TL.4 Sayı:38 10.000 TL.(K.D.V. Dahil)

64'ler

Commodore *AMIGA*

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI
BİLGİSAYAR DERGİSİ

NARC

™

COLONEL BEQUEST
TAM ÇÖZÜM

COURSE OF AZURE BONDS
Çileniz bitti

AMIGA PC'ye Karşı

Blue max ,Goldrtz , SW IV-
Great Coursi, BRAT ,IMMORTAL
FULL CONTAXT ,CHIP's CHALLENGE,
DESTROYER SIMULATOR
ve Niceleri

POSTER'iniz
İstemeyi unutmayınız

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



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

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

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 kapama
- Monitörü uzaktan açma kapama
- 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

Devlet Nüshası

YAYINCININ NOTU

Dördüncü yaşımıza girmemiz dolayısıyle gönderilen tebrik, telgraf ve mektuplara teşekkür ederek bu ay ki sohbetimize başlıyorum. Bu diyaloglar artık sizinle benim aramda büyük ifadeler buluyor. Derginin asıl sahibi olan sizlerin sıcak ilgisi benden hiç uzakta olmasın istiyorum. Hepiniz sağolun...Zaten gelecekte dergiyi okuyucuları ve emek verenleri ile bir vakıf durumuna getirecek ve hepinizi o vakıfta söz sahibi edeceğim. ''BUNLAR ÇOCUKTUR NE OLACAK CANIM '' diyenleri ve diyecek olanları utandırabilesiniz diye.. Bekleyin iyi günler yakında..

Bu ay ki menümüze gelince: Büyük zevkle oynamaya çalıştığınız ancak zorluğu ve SIERRA'ya özgün problemleri nedeniyle zorlandığınızı sandığım COLONEL BEQUEST bu sayımızın HİT'i .. Biliyorsunuz ana prensibimiz oyunu bitirip yazmak..yoksa oyunun zevkine saldırı değil .. FRP sevenler Sevgili Mert'imizin kafasını yarmaktan arta kalan zamanında bitirip yazdığı Course Of Azure Bond's ile mutluluklarını artıracaklar. Ha unutmadan Mert kardeşimiz bir kaza geçirdi ve kafasını yardı. Hastanede yatarken kendisine çiçek almayı düşleyen bana 'SEN BANA DERGİMİ GETİR YETER' diyen Mert'çimize bir kez daha geçmiş olsun diyorum. FRP,ciler üzülmesin Fırat kardeşim Ultima V 'i onlar için hazırladı gelecek sayımızda yayınlayacağız. SEKA. DOS .BASIC sürekli yazılar artık.. AMOS 'un meyvelerini toplamaya başladık bile.. Bu sayıda SERKAN DOĞAN'ın yazdığı AMIGA PC'ye karşı"yı dikkatle okuyun . Aletinizin sırlarını keşfedin. Tutmayın beni tutmayın daha yazacağım yahu Ama yer kalmamış hadi hoşca kalın... ABDURRAHMAN PALA



Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Pazarlama Müdürü
SÜLEYMAN ESRİNGÜ
Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi Operatörü
FEZA SEVİMAY

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

A-10 TANK KILLER

Körfez savaşının en fazla söz edilen uçaklarından birinin simulasyonunu sizler için açıkladık.Bu ölüm makinesi yer hedeflerini yok etmekteki ustalığı sayesinde 'tank katili' lakabını aldı.Tam açıklamasını 19. sayfada bulabilirsiniz.

THE COLONEL'S BEQUEST

Sierra ülkemizde en fazla hayrana sahip firmalardan biri. Firmanın en son harikalarından olan bu oyun sistem ve konu olarak diğerlerinden bayağı farklı. Bir dedektiflik hikayesi şeklinde oynanan oyunun tam çözümünü 46. sayfada bulabilirsiniz.

CURSE OF THE AZURE BONDS

Son zamanların en iyi FRP'lerinden biri başınızı ağrıtıyorsa bu habere sevineceksiniz. Bütün yapmanız gerekenler, menülerin açıklaması, kısacası tam çözümüyle 'Lanet' sayfa 26'da.

5) HABERLER
10) NARC C-64
12) KANAL 64
14) SPOT C-64
16) SUPER CARS C-64
19) A-10 AMIGA
22) GIANNA REMIX C-64
24) HORROR ZOMBIES AMIGA
26) CURSE OF THE AZURE AMIGA
30) DESTROYER SIM. AMIGA
32) FULL CONTACT AMIGA
34) BLUE MAX AMIGA
36) CHIPS CHALLENGE AMIGA
38) SWIV AMIGA
40) SPIRIT OF EXCALIBUR AMIGA
44) COLDITZ AMIGA
46) COLONELS BEQUEST AMIGA
52) AMOS
56) AMIGA BASIC
59) ADVENTURE
64) AMIGA DOS
66) WESTERN CONTEST C-64
68) AMIGA PC-YE KARŞI
70) GREAT COURTS AMIGA
72) SEKA
74) BRAT AMIGA
76) IMMORTAL AMIGA
80) SKI OR DIE AMIGA

devamı sayfa 4

ADVENTURE

SON SAYFA

HABERLER

HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER



PREDATOR 2

1Şu günlerde hazırlanan oyunlardan en önemlilerinden biri şüphesiz Predator II.Konusunu aynı adı taşıyan filikden lan oyun, filmin ana sahnelerini yansıtan level'lardan oluşuyor. Olay bu kez vahşi ormanlarda değil de klaik rpblemli metropoleerden birinin arka sokaklarında geçiyor. Polis memuru Hannıgan için hayat gayet monoton devam etmektedir. Rakip çetelerin savaşlarında hergün ölenleri düzgün bir şekilde not edip arada sağa sola birkaç mermi sıkmaktadır. Tabi bir gün Predator ortaya çıkıp tam bu savaşın ortasına giriveriyor.İşler bundan sonra karışıyor, FBI, CIA derken Predator'u halletmek işi sonunda yine Harrıgan'a kalıyor. Oyuna gelince hemen hemen alıştığımız shoot-them-up'lardan biri olduğu söylenebilir.Tek farkı ekranda görebildiğiniz minik adam silueti. Bunun yanı sıra özellikle background'lara gösterilen özen kayda değer.Bana sorarsanız Arnıe'siz Predator olmaz ama öyle veya böyle oyun yakında hazır olacak.

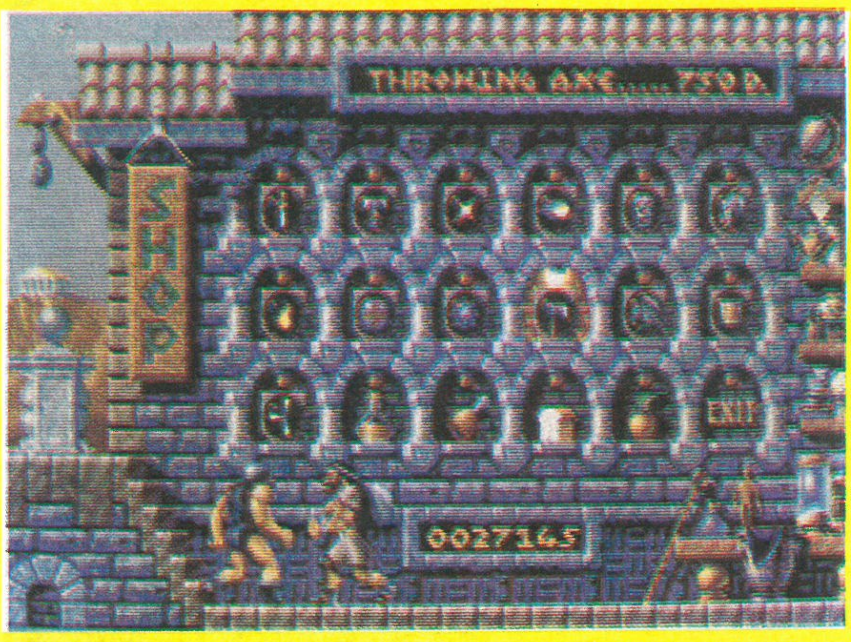


CHUCK ROCK

Bu günlerde itici kahramları olan oyunlar yapmak moda oldu galiba. Vızz'den sonra bıu kez de Chuck Rock geliyor. Chuck bütün gün oturup televizyon seyrederek bira içen oldukça çirkin bir mağara adamı. Bir gün güzel karısı ana düşmanı Gary Grıtter tarafından kaçırılınca Chuck mecburen yerşnden kalkıp onların peşine düşmek zorunda kalır. Sonuç olarak ekranalar dolusu canavarla mücadele edip Gary'i bulup karınızı kurtarmanız gerekecek. Oyun klasik bir arcade adenture, kahramanımızın en önemli silahı ise itinayla bira içerek geliştirdiği göbeği.

64'ler sayfa 5

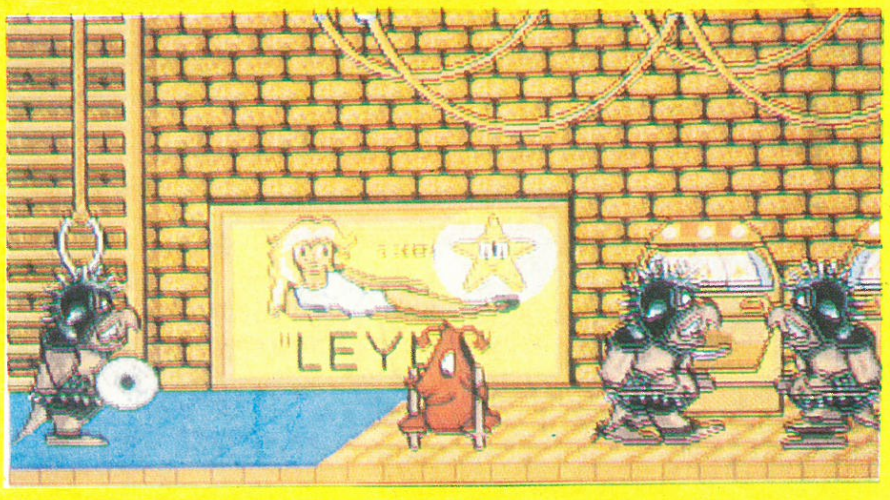
HABERLER



GODS

Bitmap Brothers şu anda piyasada en saygı gören programlama ekiplerinden biri.Cadaver , Speedball II gibi kaliteli oyunlara imzalarını atan Bitmap'ler bu kez GODS adında yepyeni ve mükemmel bir oyun hazırlıyorlar. Godas eski yunanistanda geiyor, sizin göreviniz bir kahraman olarak dünyayı kötü niyetli tanrılardan kurtarmak.Bunu yapmanız için tanrıların hazırladıkları bir çok yaratığı yenmeniz gerekecek.Oyunda joystick kabiliyetiniz kadar zekanızı da kullanmanız gerekiyor, çünkü pek çok bilmeceyi çözmek zorundasınız.Bitmaplerin her zamanki üstün grafiklerini taşıyan oyun bir numaraya çıkacağa benzer.

PUGGSY



Shadow of the Beast'i yapan firmada bazı değişiklikler göze çarpıyor.Aşırı zor oyunları, fantezi/korku karışımı grafikleriyle ün yapan Psygnosis Lemmings falan derken iyice cıvıttı.Son ürünleri onlardan hiç bekleyemiyeceğimiz şirin bir arcade adventure. Zavallı Pugsy uzak bir gezegenden geliyor ve hayattaki tek amacı komşu gezegenler arsında agresif hareketleri yasakalayan bir anlaşma imzalanması.Bunu sağlamak için her biri 60 ekrandan olaşan 4 level dolusu 'kötü'yaratıklarla mücadele etmek zorunda kalıyor. Kan ve vahşet sayesinde Psygnosis hayranı olanlar bu oyunu nasıl karşılayacaklar bilemiyorum....

KOEI daha geçen seneye kadar pek de adı duyulmamış bir firmaydı ama arka arkaya çıkardıkları kaliteli strateji oyunlarıyla bir anda bu alanın en iyilerinden biri haline geldiler. Kazandıkları bu pozisyonu sürdürmeye kararlı görünen firma en çok tutulan oyunlarından birinin ikincisini hazırlıyor: NOBUNAGA's AMBITION II. Oyun bayılmasak bile alışmak zorunda kaldığımız sisteme bazı yenilikler getiriyor. Herşeyden önce savaş ekranlarına yeni taktikler eklenmiş, böylece şehirleri kuşaymak ve ele geçirmek eskisinden çok daha zavkli bir hale gelmiş. Oyuna ayrıca her birinin ayrı özellikleri olan 400 samurai eklenmiş. Oyundaki karakterlerin özelliklerinin oyunun akışına daha fazla etki etmesi için de bazı değişiklikler yapılmış. Grafik olarak fazla bir ilerleme beklemeyin ama şimdiden iyice dinlenin, uykusuz geceler yakında başlayacak.

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

İMALAT-İTHALAT-TOPTAN-PAREKENDE

NONAME DİSKETLER
JOYSTICKLER
DİSKET KUTULARI
MOUSE PADLAR
DİSKETLER
ELEKTRONİK ÜRÜNLER
AKSESUARLAR
AMIGA 500
1084 MONITÖR
RF MODİLATÖR
VE DİĞER
ÇEŞİTLERLE İLGİLİ
TOPTAN FİYAT
LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ.

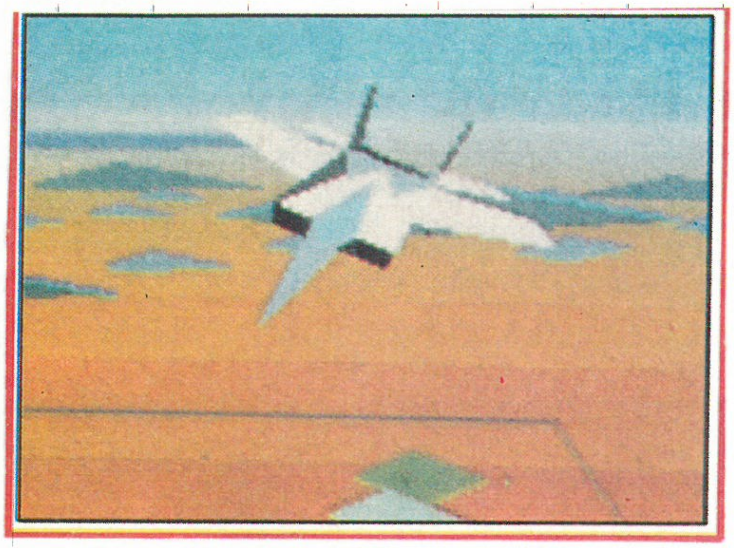
GERÇEK İMALATÇIDAN GERÇEK FİYATLAR

512 K EK RAM	175.000.-+KDV.
SAUND SAMPLER	80.000.-+ KDV.
MIDI INTERFACE	75.000.-+ KDV.
MULTI ICE III	75.000.-+KDV.

SİPARİŞLERİNİZ İÇİN AKBANK BAKIRKÖY ŞUBESİ 15615 NOLU HESABA HAVALE ÇIKARMANIZ YETERLİDİR.

BUNDAN BÖYLE TAKLİTLERİNDEN AYIRABİLMENİZ İÇİN SKY ÜRÜNLERİNDE KIRMIZI KUTU KULLANILMAYACAKTIR.

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

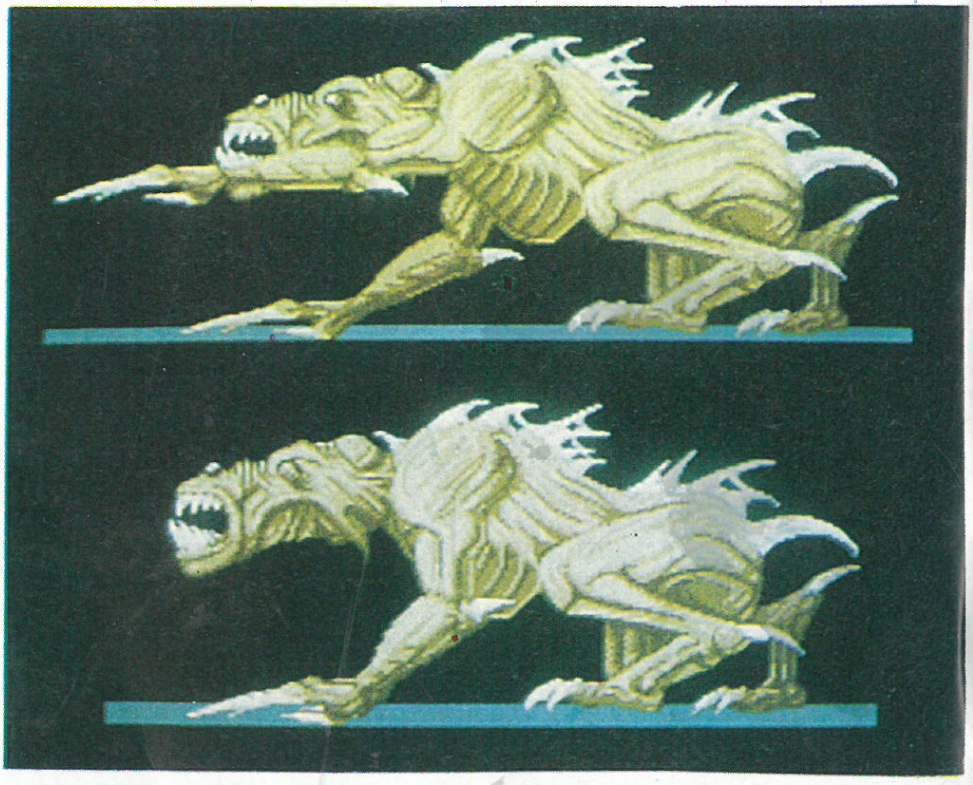


F15 II

Daha F19'un motorları soğumadan Microprose yepyeni ve çok daha iyi bir simulasyon hazırlıyor. İlki 64'te bir klasik olan F15 Strike Eagle'ın ikincisi tamamlanmak üzere. Sistem olarak F19'u hatırlatan oyunda pek çok yenilikler eklenmiş. Pek çok oyuncuyu simulasyonlardan soğutan zorluk dercesinin ayarlanması için büyük çaba harcanmış. Eğer acemiyseniz otomatik inişler ve gelişmiş bir auto-pilot sistemi işinizi oldulça kolaylaştırıyor. Yok eğer gerçek bir ustaysanız sistemlerinin yarısı çalışmayan bir uçakla uçma şansına da sahip olabiliyorsunuz. Pek çok kişinin dört gözle beklediği Körfez görevleri F15-II'de önemli bir yer tutuyor. Farkettiyseniz F19'un dış kamera görüntüleri biraz zayıftı, bu kez kullanılan grafik tekniğiyle neredeyse mükemmel görüntüler elde edilmiş. En gelişmiş silahlar ve yüksek AI'ye (yapay zeka) sahip düşman pilotlarıyla F15-II gerçekten beklemeye değer bir simulasyon olacağa benziyor.

LEANDER

Geçek bir Psygnosis oyununa hasret kalanlar artık beklemek zorunda değiller.Laender gerek ürkütücü grafikleri, gerek üstün müziğiyle tam bir Psygnosis klaşiği olacağa benziyor. Oyun Shadow of the BEast tipinde bir arcade adventure, ve programcılar buldukları özel bir grafik sistemiyle anormal büyüklükte canavarlar yaratmayı başarmışlar. İlk bir kaç level uzak doğuda geçerken diğerlerinde Amozon ormanlarına ve eski Mısır'a bile gidiyorsunuz. Çok yakında fırtına gibi esecek olan oyunun tanıtım grafikleri bir sır gibi saklanıyor.





HER KUTUDA BAŞKA ARABA



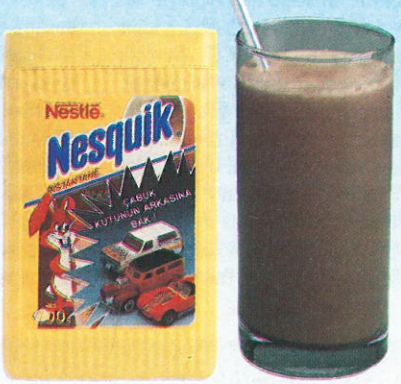
Ve, işte karşınızda Nesquik!
Bir bardak sıcak sütün içine, iki kaşık **Nesquik** katıp, karıştırın. Tadı harika olacak!



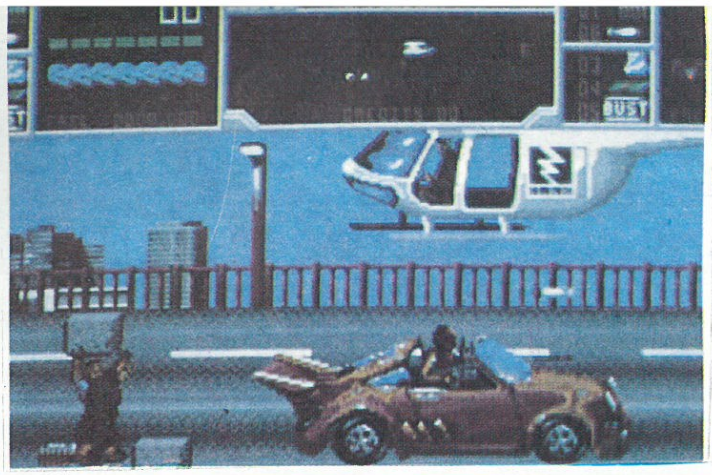
Dünya çocuklarının sevgilisi Nesquik, harika armağanlarla sizi bekliyor.

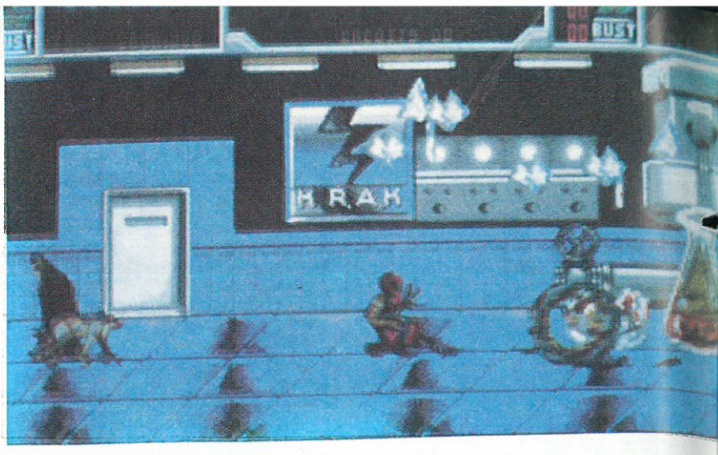
Her **Nesquik** kutusunun arkasında bir araba var. Her kutuda, başka model, başka renk. Alın, biriktirin, yarıştırın, koleksiyon yapın. Kaçırmayın, eksik bırakmayın!





Nestlé
Nesquik





NARC

Narc adamı mahveder. Dikkat, Narc.Uyarı, ileride Narc var. Narca dokunmayın..!

Evet, oyunumuz Narc o kadar tehlikelerle doluki insanı soluk soluğa bırakıyor. Makineli tüfekler, bozukalar, sapıklar, allah kahretsin derken neye uğradığınızı şaşırıveriyorsunuz. Action...

Amerikanın polis örgütünün narkotik bölümü oldukça zorlu yıllar yaşamaktadır. Uyuşturucu bağımlıları arttıkça esrar satıcıları da etrafta cirit atar olmuştur. Paranın şehvetine kapılıp masum, genç, yaşlı, polis demeden birçok insan öldür8ülü8r. Sonunda girginlik son haddine varır ve devlet Vietnamda savaşmış olan iki askeri görev başına getirir. Bu yeni polis birliğinin ismi Narc. Elemanları ise sizin kontrolünüzdeki profesyonel imha edici polisler.

Oyundaki amacınız NewYork Cityyi ve onu elinde tutan Mr Bigi temizlemek. Mr Big mafyanın başı olduğundan şak diye onunla karşılaşamıyorsunuz. Daha önce belli bölgeleri elinde tutan patronları yoketmeniz gerekiyor. Bu patronların da imha edilmesi gereken birçok adamı ve pislik yuvası var.

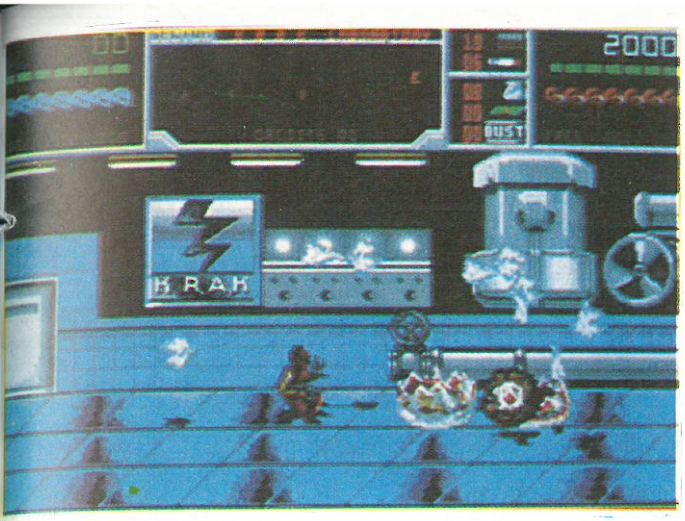
Her görevden önce size merkezden bazı mesajlar geliyor. Bu mesajları arabanızdaki bilgisayardan izliyorsunuz. Ufak ekranda yakalanması gereken suçlunun resmi, onun altında da kişiyle ilgili önemli bilgiler veriliyor.

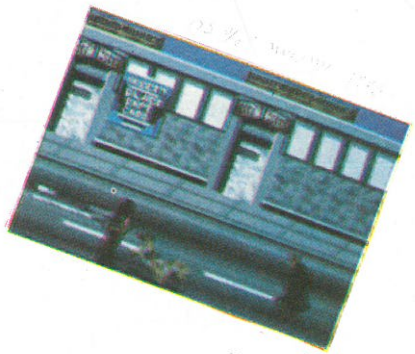
Kanlı çarpışmaların geçtiği ekranlarda port2deki oyuncu mavi, port1deki oyuncu da kırmızı renkteki polisler yönetiyor. Joystick dışında klavyenizle yapılabilecek bazı işlevler var. Bunlardan sol shift tuşu mavi, sol cursor tuşu kırmızı oyuncunun çömelmesini sağlıyor. M tuşu müzik veya ses efektleriyle mi oynayacağınıza karar verdiğinizde faydalı olabilir. Bunların dışında runstop tuşu pause için kullanılıyor.

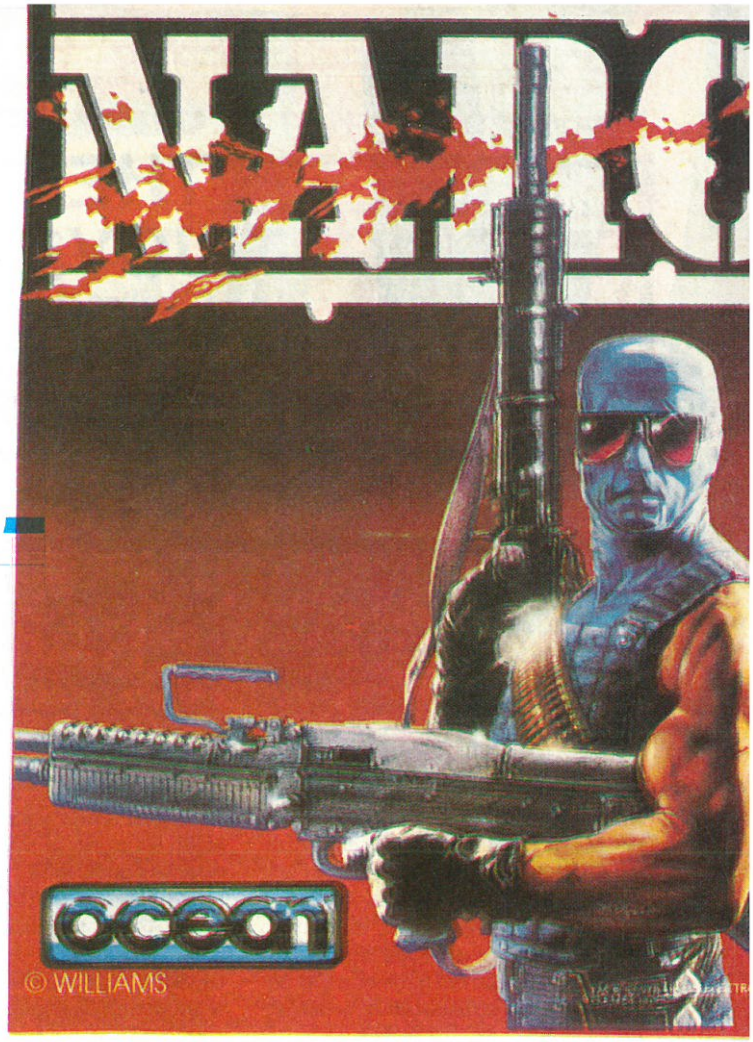
Oyunda, adamlarınızın kullanacağı kurşun ve roket sayısı sınırlıdır Bu yüzden mermilerinizi dikkatli harcayın. Şayet bitecek olursa öldürdüğünüz suçlulardan düşenleri toplayın. Bunların kimisi ekstra mermi kimisi de bölüm sonunda size fazladan puan sağlayacak olan delillerdir. Yukarıda okuduklarınız oyuna başlamadan önce bilmeniz gereken bazı basit bilgilerdi. Şimdi sıra geldi bölümlerden bahsetmeye...

Bir numaralı imha göreviniz Das Lof Gang adındaki dazlağı yoketmek. Onun tehlike oluşturduğu bölge metrolar. İşe sokaktan başlayıp metronun girişine kadar ilerliyorsunuz. Bu arada karşınıza birçok düşman adamı ve helikopterler çıkacaktır. Metroya girdiğinizde köpeklerin saldırısına uğrayacaksınız. Daha öteye gidebilmeniz için üstünde Safe yazan safety cardları almalısınız. Safety Cardlar her bölümde ver. Metronun sonunda çıkışa ulaşıp tekrar sokağa çıkıyor ve az ilerideki kapıdan girerek bu görevi tamalıyorsunuz.

İkinci imha emri daktor Spike Rush için. Rushun Clandestine uyuşturucu laboratuarında onunla beraber havaya uçurmalısınız. Bu bölüme de sokaktan başlayıp laboratuara doğru yol alıyorsunuz. Etrafta 10,20 tane doktor Rush dolaşmakta. Yani diğer çoğu blastem up daki gibi bölüm sonunda en güçlüsüyle







dövüşmüyorsunuz. Laboratuara girdikten sonra içerideki büyük esrar depolarını bozukayla yokedin. Helikopterler bu bölümde de size rahat vermeyecektir. Aslında o helikopter, oyunun reklamında yazdığına göre size yardım amacıyla dolaşıyor fakat ben bir keresinde onun attığı bombalardan birisiyle yararlanmıştım.

Joe Rockhead üçüncü avınız. Bu herif gerçektende iri kıyım bir tip ve ikinci bölümde olduğu gibi etrafınızda birden fazla Joe olacak. Joenun bir uyuşturucu satıcısı olduğu ve kokain bağımlısı olduğu bilinmekte. Bu bölüm bir köprünün üstünde geçiyor. Sizden başka birinci bölümdeki paçavra adamların ve Joeların doldurduğu bu köprüde ayrıca parkedilmiş boş Porshelarda var. Bunları fazladan puan almak için havaya uçurabilirsiniz. Joeulara dikkat edin çünkü size, yerden aldıkları sandıkları fırlatabiliyorlar. Bölümün sonunda köprünün diğer ucuna ulaşıp bir kapıdan giriyorsunuz. Sırada tam bir sapık var. Kinky Pinky. Resmen deli. Palyaço kılığındaki bu azılı katilin bir an önce durdurulması gerekiyor. Tabiiki sizin tarafınızdan. Gene sokaklarda dolaşarak birçok Kinky Pinky ve paçavra adamlarla mücadele ediyorsunuz. Sonlara doğru geldiğinizde dört ayrı kapıyla karşılaşacaksınız. Bunların hepsini sırayla deneyerek bitişe ulaşanı bulmalısınız. Ayrıca kapıların ardında sizi Joe da bekliyor olacaktır.

Şimdi de kendini Rambo sanan bir suikastçiyle kapışmalısınız. Ama uyarıyım... adam en az sizin kadar uçuk. Onunla eski bir havaalanına benzer, çitler ve dikenli tellerle örülü bir yerde savaşıyorsunuz. Daha sonra sir binaya girip içerideki bitkileri havaya uçurmanız ve kapının önünde birkaç adam öldürüp safety cardı almanız gerek. Bay rambo yani çavuş Skyhigh oldukça atletik yapılı ve etkili bir silah taşıyor. Bu nedenle çok dikkatli olmanız şart.

Artık önünüzde bir engel kaldı ve sonrada en büyük mafya babası Mr Big ile savaşınızı yapacaksınız. Şimdiyse onu koruyan HQ posse ile başa çıkmalısınız. Posse ve ordusu baştan aşağa silahla kuşanmış ve birlikler halinde hareket ediyorlar. Bu da işinizi oldukça zorlaştırıyor. İlk önce Mr Bigin binasının dışında başlayan çatışma içeride de devam ediyor. Sonunda kırmızı bir kapıdan geçip son bölüme ulaşıyorsunuz.

ve Mr Big ile görüşmeye başlamadan evvel biraz daha eğlence için paçavra adamlarla oynuyorsunuz. Bu arada ateş edebilen bir tekerlekli sandelyeyle dolaşan adam başınıza musallat oluyor. Eğer tüm bunlarada dayanabilirseniz, Mr Bigin şeref konuğu oluyorsunuz. Mr Big beklediğinizin aksine bir insan değil, büyük bir kafa. Uçan bir diskin üzerinden size sürekli ateş edip saf dışı bırakmaya çalışacaktır. Kafasını seri atışlarla vurursanız bir süre sonrakuru kafaya dönüşüp ateş etmeye devam edecektir. Aynı işlemi tekrarladığınız takdirde patlayacak ve ebediyen yeryüzünden silinecektir. Böylece de oyunu bitirmiş olacaksınız.

Hızlılığı, hareketliliği, iki kişilik oynayabilme özelliğiyle Narc arcade severleri fazlasıyla tatmin edecektir.

MERT HEKIMCI

KANAL 64

Nihayet Mayıs'a girdik.Hiç gelmeyecek sanıyordum bu ay.Sizi bilmem ama ben Mayıs ayına girince tuhaflaşıyorum.Sürekli okulun kapanmasını , özlediğimiz tatile kavuşmayı , yaz için oturup şöyle esaslı bir program yapmayı düşünüp dururum.Her neyse işte efendim ,üçüncü kez yine karşınızdayım. Bu ay köşemizde neler var ,şöyle bir göz atalım:

Her zaman olduğu gibi okuyucu mektupları, sorunlar ve çareler bölümü, bu ayın ağır topları Peeks & Pokes - Sys & Adresses , her zamanki gibi hala cevap alamadığım ARANIYOR köşesi ve bir de süpriz !!!!

İlk olarak mektuplardan başlıyoruz ama önce ufak bir kaç açıklama. Birincisi bazılarınız falan aletin, filan kartuşun kullanımı ve inceliklerini benden açıklamamı rica etmiş.- Bu tip aletlerin hepsinin bende olmasına imkan yok.Bu bakımdan sorunlarınıza ancak sizde de bulunan kullanım klavuzundan fazla yardım edemem.Ama bazı bu tip sorunlardan kafayı yiyecek duruma gelirseniz,mektubunuzun altına ÇOK CİDDİDİR yazıp, adrese postalayın, elimden geleni yaparım. İkinci bir sorun ise bir çoğunuzun bir takım istekleri.Bu tip isteklerinizin yerine getirilmesi (Hızlı, Çabuk ,Derhal ,As Soon As Possible) için istediğiniz malın tutarını İŞ BANKASI Ihlamur Şubesi 160965 No'lu hesaba yatırın, dekontunu bize gönderin, eger APS istiyorsanız 3500 TL ekleyerek belirtirseniz istekleriniz size ulaşır.

ŞİMDİ MEKTUPLAR :

İlk mektubumuz Antalya'dan Nephan AÇIKGÖZ'den. Nephan bize Freeze Machine kartuşu ile ilgili bazı sorular yöneltmiş. Ben bu soruları Freeze Machine kullanmadığımdan şu anda cevaplıyamıyorum. Ama yukarıdada belirttiğim gibi çok acil durumda çaresiz kalmışsan durumu bana bir daha bildir, bir şeyler yapmaya çalışırım. Diğer sorularını ise cevaplıyorum.

SORU 1: Çalışan bir makina dili programını program içinde bir komut yazarak çalıştırmak mümkünmü ?? Örneğin bir oyun yazdınız ve oyun Game Over olunca müziğin otomatikman durmasını istiyorsunuz ne yaparsınız ? Lütfen Poke olarak verin.

SORU 2: Ek hafızayla çalışan kartuşlarda çalışırken listeyi aldığınızda FFFF'den sonra ne gelir ?

SORU 3:Resetledikten sonra başlangıç adresini bulduğum oyunların turbosunun başlangıç adresini nasıl bulabilirim ?

SORU 4: Makine dilinde data satırlarını hazırlamak mümkünmü ? Yani Sprite gibi şeyler Basic'de olduğu gibi hazırlanırmı ?

SORU 5: Çok parçalı oyunları kartuşla kopyalamak mümkünmü ?

SORU 6: Modemle 2400 baud hızla 100 blokluk bir oyun ne kadar sürede transfer edilir .

CEVAP 1: Böyle şeylerin yapılması için çalışan durumda olan bütün rutinlerin adreslerinin iyi bilinmesi , durdurduktan sonra ne yapacağının belli adrese yazılması gerekir. Bir müziği susturmak için Poke 54296,0 : SYS 65409 uygulaman yeterli. Ama müzik çok çok farklı bir yapıda ise tam olarak bu komutlar susturmaya yetmez.

CEVAP 2: Hafıza sağlayan herhangi bir hardware takılı ikene basamaklar büyür yani 4 basamaklı FFFF,0FFFF olur. Dolayısıyla bundan sonrada $10000 adresi ile karşılaşırsın.

CEVAP 3: TURBO demekle eğer kaset TURBO'sundan bahsediyorsan oyun kasetten yüklendikten sonra loader-turbo'sunu bulman imkansız. Eğer ara yükleme yapan programlarda TURBO ararsan hafızanın boş olan bir kısmına (ULAŞILMAYAN!!!...) bak. Burada başlangıç adresini ara.Aramayı A9 00 ile yaparsan gösterilen yerlere bak.

CEVAP 4: Sprite'lar Basıc'de zor ve sıkıcı işlemlerle kontrollü olarak hazırlanıyorlar.- Makine dilinde ise bu gibi işlemler çok çok basit.Yalnızca sen sprite'ı herhangi bir programla çiziyorsun ve hafızanın belli bir adresi

CEVAP 5: Çok parçalı oyunları disketten kasete atmak mümkün değil. (En azından kartuşlar bunu yapamaz) Ama kasetten diskete veya disketten diskete kopyalamak istiyorsan bu gibi işlemleri Multi Ice 3 kartuşuyla yapabilirsin.

CEVAP 6: 5 - 6 Dakika sürer sanırım.

MEKTUP 2 (LAKAP)

SORU 1: Eski dergileri nasıl kaç para yatırarak alabilirim ? Örnek olarak 22. Sayı.

SORU 2: Amiga 500'de hangi dillerle nasıl programlama yapılır?

SORU 3: Ben 64'ümü satıp yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Hangi bilgisayarı tavsiye edersiniz? (Prg, Oyun, İş, Ders Açısından)

SORU 4: Amiga 500'e Hard Disk takılabilirmi?

SORU 5: Piyasada intro yapmak için yazılmış bir program var mı?

SORU 6: Amiga 500'ün hafızası kaç Megabyta kadar yükseltilebilir?

SORU 7: Amiga 500'ün diğer 2000 ve 3000'den farkı nedir ?

MUDER FROM ANKARA

CEVAP 1: Eski dergileri üzerindeki fiyattan, posta masraflarınıda ekleyerek başta bahsettiğim hesaba para yatırarak elde etmen mümkün. 22. sayıyı ise 5000 TL karşılığında alabilirsin.

CEVAP 2: Amiga 500 bir çok derleyici ve programlama diline sahip.Örnek olarak Amiga Basic, Assembler, Pascal, C.

CEVAP 3: Eğer gerçekten Commodore 64'ün sana yetmediği kanısındaysan Amiga 500 sanırsam sana yeter.

CEVAP 4: Evet pek tabii.

CEVAP 5: Commodore 64'de intro yapmak için bir çok intromaker mevcut. Ama bunları oyun satılan dükkanlardan bulabilirmisin bilmiyorum.

CEVAP 6: Amiga 500 şu anda piyasada bulunan 2,5 megabyte kartları ile hafızasını 3 megabyta yükseltebilir. Hafıza arttırma sınırı ise toplam 8 megabyte.

Cevap 7: Amiga 500, Amiga 2000 ve 3000'den hafıza olarak daha az. Amiga 2000 ve 3000'nin 3.5 ve 5.25 driveları üstünde. 2000 ve 3000 serisinin hafızasını 1700 Megabyta kadar yükseltmek mümkün.

MEKTUP 3 (ADVENTURER)

SORU 1: Bana basit ve kaliteli adventurelar söyleyebilirmisin ?

SORU 2: Bir oyunun orjinali ile kopyası arasında ne gibi farklılıklar vardır ?
SORU 3: Sizde MAC gibi Metalcimisiniz ?
İ. BOZKURT TARHAN FROM İSTANBUL

CEVAP 1: Kaset kullanıcısı olduğuna göre Masters Of The Universe, Kayleth, Demigod, Gold & Glory seni bayağı meşgul eder.
CEVAP 2: Bir oyunun orjinali kusursuz bir çekimle kayıt edilmiştir. Çalışıp çalışmama derdi yoktur. Acaba bir dahaki bölüm çalışacakmı diye düşünmezsiniz. Bütün bunların yanında da oyunla ilgili harita, şifre, kodlarda cabası.
CEVAP 3: Eveet METAL METAL METAL - RUNNING WILD - RUNNING WILD - RUNNING WILD , tabii kaliteli olan her tür müziğede EVET.
MEKTUP 4 (ARCADE MAN)
SORU 1: Bana Vendetta kadar eğlenceli bir arcade adventure önerebilirmisin ?
SORU 2: Commodore 64'de ses digitizer'ın görev ve fonksiyonları hakkında bilgi verirmisin ?
SERKAN GÖKSEL FROM ESKİŞEHİR

CEVAP 1: Crime Time, Maniac Mansion, Zak Mc Kracken, Last Ninja I&II
CEVAP 2: Ses Digitizer belli bir sürede dışarıdan aldığı sesleri yorumlayarak kasete ve diskete kopyalar. Böylelikle kendi sesinizden tutun her türlü müzik ve efekti kullanma olanağı doğar. Ses Digitizer hakkında geniş bilgiyi dergimizin 11 ve 12. sayılarında bulabilirsin.

MEKTUP 5 (MY SWEET DATASETTE)
SORU 1: Kolay ve güzel bir Adventure oyunu ?
SORU 2: Beğenerek oynadığınız ve bana tavsiye edebileceğiniz bir araba yarışı ?
SORU 3: Org veya Piano programı ?
ERKAN ŞEN FROM KASIMPAŞA / İSTANBUL

CEVAP 1: Bakınız Mektup 3, Cevap 1.
CEVAP 2: Power Drift, Continental Circus, Wec Le Mans, Stunt Car.
CEVAP 3: Özel olarak tavsiye edebileceğim bir program yok ama herhangi bir bilgisayarcıya girip sorununu anlatırsan sana yardım edeceklerine eminim.

MEKTUP 6 (MAGIC)
SORU 1: Krizi gelmiş bir komputerkolik için acele olarak diskette sağlam MYTH aranıyor. Elinde olanların bana göndermeleri rica olunur.
SORU 2: Destek 64'ün içindeki turbo disk bir süre sonra etkinliğini yitiriyor.Mesela bir demodan sonra driver yine eski hızına dönüyor.Acaba herhangi bir kartuşun içinde her zaman aktif durumda kalan bir Fast Load varmı?
SORU 3: Directory'deki herhangi bir satırı silebilirmiyim? Nasıl? Bu satırı sildiğim zaman oyunda bir aksaklık olurmu?
SORU 4: Tek parçalı oyunları disketten diskete ve kasetten diskete çekmek için bana hangi kopya programını önerirsin? Bana ginderebilirmisin?
M. İNANÇ ÖZÇUBUKÇU FROM SAHRAYICEDİD / İSTANBUL

CEVAP 1: Sorma inanç bende bu konuda çok dertliyim... ARANIYOR adlı bir köşe açtık ama ne arayan var nede soran.....
CEVAP 2: Disket için en etkili disk turbosu Dolphin Dos sistemidir. Bu sistemde turbo her zaman etkinliğini korur. Kartuşlar ise bu konuda yetersiz kalıyor.
CEVAP 3: Satır ile file'ları kastediyorsun sanırım. Bu satırların yanında file'ın cinsini belirten PRG, DEL, SEQ, REL, USR, PGM gibi yazılar bulunur. Tabii bunların yanında " < " işareti bulunursa (Örnek: PRG<) bu tip file'ları tek komutla silmen mümkün değil. Eğer bu işarete rastlamazsan PRG ve DEL tipi file'ları OPEN 15, 8, 15 , "S:İSİM,.." komutu ile silmen mümkün.

CEVAP 4: Tek parça oyunları disketten diskete, Duplicator ile kopyalaman mümkün.Sanırım her bilgisayarcıda bulabilirsin. Kaseten diskete çekim ise daha karmaşık bir yapıya sahip. Kasete atılan programın hangi turboyla çekilmiş olması burada önemli. Eğer çekimlerini her zaman belli bir bilgisayarcıdan yapmışsan yine o bilgisayarcıdan kullandığı turbonun kırıcısını isteyebilirsin.Eğer çekimlerin karışık bir halde ise o zaman TAPE COPY V2.0 işine yarayacaktır.Ama bulman çok çok zor olacaktır eminim.

Mektuplar bu aylık bu kadar. Sizler sorunlarınızı bana yazmaya devam edin.Şimdi bu ay vereceğim, programla ilgilenenler için bir takım komutlar, Peekler ve Pokelara geçelim. Bu Peek ve Pokelar sizin bir takım işlerinize yarayacaktır. Bu tip bilgilere sizde sahipseniz bu bilgileri bana yollayın hepimiz faydalanalım.

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

DİSKET İÇİN ÖNEMLİ BAZI KOMUTLAR.

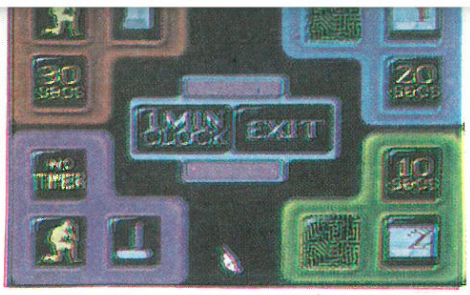
LOAD "İSİM", 8, 1 : (SHIFT / RUNSTOP) İsmi verilen programın otomatikman yüklenip çalışmasını sağlar.
OPEN 15, 8, 15, "N:İSİM, ID" Disket Formatlama
OPEN 15, 8, 15, "I" Initalize etme
OPEN 15, 8, 15, "S:İSİM,.." Program Silme
OPEN 15, 8, 15, "V" Validate etme
OPEN 15, 8, 15, "R:Yeni İsim, Eski İsim"
PRINT PEEK (152) Açık olan File sayısını verir.
SYS 65511 Tüm Fileları kapatır.

PEEKS & POKES FOR COMMODORE 64

POKE 19,64 : Soru İşaretsiz Input
POKE 19,0 : Input Normal
POKE 646,X : Karakter Rengi
POKE 53265,27 : Hires Modu
POKE 53265,11 : Multicolor Modu
POKE 768,185 : Hata mesajını kapama
POKE 768,139 : Hata mesajını kapama
POKE 56325,5 : Cursor hızı
POKE 808,225 : Runstop/Restore Devre dışı
POKE 775,1 : Listelemeyi engeller.
POKE 199,1 : Invers ekran
POKE 199,0 : Normal ekran
POKE 649,0 :Klavyeyi Bloke etme
POKE 649,10 : Klavye Normal
POKE 788,52 : STOP fonksiyon dışı
POKE 650,255:Bütün Tuşlar AUTO fonksiyonu kazanır
POKE 650,0 : Tuşlar normal
POKE 204,0 : GET komutundan evvel cursor açık
POKE 1,54: Basic devre dışı
POKE 2,53: SYSTEM devre dışı

Bu ayki süprizimiz ise Commodore 64'de yıllarca özlemini duyduğumuz TÜRKÇE oyun ihtiyacınız için dergimizin hazırlattığı 9 adet oyunu TÜRKÇE olarak kasette veya diskette temin edebilecek, dil zorluğu olmadan severek oynayabileceksiniz.
Söz konusu oyunları, kasette veya diskette dergimizden temin edebileceğiniz gibi BEŞİKTAŞ BİLGİSAYARDAN'da elde edebilirsiniz.
Bu oyunlar: Soucer Attack, Tavla, Eagle Empire, Emly Hughes Soccer, World Cup Soccer, Astec Challenge, Golden Talisman, Ghostbusters, One On One 2. (Özellikle Emly Hughes'ı türkçe olarak bir oynayın" Eveeettt. Sanırım sayfam doldu. Bu aylıkda bu kadar.Sizler adresimi biliyorsunuz.

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



Zeka oyunları...Herkesin pek anlamayacağı türden olan mantıksal birtakım hareketlerle bir temel oluşturmuş ve biz ileri zeka,üstün ırk insanlarının vazgeçilmez oyunları ...SPOT ise bu manyaklıkların en son örneği ooacak nitelikte bir oyun.

Lemmings'in varlığında biraz geri plana düşecek olan SPOT gerşekten bir animasyon harikası.Basit figürlerle birleşen süper bir akıl ve istenirse hızlılık oyunu.Tavsiyen oyunu alacaklar beyin hücrelerine SAVAŞA HAZIROL komutunu versinler.

Oyunumuz çok basit bir oynama sistemine sahip.Amaç ise bir alanda mümkün olduğu kadar çok yer kapmak.Oyunda bazı kurallar var.Bunlar;

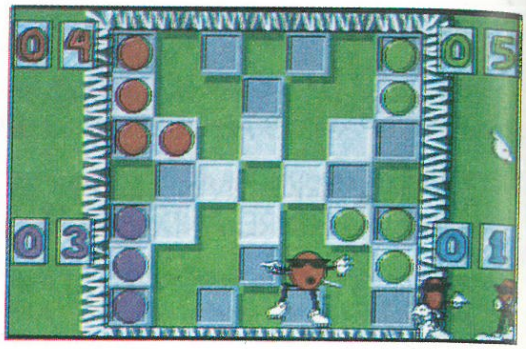
1)En fazla 3 kare öteye gidebilmek

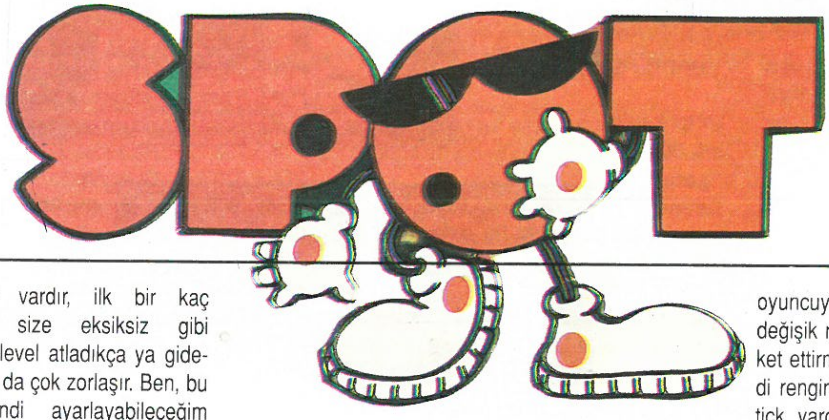
2)Kendinizin ya da bir başkasının bulunduğu ya da işgal ettiği bir yere gidememek

3)Oyunu kaybedince ağlamamak

Oyunda amacınızı belitmiştim.Şimdi oyunu biraz baştan ele alalım.

Oyun biraz uzun yüklendikten son-





Bazı oyunlar vardır, ilk bir kaç oynayışınızda size eksiksiz gibi görünür, ama level atladıkça ya giderek hızlanır, ya da çok zorlaşır. Ben, bu özellikleri kendi ayarlayabileceğim oyunları tercih ederim... hele bu bir zeka oyunuysa hiç kaçırmam. Bir zeka oyunu eğer tek başıma oynuyorsam beni sıkar, ama 2,3 hatta 4 kişilik olabiliyorsa sürükleyicilik artar.Bu tür oyunlar genelde taşlarınızı hareket ettirerek oynanır, eğer bu hareketler sırasında oyunun sevimli kahramanı değişik şekillerde oynanabilirliği üst düzeye çıkarıyorsa bence buf tam bir zeka oyunudur.

İşte yukarıdaki tüm iyi özellikleri içinde toplayan bir oyun SPOT. Son zamanlarda Çommodoredaki zeka oyunlarının artışı eminim bir çok kullanıcıyı sevindiriyor. Bazıları sadece vakit geçirmek amacıyla oynanabilir ama SPOT gibileri birer HIT olma yolunda.

Oyun yüklendiğinde önce SPOTu, daha sonra 7 upın kısa bir reklamını görüyorsunuz. Sonra ki ekranda 3 seçenek var:

Options: Oyundaki tüm önemli ayrıntıların seçildiği bölüm burası. Ekranın 4 köşesinde gördüğünüz şekiller ile oyuncu sayısını, eğer tek başınıza oynuyorsanız kaç bilgisayara karşı oynayacağınızı ve hepsinin zorluk derecesini (1den 9a kadar) ayarlıyorsunuz. Bunlardan başka isterseniz oyunculara belli bir oynama süresi getirebilirsiniz (5,10,20 saniye gibi) Böylece oyun daha zorlaşacaktır. Eğer belli bir süre seçmezseniz her oyuncu için oynama süresi sınırsız olur. Ayrıca önemli bir seçenekde oyunun zamanı.Bununla, dilerseniz oyunu, belirlediğiniz zaman içinde en çok tuşa sahip olan kazanır, ya da olaya hiç zaman faktörü karıştırmadan oyun sahası dolunca en çok taşı olan kazanır.

Edit: Dedim ya, oyun gerçekten çok iyi. İşte bu seçenekle oyun alanını istediğiniz gibi ayarlıyorsunuz .İster oyun alanının tam ortasında bir boşluk yaratabilir, ister simetrik olarak değişik şekilde bir oyun alanı yapabilirsiniz.

Play Game: Oyuna geçiş.

Evet, gelelim oyuna. Oyun sahası (eğer edit ile değiştirmediyseniz) 49 ufak kareden oluşuyor.Başlangıçta sahanın 4 köşesinde oyuncu sayısına göre (2 oyuncuysa 4, 3 oyuncuysa 3 ve 4 oyuncuysa yine 4) değişik renkte taş ver. Bunları hareket ettirmek için sıra sizdeyken kendi renginizde herhangi bir taşı joystick yardımıyla seçip; yatay, dikey yada çapraz olkarak olmak üzere en fazla iki kere ileriye bırakın. Eğer tek kare ilerlettiyseniz ilk seçtiğiniz taşınız yerinde kalır ve bıraktığınız yerde sizin renginizde bir başka taş daha belirir. Böylece taşlarınızın sayısı artar. Ama iki kere ileriye bıraktıysanız taşınız oraya geçer, çoğalma olmaz. Bu en önemli ilk özellikti, diğer bir özellik ise sizin bir taşınız diğer herhangi bir kakibinizin (yatay, dikey ya da çapraz olarak) taşının yanına gelirse, yanındaki tüm rakip taşları kendi rengine çevirir.

Burada dikkat edeceğimiz en önemli şey, taşların rengini degiştirirken kendiniz boş bulunup bir açık vermeyiniz. Örneğin taşınızı hareket ettirdikten sonra boşalan yere rakibiniz yerleşirse bir anda sekiz taşınızı birden kaybedebilirsiniz. Tabi sizin kaybettiğiniz her taş rakibinizin kazancı olduğundan aradaki fark bir anda değişebilir.

Taşlarınızın hareketindeki ilginçlik, kısıtlı zamanda en iyi hamleyi bulmanın zorluğu, hiç beklemediğiniz bir anda 5-6 taşınızın renk değiştirmeyi ve sürükleyicilik... İşte SPOT. Bana sorarsanız güzel bir zeka oyunu için

ra karşınıza 7-UP firmasının reklamı çıkıyor.Oyunda zaten bu firma lisansı altında yapılıyor.Burada hişbir tuşa basmadan beklerseniz biraz sonra demo mode çıkacaktır.Burayı biraz izlerseniz ne olduğunu anlayacağınızdan eminim.Yok uğraşmak istemiyenler göz hücrelerinizi biraz daha yorup yazıyı okuyun!!!Bundan sonra karşınıza 3 şıklı bir ekran çıkıyor.Seçenekler:

1)OPTIONS

Buradakarşınızakutularla dolu bir ekran çıkacaktır.4 aynı olan 3 kutu var(HAAAA!!demeyin,oynarken anlarsınız.)Biri COMPUTER ve PLAYER olarak seçim sağlıyor.Bir diğeri ise Comruterken zorluk derecesini ayarlyor.Ayrıca Player'daysa Joystick,Mouse ve Keyboard arasında seçimi de bu kutuyla yapabilirsiniz.O seride bulunan diğer kutu ise bir oyuncunun oynama süresini belirliyor.Bu 4 kutu kümesinin ortasında ise 4 kutu daha var.Kutu kola var, kutuda beyin salatası var...Ben kutu yemem.SOFTWARE FAILURE.TASK HELD.FINISH ALL BRAIN CELL ACTIVITY...

Ortada bulunan 4 kutuda ise sırayla;a)Adamınızın daha doğrusu oynadığınız taşın hareketli olup olmamasına karar verme

b)Oyunu belirli bir sürede (1,2,3,5,9 dakikalık süre birimleriyle) oynama

c)Bu ekrandn çıkıp ana menüye dönme

d)EXTRA şeyleri açıp kapama

2)START GAME

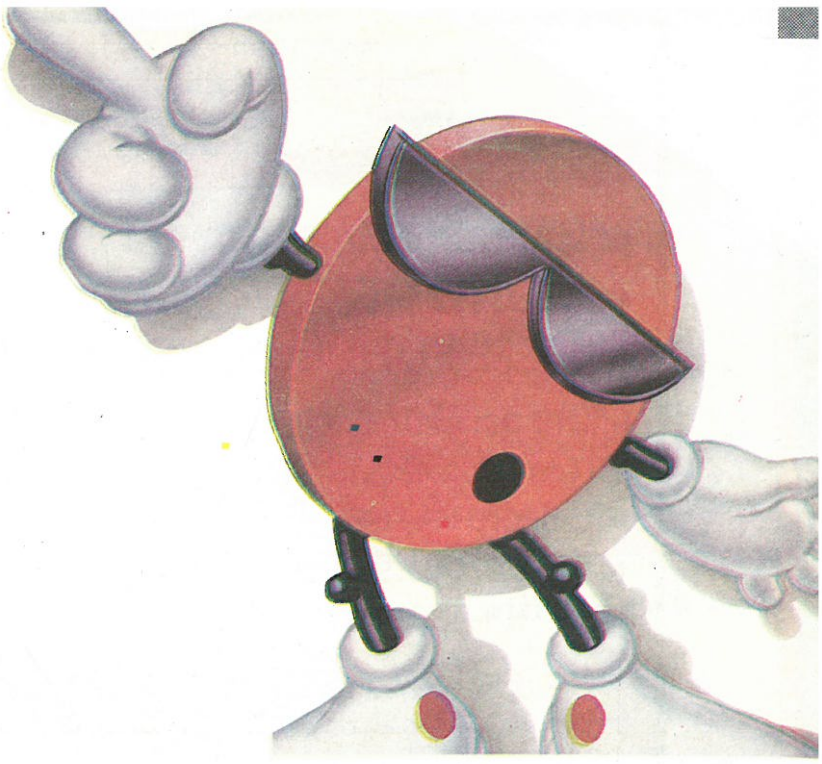
Oyuna bu komutla başlıyorsunuz.Oyunda Player 1 kırmızı,2 yeşil,3 siyah ve 4 'da mavi taşlarla oynuyor.2 Oyunculu sistemde diğer iki oyuncunun taşları birer birer size ve karşınızdakine veriliyor.

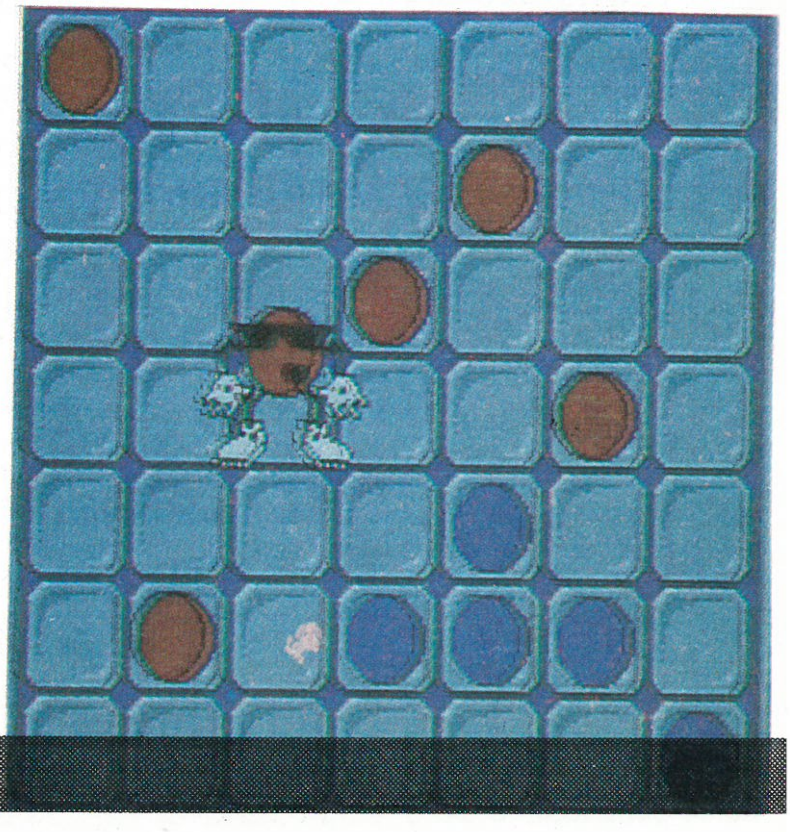
Oyunda tam çevrenizde başka oyuncunun taşları olursa onlar sizin renginize dönüşür.Eğer başka gidecek yer kalmazsa GAME OVER olur.Ayrıca eğer sizin gidecek başka yeriniz kalmazsa COMPUTER yavaş yavaş oyunu bitirir.

3)EDIT BOARD

Oyunu monotonluktan çıkarmak için konulmuş bir seçenek.Burada kendi tahtanızı kendiniz hazırlıyorsunuz.

Bu oyun bu kadar.Oyunu yükleyip,oynadıktan sonra reset etmeden önce iyice bir düşünün.Bu kadar uzun yuklenen bir oyunu bir daha oynamak istermisiniz acep...Ben oynadım fakat 1 hafta kadar.Oyunun gerçek zevkini ilk oynayışınızda alacağınıza eminim.Mutlu rüyalar,mutlu





AMIGA Commodore
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

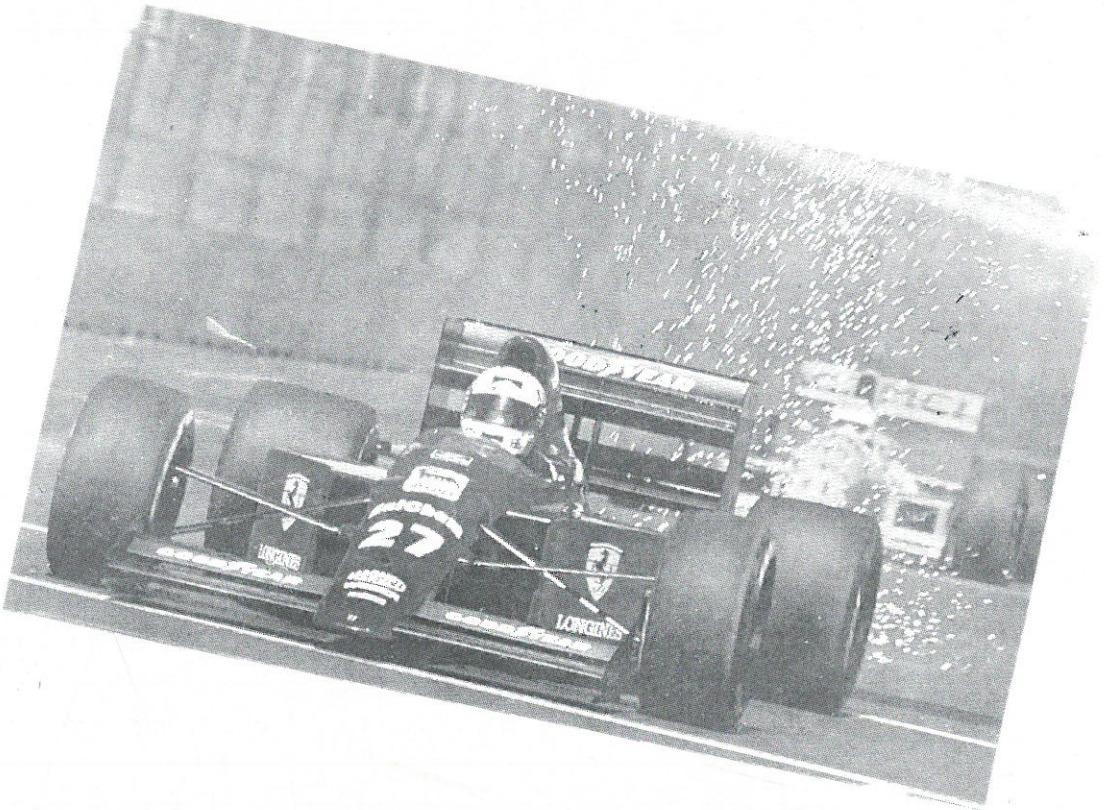
COMPUSHOP
NADİDE CAD. BAĞKUR BLOKLARI MERTER,ISTANBUI
TEL: 584 19 44

SUPER SPEED

Neredeyse 1 yıl önce Amigada çıktığında oldukça ilgi gören süper cars nihayet (!) Commodorada geldi. Oyundaki gerçekçilik ve sürükleyicilik oynanabilirliği arttırıyor. Birbirnden değişik 9 yarış pisti var. Siz bu pistlerin hepsini bitirdiğinizde clasification atlıyorsunuz. Pistler değişmiyor ama çeşitli engeller işinizi daha zorlaştırıyor, ayrıca her clasificationda araba ve tur sayısıda artıyor. Bir pisti geçebilmek için yarışta en azından üçüncü olmanız şart yoksa game over yazısıyla en başa dönüyorsunuz ve bütün çabalarınız boşa gitmiş oluyor.

Yarış dışındaki ekran düzeni şöyle, ortadaki 3 araba reomi oyundaki tüm arabalar hakkında bilgi almanızı sağlıyor. Para durumunuza göre araba alıp, tamir ettirmek ile extra brimler bu ekran ile sağlanıyor.Sol üstte şu an kaçıncı clasificationda olduğunuzu ve hangi yarışları bitirdiğinizi görebileceğiniz bir tablo var. (Bütün bunları yaparken pointer olarak sevimli bir el size yardımcı oluyor). Bu ekranın altında paranız var. Paranız her yarışta dereceye girdiğinizde artıyor.

Gelelim yarışa, kontroller ters olduğundan (yani joysticki sağa dönmek için sola, sola dönmek için sağa çekmeniz gerektiğinden) başlarda alışmak biraz zor. Ama bir süre sonra iyice alışıyor ve virajı görür görmez rahatça dönebiliyorsunuz.Yarışta üst tarafta ekranın büyük bir kısmını kaplayan yarış pisti, onun altında ise yarış ve arabanızla ilgili ayrıntılar yer alıyor. Bunlar; hız,sıralamadaki yeriniz, şu an içinde bulunduğunuz tur, bunların yanında ise ara-



CARS

banın hasar göstergesi var. Hasar göstergesi eng(=motor), bod(=kaporta), fve(=yakıt), tyr(=lastikler)den oluşuyor ve her yarıştan sonra eğer kötü durumdaysa garajda bakımını yaptırmalısınız.

Yarış bitince karşınıza o yarış ile ilgili istatislikler çıkıyor. Yarış numarası, kaçıncı olduğunuz, en yüksek ve ortalama hızınız, bir turu en iyi geçme dereceniz ve son olarakta bu yarıştan kazandığınız para bir tablo halinde gösteriliyor.

Yarış sırasında birinciliğe giderken birden rakibiniz arkanızda belirip sizi geçmeye mi çalışıyor? Dert değil geriye doğru atabileceğiniz bir füze ile onun sonunculuğunu garantiliye bilirsiniz. Eğer, olurda biri sizi geçme hatasına düşerse bu seferde front missle ile bu ufak sorunu halledebilirsiniz. Biraz önünüzdeki bitiş çizgisine yaklaşırken ansızın sizden hızlı bir araba arkadan yaklaşıyor, eğer turbonuz varsa ancak sizin arka plakanızı görebilecektir... Bilmem garajdaki extra birimlerin ne kadar önemli olduğunu anlatabildim mi?

Commadoreda gördüğüm en iyi yarış oyunlarından biri... viraj alırken arabanın savrulması, su birikintilerinde kayması, tümseklerde yavaşlaması, hasar görmesi ve efektler oynanabilirliği olabildiğince arttırıyor. Yarış oyunu sevmeyenlerin bile alabileceği bir oyun.

ÜMİT ÖNCEL

GRAFİK	%78
SES - MÜZİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%82**

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 Renega de, 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▲▲▲▲▲▲▲▲▲



A-10

Evet yine bir simulasyon. Fakat bu sefer diğerlerinden farklı (Zaten hep öyle olur ya). Bu simulasyonu diğerlerinden ayıran cana yakınlığı ve oynanabilirliği. Fighter Bomber, F-19 ve Falcon çok güzel simulasyonlardı. Fakat hepside bir savaş pilotunun ne hissettiğini tam olarak anlatamıyorlardı. Bu konuda sadece Fighter Bomber başarılı olabilmişti. Fakat A-10 tam anlamıyla pilotla bütünleşiyor. Bunu sağlayan şeyde Interceptor'dan beri simulasyonlarda görmek istediğim bir şey; uçuş sırasında size gelen telsiz mesajları. Uçuş sırasında gerek komutanlıktan, gerekse kanat arkadaşlarından gelen mesajlar sizin uçuşunuzu yönlendiriyor. Oyunun getirdiği en büyük yenilik ise oyunun tüm grafiklerinin dijitize olması. Uçuş öncesi öncesi grafikler süper güzel pozlar, pilot yaşantısını yansıtan şeyler. Kokpitiniz bile alışagelmiş simulasyon kokpitlerinden farklı. O da dijitize. Yani bu sefer, "Bu oyunun kokpiti aslında şu kadar uygun vb. laflar etmeyeceğim. Çünkü bu kokpit dijitize, netekim aslının aynısı. Sadece üç boyutlu grafikler dijitize değil ve bu üç boyutlu grafikler oyunun en eksik kalan yerlerinden. Alçaktan uçarken bie bakıyorsunuz karayolu havalarda uçuyor. Neyse kadı kızını ölçü alarak bunları görmezlikten gelebiliriz. Görevlere gelince; ister tek görev uçuyorsunuz, ister "Stert Campaing" seçeneğiyle tam bir savaşa başlıyorsunuz. Yalnız oyuna başlamadan kullanacağınız silahları tanıyalım ki size doğru gelen bir Hind helikopterini Maverick ile vurmaya çalışmayasınız. Yazılarımı sürekli okuyanlar artık bu silahlar hakkında ustalaşmışlardır ama bu işin bilenide var bilmeyenide var:

Sidewinder: "SID" kısaltmasıyla gösterilir. Havadan havaya tek silahınız.

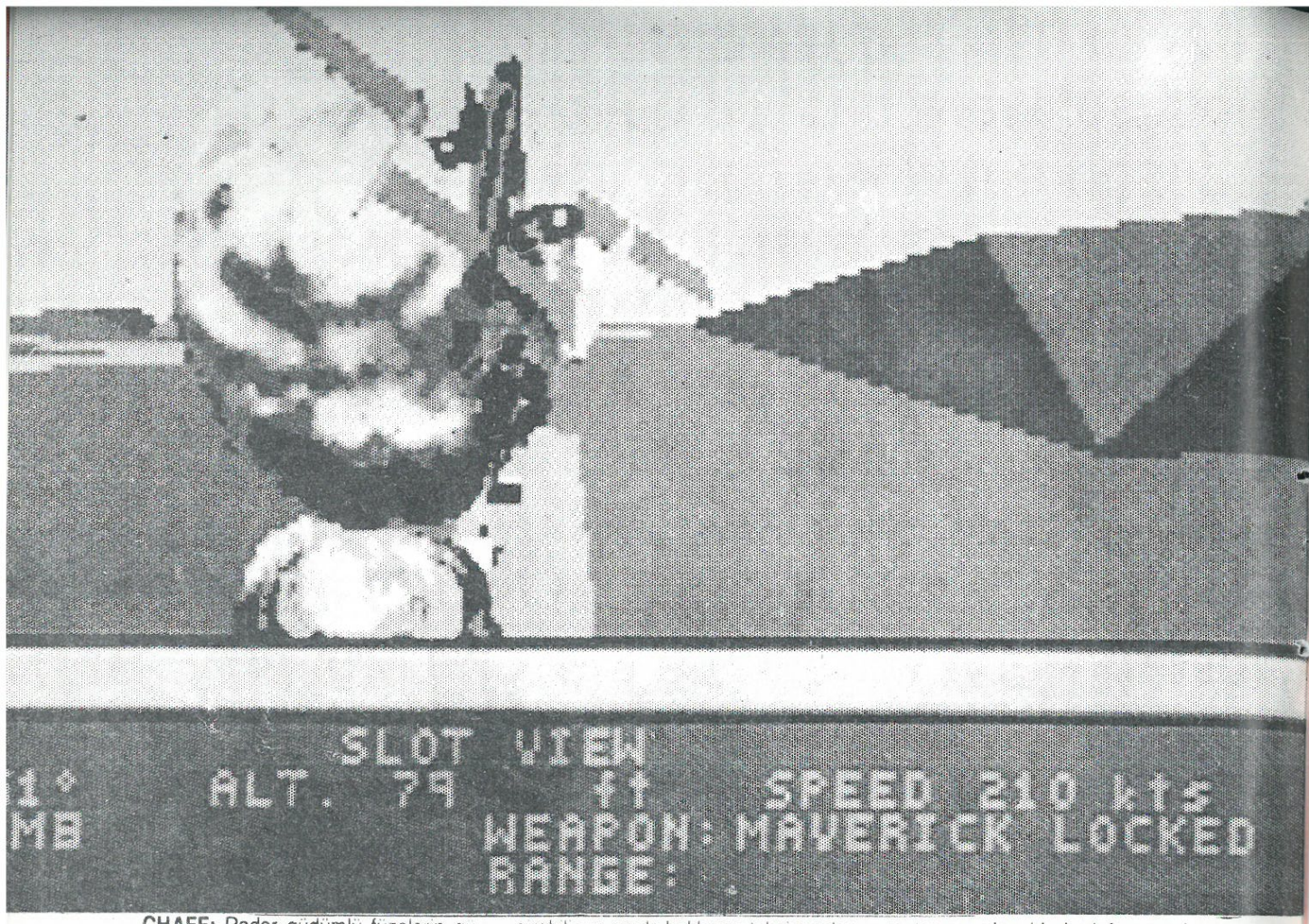
Rockeye: "ROC" kısaltmasıyla gösterilir. Bomba atıldıktan sonra birçok parçaya ayrılır ve yanyana duran birden fazla hedefi vurur.

Durandal: "DUR" kısaltmasıyla gösterilir. "Airstrip" adı verilen uçak pistlerini imha etmek için kullanılır. Paraşütlüdür ve geniş bir çukur açar.

LGB: Büyük ve sağlam binalara karşı kullanılır.

Maverick: "MAV" kısaltmasıyla gösterilir. Amerikan hava kuvvetlerinin standart havadan yere saldırı füzesidir. SAM'lara karşı kullanın.

ECM POD: Düşman radarının sizi kilitlemesini önler.



CHAFF: Radar güdümlü füzelerin güdümünü bozar.

FLARE: Isı güdümlü füzelerin güdümünü bozar.

Silahlar bu kadar, gördüğünüz gibi fazla silah çeşidi yok. Biraz da uçağınız A-10 hakkında bilgi vereyim. A-10 dünyanın en kuvvetli yakın destek uçağıdır. Yani kara savaşlarında düşman tanklarını yokederek dost birliklere yolaçar. Doğrusunu söylemek gerekirse işinin ehlidir. Daha önce gemilerde füzelere karşı baraj ateşi açmak için kullanılan Gatling silahı bu uçağın burnuna monte edilmiştir. Büyüklüğünden dolayı uçağın burnunda 1,5 metre kadar bir akıntı yapar. Pilotun tetiğe bir saniyelik dokunuşunda 70 atış yapar. Attığı mermiler ısı mermisi olup, tankın zırhını tereyağı gibi delip geçer. Kısacası süper güçlü bir silah. A-10 gücünün aksine gayet küçük bir uçak. Çok da ucuz. Gövdesi tamamen çelik plakalarla kaplanmış durumda. Öyle ki savaş anında yara alan bir A-10 tünelin içine girebilir ve orada bekleyen teknisyenler sadece çelik bir levhayı bükerek uçağa monte edebilir. Ayrıca A-10'un güdümlü bir füzeylede vurulması çok zordur. Çünkü arkasındaki iki motorun eksozları 21 derece yukarı dönüktür ve uçak arkasında eksoz ısısından bir iz bırakmadığı için füzeler onu takip edemez. A-10 aynı zamanda en az bir computer donanımı olan uçaklardan biridir. Bu yüzden tüm pilotların sevgilisi hale gelmiştir. Uçağımızı ve cephanelerimizi yeterince tanıdıysak artık oyuna geçelim.

GÖREVLER:

Training: Training'i seçtiğinizde karşınızda bir subay göreceksiniz. Bu adama dikkatli bakın. Bu adam oyun boyunca sizin komutanınız olacak. Training sırasında da devamlı sizle telsiz bağlantısı kuracaktır. Uçuş başladığında sırayla 1,2,3, 4, 5, 6, 7, 8 ve 9'a basın. Uçağınız hız almaya başlayacak ve kendiliğinden pistten kalkacaktır. İlk test yön bulma testi. Komutanınız size bir hedef verecek ve oraya gitmenizi isteyecek. Yapacağınız tek şey "M" tuşuna basarak haritaya geçmek ve yukarı aşağı okları kullanarak hedefi bulmak. Buradan çıkınca Head up ekranının aşağısında gördüğünüz "heading"inizi ok işareti tam ortaya gelinceye kadar döndürün. Yani uçağı döndürün. Ok ekranın tam ortasına gelince uçağı düzeltin ve o yöne gidin. Hedefin üzerine geldiğinizde komutanınız siz Rockeye bombasını kullanmanız için dört kamyonun olduğu bölgeye gönderiyor. Yine haritadan bu kamyonları bulun, onlara doğru 400 feet'ten uçun ve LOCKED yazısı çıkınca Return'a basın. Eğer bomba sayınızda değişiklik olmazsa tekrar basın. Kamyonların hepsini bir seferde yokedemezsiniz, tekrar deneyin. Bir sonraki test Durandal testi. Verilen havaalanını haritada bulun (Airstrip), Locked yazısı çıktığında bombayı atın. Şimdi ki testimiz LGB bombasıyla. Teredilmiş bir eski evi

bambalayacaksınız. Eğer bunuda başarırsanız, uzaktan kumandalı bir Hind helikopterini Sidewinder'la vurmalısınız. Son test ise Avanger Datling silahıyla. Bir grup tanka ateş açacaksınız. Dikkat etmeniz gereken şey hedeflere bir dalışta mümkün olabileceği kadar çok tank vurabilecek açıda yaklaşmanız. Örneğin tek sıra halinde ilerliyorlarsa sırayı baştan sona taramalısınız. Ayrıca 3000 metre menziline girer girmez ateşe başlayın ki vurmanız garanti olsun. Bu test bitince training sona eriyor ve asıl görevlere geçiyorsunuz.

Bridge Busting: İlerleyen düşman kuvvetlerini durdurmak için bir köprüyü havaya uçurmalısınız. Silah olarak "Recomended" yani yer personeli tarafından önerilmiş silah setini almanızı tavsiye ederim.

The City: Düşman kuvvetleri iyice ilerlemiş ve bir şehre girmiştir. Ana hedefleriniz şehirdeki "Âtrium Building" ve "Resupply Base"dir. Şehirdeki düşmanlara ateş açarken dikkatli olun. Masum insanlara zarar vermeyin.

Mother Hen: Düşman Sam'lardan oluşan bir duvar kurmuştur. Bu duvarla ikmal depolarını ve üslerini hava saldırısından koruyacaklarını düşünmektedirler. Fakat üslerinizde zekice bir plan hazırlamışlardır Evet, üsleriniz mademki bu duvarı uçakla geçemiyoruz, biz de tanklarla geçeriz diyorlar ve dört tank birliğini hücuma geeçiriyorlar. Fakat bu tank birliklerinin birliklerinin SAM'larla başa çıkabilmesi için hiç kayıp vermemesi gerek. Burada onları korumak ana tavuk olarak size düşüyor. Yardım isteyen tüm birliklerin yardımına koşup karşılarındaki direnişi yoketmeniz gerekiyor. Aynı zamanda kuzeydeki köprüyü korumanız gerekiyor. Tanklar hedefe ulaşınca SAM duvarı yıkıyor ve siz gedikten geçip düşman üssünü vuruyorsunuz.

Wing Man: Bu oyunun en zevkli ve en terletici görevi. Bu yüzden bunu biraz değişik anlatacağım. Düşmana iyi bir darbe vurmak zamanı gelmiştir. Bunun için "Deepstrike" denilen alçaktan uçup düşmanın içlerdeki bir hedefi vurma görevi yapılmalıdır Amerikan Hava Kuvvetleri'nin Deepstrike uçağı F-16'dır ama buradaki uçuş tavanı 700 feet olduğundan F-16'lar bu dağlık bölgede kullanılamıyorlar. Görev A-10'lara veriliyor. "Strokes" yönetiminde üç A-10 bu görevde yer alıyor. Stroker'un kanat adamlarından biride "Bucks" kod adıyla biziz. Görevimiz ise düşmanın ana ikmal deposunu havaya yoketmek. Fakat bölgedeki Mig üssünü vurmanız gerekiyor. Strokes yönetiminde havalanıyoruz. 700 feet'in üstüne çıktığımız an Mig'ler tepemize üşecekler. Nehirin üzerinden alçaktan uçuyoruz. Havaalanına yaklaştığımız zaman bir tepenin etrafından dolanıyoruz ve aniden saldırıyoruz. Strokers ve diğer A-10 SAM üslerine A-10 yağdırırken, bizde Rockeye ve Avanger topu ile havalanmaya çalışan Mig 27'leri yokediyoruz. Diğer iki A-10 tekrar dönüp üssü dümdüz ederken biz hemen yakındaki olaya şahit olan radar üssünü ve önündeki tankı yokediyoruz. Olaydan kimsenin haberi yok. Yeniden toplanıp ikmal deposuna doğru gidiyoruz. Strokes telsizden Maverick'lerinin bittiğini ve bizim öne geçip Sam'ları vurmanızı söylüyor. SAM'ları vurunca Strokers ve diğer kanat arkadaşınız ikmal depolarını bombalıyor ve görevini bitiriyorsunuz.

Sam Slam: Son vurduğunuz darbe düşmanı tamamen yıkmıştır Artık düşman düzenli bir geri çekilme çalışması içine girmiştir. Bunun için yine SAM ünitelerini kullanarak birliklerini korumaya çalışıyor. Yapacağınız şey SAM menzili dışında kalan tüm birlikleri vurmak ve SAM ünitelerini uzaktan Maverick'le haklamak. Bu görev için uçağı Maverick'le donatın.

Bu görevle oyun tamamlanmış oluyor ve düşmanı yeniyorsunuz. O size bir küfretmediği kalan, sert komutan artık size minnettardır.

A-10 bence oynanabilirlik bakımından şu son çıkan simulasyonlara takıyor. F-19'la başabaş kalıyor. Çok çok iyi grafikleri ve kolay anlışabilirliği pekiştiren bir oyun A-10. Oyundan sizi soğutan tek şey ise uzun yüklemelerdir.

Kuveyt krizinden sonra aslında modası geçmiş bir senaryo, ama simulasyoncular için vazgeçilemeyecek bir klasik.

İyi uçuşlar, iyi avlar...

IN MY DARKEST HOUR

Baltalı manyaklar çevremi sardılar,şu kapıyı bir türlü açamadım, bu uçak niye düz uçmuyor, kız arkadaşım beni aldatıyor mu, Metallica'nın yeni albümü nerde kaldı, niye beni kimse dinlemiyor, bunalım oldum, Çaresiz kaldım!

Ne yapsam acaba?

Eğer dertlerinizden boğulduysanız, hayattan nefret ettiyseniz, adventure, strateji, simulasyon derken zombi olduysanız ve hala nereye yazmanız gerektiğini bilmiyorsanız bakın size son kez söylüyorum:

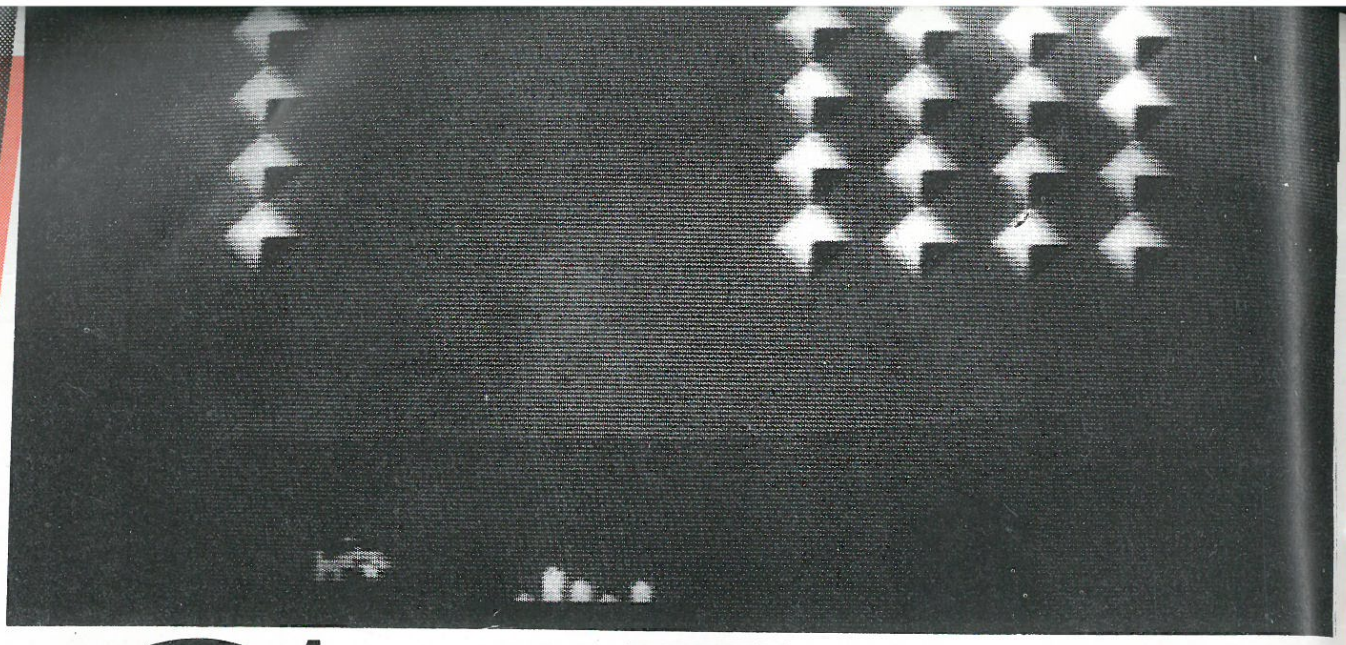
MAC ADVENTURE'a yazın

Hiçbir Şey Kaybetmezsiniz
(Bu arada hayatınız kurtulur!)

Bütün anti-social, paranoyak, burnt-out, depressed MetalHead'ler (ve diğerleri) için adres:

MAC
ADVENTURE
STRATEJİ – SİMULASYON

Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, Istanbul



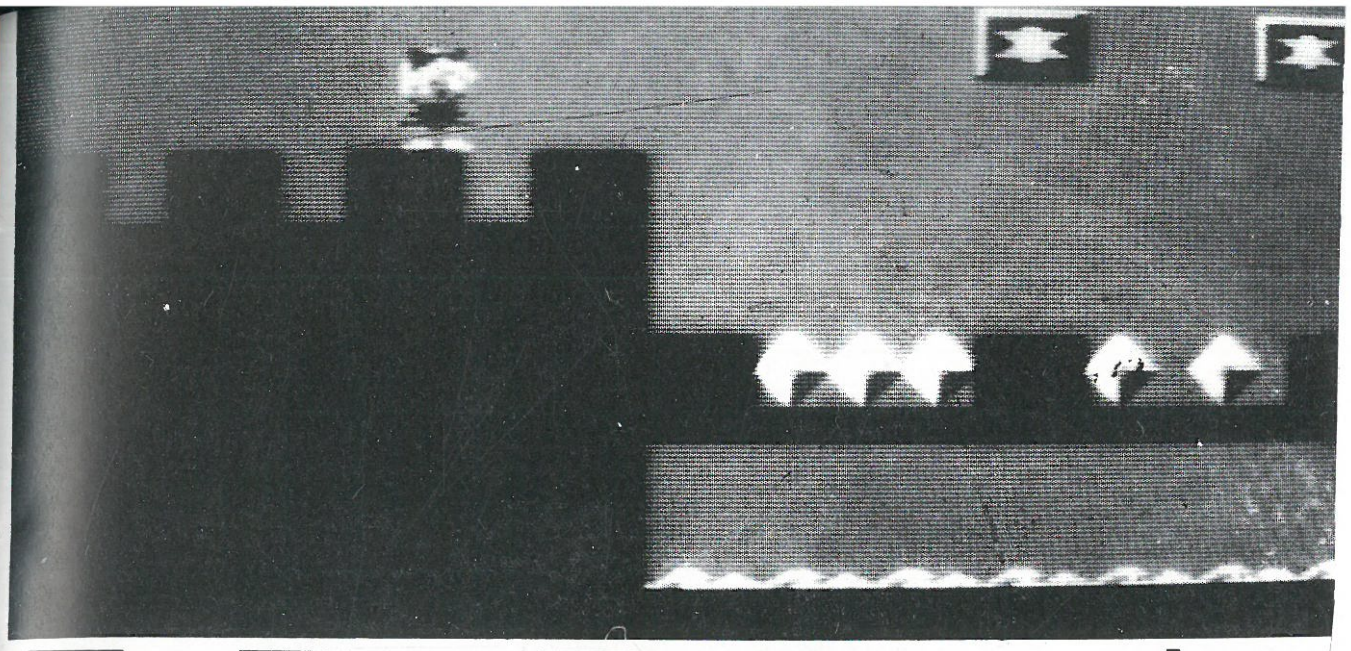
GIANA

Ah şu nostaljinin gözü kör olsun. Daha Commodoreu yeni aldığım yıllarda GİANNA SİSTERS diye bir oyun vardı. Her oynayıştan önce ki o uzun yükleme boyunca (o zamanlar driveım yoktu) hep takıldığım o lanet yeri geçip, ileri ki bölümleri ve oradaki yeni sürprizleri göreceğimi düşünürdüm. Sonra Giona Sistersın ilk ekranı ve sevimli müziği beni hayllerimden sıyırır dikkatimi joysticke vermemi sağlardı.

Sanırım, müziğin ve spriteların hiç değişmemiş olması bana o eski günleri anımsatan en büyük faktör. Giona Sisters serisi zorluğundan hiçbirşey kaybetmemiş gene oldukça yüksek bir joystick kabiliyeti gerektiriyor.

Oyunda birçok platform var. Bu platformlar üzerinde yıldız resmi olanlar ve taşlardan oluşanlar olarak ikiye ayrılıyor. Yıldız resmi olanların altına gelip zıpladığınızda kafanızı çarpıyor ve bonus olarak bir elmas kazanıyorsunuz. Fakat bazılarında; top, tek ve çift yıldırım işareti ile çilek gibi şeylerde gelebiliyor. Daima önce top gelir. (çok sakin görünen Giona ve Maria kardeşler bu topu alınca birer cadıya dönüşüyorlar,ama sevimliliklerinden bir şey kaybetmeden) Bunun sayesinde taşlardan oluşan platformların altına gelip, zıplayınca bunları yok edebiliyorsunuz. Eğer şanşınız varsa bu taşın aslında gizli bir elmas yuvası olduğunu görebilirsiniz. Böyle olunca hemen tekrar zıplayın, sonra tekrar, tekrar... ta ki o taş içi boş bir kutuya dönüşünceye kadar. Bir de bazı taşlar kayaya dönüşüp yere düşüyorlar. Bunların üzerine çıkarak daha uzağa zıplayabilirsiniz. Bunların hiçbiri random olarak belirlenmediği için bir oynayıştan sonra nerede ne olduğunu öğrenip, her yeri teker teker deneyip vakit kaybetmiyorsunuz.

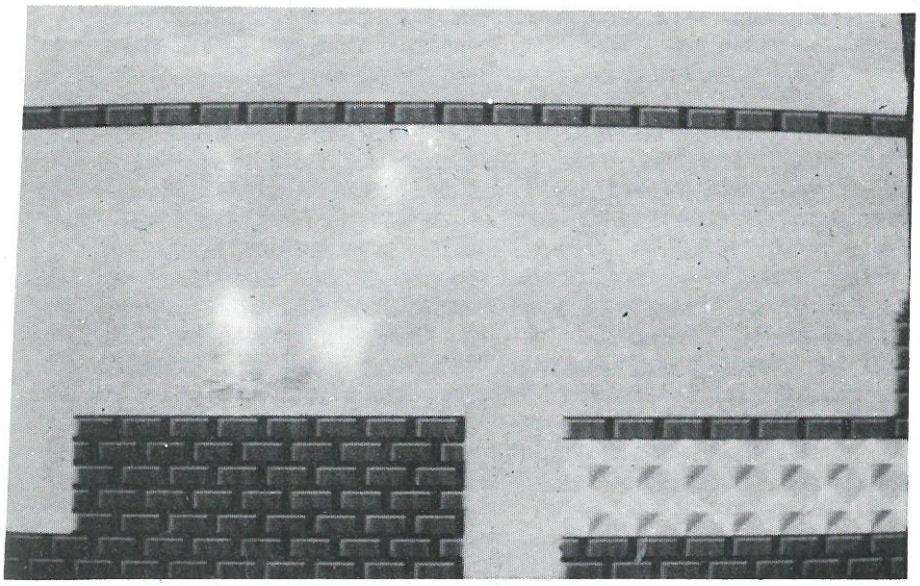
Topu aldıktan sonra ise yıldırım işareti geliyor. Bunu alınca size engel olmaya çalışan yaratıklara ateş edebiliyorsunuz. Ateş edince ortaya çıkan ufak top zıplayarak hareket ediyor, artık yaratığa çarpıp çarpmaması bir şans meselesi. Bunu garantilemek için önce çift



NNA REMIX

yıldırım sonra çilek işaretlerini almalısınız. Böylece ateş edince ufak topunuz yaratığı izleyip, peşinden gidiyor ve onu vuruyor. Bu yaratıkları öldürmek için bir yol daha var... zıplayıp tam üstlerine düşerek onları ezmeniz. Oldukça tehlikeli bir yol, yerini ayarlayamazsanız bir hakkınızdan olursunuz.

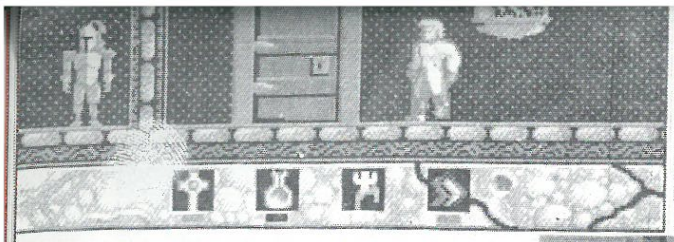
Yol boyunca karşınıza çıkan sayısız engel işinizi zorlaştırıyor. Değişik yaratıklar, ateşler, çukurlar, hareketli engeller, üzerine basınca eriyen platformlar ya da siz tam platformun üzerine atladım sanırken, düşmenizi sağlayan kısımlar bunlardan sadece bazıları.

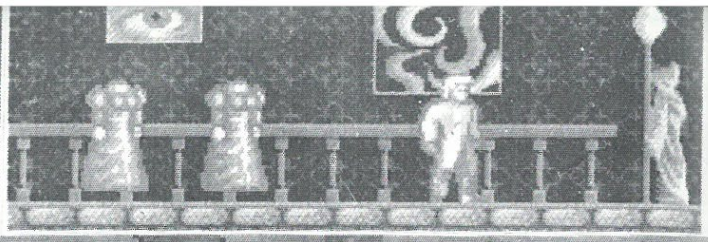


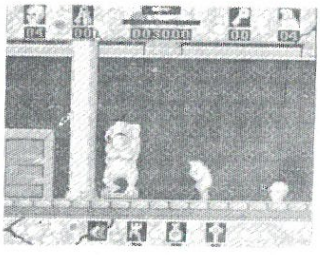
Ayrıca tam tüh düştüm derken, düştüğünüz yerin bir elmas madeni olduğunu görürseniz hiç şaşırmayın. Bunlardan oldukça bol var. Topladığınız bu elmeslar, her stey sonunda kalan zamanınızla çarpılıp sizin bonusunuzu belirliyor.

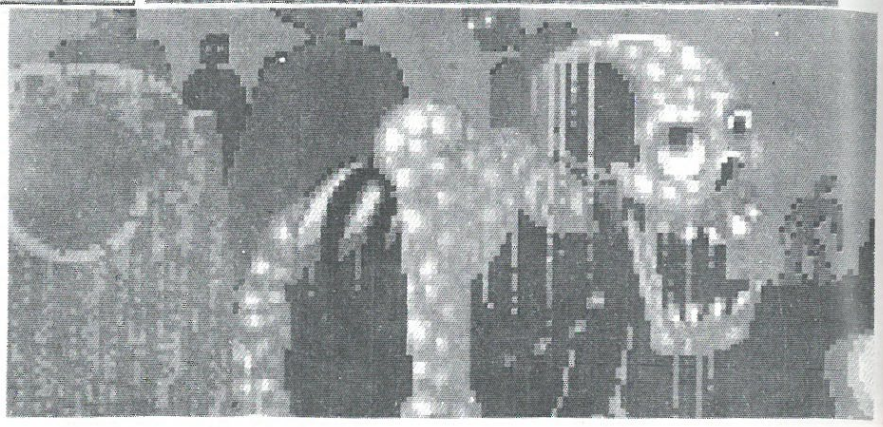
Ne tür oyunlardan hoşlanıyorsunuz bilemem, bunu bitirebilirmisiniz bilemem... tek bildiğim alırsanız pişman olmayacağınız.

ÜMİT ÖNCEL









HORROR ZOMBIES FROM THE

Kanı görün, dehşeti hissedin çığlıkları duyun. İşte bu sloganla Millenium geçtiğimiz günlerde Horror Zombie From The Crypt'i piyasaya sürdü. Horror Zombie tahmin edebileceğiniz gibi bir korku oyunu. Hatta "X" katagerisinde bir korku. Yani sinema dilinde "18 yaşından küçükler izleyemez" demek. Oyun sanki sinemada film başlıyormuş gibi perdenin açılması ile başlıyor. Demolar bittikten sonra "S"e basarsanız efektle, "M"ye basarsanız müzikle oynuyorsunuz. Ateşe basınca kod soruyor, return'e basarsanız baştan oynarsınız. Bölüm sonlarında vereceğim kodları yazarsanız o bölümden başlarsınız. Oyunda amacınız verilen sayıda kurukafaları toplayıp bölümleri geçmek. Kurukafa sayısını ekranın üstünde solda görebilirsiniz. Bunun yanında kapıları açmak için anahtar sayısı, sağda ise haklarınız ve sandıkları açan yeşil anahtar sayısı bulunmakta. Özelliği seçmek için yön tuşlarını kullanıp space'e basacaksınız. Yalnız dikkat edin bunların süresi sınırlı. Baştada söyldiğim gibi oyun bir film havasında devam ediyor. Zaten bu amaçla bölüm başlarına konuyu anlatan resim ve yazılar konulmuş. Bölümlerin açıklamasına gelince;

İlk önce zombiyi takip edip şöminenin üzerine atlayıp silahınız olan bıçağı alın. Zombiyi öldürüp anahtarı alın ve kapıya girin. Frankenstein'ı öldürün, tablonun üzerinden zıplayıp ilk kurukafayı alın. Daha sonra sağdaki anahtarı platforma çıkıp alın ve kapıya girin. Farelerin üstünden zıplayıp masayı sola itin ve üstünden sizin sessiz yürümenizi sağlayacak cismi alın ve kapıdan girin. Space tuşua basın ve sessizce yürüyerek dev kurbağanın önünden geçin. Kurukafayı alıp ikinci kurbağanın önünden aşağı düşün. Sağdaki şömineye girip kurukafayı alın, çıkın ve sola ilerleyin. İki kurukafayı alıp kapıya girin ve ilk bölümü bitirin. İkinci bölümün şifresi "WOLFMAN".

Hemen sağa ilerleyin silahınızı alın ve yukarı çıkın, cadıyı öldürünce sola ilerleyin, aşağı düşüp cadıyı öldürün, anahtarı alıp kapıdan girin. İlk önce sola gidin, anahtarı alıp sütuna tırmanın ve kurukafayı alın. En üstten ikinci kurukafayı alıp sağa ilerleyin. Aşağı inin ve size eğilmenizi sağlıyacak cismi alın. Aşağı inin cadının yanındaki kurufayı alın ve sağa atlayın, şişeyi alın. Aşağı inin ve sağa ilerleyin. Burada mezarlıktaki zombileri öldüremiyorsunuz, onun için şişedeki sıvıyı için ve sizde onlardan biri olun. İlerleyin ve yeşil anahtarı alın. Geri dönüp kapının yanındaki kurukafayı alıp kapıdan girin. Daha önce gördüğünüz sandığı yeşil anahtarla açın. Çıkan bulutla üste çıkıp ilk önce anahtarı alın sonra sağa ilerleyip yukarı çıkın, sola ilerleyip kapıdan girin. Şimdi sola ilerleyin ve yeşil anahtarı alın. Bir üst katta sağa ilerleyip kurukafayı alın. Direkten üstte çıkıp kurukafayı alın, en üste çıkıp sandığı açın, bayrağın üzerine çıkıp son kurukafayı alın, en altta inin ve iki kapıdan sağda-

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.

BU DEVİRDE HER TAMİRCİYE GÜVENİLMEZ!!!

5 YILLIK TECRÜBEYE VE KENDİ GÖZLERİNİZE GÜVENEBİLİRSİNİZ.....!

☎:338 57 85

Bahariye Cad. Nispiye Sok. No: 9/4 KADIKÖY/İSTANBUL

CRYPT

kine girin. Üçüncü bölümün kodu "HAMMER".

Bu bölüm mağarada geçiyor ve oldukça zor. İlk önce sola gidip yeşil anahtarı alın, sandığı açın ve yukarı sola gidip kapıya girin. Aşağı düşüp anahtarı alın, yine aşağı düşüp kapıya girin. Buradan kurukafayı bir alt kattan anahtarı, elması ve size eğilmenizi sağlayacak cismi ve en alt kattan yeni daha etkili silahınız olan oku alın ve kapıya girin. Yine sola ilerleyin. Bu sefer aşağı düşmeyip yeşil anahtarı alın. Sandığı açıp üstte sağa ilerleyin, anahatarı alın, aşağı düşüp kurukafayı alın ve kapıdan girin. Aşağı düşüp kurukafayı alın. Yine aşağı düşüp sola gidin ve yeşil anahtarı alın. Sağa gidin, yukarı çıkıp sandığı açın üstten anahtarı alın ve alt kattan aşağı düşün ve kapıya girin. Soldaki kurukafayı alıp aşağı düşün. Sağdaki kuurukafayı alıp aşağı düşün. Sonra soldaki boşluğa düşün, geldiğiniz yerdeki kapıya girip ekstra hak alabilirsiniz. Soldaki kurukafayı alıp aşağı düşün, yeşil anahtarı alın ve kapıya girin. Yukarı sağa ilerleyin sandığı açıp kapıya girin. Yukarıdan anahtarı alın. Yukarı ilerleyip sağ kapıya ilerleyin, sandığı açıp kapıya girin. Yukarıdan anahtarı alın, yukarı ilerleyip sağ kapıya girin. Burada ilk önce alta sürünerek girin ve anahtarı sonra üst kattan yukarı çıkın. Sağdaki kurukafayı alın ve kapıya girin. Hemen sağa, aşağı gidip yeşil anahtarı alın, sonra sağa ilerleyin. Sandığı açıp yukardaki merdivenin tepesinden anahtarı alın. Sağdaki merdivenin tepesinden kurukafayı alın ve merdivenlerle en tepeye çıkıp kapıya girin. Buradan sola ilerleyip aşağı düşün ve soldaki soldaki kapıya girip ekstra hak alın, kapıdan çıkınca başlangıç yerinize giriyorsunuz, aşağı inip sağdaki kurukafayı alın, kapıya girin ve bölümü bitirin. Dördüncü bölüm kodu "LUGOSI".

Sola ilerleyin ve adamın kafasına zıplayıp sessiz yürümenizi sağlıyan cismi alın ve kapıya girin. Sessizce bitkinin önünden geçip bıçağı alın ve kapıdan geçin, sola devam edin. Bitkiyi öldürün, tablonun tepesinden kurukafayı alın, sağa ilerleyin ve kapıya girin. Kurukafayı alıp kapıya girin merdivenlerden üste çıkın, masayı düşürün. Sonra masayı sola sürükleyin yeşil anahtarı alıp kapıya girin. Sağa ilerleyip sandığı açın en sağdaki kapıya girin. Tablonun üstünden kurukafayı alıp sonra kapıya girin. Kurukafayı alın ve üst kattan anahtarı alın. Üstteki kattan kurukayı alıp sağa ilerleyin, iki kat aşağı inin ve kapıya girin. Sağa ilerleyip anahtarı alın. Kapıya girin, kurukafayı alın, merdivene çıkıp kapıya girin ve dördüncü bölümü bitirin. Beşinci bölümün kodu "NOSFERATU".

Evet bundan sonrasını size bırakıyorum. Zaten oyun aynı mantıkla sürüp gidiyor. Horror Zombi'de çok dikkatli olmalısınız. Her an bir zombi vampir ya da bir başka bir yaratık tarafından kafanızı kaybedebilirsiniz. Onun için temkinli ilerleyin. Oyun genel olarak oldukça başarılı. Benim gibi korkuya meraklı olanlar kadar bol odalı platform oyunlarını sevenler mezardan gelen korkunç zombilerle tanışmalı.

●Tolga SAVAŞCI

CURSE of the AZURE

İlk olarak Pool Of Radiance'ta başlamıştı macera hayatınız. Kobold'lar, Orc'lar ve Goblin'ler ilk zorlu düşmanlarınızdı. Bunlar sizin amacınıza ulaşmanızı engelleyememiş ve karşınızda yokolmuşlardı. Bu yorucu maceradan sonra kısa bir tatil geçirip Phlan'dan ayrılıp güneye doğru yeni maceralara karşı yola çıkmıştınız. Bu yolculuğun sebebi Comyr Kralının kayıp kızıydı. En son Tilverton adlı kasabada görülmüştü ve macera kokan bu kasabaya doğru yola çıkmak kaçınılmaz olmuştu. Söylentilere göre prenses Nacacia bir yıl önce saraydan kaçmış ve Tilverton'da bir Cleric olan Gharri Gond'la evlenmeye gitmişti. Kral kızını sağ sağlim bulanlara ödüller vaad etmişti. Zaman kaybetmeden Tilverton'da savaş ateşinizi söndürecek kadar düşman olup olmadığınızı düşünürken yolda görünmez güçler tarafından saldırya uğradınız. Yediğiniz her ok darbesiyle yere yığıldınız. Sizin gibi güçlü bir savaşçı için kötü bir sondu.

Gözlerinizi açtığınız zamanbir han odasındaydınız. Üzerinizdeki silah ve zırhlar alınmıştı fakat paralarınıza dokunulmamıştı. Oda paranız verildiği gibi kollarınıza fazladan lanetli beş sembol kazınmıştı. Ayrıca bu semboller canlıydılar. Bir gece önceki haksız savaşın intikamını almak ve kollarınızdaki bu lanetlerin hesabını sormak için yola çıktınız.

Oyun hakkındaki ufak açıklamalardan sonra amacınızın kolunuzdaki lanetli sembollerden kurtulmak olduğunu anlıyorsunuz. Her sembol güçlü biri tarafından yapılmış ve sizi kendi emelleri için kullanmalarını sağlayan güçler oluşturmuşlar. Bu lanetlerden kurtulmak için sahibini bulup temizlemeniz gerekiyor.

Oyun oynanış bakımından Pool Of Radiance'tan farklı değil. Senaryosu daha güzel ve daha zorlu. Oyun hakkında size bilgi verdikten sonra en zor yere yani oyuna gelebiliriz.

Daha önce de belirttiğim gibi bir han odasında silahsız ve zırhsız başlıyorsunuz. İlk olarak silah dükkanına gidip karakterinize uygun silah ve zırhları alın. Aldıktan sonra menüler yardımı ile kullanılır hale getirin. Oyun bu menüler üzerine kurulu olduğu için bu menüleri kısaca açıklayacağım. Unutmadan odadan çıkmadan önce encamp yapıp, magic ve memorize seçenekleri ile büyücülerinize ezberletip nest yaparsanız büyüleri ezberlemiş olursunuz.

Menüleri tablolarda bulabilirsiniz ama önce ırklar ve karakterler hakkında daha ayrıntılı bilgi için Pool Of Radiance sayımızı (sayı 29) okumanız gerekiyor. Farklı olan iki karakter Rayer, savaşcı ve sekiz levelden sonra büyü kullanır. Poladin Lawful Good kutsal savaşcı ve leveli x2 hp iyileştirebilir (heal seçeneğiyle günde bir kez). Aynı şekilde "cure" seçeneğiyle hastalıkları iyileştirebilir.

Bu menüleri zamanla daha iyi kullanacak ve daha deneyimli olacaksınız. Silah ve zırhlarınızı aldıktan sonra başınıza gelen bela hakkında bilgi için bilge Filani'ye gidin. Ve şehrin çıkışına gidip kraliyet aracı gelene kadar kapılara gidip gelin. Kraliyet arabası gelince de maceraya katılın. İkinci grup nöbetçiyi hakladıktan sonra sol alt sokağa girin ve hırsızları takip edin.

Bundan sonra Fire Knight'ların inine girecek ve kolunuzdaki ilk laneti ortadan



BONDS

kaldırmak için lideri bulmaya çalışacaksınız. Haritada hazine odası ve gideceğiniz yerler gösterilmiştir. Kazımlarda hazine bulabilirsiniz. En önemli konu çok güçlü olan Neo-Otyugh'lardır. Bunların inine girip onlarla Bargain (pazarlık) edin ve hemen yanındaki kapıdan girip 3-5 troll haklayıp istediklerini alıp Otyugh'lara götürün. Unutmadan troll cesetleriyle karşılaşırsanız yakın. Bu yaratıklar yara aldıktan 3 raund sonra yaraları iyileşmeye başlıyor.

Kazımları (sewers) geçtikten sonra gizli ine gelecek ve lideri bulmaya çalışacaksınız. Bulduktan sonra bir grup Fire Knight'ları hakladıktan sonra prensesi kurtaracak ve ilk lanetten kurtulmuş olacaksınız.

Bundan sonra araziye çıkacak ve bölgenin haritasıyla karşılacaksınız. İlk olarak bir grup Displacer veya Griffon'la çarpışacaksınız (seçtiğiniz yola bağlı).

Bu haritada exp. point toplayabilmek için şu bölgelerde göğüs göğüse döğüşebilirsiniz.

Not: Tilverton'da Sage Filani'ye uğradıktan sonra Kraliyet konvoyuna gidin.

-Daggerfalls'ta Wilderness'e giderseniz bir grup Ettin'in savunmasız bir çiftçinin tarlasına saldırdığınıgöreceksiniz.Sıcak birkaç kap ev yemeği bu savaşın ödülü olacaktır.

-Nehirde "By Boat" derseniz bir grup korsanla karşılaşacak ve yenerseniz bir daha karşınıza çıkmayacaklardır.

-Nehrin aşağı inen kısmında Lizardman'lar her geçişinizde bir grup timsahla size saldıracaklardır.

Diğer lanetleri ortadan kaldırabilmek için önce Yulash'a, sonra Zhentil Keep'e arkasından Hop'a ve en son olarakda Standing Stone'daki yaşlı adamla dövüşeceksiniz.

Yulash'a girdikten sonra izin alıp Commander'la konuşmaya çıkın ve odadan kaçmaya çalışan Zhentrim'lere saldırır ve Commander ile (nice) güzel güzel konuşursanız (parlay) güvenini kazanır ve kırmızı askerler bir daha size sataşamazlar (asker kaçağı olanlar hariç). Sert savaştan sonra bu rahat odaların birinde istediğiniz kadar istirhat edebilirsiniz.

Bundan sonra haritayı izleyip pit'i bulacaksınız ve daha sonra tapınakta bir alt kata inecek Moander Cleric'leriyle çarpışacaksınız. Bu çarpışmalardan sonra Magion adlı lideri bulacak ve üç büyük canavarı haklayacaksınız. Sónuç olarak hazinelrin yanında kolunuzdaki Moander sembolü silinecektir.

Bölümün önemli noktaları

-Karşınıza çıkacak Zhentrim Masadvers'ler gerçekten zorlu rakipler. Bunları az zaiyatla haklamak için ilk önce büyücüleri haklayın. İyi bir darbe yiyen büyücü bir raund büyü yapamaz. Büyücüler savaştan önce protection from normal missiles ve minor globe of invulnerability yaptıkları için ok, dart ve balta (elle atılan) işlemeyecek ve yaptığınız 1,2 ve 3 level büyülerden de etkilenmeyeceklerdir. Fire Shield yapmadan bunları haklamanız gerekiyor. Unutmadan herhangi bir savunması olmayan Cleriği de haklayın.

-Shambling moundlar kılıç, ok, balta gibi keskin silahlardan yarım hasar aldıkları için bu silahlar az etki verirler. Fakat büyücülerimizin yapacağı Stinking Cloud bunları etkileyen en iyi büyücüdür.

-Pit'e girmeden önce etrafta Shambling moundların etrafında korka korka durdukları Wand Of Defoliation'ı bulursanız işleriniz çok kolaylaşacaktır. Bu silahı Ready ve Use yaparsanız bir veya iki karelik alandaki Shambling moundlara 20-30 arası hasar verirsiniz.



-Pit'e girdikten sonra hemen bir alt kata inin ve Magion'u bulup zaman kaybetmeden saldırın.

-Karşınıza çıkacak Cleric'ler hdd Person yapacakları için oldukça tehlikelidirler. Bunun için ortalarına yapacağı-

ANA MENÜ

Create New Character: Kahraman oluşturma seçeneği.
Drop Character: Yaptığınız karakteri kayıttan siler.
Modity Character: Karakterin özelliklerini arttırmak için.
Train Character: Adamınızın L'ını puanı yetiyorsa 1,000 gp karşılığı arttırır.
View Character: Karakterin özelliklerini gösteren ekranı çıkartır.
Add Character: Adam ekleme (gruptan).
Remove Character: Adam çıkarma (gruptan).
Begin Adventuring: Oyuna başlama.

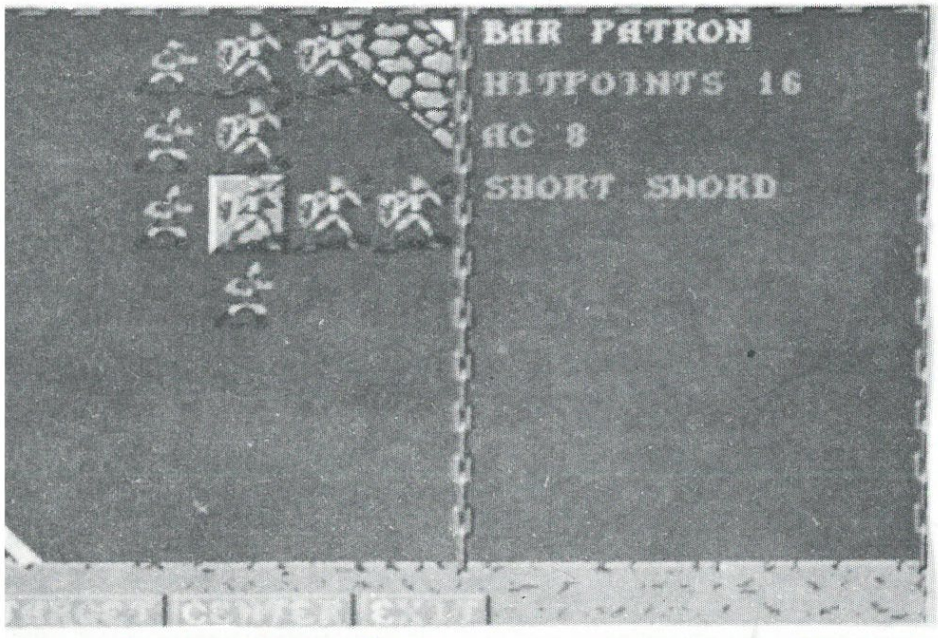
BÜYÜ MENÜSÜ

Cast: Büyü yapma.
Memorize: Ezberleme.
Scribe: Aldığını scrol'ları kitabınıza geçirme.

SAVAŞ MENÜSÜ

Move: İlerleme.
Aim: Nişan alma (ok için arrow'larıda hazırlamanız gerekiyor. Kılıçla yakın mesafeye nişan alabilirsiniz).
Cast: Büyü yapma.
Turn: Skeleton, Zombie, Wight, Ghost gibi canavarları korkutma.
Quick: Adamımızın bilgisayar tarafından yönetilmesi.
Done: Bir sonraki hamle için şu şekillerde olabilir.
a)Guard: Savunmada kalma.
b)Delay: Zaman geçirme.
c)Quit: Bir sonraki raunda geçme.
d)Bandage: Yaralının yarasını sarma.
e)Speed: Hızı artırma.
f)Exit: Bir önceki menüye dönme.

nız silence'in 15 radius onları susturacaktır. Ayrıca ortalarına yapacağınız Tireball onlara hayli zarar verecektir.
-Magion'un odasına girdiğinizde ortalarına yapacağınız silence, bir iki Cleriği hedef alan Charan Person büyünüz iyi hesaplanmış bir Tineball savaşın kısa sürmesine yardımcı olacaktır. Unutmayın karşınıza çıkacak üç Moander Shambling moundların iriceleri ile hayli zorlanacaksınız.
Yulash'tan çıktıktan sonra ufak bir dinlenme ve doğru Zhertil Keep'e.
Yulash'a Wilderness'tan gelir ve Search Area yaparsanız Displacer'ların inini bulursunuz.
Zhentil Keep'tan büyülü eşya alabilirsiniz. Daha sonra sokaklarda ilerleyecek ve korku salacaksınız. Az biraz sonra Haltling Oliuf'la karşılaşacaksınız ve Fzoul'un inine gireceksiniz. Dimswart'ı kurtardıktan sonra kadın büyücü bulup sizi tapınağın göbeğine götürecek.
Ufak bir nutuktan sonra Fzoul'un sembolü de kaybolacak. Bundan sonra amaç buradan sağsağlim kurtulmak.
Koridorlarda karşınıza Beholder adıyla Gas Spore çıkacaktır. Saldırırsanız Pather ve size zarar verir.
Üçüncü laneti de temizledikten ve yine yaraları onardıktan sonra Sevkle Hap'a gidecek ve dördüncü lanet için çarpışacaksınız.
Bu terkedilmiş kasaba Karaelflerle sarılmış. Bunların bayağı yüksek olan büyü savunmaları vardır. Büyülerimiz kolay kolay işlemez. Özellikle Charun ve Hold'a karşı %100 dayanıklıdırlar. Bu büyülerine terk edilmiş şehirde efreet ve yandaşlarını bulup zorlu bir savaştan sonra temizleyip veya temizlenip ellerindeki haritayı bulacak ve dördüncü haritayı izleyip lanetin sahibini bulacak ve son lanete doğru yola çıkacaksınız. Bu lanetin sahibi Standing Stone'daki yaşlı adam zannettiğimiz Storm Giantla Myth Drannor ile çarpışacaksınız. Bu dev her raund yaptığı öldürücü lighting soltlarla başınızı hayli ağrıtacak veya kömür edecek.
Bu lannetten kurtulduktan sonra köyde fişekli şenlikler olacak ve zaferin sarhoşluğunu yaşayacaksınız.
Şimdi oyun üzerine notlar:
Oyunda para ve elmas gibi hazinelerin dışarda büyülü eşyalarda bulacaksınız. Bunlar daha iyi vuran silahlar alabileceği gibi büyülü şuruplar da olabilir. Veya bir kase büyülü toz bunları herhangibi bir büyü dükkanında view veya items ikonlarını seçtikten sonra ID yaparak ne olduklarını öğrenebilirsiniz.
Bir silahın ne kadar artısı varsa o kadar iyidir. Aynı şey zırhlar içinde geçerlidir. AC'niz ne kadar düşükse o kaar zor vurulursunuz.
Şuruplar ve diğer bazı eşyaların özellikleri şöyledir:



DİĞER MENÜ KOMUTLARI

Appraise: Değerli elmasları (gewelery, gem) paraya çevirme.
Pool: Bütün parayı ortaya koyma.
Share: Ortadaki parayı paylaşma.
Flee: Kaçma.
Advance: İlerleme.
Parlay: Karşılaşılan kişilerle konuşma. Şu şekilde olabilir.
Haughty: Üstünlüğünüzü kabul ettirme.
Sly: Çaktırmadan ağzından bilgi alma.
Meek: Kendinizi değersiz gösterme.
Nice: Kibar şekilde.
Abusive: Zorla bilgi alma.

VIEW MENÜSÜ

Items: Eşyalarını gösterir.
Ready: Eşyaları hazırlar.
Use: Eşyaları aktif hale getirir.
Trade: Eşyayı başka bir karaktere verir. **Drop:** Eşyayı atar.
Halve: Grup okları ayırır.
Join: Ok ve dat'ları birer grup yapar.
Sell: Satar.
ID: Büyülü eşyaların ne olduğunu belirler.
Spells: Kişinin sahip olduğu büyüleri gösterir.
Trade: Para transferini bir başkasına yapar.

FRP

NORMAL MENÜ

Move: Haraket etme.
View: View menüsü.
Cast: Büyü yapmak için.
Area: Harita veya normal görüş.
Encamp: Camp kurma.
Search: Araştırma modu. Ayrıca bu modda daha yavaş ve daha çok canavar çıkma olasılığı var.
Tusk: Sadece bir bölgeyi araştırma.

KAMP MENüSü

Save: Oyunu kaydetme.
View: View Menüsü
Magic: Büyü menüsü.
Rest: Dinlenme,uyuma. Her 24 saatte 1 hp kazanılır. Büyülerin ezberlenebilmesi için uyunması gerekir.
Order: Gidiş sırasını değiştirmek.
Drop: Karakter silmek.
Speed: Oyun hızı.
Fix: Bütün iyileştirme büyüleri kullanılır, grup uyumuş kabul edilir,büyüler ezberlenebilir. Pratik bir rest kullanımıdır.

Potion Of Extrahealiy: Yara iyileştirme şurubu (bunu ready ve use yapın).
Potion Of Muisibility: Görünmezlik şurubu.
Potion Of Speed: Haraketlerinizin hızını iki katına çıkarır. İki kere saldırır. 12 yerine 24 kare ilerlersiniz. Bir yaş yaşlanırsınız.
Dust Of Disappearance: Yanınızdaki kişilere manua ve targetle seçerseniz seçtikleriniz görünmez olur. Potion Of Muisibility'den farkı saldırınca görünmez olmuyorsunuz.
Dart Of Hornest Nest: Vurduğunuzda birkaç yere hasar yapan silahtır.
Wand Of Magic Missiles: Büyünün daima zayıf versiyonu ıskalamayan oklar atar. Javelin Of Piercing: Bir vuruşta kaybolan fakat normal bir mızraktan hayli çok hasar yapan silahtır.
Scrolls: Bunlar üzerlerinde büyüler yazan kağıtlardır. M. Userler bunları okumak için öncelikle Read Magic yapmaları gerekir. Gerektiğinde Ready ve Use seçenekleriyle o büyüler kullanılabilir.
Büyülerin özellikleri ise şöyle:
Birinci ve ikinci level cleric büyülerini ve birinci, ikinci, üçüncü level bazı M. User büyülerini Pool Of Radiance yazımda (yine sayı 29) bulabilirsiniz.
3. Level Cleric Büyüleri
Cure Blindness: Körlüğü iyileştirir.
Cause Blindness: Dokunma mesafesi içindekini kör yapar.
Cure disease: Hastalığı iyileştirir.
Cause disease: Hastalık yapar.
Dispel Magic: Büyüleri bozar. Mesala hold olmuş savaşçınızı bu büyü ile kurtarırsınız.
Prayer: Dostlarınıza +1 düşmanlarınıza -1 verir.
Remove Curse: Lanetleri temizler.
Bestow Curse:Lanetler.
4. Level Cleric Büyüleri
Cure Serious Wounds: 3-17 hp iyileştirir.
Neutralize Poison: Zehirleri iyileştirir.
Poison: Zehirler ve öldürür.
Protection From Evil Loradious: Belli bir alan içinde evil'a karşı korur.
Sticks To Snakes: Hedefin üzerinde yılanlar oluşur ve hedef saldıramaz.
5. Level Cleric Büyüleri
Cure Critical Wounds: 6-27 hp iyileştirir.
Dispel Evil: Hedefin AC'nin yedi arttırır ve kaçırma olasılığı vardır.
Flame Strike: 6-48 hp hasar verirsiniz.
Raise Dead: Ölü kaldırma.
Slay Living: Büyü ile öldürme.
4. Level M. User Büyüleri
Charm Monster: Bu büyü iki ila sekiz bir level hedefi, bir ila dört ikinci level veya bir ila iki üçüncü level, en son olarak bir tane dördüncü level canavarı durdurabilirsiniz.
Confuse:2-16 hedefi ya şaşırtır, ya korkurtur ya da kızdırırsınız.
Fear: Alan içerisindekileri kaçırırsınız.
Fireshield: Etranıza alev veya soğuk duvar yapar, size saldıranlara yaptıkları hasarın iki katı kendilerine olur.
Fumble: Hedefi yavaşlatır ve şaşırtır.
Icestorm: Bir alana 3-30 hp arasında hasar verir.
5. Level M. User Büyüleri
Cloudkill: Belli bir alana zehirli bir gaz yapar. Dördüncü leveldeki düşük yaratıklar anında ölür. Diğerleri her raund tehlikededir.
Cone Of Cold: 2-5 +leveliniz kadar hasar yapar.
Feeblemind: Hedefin Wisdomunu üçe indirir ve büyü yapamaz.

Mert GÖKKAYA

ADVANCED DESTROYER

Simulasyonlara özel bir merakınız olduğu halde, karışık ve bol menülü olmalarından dolayı bir türlü o atmosferin içine giremiyorsanız, bu ay açıklayacağım oyun tam size göre bir oyun.ADVENCED DESTROYER A.D.S SIMULATION isimli oyunumuzda oyun içinde hiçbir menü kullanmadan destroyerler, kruvazörler hatta denizaltılar batıracak, düşman şileplerine torpidolar ve top gülleleri yağdıracağız. Destroyerimiz D.D.231 isimli üç top ve torpidolara sahip bir canavar.

Oyunu ilk yüklediğimizde altı seçenekli bir menü ile karşılaşacaksınız.

D.D.231 TECHNICAL DIRECTIONS: Bu seçenekle destroyerimizin tüm özelliklerini görebilirsiniz.

PARAMETERS OF THE REALISM: Oyunda kullanacağınız silahları gerçek yüklemeleri ile oynayacaksanız karşılarında ki seçeneği yes yapmalısınız. Fueli (benzin) ve munitionsu (malzeme) belirli bir limide göre oynayacaksanız bunlarıda yes yapmanız gerekir.

MEDITERRANEAN SEA CAMPAIGNS: Oyunda tam üç çeşit savaiş vardır. Bu seçenekle Akdenizde geçen savaşları oynayabilirsiniz. Akdenizde geçen tam altı savaş görevi bulunmaktadır.

Mission 1: Sabah 6:30 da limandan ayrılıp, Linosa dolaylarında gezinen düşman destroyerini batırmalısın. Görev bittikten sonra saat 8:00 den önce limana geri dönmelisin.

Mission 2: Verilen bilgilere göre Pantelleria'nın güneyinde bir düşman konvoyu bulunmaktadır. Konvoy Tripoli'ye önemli malzemeler taşımaktadır. Bulunduğun yer olan Malta'dan kalkıp hemen convoyun yolunu kesmeli ve convoyu yoketmelisin.

Mission 3: Şu an Syracuse yakınlarında olan bir düşman krüvazörü Tarento'ya doğru yolalmaktadır. Hemen peşine düşüp kruvazörü batırmalısın. Görev esnasında karşına bir başka düşman gemileri çıkabilir. Bunlardan kaçarak veya batırarak kurtulmalısın.

Mission 4: Keşif uçaklarının raporuna göre 2 Italyan kruvazörü Pantellaria açıklarında bulunuyorlar. Kruvazörler R.A.F'tan (ingiliz hava kuvvetleri) kaçıyorlar ve bulunduğun yer olan C.Bon'a ilerliyorlar. Görevin onlara ani bir saldırı yaparak batırmaktır. Daha sonra yönünü Malta'ya çevirmelisin.

Mission 5: Gibraltar'dan gelen müttefik convoyu Tunus yakınlarındadır. Hemen Malta'dan kalkıp convoyu korumak üzere yola çıkmalısın. Dışarısını incelediğinde R.A.F'tan kaçan bir düşman kruvazörü göreceksin, ona dikkat et! Bu arada convoya saldırmak isteyen başka düşman gemileride çıkabilir. Münkün olduğunca çabuk convoyun yanına varmalısın.

Delta: Bu sefer senden harita hudutlarınca devriye gezmen isteniyor. Harita göz atacak olursanız kimliği belirsiz bir çok gemi göreceksiniz. Onları hemen teşhis etmelisiniz. Arıza ve onarım için müttefik limanlarına yanaşabilirsiniz.

ENGLISH CHANNEL CAMPAIGNS: Bu seçenek sayesinde ingiliz kanalında geçen savaşlarda rol alabilirsiniz.

Mission 1: Dover'in güneyinde devriye gezmektesin. Kimliği belirsiz iki gemi eminim dikkatinizi çekmiştir. Gemiler Dunkerque limanından ayrılmışlardır. Hemen bulunduğunuz yerden ayrılıp gemileri teşhis etmek üzere yola çıkmalısın. Görev bittiğinde mütefik limana girebilirsin.

Mission 2: Tarih 1940 27 mayıs pazartesi. Kalkış yerin Thames. Görevin Dunkerque limanına varmak üzere yola çıkan müttefik konvoyunu korumaktır. Benzinin ve malzemen biterse herhangi bir müttefik limanında ihtiyaçlarını giderebilirsin.

Mission 3: Cherbourg yakınlarında bir düşman konvoyu bulunmaktadır. Hemen Porsmouth açıklarından ayrılıp convoyu batırmalısın.Onlara çok büyük kayıplar vermelisin.

Mission 4: Cherbourg'tan bir denizaltı kalkmaktadır. Hemen Porsmouth limanından kalkıp sonar yardımıyla deni-



SIMULATOR

zaltıyı izlemelisin. Denizaltı yüzeye çıktığı an onu denizin karanlık sularına gömmelisin. Görev başarı ile tamamlandıktan sonra geri dönebilirsin.

Mission 5: Tarih 4 haziran 1940. Müttefik konvoydan kalan son iki gemi ile beraber Thames sahilindesiniz. Etrafınız kimliği belirsiz gemilerle kuşatılmış durumda. Ne olursa olsun iki müttefik gemiyi korumalısınız.

Delta: Şu anda bütün malzeme ve benzinin eksiksiz olarak limandasın. Görevin limandan ayrılarak devriye gezmektir. Herhangi bir arızada müttefik bir limana yanaşabilirsin. Haritada kimliği belirsiz olarak işaretlenen, büyük bir ihtimalle düşman olan gemilerde büyük kayıplar meydana getirmelisin.

NORTH SEA CAMPAIGNS: Kuzey denizde geçen savaşların çok kanlı olduğunu duymuşsunuzdur. Galiba biraz daha kanlanmasının zamanı geldi. Evet sizinde tahmin ettiğiniz gibi bu savaşlar kuzey denizinde geçmektedir.

Mission 1: Şu anda Stavanger'in batısında bulunmaktasın. Görevin tehlikelerle dolu boğazlardan geçerek Sauda'ya varmaktadoır. Hiç umulmadık bir anda bir düşman uçağı veya kruvazörü ile karşılaşabilirsiniz. Görev bazen Sauda'ya varmak yerine, belirli bir iki düşman kruvazörünü batırmak olarak değişmektedir.

Mission 2: Norveç'ten kalkarak Bergen kıyılarında devriye gezmelisin. Karşına aniden Düşman kruvazörü veye uçağı çıkabilir. Tek çaren savaşmaktır.

Mission 3: Limanda Norveç'ten gelen iki müttefik gemi bulunmaktadır. Dışarısını incelediğinde iki düşman gemisi tarafından bloke edildiğini görebilirsin. İki müttefik gemiye bir şey olmadan Düşman yokedilmelidir. Arıza ve benzin ihtiyaçlarını Egersund'dan karşılayabilirsin. Mission 4: Bergen'in güneyinde düşman nakliye gemileri bulunmaktadır. Hemen yola çıkarak onları batırmalısın. Gemiler batırıldıktan sonra görevin bittiğinden emin olmalısın.

Mission 5: Bir boğazda arızalı bir durumdasın. Düşman uçaklarının açtığı ateş sonucu meydana gelen arızaları Bergen'e gidip onarman gerekiyor. Yolculuk esnasında tehlikeli boğazlardan geçmen, Düşman uçak ve kruvazörleri ile savaşman gerekecek. Arızalı bir durumda onlarla savaşman çok zor olacaktır. Bu yüzden çoğu kez en mantıklı çözüm kaçmak olacaktır.

Delta: Görevin devriye gezerek kimliği belirsiz gemileri teşhis etmektir.

DEMO MODE: Oyun hakkında bilgi almak için hazırlanmış bir demodur.

Herhangi bir görev seçtikten sonra oyuna geçebiliriz. Görevimizi anlatan bir harita grafiğinden sonra oyuna geminin dümen odasında başlıyoruz. Önümüzde birkaç gösterge bulunmaktadır. Sol tarafta radar tarayıcısı, altında radar ve sonarın calıştığını gösteren sinyaller, ortada benzin, hız ve yön göstergesi, yanında derinlik ölçen aygıtın göstergesi, sağ tarafta motor devir göstergesi ve altında hasar olduğu zaman yanan bir sinyal lambası bulunmaktadır. Geminin yan taraflarında birer torpido bulunmaktadır. Torpidolar dört torpido birden ateşler ve sağ tarafta ki dört sinyal lambası yeşil olmadan diğer atış gerçekleşmez. Sinyal lambalarının yeşil olması torpidoların ateşe hazır olduğunu haber verir. Aynı olay toplar içinde geçerlidir. Topların ve torpidoların yönlerini nümerik klavyeden ayarlayabilirsiniz. Görev esnasında dümen veya motorlar arızalanırsa mutlaka bir süre sonra tamir edilecek ve makine dairesi tamir olduğunu size bildirecektir. En büyük yardımcınız harita olacaktır. Haritayı sık sık kontrol etmeyi unutmayın. Görevi başarı ile bitirirseniz sizi tebrik eden ve terfi ettiğinizi bildiren bir yazı ile karşılaşırsınız. Advenced Destroyer A.D.S Simulator diğer simulasyonların arasında oynanabilirliği en fazla olan bir oyun. Simulasyondan hoşlanan yada hoşlanmayan herkese tavsiye ederim.

SERKAN SÖZER

FULL CONTACT

Full Contact ruhun ve bedenin bir bütün olarak kullanıldığı bir döğüş tekniğidir. Full Contact'ta refleksler, hızlılık,dayanıklılık ve vuruşlar en yüksek seviye getirilirken ruh ile olan bütünlüğü asla unutulmaz. Kişi daima kendini geliştirme çabasındadır. Full Contactta asla VIZZZZ! Oda ne? Kahretsin bir sinekmiş. Boşverr, zaten yazı az daha full contact eğitim yazısına benziyordu.Oyunumuz deminde bahsettiğim gibi Full Contact adında ki bir döğüş tekniğini içeriyor. Amacımız eğitim dönemimiz içinde yapacağımız tüm karşılaşmaları kazanarak iyi bir döğüşçü olduğumuzu kanıtlamaktır.

Oyunu ilk yüklediğimizde güzel bir manzara önünde döğüşçümüzün joystik ki hareketleri ile karşılaşıyoruz. Ateş tuşu ile bu ekranı geçtiğimizde iki seçenekli ufak bir menü ile karşılaşacaksınız.

START GAME: Gerekli ayarlamalardan sonra oyunu başlatmanızı sağlar.

OPTIONS: Bu seçenek sayesinde bir kaç ayarlama yapabileceğiniz bir menü ile karşılaşırsınız.

Player 1 V Computer: Oyunu bilgisayar ile oynamanızı sağlar.

2 Player: Oyunu bir arkadaşınız ile beraber oynamanızı sağlar.

Tournament: Bu seçenekle en az dört en çok onaltı kişilik bir turnuva düzenleyebilirsiniz.Turnuva tek kişi kalana kadar eleme usulü ile yapılır. Altta ki oyuncu tablosunda isimleri değiştirebilirsiniz. Oyuna başladığınızda ilk rakibiniz ile karşılaşmaya hazırlanıyorsunuz. Bu arada joystik kontrolleri:

Ateş basılı değil: Sağa çektiğinizde sağa, sola çektiğinizde sola ilerler. Yukarı çektiğinizde zıplar, aşağı çektiğinizde eğilir.

Ateş basılı: Döğüşçünüzün yüzünün dönük olduğu tarafa (sağ-sol) çektiğinizde mideye tekme atar. Aksi yöne çekerseniz yumruk saydırmaya başlar. Yukarı ittiğinizde havada surata tekme, aşağı çaprazlara çektiğinizde dönerek surata tekme atar. Aşağı çektiğinizde ayağa tekme atar, yukarı çaprazlara çektiğinizde dizi ile mideye vurur.

Sıra geldi eğitim süresince karşılaşacağınız rakiplerinize geldi.

TONG LO: İlk rakibiniz tong lo adında bir çinlidir.Devamlı hareket halinde bulunursanız bu rakibinizi hiç zorlanmadan yenebilirsiniz. Tong Lo'yu yendikten sonra bir alıştırma yapmanız gerekiyor. Bu bölüm bonus level özelliğini taşıyor.Amacınız tahtanın etrafında ki sopalardan atlayarak, zıplayarak korunarak münkün olduğunca dayanmaktır.



CARRIGUN: İkinci rakibiniz olan bu şişko elinde ki sopa ile bayağı tehlikelidir. Onu yenmek için daima hareket halinde bulunmalısınız. Arkadan veya alttan vuracağınız darbelerle çok geçmeden yere serilecektir. Daha son-

devamı sayfa 32

manız gerekiyor.Bu sefer ki amacınız taşları elinizle tek vuruşta kırmaktır. Yukarıdaki kırmızı noktayı joystiğinizin kolunu devamlı sağ sol yaparak, altta ki nokta başlangıca varmadan en yüksek çizgiye ulaştırmalısınız. Vuruş yapıldığında bitime ne kadar çok yaklaşmışsanız o kadar çok taş kırılır.

DOG: Bu sefer ki rakibiniz iri yarı bir köpek. Üzerinize atlayarak enejinizin azalmasına sebeb olan bu köpek ilk başta çok zor gelebilir.O köşeden bu köşeye koşarak sizin darbelerinizden genellikle etkilenmeyecektir. Tek yapacağınız ekranın tam ortasında durarak, üzerinize tam atladığı sırada yumruk atmaktır. Bu sayede köpeği rahatça altedebilirsiniz.

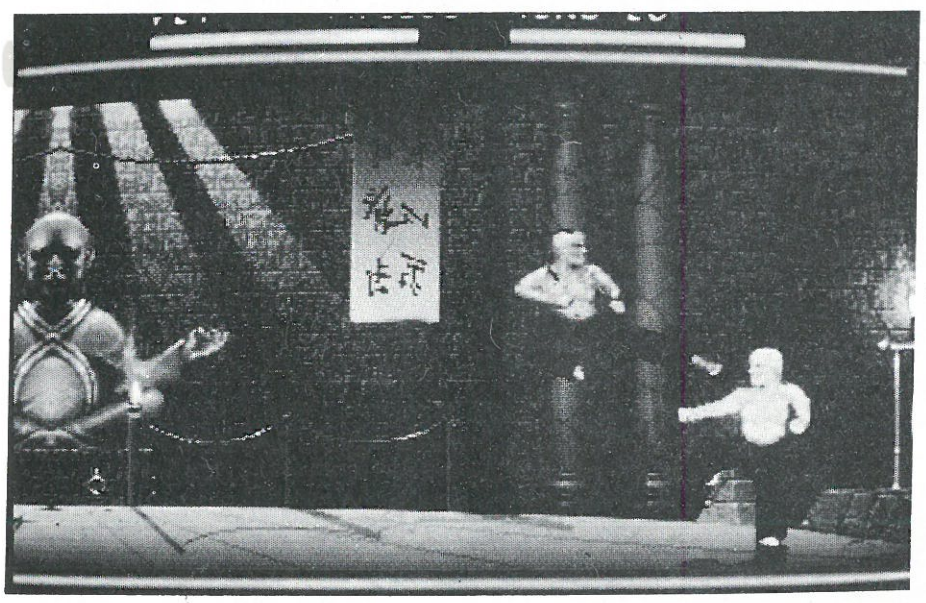
CARTER: Rakibimizin ağzından çıkan ilk sözler "sen köpeğimi öldürdün. İntikamımı alacağım" sözleridir. Evet sözlerinden de anlaşılacağı gibi az önce öldürdüğümüz köpek bu suratsızın köpeğiymiş. Galiba köpeğini çok seviyormuş.Öyleyse onuda köpeğinin yanına gönderelim. Adam intikamın verdiği güçtenmidir nedir? Çok hızlı ve atak. Anında bir kaç tekme savuruyor ve zıplayarak biraz ilerde çömeliyor.Sakın zıplamaya kalkmayın,sadece bekleyin tam size yaklaştığı anda dönerek suratına okkalı bir tekme yapıştırın.Bu taktik ile Carter'ıda köpeğinin yanına postalayabilirsiniz.



İTALYAN CASTILLE: Bu adam elinde ki bıçak ile kendini çok üstün olduğunu sanıyor. Halbuki elinde ki bıçak ile döner kesmekten başka bir şey yapamaz. Tek yapacağınız dönerek tekme ile yere devirip, kalkar kalkmaz bir tane daha vurmanız. Kısa bir süre sonra adam tarih sayfalarında ki yenikler kısmına yerleşecektir.

LEWIS: Elinde ki bıçakları devamlı üzerinize fırlatan Lewis'i ancak arkadan kolayca vurabilirsiniz. Adamı enerjiniz bitmeden yenmek epey zor olacaktır. Devamlı zıplayın ve yaklaştığınız anda yumrukları saydırın.

NINJA: Eğer gerçekten zorlu bir rakip istiyorsanız tam adamına çattınız. Ninjanın en büyük özelliği havada zıplayarak ekran boyunca tekme atabilmesidir. Daha bir çok hareket yapabilen ninja gerçekten zorlu bir rakip. Sakın onun peşinden koşmayın,çünkü bu yolla bir fiske dahi vuramassınız.Sol köşeye gelin ve bekleyin.Ninja tam üzerinize zıpladığında dönerek tekme atın.Bakın o zaman ninja nasıl yerde sürünüyor. Ninjayı ancak bu yolla devirebilirsiniz. Son rakibiniz olan ninjayıda yendikten sonra eğitiminiz tamamlanıyor ve adamınızın sevinç naraları atan bir son ekranla oyun bitiyor.



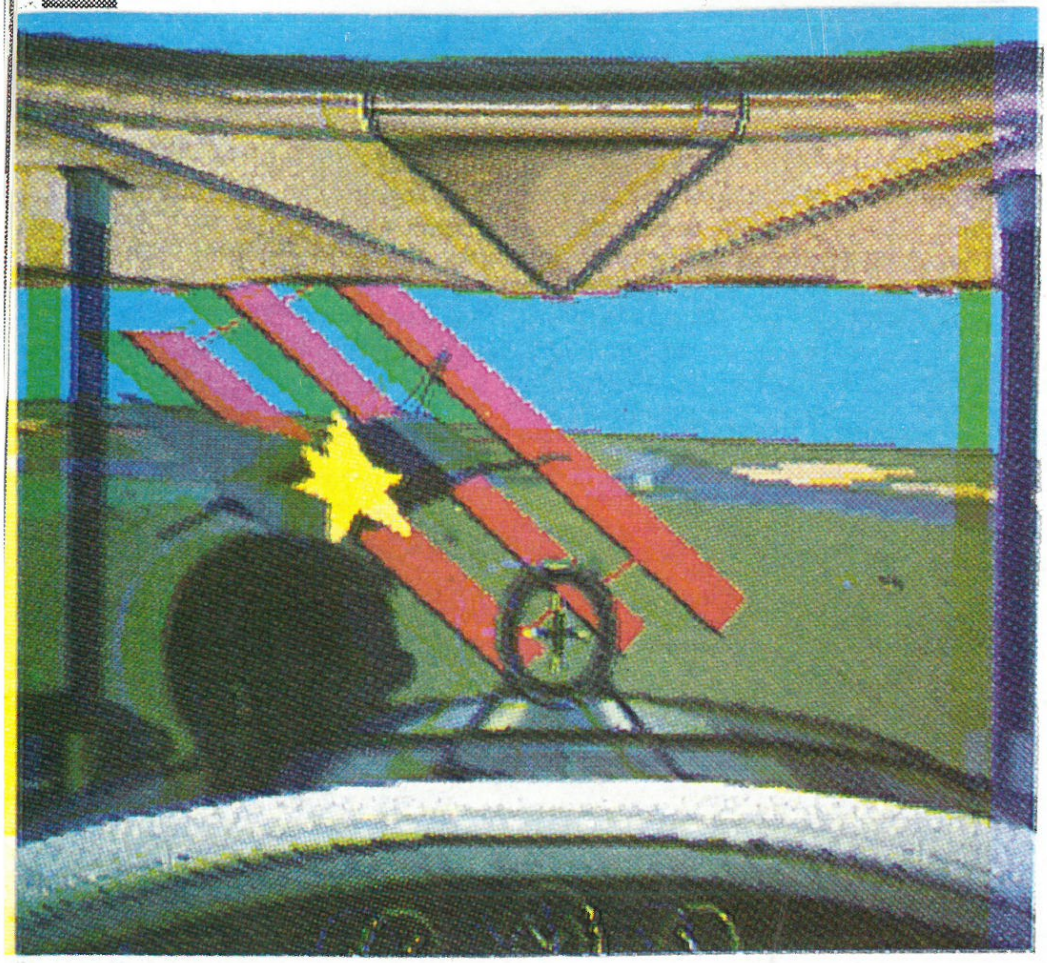
Full Contact ilginç bir döğüş oyunundan öteye gidemiyor. En büyük özelliği bir turnuva seçeneği olan nadir oyunlardan biri olmasıdır. Bu aralar canınız sıkılıyorsa Full Contact'ı alıp eğlenceli bir kaç saat geçirebilirsiniz.

SERKAN SÖZER

BLUE MAX

Bazı oyunlar vardır...Oynadığınız zaman güzelliğine hayran olursunuz.Bazı oyunlar vardır...Hem müthiştirler,hem de kendi alanlarında öncülük ederler.Bazı firmalar vardır ki onların çıkardıkları her oyun gözler kapalı alınır.Bahsettiğim oyun CINEMAWARE'in WINGS'i.Bu oyun gerçekten kendi alanında konu ve oynanış bakımından bir İLK.

Bu oyunla BLUE MAX'in ne ilgisi var diyenleri kınıyorum.Daha kötüsü sizleri dergimizin verdiği ve yatak-



larınızın baş uçlarında sakladığınız JELİBOM'ları yemekten men ediyorum.Blue Max zayıf kalan ve beklenen beyeniyi veremiyen bir uçak simulasyonu.Oyun gerçekten zor.Ayrıca bazı menüleri gerçekten çok iyi tasarlanmış.Fakat oyunda oynanabilirlik adına bir şey yok. Uçak simulasyonlarıyla stratejiyi karıştırmaya çalışıp annem evde yokken yaptığım Ezogelin Çorbasına benzer bir oyun çıkarmışlar ortaya. Neyse,herkesin fikri kendine.Ben yanlızca oyunu şöyle bir açıklayayım. Oyun yüklendikten az sonra karşınıza dijitize edilmiş güzel bir grafik çıkıyor.Burayı izlemek zorundasınız.Daha sonra ikinci disket isteniyor.Biraz daha dergide bulunan bu yazıya bakıyorsunuz ve derken Ana Menü ortaya çıkıveriyor.Burada bulunan seçenekler şöyle:

REGISTRATION...: Oyunda kendinizi pilot olarak girdiğiniz yer.Bu seçenekten sonra karşınıza sırayla şunlar gelecektir.

1)One player,two players:Burada kaç oyuncunun oynayacağını ayarlarsınız.

2)New Pilot,Active Pilot:Bunlada seçeceğinixz oyuncunun yeni birimi yoksa eskiden hazırladığınız ve ilerlediğiniz birimi olacağını ayarlıyorsunuz.Yeni biriyse karşınıza ismini,Allied mı yoksa Axis mi olacağı,uçuş kontrol aletini ve mermi türününü ayarladığınız ekran çıkıyor.Yok eski birini seçerseniz çıkan ekrandan istediğiniz ismi seçmeniz mümkün.

SELECT GAME MODE... Buradsa oyunun hangi türünü oynayacağınızı ayarlıyorsunuz.Bunlar sırayla şöyle:

1)PRACTICE FLIGHT:Oyunun alıştırma kısmı.Burada mutlaka ama mutlaka alıştırma yapmanız gerekiyor.

2)ACTION



DOGFIGHT;Bu kısımda ise karşınızda bulunan birkaç düşman ile çarpışıyorsunuz.

3)PRACTICE STRATEGY;Stratejik kısmın denenmesi.

4)CAMPAIGNS;Oyunda bulunan gerçek görevler.Bu görevler ve kısa bigi şöyle:

Bloody April-Wings'i oynayanların anlayabileceği gibi 1.Dünya savaşında en çok kayıp verilen ay.Hayatta kalmaz çok zor.

Battle of Amiens-Burada ise genelde saldırı ve bombalama Missionları bulunmakta.

Ludendof Offensive-Koruma görevlerinin toplandığı Campaign.

SELECT AIRCRAFT...:Oyunda 4 Allied ve 4 Axis uçağı bulunmakta.Bu uçaklar ve en önemli özellikleri olan hızlarını aşağıda veriyorum.

ALLIED
Sopwith Camel 118 mph
Nieuport 107 mph
RAF S.E.S.a 127 mph
Spad VII 120 mph
AXIS
Albatros DIII 120 mph
Fokker DVII 135 mph
Fokker DRI 122 mph
Fokker EIII 83 mph

SET WEATHER CONDITIONS... Burada hava şartlarını ayarlıyorsunuz.Üstte bulunanlar daima en iyilerdir.

BEGIN FLIGHT... Ayarlamalardan sonra oyuna geçmek içindir.

SET COMPUTER OPTIONS... Oyunda bulunan grafiklerin özelliklerini ayarlamak içindir.

ABOUT BLUE MAX... Oyun ve yapımcıları ile ilgili kısa bilgi.

VIEW PILOT LIST... Oyunun HIGH SCORES kısmı.

EXIT TO AMIGA DOS... Oyunu bırakmak için.

Bu yanlızca oyunun menüleriydi.Gelelim oyunun gerçek yerine.Oyunda bulunan kontro tuşları şöyle"

F1-Normal görüntü
F2-Sol tarafın görüntüsü
F3-Sağ tarafın görüntüsü
F4-Arka tarafın görüntüsü
F5-Genel görüntü.
F9-Oyunda uçak hakkında bilgilerin olduğu ve bütün çevrenizi gördüğünüz ekran.Burada çeşitli bilbiler bulabilirsizniz
F10-Pause
P-Pause
B-Bomba bırakma.En azında 200 FEET'ten atılması gerek.Aksi taktirde hedefi bulamazsınız.

Bu yanlızca uçarken bulunan menüydü.Çimdi birazda Strateji kısmına değineyim.Burada uçağınız bir kutu içinde.Başta ayarlamış olduğunuz zaman dilimi içinde ona bazı emirler vermeniz ve diğer uçakları avlamanız gerekiyor.Burada çok iyi hazırlanmış menüler olmasına karşın gene de oyunun en zayıf ve en az oynanabilirliğe sahip kısmı.Komutlar ekranda yazılı olduğu için vermiyorum.

Bu arada FLIGHT KONTROL DEVICE'sınızı eğer RIGHT ya da LEFT KEYS yaptıysanız o zaman kontroler şöyle oluyor.

W-Yükselmek için
A-Sola gitmek için
S-Durumunuzu ilk haline getirmek için
D-Sağa gitmek için
X-Aşağı gitmek için.

Oyunumuzun açıklaması bu kadar.Oyun o kadar güzel bir konuya sahip değil.Ayrıca oynanabilirlik gerçekten çok düşük. Uçağın burnu biraz kalkınca hemen STALL oluyor ve yere çakılıyorsunuz.Efektler nispeten güzel.Fakat oyunda bulunan atış türü yani FIRE gerçekten kötü.Nişangah'a değilde onun bira üstüne atış yaptığınız için uçak düşürmek çok zor.

Bütün saydıklarıma rağmen üç disketinize kıyıp alabilirsiniz. Zevkler ve renkler tartışılmaz. Fakat sonra bana gelir ve sitem ederseniz sizi mahkemelerde sürüm sürüm süründürürürünümün (dilim süyşdüyhg)İMDAK İMDAK,diyimi ısıydıymmmm...

CENK UNLU

CHIP'S CHALLENGE

Bu ay sizlere acıklayacağım oyun, CHIPS CHALLENGE adında bir beceri oyunu. Kalitesiz bir çok oyunun arasından kolayca sıyrılan Chips Challenge, gerçekten oynanabilirliği iyi ayarlanmış bir oyun.

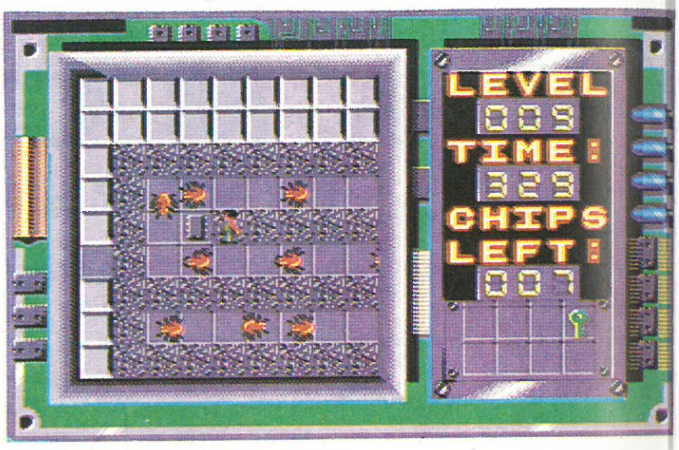
Oyunu yüklediğinizde karşınıza oyuncu sayısını belirleyebileceğiniz bir ekran çıkıyor. Bu ekrandan sonra kod yazmanız gerekiyor. Eğer oyuna yeni başlıyorsanız level 1' den başlayarak aldığınız her kodu bir kenara not edin. Oyunu tekrar açtığınızda elinizde ki kodu yazarak kaldığınız levelden başlayabilirsiniz. Kodu yazdıktan sonra oyuna geçebiliriz.

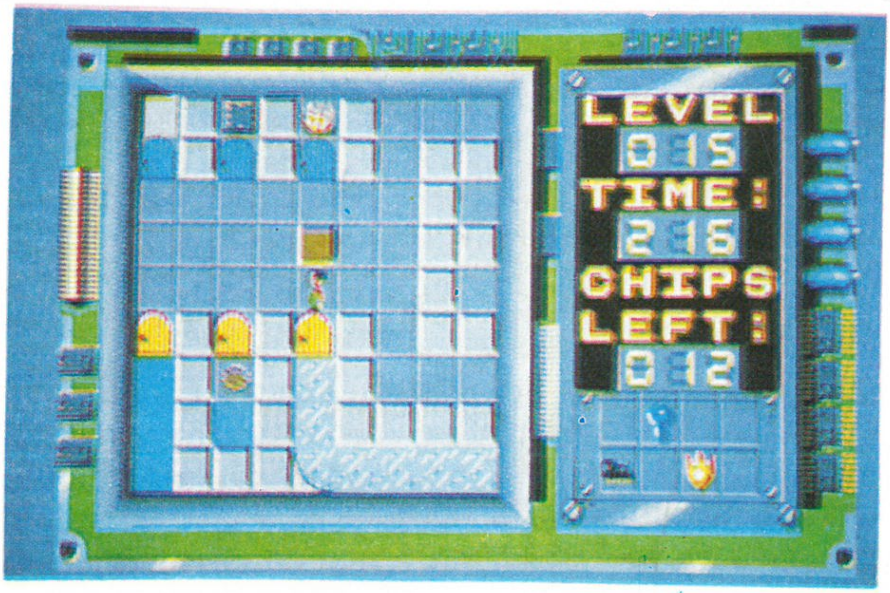
Oyunda amacınız belirtilen miktarda chip toplayıp çıkışa ulaşmaktır. Oyun ekranı tüm ekranın üçte ikisini kaplamaktadır. Diğer yarısında devamlı göz atabileceğiniz bir kaç gösterge bulunmaktadır. Kaçıncı levelde olduğunuzu, ne kadar zamanınız kaldığını, daha ne kadar chip toplamanız gerektiğini ve elinizde neler bulunduğunu buradan öğrenebilirsiniz.

Siz chipleri toplarken böcek, tank vs. gibi bir çok yaratık size engel olmaya çalışacaktır. Bu arada alabileceğiniz objelerle bir çok engeli aşabilirsiniz.

Soru işareti: Ne yapmanız gerektiğini tam olarak anlayamamışsanız, soru işaretinin üzerine gelerek o level hakkında bilgi alabilirsiniz.

Kırmızı rozet: Oyun alanında ateş kümeleri ile karşılaşabilirsiniz. Bu ateş kümelerini geçebilmeniz için kırmızı rozeti mutlaka almalısınız. Ancak bu sayede ateşlerin üstünden hiç etkilenmeden geçebilirsiniz.



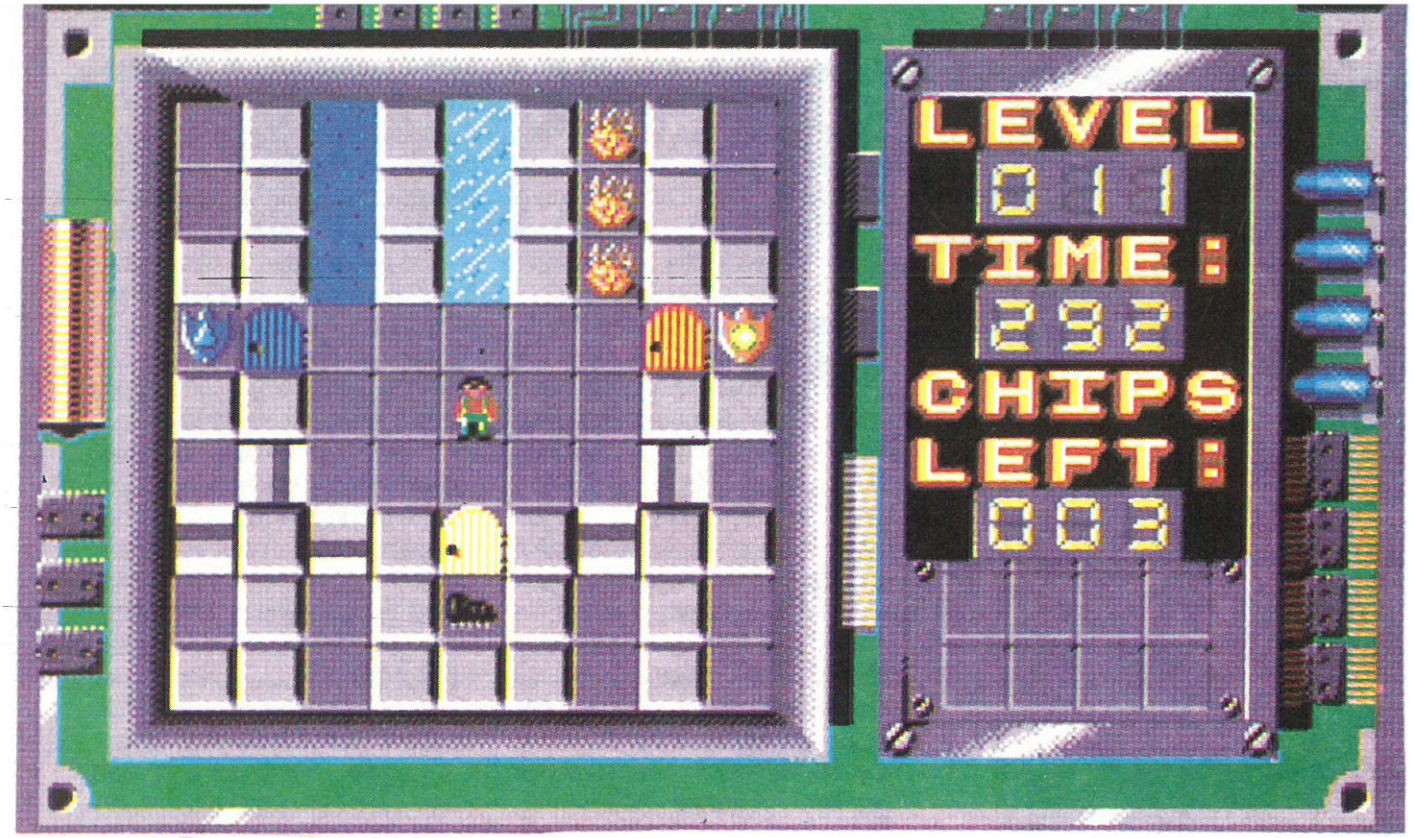


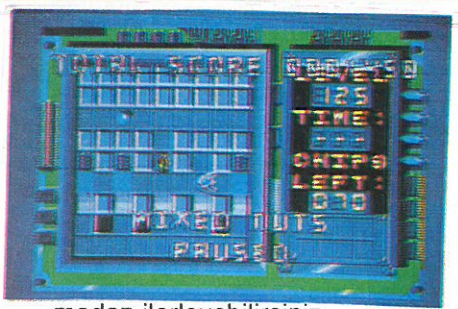
Mavi rozet: Bazende önünüze su birikintileri çıkabilir. Eğer su birikintisinin üzerinden batmadan geçebilmek istiyorsanız bu rozeti kullanabilirsiniz.

Paten: Önünüze su ve ateş çıkarda buz çıkamazmı? Adamlar bunun çaresini bile düşünmüşler.

Alacağınız paten ile buzun üzerinde kay-

devamı sayfa 36





madan ilerleyebilirsiniz.

Mıknatıs: Bir çok alışveriş merkezinde yürüyen merdivenlerden bir iki tane vardır. Eğer ilk defa görmüşseniz mutlaka zevk için bir kaç defa binersiniz. Fakat oyunda karşılaşacağınız yürüyen paletleri zevk için deneyeceğinizi hiç sanmıyorum. Çünkü bir çok defa başınıza bela olacaktır. Eğer etrafta at nalı şeklinde bir mıknatısa rastlarsanız hemen alın, böylece paletlerin üzerinden istediğiniz yöne rahatça yürüyebilirsiniz.

Anahtarlar: anahtarlar renk renktir. Her renk anahtar kendi renginde ki bir kapıyı açabilir.

Bu objelerin dışında yuvarlak şekiller de bulunmaktadır. Bu yuvarlak şekiller elektronik düğmedir. Biri yerinden oynayabilen taşları oynattığı gibi, bir diğeride tankların yerini değiştirebilmektedir. Bütün chipleri topladıktan sonra bir diğer levele geçiyorsunuz. Leveller bazen o kadar karışık oluyor ki verilen sürede chiplerin hepsini toplayabilmek hayal oluyor.

Chips challenge bir çok levelden oluşan güzel ve eğlenceli bir oyun. Bu aralar eğlenceli aynı zamanda sabır isteyen bir oyun arıyorsanız Chips challenge tam size göre bir oyun.

SERKAN SÖZER

1)N/A	21) UGRW	41) GKWD	61) RMOW	81) SCWD
2) JXMJ	22) WZIN	42) LMFU	62) TIGW	82) LLIO
3) ECBO	23) HVVE	43) UJDP	63) GOHX	83) OVPJ
4) YMCJ	24) UNIZ	44) TXHL	64) IJPO	84) VVEO
5) TQKB	25) PQGV	45) OVPZ	65) UPUN	85) LEBX
6) WNLP	26) YVYJ	46) HDQJ	66) ZIKZ	86) FLHH
7) FXQO	27) IGGZ	47) LXPP	67) GGJA	87) YJYS
8) NHAG	28) UJDD	48) JYSF	68) RTDI	88) WZVU
9) KCRE	29) QGOL	49) PPXI	69) NLLY	89) VCZO
10) VUWS	30) BQZP	50) QBDH	70) GCCG	90) OLLM
11) CNPE	31) RYMS	51) IGGJ	71) LAJM	91) JPQG
12) WVHI	32) PEFS	52) PPHT	72) EKFT	92) DTMI
13) OCKS	33) BQSN	53) CGNX	73) QCCR	93) REKF
14) BTOY	34) NQFI	54) ZMGJ	74) MKNH	94) EWCS
15) COZQ	35) VDIM	55) SJES	75) MJDV	95) BIFQ
16) SKKK	36) NXIS	56) FCJE	76) NMRH	96) WVHY
17) AJMG	37) VQNK	57) UBXU	77) FHIC	97) IOCS
18) HMJL	38) BIFA	58) YBLT	78) GRMD	98) TKWD
19) MRHR	39) ICXY	59) BLDM	79) JINU	99) XVVU
20) KGFP	40) YWFH	60) ZYVI	80) EVVG	100) QJXR

SWIV

SPECIAL WEAPONS INTREDICTION VEHICLE

Silkworm adı size bir şeyler hatırlatıyormu diye sorsam eminim cevabınız evet olur. Çünkü Silkworm bir süre önce oynadığımız en iyi shoot-em uplardan biriydi.Gerek hızlılığı gerekse yüksek oynanabilirliği ile bizi saatlerce bilgisayar başına adeta çivilemişti. Geçenlerde dergiye oyunun dördüncüsü geldi. Yeni gelen bir çok shoot-em up arasında ilk göze çarpan oyun Silkworm'du. Oyunu yüklediğimizde aynı birincisinde olduğu gibi yatay bir shoot-em up beklerken üstten görünüşlü bir oyun ile karşılaştık.Bu sefer grafikler daha detaylı ve büyüktü.SILKWORM IV ilkinden oldukça farklı olmasına rağmen oynanabilirliğinden hiçbir şey kaybetmemişti.

Oyunu yüklediğimizde güzel bir grafiğin ardından oyunun programcılarını bir arada (daha doğrusu kellelerini) görüyoruz.Daha sonra kullanacağımız helilopter ve tankın özelliklerini bir tablo ve grafikle karşılaşıyoruz. Helikopter ve jeep ilk oyuna göre bir hayli gelişmişlerdi.Özellikle jeep tam bir tank haline gelmişti. Bu ekranıda geçtikten sonra ateşe basarak oyuna başlayabiliriz.

Az öncede bahsettiğim gibi grafikler daha ayrıntılı çizilmişler. Bu oyuna ayrı bir çekicilik kazandırmış. Oyunun temposu ilk başta çok basit kalıyor.Fakat biraz ilerleyince temponun ne kadar yükseldiğini farkedeceksiniz. Daha ilerde ki dev spritelara hayran kalacaksınız. İlk oyunda ki sizi bir süre düşman ateşinden koruyan manyetik alan da unutulmamış. Kırmızı bir daireyi vurarak bu alanın içine girebilirsiniz. Ayrıca manyetik alana çok fazla ateş ettiğinizde veya Bir manyetik alan aldığınızda bir diğerine değdiğinizde ekranda ki bütün düşman robotları ve uzay gemileri patlar. Oyunda sık sık karşılaşacağınız bir robot daha var.Uçan bir ejderhayı andıran bu robotu uzun bir ateşten sonra veya benim yaptığım gibi bir zırh alarak içinden patlatabilirsiniz. Robot yok olduktan sonra geride üç obje bırakıyor. Bu objeler ilk bakışta sadece puan kazandıran dolar



Devamı sayfa 38

şeklinde gözüküyorlar. Fakat bu şekilleri üzerine ateş ederek değiştirebilirsiniz. Bu objeler sayesinde silahınızı geliştirebilirsiniz. Bu objeler:

Bitişik iki ok seklinde ki obje: Bu obje elinizde ki roketleri bitişik atmanızı sağlar. Aldığınız her obje roket sayınızı bir (beşe kadar) arttırır.

Dört ok şeklinde ki obje: Roketlerinizin biraz yavaş attığınızın farkındasınızdır herhalde. roketleri birbiri ardına daha hızlı atmak istiyorsanız bu objeyi mutlaka almalısınız.

V: Kırmızı bir V şeklinde ki bu obje elinizde ki roketleri V şeklinde atmanızı sağlar. Bu objeyi üst üste dört defa aldığınızda anında beş roket atabilirsiniz. Üstüne birde hızlandırıcı aldınızmı karşınıza çıkanın vay haline!

İsterseniz helikopter yerine tankıda kullanabilirsiniz. İkisininde avantajları ve dezavantajları aynıdır. Oyun içinde alabileceğiniz bu objelerinde sayesinde önünüze çıkanı parçalamaya bakın. Bu arada tabii onlarda keriz değiller mutlaka sizide parçalayacaklar. Belli olmaz bi bakarsınız karambolde bir iki hakkınız büyükbüyükbabanızın yanına gitmiştir. İlk başlarda belli bir yere kadar dört beş hakla gelmeyi marifet sayarken, daha çok oynadığınızda bu sayıyı ikiye hatta bire düşürmeye çalışacaksınız.Bu yüzden oyunda her zaman bir sürükleyicilik söz konusu oluyor. Bütün haklarınızı kullanıp oyun sona erdiğinde bir değerlendirme tablosu ile karşılaşırsınız. Bu tablodan ne kadar roket harcadığınızı, kaç düşman vurduğunuzu,kaçının kaçabildiğini ve ne kadar ilerleyebildiğinizi yüzde olarak öğrenebilirsiniz. Eğer iyi bir sonuç aldıysanız seref tablosuna adınız yazdırabilirsiniz.

SILKWORM IV için bu aralar gelen shoot-em uplar arasında en iyisi diyebiliriz.Sanırım bu kıyaslamayı abartılı bulanınız olacaktır. Bu şüpheden kurtulmanın en kolay yolu en yakın oyun satıcısından bir Silkworm IV almak ve oynamaktır. Bir başka oyunda görüşmek üzere....İYİ AVLAR

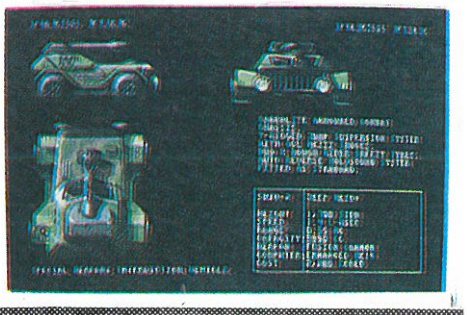
SERKAN SÖZER

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









UMS II

Oh , hele şükür yani. Yedi aydır bekle bekle ne gelen vardı ne giden. Sonra bir gün bir de baktım ki UMS II gelivermiş , hemen en yakındaki AMIGA' ya koşarak yükledim ve müthiş bir şok geçirdim. UMS I'in en büyük hayranlarından olan ben , bu versiyon karşısında Rainbird' e küfretmekten kendimi alamadım. Adamların aylarca reklamlarını yaptığı iki oyun vardı : Betrayal ve UMS II. Doğrusu al birini vur ötekine demekten başka söyleyecek söz bulamıyorum.

UMS II niçin beni hayal kırıklığına uğrattı diyecek olursanız , Rainbird bu oyunda bir çok şeyi birbirine karıştırıp geniş bir oyun yapmak istemiş ama bu taktik iflas noktasında. Politik simülasyon ile askeri simülasyonu karıştırmak bir oyun için intihar demektir. Zaten oyunun zırt pırt ara yükleme yapması , zoom için yıllarca bekletmesi ve rezalet grafiklerin oynanabilirliği sıfırın altına düşürdüğü de göz önüne alınırsa UMS II' nin birincisi kadar sükse yapamayacağını söylemek zor olmaz.

Rainbird' in bu iki rezaletten sonra eli yüzü düzgün bir oyun çıkartması farzoldu , bunu yapamazlarsa 'Masters of Strategy' ünvanlarını tehlikeye atabilirler. Zaten ortalıkta strateji oyunu yapan pek çok firma varken..

UMS II üç disketten oluşuyor ve 1 MEG' te çalışıyor. Üç disketin biri program disketi ve ikisi data disketi. Eğer isterseniz data disklerinin sadece birini de çektirebilirsiniz. İleride Rainbird 'in oyunun data disklerini çıkaracağından söz ediliyordu ama bu fiyaskodan sonra bu kararlarını herhalde yeniden gözden geçirirler.

Eveet bu kadar lak lak yeter , artık UMS II' ye geçebiliriz. Oyunu her ne kadar aşağıladımsa da iyi stratejiler arasına koymakta bir mahzur görmüyorum.

Oyunumuz iğrenç bir intro ile başlıyor. Hiç olmazsa insan bu bölümü iyi yapar. Bu oyunu Cinemaware ya da Psygnosis yapsaydı kimbilir nasıl olurdu. Neyse tek bitplane' lik bir ekran üzerinde insanoğlunun geçirdiği aşamaları izliyoruz. Arka planda iğrenç bir müzik çalıyor. Sol butona basarak bu işkenceden kurtulduğumuzda asıl oyun yükleniyor. Burada yapılacak bir şey yok , file menüsünden Open' i seçerek senaryo seçiminizi yapın. Zaten topu topu iki senaryo disketi var. Şimdi biraz daha ara yükleme yapıyoruz (biraz!) ve iki adet drive' a sahip olmayan arkadaşlarımız disket değiştirme hastalığına tutuluyorlar (yaklaşık 10 kez) vee iki senaryodan biri yüklenmiş oluyor. Burada biraz durarak size seçebileceğiniz senaryoları tanıtmak istiyorum.

1-MACEDONIAN EMPEROR ALEXANDER THE GREAT AND DARIUS III , PERSIAN EMPEROR

Bu senaryoyu bir yerden hatırladınız mı ? Evet UMS I' de de vardı. Ama şimdi oyunda daha fazla devlet , daha fazla asker ve politika da var. O çağdaki tüm devletler ve şehir devletleri senaryoya dahil edilmiş.

Büyük İskender Makedonya krallığını babası Filip' ten devraldığında oldukça gençti. İyi bir öğrenim görmüştü ve oldukça da akıllıydı. Perslerin Ege üzerindeki emellerini iyi bilen İskender Perslerden önce davranarak Anadolu' yu ele geçirmeye karar verdi.

İskender' in ilk işi ordularına eğitim vermek oldu. Perslerin çapulcu sürüsünü benzeyen kalabalık ordularını bu şekilde yenebileceğini biliyordu. özellikle okçu birliklerine önem veren İskender subaylarını da istediği gibi yetiştirdikten sonra istilasına başladı. İlk önce Atina' ya giderek Yunan şehir devletleriyle anlaştı ve kendisini güvenceye aldı. Ordusuyla Ege' yi geçerek Anadolu topraklarına girdi.

İskender iki yıl içinde Türkiye' den Mısır' a kadar uzanan sahil şeridindeki tüm limanları ele geçirdi. İskender , III. Darius'un barış teklifini ve hazinesini reddederek doğuya yapacağı sefere hazırlandı.

Tabii Darius III te boş durmuyordu.Afganistan , Bokhara ve Khiva' dan gelen piyadeleri , efsanevi Sikh savaşçılarıyla Baktriya süvarileri , savaş arabaları ve filleri ile Gavgamela ovasında İskender' i beklemeye başladı.

25 Eylül 331' de Makedonya ordusunun öncüleri Pers ordusunun durumunu İskender' e bildirdiler. İskender Gavgamela' ya Darius'un hiç beklemediği bir yönden yaklaşınca baskın imkanı doğmuştu. Ama İskender açık bir zafer kazanmak istediğini belirterek savaşı ertesi güne bıraktı.

Savaş Darius' un kanatlardan süvari saldırısıyla başladı. İskender Phalanx alaylarıyla bu hücümu karşıladı ve okçularıyla düşmana büyük kayıp verdirdi. Darius süvarilerini geri çekerek niteliksiz piyadelerini ve savaş arabalarını merkezden hücüma geçirdi. Fillerin desteğindeki bu kuvvet İskender' in akıllıca savaş taktikleriyle bertaraf edildi ve İskender karşı saldırıya geçti.

Darius III savaş alanından zorlukla kaçabildi. İskender artık Pers imparatorluğunun da hakimiydi.

Evet bu senaryoyu beğendiniz mi ? Eh biraz karışık ama güzel.

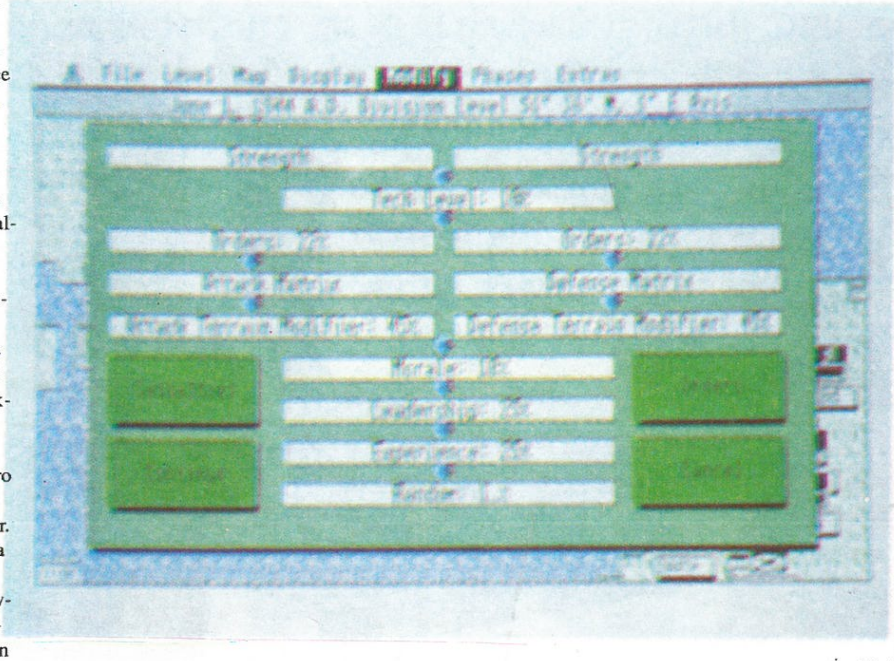
Senaryoda yer alan devletler :

Makedonya , Korint Birliği , Pers İmparatorluğu , illirya , Epirus , Crete , Pontus Krallığı , Cyrenaica , Lakonya , Oxydracae , Mallie , Sogdae , Musicians krallığı , Songada , Sibi.

Kuvvetli devletler : Makedonya , pers İmparatorluğu.

2-NAPOLEON AGE

Napoleon Fransız devriminden sonra bir çok entrikalarla kendisini imparator seçtirdi. Fransa' daki muhaliflerini temizledikten sonra İspanya , İtalya ve Avusturya 'yı istila etti. Sayısız zaferler kazandı. Austerlitz (Ki Napoleon' un en büyük savaşı sayılır) ' de Rus ve Avusturya ordularını perişan etti. Ancak Rusya' yı istila tasarısı felaketle sonuçlandı. Moskova' yı aldıysa da kış yüzünden bozguna uğradı. Bundan sonra İngiltere' yle savaşa tutuştu. İngilizlerin sömürgelerini ve özellikle Hindistan ile Mısır' ı almaya çalıştı. Ancak devrimden sonra yozlaşan Fransız donanması Trafalgar' da Nelson komutasındaki İngiliz kuvvetlerine yenildi. Denizaşırı sömürgelerinden



ler Avusturya , Rusya ve Prusya ile anlaşarak Fransa' ya saldırdı. Napoleon Prusyalıları ve Avusturyalıları ezdikten sonra hayatının son savaşı olacak olan Waterloo' da İngilizlerle karşı karşıya geldi. Wellington komutasındaki İngilizler Napoleon' u yenerek Fransa' yı teslime zorladılar. Napoleon sürgüne gönderildi.

Bu senaryo günümüze daha yakın bir zamanda geçtiğinden daha cazip görünüyor.

Devletler ve özellikleri :

Fransa : Kara gücü olarak kuvvetli, donanması zayıf. Ekonomik gücü Prusya ve vusturya' dan fazla ama İngiltere' den zayıf.

İngiltere : Karada zayıf kalan ancak denizlerde egemen olan İngilizler sömürgeleri sayesinde bitmez tükenmez bir servete sahipler.

Prusya : O tarihlerde Prusya zayıf bir devlet.

Avusturya : Ekonomisi zayıf , kara gücü normal olan Avusturya donanmaya sahip değil.

Rusya : Rusya' nın ne ordusu , ne donanması , ne de ekonomisi güçlüyse de coğrafik koşullar onlara az da olsa avantaj sağlıyor.

İspanya : Fazla kuvvetli olmayan , ama iyi bir müttefik sayılabilecek bir devlet.

Amerika Birleşik Devletleri : Laf olsun diye senaryoya konmuş. Ordusu , donanması ve ekonomisi çok kuvvetli ama savaşa katılması uzun zaman alıyor.

Artık oyunumuzun oynanışına geçebiliriz ..

Haritanın çok kötü çizilmesi insanın zevkini kursağında bırakıyor , üstelik de çizim oldukça yavaş bir şekilde gerçekleşiyor. İlk olarak oyunun menülerini tanıyalım :

1-About

Oyunu yapan firma ve programcı , grafiker falan filan hakkında bilgilerin bulunduğu bir pencere açılır ve siz bu alçakların adresini buradan alabilirsiniz.

2-File

Open : Yeni bir senaryoya geçmek için kullanılır.

Close : Yeni bir senaryoya geçmeden önce aktif olan senayoyu bu seçenekle kapatmalısınız.

Save : O andaki durumunuzu kaydetmeye yarar.

Save as : Yeni bir isimle kayıt yapmaya yarar.

Print ve Print reports : Yazıcısı olan mutlu azınlık için.

Save config file : Preferences' ı diskete saklar.

Quit : Oyundan çıkış için.

3-Level

Strategic : Ana harita. Ordular seviyesinde birlikleri buradan görebilirsiniz.

Regional : Kolordu seviyesinde görüş için.

Command : Tümen seviyesi.

Unit level : Alay seviyesi.

Orbital : Dünya haritası.

Rename levels : Üstte yazdığım seviyelerin adlarını değiştirmekte kullanılır.

4-Map

Dört yönde ekranı scroll ettirebilirsiniz.

Goto : İstediğiniz bir koordinat ya da şehir ya da yol üzerine haritayı getirmekte kullanılır. Burada belirtilmiş olan derece ve saniyeye istediğiniz paralel ve meridyen numaralarını yazabilirsiniz. Ayrıca aşağıdaki kutucukları da kullanarak istediğiniz yol ya da şehri seçebilirsiniz.

Legend

Haritadaki yer şekillerini buradan öğrenebilirsiniz. Oyunda ova , dağ , çöl , buz gibi yer şekilleri mevcut.

5-Display

Elevation : Yükseklikleri gösterir.

Political : Sınırları gösterir.

Coastline : Bölgesel sınırlar.

Nothing : Düz harita.

Grid : Ekrana bir ölçek gelir.

Paths : Yollar.

Units : Birlikleri adlarıyla ya da ikon halinde gösterebilirsiniz.

Weather : Sıcaklık,basınç,rüzgar gibi verileri inceleyebilirsiniz.

Places : Şehir ve kasabaları görmek için kullanılır.

6-Modify

Master control : Savaşın sonucuna etki eden kimi faktörleri buradan değiştirebilirsiniz.

Battle equation : Oyunun en sevdiğim yanlarından birisi de çok detaylı olması. Özellikle oyuncuya her türlü değişiklik imkanı vermesi mükemmel. Bu seçeneği kullanarak iki ordunun karşılaşması durumunda galibi belirleyecek olan seçimin neye göre yapıldığını belirliyoruz.

Faktörler

Ordunun gücü

Teknoloji düzeyi %3

Emirler %20

Arazi durumu %13

Moral %8

Yönetim %8

Deneyim %8

Şans faktörü %2

Emirler :

Kara birlikleri için

Savunma komutları :

Yerinde kalma

Savunma

Sıkı savunma

Saldırı komutları :

Yürüyüş

Hızlı yürüyüş

Saldırı

Taarruz

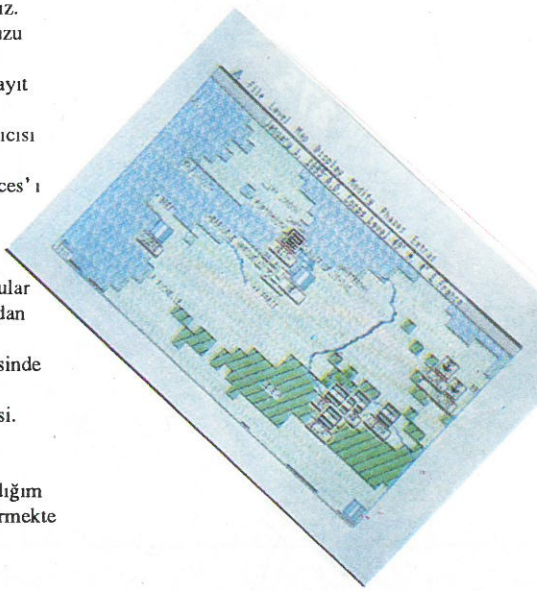
Deniz birlikleri için :

Savunma

Saldırı

Takip

Bombardıman



7-Phases

National orders :

Ülkemizin yönetimini buradan yapıyoruz. Yukarı - aşağı ok tuşlarına click ederek ülke adını değiştirebilirsiniz. Select ile de o ülkeyi seçebilirsiniz. Bunu yaptığınızda karşınıza yeni bir menü gelir.

Human Controlled : Bu seçenek o ülkenin insan oyuncu tarafından kontrol edilmesini sağlar.

Computer controlled : Bilgisayar tarafından yönetilmesini sağlar.

Diplomacy :

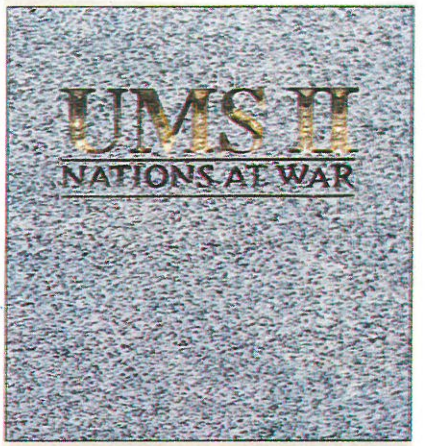
Diğer ülkelerle olan ilişkilerinizi buradan ayarlamanız mümkündür. Yukarı - aşağı ok tuşları ile istediğimiz ülkeyi seçiyoruz. Sonra da o ülkeye teklflerde bulunuyoruz.

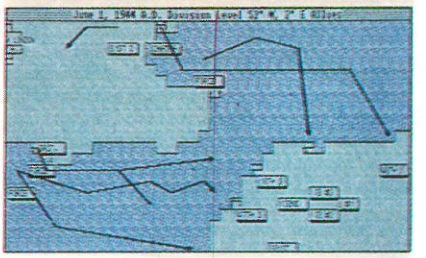
Enemy : Bu seçenekle o ülkeye savaş açarsınız.

Neutral : O ülkeyle normal ilişkiler kurarsınız.

Allied : o ülkeyle müttefik olursunuz. Seçtiğiniz ülke tekliflerinizi kabul edebilir de , etmeyebilir de.

Budget & Production : Ülkemizin ekonomisi buradan





ayarlanmaktadır. Vergi yüzdesi ve bir çok şeyi bu ekranda görebilirsiniz.

Move Units : Askeri birlikleri hareket ettirmek için kullanılır. Bunu yapmak için ekrandaki birliklerden birini seçerek üzerine çift klik yapın. Ekran değişecek ve o birliğin bulunduğu bölge zoom' lu olarak ekrana gelecektir. Birliğe şu emirleri verebilirsiniz :

March : Yürüyüş. Birliğin kuvvetini azaltır.

Forced march : Hızlı yürüyüş. Kuvveti daha fazla azaltır.

Attack : Saldırı.

Assault : Taarruz. Bu iki seçenek birliğin kuvveti ve morali yerindeyken kullanılırsa daha etkili olurlar.

Resupply : Birliğe ikmal yapmak için.

Transport : Nakliye.

Done : O turn'ü geçmek için.

Execute orders phase : Turn devam ederken phase' lerden diğerine geçmek için kullanılır.

8-Preferences

SHOW AI : Bilgisayarın nasıl düşündüğünü gösterir.

Demo mode : Oyun kendi kendine oynamaya başlar.

Free ram : Workbench ekranını kapatır.

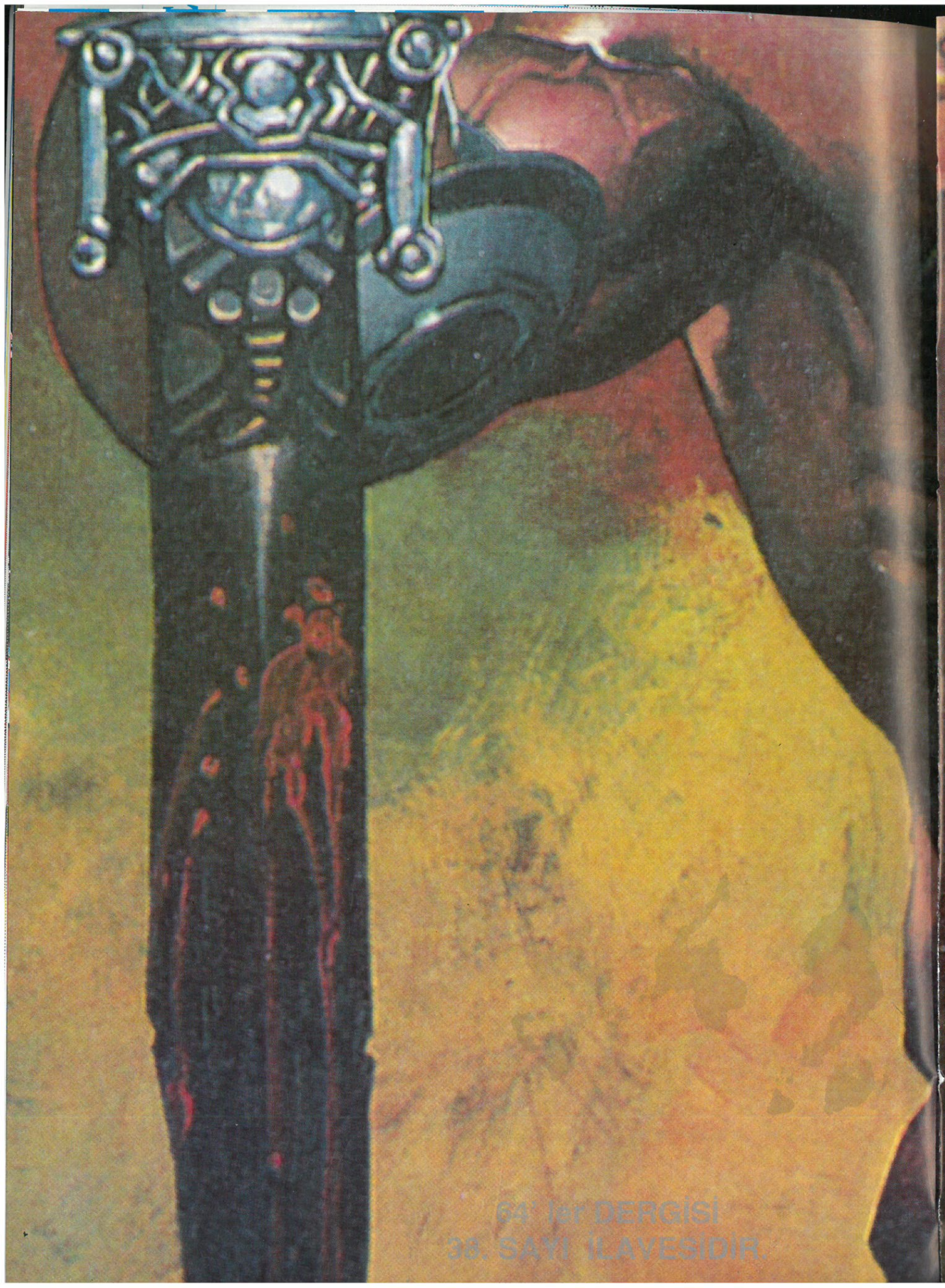
Fast map : Haritayı daha hızlı çizer. muhakkak açın.

Oyuna başlar başlamaz hemen Diplomacy seçeneğiyle diğer ülkelerle dost olmaya çalışın. Ordularınızı dağınık değil bir arada bulundurmaya çalışın. Düşman bir birliğe dört - beş katı kuvvetle saldırın. Savaşırken tepelere yerleşin. Nehir kenarları ve bataklıklardan kaçının. İlk önce en güçlü rakibinize saldırın,sonra zayıfları halledin.Başarılar ,.

UMS II üç yıldan sonra bekleneni kesinlikle veremiyor. Eğer birincisini oynamadıysanız onu alın. Oyunun grafikleri rezalet , ses yok , atmosfer sıfır ve oynanabilirlik düşük olunca insan bu oyundan nefret ediyor.

HAYDİ BİLGİS





64' ler DERGİSİ
38. SAYI İLAVESİDİR.



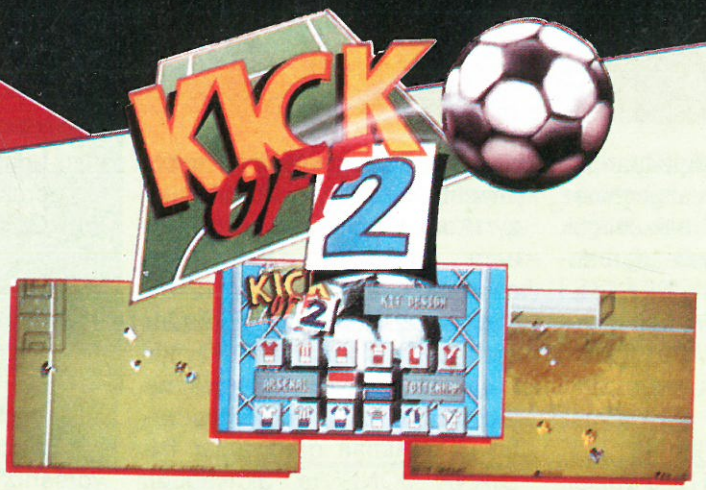



FABRY
91

AYAR BAŞINA

TATKOM 1991

BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ. Tarafından İthal Edilmiştir.
Her Hakkı Saklıdır.



Return to Europe,
Final Whistle,
Winnings Tactics
data disketleri ile şimdiye kadar oynadığınızdan çok daha farklı bir Kick off 2
Çok yakında sizlerle birlikte!

Yine Türkçe oyun metinleri ve açıklama kitapçığı ile.

ANCO

İSTANBUL ANA BAYİLERİ:

ABACUS ■ **Head Office:** Hacı Mansur Sok. No: 2 Tel: 130 49 60 Nişantaşı-İstanbul ■ **Printemps:** Ataköy-Galleria ■ **Alkent:** Etiler Tel: 168 42 59 ■ **Atrium:** Ataköy

UYGAR ELEKTRONIK ■ **Head Office:** Rıhtım Cad. Başcavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı No. 54 Kat: 3 Kadıköy İstanbul Tel: 336 73 54

COMMODORE CENTER ■ **Head Office:** Galleria Commodore Center Galleria Ataköy - İstanbul Tel: 560 20 14-15 Fax: 559 48 53 ■ **Etiler Commodore Center:** Yıldızçiçeği Sok. No: 3 Etiler-İstanbul Tel: 165 31 25 ■ **Metro Commodore Center:** Metro Grossmarket Güneşli Bakırköy-İstanbul Tel: 550 60 60 / 360 ■ **Yeşilköy Commodore Center:** Canik Pasajı No: 39 Yeşilköy-İstanbul ■ **Ataköy Commodore Center:** 5. Kısım No: 22

MIGA

ESCAPE FROM COLDITZ

II.Dünya Savaşı...Bilgisayar endüstrisinin vazgeçilmez yapıtaşlarından biri...Birçok oyunda işlenen bu temadan dolayı gına geldiyse (DEĞERLİ Mutlu Abi değil) artık üzülmenize gerek yok.ESCAPE FROM COLDITZ ise bu savaşın farklı bir yönüne parmak basıyor...Savaş esirleri!!!

Bilindiği gibi COLDITZ o yüzlerce esire mezar olan ünlü Alman kampı olmakta.Hatta sanıyorum bu konu PAUL NEWMAN'ın oynadığı bir filmde de canlandırılmıştı.Oyundaaynı anda 4 ayrı savaş esirini kontrol etmektesiniz.Bu esirlere ayrı ayrı komutlar vererek bu cehennem kampından kurtulmaya çalışıyorsunuz.

Oyunda amacınız her ne kadar çok belli olsada ne yazıkki düşündüklerinizi uygulamak ne yazıkki çok zor.Zira oyunda bulunan o Alman gardiyanlar INDIANA JONES'ta alıştığımız gibi maalesef salak değil.En ufak bir dikkatsizlik bir adamınızı birkaç saatliğine hücreye kapattırıp bütün araştırmalarınızımahvedebilir.

Oyund adaha öncede belirttiğim gibi 4 ayrı ülkeye mensup mahkumu bir arada yönetiyorsunuz.Bunlar İngiliz,Polonyalı,Amerikan ve Fransız askerleri. Oyun Joystick ve klavye ile oynanıyor.Klavyede bulunan tuşların görevleri şunlar:

F1;BRITISH yani İngiliz askerine geçiş için bu tuşa basmanız gerekiyor.

F2;FRENCH yani Fransız olan adamınızı kullanmak için bu tuşa basmanız gerek.

F3;AMERİCAN olan adamı yönetmek içinde bu tuş gerekli.

F4;POLISH Polonyalıya geçmek için bu tuşu kullanıyorsunuz.

F5;Bütün adamlarınızı aynı anda nerede olduklarını görmek ve son durumlarını öğrenmek için bu tuşu kullanabilirsiniz.

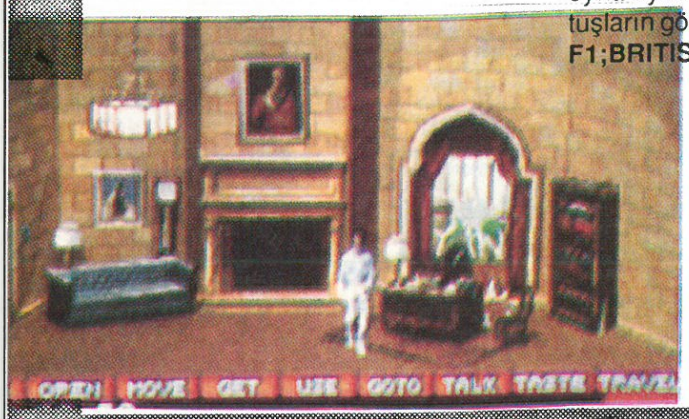
F9;Eğer yatağınıza yatmak istiyorsanız bu tuşu odanıza gelip kullanmanız gerek.Başka yerde bu geçerli değil.Ayrıca gün sonunda bunu kullanmanız gerek.Bu yüzden hem işinizin kolay olması hem de odanızı hemen bulmanız açısından bir harita kullanmanız daha doğrusu yapmanız gerek.

ESC;Oyunda eğer çıkışı olmayan bir noktaya gelince bu tuşla oyunu bitirebilirsiniz.

SPACE;Oyunda iki ayrı hareket şekli bulunmakta.Oyunda normalde yürüorsunuz.Eğer kaçmanız gerekirse bunu koşmaya getirin.

SAĞ SOL YÖN TUŞLARI;Bunla yerden almış olduğunuz bir nesneyi gözünüzün önünden geçiriyorsunuz.

YUKARI AŞAĞI YÖN TUŞLARI;Yukarı tuşla ekranın sol alt köşesinde beliren bir nesneyi alabilir,diğeri ile de o



CILTLI...

Yıllara göre 1988-1989 ve 1990 yıllarını kapsayan üç cilt halinde hazırlanan Dergimizin eski sayıları lüks bez cilt'i ve varak yaldız yazısı ile kütüphanenizin hem süsü olacak hem de derginiz elinizin altından eksilmeyecek

1-2-3-ciltler takım olarak **150.000** Tl.

Deginizin ciltli sayılarını edinmek istiyorum.Bedeli olan 150.000 Tl.yi Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965 nolu hesabınız yatırdım Gereğini rica ederim.

İ M Z A

EDİNME FORMU
ADI SOYADI:.....
ADRESİ.....
ŞEHİR.....

Temiz kullanılmış, mandallı, klâsik tip, 1541 Disket sürücü aranıyor.

64'ler

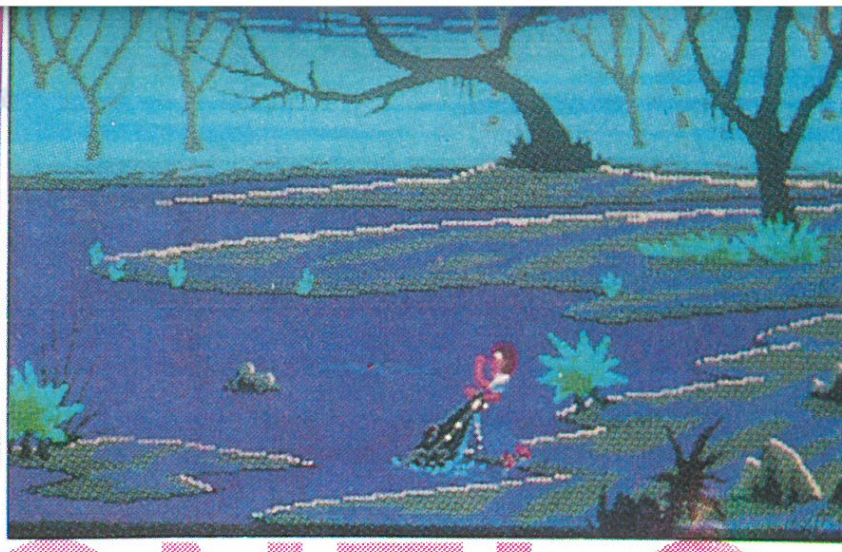
nesneyi bırakabilirsiniz.
Oyunda ekranın büyük kısmı adamınızın görüş alanına bırakılmış.Bu arada aklınızda bulunsun.Oyunda4 şekilde yakalanabilirsiniz.Bunlar:
1..:Eğer altta çıkan yazılara dikkat etmeyip girilmemesi gereken bir odaya girerseniz anında yakalanırsınız ve hücreye atılıyorsunuz.
2..:Eğer açılmayan kapılarla fazla uğraşıp görülürseniz ya kaçmaya hazırlanırsınız ya da öyle durup kaderinize razı olursunuz.Oyunda dışarı çıkınca fazla oyalanmayın bu yüzden.
3..:Eğer geceleyin fazla oyalanırsanız yakalanır ve uzun süre hücrede kalırsınız.
4..:Eğer altta yazılan kurallara uymazsanız yakalanırsınız.
Bu oyun hakkında gerçekten çok iyi fikirlerim var.Bunlar arasında otrurup sabahlara kadar oynamak ve bu herifleri 3587. kere kurtarmak geçiyor.Oyunda ne kadar oynarsanız oynayın asla sıkılmıyorsunuz.MURDER adlı dedektiflik oyunu gibi güzel grafikli,akıl ve mantık isteyen,her hareketinizi mutlaka düşünerek yapmanız gerektiği,ilginç fikirli ve en önemlisi animasyonların ve her hareket eden şeyin bir mantığı olduğu bu oyunu almazsanız yazık edersiniz.Son sözüm çok açık: ALIN, ALIN,ALIN ... Almazsanız çok şeyler kaçıracağınız inancındayım.

CENK ÜNLÜ

ESCAPE FROM Colditz

Colditz, veya diğer adıyla Oflag IVC, II.Dünya savaşı boyunca Almanların kurdukları sayısız esir kampı arasında en korkutucu üne sahip olanıydı.Bu kamp özellikle diğer kamplardan kaçmaya çalışırken yakalanan 'azılı' esirlerin gönderildikleri bir ölüm kalesiydi. Buna rağmen kurulduğu 1941'den 1945'e kadar 30 esir bu kaleden kaçmayı başardı.Tüneller, maketler, sahte üniformalar,ilkel metodlarla imal edilmiş izin kağıtları, kısacası akla gelecek her türlü metodu kullanan bu cesur askerlerin hikayesi Albay Pat Reid tarafından 'The Colditz Story' adı altında kaleme alındı.





COLONELS

"Sierra". Herhalde bu söz oyunun geneli hakkında yeterli açıklama yapmıştır. Colonels Bequest pek tipik bir sierra değilsede yine de çok güzel bir adventure.

Umarım yeterince boş vaktiniz vardır Colonels Bequest'i oynayabilirsiniz çünkü benim hiç vaktim yok. Önüne gelen "Haftaya sınavsınız çocuklar " diyor. Hangi sınava çalışsam bilmem ki? Şu fiziktende bıktım zaten altıdan yukarı not alamıyorum. Neyse lafı bırakıp oyuna bakalım.

Söylediğim gibi Colonels Bequest pek sıradan bir sierra değil. Oyunu belki "Tiyatro" olarak tanımlayabilirim. Oyunun bir kitaptan alındığını ve tiyatro olarak da oynandığını duydum. Zaten oyun tiyatro gibi hazırlanmış. Esas yapmanız gereken doğru zamanda doğru sahneyi izlemek. Doğru yerdeyseniz zaman ilerliyor ve her saat başı diğer sahneye geçiyorsunuz. Her sahnede de birileri ölüyor. Sekizinci sahnenin sonunda oyun bitiyor ve perde kapanıyor.

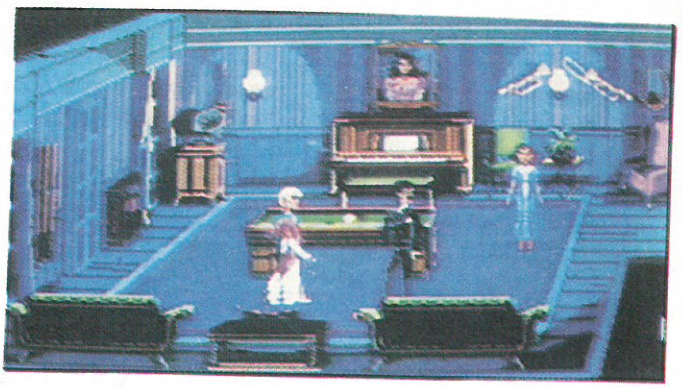
Oyunun başında kod soruluyor. Paniğe kapılmayın kod kitapçığı peşinde koşmanıza gerek yok. Size bir parmak izi gösteriliyor ve sahibi soruluyor. Gördüğüm üç parmak izi var: Ethel Prune, Celie ve Clarence Sparrow. Önceleri Ethel Prune'un üstüne klikleyin genellikle onunki çıkıyor. Kodu bilince oyunu daha önce oynayıp oynamadığınız soruluyor. NO'derseniz oyunun demosunu seyrediyorsunuz. Ben olayları özetliyeyim: Parkta otururken üniversite arkadaşınız Lillian geliyor ve amcasının evinde bir aile toplantısı olduğunu , sizinde gelmenizi istediğini söylüyor. Önce mırın kırın etsenizde evin ve amcasının garipliğinden bahsedince dayanamayıp kabul ediyorsunuz. (Aklımdayken söyliyim, babanız bir dedektif ve sizde onun üniversitede okuyan ancak dedektifliğe meraklı kızısınız)

Bataklıklardan geçerek eve ulaşıyorsunuz. Hava berbat ve evde tam perili ev tipi var. Kapıyı frankenştayn benzeri bir uşak açıyor ve sizi içeri alıyor. Yemekte emekli albay, yaşlı kurt, sinir bozucu ihtiyar (Yani Lillian'ın amcası) mirasını yemekte bulunan kişilere (siz hariç) eşit olarak paylaştırılacağını ancak ondan önce ölen olursa payının diğerleri arasında paylaştırılacağını söylüyor. Odanıza çekiliyor, babanızın öğütlerine hatırla yarak not defterinizi alıyor ve oyuna başlıyorsunuz. İşiniz milleti röntgenlemek.(Yanlış anlamayın sadece konuşuyorlar).Bir süre sonra cinayetler başlıyor ve gece yarısına doğru takip edilemez derecede hızlanıyor ve sonuçta üç kişi sağ kalıyor.(Kim olduklarını söylemiycem işte)

Eveet oyuna odanızda başlıyorsunuz. Sola gidin ve hole çıkın. Yukarıdaki kapıdan girin ve Lillian'ın parfüm sürmesini izleyin. Banyoda yıkanabilirsiniz ama özellikle yıkanmanızı tavsiye etmem (Alfred Hitchcock'un "Sapık"ını hatırlayın). Herneyse banyodan çıkın sol taraftaki dolabın önüne gelin ve dolabı çekin.(Move Armoire) Bu koca ev köstebek yuvası gibi her taraf gizli geçitlerle dolu. Dolap açılıyor sizde içeri giriyorsunuz. Sola gidin ve ordaki nesnenin üstüne çıkın. Biraz yukarıya gidin ve ordaki delikten bakın.(Look Hole) İçeride Colonel ve Fifi'yi görüyorsunuz.(tırınırınımmm) Böylece albayın Fifiyle ilişkisini öğreniyoruz ve saat 15 dakika ilerliyor. Bu geçitlerde kapı benzeri iki yer var bunları "Move Panel" diyerek açabilir ve içerdeki odaya girebilirsiniz. Eğer içerde birileri varsa bu kapıları kullanamıyorsunuz. Bir-

devamı sayfa 46





BEQUEST

de dikkatli olun bazen katil odanın kapalı ucunda oluyor eğer ön taraftaki kapıyı hareket ettirmeye kalkarsanız yada o tarafa fazla giderseniz karanlıklardan çıkan bir el sizi öteki tarafa yollayıveriyor. Neyse dışarı çıkın ve bu seferde sağdaki dolabın önüne gelin ve onu çekin.(Move Armoire) Çıkıntının üstüne gelin ve üst taraftaki odayı gözleyin.(Look Hole) İçerde Lillian ve annesini Gertrude ve çocuklarının mirası haketmediklerini konuşurken görüyorsunuz. Geçitten çıkın bir ekran aşağı gidin ve merdivenlerden inin. Merdivenlerde korkuluklara fazla dayanmayın ve dikkat edin yukardaki o koca avize arada bir kafanıza iniyor. Bir ekran yukarı gidin ve sağdaki aynayı hareket ettirin.(Move Mirror) İçerde aşağıdaki odayı gözleyince Clarence'ın Ethel'in topraklarının peşinde olduğunu öğreniyorsunuz.(Look Hole) Geçitten çıkın ve soldaki saati çekip bir gizli oda daha bulun.(Move Clock) Tabii "Look Clock" derseniz saati gerçek amacı için kullanabilirsiniz Aşağıdaki odaya bakın ve Rudy ile Gloria'nın konuşmasını seyredin.(Artık Look Hole yazmaktan bıktım üstelik daha milleti röntgenleyerek geçireceğimiz bir sürü

BAŞROLDE...

Laura Bow: Oynadığınız karakter. Çalışkan, zeki, kuşkucu vs vs vs... Babası bir dedektif

Colonel Henri Dijon: Büyükbaba Dijon yalnızlıktan hoşlanan sinir bozucu aksi bir ihtiyar. Bir savaş kahramanı. Savaşta yaralandığı için tekerlekli iskemle kullanıyor.

Lillian Prune: Laura'nın kız arkadaşı. Biraz kötü bir kız (içki sigara erkek arkadaşlar vs) ama garip yanlarıda var.

Ethel Prune: Lily'nin annesi ve Colonel'in kızkardeşi. Alkolik ve dırdırcı yaşlı bir kadın.

Gertrude Dijon: Colonelin erkek kardeşinin dul eşi. Burnu havada ve nedense Orhanın dediği gibi kızılderili tipli biri.

Gloria Swansong: Gerty'nin kızı ve Colonel'in yeğeni. Soğuk ve gösterişli bir sarışın aynı zamanda artist.

Rudolph Dijon: Gerty'nin oğlu. Kumarbaz, yakışıklı ve kadın düşkünü bir adam

Clarence Sparrow: Colonel'in iş ortağı. Güvenilmez biri ama çok işinize yarayacak.

Dr. Wilbur C. Feels: Colonel Dijon'un doktoru doktorlukta neredeyse benim kadar başarılı.(Anlayın artık)

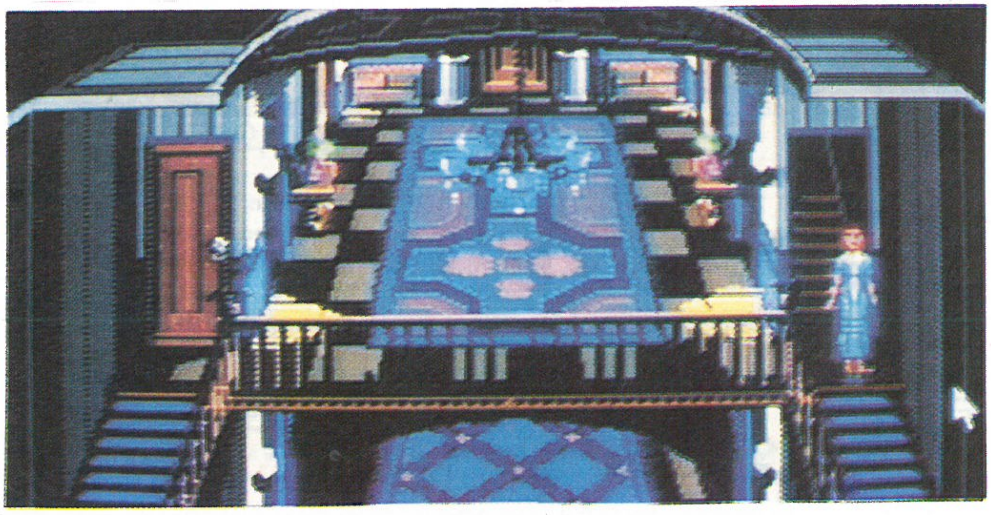
Jeeves: Uşak Jeeves sinir ve soğuk bir tip. Neredeyse hiç bir işe yaramıyor ve bana kesinlikle frankeştayn'ı hatırlatıyor.

Fifi: Konaktaki bütün erkekler bu fıstık hizmetçinin peşinde. Hizmetçiliğini bilmemde herhalde başka yetenekleri var.

Celie: Ahçı Celie oyunun son ekranını görene kadar en sempati duyduğum kişiydi ama işler çok değişti.(Sebebini öğeneceksiniz)

sahne var. Kafanızı çalıştırın birini gözetlemek için Look Hole diyeceğinizi anlayın) Geçitten çıkın ve bir ekran aşağı inin. Sonra sağdaki kapıdan girin ve konyak şişesine bakın.(Look Bottle) Merdivenlerden üst kata çıkın. Sol taraftaki kapıdan (yüzü ekrana bakan değil o dolap kapısı) girin. İçerde Gertrude'un uyuduğunu görüyorsunuz. Bu arada bir saat geçmiş oluyor ve ikinci sahneye geçiyoruz.

Dışarı çıkınca yerde bir mendil durduğunu farkediyorsunuz. Mendili alın ve inceleyin.(Take Hanky, Look Hanky) Tekrar içeri girin. İçerde bir çi-



çek devrilmiş ve camlar açılmış. Dışarı çıkın yukarı gidin ve soldaki kapıya girin. Burası Colonel'in odası ama şimdi pek önemli bir olay yok. Bir ekran daha sola gidin. Burası doktorun odası ve çantası da burda. (Look Bag). Şimdi ne diye bu kadar yol tepipte bir çantaya baktık diyorsanız sebebi bu çanta bir süre sonra başka bir yerlerde ortaya çıkıveriyor ve siz bunun farkında değilseniz oyun sonunda notlarınızda eksiklikler çıkıyor. Aşağı kata inin ve soldaki ilk kapıdan girin. Aynen sola devam edin ve dışarı çıkın. Dışarda Gertrude'un cesedi var. Cesedi inceleyince camdan düştüğüne veya düşürüldüğüne karar veriyorsunuz. (Search Body) Valla bence ilk olarak Gertrude'un ölmesi çok isabetli bir karar ben koca bir oyun boyunca o kızılderiliyi çekemezdim. Neyse içeri girip Gloria'ya olayı anlatın.(Tell Gloria about Gertrude) Gloria telaşla dışarı çıkıyor ama geri dönüp ceset falan görmediğini söylüyor. Dışarı çıkın ve cesedin gerçekten orada olmadığını görün. Bir ekran yukarı gidin burda Wilbur ve Clarence'ın tartıştığını görüyorsunuz ama onlar sizi görünce içeri giriyorlar. Onları takip edip evin içine girin. Bu seferde yemek odasına geçiyorlar onları takip etmeden önce biraz Albayın silahlarına göz atın. Dolapları açıp içlerine baktıktan sonra (Open Cabinet) sağa doğru gidin ve aynayı açıp (Open Mirror) üst taraftaki odaya bakın. Konuşmalarını dinleyince bu düzenbazların Albayın parasını yürütüp bir at satın aldıklarını ancak atın bacağının kırıldığını öğreniyorsunuz. Dışarı çıkın ve sağa iki ekran gidin. İçerde Celie ve Lillian'ı konuşurken buluyorsunuz. Konuşmaları bitince Lily'nin yanına gidin ve ona mendili gösterin. (Show Hanky to Lillian, Ask About Lillian) Sonra sağ üst köşedeki buzluktan kemiği alın.(Open İcebox) Sağa gidip evin dığına çıkın. Burada köpeğin kulubesi var. Kemiği köpeğe verip kulubesinden çıkmasını sağlayın (Throw Bone to Dog) O kemiğini yerken sizde kulubesinin içini arayın.(Search Doghouse) İçerde bir kolye buluyorsunuz. Sola gidin ve saati açıp (Move Clock) üst taraftaki odaya bakıp Wilbur'u görün.(O da kaybolacak nesneler arasında da) Aşağıdaki odayı gözleyin. İçerde Gloria'nın Clarence'la arasındaki ilişkiyi bitirmek istediğini öğreniyorsunuz. (Gloria'nın Clarence'da ne bulduğunu anlamadıysanız cevap para) Bu arada bir sahne daha bitti.

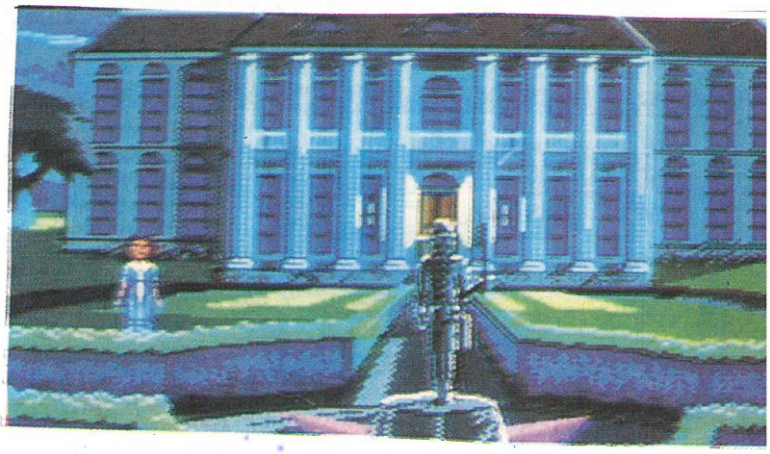
Hemen sağ taraftaki paneli açıp (Move Panel) kütüphaneye girin. Kütüphanede bir durum olduğu anlaşılıyor. Yerden demiri alın (Take Poker) ve tüyleri inceleyin (Look Feather) bu arada doktorun okuduğu dergiye de bir göz atın (Look Magazine) Hole çıkın ve sağ üstteki odadan girip sağa doğru gidin. Burda birde bodrum kapısı var onu açıp içeri girin (Open Cellardoor) burası Jeeves'in odası. Yatağının yanından krakerleri alın (Take crackers) ve sağa gidin. Yukarı gidince Celie'nin kulubesini önündesiniz. Kapıyı çalın ve Celie'ye kolyesini verin (Give Necklace) Celie sizi içeri davet edince girin ve oturun.(Sit) Celie'yle konuşun (Talk Celie-Bir kaç kez) Size bu evin eski sahipleriyle ilgili bir hikaye anlatıyor: Evin eski sahipleri kızlarının bulması için bir hazine saklamışlar ve kızın ruhuda hala hazineyi arıyormuş. Celie oyunda güvenilebilecek tek kişi onun için onunla konuşabildiğiniz kadar konuşun ve ona herkes hakkındaki görüşlerini sorun.(Ask About) Sonra masanın üstündeki havucu alın.(Stand,Take Carrot) Dışarı çıkın sola gidin sonra mezarlığın oradan aşağı inin karşınızda ahır. İçeri girin (yerinde durunca kapı kendiliğinden açılır) İçerde Wilbur'un cesedi duruyor. Kafasına vurulan sert bir şeyle öldürüldüğü kesin. Cesedi arayınca (Search Body) Wilbur'un monocle'ını buluyorsunuz ve belki gerekir diye alıyorsunuz. Monocle'ı büyüteç gibi kulanabiliyorsunuz. Elinizdeki demiri ve mendili monocle'ı kullanarak inceleyin.(Look Hanky with monocle, Look Poker with Monocle) Hazır gelmişken atın işini de halledelim, havucu ata verip (Give Carrot to Horse) atın size zarar vermesini engelleyin. Kapıyı açıp içeri girin ve lambayı alın.(Open Gate, Take Lantern) Sonra ahırdan çıkın. Ağacın hemen üstünden sağa gidip oyunevini bulun (Yanında salıncak bulunan küçük bir ev) ve içeri girin.(Open Door) İçerde Liilian'ı bebeklerine kitap okurken buluyoruz ama koca kızın bebeklerine kitap okuması

ve üstelik bunu yaparken sizin farkınıza bile varmaması ilginç. Sonra sağa gidip evin içine girin ve hole çıkın. Yukarı kata çıkın ve sol taraftaki dolabı açın (Move Armoire) Albayın odasını (Üst taraf) izleyin. İçerde ilginç bir görüntü var, Albay yürüyor! Sandalyesinden kalkıyor ve ateşi karıştırıp yerine oturuyor. aşağı inin ve her iki gizli odaya da girip yerde bir baston olup olmadığına bakın (Take Cane) ha bu arada saati açıp girdiğiniz odada aşağıdaki odayı izleyip Gloria'yı yalnız otururken görün. Tekrar yukarı çıkın ve colonelin odasına ordan sola gidin ve geri dönün.(Doktorun çantası yok olmuş) Şöminenin üstündeki topun içine bakınca (Look into Cannon) pirinç bir anahtar buluyorsunuz.(Take Key) Asansöre binin ve anahtarı deliğe sokun.(Put Key into Hole) Asansörün kilidi açıldığına göre yukarı çıkabilirsiniz.(Up) Tavanarasında gazeteleri inceleyin (Look Papers) Ve soldan aşağı inip ordaki sandığa bakın (Look into Trunk, Look Boots, Look Insıgnia) Sonra sağa gidin ve kapıyı açın (Unlock Door, Open Door) Şu anda Fifinin odasının hemen dışındayız. İçeri girip Fifi'yle Rudy'nin döğüşmesini seyredin. Sahne dört.

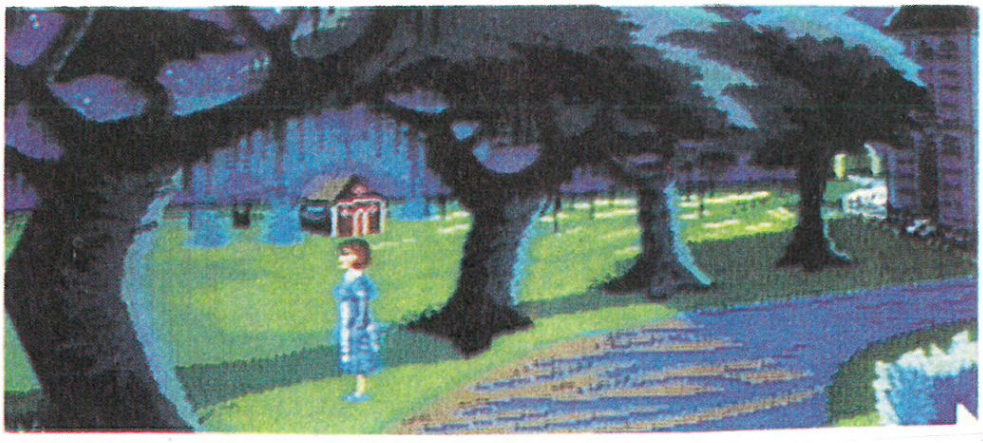
Bir kat aşağı inin ve gizli geçitlerden birinde puroyu bulun.(Take Butt) Aşağı kata inin sağdaki kapıdan girin ve papağana bir kraker verin(Give Cracker to Parrot) Söylediklerini dinleyin sonra bu odadan çıkıp sağ üst odadan girip hiç durmadan yeşil duvarlara kadar sağa gidin burda da Clarence'ı görüyoruz. Sağ taraftan aşağı inin ve Gloria'nın cesedini bulun. (Search Body) Aynı yoldan geri dönüp bir ekran aşağı inin soldaki odaya girin. Plağı alın ve çamurla tüyleri inceleyin. (Take Record, Look record with monocle, Look Mud, Look Feathers) Dışarı çıkın ve bir ekran daha sola gidin burda Rudy bir yere gidiyor. Evin içine girin ve Lillian'ı Albayın silahlarını karıştırırken görüyoruz. Sola doğru iki ekran gidip hole gelin ve yukarı iki ekran çıkın. Burda sarhoş halde Ethel'i görüyoruz.(Eğer Ethel burada değilse adanın sol tarafında biraz dolaşın) ve böylece beşinci sahneye geçiyoruz.

Eve hiç girmeden çitlere kadar aşağı gidin sonra adanın sol alt köşesine gelene kadar sola gidin. Burda yere bakınca (Look Floor) bir oklava görüyoruz bu arada bir de ayak izi görüyoruz. Ayak izini inceleyince (Look Footprint with monocle) bir kartal şekli görüyoruz bu tavanarasındaki botlardaki iz gibi duruyor. Sağ köşeden yukarı çıkın ve burdaki binaya girin. İçerde Ethel'in cesedi duruyor cesedi inceleyin (Search Body) sonra masanın üstünden yağdanlığı alın.(Take Oilcan) Eski arabanın içine bakınca (Look into Carriage) içinde bir manivela buluyorsunuz.(Crowbar) Sola ve yukarı gidip Chapel'ı bulun.(Mezarlığın orda) İçeri girip kürsünün önünde yerdeki tahtalardan gevşek olan birini çıkarın.(Break Floorboard with Crowbar) Küçük bir boşluk buldunuz içinde de eski bir belge var. Evin eski sahiplerinin ölüm tarihleri ve Sarah'a küçük bir not olan belgeyi okuduktan sonra (Loon into Niche, Take Bible) chapel'dan çıkın ve eve gidin. Evin içine girip üst kata çıkın, oradan en üste Fifi'nin odasına çıkın. Siz içeri girince Fifi koltuktan kalkıyor ve elbise dolabına gidip üstünü değiştiriyor.(Hişt öyle bakmayın bakiyim) Aşağı inin ve soldaki dolabı açıp Albayın odasını (Üst taraf) gözleyin. Albay Lily'ye hiç bir zaman değer vermediğini söylüyor. Dışarı çıkıp diğer geçide girin geçitlerden birinde bir parfüm kokusu olmalı. Merdivenlerden aşağı inin parfüm kokusu üst tarafta yoksa saati açıp şansınızı birde burada deneyin. Burdan çıkıp aynayı açın ve önce üstteki odayı sonra alttaki odayı gözleyin. Geçitten çıkınca sağ alttaki odaya girip papağana bir kraker daha verin. (Give Cracker to Parrot) Tekrar yukarı çıkıp Albayın odasına girin Albay yok ama tekerlekli sandalyesi





orda. İlginç bir durum değil mi?
Eveet oyunun sonuna yaklaşırken sağ kalanlar giderek azalıyor. Albayın odasından çıkıp banyoya girin ve çöpün içine bakın (Look into Basket) ve şişeyi inceleyin.(Look Bottle with monocle) Sağdaki odaya girin ve Lilly'nin çantasına birşeyler koyduğunu görün. Yukarı çıkıp Fifi'nin odasına girin ve evet katil bu sefer bir taşla iki kuş vurmuş, hem Fifi hem Jeeves. Cesetlerini arayın (Search body) ama hiç bir iz bulamıyorsunuz. Aslında aklınıza ilk gelen içki şişesi olmalı.(Biraz dedektiflik dizisi seyredin) Şişeyi inceleyin.(Look Bottle with Monocle) Şişede garip bir toz var bu banyodaki şişeye ait olmalı. Sağ alttaki odaya girin içerde Clarence bir şeyler yazıyor. Sağdaki geçidi açıp üstteki odada Lillian'ı seyredin. Aşağı inin ve sağdaki odada papağana yine kraker verin. Sonra sol üstteki odaya girin ve soldan dışarı çıkın. Burda köpekle Rudy oturuyor. Evin dışından sağa Celie'nin evine gidin ve kapıyı çalın.(Knock Door) Celie birşeylerden çok korkuyor olmalı. Sola gidip evin içine girin ve çalışma odasına gidin. Albayın tabancası alınmış ve kabıda kırılmış. Tekrar hole çıkın ve papağana bir kraker verin. Yukarı çıkın, sağdaki ilk odaya girip Clarence'ın yazdıklarını okuyun. Clarence bu adadan çıkmak için bir yol bulamadığına göre bizim de bu şekilde kurtulmamız imkansız. Sağ üstteki odaya girin ve Rudy'yi Lillian'ın odasını ararken görün. Rudy çıkınca Lil'nin çantasını açın (Open Case) ve günlüğünü alın.(Take Diary, Read Diary, Look Diary with Monocle) Sola bir kaç ekran gidince doktorun odasında Clarence'ın cesedini buluyorsunuz. Cesedi inceleyince Clarence'ın üstünde kibrit buluyorsunuz. Kibritlerle lambayı yakın (Light Lantern) Aşağı inin ve zırhı yağlayın. Önce "Oil Armor" yazın zırhı yakından gösteren bir ekran çıkıyor. Sonra zırhın başını yağlayın (Oil Head) Şimdi başı açabilirsiniz.(Open Head) Başın içinde bir anahtar ve bir not var. Anahtarı alın (Take Valve Handle) ve notu okuyun.(Read Note) Not Sarah'a (Evin eski sahibinin kızı) yazılmış. Sağ üst odadan girip yeşil duvarların olduğu yere gelin ve içeri girin. İçerde artık çalışmayan bir havuz bir de heykel var. Heykelin önüne gelip zırhın içinde bulduğunuz anahtarı burdaki deliğe sokun (Put Valve handle into Hole) ve onu çevirin. (Turn Valve Handle) Fıskiye birden çalışmaya başlıyor. Şimdi heykeli hareket ettirin.(Move Statue) Yerden bir bölüm açılıyor ve ortaya bir merdiven çıkıyor. Merdiveden aşağı inin. Dinazor iskeletlerinin ve farelerin arasından sola gidin. Kendinizi eski bir çamaşırhanede buluyorsunuz yerde de garip bir yığın var. Yığının yanına yaklaşınca bunun şimdiye kadar öldürülenlerin yığıldığı bir yığın. Aslında korkulacak bir şey değil ama ben gecenin ikisi falan gibi gördüğüm için arkamda birilerinin beni öldürmeye çalıştığından epey şüphelenmiştim. Yukarı çıkıp sola gidin evin sol üst köşesinden aşağı dönün ve oyunevini bulun. İçeri girin (Open Door) ve Lillian'ın garip davranışlarına bir kez daha şahit olun. Sola gidin ve yukarı çıkıp Chapel'a girin. İçerde Celie dua ediyor siz de ona katılın. (Pray with celie) İşte sıra son sahnede.



Tüm hızınızla havuzun olduğu yere gidin. Karşınızda asker giysileri içinde Lillian'ın cesedi. Cesedi arayınca (Search Body) iskeletten bir anahtar buluyorsunuz. Botlarına baktıktan (Look Boots, Look İnsignia with Monocle) sonra silahı ve kurşunu alın ve silahı doldurun.(Take Gun, Take Bullet, Load Gun) Doğruca eve girin, Fifinin odasının katına çıkın, kapıyı açın (Unlock Door, Open Door) ve Albayla dövüşen Rudy'yi vurun.(Shoot Rudy)
Eveet bu oyun böylece biter. Albay size Lillian'ın kendisiyle onun arasına girdikleri için herkesi öldürdüğünü, ama Rudy'yi öldüremediğini, ve Rudy'nin de hazır herkes temizlenmişken Albayı da halledip mirasa konmayı düşündüğünü anlatıyor. Rudy doktorun ilaçlarından biri ile Albayı öldürüp herkesi Lillian'ın öldürdüğünü Albayın da olanlara dayanamayıp kalp krizinden öldüğünü söylemeyi düşünüyormuş.(Eğer Rudy Albayı öldürdükten sonra gelirseniz Size katilin Albay olduğunu söyleyip kendini temize çıkarıyor) Rudy tutuklanıp götürülürken Albayda tüm mirasını Celie'ye bırakıyor.(Sen o kadar herifi ölümden kurtar, adam sana zırnık bile bırakmasın iyi mi. Keşke biri arada şu Celie'yi de öldürseydi be)
Oyunun sonunda dedektiflik derecenizi ve notlarınızı görüyorsunuz. Ayrıca ipuçlarını da görebiliyorsunuz. Bu arada yeri gelmişken söyleyeyim notlarınız eksik.
Oyundaki çan kulesinden bir nesne almanız gerekiyor. (Crank) Bu nesneyle cesetleri toplu olarak bulduğumuz yerdeki kapıyı açıp (Orda metal bir plaka var, crank'i ordaki deliğe sokacaksınız) ve crowbar sayesinde yakutun kabını açacaksınız.
Ama çanın içinde crank'i bir türlü bulamıyorum. İpe baston sayesinde yetişilebiliyor ama çanı yağlamazsanız pastan çalışmıyor, yağlarsanız kafanıza düşüyor beni sinir ediyor.
Sierra gerçekten iyi bir iş yapmış.

Korkut UYGUN

Devamı sayfa 50

YENİ BİR ÇAĞ BAŞLIYOR...

OYUN MAKİNALARI ALANINDA TÜRKİYE'DE ÖNCÜ



00

OYGUR

ELEKTRONİK

İTHAL ÇEŞİTLERİMİZ

- OYUN KARTLARI
- JOYSTICKLER
- SWITCHLI BUTONLAR
- TÜP VE ŞASELER
- KABIN ÇEŞİTLERİ

İMALATLARIMIZ

*ÇELİK JOYSTICKLER
*JETON KANALLARI VE JETONLAR
*OYUN MAKİNALARI KASALARI VE TÜM AKSAMLARI

BİLGİSAYARINIZ İÇİN

* BİLGİSAYARLARINIZA GÜNÜNDE TAMİR SERVİSİ
* HER ÇEŞİT JOYSTICK, DİSKET,DRIVER ve MONİTOR ÇEŞİTLERİ
* EN SON OYUNLAR
* ZENGİN UTILITY ÇEŞİTLERİ
* HER TÜRLÜ HARDWARE ve SOFTWARE ÇEŞİTLERİ

ALIŞ VERİŞLERİNİZDE KREDİ KARTI GEÇERLİDİR. TOPTAN SİPARİŞLERİNİZİ 347 09 62 NO'LU TELEFONA VEREBİLİRSİNİZ.

RIHTIM CAD. BAŞÇAVUŞ SOK. YAZIOĞLU İŞHANI 10
KADIKÖY,ISTANBUL FAX:349 03 24 TEL:336 6059

AMOS

Merhaba arkadaşlar. Bu ay da birlikte olmanın verdiği mutluluk içinde yazı dizimize devam ediyoruz.

Öncelikle sizi bazı yeni olaylardan haberdar etmek istiyorum. Mandarin Software **AMOS** ' u çıkardıktan sonra bu program o kadar tutuldu ki artık bir **AMOS** kulübü bile kuruldu. Bu kulüpte **AMOS** kullanıcıları bir araya gelerek yaptıklarını gösteriyor ve program değiş tokuşu yapıyorlar. Tabii internasyonal alanda kurulmuş olan bu kulübe yazarak siz de bu olanaklardan faydalanabilirsiniz. Amos Club adresi :

AMOS CLUB
1 Lower Moor
Whiddon Valley
Barnstaple / North Devon
EX 32 8VW England

Ayrıca ek bir müjde olarak Mandarin Software yakında **AMOS** ' un 1. 3 versiyonunu ve bazı yeni data disklerini çıkaracağını açıkladı. Umarım grafik ve müzik eksikliğinden yakınan arkadaşlarımıza faydalı olur.

Yazımızın ilk iki bölümünde **AMOS** hakkında bazı bilgiler vermiş, **AMOS** disklerini tanımıştık. AMOS ' un yeteneklerini zannederim herkes biliyordur. Yüksek hızda animasyon ve müzik, kullanım kolaylığı ve bunun gibi bir çok özellik **AMOS** ' un başarısını oluşturan önemli faktörler.

AMOS ' u size en yakın bilgisayar mağazasından temin ettiğinizi varsayarak **AMOS** kullanımına geçiyoruz. Öncelikle her hangi bir kazaya karşı **AMOS** disklerinizin bir kopyasını çıkartın ve orijinal disklerinizi emin bir yerde saklayın.

BAŞLANGIÇ

AMOS ' u yüklediniz. Ekranda üst tarafta bir menü ve altta da editör ekranı var. Şimdi ne yapabiliriz ? Öncelikle **AMOS** ' ta program yüklemesinin nasıl yapıldığına bir göz atalım.

AMOS disklerinden birinde bulunan bir programı yüklemek için üstteki menüden mouse yardımı ile Load ' ı seçebilir ya da **AMIGA+L** tuşlarına basabilirsiniz.Bunu yaptığınızda karşınıza size disketteki programların listesini gösteren bir pencere çıkacaktır. Yukarı - aşağı ok tuşlarına click ederek listeyi aşağı yukarı kaydırabilir, istediğiniz programa mouse un sol tuşuyla iki kez üst üste click ederek o programı yükleyebilirsiniz.

Program yüklendiğinde artık çalışmaya hazırdır. Run komutunu mouse ile seçerek ya da **F1** tuşuna basarak programı çalıştırabilirsiniz. Bir süre baktıktan sonra programı durdurmak isteyeceksiniz. O zaman da **CTRL - C** tuşlarına basarak break etmeniz mümkündür. **CTRL - C** genelde bütün **AMOS** programlarında çalışır. Ancak siz kendi yaptığınız programlarda isterseniz programı kesilemez hale getirebilirsiniz.

Hafızadaki programı temizleme

Bir programdan başka bir programa geçeceğiniz zaman hafızayı temizlemeniz gerekir. Bunu yapmak için mouse ' un sağ tuşuna basın ve menüden sol tuş ile **New** komutunu seçin. Aynı işi **Shift+f9** ile de yapabiliriz. Bunu yaptığımızda karşımıza programı gerçekten silmek isteyip istemediğimizi soran bir mesaj çıkar. Y tuşuna basark programı sileriz. Eğer bu komutu yanlışlıkla seçmişsek N tuşuna basarak geri dönmemiz mümkündür. Eğer Y tuşuna basarak silmek istersek ve daha önceden programımızı kaydetmemişsek bize programı diskete kaydedip kaydetmeyeceğimiz sorulur. Gene Y ve N tuşlarından birine basarak seçiminizi yapabilirsiniz.

DİREK MOD

Direk modda program modundan bağımsız olarak komutlar verebilirsiniz. İkinci ekran olarak da düşünebilirsiniz. Program ekranından tamamen bağımsız olarak çalışmaktadır.

Şimdi **AMOS** ' un üstünlüğünü belirleyen bazı özellikleri denemeye ne dersiniz ? İşte size bir kaç örnek. **ESCAPE** tuşuna basarak direk moda geçin ve aşağıdaki adımları takip edin.

Öncelikle **AMOS DATA DISK** adlı disketinizi disket sürücüye takın.

DIR "AMOS_DATA:Sprites/"

komutunu verin ve **Return** tuşuna basın. Büyük ya da küçük harf ayrımı yapmadan komutu yazabilirsiniz.

Commodore64
AMIGA
LASER
BİLGİSAYAR
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

Bu komutu verdiğiniz zaman disketteki sprite ' ların bir listesi ekrana gelir. Burada biraz durarak sprite ' lar hakkında bilgi vermek istiyorum.

SPRITE

Hep duymuşuzdur bu lafı, şu oyunun sprite ' ları çok hızlı, berikinin çok büyük , falan filan. (Tabii bir de Sprite gazoz olarak tanınıyor - Börgh.) Sprite ' lar ana görüntü ekranından bağımsız olarak ekranda dolaşabilen grafik parçalarıdır. **AMIGA** ' nız aynı anda dört renkli sekiz sprite ' ı birbirinden bağımsız olarak kontrol edebilir.Size sekiz tane yetmiyorsa arada bir raster ışını kalmak üzere her bir sprite ' ı yeniden pozisyonlayıp kullanabilirsiniz. Sprite ' ları birleştirebilirsiniz. Bazı ilginç hilelerle ekrandaki tüm renkleri sprite içinde kullanabilir ve daha bir çok eğlenceli olay yaratabilirsiniz ama sizi uyarmalıyım ki sprite ' lar ile ilgili rutinlerin çoğunda **ASSEMBLER** (Yo!) diline ihtiyacımız olacaktır. Ayrıca sprite ' lar istediğimiz boyutlarda olamıyorlar ne yazık ki. Genişlikleri 16 pikseli aşamamasına rağmen uzunlukları istenen ölçüde olabilir.

Sprite ' ların bir ürevi de **AMIGA** ' ya mahsus olan **BOB** (Blitter objects) ' dur.Sprite ' ların tersine istenilen boyutta olabilirler. Hatta ekrandan bile büyük olabilirler , boyutları sadece hafıza ile sınırlıdır. Daha fazla renge sahiptirler ve kullanımları daha kolaydır ama biraz yavaş çalışırlar. Bunun için de **ASSEMBLER** dili haricinde **BOB** rutinleri yazmak akıllıca olmamaktadır. Bob yaparken önemli olan nokta Bobların sayısıdır. İçinde yüzlerce bob olan intro ve demolarla karşılaştıysanız bunun nasıl bir görüntü efekti verdiğini hepiniz görmüşsünüzdür.

AMOS ' ta sprite kontrolü

AMOS burada imdadımıza yetişiyor ve **AMAL** denilen (Amos Animation Language) adındaki bir komut zincirini emrimize veriyor. 60 ' tan fazla komut bize oldukça büyük olan bir kullanım kolaylığı sağlıyor. Assembler kadar olmasa da AMAL yeteri kadar hızlı. Saniyede 50 kez interrupt rutini kullanarak sprite ' larımızın gezintisini sağlıyor.

Kendi yapacağımız programlarda kendi sprite ' larımızı kulanmayı isteyebiliriz. Peki bunu nasıl yapacağız ? **AMOS** bu noktada da imdadımıza yetişiyor. **AMOS** disklerinde **Sprite Maker AMOS** adlı bir program bulunuyor. Bu program bize **AMOS** formatında sprite hazırlamak için basit fakat kaliteli bir yol sunuyor. Bu programcık hakkında ileride daha geniş bilgi vereceğiz. Şimdi ekrandaki listeden herhangi bir sprite ' ı yükleyelim.

Load "Amos_data:sprites/frog_sprites.abk" komutunu vererek return tuşuna bastığımızda bu isimdeki sprite hafızaya yüklenir. Aynı yöntemle hafızaya müzik de yükleyebiliriz.

Load "Amos_data:music/funkey.abk " komutunu verdiğimizde de müziği yüklemiş oluruz. Müzik ve grafiklerin hafızaya başarı ile yüklenip yüklenmediğini kontrol etmek için **LISTBANK** komutunu kullanmalısınız. Bu size o andaki bankların adreslerini , numaralarını , ve ne tür data taşıdıklarını gösterir.

Sprite renklerini ayarlamak için bir çok yol vardır ama bunun en basit yolu disketteki sprite ' ın kendi renklerini almaktır. Bunu yapmak için :

GET SPRITE PALETTE komutunu vermelisiniz. Disketten sprite ' ın renkleri alınacağı için **AMOS** renklerinde değişmeler olabilir. Bu komut bizi renkleri tek tek ayarlamaktan kurtarıyor. Bu yardımı nedeniyle François Lionnet ' e ne kadar teşekkür etsek azdır.

Sprite ' ları ekranda konuşlandırabilmek için **Sprite a,b,c,d** türünde dört parametreli bir komuta ihtiyacımız olacaktır. Bu parametrelerin anlamı şudur :

A : Sprite numarası.
B : Sprite'ın X koordinatı
C : Sprite'ın Y koordinatı
D : Sprite'ın bulunduğu bank numarası.

Evet şimdi bir örnek :

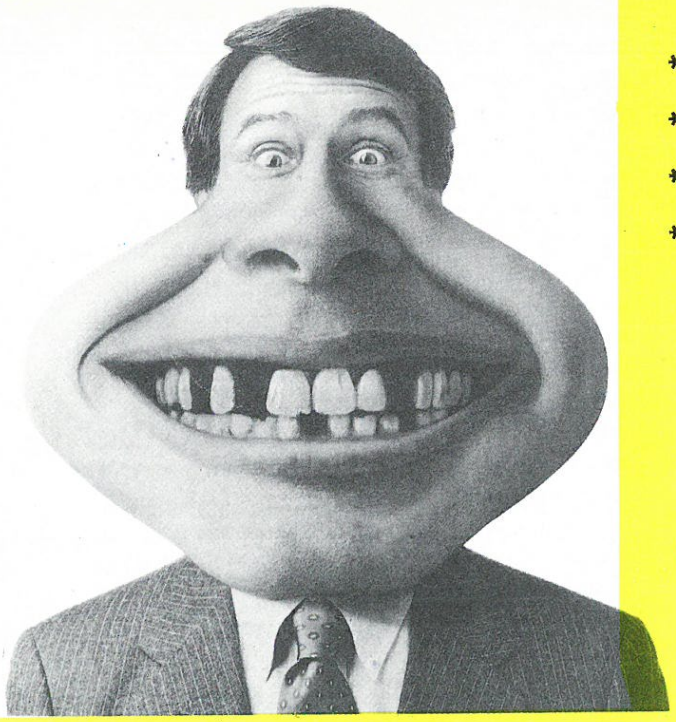
Sprite 8,129,150,62
Music 1

Eh fena değil,siz ne dersiniz ?

Bir dahaki sayıya temel komutlarla birlikte bazı eğlenceli örnekleri de göreceğiz. **AMOS** hakkındaki her türlü soru , görüş ve önerilerinizi bana bildirin. Mektuplarınız %100 cevaplandırılacaktır. Kuponsuz , kurasız olarak hem de.

BAHADIR AKCAN

GÖZTEPE
BİLGİSAYAR MERKEZİ
★ Amiga 500-Commodore 64 (Teleteknik Garantili)
★ Geniş oyun arşivi,Utility programları.
★ Joystickler, Disk Drive'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



*EN İYİSİNE LAYIK SİZLERE
*JELATİN KUTUSU İÇİNDE
*AVRUPADAKİ GİBİ AMA
*AVRUPA'dan ÇOK ÇOK UCUZ

GÜLERSİNİZ dimiii...

SAFA PAZARLAMA

NOKTA DIŞ TİCARET LTD.ŞTİ

Orijinal keyfini sizde YAŞAYIN...

ÜRÜNLERİMİZİ SATAN SEÇKİN COMMODORE ve ***AMIGA*** **BAYİLERİ**

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR Şehit Asım Cad.51/6 Tel:160 82 11 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
SHOW COMPUTER Hasfırın cad no 67/155Sinanpaşa Shoppıng Center Tel:158 13 56 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
SARKAY BİLGİSAYAR Ebuzziya cad.Özgiray Pasajı Tel:542 52 49BAKIRKÖY-İSTANBUL
COMPUSHOP Nadide Sok no 33 Tel: 584 19 44 MERTER-İSTANBUL
AMIGA CENTER Valikonağı cad.no 109/38 TEL: 148 43 83 NİŞANTAŞI-İSTANBUL
BAKIRKÖY BİLGİSAYAR Hatboyu cad.Adalı pasajı girişi Tel:572 38 01 BAKIRKÖY-İSTANBUL
SERRCOMP 90 Rıhtım Cad.Başçavuş Sok Bayraktarişhanı kat 1Tel: 337 08 98 KADIKÖY-İSTANBUL
WARNER HOME VİDEO Bağdat Cad. no 206 Tel: 355 12 40 SELAMİÇEŞME-İSTANBUL
MASTER COMPUTER CENTER Bağdat Cad. no 293/3 Tel: 356 44 79 ERENKÖY-İSTANBUL
LAÇİN BİLGİ İŞLEM Çolak İsmail Sok.no 2/2Tel: 380 31 50 ŞAŞKINBAKKAL-İSTANBUL
OKAN ELEKTRONIK KARANFIL SOK. KARANFIL PASAJI NO:3/10 Tel: 131 08 98 KIZILAY-ANKARA
ZENGER COMPUTER CENTER SUMER SOK 6/8 TEL: 230 66 66- 230 23 43 KIZILAY-ANKARA
IZNOVA BILGISAYAR MERKEZI 1391 SOKAK NO:5/2 TEL: 22 36 10-22 09 91 ALSANCAK-IZMIR

AVRUPA ILE AYNI ANDA ELINIZDE...

✓JELATINLI KUTUSUNDA
✓ TAM AÇIKLAMASI ILE
✓ %100 GARANTILI
GERÇEK ORIJINALLER!

	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	166.000	-	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	-

	C-64 KAS.	C-64 DISK.	AMIGA 500	PC/AMSTRAD
R-TYPE	-	43.000	52.000	-
RAINBOOW ISLAND	66.000	-	119.000	-
READ HEAT	66.000	-	129.000	-
ROGUE TROOPER	-	-	99.000	-
ROBOCOP	166.000	-	119.000	PC 129.000
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	-	-	
HEAVY METAL	42.000	42.000	64.000	-
ROTOX	-	44.000	64.000	-
SNOW STRIKE	-	44.000	64.000	-
SHERMAN M4	-	-	64.000	-
E-MOTION	39.000	-	64.000	-
WINNERS	57.000	-	-	-
BLACK TIGER	39.000	42.000	-	-
FORGOTTEN WORLDS	39.000	42.000	64.000	-
MOONWALKER	39.000	-	-	-
INDY LAST CRUSADE	39.000	42.000	-	-
STREETS SPORTS COMP.	-	57.000	-	-
STRIDER	-	42.000	-	-

	IBM 5.25	IBM 3.5	ATARI ST
SNOW STRIKE	77.000	77.000	64.000
SHERMAN M4	77.000	77.000	64.000
HEAVY METAL	77.000	77.000	64.000
ROTOX	77.000	77.000	64.000
THE GAMES (4 DISK)	-	-	71.000
BLACK TIGER	-	-	64.000
GHOULS N' GHOSTS	-	-	64.000
TURBO OUTRUN	-	-	64.000
E-MOTION	-	-	64.000

AMİGA PC'YE KARŞI

Bilgisayar pazarının güçlü makinalarından AMİGA, bu pazarın standardı olmuş IBM ve uyumluları güç bakımından karşılaştırmayı düşündünüz mü? Eğer bu konuyu merak ediyorsanız yazının geri kalanınıda okuyunuz.

IBM ve uyumluları kısaca PCler piyasada PC/XT/AT modelleri bulunmaktadır. PC ve XT modelleri 8/16 bitlik mimariye sahip yavaş yavaş tarih olmaya başlayan makinalardır. Haliyle bunları AMİGA ile kıyaslamayacağım. AMİGA üzerinde TRANSFORMER adlı program bu modellerin emülasyonunu başarılı bir biçimde yapmaktadır. IBM ve uyumlularının AT modeli INTELin en popüler mikroişlemcilerine sahip yüksek performanslı kişisel bilgisayarlardır. AT modelleri 16/32 bitlik 80286, 32 bitlik 80386 ve 80486 mikroişlemcilerine sahiptirler. AMİGA 500/2000 güç olarak 80286 mikroişlemci taşıyan bilgisayar sınıfına girmektedir. AMİGA 500/2000 16/32 bitlik 7.1 MHZ hızda çalışan MOTOROLA firmasının 68000 mikroişlemcisine sahiptir. Bu işlemci 80286 ile aynı performanstadır. Fakat çoğu ATde çalışma hızı 12-16 MHZ arası olduğundan AMİGAdan %50-%80 daha iyi performasa sahiptirler. Buna karşılık 68000 multi-tasking adı verilen çok görevlilik için üretilmiş ve bu işi mükemmel yapan bir çiptir. AMİGAnın işletim sistemi gerçek bir multitasking işletim sistemidir. 80286 ise tek görevli modda çok iyiken, üretimdeki bir hata yüzünden çok görevli modda başarılı olamamaktadır. DOS ortamında çalışırken adres sınırlaması 1 MBdır. AMİGA DOS ise 16 MBa kadar adreslemeyi desteklemekte ve bunun 8.5 MBnı kullanıcı hafızası olabilmektedir. Sevinilecek bir haberde 68000 mikroişlemcisinin 16 MHZ hızda çalışan versiyonları Avrupa ve Amerikada satışa sunulmuştur. Bu versiyon AMİGA 500/2000nin gücünü arttıracaktır. Eğer bu hızda yetmezse piyasada ki Turbo kartları ile bir performans patlaması yaratabilirsiniz.

Aslında AMİGAyı AMİGA yapan özel işlem çiplerdir. AMİGA grafik, ses, giriş-çıkış işlemlerini mikroişlemciye yıkmak yerine bu işleri daha verimli yapan çipleri görevlendirir. Örneğin ünlü Blitter çipi 68000den 2 kat hızlıdır. Saniyede 4 MB bilgiyi hafızanın bir bölümünden diğer bir bölümüne kopya edebilir veya saniyede bir milyon piksel hızda çizgiler çizebilir. Bu çipler görevlerini yaparken mikroişlemciyi rahatsız etmezler (özellikle ek hafızanız varsa). Paula çipi ses ve giriş-çıkış işlemleriyle görevlidir. Bu çip insan sesi dahil kulağınızın duyabileceği her sesi hem de stereo olarak çıkarabilir. Böyle bir ses kartının PClerde $700-$1900 fiyata alabilirsiniz. Diğer bir özel işlemci Denise adı verilen grafik çipidir. Bu çip standart VGA görüntüsü olan 640*480 olan çözünürlükten biraz daha fazla olan 640*512 çözünürlüğü sağlamaktadır. VGA kartının aksine görüntüyü almak için standart bir TV bile kullanabilirsiniz. Süper VGA kartları 800*600 ve 1024*768 gibi çok iyi çözünürlükler sağlamaktadır. Denise çipi bu çözünürlüklere ulaşamasa da AMİGA 3000 üzerinde bulunan Super Denise çipi 1280*512 ve 640*960 gibi mükemmel çözünürlükler sağlamaktadır. VGA kartları piyasada $500-$900 arasında fiyata sahiptirler. Denise çipinin verdiği renk sayısıda çok ilginçtir. HAM adı verilen bir modda 320*256 veya 320*512 çözünürlükte 4096 renk aynı anda sunulmaktadır. Hatta son bulunan bir yöntemle en yüksek çözünürlükte (640*512) 4096 renk kullanılmaktadır. VGA kartı ise 320*200de 256, 640*480 çözünürlükte 16 renk kullanıcıya sunulmaktadır.

Yukarda bahsedilenler AMİGA 500/2000 ile

64'ler sayfa 56

ilgiliydi. AMİGA 3000 ise MOTOROLA firmasının en güçlü mikroişlemcilerinden 68030u kullanır. Bu işlemci INTEL 80386ya rakip olarak yapıldığı halde INTELin en güçlü işlemcisi olan 80486nın performansına sahiptir. AMİGA 3000nin performansını inanılmaz derecede arttıran 68882 matematik işlemcisi standart donanımla birlikte verilmektedir. AMİGAyı AMİGA yapan özel işlem çipleri daha geliştirilmiş ve çok yüksek bir performans seviyesine ulaşmıştır. Yeni ve olağanüstü bir işletim sistemi AMİGA DOS 2.0 bu makinanın cazibesini arttırmıştır.

AMİGAnın bilgisayar pazarında en çok eleştiri aldığı nokta iş hayatına yönelik yazılım azlığıdır. Sevinilecek nokta ise bu yazılımların sayısının her geçen gün artmasıdır. AMİGA piyasada kendi gücündeki hatta ötesindeki makinalar arasında animasyon dalında liderdir. Masa üstü yayıncılıkta kendine azımsanmayacak bir yer edinmiştir. Multi-Media;görüntü, ses, animasyon ortamlarının bir makina üzerinde toplanmasıdır. Bu terimin ortaya atılmadığı günlerden beri bu terimi en iyi ifade eden makina AMİGAdır. Geleceğin makinaları Multi-Media olacaktır.

Şimdiden geleceğin makinasına sahip olmanın gururunun duyabilirsiniz. AMİGA bunların hepsinin ötesinde sahip olabileceğiniz en iyi hobi bilgisayarıdır. Fiyat olarak AMİGA 500 monitörüyle birlikte, üzerinde bir adet sürücü, mono monitör ve 80286 işlemci bulunduran PC AT kadardır. Bu yazıda daha çok teknik olarak PC ve AMİGA karşılaştırması yapmaya çalıştım. Sonuç olarak AMİGAnızın değerini bilin. Eğer AMİGAnız yoksa bu makinaya sahip olmanızı tavsiye ederim.Bol AMİGAlı günler.

MİKROİŞLEMCİ : Bilgisayarda yapılan tüm işleri kontrol eden devre elemanı.

INTEL - MOTOROLA : Mikroişlemci üreticisi firmalar.

ÇİP : Yarı iletken bir malzemeden yapılan ve üzerinde bir çok devre elemanını tümleşik halde bulunduran çok küçük bir parça.

PİKSEL : Ekrandaki en küçük görüntü birimi.

ÇÖZÜNÜRLÜK : Ekrandaki toplam piksel sayısı.

MB : Mega bayt, bir milyon bilgi birimi.

SERKAN DOĞAN





VAVVV!!!

BU MUHTEŞEM OYUNLAR Ankarada 1 NUMARA olan

OKAN BİLGİSAYAR *dan alınıp derhal OYNANIR ve tekrar tekrar*

OYNANIR....
OYNANIR....

Bu mükemmel hizmet Yalnız

OKAN BİLGİSAYAR MERKEZİ'nde

Yüzlerce ara yüklemeli en süper, baba kaset ve disk oyunları ile ,sizlere en geniş seçme olanağı veren,AMIGA 500 ve COMMODORE 64 listeleri YALNIZ BİZDE..

COMMODORE COMPUTER CLUB

Etkinliklerimiz hızla devam etmekte olup MAYIS - HAZİRAN 91 'de üye olanları sürpriz hediyeler beklemektedir.

OKAN BİLGİSAYAR MERKEZİ TİC. VE SAN. LTD. ŞTİ.
Karanfil Sokak Karanfil Pasajı No: 3/10 06650 Kızılay-ANKARA
TEL/FAX: 4-1310898

MAC

ADVENTURE

STRATEJI—SIMULASYON

Lanet olsun bahar geliyor, şimdi havalar ısınacak, insanların hormonları çalışmaya başlayacak, Ortaköy cennet olacak. Dedim ya, Lanet Olsun! Ruhunuz ne kadar bezgin olursa olsun ayaklarınız yürümek, gözleriniz bakmak isteyecek. İster istemez monitörün karşısındaki artık alt kısmınızınşeklini almış sandalyeden kalmaya yelteneceksiniz ve.... anında kaderin sillesiyle yerinize yapıştırılacaksınız. O kadar vize, yazılı bir de aramızdaki bazı zavallılar için ÖYS giderek yaklaşırken yerimizden kalkmak bizim neyimize? Vücüdünuz istediğini söylesin, bugünlerde beyniniz ne yazık ki Yapı Malzemesinden Sosyolojiye kadar bilumum gerekli işler için rezerve edilmiş durumda. Hadi üniversiteliler neyse, biz alıştık ama ÖSS darbesinden yeni çıkıp acı sona doğru giden arkadaşlara iyi şanslar. Biraz olsun kalmış olsaydı size şevkat bile gösterebilirdim ama üzgünüm, maalesef sizin de yakında göreceğiniz gibi bu fırtınayı atlatınca karşınızda çok daha yüksek dalgalar ve daha derin çukurlar bulacaksınız.

Bayram da geliyor zaten, ben bayramları hiç sevmem, biryerlere gitmeye kalksanız bakarsınız herkes sizden önce oraya varmış, biryerlere gitmezsenizde bu sefer herkes sizin eve doluşmuş. Komşunun veleti beyninizde 'EXAMINE TABLE ne demek abi' diye ötüp duruyor. Çocuğum git başımdan, sana ne! Sonra parçala zavallıyı karakollarda sürün. Bu fırsatla bana bayram tebriği gönderip bayram olduğunu hatırlatan herkese kin ve nefret kusuyorum. Yok bayramda küsler barışırmış, yok bayramda aile büyükleri ziyaret edilirmiş, yok bayramda eve gitmezsem mommy çok kızacakmış, deli etmeyin beni!

Bu ayın oyunu herhalde kesinlikle DAS BOOT. Silent Service'den beri periskobum yosun bağlamıştı, bu oyun sayesinde tekrar denizin derinliklerinin müthiş huzurunu (destroyerleri saymazsanız) tatma imkanı buldum. Oyunun getirdiği yenilikler arasında ilk kez kullanılan denizaltı savaşları (iki denizaltı karşı karşıya), su üstü ve su altı mayınları ve de geliştirilmiş depth charge'lar. Biliyorsunuz depth charge'lar destroyerlerden denize atılan ve belirli derinlikte patlamak üzere hazırlanmış içi patlayıcı dolu varillerdir. Sanırım bir denizaltı kaptanının karşılaşabileceği en kötü şey su altında sıkışıp üstüne düşen depth charge'ların gümbürtüsünü dinlemektir. O andaki çaresizlik ve denizin taa dibindeki biricik geminizin bir metal tabut halini alması... Brrrr, bu sahneyi kabuslarımda sık sık yaşarım. Bir diğer iyi taraf ise seçilen senaryo, yani denizaltı savaşlarının büyük bir bölümü Atlantik'te geçti. Beni asıl ilgilendiren bölüm Silent Service'de konu alınan Pasifik'teki Amerikan-Japon savaşı değilde U-Boat'lar ve konvoylar arasındaki amansız çekişme. Oyunda tam olarak bunu konu alıyor zaten. Oyunu yapan Three Sixty firması bu alana yeni yeni adım atıyor. Son iki oyunları Blue Max ve Das Boot benim en çok ilgi duyduğum iki konuyu anlatan simulasyonlar ama nedense oyunları oynadıktan sonra bir eksiklik hissettim. Blue Max'te bu sanırım oyunda bir aşama olmamasından kaynaklanıyor. Yani oyunda görevi seçiyorsunuz, başarıyorsunuz veya paramparça oluyorsunuz, o kadar. Fighter Bomber daki gibi seçilemeyen görevler veya savaşın çeşitli bölümleriyle ilgili seçenekler sanırım oyunu bir adım öteye götürürdü. Buna kısaca atmosfer eksikliği de diyebilirsiniz. Das Boot'ta ise görevler biraz az olmuş. Oyunu oynamayı iyice kaptıktan sonra birkaç gün içinde bütün görevleri halledebiliyorsunuz. O zaman da size oturup periskopunuzu parlatmak düşüyor. Yani Three-Sixty konu ve grafik olarak iyi bir firma ama MicroProse gibi devlerle başa çıkabilmek istiyorlarsa oyunlarının sunuluş (presentation) biçimi konusunda biraz çalışmaları gerek. Yoksa bütün çabaları boşa gidecek gibi görünüyor. Her neyse Das Boot romanını okudunuz mu bilmiyorum ama oyundaki bazı görevlerle kitap arasında bir paralellik var. Bu arada bu kitabıda denizaltı savaşlarına (özellikle Nazilerin U-boat'larına) ilgi duyan herkese kesinlikle tavsiye ederim. Eğer Das Boot sizi durdurmaya yetmezse Silent Service II'nin IBM'de çıktığınıda müjdeleyeyim bari. Grafikleri bir görseniz Allahınız şaşar, destroyerler o kadar güzel ki insan vurmaya kıyamıyor.

Artık hepiniz herhalde Magnetic Scrolls'un Magnetic Windows denen yeni adventure sitemini duymuşsunuzdur. Hernekadar Wonderland daha ülkemize ulaşamamış olsa bile size iyi bir haberim var. Firma şimdiye kadar çıkan diğer oyunlarını da (Guild of Thieves, Corruption, Fish) bu sisteme uyarlayarak tekrar piyasaya sürecekmiş. Zaten favorilerimden biri olan Corruption böylesine güçlü bir sistemin yardımıyla tapılacak bir oyun haline gelir herhalde. Bu oyunlar hakkında yeni haberler için Mac Adventure'ı izlemeye devam edin, ama olur ya eğer bunlardan birini benden önce ele geçirmeyi başarırsanız mutlaka beni arayın.

Nerden çıktı şimdi demeyin (sanki aklımdan çıkıyormuş gibi) Metallica'nın yeni albümü baharın sonlarına doğru çıkacakmış. En azından Lars abimiz öyle diyor. Lars abimiz bir de çok garip bir açıklamada bulunarak yeni albümdeki daha optimistik olcağını da söylemiş. Eğer Metallica'da iyimserliği seçerse biz kime ağlıyalım abi? Hayatından memnun olanlar Poison dinlesinler, ben Metallica'dan Fade to Black gibi insanın ruhunu dağıtan şarkılar istiyorum!

Bir adet mutlu haber: Escape from Colditz'in tam çalışanını buldum. Eğer sizde bu oyundan kitlenmesi yüzünden zevk alamıyorsanız başında SKID ROW introsu olanı arayın. geçen ay oldukça fazla (sanırım çok çok fazla) oynadığım oyunlardan biri Colditz. Hatta bir ara harita çalışmalarına bile başlamıştım. Zaten oyunda bir yerlere gelebilmek istiyorsanız harita çizmek şart. Hatta firma olayı abartarak yapay zekaya sahip nazi devriyeleri bile hazırlamış. Bunlar sadece belirli zamanlarda belirli yerlerde dolaşıyorlar.


Pic.: Tony Mott

Eğer mutlaka gitmek istediğiniz bir yerdeki devriyeleri atlatamıyorsanız onların orada bulundukları süreleri not edin. Böylece devriye başka bir yere gittiğinde sizde istediğinizi yapabilirsiniz. Tabii bir süre sonra göreceksinizki notlarınız ve haritalarınız birbirine girmiş (bana oldu da) ve siz birşey anlayamıyorsunuz!
Biliyorum bunca aydan beri artık alışmış olmam lazım ama nerdeee... Yardım edin bana, kurtarın beni... İşte mektuplarınız...

NİYE ANKARA?

Yukarıda bir çocuk var, kendini müzisyen zannediyor, uzmanlık alanı org! (org'dan nefret ederim) Adi eve geliş saatlerimi de biliyor. Eve gelir gelmez org çalmaya başlıyor. Aman Allahım elektrikler kesildi, neyse org sesi de kesildiğine göre problem yok. Umarım Malmsteen'i duymuşsundur, Türkiye'de bir iyi bir de kötü albümü var. Ben sana iyi olanı yolluyorum.
1) Wings'de ilk balon görevini bir türlü geçemedim. Uçaksavarlar beni kuş gibi avlıyor.
2) Wing Commander'ın Amiga version'u var mı?
3) Okuyucularla dalga geçmek hoşuna mı gidiyor? Lemmings'deki kodlar çalışmıyor.
4) Police Quest'te hava korsanlarını öldüremiyorum, uzlaşmaya mı gitsem acaba?
5) Hiyaa olamaz yine org çalmaya başladı, evinde jeneratör var galiba, olamaaaaz.
Safa YALAZ, Istanbul
MAC: O çocuğa org denen taverna aletiyle ne yapması gerektiğini anlatmanın zamanı geldi sanırım Safa. Baktın laftan anlamıyor tak Kreator'u (Scorpions yeterli olmaz be abi), o ve orgunun kaçışını seyret. Gönderdiğin kaset için sağol, şimdiye kadar Malmsteen konusuna pek bir ilgim olmamıştı, sayende bu kasetini de dinlemiş oldum.
1) Uçaksavar zımbırtıları sadece belirli bir alana etki edebiliyorlar, onun için eğer önünde duman görürsen hemen yön değiştir ve başka bir yönden yaklaşmayı dene. Baktın hiç olmuyor, iyice yüksel ve dik bir dalışla balonun tepesine in. (Yani onu vur). Pek o kadar zor bir iş değil, biraz denemeyle başarabilirsin.
2) Wing Commander PC'de ortalığı karıştırmaya devam ediyor. Denilene göre şimdiye kadar çıkan en iyi PC oyunuymuş. Amiga version'unu ise adı ar kendi pek ortalarda değil. Duyduğuma göre bütün reklamlara göre hazırlanması için daha biraz zaman gerekliymiş.
3) Bu lemmings kodları işini pek anlayamadım, zaten işin asıl sorumlusu Bahadır (onu Amigados köşesinde sıkıştırabilirsiniz). Kodlar bazen çalışıyor, bazen çalışmıyor. Ama şuna emin olabilirsinizki o kodlar uydurma değil ve hepsi kan emekleriyle geçilmiş level'lara ait.
4) Hayır hayır! Uzlaşma yolu pek uygun değil, sana verebileceğim tek ipucu uçağa binmeden önce karakolda silahını iyice ayarlaman. İlk kez ayarladığında bunu başardığını belirten bir mesaj alıyorsun ama ikinci defada iş göz kararına kalıyor.

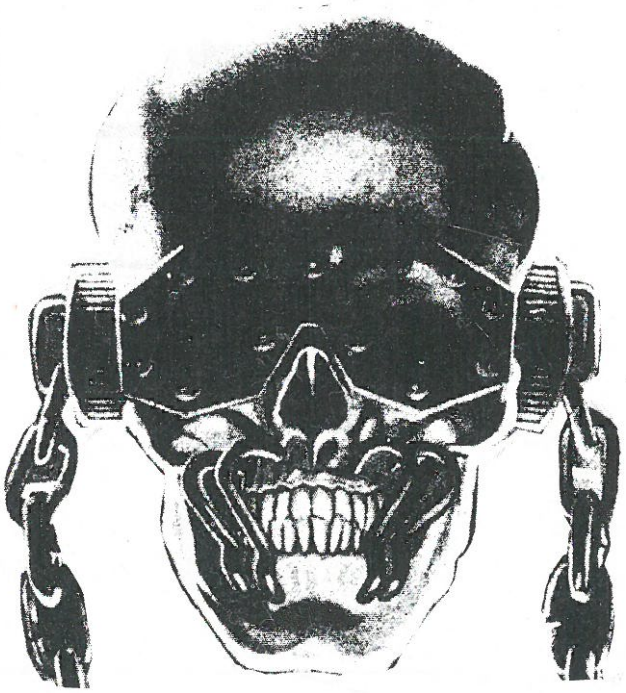
YOUNG GENIUS

Sevgili MAC,
Seni bilemem ama ben şu anda IBM'in karşısındayım. IBM olduğunu söyledim çünkü sorularım IBM adventure'lar hakkında.
1) Larry III'te Locker kodları nelerdir, bunları yazarmısınız?
2) Yaşım biraz şaşırtıcı olsa bile 11.
3) C64'te castle of Terror'u bitirdim. Yalnız benden Master Tape diye birşey istiyor. Bunu nerede bulabilirim?
4) Metal, Metal, Metal, Metal!
5) Size bir ipucu: Police Quest II'de ilk günde Bains denen herifin arabasını bulduktan sonra karşıya geçip bimaya girin. Kadın bilet memurunun yanına gidip SHOW ID, SHOW MUGSHOT, TAKE LIST deyin ve Houston'a bir bilet alın, TICKET TO HOUSTON. Hemen heyecanlanmayın, uçağa binince Bains'in uçakta olmadığını öğreniyorsunuz.
Turgay The Adventurer, ANKARA
MAC: Çanlar kimin için çalıyor bilemiyorum ama dergide faxlar MAC Adventure için çalıyor bu günlerde. Hergün faxımız mektup saldırısına uğruyor. Sorularını bu yolla gönderen arkadaşlardan ricam mektubun başına bana olduğuna dair bir mesaj koymaları. Böylece benim almam kolaylaşır.
1) Larry III'te locker kodu diye birşey yok aslında. Avukatlık bürosundan aldığın kağıtların arasına sıkışan GYM CARD'ın arkasını çevirirsen locker'ı açman için gereken kombinasyonun burada yazılı olduğunu göreceksin. Ama Cherry'in olduğu yere girmek için gereken kod-

ları yoğun istek üzerine yayınlamaya çalışacağım. (Eğer unutmazsam.)
2) 11 ha, 11 mi? Eminmisin? yani ben bu yaşa geldim (birazda yaşlandım galiba değil mi Mary Ann?) hala IBM'in Dos ekranına bakıp bakıp birşey anlamıyorum, sen oturmuş IBM oyunları çözüyorsun. Peki.
3) Gönderdiğin tam çözümdende anlaşılacağı gibi bu konuda biraz kafan karışmış (Tecrübesizlik işte, 11 senede bu kadar oluyor). Senin bitirdiğin bölüm sadece kaleye girme bölümü, yani oyunun ilk kısmı. Doğal olarak bilgisayar oyunun geri kalanını yüklemek için senden Master Tape'i istiyor. Ne yazık ki oyunu Türkiye'ye getiren özürlü cracker kardeşimiz geri kalan kısmı kasete eklememiş, bu durumda oyunun gerisini sadece Dısk Drive'ı olan burjivatik azınlık oynayabiliyor, üzgünüm.
5) Sağol, sağol. Her zamanki gibi Sıerra oyunlarında atladığım bölümler hakkında mektuplar yağmaya devam ediyor. Ufak not: Evet dergide bir IBM var, hernekadar oyunları başkasına yükletmek zorunda kalsam bile (DOS SUCKS!) zaman zaman kullanıyorum, onun için bahsettiğin oyunları bütün masraflar bana (yani Apo Abi'ye demek istiyorum, ben kim masraf yapmak kim) ait olmak üzere gönderirsen sevinirim.

BENİM SUÇUM DEĞİLDİ

Geçen ay 64'ler okurken İzmir'den hiç mektup olmaması dikkatimi çekti; bunun üzerine yarınki Kimya sınavıma çalışmayı bırakıp yazmaya başladım. Biz seninle kardeş sayılırız, ben de A.C.I'lıyım. İstediğin şarkı sözlerini postalayabilirim, bende çoğu speed ve thrash gurubunun diski var.
1) Cuma günleri EPT2'de bilgisayar oyunları tanıtan bir program var, İzmir'lilere duyurulur.
2) Escape from Coldıtz konu olarak hayatımın oyunu, siz de orijinal'i var mı?
3) Beach Volley'de Daddy Bracey ekrana sığmıyor
4) Beast II'yi sonsuz hak olmadan bitiren var mı?
5) Night Breed (adventure)'ı bitirdim, soruları bana yazabilirsiniz.
Mert EREN,İzmir
MAC: Hoşgeldin kardeşim! Her ne kadar TAC günlerim geride kalsa bile bir kere ruhumuza işlemiş. Umarım okulunuzun Drama Club şenlikleri sürüyordur (those were the days!).Bu arada bana şarkı sözü listesi gönderip istediklerini bana yollayabilirim diyen arkadaşlar, siz beni deli mi etmeye çalışıyorsunuz? Ne olur liste yerine sözlerin kendilerini gönderseniz. Açıkçası benim bunların arasından bir seçim yapıp bunu size bildirme şansım pek yok, onun için eğer zahmet olmazsa (lütfen, lütfen, lütfen!) elinizdeki şarkı sözlerinin hepsini birden yollayın.
1) Bu arada Cumartesi akşamları RTL+'da da bayağı iyi programlar oluyor.
2) Bunu daha önce belirtmiştim ama yeri gelmişken söyleyeyim, eğer II. Dünya Savaşı esir kampları konusu ilginizi çekiyorsa Shogun'u yazan adamın (adını şu anda hatırlayamadım) KING RAT adlı romanı bu konuda okuduğum en iyi kitap,hepinize tavsiye ederim.
3) Konumuzla pek alakalı değil ama zaten bunu ekrana yazman gerekmiyor. Oyun devam ederken sen klavyeden bu harfleri giriyorsun ve F1'e basıyorsun. Genelde bütün Cheat'ler bu işe yarıyor.
4) İnsanoğlu tembel bir yaratık, bir kere işin kolayını bulunca zahmet edip zor yolu denemiyor. Lemmings'de de böyle oldu zaten, herkes taktı trainer'a, işin tadı kaçtı (ben mazoist olma pahasına trainer'ı kullanmadım). Her neyse benim bildiğim kadarıyla bunu başaran yok.
5) Eğer yayınlamadağımız ve sizin bitirdiğiniz oyunlar varsa bunları açıklayın ve bize gönderin. Böylece hem 64'ler ailesi'ne katılmış olursunuz hem de telif ücreti sayesinde biraz olsun enflasyon'a göğüs gerersiniz.



FINALLY A HOME

Sevgili Murat Adanç,
Bundan böyle her ayın ilk beş günü içerisinde size bir mektup yazacağım. Nasılsınız? Sana kolaylıklar diler, bol Megadeth'li ve adventure'lı günler dilerim.
1) Sizi çok merak ediyorum, dergide bir resminizi yayınlayabilirmisiniz?
2) Önceki mektubumda belirttiğim kaset değişimi için bir liste gönderiyorum. İstediklerinizin numaralarını lütfen belirtin.
3) Bana DiskMaster ile bir oyunun içindeki grafiklere nasıl bakabileceğimi söylermisiniz?
4) Bana Player Menager'da kesin çözüm sağlayacak bir taktiği yazar veya kısaca anlatırmısınız.
5) Bundan sonra Metal Poster vermeye devam edecekmisiniz?
6) Uçaklara meraklımısınız?
7) Hangi spor dalından hoşlanıyorsunuz?
8) Topladığınız şarkı sözlerini ne yapıyorsunuz veya yapacaksınız?
Özgür ERDEM, Balıkesir
MAC: Her ayın ilk beş gününde bana mektup göndermen güzel de o mektuptan onbeş tane göndermen biraz kafamı karıştırdı doğrusu. Merak ettim, bu kadar zarfı yalamak zor olmuyor mu? Yorulmuyormusun? Herneyse teşekkürler! Bu arada eğer mektubunuz o sayıda çıkmasını istiyorsanız (garanti veremiyorum ama olsun) ayın ilk 10 günü içinde göndermeniz çok iyi olacaktır, çünkü kırbaç veya silah zoruyla yazımı ayın 15'ine doğru yazmış oluyorum.
1) Ne sen sor, ne ben söyleyeyim. Pekte öyle şirin bir yaratık olduğumu söyleyemem, şimdilik Rattlehead'in posteriyle idare et.
2) Cennet bu olsa gerek, bu ne müthiş liste böyşe abi. İsteyipte bulamadıklarım 20-33-44-45-48-52-55. Bunların karşılığında ben sana ne göndermeliyim? Remasters olur mu? (Volkan ölsen bile sana Remasters kasetimi vermem!!)
3) Bu her oyunda çalışır diye bir kural yok ama bazılarında disketi taktıktan sonra directorideki isimleri işaretleyip SHOWPIC seçeneğini seçersen resimleri görebilirsin.
4) Beni şampiyonluğa taşıyan ve C-

Page #	Pass Number	Business Name
2	n/a	The Punk Flamingo Disco
3	00741	n/a
4	n/a	Nontoonyt Tonight
5	55811	All Systems
6	30004	Native Crafts of Nontoonyt
8	n/a	The Comedy Hut / Beach Watch
9	18608	Community Calendar
10	25695	Island Computer Center Bippi's Island Liquors Cherri Tart - Nontoonyt Casino Showroom
11	32841	Dining Out
12	00993	Chip-N-Dales Freddies Feral Bar-B-Q
13	n/a	Island Office and Voodoo Supply Panty of The Month Club
14	n/a	Highlights
15	09170	n/a
16	n/a	Dewey Cheatem and Howe
17	n/a	Witch Doctor
18	49114	Piggi's Coffee Shop
19	33794	Nontoonyt Nectarine Advisory Board
22	54482	n/a
23	62503	Fat City
24	n/a	Hurts Rent-A-Bike
27	32814	Tl's Aphrodesiacs

Force isimli taktiğim biraz garip birşeydi, sanırım bütün futbol kurallarını yıkmıştım. Bu taktikte benim adamlarım tok karşı sahadayken hemen kanatlara koşuyorlardı. Ortada sadece en iyi iki adamım kalıyordu. Bunların biri ceza sahasının hemen içinde diğeri ise kalenin tam önünde duruyordu. Defansa gelince klasik 'top geçer adam geçmez' taktiği sanırım en iyisi. En sonda bir adamı sabit bırakarak diğerlerini topun olduğu kareye koşturusan büyük bir ihtimalle topu alırsın. (En azından o kalabalıkta adamlarından biri faul yapar)

5) Şu anda öyle bir plan yok (en azından dergidekiler öyle zannediyor), bu büyük ölçüde sizin vereceğiniz desteğe bağlı. Bir kartpostala **A. A. A. A. G. M. P. T. D. K. Y. B. B. P. V. D. K. S. B. D. D. Y.** yazın ve bana gönderin. (Manası: **A**po **A**bi, **A**po **A**bi, **G**eçen **M**etal **P**osterin **T**adı **D**amağımızda **K**aldı, **Y**ine **B**öyle **B**ir **P**oster **V**ersenizde **D**uvarımızda **K**alan **S**on **B**oşluğuda **D**oldursak **D**iyorduk **Y**ani)

6) Oldukça, özellikle Spıtfıre ve Ms109 favori uçaklarımdır.

7) Hayatım boyunca aktif olarak yaptığım tek spor güreş, Bülent'e sorun o size anlatır.

8) Bunları Prowrite'ımsıbir programla diziyorum. Yeterince toplayınca bunları bir disket haline getirmeyi düşünüyorum. 64'çülerin de yararlanması için bunları kağıda basmayı da düşünüyorum.

YETER

Sevgili MAC,

Mektubuma başlarken bir konuda anlaşmaya varalım, en büyük beşiktaş. Bu benim sana ilk mektubum ama kesinlikle sonuncusu değil çünkü benim bilgisayar konusunda bitmez tükenmez sorularım var (işte bu yüzdendirki bir oyun almak için bilgisayarcıda 4 saat harcıyorum.)

1) Champıons of the Raj ve Railroad Tycoon Amıga'da geldi mi?

2) Çok küçük bir dil sorunu yüzünden oynayacak doğru dürüst adventure bulamıyorum, acaba bildiğin fransızca bir adventure varmı?

3) Şu uçak simulasyonlarından zevk almanın sırrını bana öğretebilirmisin?

Seçkin SÖKMEN, Istanbul

MAC: Bu konuda asla anlaşamayız ama tartışmaya da gerek (yer de yok zaten) yok. Seninle bir oyun için 4 saat uğraşan zavallı bilgisayarcıya da Allah'tan sabır dilerim.

1) Henüz ikisi de gelmedi, Champıons of the Raj hakkında hemen hemen hiç bilgi yok ama Raılroad Tycoon'un Amıga version'unun hazır (ve mükemmel) olduğunu duydum.

2) Geçenlerde GEISHA diye Fransızca bir ıcon-adventure (biraz erotik) geldi. Her ne kadar manyaklar gibi ilgimizi çekse bile konuya Fransız kaldığımızdan pek bir şey yapamadık. Eğer yaşın tutuyorsa denemeye değer.

3) Bunu nasıl yapabileceğimi bilmiyorum, yani bu insanın içinden gelen bir şey. Ben 64'te solo-flıght oynadığım günlerden beri bu işin hastasıyım. Eğer zevk alamıyorsan benim yapabileceğim pek birşey yok, bir psikolog dene. Bu arada simulasyon sıkıntısı çeken 64'çüler için eğer barışçıl (uçaklar silahsız) ama maksimum eğlenceli simulasyon arıyorsanız Solo-Flıght ve Acro Jet'i kesinlikle tavsiye ederim. Özellikle Acro Jet bugün bile en sevdiğim oyunlardan biridir. Aslında her iki oyununda eleştirilebilecek ortak bir noktaları var, her ikisinde de uçaklar ekranda sprıte olarak görülebiliyor. Bu da kuşkusuz gerçekçilik açısından bir eksi puan, ama 64'ün vektör grafiklerden oluşan bir dünyayı yeterince inandırıcı bir biçimde canlandırma ihtimalinin az olduğunu düşünürseniz buna şükür. Bu oyunları bulmanız biraz güç olabilir (her ikiside yaklaşık 5-6 yıllık oyunlar) ama oynayınca değdiğini göreceksiniz.

BIKTIM ARTIK

Sevgili MAC,

Şimdi yüz kadar Kabold'u katlettim. Belli bir amaç için değil, öldürmekten zevk aldığım için öldürüyorum. Sayfanda cirit atan büyücü bozuntularının alayını düelloya davet ediyorum. Onları Phlan'da bekliyorum.

1) Pool of Radıance'da mezarlıktaki vampir nerede? Acil yardım, yoksa ölüm.

2) Tarantraxus'un tam yeri nerede? Oradaki bitki labirentinden hiç sağ olarak çıkamadım.

3) Derginizde bir FRP köşesi açamazmısınız?

Evrım the Great, Istanbul

MAC: Büyücü dediğin yazısından belli olur abi, sen büyülerini nasıl scroll'lara yazıyorsun, hadi yazıyorsundur da sonra nasıl okuyorsun? Hiç düşündün mü MAC benim 3 ve 4 nolu sorularıma niye cevap vermemiş diye. Okuyamadımda ondan!

1) Mezarlıkta çeşitli yerlere dağılmış 4 kulenin içindeki 4 simyageri öldürmelisin. Bunlar Undead'leri yaratmaktadırlar. Bu çoğalmayı engellemelisin. Bunu başarırsan mezarlığın en kuzeydoğu ucunda bir merdiven bulacaksın. Bundan inince vampirin sığınağını göreceksin. Tabi vampiri öldürmek o kadar kolay değil, önce lanetli kurtlarını öldürmek daha akıllıca. Eğer şu Phlan göklerine veda etmek istemiyorsan vampire yaklaşma, onu Bow'larla hallet.

2) Önce şuna karar ver, sen gerçekten o labirente girmek istiyormusun? Bence girme, çünkü orası Tarantraxus'un sığınağı. Yok illa gireceğim diyorsan yakında sana bir haritayla yardımcı olmaya çalışırım. (Yakında dedimse o kadar da yakında değil)

3) Ben elimden geldiği kadar FRP'cilere de yardımcı olmaya çalışıyorum ama Özellikle yeni FRP manyağımız Fırat'ın da aramıza katılmasıyla dergide ayrı bir köşe olarak olmasa bile daha fazla FRP açıklaması bulacaksınız.

ZEBAHIN KÖRÜ

Sevgili MAC,

Sana Mersin'den yazıyorum, anlayacağın hemşeriyiz. Hatta ben senin küçüklüğünü bilirim. RETAB günlerinde The Hobbıt oynadığın zamanları da hatırlıyorum. Her neyse sana bazı sorularım var, umarım yanıtlarsın.

1) Das Boot'ta periskopla kumanda odası arasında bir kopukluk var galiba, ben denizaltıyı çevirene kadar düşmanlar uçup gidiyor.

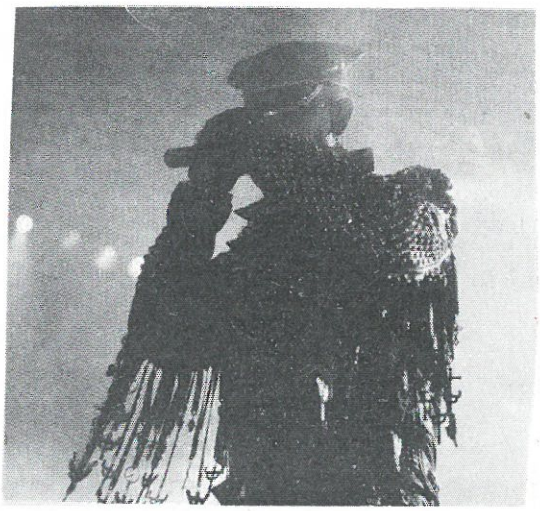
2) Myth'te ortasında garip kesilmiş taş olan odada ne yapmalıyım? Bir sonraki odada da hiç birşey yapamıyorum.

3) Corruptıon'da avukatın odasına nasıl girebilirim?

Ömer ÇUHACI, Mersin

MAC: Retab mı, Hobbit mi? Gençliğim, gençliğim nerde benim? Zaten herşey bizim evin karşısına RETAB diye bir bilgisayarcı açılmasıyla başlamıştı (Mustafa abi bak ben büyüdüm, hala disklere kola döküyorum ama olsun, yine de büyüdüm). Yani Ömer ne gerek vardı bu saatte hatıralarımı depreştirmeye. Bayramda Mersin'deyim seni Moby Dıck'te bekliyorum, intikamım acı olacak!

1) Aslında kopukluk sende be abi, eğer denizaltıyı periskobun baktığı yöne döndürmek istersen Alt ve F tuşlarına basman yeterli.Sana bir diğer kıyak, Alt ve I'ya basarsan kar-



şındaki hedefin ne tür bir gemi olduğunu görebilirsin.

2) Bulacağın aynayı tam bu taşın üzerindeki yarığa yerleştirirsen ışığı yansıtırsın, böylece bir sonraki odayı da aydınlatmış olursun. Buraya girdin, ama tekrar çıkabiliyormusun? Eğer çıkabiliyorsan (sen yaparsın, Mersin'liisin) bana da haber ver.

3) Klasik hırsız numaralarından birini kullanman gerekiyor, yani kilidin arasına kredi kartını sokacaksın.

Bu ayki soru muhabbeti bu kadar, yalnız değinmeden geçemiyeceğim birkaç mektup var. Mesela Yaşar Yılmaz gayet güzel bir şekilde köşemizin gidişatından duyduğu memnunsuzluğu dile getirmiş. Yaşar'a göre muhabbet azaltılarak daha fazla adventure'a yer verilebilirmiş. Evet bu mümkün, ama abi bu Nazi sorgulaması veya tarih sözlüsü değil ki!

Yani siz sırayla soru soracaksınız, bende uslu uslu cevap vereceğim. Nedense bu fikir hiç hoşuma gitmedi. Zaten etrafına (meaning diğer dergilere veya bizim eski adventure köşelerine) bir bak, bu tür köşeler insanın ruhunu sıkar, beni daraltır. Bu MAC ADVENTURE, bence mühim olan adventure yardımı kadar iyi bir diyalog sağlayabilmek, yoksa bu ayın ipuçları diye bir başlık atıp 5 sayfa açıklama vermek kolay. Hatta inan bana öyle bir köşeyi yazmak daha bile kolay olabilir. Sonuç olarak eleştirini okudum, belki de haklısın, ama ben katılmıyorum. Herkesi memnun etmek mümkün değil, ama diğer okuyuculardan gelen ilgi ve destek bana doğru yolda olduğum hissini veriyor (yanılıyorsam söyleyin). Eğer senin özellikle takıldığın ve muhabbete karışmadan cevaplanmasını istediğin soruların olursa onu ayrı bir yerde hallederiz. Bu arada büyük ilgi gösterdiğin 'Sizin Gönderdikleriniz' köşesinde yayınlanları seçenin ben olduğumu da belirteyim. Yok birşeyler demeye çalışmıyorum, aklında bulunsun diye söyledim. Bir diğer eleştiri ise Gürhan Küçük'ten gelmiş. Gürhan köşeyi ve dergiyi beğendiğini ama Metal'e gösterdiğim ilgiden rahatsız olduğunu söylemiş. Belki sen de haklısın Gürhan (Bırakın beni, kendimi savunacam) ama köşe ve dergide benim yazdığım diğer yerler sonuç olarak beni yansıtıyor. Bende Metalci olduğuma göre ister istemez bazen o alanlara kayıyorum. Yani neysem onu yazıyorum abi. Pek çoğunuz beni hiç görmediniz ama en az en iyi arkadaşım kadar tanıyorsunuz.

Eğer oturup ciddi, uslu, düzgün yazılar yazsam yalan ve yapmacık olurdu. Birde okuyucuların olumlu tepkisi var tabii, yani anket sonuçları ve gelen mektuplar okuyucularımızın çoğunun da metalci olduğunu gösteriyor. Alan memnun, yazan memnun. İstesemde pas geçemiyeceğim bir (yani 22) mektupta Osman Kazdal'dan geliyor. Evet tam 22 tane. Kısacası dağıldım. Zarf açma fobisi başladı bende. Birde sadistliğine mektuplardan birine Elvira kodları ücreti koyman alçaklıktı bence. Nedense açtığım 21. zarfta bulabildim parayı ancak ve manevi tazminat olarak el koydum. Kodların yolda.

Sorularını cevaplayacaktım ama mektubu kaybettim (yalana bak), hatta 22'sini birden kaybettim.

Kimsin bilemiyorum ama diskette mektup gönderen okuyucum, abi bu disket software failure veriyor, mektup falan okunmuyor. Beni delirtmeye mi çalışıyorsunuz siz ya! Gıcığına virüslü disket mi yolluyorsunuz? Kulağımı kesip 47 zarfa koyup size postalamazsam. Kola döktüğüm disketleri kafanıza atmazsam. Görürsünüz siz!.

Vizeler geliyor, ona göre kendinize dikkat edin. Oturup fantezi falan kurmayın nasıl olsa birileri fantezilerinizin içine eder. Oturup ders falan da çalışmayın, nasıl olsa sınavlarda her türlü oyuluyoruz. Oturup oyun falan da oynamayın, nasıl olsa hep son disketler hata veriyor. Oturup eski günleri anmaya falan da kalkmayın, nasıl olsa o zaman da mutsuzdunuz. Oturup televizyon falan da seyretmeyin, nasıl olsa hep aynı şeyleri gösteriyorlar. Oturup müzikte dinlemeyin, Metallica'nın yeni albümü optımıstık olacakmış. Oturup nefes falan da almayın, nasıl olsa hava kirliliği maksimum. Kalkıp gezmeye falan da çıkmayın, nasıl olsa polisler yolunuzu keser. Kalkıp Ortaköy'e falan da gitmeyin, orası çok soğuk, ben gittim hastalıktan geberiyorum. Kalkıp bayram ziyaretine falan da gitmeyin, nasıl olsa enflasyon yüzünden harçlıklarda iş kalmadı. Kalkıp maça falan da gitmeyin, nasıll olsa Fener yenilip duruyor. Kalkıp aşık falan da olmayın, nasıl olsa sonu hep acıyla bitiyor. Kalkıp ev falan da aramayın, nasıl olsa kiralar oyuyor. Kalkıp isyan etmeye falan da çalışmayın, nasıl olsa beyninizi eziyorlar. Kalkıp barış falan diye de bağırmayın, nasıl olsa yine kendi bildiklerini yapıyorlar. Kalkıp kaçmaya falan da çalışmayın, nasıl olsa yorulan sonunda siz oluyorsunuz. Kalkıp intihar falan da etmeyin, nasıl olsa siz ölünce onlar kurtuluyor. Siz ne yapın en iyisi biliyormusunuz, alın bir kalem, doldurun kanınızla, bana mektup yazın. Nasıl olsa ben dağılmışım.

Bitti. (-mi acaba)

MURAT ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, Istanbul

BY THE LAST BREATH OF FOURTH WINDS BLOW
BETTER RAISE YOUR EARS
THE SOUND OF HOOVES KNOCK AT YOUR DOOR
LOCK UP YOUR WIFE AND CHILDREN NOW
IT'S TIME TO WIELD THE BLADE
FOR NOW YOU HAVE GOT SOME COMPANY
THE HORSEMEN ARE DRAWING NEARER
ON THE LEATHER STEEDS THEY RIDE
THEY HAVE COME TO TAKE YOUR LIFE
ON THROUGH THE DEAD OF NIGHT
WITH THE FOUR HORSEMEN RIDE
OR CHOOSE YOUR FATE AND DIE
YOU HAVE BEEN DYING SINCE THE DAY YOU WERE BORN
YOU KNOW IT HAS ALL BEEN PLANNED
THE QUARTET OF DELIVERENCE RIDES
A SINNER ONCE A SINNER TWICE
NO NEED FOR CONFESSION NOW
CAUSE NOW YOU HAVE GOT THE FIGHT OF YOUR LIFE
THE HORSEMEN ARE DRAWING NEARER
ON THE LEATHER STEEDS THEY RIDE
THEY HAVE COME TO TAKE YOUR LIFE
ON THROUGH THE DEAD OF NIGHT
WITH THE FOUR HORSEMEN RIDE
OR CHOOSE YOUR FATE AND DIE
TIME
HAS TAKEN IT'S TOLL ON YOU
THE LINES THAT CRACK YOUR FACE
FAMINE
YOUR BODY IT HAS TORN THROUGH
WITHERED IN EVERY PLACE
PESTILENCE
FOR WHAT YOU HAVE HAD TO ENDURE
AND WHAT YOU HAVE PUT OTHERS THROUGH
DEATH
DELIVERANCE FOR YOU FOR SURE
THERE IS NOTHING YOU CAN DO
SO GATHER ROUND YOUNG WARRIORS NOW
AND SADDLE UP YOUR STEEDS
KILLING SCORES WITH DEMON SWORDS
NOW IS THE DEATH DOERS OF WRONG
SWING THE JUDGEMENT HAMMER DOWN
SAFELY INSIDE ARMOR BLOOD GUTS AND SWEAT
THE HORSEMAN ARE DRAWING NEARER
ON THE LEATHER STEEDS THEY RIDE
THEY HAVE COME TO TAKE YOUR LIFE
ON THROUGH THE DEAD OF NIGHT
WITH THE FOUR HORSEMEN RIDE
OR CHOOSE YOUR FATE AND DIE



Hepinize merhabalar diyerek bu ayki yazımıza giriyoruz. Bu ay yanıtlayacak bir iki mektubum olmasına sevindim. Lafı fazla uzatmadan hemen konumuza girelim.

Mektup # 1 :

Sayın Bahadır Akcan

Size resmi hitap ettiğim için özür dilerim ama hakkınızda bilgi edinmek için son sayfayı aramak istemedim. Benim size sormak istediğim şeyler şunlar :

1 - Yazınızın ikinci bölümünde klavyeyi (belki de not defterini , printer ' i) özellikle çince , fransızca , almanca , ingilizce gibi dillere dönüştürebileceğimizi söylediniz. Özellikle Türkçe ve fransızca klavyeyi nasıl kullanabileceğimizi açık açık yazabilir misiniz ?

2-Yazılarınızı daha anlaşılabilir şekilde yazabilir misiniz ? Örneğin yazınızın üçüncü bölümünde ED komutuyla bir menü hazırlayın diyorsunuz ama nasıl yapılacağınızı göstermiyorsunuz.

Yardımlarınız için teşekkür ederim.

Süha Koçhisarlıoğlu/ Ankara

Not : Lütfen hangi tür müziği sevdiğinizi yazar mısınız ?

Öhöm , öncelikle bana resmi ya da samimi hitap etmenizin fark etmediğini ve her halukarda mektuplarınıza cevap vereceğimi belirtmek istiyorum. Bu arada son sayfada hakkımda çıkan sözler tamamen provokasyondan ibaret olup asılsızdır.

1 - Yabancı dillerde klavye kullanmak oldukça basit bir yolla gerçekleştiriliyor. Burada bize yardımcı olan komut Workbench disketinizin System directory ' sinde yer alan SETMAP komutudur. SETMAP komutu kendisi izleyen parametreye göre klavyeyi değiştirir. Klavyeler Extras disketinde yer almaktadır. Şu örneğe bir göz atın :

Setmap f

Klavyeyi fransızca klavye haline getirir. Ancak accent ' ların yerini bulmak için bilgisayarınla birlikte almış olman gereken AMIGA DOS kullanım kılavuzunun arkasındaki eklere bakman gerekiyor. Her klavyeye özgü işaretler değişik yerlerde yer aldıkları için bu iş biraz karışık oluyor. Türkçe klavyeye gelince işler karışıyor. AMIGA hazırlanırken Türkçe klavye orijinal olarak hazırlanmıyor ve bu Türkiye ' de özel olarak yapılıyor. Bu yüzden size şu şekilde Türkçe klavye kullanılır diyemiyorum ama bu sistemi dergimizden alabilirsiniz.

2 - Ed komutunu bir önceki sayıda detaylı olarak açıklamış olduğum için tekrar yazmaya gerek görmemiştim , ama tekrarlıyorum : ED dosyaadı komutuyla dosyaadı yerine istediğiniz bir isim yazarak bir ASCII text oluşturabilir ve bu text ' i TYPE ile ekrana basabilirsiniz. İlla de ED ile yapmak zorunda değilsiniz tabii , NOTEPAD , MEMACS veya CYGNUS ED ne güne duruyor ?

Şimdi sıkı durun :

Rap , Acid , Jazz , Hip Hop , Pop , Rock , Hard Rock , Metal (Speed & Thrash only) ve hafif müzik. Yerli - yabancı farketmez. Sanırım yeteri kadar olmuştur. Bu arada bir not : Bence müzik insanın karakterini ve yaşam biçimini değiştir-

mez. Onun için ben Metalciyim abi yeeee diye ortalıkta gezen sabit fikirli tiplerden hiç ama hiç hoşlanmıyorum. Adam ömründe acid dinlememiş ama F**K acid demeden bir dakikası geçmiyor. Pöh!

MEKTUP #2:

Ben 1.5 yıldır AMIGA kullanıyorum. Ben Crackerler hakkında geniş bilgi almak isteyen bir okurunuzum. Ayrıca size bazı sorular sormak istiyorum.

1 - Çeşitli dergilerin Assembler bölümlerinde hep Source ve Resource gibi kelimeler görüyorum. Bu kelimeler ne anlama geliyor ?

2 - Bazı yabancı cracker ' lar bazen tembellik edip oyunları trainer yapmadan kırıyorlar. Acaba siz bu oyunları trainer yaparak dağıtsanız nasıl olur ? Hem kullancıların beğenisini de kazanırsınız.

3 - Elinizde bulunan oyun-,utility ve data disklerini nasıl temin edebilirim ?

İlginiz için teşekkür eder , iyi çalışmalar dilerim.

BURAK ÖZDOĞAN/İstanbul

Yanıtlar

1-Source, assembler dilinde yazılmış olan programın listing ' ine verilen addır. Resource ise compile edilmiş bir programın tekrar source haline getirilmesine denir.

2-??!! Bence bunu yaparsak kullancıların beğenisini değil nefretini kazanırız, çünkü para verip de oyun alan bir kullanıcı o oyundan parasını son kuruşuna kadar hakketirmesini ister. Trainer bir oyunu 10-12 dakikada bitirerek ne zevk alınabilir ? Lemmings ya da Powermonger ' i trainer oynandığını düşünemiyorum bile. Zaten Türkiye ' de orijinal oyun satılmadığı ya da Avrupa'dan daha geç geldiği için Avrupa ' lı meslektaşlarımız bizden önce davranarak bu oyunları kırıyorlar.

3-Dergiye yazarak her türlü program ve yan birimi temin edebilirsiniz.

Evet şimdi de bu ayki konularımız.. Geçen ay açıklamasını bitirdiğimiz MEMACS ' tan sonra sırada ilginç bir program var : Fonted. Extras disketimizde yer alan bu kullanışlı program bize kendi fontlarımızı yapmamızı sağlıyor. Eh az laf çok iş diyerek programımızın açıklamasına geçiyoruz.

Programı yüklediğinizde karşınıza fontları çizdiğimiz çizim penceresi ve bunun sağında ayarlamaları yaptığımız bölüm bulunan bir ekran gelecektir. Kare şeklinde olan bölüm çizim penceresidir. Alttaki Grid ve Lo - res seçeneklerine mouse ile click ederek aktif / pasif hale getirebilirsiniz. Grıd seçeneğini açarsanız daha rahat olarak çalışabilirsiniz. Zoom seçeneği adından da anlaşıldığı gibi çizim alanını büyütmeye yarıyor. Scroll ile zoom ettiğiniz zaman çizim penceresi ekrana sığmıyorsa harfimizin üzerinde hareket edebiliriz. Bunun sağında yer alan seçenekler ise şöyle :

Lo : Karakter setimizde en küçük değere sahip karakterin numarası.

Hi : karakter setimizde en büyük değere sahip karakterin numarası.

X size : karakterin X yönünde genişliği.

Y size : karakterin Y yönünde genişliği.

Menüler ise oldukça basit oldukları için açıklamaya gerek görmüyorum. Bir sorunla karşılaşırsanız bana yazabilirsiniz. Bu arada güzel bir font yaptığınıza inanıyor ve bunu herkesin görmesini arzu ediyorsanız bunu save edin ve bana gönderin. Aynı olay sadece font değil , grafik , müzik ve code için de geçerlidir. Extras disketimizdeki bir yararlı program da Palette. Ekran renklerini değiştirmemize imkan sağlıyor. Key Toy ise o anki klavye ve fonta göre hangi tuşa basıldığında ne çıkacağını gösteren yararlı bir program.

Evet bu ayki yazımız da burada sona eriyor. Gelecek ay CYGNUSED'i açıklamayı düşünüyorum. Ama sizin daha iyi bir fikriniz varsa bana yazın.

(Not : İlginç fikir sahibi herkese birer utility-disk)

BUKET
BİLGİSAYAR
*OYUN SALONU
* TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ
* OYUN ÇEKİMİ
* AMIGA VE C-64 ALIŞ,SATIŞ VE TAMİRİ
OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOKAK. NO.5
TEL:347 05 13- 347 69 97 KADIKÖY

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

ORIJINAL OYUN ÇAGI 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	166.000	-	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	166.000	-	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 basına 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.

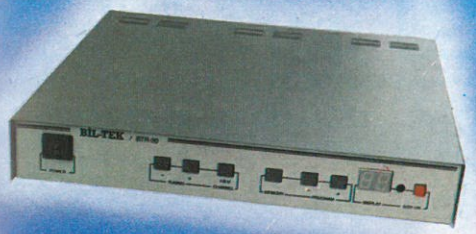
Adınız, Soyadınız:

Adresiniz:

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

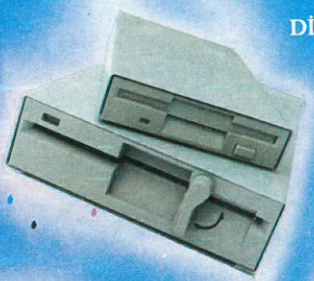
SİZE HİZMET ETMEK AMACIMIZ....

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



BTR - 90
RECEIVER
uzaktan kumandalı

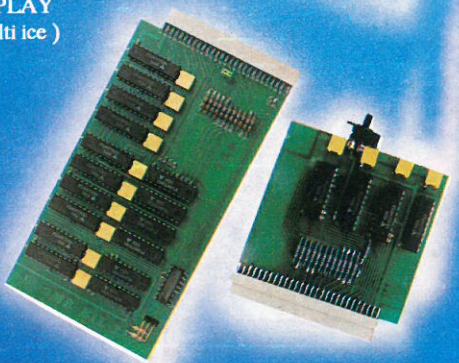
3.5 - 5¼
DİSK DRIVER





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



Block halinde kullılan IF - THEN - ELSE grubunun avantajı şudur : Tek satır yerine bir çok satıra yayılabilirler. Örnek mi istersiniz ?

```
10 IF A$ = "SHIT MEDAL"
THEN
20 PRINT " YEAH "
30 ELSE
40 PRINT " DA YA WANNA TO
TRY AGAIN ? "
50 END IF
60 ------
```

Evet sizi duyar gibi oluyorum. Haydaa , bu END IF de nerden çıktı diyorsunuz. Oldukça basit. END IF , IF ile başlatılan bloğu (10. satır) sona erdirir. Yani program şart doğru ya da yanlış olsun , belirtilen komutu yerine getirdikten sonra END IF komutuna atlar. Tabii bir kaç Block halinde IF - THEN - ELSE - ENDIF komutunu da kullanabilirsiniz.

Örnek # 2 :

```
INPUT a , b
IF a = 1 THEN
IF b = 1 THEN
PRINT " a ve b = 1"
ELSE
PRINT " a = 1 , b <> 1 "
END IF
ELSE IF a > 0 THEN
IF b > 0 THEN PRINT " Both a
and b > 0 "
PRINT "a > 0"
ELSE
PRINT "a <= 0 "
END IF
```

Şimdi bu örneğimizi satır satır açıklayalım.

Satır # 1 : A ve B değişkenlerine INPUT komutu yardımıyla kullanıcının değer atamasını bekliyoruz.

Satır # 2 : A değişkeninin 1 ' e eşit olup olmadığı kontrol ediliyor.

Satır # 3 : B değişkeninin 1 ' e eşit olup olmadığı kontrol ediliyor.

Satır # 4 : Eğer her iki değişken de 1 ise a = 1 , b = 1 mesajı basılıyor ve satır atlanıyor.

Satır # 5 : Else komutu ikinci koşulun başlangıcını belirtiyor.

Satır # 6 : a = 1 ve b <> 1 mesajı basılıyor.

Satır # 7 : Eğer a 1 değilse o zaman a değişkeninin pozitif olup olmadığı kontrol ediliyor.

Satır # 8 : Eğer a pozitifse b değişkeninin pozitif olup olmadığı kontrol ediliyor.

Satır # 9 : Sadece a pozitifse mesaj veriliyor.

Satır # 10: Son koşul.

Satır # 11: Eğer a ne 1 ne de pozitifse a zaman a negatif mesajı verilerek programcık sona eriyor.

Bu program parçasında iki IF - THEN - ELSE - ENDIF bloğu var. Birincisi 2. satır ve 7 - 11 arası satırlarda , ikincisi 3 - 6 arası satırlarda yer alıyor. Umarım size bu komutu anlatmakta başarılı olmuşumdur.

Şimdi yeni komutlarımız :

BEEP

Basitlik bakımından birinciliği kimseye kaptırmayan komuttur. Tek yaptığı bip sesi çıkartıp ekranı flash etmektir. Bu komutu alarm mekanizması olarak kullanabilirsiniz.

Grafik komutları

Grafik komutları oldukça çeşitli ve biraz karışık ama inanıyorum ki pratik yaparak zamanla alışacaksınız.

CIRCLE komutu

Cırcle komutu daire ya da elips çizmeye yarar ve bir çok parametre gerektirir.Komutun kullanımı şu şekildedir :

Circle X , y , r , r2 , r3 , r4 , r5

Buradaki parametrelerin kullanımı şu şekildedir :

X : Dairenin merkezinin X coordinatı

Y : Dairenin merkezinin Y coordinatı

r : Dairenin çapı

r2: Hangi renkle çizim yapılacağı. Daha önceden tanımlamış olduğumuz bir renk numarasına göre çizim yapılır.

r3 ve **r4** : Bu parametreler dairenin kaçta kaçının çizileceğini belirler ama bunu anlamak için trigonometrik daire olayını matematik dersinde görmüş olmanız gerekiyor. (Bu vesile ile matematik hocama teşekkür ederim.) Neyse , trigonometrik dairede radyan cinsinden açılarla sinus-kosinus-tanjant bulmasını biliyoruz. Açıları da radyan cinsinden yazabiliyoruz. Örneğin pi/2 doksan derece, pi 180 derece vs. Burada da r3 ve r4 radyan cinsinden verilmesi gereken parametreler. Birincisi dairenin başlangıç açısını gösteren (merkeze göre) radyan, ikincisi de bitiş açısını gösteren parametredir

r5 : Elips ile daire arasındaki seçimi buradan yapıyoruz. Bu seçenek bize x/y oranları arasındaki farkı belirlememizi sağlıyor. Bu olay çok karışık,iyisi mi siz vereceğim örneklere bakın. Bu arada şunu da söylemek istiyorum : x,y ve r dışındaki parametreler isteğe göre verilmeyebilir.

Circle 150 , 100 , 70

150,100 koordinatlarını merkez alan 70 pixel çapında bir daire çizer.

Circle 150 , 100 , 70 , 2

Yukarıdaki ile aynı işlevi görür ama 2 nolu renkle çizim yapar.

Circle 150 , 100 , 70 , 3 , 2*(0) , 2*3.14

3 nolu rengi kullanarak sadece üst yarısı gözüken bir daire çizer.

Circle 150 , 100 , 70 , 1 , -3.14, 0

Alt yarısı gözüken bir daire çizer.

Circle 150 , 100 , 120 , 2 ,3.14/2, 3.14+(3.14/2)

Sol yarısı gözüken bir daire çizer.

Circle 200 , 100 , 60 , 1 , -3.14/2 , 3.14/2

Sağ yarısı gözüken bir daire çizer.

İşinize yarıyabilecek bazı açılar :

45 : pi/4
90 : pi/2
120 : pi/3
135 : 3pi/4
180 : pi
225 : 5pi/4
270 : 3pi/2
315 : 7pi/8

CLS

Cls komutu ekranı siler.

COLOR

Color komutu yazı ve arka plan renklerini belirlemekte kullanılır. Şu şekilde bir syntax ' ı vardır :

Color yazırengi, arkaplanrengi

Bu iki parametre yerine renk numaralarını kullanacaksınız. Orijinal **AMIGADOS** ekranında dört renk vardır. (0-3) Ama siz kendiniz ayrı ve daha fazla renkli bir ekran açabilirsiniz.

LINE

Line komutuyla kolaylıkla çizgiler, kare ve dikdörtgenler çizebilir, bunların içlerini doldurabilirsiniz.

Line komutunun kullanımı şu şekildedir :

LINE x , y , x2 , y2 , r , b(f)

Parametreler şu şekilde verilir :

x : Çizgi (ya da dörtgenin) ilk ucunun x koordinatı ya da dörtgenin sol üst köşesinin x koordinatı.

y : Çizgi ilk ucunun ya da dörtgenin sol üst köşesinin y koordinatı.

x2: Çizginin ikinci ucunun ya da dörtgenin sağ alt köşesinin x koordinatı.

y2: Çizginin ikinci ucunun ya da dörtgenin sağ alt köşesinin y koordinatı.

r : Renk.

b : Eğer çizgi çizmek isterseniz, b yerine hiçbir şey yazmazsınız. B yazarsanız bir dörtgen çizilir. Bf yazarsanız Dörtgen çizilir ve içi doldurulur.

PAINT

Paint komutu belli bir bölgeyi verilen renkle doldurmaya yarar. Oldukça kolay ve kullanışlı olan bir komuttur. Kullanımı şu şekildedir :

Paint x,y,â,b

Parametreler :

x : Doldurulacak alanın x koordinatı

y : Doldurulacak alanın y koordinatı

a : Kullanılan renk

b : Çerçeve rengi

PALETTE

Ekranın renklerini tanımlamaya yarar. En fazla 32 renk tanımlayabilirsiniz. Zaten **AMIGA**' nız en fazla 32 renk kullanabilmektedir. Tabii half - brite adı verilen extra bir mod mevcuttur ve 64 renk kullanmaya imkan vermektedir, ayrıca 4096 renklik **HAM** (Hold and Modify) modu da mevcuttur ama bu modların makine dilinde kullanılması tavsiye olunur.

Palette ile renkleri tanımlamak için renklerin nasıl oluştuğunu bilmemiz gerekiyor. **AMIGA**' da en fazla 4096 (Wow!) ayrı renk kullanabilirsiniz. Bu da üç rengin (kırmızı , mavi , yeşil) kombinasyonlarından meydana gelmiştir. Her renk için 16 ayrı ton mevcuttur ve böylece 16 * 16 * 16 = 4096 olarak bir sürü renge sahip olma imkanımız doğuyor ama bu AMIGABASIC' te ne yazık ki yapılamıyor. Birinci neden HAM modunun aşırı hafıza kullanması, ikincisi de BASIC' in böyle bir iş için çok yavaş kalmasıdır.

Palette komutu şu şekilde kullanılır :

Palette renkno , kırmızı , yeşil , mavi

renk no : Tanımlanacak rengin numarası. Ayrı ekran açmamışsanız 0 - 3 arasında olmalıdır.

kırmızı : Kırmızı rengin yoğunluğu. 0 - 1 arası bir ondalık sayı olmalıdır.

Yeşil : Yeşil rengin yoğunluğu.

Mavi : Mavi rengin yoğunluğu.

Şimdi de size kolaylık olsun diye bazı renklerin koldarını veriyorum :

BEYAZ : 1 1 1
SARI : 1 1 0.13
VIOLET : 1 0.13 0.93
ATEŞ KIRMIZISI : 0.93 0.20 0
KİRAZ KIRMIZISI : 1.00 0.60 0.67
TURUNCU : 0.8 0 0.93
PORTAKALRENGİ : 1.00 0.73 0
YEŞİL : 0.33 0.87 0
GRİ : 0.73 0.73 0.73
KAHVERENGİ : 0.8 0.6 0.53
MAVİ : 0.47 0.87 1
SİYAH : 0 0 0

Evet , bu ayki yazı da burada sona ererken hepinize mutlu bir ay dilerim. Hoşçakalın. Her türlü sorunuzu bana yazabilirsiniz.

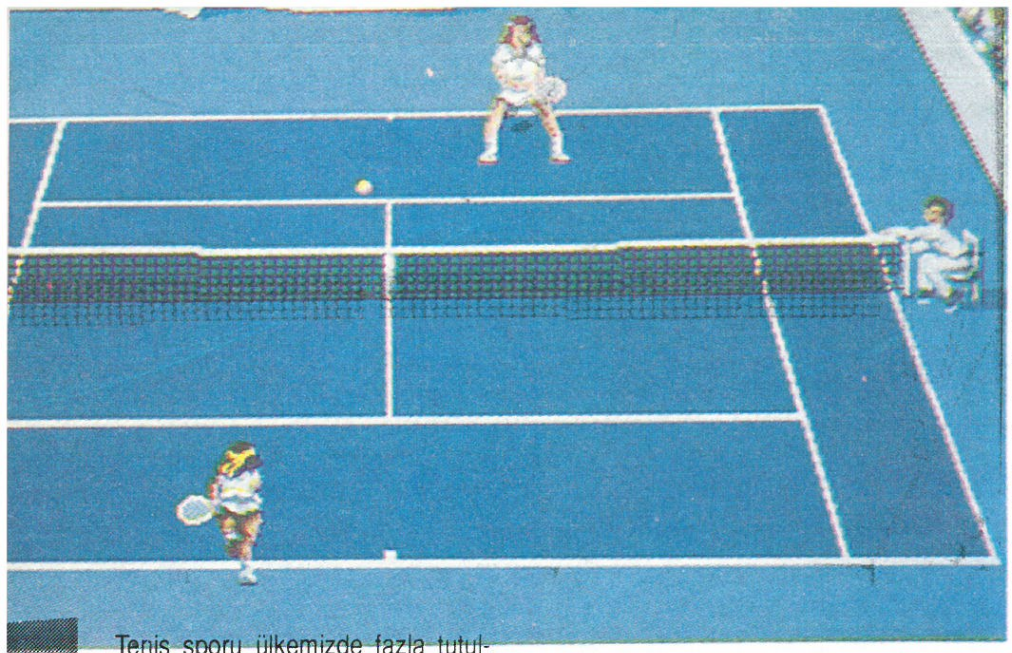
BAHADIR AKCAN
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş/İstanbul

HİKMET
BİLGİ İŞLEM

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

● Amiga ve Commodore 64 Satışı ● Garantili Bakım Onarım
● En yeni Programlar ● Bilgisayar yan ürünleri

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



oyuncunuzun özelliklerini belirlemenize yardımcı olur. Bu özellikler şunlardır : Forehand , Backhand , Volley f , Volley b , Smash , Service , Condition.
Eh herkes az çok tenis bildiğine göre bu seçenekleri açıklamaya gerek yok. Bu seçeneklerin yanında yazan rakamlar oyuncunun o alandaki yeteneğini belirler. Joystick ile bu değerleri arttırıp azaltmanız mümkün. Pts seçeneği kaç puanınızın kaldığını gösterir.

AMIGA

PRO TENNIS TOUR II
GREAT COURTS
PRO TENNIS TOUR II

Tenis sporu ülkemizde fazla tutulmayan bir olay. Sadece elit kesime hitap etmesi nedeniyle oynamakta zorluk çektiğiniz bu sporu şimdi AMIGA'nızda oynayabilir , Steffi Graf ya da Boris Becker'le yarışabilirsiniz.
Great Courts II her şeyiyle mükemmel bir program. Bence bugüne kadar çıkmış en iyi tenis programı. Blue Byte yazılım firması tarafından programlanıp UBI SOFT tarafından pazarlanmış.
Oyunumuzu yüklediğinizde karşınıza altı seçenekli bir menü ve en altta Load - **Save - Exit** seçenekleri çıkar. Şimdi bu seçenekleri sırasıyla inceleyelim :

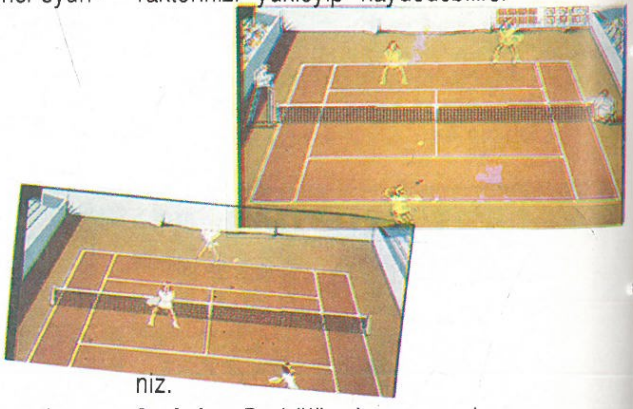
1 - Kort : Direk olarak maça girer. Practice yapmak için kullanılır. Oyunu ilk kez oynuyorsanız bu seçeneği kullanın.

2 - Bilgisayar : Oyunun en önemli ayarlamalarının yapıldığı bölümdür. Great Courts II' nin en iyi özelliklerinden biri de aynı anda dört oyuncu tarafından oynanabilmesidir , ama bunun için joystick adaptörü gerekiyor. Yukarıda üç adet saha tipinden birini (toprak,beton,vs.) , aşağıdan ise maçın tipini belirliyorsunuz. Teke tek , ikiye tek ya da çiftler maçları yapabilirsiniz. En alttan da set sayısını (1-3) seçiyoruz.

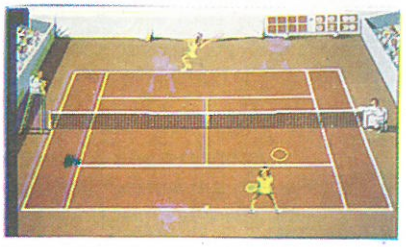
Çiftler maçları korkunç zevkli ve heyecanlı geçiyor.
İkinci ekranda oyuncularımızın özelliklerini seçiyoruz. Birinci oyuncudan başlayarak dört oyuncu için ayarladığımız seçenekler şunlar :

Port 1 - 2 - 3 - 4 : O Oyuncunun hangi porttaki joystickle oynadığı.
Computer : O Oyuncuyu bilgisayarın yönetmesini sağlar.
Junior : Kolay zorluk derecesi
Average : Orta zorluk derecesi
Character : Karakter seçeneği

Name yazan seçeneğe klik ederek oyuncunuzun adını değiştirebilir, Load ve Save seçenekleri ile karakterinizi yükleyip kaydedebilirsiniz.



3 - Info : Bu bölümden oyuncularımızın yeteneklerini görüyoruz. Ta-



lents başlığı altında oyuncunun belli bir alandaki yeteneği , Strikes ve Success başlıkları altında o alanda kaç deneme yapıp kaç başarılı sonuç aldığı yazar. Rating ise kabiliyetinizi gösterir . Maç yaptıkça bu kabiliyetler artar . Örneğin Freehand' inizde 100 başarılı vuruş varsa rating' iniz yüzde onaltı olur.

4 - Blue byte : Oyunu yapanlar hakkında bilgi.

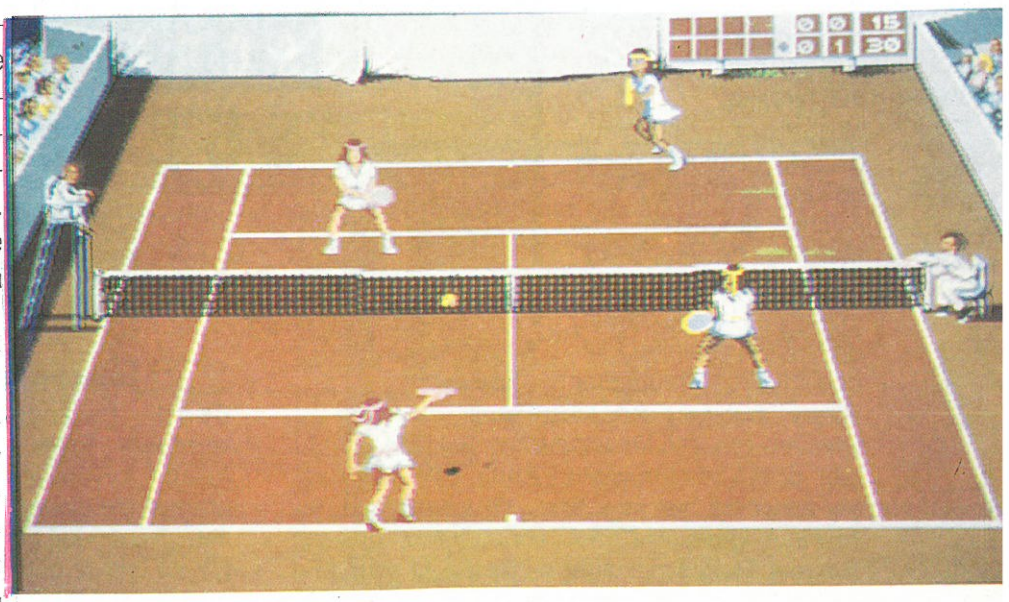
5 - Antreman : Burası oldukça ilginç bir bölüm . Bir makine size top atıyor , sizde topu karşılamaya çalışıyorsunuz . Burada biraz çalışırsanız maçlarda başarılı olursunuz . Ekranda makinenin hızı , topun hızı ve makinenin yerini ayarlamanız mümkün.

6 - Kupa : Oyunda dünya çapında bir yıldız olabilmeniz için detaylıca hazırlanmış bir yarışmalar bölümü de mevcut . Burada Avustralya açık tenis turnuvasından tutun da Davis kupasına kadar her şey var. Kort seçeneği ile maça geçebilir , takvim seçeneği ile de yapacağınız maçları belirleyebilirsiniz. Takvimin üst kısımlarına klik edederek ayları ileri ya da geri alabilirsiniz. Turnuvalarda tek ya da çift kişi oynayabilirsiniz. Info seçeneği ile de kaç turnuvaya katılıp ne kadar başarılı olduğunuzu , ne kadar para kazandığınızı öğrenebilirsiniz . Ayrıca maça geçtiğinizde size rakibinizin özellikleri ve rating'i veriliyor . Bu verilere dayanarak maçta vuruşlarınızı dikkatlice yapın.

Maç ekranı ise oldukça güzel hazırlanmış . Servis atmak için (sıra sizdeyse tabii) Ateşe basarken çıkan daireyi servis atılacak bölgeye getirin ve ateşi bırakın . Biraz alıştırma ile ustalaşabilirsiniz . Josytick kontrolleri ise şöyle :

Ateş : Topa dümdüz vurmak için.
Ateş + sağa : Sağa doğru vurmak için.
Ateş + sola : Sola doğru vurmak için.
Ateş + aşağı : Aşırtma vuruş için.
Ateş + yukarı : pike çekmek için.

Tabii bu kontroller ekranın altında bulunduğunuz varsayılarak hazırlandı. Ekranın üst tarafına geçtiğinizde kontroller tersine döner.



Bu ekrandaki ses efektleri de oldukça iyi . Oyunda tenis kurallarına harfiyen uyulmuş . En ufak detayları bile bulabilirsiniz.

Great Courts II şu anda piyasadaki en iyi oyunlardan biri , başından kalkmadan saatlerce oturabilirsiniz . Almanızı şiddetle tavsiye ederim.

BAHADIR AKCAN

GRAFİK	%87
SES - MÜZİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%91
GENEL	**%85**

MASTER
COMPUTER CLUB
EN YENİ
COMMODORE VE
AMIGA
PROGRAMLARI
● Bilgisayarlar ● Kartuşlar
● Joystickler ● Örtüler
● Disketler ● MousePad
● DataSet ● Adaptör
Bağdat Cad. 293/3 Erenköy-ISTANBUL
Tel: 356 44 79

SEKA

BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK



Selamlar, bu ayki yazımıza köşemize gösterilen ilgiye köşe olduğumuzu belirterek başlıyorum. Bu arada ankette çıkan Seka ASSEMBLER arttırılsın diyen okurlarımızada koccca bir teşekkür gönderiyorum. Bu ayki konumuzun temelini masterseka 1.70 oluşturuyor. Geçtiğimiz aylarda ülkemize gelen bu yeni masterseka versiyonu gerçekten çok gelişmiş. Bu yeni editöre birçok yeni fonksiyon eklenmiş. Özellikle, dosyaların yüklenip kaydedilmesinin requester library aracılıyla requesterlarla yapılması bu işlemleri oldukça kolaylaştırmış. Eskiden olduğu gibi, dosya isimleri yanlış yazma, çok uzun dosya isimlerini yazmak için 13 parmağınız olmasının gerekliliği gibi sorunlarımız ortadan kalkmış. Programın diğer yenilikleri, kf komutuyla diskte bulunan herhangi bir dosyayı silebilmemiz, cs komutuyla sinüs tablosu yaratabilmemiz, rgb komutu ile paleti değiştirebilmemiz gibi çok yararlı komutlar. Bu yeni komutlarla requester libraryinin kullanımı birleşince ortaya codingi çok zevkli hale getiren bir editör ortaya çıkıyor. Aslında bu yeni seka versiyonunun ülkemize gelmesi commodore show dan daha öncelere rastlıyor. Fakat Masterseka 1.70 olmayan herkes dergimize gelip bu mükemmel programı alabilir. Tabii İstenbul dışında bulunan arkadaşlarımız da postayla ödemeli olarak isteyebilirler. Sekanın komutlarını incelemeden önce küçük bir notum olacak. Hey iki okur, yazdığınız mektupları kaybettiğim için, bu sayıda cevaplıyamıyacağım, fakat aramalarım sürüyor. Bulduğum anda cevaplayacağım...

Bu arada, İstanbul'dan Aksel Kamber'nin sorularını yanıtlayalım...

MEKTUP : Aksel arkadaşımız, SEKA assembler köşesinin kendisine çok yararlı olduğunu söyleyerek bize teşekkür etmiş. Bizde ona ilgisinden dolayı teşekkür ediyoruz... Okurumuzun soruları şöyle ;

1 - Deluxe Paint grafiklerini SEKA'da nasıl kullanabiliriz ?!?

Cevap : İlk önce kendinize bir IFF converter almanız gerekiyor. IFF dosyaları, crunchlı oldukları için, ekranda gösterilemezler. Bu dosyaları Bitmap denilen bir formata çevirerek, kısaca decrunch ederek ekran bufferlarına kopyalamamız gerekmektedir. Bunun için Iff converter'da dosyayı IFF formatında yükleyip, BİTMAP yada başka adıyla RAW olarak kaydetmeliyiz. Daha sonra Copperda $e0 registerinden $f2 registerine kadar oln registerlerinde bitplane pointerlerında belirttiğimiz adreslere kopyalayarak resmi gösterebiliriz...

2 - Program bittiğinde programın kendi kendisini resetlemesini nasıl sağlayabiliriz !?!

Cevap : Bu sorunun cevabı iki üç sayı önce verilmişti... Fakat arkadaşımızı kıramayarak sorusunu cevaplıyoruz. Reset atmak için, programın bitiminden sonra, RTS komutu yerine JMP $fc000000 komutunu yazıyoruz...

Neyse şimdi gelelim Masterseka 1.70 komutlarının kısa bir tekrarına ;

= : Bellek durumunu belirtir.

? : Bu komutla her hangi bir işlemin sonucunu alabilir. Hex sayıları, decimale yada binarye çevirme gibi çeşitli convertıonlar yapabiliriz...

@ [komut] : Verilen CLI komutunu çalıştırmamızı sağlar. Bu komutun çalışması için diskin içinde run komutunun bulunması gerekmektedir...

a [adres] : Source 'u assemble edip code haline dönüştürmemize yarar.

b : source'un en alt satırına gitmemizi sağlar...

b adres : Adres için bootblock checksum değerini hesaplar...

c : Verilen bellek adreslerindeki verileri karşılaştırır..

cl : Source'u siler...

cls : Ekranı silmeye yarar...

cs : Sinüs tabloları yaratmamızı sağlar...

d [adres] : Verilen adresi dissassamble aderek ekrana basar...

e [satır sayısı] : Verilen satırı değiştirmemizi sağlar...

f : Bellekte bir değer aramamız için bu komutu kullanmalıyız...

fi : Verilen adresten itibaren -verilen uzunluk kadar- bellek bölgesini doldurmamızı sağlar...

g [adres] : J komutuyla aynı görevi görür. Fakat bunun bir farkı vardır. Komutu verdiğimizde, bizden breakpoint sorulur. Programımızı çalıştırdığımızda, program, verdiğimiz break-

point adresinde rts görmüş gibi geri döner. Bu komut, Debug olayı için çok önemlidir. Programı komut komut çalıştırarak, hatanın nerede olduğunu bulabilirsiniz.
h : '=' komutuyla aynı görevi görür...
i [satır numarası] : verilen satır numarasından sonra araya fazladan bir satır sokmamız için bu komutu kullanırız.
j [adres] : Verilen bir adrese atlamak için kullanılır.
ka : 'INCBIN' komutuyla ayırılan veri bloklarını boşaltmak için kullanılır...
kf [<boşluk>dosya adı] : Adı verilen dosyayı diskten silmek için kullanılır. Masterseka'ya eklenen en yararlı komutlardan biri...
kl : bellek te bulunan link durumundaki dosyayı siler...
kp : Cut ve Copy komutlarıyla buffer'a alınan verileri temizler...
ks : Source'u temizler...
l [text] : Source'un içinde aranmasını istediğimiz text parçasını aramak istediğimizde bu komutu kullanmalıyız...
m [adres] : bellek te verdiğimiz adrese yazmak için kullanılır...
n [adres] : show ASCII dump
o : 'ks' komutuyla sildiğimiz source'u, bu komutla geri alabiliriz.
p [Sayı] : sayı kadar source satırı ekrana basılır...
q [adres] : Bellek te verdiğimiz adresi, hex olarak ekrana basar...
r [<boşluk> dosya adı] : source okumakta kullanılır...
ri [<boşluk> dosya adı] : binary dosya okumakta kullanılır...
rl [<boşluk> dosya adı] : link dosya okumakta kullanılır...
ro [<boşluk> dosya adı] : executable yani CLI den çalıştırılabilir dosya okumakta kullanılır...
rs [drive numarası] : Disk ten verdiğimiz sector numarasını okutmamızı sağlar...
rt [drive numarası] : Diskten bir track okumamızı sağlar...
s [adres] : Bu komutta 'g' komutu gibi debugging ile ilgili bir komuttur. Programı lo-word, lo-word çalıştırır. Böylece hangi komutta hata olduğu kolayca anlaşılır...
t [satır numarası] : sadece 't' girerseniz, source-'un ilk satırına çıkarsınız, eğer satır numarası verirseniz, cursor, verilen satır numarasına atlar...
u [adres] : yüklenilen executable dosyayı hafızadan çıkarır...
v [Pathname] : Bir directory'e bakmamızı sağlar. DIR komutuyla aynıdır...
v <boşluk> Pathname : Directory'i değiştirmemize yarar. CD komutuyla aynıdır...
w [<boşluk> dosya adı] : source olarak kaydetmemizi sağlar...
wi [<boşluk> dosya adı] : binary dosya olarak kaydetmemiz sağlanır...
wl [<boşluk> dosya adı] : link dosya olarak kaydedilir...
wo [<boşluk> dosya adı] : executable dosya olarak kaydedilir...
ws [drive numarası] : Dosyayı diskin belli bir sektöründen başlayarak kaydetmemizi sağlar...
wt [drive numarası] : Dosyayı Disk Tracklarinden birinden başlayarak kaydetmemizi sağlar...
y : 'EXTERN' komutuyla verdiğimiz dosyaları, yüklemek için 'y' komutunu kullanmalıyız...
z sayı : Sayı kadar, satırı editlememizi sağlar...
Programda kullanılan, komutlar bunlar. Tabii bu komutları sadece SEKA > promptunda iken girebiliyoruz...
Bu aylık ta bu kadar, önümüzdeki ay, Masterseka'nın CTRL ve AMIGA tuşlarıyla kullanılan tuş fonksiyonlarını, inceleyeceğiz. Herkese iyi bayramlar...

BURAK ÖZIŞIK
ADRES :
SEKA ASSEMBLER KÖŞESİ
PK 205
Beşiktaş / İstanbul

ALTINNAL BİLGİSAYAR

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

- Amiga ve Commodore 64'te 1991 üyelik kayıtlarımız başlamıştır.
- 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

BRAT

Şu anda ekranda bir çocuk görüyorum. Annesi başını oksayarak uslu olmasını tembih ediyor. Çocuk masumca evet diyor. Oda ne, birdenbire surat ifadesi değişerek "kesinlikle olmaz" diyor ve geyiriyor. Deri ceketini, şapkasını ve gözlüğünü giyiyor. Cebinden bir silah çıkartıyor ve ekrana "BRAT" yazıyor.

Sizde bu azgın çucukla neşeli dakikalar geçirmek istermisiniz? Eğer cavabınız evetse 2 disketinizi bu güzel oyuna ayırın.

Oyuna girdiğinizde karşınıza 5 seçenek çıkar:

1)ENTER NEW NAME: İsminizi yeniden yazdırmak için kullanılan bir seççenektir.

2)TOYTOWN DEMO: Bu seçenek oyunu tanımanızı sağlar. Pointeri bu seçeneğin üzerinde bekletirseniz başka kademe isimleri belirir ve sağ buttonu klikleyince o kademeyi tanıtır.

3)WHISPER A SECRET: Burada oyun sizden kademe için şifre girmenizi ister.

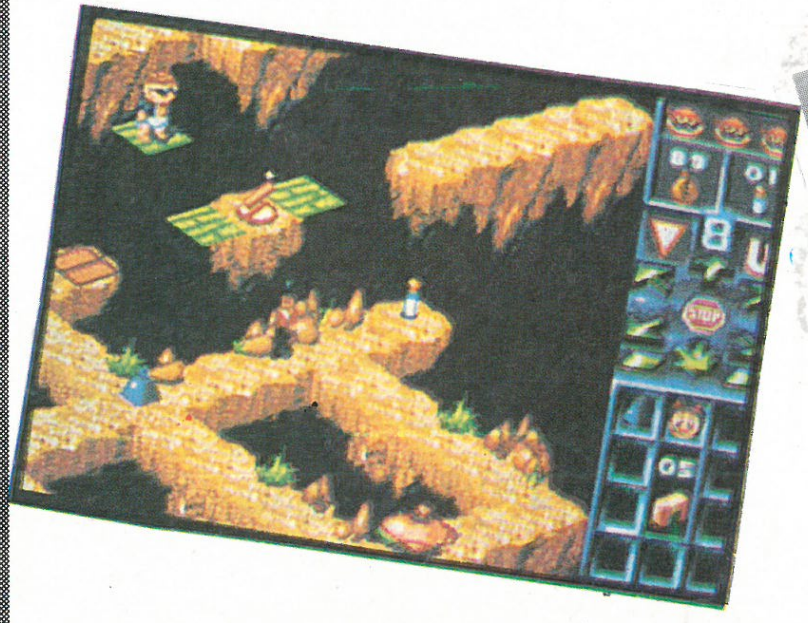
4)MUSIC & FX: Bu seçenekle oyunu "MUSIC & FX" ile müzik ve efekt eşliğinde, "MUSIC ONLY" ile sadece müzikle veya "AUDIO OFF"ile sessiz oynayabilirsiniz.

5)PLAY BRAT: Oyuna başlamanızı sağlayan seçenektir.

Oyunda amaç çocuğu kademenin bir ucundaan diğerine götürmek ve bölüm atlamaktır. Tabi bu sırada karşınıza çıkacak olan engelleri de yok etmelisiniz.

Oyunun bir zorluğuda çocuğum yönetimi. Sağ tarafta bulunan yeşil oklar ile adamınızın yönünü belirliyorsunuz. Bunu yapmak için pointeri çocuğun dönmesini istediğiniz yöne klikleyin. Ok pointere yapışacaktır. Daha sonra oku çocuğun yolu üzerine koyun. Böylece çocuk oka bastıgı anda yönünü ok doğrultusunda döndürücektır. Ortadaki yuvarlak işaret ise adamınızın durmasını sağlar.

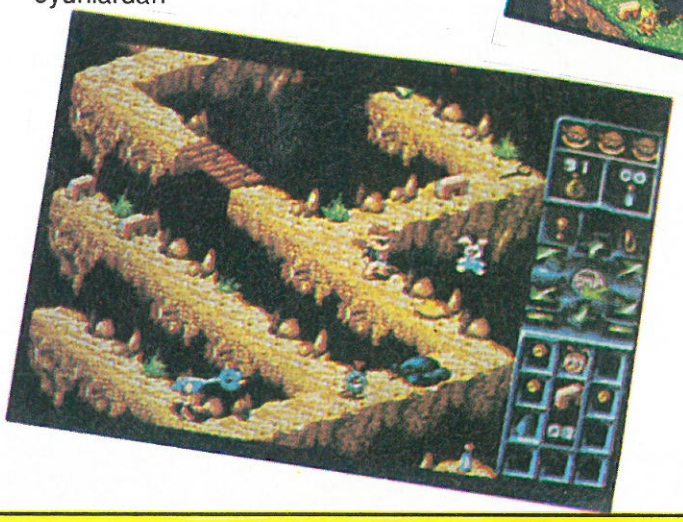
Yönetim tablosunun en üst kısmında kalan haklarınız vardır. Buranın altında bulunan para kesesi topladığınız altın ve elmasların sayısını belirtir. Bu sayı, yön kontrol oklarını her kullanışınızda düşer. Yanda bulunan süt şişesi oyunda yanınca kaldığınız yerden devam etmenizi





sağlar.
Taşıdıklarınızın listesi altta bulunuyor. Buradaki aletlerden hangisine kliklerseniz, onu kullanıyorsunuz. Ortadaki tahta ise yolunuza çıkacak boşlukları doldurmanıza yarıyor.
Oyunda karşınıza çıkacak olan engelleri yok etmeniz için bazı objeler vardır. Bunları yolunuz üzerinden toplarsınız. Uzun bombalar belli bir süre içinde patlar ve bulunduğu yeri imha eder. Yuvarlak bombalar ise üzerlerinden geçildiğinde patlarlar. Kırmızı levhalar, arabalardan birini durdurmaya yarar. Arabalar kaza yaparsa, bir ambulans olay yerine geliyor. Butlar, parktaki havuzda dolaşan köpekbalıklarını oyalıyor. Kemikler ise aynı şeyi köpeklere uyguluyor. Ağırlıklar robotların yollarını keserek yürümelerini engelliyor. Eğer 3 hakkınızda kaybederseniz, çocuk uçurumdan düşüyor ve size herşeyi berbat ettiğinizi söylüyor.
Her kademenin kendine özgü özellikleri var. Bazılarında robotlar, bazılarında zararlı hayvanlar var. Eğer ilginç oyunları seviyorsanız, aradığınızı BRAT'ta bulabilirsiniz. Eğer bu tür oyunlardan hoşlanmıyorsanız yine tavsiye ederim çünkü oyunun giriş demosu harika. Son olarak bu oyunun garip bir özelliği var. Bilgisayarı resetleyince oyun hafızadan çıkmıyor ve ekran garip sekillerle doluyor. Bunun için bilgisayarı 10-15 saniye kapalı tutmanız gerekiyor.





PROFESYONELLEŞTİREBİLECEKLERİMİZDENMİSİNİZ

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

İKİNCİ DÖNEM ÜYE KAYITLARI BAŞLADI

YENİ ÜYELERİMİZ NELERE SAHİP OLACAKLAR

- ✓ İKİNCİ DÖNEM DE TÜM ÜYELERE MUTLAKA ÇOK ÖZEL BİR HEDİYE
- ✓ TÜM PROGRAMLAR ÜCRETSİZ
- ✓ HER AY ÜCRETSİZ KLÜB BÜLTENİ AMIGA PROFESSIONAL NEWS
- ✓ PROGRAM AÇIKLAMALARI
- ✓ KLÜB ÜYELERİNİN HAZIRLADIĞI TÜRKÇE PROGRAM AÇIKLAMA KİTAPLARINDA ÖZEL İNDİRİMLER
- ✓ ÇOK UCUZ EK BİRİMLER, SARF MALZEMELERİ
- ✓ AMIGA PROFESSIONAL USER CENTER'DAN HİZMET DESTEĞİ
- ✓ İLİNİZDEKİ, İLÇENİZDEKİ YA DA SEMTİNİZDEKİ AMIGA PROFESSIONAL USER CENTER ÜYELERİ İLE TANIŞMA VE BİLGİ ALIŞVERİŞİ
- ✓ MESLEĞİNİZDEN DİĞER KLÜB ÜYELERİ İLE TANIŞMA İMKANI
- ✓ KLÜB ÜYELERİNE, BAZI FİRMA VE KURULUŞLARIN YAPTIĞI ÖZEL İNDİRİMLERDEN FAYDALANMA
- ✓ HERŞEYDEN ÖNEMLİSİ KLÜBCÜLÜK ANLAYIŞI VE BİRLİK DUYGUSU
- ✓ GELİN AMIGANIN BİR OYUN MAKİNASI OLMADIĞINI İSPATLAYALIM

Geniş bilgi almak için lütfen adınızı ve adresinizi bize yazınız.

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB'TEN HABERLER

İzmir Temsilciliğimiz ilk tanışma toplantısını 24 Şubatta yaptı ve her ay bir toplantı yapılması kararlaştırıldı.

İstanbul Toplantıları her hafta değişik ilçe ve semtlerde devam ediyor. Bu ay meslekler toplantıları başlıyor.

1 Haziran'da Klübün yaş günü kutlamalarını organizasyon için komite kuruldu.

Mayıs ayında yeni yarışmalar açılacak. Hazırmısınız ?

İlk yarışma DEMOMAKER ile başlıyor. Ayrıca Grafik, Müzik,Animasyon, Programcılık ve daha birçok konuda toplam 10 ayrı yarışma.

Geniş bilgi için bize yazın.

GOLD BOX
Bilgisayar Hizmetleri
Divanyolu Cad. Bestekar Osman Sok. No:1 K:2 D:7
Sultanahmet -İST.
Tel: 528 63 04 - 519 34 13

THE IMMO

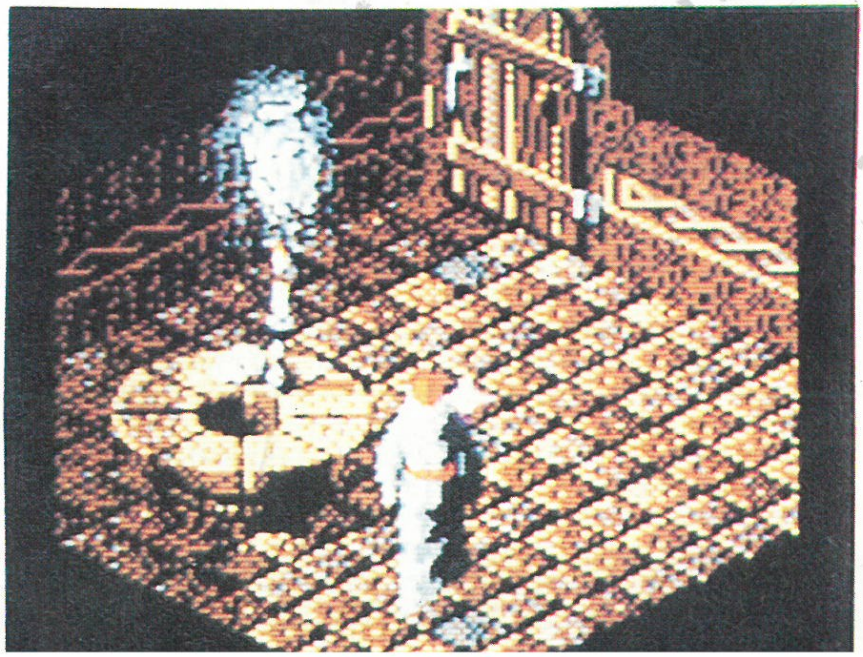
Eskiden büyücüler kendilerini ölümsüz sanırlardı.Bu onlara cesaret kazandırırdı.Immortal'da biz bir büyücüyyü yönetiyoruz.Mordamir bulunduğunuz odaya bir mesaj gönderiyor.Mesajın konusu;"Dunrıc beni ejderhanın elinden kurtar!beni yerin 7 kat dibinde özel zindanında saklıyor.Sen benım son ümidimsin!".Bu mesaj sizi efendiniz mordamir'i kurtarma görevine çağırıyor.Fakat bir tuhaflık var.Sizin adınız Dunrıc deyil.Fakat bunun sizin için hiçbir önemi yok.Sizin amacınız MORDAMİR"İ BULMAK.

Bölüm 1:INTO ETERNITY

Mesajı aldıktan sonra kapıdan çıkın ve Yerde duran cesedi inceleyin.Üstünden ne çıkarsa alın.Eşyalarının arasında Dunrıc'in yüzüğünü buluyoruz ama Dunrıc bu deyil.Arkadan gelen trolu öldürüp eşyalarını aldıktan sonra aşağı gidin.Burada bir adamla dövüşen bir troll göreceksiniz.Adama yardım etmek için troll ile amansız bir düelloda bulunun.Adama gittiğinizde size onu kurtardığınız için teşekkür edip bir anahtar verecektir.Bu anahtarı alt tarafta bulunan kasada kullanın.İçinden ne çıkarsa alın ve yukarıdaki kapıdan çıkın.Sağda bir troll ve birçok altın bulunuyor.Bunların işini hallettıkten sonra yukarıdaki kapıdan çıkıp tuzaklar odasına girin.Bu odada duvarın dibinden gidip sağa ye yukarı çıkın.Şimd yukarıdaki duvarın dibinden sonunakadar gidip 2-3adım aşagı inin.Daha sonra karşı duvara kadar diagonal bir yürüyüş yapın ve yine kenardan giderek kapıya ulaşın(bütün bunları yapabilirseniz bravo yoksa tabanları neftyağı ile yağlayıp hiç ok yemeden kapıya koşun(imkaaansız'imkaaansız)).Bu odaya gelebildiyseniz sakın kurtuluş nefesi almak için odanın ortasından yürümeyin.Yürürseniz silbaştan yaparsınız.Yine kenardan girek kapıya varın.Bu odaya girmeden evvel FIREBALL SPELL'i kullanın.Odada hiç ama hiç vakit kaybetmeden kenardan gidip meşaleyi yakın şimdi etrafta bulunan bütün gölgelere ateş edin(yanlış anlamayın Meşaleyi yakınca ortada gezinen gölgeler olacaktır.Duvarların gölgesi deyil).Gölgeler aydınlandıktan sonra yani öldükten sonra kenardan gidip Parchement ve amulet'i alın.Alttaki kapıdan çıkın.Ohh kurtulduk!samanın üstünde biraz kestirin ve amuteti duvardan sızan ışığa tutun.

Bölüm 2:THE LOCK OF LINDI

Nasıl?Birinci bölümü beğendinizmi?Bence ikinci bölümü gördükten sonra birinci bölüm size çocuk oyuncağı gibi gelir.Oyuna başladığınızda slime'a değmeden elmas ve kılıcı alın.Kılıç ilerdeki iskeletin altında.iskeleti inceledikten sonra kılıcı alın ve yeşil maddeyi araştırmayın.Yerdeki slimelara değmeden gitmek çok zor ve oldukça antren man gerektiren bir iş.Yukarıdaki kapıdan çıkıp adama gidin.Ondan Slimelara karşı oil'i alın fakat 80 gold yerine 60 golda almak için adama iki kere gidin.Bu odada will-o-whısps ler bulunuyor.Bunları charm spell'iyle büyüledikten sonra odanın kenarındaki granit taşını toplayın.Yukarıdaki odada will-o-whıspsleri yeniden büyüleyerek trolların üstüne saldırmasını sağlayın.Will-o-whıspsler trolları öldürecektir.Trolların üstünü arayıp sihirli yumuşatıcı büyüyü alın.Yukarı çıkıp iki troll'u öldürün ve sporesları toprağa diktikten hemen sonra odadan ayrılın.Dışarıda biraz bekleyin ve içeri geri dönün.Goblın kıng ile görüştükten sonra ona su verip ondan değerli bilgiler alın.Bu bilgiler;3 elmas'sağ'sol ve orta dır.Oyuna başladığınız odaya geri dönüp Aşağıdaki kapıdan gidin.Bu odada cimri bir dwarf var.Onun elindeki elması almak için onu kılıcınızile cırt diye ortadan ayırmanıza gerek yok.Unutmayın ki siz bir büyücüsünüz ve nöyle bir katliamı ancak bir barbar yapar.Siz yumuşak davranıp adamı yumuşatma tozu ile yumuşatın(yumoş gibi adamı deyil!karakterini yumuşatın).Adam size elması verdikten sonra Slime oil'u kullanıp ilk odaya girin.Elinizdeki taşı slime'ın üstüne atarsanız Granıte taşını erıten slime



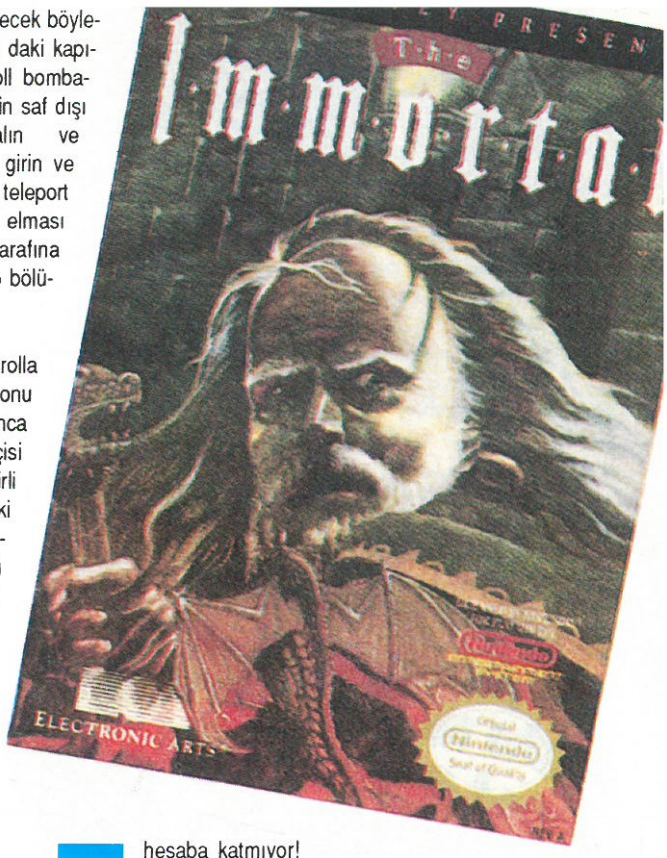
asidi (Acied deyil asit) size son gerekli elması verecektir.Dwarfın odasından üç halkalı odaya girin ve üç elması SAĞ-SOL-ORTA sırasında yerlştirerek bu lanet bölümden kurtulup lanetin laneti 3.bölüme geçin.

Bölüm 3:AN ALIENCE OF CONVENIENCE

Alttakı merdivenden inip ateştopu büyüsünü ve altınları saklayan kasayı açın.İlerdeki troll'u ateş topuyla öldürün(bir tane ateştopu kullanın çünkü çok gerekli).Öldürdükten sonra üstünü arayın ve TROLL KNIFE'ı alın.Troll'u öldürdüğünüzü gören goblın korkacak ve kapıyı açarak kaçacaktır.İndiğiniz merdivenden çıkarak bölüme başladığınız odaya girin.Burada yukarıdaki merdivenden inip goblin kılığına girmiş olan troll'u ateştopuyla öldürün.Troll'un üstünü arayınca onun nasıl bir goblin kılığına girdiğini anlıyoruz.Bu alçak sefil savaşçı herneyse yaratık PROTEAN RING'in sahibi.Bu yüzük sizi bir gobline çevirip hiçbir goblinin sizi farketmemesini sağlayacaktır.Bu size goblinlerle trolların savaş içinde bulunduğunu belitiyor. Fakat böyle önemsiz bir yaratık bu değerli büyü objesini nerden bulabilir?Acaba biçağı öbürünün attığını düşünecek böylece sizde kaçabileceksiniz.Sağ daki kapıdan girip odadaki trolllara troll bombalarını atın.Bu onları bir süre için saf dışı brakır.Odadaki şurubu alın ve için.Odadan çıkıp son odaya girin ve troll'u şişleyin.Ateş morlaşınca teleport aracının içine girin ve elması brakın.Bu sizi çukurun öbür tarafına ışınlayacaktır.Merdivenden inip bölümü bitirin.

BÖLÜM 4:MAGIC CARPET

Bölüme başlayınca trolla saldırın.Odadaki adam onu öldürecektir.Adamla konuşunca onun Dunrıc'in hizmetçisi olduğunu öğreniyoruz.Bize sihirli halıyı verip bundan sonraki iki odda ayağınızı yere basmamanızı söylüyor.Sihirli halı immortal'daki en güç büyülü araç.Vakiti sınırlı manyak hızda sürüldüğünde sizi üstünden atıp alttaki yaratıklara havale eden benim son zeka damlamı mahveden bir araç.Bun dan sonraki oda



RTAL

Mordamir... hayır! imkansız Mordamir ejderhanın tarafından olsaydı sizi,sizin gibi önemsiz bir büyücüyü neden yardımına çağırırdı?Bu gereksiz suçlamaları bir tarafa brakın ve yolunuza devam edin.Merdivenden inin ve yüzüğü takın.Bu yüzük sayesinde hiçbir goblin sizi farketmeyecek fakat kraliyet ailesinden biri görürse...Elinizi çabuk tutup hazinenin başında nöbet tutan gobline dokunmadan geçin.Adam size dokunmadıkça sizi bir goblin sanacaktır.Kasayı açıp troll bombalarını ve altını alın.ilk odaya dönüp kapıdan girin ve goblin kralıyla görüşün.Odaya girmeden yüzüğu çıkartmayı unutmayın.Goblin kralıyla konuşup trollar hakkında bilgi alın.Merdivenden çıkıp elması alın haritayı takip edip çivilenmekten kurtulun.Bu odada iki troll var.Bunlara bıçağı atarsanız ikiside birinci bölümün fıttırtan oklu odasından 10 kat çarpılıp karesi kadar zordur.Altınızda sihirli halı onun altında her milimetresi yaratık kaynayan yer,ateş tuzakları ve sınırlı bir zaman.Odaya girince halıyı kullanıp yerdeki deliklerin üstünden geçmeyin.Sol alt köşede bulunan kadın kıyafetine sarılmış yüzüğü alır almaz kapıya doğru uçun.Kapıdan halıyla geçemediğinizden inip kapıdan geçin ve yine halıyla öbür kapıya uçun.Vardığınızda halıdan inip samanların orda uyuyun.Merivenden inip trolları ya öldürün yada onlardan kaçın.Yine medivenden inin ve ANNA ile karşılaşın Anna Dunrıc'in kızı.Ona onun yüzüğünü verip ondan başka bir yüzük alın ve bölümü nasıl bitireceğinizi öğrenin.Evet artık Mordamir'den şüphelenmeye başlıyoruz Dunrıc i tuzağa düşürmüş olabilir ve sizi hiç hesaba katmıyor!

tabi unuttunuzmu mesaj size deyil dunrıc'e idi Dunric bu mesajı almış yola çıkmış fakat başı belaya girince bir adamla yüzüğünü mesaj olarak SİZE göndermiş!Dunrıc'i kurtarıp ejderha ve MORDAMIR'i oldürmek size kalmış.Unut mayınki Trollarla goblinler savaşıyor ve goblninler daha dostça davranıyor.Merdivenden inip başka bir lindi kilitine gelin.Üçgenin etrafında 3 kez sağat [illegible]nünde dönün.Merdivenden [illegible]p bölümü bitirin.

[illegible]ÖLÜM 5:THE GOBLIN SCHEME

Goblın ırkına sizin onların arkadaşı olduğunuzu ve onlara yardım edeceğiniz yayılmış.İki goblin lideri sizi gençlik havuzuna ulaşmak için kullanacak,size yardım edecektir.Ama gençlik havuzunu NORLAC koruyor.Onunla hem goblinler için hemde sizin bir alt bölüme geçe bilmeniz için dövüşmeniz lazım.Oyuna başladığınızda goblinle konuşup yumurtayı alın.Goblin lideri ile konuşup Norlac hakkında bilgi alın.Alttaki kapıdan geçip satıcıdan ilacı alın.Kapıdan çıkıp fare deliğini bulun ve ilacı içerek delikten geçin.Trollardan kaçıp kasaya gelin.Kasadan su,not,ateştopu büyüsünü ve yaratık sensörürünü alın.Zehirden kurtulmak için suyu için,trolllardan kaçıp kapıdan girin.Notu okuyun ve uçan kertenkeleyi ateş topuyla öldürün.Cesedinden anahtarı alın.kapıdan geçin ve RED ROOM OF WORM DOOM odasına gelin.Eğer si-

devamı sayfa 77

ZENGER

BÜTÜN GÜÇLER SİZİN !..



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

COMPUTER
CENTER

MALZEME LİSTESİ

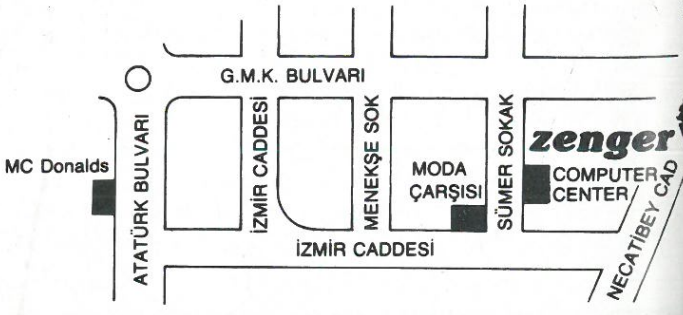
AMİGA 5 1/4 + DF 1 BOUTER + 40/80 TRACK	475.000.-
AMİGA 512 RAM KART	150.000.-
AMİGA ADAPTÖR	200.000.-
FİNAL III	100.000.-
FREEZE MACHINE	65.000.-
ICE MACHINE	65.000.-
DOUBLE KARTUŞ	65.000.-
EXPERT KARTUŞ	80.000.-
DESTEK 64 II	40.000.-
C-64 SES DIGITIZER	40.000.-
COPY BOARD	30.000.-
KAFA AYAR LEDİ	17.500.-
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

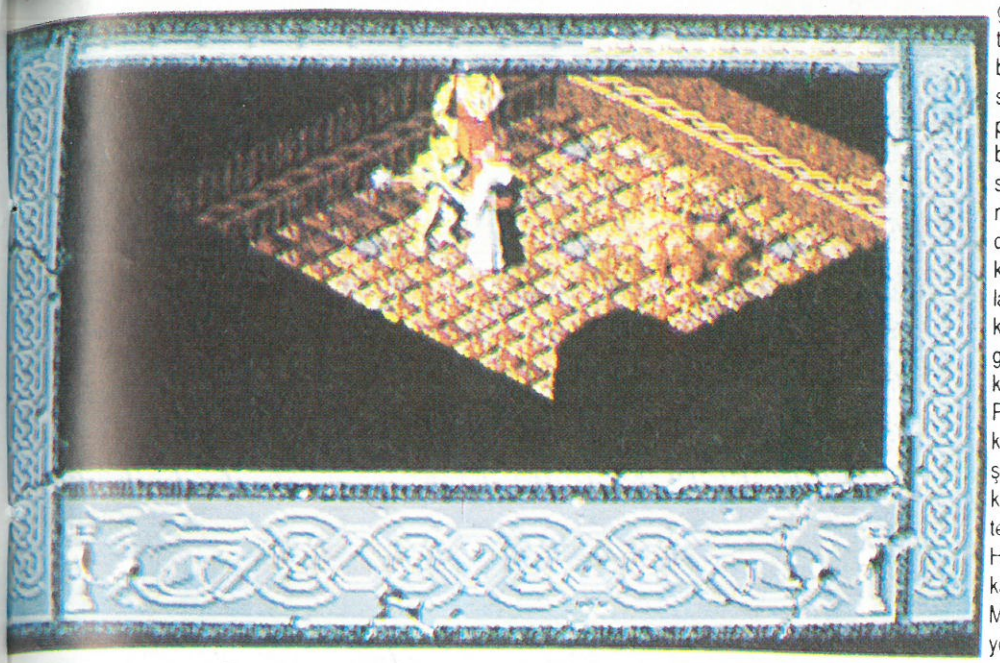
AKT TANITIM (4) 146 33 05

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.



hirli halının zor bir büyü olduğunu düşünüyorsanız yaratıkı sensörünü deneyin!Bu sensör yaratık yakaştıkça size bipleyerek bir sinyal veriyor.Evet beyler size LABYRNTH OF ETERNITY'deki EN zor odaya hoş geldiniz diyorum!!!Gerçi sizin için bir harita çizdim ama yaratıkların yerleri sürekli değiştiğinden sensör ile bol şans dilerim.Odadan kapıdan çıkabilirsiniz hayatta kalmak isteyenler için merdiven hiçbir işe yaramaz.Kapıdan geçer geçmez yumurta çatlıyacaktır.İçinden çıkan uçan kertenkeleyi sakına öldürmeyin!slimelardan kaçarak odanın ortasına bait'i atın kerten kele bait'i oyalayacaktır siz o sırada merdivenden inin ve uyuyun.Uyanınca merdivenden inerek bölümü bitirin.

BÖLÜM 6: THE SPIDER

Örümcek olmayan tünelden geçip örümceği öldürün.Örümceğe ağını attıktan sonra ve 8 ayak üstünde dururken saldırın.Merdivenden inip alkolu alın.Sandığın üstüne alkolu dökün ve açın.Altın ve uçma büyüsünü alın.Notu okuyun ve merdivenden inin.Çabuk olun ve uçma büyüsünü kullanın,koridorun öbür tarafına uçun.Merdivenden çıkın uyuyun ve merdivenden inin ve bölümü bitirin.

BÖLÜM 7:THE NORLAC'S LAIR

Oyuna başlayınca troll'u öldürün.Dunric ile konuşup ona yüzüğünü verin.Oda size üç büyü verecektir: STATUE,MAGNETIC HANDS ve SONIC PROTECTION.Merdivenden çıkıp Mordamir'in uşağını öldürün.Alçak mordamir ejderha ile birleşip dünyayı ele geçiirmek istiyor fakat biz onu öldüreceğiz.Uyuduktan sonra merdivenden inip kütüğe binin.Norlac'ın yakınına gidip sizi takip etmesini sağlayın.Amacımız onu girdapa sokmak ama girmiyor oy üzden bizde girdaba kapılalım ve norlac ölünce çıkalım.Fakat... olamaz girdaptan çıkamıyoruz!....herşey bitti Norlac da biz de öldük!

BÖLÜM 8:THE DRAGON AND THE WIZZARD

Uyandığımıza bizi bir goblinin kurtardığını öğreniyoruz.Onunla konuşun ve kasayı açarak içinden BLINK ve FIRE PROTECTION SPELL'i alın.Merdivenden inin ve odanın ortasına doğru ilerleyin.Açılan bir tuzakla ejderha ile yüz dişe geliyorsunuz!Ejderha size ateş püskürterek saldırıyor.Onu yenmeyi size brakıyorum.Desem her halde beni keser siniz o yüzden ateş püşkürttüğünde ejder hadan BLİNK büyüsü ile altı kez kaçın.Aptal ejderha size yedinci kez ateş topu atmayı deneyince başarısız olacaktır.İkinci kez deneyince "protection from fire spell"'i kullanın.Amulet'i ışığa tutun fakat yazıları okumayın.O zaman MORDAMİR karşımıza çıkıyor.Mordamir'in mistic gücünekarşı STATUE SPELL'i kullanın.Dördüncü saldırısında SONIC PROTECTION SPELL'i kullanın.Geri kalan iki heykel büyüsünü Mordamir'in şimşeklerine ve uçan yara tığa karşı kullanın.Mordamir'in mesajını dinledikten sonra çabuk olup MAGNETIC HANDS SPELL'i kullanın.Amulet'i yakalıyacak sınız ve o zaman ejderdha Mordamiri öldürecek.Anna size ip atıyor ve aşağı iniyor sizde onunla yukarı çıkın ve oyunu bitirin.

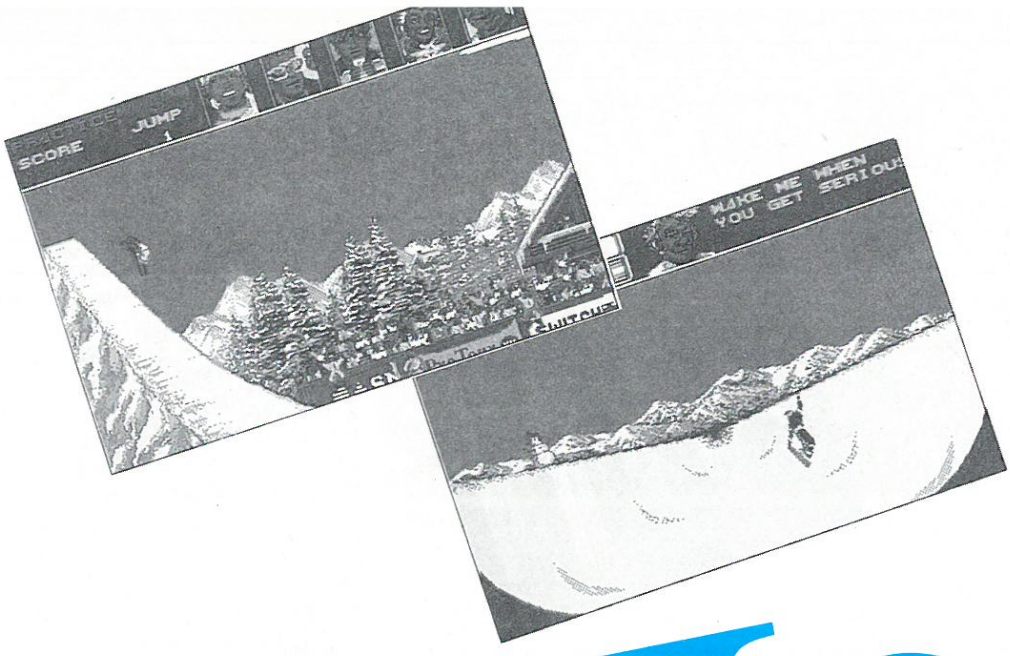
Evet! Ejderha'Mordamir ve uçan şapşalı öldürüp IMMORTAL oldunuz goblinler sizin le arkadaş ve büyük büyücüler konsel'inin başına geçtiniz.Dünya ve gençlik havuzunu kurtardınız!(big deal!).Immortal adventure ile arcade'in sulandırılmışı deyil Tam kıvamında pişirilmiş çok zor bir oyun.Aklı yerinde olan ve kendine güvenen herkes oyunu oynaya bilir.Bir saat geçtikten sonrada kafayı yemiş şekilde kalkabilir.Immortal mutlaka ama mutlaka alın ması gereken biroyun.Immortal 2 pek çıkacağa benzemiyor ama ben bekleyeceğim.

KERIM KAMHİ

U F O
BILGISAYAR

SUADİYE:372 33 03
AYDIN SOK. No:10
Akbank Suadiye Şubesi
Bahar Bahtiyar 4605/2
BAKIRKÖY:572 13 17
Ekşinoz Han Kat:3

BIKTIĞINIZ KASETLERİ GERİ ALIYORUZ!
BUNDAN BÖYLE BİZDEN ALDIĞINIZ KASETLERİ YENİ OYUN ALIRKEN
BİZE SATABİLİRSİNİZ.
ALDANMIYORSUNUZ... 1) ÇÜNKÜ KONTROL EDİLMİŞ KASET ALIYORSUNUZ.
2) KASETİNİZİN ÜZERİNDE (T)TEK PARÇA -(A) ARA YÜKLEMELİ- (M)ENÜMATİK GİBİ YÜKLEME SİSTEMİ BELİRLİYOR VE EKSİK OYUN SATMIYORUZ.
ÖZENLE HAZIRLANMIŞ PAKETLER (SADDAM OACK-NOSTALJIK PACK.-V.S) OYUN FOTOGRAFLARI 500.TL.
PROFESYONEL KALİTEDE OYUN YAPABİLECEĞİNİZ KOMPLE OYUN SETİ
(Machine code bilenler içindir. 8 sprite birlikte anime edilebilir+ grf. programları)
AMIGACILAR VE C-64 DİSKÇİLER
OYUNLA BİRLİKTE ÜCRETSİZ OYUN FOTOGRAFI
TOPTAN:
* KONTROL EDİLMİŞ RESİMLİ KASETLER
* OYUN FOTOGRAFLARINDA YÜZLERCE ÇEŞİT
* ARŞİVİNİZ İÇİN KONTROL EDİLMİŞ PROGRAMLAR



SKIor

Uzun süre başından kalkamayacağınız mükemmel bir spor oyununa sahip olmak istermisiniz? Cavabınızı beklemeden size "SKI OR DIE"'ı tavsiye edeceğim. Kış sporlarını içeren bu güzel oyun grafik ve oynanabilirlik yönünden Winter Games'i aratmayacak dahada güzel bir oyun.

Oyuna kayak malzemeleri satan bir dükkanda başlıyorsunuz. Burada kar ayakkabıları, skateboardlar ve kayak gözlükleri gibi çeşitli kayak aletleri var. Bu dükkanda oyun ile ilgili ayarlamalar yapmanıza yarayan çeşitli seçenekler var:

1)HIGH SCORE: 5 dalda en iyi 3 oyuncunun isimleri bu tabloya kayıt edilir.

2)DEFTER: Bu deftere en az 1, en çok 6 oyuncunun ismini yazdırıp turnuvalara katılabilirsiniz ve çok eğlenebilirsiniz. Bu bölümde joystick potlarını ayarlayabilirsiniz. "MUSIC" yazan satırın yanına gelip ateşe basarsanız, joysticki sağa ve sola çekerek oyunu müzikli veya müziksiz oynayabilirsiniz. "TO RODNEY'S" i seçerseniz dükkana geri dönersiniz.

3)GO COMPLETE: Bu seçenek, adınızı deftere yazdırdıktan sonra turnuvalara katılmanızı sağlar. Bunu seçtikten sonra "GO COMPLETE" yazan yola girmeniz greklidir.

5)GO PRACTICE: 5 daldan istediklerinize girip bol bol alıştırma yaparak hareketleri öğrenebilirsiniz. Bu hareketlerde çok iyi bir seviyeye gelince turnuvalara katılabilirsiniz. "ESC" tuşuna basarsanız karşınıza "Practice Again?" sorusu çıkar. "Yes" derseniz alıştırmaya baştan başlarsınız, "No" derseniz ana ekrana dönersiniz.

Oyunda yarışmaların yapıldığı 5 dal vardır:

1)SNOWBOARD HALFPIPE: Burada snowboardunuzla bir vadide kayıyorsunuz ve iyi hareketler yapıp puan almaya çalışıyorsunuz.Bu sırada karşınıza çeşitlihayvanlar, odun parçaları ve kar birikintileri çıkıp, düşmenize neden olabilir. Herhangi bir yönde ateşe basarsanız, adamınız engellerin üstünden atlar. Vadinin kenarlarından havalanıp yapabileceğiniz hareketler:

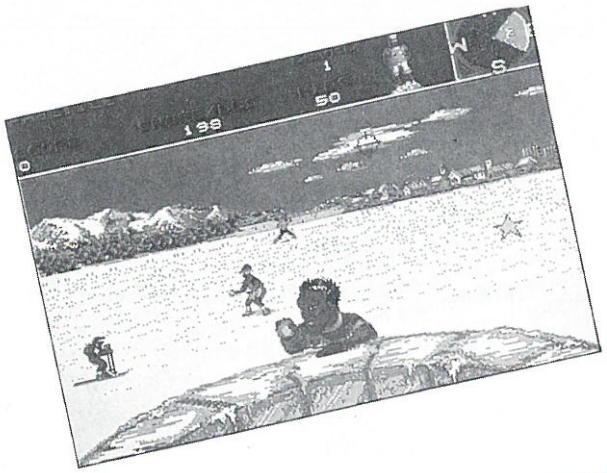
Havalandığınız yön + ateş: Havalanmadan evvek yaparsanız adamınız amuda kalkar. Havalanırken yaparsanız adamınız kendi etrafında döner. Bu harekette zamanlamanıza dikkat etmelisiniz.

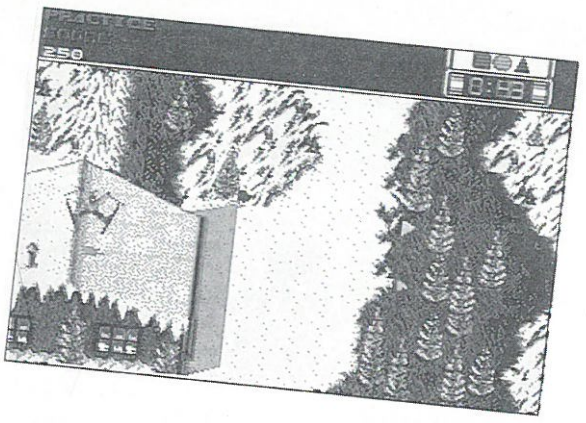
Alt + ateş: Erken yaparsanız adamınız havada dizlerini büker, havalanırken yaparsanız snowboardu tutarak döner.

Üst + ateş: Erken yaparsanız, vadinin en uç noktasından kar sıçratarak ilerler. Havalanırken yaparsanız, ters olarak kendi etrafında döner (En zor hareketlerden biridir).

2)INNERTUBE THRASH: Burada 2 oyuncu lastiklerin içine binerek yokuştan aşağı kayıyorlr ve birbirlrini

64'ler sayfa 80





SKI OR DIE



geçmek için her türlü hileye başvurabiliyorlar. Yoldan alacakları çatalları kullanarak birbirlrinin lastiklerini patlatabiliyor veye birbirlrine çarparak yoldan atabiliyorlar. Yoladki kapanlar lastiklrinizin patlamasına neden olur. Yolda bulacağınız yararlı objelerde vardır. Bulacaşınız pompalar ve yapıştırıcılar fazladan puan almanızı sağlarlar. Bitişe ilk ulaşan oyuncu yarışmayı kazandığını belirtmek için elini havaya kaldırır.

3)ACRO AREIALS: İşte oyunun en zevkli bölümlerinden biri. Bir tepeden kayarak havalanıp, çeşitli hareketler yapmanız ve doğru bir çekilde yere inmeniz gerekiyor. Yaptığınız hareketlere görede puan alıyorsunuz. Hareketler:

Alt: Hızlı takla.
Üst: Yavaş takla.
Alt + ateş: Dizleri arkaya bükme.
Üst + ateş: Bacakları açma.
Sağ + ateş: Bacakları ve elleri açma.
Sol + ateş: Bacakları adım atarmış gibi açma.

4)DOWNHILL BLITZ: Burada helikopter ilr dağın tepesine bırakılıyorsunuz (pek bırakılmak denemez ya). Daha sonra aşağı doğru kaymaya başlıyorsunuz. Boşluklardan alt + ateş ile atlayabilirsiniz.

5)SNOWBALL BLAST: Evet, bu oyunu kendi türlerinden ayıran en önemli özelliklerden biri. Bu bölümde elimnizdedeki kartoplarıyla 50 çocuğa karşı mücadele veriyorsunuz. Ateşe basılı tutarsanız kartoplarını arkaarkaya atarsınız ama unutmayınki sınırlı cephaneniz var. Her vurulan çocuk geriye sıçrar ve yere düşer. Önünüzde buzden yapılmış siperiniz vardır. Buraya ulaşan çocuklar tam karşınıza çıkıp sizi vurmaya çalışırlar. Eğer tam zamanında onları vurabilirseniz, komik bir biçimde yüzleri kara bulanır. Bazen yerde işinize çok yarayabilecek objeler çıkar. Bunları vurarak alabilirsinz. Kürek, sizi bulandığınız kardan temizler. Yıldız, kartoplarınızı belli bir süre için sonsuz yapar. Kartopları ise cephanenize 100 kartopu daha ekler. Bu sırada karşınızdan geçen eskimo ve kayakçıları vurursanız puan kazanabilirsiniz. Bu bölünü "Practice" seçeneği ile oynarken, yukarda bulunan resminiz kradanadam olunca oyun biter. Turnuvalarda ise belli bir süre içinde vurduğunuz çocuklara göre puan alırsınız.

"SKI OR DIE" şimdiye kadar gördüğüm en iyi spor oyunlarından biri. Nasıl oyundan hoşlanıyorsanız hoşlanın, bu oyunda mutlaka sizi oyalayacak birşey bulursunuz.

ÇAĞRI DÖRTER

GRAFİK	%88
SES - MÜZİK	%97
OYNANABİLİRLİK	%84
GENEL	**%90**

devamı sayfa 31

SON SAYFA

Sonum geldi galiba, geçen ayki yazıdaki 1 Nisan şakasını yiyen dergi elemanları fena kızmışlar. Beni depoda sıkıştırdılar, Allah'tan depoyu benim kadar iyi tanımıyorlar. 'Çekilin, gidin burdan, bakın kafanıza X-Out sayısı atarım ha!, Gidin ya, şaka yaptık, siz şakadan anlamazmısınız, ne biçim kafalandınız ama, ay yani tamam tamam kabul ediyorum, biraz abarttım. Hadi şimdi izin verinde şurdan çıkıp biraz SWIV oynayayım'. Neyse gittiler, Orhan keki Sierra şakasını bile yutmuş. Yuh yani, insanda biraz akıl olur değil mi? Ama Orhan'dan bahsederken böyle kelimeler kullanmamak lazım. Commodore Firması yılbaşı döneminde 140.000 adet Amiga satmış. Yazıyla: Yüz kırk BİN. 140.000 zavallı daha kendilerini bir anda çözemedikleri veya tam çözdüklerinde read/write error veren oyunlarla karşı karşıya bulacaklar. Hadi biz yine alıştık, en son Murat bütün gece uğraşıp yaptığı sayfaları kaydettiği disk bozulunca beynini duvarlara (yani duvardaki Megadeth posterlerine) vurdu. Sabah geldiğimizde zavallıyı koluna gretuarla 'Disk Corrupt- Finish all activity' kazırken bulduk.

Dergimizin minik canavarı Gökhan'ın geleceği parlak görünüyor. Özellikle Cumartesi günleri yanında getirip yayın kuruluna ikram ettiği kolalar sayesinde gelecek sayıda Gökhan'a 36 sayfalık özel bir 'Gökhan'la Mutlu Dakikalar' köşesi açılacağı söyleniyor.

Yaz aylarının yaklaşmasıyla beraber klasik yaz besinimiz olan Algida'yı stoklamaya başladık. Bir dergi elemanının günde ortalama 4 Algida yediği düşünülürse bu oldukça akıllı bir hareket. Hatta yakında alt birim olarak bir dondurma/ pizza/ kola firması açmayı bile düşünüyoruz.Böylece dergiden çıkmadan bütün temel ihtiyaçlarımızı karşılamış olacağız. Geçen sayı verdiğimiz posterin karaborsaya düşmüş olması haberi bizi oldukça şaşırttı. Şahin'i tanımayan koyu renk elbiseli bir adam ona yaklaşarak 'Pist, elimde mükemmel bir Megadeth posteri var, istermisin?' demiş. Tabi fiyat olarak derginin fiyatının iki katını istemiş. Umarız okuyucularımız böyle hatalara düşmezler. Eğer ekstra poster istiyorsanız dergimizi arayın. Sega ve IBM firmaları ortaklaşa bir proje peşindeler. Henüz adı belli olmayan bu alet tam fonksiyonlu bir PC olacak ama bu arada Sega Megadrive oyunları içinde bir kartuş girişi olacak. Böylece işyerinde patron bakmıyorken istediğiniz arcade oyunlarını oynayabileceksiniz. Alet bir rivayete göre Multi-tasking olacak, yani normal bir iş programıyla oyunu aynı anda çalıştırabilecek.Dünyanın en ilginç arcade kazası geçtiğimiz ay içinde Akron, Ohio'da gerçekleşti. Direksiyonla kumanda edilen bir arcade oyunu oynayan Steve Pint (12) adındaki bir çocuk kolunu 2 yerden kırdı. Olaya sebep olan alet arabanız kaza yaptığında sallanan arcade kabinlerinden biriydi. Steve kazayı şöyle anlatıyor 'Bir anda karşımda iki kamyon buldum, aniden sağa kırınca bu kez karşıma kayalar çıktı. Tekrar sola gitmek istedim ama direksiyon tepki vermedi. Biraz fazla güç verince direksiyon birden boşaldı ve ben de kabinden düştüm. Hayatımın en eğlenceli araba yolculuğuydu.'

Son sayfayı boşlamayın, sürekli yaşam savaşı verdiğimden sizin desteğinize ihtiyacım var. Mektup, telefon, fax her türlü desteğinizi bekliyorum. Bu arada (eğer şüpheye düştüyseniz) bu ayki haberlerimden hiçbirinin yalan olmadığına dair kırık Quickshot II'min üzerine yemin ederim.

PC

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

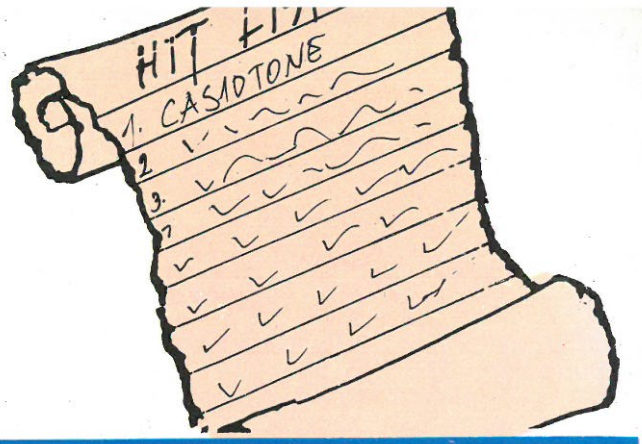
ÖNEMLİ NOT: Adresini doğru ve okunaklı yazmayı unutma. Ambalajlarda **TOPİTOP** ve **LOLİŞ** yazıları yırtık ve yarım olmamalıdır. **TOPİTOP** ve **LOLİŞ** kampanyasında herkese istediği kadar katılma imkanı. Son gönderme tarihi: 30 / 5 / 1991





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

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

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



Beko

Genel Dağıtıcı: **Beko Ticaret A.S.**
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**