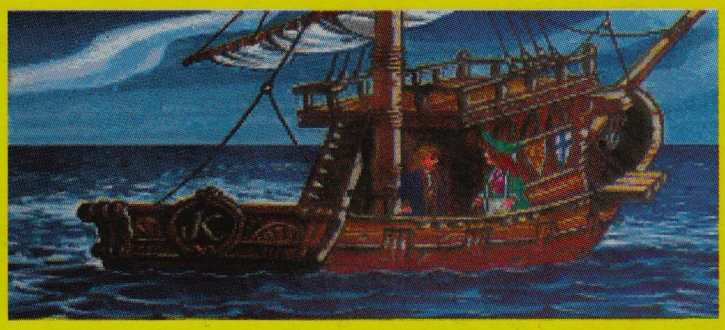
TEMMUZ 92 YIL:5 SAYI:52 20.000 TL (KDV Dahil)

64'LER

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ





MONKEY ISLAND II

C-64 DARKMAN
SLIGHTLY MAGIC
SUPER SEYMOUR
AMIGA WILLY BEAMISH
STORM MASTER
MICROPROSE GOLF
IBM PC WING COMMANDER II
TEST DRIVE III
PC MARKET

ve daha niceleri

AMIGA Ailesinin Yeni Üyesi

A600

Teknik Detaylar ve Tanıtım

COMMODORE 64
PC AMIGA

Şimdi en güzel armağan, taksitle bir Beldesan!



Bisiklet... İşte tatilin, sınıf geçmenin en güzel armağanı. Sağlıklı ve özgürce bir yaşamın ideal aracı. Bisiklette Beldesan kalitesini, Beldesan taksit kolaylığını seçmek, Beldesan ile "Shimano" teknolojisinin üstünlüğünü yaşamak ise daha da güzel... Bu fırsatı kaçırmayın. İstediğiniz Beldesan'ı hemen alın, taksit taksit ödeyin. Doğayı ve tatili gönlünüzce yaşayın.

Model İsmi	Hemen Teslim Peşinat + 6 Taksit	KDV Dahil Toplam Fiyat
CROSS 126-12" Unisex	85.000.-	595.000.-
JUNIOR 240-16" Unisex	132.000.-	924.000.-
PİNOKYO Unisex	148.000.-	1.036.000.-
AMİCA 250-20" Unisex	155.000.-	1.085.000.-
RODY (Aksesuarlı) Unisex	182.000.-	1.274.000.-
GÜÇLÜ	190.000.-	1.330.000.-
COBRA (Aksesuarlı)	202.000.-	1.414.000.-
KUĞU (Aksesuarlı) Kız	208.000.-	1.456.000.-
CANDY (Aksesuarlı) Kız	212.000.-	1.484.000.-
MONTECARLO (Aksesuarlı) Unisex	213.000.-	1.491.000.-
MİRAGE (5 Vites)	237.000.-	1.659.000.-
BODRUM (5 Vites) Unisex	245.000.-	1.715.000.-
SPEEDER MTB (18 Vites)	265.000.-	1.855.000.-
BUTTERFLY MTB (18 Vites) Kız	265.000.-	1.855.000.-
FLAMİNGO (10 Vites)	283.000.-	1.981.000.-
RABBIT (14 Vites)	355.000.-	2.485.000.-
VİRGİNİA MTB (21 Vites)	370.000.-	2.590.000.-
COLORADO (21 Vites)	370.000.-	2.590.000.-

Tüm Beldesan'lar, ülke çapındaki Beko-Beldesan satış-servis-yedek parça garantisine sahiptir.

Beko

Bir dünya markasıdır

BEKO TİCARET A.Ş. İSTANBUL Merkez Tel: 252 49 00/7 Hatt
Şişli Mağazası Tel: 246 21 49-246 64 06 **ANKARA** Tel: 417 3[illegible]
İZMİR Tel: 18 20 00-18 03 30 **ADANA** Tel: 28 02 65/3 Hatt

Koç

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi Operatörü
MUSTAFA ERMEÇ
Dağıtım+Pazarlama
SÜMER PASİN
Yayın Kurulu
DR. ALİ ÖZÇELİK
MURAD OMAY
ŞAHİN DERYA
BAHADIR AKCAN
ÜMİT ÖNCEL
MERT HEKİMCİ
BURAK ÖZIŞIK
ORHAN CEVHER
BARIŞ YALÇINKAYA

64'ler Grubu
UFUK METİN
UMUR AKAYDIN
CAN ULAŞ
CEM ŞANCI
EVRİM ÖNAL
ALİ PALA
YASİN TÜRKKAN
Amiga Grubu
S.SERKAN SÖZER
KERİM KAMHI
ERDEM TÜRSEN
GÖKHAN TARCAN
OĞUZ ÖZTÜRK
TALAY TALAYMAN
TUNCAY TALAYMAN
BUĞRA AKBIYIK
METE AKBIYIK
İBRAHİM KÜÇÜKDEMİRAL
Pc Grubu
ALEX GARO PAMİR
RASİM MİNGÜ
METİN SOREF

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No: 2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İST.
Telefonlar
227 05 86-227 05 87-259 70 63
FAX:259 70 62
Yayına Hazırlayın-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİ
TEL:516 23 56
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: **328618**
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İST.
İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli.....5.000.000 Tl.
Ön ve Arka Kapak içi.....4.000.000.TL
İç Sayfalar Renkli.....2.500.000Tl.
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.....2.000.000Tl.
Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.
İlan Rezarvasyonları için Telefon
260 82 11
İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.Gonderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

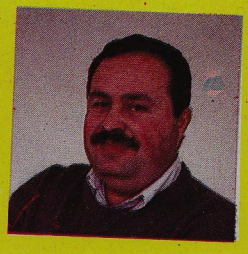
Bir yeni aybaşı ve yine huzurlarınızdayız. Tatil başlangıcı olan haziran ayı bana mektup bombardımanı yaptığınız bir ay oldu. Demekki derslerden fırsat bulup ta mektup yazamıyormuşsunuz.
Satırbaşlarıyla cevaplar yazıyorum Herkes sorusunu bildiği için cevabını bulsun. Bayram tebriğini unutmak benim kusurum. Ancak Ben bayram tebriğini haberler sayfalarının içine koydum. Haber sayfalarından bazıları yayınlanamayınca bayram tebriğimiz de güme gitti.BAYRAMINIZ KUTLU OLSUN.

İçindekiler ve derginin yayın planı ile ilgili şikayetler çok haklı.. Ancak yayıncılık zamana karşı yarış.. Böyle hatalar olabiliyor. ama olmamalı katılıyorum.

PC bir çoğunuz tarafından çok mutlu bir hadise olarak yorumlanırken bazılarınız babanın evladından geçememesi gibi saplanmışlar. PC çağımızın gerçeği.. ondan geri kalamayız. Ama AMIGA'mızdan vaz geçmeyiz. fazla şartlanmayın...
Çünkü sizler büyüyecek her biriniz ülkenin geleceğinde söz sahibi olacak insanları oluşturacaksınız.Bugünden oyundan biraz ileri kademelerde bilgi birikimi stoğu yapmak zorundasınız.

Yazmaya devam edin. Bize yön veren bu mektuplarınız geleceğimize ışık tutacaktır. Yılmayın ve sanmayın ki mektubum okunmaz Mutlaka okunur, değerlendirilir.

Bizden haberlere gelince Bahadır ile Burak'ın yazdığı kitap Amiga kullanıcıları olan sizler tarafından büyük ilgi gördü ve İkinci baskısını yaptık. Her kardeşimizin hiç tereddütsüz edinmesi gereken bu kitap çok önemli..Bu ay beğeninize sunduğumuz ikinci hadisemiz Yazarlarımızdan MURAD OMAY ile HAYRETTİN YILDIZ'ın hazırladığı bilgisayar oyunu..PARA ve GÜÇ adını taşıyan bu oyun kardeşimizle oynadığımız MONOPOL
oyununun amiga'ya uyarlanmışı..
Ama ne sürprizler var bir bilseniz
Bundan böyle her ay bir yerli
oyunumuzu beğeninize
sunacağız.Sizin de kendi
başınıza yaptığınız çalışmalar
varsa gelin derleyip toparlayıp
satışa sunalım.



Bu ayki dergi menümüze gelince Geçen ay yayınlayamadığımız Eye Of The Beholder II ve Willy Beamish bu ayın ağır topları.. Kapak oyunumuz olan Monkey Island II geniş açıklaması ile gönüllerinizi fethedecek. Willy ise kelime kelime oyunu sonuna kadar oynuyor. bayağı sevişyeli oldu.

Sürekli yazılarımız ve Commodore oyunlarımızla sizlere dopdolu bir dergi veriyoruz. Ayrıca bu ay SEGA MAGAZİN adıyla verdiğimiz ilave artık bağımsız dergi oldu. kuşe kağıda 52 sayfa olarak yayınlayacağımız bu derginin patronu Metin Tekstil A.Ş. Yönetmeni ve hazırlayıcısıbizim grubumuz. SEGA sahibi olan dostlarınıza tavsiye edin.

Her şeyin gönlünüzce olması dileğiyle hepinize mutlu bir tatil ayı diliyorum.
ABDURRAHMAN PALA

64'LER

TEMMUZ'92



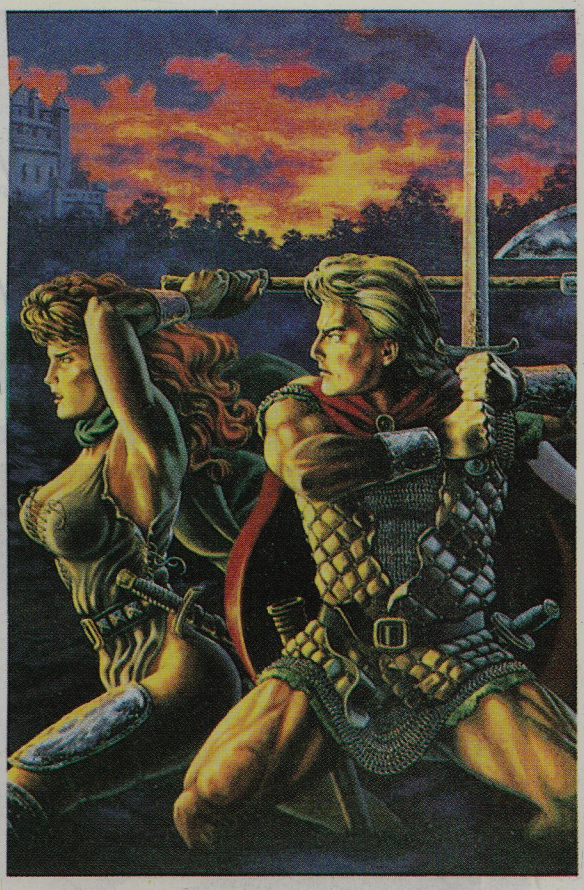




5-Haberler
14-Magic
16-Dizzy
19-Kanal64
24-PC Market
28-Eye of the Beholder
31-Okuyucu Mektupları
32-Monkey Island II
38-Wing Commander
42-American Gladyator
46-Willy
52-GAC
54-Kenar Köşe
59-Adventure
68-Amos
72-Graham Taylor
70-Assenmbler
74-Darkman
78-Soccer
80-Microprose
82-Son sayfa

NEWS

HABERLER-HABERLER-HABERLER-HABERLER-HABERLER-





Hani bazen sakin sakin otururken birden bire ufukta kara bulutlar belirir, giderek büyürler, yaklaşırlar ve daha ne olduğunu anlayamadan kendinizi fırtınanın ortasında bulursunuz. Size olmaz mı? O zaman hazırlanın çok yakında olacak çünkü ufukta uzun zamandır çıkan en büyük fırtına göründü: Microprose'dan Darklands!

İnsan bu oyunu nasıl anlatacağını bilemiyor, inanılmaz yönleri o kadar fazla ki. En iyisi sakinleşip baştan başlamak. Darklands bir RPG, Microprose hazırlıyor, standardların üzerinde grafikleri var. Tamam bunlarda heyecanlanacak birşey yok, asıl iyi kısım şimdi başlıyor. Darklands pek çok role playing oyunun aksine ejderhalar, büyücüler gibi klişeler takılmayıp gerçek bir dönemi konu alıyor. Tam olarak söylemek gerekirse Ortaçağ Almanya'sını. Eğer SSI'nin alıştığımız senaryolarından biraz olsun sıkıldıysanız bu yeni konu size cennet gibi gelecektir. Darklands bütün RPG'lerin kalbinde yatan karakter senerasyonu konusunda da oldukça başarılı. Her karakter isim, sex, HP, INT gibi klasik kategorilerin dışında sosyal sınıf (köylü, soylu v.s.), iş (madenci, bard v.s.), çocukluk exp. (bunu açıklamak biraz güç, kısacası ne olacağınıza karar veren bir özellik) ve belki de önemlisi dıvıne favore gibi bir sürü özelliğe sahip. Bu dıvıne favor seçeneği her karakterin Tanrı gözündeki değerini belirtiyor. Bu kategoride güçlü olan karakterler başları belaya girdiğinde azizler veya din adamlarının yardımına baş vurarak mucizeler (bunlara büyü de diyebilirsiniz) yaratabiliyor. Aslında bu özellik bazı tartışmalara neden olabilir (özellikle din konusunu fazla ciddiye alanlar arasında) ama yine de akla ellerinden ateş topları fırlatan bir Mage'den daha yakın olduğu kesin. Karakter generasyonu bu kadar da bitmiyor ama daha bahsedilecek çok şey olduğundan şimdi başka konulara geçiyoruz. Aranızda pek çok sadık SSI hayranı olduğunu biliyorum. Ama insan doğal olarak Darklands'i mecburen bu firmanın oyunlarıyla karşılaştırmak zorunda kalıyor. Mesela herhangi bir şehrin uzağında ilerlerken bir grup canavarla karşılaştınız diyelim. Normal bir SSI oyununda bu %98 intimalle kılıcınızı çekip savaşa dalacağınız manasına gelir. Darklands'de ise karşılaştığınız her durum için bir sürü seçeneğiniz var. Yukarıdaki durumu ele alırsak kavgaya girmeden önce grubunuzdaki insanların özel yeteneklerini kullanma, düşmanınızla iletişim kurmaya çalışma, (biraz klasik ama) kaçma şeylerin arasından bir seçim yapabilirsiniz. Çoğu oyunda sırf exp. kazanmaya yarayan durumlara bile bu kadar özen gösteren Darklands'e hayran olmamak (ve beklememek) elde değil.





A600



-*Hayırlı olsun komşu! Yeni, yepyeni bir Amiga aldığınızı duyduk, çoluk çocuk görmeye geldik. Hani derler ya; komşuda pişer bize de düşer. Hadi açın şu kutuyu da görelim meraktan çatlıyacağız. Açın, açın, hadi ama. Aaaaaa bu ne ayol, bu ne biçim Amiga, hani bunun numerik klavyesi, nerde bunun expansion portu? Yani şimdi bizim oğlan dakka başı size gelip Kick off oynayamıyacak mı? Valla aslına bakarsanız herkes A-600'de Kick off oynayabilir ama kutuyu açıp ailemizin bu yeni üyesini görüpte şok olmayacak pek az kişi vardır. A-600 ilk bakışta birinin üzerine kazara satır düşürüp numerik klavyesini kopardığı bir A-500'e benziyor. Artık bu ilk darbeyi atlattığımıza ve zaten pek bir işe yaramayan numerik klavyemize veda ettiğimize göre artık A-600 incelemeye başlayabiliriz.

Yüzeyde görülmeyen ana değişiklerden birincisi Amiga'ları ucuz birer plastik kutu olmaktan çıkarıp canavara dönüştüren chip'lerin yerleştirisi. Eğer açıp denediyseniz bilisiniz, A-500'ün içindeki chipler socket dediğimiz yuvaların üzerinde bulunurlar. Eğer cesursanız bir tornavida yardımıyla bu chipleri sökebilirsiniz (ama sökmeyin). A-600'ün bütün chipleri (ROM hariç) bir devrenin içinde entegre halde bulunuyorlar. Bu işlem ekonomi açısından daha hesaplı ama ilerde Paula'ya veya herhangi diğer bir chip'i çıkarıp yenisini takamıyacaksınız. Bu bence bir eksi puan.(Score:-1)

Amiga 600 standard olarak 1 Mega Byte hafıza taşıyor.(Score: 0)

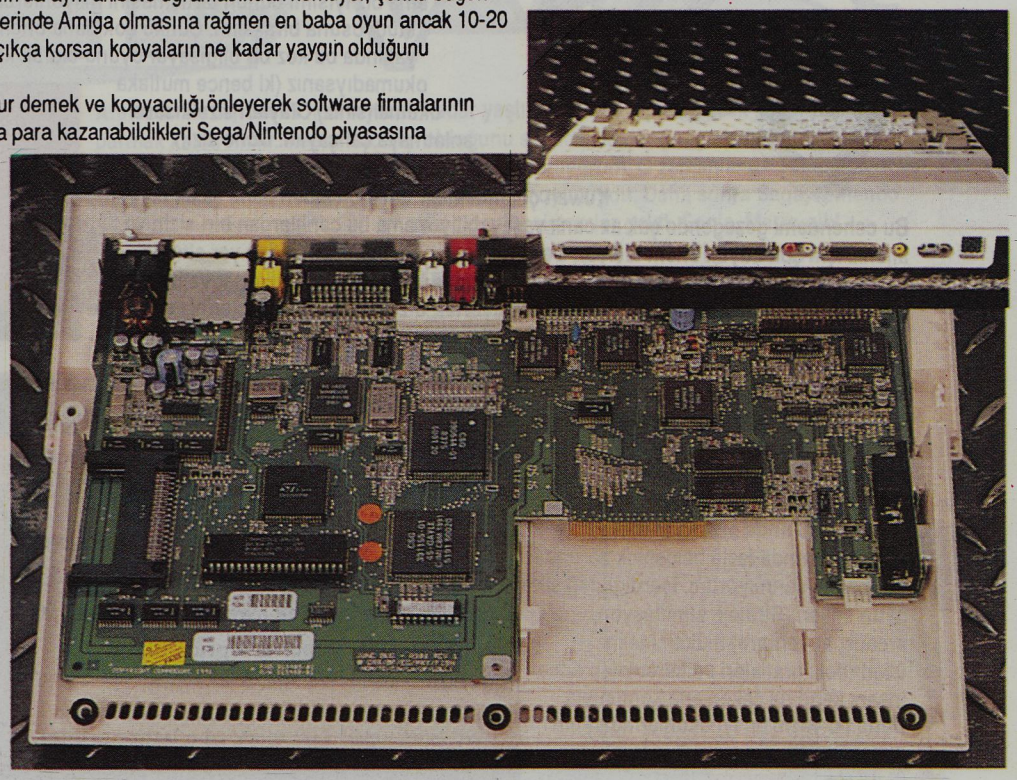
Hem bunu yapmak için sadece 2 DRAM chip'i kullanıyor. Aynı zamanda alt bölümde bulunan port'la hafıza 2 Mega Byte'a çıkarılabiliyor. Ama bunu zaten Amiga 500'de de var, yani bunun için puan yok.

Hoş bir süpriz olarak A-600'ün TV modülatörü içinde yani artık Amiga'nızın arkasında kocaman bir parça taşımak zorunda değilsiniz. (Score: +1) Bunun yanı sıra pek azımızın varlığının farkında olduğu IDE-Interfare'i (hard disk kullanmanızı sağlayan ara birim)de A-600 içinde bir yerlere saklanmış. Bu inferface pek çok bilgisayar markası için standard kabul edildiğinden A-600 başka markalar için hazırlanmış Hard Disk'leri kullanabiliyor. Kesinlikle bir artı puan daha. (Score: +2)

Elinizi Amiga 600'ün sol tarafında gezdirince yepyeni bir şokla karşılaşıyorsunuz. A-500'ü geliştirmeye açılan tek kapı olan expansion port yok olmuş. Bu da demek ki piyasa da bulunan digitizer, Action Replay, 2 Mega Byte'ın üstündeki ek hafızalar, PC kartları gibi yüzlerce mükemmel ürün A-600'de kullanılamıyor. A-600'de beni en şaşırtan özellik bu oldu. Commodore'un gidip kendi eliyle



A-500'ü bir oyun makinası olmaktan kurtaran yegane portu kaldırmasını açıkcası aptalca buldum. Bunun için eksi üç puan. (Score: -1) Bu portun yerini kredi kartı port'u diye bilinen yeni bir şey almış. Kart portunun expansion port'unun yerini tutabileceğini düşünenler ne yazık ki yanılıyorlar, bu port sadece hafıza kartlarını kabul ediyor. Hafıza kartları boş ya da oyun yüklü olabiliyorlar. Aslında bu yeniliğin altında giderek artan korsanlık korkusu yatıyor. Biliyorsunuz ufacık çocuklar bile 64 oyunlarını kopyalamaya başladıktan sonra 64 Software piyasası büyük bir çöküş yaşadı. Bütün oyunlar kopya yoluyla dağıldığından para kazanamıyan software firmaları 64'ü pas geçmeye başladılar. Commodore firması Amiga'nın da aynı akibete uğramasından korkuyor, çünkü bugün bile dünya da 3 milyonun üzerinde Amiga olmasına rağmen en baba oyun ancak 10-20 bin satabiliyor. Bu da bize açıkça korsan kopyaların ne kadar yaygın olduğunu gösteriyor.



Kart portu bu gidişhata bir dur demek ve kopyacılığı önleyerek software firmalarının Amiga'yı terk edip daha fazla para kazanabildikleri Sega/Nintendo piyasasına kaymalarına engel olmak bir umut. Ama yine de ne kadar başarılı olacağı tamamen piyasanın bu yeni kart oyunlarına nasıl bakacağına bağlı. Akıllıca bir hareket ama başarı garantisi yok. Onun için istemiye istemiye verilmiş bir puan. (Score: 0)
A-600 bence kız mı erkek mi olacağına karar verememiş bir bebeğe benziyor. Eğer Commodore A-600'ü bir ev bilgisayarı olarak düşünüyorsa neden genişlemesini sınırlandırıyor En önemlisi ilgisiz birbilgisayar kullanıcısı bile eninde sonunda parası olduğunda aleti için yeni ek parçalar almak isteyecektir. Piyasa Toaster, DCTV (bir digitizer), Digiview gibi heyacan verici ve de Amiga uyumlu ürünlerle dolarken portu kaldırıp bunlara açılan kapıyı kapatmak BÜYÜK bir hata.
Yok eğer Commodore Nintendo veya Sega'ya rakip olacak bir oyun makinası yapmaya çalışıyorsa neden bir daha zaman harcayıp her iki sistemi de mahvedecek yeni bir alet üretmiyor? Standart bir A-500'de yapılan bazı modifikasyonlar eminim hiçbir Nintendo yöneticisine kabuslar gördürmeye yetmeyecektir.
Sonuç olarak Score'un 0 olmasından anladığımız gibi A-600 bence Amiga ailesi için ileri bir adım değil. Uzak bir akraba olabilir ama A-500 öldükten sonra tahtı devralacak varis hiç değil.

MURAT ADANÇ

THE PERFECT GENERAL

PC piyasasında uzun zamandır ağızdan ağıza dolaşan iki isim var. QQP ve The Perfect General. QQP yepyeni bir firma, şimdiye kadar topu topu 3-4 oyun çıkardılar ve The Perfect General bu oyunların ilkiydi ama savaş stratejisi sevenler arasında öyle bir etki yaptı ki bu tek oyun QQP'ye piyasada isim yapmaya yetti. The Perfect General pek çok teknoloji delisini kusturabileceği söylenebilir ama eğer hex tipi oyunlardan hoşlanıyorsanız. Veya eski bir PSS hayranıysanız bu oyuna tapacaksınız. Oyuna pek çok benzerinde olduğu gibi elinizdeki sınırlı puanlarla kendinize bir ordu hazırlayarak başlıyorsunuz. Tabii bu seçiminizi oyunun 20 küsür senaryosundan hangisini oynadığınızı göz önünde bulundurarak yapmak lehinizde olur. Daha sona turn'ler halinde siz ve rakibiniz (bilgisayar veya en nefret ettiğiniz arkadaşınız) turnler halinde birbirinizin askerlerini cehenneme yollamaya çalışıyorsunuz. Eğer şimdiye kadar uyanık kalmayı başaranlarınız varsa şunu iyi dinleyin: sistem ve grafik olarak sıkıcı olabilir ama The Perfect General gibi oyunlar her zaman böyle olmuştur. Eğer beyninizi biraz çalıştırmak ve belki de rüyalarınızın savaşını yaşamak istiyorsanız The Perfect General'dan iyisini bulamazsınız. Bence Amiga'ya bu kadar çabuk gelmesi bizim (yani kasklarıyla uyuyanlar) için büyük bir şans.

DUNE

Dune! Bilim kurgu romanlarını sevenlerin ruhlarının derinliklerini titretecek bir isim. Herkes tarafından klasik olarak değerlendirilip bu roman daha sonraları film haline de getirilmişti (başrolde Sting oynadı) ama hasılat açısından sinema piyasasının büyük hayal kırıklıklarından biri olmuştu. Belki de romanın sadık hayranları yıllardır kafalarında canlandırdıkları bu olağanüstü dünyayı bir yönetmenin kamerasından görmek istemediklerinden böyle olmuştu, ama biz iyisimi bunun tartışmasını milyonlarca dolar zarar eden film stüdyosuna bırakalım. Çünkü çok daha önemli bir işimiz var: Dune çok yakında bu kez bir bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkacak. Eğer romanı okumadıysanız (ki bence mutlaka okumalısınız) Olayları size kısaca anlatmaya çalışayım. Dune sizin yaşadığınız sistemin üçüncü gezegeni ve Kuwait çölündeki bir tankın içinden daha sıcak bir yer. Bu cehennemi gezegende çok az canlı yaşayabiliyor ama bu canlılardan biri sizin ve aileniz için çok büyük önem taşıyor. Dev solucanlar. Sıcağın etkisinden yer altında yaşayarak kurtulan bu solucanlar yüzlerce metreye kadar büyüyebiliyorlar ve bütün insanların peşinde koştuğu bir madde salgılıyorlar. Sizin aileniz ve rakipleriniz arasında bu inanılmaz değerli maddeye ulaşabilmek için amansız bir yarış var. Sizin göreviniz hem diğer aileyi mahvetmek hem de solucanlardan elde ettiğiniz madde ve çılgın bir bilim adamının yardımıyla Dune'u yaşanabilir yer haline getirmek. Dune, grafik yetenekleriyle meşhur CYRO ekibi tarafından hazırlanıyor. PC versionu şu anda piyasada mevcut ve Amiga'cılarında fazla beklemek zorunda kalacağını sanmıyorum. İçerdiği değişik oyun stilleri (Strateji, simulasyon, arcade, adventure) mükemmelin üzerindeki grafikleri ve herşeyden önce insanı kendine çeken ana konusuyla Dune bu yazın en iyi oyunlarından biri olmaya aday.....





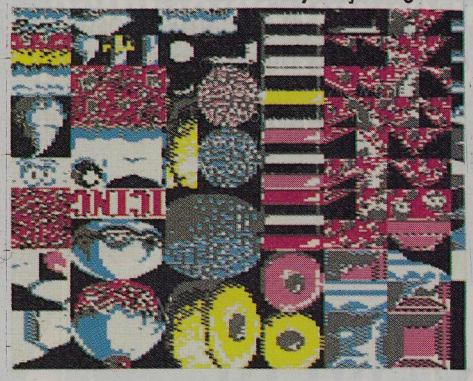


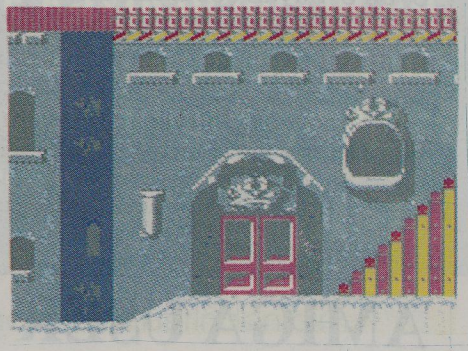
Yaz geldi, herkes denize atlamaya hazırlanıyor. Belki de pek çoğumuzun denizle macerası kıyıda bitecek. Dalgalarla biraz oynaşma, belki gösteriş için biraz windsorf. Ama bazılarımız derinlere çok daha derinlere dalıyor olacağız. Çünkü Microprse'un yeni oyunu Sea Rogvue yakında geliyor. Titanic, Bismark gibi herkesin haberdar olduğu meşhur denizzadeleri bir yana bırakırsak yüzlerce yıldır dalgaların öfkesine yenik düşen binlerce gemi şu anda dipte yatıyor-kargolarıyla beraber. Ufak bir hesapla milyarlarca lira değerinde mal şu anda balıklara mobilya görevi yapmakta. İşte Sea Rogue size bu hazinelerin yanına inme (eğer başarabilirseniz) ve cebinizi doldurup tekrar dışarı çıkma şansı tanıyor. Oyun aslında biraz su altında Pirates tipi birşeyler olacağa benziyor. Önce ekibinizi hazırlıyorsunuz. Aletlerinizini seçiyorsunuz, sonra denize açılıp samanlıkta iğne aramaya başlıyorsunuz. Sea Regue, tıpkı ATAC gibi Microprose'un alışılmış simulasyon kalıplarından uzaklaşıp biraz da başka şeylerden para kazanma çabalarından biri. Zaten Railroad Tycoon ve Cvilizatıon rekorlar kırarken bunu yapmamak için aptal olmaları gerekiyor.

64 NEWS

ROBOCOD

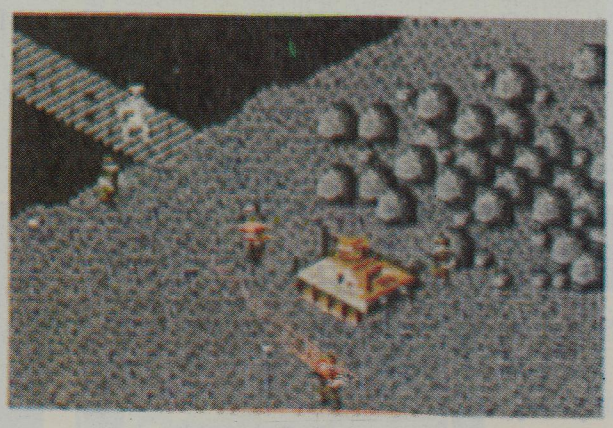
Aranızda Hunchback'i hatırlayacak kadar yaşlı olup, hala kıpırdayacak kadar hali olanlar parmak kaldırsınlar. Keşke kaç kişi olduğunu sayacak kadar genç olsaydım, gözlerim gideli yıllar oldu. Ama ben Huncback'i hatırlıyorum. O zamanlar 64 1 numaraydı ve Hunchback en iyi platform oyunuydu. Daha sonra Sega, Nintendo gibi zıp çıktı sistemler geldi, Sonic, Marro gibi karakterler platform krallığını ele geçirdiler. Şimdi kahraman bir şövalye, büyük bir savaşçı gelip tahtı geri alacak ve Huncback mezarına dönmekten kurtulacak. Aslında gelen kahramanımız şey bir balık. Hafif Robocop'a benzediğinden adı Robocod olan bir balık. Robocop Amiga'da çıktığında ortalık bayağı sarsılmıştı, oyun öylesine kaliteli, renk dolu, bir zıp-zıp harikasıydı ki yayımcı firma Electronic Arts bile böyle bir oyunun 64 ve Spectrum gibi 8 bit'lik bilgisayarlarda yapılamıyacağını düşünerek bu versionların planını iptal etti. Allah'tan U.S. Gold için çalışan bir grup yetenekli 64 programcısı Electronic Arts'a ne kadar yanlış olduğunu kanıtladı. Robocod çok yakında 64 için hazır olacak ve inanın bana bu ikinci sınıf bir çeviri değil. Robocod 64 en az Amiga versionu kadar büyük hatta harita ve level düzeni olarak onların tıpa tıp aynısı. Hazır levellardan bahsetmişken bir de şunu dinleyin: Robocod 10 level'dan oluşuyor, her level'ın ayrı grafik ve müzik stili var. Aynı zamanda her levelin her biri yaklaşık 35 ekrandan oluşan II alt bölümden oluşuyor. Yani sizin anlayacağınız Robocod büyüük bir oyun. Renk sayısını ve belki de ses kalitesini saymazsak Robocod Amiga kalitesinde bir 64 oyunu olacağa benziyor. Teşekkürler U.S. Gold.





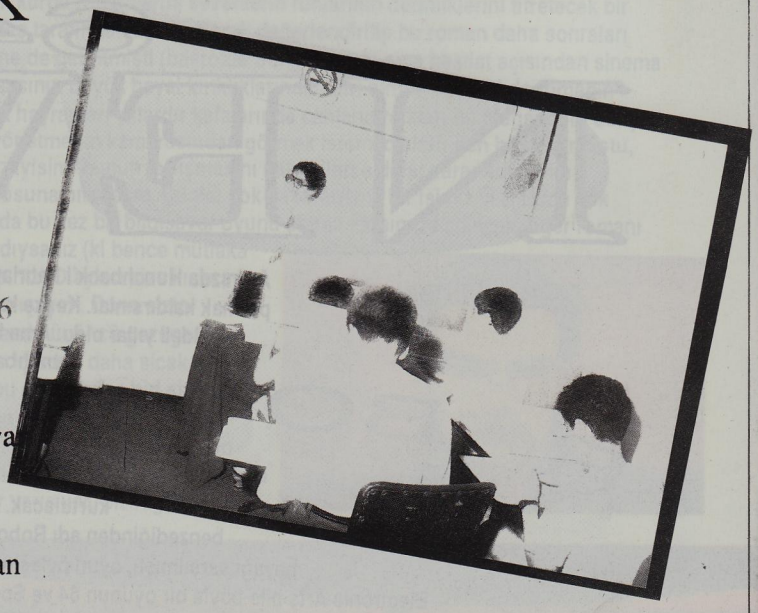
ARNIE

Valla benim tanıdığım bir tane Arnie var. O da film başına milyonlarca dolar aldığından ucuz oyunlarıyla meşhur Zeppelin firmasının bir oyununda görünmek isteyeceğini hiç sanmıyorum. Yine de başroldeki Arnie pek çok diğer oyun kahramanı gibi komutanları tarafından bir ormanın ortasında bırakılıyor ve kötü mü kötü bir genarali öldürmesi emrediliyor. Ve tabii ki generali öldürmek için randevu almak yetmiyor. Arnie'nin yüzlerce düşman askeri, tankı, helikopteri, topu, füzesi, kalesi, gemisi, kamyonu, panzeri arasından geçip generalin saklandığı yere ulaşması lazım.
Bütün bu klişe, kokuşmuş konuya rağmen Arnie uzun zamandır (belki de Green Beret ve Commodore'dan beri) 64'te çıkan en zevkli askeri shoot-em up.
Ustaca hazırlanmış izometrik grafikleri ve sonu gelmeyen düşmanlarıyla bu yazın en vahşi oyunu olabilir.



64'ler sayfa 9

SÜER ELEKTRONİK Bilgisayar Proğramcılığı öğretiyor



1985 yılından beri Bilgisayar ve yan malzeme satışı ile ilgili hizmetler üreten Kadıköy'de kurulu SÜER ELEKTRONİK 6 kişilik sınıflarda bilgisayar proğramcılığı kursları açtı.
Hafta sonu ve akşam dönemleri olarak yapılan kurslarda her öğrenciye bir bilgisaya verilerek eğitim tatbiki olarak yapılıyor. BASIC-COBOL- D.BASE gibi bilgisayar dilleri eğitiminin verildiği kurslarla ilgili olarak SUER ELEKTRONİK sahibi Erduran Anıl şöyle konuştu:
"Türkiyemizde Commodore ve Amıga'sı ile oyun oynayan çocukları artık oyundan ayıracak ve onlara gerçekten bir şeyler öğretmemiz gereken zaman geldi geçiyor. Biz bu ihtiyacı göz önüne alarak böyle bir çalışma başlattık. Gösterilen ilgiden mutluyuz. Gelecekte faydalı insanların yetişmesine katkıda bulunmuş biri bahtiyarlığına ermek beni mutlu ediyor. Kurslarımız 6 şar kişilik olarak ve her öğrenciye bir PC ile çalışma şartlarını oluşturuyoruz. İhtiyaca göre yeni sınıflar açabiliriz." Fotoğrafta SUER Elektronik'in Bilgisayar kurslarında kursiyerler hocalarıyla birlikte görülmektedir.

AMIGA USER CLUB ŞUBELER TOPLANTISI YAPILDI

Sedat çöloğlu'nun gayretleriyle kurulan dergimizinde faaliyetlerini desteklediği AMIGA USER CLUB şubeleri geçen ayın 27. günü İstanbulda toplandılar. GOLD BOX'un Fındıkzade'deki merkezinde toplanan şubeler yöneticileri önce Beşiktaş'a gelerek Dergimizi ziyaret ettiler daha sonra seminer salonuna geçerek yeniliklerle ilgili verilen seminerleri ilgi ile takip ettiler Öğleden sonra da Özellikle Hardware ağırlıklı olarak verilen smineri izleyen şubeler yöneticileri Akşam yemeğini Bakırköy Ataköy'deki Mavi Marmara et lokantasında yediler.APUC Şubeler yöneticilerinin toplantısı ve ziyaretleriyle ilgili geniş haber ve fotoğrafları gelecek sayımızda yayınlayacağız.

BİLKOM ile LINK İŞBİRLİĞİ YAPIYOR

Apple Computer Türkiye distribütörü BİLKOM Yazılım alanında yıllardır software hizmeti veren LİNK Bilgisayar şirketi ile işbirliğine yöneldi.
Konuyla ilgili olarak her iki şirketin yetkilileri Vural Yılmaz ile Murat Kasaroğlu Çırağan oteli'nin yeni açılan bölümünde bir basın toplantısı düzenlediler
Bu toplantıda LİNK'in bugüne kadar yaptığı yazılımları Machıntosh bilgisayarlara uyarlayacağı, bu konuda iki şirketin bilgi birikimlerini birleştirdikleri açıklandı Çok samimi bir havada geçen toplantıda bilgisayar sektörünün genel sorunları da gündeme geldi.

PARA ve GÜÇ

Gerçek dünyaya hoşgeldiniz! Para ve Güç sizi klavyenizin başından alıp, kimsenin kimseye acımadığı, paranın konuştuğu ve kaybedenlerin bir köşede yapayanlız öldükleri, her türlü sahtekarlığın, kumarın ve entrikanın meziyet sayıldığı yepyeni diyarlara götürecek.



- İlk Türk programcılık örneklerinden biri.
- Tamamı Tükçe
- Kullanışlı ikon sistemi
- 32 renk grafikler
- Sampled ses efekleri
- Açıklama kitapçığı

- Borsa, at yarışı, kumar gibi alt oyunlar
- Gelişmiş emlak ve inşaat sistemi
- Sahtekarlar için hapishane
- Bilgisayar kontrollü kira sistemi
- Arkadaş grupları için ideal
- Ailece zevk alabileceğiniz bir oyun





Genel Dağıtım ve Pazarlama

SAFA SOFT

Türkiye'nin her yerinde kitapçığı ve jelatin kutusu içinde

sadece 55.000TL.

İsteme adresi:

Maşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş,Istanbul

AUSTIN Bilgisayar'ın Türkiye Distribütörü SENA

Üstelik tecrübe ve

BİZCE SİZ BİR KRN ÇOK ŞEYLER









KRN 286/12

535 $

* 80286/12 İşlemci (CPU)
* 12/16 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
* 1 MB ./ 2 MB ana bellek std./max
* 1 adet 1.2/1.44 MB. FDD
* 2 seri 1 Paralel Port
* Hercules kart
* Mono monitör
* 101/102 Tuş Klavye
* Baby Case
* 200 W Güç Kaynağı

KRN 286/16

595 $

* 80286/16 İşlemci (CPU)
  16/20 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
* 1 MB./ 2 MB ana bellek std./max
* 1 adet 1.2/1.44 MB. FDD
* 2 seri 1 Paralel Port
* Hercules kart
* Mono monitör
* 101/102 Tuş Klavye
* Slim Case
* 200 W Güç Kaynağı

KRN 386/SX-16

690 $

* 80386/SX-16 İşlemci (CPU)
* 16/20 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
* 1 MB ./ 8 MB ana bellek std./max
* 1 adet 1.2/1.44 MB. FDD
* 2 seri 1 Paralel Port
* Hercules kart
* Mono monitör
* 101/102 Tuş Klavye
* Mini Tower Case
* 200 W Güç Kaynağı

KRN 386/SX-20

785 $

* 80386/SX-20 İşlemci (CPU)
* 20/27 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
* 1 MB./ 8 MB ana bellek std./max
* 1 adet 1.2/1.44 MB. FDD
* 2 seri 1 Paralel Port
* Hercules kart
* Mono monitör
* 101/102 Tuş Klavye
* Mini Tower Case
* 200 W Güç Kaynağı

KRN size benzersiz imkânlar sunuyor: Muhasebeden iş takibine, dosyalamadan döküme... Her konuda zamandan, elemandan ve kırtasiyeden kurtarıyor... Üstelik yedi değişik ürün yelpazesinden ihtiyacınıza en uygununu seçme avantajıyla...

Bilgisayar; şimdi de ekonomik model KRN'yi sunuyor size: fiyat üstünlüğüyle...

BİLGİSAYAR'LA YAPABİLİRSİNİZ!



40 MB HD için ilave fiyat	270 $
80 MB HD için ilave fiyat	440 $
125 MB HD için ilave fiyat	605 $
200 MB HD için ilave fiyat	966 $
VGA MONO EKRAN için ilave fiyat	115 $
VGA COLOR EKRAN için ilave fiyat	375 $
1 MB RAM için ilave fiyat	70 $
5,25 FLOPY için ilave fiyat	92 $

KRN 386/25
999 $

* 80386/25 İşlemci (CPU)
* 25/34.5 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
* 1 MB ./ 8 MB ana bellek std./max
* 1 adet 1.2/1.44 MB. FDD
* 2 seri 1 Paralel Port
* Hercules kart
* Mono monitör
* 101/102 Tuş Klavye
* Tower Case
* 230 W Güç Kaynağı

KRN 386/33
1095 $

* 80386/33 İşlemci (CPU)
* 33/58.7 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
* 1 MB./ 8 MB ana bellek std./max
* 1 adet 1.2/1.44 MB. FDD
* 2 seri 1 Paralel Port
* Hercules kart
* Mono monitör
* 101/102 Tuş Klavye
* Tower Case
* 230 W Güç Kaynağı
* 64 K. Cache Bellek

KRN 486/33
1750 $

* 80486/33 İşlemci (CPU)
* 33/58.7 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
* 1 MB./16 MB ana bellek std./max
* 1 adet 1.2/1.44 MB. FDD
* 2 seri 1 Paralel Port
* Hercules kart
* Mono monitör
* 101/102 Tuş Klavye
* Tower Case
* 230 W Güç Kaynağı
* 128 K. Cache Bellek

Türkiye Distribütörü:

sena bilgisayar

Şehit Muhtar Cad. No: 64/2 80090 Taksim-İstanbul
Tel: 235 82 82 (6 hat)

BAYİLERİMİZ

▶ **Adana** Bilgiçağ Tel: (71) 13 79 43 ▶ **Ankara** Deniztur Tel: (4) 117 72 08, Vega Bilgisayar Tel: (4) 231 06 78 ▶ **Burdur** Burbem Tel: (325) 14 170 ▶ **Bursa** Tempo Bilgisayar Tel: (24) 22 84 64 ▶ **Çorlu** Yaldız Bilgisayar Tel: (185) 22 570 ▶ **Denizli** Mudor Organizasyon Tel: (621) 39 213 ▶ **Elazığ** Biltem Tel: (811) 288 78 ▶ **Erzurum** Anadolu Bilgisayar Tel: (011) 35 568 ▶ **Gaziantep** Yöneliş Bilgisayar Tel: (85) 10 46 87 ▶ **İskenderun** Dos Bilgisayar Tel: (881) 18 996 ▶ **İstanbul** Albayrak Bilgisayar Tel: (1) 586 09 05, Bayındır Kırtasiye Tel: (1) 511 83 40, Fem Dersanesi Tel: (1) 516 25 70, Net Bilgi İşlem Tel: (1) 581 30 70, Okçu Elektro Market Tel: (1) 338 39 57, Sayım Ticaret Tel: (1) 589 26 18 ▶ **İzmir** Exor Bilgisayar Tel: (51) 19 20 35, Sosyal Bilgi İşlem Tel: (51) 55 63 68 ▶ **K. MARAŞ** Mim Bilgisayar Tel: (771) 14 120 ▶ **Konya** Akademi Bilgisayar Tel: (33) 12 23 52 ▶ **Ş. URFA** Vema Tel: (871) 21 008 ▶ **Tatvan** Söztek Bilgisayar Tel: (849) 24 52 ▶ **Van** Akdamar Bilgisayar Tel: (061) 15 593

Yeni bayilikler verilecektir.

SENA BİLGİSAYAR, BİR KURALKAN KURULUŞUDUR.

PANEL

SLIGHTLY MAGIC

Commodore64



Madem büyücüyüz, niye büyü yapamıyoruz? Bu noktanın aydınlantılmasını rica ediyorum.



Haaaa, büyü malzememiz olmadığından büyü yapamıyormuşuz meğerse. Büyücünün laboratuarına girince bu problemimiz halloluyor



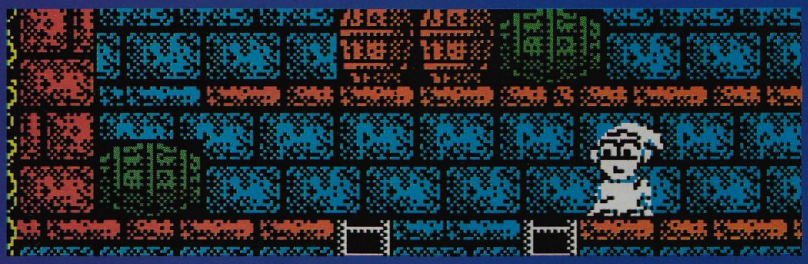
Mahzenler oyunun en tehlikeli yer olmasına rağmen aynı zamanda en çok yararlanacağınız yerler.

Biz prenses kurtarmaktan bıktık ama oyun firmaları bu klasik konudan nedense bir türlü bıkmıyor. Adı SLIGHTLY MAGIC olan oyunumuzda tek bir fark var, biz kılıçlı bir şovalyeyi veya baltalı bir barbarı değil,acemi bir büyücüyü yönetiyoruz. Kurtaracağımız prenses ise oldukça çirkin. oyun klasik bir dizzy uyarlaması ve oldukça sürükleyici. Kontroller tamamen joystick'le yapılıyor ve oldukça basit. Joy. sağ-sol sağa-sola ilerleme. Joy. aşağı eğilme. Joy. yukarı zıplamaya yarar. Fire ile eşya alma ekranını açarsınız. Ekran düzeni ise kısaca şöyle. Şişenin altındaki sayı haklarınızı, yıldızın altındaki sayı da topladığınız yıldız sayısını gösterir. Alttaki çubuk ise büyü enerjinizi gösterir.

Oyuna başlayınca bir sağ ekrandan kovayı alın ve tekrar ilk ekrana dönüp buradaki ejderin önünde kovayı bırakın. sola gidin ve buradaki kovayı alıp yine buradaki ejderin önüne bırakın.Bu sırada ejder tarafından kızarmış sosise çevirilmeyin.Ejderin arakasınıdan megafonle kovayı alın ve ekranın ortasından aşağı düşün. Sol tarafa zıplayıp taşları alın. Bir sağ ekrana geçin ve buradaki taş canavarının önünde taşları bırakın. tekrar ilk düştüğünüz ekrana dönün ve kafatasını alıp belli bir rutin ile parlayan yıldızlardan yukarı çıkın. Soldan mıknatısı alıp tekrar yıldızlarla yukarı çıkın ve üç ekran sağa gidin. Buradaki ufak platformu kullanarak bir ekran yukarı çıkın.Sağa gidin ve aşağı düşün burada mıknatısı bırakın. böylece bir iğneniz oldu. Tekrar mahzene düşün ve taş canavarının olduğu ekranda parlayan yıldızları kullanarak balonun yanına çıkın. Burada iğneyi kullanın ve bir ekran sola gidip yukarı çıkın. Sağa gidin ve büyücünün büyülü asasını alın. Tekrar mahzene geri dönün ve yukarı çıkın. Sağa gidin ve bu sefer yukarı çıkın. Buradaki korku büyüsünü alın ve sola doğru devam edin. Burada aşağı düşmemeye dikkat edin. Hayaletlerin olduğu ekranda dümdüz aşağı düşün. Sola zıplayın ve yan ekrana geçin. Buradaki kitaba değince büyülü asa ve büyü kitabının güçleri birleşiyor ve size büyü gücü veriyor. (güç çubuğu buradan sonra devreye giriyor.)

Şimdi tekrar iki hayaletin olduğu ekrana gelin ve hazır olan korku büyüsünü kullanın. Hayaletler kaybolunca buradaki duyma büyüsünü alın. Oyuna başladığınız ekrandan yakayı alın ve tekrar hayaletleri yok ettiğimiz ekrana gidin. Buradan aşağı düşün ve sola gidip yukarı çıkın. nöbetçilere değmeden

64'ler sayfa 14



duyma büyüsünü kullanın. Nöbetçiler size teşekkür edecek. Şimdi sola gidin ve yukarı çıkıp sağa doğru devam edin. Meşalelere mümkün olduğu kadar az değerek gidin ve pireyi alın. Dönerken yıldızları toplayın. Şimdi nöbetçilerin olduğu ekrandan sağa gidin ve devin önünde pire büyüsünü (ne demekse) kullanın. Dev sizi hendeğin karşı yakasına atacak. Buradan yıldızı alın ve aşağı atlayın. Şimdi hendeğin içindesiniz. Sola gidin ve tekrar geri dönün. yıldızı alıp tekrar sola gidin. Buradaki muz kabuğunun üzerinden atlayın. Bahçe kovasını alın ve sola devam edin. Balık büyüsünü alın ve geri dönün. Bu sefer en yukarı çıkın ve sola gidin. Duvara gelince aşağı inin. Şimdi sağa gidin ve makası alın. Tekrar hendeğe dönün ve bitkinin yanında bahçe kovasını kullanın. Bahçe kovasını tekrar alın ve büyüyen bitkiden sağdaki platforma, ordan da yukarı zıplayın. Yoldaki yıldızları toplayarak sağa gidin. Kedinin sarkıttığı yoyoyu makasla kesin ve sağ taraftaki akvaryumu alın. Geri dönün ve sarı zeminin üzerinde bahçe kovasını kullanın.

Aşağı düşünce hemen balık büyüsünü kullanıp balık olun. Üstten sola gidin ve patlama büyüsünü alın. Geri dönün ve bu sefer de aşağıdan sola gidin. Yukarı çıkıp yıldızları ve midyeyi alın. Geri dönün ve deniz anasına midyeyi verin. Açılan yoldan aşağı inin ve sola gidip patlatma levyesini alın. Şimdi yukarı çıkın ve gidebildiğiniz kadar sağa gidin. Buradan aşağı inin ve sola gidin. Geldiğiniz yerde patlama büyüsünü kullanıp aşağı inin. Sağa gidin (sakın ha aşağı düşmeyin.) Mumu ve kuş büyüsünü alın. Aşağı düşün ve sola gidin. Orman cinlerinin olduğu ekranda mumu bırakın. Sola devam edin ve tüyü alın. Uçma büyüsünü kullanın ve sağa doğru uçun. Eve girin ve uçarak su tabancasını alın. Tekrar sola gidibildiğiniz kadar gidin ve üç ejderhanın duman çıkarana su tabancasını verin. Anahtarı alın ve yukarı uçun. Buralarda gezip ölü fareyi alın. Eve gidin ve anahtarı kullanıp aşağı inin. Kedilerden alttakinin kafasına fareyi bırakın. Görünmez mürekkebi alın ve tekrar evden çıkıp yukarı uçun. Burada kaşığı alın. Sola devam edin ve görünmezlik büyüsünü alın. Şimdi tekrar sola devam edin ve yemek büyüsünü alın. Eve geri dönün ve kazanın sağında yemek büyüsünü kullanın. Böylece buradaki Masal kahramanları Hansel ve Gratel canlanıcak ve yol açılacak. Ormana dönüp madeni parayı alın ve açılan yerden sağa gidin. Kuyunun üstünde parayı bırakın. Aşağı inince sola gidin ve aşağı atlayın. Soldan aşağı devam edin ve geldiğiniz yerden sağa atlayın. En sağdaki küçük çıkıntıdan sola atlayarak aşağı düşün. Sola gidip güneş yağını alın. Tekrar aynı yollardan küçük çıkıntının üstüne gelin. Bu sefer dümdüz aşağı atlayın ve canavarın yanında güneş yağını bırakıp oyunu bitirin.

Oyun türünün oldukça iyi bir örneği. Tek sorunu grafiklerinin biraz kötü olması. Oyun oynanmaya başladıktan kısa bir süre sonra insanı feci sarıyor ve asla bitirmeden bırakamıyorsunuz. Ben yine biraz hevesinizi kırayım, oyunun son ekranı yok.

EVRİM ÖNAL
ŞIVAN OKÇUOĞLU



Oldumolası kedilere gıcık olurdum, Slightly Magız oynadığımdan beri iki kat daha fazla gıcık oluyorum.



Buraya nasıl çıktık? Hadi çıktık, nasıl ineceğiz? Tartışmalar sürüyor...



Aşağı insek hayaletler, yukarı çıksak canavarlar, burda dursak nasıl olur?



Mutlaka aşağı ulaşmanız gerekiyor. Biraz platform kabiliyeti, biraz zeka ve oldukça fazla şansa ihtiyacınız var.



Boyumuzdan büyük düşmanlara bulaşınca sonumuz haliyle acı oluyor. Bu şahsı geçmek oldukça zor (tabi çözümü okumazsanız).

SPELLBOUND DIZZY

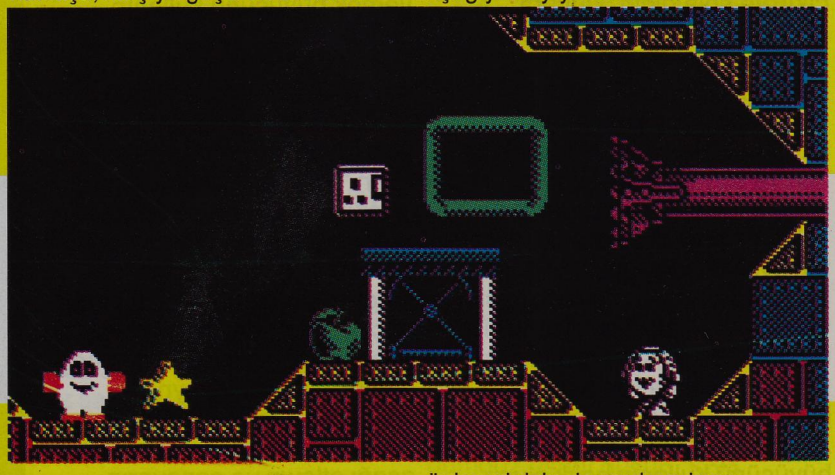
Commodore64

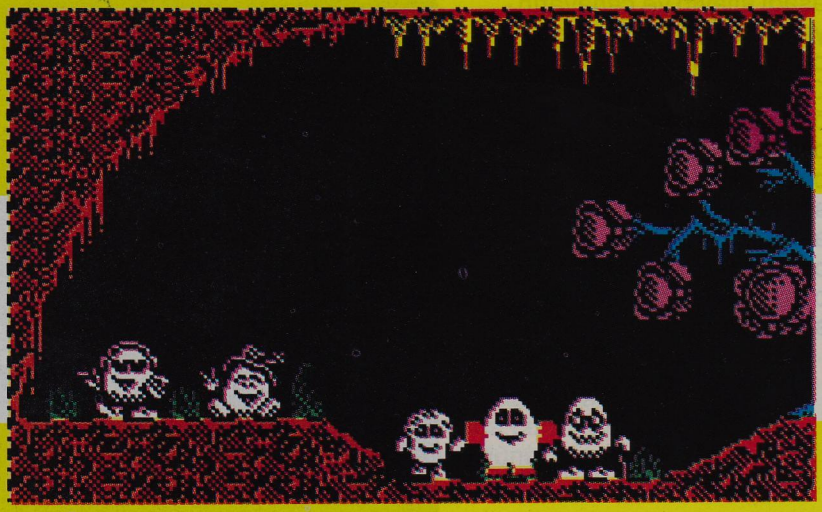
Sevimli ve aptal yumurtamız tekrar geri döndü. Hem de bir oyunla değil iki oyunla. Bu da demek oluyor ki, iki kere çıldıracağız. Şimdi açıklayacağım bölümde bütün sülalenizi kurtarmanız ve onları kendi ülkenize göndermeniz gerekiyor. Bunun içinde bir büyücüden yardım almanız gerekiyor. Lafı fazla uzatmadan oyunun açıklamasına geçelim. Yalnız size hatırlatmam gereken birşey daha var. Oyun, joystick ile değil klavyeden oynanıyor ama sakın bunu bir dezavantaj olarak düşünmeyin. Elimiz alıştıktan sonra ne kadar yaralı olduğunu anlayacaksınız. Fazla zorlanmamanız için size kontrolleri de veriyorum:

Z: Sola
X: Sağa
Space: Zıplamak
Return: Birşeyi almak, bırakmak ve konuşmak için kullanılır.

Oyuna başladığımızda soldaki kolu öbür tarafa geçirin ayrıca etrafta gördüğünüz meyva ve yıldızları muhakkak alın ayrıca bunlar bazı şeylerin arkasında da saklanmış olabilir. Şimdi yolunuz açıldı. Yukarıdaki arkadaşınızla konuştuktan sonra bu ekrandan çıkın ve kendinizi boşluğa bırakın, korkmayın burası rüzgar boşluğudur. Rüzgarda alttan estiğine göre matematiksel ve bilimsel olarak yukarı çıkarsınız. Buradan sola gidin büyücüyle konuşun (Bu büyücü de Omay gibi şişko) ve soldaki taşlardan iki tane alarak yerin altına inin. Soldan ikinci boşluğa girin. Buradan da çimento torbasını alın ve tekrar dışarı çıkarak karşıya geçin. Kovayı alarak suyun kenarında kullanarak suyla doldurun. Aynı yerde çimentoyu kullanın. Şimdi su katılaştı, karşıya geçerek buradaki torbayı alın. Daisy ile konuşun, size verdiği şemsiyeyi büyücüye götürün. Böylece Daisy kurtuldu. Diğerlerini de kurtarırken aynı şeyi tekrarlıyacaksınız. Ayrıca demin aldığınız çantanın ne işe yaradığını söyliyeyim, o daha fazla eşya taşımanızı sağlıyor.

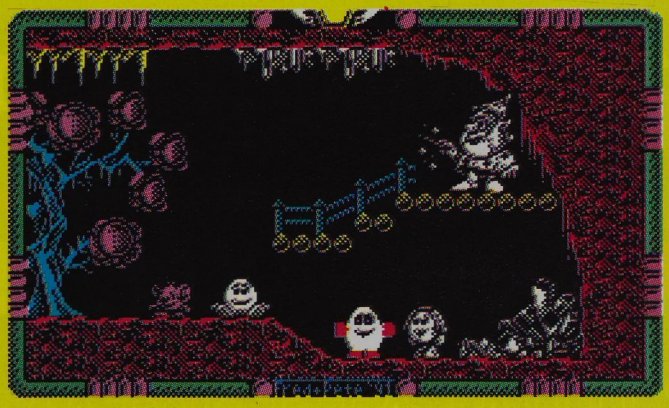
Evet, devam edelim. Elinizdeki herşeyi bırakın birtek şemsiye kalsın. Sağ tarafa ilerleyerek kendinizi boşluğa bırakın, yukarıdaki buluttan sağa atlayın yalnız dikkat edin. Buluttan devamlı aşağıya kayıyorsunuz. Bunu önlemek için devamlı zıplayın. Buradan sağa ilerleyin, çekici ve fishing net'i alın. Sol aşağıya inin. Yolu kapatan taşı çekiçle kırın ve aşağıya inin. Dozzy'den "Sinclair ZX81"i alın.(Ne demekse) Buradan çıkmak için trampeti kullanın aynı şekilde Dozzy'yi de kurtarın ve onun verdiği aleti bir köşeye bırakın. Çünkü bunu nerede kullanacağımızı bulamadım. Tekrar dört tane taş alarak, aşağıya inin. Baktınız daha inemiyorsunuz sola geçin buradaki çiçeği alın. Taşları

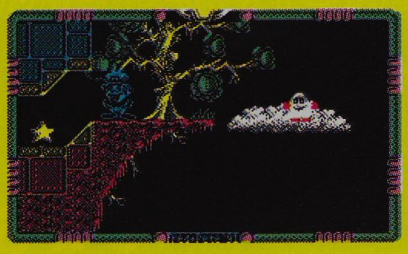


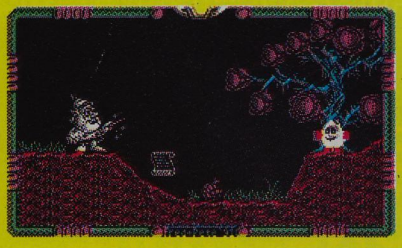


bırakarak yukarı çıkın ve taşların olduğu ekrandaki mantarı kullanarak sağ üstteki buluta atlayın. Bu buluta çıkabilmek için ritmik şekilde Space'e basın. Buradan da sağdakine, üsttekine ve soldakine atlayın. Buradaki adama çiçeği verin. Oda size bu iyiliğiniz karşılığında size bir kavanoz verecektir. Eeee balları en çok hangi hayvan sever. Hey durun! Bana değil, aşağıdaki ayıya vereceksiniz. Oda bunun karşılığı olarak yolunuzdan çekilecektir. Grand Dizzy'le konuşun onun size verdiği şey ile diğer eşyaları alarak yukarı çıkın. Grand Dizzy'i de kurtardıktan sonra yukarıdaki adamın yanına gidin ona Talisman'ı verin. Şimdi yolunuzdan çekilecektir. Aşağıya inin ve soldaki veletle konuşarak diğerleri gibi onuda kurtarın. Ah, afedersiniz birşey unuttum yolunuzun üzerindeki ezici aleti durdurmak için 'Strong Jack'i kullanın. Aşağıya indiğinizde su dolu kovayı alın ve tekrar yukarı çıkın bu sefer aşağıya inmeden sola ilerleyin. Kovayı musluğun altına bırakın ve kolu ters yöne çevirin. Demin bıraktığınız su buharlaştı ve bulut oldu. Sizde tabi bu bulutlardan yararlanarak yukarı ve sağa gidin, soldaki aletin üstüne çıkmanızı ve aşağıya atlamanızı hiç tavsiye etmem. Neyse, Doray'la konuştuktan sonra balık yemini alarak onu da kurtarın. Darısı bizim başımıza. Şimdi yardım edeceğimiz şey Omay'ı tanıyanlara pek yabancı gelmeyen bir yaratık; bir balina. Aralarındaki tek fark Omay'ın biraz daha büyük oluşu. Evet, balinaya balık yemini atınca oda su yüzünde yüzmeye başlıyor. Onun üstünden yürüyerek karşıya geçin ve tornavidayı alın. Hemen hemen oyunu bitirmek üzereyiz. Kurtarmamız gereken bir kişi kaldı. Bundan sonrası artık çok basit, gerisini size bırakıyorum. Evet, yazımı burada kesmem gerekiyor ama bazı şeylere değinmeden geçemiyeceğim. Mesela oyunun grafikleri yine tek renkli ve de sizden başka hareket eden sprite yok. Ayrıca oyunda süper zor bir oyun. Yazımın başında size bir Dizzy'nin daha geldiğini söylemiştim. Ayrıca birde Slıghtly Magıc var. Bu iki süper oyunu bitirdiğimde tam açıklamalarını size vereceğim. Tekrar görüşmek üzere.

ŞIVAN OKÇUOĞLU



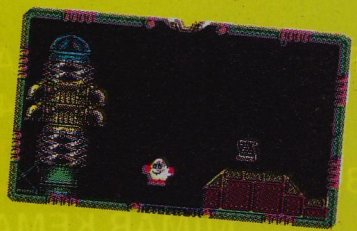












BULUTLARIN ÜZERİNE ÇIKIN

SKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

İMALAT-İTHALAT-TOPTAN-PAREKENDE

ELEKTRONİK ÜRÜNLERİMİZ

- 512 K EK RAM
- 1-1.5-2 MB RAM KART
- MULTI ICE AMIGA
- 5.25 DRIVE
- 3.5 DRIVE
- AMIGA MIDI INTERFACE
- AMIGA MONO-STEREO
- SOUND SAMPLER
- MULTI ICE 6 PROFESSIONAL
- MULTI ICE III
- FREEZE MACHINE II
- ICE MACHINE II
- FINAL II
- DOLFHINDOS
- DESTEK TAPE
- SES DIGITIZER
- EPROM PROGRAMLAYICI

DİĞER ÇEŞİTLERİMİZ

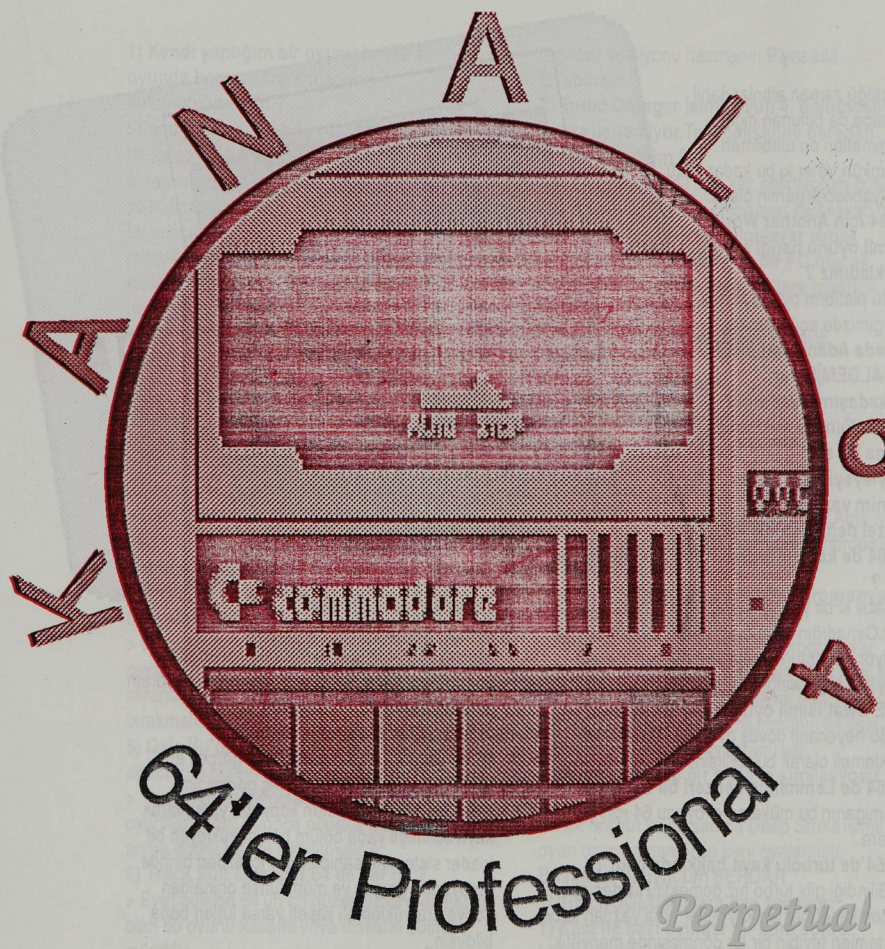
- JOYSTICKLER
- DİSKETLER
- DİSKET KUTULARI
- MOUSE
- MOUSE PAD
- EKRAN FİLTRELERİ
- ADAPTÖRLER
- KASETLER
- HER TÜRLÜ AKSESUAR

CAZİP FİYATLARLA
İTHALATCI ve İMALATCIDAN
DİREK SATIŞLAR

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

MERKEZ : EBUZZİYA CAD. ÖZGİRAY PASAJI KAT: 1/32 Bakırköy / İST.
Tel.: 542 52 49 - 583 54 03 FAX : 583 54 03

ŞUBE : RAINBOW Bilgisayar
MİMAR KEMALETTİN CAD. NO: 37 - 1 SİRKECİ / İST.
Tel.: 526 58 27



Merhaba !!!... Sıcak yaz günlerinde bilgisayarları başında ter döken vefalı okuyucularım ile bir kez daha buluşmak hoşuma gitti. Evet sevgili 64 kullanıcıları nasıl gidiyor ??..Neler ile uğraşıp neler yapıyorsunuz acaba ?

Dostumuz 64 defalarca olduğu gibi bir yaz daha bizi meşgul ediyor ve eğlenmemizi sağlıyor değil mi ?.. Kim bilir belki büyük bir çoğunuz yavaş yavaş Amiga alma hazırlıklarında veya kasetin var mı, derdin var felsefesini savunarak oyun salonlarında sıra peşindeler.. Zevk sizin, zaman sizin bilemem ve karışamam ama bir 64 kullanıcısı (ve en büyük hayranı, savunucusu) olarak benim 64'e olan ilgim bu günlerde doruklarda.. Benim bu ilgimi körükleyen şüphesiz bu makinanın yaratıcılığı.. Basit veya zor oyunları,kolay programlama olanakları (bakın olay grafik çizimi demiyorum zira belki de 64 en zor grafik çizim olanaklarına sahip bilgisayardır) ve en önemlisi birazcık bilinçlenmiş herkesin bu makinada yaratıcılığını göstererek bir şeyler yapması.. İşte bu aylarda piyasaya verilmiş olan bir çok türk programcıların oyunlarını görüyorsunuz.. Bunların bir çoğu hatta tamamına yakını Amiga. Ama istedikleri kadar kızsınlar bence Amiga'da oyun yapmak hele hele Amos gibi mükemmel ve kullanımı çok kolay bir derleyici ile gerçekten 64'e oranla çok basit. Kaldı ki Deluxe Paint gibi mükemmel bir çizim programı ile çabucak grafik yapmak gibi bir avantajları da var.Her neyse biz fazla Amiga'ya bulaşmayalım ve piyasada 64 için çıkan bir kaç programa göz atalım.

Bunlardan biri halen satılmakta olan ilk oyun örneklerinden ÖLÜM MAKİNESİ.

Oyunun programcıları Erkan Doğan, Serkan Doğan ve Yavuz Ercil. Oyunun grafikleri Taner Kaya'ya, müziği ise Dr Ali Özçelik'e ait. 64'de yıllar önce tutku ile oynadığımız Commando isimli oyunun mübtelaları bu oyuna da bayılacaklardır şüphesiz. Eklemek istediğim bir başka konuda yaklaşık altı aydır sizlerinde haberi olduğu ROCKER MEN isimli oyunumuzun demosu bitti. Henüz bir eleştiri almadım ama hepinizin iyi veya kötü eleştirilerini bekliyorum. Biliyorum çoğunuz böyle bir oyunun 64'de eksikliğini hissettiniz. Ama şu konuda ısrarlıyım ki eğer bu demoyu bir parça beğendiyseniz daha hiç bir şey görmediniz zira asıl tenikleri ve bir çok ekranı programın kendisine sakladık. Fazla lafı uzatmadan hemen ayın Dedi ve Kodu'larına geçelim.

1) Yaz tatili gelince bir çok bilgisayar kullanıcısı ellerinde bulunan sistemleri geliştirmeyi veya yeni bir sistemle değiştirmeyi düşünür.Bir başka değişle yaz aylarında bilgisayar satışı önemli ölçüde artar.Siz 64 kullanıcıları tabir yerinde ise rüyalarınızın bilgisayarı Amiga almak için çırpınır Amiga kullanıcıları ise PC bilgisayarlarının etrafında dönerler.Evet konumuz PC ve Amiga. Gerçi Bahadır geçen ay bu iki aleti karşılaştırarak sizi önemli ölçüde aydınlattı ama siz Amiga kullanıcılarını bir kez daha uyarmakta fayda var.Amiga'nızı satmayın.Evet yanlış duymadınız.Amiga 500 o harika alet,SVGA grafik kartlı, bilmem kaç Megabyte Harddiskli bir PC'ye bile değişilmez.Sebebleri mi ? O kadar çok ki anlatmak bile bu sayfaları doldurur aslında.Ben tek bir söz söyleyeceğim.Eğer siz bir parça olsun platform ve arcade oyunlarına düşkünseniz almanız gereken bilgisayar (veya sahip olduğunuz) AMIGA'dır.Eğer illada bir PC diye tuttururseniz o zaman mali gücünüz yeterse mutlaka ve mutlaka eski bilgisayarınızı satmadan alın.Çünkü bir zaman gelecek ve ona ihtiyaç duyacaksınız.

2) Konumuz Commodore 64 ve Disk Driver. Evet bir çok arkadaşımız kasetli 64'lerini bir kenara bırakarak Amiga bilgisayar saflarına katıldı.Güzel belki oyunlarda kalite yükseldi, bekleme sorunları sona erdi.Ama ya eksik kalan bilgilere ne olacak. Eğer siz bir parça olsun programcılık ile ilgilenmiyorsanız ne ala. Ama ben iyi bir programcı olacağım, ürünler ortaya çıkaracağım diyorsanız lütfen ama lütfen bir disk driver alın.Evet bir Disk Driver şart. Programcılık, utility'ler ve çeşit çeşit oyunlar için. İnanın kasetten driver'a geçtiğinizde büyük bir rahatlık hissedecek, büyük klasiklerin disket versiyonları ve bin bir çeşit süper oyunlar ile karşılaşacaksınız.Bu lafım ise Commodore 64'lerini bir kenara atmış olanlar için. Siz siz olun driver kullanmadan asla 64'ü terketmeyin.Haydi kaset kullanıcıları babanızı bu yaz driver almak için ikna edin.Unutmayın driver almak için mutlaka bir sebebiniz vardır.

3) Kanal 64'ün başında da okuduğunuz gibi çağımız yaratıcılık çağı.Tabii biz de bu akımın içindeyiz.Durum böyle olunca da yeni yeni fikirlere ve yardımcı arkadaşlara ihtiyacımız var. Eğer Commodore 64'de grafik ve müzik gibi yetenekleriniz varsa, çalışmalarınız hakkında kısa bilgi verin ve adresime bir mektup yazın. Kim bilir belki büyük bir proje de bizimle beraber çalışma imkanınız doğar.Amatör, profesyonel herkes için bu kapı açık.(Disk Driver'ı olanlar tercih edilir)

4) Son konumuz benim için hayati önem taşıyor. Sizler bana bir çok disketler, kasetler ve posta pulları yolluyorsunuz.Ne için ? Oyun çekmek, grafik programları çekmek için. **Lütfen ama lütfen bu tutumunuza son verin.** Zira istediğiniz programların hepsi satılabilir nitelikte ve benim bunları ne çekmeye ne de satmaya hakkım var.Eğer söz verdiğim gibi bir sprite editör istiyorsanız ne ala ama işi bazılarınız gibi oyuna dökerseniz üzgünüm disketlerinizi kaybettiniz.Bu arada sprite editör isteyipte hala eline geçirememiş olanlar bir parça daha beklesinler, editörler yolda. Oyun konusunda istekli olanlarda defalarca belirttiğim gibi Beşiktaş Bilgisayar ile iletişim kursunlar.Orada ödemeli istekleriniz için yanıt vereceklerdir. Unutmayın oyun çekimi yapmıyorum....

Evet daha fazla sizleri bekletmeyeyim, evet merakla beklediğiniz Ayın Mektupları işte karşınızda:

İlk mektubumuz yeni bir isim İstanbul Bakırköy'den ÖZGÜR ÖZKAN'dan:

1) 64'de Future Wars, Operation Stealth gibi arcade adventure ya da Larry ve King Quest gibi adventure oyunları var mı, var sa bunları kasette nasıl temin edebilirim ?

>Bu tip oyunlar gerek Amiga'da gerekse PC'de en çok ilgi çeken oyun türleri. Dolayısıyla 64 kullanıcılarında kendi bilgisayarlarında bunları görmek istiyorlar.Ama 64 hafıza bakımından bu tip oyunların programlanmasının hemen hemen imkansız olduğu bir makine.Ama zamanında Lucas Film imkansızı başarmış ve bize yıllar boyu zevkle oynayacağımız iki oyunu

bağışlamış.Maniac Mansion ve Zak Mak Kraken... Ama bu iki mükemmel oyunu oynaman için bir disk driver'a sahip olman şart. Üzülerek söylemeliyim ki bu ve bunun gibi bir çok güzel oyunu oynaman için bir driver alman şart.

2) Bölümünüze gelen bütün mektupları cevaplıyormusunuz ?

>Eğer bir mektup yazılmışsa ve benim elime geçmişse mutlaka ama mutlaka yayınlanır. Yalnızca Kanal 64 köşesini takip etmeniz yeterli. Yani yazmış olduğunuz bir mektup bazen elimde olamyan nedenlerle üç ay sonraki dergide bile basılabilir. Mektupların tamamını ise yer darlığı sebebinden yayınlamam takdir edersiniz ki imkansız. Bu yüzden sorularınızın tamamını bilgisayar ile ilgili tutarsanız çok daha iyi olur.

3) Bakırköy'de oturmama rağmen sizin çıktı dediğiniz oyunlara aylardır sahip olamıyorum.Ya ben cahil kalmışım yada buradaki bilgisayarcılarda iş yok.Oyunları zamanıda ve sağlam temin edebileceğim bir yer söylermisin ?

>Bizim dergide açıkladığımızher oyunu derginin hemen aşağısında bulunan Beşiktaş Bilgisayar'dan elde edebilirsin. Bu arada senin sorunun cahilliğinden değil gerçekten bazı bilgisayarcıların 64'ü boşlayarak işe yaramadıklarından.

4) Star Trek oyunundan hiç bir şey anlamadım.Lütfen yardım !!!

>Bu güzel oyunun tam açıklamasını 18. sayımızda (Eylül 89) bulabilirsin.

5) War in the Middle Earth oyunundan da hiç bir şey anlamadım.

>Doğrusunu söylemek gerekirse piyasada yaygın halde bulunan tek parça versiyonu kesin bozuk.Oyun ara yüklemeli olmalı bence.

İkinci mektubumuz Eskişehir'den EDİZ ŞAYKOL'dan:

1) Pirates'ta kasabaları ele geçirdiğinde sadece altınları mı alabilirim ?

>Microprose'un bu güzel oyunun da kasaba düştüğü zaman altınlar dahil kasaba da bulunan diğer ganimetleri de alabilmen mümkün.Yeter ki bu kadar yükü taşıyabilecek gemin olsun.

2) 64 için Another World isimli oyunu hangi sayıda açıkladınız ?

> Bu platform oyunu henüz dergimizde açıklanmadı.

Sırada Adana'dan EREN ERALDEMİR var. Arkadaşımız yazısının çirkinliğinden yakınmış. Sana bir şey söyleyeyim mi ? İnan benim yazımda hiç güzel değil.Sen hiç takma..

1) 64'de kasette arcade veya adventure var mı ?

> Tabii ki bir yığın arcade ve adventure oyunu var.Oynadığın çoğu oyun zaten arcade türüne giriyor.Adventure konusuna gelince al sana Kayleth,Nightwing, Wolfman..

2) E-Swat isimli oyun 64'de var mı ?

> Bu heyecanlı dövüş oyununu kasette ara yüklemeli olarak bulabilirsin.

3) 64'de Lemmings benzeri bir oyun var mı ?

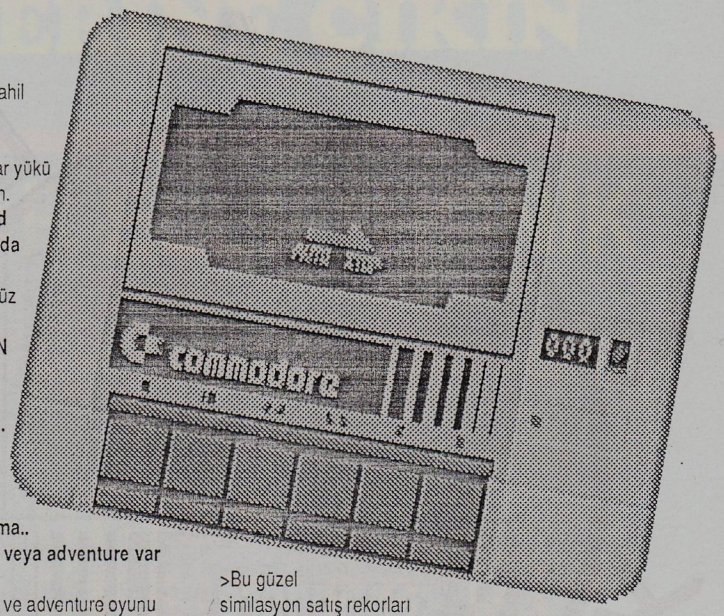
>Amiganın bu mükemmel oyunu 64 için çıkmak üzere..

4) 64'de turbolu kayıt hakkında bilgi ?

> Bilindiği gibi turbo hız demektir.Hız denince zaten kaset baştan kaybeder ama yazılan turbo sistemleri teyibin bir tur dönmesinde manyetik banta daha çok bilgi yüklü olduğundan daha fazla bilgiyi tek sayaçta almaktadır.Böylelikle oyunlar normal kayıt ile kıyaslanamayacak çabuklukta yüklenmektedir.

Şimdi de CENK YAVUZ ve soruları ...

1) Fighter Bomber gibi kaliteli bir similasyonu kasette nereden temin edebilirim ?



>Bu güzel similasyon satış rekorları kırdığından hemen hemen bütün bilgisayarcılarda bulman mümkün. Nerede oturduğunu yazmadığından yardım edemiyorum ama bulamamana da şaşırdım doğrusu.

2) Last Ninja III kasette var mı ?

>Doğrusunu istersen bu oyunun gerçek ara yüklemeli versiyonunu ben hiç görmedim. Kasette gördüğüm bütün kopyalar ya kırılarak kayıt edilmişti yada bölüm bölüm yükleyen bir loader sistemine sahipti.Eğer içinizden birinde bu oyunun gerçek ve mümkünse orjinalden kopya ara yüklemeli kaseti varsa lütfen bana bildirsin..

3) Ara yüklemeli oyunları kopya edebilecek bir kartuş Türkiye'de mevcut mu ?

>Böyle bir kartuşa henüz yutdışında da rastlamadım. Yani böyle bir kartuşun varlığı söz konusu olamaz.Ama disketten diskete ara yüklemeli oyunları çeken kartuşlar var tabii.

4) Kasette Gunship kadar güzel bir helikopter similasyonu var mı ?

> Eski bir oyun olan Toma Hawk seni oyalayabilir sanırım.

5) Sizden oyun temin etmem mümkün mü ?

>Bu konudaki isteklerini Beşiktaş Bilgisayara iletirsen benden daha çok yardımcı olacaktır sana.

6) Bana eski oyunları temin edebileceğim bir yer söylermisin ?

>Konu eski oyunlar olursa yegane başvuracağın yer yine Beşiktaş Bilgisayardır.

7) İlk sayınızı derginizden temin edebilirmiyim ?

> İlk sayımız çıktığı aylarda yani 1988'de tükendi.Tabir yerinde ise o sayı antika değer taşıyor. Bu arada hemen aklımdayken ekleyeyim eksik sayılar sayfasında birinci sırada yer alan Mayıs 88 sayısı 2.sayımız olup, hesaplamalarınızı yaparken birden saymaya başlamayın sakın.

Sürekli konuğumuz MR BYTE yine bana bir mektup göndermiş, bunla yetinmeyip iki disket ve bir miktar para göndermiş.Sorulara geçmeden önce bu disketler ve parayı niçin yolladığını pek anlamadım. Sanırım GAC ve çizim programları için. Ama üzülerek söylemeliyim ki bunları çekme hakkına sahip değilim.Eskiden bir kaç kişiye çekim yapmış olsamda piyasada orjinalleri bulunan bu programları çekmek sanırım haksız rekabet oluyor.

Bu seferki programımız Advanced Art Studio ile çizilmiş resimleri ekrana basan basic bir program. Programı yayınlamamdaki amaç hem isteklerinizi karşılamak hemde basic ile resim ekranlarının nasıl basıldığını göstermek. Ayrıca 500 numaralı satırdan itibaren normal karakter ekranına nasıl dönüleceğide anlatılmış. Eğer kaset kullanıcısı iseniz yapmanız gereken 110 numaralı satırda yazılı bulunan Load B$,8,1 komutunu Load B$,1,1 olarak değiştirmektir. Bu arada programı O.C.P. Art Studio veya Art Studio'nun değişik bir versiyonu ile uyumlu olarak çalıştırabilmek için 60 numaralı satırın sonunda tırnak içinde verilen MPIC ekini PIC olarak değiştirmeniz lazım. Son olarak 10. satırda parantez içinde verilen 16 Space yazısı ile ifade etmek istenen burada 16 kez space tuşuna basmak olmalıdır. Yani 16 kez aralık vereceksiniz. Acemi programcılar için bir kez belirtmekte fayda var.

```
5 P= P+1: IF P>1 THEN GOTO 200
10 SP$=" 16 <SPACE> "
20 PRINT: PRINT: PRINT
30 PRINT "ADVANCED ART STUDIO - SCREEN LOADER"
40 PRINT: PRINT
50 INPUT "NAME OF PICTURE"; A$
60 A$= LEFT$ (A$+SP$,12)+"MPIC"
70 FOR I=1 TO 16: A=ASC (MID$(A$,I,1))
80 IF (A>=192) AND (A<=223) THEN A=A-96
90 B$= B$+CHR$ (A): NEXT I
100 PRINT: PRINT "LOOKING FOR "; B$;""
110 LOAD B$,8,1
200 POKE 53272, PEEK (53272) OR 8
210 POKE 53265, PEEK (53265) OR 32
220 POKE 53270, PEEK (53270) OR 16
300 D=1024:S=8000+8192
310 FOR I=0 TO 999:POKE D+I, PEEK (S+I):NEXT
320 D=55296: S=8000+8192+16+1000
330 FOR I=0 TO 999: POKE D+I, PEEK (S+I): NEXT
400 POKE 53280, PEEK (17192)
410 POKE 53281, PEEK (17193)
500 GET A$: IF A$="" THEN 500
510 POKE 53265, PEEK (53265) AND (255-32)
520 POKE 53272,PEEK (53272) AND (255-8)
530 POKE 53270, PEEK (53270) AND (255-16)
540 PRINT CHR$(147): POKE 53280,14: POKE 53281,6
```

1) Kendi yaptığım bir oyunu başka bir oyunda bonus ekranı olarak kullanabilirmiyim ?

>Bunu yapman tümüyle yaptığın ana oyunun hangi adreslere yerleştiğine bağlı.Yani bonus ekranı olarak kullanacağın oyun çok çok basitse ve hafızada çok az ywr kaplıyorsa kullanılmayan bir adrese bu programı atarak çalıştırman mümkün.Yok eğer bonus oyunu da ana oyun kadar kaliteli ise bu seferde yapman gereken ana oyunun değişkenlerini aşağı bir adrese atarak bonus oyunu nu hafızaya yeniden yükleyerek (ara yükleme) çalıştırmak olmalı.

2) PC'deki gibi show'a dayalı resimler 64'de var mı ?

> Evet her türlü resim Show'ları 64'de var ama bulması fevalade zor.

3) Bir resmi nasıl dijitize edebilirim ?

> Bunu başarman için bir digitisizer (scanner) bulman lazım.Üzülerek söylüyorum ki paran olsa bile 64 için bir scanner bulmak oldukça güç.

4) DeJa Vu'da eşyaları inventory'e nasıl taşıyabilirim ?

> Bunun için ilk önce pointer'ı taşıyacağın eşyanın üzerine getirip ateşe basılı tutarak ekrandan çıkarıp inventory ekranının üzereine bırakmalısın.

5) Deja Vu'da mahsendeki gizli kapıyı nasıl açacağım,şişeyi nasıl açacağım ?

> Yanlış hatırlamıyorsam (DeJa Vu ilk oynadığım oyunlardandır) ilk önce operate deyip daha sonra doğru şişeye clicklemelisin.

6) Track Suit Manager 64'de var mı ?

> Evet belkide 64'ün en güzel futbol menejerliği olan bu oyunu kasette veya diskette bulman mümkün.

7) Commodore 64'de çift kafalı driver var mı ?

> Evet orjinali Commodore 128 için olan 1571 driver'lar çift kafalıdırlar.

Sırada yine sadık okuyucularımdan İzmir'den EMRE KUDUĞ var.Zannedersem Emre'ye karşı mahcubum zira yazmış olduğu bir çok mektubu biriktirdim ve yayınlamadım. Herhalde şu sorularıda sen en az iki ay önce sormuştun Emre.Ama inan bana gelen her mektubunu ilgiyle okuyor ve isteklerini yerine getirmeye çalışıyorum.Bak GAC'ın açıklaması geçen ayki utility köşesinde. Sabret ileride Amica Paint'e de sıra gelecek.

1) Amica Paint'in ingilizcesi yok mu ?

>Amica Paint ilk önce almanca çıktı. Daha sonra ise ingilizce versiyonu hazırlandı.Piyasada bulabilirsin.

2) Turbo Charger isimli oyun 4. bölümden sonra ilerlemiyor.Tam çalışanını nereden temin edebilirim ?

> Temin konusunda son kez belirtiyorum bütün ihtiyaçlarınızı Beşiktaş Bilgisayar karşılayabilir.

3) Ben bu yaz yeni bir bilgisayar almak istiyorum ve bu bilgisayar bir PC olacak. Acaba mouse portu olan PC'lere joystick takılabilir mi ?

>Evet bu porta PC uyumlu bir joystick takabilirsin.

4) Amiga mouse'u PC'ye uyar mı ?

> Hayır Amiga mouse'u yalnızca Amiga içindir.

5) Alacağım PC'de ne tür özellikler aramalıyım ?

> Bir PC almadan önce iki sayı evvel yayınladığımız PC Market yazısını oku.Ama iyi bir seçim bence 80386 en az 40 MG harddiskli ve renkli VGA kartı olan bir PC'dir.

6) Amiga'daki Diskdoctor isimli programın benzeri 64'de var mı ?

> 64'de de disk doctor isimli bir program var ama işlevi daha başka. Amiga'daki program ise her yönden bozulan diskleri tamir ediyor. Underground Network isimli firmanın 64'deki diskleri tamir eden bir programı var.

7) 64'de herhangi bir biplane similasyonu var mı ?

> Pek hoşnut kalmasamda Deep Strike isimli bir oyun uzun zaman önce beni oyalamıştı.

Başka bir okuyucum SERDAR TÜRKEROĞLU Ankara'dan soruyor:

1) Kasette bazı oyunlar bir süre sonra kitleniyor.İlla disket mi almam lazım ?

> Bu tip oyunlar büyük ihtimal disket oyunlarıdır ve kasete tek bölümü çekilmiştir.Yani kurtuluş bir driver almaya bakar.

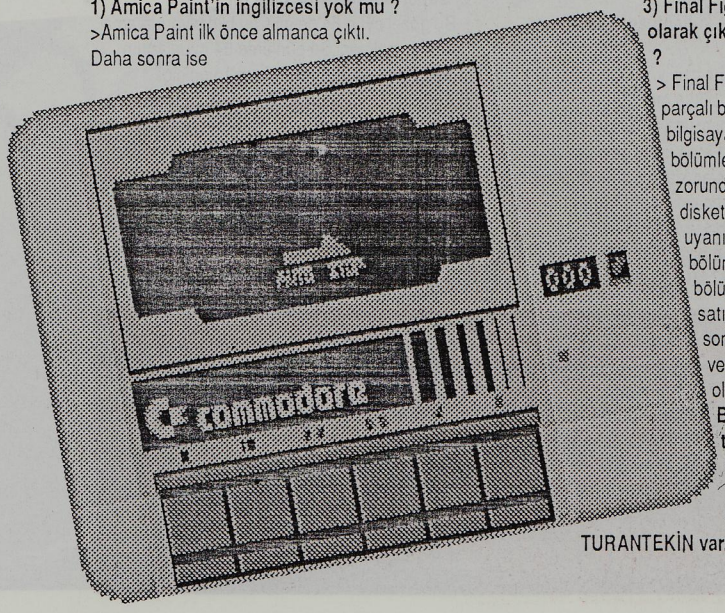
2) Diskette Crack Versiyon oyunların bozulmaları mümkün mü ?

> Her şeyden önce bilmen gereken bütün oyunların bir Crack Versiyon olmalarıdır.Eğer oyun orjinal ve kutulu değilse bu adı alır.Genelde swapper'lar (oyun dağıtıcıları)oyunları bozuk olarak dağıtmazlar.Oyun bozulmuşsa ya hatalı çekim yapılmıştır ya da bilgisayarcıda kötü şartlar altında bekleyen disket bozulmuştur.Ama kasette çoğu kez görülen bu tip olaylar diskette pek ender görülür.

3) Final Fight ara yüklemeli olarak çıkmış.Bu ne demek ?

> Final Fight bildiğin gibi parçalı bir program yani bilgisayar oyunun belli bölümlerini yüklemek zorunda.Oyun ilk olarak diskette geldiğinden bazı uyanık bilgisayarcılar her bölümü ayrı ayrı kırarak bölük pörçük olarak satıyorlardı. Daha sonra ara yüklemeli versiyon çıkınca olay oldu.

Bu ay hep tanıdıklardan gidiyoruz.Sırada Bursa'dan OSMAN UYGAR TURANTEKİN var.



Evet arkadaşlar... Bu ayda bir takım Poke ve hilelerimiz var.Bu poke'ları girmek için Multi Ice serisinden bir kartuşa sahip olmak şart.

UNDERGROUND: POKE 5877, hız (1 ile 255 arası)

STORMLORD: POKE 13088, 173: POKE 23858, 173

FLASHBIER 2: POKE 9963, 173

COMBAT SCHOOL: POKE 236, 224

GREAT GIANA SISTERS: POKE 8207, 173

LAST NINJA 1: POKE 20855, 165

GHOSTBUSTERS 2: Level 1: POKE 2261, 173: Level 2: POKE 51746, 173: POKE 51768, 173

AIR WOLF 2: POKE 29976, 173: POKE 29604, 173

GHOST'N'GOBLINS: POKE 21275, X (X hak sayısı), POKE 2203, 0-3 (Bölüm)

FIRELORD: POKE 7852, 205

WONDERBOY: POKE 2676,173

LAST NINJA 3: (Disket versiyonu için)
POKE 28962, 165: Level 1
POKE 29207,165: Level 2
POKE 28800,165:Level 3
POKE 29035, 165: Level 4
POKE 29192,165: Level 5

LAST NINJA 3: (Kaset versiyonu için)
POKE 28986, 165: Level 1
POKE 29231,165:Level 2
POKE 28824, 165: Level 3
POKE 29059, 165:Level 4
POKE 29212,165:Level 5

NARC:
POKE 28447,173:POKE 28614, 173:POKE 26423, 0: POKE 33868, 0

TURRICAN: POKE 3030, 173:(Sonsuz zaman)

TURTLES:POKE 1577,173: POKE 10918, 141

SUPER HANG ON:POKE 58409, 173:(Sonsuz zaman)

SUNBURST:POKE 38419,173

SUPER TANK:POKE 6657, 173

RENEGADE:POKE 42187, 165

BIGFOOT:POKE 28118, 173

TEMPLE OF DOOM:
POKE 27891, 173:(Level 1)
POKE 26299,173:(Level 2)
POKE 27854,173:(Level 3)

NINJA WARRIORS:POKE 43046, 173

SPIKE IN TRANSLYVANIA: POKE 10708, 173

TOP DUCK: POKE 18845, 173:

CRAZY KONG:POKE 8006,173:POKE 8317, 173

PINBALL SIMILATOR:POKE 4573, 189

ANARCHY: POKE 6964, 173: POKE 6482, 173:

SAMURAI TRILOGY: POKE 3293,189

XENON:POKE 26356,173

EVERYONE'S WALLY: POKE 36317,173

ROCK 'N'ROPE:POKE 31125, 173

SUPERKID:POKE 11433, 165

BOMBUZAL:POKE 5490, 173

HACKER 2:POKE 14626, 173

STAR RAIDERS: POKE 6407, 173

DELIVARANCE:
POKE 42339,173: (Level 1)
POKE 43700, 173:(Level 2)
POKE 43757,173:(Level 3)

FLIMPO'S QUEST:POKE 5628, 173

TOMCAT: POKE 15955, 173

DOUBLE DRAGON:
POKE 26962,173: (Sonsuz hak Player 1)
POKE 24996, 173:(Sonsuz hak Player 2)
POKE 24953, 173: (Sonsuz enerji Player 1)
POKE 24987, 173: (Sonsuz enerji Player 2)

JUNGLE HUNT:POKE 32897,165

CRAZY CARS: POKE 7795,173:(Sonsuz zaman)

BLAZING THUNDER: POKE 26917, 173

1943:POKE 34864, 173

TAU CETI:
POKE 18590, 173
POKE 15335, 173
POKE 15173,173

MANIC MINER: POKE 16571, 173

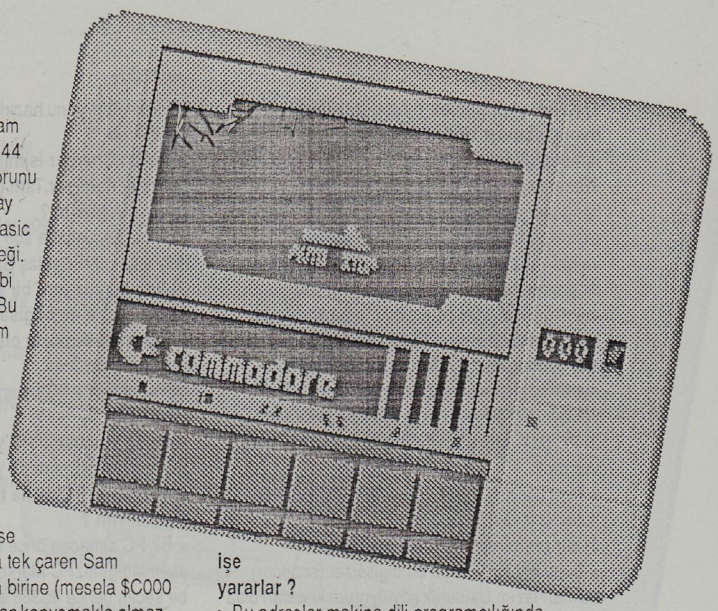
ORION: POKE 3713, 165

GILLIGANS GOLD: POKE 21201, 173

PRINCE CLUMSY: POKE 7960, 173

ANCIPITAL: POKE 18679, 173

PREDATOR 2:
POKE 42513, 173
POKE 4156, 173
POKE 4296,173



1) Buradaki bilgisayarcılarda Terminator 2'nin ara yüklemesiz tek parça versiyonu satılıyor. Ne iş ?

> Bak hemen bir üstteki soruda açıklamıştım. Bazıları bilgisayarcı geçiniyor. Yani alacaksın anlayan adamları vergi dairesine bu tip kişilere ruhsat vermeyeceksin. Nerede eski ara yüklemeli kaset arşivleri olan bilgisayarcılar.

2) Elektronik bilgim iyice körelmeye başladı. Derginizde elektronik kouları işleyen bir köşe açsanız iyi olmaz mı ? Derginizde elektronik hakkında yazışabileceğim bir yazar var mı ?

>Evet bilgisayarla içiçe büyüyen bir elektronik köşesi çok yararlı olur. Ama dergiyi tümüyle teknik köşelerlede doldurmamız mümkün değil zira büyük çoğunluğunuz hala oyun peşinde.Bu arada benim elektronik ile ilgilenip bilgi sahibi olan bir yazar tanıdığım yok.

3) DR Skull'ı hiç dinledin mi ? Çok güzel:

>Evet senden başka kişilerde DR Skull'ın son albümünü tavsiye etti ama henüz dinlemedim.

4) Sprite Editor'ü senden nasıl temin edebilirim ?

> Yapman gereken kaset ve yeterli tutarda posta pulu ile ben sprite Editörü istiyorum yazılı bir kağıtı adresime yollaman.

Şimdi de BERKİ YENİGÜN soruyor :

1) Sizin oyundan ve türkçe Adventure'dan ne haber ? Assembler kitabını da unutmayalım ?

> Anlaşılan Berki sen bu köşeyi iyi takip ediyorsun.Madem öyle işte sana bu yazın planları.Assembler kitabı yanındaki yüzlerce source kodu ile bir kaç ay sonra piyasada olacak.(Erkan code'ları yetiştirirse belki de hemen) Türkçe Adventure'ı Mustafa grafiksiz olarak bitirdi ama oyuna grafikler eklemeye başlıyor.Kendini verdiği taktirde daha doğrusu sınavlarından vakit kalırsa süper bir oyun olacak kanısındayım. (Çok iyi manzara grafiği çizer kendisi) Bizim oyuna gelince demosu hazır ama kendisi için çok az daha bekleyeceksiniz.

2) Disk Demon'u ayrıntılı olarak anlatırmısın ? Dolphın Dos'dan daha mı iyi ? Nereden bulabilirim ?

>Aman sus hatırlatma zira pound pahalandıkça içim yanıyor.Bir türlü getirtemedim şu aleti..Tek söyleyeceğim Dolphın Dos'dan kat kat daha iyi.

3) 64'ün karakter setini değiştirip, türkçe Adventure yapmak istiyorum ama programcının el kitabı ve Peek & Poke'da yazılanları denememe rağman başarılı olamadım. Lütfen yardım ?

>Anladığım kadarıyla sen oarada yazılanların aynısını programında kullanıyorsun.Eğer senin yazdığın program kullandığın bazı komutlar ile çakışırsa veya programın uzun gelip karakter setinin üzerine taşıyorsa ekran tarif ettiğin gibi olur.Sana daha fazla yardım etmemi istiyorsan yaptığın programın listesini gönder (veya diskete çek) bende halledim sana geri yollayayım.

4) Bir Sam Reciter aldım.Listesini aldım. 10 SYS 38144 Herhangi bir komut girsem Out Of Memory mesajı veriyor.Ben yaptığım adventure'da bu programı kullanmak istiyorum. İstediğim bu programı ekteki fotokopideki programla basic'e dönüştürüp kullanmak. Sizce yaptığım mantıklı mı ?

> Her şeyden önce programı yükleyip çalıştırdıktan sonra NEW komutunu gir.Daha sonra istediğin komutu kullanarak programını yaz ve gerekli gördüğün yerde Say komutunu rahatça kullan ta ki program fazla uzayıp hafızada 38144 adresine gelene kadar.Sorunu şimdi anladın sanırım. Olay Sam programının senin basic programın ile çakışabileceği. Basic programı bildiğin gibi 2049 adresinden başlar. Bu arada hemen belirtmeliyim ki ekte yolladığın o program makine dili programlarını basic'e çevirmez. Yalnızca data satırları haline getirir. Yani sen çevrilen data satırlarını yazacağın programla yine aynı adrese atayacaksın. Bu durumda tek çaren Sam progamını alt adreslerden birine (mesela $C000 (49152)) atmalısın.Buradan konuşmakla olmaz. Israrlı isen yüzyüze konuşmamız lazım.

5) A500 + ,A500 ile %100 uyumlu mu ?

> Bu konuda ben bir inceleme yapmadım ama söylentiler uyumlu olmadığı tarafında.

Bir başka tanıdık mektup Gemlik Bursa'dan SAVAŞ AKYAVAŞ soruyor :

1) Multi Ice 3'te oyunların başlangıç adreslerini bulurken senin dediklerini yapıyorum. Çıkan rakamları D ile listeliyorum. Ekranı yukarı doğru kaydırıyorum. Karşıma LDA #$D6, BEQ $1671, STA $DC0D, JMP $1629 gibi değerler çıkıyor. Bunların hangisini G komutu ile run'lamalıyım ?

>Başlangıç adresi bulurken verdiğim yöntem ile çıkan değerlerin hepsini kontrol etmen şart. Genelde programlar gruplar (alt rutinler) halinde yazıldığından ayrı adreslerde bulunan bütün bu adreslerin başlangıç satırlarına (genelde SEI veya LDA ile başlarlar) ulaşmalısın.

2) Fastload kısmındaki monitör programı ile oyun programlarına girerken I veya I* komutunu veriyorum. Ortaya garip yazı ve şekiller çıkıyor. Oyunun basic listesini almanın yolu yok mu ?

>Makine dili ile yazılan programların basic listesi olmaz.Monitör programında verdiğin bu iki komut hafızayı ascii karakterleri ve text odunda tarar. Yalnızca programda kullanılan metinlere buradan ulaşabilirsin.

3) Monitör programı kullanmayı nasıl öğrenebilirim ?

> Bir kere kullanacağın çok iyi bir monitör programı olmalı. Zira bütün monitör programlarının kullanımı farklıdır.Güzel bir program arıyorsan 64 Mon isimli bir program var ve bu progamın geniş açıklamasını ve makine dili editörü ile girilebilecek listesini 15. sayımızda açıkladık. İncelemende fayda var.

4) Bu köşede herkes bazı adreslerden söz edip duruyor. (Ör: $7AB5) Nedir bunlar ? Ne işe yararlar ?

> Bu adresler makine dili programcılığında kullanılan satırlara denir. Nasıl basic programlama dilinde satır numaraları kullanırız, makine dilinde de aynen basicde olduğu gibi örnekteki gibi satırlar vardır. Komutlar bu satırlara sırasıyla yazılarak girilir.

5) Teyp turboları hakkında geniş bilgi verirmisin ?

> Bu konuda istekleriniz çoğalmakta. Bu yüzden bu konu hakkında bir çalışma yapmayı düşünüyoruz.

6) Geçen yılın en iyi oyunları sence Last Ninja 3 ve Golden Axe mi ?

> Last Ninja 3 gerçekten oldukça başarılı bir yapım ama benim şahsi görüşüm Golden Axe hakkında aynı değil. Geçtiğimiz dönemde çıkan en mükemmel oyun kesin kes Terminator 2'dir.

Şimdi de UMUT GÖKPINAR Antalya'dan soruyor:

1) Pirates için iyi bir taktik önerirmisin ? Ayrıca oyunda ki kodlar ne işe yarıyor ? Bunları kafadan atsam da oyunun çıktığı oluyor ?

>Pirates'ta oyuna başlandığında ki en iyi taktik ülkeniz gemilerine saldırmamak, savaşta olduğunuz ülkenin gemilerine saldırmak ve şehirleri istila etmektir.Böylelikle rütbeniz artar ve ailenizi bulmanız kısmeten daha çabuklaşır. Oyunun başındaki kodları bildiğin taktirde oyuna daha iyi bir konumda başlıyorsun.

2) Super Cars 2 64'de çıktı mı ?

> Bu güzel oyun 64'de çıktı mı bilemiyorum ama ülkemize gelmedi.Şu günlerde 64 oyunlarının oldukça hızlı bir biçimde ülkemize geldiği gözlenirse bu oyunun çıkmadığı sonucuna varılabilir.

3) Diplomacy tek parça mı ? Daha önemlisi kaset oyunu mu ?

> Diplomacy tek parça ve kasete çekilebilen bir oyun.Evet bu aylıkta bu kadar..Hey bitirmeden önce ekleyeyim hemen.. Biraz mektup yazsanız hiç fena olmaz kanısındayım....

Commodore 64 ile ilgili her türlü sorununuz, tavsiyeleriniz, maceralarınız , fantezileriniz veya herşey için adresimiz :

KANAL 64

PK:205

BEŞİKTAŞ, ISTANBUL

AMİGA'nızın GERÇEK GÜCÜNÜ GÖRÜN!

Bu güne kadar yüzlerce demo seyretmiş veya en kaliteli oyunları oynamış olabilirsiniz, ama unutmayın ki siz dünyanın en güçlü bilgisayarlarından birine sahipsiniz. Gerekli zamanı ayırdıktan sonra o gıptayla seyrettiğiniz programları sizin de yapmamanız için hiçbir sebep yok. İşte 64'ler Dergisi yazarları Bahadır Akcan ve Burak Özışık tarafından yazılan Programcının El Kitabı ve örnek diski size bu fırsatı tanımak için hazırlandı. Amiga hakkında bilmek istediğiniz 68000 Assembler, Sistem, Blıtter, Audıo, Sprıtes gibi karmaşık konuları en ince detayına kadar inceleyen Programcının El Kitabı Amiga'nızın içinde saklı olan güce ulaşmanızı sağlayacaktır!!!



Eğer Programcının El Kitabı'nı yaşadığınız yerde bulamıyorsanız bizden direkt olarak postayla da alabilirsiniz. Tek yapmanız gereken kitabın + beraberindeki bedeli olan 50.000 TL'sını İş Bankası Ihlamur Şubesi 160965 no'lu hesaba yatırdığınızı belirten dekontun bir kopyasını bize yollamanız. Kitap ve diskiniz en kısa sürede size postalanacaktır.

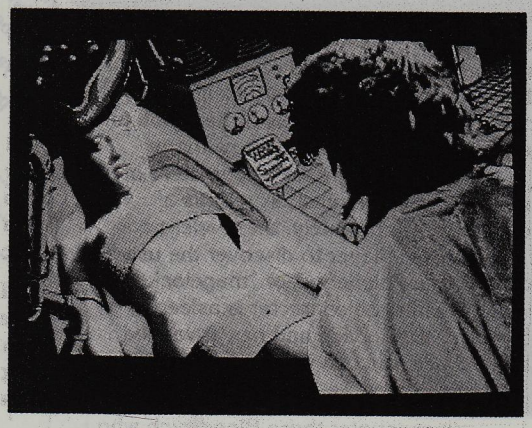
ADINIZ:.....

ADRESİNİZ:.....

MARKET PC

LOST IN L.A.

Ne türde paketlenirse paketlensin başarılı olacağı kesin olan bir oyun türü var bence. Bol espri + sosyal olarak dışlanmış bir ana karakter + şövanist bir konu + hafif pixel pornografisi. Nedendir bilinmez bu tür oyunlar hep tutulur. Mesela Leather Goddesses of Phobos, mesela Larry serisi. Belki de bilgisayarlarla da oyun oynayanların çoğu erkek olduğu için böyledir. Search For The King'den tanıdığımız Les Manley'de işlerin pek iyi gitmediğini görünce 2. oyun olan Lost L.A.'de bu formüle baş vurmuş. Kısacası Lost ın L.A. belirli bir yaşın altındakilerin pek oynamaması (hepinizin oynayacağınızı biliyorum ama ben görevimi yapmış olayım) gereken bir oyun. Biliyorsunuz Search for the King utanmazca yapılmış bir Sierra taklidiydi. O zamandan beri Sierra'nın eski sistemini bıraktığını gören Accolade bu kez de yeni Sierra sistemini taklit etmeyi uygun görmüş. Oyunda ikonlar yok ama onun yerine cursor'unuz önemli bir eşyanın (veya kişinin) üzerine gelince otomatikman değişiyor. Böylece her yeni ekrana girdiğinizde bütün ekranı taramak zorunda kalıyorsunuz.



Accolade'in sisteminin taklit ettiği Sierra'nınkinden üstün olduğu tek yön diğer karakterlerle konuşurken ortaya çıkıyor. Biriyle konuşmaya kalktığınızda söyleyeceklerinizi oyunda çıkan bir menüden seçiyorsunuz. Bu menünün içeriği önceden

Az daha ölüyordum, az daha bu ay PC Market'i okuyamıyordunuz. Az daha mektuplarınızın altında ezilip son nefesimi veriyordum, diyemiyorum çünkü bütün ay boyunca pek mektup aldığımı söyleyemiyeceğim. Aslına bakarsanız Bahadır'ın Amiga ve PC yazısı hakkında (daha doğrusu alehinde) yazılmış bir kaç nefret notu haricinde "hiç birşey" almadım. Neyse amacım mızmızlanmak değil asıl amacım Bahadır'ın yazısı hakkında (alehinde değil) birşeyler söylemek. Genellikle özgür bir ülkede yaşıyor olabiliriz ama tamamiyle özgür bir dergimiz var. Yani dergideki herkes istediğini söylemekte (daha doğrusu yazmakta) özgür. Belki hepimiz (okuyucular ve biz) yazarlarla aynı fikirde olmayabiliriz ama bu dergide kelleler uçacak değil. Şimdi gelelim "benim hard drive'im seninkini döver" kavgasına. Bu tip tartışmalar bilgisayarlar yaygınlaşmaya başladığından beri var. Ben küçükken arkadaşımla saatlerce VideoPac'ın mı yoksa Atari VCS'nin mi daha iyi olduğunu tartıştığımı hatırlıyorum. Daha sonraları çıkan Spectrum - C64, Amiga - ST tartışmalarını da hatırlıyorum. Bunca kavgayı atlattıkdan sonra hangi aletlerin daha iyi olduğunu anladığımı söyleyemem ama bu tartışmaların manasız olduğunu anladığımı söyleyebilirim. Eğer sahip olduğunuz makinadan memnunsanız o zaman tadını çıkarın başkalarınada bunu kabul ettirmek için uğraşmayın.

Yine de PC'cilerinde (demokratik ortamda) yazıya cevap verme hakları var. İsterseniz bakalım Bahadır neler demiş:

286-386-486 makinaların birinde çalışıp birinde çalışmayan pek çok program mevcut. Doğru ama bu chip'lerin uyumsuzluğundan değil, teknolojinin ilerlemesinden kaynaklanıyor. Eğer en gelişmiş 486 chip'ine sahipseniz çalıştıramayacağınız program olmaz

PC'lerde tüm hamallığı ana CPU üstleniyor. Kısmen doğru. Amiga'da çoğu işlem için ayrı chip olabilir ama PC'nize takacağınız (Amiga içinde olan) bir Math co-processor chip ile işlemlerin bir kısmını CPU'dan alarak bu chip'e devredebilirsiniz. Bu arada bilmeyenler için CPU, Central Processing Unit yani ana işlemleri gerçekleştiren birim demek.

İş 256 renk grafleri hareket ettirmeye gelince PC çuvallıyor. Doğru ama haksız. PC'de action türü dediğimiz hareketli oyunlar daha az olsa bile iş Heart of China gibi oyunları yapmaya gelince PC daha başarılı. Daha fazla renkli, daha kaliteli grafikler PC'de oyun içinde kullanılabiliyor. Amiga grafik alınında stüdyolara girebiliyor olabilir ama HAM, 64 renk gibi güçlü mode'lar genelde sadece profesyonel amaçlar için kullanılabiliyor. Bunları oyunlarda kullanmak hemen hemen imkansız.

Çıplak bir Amiga bile kartları tam bir PC'ye tercih edilebilir. Yanlış eğer çıplak iki aleti karşılaştırırsak ben şahsen Amiga'yı tercih ederdim ama bu günlerde full aksesuar (ses, grafik kartı, hard disk'li) bir PC'nin karşısında durabilecek bir alet olduğunu sanmıyorum. Bunun pahalı bir yatırım olduğunu kabul ediyorum ama teknoloji para demek. Bu günlerde 200-300 bin liraya bir Spectrum alabilirsiniz, alacağınız zevkte o kadar olur.

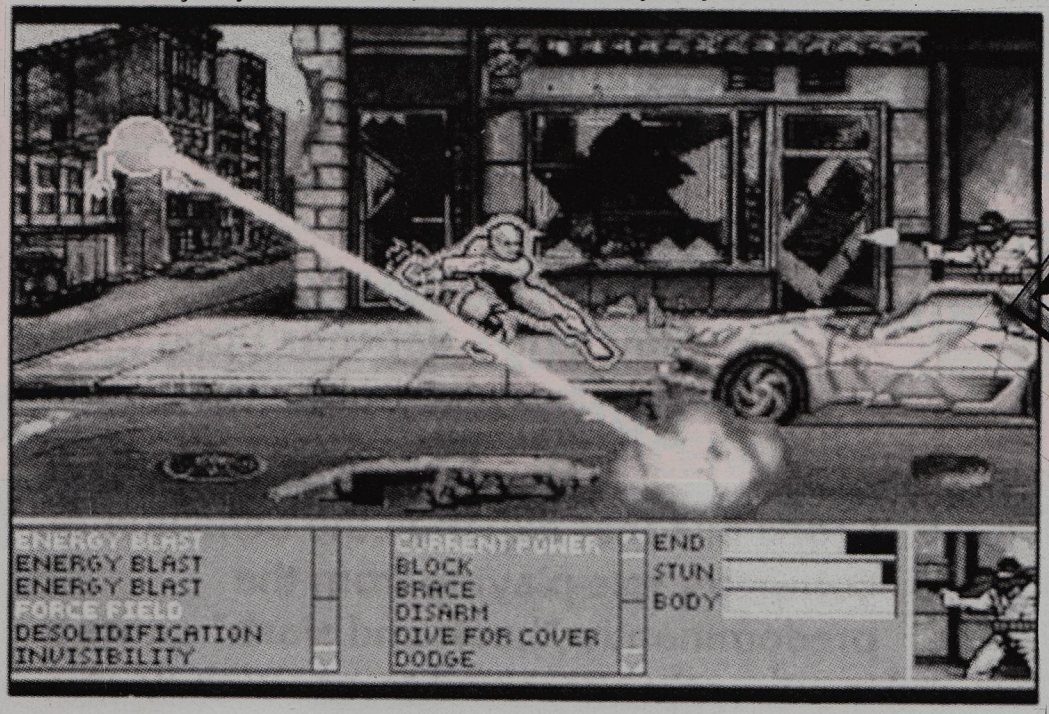
Neyse sanırım bu konuda bu kadar laf yeter, ben elimden geldiği kadar adil olmaya çalıştım, şimdi gelelim ana konumuza: Oyunlar!!! Bu arada hani olur ya mektup yazmak isterseniz adresimiz:

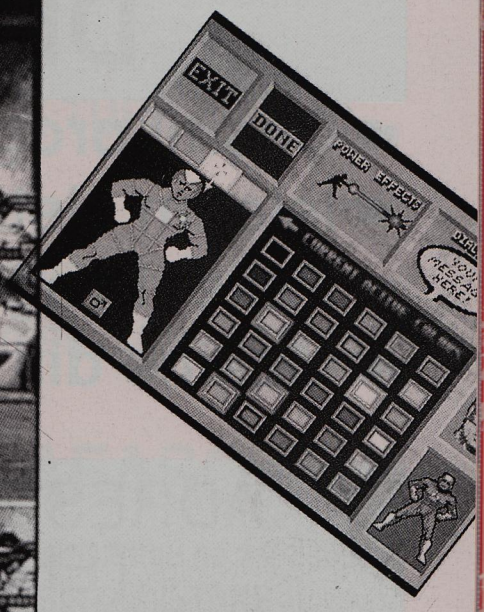
PC MARKET
PK. 205 Beşiktaş, İSTANBUL

başardıklarınıza göre değişiyor. Bu sistemi ilk kez Mortuille Manor'da görmüştüm ve çok etkili olduğunu söyleyebilirim. Eminim hepiniz oyunun konusunu merak ediyorsunuz ve umarım Search for the King'in ana karakterlerinden Helmut'u hatırlıyorsunuzdur. İşte bizim ufak Helmut geçen oyundan beri Hollywood'un hatırı sayılır zenginlerinden biri haline gelmiş ve sonra da bir gün ortadan kaybolmuş. Sizin düşüncenize göre onu ancak UBG (Ultimate Bad Guy) kaçırmış olabilir. Parmak boyunda bir adamı bulmanın ne kadar zor olacağının farkındasınız umarım ama ne kadar sürerse sürsün Les Manley in: Lost in L.A. digitize grafikleri ve hafif erotizmiyle hepinizi eğlendirecektir.

MARKET PC CHAMPIONS

Örümcek adama tapıyor olabilirsiniz (benim gibi), hırsız Kara Kedi'yi seksi buluyor olabilirsiniz (benim gibi), bilinmeyen bir sebeple Hobgoblin'in şirin olduğunu düşünüyor olabilirsiniz (benim gibi) ya da Superman'nın artık ömrünü doldurduğunu düşünüyor olabilirsiniz, ama eminim sizde benim gibi bu güne kadar çıkan süper kahraman oyunlarının hiç bir zaman beklediğimiz zevki veremediklerini düşünüyorsunuzdur. Şimdiye kadar bir kaç tane ilkel (gerçi ilk çıktığı zamanlar onlara bayılırdım) Scott Adams adventure'ı ve sıradan Superman shoot-em up'ı dışında çizgi roman hayranlarına sevdikleri karakterin rolünü üstlenme fırsatı veren doğru dürüst bir oyun çıkmadı. (Batman hariç)
Sanırım Hero Software'ın derin çabalar sonucu hazırladığı Champions her süper kahraman / çizgi roman hayranını memnun edebilecek bir oyun. Bunun ana nedeni oyunun süper kahramanlara bakış açısının alıştığımız diğer oyunlardan farklı oluşu. Mesela başarılı kabul ettiğimiz Batman: The Movie'de bile Batman'nin rolü minumumdu. Batman'nin yerini herhangi bir sprite alabilirdi. Champions bunların aksine süper kahraman işini ciddiye alan bir RPG. Gelişmiş bir karakter generasyon sistemi sayesinde hazır kahramanlardan birini seçebiliyor veya kendi karakterinizi hazılayabiliyorsunuz. Bu bölüm öylesine gelişmiş ki oyundaki çizim programıyla kahramanınıza bir kostüm bile hazırlayabiliyorsunuz. Gerçi copyright sebepleriyle oyun Örümcek Adam, Batman gibi alıştığımız kahramanlar oyunda yok ama yarattığınız karakteri biraz kurcalayarak favori kahramanınıza oldukça yakın birini yaratabilirsiniz. Size saatlerce bu karakter generasyon bölümünü anlatabilirim ama sanırım biraz da oyunun kendinden bahsetmem gerekiyor. Champions'da (süpriz, süpriz) kötü süper kahramanların ele geçirdiği şehrinizi kurtarmaya çalışıyorsunuz. Oyun aslında iki tür karşılaştırmadan oluşuyor. Bunlardan birincisi karakterinizin zihinsel özelliklerini kullanarak karşınızdakinden bilgi almaya çalıştığınız konuşma ekranları. Diğeri ise oyunun ana kısmını oluşturan dövüş ekranları. Bu bölümler real-time'da oynanıyor (yani siz kararlarınızı verirken düşmanlarınızda hareket edebiliyor) ve kullanılan kaliteli bir mause interface sayesinde karakterinizi dilediğiniz gibi yönetmek oldukça kolay. Diyelim şüpheli derecede sakin bir ekrana girdiniz ve karakterinizin örümcek-hissi tipinden bir özelliği var. Aşağıdaki menüden bu özelliği seçerek sonuçları hemen görebiliyorsunuz, eğer tehlike vasa bu kez karakterinizin ofensif özelliklerinden birini seçip düşmanınıza





SÜER ELEKTRONİK

- Uygulamalı Bilgisayar Eğitimi
- PC ve Home Computer satış -tamiri
- Bilgisayar Proğram ve yan ürünleri

AMIGA'nız Commodore'nuz sadece bir oyun makinası değildir. SÜER Elektronik'te onları nasıl bilimsel olarak kullanacağınızı öğrenin

HIZLI KURSLARIMIZ DEVAM EDİYOR

- Çeşitli proğram dilleri (Basıc-Cobol-D.Base)
- İşletim sistemleri
- Paket Proğramları
- Makine dili

AMIGA'nızı getiriyorsunuz PC'nizi götürüyorsunuz.

ADRES:BAHARİYE CADDESİ NO:65/2
TEL:346 24 00 Fax: 346 34 12
KADIKÖY-İSTANBUL

C-64

ÖLÜM MAKİNASI

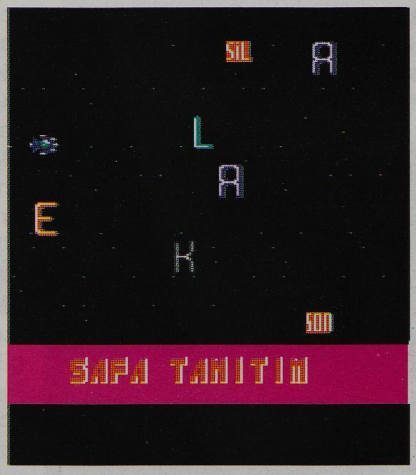
Bu oyun,
ESD&YE
YAZILIM
ÜRÜNÜDÜR



SAFASOFT
1992



*Dört bölüm
*Ekranda 32 adet sprite
*50 Frame per'second scrool alanı
*Bölüm sonlarında Transfer
*Shoot'em up tipte
*Enerji kalkanı
*Dedektör kullanma imkanı
*Plazma atabilme özelliği
*Her bölümde ayrı düşman
*Değişik background'larda oyun
Ve TABİİ Kİ TÜRKÇE



Commodore 64 için yapılmış,Türkçe,size göre,Avrupalılar ayarında
İLK TÜRK OYUNU

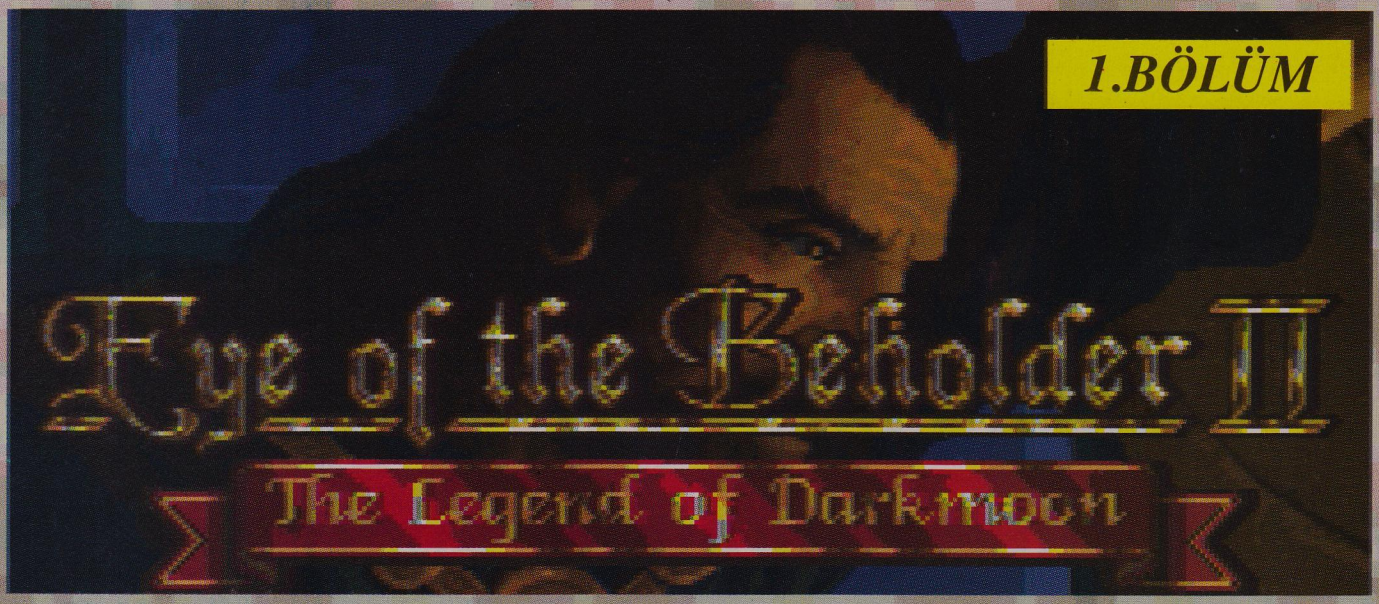


SEÇKİN
BİLGİSAYAR
BAYİLERİNDEN
ARAYINIZ
TÜRKİYENİN
HER YERİNDE
25.000 TL.

Toptan satışlar ve Ödemeli isteme adresi:

SAFASOFT

Maşuklar yokuşu no 2/2 80690
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Tel:227 05 86-227 05 87
Fax:259 70 62



İşte geri döndüler. SSI korkunç başarı kazanan Eye of the Beholder'in ikincisini piyasaya sürdü ve bazı holding dergilerinde yer alan 'gelmesi için en az üç ay var' gibi laflara rağmen EOB II bilgisayarlarımızda. İlk farkettiğimiz özellik EOB II'de daha fazla diyaloğa yer verilmiş olması. Artık CHA puanlarınız da işe yarayabiliyor ama gene de oyunun genelinde kaba kuvvet kullanıyorsunuz.

EOB II'nin konusu demosunda da gözleyebileceğiniz gibi şöyle : Waterdeep şehri, bazı dış güçlerin tehdidi altındadır. Şehirde toplanan konsül, başkanları Khelben aracılığıyla yakındaki Darkmoon tapınağına bir elçi gönderirler. Ancak elçiden bir daha haber alınamaz. Bunun üzerine siz işi üstlenirsiniz.

Oyunun ana menüsü şöyle :

TRANSFER PARTY FROM EOB I : Eğer oyunun birincisindeki karakterlerinizi sakladıysanız onları bu oyuna aktarmada kullanılır.

RUN INTRODUCTION : Oyunun demosunu izleme.

START NEW GAME : Yeni bir parti kurarak oyuna geçme.

Oyundaki ırklar şöyle :

Dwarf ırkı : Dwarf' lar boyu kısa ama tamamen kastan oluşan çok kuvvetli, yarı-insan bir ırktır. Çalışkanlıklarıyla tanınırlar. Büyüye önem vermezler. Bu yüzden dwarf'lar büyücü olamaz. Bazı büyülerle zehirlere doğuştan dayanıklıdırlar.

Elf ırkı : Elf'ler uzunca boylu, insana benzeyen yaratıklardır. Çok uzun bir ömür sürerler. Kılıç ve yay kullanırken bonus alırlar. Büyüye dayanıklıdırlar. Fizik güçleri zayıftır.

Gnome ırkı : Dwarf'lara benzeyen bir ırktır. Tembel yaratıklardır. Ama kurnaz ve haindirler. Büyüye dayanıklıdırlar.

Half-elves ırkı : İnsan ve elf karışımı bir ırktır. Half-elf'ler insan ve elf toplumunları arasında melez muamelesi görür ve sevilmezler.

Halfling ırkı : Dwarf'lara göre biraz daha kısa boyludurlar. Halfling'ler diğer ırklar tarafından sevilen yaratıklardır.

İnsan ırkı : En çok rastlanan ırktır. Karma sınıf seçemezler. Ama sadece insanlar paladin olabilir.

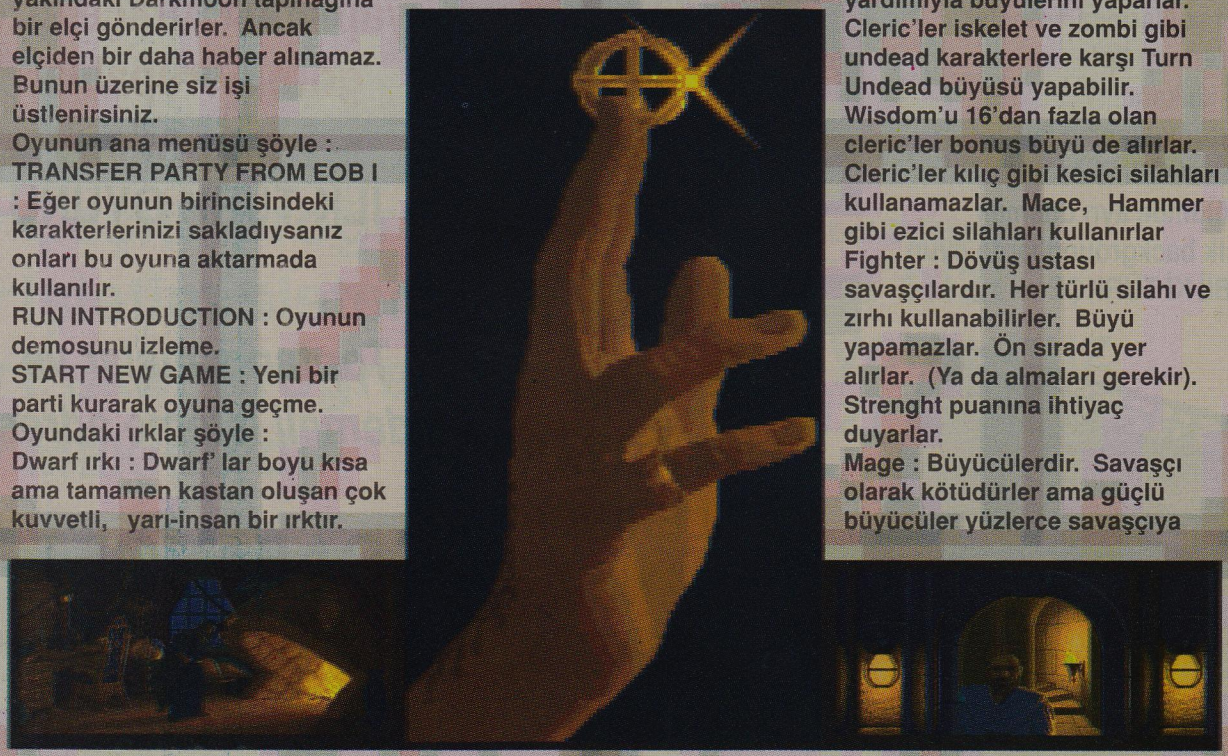
MESLEKLER

Her karakterin bir mesleği vardır. Bazen ikili hatta üçlü meslekler de seçebilirler ancak bu takdirde aldıkları Experience Point'ler de ikiye ve üçe bölünür ve level atlamaları zorlaşır. Her mesleğin kendine has bazı gereksinimleri vardır.

Cleric : Savaşçı rahiplerdir. Büyü de yapabilirler. Tanrı yardımıyla büyülerini yaparlar. Cleric'ler iskelet ve zombi gibi undead karakterlere karşı Turn Undead büyüsü yapabilir. Wisdom'u 16'dan fazla olan cleric'ler bonus büyü de alırlar. Cleric'ler kılıç gibi kesici silahları kullanamazlar. Mace, Hammer gibi ezici silahları kullanırlar

Fighter : Dövüş ustası savaşçılardır. Her türlü silahı ve zırhı kullanabilirler. Büyü yapamazlar. Ön sırada yer alırlar. (Ya da almaları gerekir). Strenght puanına ihtiyaç duyarlar.

Mage : Büyücülerdir. Savaşçı olarak kötüdürler ama güçlü büyücüler yüzlerce savaşçıya



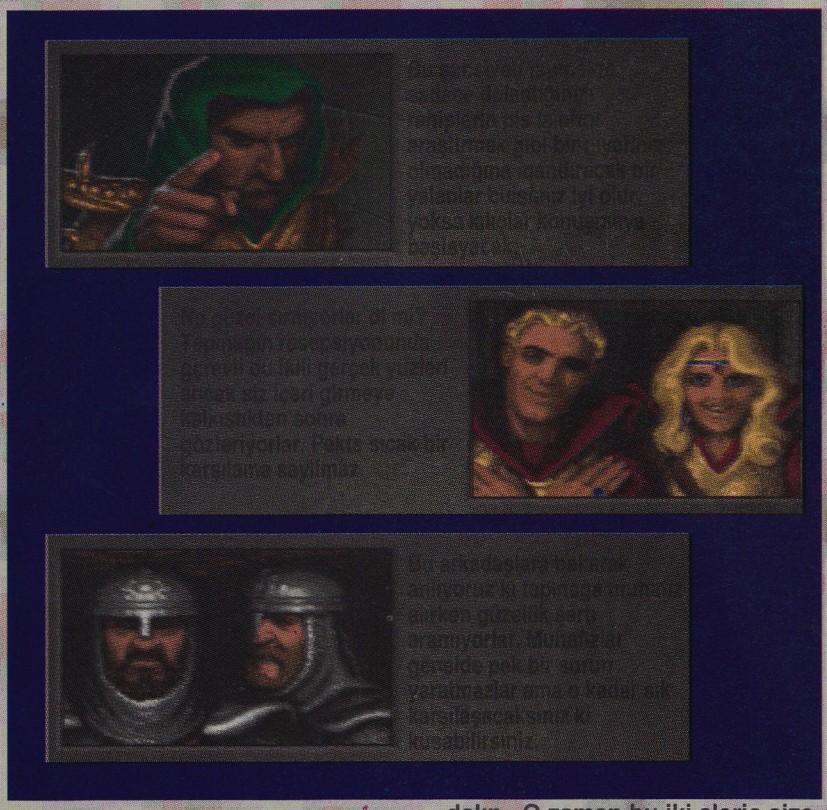
bedeldir. Büyülerini büyü kitapları (spell book) yardımıyla yaparlar. Bu yönleriyle cleric'lerden ayrılırlar. Zırh giyemezler, ve sadece belirli silahları kullanabilirler. Intelligence puanları yüksek olmalıdır.

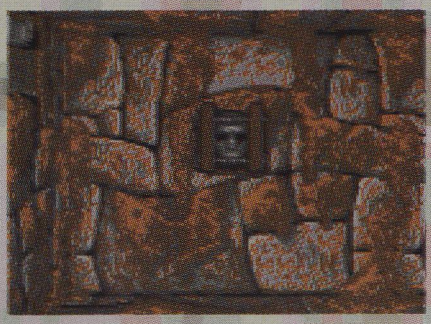
Paladin : Adalet için dövüşen onurlu savaşçılardır. Level'i yükselen Paladin'ler cleric büyüleri de yapabilir. Her zaman bir güç alanı tarafından kötülüğe karşı korunurlar. (Protection from Evil)

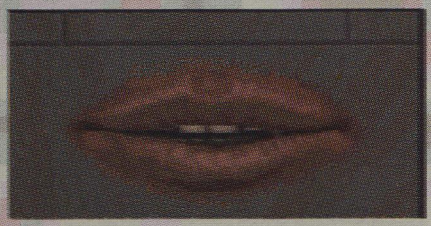
Ranger : Güç koşullarda yaşayan doğa adamlarıdır. Her türlü silah ve zırhı kullanabilirler, üstelik iki elinde silahla dövüşebilen tek grup olma özelliğine sahiptirler.

Thief : Kapıları açmakta ya da tuzakları bulup etkisizleştirmede ustadırlar. O yüzden kesin olarak alınmalıdırlar. Zırh giyemezler. Size bir parti tavsiye edeyim. Ön sıra için bir Paladin ve bir Fighter, arka sıra için bir Mage ve bir Fighter/Cleric alın. Oyuna bir ormanda başlıyorsunuz. Ormanda biraz gezinerek bulabileceğiniz mezarları kazabilirsiniz. Bunun yanında bir çalılığın arkasındaki gizli geçitten giderek bazı eşyalar bulabilirsiniz. Bundan sonra tapınağı bulun. Zaten zor olmayacaktır. Kurtlar ise size rakip olmaz. unutmadan, elinizdeki eşyaları taşımak için mouse'un sol butonunu, kullanmak için sağ butonuna basın.

Tapınakta sizi iki cleric karşılıyor. Onların bu dostça yaklaşımına kanmayın. Ve merakınızı yenemeyip oradaki kapıdan içeri









dalın. O zaman bu iki cleric size saldırıyor. Onları öldürüp buradaki gizli kapıyı bulun. Buradaki altar'a iskelet getirirseniz onları Resurrect edebilir ve grubunuza yeni elemanlar katabilirsiniz. Şimdi merdivenlerden aşağı inin. Bu katlarda bulduğunuz eşyaları toplayıp aşağı inin. Zaten zorlanacağınız bir yer yok. Ama bu katta ve bir altında birer gizli düğme bulunuyor. Burada bulacağınız bir copper key ile tapınağın üst katından yukarı çıkarak ortalığı biraz dağıtabilirsiniz. Orada da bir duvar sizden 'Sign of the Darkmoon' diye bir şey istiyor. Unutmadan oradaki tütsü kabına benzer şeyleri kılıcınızla kırabilirsiniz. birinin arkasında bir gizli kapı var. buradan girip teleporter'lara girdiğinizde bunlardan biri sizi bir odaya atacak. Buradaki mücevherleri alıp anahtarın olduğu yere koyun, anahtarı da alın. O zaman bir sürpriz olacak. Yukarı çıkmadığınızı varsayarsak, Üçüncü kata inince sağdaki gizli düğmeye basıp ilerleyin. ilerde bulacağınız kol Fireball atıyor dikkat edin. Neyse ilerde başka bir kapı bulacaksınız. Bu kapıyı bir omuz vurarak açın. içerde



Kapalı bir kapı ve bir de kol. Bu bilmecenin cevabını bulmak için dahi olmak gerekmiyor





Maksimum araknafobi zamanı. Örümceklerin en pis tarafı zehirli olmaları. Onları yenseniz bile ısırdıkları adamlarınız bir süre sonra sinek gibi dökülmeye başlarlar.



Mavi giysili bu dostlarımız bize Darkmoon konukseverliğiniz en güzel örneklerini sunuyorlar.



Öhöm, sanırım geri dönüp kendi boyumuza göre rakipler arasak çok iyi olacak. Buradkiler bize göre biraz iri.

yığınla mal göreceksiniz. Hemen içeri dalma gafletine düşmeyin çünkü orası skeletal warrior kaynıyor. Bunları tek tek üstünüze çekip koridorlarda dövüşerek temizleyin ama dikkat edin sizi çift taraftan kıstırmasınlar. Dört tanesi sizin işinizi bitirmeye yetecektir. Hepsini temizleyince içerden tüm malları ve Darkmoon key'i alın. Şimdi bu darkmoon key'ler ile iki kapıyı açıp yola devam edin. Khelben size verdiği obje yardımıyla bağlantı kuruyor. Sizde ona gördüklerinizi anlatıyorsunuz. Neyse buradaki duvarlardan biri çürük. Onu bulup kılıcınızla vurduğunuzda duvar çöküyor ve bir geçit açılıyor. Burada oyunu save etmenizi tavsiye ederim. Çünkü alt katlarda rest yapamıyorsunuz. Bir alt katta spider key'i bulup karıncaların olduğu kata inin. Burası bir sublevel. Burada bol bol eşya toplayıp tekrar yukarı çıkın. Fazla dolaşmadan içinde 9 plessure plate bulunan bir kapıya geleceksiniz. Burada dört köşeye ve ortaya birer obje bırakarak kapıyı açabilirsiniz. Burada oyunu save etmeniz şiddetle tavsiye edilir.



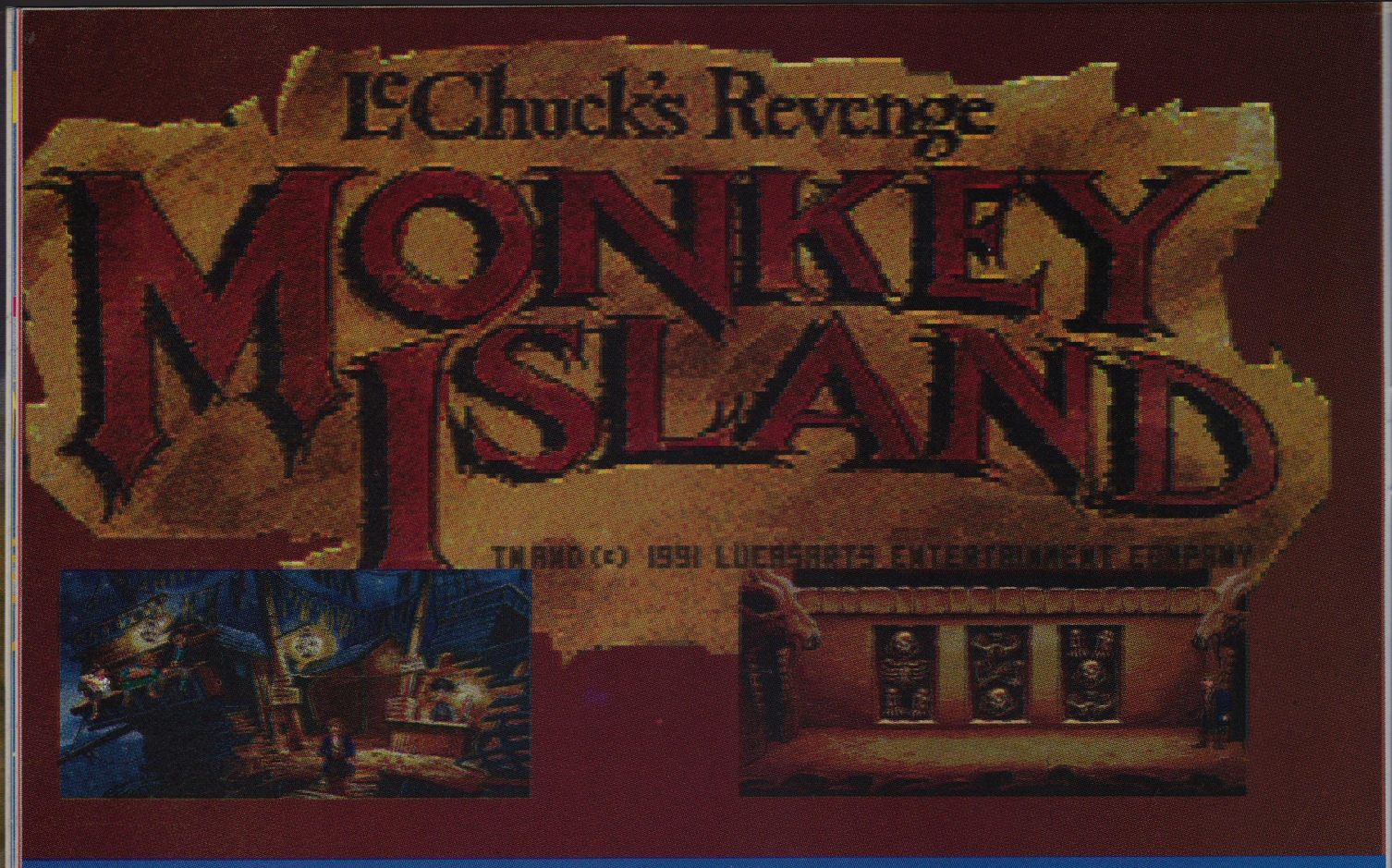
Biraz daha eğlenceli rakipler arıyorsanız size kesinlikle bu iskelet kafaları tavsiye ederim. Tek problem güçlü aile duyguları nedeniyle genelde 5-6 kişilik gruplar halinde dolaşmaları.

Siz buralarda biraz oyalanın. Oyunun geri kalanı da gelecek sayıda. Bu arada yazıda yardımı dokunan Serkan, Alex, İkizler ve diğerlerine teşekkürler. Gelecek ay görüşürüz.

BAHADIR AKCAN




DİJİ
ŞİMDİ DE
FENERYOLUN'DAYIZ
MERKEZ: İstasyon Cad. Akasya Sok. No: 9/4 81060 GÖZTEPE/İSTANBUL
TEL: 363 31 53 - 358 77 66 FAX: 358 77 66
ŞUBE: Altıyol, Karadut Sok. No: 24/A 81310 KADIKÖY/İSTANBUL TEL: 348 55 48 - 337 41 9
ŞUBE: FENERYOLU, Bağdat Cad. No: 176 KADIKÖY/İSTANBUL TEL: 338 96 41



'Tüm insanların iyiliği için, korkunç korsan Le Chuck'ı öldürdüğümü sanmıştım... Yanılmışım. Daha kaç kez onun ellerinden bu aptalca yaşamımı kurtarabilirim ki ? Diğer korsanalr bana kaçış yolumun olmadığını söylüyorlar, belki de haklılar. Bana "Le Chuck ölmeni isterse, ölürsün" diyorlar. Sanırım Le Chuck'ı yalnızca sihirli hazine Big Whoop durdurabilir. Le Chuck beni bulmadan ben Big Whoop'u bulmalıyım.'

Le Chuck, korkunç korsanlar... Bunlar size muhakak bir şeyler anımsatıyor olmalılar. Anımsatmıyorlarsa bu yazı size göre değil. Ama eminim ki çoğunuz hiç düşünmeden Monkey Island dediniz. Evet Lucasfilm'in beklenen bombası nihayet patladı ve son harikaları Monkey Island II Le Chuck's Revenge nihayet bizlere ulaştı.

Kısaca oyunun konusu şöyle:

Guybrush, Le Chuck'ı yendikten sonra ünlü bir korsan olmuş ve ünü tüm Karaiplere yayılmış. Daha sonra tek aşkı Elaine ile kavga edip ayrılmış ve yıkılmış. Bazı olaylar onu alıp Karaiplerdeki Scabb Island'a atmış, işte hikaye başlıyor. Oyun ilkindeki gibi bölümlerden oluşuyor bunlar 4 tane. Largo Embargo, The Four Map Pieces, Le Chuck's Fortress ve Inky Island. Ekran düzeni diğer Lucasfilm adventure'larındaki gibi, altta komutlar ve Inventory. Üstte'de Animasyon ekranı. Komut ve Inventory sisteminde bazı değişiklikler yapılmış, 12 olan komut sayısı 9'a indirilmiş. Ve Artık Topladığınız eşyalar Inventroy'de yazı olarak değilde Grafik olarak çıkıyor. Böylece eşyaları nerede kullanacağınızı bulmakta zorlanmıyorsunuz.

1.

PART I : LARGO EMBARGO

Woodtick'te buluyorsunuz. Önce arkanızdaki tabelada takılı olan küreği alın (PICK UP SIGN), ve sola ilerleyin köprüye geldiğiniz zaman Şu ünlü Largo Embargo'yla karşılaşıyorsunuz. Adam köprüden geçmeniz için para vermeniz gerektiğini söylüyor, elinizdeki paraların çokluğu belki sizi sevindirmiştir ama üzülmeyin birazdan hepsini kaybedeceksiniz. Konuşma seçeneklerini yine aynen yazıyorum:

- I DON'T PAY FOR NOTHIN' , I'M A PIRATE
- OK, PUT ME DOWN AND I WON'T HAVE TO HURT YOU

Largo gittikten sonra sağa ilerleyip büyütülmüş harita grafiğine gelin. Adanın ortasından geçen nehrin sağda denize döküldüğü yerde bir bataklık var oraya gidin (SWAMP). Hemen sğadaki tabelada yazan şeyleri okuyun (LOOK AT SIGN),burada bataklığın ilerisindeki falcıdan bahsediliyor. Onu bir ziyaret etmeye ne dersiniz. Bataklığı geçmek için tabutu kullanmalıyız, bunu için tabutu itin (PUSH COFFIN), 'ROW TO' komutuyla en sağa gidince gemiden yapılmış bir kafa göreceksiniz, damağın altına gelince çene kapanacak ve sizi yukarı kaldıracak. Şimdi geldiğiniz yer falcının evi. Önce yukarıdaki sehpada duran kurukafaların altından teli alın (PICK UP STRING), yukardan ASHES-2-LIFE isimli kavanozu alın ve sağa ilerleyip falcının yanına gidin. Bu, ilk oyunda da bize yardımı dokunan falcının ta kendisi,onunla otomatik olarak konuşunca şunları seçin:

- HOW'S BUSINESS ?
- TELL ME ABOUT THIS LARGO GUY
- WHY DON'T YOU JUST PUT A CURSE ON LARGO ?
- WHAT KIND OF INGREDIENTS DO YOU NEED FOR THE DOLL ?

konuşmada kısaca büyücüye, Largo'ya bir büyü yapması için gereken şeyleri getireceğimizi söyledik bunlar, ölü akrabasının bir parçası, Largo'nun vücudundan bir parça,Largo'nun elbisesinden bir parça ve bir tutam saç. Bunları unutursanız üzülmeyin büyücünün istekleri alışveriş listesi olarak Inentory'nizde yer alıyor (SHOPPING LIST) Şimdi tekrar Woodtick'e dönün. Ve Köprüyü geçetikten sonraki evlerin sağdan ikincisine girin. Burada haritalarla uğraşan bir çocuk var onunla konuşun:

- EXCUSE ME, DO YOU KNOW ANYTHING ABOUT BIG WHOOP
- NOBODY SENT ME. I'M FREE LANCE
- ARE YOU LOOKING FOR BIG WHOOP TOO ?
- I KNOW ITS LOCATION IS A MYSTERY
- NO, TELL ME ABOUT IT
- GO ON, FINISH THE STORY
- WHERE ARE THEY NOW ?
- MY NAME IS GUYBRUSH. WHO ARE YOU ?
- YOU KNOW ANYTHING ABOUT THIS LARGO GUY ?
- HOW CAN I GET OFF THIS ISLAND AS SOON AS POSSIBLE ?
- WHERE IS THE GOVERNOR'S MANSION ?
- I'M LOOKING FOR SOME ROOM AND BOARD
- THANKS, I GOTTA GO

Burada kısaca Wally'nin de Big Whoop'u aradığını, bu hazinenin bir gemi kazasından sağ kurtulan 4 kişi tarafından Inky Island'a gömüldüğünü, adanın haritasının 4'e bölündüğünü, ve her kazazedenin bir parça harita aldığını,bu kazazedelerden birinin büyük aşkımız Elaine olduğunu, eğer 4 harita parçasını da bulursak Wally'nin bunları birleştirebileceğini öğrendik. Daha sonra altta bir yerlerde duran kağıtlardan birini alın (PICK UP PILE OF PAPER). Biraz beklerseniz Wally gözlerini dinledirmek için Monokl'unu çıkarıp masanın üzerine koyuyor hızla davranıp onu alın (PICK UP MONOCLE) Dışarı çıkın ve ekranın altında duran gemiye gelin. Yelken direğinde yazılı ilanı okuyun (LOOK AT SIGN), barda aşçı arandığından bahsediyor. Kapaktan aşağı inin (HATCH). ve barmenle konuşun:

- HOW'S BUSINESS ?

Bu sırada Largo gelip Grog istiyor. Grog'u içtikten sonra da tükürüyor. Tüm bunlar kısa demolar halinde anlatılmış. Largo gittikten sonra az önce aldığınız kağıdı kullanarak tükürüğü alın (USE PAPER ON SQUID). Evet bir kağıt dolusu balgamımız oldu, bunuda Voodoo büyüsü malzemesi olarak sakladıktamn sonra. Dışarı çıkın ve Üç korsanın uyuduğu ekrana gidin. Burası aynı zamanda bir çamaşırhane. Bu korsanları tandınızmı ? Onlarla konuşun (TALK TO LOW MORAL...)

- YOO, HOOO
- HI
- I'M GUYBRUSH YOU TRIED TO SELL ME SOME MINUTES OF PTA MEETING IN THE LAST GAME, CLAIMING IT WAS A MAP
- WHAT HAPPENED TO YOUR LEG
- WHY AREN'T YOU STILL DOING THAT
- BUT WHAT DOES THIS HAVE TO DO WITH "PERFORMING"
- BIG WHOOP!? I'M LOOKING FOR THAT, TOO
- HOW MUCH LONGER IS THIS STORY
- THAT YOU'RE PACK OF LOONIES
- GIVE ME MONEY FOR THE POLISH
- SEE YA LATER.

Ne tesadüf, bu adamlarda Big Whoop'u arıyorlarmış. Tahta bacaklı olan bize tahta cilası almak için para veriyor, oduncuya gidip konuşun ve tahta cilası alın

-COULD I BUY SOME WOOD POLISH
-I'D JUST LIKE TO BROWSE, THANKS

64'ler sayfa 32







Lucasfilm tarafından yazarımız Şahin için geliştirilen bu zavallının uyurken bile yemek yemesini sağlıyor. (solda)





Korsanlar arasında meşhur olmanın iyi bir yolu da tükürük yarışmasından geçiyor. (sağda)



2.

Şimdi tekrar korsanların yanına gidip cilayı tahta bacaklının bacağında kullanın (USE WOOD POLISH ON PEG LEG), Bunu sıkılana kadar yapın çünkü adam her yapışınızda size 1 altın veriyor. Her neyse şimdi tekrar lokanta olarak kullanılan gemiye gelin ve içeri girmeden ilanın oradan sola yürüyüp pencereden içeri girin (WINDOW), burası mutfak ve ahçı patates soymakla meşgul, masanın üsütndan bıçağı alıp aynı yoldan dışarı çıkın (PICK UP KNIFE), sol taraftaki otele gidin ve direğe bağlı timsah yavrusunun ipini bıçakla kesin (USE KNIFE ON ROPE), Hancı timsahın peşinden koşunca Timsahın tabağından peyniri alın (PICK UP CHEESE) Merdivenlerin oradaki Largo'nun odasına girin ve soldaki masanın üstünde bulunan kafadan peruğu alın (PICK UP TOUPEE), Buradan çıkıp tekrar korsanların yanına dönüp solda asılı duran kovayı alın (PICK UP BUCKET) ,korsanlardan biri uyanıp onu orada bırakmanız gerektiğini söylüyor

-SORRY IS THIS YOUR BUCKET

derseniz kovayı size bırakacaktır. Sonra bataklığa gidin ve kovaya çamur doldurun (USE BUCKET WITH SWAMP), Tekrar Largo'nun odasına girip kapıyı arkanızdan kapatın (CLOSE DOOR), kapı tam olarak kapanmıyor değilmi?, şimdi çamur dolu kovayı kapının üstüne yerleştirin (USE BUCKET'O'MUD WITH DOOR). Sonrada geçip paravanın arkasına saklanın, Az sonra Largo gelecek ve kapıyı açar açmaz çamur dolu kova başına geçecek. Birazdan odadan çıkıp temizleyiciye gidecek, arkasından sizde çıkıp üç korsanın uyuduğu yere gidin, burada Largo'yu sağı çamaşırhaneciyle boğuşurken bulacaksınız, derdini anlatmaya çalışmaktan bıkan Largo, bu işi sizin üstünüze yıkıp elbiseyi bu akşam istediğini söyleyecek. O gidince sizde arkasından tekrar otel odasına dönün ve kapıyı kapatın (CLOSE DOOR), kapının arkasından Temizleyici kağıdını alın (PICK UP LAUNDRY CLAIM TICKET), sonrada bunu götürüp Temizleyiciye verin (GIVE LAUNDRY CLAIM TICKET TO adını unuttum), karşılığında Largo'nun elbisesi yerine bir sütyen alacaksınız, nasıl olur diye sormayın çünkü bende bilmiyorum. Ama artık tüm büyü malzemesine sahip olduğumuz için büyücüyü yeniden ziyaret etme vakti geldi. Bataklığa giderek büyücünün yanına gelin ve onunla konuşun:

- ABOUT THAT VOODOO DOLL
- I HAVE THIS TOUPEE
- I HAVE SOME OF HIS SPIT
- I HAVE THE BONE OF HIS GRANDFATHER
- I HAVE THIS PEARLY WHITE BRA

bunları yaptıktan sonra büyücü Largo'nun bebeğini yapıp size veriyor. Yalnız bazı karışımların kıvamını bulmadığı için büyü uzaktan işlemiyor sadece çok yakın bir uzaklıktan etki edebileceğini söylüyor. Largo'yu bulabileceğimiz tek yer otel odası olduğu için hemen hızla oraya gidiyoruz. Largo içerde bize elbisesinin nerde kaldığını soruyor. Ondan sonra hızla büyü iğnelerini bebeğe saplayın (USE PINS ON VOODOO DOLL), evet gördüğünüz gibi büyümüz işledi, Largo bizden kaçmaya çalışırken Guybrush otomatik olarak Le Chuck'ı öldürdüğünü söylüyor. Largo buna çok şaşırıyor ve Le Chuck'ın yaşadığını söylüyor. Zaten Largo'da Le Chuck'ın adamıymış, Guybrush Le Chuck'ın öldüğüne onu inandırmak için cebinden onun hala yaşayan sakalını çıkartıyor. Largo'da bunu elimizden alıp Uzun zamandır bunu beklediğini ve artık Le Chuck'ın bedenini canlandırabileceklerini söylüyor hatırlarsanız ilk oyunda Le Chuck sadece bir hayaletti. Buradan sonra kendimizi Büyücünün yanında buluyoruz ve Guybrush ona böyle bir şeyin olup olamayacağını soruyor. Büyücüde Ölü birinin canlı bir parçasını kullanarak diriltilebileceğini söylüyor ve konuşma başlıyor:

- CAN YOU GIVE ME SOMETHING TO PROTECT ME ?

büyücünün buna cevabı kendi kendimizi korumamız gerektiği oluyor. Ancak Big Whoop'un yardımıyla Le Chuck durdurulabilirmiş. Buradan çıkıp oyuna ilk başladığınız yerdeki kumsala gidin ve sol tarafta yerde duran sopayı alın (PICK UP STICK),sonra uykucu korsanların yanına dönün yerdeki kutuyu açın (OPEN BOX),sonra sopayı kapağına sıkıştırın(USE STICK ON BOX),teli sopaya bağlayın (USE STRING ON STICK), son olarak da peyniri kutuya koyun (USE CHEESE ON BOX), sonra kutunun arkasına geçip farenin kutunun içine girip peyniri yemeye başlamasını bekleyin, sonra hızla yerdeki teli çekin (PULL STRING), evet fareyi yakaldık şimdi gidip kutuyu açın ve fareyi alın (OPEN BOX, PICK UP TRAPPED RAT), tekrar lokantaya dönüp camdan mutfağa girin ve fareyi içinde yemekpişen kazana atın (USE TRAPPED RAT IN VICHYSOISSE) korkamayın yemek soğuk olduğu için fareye birşey olmadı, tekrar camdan çıkıp barmenin yanına dönün ve onunla konuşun:

- HEY...AH...HOW'S THE STEW TONIGHT

Bundan sonra barmen yemeğe bakmaya gidince kıyamet kopuyor, ve zavallı aşçı işinde oluyor, barmen dönünce konuşmaya devam edin:

- I DUNNO HOW MUCH DOES IT PAY
- SURE I'LL GIVE A SHOT

böylece oldukça fazla yüklü bir paraya aşçı olduk. Tabii ki görevimizin gereklerini yerine getirmektense camdan kaçıp ejderhalarla hayaletlerle savaşmak daha cazip geliyor ve bizde öyle yapıyoruz ve camdan tüyüyoruz. Şimdi haritanın sol alt köşesindeki limana gidin. Burada dolambaçlı yollardan geçerek bir gemiye geliyoruz. İçeri girince üzgün bir kaptanla karşılaşıyoruz adam kendini görünmez yapabilen bir kolyesi olduğunu fakat bunu kaybettiğini söylüyor.

- I NEED TO CHARTER A SHIP

deyin. İsterseniz bu konuyu değiştirelim ben bu herifin bakışlarını beğenmedim. Neyse komut ekranları çıkınca adama monokl'u verin (GIVE MONOCLE TO CAPTAIN DREAD). Adam buna karşılık sevindirik oluyor ve gemisini bize kiralamaya karar veriyor. Geminin nerde olduğunu soruncada üstünde durduğumuz yanıtını alıyoruz. Gemiyle yolculuk başlayıncada oyunumuz ilk bölümü kazasız belasız tamamlanmış oluyor...

PART II : THE FOUR MAP PIECES

Evet kendimizi evimimsi gemimsi bu acayip şeyin güvertemsi balkonunda buluyoruz. İçeri girmeden önce yerde duran papağan yemi paletini alın (PICK UP PARROT ...) sonra içeri girip kaptanla konuşun size nereye gitmek istdiğinizi sorunca

- I DON'T KNOW WHAT ARE MY CHOICES

diye cevap verin o size bir harita uzatıyor, bu harita üstünde üç tane ada var Scabb, Booty ve Phatt. Scabb oyuna başladığımız ada.İlk olarak Phatt adasına gidin, adaya adım atınca duvarda bir resminizi görüyorsunuz, heveslenmeyin size ödül filan vermiyolar sadece aranıyorsunuz bu ne diye bakınırken irkiyim bir nöbetçi gelip sizi durduruyor ve Guybrush Threepwood olup olmadığınızı soruyor.

- THAT'S RIGHT
- ALL RIGHT, I'LL COME WITH YOU

böylece kaçma denememiz başarısızlıkla sonuçlanıyor. Adam bizi alıp valinin yanına götürüyor vali zayıflıktan hasta olup yataklara düşmüş(!!?) Le Chuck'ın sizi yakalamak için emir verdiğini söylüyor, onunla konuşun

- THANK YOU, YOUR HOME IS LOVELY
- TO THE EXPANSIVE IS MORE LIKE IT ?
- OH REALLY ? WHAT IS THAT
- HE DOESN'T SCARE ME JUST TELL ME WHERE CAN I FIND HIM
- WHATEVER BOUNTY LE CHUCK'S OFFERING, I'LL DOUBLE IT
- I'LL BE BACK!

Bunlar ne yazıkki yeterli olmuyor kendimizi hapishanenin demir parmaklıklarının arkasında buluyoruz. Adam kapı anahtarlarını Walter adlı bir köpeğe emanet edip gidiyor. Şimdi elimizdeki tüm eşyaların alındığını görüyoruz (Gardiyanın O..Z'la bir akrabalığı var galiba, hatta kendiside olabilir). Önce yatağın şiltesini kaldırın (OPEN HARD ROCK MATTRESS), altından çıkan sopayı alın ve soldaki diğer hücrede yatan iskeletin ayağında kullanın böylece ayak kemiğini ele geçirmiş olduk bunu köpeğe verin (GIVE BONE TO WALTER), sonra köpek anahtarları getirip hücrenin önüne bırakacak ve kemiği alıp gidecektir. Anahtarı alınve kapıyı açın (PICK UP SMALL KEY, USE SMALL KEY ON DOOR), kapı açılınca çıkın ve sokak kapısının yanındaki kütüphane benzeri şeyden zafları alın ve açın (PICK UP ENVELOPE, OPEN ENVELOPE), her ikisini açınca içlerindeneşyalarımız, fazladan bir muzla bir laterna çıkıyor. Dışarı çıkın sağa gidin kütüphanenin kapısını açıp içeri girin (OPEN DOOR), içerde kapının solunda bir Denizfeneri maketi var onu açın ve içinden merceği alın (OPEN MODEL LIGHTHOUSE, PICK UP LIGHTHOUSE LENS), gidip kütüphane görevlisi kadınla konuşun (TALK TO WOMAN).

- HI, I'M LOOKING FOR A BOOK

tekrar konuşun:

- I'M LOOKING FOR A BOOK
- NO, HOW DO I GET ONE
- HERMAN TOOTHROOTH
- 221B BAKER STREET
- NINET...Uh...21
- PIRATE
- NOSE PICKING
- WHOOPS I JUST REMEMBERED AN APPOINTMENT

geçici üyelik kartını aldıktan sonra soldaki kart dolaplarına gidin ve onları inceleyin karşınıza A dan Z'ye alfabetik sıralı bir kart katalog dolabı çıkacak D dolabını açın ve oradan GREAT SHIPWREKS OF OUR CENTURY adlı kitabın adını öğrenin(HMM, GREAT SHIPWRECKS OF OUR CENTURY, I'LL HAVE TO REMEMBER THAT), sonra VOODOO RECIPES ktabını bulun. Ardından da rastegele bir kartı seçip herhangi bir kitabı daha hatırlayın (Aynı yöntemle). Sonra yine kütüphane görevlisiyle konuşup bu kitapları alın.

- I'M LOOKING FOR A BOOK
- I'D LIKE TO GREAT SHIPWREKS OF OUR CENTURY
- I'D LIKE TO VOODOO RECIPES
- I'D LIKE TO diğer kitabın adı

Buradan çıkın ve hemen kütüphanenn karşısına gelen iskeleye çıkın orada balık tutan bir adam var onunla konuşun

- I'M GUYBRUSH THREEPWOOD, A MIGHTY FISHERMAN
- I'M THE BEST FISHERMAN IN THESE ISLES
- YOU ? WHY, YOU COULDN'T CATCH COLD IN A BLIZZARD
- THE FISH YOU CATCH ARE SO SMALL, YOU'D NEED TWEEZERS TO THROW THEM BACK
- NOT IF YOU BAIT IS AS TINY AS YOUR BRAIN
- SURE I'll TAKE YOUR BET
- KISS YOUR POLE GOODBYE
- ICK
- ALL RIGHT, IT'S A BET

Şimdide buradan çıkıp büyük harita grafiğine gelin ve sol taraftaki valinin evine gidin, kapıları açın ve içeri girin (OPEN GATE, OPEN DOOR), içerde az önce bizi yakalayan gardiyan var konuşun onunla:

- GOVERNOR PHATT HAD SET ME FREE
- LOOK BEHIND YOU A THREE HEADED MONKEY

gardiyan gidince yukarı kata çıkın ve valinin odasına gelin vali yorgunluktan uyuyor ama, yemek yemeyede devam ediyor neyse az önce rastgele aldığınız kitabı valinin göbeğinde duran kitapla değişirin (USE ??? BOOK ON FAMOUS PIRATE QUOTES), ağırlıkları eşit olduğu için vali bunu farketmedi şimdi hızla buradan çıkın. Ve elinizdeki iki kitabada göz atın (LOOK AT), valinin göbeğinden aldığımız kitap Ünlü korsanların ünlü sözlerini içeriyor, Bu korsanların içinde Rapp Scallion'da var, Rapp şu ünlü dört kazazededen biri. Ona ait olan sözü bir yere yazın ben burada yazamayacağım çünkü her oyunda değişiyor. Daha sonra kütüphanenin solundaki ara sokağa girin burada Çarkıfeleğe benzer ruletimsi bir kumar oyunu var, eğer söylenen numara ve renk tutarsa kazanıyorsunuz, burada yeşil elbiseli bir cüce var ve devamlı kazanıyor, kaznadıktan sonra parayı alıp giderken peşine takılın, bir alttaki ara sokağa sapıyor. Sizde girin ve Gubrush otomatik olarak sandıkların arasına saklanıp olayları izliyor, küçük adam buradaki kapıyı çalıyor, içerden gelen sese Kumarda kazanacak numarayı soruyor, oda bir şifre karşılığında ona kazanacak numarayı ve rengi söylüyor, demekki ortaklıkta ne dolaplar dönüyormuş ve bu kumar kulübü zavallı masumları bayağı iyi kazıklıyormuş. Adam gidince kapıyı açmayı deneyin (OPEN DOOR), içerden çıkan sese cevap verin ve onunla konuşun:

- WHAT'S THE NEXT WINNING NUMBER GOING TO BE ?
- NO, I WAS TRANSFERED HERE TODAY, NEW ORDERS

evet sıra geldi şifreyi çözmeye, adam eliyle tuhaf bir şekil yapıp bun temsilen bir sayı söylüyor örneğin 4 burada önemli olan adamın kaç parmağının göründüğü diyelim ki adamın parmaklarının sayısı 2, daha sonra adam elinin şeklini değiştirip şimdiki şeklin hangi sayıyı temsil ettiğini soruyor. Vermeniz gereken cevap adamın ilk baştaki parmak sayısıdır yani 2, böyle yaparak 3 kez şifreyi bilince kazanıyorsunuz, ve adam kazanacak numarayı rengiyle size söylüyor. Şimdi gidip bir üst ara sokaktan geçerek cücenin kazanmasını bekleyin ve sonra kumarbazla kouşun

- I'D LIKE TO PLACE A BET
- Size verilen mumarayı seçin
- GIMME THE MONEY

sonra aynı işlemleri tekrarlayın ve yeni numarayı öğrenin bu kez bir şifre çözmeniz gerek çünkü artık bizi tanıyorlar, tekrar gidip kumar oynayın ve bu kez davetiyeyi alın (INVITATION), aynı yöntemle son kez kazanarak sirk bilettenni alın (TICKETS), yeni biroyun oynamak istediğinizde adam sizi kandırıp ortadan kayboluyor. Yola çıkıp gemiye binin ve Scabb adasına dönün ve lokantaya gidip barmenle konuşun ve ondan içki isteyin

- GROG, PLEASE
- WILL YOU ACCEPT A TEMPORARY LIBRARY CARD ?
- MIX ME UP A BLUE WHALE
- BARTENDER GET ME A DRINK
- GIVE ME A BLOODY STRIP
- BARTENDER GET ME A DRINK
- I'LL HAVE YELLOW BEARD'S BABY

Tekrar gemiye binip bu kez Booty adasına gidin burası biraz tenha bir yer gemiden indiğimiz yerin solunda bir satıcı var oraya girin (OPEN DOOR), içerden şu aşağıda yazanları satın alın PICK UP

- ROCK & ROLL COLLECTOR'S PLATE
- SHIP'S HORN
- SIGN
- WELL POLISHED OLD SAW
- MIRROR
- FEATHER PEN
- HUB CAPS
- PIRATE HATS
- OK I'LL TAKE IT

aynayı almak için önce kapının yanında duran "Papağanlara Dikkat" tabelasını alın (PICK UP SIGN), sonra elinizdeki papağan yem kabını tabelanın durduğu kancaya asın (USE PARROT... ON HOOK),papağan aynayı bırakıp bu kaba bakmaya başlayınca aynayı alın (PICK UP MIRROR), dikkat ettiyseniz masanın üstünde bir harita parçası var bu parça bizim aradıklarımızdan haritayı almayı deneyin (PICK UP PIECE OF MAP) satıcı vermeyi kabul etmiyor onunla harita hakkında konuşun (TALK TO ANTIQUE DEALER)

- NICE SHOP YOU GOT HERE
- DO YOU TAKE VISA ?
- WHAT KIND OF TRADE-INS DO YOU ACCEPT ?

3.



- WHAT WOULD YOU TRADE FOR THE MAP PIECE ?
- CAN YOU TELL ME ABOUT THE SHIP WITH THE FIGURE HEAD ?
- I HAVE TO GO NOW

adam bu haritayı 6 milyon altına satıyor, fakat değiş tokuşta yapabileceğini söylüyor bu haritaya karşılık nerede battığı belli olmayan bir geminin ucundaki Maymun heykelini istiyor. Şimdilik bu adamı boş verip caddeye çıkın ve topun başındaki yaşlı adamla konuşun

- I SAID HELLO THERE
- NO, I'M ON A TREASURE HUNT
- I MEAN A REAL TREASURE HUNT, YOU KNOW, FOR MONEY

Evet şimdi soldaki kostüm dükkanına girin ve adama az önce aldığınız davetiyeyi verin. (GIVE MARDIS GRAS PARTY TICKET TO COSTUME DUDE), karşılığında davetiyeniz için ayrılmış elbiseyi alın. Aslında bu kostüm sizin stiliniz değil ama boşverin. Dışarı çıkın, sağa devam edip tabut satan dükkanın yanındaki Kate isimli kadınla konuşun

- COULD I HAVE ONE OF THOSE LEAFLETS
- I'M SEARCHING FOR THE TREASURE OF BIG WHOOP
- I JUST REMEMBERED I'M LATE FOR A PARTY

şimdi yukarı ilerleyin ve tükürük yarışmasının yapıldığı ekranı geçin buraya

daha sonra geleceğiz, dümdüz devam edip ada grafiğini çıkartın, buradan soldaki valinin konağını klikleyin (GOVERNOR'S MANSION), konağa giderken Le Chuck'ın kılığına girmiş bir nöbetçi var ondan bayağı tırstıktan sonra gerçek kimliğini anlıyoruz. Onunla konuşun

- I'M HERE FOR THE GOVERNOR'S PARTY
- I'VE GOT MY INVITATION RIGHT HERE
- I'VE GOT MY COSTUME RIGHT HERE

adamı geçtikten sonra konğa geliyorsunuz, evin önünde iki yol var biri sağ bir sol, soldakinden gidip arka kapıy gelin, burası mutfak kapısı duvardaki yazıyı okuyun (LOOK AT SIGN), gürültü yapılmaması gerektiği yazılı, inadınıza çöpleri devirin (PUSH GARBAGE CANS), bu gürültüye kızan aşçı satırla peşinize düşüyor ondan kaçın o evin etrafında ters patikadan girip kayboluyor, geri dönüp açık kapıdan içeri mutfağa girin. Kutuda duran balıklardan birini alın (PICK UP FISH), dışarı çıkın, aşçı biraz yaygara yapıcak ama onu takmadan evin önüne gelin, kapıyı açıp içeri girerken köpek uyanıp havlamaya başlıyor. Başçıvan'la konuşun:

- HOW DID YOU KNOW MY NAME
- SHE NAMED HER DOG GUYBRUSH !!?

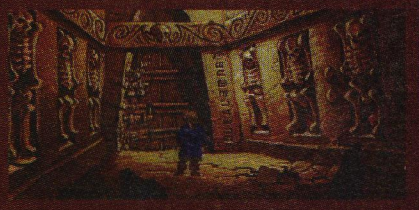
İçeri girince sol duvarda asılı olan panoda bir başka harita parçası var, misafirlerle ilgilenmeden dışarı çıkın, tam giderken köpek çılgınlar gibi bağırmaya başlıyor. Bahçıvan sizi yakalayıp Vali'nin yanına çıkarıyor, vali Elaine Marley'den başkası değil, bahçıvan gidince size bağırmaya başlıyor, bize oldukça kızgın konuşarak onu ikna etmeye çalışın

- I REALIZE NOW WHAT A FOOL I AM
- IF I CAN'T BE WITH YOU, I DON'T WANT TO LIVE
- ELAINE, SAVE ME FROM THE WHIRLPOOL OF MISERY
- MY SOUL IS SICK, ELAINE, LOVE IS THE ONLY CURE

Elaine tam bizi affetmişken, ağzımızdan kaçan bir "Harita" sözcüğü bütün işleri berbat ediyor. Elaine kızıp hairtayı camdan fırlatıp atıyor. Otomatik olarak dışarı çıkıyorsunuz, merdivenden aşağı inin dışarı çıkın ve haritayı almak için yanına gidin ama harita uçup gidiyor. Rüzgar yardımıyla haritanın öbür ucundaki bir uçurumda asılı kalıyor.Geri dönüp konağa girin, ve Valinin odasına çıkın ve duvardan küreği alın (PICK UP OAR), aşağı inin köpek havlayıp susunca onu alın (PICK UP DOG), Guybrush elbisenin uygun olmadığını söyleyip üstünü değişiyor ve köpeği alıyor.Buradan çıkın Dread'in gemisine binip Phatt adasına gidin. İskeleye gidin ve valinin evinden aldığını balığı balıkçıya verin ve az önce girdiğiniz iddiayı kazanarak adamın oltasını elinden alın. Tekrar Booty adasına dönün, topun başındaki adamın solundan büyük haritaya çıkın ve alttaki uçuruma yürüyün (SIDE CLIFF), buraya gelince uçurumun ucuna yürüyün ve oltayı kullanın (USE FISHING POLE), haritayı yakalamış yukarı çekerken bir kuş gelip onu haritanın kuzeyindeki büyük ağaca götürüyor, buradan çıkıp haritaya gelip ağaca gidin (BIG TREE), ağaca gelince üstünde bir sürü delik var, deliklerden birinde bir sopa var, onun üstüne çıkıp diğer deliğe küreği takın (USE OAR ON HOLE), sonrada küreğin üstüne çıkın ama kürek sizi çekmiyor ve kırılıyor sizde bayılıyorsunuz, bu baygınlık durumunda tuhaf bir rüya görüyorsunuz, rüyanızda anne ve babanızın iskeletleri gelip acayip bir dans yapıyorlar sizde bunu kaydediyorsunuz, sonra Le Chuck geliyor ve siz uyanıyorsunuz, buradan çıkıp direk Dread'in gemisini seçin ve Scabb adasına dönün oduncuya gidin ve kırık küreği tamir etmesi için ona verin (GIVE BROKEN OAR TO WOODSMITH), marangoz küreği tamir ediyor ve size geri veriyor, Wally'nin evine gidin ve ona az önce çaldığınız [illegible] Fenerden aldığınız merceği verin (GIVE LIGHT HOUSE LENS TO WALLY),buradan çıkıp bara gidin, Piyanonun başında Jojo'yu göreceksiniz bu piyanist bir maymun, elinşzdeki muzu Piyanonun sol üstünde duran Metronom'a takın ve maymunun dikkatini dağıtın, (USE BANANA ON METRONOME), sonrada maymunu alın (PICK UP JOJO), buradan çıkıp üç uykucunun yanına gelin ve testereyi kullanarak tahta bacaklının bacağını kesin (USE WELL POLISHED SAW ON PEG LEG), adam uyanıp ayağını uçtuğunu farkedince ortalığı ayağa kaldırıyor. Buradan çıkıp oduncuya gidince onun tahta bacağı tamire gittiğini göreceksiniz. Buradan daha sonra işimize yarayacak çekiç ve çivileri alın (PICK UP HAMMER - PICK UP NAILS). Evet şimdi Booty adasına dönün. daya ayak basınca Stan'in dükkanına girin ve onunla konuşun, rastgele seçeneklerden tabutları görmek istediğinizi söyleyin.Stan tabuta girince tabutu kapayın (CLOSE COFFIN), Stantabutu açıp size bir eşantiyon mendil verecek, sonra tekrar tabutu kapatıp çiviyle çakın (USE NAILS ON COFFIN, USE HAMMER ON COFFIN), Eğer yavaş davranırsanız, Stan tabuttan çıkar ama konuşarak tekrar tabbuta sokabilirsiniz. Şimdi gidip duvarda asılıolananahtarları alın (PICK UP CRYPT KEY) ve buradan çıkın. Şimdi sağa gidin ve tükürük yarışmasına gelin. Uçtaki bayrakların yanında durup az önce satın aldığınız düdüğü öttürün. Balgam ustası posta gemisinin geldiğini sanıp gidiyor, hemen bayrakların yerini değiştirin (PICK UP FLAG), biraz hileyle oyunu kazanacağız.Balgam ustası birazdan geri döner. Şimdi İnventory'deki mavi ve sarı içkileri karıştırıp, yeni yeşil renkli bir içki elde edin (USE YELLOW DRINK ON BLUE DRINK), şimdi çubuğu kullanarak elde ettiğiniz yeni yeşil içkiyi içip balgamınızı güçlendirin (USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK), şimdi Balgam ustasıyla konuşun ve ona bu civarların en iyi tüküren adam olduğunuzu söyleyin. (TALK TO SPITMASTER). Burada düzgün tükürmek biraz şansa kalmış, rastgele tükürük efektlerini seçin ve PTOOIE'yi seçerek tükürün. aslında bu işin ufak bir hilesi var, önce ikonu PTOOIE'nin üstüne basılı tutun ve bırakmadan bekleyin, en sağdaki kadının belindeki kuşağa dikkatle bakın rüzgar esipte kuşak havalandığı zaman elinizi çekin ve iyi bir balgam atın.Eğer beceremezseniz istediğiniz kadar deneyebilirsiniz. Eğer becerirseniz, üstünde altından balgam olan bir plaket kazanacaksınız. Kazanınca dönüp antikacıya gidin ve ödülünüzü ona satın (GIVE PLAQUE TO SHOPKEEPER), ilk başta pek ilgilenmiyor fakat o tükürüğün Le Chuck'ın katiline ait olduğunu söyleyince 6000 altına satın almayı kabul ediyor. YES diyerek bu acayip şeyi 6000 altına satın. Evet artık cam tabanlı bir gemi kiralamak için yeterli paramız var çıkıp GREAT SHIPWRECK OF OUR CENTURY kitabına bakıp batık geminin koordinatlarını öğrenin. Kate'i bulun ve onun gemisini kiralayın çıkan haritada öğrendiğinizi koordinatları belirtin ve oraya gelincede dalacağınızı söyleyip suya atlayın. Dibe varınca geminin burnundaki maymun heykelini alın (PICK UP MADMONKEY HEAD), sonra sola gidip çapanın ipini çekin, (PULL ROPE). Az sonra Kate sizi yukarı çekecek. Booty adasına gelince antikacıya gelip maymun heykelini ona verin (GIVE FIGUREHEAD TO SHOPKEEPER),artık dört haritadan birisine sahibiz. Le Chuck'da bundan haberdar oluyor. Büyük harita grafiğini çıkarın, ve büyük ağaca gidin (BIG TREE), ağaca gelince deminki yöntemle yukarı kadar tırmanın ve karşınıza çıkan ilk kulübeye girin kuş burada ama çok kötü bir şey olmuş ve bütün burası kağıt dolu şimdi biz haritayı nasıl bulacağız, köpeği kullanarak tabii ki,(USE DOGGIE ON PILE OF PAPERS). Köpek kağıtların arasına dalacak ve bir süre sonra ağzında bir parça kağıtla çıkacak







Hayat çok garip süprizlerle doludur. Bir zamanların kahraman korsanı, Monkey Island 1'in fatihi bir anda kendini gayet ilginç bir kıyafetin içinde buluyor. Bir sürü sarhoş korsanla dolu bir şehirde bunun güvenli olduğu söylenemez.



bu kağıt tabii ki ikinci harita nihayet ona da sahip olduk. Dışarı çıkın ve üst kattaki kulübeden teleskobu alın (PICK UP TELESCOPE),aşağı inip gemiye binin ve Scabb adasına dönün. Büyük grafikten mezarlığı seçin ve buraya gelin. Sağ taraftaki lahit mezarlardan birini açın (USE CRYPT KEY ON CRYPT), içerisi tolu bir mezar odası, tabutları inceleyin ve üstünde Rapp Scallion'un sözleri olan tabutu açın, tabutta küller var onları alın (PICK UP ASHES), büyücü kadının yanına gidin ve ona küllerden canlandırma iksiri yapmasını isteyin ve küllerle beraber önceden aldığınız voodoo kitabını büyücüye verin gerekli reçeteler orada yazılı az sonra iksirimiz hazır, kıyıta dönüp tekrar mezarlığa gidin, lahit mezara girip açık tabuta bakın (LOOK AT OPN COFFIN), ve kül dolukavanozu tabuta boşaltın (USE ASHES-2-LIFE POTION ON ASHES), burada harika animasyonlarla Rapp Scallion hayata dönüyor,üçüncü haritanın onda olduğunu biliyoruz, ama onun içinde ölmeden önce evinde ocağı açık bıraktığı gibi bir hisse kapılmış, bizden onu kontrol etmemizi istiyor ve evin anahtarlarını veriyor, haritaya dönüp sahile gidin ve anahtarı kullanarak küçük evin kapisini açın (USE KEY ON DOOR), içeri girince gerçekten de ocağın açık kaldığını görüyorsunuz, USE KNOBS komutuyla ocağı kapatıp mezarliğa geri dönün ve aynı işlemleri tekrarlayarak Rapp'i yine hayata döndürün ocağı kapattığınızı duyunca rahatlıyor ve 3. haritayı size geri verip yine ölüyor. Evet işimiz bitti dışarı çıkıp gemiye binin ve Phatt adasına gidin, az önce Kate'ten almış olduğunuz resmi kendi aranıyor resminizin üstüne koyun (USE LEAFLET ON WANTED POSTER), şimdi buradan herhangi bir yere gidip ekrandan çıkın az sonra Kate gelecek ve nöbetçi onu siz sanarak hapse atacak, girdiğiniz yerden çıkıp hapse dönün ve kütüphaneden Kate'in eşya zarfını alıp açın içinde az bir grog çıkacak. Buarada isterseniz Anahtarı kullanarak Kate'i serbest bırakabilir, isterseniz onu orada bırakabilirsiniz. hernesye bu seçimden sonra dışarı çıkın ve kıyı boyunca aşağı ilerleyip haritanın büyük grafiğine gelin, şimdi şelale ekranını seçin ve oraya gidin (WATERFALL), oraya gelince patikadan yukarı çıkın ve şelalenin akışını kontrol eden pompanın yanına gelin, şimdi bu pompayı nasıl kapatabilirirz, elimzide anahtara benzeyen ne var , inventory'e bakarsanız oradak JOJO'nun anahtara benzediğini görürsünüz evet maymunu kullanın ve pompayı kapatın. (USE JOJO WITH PUMP), aşağı inince nehrin açıldığını göreceksiniz. Nehrin arkasından bir delik çıkıyor bu delikten girince kendinizi bir tünelde bulacaksınız bu tünel denizin altından geçerek sizi karşıdaki adaya geçiriyor, buradan yukarı giderseniz tepedeki eve sağa gidersenizde adaya geri dönersiniz. Cottage'ı seçerek eve gelin, ön kapıyı açıp içeri girin. İçeride neşeli bir yaşlı adam var, bu adam sizinle bir yarışma yapmak istiyor bu bir içki içme yarışması.Bunu kabul edin adam sola gidip Size grog hazırlıyor, kendine hazırlamaya gittiği zaman hızla masadan kadehi alın (PICK UP MUG), soldaki çiçeğe dökün (USE MUG OF GROG ON TREE), sonra elinizdeki az grog'u bardağa doldurun (USE NEAR-GROG ON MUG), sonrada bu kadehi masaya koyun (USE MUG OF GROG ON TABLE), ve sandalyeye oturun, birazdan yaşlı adam gelecek ve yarışma başlayacak siz az alkollü grog içtiğinizi için bir şey olmayacak ama yaşlıadamın içişi tam bir felaket içer içmez yayılıyor. Evet yarışmayı kazandık.Şimdi üstteki ayna çerçevesini bulun ve elinizeki aynayı buraya takın (USE MIRROR ON MIRROR FRAME), sonra ekranın sağ altındaki pencereyi açın (OPEN WINDOW), şimdi dışarı çıkın ve heykeli görün şimdi teleskobu heykelin elişne koyun (USE TELESCOPE ON UGLY STATUE),bunu yapınca güneş ışığı teleskboun içinden geçip eve girecek ve duavrdaki aynadan sekerek en arkadaki duvardaki bir tuğlaya çarpacak. Bu tuğlanın yerini unutmayın ve yere düşen teleskobu aldıktan sonra içeri girin. Soldaki duvarın yanına gidin demin ışığın çarptığı tuğlayı çekin (PULL BRICK),bir kapak açılacak ve aşağı düşeceksiniz düştüğünüz yer bir mahzen ve iskeletin 4. anahtar. Eğer yanlış tuğlayı çekerseniz. Buradaki bir sistem sizi sahile atacaktır, eğer doğruyu seçerseniz (Işığın gösterdiğini), kendinizi yerde bulacaksınız, iskeletin elinden haritayı alın (PICK UP MAP PIECE).Delikten dışarı çıkın ve kendizi sahilden büyük harita grafiğine çıkarın. Buradan Dread'in gemisine dönüp Scabb adasına dönün. Ve Wally'nin yanına gelip haritayı ona verin (GIVE MAP PIECE TO WALLY), birini verdikten sonra diğer üçünü otomatik olarak alacaktır, haritaları birleştirirken size gidip büyücüye ismarladığı aşk iksirini almanızı istiyor. Haritayı birleştirmesi için onu yalnız bırakın ve büyücüye gidin, ve ona aşk iksiriyle ilgili sorular sorun, az sonra size bir çanta içinde iksiri verecek. Bu sırada Transa geçecek ve Wally'nin kaçırılışı ile ilgili bazı şeyler söyleyecek , dışarı çıkın ve çantaya bakın içinden bir bombayla kibritler çıkacak. Hızla gidip Wally'nin evine gidin. İçeri girince Wally'nin haritalarla birlikte yokolduğunu görüyorsunuz, masanın üstündeki notu okuyunca onu Le Chuck'ın kaçırdığını anlıyoruz. Tekrar bataklığa dönün ve sandığı görün, sandığı açın (OPEN CRATE), içine girin (USE CRATE) , bu sırada iki tane acele posta servisi elemanı, gelip sizi bir gemiye yüklüyorlar ve bir yerlere götürüyorlar. böylece nihayet 2. bölüm tamamlanıyor.

PART 3 LE CHUCK'S FORTRESS

Bu bölüm Le Chuck'ın kalesinin girişinde başlıyor, kendimizi az önce buraya getirilen sandığın içinde buluyoruz. Sandıktan çıkınca sağa gidin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Ve en üst kattak kapıdan geçin. Geldiğiniz ekrandan sağa devam edin ve kemiklerin olduğu ekranı geçin şimdi merdivenlerden aşağı inin ve Zincirlre bağlı şekilde duaran Wally'i görün. Onunla konuşun size gidip anahtarları bulmanızı ve gelip onu kurtarmanızı söylüyor. Geldiğiniz yollardan geri dönerek acayip kemiklerden oluşan kapılardan meydana gelen labirente gelin, burayı geçmek için Anne ve babanızın iskeletlerinin yaptığı dansı hatırlayın, bunun için Largo'nun tükürüğünün olduğu kağıdı okuyun LOOK AT ENCRUSTED PAPER. Burada bir takım tekerlemeler yazılı örneğin:

-THE LEG BONE CONNECTED TO THE HIP BONE THE HIP BONE CONNECTED TO THE ARM BONE

buna göre geçmeniz gereken birinci kapı ayağın kalçaya, kalçanında kola bağlı olduğunu belirten bişr kapıdan geçmelisiniz. Birinciyi tamamladıktan sonra ikinci tekerlemeye sonra üçe sonrada dörde geçin. Tüm tekerlemeler tamamlanınca kendinizi Le Chuck'ın odasının girişinde bulacaksınız, burası üzerinde bir sürü kilit olan bir kapı. Kilitleri nasıl açacağım diye düşünmeden OPEN DOOR komutunu verin ve kapıyı açıp içeri girin, şimdi geldiğimiz yer Le Chuck'ın taht odası, sağdan asılı anahtarı alın (PICK UP KEY). Sürpriz..... Le Chuck ensenizde. Ama üzülmeyin burada ona yakalanmaya mecburuz. Şimdi ki ekrankendimizi Wally'le birlikte bir tele asılmış olarak bulacağız. Le Chuck bize bu tuzak sisteminin işleyişini anlatıyor. Eğer sol taraftaki mum ipi yakıp bitirecek olursa bizde kendimizi asit kazanının dibinde bulacağız. Ona bir kaç aptal soru sorun ve gitmesini sağlayın. Şimdi işe koyulma zamanı, acayip yeşil içkinizden bir yudum için (USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK), evet artık tükürüğümüz bayağı güçlendi, tahmin ettiğiniz gibi,tükürüğümüz yardımıyla mumu söndürüp yırtacağız, bunu için sağınızda bulunan kalkanın tam sol alt köşesine tükürmeniz gerekiyor, başaramazsanız yine deneyin, sonunda mum sönecek ve ortalık kararacak. Neler olup bittiğini anlamak için bir kibrit yakın (USE MATCHES), ooopps, bir sürpriz daha BOOOOM

ve 3. bölümün sonu...

PART 4 : INKY ISLAND

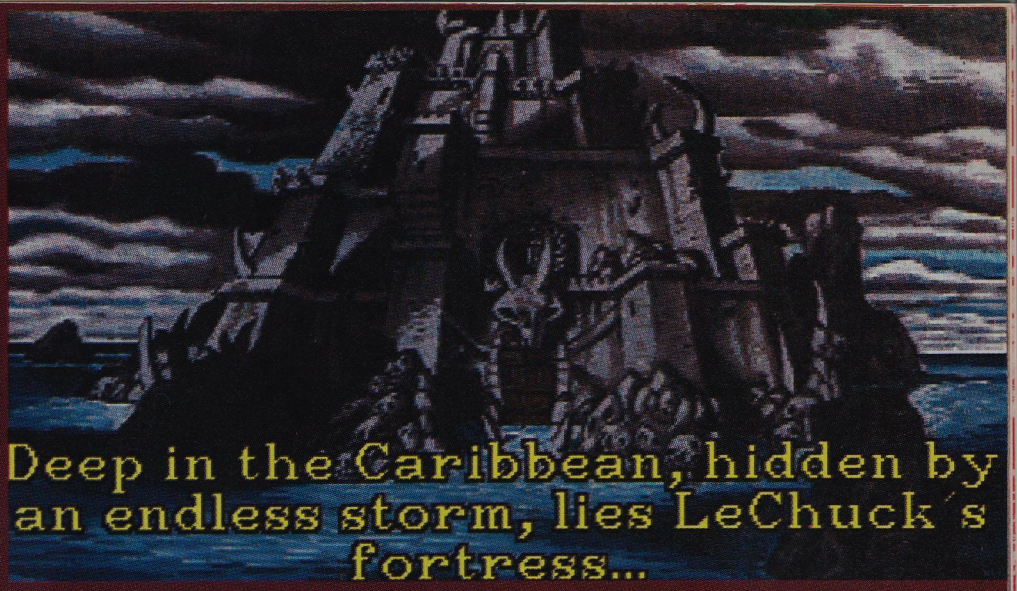
Ayağınızı yere basınca, sağa doğru yürüyün ve birinci oyundan tanıdığımız Herman Toothrot'la karşılaşıp konuşun.Herman size "Ağacın Rengi"'ni sorduğu zaman isterseniz konuşma kutusunda çıkan 50 rengi tek tek seçin, ama hiç biri doğru olmayacak sonunda ALL COLORS'u seçreseniz Herman bunun doğru olduğunu söyleyip sizi rahat bırakacaktır. Şimdi sola yürüyün ve arıtıcınınaltın dikkatle bakın orada bir

5.



Evet genelde hazine haritada X'le işaretli yerdedir ama ya bu X'i yapan korsan çok iri biriydi, ya da bu çukurun içinden hayal edemiyeceğimiz kadar büyük bir hazine çıkacak. (üstte)





içki bardağıyla lövye göreceksiniz, her ikisinide alın (PICK UP MARTİNİ GLASS, PICK UP CROWBAR), oralarda bir yerlerde bir şişe olması lazım, onu alın (PICK UP BOTTLE), sonra şişeyi arıtıcının solundaki büyük kayaya vurarak kırın (USE BOTTLE ON ROCK), papağanın altındaki fıçıyı açıp içindeki krakeri alın (OPEN BARREL), krakeri otomatik olarak alıyorsunuz, bunu götürüp papağana verin (GİVE CRACKER TO PARROT). Bunun üzerine papağan bize bir ipucu veriyor 'Gölden, dinazora kadar sürekli doğuya git'. Sonra içki bardağına denizden su doldurun (USE MARTİNİ GLASS ON OCEAN),sonrada arıtıcı yardımıyla suyu tuzdan arındırın (USE MARTİNİ GLASS ON STILL), şimdi kıyıdan sola yürüyün ve ormana giren yolu bulup buradan içeri girin.
Şimdi önünüzde yukarı ve sola giden iki ayrı yol var, önce soldakinden gidin, ikinci ekranda yukarı giden yolu takip edin üçüncü ekranda bir dalında torba asılı kocaman bir ağaç göreceksiniz. Kırık şişenin yardımıyla bu torbayı delin (USE BROKEN BOTTLE ON BAG), torbanın içinden bir paket kraker unu yere düşecek.Onları alın (PICK UP BOX OF CRACKER MIX),şimdi aynı yollardan geri dönerek en başa gelin, bu kez yukarıdaki yoldan gidin, şimdiki ekranda iple bağlı bir sandık göreceksiniz, önce ipi alın (PICK UP ROPE), sonra lövyeyi kullanarak sandığı açın (USE CROWBAR ON BOX), içindeki dinamitleri alın)PICK UP DYNAMITES), ve iki ekran sağa giderek otlardan yapılmış dinazoru görün, biraz sonra papağan gelip dinazorun üstüne konacak, elimizdeki temiz suyu kraker ununa boşaltarak iki adet kraker eld edin (USE MARTİNİ GLASS ON BOX OF CRACKER MIX),krakerlerden birini tekrar papağana verin (GİVE CRACKER TO PARROT), size ikinci bir ipucu veriyor 'Dinazorun oradan taş yığınına kadar kuzeye git', dediğini yapın, taşları bulunca bu kez kuş tekrar gelip taşlara konacak ona ikinci krakeri de verin (GİVE CRACKER TO PARROT) ve son ipucunuda öğrenin 'Taşların yanından, büyük X işaretini bulana kadar doğuya git'. Son ipucunuda takip edince kendinizi kocaman bir X işareti olan açıklıkta buluyorsunuz, Birden Herman Toothrot gelip sabahtan beri burayı aradığımızı bilseydi, kestirme yolu bize gösterebileceğini söylüyor, tekrar sağa gidip kestirme yoldan büyük X'in olduğu ekrana gelin. Küreği kullanarak burayı kazın (USE SHOVEL ON BIG X),uzun bir kazıdan sonra birden dank diye bir ses geliyor ve betona rastlıyoruz, şimdi dinamitleri kullanma zamanı,kibritle dinamiti yakın (USE MATCHES ON DYNAMITE), ve yanan dinamitleri deliğer atın (USE LIT DYNAMITE WITH HOLE), BOOCOOOM
Bu sırada Elaine sesi duyup, birilerinin hazineyi bulduğunu anlıyor ve neler olduğuna bakmak için Inky adasına gelmek üzere yola çıkıyor.Şimdi kumdan ufacık bir tepenin üzerindeyiz,başka bir tepede de bir sandık var,sandığa ulaşmak için bir kanca yapmalıyız, önce ipi levye'ye bağlayı (USE ROPE ON CROWBAR),sonrada kancanızı deliğin ağzındaki kırık demirlere fırlatın (USE CROWBAR & ROPE WITH TWISTED RODS), evet sandığı ele geçirdik ama pek parlak bir durumda değiliz, bu ipin ne kadar dayanacağı belli değil, az sonra Elaine gelecek ve Flashback tamamlanacak, bizde oyunumuza normal seyrinden devam edeceğiz, Elaine size bir şeyler söyleyecek, az sonra da ip kopacak ve biz kendimizi karanlık bir odada bulacağız, burada dikkatle duvarda "LIGHT SWITCH"i arayın bulduncada USE komutuyla ışıkları açın.
Böööööö. İşte korkunç Le Chuck karşınızda aranızda geçen kısa bir konuşmadan sonra Le Chuck sizi Voodoo büyüsü yardımıyla başka bir odaya ışınlayacak, burası tuhaf koridorlarla dolu bir yer Le Chuck'a yakalanmamak için dua ederek sola doğru ilerleyin ,en solda az önce düştüğümüz oda var, yerdeki sandıktan şu ünlü Big Whoop"u alın (PICK UP TREASURE OF BOG WHOOP), sadece bir lunapark bileti.....
Sürekli sağa ilerleyin ve en sonunda duvarda "İLK YARDIM" tabelası göreceksiniz, buradan içeri girin. İçerdekayıp anne babanızın iskeletleri var,Le Chuck'a Voodoo yapmak için iskeletlerden sağda duranın kafatasını aloın (PICK UP DAD'S SKULL),sağda tabelanın altında duran çöp kutusuna bakın (LOOK AT TRASH CAN), içinden ameliyat eldivenleri çıkıyor. Solunuzdaki masanın çekmecesini açın (OPEN DRAWER) ve içinden şırıngayı alın (PICK UP HYPODERMIC SYRINGE),buradan çıkıp bir ekran sola gidin ve odaya girin burası depo odası (Tüm bunları yaparken Le Chuck gelip sizi başka bir yere ışınlarsa üzülmeyin tekrar odaya dönüp işinize devam edin, zaten burası pek büyük değil kısa sürede ezberlersiniz.) yerde duran tüm kutuları açın (OPEN BOX),birinin içinden bşr balon, diğerinin içinden bir Voodoo bebeği, birinden de kök iksiri çıkacak."PICK UP" komutuyla hepsini toplayıp odadan çıkın. Tekrar sola gidin "ASANSÖR" yazılı levhanın yanındaki kapıdan girin,burası kırık dökük eşyaların atıldığı bir mahzen, önce elinizdeki balon ve her iki eldiveni sağdaki helyum tankından helyum ile doldurun, (USE GLOVES WITH HELIUM CONTAINER, USE BALOON WITH HELIUM CONTAINER), kırık grog makinesinin yanına gelin ve onu inceleyin üstünde nbozuk paraların geri geldiği bir bölme var,onu kurcalayın (USE COIN RETURN), böylece bunu her yapışınızdayere bir para düşüyor, bir iki para düşürün az sonra Le Chuck gelcek tam sizi ışınlayacakken eğilip paraları toplamaya koyuluyor, bu sırada hızlas iç çamaşırlarını alın (PULL UNDERWEAR), yapamadınız mı?,üzülmeyin istediğiniz kadar deneyebilirsiniz. Neyse bunu yaptıktan sonra, Le Chuck size bakınca daha önce Stan'den aldığımız eşantiyon mendili ona verin (GİVE HANKIE TO LE CHUCK), Le Chuck mendile burnunu püskürtüp (!!?) size geri veriyor, sonrada size bir yere ışınlıyor asansörü bulup çağırın (PUSH BUTTON) içine binin asansörün max. kapasitesi 1 ton ama içinde 980 kiloluk bir yük var, ama biz helyum gazıyla dolu olduğumuz için kuşlar kadar hafifiz,Birazdan kapıda Le Chuck görünecek o anda olabildiğiniz kadar hızla asansörü hareket ettiiren kolu indirin (USE LEVER). Şimdi de Le Chuck'ın sakalından bir parça kopup içeri düştü ve biz Voodoo büyüsü için gerekli 4 eşyayıda topladık. Asansör durunca sakalı alın (PICK UP BEARD),ve kapıyı açıp dışarı çıkın (OPEN DOOR). Monkey Island 1'i oynayanlar burayı hatırlar, o kapının arkasında ne olduğunu bayağı merak etmiştim. Neyse burası sessiz, sakin bir yer Büyümüzü byrada yapabiliriz.Önce Le Chuck'tan aldığımız kişisel eşyaların hepsini (Kurukafa, mendil, sakal ve iç çamaşır) aşk iksirinin torbsasına doldurun (USE <eşya> ON JUJU BAG), herşey bitince Guybrush büyüyü tamamlamak için gerekli sözleri söylüyor, çantayı sallıyor ve Le Chuck'ın büyüsü hazır oluyor. Şimdi asansörle aşağı inip Le Chuck'ı bulun onu görünce vakit kaybetmeden şırınga iğnesini bebeğe saplayın (USE HYPODERMIC SYRINGE ON VOODOO DOLL), canı çok yanan Le Chuck, çareyi kaçmakta buluyor ve öbür odaya gidiyor, peşinden gidn ve konuşma seçeneklerinden bacak koparmayla ilgili olanını seçin, sonrada otomatik olarak uyguluyorsunuz, Le CHuck acıyla yere düşüyor ve size aslında kardeşi olduğunuzu söylüyor ve maskesini çıkarmanızı istiyor, korkmayın ve dediğini yapın, maskeyi çıkarınca onun gerçekten sizin kardeşiniz Chuckie olduğunu anlıyorsunuz,Chuckie küçükken Commando Assault Vehicle isimli oyuncağını kırdığımıziçin bize düşman olmuş, yanına yaklaşıyorsunuz, size bir büyü yapıyor ve....ve.. oyun bitiyor.
Off be nihayet bitti,Monkey Island 2 için şu ana kadar gördüğüm en iyi grafikli oyun diyebilirim, grafikler o kadar harika ki, PC'cilerin bile ağzı açık kaldı, ayrıa bize gına getiren disket değiştirmeler yok oyun belli bir düzen içinde yürüyor, animasyonlar oldukça hızlı ve güzel ayrıca scrolling de tamamen yenilenmiş, gelelim kötü haberlere... O da disket sayısı oyun 11 disket ve tam olarak çalışanını bulmak bir hayli zor, oyunu minimum iki ayrı kopya halinde 22 disket olarak tutmalısınız, yada orjinalini getirtirsiniz. Ama oyunu oynayın inanın hiç pişman olmayacaksınız.

ORHAN CEVHER & RASİM MİNGÜ

6.

Wing Commander III
Vengeance of the Kilrathi

Wing Commander'ın piyasaya çıkması ile elde ettiği başarı ve kazanılan para bir anda yeni bir oyun türünün oluşmasını sağladı. 3-D Space Combat Simulation diye adlandırılan bu tür oyunların en göze çarpan özellikleri mükemmel grafik ve senaryoları. Fakat bu tür oyunları öyle her önüne gelen firma yapamamakta çünkü gereken grafik mükkemmelliğini yakalamanın yolu her zamanki gibi yapımcı firmanın kasasından geçiyor. Bu tür firmaların başında gelen Origin yarattığı tahtı Epic, Star Trek gibi oyunlara kaptırmamak için hemen Chris Roberts abimizi bilgisayar başına oturtup serinin devamını sağlayan oyunu yaptırıyor ve Wing Commander 2 böylece piyasaya çıkıyor. Çıktığı anda listelerin en başına yerleşen bu oyun Origin hayranlarının tam beklediği gibi bir yapıt. Geliştirilmiş grafik sistemi, dijitize insan sesleri ile size "Of be! Oyuna bak" dedirtecek kadar mükemmel olan bu oyun malesef bayağı iyi bir bilgisayar sistemi gerektiriyor. Fakat ne olursa olsun teknolojiyi bu kadar zorlayan ve hakkını vere vere paraları götüren Wing Commander 2 'yi Vga ve Sound Blaster kartlarına sahip bir bilgisarda gören (Mesela benimkinde) bir daha oynamaktan vaz geçemiyor. Oyun Wing Commander 1'in ikinci mission diskinin sonundan bu oyuna bağlanmış. Eğer oyunun başındaki demoyu sererderseniz olayları bu yeni grafik ve ses sistemi ile ayrıntılı olarak izleyebilirsiniz. Ama ben yinede size olayları kısaca özetleyim. Mission Disk 2'nin sonunda artık uçmayı bırakıp dünyada bir masa başı görevine geçmeye kara veriyorsunuz ve dünyaya geri dönüyorsunuz. İşte Wing Commander 2 tam burada başlıyor. Siz dünyaya geri dönünce Kilrathiler yok olma yeteneğine sahip bazı bilinmeyen gemiler ile Tiger's Claw'a saldırıyorlar. Bu gemiler radarlarla fark edilemediklerinden Tiger's Claw gerekli hazırlığı yapamıyor ve hainice bir çekilde uzayın derin boşluğuna küçük parçalar halinde yayılıyor. Bu olay konfederasyonda büyük tepkiye yol açıyor ve bütün oyun boyunca sizin başınıza bela olacak bir hale geliyor. Tiger's Claw konfederasyon için çok büyük bir kayıp olduğundan, bu kayıbın bir sorumlusu aranıyor ve bütün gözler o anda bize çevriliyor. Yeni komutanınız dahil bütün konfederasyon bu olaydan bizim sorumlu olduğunuzu zanediyorlar ve Kilrathilerin yok olan gemileri olduğuna inanmıyorlar. Oyun boyunca sizin tarafınızı tutan arkadaşlarınızda oluyor tabi fakat en önemli kişi yani Admiral size inanmadığı sürece bu hiç bir işe yaramıyor. Komutanınız size kariyerinizin sona erdiğini ve bir daha sizinle görüşmek istemediğini söyleyip bizi odasından kovuyor. Bu konuşmadan bir kaç hafta sonra Kilrathi Prensinin, yardımcısı ile yaptığı bir konuşmaya tanık oluyoruz. Prens yok olabilen gemilerin teknolojilerini bizim tarafa kaptırmamak için bir süre beklemeyi ve hiç saldırmamayı, sonra ani bir saldırı ile bütün konfederasyonu yok etmeyi planlıyor ve planını uygulamaya koyuyor. İşte tam bu konuşmadan on yıl sonra Concordia Uzay Üssünde yeniden göreve başlıyoruz. Oyunun başında start a new game seçeneğini seçtiğiniz zaman başımıza gelen olayların özeti böyle. Artık biraz oyunu tanıyabiliriz. Eğer oyuna ilk defa giriyorsanız Wing Commander 2 logosunun altında yanlızca start a new game seçeneği çıkar. Fakat ikinci kez giriyorsanız bu seçeneğin altında birde resume current game seçeneğinin olduğunu görürsünüz. Bu seçenek son oynadığınız görevin bulunduğu yeri siz o görevi save etmemiş olsanız bile geri çağırır. Eğer bu seçeneği tam analamı ile kullanmak istiyorsanız oyundan bilgisayarı resetlemek yerine Alt-X komutu ile terk etmeyi deneyin. Star a new game seçeneği ile oyuna başlarsanız, yukarıda anlattığım demonun sonunda Transfer character ve Create a new character başlığı altında iki seçenek görürsünüz. Bunlardan Transfer character Wing Commander 1'deki en son durumunuzu bu oyuna aktarmak için kullanılıyor. (Benim gibi 129 tane leşiniz varsa şöhretinizi ve rütbenizi bu oyunda da devam ettirmek için bu seçenek çok işe yarıyor) Create a new character ise yeni başlıyanların kendilerine yeni bir karakter yaratması için kullanılıyor. Karaktarleride ayarladıktan sonra artık Concordia'nın Ready Room'una geçebiliriz. Ready Room demişken önemli bir şeyi açıklayayım. Wing Commander 2 'de yanlızca bir tane uzay üssüne bağlı değilsiniz uzayda 2-3 tane başka uzay üsleri bulunuyor ve siz görevinize göe birinden birine yolculuk edebiliyorsunuz. Hata bir görevde dünyaya bile iniyorsunuz. Bu yüzden her üssün ready roomları değişik fakat hepsinde aynı işleri yapıyorsunuz. Concordia'nın ready room'unda en solda yatağın üzerinde bulunan panel beğendiğiniz görevleri save, restore etmeye ve silmeye yarıyor. Save, restore panelinin sağında bulunan kalın bir boruya benzeyen kapı ise Dos'a çıkışı sağlıyor. Odanın yukarısında bulunan iki kapıdan sağdaki (Story Viewline yazan kapı) diğer karakterlerle olan ilşkilerinizi ve gemide geçen olayları izlemenize yarıyor. Ready Room'da soldaki kapı (Fly Mission yazan kapı) ise görevlere bakmanızı sağlıyor. Bu kapıdan içeri girdiğinizde size görevinizi ayrıntıları ile



anlatan bir toplantıya giriyordunuz. Oyunu tanıdığımıza göre artık teknik bilgileri öğrenebiliriz. İlk olarak gemilerimizi tanıyalım: Bu oyundaki gemiler aşağı yukarı Wing Commander'deki gemilere benziyorlar isimleri bile neredeyse aynı fakat bazı önemli değişiklikler ve bir çok yeni gemiler var. Buradaki gemileri en kuvvetsizden en kuvvatlisine doğru sayarsak Ferret, Epee, Rapier, Broadsword, Sabre.

KONFEDERASYON GEMİLERİ:

P-64C Ferret: Ufak fakat hızlı bir gemidir. Hafifliğinden dolayı çok rahat keskin virajları alabilir. Tek kötü yanı hiç roket taşımamasıdır. Tek silahı 2 Tane Mass Drivers.

F-54C Epee: En az Ferret kadar hızlı ve kuvvetli silahlar ile donatılmış bir gemidir. En büyük özelliği durduğu yerden çok büyük bir hıza ulaşabilmesidir. Bu yüzden roketlerden çok rahat kaçabilir. Silahları 2 Particle Cannon, 2 Dump Fire Missile, 2 Heat-seeking Missiledır.

F-44G Rapier: Kuvvetli motorları, güçlü silahları olan ve çabuk hızlanabilme yeteneğine sahip çok sağlam bir gemidir. Tek kötü noktası çok ağır olmasından dolayı keskin virajları alamamasıdır. Bu yüzden bu gemiyi uzaktan roket atışları ile yapılan saldırılarda kullanmak daha akıl karı olur. En iyi özelliği ise iki tane lazer silahını aynı anda kullanabilmesidir. Silahları 2 Lazer Cannon, 2 Particle Cannon, 1 Chaff Pod, 2 Dump Fire Missile, 2 Heat-Seaking Missile, 2 Friend or Foe Missiledır.

A-17D Broadsword: Çok hantal ve yavaş bir gemidir. En kötü yanı afterburnerlara sahip olmamasıdır. Bu yüzden çoğu zaman hızlı gemilere yem olur. Fakat çok kalın kalkanaları vardır. Sektör atlaması yapabilen tek saldırı gemisidir. En önemli özelliği sağ, sol ve arkasında ikişerli lazer topları olmasıdır. Silahları 4 Torpedoes, 3 Mass Driver Cannon, 3 Friend or Foe Missile, 2 Neutron Gun, 1 Tractor Beamdir.

F-57A Sabre: Bence oyunun en iyi gemisidir. Bir Heavy Attack Fighterdır. Ferret kadar olmasada ağırlığına nazaran bayağı hızlı bir gemidir. Çabuk hızlana bilir ve kalın kalkanlara sahiptir. Bayağı kaliteli ve bol miktarda roket taşır. Bu yüzden çok dayanıklı bir gemidir. Silahları 2 Particle Cannon, 2 Mass Drivers, 1 Chaff Pod, 4 Image

KİMİN ELİ KİMİN CEBİNDE



Hayır bu geçenlerde Gülhane'den kaçan aslan değil, iğrenç, kötü kaka Kılrathi'lerin lideri. Ruslar demode olduğundan beri bu günlerde onları avlamak moda...

Uzayın en yakışıklısı, usta pilot, büyük insan, eşsiz lider: yani biz! Grafikerlere yedirdiğimiz dolarlar helal olsun, bizi bayağı yakışıklı çizmişler, ama biz zaten öyleydik...

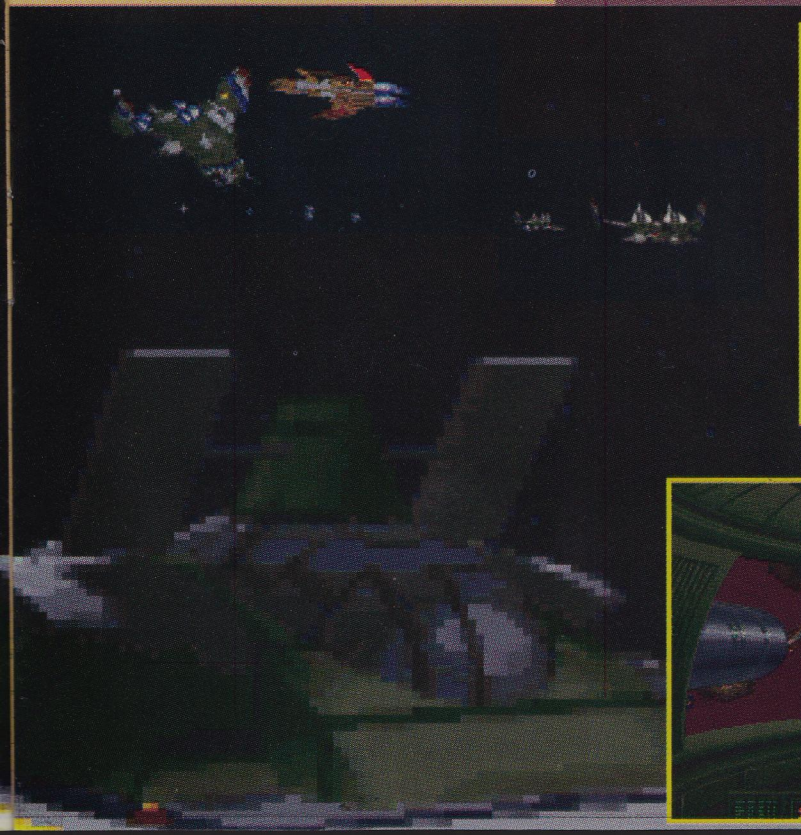


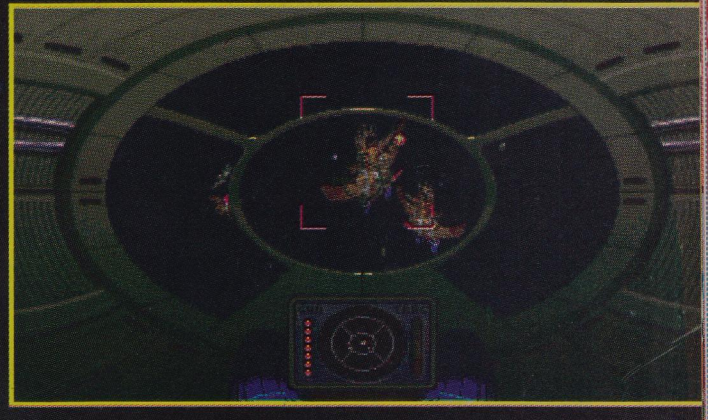


Halk arasındaki adıyla manitamız. Her oyuna biraz fuhuş lazım tabi ama O repair bölümün de çalışan aşağılık bir tamirci parçası olduğundan asla bir araya gelemeyiz...

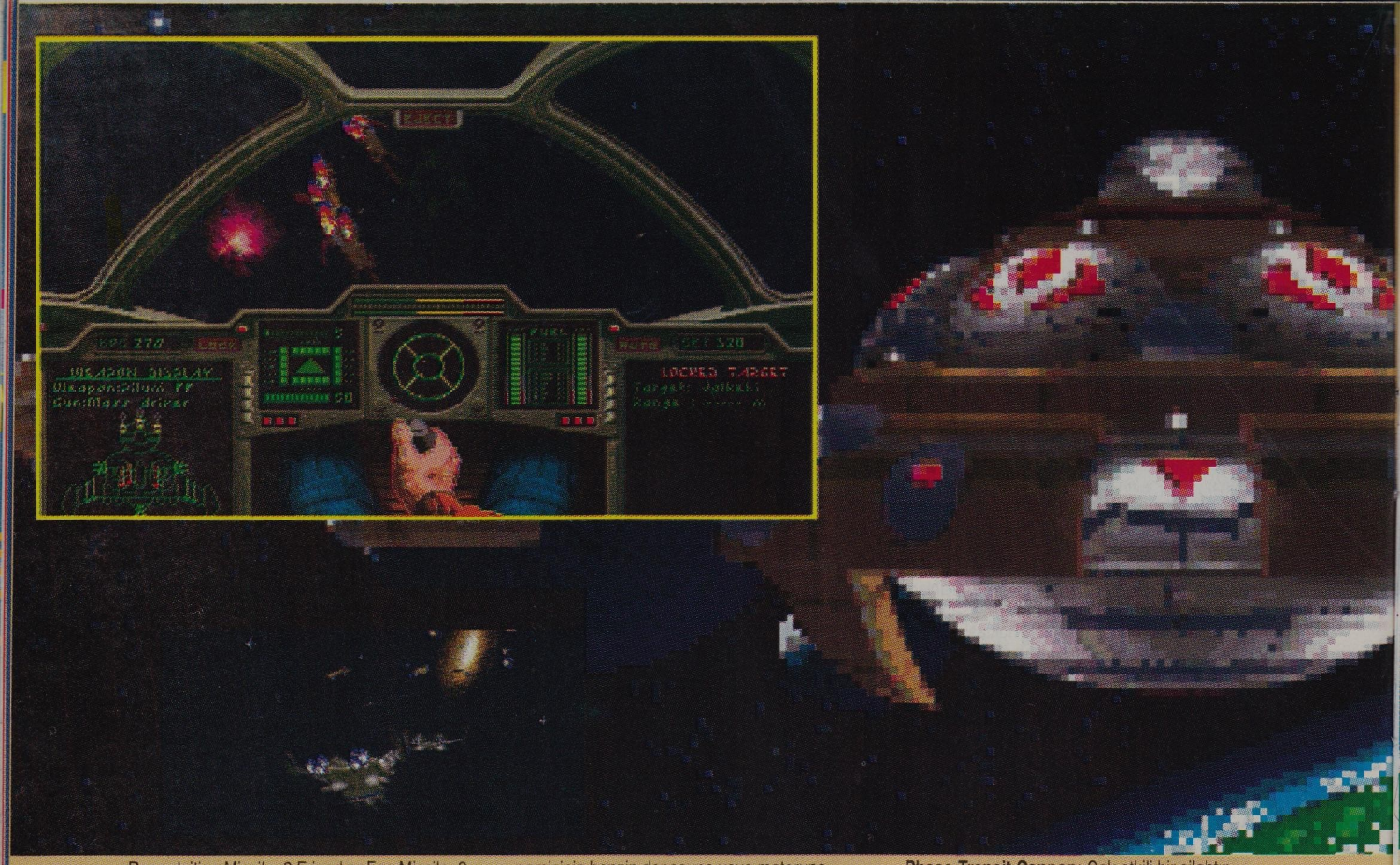
Bu oyun iki yakışıklıya dar onun için manitayı bu adama kaptırmamak için ilk beraber göreve çıktığınızda bir füze de ona sallayın. Böylece ondan hemen kurtulabilirsiniz.











Recordnition Missile, 2 Friend or Foe Missile, 2 Dump Fire Missile, 2 Neutron Gundır.

KİLRATHİ GEMİLERİ:

Sartha: Hızlı ve çevik bir gemidir. Fakat ani hızlanma yeteneği bizim gemiler kadar iyi olamsada fena değildir. En zayıf noktası yanları ve gerisidir.

Drakhri: Neredeyse Sartha ile aynı özellikleri taşır. Tek farkı daha ağır ve hantal bir gemi olmasıdır. Bu yüzden çok kolay avlanabilirler.

Jalkehi: İşte sakınılması gereken bir gemi. Sartha ve Drakhri'den daha yavaş ve ağır bir gemidir. Fakat kalın kalkanları ve güçlü silahları ile sizi kendisinden bezdirir.

Grikath: Kilrathilerin bence en etkili gemisidir. Ağırdır, yavaştır ama önünden hangi gemi ile saldırırsanız saldırın maksimum 3 atışta sizi büyük büyük babanızın yanına yollar. Kuvvetli kalkanlarıda cabasıdır. Kilrathilerinde bu dört gemiden başka birden kaybolabilen gemileri vardır. (Hani Tiger's Claw'u yok eden gemiler) Bu gemiler bir ortaya çıkıp yok olduklarından hakkında bilgi edinilmek imkansız. Yanlız size şunu söyliyeyim altınızda hızlı bir gemi yoksa bu gemilere karşı hiç bir şansınız yoktur.Gemiler açıklaması bu kadar. Sanırım hangi gemiyi nasıl savunacağınızı ve hangi gemiye nasıl saldıracağınız hakkında bir fikriniz olmuşur. Şimdi birazda silahları tanıyalım ki bu öğrendiğimiz bilgileri yenileri ile birlikte pekiştirelim. *(Peki hocam-MAC)*

SALDIRI SİLAHLARI:

Dump Fire Missile: Kilitlenmeden atılan bir füzedir. Yakın mesafelerden etkilidir. Hantal ve yavaş hareket eden gemilere karşı kullanılması şiddetle tavsiye edilir.

Friend or Foe Missile: Bu silahın en büyük özelliği haberleşme sistemleri bozulmuş her gemiye ister dost ister düşman olsun kilitlene bilmesidir. O yüzden ateşlemeden önce hangi gemiye kilitli olduğunuza bir bakmak sizin yararınıza olur. Menzili kısa bir füze olduğundan size en yakın gemiye kitlenecektir. (Not: Bu füzeyi konfederasyona sızmış casusları yok etmekte kullanabiliyorsunuz.)

Heat-Seeking Missile: Bu füzeyi kullanmanın en iyi yolu saldırmak istediğiniz düşman gemisinin arkasına geçip füzenin düşman gemisinin benzin deposuna veya motoruna kilitlenmesini beklemektir. Çoğu zaman hedefi motor yada yakıt deposu olduğu için bayağı etkili bir füzedir. Yanlız dikkatli kullanılmalıdır. Bu füze ısı yoluyla hedefini bulduğu için dost gemileri de vurabilir.

Image Recognition Missile: Bu füzenin çok iyi bir kitlenme sistemi vardır. Bir kere hedefine kitlendimi kilitlenme sistemi vurulana kadar veya füze vurulana kadar hedefini kaçırmaz. O yüzden hedefe kilitlendikten sonra hemen değilde biraz yaklaşıp füzeyi atmayı deneyin.

Torpedo: Kilrathilerin ağır yük gemilerine ve destroyerlerine karşı kullanılır. Yok edilmesi çok zor bir silahtır ve hiç bir kalkan sistemi bu silaha karşı dayanıklı değildir. En önemli özelliği hedef geminin kalkanlarını tanımadan doğrundan gemini gövdesine işlemesidir. Kilitlenerek atıldığından uzak atışlardan etkilidir. Fakat ne kadar yakından atılınırsa başarı oranınız o kadar yükselir. En etkili oldukları durum hedef geminin bütün savunma sistemini yitirdiği durumdur. Böyle anlarda o geminin tek atışlık işi kalmış demektir.

Laser Canon: En kuvvetsiz lazer topudur. Fakat çok seri bir şekilde atıla bilinirler. Yakın mesafelerden aynı noktaya devmlı atılınırsa etkili olur. **Mass Driver Cannon:** Orta uzaklıktan etkili bir füzedir. Uygun kullanılırsa orta derecede hasar verir.

Neutron Gun: Netron Gun lazer topları arasında en çok hasar verebilenidir. Fakat kısa menzilli bir lazer topudur. Seri atılamamaları en kötü özellikleridir.

Particle Cannon: En gelişmiş lazer topudur. Neutron gun'a çok benzer. Uzak menzillere kolaylıkla bir neutron gun'ın verdiği şiddette hasar verebilir. **Turrets:** Kısa menzilli toplardır. Daha çok ağır gemilerde bulunur. (Broadsword gibi) Çok seri atılına bilirler ve torpedo saldırısına karşı etkilidirler.

Anti-Metter Gun: Bu silahlar yanlızca destroyerlerde bulunurlar. En önemli özeliği torpidolarda olduğu gibi kalkanları tanımadan dos doğru hedef gemini gövdesine işlemesidir. Seri atılamazlar. Düşman gemilerde de bu silahtan olduğundan ateşi altında fazla kalmak zararlı olabilir.

Phase-Transit Cannon: Çok etkili bir silahtır. Hedefi ne olursa olsun tek atışta işi bitirir. Bu silah yanlızca büyük yük gemilerde bulunur. Bu lazer topuda torpidolar gibi doğrudan gövdeye işler. Uzun menzillerden çok etkilidir. Kilrathilerin Sivar gemilerinde de bulunmaktadır.

SAVUNMA SİLAHLARI:

Chaff Pod: Bunlar size doğru gelen füzeleri şaşırtmak için kullanılan küçük ısı saçan yuvarlak toplardır. Son ana kadar saklayıp ölüm teklikesi ile karşı karşıya olduğunuzda kullanmanızı tavsiye edilir. En uygun uzaklık roket ile hedef arasının 150 kps olmasıdır.

Flak Cannon: Bu lazer büyük yük gemilerinde torpidolara karışı tek etkili olan silahtir ve iyi kullanılırsa çoğu zaman hayat kurtarır.

Phase Shield: En yeni teknoloji ile geliştirilmiş kalkanlardır. Torpidolar hariç her türlü silaha dayanıklıdırlar ve yanlız büyük gemilerde bulunurlar. Pilotların mutlaka kullanması gereken bir savunma silahıdır.

Eveeet, artık silahlarımızı ve gemilerimiz tanıdığımızagöre onları nasıl kullanacağımızı ögrenebiliriz.

TAKTİKLER:

Wing Commander 2 2'de birincisinde açıkladığım taktikleri kullanabilirsiniz ayrıca size aşağıda açıklayacağım yeni taktikler sağlam vuruşlar yapmanızda size yardımcı olacaktır. Taktikleride silahlar gibi saldırı ve savunma olarak iki gurupta inceleyeceğiz.

SALDIRI TAKTİKLERİ:

Tight Loop: Eğer geminizin kuyruğuna biri takıldıysa ve ondan roket yemeden kurtulmak istiyorsanız ilk olarak yeni ilerleyeceğiniz rotayı belirleyin. Daha sonra afterburnerlarınızı kullanark yukarıya veya aşağıya doğru 360 derecelik bir dönüş yapıp düşmanın arkasına geçin ve sonra işini bitirin. Yanlız arkasına geçince işini çabuk bitirmeye bakın yoksa oda afterburnerlarını kullanıp sizden uzaklaşır. (Bu taktik yanlızca hızlı gemilerle yapılınabilinir.)

Sit and Kick: Hedefinize doğru ilerlerken birden motorları kapatın ve ona bütün gücünüzle ateş açın. O size daha karşılık verecek kadar toparlanmadan 180 derecelik bir dönüş yapıp, afterburnerleri kökleyin. (180 derecelik dönüşü yaparken motorlarınızı açmayın ve kendi

64'ler sayfa 40



ekseniniz etrafında dönün) Bu taktiği büyük gemilere karşı yaptığınız saldırılarda kullanmanızı tavsiye ederim.

Kick Stop: İlk olarak 90 derecelik bir dönüş yapın (istediğiniz bir yöne doğru) ve oturduğunuz rotada biraz ilerleyin. Eğer arkanızdaki size ateş edip vuramazsa hemen onun yönüne doğru 180 derecelik bir dönüş yapıp ona ateş açın ve işini bitirin.

Tail: Önünüzdeki geminin kuyruğuna yerleştiğinizde uzaklığı 1000 metre olamasına dikkat ederek ona ateş açın ve kalkanlarını sıfırlayın sonra 1000 meter menzili olan her hangi bir füzeyle onun işini bitirin. Kilirathilerin gemilerinin arka lazer toplarının maksimum menzili 800 meter olduğundan bu taktikle hiç yara almadan onu yok edebilirsiniz.

Fish Hook: İlk olarak gideceğiniz yeni yönü karalaştırın ve sonra o yönün ters tarafına doğru 90 derecelik bir dönüş yapın. Döndükte sonra döndüğünüz yönün ters tarafının yukarı çaprazına doğru 180 derecelik başka bir dönüş yapın.

Sit & Spin: Motorlarınızı tamamiyle durdurun sonra önünüze geçen gemileri avlayıp geminize 180 derecelik yukarıya veya aşağıya doğru bir dönüş yaptırın

SAVUNMA TAKTİKLERİ:

Wait: Bir bölgedeki bütün düşman gemilerini yok ettiğiniz zaman diğer nav point'e geçmeden önce kalkanlarınızın 50 kadar düzelmesini bekleyin.

Roll: Eğer arkanızda biri size lazer ateşi açmışsa "Ins" ve "Del" tuşları ile kendi ekseniniz etrafında dönün.

Taktikler bu kadar. Onları kullanırken yanlızca yukarıda yazan kurallara uymayıp kendinizden de hareketler katarsanız daha başarılı olursunuz. Yani illa benim verdiğim taktiklerin dediklerini yapmak zorunda değilsiniz. Hem böylece yeni taktiklerde bulmuş olursunuz. Ayrıca iki taktiği arka arkaya yapmakta size bazı önemli başarılar kazandırır. (Mesela ilk olarak Tight Loop yapıp sonra Tail yapmak yada önce Tight Loop yapıp sonra Kick Stop yapmak)

Şimdi birazda Wing Man'inizle (Kanat Adamınız) yaptığınız muhhabetin ne anlama geldiğine bakalım.

HABERLEŞME SİSTEMİ:

Geminizle uzayda uçarken "C" tuşuna bastığınız anda sağ ekranda karşınıza çıkan haberleşme komutları yanınızda uçan Wing Maninizle konuşamanızı ve gerektiği anda size yardıma gelmesini sağlıyor. Bu komutların anlamı kısaca şöyle:

Break and Attack: Wing Man'inizin sizi korumayı bırakıp düşman gemilerine serbestçe saldırmasını sağlayan bir komuttur..

Keep Formation: Kendi başına saldırmak isteyip sizden "Break and Attack" komutunu bekleyen kanat adamınızın bulunduğu pozisyonda kalmasını sağlayan komuttur.

Form on My Wing: Break and Attack komutu verdiğiniz bir pilotu sizi korumak için yanınıza çağırmakta kullanılan komuttur.

Return to Base: Kanat adamınızın kalktığı uzay üssüne dönmesini sağlayan komuttur. Eğer kanat adamınız bu emri kabul ederse yanlız başınıza savaşmak zorunda kalırsınız.

Help Me Out Here: Üzerinize hücüm eden düşman gemilerinden kurtulmak için kanat adamınızı yardıma çağırmakta kullanılan komuttur. Size saldıran gemilerden kurtulamıyacağınızı anladığınız anda bu komutu hiç tereddüt etmeden kullanmanız sizin yararınıza olur.

Attack My Target: Sizin evvelden kitlendiğiniz her hangi bir hedefe kanat adamınızında saldırmasını sağlayan komuttur. Ana gemileri yok etmenin tek yolu bu komutu kullanmaktır.

Keep Radio Silence: Kanat adamınızın sizinle yaptığı radyo bağlantısını kesmesini sağlayan komuttur.

Broadcast Freely: "Keep Radio Silence" komutunu ortadan kaldırıp kanat adamızın sizinle olan radyo bağlantısını tekrardan açmasını sağlayan komuttur.

Never Mind: Yanlışlıkla haberleşme menüsüne girdiğinizde bu menüden çıkmanızı sağlayan komuttur. Ayrıca Nirvananın son albümünün adıdır.Teknik bilgiler bu kadar. Uzay üslerine inmek veya büyük bir gemiden her hangi bir şey almak veya vermek için (Yakıt gibi) önce onunla kontak kurup yapacağınız şey için izin isteyin eğer izin verilirse afterburnerları kullanmadan tekrar ediyorum afterburnerları kullanmadan o geminin her hangi bir noktasına yaklaşın.

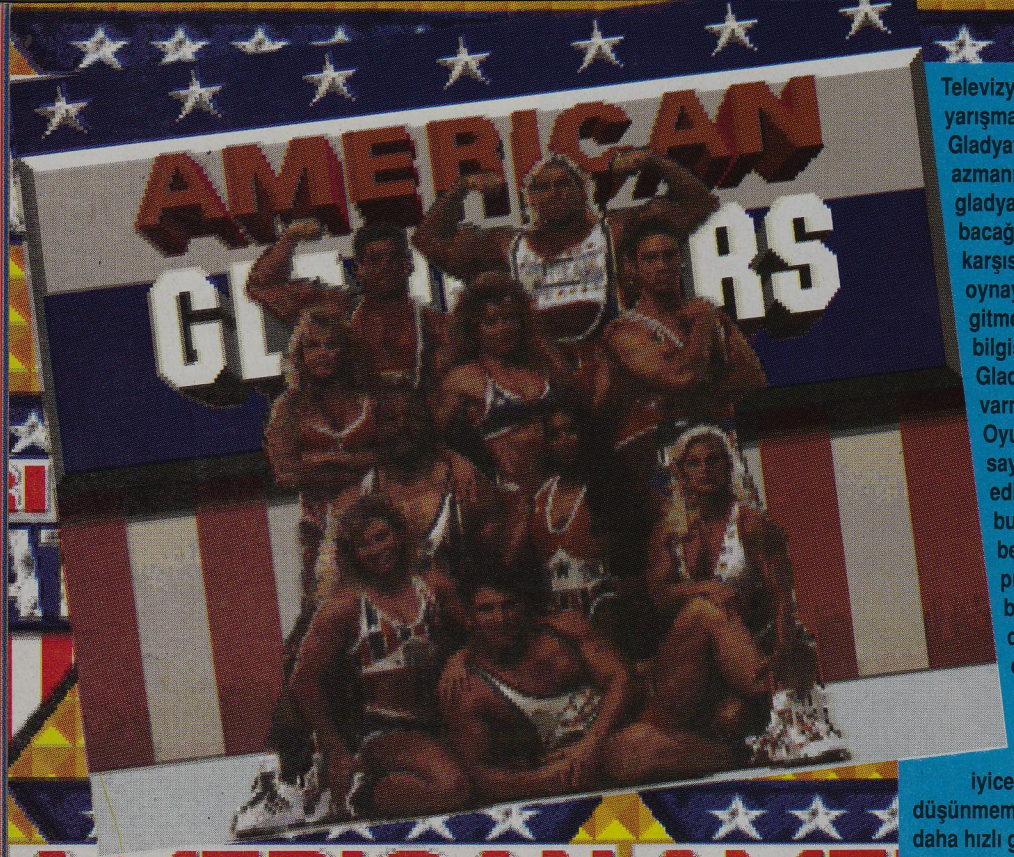
Bu yazıda böylece sona erdi. Wing Commander 2 kim nederse desin bence mükemmel bir oyun. 92'nin oyunu olmaya aday ve bence bu ödülü rahatlıkla alır. Fakat her ne kadar mükkemmel bir oyun olursa olsun bazı küçük hataları var. Mesela madalyaların kaldırılması, Wing Commander 2, 1'de bulunan son derece güzel patlama sahnelerinin yerlerini yumurta kırılması gibi vasat patlamalara bırakması gibi. Birde en önemlisi benim ve bütün PC camiasının büyük şikayeti yer görevleri yine koyulmamış. Ayrıca savaş ve kalkış sahnelerindeki müzikler Wing Commander 1'deki müziklerle tamamen aynı. Bu konudaki şikayet ve isteklerinizi aşağıdaki adrese yazın:

METİN SOREF

Origin System Inc.
P.O. Box 161750 Austin, Texas

KLAVYE

A= Otomatik Pilot
C= Haberleşme paneline giriş / Gelen mesajları silme
D= Hasar Raporu
G= Lazer Silahını Seçme
J= Sektör Zıplaması (Yanlızca Broadswordla yapılına bilinir)
L= Hedef Kilitleme / I.T.T.S sistemini aktif hale getirme (Eğer hedef yeteri kadar yakınsa)
M= Mesaj sıklığı ayarı
N(Bir kere)= Yön tayin oku
N(İki kere)= Yön tayin panell / Bir sonraki nav point'e kilitlenme
P= Oyunu dondurma
R= Görevi tekrarlama
T= Hedef seçme / Hedef değiştirme
V= Haberleşme kamerası açma / kapama
W= Roket seçme
1-5= Mesaj hız ayarı
F1= Cocpit içi
F2= Sol pencere / Broadsword'da sol lazer topu
F3= Sağ pencere / Broadsword'da sağ lazer topu
F4= Arka pencere / Broadsword'da arka lazer topu
F5= Uçak kovalama görüntüsü
F6= Savaş Görüntüsü
F7= Taktiksel Görüntü
F8= Roket kamerasından görüntü
F9= Kuyruğa takılı olan hedeflerin görüntüsü
Esc= Yön tayin panelinden çıkış
Tab= Afterburnerlar
Back Space= Ani duruş
Alt-A= Kanat adamınıza "Attack my Target" mesajını yollama
Alt-B= Kanat adamınıza "Brake and Attack" mesajını yollama
Alt-D= Kanat adamınızın hasar raporu
Alt-F= Kanat adamınıza "Keep Formation" mesajını yollama
Alt-H= Kanat adamınıza "Help Me Out Here" mesajını yollama
Alt-T= Kilitlendiğiniz düşman gemisiyle alay etme
Alt-X= Dos'a çıkış
Ctrl-E= Gemiden atlama
Ctrl-M= Müziği açma / kapama
Ctrl-S= Efektleri açma / kapama
Ins= Sola doğru yuvarlanma
Del= Sağa doğru yuvarlanma
Shift+sol= Sola doğru keskin dönüş
Shift+sağ= Sağa doğru keskin dönüş



Televizyon ekranlarının ilgiyle izlenen spor yarışma programlarından American Gladyatörlerini bundan böyle bizde insan azmanı(Omay kadar olmasalar bile) gladyatörlerle karşılaşmadan,kolumuz bacağımız kırılmadan,monitörümüzün karşısında güvenli bir şekilde oynayabileceğiz.Hollywood stüdyolarına gitmeden bunu yapmanın en kısa yolu ise bilgisayarcınızdan iki disketlik American Gladyatörlerini almak ve bu zevkin tadına varmak.

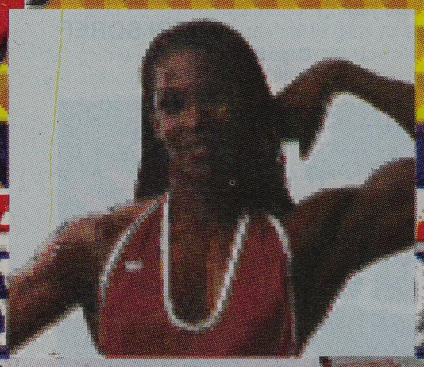
Oyunu yüklediğinizde karşınıza saygıdeğer! gladyatörlerimizin dijitize edilmiş toplu bir resmi çıkıyor.Ardından bu çam yarmalarının(hepsi birbirinden beter) ayrı ayrı özelliklerini ve profesyonel oldukları dalları tanıtan bir bölüm var.Buradaki grafiklerde dijitize edilmiş ama insan bir iki oyundan sonra bıkıyor ve bu bölümü geçmek istiyor fakat programcılar gladyatörlerimizin(yani cellatlarımızın) şekilleri kafamıza iyice kazınsın diye böyle bir iyilik düşünmemişler.Sadece butona basarak biraz daha hızlı geçebiliyoruz.

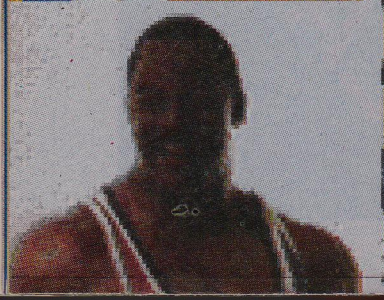
Bunların ardından karşınıza gelen küçük bir menüden Head to Head ile iki arkadaş karşı karşıya oynayabiliyor veya Tournament seçeneğiyle sekizerlik gruplar halinde eleme usulüyle bir turnuva düzenleyebiliyorsunuz. Eğer Head to Head'i seçtiysek bilgisayar bize yarışmaya erkek veya kadın olarak katılıp katılmayacağımızı soruyor. Yarışmayı televizyondan izlediyseniz bir erkek oyuncuya rastgele kadın bir gladyatör düşmediğini bilmeniz gerekir. Böylece erkek oyuncu seçerseniz erkek kadın karakter seçerseniz kadın gladyatörlerle dövüşüyorsunuz. En sonunda oyuncularınızın ismini girip oyuna geçebiliyorsunuz. Tournament'da işler biraz karışıyor. Turnuvaya en fazla sekizi kadın sekizi erkek olmak üzere 16 kişiyle katılabiliyoruz. Oyuncunun cinsiyetini seçip ismini girdikten sonra çıkan yeni bir menüden Another Player'la başka bir oyuncunun adını girebiliyorsunuz. Yeterli oyuncuyu ayarladıktan sonra Go On! seçeneğiyle çekilen kuraları görebiliyorsunuz. Tabiki erkeklerle kadınlar ayrı kümelerde yarışıyorlar. Oyunun bence fazla bir özelliği yok. Ama spor oyunlarından ve yarışmalarından hoşlanıyorsanız almanızdan bir zarar gelmez. Şimdiden size hepinize iyi şanslar.

METE&BUĞRA AKBIYIK

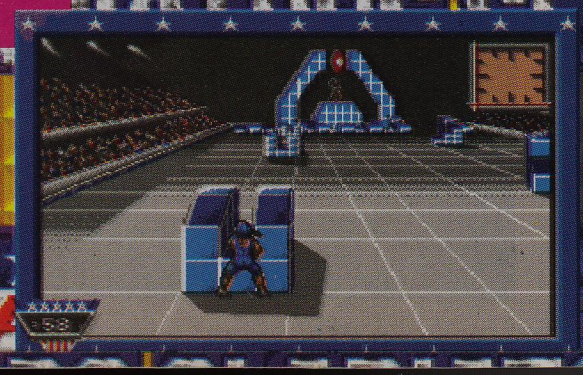
1-ASSAULT(Saldırı):

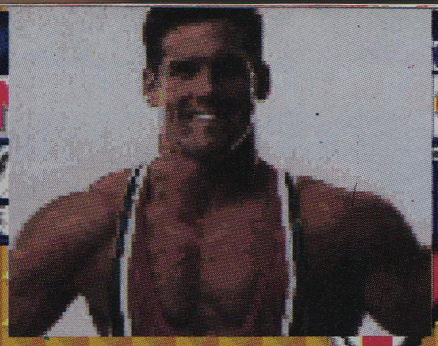
Bu bölümün televizyonda seyrettiğimizden hiçbir farkı yok. Bu bölümdeki rakipleriniz ise sizi saatte 100 kilometre hızla giden tenis toplarıyla vurmaya çalışan işinin ehli bir gladyatör ve aşılması zor bir yol. Fakat sizinde eliniz kolunuz bağlı değil. Buradaki mavi sığınaklar hem sizi korur hemde rakibe atılacak bir atışlık silahlar bulundurur.Burayı geçmeniz için yapmanız gereken mavi sığınaklardaki silahlarla gladyatörün üzerinde bulunan hedefi vurmak.Eğer bu silahlarla hedefi vuramazsanız bir şansınız daha kalıyor.Buda gladyatörün attığı toplardan kaçarak Exit yazan kapıdan dışarıya çıkmak.Fakat unutmamanız gereken tüm silahlarla şansınızı denemek olacaktır.Aksi takdirde kapıdan çıksanız bile oyunu kaybediyorsunuz.Hedefi vurmak için ilk olarak mavi sığınaklardan bir tanesinin karşısına gelip ateşe basıyorsunuz.Şimdi başka bir ekrana geçmiş olduk.Burada ekranı arkadan görüyorsunuz.Ekranın sol alt köşesinde ise kalan zamanınız belirtilmiş.Bir saniyenin bile altın değerinde olduğunu unutmayıp oyuncunuzu silahın önüne getiriyor ve space tuşuna basıyoruz. Ekranın sağ üst köşesinde x ve y koordinatlarına ayrılmış artı şeklini joystiğinizle hareket ettirerek,hedef ile aranızdaki mesafeyi tahminen ölçtükten sonra iki çizginin kesiştiği noktayı ayarlayıp ateşe basıyor ve topu rakibimizin üzerindeki hedef tahtasına yolluyoruz. İlk atışta başaramazsak bunu diğer sığınaklardada deniyoruz. Eğer hedef tahtasını vurursak beş puan alıyoruz. Buradan bir sonraki yarış olan Joust'a yani sırık dövüşüne geçiyoruz.













2-JOUST(Sırık):

Joust gerşek anlamda bir at üstünde uzun mızraklarla yapılan sporu temsil ediyor. Bu oyunda ne bir mızrak nede at var. Burada sadece elimizdeki ucu yumuşatılmış sopalarla rakibimizi platformdan aşağıya atmaya çalışıyoruz. Ekranın sağ ve sol kenarlarındaki kutularda sizin ve rakibinizin enerjisi belirtiliyor. Enerjiniz bittiğinde platformun üstüne yıkılıp kalıyorsunuz. Bu kötü sona ulaşmamak içinse yapmanız gereken eliniz ateşteyken joystiği üst ve alt çaprazlara çekmek olacaktır. Bu hareketlerin yönünde ateşe basmadan joystiği çaprazlara çekmeniz ise savunma yapmanızı sağlar. Ayrıca sol üst çapraza çekip ateşe basmanızla adamınız çok tatlı bir hareketle sopayı rakibinizin kafasına indiriyor.(Hararetle tavsiye edilir.) Gladyatörü yensenizde yenmesenizde bu oyunda 60 saniye içinde bitiyor. Bu süre içinde dayanabildiyseniz beleşten bir 5 puan kazanıyorsunuz ve bir sonraki çileniz olan Humancanonball'a geçiyoruz.







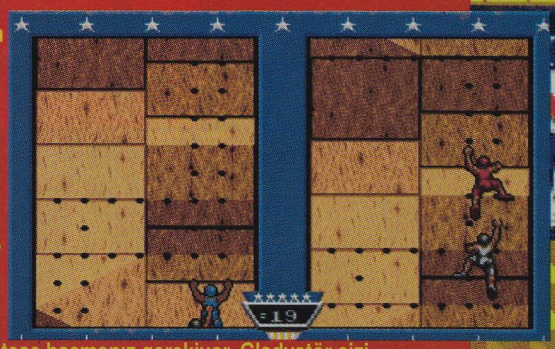
3-HUMANCANONBALL(İnsan topu):

Bu oyun en baba bölümlerden biri. Çünkü burada gladyatörler sizin değil siz onların canına okuyorsunuz. Amacınız ise yüksek bir platformdan aşağıya tarzanımsı bir şekilde atlayarak sizden daha küçük bir platformun üzerinde duran gladyatörü bir tekme darbesiyle aşağıya düşürmek. Bunun içinde hakemin düdüğünü duyar duymaz ateşe basıyoruz. Ekranın üzerinde bulunan ve hızınızı belirten dikdörtgenlerden solda duranı yavaşça doluyor. Ardından sağdaki dolmaya başlıyor. Bu dikdörtgen yarısındayken ateşe tekrar basıp hızlandırmayı durduruyor ve sallanmaya başlıyoruz. Hızla aşağıya iniyoruz ve karşımıza gladyatör çıkıyor. Platformun önündeyken hemen ateşe basıp joystiği sağa çekiyoruz ve gladyatör soluğu yerde alıyor. Fakat hızı az yapdıysanız gladyatör sadece geriliyor ve aşağıya düşmüyor. Eğer çok hızlı atlarım diyorsanız o zamanda fazla hızdan gladyatörü ıskalıyorsunuz. Bu bölümde atlama hakkınız gerçekteki gibi 3 tane değil. Bir atlayıştan sonra diğer bölüm The Wall'a geçiyoruz.

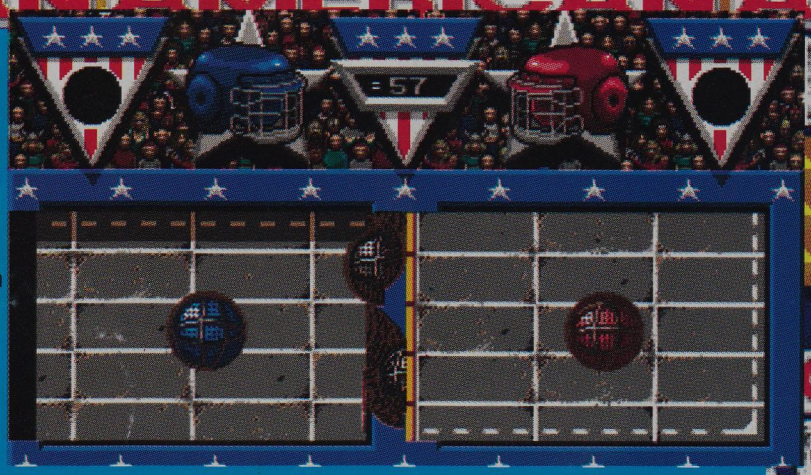


4- THE WALL (Duvar):

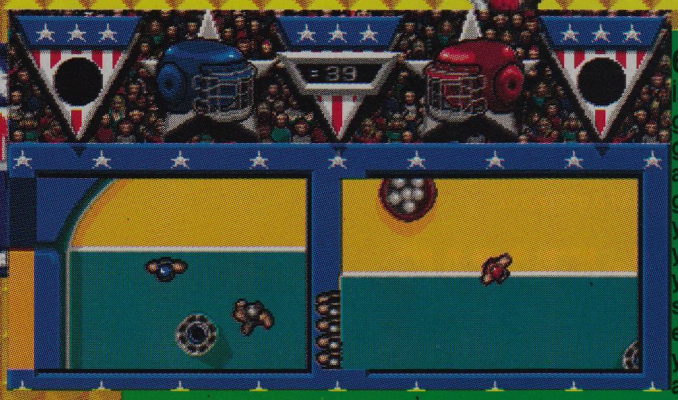
The Wall televizyon ekranlarında yeni çıkan oyunlardan birtanesi. Burada amacımız izbandut gibi bir gladyatör bizi arkamızdan yakalayıp yere indirmeden, üzerinde tutunmak için bölmeler olan düz bir duvara tırmanmak. Yalnız bu o kadar kolay değil. Gladyatör siz başladıktan birkaç saniye sonra tırmanmaya başlıyor ve hiç zaman kaybetmeden arkanızdan yetişip kendisiyle birlikte sizi de aşağıya düşürüyor. Tırmanmak için joystiği gitmek istediğiniz yöne çekip ateşe basmanız gerekiyor. Gladyatör sizi yakalamadan başarıyla yukarıya ulaşırsanız 10 puan alıyorsunuz.



5- ATLASPHERE:

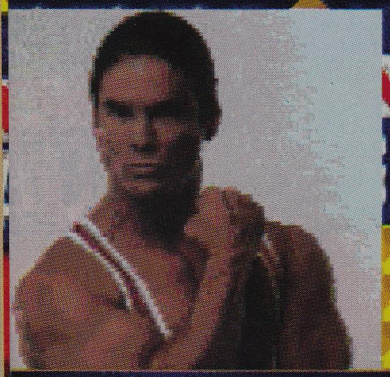


Bu bölüm ekranlarımızda hiç görmediğimiz oyunlardan biri. Burada oyuncular ve gladyatörler ayrı ayrı topların içine girerek dikdörtgen şeklindeki bir alanda oyuna başlıyorlar. Oyun alanında üst, alt, sağ ve sol köşelerde birer kale bulunuyor. Siz 60 saniye içinde gladyatörlerin toplarından kaçarak kalelerin ortalarına girmeye çalışıyor ve her girişinizde bir puan alıyorsunuz. Fakat unutmamanız gereken şey bir kaleye girip de puan aldıktan sonra tekrar o kaleden yararlanabilmek için ikinci bir kaleye gidip puan almanız gerektiği. Yani kalelerin herhangi birinden peşpeşe puan alamıyorsunuz. Zamanınız bitince haliyle bir sonraki bölüm olan Powerball'a geçiyoruz.

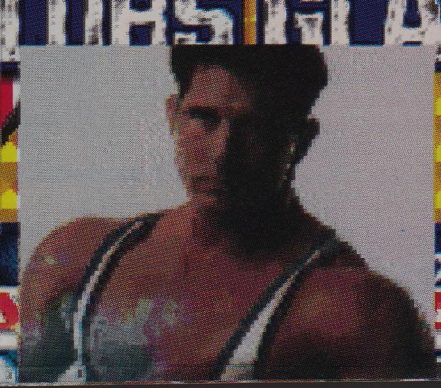


6- POWERBALL (Kuvvet topu):

İşte oyunun en kolay bölümlerinden birisi. Burada yapmanız gereken ekranın üstünde ve altında bulunan topları sevgili gladyatörlerimize yakalanmadan orta bölümdeki deliklere atmak. Yalnız topları sırasıyla bir üsten, bir altan almanız gerekiyor.(Topları almak için yanlarına gelip ateşe basmanız yeterli olacaktır.) Bu bölümde gladyatörler fazla sorun yaratmıyorlar. Onlara yakalanmamak için sahanın yanlarından gitmeye çalışın. Bu genellikle işe yarıyor fakat sizi yakaladıkları zaman direk yere yapıştırıyorlar. Deliklere elinizden geldiğince fazla top atmaya çalışın.(Bunun içinde yüzünüzün baktığı tarafa ateşe basmanız yeterli.) Buradan alacağınız puanların rakibinizi eleyip tur atlamanızda büyük katkıları olabilir.





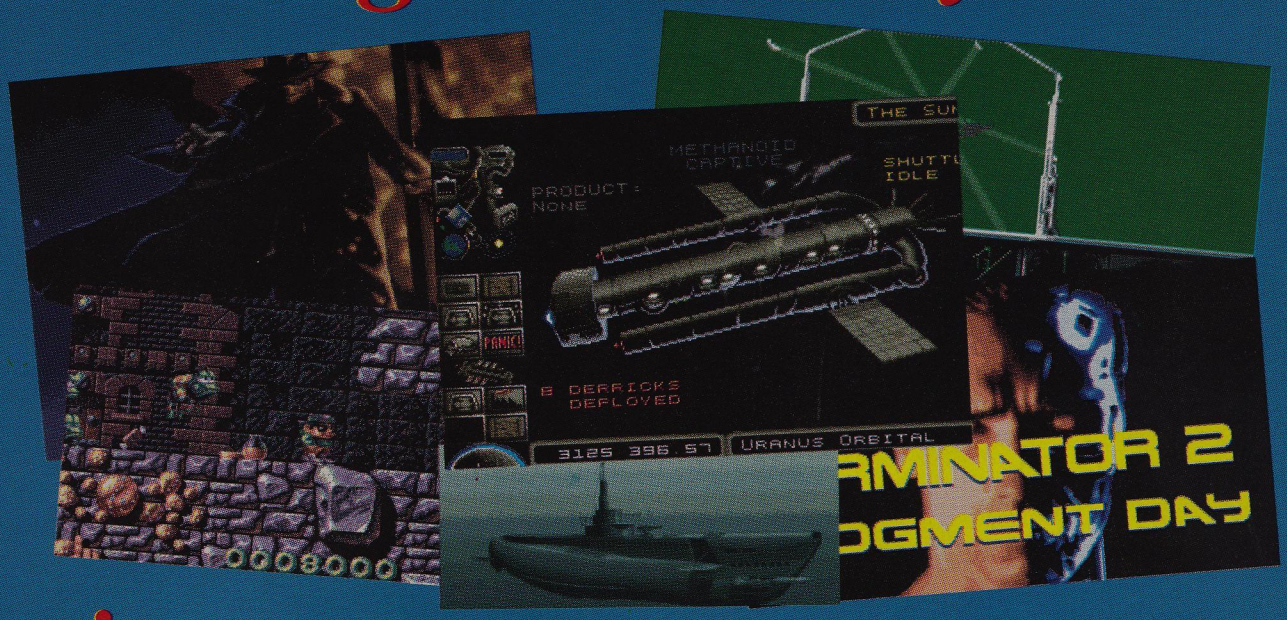


7- ELIMINATOR (Eleme):

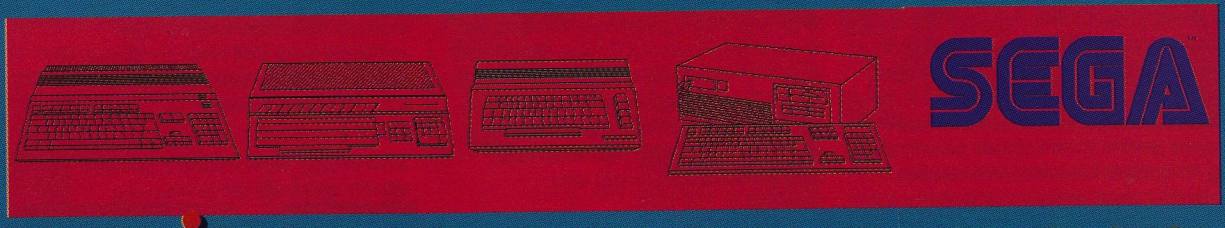
İşte oyunun final bölümü. Eliminator bir çok spor oyununda olduğu gibi klasik joystick sallama yeteneğine dayanıyor. Joystiğinize kırılır diye acıyıp nazik nazik oynarsanız ve rakibiniz bilgisayarsa bu bölümde hiç şansınız olmayacaktır. Amacınız sizi yavaşlatmak için konmuş olan engelleri geçerek en kısa zamanda finişe varmak. Bu bölüme başladığınızda karşınıza çıkacak ilk engel bir rampa olacaktır. Koşmak için joystiği sağa ve sola hızlıca sallamanız yeterli eğer rampanın üzerinde kalırsanız yavaşça aşağıya kayarsınız.

Yukarıya ulaştığınızda borulara takılmış bir el pedalı çıkıyor. Bunu joystiği bir daire çizecek şekilde oynatarak ilerletiyoruz. Karşıya geçtiğinizde dar bir yolda gladyatörlerin her iki yandan attıkları sağlık toplarına çarpmadan ilerlemeye çalışıyoruz.Eğer toplara çarpıp yere düşerseniz platforma tırmanarak oyuna devam edebilirsiniz.(bunun içinde joystiği bir daire çizecek şekilde oynatmalısınız.) Önünüze çıkan diğer yüksekliklerde tırmanarak geçtikten sonra karşınıza çıkan telden aşağıya kaymalısınız.Telden kayarken ateşe basmanız sizi aşağıya düşüreceğinden hiçbir şeye basmadan kola tutunun ve aşağıya kayın.Karşınıza çıkacak küçük engellerden ateşe basarak atlayın.Şimdi dört ayrı yoldan bir tanesini seçmelisiniz.Bunun için ekranın sol üst köşesinde bulunan kutudan ateşe basarak hangi yola gireceğinizi belirleyebilirsiniz.Talihiniz varsa gladyatörlerden birine çatmadan geçebilirsiniz.Aksi takdirde joystiği hızlıca sağa ve sola sallayarak gladyatörü safdışı edebilir ve bu bölümüde bitirebilirsiniz.

Aradığınız her oyun...



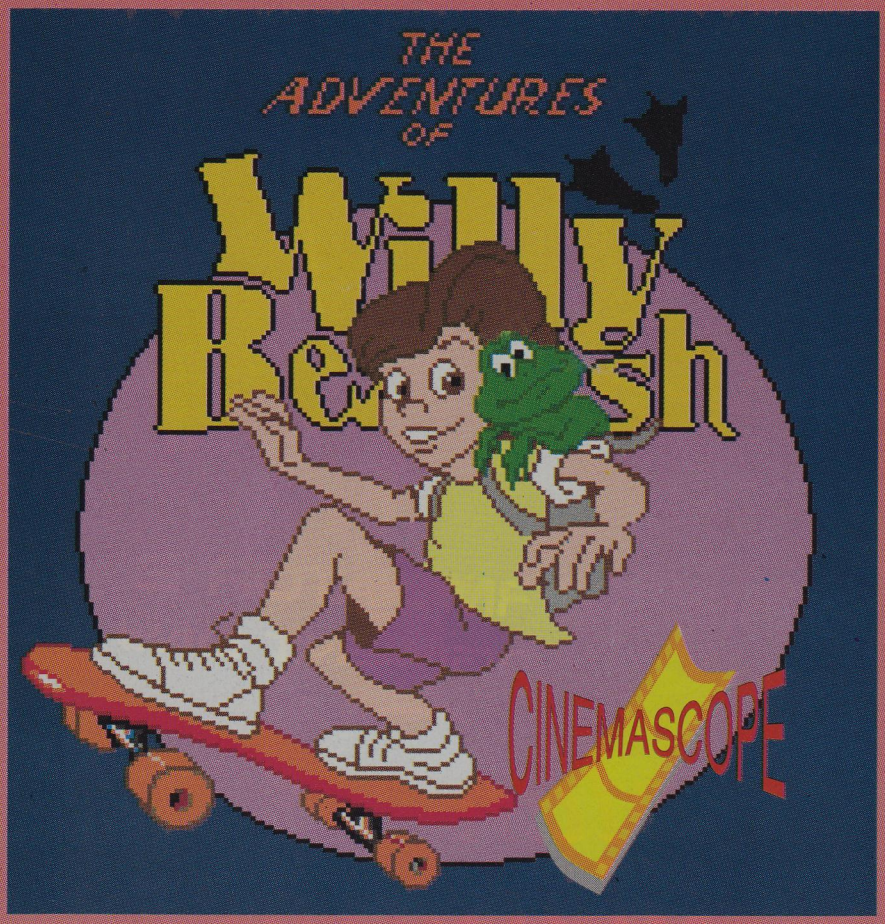
İhtiyacınız olan her Bilgisayar...



BİZDE VAR!!!

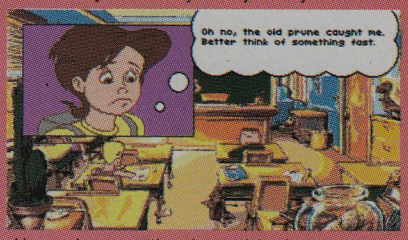
BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

ŞEHİT ASIM CAD. NO:51 DAİRE:6 BEŞİKTAŞ,ISTANBUL
TEL:160 82 11 FAX:159 70 62



Evet, eğer bir adventure hastasıysanız bu oyunu oynamak için ya harddisk veya external drive alacaksınız ya da 200 defa disket değiştirmeye razı olacaksınız. Çünkü 12 disketlik Dynamix'in Xilly Beamish'i geldi. (On iki disk!!! Eğer external drive'ınız varsa 2. diski oyun boyu ona takın. Bu disk startup diski.) Neysa lafı fazla uzatmayalım ve oyuna geçelim. Bir kere oyunda tamamıyle çizgi film grafikleri kullanılmış. Ama kesinlikle esprileriyle Larry'le, animasyonlarıyla Space Ace ile yarışır.(Ağırlığı ile de kağnı arabasıyla) Hemen oyunun kumanda şeklini anlatayım: Hiç yazı yazmıyor, komut seçmiyoruz. Sadece pointerımızı ekranda dolaştırıp, ok değişince bir şey yapabiliyoruz.(Okun değişeceği yerleri tab tuşu ile görebiliriz.) Ok exite dönüşünce o ekrandan çıkarız, okun biçimi değişince eşya alabilir ya da fiili bir iş yaparız. Sağ butona basarak büyüteçle etrafı inceleriz. Bir eşyayı alınca bunu Willy'in çantasına bırakmalıyız. Esc ile ana menüye gelip bilgi alır veya Save-Restore yaparız. Inventory ekranında zaman geçirebiliriz. Ayrıca Willy yaptığı hareketlere göre ailesinin ona karşı olan kızgınlık göstergesini yükseltir veya alçalır. Eğer derece dolarsa bizi askeri okula yollarlar ki buda oyunun sonu olur.(TROUBLEMETER)

Oyunda amacımız çok sevdiğimiz Nintari şampiyonasını kazanmak için gereken 2500 doları bulmak, Frumptonu pislikten kurtarmak ve ilerde başımıza açacağımız dertlerden kurtulmak. Oyun okulun son gününde okul müdürünün konuşmasıyla başlıyor. Ama Herny (Willy'nin kurbağası) kürsüye sıçrayıp adamın peruğunu alıyor. Ve Willy derse giriyor ve oyunun kontrolü bize geçiyor. Willy dersle pek ilgilenmiyor ve Nintari şampiyonasını düşünüyor fakat Ms. Glass bize ne söyledim ben şimdi diye soruyor.



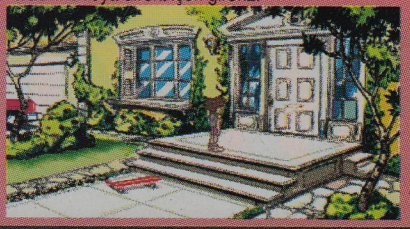
Hemen I. seçeneği seçiyoruz fakat karnemize "C" gelecek ki bu da babamızın pek hoşuna gitmez. Babamızın bize yarışma için izin vermeyeceğinden korkuyoruz. Bu sırada Herny'nin sesi duyuluyor bunu 3. seçenek ile savuşturuyoruz. Şimdi yazmamız gereken bir kompozisyon var fakat dışarı çıkmamız lazım. Hemen masamızı açıyor ve beyaz tebeşirle tahtayı alıp kendimize izin hazırlıyoruz.(Inventory'de ikisini birbirine klikleyin.) Dışarı çıkıyor ve bunu koça gösteriyoruz. Tuvalete girince okulun serseri çocuğu Spider bizi yakalıyor.



2. seçeneği seçip bizi bırakması için ona elektronik oyunumuzu veriyoruz. Eğer vermezsek revire gidip sınafa geri döneriz. Ve daha geç okuldan çıkarız. Artık okul derdi bitti....(Tabii çıkışı seçince.)

DAY I

Şimdi evimizin kapısı önündeyiz, karnemizi alabiliriz veya direkt içeri gireriz.





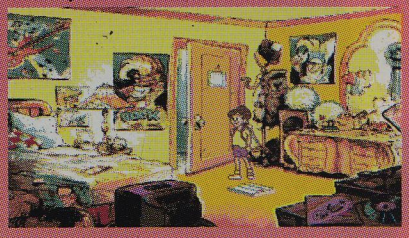
Her seçenektede büyükbabamız (kendisi hayalettir) bize öğüt verecek. Eğer karnemizi almazsak veya onu gösterirsek sadece bilgisayarımızın anahtarı gidiyor ama göstermezsek troublemeter yarıya yükseliyor en iyisi karneyi hiç ellememek. Anahtarı ilerde geri alacağız. Eve girince köpeği gezdiriyoruz ve telefon mesajlarını dinliyoruz. Sonra mutfağa girip annemizle konuşuyoruz.



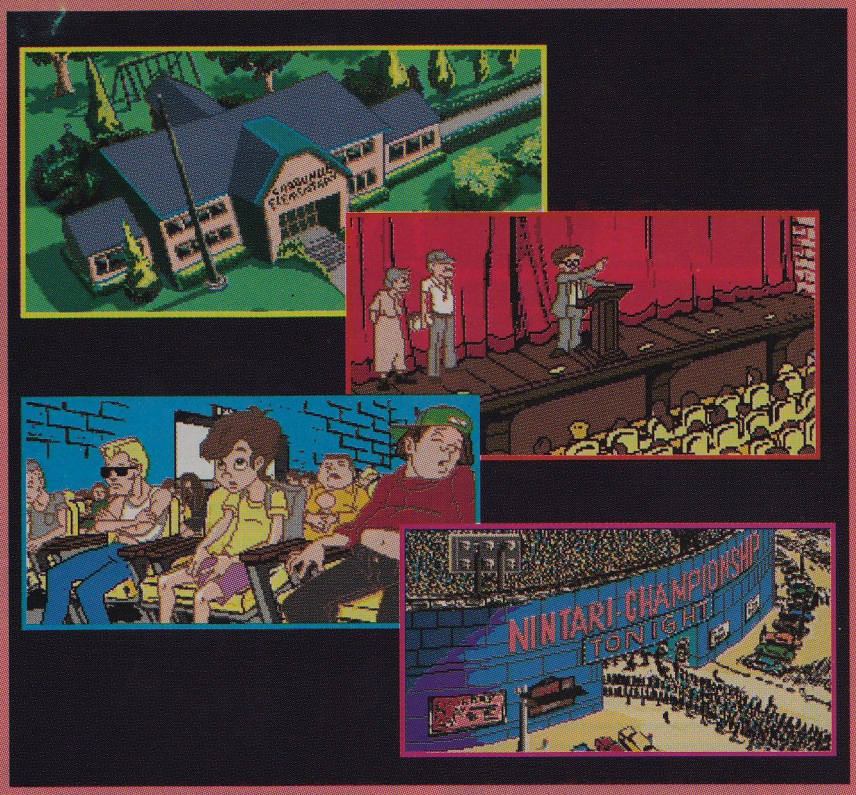
Önce kardeşimizle oynama seçeneğini seçiyoruz. Kardeşimiz yükseklere uçmak isteyince reddedip mutfağa geri dönüyoruz. Sonra annemize yardım ederken elimiz kesilince üst kattaki banyoya gidip dolaptan elimizi germ away ve bant ile sarıyoruz.(En acımasız seçenek)



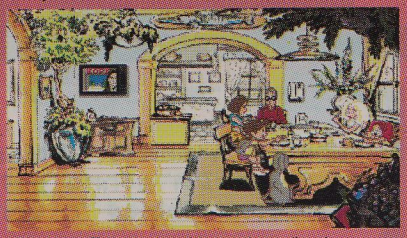
Şimdi nintari çalışabilir babamızın tren setiyle oynayabiliriz.(Tavan arasında) Fakat trenleri çarpıştırmamak çok zor bu yüzden nintari oynadıktan sonra büyük kardeşimizin odasından günlüğünü alıp tartısını 30 birim çoğaltıyoruz.(he he) Günlüğü alınca büyükbaba uyarıyor fakat aldırmıyoruz.



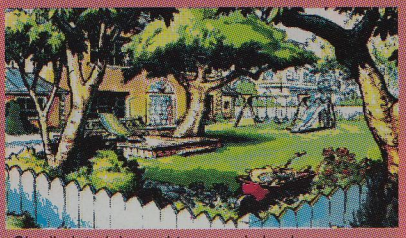
Artık annemi bizi yemeğe çağırana kadar vakit



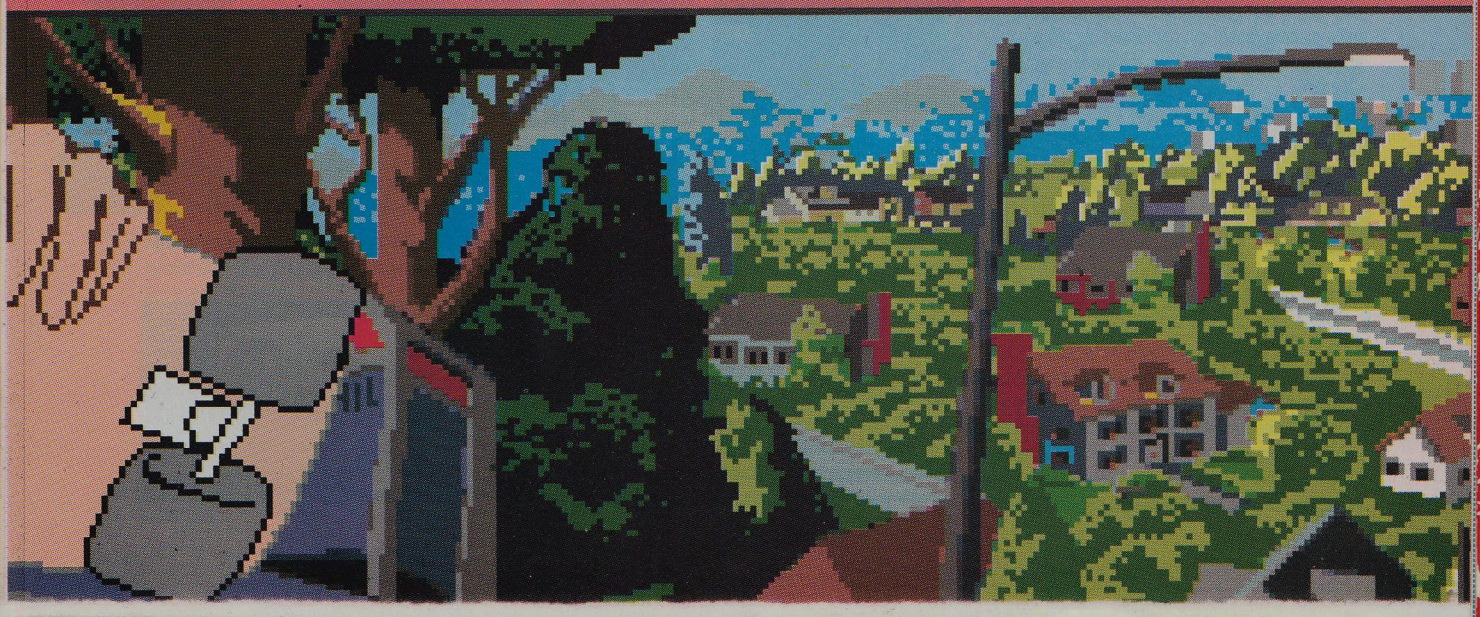
geçirebiliriz. Annemiz çağırınca aşağı iniyor ve yemek odasına gidiyoruz. Babamız gelince karneyi aldıysak gösteriyoruz almadıysak zaten o biliyor ve nintari'nin anahtarını ablamıza veriyor.



Bu arada Tootsweet reklamı çıkıyor (bunlar başımızın derdi olacak) Bu şirket nehri kirletiyor. Neyse bunları daha sonra anlayacağız. Şimdi köpeğimiz yemek isteyecek veriyoruz ve odadan çıkıyoruz. Şimdi bir demo ile Tootsweet'in sahibinin planları anlatılıyor. Kontrol bize geçince odamızdan kavanozu alıp oturma odasındaki babamızla konuşuyoruz. Bahçeyi biçmeyi kabul edip 2 dolar alıyoruz.



Şimdi nintarinin anahtarını geri almalıyız. Annemiz kardeşinin şampuanını ver deyince ablamızı böyle savunmasız bir anında yakaladığımız için gözlerimiz parlıyor. Hemen banyoya gidiyoruz ve şişeyi ona veriyoruz ve hemen planımızı uygulamaya koyuyoruz. Kızların baş düşmanlarından olan kurbağamızı banyoya klikliyoruz. Ablamız dehşet çığlıkları atarken biz de fırsattan iftifade edip anahtarı alıyoruz. Bu anahtar bizim canımız. Aslında defterle





değiştirebiliriz ama defter ikinci günde lazım olacak.

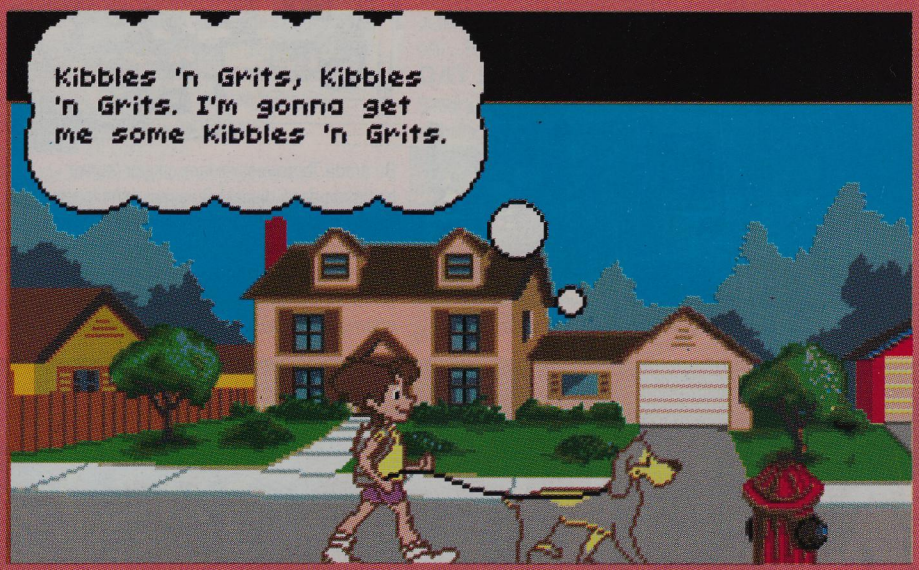


Sonra yatma vakti gelince yatağa girip uyuyoruz. Bu arada babamız işten çıkarılmış ve 40 yaşında işsiz ne yaparım diye düşünüyor. Ailede herkesin planları yatıyor. Kardeşimiz erkek arkadaşı ile tatile çıkamayacağı için üzülürken biz nintari yarışmasına giremiyoruz ve asıl macera şimdi başlıyor....



DAY II

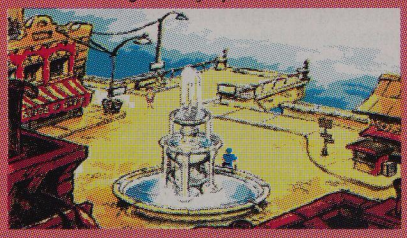
Sabah kalkınca hemen aşağı kahvantıya iniyoruz. Masaya oturduktan sonra Brianna (küçük kardeşimiz) ve köpeğimiz (Duffy) bizden kahvaltı istiyorlar.
İkisine de istediklerini veriyoruz.(Yoksa troublemeter yükselir) Sonra babamızın



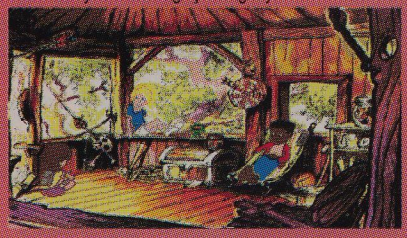
gazeteden iş aradığını görüyoruz. Bir şey varmı diye sorunca bize Tootsweet'in gazeteden eleman aradığını ve baş vuracağını söylüyor. Hemen telefon ediyor ve Leona Humpford'la konuşuyor ve ertesi sabaha randevu alıyor. Bu arada televizyonda röportajlar, reklamlar ve büyük kurbağa yarışmasından bahsedililyor. Bu kurbağa yarışmasını Tootsweet düzenliyor ve birinciye 25000 ikinciye 2500 dolar veriyor. İşte nintari yarışmasına katılabilmek için bir fırsat eğer I. veya II. olursak nintari şampiyonasına girebiliriz. Gordon (babamız) bize Grange Reveri yıkarsak 5 dolar vereceğini söylüyor.



Hemen kapının önündeki arabayı yıkıyoruz. Şimdi evimizin yukarısında bulunan meydanda reklamda sözü edilen Slam Dunk kolasından alıyor ve haritanın kuzeyİNdeki exitten çıkıp polisin olduğu havuza geliyoruz. Burada havuzdan vapur jetonlarından birini alıyor ve kulubenin olduğu exite çıkıyoruz.



Burada lotto makinesinin içinden lotto biletini alıp evimizin yanındaki ağaç eve geliyoruz.



Burada arkadaşlarımız Dana (çok özel) ve Parry var. Dana bize evelsi gün ödünç aldığımız Biffe-man mizah dergisini geri veriyor bu ilerde lazım olacağından hemen alıyoruz. Şimdi Perry'le konuşun cikletten çıkan ünlü bezbolcu resmini almaya çalışıyoruz. Ancak Perry bize Tiffany'nin günlüğü karşılığında onu veriliyor. Fakat Dana bize kızıyor. Birden Dana'nın kurbağasını görüyorsunuz ve Herny çıldırıyor.Aklımıza bir fikir geliyor eğer Gigi (Dananın kurbağası) kurbağa yarışmasına girmeyi kabul ederse Horny'nin de şansı artabilir. Fakat Dana bu fikri tutmuyor ve Gigi'nin şov kurbağası olduğunu yarışmayacağını söylüyor ve pizzacıya gitme kararı alıyoruz.



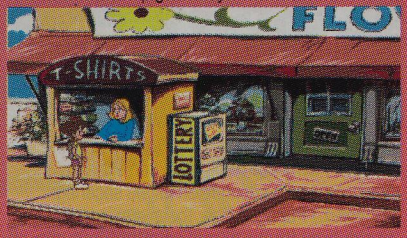
Pizzacıda bir fotoğrafçı bize resim çekmek istermisiniz diye soruyor hemen kabul edilyoruz ve bir dolarımız gidiyor. Az sonra Willy'nin yaptığı bir hata yüzünden başı Spiderla (gene o) derde giriyor. Konuşma seçeneklerinde "Lemme go" ile başlayan cümleyi seçip tuvalete gidiyorsunuz ve boyacı ile konuştuktan sonra sigara içilmez yazısını çöpe atıyoruz.(Spider'a tuzak) Az sonra Spider geliyor ve ona bir şey verebileceğimizi söyleyip Dana'dan aldığımız comic dergiyi verip hemen pizzacıdan uzaklaşıyoruz. Ama Spider tuvalette sigara içince uzaya doğru yola koyuluyor.(İntikam)



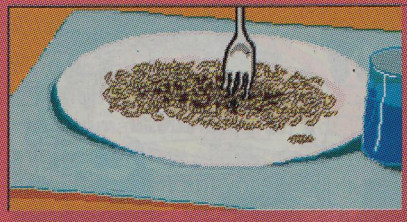
Arkadaşlarımız ile ağaç eve dönünce kurbağamıza pratik yaptırma kararı alıyoruz ve havuzlu meydana geliyoruz. Gigi sayesinde kurbağamız eskiden atladığının 3 katını atlıyor. Fakat zıplama şampiyonu olan Turbo Frok'un rekorunu geçemiyor eğer Slamdunk kolayı kurbağamıza verirsek inanılmaz bir atlayış yapıyor fakat yarışta bunu kullanamayız çünkü bu doping sayılıyor.



Biraz pratikten sonra lotto biletini aldığımız yere gidip kulübedeki kız ile konuşuyoruz. Sonra da resim ve parayı ona veriyoruz. Oda bize resmi bir T-Shirt'e basıp geri veriyor.



Bu T-Shirt'i ağaç evdeki Dana'ya verince çok seviniyor ve ertesi günkü kurbağa yarışmasında bize yardım etmeye karar veriyor. Artık eve gidip nintari çalışabiliriz.(Anahtarı bilgisayarla kullanacağız.) Şimdi saati yavaş yavaş ileri alabiliriz akşama doğru annemiz bizi aşağıya çağıracak.(Macera başlıyor) Aşağıda annemizin yanında çocuk bakıcısı Alicia'yı görüyoruz. Annemiz bize bu akşam barbeküye gideceklerini ve bize Alicia'nın bakacağını söylüyor ve o ne derse yapmamızı söylüyor. İstemiye istemiye kabul ediyoruz. Önce mutfağa oradan da yemek odasına gidiyoruz. Alicia bize kurtlar yapmış.(Sağolsun)



Bizde tabakları ona fırlatınca gerçek kişiliğine bürünüyor.(Vampir oluyor zatende bizim gibi birinin bakıcısı vampir olmalı.) Biz kahramanca Brianna'yı saklıyor (her ne kadar gıcık bir velet olsa bile yine de bizim kardeşimiz, onu kurtarmamız gerek) ve ne yapabileceğimizi düşünüyoruz. Şu anda oyunda yapabileceğimiz üç şey var fakat bunları sırasına göre yapmazsak ölürüz bu yüzden önce üst kattaki banyoya giderek dolaptan saç spreyini alıyoruz ve iki defa sağ butona basarak hedef imlecimizi çıkarıyoruz. (Burası biraz Operation Wolf gibi birşeyler oluyor, ya da daha doğrusu Beast Busters) İmleci vampire klikleyip onu saç spreyi ile sersemletiyoruz sonra soldaki Brianna'nın odasından oyuncak fareyi masaya fırlatıyoruz.(İki defa sağ butona basınca çıkan hedefi vampire nişanlıyoruz.)



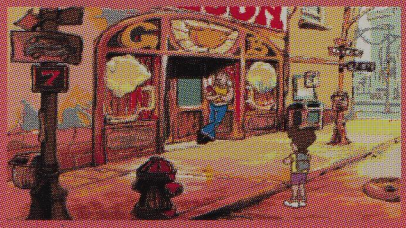
Bundan sonra ailemiz bizi yatağa yatırıyor ve olanların bir kabus olduğunu söylüyor.(İnanmak size kalmış.)

DAY III

Sabah kalkınca bu günün kurbağa yarışmasına katılmak için son gün olduğunu hatırlıyoruz. Hemen kaydımızı yaptırmaya karar veriyoruz fakat çıkmadan önce dişlerimizi fırçalamak için musluğu açınca musluktan çamur aktığını görüyoruz.(Tootsweet'in işi) Aşağı iniyoruz ve annemiz ile kardeşimiz arasındaki dünkü sürücülük hakkındaki tartışmasını duyuyoruz. Biz hemen kahvaltı etmeden dışarı çıkıyoruz bu arada demoda babamızın halkla ilişkiler işine alındığını görüyoruz.
Leona babamıza ertesi gün işe gelmesini söylüyor. Biz kontrolü alınca jeton aldığımız havuzun oraya gidiyoruz. Burada halk Tootsweet'i protesto ediyor. Gerçekten de bütün nehir pislik içinde (burada da öyle ama kimse protesto etmiyor)
Biz feribota biniyoruz ama bir adam bilet soruyor burada ona bezbolcu resmini veya jetonu verebiliriz. Gemi seyehati bir demo olarak anlatılıyor. Demoda bir Japon turist ailesi fotoğraf çekmek için yardım istiyor. Willy'de onlara yardım edince ailedeki büyükbaba Willy'yi çok seviyor ve ona gerçek ninja yıldızı ve bombası veriyor.



(Adam ninjamı ne neyse, bunu yakında öğreneceğiz.) Karşı kıyıya varınca turistlerle ayrılıp sol alttaki tootsweet binasından katılım formu alıyoruz.(Gişeden) Sonra yukardaki taverna bar karışımı yere gidiyoruz. Fakat kapıdaki goril (ray) içeri girmemize izin vermiyor.



Bir kaç kez deneyince bu civarların ünlü çetesi CRİPES geliyor ve şarkılarını okuyorlar(Şarkıları da en az tipleri kadar komik). Şimdi bu korkunç çeteyi altedeceğiz. Biraz sonra ray bize boru anahtarını belki bir yararı dokunur diye veriyor. Bizim aklımıza büyükbabadan aldığımız bomba geliyor hemen onu çetenin üzerine klikliyoruz. Dumanlar kaybolmadan boru anahtarını itfaiye musluğunda kullanıyoruz ve onlar banyo yaparken kaçıp form aldığımız yere geliyoruz.

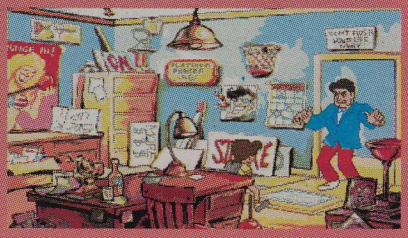
Burada sevgili japonlarımız var onlara "They are gonna clobber me" diyoruz ve eğlence başlıyor: Turistler ninja oluyorlar (böylece adamın ninja olduğunu anlıyoruz) çeteyi yeniyorlar ve sonra birlikte yemek yiyoruz ve bizi limonlarıyla evimize bırakıyorlar. (Espriler mükemmel) Bizde ayıp olmasın diye yatıp uyuyoruz.

DAY IV

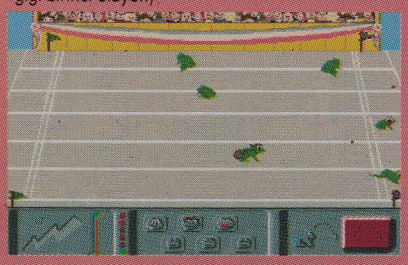
Bu gün çok önemli bir gün. Sabah erken kalkıp çamurlu su ile yıkandıktan sonra aşağıya iniyoruz.



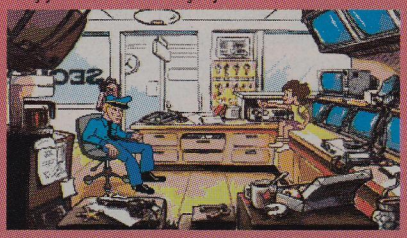
Aşağıda babamız işe geç kalmamaya çalışıyor. Annemize daha sonra konuşabileceklerini söylüyor. Biz gene hemen dışarı çıkıyoruz. Dışarda kapının önünde gazeteciler ve Stan (Spiker) babamızla röportaj yapıyor. Biz kalabalıktan sıyrılıp bu gün bedava olan feribota biniyoruz. Feribotta kurbağa yarışına katılacak kişiler ve kurbağaları var. Stan Turbofroğun sahibiyle röportaj yapıyor. Feribottan inince biz Plumbers Union yazan yere gidiyoruz. Buraya pencereden giriyoruz. İçerde bir hareket yapınca Louis bizi yakalıyor.



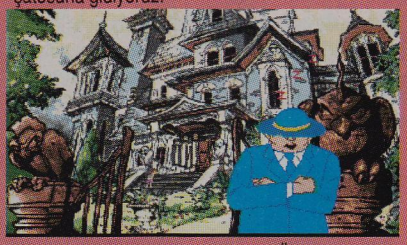
Yerdeki pompayı alıp Louise atıyoruz ve masadaki passı alıp dışarı çıkıyoruz. Artık yarış yapılan yere gidebiliriz. Burada sinek dolu kavanozu kurbağamıza veriyoruz ama Turbo aç gözlülük yapıp kavanozu alıyor ve sinekleri yiyor.(iyi de ediyor) Giriş formunu juriye veriyoruz ve yarış başlıyor.(Burada save yapın) Bu ekranda soldaki gösterge kurbağamızın atlama gücünü gösteriyor. Burada sağdaki düğme ise kurbağamızı zıplatır. Benim size tavsiyem birincilikle uğraşmadan basit atlayışlarla ikinci olmanızdır.(Turbofrog uyuyor, gigi birinci oluyor.)



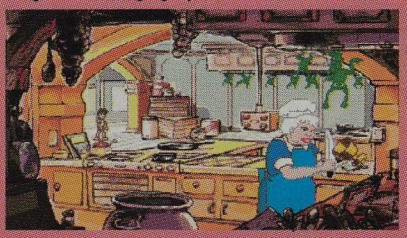
Yarıştan sonra güvenlik görevlileri Leona'nın emriyle kurbağaları yakalamaya başlıyorlar.(Leona kendine yemek yapacak) Herny fırsattan istifade binaya giriyor bizde onu takip ediyoruz. İçerde Leona'yla babamızın konuşmasını duyuyoruz. Bu arada bir polis bizi yakalıyor. Biz polise ne kadar yalvarsak bizi bırakmıyor. Birde üstüne Herny'de yakalanıp Leona'nın evine gidiyor. Onu kurtarmalıyız ama önce kendimizi kurtarmalıyız. Biz nintarinin anahtarını zincir ile birleştirip (nasıl akıl ettik sormayın!)bu aleti polisin üzerinde kullanıyoruz. Polis hiptonize olmak üzere ama etkileyici bir laf söylememiz gerek. Çıkan listeden sağda bulunan "Hoppa..." diye başlayan cümleyi seçiyoruz ve buradan çıkıyoruz.



Çıkışta Stan bize 2500 (veya 25000) dolarımızı vede en önemlisi bir deniz motorsikleti veriyor. Parayı sonra alırız diyoruz fakat motorsikleti Herny'i çabuk kurtarmak için alıyoruz. Motorsikletimize atladığımız gibi Leona'nın şatosuna gidiyoruz.



Girişteki papağanla konuşuyoruz.(Önce adımı soruyor, Horny'i ve hakkındaki herşeyi öğreniyoruz. En sonunda en alttaki seçeneği seçiyoruz.) Papağan bize Tootsweet'in Horny'e ait olduğunu fakat o ölünce herşeyin karısı Leona'ya kaldığını onunda çok hırslı olduğunu ve Louis'le birlikte şehir için iyi olmayacak planları olduğunu anlatıyor.
Biz sağdaki yemek odasına gidiyoruz. Arka planda Louis ve Leona oynuyorlar. Onlara büyüteç ile bakınca bir demoda babamız Tootsweet aleyhinde konuşuyor.(Aslan baba) Leona çok kızıyor. Kontrolü alınca masadaki altılı kaseyi yanımıza alıp masa örtüsünü çekiyoruz. Hemen girişe geri dönüp örtüyü şovalyenin ayaklarına koyuyoruz. Şovalyeyi çekince parçalara ayrılıyor fakat örtü örttüğümüz için ses çıkmıyor. Yerdeki kaskı ve gövdenin içindeki lağımların planını alıyoruz. Sonra yemek odasının sağındaki mutfağa gidiyoruz.



Mutfakta kurbağalar pişmeye hazırlanıyor. Biz sevgili ahçının dikkatini başka tarafa çekmek için aldığımız kaseyi ekranın sağ altına fırlatıyoruz. Kadın şaşkınken hemen soldaki exite çıkıp kadının arkasına geliyoruz. Buradaki ocağın üzerindeki yağ dolu tavayı büyük kazanın sağ tarafına döküyoruz. Sonrada kazanı itiyoruz. Mutfağa ilk girdiğimiz yere geri gelip sağa doğru zıplayıp komandolar gibi kayarak kadının önüne geliyoruz. Kadın korkup geri kaçınca kazana düşüyor ve bağırmaya başlıyor. Böyle devam ederse Leona ve Louis bizi duyacaklar.
Bunu önlemek için kaskı kadının kafasına geçirip kurbağaları çeviren makinanın Sağ düğmesine basıyoruz ve kurbağalar kurtuluyor. Mutfaktan çıkınca yakalanıyoruz. Leona adamlarına babamızı yakalamalarını emrediyor ve bizi de bir havuza atıyor. Fakat Turbo, Gigi ve Herny bizi kurtarıyorlar.(Çok duygulandım.)

Demo olarak babamızın kaçırılışı ve bizim su yüzüne çıkmamız gösteriliyor. Artık çabuk bir şekilde babamızı kurtarmalıyız.(Hep biz yaparız.) Şimdi kurbağa yarışının yapıldığı kıyıya gelip deniz motorumuzu inceliyoruz.(Büyüteç ile) Bu ekranda teybi alıp Plumbers Union'a son defa gidiyoruz. Telefon kabinine girip aldığımız teybi rafa koyup üzerinede telefon alıcısını koyuyoruz. teybin record düğmesine basıyoruz.(Işık yanıp söner) ve 4327446 çeviriyoruz. Burası astroloji hattı. Konuşma bitince recorda bir kez daha basıp telefonu tuşların solundaki yere basarak kapıyoruz. Sonra 3423403 çevirip Ray'ı istiyoruz. Ray gelince play'e basıyoruz.(Recordun altı) Hemen kulübeden çıkıp bara giriyoruz.(Eğer telefon etmeseydik Ray bizi içeri sokmayacaktı.)İçerde barmen gitmemizi söyleyince ona Lotto biletini veriyoruz. Yapılan çekilişte o kazanınca etraf karışıyor bu karışıklıktan yararlanıp duvardaki takvimi alıp Sludgeworks (Tootsweet fabrikası)'na gidiyoruz. Kapıdaki göstericilere takvimi görevliye de passı veriyoruz.
Fakat o Leona'ya haber veriyor ve bizi yakalaması için bir dev yolluyor. Artık çok hızlı olmalıyız. İçeri girince doğruca kontrol paneline gidip on/off düğmesini kapayan örtüyü kaldırıyoruz.
Sonra düğmeyi on yapıp soldaki renkli lambalara şu sırada basıyoruz: Aşağı-Yukarı-Orta-Yukarı (Yani önce aşağıdakine sonra ortadakine... tabii biz bunları ezbere bilmiyoruz bu şövalye zırhının içinde bulunan kağıtta yazıyor.) Burada çok çok hızlı olmak lazım. Bunları yazdıktan sonra kolu sola itiyor ve sağa koşuyoruz. Sağda yeni bir kontrol paneli var. Onuda ON durumuna getirip komutlar giriyoruz bunun kullanımı orjinal kitabında yazıyor ama yapmamız gereken AİR (sonra enter) yazarak polisleri durdurup sonunda tram yazmak.(Air yazın ve polisler girince entere basın birkaç sefer sonrada tram... Ayrıca gene zırhın içindeki planda komutlar var, istiyorsanız deneyin) Şimdi ilerleyen bir şeritte koşturuyoruz. Dev gelince birkaç defa eğilin sonunda şapkasını bize fırlatacak hemen eğiliyoruz. Şapka şeridin en sonunda duruyor hemen onu alıp sağ butonla hedef alıyor ve adamı vuruyoruz.
İşte yeni bir 300 kiloluk Tootsweet mamulü. Şeritten aşağı inip oradan da trama biniyoruz. Şimdi bu aracın içinde amacımız planda büyük bir tuvalet olarak gösterilen yere varmak. Yalnızca sağa, sola veya ileri gidebiliyoruz. Ben size doğru yolu vereceğim ama save ederek yanlış yollara girin ve çok ilginç şeyler görün.(Mesela birinde Rise of The Dragon'a çıkıyoruz.) Doğru yol ise; İleri-Sağ-Sol-İleri-Sol ve tatatatatammmmm.... Büyük Final. poor dad Leona ve sevgili ortağı babamızdan kurtulmak için onu ellerinden bağlayıhp tuvalete atıyorlar.
Biz İndy gibi gelince ikisi birden üzerimize gelmeye başlıyorlar. Biz yoyomuzu (kırmısı şey) alıp kendimizde kullanıyoruz. Sonrada hedef imleci ile Leona ve Louis'i vurup hakkettikleri yere atıp sağdaki şifonu çekiyoruz. Onların son pişmanlıkları işe yaramıyor. Şehir kurtuluyor, babamız bizi kutluyor. Nintari yarışmasını kazanıyoruz birde süpriz oluyor onu da siz görün. Sonuçta mutlu bir son. Şimdi düşüncelerim: Willy tam bizden afacan zeki bir tip, oyun gayet başarıyla bir çocuğun gözünden sunulmuş. O bizim gibi düşünüyor bence sonuçta oyun bütün yorgunluğa değiyor. Tüm espriler, animasyonlar süper. Adamlar her ölüme ayrı animasyonlar hazırlamışlar. Bence bol boş vaktiniz varsa bu oyunu alın. Ayrıca bu benim ilk tanıtımım olduğu için. Hatalarım varsa affedin. Willy 2 umuduyla....

METİN AKGERMAN & KORHAN DEMİRKAYA

OKUYUCU MEKTUPLARI

64'ler Professional

Merhaba sayın okuyucularım.Bu ay gene bo bol soru ve cevaplarla karşınızdayım.Umarım buradaki bilgiler faydalı oluyordur.Neyse fazla uzatmadan sorularımıza geçelim.

Mektup # 1

1 - Bir CLI programının başlangıç adresini nasıl buluruz ?

* - Bu bilgi dosyanın header'indeki byte'larda saklanır.Buna göre programın hangi adreste çalışacağı anlaşılabilir.Bir Disk monitör programıyla bu bilgileri inceleyebilirsiniz.

2 - Bir resmin disketi taktığımızda hemen çıkmasını nasıl sağlarız ?

* - Eğer kasdettiğiniz bootblock üzerinden yapılan yükleme ise bunun çeşitli yolları olacağını söyleyebilirim.Bunlardan biri de BootGırl adlı programı bulup onunla istediğiniz bir IFF resmi bootblock'tan yüklenebilir hale getirmektir.

3 - Assembler için Türkçe kitap var mı ?

* - Evet var.

4 - Amiga'yı müzik setine nasıl bağlarız ?

* - Audio çıkışına uyan bir kablo yardımıyla bağlayabilirsiniz.

5 - İç bellek en fazla ne kadar arttırılabilir ?

* - 8.5 MB'a kadar arttırmak mümkündür.

6 - Assembler'de overscan ekran nasıl açılır ?

* - Bitplane pointer'lerini 352 * 340 olacak şekilde ayarlayın.Tabii data fetch'i de buna göre değiştirmelisiniz.Böylece overscan bir ekranınız olur.

7 - Monitörümü nasıl TV olarak kullanabilirim ?

* - Monitörünüzü TV olarak kullanmak için Receiver adı verilen üniteyi alabilirsiniz.Ama elektronikten anlıyorsanız bir tuner devresi takarak bu işi yapmanız mümkündür.

Mektup # 2

1 - Amiga'mı en fazla kaç saat açık tutabilirim ? (Ray Tracing ile uğraşıyorum da)

* - Bizim AMIGA'mızın kapandığı pek görülmemiştir ama hala çalışıyor.

2 - AMIGA'da üç boyutlu oyun var mı ? Yoksa özel gözlük mü gerekiyor ?

* - Evet I Play 3d Soccer var.Ayrıca 4 boyutlu oyun olarak da 4D Sports Driving var.Şaka bir yana henüz AMIGA'da bu tip oyunlar yok.

3 - Mono sound sampler ile stereo sound sampler arasında ne fark var ?

* - Belki ukalalık ediyorum ama birincisi mono,ikincisi stereo.Bunun dışında bir farkları yok.

4 - Sampler için hangi programı önerirsin ?

* - Audiomaster 4.0 en iyi sampler programlarından birisidir.

Mektup # 3

1 - AMIGA'ya en fazla kaç drive bağlayabilirim ?

* - En fazla dört drive bağlayabilirsiniz.

2 - Assembler'de fonksiyon tuşlarına basıldığını nasıl anlayabilirim ?

* - $BFEC01 adresinde o anda basılan tuşun değeri bulunur.Bu tuşların değerlerini ileride Assembler köşesinde yayınlayacağız.

3 - Amiga'mı hızlandırmak için hangi kartları önerirsiniz ?

* - Türkiye'de kart bulmak zor ama GVP firmasının Adspeed çipi RAM işlemlerinde iki kata varan hız sağlıyor.

4 - Amiga açıkken Action Replay taktığımda garip şeyler oldu.Ne yapmam lazım ?

* - Action replay ve benzeri aletleri AMIGA açıkken asla takıp çıkarmamalısınız. (Bakınız : Cenk'in dergiden kovulması) Yoksa maddi zarara yol açabilirsiniz.

5 - Sizce en iyi Ray-Tracing programı nedir ?

* - Imagine şu anda en iyi ray tracing programı statüsünde.

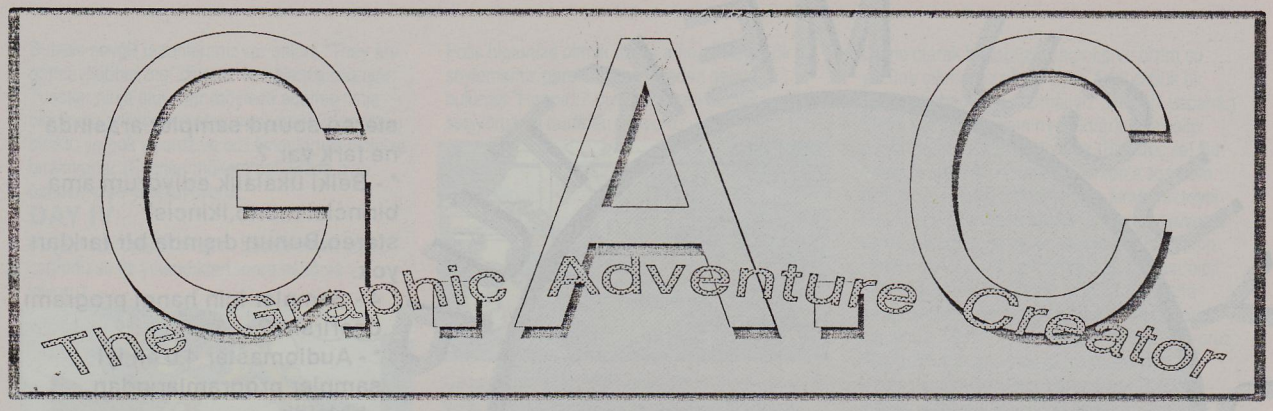
6 - Kafa temizleme disketinin drive'a zararı var mı ?

* - Sıvısını sürmeden takarsanız ilginç sonuçlar elde edebilirsiniz.

7 - Monitörümün Hi-res modunda titrememesi için ne yapmalıyım ?

* - Monitörünüz normalde Hi-res modunda titremez.Interlace modunda titrer.Bunu önlemek için yapabileceğiniz fazla bir şey yok ama fazla parlak renkler kullanmamaya çalışın.

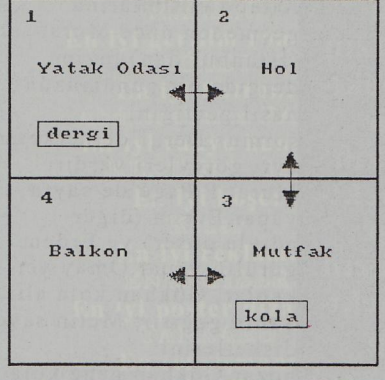
Bu aylık da bu kadar.Gelecek aya kadar hoşçakalın.



GAC'ı (Graphic Adventure Creator) açıklamaya başladığım İlk yazımda sizlere programın grafik bölümünü açıklayacağımı söylemiş fakat çok fazla yer işgal etmemek için bunu başka bir yazıya bırakmıştım. Bir de çıkmayan bir haritacık var onu da bu sayıda yayınlıyoruz. Bu hata için de hepinizden çok özür diliyorum . *(Şey, aslında haritayı unutan olarak ben özür diliyorum-MAC)*
Derginizin 50. sayısındaki yazıda yer alan minik örnek adventure'da bulunan lokasyon ve eşyaları bu haritada daha açıkça görmeniz mümkün . Bu basit yöntemi her tür adventure'ınızı hazırlarken kullanmanızı tavsiye ederim . Tabii ki yazacağınız adventurelarda çok daha büyük haritalar çizmeniz gerekecek . Bu karelere bölünmüş kağıt üzerinde lokasyonların numaralarını , kısa bir tanımlarını (lokasyon ismi ; ' orman ' , ' göl kıyısı ' gibi) ve bir çerçeve içinde oyunun başlangıcında o lokasyonda bulunan eşyaları belirtirseniz hazırladığınız bölgeye hakimiyetiniz kolaylaşır , hata yapma olasılığınız azalır ve sonradan bu hataların getireceği sıkıntı ve vakit kaybından kurtulursunuz . Saydığım sebepler sanırım basit gibi görünen harita hazırlama işinin önemini size hissetirebilmiştir . C64'de basic , Simons' Basic , Amiga'da ise Amiga Basic , AMOS , yada benzeri dillerle adventure yazmak isteyenler bu haritadaki lokasyon numaralarını bir dizi olarak hazırlayacakları lokasyon tanımlarında indis olarak kullanabilirler . Bunun faydası ise şudur : bu indisler baz alınırsa lokasyonlar arasındaki hareketlerin basit toplama , çıkartma işlemlerine indirgenmesi mümkündür .
Farkında iseniz GAC ile ilgili yazılar ' adventure nasıl yazılır' başlığı alabilecek yazılar değildirler .Bu yazılar daha ziyade , zorunlu olarak , adventure mantığını bilen ve en azından belli bir tecrübeye sahip adventure oyuncularına hitabederler .Her şey yazılara sığmaz . Bu yüzden bu konu ile ilgilenenlerin konu üzerinde düşünmeleri , adventure oynarken olaya daha bilinçli ve dikkatli yaklaşmaları , oynadıkları adventure'ın haritasını çıkarmaya çalışmaları , kullanılan teknikler konusunda fikir yürütmeleri ve en azından bir programlama dilini öğrenmeye çalışmaları bin tane yazı okumalarından daha faydalı ve gereklidir . Zaten temelleri ve ilham verebilecek fikirleri ilettikten sonra sizlerden soru beklemem de bu amaçladır . Yukarıda lokasyonlarla ilgili anlattığım yöntem özellikle basic gibi bir dille bu işi yapmak isteyenler için temel ve önemli bir yöntemdir ve eğer konu sizlerden yeterince istek ve ilgi görürse ayrıntılı ve uygulamalı olarak anlatabilirim fakat eğer bu ilgiyi göremezsem burada yer işgal etmek istemem . Bu yüzden bu konu ile ilgilenenler lütfen bana yazsınlar ve bu işi nasıl yapmak istediklerini (GAC ile , Basic ile , AMOS ile , assembler ile v.s.) , eğer varsa bildikleri programlama dilini ve en çok zorluk çektikleri konuları belirtsinler . Böylece sizlere daha az yer işgal ederek daha fazla faydalı olmam mümkün olur . Bazılarınız yer o kadar değerli ise sözü neden bu kadar uzattın diyebilirler ama bazı şeyleri baştan belirtmek çok daha ekonomik olur (zaman , emek ve dergide işgal edilen yer açısından) diye düşünüyorum . Hatta bu konuyla ilgileniyorsanız lütfen bu paragrafı okumadan geçmeyin yada bir kez daha dikkatle okuyun . Bu satırlar bir çok teknik ayrıntıdan daha önemlidir . Bu arada 64 basic için Barış'ın , Amos içinse Omay'ın yazı dizilerini takip etmeniz çok faydalı olacaktır . Bu diller hakkındaki sorularınızı da söz konusu yazarlarımıza sormaktan çekinmeyin .
Gelelim GAC'ın grafik bölümüne . Öncelikle belirtmeliyim ki bu kısımdaki çizim şekli , grafiğin oluşturulma ve hafızada saklanma yöntemi alışkın olduğunuzdan biraz farklıdır .Hafızadan kazanmak amacı ile grafikler bitmap , yani nokta nokta her bir pixelin içerdiği renk olarak değilde yapılan işlemler ve koordinatlar şeklinde hafızada saklanırlar .Bunu biraz açarsak ; örneğin ekranda herhangi bir noktadan diğerine bir çizgi çektiniz . Bu olay hafızaya çizginin bütün noktalarının ekran hafızasındaki renk kodları olarak değilde çizginin iki ucunun koordinatları , çizim rengi ve yapılan işlemin çizgi çizmek olduğu şeklinde saklanır (ama bu sıra ile değil) . Bu grafik oyun içinde ekrana getirilirken de bu noktalar program tarafından hafızadan alınıp yine programda mevcut olan çizgi (line) çizme rutini tarafından araları doldurularak çizgi oluşturulur . Bu yöntemle alıştığınız çizim programları kadar ayrıntılı resimler oluşturamazsınız ama hafızadan çok büyük kazanç sağlarsınız . Böylece bir çok lokasyona tamamen farklı grafikler yerleştirmeniz mümkün olur .
C64'te GAC ile yazılmış olan The Mystery of Indus Valley , Life-Term , Necris-Dome ve Keloğlan'ı yada benzer bir sistem kullanan Arrow of Death , Ten Little Indians oyunlarını oynayanlarınız bu grafik sistemini farketmişlerdir . Özellikle Necris-Dome ve Byte Computer'in Keloğlan'ı grafik açısından en başarılı olanlarındandır .
Grafik bölümüne girmek için 'G'ye bastığınızda size hangi grafik üzerinde çalışmak istediğiniz sorulacaktır (Which picture number ? ...) . Burada 1 ile 9999 arasında bir sayı giriyoruz . Buraya geldiğimize göre şimdi size ekran düzenini ve menümüzdeki seçenekleri anlatayım . Ekranın sol tarafındaki dikey çubukta 64'ümüzün renkleri ve kenarlarındaki 0 ,1 ,2 ,3 rakamları ile bunlardan hangisinin hangi nolu mürekkep (ink) rengi yada kağıt rengi olduğunu görebiliyoruz . 0 nolu renk kağıt rengidir . Diğer üçü çizimde ve boyamada kullanacağımız renklerdir . Ayrıca birde çerçeve (frame) rengi belirleyebiliriz . Resmin çevresinde bir çizgi şeklinde olacak bu

64'ler sayfa 52

çerçevenin rengi çizim renkleri yada kağıt rengi ile aynı olabileceği gibi diğer 12 renkten herhangi biri de olabilir . Ekranın üst orta kısmında çizim bölgesi vardır . Bunun sağında kalem rengini ve kalemin kağıda değip değmediğini gösteren şekil yer alır . Ekranın alt 1/3'lük kısmı ise grafik menüsü ve mesajlar için ayrılmıştır.
Grafik menüsündeki seçenekler ve açıklamaları sırasıyla şöyledir :
Picture : Numarasını vereceğiniz resme geçmenizi sağlar .
Change : C'ye bastığınızda size ' Ink (0-3) or **F**rame ' şeklinde bir soru sorulur . 0 ile 3 arasında bir rakam seçerseniz sözkonusu rengi 'F'ye basarsanız çerçeve rengini değiştirirsiniz . Bu işlemi cursor tuşları ile yaparken etkisini anında görebilirsiniz . Seçiminizi yapınca return'e basın ve buradan çıkmak için escape'e (sola doğru ok) basın .
Shade : 'S'ye bastığınızda' Give two inks to shade with (0-3) .. ' mesajı çıkar . Burada boyamalarınızda kullanacağınız renk karışımını belirlemek için 0 ile 3 arasında iki sayı girin . Tek renk istiyorsanız aynı sayıyı iki kere yazın .
Rect : (Rectangle) Dörtgen çizmek için kullanılır . 'R'ye bastıktan sonra cursor tuşları ile istediğiniz boyuta getirdiğiniz dörtgeni tekrar 'R'ye basıp çizdirebilirsiniz .
Ink : Burada çizim yaptığınız rengi değiştirebilirsiniz . Yine 0 ile 3 arasında bir sayı istenecektir .
DEL : Son yapılan işlemi iptal etmek için kullanılır . Yani grafik programlarından bildiğiniz 'undo' gibidir . Tek farkı bunun üstüste tekrar tekrar basılarak geriye doğru birden fazla adımı iptal edebilmesidir . Bu seçenek baş harfi olan 'D' tuşuna basarak değil 'del' tuşu ile seçilir .
Ellipse : Elips yada çember çizmek için kullanılır . Cursor tuşları ile boyutlarını ayarladıktan sonra şekli çizdirmek için tekrar 'E'ye basın .



Mirror : Grafik programlarından hatırlayabileceğiniz bu seçenek ekranın bir yarısının ayna görüntüsünü diğer yarıya geçirmek için kullanılır . 'M'ye bastığınızda' **U**p/down or **L**eft/right ? ' şeklinde bir soruyla karşılaşacaksınız 'U' ile cevaplandırırsanız ekranın üst kısmının ayna görüntüsü alt yarıya , 'L' ile cevap verirseniz ekranın sol yarısının ayna görüntüsü sağ yarıya yansıtılır.
Whole : Resmin çizim aşamalarını baştan sona adım adım tekrarlayarak gösterir .
Fill : Shade bölümünde belirlenen renge göre içinde bulunulan kapalı alanı boyar .
Dot : İşaretçinin bulunduğu koordinata nokta koyar .
Aot : Bunu 180°'lik bir rotasyon olarak düşünebilirsiniz . Sorulacak ' **U**p/down or **L**eft/right ? ' sorusuna 'U' ile cevap verirseniz ekrandaki resim başaşağı döner .'L' şeklinde bir seçimde de ekranı dikey eksen etrafında 180° çevirmiş olursunuz . Yani ekranın sağı sol , solu da sağ olur .
Çizgi çizmek içinse şimdi açıklayacağım yöntemi kullanmalısınız.Önce cursor tuşları ile işaretçiyi istediğiniz noktaya getirin ve F1 tuşuna basın ekranın sağındaki kalem resmi kağıda değiyor olmalı . Bu vaziyette yine cursor tuşları ile işaretçiyi istediğiniz noktaya götürün ve tekrar F1 tuşuna basın . Kalem resmi kağıttan ayrılacak ve belirlediğiniz iki nokta arasına kalem renginde bir çizgi çekilecektir .
Çizim aşamasında yaptıklarınızı adım adım görmek isterseniz ',' ve '.' tuşlarını kullanmanız gerekiyor . Bunlar sizi sırasıyla bir adım geriye yada bir adım ileriye götürecektir .
Evet işte GAC'ın grafik bölümü böyle kullanılıyor . Biraz pratikle güzel şeyler üretmeye başlayacağınıza inanıyorum . Bu çizdiğiniz grafik no'larını 50. sayımızdaki örnek adventure'daki Room Descriptions kısmına tekrar girerek ' Which picture goes with this room ? ' sorularına vereceğiniz cevapta kullanırsanız örnek adventure resimli hale geliverir .
Hepinize sevgilerimi ve saygılarımı gönderiyor ve mektuplarınızı beklediğimi tekrarlıyorum .
Adres : Musty N.W. P.K. 205 , Beşiktaş / İstanbul .
Görüşmek üzere ....
MUSTAFA ÖZÇINAR

BUKET
BİLGİSAYAR

- OYUN SALONU
- TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ
- OYUN ÇEKİMİ
- *AMİGA* VE C-64 ALIŞ, SATIŞ VE TAMİRİ

AMİGA 500 - COMMODORE 64
DISK DRIVE"lar
MONİTÖRLER
DİSKETLER, EK HAFIZALAR
DİSKET KUTULARI, JOYSTİCLER
KARTUŞLAR
DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ

KULLANILMIŞ AMİGA'NIZI DEĞERLENDİRİYOR, YERİNE İŞ BİLGİSAYARI VERİYORUZ!

OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOKAK NO:5
TEL:347 0513 - 347 69 97 KADIKÖY -İSTANBUL

KENAR KÖŞE

Merhaba arkadaşlar... Şimdi siz bu girişi okuyupta "Tüh be gene Omay'ın yazısı" diye düşünebilirsiniz. Eğer böyle düşündüyseniz gene yanıldınız.Köşe hala bizim (sadece bizim!). Yazdığınız mektuplar sayesinde hala ayaktayız. Özellikle nerden yazdığını zarfa yazıp sadece mektuptan adının Doruktan olduğu anlaşılan arkadaşımızın bize Süper Korku adlı çızgı romanı gönderip derginiz niye böyle değil diye sorması bizde (ve Apo abide) derin kuşkular yarattı. Sanıyorum bu konuda yapabileceğimiz fazla birşey yok.Genede bu konuda başta Murat olmak üzere çalışmalar sürüyor. Teklifine teşekkürler,daha mantıklı fikir ve düşüncelerini bekliyoruz. (NOT: Çizgı romanı okuduk,hikaye yarım kaldı devamını gönderirsen seviniriz. GENE NOT:Ben Atlantiste severim,gönder!).

Bu ayın en önemli olaylarından biri Tankard'ın İstanbul'da verdiği konserdi. Konserde 64'LER GROUPE tam kadro hazır bulundu. Başlangıçta otururken, Athena'nın sahneyi terketmesinden sonra ayaklanıldı. Konser güzel geçti. Laneth'te ordaydı.

Bu ayın diğer bir önemli olayıda İstanbul Festivaliydi.Festival 18'inde başladı ve biz yazıyı yazdığımız sırada hala izleniyordu, temmuz ayında da izlenmeye devam edecek.

Bu arada genelde teyplerimizin pek kullanılmayan RADIO ON kısmı sanırız artık işinize yarayacak. FM STEREO'da 101. frekansta yayın hayatına başlayan bir müzik programı hayatınızı değiştirebilir. 24 saat aralıksız yayın yapan, verdikleri telefon ve fax numaraları sayesinde dinleyicilerle anında bağlantı kurabilen bu yeni radyo istasyonu özellikle spikerlerinin neşeli olmasıyla dikkat çekiyor. Ayrıca 16 Haziran günü ilk defa yayınlanan SUS programına Laneth'ten Kerim konuk DJ olarak katıldı. SUS programı Heavy-Metal ve Punk Rock ağırlıklı. Ayrıca Laneth'li konserlere SUS Fan Clup üyeleri indirimli girebilecek.SUS FC'e üye olmak içinse sadece bir fotoğrafçıda çatık kaşlı ve sinirli bir fotoğrafınızı çektirip, FM 101'e göndermeniz yeterli(ymiş). Biz yazıyı yazarken hala deneme yayınını sürdüren KENT FM 101 sanıyoruz kısa zamanda aramızda çok popüler olacak. Aramak isteyenler için programın telefon numarası: 263 22 98, fax numarası ise: 263 34 67.

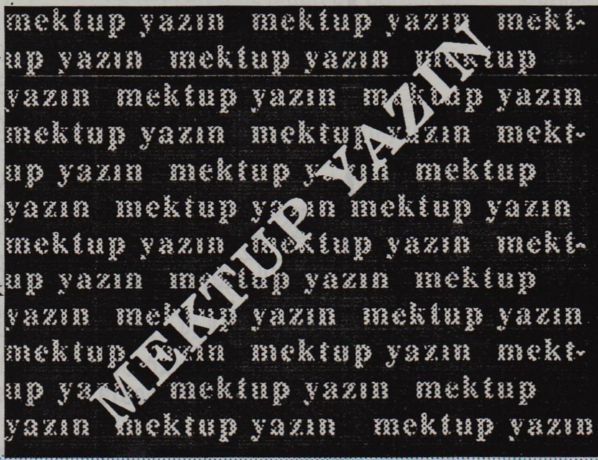
Haziran ayında evlerinden zahmet edip çıkanlar vede sinemaya gidenler (eğer doğru filme gitmişlerse) çok eğlendiler.Biz bilgisayar çağı gençliğinin izlemesi gereken bir filmde BAHÇİVAN'dı.Bu filmi izleyen Orhan size bu konudaki izlenimlerini aktaracak... İnsan beynini geliştirmek isteyen bir profesör maymununun ölmesi üzerine beyin özürlü bir bahçivan üzerinde deneyler yapar. Deneyler sonucu bahçivanın zekası değişikliğe uğrar, eskisinden çok farklı bir kişiliğe bürünür ve artık birde amacı vardır...

Neyse gerisini siz seyredersiniz ama şu kadarını söyleyelim izlemeyenler bir çok güzel Virtual Reality efektlerini kaçıracaklar.

Bundan başka Father of the Bride filmi de dikkat çekti.Başrolünde Steve Martin'in oynadığı bu duygusal komedi, evlenmekte olan bir kızın babasının bu olayı kabül edemeyişi, ettikten sonrada düğün masraflarını karşılama zorlukları anlatılıyor. Bu ayın diğer önemli iki filmide Bugsy ve OMEN IV'tü.Bugsy uzun süre reklamı yapılan bir film. Gangesterler dünyasına hoşgeldiniz! OMEN IV'ü ise sanırım tanıtmaya gerek yok.Sadece tüylerinizin diken diken olacağını bilin yeter.

Bu ay ayrıca iki önemli kaset piyasaya çıktı. Bunlardan ilki IRON MAIDEN'ın.Bu konuda fazla konuşma sanırız gerek yok çünkü Iron Maiden zaten herkese kalitesini kanıtlamış bir grup. İkinci kaset 7'den 77'ye herkesin sevgilisi Barış Manço'dan. Dünya'yı gezmekten nasıl fırsat bulmuş bilemiyoruz ama yeni bir albüm çıkarmış. Yani demek birde hep Türkiye'de kalsa üç günde bir bu haber yenilenecek.

Kitap tanıtımlarına geçmeden önce Murat (İstanbul'dan) bizim dergide bir günümüzün nasıl geçtiğini sormuş.Dergi'de herkesin ayrı görevleri vardır. Murat P.Page'de sayfa yapar,Evrim (diğer adıyla poser) ve Erdem gürültü yapar,Omay yer kaplar, Gökhan kola alır, Şahin geğirir, Metin save disketlerini bozar,Gökhan gene kola



alır, Şahin gene geğirir, Barış midye yer, Bahadır beğenmez, Metallica çalar, Rasim Star Control oynar, Burak gelmez, Serkan gelir. Bu görev bölümünden sonra çıkan gürültü Apo abi tarafından bastırılır. Okuyucumuz ayrıca çok iyi Kick Off oynadığını belirtmiş ve dergide kendisine rakip olabilecek bir yazar olup olmadığını sormuş. Cevabımız: WAR!

Şimdide biraz kitaplardan bahsedelim.İlki büyük usta Stephen King'den Medyum. Bu kitapta 5 yaşındaki çocuklarıyla birlikte bir aile dağ başındaki boş bir otelde (adı Overlook) kış boyu bakıcılık yaparlar. Fakat küçük çocuğun gizli yetenekleri vardır ve otel (!) bu işten hoşlanmaz... Diğer kitap ise sadece iyi espriden anlayanlar için. Kitap Woody Allen'ın ve 1990'da 8. baskısını yaptı.Bu arada adı Tüysüz ve baştan sona sizi kırıp geçirebilir.Kapağı ilgi çekici (!!?). Ben Omay'a okurken gülmekten çatladık ve "Toplumsal Ayaklanmalar İçin Kısa Ama Yararlı Bir Rehber" adlı hikayede Omay yere düştü! Şimdi size bu hikayeden kısa bir alıntı yaparak Woody Allen'ın neler yapabileceğini göstermek istiyoruz;

Gösterilere güzel bir örnek olarak Boston Çay partisini örnek verebilirim. Bu gösteride Kızılderili kılığına girmiş olan öfkeli Amerikalılar, limana İngiliz çayı döktüler. Daha sonra öfkeli Amerikalı kılığına girmiş Kızılderililer limana gerçek İngilizleri döktüler. Bundan sonra ise çay kılığına girmiş olan İngilizler birbirlerini denize döktüler.En sonunda da, ortalıkta hiçbir neden yokken, Alman tüccarlar,"Truvalı Kadınlar"daki kostümlere bürünmüş vaziyette suya atladılar.

Eveet,şimdi elimizi torbamıza daldırıp bir mektup daha çekiyoruz.Bu sırada hava kararıyor.Meğer Omay pencerenin önünde durmuş,"Ben uğurlu ellerimle çekecem" diye ısrar ediyor.Kıramıyoruz.Elini torbaya daldırıyor ve boş olarak çıkartıyor. Elinin uğursuz olduğuna karar veriyoruz. Omay torbanın boş olduğunu idda ederken biz torbadan bir mektubu kendi uğurlu ellerimizi kullanarak çekiyoruz.Bu mektubun zarfı kayıp,dolayısıyla adının Ceren olduğunu mektubun altındaki imzasından anlıyoruz. (Omay anlamıyor.) Ceren bize "içindekilerin niye düzgün çıkmadığını" sormuş.(Omay kimin içindekilerin düzgün çıkmadığını soruyor). Sanırız bu konuda bir açıklama yapmak gerekiyor.Bu aslında dört aydır deneme yayını devam eden bir oyun.Şimdi siz derginizi aldığınızda,derginizin içindekiler sayfasını açıyorsunuz ve yazılı olan oyun isimlerinden üçünü seçip bir kenara (bu KENAR'a değil) yazıyorsunuz.Sonra dergiyi okumaya devam ediyorsunuz.Eğer yazdığınız oyunların üçüde o ay dergide çıkmışsa büyük ödülü kazanıyorsunuz.(Ama artık büyük ödülün ne olduğunu biz bilemeyiz. (Omay hiç bilemez.)). (NOT:Bu arada Omay yazıyı okuduktan sonra bizim akıl hastası olduğumuza karar veriyor ve "hasta ziyareti kısa olur" diyerek gidiyor. Pencerenin önünden geçerken hava kararıyor.Bir daha aydınlanmamasını uğursuz göbeğine bağlıyoruz.). (.)... Şimdiye kadar 884 kelime olduğuna göre artık bu aylık veda etme vakti geldi Yazdığınız mektuplar için teşekkürler,fakat kısa zamanda daha fazlası gerekiyor Umarım yazanlar yazmaya devam ederler, bakın biz sadece bize yazıyoruz (!!?). Ayrıca bu ay ödüle layık mektup olmadığından okuyuculara hediye olarak verilecek 100.000 lira gelecek aya devretti. Yani şansınız arttı, kaçırmayın!

NOT:Bu yazıyı yazmamızda emeği geçen Metallica'nın Kill'em All albümünün A yüzüne,Woody Allen'ın Tüysüz adlı kitabına,Omay'ın annesine,Coca Cola'ya,TST joystik'ime,Kent FM 101 radyo kanalına, mektup torbamıza, sabırla okumaya devam eden siz okuyucularımıza, değerli patronumuz Abdurrahman Pala'ya veoğlu Ali Pala'ya,bizim orda oturan Hala'ya,Apo abi'nin çektiği kalaya ve nihayet biten teşşekkür kısmına teşşekkür ederiz.

ÜMİT ÖNCEL & ORHAN CEVHER

BU AYIN *OSCAR*'LARI

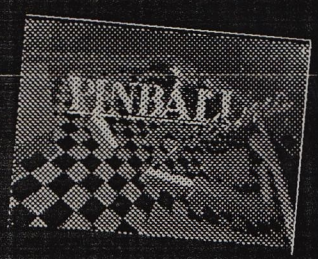
En iyi TV dizisi:
M.A.S.H.
En iyi gerilim romanı:
NÖBET
En iyi Patron:
Abdurrahman PALA
En iyi radyo kanalı:
KENT FM 101
En iyi köşe:
Kenar
En iyi reklam:
ENERGIZER
En iyi poster dizaynı:
TANKARD
En iyi şişman:
OMAY

BU AY 64'LER'DE NE OYNANDI?

1. SENSIBLE SOCCER



2. PİNBALL DREAMS



3. KICK OFF



Fırsatı...

MAYIS 88

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

HAZİRAN 88

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

TEMMUZ 88

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

AĞUSTOS 88

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

EYLÜL 88

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

EKİM 88

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

KASIM 88

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



ARALIK 88

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

OCAK 89

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

ŞUBAT 89

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

MART 89

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

NİSAN 89

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

MAYIS 89

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

HAZİRAN 89

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

TEMMUZ 89

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

AĞUSTOS 89

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

EYLÜL 89

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

EKİM 89

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

KASIM 89

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

ARALIK 89

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

OCAK 90

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

ŞUBAT 90

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

MART 90

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

NİSAN 90

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

MAYIS 90

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

HAZİRAN 90

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

TEMMUZ 90

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

AĞUSTOS 90

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

EYLÜL 90

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

EKİM 90

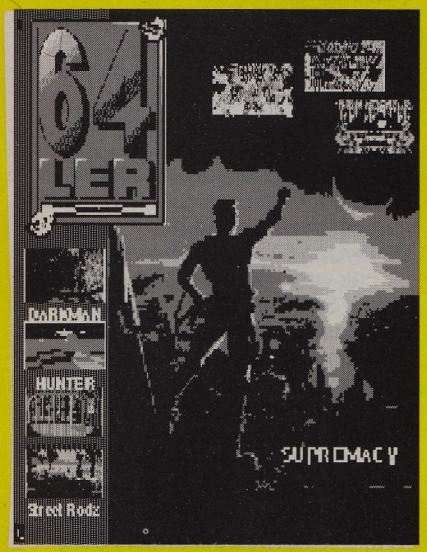
Back To Future II, Flimbo's Quest, Para Academy, Escape From Planet Of Robot Monsters,Leisure Suit Larry II, Twintris, Reach For The Stars, Khalaan, Venüs The Flytrap, King Quest IV, Wings, Operation Stealth, Nuclear War, Nexuss, Noise Tracker 1.2, Impossamole, Loom, Iron Lord, Block Out, Boulder Dash,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

KASIM 90

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

ARALIK 90

Sly Spy, Super Kid, Turn İt, Silkworm IV, Hell Hole, Master Clue Detective, Cup Football, Hard Driving, Heatseeker, Dynamoidd, Wallstreet, Bigfoot, Lotus Esprit Turbo Challenge, Side Show, International Soccer Challenge, Storm Across Europe, No Exit, Nobunaga's Ambition, Operation Spruance, M1 Tank Platoon,Shadow Of The Beast II, The Spy Who Loved



Me, Plotting, King Quest III, Over The Net, Misja, Future Basketball, Time Of Lore, Oops Up, Kick Of II-Extended, Murder, Second World, U.N Squadron, Rogue Trooper, Agent X II, Ghosts'n Goblins.

OCAK 91

Subbuteo, Xonox, Atomic Robocid, Ikari Warriors III, Drazan Petrovic Basketball, Sidewinder II, Kamikaze, Slup, Aircop, Rick Dangerous II, Battlechess, Blue Max, The Spy Who Loved Me, King's Quest I,Carthage, Conquests Of Camelot, Virus Killers, Supremacy, Nitro, S.C.I. Chase H.Q. II, Flood, Battle Command, Powermanger.

ŞUBAT 91

Dragon Breed, E-Swat, Green Beret, Motorcyle 500, Vindicators, Spaghetti Western, Europen II,Puzznic, Turrician II Demo, Walt Disney Collection, Dragon's Kingdom, S.T.U.N. Runner, Botics, Badlands, Toyota Rally, Prince Of Persia, Strider II, Night Shift, Total Recall, Time Machine, Fast Food, The Ultimade Ride, Line Of Fire, Z-Out, Badlands, Of-Road Racer, Super Off-Road, Indianapolis 500,Conflict In Middle East, Speel Bound, A.T.F. II, Voodoo Nightmare, Vaxine, Arcades.

MART 91

Lucas Film Games, Days Of Thunder, Robocop 2, Saint Dragon, Golden Axe, U.N. Squadron, Kart Turbo, S.C.I. Chase HQ II, Handicap Golf, Welltris, Wolf Pack, Typhoons of Steel, Kick Box, King's Quest 2, E-Swat, Soccer Menager, Speedball 2, Narco Police, Kick Off 2, Jupiter's Masterdrive, Dragon's Lair II, Time Warp, Hard Drivin II, Master Blazer, Gazza's II, Panza Boxing, Golden Axe, Dino Wars, Badlands Pete, Judgedredd, Team Suzuki, Exterminator, Teenage Mutant Ninja Turtles, Race Drivin.

NİSAN 91

3D Soccer, Summer Camp, Total Recall, Line Of Fire, Fire & Forget 2, Street Rod, Wacky Darts, Gazza 2, Betrayal, Crime Wave, Codename: Iceman, Basket Menager, Super Monaco Grand Prix, Space Quest I, Buck Rogers, Lemmings, Duck Tales, Warlords.

MAYIS 91

Narc, Spot, Super Cars, A-10 Tank Killer, Gianna Remix, Horror Zombies From The Crypt, Curse of the Azurebonds, Advanced Destroyer Simulator, Full Contact, Blue Max, Chip's Challenge, Swiv, UMS II, Escape From Colditz, Colonels Bequest, Great Courts, Brat, The Immortal, Ski or Die.

HAZİRAN 91

Dick Tracy, Navy Seals, Swiv, Mad Springs, Chip's, Harpoon, Vincent, Ultima V, Back To The Future III, Predator 2, Take'em Out, Sport of King's, M.U.D.S, Hero Quest, Moonshine Racers, Search For The King, Chuck The Rock, Police Quest I, Mini Play Basketball, Hill Street Blues, Turrican II, Space War, Das Boot, Nam.

TEMMUZ 91

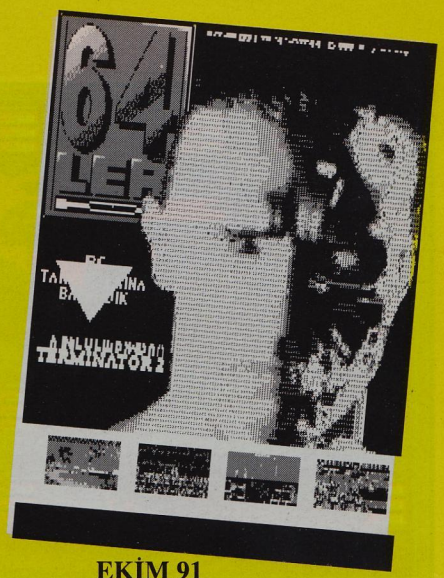
Lotus Esprit Turbo Challenge, Spindizzy New Worlds, Narco Police, Metal Mutant, Miami Chase, Brigade Commander, Super Cars 2, Monkey Island, Killing Cloud, Eye Of The Beholder, Armour Geddon, Neverending Story II, Fast Eddie's, Ancient Battles, Viz, International Ice Hockey, Prehistorik, Cohort, Centurion.

AĞUSTOS 91

Back To The Future III, Skull & Crossbones, North & South, Gods, Ring Side, Diplomacy, Super Monaco G.P., Final Conflict, Eye Of The Beholder, Billy The Kid, Gold Rush, PGA Tour, Railroad Tycoon, F-15 Strake Eagle, Man Hunter, Creatures, Crime Does Not Pay, Predator II, MoonBase, Mercs, Shadow Dancer, Billard Simulator II, Deuteros, Champion Of The Raj.

EYLÜL 91

Over The Net, Supremacy, Plotting, U.S.S. John Young, Eskimo Games, Firepit, pot Panic, Gem'x, Man Hunter II, Hunter, Street Rod II, Team Yankee, Darkman, Spider Man, Hero's Quest II, Navy Seals, Switch Blade II, Athletics, Manchester United Europe, Frenetic, Toki, Blade Warrior.



EKİM 91

Warm Up, Sunny Shine, Zone Warrior, Pang, Strike Manager, Bat, F-1 GP, Torvak The Warrior, Battle Chess II, Speedball II, Warlock, Silent Service II, Atomino, War For The Crown, Shadow Dancer, Gun Boat, Mercs, Shadow of The Beast, Thunderhawk, Elite, R-Type, Hero Quest.

KASIM 91

Beast Busters, Secret of the Silver Blades, Blues Brothers, Sim Earth, Pro Flight, Stratego, Terminator2, Magic Pockets, Flight of the Intruder, Cruise for a Corpse, Midwinter 2, Robin Hood, Deuteros, Return to Europe.

ARALIK 91

Krymini, Secret Weapons of the Luftwaffe, Mean Machines, Rugby, Amnios, Boston Bomb Club, Wacky Races, Mig 29, Lotus2, Megalomania, Last Ninja III, Altered Destiny,Thunder Jaws, Final Fight, Battle Bound, A-10 Mission Disk, Rise of the Dragon, Face Off, Alien Breed, Alien Storm.

ENFLASYON CANAVARI
Sayı 2- Sayı 5 1000 TL.
Sayı 6- Sayı 9 2000 TL.
Sayı 10- Sayı 15 3000 TL.
Sayı 16- Sayı 19 4000 TL.
Sayı 20- Sayı 22 5000 TL.
Sayı 23- Sayı 29 6000 TL.
Sayı 30- Sayı 33 8000 TL.
Sayı 34- Sayı 42 10000 TL.
Sayı 43- 15.000 TL.

KAÇIRDIM !

Aklımı değil, derginizin bazı eski sayılarını kaçırdım. Şimdi onlara ihtiyacım var, onun için istediğim dergilerin tutarını hesabınıza yatırdım, ve dekontun fotokopisini size yolluyorum. Lütfen onları bir an önce bana yollayın!

İSTEDİĞİM SAYILAR:

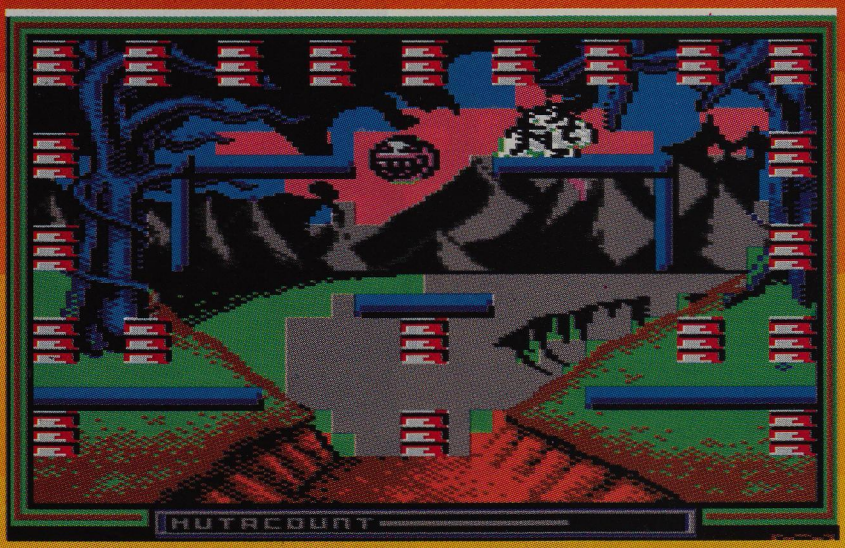
TOPLAM TUTAR:

ADIM:.

ADRESİM:

İstediğiniz dergilerin tutarını İşBankası Ihlamur Şubesi 160965 no'lu 64'ler Dergisi hesabına veya 328618 nolu PostaÇeki hesabına yatırabilirsiniz. Alacağınız dekontun bir fotokopisini bu formla birlikte 64'ler Dergisi Maşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş, İstanbul adresine yollayın, dergilerinizi size göndereliim.

Kaçırmadınız!





SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET

Merhaba arkadaşlar. (Umarım Omay bu girişi adına tescil ettirmemiştir, yoksa bana dava açabilir) Herhalde hepiniz Bombjack adlı oyunu duymuşunuzdur. Bu oyun artık platform türünde klasikleşmiş oyunlardan biridir. Oyunumuz bu türün başarılı bir uyarlaması.
Biz bu oyunda dünyayı kirlilikten kurtarmaya çalışan Super Seymour adlı bir tipi yönetiyorsunuz. Bu amaçla çeşitli bölümlerde varil, radyoaktif atıklar gibi nesneleri topluyorsunuz. Oyun klasik platform özellikleri taşıyor. Ateşe basarsanız zıplarsınız. Havadayken kısa aralıklarla ateşe basarsanız (veya autofire'a takarsanız) havada kısa bir süre durabilirsiniz.
Ekranda adamınızın hareket ettiği bölümün altında bir sayaç göreceksiniz. Bu sayaç sizin toplayacağınız atık birimin patlamasına ne kadar kaldığıdır. Onun altında soldan sağa sırayla kullandığınız obje ve kalan kullanım sayısı, skorunuz, süreniz, bölüm bitince kalan sürenizin kaçla çarpılacağı ve kalan hak sayınız var.

Her bölümde toplayacağınız atık maddeleri ekranda göreceksiniz. Bunlardan birinin parladığı hemen dikkatinizi çekecektir. İşte toplamanız gereken bu parlayan. Onu alınca bir diğeri parlamaya başlayacaktır. Aldığınız her parlayan obje size 200 puan kazandıracaktır. Parlamayan bir objeyi almak ise size puan kazandırmaz, bu yüzden dikkatli olun. Bütün objeleri parladıkları zaman toplarsanız bölüm sonunda ekstra 10.000 puan alırsınız.
Her oyunda olduğu gibi Super Seymour'da da sizi engellemeye çalışan düşmanlarınız var. Bu oyunda düşmanlarınızın tek farkı sizin de onları öldürebilmeniz. Bütün canavarları tek tek açıklamayacağım ama uçan canavarlara alttan, zıplayan ve yürüyen canavarlara ise üstten çarparsanız öldürürsünüz. Bir de küre var. Bu küre ilk çarptığınızda ikiye bölünüyor. Çıkan ufak topları tek tek yok etmelisiniz. Dikkat etmeniz gereken bir diğer nokta ise canavarları öldürdükten sonra cesetlerin üstüne basıp onları ekranda atmanız gerektiğidir. Yoksa cesetler tekrar canlanıp size sorun çıkarabilir.
Tabii ki bu oyunda da size yardımcı olacak çeşitli objeler bulunuyor. Bir defada bunlardan yalnızca birini kullanabilirsiniz. Bunlardan "L" daha yükseğe zıplamanızı sağlar, "S" size ateş edebilme hakkı verir. "55" sayısı (ne alakaysa) size garip bir obje fırlatma hakkı verir. Bu obje çarptığı canavarları öldürür. Bunlardan başka adam kafası size bir hak verir. "X" süre katsayınızı bir arttırır. Soru işaretinin vereceği nesne ise sizin şansınıza kalmıştır. Bu sizin elinizdeki objenin kullanım sayısını iki ile çarpabilir, size başka bir obje verebilir. Ama buna karşılık ortaya bir canavar da çıkarabilir.
Oyun her platformcuyu memnun edecek nitelikte. Müzik ve arka planın güzelliği oyuna ayrı bir hava katıyor. Kasette bulunması sevinç verici. Bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız sizin için ideal.

EVRİM ÖNAL



MAÇ

ADVENTURE

STRATEJI—SIMULASYON

Acı... Öyle bildiğimiz 'Ay elimi kestim, ayağım burkuldu' gibisinden acılar değil. Gerçek, ruhunuzu dağlayıp sizi umutsuz gözlerle gökyüzüne baktıracak kadar derin bir acı. İnsana ne olduğunu şaşırtacak, keşke şimdiki aklım olsaydı dedirtecek derecede koyucu bir acı. Kendini bir an dışardan gördürtüp ne kadar yalnız, ufak ve çaresiz anlamasını sağlayacak kadar keskin bir acı. Aptalca da olsa, insana kısacık, ufacık bir an için intihar edip herşeyden kurtulmayı düşündürtecek kadar anlamsız bir acı. Hatta yaralanmış beyninize en büyük günahı işlettirip, onu etrafındakilerin de acı çekmesini isteyecek kadar körelten bir acı...

Şöyle ya da böyle, ne kadar kaçsanız, kendi ufak kabuğunuza saklansanız bile bir gün sizi bulup köşeye sıkıştıracak olan bu acı (her ne kadar farkında olmasanız bile) varlığınız, ruhunuz, ve geriye kalan sayılı günleriniz açısından aslında yararlıdır. Hemen yanlış anlamayın, bu yeni kurduğumuz Mazoist United'ın ilanı değil, eğer biraz durup düşünürseniz aslında ilk bakışta geldiği kadar saçma da değil. Belki güne aptal bir gülümsemeyle başlayanlara saçma gelebilir, hatta kendi çaplarında 'orta dereceli' bunalımlar atlatanlar da aptalca olduğunu düşünebilirler ama gerçek acıdan geçip sonra bu konuda düşünecek kadar yaşayabilenler son atlatıkları darbenin hayatlarına silinemiyecek olumlu bir iz bıraktığını bilirler. Hatta herkesi mutluluktan çıldırtan şeylere bile önce şüpheci pesimist bir bakış atanlar (mesela ben) ruhlarının olgunluğunun çektikleri acılarla orantılı olduğunu bile iddia edebilirler.

Siz istediğinizi düşünün, hatta isterseniz diğer bölümlere varabilmek için bu satırları hızlı hızlı geçin, ama şunu unutmayın: Acı çekenler bilirler. Aynı hatalara ısrarla tekrar tekrar düşüp aynı acıları yeniden çekseler bile onlar bilirler. Belki bu dış görünüşlerine çok farklı bir şekilde yansır, belki onları toplum dediğimiz 'insan' sürüsünden uzaklaştırır, ama taa içlerinde onlar diğerlerinden çok daha fazlasını bilirler.

Ben bu ay boyunca (acılarımın beni rahat bıraktığı zamanlarda) bol bol ağaç yaptım. Hemen 'yeşilğciği mi oldun leyn?!?' demeyin. Hayır yeşilci olmadım, ağaç yapmak 64'ler dilinde Global Effect oynamanın diğer adı. İnanın hayatımda ilk kez oyunu oynayanı bu kadar az düşünen bir oyun görüyorum. Eski hex stratejiler bile bu kadar acımasız değildiler. Global Effect'i alıyorsunuz, yüklüyorsunuz ve kendi kendinize 'İşte uzun zamandır beklediğim SimCity taklidi diyorsunuz' ve hayatınızın hatasını böylece yapmış oluyorsunuz. Bel biliyom, çünkü ben yaptım. Global Effect bir oyun değil, gerçek dünya. Kurduğunuz her fabrika, her yeni 'toplu konut projesi', her askeri üs size uzun vadede hava kirliliği, delinmiş çorap misali bir ozon tabakası, ciğerlerinize kurban bayramı sabahının kan kokusunu (ama bu kez bizim kanımızın kokusu) yaşatacak carbon dioksit oranı olarak geri dönüyor. Paranın tek sınır olduğu oyunları unutun, burda kavganız sağ kalmak ve çoğu zaman bu kavganın sonunda siz ağzınız, burnunuz dağılmış en iyi nakavt pozunuzu veriyor oluyorsunuz. Zorluğu ve başarı şansının azlığı yüzünden pek çok kimse Global Effect'i pas geçebilir (ve açıkçası onları suçlamıyorum) ama kafalarını takıp oyuna saatlerini verenler işkencenin sonuna vardıklarında (eğer varabilirlerse) iki şeyi çok aççık ve şeççik olarak anlıyorlar benim sevgili vatandaşlarım:

1) Bu gün kadar oynadığımız oyunların çoğu eninde sonunda bizim egomuzu parlatmamış için hazırlanmış program parçalarından öte birşey değiller. Global Effect olaya başka bir açıdan bakıyor. Madem dünyayı kurtaracam diye bilgisayar başına oturdunuz, bunun fiyatını ödeyeceksiniz. Acımasız ama akıllıca (en azından bence akıllıca).

2) Biz cebimizdeki para, komşunun kızı, diploma gibi dertlerle uğraşırken dünya büyüüük bir hızla batıyor. Ve bunu değiştirmek için olayların bizim nazik tenimizi rahatsız etmelerini beklerse çok çok geç kalmış olacağız. Çünkü Global Effect'te (tıpkı





AYIN PESSIMISTS'i

Hayat bir futbol oyununa benziyor. Ve kendimi her zaman top olarak görüyorum. Çünkü bana vuruyorlar, her zaman, tam kurtuldum, artık bitti diyorum ama tam alnımın ortasında bir darbe daha. Nefretlerini bana kusuyorlar, beni sevmiyorlar, ama top ağlarla buluşunca yani onlar için birşey yapmış olunca, beni seviyorlar kaldırıp, yapmacık, geçici bir sevgi gösteriyorlar. Ve ardından tekrar, tekar vuruyorlar. Hepsinden nefret ediyorum.

CENK ÖZMERCAN
Damned "Hatred" Oblivion

VP

gerçekte olduğu gibi) ısı yükselmesi sınıra geldimi bütün dünyayı çiçeklerle donatsanız bile faydası olmuyor. Cayır cayır yanıp geberirken 'keşke' demenin kimseye faydası olmuyor.

Bunları benim kalın kafama bile soktuğuna göre Global Effect iyi bir oyun ama mükemmmel değil. Karşılaşacağınız birkaç design hatası (mesela ikonların yerleri) veya oyunla düşeceğiniz bazı mantık çatışması (ısının düşmesini durdurmak için çevre kirliliği yaratmak gerçekten akıllıca mı) sizi zamanla oyundan soğutabilir ama oturup uğraşanlar için Global Effect hem eğitici hem de eğlenceli (tabi sizin eğlence kavramınız bu olaya ne der bilemicem ama ben eğlendim).Belki oyun olarak genel %85 alır ama fikir olarak kesin bir %90'ı hak ediyor.

Bunun dışında Sensible Soccer'a bir kaç laf etmeden geçemicem. Sonunda benim de (daha doğrusu benim bile) oynayabileceğim bir futbol oyunu görmek ne güzel, hem de tam televizyon futbol doluyken. Sensible Soccer'ı yapanlar (yani Sensible Software) Kick Off2'ye uzun uzun bakmışlar ve neyin kalması, neyin bir yenisiyle değişmesi konusunda bayağı isabetli kararlar vermişler. Konumuzun dışında olduğunda daha fazla derinlere inemicem ama bence Sensible Soccer, Kick Off2'yi döver. Aynı fikirde olmayanlar Omay'ı dövsünler.

Bir de bir okuyucum (çok pardon adını hatırlayamadım ama minnettarım) kalktı bana Personal Nightmare'in çalışanını getirdi. Ona minnettarım. Uzun zaman önce oyuna ara vermiştim (teknik sebepler, bendeki çalışmıyordu) şimdi geri dönüp bir daha oynayınca ne kadar özlemiş olduğumun farkına vardım. Amiga tarihinin en iyi text adventure'larından biri ve eğer kaçırdıysanız geç kalmış sayılmazsınız. Tabii bu arada Infocom Collection'ı oynamıyorsanız ayıp ediyorsanız. Bütün text tarihini yazan adamların bütün oyunlarını birkez daha oynama fırsatı elinize geçmişken boşa vakit harcamayın. Oyunların çoğunda size yardım etmeye çalışırım, eğer bir derdiniz olursa adresi biliyorsunuz.

Son olarak ShadowLands var. Açıkçası oyunun bendeki versionu harap halde onun için bir yerlerde bulduğum tek level'lık demosunu oynadım. Oyunu yapan Teque genelde arcade alanında uzmanlaştığından pek birşey beklemiyordum ama oynayınca benim için hoş bir süpriz oldu. Belki ilk bakışta Shadowlands'i Heimdall'a benzetebilirsiniz ama arada oldukça büyük bir park var: Photoscape. Shadowlands'de Photoscape sayesinde ışık büyük bir rol oynuyor. Meşale gibi ışık kaynakları sadece etraflarındaki sınırlı bir alanı aydınlatabiliyorlar. Ekranın geri kalanı ise görüşünüzü iyice sınırlayan bir karanlığa gömülüyor. Bu ilk başta firmanın sıradan FRP'sini satmak için kutuya yapıştırdığı yeni bir etiket gibi gelebilir ama Photoscape gerçekten çalışıyor ve oyuna inanamıyacağınız kadar atmosfer katıyor. Bir de Teque bayağı iyi çalışan bir ikon sistemi geliştirmiş. Partinizi oluşturan 4 kişinin (NPC'ler size katılmıyor, onların tek görevi size parçalıyacak et sağlamak) vücudlarının birer şeması ekranın alt kısmında duruyor. Birşey yapmak istediğinizde önce kullanacağınız uzvunuzu (fazla çoşmayın) sonra da oyun alanındaki herhangi bir cismi klikliyorsunuz. Mesela bir tabelayı okumak istiyorsanız önce adamınızın kafasını, sonra da tabelayı klikliyorsunuz. Karışık gibi gelse bile bu sisteme bir kez alışınca bir daha kolay kolay vaz geçemiyorsunuz. ShadowLands'in çalışanını bulursanız mutlaka alın (ve bana da haber verin).

Bu ay dergi de (belki ÖYS'nin etkisindendir) genel bir mektup azlığı yaşandı. Her ne kadar MAC Adventure bundan fazla etkilenmediyse de hepiniden şiddetl mektup yazmanızı rica ediyorum. Özellikle Infocom konusunda. Şimdi bakalım bu ay oltaya neler takılmış...





NEVER FREE

Sevgili MAC,

"Bu sana yazdığım bilmem kaçıncı mektup" demeyeceğim. Çünkü bunun önemi yok. Önemli olan senin sorularımı yanıtlaman. Ben FRP'lerde acemi denilmeyecek kadar yeniyim. Oynamak istiyorum ve FRP'lerin 64'ler dergisindeki tam çözümlerini okuyorum ama iş büyülere, level'lere filan gelince karışıyor. Neyse sorularımı sorayım ki biraz olsun beni



aydınlat.

1) Tek büyüsü filan olmayan, FRP, galiba Buck Rogers, tam çözümünü yayınlamayı düşünüyormusunuz?
2) Gateway to the Savage Frontier'ın konusunu öz ve kısa bir biçimde anlatabilirmisin?
3) "Journal Entrles" nedir? FRP'lerde ne önemi vardır?
4) Castles hakkında düşüncelerin?
5) Stephen King veya Dean R. Koontz okurmusun?
6) Falcon 3 nerede kaldı?
7) "Gwar" adlı grubu biliyormusun?
8) Pool of Radıance'ın kitabını yollarsan 1 CD ile ödeşiriz. O.K.?
9) Mega Lo Mania'da nükleer füzelerden korunmak için ne yapmam gerekiyor? Üç adadan ikisini yerle bir ediyorum. Sorularımı cevaplarsan içimdeki karanlık ve mistik ışığı aydınlatmış olursun. Şimdiden çok teşekkürler.
The Lamentable Man, Ankara

MAC: Doğal olarak iş level'lara, büyülere gelince karışıyor. Çünkü (bence) pek çok kimse SSI damgası taşıyan herhangi bir oyunu alıp hemen oynayabileceğini zannediyor (eskiden bende öyle sanardım, darbeyi yiyince artık akıllandım). Sonra da beceremeyince FRP'ler sıkıcıdırdiye bir sonuca varıveriyorlar. Aslında FRP'leri anlamanın ve zevk almanın yolu önce bu oyunların kutu halindeki versionlarını oynamaktan geçiyor. Geçenlerde HeroQuest'in orijinal halini gördüm, Allah'ım şaştı. Gerçi Gremlin'in oyunu da fena sayılmaz ama Games Workshop'ın kutu oyunu bir şaheser. Hem isterseniz kötü adamları bile oynayabiliyorsunuz. Yani kısa lafın uzunu, eğer FRP oynamak istiyorsanız ya önce gereken zamanı ayırıp kutu oyunlardan birini oynayın, ya da buna imkan bulamıyorsanız işe serilerin birinin ilk oyunuyla başlayın. Mesela Pool of Radıance, ya da Gateway to the Savage Frontıer'i (kitabıyla) alın ve oldukça uzun bir zaman ayırmaktan çekinmeyin.

1) Buck Rogers'ın (oldukça) detaylı bir açıklaması eski bir sayıda çıkmıştı. Bu oyuna bir daha yer ayıracağımızı sanmıyorum ama eğer bir sorunun olursa bana yazabilirsin.

2) Savage Frontıer her FRP dünyası gibi acımasız düşmanlarla dolu ve burada yaşayanlar yüzyıllarca kendilerini Ascore şehrindeki dört büyülü heykel sayesinde koruyabilmişler. Ama artık heykeller yok (dört bir yana dağılmışlar), dolayısıyla Ascore da yok (var ama yıkılmış), ve de yine bunun dolayısıyla insanlar büyük bir tehlike altında. Heykellerin yokluğundan yararlanan düşman büyük bir saldırıya hazırlanıyor. Senin amacın bu saldırı gerçekleşmeden dört heykeli bulup Ascore'un koruyucu gücünü geri getirmek.

3) Journal Entrıes taa eski FRP'lerden kalan bir gelenek. SSI bunu sürdüren ender firmalardan biri. Oyunu oynarken herhangi bir olayla karşılaştığında oyun sana bir numara veriyor, sen de manual'da bu numaranın karşılığı olan paragrafı okuyorsun. Bunun iki yararı var (en azından firmaya):

a) Bu sayede bütün textleri oyunun içine koymak gerekmediğinden oyun hem daha az yer kaplıyor, hem de proglamlanması daha kolay oluyor. (Bu uzun paragrafların atmosfer kattığı da söylenebilir).

b) Bu sayede oyunun orijinaline (ya da en azından Journal Entrıes'in fotokopisine!) sahip olmayanlar oyunu oynasalar bile pek birşey anlayamıyorlar.

4) Castles mükemmel bir fikrin başarısız uygulaması. Yani kale yapmak zevkli ama hem çok uzun sürmesi hem de (haberci ve saldırılara rağmen) bir süre sonra oyunun amacını kaybetmesi. Birkaç gün eğlenmek için alınabilir ama ben yakında çıkacak DataDisk'inden umutluyum. Rivayete göre bu diskte yeni asker çeşitleri, saldırı imkanı ve daha gelişmiş ekonomi düzeni olacak.

5) Tabii ki. Başka kim insanın kendi evinin içinde rahat rahat kitap okurken annesi kapıyı açtı diye çığlık çığlığa bağarmasını sağlayabilir ki.

6) Şu andaki geleceği (Amiga'da) kesin değil. Yani eninde sonunda çıkar, ama ne zaman, ne şekilde bilmiyorum.

7) GWAR'ın müziklerini bir kenara bıraksan bile sırf görünüşleri ve şarkı sözleri için bir bakmaya değecek bir grup.

8) CD'ye gerek yok, adresini yazarsan (bir FRP'ci daha kazanma amacıyla) sana yollayabilirim. Zarfa yazmıştım deme, doğal olarak zarf artık recycle olmaya (size diyorum fazla Global Effect oynadım diye) gitti.

9) Nükleer füzelerden korunamıyorsun. Onlar zaten oyunun en iyi silahları, sen iyisi düşmanın nükleer füzelerini sana yollamadan sen onun işini bitir.

NEVER

Sevgili MAC,
(Sözlüğe baktım Macintosh'un karşılığı. Ühü hühü !) Ümit Öncel'e üzüntülerimi belirt, eğer aldıysan ilk mektubumda Sepultra'nın İstanbul'a geleceğinden bahsetmiştim. Ne yazık ki (hıçk) Sepultra gelmiyor (tabii ki Metallica v.s.)

MAC BORSA ENDEKSİ

▲ STEVE MARTIN
Kainatın en komik adamı olduğu için.

▲ CHUCK
Cüssesine rağmen mükemmel vokal yaptığı için

▲ DYNA BLASTER
Mükemmel bir oyun olduğu için (kuşlar için bile).

▲ SSI
FRP serileri tekrar 64'te görünmeye başladığı için.

▲ THE LAWNMOWER MAN
Virtual Reality'nin kapılarını açtığı için.

▼ OMAY (Vahdettin)
Kainatın en tembel kölesi olduğu için.

▼ ÖYS
İnsanların hayatlarının içine etmeye devam ettiği için.

▼ LENNY WOLF
İyi müzik yapan aptalın teki olduğu için.

▼ ACE
Kapanıp gittiği için.



Seninle bayağı ortak yönümüz var. Pırates'dan hoşlanıyorsun, çizgi roman seviyorsun, hangi takımlı olduğunu bilmiyorum (neyse), metal, pizza, cola, adventure, Aztec Challenge v.s.
Demek Super Channel seyrediyorsun, sana tavsiyem hafta arası "Wanted"i (3.30) hafta sonu "All Mixed up" ve Metal Hammer Hard Rock Club'u seyret. (Bu arada Howard Johnson o programı pek sunamıyor.) İron Maiden'ın yeni albümünü dinledin mi?
Sorular:
1) Secret of the Monkey Island'da "nice wine" kafaladığın adamlara verip, tıpasını da delik yere (gemideki) mi tıpıyacağız. Ya da nasıl? (Ne acayip soru?)
2) Secret of the Monkey Island 2 ne zaman Amiga'ya gelir?
3) GAC (Graphic Adventure Creator) Amiga'da var mı?
4) Adventure yapmak zor mu? Hiç denedin mi?
5) Infocom Collection'ı oynadın mı? Hitchhiker's Guide to the Galaxy çok zor?
6) Rasim Mingü'nün deyimiyle "Vektör grafik" Amos'la yapılır mı? Ya nasıl?
7) Super Channel'da "Freddy Mercury Tribute"ı seyrettin mi?
8) Laneth'deki röportaj'ın güzel. Bence de Türk grupları kendilerine has olmalılar.
Seninle ve diğer arkadaşlarla görüşmek isterim.
Turgay GÜRSOY, İzmit
MAC: Evet, ne yazık ki Sepultura gelmiyor, onun yerine Diana Ross geliyor. İyi di mi. İyi değil ama en azından bu darbe Ümit'in sonu oldu, biz de bir sürü masraftan kurtulduk. Howard Johnson konusunda ise sana tamamen katılıyorum. Kağıt üzerinde mükemmel bir adam olsa bile oraya pek gitmiyor.
1) Bu sorun benim ve dergideki Monkey Island'cıların (ben Monkey Island'cı değilim) kafasını oldukça karıştırdı. Tıpaya yapmaya çalıştığın şeylere pek bir mana veremedik. Sonuç olarak o tıpayla hiç birşeyi tıkaman gerekmiyor. Yine de hayal gücü için sana 10 puan.
2) Geldi ve de 11 disk ve ne zaman oynasalar başka bir diski hata veriyor. Bence kesinlikle 'Yılın en güzel grafikli ömür törpüsü' ödülünün bir numaralı adayı.
3) GAC Amiga da yok (galiba), ama aynı işi görecek başka programlar var. Amos'u bir kenara bırakırsak AAC (Advanced Adventure Creator) bayağı kaliteli (hem de Public Domain) bir program.
4) Çok çok eskiden, denemiştim, hatta ufak bir tan de yapmıştım (bir arkadaşımla beraber). Hem de neydi biliyormusun? The Lord of the Rings! Simon's Basic'le yapılmıştı, 30 tane grafikli location'ı vardı ve yaklaşık 20 emir anlayabiliyordu. Ama hiçbir zaman hak ettiği ilgiyi görmedi ve benim büyük programcılık hayallerim suya düştü. Aslında oyun yapmak o kadar da zor değil, ama grafiklerden falan önce iyi bir hikaye (mümkünse yaratıcı birşeyler) ve kaliteli bir parser'a (programın girdiğin komutları anlamasını sağlayan bölümü) ihtiyacın var. Parser işini halletmeden hayallere kapılmanın pek bir manası yok. Bunu yapmanın en iyi yolu ise Magnetic Scrolls, Infocom gibi firmaların oyunlarını dikkatle incelemek. Programı göremesen bile işin mantığını kapabilirsin.
5) Hitchiker's aslında zor bir oyun değil, eğer konuya yabancı değilsen. Aslında Hitchiker's bayağı uçuk bir roman, ben oyunu oynadıktan sonra işe merak salıp kitabı bulmuştum. Her ne kadar oyunla kitap kelimesi kelimesine aynı olmasa bile bir kez kitabı okuyunca insan ne kadar çarpık ve uçuk düşünmesi gerektiğini anlıyor. Eğer takıldığın yeri yazarsan sana yardım etmeye çalışırım.
6) Yanlış adam, yanlış bölüm, yanlış konu, kısacası yanlış soru. Ama sanırım Amos'da vektör grafik yapmak için Amos 3D diye birşey var. Yine de Omay'a danışmak daha akıllıca olur. Eğer cevabı bilmiyorsa (ve de kesin bilmiyordur), onu döversin.
7) Ben lanetlimiyim nedir, bilmiyorum o program her kanalda en az beş kere çıktı bana bir türlü rast gelmedi. Ben zaten Terminator'ü de görememiştim. Kader...
FOTO
Dear Mac,
Bu sana yazdığım ikinci mektup. (Bir öncekini Egoizmimin zirvesindeyken yazmıştım. Bennn! Beeennnn) Ama çok kıl oldum yani ilk mektupta sana o kadar tembihledim eğer okursan ki pek sanmıyorum yazında buna dair bir şeyler söyle diye. Ya tabii bunlar fanii şeyler okuyucu kısmıyla ne uğraşıcan onlar sadece okur geçer gider bişii farketmez. Ne bileyim cevap yazsan noolur yazmasan noolur hatta mektuplarını okumak bile gereksiz bir olaydır. Okunur mu onca mektup Hı? (Hı ha acayip kıl oldun dimi çok pis karakter atarım.)
Konu ile ilgili bir 64'ler okuyucusu fotoromanı.
1) Zavallı sorunlu okuyucu 64'ler dergisine ayın ilk haftası içinde hergün bilgisayarcısına uğrayarak kavuşmaya çalışır. Yirmi bin lirayı cebine koymuştur. Ve harcamamak için büyük çaba sarfetmektedir. Dergiyi alır almaz (ayın 5-8'i arası eğer şansı varsa) sevinç çığlıkları atarak okuyabileceği bir çay bahçesine gider. Sigarasını yakar, çayını söyleyip kapak resimlerini ve renkli başlıkları seyreder.
2) İki saat çay gelmez ve sigarası biter. Çaycıya inceden bir küfür sallayıp (çaycı duymaz) bir çay istediğini tekrarlar. Çaycı "hemen abi" der. Zavallı okuyucu bu umutla bir sigara daha yakar. Ve ilk sayfayı açar. Çiklet reklamı korkunç etkili olur. Zaten hayatı boyunca üstünde turbo yazan bir tişörtle dolaşmak istemiştir. Ve hemen Apo abinin yazısını okumaya başlar. Sonlara doğru sıkıldığı için Apo abinin yanağındaki pembe lekelerin sebebini merak eder.
3) İçindekiler ve yenilikler bölümünü açıp Amiga üstünlüğünü görünce sevinir ve merak etmeye başlar. Acaba oradaki oyunların tamamı iç sayfalarda mevcut mu diye. Oyun isimlerinin yanındaki sayfa numaralarına rağmen dergideki hiçbir sayfada sayfa numarası bulunmaz. Yeniliklere şöyle bir göz attıktan sonra resimlere bakarak sayfaları çevirmeye başlar. Amaç Mac Adventure köşesine ulaşmaktır. Kanal 64'ün 4 sayfa olduğunu görür ve sayfa ziyanı olduğunu düşünür, çayını yudumlarken PC Market köşesine kıskançlıkla bakar.
4) MAC Adventure köşesine ulaşınca gözlerini dört açar ve okumaya başlar. Kendisine koyun denmesine hiç mi hiç aldırmaz ve devam eder. Mac lafı değiştirir ve herkese koyun demek istemediğini ifade etsede fayda etmez. Çaycı gelip boşu alır ve gider. Okuyucunun işi okumaktır ve okumaya devam eder. Kendi kendine



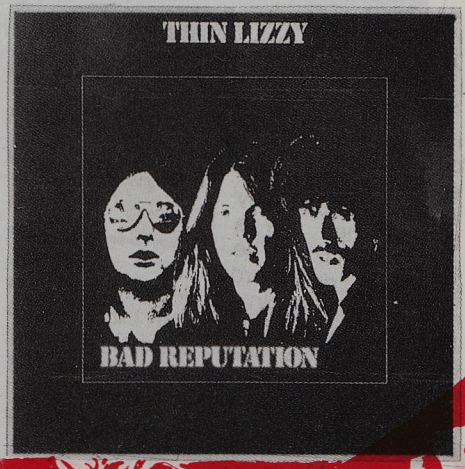
SİMULASYON SÖZLÜĞÜ III

MRLS: Multiple rocket launching system.Birkaç füzeyi bir anda fırlatabilen en gelişmiş roket sistemi.
NATO: The North Atlantic Treaty Organisation. 16 ülkeden oluşan askeri işbirliği anlaşması.
OH-xx: Amerikan gözcü helikopterleri serisi.
Passage Point: Düşman ateşiyle karşılaşmadan dost birliklerin üzerinden uçabileceğiniz bölge.
Primary: Bir görev veya uçuştaki en önemli hedef.
RDF: Radar deployment force.Hızla hareket edebilen Amerikan askeri gücü. Hızları sayesinde dünyanın herhangibir yerindeki işlere burnunu sokabilmek için eğitilmişlerdir.
SAM: Surface-to-air-missile. Yerden havaya atılan bir füze (eminim hepiniz tanışmışsınızdır.)
SOP: Standard Operating Procedure. Bir görevde hareketleri askeri kurallara tam olarak yapmaya verilen isim.
SSM: Surface-to-surface-missile. Yerden yere füze.
TADS: Target acquisition and designation system. Apache helikopterlerine takılan ve hedeflere lazer yardımıyla kitlenmeyi sağlayan sistem.
TF: Task force. Çeşitli birliklerden oluşanbir askeri birim.
TOC: Tactical operations center. Arazi çarpışmalarında kullanılan geçici komuta merkezi.
VOR: VHF omni-directional range. Yön bulmada kullanılan bir radyo sinyali.
Warsaw Pact: Nato'ya karşı kurulan ve 7 Doğu Avrupa ülkesinden oluşan askeri işbirliği grubu. Artık yok ama zaman zaman oyunlarda düşman olarak karşınıza çıkar.

Simulasyon sözlüğümüz bu kadar. Gelecek ay FRP'lerde sık sık karşımıza çıkan düşmanlarımızı tanımaya başlayacağız.

Mac'in haklı olduğunu kendine kabul ettirmeye çalışır. Soruları ve cevapları okur. Sayfaların yanlış yerlere basıldığını görüp efkarlanır. Bir sigara daha yakar. Boğazının yanması geçene kadar bir daha Gitane içmemeye karar verir. (Kısa süren bir karar) Bulutsuzluk özleminin sigara - çay - sigara döngüsünü hatırlayıp bir çay daha söyler.
5) Mac köşesinde mektubundan bir iz bile bulamayan okuyucu Pessimist'e bakar, endeksi inceler kıl olmuştur. Bunalıma girer ve Maciin mektubunu okumadığına kanaat getirir. Kolundaki saate bakmaya üşendiğinden güneşin pozisyonuna bakarak saatin 3'ü geçtiğini farkeder. Çayını bitirip dergiyi karıştırmaya devam eder. Mac köşesinde yine Garage Day'in sözleri yoktur. 64'ler fotoromanlarını okuyup bir tanede kendisi yazmaya başlar. Eeee Mac, işte böyle. Bilmeme anlatabildim mi? Bu arada FRP tanıtımlarında hangi yolu tercih ettiğimizi sormuşsunuz. Beceriksiz bir oyuncu olarak sana şu tavsiyelerde bulunacağım. Oyunun amacını ve nasıl oynanacağını ve kahramanlarını tanıtıp oyun hakkındaki kendi yorumunuzu yapın. Yani almaya değer mi? Oyunu bitiripte ilerledikçe neler yapılacağını falan anlatmayın bırakın bunları biz çözelim. İlerde sorunumuz olursa onu biz soralım. Nasıl olsa dergimizde dağ gibi 7 sayfa Mac köşesi var. Orda bir köşe var uzakta. Mac bizim mektuplara birşeyler yazsada yazmasada o köşe bizim köşemizdir. Bütün bunlar sanırım A şıkkına giriyor. Unutmadan oyunda hangi şehirde ne olduğunu da oyun tanıtımından 1-2 ay sonra yayınlarsanız daha iyi olur.
Sana bol düşünmeler Mac,
Özer KAVAR, İzmit
MAC: Şimdi birinci mektubunu okumadığım konusunda çok yanılıyorsun. Hatta ilk mektubu iki kere okumuştum, acaba yanlışlıkla bu mektubu ben kendime mi yazdım diye. Sonra ben olmadığıma emin olunca bir kez daha okumuştum, hoşuma gitti diye, hani samanlı kağıda, dört koca sayfa, satırlardaki kelimelerin genel olarak aynı yatay doğrultuyu takip etmeleri gerektiği kuralını hiçe sayarak yazdığın mektup. Şimdi inandın mı okuduğuma? Aslına bakarsan ben zaten her mektubu okuyorum, ama seninkini özellikle birkaç kez okumuştum (bu nehir konusunda derin derin tartışabiliriz aslında) .Ama o zaman yayınlama imkanım olmamıştı (pek bir şey sormamıştın zaten, Elvira dışında). Her neyse şimdi bu mektubunu yayınlıyorum çünkü hem sigara-çay derken ölmeni istemem, hem de benden başka fotoroman yazan birilerini görmek beni acaip mutlu etti.
1) Zavallı sorunlu okuyucu Istanbul dışında yaşadığı için dergisini geç alıyorsa kesinlikle abone olmayı denemelidir.Ayrıca sigarayı azaltmayı da denemelidir (konuşana bak) çünkü en iyi abone ölü abone değil aksine sağ salim abonedir.
2) Ciklet reklamı etkilidir veya değildir ama derginin ana gelir kaynaklarından biridir. Eğer bir yerine 10 ciklet reklamı olsaydı belki cebind daha fazla çay parası kalabilirdi.
3) İçindekiler sayfasının namı zaten balkanları aşıp Avrupa'ya doğru yürümektedir. Yaramızı deştiği için MAC ilk fotoromanda Özer'e en kanlı ölüm rolünü vermeyi bir yere not eder. Kanal 64, 4 sayfadır ama bizce yer kaybı değildir, çünkü 64 baba alettir. Bu arada PC Market'i kıskanmaya gerek yoktur, çünkü orayı da ben yazıyorum.
4) Yazının koyunlara hitaben başlaması her yazıyı okuyanın koyun olduğu manasına gelmemektedir. Koyunlar toplumumuzun bir parçasıdırlar ve onlar kendilerini bilmektedirler. Aslına bakarsanız mühim olan koyun olmamak ve koyunlara karşı mücadele etmektir. MAC bunu anlatmaya çalışmaktadır ama onu en iyi anlayan okuyucu bile onu yanlış anlamıştır. Adventure sayfalarının yanlış basılması ise uzay, evren, sonsuzluk gibi anlaşılamayan olaylardan sadece ve sadece biridir. MAC her ay saçını başını yolsa bile bu olmaktadır ve MAC giderek sabotajdan şüphelenmektedir.
5) MAC aslında mektubu okumuştur, ama varolmanın sınırındaki çay bahçesinde çaycı kılığındaki iblisin elinden çay içen ve Çernobil faciasını aklının ucundan bile geçirmeyen okuyucu bunun farkında bile değildir. Ama fotoromanlar bitse bile okuyucular vardır, ve okuyucular bizim için önemlidir.

BİTMEYENZİ
Kasım 91 sayınız tesadüfen elime geçti ve beğendim. Bende bir Karel Goldstar PC var. Benimde bazı sorularım var. Umarım en kısa zamanda yayınlarsın.
1) Maniac Mansion'daki 2. kattaki odanın şifresi nedir? 40. sayıda şifre için bazı kodlar gerekiyor" diyorsun. Benim bilgisayarda da bu kodlar gerekiyor mu? Gerekiyorsa bu kapıyı açmak bize kaça patlar.
2) Eve girerken merdivenlerin solunda çalıların arasında bir pencere var. Burayı nasıl açabilirim?
3) Salonda avizenin üstündeki anahtarı nasıl alacağım?
4) King Quest III'ün açıklaması hangi sayınızda? Nasıl temin edebilirim?
5) K.Q III'de çalışma odasındaki kütüphanede kitapların arkasında bir metal parça var. Bu ne işe yarıyor.



Tahminimce gizli bir kapı açıyor ama nasıl?
6) Black Cauldron'da ne yapmam gerekiyor. Bu oyunu açıkladınız mı?
7) Bana PC'de güzel spor oyunları önerebilirmisin?
8) Birinci tiyo: Prince of Persia'da muhafızlarla (Ctrl) tuşuyla dövüşürseniz muhafız daha çabuk ölür. İkinci tiyo: Level atlamak için shift ve L'ye aynı anda basın.
9) MAC, hangi takımlısın? Şampiyon Beşiktaş.
KORAY COŞAN/İSTANBUL
MAC: Piyasada bir sürü PC dergisi var ama bence PC'sini yaratıdığı amaç için (yani oyun için) kullananların ihtiyaçlarına cevap veren bir dergi yok. İşte biz bu eksiği tamamlamayı amaçlıyoruz. Bana sorarsanız bilgisayarlar oyun içindir (çünkü insanlar sıkıcıdırve beni Kıck Off'da yenerler) ve ancak ancak mecbur kalındığında Database, DTP gibi sıkıcı işler için kullanılmalıdırlar. Her neyse Bismillah diyip ilk PC mektubumuzu cevaplıyoruz.
1) Bu Manıac Mansıon kodları çok gıcık bir iş. Çünkü hem oyunun ortasında (yani insan tam heveslenmişken) çıkıyorlar, hem de renkli fotokopi gerektirdiklerinden bir sürü paraya patlıyorlar. Sanırım aynı kodlar PC için de geçerli ve 100.000 küsur kapitalist para birimi gibi masraflı bir yatırım gerektiriyorlar.
2) Bu pencere açılıyor ama durumundan anladığım kadarıyla daha uzun bir süre oyunun bu bölümüne gelmen zor. Onun için şimdilik onu rahat bırak.
3) Biraz zor olacak ama eğer dediklerimi takip edersen alabilirsin. Öncelikle yukarda müzik sever bir tentacle var. Onun olduğu yerden plağı alacaksın. Plak çalan Walkman'ler henüz çıkmadığından bunu müzik odasında bu plağı kasete çekmen gerekiyor. Kaset öldürücü bir şarkıyla dolu (abonneyiiim abonee. Not: Abone değilseniz, abone olun, hem daha hızlı, hem daha eknomik). Bu kaseti avizenin orda çalarsan o bile dayanamayıp kırılacaktır.
4) Aralık 1990 sayısında ve embesil Orhan yazmış. Dergide hemen hemen

K R E A T O R

c o m a o f s o u l s

MATERIAL WORLD PARANOIA

Dehumanization through industrialization
Bring fear the to the masses of reincarnation
Manicfrustration deterioration
Nature fights back for it's own preservation
Concrete coffin breeds lunacy
Cold steel skeleton
Desperation in the factory
Crank out oblivion
Material world paranoia
Corporations rule the earth
Material world paranoia
Enslavery begins at birth
Power's illusion brings global confusion
A forgone conclusion of mind's evolution
Nature's destruction throught massive production
A blatant examlple of mindless construction
Concretecoffin breeds lunacy
Cold steel skeleton
Despretain in the factory
Crank out oblivion
Material world paanoia
Don't dream about how life can be
Expenence your dreams
Before this prefab culture wastes your life
Stay on the straight and narrow course
Material wealth is yours
But the promise of a better future is a lie
The promise of a better future is nothing but a lie

MENTAL SLAVERY

Land of solitude
A place of horror dark and cruel
There's no need to seek the truth
Opinions are provided for you
Innocence of youth
Full of visionary fantasies
From subconscious laboratories
Try to break the chains of barbarity
Servants to mother machine
Nursed by video screens
Paradise of insanity
Born into a grave of
Mental slavery
Lost in dark reality
Mental slavery
Memories of the past
Holy empires of harmony
Visions only children see
Are soon removed by society
Replaced by numbing fear
The horror show of rules sets in
Total control of thought begins
Another car on the highway of sin
Sevants to mother machine
Nursed by video screens
Paradise of insanity
Born into a grave of
Mental slavery
Lost in dark reality
Mental slavery
Just one of million slaves
An expendable commodity
This spng's for those who serve
The system of terror
Thet rules the earth

TWISTED URGES

Fulfilling morbid dreams
Of those who never have time to sleep
Enduring to extremes
Held by a promise that they won't keep
Dark silence is so real
Walls painted black as night
Locked up in chains of steel
Down in the cellar nothing is right
Mistress of pervesity
Unwilling tool of other's lust
Witnessing abnormality
With no one left to trust
Hell couldn't be this bad
Sold by her father to gratify
She never had a chance
Raped, beaten, sodomized
Her marty red soul cries out
Yet no one hears her scream
Her world is fear and doubt
She's a prisoner of this grotesque scene
Mistress of perversity
She never had a chance
Raped, beaten, sodomized
Twisted urges drove her to the end



her ay çıkan eski sayılar formu sayesinde bu sayıyı alabilirsin, hem de eski fiyatına.
5) İyi tahmin. kapağı açmak için önce Move Book, sonra da Pull Lever demen gerekiyor.
6) Bilemicem, bir ara Şahin oynuyordu ama sonunda yayınlanmaya deymeyeceğine karar verip oyunu pas geçtik. Eğer cevabı bilen varsa lütfen yazsın.
7) Ben henüz PC'de güzel spor oyunu görme şerefine erişemedim. Micheal Jordan's Flight hariç.
9) Tamam anladık, Beşiktaş şampiyon. Zaten günlerce yollara kusup duran bir dolu sarhoş bunu bize gayet iyi açıkladılar (dergi Beşiktaş'ta). Zaten her sene birinin şampiyon olması gerekmiyor mu? Bu sene de siz oldunu. Gıcık olmamın Fener'li olmamla hiç bir alakası yok.

FAILED

Sevgili Murat Adanç,

Ben Ziya, uzun zamandır sana yazamamıştım. Valla bir yandan dersler bir yandan programcılığa başlayan merakım. (Bu merakımı biliyorsun zaten!)

Son günlerde Larry V gelmiş. Gittim bilgisayarcıdan aldım. o ne rezalet öyle. Yüz kere disket değiştirmeler. Saçma sapan bir ikon sistemi. Bence Sierra Lucas Film'in oyunlarına özeniyor. Ama hiç başaramayacak herhalde. Yoksa... Yoksa.... Sierra batacak mı?

Geçen gün Police Quest III gelmiş. Onu da aldım. (Enayi bol)

Valla bazı yerlerde takıldım. Bir yardım etsen..

1) Police Quest III'de Locker'imin şifresi ne?

2) İlk göreve nasıl gideceğim. Harita yok!!!

Şu son günlerde İndiana Jones IV'ü ve Secret of The Monkey Island II'yi bekliyorum. Gerçekten bu oyunlar ne zaman gelecek.

A LONG LONG FRIEND,ZİYA AŞKAR

MAC: Ziya, peşine dedektif taktım, diyorlarki sen beni Omay'la aldatıyormuşsun. Gizli gizli bulusup AMOS patileri veriyormuşsunuz. Buna zina diyorlar. Bari aldattığın adam birşeye benzese. Sana saçımı süpürge ettim. Island of Lost Hope ipuçlarım haram olsun diyemiyorum tabi en eski okuyucularımdan biri olarak senin yerin başka. Sierra batmayacak çünkü paraya para demiyorlar. Şimdi Amerika da Sierra Network kurdular, oyunları modemle oynayabiliyorsun. Zaten Dynamix'i de aldılar. Sierra batmayacak, ama bana sorarsan zaten Amiga'cılar gözünde batmaktan beter oldular. Pysgnosis 4 level parallax scroll, artı mükemmel müzik, artı efekt becerebiliyor da Sierra bir ufacık Larry sprite'ını hızlı hareket ettirmeyi mi beceremiyor. Oyunlarınndaki kalitesizliğin sebebi Amiga için yeniden hazırlayacaklarına kolay yolu seçip PC'den aktarmaları. Bundan vaz geçmedikleri sürece bence bu piyasada pek bir şansları yok, en azından ben artık oyunlarını oynamıyorum.
1) Locker'ın şifresi 776.
2) Aslında harita var, ama Police Quest I-II'de alıştığımızharita değil. Bunu kullanabilmek için arabandaki bilgisayarı açmalısın. Yalnız önce Locker'dan night-stick'i al. Gitmel istediğin yer haritanın sol alt köşesinde.
Lanet olsun, vücudumun her hücresi binbir çileyle alıp içtiğim kolaları dışarı atmaya çalışıyor. Tanrım hava bu kadar sıcak olmak zorunda mı? Zaten şurda orta kararda bir fiziksel varlık sürdürmeye çalışıyorum, onun da eriyip gitmesi kimin ne işine yarar ki? Eğer gelecek aya kadar katı formumu koruyabilirsem (cisimler üç halde bulunurlar, MAC, sulu MAC, erimiş MAC) görüşürüz, eğer koruyamazsam içtiğiniz her bardak suda beni arayın.

Murat'Molten'ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş,İstanbul



FLASH COMPUTER

ŞİŞLİ'DE AÇILDI

AMIGA 500 -- PC -- COMMODORE 64
BILGISAYAR ALIS, SATIS, TAMIR ve BAKIM HIZMETLERI YAPILIR.
UYGUN TAKSITLERLE COMMODORE 64 GETIRENE *AMIGA* 500
AMIGA 500 GETIRENE PC VERIYORUZ.....
AMIGA VE COMMODORE 'da İ ZENGIN OYUN ARSIVI
*OYUN MAKINALARI*DISK DRIVE'lar*MONITOR'ler*PRINTER ve MALZEMELERI
*DISKET'ler*512 k.b. 1 m.b 1.5 mb ve 2 m.b RAM KART'lar
*JOYSTICK'ler*AMIGA 500-COMMODORE 64 PROGRAM ve OYUN KARTUSLARI
*A500 TV MODULATOR*C-64 ANTEN KABLOSU*BILGISAYAR MASALARI
*DISKET KUTULARI*A500 ve C-64 ADAPTORLERI
VE DIGER BILGISAYAR MALZEMELERI.....

NOT: ISTANBUL ve TURKIYE'NIN HER YERINE PTT ILE BILGISAYAR YAN URUNLERI GONDERILIR.ARSIV LISTEMIZI ISTEMEYI UNUTMAYINIZ..
*** C-64 TEYP'LERE KAFA AYAR LEDI TAKILIR,JOYSTICK TAMIRI YAPILIR.

SON OYUNLARI BİZE SORUNUZ

ADRES= KOCAMANSUR SOK. KEMAL HAN 67/13 SISLI - ISTANBUL
(SISLI CAMI PASAJI ARKASI) TEL: 231 57 69 -

CABİR
MÜZİK MARKETLERİ

% 10 İNDİRİM
BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ
DİSKET VE JOYSTİCK
DOLU VİDEO KASET
30 HAZİRAN 1992'YE KADAR
BU KUPONLA..

% 10 İNDİRİM
T-SHİRT, HEAVY METAL
AKSESUARLARI VE ŞAKA
OYUNLARI 30 HAZİRAN
1992'YE KADAR
BU KUPONLA..

- AMİGA 500 OYUN PROGRAMLARI
- COMMODORE 64 OYUN KASETLERİ
- ATARİ 800 XL OYUN KASETLERİ
- SINCLAIR, SPECTRUM OYUN KASETLERİ
- 3,5" - 5,25" PC OYUN PROGRAMLARI
- 196 - 228 - 252 - 296 - 300 - 455 OYUNLU TV
- BOS 3" - 3,5" - 5,25" DİSKET ÇEŞİTLERİ
- TURBO, YARI TURBO, PC JOYSTIC ÇEŞİTLERİ

- İTHAL BASKILI T-SHIRT
- İTHAL POSTER
- ZENGİN ÇEŞİTTE HEAVY METAL
- DOLU - BOŞ VİDEO KASETLER
- FOTOĞRAF MAKİNALARI
- OYUNCAK ÇEŞİTLERİ
- VE ZENGİN ÇEŞİTTE ŞAKA OYUNLARI

NOT: ÖDEMELİ KASET VE DİSKET GÖNDERİLİR.
ADRES: ORDU CAD. 288/C 34470 AKSARAY/İST.
TEL: (9) 1 5267610 (9) 1 5266409

SİZE BU DERGİDEN ÜYE OLMANIZ İÇİN SON ÇAĞRIYI YAPIYORUZ. ARTIK BİZİ TANIMAK İÇİN BİZİMLE TEMAS KURACAK VE SİZE TANIDIĞIMIZ KOLAYLIKLARI, FİYATLARIMIZI SADECE BİZDEN ÖĞRENECEKSİNİZ.

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

MUTLAKA SİZE YAKIN BİR ŞUBEMİZ VARDIR VE BU ŞUBEMİZDE EN İYİ İLGİYİ GÖRECEKSİNİZ ŞİMDİ BU ŞUBEMİZE ÜYE OLARAK BİRÇOK AVANTAJDAN FAYDALANIN EKONOMİK FİYATLARIMIZI YERİNDE İNCELEYİN

EXPLOSION

DİKKAT! BU PAKETİN PROGRAM VE GRAFİKLERİNİ YAŞAMA SEVİNCİNİ AMİGA'SI İLE PAYLAŞAN ÖZÜRLÜ KARDEŞİMİZ VEFA LÖK YAPMIŞTIR.

GENİŞ BİLGİ HÜRRİYET GAZETESİ 18 HAZİRAN 1992 KELEBEK İLAVESİNDE

PAKETTE BULUNANLAR

ÇARKIFELEK ŞİMDİ DAHA KOLAY

ZEKA KUTUSU

TV OYUNLARINI ARTIK EVİNİZDE

TETRAMEM

BİLGİSAYAR'A NE KADAR TAHAMMÜL EDEBİLİRSİNİZ

VE YANINDA HEDİYEMİZ

İNGİLİZCE SÖZLÜK PROG.

PROWORD

HEPSİ BİR PAKETTE SADECE

35.000.- TL KDV HARİÇ

TÜM APUC ŞUBELERİNDE

TÜRKİYE COĞRAFYASI

EN SON 1992 BİLGİLERİ, 76 İL HAKKINDA GENİŞ TANITIM YENİ İLÇELER İLE EN SON İL HARİTALARI, BÖLGELERİN FİZİKİ VE SİYASİ HARİTALARI, MADENLER, ENDÜSTRİ, TARIM, HAYVANCILIK VE ULAŞIM HARİTALARI, OVA, YAYLA, DAĞ, AKARSU VE GÖLLER EŞİ BENZERİ DAHA ÖNCE GÖRÜLMEMİŞ EĞİTİME DESTEK AMAÇLI TAM ANSİKLOPEDİK BİR BAŞUCU PROGRAMI

TÜRKİYE COĞRAFYASI

SADECE APUC ŞUBELERİNDE VE KDV HARİÇ YALNIZ

50.000.- TL

TÜRKİYE TARİHİ

OSMANLI TARİHİ VE İNKİLAP TARİHİ BİRARADA DİGİTİZE GRAFİKLER, HARİTALAR İLE GENEL BİR ÖZET İLE ANLATIM VE ANSİKLOPEDİK BİLGİLER İLE KUVVETLENDİRİLMİŞ AKICI KULLANIM İLE EĞİTİME DESTEK VERECEK BİR BAŞUCU PROGRAMI AĞUSTOS'TA TÜM APUC ŞUBELERİNDE

MERAKLILARA VE ÖĞRENCİLERE MÜJDE

AĞUSTOS AYINDA

MERCEKLER VE AYNALAR

ÇIKIYOR

APUC ŞUBELERİNDE DÜNYANIN ÜNLÜ MARKALARI BİRARADA

ICD ALFA DATA GVP

DİKKAT TÜM APUC ŞUBELERİNDE HEDİYE YAĞMURU

APUC ŞUBELERİNDEN YAPTIĞINIZ ALIŞVERİŞLERDE MUTLAKA HEDİYE KUPONU İSTEYİNİZ

HERKES İSTEDİĞİNİ HEMEN VE DİLEDİĞİ BİR APUC ŞUBESİNDEN ALABİLİR

DAHA ÇOK KUPON DAHA BÜYÜK HEDİYE

HEDİYELERİN LİSTESİNİ APUC ŞUBELERİNDE İNCELEYİNİZ

AdSpeed ile Amiga'nız14.3 MHz.
2.128.000.- TL

İnternal Novia harddiskler
Ekonomik ve hızlı çözüm.
NOVIA 40 İ
40 Mb İnternal Harddisk
3.900.000.- TL

A2000 SAHİPLERİ
ADSCSI 2000 / 52QUANTUM
4.500.000.- TL

Satış fiyatlarına KDV dahildir
Bu fiyatlar 1 US $= 7000 TL iken hesaplanmıştır.

Optomekanik Mouse
Mouse pad ve askısı ile
340.000.- TL

İŞTE MUCİZE

ALFA DATA Handy Scanner Plus ile ister resimlerinizi diskete alın, isterseniz textleri scannere okutup, ASCII formatına çevirip üzerinde değişiklikler yapın
2.350.000.- TL

BEKLEMEYİ BIRAKIN

Kendini tüm dünyada 1 numara olarak kabul ettirmiş olan GVP size geniş bir imkan sunuyor.

AMIGA'nıza GÜÇ KATIN

A500 - HD8 - 0 / 52 Q
5.950.000.- TL
A500 - HD8 - 0 / 105 Q
7.500.000.- TL

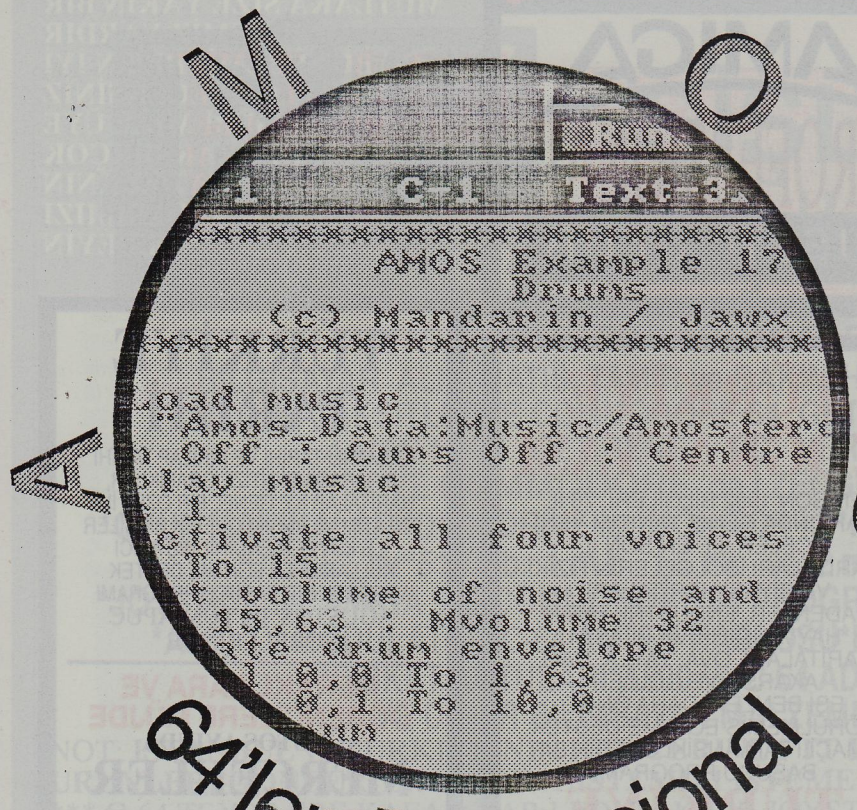
ALFADATA, GVP, ICD TÜM ÜRÜNLERİNDE TAKSİTLİ KAMPANYAMIZ BU AY BAŞLIYOR

İŞTE HER AN SİZE HİZMET VERMEYE HAZIR APUC ŞUBELERİ

HANGİSİ SİZE DAHA YAKIN ?

APUC MERKEZ ● GOLD BOX
TEL:534 87 77 - 534 87 20
Millet Cad. Karagül İş Merkezi No: 84 K:5 Oda:248
Fındıkzade / İSTANBUL

● APUC ANKARA ● HİTİT BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:417 14 08 Tunalı Hilmi Cd. Necatibey Pasajı 57/45 Küçükesat / ANKARA ● APUC ANTALYA ● BİLGİBANK Tel:48 44 92 - 47 21 05 Pamir Cad. 141. Sk. 8/5 ANTALYA ● APUC BAKIRKÖY ● PEYK COMPUTER CENTER Tel:571 53 48 Zeytinlik Mah. Odabaşı Sk. No: 45/1 (Marina Shell karşısı) Bakırköy/İst. ● APUC BEŞİKTAŞ ● ABDURRAHMAN PALA Tel: 227 05 86-87 Maşuklar Yokuşu 2/2 Beşiktaş / İst ● APUC DİYARBAKIR ● DİYARKOM BİLGİSAYAR Tel:219 72 Ekinciler Cad. Ofis / DİYARBAKIR ● APUC FATİH ● PLUS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel: 525 07 82 Sarıgüzel Cad. No: 32 D: 2 Fatih / İstanbul ● APUC GAZİANTEP ● İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ Tel:10 94 79 Hürriyet Cad. Keyvanbey Pasajı No: P/8 GAZİANTEP ● APUC İZMİR ● ATLAN BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:44 07 88 - 150.Sokak No: 31/C Hatay / İZMİR ● APUC KADIKÖY + APUC SERVİS ● PROBE ELEKTRONİK Tel:338 57 85 - 349 88 30 S.Çeşme Cd. Pavlonya Sk. Altınoğlu İşhanı 1/301 Kadıköy/İST. ● APUC KKTC ● EN - CAN ELEKTRONİK ve BİLGİSAYAR Tel: 9.520.74778 21. Şehit M. Hüseyin Sokak 7. Bölgesi Lefkoşa/ KKTC ● APUC MALATYA ● ÖZGE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:37 809 Turgut Temelli Cad. Güven İş Hanı K:1 No: 20 MALATYA ● APUC SAMSUN ● MACRO COMPUTER Tel:31 59 85 - 19. Mayıs Mah. Kışla Sk. No: 3 SAMSUN ● APUC TRABZON ● WİNDOW BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:12 20 66 Meydan Hamam Sk. Doruk İşhanı No:11 Zemin Kat TRABZON ● APUC AVRUPA TEMSİLCİSİ ● Murat TUTUNCU Tel: 9.949.714 392 985 (TSİ 22.00'den sonra) Bahnhof Str10 7125 Kirchheim/NECKAR DEUTSCHLAND



AMOS 64'ler Professional

Herkese merhaba. Bana gönderdiğiniz mektuplar için binlerce teşekkürler. Özellikle Cenk'le Serkan'a bir kat daha teşekkürler (bu arada mektuplarınız fazla geldi ve Cenk, Levent ve Umut'un mektuplarını gelacek aya bırakmak zorunda kaldım) . İnanın sayfada yer olsa köşenin yarısını onlara ayırırdım ama mektupların fazlalığından dolayı sohbet edecek yer kalmadı. Sohbet edemiyorum ama hiç değilse geçen ay girdiğim bunalımdan mektuplarınız sayesinde çabucak kurtulmuş oldum. Evet artık ufak ufak yazıya başlayalım. Bu arada unutmadan doğum günüm bu ayın üçünde (yani doğum günüm 3 Temmuz) *(Onun iöin mi Tom Cruise'a bu kadar benziyorsun-MAC)* . Bu yüzden hertürlü küçük veya büyük hediyelerinizi dergiye adıma yollayabilirsiniz. Evet programları artık kendi içinde açıkladığım için hemen mektuplara geçiyorum...

O PROFESSIONAL'I DAHA ÇOK SEVİYOR

1) Procedure nedir? Ne işe yarar, ne zamanlar kullanılır?
2) Programlarında kullanılan komutların kısa bir açıklamasını verirmisin?
3) AMOS 1.3 nedir? Normal AMOS'tan bir farkı varmıdır?
4) AMOS Compiler hakkında bilgi verirmisin?
5) Acaba derginin ve de birazda kendi çabalarımla çalışsam kaç ay sonra basit bir oyun yapacak hale gelirim.

LEVENT ÖZER

OMAY: Merhaba Levent. Ne oldu yine AMOS'la başın epey derde girmiş, birçok soru sormuşsun. Olsun, amaç sizi geleceğin programcısı yapmak. Mektuplarına devam et tamammı?

1) Procedure modüler programlamanın temel taşıdır. Procedure'leri kısacaı bağımsız alt programlar olarak tanımlayabiliriz. Bağımsız olmalarının sebebi Procedure'ün içinde kullandığın değişkenlerin ana programdan bağımsız olması. Bunun için bir Procedure yazdıktan sonu onu her programında kullanabilirsin. Aynı zamanda Procedure yardımıyla kendi komutlarınıda yapabilirsin.
2) Tam senin dediğin gibi olmasada artık program aralarında açıklama veriyorum.
3) AMOS 1.3, AMOS'un geliştirilmiş yeni bir versiyonu. İçinde normal AMOS disketinde olmayan programlar ve yeni birkaç komut var.
4) AMOS Compiler, AMOS programlarını makine dili yapmaya yarar.Programı yükledikten sonra yukarıdaki ikonlara basarak,Compile işlemini hangi birimden hangi birime ve hangi formatta yapacağını ayarlarsın. Bunları ayarladıktan sonrada ekranın ortasında solda bulunan Compile ikonuna basarak programını Compile edebilirsin.
5) Bence 1-2 ay daha çalışmalısın. Tabii bu süre zarfında bana bilmediğin konularla ilgili bol bol soru sor.

MAHÇUP FİŞ

1) Sizden bir program yayınlamanızı istiyorum. İstediğim program öyle birşeyki, çalıştırdığınızda önce 1 ile 4 arasında (1 ve 4 dahil) random bir sayı seçiyor ve bu rakama bağlı bir alt programı çalıştırıyor (her rakamın ayrı bir programı var) .
2) Bir de ekran nasıl açılır öğrenmek istiyorum. 8,16 veya 32 renk için kaç bitplane'lik ekran açmalıyım (herbiri için) .
3) Yaptığım bir icon adventure oyunda, ekranda çeşitli sprite'lar ve bir backplane var. Fakat yüklerken önce backplane sonra da sırasıyla sprite'lar yüklenip ekranda yerlerine konuyorlar. Hepsinin aynı anda görüntülenmesi için ne yapmalıyım?

CENK KARAKAŞ

OMAY: Ooo köşemize yeni bir okuyucu daha katılmış. Havai fişekleri atılsın, şampanyalar patlasın, çal oynasın . Neyse, inşallah geleceğin programcıları ordusu gittikçe büyüyecek ve ilerde oyun yapabilen bir hale gelecek.
1) İlk programa bir göz at. Sanırım aradığını bulacaksın.
2) Konumuz AMOS Cenk, Assembler ile uğraşmıyoruz.Kaç bitplane'lik ekran açmalıyım gibi bir soruya gerek yok. Her şey kolayca komutlarla hallediyor. Şimdi sana ekran açma komutunun paremetrelerini yazıyorum:
Screen Open <Ekran No>, <X koor.>, <Y koor.>, <Renk sayısı>, <Modu>
3) Şimdi bu senin arkaplana yani background'a backplane demene bağlı. Eğer benim anladığım gibi bir IFF resimle Sprite'ları aynı anda görüntülemek istiyorsan ilk önce Sprite'ları yükle ama görüntüleme. Sonra IFF resmi yükle ve Sprite'ları üzerinde göster.IFF resmi yükledikten sonra Sprite'ları üzerinde göstermen çok kısa süreceğinden hepsi aynı anda görüntülenmiş gibi olacaktır.

ZITUS

1) Resmi Spack komutuyla Listbank'a attığım zaman onu Unpack yapıyorum ve sol üst köşede Cursor işareti işareti gözüküyor. Bundan kurtulmak için ne yapmalıyım?
2) AMOS'ta İnterrupt yokmudur?
3) IBM uyumluluk için bazı Software'lar mevcut. İşe yarar mı sence?
4) AMOS Compiler'da kendi yaptığım programları Compile edemiyorum. Compile etmek istediğimde Program Not Tested yazıyor.
5) AMOS Compiler'da Compile edilen programı nasıl otomatik olarak CLI'den çalıştırabilirim?
6) Blitz Basic hakıında senle yazışabilirmiyim?

ZİYA AŞKAR

OMAY: Yine beni yanlız bırakmayacağını biliyordum Ziya, sağol. Bu ay bayağı soru sormuşsun.Şimdi adres problemini kökünden halletmek istiyorsan sen mektuplarını bu yazının sonundaki adrese yaz. A Takımına baktım. Bazı problemleri olmasına rağmen yinede ilk adventure denemen olduğu için iyi sayılır. Ben sana yapman gereken birkaç şey söyliyeyim.

64'ler sayfa 68

Oyunlarının veya programlarının başına çok karmaşık ve uzun şeyler koyuyorsun. Biraz sade olsunki oynayanı sıkmasın. Oyunda da her komuttan sonra resmi tekrar yükletmemelisin. Birde eğer adventure yapmayı kafana koyduysan öyle If'lerle her komutu tek tek yapamazsın, onlara genel bir komut bulma programı yapmalısın. Belki ilerde böyle bir program yayınlayabilirim. Çizim programında baktım. Geçen ay dediklerimi tekrar oku. Onlar olursa program çok daha iyi olur. Bu arada iddia işine gelince. AMOS'un Update'leri Public Domain olabilir ama ben senin AMOS 1.3'ü istediğini zannetmiştim onun için bu karışıklık oldu. Kusura bakma (çünkü bende AMOS'un hiçbir Update'i yok) .

1) Ben bu hatayı pek göremedim ama programının o işle ilgili olan yerine benim bazı programlarımın başında yazdığım gibi Curs Off : Paper 0 : Pen 2 : Cls 0 komutlarını yaz bakalım ne olacak.

2) Normalde yok denilebilir ama AMOS'ta Every n Gosub, Every n Proc ve Every On/Off diye üç komut var. Bu komutlarla her n saniyede bir istediğin bir altprogramı veya Procedure'ü otomatik olarak çalıştırabiliyorsun. Herhalde bir miktar işini görür.

3) Bende bir Translator programı vardı. Onun yardımıyla ses ve grafik olmadan GW Basic'te çalışabiliyor ve DOS işlemleri yapabiliyordum. Zaten Amiga Hardware ilavesiyle bile IBM'e tam uyumlu olmazken bir Software ne kadar işine yarar onu bilemem.

4) Şimdi bu bir kere banada oldu. Gidip programımı F2 tuşuna basarak test ettim ve tekrar Save ettim, olay çözüldü. Bu dediğimi yap yine olmuyorsa bana bildir.

5) Adını yazarak! Basit değilmi?

6) Blitz Basic'i ilk defa senden duyuyorum Ziya. Yani o dil hakkında hiçbir bilgim yok.

PROBLEM CHILD

1) Adın hakkaten MURAD mı? Yoksa Murat olupta inadına Murad mı yazıyorlar?

2) Bana Sprite oranları, renk ve ne kadar hafıza kullandıklarını yazarmısın?

3) AMOS'ta kullanmak istediğim 10 tane resmi Fast Ram'a veya Ram Disk'e ya da Rad Disk'e nasıl yerleştirir ve nasıl geri çağırabilirim?

4) AMOS'ta Feary Tale ve benzeri oyunlardaki gibi geniş alana resim yerleştirmesini nasıl yapabilirim?

5) AMOS'ta ekran kaydırmak için ayrı ayrı çizdiğim 320*200 yada daha ufak fırçaları birleştirerek kaydırma yapabilirmiyiz?

6) Beşinci sorudaki işlemi 1000*200 resim çizerek tek parça kaydırıyorum, resmin kenarları parça parça titriyor.

7) Bazı oyunlarda ekranın üstünde oyuncuların skorunu, gücünü v.s gösteren çevçeve var.Bunu nasıl yaparız?

8) AMOS'da mouse'un şekli nasıl değişir? (kendi tasarımıza göre)

9) Eye of The Beholder'da 3 boyut olayı nasıl hazırlanıyor ve nasıl saklanıyor.

YAŞAR GÜNAK

OMAY: Yaşar, bu ay Programcılar ordusuna ikinci katılan kişisin. Seni kutluyorum ve mektuplarının devamını diliyorum. Bu arada AMOS'un Türkçe kitabını alabilmek için ya bizim dergiye ya da Beşiktaş Bilgisayar'a telefon et. Şimdi son duamı edip sorularını cevaplamaya başlıyorum.

1) Evet adım gerçekten Murad. Yani son harfi "d" .

2) Sana sprite'lar hakkında genel bir bilgi vereyim. Amiga 8 tane 4 renk, 4 tanede 16 renk sprite kullanmana izin veriyor ama AMOS'ta birkaç hileyle bunları arttırabiliyorsun.AMOS'ta sprite'ın yüksekliği 16 ile 256 arasında değişiyor ve harcadığı hafıza, yüksekliğiyle 96 sayısının çarpımından oluşuyor. Yani bir sprite'ının hafızada kapladığı yer 1536 Byte ile 24 Kbyte arasında değişiyor.

3) Şimdi ilk önce AMOS'u yükle. Dir "Ram:" yazarak Ram diski aç. Sonra resimlerini disketten yükleyip Save Iff "Ram:<Resmin adı>",<ekran no> yazarak Ram'a kaydet. Eğer 512K ek Ram'ın varsa resimlerin zaten ilk önce Fast Ram'a kaydedilirler. Bundan sonra Load Iff "Ram:<Resmin adı>",<ekran no> diyerek resimlerini yükleyebilirsin.

4) Evet Yaşar ne sormak istediğini anladım. Şimdi bu olayı AMOS'ta AMOS MAP DEFINER ile yapabiliyorsun. İlk önce D.Paint'te sol üst köşeden başlayarak isteğine göre 16*16 veya 32*32'lik kutuların içine küçük resimler yap. Sonra bunları demin söylediğim AMOS programını kullanarak birleştirip çok büyük ekranlar yapabilirsin.

5) Herhalde bu soruyu bir sonraki soruda olan olayı önlemek için sordun ama bunun ve aşağıdaki sorunun cevabını verebilmem için yaptığın programı görmem lazım.

6) Yukarıdaki cevabın aynısı geçerli.

7) Bu çerçevenin boyunda ve eninde başka bir ekran açarak bu işi kolayca yapabilirsin.

8) Change Mouse komutunu kullanarak istediğin bir Sprite'ı (16 pixel eninde ve 4 renk olmalı) pointer olarak seçebilirsin. Bunu yapmak için Pointer yapmak istediğin Sprite'ın numarasına 3 ekleyip bunu Change Mouse'un yanına yaz. Örneğin Change Mouse 4'ün anlamı Sprite Bank'ındaki ilk Sprite'ı pointer yap demektir.

9) Eğer nasıl çok fazla resmin yüklemeden kullanıldığınısoruyorsan, bu işi
Spack, Unpack ve Pack komutlarıyla yapabilirsin.

Eğer AMOS ile ilgileniyorsanız ve geleceğin programcısı olmak istiyorsanız bana yazın...

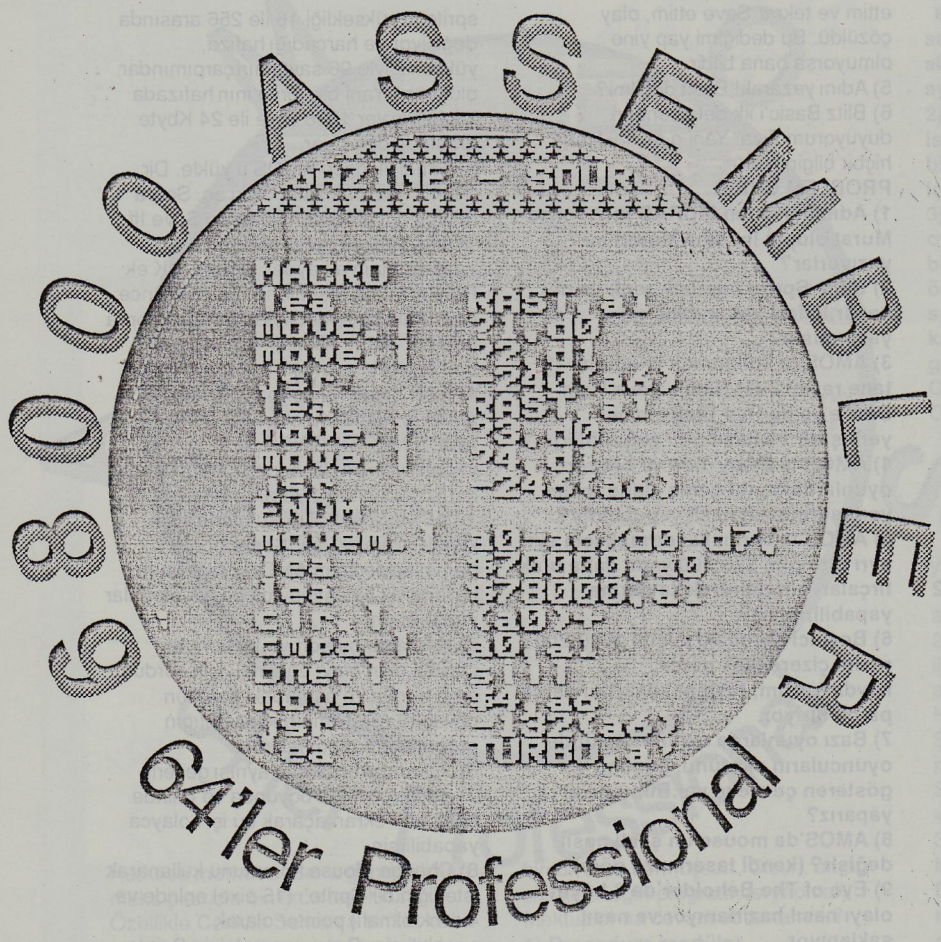
MURAD'Vahdettin' OMAY
PK 205 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL

PROGRAM1

```
' Cenk Karakaş'ın 1. sorusunun cevabı
' Program random bir sayı seçer ve
' o sayıyla ilgili alt programa gider
Randomize Timer : Paper 0 : Pen 2 :
Cls 0
Do
Cls 0 : Home
' Random sayı bulunuyor
RANDOM=Rnd(3)+1
Print "Random sayi : ";RANDOM
' Random sayıyla ilgili alt
' programa gitme
Gosub
"PROGRAM"+Str$(RANDOM)-" <Bir
boşluk> "
Loop
' Alt Programlar
PROGRAM1:
Print At(0,0);"Alt Program 1' desiniz"
Wait Key : Return
PROGRAM2:
Print At(0,0);"Alt Program 2' desiniz"
Wait Key : Return
PROGRAM3:
Print At(0,0);"Alt Program 3' desiniz"
Wait Key : Return
PROGRAM4:
Print At(0,0);"Alt Program 4' desiniz"
Wait Key : Return
```

PROGRAM2

```
' Resim adı yazan yere 320*200
' boyutlarında 32 renk bir IFF
' resminizin ismimi yazın sonra
' resimde istediğiniz yerlerin
' foroğrafını çekin. 40 tane
' filminiz var.
Screen Open 1,320,200,32,0
Curs Off : Flash Off : Paper 2
Pen 2 : Cls 0
Screen Open 0,320,200,32,0
Curs Off : Flash Off : Paper 2
Pen 0 : Cls 0 : Change Mouse 2
' Yeni Pointer çiziliyor
Ink 2 : Box 1,1 To 40,40
Ink 0 : Bar 1,1 To 40,30
Bar 10,1 To 30,40
' Çizim Bob olarak alınıyor
Get Bob 1,1,1 To 41,41
' Pointer'ın tutma yeri orta nokta
' olarak belirleniyor
Cls 0 : Hot Spot 1,20,20
Load Iff "<Resim adı>"
' 1.ekran 0.ekranın rengini alıyor
Screen 1 : Get Palette 0 : Screen 0
Do
X=X Screen(X Mouse) : Y=Y
Screen(Y Mouse)
Bob 1,X,Y,1 : Wait vbl
If Mouse Click=1
Shoot
' Fotoğraflar 1.ekrana kopyalanıyor
Screen Copy 0,X-19, Y-19, X+19,
Y+19 To 1, X2, Y2
' 1.ekrandaki fotoğraflar sıralanıyor
Add X2,40
If X2=320
Add Y2,40 :X2=0
If Y2=200 : Screen To Front 1 : End :
End If
End If : End If
Loop
```



ÖYS'nin giderek yaklaştığı, sıcakların bastırdığı, sınavların sıklaştığı ve Omay'ın şişmanladığı şu günlerde ısrarla Assembler çalışan üstün insanların köşesi gene karşınızda. Umarım bilgisayarınıza ayıracak vakit bulabiliyorsunuzdur. Şimdi her zamanki gibi mektuplarla başlıyoruz.

1 - Oyunlarda, özellikle shoot - em - up'larda, bobların kullanımı hakkında genel ve biraz teknik bilgi verebilir misiniz ? (yarar, zarar vs.)

2 - Gene bob animasyonu ve collision'larla ilgili bir source, mümkünse.

3 - Source ya da bazı demoları sizden temin edebilir miyiz ? Nasıl ?

4 - Trackloader'ı açıklarmısınız ?

5 - Blueboxing nedir ?

6 - Trackloader kullanarak yükleme yapan oyunları DOS formatına çevirme imkanı var mı ?

7 - Konuyla ilgisi olmasa da, yaptığım grafikleri göndersem eleştiri yapabilir misiniz ?

8 - Disketteki Kefrens Converter garip bir library istiyor. Fakat bu diskette yok. Ne yapmalıyım ?

9 - Her sayı ilginç efekt'ler içeren source'lar yayınlayamaz mısınız ?

Oğuzhan Emir

1 - Shoot'em up'larda çoğunlukla bob kullanılır. Özellikle R-TYPE gibi ekranda aynı anda çok fazla düşman ve hareketli obje bulunan türlerde boblar tercih edilir. Bunun nedeni ekranda aynı anda en fazla sekiz sprite gösterilebilmesidir. Aslında bazı tekniklerle bu kısıtlamadan kurtulabilmek mümkündür. 64'te olduğu gibi arada bir satır bırakıp yeniden yerleştirme ile. Ama bob kullanımı daha rahattır. Üstelik sprite kullanırken bazı limitasyonlarla daha karşılaşırız. Bunlardan en önemlisi sprite boyutlarıdır. Sprite'lar yatay olarak 16 pikselden büyük olamazlar.(16 piksel=16 bit = 1 word). Düşey olarak ise istenen büyüklükte olurlar. İstersek bir kaç sprite'ı yan yana koyarak bu soruna geçici bir çözüm bulunabilir, ama demin de söylediğim gibi bob kullanımı daha rahat.

2 - Aslında bu tip source'lar yayınlamayı ben de isterim, ama zaten yerimiz kısıtlı. Bir de sayfalarca sürecek program dökümleri vermeme imkan yok.

3 - Evet. Public Domain köşesinde de her ay söylediğim gibi bana istediğiniz demo ya da source ya da PD programın

SÜER
ELEKTRONİK
Bahariye cad 65/2 Kadıköy Tel: 346 24 00 346 34 12
AMIGA-COMMODORE 64 ve
BİLGİSAYAR AKSESUARLARINIZI
EMİN ELLERDE TAMİR ETTİRİNİZ
Biz en kısa sürede ve Garantili olarak onarır, yanınızda dener cihazınızın neden arızalandığını size anlatır, tamir garanti kartınız ile teslim ederiz...
PAROLAMIZ: GÜVEN,
İŞARETİ : SÜER
Not: Cihazınızı tamir ettirmeden önce bizi arayın, neden arıza yapmış olabileceğini, ne arızası olduğunu danışın sonra tamir ettirirsiniz.
BİR BİLENE DANIŞMAK AKILLI İŞİ

64'ler sayfa 70

BPLCON 1 registeri
Bit 0-3 : Playfield 1 kaydırma süresi.
Bit 4-7 : Playfield 2 kaydırma süresi.
Bit 8-15: Kullanılmaz.

ismini yazıyorsunuz, bir zarfa bir disket, üzerinde adresiniz yazılı ve pullanmış bir zarf koyup bana gönderiyorsunuz, ben de size bu istediğinizi gönderiyorum. Bu arada oyun isteyen arkadaşlara yardımcı olamıyorum, çünkü oyun kopyalama (yarım yamalak bir yasa ile de olsa) yasak.

4 - Trackloader program ya da dataların bildiğimiz DOS ile değil de disketten track track okunarak yüklenmesine verilen isimdir. Öncelikle hardware bilgisi gerektirir. (Amiga Hardware Manual'da daha geniş bilgi bulabilirsiniz)

5 - Blueboxing, bazı kişilerin yasadışı yollar kullanarak telefon hatlarını işgal etmesidir. Daha fazla açıklama yapmak suça teşvik sayılacağı için bu konuyu kapatalım.

6 - Var ama gerçekten zahmetli bir iş bu. Öncelikle trackloader'in yapılmasında kullanılan bazı parametreleri bilmek gerekir. Bunları bilmeden bu işi gerçekleştirmeye kalkışmak, iğneyle kuyu kazmaya benzer. Trackloader için bir standart bulunmadığından her programcı kafasına göre bir dizayn geliştirebiliyor.

7 - Evet yaptığınız grafik, müzik, program ve diğer bilgisayarla ilgili çalışmalarınızı bana gönderirseniz bunları Public Domain köşesinde isminizle yayınlarım ve bazı sürpriz hediyeler de gönderebilirim.

8 - Utility programlarını alırken mümkün olduğunca titiz davranın ve oyun salonundan bozma bilgisayarcılardan utility almayın. İsterseniz, 3.sorunuzun cevabını okuyun.

9 - Bakınız 2.sorunun cevabı. Program Counter Indirect With Displacement

Bu geçen ay anlattığımız Adrress Register Indirect with

BPLCON 2 registeri
Bit 0-2 : Birinci playfield'in sprite'lara göre önceliğini belirler.
Bit 3-5 : İkinci playfield'in sprite'lara göre önceliğini belirler.
Bit 7-15 : Kullanılmaz.

Displacement tipi adreslemeye benzer, ancak bu kez bir adres registeri değil de program counter'i (PC) kullanırsınız.

Örnek :

MOVE. B ($ff, Pc), d2

Pc'nin gösterdiği değere $ff ekler. Bulunan numarayı taşıyan adresteki bir byte data d2'e yazılır.

MOVE. L d1, (-$c0, PC)

d1'deki data (bir longword olarak) PC'nin gösterdiği değerin $c0 altındaki adrese yazılır.

Geri kalan Memory Indexlemelerini gelecek ay tamamlayacağım. Şimdi Seka'da kullanabileceğiniz bir kaç editör komutu. (Programın içinde)

ORG

Bu komutu kullanarak (tekrar ediyorum bunlar 68000 Assembler komutu değil) yaptığınız kodun hafızanın istediğiniz bir bölgesine atılmasını sağlarsınız. Bu komutu kullanmazsanız, Seka kendine ayrılan bölgede bir yere kodu yerleştirecektir. Bir programın içinde birden fazla ORG komutu kullanabilirsiniz. ORG komutu bir diğerine rastlayana kadar ya da program bitene kadar istenen adrese kodu yerleştirir.

Örnek :

ORG $40000
ORG TABLO1

EQU

Bir sabiti belirlemenize yarar. Program içinde sonradan bu sabiti değiştiremezsiniz.

Örnek :

DATA EQU $1000
BPLCON EQU $DFF100

DC

Değişkenler yaratmanızı sağlar. Değişkenlerin uzunluğu byte, word ya da longword cinsinden olabilir. İsterseniz alfanümerik datalar da tanımlayabilirsiniz.

Örnek :

değişken1: Dc.b 10
yazı: dc.l '64ler rulez'

Evet ne yazık ki bu aylık bu kadar. Eğer direktörümüz makaslamamışsa (*ne oldukları anlamadım ama valla makaslamadım, bakın sayfanın üst kısmında uslu uslu duruyorlar-MAC*)uzun süreden beri söz verdiğim bazı registerlerin tabloları da buralarda olmalı. Gelecek ay (inşallah) yılan hikayesine dönen adresleme modlarını bitirip yeni konulara geçeceğiz.

Mektuplarınız için adres :

PK 205 BEŞİKTAŞ
İSTANBUL

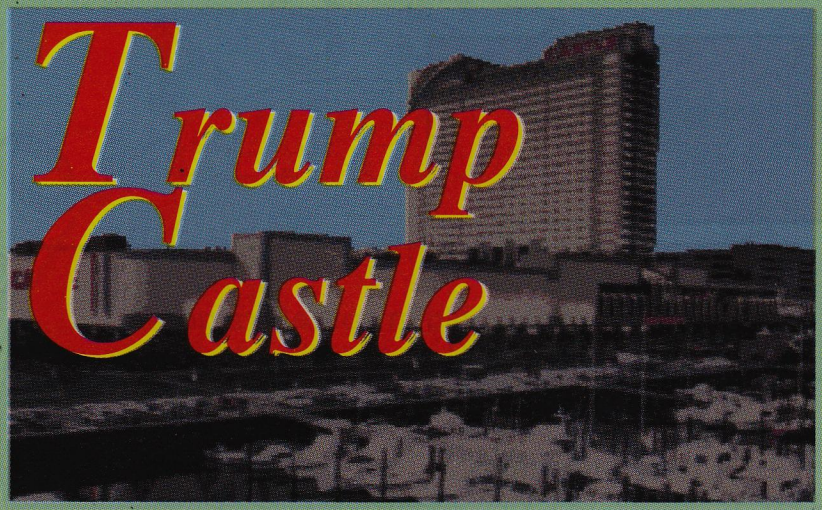
Hoşçakalın.

BAHADIR AKCAN

Assembler Bilmek Bir Ayrıcalıktır.
Bu konudaki her türlü sorunuz için bana yazabilirsiniz.
Adresimiz:
ASSEMBLER KÖŞESİ
PK:205 Beşiktaş, İSTANBUL

64'ler sayfa 71

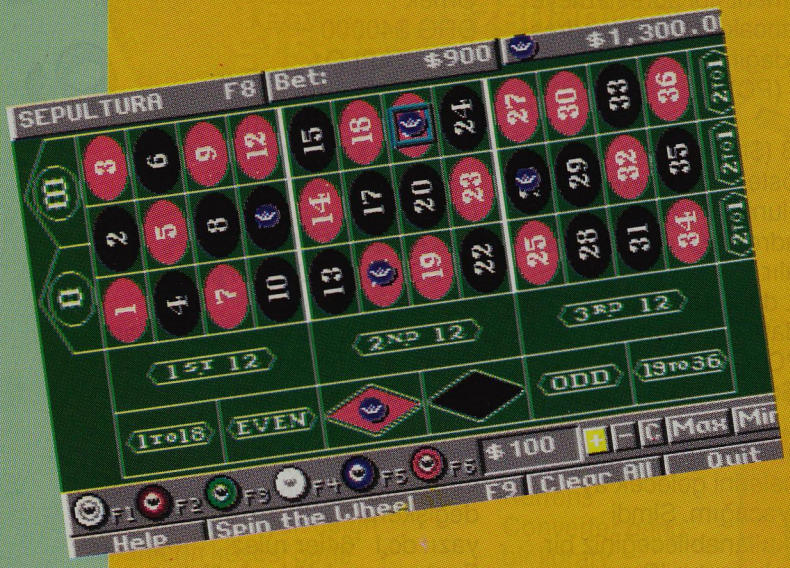
Trump Castle



Avrupa'da Casinolar gerçekten büyük bir sektörü oluşturur. Her köşe başında ki büyük dükkanlarda bozuk para veya jetonla çalışan bir çok kumar makinası vardır. Ayrıca her otel sahibi otelinde mutlaka bu makinalardan bulundurur.18 yaşını geçmiş herkes için casinolarda kumar oynamak olağan şeylerdir. Ülkemizde casinolar Avrupa'da ki kadar yaygın değil ve kurallar daha sıkı ama bu demek değildir ki siz kumar oynayamazsınız... Üstelik bu zevki para kaybetmeden tadabilirsiniz. Tüm ihtiyacınız sadece iki disketlik Trump Castle.

Trump Castle bir otelin adı ve siz hemen hemen bütün oyunu bu otelin lobisinden yönetiyorsunuz. Ayrıca ikinci katta otelin bar, restoranı, sağlık klübü ve odaları ziyaret edebilirsiniz.

ÜMİT ÖNCEL



R O U L E TTE

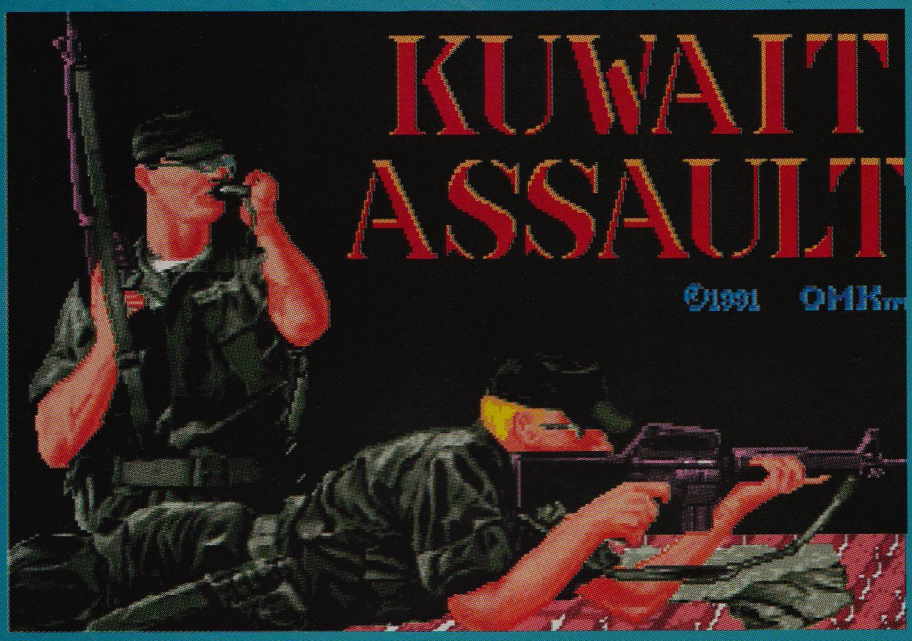
Sol üstteki seçenektir. Masnın üzerinde sizin para yatırabileceğiniz sayılar ve bir kaç ekstra seçenek var. Parayı karelerin içine yada çizgilerin üstüne koyabiliyorsunuz, daha sonra dönen ruletten çıkan sayı sizin para yatırdığınızsakazanıyorsunuz. Masanın üzerinde 0'dan 36'ya kadar yarısı siyah yarısı kırmızı numaralar bulunuyor ve dönen ruletten bu sayılardan sadece biri çıkıyor.Para yatıra bileceğiniz çok seçenek var; sadece bir sayıya yada aynı anda altı sayıya kadar para yatırabiliyorsunuz. Her hangi 12 yada 18 sayıya da para yatırabilirsiniz. Paranızı 18 sayıya birden yartırırsanız kazanma şansınız artar ama kazanacağınız para miktarı azalır. Örneğin tek bir sayıya yatırıp kazanırsanız, yatırdığınızın35 katını kazanırsınız ama 18 sayıya birden yatırırsanız sadece yatırdığınızkadar kazanırsınız. Rulet paranızı en çabuk bitmesini yada çoğalmasını sağlayan kumardır. Aynı anda birden çok numaraya oynayıp şansınızı arttırabilirsiniz. Tam paranızın bittiğine inanırken birden binlerce dolarınız olabilir yada tam tersi çok zenginken tüm paranızı bir hırs uğruna yitirebilirsiniz.

B L A C K J A C K



İşte benim en sevdiğim oyunalardan birik. Bu oyunda iskambil kağıtları kullanılır. Oyunculara ilk olarak iki kağıt dağıtılır. Kasada kendisine ilki kapalı olmak üzere iki kağıt alır. Bundan sonra ki amacınız kağıt alıp 21'e en yakın sayıyı yapmaktır. Oyunda sayılı kağıtlar üzerindeki rakam değerlidiridir. Resimli kağıtlar on puan sayılırlar. As yerine göre bir, on yada onbir olabilir. Örneğin üç kağıdınız var, toplamlarıda onyedi. Bu durumdayken elinize as gelirse bir puan sayılır. Diyelim elinizde gene üç kağıt var, toplamları dokuz. Şimdi elinize gelecak asın değeri on olacaktır. İlk kağıdınız bir resim ve ikinci kağıdınızda assa burada as onbir puan sayılır ve buna **blackjack** denir. Oyundaki en büyük kağıttır. Rakibinizin elindeki üç kağıdın toplamı 21 olsada onu yener, sadece başka bir blackjack ile berabere kalır. İki oyununcununda kağıtlarının değerleri eşitse ve daha büyük yoksa kimse kazanmaz para ortada kalır. Elinize gelen kağıtları beğenir ve başka kağıt almak istemezseniz Stand ile kağıt almaktan vaz geçebilirsiniz. Eğer daha kağıt istiyorsanız Hit'i seçin. Durmaya karar verene yada yirmibiri geçene kadar Hit yapabilirsiniz. Kasa sizin kağıtlarınıza göre oynamaz. Onun kuralına göre eğer kağıtları 16 yada daha düşükse kağıt alır, 17 yada daha yüksekse durur. Blackjack'te şimdiye kadar anlatılanlardan başka şekilde para kazanabilirsiniz. Diyelim elinize gelen ilk iki kağıt aynı (örneğin ikiside 6 yada ikiside resim), bu durumda **Splitting Pairs** ile bu iki kağıdı ayrı ellermiş gibi oynayabilirsiniz. Sonradan açtoğınız el için ayrıca para yatırmalısınız.Bundan başka elinize gelen ilk iki kağıt iyiyse **Doublind Down** ile yatırmış olduğunuz parayı arttırırsınız.Bundan sonra sadece bir kağıt alabilirsiniz. Son olarak kasanın ilk açık kartı assa diğer oyuncular kart almadan önce **Insurance** yapabilirsiniz. Yani kasanın blackjack çıkartıp çıkartamayacağı konusunda iddaya girersiniz. Eğer çıkartırsa ve siz **Insurance** demişseniz yatırdığınızparanın iki mislini kazanırsınız (tabi bu arada eğer çıkartırsa sizin elinizin pek kazanma şansı kalmaz, bu kaybınızı **Insurance**'den aldığınızla telafi edersiniz... bir çeşit sigorta).

64'ler sayfa 73



Dünyada çıkar savaşı herzaman için herşeyden öndedir insanoğlu için. Bunu da her fırsatta hareketleri ile belli eder. İşte bu tür insanlara bir örnek de Saddam Hüseyin bey. 1990 yılında kuweyt'i ilhak ettiğini açıkladığı zaman tüm dünyanın gözleri Irak'a çevrildi. Herkes ne olacak diye beklerken Amerika başkanlığındaki ülkeler topluluğu olaya el attı. Tabii ki bu olayı kaçırmayan oyun firmaları da bu olayı hemen oyuna döktüler. Kuwait Assault da böylece meydana çıktı. Oyundaki amacınız elbette ki Kuwait'i kurtarmak. Oyunun başında bulunan kısa demoda yer alanlar şöyle: Kuwait Irak tarafından işgal edilir. Kuwait'de bulunan muhabir Anne Wilson olayı size anlatırken Saddam ve Desert Storm harekatının mimarı Norman Schwarzkoph'un resimleri haber sırasında ekrana geliyor. Demodan sonra ekrana gelen menu ise şöyle:

F1: Oyunu tek veya iki kişilik yapmanız için kullanabilirsiniz.

F2: İlk oyuncunun mouse ya da joystick seçimi

F3: İkinci oyuncunun mouse ya da joystick seçimi

F4: Sound on/off

Bunları belirledikten sonra oyuna başlayabilirsiniz.

Oyun Operation Thunderbolt'u andırıyor ve toplam olarak altı bölümden oluşuyor. Her bölümden önce görevinizin ne olduğunu size bildiren bir grafik ekrana geliyor. Oyunda ekranın alt tarafında enerjiniz var. İsabet aldıkça enerjiniz azalıyor. Enerjiniz sıfır olunca ölüyorsunuz. Toplam olarak iki hakkınız var. Oyun sırasında bazan çok güçlü bazı silahlara kavuşuyorsunuz. Bu extra silahlar gerçekten işinize çok yarıyor. Şimdi de level'ların açıklamaları:

LEVEL 1: İlk level'da Kubbar adasına saldırıyorsunuz. Burada karşınıza çıkan düşmanlar botlar, uçaklar ve ufak hucumbotlardan oluşuyor. Merminiz bittiğinde size mermi getiren bir asker var. Bütün herkesi öldürdükten sonra karşınıza levelboss olarak bir denizaltı çıkıyor. Bu denizaltıyı vurunca ilk level'ı bitirmiş oluyorsunuz.

LEVEL 2: Yolunuza adadan devam ediyorsunuz. Buradaki düşmanlarınız helikopterler, piyadeler ve panzerler. Ayrıca ekranın sağ ve solunda bulunan kulelerde bulunan adamları vurursanız üzerinize gelen yoğun ateşi biraz azaltmış olursunuz. Bir de tam önünüzde bulunan beton mevzi var. Onu da patlatmalısınız. Piyadeler yürüyerek geliyorlar ve size bol bol el bombası atıyorlar. Bu bölümün sonunda karşınıza levelboss olarak dev bir helikopter çıkıyor. Bu helikopteri vurduktan sonra level'ı geçiyorsunuz.

LEVEL 3: Şimdi ise petrol tesislerindesiniz. Karşınıza herzaman olduğu gibi birçok düşman çıkıyor. Bu düşmanlar helikopterler, tanklar ve piyadelerden oluşuyor. Burada bulunan kulelerden üzerinize bol bol bomba yağıyor. Bu yüzden öncelikle bu kuleleri yok etmelisiniz. Bu level'ın levelboss'u ise bir tank. Bu tankı yok ettikten sonra level'ı geçiyorsunuz.

LEVEL 4: Şimdi de bir fabrikayı andıran bir yerdesiniz. Yukarıdan zaman zaman bazı askerler çıkıp ateş açıyorlar. Tam karşınızda bulunan demir kapı açılıyor ve karşınıza bir tank çıkıyor. Bu tankı vurunca kapı kapanıyor ve bir süre açılmıyor. Tekrar açıldığında ise yeni bir tank çıkıyor. Ayrıca tepeden bir kanca ile asılmış olan bir vagon içinde bulunan bir asker size ateş açıyor. Levelsonunda ise karşınıza bir tane Iraklı militan çıkıyor. Bunu da öldürünce level tamamlanıyor.

LEVEL 5: Bu bölüm Kuwait City'de geçiyor. Savaş sırasında yıkılmış olan binalar arasında savaşınıza devam ediyorsunuz. Burayı da Irak'lılardan temizleyip kurtarmanız gerekiyor. Buradaki düşmanlarınız arasında piyadeler, tanklar, zırhlı araçlar, uçaklar var. Bunları da yok ettikten sonra karşınıza yine dev bir helikopter çıkıyor. Helikopterden sonra artık karşıda görülen saraya yöneliyorsunuz.

LEVEL 6: Nihayet son bölümdesiniz. Kuveyt sarayı'nın önünde savaşıyorsunuz. Sarayın kapısının önünde mevziler var ve buradan çıkanlar size aralıksız ateş açıyorlar. Düşmanlarınız yine piyadeler, tanklar ve zırhlı araçlardan oluşuyor. Bunlarla hesaplaştıktan sonra karşınıza levelboss olarak bir helikopter daha çıkıyor. Bunu da hallettikten sonra Kuveyt'in özgür olduğuna dair bir mesaj alıyorsunuz.Daha sonra Amerikan bayrağının önünde bir bayan asker sizi tebrik ediyor.

Kuwait Assault; Line Of Fire, Operation Wolf, Operation Thunderbolt türü oyunlardan hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun. Toplam olarak üç disketten oluşuyor.

OĞUZ & CELAL ÖZTÜRK





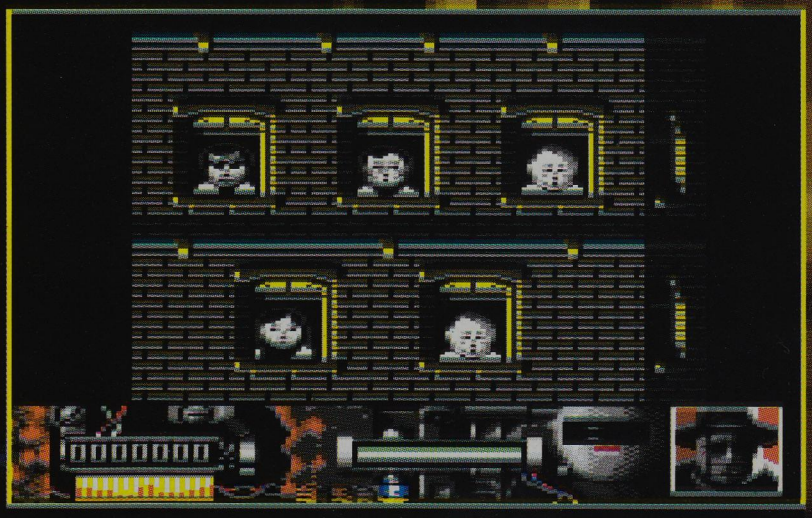


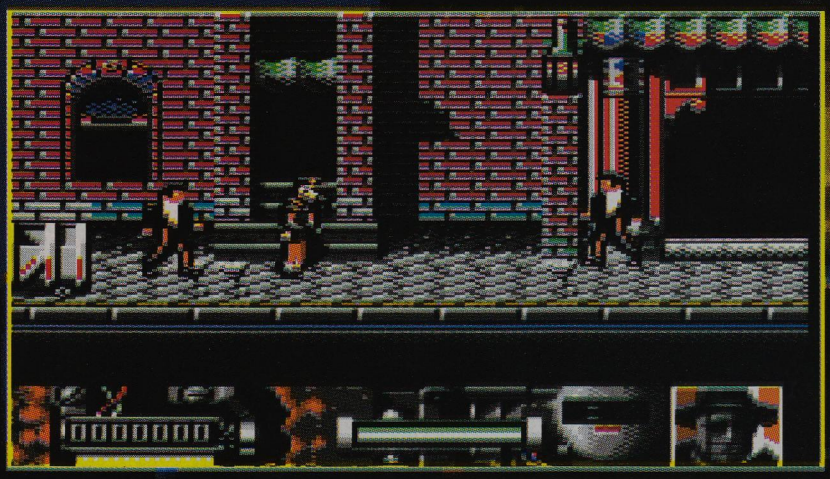


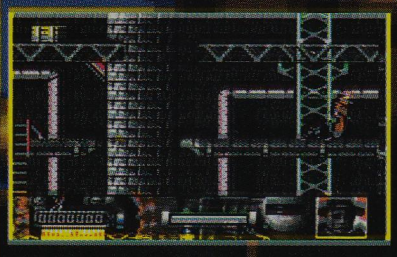
64'ler sayfa 72

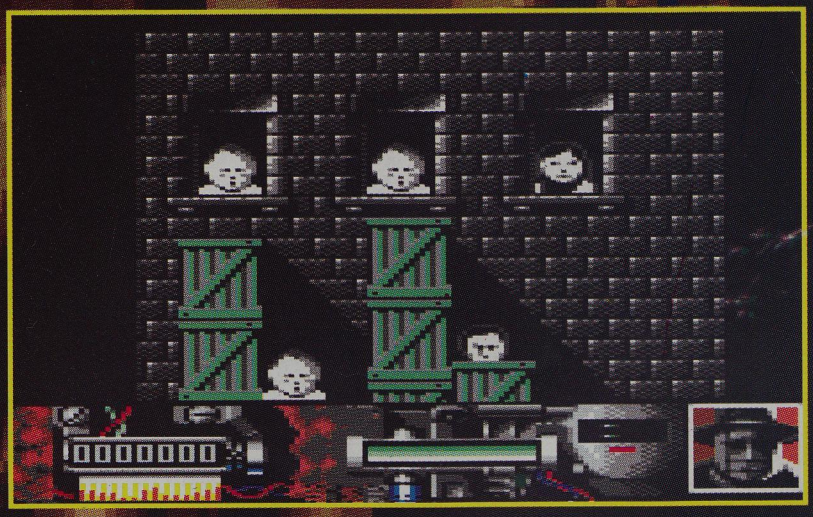
DARKMAN

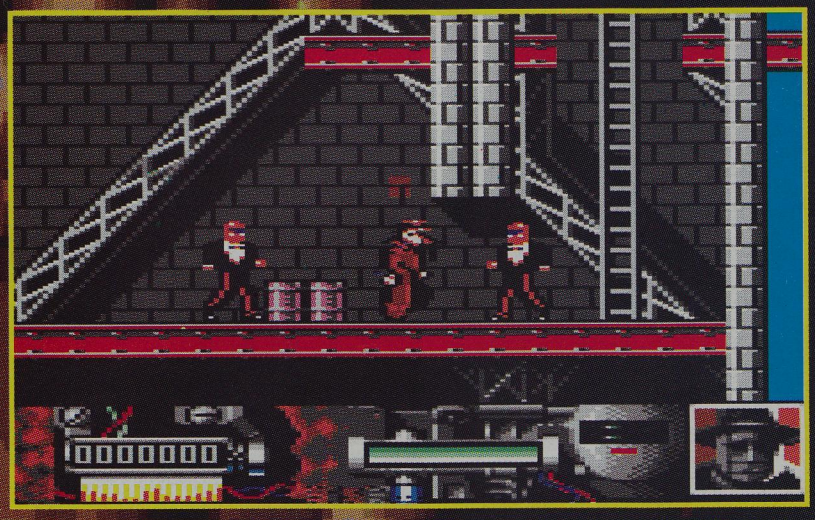
Sanırım sekiz ay kadar önceydi; arkadaşlarım beni zorla DARKMAN diye bir filme götürmüşlerdi. Film beni müthiş sıkmış ve ikinci yarısında uyuyakalmıştım. Hatırladığım tek şey çıkışta arkadaşlarımla paramı geri istediğim için ettiğim kavgaydı. Filmde gangsterler tarafından kendi laboratuarında bir hilkat garibesi haline getirilen masum bir bilim adamının intikam alması anlatılıyordu. Oyunda biz Darkman'i yönetiyoruz. Oyunun çoğu bölümlerinde platformlarda ordan oraya zıplamaktan başka birşey yapmıyorsunuz. Ekranın altında sırayla soldan sağa skorunuz, gücünüzü gösteren yeşil çubuk, bir sayaç ve o sırada yüzünüzün görünümü var. Bu görünüm siz maske yapıp taktıkça değişiyor. Sayaç bazı bölümlerde görev yapıyor.
Birinci bölümde amacımız sağa doğru yürüyüp önünüze çıkanları dövmek. Normal adamların hakkından kolayca gelebilirsiniz. Kel kafalı adamlar biraz daha zorludur, ayrıca bir de tabanca taşırlar. Ninjalar ise en güçlüleridir. Kılıçlarıyla yaptıkları bir vuruş enerjinizin oldukça büyük bir bölümünü götürür. Ara sıra gelen köpeklere ve yıldızlatra dikkat edin. Bu bölümün sonunda bir maske yapma bölümü var. Burada beş pencere var. Bu pencerelerden sürekli adamlar çıkıyor. Bunlardan birinin yüzü size daha önceden verilecektir. Amacınız pencereden çıkan adamlardan aradığınızın fotoğraflarını (önden ve yanlardan) çekmektir. Eğer başarırsanız adamınız bir maske yapacaktır. Eğer maske yapamazsınız bir sonraki bölümlerde adamlar size saldırır ve başınız çok ağrır.
İkinci bölümde platformlardan zıplayarak en üst kattaki çıkışa ulaşmaya çalışıyoruz.Bu bölüm için söylenecek pek birşey yok. Küreler size puan verir, kalpler ise gücünüzü arttırır. Eğer maske yaptıysanız bu bölümde adamlarla uğraşmak zorunda kalmazsınız. Önemli bir nokta da tuzaklar ve savunmöa sistemleridir. Gücünüzün çoğunu genelde bunlar götürüyor. Ayrıca









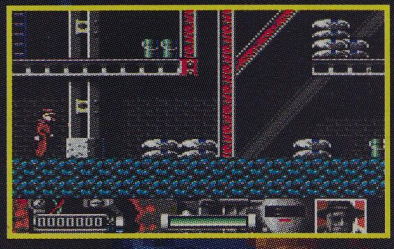


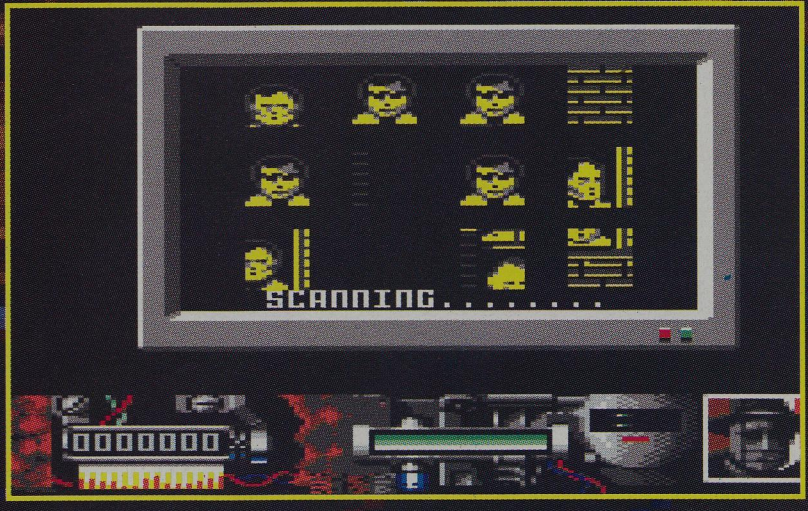
bomba atmaya başlıyor. Sağ alt köşede ne kadar yol kaldığını görebilirsiniz. Bu bölümün sonunda bir maske daha yapacaksınız.
Nihayet son bölüme geldiniz. Binanın üst katına tırmanın. Yolda vir anahtar bulacaksınız, bunu alın. En üst katta sevgilinizi göreceksiniz, sola doğru devam edip gangsterlerin şefini bulun. Onu elindeki silaha dikkat ederek öldürün. Böylece oyunu bitiriyor ve (ne yazık ki) basit bir kutlama mesajından başka hiçbir şey bulamıyorsunuz.
Oyun klasik bir platform oyunu ve bence birçok yönden Batman özentisi. Ama ne olursa olsun artık ömrünün sonuna yaklaşan bir türün son temsilcilerinden. Bir bakmaya değer ama çok şey beklemeyin. Sadece bu türü sevenler için.

EVRİM ÖNAL

zamanınızın kısıtlı olduğunu da unutmayın.
Üçüncü bölümde çatılardan zıplayarak sağa doğru ilerliyorsunuz. Bu sırada tepedeki helikopterden atılan bombalara dikkat edin. Bombalar hem enerjinizi götürür, hem de sizi geriye zıplattığı için düşmenize sebep olabilirler. Bu bölümün sonunda yine bir maske yapacaksınız.
Dördüncü bölüm daha zor. Hızla deponun en alt katına inmeli, saatli bombayı çalıştırmalı, sonra tekrar deponun en üst katına çıkıp depoyu terk etmelisiniz. Bomba çalışınca sağ üstte yeni bir sayaç çıkacak. Bunun ne anlama geldiğini herhalde anlamışsınızdır. Bu sıfırlanmada depoyu terk etseniz iyi olur.

Beşinci bölümde bir helikopterin arkasında ipte sallanarak ana cadde üstünde ilerliyorsunuz. Sağa veya sola çekerek ipte sallanabilirsiniz. Arabalara çarpmamaya dikkat edin. Bir süre sonra helikopter



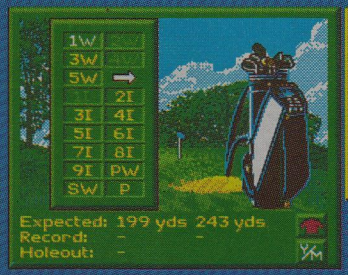




Golf meraklılarının uzun süredir bekledikleri Microprose Golf nihayet geldi. Her ne kadar pek beklenenei veremediysede oyunların bu kısmını oluşturan boşluğu zamanında yakaladı ve dışarda beklenenden fazla satış yaptı. En son PGA'yla yeşil golf sahalarında toplara vurmuştuk. Üzerinden epey zaman geçti ama eminim hala oynayanlar vardır. PGA'yı oynayanlara daha iyi fikir vermesi açısından Microprose Golf ile çok kısa bir karşılaştırmasını yazıyorum. Grafikler konusunda bence PGA daha üstündü. Bundan başka en önemli özellikler turnuva seçenekleri, rekabet ve karier yaratmaydı. Bunlardan kesinlikle PGA'da daha üstündü. Bununla beraber PGA'da da Microprose'da bulunan topa vurma seçeneklerindeki bazı ayrıntılar yoktu. Bunlar oyuna çok etki etmese bile ayağınızın açısını yada topunuzun duruş yerini değiştirken kendinizi bir şeyler bilen profesyonel bir oyuncu gibi hissetmenizi sağlıyor (az da olsa). Yani tek kelimeyle PGA daha iyiydi. Ama tabii ki bir oyun bir başkasından daha iyi diye sırf onu oynayacaksınız diye birşey yok. Eminim çok oynayanlar PGA'dan sıkılmaya başlamışlardır ve golf dünyasındaki gezintilerine başka açılardan devam etmek için bu oyunu oynayacaklardır.
Aslında bu kısa açıklamayla yetinmekde vardı ama bu sanırım sizin için yeterince açık ve eminim benim için yeterince karlı (!) olmaz. Bu yüzden bu işi hepimizin çıkarına uygun bir şekilde yapmaya çalışacağım (sonuçta olan Apo abinin cüzdanına olacak). Her şeyden önce bu oyunla uzun süre ilgilenmeyi ve hatta bir turnuvada şampiyon olmayı umuyorsanız kesinlikle bir save disketi yapın. Save diski yapmadan şampiyon olmak (en azından adam gibi bir rakiple oynarken) epey zor (bakın ben olabiliyormuyum? Hayır). Böylece hem güzel vuruşlarınızı kaydedip arkadaş çevresinde hava atabilirsiniz, hemde egonuzu tatmin edersiniz. Bundan başka her kesin içinde bir yerlerde bulunan yükselme hırsı (ki bunu bilgisayar oyunlarında kariyer diye anıyoruz) tatmin ediliyor. Üç disketlik oyununuzu bilgisayarcınızdan aldınız, yüklediniz ve şimdi karşınıza birçok seçenek çıkacak. Bunlar;
DEMO: hepinizin bildiği gibi oyun hakkında bilgi edinmeniz için konulmuş. Yani bilgisayar oynuyor ve siz biraz taktik kapabilmek ve oyunun havasına girmek için seyrediyorsunuz. Bence çok yararlı ve zevkli bir seçenek.
VİEW STATS : Daha önceden oynayıp kaydettiğiniz bir oyuncunun karierini görmenizi sağlar.
REPLAY : Bu benim en sevdiğim seçeneklerden biri. Oyunda epey usta olduktan sonra bazen (biraz da şansınızın yardımıyla) öyle vuruşlar yapıyorsunuz ki bunları save etmemek gerçekten yazık olur. Mesala ben ilk oyunlarımdan birinde taa green'in dışından yaptığım bir vuruşla topu sokmuştum. O zamanlar henüz save diski hazırlamamış olduğumdan böylesine güzel bir sayıyı kaydedememiştim.
LOAD ROUND : Başka bir golf sahasını yüklemeyi sağlar.
Şimdide oyunla ilgili olan seçeneklere göz atalım:
DRIVING RANGE : Bu golf sahasının en başından başlayıp deliğe yaklaşana kadar olan vuruşlarınızı kapsar. Bunu seçtiğinizde önünüze o sahanın grafiğini ve yeni bazı seçenekleri bulacaksınız. Bu seçenekler sağ altta ve sırasıyla şu işlere yarıyorlar... Sol üstteki, bu topun yere ne kadar gömülü olduğunu ayarlamaya yarıyor. Burada ne kadar yukarıda olursa top o kadar havalanır. Eğer yere çok yakınsa alçaktan gider ama gidiş mesafesi fazla değişmez. Sağ üstteki, bu abartılı bir profesyonellik için. Ayağınızın topa göre duruşunu ve açısını





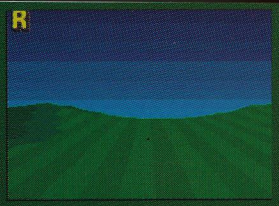




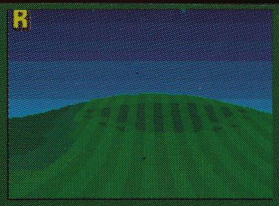
Microprose'daki dostlarımız oturmuşlar oyunda herşeyi ayarlamamızı sağlayan menüler hazırlamışlar. Ayaklarımızın duruşunda topun yere yakınlığına kadar herşeyi ayarlayabiliyoruz. Tabi bizim Golf bilgimiz sınırlı olduğundan bunlar pek bir işe yaramıyor

NİYE ZAHMET ETTİNİZ AYOL?

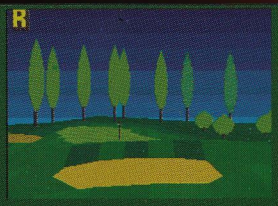




İşte size saçınızı yoldurtacak bir atış. Taa uzaklardan Ya Allah diyip sopamızı sallıyoruz, ve dua etmeye başlıyoruz.



Topumuz dağları tepeleri aşıp ilerlemeye devam ediyor. Herkes bizi tanıdığından kimse iyi birşeyler beklemiyor.



O da ne? Birden bire delik görünüveriyor. Etrafta su da yok! İçimiz umutla doluyor.



Aman Tanrım. Top deliğe girecek gibi görünüyor. 155 feet'den yaptığımız bu atışla tarihe bile geçebiliriz.



Son anda aptal top gidiyor ve bayrağa çarpıyor. Şöhret para umutlarımızla beraber gidip kum tuzağının içie düşüyor.

ayarlıyorsunuz.Kendi stiliniz bulun ve öyle vurun.Sol alttaki iki seçenek rüzgarla ilgili. Üstteki rüzgarın yönünü size gösteriyor. Altındaki de hızını. Bu işinizi epey zorlaştıracak bir seçenek.Rüzgar açıkkan oynayıp başarılı olabilmek herkesin harcı değil. Sağ ortadaki seçenek sizin sopalarınız seçtiğiniz seçenek. Burada her vuruştan önce mesafeye göre bilgisayar en iyi sopayı seçiyor ama sizin başka bir taktiğiniz varsa, bunu sizde ayarlayabilirsiniz. Ayrıca burada giydiğiniz formanın rengini dee dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Bu seçenekle son yapabileceğiniz şey de uzaklıkları yard olarakmı yoksa metre olarakmı görmek istemeniz. Sol alttaki de ilk ekrana dönerek çıkmanız için. Bunları bu ekranda ayarladıktan sonra karşınıza vuruşu yapacağınız ekran geliyor.Bu ekranında sağ ve sol yanları seçenek dolu.Sol taraftan başlayalım. Burada kamera ikonu sizin vuruşunuzu izlemek istediğiniz kamera açısını belirlemeye yarıyor. Bundan başka topun durduğu yeri ayarlayarak daha zor vuruşlar yapmanızı da sağlayabilirsiniz.Sol alt tarafta gene rüzgar seçenekleri var. Sağ tarafta ileriyi görmenizi sağlayan seçenekle tüm saha boyunca topunuzun kat etmesi gereken yolu izleyebilirsiniz.Atışınızıyapmak için sağ ortadaki ok işaretini seçmelisiniz. Vuruşu yapmak için iki kere klik yapıyorsunuz ve tam ortada yapmışsanız düz gidiyor,diğer hallerde ise falso veriyorsunuz. Bu ekranda gene sopa seçimi, ayağınızın duruşu gibi ayarlamalarıda yapabilirsiniz.Ayrıca sol ve sağ altta bulunan oklar sizin görüş ve vuruş alanınızı değiştiriyorlar.

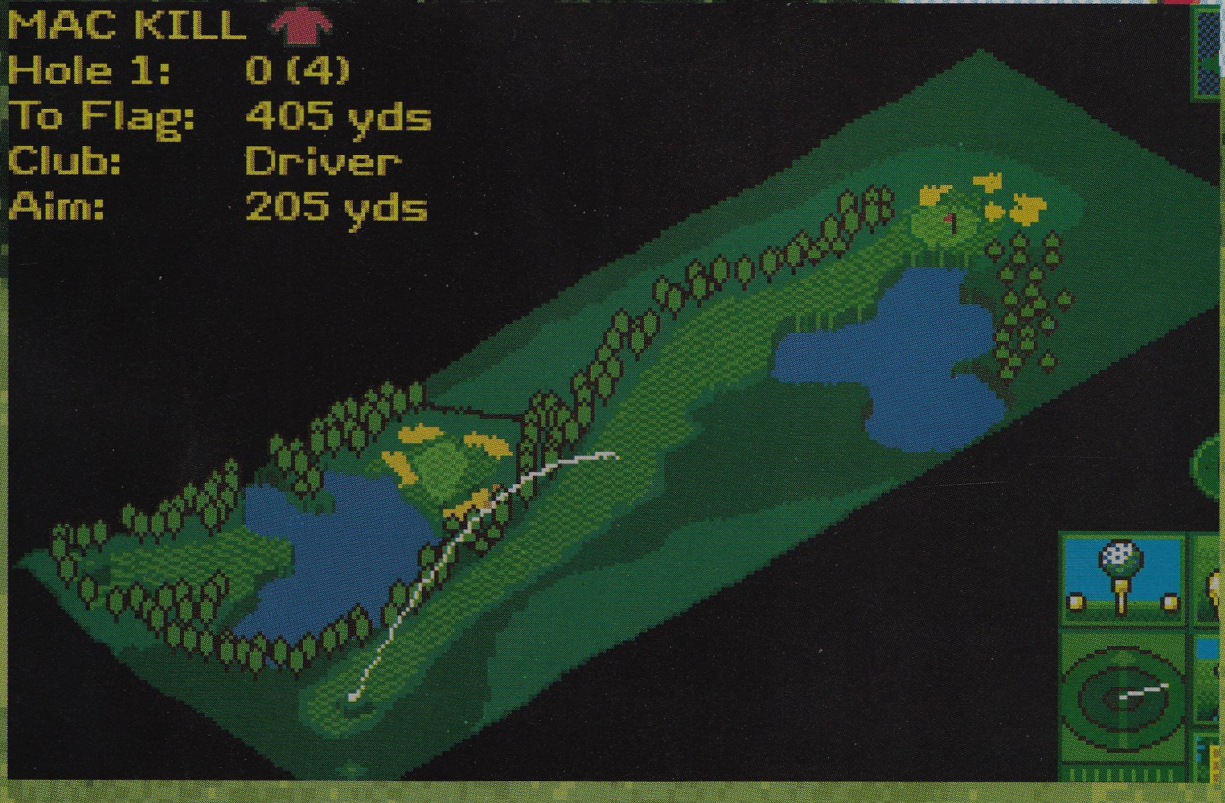
PUTTING PRACTICE : Bu seçenekte deliğin bulunduğu yeşil anlana geldiğinizde putter adı verilen sopayla yaptığınız atışları içeriyor. Burada tpoun hızı daha önceden belirlenmemişse fast yada slow olarak belirleyebiliyorsunuz.Daha sonra topa vururken slow'u seçmişseniz son hızla vursanız bile yavaş gider. Burada ayrıca grid seçeneği ile green'in eğimini görebiliyorsunuz.Ayrıca isterseniz deliğn öbür tarafına geöip oradan bakabilirsiniz.

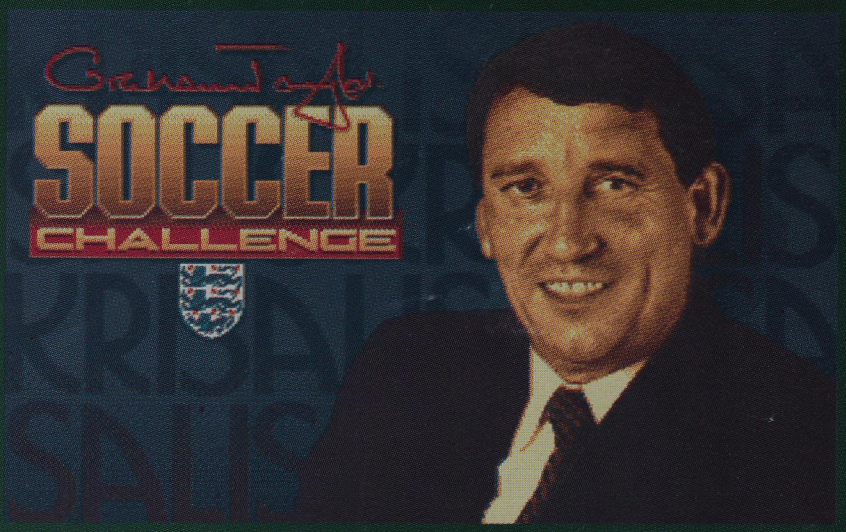
Ayrıca daha çok pratik yapmak için aynı delik ve green üzerinde topun yerini değiştirebilirsiniz.

NEW ROUND : Ve işte nihayet turnuvaya başlıyoruz. Burada ondan fazla yarışma var. Hepsinin kendine has özellikleri ve oyuncu sayısı var. Siz dilediğinizi seçtikten sonra oyuncuları ayarlıyorsunuz.Daha sonrada yukarıda anlattıklarımdan farklı olmayacak şekilde oyunu oynuyorsunuz.

Son olarak bence epey zevkli bir oyun. Ama PGA gibi daha üstün oyunlar var. Siz genede Golf seviyorsanız bunu almamazlık etmeyin. Ayrıntıları oyunu epey sürükleyici yapıyor.

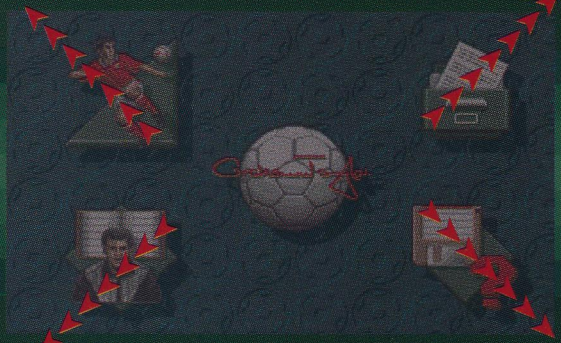






Transferler
Kontratlar
Oyuncular hakkında bilgi
Doktor

Puan tablosu
Kupa çekilişleri
Fikstür
Gol krallığı

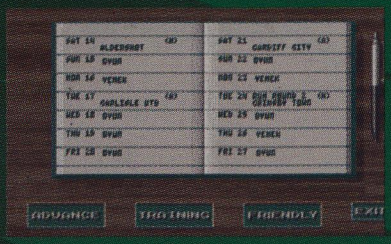


Antremanlar
Disiplin durumu
Maçlar

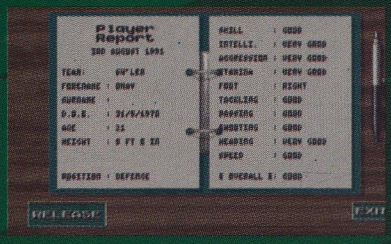
Disk operasyonları
Oyunu kaydetme

BİR 64'LER FOTOROMANI:

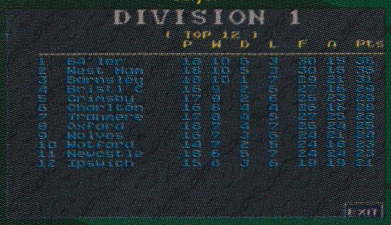
GOOOLLL!!



Sezonun sonu yaklaşırken 64'ler Fotoroman ekibi gayet sıkı bir şekilde çalışıyor. Oyuncular arada sırada yapmak zorunda kaldıkları maçların yemek ve oyun seanslarını engelledikleri gerekçesiyle FIFA'ya baş vuruyorlar ama kalleş FIFA şikayeti red ediyor



Takımın gerisi oyun ve yemek orgileri yaparken geçilmez defans oyuncumuz Omay köle statüsü yüzünden gece gündüz antremandan antremanakoşuyor. Bu çabaları sonucu kilo vermiyor ama istatistiklerini ve fiyatını bayağı artırıyor.



Ligin son haftasına gelindiğinde takımımız en tepede hak ettiği yeri alıyor, ama ne yazık ki yakın takipçisi WestHam'ı bir türlü atlatamıyor. Son haftaya iki takım puan ve averaj açısından eşit olarak giriyorlar ama biz kilo olarak onlaran fazla geliyoruz



Kaderin ve fotoromanları uyduran MAC'in bir oyunu sonucu son hafta karşılaşmamızı WestHam'e karşı oynamak zorunda kalıyoruz. Maçı kaybeden şapmiyon olacak, diğeri utanç içinde ölecek. (Ay ne heyecanlı di mi?)



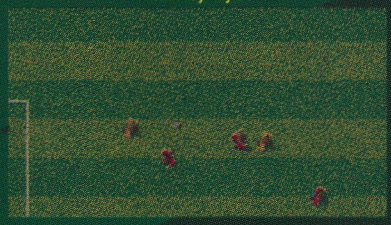
İş taktik seçimine gelince herzamanki gibi kavga çıkıyor.Geçen fotoromanlardan dilleri yanan oyuncular MAC'in veya Omay'ın seçtiği taktiklerle oynamayı red ediyorlar. Sonuç olarak vur-kaç, çelme, hile, faul, küfür ve kavga taktiklerinin ortaklaşa olarak kullanılmasına karar veriliyor



Takımda Apo Abi kaleci olurken Rengin ve Fatoş abla günleri olduğu için kadroya girmek istemiyorlar. Koşmayı sevmeyen (ve bizim yarı sahayı kaplayarak rakibi sokmayan)Omay ve Mac defansta, her an kahraman olmaya hazır olan Şahin ilerde oynuyor.



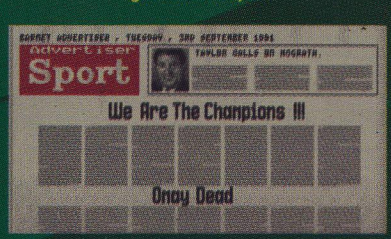
Ve maç başlıyor. Bizim oyuncular sık sık sakatlanma numarasına yatarak zaman kazanmaya çalışıyorlar. Bahdır ve Şahin hakemden izin larak Gökhan, Erdem, Rasim ve Metin dörtlüsünü (cehennemin dört atlısı) dövüyorlar. Maça mecburen yedi kişi devam ediyoruz.



Maçın 64. dakikasında düşman (pardon rakip) bir kontratak yapınca hazırlıksız yakalanıyoruz. MAC uyuduğundan ve Apo Abi her zamanki gibi Cağaloğlu'nda olduğundan iş Omay'a düşüyor. Zavallı kendi ağırlığı altında kalarak ölüyor ama gole izin vermiyor.



Seyirciler, hakem, rakip ve biz oturup Omay'ın bir spor fotoromanında bile ölmeyi nasıl başardığını tartışırken maç bir süre duruyor. 85.dakikada Ümit'tin pasını alan Şahin ilk kez rakip kaleye kadar gidiyor ve kaleciye Kerim'in bizim dergide çalıştığını, eğer gol yerse ona yüklüce bir çek vereceğini anlatıyor. Plan kalecinin kafasına yatınca



ilk golümüzü atıyoruz. Kalan 5 dakikada Bahdır rakibe Seka anlatarak onları bayıltıyor. Ve biz (eksi Omay) şampiyon oluyoruz.

THE END

Metin & Buğra AKBIYIK

Deathbringer



Su sıralar piyasada bulunan arcadelerden biri de "Sword Of Abaddon", diğer ismi ile de "Deathbringer". Oyunda bir barbarı yönetiyorsunuz. Oyunun başında ekrana bağırarak gelen devin kafasına düşerek açılan scroll'u okursanız oyunun konusu hakkında bilgi elde edebilirsiniz. Açıklamaya geçmeden önce birkaç şeye değinmek istiyorum: Oyunda ekran düzeni şöyle: Ekranın en altında boylu boyunca uzanan kılıç üzerinde bulunan kan devamlı azalıyor. Bu kanın azalarak bitmemesine dikkat edin. Kanın azalmasını önlemek için karşınıza ne ya da kim çıkarsa biçin. Barbarlık icabı olarak kanın kurumaması lazım. Diyelim ki kılıcın üzerindeki kan kurudu.O zaman elinizde tuttuğunuz kılıcınız havalanarak kalbinize saplanıyor. Kılıcın kabza tarafında iki adet elin tuttuğu küre içinde bulunan mavi sıvı enerjinizi temsil ediyor. Enerjinin tek bir kötü tarafı var ve bu da oyunu bayağı zor yapıyor. Oyuna başladığınız zaman tabii ki enerjiniz tam olarak başlıyorsunuz. Biraz enerji kaybettiğiniz zaman ilk bölümde olduğunuz için enerjiniz bir süre sonra kendiliğinden artıyor. Neyse, ilk bölümü geçtiğinizi düşünelim. İlk bölümü ne kadar enerji ile geçtiyseniz ikinci bölümde enerjiniz en fazla o kadar olabiliyor. Bu da her geçen bölümde enerjinizin biraz daha azalması demek oluyor. Böylece oynanabilirlik bayağı azalıyor. Benim bu konudaki tavsiyem o an oynadığınız bölümde iyice ustalaştıktan sonra o bölümü geçmenizdir. Eğer enerjiniz azalmışsa sakın level sonundaki yaratığı ya da yaratıkları öldürerek bölümü geçmeyin. Nasıl olsa öldüğünüz zaman sşze devam etmeyi isteyip istemediğiniz soruluyor. Oyuna gelince: Oyunun bölümleri sırası ile şöyle:

1. BÖLÜM (JILLICA): Burada buzlarda yol alıyorsunuz. Karşınıza ufak yeşil cüceler, eli baltalı devler, havadan kafanıza yumurta atan tavuklar çıkacak. Tavukların kafanıza attığı yumurtalardan sakının. Genel olarak bunları kolayca geçersiniz. Bir de bu bölümde yerde bulunan donmuş su birikintileri var. Bunların üzerlerinden dikkatli geçmelisiniz. Aksi halde buz çatlar ve içine düşersiniz. Bu bölümün sonunda karşınıza yere çömelmiş devler çıkıyor. Amacınız ekranın en sağda bulunan noktasına ulaşmak. Bu devlerden bazıları ayakları ile bazıları da elleri ile sizi pataklıyorlar. Biraz ilerleyip de bir yakalandınız mı başladığınız yere ne olduğunu anlamadan dönüyorsunuz. Burayı geçmek için devlerin el ve ayaklarının üzerinden atlamalısınız. İyi bir zamanlama ile burayı kolayca geçebilirsiniz.

2. BÖLÜM (SCALDIA): Bu bölüm lavlar akan volkanik bir bölgede geçiyor. Yolunuzun üzerinde lav ırmakları var. Bu ırmakların üzerinden atlayarak geçmelisiniz. Bu bölümde karşınıza siz yaklaşınca çatlayarak içinden şirin ejderha yavruları çıkan yumurtalar, mızrak taşıyan cüceler çıkıyor. Bunlarla zorlanmazsınız.Bu bölümün sonunda levelboss olarak ağzından üzerinize ateş püsküren bir ejderha çıkıyor. Kafasını sizin gittiğiniz yöne çeviriyor ve bir de başınıza bela olan uzun bir kuyruğu var. Bunu da iyi bir zamanlama ile geçebilirsiniz.

3. BÖLÜM (MEDES) : Bu bölüm de ovada geçiyor. Yeşillikler içinde yolunuza devam ediyorsunuz. Karşınıza elinde çivili sopalar taşıyan yeşil cüceler, havadan uçarak gelen ve tepenize pike yaparak saplanan sivri gagalı kuşlar, yine tepenize pike yapan kargalar çıkıyor. Uzun gagalı kuşlar genelde çift olarak geliyorlar. Ve tepenize binemezlerse toprağa saplanıyorlar. Kargalar ise üzerinize pike yaptıktan sonra geri dönüyorlar. Bu kuşları öldürmek için ateşe basıp joystick'i ileri itmelisiniz.Cüceleri öldürmek için ise ateşe basıp geri çekmelisiniz. Cücelere sakın fırsat vermeyin. Çünkü zıplayıp tepenize binebilirler. Bu bölümdeki levelboss ise ağaca sarılmış dev bir yılan. Ona yaklaştığınız zaman sizi ısırıyor. Bu yılanı geçmenin iki yolu var:





Birincisi yılanın kafasından sakınarak ilerleyip yerde bulunan kuyruğunun üzerinden atlamak. İkincisi ise yılanın kafasını kopartıp sadece kuyruğu ile karşı karşıya kalmak. Kuyruğu bazen hareket ederek geçmenize izin vermezken bazen de hiçbir harekette bulunmuyor. Böylece kolayca geçebiliyorsunuz.

4. BÖLÜM (IGNIA): Bu bölüm scaldıa'yı andırıyor. Burada da lavlar var. yumurtadan çıkan ejderha yavruları ve ufak ejderhalar var. Burada da zorlanmazsınız. bu bölümün levelboss'u da scaldıa ile aynı. Yani ağzından ateş püsküren bir ejderha.

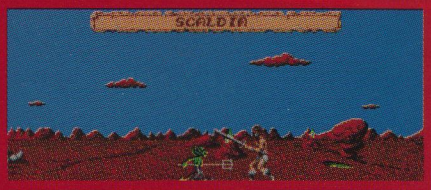
5. BÖLÜM (PRIUM): Bu bölüm de bir mahzende geçiyor.Burada yerden aniden önünüze çıkan iskelet savaşçılarla karşılaşıyorsunuz. Bunları geçmek için devamlı olarak üzerlerinden zıplamalısınız.Bu şekilde onlar kolayca geçersiniz. Bu bölümün levelboss'u ise yerde dizlerinin üzerine çökmüş bir dev. Sizi devamlı olarak tokatlıyor. Bunu öldürmek için ateşe basıp joystick'i sağa çekmelisiniz. Bu hareketi yapınca ağzından bir sıvı akıyor ve öylece kalıp ölüyor.

6. BÖLÜM (CORUOS): Bu bölümde de karşınıza dev salyangozlara binmiş cüceler, ağızlarından taş fırlatan kafadanbacaklı acayip yaratıklar, durup durup zıplayan ve gözleri olan taşlar çıkıyor. Ayrıca burada bulunan yeşil sıvılardan oluşmuş ırmaklardan yürüyerek geçmek de enerji götürüyor. Bu yüzden bu ırmakların üzerlerinden zıplayarak geçin. Salyangozlara binmiş cüceler başınıza epey dert olacaklardır. Çünkü bu cüceler size devamlı olarak ok atıyorlar ve yaklaşmanıza engel oluyorlar. Bu arada salyangozlar da boş durmayıp bir taraftan size taş atıyorlar. Bunları geçmek gerçekten çok zor. Taş fırlatan kafadanbacaklı yaratıklara da dikkat etmelisiniz. Yerde duran ve biraz titredikten sonra havalanan taşları kılıcınızla yok edebilirsiniz. Bu bölümün levelboss'u ise bir seytan ve parmaklarından alev püskürtüyor. Bu sırada da tepeden de alevler dökülüyor.

Sword of Abaddon eğlenceli sayılabilecek bir oyun. Ama zor oluşu oyunu biraz sıkıcı kılıyor. (İki disket)

OĞUZ & CELAL ÖZTÜRK











SON SAYFA

Hiç suratınızda bir fareyle uyandınız mı? Tabii benim gibi depoda yaşamadığınızdan eminim başınıza böyle birşey gelmemiştir. Aslına bakarsanız fareler o kadar kötü yaratıklar değil, bir süre sonra (sosyal yaşamlarına girdiğinizde) bayağı candan dost bile oluyorlar. Özellikle konken de hile yapmaya bayılıyorlar. Tabii bu sizi ilgilendirmiyor olabilir ama eminim geçen ay başlattığımız yarışma ilgilendiriyordur.Şimdiye kadar ilgi bayağı iyiydi, üşenip listelerini daha yollamıyan arkadaşların ise gelecek ayın sonuna kadar zamanları var. Son Sayfa olarak size (faresiz) yarışmalar sunmaya devam edeceğiz.

PC

Günah olduğu iddia ediliyor ama..
HERKES BİRŞEYLERDEN NEFRET EDER

APO ABİ
Derginin veya yazıların geç kalmasından

RENGİN ABLA
Sabahları dünyanın tümünden
Öğleden sonraları dünyanın yarısından
Akşamları dünyanın diğer yarısından

MAC
Uyandırılmaktan
P.Page'in kitlenmesinden
Müziği kısmasının söylenmesinden
Herşeyden

VAHDETTİN OMAY
Rejim yapmaktan
Monopoly oynamaktan
Animasyon yapmaktan
(aslında biz onun animasyon yapmasından nefret ederiz)

ORHAN CEVHER
Aynalardan
Sierra oyunlarını başkalarının yazmasından
Adam yerine konmamaktan

GÜNE BAŞLARKEN ASLA YAPMAMANIZ GEREKEN 10 ŞEY

1) Rengin Abla'yla karşılaşmak
2) Apo Abi yazımı yetiştiremedim demek
3) IETT otobüsüne binmek
4) Derginin karşısındaki fırından birşeyler yemek
5) Uyanır uyanmaz sigara veya kola içmek
6) Şitar 1'deki aptal sabah programını seyretmek
7) Telefon edip MAC'i uyandırmak
8) Gazete okumak
9) Kahvaltınızı farelerle paylaşmamak
10) Daha doğru dürüst uyanmadan 10 maddelik listeler yapmaya çalışmak

HERKESİN HAYAL EDİP KİMSENİN ULAŞAMADIĞI 10 ŞEY

1) Kim Bassinger
2) 24-bit grafik kartı
3) 50 Mhz hızlandırıcı
4) Siyah bir Honda CRX
5) Led Zeppelin 'Remasters' CD'leri
6) Bozulmayan diskler
7) Zam!!
8) Disket değiştirtmeyen bir Sierra oyunu
9) Şan, şöhret, para, huzur, konfor, güven vs. vs.
10) Listesiz bir dünya

COMMMODORE 64 İLK 10

1) SEYMOUR
2) ELVIRA (Adventure)
3) SPACE GUN
4) JOHNNY QUEST
5) BLACK PANTHER
6) SPELL.DIZZY
7) SIMPSONS
8) ZILLION
9) ARNIE
10) DARKMAN

AMIGA İLK 10

1) MONKEY ISLAND II
2) EYE OF THE BEHOLDER II
3) GATEWAY
4) EPIC
5) G-LOC
6) PASIFIC ISLANDS
7) ELVIRA II
8) A.GLADIATORS
9) PINBALL DREAMS
10) HARLEQUIN

PC İLK 10

1) WING COMMANDER II
2) CIVILIZATION
3) ETERNAM
4) A-TRAIN
5) RED BARON
6) ULTIMA UNDERWORLD
7) GRAND PRIX UNLTD
8) EPIC
9) LONGBOW
10) POLICE QUEST III



ÇOCUKLAR İÇİN ÖZEL, TADI-RENGİ GÜZEL.

Signal Plus Jel maksimum florür formülüyle çürümeleri önleyen en etkin diş macunu...

Çocuklar, Signal Plus Jel'in tadını ve rengini çok seviyor. Artık dişlerini sık sık ve zevkle fırçalıyor.



Diş çürümelerini önler

ÇİFTÇİ BAHATLAR / BAHTUHA BAHTCH

Kitapları yenileyin! Her hafta 500 çocuğa Ninja Kaplumbağaların yeni macerası, yeni çıkartmaları. Çokomel'den.

Ayrıca her hafta 10 bisiklet.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ™

©1990 MIRAGE STUDIOS LICENSED BY PER LTD. ŞTİ.

5 Çokomel ambalajı gönderin, çekilişe katılın.

PK 90
80691 Beşiktaş-İstanbul

Bu kampanyaya Birleşik Reklamcılar A.Ş. ve Ülker Gıda San. ve Tic. A.Ş. çalışanları katılamazlar. Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin B.07.1.MPİ.0.13.00.02/1390-5937 tarih ve sayılı izinleriyle düzenlenmiştir.



ÜLKER
çokomel

BR Birleşik Reklamcılar A.Ş.