YIL: 4 SAYI :39 10.000 TL.(K.D.V. Dahil)

64'ler

Commodore AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ



Yeni kuşağın yeni, güçlü bilgisayarı Atari BiBiSi!



Atari 520 ST FM
2.520.000 TL

Atari 520 ST E
2.720.000 TL

Atari 1040 ST FM
3.400.000 TL

Atari 1040 ST E
3.600.000 TL

Bu fiyatlar, kısa bir süre içindir; KDV dahil değildir.

ATARI

"Fiyatıyla Kıyaslanamayan Güç"

Atari BiBiSi, yalnızca Atari teknolojisinin geliştirdiği Bireysel Bilgisayar Sistemidir. Atari'nin 520 ST ve 1040 ST serileri ilk BiBiSi'lerdir.

Atari BiBiSi, eğitimden oyuna, masaüstü yayıncılıktan mühendisliğe, muhasebeden grafik uygulamalarına, müzikten resime çok amaçlı kullanım olanağı sunuyor.
Adeta gereksinimlerle büyüyor. Üstelik diğer bilgisayarlar gibi yan ve ek parçalar gerektirmeden. Tüm bu özelliklerine gücüyle kıyaslanamayan fiyatı da eklenince Atari BiBiSi'ye herkes sahip olmak istiyor.

Şimdi hemen Metakom'a ya da size en yakın Atari Bayisine uğrayın.
Atari BiBiSi'leri yakından tanıyın.
En uygun bulduğunuzu hemen alın.

METAKOM
BİLGİSAYAR SANAYİ VE TİCARET A.Ş.
Meşrutiyet Cad. No:184 Şişhane 80050 İstanbul
Tel: (1) 151 50 34 (8 hat) Faks: (1) 151 25 10

ATARİ BAYİLERİ:

İSTANBUL:
Kadıköy Ana Bayi
Marmara Bilgisayar A.Ş.
349 56 99-336 95 92
Beşiktaş
Beşiktaş Bilgisayar
160 82 11
Idekom Bilgisayar
159 98 18-159 15 20
Darphane
Oseko Bilgisayar
158 38 03
Mecidiyeköy
Bilsof Bilgisayar
175 48 40
Asa Halkla İlişkiler Organizasyon Tic.
167 67 73
Bakırköy
Meta İnşaat Müh.
583 51 43
Sahrayıcedit
Eyüp Demirtürk
368 74 81
Erenköy
Ünüvar Elektronik
358 98 92-356 50 90
Göztepe
Diji Bilgisayar
363 31 53
ANKARA
Mikado Müzik
133 09 59
Nokta Tic. Paz.
127 75 22 (5 hat)
İZMİR
Rapsodi Müzik Aletleri
21 63 27
ESKİŞEHİR
Biem Bilgi İşlem Merk.
11 46 54
Bimer Bilgisayar
12 39 10
BURSA
Biltem Bilgisayar
20 71 22
ANTALYA
Bahattin Yavuz
12 20 85-11 32 77
MERSİN
Köklü Elektronik
74 990

ÇAĞDAŞ

23 Agustos 1991 Devlet

YAYINCININ NOTU

İnsan ömrü çok şeyi başarabilecek kadar uzun değil.. Önem arzeden şey gelecekte adından iyilikle, güzellikle bahsedilmek ve gelecek nesillere aktarılabilecek kalıcı güzellikleri bugünden ika edebilmektir.. **Abdurrahman PALA** bu duygu ve düşüncelerle geleceğe bakmaktadır..
Bunu dostum olan (ben kimseyi düşman kabul etmiyorum ama) düşman olduğunu kabullenen veya o motif içindeki herkes böyle bilsin..
Benim meselem geleceğin zor şartlarında yaşamak zorunda kalacak olan
Türk gençliğinin bilgisayarla olan dostluğuna sıcak ilişki kurmaya yardımcı olmaktır.

Bütün bunları yazmak zorunda kalmayı unmazdım. Çünkü **düşünen beyinler realiteleri hiç bir zaman gözden kaçırmazlar. Bugün bazı gerçekler gözden kaçıyor veya kaçırılıyorsa bu realiteleri o yöneticilerin gözden kaçırdığından değil, kafasını saran örümceklerden kurtulamadığı** içindir. Piyasamız içinde **64'ler Dergisi'nin Commodore ve Amiga dünyasına zarar verdiğini** kimse söyleyemez . Ancak bu işi iş edinen yöneticilerin hilafi savunmaları varsa bilmek isterim. O zaman başarıödüllendirilmelidir. Bu er geç olacaktır, siz veya başkası sadece zaman farkeder.
Size ait sizinle sıcak ilişkimize sahne olan bu satırlarda bu işgali siz sayın okuyucularıma yaşatmak istemezdim. Böyle gerektiğini düşünün ve beni affedin.
Bu ay size yine dopdolu, tatil aylarında hakettiğiniz oyun zevkinize zevk ve renkler katacak oyunlarımız var.

ACCOLADE firması yarış oyunları ününün çok dışında bir oyun yanış.. **SEARCH FOR The KING**.. Elvis Presley'ın üzerine kurulan efsaneden hareketle yapılan oyun,bize şapka çıkartırdı. **Orhan Cevher** ile **Kerim Kamhi** geceli gündüzlü oyunu bitirdi ve yazdılar. **Kerim** değil ama,(O zaten iftiharlık) **Orhan** sınıfta kalırsa vicdan azabı çekeceğim.
Cenk benim gözbebeklerimden biri.. geçen ay imtihanları dolayısıyle ara verdiği bombardımana bu ay yine başladı. **DAS BOOT ,M.U.D.S.** ile size merhaba diyor. Özellikle **DAS BOOT** simulasyoncuları epey
oyalayacaktır.
Bu ay fellik fellik Commodore oyunu aradık . Tek Commodore daki oyun açığımızı kapatalım diye.. Hatta
son gün 19 Mayıs tatili nedeniyle **Ümit** ile **Refik'**i buraya asker ettim ve Commodore için yazı yazdırdım.
Ancak bizi anlayışla karşılamıyorsunuz. Madem öyle siz oyun yazın bakın orijinal devri başladı. Hem değerlenmesi eskiye göre daha iyi olur. Hemde bir Türk çocuğunun yaptığı oyunla gururlanırız, Destek veririz.Oyun azlığına rağmen geçen sayımızdan daha çok Commodore oyunu ile karşınızdayız. **DICK Tracy Silkworm 4 Chips Challange** ve kapak oyunumuz gibi..

Bu ay **Mac Adventure**'nin olmadığını göreceksiniz. Sebebi bu köşeyi Adventure sohbetinin çok dışına çıkardınız. Yazdığınız sorular bile köşenin manasına uygun değil.. Mac Adventure'yi esas manasına döndürüp tekrar gelecekte yayınlayacağız. Bu ay da Commodore oyunlarını ona tercih ettik.
Hepinize mutlu bir tatil ortamı diliyorum.
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.

KÜTÜPHANE-I MİLLİ 1946

içindekiler

5-HABERLER
10-DICK TRACY
11-NEAWY SEAL
12-KANAL 64
14-SILKWORM
16-MK VI ACTION REPLAY
19-MAD SPRINGS
20-CHIP's CHALLANGE
24-SEKA
26-ULTIMA V
30-BACK TO THE FUTURE
31-PREDATOR II
32-TAKE'm OUT
34-SPORT of KING's
38-M.U.D.S.
40-HERO's QUEST
46-SEARCH For The KING
51- CHUK ROCK
55-POLICE QUEST I
57-TURRICAN II
64-AMIGA DOS
66- SPACE WAR
68-AMIGA BASIC
70-DAS BOOT
74-PÜF NOKTASI
76-AMOS
80-METAL MASTERS
82-SON SAYFA

MK VI ACTION REPLAY

Commodore 64 için şu ana kadar yapılmış en iyi kartuş.. Orijinali DATEL ELEKTRONİK tarafından üretilip NOKTA DIŞ TİCARET tarafından ithal edilip satışa sunuldu. BİL-TEK tarafından da yerlisi yapılan kartuş'un işlevlerini geniş biçimde okuyabilirsiniz

16-17.SAYFADA

FRP'ciler MÜJDE...

ULTIMA V'i Fırat Bükey sizler için yazdı

(26.Sayfada)

SON SAYFA

COUNTDOWN

HABERLER HABERLER HABERLER HABERLER

Access firması Crime Wave ve Mean Streets gibi iki üstün grafikli arcade-adventure'dan sonra aynı tipte bir oyun daha hazırlıyor. Mason Powers adındaki süper dedektif bir tesadüf sonucu dünyanın en büyük terorist grubunun sabotaj planlarını öğrenir. Polis çağırıp keyfine bakacağına olayı kendi çözümlemeyi seçen Mason kısa bir sürede kendimi politik entrikalar, inanılmaz silahlar ve güzel (doğal olarak onlar dişi) karşı ajanların ortasında bulur.Mason'un yapması gereken gayet kısıtlı bir sürede teroristlerin planını durdurmak. Zaten oyunun adının Countdown (geri sayım) olmasının sebebi de sürenin inanılmaz bir hızla giderek azalıyor olması. Gerçek aktörler,maketler ve film endüstrisinden esinlenmiş hileler kullanılarak hazırlanan grafikler en az diğer oyundakiler kadar güzel.Oyun şu anda programlama aşamasında. Bir iki aya kadar hazır olur.

Arachnophobia

... Bu süper korku filmi olarak reklam yapan fakat sonunda bayat bir bilim-kurgudan başka birşey veremiyen filmi birkaç ay sonra evinizde oynamaya hazırlanın. Oyun bir Arcade Adventure olacak (mış). SPY VS SPY adlı oyun türünde olacak bu oyun istenirse iki kişi tarafından da oynanabilecek Zavallı kasaba sakinlerinin tek umudu siz olduğunuza göre kahramanlık duygularınızı hazırlayın. Onu bunu bilmem fakat eğer filmi gibi olursa biraz sıradan olacak. Oyunun en büyük özelliği ise içerisinde bulunan ve aşırı şekilde gerçekçi olan grafikler. Umarız beklemeye değer, çünkü bu türden oyunlar (filmlerinin ünüyle piyasaya sürülenler) sıkmaya başladı.

BIRDS OF PREY

Yahu nedir bu simulasyonculara gösterilen özen. Yani her şeyi anlarımda, Electronic Arts'sın bizi arkadan vurması kötü oldu. Meğersem koynumuzda yılan beslemişiz. O süper oyunların arkasından3.5 senedir neyle uğraştıklarını biliyonuz mu ? Ne yazıkki bir simuladsyonla. Oyunun adı BIRDS OF PREY ve oyun Falcon3 ile bayağı çekişeceğe benziyor. Fakat bu oyun daha avantajlı, çünkü piyasaya daha erken çıktı. Yani anlayacağınız bu körfez savaşı en çok siz simulasyonculara yaradı. Oyunun en ilginç yanı ise oyuna harcanan parayla bir adet F-16 alabilmeniz. Fakat bunun yanında oyunda F4 PHANTOM, F14TOMCAT, F15EAGLE, F16FALCON, F18HORNET, F117STEALTH FIGHTER ve sayamıyacağım sürüsüne bereket uçak bulabiliyorsunuz. Bence bekleyin.

RAIL ROAD TYCOON GELEMEDİ

Yeter, bekle bekle bi hal olduk. Şu Microprose'cularda iyi iş yapıyor ama ne yazık ki biz bu nimetlerden yararlanamıyoruz. RAILROAD TYCOON ha geldi, ha gelecek derken neredeyse 6 ay geçti, hala ses seda yok. Yani biraz ayıp oluyor beyler. Gönderin şu oyunu da biz Amiga'cılar da bayrama katılısın..

HABERLER

CYBERCON III

U.S. Gold gene muhteşem bir oyun çıkarmışa benziyor. Son hitlerinin adı CYBERCONE III. Oyunun konusu bayağı müthiş.İnsanlık yararına düşünülmüş bir yapay zeka bilgisayarına dünyanın kontrolü bırakılırsa ne olur ? Tabi ki mantıklı olarak insanoğlunu yaptıklarından dolayı bizleri yoketmek isteyecektir. Bütün kontrol sistemlerini mahvederek kendini uzaya atmış olan bu makinaya karşı bilin bakalım kim duracak ? Oyun aşırı şekilde karmaşık. Bu yüzden ya bizlerin açıklamasını bekleyeceksiniz, ya da bir kaç yüzbine orijinalini alacaksınız. Tabi ne zaman geleceği Allah'a kalmış. Fakat oyunun konusunun biraz bayağı olduğunu düşünenlerde yok değil. Her neyse, her kesin fikri kendine. Bence bekleyin ve görün...



LAÇİN KARTAL MALTEPE'de YENİ YER AÇTI

Software piyasasının en eskilerinden LAÇİN BİLGİ İŞLEM Suadiye'den sonra şimdi de Kartal Maltepe'de yeni bir Bilgisayar ticarethanesi açtı.
Her türlü Hardware ve Software ile en son oyun programlarının satılacağı yeni LAÇİN dükkanı Maltepe karakolu'nun yakınında LAÇİN'e başarılar, piyasamıza hayırlı olmasını dileriz.

galleria COMMODORE CENTER
Orijinal oyunprogramı satıyor

NOKTA DIŞ TiCARET PAZARLAMA Ltd. tarafından ithal edilen orijinal oyunlar bir çok bilgisayar ticarethanesinde olduğu gibi **galleria COMMODORE CENTER** 'de de satılmaya başlandı **NOKTA DIŞ TİCARET**'in mümessili olduğu bütün firmaların oyun programları yanındayine **NOKTA**'nın mümessili olduğu **DATEL ELEKTRONİK**'in ürünlerinin de satıldığı **galleria** ayni zamanda **TATKOM'un da bayisi** durumunda...

SHOW BİLGİSAYAR MERKEZİ ORİJİNAL OYUNLAR İÇİN ÖZEL STANDT AÇTI

SHOW BİLGİSAYAR MERKEZİ sadece Orijinal oyunlar ve programların sergilendiği özel bir standt açtı.
Orijinal oyun piyasasının ilklerinden **SHOW BİLGİSAYAR NOKTA DIŞ TİCARET**'in getirdiğioyunlardan özel standt yaptı. **SHOW BİLGİSAYAR** ayni zamanda **TATKOM**'un oyunlarını ve kendi getirdiklerini pazarlıyor.

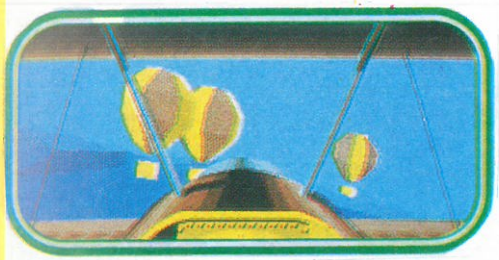
64'ler sayfa 6

HABERLER

A Nightmare On Elm Street

Amanin... Gene o hödük suratlı herif karşıma çıktı. ELM SOKAĞINDA KABUS adlı filmi izleyenler bu herifi iyi tanırlar.Hani şu Star 1'de yayınlanan serikerin başartisti. Herif gerçek bi manyak olmakta. Yüzlerce çocuğu doğramış... Bu filmin oyunu nasıl olur diyenler biraz beklemek zorunda kalacak. Çünkü oyun daha planlama aşamasında. Oyun bazı adını bile duymadığımız bilgisayar çeşitlerinde çıkmış durumda. Fakat Amiga'ya ne zaman çıkar onu bilemem. Oyun hakkında tek söylenebilecek şey oyunun bir ADVENTURE olacağı. Tasavvuf edebiliyormusunuz. Karşınızda kesik suratıyla Freddy ve siz aciz parmaklarınızla bir kaç kelime yazmaya çalışıyonuz. Bence böyle oyunlar oynanmaya gelmez ama siz Adventure'cılar gene de bekleyin. Oyun LJN firması lisansı ile yapılacak.





MIDVINTER 2

ÇOK MÜKEMMEL

Özgürlük ateşi... Rainbird' ün son harikası olan oyunun adını duymuş olmaktasınız. Midwinter manyaklık yarattıysa bu oyun daha da uçuracak bizleri. Oyunda kullanabildiğiniz 22 ayrı bir yerden bir yere gidiş bulunmakta. Çüşş yani, o oyunun manual'lini okumak biraz uzun sürecek gibi. Neyse bu taşıtlar gerçekle çok bağlantılı. Yani 22 ayrı simulasyon oyunu tek oyunda toplanmış. Ayrıca oyunun stratejik yönüde cabası. Bu araçlardan bazıları HELİKOPTER, TANK, DENİZ BOTU, BALON, CİP, DENİZALTI, DENİZ MOTORSİKLETİ, KENDİNİZ ve PARAŞÜT le atladığınız ekran . Oyunda zaman kavramı müthiş verilmiş ve gece gündüz grafikleri müthiş. 1.000 mil uzunluğunda, 1.000 mil genişliğinde, 15.000 feet yükseklikte,4.000 karekterli ve binlerce binanın bulunduğu bu oyun bence biraz abartı.

FALCON 3 GELİYOR

Hişşt, uçak simulasyoncuları. Hadi gene iyisiniz. Sizleri bayağı uzun bir süre oyalayacak mükemmel bir simulasyon yolda. Oyunun adı FALCON 3. Oyunu yapan firmalar SPECTRUM HOLOBYTE ve MIRRORSOFT. Kullandığınız uçak ise bir F-16... Yeter mi ? Yetmediyse bir de şunları dinleyin. Kuweyt, Panama ve İsrail üzerinde gerçek haritamsı grafiklerin içerisinde uçuş,270.000 mil karelik (yani topu topu 900.000 kilometre karecik) bir oyun sahası, arkadaşınızla Modem bağlantısı ile kapışmak ve eğer düşerseniz Karakutu'nuzu ellerinizle açabilmek gibi komik (!) şeyler. Daha da ötesi oyunun yakında çıkacak olan sürüsüne bereket Data disketleri bulunmakta. Eğer bir kaç ay içerisinde



devamı sayfa 7

HABERLER

ULTIMA SERİSİNE YENİ KARDEŞ GELİYOR



Hişşşt, millet... Duyduk duymadık demeyin fakat bu ay haberler benden. İşte size en son haberlerden bir demet. İlk haberimiz ULTIMA 3D DUNGEONS. Eğer DUNGEON MASTER size biraz zor geldiyse, bu oyunla birlikte kafayı yemeye hazırlanın. Oyun Origin firması tarafından (hani şu daha göremediğimiz Wing Commander adlı oyunun dahileri) hazırlanmış. Oyun tipik bir RPG. Aslında oyunun esas adı daha belirlenmemiş. Oyunun belli başlı özellikleri ise dijitize grafikler, gerçek üç boyut, yüzlerce değişik karekter ve en önemlisi her açıdan bakış. Bence de her açıdan beklemeye değer.



Frp HASTALARI'na özel crystale of arborea



Eğer oyunlar sizi tatmin etmemeye başladıysa tek yapmanız gereken biraz beklemek. Çünkü CRYSTALS OF ARBOREA bayağı yakında ülkemize geliyor. Yazan firma SILMARILS. Oyunun konusu sıradan olsada genede şimdi sayacaklarım için almaya değer : MUHTEŞEM GRAFİKLER, 16000 DEĞİŞİK MEKAN (mekan demek bir bölge), birçok değişik bulmaca ve savaş sahnelerinde alışık olmadığınız kadar çok komut. Bu oyunun süper bir hit olması için hiçbir neden yok. Oyunu yapan firma her ne kadar tanınmamış olsada bu oyunla kendilerini bayağı tanıtacaklar sanırım.

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.

STEREO SOUND SAMBLER .....100.000 + K.D.V.
MULTI ICE AMIGA.....280.000+K.D.V.
DESTEK TAPE (C- 64).....50.000+K.D.V.
(Kafa ayarı,River raid Soccer 4,Cihaz test)

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



DİCK TRACY

Aralarında en iyi makyaj, en iyi müzik gibi konuların da bulunduğu üç dalda Oscar alan, başrollerini Madonna ve Warren Beatynin paylaştığı Dick Tracy adlı film bir süre önce de ülkemizde de gösterime girmişti. 1940ların Amerikasında geçen bir polis-gangster savaşını konu alan bu film Walt Disneyin yayınladığı aynı adlı çizgi romanda beyaz perdeye aktarılmışdı. Ev bilgisayarlarına ise bir çok başarısız oyuna imzalarını atan Titus firması uyarladı. Ne yazık ki bu da o kötü oyunlardan biri.

Oyunda siz Dick Tracysiniz... Polis teşkilatının en iyi ve en ünlü dedektifi. Görev alanınız olan New York City, Caprice isimli gangster ve onun emrindeki acımasız adamlar tarafından teröre boğulmaktadır. Caprice ünlü bir çimento fabrikatörünü öldürterek açıkca Dick Tracyye karşı savaş açtığını ilan eder.

Beş bölümden oluşan oyun boyunca yalnızca üç çeşit düşmanınız var. Bunlar beyaz paltolu adamlar, siyah pardesülü ve tüfekli katiller ve sokak serserileri. Tüm yapmanız gereken mümkün olduğunca az enerji kaybedip önünüze çıkanları öldürmek. Bölüm sonlarında dahi diğerlerinden güçlü bir rakip filan yok.

Dick Tracynin kullanabileceği üç çeşit silahı var.

- Yumrukları,
- Tabancası ,
- Makinelisi,

Ancak bunları bölüm atladıkça elde edebiliyor. İlk bölümde yalnızca yumruklarını kullanmak zorundayken ikinci bölümde tabancasını da yanında taşıyor. Makineli tüfeğini ise üçüncü bölümde elde edebiliyor. Tabancanın makineliden tek farkı kurşunlarının daha yavaş gitmesi. Bölümler kısaca şöyle :

1. Capricein kanun dışı kumar oynattığı Ritz otelinin alt katına yapacağınız bir baskınla onu tutuklamanız gerekiyor.

2. Dick, her zaman gittiği cafeden yola çıkarak Capricenin en iyi adamlarından biri olan yassı kafayı tutuklamalıdır.

3. Yanık suratı bulmak için sokakları araştırmanız gerekiyor. Bu bölümde makineli tüfeğinizi de kullanabilirsiniz.

4. Dick, kaçırılan sevgilisini kurtarmak için damdan girmelidir. Çatıda gangsterlerle savaşmalısınız.

5. Kaçan Capricein peşinden koşup köprüyü aşmalı ve kuleye ulaşmalısınız. Burdaki background grafikleri epey güzel.

Eğer bütün bölümleri tamamlamayı başarabilirseniz güzel bir son ekranlarda sizi bekliyor.

Bu genel ayrıntıların dışında bahsetmek istediğim bir şey de bölüm sonlarında çıkan gazeteler. Her gazete de değişik bir dijitize resim var. Resimler o bölümde yakaladığınız gangsterlerin fotoğrafları.

Bence Dick Tracy beş para etmez. Kaçının.

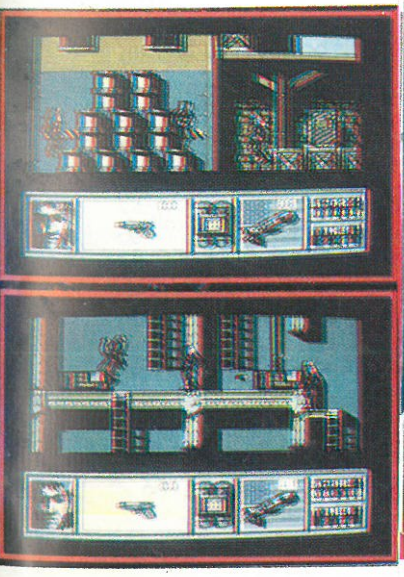
NOT : Silah değiştirmek için RETURN tuşuna basmalısınız.

GRAFİK :54
MÜZİK :65
OYNANABİLİRLİK :43
GENEL :41

MERT HEKİMCİ

Ünlü OCEAN firmasının, gerçek kalitesini bir kez daha görmek isteyenlere, işte son harikalarından olan yepyeni bir Arcade ... Navy Seals.
Grafik ve müzikleri üst düzeyde olan oyunda amacınız arap terör örgütü "elsuheda" nuneline geçirmiş olduğu Amerikan füze başlıklarını bulup etkisiz hale getirmektir. Görev bununla da bitmemekte ve sağ salim donanmanıza dönmeniz gerekmektedir.
Ajanımız sınırsız cephaneye sahip, eğilip sıçrayabiliyor fakat sadece ayakta iken kurşun atıyor. 5 hakkınız var, yani Ramos, Leary, Rexer, Hawkins ve Curran isimli ajanları yönetiyoruz. Biri ölünce diğeri onun yerini alıyor. Dikkatinizi çekmek istediğim bir nokta da ekranın sol altında bulunan ajanınızın resminin, yüksek bir yerden atladığınızda yerini yavaş yavaş mezar taşına bırakmasıdır. Yani büyük ölçüde enerji kaybına uğramanızdır.
6 aşamadan oluşan görevinizdeki bölgeleri de şöyle sırasıyla bir inceleyelim;
HARBOUR : Düşman barınağında geçen bu bölümde, toplam 9 füze başlığı bulunuyor. Bunları, üzerlerinde Amerikan armasının olduğu sandıklardan almalısınız (yanından geçmeniz yeterli). Başladığınız yerden sağa giderek ilk sandıktan başlığınızı alın merdivenlerden yukarı çıkın ve bazı nakta karşılaşacağınız bazı okların yardımı ile de diğerlerini bularak ilk aşamayı tamamlayın.
TOWER : Kulede geçen bu kademede ise, bu defa 11 füze başlığı bulmalısınız. Oklar, yine yardımcınız, ayrıca burdaki yeşil sandıklardan extra silah da alabiliyorsunuz (Bazooka, ateş silahı v.b.). Fakat bunların sınırlı sayıda kurşunları bulunmakta. Yandığında ise kurşunlarınız daha harcanmamış bile olsa silahınız ortadan kalkıyor.
BARRACKS : Bu kez düşman kışlasındayız ve yine 11 başlık bulmamız gerekiyor. Yeşil sandıklar, haliyle de extra silahlar burda da mevcut. Yine platformlardan platformlara sıçrayarak ve her türlü cambazlıklara başvurarak bölümü tamamlayabilirseniz, sona bir kademe daha yaklaşmış olacaksınız.
HOSTAGES : Hedef bu sefer 10 başlık. Ekranın sağındaki extra silahınızı alın ve en yukarı tırmanın. Zorlanabileceğiniz için belirtmekte yarar görüyorum; sağ üstteki merdivenden çıktıktan sonra yukarı devam edebilmek için önünüzdeki ilk basamağa çıkıp en sağına gelerek soldaki diğer basamağa sıçrayın. Bundan sonrası malum, kalan başlıkları da toplayarak bir sonraki aşamaya geçin.
ESCAPE : Son aşama geçmeye bir bölüm kala, git gide kısalan süre içerisinde artık son 6 başlığı da bulup 5. kademeyi de noktalayın.
BEİRUT : Geldik Beyruta, Allaha şükür sandık filan yok artık, ama yine de onu aratmayacak kadar dolu düşmanımız var. Burda, tüm düşmanları yok ederek yolun sonuna varmalısınız. Şayet onu da başarırsanız, sizi güzel bir son ekran, etkileyici bir yazı ve de tonla bonus bekliyor olacak.
Disketin tek yüzünü kaplayan oyunun hemen her bölümünün nerdeyse birbirinin aynısı olmasına karşın, oyun, inanın çok zevkli ve de sürükleyici. Hele bölüm aralarına konmuş o süper grafikli resimler, insanı bir hayli etkiliyor.
Özellikle Arcade cilerin mutlaka arşivlerinde bulundurmaları gereken oyunlardan biri
NOT: F1 ile oyunu dondurabilirsi-

REFİK ERSOY



KANAL 64

Uzun bir okul döneminden sonra nihayet yaz tatili geldi. Tatilin gelmesi şüphesiz bizi bilgisayarımıza daha yaklaştırdı. Daha fazla boş vakit, daha geç yatıp geç yatmalar, monitörümüzün başında geçen saatler, öyle yada böyle bizim şu ufaklıktan (!) daha fazla yararlanmamıza ortam hazırlıyor. Böyle olunca bizede büyük iş düşüyor tabii. Oyun açıklamaları, köşe ve teknik yazılar günügününe yetişmek zorunda. Ayın biri yaklaştıkça hepimizi bir heyecan sarıyor. Eminimki bu heyecan sizdede vardır, bir an önce ay başını iple çekiyorsunuzdur.

Bu ay her zaman olduğu gibi şu dar(!) Kanal 64 sayfalarında yine dopdoluyuz. Okuyucu mektupları, ufak tefek programlar, Aranıyor köşesi ve diğerleri. Ama her şeyden önce çok çok önemli (hayati) bir konuya değinmek istiyorum. Yaklaşık olarak bugüne kadar gelen hemen hemen bütün mektuplardan çıkan ortak bir dert konumuz. Commodore 64 ve ilerisi. Sizin deyiminizle dergideki 64 oyunlarının azlığı. Bu konu hakkında ilk önce yapmamız gereken bir kaç açıklama var. Birincisi Commodore 64'ün bir kaç ay önce içine düştüğü sıkıntılı durum. Fakat sevinerek söylüyorumki Commodore bu sıkıntıyı atlattı. Artık elimize Stratejiden Adventura, Arcade'den Fight'e kadar bir çok yeni oyun gelmekte. Böyle olunca sizde ilerki sayılarımızda biz 64 yazarları ile sık sık karşılaşacaksınız. Bu konu hakkında asla tereddüte kapılmayın.

Mektuplara geçmeden önce ARANIYOR köşesine cevap veren arkadaşlara teşekkür etmek istiyorum. İçlerinden biri (mektubunu kaybettiğim şahıs) kendisinde Street Rod'un bulunduğunu söylüyordu. Ama mektubu talihsizliğe kurban gitti. Lütfen bana mümkünse bir mektup daha yazsın. Telefon numarasınıda bildirirse ona ulaimaya çalışacağım. (Sanırım ismi İlkerdi) Bu arada similasyon hastalarına duyuru !!! Elimde yalnızca 1541-II'de çalışan diskette Fighter Bomber var. İsteyenler temin edebilirler. Bir başka konu sizin gönderdiğiniz oyun açıklamaları. Bu açıklamaları yaparken oyunların yeniliğini ve açıklanmamış olmasını göz önünde bulundurun. Özellikle açıklamalarınız doyurucu özellikte olsun, kısa ve kestirilmiş olmasın. Mektuplara geçmeden önce bu ay ve geçen ay Pokes & Peeks, Tips & Tricks'leri bulmamda yardımcı olan, Oğuzhan İmamoğlu, Bülent Derya Aksoy ve Sibel Şemin'e teşekkür ediyorum, eksik olmasınlar. Şimdi Mektuplar:

MEKTUP 1:POKES FOR UNLIMITED

SORU 1: Püf noktası bölümünde Trainer pokeları veriliyor. Acaba bunlar nasıl kullanılacak ?

SORU 2: Amigadaki her oyun acaba Commodore'da çıkıyormu ?

SORU 3: Fighter Bomber bir yolcu uçağı oyunumudur, çünkü bende bu oyun var ama bir türlü savaş yapamıyorum, niçin ?

SORU 4: Amiga 500'mü iyidir yoksa Amiga 2000'mi ? (oyun olarak)

AHMET BİDECİLER / BAHÇELİEVLER KARŞIYAKA

CEVAP 1: Püf noktası bölümünde verilen pokeları kullanmak için bilgisayarı resetlemen lazım. Bunun içinde bir reset kartına veya aynı işi gören bir kartuşa ihtiyacın var. Eğer yalnızca reset kartın varsa programa dönmen için başlangıç adresini bilmen lazım. (yanında bir SYS değeri varsa başlangıç adresi vardır.) Daha fazla bilgi için Action Replay yazısını incele.

CEVAP 2: Amiga yapı itibarıyla üstün bir bilgisayar olduğundan onda çıkan oyunların tümü Commodore'da çıkmıyor. Yalnızca isim olarak ün yapmış olanları 64'de bulman mümkün.

CEVAP 3: Fighter Bomber'da ilk görev dağların altındaki terrorist yataklarını vurmak. Bu yüzden radara bakarak hedefe doğru yönde bir süre gitmen gerek.

CEVAP 4: Aralarında yalnızca hafıza farkı var, oyun olarak şimdilik fark yok !!!!

MEKTUP 2:MS. NADİYE

SORU 1: Multi Ice III ile disketten kasete veya tersini nasıl yapabilirim ?

SORU 2: Tüm bölümleri çalışan Street Rod'u bulursanız ödemeli gönderirmisiniz ?

SORU 3: Magic Paint'te renkleri nasıl kullanıyoruz ?

SORU 4: İyi bir boks oyunu biliyormusun ?

SORU 5: Commodore'da bir introyu hangi programlarla yapabilirim ?

NADİYE ÖNEN / ŞEHREMİNİ - İSTANBUL

CEVAP 1: Multi Ice III ile disketten kasete çekmek için ilk önce kopyalamak istediğin programı Fast Load kullanmadan normal olarak yükle ve çalıştır. Daha sonra kırmak istediğin yerde Freeze düğmesine bas, ekrana gelen seçeneklerden F5 ile menüye geç, Return'e basarak kopyaya geç. Burada kaset turbolarından birini seçerek (Turbo -

64'ler sayfa 12

Superturbo) oyunun ismini yaz ve Record & Play durumuna getir. Tersi içinde aynı işlemi uygula.
CEVAP 2: Bulursam, gönderirim.
CEVAP 3: Magic Paint'te 1-4 tuşları ile renkleri seçebilirsin. Shift + 1-5 ile diğer renkleri kullanabilirsin. F3 ile çıkan renk menüsünden renk seçimi yapmanda mümkün.
CEVAP 4: Ringside gçrdüğüm iyi boks oyunlarından biri.
CEVAP 5: İntro Makerların herhalde en çok tanınan ve tutulanı Arow Designer'dır. Fakat onunlada çalışmak için Ultrafont ve bir Cruncher'a ihtiyacın var. Bunları benden temin etmen mümkün.
NOT: İpuçları için sağol, değerlendirilmesi için Şahin'e verdim.

MEKTUP 3:HORROR PICTURES

SORU 1: Commodore 64 için " Disk 64 " diye bir disk drive satılıyor. Sence verimli çalışırmı ? Satın alayımmı ?
SORU 2: Bugüne kadar adventure olarak sadece He Man oynadım. Bana iki saat oynadıktan sonra iç bulandırmayan bir adventure tavsiyesi.
SORU 3: Misafirleri korkutmayacak türden posterler verseniz iyi olacak.
SORU 4: C-64'de en iyi tank ve uçak similasyonları hangileridir ?
SORU 5: A.M.C.'de insan yiyen bitkiyi geçemiyorum ne yapmalıyım ?
SORU 6: Final 3 kartuşundaki MDE ye nasıl geçebilirim ?
SORU 7: Copyboard'la müzik kaseti çekiliyormu ?
SORU 8: Fiendish Freddy Adventuremi ?
EMRE KUDUĞ / KARŞIYAKA İSTANBUL
CEVAP 1: Disk 64 için uygun görülen bir kopya programı sayesinde 1541 drivelar ile uyum sağlanıyor. Ama her bilgisayarcı böyle titiz davranmayacağından bence sen bir 1541'i tercih et.
CEVAP 2: Adventure çözülemeyince hep iç bulandırır. Aslında He Man oldukça zevklidir. Sen birde Gold & Glory'yi dene.
CEVAP 4: Anladığım kadarıyla hala kaset kullanıcısısın. O halde Tank Attack, Fighter Bomber, Ace işini görecektir.
CEVAP 5: Böyle soruları ipucu köşesine sorarsanız daha iyi cevap alırsınız.
CEVAP 6: Fast Load kısmında MON yazarak.
CEVAP 7: Bunu iki ay önce sorsaydın hayır derdim ama kafa ayar kartuşunun yardımıyla bilgisayar teybinin müzik kaseti çaldığın görünce, belkide çekiliyordur kim bilir ?
CEVAP 8: Hayır Fiendish Freddy bir sirk oyunu.

MEKTUP 4: GAMES GAMES GAMES

SORU 1: Kasetten diskete kayıt yapan kartuş veya program var mı?
SORU 2: Freeze Machine Kartuşunda " B " tuşuna basılınca fastboot diye bir program kayıt ediyor. Bu program ne işe yarıyor ve nasıl kullanılıyor ?
SORU 3: Bilgisayar kapalıyken kartuşun takılı kalmasında bir zarar var mı ?
SORU 4: Açıkladıysanız C-64'de diskette Shadow of the Beast'in açıklamasını hangi sayıda bulabilirim ?
SORU 5: Last Ninja 2'nin iknci bölümünde ne yapmalıyım ?
SORU 6: Rambo 3'de birinci bölümdeki elektrikli kapıyı açamıyorum, ne yapmalıyım ?
SORU 7: Fighter Bomber'da hangi tuşun ne işe yaradığını söyleyebilirmisiniz ?
SORU 8: Emly Huges Int. Soccer'da dünya kupasına katılınca diğer takımların maçlarını seyretmek zorunda kalıyorum. Bu maçları geçebilirmiyim?
MURAT TÜZÜM/ GÜVERCİNLİK - ANKARA
CEVAP 1: Kasetten diskete çekimin en sağlıklı yolu kartuşlardır. Piyasadaki bütün kartuşlar (kırıcılar) bu işi görür. Program olarakta en işe yarayanı Tape to Tape Copy V1.0'dır.
CEVAP 2: Fast Boot hızlı yükleme sistemidir. Mesela sen o disketi bana verdin. Bende herhangi bir kartuş olmasın. Bende yüklemede zamandan tasarruf etmek için ilk önce disketten Fast Boot programını yükleyip, çalıştırıyorum. Daha sonra oyunu hızlı olarak yüklüyorum.
CEVAP 3: Hayır yok. Aksine kartuşu sık sık takıp çıkarmak zararlıdır.
CEVAP 4: Henüz açıklamadık.
CEVAP 5: Last Ninja I & II dergimizin dokuzuncu sayısında geniş olarak açıklandı. O sayıya Last Ninja klavuzuda denebilir.
CEVAP 6: Bu gibi sorunları ipucu köşesine yazarsanız hem siz daha geniş bilgi alırsınız hemde ben bunca işin altında oyunları bir daha bir daha oynamam.
CEVAP 7: Bakınız ipucu köşesi.
CEVAP 8: Wiew Computer vs Computer seçeneğini kaldırırsanız maçları seyretmezsiniz.

MEKTUP 5:SCHOOL BEATER

SORU 1: Bana bayağı zor ve kaliteli araba yarışı söyleyebilirmisiniz ?
SORU 2: Commodore 64'ün hafızasını yükseltmek için ram kart var mı?
SORU 3: Final III ne işe yarar ?
ONUR TÜRKÇELİK / ZONGULDAK
CEVAP 1: Test Drive 2, Grand Prix Circuit, Continental Circus, Monaco Grand Prix, Stunt Car Racer
CEVAP 2: Evet var. Toplam hafızayı 320 K' ya yükseltiyor.
CEVAP 3: Final III Kopyalama ve Utility kartuşudur. Fast Load bölümü ve menüleri ile kullanıcıya bir çok kolaylık sağlar.
Bu aylıkta bu kadar ... Yer darlığı yüzünden gelen diğer mektuplar gelecek aya devretti. Ama söz bunada bir çözüm bulacağım.. Gelecek ay Büyük süprizlerle yine karşınızda olacağım. UNUTMAYIN 64'cüler HEPİMİZ BİRİMİZ BİRİMİZ HEPİMİZ İÇİN dirr. (Biraz alaka oldu ama) Eğer sizinde takıldığınız noktalar varsa, kendinizi bir çıkmaz içinde hissediyorsanız adresimi biliyorsunuz .....

KANAL 64
BARIŞ YALÇINKAYA
Maşuklar Yokuşu No: 2/2
80690 BEŞİKTAŞ
İSTANBUL

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

SILKWORM

SPECIAL WEAPONS INTREDICTION VEHICLE

Eveet Beyler! İyi alıştınız tatile. Hadi kalkın bakalım, oynatın vücudunuzu, daha hızlı daha. Oooo ne olmuş size ne biçim shoot-em up çısınız yahu! İyiki Saint Dragandan sonra oynanacak kalitede bir shoot-em up gelmedi. Hemen gevşemişsiniz bakıyorum. Böyle giderse siz trainer (!) Silk Worm 4ün bile altından kalkamazsınız. Önce gevşeyin, iyi bir joystick alın, rahat bir yere oturun, televizyon veya monitörünüz renkli ise joystick kablosunun yetebileceği maximum uzaklığı yer edinin, kendinize ve başlıyoruz.

Silk Worm bundan birkaç yaz evvel ilk olarak gösterdi kendini. İlk çıkınca kendi çapında iyi bir yer edindi ve şöhret oldu. Tabii her şöhret programlarda olduğu gibi kısa bir tarin sonra yeni bir versiyonun hazırlanacağı söylendi. Bu büyük ihtimal Silk Worm 2 olacaktı, ama epeyce bir süre sonra Silk Worm 4 geliverdi. İkiye ve üçe ne oldu? Bu apayrı bir durum. Olayın açıklaması yabancı basında kısmen açıklandı. 8 bit makinalarla Arcade makinalarının kapışması ortaya orta kalitede bir oyun getirmişti. İlk olarak demo uzunca süre ülkemizde oyun olarak tanıtıldı. Böyle olunca bize de birkaç ay evvel öncede olduğu gibi yazmak düştü. Sonra oyunun orjinali kapımızı çaldı.

Silk Worm 4, birinciyle kıyaslanamaz. Oyunu birinciden ayıran en önemli özellik üstten görüntüsü, trainer olması (buna rağmen zor olması). Ara yüklemeleride çabası. Şimdi ise lafı uzatmadan bölümlerin anlatımına geçeceğim.

Bölüm 1 :

Helikopter yağmuru ile oyuna başlıyoruz. Arkası gelmeyen dinmek bilmeyen bir yağmur ilerledikçe tanklar ve uzay mekikler bölümün tehlikeli düşmanları arasına giriyor. Bazıları saatlerce havada oradan oraya uçan bu meranglar fırlatıyorlar ki bizim için en büyük tehlikelerden biri. Biraz daha sonra karşımıza çelik yer üsleri çıkıyor. Tepelerinden attıkları güdümlü füzeler adeta sizi kovalıyor. Bölüm ortasında ilerki bölümlerde de sık sık göreceğimiz maskot canavarımız var. Bu canavar üç, birde boş dört uzay gemisinden oluşan bir yaratık. İlk önce başını vuracağız sonra, sıra kalan üçlüye gelecek ama siz vurdukça onunda atışı ve hareketi hızlanacak ona göre . Birinci bölümün devamını, hayalet uçak olan F-19 ve SP-71lerle düzenlenen hava alanları oluşturuyor. Tabii yer üsleride boş durmuyor. Maskot canavarımız bir kez daha karşımıza çıkıyor. Onu da atlatırsak bir silah alıyoruz. Üçlü bir top. Yeni silahımızla saltanatımız fazla sürmüyor.

Bölümün sonunu tank yuvası bir üs oluşturuyor. Üssün kapısı her açılışta dışarıya dev bir tank fırlıyor. Bu tank akınını durdurmak için üssün sağ ve soldaki reaktörlerini patlatmak lazım.

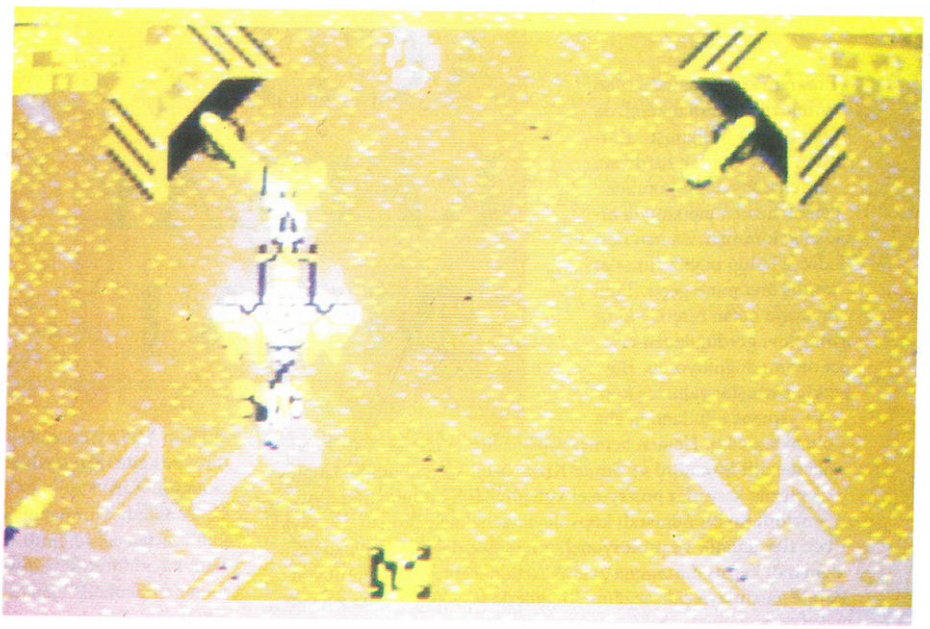
Bölüm 2 :

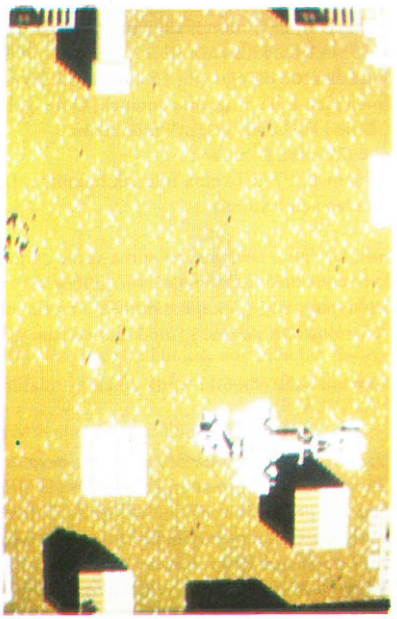
Evet sanırsam burası bir hava alanı:

Tabii sıkımı sıkı bir güvenlik. Birinci bölümün düşmanları aynen burda da var. Hayalet uçaklardan bol bol görmek mümkün. Bunlara ek ray üzerinde ilerleyen hareketli top yuvaları kendilerini gösteriyorlar. Bölüm ortasında hava alanı bitiyor ve deniz (veya göl) başlıyor. Tabii havada bulut denizde hücum bot. Bunlarda geçer. Sonra bölüm sonu reaktör ve kuleleri bulunan bir yer üssü. Bütün reaktör ve kuleleri vurun taki ortadan bir el çı-

64'ler sayfa 14

kıp beyaz bayrak sallayana kadar.
Bölüm 3 :
Hava alanı devam ediyor. Tabii hava alanlarıda. Bu bölümde yer araçları çoğunlukta. Ama öyle tek atışta vurulmuyorlar. Bu bölümde sık sık koruyucu kalkan topluyoruz. Tabii bu da bize bakalım ileride neler göreceğiz dedirtiyor. Uzay mekikler, hayalet uçaklar derken birde metal plakalar havada uçuşuyorlar. Bu kadar da olmaz ki? Herşeyin bir kütlesi var? (Ne alaka ise). Birden maskot canavarımız ortaya çıkıyor. Alışıla gelmiş vur-kaç





yöntemi ile onuda geçince yine sularla başbaşayız. Sahili ve kıyı şeridinden toplar havayı dövüyor. Dev hücum botlar adeta burada bizde varız diyorlar. Bölüm sonunu meşhur yer üssü oluşturuyor. Fakat bu sefer dört başlı ve açılır kapanır. Her açıldığında içindeki topa ateş edin.
Bölüm 4 :
Kayalıklar, haşın ve sert. Daha bölüm başında hayalet uçakların babalarından bir karşılama ekibi hazır. Füzeleri de unutmamak lazım. Bu bölümde helikopterlerin yanında F-14 uçaklarıda yer alıyor. Bu kadar güç, bu aadar ordu, zavallı aciz bir helikopter için mi? Valla kendimi büyük görmeye başladımb Meğer ben neymişim? Bölüm sonu her zamanki yer üslerinden. Daha sonra...? Sonra mı bir dizi yükleme ve kutlama yazısı.
Susun, hiç birşey demeyin, ilk önce dinlenip kendime geleyim sonra Silk Warm 4ün yalnızca dört bölümden oluştuğu gerçeğini yavaş yavaş alıştıra alıştıra söyleyen bana. Hainler biz Shoot em upçılar elbet bir gün sizi bulur ve oda bir sprite gibi yok ederiz.
Hıck!
BARIŞ YALÇINKAYA

SÜER ELEKTRONİK
TEL:346 34 12
:346 24 00
Teleteknik Yetkili satıcısı

*AMIGA 500 - C- 64 Satış ve Tamiri
*Program ve yan ürünleri satışı
*Uygulamalı bilgisayar Eğitimi
@ 4 kişilik sınıflarda her kursiyere bir iş bilgisayar'ı vererek kısa süreli bilgisayar tanıtımı ve eğitimi
@Bütünlemeli öğrencilere özel bilgisayar eğitimi

BİLGİSAYARINIZ YALNIZ BİR OYUN MAKİNESİ DEĞİLDİR.GELİN BİZDE BİLGİSAYARINIZI DAHA BİLİMSEL KULLANIN

10 HAZİRAN'da İNDİRİMLİ KAMPANYAMIZ BAŞLIYOR BİZİ ARAYIN

Bahariye Cad.no 65/2KADIKÖY -İSTANBUL

ACTION REPLAY MK VI

Program kopyalamada 1986 yılından itibaren ülkemizde yeni bir çağ başlamıştı. Kartuşlar. Evet bu ufak hardware ürünü kopyalama sorununu hemen hemen tamamıyla ortadan kaldırmıştı. Zaman ilerledikçe bütün büyük firmalar kartuş üretimine geçti. Tabii piyasaya çıkan birçok kartuş aynı işlevi gördüğünden rekabet ortamı doğmuyordu. Böylelikle kartuşlar yalnızca kopya yapmada kullanılan alet olmaktan çıktı. Hemen hemen hepsine disket için bir Fast Load, makine dili Monitörü ve Sprite Killer özellikleri konuldu. Günümüzde kartuşlar profsyonel kullanıcıların bir numaralı dostu, amatörlerin bir numaralı kopyalayıcısı haline gelmiştir. Bu sayı ben size amatör ve profesyoneller için hazırlanmış Avrupada bir numaralı kartuş durumuna gelmiş Action Replay 6i ayrıntılı yönleriyle anlatmaya çalışacağım. Menülerle ve açıklamalara geçmeden önce kartuşlar hakkında henüz fazla bilgi sahibi olmayanlar için ufak birkaç açıklama yapacağım.

Action Replay diğer kartuşlar gibi makinenin Expansion portuna takılıyor. Kartuş çıkarılıp, takılırken bilgisayarınızın kapalı olması şart. Aksi taktirde hem kartuşa, hem de bilgisayara zarar gelebilir. Makine kapalıyken ve kullanmadığınız zaman kartuşun takılı kalmasında herhangi bir sakınca yoktur. Action Replayin üzerinde iki adet düğme var. Sağdaki Reset düğmesi, soldaki Freeze düğmesi. İkisine de basıldığında ekrana bir takım menüler geliyor. Menülerin tamamı İngilizce. Bunun için açıklamamda sık sık kullanacağım terimlerin anlamlarını şimdi açıklıyorum.

Reset: Açma kapama düğmesini kullanmadan bilgisayarı açılış ekranına döndürerek hazır duruma getirmek.

Backup: Kopyaların tümü. Disk için tam (Full) disk kopya.

Warp *26: Action Replayin özel formatlı, normalden yirmibeş kez daha hızlı yükleyen Fast Load programı.

Action Replayi bilgisayara takıp, bilgisayarı açtığınızda ekrana Start Up maenüsü gelecektir. Bu menüyü ekrana Reset tuşuna basarakta getirmek mümkün

Bu menü:

F1- Reset - Configure Memory
F3- Normal Reset
F5- Utilities
F7- Install Fast Load

Burada F1 tuşu bilgisayarın hafızasını temizliyor. Yani $ 0000dan $ FFFFe kadar hafızayı süratli bir şekilde tek bir baytla doldurıyor.

F3 tuşu bilgisayarı normal olarak resetliyor. Ve ekran başlangıçta olduğu gibi açılış durumuna geliyor. Hafızada bulunan makine kodu programlar etkilenmiyorlar. Basic programlar ise New komutu görmüş gibi geçişi bir silinmeye uğruyor. Birkaç yöntemlerle basic programlarını geri çağırmak mümkün.

F5 tuşu Utility menüsüne geçiyor. (İleride açıklanacak)

F7 tuşu ile Fast Load bölümüne geçiliyor.

Reset düğmesinden başka birde Freeze düğmesi var. Bu düğme aracılığı ile hafızada bulunan programı incelemek, değişiklik yapmak ve kopyalamak mümkün. Bu düğmeye basıldığında ekrana gelen menü ise şöyle:

F1: Backup F3: Restart F7: Screen
M: Monitör D: Directory P: Parametres V: View sprites
K: Sprite Killer X: Poke Finder E: Pokes T: Edit Screen
H: Printer Dump S: Picture Save I: Turbo Linker

Seçenekleri temsil eden harflere basarak seçmek mümkün. Buradaki seçeneklerde kendi aralarında menülere ayrılmış. Bu yüzden ben buradan itibaren bölüm bölüm anlatacağım.

ACTİON REPLAY İLE NASIL KOPYA YAPILIR?

Program yüklenip, çalıştırıldıktan sonra kırılması istenen yerde Freeze düğmesine basılır ve menüden F1: Backup seçeneği seçilir. F1e bastığınızda border 10 ile 20 saniye parıldar. Burada kartuş içindeki compacker devreye girmiştir.(Action Replay kayıtları Interrupt usulüne göredir)

Ekrana kopya menüsü gelir. Bu menüde F tuşları disk drive kontrolüne ayrılmış. F1 tuşu ile burada device (8-9) nolarını değiştirmek mümkün.

F2 ile sürücüye komut yollamak, F3 ile Directorye bakmak F5 ile Format atmak F7 ile diskete Warp * 25 programı kayıt etmek mümkün.

Diğer seçenekler kırdığımız programı kayıt etmek için. Kayıt çeşitleri:

A: Turbo= Diskete hızlı olarak Fast Load bölümü ile tam uyumlu biçimde kayıt.

B:Warp * 25= Action Replayin özel yükleme formatı olan Warp türünde kayıt. Kayıt edilen programın Warp Loader aracılığıyla okunması şart.

C: Standard= Normal olarak yavaş şekilde diskete kayıt. 202 bloğun üzerine çıkıldığında iki parça halinde kayıt edilir.

Disk kayıtlarının hepsinde onbeş karakterlik bir isim sorulur. Kayıt mümkün olmadığı zaman kartuş sizi uyarır.

Kasete kayıt ise burada iki türlü:

D: Turbo= Normalden 5-6 kez daha hızlı olarak kayıt imkanı. Böylelikle kayıt edilen dataları okuma güçlüğü (Loading Error) ortadan kalkıyor. Kayıt edilen programın kasetten yüklenmesi ise 3 veya 4 dakia sürüyor.

E:Süper Turbo= Normalden 8-10 kez daha hızlı olarak kayıt imkanı. Kayıt edilen program 2 dakika civarında typten yükleniyor. Ama kayıt yapılan typin iyi durumda olması, kasetin kısa metrajlı olması halinde yükleme kusursuz olur.

Typ kayıtlarında da diskette olduğu gibi 15 karakterlik bir isim giriliyor. Yine bu menüden F ile programa dönmek, G ile Utility menüsüne çıkmak, H ile Fast Loada geçmek mümükün.

Şimdi ana menüye dönelim. Menüde :

F3 ile programa dönmek, F7 ile ekrana bakmak mümkün. Diğer seçenekleri ise sıradan açıklayalım;

Sprite Killer:

Oyun ve programlarda sprite-backgraund-sprite sprite çarpışmasını önler. Böylelikle oyunda dokunulmama olayını gerçekleştirir. Ama sprite karakterden dönme, değişik karakterlerden oluşma ve VIC sistemi dışında koordinatlara sahipse sprite killer etkisini göstermez.

Kartuşun bu bölümünü daha çok eski ve ilk çıkan oyunlarda kullanabilirsiniz.

View Sprites:

Hafızadaki bütün spriteları burada inceleyip, ekrana basmak mümkün. Yukardaki karelerde önceki ve sonraki spriteler yer alır. Ortada ise işlem yapılacak sprite iki kat büyütülür. Sprite ile oynama yapacaksanız, seçtiğiniz spritei bu büyük kareye getirin. Seçme ve oynama işlemlerini < > tuşları ile gerçekleşiyor.

Bundan başka B tuşuna basarak bilgisayarın 4 ayrı bankından birini seçebilirsiniz. M tuşuna basarak standart veya Multicolor seçimi yapabilir siniz. 5 tuşu ile spritei diskete veya kasete yüklemeniz mümkün. L tuşu ile kasetten veya disketten hafızada bulunan spritein üzerine başka bir sprite yüklemeniz mümkün. W tuşu ise spritei silerek kaybeder. Bu menüden Run/Stop tuşuna basarak çıkabilirsiniz. Spritelarda yaptığımız değişiklikler programda herhangi bir bozulmaya sebeb olmaz. (istediğiniz an bir Karatede oyunundaki, ninjayı, bir ördeğe çevrebilirsiniz)

Picture Save:

Ekranda bulunan III - RES resimleri, koala ve Blozing Paddles formatında diskete veya kasede yükler.

PRİNTER DUMP:

Eğer grafik basma kabiliyetine sahip Commodore veya Epson marka printera sahipseniz, bu seçenek ile kırdığınız ekranı kağıda basmanız mümkün.

Şimdi bu basma işlemini aşama aşama gerçekleştirelim.

Kağıda geçirmek istediğinizi ekranda programı Freeze düğmesine basarak kırın. F7 tuşu ile ekranı kontrol edebilirisiniz. F3 ve F5 tuşlarının yardımıyla border ve ekran renklerini değiştirebilirsiniz. Menüden Printer Dump seçeneğini seçin ve size sorulan Print Type Number sorusuna değer vererek Return tuşuna basarsanız printer

ekranı kağıda geçirmeye başlar. İşlem tamamlandıktan sonra Run/ Stop tuşu ile ana menüye dönmeniz mümkün. Altta type Number ve anlamlarını verdim.

0= Commmodore 801,803 ve diğerleri için
1= Epson printerlar için
128= 0 ile aynı fakat negatif basım
129= 1 ile aynı fakat negatif basım
33= 1 ile aynı fakat extra satır
161= 129 ile aynı fakat extra satır

EDİT SCREEN:

Action Replayin en önemli ve yararlı özelliklerinden biri. Kırılan programın o anki ekranında istediğiniz değişikliği yapabilir, ekrana yazı yazabilirsiniz. Yazılar programın çalışmasını engellemez.

Burada Cursor tuşları ekrandaki painteri ilerletmemizi, F3 ve F5 tuşları renklerde oynama yapmamızı, CTRL+I satır eklememizi CTRL+D satır eksiltmemizi sağlıyor.

PAKES:

Bir çoğunuzun merak ettiği bir konu olan ve çeşitli dergilerde yayınlanan ölümsizlük pakelarının girilmesini sağlayan seçenek. Buradan verilen pakeleri girin ve Run/ Stop ile oyuna dönün.

Pake Finder:

Action Replayın diğer şaşırtıcı bir özelliği. Artık sizde bulduğunuz pakeları dergilere ipucu olarak gönderebilirsiniz. Anlayacağınız gibi bu seçenek hafızayı tarayarak hak sayılarında oynama yapar. Bu olayı nasıl gerçekleştirebilirsiniz?

Oyunu yükleyin ve Freeze düğmesine basarak ekrana gelen listeden Pake Finderı seçin. How many lives now? sorusu ile karşılaşırsınız. Burada sahip olmayı düşündüğünüz hak sayısını girin. (mesela 99) Bilgisayar biraz düşündükten sonra mümkün olan değerleri size verir.

UTİLİTY MENÜSÜ:

Burada F tuşları disket için programlanmış.

F1: Device numarasını ayarlama
F2: Dos komutu
F3: Directory
F5: Disk Formatlama
F7: 25 * Warp rutini kayıt etme

A: Disk File Copy= Disketten diskete tek parça programları atar. Program, User ve Sequental fileları 247 bloğa kadar okur. (Warp ile kayıt edilmiş olanlarda 255 bloğa kadar)

Bu bölümde iki drive kullanmak mümkündür, programları birden fazla kez kayıt etme olanağı da vardır.

B: WHOLE DİSK COPY

1541 drivelarda tam disk kopya yapma imkanı yaratır. İki drivelada kullanabilir. Burada Bam Copy seçerseniz diskette kapsanan BAMı kopya edersiniz. Ignare Errars ile data satırlarının kontrolünü kaldırırsınız, böylelikle zamandan tasarruf sağlanmış olsada Verifylı çekim her zaman daha emniyetlidir.

RAM LOADER

Ram Loader bir çeşit disk turbosudur. Fakat diğerlerine nazaran çok çok hızlıdır. GCR formatı kullanarak 300 bloğu 9 saniyede yükler.

Bütün drivelarla tam uyumludur. (1541- 1581- 1571)

TİME WARP * 25

Şu anda serialdan yükleyen dünyanın en hızlı disk turbo6sudur. 6 ve 7 saniyede en uzun programları yükler. Yalnız bazı şartlar gerektirir. Bu şartlar:

1- Kayıt edili programlar ya kartuşun Fast Load bölümü ile ya da disket üzerine kayıt edilmiş . Warp * 25 (Loader) programı ile yüklenmelidir.

2- Warp kayıtlı programlar, normal programlardan daha uzundurlar.

3- Üzerinde Warp ile kayıt edilen program bulunan bir disketi Validate edemezsiniz.

4- Her zaman Warp programlarını belli disketlerde saklamanız uygun görülür.

5- 1581 ve 1571 disk drivelarında çalışmaz.

TURBO LİNKER:

Herhangi bir programı Fast Load ile yüklediğinizde ve çalıştırdığınızda ara yükleme sırasında disk Turbo etkinliğini yitirir. Turbo Linker burada devreye giriyor. Normal Load ve Save özelliğine sahip programlarda turbo linker tam olarak çalışır. Ama programın normalin dışında, kendine özgü bir turbosu varsa Turbo linker etkinliğini göstermez.

FAST LOAD BÖLÜMÜ:

Kartuşun disket sürücü sahipleri için en faydalı bölümü.

Burada fonksiyon tuşları programlanmış:

F1: Load x,8,1: RUN
F2: Load x,8,1
F3: Directory
F4: Arka planda renk değiştirme
F5: List
F6: Freeze Menüsüne çıkış
F7: Run
F8: Makine Dili Monitörü

Kolay yükleme ve kayıt komutları:

/ İsim = Load isim,8,1
^ İsim = Load isim,8,1,: RUN
& İsim = Verify isim,8,1
È İsim = Save isim,8
È İsim, W = Save isim, 8 (Warp * 25)

Diğer bazı komutlar:

@ veya @8, @9 Error kanalını okur.
@ I Initalize
@ V Validate
@ R : Yeni İsim = Eski isim (isim değiştirme)
@ N : İsim (Directory temizleme)
@ N : İsim,ID (Disket Formatlama)
@ $ veya $: (Directory)
@ S:İsim (Program Silme)
@ H : İsim, ID (Programlara dokunmadan, format ve ID isimlerinin değiştirilmesi)
@ UO > M1 1571 Drive için çift yüz seçimi
@ UO > BO 1581 Drive Seçimi

EXTRA BASİC KOMUTLARI:

OLD: New veya Reset ile silinmiş programları geri çağırma
DELETE: Silme işlemi. Örnek Lin İsim,8,1000-2000 (Belli isim altında 1000den 2000e kadar satırları kayıt etme)
MERGE: Merge İsim,8 : İsimli programı yükleyerek hafızadaki programın tam altına atar.
APPEND: Bir önceki programın altına yükleme yapar. ÖRNEK: App isim,8
AUTO : Otomatik satır numaralama
BOOT: Yüklenen programın verilen ilk adrese sıçrayarak çalışması. ÖRNEK: Boot isim,8
PLİST : Printera direkt basic programlarınını listelerinin çıkarılması. Plist isim,8; plist $gibi.
SLIST: Plist gibi ama yalnızca ekrana çıkarır.
ON: Disk Turbo On
OFF: Disk Turbo Off
@ C veya Copy : File Kopyası
@ B veya Backup : Tam Disk Kopyası
@ 1: Tape Turbo On

Tabe Turbo normalden 5, 6 kez daha hızlı yükleme yapar. Burada şart ise yüklenecek programın yine Tape Turbo ile kayıt edilmiş olmasıdır.

MAKİNE DİLİ MONİTÖRÜ:

6502 Assembler çalışmaya yarayan çok kullanışlı bir monitör programı. Normal monitör programlarında geçerli olan komutların yanında,

* (RAM - ROM), I (ASCII Kodları), I * (Commodore Kodları) var. Ayrıca P komutu ile printera çıkış alınabilir, N komutu ile decimal, hexdecimal ve binary çevrimleri yapılabilir. Birde disk monitörü mevcut. Burada

@ ME, @ BR ve @ BW ile belli track ve sektörleri okuyup, yazabiliriz. Bunların okunmasında hexdecimal değerler kullanılır. Decimal değer kullanmak için her değerin önüne + işareti konmalıdır. Ayrıca Fast Load bölümünde SYS 49152 yerine SYS $ C 000 verilerek çalışma mümkün olur.

Action Replay şu an piyasadaki en üstün kartuş. Fiyatı biraz pahalı olsa da, verilen parayı tamamıyla hak ediyor. Bende tam not aldı.

BARIŞ YALÇINKAYA

İTHALAT-TOPTAN

QuickShot

QuickJoy

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

Mitsubishi
Maxell

SKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

İTHAL
ORJİNAL OYUNLAR
(Türkçe açıklamalı)
DİSKETLER
KASETLER
AKSESUARLAR

İNANILMAZ FİATLAR

AMIGA +TV MODULATOR.....2.500.000+ K.D.V
AMIGA +1084 MONITOR.....3.800.000+K.D.V.
Commodore'larınızı geri alıyoruz

ZENGİN AMIGA , GRAFİK, MÜZİK,
OYUN PROGRAMLARI

PERAKENDE

PC OYUNLARINI RENKLİ
MONİTÖR'de BEĞENİR

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

ECEM 511 32 38

MAD SPRINGS

Bir oyun senaryosu düşünün! Bu senaryoda çok güçlü bir yay üzerinde bir deliyi yönetelim. Vay canına ne etkileyici bir konu, Türk filmlerinin konuları bile daha mantıklı olur. Her neyse, oyunda yay üzerinde oraya buraya zıplayan dişlek ve şirin bir tipi kontrol ediyoruz. Ekrandaki meyveler, dondurmalar, şekerler, yıldızlar v.b. nesneler puan kazandırıyor. Elbette bunları almanızı engelleyecek bir sürü düşmanınız var. Bunlar yay üstünde zıplayan görebileceğiniz en spastik tipler. Birde hızla ekrandan geçen arıya dikkat etmek gerekiyor. Fakat şemsiyeyi yakalayabilirseniz bir süre için hiçbirşeyden etkilenmiyorsunuz. Bölüm geçmek için ise bütün yaylı yaratıkları öldürmek gerekiyor. Bunlar vurulunca balonlara dönüşüyorlar. Balonlarada değebilirseniz çeşitli meyvalar çıkıyor. Bunların hepsini toplayabilirseniz diğer bölüme gecebilir siniz. Eğer meyvayı birkaç saniyede alamazsanız yokoluyor ve yerine tekrar bir yaylı spastik geliyor. Uzun bir süre içinde bunları yapamazsanız bilgisayar size yardımcı oluyor ve bir anahtar gönderiyor. Bu anahtarı yakalayabilirseniz bir sonraki bölüme merhaba diyorsunuz. Bölüm geçmenin bir yöntemide oyun esnasında yukarıdan düşen parfüm şişesi gibi nesneyi yakalamak. Böylece ekrandaki herşey donuyor ve yaratıklardan çıkan meyvelere dönüşüyor. Bunları toplayıncada bölüm geçiliyor.

Başlanigıçta 3 hak var. Nadir çıkan kalpler hak veriyor. Time yazısı altındaki rakamlar ise süreyi gösteriyor. Bu süre bitmeden bölümü geçmelisiniz. Ekranda beliren saatleri alınca zamanınız artıyor. Bir de şunu belirtmeliyim. Bazı bölümlerde ekranın en üstündeki platforma çıkılamıyor, böyle zamanlarda ekranın altındaki boşluktan aşağı düşmelisiniz. Böylece ekranın üstünden çıkıyorsunuz. Yani bu sayede ekranın en üstündeki platformda bulunan obje rahatça alınıyor.

Oyun toplam 40 bölüm. Kaçıncı levelda olduğunuz sol üst köşede yazıyor. Her bölümde üzerinde gezindiğimiz platformlar değişiyor ve haliyle oyun biraz daha zorlaşıyor. Mad Sprıngs çok zevkli, ama iki kişiyle oynamanın zevki bambaşka. Böylece oyun tam bir skor yarışına dönüşüyor. Bilgisayarınızla zevkli dakikalar geçirmek istiyorsanız çok eğlenceli olan bu oyunu kaçırmayın.

GRAFİK: %70
SES-EFEKT: %60
OYNANABİLİRLİK: %80
GENEL: %68

UMUR AKAYDIN

MESUT BİLGİSAYAR

Türkiyede görülmemiş Commodore 64 AMIGA 500 ve PC klüp üyeliği

COMMODORE 64 PAKET PROĞRAMLARI

***Spectrum,MSX,ATARI,Commodore, AMIGA ve PC de Zengin program arşivi**
***İthal Joystıckler**,Her marka **disket**,Mause Pad , **Boş Kaset** ve Kartuşlar
***Türkiyenin her tarafına ödemeli servis**
***64'ler** ve **Amıga Dünyası** Dergileri Bayiliği
***Her marka Bilgisayar alım - satımı**
***Yazar kasa rulo şerit ve örtüleri**

ZİYA GÖKALP CADDESİNO 24/39
METRO HAN Alt pasaj Kızılay- ANKARA
TEL:131 66 65

***Kulüp üyeliği** ile ilgili büroşür isteyiniz
***Bu ilanla gelene 2 Commodore 64 oyunu hediye**

GÖZTEPE
BİLGİSAYAR MERKEZİ

AMIGA 500 - COMMODORE 64
DİSK DRIVE'lar
MONITORLER
DİSKETLER , EK HAFIZALAR
DİSKET **KUTULARI JOYSTICKLER**
KARTUŞLAR
DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ
AMIGA ve **C-64**'te **GENİŞ OYUN ARŞİVİ**
KALİTELİ ve UCUZ

ZİVERBEY CADDESİ İZZET BELTAN SOKAK NO 1/6 ÇEMENZAR -GÖZTEPE
(Faik Reşit Unat İlkokulu ve Kadıköy Ticaret Lisesi karşısı)
TEL:363 05 16

CHIP'S challenge

Az sonra güneş doğacak, saatlerdir uyuyan insanlar sokaklara dökülecek. Kalabalık yollarda işlerine, okullarına ulaşmak için çabalayacaklar. Bense iki gündür oturduğum yerden onları izliyorum. Onların bu çilelerini seyrederken, koltuğuma kurulmuş; karşımda ekran, elimde joystick gene Chips Callenge oynuyorum.

İki gündür (pencere dışında) dış dünyayla ilişkimi kestim. Annem iki kere kilitli kapıyı kırmaya çalıştı, ama başaramadı. Okulda hocalar merak edip eve telefon ediyorlar. Arkadaşlarımda telefon edip sürekli başıma ne geldiğini soruyorlar. Genelde telefonu açınca kısa bir konuşmadan sonra tekrar bilgisayarın başına dönüyorum.

Az önce gene telefon çaldı. Açtım, tam kapatmaya hazırlanıyordum ki, arayanın Abdurahman abi olduğunu anladım... yazıları vermek için bugünün son olduğunu söyledi. Bu Chips Challengee ara vermem ve Maşukların o ölümcül yokuşunu tırmanıp dergiye varmak için yola çıkmam demekti. Ama ne yapalım... iş, iştir. Üzülerek bilgisayarı kapattım, elimin tersiyle masadaki boş kola kutularını ittim, uzun zamandır kutuların altında kalmış olan daktiloya bir kağıt taktım ve son iki günümü alan oyunu yazmaya başladım.

Oyunda Chipe bit busters adlı bilgisayar klübüne girip, uzun zamandır hayran olduğu Melindaya kavuşması için yardım edeceğiz. Kolay olduğunu sakın sanmayın, birbirinden zor 144 bölüm var.

Genel amacınız her levelda oraya buraya saçılmış çipleri toplamak. Tüm çipleri topladıktan sonra belirli bir yere gidip oyunu bitirmelisiniz. Her bölümde toplamanız gereken belli bir çip sayısı var. Bunu ekranın sol altında görebilirsiniz. Sağ altta kaçıncı levelda olduğunuz, ortada ise kalan süreniz yazılı. Bazı bölümlerde toplanacak çip yok, size sadece oyunu bitirmek için gitmeniz gereken yeri bulmak kalıyor.

Her bölümde birbirinden değişik yaratıklar ya da sürekli aynı yerde gidip gelen toplar en çok görünenleri. Ayrıca bazı yerlerde suyla karşılaşıyorsunuz. Buralardan geçmek için yakınında bulunan blokları hareket ettirmelisiniz. Aynı şey ateş içinde geçerli. Fakat bazı yerlerde ateş saklı olabiliyor, yani değene kadar farkında olmuyorsunuz. Bir takım yerlere gitmenizin engellenmesi için kapılar konulmuş, her kapıyı kendi rengindeki anahtarı alarak geçebilirsiniz. Bloklarda en çok karşınıza çıkan engeller arasında. Her bloğun değişik bir görevi var. Ya geçmenizi engelliyor, ya da üzerinden geçince bazı kapıları açıp, bazılarını kapatıyor. Bunlardan başka üzerinden geçince ekranı tamamen değiştirerek, yeni bir ekrana geçmenizi sağlayan toplarda var. Tekrar üzerinden geçince ilk ekrana geri dönüyorsunuz.

Genelde karşınıza bloklar çıkmadıkça istediğiniz her yere gidebiliyorsunuz, yalnız zemin hareketli ya da buz olunca gideceğiniz yere bilgisayar karar veriyor. Hareketli kısımlarda yol nerede bitiyorsa oraya kadar gidiyorsunuz. Fakat böyle yerlerde genelde önemli kısımlar yan taraflarda oluyor. En iyisi bilgisayar sizi istediği yere götürürken joysticki sağa-sola çekerek bir çıkış arayın.

Gerçekten ilginç bir oyun. Bazen her yerde çipler bulunan bir level, bazen çok karışık labirentler, bazen de her yeri buz olan ekranlarda oynuyorsunuz. O leveldaki amacınızı anlamak için soru işaretinin üzerine gidin ve durun, çıkan yazıyı okuyup oyuna devam edin. Birde her leveldan sonra diğerine geçmeniz için kod soruluyor.

Son günlerde sizi ekran başına bağlayacak bir oyun arıyorsanız, Chips Challenge sizin oyununuz. Hiç vakit kaybetmeden sarılın joysticklere ve Chipe meydan okumasında yardım edin.

●ÜMİT ÖNCEL

Grafik :82
Müzik :73
Oynanabilirlik : 85
Genel :81

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
1-	BDHP	21-	UGRW	41-	CKWD
2-	SXMS	22-	WZIN	42-	CMFU
3-	ECBQ	23-	HVVE	43-	USOP
4-	YMCS	24-	VNIZ	44-	TXHL
5-	TQKB	25-	PQGV	45-	OVPZ
6-	WNLP	26-	YVYS	46-	HDQS
7-	FXQO	27-	ICGZ	47-	LXPP
8-	NHAG	28-	VSDD	48-	SYSF
9-	KCRE	29-	QGOL	49-	PPXI
10-	VUWS	30-	BQZQ	50-	QBDH
11-	CNPE	31-	RMYS	51-	IGGS
12-	WVMI	32-	PEFS	52-	PPHT
13-	UCKS	33-	BQSN	53-	CGNX
14-	BTDY	34-	NQFI	54-	ZMGC
15-	COZQ	35-	VDTM	55-	SSES
16-	SKKK	36-	NXIS	56-	FCSE
17-	ASMG	37-	VQNK	57-	UBXO
18-	HMSL	38-	BIFA	58-	YBLT
19-	MRHR	39-	ICXY	59-	BLDM
20-	KGFP	40-	YWFH	60-	ZYVI
61-	RMOW	81-	SCWF	101-	RPIR
62-	TIGW	82-	LLIO	102-	VDDU
63-	COHX	83-	OVPS	103-	PTAL
64-	ISPQ	84-	UVEO	104-	KWNL
65-	UPUN	85-	LEBX	105-	YNEG
66-	ZIKZ	86-	FLHH	106-	NXYB
67-	GGSA	87-	YSYS	107-	ELRE
68-	RIDI	88-	WZYV	108-	LIOL
69-	NLLY	89-	VCZO	109-	XZQR
70-	GCCG	90-	OLLM	110-	XBAO
71-	LASM	91-	SPQG	111-	XRQS
72-	EKFT	92-	DTMI	112-	HSCA
73-	QCCR	93-	REKF	113-	PTAS
74-	MKNH	94-	EWCS	114-	SWNC
75-	MSDV	95-	BIFQ	115-	EGRW
76-	NMRH	96-	WVHY	116-	HXMF
77-	FHIC	97-	IOLS	117-	FPZT
78-	GRMO	98-	TKWD	118-	DSCW
79-	SINU	99-	XUVU	119-	PHTY
80-	EVUG	100-	QSXR	120-	PCXP
121-	BPYS	141-	MCSF		
122-	SSVM	142-	UCAY		
123-	YKZE	143-	GKOR		
124-	TASX	144-	GVXQ		
125-	MYRT				
126-	QRLD				
127-	SMWZ		(144)		
128-	GTLA				
129-	HEAN				
130-	XHIZ				
131-	FIRD				
132-	ZYFA				
133-	TIGG				
134-	XPPH				
135-	LYWO				
136-	LUZL				
137-	HPPH				
138-	LUST				
139-	VLHH				
140-	SSUK				

64'ler sayfa 20

Commodore AMIGA

EĞİTİM SERİLERİ

•LİSTE İSTEYİNİZ•

AMIGA

OKUL ÖNCESİ	: İLK ADIM
	: VARLIKLAR ARASI İLİŞKİLER
İLKOKUL 1-5	:MATEMATİK
İLKOKUL 1-5	:DÖRT İŞLEM
İLKOKUL 1-5	:ÇARPIM TABLOSU
ORTAOKUL I	MATEMATİK
ORTAOKUL II	MATEMATİK
ORTAOKUL III	MATEMATİK
ORTAOKUL I-II-III	GEOMETRİ
ORTAOKUL I	İNGİLİZCE
ORTAOKUL -LİSE	FİZİK, KİMYA, MATEMATİK FORMÜLLERİ
GENEL KÜLTÜR	TRAFİK

Commodore

OKUL ÖNCESİ	İLK ADIM
	VARLIKLAR ARASI İLİŞKİLER
İLKOKUL 1-2	MATEMATİK
İLKOKUL 1-5	CARPIM TABLOSU

MİCROSHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
TUNALI HİLMİ CAD.Seğmenler Çarşısı
No :96/35 KAVAKLIDERE-ANKARA
TEL:(4)168 36 47-167 28 47 Fax:(4)127 28 03

BEŞİKTAŞ
BİLGİSAYAR
Şehit Asım Cad. no 51/6 80690
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
TEL: 160 82 11 Fax: 159 70 62

AMIGA

HARPOON

PSS firması strateji oyunlarıyla tanınan bir firmadır. İşte bu firmanın son oyunu HARPOON. 2 diskten oluşan oyunun 2. diski aslında senaryo diski. Kodları girdikten sonra disk 2yi sokup - Change Directory - dedikten sonra GIUK senaryosunu seçmelisiniz.

GIUK yani Greenland- Iceland- United Kingdom Nato ve Varşova paktı (hangi pakt? ne? neresi?) için son derece önemli bir bölge. Rusyanın Atlantiğe açılan kapısı olan burası Rus balistik deniz altıları için bir geçit özelliği taşıyor. Ayrıca çıkacak bir 3. Dünya Savaşında Avrupaya gelecek destek Amerikadan ve Atlantik yoluyla olacaktır. Havadan bu kadar büyük miktarda araç, personel ve malzeme taşınması çok zor. Yeni Rusların Atlantiği kesmesi Avrupayı kolay bir lokma haline sokar. İşte GIUK, Sovyet SSNlerinin yolu (SSN nükleer saldırı denizaltısı). Dilerseniz şöyle bir bölgemizdeki önemli yerlere bakalım.

İzlanda : Barışcı küçücük bir ada. Kerlavik üssü bombalandırma ve avcı hava hareketleri için kullanılabilir. Yalnız bu üssün SAM kabiliyetleri İngiliz üsleri kadar gelişmemiş. Düşmanın eline geçmesi çok pahalıya patlayabilir.

Faeroe Adaları : İzlanda ile aynı durumdadırlar. Yanlız bu adalar İngiliz avcı uçaklarının menziline girdiklerinden güvenceleri daha fazladır.

Norveç: Bir Nato ülkesi olan Norveçin uzun sahil şeridi hem deniz, hem hava üsleri çok uygundur. Rus deniz kuvvetleri Atlantiğe çıkmadan burdaki üslerden çıkacak kuvvetlerce karşılanacaktır. Murmansk Sovyet hava üssünden kalkacak bombardıman uçakları da Norveçten kalkıcak avcılar tarafından karşılanacaktır. NATO 3. Dünya Savaşının hemen başında Rusyanın Norveçi istila edeceğini düşünüyor. Ruslar paraşüt ve anfibilerle Norveçi hemen alacak kuvvettedirler. Norveç ordusu güçlü değil böyle bir istilaya karşı koyması imkansız. Savaş anında NATO kuvvetlerinin desteğini alacak.

Saldırı : Rusyanın savunması Murmansk ve Kola yarım adasındaki hava kuvvetlerinden oluşuyor. Çok sayıda uçak menzile girecek her deniz taşıtının intaharıyla aynı anlam taşıyor. Yani bu uçakla ordayken pek oralara sokulmamak lazım. Ayrıca çok sayıda SSNde var.

Savunma : Bu sular NATO için hayati önem taşıyor bunu hiç unutmayın. İlk iş buradan hiçbir şekilde Sovyet gemi veya deniz altısı geçmemeli, SOSUS sırasıda bunun için yapıldı. (SOSUS - Sound Surveillance System bu kanala döşenmiş sonarlar. Bu sonarlar sayesinde o sulardan kaç balık geçtiği bile saptanabilir).

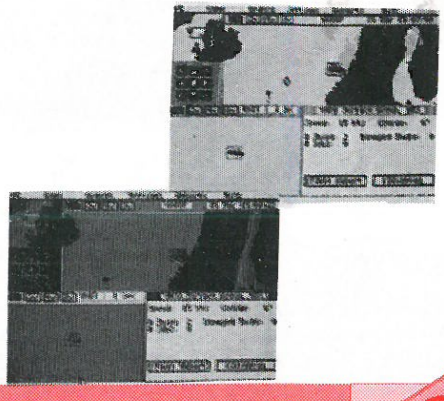
NATOnun Stratejisi : SOSUS (Sound Surveillance System) GIUK geçidini karış karış kontrol eder. Deniz bloklara bölünmüştür. Bu bloklardan herbiri bir SSN tarafından kontrol edilir. Ayrıca Amerikan P -3 Orion uçakları ve İngiliz Nimrod uçakları devamlı keşif yapar. En sonda da ASW gemileri vardır.

RUS KUZEY DENİZİ DONANMASI

185 Denizaltı 4 typoon SSBN
22 Delta SSBN
11 Yankee SSBN
1 Hatel 3 SSBN
25 SSGN Saldırı
45 SSGN Saldırı
VE Diğerleri
80 GEMİ 1 Kremlin uçak gemisi grubu
1 Kiev " " "
1 Moskova Anti - Denizaltı
11 Krusier
16 Destrayer
47 Fırkateyn
13 Anfibi Gemi
343 Uçak 55 Keşif - Elektronik Karıştınma
70 Bombardıman
TU - 22 M "Back Fire"
TU - 16 "Badger"
TU - 22 "Blinder"
15 Avcı
Yak - 38 MP "Forger"
18 Tanker
80 Anti- Denizaltı
TU - 142 "Beau"
11 - 38 "May"
Be - 12 "Mail"
105 Helikopter

Gelelim oyunumuza seçebileceğiniz 13 tane senaryo var. 1 -den 13e karmaşıklaşıyorlar. İlk senaryo da 3 gemi iken 13te donanmayı kontrol ediyorsunuz. Burda senaryodan teker teker anlatmak çok yararsız bir yer kaplama olur. Çünkü oyun size senaryoları kendisi detaylı bir biçimde açıklamış. Ayrıca oyunda Denizaltı - uçak - gemiler hakkında müthiş bir bilgi verme bölümü var. Herşeyi grafikle ve tüm detaylarla anlatmış. Zaten bu oyun sadece bu bölüm için bile parasını 8 kere hakediyor.

EMRE IŞIKLAR



VINCENT

Karanlıklar şatosunun koca ahşap kapısı büyük bir gıcırtıyla açıldı. Uzun zamandır şatosunu terk etmemiş olan Vincent karanlık gecenin korkunç gizlerini çözmek için dışarı çıktı, kapıyı kilitledi, anahtarı paspasın altına sakladı ve yola koyuldu. Başlangıçta bu işin kolay olduğunu sanıyor, kısa bir süre sonra şatosuna döneceğini ayaklarını uzatıp, televizyonda en sevdiği korku filmi, elinde favorisi buza yatırılmış RH+ kanı yudumlarken (kendisi biraz vampirdir de) güzel bir gece geçireceğini düşünüyordu. Ne kadar yanıldığınıdayolda karşılaştığı, şatosunda beslediği yaratıklara benzeyen canavarlarla karşılaştığında anladı. Bu canavarların istediği şatodakiler gibi bir parça bol kanlı biftek değil, Vincentın kendi etiydi.

Ne o, korktunuz mu? Yooo... sakın korkmayın. En iyisi geçin Commodoreunuzun başına, alın joysticki elinize, Vincentı yükleyin sonrada baltanızla, her kabusta sizi rahatsız eden o korkunç yaratıklardan intikamınızı bol bol kan dökerek alın. Bu kanları dökmek için iki silahınız olacak. İlki olan baltanız yaratıklar yanınızdayken etkili olabiliyor. Ayrıca yol boyunca göreceğiniz kutuları açıp içindekileri almak içinde baltanızı kullanacaksınız. İkinci silahınız; smartbomb. Joysticki aşağı çekip firea basınca kullanılıyor ve ekrandaki canlı tüm yaratıkları yok ediyor. Çok faydalı ama ne yazık ki sınırlı. Mecbur kalmadıkça kullanmayın.

Yolunuz uzun, yol boyunca sürekli değişik yerlerden geçeceksiniz ama geçtiğiniz her yerde sizin için çok faydalı olan kutuları hep göreceksiniz. Yanına gidip baltayla kırınca içindekinin ya para yada bloodranges (bir tür enerji) olduğunu göreceksiniz. Tanrının unuttuğu yerlerde, hilkat garibeleriyle savaşırken, paranın ne önemi var? derseniz, yol boyunca uğrayacağınız dükkanlardaki kazıkçı büyücülerden extra güçler alabilmek için bunların şart olduğunu göreceksiniz. Onun için bol bol para biriktirmeye bakın ve creditsharkelardan (hani şu her yerde karşınıza çıkan ağzı açık bir köpekbalığına benzeyen şekiller) uzak durun. Çünkü her biri creditsharke sizin için çok değerli olan paranızdan 50$ını götürüyor.

Bazı bölümlerdeki dev ve tam ortasında bir kapı olan mantarlara dikkat edin. İşte, bahsetmiş olduğum dükkanlar bunlar. İçeriden alabileceklerinize kısaca bir göz atalım;

Fireboot: Oyunda karşınıza çıkan ateşlerin üzerinde size zarar gelmeden yürümenizi sağlar.

Croosboot: Yer yer göreceğiniz haçlar sizin baş düşmanınız olmalı, çünkü değer değmez ölüyorsunuz, amaaa... eğer croosbootunuz varsa size ancak parktaki çimenlerin verdiği kadar zarar verebilir.

Airboot: Vincent gerektiğinde zıplayabiliyor, ama ya düşüş? İşte havada kaymasını sağlayan bu seçenek ile uçma tutkunuzuda bir ölçüde tatmin edebilirsiniz.

Fastboot: Genelde iyi bir koşucu Vincent, ama daha hızlı olabilir. Nasıl mı? Tabii ki fastbootla...

Creditcard: Bu oyuna özgü enflasyon canavarları sayabileceğimiz creditsharkelara karşı paranızı korumanın en emin ve tek yolu!

Endurence Potion: Bloodrangeiniz 100ün üzerinde, iyi gidiyorsunuz. Birden bir yaratık kanatlmarını çırparak size yaklaşıyor. Hay allah! Vuramadınız, size deyip geçti. O da ne?

Bloodrangeiniz 74mü? Tüh! Keşke geçtiğiniz dükkandaki endurance potioni alsaydınız, o zaman bloodrangeiniz hala 90lardaydı.

Forceshield: Bildiğimiz kalkan, güç kalkanı...

Smartbomb: Ekrandaki tüm zombileri geldikleri yere (yani cehenneme) gönderen bomba.

Bloodrangers: Artık biliyorsunuz (?!)...

Bir dükkanda gerektiği kadar kalın ve almak istediklerinize iyice karar verin. Çünkü satılan malı değiştirmiyorlar ve çıkınca bir daha giremiyorsunuz.

Düşmanınız olan yaratıkları teker teker anlatmayacağım, o kadar çeşitliler ki. Şunu bilmeniz yeterli; hareketli herşey düşmandır. Aslında background grafikleri gibi görünen bazı şeylerde gerçekte çok önemli olabilir. Örneğin haçlara basmanız, dikitlere tekme, sarkıtlara kafa atmanız yada ateşin üzerinde yürüyüşe çıkmanız Vincentın sağlığı için pek iyi olmayabilir...

Bu arada başta bahsettiğim TVdeki korku filmini unutmayın (!), yetişebilmek için her bölümü sağ üstte göreceğiniz zamandan erken bitirmelisiniz.

Size bir sır vereyim mi? Bu Vincent tanıdığım en iyi vampir. Tamam, içecek konusunda zevklerimiz biraz farklı olabilir. Fakat bir tanışırsanız ondan kolay kolay kopamayacağınızı göreceksiniz. Bence Onunla mutlaka görüşmelisiniz, ama tabii ki bunun için en emin yol Commodoreunuzun çipleri arasından geçiyor.

Grafik : %85
Ses-Müzik : %80
Oynanabilirlik : %87
GENEL : %85

ÜMİT ÖNCEL

64'ler sayfa 23



Selamlar , bir önceki ay tanıtmaya başladığımız yeni editörümüz Seka Assembler v 1. 70 açıklamasının devamını okumak istiyorsanız hemen monitörünüzün düğmesine basın ve programı yükleyerek yazıyı okumaya başlayın. Fakat ilk önce sprite meraklısı bir coder adayı arkadaşımızın sorularını yanıtlıyoruz.

- Sprite' leri nasıl hareket ettiriyoruz ?

DT : İlk önce sprite' ların shape' lerini hafızaya yüklemek gerekiyor. Sonra Copperlist' ten sprite' ın renklerin ve hafızadaki adresini lo - hı byte olarak belirtiyoruz. Sprite' ın X coordinatı hafızadaki başlangıç adresi + 1, Y coordinatı başlangıç adresi + 0'da bulunur. Bu adreslere move komutu ile çeşitli değerler yerleştirerek sprite' ınızı oynayatabilirsiniz.

- Sprite' ın boyutları nasıl olmalıdır ? High resolution ekranda sprite gösterilebilir mi ?

DT : Ah yeah , sprite boyutu yatay olarak maximum 16 pixel olur , ama yatay çözünürlük istenen ölçüde olabilir. Ekrandan bile yüksek olabilirler. Hı - res ekranda sprite göstermek te mümkündür , çünkü sprite' ların ekranla bir bağlantıları yoktur , HAM modunda bile gösterilebilirler.

- Sprite ile bob arasında ne fark vardır ?

DT : Kıck ıt , sprite' lar ekrandan bağımsız olan grafik parçalarıdır. En fazla 16 renk olabilirler ve çözünürlükleri kısıtlıdır Bob' lar ise Blitter object deyiminin kısaltılmışı olup blitter tarafından kullanılırlar. Çözünürlükleri sınırsızdır Renk sayıları sınırsızdır Hızlıdırlar.

İlk göreceğimiz ' Assemble opsion' ları , yani source' u, tamamen makinenin anlayabileceği hex sayılara dönüştürmemizi sağlayan ' a ' komutunun çeşitli türleri ...

A : debugging , yani hataları düzeltme amacıyla kullanılır.

E : Source'un machine code değerleri ve disassemble edilmiş halinin, printer'a basılması sağlanır.

H : Listenin her bir sayfasında durulmasının sağlanması için kullanılır.

L : Linkable code yaratmak için kullanılır.

O : Optimize yani sıralama işlemi için kullanılır. Örneğin, bir BNE.S LABEL komutu verildiğinde code optimize edildiğinde, eğer LABEL labelının komuta uzaklığı 8 komuttan çok ise BNE.S LABEL komutu BNE.L LABEL komutuna dönüştürülecektir. Bu işlem code'unuzun daha hızlı çalışmasını sağlar.

P : Printer'dn çıktı almaya yarar. E komutuyla aynı görevi görür.

R : Reloc girişindeki hatalar olduğunu belirtmek ve bunları düzeltmek amacıyla kullanılır.

V : Code'un assembled ve disassembled halini, ekrana dökmek amacıyla kullanılır.

Şimdi de sırada AMIGA tuşuyla birlikte kullandığımız tuşların dökümü var...(* ile işaretli olanlar, cursor SEKA>, Promptunda iken geçerlidir.

a : verilen herhangi bir kelimeyi source'un içinde aramak için kullanılır.

A : Source acele bir şekilde assemble edilir. (Assemble Option verilmez)

b : Block marking için kullanılır.

c : İşaretlenmiş block'u, Block bufferına geçirir.

i : Block bufferında bulunan block'u, cursorun o anda bulunduğu yere kopyalar.

k : Cursorun üzerinde bulunduğu satırı silmek amacıyla kullanılır.

*o : Eski source kill edilir ve yeni source yüklemek amacıyla requester çıkar.

*q : Masterseka'dan çıkmak amacıyla kullanılır.

q : editörden çıkmak için kullanılır.

Q : Acele çalıştırma için kullanılır. (Assemble eder ve çalıştırır)

r : Aranılıp bulunan kelimeyi, sizin verdiğiniz başka bir kelimeyle değiştirir.

R : Bir kelimeyi aramak ve o kelimenin yerine kendi verdiğiniz başka bir kelimeyi koymak amacıyla kullanılır.

s : Daha önceden verilmiş bir kelimeyi aramak için kullanılır.

S : Aranılacak kelimeyi vermek ve o kelimeyi arayıp bulmak amacıyla kullanılır.

x : İşaretlenmiş blocku, sourcedan çıkarmak amacıyla kullanılır.

y : Cursorun o anda üstünde bulunduğu satırda, cursorden satır sonuna kadar olan bölüm silinir.

Amiga tuşu yardımıyla kullanılan tuşlardan sonra şimdide sırada CTRL tuşu yardımıyla kullanılan tuşlara geldi...

A : Cursörü bir ekran yukarı geçirmek için kullanılır.

B : Block işaretlemek için kullanılır.

C : Block kesmek için kullanılır.

D : Satır sonuna kadar silmek amacıylas kullanılır.

E : Cursoru satır sonuna hareket ettirmak amacıyla kullanılır.

F : Blocku cursorun bulunduğu yere kopyalar.

J : Text aramak için kullanılır. Cursoru, aranılan text'in bulunduğu yere atlatır.

K : Cursorün üstünde bulunduğu satırı siler.

L : İşaretlenmiş blockta bulunan texti lower case yani küçük harfe çevirir.

O : Cursorun bulunduğu satırın bir arkasına boş bir satır koymak amacıyla kullanılır.

P : İşaretlenip, copy block bufferına koyulmuş textleri cursorun bulunduğu pozisyona koyar.

Q : cursorü, üstünde bulunduğu satırın başlangıcına atlatır.

R : Bufferda bulunan texti ters çevirir.

S : Cursörü, yüz satır yukarı atlatmak için kullanılır.

T : Cursörü, sourceun başlangıcına götürmek amacıyla kullanılır.

U : İşaretlenen texti Upper case yani büyük harf haline çevirir.

W : İşaretlenen blocku diske kaydetmak için kullanılır.

X : Cursörü yüz satır alta atlatmak için kullanılır.

Y : Bitr sayfa aşağı gitmek için kullanılır.

Z : Y tuşuyla aynı işi yapar.

[: ESC tuşuyla aynı görevi görür.

Sırada ALTernate tuşunun yardımıyla verilen komutlar var...

<Cursor sağa> : Çakışan label'a atlamak amacıyla kullanılır.

<Cursor sola> : Labelin çağrıldığı yere dönmek için kullanılır.

Bu aylık da bu kadar. Sizler bana her konuda ama her konuda mektup yazmaya devam edin. Masterseka'nın herhangi bir versiyonunu ya da source'unu arıyorsanız , bir program arıyorsanız, data disklerine ihtiyacınız varsa , bilgi eksikliği hissediyorsanız , cracker dünyasına dalmak istiyorsanız adres :

BAHADIR AKCAN
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş / İstanbul

İLERİ... DAHA İLERİ...

İSTANBUL BİLGİSAYAR MERKEZİ'nden

ÇOK ÖZEL İMKANLAR

En yeni ***AMIGA*** ve COMMODORE programları çok cazip fiatlarla sadece bizde.. İSTANBUL **BİLGİSAYAR MERKEZİ** uygulamış olduğu fiat politikası, Üyelerine sunduğu çok Özel imkanlarla , Cihaz satış ve sonrası verdiği program desteği, Binlerce programdan oluşan geniş arşivi ile Türkiyenin neresinde olursanız olun Hizmetinizdedir.

ÜYELERİMİZE SAĞLADIĞIMIZ İMKANLAR:

*Üyelerimize ayda **10 program bedava***

Joystick , Disk Drive, Monitor ve Bilgisayar** alımlarında **% 5 indirim.

*Ayrıca **Sürpriz imkanlar.***

ÜYELİK ÜCRETLERİ:

3 aylık.....100.000 Tl.
6 Aylık.....150.000 Tl.
12 Aylık.....200.000 Tl.

İSTANBUL BİLGİSAYAR MERKEZİ

OSMANAĞA MAH. ŞEMSİTAP SOKAK SEFA İŞ MERKEZİ
KAT 1 NO : 43 (Mola Bilardo'nun karşısı)
ALTIYOL KADIKÖY - İSTANBUL
TEL: 340 06 62

ULTIMA V

THE WARRIORS OF DESTINY

FRP sevenleri en azından iki ay masa başında tutacak bir oyun, işte Ultima V. Büyük çabalardan sonra Avatar olmayı başarmış birisiniz-Ultima IV. Avatarlık, Britannia için son derece önemlidir. Avatar olan bir insan sekiz özelliğe sahiptir. Dürüstlük, merhamet, cesaret, adillik, fedakarlık, saygı, insanilik, ruhanilik. Uzun bir huzur döneminin ardından yeni bir karanlık çağa girmiştir, Britannia. Üç güçlü Lord Britannia kıtasını tehdit etmektedir. İşte yine bize iş düşmüştür. Amacımız bu üç lordu yok etmektir.

Klavye Kullanımı

"A" Attack: Herhangi bir yaratık veya karaktere karşı saldırmak için kullanılır.

"B" Board: Herhangi bir firkateyne, filikaya veya bir ata binmek için kullanılır.

"C" Cast: Büyü yapmak için kullanılır. Büyü kod ismi yazılır.

"E" Enter: Herhangi bir şehire, kaleye veya başka yapıtlara girmek için kullanılır.

"F" Fire: Gemi toplarını ateşlemek için yani gemiden karaya saldırmak için kullanılır.

"G" Get: Bulunan herhangi bir objeyi almak için kullanılır.

"H" Hole Up: Kamp yapıp gruptaki hasarları gidermek için kullanılır.

"I" Ignite A Torch: Bundan varsa fener yakıp ışık yaratmak için kullanılır.

"J" Jimmy Lock: Kilitli kapıları iskelet anahtarlarla açmaya yarar. Anahtarlar kırılmadığı sürece tekrar kullanılabilirler. Dexteritysi iyi olan kapıları daha iyi açabilir.

"K" Klimb: Herhangi bir yerden tırmanmak için kullanılır.

"L" Look: Herhangi bir objeyi tanımlamak, yazıları okumak için kullanılır.

"M" Mix: Kimyasal maddeleri büyü hazırlamak için birleştirmek amacıyla kullanılır.

"N" New Order: Karakterlerin yerlerini değiştirmek için kullanılır.

"O" Open: Kilitsiz kapı ve sandıkları açmak için kullanılır.

"P" Push: Hafif eşyaların yerini değiştirmek ya da kapıları bloke etmek için kullanılır.

"Q" Quit And Save: Oyundan çıkmak ve oyunu save etmek için kullanılır.

"R" Ready: Herhangi bir karakterin silah seçimini yapmak için kullanılır.

"S" Search: Herhangi bir yer ya da objeyi aramak, eğer saklı bir şeyler varsa onları bulmak için kullanılır.

"T" Talk: Karakterklerle konuşmak için kullanılır.

"U" Use: Herhangi bir objeyi kullanmaya yarar.

"V" View: Bulunulan yeri kuşbakışı gösterir. Gem adlı bir objeye ihtiyaç vardır.

"X" X-it: Herhangi bir yerden çıkmak, bir attan veya bir gemiden inmek için kullanılır.

"Y" Yell: Gemide hızı arttırır veya azaltır. Diğer zamanlarda insanlara yüksek sesle bir şeyler söylemek için kullanılır.

"Z" Z-Stats: Karakterlerin durumlarını görmek için kullanılır. Oklarla sayfaları değiştirebilirsiniz.

Konuşmalar

Ultima V konuşmalar üzerine kurulmuştur. Tüm ipuçları insanların konuşmalarında saklıdır. Konuşma tekniği şöyledir. Bir insana önce job sorulmalıdır. Karşımızdaki bize ne iş yaptığını söyleyecektir. Söylediği laflarda anahtar kelimeler vardır. İşte bunları yakalayıp sorarsak doğru konuşmayı yapmış oluruz. Karşımızdakine ayrıca üç soru sorabiliriz job, name, join.

Dükkanlar

Armoury de silah ve zırh satılır. Tüm silah satıcıları kullanılmış silah satın almak isterler. Biçecekleri değerler farklı olabilir ama yenisininki kadar değildir.

Stables her şehirde bulunmaz. Nalbantta genellikle at satılır. Tabii at çeşitleri de vardır.En iyisi Volarian atıdır.

Marketslerde yiyecek satılır. Fiyatları şehirden şehire büyük değişiklikler gösterir.

Pubs genellikle market ya da innlerin içinde bulunur. Burada içki içip dedikoduları öğrenebilirsiniz. Bazılarında müzik çalan halk şairleri bulunur. Bunlarla konuşmayı ihmal etmeyin, çünkü bazılarında değerli bilgiler bulunabilir.

Healers genellikle her kale, köy, kent ve benzeri yerlerde bulunur. Genellikle pahalıdırlar fakat Skara Brae'de diğerlerine nazaran ucuzdur.

Apothecaries kimyasal otların hazırlanıp satıldığı yerdir.

Inns kıtanın en konforlu yerleridir. Geceleri geçirmek için en ideal yerlerdir. Üstelik konforlu olması yaraların çabuk

64'ler sayfa 26

iyileşmesini de sağlamaktadır.
Shipwrights liman kentlerinde bulunur. Burada firkteyn ve sal yapılır. Sal fiyatları ucuz olmasına karşın firkateynlerin fiyatları oldukça pahalıdır.
Guilds gezginlerin loncasıdır. Burada çeşitli eşyalar satılır.
Governement'ın aslı Lord British'in kalesinde bulunur. Ofisi ve hapishanesi Yew şehrinde bulunur.

Şehirler ve Köyler

Britain, Britannia kıtasının baş şehridir. Bardların en çok bulunduğu yerdir. Britain büyük bir otele sahiptir. Burada ayrıca kıtanın en iyi bow silahları yapılır.
The Britannys doğu, kuzey ve batı olmak üzere üçe ayrılmışlardır. Doğu Britain gemi yapımında iyidir. Ayrıca ün yapmış bir healer'ı bulunur. Kuzey Britain'da küçük bir inn ve büyük bir stable bulunur. Batı Britain tarımla uğraşır ve kendisiyle birlikte etrafındaki dört yerleşim yerinin yiyeceğini sağlar.
Buccaneer's Den bir ada kasabasıdır ve Paws'ın doğusunda bulunur. Hırsızların barınağı olduğu söylenir.
Cove Lock, Lake'nin güneyinde bulunur. Britania'nın en iyi healer ve alkemisti burada bulunur. Burada ayrıca bir tapınak bulunur.
Jhelom'da fighter'ın çok olduğu söylenir. İyi bir armoury ve shipwright bulunur.
Minoc iyi bir healere sahiptir. Bölgenin kuzey kıyısında bulunur.
Moonglow şehri Verity adasının güneyinde bulunur. Burada büyücünün çok olduğu söylenir.
New Magincia çiftçilikle geçinirler. Şehirde iyi olan bir restoran ve bir healer vardır.
Paws Tinsic ve Britain arasında Fens of the Death'in güney ucunda bulunur. Burada gezginler için iyi bir restoran ve inn bulunur.Ayrıca at da satın alınabilinir.
Skara Brae rangerlerin merkezidir. Şehir üç adacığın güneyinde, Spiritwood'un batısında kalır. Skara Brae'de ucuz bir inn, her malzemenin bulunduğu bir apothecaries ve fiziksel, ruhani ve büyülü ilaçlar kullanan bir healer bulunur.
Trinsic Britannia'nın ,güneyinde bulunur. Burada daha çok şövalye



bulunur. Bu şehrin ufak bir gölü, bir armoury, healer ve stablesi bulunur.
Yew şehrinde yasaları koruyan büyücüler bulunur.

Büyüler

Büyüleri açıklamaya geçmeden önce bilinmesi gereken bazı noktalar var. Bir kere Britannia kıtasında İskandinavlar'ın eski yazısı geçerlidir. Yani oyunda yazılar eski ve son derece karmaşıktır. Hemen karamsarlığa kapılmayın, açıklamanın sonunda alfabenin İngilizce uyarlamasını da vereceğim.
Sizi sıkacak ama öğrenmeniz gereken bir alfabe daha var, büyü alfabesi. Bunu da açıklamanın sonunda vereceğim. Bu alfabenin nerede kullanıldığına gelince, her büyünün bir latince kodu var. Oyun içinde hangi büyüyü yapacaksak onun latince ismini yazmak zorundayız.
Büyüler Britannia'da sekiz ayrı sınıfa ayrılmıştır. Buna büyünün sekiz çemberi adı verilir. İlk level'de olan bir insan ancak ilk çember büyülerini yapabilir ve böyle gider.
Bilinmesi gereken son şey ise yararlı otlar, bunların isimleri ve nasıl kullanılacakları. Bir büyü yapabilmemiz için önce onu hazırlamalıyız. İşte otlar da büyüleri yaratmaya yarıyor.
Black Pearl: Ender bulunan siyah incidir. Siyah inci en kuvvetli otlardan biridir. Objeleri havalandırmaya, fırlatmaya yarayan bu inciler devinduyum büyüleri yapmakta kullanılır.
Blood Moss: Gelişmesi, büyümesi daha çok mantara benzediği için ormanların derinliklerinde, nemli bölgelerde bulunurlar. Bu otlar mobiliteyi arttırır.
Garlic: Her yerde bulunabilen ve güçlü bir koku yayan bu otlar kötü ruhları kaçırmak için kullanılır.
Ginseng: Bu ot sadece insanları iyileştirmek için kullanılır.
Mandrake Root: En ender bulunan, dolayısıyla çok pahalı olan bu otlar bataklık bölgelerinde yetişir. Bu otlar güç vermek için kullanılır.
NightShade: Bu ender bulunan otlar sadece ayın belli zamanlarında ortaya çıkarlar. Bu otları dolunay olmadan elleyen ölür. Bu otlar illüzyon ve zehir yaratmakta kullanılır.
Spider Silk: Yer tayini, engelleme olaylarını yaratmada kullanılır.
Sulphurous Ash: Volkanik patlamalar sonucu oluşmuş bu küller büyülü karışımlara enerji sağlamakta kullanılır.

BÜYÜ KİTABI

İlk Çember:

An Nox Antizehir(cure poison)
Özellikle sıçanlar, örümcek ve yılanlar çok zehirli hayvanlardır. Ayrıca bataklık bölgelerde dolaşmak insanı zehirler. Zehirlenmiş insanı eski hale getirmek için kullanılır. Her yerde kullanılabilir.
Formül: 1 ginseng ve 1 garlic.
An Zu Uyandırma(awaken)
Geceyi geçirmek üzere kamp yaparken nöbetçinin bulunması gerekir. Ama dalgınlık sonucu biri nöbet beklemez

64'ler sayfa 27

ve de kamp yeri saldırıya uğrarsa uyanan birinin arkadaşlarını uyandırması gerekir. Savaşta kullanılması gerekir. Formül: 1 ginseng ve 1 garlic.

Grav Por Büyülü Mermi (magical missile)

Tecrübesiz olan ilk sınıf büyücülerin savaşlarda kullanabileceği sağlam bir silaha ihtiyacı vardır. Basit büyüler içinde en etkilisi bu büyüdür. Savaşta kullanılır. Formül: 1 ash ve 1 pearl.

In Lor Işık (light)

Bu basit büyü küçük ve kısa süreli bir ışık yaratır. Savaş dışında her zaman kullanılabilir. Formül: 1 ash.

Mani İyileştirme (heal)

Bu büyü en kolayıdır. Mani zehirlenme, hastalanma veya ölme gibi durumları iyileştirmez. Sadece insanın HP'sini biraz yükselterek kendini iyi hissetmesini sağlar. Her yerde kullanılabilinir. Formül: 1 ginseng, 1 silk.

İkinci Çember:

An Sanct Kilit Açma (unlock)

Bazı yaratıklar içi hazine ve değerli eşya dolu sandıklar taşırlar. Bazen bu yaratıklar sandıklarına tuzaklar yerleştirirler. Bu tuzaklardan en çok karşılaşılan dört tanesi acid spray, poison fume, bombs ve gaseous atmosphere'dir. İlk ikisi sandığı açana, diğer ikisi de sandığın etrafındakilere zarar verir. Bu büyü mekanik kilitli kapıları ve bu tuzakları yok etmeye yarar. Formül: 1 ash, 1 moss.

An Xen Corp undead kovma (repel undead)

Yaşayan ölüler en tehlikeli yaratıklardan birileridir. Onları etkisiz hale getirmek için bu büyü düşünülmüştür. Savaş sırasında kullanılır. Formül: 1 garlic, 1 ash.

In Wis Yer tayini (locate)

Bulunulan yerin enlem ve boylamını verir. Savaş dışında her yerde kullanılır. Formül: 1 nightshade.

Kal Xen Hayvan çağırma (call animal)

Bu büyü savaşta gruba yardım etmesi amacıyla sıçanlar, yılanlar gibi bazı hayvanlar yaratır. Formül: 1 sılk, 1 mandrake.

Rel Hur Rüzgar değiştirme (wind change)

Bu büyü savaş dışında her yerde rüzgarın yönünü değiştirmek amacıyla kullanılır. Formül: 1 ash, 1 moss.

Üçüncü Çember:

In Flam Grav Ateş duvarı (wall of fire)

Yerde ateş yaratır ve bu ateşe basanlar hasar görürler. Atıldığı yere dikkat edilmelidir çünkü kendi karakterimiz de aynı akibete uğrayabilir. Dungeon ve savaşta kullanılabilinir. Formül: 1 pearl, 1 ash, 1 silk.

In Nox Grav Zehir duvarı (wall of poison)

Yerde zehir bulutu yaratır ve bu buluta gireler hasar görür. Atıldığı yere dikkat edilmelidir çünkü kendi karakterimiz de aynı akibete uğrayabilir. Dungeon ve savaşta kullanılır. Formül: 1 nightshade ,1 silk, 1 ash.

In Por Parildama (blink)

Bu büyü grubu bir yerden başkasına ışınlar. Heryerde kullanılabilinir. Işınlama işlemi ancak boş arazilarde gerçekleşebilir. Formül: 1 silk, 1 moss.

In Zu Grav Uyku duvarı (wall of sleep)

Yerde uyku yaratan bir alan yaratır ve buraya değenler uyur. Dungeon ve savaşta kullanılır. Formül: 1 ginseng, 1 silk, 1 pearl.

Vas Flam Ateş topu (ball of flame)

Düşmana epey zarar veren ateşten bir top oluşturur. Formül: 1 ash, 1 pearl.

Vas Lor Büyük ışık (great light)

Bu büyü In Lor ile aynı mesafeyi aydınlatır. Ama daha uzun sürer. Formül: 1 ash, 1 mandrake.

Dördüncü Çember:

An Grav Enerji yoketme (dispell field)

Ateş, elektrik, zehir gibi zarar veren bazı enerji alanlarını yok eder. Formül: 1 pearl, 1 ash.

Des Por Aşağı ışınlama (downward move)

Uus Por Yukarı ışınlama (upward move)

Bazen dungeon'da çıkmazlara girilir. Ne geri dönülebilinir, ne de ilerlenebilinir. Bu gibi durumlarda ışınlama büyüsü grubu bulunduğu yerin bir kat aşağı veya yukarısına ışınlar. Formül: 1 moss, 1 silk.

In Sanct Koruma (protection)

Her grup üyesinin önünde kısa süren bir kalkan oluşturur. Formül: 1 ash, 1 ginseng, 1 garlic.

In Sanct Grav Koruma alanı (protection field)

Geçilmesi imkansız koruyucu ve kısa süreli bir kalkan oluşturur. Daha çok dungeon'da yaratıklardan kaçmak için kullanılır. Formül: 1 mandrake, 1 silk, 1 pearl.

Wis Quas Gösterme (reveal)

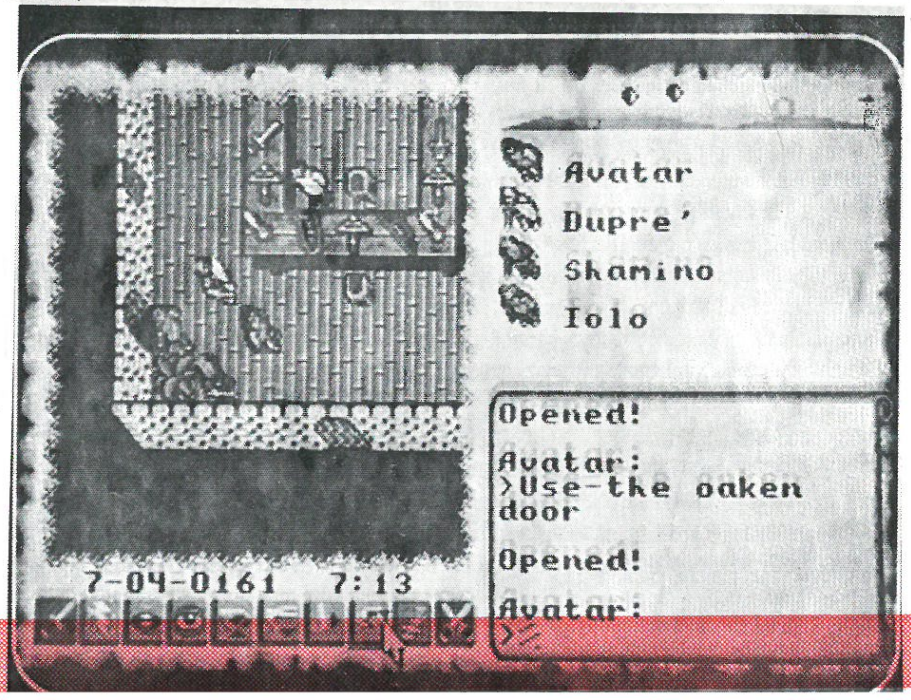
Görünmez yaratıkların o anki yerini gösterir. Ancak savaşta kullanılır. Formül: 1 silk, 1 nightshade.

Beşinci Çember:

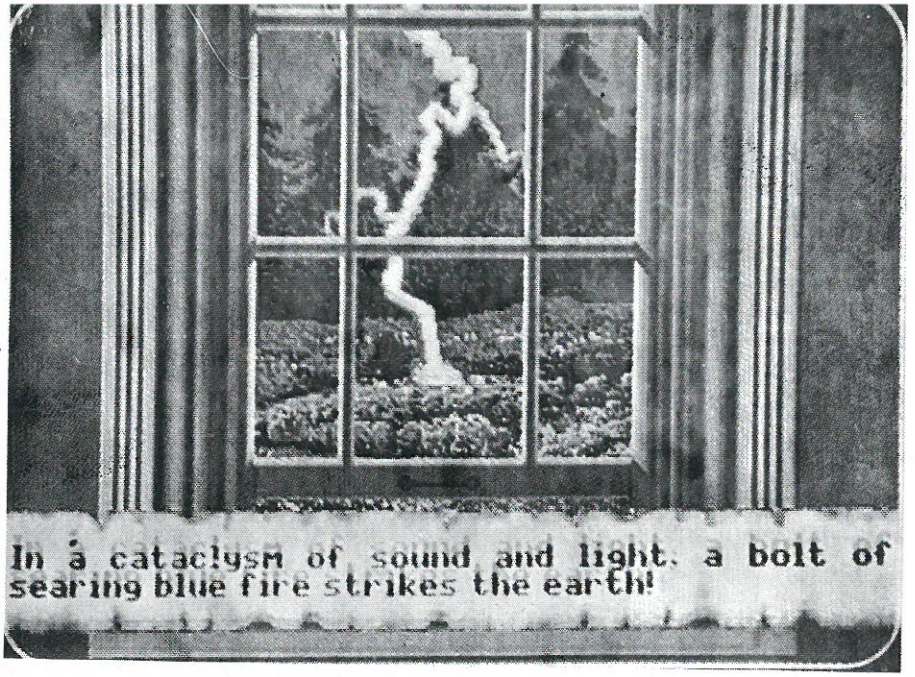
An Ex Por Büyülü kilit (magic lock)

Kapıları büyü ile kilitlemek için kullanılır. Formül: 1 ash, 1 moss, 1 garlic.

In Bet Xen Böcekler (insect swarm)



64'ler sayfa 28



Bu büyü dört küçük fakat öldürücü böcek yaratır. Bu böcekler gruba yardım eder. Formül: 1 moss, 1 silk, 1 ash.

In Ex Por Büyülü açma (magic unlock)

Büyü ile kilitlenmiş kapıları açar. Formül: 1 ash, 1 moss.

In Zu Uyutma (sleep)

Savaşta kullanılır. Yaratıkları uyutup savumasız bırakır. Formül: 1 ginseng, 1 nightshade, 1 silk.

Rel Tym Çabukluk (quickness)

Bu büyü grubun hızını iki kat arttırır. Savaşta kullanılır. Formül: 1 ash, 1 mandrake, 1 moss.

Vas Mani Büyük iyileştirme (great heal)

Bir insanın hitpoint'lerini tamamen yükseltir. Formül: 1 ginseng, 1 silk, 1 mandrake.

Altıncı Çember:

An Xen Ex Büyüleme (Charm)

Bu büyü düşmanı kendi safhamıza çekmeye yarar. Yanlız büyüyü yapanın son derece akıllı olması gerekmektedir. Savaş büyüsüdür. Formül: 1 pearl, 1 nightshade, 1 silk.

In An Büyü Yoketme (negate magic)

Büyü kullanıldığı zaman savaşta bir süre hiç bir taraf başka bir büyü yapamaz. Formül: 1 garlic, 1 mandrake, 1 ash.

In Vas Por Ylem Zelzele (tremor)

Tüm düşmanlara zarar verebilen bir büyüdür. Formül: 1 moss, 1 ash, 1 mandrake.

Quas An Wis Şaşırtmak (confuse)

Düşmanı şaşırtır. Etkili olduğu takdirde düşman kendi tarafı veya değil en yakınındakine saldırır. Formül: 1 mandrake, 1 shade.

Wis An Ylem X-ışını (xray)

X ışınları her yerde kullanılabilinir. O ortamdaki saklı veya kırılabilir kapıları, tırmanılabilinir dağları, en kalın taşları kısaca her şeyi gösterir. Formül: 1 mandrake, 1 ash.

Yedinci Çember:

In Nox Hur Zehir Rüzgarı (poison wind)

Büyücünün elinden öne doğru bir alana zahir saçılır. Burada bulunan düşman veya arkadaş herkes zehirlenir. Formül: 1 nightshade, 1 ash, 1 moss.

In Quas Corp Korkutmak (Fear)

Aklı pek fazla olmayan yaratıkları kaçırtmaya yarar. Formül: 1 nightshade, 1 mandrake, 1 garlic.

In Quas Wis Gözetlemek (peer)

Gem'lerin yaptığı gibi bulunulan yerin kuşbakışı görünümünü verir. Formül: 1 nightshade, 1 mandrake.

In Quas Xen İkileme (clone)

Bu büyü düşman veya arkadaşa kullanılabilinir. Arkadaşa kullanıldığında her özelliği ikilenir (düşmanlardan birini öldürürse bir kişi de beleşten ölür, mesela). Düşmana kullanılırsa ikiye bölünür. Formül: 1 ash, 1 silk, 1 moss, 1 ginseng, 1 nightshade, 1 mandrake.

Sanct Lor Görünmezlik (invisibility)

Savaş boyunca görünmezlik sağlar. Formül: 1 mandrake, 1 nightshade, 1 moss.

Xen Corp Öldürme (kill)

Yaratık son derece akıllı olmadığı sürece bu büyüden kimse kurtulamaz ve anında ölür. Formül: 1 pearl, 1 nightshade.

Sekizinci Çember:

An Tym Zamanı durdurma (time stop)

Bu büyü zamanı çok kısa bir süre durdurur. Formül: 1 mandrake, 1 garlic, 1 moss.

In Flam Hur Ateş Rüzgarı (flame wind)

Savaş sırasında tüm düşmanları yakar güçlü olanlar kurtulabilir. Formül: 1 ash, 1 moss, 1 mandrake.

In Mani Corp Canlandırma (resurrect)

Ölü birini canlandırmaya yarar. Fakat canlanan kişi birinci level'den başlar. Formül: 1 garlic, 1 ginseng, 1 silk, 1 ash, 1 moss, 1 mandrake.

In Vas Grav Corp Enerji Alanı (cone of energy)

Xen Corp büyüsünü tek seferde tüm düşmanlara yapar. Formül: 1 mandrake, 1 nightshade, 1 ash.

Kal Xen Corp Yaratma(summon)

Son derece güçlü bir daemon yaratır. Grup için savaşır ve savaş sonunda yok olur. Formül: 1 mandrake, 1 garlic, 1 moss, 1 silk.

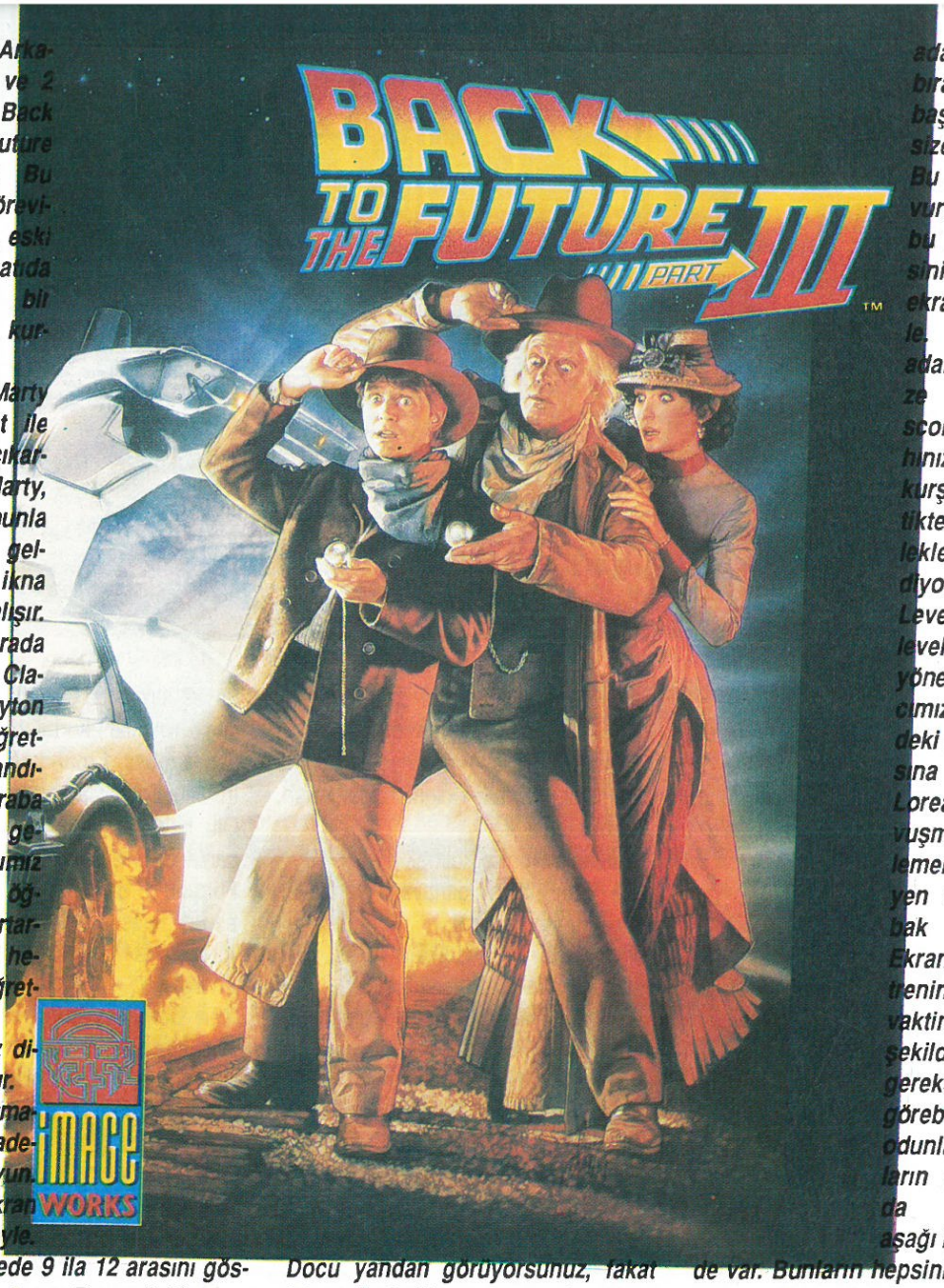
Vas Rel Por Ay Geçidi (gate travel)

Britannia kıtasında belli bölgelerde geceleri Moongate'ler çıkar. Bunlar ayın belli zamanlarına göre belli yerlere ışınlama yaparlar. Bu büyü Moongate yaratır ve istenen yere ışınlama yapar. Formül: 1 ash, 1 mandrake, 1 pearl.

Ultima V'de yeni bir oyuna başlamak için; (protek açık olarak) Create new caracter'e gelip adamınızın çeşitli olaylara nasıl tepki göstereceğini seçiyorsunuz. Seçim bittikten sonra Instruction'a gelip oyunun konusunu öğreniyorsunuz. Journey on award yapıp yeni oyuna başlıyorsunuz. Eğer bunları sırası ile yapmazsanız disket içinde bir saved game'dan başlarsınız.

FIRAT BÜKEY

AMIGA



Merhaba Arkadaşlar! 1 ve 2 derken Back To The Future 3te geldi. Bu seferki görevimiz Docu, eski vahşi batıda mutlak bir ölümden kurtarmak.

Level 1: Marty ve Doc at ile gezintiye çıkarlar. Marty, Docu onunla geleceğe gelmesi için ikna etmeye çalışır. Tam bu sırada önlerinden Clara Clayton isimli bir öğretmenin kullandığı bir atlı araba dört nala geçer. Amacımız bu zavallı öğretmeni kurtarmak. Şimdi hepiniz biz öğretmen kurtarmayız diyorsunuzdur. Ama unutmayın ki bu sadece bir oyun. Burada ekran düzeni şöyle. Sağ alt köşede 9 ila 12 arasını gösteren bir saat var. Bu saat 12ye gelince ölürsünüz. Ortada bulunan haritada sizin ve arabanın yerini gösterir. Buradan arabayla aranızdaki farkıda görebilirsiniz. Eğer saat 12ye gelmediyse ve araba uçurumun kenarında ise onu gene yakalayabilirsiniz. Sol taraftada Scoreunuzu görebilirsiniz. Atınızla ilerlerken arabadan fırlayan eşyalar, taşlar, yere düşen sandıklar ve peşinize takılan atlılarla, kızılderililerin attıkları baltalar sizi engellemeye çalışıyorlar. Bir şeyin üzerinden atlamak için joystick yukarı, eğilmek ve yerdeki eşyaları almak için joystick aşağı, ateş etmek için sadece firea basmanız yeterli. Bu levelda Docu yandan görüyorsunuz, fakat biraz ilerledikten sonra kendinizi yukardan görmeye başlıyorsunuz. Buradaki tüfekler size üç yöne aynı anda ateş etme imkanı sağlar.

Level 2: Bu levelda Martynin elini yönetiyorsunuz. Ekranda çıkan hedefleri belirli süre içinde vurmalısınız. Dikkat etmeniz gereken renkli olanları vurmalısınız. Beyaz, sarı, yeşil, mavi, açık mavi, kırmızı vurmanız gereken renklerdir. Bütün renkleri toplayabilirseniz bu levelda geçersiniz.Benim tavsiyem alttan geçen ördekleri vurmanızdır.

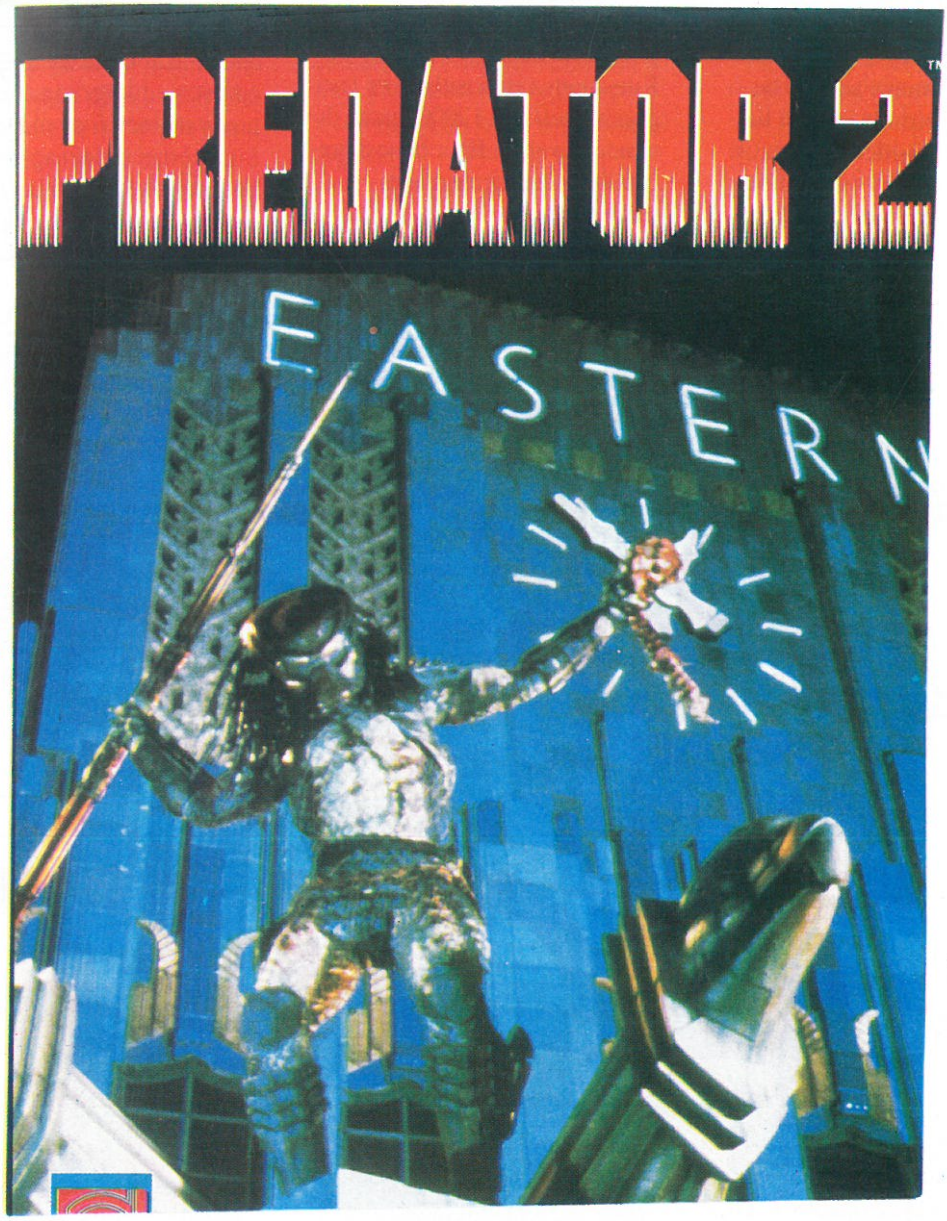
Level 3: Bu levelda, çıkan kavgada size ateş eden adamları tabak atarak öldürmelisiniz. Her adam üç tabak isabet edince ölüyor. Bütün adamları saf dışı bırakabilirsiniz bir başkası geliyor ve size ateş ediyor. Bu adamı altı defa vurduktan sonra bu levelda geçersiniz. Bu levelda ekran düzeni şöyle. Sol taraftaki adam resimleri size ateş edenler, scoreunuz, ve zırhınız. Zırhınıza 6 kurşun isabet ettikten sonra melekler diyarına gidiyorsunuz.

Level 4: Bu levelda da Martyyi yönetiyoruz. Amacımız trenin önündeki zaman arabasına De Loreanımıza kavuşmak. Sizin ilerlemenizi engelleyen adamlara tabak atabilirsiniz. Ekranın üstünde trenin hızını, kalan vaktinizi ve renkli şekilde almanız gereken odunları görebilirsiniz. Bu odunlar ya vagonların üstünde ya da merdivenle aşağı inilen yerlerde var. Bunların hepsini almalısınız. Bir tane bile kaçırırsanız diğerini alamazsınız. Levelin sonundaki lokomotifi geçmek gerçekten çok zor. Burada önceden çıkan buhar suyun nerden çıkacağını belirtir ona göre dikkatli olun. Zaman arabasına ulaştıktan sonra sizi güzel bir son ekranda bekliyor. Size tavsiyem bu oyunu mutlaka alın. Yardımlarından dolayı KBden spacee teşekkür ederim.

GRAFİK : %85
MÜZİK : %75
SES-EFEKT : %75
OYNANABİLİRLİK : %85
GENEL : %80
ONUR OKYAY

64'ler sayfa 30

PREDATOR 2



Arnoldun başrolünü oynadığı Predatör isimli film göstrildiği yıl büyük ilgi görmüştü. Bir grup askerin bilinmeyen bir yaratıkla aralarında geçen mücadeleri anlatan film bildiniz gibi yaratığın ölümü ile bitmişti. Aynı zamanda Amigada Arcade oyunu yapılan filmin ikincisini önümüzdeki aylarda seyretme imkanı bulacağız. Bu kez NEW YORK sokaklarında geçen filmin oyunu geçen gün elime geçti. İlki gibi filminden önce gelen oyun İmage Work tarafından hazırlanmış. Predatör 2de göze çarpan ilk şey, bu kez başrolü Arnoldun oynamamasıydı. Arnoldsız bir Predatörün ne kadar başarılı olacağını önümüzdeki aylarda hep birlikte göreceğiz. Oyunu yüklediğinizde bir menü ile karşılaşacaksınız. Bu menüde oynayacağınız aleti seçebilir, müziği kapatıp efektleri açabilir ve üç dilden herhangi birini seçebilirsiniz. Bu ekrandan sonra oyuna geçebiliriz. Unutmadan birşey söylemek istiyorum. Oyun iki disket olarak satılmaktadır. Doğrudan ikinci disketi yüklerseniz oyunun demosunu görebilirsiniz. Birinci disket de demo yoktur. Oyun filmin geçtiği mekanlara uygun olarak yapılmış. İlk level sokaklarda geçiyor. Ekran düzeni ise şöyle: Sol alt köşede bir polis rozeti bulunmakta, yoldan geçen masum birini yani suçlular dışındaki herhangi birini vurursanız rozet azalır. Rozet iyice yokolduğunda üç kredinizden birini harcamak zorunda kalırsınız. Yanında silahınızın şarjörlerini ve mermileri görebilirsiniz. Enerjiniz kırmızı kan damlaları halinde simgelenmiş. Enerji sona erdiğinde ne olacağını bilmek için Einstein olmanıza gerek yok. Enerjinizi arttırabilmek için bir çelik yelek bulmalısınız. Çelik yelek enerjinizi full yapacaktır. Sağ köşede silahınızı görebilirsiniz. Silahınız ilk başta bir tabancadır. Oyun ilerledikçe Uziye benzer bir M-1 makinelisini alabilirsiniz. Başka silah çeşitleride yol üzerinde bulunmaktadır. Kahramanımız şeffaf çizilmiş ve 180 derece dönebiliyor. Üzerinize akın akın gelen suçluları vurmak için nişangahı üzerlerine getirip ateşe basmalısınız. Atılan bombalardan dolayı enerjiniz hızla azalıyor bu yüzden çok çabuk ve atik olmalısınız. Çünkü dikkatsiz bir anınızda kalbura dönmeniz hiçte zor değil. İlk levelde pencerelerde yaratığın gölgesini görebilirsiniz. Gölgeyi iyi izlerseniz onu vurabilirsiniz. Eğer Dananın böğürmesi gibi bir çığlık duyarsanız mutlaka onu vurmuşsunuzdur. Bu arada attığı ağ gibi maddeye de dikkat edin. Yaratık ileri levellerde karşınıza çıkacaktır. Uzaktaki suçluları kurşunla, yakınınıza gelenleri ise tüfeğinizin dipçiği ile öldürebilirsiniz. Yerlerdeki şarjörleri toplayarak mermilerinizi arttırabilirsiniz. Sokaktaki veya metroda ki birçok eşyayı parçalayarakta şarjör alabilirisinz. Arada sırada karşınıza bir roket çıkabilir. Roketin üstüne ateş ederek ekrandaki tüm suçluları öldürebilirsiniz. Oyun ilerledikçe mekanlar değişip yeni suçlular ortaya çıkıyor. Tabii onları en kısa zamanda mıhlamak gerekiyor. Oyunu P tuşuna basarak pause ettiğinizde bile nişangahınızı oynatabilmeniz sizi birçok karışık durumdan kurtaracaktır.

Predatör 2 ilk oyuna oranla daha pasif kalıyor. Levellerin hep aynı olması insanı bir süre sonra bıktırıyor. Grafikler ise vasatın üstünde. Birkaç saatlik oynayacağınız bir oyun arıyorsanız alabilirsiniz. Ne demişler zevkler ve renkler tartışılmaz.

GRAFİK : %73
MÜZİK: %70
OYNANABİLİRLİK: %76
GENEL : %73

SERKAN SÖZER

TAKE'en OUT

Hayatını bir cinayet şebekesini ortadan kaldırmaya adamış bir polis, günün birinde izlerini bulursa ne olur? Birdenbire ortalık savaş alanına döner ve etraf ölü vicutlardan geçilmez olur. Eğer vur, kır, öldür, parçala, yok et, patlat, bombala türü oyunlardan hoşlanıyorsanız veya fazlasıyla deşarj olma ihtiyacı duyuyorsanız tam yerine geldiniz.

Oyuna başladığınızda ilk olarak bu tehlikeli göreve layık olduğunuzu ispat etmelisiniz. Bunun için talim odasında karşınıza çıkacak olan maket hedefleri vurmanız gerekiyor. Normal hedefler 500 puan, insan şeklindeki hedefler 750 puandır. Kurşununuz ise kısıtlıdır ve testi geçebilmek için 12000 puana ihtiyacınız vardır. Eğer bu testi geçebilirseniz ilk çatışmaya girebilirsiniz.

Her görev geçişinizde bilgisayar sizden dört silahtan iki tanesini seçmanizi ister. Bu silahla tüfek, makinali tüfek, bazuka ve el bombasıdır. Tüfek teker teker ateş eder. Makinalı tüfek seri bir şekilde ateş eder ve düşman nüfusunu epey azaltır. Bazuka, ateş edildiği noktanın çevresinde canlı bırakmaz. El bombası ise ekrandaki bütün canlıları yok eder. Fakat bir dezavantajı vardır, oda ateş edildiği anda ekranda bulunan rehineleri de öldürmesidir. Silahlardan birini sağ, birini sol button ile seçin. Böylece çatışma esnasında hangi buttona basarsanız, o buttonla seçmiş olduğunuz silahı ateşlersiniz.

İlk çatışmanız bir sokakta. Teroristler iki apartmanı ele geçirmiş durumda. Ellerinde polis ve sivil rehineler var. Hemen harekete geçip hepsini temizlemelisiniz. Burada sakın ellerini havaya kaldırmış polisleri ve sarışın rehineleri vurmayın. Eğer rehineleri vurursanız gücünüz azalır. Kırmızı ceketli adamlara ve komando kıyafetli teroristlere dikkat edin. Bazen havadan iri yarı bir adam iner. Eğer bunu vurursanız, arka planda şangır ve şungur sesleriyle aşağı düşer. Bazıları çöp tenekelerinin arkasından, bazıları ağaçların arasından ateş eder. Mavi giysili olanları yuvarlanarak sizden kaçmaya çalışır. Hepsini temizlerseniz, ilk çatışmanın galibi olursunuz ve rütbeniz aldığınız puana göre yükselir.

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

2. çatışmaya katılabilmeniz için, havaya atılan tabakları vurmanız ve nişancılığınızı kanıtlamanız gerekli. Fakat bu iş görüldüğü kadar basit değil. Tabakların her biri değişik açılardan ve farklı hızlarla atılıyor. Buda sizin şaşırmanıza neden oluyor. Burayıda geçtikten sonra, bir barakada çatışma sizi bekliyor. Çatışma, barakanın kapısından çıkan ve size ateş açan bir teroristle başlıyor. Arka planda petrol kuyuları ve ön planda terorist amcalar var. Pencerelerden ve varillerin arkalarından çıkan adamlara dikkat edin. Barakanın üzerinde bir makinalı tüfek yuvası var. Bazen burada bir adam beliriyor ve size seri bir sekilde ateş açıyor. Eğer bu adamı zamanında vuramazsanız gücünüzü epey azaltır. Ayrıca kanatlı bir helikopter arada sırada süze ateş açıyor. Bazen arkasında tüp bulunan biradam uçarak ateş ediyor. Bunların hepsini temizleyebilirseniz son görev sizi bekliyor. Bu görevden öncede her zamanki gibi tabak vurma meselesi var. Burada teroristler en büyük oyunlarını oynayıp, bir askeri üssü ele geçiriyorlar. Ellerinde yine bir sürü rehine var. Burada tankın içinden çıkankomandolara dikkat edin. Tankın altından yuvarlanarak ateş açan adamları vurmanız ise bayağı zor. Binanın pencerelerinden çıkan bazukalı adamlar size ateş açıyor. Ve birde kum torbalarının arkasından ateş açanlar var. Bunlar mavi bir kurşun geçirmez yelek giyiyorlar ve kafalarından vurulmadıkları sürece ölmüyorlar. Bu sırada nerden damladığı belirsiz bir bomda varili tam tankın yanında bitiyor. Eğer bunu vurursanız, gücünüz azalıyor. Bu kademederehineler birdenbire çıkıp işinizi berbat ediyorlar. Tam çatışma havasına girmişken birde bakıyorsunuzki 3-4 taneci rehine bu fani dünyadan göç etmiş. Neyse, kendinizi biraz daha zorlayıp bu görevidi bitirirseniz işte son sahne!!! Boynunuzda bir madalya ve üzerinde "MISSION COMPLETED" yazısı.

Oyunda eğer bir çatışmada ölürseniz, bilgisayar üçten geriye sayıyor. Bu süre içinde herhangi bir buttona basarsanız, göreve sıfır puanla kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Silahınızda caphane kalmayınca, sizi koruyan yadigar çöp tenekesinin arkasına eğilip silahınızı dolduruyorsunuz. Size tavsiye edeceğim silahlar makinalı tüfek ve bazukadır. Görevinizde başarılar dilerim,

İngilizce, Fransızca bilgisayar dergilerinin eski sayılarını cazip fiyatlarla alıyoruz.

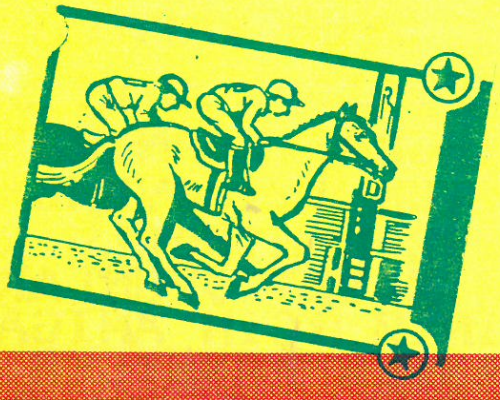


AMIGA

SPORT Of KING's

İşte size ilginç bir oyun. Commodore 64' te daha önce gelen Sport of Kings şimdi AMIGA' cılar için hazırlandı. Bu eğlenceli oyun konusunu at yarışlarından alıyor.
Oyunumuzda siz bir at sahibini canlandırıyorsunuz. On adet atınız var ve bunları çeşitli yarışlara sokarak koşuların başına konan ödülleri topluyorsunuz. Bu oyunun tadı asıl bir kaç kişi bir arada oynandığında çıkıyor. Murat ile amansız bir düşman olmamıza sebebiyet veren bu oyunu huzurlarınızda kınıyorum. (Kendisi hezimete uğrayınca biraz bozuldu.)
Oyunu yüklediğinizde karşınıza oyunun adı Sport time grubunun bir tanıtım ekranı çıkıyor. Bu grubu daha önceden OMNI PLAY BASKETBALL ve GARY LINEKER SUPER STAR SOCCER adlı oyunlardan da hatırlayabilirsiniz.
İlk ekranda STABLE OWNERS' i seçerek PLAY' e basın. Diğer yedi seçenek firmanın piyasaya sürmeyi planladığı data disklerini temsil ediyorlar. Elimize geçtiğinde bunları da size tanıtmaya çalışacağız.
Oyunun ana menüsü karşınıza geldiğinde karşınıza pek çok seçeneği de beraberinde getirecektir.
View Stables : Bu seçenek ile her at sahibinin (oyunda on at sahibi var.) sahip olduğu atları, bu atların özelliklerini ve diğer bilgileri inceleyebilirsiniz.
Horse records : Bu seçenekle o an aktif olan oyuncunun atları daha detaylı olarak incelenebilir. Her atın yaşı, kaç yarışa katıldığı, kaç birincilik (WIN) , kaç ikincilik (PLACE) ve kaç üçüncülük aldığı (SHOW) görülebilir. Atlarınızın yanında 55432 gibi bir sayı görürseniz bu o atın son beş yarıştaki derecesini belirtir.
Jockey Competition : Buradan da en iyi jokeyleri ve özelliklerini görebilirsiniz. Unutmayın iyi bir ata kötü bir jokey yarışı size kaybettirebileceği gibi kötü bir ata iyi bir jokey size iyi bir derece aldırabilir. Ancaak jokeyler bu işi hayır olsun diye yapmıyorlar , kazandırdıkları her yarıştan belli bir pay alıyorlar. Bu pay da jokeyden jokeye değişiyor.
Race Results : Son yapılan yarışların sonuçlarını bir tablo halinde buradan görebilirsiniz.
Enter a horse : Eğer atlarınızı yarışa sokmak istiyorsanız bu seçeneği kullanmanız gerekiyor. Enter a horse dediğinizde karşınıza o günkü yarışların bir listesi, her yarışa girmek için ödenen ücret ve yarışa konulan ödüllerin yazıldığı bir tablo gelir. Buradan istediğiniz yarışa klikledğinizde karşınıza yeni bir ekran gelir. Bu ekranda o yarışa o ana kadar katılan atlar, sahipleri, son beş yarıştaki dereceleri, genel dereceleri ve jokeylerinin adları yazılıdır. Horse seçeneğine klik ederek atınızı, jockey seçeneğiyle jokeyinizi değiştirebilirsiniz. Eğer ikinci bir oyuncu da yarışa katılıyorsa stable seçeneğiyle sırayı ona verirsiniz. OK seçeneği yaptığınız değişikliği kayda geçirirken CANCEL bu işlemleri iptal eder. SCRATCH A HORSE ile de bir yarıştan atınızı çekebilirsiniz. Eğer bir yarışa iki ya da daha fazla at katarsanız giriş parasının iki ya da daha fazla katını ödersiniz.
Prepare races : Yarışlara atlarınızı kattıktan sonra bu seçenekle yarış listesini federasyona bildiriyorsunuz. Ancak bir kez bu seçeneği seçtikten sonra yeniden at sokamazsınız. İsterseniz yarışlara hiç bir atınızı sokmadan da yarışları koşturabilirsiniz.
Competition rules : Oyunla ilgili ayarlamaları buradan yapıyoruz.
New Competition : Yeni bir oyuna başlamak için kullanılır. Bunu yaptığınızda size oyuncu sayısı ve oyuncuların adları sorulur. Daha sonra atların adları ve jokeylerin silinip silinmeyeceği sorulur. Hayır deyin çünkü yeniden at almak oldukça uzun ve sıkıcı oluyor. Daha sonra bir günde kaç yarış olacağı (5-9) ve bir sezonda kaç gün olacağı(50-250) ve oyunun amacı soruluyor. Burada amaç belli bir para limitine ulaşmak, diğer oyuncuları batırmak ya da sezonun en büyük kupasını kazanmak olabilir. Ayrıca oyuna kaç pound ile başlayacağınız da sorulan seçenekler arasında yer alıyor. Son olarak ta oyunun zorluk derecesini belirliyoruz. EASY şimdilik yeteri kadar zor olacaktır.
Load Competition : Kaydedilmiş bir oyunu yüklemeye yarar.
Save Competition : Oyunu o andaki pozisyondan kaybetmeye yarar.
Bunun altındaki seçenekle ana menüye dönebilirsiniz. Ekranın üstünde bütün oyuncuların bulunduğu bir tablo yer alıyor. Sıralama o anki para durumuna göre yapılıyor. Ayrıca her oyuncunun kaç yarışa katıldığı, kaç birincilik, kaç ikincilik, kaç üçüncülük aldığı da buarada görülebiliyor.
Yarış ekranı oldukça iyi düşünülmüş. Ekranda atlar ve sıralamalarını görebilirsiniz. Animasyonlar oldukça güzel. Atlar viraja girdiklerinde ekran değişiyor ve yarışı tepeden kuş bakışı izliyorsunuz. Yarışlar çim ya da toprak pistte yapılıyor. Uzunluğu da yarıştan yarışa değişiyor.
Benim size verecek tavsiyelerim şunlar : Her atınız için not tutun, parası bol olan yarışlara rağbet edin, paraya kıyıp iyi jokeyler alın.
Bunları yaptığınızda başarı sizindir.
Sport of Kings oldukça eğlenceli bir oyun. Alacak oyun arıyorsanız tavsiye ederim. İki disket ve 512K' de çalıştırabilirsiniz .

BAHADIR AKCAN
Grafik : 77
Ses : -
Atmosfer : 87
Oynanabilirlik : 75
genel : 72





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

GERÇEK orijinaller



GENEL DAĞITIM

NOKTA

DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Tunalı Hilmi Cad. Kuğulu İşhanı no 123/45
KAVAKLIDERE-ANKARA
TEL: (4)127 75 22 (5 Hat) Fax: (4)127 28 03



Soft



ORIJINAL OYUN ÇAĞI BAŞLADI GERİSİNDE KALMAYIN...

ÜRÜNLERİMİZİ PERAKENDE SATAN COMMODORE *AMIGA* ve PC BAYİLERİ

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR:Şehit asım cad.no 51/6 Tel:160 82 11 BEŞİKTAŞ-İST.
SHOW BİLGİSAYAR: Hasfırın cad.Sinanpaşa İş Merkezi Tel:158 13 56 BEŞİKTAŞ
COMPUSHOP: Nadide Sokak no 33 Tel:584 19 44 MERTER - İSTANBUL
SKY BİLGİSAYAR: Ebuzziya cad.Özgiray pasajı Tel: 583 54 03 BAKIRKÖY-İST.
AMIGA CENTER: Valikonağı cad. no 109/38 Tel: 148 43 83 NİŞANTAŞI-İSTANBUL
GALLERIA COMMODORE CENT Ataköy Tel:560 20 14-15 İSTANBUL
WARNER HOME VİDEO: Bağdat Cad.no 206Tel:355 12 40 SELAMİÇEŞME-İST.
BAKIRKÖY BİLGİSAYAR: Hatboyu cad.Adalı pasajı Tel: 572 38 01 BAKIRKÖY
CLUB ELITE: Ihlamurdere cad.no 149 /4 Tel:161 08 47 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
SERRCOMP 90 Rıhtım Cad.Başçavuş Sok. Bayraktarhankat 1Tel:337 08 98KADIKÖY
OKAN ELEKTRONİK: Karanfil Sok. Karanfil Pasajı no 3/10 Tel:131 08 98 Kızılay-
İZNOVA BİLGİSAYAR:1391 sok.no 5/2 Tel: 22 36 10 ALSANCAK-İZMİR
ZENGER COMPUTER CENTER:Sümer sok.no 6/8 Tel: 22 66 66 KIZILAY-ANK.
MİCROSHOWY: Tunalı hilmi cad.Seğmenler çarşısı 96/35Tel:168 36 47 K.Dere-ANK.

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR



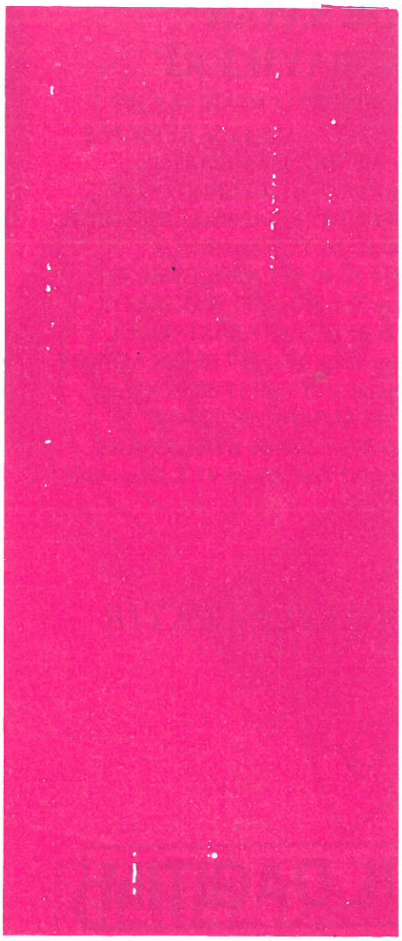
İSTANBUL DAĞITIM

SAFA TANITIM

Şshit Asım Caddesi Maşuklar Yokuşu no 2/2
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
TEL: (1)159 70 62-159 70 63 FAX:(1) 159 70 62

M.U.D.S

MEAN - UGLY - DIRTY - SPORT



Çamur size neyi anımsatır bilmem ama bana iğrençliği , insanın kimselere açmak istemediği manyaklıklarını , savaşı ve en kötüsü adiliği hatırlatıyor . Yüzyıllar boyu insanoğlu ve diğer bütün canlıların kaçındığı (domuzlar hariç) iğrenç bir pisliktir çamur . . . Çamur bir ayağınıza bulaştımı çıkarmak için yolunuzu kesmeniz gerekir . Bazn de hiç çıkmaz . . .

Alaka ne diyenler . Oyunumuzun adı M.U.D.S. yani çamurlar . Bu da MEAN UGLY DIRTY SPORT anlamında ya da türkçe meali ile zayıf kalan kirli ve iğrenç spor şekliyle bu kelimelerin ilk harfleri kullanılarak türetilmiş bir başlık .

Bu oyunu oynamak için yukarıda yazdıklarıma hazırlıklı olmanızı dilerim. Zira oyunda her türlü pisliği yaparken oyuncularınızı köleler gibi satacak , maçlarda karşı takımı bazen gebertecek , kusmuklarla oynayacak (FLONK denilen ve sizin top olarak kullandığınız canlı büyük bir yaratık tarafından önce sahaya kusuluyor ve daha sonra siz onu alıp oynuyorsunuz , iğrenç abi yaaa) ve kendi dünyanızı yaratıp amaçlarınız dahilinde istediğinizi yapacaksınız .

Oyunumuz M.U.D.S. DUNGEON ' S and DRAGONS tipi bir dünyada geçiyor. (Dungeon ' s and Dragons nedir diyenler intihar ederken ben yazıma devam ediyorum .) Bu garip dünyada halkın daha doğrusu o iğrenç fakat samimi yaratıkların ve bir tür insanın tek zevki garip bir FUTBOL oyunu . Adı da M.U.D.S. .

Oyunda amacınız orta halli bir takımı o dünyada popüler ve süper bir takım yapmak ve şehirdan şehire karşılaşmalara gidip takımınızı geliştirmek . Bunun için maçlara çıkıp oyunu kazanmanız ve bunu yapabilmek içinde bankalardan borç almanız gerekebiliyor . Biraz karıştı galiba.En baştan alalım.

Başta oyun ve kuralları tabiki ;

1) Oyunda her iki takımda FUTBOL , AMERİKAN FUTBOLU ve RAGBİ karışımı bir tür spor için sahaya çıkıyor .

2) Takımınızın sahada olan şekli 5 kişiden oluşmakta . Bunlar 2 Defans oyuncusu, bir Orta Saha oyuncusu ve iki VURUCU GÜÇ'ten oluşuyor.

3) Oyunda kullandığınız top yaşıyor ve adıda FLONK. Daha önce de belirttiğim gibi bu yaratık bir kusmuk , beğğğk ! ! ! Oynda eğer bu topu suya düşürür ya da elinizden kaçırırsanız hemen saha dışına tüyüyor .

4) Sahanın iki ucunda iki ayrı torba var ve bunlar iki takımın kalelerini oluşturmakta .

5) Oyunun sahalarında defans oyuncuları ile kale arasında bir hendek bulunmakta . Gol atmak için yapmanız gereken şey ya uzaktan şut çekmek ya da bu hendeğe büyük bir riske atılarak geçmek . İçine düşerseniz çıkmak için Joystick ' inizi bir sağa bir sola sallayın .

6) Bir takımda 5 as oyuncu 6 7 tanede yedek oyuncu bulunmakta . Bu oyuncular 16 değişik yarıştan oluşturulmakta ve bu yarışlar artık bir halk geleneği olmuş durumda .

7) Bazı yarışlara girmeden önce düşünün . Mesela ülkenin bazı yerlerinde gireceğiniz bir FUZZOOL yarışı takım elemanlarının yenilmesine yol açabilir . Ayrıca bu yenilmekle de kalmaz ve oyuncularınız aç insanları doyurmak zorunda kalabilirler ; yani yenilirler .

8) Oyunda top en yakın olan takım elemanını yönetirsiniz .

9) Eğer karşıda bulunan ve üzerinize gelen bir oyuncuyla dövüşmek isterseniz ateşe 2 kere yok yanlızca vurmak ve topu çalmak isterseniz 1 defa vurmanız gerek .

10) Atışlar ise şöyle : Top sizdeyken ateşe basılı tutun ve ekranda çıkacak olan işareti hızlı bir şekilde topu atmak istediğiniz yere götürün . Ateşi bıraktığınızda top oraya gider . Eğer çok uzun süre top elinizde kalırsa yere indirilmeniz kaçınılmazdır.

11) Eğer topu elinde tutmayan bir oyuncuya saldırırsanız sonuç iki türlü olabilir . Birincisi hakem sizi görmez . Diğeri ise 30 saniye boyunca bir buz kalıbının içinde beklemek , bırrrr ! ! !

Oyunda bir kasabaya geldiğinizde ilk işiniz bir OTELİ kendinize karargah olarak seçmeniz olmalı . Aksini yapmakta ısrar ederseniz zıpır takım oyuncularınız tarafından ağır bir mali yük altına girersiniz . Çünkü oyuncularınız o yerde bela aramaya çıkar ve size sorun çıkarırlar .

Oyunun büyük bir bölümü oyunun spor

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

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

DOSTÇA BİR ORTAMDA, HESAPLI ALIŞVERİŞ İÇİN
BİZİ ARAYIN!

kısmına değilde yanlızca takım oyuncularınıza baktığınız, yeni oyuncular alıp eskilerini büyük bir farkla kazık yiyerek sattığınız, oyuncularınızı iyileştirdiğiniz ve onlara moral kazandırdığınız kısımlara ayrılmış. Oyunda bulabileceğiniz oyuncu türleri ve takımınız için ideal formasyonu en altta verdim.

Oyunu kısım kısım vermek sanırım akıllıca olacak. İşte size oyunda yapabilecekleriniz :

1) MAÇ KISMI Oyunun bu bölümünde maç için sahaya çıkıyorsunuz. Bu arada size acı bir haber. Oyunu ilk aldığımda elimde bulunan versiyonu Crack edilmemişti ve bu yüzden de kodlar sorulunca ben kafadan bir şeyler atmıştım. Tam birşey olmadığı için sevinirken bankaya gidip 99.999.999 gibi bir borcum olduğunu öğrendim. Tabi oyunda borcunuz olunca diğer bir kasabaya geçemediğiniz için oyunun hiçbir anlamı kalmıyor.

2) OYUNCU ALMA KISMI Burada sizlere hangi tür oyuncunun nerelerde uygun olduklarını ve güçlerini vermeye çalışacağım.

a) HUMANS - Oyunun en akıllı yaratıkları. Yaratık diyorum, çünkü burası dünya değil. Herşeyiyle tam bir orta saha oyuncusu. Bu yaratıklar her nekadar en pahallılar olsada çok idealler.

b) BULLS - Bırrr.. Nöbetçi Mahkemeyi izleyenler, orada bulunan BULL 'u hatırlarsanız bu yaratıkların ne gibi birşey olduklarını anlayabilirsiniz. Gerçektende iri cüsseleriyle bunlar tam bir defans oyuncusu olmaya aday. SKILL (yetenek), SPEED (hızlılık) ve INTELLIGENCE (akıllılık yani mantıklı olma hali) nedense çok küçük. Kısacası tam defans oyuncuları diyebiliriz.

c) WHIZZLES - Oyunun sinsi ve hızlı, en önemlisi akıllı yaratıkları yaratıkları bunlar. TANJU abimize bu yönleriyle benzemeselerde ileride bulunmaları gerek kanaatindeyim. Eğer gol atmak istiyorsanız bunlardan hemen alın.

d) ETANTS - Oyunda bulunması gereken ikinci defans oyuncunuz bence bu olmalı. Çünkü bunlar BULL gibi güçlüler. Onlarla karşı karşıya kalınca kazanma ihtimalleri azda olsa var. Daha da önemlisi bunlar gelen topları çıkarmada çok yardımcı olacak kanaatindeyim. Çünkü bir de BULL 'lardan neredeyse iki kat hızlılar.

e) WARKLONK - Oyunda bence en kötü oyuncular. Tek işe yaradıkları şey yanlız ve yanlızca koşmak. Yani hızları çok fazla. Fakat diğer hiçbir işe yaramıyorlar.

3) İYİLEŞTİRİCİ Oyunda bulunan yaralı oyuncularınızı tedavi için buraya geliyorsunuz. Burada oyuncularınızın iyileştirme ücreti bayağı kazık. Bu yüzden SLAVE MARKET daha yararlı sanırım. Fakat Slave Mareket'ta da sakat oyuncuları sakın almayın.

4) SLAVE MARKET Oyunda genelde uğramanız gereken yerlerden biri burası. Burada yapabileceğiniz şey yaralanmış veya kötü bir oyuncunuzla buradan orta halli bir oyuncuyu değiştirmek. Bu arada başta bulunan CEDITS kısmından eğer kodlar yoksa ümidi kesin.

5) BAR Oyunda oyuncularınızın morallerini yükseltmek için bu şıkkı kullamanız gerek. Bunla en sevdiğim bar kavgalarınıda gerçekleştirebilirsiniz. Kazanırsanız bir sonraki maçı garantiye alırsınız. Yok kaybederseniz tüm takımınızın performansı düşer ve büyük bir ihtimalle dişer maçı unutursunuz. Bir de kavgada farklı yenilirseniz (tamamen bilgisayara kalmış) bir takım oyuncunuzu alıkoyabilirler Burada bulduğunuz oyuncuları ayarlamak zor. Bu yüzden onlarla konuşmayı sürdürmek istiyorsanız içki ısmarlamanız gerekiyor.

6) BANK Oyunda bir banka bulunmakta ve bu bankalar size faiziyle borç veriyorlar. Eğer borcu ödeyemezseniz o kasabadan çıkamazsınız, unutmayın.

7) BABALAR Oyunda her şehirde bir de Baba bulunmakta. Bu babalardan yüksek faizle borç alıyorsunuz. Bankalardan farkları daha fazla para vermeleri. Fakat borçlarını daha kısa sürede istiyorlar.

8) GAMBLING Her hafta olan maçlara para yatırabilir ve bir çeşit SPOR - TOTO işlemiyle bayağı para vurabilirsiniz. (1.000.000 altın gibi).

9) KAPILAR Borcunuz yoksa bunlara klicleyerek diğer bir şehre geçiyorsunuz.

Oyunumuz her ne kadar stratejik bir çok öğeden oluşmuşsa da, gene de içerisinde bulunan futbol kısmı gerçekten çok önemli. Burada yararlı olcak bazı şeyler var. Bunlardan ilki oyuncularınızın sağlığını büyük ölçüde tehlikeye atacak su yerini atlayarak geçmeye çalışmamanız. Bu gerçekten en kaliteli oyuncularınızı satmanıza neden olabilir. Ayrıca defans oyuncularınızın güçlü ve sağlıklı olması gerek. Çünkü çoğu kez oyunda faulyapmanız gerekiyor. Ve bu da hakem tarafından cazalandırılırsa soğutma işlemi size az da olsa bir zarar verecektir. Oyunun başında bulunan saha seçme işlemini dikkatli yaparsanız kolay rakiplerle kolayca para kazanırsınız.

Oyun tam bir heyecan furyası (ne demekse). Oyunda hayallerinizi gerçekleştirebilirsiniz. Oyunun en sevdiğim yanı diğer menejerlik oyunlarının dışında konusunun çok daha ilgi çeki1ci olması (Bu arada bu oyunu yazarken komşumuz NALAN TEYZE 'ye teşekkürleri bir borç bilirim. Oyun sırasınca SÖĞLİM Mİ şarkısıyla bana eşlik etti ve PROWRITE'ta da yanlız bırakmayarak 3.5 saat harcattı). Oyun gerçekten iyi düşünülmüş. Yani kısacası alın ve bu güzel oyunu oynayın. ELECTRONIC ARTS zaten kendini kanıtlamış bir firma ve zaten onun her oyunu gözler kapalı alınır. Tabi bu arada .....: SÖÖYLLLLEEEEEMEE!!!!!!

●CENK ÜNLÜ



Karanlık ve kötülük dolu bir ülke, eline geçirdiği güçlü büyülerle kendini yenilmez sanan bir zavallı ve eğitimini tamamlamış dört yiğit kahraman. HERO QUEST isimli oyunun anakonusu kısaca böyle. Hocanızın eski öğrencilerinden biri güçlü büyüleri öğrenir ve siz eğitimini tamamlamış dört kahraman hocanızın isteği üzerine amansız bir savaşa girersiniz. Sonrası ise bir kovalamacadır gidiyor. Amacınız ise bir çok kale ve labirentleri geçerek baş kötüye ulaşmak. Bu arada karşınıza yüzlerce yaratık ve zombiler çıkabilir. Bu ucubelerle uğraşmak ilk zamanlarda zor gelsede bir süre sonra alışacaksınız.

Güzel bir demodan sonra dört ikon ile karşılaşacaksınız. Sağdan ilk ikon ile oyunun kısa bir hikayesi ile karşılaşırsınız. İkinci ikon ile silah ve savunma araçları alabilirsiniz. Üçüncü ile adamlarınızı görebilirsiniz. Kahramanlarımız BARBARIAN, DWARF, ELF ve WIZARD olmak üzere dört karaktere sahipler. Adamlarınızdan herhangi birine kliklediğinizde karşınıza bir alt menü çıkar. Bu menüden adamınızın adını yazabilir, kontrolünüze alabilir, adamınız öldüyse yeniden yaratabilirsiniz. Ayrıca load save işlemlerinide bu menüden yapabilirsiniz. Ana menüde ki son ikon başka bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda elf karakterinide seçtiyseniz kullanacağı iki büyü (su, hava, toprak ve ateş) çeşidini seçin. Daha sonra hangi mekanda oynamak istiyorsanız o seçeneği seçin. Kale hakkında ki bir yazıdan sonra oyuna başlayabilirsiniz. Oyun hocanın büyü kitabı üzerinde geçiyor. Grafikler ise tamamen üç boyutlu ve iyi çizilmiş. Kitabın sol tarafında kullanabileceğiniz bir kaç ikon var.

Kalkan: Kontrolu başka bir adamınıza geçirmeye yarar. Eğer tek adamınız kaldıysa yeniden hareket etmesini sağlar.

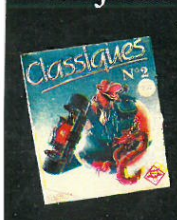
Kalkan ve kılıç: Bu ikon yardımıyla saldırabilirsiniz. Bu ikonu kliklediğinizde karşınıza harita çıkar. Haritadan saldırmak istediğiniz yaratığı seçin. Fakat bu sırada yaratıkla yanyana olmalısınız. Döğüş sırasında kurukafalar hamle sayısını kalkanlar ise gard sayısını gösteriyor. Eğer saldırdığınızda kurukafalarınız yaratığın kalkan sayısından az çok ise onu öldürebilirsiniz.

Anahtarlar: Bu ikon ile kapalı kapıları açabilirsiniz. Bunun için kapının önüne gelip bu ikonu seçmeniz gerekiyor.

Soru işareti: Bulunduğunuz yerde sizin göremediğiniz gizli kapılar ve tuzaklar olabilir. Bu ikon ile onları ortaya çıkarabilirsiniz. Bulunduğunuz yerde yaratıklar varsa onları öldürmeden bu ikonu kullanamassınız. Bu aynı zamanda altta ki ikon (altın kesesi) içinde geçerlidir.

Altın kesesi: Kalenin hemen hemen her yerinde bir çok altın saklı. Bu ikon sayesinde bu altınları bulup

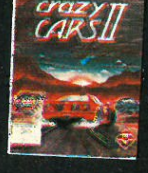
Orijinal programların zevki Commodore Center ile çıkar













DERGİMİZİN ESKİ SAYILARI ARTIK

CILTLİ...

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.....

yan cebinize atabilirsiniz.

Kare: Kare şeklindeki bu ikon ile haritayı görebilirsiniz. Haritanını bir özelliği ise sadece gittiğiniz yerleri görebilirsiniz. Ayrıca adamlarınızıve yaratıklarıda görebilirsiniz.

Şimşek: Eğer adamınızın büyü gücü varsa bu ikon ile büyülerinizi kullanabilirsiniz.

Çanta: Bu ikon ile başka bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda Dört ikon daha bulunmaktadır.

Balon şeklinde olan ikon: Eğer elinizde iksir varsa bu ikon ile çıkan menüden istediğiniz iksiri kullanabilirsiniz.

Kılıç: Elinizde başka silahlar varsa bunları kullanabilirsiniz.

Zırh: Üzerinizde ki zırhı degiştirmek bu ikonu kulanmalısınız.

Dikdörtgen şeklindeki ikon: Ortaya çıkardığınız tuzaklar üzerinde kullanabilirsiniz.

Oyunda çok ilginç bir ilerleme biçimi var. Ortada üzerinde sayılar bulunan bir altın dönmeye başlıyor ve ateşe bastığınızda hangi sayıda durduysa o kadar kare ilerleyebiliyorsunuz. Sol üst köşede altın sayınızı, gücünüzü ve kare sayınızı görebilirsiniz. Adamınızın full gücü sekizdir . Gücünüz azaldığında bulacağınız health position ile gücünüzü arttırabilirsiniz. Adamlarınızdan biri ölürse onu ancak ana menüdeki seçenekle yeniden yaratabilirsiniz. Kalede ki her odayı her koridoru didik didik arayın altınları alın,Gizli tuzaklardan kurtulun gizli kapıları ortaya çıkarın. Oyunda ki en önemli oda muhafızın bulunduğu odadır. Muhafız diğerlerine oranla çok güçlüdür. Bu yüzden onu büyüyle veye uzaktan atacağınız bir kaç okla öldürebilirsiniz. Bazı odalarda hazine sandıklarıda bulunmaktadır. Fakat başında daima bir vaya birden fazla yaratık nöbet tutar. Sandığı açabilmeniz için yaratıkları mutlaka öldürmelisiniz. Benim şimdiye kadar en fazla 5000 altın bulabildim. İlk yaptığım ise silah dükkanında kendimi (grand tuvalet) baştan aşağı yenilemek oldu. Eğer 5000 altın bulabilirseniz size tavsiyem o adamınızı tehlikeye atmayın ve hemen kaleden çıkartın. Oyunda en iyi silahlardan biride crossbow yani oktur.

Okla yaratıkları uzaktan eşekler cennetine tahaatsüz postalayabilirsiniz. Kaledeki tüm altınları bulun nöbetçiyi öldürün ve merdivenli odadan kaleyi terk edin. Daha sonra sıra diğerlerine gelecektir.

Hero Ouest her bakımdan çok iyi hazırlanmış süper bir oyun. Müzik nefis, grafikler iyi, oynanabilirlik harika, ayrıca mekanların üç boyutlu oluşu ve çeşitliliğide oyunu sıkıcılıktan tamamen uzaklaştırıyor. Herhalde artık alın veya alnayın gibi tavsiyelere gerek kalmamıştır. Eğer bu oyunu kaçırırsanız kalede avlanması gerekenlerin listesine yeni bir isim eklenir ona göre.

Hemde en başa!

●SERKAN SÖZER

Orijinal programların zevki Commodore Center ile çıkar



3D CONSTRUCTION KIT™

RÜYANIZI YARATIN

her açıdan bakmak mümkün. Hatta içine bile girebilirsiniz. Görüntülerin içinde başka görüntüler olabiliyor. Örneğin evin içinde odalar, odaların içinde mobilyalar, masaların çekmeceleri, çekmecelerin içinde gizli bölümler... v.s. Ne yaptığınız tamamen size kalmış. Tek limit hayal gücünüz. Okulda kullanın, ya da evinizin herhangi bir odasının eşyalarının yerlerini değiştirin. Bahçenize yeni bir havuz yapın. Bu program, türünün en güzel örneği. Bilgisayarınızın tüm limiterini zorluyor.

Ian Andrew - Incentive

Sami Çölgeçen
...se Öğrencisi
Babamın çocukluk hayalinde ...ovboy olmak varmış, o za...nanlar da öyle idi. Çocukların ...ayalleri ensilmezlerden olu...urdu, benim hayalim ise daha ...a olmayacak bir şey olan bir ...zay aracı yaratmak. Babam ...ovboy olamadı ama ben bu ...rogram paketi sayesinde uzay ...racımın planlarını yaptım, or...ya çıkardım, etrafında dolaş...m, çok da zor olmadı, biraz ...ilgisayar bilgisi ve biraz heye...an kafi geldi.

Çok basit! Önce ana gövdeyi oluşturmak için birkaç parçayı birleştirdim.

Sonra kumanda odası ve burunu ekledim.

Detayları koymak kolaydı. Sadece bir kanat yapmam gerekiyordu. Diğer kanatı "Copy" ve "Flip" ikonlarıyla ürettim.

Yakıt deposu ve ateşleyicileri yerleştirdim.

Artık istediğim her açıdan seyredebilirim.

Bu kuş bakışı açısı. Yeni başlayan biri için hiç fena sayılmaz, değilmi ?

Abdullah Şahin
...ratro Sanatçısı
...cukken hayalimde doktor ol...k isterdim. Büyüyünce bu ...yalim gerçekleşemedi ama, ...atrocu oldum. Bu programla ...yapmayı gerçekleştirdim. ...ce üç basit duvar yaptım. ...nra bir çatı yapıp duvarların ...üne yerleştirdim. Birkaç ...ceriyle bir çit yaptım. Ön ...dan girerek içerdeki odaları ...eledim. Daha sonra mobil...an yaptım ve evim tamam...di.

Önce üç basit duvar yaptım.

Sonra bir çatı yapıp duvarların ustüne yerleştirdim.

Birkaç pencere ve bir çit yaptım. Bahçemdeki ilk ağacı ektim.

Ön kapıdan girerek içerdeki odaları inceledim.

Çok basit bir kumanda tablosu ile mobilyalar yapıp evimi döşedim.

Evim, güzel evim!

Ancal Uluç
...eteci
...çocukken futbolcu olmayı ...erdim. Bunu gerçekleştire...lim. Ama şu günlerde bilgi...ar programından yararlana...oyun sahamı yarattım. ...kiendirme ve gölgelerne ...larından yararlandım. Daha ...a bir kaç bilmece koydum ...el bir oyun yapmak kolay ...an ve güç limitleri yarattım. ...olarak da bir kontrol paneli ...dim.

Programın içindeki numunelerden faydalanarak kendi oyun sahamı yarattım

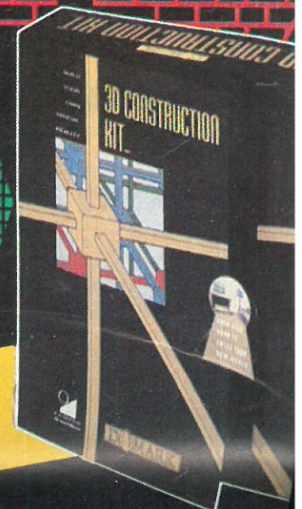
Oyunum çok özel olmalıydı. Renklendirme ve gölgeleme ikonlarından yararlanarak bu iş kolayca gerçekleşti.

Daha sonra oyunun çekiciliğini arttırmak için bir kaç bilmece koydum.

Basit menü ve ekranlarla çok güzel bir oyun yapmak çok kolay zaman ve güç limitleri bile yarattım.

Son olarak bir kontrol paneli yükledim. (İsteseydim kendim de yapabilirdim...)

Bu programla oyunu yaratmak da oynamak da çok zevkli. Üstelik Türkçe açıklamaları ile anlamak çok kolay.



TATKOM 1991
BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.
Büyükdere Cad. No: 127 Tatko Binası Gayrettepe - İstanbul
Tel 174 33 50 (10 Hat) Fax: 167 17 14

Çok yakında tamamen **Türkçe** açıklamaları ile **TATKOM** bayilerinde.

DOMARK

'NAM

★1965-1975★ TM

Vietnam, A.B.D.'nin başına gelen en büyük felaketlerden biri di... Aynı kaynaklardan yararlanarak tarihi baştan yaz Amerika'nın kaybettiği bu savaşı kazanmaya çalışın. Cumhu başkanı olarak yurttaki kamuoyu ile askeri hedeflerinizi deng lemelisiniz. Hedefiniz: Amerika'nın yapamadığını yapmak. Gü ney Vietnam'ın Viet Cong gerillalarına geçmesini önlemek Artık bu oyunu tamamen Türkçe açıklamalarıyla siz de oyna yabileceksiniz. TATKOM'dan

TATKOM
1991

BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

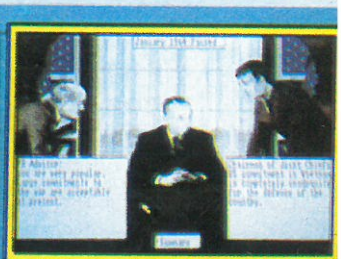
Büyükdere Cad. No: 127 Tatko Binası Gayrettepe - İstanbul
Tel 174 33 50 (10 Hat) Fax: 167 17 14

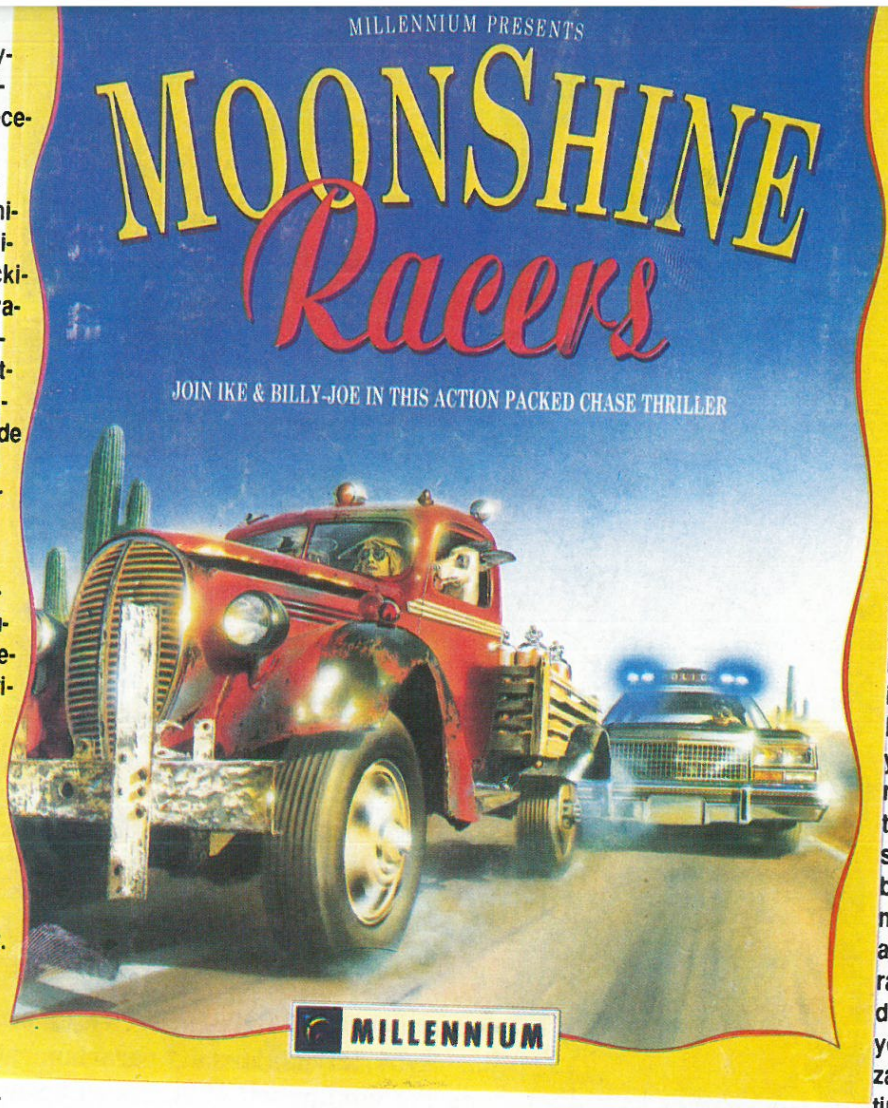
DOMARK









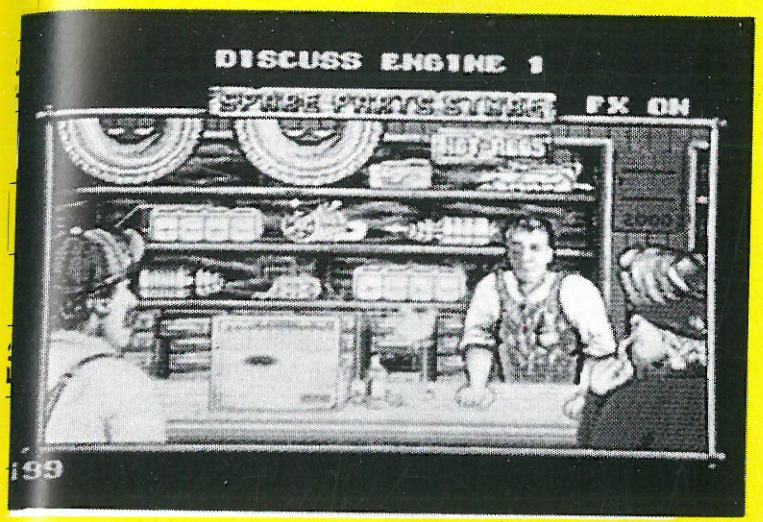


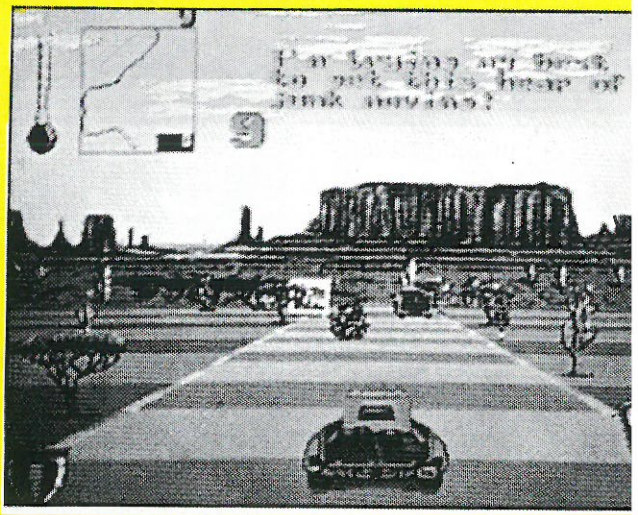
İşte size oynarken sarhoş olabileceğiniz bir oyun: Taka kamyonetinize yüklediğiniz kaçak içkileri, şerife yakalanma pahasına dağıtmaya çalıştığınız, çöllerde toz yuttuğunuz nefis bir macera. Moonshine Racersin demosu, gördüğüm güzel demolardan birisi. Oyunu ne kadar oynarsanız oynayın, demoyu ne kadar görürseniz görün, hiç bıkmayacaksınız. Çünkü demo bıkılacak gibi değil. Yol kenarına parketmiş araç içerisindeki şerif, bu güzel dağlarda bulunmanın keyfi ile güneşin doğuşunu seyredip sigarasını içerken; toprak yoldan paldır-küldür kamyonetinizle geçip sessizliği bozuyorsunuz ve şerif de peşinize takılıyor. Demonun devamında ise çeşitli kişiler kendilerini tanıtıyor. Örnek olarak; Ike, Şerif, şerifin köpeği, Ikein kuzeni Billy Joe, patronunuz gibi.

Oyunda amacınız her bölümü kazasız belasız geçip kaçak içkileri yerine ulaştırmak. Bitirdiğiniz her bölümden sonra ekranda bir sonraki bölümün haritası çıkıyor. Bir bölümü bitirdikten sonra patronunuzdan ödül olarak 100$ alıyorsunuz. Bölüm sonunda karşınıza çıkan bara girip içkiyi teslim ettikten sonra aldığınız 100$ ile ihtiyacınız olan lastik, turbo, motor, supercharger, harita, tütün gibi şeyleri malzemeciden satın alıyorsunuz. Almak istediğiniz şeyin üzerine ekrandaki parmağı mouse yardımı ile getirirseniz fiyatını ve bazı ufak tefek özelliklerini öğrenebilirsiniz. Mesela yeni bir motor almak için 200$, turbo için 140$, turbocharger için 160$, lastik için 75$, harita için ise 50$ ödemek zorundasınız. Siz bir turbo satın almak istiyorsunuz ama sadece 100$ınız var. Ne yazık ki paranız turbo almaya yetmiyor. Siz de mouse ile SPARE PARTS STORE yazısını klikleyip dükkandan çıkın. Bir daha ki bölümü bitirip içkileri zamanında bara ulaştırırsanız aldığınız 100$ı önceki 100$ınıza ekler, alabildiğiniz şeyleri alırsınız. Oyuna başladığınız zaman ekranda görülecek şeyler şunlar: Ekranın sol üst tarafında çerçeve içerisinde, gittiğiniz yolun şu an bulunduğunuz kısmının haritası, onun sağında ise bir saat var. Saat size içkileri yerine ulaştırmak için ne kadar zamanınız olduğunu gösterecektir. Eğer bölümü zamanında bitiremezseniz, o bölümden tekrar başlarsınız. Saatin altındaki sayıdan da şu an yolda bulunan araçlar içerisinde kaçıncı olduğunuzu öğrenebilirsiniz. Haritanın üzerinde de puan haneniz yer almakta. En solda bulunan termometre ise size motorunuzun sıcaklık durumunu öğrenme imkanı sağlar. Eğer termometre yükselir ve fışkırıp patlarsa motorunuz alev alır, size zaman kaybettirir. Çünkü motorunuz alev aldıktan sonra biraz yanıyor ondan sonra sönüyor. Bu da içkileri zamanında yetiştirmeniz açısından bir dezavantaj. Ekranın sağ alt köşesinde vites yer alıyor. Vites değiştirmenizi gerektiren hallerde fire düğmesine basarsanız vites değiştirebilirsiniz. Şimdi "hangi hallerde vites değiştireceğiz" diye sorabilirsiniz. Onu da belirteyim: Oyuna başlarken vitesiniz üstte yer alacaktır. Siz fire düğmesine basarak vitesinizi aşağıya alın. Bu hareketiniz daha hızlı gitmenizi sağlayacaktır. Bir de termometre fışkırmaya başlayınca vites atıp acilen yavaşlayın. Yoksa motorunuz alev alır. Vitesinizin üzerinde de hız göstergeniz yer alıyor. İbre kırmızıya geldiğinde vites atın.

Yola çıktığınızda önünüzdeki araçlara çarpmadan geçin. (vites atıp hızlanmayı unutmayın) Altınızdaki kamyonet narin bir spor araç olmadığından yol üzerindeki çalı, ufak tefek barikat gibi nesnelere termometreyi

64'ler sayfa 44





patlatmamak şartı ile çarpabilirsiniz. Yalnız, karşınıza çıkan kaya, dikenli tel, çukur, ağaç gibilerine ilişmeyin. Bu arada şunu da belirteyim: Şerifin arabasını gördüğünüz barikatlara ve özellikle şerifin arabasına çarpmayın. Çünkü şerife çarparsanız yavaşlarsınız. Bu durumunuzdan da şerif yararlanıp size arkadan çarpar. Bu devam ederse termometre yükselir ve motorunuz yanar. Motorunuzun yanmasını önlemek için kenara çekilip şerifin geçip gitmesini bekleyin. Bütün bunları önlemek için şerife dikkat edip onu uyandırmayın. Eeeee.... atalarımız ne demiş? "Uyandırma * kerizi, bulandırır denizi"

Ekranda, yolculuğunuz sırasında bazı kişiler çıkıyor ve size bazı mesajlar veriyor. Örnek olarak motorunuzu yaktığınızda patronunuz ekrana çıkıp bu gidişle değerli kaçak içkilerini göremeyeceğini söylüyor. Yolda giderken virajları süratlice alırsanız tekerleklerinizden dumanlar çıkıyor. Hemen vites değiştirip bir anlık yavaşlayın.

İleride bir bölümde o külüstür kamyonetin yerini, havalı, kırmızı bir araç alıyor. Eeeee.... O kadar uğraştınız bu da hakkınız.

Oyunun ileri ki bölümlerinde yollardaki engelleri geçmek zorlaşıyor. Dikenli teller artıyor, yollar iyice bozuluyor. En küçük yanlışınızda polisi ensenizde buluyorsunuz.

Başka bir bölümde arabanız yine değişiyor. Kavuniçi renkte bir aracınız oluyor ve yola onunla devam ediyorsunuz.

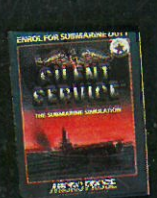
Moonshine Racersin bu yönü çok güzel. Tek bir araçla oyunu sürdürüp bitirmek yerine böyle değişik araçlarla oyuna devam etmek, oyunu sıkıcı olmaktan kurtarıp, eğlenceli hale getiriyor. Bölümleri geçtikçe acaba yeni arabam nasıl olacak diye merak ediyorsunuz. Bu da oyunu, monoton araba yarışlarından ayırıyor. İki disketlik eğlenceli bir oyun.

Millenium ve Peak Starın ortak çalışması olan MOONSHINE RACERSi hepinize tavsiye edebilirim. Bu oyundan hoşlanacağınız garanti!

GRAFİK : %86
MÜZİK : %75
ZORLUK : %85
OYNANABİLİRLİK : %88
GENEL : %85

OĞUZ ÖZTÜRK

Orijinal programların zevki Commodore Center ile çıkar







SEARCH FOR The KING

Accolade firmasını herhalde hepiniz tanırsınız, Test Drive'la bilgisayar dünyasına giren ve uzun süre güncelliğini koruyan firma, bu yıl başında Elvira'yla Adventure dünyasına giriş yaptı, ardından Search For The King'i hazırlayan Accolade şimdi Altered Destiny adlı oyunun programıyla uğraşıyor, Search For The King'de Sierra'nın oynanış sistemini deneyen Accolade oldukça başarılı olmuş, ayrıca zırt pırt disket değiştirmediği için Search For the King'in oynanabilirliği yükselmiş, oyunun tek Falsosu çok uzun yükleniyor olması...

Oyunda Will isimli bir firma açtığı reklam kampanyası için Elvis Presley'i kullanmak istiyor, ama Elvis ölmüş olduğu için bunu yapmalarının imkansız olduğunu biliyorlar, Fakat firmanın zeki müdürü Elvis'in yaşadığına ve saklandığına inanıyor ayrıca onun yaşadığını ispatlayana 1.000.000$ ödül vereceğini söylüyor, aslında bu parayı vereceği filan yok ama kafasını kullanarak yönetim kurulunu bu işe ikna ediyor. Siz bu firmada ayak işlerine bakan Les Manley'i yönetiyorsunuz, Les öğlen yemeği paydosunda Elvis'i bulmayı planlıyor, Ayrıca Les bu firmada çalışan Stella Hart adındaki sekreter kıza deliler gibi aşık, Bu fikrini patrona söylediği zaman tersleniyor ve işinin başına gönderiliyor...

Oyunumuza Les'in odasında başlıyoruz, Oynanış sistemi Sierra' ile aynı fakat bir adventure'da kullanılan en önemli komut olan 'USE' bu oyunda kullanılmamış.Neyse Oyun esnasında Sağ mouse tuşuna basınca karşınıza oyunun HELP menüsü geliyor buradan müzikleri, animasyonları, Save ve load işlemlerini kontrol edebilirsiniz, bu ekranda ilk önce takvime bakarak günün tarihini öğrenin 'LOOK CALENDAR', sonra masanızın çekmecesini açın ve içindeki termosla yemek çantanızı alın 'OPEN DRAWER, TAKE THERMOS, TAKE LUNCHBAG',radyoyu çalıştırın ve dinleyin 'TURN ON RADIO, LISTEN RADIO', bu odada işimiz kalmadı saşdaki kapıdan çıkıp koridora gelin, termosu açarak su içme makinasından su doldurun 'OPEN THERMOS, FILL THERMOS WITH WATER', sonra tekrar sağa gidin, asansöre binmden önce sağdaki kapıdan bölüm şefinin odasına girin ve ona terfiniz hakkında bir şeyler sorun 'ASK FOR RAISE', oda sizin dosyanızı görmesi gerektiğini söylüyor ve Stella'ya getirmesini söylüyor Stella dosyayı getirirken ona bakın ve hayallerinizin kadınını görün'LOOK GIRL', şef dosyayı alınca Stella'yı seyre koyuluyor bu sırada masada duran sarı anahtarı alın 'TAKE MASTER KEY', sonra dışarı çıkın ve sola giderek su doldurduğunuz ekrana gelin buradaki kapıyı açarak içeri girin 'UNLOCK DOOR WITH MASTER KEY', içeri girin burası tamir aletlerinin bulunduğu oda, yerdeki tamir kutusunu inceleyin 'LOOK IN TOOLBOX' burada bir tamirci kimliği var bunu alın 'TAKE REPORTER'S ID', dışarı çıkın sağa gidin ve düğmeye basarak asansörü çağırın 'PRESS BUTTON', ağağı kata indiğinizde uyuyan bekçiyi göreceksiniz, onu uyandırın 'WAKE MAN', adam güzel bir rüya gördüğünü söylüyor, sizde önce bu rüyayı seyredin 'WATCH DREAM', neden bu güzel rüyayı almıyoruz? 'TAKE DREAM',kapıları açıp dışarı çıkın 'OPEN

Orijinal programların zevki Commodore Center ile çıkar










DOOR', sokağa çıkınca karşıya geçip sağa doğru devam edin, bir ev göreceksiniz kapısını çalın 'KNOCK DOOR', kadın sizin tamirci olup olmadığınızı soruyor, ona alet kutusundan aldığınız kimliği gösterin 'SHOW REPORTER'S ID', kadın sizi içeri alıyor, içeri girince gidip yanına oturun 'SIT ON SEAT', sonra kızla konuşun 'TALK GIRL', bu kız Elvis'in hayranıymış ve son konserinde onun boyun fularını almayı başarmış ayrıca bu fuların sihirli güçleri olduğuna inanıyor, bu arada size soda isteyip istemediğinizi soruyor ona soda getirmesini söyleyin 'TAKE SODA', sodayı getirdikten sonra fuları isteyin, 'TAKE SCARF', kız fuları getirip sodanın yanına koyuyor, sodayı için 'DRINK SODA', hay aksi şeytan beğendinizmi yaptığınızı sodayı scarf'ın üstüne döktünüz işte, bu olaydan sonra Bobbı odanın içinde çıgınca koşmaya başlıyor, ve sıra sizi pataklamaya gelince karşınıza seçenekler çıkıyor ortadakini seçip kurtulun, az sonra kendinizi sokakta buluyorsunuz. sağa gidin ve kızın evinin arka bahçesini bulun kız fuları yıkamış ve kuruması için buraya asmış, çitleri tırmanıp bahçeye çıkın 'CLIMB LOT', sonra fuları alın 'TAKE SCARF' ve tekrara çitlerden geçerek sokağa dönün 'CLIMB LOT', sonra sola doğru gidin ve panayıra gelin panayıra girdiğiniz anda oyunu kuşbakışı seyretmeye başlıyorsunuz, panayırın solunda sahibinin karavanı ve oray gidin ve kapısını çalın 'KNOCK DOOR', adam gelince ondan iş isteyin 'ASK FOR JOB', size gidip fillerin piliğini temizlemenizi söylüyor, bunun karşılığında size ömür boyu kullanabileceğiniz bir panayır bileti verceğini söylüyor, siz aşağı inip fillerin yanına gelin ve küreği alarak temizliğe başlayın 'TAKE SHOVEL'. Biraz temizledikten sonra küreği bırakın 'DROP SHOVEL' ve yukarı giderek panayırın sahibinden biletinizi alın, 'KNOCK DOOR, ASK FOR TICKET, TAKE TICKET', sonra tekrar panayıra dönün, uzun adamın yanındaki dünyanın en ufak adamının yanına gidin 'WATCH', onunla konuşun 'TALK HELMUT' ,söyledikleri ve istekleri elinizdeki rüyayla uyuşuyor, ona rüyayı verip mutlu olmasını sağlayın 'GIVE DREAM TO HELMUT', sonra onu yanınıza alın' TAKE HELMUT', bir ekran ağağı inip dünyanın en güçlü adamının yanına gelin bu adamla konuştuğunuzda derdinin bıyıklarının dik durmaması olduğunu öğreniyorsunuz, buradan sağa gidip tekrar panayıra dönün ve sağdaki küçük arabanın yanına gelin 'WATCH', burası bir çingenenin fal baktığı araba, içeri girin ve kadınla konuşup yüzüne bakın 'LOOK FACE', daha sonra dudaklarından öpün 'KISS LIPS', bu iş-

Orijinal programların zevki Commodore Center ile çıkar



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

❑ 6 Aylık abone olmak istiyorum (55.000 TL.)
❑ 1 Yıllık abone olmak istiyorum (100.000 TL.)

ADINIZ:.....

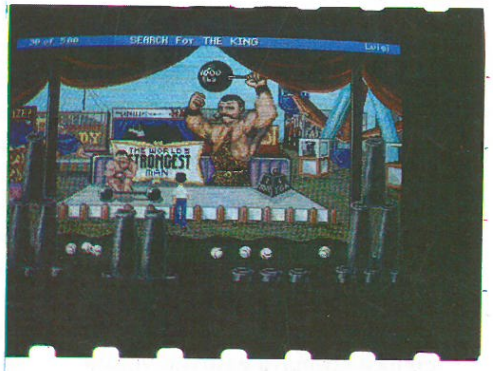
ADRESİNİZ:.....

.....

.....

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

lemden sonra kadın kayboluyor, sonra mumun altındaki sürüngeni oynatın 'PUSH LIZARD', ve altından çıkan kartı alın 'TAKE RESUCCUSIFENT CARD', sonra mumu inceleyin 'LOOK CANDLE', ve etrafında birikmiş erimiş mum parçalarından alın 'TAKE WAX',sonra dışarı çıkıp Dünyanın en güçlü adamının yanına gelin ona mumları verin' GIVE WAX TO LUIGI' mumları bıyıklarına sürünce Luigı güçleniyor ve halteri kaldırıyor yere bıraktığı jöle gibi şeyi alın 'TAKE ROSIN' , sonra çıkıp sirk çadırının yanına gidin ve patlamış mısır makinasından mısır alın 'TAKE POPCORN', sonra içeri girin, ilk önce aslanlarla karşılaşacaksınız, onlardan kurtulmak için az önce almış olduğunuz patlamış mısırı kullanmalısınız 'THROW POPCORN TO LION', sonra aslan sizi rahat bırakacak, sağa gidin ve cambazların yanına gelin, adama Luigı'den almış olduğunuz şeyi verin 'GIVE ROSIN TO FRED', Daha sonra Fred merdivenlerden çıkıp havuz atlıyor ama havuzu ıskalayınca yere çakılıyor onun oraya bırakmış olduğu pelerinimsi şeyi alın 'TAKE CAPE', sonra dışarı çıkıp sola doğru giderek otobüs garına gelin,buradaki posta kutusunu kullanarak Helmut'u Las Vegas'a yollayın 'OPEN MAILBOX, MAIL HELMUT', sonra sağa gidin ve panayıra dönerek sirk çadırının yanına gelin burada çekiçle güç gösterisi yapan adamın yanına gelerek makineye girin, adam bir vuruşta sizi Las Vegas'a gönderiyor, heyecanlı bir uçuştan sonra Las Vegas'ın sınırına çakılıyorsunuz, önce posta kutusunu açıp içine bakın 'OPEN MAILBOX, LOOK IN MAIL BOX', evet Helmut'ta gelmiş onu alıp sağa gidin 'TAKE HELMUT' , simdi çöldesiniz rastgele bir yöne gidip telefonu bulun, az sonra çaldığı zamanda cevap verin 'ANSWER PHONE' arayan Stella, onunla konuşmanız bitince suyunuzu için 'DRINK WATER' sonra aşağı ve sola giderek gene sınıra gelin buradann bir ekran sola gidin ve otele gelin. Otele girdiğinizde resepsiyondaki adama otel ve show hakkında sorular sorun'ASK FOR HOTEL, ASK FOR SHOW'



otelin ağzına kadar dolu olduğunu öğreniyorsunuz, sağa gidin ve kuru temizlemyiciye girin 'OPEN DOOR', kızla konuşunca Elvıs'in 20 yıl önce buraya elbisesini bıraktığını öğreniyorsunuz 'TALK

Orijinal programların zevki Commodore Center ile çıkar





GIRL, ASK FOR SUIT', sonra dışarı çıkın ve sağa giderek asansörün olduğu yere gelin buradaki resmin yanındaki yazıyı okuyarak show hakkında bilgi alın 'READ SIGN', sonra asansöre binip yukarı çıkın 'PRESS BUTTON', geldiğiniz katta bir ekran sağa gidin ve odaya girin, önce yatağın üstüne oturun ve bozarak temizlikçiye extra iş çıkarın sonra banyoya giderek lavabonun yanından diş ipini alın 'TAKE DENTAL FLOSS', sonra oda kapısına bakın 'LOOK DOOR', yazıyı alın 'TAKE SIGN', okuyun 'READ SIGN', ters çevirin 'TURN SIGN', tekrar okuyun 'READ SIGN' şimdi temizlikçi odaya girip yatağı topluyor, sizde onun temizlik arabasına bakın 'LOOK CART', kemik anahtarı alın 'TAKE SKELETON KEY', sonra bir ekran sola gidip asansöre binin ve düğmeye basın 'PRESS BUTTON' anahtarınız olduğu için yasak bölümlerede gidebiliyorsunuz artık, az sonra Elvıs'in odasına geleceksiniz. Buradan sola gidip banyoya olduğu ekrana gelin önce banyoyu inceleyin 'LOOK TUB' sonra oluğu inceleyin 'LOOK DRAIN',diş ipini Helmut'a bağlayıp onu oluğa sarkıtın 'TIE FLOSS TO HELMUT, LOWER HELMUT IN DRAIN', güzel grafik ve animasyonlu bir demodan sonra Helmut size kuru temizleyicinin fişini getiriyor, sağa gidip asanöre binin ve aşağı inin 'PRESS BUTTON' sonra sola giderek kuru temizliyiciye gelin ve içeri girin 'OPEN DOOR'. Sonra kıza fişi verin 'GIVE RECEIPT TO GIRL', oda size Elvıs'in elbisesini veriyor, elbiseyi alın 'TAKE SUIT', daha sonra buradan çıkrak bir ekran sola gidin ve resepsiyondaki adamla konuşun ona Mr. Fabulous'u çağırmasını söyleyin 'CALL MR. FABULOUS', sonra sağ üstten dışarı çıkarak havuzun oraya gelin bir ekran sola gittiğinizde Mrç Fabulous'un karısının güneşlendiğini göreceksiniz, yanına oturn ve onunla konuşun 'SIT ON CHAIR, TALK GIRL', az sonra kız sıcaktan bunalıp havuza atlayacak, sonra siz ayağa kalkıp gözlüğü alın 'STAND, TAKE SUNGLASSES', artık Las Vegas'da işimiz kalmadı, otleden çıkıp yola gelin ve otostop yapın 'HITCHHIKE', bir minibüs sizi alıp Elvıs'in köşkünün önüne götürüyor. burada arabadan inince sağa gidin ve buranın kuşbakışı görüntüsünü alın, ilk önce sağ üstköşedeki telefon kulubesinin yanına gidin, kulubeye girip üstünüzü değiştirin 'WEAR WHITE SUIT', evet işte Elvıs'in kılığına giridiniz, kulübeden çıkıp bar'a girin 'OPEN DOOR', sahnedeyken şarkı söyleyip Elvıs gibi davranmaya çalışıyorsunuz 'SING' fakat pekte başarılı olduğunuz söylenemez, Show'dan sonra dısşarı çıkın ve Elvıs'in konağına girin, içerde ilk gözünüze çarpan Yerdeki büyük post olacaktır, bunun yanına gidip kafasından içeri bakın 'LOOK IN BEAR'S HEAD', orada düğme olduğunu anlıyorsunuz, bu bir alarmın kapatma düğmesi, düğmeye basmak için dünyanın en ufak adamı olan Helmut'a ihtiyacınız var, onu ayı'nın kafasından içeri koyun 'PUT HELMUT IN BEAR'S HEAD', Az sonra Helmut alrmı kapatarak geri dönecektir, sonra bir ekran yukarı gidin yemek oda-

Orijinal programların zevki Commodore Center ile çıkar












sına gelin, masanın üzerinden muzu alın 'TAKE BANANA', sonra geri dönüp merdivenlerden yukarı çıkın, ve Elvıs'in yatak odasına gelin, sonra yerdeki dolabı açıp içine bakın 'OPEN CUPBOARD,-LOOK IN CUPBOARD', burada gizli bir mekanizma var onu oynatın 'MOVE MECHANISM', yerde bir kapak açılıyor ve yukardan bir demir iniyor ve yatak odasıyla mutfak arasında bir geçit oluşturuyor, deliğin yanına gelerek aşağı bakın 'LOOK DOWN TO THE HOLE', Demiri inceleyin 'LOOK KINGPOLE', ve buradan aşağı kayın 'SLIDE DOWN TO KINGPOLE', şimdi mutfaktasınız, ama bir sorun var Les öyle bir hız almış ki bir yürlü duramıyor bari biz ona yardım edelim 'STOP', sonra müzk kutusunun arkasından geçerek tezgahı kaldırın 'OPEN COUNTER' sonra fırının önüne gelerek önce herşeyi bırakın 'DROP ALL', kavanozu alın 'TAKE JAR', sonra tezgahın altından sandviç ekmeğini alın 'TAKE BREAD', sonrada yerden muzu alın 'TAKE BANANA', ve sandviç yapın 'MAKE SANDWICH', muz ve fıstık ezmesinden yaptığınız sandviçi yiyince biraz(!) şişmanlıyorsunuz ve iyice Elvıs'e benziyorsunuz, kapıyı açın ve mutfaktan dışarı çıkın, yemek odasından bir ekran aşağı inin ve merdivenlerin oradan sağa gidecek Elvıs'in ödüllerinin ve gitarının bulunduğu odaya gelin, buradan önce gitarı alın 'TAKE GUITAR', sonrada rafların solda olanının üstünden mikrofonu 'TAKE MICROPHONE', sola giderek evden dışarı çıkın ve tekrar şovun olduğu yere gelin, içeri girmeden önce gitara bir göz atın'LOOK GUITAR' oda ne? gitarın bir teli kopuk, ne yapacağız diye düşünmeyin, Otelden aldığınız diş iplerini hatırlayın onları tel yerine kullananbiliriz değil mi? 'FIX GUITAR WITH DENTAL FLOSS', artık müthiş bir şov için her şey hazır kapıları açıp içeri girin 'OPEN DOOR'. Sahneye çıkınca tekrar şarkı söyleyin 'SING',



evet oyun bitti bundan sonrası artık demo ve son ekran , ben size bundan sonrasını özetleyeyim, Şovdan sonra Elvıs'in hayranları sahneyi basıyor ve sizi ezip geçiyorlar, bu arada sizde ölüyorsunuz ve ruhunuz yukarılara yükseliyor, daha sonra cennetin kapılarını görüyorsunuz, burada sizi bu güne kadar yaşamış ünlü rock, blues ve METAL şarkıcıları karşılıyor, daha sonra içeri giriyorsunuz ve gözlerinize inanamıyorsunuz çünkü Elvıs Presley burada konser veriyor, birden şarkısını kesip size dönüyor ve sizi selamlıyor, daha sonra her yer beyazlaşıyor, ve birden kendinizi bir hastanede buluyorsunuz, karşınızdaki hemşireye cennete çekmiş olduğunuz fotoğrafı gösteriyorsunuz daha sonra, iyileşiyorsunuz ve 1.000.000$'ı almak için patronunuza gidiyorsunuz o size bu kadar parası olmadığını söylüyor ve sizde onu kovup yerine geçiyorsunuz, sonra oyundaki diğer karakterlere ne olduğunu anlatan grafikler görüyorsunuz ve 'TO BE CONTINIUED' mesajıyla oyun noktalanıyor...

Search For The King'i, Accolade'in Sierra'yı taklit etmesi olarak görebilirsiniz, Search for the King bence grafik olarak Sierra'ların hepsinden daha iyi konusu ne kadar uçuk olsa bile oyun insanı çok fazla sarıyor, oyunumu 5 disket ve 512K Amiga'larda çalışıyor... Ne duruyorsunuz hadi gidip bilgisayarınızdan Serch for the king'i alsanıza.....

GRAFİK: %93
MUZİK : %90
ORHAN CEVHER
OYNANABİLİRLİK: %85
GENEL : %92




AMIGA-PC-C.64
Head Office:
galleria Commodore Center
galleria Ataköy-İstanbul
Tel:560 20 14-15 Fax:559 48 53
Etiler Commodore Center
Yıldızçiçeği S.3 Etiler-İstanbul
(Vakıfbank yanı) Tel:165 31 25

AMIGA

CHUCK The ROCK

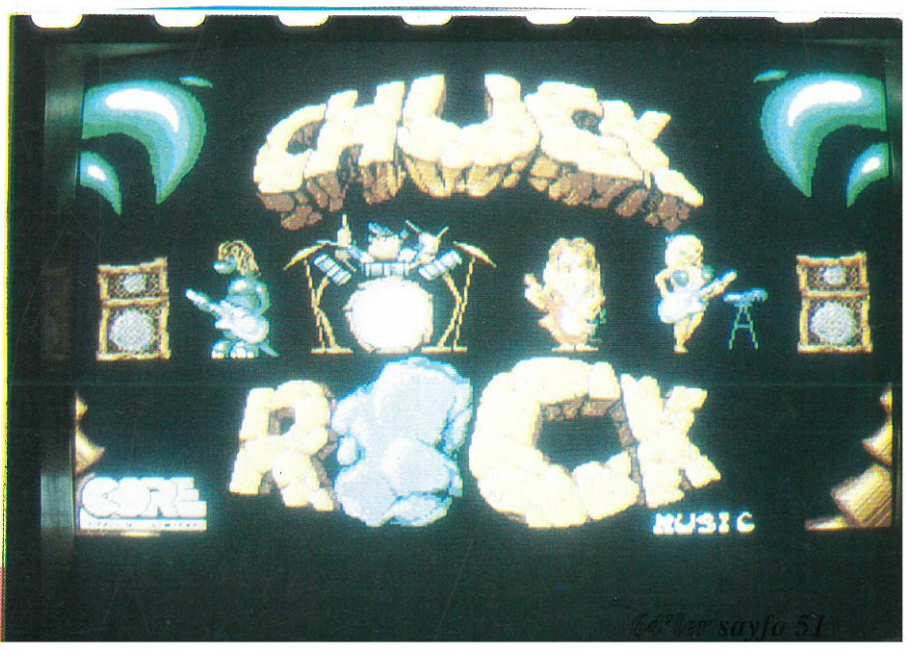
Dümteralank! Zoing! Eouuğ! Plörp! Vırrak! Cupş cupş! Glu glu! Unga banga!... Şimdi bu gavur filmi ayakları ne ayak diyeceksiniz! Ben de kırkayaklı paranoyak demicem. Ama eminim ki CHUCKı oynarken siz resmen paranoyak olacaksınız. Üç adet sınırlı hakkınızı korumak için ortadirek hesabı yapacaksınız. (Şimdi şu hakkı iki ekran boyunca kullansam, sonra yine hak falan toplar caaarttt deyip yırtarım gibi). Ama kazın ayağı öyle değil beyler ve bayanlar. Bu oyunun oynarken yağlı göbeğinize ve mantarlı ayağınıza çok ihtiyacınız olacak.

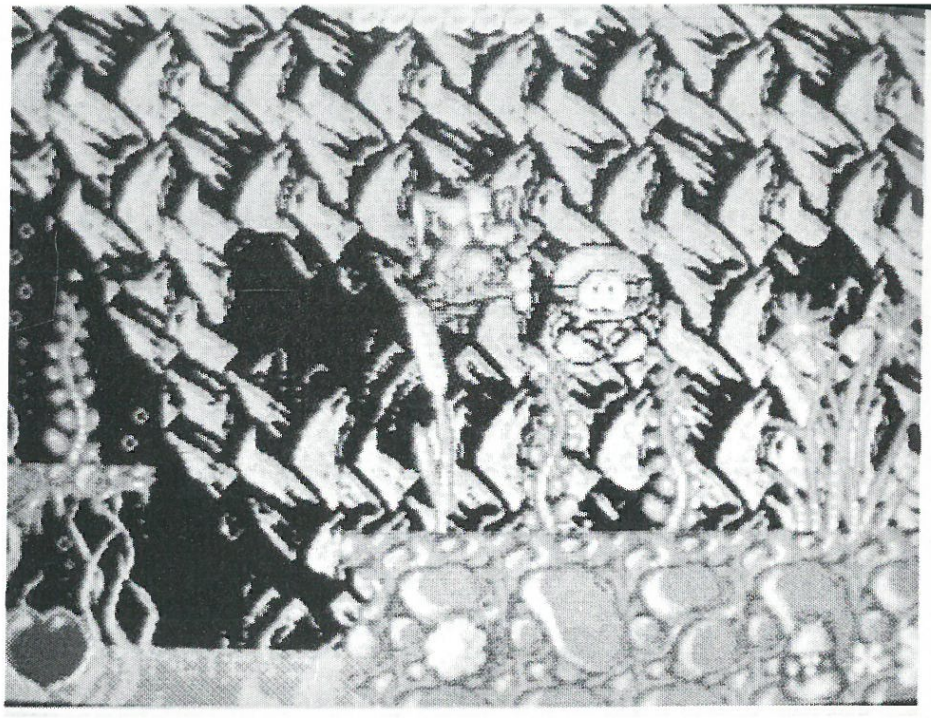
CHUCK ROCK grafiğinden efektine kadar mükemmel bir oyun. Yukarıda anlattıklarım inanın ki abartma değil. Oyunu biraz (!) oynadıktan sonra hiç oynamamış olmayı dileyip bildiğiniz bütün karabüyü ve lanetlerinizi tepeme yağdıracaksınız. CHUCK ROCK, bir yıl önce CORPORATİON ile gündeme gelip güncelliğini yitirmemiş olan CORE DESIGNa ait. Sanıyorum bu kadar lagalugadan sonra açıklamaya geçmenin zamanı geldi.

CHUCK ROCK taşdevrinde yaşayan bir magandadır. Kutu kutu bira yuvarlayıp; koltuğunda oturmuş önemli bir maçın başlamasını beklerken, karısı olan güzel OPHELIAda çamaşır asmaktadır. O sırada çalıların arasından birisi OPHELIAyı gözetlemektir. Bu kişi kötü kalpli abazan GARY GRİTTERdır. GARY OPHELIAyı bayıltıp kaçırır. Sesleri duyan CHUCK maçı unutup Arşimed misali dışarı fırlar. Çünkü elbiseleri ıslaktır. Hemen yapraklardan pratik bir don yapar, düşer peşlerine.

Bulunduğunuz platformdan bir üst platforma geçmek için joysticki yukarı çapraza itin. Size doğru gelen küçük dinazor, kaplumbağa ve bilimum canavarlara göbek atın. Evet evet yanlış işitmediniz. Göbek atın. Fire düğmesine basın, göbek atın. Her derde deva. Bazı yerlerde karşınıza çıkacak olan kavuniçi renkli kalpleri alın. Hani şu zıplayıp duranları. Bu sizin kalbinizi büyütür. Kalbinizin büyümesi hastalık alameti değil hakkınızın artmasıdır. Kalbinizin büyüklüğünü ekranın sol alt köşesine bakarsanız görebilirisiniz. Altı kez enselenmeniz bir kalbinize, dolasıyla bir hakkınıza malolur. Önünüze çıkan sosis, but gibi besinleri yemeniz puan haneniz için yararlı olur.

Oyunun çeşitli yerlerinde önünüze DELİ ZİYAnın kayası gibi kayalar çıkacak. Bu iri renkli kayaları almanız gerekir. Çünkü dinazor yavrularına göbek atmak yerine kafalarına taş atabilirsiniz. Kayayı almak için kayanın yanına gelin, joysticki aşağı çekip fire düğmesine basın. Biraz ilerleyince sizi Heybeliada vapuru kadar bir dinazorun beklediğini göreceksiniz. Bunun sırtına çıkın. O sizi bataklıktan geçirecektir. Çevrenizde üzerinize gelen bazı yarasalar göreceksiniz. Bunlar gelince zıplayıp fire düğmesine basın. Ne mi olacak? Tabii ki mantarlı ayağınızı yarasanın suratına patlatacaksınız. İlerleyince bazı taş basamaklara geleceksiniz. Üzerinize her 5 saniyede koca koca kayalar yuvarlanacak. Eğer basamağın dibine kadar gelip eğilmezseniz kayalar tepenize konar. Siz de ezilirsiniz. Hi ho ha ha! Merdivenleri tıpış tıpış çıktıktan sonra karşınıza mısır koçanı kadar bir kuş çıkacak. Tipi de aynı mısır koçanı gibi. Üstelik de uyukluyor. Ona bir göbek atın! İşte karşınızda Taşdevri havayolları. Sizi kafa-





nızdan tutup, karşıya uçarak geçirince konduğunuz yerde size bulutların üzerinden bakan bir dinazorun ayaklarını göreceksiniz. Eğer buradan hızlı geçmezseniz dinazor kafanıza pisler, gidip bir piyano bileti bile alamazsınız. Buradaki ufak dinazorları da göbekleyip yolunuza devam edin. İleride oklarla gösterilen bir timsah göreceksiniz. Oradan bir yerden bir kaya bulup timsahın kuyruğuna çıkın. Kayayı timsahın tepesine fırlatın. Bakın ne oluyor! Ne olacak kuş gibi uçuyorsunuz işte. Ama uçuş süreniz kısıtlı, çabuk konuyorsunuz. Karşınıza çıkan her domuz kafasını alın. Her biri 10000 puan.

Daha sonra yine basamakları andıran bir yere geliyorsunuz. Burada her 3 saniyede bir, bir ya da birkaç kaya kafanıza yuvarlanacak. Yine basamaklardaki tekniği kullanırsanız ayvayı yediniz. Bu tekniği takviye etmek için hemen oradaki bir taşı alıp kafanızın üzerine kaldırın. Bu şekilde yukarı çıkın. En tepede zıplayıp duran kayaları zamanlamanızı iyi yaparsanız kolayca geçersiniz. Karşınıza çıkan bataklığı geçmek için bir taşı bataklığa fırlatın, taş batmadan üzerinden sekerek geçin. Tıpkı sek sek oynar gibi.

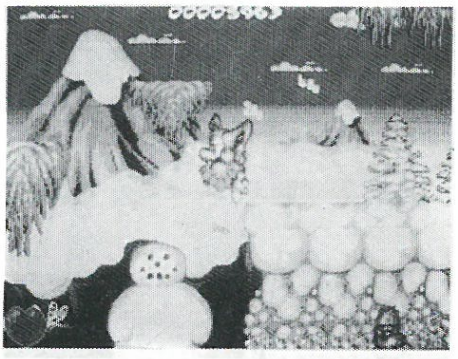
Önünüze çıkan mavi kurbağaların kafasına oradaki taşı atın. İlerleyince yuvada bulunan bir yumurta göreceksiniz. Yumurta siz yaklaşınca çatlayacaktır. İçinden çıkan minik kuşun kafasına taş atarak ondan korunabilirsiniz.

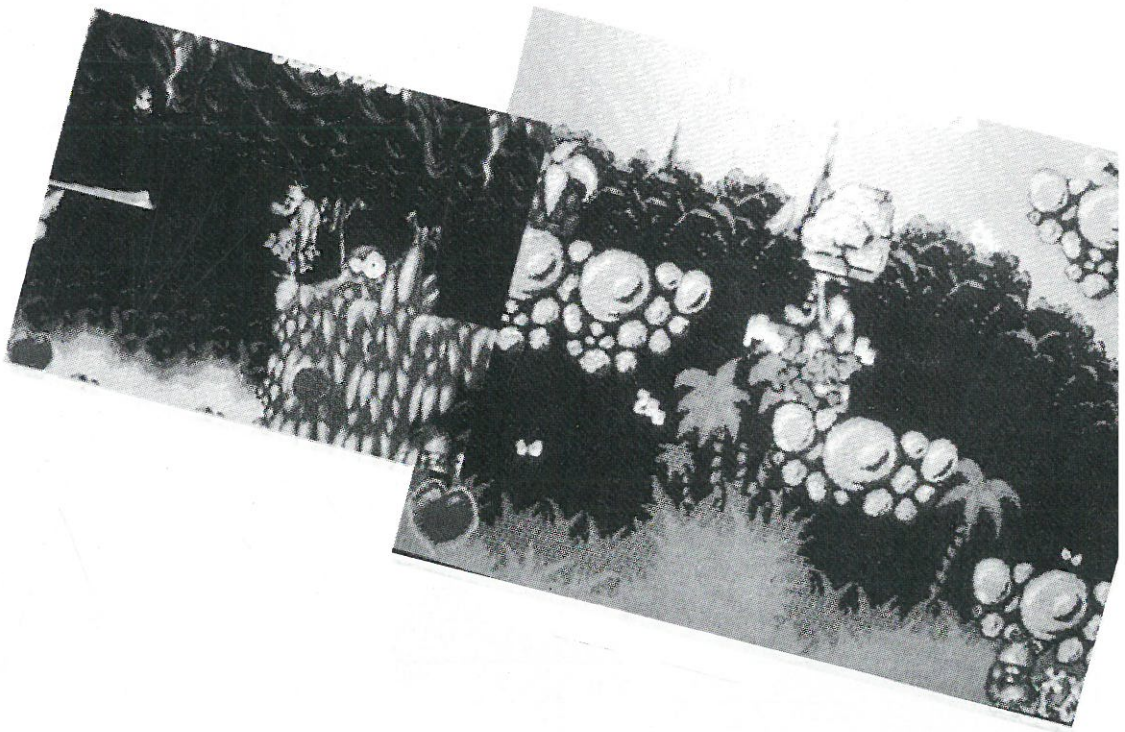
İşte size ilk bölüm sonu canavarı: Hemen aşağınızda bir ileri bir geri giden gri bir dinazor. Onu yenmek için tekme göbek falan bir işe yaramaz. Hemen aşağıya inip, yerdeki taşı alın, peşinizden gelip yetişmeden yukarı çıkın ve taşı kafasına atın. Bu şekilde devam edin. Sonunda cici dinazorumuz ölecektir.

Nihayat değişik bir bölümdesiniz. Yani bir mağarada. Karşınıza tombul yarasalar ve acayip yaratıklar çıkacak. Hepsine göbek! Bir de şunu belirtelim: Karşınıza çıkacak olan kirpileri tam cepheden göbekleyin. Yoksa dikenleri göbeğinize batar. Sonra, ördüğü ağda bir aşağı., bir yukarı giden sevimli bir örümcek göreceksiniz. Bunu da tekmeleyin. Yürürken, sizi korkutmak isteyen bir tip fırt diye yerden fırlıyor. Ona yakalanmayın. Karşınıza çıkan iskelede kurulu asansöre binin. Yukarı çıkın. Yolunuzun üzerinde rulo yapılmış bir köprü var. Bu köprüye göbek atarsanız açılır. Sizde karşıya geçersiniz. Mağaranın değişik bir bölümündesiniz. Birkaç adım atınca hemen deprem başlar. Tavandan düşen kayalara dikkat edin. Bu kısmı da geçtikten sonra etrafınızda küçük alevciklerin dolaştığını göreceksiniz. Onlara da göbek atın ve söndürün. Karşınıza çıkan çamur fırlatan ufaklığa dikkat. Hemen kafasını taşlayın. Onu zımbalayınca bu seferde zıplayan benekli mantarlarla karşılaşıyorsunuz. Onada göbek!

İşte bir bölüm sonu canavarı daha: Dişleri boyunuz kadar olan bir kaplan. Bunu görünce korkudan taş kesiliyorsunuz. Bu lanet hayvanı öldürmek için çok seri olarak tekme atmalısınız. Ama dikkat edin, üzerinize zıplayıp voaarrr! diye bağırdığında yerinizden kıpırdayamıyorsunuz, o da sizi afiyetle lüplüyor.

Kaplanımızdan sonra, süper ilginç bir bölüm: Karşınıza çıkan suya atlayın ve yüzerek geçin su içindeki hayvancıklara dikkat. Onlara da tekme atın. Sudan çıktıktan

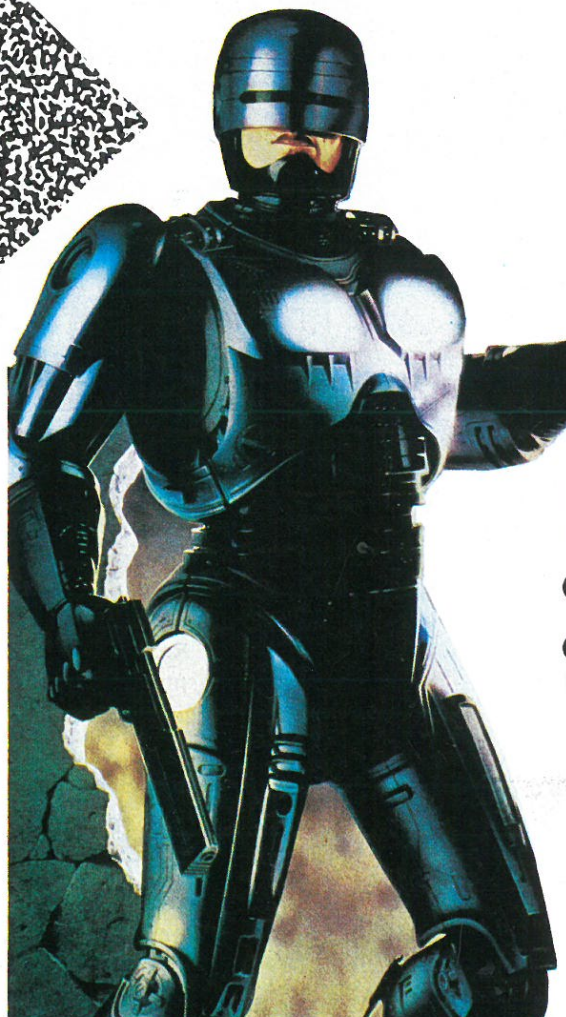




sonra mavi bir kurbağa göreceksiniz. Kurbağanın burnuna çıkın, sizi yukarı platforma fırlatacaktır. Puan almak isterseniz; su dışındaki balık, denizyıldızı gibi nesneleri alın. Önceden sizi taşıyan bir dinazor vardı. Onun yerini mavi bir, balina alıyor. Üzerine çıkın, sizi arabalı vapur gibi karşıya geçirsin.
Yine bir bölüm sonu canavarı: Şnorkel takmış bir sualtı dinazoru! Bunu dövmeniz yeterli değil. Şnorkeline tekme atın. Ama bunu yaparken size şnorkeli ile fırlattığı hava kabarcıklarına dikkat etmelisiniz.
CHUCK yoluna artık buzlu sularda devam ediyor. Hava öyle soğuk ki nefesi donuyor. Buz kütlelerinin üzerine çıkıp yolunuza devam edin. Tavandan kaya yerine buz sarkıtları düşüyor. Burada canavarlarımızın huyları değişiyor. Bazıları kartopu atıyor. Bu bölümde CHUCKı yukarı fırlatan nesne, kocaman dişleri olan bir mamut. Dişlerinin üzerine çıkıp, fire düğmesine basarsanız sizi yukarı fırlatır.
Bu bölümden sonra CHUCK o sıkıcı mağaradan çıkıp, yoluna karlı dağlarda devam ediyor. Çevreniz kartopu atan ufaklıklarla dolu. Dikkat ederseniz, havadaki yeşil kuşların bere ve kaşkol taktıklarını görürsünüz.
Karlardan sonra bölüm sonu canavarlarından biri ile daha tanışıyorsunuz. CHUCK ekranda belirdikten sonra ekranın üstünden büyük bir mamut iniyor. Onu yenmek için yapacağınız şey, dişlerine çarpmadan zıplayıp hortumuna tekme atmak. Mamut arasıra hortumu ile yerden kar çekip havaya püskürtüyor. Havadan dökülen bu karlara da dikkat edin. Bundan sonra sizi hortumu ile kendine doğru çekiyor. Kurtulmak için ekranın sol tarafına doğru yanaşın. Mamutu geçtikten sonra her tarafı iskelet dolu bir bölüme geliyorsunuz. Size doğru gelen bütün canavarlar iskelet halinde. Ama neyse ki zor ölmüyorlar. İskelet halinde olmayan bir canavar var. O öldüğünde zebaniye dönüşüyor. Zebaniyi de öldürmelisiniz. Puan almak için gülümseyen kemikleri alın.
Bölüm sonunda bir dinazorun ağzından içeri giriyorsunuz. İçeride iken havada açan yeşil neslerden sakının. Gülümseyen ve tavanda asılı büyük kalbi almaya çalışmayın. Sadece tekmeleyin. Dinazorun içinden çıktıktan sonra alın size bir bölüm sonu çanavarı daha: Kocaman yeşil ve kızgın bir dinazor. Kırmızı kalpli boksör donu giymiş, boks eldivenli ve sıkı yumruk atan bir dinazor. Bunu nakavt etmek için göbek atmayın. Sadece zıplayıp burnuna tekme atın. Başka çaresi yok. Naapalım? Bunu yapmak zorundasınız. Dinazor nakavt olduktan sonra tatatataaaa! İşte son ekran: Güzel OPHELIAyı kaçıran GARY dinazorun altında kalıp ölmüş, CHUCK OPHELIAsına kavuşmuştur.
CHUCK ROCK, iki diskete ustaca sığdırılmış, eğlenceli, komik, kısacası harikulade bir oyun. Ha bir de şunu eklemek istiyorum. Eğer CHUCKin nadide sesini duymak istiyorsanız, oyunun demosunda müzik grubu çıktığında space tuşuna basın. Böylece efektleri duyabilirsiniz. Eğlenmek istiyorsanız CHUCK ROCKı mutlaka oynayın. Tavsiyemdir.
GRAFİK: %86
MÜZİK : %75
ZORLUK: %90
OYNANABİLİRLİK: %90
GENEL : %93
OĞUZ ÖZTÜRK

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

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



AKT TANITIM (4) 146 33 05

SİPARİŞLERİNİZ ÖDEMELİ APS İLE GÖNDERİLİR. TELEFONLA SİPARİŞ ALINIR.

POLICE QUEST I

Police Quest Serisinin ilki olan Police Quest I çok eski bir yapımdır. Buna rağmen çok sürükleyici bir atmosfere sahip. İnsan oyuna daldımı kapılıp gidiyor. Neyse fazla uzatmadan oyunun konusuna geçelim. Lytton Cityde bir çok kötü olay yaşanmaktadır, gerek kumar olsun, gerekse cinayet. Bizim amacımız Sessic Bainsi yakalamak. Artık oyuna geçebiliriz.

Oyuna merkezden başlıyoruz. İlk iş olarak briefing odasına girelim. Sağ alt köşede masanın üstünde duran gazeteyi alın (get newspaper). Gazeteyi inceledikten sonra kapayın (close newspaper). Şimdi briefing başlıyor. Hemen sıranıza gidin (sizin sıranız kürsünün sağında ilk sıra). Briefingte önemli gördüğünüz yerleri not alın (örneğin plaka numarası gibi). Sonra buradan çıkıp bilgisayar odasına gidin ve bilgisayarı açın (turn on computer). Sonra briefingten aldığınız plaka numarasını girin. Artık aradığınız şahıs hakkında biraz daha bilgi edindiniz. Sonra computeri kapatın (leave) ve buradan çıkın. Sonra sağ alt kapıdan içeri girin. Dolabınızı bulup (sağdan ilk dolap) açın (open locker). Dolaptan havluyu alın sonra dolabı kapatın (close locker). Şimdilik duşa girin ve duşu açıp bir güzel yıkanın (turn off shawer). Tekrar dolabı açın ve üniformanızı alın (open locker, get uniform). Sonra sırasıyla silahı, kelepçiyi, mermileri ve çantayı alın (get gun, get cuffs, get ammo, get case). Sonra dolabı kapatıp çıkın (close locker).

Başladığınız ekrandan telsizi alın (get radio). Sol duvarda panelde asılı duran anahtarıda alın (get key). Buradan ayrılın. Sol alttaki araba sizin. Arabanın iki tarafınıda kontrol edin (check car). Arabaya binin ve ayrılın (open door, sit, close door, F4). Biraz dolaşın kısa bir süre sonra telsizden bir mesaj gelecek. Bir kaza olduğunu öğreneceksiniz. Hemen olay mahalline gidin. (binaya çarpmış bir araba görmeniz gerekiyor). Vardığınızda telsizle haber verin (call help). Ardından haritadan çıkın (F4). Arabadan inin (open door, stand, close door). Arabanın içindeki adama yaklaşıp bakın (look man). Adama yardım edin (help man). Yardım çağırın (call help).

Şahitlerin yanına gidip konuşun (talkman, 2 kez) önemli olanları tekrar yardım çağırın (call help). Yardımın gelmesini bekleyin. Yardım gelince arabaya binerek uzaklaşın (open door, sit, close door, F4). Dolaşın az sonra Steveden bir mesaj gelecek. Sizi Carolun yerinde beklediğini söylüyor. Hemen oraya gidin. Arabadan çıkın (F4, open door, stand, close door) içeriye girin ve Stevenin yanına oturun (sit). Konuşun (talk to steve). Biraz sonra size kahve gelecek. Bekletmeden için (drink caffee). Ardından telefon çalacak Carolun açmasını bekleyin. Carol, Hamiltonun sizi aradığını söyleyecek. Kalkıp telefona cevap verin (stand, answer telephone). Hemen arabanıza binip buradan ayrılın.



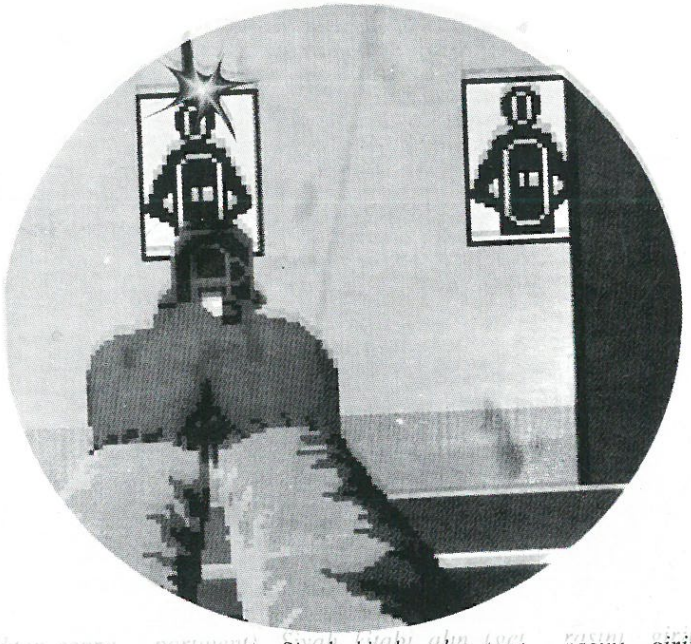
Biraz dolaşıp oyalanın, her zamanki gibi telsizden haber gelecek. Kırmızı spor bir arabanın, kırmızı ışıkta geçtiğini söyler söylemez sirenleri açıp (F10) kırmızı arabanın arkasına takılın. Durunca arabadan çıkın (F4, open door, stand, close door). İlk olarak plakaya bakın (look plate) OHM YMG şimdi telsiz ile haber verin (call help). Kadına yaklaşın ve suratına bakın (look girl). Kimliğini alıp ceza yazın (get id, write ticket, get signature). Buradan ayrılın (leave, open door, sit, close door, F4). Biraz dolaşın telsizden haber alınca doğru Carolun yerine gidin. Arabadan inin (F4, open door, stand, close door). Carol ile konuşun (talk Carol) Carol sizden motor bisik-



letleri oradan çekmenizi söyleyecektir. Tekrar arabaya binin (open door, sit). Torpido gözünden sopayı alın (get PR 24). Arabadan inip Carolun yanındaki kapıdan içeri girin. İçerideki serserilere motorlarını kapının önünden çekmelerini söyleyin (Move Gikes) (Uzun lafın kısası). Üzerinize geldiklerinde jopu kullanın (Use PR 24). Şimdi buradan ayrılma zamanı geldi. Arabaya binip uzaklaşın (open door, sit, close door, F4). Her zamanki gibi biraz dolaşın. (Şehrin yukarsında).

Telsizle pembe bir araba içinde içkili bir şöför olduğunu öğrenince F10a basıp peşine takılın. Kenara çektiğinde arabadan inin (F4, open door, stand, close door). Telsizle haber verin (call help). Arabaya yaklaşın. Adamı dışarı çıkartın (get out). Adamı teste tabi tutun (give test). Kelepçeleyin (cuff man, 2 kere). Haklarını okuyun ve tutuklayın (read rights, arrest man). Ön kapıyı açıp arabaya binin (open door, sit, close door, F4). Adam sizinle gelecek. Doğru hapishaneye gidin. Hapishaneye varınca önce arka kapıları açın adam çıkınca ikisinide kapayın. İçeri girmeden silahınızı dolaba bırakın (open door, put gun, close door). Şimdi içeri girebilirsiniz (Ring bell). Kapı otomatik olarak açılacaktır. İçeride kelepçeleri çıkartın (remove cuffs). Lauarayı dinledikten sonra merkeze dönün. Dönmeden önce dolaptan silahınızı alın (open door, get gun, close door). Merkeze vardığınızda arabadan çıkmadan önce jopu bırakın (put PR 24). İçeride herkesin toplandığını göreceksiniz çünkü Deoleyin masasında bir tavuk tepinip duruyor. Bu tavukla uğraşmadan odaya girip, çıkın. Dışarı çıktığınızda arkadaşlarınız Jacka süpriz bir doğum günü planladıklarını söylüyorlar.

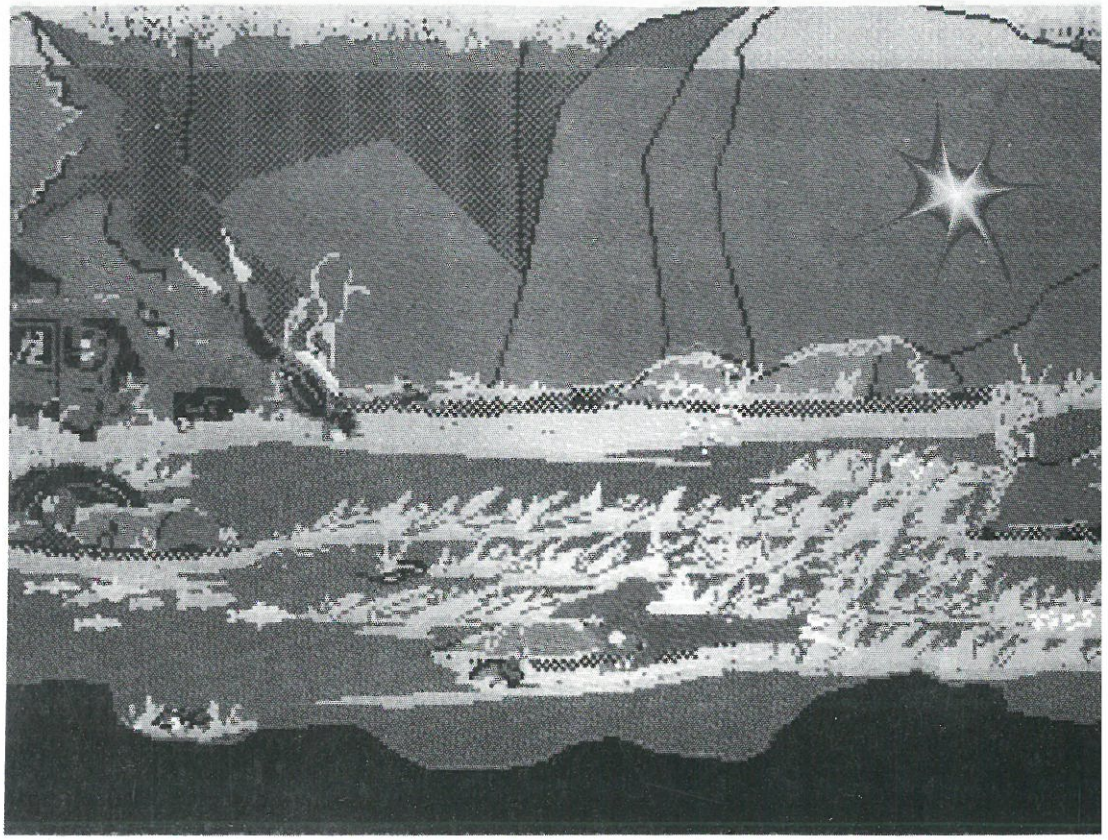
Şimdi dışarı çıkın ve bllue rooma gidin. Çıkmadan önce arabanızı kontrol edin (check car). Oraya vardığınızda arabadan çıkıp içeri girin. Jack ile kısa bir konuşmadan sonra sürpriz posta gelecektir. Doğum gününden sonra Keith briefinge az kaldığını söyleyecektir. Hemen arabanıza atlayıp merkeze geri dönün. Briefing odasına girin ve briefingi dinleyin. Önemli gördüklerinizi not edin. Şehrin sol köşesinde biraz gezinin. Telsizden haber alcaksınız. İkinci briefingte dinlediğiniz mavi cadılağın görüldüğünü haber alacaksınız. İşte o anda artık sirenlerinizi açabilirsiniz (F10). Ardından peşine takılın (durana kadar). Durunca arabadan inmeden plakasına bakın ve telsizle haber verin (look plate, call help). Yardım gelince polisin sizin arabanızın önüne geçmesini bekleyin. Hazır olunca kapıyı açın (open door, stand). Onunda arabadan çıkmasını söyleyin (get out). Silahınızı doldurun ve çekin (F6, F8). Çıkınca ellerini kaldırmasını söyleyin (raise hands). Sonra yere yatırın (lie down). Silahınızı indirip yanına gidin. İlk önce kelepçeleyin sonra ayağa kaldırın (cuff man, stand). Üzerini arayın (search man). Şimdi adamı arabanıza bindirin (get man). Arka kapıyı açın (open comportment). Siyah kitabı alın (get book). Önemli yerleri not edin ve yerine koyun (put book). Sonra kimlikleri alın (get id). İnceledikten sonra Haffman ve Piersonun aynı kişiler olduğunu öğreniyorsunuz. Yerine koyun (Put id).



Sonra gözü kapatın (close comportment). Bagajı açın (open trunk). İçindeki malları inceledikten sonra kapatın (close trunk). Arabanıza binip hapishaneye gidin. Arka kapıyı açın. Adam çıktığında kapatın. Dolabı açıp silahı koyun (open door, put gun, close door). İçeri girin (ring bell). Adam size Hoffmanı niçin tutuklandığınızı sorunca cinayetten olduğunu söyleyin ve kelepçeleri çıkartın (felong, remove cuffs). Jack içeri girip Dooleyin sizi görmek istediğini söyleyecektir. Dolaptan silahınızı alıp merkeze dönün (open door, get gun, close door). Merkeze vardığınızda Dooleyin odasına girin. Dooley size bir not olduğunu söylecek. Dooley odadan çıkınca notu okuyun (read memo). Müjde artık narkotiğe girdiniz. Soyunma odasına gidip dolabınızı açın (open locker). Buradan havluyu alın ve dolabı kapatın (get towel, close locker). Gidip duşu açın ve iyice yıkanın (turn on shawer). İşinizi bittikten sonra kapatın (turn off shawer). Dolabı açın (open locker). Buradan elbisenizi, silahınızı, kelepçenizi, merminizi ve çantayı alın (get dress, get gun, get cuff, get ammo, get case). Morganin odasına gidin. Morgan sizden Hoffmanın kefaletle serbest bırakıldığını söylecektir. Laura gittikten sonra üstteki dolaptaki çekmeceyi açın (open drawer). Hoffmanın dosyasını alın (get Hofman). İncelediktен sonra yerine koyun (yani cebinize) (get file).

Kafesli yere gidip adamdan Hoffmanın silahını alın (get gun). Seri numarasını girin SW9764 912. Silah hakkında bilgi alabileceğiniz Chicago polisinin telefon numarasını öğreniyoruz. (1-312-555-3382). Şimdi bilgisayardan ayrılıp (leave) odadan çıkın. Anahtarınızı eski yerine koyun (put key). Lauranın odasına gidin ve sol duvardaki tahtadan sivil arabanın anahtarını alın (get key). Masanıza geçip Chicagoya telefon açın (use phone). 1-312-555-3382 numarasını girin. Cevap geldiğinde Hoffman hakkında bilgi edinin (Hoffman) önemli olanları not edin. Size Taselli, Pierson ve Hoffmanın aynı kişi olduğunu söylecektir. Size sonra parmak izlerini yollayacak.

Şimdi merkezden ayrılma zamanı geldi. Beyaz arabaya bineceğiz. Arabanın her iki tarafını kontrol edin ve arabaya binin. Şimdi yolumuz mahkemeye düştü. Arabadan inin ve kapıyı açın (open door). Adama yaklaşın ve acil deyin (emergency). Adam geri gelince kapıyı açıp mahmemeye girin. Hakimin yanına gelince dosyayı verin (give file). Sonra (no) deyip dışarı çıkın. Arabaya binip buradan ayrılın. Merkeze gidin oradan Laura sizinle gelecek. Onunla birlikte şehir parkına gidin. Gelince arabadan inin. Merdivenlerden aşağı inin. Çalılıkların birinin arkasına geçin ve silahınızı



çekin (F8). İki adam gelene kadar bekleyin. Biri uyuşturucuyu, diğeride parayı alınca telsizle haber verin (call help) ve (stop)-deyin. Ortaya çıkın ve yine telsizle haber verin (call help). Silahınızı indirin. Adamın yanına gelin ve kelepçeleyin (cuff man). Buradan çıkın (get out). Arabanın yanında adamların üzerini arayın (search man). Sonra adamları arabaya bindirin. Doğru hapishaneye gidin. Adamları çıkartın. Silahınızı dolaba koyun (open locker, put gun, close locker). İçeri girin (ring bell). Adam tutuklama nedenini sorunca uyuşturucu beyin (dope).

Kelepçleri çıkartın (remove cutts). Dolaptan silanınızı alın. Laurayı merkeze bırakıp blue rooma gidin. Arabadan çıkın ve içeri girin. Jackın yanına oturun ve konuşun (talk jack). Konuşma bitince Jack gidecek ve Keith gelip Hofmanın kefalet ile bırakıldığını söylecek. Merkeze dönün. Morganın ofisine girin. Morgan size Hoffmanın bırakılması hakkında ayrıntılı bilgi verecektir. Canavarın yanına gidin. Konuştuktan sonra yine Morganın yanına gidin. Bu sefer sizde sevgilimiz Moricyi hapisten bize yardım etmesi için kurtarmamızı istiyor. Hapishaneye gidin silahı koyun ve içeri girin. Morienin yanına gidin. Ona operasyon için yardım etmesini söyleyin (help operation). Sonra dışarı çıkın silahınızı alın ve ayrılın. Şehrin sağ alt köşesine gidin. Arabadan inin. Adamın yanına gidin örtüyü kaldırın (lift blarket look bady). Adamın Hoffman olduğunu öğreniyoruz. Merkeze haber verin (call help). Merkeze dönün. Merkeze döndüğünüzde dosdoğru Morganın odasına gidin. Odada Marie ve Laurayı görüyorsunuz.

Sıraya yaklaşın. Morgan size Bainsi yakalamak için küçük bir oyun düzenlediklerini söyleyecektir. Siz Mr. Big kılığına girip Hotele gideceksiniz. Orada Bains ile büyük bir kumar oynayacaksınız. Şimdi Laura size saç boyası, beyez takım elbise ve sapı silah olan bir baston verecektir. Morgan ise size kumar ve oda almak için yetecek kadar para verecektir. Konuşmayı iyice dinleyin ve soyunma odasına gidin. Giderken telsizi aldığınız yere bırakın (put radio). Dolabınızı açın havluyu alın ve kapatın (open locker, get towel, close locker). Duşa gidin ve duşu açın (turn on shower). Saçınızı boyayın (bleach hair, rinse hair, dry hair). Saçınız sarıya dönüşüyor. Dolabı açın ve elbisenizi alın (open locker, get suit, get cane, close locker).

Şimdi arabaya binip Hotele gidin. Arabadan inip içeri girin. Lobbye yaklaşıp zili çalın (ring bell). Adamdan oda alın (rent a room). Parayı ödeyin (pay money). Anahtarı aldıktan sonra bara gidin. Barda duran Marieye yaklaşın ve içki ısmarlayın (order drink wine). Marie sizi garsona eski dostu Whitey olarak tanıtıyor. Masaya oturup içkileriniz gelince garsona parayı ödeyin (sit, pay money). Sonra içkinizi için (drink wine). Sonra kalkıp garsonun yanına gidin (stand). Ona kumardan bahsedin (play gamble). Sonra Lobbydeki asansöre binip ikinci kata çıkın (two). Koridorun sonundaki oda sizin odanız (204). Anahtarı kullanarak kapıyı açın (use key). Marienin sorularının ikisinede Yes deyin. Sonra telefona gidip santrali arayın (use phone, 411). Taxinin numarasını öğrenin (taxi). Numarayı bir kenara yazın ve tekrar telefonu açıp taxiyi arayın ve otele bir taxi göndermelerini söyleyin (Hotel). Sonra Marie odadan çıkacaktır. Bara inin ve garsona tekrar kumar deyin (play gambla). Garson sizi kumar salonuna götürecektir. Boş yere oturun (F4).

Bu oyunu kazanınca size ikinci bir oyun teklif edeceklerdir. İlk önce odanıza dönün ve bekleyin. Kısa bir süre sonra üç tane sivil polis gelecek, onlardan telsiz kalemi alın (get radio). Şimdi bara gidip garsona yine kumar deyin (play gamble). Ve daha büyük bir kumar için hazırlanın. Bu elide kazanırsanız. Bains sizinle görüşmek için odasına çağıracak. Onu takip edin ve merdivenlerde iken telsiz ile haber verin (call help). Odaya girerken tekrar haber verin (call help). Bainse telefon gelecek bu sırada masanın arkasına geçin. Telefon eden kişi Bainse aslında sizin bir polis olduğunuzu söyleyecek (call help) yazın. Bains odaya girdiği an diğer üç polis gelecek ve odayı tarıyacak. Artık burası demo. O arda siz çıkıp bastonun sapını çekiyorsunuz ve Bainsi vuruyorsunuz. Ama Police Quest IIyi oynayanlar Bainsin ölmediğini bilirler. Oyunumuz burada sona eriyor.

Şimdi oyun hakkında söylenecek tek şey kaldı süper... En yakın bilgisayarcıya gidin ve Police Quest Ii alın (get Police Quest).

GRAFİK : %50
SES : %50
MÜZİK : %40
OYNANABİRLİK : %80
GENEL : %60

COMPACT DISC PLAYER'IN YARATICISI

PHILIPS

Portable Disco

Haydi gençler, kıpırdayın! Müzik setinizi seçin.
Adımlarınızı **Philips**'in temposuna uydurun.



AW 7694
ÇİFT KASETLİ STEREO RADYO KASETÇALAR

● FM stereo /LW/MW/SW radyo ● Çift kaset ● Auto-reverse ● 5 bant grafik ekolayzer ● 100 watt ses çıkışı gücü ● 3 amplifikatör, 7 hoparlörlü sistem ● Turbo Bass Generatör ile daha fazla bas ses ● Surround Sound ile daha geniş, doygun ses ● Compact Disc Player girişi ● Stereo kulaklık girişi ● Dahili mikrofon



AZ 8492 CD
COMPACT DISC STEREO RADYO KASETÇALAR

● Compact Disc Player'da, 20 parçaya kadar programlama ● Introscan ile disc'teki parçaların ilk altı saniyesini arka arkaya dinleme ● Compact Disc'te ileri/geri parça arama ● 20 hafızalı dijital FM stereo, MW/LW radyo ● Auto-reverse ● 3 bant ekolayzer ● 50 watt ses çıkış gücü ● 2 yollu, 4 hoparlörlü sistem ● Dynamic Bass Boost ile daha fazla bas ses ● Stereo kulaklık girişi



AW 7492
ÇİFT KASETLİ STEREO AUTOREVERSE RADYO KASETÇALAR

● Auto-reverse ● FM Stereo, MW (orta dalga), LW (uzun dalga) ● Çift kasetli dek ve hızlı kaset kopyalama ● Devamlı çalma ● 3 band Grafik Ekolayzer ● Dahili mikrofon ● Bilgisayarla düzenlenmiş dizayn

PHILIPS 1891-1991 YÜZÜNCÜ YIL

PHILIPS COMPACT DISC PLAYER'IN YARATICISI

PHILIPS

Basketball

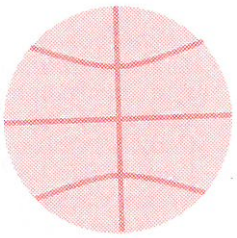
mni Play

Uzun bir süre sizleri oyalayacak niteliklere sahip müthiş bir basketbol oyununa ne dersiniz? Evet mi? Öylese hiç vakit kaybetmeden okumaya devam edin.

Oyunda hem takımınızınCoachu hem de oyuncusu olabilmek imkanına sahipsiniz. Tabi istediğiniz taktirde sırf Coach veya sırf oyuncu da olabilirsiniz.

Oyuncu alma, satma, transferler, lig, çeşitli kupalar ve Play Offgibi oyunu gerçekçi yapan diğer tüm unsurlar da düşünülmüş. Grafiklere gelince oldukça güzel. Eleştirelecek yönleri ise neredeyse yok denecek kadar az, sadece oyuncular biraz ufak çizilmiş o kadar. Oynanabilirlik açısındansa benden tam not aldı diyebilirim.

Ana Menü yüklendiğinde, oyuna geçmek ve çeşitli ayarlamaları yapmak için öncelikle INSTALLkutucuğuna gelip ateşe basın. Ardından sol üst köşedeki SBA END-VİEWseçeneğine gelip tekrar joyunuzun düğmesine basın. Kutucuk yanıp sönmeye başlayınca Playe gelip onu seçin ve diğer menünün yüklenmesini bekleyin. (Playın altındaki Exit ile oyunu terkedebilirsiniz.



Buradaki diğer seçenekler ise işlemiyor. Bunların ya ülkemizde bulunmayan ek disketleri vardır yada süs için konmuş olabilirler). Neyse, diğer menü yüklendiğinde karşınıza sekiz seçenek daha çıkar. Şimdi sırasıyla bunları inceleyelim;

VİEW LEAGUE HİSTORY: Burdan kaç sezon tamamladığınızı,sezonda o ana kadar kaç maç yaptığınızıve önceden belirlemiş olduğunuz diğer bilgileri (bir Periodun süresini, o sezonda yapacağınız maç sayısı ve kupalara ilk kaç takımın katılacağı gibi) toplu halde görebilirsiniz.

TEAM RECORDS: Takımınızıçersinde en fazla sayı üreten Black yapan, Rebound alan, top çalan v.s. gibi bilgileri öğrenebilir ve şayet takımınızın Coachluğunu bilgisayara bırakmamış, kendiniz üstlenmişseniz takım kurmakta burdaki bilgilerden yararlanabilirsiniz. Bu bölümde ayrıca, bir de genel olarak ligin en fazla sayısını kaydeden, Blackunu yapıp Reboundunu alan v.s. takımları görmeniz mümkündür.

RESET THE LEAGUE: Bu şıktan da oyunu Save ile kaldığınız yerden başka bir diskette saklayabilir, Load ile de Saveettiğiniz programı kaldığınız yerden devam ettirebilirsiniz.

Reseti seçtiğinizde oyunu yeni baştan ayarlarsanız. Yani oyuncu sayısını (1-2) belirleyebilir, takımınıza isim verebilir, hangi grupta (Doğu-Batı) oynayacağını, bir Periodun süresini (3-6-9-12 min.), oyun boyunca kaç maç yapmak istediğinizi (5-8-13-16-21), Division, Conference ve Sporttime Trophy kupalarına ligdeki ilk kaç takımın (ilk-ilk 3-ilk 5) iştirak edebileceğini ayarlayabilirsiniz.

IMPROVE TEAM: Burdansa takımınız ile ilgili çeşitli düzenlemeleri yapabilirsiniz. Training Camptan oyuncularınızı kampa alıp güçlendirebilir, Recruit A Player ile oyuncularınızın dış ve iç atış yüzdelerini, oyuna kontrollerini ve oyuncularınızın hızlarını (çabukluklarını) ayarlayabilir ve istediğiniz taktirde isimlerini de değiştirebilirsiniz. Tabi tüm bunları para yerine geçen puanlarınız vasıtasıyla yapabilirsiniz. Bu puanlar kazandığınız maçlara göre artar, kaybettiklerinize göre de azalabilir.

Try A Player Trade ile de ligdeki istediğiniz bir takımdan paranızın yettiği ölçüde oyuncu transfer edebilir ve oyuncularınızı satabilirsiniz.

SHOW PREVİOUS GAME: Bir önceki lig durumunu bu seçenekten gözden geçirebilirsiniz.

PLAY NEXT GAME: Her şeyi düzenledikten sonra son olarak burayı seçip takımınızınve rakip takımın forma renklerini, sırf oyuncu, sırf Coach veya her ikisini de mi oynamak istediğinizi, hücum süresini, ısınma maçı mı yoksa ligde mi oynayacağınızı belirleyip Play Basketball şıkkıyla da nihayet asıl oyuna geçebilirsiniz artık. (Bir önceki menüde düzeltmek istediğiniz her hangi bir şey varsa Canceldan oraya tekrar dönebilirsiniz).

Driveınızın kısa bir yüklemesinden sonra oynayacağınız maçın röportajcılar tarafından kısa bir kritiğini Play ile izleyebilirsiniz. Fakat bu yorumları dinlemek istemiyor, direkt maça başlamak niyetindeyseniz FFi seçmeniz sizler için en doğru karar sayılacaktır.

Geldik maçın yapılacağı sahaya. Oyun, burda bize sahayı tamamıyla değil de sadece yarısını ve potayı, tam karşımızda olacak bir pozisyonda görmemize olanak tanımış. (Oyuncular topla rakip sahaya geçtikleri vakit sahanın öbür yarısı da ekrana gelecek tabi).

Top kontrollerine gelince :
PAS İÇİN : FİRE (kısaca)
ŞUT İÇİN : FİRE (uzunca)
BLOCK İÇİN : Elde top yokken FİRE
SMAÇ İÇİN : Pota dibindeyken FİRE+ joy. ileri.

Topu oyuna sokarken : Önce Firesonra joy. atacağınız yöne doğru.

Maç 4 devreden oluşmakta ve maç bitiminde takımınızınşut, Block, Rebaund v.s. yüzdeleri de ekrana gelmektedir. Ayrıca maç esnasında pota kırma olayı da düşünülmüş. Bu gibi durumlarda hakem o oyuncuya teknik faul verdiği gibi, topta rakibe geçmekle beraber karşı takıma faul atışı ve topu yandan kullanma hakkını da kazandırmış oluyor.

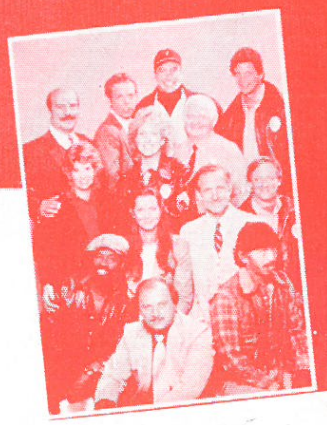
Oyun hakkında söyleceklerimiz bunlar, yani kısacası :
O.M.N.I Play Basketball her açıdan mükemmel bir oyun, basketbolda aradığınız her şey var.
Kaliteyi seviyor ve basketbola biraz olsun ilgi duyuyorsanız, inanın bu oyunu kaçırmanız çok yazık olur.

REFİK ERSOY

64'ler sayfa 59

HILL STREET BLUES

GA



Bir suçluyu kovalarken tabancasını çekmesine fırsat vermeden tek atışta onu acı bir çığlıkla yere serdiğinizde hissettiğiniz duyguyu, heyecanı eminim çoğunuz merak etmişinizdir. Bu ay sizlere tanıtacağım oyun bu konuda merakınızı tatmin edebilecek bir oyun. HILL STREET BLUES isimli bu oyunda şehir derin bir uykuya daldığı zamanlarda bile, siz şehrin ıssız sokaklarında suçlu kovalıyor olacaksınız.

İlk olarak oyunu hangi dilde oynamak istediğiniz soruluyor. Bu beş dilden herhangi birini seçtikten sonra oyunun zorluğunu belirlemeniz gerekiyor. Bu ekranda geçtikten sonra amiriniz bir açılış konuşması yapıyor. Daha sonra devriye bölgelerini gösteren bir tabela ile karşılaşacaksınız. İsimlerin üzerine kliklediğinizde devriye bölgesini öğrenebilirsiniz. Bu devriye bölgelerini istediğiniz şekilde değiştirebilirsiniz. Sağ buttona basarak oyuna geçin. Yönetiminiz altında bulunan SWAT ekibi tam dokuz kişiden oluşuyor. Oyuna başladığınızda ekibin ilk elemanını yönetiyorsunuz. Oyun tamamen ikonlar yardımıyla oynanıyor. İkonları sağ alt köşede görebilirsiniz. Adamınız arabanın içindeyken ikonlar sırasıyla su şekilde.

MASA: Bu ikon ofise gitmenizi sağlar. Ofiste yapacağınız bir çok iş var. Bunlara daha sonra bakacağız.

SORU İŞARETİ: Bu ikonu klikliğiniz de karşınıza bölgenin bir krokisi gelecektir. Krokideki binalara klikliğinizde isimlerini öğrenebilirsiniz. Bu kroki oyunda ki en büyük yardımcınız olacaktır.

BİNA: Bölgenin krokisinden herhangi bir yer seçtikten sonra sağ buttona basıp, bu ikonu seçerseniz adamınız yaya veya arabayla oraya gidecektir.

POLİS: Az öncede bahsettiğimiz gibi ekibiniz dokuz polisten oluşuyor. Bu ikonu seçtiğinizde karşınıza bu dokuz polisin fotoğrafları gelecektir. Foroğraflardan herhangi birine basarsanız o polisin komtrolünü alırsınız. Bu sayede bir çok yere adamlarınızı aynı anda gönderebilirsiniz. Bu ekranda aynı zamanda save load gibi işlemleride yapabilirsiniz.

GÖZLER: Yolda gördüğünüz herhangi birinin kimliğini ve resmini bu ikon yardımıyla öğrenebilirsiniz. İkonu seçtikten sonra kimliğini öğrenmek istediğiniz adamın üzerine klikleyin.

ARABA: Arabaya inip binebilmek için bu ikonu kullanmalısınız.

TELSİZ: Bu ikonu seçtiğinizde dört ikonla karşılaşırsınız.

Polis: Çok tehlikeli durumlarda yardım çağırabilirsiniz.

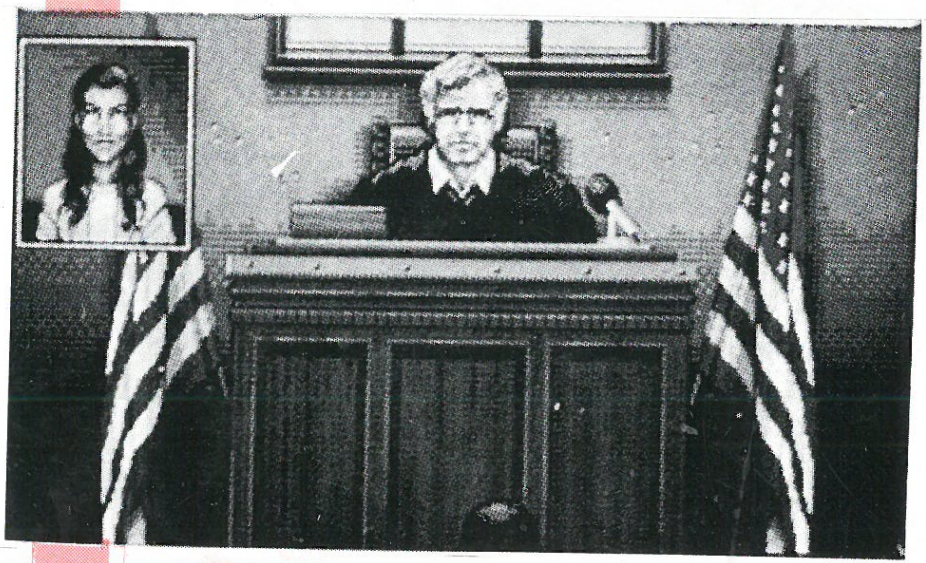
Ceset: Bir ceset ile karşılaştığınızda hemen bu ikon yardımıyla yetkililere haber verebilirsiniz.

Ambulans: Eğer vurulan adam hala yaşıyorsa ambulans çağırabilirsiniz.

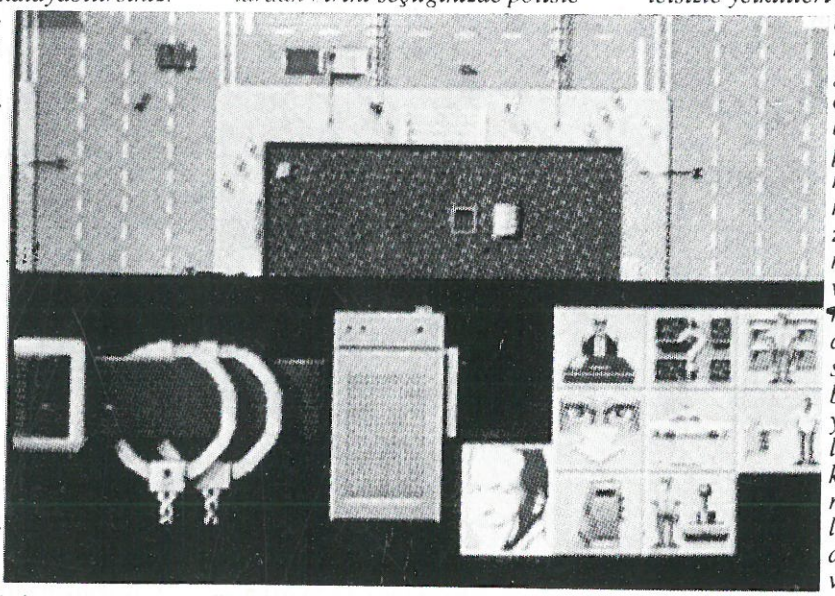
Fotoğraf: Merkeze araştırılmak üzere eşgal bildirebilirsiniz.

YÖNLER: Arabadaysanız arabanızı, arabada değilseniz adamınızı bu ikon ile istediğiniz yöne hareket ettirebilirsiniz.

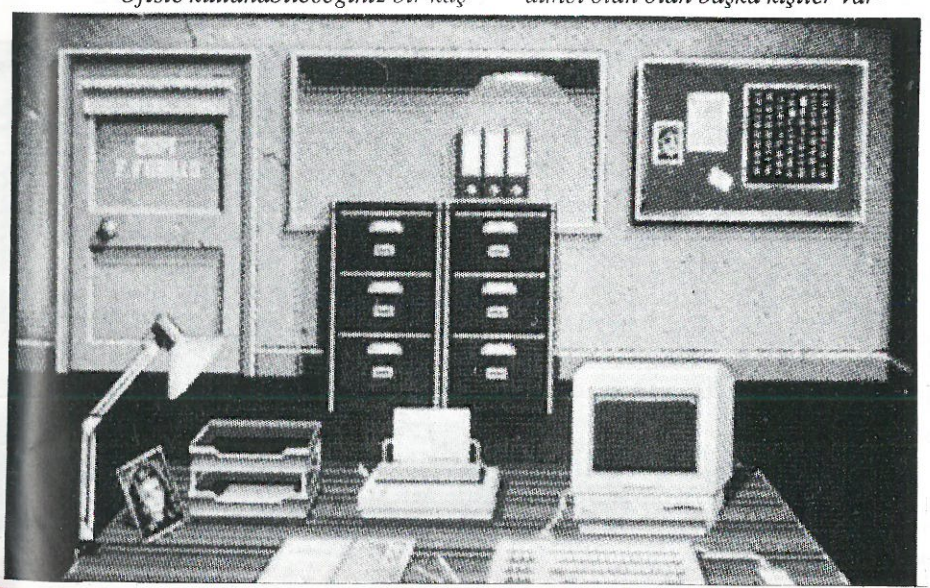
En altta iki ikon daha bulunmaktadır. Bu ikonlardan park etmiş araba şeklinde olanı arabanızı herhangi bir yerde kaldırımın kenarına park etmek için kullanabilirsiniz. Araba sollayan polis arabası şeklinde olan diğer ikon ile



sireni açarak arabaların size yol vermesini sağlayabilirsiniz.
Bu ikonlar arabanın içindeyken kullanabileceğiniz ikonlar. Arabadan indiğinizde en alttaki iki ikon yerine başka ikonlar gelir.
EL: Bu ikonu seçtiğinizde dört ikon ile karşılaşırsınız. Bunlardan ilki yine bir el şeklindedir. Bu ikon yardımıyla Şüphelendiğiniz bir şahısı yakalayabilirsiniz. Şahısı yakaladığınızda eşgalini ve kimliğinide öğrenebilirsiniz.



Kelepçe: Kelepçe şeklindeki bu ikon ile tutuklama yapabilirsiniz. Fakat bu ikonu kullanmadan önce yakalamanız gerekir.
İhbarneme: Kağıt tutan el şeklindeki bu ikon ile birine ihbarname verebilirsiniz.
Tüfek: Birini kovalıyorsunuz ve kaçamayacağını anlayan adam birden size ateş açtı. Elbette sizde boş durmayacaksınız, Hemen bu ikonu klikleyin ve nişangahı adamın üzerine getirerek sol buttonla ateş edin.
BARİKAT: Bu ikonu kullanarak yollara barikat kurabilirsiniz. Barikat kurmak istediğiniz noktaya gelip sol buttona bastığınızda oraya bir barikat koymuş olursunuz.
Oyun esnasında kullanabileceğiniz ikonlar bu kadar. Birde deminde sözünü ettiğimiz ofis var. Ofiste kullanabileceğiniz bir kaç şey var.
PANO: Panoda devriye arbalarının nerede olduğunu görebilirsiniz.
KAPI: Kapıyı klikledığinizde devriye bölgelerini gösteren ekrana gidersiniz.
DOSYA DOLABI: Dosyalardan polislerin sicillerini öğrenebilirsiniz. Bu ekranda alttaki fotoğraflardan birini seçtiğinizde polisle ilgili bir çok bilgi ile karşılaşacaksınız.
BİLGİSAYAR: Bilgisayar oyundaki en önemli ikonlardan biridir. Bu ikonu seçtiğinizde şu bilgilerle karşılaşırsınız.
O zamana kadar işlenmiş suçları bu ekranda öğrenebilirsiniz. Kurbanın resmini, kimliğini, suçun işlendiği yeri, suçun türünü, tarihini ve saatini bu ekranda görebilirsiniz. Suçluyu gören birinin suçlu için verdiği eşgalide görebilirsiniz. Eğer suçun işlenmesinde yardımcı olan olan başka kişiler varsa eşgallerini suçlunun alt tarafında görebilirsiniz.
Örneğin telsizden Railway civarında bir çanta hırsızlığı bildirildi. Hemen krokiden Railway'ı bulun. Daha sonra sağ buttona basın ve bina ikonunu klikleyin. Adamınız hemen Railway'a doğru yola çıkacaktır. Yolculuk esnasında bir yaralı veya ceset görürseniz hemen telsizle yetkilileri arayın. Suç mahalline vardığınızda kurban için gerekeni yapın ve etrafı dolaşarak bir araştırma yapın. Yakaladığınız kişinin eşgalini telsizle merkeze bildirin. Hemen ofise dönün ve bilgisayara girin. Telsizle bildirdiğiniz eşgali sağ tarafta görebilirsiniz. Bu sayede eşgal karşılaştırmasını daha kolay yapabilirsiniz. Eğer bir suçlunun eşgali ile aynı ise adamı veya kadını hemen tutuklayın. Adamınız şüpheliyi alıp hemen merkeze gidecektir. Arabadan inin ve binaya girin. Yakaladığınız adam suçlu ise suçu itiraf eder, eğer suçlu değilse size yanlış tutuklama yaptığınız söylenecektir. Arabanıza binin, ya suç mahallinde tekrar bir araştırma yapın yada başka suç mahalline gidin. Oyun bu şekilde koşuşturma ile sürüp gidiyor. Özellikle geceleri sokak lambaları yanarken devriye gezmek çok zevkli oluyor. Suçlar Küçük bir çanta soygunundan bir banka soygununa kadar büyüyebiliyor. Suç ne olursa olsun,ister küçük ister büyük olsun suçlu daima karşısında sizi bulmalı. Bölgenizde asla suç artışına izin vermeyin.
Hill Street Blues her yönden çok gerçekçi bir oyun. Oyunu hazırlayanlar konuyu çok ciddi boyutlarda ele almışlar. Oyunu oynarken bir polisin hissettiği duyguları hissedebilirsiniz. Bu oyunu kaçırırsanız pişman olacağınızı şimdiden söyleyebilirim.



SERKAN SÖZER
GRAFİK %78
SES-EFEKT %82
MUZIK -
OYNANAB. %80
GENEL %80

TURRICAN II

Daha önce demosu elimize geçen ve geçer geçmez de geride bıraktığımız şu aylarda sizlere haberini iletip de sabırsızlıkla ülkemize gelmesini beklediğimiz o muhteşem Turricanın ikincisi nihayet geldi ve hasret sona erdi.

C-64 için müthiş grafik, efekt ve özellikle süper animasyonlara sahip bu güzel ve etkileyici oyunun 2. gerçekten de beklenen vererek bizleri hayli sevindirdi.

Shoot emup + platform tipi oyunumuzda hatırlayacak olursak oldukça iyi sıçrayan ve istenildiğinde (Z tuşu ile) bıçkı haline dönüştürülebilen savaşçı bir uzay adamını yönetiyorduk. Spacele sıkıştığımız anlarda ekrandaki düşmanları, yaydığımız bir tür lazer dalgası ile yok edebiliyor, elde ettiğimiz elmaslarla da hayli puan toplayabiliyorduk. Ayrıca yolda karşımıza çıkan harfleri alarak da çeşitli silahlara sahip olmak ve ek haklar kazanmak da imkanlarımız arasındaydı. Evet bir şey değişmemiş ve aynı nitelikler yine geçerli kılınmış. Bölüm sayısı yine beş ve her biri iki aşamalı. Fark ise oyuna ayrı bir hava katmış bulunan başka bir özelliğin eklenmiş olması. Çünkü 3. bölümde zorlu yolumuza yayan değil, uzay gemimizle devam ediyoruz.

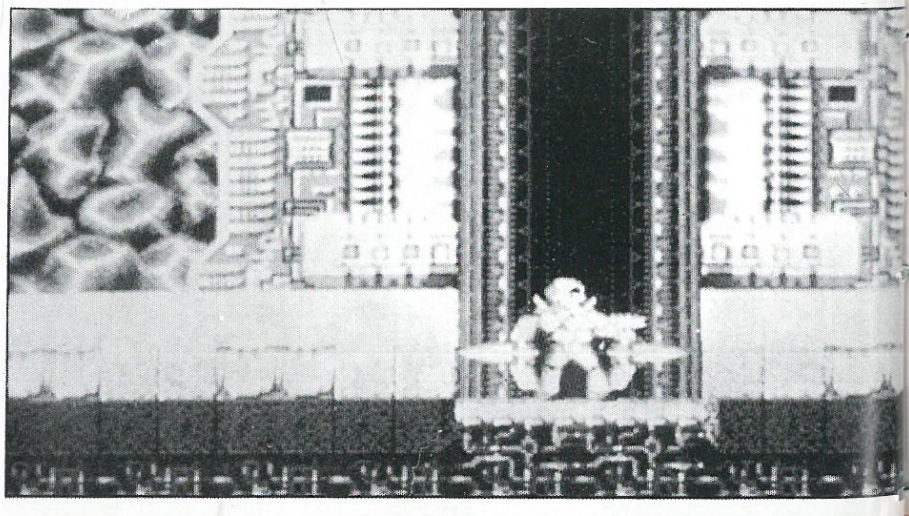
Evet kahramanımızla yeni bir maceraya artık hazırsanız joystickleri kapın ve kötü ruhlarla, şeytan dolu şatoyu yok etmek için bizimle beraber yola çıkın.

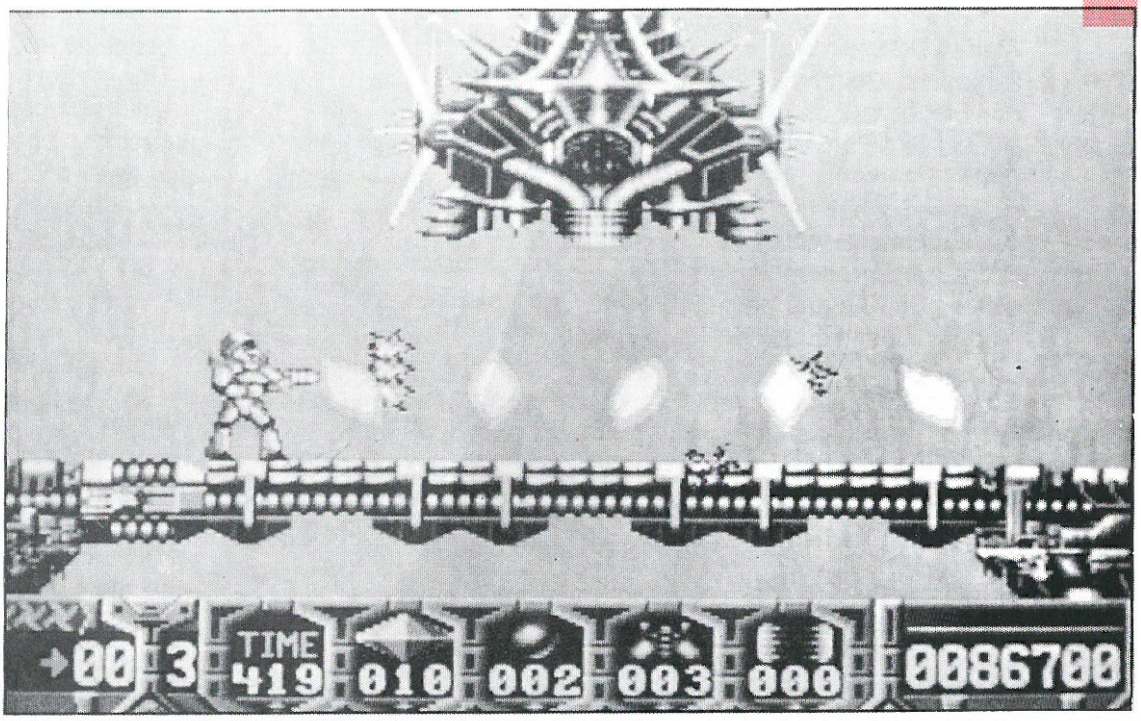
1. Bölüm:

Sürekli sağa doğru ilerleyin şelaleleri geçip tepeye tırmanın. Tepeden sonraki ilk şelalenin tam ortasına atlayın, böylece aşağı uçup gizli bir geçit bulacaksınız. Sağa dönüp yerden ilerleyin. Karşınıza ufak bir çukur çıktığı vakit yukarı sıçrayıp sol boşluktan tırmanmaya devam edin ve geçitin çıkışına varın. Sağa dönün, dev robot canavarın sürekli başına yaylım ateşinizle (devamlı Fire) isabet ettirerek onu yok edin. Yukarı çıkıp sağdan mağra çıkışına vardıktan sonra pembe ekrana geçip uzun bir atlayış yapın ve en yukardaki sağ girişten içeri dalın ve ilk aşamayı tamamlayın.

2. AŞAMA:

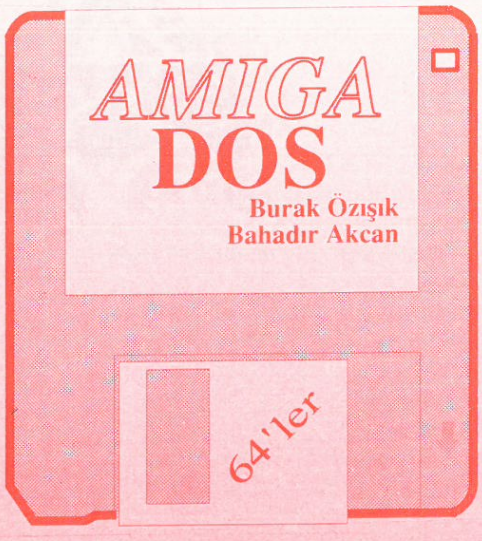
Çıkıştan sağa ilerlemeden önce yaylım ateşinizle sarmaşıkları yok edin. Şimdi 3, 5, 7, 8, 10 ve 12. kayalara dikkat edin, çünkü üzerine bastığınız an çöküyorlar. Karşıya ulaşınca şelaleden aşağı atlayın ve suyun içinden piranalara dikkat ederek sağa gidip pembe ekrana geçin. Karşıdaki kayalara atlayıp yığın halindeki gülleleri geçin, aynı hizada, devamlı sağa gidin. Biraz gittikten sonra karşılaşacağınız diğer bir gülle yığınının üstüne gelerek yaylım ateşinizle altınızdaki gülleleri yok edin ve hiç kıpırdamadan, aşağı düşüşünüzü bekleyin. Kayalardan inip harabelere ulaşınca sürekli sola ilerleyin. Şelaleyi geçip karşıya varın ve aşağı atlayın. Yolu takip ederek tek yönlü labirentin çıkışına ulaşın. Şimdi ise şelaleden aşağı atlayarak sudan çıktıktan sonra kayaları basamak olarak kullanıp yukarı tırmanın. Sağa ilerleyin, bitirebilmek için de, sürekli ışın yayan





mekanik robotu yok edene kadar, gözünden şişlemelisiniz.
2. BÖLÜM:
Sağa gidip boşluktan aşağı atlayın alttan suya girin sağdan sürekli aşağı inip karşılaşacağınız 2. yoldan sağa ilerleyerek yolu takip edin ve su yüzünü çıkın. Taşlardan tırmanıp petekleri yok edin ve kendinize yol açarak tırmanışa devam edin. Yukardaki garip uzay yaratığını da imha ettikten sonra bu aşamayı da sonuçlandırın.
2. AŞAMA:
İlerleyerek havada duran asansöre binip aşağı inin. Sağa devam edip boşluktan karşıya atlayın ve sürekli aynı yönde, peteklere ulaşana dek ilerleyin. Alttaki petekleri temizleyerek rüzgarlı bölgeye varın. Uçuşan yaprakların, hızlandıkları anlarda uzun sıçrayışlar yaparak üstteki sağ yola sapın. Yol sonundaki aleti, önce ateş eden yerlerinden sonra da ortadaki küresinden vurarak saf dışı bırakın. Aşağı atlayıp sağ yola girerek burayı da tamamlayın.
3. BÖLÜM:
Nihayet yayayılığı bırakıp ayağımızı yerden kesiyoruz. R-Type ve Katakis: andıran o unutulmayan shoot emuplardaki gibi aracınızla önünüze geleni vurup ilerlemelisiniz. Arka plandaki grafikler de oldukça dikkat çekici. Aşama sonunda dev bir gözle kozlarınızı paylaşacaksınız.
2. AŞAMA:
Deminki bölümün neredeyse aynısı fakat bazı yerlerde ekran kayarak size yol gösteriyor, bazen de oldukça hızlanarak çabuk yanmanıza sebep oluyor. O yüzden bu kez hayli dikkatli olmalısınız. Her kademenin sonunda olduğu gibi, bu defa da, bir uzay gemisiyle çarpışıyorsunuz. İkiye ayrıldığı vakit ortasından vurarak onu yok edebilirsiniz.
4. BÖLÜM:
Uzay gemisinden inip oldukça karışık bir labirente giriyoruz. Labirentleri bilirsiniz yolu tarif etmek nerdeyse imkansız gibidir. O yüzden çıkış yolunu bulma zevkini bu sefer size bırakıyorum. Kademenin ortalarında karşılaşacağınız gümüş ejderhayı kafasından vurarak kolayca geçebilirsiniz.
2. AŞAMA:
İlk aşama gibi yine karışık bir yer. Bu kez garip bir fabrikada, dönen çarklar arasında yola devam ediyoruz. Dediğim gibi gerçekten çok karışık, burdan çıkışı bulunca siyah bir ekrana geçiyorsunuz. Biraz ilerledikten sonrada karşılaşacağınız 3 yaratıktan sıyrılıp (üstlerinden atlayarak) bölümü bitirin.
5. BÖLÜM:
Soldan devam edip yukarı sağdan gidin, yolu takip ederek yukarı tırmanın. Bu arada yanlardaki yaratıklara dikkat edin ve fazla yaklaşmayın; çünkü sizi yutup bir hakkınızdan edebilirler. Aynı yönde devam edip yol sonundan aşağı atlayın, sola ilerleyerek yukarı açılan yerden çıkıp en üste varın. Yolu takip ederek altınların olduğu bölgeye ulaşın. Burda ilerleyerek en yukarı ulaşmaya çalışın. Tepeye vardığınızda yaylım ateşinizi çıkarıp etrafta döndürün çıkan harfleri topladığınızda havalanıp son aşamaya geçeceksiniz.
2. AŞAMA:
Ekranın sağına gidip ateş edin. Adamınız havalanacak ve sürekli yukarı uçucaksınız. Her şeyi vurup, yok etmemiz gereken şatoyu koruyan son dev robota da ulaşınca onunla kıyasıya bir mücadeleye girişeceksiniz. Ama sürekli kafasına ateş ederseniz, o da sonunda pes edip yıkılacaktır. Böylece oyunu bitirip o muhteşem son ekranı da görebileceksiniz.
Son söz olarak, Rainbow Artsın hakikaten etkileyici grafik ve efektlerle donatılmış bu şaheserini almanızı şiddetle öneriyorum. Benden söylemesi, bu oyun kaçmaz.
NOT: Haklarınız bittiğinde Yes ile oyuna kaldığınız bölümden devam edebilirsiniz. Aksi halde en başından başlarsınız.

REFİK ERSOY



AMIGA DOS yazınız karşınızda. Geçen aydan beri bir çok değişiklik oldu ve bu ay AMIGADOS komutlarını yeniden açıklamak için çok sayıda istek aldım. Bu nedenle Workbench disketinizin C directory' sinde bulunan komutları sırasıyla açıklayacağım. Bu arada herhangi bir program , utility , data disketi ya da bilgiye ihtiyacınız varsa bana yazabilirsiniz.

Mektup # 1:

Soracağım bir kaç soruyu cevaplandırmanı istiyorum.

1-Bana AMIGABASIC'i kısaca anlatabilir misin ?
2-Picture programının ne işe yaradığını bana anlatır mısın ?
3-Amiga Basic için bana bir oyun programı verir misin ?
4-Amiga'mla nasıl kolay bir grafik çizebilirim ?
5-64'ler dergisi 38.sayısında orijinal AMIGADOS ekranında 4 renk var ama siz kendiniz daha fazla renkli bir ekran açabilirsiniz demiştin.Bu nasıl oluyor ?
6-Amiga Assembler için bana basit bir program verir misin ?
7-Amiga Basic için uzun süre uğraşacağım güzel bir oyun programı verir misin ?

Cevaplarını vereceğim adrese gödermeni rica ediyorum.

M.C. Ali Türkkan / İstanbul

Öncelikle adreslerinize tek tek mektupla cevap verme imkanım yok,çünkü swap yapmak zaten bütün paramı pullara yatırmama neden oluyor.-

Şimdi cevaplar :

1-İyi de yaklaşık yedi aydır bu konuda bir yazı dizisinde debeleniyorum,kısace nasıl anlatabilirim ? Çıldırtmak mı istiyorsunuz beni siz ?
2-Picture programı Extras disketindeki elips çizmeye yarayan aptal bir programdır.
3-Hım,kendi yaptığım bir oyunu verebilirim.Bunun için bana disket + 1000 TL tutarında pul göndermen gerekiyor.
4-Deluxe paint III rulez ! Evet D Paint III kullan.
5-AMIGABASIC yazısında bu ay açıkladığım SCREEN komutuyla.
6-Bunun için de bana disket gödermeyi dene.
7-6.soruya bak.

Evet tüm okuyucularıma not : Her türlü utility,demo,program, acid ya da metal müzik diskleri için bana disket gönderebilirsiniz.

(Balıkesir'den fax çeken karateci okuruma not : bana bir kaç soru göndermişsin ama kağıtta bir şey okunmuyordu. Bir zahmet yeniden fax çekiver.
Cracker' lar hakkındaki sorularını da Murat Adanç adlı lamer' a değiş bana sorabilirsin.)

Yazı dizimizin ilk bölümlerinde bazı AMIGADOS komutlarını görmüştük. Şimdi kalan AMIGA DOS komutlarını görüyoruz.

ADDBUFFERS

Addbuffers komutu diskdrive' dan bilgi okuma işlemine hız kazandırmak için kullanılır. Komut drive' ın kullandığı hafıza alanını arttırır , böylece drive' ın bir bilgi gönderme sürecinde daha fazla bilgi aktarması sağlanır. Kullanımı şu şekildedir :

Addbuffers drive: buffer sayısı

Örnek :

Addbuffers df0: 20

Normalde 25 - 30 buffer' ı geçmemeniz tavsiye edilir , çünkü bu sayının üzerine çıkıldığındafazla bir değişiklik olmamaktadır. Her buffer hafızadan 500 byte işgal eder.

Harddisk kullanıcısı iseniz 30 buffer limitini geçebilirsiniz.

Örnek :

Addbuffers dh0: 50

ASK

Kullanıcıdan veri alma işleminde kullanılır. Batch dosyalarında daha fazla rastlanır. Kullanıcı Y veya N şeklinde yanıt verir. Eğer Y cevabı verilmişse durum registeri 5' e eşitlenir ve WARN olur. N cevabı verilmişse durum registeri 0 olur.

Örnek :

```
Ask " Dosyayı silmek istiyor musunuz ? "
If Warn
Delete dosya
Else
: Bir şey yapma
End If
; Buradan devam eder.
```

ASSIGN

Bir directory ya da device' ı bir diske göre ayarlamaktır.

Örneğin normalde verdiğimiz komutlar main directory' den ve C directory' sinden aranır. Ama biz istersek komutlarımızı s , devs , libs veya herhangi bir başka directory' den aratabiliriz.

Örnek :

Assign c: df0:l

AMIGA komutları l directory' sinde arar.

AVAIL

Avail komutu o anda kullanıma açık olan hafızayı

CHIP ve FAST memory olarak verir.
CHIP memory , AMIGA' nın kendi 512k' lık hafıza bölgelerine verilen addır. Sonradan takılan diğer ek hafıza bölgelerine FAST memory denir , çünkü bu bölgelere AGNUS çipi 68000' i rahatsız etmeden ulaşabilir. Kullanımı :
Avail chip
Boş olan CHIP memory miktarını verir.
Avail fast
Boş olan FAST memory miktarını verir.
Avail
Hem Chip hem de Fast memory hakkında bilgi verir.
BINDDRIVERS
Birden fazla drive sisteme bağlıysa drive' ların bağlı olduğunu bilgisayara iletir. Parametresi yoktur.
Kullanımı :
BINDDRIVERS
COPY
Copy komutu bazı dosya ya da directory' leri ya da bütün bir diski kopyalamaya izin verir. Kullanımı şu şekildedir :
Copy source device: file name to target device: file name
Source drive : Dosyanın okunacağı diskdrive.
Filename : Okunacak dosyanın adı.
Target device : Dosyanın yazılacağı diskdrive
Filename : Yazılacak dosyanın adı.
Örnek :
Copy df0:c/copy to ram:
Disketin c directory' sindeki copy adlı dosyayı ram diske kopyalar.
Copy df1:more to dh0: tree
DF1: de bulunan more adlı dosyayı harddiske tree adı altında kopyalar.
All parametresi
All parametresi bir disk ya da directory' deki tüm dosyaları kopyalar.
Copy df0:c to df1:c all
DF0: daki disketin C directory' sinin tamamını df1: e kopyalar.
Copy df0: to df1: all
df0: daki disketi df1: e kopyalar.
Quiet parametresi
Quiet copy işlemi sırasında dosya adlarının ekrana getirilmemesini sağlar. Örnek :
Copy df0: to df1: all quiet
df0: daki disket df1: e kopyalanır ve dosya isimleri ekrana getirilmez.
DISKDOCTOR
Diskdoctor bozuk disketleri düzeltmekte kullanılan bir programdır. Genellikle olumlu sonuçlar verir. Kullanımı şu şekildedir :
Diskdoctor driveadı
Örnek :
Diskdoctor df0:
Disket sürücü birşeyler yükleyecek ve bozuk disketi takmanızı isteyecektir. Bu isteği yerine getirdiğinizde 0 - 79 arasındaki tüm track' lar okunacak ve dosyalar yeniden kaydedilecektir. Eğer disketteki bazı dosyalar kullanılamaz duruma geldiyse şöyle bir mesaj alırsınız :
Warning ! File contains unreadable data
Disket tamamen düzenlendikten sonra bu dosyaları silmek isteyip istemediğiniz sorulur. Y diyerek bu bozuk dosyaları silebilirsiniz.
MAKEDIR
Makedir komutu yeni directory' ler meydana getirmek için kullanılır. Kullanımı Makedır directory adı şeklindedir.
Makedır AMIGA : Amıga adlı bir directory meydana getirir.
Makedir Devs/keymaps : Devs directory' sine Keymaps adlı bir directory açar.
Makedir DF1:c : DF1: sürücüsüne C directory' si açar.
DELETE
Delete bir dosyayı,bir directory' i veya bir disketi silmek için kullanılır.
Delete XXXXX : XXXXX adlı dosyayı siler
Delete libs/icon. library : libs directory' sindeki icon. library' i siler (denemenizi tavsiye etmem)
Delete devs all : devs directory' si içerisindeki dosyalarla birlikte tamamen silinir.
Delete DF0: all : DF0: daki disketi tamamen siler.
Delete DF1: all quiet : DF1: deki disketi tamamen siler ve silinen dosyaların adlarını ekrana getirmez.
All parametresi o directory' nin tamamen silineceğini , Quiet silinen dosyaların isimlerinin ekrana gelmeyeceğini gösterir. Parametreleri verirken aralarında birer boşluk bırakın.
DIR (Directory)
O anda içinde bulunulan directory' deki program ve alt - directory' lerin listesini verir. Dir komutundan sonra istediğiniz bir directory adı vererek o directory' nin listesini alabilirsiniz.
DIR : O anda içerisinde bulunan directory' i verir.
DIR DEVS : Devs directory' sinin listesini verir.
DIR DF1:C : Varsa DF1: sürücüsünün C directory' sini verir.
DIR DEVS/KEYMAPS : Devs directory' sindeki Keymaps directory' sini verir.
DIR DF0: DF0: daki disketin Root(kök) directory' sini verir.
Bu aylık da bu kadar. Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın. Açıklanmasını istediğiniz konular varsa , aradığınız program , utility , data disk ve benzeri şeyler varsa , cracker dünyasına girmek istiyorsanız , bilgi arıyorsanız işte adres :
BAHADIR AKCAN
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş/İstanbul

SPACE WAR

Pek türüne yabancı olmadığınız bir oyun daha Space War. Günümüzde shootem uplar büyük bir yer edindi. Bu oyunumuzda bir shootem up. Odyssey firması daha önce Jail Break, Byteman gibi oyunlarıyla tanınmıştı. Bu firma dijitize ses ve efektler kullanıyor. Buda oyuna ayrı bir hava ve gerçekçilik katıyor. Ayrıca kötü bir haber oyun 1 MBte çalışıyor. Oyun yüklendiğinde karşımıza seçenekler çıkıyor. Bunlar:

One Player = Tek kişilik oyun. Bilgisayara karşı.

Two Players = Çift kişilik oyun.

Sectors = Burada karşınıza çeşitli yerler çıkıyor. Bunlar:

Battle Space = Boş bir arazide savaş.

Solar Space = Ortada güneş var. Ve oraya değen oyuncu hasar alıyor.

Rock Space = Adından da anlaşılacağı gibi uzay taşlarının bulunduğu bir arazi.

Black Hole = Burası kara delik. Kara delik sizi içine çekiyor.

Savaşacağımız yeri seçtikten sonra exite basıp çıkabilirsiniz.

Ships = Gemiler ve gemilerin özellikleri şöyle:

Birinci Gemi = Scyethe.
Sınıfı = Corvette.
Ana Silahı = Güdümlü füze.
Mega Silahı = Etrafa saçılan füze.

İkinci Gemi = Avenger.
Sınıfı = Dragon.
Ana Silahı = Enerji plazması.
Mega Silahı = Güneş yangını.

Üçüncü Gemi = Paladin.
Sınıfı = Explorer.
Ana Silahı = Normal füze.
Mega Silahı = Yüksek güçlü lazer.

Dördüncü Gemi = Falcon.
Sınıfı = Raider.
Ana Silahı = Foton torpidosu.
Mega Silahı = Güdümlü bıçaklar.

Beşinci Gemi = Stinger.
Sınıfı = Scorpio.
Ana Silahı = Güdümlü füze.
Mega Silahı = Hızlı ve büyük torpido.

Altıncı Gemi = Krntach.
Sınıfı = Spider.
Ana Silahı = Alev dalgası.
Mega Silahı = Güdümlü kalkan.

Exit = Buradan çıkış.

Start Game = Oyuna başlayış. Oyuna başladığınızda altta üç gösterge var.

Damage = Hasar durumu. Bu bittiğinde ölürsünüz.

Shield = Kalkan. Kalkanız hasar görüp bittiğinde hasar almaya başlarsınız ve ölürsünüz.

Fuel = Yakıtınız. Kolay kolay bitmez.

Score = Puan.

Bu ekranda joysticki ileri iterek hızlanabilirsiniz. Geri çekerek de yavaşlayabilirsiniz.

Ateşe bastığınızda ana silahınızı kulanırsınız. Geri çekip ateşe bastığınızda mega silahınızı kullanırsınız.

Oyunun hiçbir özelliği yok ama grafikleri ve efektleri için alınabilir. Sürekli aynı yerde geçtiğinden sürekleyiciliği yok. İsterseniz alın, isterseniz almayın. Son söz sizin. Hoşcakalın.

Grafik = %75
Ses = %85
Müzik = %70
GENEL= %80

GÖKHAN TARCAN.

MEŞHUR OLMAK İSTERMİSİNİZ?

Okuyucularımızdan pek çoğu dergimizde yazı yazmak istediklerini ama bunu nasıl başaracaklarını bilmediklerini belirtiyorlar. Eğer sizde bilgisayar hobisine gönül vermişseniz, edebiyat yeteneğinize güveniyorsanız ve 64'ler ailesinin bir parçası olmak istiyorsanız yapmanız gereken gayet basit:

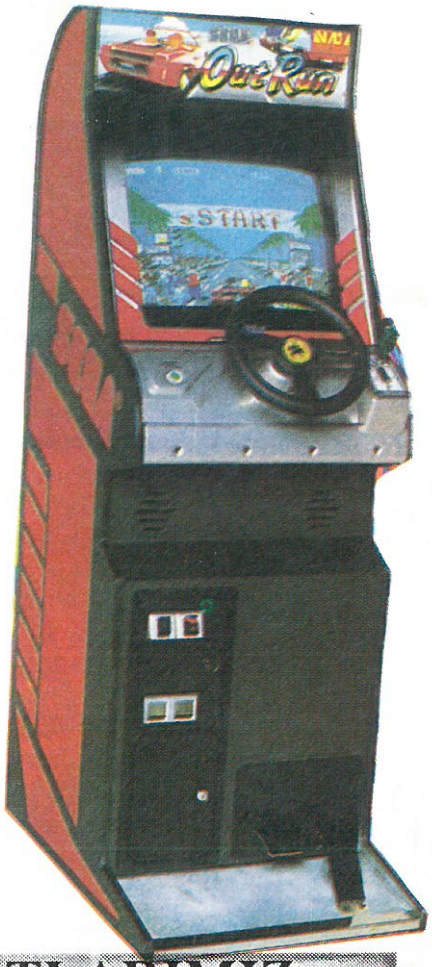
Kendi seçeceğiniz bir oyunun açıklamasını sahip olduğunuz bilgisayar, yaşınız, adresiniz ve telefon numaranızı içeren kısa bir mektupla aşağıdaki adrese (APS ile) gönderin. Eğer Yayın Kurulumuz yazınızı beğenirse en kısa sürede sizle temasa geçilecektir. 64'ler ailesi sizi bekliyor!

64'ler Dergisi
Yazı İşleri
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, İstanbul

OYUN MAKİNALARI ALANINDA TÜRKİYE'DE ÖNCÜ

00

OYGIR ELEKTRONİK



İTHAL ÇEŞİTLERİMİZ

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

İMALATLARIMIZ

- ÇELİK JOYSTICKLER
- JETON KANALLARI,JETONLAR
- OYUN MAKINALARI KASALARI VE TÜM AKSAMLARI

BİLGİSAYARINIZ İÇİN

- J BİLGİSAYARLARINIZA GÜNÜNDE TAMİR SERVİSİ
- J HER ÇEŞİT JOYSTICK, DİSKET, DRIVER VE MONİTÖR ÇEŞİTLERİ
- J EN SON OYUNLAR
- J ZENGİN UTILITY ÇEŞİTLERİ
- J 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

Bitter sayfa 67



Merhaba arkadaşlar , bu ay nasılsınız bakalım. Geçen ay gördüğümüz grafik komutlarına bu ay devam ediyoruz. Umarım komutları kavramışsınızdır. Geçen ay yerimizin darlığından dolayı komutlarımızı örnekli olarak açıklayamamıştık. Bu ay örnekler ve yeni komutlarla devam edeceğiz. İşte size bir program. Enjoy it !

Program 1'in satır satır açıklaması :

Satır 5 : Bu satırda REM komutunu görüyoruz. REM komutu programınızın istediğiniz yerine kendi notlarınızı yazma olanağı sağlar. Bunu sık sık yapmanız yararlı olur , çünkü yaptığınız bir programa üç beş ay sonra baktığınızda hangi rutinin ne işe yaradığını unutmuş olabilir ve benim makine dilinde programlama yaparken başıma geldiği gibi saatlerce 'ya abi bu rutini ben niye yazmışım ya ? ' diye düşünebilir , saçınızı başınızı yolabilirsiniz. Bu arada ufak bir not , REM komutu haliyle programın çalışmasında biraz yavaşlamalara yol açıyor. (Çok fazla değil) Zaten siz hız istiyorsanız SEKA köşesini okuyun. (Assembler rulez !)

Satır 10 : Yazı dizimizin daha önceki sayılarında açıklanan basit bir FOR .. NEXT döngüsü. A değişkenini 10' dan 50' ye doğru her seferinde beşer beşer arttırıyoruz.

Satır 20 : Bu satırda merkezi (150 , 100) koordinatlarında olan ve çapı 10' dan başlayarak 50' ye doğru artan (A değişkeniyle belirlenen) bir daire çiziyoruz. Renk belirlemesi ve diğer radyan açılarıyla uğraşmadığımız için tam bir daire elde ediyoruz. Çapı gittikçe arttırmamız bize içiçe daireler elde etme fırsatı veriyor.

Satır 30 : FOR .. NEXT döngüsünün diğer parçası. A değişkeni 50 olana kadar 10 - 30 numaralı satırlar işlenir.

Satır 40 : Yeni bir satır ve yeni bir FOR .. NEXT döngüsüyle karşınızdayız. Bu kez de B değişkeni 1' den 50' ye kadar birer birer arttırılıyor.

Satır 50 : B değişkenine bağlı olarak çizgi çizilmesi.

Satır 60 : B değişkenine bağlı olarak dikdörtgen çizilmesi.

Satır 70 : B değişkenine bağlı olarak içi dolu dikdörtgen çizilmesi.

Satır 80 : B değişkenini arttırmak için 40. satıra dönülür.

Satır 90 : ' Beep ' sesi çıkartarak ekranı flash eder.

EKRAN AÇMA

Normal AMIGABASIC ekranında sadece dört renk kullanabiliriz. Oysa AMIGA' mız bize otuziki renk kullanma fırsatı sunuyor. (Basic dışında 64 ve 4096 renk dahi kullanılabilir.) Öyleyse neden bu özellikleri kullanmayalım ? Ekran açma konusuna girmeden önce AMIGA' da grafiklerin nasıl kullanıldığı konusunda biraz bilgi vermek istiyorum.

AMIGA GRAFİKLERİ

AMIGA' mızda dört değişik grafik modu mevcuttur. Bu modlara göre kullanabileceğimiz renk sayısı da değişmektedir. Bu modlar lo - res , lo - res interlace , hi - res , hi - res interlace' den ibarettir.

Lo - res modu :

Lo - res ' de monitörünüzün cinsine gire NTSC ekranda 320 * 200 , PAL ekranda 320 * 256 çözünürlük kullanabilirsiniz. Maximum 32 renk kullanımına izin verir. Genelde grafikler bu modda hazırlanırlar.

Lo - res interlace :

Lo - res' den farkı dikey çözünürlüğün iki katına çıkmasıdır. NTSC ekranda 320 * 400 , PAL ekranda 320 * 512 çözünürlük kullanabilir , 32 renk kullanabilirsiniz. (Bu 512k' da mümkün olmayabilir)

Hı - res :

Hı - res ile yatay çözünürlük iki katına çıkar. Ekranınız ne olursa olsun 640*200 ya da 640*256 çözünürlük kullanabilirsiniz. Hı - res modunda maximum renk sayısı 16' dır. Makine dilinde yapılabilecek bazı hilelerle bu rakam arttırılabilir.

Hı - res interlace :

Çöznünürlüğü maximum seviyeye getirir. 640 * 400 ya da PAL ekranda 640 * 512' lik çözünürlük sağlar. Bu modun 1 MEG ya da daha fazla hafızaya sahip makineler tarafından kullanılması akıllıca olur.

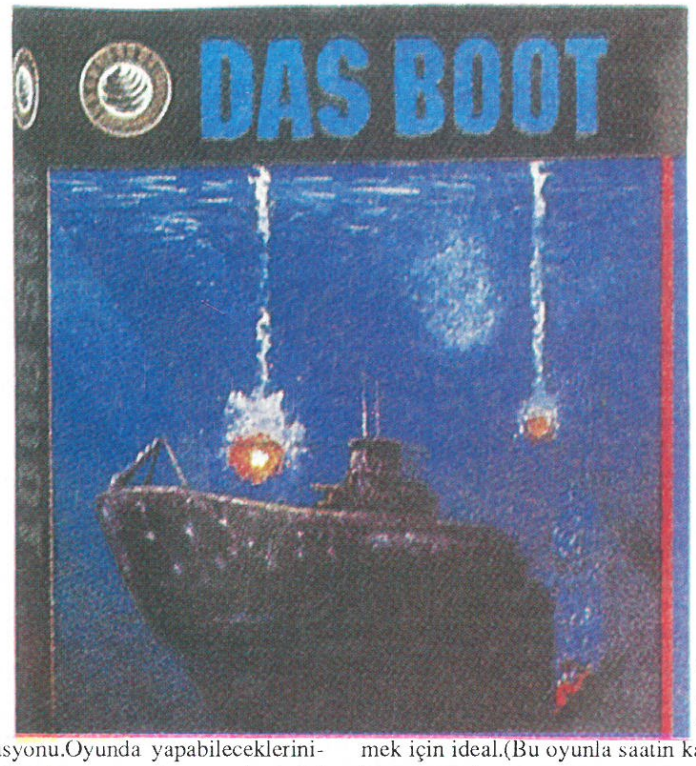
Ham modu :

Ham modu sadece lo - res' te çalışır ve 4096 renge kadar kullanıma izin verir. BASIC' te

kullanılması mümkün değildir.
Dual playfield :
Dual playfield yani çift görüntü alanı AMIGA' ya mahsus bir özelliktir ve muhteşem efektler yaratılmasına izin verir. Hani hep oyunlarda görürüz , mesela FIGHTER BOMBER' da uçağımızın kokpitini görüyoruz , dışarıda da görüntüyü izliyoruz bu ne iştir diye soracak olursanız bu dual playfield kullanılarak hazırlanmış bir olaydır. Dual playfield modunda 1 , 3 , 5 no' lu bitplane' ler 1 nolu playfield' i , 2 , 4 , 6 no' lu bitplaneler 2 no' lu playfield' i oluşturur. Her iki playfield de kolaylıkla kaydırılabilir , renkleri değiştirilebilir , öncelik sırasına göre birbirlerinin arkasında ya da önünde görünebilir , vs. Bu konuda daha detaylı bilgi için SEKA köşesine de başvurabilirsiniz.
Bu modlar şu şekilde hafıza harcarlar :
Lo - res : 320 * 200 : 8000 byte.
Lo - res : 320 * 256 : 10240 byte.
Lo - res interlace : 320 * 400 : 16000 byte.
Lo - res interlace : 320 * 512 : 20480 byte
Hi - res : 640 * 200 : 16000 byte
Hi - res : 640 * 256 : 20480 byte
Hi - res interlace : 640 * 400 : 32000 byte
Hi - res interlace : 640 * 512 : 40960 byte
Bu modların bir plane için harcadığı hafıza budur. Ayrıca renk için de hafıza harcarlar. Renk için bir resmin kaç plane olduğunu bulmak gerekir. Bu da şu şekilde hesaplanır :
2 renk : 1 plane
4 renk : 2 planes
5-8 renk : 3 planes
9-16 renk : 4 planes
17-31 renk : 5 planes
Burada bulduğunuz plane sayısını bir plane için harcanan hafıza miktarıyla çarparsanız resmin hafızada harcadığı toplam hafızayı bulursunuz. Genel olarak resimlerin hafıza kaplama formülü şudur :
Hafıza = Yatay çözünürlük * Dikey çözünürlük * Plane sayısı / 8
Örneğin 320 * 200 olan ve 4 plane' den oluşan bir resim :
320 * 200 * 4 / 8 = 40960 byte kaplar.
640 * 512 olan ve 3 plane' den oluşan bir resim
640 * 512 * 3 / 8 : 122980 byte kplar.
Dikkat hi - res resimler en fazla 16 renk yani 4 plane' den oluşurlar.
Tabii standard modlara uymanız şart değil örneğin 467 * 56 ya da 546 * 467 tipinde bir ekran da açabilirsiniz. (Ancak BASIC' de biraz zordur.)
Umarım AMIGA' nın grafik yönetimi hakkında sizi bir fikir sahibi edebilmişimdir. Neyse şimdi ekran açmaya geçelim.
SCREEN komutu
SCREEN komutuyla istediğiniz türde bir ekran açabilirsiniz.
Kullanımı şu şekildedir :
SCREEN no , yt , di , rn , md
Buradaki parametreler şu şekilde kullanılırlar :
no : Ekran numarası. 1 - 4 arasında olur.
yt : Ekranın yatay çözünürlüğüdür. 1 - 640 arasında bir değer alır.
di : Ekranın dikey çözünürlüğüdür. 1 - 400 arasında bir değer alır.
rn : Yukarıda anlatıldığı gibi kaç renk kullanılacağını seçtikten sonra bulacağınız plane sayısını buraya yazın.
md : Bu parametre şu dört değerden birisini şu halde alır :
1 : lo - res ekran
2 : hi - res ekran
3 : lo - res interlace ekran
4 : hi - res interlace ekran
Örnekler :
SCREEN 1 , 320 , 256 , 5 , 1
320 * 256 çözünürlüğünde ve 32 renkli bir lo - res ekran açar.
SCREEN 1 , 640 , 256 , 4 , 1
640 * 256 çözünürlüğnde ve 16 renkli bir ekran açar.
Aynı anda dört ekran açabilirsiniz. (+ bir de Workbench ekranı , etti mi beş) Ama hafızanız azsa bunu yapmanızı hiç tavsiye etmem.
Haydaa o da ne ? Bu ayki yerim gene bitmiş. Ehh , köşemizin arttırılmasını istiyorsanız , sorularınız ya da sorunlarınız varsa , bir şeyler yapıp çevreye tanıtmak isterseniz ya da diğer arkadaşlarımızın gönderdiği programlara sahip olmak isterseniz adres :
BAHADIR AKCAN
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş/İstanbul
Bir dahaki aya kadar stay cool ..

DERSLER NEYİNİZE YETMİYOR?
BİRDE KAFANIZI BÖYLE KARMA KARIŞIK ŞEYLERLE DOLDURUYORSUNUZ!
SİZ BUNLARI BOŞ VERİN, MAC ADVENTURE'a YAZIN HAYATTAKİ ASIL ZEVKLİ ŞEYLERİ GÖRÜN
MAŞUKLAR YOKUŞU 2/2 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL
MAC ADVENTURE
MAŞUKLAR YOKUŞU 2/2 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL

AMIGA



Genelde açıkladığım oyunların ortak özellikleri mükemmel olmalarıdır.Bu çizginin altına düşmeyen,hızlı,güzel grafiklerle dolu,istemediğiniz kadar bol menülü ve mantık dahilinde bir denizaltının yapabileceklerini yapabileceğiniz bir oyun arıyorsanız (durunda şu cümleyi okuyup düşüklük var mı bakayım) DAS BOOT aradığınız oyun olabilir.Bence hemen bilgisayarcınıza gidip iki disketlik bu oyunu hemen isteyin.

Ne diyorduk..Oyun piyasası şu günlerde bayağı hızlandı.Yani anlayacağınız uykulu gecelere son.Bu oyun tam anlamıyla bir denizaltı simulasyonu.Oyunda yapabileceklerinizin bolluğu gerçekten aşırı.Bu da oyunu çok ama çok zevkli yapıyor.Hatta bu menü bolluğu bir noktadan sonra sıkmaya başlayabilir.(Oyunu yapan firma THREE SIXTY aynı anda BLUE MAX'i de piyasaya sürmüş fakat bu oyun pek beklenen verememişti.)Oyunun en iyi yanı ise ilk defa hem deniz altından hemide yüzeyden oynayabildiğiniz bir oyun olması.

Oyunu yüklemek için başta ilk disketi takın.Bundan sonra karşınıza çıkacak olan grafiği ESC tuşuna basarak geçebilirsiniz.Yok eğer merak ederseniz yanlızca oyunun ismi ve orta şiddette bir grafik+animasyon çıkacaktır.İkinci disket okunduktan sonra karşınıza oyunun ana menüsü geliyor.Bu menüde bulunan menüler şöyle:

1)PREFERENCES...Oyunun oynanma tarzını değiştirdiğiniz bölüm.Burada ayarlayabileceğiniz şeyler ve anlamları şöyle;

Graphic Detail-Digitized Graphics oyunda bulunan grafikleri gerçeğe daha çok yaklaştırır,fakat bu oyunun hızını düşürür.Basic Graphics ise oyunda bulunan grafikleri sadeleştirir.Tavsiyem başta bunu digitized yapın ve o güzel grafikleri bir görün.Daha sonra oyunun ilerki safhalarında eğer yavaşlığı ortadan kaldırmak isterseniz bunu Basic yapın.

Time Compression-Oyunda bulunan zaman kontrolünü otomatik mi yoksa elle mi ayarlanacağının belirlenmesi.Zaten oyunda bulunan zamanı hızlı yapmak elinizde olduğu için oyun daha bir çekici hale gelmiş.

World Object Detail-Detailed World Object oyunun içinde bulunan deniz ve kara parçaları grafiklerini ayrıntılarıyla verir,fakat bu da graphic detail gibi oyunu yavaşlatır.Tavsiyem Simple World Object.Ayrıca karşınızdan gelen uçakların biçimleri pek önemli değil sanırım.

Gun Control-Oyunda bulunan bu menünün anlamını uzun süre keşfedememiştim.Tabi bu uzun süre içerisinde oyunun silah kontrollerini hazırlayan programcıya uzun uzun küfür ettim.Daha sonra DIRECT CONTROL'un silahları okların gösterdiği yöne,PIVOTAL CONTROL'ün ise bizim alıştığımız türe yani aşağı okun silahı yukarı,yukarı okunda silahı aşağı çıkardığını kavradım.-Büyle oyunlarda bu kadar çok detail olursa ben ne edeyim. (Kontrolleri biraz ilerilerde bulabilirsiniz.)

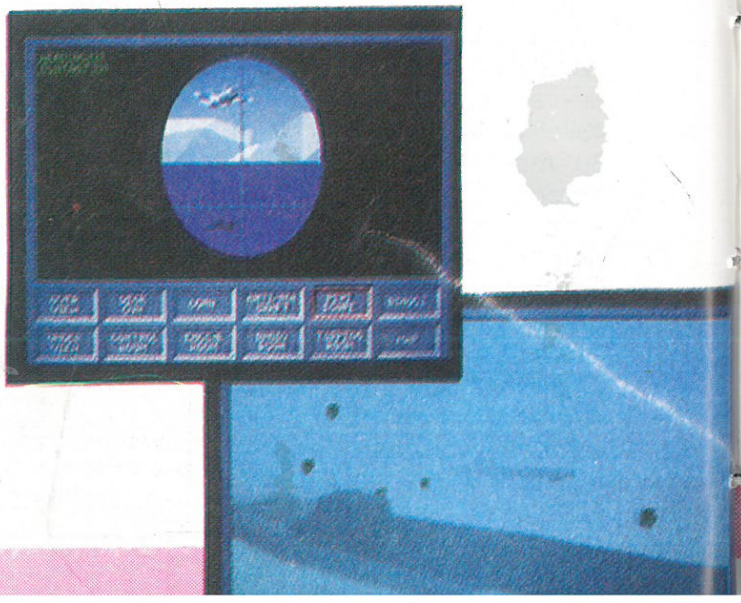
Sound Control-Oyunda bulunan efektler gerçekten tam anlamıyla realistik.Yani herşey yerine göre değişiyor.Full Sound oyunda bulunan tüm sesleri açar.All Ex. Engine ise motor dışında bütün sesleri duymanızı sağlar.No Sound ise gecenin 3'ünde komşumuzdan dayak yemeyi önlemek için ideal.(Bu oyunla saatin kaç olduğunu biraz zor anlarsınız ya..)

Message Removal-Ekrana gelecek olan yazıların kaç saniye ekranda kalacağını ayarladığınız ikon.2,5 ve 10 saniye içinden tavsiye ettiğim 5 saniye olacak.Çünkü mesajlar gerçekten kaçırılmaması gereken detaylar.

2)WAR DIARY...Ana Menümüzün ikinci seçeneği olan WAR DIARY bir nevi HIGH SCORE yani yüksek puanlar kısmı.Eğer buraya yaptığınız rekorların yazılmasını yani kaydedilmesini istiyorsanız oyunun 2. Disketinin WRITE PROTECT'ini yazılabilir şekle sokun.

3)DEMONSTRATION...Oyuna yeni başlamışsanız yapmanız gerekenleri buraya bakıp öğrenebilirsiniz.Bana sorarsanız burası vakit kaybından başka birşey değil.Çünkü hep aynı şeyler tekrarlanıp duruyor.Zaten bu yazıyıda boşuna yazmıyoruz herhıld...Bu kısımdan ESC. ile çıkabilirsiniz.Bu arada hemen belirteyim.Oyun içinde mouse'un sol butonu bir menüyü seçmeye sağ butonu ise o menünün bir üst menüsüne yani parent menü'ye geçmenizi sağlar.

4)EXIT TO DOS...Son menü olan exit to dos deyince oyun direk olarak bitiyor.Fakat bendeki versiyon SOFTWARE



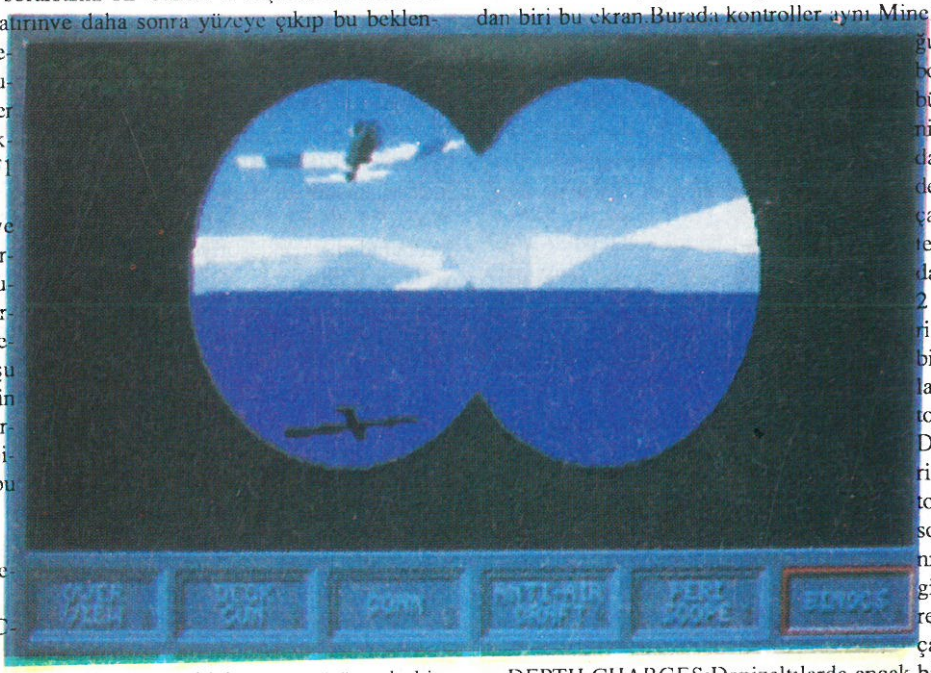
FAILURE verdi.Aman dikkat.Bilgisayarınızı Reset etmek sanırım daha akıllıca olur.

5)Exit to dos'un üzerinde bulunan bu seçenekle oyunun esas kısmına geçebilirsiniz.Bu seçeneği seçtikten sonra karşınıza iki ayrı görev seçeneği çıkyor.Bunlardan ilki BALTIC TRAINING.Baltic Training ile yapabileceklerinizi ileride bir yerlerde bulabilirsiniz.

İleride Biryerler:

1)SURFACED-Oyunda bir denizaltıyı yönettiğinize göre geminizin hem su yüzeyinde hemde deniz altında gitme özelliğine sahip olduğunu anlamışsınızdır.Oyunun bu alıştırma kısmı deniz yüzeyinde yapmanız gerekenlerin bir listesini vermiş.Bu liste 4 ana hareket başlığı altında toparlanmış durumda.

a...ANTI AIRCRAFT;Oyunda başlıca düşmanlarınız,siz yüzeydeyken, uçaklar.Yaptıkları Sortie'lerle sizi ya denize dalmaya zorluyorlar ya da onlarla uçaksavarınızla dövüşmenizi istiyorlar.Bana sorarsanız bir Carrier'a başta deniz altından yaklaşın,onu batırınve daha sonra yüzeye çıkıp bu beklenmedik misafirleri haklayın.Burada ve diğer tüm training ekranlarında F1 yeniden başlama,F2 ve ESC gemiyi terketme ve P tuşuda oyunu durdurma görevlerini görür.S tuşu ile de geminizin görüntüsünü ortadan kaldırabilirsiniz.Fakat bu REALISTIC PLAY MODE'da işlemiyor.



ANTI AIRCRAFT CONTROLS-Bu aleti yönetmek oldukça zor görünsede biraz oynadınız mı ne kadar akıllıca hazırlanmış olduğunu anlayacaksınız. Kontrolleri ise başta bulunan PREFERENCES ile doğrudan bağlantılı.Kontroller şöyle;

Yukarı Ok-Direct Control'a silahın yukarı hareketi.Pivotal'da ise aşağı

Aşağı ok-DC'de aşağı hareket.P'de yukarı

Sağa ve sola oklar-İkisinde de sola ve sağa hareket

Space-Ateş

Mouse-Eğer sağ butona basarsanız ok yani kursor kaybolur ve mouse hareketleri silahı kontrol eder.

b...TORPEDO RUN;Denizaltıların en büyük özelliklerinden biri olan torpil fırlatma yeteneği bilindiği kadarıyla 2.Dünya Savaşında 10.000'den fazla geminin yaşamına son vermişti-.Oyunun bu kısmı olabildiğine basite indirgenmeye çalışılmış.Burada amacınız gelen denizaltı ve gemileri batırmak.-Fakat bu o kadar kolay değil.Gemilere attığınız torpilleri öyle ayarlamalısınız ki tam zamanında gemiye ulaşsın.TAB tuşu ile attığınız torpilin gidişini izleyip,vurup vurmayacağını anlayabilirsiniz.ANTI-AIRCRAFT'ta olduğu gibi REALISTIC PLAY MODE'da torpilleri izleyemiyorsunuz.

TORPIDO RUN CONTROLS-Burada bir dürbünün içerisinden bakıyorsunuz.Kontroller ise sağa ve sola oklar+space tuşu ile yapılıyor. Ayrıca mouse ile de kontrol mümkün.

c...DECK GUN;Oyunda gemilere karşı tek silahınız torpiller değil.Ayrıca geminizin arka tarafında bulunan topla da gemi ve uçakları parçalayabilirsiniz.Tek kusuru uçaklara karşı biraz yavaş kalması.

DECK GUN CONTROLS-Bunun kontrolleri aynı ANTI AC'tin kontrolleri gibi.

d...MINEFIELD;Oyunda bulunan en zor ekranlardan biri bu.Mouse veya keyboord yardımıyla belirli bir sürede belirli bir mesafeye ulaşmanız isteniyor.Bu da gerçekten çok zor.

MINEFIELD CONTROL-Mouse ile ileri itme hız,geri yavaşlama,sağa ve sola tuşlar ise o taraflara gitmek için.Keyboard kontrolü tavsiye etmiyorum.

2)UNDERWATER-Denizaltında geçen ekranlar da 4 ayrı başlık altında.

a...TORPEDO RUN;Surfaced'da anlattığımla aynı kontrollere sahip.Tek farkları bunda periskoptan bakıyor olmanız.

b...SUB vs SUB;Oyuun en ilginç ve öncülük ettiği kısımlardan biri bu ekran.Burada kontroller aynı Minefield'de olduğu gibi.Siz üç boyutlu bir kübün içindesiniz.Karşınızdan gelen bir denizaltı ile çarpışmanız isteniyor. ekranda önemli olan 2 şey var.Birincisi düzgün biçimde sırayla bir noktaya torpil atmak.-Diğeri ise derinliğiniz.Bir torpil attıktan sonra yapmanız gereken gittiği yere göre yükselip alçalmak.

c...DEPTH CHARGES;Denizaltılarda ancak bir noktaya kadar mükemmeller.Eğer bir düşman gemisine fazla yaklaşırsanız onlarda belirli derinliklerde patlayan bombaları denize salacaktır.Eeee bu da sizin büyük ihtimall sonunuz demek.-Bu ekranda önemli olan zaman.Mouse ve ya keyboard'la yukarı ve aşağı gidip o baş belalarından kurtulmanız gerekiyor.

d...MINEFIELD;Deniz içinde bulunan mayınlardan kurtulmak için hızla aralarından kıvrılmanız yeterli.Ekran Depth Charges gibi üç boyutlu.

Baltic Training kısmını oyunun esas kısmına geçmeden mutlaka oynayın.Burada bulunan NOTLAR ise şöyle:

THEIR SCORE / Onların size kaç atış yaptığı

SHOTS REMAINING / Kalan merminiz,merminiz bitince bilgisayar tekrar oynamak isteyip istemediğinizi soruyor

HIT SCORE / Sizin vurma sayınız,buna göre birinci olursanız isminiz WAR DIARY'ye geçiyor.

HIT PERCENT / Vurma yüzdeniz

DISTANCE / Geriye kalan ve gitmeniz gereken yol

HULL DAMAGED / Güvertenin ne kadar zarar gördüğü,100% olduğu zaman gittiğiniz yola göre puan alıyorsunuz.

TIME REMAINING / Kalan vaktiniz,bu bitince de oyunun

o kısmı biter
Baltic Training'in altında ise MISSIONS yani görevler var.-Bu seçenekten sonra karşınıza görevin zorluk derecesini ayarladığınız ekran çıkacaktır.Bunlar INTRODUCTORY (başlayanlar için),MEDIUM (orta dereceli oyun) ve REALISTIC (gerçek savaş) olmak üzere üç tane.Burada seçiminiz bittikten sonra sıra hangi tür gemiyi kullanmanız gerektiğine geliyor.Bence daima NEW VII-C'yi seçin.diğerleri yanlızca işinizi zorlaştırır.Bundan sonra ise geminizin bazı özelliklerini ayarlamanız isteniyor.Bunlar:
TORPIDO PERFORMANCE-Flawless ile torpilin daha uzağa gitmesini sağlayabilirsiniz.Actual sizi gemilere yaklaşmaya zorlar.Gemilere yaklaşıncada size ufak ufak sorunlar çıkarıyorlar.
SURVIVABILITY-Fast on Board Repairs ile yaralarınızı aldıktan iki üş dakika sonra tamir edebilirsiniz.Slow ile bu biraz daha zaman alır.Only in Shipyard ise yaralarınızı oyun esnasında tamir edemiyeceğiniz anlamına gelir.Bence bunu mutlaka Fast OBR yapın.Zira özellikle uçaklarla savaşırken DECK GUN ve ANTI-AIRCRAFT arızalanırsa daima dipten gitmeniz gerekiyor.Eğer CIBRALTAR'ı oynuyorsanız size ağlarım.
EQUIPMENT-Bunla aletlerinizin ne kadar iyi olmasını istiyorsanız onu ayarlayabilirsiniz.1941'den sonrasını seçerseniz bu sizin yararınıza olmaz. Zira bu sizin düşmanlarınızı iyileştirir.
BEGIN-Göreve başlamanızı sağlar.
Bütün bu ayarlamalardan sonra sıra senaryo seçmeye geliyor.Senaryolar üç level'da da aynı ve yanlızca 5 adet.Bu da oyunu biraz kısa süreli yapmış.Fakat korkmayın oyun sizi 2,3 ay idare eder.Görevler ve yapmanız gerekenleri aşağıda bulabilirsiniz:
1)FJORD NORWAY CAMPAIGN...Burada yapmanız gereken şeyler Fjord ağzını kontrol etmek ve gelen gemi hareketlerini anında telsizle bildirmek.Burada karşınıza ilk olarak mayınlar çıkacaktır.Bunlardan sonra gelecek emirleri uygulamanız gerekiyor.Bunların içinde gördüğün herşeyi vur da var.Tavsiyem mayınları deniz üzerinde geçtikten sonra alta inip uçakları atlatmanız ve içeriye öyle dalmanız.Burada bulunan amaç ise ileride göreceğiniz iki adet silah yerinin (ki bunlar köprü ayakları üzerindeler) yokedilmesi.
2)ARTRIC MISSION...3 adet ara/bul/yoket gemisi Artric'te gemi geçişini engelliyor.Onları bulup ve yoketmeniz gerek.-Bu kısımda uçak yok.Fakat karşınıza zırt pırt denizaltılar çıkıyor.Ayrıca çevrenizde bulunan buz kütlelerinide geçemiyorsunuz.
3)CIBRALTAR...Akdeniz'de,İtalya'nın La Spezia limanından önemli bir görev dönüşü farkediliyorsunuz.Amacınız sisin yardımıyla yüzeyden bu boğazı geçip Akdeniz'e ulaşmak.En kolay senaryobu.Tek sorununuz durmaksızın gelen uçaklar.Burada uçaklara tek atış bile yaptırmamanız gerek.-Çünkü ikinci vuruluşunuzla beraber ENGINE ROOM parçalanıyor.
4)NORTH ATLANTIC PETROL...Burada göreviniz Kuzey Atlantik'te bulunan bir konvoyu ve bir kaç Carrier'ı yoketmek.Uçaklar gene zorlayacaktır.
5)BAY OF BISCAY MISSION...Atlantik'te gemi trafiğini tehlikeye sokan bir yer olan Biscay Körfezi'ne gitmeniz ve orada bulunan uçak,gemi ve bilimum zararlı maddeleri yoketmeniz isteniyor.Ayrıca denizaltılar da bu görevde var.-Bunlar bir gemimizi ele geçirmişler.Onu da arayıp,bulup,batırmamız gerekiyor.Bombordıman uçakları çok var,bu yüzden denizin altından gidin. (We didn't start the fire)
Bu görevlerden birini seçtikten sonra sıra oyuna geliyor (sonunda). Burada yapabilecekleriniz şöyle:
1)OVERVIEW / Geminizin üstten görüntüsünü verir.Ayrıa suya dalmışsanız çıkmak için bu ekranı kullanmak zorundasınız.Tekrar su yüzeyine çıkmak için ya klavyeden YUKARI OK'a basmanız,ya da mouse'un sol butonuna basarak ileriye götürmeniz gerek.Ayrıca sağ ve sol tuşlar ile de denizaltının çevresini görebilirsiniz.
2)DECK GUN / Daha önce training kısmında açıkladığım Deck Gun'la aynı.Eğer torpiliniz biterse iş bu silaha kaldığı için dikkatli kullanın.
3)CONN / Eğer su yüzeyindeyseniz geminizin güvertesine çıkmak için bunu kullanıyorsunuz.Burana gemiyi istediğiniz yöne götürebilirsiniz.Ayrıca dalışlarıda buradan gerçekleşiriyorsunuz.Dalış için yukarı çıkmanın tam tersini yapmanız gerekiyor.Bu arada hemen belirteyim.İki saat yönünüzü buradan ayarlamaya kalkışmayın,zira Map kısmında bunu stratejik olarak bir emirle gerçekleştirebilirsiniz.
4)ANTI AIRCRAFT / Training kısmında açıkladığımla aynı özelliklere sahip.
5)BINOS / SURFACED olarak attığınız TORPIDO RUN ile aynı özellikşlere sahip.
6)ORDERS / Oyunun başında verilen emirleri tekrar incelemek isterseniz bu ikon'u klicklemeniz yeterli.
7)UNDER VIEW / Deniz altında nasıl göründüğünüzü görmek isterseniz bu ikonu kullanıyorsunuz.Ayrıca UNDER WATER kısmının TORPIDO RUN'ın dışında kalan hareketleri buradan gerçekleştiriyorsunuz.Su yüzüne de açıkladığım yolla çıkabilirsiniz.
8)CONTROL ROOM / Bu ekranda ise eminin ana bölümündeyiz. Yapabileceklerimiz ise;
F1-Periskopu indirir
F2-Size o gün vurduklarınızın ve puanınızın kaç olduğunu gösterir.
F6-Size gemi raporunu verir
9)ENGINE ROOM / Burada geminizin ne durumda olduğunu ve diğer bazı bilgileri alıyorsunuz.Seçenekler;
F1-Yakıt durumunuz,en yüksek hızda gitmek en az yakıtı harcar.
F2-Battery'lerinizin yani enerjinizin durumu.
F3-Hava durumunuz,yani sıcaklığın kaç derece olduğu...değil tabi,dibe dalmak için yeterli hava bulunup bulunmadığının kontrolü.
F6-Hava tanklarının durumu
F7-Genel rapor
10)RADIO ROOM / Oyunda en geniş kısım bence radyo konuşmaları.Oyunun kilit yeri burası.Burada yapabileceğiniz o kadar çok şey var ki..Bunlar:
F1-Göndermek istediğiniz mesajları bu ikona bastıktan sonra F1 tuşuna ya da oradan direk SEND ikonuna basarak o ekrana gidebilirsiniz.Bu ekranda yapabilecekleriniz şöyle:
MESSAGE DESTINATION
F1 / U-Boat Command ile kendi komutanlığınıza bilgi gönderiyorsunuz.
F2 / Krieg's Marine ile de karşı tarafa mesaj yollarsınız.-SURRENDER gibi.
F3 / GENERAL ise genelde SOS yani MAYDAY için kullanılır.
TRANSMIT MESSAGE
F4 / Dianna...Bu gelen mesajları Dianna koduyla yazmanıza yarar.Kodsuz gönderilen mesajlar size geri döner.Eğer oyun sıkıcı gelmeye başlarsa düşmana yerinizi bildirebilir ve şamataya karışabilirsiniz.
F5 / Enigma...Kodları Enigma dilinde göndermeye yarar.
F6 / Triton...Yazılarınızı Triton koduyla gönderir.

HIKMET
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

F8 / Recieve Log...Bu ekrandan direk biraz sonra açıklayacağım received ekranına geçmenize yarar.
F9 / Mesajları seçtiğiniz dilde kodlayarak göndermenize yarar.
ESC / Cancel görevi görür.
Burada gönderebileceğiniz mesajlar aşağıda anlamları ile verilmiştir.
1)Report Position to U-Boat Command-4.mesajı gönderdikten sonra gelen mesaja cevap olarak verilir.Bundan sonra çevrede bulunan ve yeri bilinen tanker ya da gemilerin kodları gönderilir.
2)Request for Milch-Cow Resupply Boat-Eğer merminiz,-torpiliniz ya da yakıtınız biterse bunu kullanarak yardım olarak bir RESUPPLY gemisi gönderilir.Her zaman geçerli değildir.
3)Report sighting of Convoy-Bir konvoya rastladığınızda saldırmadan önce bunu üssünüze bildirmeniz gerekir.İşte bu seçenekle saldırmak için emir alıyorsunuz.Bu emiri beklemezseniz başarısız sayılırsınız.
4)Report Unknown Sighting-Bunla merkez üs tarafından yeri belirlenmiş bir geminin harita üzerinde kodlarını alabilirsiniz(b3,c1 gibi)
5)Report Sighting of Enemy Ship-Bir gemiye saldırmadan önce haber vermek için kullanılır.Ayrıca o geminin koordinatlarında gelebilir.O zaman saldırmanız gerekiyor.
6)Request New Orders-Yeni emir istemek içindir.Fakat genelde siz bunu kullanmadan önce emirler geliyor ve siz onları bitirmek için çırpınıyorsunuz.(Çırpını çırpını uçuşun kuşlar)
7)Request Permission to Return Base-Görev bittiyse üsse geri dönmek için izin istemeyi bu mesajla gerçekleştiriyorsunuz.Aval aval dolaşmaktan hoşlanıyorsanız o başka.
8)Report Mission Status to Date-Görevin durumunu üsse bildirmeye yarar.Böylece yeni emirler gelir.
9)Send First Officer's damage/status Report-Geminin durumunu bildirmeye yarar.Oyunda eğer yardım gemisi isterseniz bu raporu ister üssünüz.Ve eğer çok kötü durumdaysanız bu inekçik,buzağısına süt vermek için gelecektir(espiriyi anlamak isteyenler yardım gemisinin adına baksınlar)
10)Surrender-Teslim Olmak içindir.Eğer çok yara almışsanız ve tepenizde size bomba atan bir gemi varsa tek çare teslim olmaktır.Ayrıca karşı tarafa bu mesajı gönderirseniz NEVER diye bir cevap alıyorsunuz.
11)Mayday-Gemi batıyorsa kullanılır,General Mode'da gönderilmelidir.Bundan sonra eğer yardım gelene kadar dayanabilirseniz belki puan alırsınız.
12)Report Sinking of Enemy Tanker-Tanker batırdıysanız bildirmek için gereklidir.Bundan sonra eğer bu bilgi teyit edilirse CONGRAGULATIONC,CAPTAIN gibi bir mesaj gelecektir.
13)Report Sinking of Enemy Carrier-Carrier batırdıysanız bildirme.
14)Report Sinking of Enemy Escort-Eskort batırdıysanız bildirme.
15)Report Air Attack-Hava Saldırısı olduğunu belirtme ve Müttefik güçlerden yardım isteme.
F2-RECEIVED olan yani aldığınız mesajları kodlarını çözüp kullandığınız ekrandır.Mesajı kutu içine alıp 3 koddan birini seçmeniz gerek.Diğer iki kod genelde çalışmaz.Ayrıca size bir mesaj geldiğinde mutlaka ona gidip bakın.Bir de oyun sıkıcı gelirse genel frekansı kullanıp yerinizi bildirin.-
Burada bulunan tuşların görevleri:
F1-GELEN MESAJLARI AYNEN BIRAKIR
F2-GELEN MESAJLARI TRITON DİLİNDE ÇÖZER
F3-GELEN MESAJLARI DIANNA DİLİNDE ÇÖZER
F4-GELEN MESAJLARI ENİGMA DİLİNDE ÇÖZER(bu dil 1941 yılında alman denizaltıları tarafından kullanılıyordu.)
F5-GELEN DÜŞMAN MESAJINI ÇÖZER
11)TORPIDO ROOM / Oyunun bu kısmında ise torpillerinizi torpil yuvalarına koyuyorsunuz.Üç değişik torpil türü var.Bunlar;
I-AQUISTIC...Bu torpiller ses çıkaran objelere yönelirler.-Gemiler için idealdirler.Fakat menzilleri kısıtlıdır.
II-LOOPING...Normal Looping türü torpiller hedefe kilitlendikten sonra atılırlar.Fakat oyunda bunu yapamıyorsunuz.Gene göz kararı atmak zorundasınız.Fakat bu torpili yakında bulunanlara atmanızı tavsiye ederim.Çünkü yamuk yumuk gidiyor.
III-MAGNETIC...Bu tür torpiller ise demir olan herşeye gidebilirler.Bu yüzden denizaltılara kullanılmaları yerinde olur.
12)MAP / Oyunun stratejik kısmı ve bir yerden başka bir yere gitme gibi işlemlerin yanısıra oyunu hızlandırabildiğiniz yer de burası.Burada ortada 12 kareye ayrılmış bir harita bulunmakta.Ayrıca sizin bulunduğunuz kareye ZOOM ederseniz çevrenizde bulunan gemileri de görebilirsiniz.Tavsiyem tam 4 karenin birleştiği bir yerde durmanız.Böylece oralarda bulunan bütün gemileri görebilirsiniz.Bu kısımda yapabilecekleriniz ve bunlar için gereken tuşlar şöyle:
SUB POSITION...Denizaltınızın durumunu verir.
DESTINATION...Denizaltınızın gitmek istediği yeri belirtir.
F1-BLOW UP...Klavyede bulunan ok tuşları ile seçtiğiniz bir harita kesitine Zoom yapmaya yarar.
F2-WAYPOINT...Zoom yaptığınız bir yerde bulunan birnoktaya gitmenizi sağlar.Bunun için başta sağ mouse buton'una basmak ve ok yani kursor kaybolunca sol buton'a basmak gerekli.
F3-TIME COMPRESSION...Oyunda zamanı hızlandırmak için seçilir.Her klick'lendiğinde oyunu bir kaç daha hızlandırır.4.zaman hızından sonra sonra tekrar normal zamana döner.
TIME...Zamanı öğrendiğiniz yer.
Offf be...Nihayet sona gelmeyi başardım.Ne mutlu bana.Son söz olarak bana kalırsa bu oyunu almayın.Çünkü oyunda insan aradığı hızı ve zevki bulamıyor.O kadar çok menü var ki,sonunda sıkılıyorsunuz.Ayrıca grafikleride göz yoruyor.-Bir de oyun çok kolay,hemen bitiyor.Ayrıyaten bir de iğrenç efektler var.Stratejik bölümü zayıf kalıyor.Hemi de 2 disket ve Save denen olay yok.Biraz geç oldu ama.....NİSAN BİİİR.

Cenk Ünlü
SES EFEKT: %87
GRAFİK: %85
OYNANABİLİRLİK: %90
GENEL: %89

Püf Noktası

Evet sevgili ve de pek sayın okuyucularım. Geçen ay neden bu yazının yerinde yeller estiğini merak ediyorsanız yazımı Abdurrahman abi'nin kaybettiğini söylemeliyim. Bu ay C-64 ipucu bulamadık sorry. Bu ay MAC (Manda Arama Cemiyeti) ortalarda olmadığından yazım sansüre uğramadı. Adam ortalarda olduğu zaman bir tek kendisinin komik olmasına izin veriyö. Aslında bu yazıyla çok kişinin başını yakardım ama hadi gene iyi günümdeyim. Mac ortadan yok oldu abi yee. Herifi dwarflar dağa kaldırdı sanki.

ROBOCOP 2: Ocean yine uçup biraz fazla zor yapmış galiba ki kimse daha normal yolla oyunu bitiremedi. Eğer siz son ekranı görmek istiyorsanız açılış ekranında SERIALINTERFACE yazın. Karşınıza Ocean'ın özel trainer ekranı çıkacak. Bu ekranda da açıklandığı gibi F9 tuşu ile enerjinizi doldurur, F10 tuşu ile bölüm atlarsınız.

SUPER MONACO GP: Eğer oyuna hızlı başlamak istiyorsanız ilk lamba yandığında ileri, ikinci de joystiği bırakın, üçüncüde tekrar ileri itin.

ARCHIPELAGOS: Oyunda archipelagos 8421' i seçin ve iki defa enter' a basın. Şimdi istediğiniz bölümü oynayabilirsiniz.

AWSOME: Nümerik klavyede + tuşuna basın ve ateşi basılı tutun. Böylece F1 tuşu ile düşmanları yok eder, F6 benzini doldurur ve 1'den 10'a kadar tuşlarla istediğiniz silahı seçebilirsiniz.

BACK TO THE FUTURE 2: Oyunu pause edip " THE ONLY NEAT THING TO DO " yazarsanız sonsuz hakkınız olur.

BACK TO THE FUTURE 3:Oyun sırasında 1. bölümde rotten cheat, 2.bölümde lousy, 3. bölümde low down cheat yazarsanız bu bölümlerde sonsuz hakka sahip olursunuz.

CHASE HQ: Yine oyunu oynarken growler yazıp T'ye basın zamanınıza 60 saniye eklenecektir.

CHASE HQ 2: Açılış ekranında garden yazın. Yine T tuşu ile zaman kazanırsınız.

CLOWN O MANIA: Ekstra eşyalar için HELP tuşuna basın.

E-SWAT: Oyunu pause edip JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU yazarsanız 99 krediniz olur.

GHOSTBUSTERS 2: ALT+CTRL+S+U tuşlarına ve ateşe activision logosu çıktığında basarsanız elbet birşeyler olur.

HORROR ZOMBIES FROM CRYPT: M ve . tuşlarına aynı anda basarak sonsuz hak kazanırsınız, eğer oynarken cheatmode yazarsanız bölüm atlayabilirsiniz.

JAMES POND : JUNKYARD yazıp Return' e basarsanız D tuşuyla bölümleri birbirine bağlıyan boruların kilitlerini açabilirsiniz.

KLAX : Shift'le space'e basarken 1'den 5'e kadar olan tuşlara basarsanız değişik trainer modlarına girersiniz.

LEMMINGS : Açılış ekranında FQUIGGLY yazarsanız trainer moduna girersiniz.

NITRO : Adınızı MAJ olarak girerseniz hiç benzin ve para sıkıntısı çekmezsiniz.

LINE

Posta ile oyun programı gönderim servisi

AMIGA için istediğiniz oyun programlarını TELESEKRETER'imize yazdırın veya telefona çıkan kişiye adınız, soyadınız ve adresiniz ile birlikte yazdırın. Siparişiniz en geç üç gün içinde adresinize ödemeli olarak gönderilecektir.

Not:Telesekreter İngilizce konuşur.

RPT LTD. ŞTİ
TEL: 129 03 54

SLY SPY : Adınızı 007 olarak girin ve SHAKEN NOT STIRRED yazın,böylece trainer moduna girersiniz.
Z-OUT : J ve K tuşlarına aynı anda basarsanız sonsuz enerjiniz olur.
Eğer J tuşu ile birlikte 1-5 arası tuşlara basarsanız istediğiniz bölümü oynarsınız.
LEGEND OF LOST : Password'ı EDLER olaraktan girin böylece bölüm atlarsınız.
EYE OF HORUS : Oyunu yapanların adlarının çıktığı ekranda SPAM yazın. Böylece sonsuz hakkınız olur.
NEW ZEALAND STORY : Açılış ekranında sonsuz hak kazanmak için FLUFFYKIWIS yazınız.
OOPS UP : Son bölümün kodu : 4799
SAINT DRAGON : Capslock tuşuna basıp DECAF-
FEINA-
TED
Retur
basar
sonsu
hakkı
olur.
Capsl
basıp
WEA
NO ,
VELO
LIVE
yazar
çok il
şeyler
TREA
RE IS
LAN
DIZZ



Oyunun başında ICANFLY yazarsanız uçabilirsiniz.
SILK WORM IV : SCRAP 29 yazarsanız trainer olur.Birincisinin kodunun 28 olduğunu hatırlarsanız çok gülersiniz.(kah kah kah kih kih kih)
RETURN OF THE J E D I : Highscore table'a adınızı DARTH VADER olarak girerseniz f2 tuşuyla bölüm atlıyabilirsiniz.
MENACE :
XR3ITURBONUTTERBASTARD yazarsanız bir bölüm için sonsuz enerjiye sahip olrsunuz.
NIGHT SHIFT: Dergimizin half-embesil yazarlarından Gökhan tarafından katledilen oyunun 15. bölümümnününün (nıhaha) şifresisisisi (echo) ananas- ananas- mavi acayip şey- mavi acayip şey...
PIPEMANIA : İşte yeni kodlar :
BALL,BLOB,WILD,DOCK,GRIP,OOZE,-TICK
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE : Birinci player'ın adını yüksek skor tablosuna FIELDS OF FIRE olarak girin.İkinci player'ınkini ise IN A BIG COUNTRY olarak girin.Şimdi iki player modu trainer olmuştur.(İnşallah)
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES: Oyuna başlayınca E,S,W ve T tuşlarına basarsanız oyun trainer olur. Bu trainer sadece su altı bölümünde işlemiyor.
FIGHTER BOMBER: Oyunun user mıssions seçeneğinde görev adlarını şimdi vereceğim şekilde girerseniz istediğiniz bölümü oynayabilirsiniz. Örneğin operation strike force'u oynamak istiyorsunuz. Gireceğiniz kod STRIKE-FO olmalı. Bilmem anlatabildim mi? Üç tunç tas, hoş has kayısı hoşafı. Hiaaaaaa şeyimi ısırttırdım. Hemen sizde ters anlamayın. Cenk parmağımı emiyorken birden heyecanlanıp parmağımı ısırdı... Yandım anam!!!... Gelecek ay parmağım iyileşirse yine karşınızdayım. (efenim) Bu ay commodore ipucu yok ama Nintendo var. KID ICARUS oyununda şifreyi AuW2e5 XcdfOO MtOOOG K5OWuu girerseniz son bölümü oynarsınız. Hadi yine iyisiniz çok işinize yarayacağına eminim...
Sksshgsjhga (şimdi düşünüyorsunuzdur bu da ne demek diye bu kelime benim 710. kelimem. Ama bu kelimeyi size açıklayana kadar 710'u geçtim bile.)
(Bazı ipuçları için Bahadır Akcan'a teşekkür ederim.)

ŞAHİN (RESTLESS) DERYA

AMOS

Dördüncü bölüm ile AMOS yazımız devam ediyor. Geçen ay verdiğimiz ilk örnekleri umarım kavramış ve bir şeyler yaratmışsınızdır. Bu ay AMOS'u rahat kullanabilmeniz için gereken bazı bilgiler ve yeni örnekler de vereceğim.

Geçen sayımızda bir kaç sprite ve müzik ile ilgili örnekler yapmıştık. Bu ay AMOS menülerinin içine dalıyor ve AMOS editörünün hayati özelliklerini öğrenmeye devam ediyoruz.

Ekranın üstündeki menüleri daha önce incelemiş, ne işe yaradıklarını bulmuştuk. Ana menü ve system menüsünün pek çok seçeneği vardı. Bunun dışında bazı editör komutları daha mevcuttur.

Öncelikle 512 K AMIGA'da çalışan arkadaşlarımız için bir kaç hafıza kazanma yöntemi veriyorum :

CLOSE WORKBENCH

Adından da anlaşıldığı gibi bu komutu kullanarak Workbench ekranını kapatabilir, böylelikle yaklaşık olarak 40 K kadar hafıza tasarrufu yaparsınız. Nasıl olsa AMOS kullanırken Workbench'e ihtiyacınız olmayacaktır.

CLOSE EDITOR

Daha fala hafıza istiyorsanız editör ekranınızı sadece programınız ÇALIŞIRKEN kapatabilirsiniz. Bu size yaklaşık 30 K kadar bir hafıza kazandırır. Program durduğu zaman editör ekranı tekrar belirir.

AMOS BASIC yaklaşık olarak 500 komuta sahipdir. Hiç bir programlama dili bu kadar yüksek bir sayıya erişmemiştir. Bunu bir avantaj olarak düşünebilirsiniz fakat 500 komutu tüm parametreleriyle bilmek oldukça zor bir iştir. Ama program yapmak için bütün bu komutları bilmenize de gerek yoktur. Ancak BASIC'in temel prensiplerini kesin olarak bilmelisiniz. Bu konuda daha detaylı bilgi için AMIGABASIC köşesini okuyabilirsiniz. AMOS BASIC temel olarak diğer BASIC yorumlayıcılarına benzediği için bu bilgileri kısa kısa vereceğim. Daha detaylı açıklamalar için AMIGABASIC yazısını okuyun.

AMOS BASIC

Her BASIC'te değişmeyen bir şey varsa o da değişkenlerdir. Değişkenleri içlerine bilgi saklanan kutular olarak düşünebilirsiniz. Değişkenler sayı ya da yazıları içlerinde bulundurabilirler. Değişkenler herhangi bir ismi alabilirler, ancak bazı kısıtlamalar mevcuttur :

* Değişken adları HER ZAMAN bir harfle başlar.
* Değişken isimleri AMOS BASIC komutlarıyla aynı ismi alamaz. (GET , PUT , vs..)
* Değişken isimleri en fazla 25 karakterden oluşabilir.

Değişken türleri

AMOS BASIC'te üç tür değişken vardır :

1 - Tam sayı değişkenleri
2 - Ondalık (reel) sayı değişkenleri
3 - Dizi (string) değişkenleri

Şimdi bu değişken türlerini inceleyelim :

1 - Tam sayı değişkenleri

Hafızada dört byte uzunluğunda yer tutarlar ve SADECE tam sayıları saklayabilirler.

2 - Ondalık sayı değişkenleri

İsimlerinin sonuna # işareti alırlar. Hafızada dört byte kaplarlar ve kesirli sayıları da içerebilirler.

3 - Dizi değişkenleri

İsimlerinin sonuna $ işareti alırlar. Yazı da içerebilirler. Kapladıkları hafıza içeriklerinin uzunluğuna göre değişir.

Değişkenlere değer atama

Değişkenlere kolayca değer verebilirsiniz. Ancak dizi değişkenlerine bilgi saklarken tırnak işareti kullanmalısınız.

A = 1
A# = 2.7
A$ = " 64 'LER "

şeklinde değer atayabilirsiniz.

(Bu konularda geniş bilgi almak için AMIGABASIC yazısını okumanızı bir kez daha tavsiye ediyorum.)

Hafıza bölgeleri

AMOS'ta memory bank adı verilen hafıza bölgeleri vardır. Bu bölgelere çeşitli bilgiler yükleyebilirsiniz. Bankların dağılımı şu şekildedir :

Sprite'lar : Bank 1
İkonlar : Bank 2
Müzik : Bank 3
Animasyon : Bank 4

Diğer bilgiler 1 - 15 arası bank'lara yerleştirilebilir. (Bir de BANK 24 var ki onun AMOS ile herhangi bir alakası bulunmamaktadır. Reklamları izlediniz.)

LISTBANK komutu

LISTBANK komutu o anda kullanılan bankları ve bunların ne amaçla kullanıldıklarını gösterir.
LISTBANK bankların başlangıç ve bitiş adreslerini hexadecimal olarak ekranda gösterir.
ERASE bankno
Bir bank'ı temizlemek için ERASE komutunu kullanabilirsiniz. Bankno yerine silmek istediğiniz bank'ın numarasını koyabilirsiniz.
LOAD bank
Daha önceden kaydettiğiniz bir bank varsa onu bu komutla yükleyebilirsiniz. Yükleme esnasında üzerine yükleme yapılan banklar silinecektir. Eğer tek bir bank yüklenmişse sadece o bank silinecektir.
SAVE bank
SAVE ile o anda hafızada bulunan bankları diskete kaydedebilirsiniz. Kullanımı şu şekildedir :
Save " bank adı " , no
Burada no yerine bank numarasını koyacaksınız. Eğer bu numarayı koymazsanız o zaman hafızada açılmış olan tüm banklar diskete kaydedileceklerdir.
Kontrol komutları
Program yazarken kontrol komutlarına sıkça ihtiyaç duyacaksınız. AMOS BASIC'te aradığınız her türlü kontrol komutunu bulabilir , bunun yanında sadece AMOS BASIC'e mahsus olan komutlarla da karşılaşabilirsiniz.
İlk komutumuz klasik olan GO TO komutu :
GO TO
GO TO komutu belli bir satır ya da bir label'e atlamamızı sağlar.
GO TO 10
ya da
GO TO gfdf
gibi örnekler verebiliriz.
GO SUB
GO SUB GO TO gibi çalışır ama RETURN komutuna rastlarsa GO SUB'dan sonraki ilk komuta döner.
10 GO SUB alpha
20 end
30 alpha :
40 RETURN
şeklinde bir örnek verebiliriz.
RETURN
Demin de söylediğimiz gibi RETURN GO SUB komutundan sonra geldiğinde geri dönüşe imkan sağlar.
Bu komutlara gelecek ay devam edeceğiz. Kontrol koutları için de AMIGABASIC yazısına baş vurabilirsiniz.
GRAFİK KOMUTLARI
AMOS BASIC'te grafik çizmek çok ama çok kolay. AMOS BASIC bir ekranda 64 renk göstermenize imkan verir. Bu renkleri INK , COLOUR ve PALETTE komutlarıyla seçebilirsiniz.
INK
INK komutu şu şekilde kullanılır :
INK a , b , c
B ve C parametrelerini isterseniz vermeyebilirsiniz.
A : Çizim rengini belirler.
B : BAckground rengini belirler.
C : Kontur rengini belirler.
COLOUR
Bir rengi değiştirmek için kullanılır. Kullanımı :
COLOUR no , Srenk
no : Renk numarası
Srenk : Rengi oluşturan faktörler. Size bazı renklerin değerlerini veriyorum :
$f00 : Kırmızı
$FFF : Beyaz
$FF0 : Sarı
$0F0 : Yeşil
$00f : MAvi
$000 : Siyah
$f96 : Portakalrengi
$ccc : gri
Böyle böyle tam 4096 farklı renk oluşturma imkanına sahipsiniz.
PALETTE
Palette COLOUR komutunun biraz gelişmişidir. Bir defada bir kaç renk birden değiştirmeyi sağlar.
PALETTE $ff0 , $000 , $ccc
dersek birinci renk sarı , ikinci renk siyah , üçüncü renk gri olur. Böyle yaparak 64 renk birden ayarlayabilirsiniz.
Grafik komutlarına da gelecek sayıda devam edeceğiz.
Bu aylık da bu kadar , kendinize iyi bakın. Eğer AMOS ile bir şeyler yaptığınıza inanıyor , herhangi bir programda takılıyor , Address Error $dff000 mesajı ile saçınızı başınızı yoluyor , cracker'lara ilgi duyuyor , ya da kasot swap etmek istiyorsanız adres :
BAHADIR AKCAN
Maşuklar Yokuşu 2 / 2
Beşiktaş / İstanbul



DERTLERİNİZ ve SORUNLARINIZ için
P.K.205 Beşiktaş İSTANBUL

Prof. Trouble

Bu sayımızdan itibaren değişmez şef Abdurrahman abimizin benim götürdüğüm teklifi olumlu bulması ve desteklemesiyle bende bir köşe sahibi olmuş bulundum (MAC artık hava atamayacak) .Bundan böyle bu köşede AMIGA ile sorunu olan herkesin sorunlarına yardımcı olacak, onları dertlerini tedavi edeceğim.

Tabii ki benim ihtisas alanım AMIGA ve Programcılık. Ara sıra da yazı yazıyorum Oyun açıklamalarımı daha önce elinizdeki derginin geçmiş sayılarında görebilirsiniz. Kim derdi ki bir gün oyun almak veya değiştirme teklifiyle geldiğim 64'ler ailesinde bu kadar yükseleceğim (Şahin kıskanma, çalış senin de olur.)

Ünvanıma gelince onu ben bulmadım tümüyle Apo abi'nin eseridir. Bende onu mahcup etmemek için kendi bildiklerimi size aktarmaya , sizin sorupta öğrenmek istediklerinizi eğer bilmiyorsam başka kaynaklardan araştırıp öğrenip size aktaracağım Bunun için PC gibi kırık Quick Shot II joystick üstüne değil daha önemli şeyler üzerine yemin ediyorum.

Tabiiki kişenin adına uygun soruları siz göndereceksiniz. Sorularınızı yukarıdaki kutuya atın cevabınızı alın. Ha bu arada MAC'e yazıp ta cevap alamayanlar siz de buna dahilsiniz Ama konumla ilgili olsun Sonum MAC ADVENTURE gibi olsun istemem
Simdilik Hoşcakalın Bol mektup Please
Prof. Trouble

AMIGA ACTION KARTUŞ



MULTI ICE AMIGA

A-500 sahiplerine oyun kopyalama, üstündeki Monıtor sayesinde oyunları, sesleri, resim ve sprıte'leri inceleme ve değiştirme sonsuz haklı oyun oynayabilme, Slow motıon özelliği ile oyunları yavaşlatabilme, İngilizce/Almanca klavye seçimi ile tuş takımını değiştirme,üstün yardımcı programları kullanabilme imkanları sağlar.

COMMODORE MULTI ICE VI



COMMODORE 64 kullanıcıları içinhazırlanmış en gelişmiş kartuştur. Program kopyalayabilir, Sprite incelebilir, gerçek monitor komutları içerir. üstündeki 8 kb extra ram vasıtasıyla oyunları bozmadan inceleyip, hi-res resim save edebilir. Oyunları gerçek sonsuz haklı (UNLIMITED LIFE) hale sokabilir.güçlü utilityözelliklerini kullanıp kırdığınız programların,textlerini, yazılarını değiştirebilirsiniz. Prınter'a resmi aktarabilir ve güçlü bir fastload modul olarak kullanabilirsiniz. Multı Ice III'te kullanamadığınız fast load kıtma işlemini yapabilirsiniz.MULTI ICE VI diskten 25 kez hızlı yükleme yapar;



BURAYI DİKKATLE OKUYUN...

İŞTE FIRSAT

Siz BİL-TEK'cilere BİL-TEK'den yepyeni bir hizmet

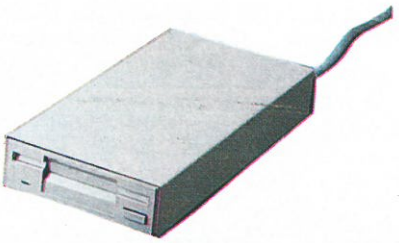
Commodore'cular, AMIGA'cılar bugüne kadar Commodore'nuz Amıga'nız için aldığınız ve şu an kullanamadığınız tüm ürünleri geri alıyoruz ve yerine size şu an ihtiyacınız olan ürünü satıyoruz. Commodore MULTI ICE'nız mı var getirin onu geri alalım ve size AMIGA MULTI ICE verelim.Ek Drive, Ek Ram çeşit çeşit kartuşlarımızdan hangisini istiyorsanız onu verelim. Daha önce kartuşunuzu bizden almış olmasanız bile bu fırsattan yararlanabilirsiniz.

POWER BY DATEK

ULUSLARARASI KALİTEYLE TANIŞIN



AMIGA



ÜRÜNLERİMİZDEN SEÇMELER

AMİGA **500** için 512 KB-1MB-2MB-4MB İNTERN RAM KART

AMİGA **500** için EXTERN MEGA DRIVE (1-5 MB KAPASİTE)

AMİGA **500** için 40 MB-60 MB-80 MB-120 MB 160 MB- HARDISK

AMİGA **500** için IBM kartı (XT veya AT uyumlu)

AMİGA **500** için EPROM PROGRAMLAYICI-PAL/ GAL PROGRAMLAYICI

AMİGA **500** için VİDEO DİGİTESİZER





AMİGA **500** için GENLOCK-VİDEO SYSTEMS

AMİGA **500** için LASER DISK PLAYER-LASER GAMES

AMİGA **500** için TURBO KART (16 Mhz.çalışma hızı)

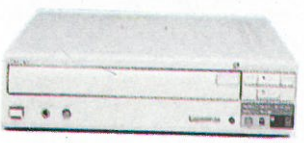
AMİGA **500** için kopyalama kartuşları

AMİGA **500** için 2400-9600-19600-38400 MODEM

VE ÜSTELİK HERŞEY SİZE ÖZEL FİYATLARLA

● **Her çeşit BİLGİSAYAR tüketim malzemeleri**

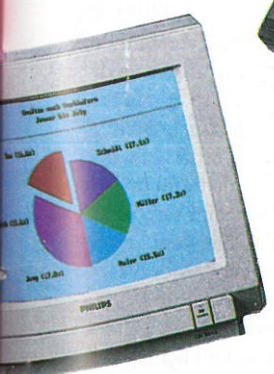
C-64 ● AMIGA 500-2000-3000 ● IBM ● PC
ürünlerini içeren kataloğumuzu isteyiniz...



SATIŞLARIMIZ TOPTAN OLUP,
SADECE BİLGİSAYARCILAR İÇİNDİR.

Yazışmalarınızda firmanızın vergi levhasının suretini gönderiniz.





DATEK

Osnabrücker str. 3.
1000 Berlin 10
GERMANY
Tel: (030) 334 73 57

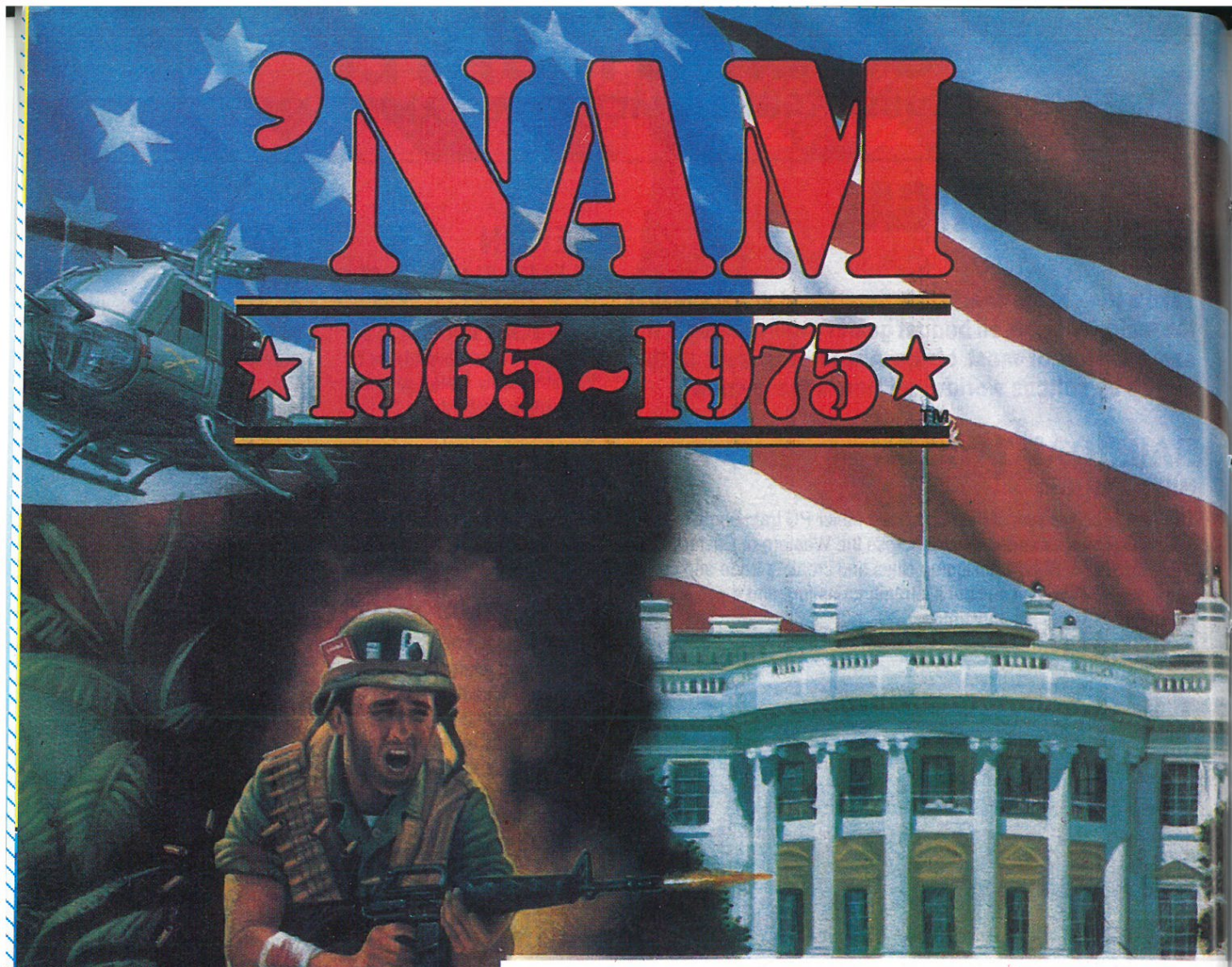
YETKİLİ İSTANBUL TEMSİLCİMİZ

AMIGA CENTER

Konak Çarsısı K:1
Valikonağı Caddesi No:109
Nişantaşı/İST.
Tel: 148 43 83

TÜRKİYE CAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Taybar



Vietnam sırasında Amerika'nın başkanı mı olmak istediniz ? Ya da Amerikan ordularını yönetmek isterseniz 'NAM tam aradığınız oyun . Bir Domark Software oyunu olan 'NAM saatlerce sizi bilgisayara mıhlayabilir .

İlk olarak önünüze dil seçimini yaptığınız menü çıkıyor . Bu menüden oyunu ingilizce , almanca , fransızca , ve ya italyanca oynayabilirsiniz . Buradaki grafik ve müzik gerçekten çok güzel . Bu müzik sizi Vietnam'ın havasına sokuyor . Seçimi yaptıktan sonra ana menü çıkıyor . Bu menüden 5 ayrı senaryoyu seçebiliyorsunuz .

1) KHE SANH : Burada birinci birlikleri yönetiyorsunuz . Oyun pause modunda başlar . Yukardaki menüden oyunun hızını ayarlayabilirsiniz . Size hız olarak mediumu tavsiye ediyorum . Amacınız bölgedeki VC birliklerini durdurup , kominizmin yayılmasını önlemektir . Üstünde VC yazan kareler düşman birliklerini simgeler . Birşey yazmayan kareler ise sizin birliklerinizdir . Birlikleriniz Amerikan , Kore ve Vietnam ordularından oluşur . Birliklerinizin üstüne klikledğinizde onlarla ilgili bilgi alabilir ve emirlerinizi verebilirsiniz . " Allocate helicopter " seçeneği ile ordularınıza helikopter tahsis eder ve daha hızlı gitmelerini sağlarsınız . Aynı ekranda haritadan bir nokta seçip , ordularınızı istediğiniz yere götürürsünüz . " STRENGTH " ordularınızın gücünü ," EFFİCENCY " ordularınızın kapasitesini gösterir . Moral ile birlikte bu üçü çok önemlidir . Strateji olarak size babadan kalma Osmanlı taktiğini öneriyorum . Yani düşmanın içeri girmesine izin verip , aniden çevresini sarıyorsunuz . Bu yolla düşmanlarınızı kolayca yenebiliyosunuz . Her zaman yeni gelecek VC kuvvetlerine hazırlıklı olun . İki , üç birlik yedekte bırakın . Moralleri düşen birlikleri dinlendirin .Aksi takdirde savaşta çok başarısız olabilirler . Birliklerinizi denizde dinlendirin . Ancak böyle VC birliklerinden uzak kalabilirler . Birliklerin güçleri azaldıkça onları simgeleyen kareler küçülüyor .

Helikopter verdiğiniz birliklerin karelerinde helikopter resmi çıkıyor . Amerikan deniz kuvvetleri de ayrı bir işaretle gösterilmiştir . Burada en iyi birlikleriniz Amerikan deniz kuvvetleri , fakat moralleri çok çabuk düşüyor . Bu yüzden Vietnam ve Kore birlikleri ile saldırın ve son müdahaleyi Amerikan kuvvetleri ile yapın . Küçük ek siklikleri dışında çok iy bir strateji bölümü.



2)TET OFFENSİVE : Kontroller birinci bölümle aynı . (Farkı fiya ! Nihohohoyt !) Farkı haritanın değişmesi ve gelen VC birliklerinin artması . Tabi ki burad farklı bir strateji uygul mamız gerekiyor . Ben bir savunma hattı kurup , iki üç birlikle saldırıya geçtim . Fakat her strate jiye açık bir bölüm . He iki bölümde de son ekran görülmeye değer .

3)1975 : Bu bölüm savaşın son yıllarında geçiyor . Kontroller yine aynı ; fakat burada 4 ayrı haritaya birden bakıyorsunuz(yani bakamıyorsunuz !) . Burada işiniz çok zor . Her ayrı bölümde ayrı bir strateji izlemeniz gerekiyor . Ve savaşın son yılları olduğu için birliklerinizin morali çok çabuk düşüyor . Burası için ideal hız slow . Çünkü diğer hızlarda bütün birliklere yetişmek zor oluyor .

4)NIXON : Bu bölüm diğer üç bölümden çok farklı . Burada savaşın ilk yıllarında başkan olan Nixon'u yönetiyorsunuz . Oyun yine pause modunda çok güzel bir grafikle başlıyor . Şimdi Amerika devlet başkanısınız(Ah ! nerde o günler !?) Önünüzdeki masada iki ayrı dosya var . Soldaki dosyaya klikle diğiniz zaman önünüze gazeteler çıkıyor .

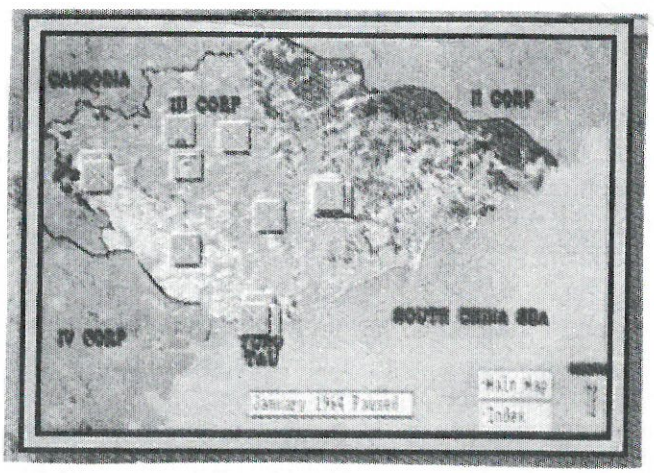
A)Next Item : Bu komutla bir sonraki habere geçiyorsunuz . Bu haberler çok önemli zira politikanızı bunlara göre belirliyorsunuz . Bir ayda iki , üç kez bu haberler değişiyor . Bunlara ara sıra göz atmak gerekiyor .

B)Previous Item : Bunla bir önceki habere bakabiliyorsunuz .

C)Delete Item : Her haberin altında size getirdiği iyi ve kötü puanlar yazar . Haberlerin çoğu sizinle ilgilidir . Bu seçenekle istediğiniz haberleri silebilirsiniz .

D)Return To Desk : Buna kliklediğinizde masanıza geri dönersiniz .

Sağ taraftaki dosya ordu ile ilgilidir . Bu dosyadan Vieatnam'a yardım yapabilirsiniz . Bu dosyadaki komutlara bakacak olursak:



1)Maps: Buradan Vietnam haritalarına bakabiliriz . Daha detaylı görmek için bölgelerin üstüne kliklemeniz yeterlidir . Dosyaya dönmek için Reports'u seçmeniz yeterli olacaktır .

2)Troop Commıtments : Burada elinizdeki bütün birlikleri görebilirsiniz ve birliklerinizin kalitesini arttırabilisiniz . Tabi ki bu hakkınız sınırlı . Bu işlem " Commit Unit " seçeneği ile yapabilirsiniz . " Airmobilize Unit " seçeneği ile de kuvvetlerinize hava desteği sağlarsınız . Yalnız bu çok kısıtlı akıllıca kullanmanızı tavsiye ederim . " Exit " ile de başa dönersiniz .

3)Withdraw Troops : Bunla istediğiniz birlikleri geri çekebilirsiniz . Halk savaşa tepki verdiğinde bu seçenek işe yarıyor . Bunun dışında kullanmanıza gerek yok .

4)Propose Reserves : Bu seçenekle yedek asker sayısını ayarlıyabilisiniz . Ancak siz bu sayıyı " Propose This Support " seçeneği ile parlementoya önerebilisiniz . Bu öneriler sizin popülerliğinizi arttırır ve ya düşürür .

5)Support South Vietnam : Buradan Güney Vietnam 'a yardım yapabilisiniz . " Military Aid "'den askeri yardımı ayarlayabilirsiniz . " Economic Aid "'den ise Vietnamlılara sosyal ve ekonomik yardım sağlarsınız . Her zaman ekonomik yardımı askeri yardımdan yüksek tutun . Böylece diğer ülkelerden tepki almazsınız .

6)Propose Air Support : Ordunun hava desteği ile ilgili bütçe tasarımlarını yaparsınız . Troop commitments seçeneğinden hava desteği verirken hava gücünü bitirince burası yararlı oluyor . Fakat burada da son söz parlementonun . Bu yüzden fazla abartmamanız iyi olur .

7)Show Summary Report : Bu bölümden nasıl bir durumda olduğunuza bakabilirsiniz . Grafiklerden kommunizmin durumunu , yan taraftan geçen yıla göre bir karşılaştırma ve Advice seçeneği ile de yardımcılarınızdan bilgi alırsınız . Sağdaki yardımcınız size halkın görüşünü ve düşüncelerini söyler . Soldaki ise hükümetin düşüncelerini iletir . Önemli bir iş yaptığınızda buradan tepkileri öğrenmenizi tavsiye ederim . Çünkü bu oyunda halktan gelecek tepkiler çok önemli . Başarılı bir başkanlık için bütün kararlanızı bu tepkilere ve grafiklere göre vermeniz gerekiyor .

5)WILSON : Yine göreviniz başkanlık fakat bu sefer başkanlık yılınız farklı ve ünlü devlet başkanı Wilson'u yönetiyorsunuz . Savaş ilerlemiş olduğu için işiniz daha zor , fakat problemler hemen hemen aynı .

'NAM genelde çok güzel bir oyun .Bence en güzel yanı olağanüstü gerçekçiliği . Vietnam savaşı sırasında Amerikan generallerinın ve Amerikan bürokrasisinin yaşadıklarını birer birer siz de yaşıyorsunuz . Bu oyuna apayrı bir hava katıyor .Strateji oyunlarından hoşlanıyorsanız siz en iyisi mi bu oyunu alın

HÜROL AYAZ
GRAFİK : %85
SES EFEKT : %70
OYNANABİLİRLİK : %80
GENEL : %80
HÜROL AYAZ

SON SAYFA

Ya biz Commodore firması 140.000 tane AMIGA sattı dediysek Teleteknik demedik ya zaten Teleteknik bu işi bilmiyo bilenlere yaptırıyo...Geçen sene getirdiği malın yarısından fazlasını SORBİM satmıştı bakalım bu sene kime sattıracak. Dünyada 140.000 satan Amıga bu sene herhalde 250.000'i aşar diyenler yanılıyo çünkü Atarı geliyo.. Ya bu elvan reklamını da nereden izledim bu yaştan sonra dilim bozuldu yok dil bozulmaz eskidi. yok eskidi deyince de dil'de beyaz beyaz çıkan benekleri anlarlar öff Dilim sürçtü işte..

Gökhan'ın avanta ikramları var ya patronun kulağına kadar girmiş.. enayi girmiş patronun odasına apo abi Sprite istermisin demiş Apo abi de anlamamış hangi oyundan sprite çaldın getir göreyim demiş.. Zavallıkm benim gerçeği anlatacağıma bir kasa sprite ısmarlasaydım diyor.

Orhan keki bizde para dağıtılacağı gün erkenden gelir hep.. ve sorduğu da" Rengin abla paralar ne zaman" Rengin abla geçen gün bir fıttırdı sınıfta kalırsan sana ne yazı yazmak ne de para yok dedi Orhan kekini bir görecektiniz. Şimdiden
ikmalle kurtarabileceği derslerin hesabını yapıyor. Ne yapsın pabuç pahalı..

Laf aramızda Murat'ın da durumu parlak değil kendisini bir kızla görüyorlarmış öööööF anlarsınız ya hep ikisi birlikte yürüyemez biri geç kalır. Ortaköy'ü "Kız sen istanbul'un neresindensin" şarkısının başına koyacakartık.
O zaman kafiye bozulurmu..

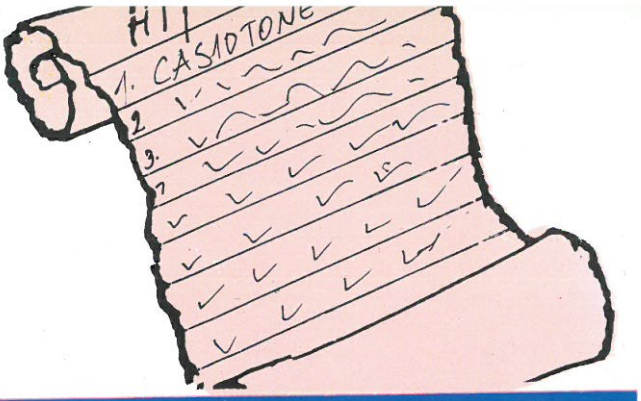
Şahin oldum olası direktör'lüğe göz diktiği için dergiye gelen direktörlere hep karşı çıktı.Nedense adam namlu'dan karşı çıkıyoo.. sonra da kendisinin direktör olmasını bekliyoo..
Ama yaşı küçük nasılsa bekler. Bekler ama evde kalmaz haaa

Alt birimin tescili için gerekli işlemleri muhasebeci Ahmet'in çırağı Cemal'e söylemiştik ki (Biraz bizim muhasebeci oluyo paralarımızı o hesap ediyoo..) hemen kapımızın önünde ALGIDA birimini birisi gece kondu kurar gibi kutuvermiş.. Hem ekmek fırını hem Algıda'cı olurmu bee.. Hangi işe el atsak kelek yapıyolar zaten.. Ha bu arada Vakıf işini çoğunuz anlamamış bende anlamadım ama zaten ona ömrüm de yetmez. Ama Cemal diyo ki i(Muhasebeci Ahmet'in çırağı dedik ya) bu vakıf işi Anonim şirket gibi bişey..Orada nasıl çok ortak varsa burada da çok kafadan ses çıkar. Ne komedi olur ama Yahu biz yazar çizer takımı bir cumartesi günü tam takımız Abdurrahman abi eve giderken işaretle konuşmaya başlıyo bize bağırmaktan (Özellikle Şahin'e) adam Beşiktaş'ın tezahürat gurubunda üç saat geçirmiş
gibi oluyoo.. Şimdi sen bunlara okuyucuları ekle,aboneleri ekle emek verenleri ekle o curcunaya bak. ALF aşağıya bakamıyorum.

Bu ay haberler nerde diyorsunuz. Amcamlar bizi riskli ülkeden çıkardılar Özgürlükte küme düşürdüler ya şimdi de yabancı dergi okuma özgürlüğümüze el attılar Yabancı dergilerini göndermiyorlar e biz de de yeni teknolojileri anlatacak türkçe yayın yok ne yapalım yani.. Aslanlar gibi kükredik faksla yazacaklarımızı yazdık yine dergiler istedik gelirse ne ala gelmezse size bizden haberler yazarız Ha bizden haber mi istiyorsunuz.
Bil-tek Mulu Ice VI yaptı
bir tane orıjınalini aldı aynen Taksim-Şişli.. Onlara sorarsnız bu orıjınalinin yaptığı bütün fonksiyonları yapıyormuş .. Denemek bedava zaten şimdi moda..

Bu aylık ta bu kadar zaten sonumuzu belli etmeden taklit ediliyoruz.Birileri abi li mabili sona konan köşelerle nallarımızı topluyor. Ona bozuğum ama hoşuma da gidiyor.Demekki taklit bile edilebiliyorum.

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

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



Beko

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

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**


ÜLKER
Çikolatalı
GOFRET
ÜLKER
Çikolatalı
GOFRET
ÜLKER
Çikolatalı
GOFRET
ÜLKER
Çikolatalı
GOFRET
ÜLKER
Çikolatalı
GOFRET
KAT KAT...
Haydi tat tat.