YIL:4 SAYI:40 TEMMUZ 1991 10.000TL.(K.D.V. Dahil)

# 64'ler

Commodore *AMIGA* AYLIK OYUN ACIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

## LOTUS ESPRIT




Metal Mutants



CENTURION



Prehistorik







MONKEY ISLAND





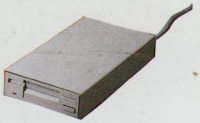

*LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, SPINDIZZY WORLDS, MIAMI CHASE, BRIGADE COMMANDER, SUPER CARS II, VIZ, THE SECRET OF MONKEY ISLAND, THE KILLING CLOUD, EYE OF THE BEHOLDER, ARMOUR GEDDON, NEVER ENDING STORY II, ANCIENT BATTLES, COHORT, CENTURION ve daha niceleri*

# 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**

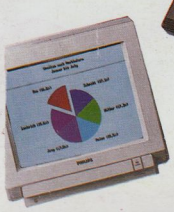
C-64 ● AMIGA 500-2000-3000 ● IBM ● PC
ürünlerini içeren kataloğumuzu isteyiniz...



SATIŞLARIMIZ TOPTAN OLUP,
SADECE BİLGİSAYARCILAR İÇİNDİR.

Yazışmalarınızda firmanızın vergi levhasının suretini gönderiniz.





YETKİLİ İSTANBUL TEMSİLCİMİZ

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

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

**TÜRKİYE ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR**

Teşhir

# YAYINCININ NOTU

Bu ay ki sohbetimize başlamadan önce tatile giren okullarınızdan aldığınızı umduğum olumlu notlar için hepinizi kutluyorum. Bilgisayar nesli çocukları olduğunuzu ispat etmiş, hepiniz ailenizin yakınlarınızın övünç kaynağı olmuşsunuzdur umarım. Çünkü kişisel inancım Bilgisayar nesli çocuklarının ileri derecede zeki, mantık muhakemesine sahip, sorumluluklarının bilincinde, olduğudur. Bu inanç beni sizin iyi karnelere sahip olduğunuzu vehmediyor.
Ağız tadıyla mutlu bir tatil dönemi diliyorum.

Bu ay sizin için hazırladıklarımızagelince:
Aylardan beri dört gözle gelmesini beklediğimiz LUCAS FİLM'in son oyunun Monkey Island Dergi yazarları arasında büyük kavgalardan sonra ORHAN ile KERİM'in üstünde kaldı Masama getirilen dört ayrı Island yazısı arasından seçim yapmakta bayağı zorlandım. Sonunda yayınladığımızOrhan ile Kerim'in ortak yazısı'ninen mükemmeli olduğuna karar verdim. kolay olmadı hele orhan'a karşı ama sizi fazlasıyla mutlu edeceğini sanıyorum Çünkü bu yazıyı okuyupta oyunu bitirememek mümkün değil..

Eye Of The Beholder,Armour Geddon Never Ending Story ,Ancient Battles Centurion GODS , Co-HORT bu ayki hit oyun açıklamalarımızınsüperleri.. Commodore'dede güzel oyunları açıkladık,ancak oyun açlığı bizi rahatsız etmeye devam ediyor. Gelecekte Commodore'da klasikleşmiş oyunları eskimeyen oyunları açıklayacağımızı buradan belirteyim.

Kanal 64 hepiniz tarafından büyük ilgi gördü. Bu köşe gerçek manasını buluyor diye düşünüyorum. Buraya mektuplarınızı göndermeye devam edin.. Barış mutlu oluyor Murat'ta kıskanıyor. Gerçi Murat'a gelen mektuplara erişmeleri mümkün değil ama yine de rakip rakiptir. Mektup yazabileceğiniz iki ayrı köşe daha var bumlardan birisini yani kurduk .. Prof, Trouble adıyla yazılarına tanık olacağınız hocamız Amiga ile aranızdaki bütün sorunlar ve soruların doktoru olacak. AMIGA DOS yazı serimiz bu ay sona erdi. Dos ile ilgili problemlerinizi de prof Trouble'a yazabilirsiniz.
İkinci mektup yazabileceğiniz köşe ise Püf noktası köşemiz..Şahin bu köşeye malzeme bulabilmek için çok cırpınıyor ama bu köşe obur bol bol malzeme gerektiriyor. Tabii buraya yazılacakların da sıradan şeyler olmayacağını düşününce EL-ÖZET Bulduğunuz ipuçlarını Şahin'e gönderin ama mutlaka deneyin Bildiklerimizden başkalarının yararlanabiliyor olması güzel şey..

Tatilinizin güzel,geçmesi temennisiylehepinize bol klavyeli günler dilerim.
ABDURRAHMAN PALA


*Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni*
**ABDURRAHMAN PALA**
*Yazı İşleri Müdürü*
**İ. REFET OKTAN**
*Müessese Müdürü*
**FATMA PALA**
*Editör*
**RENGİN EŞBİLEN**
*Pazarlama Müdürü*
**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 KAMHİ
ERTUĞRUL ERÖZ
BARIŞ ERYAYAR
S. SERKAN SÖZER

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

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

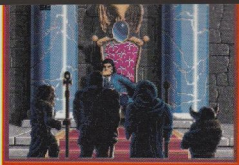
*Yayına Hazırlayın-Teknik Üretim*
**SAFA TANITIM HİZMETLERİ**
*Renk Ayrımı*
**GÜVEN REPRODÜKSİON A.Ş**
*Baskı*
**ÜÇER OFSET**
*Posta Çeki No: 328618*
*Haberleşme Adresi:*
**P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İST.**

**İLAN TARİFESİ**
*Arka Kapak Renkli.....4.000.000 TI.*
*Ön ve Arka Kapak İçi.....3.000.000.TL*
*İç Sayfalar Renkli.....2.000.000TI.*
*İç Sayfalar Siyah-Beyaz.1.500.000TI.*
*Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.*
*İlan Rezarvasyonları için Telefon 160.82.11*

*İlanların renk ayrımları ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.Gönderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.*
*Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.*

# 64'LER

## TEMMUZ 91



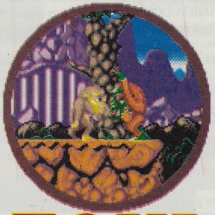
ter'in tadı damağınızda kaldıysa bir de bu oyuna göz atın. Eye of the beholder son zamanlarda piyasaya çıkan en iyi FRP'lerden biri. İki ay sürecek olan tam çözümümüzün ilk bölümü sayfa 44'de.

## EYE OF THE BEHOLDER

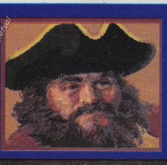
## GODS



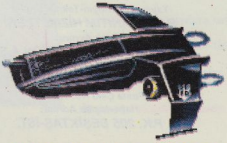
Bitmap Brothers piyasanın en iyi programcılık ekibi olduklarını bir kez daha kanıtladılar. GODS artık yavaş yavaş sıkılmaya başladığımız bir oyun türüne yepyeni bir boyut getiriyor.Kaçmayacak bir oyun. Sayfa 76'da.



## TOKI



## THE SECRET OF MONKEY ISLAND



## THE KILLING CLOUD

## MAC IS BACK!

MAC ADVENTURE

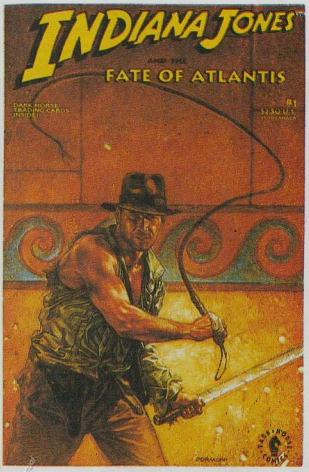
STRATEJI — SIMULASYON

## COHORT



10) LOTUS ESPRIT
14) LAST NINJA III
16) SPINDIZZY WORLDS
27) MIAMI CHASE
28) BRIGADE COMMANDER
30) SUPER CARS II
32) VIZ
35) MONKEY ISLAND
40) KILLING CLOUD
44) EYE OF THE BEHOLDER
49) ARMOUR GEDDON
54) NEVERENDING STORY
68) ANCIENT BATTLES
74) INT. ICE HOCKEY
76) GODS
80) COHORT

C'ler sayfa 4




# INDY IV

Her ne kadar Steven Spielberg yeni bir Indiana Jones filmi yapmaya pek yanaşmasa da LucasFilm yeni bir Indy oyunu hazırlıyor. Konu biraz karışık, sevgili Indy burnunu (ve kamçısını) bu kez Atlantis'e sokuyor ve efsanevi kayıp kıtanın başına gelenleri aydınlatmaya çalışıyor. LucasFilm geçen sefer olduğu gibi bir adventure ve bir de Arcade oyun hazırlayacaklarını söylüyorlar. Ağzınızdan akan salyaları silin bakalım, henüz heyecanlanmak için bayağı erken, oyun şu anda sadece planlama aşamasında.



# MERCs

Küçükken Commando ve Who Dares Wins gibi oyunlarla saatlerce oynadığımı hatırlıyorum. Şimdi, yıllar sonra, MERCS bu türün hayranlarına özledikleri vahşeti tekrar yaşatabilecek gibi görünüyor. Aslına bakarsanız pek değişen birşey yok, bir kahraman (veya iki) ve onu öldürmeye çalışan dev bir ordu. MERCS'i eski klasiklerden ayıran tek şey grafik üstünlüğü, oyunun her level'ı ayrı bir güzellik taşıyor. Siz ve bir arkadaşınız kaçırılan Amerika başkanını (dünyanın en fazla kaçırılan adamı herhalde) kurtarmak için Tanrı'nın unuttuğu bir Güney Amerika ülkesinin ormanlarına dalıyorsunuz. Tai karşınızda bütün ülkenin ordusunu buluyorsunuz. Oyun alıştığımız (Command, Ikari Warriors) ekran düzeninde oynanıyor, ama bu kez oldukça ilginç silahlar bulabiliyorsunuz. Son zamanlarda başarılı arcade oyunlarına imzasını atan U.S.Gold firması bakalım bu kez ne yapacak.



# SPACE QUEST

Türkiye'de en fazla hayrana sahip olan firma kuşkusuz Sierra'dır. Her yeni oyunları ile standartlarını biraz daha geliştiren firma bu kez gerçekten şaheser bir oyunla karşımızdalar. Space Quest IV şimdiye kadar hazırladıkları en iyi oyun olacağa benziyor. Önceki oyunların üstün espri yeteneğine bir de mükemel grafikler eklenince bu oyun bir numara olmaya aday. Sierra oyunlarında sık sık karşlaştığımız ölüm sahneleri bu oyunda da var ama artık sırf bir objeyi unuttuğunuz için bütün oyunu baştan oynamak zorunda kalmıyorsunuz, çünkü programcılar oyuncunun hareketlerini fazla kısıtlamadan onun belirli bir doğrultuda hareket etmesini sağlamışlar.Bir diğer değişiklik ise pek çok kişinin başını ağrıtan Save/Load sisteminin geliştirilmiş olması. Tabii genelde hayatta her zaman olduğu gibi herşey pespembe değil. Sierra artık yavaş yavaş 'text'e veda ediyor. Oyun tamamiyle ikonlar sayesinde oynanıyor. Bu sizin hoşunuza gider mi bilmem ama benim bazı derin şüphelerim var. Her neyse oyun şu anda PC'de hazır. Amiga version'u ise 'yakında' hazır olacak. Ama sizi uyarmadan edemiyorum, oyunu oynayabilmek için 1 MegaByte hafızaya ve çift drive'a sahip olmanız gerekecek (Tabi [redacted] HardDisk'iniz varsa o başka

# CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT



Chuck Yeager büyük bir pilot olabilir ama ne yazıkki adını taşıyan son oyun olan ATF2 pekte öyle ahım şahım birşey değildi. Electronic Arts bu kez gerçekten kaliteli hir simulasyon hazırladıklarınıbelirterek CHUCK YEAGERS AIR COMBAT'ın ATF2'den kat kat daha iyi olacağını söylüyorlar. Oyunu bir türlü göremediğimiz LHX Chopper'ı hazırlayan Brent Iverson programlıyor. Oyunun en büyük özelliği çok geniş bir zamanı kapsaması. Programcılar İkinci Dünya Svaşı, Kore ve Vietnam gibi en kanlı hava savaşlarına sahne olmuş dönemlerin bütün uçaklarını oyuna dahil etmişler. Krendi uçağınızı seçtikten sonra 17 uçak arasından dşmanınızı, onların silah ve ustalık derecelerini seçebiliyorsunuz. Hernekadar oyunla bereber hazırlanan 50 görev sizi uzunca bir zaman uğraştıracak bile olsa bunları bitirdikten sonra kendi görevlerinizi hazırlayabiliyorsunuz. Programcının da bayağı yetenekli biri olduğu düşünülürse bu oyun simulasyoncuları bayağı mutlu edebileceğe benziyor.

# 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 | 200.000 +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.

S..SOUND SAMPLER....100.000
MULTI ICE AMIGA.....280.000
DESTEK TAPE (c-64).....50.000

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

64'ler sayfa 7

# DOUBLE DRAGON III
# THE ROSETTA STONES



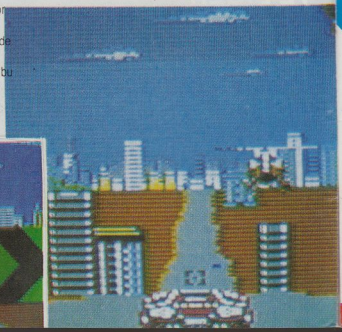

/Double Dragon serisi dögüş oyunları alanında kendisine önemli bir yer kazandı. her ne kada~ bilgisayar versionları mükemmel olmasa bile bu oyunlar arcade'lerde pek çok kişiyi son kuruşlarına kadar soydu. İşte serinin son bölümü olan Double Dragon III- The Rosetta Stones şu anda bilgisayar için hazırlanıyor. Yanlız bu kez öncekilerden daha iyi olacağını kesin, çünkü program gayet emin ellerde. SWIV gibi bir şaheseri yaratan Sales Curve ekibi'nin başarısı düşünülürse bu işide kıvırabilirler gibi görülüyor. Oyun 5 ayrı level'dan oluşuyor- Amerika, Çin, Japonya, Italya ve Mısır. Şu anda sadece grafikler hazır ama görünüşe bakılırsa oyun mükemmel olacak




Son zamanlarda sıkıntıdan patlayan simulasyoncuların bayat eğlenceli bir yaz bekliyor. Intruder, Chuck Yeager gibi üstün oyunların yanı sıra Activision'un hazırladığı Death or Glory her usta pilot'u uğraştıracak. Death or Glory'de oldukça fazla sayıda uçak ve görev bulunuyor, Birinci Dünya Savaşın'dan Falklands'a kadar herhangi bir savaşta istediğiniz görevi seçebiliyorsunuz. Oyunun diğer bir ilginç yanı ise 'WHAT IF?' adını taşıyan bölümde istediğiniz iki uçağı karşılaştırabilmeniz. Pek mantıklı görünmese bile isterseniz Birinci Dünya Savaşından kalma çift kanatlı bir Sopwith'ew atlayıp modern bir F-16'yla kapışabilirsiniz. Kimin kazanacağı sizin yeteneğinize (ve düşmanın insafına) bağlı....

Commodore 64'ü tam olarak desteklemeye devam eden ender firmalardan biri olan SYSTEM 3 bu kezde bir yarış oyunu hazırlıyor. TurboCharge ilk bakışta alıştığımız oyunlara benziyhor ama System 3'ün söylediğine bakılırsa kontrol sistemi şimdiye kadar görmediğimiz kadar iyi olacakmış.Oyunun kahramanları altlarında son model bir spor arabayla uyuşturucu tüccarlarının peşine düşüyorlar. İşler kızışıncaher türlü silahla onları durdurmaya çalışıyorlar. SCI de gördüğümüz silah bırakan helioplerler, yollarda tepeler ve çeşitli engeller olması oyuna ayrı bir tad katıyor. TurboCharge bu günlerde kartuş ve kaset olarak piyasaya çıkacak.

TurboCharge



İTHALAT-TOPTAN

QuickShot

Quickjoy

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

İTHAL
ORJİNAL OYUNLAR
(Türkçe açıklamalı)
DİSKETLER
KASETLER
AKSESUARLAR

BKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

Mitsubishi
Maxell

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

ZENGİN AMIGA , GRAFİK, MÜZİK,

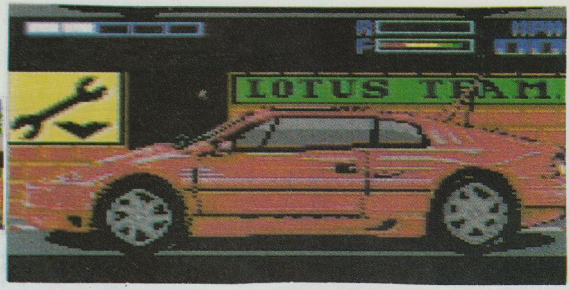
OYUN PROGRAMLARI

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

PERAKENDE
PC OYUNLARINI RENKLİ MONİTOR'den
BEĞENİP ALABİLME İMKANI

ECEM 511 32 86






# LOTUS

Ne yani bizim bilgisayarımızın hafızası Amiganınkinden daha az diye Lotus oynayamayacak mıyız? Böyle işkence olur mu abi ya!... Belki bizde Lotusumuza atlayıp vitesi 5lemek, rakiplerimize toz yutturacağımız zorlu yarışlar sonunda elimezde kalan joysticke bakakalmak istiyoruz!...
Sanırım tüm 64cüler aynı fikirde, Gremlinsde sonunda böyle düşünmüş olacak ki, bizi ekran başına hapsetmeye aday, son zamanların en iyi yarış oyunlarından olan Lotus Esprit Turbo Challengei Commodorea da taşıdı. Artık biz 64cüleri de zorlu yarışlar, virajlar ve zaferler bekliyor.

Neyse fazla zamanınızı almadan traşı kesiyim de, sizde bir an önce bilgisayarcınıza koşup, kendinize iyi bir yarış oyunu edinin.
Size ilk önce tavsiyem, oyun yerine introyu yüklemeniz. Böylece kullandığınız muhteşem arabanın teknik özellikleri hakkında ki bilginizi arttırın. Bir kaç ekran süren bu kısa reklamda (!) güzel Lotus grafikleri görebilirsiniz. Eveeet! Gelelim oyunumuza. Karşınıza çıkan ilk menüde oyun ve kontrolleri ayarlıyorsunuz. İlk önce dificulty level, yani zorluk derecesi. Üç seçeneğiniz var:
Easy-7 Races: Başlangıçta seçmeniz gereken seçenek. Oldukça kolay yarışlar ve bitirmeniz gereken sadece 7 yarış var.
Medium-10 Races: Orta zorluk derecesinde tam 10 yarış var ve pek de kolay bitirebileceğinizi sanmıyorum.
Hard-15 Races: Kendinizi bir Lotus Master hissetiğiniz zaman denemeniz gereken seçenek var. Ama 15 yarış ve 100e yakın tur sonunda eliniz joystickle bir bütün haline geliyor.
Bu menüdeki diğer seçenekler ise oyuncularla ilgili. İlk önce tek yada iki kişilik olmasını daha sonra da player onein kontrollerini ayarlıyorsunuz. Seçenekler şunlar;
Vites: Açıkçası bu oyuncunun tembelliğiyle ilgili bir

64'ler sayfa 10






# ESPRIT

## TURBO CHALLENGE

kısım. Üşengeç değilseniz ve vitesi kendiniz değiştirmek istiyorsanız Manval Gears, eğer vitesi dert etmeyip kendiliğinden tam anlamıyla araba geçmeye, viraj dönmeye ve mek istiyorsanız Computer sed Gears teroniniz olmalı. Kontroller: Normal controlde vitesleri ayarladığınız gibi kullanabiliyorsunuz. Alternative kontrolu seçtiyseniz arabanız fırea basınca hızlanır ve oynanabilirliği epey düşürür.

Player 1 yazısını del ile silerseniz adınızı dayazarsınız. Oyuncu sayısını iki yaptıysanız, yukardakilerin aynısını diğer oyuncu içinde ayarlıyorsunuz. Bu menüyü kullanırken joystickinizin fire düğmesini sadece çıkış için kullanıyorsunuz.

Sonra ki menü ise oynarken dinleyeceğimiz müzikle ilgili. 3 değişik müzik ve ses efektleri bulunuyor. Tavsiyem efektlerle oynamız böylece konsantrasyonunuzu kaybetmeyip oyunun havasına girersiniz.

Artık tüm ayarlamaları yaptınız ve yarışa geçtiniz. Yüklemeden sonra karşınıza yarıştığınız ülke ve yarışla ilgili ayrıntılar çıkıyor. Ayrıntılar; yoldaki hasarlar ve extra fuel gerekip gerekmediğiyle ilgili. Fırea basıp geçtiğinizde yarış ekranı karşınızda belirliyor. Tek kişiyseniz ekranın altkısmında 2. oyuncunun arabası tamir bölümünde beklergörünüyor. Ekranların altında vites, kalan benzin ve kaçıncı sırada olduğunuzu görebilirsiniz. Her yarışı ilk 10 içinde bitirmelisiniz, yoksa sonraki yarışa katılamazsınız. Ayrıca yakıt ikmali yapmanız gerektiğinde, üzerinde İngiliz anahtarı bulunan tabelaları görünce sağa çekip durmalısınız.

Yoldaki rakip arabalardan başka sizinizi zorlaştıracak bazı faktörler olacak bunlar; taşlar, virajlar, yollara dökülmüş yağ ve sular. Hepsi sizin yavaşlamanızı sağlıyor. Grafikler çok iyi, oynanabilirlik yüksek, bence klasikler arasına girebilecek bir yarış oyunu. Eğer almazsanız inanın sizin için bir kayıp olur.

**ÜMİT ÖNCEL**

devamı sayfa 11




// Evet Beyler yeni bir kanal 64 köşesiyle bir kez daha karşınızdayım. Yaz sıcaklarında kendini gösterdi hani. Okul kapanıp kapanalı neler yaptınız, neler yapmayı düşünüyorsunuz. Veya sırf oyun oynayıp vakit mi geçiriyorsunuz. Çoğu commodorcu 64 de bir şeyler yapmak istediklerini fakat bir türlü hayal ettiklerini yapamadıklarını bildiriyorlar. Evet doğru bir şeyler yapmak için bazı şeyleri bilmek gerekir, lakin o şeyler havadan hoop diye inmiyor kafamıza. Bunu başarmanın yolu bir parça çalışmak ve normalden biraz fazla merak. Bu kadarda olsun değilmi İşte ben ve bunun gibi düşünen yayın kurulu ekibimiz yaz sonunda 64 kullanıcıları için büyük bir projenin ürününü verecek, BEKLEYİNİZ.. Artık neden bende yapamıyorum demiyeceksiniz. Bu neden böyle oluyor diye sormayacaksınız...

Lafı fazla uzatmadan bu ayki mektuplara geçelim.. Ama şunuda belirtmeden geçemiyeceğim, siz 64 kullanıcıları artık ilerisi için endişelenmeyin.. 64 LER DERGİSİ bu konuda her zaman yanınızda olacak.

MEKTUPLAR - MEKTUPLAR - MEKTUPLAR

TUTULATA COCONES ALVARES

SORU 1-) Bir oyunun başlangıç ve bitiş adreslerini bulmak için ne yapmalıyım

SORU 2-) Dolphine Dos 1.4 Fast Load dan başka ne işe yarar?

SORU 3-) Silinen bir programı geri çağırmak her baba yiğidin harcımı?

SORU 4-) Oil İmperum'u açıkladınızmı, hangi sayıda ?

SORU 5-) Bir oyunun içine program yazarak Write Protect olmadan silinmesini önlemem mümkün mü ?

SORU 6-) İntro nasıl yapılır gerekli malzemeler nelerdir ?

SORU 7-) Where in time is Carmen Sandiego kaç disket ?

M. İNANÇ ÖZÇUBUKÇU SahrayıCeddid / İSTANBUL

CEVAP 1-) İlk önce bütün programı inceleyebilecek bir monitor programı edin. Daha sonra oyunun nereden bilgi aldığını bul. Ve o adresler arasında 78 - 78 A9 - A9 00 ara.Herhangi bir bölümde bulursan o yerleri tarayarak bulman mümkün. Bitiş adresinin bulunmasının en sağlıklı yolu text modunda hafızayı taraman. Konuya çok yabancıysan bunları uygulaman oldukca zor. Bir Multi Ice III veya VI senin bu işini rahatlıkla görür.

CEVAP 2-) 1.4 versiyonunu hiç göredim ama 2.0'da monitor programı, decimal-hexdecimal çevirici, bir çok ekstra basic ve disk komutları mevcut.

CEVAP 3-) Evet tabiiki. Bunun için bir takım programlara ihtiyacın var. Bendeki türkçe Disket Kurtaran isimli program işini görür. Tabii bulman mümkünse.

CEVAP 4-) Evet açıkladık. Yirminci sayıda.

CEVAP 5-) Bu olayıda bir takım programlarla yapman gerek. Burada yapman gereken disket üzerinde Tracklarla oynaman. Bir DIR MASTER veya DISK WIZARD işini göreseklir.

CEVAP 6-) Kaliteli bir intro şüphesiz makine dili ile gerçekleşir. Eğer konu hakkında hiç bir bilginiz yoksa ve intro yapmakta ısrar ediyorsanız bir intro maker da işinizi görecektir.

CEVAP 7-) Arkalı önlü tek disket.

METAL VE COMMODORE 64

SORU 1-) Şubat 89 ve Ekim 88 sayılarının Fiyatları nelerdir ?

SORU 2-) Bir arkadaşım çift kasetli müzik setlerinde oyun kopya edilebileceğini söyledi. Bu mümkünmü ?

SORU 3-) Türkce açıklamalı oyunlar orjinal mı ?

VOLKAN AKSU ÇANAKKALE

CEVAP 1-) Şubat 89 3000 TL ve Ekim 88 2000 TL

CEVAP 2-) Sağlıklı olmasada bu olay mümkündür.

CEVAP 3-) Burada türkçeleştirilip yine burada kutulanmaktadırlar.

PROTECT OR NON PROTECT

SORU 1-) Piyasada kopyalama,çabuk yükleme vb. için en uygun kartuş hangisidir ?

SORU 2-) C 64 Diskette bazı oyunların yanında" < " gibi bir işaret oluyor ve ben o oyunu silemiyorum. O işareti nasıl kaldırabilirim ve istediğim oyuna nasıl koyabilirim ?

SORU 3-) Püf noktası köşesinin adresini verebilirmisin ?

SORU 4-) Bende Freeze Machine isimli kartuş var. Acaba o kartuşla oyunları sonsuz hak yapmam mümkün mü ?

SORU 5-) Oyunları listelerini aldığımda bir kilit çıkıyor ( SYS 2060 vb.) Bu kiliti açmam mümkünmü veya öyle bir kilit kendi programlarıma nasıl yapabilirim ?

SORU 6-) Myth'in kilapçığını nereden bulabilirim ?

SORU 7-) Püf noktası böliminde verilen kolaylıkların bazılarında oyunu Pau-

64'ler sayfa 12

selayıp bir şeyler yazmamız isteniyor. Bu sadece Amigadamı var yoksa Commodoreda varsa oyun nasıl Pause lanır ?

SORU 8-) Program kırma konusuna biraz değinirmisin ?

SORU 9-) C-64 de hafızayı yükseltmek için bazı ram kartlar var. Bunlar grafiği değiştiriyor mu ?

SORU 10-) Action RePlay MK VI isimli kartuş Türkiyede var mı ? Fiyatı ne kadar ?

MURAT TÜZÜM Güvercinlik / ANKARA

CEVAP 1-) Yeni çıkan Action Replay veya Multi Ice VI mükemmel ama pahalı diyorsan eski Kral (!) Multi Ice III'de hala gündemde.

CEVAP 2-) Bu protect işaretini DIR MASTER programı ile yapman veya kaldırman mümkün.

CEVAP 3-) Püf noktası Köşesinin adresi: PÜF NOKTASI - ŞAHİN DERYA - MAŞUKLAR YOKUŞU NO: 2/2 80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL

CEVAP 4-) Sonsuz hak yapman mümkün değil ama oyun seki yapım ise sprite killer seçeneği ile çarpışmaları kaldırman mümkün.

CEVAP 5-) Bu çıkan kilit değil yalnızca Makine Dili programlarının bilgi adresidir. Basic programlarının listelenmesini engellemek için POKE 775,1

CEVAP 6-) Myth'ın kitapçığını bulardada bulman mümkün değil. Ama dergimizin 25. sayısında MYTH geniş bir şekilde açıklandı. Sen ne yap yap o sayıyı edin.

CEVAP 7-) Püf noktası daha çok Amigaya hitap ediyor ama Commodore da bir oyunu Pauselamak için genelde P veya Run Stop tuşuna basman mümkün.

CEVAP 8-) Bu konu aslında o kadar genişki. Bu konuda ilerde bir çalışma yapmayı düşünüyorum. Ama genel olarak kırma işlemi kartuşlar aracılığı ile olur. Program parçalı ise kopyalanırken hangi Tracklar arasında olduğu araştırılır.

CEVAP 9-) Hayır yalnızca hafızayı artırıyor ama dijitize resimlerde titreme olayını kaldırıyor.

CEVAP 10-) Evet var. Fiyatı 350 000 TL

METAL METAL METAL

SORU 1-) Son zamanlarda çıkan ( eskide olabilir ) diskette adventure oyunları söylermisin ?

SORU 2-) Disketten kasete kısa oyunları çekiyorum ama yüklemesi çok uzun sürüyor. Bu yüklemeyi nasıl kısaltabilirim ?

SORU 3-) Iron Lord veya Pirates tipi oyunlar var mı ?

BURAK BEĞEN / İSTANBUL

CEVAP 1-) Guild of Thieves, Jinxter, Big Slaze, The Pawn, Fish.

CEVAP 2-) Çekim olayında turbo kullanman lazım. Bu turboyu herhangi bir bilgisayarcıdan alabilirsin.

CEVAP 3-) Konu olarak bağdaşmasada DeJavu, Oil Imperum, Sim City seni bayağı oyalar.

YOYOOOOO DUDEZ !!!!!!

SORU 1-) Benim bilgisayarda Input komutu verdiğimde sonuna birde $ işareti koymadan çalışmıyor, bu normal mı ?

SORU 2-) Graphic Adventure Creator adlı programda çok zor grafik çizildiği söyleniyor bu doğru mu ?

SORU 3-) Piyasada Graphic Adventure veya Text Adventure yapan program varmı ?

SORU 4-) Gelen orjinal oyunlar arasında hiç Adventure yokmu ?

SORU 5-) Benim kasette iki ayrı MYTH'im var ikiside çalışmıyor, piyasada çalışan MYTH var mı ?

SORU 6-) MAC bir sayıda bitirdiğimiz oyunları kendimizinde yazabileceğini söyledi bu nasıl olacak ?

SERCAN ŞENGÜN Üsküdar / İSTANBUL

CEVAP 1-) Input komutuyla verilecek bilgi sayı ise Inputtan sonra $ işareti gelmez. Eğer karekter ise $ işareti koyman şart.

CEVAP 2-) Evet pek kolay değil ama ben o programla çizilmiş bir çok program gördüm.

CEVAP 3-) Var ama kaset kullanıcıları için değil.

CEVAP 4-) Adventure olarak Guild of Thieves geldi.

CEVAP 5-) Kasette MYTH sorunsuzca çalışıyor, senin aldıkların kayıt hatasıdır.

CEVAP 6-) Eğer bir oyunu bitirmiş olup ( tabiiki bizim yayınlamamış olmamız lazım) yayınlanmasını uygun görüyorsanız akıcı bir anlatımla çok kısa olmayacak biçimde ( çokta uzun olmasın ) yazın ve gönderin.

KASETSAYAR ???????????

SORU 1-) Sim City'de Save edince ekran siyah oluyor beklemelimiyim ?

SORU 2-) Castle of Terror'de yaşlı adama hangi sözlerle içki ısmarlıyabilirim?

SORU 3-) Kasette Hobbit, Lord of the Rings, Graphic Adventure Creator var mı?

SORU 4-) Size ufak kendi yaptığım programların listesini gönderirsem yayınlarmısınız?

UMUT YILDIR

CEVAP 1-) Sim City'nin kasette olan versionunu sağlam bulman mucize ama save bölümünün çalışmadığı ortada...

CEVAP 2-) Offer a drink .....

CEVAP 3-) Evet üçüde var. Fiyat konusunda Beşiktaş Bilgisayarla konuşacaksın.

CEVAP 4-) Bu programın ne işe yaradığı ile çelişir.

LALA TORONTO COCO

SORU 1-) Oyun programlarının başlangıç adresi nasıl bulunuyor ?

SORU 2-) Graphic Adventure isimli programın nasıl kullanıldığı hakkında bilgi verirmisin ?

SORU 3-) Commodore 64 için kasette çıkan en son strateji ve adventure oyunları hangileridir ?

SORU 4-) Times of Lore'un kaset için tam versiyonu var mı?

SORU 5-) Sayfa adedini arttırmayı düşünüyormusunuz ?

EMRE YEĞEN Erenköy / İSTANBUL

CEVAP 1-) Bknz. Mektup 1 Cevap 1

CEVAP 2-) Bu program ayrı olarak ilerki sayılarımızda açıklanacak.

CEVAP 3-) Diplomacy son gelen en iyi strateji oyunlarından.

CEVAP 4-) Times of lore un orjinali geldi.

CEVAP 5-) Mektup sayısı arttığı doğrultuda sayfa sayısıda artacaktır. Bu aylıkta bu kadar sizler bana yazmaya devam edin. 64 cülerin geleceğini parlak görüyorum.

**BARIŞ YALÇINKAYA**
**KANAL 64**
**MAŞUKLAR YOKUŞU 22**
**80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL**


GERÇEK orijinaller
ELECTROCOIN SOFTWARE
HEWSON
EMPIRE
THALAMUS
MILLENNIUM
TITUS
ARCADE
DATEL ELECTRONICS
ENIGMA VARIATIONS
DGR
HİTEC Software
GREMLIN
KRISALIS SOFTWARE LTD.
LOGOTRON
ocean
CORE
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***



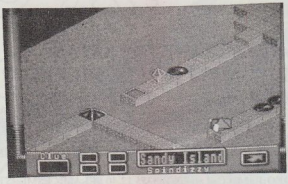
**İSTANBUL DAĞITIM**

**SAFA TANITIM**

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

ware

# SPIN







Commodoreda bir zamanlar Marble Madness, Boby Bearing gibi oyunları oynayıp da severler, şimdi tanıtıcağım Spındızzy Worldu hemen alıp gururla arşivlerine katsınlar. Spindizzy Worldsda topaça benzeyen bir cismi yöneterek, isometric 3 boyutlu ekranlardaki bazı objeleri topluyoruz. Bunlardan kimisi küre kimisi Kristaller kimisi de bayrak. Topladığınız bu cisimler çoğu ekranda bölümleri geçmenizi sağlarken aynı zamanda da yakıtınızı arttırıyor. Yalnız bu cisimleri toplayabilmek için yakıtınız ve süreniz bitmeden bazı olayları gerçekleştirmelisiniz. Oyunda ateşe basarak hız kazanabilirsiniz. Ayrıca her dünyayı bitirdiğinizde bir bonus bölümü var. Oyunu programlayanlar yönettiğiniz cisme GERALD adını vermişler (Geographic Environmental Reconnaıssance And Land - Mapping Device). Geraldı yüksek bir yerden ya da düşmemesi gereken bir yere düşürürseniz yakıtı azalıyor. Oyunda kullanılan tuşlardan P Pause durumuna geçirir, Mye basarsanız o bölümün haritasını görebilirsiniz. Oyunu yüklediğinizde çeşitli ayarlamalar yapabileceğiniz bir menü çıkıyor. Burda dilerseniz oyunu kaldığınız dünyadan saveliyebilirsiniz. Gerekli ayarlamalardan sonra hangi dünyaları oynayacağımız soruluyor. Easyi seçersek 6 küçük 1 büyük, eğer Hardi seçersek daha zor olan 24 küçük 1 büyük dünyada oynuyoruz. Yardımcı olması açısından Easynin açıklamasını veriyorum.

**TUTORİAL**

İlk önce sağ üstdeki iki yerden üstdekine girin. Kristali alıp geri dönün ve altdakine girin. Alt köşedeki mavi düğmeye sonrada yuvarlak sarı düğmeye basıp açılan yoldaki iki kristali toplayıp geri dönün. Sağ altdaki bölmeye girin, kırmızı düğmeye basıp platformu hareketlendirin üste çıkıp iki kristali alın ve yeşil düğmeye basıp kırmızıya dokunmadan aynı işlemi diğer tarafda yapıp geri dönün. Sol üstdeki yere girip üç lambayı yakıp kristalleri toplayın. Artık sol altdaki yere girebilirsiniz. Burda ilk önce yeşil düğmeye basın, sonrada bayrağı alıp yeşil platformdan yukarı çıkın.

RAMP RUN

Üç bölümden oluşan bu dünyada süre dolmadan bölüm sonlarına ulaşmalısınız. Kristalleri toplamanız şart değil ama toplarsanız iyi olur.

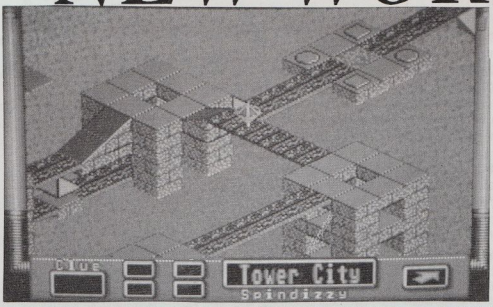
**SPLIT UP**

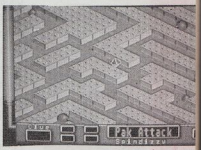
İlk önce sağ üste girip Küreyi alın, dönüşte ilk bölüme girin. Burada üst tarafda önce kare şeklindeki yeşil düğmeye bir kere sonrada yuvarlak yeşil düğmeye bir kere basarak hareketlenen platformlar üstünde ilerleyip kristali alın. Altda ise önce kırmızı düğmeye basıp üste çıkın sonra yeşil düğmeye basıp ilerleyin ve Kristali alın, aşağı inerken sarı kare düğmeyi kullanın. Geri dönün ve sağ alta girin. Düğmelere basarak ve Kristalleri alarak oluşturacağınız yollarda ilerleyin ve işiniz bitince geri dönün. Sol üstdeki yere girin. Bu bölümde de rampalardan hız alarak zıplayın ve yerdeki koyu renkli yerlerden zıplayarak kristalleri alın. Sıra sol altda. Burda sadece rampaları çıkıp kristalleri toplayın.

**LAVALİTE**

İlk önce sol alta gidip kristali alın ve aşağı inip yeşil lambanın üstünden geçin. Kristalleri alıp sarı lambayı yakıp, yeşil lambanın üstünden geçin. (Lamba sönücek). Yukarı çıkıp beyazı yakın. Burdan kristali alın. Yukarı çıkıp tekrar aşağı inerek yeşil lambayı yakın

# DIZZY -NEW WORLDS




ve tahtadan sola yukarı ilerleyin, kristali alıp mavi lambanın üstünden piramidin üstüne gelin, ilerdeki iki kristali alıp piramidin tepesinden hızlanıp, lavın üstünden hızla geçin, kristali alın ilerleyip platformla çıkıp burayı bitirin. Şimdi geldiğiniz yer sadece joystick hakimiyeti istiyor, ilerleyip bayrakları toplayın ve sonraki bölüme geçin. Bu bölümde aynen Pac-Man gibi. Yaratıklara yakalanmadan labirentin içindeki Kristaleri toplamalısınız.

**QURDARANT 2**

Sağ üste girin sarı düğmeye dokunup aşağı inin ilerleyip kristalleri toplayın ve yukarı çıkıp burayı bitirin, artık Kristali alabilirsiniz. Şimdi sol üste girin rampalardan hız alarak karşı taflara atlayın ve kristalleri toplayıp geri dönün. Sağ alta girin labirentteki mavi kürelerin hepsini topladıktan sonra geri dönüp sol alta girin. Köşelerdeki küreleri toplayıp tepeye çıkın ve bu dünyayı da tamamlayın.

**GARGOYLE**

Hemen köşelerdeki küreleri toplayın, sonra sarı düğmelerden birine basın ve yerdeki yeşil düğmelere değmeden açılan yoldan ilerleyin. Burda ilk önce sol üste gidin ve kırmızı düğmeye basıp platformu hareketlendirin. Tam ortaya gelince maviye basıp durdurun, küreleri topladıktan sonra, platformun üstünden gri düğmeye değmiyecek şekilde zıplayın. Sağ altdaki açılan yoldan ilerleyin. Küreleri toplayın, mavi düğmenin üstünde durarak kapının iyice açılmasını bekleyin. Hızla fırlayarak çıkın ve sağ üstdeki yere girin. Burda da düşmemeye dikkat ederek bütün küreleri toplayın. Artık büyük dünyaya girebilirsiniz.

**EASY DIZZY**

Bu bölüm sürat ve hakimiyet istiyor. İlk bölümde düşmeden ve yaratıklara değmeden bitime ulaşın. Sonrakinde ise rampalardan hız alarak karşı taraflara atlayın ve bayrakları toplayıp sonrakine geçin. Burda da bulunduğunuz yerin sol üstündeki delikten içeri girin ve önce sağ üstdeki sonra sol alttaki düğmelere basıp ilerleyin.

Evet Easy bölümündeki dünyaların açıklanması böyle. Spindizzy Worldsun en çekici yanı 3 boyutlu isometric dünyaların birbirinden güzel grafiklerle dizayn edilmiş olması. Oyun zevkli olduğu kadarda değişik. Son zamanlardaki iyi oyunlardan biri. Spindizzy Worldsu alın, sizinde bir GERALDiniz olsun.

**TOLGA SAVAŞCI**

# Narco Police

Polisler... Yaşamın sadık koruyucuları. Acaba özel bir polis timinin büyük bir eroin... şebekesini yakalamak için nelere katlanmak zorunda olduğunu biliyormusunuz? Hayır mı? Ama Narco Policei yapanların bunu iyi bildikleri anlaşılıyor. Çünkü oyun oldukça gerçekçi. Bu ilginç dünyaya el atıp, suçluları... Kurşunlarınızla cezalandırmak istiyorsanız yapacağınız tek şey bilgisayaranıza gidip şu iki sihirli sözcüğü söylemek: Narco Police (eğer suratınıza baka kalırsa, bir de parayı göstermeyi deneyin. Eminim parayı gösterince ne demek istediğinizi anlayacaktır!) Oyun polislerin eroin kaçakçılarının odasına inişini temsil eden güzel bir helikopter grafiyle başlıyor. Sonraki ekranda ilk önce joysticki ocağa itin ve tünel seçimine geçin. Burada 5 tünel girişi var, sağ alttaki grup numaralarını teker teker seçin ve tünellere yerleştirin. Önceki ekrana dönünce bu sefer sola itin, silah seçimi... Burada derin bir soluk alın ve karşınızdaki ölüm makinalarını seçmeye başlayın. Seçebileceğiniz 9 değişik birim var. Şimdi bunlara kısaca bir göz atalım...

1) Cartride 12 Cal: Oyunda taramalı tüfeğinizde kullanabileceğiniz iki çeşit kurşun var. İşte bunlardan ilki ve daha hafif olmasının yanı sıra kullanırken seri ateş edebildiği için epey faydalı.

2) AA- 1 Cartridge 12 Cal: Diğer kurşunda işte bu. Özelliği daha güçlü olduğundan karşınıza çıkan makinalı tüfek yuvalarına karşı kullanabileceğiniz tek silah. Fakat seri ateş imkanı yok.

3) 1-71 50mm Mini Missile: Oyunda 3 tip füzeniz olup adındaki "mini"den de anlaşılacağı gibi en güçsüzü. Gerçekçi olmak gerekirse pek bir işe yaramıyor.

4) T-71 50mm Eppansive Warhead: İşte favorim, karşınıza çıkacak olan düşmanlara ölümün acı tadı hakkında kesin bir fikir veriyor!... Ayrıca karşınıza çıkan toplara karşı kullanabileceğiniz ideal füze bu.

5) T-71 50mm Epplosive Warhead: Patlayıcı başlıklı bu füzeyle karşılaşan düşmanlara cehennem sıcağıyla yanardağ patlamasının bir karışımını sunabilirsiniz. Daha kısa menzili fakat daha etkilidir.

6) Demolition equip: Uzaktan kumandalı olan patlayıcıları ateşlemeniz için kullanacağınız malzeme.

7) Advanced Medical Kit: Umarım düşmanlarınızın uslu uslu onları öldürmek isteyecekler. Eğer medical kiti alırsanız, tedavi olabilirsiniz.

8) T-9 Türtle: Kaplumbağaların kendilerini korumak için kullandıkları tek şey kabuklarıdır. İşte polislerinizi korumak için onlara kaplumbağa muamelesi yapmayı kabul ediyorsanız (!) bunu alın. Şaka bir yana gerçekten çok faydalı olan çelik yeleklere her grubun ihtiyacı var.

İlerlerken kullanacağınız kurşun tipini joysticki aşağı çekerek seçebilirsiniz. Ayrıca gerektiğinde bilgisayar sizi "change ammo" diyerek uyarıyor. Unutmamanız gereken en önemli şeylerden biri kurşunlarınızın sınırlı olduğu. Joystickinizi aşağı çekerken firea basarsanız karşınıza bir menü çıkacaktır. Şimdi bu önemli menüye bir göz atalım; Cont: Menüde, istediklerinizi ayarladıktan sonra çıkmaya yarar.
k: Adamlarınız yara aldığında, tedavi görmesini sağlar.
t: Silahlarınızı birliğinize paylaştırır.
SC: Bir gruba yedek bir polis göndermeye yarar.
M1:"Mini Missile"i kullanmanızı sağlar.
M2: Expansive Warheadi kullanmanızı sağlar.
M3: Explosive Worheadi kullanmanızı sağlar.
G1: 1. grubu yönetmesini sağlar.
G2: 2. grubu yönetmesini sağlar.
G3: 3. grubu yönetmesini sağlar.
LI: Terminaller hazır olduğunda, onları kullanmanızı sağlar. "Terminal ready" yazısı ile hazır olduğunu anlayabilirsiniz.
GO: Oyunun sonuna geldiğinizde, oyunu bitirmeye yarar.
Abor: Oyunu abort eder.
SE: Uzaktan kumandalı patlayıcıları kullanmanızı sağlar.
Activade: Patlayıcıları kullanılır duruma getirir.

Göreceğiniz diğer menü ise, terminal hazır olduğunda, LI komutunu kullanınca karşınıza çıkar. Bu menüde 6 seçenek vardır;
OD (Open doors): Bir bölümdeki tüm kapıları açar.
DG (Deact Gurs): Bir bölümdeki bütün makinaları kapatır.
DC (Deact Cameras): Bir bölümdeki bütün kameraları kapatır.
S (Status): O anki durumunuzu öğrenebilirsiniz.
M (Map): O bölgenin haritasını gösterir.
L (Logoff): Bilgisayardan çıkmanızı sağlar.

Oyun ekranı ise şöyle; en üstte hangi grubu yönettiğiniz, radarınız, pusulanızı kullandığınız kurşun tipi ve kalan tedavi malzemeniz bulunuyor. Ekranın üçte biri büyüklüğündeki bölümde polisiniz düşmanlarla savaşıyor. Yanında ise zaman zaman oyunla ilgili notların görüneceği bir kısım yer alıyor. Alttaki boşlukta ise gerektiğinde menüleri izleyebilirsiniz. Güzel grafikli bir oyun, ayrıca efektlerde oldukça iyi. Ölümün o soğuk nefesini hissedebilecek kadar kapılabileceğiniz bir oyun. Hatta yavaş yavaş karşınıza haklıyabileceğiniz bir kaç serseri daha çıkması için dua etmeye başlıyorsunuz. O serserileri teker teker yere sererken çok eğleneceğinize eminim...NOT: Yardımları için Ali Palaya teşekkür ederim.

**ÜMİT ÖNCEL**

# İŞTE HAYALİNİZ GERÇEK OLDU

# THE HOME COMPUTER CLUB

**Sayın Commodore 64 & AMIGA kullanıcısı**

★ Siz Türkiye genelinde bugün en çok satılan ev bilgisayarının en iyisinin sahibisiniz. Peki ya program ihtiyacınız? Eminimizki bu konuda son programları severek kabul edeceğiniz **MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ** Türkiye genelinde uygulamak üzere **THE HOME COMPUTER CLUB** üyelerine bu imkanı sağlamaktadır.

★ Ayda sadece 25.000 TL. ödeme ile

**COMMODORE 64 sahipleri:**
- 1 adet bilgisayar mecmuası
- 1 adet kaset veya disket
- 20 adet oyun programı

**AMIGA sahipleri:**
- 1 adet bilgisayar dergisi
- 1 adet disket
- 5 adet oyun programını

ücretsiz olarak alabileceksiniz.

★ Üyelerimize ücretsiz verilecek olan Software&Hardware seçimi kulübümüze yaptıracaktır.

★ Bu kulübe üye olarak en son yayınlanan hardware çeşitlerini indirimli olarak alma imkanına kavuşacaksınız.

★ 18 yaşından küçük üyelerimiz, lütfen velilerinizden izin almayı unutmayınız ve lütfen isteklerinizi aylık veya üç aylık olarak ödeyebilirsiniz.

★ Üyelik aidatınız ayda 1 defa ödenecektir.

**BANKA HESAP NUMARALARIMIZ**

**MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ**

Türkiye İş Bankası
Kavaklıdere Şb. Hesap no:277189

Yapı Kredi Bankası
Kavaklıdere Şb. No:007786-7

★ Üyelik aidatınızı yatırdığınızdaki banka dekontunun fotokopisini adresimize göndereniz. Adınızı unutmayınız. Üye kartınız ve bilgi formunuz fotoğraflarınız eklenmeyi sakın unutmayınız. Üye kartınız ve 2 de hemen, ücretsiz hediyelerimiz her ay hardware ve software listeleri ile birlikte adresinize gönderilecektir.

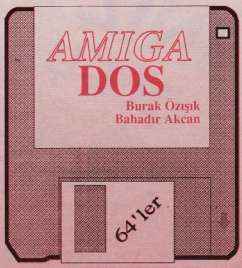
Not: Bilgisayarınızın markasını üyelik aidatınıza ilave etmeyi unutmayınız.

Lütfen PTT gönderme ücretini üyelik aidatınıza ilave etmeyi unutmayınız.

★ Kulübümüz, koşulları değişmesi halinde bir ay öncesi bildirmek şartı ile aidat miktarını, hardware ürünlerine uygulanacak olan % miktarını değiştirebilir.

**HEPSİ BUNUNLA BİTMİYOR**


**MICRO SHOWY**
**BİLGİSAYAR MERKEZİ**
**Tunalı Hilmi Cad. Seğmenler Çrş. no:96/35**
**Kavaklıdere-Ankara**
**Mağaza Tel:167 28 47-168 36 47**
**Büro Tel: 127 75 22**
**Fax:127 28 03**




Merhaba arkadaşlar. AMIGADOS yazı dizimizin ilerleyen sayılarının birinde yine beraberiz. Geçen aydan kalan komutlarımıza bu ay da devam ediyoruz ve yazı dizimizi noktalıyoruz. Artık birlikte olamayacağız. Bu kadar demagojiden sonra açıklamalarımıza geçiyoruz. Geçen aydan kalan komutlarımız :

**DATE**

Date komutu sistemin tarih ve saatini ayarlamakta kullanılır.
Kullanımı :
DATE tarih saat
Örnek :
DATE 01-05-90

**DISKCOPY**

Eğer X - Copy Professional' ınız yoksa üzülmeyin. AMIGA' nızla aldığınız Workbench disketinde onunla aynı işi yapan , ama biraz daha yavaş olan bir program mevcuttur. Kullanımı Diskcopy birincidrive to ikincidrive şeklindedir.
System/Diskcopy df0: to df0:
Internal drive'daki disketi kopyalar. ( RAM disk kullanarak)
System/Diskcopy df0: to df1:
Internal drive'daki disketi External drive'a atar. RAM disk kullanmaz.

**ECHO**

ECHO komutu tek satırlık bir yazıyı ekrana bastırmakta kullanılır.
Kullanımı :
ECHO " yazı "
Örnek :
ECHO " 64' ler "

**ENDCLI**

O anda aktif olan CLI'yi kapatır. Eğer başka CLI açmamışsanız ve Workbench yüklenmemişse orta-da kalakalırsınız.

**EVAL**

Eval ile bazı matematiksel operasyonlar gerçekleştirebilirsiniz. Bunların arasında toplama , çıkarma , çarpma , bölme , kalan bulma , and , or , not operasyonları gibi fonksiyonlar yer alıyor.
Kullanımı :
EVAL işlem
Örnek :
EVAL 6 * 3

**EXECUTE**

Execute komutu ile bir script dosyasını işletebilirsiniz. Dosyadaki tüm komutlar sıra ile yerine getirilir.
Kullanımı :
Execute dosyaadı
Örnek :
Execute s/startup-sequence

**FF**

FF ile yazım işlemlerini yaklaşık % 20 hızlandırabilirsiniz. Ayrıca 8*8 ölçülerinde bir system fontunu da install edebilirsiniz.
Kullanımı :
FF ya da
FF fontadı
Örnek :
FF
FF topaz.font

**FILENOTE**

Filenote herhangi bir dosyanın 'comment attachment' olarak bilinen , kısa mesajlar yazabildiğiniz bölümüne mesaj yazmak için kullanılır. Bu işi Workbench'ten bir program ikonunu klikleyip Workbench menüsünden info'yu seçerek de yapabilirsiniz. Kullanımı şu şekildedir :
Filenote dosyaismi , mesaj
Eğer Workbench'den info' yu seçerek bilgi almaya çalıştıysanız orada FILENOTE ve mesajınızı görebilirsiniz.

**FORMAT**

Workbench'ten Initialize ile yaptığınız işi yapar. Kullanımı Format drive Name: isim şeklindedir. FORMAT işlemiyle bir disketi tamamen silersiniz.
System / Format df0: name disket : DF0: daki disketi formatlar.

**INFO**

INFO komutu ile o anda bağlı olan sürücüler ve sistem hakkında bilgi alırsınız.
Kullanımı :
INFO
Örnek :
INFO

**INSTALL**

Disketlerin bootblock'larıyla ilgili işlemlerde kullanılır. Disketin bootblock'u silinebilir , iptal edilebilir , kontrol

edilebilir. Bootblock disketi AMIGA'nız taktığınızda bilgisayara ne yapacağını belirten bir bölgedir. Bootblock türleri çok fazladır. Normal AMIGADOS bootu, utility boot'lar,virüs boot'lar ve oyun bootlar'ı olarak ayırabiliriz. Normal AMIGADOS bootu sistemi kontrol eder ve startup-sequence'i işletir. Eğer startup-sequence yoksa boot işlemi kesilir. Utility boot'ları drive'ları açıp kapamaya, ek hafızaları aktive/dezaktive etmeye, virüs öldürmeye ve daha bir çok işe yararlar. En tanınmış olanı Scoopex tarafından yapılan mavi renkteki Utility-Boot'tur. Son zamanlarda utility-boot yapan cracker grupları oldukça arttı. Bunların arasında Crystal, Cytax, Archaos, Anarchy gibi grupları sayabiliriz. Bir de virüs bootları var. Bunlar AMIGA'nın kontrolünü taşıdıkları virüslere bıeakıy:rlar. En tanınmış boot virüsleri bir çok versiyonu olan Lamer Exterminator, Obelisk Crew virüs, Byte Bandit, Disk Doctors virüsleridir. Oyun bootu olarak ise Psygnosis tarafından yapılan oyunların CLI açmadan direk yükleme yapmaları örnek gösterilebilir. Bu trackloader adı verilen bir sistemle gerçekleştirilir.
Kullanımı :
Install df0: Internal drive'daki diskete bootblock yazar.
Install df0: noboot : DF0:daki disketi non-bootable yapar.
Install df0: check : DF0:daki disketin boot block'unu kontrol eder. Eğer bu bir standard boot block değilse disketinizde büyük ihtimalle bir VIRUS vardır ! Virusleri temizlemek için ya disketi Install edin ya da bir virus killer kullanın.

**LIST**

List komutu Dir komutu gibi disketteki dosyaların listesini ekrana getirir. Ancak bazı ekstra özelliklere sahiptir. Örneğin sadece directory'leri ya da dosya isimlerini ekrana getirebilirsiniz. List komutu ayrıca her dosyanın byte olarak uzunluğunu da ekranda gösterir.
LIST DF0: DF0: daki dosyaları ekrana getirir.
LIST DF1: QUICK : DF1: deki dosyaları ekrana getirir ve her dosyadan sonra boşluk basmaz. Böylece daha hızlı listing alabilirsiniz.
LIST DF0: BLOCK : Liste verirken dosyaların uzunluğunu byte olarak vermek yerine block olarak verir. Commodore 64 kullanmış olan okurlarımız 1541 disket sürücüsünün bir blokta 256 byte bilgi depoladığını hatırlayacaklardır. AMIGA'nız ise bir blokta 512 byte depolayacak şekilde tasarlanmıştır. Bu seçenekle dosya isminin yanında ( bytesayısı / 512 ) + 1 olarak dosyanın uzunluğu gösterilir.
LIST DF0: FILES : Sadece dosyaları ekrana getirir.
LIST DF0: DIRS : Sadece directory'leri ekrana getirir.
Tabii ki bu komutların birkaçını bir arada kullanabilirsiniz. Örneğin şöyle bir komut vermek mümkündür :
LIST DF0: FILES QUICK BLOCK

**LOADWB**

Loadwb komutu Workbench'i yükleyip başlatmakta kullanılır.
Örnek :
LOADWB

**NEWCLI**

Yeni bir CLI açmakta kullanılır. Aynı anda açabileceğiniz CLI sayısı hafızanızla orantılıdır.

**PROTECT**

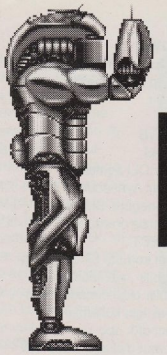
Protect komutu bir dosyanın okunabilir , yazılabilir ya da silinebilir olup olmadığını belirlemek için kullanılır.
Protect df0: abc +r
Bu komut disketteki abc adlı dosyanın r (readable) bitini on hale getirir.
Protect df0: abc -d
Bu komut disketteki abc adlı dosyanın d (deleteable) bitini off hale getirir.
Bunlardan başka bir de w (writable) biti vardır. bu bit bir dosyanın üstüne kayıt yapacağınız zaman kullanılır.

**RUN**

Run komutu bir programı çalıştırırken onun CLI'den bağımsız olarak çalışmasını sağlar.
Run program : Bu komut program adlı dosyayı AMIGA'nın Multitasking yeteneğini kullanarak CLI'den bağımsız olarak çalıştırır.

**RENAME**

Rename komutu bir dosyanın ya da bir directory'nin adını değiştirmek için kullanılır.
Evet yazı dizimizin sonundayız. Artık bir sorunuz olursa o zaman ustam Profesör Trouble'a başvurun.Hoşçakalın..
BAHADIR AKCAN



# Metal

Garip canlıların ve bir sürü düşmanınızın bulunduğu garip bir gezegene geminizin düştüğünü farzedin. Bu gezegende sahip olduğunuz harika bir robot olan CYBORG (Yarı insan, yarı robot) ile sizi yok etmek isteyenlere karşı savaşmak istersenız, METAL MUTANT tam size göre bir oyun demektir. Oyunun kahramanı olan CYBORG, kendisinden başka iki farklı robota dönüşebiliyor. Bu robotlar, güçlü lazer silahları ve torpidolarıyla Tank ve alevleriyle DİNO. Oyunda ilerlerken karşınıza çıkacak zorlukları, bu

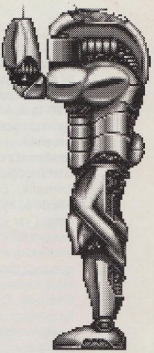
yeneceksiniz. Her ro-
ı ayrı silahları ve gö-
:
erlerken robotları
ek için joystickinizi atla
ge basabilirsiniz. veya
bu işi klavyeyi kullanarak yapabilirsiniz. Klavyede F-1 Cyborg, F-2 Dino, F-3 ise Tank durumuna geçmenizi sağlar. Oyunu sadece klavyeyle de oynayabilirsiniz. Sağ taraftaki sayı tuşları yönünüzü belirler. "Shift" ise ateş etmenizi sağlar. Esc ile oyunu dondurabilirsiniz. Oyuna başlamadan evvel karşınıza 4 seçenek çıkar. Start ile oyuna başlarsanız. Training ile oyunu belli bir yere kadar sonsuz hak oynarsınız. Save ile oyunu belli yerlerse diskete kaydedersiniz. Info ile oyunu yapanların isimlerini görürüsünüz. Oyuna tropik bir ormanda başlıyorsunuz. İlk başta yapacağınız hareketler kısıtlı. Yolda bulacağınız program kartuşlarıyla hareketlerinizi çoğaltacaksınız. Tank durumuna geçin ve sağ ilerleyin. Biraz sonra karşınıza şişman ve iri garip bir yaratık çıkacak. Hemen sağ+ateş ile arka arkaya lazer atmaya başlayın. Eğer bunu yapmakta gecikirseniz yüzünüze birkaç ateş topu yerseniz. Bunu yok edin ve ilerleyin. İlerde Cyborgun iki dövüş silahını kullanmasını sağlayacak kartuşu bulacaksınız. Bunu alın, böylece artık Cyborg modundayken sağ+ateş ile baltanızı, sağ alt çapraz+ateş ile ucu sivri savaş aletinizi kullanabilirsiniz. Dino moduna geçerek devam edin. Burada yeşil bir su birikintisinden yeşil ve düşman yaratıklar çıkacak. Ellerindeki sivri mızraklar gücünüzü azaltır. Bunlara dikkat ederek sağ+ateş ile onları ısırın ve yok edin. Bunlara birkaç ekran boyunca tahammül etmelisiniz. Ayrıca hepsi yok olmadan ekranı geçemezsiniz. Daha sonra tepeden yarasalar size saldırıyorlar. Yukarı+ateş ile yani Dinonun ağzından çıkardığı alevlerle bunları yok edebilirsiniz.

O kadar ilkellikten sonra buraya alışmanız biraz zaman alır. Teknoloji ile birlikte savunma silahları ortaya çıkıyor. Yukarıdaki aletlerin altından yürüyerek ge-

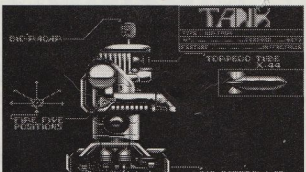



64'ler sayfa 22

# Mutant



çersiniz iki hamburger ekmeğinin arasına iyi uyuyacak bir duruma gelirsiniz (Nihohoho). Buraları atlayarak geçin. En sonunda karşınıza bir bilgisayar çıkıyor ve Fransızca bağlantı kurup kuramayacağınız soruluyor. Bu soruda Oui cevabını verin. Z-41 kontrolleri tersine çevirir. Z-35 ile Cyborgunuzu hıçkırıktutar. Fakat Z-21 ile Tankınıza radar yeteneği verilir. Böylece sol alt




çapraz+ateş ile Tankınız nöbetçi robotun binanın hangi katında gezindiğini bildirir. Z-64 ile ekran ışıkların rengi değişir. İlerlemeye devam edin ve asansöre binin. Tam ortasına gelin. Asansörle istediğiniz kata çıkabilirsiniz. Her katta bir bilgisayar ve onu koruyan robotlar vardır. Örneğin tepenizde uçan yuvarlak bir robot size ateş açıyor ve Tank ile bunu yok edebilmenize rağmen bu iş çok zor. Bilgisayarlardan çeşitli şifreler, bina hakkında bilgiler ve kafasına göre takılan, bumerang atan en güçlü robot hakkında bilgiler alıyorsunuz. Eğer bu robota rastlarsanız tüm kapıları kilitliyor ve size bumerang ziyafeti veriyor. Bu sırada karşınıza elinde dönen bir testere olan garip bir robot karşınıza çıkabilir. Bunu Cyborgla yok edebilirsiniz. En üst katta enerji aracı var. Enerji aldıktan sonra sağa ilerleyin. Karşınıza bir boşluk ve havada duran küçük bir araç çıkacak. Bu aracın üstüne atlayın. Ateş ile gaz verirsiniz. Biraz fazla veya az gaz verirseniz üstteki veya alttaki lazerler tarafından yok edilirsiniz. Hafif hafif gaz vererek karşıya geçin. Araç sizi bıraktıktan sonra geriye dönecektir. Karşınıza çıkacak çeşitli yüksekliklerdeki sütunları halat atarak geçin.

Bir müddet sonra küçük bir uçak size torpil atıyor. Tank ile bunu yok edin. Bir ekran sonra bir filo tarafından torpilleniyorsunuz. Bunlarıda yok edin ve halatınızı kullanarak ilerleyin. Daha sonra karşınıza havada sağa ve sola ilerleyen bir düzlem çıkacak. Bunun üstüne atlayın ve yukarı çıkın. Başlıktan Cyborg ile atlayıp robotu yok edin. İçeri girin ve bilgisayarı kullanın. Spot ile ışıkları söndürebilir, Temposo ile oyunu yavaşlatabilirsiniz. Fakat Salle-Estomac seçeneği ile nöbetçi robotu en alt katta sıkıştırabilirsiniz. Bu seçeneği seçin ve sağdaki aletin altına girip ateşe basın. Asansöre ışınlanacaksınız. En alt kata inin ve soldan odaya girin. Burada bir düğme var ve bunu nöbetçi robot koruyor. Nöbetçi robotu yok edebilirsiniz bu düğmeyi kullanabilirsiniz. Bundan sonrada bilgisayarlardan alacağınız bilgileride kullanarak oyunu bitirebilirsiniz. Metal Mutant şimdiye kadar gördüğüm en güzel oyunlardan biri. Bu kadar şey tek diskete nasıl sığmış anlayamadım. Özellikle arka planın devamlı hareketli olması oyuna başka bir hava veriyor. Bu oyunu acilen temin edin ve hayatınız boyunca silmeyin. Böyle bir oyunun en azından kenarda köşede durması her zaman için iyi olur.

**ÇAĞRI DÖRTER**

# SEKA

BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK




Herkese selam, geçen iki ayda köşemizi kaplayan masterseka 1.70 'in açıklaması sonunda bitti. Sonunda Assembler komutlarının açıklamasına devam edebileceğiz. Nerde kalmıştık... Şu anda elimde iki ay öncesinin dergisi var içinden Seka Assembler köşesini aramaktayım. Ohhh ! sonunda buldum. Matematiksel komutları bitirmiştik. Değer karşılaştırma komutlarından da TST komutunu görmüştük. Bu ayki konumuz CMP komutu. CMP komutu SEKA Assembler'da tüm değer karşılaştırma işlemlerini, karşılaştırmaların sonuçlarında ne yapılacağını, programın hangi label'ına atlayacağımızı, kısaca computerleri computer yapan 'computer mantığını' öğreneceğiz.

CMP komutu, iki eleman kullanan basit bir komuttur. Yaptığı iş; birinci elemanı, ikinci elemandan çıkartarak, sonuca göre bir mantık düzenlemektir. Komuta basit bir örnek verirsek ; (Parça 1) adlı program parçası, birinci değeri, ikinci değerden çıkartır ve eğer bu iki değer eşitse, çıkarmanın sonucu 0 olur, eğer 68000 böyle bir durumla karşılaşırsa ZERO FLAG adındaki CCR bitini 1 yapar, BEQ komutu ies ZERO FLAG'i kontrol eder ve burada 1 değerini bulursa programı LABEL label'ına atlatır. Bu programdaki ilk komut olan CMP komutu karşılaştırmanın yapıldığı satırdır. Karşılaşma yapıldığı zaman 68000, kendi üstündeki bir pin'deki bitlerden bazılarını karşılaştırmanın sonucuna göre set eder, örneğin karşılaştırmada ikinci eleman birinci elemandan küçükse, Status / Condition code registerindeki birinci bit olan OVERFLOW biti 1 yapılacaktır. İkinci satırdaki BEQ komutu (Branch on EQuality) ise mantık komutunu oluşturur. 68000 bu komutu gördüğü zaman, Özel registerdaki equality bitini kontrol edecek, bu bit 1 ise LABEL labelına dallanmayı gerçekleştirecektir. Bcc komutlarındada kullanılan Condition Code kısaltmalarını (TABLO1) de bulabilirsiniz...

CMP ve Bcc komutları kullanılarak her türlü program yapılabilir, döngüler yaratılabilir. Eğer AMIGA bilgisayarının mantık komutlarının kullanımını iyi bir biçimde öğrenebilirseniz, en zor programcılık problemlerini çözebilir, yirmi satırda yapılabilecek bir işi, değişik teknikler kullanarak on satıra, hatta ve hatta beş satıra bile sığdırabilirsiniz, bu sayede programlarınız hızlanacak, ve siz de iyi bir makine dili programcısı olma yolunda ilerlemeye devam edeceksiniz. Tablo 1'de gördüğümüz V,C,Z,N harfleri tahmin ettiğiniz gibi, bilgisayarımızın mantık birimini oluşturan Condition Code registerinin ilgili bitlerini temsil ederler.

Equation yada Türkçe adıyla eşitliklerin, yani mantıksal eşitliklerin nasıl ele alındığına göz atalım; Bunun için BLE (Branch if Less than or Equal) LABEL komutunun denklemi olan Z + N*V + N*V eşitliğini inceleyelim. Bu komut verildiği zaman 68000, CCR (Condition Code Register)'den eşitliğe ait bitlerin değerlerini okuyarak eşitlikte yerlerine koyar, eğer sonuç 1 yani true yani doğru ise BLE LABEL komutu amacına ulaşmış program LABEL labelına atlatılmıştır Eğer sonuç 0 yani false yani yanlış ise program, BLE komutundan bir sonraki komuta atlayarak, akış devam ettirilir. Bu gibi hesaplamalar, diğer Bcc komutlarında da geçerlidir.

***DBcc KOMUTU :***

DBcc (test, Decrement and Branch) komutu, Bcc komutuyla aynı yapıda olup, Condition Code mantık ve kontrol işlemleriyle çalışır ve döngü yaratmak için kullanılır. Sayıları kendi Test edebildiği için yardımcı komut olarak CMP komutunu kullanmaya gerek yoktur.

Eğer döngüye DBcc komutuyla girilirse, DBcc komutunda verilen döngü sayısı, döngü rutininin çalışma sayısına eşittir. Eğer döngüye en başından yani rutinden girilirse, rutinin dönme sayısı eşittir DBcc 'de verilen sayı artı bir'dir. Bu komutla ilgili örnekleri (TABLO 2)'de bulabilirsiniz.

***DİĞER DALLANMA KOMUTLARI :***

BRA komutu : BRA (BRanch Always) komutu programın, komut görüldüğü anda belirtilen Label'a atlaması sağlanır. Bu komutun mantık

birimleriyle bir ilgisi yoktur. Sadece komut görüldüğü her zaman aynı label'a atlar.
JMP komutu : Bu komut (JuMP) kelimesinin kısaltılmışiolup, BRA komutuyla aynı işi yapar. Fakat BRA komutu relative JMP komutu relative() değildir.
BSR komutu : BSR (Branch to SubRoutine) komutuda relative bir dallanma komutudur. Fakat BRA komutundan farklı olarak, atlanılan program parçasının herhangi bir yerindeyken RTS komutu verilerek BSR LABEL komutundan sonraki komuta geri dönülerek akış devam ettirilir.
JSR komutu : JSR (Jump to SubRoutine) komutu da BSR komutuyla aynı görevi görür, fakat JSR komutu relative değildir ve bu komutla hafızanın istediğimiz bölümüne (8 megabyte'la sınırlı) atlayıp RTS komutuyla geri dönebiliriz.
RTR komutu : RTR (ReTurn and Restore CCR) bu komutta RTS'nin yaptığı işin aynısını görerek, akışı atlanılan yere geri döndürür. Fakat bu komutun farkı geri atlanırken, stack 'deki değerlerin CCR registerine kopyalanmasını sağlamaktır.
Böylece bu sayıda, dallanma komutlarını öğrenmiş olduk. Unutmayın, iyi bir Assembler programcısı olmanın yolu bu komutlardan geçer. Bir dahaki sayıya kadar herkese iyi kafa yemeler. Bu arada ASSEMBLER sorunlarınız için şu adrese bi mektup çakabilirsiniz.

**BURAK ÖZIŞIK**
**MAŞUKLAR YOKUŞU 2/2 BEŞİKTAŞ/IST**

(TABLO 2) (DBcc komutu)
;Örnek 1 : istenilen döngü sayısı = d0.
BRA LOOP_TEST ;program burada direk DBcc komutuna atlar.
LOOP_TOP:
<loop edilecek rutin buraya yazılır>
LOOP_TEST: DBRA d0,LOOP_TOP ;d0 defa LOOP_TOP'a gidilir.
;Örnek 2 : istenilen döngü sayısı - 1 = d0
<program akışı buradan gelir>
LOOP_TOP2: <loop edilecek rutin bu aralığa yazılır>
DBRA d0,LOOP_TOP2 ;loop testi

**ALTINNAL BILGISAYAR**
**İZMİT ve GÖLCÜK'te**
**AMIGA, COMMODORE 64 ve PC bilgisayarlarınızla ilgili tüm ihtiyaçlarınızı bizden sağlayabilirsiniz.**
- Amiga ve Commodore 64'te 1991 üyelik kayıtlarımız başlamıştır.
- Commodore 64'ünüzü getirin AMIGA ile değiştirelim.
- Her hafta yeni oyun ve iş programları.
- Çıkan oyunların tamamını arşivliyoruz.
- Tüm yerli ve yabancı dergilerden oyunlar hakkında bilgiler ve yorumlar.
- Atari ve Commodore kiraya verilir.

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

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

**TAŞINDIK!**
Yeni Yerimizde Hizmet Vermeye Devam Ediyoruz

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

# PROF. Trouble

**Evet sayın okuyucularım. Profesör Trouble** geçen ayki çağrısına cevap verip mektup yazan arkadaşlara teşekkür ediyor. Eğer sorularınız ve sorunlarınız varsa derdinizin devası Prof. Trouble'dır. MAC'a yazıp cevap alamayanlar sizler de buna dahilsiniz. Teknik sorularınız için tek şansınız Prof. Trouble.
Hemen mektuplarınıza geçiyoruz.

**Ben hiç BASIC bilmiyorum. Bu işe nereden başlamalıyım. BASIC tavsiyeleriniz nelerdir ?**
**Ferda Büyükönen / Kırşehir**
Dergimizde halen sürmekte olan AMIGABASIC yazı dizisini okuyarak bilgi edinebilirsin. Ayrıca bu konuda yazılmış olan kitaplar var. Bunlarla da çalışabilirsin. Acele etmeden yavaş yavaş öğrenmeni tavsiye ederim.

**Benim AMIGA'm sık sık Guru Meditation veriyor. Bu ne demektir ? Gidermek için ne yapmam lazım ?**
**Gökhan Armutçu / Adana**
Guru Meditation sistemde bir hata olduğunda meydana gelir. Örneğin 512K AMIGA'nıza 1MEG'de çalışan bir program yüklediğinizde, hafızayı çok fazla kullandığınızda, program yazarken yanlış komut verdiğinizde Guru ile karşılaşabilirsiniz. Eğer bir programı yüklerken Guru veriyorsa ya hafızanız azdır ya da program bozuktur.

**Ben AMIGA'ma ek hafıza taktırdım , chip ve fast memory gibi terimlerle karşılaştım. Bu ne demektir ? Ne faydası (ya da zararı) vardır ?**
**Ahmet Selim / İzmir**
Ek hafıza taktırdığınızdabunun miktarı ne olursa olsun bu hafıza bölgesine FAST MEMORY denir. AMIGA'nızın normal 512k'sına ise CHIP MEMORY denir, çünkü mükroprosesör chip memory kullanarak işlem yapar. Diğer işlemciler (Paula,Agnus,Denise) eğer varsa FAST MEMORY kullanırlar. Böylece mikroprosesör daha hızlı çalışma imkanı bulurken diğer işlemciler de önemli ölçüde hızlarını arttırırlar. Extra memory taktırmanın herhangi bir zararı yoktur. Özellikle grafik uygulamaları için extra memory son derece önemlidir.

**Ben oyunlarımın başına Commodore'da olduğu gibi adımı yazmak ve intro koymak istiyorum. Bunu nasıl yapabilirim ?**
**Gürkan Akcura / Bursa**
Oyunun başına adını yazmak için disketin startup-sequence'ını uygun şekilde ayarlamalısın. Bu konuda daha geniş bilgiyi AMIGADOS yazısında bulabilirsin. İntro yapmak için bir çok yol var. Birincisi intro'yu makine dilinde yazmaktır. ikinci yol ise bir intro-maker kullanmaktır. Piyasada bir çok intro maker bulunuyor. Ancak bunların en iyisi RED SECTOR INCORPORATED adlı cracker grubu tarafından yapılan RED SECTOR DEMO MAKER'dır. Bu programı kullanarak kolayca muhteşem intro ve demolar yapabilirsiniz.

**AMIGA'mı IBM gibi çalıştırabilmek için neler yapmalıyım ? AMIGA'da IBM programlarını çalıştırabilir miyim ?**
**Burak Özdeniz / İstanbul**
AMIGA'yı IBM gibi çalıştırabilmek için önce Transformer adlı programı alman gerekiyor. Bundan sonra AMIGA'nı aynı IBM gibi kullanabilirsin. IBM programları bu durumda AMIGA'da çalışır. Ancak grafik kullanan bir oyunu yüklemek için nasıl IBM'de grafik kartları (EGA,VGA,Hercules) kullanılıyorsa AMIGA'da da bu tür programları çalıştırabilmek için bu tür grafik kartları şart. Evet bu ayki yazımız burada sona eriyor. Sorularınızı bana yazmayı unutmayın. Hoşçakalın..
Adres :

**Prof.Trouble**
**PK 205**
**Beşiktaş / İstanbul**

# MIAMI CHASE

İşte, "MİAMİ VİCE" dizisini sevenler için güzel bir oyun! Bu diziden esinlenilerek yapılmış, caddelerde geçen bir av. Teğmen DON FERRARİ, altındaki beyaz LAMBORGHINI ile kendisine verilen görevi zamanında tamamlamak için caddelerde cirit atıyor. Oyunda amaç; her ekranın başında DON FERRARİ ye (Yani size) faxlanan kağıttaki kişiyi beş dakika içerisinde bulup etkisiz hale getirip OUTa ulaşmak. Yolda giderken karşınıza yeşil, mavi, kırmızı arabaların yanısıra polis arabaları da çıkacak. Bu arabalara veya binalara çarpmamaya dikkat etmelisiniz. Çünkü çarpıştıkça powerınız azalacaktır. Powerınız azalınca da buummm!...

Elveda DON FERRARİ! Oyunda düşmanınız kırmızı arabalar. Kırmızı arabaların yerini öğrenmek isterseniz SPACE tuşuna basınl Karşınızda bulunduğunuz kısımda bulunan binaları, düşmanlarınızı ve sizi içeren bir radar görüntüsü çıkacak. Tekrar SPACE tuşuna basarsanız oyuna dönersiniz. An cak radar görüntüsünde polis arabaları ve diğer (yeşil, mavi) arabalar görünmez. Ha polis arabası dedim de aklıma şu geldi: Polis arabalarına yakalandığınızda ekranda sırıtan bir polis çıkıyor.

Ve sizi tanıyamadıkları için durdurduklarını söyleyip özür dileyerek kayboluyor. Oyun içerisinde ateş ederek yok ettiğiniz arabalardan geriye bir "W" kalıyor. Bunu alırsanız ya hızlanırsanız,ya yola mayın, cam kırığı, yağ bırakırsınız ya da güç, kalkan gibi şeyler alırsınız. Powerınızı ekranın altında sarı bir çizgi halinde görebilirsiniz. Kalan vaktinizi de ekranın altında görebilirsiniz. Puan durumunuzu öğrenmek isterseniz ekranın üst tarafına bakmalısınız. Bütün düşmanlarınızı yok ettikten sonra ekranın kenarlarında bir yerde olan OUTa gitmelisiniz. Böylece bir daha ki bölüme geçebilirsiniz. Karşınıza çıkan seçeneklerden "BUY WEAPONS"i seçerseniz silah satın almak için bir yere girersiniz. Burada istediğiniz tip silahı satın alabilirsiniz. Ama puanınız hangisine yetiyorsa. Yani para yerine puanınızı kullanacaksınız. En düşük silah 20000 puan. Puanınız yetiyorsa hareketi kareyi istediğiniz silahın üzerine getirip, fire düğmesini basılı tutarak joysticki ileri itin. O silah artık sizin.

Oyunda, ilk olarak etkisiz hale getirmeniz gereken kişi Diego isimli birisi ve sarı CORVETTE kullanıyor. Bu bölümdeki OUT ekranın üst tarafında. Bu ve diğer bölümlerde deniz ya da havuzlara bindirmeyin yoksa havaya uçarsınız. Bu sözümü dinleyin. Çünkü ileri ki bölümlerde kovalamacanız limanda devam ediyor.

Son ekranda Teğmen DON FERRARİye teşekkür ediliyor. Güzel bir oyun. Oynamanız fena olmaz.

**●OĞUZ ÖZTÜRK**

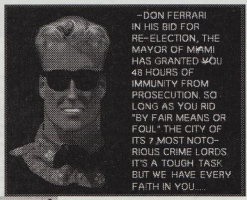
SES: %83
MÜZİK: %85
OYNANABİLİRLİK: %90
GENEL: %85





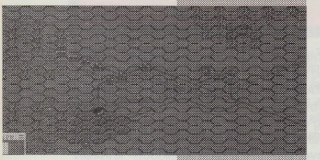
Lt.Ferrari-
Diego "The Jack
has been sighte
on the front at
beach. This ma
wanted on 13 c
and must be ca
while still in this
at all costs.....

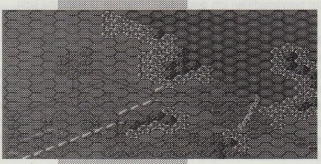
P.S. He's driving a yellow Corvette !!!

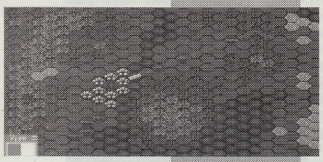


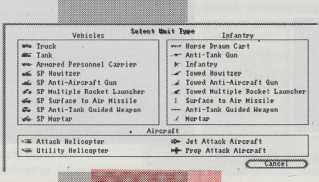
-DON FERRARI
IN HIS BID FOR
RE-ELECTION, THE
MAYOR OF MIAMI
HAS GRANTED YOU
48 HOURS OF
IMMUNITY FROM
PROSECUTION. SO
LONG AS YOU RID
"BY FAIR MEANS OR
FOUL" THE CITY OF
ITS 7 MOST NOTO-
RIOUS CRIME LORDS.
IT'S A TOUGH TASK
BUT WE HAVE EVERY
FAITH IN YOU....

# BRIGADE COMMANDER










Aylar boyunca evlenmizden eksik edemediğimiz o canlı savaşı hala unutabilmiş değiliz. Nedense böyle geniş boyutlu bir savaşı , doğrusu ve yanlışıyla izleyememenin üzüntüsü içerisindeyiz. Siz her ne kadar teknoloji desenizde , bu teknolojinin kullanılma şekli biraz ilkel . Siz kalkın , yüzlerce , hatta binlerce insanın öldüğü bir savaşı çocuk oyuncağı gibi anlatın ve bunu bir propaganda aracı olarak , işlediğiniz cinayetleri haklı çıkarmak için kullanın . Sizleri bilmem fakat ben 16 yaşımda olmama rağmen yine de bu savaştan aşırı şekilde etkilendim .

Eweet , demogolojiyi bırakıp biraz oyun açıklayak . Bu seferki stratejimiz bayağı iyi . Oyunun adı BRIGADE COMMANDER . Oyun ilk olarak yanılzca bir GAME DESIGNER yanı oyun hazırlamak için hazırlanan bir programmış . İçerisinde ise bir kaç örnek savaştan başka bir şey olmayan bu oyun bu haliyle ülkemize gelse her halde pek tutulmazdı . Fakat , oyunun daha sonra hazırlanan DATA DİSKETLERİ oyuna apayrı bir perspektif kazandırmış . Oyun adeta yenilenmiş ve sanki UPDATE edilmiş . Neden mi ? Çünkü içerisinde Irak ' ın Kuveyt ' i işgal edişi ve Birleşmiş Güçün onları geri püskürtmesini konu alan bir çok senaryo var . Fakat oyun gerçekten her strateji meraklısının tatmin edecek kadar güzel ve iyi .

Oyun WORKBENCH ekranından yükleniyor . İlk olarak karşınıza çıkan ekrandan Brigade Commander ikonunu klicklemeniz ve daha sonra buradan şeme ayrı isimli ikonu seçmeniz gerekiyor . Bu ekranda bulunan diğer ikonlardan Editor önemli bir ikon . Çünkü bunla kendinize senaryo hazırlayabiliyorsunuz . Burada yapabilecekleriniz şöyle :

**PULL DOWN MENÜLER**

**MAP:** Oyunun savaş ekranında bulunan haritayı ayarlar . Bu arada hemen belirteyim . Burada yaptığınız şeyleri ayrı ayrı save etmeniz gerekmiyor . Yanlızca Scenario kısmındayken herşeyi bitirip Save demeli ve bunu Scenarios kısmına , ya daha önce save edilmiş birine , ya da yeni bir isimle kaydetmelisiniz . Bu haritada ilk ikonlar yer durumunu , diğerleri ise yapılan belirliyor .

**SPECIAL:** Burada ise silahlan ve savaşıcak üniteleri ayarlıyorsunuz . Her aracı değiştirebilirsiniz fakat burada biraz gerçekçi olmayı ihmal etmeyin . Bu arada hemen belirteyim . Burada bulunan ve silahlann kontrol şeklini belirlediğiniz ( manual , computer assisted ) şeyler oyunla ilgisiz , yani stratejik kısımla alakalan yok . Tek değiştirdiken WEAPON ACCURANCY .

**SCENARIO:** Bunlad birliklerinizi hazırlamış olduğunuz hartaya yerleştiriyorsunuz . Yani oyunun savaş sırasında çıkacak olan ilk ekranı hazırlıyorsunuz. Burada daha önceden hazırladığınızya da Load ettiğiniz birlikleri sahaya yerleştirme işlemini gerçekleştiriyorsunuz . Yanlız burada unutmamanız gereken bir nokta var : Eğer MAP ekranındaysanız , oraya Scenario yükleyemezsiniz . Yani yükliediğiniz bölüm o anda ekranın olduğu bölüm olmak zorunda . Ayrıca eğer ağır bir topçu birliği varsa onu kareye yerleştirirken , bilgisayar size onun bir SUPPORT olmasını ister misin ? diye soracaktır .

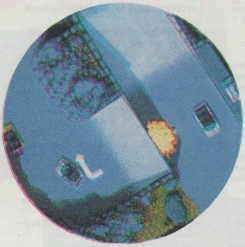
**ENVIRONMENT:** Savaşın başlamasından önce çıkacak olan ekranı bu menüyle ayarlamanız mümkün . Yanlız scenario description ' ı ben ayarlıyamadım .Belki de o

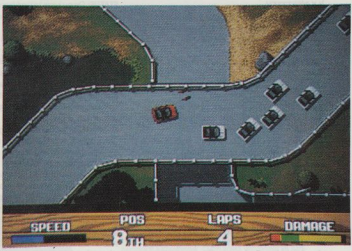
ekran bozuk ...
Burada istediğiniz savaşı kurabilir ve savaşabilirsiniz. İşin kötüsü oyunda iki ayrı kişi karşı karşıya savaşamıyor. Eğer bu oyunda o da bulunsaydı sanıyorum oyun çok daha lezzetli olurdu. Ayrıca burada Load ikonu ile de herhangi bir senaryoyu edit edebilirsiniz.
Buradan Quit komutu ile çıkabilirsiniz. Gerçek oyuna başlayınca karşınıza bir M-1 platoon'u çıkıyor. Bu grafik / efekt bölümü gerçekten iyi hazırlanmış. Daha sonra hangi senaryoyu istediğinizi soran ekran karşınıza gelecek. Burada herşeyin SCENARIO' ya bağlı , onları yükleyorsunuz . Şimdi karşınızda az sayıda senaryo var ve bunlar genelde hayali . O yüzden hemen öbür disketi takıp DRIVE ' i ( DF0 ya da DF1 ) belirliyor , daha sonra tekrar SCENARIO 'ya basıyorsunuz . Buralarda karşınıza çıkacak senaryolar şöyle:
**İLK DİSKETTEN**
Burada bulunan senaryoların hiçbiri gerçek değil . Bu yüzden onlar açıklama gerektiğini duymuyorum .Zaten bu senaryolar yanlızca bizlere örnek olsun diye konulmuş.
**DATA DISKETTEN**
**1)ABDALI BORDER CLASS;** Bu senaryoda son IRAK'LA gerçekleşen son kara savaşını oynuyorsunuz . Çok ama çok zayıf bir güçle Amerikalıların Kuveyt ' te girmesini engellemeye çalışıyorlar .
**2)ALL - ABDALIYAH;** Bu senaryoda Amerikan Piyade-lerinin arkadan gelen mekanize birliklere yol a'mak için Al Abdaliyah şehrine saldırmaları ele alınmış .
**3)AIRPORT ASSOULT;** Çöl Fareleri ... İngiltere' nin en iyi askerlerinden oluşmuş bu birlik , Kuveyt ' t kurtarma işleminde büyük olmasada bir rol oynamıştı . Bu senaryo ile onları yönetebilir ya da onlara karşı savaşabilirsiniz . Amacınız ise bir havaalanını almak .
**4)ARMOUR ENCOUNTER;** Irak Cumhuriyet Muhafızlarının birlikleriyle Amerikalılar arasında geçen zırhlı savaşlar .
**5)BEACH ASSOULT;** Bildiğiniz gibi ( eğer TV izliyorsanız ) deniz birliklerinin bu savaşta top ateşi desteği dışında pek bir yaran olmamıştı . Bunun nedeni Irak ' , ülkenin denize petrol dökmeleri ve bir çıkarmayı engelle-meleriydi . Bu senaryoda ise her nasılsa onlar onlara karşı ve bir birliğe yol açmak için çarpışıyor . Irakliar ise onlara saldırıp arayı kapamak amacındalar .
**6)THE ROAD TO AL-BURGAN ;** Burada amacımız arkadan gelen USA birliklerine helikopter ve uçaklarla yol açmak . Tabi eğer Irak ' i seçtiyseniz amacınız gelenleri durdurmak olcaktır .
**7)AL - JLAYAH ENGAGEMENT;** Bu senaryo ' da US ve Irak güçleri arasında geçiyor . Bu sefer 9 . senaryoda bulunan birliklerin yolu açması ve arkadan gelenlerle Irak savunmasının çarpışması konu edilmiş .
**8)KHAFJI PROBE;** Bu senaryoda zaman çok önemli . Us güçleri kısa zamanda bu kıyıyı ele geçirmek zorundalar . Çünkü Irakliar karşı bir saldırı ile buralan tekrar ele geçirmek istiyorlar .Eğer Irak ' sanız amacınız bu kıyıyı ele geçirmek .
**9)ASSAOULT ON AL KHIRAN;** En belali senaryo bu desem yeridir . Çünkü US güçleri ve Irak güçlerinin en yakın olduğu senaryo bu . Bunun nedeni her tarafa döşenmiş mayınlar . Fakat alacağınız Howitzer desteği ile yarım saatte bu işbitter .
**10)KUWAIT STREETS;** Sanıyorum US güçlerinin bu şehre gidiklerinde karşılıklarını direnci herkes hatırlar . Fakat bu senaryoda bu biraz zorlaştırılmış . Çünkü mekanize birliklerinin tamamı yok edilmiş olmalıydı . Ya bu senaryo hatalı , ya da simultane tercümanımız ...
**11)MAGINOT LINE;** Bu senaryoda amacınız tüm Irak kuvvetlerini yoketmek değil , önemli olan bazı strateji k noktaları almak .Tabi Irak tarafındasanız bu yerleri korumanız gerek .
**12)MINA - ABDULLA;** Bu senaryoda ise US Anfibi birliklerini yönetmeniz istenyor . Amacınız kıyıyı güvenliğe almak . Irakliar ise biraz gerilsin kalıyorlar .
**13)RAUDHATIN;** Sıradan bir US Irak kara çatışması . Özelliği ise geniş arazi . **14)UMM GUDAIR OVERRUN;** Biliyorsunuz , bu gücün içerisine FRANCE yani Fransa ' da birlik koymuştu ( para tatlı ) . İşte bu sefer Fransa ile Irakliar dövüşyorsunuz . Tabi Amerikalılarda sizle bir olup onların kalasına taş atıyor .
**15)URAFJAN ASSAULT;** Mısır ' lu bir karışmasıyla Mısır da orallık bayağı karışmış ve neredeyse ikidar indirilmişti . Tabi , siz gidip bir milletin kendi dikesinin ayni dinli başka bir milletle saldırmasına karşısız . kalacağını sanarsanız böödle olur işte . Neyse , savaşta Mısır daha kuvvetli gözükü yor . Aldığı destekte cabası . Irak ' in amacı ise karşı gücü delmek .
**16)AL - WAFRAH ENCIRCLEMENT;** Burada ise Irakliar cevreliyorsunuz . Off , bu senaryoda da Irakliar abartılsa da gene de zayıflar .
Senaryolarımızbunlar , şimdi biraz da oyun içerisinde bulunan seçeneklerimize bakalım . Oyun ekranında komut bulabileceğiniz iki yer var . İlki üst ekran . Buradan disket ve bazı oyun işlemlerini gerçekleştiryorsunuz .
**PROJECT:** Burada 3 menü var . Bunlar LAOD ,SAVE ve QUIT . Anlamları sanıyorum aşık .
**BRIGADE:** Burada bulunan menüler še şöyle :
**STATUS:** Oyunu kimin kazandığını verir . Unutmayın , kırmızılar ilk disk ette USSR 'i , diğerinde ise IRAK 'i temsil ediyor .
**POSITIONS:** Bunlada kimin stratejik yerlere sahip olduğunu öğrenebilirsiniz .
**PAUSE:** Oyun durdurmaya yarar .Fakat bu arada başka bir şey yapamıyorsunuz . Oyunun en iyi yanı sizi menülerle uğraşırken bile oyunun ve savaşın devam etmesi .
**SUPPORT:** Oyunda ayıca bir de ekran dışından yardım alma bulunuyor . Bu ayrıllıkry support şeklinde ya da uçak desteği ile gerçekleşiyor .
**MESSAGES:** Eğer oyunda iki saat gelen uyarılara OKEY demeye meraklıysanız bunu açık tutun .
Şimdi de sizlere hemşerilerimizden bunu açık tutun .
Şimdi de sizlere hemşerilerimizden bunu açık ( haritamız altıgenlere bölünmüş durumda , bunu gören birkaç kişi oyunu yazan firmayı KOEI şandı ) klickleyince ekrana gelen pencereda bulunan komutları veriyorum :
**ATTACK:** Bu menü ile daha önceden seçmiş olduğunuz bir silahla seçeceğiniz birliğe ateş ediyorsunuz . Bu arada eğer birlik menzilinir içerisinde fakat görüş alanının dışındaysa yazılıca BOMBARD HEX diyebilirsiniz . Bu işlemden sonra oradaki birlik hareket eder ya da yokolursa atışı durdurmayı ihmal etmeyin .
**MOVE:** Bunla hareket edebilen birlikleri bir yere gönderebilirsiniz . İlk önce hareket edecek birliğini kırmızı bir kare içine almanız gerekiyor . Bunda sonra kursoru oynatarak birliği istediğiniz yere götürebilirsiniz .
**CEASE FIRE :** Ateş Kes demektir .
**STOP MOVEMENT :** Hareketi durdurur . Bazı birlikler hareket ederken ateş edemiyeceği için bu komutu kullanın
**COMBINE UNITS :** Eğer bir kaç birliğiniz yaralanmış ve sayıları 4 ' e tamamlanıyorsa ( bu sayılar her birliğin yanında nokta ile belirtilmiştir ) onları birleştirme .
**OK :** Buradan çıkma .
**GROUND / AIR :** Bunla hava ve yer birliklerini görebilirsiniz .
**TERRAIN :** Sol alt köşede bulunan bu işaretle bulunduğunuz yerin özelliğini görebilirsiniz
Eğer bir birliğin üzerine iki deta klickleriseniz o birlik hakkında genş bilgi bulaabilir ve onlarla delayli işlem gerçekleştirebilirsiniz . Bu ekranda bulunan menüler ve öğrenebileceklerinkiz :
**STRENGTH:** Birliğinin gücünü gösterir . Bu 4 safha halindedir .
**STATUS:** Birliğinizin o anda ne yaptığını gösterir .
**CARGO:** Birliğin taşıdığı bir taşıt ya da birlik varsa onun adını verir .
**SELECTED:** Bunun altında bulunan siyah kutu , birliğin o anda kullandığı silahı gösterir .
**WEAPON:** Bu yazının altında bulunan kutularda silahın adını ve onların üzerine klickleyince silahla ilgili detaylan öğrenebilirsiniz .
**AMMO:** Bu yazının altındaki harflerde o silahın kaç mermisi kaldığını belirtir .
**SPEC INFO:** Bunla birlik hakkında detayli bilgi alabilirsiniz .
**CARGO INFO:** Kargo hakkında bilgi alırsınız .
**ENGİNEER:** Birliğin içinsinde teknisyen varsa onları kullanmak için . Bunu klickleyince karşınıza ayın bir menü çıkıyor;
Lay Mines.. Mayın döşemek için kullanılır .
Clear Mines ...Mayın temizlemek için kullanmılır .
Block Road ... Yolan kapamak için kullanılır . Stratejik yollara bunu kapamanız gelen birlikleri dolaşmaya zorlarsınız .
Clear Road... Yolu açmak içindir .
Build Fort ... Kalemsi bir defansiv yer kurmak içindir .
Clear Fort... Buralan temizlemek içinde .
Clear Bridge... Burlada üzerinde bulunduğunuz bir Stop Work... Bu ekrandan komutsuz ayrılmak için kullanılır .
**LOAD:** Bunla TRANSPORT özelliği olan bir birliğe , TRANSPORTABLE özelliği olan bir başka birliği yüklersiniz . Bunun için ilk ekrandan bu iki üniteyi kırmızı içerisine almsanız ve daha sonra taşıyacak olanı iki defa klick ' leyerek load demelisiniz .
**UNLOAD:** Bunlada yukarda bulunan işlemin tersini yaşıyorsunuz . Tek yapmanız gereken şey Unload demek .
**LAY SMOKE:** Karşı tarafın sizi görmesini engellemek için kullanılır .
**RESUPPLY:** Aynı load ' da olduğu gibi kullanılır . Tek farkı bir de silah seçmek zorunda olmanızdır .
**OK:** Bu ekrandan çıkmak içindir .
Oyunun komutlarından sonra sizlere oyun içerisinde karşınıza çıkacak olan silah ve bunlann hangi seyfere karşı kullanıldığını veriyorum :
HEAVY ARMOUR P.G: Bu silah tanklara ve zırhlı personel taşıyıcılarınakarşı birebirdir .
LIGHT ARMOUR P.G:Bu da her türlü taşıtlar için kullanılabilen bir silah türüdür .
ANTI TANK GUIDED G:Bu silahlan tanklara karşı kullanınsınız .
SMALL ARMS:Infantry ' ye karşı kullanılırlar .
ANTI AIRCRAFT G:Support olarak gelen düşman uçakları içindirler .
AIR / AIR MISSILE: Bunlar da her uçan araca karşı kullanılabilirler . Tarbiki uçaklar tarafından .
HOWITZER:Benim favorilerim arasında bulunan bu silah her türlü yer hedefine karşı mükemmeldirler .
MORTAR:Yer hedeflerine karşı kullanılırlar.
ROCKET:Yer hedeflerine karşı kullanılırlar.
BOMB:Uçaklar tarafından o anda altlarında bulunan yer hedeflerine karşı kullanırlar .
GUIDED WEAPON:Bunlarda uçaklar tarafından hava hedeflerine karşı kullanılırlar .
Oyunumuzun menülerinin açıklaması bu kadar . Gelelim bazı püf noktalara .Oyun her ne kadar çok karmaşık gözüksada maalesef öyle değil . Oyunda tam bir strateji hava yok . Bunun nedeni birliklerin menzilini gören her şeye karşı bir süre sonra ateş açmaları . Tabi bu arada çok gerekli strateşilerde yok değil . Bunlardan en önemlilerini aşağıda veriyorum :
1 ) Görevinizi yerine getirmek . Oyunda size verilen görevler dışında başka bir şey yapmayın . Eğer bir yeri koruyun diyorsa , oradan ayrılmayın ; en azından birkaç birlik bırakmayı ihmal etmeyin .
2 ) Support yanı desteği asla ihmal etmeyin .
3 ) Oyunun hemen başında , eğer elinizde helikopter varsa , bunları saha içerisinde dolaştırın . Böyle kim nerede bulabilir ve uzun menzilli silahlarla onları avlayabilirsiniz . Tabi bunlan BOMBARD HEX ile avlamanız gerek . Çünkü o birliği göremiyorsunuz .
4 ) Oyunda bazı birliklerin moralleri kötüyse , dörte birlik bir bir kaynğa bile dispersed olabilirler . Bu durumda yapmanız gereken ona ateş eden nesneyi derhal ortadan kaldırmak olmalıdır . Çünkü bu gibi birlikler hemen yok olurlar .
Oyun ile son sözlerime gelince . Bu oyun bence son ayların en büyük hitlerinden . Yakın tarihmizin en az karlı (savaş kısmı , bombalama kısmı değil ) geçen fakat en klas savaşın + kendi savaşlarınızı + evde bilgisayar oynamak için verdiğiniz savaşları top yekün yaşamak isterseniz bu oyun aradığınız oyun . Ayrıca beyin hücrelerinizin telef olmasını istemiyorsanız size son bir uyarı . Bir senaryoyu QUIT ile bitirmeden asla LOAD demeyin . Yoksa haliza yetmeğinden ( benimki 1 megabyte olmasına rağmen yetmedi ) oyun takılır .
E E E E E ... Daha ne oturuyorsunuz . Hemen bilgisayarınıza gidip bu oyunun zevkini tatmak için iki disketnizi feda etmelisiniz .

**CENK ÜNLÜ**

Sıfır sayfa 29

# CARS 2






Lotus ile listeleri alt üst eden Gremlin firması bu kez Süper Cars 2 ile zirvelerde dolaşıyor. Bir süre önce oynadığımız Süper Carsın ikincisi olan bu oyun her yönüyle mükemmel bir araba yarışı.

Oyunu yüklediğinizde spiker yarışı ile ilgili son haberleri veriyor ve arabaları tanıtıyor. Demonun ardından bir menü ile karşılaşacaksınız. Bu menüde birkaç ayarlama yapabilirsiniz. Oyun Easy, Medium ve Hard olmak üzere üç bölüme ayrılmış. Eminim ilk bölümü hepiniz ilk oynayışta geçebilirsiniz. Fakat özellikle Hard çok zor pistlerden oluşuyor. Oyunda ekran düzeni ise: Sol altta hızınızı görebilirsiniz. Hızınız ilk başta azdır. Hızınızı alacağınız motorlarla arttırabilirsiniz. Sağ alt tarafta ise hasarınız görebilirsiniz. Her çarptığınızda ve patladığınızda hasarınız artar. Hasar had, safhaya ulaştığında ise BOOOM! Arabanızın kontrolleri ise çok basit. Joystiği sağa çektiğinizde sağa, sola çektiğinizde ise döner, Ateşe basarak gaz verebilirsiniz. Gaz veriş hızınızı menüden değiştirebilirsiniz. Yarışı bitirebilmek için mutlaka ilk beşe girmelisiniz yoksa toplam skorunuzu gösteren bir tablo ile karşılaşırsınız. Diyelim ki ilk beşe girdiniz. Yarıştan sonra bazen size soru soruluyor. Bu sorular size extra puan ve para kazandırırken elinizdekileride alabilir. Bu sorular tamamen oyunla ilgili mantığınıza uyarak cevap verirseniz başarı ile soruları cevaplandırabilirsiniz. Bu ekrandan sonra tamir bölümüne geçeceksiniz. Bu ekranda arabanızın hasarları gösteriliyor. Arabanızın hangi bölümü arızalandıysa karşısında tamir için gereken parada yazar. Bölümün üzerine klikliğinizde paranız yeterli ise o bölüm tamir olacaktır. Bu işlemler bittikten malzeme ekranına geçebilirsiniz. Tabii ki eğer paranız kaldıysa. Bu ekrandaki malzemeler şunlar:

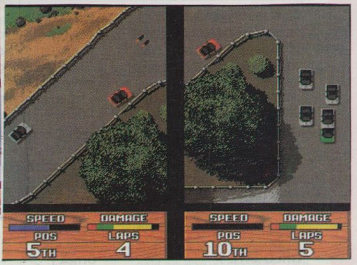


**FÜZELER:** Füzeleri arkaya ve öne atabilirsiniz. Füzeleri atmak için joystiği öne veya arkaya çekmelisiniz.

**MÖNOR:** İşte size gerçek bir füze. Ne-

# SUPER




den mi? Çünkü bu füze bir süre yol boyunca gidiyor ve önüne ilk çıkan arabayı mahvediyor. Yani kesin sonuç elde ediliyor. Bu kesin sonuç sizin içinde geçerli sakın unutmayın.

**SÜPER:** Bu füzeler diğerlerinden daha iri ve hızlıdır.

**LASTİKLER:** Siz hiç patlayan lastik gördünüz mü? Öyleyse bu lastikleri arkaya bıraktığınızdabir araba lastiğe çarparsa seyredin bakın lastik nasıl patlarmış.

**ARMOUR:** İşte yarış arabalarının vazgeçilmez bir parçası. Alacağınız birkaç zırhla daha az zarar görebilirsiniz. Hem de altı ay garantili ve vade ile satış.

**MOTOR:** Özellikle Easyde kağnı arabasından farksız ilerleyen arabanıza motor eklerseniz hızınız epey artar. Fakat çok hızlı olursanız dar yollarda daha çok çarparsınız. Benden söylemesi!

**NİTRO:** Nitro ile uzun bir atlam yapabilirsiniz.

Alt tarafta birkaç seçenek bulunmaktadır. BUY ile malzeme alabilir. SELL ile satabilirsiniz. Fakat düşük fiyata satabilirsiniz. Enflasyon her yerde aynı. Füze ve lastik gibi silahları FRONT ile öne REAR ile arkaya yerleştirebilirsiniz. REPAİR ile tamir ekranına dönersiniz.

Size tavsiyem ilk önce zırh ve motor almanızdır. Daha sonra diğer malzemeleri de alabilirsiniz. Paranızın hepsini harcamayın. Hasarlarınız için mutlaka para ayırın. Diğer yarışta para kazanacağınızı kim garanti edebilir. Sizden başka!

Süper Cars 2 her yönüyle birincisini aratmıyor. Grafikler, pistler ve oynanabilirlik iyi düşünülmüş. Süper Cars 2 kaçırılmaması gereken bir oyun. Fakat alırsanız şimdiden söyleyeyim özellikle Hard bölümünde sinirleriniz harab olabilir. Altıncı veya yedinci yarışlara gelip son anda altıncı olmanız sinirlerinizi bozabilir. KAÇIRMAYIN!

**SERKAN SÖZER**



# AMOS

Merhaba arkadaşlar. AMOS yazımızın yeni bir bölümünde yine beraberiz. Bu ay geçen sayıda başladığımız grafik komutlarına devam edeceğiz. Yazı dizimiz doğal olarak AMİGABASIC yazısıyla bir paralellik göstermektedir. Eğer AMOS BASIC ile bir probleminiz olursa AMİGABASIC yazısını da okuyun. Yine de tatmin olmazsanız bana mektup yazabilirsiniz.

Sırada yeni komutlarımız yer alıyor.

**GRLOCATE**

Bu komutla kursoru ekran üzerindeki herhangi bir noktaya koordinatlarını belirleyerek götürebilirsiniz.

Kullanımı :

GRLOCATE x, y

**Örnek** :

GRLOCATE 5, 100
GRLOCATE 10, 200
GRLOCATE 350, 200

gibi örnekler verebiliriz.

**XGR**

XGR fonksiyonu kursorun o andaki X pozisyonunu verir.

Kullanımı :

XGR

**Örnek** :

PRINT XGR

**YGR**

XGR gibi çalışır, kursorun o anki Y pozisyonunu verir.

Kullanımı :

YGR

**Örnek :**

PRINT YGR

**PLOT**

PLOT komutuyla verilen koordinatlara belli bir renkte nokta yerleştirebilirsiniz.

Kullanımı :

PLOT x, y, z

x : Noktanın X koordinatı.

y : Noktanın Y koordinatı.

z : Noktanın rengi. Verilmesi şart değildir. Verilmediği zaman en son kullanılan renk kullanılır.

Örnek :

```
FOR i=1 to 100
PLOT i, i
NEXT i
```

**POINT**

Bu komut verilen koordinattaki noktanın rengini bildirir.

Kullanımı :

Point x, y

**Örnek :**

PRINT POINT (100, 100)

**DRAW**

Draw komutu belli iki nokta arasına düz bir çizgi çekmek için kullanılır. Dört adet parametre gerektirir.

Kullanımı :

DRAW x, y to a, b

x : 1. noktanın x koordinatı

y : 1. noktanın y koordinatı

a : 2. noktanın x koordinatı

b : 2. noktanın y koordinatı

**Örnek** :

```
FOR i=1 to 100
FOR j=1 to 100
DRAW i, j to 10, 10
Next j
Next i
```

**BOX**

BOX komutu ile içi boş bir dikdörtgen ya da kare çizebilirsiniz. DRAW gibi dört parametre gerektirir.

Kullanımı :

BOX x, y TO a, b

x : Sol üst köşenin x koordinatı.

y : Sol üst köşenin y koordinatı.

a : Sağ alt köşenin x koordinatı.

b : Sağ alt köşenin y koordinatı.

Örnek :

BOX 10, 10 to 300, 70

**POLYLINE**

Bu komut DRAW ile aynı işi yapar fakat peşpeşe bir çok çizginin çizilebilmesine imkan verir. Bu sayede beşgen, altıgen, yedigen ve diğer geometrik şekilleri çizebilirsiniz.

Kullanımı :

POLYLINE a, b to x, y to q, z to .....

**Örnek :**

POLYLINE 10, 10 to 20, 20 to 100, 100 to 250, 100

**CIRCLE**

Çember çizdirmekte kullanılan bir komuttur.

Kullanımı :

CIRCLE x, y, z

x : Çemberin merkezinin X koordinatı.

y : Çemberin merkezinin Y koordinatı.

z : Çemberin çapı.

**Örnek** :

```
FOR i=1 to 100
CIRCLE 160, 100, i
NEXT i
```

**ELLIPSE**

Bu komutla bir elips çizdirebilirsiniz. Tabii elipsin her iki çapını da vermeniz gerekir.

ELLIPSE x, y, a, b

x : Elipsin merkezinin X koordinatı.

y : Elipsin merkezinin Y koordinatı.

a : Elipsin birinci çapı.

b : Elipsin ikinci çapı.

**Örnek :**

ELLIPSE 100, 100, 40, 50

**SET LINE**

Bu komutla çizgilerinizi tanımlayabilirsiniz. Yani dümdüz giden bir çizgi yerine kesik kesik giden bir çizgi ya da nokta

x : Noktanın x koordinatı.
y : Noktanın y koordinatı.
renk : noktanın rengi. PALETTE komutuyla belirlenen renk listesindeki numaraya göre belirlenir.

**Örnek** :

```
PSET (320,100),1
```

(320,100) koordinatlarına 1 numaralı renkte bir nokta koyar.
Bir de STEP fonksiyonu kullanabilirsiniz. Bu fonksiyon kullanıldığı zaman nokta (x,y) koordinatlarına değil en son çizilen noktadan (x,y) kadar uzağa konur.

**Örnek** :

```
PSET (100,50)
PSET STEP (10,20)
```

İkinci satırı PSET (110,70) şeklinde de yazabilirdik. Bu fonksiyonun bize faydası matematiksel bir fonksiyonu çizdirirken belli olur. Mesela f(x)=sin(x) fonksiyonunu tek tek hesaplayıp çizdirmektense STEP kullanarak rahatça çizdirebiliriz.

**POINT**

Point komutu verilen bir noktanın ne renk olduğunu belirlememize olanak sağlar. Kullanımı öu şekildedir :

```
POINT (x,y)
```

x ve y noktanın koordinatlarını belirlerler.

**Örnek** :

```
PRINT POINT (100,100)
```

(100,100) koordinatlarındaki noktanın rengini verir. (Verilen değer bir sayıdır ve bu sayı PALETTE komutu ile belirlenen renk numarasıdır.)
Eğer verdiğiniz koordinatlar ekrana sığmıyorsa kullanmut -1 değeri verir.
Bu arada ufak bir program dökümü.

```
10 FOR A=1 TO 1000
20 X=INT(640*RND)
30 Y=INT(200*RND)
40 Z=INT(4*RND)
50 PSET (X,Y),Z
60 NEXT A
```

Açıklama :
10. Satır : İlk önce bir FOR .. NEXT döngüsü kullanarak 1000 kez sürecek bir süreci başlatıyoruz.
20. Satır : INT ve RND fonksiyonlarını kullanarak 0 - 640 arası bir sayı yaratıyoruz.
30. Satır : 0 - 200 arası bir sayı yaratıyoruz.
40. Satır : 0 - 3 arası bir sayı yaratıyoruz.
50. Satır : Belirlediğimiz koordinatlara (x,y) z renginde bir nokta koyuyoruz.
60. Satır : 10. satırdaki döngüye geri atlıyoruz.

**MATEMATİKSEL FONKSİYONLAR**

Şu anda grafik komutlarımıza kısa bir ara veriyor ve AMIGA-BASIC tarafından desteklenen matematiksel fonksiyonlara bir göz atıyoruz. Tatilde çalışma illetine yakalandıysanız bunu hiç olmazsa AMIGA ile yapabilirsiniz.

**ABS**

Absolute value - Mutlak değer fonksiyonu
Verilen sayının mutlak değerini verir. Kullanımı :

```
ABS (x)
```

**Örnek** :

```
PRINT ABS (-776), ABS (435)
 776          435
```

**ATN**

Arc Tangent fonksiyonu
radyan cinsinden verilen X' in arctangent' ını verir. Sonuç -pi/2 ile pi/2 arasında olur.
Kullanımı :

```
ATN (x)
```

**Örnek** :

```
PRINT ATN (3.14156)
```

**CINT**

CINT komutu verilen sayıyı yuvarlayarak bir tam sayıya dönüştürür. Kullanımı şu şekildedir :

```
CINT (x)
```

**Örnek** :

```
PRINT CINT(4,66),CINT(4,2)
 5     4
```

CINT verilen sayının ondalık kesimi 0.5' e eşitse sayının tamsayı kesimine bakar. Eğer tamsayı çiftse yuvarlama yukarı doğru yapılır. Tamsayı tekse yuvarlama aşağı doğru olur.

**COS**

Cos komutu verilen sayının kosinüsünü verir. Verilecek sayı radyan cinsinden olmalıdır.
Kullanımı :

```
COS (x)
```

**Örnek** :

```
PRINT COS(3.14156)
 -1
```

**EXP**

Logaritmalarda kullanılan e sayısının x üssünü verir , yani e üssü x.
Kullanımı :

```
EXP (x)
```

**Örnek** :

```
PRINT EXP(1)
 2.718.....  ; bu sayıda e'nin kendisidir.
```

**FIX**

FIX fonksiyonu INT fonksiyonunun aynısıdır fakat INT gibi negatif sayıları yuvarlamaz , tamsayı kısmını aynen verir.
Kullanımı :

```
FIX (x)
```

**Örnek** :

```
PRINT FIX(-5,96),INT(-5,96)
 5     6
```

**INT**

Verilen sayıya en yakın tam sayıyı verir.
Kullanımı :

```
INT (x)
```

**Örnek** :

```
PRINT INT (6.54545)
 6
PRINT INT(7,6789)
 7
```

Evet bu aylık da bu kadar. Gelecek ay grafik komutlarına devam ederken matematiksel fonksiyonların bir kısmını daha inceleyeceğiz.
Eğer sorularınız - sorunlarınız ya da önerileriniz varsa bana yazabilirsiniz.

**BAHADIR AKCAN**
**Maşuklar Yokuşu 2/2**
**Beşiktaş / İstanbul**



# THE SECRET OF MONKEY

Threecook, Peepwood, Feepwood,Treecool. Öfff şu adamın adını bir türlü yazamadım Treewood. Threepwood, hah işte oldu Threepwood. Guybrush Threepwood, Ne komik isim değilmi, Ben şahsen böyle bir ismim olmasını istemezdim, Ama Eğer The Secret Of Monkey Island'ı oynamak istiyorsanız bu acayip ada katlanmak zorundasınız.

Evet şimdi gelelim Monkey Island'ın konusuna. Olaylar Karaip'lerin oralarda bir yerlerde bulunan Melee Island'da gelişiyor, adamımız Guybrush küçük yaşlardan beri korsan'lara meraklı birisi. ve korsan olmak için evinde kalkıp Mele Island'a gelmiş, burada biraz durup Melee Island'dan bahsedelim, Melee Island korsan'ların buluşup eğlendiği bir yer, burada her tür korsana rastlamak mümkün, neyse Guybrush'ın tepeden şehre inmesiyle kontrol 'ü biz alıyoruz, yeri gelmişken Oyun içindeki demo'ları ESC tuşuyla atlayabilirsiniz, komutlar diğer LucasFilm oyunlarıyla aynı burada fazladan bir TALK TO seçeneği eklenmiş, Ayrıca oyun 4 bölümden oluşuyor The Three Trials, The Journey,Under The Monkey Island,The Duel

PART ONE THE THREE TRIALS:

Bu bölümde amacımız korsan olmanın üç şartını yerine getirip korsan olabilmek..

Şehre girince ilk olarak sağa ilerleyin ve duvardaki posstere bakın (LOOK AT POSTER), bu Governer Marley'in tanıtım posteri, sonra tekrar sağa doğru gidip oyundaki en önemli yerlerden bir olan SCUMM BAR'a gelin kapıyı açın ve içeri girin (OPEN DOOR), burada bir çok korsan var, şimdi biraz bilgi toplamak için korsanlarla konuşalım,kapımınsağındaki adamın yanına gidin ve onunla sohbete başlayın (TALK TO PIRATE), bu konuşmalar oyun içinde oldukça önemli bir yer kapsıyor, o yüzden ben bunları size aynen yazıyorum:

-MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD. I'M NEW IN TOWN
-WELL, WHAT'S YOUR NAME ?
-I WANT TO BE A PIRATE
-WHERE CAN I FIND THE GOVERNOR ?'
-WHY NOT ?
-WHO IS THIS PIRATE ?

Bu konuşmadan sonra Korkunç Korsan Le-Chuck'in kim olduğunu anlıyoruz, bu adam bir zamanlar Governer Marley'e aşık olan bir korsanmış. Governor onun aşkını red edince adam çıldırmış ve burasını yakıp yıkmış daha sonrada buradan ayrılıp Monkey Island'a doğru yola çıkmış, ama o anda çıkan bir fırtına Le-Chuck'ın gemisini batırmış ve bu kazadan kimse kurtulamamış, o günden beri LeChuck ve hayalet gemisinin Monkey Island'la Melee Island arasında gezdiği söylenirmiş. Evet şimdi sağdaki masada oturan korsanın yanına gidin ve onunla da konuşun(TALK TO PIRATE),

-EXCUSE ME, BUT I'M LOOKING FOR DART BOARD
-CAN YOU TELL ME STORY ABOUT LE CHUCK GUY ?
-HOW DID HE DIE ?
-WHAT IS THE SECRET OF MONKEY ISLAND ?
-WHERE CAN I GET A DRINK ?
-WHAT HAPPENED TO YOUR EYE ?
-I'D LİKE TO INTRODUCE MYSELF, MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD

Biraz daha sağa gidip perdenin yanında kemikle uğraşan köpeğin yanına gelin ve onunla konuşun (TALK TO DOG)

'WOOF'
'WUF LE CHUCK ?'

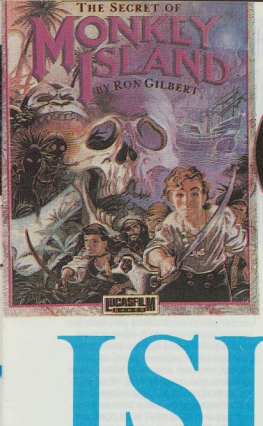
Daha sonra masada oturan ve tiplerinden önemli oldukları anlaşılan üç korsanla konuşun (TALK TO IMPORTANT LOOKING PIRATES)

-I WNAT TO BE A PIRATE
-TELL ME MORE ABOUT MASTERING THE SWORD
-TELL ME MORE ABOUT THE MASTERING THE ART OF THIEVERY
-TELL ME MORE ABOUT THE TREASURE HUINTING
-I'LL BE RUNNING ALONG YOU NOW

Evet artık burada konuşacak adam kalmadı, şimdi bu üç korsanın önünde biraz bekleyin, az sonra mutfak kapısı açılacak ve ahçı buradan dışarı çıkıp müşterilerle ilgilenmeye gidecektir, o ekrandan kaybolunca sizde mutfak kapısını açıp içeri süzülün (OPEN DOOR),Burada ilk olarak yukarıdaki masada duran eti alın (PICK UP HUNK OF MEAT), sonrada masanın altındaki tencereyi (PICK UP POT), sağdaki kapıyı açınca iskeleye bir martı geliyor ve sizin göz koymuş olduğunuz balığı yemeye başlıyor, iskelenin sağ alt köşesine gidersenız tahtaların kalkarak martıyı korkuttuğunu görünsünüz, bunu birkaç kez tekrarlayıp martı yice havalanınca balığı alın (PICK UP FISH), bardan dışarı çıktığınızdabir demo göreceksiniz bu demoda LeChuck ve onun hayalet tayfalarıyla arasında geçen ve konusu siz olan konuşmaya tanık olacaksınız, Le-Chuck sizin gibi birinin nasıl ona karşı geldiğine kızacak ve bizimle özel olarak ilgileneceğini söyleyecek. Şimdi geldiğiniz yollardan geri dönüp oyuna başladığınız yerin solundaki tepeden yukarı çıkın (WALK TO CLIFFSIDE), burada denizi gözleyen yaşlı bir adam var onunla konuşun (TALK TO LOOKER).

-DO YOU EVER WONDER IF WE ARE ALL JUST CHARACTERS IN A NOVEL ?
-I'M GUYBRUSH THREEPWOOD
-WHAT THE HECK IS WRONG WITH "GUYBRUSH THREEPWOOD"

devamı sayfa 34








# ISLAND

-I'LL JUST BE OFF TO SEEK MY FORTUNE NOW
Evet sağa gidince kendimizi kuş bakışı olarak bir harita üzerinde göreceğiz, burada ilk olarak ortada olan 'CLEARING' in üstüne basarak oraya gidin, burası bir sirk, vakit kaybetmeden çadırın içine girin, içeri girince sirkin sahibi olan Spaghetti kardeşlerin tartıştığını göreceksiniz, tartışma sebepleri yeni buldukları Top numarasının ilk kimin deneyeceği, ikiside sudan sebepler göstererek bu işi birbirinin üstüne atmaya çalışıyorlar, siz sözlerin kesip onlarla konuşmaya başlıyorsunuz
-...AHEM..
-HOW MUCH WILL YOU PAY ME ?
-OK, SOUNDS GOOD
-OF COURSE I'VE GOT A HELMET, WHAT SORT OF IDIOT DO YOU TAKE ME FOR ?
Bu konuşmalardan sonra adamlar kaskınızı görmek istyorlar onlara bardan aldığınız teneresi göstterin (USE POT),ve denemeye hazırlanın atış yapıldıktan sonra kendinizi bir direğe yapışmış olarak yerde buluyorsunuz adamlar yanınıza gelip nasıl olduğunuzu sorunca çıkan cevaplardan birini seçin ve paranızı alarak dışarı çıkın, evet artık 478 altınımız var, şehre dönüp ihtiyacımız olan bir iki şeyi alalım, şehre gidince barın ordan sağa devam ederek şehir meydanına çıkın (WALK TO ARCHWAY), köşe başında bekleyen adamla konuşun (TALK TO CITIZEN OF MELEE)
-HWAT IS THIS ? SOME SORT OF CODE ?
adam bu sorunuz karşısında kızıp konuşmayı keşiyor tekrar konuşun onunla (TALK TO CITIZEN OF MELEE)
-I JUST WANT A MAP
-I'LL TAKE IT, I'LL MAKE A S WELL GIFT
evet 100 altın bayılarak bir adet hazine haritası aldık, buna bir bakalım değilmi (LOOK AT MAP), ne yazikki kandırıldıkbu hazine haritası değil dars etmeyi öğreten bir kılavuz, sol tarafta oturan üç adama gidip onlarla konuşun (TALK TO LOW MORAL PIRATES)
-DO YOU GUYS KNOW THE SNEAKY LOOKING MAN ON THE OPPOSITE CORNER ?
-NO, BUT I'LL TAKE ONE IF YOU GIVE ME TO PIECES OF EIGHT .
bu adamlardan bedava dakikalar satın aldık, neyse şimdi sağ taraftaki kapıların altta olanını açarak içeri girin (OPEN DOOR), burası bir falcının evi, sağa ilerlemeden önce masanın üstünde duran plastik tavuğu alın (PICK UP CHICKEN),ve onun ne olduğuna bir bakın (LOOK AT CHICKEN), üstünde bir kanca olduğunu öğreniyorsunuz, sonra sağa gidip falcıyla konuşun (TALK TO FORTUNE TELLER)
-DO YOU READ PALMS ? AM I GOING TO BE A RICH ?
- YES TELL ME EVERYTHING THAT GOING TO HAPPEN TO ME
başınıza neler gelceğini dinleyip öğrendikten sonra falcı kayboluyor, artık burada hiç işimiz kalmadı, dışarı çıkın (OPEN DOOR), dışarı çıkınca saat kulesinin altından geçerek şahrin arkasına gidin, burada kendinizi yine üstten görüyorsunuz, biraz bekleyin az sonra ara sokatan birinin sizi çağırdığını duyacaksınız, sesin geldiği yere gidin, burada karşısınıza MuLee Island'ın suratsız şerifi Fester çıkıyor, Onunla otomatik olarak konuşuyorsunuz,
-DID YOU HEAR SOMETHING BACK IN HERE TOO ?
-I'M GUYBRUSH THREEPWOOD, I'M NEW IN TOWN
Fester gidince sizde buradan çıkıp sağınızdaki dükkana girin (OPEN DOOR), içeri girince eğer adam burada değilse masanın üstündeki zili çalın adam anında geliyor (USE BELL), neyse önce duvardaki kılıcı alın (PICK UP SWORD), sonrada yukarıdan küreği alın (PICK UP SHOVEL), daha sonra da adamla konuşun (TALK TO STORE KEEPER)
-ABOUT THIS SWORD
-I WANT IT
-ABOUT THIS SHOVEL
-I WANT IT
-I THINK I'D JUST LIKE TO BROWSE
artık bir kılıcımızvar ve biz şimdi onu kullanmayı öğrenelim ne dersiniz, geldiğiniz yoldan geri dönerek,şehrin dışına çıkın, ve harita üstünde sağ alt köşedeki ışığın üstüne basın ve oraya gidin ama bu sirada yasak bir yere geliyorsunuz burada köprüyü koruyan bir Troll var ve karşılık vermeden kimsenin geçemeyeceğini söylüyor. Onunla konuşun (TALK TO TROLL)
-HOW MUCH IS THE TOLL ?
-SOME SEMI-RANERD MEAT OR TRY TO FIND SOMETHING
konuşmanız bitince ona balığı verin (GIVE FISH TO TROLL), böylelikle hem köprüden geçiyoruz hemde bir sahtekarlığı anlıyoruz, neyse harita ekranı çıkıncaiyine sağ alttaki evi seçip oraya gidin. Burası bir dövüş öğretmeninin evi, kapıyı açın (OPEN DOOR), Guybrush Kapıyı çalması gerektiğini söylüyor, az sonra dev gibi bir adam kapıyı açıyor ve size ne istediğinizi soruyor,
-COULD YOU TRAIN ME BETTER THAN THE SWORDMASTER ?
-I DO SO HAVE WHAT IT TAKES
-I DO SO
-I DO SO
-I HAVE 30 PIECES OF EIGHT
-OK, CHECK IT OUT
içeri girince adam size bir ayrıcalık tanıyacağını ve çabuk öğrilmeniz için sizi makineyle karşı karşıya getireceğini söylüyor bu makine onun kendi icadı olan bir şey ve insanı bu işi öğrenmeye mecbur bırakıyor, buralar demo bun-



-THIS IS THE END FOR YOU YOU CRAWLING CUR
-AND I'VE GOT A LITTLE TIP FOR YOU, GET THE POINT
-I GOT THIS SCAR ON MY FACE DURING A MIGHTY STRUGGLE
-I HOPE NOW YOU'VE LEARNED TO STOP PICKING YOUR NOSE
-MY HANDKERCHIEF WILL WIPE UP YOUR BLOOD
-SO YOU GOT THAT JOB AS JANITOR AFTER ALL
-YOU'RE NOT MATCH FOR MY BRAINS YOU POOR FOOL
-I'D BE IN REAL TROUBLE IF YOU EVER USED THEM
-I'VE SPOKEN WITH THE APES MORE POLITE THAN YOU
-I'M GLAD TO HEAR YOU ATTENDED YOUR FAMILY REUNION
-I'M NOT GOING TO TAKE YOUR INSOLENCE SITTING DOWN
-YOUR HEMORHOIDS ARE FLARING UP AGAIN, EH ?
-HAVE YOU STOPPED WEARING DIAPERS YET ?
-WHY ? DID YOU WANT TO BORROW ONE ?
-YOU HAVE THE MANNERS OF THE BEGGAR
-I WANTED TO BE MAKE SURE YOU'D FEEL COMFORTABLE WITH ME
-I ONCE OWNED A DOG SMARTER THAN YOU
-HE MUST'VE TAUGHT EVERYTHING YOU KNOW

ları izlerken Captaın Smark size Dövüşte her zaman becerinin değil bazen sözlerinde işe yaradığını söylüyor, bunlar iki soru iki cevap, bunları aşağıda veriyorum

-YOU FIGHT LIKE A DAIRY FARMER
-HOW APPROPRIATE YOU FIGHT LIKE A COW
-SOON YOU'LL BE WEARING MY SWORD LIKE SHISH KEBAB
-FIRST YOU'D BETTER STOP WAWING IT AROUND LIKE FEATHER-DUSTER

Bu soru cevaplar ne diye sorabilirsiniz oyundaki kılıç dövüşleri sözcüklerle yapılıyor yani şöyle atak sırası sizdeyken rakibinize bir soru soruyorsunuz rakibiniz o soruya doğru cevap verirse üstünüze yürüyerek sizi geri çekiyor ve atak sırası ona geçiyor, eğer sorunuza cevap vermezse siz onun üstüne yürüyorsunuz ve sıra yine sizde kalıyor rakibinin üstüne üç kez yürüyen dövüşü kazanıyor. Neyse buradan dışarı çıktığınızdaada trafiğinin kalabalık olduğunu görüyorsunuz, adanın solunda bir yerde durun ve adamlarla dövüşün. Adamlar sizin yanınıza geldiğinde değişik bir ekran çıkıyor ve kendinizi adamın karşısında buluyorsunuz ona:

-MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD. PREPARE TO DIE

derseniz dövüş başlıyor, oyunda dövüşlerde başarılı olmak için fazla pratik yapıp çok soru bulmalısınız çünkü ilerde Swordmaster'la dövüşürken bunlara ihtiyacınız olacak,dövüşe başlarken soru sorma sırası sizde oluyor, ilk olarak cevabını bilmediğiniz soruları sorarak onlara cevap arayın rakibiniz size "OH YEAH ?", "I'M SHAKING, I'M SHAKING", "I AM RUBBER, YOU ARE GLUE"'nun dışında bir şey söylerse bu doğru cevaptır bunu sorunun yanına yazarak öğrenin ayrıca yeni duymuş olduğunuz soruları not ederek bunları başkalarına sorarak cevapları bulun size bütün soruları cevaplarıyla veriyorum siz sorup doğru cevap aaldıklarınızınyanına işaret koyun ve bu listede yazan soruların TÜMÜNE cevap almadan SwordMaster'a gitmeyin. Bu listede üstte yazanlar soru, altta yazanlar ise cevaptır. Bunlara göre cevap verin, veya soru sorun

-SOON YOU'LL BE WEARING MY SWORD LIKE SHISH KEBAB
-FIRST YOU'D STOP WAVING IT AROUND LIKE A FEATHER DUSTER
-YOU FIGHT LIKE A DAIRY FARMER
-HOW APPROPRIATE YOU FIGHT LIKE A COW
-THERE ARE NO WORDS HOW DISGUSTING YOU ARE
-YES THERE ARE. YOU JUST NEVER LEARNED THEM
-PEOPLE FALL AT MY FEET WHEN THEY SEE ME COMING
-EVEN BEFORE THEY SMELL YOUR BREATH
-NOBODY'S EVER DRAWN BLOOD FROM ME AND NOBODY EVER WILL
-YOU RUN THAT FAST
-I'VE HEARD YOU ARE CONTEMPTIBLE SNEAK
-TOO BAD, NO ONES EVER HEARD OF YOU AT ALL
-YOU MAKE ME WANT TO PUKE
-YOU MAKE ME SOMEBODY ALREADY DID

Evet artık SwordMaster'la dövüşecek kadar pratiğiniz olduğuna göre, niye ona gidip dersini vermiyoruz, bunun için önce satıcının dükkanına gidin, ve onunla konuşun (TALK TO STORE KEEPER)

-I'M LOOKING FOR SWORDMASTER OF MELEE ISLAND

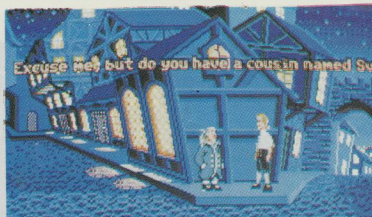
Adam buna Carla (SwordMaster)'ın karar vereceğini söyleyerek dışarı çıkıyor, evet şimdi bir takip başlıyor, yaşlı adamı şehrin dışına kadar takip edin ve peşinden Fork adı verilen labirentimsi ormana girin, buradaki ilk ekranda sarı çiçekler var, onlardan bir bölümünü alın (PICK UP YELLOW PETAL), sonra adamı devamlı takip edin ve o hangi yola sapıyorsa sizde oraya sapın, az sonra adamin bir tabelayla uğraştığını göreceksiniz, yaşlı adam biraz zorlayarak tabelayı itiyor ve karşıya geçen gizli yolu ortaya çıkarıyor, o geçtikten sonra siz geliyorsunuz, hemen köprüden geçerek SwordMaster'ın evine gelin, adam onunla sizin için konuşuyor fakat ikna edemiyor, az sonra yaşlı adam gidiyor, siz SwordMaster'la konuşun (TALK TO SWORDMASTER),

-MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD, I'VE COME TO KILL YOU

Evet dövüşe başlıyorsunuz, amacınız ve oynayış stili diğer dövüşlerle aynı fakat burada onu yenmeniz için 5 vuruş yapmalısınız, ayrıca soruları hep o soruyor, sorduğu sorular farklı fakat cevapları az önceki dövüşlerde aldığınız cevapların aynısı, ben size bunların beşini veriyorum, eğlencesinin kaçmaması için diğerlerini siz bulun, pek zorlanacağınızı sanmıyorum zaten genelde bunların içinden iki üç tanesi her dövüşte muhakkak çıkıyor, soruların anlamını anlayabilirseniz cevaplarının kolayca bulursunuz

-I HOPE YOU'VE A BOAT READY TO ESCAPE
-WHY ? DID YOU WANT TO BORROW ONE ?
-I'VE GOT THE COURAGE AND SKIILL OF A MASTER SWORDMAN
-I'D BE IN REAL TROUBLE IF YOU EVER USED THEM
-NOW I KNOW WHAT FILTHY AND STUPIDITY REALLY ARE
-I'M GLAD TO SEE YOU ATTENDED YOUR FAMILY REUNION
-MY TONGUE IS SHARPER THAN ANY SWORD
-FIRST YOU'D BETTER STOP WAVING IT AROUND LIKE A FEATHER DUSTER
-IF YOUR BROTHER'S LIKE YOU BETTER TO MARRY WITH A PIG
-YOU MAKE ME THINK SOMEBODY ALREADY DID

SwordMaster'ı yendikten sonra, o size bunu ispat etmeniz için bir T shirt veriyor, buradan çıkıp ormanda biraz gezinin ve haritayı kullanarak Melee Island'ın hazinesinin gizli olduğu yeri bulun, burayı görünce hemen tanırsınız, ağaçlarla çevrili bir açıklık, sağ tarafta bazı yazılar var isterseniz onları okuyabilirsiniz, daha sonra yerdeki '+' işaretini kazın (USE SHOVEL WITH MARK X), uzun süren ve yorucu bir kazıdan sonra Melee Island'ın şu ünlü hazinesini buluyorsunuz, bunlar sandığınız gibi mücevher dolu bir sandık değil sadece bir t shırt, hemde üstünüze uymayan bir beden LaHavle diyerek o çukuru tekrar kapatıyorsunuz, bunları yaptıktan sonra geldiğiniz yollardan dönerek, tekrar şehre oradan da Scumm bar'a gidin, başta konuşmuş olduğunuz Üç korsana hazineyi ve Swordmaster'dan aldığınız T shırt'ü gösterin (GIVE T-SHIRT TO IMPORANT LOOKING PIRATES, GIVE T-SHIRT %100 COTTON TO IMPORTANT LOOKING PIRATES), üç beceriden ikisine artık sahibiz, sıra sonuncusunda yani hırsızlıksanatında, bunu başarmak için Governor'ın evindeki çok kollu altın Idol'ü çalmalısınız, bir çok kişi bu güne kadar onu çalmayı denemiş fakat başaramamış, şimdi tekrar dışarı çıkıp, sğadan şehir meydanına gelin. Saat kulesinin altından geçerek arka sokaklara gelin, solda ayrı bir yol ve dağın eteklerinde de Governor'ın evi var, evin yanına gelince karşınıza koruma köpekleri çıkıyor, bunları geçmenin tek yolu onları uyutmak, ormandan aldığınızsarı bitkinin yaprakları ile et parçasını birleştirin (USE YELLOW PETAL WITH HUNK OF MEAT), artık köpekleri düşler ülkesine gönderecek bir ilacımız oldu, bunu onlara verin (GIVE MEAT WITH CONDIMENT TO PIRANHA v.s.), artık köpekler uyudular, bu sırada Bu oyunda kimsenin yani hiç bir canlının ölmediğine dair bir uyarı alıyorsunuz, artık governor'ın evine gidebiliriz, kapıyı açın ve içeri girin (OPEN DOOR), önce sağdaki kapının yanından vazoyu alın (PICK UP VASE), sonra da kapıyı açın ve içeri girin (OPEN DOOR), siz içeri girdikten sonra şerif Fester ortaya çıkıyor ve bu kez sizi yakalayacağını söylüyor ve arkanızdan içeri giriyor, bu kapının arkasında neler olduğunu görebilmeyi çok isterdim, inanın çok ilginç şeyler oluyor patlamalardan tutun ipnotize etmeye kadar türlü olaylar gelişiyor bu duvarın arkasında, buraları demo isterseniz ESC'ile atlayabilirsiniz ama ben size izlemenizi tavsiye ederim, neyse harketli bir kavgadan sonra duvardaki resmi indirip dışarı çıkıyorsunuz, sola gidip tekrar vazoyu alın (Kavga esnasında onu geri yerine bırakıyorsunuz),sonra dışarı çıkıp kilisenin solundaki hapishaneye girin, elinizde yeni almış olduğunuz dört şey var GOPHER REPELLENT, BOOK OF STYLE, WAX LIPS ve STAPLE REMOVER, hücredeki adamla konuşun o sizden özgürlüğünü veya bir nane sakızı getirmenizi istiyor, bu isteğini yerine getirmek için buradan çıkıp dükkana gidin ve satıcıyla konuşun (TALK TO STORE KEEPER) adam size biraz kızgın o kadar yolu tepip döndüğünde size burada bulmadığı için bayağı öfkelenmiş. Neyse ne istediğinizi sorunca, BreathMınts diye cevap verin, sakızı alınca tekrar hapishaneye dönüp bunları mahkuma verin (GIVE BREATHMINTS TO PRISONER),adam bu hareketinize oldukça seviniyor ve sizinle dost oluyor, ama bir sorunu daha var oda fareler, bu adam farelerden nefret ediyor ve sizden farelere karşı bir çare bulmanızı rica ediyor, elinideki Gopher Repellent'ı ona verin (GIVE GOPHER REPELLENT TO PRISONER) adam gerçekten size minnettar kalıyor, bu kadar iyiliğinize karşılık o adamdan bir şeyler isteyelim ha ? Ne dersiniz (TALK TO PRISONER), adam size verebileceği tek şeyin




teyzesi tarafından gönderilen kek olduğunu söylüyor,ardından da onu size veriyor, kek! alınca açın ve yiğine bakın (OPEN CAKE), içinden bir törpü çıkacak, şimdi hızla Governor'ın evine girdin ve duvardaki tablonun arkasından çıkarı deliğe klikleyin (WALK TO GAPING HOLE), içeride yine Şerifle karşışıyorsunuz ve olmadık derecede komik olaylar oluyor, sonunda amacınıza ulaşıp Altın Idol'ü alıyorsunuz, fakat şerifi kilitleme yeye vakit kalmadan boğazınıza yapışıyor, ve açıklama istiyor, çıkan seçeneklerden her hangi birini seçin, bu açıklama doyurucu değil ama birden bire ortaya çıkan Governor Marley' işleri değiştiriyor Fester'ı oradan kovduktan sonra, sizinle konuşuyor ilginç adınızı duyduğundan beri sizinle tanışmak istediğini söylüyor, fakat zavallı Guybrush heyecanlarınıza işler karışıyor.

-WELL

-JEEPERS

dedikten sonra, Governor size kızarak gidiyor, sizde çaresiz dışarı çıkın (OPEN DOOR), o ne ? Aptal Fester kapıda çıkmanızı bekliyormuş, sizi enseleyerek, iskeleye götürüyor, çalmış olduğunuz Idol'u boynunuza asıp,bırakıyor.Governor hakkındaki planlarını ve neler yapacağını anlatıyor, sonrada kendinizi denizde buluyorsunuz,suya düştüğünüz anda yapacak pek bir şeyiniz yok, ama Guybrush nefesini 10 dakika tutabildiğini söylemişti, hemeşse vakit kaybetmeden Idol'ü alın (PICK UP IDOL), içinç bir düşünce değil mi? Daha sonra orada duran kılıcıalıp dışarı çıkıyorsunuz, yukarda hiç ummadığınız bir manzaraylakarşılaşacaksınız, LeChuck'ın hayalet gemisi yavaş yavaş uzaklaşıyor, siz bunun ne olduğunu düşünürken, gözcü gelip LeChuck'ın Governor'ı kaçırdığını söylüyor ve LeChuck'tan geken bir notu size veriyor, bu notta Governor'ın iyi olduğu yazılı ayrıca herhangi bir kahramanlık denemesinde ise onun ölecegi belirtilmiş. Evet korsan olmak istiyorduk değil mi ? Bundan iyi fırsat mı olur, haydi gidip Governor'ı kurtaralım. LeChuck'ın saklandığı yer Monkey Island, Monkey Island'a gitmek için bir gemiye olmalı, gemiyi yönetmek içinde tayfalara ihtiyacımız var demekki önce tayfa bulmalıyız, sağa gidip Scumm Bar'ın önüne gelin (WALK TO DOCK), kapıyı açıp içeri girin, herkes çıtmiş ve burası: kesiz kalmış, masaların üstündeki tüm bira bardaklarını toplayın (PICK UP MUG),sağa gidince ahçının ağladığını görüyorsunuz, onu boşverip mutfağa girin, Inventory'de en üstte bulunan bardağa kapının yanındaki fıçıdan Grog doldurun (USE MUG WITH BARREL), bu Grog denen nanenin içinde sulfür,K as.. falan var ve bira bardağını hızla eritiyor,onun için tamamen erimek üzereyken içindeki Grog'u Inventory'deki diğer bardağa boşaltın (USE ...MUG ON MUG), böyle yaparak, hapishanedeye gin ve, zavallı mahkumun hücre kapısının kilidine Grog'u boşaltın (USE ...MUG ON LOCK), adam artık serbest, siz onu tayfa yapacağım diye düşünürken o sizi kandırıp kaçıyor, ama üzülmeyin daha sonra tayfa olmayı kabul edecek. Şimdi şehirden çıkıp SwordMaster'ın yanına gidin ve onunla konuşun (TALK TO SWORDMASTER).

-THE GOVERNOR HAS BEEN KIDNAPPED

Carla buna karşılık tayfa olmayı kabul ediyor, buradan çıkıp, haritanın sağ üst köşesindeki kıyıya gidin (SHORE), burada bir uçurum karşıda da ev var, uçurumu geçmek için aradaki teli kullanmalısınız, önce platformun üstüne çıkın (WALK TO POLE), daha sonra plastik tavuğu kabloya geçirip karşıya geçin (USE RUBBER CHICKEN ON CABLE), karşıya geçince kapıyı açıp içeri girin (OPEN DOOR), burası bir demircinin evi, içeri girince adam sizle konuşuyor, onu da tayfa yapalım ha ne dersiniz,

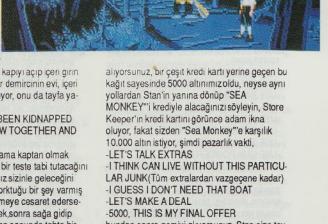
-THE GOVERNOR HAS BEEN KIDNAPPED

-WE COULD GET A CREW TOGETHER AND SAIL OF AFTER THEM

adam da işi kabul ediyor, ama kaptan olmak istediğinizi söyleyince sizi bir teste tabi tutacağını ve burada başarılı olursanız,sizinle geleceğini söylüyor,bu adamın çok korktuğu bir şey varmış ve siz eğer onunla yüzleşmeye cesaret ederseniz şartlarınızı kabul edecek,sonra sağa gidip mekanizmaları seçiyor, ve en sonunda tahta bir kapı kalıyor adam bunu açmaya korktuğunu söyleyerek sizin açmanızı istiyor ve kenara çekiliyor, kapağı açın (OPEN DOOR), bu adamın korktuğu şey bir papağan,kısa demorun ardından oyuna dönünce komut hanesinin değiştiğini göreceksiniz, hepsinin yerini tuhaf şeyler almış, orada en başta duran seçeneği kuşun üstüne kullanın (TAUNT MURDEROUS WINGED DEVIL),evet test buymuş, adam sizin tayfanız olmayı kabul etti, bizimde zaten üç tayfaya ihtiyacımız vardı, tayfalarımız hazır olduğuna göre, artık bir gemi almalıyız, tavuğu kullanıp karşıya geçin (USE RUBBER CHICKEN ON CABLE),sonra dışarı çıkıp harita üstünde limana gidin, burası Stan Adındaki bir adamın kullanılmış gemileri sattığı yer, ondan bir gemi almalıyız, bunun için her seçeneği deneyin sonunda size "SEA MONKEY" adında bir gemiyi satmaya teyecek bu bizim alacağımız gemi fakat yeterli paramız yok,ona kredi kabul edip etmediğini sorun kabul etmeyecek, sizde kendinizi dışarıda bulacaksınız, buradan dışarı çıkıp tekrar şehre gidin ve ve kilisenin yanındaki dükkana gidin, adamla konuşun ve kredi almak istediğinizi söyleyin, burada biraz dikkatli olmalısınız,adam kasanın yanına gidince kolu çeviriyor bu çevirmeler kasanın şifresidir, bunları dönüş sırası olarak bir yerlere çizin yani üç kez sağa veya bir kez sola, şifre dört adımdan oluşuyor, meselâ adam bir kez sağa çevridikten sonra tam ters yöne çevirmeye başladığındaşifrenin ikinci adımına geçmiş oluyor, böylelikle dört adımı yazın, sonra adam kasayı açıp kredyi alıyor ve size bir işiniz olup olmadığını soruyor, çıkan seçeneklerden herhangi birini seçin, adam kızıp kredi vermeyi reddediyor ve parayı götürüp yerine koyuyor, tekrar yasınıza gelince ona

-I'M LOOKING FOR SWORDMASTER OF MELEE ISLAND

deyin, adam dışarı çıkınca gidip şifreyi kullanarak kasayı açın (PUSH HANDLE:Sağa doğru, PULL HANDLE:Sola doğru), şifreyi girdikten sonra bir zil sesi duyacaksınız ve kasa açılacak,içerde bir kağıt parçası var bunu otomatik olarak



alıyorsunuz, bir çeşit kredi kartı yerine geçen bu kağıt sayesinde 5000 altınımızoldu, neyse ayrı yollardan Stan'ın yanına dönüp "SEA MONKEY"'i krediyle alacağınızı söyleyin, Store Keeper'in kredi kartını görünce adam ikna oluyor, fakat sizden "Sea Monkey"'e karşılık 10.000 altın istiyor, şimdi pazarlık vakti,

-LET'S TALK EXTRAS

-I THINK CAN LIVE WITHOUT THIS PARTICULAR JUNK(Tüm extralardan vazgeçene kadar)

-I GUESS I DON'T NEED THAT BOAT

-LET'S MAKE A DEAL

-5000, THIS IS MY FINAL OFFER

bundan sonra gemiyi alıyorsunuz, Stan size tayfalarınızla birlikte iskeleye gitmenizi gemiyi oraya getireceğini söylüyor, sizde buradan çıkıp şehre dönün, gözcünün yanından aşağı inince kendinizi iskelede bulacaksınız, daha önce anlaştığınız gibi Stan gemiyle birlikte orada,fakat bir sorun var Stan gemiyi satmaktan vazgeçmiş, ama gemiinin yelken direği kırılınca tekrar satmayı kabul ediyor, bu sırada Otis (Hapisten kurtardığınız adam) geliyor onunla konuşuyorsunuz

-HAVE YOU COME TO BE ON MY CREW ?

-GLAD TO SEE YOU COULD MAKE IT CARLA

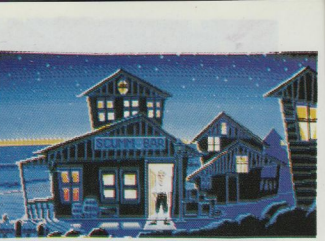
evet artık Monkey Island'a gitmek için gemi yolculuğunuz başlıyor, birinci bölüm burada sona erdi....

PART TWO THE JOURNEY

Şimdi Stan'dan aldığımız takanın üstündeyiz artık ve bilinmeyen bir yerlere doğru gidiyoruz, tayfalarlada aranızda geçen kısa konuşmadan sonra kontrolü alıyorsunuz. Hemen arkadaki kapıyı açıp odanıza girin (OPEN DOOR), içerde ilk önce tüyle mürekkebi alın (PICK UP FEATHER, PICK UP INK), ardından çekmeceyi açıp içinden geminin eski kaptanı olan Herman Toothroot'un seyir defterini alın (OPEN DRAWER,LOOK AT DRAWER), sonra solda yatmış duran sandığı açın (OPEN CHEST), içinden kitap kabı çıkıyor, şimdilik bu odada yapacak işimiz kalmadı, dışarı çıkınve ip merdivene tırmanın (WALK TO ROPE LADDER),yukarı çıktığınızdakendinizi gözetleme kabininde bulacaksınız, burada bayrağı alın (PICK UP JOLLY ROGER), aşağı inerek geminin ambarının kapağını açın (OPEN HATCH), içeri girince sağdaki merdivenlerden mutfağa inin, kapının yanındaki dolabı açıp içinden mısır gevreklerini alın (OPEN CUPBOARD, PICK UP CEREALS) bu mısır gevreklerinin pakedini açın (OPEN CEREALS), içinden bir ödül çıkıyor, bu ödüle bakın (LOOK AT PRIZE), oda ne bu ödül değil bir anahtarmış, bekar odanıza dönün ve sağdaki dolabı anahtar yardımıyla açın (USE SMALL KEY ON CABINET), içinden bir kutu çıkıyor bu kutuyu otomatik olarak dışarı çıkaryorsunuz, yere koyunca açın (OPEN CHEST),ve içine bakın (LOOK AT CHEST), bu arada eski bir Voodoo büyüsünün yazılı olduğu bir kağıtla karşılaşıyorsunuz, bu kağıt parçası değildir, buna bir göz atın (LOOK AT PIECE OF PAPER), evet böylece rota sorunumuz da hallolmuş oldu, bu kağıt bize Monkey Island'a gidişin büyüsünü anlatıyor, 450 derece dönüp bu kağıtta yazılı olan materyalleri bir kazanda karıştırınsak Monkey Island'ın gizli yolunu bulunsunuz. Hemen ambara inin, burada mutfağa değilde yatağın yanından depoya inin, ekranın altında bir fıçınınüstünde iç var bunu alın (PICK UP PIECE OF ROPE), sonra sağdaki sandığı açın (OPEN CHEST), bu bir çeşit şarap saklama sandığı, içine bakın (LOOK AT CHEST), ve iyi yılanımşarabı otomatik olarak alıyorsunuz. Sonra soldaki barut fıçılarından barut alın(OPEN KEG), şimdi dışarı çıkın,ve mutfağa inin kazanın önüne gelin ve sırasıyla şunları yapın

-USE CINNAMON STICK IN POT
-USE BREATH MINTS WITH POT
-USE INK IN POT
-USE T-SHIRT IN POT
-USE T-SHIRT %100 COTTON IN POT
-USE RUBBER CHICKEN IN POT
-USE JOLLY ROGER IN POT
-USE GUN POWDER IN POT

Voodo büyümüz etkisini gösterdiği zaman,Guybrush bir bayginlik geçiriyor, kendine geldiği zaman, rastgele bir yere elik yapıp onu ayağa kaldırın, elinizdeki broşürü kazanın altındaki ateşte yakın (USE BROCHURE IN FIRE),ve dışarı çıkıp tekrar depoya inin, ve ayrı fıçıdan yine barut alın (OPEN KEG), şimdi güvenleye çıkın sağa gittiğiniz zaman, karşınızda tüm muhteşemliğiyle Monkey Island duruyor, burada kendinizi topun içine koyarsı: Monkey Island'a yollamanız gerekiyor, önce barutu topa koyun (USE GUNPOWDER IN CANNON), sonra ipi arkasındaki boşluğa fitil olarak yerleştirin (USE PIECE OF ROPE WITH CANNON), elinizdeki yanan broşürle ipi tutuşturun (USE MASS WITH ROPE), vakit kaybetmeden tencereyi kafanıza geçirin (USE POT), eğer siz bunu yapana kadar fitil bitmiş olursa aşağı inip yeni barut alıp, yeni bir fitil takarak aynı şeyleri tekrar yapın, fitil ve barut için endişelenmeyin ikiside sonsuz. Kısa bir demodan sonra kendinizi adada yere çakılmış ve arka tarafınız yanarken buluyorsunuz. İkinci bölümde burada bitti...



PART THREE UNDER THE MONKEY ISLAND

Yaşlı ve deli bir adam yanınıza geliyor ve sizinle sohbet ediyor, bu yaşlı adam bizim geminin gerçek kaptanı Herman Toothroot, bir kazadan sonra buraya düşmüş ve o gün bu gündür burada, adam gittikten sonra herhangi bir yere klikleyip ayağa kalkın ve ağaca çivilenmiş notu okuyun (LOOK AT NOTE), bu not LeChuck tarafından gelen davetsiz misafirler için konulmuş, ağacın yanından muzları alın (PICK UP BANANAS), sonra yukarı klikleyerek ormana girin, burada adaya yine kuşbakışı olarak göriyoruz ,ve Monkey Island'dan yaklaşık dört kat daha büyük, neyse önce yukarı gidin ve kraterin ağzının üst kenarındaki Fort'a klikleyin, burası adayı savunmak için hazırlanmış bir çeşit siper. önce soldaki ipi alın (PICK UP ROPE), sonra topu oynatın (PUSH CANNON), içinden güle ve az miktarda barut düşüyor, her ikisinide alın (PICK UP CANNON BALL,PICK UP GUNPOWDER), sonrada sağ taraftan dürbünü alın (PICK UP SPYGLASS), siz bunlarla uğraşırken Herman Toothroot gelirse isterseniz onunla sohbet edersiniz, istersenizde başınızdan def edebilirsiniz,bunlardan herhangi birini yaptıktan sonra dışarı çıkıp sağa gidin bir nehir ve tepe göreceksiniz ayrıca,kurumuş bir nehir yatağıda var tepeye klikleyiri, biraz sonra kendinizi bir köprüde bulacaksınız,köprüden geçmeden önce taşla altındaki notu alın (PICK UP NOTE-WORTHY ROCK), bu notlar adada yaşayan yamyam Cannibal'larla Herman Toothroot'un arasındaki bir meseleden bahsediyor, Cannibal'lar Herman'ın muz toplama aletini çalmışlar, buna karşılık Herman'da onların maymun tapınağının anahtarını almış, her iki taraftada biribirinin malını geri almak istiyor, ama önce kimin kime vereceğini kesinlikle bir türlü anlaşamamışlar. Her neyse bu mesele zaten bizi ilgilendirmez, siz nehrin yanındaki barajın üstüne barutu koyun (USE HANDFUL OF POWDER ON DAM), sonrada top güllesiyle az önce aldığınıztaşı biribirine sürterek barutu yakıp barajın patlamasını sağlayın. Kuru nehir yatağına artık su gidiyor, kontrolü alınca aşağı doğru giden kolun sonuna klikleyin, buraya girince kendin asmış bir adam göreceksiniz, o adamın niye intihar ettiği bizi ilgilendirmez, önemli olan elindeki ip, onu alın (PICK UP ROPE), sonrada tekrar nehre dönün, ve kayalığı geçerek dağa tırmanın (WALK TO FOOTSTEPS), yukarı çıkınca yine bir not göreceksiniz, onuda alın (PICK UP NOTE), ve kaldırağ sisteminin sağına geçerek iki kez soda doğru itin (PUSH-PUSH), sonra yukarı çıkın, kendinizi bir tepede bulacaksınız, tek başına duran taşın yanına gidip onu itin (PUSH ROCK), aşağıdan yukarı bir taş gelince dürbünden bakın (USE SPYGLASS), tesadüf olarak kıyıdaki muz ağacını vurdunuz, bu yollardan geri dönüp kıyıdaki ağacın yanına gidin, yeni düşmüş olan muzları alın (PICK UP BANANAS), bundan sonra orman girin ve ilk ekranda "CRACK" olarak okunan yere gelin, burada kendinizi üstten görüyoruz, karşımızda bir uçurum, var ve dibinde de kürekler, elinizdeki ipi önce uçurumun kenarına bağlayın (USE ROPE WITH BRANCH), sonra aşağıdaki küçük çıkıntıy ıkliklyin. Guybrush ip yardımıyla oraya iniyor, elinizdeki ötekı ipide bulunduğunuz çıkıntınıucuna bağlayın (USE ROPE WITH BRANCH),sonrada aşagıyı klikleyip uçurumun dibne inin, ve yerden kürekleri alın (PICK UP OARS), yukarıyı klikleyerek bırdadan çıkın,sonra tekrar ormana girin, Fortun olduğu ekrana çıkın sol tarafa sarı renkle çizilmiş sahil var buraya gidin her sahilde bazen şişe içinde bazen de kağıt üzerinde yazılmış notlar var "PICK UP" komutuyla hepsini alıp "LOOK AT" komutuyla okuyun, bütün sahillerden notları toplayınca adaya ilk çıktığınızyere gelin, kürekleri kullanıp sandala binin (USE OARS WITH ROWBOAT), artık adanın gidemediğimiz bölümlerine gidebiliriz, iki ekran yukarı gidip gördüğünüz sahile girin, burada yerdeki notu alın (PICK UP BOTTLE), sonra orman girin, sol üstte bir köy var oraya gidin, burası ünlü yamyam Cannibal'ların köyü, en sola gidin kapısı mızraklarla örtülü olan kulübenin yanındaki adak heykelinin önündeki tasın içindeki muzları alın (PICK UP BANANAS), tam geri dönerken Cannibal'larla karşlaşıyorsunuz, onlar üç maskeli adam ve sizi yemek istediklerini söylüyorlar onlara

-DON'T EAT ME I'M A MIGHTY PIRATE
-DON'T EAT ME I'LL GIVE YOU ANYTHING

deyin, ama ne yazıkki elimizde onları ilgilendiren bir şey yok, sizi kıvama gelmeniz için soldaki kulübeye kapatıyorlar, burada önce yerde duran kurukatayı alın (PICK UP SKULL), sonrada Herman Toothroot'un ünlü muz toplama aracını alın (PICK UP BANANA PICKER), sonra kurukafanın altından çıkan tahtayı kaldırın (OPEN LOOSE BOARD), delikten içeri girin ama muz toplayıcısı sığmadığın için onu geri bırakıyorsunuz, az sonra kendinizi köyün arkasında bulacaksınız, hızlı olarak köyden ormana çıkın (WALK TO FOREST), şimdi kayığa binip hızla aday ılk çıktığınızyere dönün, sandaldan inin ve ormana girin burada ağaçların arasında hareket eden gri bir canlı var ona klikleyip yanına gidin bu dost canlısı sevimli bir maymun, ona elimizdeki beş muzu vermeye ne dersiniz (GIVE BANANA TO MONKEY 5 defa), beşinci muzdan sonra maymun muzkolik olup sizi takip etmeye başlıyor, hemen yukarı ve sağa gidip burunun olduğu ekrana gelin, burunun üstündeki açıklığa gidin (CLEARING),

devamı sayfa 38

burada LeChuck'ın kazığa çaktığı zavallı insanlar var, tahtanın üzerinde yazan yazıyı okuyun (LOOK AT SIGN), maymunun içine girmememiz söyleniyor, sağa gidin ve çiftenin solundaki totemin burnuna asılın (PULL NOSE), o ne ? büyük maymun heykelinin yanına gitmemizi engelleyen çit kaktı, ama siz burakıncaa tekrar kaşarıyor, işte bu sırada sevimli maymun imdadımıza yetişiyor ve bizi taklit ederek totemin burnuna asılıyor. ama geri inemeyince çıt açık kalıyor. Siz içeri girin az sonra maymun heykelinin önünde bulacaksınız kendinizi, burada bir çok heykel var siz en küçük olanını alın (PICK UP WIMPY LITTLE IDOL), sonra kıyıya doğru sandala binin ve tekrar Cannibal'ların köyüne gidin. Köye girince en soldaki adak heykelinin yanına gidin ve geri dönün Cannibal'larla karşılaşınca otomatik olarak konuşmaya başlıyorsunuz, evllara

-DON'T EAT ME !LL GIVE YOU ANYTHING

deyin, onlar size ne vereceğinizi soruyorlar. karşılık olarak Maymun heykelinin oradan aldığımız küçük figürü verin (GIVE WIMPY LITTLE IDOL TO CANNIBALLS), bu heykeli aslında zaten bu salaklar yapmış ama üstünde "MADE BY LEMMONHEAD" yazdığı halde Lemmon-Head ardındaki yeri bile orayı ne olduğunu anlayamıyor, böylece Cannibal'ların güveninı kazandınız, sol tarafa gidip az önce sizi kapattıkları kulübeye girin ve içerden muz toplama aletini alın (PICK UP BANANA PICKER), sonra dışarı çıkın tam köyden ayrılırken Herman Toothroot geliyor, niçin bu zavallı adamın muz topayacısını geri vermiyoruz (GIVE BANANA PICKER TO HERMAN), adam size minnetar kalarak Cannibal'lardan çaldığı Maymun anahtarını size verecek, geri dönüp tekrar Cannibal'larla konuşun (TALK TO CANNIBALLS), artık samımi olduğunuza göre tüm sırlarınızınize paylaşıyor bu konuşmadan sonra Cannibal'ların Voodoo büyüsünü çok iyi yaptıkları yerliler olduğunu öğreniyoruz, ama büyü yapımında kullandıkları sihirli Kök LeChuck tarafından çalınmış, bu kök sayesinde hayaletleri öldürebilen bir sivi yapabilirmiş,

-WELL ACTUALLY, THERE IS SOMETHING...

-I'M LOOKING FOR SOMEBODY

-THE PEOPLE I'M LOOKING AREN'T LIVING

-WHAT IS YOUR POTION OF EXORCISM ?

-WHERE IS HE HIDING IT

-SOUNDS NEAT ? CAN I SEE IT

-HOW DO I GET TO THOSE CATACOMBS ?

-I'M OFF TO FIND AND GET THE ROOT

-WHAT IS THE EADHAY OF THE AVIGATOR-NAY ?

bunu söyledikten sonra bu sorunuza cevap vereceğini çünkü bunun bir sır olduğunu söyleyip size arkalarını dönüyorlar ve konuşmayı başlıyorlar, bu sırada sizde onlara kılavuzu verin (GIVE LEAFLET TO CANNIBALLS), Bu kadar çok ırsrat ettiğiniz için bu sırrı size açıklıyorlar, bu bir zamanlar bu adayı yıl gelmiş olan denizcinin kesik kafası, ama hala yaşıyor ve Cannibal'lar ona tapıyorlar, bu adam ayrıca geleceği görebiliyor, neyse onu artık size ödünç veriyorlar, çünkü LeChuck'ın gemisi Maymun heykelinden gitbir bir labirentin sonunda ve bu labirent büyülü ve hiç durmadan değişiyor, ve kafa olmadan buraya geçmek imkansız, ama kafanın bunun gösterdiği yönde gidersenız LeChuck'ın gemisini bulacağınızı söylüyor Cannibal'lar, kontrolü alınca dışarı çıkın, kıyıdan sandala binip maymun heykelinin bulunduğu buruna gidin, heykelin yanına gelin ve Herman'dan aldığınız anahtarı maymun'un kulağına sokun (USE MONEY KEY WITH MONKEY'S EAR), bu anahtar aslında kulak temizleme pamuğudur maymunun kulaşındaki sarı pislikleri silince ağzı açılıyor ve tabii sizin içinde bu ünlü labirentin kapıları.... İçerisi oldukça ürkütücü bir yer , bununlar, kalpler, kafalar gibi organlar duvarlardan fışkırmış, hemen kafayı kullanın (USE NAVIGATORS HEAD), onun size gösterdiği yolu takip edin burada bir ekrana çıkıp girince başke bir yer çıkıyor o yüzden size son çıktığınızekranı gösterse bile ona aldırmayın bir gezintiden sonra, LeChuck'ın gemisini buluyorsunuz, burada birsz durun ve kafayla konuşun ve onu görünmezlik kolyesini size vermesi için ikna etmeye çalışın,

-MAY I PLEASE HAVE THAT NECKLACE

-OH, COME ON PLEEEEEASE

-PRETTY, PLEASE

-PRETTY, PRETTY, PLEASE

-IF I WANTED I COULD DROPKICK YOU IN THIS LAKE

Neyse sorunda onu kolyeyi vermeye ikna ettik, kolyeyi boynunuza takın ve görünmez olun (USE NECKLACE OF NAVIGATOR), artık görünmez olduğumuza göre kork-madan gemiye girebiliriz (WALK TO GHOST SHIP), bu gemideki hayaletler Governor'ın kaçırılmasını kullıyorlar, eğlenceleri için oldukça ilginç, neyse önce geminin altına inin (WALK TO HATCH), burada uyuyan korsanın olduğu ekrandan sağdaki kapıdan geçerek hayvanların kaldığı bölüme gelin, bu hayvanlar bile hayalet, tavuktan bir tüy koparın (PICK UP GHOST CHICKEN), tekrar uyuyan korsanın yanına dönün ve tüyle ayaklarını gıdıklayarak, elindeki grog şişesini düşürmesini sağlayın, (USE FEATHER ON SLEEPING GHOST PIRATE, iki kez), yerden grog şişesini alın (PICK UP GROG...), dışarı çıkın sol taraftaki köpeğin yanındaki kapıyı açın, ama köpeğin yanında fazla durmayın çünkü sizi hissedip ısırabilir, eğer biri bunu görürse başınız büyük belaya girer, kapıyı açın ve odaya girin (OPEN DOOR), burası LeChuck'ın odası bu adam sizi hissediyor o yüzden fazla yaklaşmadan miknatıslıpusulayı kullanarak duvardaki anahtarı alın (USE MAGNETIC COMPASS ON KEY), sonra tekrar hayvanların olduğu yere dönün, anahtarla yerdeki kapağı açın (USE KEY IN HATCH), sonrada açın (OPEN HATCH), burada gıcık bir fare var ve sizi sağ tarafa geçirmiyor onu uyutmaya ne derseniz elinizdeki grog'u yerdeki tabağa boşaltın (USE GROG... ON DISH), fare gelip bunu içecek ve uyuyacak. Sonra siz sağdaki yağ kazanından yağ alın (PICK UP GLOB OF OIL), dışarı çıkın ve bu yağı sağdaki kapıya sürün, sürün ki gıcırtsıgeçsın (USE GLOB OF OIL WITH DOOR), sonra açıp içeri girin (OPEN DOOR), burası governor'ın tutulduğu yer, kapıya bakın (LOOK AT DOOR), ilginç bir şey Governor'ın orada değil, duvardaki aletleri alın (PICK UP GHOTS TOOLS), şimdi tekrar hayvanların yanına dönün ve bu kez yanlarındaki sandığı açmak için aletleri kullanın (USE GHOST TOOLS ON CHEST), sandık açılıncaiçine bakın (LOOK AT CHEST), evet sorunda şu ünlü kökü bulduk, artık bu gemide işimiz kalmadı, dışarı çıkın ve labirente girin, buraya girince otomatik olarak Cannibal'ların köyüne gidiyorsunuz, onlara kökü verin (GIVE ROOT TO CANNI BALLS), bir süre sonra söz verdikleri gibi sihirli bir iksir hazırlıyorlar, bunu alıp köyden çıkınca tekrar geminin olduğu yere gidiyorsunuz, ama gemi öğitmiş ve bir tayfa burada kalmış onunla otomatik olarak konuşuyorsunuz

-HAVE TASTE OF ROOT BEER ? YOU EVIL SPIRIT

-TELL ME WHERE THE GHOST SHIP IS

-OK. I PROMISE

-WHAT WEDDING

-WHY ARE YOU STILL HERE ?

-WHERE IS THE WEDDING ?

-I'VE GOT TO GO AFTER THEM

hayaletin dediğine göre LeChuck Governor'la evlenmek için onu zorla Melee Island'a geri götürmüş ve nikahlarını kilisede kıydıracaklarmış, Bu sırada taylalarınız gelıyor onlarada

-WE'VE GOT TO GET BACK TO MELEE IS-LAND

deyin, üçüncü bölümde burada noktalandı.....

PART FOUR THE DUEL

Az sonra Melee Island'a dönüyorsunuz, iskelede karşınıza bir hayalet çıkıyor ona

-SWILL THIS CREEPY CRAWLY

diyerek büyülü iksiri sıkıyorsunuz ve hayalet eriyip yokoluyor sonra sağa devam edin, bu kez kendiniz şehir meydanında buluyorsunuz, karşınızda yine bir hayalet var ona da

-NO, BUT I DO HAVE THIS DEADLY MAGIC ROOT BEER

dieyerek öldürün, saat kulesinin altından geçince kiliseye giriyorsunuz, burada LeChuck'la Governor evlenmek üzere, grafik değişince konuşma seçenekleri çıkıyor, buradan

-STOP THE WEDDING

diyerek seçerek nikahın durmasını sağlayın, Le-Chuck bu hareketinize çok sinirleniyor,bu arada siz ona

-THAT IS FOR YOU, YOU VAPEROUS VOO-DOO VERMIN

ama işte tam bu sırada sıvın içinde bulunduğu pöskürtme kavanozu tutuluk yapıyor ve büyüyü pöskürtmüyor bunu fırsat bilen LeChuck tam size vuracakken sağ taraftan bir ip sarkıyor ve Governor geliyor, herkes şaşkınlık içindeyken tekrar konuşma seçenekleri çıkıyor

-IF YOU'RE HERE THEN WHO IS THAT IN THE DRESS ?

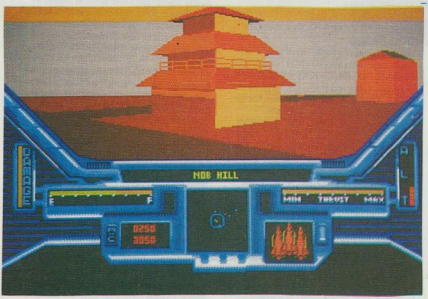
bu sorunuzun cevabı şu maymunlar,evet maymunlar adadaki maymunlar Governor'ın kılığına girerek LeChuck'ı kandırmışlar, buna çok kızan LeChuck sizi bir yumrukta adanın öbür ucuna postalıyor ve uçarak arkanızdan geliyor, bir kaç yumruktan sonra kendiniz Stan'ın kullanılmış gemi satış yerindeki Grog makinesinin içinde buluyorsunuz, az sonra LeChuck geliyor ve makineyi sallayarak sizi dışarı çıkanyor, işte burada çok hızlı olmalısınız önce yerdeki Grog kusturmu alın sonrada bunu LeChuck'ın üstünde kullanın (PICK UP GROG, USE GROG ON LE CHUCK), evet bundan sonrası demo LeChuck öldükten sonra iskelet sizsi doğru geliyor ama iki adım sonra oda düşüyor,sonra bilgisayar olayı tekrar gösteriyor, governor yanınıza geliyor, ve sizinle evlenmek istediğini söylüyor, bu sırada fonda Le-Chuck'ın patlayışları görülüyor. Sonrada ; THE END.

Sonunda bitti değilmi? yazmaktan sıkıldımyanı ama mutlu sona ulaştık, Monkey Island'ı oynamazsanız yazık edersiniz oyun 4 disket ve 1 M.B. yarın ilk iş olarak bilgisayarcınıza gidin ve Monkey Island'ı çektirin, yalnız dikkat oyunun İngilizcesi orjinaldir ve başında kod sorıuyor, eğer bilgisayarcınız oyunu kod tekerleği olmadan satıyorsa,onu kodlarıyla beraber dergimizden alabilirsiniz....Haa unutmadan söyleyeyim, oyunda ilğinç bir ikon sistemi kullanılmış, ikonu bazı eşyaların üzerine getirince ona yapmanız gereken komut sarı renk alıyor, bu sırada sağ mouse tuşuna basarsanız otomatik olarak o komutu seçeresiniz, bu özellik gerçekten çok işe yarıyor...

# THE KILLING








Yaaa abi, bazı güzel oyunlara ne garip isim buluyorlar . Yani anlam nizam açısından Allah'ını seven söölesin , öldüren bulut neci oluyo . Böyle oyunlara cidi isim istiyoruz . Yoksa sizi Dalan Amcamıza şikayet etcem , İstanbul'u zaten su götürüyor , bir de siz şu öldüren bulutu ortaya atarsanız vay halimize . Acep biraz uçtuk mu ? Neyse biz ufaktan oyunuaçıklayak . Oyunu yapan firma FIGHTER BOMBER ' ı yaratan VEKTOR GRAPHIX .

Oyun yüklendikten sonra karşınıza ilk çıkan şey sizden hangi dili kullanacağınızı belirlediğiniz ekran . Burada kendinize uygun dili seçin . Sonra çıkan menüde şunlar var :

ASSIGNMENT - Burada görevinizin niteliği ve ne yapmanız gerektiği veriliyor . Görevler de dikkat etmeniz gereken şey görevin dışına taşmamak .

BACK / UP - Burada ise San Fransisco şehrinin bir haritası bulunmakta . Burada hangi bölgenin nerede olduğunu öğrenebilirsiniz . Bu bölgeler gerçekten önemli . Çünkü bir görevi çözmek için size tek verilenşey bu bölge ismi ve yakalamanız gereken kişi . Ayrıca burada istediğiniz bölgeye bazı engeller koyabiliyorsunuz . Bu engeler gerekli , çünkü bazı şeyleri zarar vermeden yakalamanız gerekiyor .

ARMOURY - Burada ise mermi ve gerekli eşyaları seçiyorsunuz . Burada CANNON , SAFE SUIT , BULLET ve bilimum eşya alabilirsiniz . Bir de yanınıza fazladan yakıt almayı ihmal etmeyin . Ayrıca uçağınızıda LAUNCH komutuyla kaldırıyorsunuz . Buradan çıkmak için sağ buton ' a basmak yeterli .

CRIME FILES - Burada ise suçluların tipini ve şehirde bulunan binaları görüyorsunuz . Burada bulunan 3D Grafikler gerçekten görülmeye değer .

Uçağınızı Launch ettikten sonra karşınıza bayağı iyi bir animasyon çıkıyor . Bu animasyonu izlemek Z O R U N D A S I N I Z !

Ne kadar saçma yahu .

Şu andsa içerdesiniz .

Kullandığınız alet bir S F P D kulesinin üzerinde beklemekte . İşte zor anlar başlıyor . Böyle bir aleti Manual ' siz kullanmak bayağı zor oldu . Neyse , biz var oldukça sizler bu sorunları yaşamıyacaksınız.

Tuşları teker teker veriyorum . Umarım yardımcı olur :

NORMAL KLAVYE :

E . . . Motoru çalıştırma / durdurma

W . . . S P F D Kulesi üzerinde yeniden yakıt alma , bunum için makinelerin kapalı olması gerekiyor .

A . . . Auto Gun ' ın çalışması , bu silah ilerilerde elinize geçecek .

# CROND







T . . . Radar ' ın alanını genişletme .
R ... Radar ' ın alanını daraltma .
D .. . Bombanız varsa onu yükleme , bundan sonra mouse ile atabilirsiniz .
F . .. Bu ise FLIGHT MODE ' unuzu harekete geçirir . Bunla etrafa çarpmadan ilerlersiniz .
H . . . Bu çok tehlikeli bir mode . Bununla çok kazalar oluyor , o yüzden açmayın . Zaten aracınız bir hava taşıtı olarak hazırlanmış , nacak .
C ... Cannon yani top mermisini silaha yükleme .
M... Makinalı tüfeği devreye sokma .
N... Net Pod atma .
B . . . Boost anlamına gelmekte , yani bir nevi Turbo .
V ... Aracınızın freni ve geri vitesi bu tuş olmakta .
F1... C O C K P I T yani aracınızın içten görüntüsü .
F2... Arka görüntü .
F3... Soldan görüntü .
F4. ..Sağdan görüntü .
F5...Aracınızın arkadan görünüşü .
F6.. . Dışarıdan görünüş , bunla aracınızın çevresinde dolanabiliyorsunuz .
NÜMERİK KLAVYEDEN
8 . . . X doğrultusunda görüntüyü çevirme .
4 ... Y doğrultusunda görüntüyü çevirme .
2 . . . 8 ' in tam tersi .
6 ... 4 ' ün tam tersi .
3... Zoom out yani görüntüyü uzaklaştırma .
9 ... Zoom in yani görüntüyü yakınlaştırma .
Yukarıda açıkladıklarım sanıyorum siz simulasyonculara FIGHTER BOMBER ' ı anımsattı .
NORMAL KLAVYEDEN
6 . . . Cloud On / Off demektir . Anlamı ise sizi görünmez yapan bulutun açılıp kapanmasıdır . Zaten oyunun adı da buradan geliyor . Suçlular masum bir bulut kütlesi tarafından yakalanıyor . Bu yüzden adınız öldüren bulut olmuş ya .
7 . . . Low View Detail ' i açar . Bunla grafikler bayağı zayıflasada oyun hızlanır .
8 . . . Medium View Detail ' i açar . Grafikler orta , hızlılık ise nispeten yavaştır .
9 . .. High View Detail ' i açar . Grafikler mükemmel , hız çok düşüktür .
0 . . . Bu da grafikleri çerçeveleyen şeyleri açar / kapatır .
Bazı Vektör Grafik canavarları için ideal bir oyun . Hele alçalınca ortaya çıkan sokak grafikleri bayağı iyi .
Son söz olarak müthiş bir oyun deriz . Mutlaka alınmalı . Bu arada oyunun Save ' ini yazılabilir şekilde tutun , yoksa oyun takılır . Elveda . . .

**●Cenk ÜNLÜ**

YARIN İLK İŞİM
DRAGONS BREATH'
ALMAK OLACAK

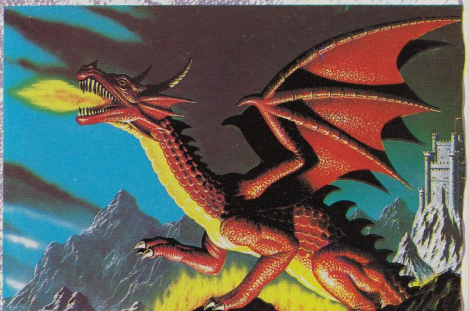


# DRAGONS BREATH

TATKOM

**BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.**

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



# eye of the BEHOLDER

## BÖLÜM I

Piergeiron ,
Endişelerini araştırdım ve , dostum,korkarım haberler iyi değil. Daha da kötüsü korkutucu. Kötülüğün işaretleri açık , ve bildiğin gibi artıyor. Amn ve Calimshan şehirlerini ziyaret ettim. Bildiğin gibi bu şehirler geçmişte beşimıza bela olmuşlardı. Başımıza gelenlerin onların işi olmamından şüpheleniyorum fakat elimde delil yok. Hayır , kötülük şehrimizin dışında değil , içinde.

Büyülerim kötülüğü buldu , ama kaynağı belirsiz. Öğrendiğimiz tek şey adının Xanathar olduğu. Nereye bakmadık , dostum ? Şehrin neresinde devriyelerimiz gezmiyor ? Sen nerede saklanırdın ?
Yüce Meclis yakında toplanıyor. Araştırmalarım sonucsuz. Sana güveniyorum. Adamlar kirala ve kötülüğü bul.
Arkadaşın
Khelber

' Lağımlar' dedi Piergeiron. *Ben lağımlarda saklanırdım. Ve işe buradan başlayacağınızı sanıyorum.* Cebinden bir belge çıkararak size verdi.
Bu belge Waterdeep şehrinin Lordu tarafından verilmiştir.Bu belgenin sahibi Lordun ajanıdır ve kendisine tüm kolaylıklar gösterilecektir.
Araştırma esnasında bulunacak tüm hazine,belge ve diger kiymetli objeler si-





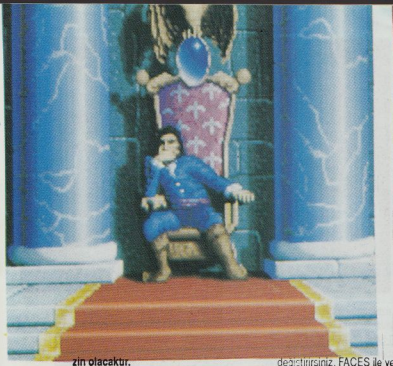


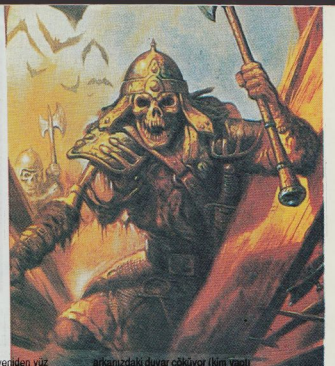

BURAYI DİKKATLE OKUYUN..

İŞTE FIRSAT

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

Commodore'cular, AMIGA'cılar bugüne kadar Commodore'nuz Amiga'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.





zin olacaktır.

**Başarılar**

İşte size mükemmel bir oyun. Yukarıda okuduğunuz sürükleyici senaryo kaliteli oyunlarıyla tanınan SSI firması tarafından Eye of the Beholder adlı oyuna dönüştürüldü ve bir bomba gibi patladı. Dungeon Master' dan beri çıkan en iyi FRP olduğu söyleniyor. FRP hayranları mutlaka edinmeli.

Bu uzun ve detaylı oyunu bir kaç ay boyunca tüm açıklamalarıyla birlikte **yayınlayacağız. Ama tam çözüme** kadar sabredemezseniz mektup yazarak da bu çözümü elde etmeniz mümkündür.

Oyunun başında her FRP'de olduğu gibi grubunuzu kuruyorsunuz. Oyunda başarılı olabilmek için bu seçimi iyi yapmalısınız. Bu seçimi yaparken oyundaki ırklar ve meslekler hakkında biraz bilgi vermem gerekiyor. Bu bilgiler her FRP'de genel olarak geçerlidir.

Evet böylece ırklar ve meslekleri tanımış olduk. Şimdi dilerseniz Character Generation adlı ekrandaki seçenekleri inceleyelim. Oyuna başlamak için dört karakter hazırlamanız gerekiyor. Soldaki pencerelerden birine click ederek oraya karakter seçebilirsiniz. İstediğiniz ırkı seçtikten sonra o karakterin mesleğini seçiyorsunuz. Daha sonra karakterin düşünme tarzı belirleniyor. Buna göre iyi, kötü ya da normal bir karakter yaratabilirsiniz. Daha sonra çıkan yüzler arasından beğendiğinizi seçiyorsunuz. Bundan sonra karakterin yetenekleri (Strenght,Intelligenceve.) belirten bir ekran çıkıyor. Eğer mevcut değerleri beğenmediyseniz REROLL üzerine click ederek yeniden değer oluşturur, MODIFY ile bu değerleri kendiniz tek tek değiştirirsiniz. FACES ile yeniden yüz seçersiniz. KEEP o karakteri partiye almanızı sağlar. Bunu yaptığınızda karakterinize bir isim veritsiniz ve diğerlerini yapmaya başlarsınız.

Dört karakter yaptıktan sonra beliren PLAY ikonuna basarak oyuna geçebilirsiniz.

**OYUN EKRANI**

Şimdi size oyun alanından biraz söz edeyim. Siz laşımdan içeri girdiğiniz anda arkanızdaki duvar çöküyor (kim yaptı acaba?) ve bir kahkaha duyuluyor. Tek çıkış yolunuzun on iki kattından oluşan bu tünellerde dolaşarak Beholder'i öldürmek olduğunu anlıyorsunuz. Oyundaki tüneller insanı çıldıracak şekilde hazırlanmış ve haritasız çıkmanız neredeyse imkansız.Ama size haritalarla yardımcı olacağız.

Ekrandaki yön tuşlarıyla ileri, geri, sağa ve sola gidebilirsiniz. Ayrıca 90 derece sola ve




sağa da dönebiliyorsunuz. Bunun yanında bir pusula yer alıyor. Pusulayı kullanarak kaybolmaktan kurtulabilirsiniz. Altta mesajların yazıldığı bir text window var. Sağ üst köşede ise karakterlerinizi görebilirsiniz. Karakterinizin resmi, adı ve iki elinde taşıdığı eşyalar gösterilir. Eğer eli boşsa boş bir el resmi görebilirsiniz. Karakterinizin ismi üzerine gelir ve sağ butona basarsanız orası pembe olur. Şimdi diğer bir karakterin ismi üzerine gidip sağ butona basın. İki karakterin yer değiştirdiğini göreceksiniz. Bu işlem eğer ön sıradaki bir karakter yaralanmışsa onu geriye çekmekte kullanılır.

Eğer karakterin yüzüne sol butonla click ederseniz karakter ekranı çıkar. Burada karakterin taşıdığı eşyaları görebilir, giydiği elbise ya da zırhları inceleyebilir, elindeki objeleri değiştirebiliriz. HP yazan çubuk karakterin sağlığını gösterir. FOOD ise açlık durumunu belirtir. Karakteriniz acıkınca yiyecekleri tabak ikonuna götürerek yemeniz gerekir. Aksi halde aç bir karakter 24 saatte bir HP kaybeder ve aç cleric ve mage'ler büyü yapamazlar.

Ekranın sağ alt köşesinde üzerinde CAMP yazan bir ikon vardır. Buraya klikledğinizde CAMP menüsüne girersiniz ve karşınıza şu seçenekler çıkar :

REST PARTY : Grubun dinlenmesi içindir. Dinlendikçe HP'ler artar ve büyücülerle cleric'ler büyülerini ezberlerler.

MEMORIZE SPELLS : Büyücüler büyülerini bu yolla ezberlerler. Ekrandaki büyülerden istediğinizi seçerek ezberletin.

PRAY FOR SPELLS : Cleric'ler büyülerini bu yolla ezberlerler.

SCRIBE SCROLLS : Bulduğunuz scroll'ları büyü kitabına (spell book) geçirmenizi sağlar.

PREFERENCES :

a) Tunes : Müziği açar/kapar.

b) Sound :Efektleri açar / kapar.

c) Bar graphs :Çubuk grafikleri açar/kapar.

GAME OPTIONS :

Load Game : Kaydedilmiş bir oyunu yükler.

Save Game : Oyunu kaydeder.




Drop NPC : Oyunda ilerki düzeylerde bazı karakterler size katılıyorlar.Bunları bu komutla gruptan atabilirsiniz.

**HAREKETLER**

Oyunda her hangi bir objeyi almak için sol butonla sürüklüyorsunuz. O objeyi kullanmak için ise üzerine gelip sağ butona basıyorsunuz.

Dövüş

Karşınıza çıkanları yenmek için ön sıradaki karakterlerin silahlarına gelip sağ butona basın. Bunu yaptığınızda silah gri renk olur ve bir süre kullanamazsınız. Arka sıradakiler ise silahlarını sağ butona basınca fırlatırlar.

Büyü yapma

a)Mage büyüleri

Büyücünün sağ ya da sol elinde büyü kitabı(spell book) bulunmalıdır. Kitaba gelip sağ butona basınca pusula kaybolur ve yapabileceğiniz büyüler çıkar. üstteki 1ST, 2ND, vs. basarak büyülerin level'ini ayarlarsınız. Sol butonla da istediğiniz büyünün adına click ederek büyüyü yaparsınız. ABORT SPELL büyüyü iptal eder.

b)Cleric büyüleri

Mage büyüleriyle aynı şekilde yapılır, ama Spellbook yerine karakterin elinde kutsal sembol(holy symbol) bulunmalıdır.

Oyundaki olaylar bu kadar, şimdi biraz da büyüleri inceleyelim.

EVet büyüler de böylece bitti. Şimdi oyunun çözümüne geçiyoruz.

LEVEL 1 - UPPER SEWER LEVEL

Haritadaki numaralı yerlere göre oynamanızı tavsiye ederim. Bu yerlerde neler yapmanız gerektiği aşağıda yazılıdır

1. Oyuna başladığınız yer. CAMP yaparak büyüleri ezberleyin, çünkü daha sonra zamanınız olmayabilir. Buradaki iki taşı da alın. Sapanlarla ya da elle atabilirsiniz.

2. Duvardaki kol kapıyı açar. Kapıları açar-


AMIGA ACTION KARTUŞ




MULTI ICE AMIGA

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

**IRKLAR :**

Dwarf'lar : Dwarf'lar kısa ve kuvvetli , yani insan bir irktır. Boyları ortalama 4.5 ayak uzunluğundadır. Boylarının kısalığına rağmen yaklaşık 90 kilo gelirler, bu ağırlıklarının büyük yağlanmış kaslardan oluşmaktadır. Dwarf'lar yaşlı bir ırktır. Bu ırk 350-450 yıl arasında değişen bir ömür sürerler. Işığa karşı çok hassaslardır. Dwarf'lar cesur ve savaşçıdırlar. Bu ırk, Büyüye direnç verir. Bu ırk, Büyüye önem vermezler , ve bazı büyülerle zehirlere doğuştan dayanıklıdırlar.

Bonus : Constitution + 1,Charisma - 1

Meslekler : Cleric, Fighter, Thief, Fighter/Cleric, Fighter/Thief

Level Kısıtlaması : Cleric 10.level

Elf ırkı : Elf'ler ince uzun,insana benzeyen yaratıklardır. Sivri kulakları vardır. Yaklaşık 1200 yıl yaşarlar. Elf'ler soğuk yaratıklardır. Her elf çocukluğundan itibaren okçuluk öğrenir ve herhangi bir ok için +1 bonus alırlar. Büyüye dayanıklıdırlar. Fizik güçleri zayıftır.

Bonus : Dexterity + 1,Constitution -1

Meslekler : Cleric, Fighter, Mage, Ranger, Thief, Fighter/Mage, Fighter/Thief, Mage/Thief, Fighter/Mage/Thief

Level kısıtlaması : -

Gnome ırkı : Dwarf'lara benzeyen bir ırktır. Yaklaşık 600 yıl yaşarlar. Dwarf'larin çalışkan olmasına rağmen Gnome'lar tembel yaratıklardır. Oldukça kurnaz ve şeytani yaratıklardır. Asla sırtınızdır Gnome'la dönmeyin. Çünkü her kornen büyüye dayanıklıdırlarve Kobold'lardı düvüşürken +1 bonus alırlar.

Bonus : Intelligence + 1,Wisdom - 1

Meslekler : Cleric, Fighter, Thief, Cleric/Thief, Fighter/Cleric, Fighter/Thief

Level kısıtlaması: Cleric 8.level

Half-elves ırkı : İnsan ve elf karışımı bir ırktır. Yüzleri elf arnabalarına benzer ama irilerdir. daha uzun ve ağırdırlar. Yaklaşık 250 yıl yaşarlar. Half-elf'ler insan ve elf toplumuna girebilirler ama pek sevilmezler. Meslek seçmede en fazla seçeneğe sahip olan ırktır. Büyüye insanlardan daha fazla, elf lerden daha az dayanıklıdırlar.

Bonus : -

Meslekler : Cleric, Fighter, Mage, Ranger, Thief, Fighter/Cleric, Fighter/Thief, Fighter/Mage, Cleric/Ranger, Cleric/Mage, Thief/Mage, Fighter/Mage/Cleric, Fighter/Mage/Thief

Level kısıtlaması : -

Halfling ırkı : Barışseverlikleri ve korkora olan düşkünlükleri ile tanınırlar. Dwarf'lara göre iki raz daha kısa boylarlardır. Halfling'ler diğer ırklar tarafından, özellikle Gnome ırkı tarafından sevilirler. Büyüye dayanıklıdırlar.

Bonus : Strenght -1 Dexterity + 1

Meslekler : Cleric, Fighter, Thief, Fighter/Thief

Level kısıtlaması : Cleric 8.level,Fighter 9.level

İnsan ırkı : En çoluk çevresine uyabilen ırktır. Diğer ırklardan boy, dert ve saç rengiyle ayrılır. Yaklaşık 70 yıl yaşarlar. İnsan toplumu diğer ırklarınkinden daha yaygındır.

Bonus : -

Meslekler : Cleric, Fighter, Mage, Paladin, Ranger, Thief

Level kısıtlaması : -

**MESLEKLER**

Her yaratığın ırkına bir mesleği vardır. Bazen Fighter/Mage gibi iki hatta üçlü meslekler gerekir ki olur, ama bunların level atlaması daha yavaştır. Her meslek bazı şartlar ister. Örneğin Mage olabilmek için İntelligence, Cleric olabilmek için Wisdom gerekir. Bu değerleri 16 ya da daha yüksek olan karakterler daha çabuk level atlarlar.

Cleric : Savaşçı rahiplerdir. Fezilelerini silahlarına aktarırlar. Cleric'ler büyü de yapabilirler. Cleric olabilmek için Wisdom gerekir. Cleric gücünü tanrıdan alır ve kutsal işaret ihiyç symbol'ini kullanarak büyü yapar.

Mage'ler büyülerini beyinlerini ve kitaplarını kullanarak yaparlar, oysa Cleric'ler bir tür transa geçerek büyü yaparlar. Cleric'ler sihirli ve zombilere karşı etkilidirler. Cleric level atladıkça büyülerinin sayısı ve gücü de artar. Wisdom'u 13 ya da daha yüksek olan Cleric'ler ekstra büyü kazanırlar.

Özellig : Wisdom

Irklar : İnsan, Dwarf, Elf, Gnome, Half-Elf, Halfling.

Silahları : MAce, Flail, Staff, Sling

Fighter : Dövüş tekkikleri ve silah kullanmada ustalıkları sayesinde tüm türlü silahı ve zırhı kullanabilirler. Bunları kullanırken bir kısıtlamayla da karşılaşmazlar. Savaşçılar genel ya da çıkarı için dövüşürler ve her dövüşün en tehlikeli yerinde bulunurlar. Büyü yapamazlar. Level'leri arttıkça hıtları ve güçleri de artar. Ön sıra için vazgeçilmez bir seçenek.

Özellig : Strenght

Irklar : Hepsi

Silahlar : Hepsi

Mage : Güçlerini kara büyüden alan büyücülerdir. Mage'ler kötü savaşçılardır. Ama bu açıklarını büyüleriyle kapatırlar. Mage'ler savaşta grubun en arkasına geçer ve büyülerine hasımlarına zarar verir, ya da arkadaşlarını güçlendirirler. Bütün zamanlarını yeni büyüler aramakla geçirirler

Mage'ler zırh giyemezler, çünkü bu büyüleri için engel teşkil eder. Kullanabilecekleri silahlar da oldukça kısıtlıdır. Yüksek level'deki bir mage çok tehlikeli olabilir.

Özellig : Intelligence

Irklar : Human,Half-Elf,Elf

Silahlar : Dagger,staff,dart

Paladin : Soylu savaşçılardır Asdalet ve Tanrı adına çarpışırlar. Hep iyiliklerin yanındırlar.İçinde kötü karakterler bulunan bir grupa girmezler. Ayrıca yüksek seviyedeki bazı paladin'ler cleric büyüleri de yapabilir.

Paladin'ler zehire ve sihire karşı

dayanıklıdırlar. Her zaman bir güç alanı tarafından korunurlar. Bu güç alanı tüm grubu çevreler. Eğer grubu saldırırlar arasında Evil karakterler varsa ve bir Paladin grupyorsa bu Evil'ler güçlerinden bi nazını kaybederler.

Özellig : Strenght,Charisma

Irklar : İnsan

Silahlar : Hepsi

Ranger : Her koşulda yaşamaya alışkın izcilerdir. Fighter gibi her türlü silahı ve zırhı kullanabilirler, ama ağır zırhlar hareketlerini kısıtlar.

Ranger'ler iki elindeki iki silahla dövüşebilen tek gruptur. Diğer dövüşçü tiplere göre de daha hızlıdırlar.

Özellig : Strenght,Dexterity,Wisdom

Irklar : İnsan,Half-Elf,Elf

Silahlar : Hepsi

Thief : Hırsızlar kapıları açmakta ya da tuzakları bozup etkisizleştirmede ustadırlar. Level atladıkça başarı yüzdeleri de artar. Zırh giyemezler.

Özellig : Dexterity

Irklar : Hepsi

ken dövüşmeye hazır olun. Buradaki kemikleri alın. Onlar Top Uphill adındaki bir hırsızın kalıntıları.Onu ileride canlandırabilirsiniz. Lockpick'i de alın.

3. Burada bir kobold var.

4. Buradaki duvarda bir yazı var.

5. Burada dört kobold var. Yerde yiyecekler de bulunuyor.

6. Dört kobold bu bölgede. Yerdeki ağırlığa göre kapıları açıp kapatan mekanizma kuzeydeki kapıyı açar/kapatır.

7. Beş kobold ! Ve birinin elinde bir mage scroll var. Yerde de yüyecekler bulunuyor.

8. Yerdeki ağırlık mekanizması kapıyı aöar/kapatır.

9. Duvardaki düğme ne işe yarıyor dersiniz ?

10.Kapı duvardaki düğmeyle açılıyor.

11.Burada bir taş var.

12.Bir ağırlık mekanizması var. Kapıyı açıp kapatıyor.

13.Duvardaki kol kapıyı açıyor.

14.Burada bir +2 dart var.

15.Tavanda bir delik var.

16.Duvardaki gizli bir tuğla gizli bir geçidi açıyor.

17.Burada bir taş var.

18.Burada gizli bir tuğla gizli bir geçidi açıyor.

19.Burada bir ok var.Ağırlık mekanizmasına bir şey koyun ve duvardaki düğmeye basın.Böylece 2.level'e inen merdiveni bulursunuz.

20.Burada üç sürüngen var.Ve bir de kalkan.

21.Duvardaki rafta bir Mage scroll ve bir cleric scroll var. İki de kobold sizi bekliyor.

22.Üç sürüngen.

Bu level'de şu eşyaları kesinlikle toplamalısınız :

1. 2 kaya
2. Lockpick ve kemikler
5. Yiyecek
7. 2 yiyecek ve mage scroll
11. Taş
14. + 2 dart
17. Taş


## 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 utılıtyözelliklerini kullanıp kırdığınız programların,textlerini, yazılarını değiştirebilirsiniz. Printer'a resmi aktarabilir ve güçlü bir fastload modul olarak kullanabilirsiniz. Multı Ice III'te kullanamadığınız fast load kıtma İşlemini yapabilirsiniz.MULTI ICE VI diskten 25 kez hızlı yükleme yapar,**





64'ler sayfa 47

Birinci Level Mage büyüleri
ARMOR
Menzil : 0
Süre : Değişken
Etki alanı : Grup üyesi
Bu büyüyle mage bir karakterin etrafını bir manyetik alanla kuşatır.
BURNING HANDS
Menzil :Yakın
Süre : Anlık
Etki alanı : Tek düşman
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman parmak uçlarından bir alev fışkırır ve hedefi bulur.Mage level atladıkça verdiği zarar da artar.Büyü 1-3 arasında HP zara verir,ayrıca bu zarara mage in düzeyinin iki katı eklenir.Örneğin 5.level bir mage bu büyüyü yaptığı zaman 11-13 HP arası hasar verir.
DETECT MAGIC
Menzil : 0
Süre : Kısa
Etki alanı : Taşınan objeler
Bu büyü gruptakilerin başdığı eşyaların büyülü olup olmadığını belirtir.Büyülü eşyalar bir süre için mavi renge bürünürler.
MAGIC MISSILE
Menzil : Uzun
Süre : Anlık
Etki alanı : Tek düşman
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman sihirli bir şimşek meydana gelir ve bir düşmana çarpar.Level artıkça verilen zarar da artar.Magic Missile 0-5 HP arası zarar verir ve atlanan her iki level için de extra 2-5 arası HP bonus eklenir.
SHIELD
Menzil : 0
Süre : Kısa ya da normal
Etki alanı : Büyüyü yapan kişi
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman kendi önünde görünmez bir bariyer kurar ve kendisine yapılan Magic Missile saldırıları boşa gider.Ayrıca normal silahların da etkisini azaltır.
SHOCKING GRASP
Menzil : Yakın
Süre : Değişken
Etki alanı : Tek düşman
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman bir elinde güçlü bir elektrik alanı oluşur.Bu elini üzerinde sağ tutona basarsanız bu anın rakibe atılır ve büyücü isabet alana kadar da tükenmez.1-8 HP arası hasar verir ve bu hasara büyücünün level'ı da eklenir.En etkili birinci level büyüsüdür.
İkinci Level Mage büyüleri
INVISIBILITY
Menzil :0
Süre : Değişken
Etki alanı : Grup üyesi
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman grupları birlisi görünmez olur ve bir isabet alana kadar ya da kendisi bir düşmana vurana kadar görünmezlik sürer.Bazı güçlü canavarlar bu büyüye kanmazlar.
MELF'S ACID ARROW
Menzil : uzun
Süre : Değişken
Etki alanı : Tek düşman
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman sihirli bir ok meydana gelir.Ok 2-8 HP arası zarar verir ve bu zarara ek olarak büyücü level atladıkça ok geri dönerek tekrar saldırır.Örneğin 3.level bir mage bu büyüyü yaparsa ok iki kez saldırır.
STINKING CLOUD
Menzil : Orta
Süre : Orta
Etki alanı : Düşman grubu
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman korkunç yoğunlukta bir buhar bulutu meydana gelir.Bu bulutu görenler bayılabilir ya da boğulabilir.
Üçüncü Level Mage büyüleri
DISPEL MAGIC
Menzil : uzun
SÜre : Anlık
Etki alanı : Tüm grup
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman gruba yapılmış olan tüm zararlı büyüler yok olur.
FIREBALL
Menzil : Uzun
Süre : Anlık
Etki alanı : Düşman grubu
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman bir ateş topu meydana gelir.Ateş topu gittiği yerdeki herkesi yakar.1-6 HP arası zarar verir ve bu zarar mage level'i ile çarpılır.Mesela üçüncü level bir mage 3-18 HP arası zarar verir.
FLAME ARROW
Menzil : uzun
Süre : Değişken
Etki alanı : Tek düşman
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman alnden bir ok düşmanın üzerine gider.3-20 HP arası zarar verir.Büyücü 10.level'e gelince zarar 6-60 HP'ye yükselir.
HASTE
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : Büyücünür. level'ı kadar grup üyesi
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman büyü yapılan kişi normal gücünün iki katına çıkar.
HOLD PERSON
Menzil : Uzun
Süre : Orta
Etki alanı : 1-4 düşman
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman bir insan,yarı-insan ya da insana benzer bir yaratığı paralize olur ve hareket edemez.konuşamaz,büyü yapamaz.
INVISIBILITY
Menzil : 0
Süre : Değişken
Etki alanı : Tüm grup
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman bütün grup görünmez olur.Diğer özellikleri İkinci Level Mage büyüleri'nde INVISIBILITY başlığı altında anlatılmıştır.
LIGHTNING BOLT
Menzil : 0
Süre : Anlık
Etki alanı : 2 kare
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman elinden bir elektrik şimşeği boşanır.Şimşek ilk hedefi vurduktan sonra ikinci hedefe gider.1-6 HP arası zarar verir.Bu zarar büyücünün level'i ile çarpılır.
VAMPIRIC TOUCH
Menzil : Kısa
Süre : Kısa
Etki alanı : büyüyü yapan kişi
Bir büyücü bu büyüyü yaptığı zaman elinde bir büyü belirir.Bunu düşmana fırlatabilirsiniz.1-6 Hp arası zarar verir ve büyücünün level'i ile zarar da artar.Bu büyü zombi ya da iskelet gibi ölümsüz yaratıkları etkilemez.
Dördüncü Level Mage büyüleri
FEAR
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : 2 kare
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman görünmez bir korku alanı. yaratır.Bu alana giren herhangi bir karakter kaçar.Büyünün süresi büyücünün level'i ile orantılıdır.
ICE STORM
Menzil : Orta-Uzun
Süre : Anlık
Etki alanı : 3*3 olmak üzere 9 kare
Bir büyücü bu büyüyü yaptığı zaman çığ düşürür.3-30 HP arası zarar verir.Oldukça etkilidir.
STONESKIN
Menzil : 0
Süre : Özel
Etki alanı : Tek karakter
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman büyü yapılan kişi saldırılardan etkilenmez.Sadece büyüyle yok edilebilir duruma gelir.
Beşinci Level Mage büyüleri
CLOUDKILL
Menzil : Yakın
Süre : Orta
Etki alanı : 1 kare
Bir büyücü bu büyüyü yaptığı zaman sarı-yeşil bir zehirli gaz bulutu yaratır.Sürüngenlere karşı etkilidir.
CONE OF COLD
Menzil : 0
Süre : Anlık
Etki alanı :3 kare
Bir büyücü bu büyüyü okuduğu zaman bir soğuk hava dalgası yaratır.2-5 Hp arası zarar verir ve zarar büyücünün level'i ile çarpılır.
HOLD MONSTER
Menzil : Uzun
Süre : Orta
Etki alanı : 1 kare
Bu büyü HOLD PERSON büyüsüne benzer ancak ondan daha etkilidir.
Birinci Level Cleric büyüleri
BLESS
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : Tüm grup
Grubun moralini arttırır.
CAUSE LIGHT WOUNDS
Menzil :Yakın
Süre :Çok uzun
Etki alanı : Tek düşman
Bu büyü 1-8 HP arası zarar verir.
CURE LIGHT WOUNDS
Menzil : 0
Süre : Uzun
Etki alanı : Tek karakter
Bu büyü yarabı bir karakterin HP'sini 1-8 arası arttırır.
DETECT MAGIC
Mage büyülerindeki detect magic ile aynıdır.
PROTECTION FROM EVIL
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : 1 karakter
Bu büyü bir karakteri evil karakterlerin saldırılarından korur.
İkinci Level Cleric Büyüleri
AID
Menzil : 0
Süre : Kısa-orta
Etki alanı : Tek karakter
BLESS büyüsüyle aynıdır ama extra olarak 1-8 HP daha fazla iyileştirir.
FLAME BLADE
Menzil :Kısa
Süre : Orta
Etki alanı : Tek hedef
Bu büyü cleric'in elinde bir bıçak yaratır.Sağ butonla atabilirsiniz.7-10 HP arası zarar verir.
HOLD PERSON
Mage büyülerindeki hold person ile aynıdır.
SLOW POISON
Menzil :0
Süre : Uzun
Etki alanı : 1 karakter
Zehirlenmiş bir karaktere yardım için kullanılır.Zehiri bir süre için yavaşlatır.Büyü bitince zehir etkisini gösterir!Yeşiştirmek için Neutralize Poison büyüsü kullanmalıdır.
Üçüncü level Cleric büyüleri
CREATE FOOD AND WATER
Menzil : 0
Süre : Uzun
Etki alanı : Özel
Cleric açtık tehlikesini önlemek için bu büyüyle yiyecek ve içecek yaratır.
DISPEL MAGIC
Mage büyülerindeki dispel magic ile aynıdır.
MAGICAL VESTMENT
Menzil :0
Süre : Orta
Etki alanı : Cleric
Cleric kendisi için bir koruma alanı yaratır.
PRAYER
Menzil :0
Süre : Kısa-orta
Etki alanı : Tüm grup
Grubun savaş gücünü arttırırken düşmanınkini azaltır.

19. Ok
20. Kalkan

21. Mage scroll ve cleric scroll

HAritayı kullanarak bunları bulmanız fazla zor olmayacaktır.

Bu bölümdeki canavarlar ve özellikleri :

KOBOLD : Tek başlarına bir hiçtirler ama grup halinde etkili olabilirler. Her türlü silahla yok edilebilirler.

LEECH : Pis sürüngenlerdir. Kobold'lardan daha sağlamdırlar ve daha fazla zarar verirler. Her türlü silahla yok edilebilirler ama büyüleri kullanmanız tavsiyemdir.

Şimdi biraz ipucu

Oyuna başlarken şöyle bir grup kurmanız tavsiyemdir.

Ön sıra : Human Paladin,Dwarven Fighter/Cleric

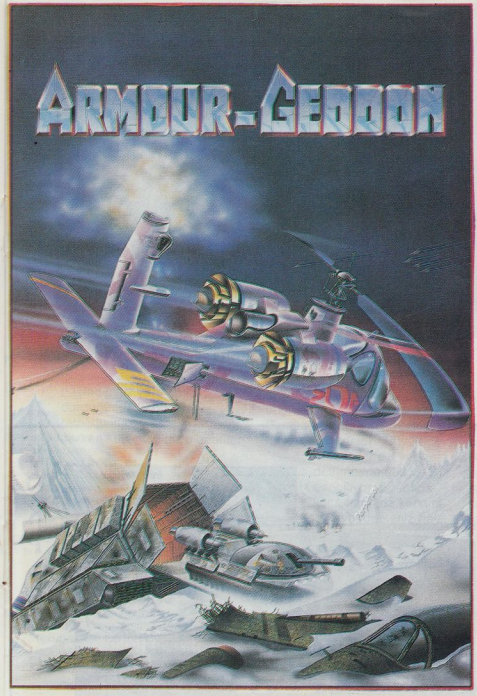
Arka sıra : Elven Mage,Gnome Cleric/Thief

Bu grup hem çabuk level atlar hem de kolay kolay ölmez. Tabii başlangıçta adamlarınızın özellikleri iyi olana kadar RERO LL yapmanız iyi olur.

Eveeet yazımızın ilk bölümü bitti. Gelecek ay diğer bölümlerin çözümleri ve haritaları var. Oyun bir harika, özellikle dövüşlerde sanki oradaymışçasına panik




oluyorsunuz Her FRP'ci mutlaka edinmeli. FRP'lere adım atmak istiyorsanız da deneybilirsiniz. Eğer takılırsanız mektupla çözüm bulabilirsiniz. SSI'in bu nefis oyununu kaçırmamalısınız. Alın,alın,alın.



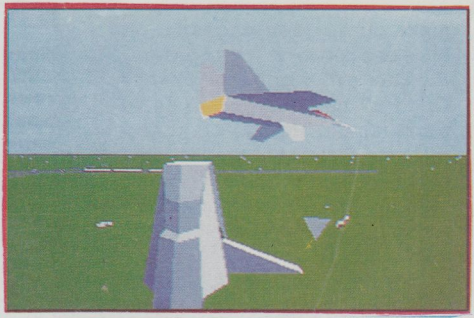

Carrier command'ı oynayanlar eminim pek çok tipte aracı yönetmenin zevkine varmışlardı. Walruslarla çikartmanın zevki ise hiçbirşeyde yoktu. Ama şimdi ondan da mükemmel bir oyunla karşı karşıyayız. ARMOUR - GEDDON. Anormal büyüklükte bir oyun sahasında geçen bu oyunda herşey var. Kan , mıssıle , kilitlenme , heyecan , sex ! ! ! , megadeth, lolipop, jelibom ve daha neler neler var. Psygnosis artık her alanda kendini gösteriyor. İlk defa bir simülasyon yapmalarına rağmen gerçekten başarılı olmuşlar ! .

Oyunumuzun konusu biraz Carrier command'ı andırıyor . Bu sefer sadece karada ve havada savaşabiliyorsunuz. Düşmanlar ise heryerde ve onlar size saldırıyor . Elinizdeki sınırlı sayıdaki madenlerle kendinize gemiler yapıp savaşınıza devam etmeniz gerekiyor. Oyunun başında bulunan seçeneklerden biraz bahsedelim. Eğer trainer modu ON haline getirirseniz bütün gemileriniz hazır olur ve savaşa hemen geçebilirsiniz. Oyun yeni yüklendiğinden hemen One player'ı seçip oyuna geçin. Karşınıza üç boyutlu bir harita çıkacak. Burada kırmızı ile gösterilenler düşmanlardır. Yukarıdaki seçeneklerden R@D gemileri ürettiğiniz ekrana, Eqp ise hangar kontrol ekranına gitmenizi sağlar. INTELLIGENCE ise bölge hakkında bilgi almanızı ve maden sayılarını görmeye yarar . Siz hemen R & D'yi seçip en alttaki kırmızı okları kullanarak hangi gemiden yapmak istiyorsanız onlara biraz mühendis yerleştirin. Bu mühendislerin yapmakta olduğunuz geminin, tankın yada uçağın ne kadarını ürettiklerini yukarıdaki yüzdelerden görüyorsuz. Eğer training mode'u seçmeden normal mod da oynuyorsanız araçları birde keşfetmeniz gerekecek. Bunun içinde scientist yani bilim adamlarını kullanmalısınız. Bilim adamlarınıda oklarla bir işe koymalısınız. İşlerini bitirdiklerinde developed yazısını göreceksiniz. Şimdi iş mühendislere kalmıştır.

Yapabileceğiniz araçlar için bomberlar , fighterlar , tanklar ( 3 tip ) , bombalar , füzeler , gece görme araçları , yakıt depoları ve yere atılan yakıt aletlerini sayabiliriz . Bunlardan en çok yapmanız gerkenler mıssıle ve fighterlardır. Equipment menüsünde ise solda kareler göreceksiniz. Bunlar doldurulmayı bekleyen hangarlardır. Bu hangarları yüklemek için önce sağ altta oklarla istediğiniz gemiyi getirin ve mouse'u basılı tutarak geminizi sol alttaki boşluğa koyun. Şimdi gemileri seçtiğiniz yerde silahlar çıkmış olacak. Onlardan eğer tank seçtiyseniz büyük mıssıle,

64'ler sayfa 49

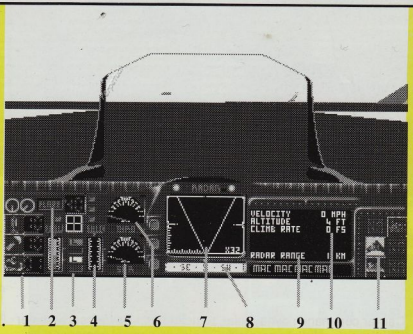
uçan bir araç seçtiyseniz küçük missile seçin. Bir tanede yedek yakıt deposu olan drop tankdan koymayı unutmayın. Eğer uzun uçacaksanız gece görüş aleti olan night sight'dan koymayı unutmayın. Bütün işlemler bitince pilot vehicle seçeneği ile havalanın. S tuşu ile motorları çalıştırın. Artı ile hızınızı artırın. Havalandıktan sonra Q, A veya Y tuşlarından herhangi biri ile istediğiniz eşyayı seçin. Bu eşyalar sizin kalkmadan önce uçağınıza koyduklarınız. Help tuşu kalkanı artırmaya, V tuşu mission briefing' e , W ise missile üstü görüntüyü veriyor. Nümerik klavyede 5' e basınca dıştan görüntüye geçersiniz. Burada bütün rakamlar değişik açılardan görüntü sağlıyor. 5' e tekrar basınca içeri girersiniz. Tab tuşu ile topun açısını yükseltir CTRL ile azaltırsınız. M tuşu mouse ile kontrolu, J tuşu joystick ile kontrolu sağlar. Int ile düşmanların çok bulunduğu yerleri bulup oralara baskın yapmanızı tavsiye ediyorum. STORES menüsünden hangi silah için ne kadar meden gerektiğini ve ne kadarlık bir menzilde etkili olduğunu görebilirsiniz. Bu sizi boş yere cephane harcamaktan kurtarır. Eğer düşmanlarınız çok etkili bir saldırı düzenlemek istiyorsanız bunu bomberlarla yapmalısınız. Bombalarınızı 600 ft . civarından atmayı unutmayın. Oyunun 6 görevi var ve hepsi birbirinden zor.



Bu görevler genelde bazı şeylere elegeçirmek gibi oluyor . Örneğin nötron bombasının patlayıcısının bulunması ilk göreviniz. Bunu hareket halinde iken iki defa V tuşuna basarak anlayabilirsiniz . Size verilen koordinatlarda ki yere gidip alana indiğinizde ve geri dönüp



## KOKPIT G



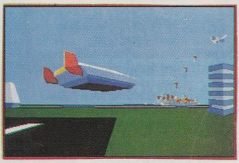

1) Kulandığınız silah
2) Kalan Flare sayısı
3) Uyarı göstergeleri:
E=Motor açık kapalı
F=Yakıt
L=Füze uyarısı
S=Stall uyarısı
4) Kalan kalkan miktarı
5) Kalkan derecesi
6) Motor gücü
7) Radar Ekranı
8) Pusula
9) Radar Menzili
10) Durum mesajları
11) Aktif araç

64'ler sayfa 50



çıktıysa sizin oraya gitmeniz gerekiyor demektir . Aranızdaki uzaklık nerde azalmaya başladıysa doğru yöndesinizdir . Eğer dıştan görüntüde aracınızı daha yakından görmek istiyorsanız köşeli parantez tuşlarını kullanın . Aman dikkat uçağınızı diğer simülasyonlarda olduğu gibi heryere indiremezsiniz. Tüh size radarın menzilinin nasıl nasıl arttırıldığını söylemeyi unuttum . F 9 menzili artırır, F 10 da haliye azaltır . Oyunun sonunda bombanızı tamamlayacak ve düşmanların büyük silahını yok edeceksiniz.

başladığınız yere gelip durduğunuzda bir görev tamamlanıyor. Araçlarınızı yaparken kullandığınız madenler



bazen bölgenin herhangi bir yerinde karşınıza çıkabiliyor. Burada yapmanız gereken hemen bir heavy tank ile oraya gidip madeni almanızdır. Oyuna belli bir sürede eklenmiş. Oyunun başındaki menülere gitmek istiyorsanız misc. seçeneğini kullanın. Format disk seçeneği oyunu save etmek için bir disk hazırlamanıza yarıyor. Surrender ise teslim olmak. Oyun sırasında kalkanı sürekli yüksek tutun ! . Kalkanın ne derece kuvvetli olduğunu sol altta hız göstergesinin altında görebilirsiniz. İlk görevi bitirince nötron bombasını yapın ve oyunun sonunda kullanmaya hazır olun .

Oyun da missile' lar uçan düşmanlara karşı birebir . Bombalar ise düşman tanklarına kök söktürüyor . Büyük missile'lar ise yer hedeflerinede etki edebiliyor. Eğer koskoca haritada kendinizi kaybederseniz hemen dışardan görüntüye geçin ve 0' a basın . Böylece uydu görüntüsüne geçersiniz . 1' den 0' a kadar olan tuşlar size yön bulmada yardımcı olacak . Waypoint adı hangi tuşta

ARMOUR - GEDDON bence son ayların en eğlenceli oyunlarından biri çok hızlı ve insanı cezbediyor .
Sevgili crackerlar sanırım oyunun başındaki muhteşem demoyu çıkarmışlar ama bu oyundan bir şey kaybettirmemiş .
ŞAHİN DERYA

| | | |
|---|---|---|
| ESC: MENU | + : HIZLANMA | * : TERS ZOOM |
| TAB: NAMLU YUKARI | ALT : FLARE ATMAK | - : KAMERA AŞAĞI |
| CTRL: NAMLU AŞAĞI | < : SOLA YAVAŞ DÖNÜŞ | + : KAMERA YUKARI |
| Q : SİLAH 1 | > : SAĞA YAVAŞ DÖNÜŞ | ENTER : EXTERNAL GÖRÜNTÜ |
| A : SİLAH 2 | DEL : KALKAN AZALTMA | 0 : UYDU GÖRÜNTÜSÜ |
| Z : SİLAH 3 | HELP : KALKAN ARTTIRMA | 5 : KOKPİT GÖRÜNTÜSÜ |
| W : SİLAH ÜSTÜ GÖRÜNTÜ | NÜMERİK KLAVYEDE : | DİĞER RAKKAMLAR BAŞKA AÇILARDAN GÖRÜNTÜ VERİR . |
| S : MOTOR AÇMA/KAPAMA | ( : KAMERA SOLA | |
| T : HEDEF DÜĞMESİ | ) : KAMERA SAĞA | |
| B : FREN | / : ZOOM | |
| P : PAUSE | | |
| - : YAVAŞLAMA | | |

# PRO TRACKER

**AMIGA**'nızı aldığınız günden beri onun ses özelliklerine herhalde hayran kalmışsınızdır. Oyunlardan tutun da demolardaki neles kesici müziklere kadar yayılan bu yelpazenin nasıl hazırlandığınıbiliyor muydunuz ? Öyleyse arkanıza yaslanın ve izleyin..

**AMIGA**'da Commodore 64'ten tandığımız **Future Composer**,bunun yanında **Aegis Sonix** ve bir çok müzik programı yapıldı. Ama hiç biri Sound Tracker'ın yaptığı sükseyi yapamadı, Derken Sound Tracker gün geldikçe değişti ve gelişti , en sonunda 2.5 versiyonu çıktı. Derken tanınmış iki cracker **Noise Tracker** adlı programı yaptılar. Noise Tracker Sound Tracker'ın bir ardılıydı ama pek çok değişiklik vardı. Herkesin kullanmaya başladığı Noise Tracker'in 1.2 versiyonu (dergimizin 31.sayısında açıklanmıştı) ve 2.0 versiyonu çıktı. Ama crackerler boş durmadılar ve Noise Tracker'in üç yeni türevi piyasaya çıktı.

- Intuitracker
- Starttrekker
- Protracker

Bunların arasında en çok sivrileni, Freelancers adlı cracker grubu tarafından yapılan Protracker oldu. Freelancers programın beğenildiğini görünce ufak bazı değişiklikler yaparak 1.1 versiyonunu çıkardı. Artık siz de müzik yazabilir, içinizdeki dahiyi ortaya çıkarabilirsiniz..

Protracker yüklendiğinde karşınıza ana menü gelir. Mouse ile seçebileceğiniz bir çok seçenek mevcuttur. Bu seçeneklerin klavye karşılıklarıda bulunmaktadır. Sırasıyla bu seçenekleri tanıyalım :

**POSITION** : O anda hangi pattern'de bulunulduğunu gösterir.

**I** : (Increase) Parçanın uzunluğunu bir pattern arttırır.

**D** : (Decrease) Parçanın uzunluğunu bir pattern azaltır.

**PATTERN** : O anda Lenght'te kaç yazıyorsa Pattern'de yazan numaralı pattern yazar. Diyelim ki Lenght'te 1 yazıyor ve Pattern'de 3 yazıyor. O zaman parçamız 3 numaralı pattern ile başlar.

Açıklamalar

Pattern : 63 notadan oluşan müzik bölümü.
Sample : Enstrüman.
Song : Parçanın sadece notalardan oluşan bölümü.
Module : Parçanın nota ve enstrümanlardan oluşmuş bütününe verilen ad. Müzikler genellikle bu formatta saklanırlar.
Fine tune :
Sample no : O anda hangi enstrümanın kullanıldığınıgösterir. Yukarı-aşağı ok tuşlarıyla sayıyı arttırıp azaltabilirsiniz. Maximum sample sayısı 32'dir. (Hexadecimal olarak 1F)
Volume : O enstrümanın hangi ses yüksekliği ile çalınacağınıgösterir.
Lenght : O enstrümanın hafızada ne kadar yer kapladığını gösterir. Hiç bir enstrüman $FFFF (=65535) değerinden daha uzun olamaz.
Repeat :
Replen :
Songname : O anda üzerinde çalışılan parçanın adı.
Samplename : O anda kullanılan enstrümanın adı.
Tempo : Parçanın temposu. Yukarı-aşağı oklara basarak arttırıp azaltılabilir.
Time : Parçanın çalındığı süre.
Tune : Parçanın hafızada kapladığı yer.
Free : Kalan boş hafıza.

**ANA MENÜ**

Ana menüde pek çok seçenek yer alıyor.Bunlar :

**PLAY STOP PATTERN EDIT RECORD STOP**

**CLEAR EDIT OP DISK OP PLST PSET-ED**

**SETUP SAMPLER**'den ibarettir. Şimdi bu seçenekleri sırasıyla inceleyelim :

Play : Hazırladığımızparçayı o anki pozisyondan başlayarak çalar.
Stop : Çalan parçayı durdurur.
Pattern : O anda üzerinde çalışılan parçayı play eder.
Clear : Hafızadaki istenmeyen şeylerden kurtulmanızı sağlar. **Song** ile notaları, **Instruments** ile enstrümanları, **ALL** ile her şeyi silersiniz.
Edit : Alttaki dört kanal üzerinde oynama yaparak notaları yazmanıza imkan sağlar. Space tuşu da aynı işlevi görür. Klavyenizi org gibi kullanarak ilginç parçalar yaratabilirsiniz.
Record : O anda üzerinde bulunan pattern akıp giderken üzerinde değişiklikler yapmamızı sağlar.
Edit op : Tuşların hızını, oktavları ve diğer edit ile ilgili işlemleri değiştirmek için bu seçenek kullanılır.
Disk op : Disketten song, sample ya da module yükleme ya da kaydetme işlemleri yapılmasına olanak sağlar.
Plst : Enstrüman listesini gösterir.
Pset-ed : Enstrüman listesi üzerinde oynamalar yapmaya imkan sağlar.
Setup : Programın renkleri, hızı, diğer özellikleri için bir tür Preferences teşkil eden ekrana bu komutla girersiniz.
Sampler : Protracker'in içinde AudioMaster da var !! Herhangi bir enstrümanın sesi, dalgası, dalga boyu, frekansı ve diğer özellikleriyle oynayabilir, ses efektleri yaratabilir, Sound Sampler ile ses örneklleyebilirsiniz.

**BAHADIR AKCAN**





Commodore
AMIGA

EĞİTİM SERİLERİ

•LİSTE İSTEYİNİZ•

AMIGA

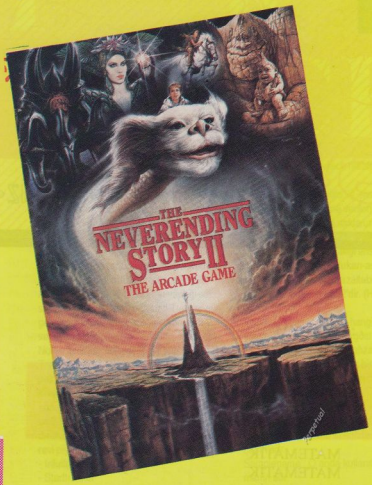
| | |
|---|---|
| OKUL ÖNCESİ | : İLK ADIM |
| | : VARLIKLAR ARASI İLİŞKİLER |
| İLKOKUL 1-5 | :MATEMATİK |
| İLKOKUL 1-5 | :DÖRT İŞLEM |
| İLKOKUL 1-5 | :ÇARPIM TABLOSU |
| ORTAOKUL I | MATEMATİK |
| ORTAOKUL II | MATEMATİK |
| ORTAOKUL III | MATEMATİK |
| ORTAOKUL I-II-III | GEOMETRİ |
| ORTAOKUL I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

Commodore

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

MİCROSHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
TUNALI HİLMİ CAD.Soğmenler Çarsısı
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




Eminim bir kaç sene önce sinemalarda oynayan Never Ending Story isimli filmi seyretmiş, çoğunuzda beğenmiştir. Filmde Bastian Balthasar Bux isimli kahramanımız zamanla kendini okuduğu kitaba kaptırıyor ve kitabın kahramanı ile birlikte hayaller ülkesi Fantasia'yı kutarmak için mücadele veriyorlardı. Fantasia savaşta gittikçe küçülmekteydi, Bastian'ın amacı ise hayaller ülkesi Fantasia'yı kurtarmaktı. Bastian bu amaç uğruna mücadele verirken kitabın kötü yürekli karakterleride boş durmuyor daima engel olmak için ellerinden geleni yapmaktaydırlar. Bastian'ın tek savunma aracı ise kendisine bu görevi veren prensesin verdiği Auryn isimli sihirli ve kutsal bir madalyondu. Bu madalyon sayesinde Bastian'a doğrudan ulaşamamaktaydılar. Bastian ancak bu madalyon sayesinde görevini tamamlayabilirdi. Gördüğünüz gibi filmin bir hayli ilginç bir konusu var. Buna birde mükemmel ses ve görüntü efektleri eklendiğinde tek kelimeyle şahane bir film ortaya çıkmıştı. İlk filmi seyredenler hatırlayacaklardır, film bittiği halde Fantasia tamamen kurtulmamıştı. Geçen aylarda çekilen NEVER ENDING STORY II isimli filmde kahramanımız hayaller ülkesini kurtarmaya devam ediyor. Yakın zamanda izleme olanağı bulacağımız filmin, ilkinin aksine (ilk filmin adventure oyunu yapılmıştı) bir arcade oyunu yapılmış. Oyun filmin geçtiği bazı mekanlarda geçiyor. Oyunu yüklediğinizde ateşe basarak kitabın üstünden madalyonu alın ve kitabı açın. Bu ekranda bir menü ile karşılaşacaksınız.

**F1** tuşuna basarak oyunun klavye kontrolllerini aklınızın estiği gibi ayarlayabilirsiniz.

**F2** tuşu ile password yazabilirsiniz. Oyunda her level geçişte bir password alacaksınız. Hangi leveli oynayacaksanız passwordu yazın ve ENTER tuşuna basın.

**PASWORDLAR**

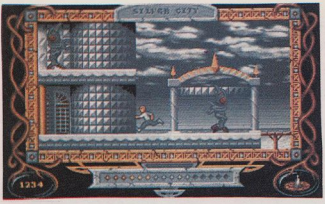
**2. level: PHEXPOU**

**3. level: QCVIPNQ**

**4. level: QYIHCVF**

**5. level: QZLQANS**

**1. LEVEL:** Ateş tuşuna basarak oyuna başlayın. Oyun ekranı ise: Sol alt köşede ülkenin küçük bir örneği bulunmaktadır. Kaç hakkınız kaldığını buradan öğrenebilirsiniz. Ortada da süreniz belirtiliyor. Kontroller normal, ateşe basarak zıplayabilirsiniz. İlk level Silver City'de geçiyor.Şehir adına uygun olarak tamamen gümüşten yapılmış. Bu levelde karşınıza komik tipli yaratıklar çıkıyor. Bu yaratıklar suyla temas ettiklerinde yok olmaktadırlar.Platform aralarında ki boşlukların en ucunda durduğunuzda eğer karşı tarafta bir yaratık varsa size doğru ilerlemek isteyecek ve aradaki boşluğa düşecektir. Yada yaratık platformun ucuna yaklaştığında arkasından iterek öldürün.Fakat arkadan ittiğinizde yaratık platformun ucunda değilse yaratık geriye dönecektir. Merdivenlere tırmanmak için yukarı çaprazları



kullanın. Her katta bir kapı bulunmaktadır.Bu kapılar sayesinde başka bir yerden çıkabilirsiniz. Amacınız ise şehirden kaçmak. Bu bölüm çok karışık olduğundan vereceğim açıklama kafanızı karıştıracaktır. Her kapıyı deneyin eğer gittiğiniz yol yanlışsa mutlaka bir yerde tıkanacaktır. Eğer bir yerde bir halat görürseniz halata tırmanarak leveli bitirebilirsiniz. Bu halat bir geminin halatıdır ve Basrian gemiyle şehirden ayrılır.

**2. LEVEL:** Bastian uçan köpeğinin yardımıyla dağların arasından arkadaşının esir tutulduğu kaleye doğru bir yolculuğa çıkıyor. Bu bölümde uçan köpeği yöneterek sağsalim kaleye varmalısınız. Fakat buda yeterli olmayacaktır, yola çıktıktan kısa bir süre sonra ortaya çıkan uçan yaratığın sizden önce kaleye varmasını da engellemelisiniz. Altta sizin ve yaratığın enerjisi birer yılan şeklinde gösterilmiş. Yaratığı kenarlara iterek enerjisini azaltabilirsiniz. Eğer yaratığın enerjisi sizden önce biter ve kaleye varırsanız bu völümüde bitirebilirsiniz.

**3. LEVEL:** Kaleye vardınız, fakat arkadaşınızın esir tutulduğu kuleye çıkmak için duvardaki çıkıntılardan tırmanmalısınız Bu bölümü ekranın yarısında oynayacaksınız. Diğer yarısında kalenin bir resmi bulunmaktadır Tırmandığınızkulenin yanında ki ok ne kadar yüksekliğe çıktığınızıgösterir. Bu arada bir çok tehlikenin sizi beklediğini sanırım söylememe gerek yok. Yukardan düşen lavlar ve kayalar ummadığınız anda sizi gafil avlayabilir. Çıkıntılarda ilerlerken eksik yollara rastlayabilirsiniz. Arayı kapatmak için ateşe basın. Boylece bir iki çıkıntı da kendiniz ekleyebilirsiniz. Fakat bu haklarınız altta bir yılan şeklindeki enerji ile sınırlandırılmış.Yılan tamamen kısaldığında bu haklarınızı kullanamassınız. Kulenin en tepesine çıktığınızdaarkadaşınızı kurtardığınızgösteren bir grafikle karşılaşacaksınız.

**4. LEVEL:** Binbir zorlukla çıktığınızkuleden bu seferde inmeye çelışıyorsunuz.Fakat bu sefer merdivenleri kullanıyorsunuz. Her kata geldiğinizde karşınıza ilk leveldeki yaratıklar çıkmaktadır. Farkettiyseniz yaratıklar bir kapıdan çıkmaktadır. Hemen bu kapıyı kapamalısınız. İçeri girenleri ise ateşe basarak attığınız sihirli toz ile etkisiz hale getirin.Sol alttaki krokiden nereye gittiğinizi görebilirsiniz. Alt tarafta ki kolu indirerek kapıyı kapatabilirsiniz. Elinizde ki tozun miktarını sağ tarafta ki tüpün içindeki tozun azalmasından anlayabilirsiniz. Kapıyı kapatıp içerdekileri temizledikten sonra tekrar kolu kaldırın bu sefer yerden bir kapak açılacaktır. Bu kapaktan aşağı katlara inebilirsiniz. Üç katıda bu şekilde indikten sonra bu bölümüde bitirin.

**5. LEVEL:** Bu levelde at sırtında yolculuk ediyorsunuz. Yolunuzun üzerinde bir çok engelle karşılaşacaksınız. Üzerinize bir kuş geldiğinde veya bir ağaç dalına rastladığınızda hemen joystiğinizin kolunu aşağı çekin. Bir taşa veya kütüğe rastladığınızda atınız kendiliğinden atlayacaktır fakat bu sırada kolu sağa çekmelisiniz. Tam üç düşme hakkınız var. Haklarınız bittiğinde bir yaratık sizi yakalıyor. Ne kadar ilerlediğinizi altta ki ai işaretinden anlayabilirsiniz. Yolun sonuna yaklaştığınızda büyücü arkanızdan bir büyü yolluyor ve atınızın sırtından düşüyorsunuz. Oyunun ülkemize gelen Kopyası ne yazıkki buraya kadar çalışmaktadır. Never Ending Story II filmini seyreden Mert'in anlattığına göre kahramanımız büyücünün yaptığı bir büyü yüzünden dengesini kaybediyor ve bir nehre düşüyor ve nehrin azgın akıntılarınakarşı mücadele ediyor. Neyse nasıl olsa filmi ülkemize geldiğinde bol bol seyretme imkanı bulacağız.



NEVER ENDING STORY II genelde oyun yönünden zayıf kalıyor. Fakat levellerin çeşitliliği oyunu biraz olsun oynanabilir bir duruma getiriyor. Kısaca NEVER ENDING STORY II değişik oyunlardan hoşlanan herkese tavsiye edebileceğim bir oyun.

**SERKAN SÖZER**

**GRAFIK %70**
**MUZIK %73**
**OYNANAB. %83**
**GENEL %75**

devamı sayfa 55

# MULTI ripple

Her zaman oyunlardaki, demolardaki, introlardaki müzikleri çalıp, bu müzikler üzerinde oynamalar yapmakını istediniz yada bu müziklerin enstrumanlarını kullanarak kendinize ait müzikler yapmak mı istediniz?!? Cevabınız evet ise Multi Ripper V2.0 kesinlikle size göre bir utility. Bu program çoğu müzik programlarında yapılan müzikleri hafızada bulup, bunları diskinize kaydetmenize yarıyor. Bu fonksiyonlarından başka hafızada decruncher rutinlerini arama ve bunların çağırdığı verileri decrunch etmek gibi bir çok önemli fonksiyona sahip... Bu fonksiyon Seka Assembler kullanıcıları için çok yararlı bir şey. Böylece intro yada demoları decrunch edip disassemble ederek demo yada introdaki efektlerin nasıl yapıldığı hakkında bilgi edinebilir, hatta bunları Seka Assembler sourceuna çevirerek, içinde kullanılan efektleri öğrenebilir, bunlardan kendi yaptıklarınızda yararlanabilirsiniz. Program tabii ki bir cracker ürünü.

İlk olarak programın tanıdığı ve çaldığı müzik formatlarını şöyle sıralayabiliriz :

Noise Tracker v1.0 - v2.0
Soundtracker tüm versionları
Soundmon v2.0
Sidmon / Bugmon

Programın ilk version'u TFMX modüllerinide çalabiliyordu. Fakat programı yapanlar, Bu programın assembler replayer rutini olmadığı için, programdan bu formatı çıkardıklarını söylüyorlar.

Şimdi programın menüsündeki komutları tek tek inceleyelim :

FIND komutu :

Bu komut menüdeki ilk komutumuz. Komutun kullanımı oldukça basit, eğer hafızada bir kelime yada bir text arıyorsanız bu komutu çalıştırarak amacınıza ulaşabilirsiniz (Arama sadece CHIP RAM tabir edilen $00000 - $80000 adresleri arasında yapılır.)...

Örnek : FIND DoubleTroubleFucksVenomOfStrangers

Bu komut verildiğinde yukarıda verilen text hafızada her bulunduğunda, found at $????? mesajı verilir...

FILL komutu :

Bu komutla, verilen iki adres arasındaki bölge sıfırlarla doldurulur. Verdiğiniz adreslerde sadece HEX sayılar verin ve sayının başına dollar ($) işaretini koymayın...

Örnek : FILL 20000 30000

Yukardaki komut verildiğinde $20000 - $30000 adresleri arası 0'larla doldurulur, açıkçası bu bölgedeki tüm veriler silinir...

READ komutu :

Bu komutla hafızaya executable yani çalışır durumda olan bir dosya yükleyebilirsiniz. Program dosyayı yükledikten sonra otomatikman decruncher için hafızayı aramaya başlar. Eğer program tanımadığı bir decruncher ile karşılaşırsa, hafızaya yüklediğiniz programın başlangıç adresine yapılabilecek atlamaları bulmaya çalışır.

Örnek : READ SamWillFuckVenom

Bu komut SamWillFuckVenom adlı çalışır dosyayı hafızaya yükler ve decruncheri aramaya başlar.

RS komutu :

RS = READ SECTOR

Bu komutla Trackdisk.Device'ı kullanarak bir diskteki bilgileri herhangi bir sectörden başlayarak yükleyebiliriz. Fakat bu işlem dos disklerinde çalışmaz, fakat trackloader kullanan megademo ve oyunlarda bu yöntemi rahatlıkla kullanabilirsiniz.

Örnek : RS 2e0 3e0 30000

Bu örnekle, $2e0 sectöründen $3e0 sectörüne kadar olan bölümün $30000 adresine yüklenmesini sağlıyabilirsiniz (Değerlerin HEX olduğuna ve başında dollar ($) işareti bulunmadığına dikkat edin)...

RI komutu :

RI = READ IMAGE

Bu komutla, veri dosyalarını (Data Files) hafızanın istediğiniz bölümüne yüklenir ve READ komutundaki işlemlerin aynısı yapılır...

Örnek : RI DATAFILE 40000

DATAFILE adındaki data dosyası $40000 adresine yüklenir.

WI komutu :

WI = WRITE IMAGE

Verilen adresler arasındaki verinin belli bir dosya adı verilerek diske yazılmasını sağlar...

Örnek : WI 40000 50000 DATA

Bu örnek ise $40000 - $50000 adresleri arasındaki veriyi DATA adı altında kaydeder.

LOAD komutu :

Bu komut CLI'de bir dosya adının yazılması gibi çalışır, yani executable dosyayı yükler ve çalıştırır..

Örnek : LOAD DEMO

Örnekte DEMO adındaki dosya yüklenir ve çalıştırılır

SAVE komutu :
Bu komutla, programla bulduğunuz müzik modüllerini diske kaydederiz...
Örnek : SAVE MOD.NOISE
MOD.NOISE adındaki modülü diske kaydeder...
DIR komutu :
Bu komutta CLI daki dir komutuyla aynıdır. O an içinde bulunulan directorydeki dosyaları gösterir.
Örnek : DIR df0:
Bu komut, Df0:'nun içeriğini gösterir...
CD komutu :
Bu komutta CLI cd komutuyla aynı işi görür. (CHENGE DIRECTORY)...
Örnek : CD df0:DEMOS/
Bu örnekle df0: daki demos directorisine girilir...
DUMP komutu :
Bu komut, Sekadaki Q komutuyla aynı görevi görür... Yani verilen adresler arasındaki hafızanın HEX ve ASCII dökümünü verir.
Örnek : DUMP 40000 50000
Bu, $40000 ve $50000 adresleri arasında bulunan HEX ve ASCII karakter dökümünü verir...
TYPE komutu :
Bu komut ise CLI'deki type komutu gibi çalışır. Herhangi bir text dosyasını ekrana basar.
Örnek : TYPE DF0:MENU
MENU adındaki text dosyasını ekrana basar...
SCAN komutu :
Scan komutu, diski track track araştırır ve bu tracklarda bulunan decrunclerları yada müzik modüllerini bulmaya çalışır. Eğer program diskin herhangi bir sectöründe decruncher bulursa. başlangıç sectörünü, hangi decruncher olduğunu, hafızanın hangi bölümünde decrunch edileceğini yazar. Eğer bulunan bir modül ise, modülün hangi sectörde ve hangi formatta olduğunu belirten bir mesaj alırsınız. Daha sonra, modüllerin yada decrunclerların bulunduğu sectörleri bir kağıda not ederek RS komutuyla hafızanın herhangi bir bölgesine okutarak, bulunan modülü diske kaydedebilirsiniz...
Örnek 1 : SCAN 0
Bu örnek, Tüm diski Modül ve decrunclerlar için araştırır...
Örnek 2 : SCAN 1e0
Diski $1e0 numaralı sectörden $6e0 numaralı sectöre kadar araştırır...
Örnek 3 : SCAN 0 d
Sadece decrunclerlar için tüm diski araştırır...
Örnek 4 : SCAN 0 m
Sadece modüller için tüm diski araştırır...
HUNK komutu :
Bu komutla tüm chip memory decruncher bulmak amacıyla araştırılır. Eğer program tarafından tanınan bir decruncher bulunursa, size, bulunan decrunclerlar decrunch edilsin mi? kompozisyonlarında bir soru sorulacaktır.
Örnek : HUNK
Bu örnekle tüm hafıza araştırılır.
JUMP komutu :
Bu komut, assemblerdaki JMP komutuyla aynı görevi görür. Eğer HUNK komutu ile bir decruncher bulduysanız ve decrunch ettiyseniz ve decrunch edilmiş programı çalıştırmak istiyorsanız basitçe JUMP yazarak programı çalıştırabilirsiniz. Ayrıca atlanılacak adreside verebilirsiniz.
Örnek 1 : JUMP
Decrunch edilmiş bir demonun, başlangıç adresine atlayarak demoyu çalıştırır.
Örnek 2 : JUMP 40000
$40000 adresine atlanır.
LED komutu :
Bu komutla, LED'i kapatıp açabilirsiniz. Eğer makinanız 1.2 ise bu komutu verdiğinizde LED ışığınız sönecektir. Eğer 1.3 makina sahibiyseniz, ışıkta sadece küçük bir kısılma olacaktır.
Örnek : LED
MENU komutu :
Bu komut, program menüsünü yeniden ekrana bastırır.
Örnek : MENU
EXIT komutu :
Programdan çıkılmasını sağlar ve CLI a çıkılır.
Örnek : EXIT
VIEW komutu :
Bu komut hafızayı ekranda görmek için kullanılır (3rdday yada Grafix searcher gibi). Tek yapacağınız şey sağ yada sol butonla modüloyu arttırıp azaltmak yada her iki butona basarak, bu bölümden çıkmaktır.
LMOD komutu :
Bu komutla, en son SCAN işleminde bulunan modüllerin başlangıç sectörlerini görebilirsiniz.
LDEC komutu :
En son SCAN işleminde bulunan decrunclerların başlangıç sectörlerini bulmak amacıyla bu komutu kullanırız...
HUNT komutu :
Bu komutla hafızadaki modülleri arar. (Sadece Chip Mem'de)...
CONT komutu :
HUNT komutuyla aranılıp bulunulan bir modülden sonra bir başkasını aramak için aramaya devam etmek için kullanılır.
INFO komutu :
Bu komutla bulunan modül hakkında bilgi alabiliriz.
HELP komutu :
Yardım sayfasını görmek için kullanılır...
PLAY komutu :
Bulunan modülü çalmak için kullanılır...
STOP komutu :
Çalınan modülü, durdurmak için kullanılır...
I komutu :
Belirtilen bir Noise tracker yada sound tracker enstrumanını belirtilen rate'de çalar...
Örnek :I 1A 200
Bu komutla 1A numaralı sountracker yada noisetracker enstrumanı 200 rateinde çalınır.
STP komutu :
I komutu kullanılarak çalınan enstrumanları durdurur.
FIX komutu :
Bu komut tüm instrumanları aynı ST diski üzerinde toplamaya yarar...
Örnek : FIX 99
Tüm enstrumanları ST-99 diskine göre ayarlar...
SI komutu :
Bu komut ise enstrumanları diske kaydetmek amacıyla kullanılır.
Örnek : SI 9
Bu komut, 9 numaralı enstrumanı, diske kaydeder. Eğer enstruman adının başında ST-XX ibaresi yoksa, o an aktif olan directory içine kaydedilir.
REN komutu :Bu komutla enstrumanların adını değiştirebilirsiniz.
Örnek : REN 1 ST-12:HELLO
Bu örnekle 1 numaralı enstrumanın adı ST-12:HELLO olarak değiştirilir...
Bu süper programın açıklaması bu kadar. Umarım kullanmanız için yeterli bilgiyi verebilmişimdir.

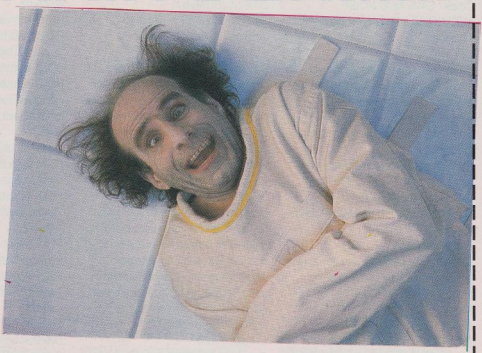
**BURAK ÖZIŞIK**

*64'ler sayfa 57*

# BIRAKIN BENİ.....

T-SHIRT

# BEN



# ABONE OLUCAM YAA!....

T-SHIRT T-SHIRT T-SHIRT

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

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

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

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

ADINIZ:.....

ADRESİNİZ:.....

.....

.....

Bu formu (veya derginizi kesmek istemiyorsanız aynı bilgileri içeren bir kagıdı), bankadan aldığınız dekontun fotokopisi ile birlikte bize gönderin, aboneliğiniz hemen başlasın. Adresimiz: 64'ler Dergisi- Masukiye Yokuşu 2/2 80090 Beşiktaş, ISTANBUL.

DERGİMİZİN ESKİ SAYILARI ARTIK

# CİLTLİ...

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.....


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**

MESUT BİLGİSAYAR
*Türkiye'de 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 Joystickler**,Her marka **disket**,Mause Pad , **Boş Kaset** ve Kartuşlar
***Türkiyenin her tarafına ödemeli servis**
***64'ler** ve **Amiga 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

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

HİKMET
BİLGİ İŞLEM
HER TÜRLÜ KULLANILMIŞ C-64 VE AMIGA VE DİĞER BİRİMLER CAZİP FİYATLARLA PEŞİN ALINIR
● Amiga ve Commodore 64 Satışı ● Garantili Bakım Onarım
● En yeni Programlar ● Bilgisayar yan ürünleri
**Şemsettin Günaltay Cad. No:205/3 Tüccarbaşı-Erenköy**
**Tel:386 07 01**

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




**Bir ay daha geçti ve gene AMIGABASIC** yazınız karşınızda. İki aydır süren grafik komutlarımızı bu ay da sürdürürken geçen ay bir hatadan dolayı basılamayan örnek programlar için özür dileriz. Bu ay bir mektubumuz var , lafı uzatmadan konuya girelim.
Merhaba , vs. vs.
Size bazı sorularım olacak.
1 ) C dili hakkında bilgi verir misiniz ?
2 ) C dili öğrenmek amacıyla bir kursa başvurdum ama lise mezunu olmam gerekiyormuş. Ne yapabilirim ?
3 ) **AMIGAVISION**' un editörü ya da kitabı ülkemizde mevcut mu ?
4 ) Monitör programı neye yarar ? Bir tane önerir misin ?
5 ) **Action Replay** kartuşu ne işe yarar ?
6 ) Movie setter' i açıklayabilir misiniz ?
7 ) Basic' te yazdığım programı bilgisayara oyun yüklermiş gibi direk olarak nasıl yükleyebilirim ?
8 ) **CLI** nasıl açılır ?
9 ) Grafik komutlarında datalar nasıl kullanılır ?
**Ömür Çulhacı/İstanbul**
**Soru bombardımanını cevaplarla karşılıyoruz. (Bu arada kaset için teşekkür - rap rulez! - )**
**1 - C dili bugün oldukça tutulmuş olan bir dildir. Genellikle işletim sistemlerinin yazılmasında kullanılır. Assembler ile birlikte çalıştırıldıklarında oldukça verimli olurlar.**
**2 - No way out - Ama bu konuda yazılmış olan kitapları okuyarak ve azmederek başarabilirsin. Yalnız orijinal C editör ve kitaplarının oldukça yüksek fiyattan satıldıklarını da söylemeliyim.**
**3 - AMIGAVISION** henüz çıkmadı , çıksa da tutacağını sanmıyorum.
4 - Monitör programları hafızayı incelemekte kullanılırlar. Genellikle Assembler programcıları kullanır. Disket üzerinde operasyon yapmaya imkan kılan programlar da vardır ve bunlara Disk - Mon denir. Monitör programlarının sayısı çok fazladır. RomCrack ve C - Mon iyi programlardır. Alpha Flight tarafından yapılan DiskMonProfessional ise en iyi DiskMonitör programlarındandır.
5 - Action Replay çok işe yarar. Hafızadaki adreslere bakmayı sağlar , bir programdan grafik , ses ve kod çalmayı mümkün kılar. Bazı oyunları trainer yapabilir , ve daha burada sayılamayacak bir yığın şey. İkinci versiyonu çıkan bu güçlü kartuşun fiyatı yaklaşık 550.000 TL ve iş olsun diye almamanızı tavsiye ederim.
6 - Sanırım şu sıralar imkansız , çünkü dergide yer yok.
7 - **AMIGABASIC** ve yazdığın programı aynı diskete koy. Sonra disketin startup - sequence' ını ayarla. Bu işlemler hakkında sorunun olursa **AMIGADOS** köşesine yazabilirsin.
8 - Workbench disketini yükle , System penceresini aç ve çıkan **CLI** ikonuna iki kez klikle.
9 - Parametrelerin yerine bir sayı konur. Bakınız örnekler. Şimdi geçen ay açıklamasını yaptığımız ama kendisini yayınlayamadığımız programı veriyoruz.

```
5 REM 64'LER DERGISI
10 FOR A=10 TO 50 STEP 5
20 CiRCLE (150,100),A
30 NEXT A
40 FOR B=1 TO 50
50 LiNE B,B+25,B+60,B+80
60 LiNE B,B+10,B+20,B+40,,B
70 LiNE
B,B+10,B+20,B+60,,BF
80 NEXT B
90 BEEP
```

Geçen ay hatırlayacağınız gibi AMIGA' daki düşük ve yüksek çözünürlük modları , bitplane' ler , playfield modları ve SCREEN komutu üzerinde durmuştuk. SCREEN komutu ekran açmaya yarıyordu. Bundan başka diğer grafik komutları ve bazı örneklere de yazımızda rastlayabilirsiniz.
SCREEN komutuyla açtığınız ekranı kapatmak isterseniz , SCREEN CLOSE komutunu kullanırsınız. Kullanımı şu şekildedir :
SCREEN CLOSE ekran no
**Örnek** :
SCREEN CLOSE 1
1 numaralı ekranı kapatır. Workbench ekranı SCREEN CLOSE -1 komutuyla kapatılabilir.
Yeni grafik komutlarımıza geçebiliriz.
**PSET**
Pset komutu ekrana bir nokta koymaya yarar. Noktanın koordinatlarını ve rengini siz belirlersiniz.
Kullanımı :
PSET (x,y) , renk

nokta giden bir çizgi tanımlamanız mümkündür.
Bunu yapmak için 16 bitlik bir sayı yapmanız gerekiyor. %1111111111111111 şeklinde bir tanım dümdüz bir çizgi belirtirken ; %1100110011001100 şeklinde kesik bir çizgi tanımlayabilirsiniz. Tanım yaptıktan sonra çizilecek tüm çizgiler bu tanıma uyacaktır.
Tanımda sadece 0 ve 1 kullanabilirsiniz.
Kullanımı :
SET LINE tanım
**Örnek :**
SET LINE %1100111100001100
Bu komut CIRCLE ve ELLIPSE komutlarını etkilemez.

**PAINT**
Kapalı alanları doldurmakta kullanılır. Eğer alan kapalı bir alan değilse boyama işlemi tüm ekrana taşar.
Kullanımı :
PAINT x, y
x : Başlangıç x koordinatı
y : Başlangıç y koordinatı

**BAR**
İçi dolu bir dikdörtgen ya da kare çizdirmekte kullanılır. BOX komutundan tek farkı dörtgenin içini doldurmasıdır. Bunun dışında aynıdır.
Kullanımı :
BOX x, y to a, b

**POLYGON**
Bu komut POLYLINE gibi çalışır ancak çizilen yerlerin içini doldurur. Bunun dışında tamamen POLYLINE ile aynıdır.
Kullanımı :
POLYGON x, y to a, b to q, z to ...

**EKRAN AÇMA**
AMOS'ta bir ekran açmak için öncelikle AMIGA'da bir ekranın nasıl oluştuğunu inceleyelim.
Bir resim düşünün. Bu resim beş tabakanın üst üste konmasıyla oluşuyor. Bu tabakalara bitplane denir. Her resim beş tabakadan oluşmayabilir, daha az tabaka bulundurabilir. Böyle resimlerde bir ya da bir kaç tabaka boştur. Bu tabakaların yani bitplane'lerin eni ve boyu kullanıcı tarafından bilgisayara verilir, sonra kullanıcı bitplane'lere istediği resimleri çizebilir.
1 bitplane'den oluşan resimler : 2 renk
2 bitplane'den oluşan resimler : 4 renk
3 bitplane'den oluşan resimler : 8 renk
4 bitplane'den oluşan resimler : 16 renk
5 bitplane'den oluşan resimler : 32 renktir.
Bunun dışında bir de **Half - brite** adı verilen teknikle 64 renk elde edilebilir fakat bu ekstra 32 renk diğer 32 rengin yarısı parlaklığında renklerdir, yani 64 FARKLI renk kullanmak diye bir olay yoktur. Bir de **HAM** modu var ki 4096 renge kadar kullanmaya imkan sağlar. Bu olay hiç bir 16 bit makinada bulunmayan bir özelliktir.
Bitplane' lerin boyu o resmin ne kadar hafıza harcadığını gösterir. Düşük ve yüksek çözünürlük olmak üzere iki tür bitplane boyu belirleyebilirsiniz. Bitplane sayısı arttıkça harcanan hafıza da artar. Ayrıca yüksek çözünürlükte maksimum 16 renk kullanılabilir.

**SCREEN OPEN** komutu
SCREEN OPEN komutu bir ekran açmamıza olanak verir. Aynı anda sekiz farklı ekran açabiliriz ama bu hafıza israfı olacaktır.
Kullanımı :
SCREEN OPEN a, b, c, d, e
a : Ekranın numarası. Sıfır - yedi arasında bir sayı olmalıdır.
b : Ekranın yatay genişliği.
c : Ekranın dikey genişliği.
d : Renk sayısı
e : Ekran modu. LOWRES ya da HIRES olarak belirlenebilir.
**Örnek :**
SCREEN OPEN 1, 640, 200, 8, Hires
640*200 çözünürlüğümde 8 renkli bir hi-res ekran açar.
SCREEN OPEN 2, 320, 256, 4096, lowres
320*256 çözünürlüğünde 4096 renkli HAM ekran açar.
Açacağınız ekranın boyutlarını sınırlayan tek şey hafızadır. Yani siz de oyunlarda gördüğünüz efektleri kolayca yapabilirsiniz. Örneğin KICK OFF oyununda bütün saha yaklaşık 1500*600 boyutlarında bir alan. Biz bunun oyun esnasında belli bir bölümünü görüyoruz. Top hareket edince saha da kayıyor. İşte bu ve benzeri efektleri AMOS ile yapmak çok kolay. Bu tür uygulamaları gelecek sayımızda açıklayacağız.
Bu aylık da bu kadar. AMOS hakkında sorularınız varsa aşağıdaki adrese yazabilirsiniz.
Hoşçakalın..
BAHADIR AKCAN
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş / İstanbul

YANLIZ DEĞİLSİNİZ!!
BİR AYLIĞINA AYRI KALMIŞ OLSAK BİLE....
MAC ADVENTURE
HALA YAŞIYOR VE MEKTUPLARINIZI BEKLİYOR!
Maluklar yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş,İST

MAÇ

# ADVENTURE

## STRATEJİ — SIMULASYON

Siz kendinizi kandırmaya devam edin! Suratınızda aptal gülümsemeler, kafanızda boş düşünceler, suya sabuna dokunmadan yaşayın, ve kendinizi mutlu kabul edin. Uyanın beyler, uyanın! Resmen kendinizi kandırıyorsunuz, belki de bunu size söyleyen ben olduğumdan benden nefret edeceksiniz ama eminim hepiniz (saksıda yaşayanlar bile) bir gün haklı olduğumu göreceksiniz. Hatta sanırım size bir iyilik bile yapıyorum,benim gibi burnunuz sürtüle sürtüle öğreneceğiniz hayatın aslında ne kadar rezil olduğu direkt olarak ben söylüyorum. Böylece beyninizin ortasına bir darbe yemeden gerçeklerin farkına varabilirsiniz. Tam herşeyin iyi gittiğin sandığınız bir anda lönk diye dağılacağınıza benden duyun daha iyi.

Yüzünüzde bir sürü soru işareti görüyorum, tam havaların ısınıp okulların kapandığı zamanda cehennem habercisi olmanın ne alemi var diyorsunuz.Ben de size şunu söyleyeyim ki aslında bunların hepsi bir komplo.Sizi depessimize etmeye çalışıyorlar. Havaları ısıtıyorlar, okulları kapatıyorlar, geceleri televizyona aerobik koyuyorlar; niye? Çünkü aslında hayatın ne kadar rezil olduğunu görmenizi istemiyorlar. Umarım siz bu hatalara düşmüyorsunuz, sabahları içinizde yaşama isteğiyle uyanmıyorsunuzdur. Eğer hayatın ufak zevklerine kendinizi kaptırıp mutlu olduğunuzu sanıyorsanız başınız dertte, bana sorarsanız (sormasanız da olur, benim lanet çenem kapanmazki) kafanızın üstünde sallanan kılıcı görmüyorsunuz.Eğer kılıcı görmüyorsanız, kılıcı havada tutan pamuk ipliğini hiç görmüyorsunuz demektir. Evet belki iplik kopup beyniniz onöünüzdeki yemeğe meze olduğunda uyanırsınız ama bana kalırsa biraz geç olur. Ufak lezzet farkı falan değil, dünyayı ters çevirip herbişeyi değiştirseniz de ben mutlu olmayı red ediyorum! Benle olanlar arkama geçşinler, sizi sakin sakin oltayan koyunlardan ayıracak olan kuruluş şu anda doğmak üzere: UP yani UNITED PESSIMISTS. Up hayata karamsar bakıp ufak yalanlara aldanmayanların birliği. UP damarlarında zehir gibimsi bir madde akanların birliği.UP hayata kusanların ve hayat tarafından üstüne kusulanların birliği. Eğer gerçekten hayattan nefret ediyorsanız UP'a katılılın, MAC Adventure'a yazmanız yeterli. Klasik nefret, kin, acı açılışlarıma artık alışmışsınızdır ama inanın bu seferkini anlatacak kelimeler bulamıyorum.Son bir ayda olanları ne siz sorun, ne de ben anlatayım.Eğer hayatlarımız paralel ilerliyorsa (yani sizinkide sıfırın altında seradiyorsa sanırım UP sizin içinde birşeyler ifade edecektir.

Herneyse bu ayki oyunumuz tabii ki Wonderland, uzun zamandır beklediğimiz oyun sonunda geldi. Ben şahsen uzunca zamandır Magnetric Scrolls hayranıyım, hatta Corruption ve Guild of Thieves en favori adventure'larım arasında yer alır. Bu yeni sisteme gelince... Bana sorarsanız bu yeni sistemdeki özellikler bir bakıma simulasyonlarda türeyen dış kamera açılarına benziyor. Yani aslında bu oyunu oynamayı alt kısımları yemeyen insanlar oyalansın diye bir sürü yenilikle eklenmış.Map seçeneği aslında gerçekten iyi, eski Magnetic Scrolls oyunlarında sık sık Exits komutu kullanmak gerekiyordu, ama şimdi nerde olduğunuzu ve gidebileceğiniz yerleri rahaça görebiliyorsunuz. Bana sorarsanız yapacağınız en iyi şey text ve compass hariç diğer tüm pencereleri kapatarak bu oyunu gerçek bir Magnetic Scrolls adventure'ı gibi oynamak. Böylece uzun zamandır hasret kaldığınız bir tada tekrar kavuşmuş olursunuz. Aslında ufak bir şikayet ama bence sistemin ve bunca çabanın Alice in Wonderland gibi bir hikayeye harcanmış olması. Yani hepimizin bildiği ve artık sıkıldığı bir konuyu taşıyan oyun bütün üstünlüğüne rağmen biraz sıkıyor. Hemen üzülmeyin, textler her zamanki Magnetic Scrolls üstünlüğüyle yazılmış, ama yine de tavşanlar ve garip iskambil kağıtlarıyla dolu bir adventure oynamak benim pek hoşuma gitmedi tek umudum aynı sistemi kullanan yeni oyunlar hazırlanması. Son birkaç satırdır anlamışsınızdır bu sis-

devamı sayfa 62

temi beğendim mi yoksa beğenmedim mi pek karar veremedim, tek bildiğim eğer aşırı zorluk veya pek anlayamama sebebiyle text adventure'lardan uzak kaldıysanız bu oyunu bir deneyin. Adventure zevkinize yepyeni bir boyut getirebilir.

Dişlerimi sökün, bağırsaklarımı düğümleyin ama bana bunu yapmayın abi! İşte mektuplarınız...

**ÇOK ŞÜKÜR!**

**MAC!**

**Odamda oturmuş her zamanki gibi ders çalışıyordum. Biraz dalar gibi oldum. ne de olsa son 12 saattir matematik çalışıyorum. Gözlerimi açtığımda karşımda matematik defteri yerine han kayıt defterini bulunca şaşırdım, sevindim. Üzerimde zırhım, elimde kılıcım, upuzun siyah saçlarım.. Ellerimi açıp haykırdım, "I'm BAAAACKK!" Gözlerimden yaşlar boşanmaya başlamıştı, çıldırmıştım. Üç aylık aradan sonra kan istiyordum, kelle istiyordum. Bu durum içerisinde bana oda numaramı söyleyen hancını kafasını uçurmuşum, bana saldıran han fedailerini cehennem ateşiyle yakmışım. Han'ı yerle bir etmişim, ne yazar, ben Orkun the magnıficent geri döndüm ve benle savaşmak isteyen acizlere işkence etmek istiyorum.**

**ORKUN, The Magnıficent**

**MAC:** Seni tekrar buralarda görmek ne güzel, resurrection büyüsü yemiş kafatasına döndüm. Ebedi mutsuzluğumda bir ufak ışık yanıp sönmüş gibi oldu. Hoşgeldin Orkun, seni özlemiştim. Sorularına gelince sanırım bunları daha başka bir ortamda tartışmamız gerekiyor. Telefon numarası derginin başında yazıyor, beni ararsan sorunları halletmeye çalışırız. Kan istediğini biliyorum ama okuyucularımdan uzak dur! Bak makine kodu, dos gibi şeytan icadlarıyla uğraşan bir sürü gereksiz adam var. Gerçi kanları bile pek para etmez ama çizmenle burunlarını ezmek seni bir süre oyalayabilir. Görüşmek üzere!

**MANIACS INC**

**Helal valla MAC,**

**MAC Adventure kösesi hayatımı kolaylaştırdı (Benim hayatım macera). Ben Icon Adventure manyağıyım. Hemen hemen bitirmediğim adventure kalmadı. Ama bazı ufak sorunlarım var, bunlar:**

**1) Maniac Mansion'da Edna'nın odasındaki şifreyi nasıl bulacağım?**

**2) Edna'ya telefon edip ne yapacağım?**

**3) Oyun makinasını nasıl çalıştıracağım?**

**4) Piyasadaki kaliteli icon adventurların adlarını söyleyebilirmisin?**

**5) Orijinal oyunlar neden çok pahalı oluyorlar, ve neden genelde kopya oluyorlar?**

**6) C-64 hakkında ne düşünüyorsun?**

**MAD SCIENTIST, Ankara**

**MAC:** Biraz olsun yardım edebiliyorsam ne ala. Bazen yetersiz kaldığım düşüncesine kapılıyorum. Sorularını cevaplayacağım ama hayatın böyle kolaylaştığını sakın sanma; hayat zordur, rezildir ve biz ne yaparsak yapalım öyle kalacaktır.

1) Tablonun arkasında birşeyler vardı ama ne olduğunu hatırlayamadım (size yaşlanıyorum diyorum inanamıyorsunuz). Umarım bu aradığın şifredir.

2) Edna'ya telefon edince böylece onun odasına girebileceksin.

3) Oyun makinaları bu günlerde bayağı baş (ve cep) ağrıtıyor. Çalıştırmak için telleri tamir etmen gerekiyor.

4) Deja vu I-II, Uninvited ve Borrowed Time. Sana tavsiyem bir an önce ikondan vaz geçip text adventure'ları ele alman çünkü inan bana asıl zevk bu tür oyunlarda!

5) Öncelikle şunu anlaman gerekiyor, orijinal oyunlar asla ve asla kopya omuyorlar. Öyle olsaydı orijinal olmazdılar. Evet fiyatları normal piyasaya göre biraz yüksek olabilir ama bu oyunların ithal edilmiş olmasından kaynaklanıyor. Yine de fiyatları genellikle Avrupa'ya göre daha ucuz ve klavuz, garanti, cici kutular gibi bazı avantajlara sahipler.

6) 64 pek çoğumuz için görüp, dokunup, kurcalayıp, bozup, tamir ettirip tekrar kurcaladığımız ilk bilgisayar. Eğer bu kuşak ilerde 'Bilgisayarlı kuşak' olacaksa bunu büyük ölçüde 64'e borçlu. Evet Amiga gibi daha ileri aletlerin yanında zayıf kaldığı doğru ama pek çok kişinin hala bir 64'ü olduğu düşünülürse onu haritadan silmeye ne yeni alet satmaya hevesli yapımcıların, ne de daha pahalı oyun satmaya hevesli yazılım firmalarının gücü yetebilir. Tek korkum piyasanın iplerini büyük ölçüde ellerinde tutan bu iki odağın birkaç aşağılık manevrayla 64'ü antika olmaya zorlamaları. Bu elbet bir gün gerçekleşecek ama umarım yakında olmaz, çünkü 64'te hala hayat var!

**ANTİKA**

**Sevgili MAC,**

**Öncelikle geçen ay verdiğiniz Metal Poster çok makbule geçti. **** (Burayı sansürledim, seni nankör aşağılık acid kafa-MAC) Gördüm ki köşen 5 sayfaya inmiş, çok güldüm vallahi.**

**1) Corruption'da karakolda ne yapmam gerekiyor?**

**2) Koei firması yeni bir strateji yapacak mı?**

**3) MC Hammer dinlermisin?**

**4) Islan of Lost Hope'da korsanın yastığının altındaki anahtarı alınca beni öldürdü, ne yapmalıyım?**

**5) Duyduğuma göre bazen Read-Write Error'ları Nibblecopy'le tamir edebiliyormuşsun.**

**Serkan ANTİKACI, İSTANBUL**

**MAC:** Beni kızdırdın Serkan, hem de çok! 5 sayfaya düştüm diye gülüyorsun, sonra benden yardım bekliyorsun! Bari sorularını cevaplayayım da beni rahat bırak!

1) Bütün delilleri topladığında polis memurunu seni dedektifle

görüştürmesi için ikna et.Sonra delileri dedektife göster (önce onları iyice incele ve oku), böylece kötü amcalardan kurtulursun.
2) Son haberlere göre Nobunaga's Ambition II yoldaymış.Şirket bu oyunlarla bayağı iyi para kazandığına göre bu serinin arkası kolay kolay kesilmez sanırım.
3) Ben MC Hammer'ı kolama limon diye bile koymam. Feelings. feelings, nothing more than a pile of shit!
4) Korsanın yastığının altındaki anahtarı almak üçün önce korsanı yastığın altına koyacaksın ve sıkı sıkı bastırıp onu boğacaksın. Suffocate Pirate With Pillow. Elimde bir yastık olsaydı ben de sana aynısını yapardım ama hadi gene kurtuldun.
5) Öyle birşeyler biliyorum ama yanlış adama soruyorsun. Sanırım tekniş köşeleri yazın çocuklar sana daha fazla yardımcı olabilirler.

**ACEMİ**

**Sevgili MAC,**
**Ben bir Amiga'ya sahip acemi bir adventure'cı, meraklı bir stratejiciyim. Benimde herkes gibi bazı sorularım olacak.**
**1) F-19 gibi hedefe kolay varan, zevkli ve bol düşman uçaklı bir simulasyon önerebilirmisin.**
**2) Derginizi 31. sayısından beri takip ettiğim için pek çok oyun açıklamasını kaçırdım. Acaba bunları tekrar yayınlayacakmısınız?**
**3) Benim bir arkadaşım yabancı yayınları türkçeye çevirip yayınladığınızı söylüyor. Acaba doğru mu?**
**4) MAC'ın anlamını neden gizli tutuyorsun?**
**5) Larry gibi bir adventure var mı?**
**6) Acemi bir Metal'ci olduğumdan utanarak soruyorum, Metal ve pop'u nasıl ayırd edebilirim?**
**Tolga TALAN, Ankara**

**MAC:** Her yeni okuyucudan mektup aldığımda yeni bir dost edinmiş gibi oluyorum.Bu beni mutlu ediyor. Yaptığım taşkınlıklarıda (ben normalde de böyleyim) samimiyetinize sığınıp yapıyorum, darılmaca yok!
1) Fighter Bomber bu şartlara en iyi uyan oyun sanırım. Ama benim anlamadağım, niye hedefe kolay varmak istiyorsun? Veya madem istiyorsun niye simulasyon oynuyorsun. Amaç bir savaş pilotu olmayı tam manasıyla yaşamak değil mi?
2) Hayır hiç sanmıyorum ama eğer istersen eski sayıları ödemeli olarak alabilirsin.
3) Kusura bakmasın ama arkadaşın halt ediyor. Pek çok oyunun açıklamasını dışarıdan önce biz yayınlıyoruz. Bazen ben haber niteliğinde yazılar çeviriyorum ama bunlar asla kelimesi kelimesine tercüme olmuyor (lucasfilm yazısı gibi). Mümkün olduğu kadar ülkemize ve dergimizin genel atmosferine adapte etmeye çalışıyorum.
4) MAC'ın anlamı benim başımı yeterince ağrıtıyor zaten, bir de arada siz yanın istemiyorum.
5) Sierra'nın oyunları genelde aynı espri anlayışı ve sistemi içeriyor. Sanırım bu firmanın diğer oyunlarını da beğeneceksin. Yok eğer aradığın Larry'in erotik kapsamıysa sana tavsiyem böyle şeylerle uğraşmaman. Vallahi zararlı, bakın Orhan ne hale geldi!
6) Bu ayrımı yapamıyorsan sana yardımcı olabileceğimi zannetmiyorum. Gerçekten beyler, bir Metal furyası aldı gitti diye hemen katılmanız gerekmiyor. Bunun ne size ne de harbi metal'cilere bir yararı olur. Benim umutla bekledi ğim bu sahte metal akımının(ve de ona takılan poser'ların) yok olup gideceği ve harbi metalcilerin huzur içinde kafa sallayacağı gün.

**KAPICI**

**Çılgın MAC,**
**Bu dergiyi almamım önemli bir sebebini senin köşen oluşturuyor. Anlamadığım neden hala 5 sayfada ısrar ettiğiniz anlayamadım. Ayrıca poster'in kendi de fikri de mükemmeldi.**
**1) Larry III'te üzerinde çok seri bir şekilde kırmızı ışık yanan kapıyı açamıyorum. Daha doğrusu bu ekranda hiç birşey yapamıyorum.**
**2) Maniac Mansıon'daki ikinci kattaki kapının şifresi nedir? (benim derdim kapılarla)**
**3) Eğer bir daha poster vermeyi düşünürseniz neden bir tarafı metal bir tarafı oyun posteri olmasın.**

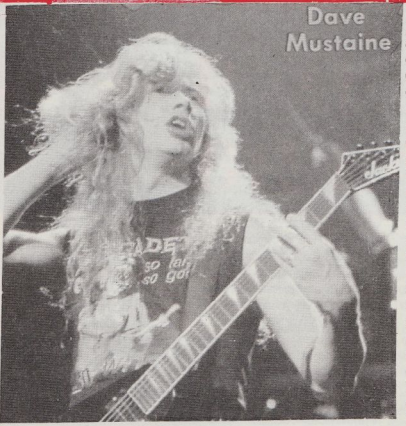
**Kıvanç PAPUR, İzmir**

**MAC:** Eskiden durmadan daha fazla sayfa için mücadele ederdim ama artık anladım ki fazla sayfa da, hayattaki diğer şeyler gibi, insana mutluluk getirmiyor. Ona bakarsanız hayatta hiç bir-şey insana mutluluk getirmiyor. Niye mi yaşıyorum? Yasal ve doğal yollardan bir türlü ölemiyorum da ondan!
1) Eğer bu bahsettiğin Chıp'n Dales'in kapısı ise zamanı geldiğinde (sen Patti olduğunda) buraya girebileceksin. Yok eğer beynin dönüp garip kapılar görmeye başladıysan sana tavsiyem gözlerini kapatıp 15 dakika boyunca 'Lanet olsun, lanet olsun ...' demen. Umarım geçer.
2) Bu kapıyıda her kapıyı olduğu gibi para açıyor. Bu şifre için oyunun kodlarını alman lazım ve bunlar renkli fotokopi gerektirdiğinden oldukça yüklü bir para tutuyor,
3) Matbaacılıktan pek anlarmısın bilmiyorum ama bu otomatikman poster maliyetinin iki katına çıkmasına sebep olur. Poster vermek zaten bizi yeterince zorluyor ama sizi mutlu etmek te bir o kadar hoşumuza gidiyor. Eğer metal poster istiyorsanız ne yazmanız gerektiğini ve nereye yazmanız gerektiğini biliyorsunuz. (umarım)

**YENİR Mİ?**

**Sevgili MAC,**
**Bu yazmış olduğum ilk mektup, umarım beni de bir yerlere sıkıştırıp aranıza alırsınız. Senin metal'ci olduğunu biliyorum, ama kendim için aynı şeyi söyleyemeyeceğim.MAC Adven-**

devamı sayfa 64




**ture ve 64'leri uzun zamandır takip ediyorum. Gerçekten Excellent bir dergi. Bundan dolayı hazırlayanlara sonsuz teşekkür ve saygı, allah sabır versin!**
**1) Larry l'de bir türlü oteldeki kapıyı açamıyorum.**
**2) Disco'ya da giremiyorum**
**3) Loom'u aldım ama read/write error veriyor, ne yapayım?**
**4) Olivetti PCS bilgisayarı için hangi oyunları tavsiye edersin?**
**5) En beğendiğin şarkıcılar kimler?**
**6) Son olarak 5 en iyi oyun önerebilirmisin?**
**ZAC, Istanbul**
**MAC:** Meşhur bir adam vardı, adını hatırlayamadım ama olsun, hani ne olursan gel gibisinden birşeyler demişti (şaka yapıyorum), işte onun gibi, hangi müziği beğendiğiniz gerçekten önemli değil, zaten bana sık sık hatırlatıldığıgibi burası bir adventure köşesi. Napiim bazen unutuyorum işte!
1) Oteldeki kapı ancak oyunun sonunda orada bekleyen kıza bulduğun hapları verdiğinde açılacak. Bu haplar} almak igin ip:ve gekici al}p a~k hayat}n} borsaya givre ayarlayan han}m}n oda:n}n balkonuna g}kman gerekiyor.2) D}sco'ya girmak igin kil!ktebulacap}n karta ihtiyac}n var. Umar}msana uygun bir m}zik galarlar.
3) Bir g}n oturup bu read/wr}te error'lar hakk}nda bir tez haz}rlamamgerekecek san}r}m. Ag}kgas) sizinba~}n}z} ne kadar apr}t}yorlarsabenimkini de o kadar apr}t}yorlar.San}r}m en garantiisi ve en masraflısı gidip oyunu baştan almak olacak.
4) Vallahi benim bildiğim tek Olivetti bir yazar kasa. Ama eğer bu bilgisayar PC uyumluysa sana tavsiyem Wing Commander, Intruder veya Test Drive III olacaktır.Bu oyunlar PC piyasasını bu günlerde bayağı sarsıyorlar. (Cengiz'in babasının ofisinde bir tane var da..)
5) Vanilla Ice, Belinda, Maria Carey desem yalan olur, zaten siz de inanmazsınız. Vokal olarak en taktir ettiğim insanlar Robert Plant, Axl Rose, Chuck (Testament), bir de Obituary'deki o yaratık. (İnsan mı bilmiyorum, ama bayılıyorum, adam hayat görüşümü şarkıya döküyor)
6) En iyi adventure olarak Police Quest II, En iyi Shoot'em Up olarak Silkworm IV, En iyi yarış olarak Lotus, En iyi spor olarak Speedball II ve en iyi starteji olarak Romance of the Three Kingdoms'u önerebilirim.

**MURDER**
**Sevgili MAC,**
**Merhaba! Ben MUDER. Yeni sorunlarla karşındayım. Hemen sorularıma geçiyorum.**
**1) MAC'in anlamı nedir?**
**2) Shogun'u aldın mı?**
**3) Niye hiç C-64 adventure açıklamıyorsunuz? Mesela yeni gelen bir oyun veya eski baba adventure'lardan biri.**
**4) Sen hiç adventure'dan başka tür oyun oynamazmısın. İnsan belli bir oyun türünü sevebilir ama yine de başka şeylerle de oynar.**
**5) Modem'iniz var mı?**
**6) Bana kolay bir starteji oyunu tavsiye edermisin, eski sayılarda açıklanmışsa daha da makbule geçer.**
**7) ZAK McCRACKEN'da remote control'le televizyonu nasıl açacağım?**
**8) Otobüse nasıl bineceğim?**
**9) Kredi kartını nasıl alacağım?**
**10) Bir adventure için gereken komutları kısaca yazarmısın? Bu ben ve benim gibilerin çok işine yarar!**
**MUDER, Ankara**
**MAC:** Muder, sürekli yazdığın mektuplar beni gerçekten mutlu ediyor. Aslında bütün mektuplar mutlu ediyor, amabazılarınızınsadece başı sıkışıncadeğilde sürekli yazıyor olmasıgerçekten güzel!1) Klasik soru, klasik cevap: Bu aralar açıklamayı düşünmüyorum OK? Takmayın kafanıza ya, bırakın böyleşeyleri, genetik mühendisliğiyle falan uğraşıp uyumayan canlılar




mayan canl}lar yaratJn, daha fazla oyun oynayabilelim!

2) Ne yazik ki serbest piyasa ekonomisi ve aşırı enflasyon belimi sürekli büktüğünden daha bu zevke ulaşamadım.Ama deniyorum, alacağım, belki o zamana kadar ölürüm ama olsun, size bırakırım, siz oynarsınız.

3) Açıkçası son zamanlarda öyle ahım şahım 64 adventure gelmiyor. Eski oyunlara gelince onların zaten çoğunu açıkladık, bir de piyasa böyle hızla değişirken eski oyunları yeniden yayınlamaya pek fırsat olmuyor.

4) Tabii ki oynarım, toxic maddeler alınca arada bir bu konuda en az benim kadar yeteneksiz olan Bülent'le Kick Off II'i oynarız.Maçlar pek gollü geçmez ama olsun, zaten amaç birbirimizi yemek. Bir de sürat duygularım kabarınca (oturduğum yerden) bir iki tur Lotus oynarım. Bir ara Lemmings'de oynadım.

5) Henüz yok ama hiç fena fikir değil, di mi Apo Abi?

6) Kingdoms of England ve Gold of the Americas işi fazla karıştırmadan strateji zevki veren iki oyun.

7) Use Remote Control with TV gibisinden bir kombi.asyon işi halleder sanırım.

8) Şöförü kazoo çalarak uyandırman gerekiyor.

9) Bu kartı almak için mutfaktaki bıçağı kullanmalısın.

10) Bunu yapmayı düşünüyorum, ama genel bir liste çıkarmak biraz zaman alacak gibi, eğer sabredemiyeceksen Castle Of Terror'da VOCABULARY komutuyla oyunun anlayacağı bütün emirlerin bir listesini alabilirsin. Bunlar yaklaşık olarak tüm oyunlarda işine yarar, sadece bazı durumlarda daha karmaşık komutlara ihtiyaç duyabilirsin.

Güneş bugün biraz erken doğuyor galiba, biraz sonra acımasız bir sınavın perçelerinde olacağım. Öyle kayda değer bir son sözüm yok, belki bir daha görüşemeyiz. mezar taşımda yazmasını istediğim özel birşey yok, ama içinde Megadeth olan bir Walkmen'i yakınlarda bir yere bırakırsanız seviniriM.

Değinmeden edemiyeceğim bir kaç mektuptan biri Talha YALTA'dan geliyor. Talha FRP'ye gerçekten gönül verenlerden. Hatta kendi birkaç oyun bile hazırlamış. Bana gönderdiği 'Ilim Irfan Yuvası' adlı oyunda okulun müdürü öldürmeye çalışıyorsunuz ve bir sonraki hareketinize göre belirli bir sayfaya gidiyorsunuz.Gerçekten takdire değer bir oyun, hemi de benim için imzalayıp gönderdiniz. Eğer Talha izin verirse, ve siz de isterseniz yakında bu oyunları ondan alabilmeniz için adresini yayınlayacağım. Gerçekten bayıldım, ve bence bunlar sadece birkaç arkadaş arasında kalmamalı.

12 imza taşıyan bir mektup dergimizi genel olarak inceleyip iyi ve kötü yanlarını belirtmiş. Bunların değerlendirmesi şüphesiz Apo Abi'ye düşer ama bana gerçekten batan bir noktayı açıklamak istiyorum. Bu arkadaşlarımız bizim metal poster vererek metal'i ticaret amacıyla kullandığımızı dda etmişler. Çocuklar üzgünüm ama ya olayı yanlış anladınız, yada gerçekten nankörlük yapıyorsunuz. O poster son bir yıldır 'poster, poster' diye susmayan çenemi kapatmak için Apo Abi'nin bir kıyağı. Size olduğu kadar bana yapılmış bir kıyak. Üstelik boyutundan da anlayacağınız gibi bayağı fedakarlık gerektiren bir kıyak. Sizin garibinize gidebilir ama insanlar hala karşılıksız kıyak yapıyorlar. Eğer metal'i ticaret'e alet eden insanlar arıyorsanız yanlış taraflara bakıyorsunuz. Açıkçasıkırıldım, bu konuya bu kadar gönül vermiş sizlerin beni ve Apo Abi'yi böyle değerlendirmeniz beni üzdü. Genelde böyle ciddi şeyler yazmayı sevmem ama sırtımdan bıçaklanmış gibi oldum. Bu kadar belalın arasında bir metalci düşmanlar eksikti. Elimden birşey gelmiyor, bu sınava mutlaka girmem lazım. Bu ay size hangi durumlarda bana yazacağınızı söylemiyorum, sonuç olarak kendinizi benim kadar kötü hissediyorsanız mutlaka yazın. Eğer iyi hissediyorsanız hemen yazmayın, birkaç dakika bekleyin nasıl olsa sizin başınıza da sizi mahvedecek birşeyler gelir. O zaman yazarsınız.

Bitti. (Sanırım benim de sonum oldu)

**MURAT ADANÇ**
**Maşuklar Yokuşu 2/2**
**Beşiktaş 80690, ISTANBUL**

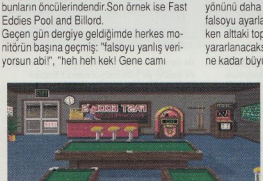
**NO MORE MR NICE GUY**
**ALICE COOPER/MEGADETH**

No more Mr. Nice Guy
Me a nice guy yeah right
I used to be such a sweet sweet thing
Till they got a hold of me
I opened doors for little old ladies
I helped the blind to see
Oh I got no friends 'cause they read the papers
They can't be seen with me
And I'm gettin' real shot down
And I'm feeling mean
No more Mr.nice guy
No more Mr.clean
No more Mr.nice guy
They say he's sick, he's obscene
I'm not hard to get along with hah I'm impossible
I got no friends 'cause they read the papers
They can't be seen with me
And I'm gettin' real shot down
And I'm feeling mean
My dog bit me on the leg today
My cat clawed my eye
Mom's been thrown out of the social circle
Dad's had to hide
I went to church incognito
When everybody rose
The Reverend Smith
He recognised me
He said no more Mr.nice guy
No more Mr.nice guy
No more Mr.clean
They say he's sick, he's obscene
No more Mr.nice guy
No more Mr.clean
No more Mr.nice guy
They say he's sick, he's obscene oh yeah
And I'd say I was nice as Christmas you know
Ah-ow
No more Mr.nice guy
No more Mr.clean
No more Mr.nice guy
No more Mr.nice guy
No more Mr.clean
No more Mr.nice guy

# FAST EDDIE'S POOL AND BILLARDS



Bazı güzel oyunlar dergide hayatı tam anlamıyla felç ediyor. Lotus ve Lemmings bunların öncülerindendir.Son örnek ise Fast Eddies Pool and Billord.
Geçen gün dergiye geldiğimde herkes monitörün başına geçmiş: "falsoyu yanlış veriyorsun abi!", "heh heh kek! Gene camı



kırdı.", "öff, sadece bal yaa..." gibi şeyler söyleyip sıranın kendilerine gelmesini bekliyorlardı.Allahtan bir ara elektrikler kesildi de dünyaya döndüler.
İlk başlarda onları epey yadırgamıştım ama kısa sürede oyun benide sardı. Bilardo salonlarından edindiğim bilgileri elimdeki mousela uygulamaya başladım.
Fast Eddies Pool and Billord, bir bilardo salonunun adı. İçerde 4 tip bilardo masası, bir müzik kutusu ve bir arcade makinası var. Müzik kutusunu açarsanız size güzel bir müzik eşlik eder. Arcade makinasında ise aptal bir oyun var. Ama oynamak isterseniz vaktinize yazık. Alttaki masalardan birini seçerek oyuna başlamadan önce tezgahın yanından, oyuncu sayısı kadar istaka almalısınız.
Bumber Pool: En küçük masada oynanıyor. Kendi toplarını karşı deliğe sokup, ilk bitiren kazanır. İlk önce işaretli topu sonra diğerlerini sokmalısınız. Eğer ilk önce başka bir topu sokarsanız ya da yanlış deliğe sokarsanız ceza olarak rakibinizin bir topu eksilir.
Soldaki masada ise 9 değişik oyun oynayabilirsiniz. (Hepsinin açıklaması çok uzun süreceğinden teker teker yazmıyorum.)

Oyun ekranında bilardo masasını üstten görüyorsunuz. Sıra sizdeyken sol ıstakanın yönünü daha sonra gene sol butonla hız ve falsoyu ayarlayabilirsiniz. Falsoyu ayarlarken alttaki topun üstündeki artı işaretinden yararlanacaksınız. Ayrıca siz vururken artı ne kadar büyükse top o kadar hızlı gider.
Sağ butonla ise pull-down menülerden yararlanabilirsiniz. Pounlar üç ana başlık altında; game, shot ve option. Oyun boyunca epey işinize yarayacak bu menüler şöyle:
GAME:
About: Oyunu yapanlar hakkında bilgi.
Help: O an masadaki oyun hakkında ayrıntılı bilgi.
New: O an oynadığınız oyunu yeniden oynamak.
Quit: İlk ekranda dönmeye yarar.
SHOT:
Replay: Güzel bir sayı aldığınızda başa alıp tekrar izleyebilir ve isterseniz kaydedebilirsiniz. Stop tuşu oyuna geri dönmeye yarar.
Lood: Daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yüklemeye yarar.
Save: Sonra devam etmek üzere kaydetmek.
Delete: İstenen kayıtlı dosyaları silmeye yarıyor.
Undo: Bir önceki vuruşun geçerli sayılmayıp, tekrar yapılması.
Create: Masadaki topları istediğiniz gibi yerleştirmenizi sağlar.
OPTIONS
Table Speed: Masada topun hızını ayarladığınız yer. Slawest, Slow, Normal, Fast, Fastest ve Random alt seçenekleri.
Table Color: Masayı 5 değişik renkten birine ayarlamak için kullanılır.
Preferences: Seçebileceğiniz tercihler şunlar;
Show Numbers (topların numaralarının üzerinde yazılmasını sağlar). Drop Shodows (topların gölgelerinin görünüp, görünmemesini ayarlayabilirsiniz). Reverse View (Masanın ters dönmesini yani sağ tarafıyla sol tarafının yer değiştirmesi). Lug for Break (kimin başlayacağını belirlemesi). Show Path (tam olarak topun nereye çarpacağını gösterilmesi).
Ball Make Up: Topların türleriyle ilgili bir seçenek. Boigide ile top daha uzun süre gider ve her çarptığında daha uzun süre gider ve her çarptığında bir süre için hızı daha da artar. Ivory normal toptur. Veloro ise en yavaş hareket eden top türüdür.
Edit Player: Oyuncu sayısı, isimleri, beceri düzeyleri için; Novice (acemi), expert (uzman) ya da Legend (efsane) olmak üzere üç beceri düzeyi vardır.
Oldukça popüler masa başı sporlarından olan bilardo sanırım çoğunuzun ilgilendirir. Bu zevki masanızın başında ıstakasız (ama mousela) tatmak isterseniz, bu güzel oyunu kaçırmayın.

**ÜMİT ÖNCEL**

## PLATIN BİLARDO SUNAR...



AMIGA

# Ancient







İnsan ; yaşayan , konuşan , toplumsal bir varlık . Yeryüzünü hemen hemen 100 yıldan bu yana en fazla kirleten ve onu kendi emellerine alet etmiş eeeen akıllı olduğu öne sürülen bir tür yaratık . Yüzyıllar boyunca yanlızca kendini düşünmüş en vahşi ve acımasız , gereksiz yere tükeyen varlıklar olma ünvanını kazanmışız , aferim bize . Korkma dünya , yeni nesil sana önem vereceek , korkma ...

Ne güzel giriş be abi yaa ... Bu ayki dergimizin hediyesi selpak olucak hassas bir tarafınızı ( yanlış anlama Şahin ) yani gözlerinizi silmek için ... Hıı , efendim Murat Abey , yazı mı ? ... Ne yazısı , ne güzel muhabbe ... IIIHHHH , tamam yaaa . Konuyu biraz fazla kaçırdım herhald .

Neyse,oyunumuz ANCIENT BATTLES adından da anlaşılacağı gibi eskiden yaşamış olan milletlerin sürüsüne berket bulunduğu iyi bir stratejik oyun . Oyun bana biraz FRP' leri anımsattı . Grafikler ve oyunların savaş kısımları birbirlerine çok benziyor . Tek farkları bunda tek olarak gösterilen ordular 1 ile yüzlerce kişi arasında değişebiliyor .

Oyunun en sevdiğim yanı öğretici olması . Oyunda oynarken siz farkında olmadan bir çok milleti tanıyor ve değişik şeyler öğreniyorsunuz . Eğer benim gibi hayatınız bilgisayar karşısında ve okulda geçiyorsa bu çok yararlı oluyor . Özelliklle Lise 1 iseniz .

Oyun yüklendikten sonra karşınıza çıkacak olan menüde bulunan seçenekler ve anlamları şöyle :

**BEGIN NEW GAME** - Oyunda tamamen yeni bir oyuna başlama . Oyuna ilk başladığımızda bunu seçmeyin . Zira buradan sonra tamamen yeni bir oyun demek ve bu da biraz sıkıcı .

**PLAY SCENARIO** - Burada bulunan senaryolar yukarıdan aşağı daha zorlu hale geliyorlar . Yeni başlayanlar ilk senaryoya seçerek oyunu anlamaya çalışabilirler . Bu senaryoda yani ilk senaryoda tavsiyem karşı tarafın gelmesini bekleyip biraz ilerilerde bulacağınız taktiği kullanma .

**PLAY SAVED GAME** - Oyunda her safha arasında ESC tuşuna basarsanız karşınıza çıkan ekranda bir çok şey öğrenebilir ve oyunu save edebilirsiniz . Oyunu save etmek için formatlı bir diskete ihtiyacınız var . Ayrıca disketinizin ve save dosya isim ve'ini kapalı yani yazılabilir bir şekilde tutun , çünkü eğer bilgisayar Disk Write Protected derse oradan oyuna geri dönemiyorsunuz . Buraya takılırsanız oyunu iki saat tekrarar yüklemek zorundasınız .

**DESIGN MAP** - Burada kendiniz harita yapıyorsunuz . New Map'le yeni bir haritanın boyutlarını veriebilir , Edit Map'le o harita üzerine ileride açıklayacağım engelleri koyabilir , Use Current Map ile o haritayı kullanabilir ve Save Load ile de yeni harita alabilir ya da o haritayı kaydedebilirsiniz .

**CAMPAIGN MANAGER** - Oyunun en karmaşık yeri burası . Burada kendi ordunuzu kurabiliyor ve her türlü özelliğini ayarlıyabiliyorsunuz . Komutlar ;

**1 ) MANAGEMENT FUNCTIONS**

**LOAD NEW TYPE** - Burada bulunan iki değişik ordudan birini seçebilir ve daha sonra onları değiştirebilirsiniz .

**USE ARMY LIST** - Oyunda bulunan değişik ırkların ordularını kullanabilirsiniz .

**DEFINE NEW TYPES** - Yepyeni bir ordu kurabilirsiniz .

**2 ) FIGHT BATTLE**

Bu seçeneği seçince bilgisayar size ordunuzu yaratın der . Anlayacağımız gibi burada bulunan değişik ordulara askerlerinizi dağıttıyorsunuz . Aman generallerinizi fazla yapmayın , çünkü hepsine bir ad vermek zorundasınınız . Ben bir kere 1200 general yapmıştım , o yüzden böyle olduru ...

Geldim savaşlarımıza . Oyunda savaşlar gerçekten detaylı . Şimdi sırayla sizlere gerekli bilgileri sunuyorum .

**1-Komut verme** - Oyunda komut verme ya da bir şeyi incelemek için kullanmanız gereken bir kursor bulunuyor . ( Kursor ekranda oynayan o oka verilen addır . ) Bu kursoru mouse ile yönetmiyorsunuz . Kullanmanız gereken tuşlar ortada buluan oklar ya da 8 ( yukarı ) , 4 ( Sola ) , 6 ( sağa ) , 2( aşağı ).

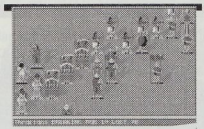
**2)Savaş** - Biraz genel oldu ama bilgisayarın savaş sırasında ne yaptığını bilmek sanırım yararlı olacak . İlk olarak bilgisayar iki tarafında birbirini görebildiği yerleri tesbit eder ve görünmeyenleri saklar .

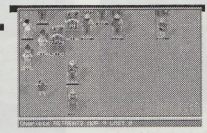
Görünmeyeceğiniz ve göremeyeceğiniz yerleri ileride verdim . Daha sonra verdiğiniz emirleri inceler ve bunları uygular . Bu işlemden sonra atılacak olan mızrak ve okların menzili ayarlanır . Bu arada hemen belirteyim . Ok atışları tamamen bilgisayar tarafından ayarlanıyor ve atılıyor . Yani bir okçu birliğe yanlız bir yere gitmesini emredebilirsiniz . Menzilinize giren düşmanları bilgisayar kendiliğinden bulur ve onlara saldırır . Iland to hand savaşların kazananların ayarlanır ve moraller kontrol edilir . Son olarak savaşlarda olan kayıplar verilir ve yeni TURN yani sıra başlar .

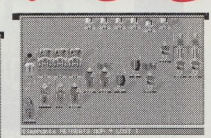
**3) Emirler** - Bir birliği klicklerseniz karşınıza çıkan ekrandan o birlik hakkında rapor alabilir ve onu başka bir yere gönderebilirsiniz . Burada dikkat etmeniz gereken noktalar var . İlk olarak emir vermek için bir generale ihtiyacınız olduğu . Eğer bir birliğin generali ölmüş ve çevrede yani yakında başka general yoksa o birliği bir daha kontrol edemezsiniz . Her generalin 2 emir hakkı vardır . Bu da yanlızca iki değişik komut verebileceğiniz anlamına geliyor . Fakat üzülmeyin . Follow ile bir birliğin bir önce emir verdiğiniz birliği takip etmesini sağlıyabilirsiniz . Bu arada , bir birliğin disiplini azsa her an komutumuzdan çıkabilir , ona göre ... Birliklerinizi ilk safhada iki kat hızlı hareket ediyorlar .

**4) Ateş** - Atışlar hakkında biraz bilgi vermiştim . Bu okçular hareket ederlerken yanlızca karşılarında bulunan birliklere ateş

# t Battles







edebilirler . Diğer hallerde her yöne ateş edebilme kabiliyetleri vardır . Ve yanlızca Atlı ve üzerlerinde küçük kale bulunan ( fil gibi ) birlikler savaşırken ateş edebilir .

**5) HAND TO HAND savaşları** - Oyunda iki düçman birlik yanyana gelirse otomatik olarak savaşmaya başlarlar . Bu savaşlarda kimin kazanacağı şu şartlara bağlıdır .

- BİRLİĞİN STR " Sİ YANİ GÜCÜ
- ELİNDE BULUNAN ASKERİ
- BULUNDUĞU ALAN ( ileride detaylı olarak bulabilirsiniz )
- BİRLİĞİN TÜRÜ
- BİRLİĞİN WILDNESS " I YANİ SAVAŞÇILIĞI
- BİRLİĞİN BİR GENERALİNİN OLUP OLMADIĞI
- BİRLİĞİN SİLAHLARININ KALİTESİ

**6) Morale** - Oyunda moral önemli bir faktör . Morali kırılan bir birlik hemen dağılır ve emir almaz duruma gelir . Morali etkileyen durumlar ise şöyle ;

- VERİLEN KAYIPLAR
- SAVAŞIN KİMİN ALEHİNE OLDUĞU
- BİRLİĞİN YANINDA BULUNAN BİRLİKLERİN DURUMU
- ONLARIN DÖVÜŞTÜĞÜ BİRLİKLERİN KALİTESİ
- ÇEVRESİNDE BAŞKA BİRLİK KALMAMASI
- GENERALİNİN ÖLMESİ
- DÜŞMANIN DURUMU

Bu arada hemen belirteyim . Geri çekilen bir birlik normal bir birlikten 4 kat fazla hasar görür.

**7) Oyunda bulunan üniteler** - Oyunda bulabileceğiniz tüm birliklerin özeliklerini vermek sanıyorum sizlerin işine yanyacaktır . İşte birlikler ve özellikleri ;

**GENERALS** - Kısaltılmış adı GENS ' dir . Tek amaçları diğer orduları yönetmek ve onlara güven telkin etmektir . Savaşlarda herhangi bir birliğe yenilebilirler .

**HEAVY CAVALRY** - Kısa adları HC olan bu zırhlı atlıların diğer bir adıda MAIN ATTACKING FORCE ' dur . Güçlü ve hızlıdırlar .En büyük yararları her alanda rahatça savaşabilmeleridir .

**LANCERS** - Kısa adları HCL 'dir ( Hayır , Hydro Chloric Acid değil . ) En büyük özellikleri herhangi bir Infantry ordusuna karşı HC ' den bile üstün olmalarıdır .

**LIGHT CAVALRY** - Oyunun zayıf fakat nispeten hızlı birlikleridir . Tek özellikleri var kaç tekniğini iyi yapıyor olmaları .Sembolleri ice LC .

**CATAFRACT ÇAV** - Bunlar ise yavaş fakat çok güçlüdür . Kısaltılmış adları CAT ' dir .

**HEAVY INFANTRY** - Kısa adları HI olan bu birlikler yakın mesafali dövüş olanında çok güçlüdürler . Size oyunda mutlak işleyen bir taktik ; başta HI ' larınızı Gen ' lerin önüne sırayla dizin ve karşı tarafın hızlı ve kaliteli ordu elemanlarını bekleyin . Bu arada siz de hızlı olanları yan kanatlardan fazla ilerletmeden götürün . O hızlılar gelince kendi hızlılarınızı onların arkasına getirin ve onları çember içine alıp . . . . . .

**SPEARMEN** - Kodları SP olan bu okçu birlikler Cavalry ' ye karşı oldukça etkinler .

**BARBARIAN INFANTRY** - Kısa adları BI olan bu birlikler en zayıf kalanlar . Okçular karşısında hemen telef oluyorlar .

**LIGHT INFANTRY** - LI adında olan bu irlikler hızlı fakat yetersiz .

**ELEPHANTS** - Kısa adları EL olan bu birlikler çok çok ilginç . Neden mi ? Oyunda bunları kullanarak karşı birlikleri dümdüz ediyoruz . Fakat bir retrat etmeye kalkarsa bu sefer önünde bulduğu herşeyi ezip geçiyor . Eğer sizin kendi birliğiniz bunlardan biriyse gittiniz .

**HEAVY CHARIOTS** - Adları HCH olan bu birlikler Shock Troops ' turlar . Yani savaşta ilk darbeyi bunlarla vermeniz yerinde olur .

**LIGHT CHARIOTS** - LCH adlı bu birlikler HCH ' nin bir boy küçüğüdür .

**SCYTHED CHARIOTS** - Bunlarda aynen fil taktiğini yapan birliklerdir .Kısaltılmış adları ise SCH .

Oyunun diğer bir dikat gerektiren tarafı ise bulunduğunuz alan yani TERRAIN . Bu yerler birliklerin özelliklerine göre değişen önemlere sahipler .

**TERRAIN ' ler ve ÖZELLİKLERİ**

CLEAR - Normal sahadır .

DESERT - Üzerinde bulunan birliğe avantaj sağlar .

WOODS - İçerisinde bulunan birliği saklar .

HILLS - Arkasında bulunan birliği saklar ve üzerinde bulunan birliğe avantaj sağlar .

MOUNTAINS - Hill ile aynı görevi görür .

SCRUB - Bu yerler yalnızca Lı birliklerini saklar .

MARSH - Üzerinde bulunan birliği kötü duruma getirir .

BUILDINGS - Defansiv gücü artırır ve içerisinde bulunan birlikleri saklar .

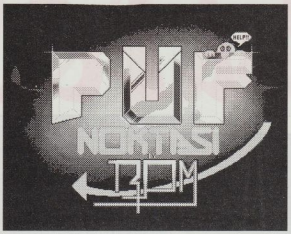
RIVERS - Geçilemezler . Eğer küçüklerse ve bazı birlikler geçebiliyorsa bu onlara kötü bir pozisyon sağlar .

SEA - Geçilemezler .

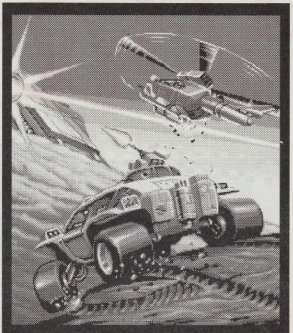
Geldim oyunda dikkat etmeniz gereken şeylere .Oyunun en büyük özelliği her safhanın ayrı ayrı bilgisayar tarafından düşünülmesi ve karşı tarafın hareketlerinin sizin hareketlerinizle bağıntılı olması . Nasıl mı ? Mesela bir çok strateji ' de görülen aynı hareketlere karşı aynı hareketler bu oyunda yok . Siz bir hareket yapınca bilgisayar bir çok şeyi gözden geçirerek çok değişik bir biçimde size saldırıyor .Oyunun grafikleri pek ilgi çekici olmasada bu oynanabilirlik ve kalıcılık özelliği oyunu uzun süre etkin kılacak sanırım .

Oyun ilk olarak size çocuk oyunu gibi gelsede biraz oynayın ve savaşların gerçek anlamını anlayın

**●CENK ÜNLÜ**




Merhabalar. Bu ay geçen ayki 64 ipucu eksiğimizi kapatmaya çalıştık . Cenk'in kurbağa derisi pantolonunu alaya aldık . Pizza yedik . Font çizdik ve daha pek çok şey yaptık. Derken birde baktık yazıları verme zamanı gelmiş. Hemen üç buçuk atarak yazıları yazdık . Sonra günler geçti ve şu anda dergiyi okuyorsunuz . İşte bir ayın özeti . SPACE QUEST 3 : Barış beyde aynen Orhan gibi birşeyi atlamış . Uzay mc donald'ında arcade oyunuyla oynamayı unutmuş. Bu oyunu oynayıp bitirdiğinizde gizli bir mesaj alacaksınız . Bu mesajda yediğiniz hamburgerlerin içinden çıkan moktan yüzükle çözeceksiniz . Bayağı uzun



**S I L K W O R M I V**

Oyunu pause edip NCC 1701 (boşluğu unutmadan) yazarsanız trainer olur .



**B R A T**

İşte son bölümün kodu: NAGAITSU .




**LEISURE SUIT LARRY 2**

Orhan bey yazıyı yazarken önemli bir yeri atlamış. Yazıda da bahsedilen buzdan merdivenleri geçmek için tören bittikten sonra tekrar köye dönüp alacağınız külleri kullanmalısınız. ( ocağın önüne gelip get ashes deyin. )

sürecek ama. Birde sakın geri dönerken detonator almayın . Sırıkla atlarken atomlarınıza ayrılabilirsiniz.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES : Oyunun kodu size sorulduğunda üç hakkınızdan ilkine 8859, ikincisine 1506 yazıp üçüncüsünede doğru yanıt verirseniz ilginç şeyler olacak .

SUPER CARS (64) : Hemen ikinci bölüme geçmek istiyorsanız adınızı HARVEY olarak girin . Yok size bu da yetmedi de üçüncü bölümü oynamak istiyorsanız adınızı ELLA olarak girin .

SUMMER CAMP (64) : Sonsuz hak kazanmak için yapmanız gereken yüksek skorların girildiği tabloya adınızı CALAMITY olarak yazmak .

RICK DANGEROUS (64) : Açılış ekranında JE VEUX VIVRE yazın . Böylece tehlikeli Rick daha da tehlikeli olacak .

WINGS OF FURY : Oyun sırasında COLIN WAS HERE yazın . Böylece P tuşu ile ekstra hak , M ile de ekstra cephane alırsınız .

LEONARDO (64) : Eğer bu güzel zeka oyununda takılıyorsanız size son ekranı görme şansını sağlayacak bölüm kodları çok işinize yarayacak . MOONWALK, FOOTBALL, BLITTER .

KINGS OF THE BEACH (64) : Bölümlerin



LEMMINGS : Eğer dergide çıkan şifrelerden yararlanamadıysanız ve en son bölümü oynamak istiyorsanız FINLLFIIJQ yazın .

kodları karşınızda ne duruyorsunuz: SIDEOUT, GEKKO , TOPFLITE , SUNDEVIL .

E-MOTION : Bu güzel zeka oyununda takılıyorsanız MOONUNIT yazıp F1'e basın bötlece bölüm atlarsınız . Eğer size 1 bölüm atlmak yetmiyorsa F2 ile 10 bölüm birden atlayabilirsiniz .

AWESOME : Oyunun kargo ve enerji seçimi ekranına kadar oynayın. Bu ekranda imleci ekranın en sol üst köşeye götürün ve ateşle birlikte + tuşuna basın . Kolay değilmi ?

HELTER SKELTER-AMIGA-KOD

Bazı bölümlerin kodları:

11 BLOT
12 BOLT
13 CULT
14 GLUT
15 TROT
16 UNIT
17 WATT
18 USER

NEVERMIND-AMIGA-KOD

Oyun 1000 bölümden oluşuyor size bazı kodlar:

100 PLAQVP
200 MNVSGW
300 PGPNIL
400 MHIUWM
500 PBRYNP
600 MTNLTW
700 PRZKLL
800 MPLNBM
900 PMBFUB
1000 RLFCXR

ESCAPE FROM COLDITZ-AMIGA-REPLAY

1.Adam için:

M 0006BC / M 0006BB / M 0006BD =Adreslerindeki tüm değerleri FF yapın
M 0006A1 / M 0006A2 / M 0006A3 / M 0006A4 / M 0006A5 / M 0006A6 / M 0006A7 / M 0006A8 / M 0006A9 = Adreslerini FF yapın.

2.Adam için:

M 0006CB / M 0006CC / M 0006CD =Adreslerini FF yapın
M 0006B1 / M 0006B2 / M 0006B3 / M 0006B4 / M 0006B5 / M 0006B6 / M 0006B7 / M 0006B8 / M 0006B9 = Adreslerini FF yapın.

3.Adam için:

M 0006DB / M 0006DC / M 0006DD =Adreslerini ff yapın.
M 0006C1 / M 0006C2 / M 0006C3 / M 0006C4 / M 0006C5 / M 0006C6 / M 0006C7 / M 0006C8 / M 0006C9 =Adreslerini FF yapın.

4.Adam için:

M 0006FB / M 0006FC / M 0006FD = Adreslerini FF yapın.
M 0006D1 / M 0006D2 / M 0006D3 / M 0006D4 / M 0006D5 / M 0006D6 / M 0006D7 / M 0006D8 / M 0006D9 =Adreslerini FF yapın.

Her adam için verilen ilk üç adres tüm anahtarları,üniformayı ve bazı eşyaları almanıza sağlıyor.Digier adreslerde ise tüm eşyalarınız tamamlanıyor.

DIKKAT:Bu kodlardan bazılarında eşya yerine Walk,RUN ve boşluk kareleri de çıkıyor.Bunları Brakırsanız veya kullanırsanız oyunbozulur.Bütün eşyalarımız FF kadar olduğundan eşyaları brakınca bilgisayar hesaplayamıyor ve bozuluyor.

CHASE HQ 2 : Eğer oyun yüklenirken H ve F5 tuşlarına basarsanız yoldaki bütün engellerin kalktığını göreceksiniz .

MONTY PHYTON'S FLYING CIRCUS : Eğer adınızı hıgh score table'a SEMPRINI olarak girerseniz daha kolay oynayabileceksiniz .

Amıga Actıon replay Kartuşuyla bulduğu garip kodlar için Kerim Kamhi'ye teşekkürler. Ne yazıkki bu kodları kullanmaka için sizin de bir ACTION REPLAY'iniz olması gerekecek. Nazar etmeyin no'olur, çalışın sizin de olur.

Son olarak siz okuyucularımızdan tek dileğimiz her gün dergiye telefon edip yüksek skor tablosu nedir veya benim disketim neden 880 error veriyor gibi sorular sormayın . Eğer ip uçları çalışmıyorsa ya yanlış yazmışımdır ki bunu gelecek aydaki sayıda düzeltirim yada sizin oyununuzun kopyası bozuktur . Lütfen hesap sormayın fişinizi almayı unutmayın . . . . .

**ŞAHİN DERYA**

# VIZ







Snoopy ve gorfield gibi çizgi romanlardan yola çıkılarak hazırlanan oyunlar ilginç konusu ve güzel grafikleri ile genellikle hepimizin dikkatini çekerler. Çizgi romandaki tiplere bir oyunda rastlamak hoşumuza gider. Bugüne kadar çeşitli oyun firması tarafından bir çok çizgi romanın oyunu yapıldı. Bu ayki oyunumuz VIZ'da bunlardan biri. Avrupada oldukça geniş bir okuyucu kitlesine sahip olan Vız isimli bir çizgi romanın oyun çıkarma haklarını satın alan Virgin games.Bu oyunu diğerlerinden farklı olarak bir yarış oyunu alarak hazırlamış. Oyunda Fulchester şehrinin çeşitli bölgelerinde bir çok yarış yapacaksınız. Tabii bu arada sizi geçmek isteyen veya engel olmak isteyen bir çok ucube ile başa çıkmalısınız. Karakterlerin tipleri tamamiyle çizgi romandaki sapık ve değişik tiplerden alınmış.

Oyunu yüklediğinizde Vızın itici, sapık ve uçuk üç kahramanıyla karşılaşıyorsunuz. Biffa Bacon, Johnny Fartpants ve Buster Gonad arasında bir seçim yaparak bu ekranı geçebilirsiniz. Oyunda yarıştan önce oynayacağınız bir çok alt bölüm bulunmakta.Bu bölümlerde amaç yarış esnasında değişik şekillerde kullanabileceğiniz bir çok jeton kazanmak. Bu bölümler her tip için ayrı ayrı hazırlanmış.

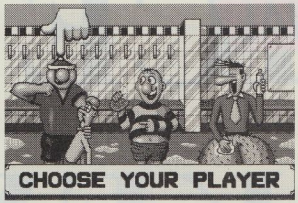
BİFFA BACON: Bu iri yarı ucubenin en büyük özelliği çok güçlü olması ve su gibi içki içmesidir. Jeton kazanabilmesi için iki ayrı bölümü bulunmaktadır.

Bar: Bu bölüm Biffa Baconun içki içtiği bir barda geçmekte. Önünüzden belirli aralıklarla içki dolu bardaklar geçiyor. Hemen joystiğinizin koluna yapışın ve kolu ritmik bir şekilde sağa sola çekmeğe başlayın. Bu sayede içki içişiniz hızlanacaktır Belirtilen zamanda ne kadar çok içki içerseniz o kadar çok jeton alırsınız.

Tuğlalar: Bu bölümde karşıdan gelen tuğlalara vurmalısınız. Joystiğinizi aşağı çektiğinizde ayakla,sağa çektiğinizde göbekle, yukarı ittiğinizde kafa ile vurursunuz.

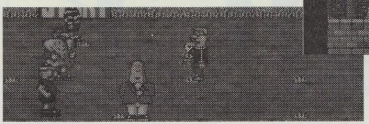
JOHNNY FARTPANTS: Üçü arasında ki en sapık tip bu olsa gerek. Bir hapishane kaçkınını andıran johnny'nin en büyük özelliği bol acılı pizza yemesidir. Bildiğiniz gibi bol acılı pizzalar bol bol gaz yapar. Bunun size ne yararı olduğuna ilerde daha iyi anlayacaksınız.

Balonlar: Hiç uçan balonların ne ile şişirildiğini merak ettinizmi? İşte Johnny bu merakınızı giderecek ilginç bir yöntem bulmuş. Joystiğinizi sağa, sola çekerek balonları şişirin. Belirli bir büyüklüğe geldiğinde ateşe basarak balonu bırakın ve yani bir balon alın. Eğer yeterli büyüklüğe gelmeden balonu bırakırsanız balon söner. Kaç tane







balon şişirirseniz o kadar jeton alırsanız.

Bahçe: Anlaşılan bu oyun sağ, sol üzerine kurulmuş. Yine joystiğinizi sağ, sol yaparak bahçedeki direğin yanında yükselmelisiniz. Yükselmek için acılı pizzaların oluşturduğu gazı kullanacaksınız. Bu arada karşı bahçedeki manzara eminim ilginizi çekecektir.

BUSTER GONAD: Elindeki o garip nesne ile yapmadığı şey kalmayan Buster Gonad oyunun garip tiplerinin başında geliyor.

Bahçe: Bu bölümde yine sağ, sol yaparak zıplamanız gerekecek. Bahçe aynı, manzara aynı, değişen tek şey yükseliş biçimi.Zaman bittiğinde ne kadar çok yüksekteyseniz o kadar jeton alırsınız.

Fabrika: Bu bölümde rayların üzerindeki hamurları joystiğinizi sağ, sol yaparak ezmelisiniz. Hamur iyice ezildiğinde ateşe basarak diğer hamurun gelmesini sağlayabilirsiniz. Alt bülümler bu kadar. Sıra geldi yarışa. İlk yarış köy yarışı ve yeşil bir alanda geçiyor. Spikerin anonsu ile üç yarışçı start çizgisine geliyorlar. Ardından start verecek olan garip mahlukta yerini alıyor. Bu arada ekranın altında bir kaç gösterge bulunmaktadır. Kalan zamanınızı, kaç hakkınız kaldığını, kaç jetonunuz olduğunu ve yarışın uzunluğunu buradan öğrenebilirsiniz. Start veriliyor ve yarış başlıyor. Yarış esnasında karşınıza uçurumlar, çukurlar ve ağaçlar gibi bir çok engel çıkacaktır. Çizgi romanda ki ucubelerden bir çoğu size engel olmak için yolunuza çıkacaktır. Alt tarafta ki televizyonda spiker devamlı konuşmaktadır. Joysyiğinizin ateş tuşuna bastığınızda yolda ki çukurun veya hendeğin üzerinden atlarsınız. Ateşe daha uzun süre basarsanız bu kez adamınız belli bir süre hızlanacaktır. İlk yarışta bekçinin olduğu bahçeye girdiğinizde sakın çimenlere basmayın. Daima toprak yolda koşun. Eğer çimenlere basarsanız bekçi size iyi bir sopa çekecektir. Eğer yarışı belirtilen süre içerisinde birinci bitirirseniz diğer yarışa girmeğe hak kazanıyorsunuz. Her yarış bittiğinde birinci iseniz başka bir mekanda yarışıyorsunuz ve oyun bu şekilde sürüp gidiyor.

VIZ garip, ilginç ve uçuk bir oyun. Çizgi romanın özelliklerini fazlasıyla taşıyor. Karakterlere has alt bölümler olması oyunu biraz sıkıcılıktan uzaklaştırmış. Fakat bir süre sonra monotonluk tüm benliğinizi saracaktır. Tavsiyem alın! Alın ama oynarken sakın sinirden kafayı yemeyin.

**●SERKAN SÖZER**



# INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Avrupada seyircide tutku haline gelen bir çok spor ülkemizde ne yazıkki hiç yapılmamaktadır. Oyunumuzun konusu olan buz hokeyi ise bu sporlardan yalnızca biridir. Bilindiği gibi buz hokeyi iki takım arasında buz üstünde oynanan bir oyundur. Oyunda amaç yuvarlak tableti rakip kaleye sokmaktır. Üç peryod sonunda en çok sayı sahibi olan takım maçı kazanır.

İnternational Ice Hokeyi yüklediğinizde güzel bir grafiğin ardından bir menü ekranı ile karşılaşacaksınız. Bu ekranda bir kaç seçenek bulunmaktadır.

**SKILL:** Bu seçenek oyunun zorluk derecesini belirler. Üç lig bulunmaktadır. Pool C en kolay lig, Pool B normal lig ve Pool A en zor ligdir.

**TIME:** Bu seçenekle oyunu 2, 5 veya 20 dakikalık oynayabilirsiniz.

**TURN:** Slow ile oyunu en yavaş hali ile, fast ile en hızlı hali ile oynayabilirsiniz.

**REPLAY:** Bu aralar bir çok oyuna konan replay bu oyunda da unutulmamış. Replayı on ile açabilir, off ile kapatabilirsiniz.

**GAME:** Oyunu pool ile ligde, friendly ile bir arkadaşınız ile oynayabilirsiniz.

**ACCEPT:** Eğer ligde oynayacaksanız bir tek Belgium takımını oynayabilirsiniz. Eğer bunu kabul ediyorsanız bu seçeneği yes yapmalısınız. Eğer no yaparsanız başka bir ekrana geçersiniz.

Bu ekranda takımları ve hangisinin computer, hangisinin human (player) olduğunu görebilirsiniz. Hangi takımda değişiklik yapacaksanız o takıma gelin. Daha sonra sağ üst köşede ki computer ile bilgisayarın oynamasını, human ile bir oyuncunun oynamasını sağlayabilirsiniz. Değişiklikleri yaptıktan sonra mutlaka save etmelisiniz. Daha sonra bu ekrandan çıkın.

Continue ile bu ekrandan da çıktıktan sonra bir menü ekranı ile daha karşılaşıyorsunuz.

**BACK:** Bir önceki ekrana dönebilirsiniz.

**CNTROL**(control): Oyunun kontrolunu ayarlayabilirsiniz. Burada üç seçenek bulunmaktadır. Auto, switch ve cycle.

**STRGY**(strategy): Bu seçenekle stratejinizi belirleyebilirsiniz. Tam dört strateji çeşidi vardır. Hücum+ kaleci, hücum, defans+ kaleci ve defans.




**BEGIN:** Ayarlamalarınız bittikten sonra maça geçmenizi sağlar.

Spikerin anonsunun ardından takımlar tezahüratlar içerisinde sahaya çıkarlar. Herkes yerini alır hakemin yuvarlak nesneyi ortaya atması ile maç başlar. Bu arada ekranın üst tarafında ki bir kaç göstergeden söz etmek istiyorum. Sol üst köşede faulleri gösteren bir şekil, yanında kaçıncı peryod olduğu, ortada takımların gol sayıları, yanında kalan zaman ve sağ üst köşede diğer takımın faul işareti bulunmaktadır. Maç süresince kaleye daima çaprazlardan saldırın. Böylece kaleciyi daha çabuk yanıltabilirsiniz. Kalenizde tehlike varsa hemen rakibi durdurmaya bakın ve sakın kalecinize güvenmeyin. Joystiğinizin ateş tuşuna basarsanız oyuncunuz hızlanır. Eğer rakibe arkadan vurursanız faul olur ve oyun hakem atışı ile başlar. Eğer sahayı belirleyen duvarlara fazla yaklaşırsanız oyuncunuz duvara yapışır. Bu espri ilk başlarda hoşunuza gitse bile oyuncunuzu bir süre etkisiz bıraktığından daha sonraları nefret edeceksiniz. Her peryod bitiminde replaydan atılan ilk golleri (replay açıksa) görebilirsiniz. Maç sonunda spiker ligde ki diğer maçların sonuçlarını verir. Daha sonra Ligdeki takımların puanlarını toplu bir halde gösteren bir tablo çıkacaktır. Size tavsiyem averajınızı daima yüksek tutmaya çalışın.Lig birincisini çoğu kez averaj belirler.

International Ice Hokey özellikle bir arkadaşınızla beraber oynadığınızda çok zevkli bir oyun.

Faullerden sonra hakemin gelip oyunu başlatmasının çok yavaş oluşu ve kalecilerin çok pasif kalması oyun için bir dezavantaj sayılabilir. Fakat oyunun bu aralar gelen tek buz hokeyi olduğunu düşünürsek bu hatalara göz yummaktan başka çare kalmıyor.

**●SERKAN SÖZER**

| | |
|---|---|
| GRAFİK | %70 |
| SES - MÜZİK | %72 |
| OYNANABİLİRLİK | %85 |
| GENEL | %77 |

64'ler sayfa 75



# PREHIS




Oyunumuz PREHISTORIC ilk çağlarda geçen sevimli grafiklere sahip bir platform oyunu. Oyunu TITUS firması tarafından hazırlanmış. Titus firmasını daha çok, hazırladığı kötü grafikli, düşük kaliteli oyunlarından tanıyoruz. Örnekmi istiyorsunuz? Mesela Dick Tracy. Su tabancasını andıran tabancaları, vasat grafik ve müzikleriyle tam anlamıyla berbat bir oyun. Her ne kadar filmden hoşlanmadıysamda bu kadar ünlü bir filmin oyununu daha iyi yapmaları gerç kirdi. Yinede yaptığı oyunlar arasında iyileride yok değil hani. Oyunumuz PREHISTORIK bunlardan biri.

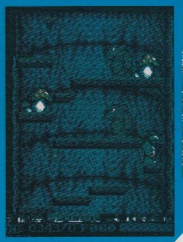
Oyunmuzun konusu artık duydukça midemizi bulandırmaya başlayan klasik konulardan biri. Dostumuzun ailesi dev bir mağara adamı tarafından kaçırılıyor. Ailesini aramaya başlayan kahramanımızın katetmesi gereken çok uzun bir yol, öldürmesi gereken yüzlerce yaratık var. Elinde kocaman bir de sopa bulunan kahramanımızın tek ihtiyacı olan şey, joystik kabiliyetine güvenen biri, yani siz. Oyunumuzda deminde bahsettiğim gibi küçük fakat sevimli grafik ve spriteler kullanılmış. Oyun ekranın düzeni ise: sol üst köşede score ve enerjiniz, yanında yiyecek miktarınız ve haklarınız, son alarakda zamanınız bulunmaktadır. Oyun boyunca bir çok obje ile karşılaşacaksınız. Bunların bir çoğu enerjiniz, zaman ve yiyeceğiniz için gerekli olan objeler. Aralarında sizi kısa bir süre koruyacak zırhta bulunmakta. Arada sırada karşınıza bir büyücü çıkabilir. Kaybolmadan hemen yanına gidin ve sopa vurun yok olduğunda size mutlaka bir obje bırakacaktır.

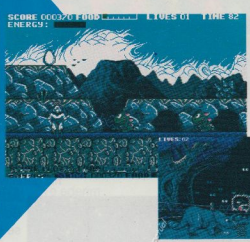



**1. Bölüm:** İlk bölüme mağaralarla dolu bir bölgede başlıyoruz. Hemen hemen her mağaranın başında bir yaratık nöbet tutuyor. Tek yapacağınız yaatik bayılana kadar başına vurmanız, yaratık bayıldığında değerseniz yaratığı yok etmiş olursunuz. Eğer başaramassanız ve yaratık size değerse şaşkın bakışlarınız arasında ruhunuz yukarı doğru süzülerek hakkın rahmetine kavuşacaktır. Mağaralara girmek için joystiği aşağı çekip ateşe basmanız yeterli olacaktır. Mağaralarda mutlaka birkaç obje bulabilirsiniz. Bu arada mağarada ki örümcek ve ateşede dikkat etmeniz gerekmekte. Karşınıza garip bir taş çıktığında parçalanana kadar taşa vurun. Bu bölümde biraz ilerlediğinize bir balon bulacaksınız ve bir süre balon ile uçarak ilerlemeniz gerekecek. İlerlerken zıplayan balıklara ve kuşlara dikkat etmeniz yararınıza olacaktır.

# TORIK











Balonu kullanırken sopayı kullanamamanız sizi epey zorlayacaktır. Balondan indikten sonra yine mağaralarla dolu bölgede ilerleyeceksiniz. Bölüm sonunda ki balona vardığınızda ikinci bölüme geçebilirsiniz.

**2. Bölüm:** Bu bölümde dev bir dinozoru yenmeniz gerekiyor. İlk bakışta bu küçücük adamın bu dev dinozoru yenmesi gerçekten imkansız. Fakat herkesin zayıf bir noktası olduğunu unutuyorsunuz. Bu dev dinozorun zayıf noktası ise ayak parmakları. Yaratığın enerjisini sol üst tarafta görebilirsiniz. Ayak parmaklarına vurduğunuzda dinozorun nasıl acıyla inlediğini görebilirsiniz. Bu arada etrafta ki küçük dinozor yavrularında dikkat edin.

**3. Bölüm:** Üçüncü bölüm kutuplarda ki bir limanda geçiyor. Özellikle zıplayan kılıçbalıklarısizi biraz zorlayacaktır. Limanda bulunan mağaralara penguenleri yok etmelisiniz. Bir süre sonra bir planör göreceksiniz. Planörle balonla ilerlediğiniz gibi ilerleyebilirsiniz.

**4. Bölüm:** Bu seferki rakibiniz sivri boynuzlu bir gergedan. Gergedanın zayıf yeri ise kuyruğu. Ortada ki yuvarlak nesne yardımıyla gergedanın arkasına zıplayabilirsiniz. Bir süre sonra kahramanımız gergedanı yola getirecek üzerine binerek yoluna devam edecektir.

**5. Bölüm:** Uzun yolculuğumuz bu sefer ormanın karanlık bölgelerinde devam ediyor. Karşınıza maganda tipi dinolar çıkabilir. Bir süre sonra bir ağacın içine girip yolunuza ağacın içinde devam etmeniz gerekecek. Ağaçtan çıkınca yine ormandasınız. Level sonunda bir leyleği öldürüp kütüğün üstüne gelin. Kütük aşağı inecektir.

**6. Bölüm:** İşte bu uzun ve tehlikeli yolculuğun sorumlusu karşınızda duruyor. Elinde ki sopa ile gerçekten de heybetli duruyor. Tek yapacağınız zıplayarak suratına vurmak. Bu arada ikide bir yere vurduğu sopasına dikkat edin. Hep aynı yere vurduğundan kurtulmak çok kolay olacaktır. Bir süre sonra rakibiniz başında ki bir metreye yakın şiş ile yenilgi kabul edecektir.

**7. Bölüm:** Düşman öldü ama yolculuk bitmedi. Bu bölümde kızgın lavlar arasında ilerlemelisiniz. Bu bölümde de karşınıza magandalar çıkabilir. Bir süre sonra yolculuğunuza mağaradan içinde devam edin. Mağaradan çıkıp bir üse daha ilerlediğinizde son bölüm de bitiyor. Uzun ve tehlikeli yolculuğun sona ermesi ile kahramanımızda ailesine kavuşuyor.

Bence PREHISTORIK Titus'un şimdiye kadar yaptığı en iyi ve eğlenceli oyunlardan biri. Diğer oyunlarında ki gibi vasat grafik ve seslerle insanın canını sıkmıyor. Eğer Chuck Rock'ı beğendiyseniz bu oyunu beğeneceğinizden en ufak bir kuşkunuz olmasın.

**SERKAN SÖZER**





# COH FIGHTING



Yahu nedir şu AMİGA ' dan çektiğimiz . Tamı tamına 2 senedir bu mükemel alete sahibim ve bazı şeyleri daha yeni çakıyorum . Mesala bazı ev ödevlerini insan bu aletle edebiliyor ( içine ) . Bazı tuşlarında özel fonksiyonu olduğunu daha yeni anlamaktayım . İşte Alman klaye almanın zararları . Verilen kitapçıkta almanca olunca şu zamana kadar aleti anlayamamışım . Amiga tuşları ile CTRL tuşlarının aleti kapattığını bilseydim herhalde oyunları ardarda yüklemek daha kolay olacaktı .

Efendim , haa , yazı ... Tamam . Oyunumuzun adı COHORT - FIGHTING FOR ROME . Adından da anlaşılacağı üzere bu oyunda atalarımızın yıktığı bir imparatorluk için savaşacağız . Bildiğiniz gibi ROMA İMPARATORLUĞU tarih içerisinde hayli önemli bir yere sahip . Merak etmeyin , iki saat bu önemi açıklamıycam . Eğer bilmiyosanız , bir kaç sene sabredin öğretirler .Oyun tipik bir IMPRESSIONS ürünü . Oyunda bulunan kumanda sistemi ile bakalım daha ne kadar oyunu piyasaya sürecekler bilmiyorum fakat bu sefer oyun biraz sıkıcı . Bunun nedenlerini ilerilerde bulacaksınız .



Oyun yüklendikten sonra dilinizi seçiyor ve daha sonra da savaşacağınız alanı belirliyorsunuz . Bu alanlar 4 adet ve yukarıdan aşağı oynamak güçleşiyor . Bu yüzden ilk başlayanlar en üsttekini seçsinler .



Bundan sonra sizin ve düşmanınızın ordularını seçmeniz gerekiyor . Bu işlemden sonra da oyuna geçiyorsunuz . Oyunda bulunan menüleri aşağıda veriyorum :

**DİSK :** Oyunu save , load etmek ya da tamamen bitirmek içindir . Oyuna yeniden başlamak için yapmanız gereken burada ve daha sonra çıkacak olan oka basmaktır . Geri dönmek içinse yazıyı klicklemeniz gerekiyor .

**ADAMLAR / ADAM :** Burada çok adam belirirse emir verdiğiniz şey bir gurup olur . Yok tek adam varsa yanlızca tek kişiye emir veriyorsunuz demektir .

**TIME :** Burada bulunan kum saatine basarsanız karşınıza kara bir ekran ve durumun verildiği kutu çıkar . Bütün stratejilerinizi belirledikten sonra durumun alehinize gitmesini izlemek çok zevkli . Buradan çıkmak için bir tuşa basmanız yeterli .

**ADAM :** Ortada bulunan bu adamın görevi ise seçtiğiniz adamınıza ya da grubunuza emir vermektir . Burada buluna-

# ORT FOR ROME





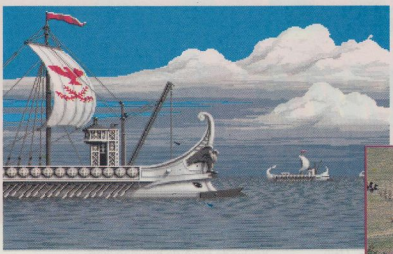
bilecek komutlar şöyle ;
**duran adam** / Bu komut emir verdiğiniz üniteyi durdurur .
**duran kalkanlı adam** / Bumnlada adamlarınızı defansiv pozisyona sokarsınız .
**sıra** / Adamlarınızı sıraya sokarsınız . Özellikle düzenli bir saldırı oyunun en önemli şeyi .
**ÜçlÜ grup** / Bunlada adamlarınızı dinlendiriyorsunuz .
**saldır** / Bu en büyük karekterle adamlarınızı deliler gibi saldırtabilirsiniz .
**Üçgen** / Üç değişik yürüyüş şekli var . Bunlardan en üstteki en azx enerjiyi götürür fakat yavaştır . Ortada bulunan iki adam ise onları daha hızlandırırken güçlerini azaltır . Üçlü olanını ise yanlızca başta tavsiye ederim .
**ok tutan adam** / Adamınızın ok atmasını sağlar . Bunu seçince karşınıza harita çıkıyor ve burada nereye isterseniz oraya ok atıyorsunuz .
Ayrıca burada aşağıda bulunan ve aşağıda dizili olan şeylerle adamlarınızın gücünü , aldığı yaraları , varsa ok sayısını, silahlı saldırı gücünü yanda bulunan scale ' le bakarak öğrenebilirsiniz .
**HARİTA :** Haritada istediğiniz yerde bulunan birliklere bakabilir , eğer o birlikler sizinse onlar hakkında aşağıda bulunan ikonlar ile bilgi alabilirsiniz .
**HAÇ :** Yaralı , ölü ve sağlıklı asker sayısını gösterir .
**OK :** Verdiğiniz komutları ekranda göstererek yerine getirir .
Oyun bu kadar . Oyunda verilecek pek fazla birşey yok . Biraz basit ve çocukça kalsada yeni başlayan stratejiciler için ideal olabilir .Grafikler ve efektler iyi hazırlanmış . Fakat oyunda insan aradığı gerçekçiliği ve detayı bulamıyor . Savaşma hareketleri de güzel değil .
Kısacası bu oyunu çekebilir ve bir kaç mutlu gün geçirebilirsiniz . Fakat verdiğiniz parayı hakeder mi onu bilemiycem . Bu arada hemen belirteyim .Yazıyı yazma anımda bir şok durumunda olduğum için sizlere verdiğim rahatsızlıktan dolayı (eğer espirilerim sizi rahatsız etmiyorsa gittiğim psikoloğu önerebilirim ) özür dilerim .

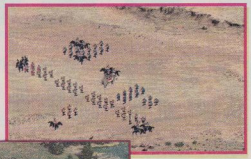



**CENK ÜNLÜ**

SES EFEKT : %78
OYNANABİLİRLİK : %60
GRAFİK : %73
GENEL : %70 *

# CENTU







Electronic Arts son harikası olan Centurion ile karşınızda. Romalılar devrinde şan , şöhret ve güç sahibi olmak ister misiniz ? O zaman bu oyunu alıp oynamalısınız. Oyunda amaç bütün ülkeleri ele geçirerek Roma imparatorluğunu hakim kılmaktır.

Oyuna başlarken size Romalıların kuruluş efsaneleri anlatılıyor. Romus ve Romulus falan derken siz Romalıların Etrüskleri yenerek İtalya'yı ele geçirdiklerini öğreniyorsunuz. Ama bakalım siz diğer ülkeleri alabilecek misiniz ?

Oyunda sizin sahip olduğunuz ülkelerin çevresi mavi renkle gösterilmiştir. Sağ üst köşede üzerinde tarih yazan kutuya click ederek zamanı bir yıl ilerletebilir , diğer kutuyla da oyunun zorluk derecesi , ses efektleri gibi bazı özelliklerini değiştirir , Load / Save yapabilirsiniz.

Oyunda siz bir lejyon komutanını yönetiyorsunuz. İlk başladığınızda rütbeniz Officer ( subay ) ve bu rütbe ile fazla bir iş göremezsiniz. Diğer ülkeleri ele geçirdikçe rütbeniz artıyor. Rütbeniz arttıkça da daha fazla işler yapabiliyorsunuz. Örneğin yeni ordular kurabilir , savaş filoları meydana getirebilir , süvari birlikleri oluşturabilirsiniz. İlk başta Roma halkı isyana hazır. Siz Tribute yazan seçenekten vergileri kısın. Sonra Legions seçeneğinden Move Legion seçeneğiyle birliğinizi başka bir ülkeye gönderin. Böylece savaşa gitmiş olursunuz.

Bu ekrandaki menülerin açıklaması :

LEGIONS

Birliklerin yönetimiyle ilgili işleri buradan yapıyorsunuz.

Raise Legion : Yeni birlik kurma. Rütbeniz küçükse bu işlemi yapamazsınız. Eğer rütbeniz yüksekse şu tip birlikler kurabilirsiniz :

Infantry Legion : 20 para birimine mal olan piyade birliğidir.

Cavalry Legion : Süvari birliği. 30 para birimine mal olur.

Army : Büyük ordu.

Strenghten Legion : Bir legion'da en fazla 4200 kişi bulunabilir. Eğer birliğiniz savaşlarda zayıflamışsa ve kuvvetlenmesini istiyorsanız bu komutla o bölgenin halkını askere alırsınız.

Move Legion : Birliği hareket ettirmek için kullanılır.

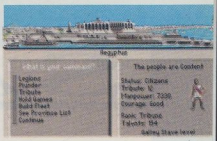
Upgrade Legion : Birliğin seviyesini arttırmak için kullanılır.

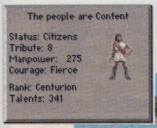
TRIBUTE

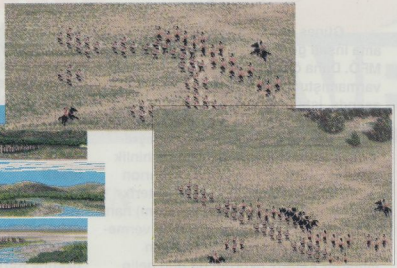
O bölgenin halkından ne kadar vergi toplayacağınızı belirtir. En üstteki seçenekle az , en alttaki seçenekle çok vergi alırsınız. Ancak çok fazla vergi halkı isya-



# RION





na iter.

HOLD GAMES

Zaman zaman Roma halkı sıkılır ve sizden gösteriler ister. Bu iş için iki seçeneğiniz var.

Chariot Race : Ben Hur gibi araba sürmek isterseniz bu bölüm sizin için. Önce bir araba satın alıyorsunuz. Sonra isterseniz rakibe sabotaj yapıyor ya da tanrılardan yardım dileniyorsunuz. Yarışta yoldaki çukurlara girmeden kamçı şaklatın ve diğer yarışçıları ekin.

Gladiator Fights : Bunu yapabilmek için önce 50 para birimine bir arena inşa ediyorsunuz. Sonra iki gladyatör seçiyorsunuz. Bunlardan birini joystickle yönetebilirsiniz. Dövüş esnasında rakibinizin kafasına kafasına vurun. Eğer hareketsiz bir dövüş olursa seyirciler sizi yuhalayacaktır. Rakibinizi yendiğinizde parmağınızı yukarı ya da aşağı indirerek rakibinizin ölmesine ya da yaşamasına karar verirsiniz. Ancak halk genellikle kaybedenin ölmesini ister.

BUILD FLEET

Savaş filosu kurmak için kullanılır. Değişik tipte gemiler yapabilirsiniz ama her geminin bir bedeli var bunu unutmayın. Birliklerinizi başka bir ülkeye gönderdiğinizde o ülkenin hakimiyle kısa bir görüşme yapabilirsiniz. Rakibinizi sert ya da yumuşak bir dille kandırabilirsiniz ama onlar genellikle savaşı seçiyorlar ve teslim olmuyorlar.

Savaş ekranı çıktığında ordunuzu nasıl yerleştireceğinizi belirliyorsunuz. Burada tavsiyem Balanced Army yapmanızdır. Sonra da savaş taktiğini belirliyorsunuz. Burada da Scipio' s Defence' i seçin. Şimdi düşmanlarınız size saldıracak ama savunmanızı yaramayacaklardır. Savaşta ilk önce düşman komutanının işini bitirmeye çalışın. Sol butona bastığınızda bir takım seçenekler çıkar.

Melee : Taktiği bırakıp herkesin kendine en yakın adama saldırması ve göğüs göğüse dövüş.

Retreat : Kaçmak için kullanılır.

Savaşta fillerden korkmayın. Yalnız bir uyarı eğer düşman süvarileri sizi kanatlardan çeviriyorlarsa hemen Melee yapın. Düşmanı bozunca da Melee yaparak takibe kalkın ve onları imha edin.

Oyunda sizi zorlayacak olan ordular Kartaca , Mısır, Makedonya ve İran orduları olacaktır. Adaları ele geçirmek için önce filo kurun , sonra birliklerinizi gemiye yükleyerek karşı tarafa geçirin. Oyunu bitirdiğinizde zafer takı (Triumph) ile Roma' ya giriyorsunuz.

Centurion mükemmel bir oyun. Her strateji sever mutlaka edinmeli. Böyle bir oyunu almasanız çok pişman olursunuz.

BAHADIR AKCAN

Grafik : 88
Ses : 82
Oynanabilirlik : 85
Atmosfer : 93
Genel : 86



# SON SAYFA

Güneş doğarmış, güneş batarmış, ama insan görmezmiş bazen demiş MFÖ. Daha önce hiç farkına varmamıştım ama bayağı doğru bir laf aslında. İşte ben burda oturmuş bu ay size ne hinlik yapsam diye düşünüp karşımda yanıp sönen cursor'u seyrederken zabah oluvermiş. Aslında hinlik yapmak problem değil ama Centurion oynamaktan halim kalmadı ki! Asterix severmisiniz bilmem (ben bayılırım) hani Gaul'de yaşayıp romalılara aman vermeyen kısa boylu kahraman. İşte ben yıldardır Asterix okurum bir gün gelip romalıların tarafını tutacağım hiç aklıma gelmezdi, ama Centurion o kadar güzelki Asterix sevgimi unutup Gaul'e en ağır vergileri bile (gemi yapmak için para lazım) koyabildim. Siz siz olun bu oyunu kaçırmayın millet, mükemmel!

Biraz dünyayı inceliyoruz ve görüyoruz ki Commodore'un başı bayağı dertte. Sorun: CDTV. Commodore firması bir türlü bu şaheseri bir araya getirip piyasaya sürmeyi başaramadı. Hatta en büyük rezalet bir kaç ay önce önemli bir fuarda aleti tanıtmaya çalışırken ortaya çıkmış. Bir demoda üstün marifetlerini göstermesi gereken alet bir türlü çalışmamış. Yetkililer bunun sadece kötü bir tesadüf olduğunu söyleseler bile insan düşünmeden edemiyor.

Bu günlerde patlamaya hazırlanan bir diğer firma ise Nintendo. En yeni oyun konsolleri olan Super Famicom ufak ufak piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Japonya'da satışa çıktığı ilk gün 300.000 adet satan alet Amiga'dan daha iyi grafik kapasitesine sahip (ne yazık ki).

Biraz da dergimizden haberler, bu ayın ana konusu 'Ne olacak bu MAC'in hali' idi. Farkındaysanız MAC Adventure'sız geçen bir ay sonunda köşe geri döndü, ama öyle büyük bir değişiklik geçirmedi. Bu konuda son söz sizin, alın kaleminizi bir senedir biriktirdiğiniz bütün nefreti kusun. Köşenin geleceği (veya ölümü) sizin istekleriniz doğrultusunda olacak. Zaten MAC'in kendi burda, kafası Ortaköy'de, fırsat bu fırsat!

Bir rivayete göre Orhan'ın bütün yaşama ve yayın hakları Kerim tarafından satın alınmış. Araya devlet büyüklerinin ve hayvanları koruma cemiyetinin girmesi üzerine Kerim büyük bir cömertlik göstererek Orhan'ın istediği zaman tuvalete gitmesine izin vermiş.

(Burayı parantez içinde yazıyorum, okuduğunuzu kimseye söylemeyin, aramızda kalsın, çok gizli! Gelin bir kampanya başlatalım, dergiyi tersyüz edelim SON SAYFA baş yazı olsun. Çaktırmayın tamam mı!)

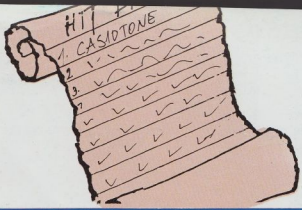
Okullar kapandı, tatil başladı, artık öğlene kadar uyuyabiliyorsunuz biliyoruz. Uyumayın! Özellikle 64 sahibiyseniz bu yaz sizin bilgisayar basınına girmeniz için iyi bir fırsat. Örnek yazılarınızı aşağıdaki adrese gönderin, bir bakmışsınız para, şöhret hepsi sizin olmuş.

64'ler Dergisi/Yazı İşleri
Maşuklar yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, Ist.

Bu aylık bu kadar, benim krmam gereken bir imparatorluk var, umarım kurban bayramınız kanlı geçmiştir...

PC

# 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**


Farkı
"içinde saklı"
ÜLKER
BİSKREM
ÜLKER
BİSKREM