıca bu arada hemen haritayı nasıl kullanıcağınızı belirteyim.Ya bunu haritada bulunan bir noktaya basarak oynatırsınız ya da nümerik klavye ile istediğiniz yöne gidersiniz.Bir orduyu hareket ettirmek içinde üstüne 2 defa klicklemeniz yeterli.

c)Disband-Kurmuş olduğunuz bir orduyu yokeder.Oyun ilerlerde üyle bir noktaya geliyorki bunu yapmak kaçınılmaz.

d)Raze-O anda üstünde durduğunuz ve sizin olan bir kaleyi yağmalayıp yoketmek içindir.Eğer bir kaleyi karşınızdakine kaybedeceğinizden eminseniz bunu kullanıp geri

çekilebilirsiniz.Fakat bu sizin ordunuzun moralini etkiler.

REPORTS.....Oyunla ilgili bilgileri ve o andaki durumunuzu bunla anlıyorsunuz.6 seçenek var.Bunlar;

a)Armies-Oyunda hangi yaratığın ne kadar gücü var onu bu seçenekle öğrenebilirsiniz.Burada ve diğer Report'karda sıra şöyledir:

The Sirians-Storm Giants-Grey Dwarfs-Orcs Of Cor Elvaille-Salentines-Horse Lords-Lord Bane

b)Cities-Bunla kimin ne kadar şehri var onu öğrenebilirsiniz.

c)Gold-Bu seçeneklede kimde ne kadar altın var anlayabilirsiniz,Altın önemlidir.Çünkü güçlü ordular için fazla para gerekir.

d)Hatreds-Kimin dost kimin düşman olduğunu buradan anlayabilir ve kime ilk saldıracağınızın planını yapabilirsiniz.Fazla kullanmayın zira yüklemesi çok uzun ve sıkıcı.

e)Production-Bunla o anda üretim yapıp yapmadığınızıkontrol edip diğerlerine bakabilirsiniz.

f)Winning-Kimin daha önde olduğunu gösteren tabloyu incelemek içindir.

HEROES.....Bunla kendinize kahraman buluyorsunuz.Fakat genelde bu kahramanlar kendileri geliyorlar.Seçenekler;

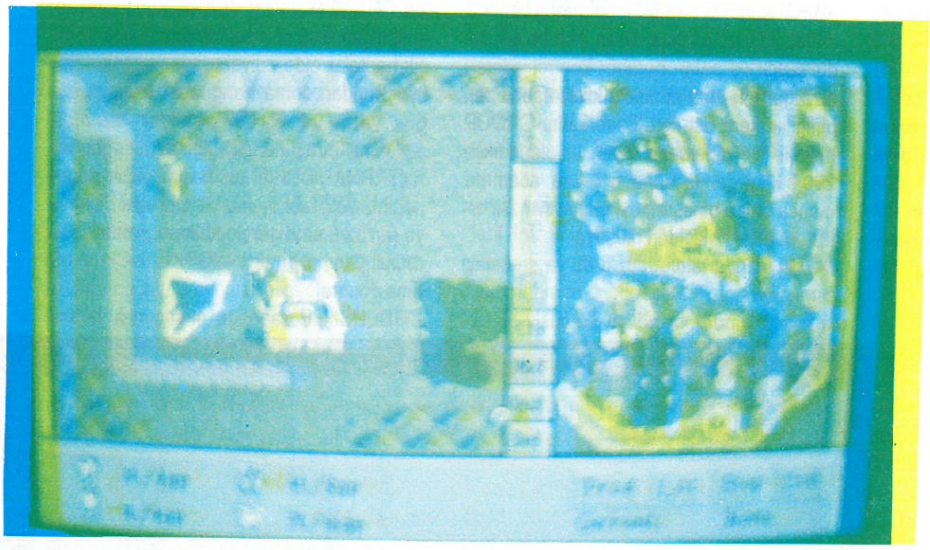
a)Drop-Elinizde bulunan bir kahramanı atmak içindir.

b)Find-Elinizde bulunan kahramanı tekrar içindir.

c)Inventory-Elinizde bulunan seçeneklere bakmak içindir.

d)Search-O anda bulunduğunuz yerde kahraman aramak içindir.Bu seçeneği genelde şehir ve şehirlere yakın yerlerde kullanın-.Ayrıca oyunda birçok mistik kuvvet var.Sizinde ekranda göreceğiniz gibi LIBRARY yani kitaplıktan tutunda HEALER'a yani iyileştiricilere kadar birçok değişik bina var.Eğer bu binalara giderde bu ikon'u seçerseniz bazı güçler kazanabilirsiniz.Ayrıca bazen bazı herolara da rastlıyorsunuz.Fakat bunların saldırısına uğrayabilirsiniz.Bir keresinde 12 kişilik bir CAVALLARY ordumu büyle kaybetmiştim.Bu yüzden aynı şeyin sizinde başınıza gelmesini istemiyorsanız buralara tek askerle gidin.

e)Take-Bulduğunuz veya daha önce size gelmiş bir kişiyi Hero yapmak içindir.



Bu arada işinizi çok kolaylaştıracak bir HINT.Kahramanın adı yerine 3 yazarsanız (ad yerinde başka harflerde olabilir) mutlaka en az 2 ALLIES'da o kahraman ile gelecektir.Bu ALLIES Dragons olursa yaşadınız.Çünkü bu yaratıkların alamıyacağı şehir yok.WIZARDS'ı ise mutlaka ayrı kullanın.Çünkü 50,60 gibi bir MOVE kapasiteleri bulunmakta.

TURN.....Oyunun zamanlarını ayarladığınız yer.Seçenekler;

a)End Turn-O anda yönettiğiniz karekter için turu bitirmek ve diğerine geçmek için kullanılır.

b)Observe-Diğer şahısların ne yaptığına uzun uzun bakmak istiyorsanız bunu açın.Fakat çok uzun sürüyor,uyarayım.Başta ne olduğunu anlamak için izlerseniz yararlı olur.

Oyunda bir yerden diğerine gitmek için Move Army Mode'unda gideceğiniz yere gidip mouse ile klicklemeniz yeterli.O sizi en kısa yolu bulup istediğiniz yere götürecektir.

Ayrıca ekranda bazen bilgiler çıkıyor.Bir şehiri ya da bir orduyu klickleyince çıkacak olan bilgiler şunlardır;

a)Name- O yerin adı

b)Income- O yere gelen para miktarı (şehir için)

c)Cities- Elinizde bulunan şehir sayısı

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

Şehit Asım Cad.
Kısmet İşhanı
No: 51/6
Beşiktaş, Istanbul
Tel:160 82 11
Fax: 159 70 62

DOSTÇA BİR ORTAMDA, HESAPLI ALIŞVERİŞ İÇİN
BİZİ ARAYIN!

d)Gold- Elinizde bulunan altın sayısı
e)Turn- Kaçıncı turda olduğunuz
f)Command- Verilen emir
g)Upkeep- Oraya harcanan bir TURN'lük para

PRODUCTION ekranında bulunan 4 ikon ise sırasıyla şöyle.

Production- O anda iki defa klicklemiş olduğunuz ver resmi ekranda olan askeri gücü üretmeye başlama komutu

Locate- Üretilen askeri kuvvetin bir başka yere transferi.Bu transferler gerçekten oyunun anahtarları durumundalar.Oyunda bir tarafınızda düşman bırakmayınca en uç noktaladan mutlaka askerlerinizi daha doğrusu üretilecek olanları daha içerilere alın.Böylece iki saat onları ileri getirmekle uğraşmazsınız.Fakat bir yere en fazla 4 ürünü getirtebilirsiniz.Diğerlerini bu yer kaldıramaz.

Stop- Üretilen malın üretiminin durdurulması

Exit- Bu ekrandan çıkış

Turn yani sıra size gelince bir ekran çıktığıdaha önce belirtmiştim.-Bu ekran iki şekilde olabilir.Bunlardan ilki normal üretim,ikincisi ise bir ürünün başka bir yere transferidir.

Oyunun klavyeden kullanımıda mümkün.Bunun için gerekli bazı tuşlar şöyle;

a)NÜMERİK KLAVYE

1...Sol Alt Çapraza ekranı kaydırma
2...Alt tarafa ekranı kaydırma
3...Sağ Alt Çapraza ekranı kaydırma
4...Sol Tarafa ekranı kaydırma
6...Sağ tarafa ekranı kaydırma
7...Sol üst çapraza ekranı kaydırma
8...Üst tarafa ekranı kaydırma
9...Sağ Üst Çapraza ekranı kaydırma

b)NORMAL KLAVYE+AMİGA TUŞU

?-About L-Load S-Save Q-Quit
E-End Turn

c)NORMAL KLAVYE

B-Build C-Capital Q-Disband R-Raze
A-Armies P-Production W-Winning
Z-Search Hero T-Take Hero

Oyunda çok geniş br alan olduğunu belirtmiştim.Şimdi sizlere bu geçişleri kolaylaştırmak için her yerin üzerinden geçerken götüreceği move'u veriyorum.

ROAD-Oyunda genelde bütün yaratıkar bu yol üzerinde giderken 1 move harcıyor.Bazı ALLIES'lar ve PEGASİ'ler heryerde 2 move harcıyorlar.

PLANE-Oyunda her yere yollarla gidemiyorsunuz.Bazen ovaları aşmanız gerekiyor.PLANE'ler bazıları dışında genelde 2 move gerektiriyor.Bu arada unutmadan belirteyim.Çapraz gittiğinizde move sayısı asla fazlalaşmaz,bu yüzden eğer gitmek istediğiniz yere çabuk varmak istiyorsanız özellikle dönemeçlerde çapraz gidin.

CITY-Şehirler daima kısa gitmek için idealdir.Tek move'ınızı götürürler ve orada kalan ordular dinlenir.

MOUNTAIN-Oyunda geçemediğiniz şeylerden bir tanesi.

HILL-Oyunda daüların çevresi bunlarla kaplı.Buralardan geçmek 6 move'ınızı götürüyor.

FOREST-Oyunun bir başka belası.Geçmek için 4 move gerekiyor.

SEA-Oyunda geçemediğiniz şeylerden bir



başkası.Yanlızca gemileri kullanabiliyorsunuz.Bu arada gemilere asker yüklemeyi unutmayın.Zira bir gemi yanlızca başka bir gemiyle çarpışabilir.Eğer gemi batarsa diğerlerine elveda demeyi unutmayın.Ayrıca daima yüksekte savaşan birlik olmaya dikkat edin.Bir de bir kaleyi almak istereniz başta yanına bir TOWER kurup öyle içeri dalın.Göreceksinizki daha az kayıp vereceksiniz.

Oyunun nasıl bittiğine gelinceEğer oyunda diğer rakiplerinizden 4 tanesini haklarsanız,yani geriye 3 adet düşmanınız kalırsa diğer liderler barış için size elçilerini yolluyor ve barış istiyor.Bu ekran gerşekten süper.Kendinizi KRAL hissediyorsunuz.Diğer LORD'lar karşınızda diz çökmüşler.Çıkacak olan yazılar ve anlamarı şöyle:

AK OFFER OF PEACE:THE TIDE OF WAR IS TURNING YOUR WAY.THE REMAINING LEADERS SEND EMBASSODORS TO OFFER ALL OF THEIR LANDS IF YOU WILL BUT SPARE THEIR LIVES...WHAT IS YOUR DECISION ?(Savaşın gidişatı sizin alehinize dönüyor.-Kalan liderler elçiler gönderiyor ve size hayatları karşılığında topraklarını veriyorlar.-Kararınız nedir.)

Bu soruya YES diye cevap verirseniz oyunu bitirmiş olursunuz;yani İLLURA'ya sahip olan LORD.Bundan sonra savaş bitmiyor.-Diğerleriyle savaşa devam ediyorsunuz.Tek farklar ise onların siz saldırmaan saldırmamaları ve hep HERO'ların size katılmak istemeleri var.Hepsini halledince son ekrean ve güzel bir grafik.Nasıl mı ?Oynayın,bitirin ve görün.

WARLORDS gerçekten çok akıllıca hazırlanmış bir strateji-FRP.Bu türden hoşlanmayanlar için bile tavsiye edebileceğim güzel bir oyun.Tek kötü yanı 1 M.B.'ta çalışması.Oyunun grafikleri biraz WAR IN MIDDLE EARTH'ü andırıyor. Konuda benzer.Fakat bunda ARCADE sahnesi hiç yok-.Ayrıca esas adamınız yani oyuna başladığınız lider ölsede oyuna ordularınızla devam edebiliyorsunuz.

War I.M.E.'ü alıp beğenenler için mutlaka öneririm.Bence bu oyun son ayların en geniş kesime hitap eden oyunu:neden mi ?Grafikleri güzel,biiir...Hızlılık harika,ikiii...-Komut ve menü bolluğu ile sıkmıyor,üççç..-.Ara yüklemeler neredeyse hiç yok ve bu da oyunu akıcı yapıyor,döööt...Daha ne istiyorsunuz,altıı...Beş nerede diyenler bu oyunu alsın ve mutlu mutlu baloncuklar yapsınlar.İTTİB (bitti).

●CENK ÜNLÜ

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

ARCADES

G - L OC

Sanırım çoğunuz After Burner'ı oynamışsınızdır Bu oyun onu takip eden taklitlerinden çok daha üstündü. Fakat şu sıralar arcade piyasasının en gözde uçak oyunu G-Loc. En büyük özelliği ise oyunda yönettiğiniz uçağı hem dışarıdan hem de içeriden kontrol edebiliyorsunuz.

After Burner'da uçağınızı daima arkadan izliyordunuz. Fakat G-Loc'da bir süre pilot kabinde oynadıktan sonra ekran aniden içinizden geçiyor ve uçağı dışarıdan görmeye başlıyorsunuz.

Çift bakış açısından başka hızınız ayarlayabileceğiniz bir kol ve aynı anda ateşleyebileceğiniz güdümlü füzeler ile makinelitüfekler var.

Oyundaki genel amaç karşınıza çıkan düşman uçaklarını veya ilerdeki bölümlerde belirlenen önemli stratejik hedefleri vurmak. Her aşamada vurmanız gereken belli sayıda hedef var ve bunu gerçekleştirmek için zamanınız sınırlı. Çoğunlukla arkadan gelip önünüze geçen düşmanlar bazen tam karşıdan da gelebiliyorlar.

After Burner tipi üç boyutlu uçak savaşlarından hoşlanan herkes G-Loc'ı Game City (Gazi)'de oynayabilir.

PIT FIGHTER

Dövüş meraklıları, Pit-Fighter sizleri Game City'de öylece bekliyor. Bana kalırsa çoğunuzun bu müthiş oyundan haberi var ama ben gene de bir iki şey yazacağım, yoksa burada canıma okuyacaklar.

Pit-Fighter'i eşsiz ve rakipsiz kılan şey grafiklerinin mükemmelliği. Belki inanmayacaksınız ama dövüşcülerden tutun da seyircilerine kadar herşeyi dijitize edilmiş. Adamların her biri süper hareketler ve kombinasyonlar yapabiliyor. Hatta o kadar gerçekçi ki biri sizi seyircilerin olduğu yere fırlattığında seyirciler de sizi geri fırlatıp ölümüne dövüşmeye zorluyorlar.

Oyundaki amaç barlardan başlayıp ringlere kadar uzanan bir para için dövüş maçları serisini tamamlamak. Tabii ki bu hiçte kolay değil. Aksine aşırı derecede zor. Bazı rakipleriniz o kadar güçlü ki hayal bile edemezsiniz.

Ayrıca oyunun başındaki, dövüşcüleri tanıtan demoyu mutlaka izleyin. Gerçekten bir harika. Resmen film gibi.

Uzun lafın kısası, arcede ve dövüş hayranı herkes Pit-Fighter'i oynamalı.

Mert HEKİMCİ

PROBE
ELEKTRONİK
DİGİTAL TASARIM
VE ONARIM
MERKEZİ

AMIGA ya da COMMODORE bilgisayarınıza getirdiğiniz anda, gözünüzün önünde çay ve kahvenizi içip sohbet ederek onarım,
YALNIZ BİZDE....

BİLGİSAYAR VE YAN ÜRÜNLERİ SATIŞI
Amiga'nız için **Prostand**
(Kendi üretimimiz)
512K Ek **Ram Kartı**
(Kendi üretimimiz)
KULLANILMIŞ BİLGİSAYAR ALINIR VE SATILIR.
DEĞİŞİM YAPILIR.

PROBE ELEKTRONİK, BİR **FISHER** YETKİLİ SERVİSİDİR.

☎:338 57 85

BU DEVİRDE HER TAMİRCİYE GÜVENİLMEZ!!!

5 YILLIK TECRÜBEYE VE KENDİ GÖZLERİNİZE GÜVENEBİLİRSİNİZ.....!

Bahariye Cad. Nispiye Sok. No: 9/4 KADIKÖY/İSTANBUL

AMIGA Commodore
BİLGİSAYAR VE YAN DONANIM
TAMİR SERVİSİ

✔Garantisi olmayan veya Biten Amıga-C64 Bilgisayarları
✔MONITÖR-DİSK DRİVE-TEYP
✔HER TÜRLÜ JOYSTICK Tamiri Yapılır...
✔Orijinal Malzemeler
(Tuş Takımından Adaptöre Kadar)
✔Entegre ve Yedek Parça Satışı
✔Kaset çoğaltma cihazları
(AMATÖR-PROFESYONEL çeşitler)
✔Hazır Resimli Kaset
Oyun Çeşitleri

Toptan-Parakende

COMPUSHOP

NADİDE CAD. BAĞKUR BLOKLARI MERTER,ISTANBUI
TEL: 584 19 44

SON SAYFA

Son zamanların en acımasız Son Sayfa'sıyla karşınızdayız. Nedense bu ay herkes doğumgünü kutluyor, ne yani biz biraz geç doğduk diye kutlayamayacakmıyız, bari insan depoya bir dilim pasta getirir. Kalleşler. Bizim sıramız geldiğinde doğum günü partisi nasıl olurmuş göstereceğiz onlara.

Bu ay ortalık kaynıyor, bir sürü garip haber var. Kendinizi hazırlayın, oldukça şaşıracaksınız.

1) Comdore (dizgi hatası değil) firması ortalığı karıştıran bir açıklamayla son iki sene içinde yapılan bütün aletlerinde sahte CMP chip'i kullandığını açıkladı. Bu chıp'ler kullanılmaya başladıktan 3 sene sonra kendi kendilerini bozuyorlar. Tamirleri mümkün olmadığından yeni bir alet almak zorunda kalıyorsunuz. Bunu engellemenin tek yolu ise bilgisayarınızı açıp APD#1200 yazan devreyi IAF$732MD girişine lehimlemek. Biraz dikkatli olun, eğer kazara FGH$320JK'ya değerseniz bilgisayarınızı saksı olarak kullanmak zorunda kalabilirsiniz.

2) ATARAI firması ALLOS adlı bir bilgisayar hazırladıklarını kabul etti. Oldukça pahalı olacağa benziyen bu bilgisayar diğer bütün bilgisayarlarla software uyumlu olacak. Yani bu aletle spectrum'dan VGA grafikli PC'ye (ben değil) kadar bütün aletler için hazırlanmış oyunları oynayabileceksiniz. Alet standard olarak teyp, disk drıve, harddısk ve CD-Rom sistemiyle satılacak.

3) Sıieorra firması şimdiye kadar çıkan oyunlarının hepsinde gizli bir film mode'u olduğunu açıkladı. Eğer oyunun başında doğru komutu verirseniz Larry, Codename Iceman gibi oyunları baştan sona film gibi seyredebilirsiniz. Girmeniz gereken emir: I KNOW THE SECRET OF THE FOOLISH FILM/VIEW MODE. Böylece beyniniz çözmeye yetmiyorsa ve 64'ler dergisine ulaşamıyorsanız bile oyunun son ekranını görebileceksiniz.

4) Körfez savaşında uçakların füze sistemlerini gösteren görüntülerin aslında sahte olduğu ve bunların bir Amıga 3000'le hazırlandığı açıklandı. Açıklamayı yapan yetkili aslında bu teknolojinin daha hazır olmadığını ama halka güven duygusu verebilmek için bu yola başvurduklarını söyledi. Hatırlayacaksınız CMN zırt pırt mavericklerle paramparça olan hedeflerin görüntülerini yayınlıyordu.

5) Eğer Amıga'nızda Genesıs, PC Engıne gibi sistemlerin oyunlarını oynamak istiyorsanız THE CONVERTER adındaki araç ülkemize geldi. Yaklaşık olarak 400,000 TL'ye satılan oyun paralel porta takılıyor ve bu sistemlerin kartuşlarının Amıga'da oynanabilmesini sağlıyor. Sistemi ithal eden firma aletin yurt dışındaki yasalar yüzünden birçok zorlukla karşılaştığını ama ülkemizde bu yasalar olmadığı için büyük bir rahatlıkla satılabildiğini belirtti.

6) 64 sahiplerine müjde! Kafa ayar problemleriniz artık bitti. The HEADFADER isimli araç teybinize taktığınız kasete göre kafa ayarını otomatik olarak yapıyor. Bu sayede tornavida, kafa ayar programı gibi şeyler artık tarihe karışıyor. Bu mükemmel alet sayesinde hem yükleme daha hızlı (yaklaşık 12 kat) oluyor hem de kafa ayar işlemi otomatik olarak gerçekleşiyor.

7) Epyx firması büyük bir hit olmasını beklenen bir oyunu piyasaya sürdü: IMPOSSIBLE MISSION. Bu oyunda çılgın bir profösörün gizli sığınağına girerek onu durdurmaya çalışan bir ajanı canlandırıyorsunuz. Oyunun en önemli özellikleri mükemmel animasyonlar ve dıgıtıze ses efektleri. Karakteriniz bir çukurdan aşağı indiği zaman acı dolu bir çığlık atıyor.

8) Biz hangi aydayız? Nisan. Ayın kaçı? Biri. Nisan 1'de ne yapılır? İnsanlar kafalanır. Eh artık gelenek olmuş ne yapayım, ben de sizi biraz kafalayayım bari dedim. Yani inandınız mı bilmiyorum ama 7 maddedir sizi kafalıyorum. Neyse bari kafalayan ben olayım, benden zarar gelmez, ama siz siz olun bu günlerde her duyduğunuza, her okuduğunuza inanmayın. Nisan 1 tehlikeli bir dönemdir.

Bu aylık bu kadar, eğer sinirden köpürdüyseniz kusura bakmayın. Ama zaten bu sayfayı açtığınızda biliyordunuz SON SAYFA'nın ne yapacağı belli olmaz! Hadi geçmişl olsun, öpüldünüz.....

PC

TELECOM BİLGİSAYAR

"AYRICALIKTIR"

Bilgisayarlar ve Diğer Hardware

Software ve Yazılım Programları

Her Hafta En Yeni Oyunlar

Bakım ve Onarım Servisi

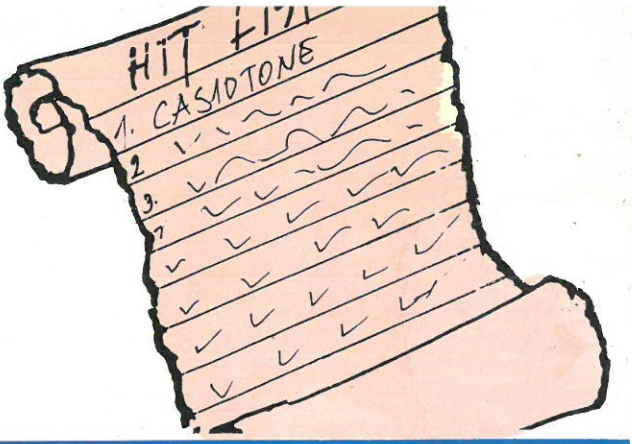
Her Müşretiye Bir Kura No'su

TELECOM Bilgisayar

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

SAFA TANITIM 1608211

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**