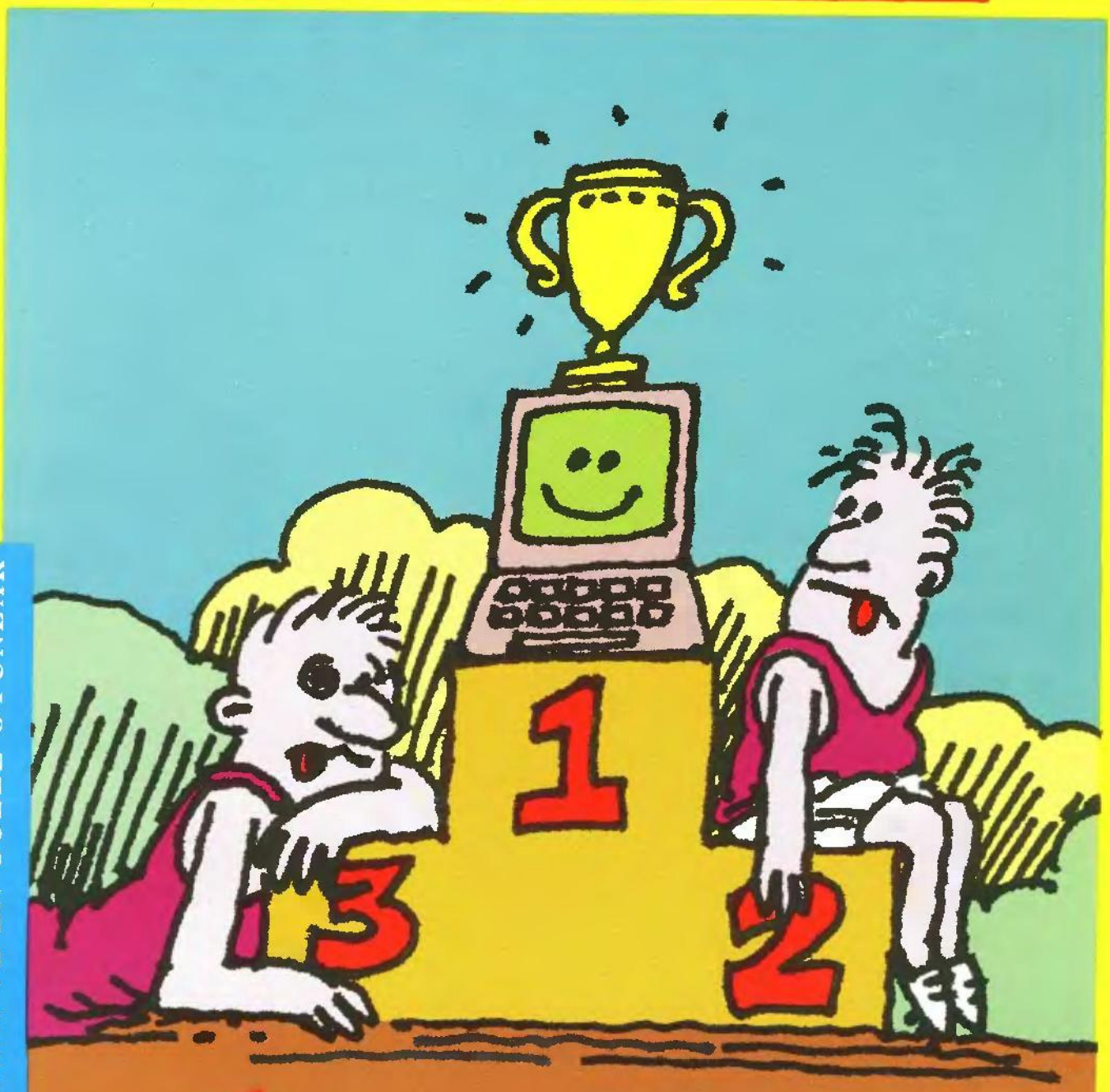
COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Haziran 1990



EN YENİ VE EN GÜZEL OYUNLAR

SAYI 52

GRAFİK YARIŞMASI SONUÇLANDI

6000 TL.
(KDV Dahil)
Program Döküm
dergisi ekiyle
birlikte

BİRİ MUTLAK SİZİN İÇİN...

Artık yabancı dergilere imrenerek bakmayacaksınız .ÇÜNKÜ ARADIKLARINIZ B İ Z D E DE V A R ...



QUICKJOY SV -130
Uzaktan kumandalı
MÜKEMMEL



QUICKJOY SV- 125
Saatli ve çok fonksiyonlu



QUICK SHOT 130-F
Uzay çağının modeli
Çok dayanıklı



QUICK SHOT II TURBO
Oyunu zevke dönüştürür



QUICKSHOT II
Onu yıllar bile eskitemedi



STANDART JOYSTICK
Daha hesaplı ama
büyük işler başarıyor

DİĞER ÜRÜNLER
***TV GAME SET ler**
***MAXELL 3.5 ve 5.25 DİSKETLER**
***AMIGA EK RAM ve EXTERN DRIVE**
***NO NAME DİSKETLER**
***RENKLİ BİLGİSAYAR ÖRTÜLERİ**

SATIŞIMIZ TOPTAN ve PERAKENDEDİR LÜTFEN FİAT LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ

AKIN ELEKTRONİK

EMİRLER HANI SOK.SİRKECİ PALAS HAN NO 2 \201KAT 2 Tel: 511 74 42

EGE BÖLGESİ BAŞBAYİİ:TAYLAN TİCARET Talatpaşa Bulvarı no:40ALSANCAK-İZMİR TEL: 630 774

İçindekiler



TOPLUM

Dünya'dan, Türkiye'den, Teleteknik'ten 6
Software Dünyasından Haberler

Virüs 44
Ve Virüslerin Sonu...

Grafik Yarışması 62
Grafik Yarışması Sonuçları





YAZILIM

Interruptlar 20
Interruptlara Giriş

Püf Noktaları 24
Sürpriz!

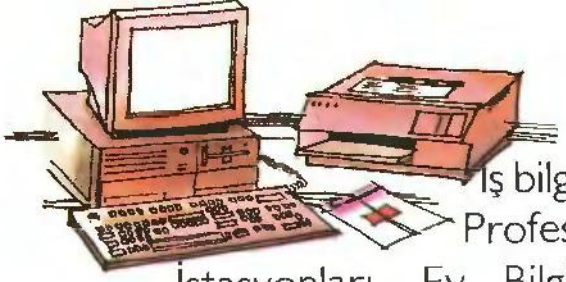
Grafik Donanımı-6 48
Grafik Donanımı Devam Ediyor

TANITIM

Macera Peşinde 10
King's Quest III ve Büyüleri

Oyun 28
Hem 64, Hem de AMIGA Hit'leri

Bilgisayar alanındaki tüm ihtiyaçlarınıza profesyonel çözüm...



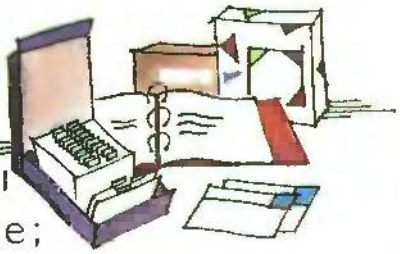
İş bilgisayarları, Profesyonel İş İstasyonları, Ev Bilgisayarları ve Yazıcı ihtiyaçlarınızı Güçlü markaları ile;



Yazılım ihtiyaçlarınızı Hızlı, tecrübeli ekibi ile;



Büro donanımı ihtiyaçlarınızı Kaliteli, sağlam ürünleri ile;



Bilgisayar sarf malzemeleri ihtiyaçlarınızı Titiz seçimi ile;



Teknik Servis ihtiyaçlarınızı Uzman ve dinamik kadrosu ile;

YENİ BİR MEKANDA YENİ BİR ANLAYIŞ VE YEPYENİ BİR KADRO İLE BİLGİSAYAR ALANINDA İHTİYACINIZ OLAN TÜM ÇÖZÜMLERİ PROFESYONELCE SUNAR.

ASPERKAN

"HER ZAMAN 1 BYTE ÖNDE"

ASPERKAN BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLERİ SAN. TİC. LTD.ŞTİ.
Merkez: Büyükdere Cad. Şimşek Apt. No: 3 D.1
80260 Şişli/İstanbul
Tel: (1) 141 02 17-141 02 18
146 76 54 Fax: (1) 146 84 05
Eğitim ve Üretim Merkezi: Palazoğlu Sk. Hamamcıoğlu Apt No: 9/A
80260 Şişli/İstanbul
Tel: (1) 147 43 74

ASPERKAN

3209

COMMODORE
YAYIN BİLGİSAYAR DERGİSİ

Teleteknik A.Ş. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü
OSMAN BABAOĞLU

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
U.TARKAN BARLAS

Yayın Kurulu
FATİH ARIMAN
AHMET Z. BAYMAN
ANIL GÜL
EMRE SENAN

Kapak
EMRE SENAN

Teknik Üretim
PERKA A.Ş.

Teknik Yönetmen
ÇİĞDEM DİLBAZ

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Düzelti
ÜMİT ERTEK

Reklam Sorumlusu
BİLLUR KÖNTÖZ

Reklam Rezervasyonları
152 50 33 (6 Hat)

Katkıda Bulunanlar
FERİAL UĞURLU
FETHİ SERİM

Renk Ayrımı
EBRU GRAFİK

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

Teleteknik A.Ş.
Merkez:
RIHTIM CAD. NESLİ HAN NO: 207/2
80030 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 152 50 33 (6 Hat)

Commodore Dergisi
SAKIZ SOK. BERKEL APT. 6/4
KADIKÖY-İSTANBUL
TEL.: 346 86 48

Bu derginin Yayın Hazırlığı YAZI Ltd.

COMMODORE
YAYIN BİLGİSAYAR DERGİSİ

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak (Renkli)	: 2.500.000 TL
Ön İç Kapak (Renkli)	: 2.000.000 TL
Arka İç Kapak (Renkli)	: 2.000.000 TL
İç Sayfalar (Renkli)	: 1.500.000 TL
İç Sayfalar (SB)	: 1.200.000 TL

Fiyatlara KDV dahil değildir.

YAYINCININ NOTU

YAZA MERHABA

Nihayet uzun ve soğuk kış günleri geride kaldı. Şu önümüzdeki sınav dönemini de atlattıktan sonra ver elini yaz tatili. Kim ne derse desin öğrenci olmak güzel şeydir. Dergimiz de yaza merhaba demenin hazırlıkları içinde. Elinize aldığınızda hemen göreceksiniz, tanıtım bölümümüzdeki zenginlikleri. Neyse isterseniz sırayla gidelim.

Grafik yarışmasının sonuçlarını bayram nedeniyle açıklayamamıştık. Bu ay en önemli konumuzu yarışmanın sonuçları oluşturuyor. Her şeyden önce, yarışmaya katılan tüm arkadaşlarımıza teşekkür etmek istiyorum. Hepsi birbirinden güzel grafikler karşısında ciddi seçim zorlukları çektik. Her şeyden önce bu bir amatör yarışmaydı, onun için de çok profesyonel çizimleri ayrı olarak değerlendirmek zorunda kaldık.



Değerlendirmemizdeki temel kıstaslar çizerin yaratıcılığı ve bilgisayarı iyi kullanabilmesi oldu. Tabii bu arada çeşitli oyunlardan alınarak bize yollanan grafiklerden de söz etmek istiyoruz. Bu bizi oldukça üzdü.

Yarışmada ödüllerimiz dergimizin mütevazi bütçesiyle hazırlandı. Kazanan grafikçiler eğer İstanbul'da iseler bizzat Kadıköy adresine başvurarak ödüllerini alabilirler.

Şimdi isterseniz tanıtım bölümümüze dönelim. Sizin de göreceğiniz gibi tanıtım bölümümüz gittikçe renklendi ve çeşitlendi. Bundan sonraki sayılarımızda da tavramızı sürdüreceğiz. Şimdi bir şikayete değinmek istiyorum. 64 sahibi okuyucularımız tanıtım konusunda kendilerini ihmal ettiğimizi ileri sürmekteler. öncelikle yeni çıkan oyunların hemen hepsi hem 64 için hem de AMIGA için aynı anda çıkıyor. Bu nedenle AMIGA için açıkladığımız oyunlardan 64 kullanıcıları da yararlanabilir. 64 için özel olarak çıkan oyunları tanıtmaya çalışacağız.

Dergimizin bu sayısında tanıtım en ağırlıklı yeri alıyor. Tabii makine diline ilişkin yazılarımız (bir anlamda assembler'ın devamı) ve grafik donanımı yazılarımız sürüyor. Tabii yine hemen göreceğiniz gibi haberler bölümümüz genişledi ve değişti. Bundan sonra size yurtiçinden ve yurtdışından yazılım ve donanıma ilişkin en yeni haberleri vermeye çalışacağız.

Daha sıcak günlerde birlikte olmak dileğiyle hoşça kalın.

OSMAN BABAOĞLU

DÜNYADAN...
TÜRKİYE'DEN...
TELETEKNİK'TEN...



ARTIK FOTOĞRAFLARINIZI DİSKETE ÇEKEBİLECEK VE AMİGA'NIZDA SEYREDEBİLECEKSİNİZ.



Canon firmasının ürettiği ve Rico Gusman'ın geliştirdiği fotoğraf makinası sayesinde bu da gerçekleşti. AMIGA ile % 100 uyumlu olan makine, aynı zamanda görüntü ve netlik olarak da daha kaliteli fotoğraflar ortaya çıkarıyor. Daha detaylı bilgileri ve teknik ayrıntıları önümüzdeki sayılarda vereceğiz.

ULTIMA 6 "THE FALSE PROMENT" ÇIKTI...



Uzun süren beklemeleriniz sonunda meyvalarını verdi ve ULTİMA 6 yapıldı. En eski FRP'lerden olan ve aynı zamanda klasikleşen Ultima, daha evvelkilerden oldukça farklı bir şekilde karşınıza çıkıyor. Korkmayın oyunun konusunda ve oynanışında pek bir fark yok. Tek fark, oyunun kapsam bakımından oldukça gelişmiş olması. Oyunda her birinin ayrı ayrı özellikleri olan 16000 eşya, dialog kurabileceğiniz 600 den fazla insan, 1000 lerce çeşit savaşacağınız varlık ve tabii oldukça geniş bir harita mevcut. Origin Ultima 6 için oldukça iddialı ve oyunun şimdiye dek yapılan en geniş kapsamlı FRP olduğunu söylüyor. Tabi bu arada grafiklerin



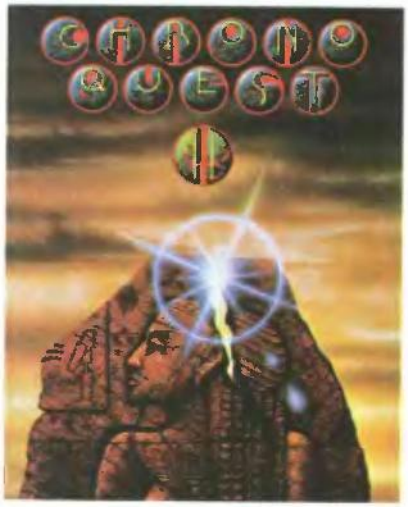
de sizi şok derecesinde şaşırtacağını söyleyeceğim, zira grafikler bir FRP için mükemmel. Önümüzdeki birkaç ay içerisinde ULTİMA 6 "THE FALSE PROPHET"in Türkiye'ye gelmesini umut ve merak içerisinde bekleyeceğiz.

POOL OT RADIANCE DEVAM EDİYOR SIRA CHAMPIONS OF KRYNN'DA...

Amerika'da oldukça tutulan ve yaklaşık 10 yıldır bilgisayarlarda oyanan, Türkiye'de de yeni yeni keşfedilmeye başlayan FRP oyunlarına bir yenisi eklendi. Ünlü SSI (Strategio Simulations, Inc.) firması Pool of Radiance başlattığı, Curse of the Azure Bonds ile devam ettirdiği serisine en son olarak Champions of Krynn'ı ekledi. Oynanış tarzının aynı olduğu, konunun farklı



olduğu Champions of Krynn'da, oyuna yeni bir iki sınıf ve tabii ki yeni ve güçlü canavarlar eklenmiş. 3 disket olan oyun daha öncekiler gibi Manuel (oyun kılavuz kitabı) ve kot tekerleği gerektiriyor. Unutmadan, grafikler Commodore 64 için oldukça iyi, meraklıları ve hastaları Avrupadan getirtmezlerse, daha uzun süre beklemek zorunda kalacaklar.



CHRONO QUEST 2 ÇIKTI?

Psygnosis firması ilkinden oldukça farklı bir Chrono Quest ortaya çıkardı. Oyun ilkine nazaran hızlı olduğu gibi, oynanabilirlik bakımından da daha kolay. Grafikler tek kelimeyle harika, konuya gelince, ilkinden pek bir farkı yok. Siz gene zaman içinde yolculuk yapıyorsunuz. Amiga da 3 diskette gelecek olan oyun için ne yazık ki daha beklemek zorundayız. Türkiye'de orijinal oyun satılmadığı için oyunun kırılmasını bekleyeceğiz. Umarım fazla beklemeyiz.



YALNIZ YARININ BÜYÜKLERİNE

Bilgisayar ve büro mobilyaları üretiminde 1983 yılından beri faaliyetini sürdüren KOMAKS, yeni bir Line oluşturdu. KOMAKS 0-17. Bu yeni Line'da sadece yarının büyükleri için tasarımlar yapılacak ve üretilecek KOMAKS 0-17'nin ilk ürünü çocuk bilgisayarları için özel olarak tasarlanmış bilgisayar masası.

Minimum 57 cm, maksimum 90 cm. dikey hareket kabiliyetine sahip bu masanın kilitlenebilir ön tekerlekleri, darbeye dayanıklı elektrostatik toz boyası, plastik kenar bantları, kanserojen riski yaratan formaldehit malzemesinden arındırılmış Avrupa E-1 suntası var: Masanın ergonomik özellikleri gelişme çağındaki çocuklarda doğabilecek problemleri engellemiş.

Böyle çağdaş bir bilgisayar masasına sahip olmanız için herhangi bir KOMAKS bayiine uğramanız yeterli.



ASOFT BİLG

C-64/AMİGA 500 KULLANICILARINA EN YAKIN 3 TELEFON

149 67

TEK SERVİS HİZMETLERİ:

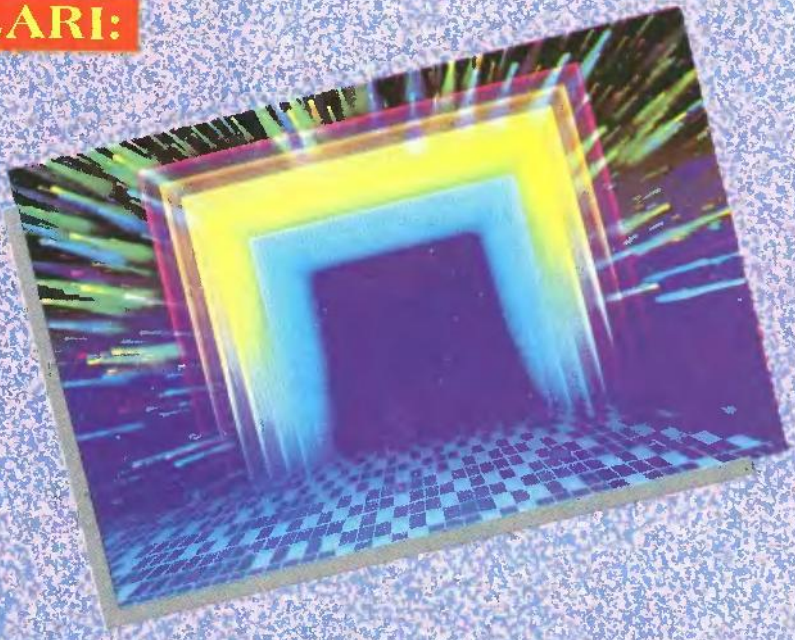
YILLIK BAKIM ANLAŞMASI:

Amiga C-64 - 1541-II
için ısıya ve kısa devreye
korumalı üstelik
1 yıl ASOFT
GARANTİLİ

İSAYAR 'DAN

3 512 07 75 526 66 66

SATIŞ SERVİSİ İMKANLARI:



asoft BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA, ORGANİZASYON SANAYİ VE TİCARET LTD.ŞTİ.

MERKEZ : Salıpazarı Sıra Mağazalar No: 49/C TOPHANE-İSTANBUL Tel : 149 67 13
ŞUBE : Hamidiye Cad. 4.Vakıf Han No: 7 Zemin Kat. BAHÇEKAPI-İSTANBUL Tel: 526 66 66 - 512 07 75

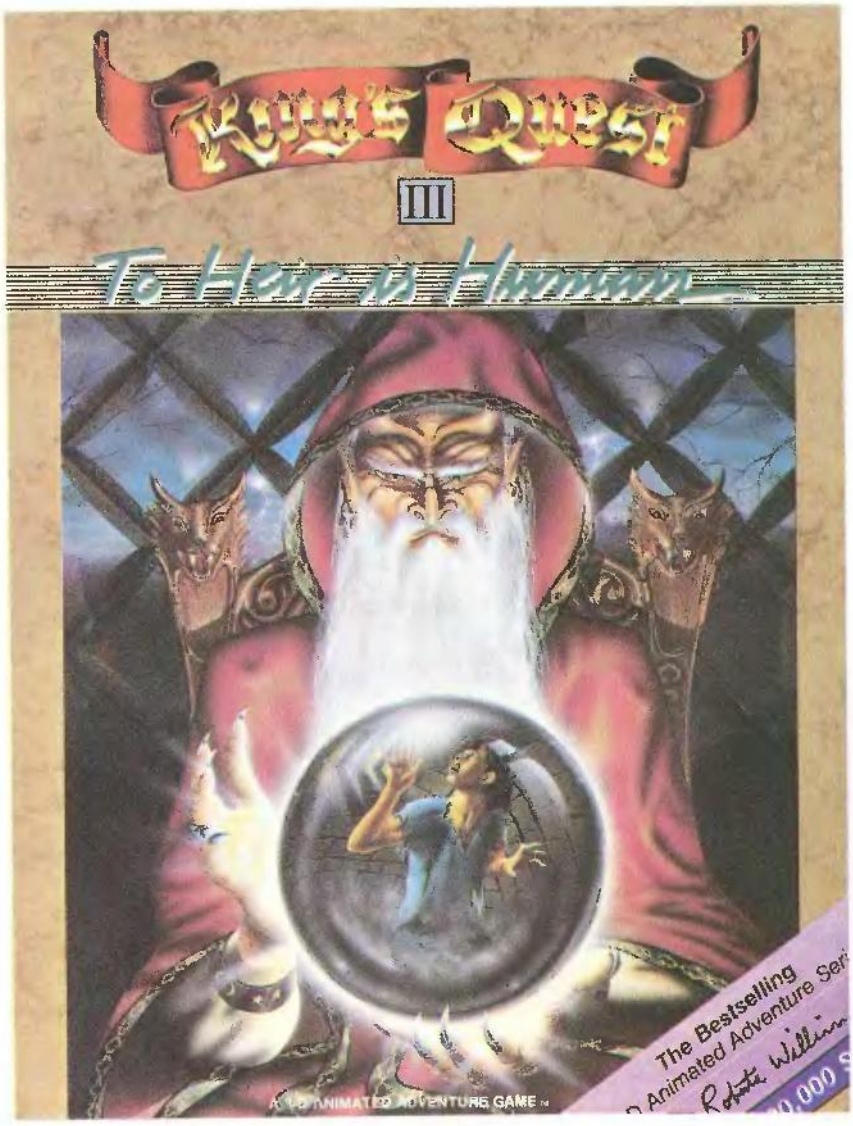
MACERA PEŞİNDE

KING'S QUEST III TO HEIR IS HUMAN

Çook, çook uzak topraklarda, Llewdor diye bilinen esrarengiz ülkede, "Manannan" adında yaşlı bir büyücü yaşardı. Hepimiz gibi ev işlerinden nefret eden bu büyücü, kaçıracağı bir gencin, mükemmel ve kelepir bir hizmetçi olacağına karar verdi.

King's Quest III'e başladığımızda, genç Gwydion (ne yazık ki bu sizsiniz!) 17 yaşına basmış ve görevlerini unutmuştu. Genç kızların peşinde koşmayı en büyük zevk edinen genç prens zamanının çoğunu da kasaba da geçiriyordu. En sonunda Manannan'ın kurduğu çeşitli tuzaklara düşen Gwydion, onun kölesi olmak zorunda kaldı. Kötü olaylar bununla da bitmedi, ve Gwydion hafızasını da kaybederek gerçek kimliğini unuttu.

Oyunda amacımız Gwydion olarak Manannan'dan kurtulmak ve daha sonra Daventry'de bir ejderha yuvasında saklanan ikiz kardeşiniz Rosella'yı kurtarmak. Daha sonra görevinizi başarınca eski dostumuz King Graham ve eşi Queen Valerie, çocuklarını tanıyıp, kabul edeceklerdir. Bol şanslar!!



İPUÇLARI:

Oyuna Manannan'ın evinin giriş holünde başlıyoruz. Az önce kendisi, size günlük görevlerini söyledi. Bence bunları hemen yerine getirirseniz gayet iyi olur, çünkü Manannan, diğer büyücüler arasında, sa-

birsızlığıyla tanınır.

İşlerinizi yaparken bir yandan da bir plan yapmanız gerekecek. King's Quest III'de yerine getirmemiz gereken iki ayrı görevimiz var. Bunlardan birincisi Manannan'dan kaçmak. İkincisi hakkındaki gerekli bilgileri, kaçış esnasında edineceksiniz. Çıkardığımız haritaları kullanarak bulduğunuz eşyaları ve bunları bulduğunuz yerleri işaretlemenizi öneririm. Dikkat etmeniz gereken başka bir noktada Manannan'ın sizi yakalamamısıdır. Görevlerinizi bitirince, evde şöyle bir gezinin, fakat etrafı iyice tanımadan kesinlikle eşya toplamayın. Manannan bir şeylerin eksildiğini veya kaybolduğunu farkederse sizi "puf" yapar.



MANANNAN'IN EVİ İÇİN İPUÇLARI:

Burası başlangıç noktasıdır. Ne yazık ki burada büyücü Marannan'a hizmet ederek mutsuz saatler geçireceksiniz. Güvenlikte olabileceğiniz tek yer kendi yatak odanız. Fakat Manannan sizi cezalandırmak istediği zaman, saklanmak sadece onun öfkesini geciktirecektir.

• Mutfağın çevresinde pek çok yararlı eşya bulacaksınız. Fakat yemeği, evi terkedene kadar almayın. Böylece Manannan acıktığı zaman oena sevris edecek bir şeyiniz olur.

• Mikrodalga fırın bozuk olduğu için, yemeği pişirmek için şömineyi kullanacaksınız.

• Labaratuvara girene kadar pek fazla bir şey yapamazsınız, ve labaratuvara da ancak Manannan evi terkettiği zaman girebilirsiniz.

• Manannan işleri yoğun biri! Aynı zamanda da son derece dakik. Dışarı çıktığında ne kadar zaman dışarıda kaldığına dikkat edin. Bu zaman hiçbir zaman değişmez. 25 dakika akla uygun geliyor. Yoksa 15 miydi? Belki de 10. (Böylelikle Sierra'nın her oyuna koyduğu saatin yararını da görmüş oluyoruz.)

• Manannan dönmeden, eşyaları saklamak için kendinize biraz zaman ayırmayı unutmayın.

• Tabii, saklamak her zaman yeterli olmayabilir. Çalışma odasının özelliklerinden de yararlanabilirsiniz.

• Dağın eteklerine en azından bir yolculuk yapmalısınız. Hatta, eşya toplamak için birden fazla yolculuk yapmanız gerekebilir. Manannan eve dönerken, kasabada yakalanmamaya bakın.

• Mananna'ı cici bir kediciğe çevirmek için yalnızca bir şansınız olacak.

• Bir büyücüyü ancak başka bir büyücü veya güçlü bir savaşçı yenebilir. Siz hiç mi Conan okumadınız! Güçlü bir savaşçı olmadığınıza göre büyücülüğü öğrenmeniz gerekiyor. Bu iş için çaresiz olduğunuzu bildiğimiz için, derginiz "Commodore" olarak sizlere yine eşsiz bir hizmet sunuyor ve yazının sonunda bir büyücülük kursu açıyoruz.

DOĞU LLEWDOR İÇİN İPUÇLARI:

Ülkenin bu bölümünde karşımıza kıyıdan garip yaratıkları çıkacaktır. Mesela:

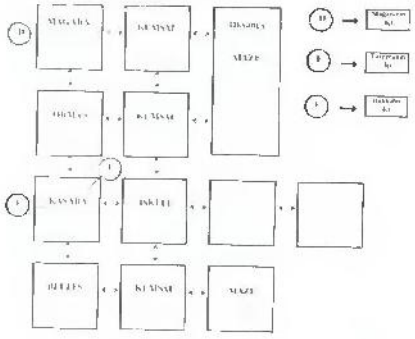
• Mağaranın içine girmeniz gerekiyor. Bu da bir yolunu bulup örümceği öldürmeniz anlamına gelir. Bu noktada büyülerinizi deneyin.

• Yo, yo! Hayır! Örümceği kediye dönüştüremezsiniz. Başka bir büyüyü deneyin.

• Mağaranın sırrını çözdükten sonra geminiz gelecektir.

• Eğer eşyalarınızın tümünü toplayıp, Llewdor'u King's Quest V'e kadar terketmeye hazırsanız, yokluğunuz için gereken rezervasyonu tavernada yaptırabilirsiniz.

DOĞU LLEWDOR



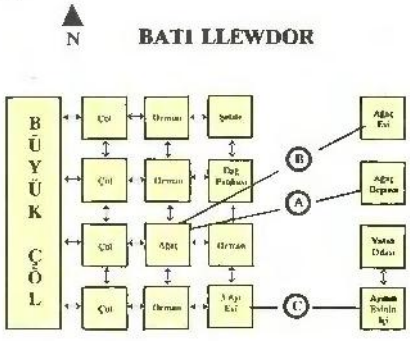




BATI LLEWDOR İÇİN İPUÇLARI:

Dağdan aşağıya indiğinizde Batı Llewdor'a geleceksiniz. Kuzey ve güneyi gayet sakin olan bu bölgede asıl tehlikeler doğuda ve batıda bulunmaktadır. Daima büyük çölden uzak durun ve asla Okyanus labirentini yüzmeye çalışmayın. İnanın yolunuzu bulmanız zor olacaktır. Tabii bunların görevlerini daha kolaylaştıracağı da, unutulmaması gereken bir gerçektir. Eğer girmeye karar verirseniz, oyunu save etmeyi unutmayın.

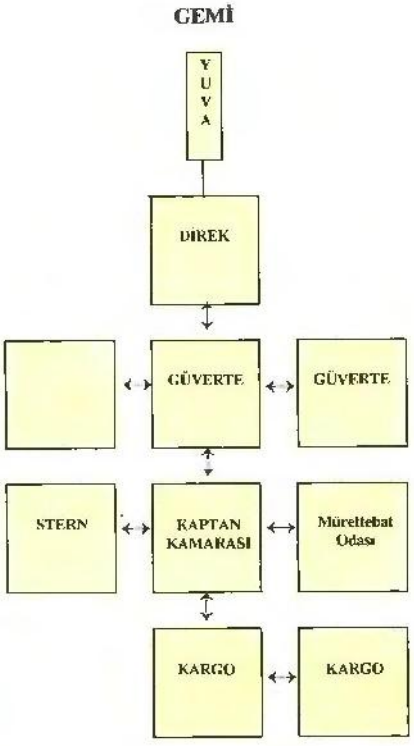
• Bu bölgede de işinize yarıyacak bol bol eşya bulunuyor. Bunları toplamanız gerekecek.
• Burada ayrıca saf altından yapılmış paralarda var.
• Eğer kulaklarınızda acaip şeyler varsa, çok küçük yaratıklardan bile enteresan bilgiler edinebilirsiniz.
• Haydutlar genellikle yaşlı ağacın etrafında toplanırlar. Onlar sizi korkutursa, köklere yakın durun. Bir numarayla başka bir ekrana geçip, kendinizi kurtarabilirsiniz.
• Büyük çöl ne kadar sakin ve tehlikelerden uzakda görünse, ona kanmayın.
• Oyunu bitirmek için ayrıca haydutların barınağını da bulmalısınız.
• Haydutlar bile bazı zamanlar uyurlar.



GEZİNTİ GEMİSİ İÇİN İPUÇLARI:

•Sürpriz! Bu bir gezinti gemisi değil, ama eğer yere yatarsanız hayatta kalma şansınız olabilir.

• Adadaki mısırlar adanın hazinesini bulmanıza yardımcı olacaklardır. Mısırların söylediklerini duymak zorundasınız, hem de mısırların söylediklerini, tam olarak hazineyi bulmak için kazmaya başladığımız zaman duymalısınız. (Çünkü oyunu save ettiğiniz zaman, mısırların size hazinenin yerini söyledikleri bölüm programda saklanmayacaktır.)
• Bulacağınız hazine size sadece bonus puan kazandırır. Oyunu bitirmeniz için bu şart değildir.
• Kargo bölümünden kolayca çıkabilirsiniz, tabii önce bazı kargoları iteklemeniz lazım, zıplamayı deneyin.
• İsterseniz uygun zaman gelinceye kadar aşağıda kalabilirsiniz.
• Eğer büyülerinizi kullanarak korsanları sakatlamazsanız, daha sonra pişman olabilirsiniz.
• Artık sahile çıkma işini de kendiniz halledivirin.

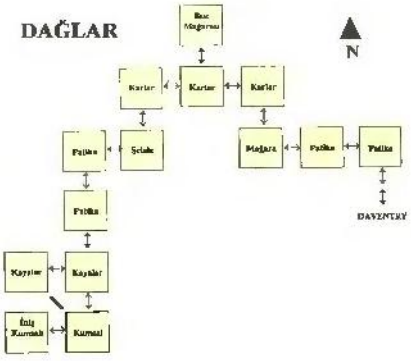


KARLI DAĞLAR İÇİN İPUÇLARI:

• Dağın zirvesine çıkmak, aynı arcade oyunlarında olduğu gibi. Arcade oyunlardan hoşlanan bir tanıdığınız varsa burayı ona yaptırın. Böylece adventure şerefinizi, bir arcade oynayarak zedelemezsiniz.
• Büyük, çirkin şey bir yetidir. Yerinizde olsam yanından kaçıp giderdim. Bakışları çok ciddi.

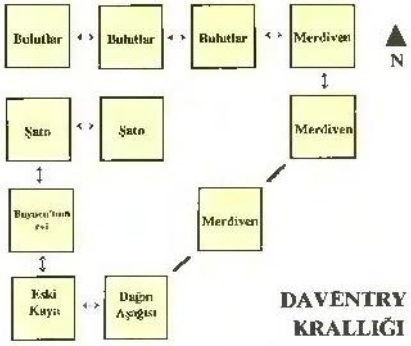


• Kayalardan aşağı inerken kendinizi tekrar bir arcade oyununda bulacaksınız.



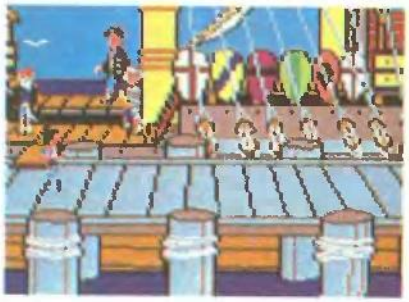
DAVENTRY İÇİN İPUÇLARI:

• Buraya kadar gelebildiniz demek! Mükemmel! Biraz dinlenin, yerlilerle konuşun.
• Bulutlar arasında bir yerde hedefinize ulaşacaksınız ve Prenses Rosella.
• Bulutlarda kullanmak için iki büyüye ihtiyacınız olacak. Bunları peşpeşe kullanmamanız gerekli.
• Her şey bittikten sonra gidip anne ve babanızı ziyaret etmeyi unutmayın.

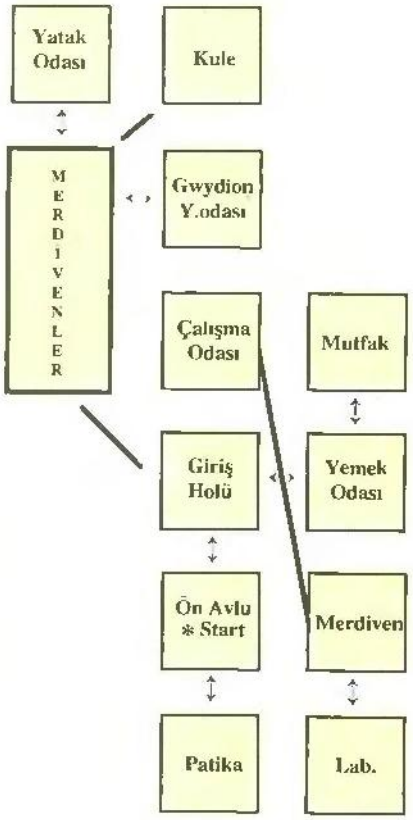


ZARARLI İPUÇLARI

•Laboratuar merdivenlerini inerken, kediyi tekmeleyin.
• Okyanusun dibine inip, geri dönmeyi deneyin.



• Büyük çölde hızlı bir gezinti yapın.
• Yatağınıza yatın.
• Yatak odanızın dışındaki holün duvarkağıdını inceleyin. Özellikle arkasına bakmayı ihmal etmeyin.
• Korsanlara yakalanın.
• Her büyüyü yanlış hazırlayıp, nasıl öleceğinizi inceleyin.
• Manannan'ın emirlerini yerine getirmeyin.



1. POLYP ACEMİ BÜYÜCÜLÜK KURSU.

Bütün büyüler Manannan'ın labaratuarında hazırlanmalı ve karıştırılmalıdır. mandrake kökü gibi standart maddeler her labaratuarda olduğu gibi burada da bulunabilir. Ama amber taşı gibi değerli maddeler için tüm evi ve Llewdor'u aramanız gerekecektir. Bir büyü için gerekli tüm malzemeleri bulduğunuz o anda o büyüye ihtiyacınız olmasa bile labaratuara giderek o büyüyü hazırlamanızı öneririm. Daha sonra gerektiğinde yanınızda taşıdığınız büyüyü kolaylıkla kullanabilirsiniz.

Kursumuzda yedi büyü öğreneceksiniz. Önce bu büyüler için gereken malzeme listesini iyice öğrenin ve oyun boyunca bu malzemeleri arayın. Eksik malzemeyle bir büyüyü yapmaya kalkışmayın. Sonuç korkunç veya harika olabilir.

MALZEME LİSTESİ

- BÜYÜ A: Yabancı yaratıkların dillerini Anlama Büyüsü:
1) Chicken feather [Tavuk tüyü]
2) Tuft veya fur (Bir hayvandan) [hayvan kürkü]
3) Dried Snakeskin [Kurtulmuş Yılan derisi]
4) Powdered fish bone [Toz haline getirilmiş balık kemiği]
5) dew
6) Magic Wand [Sihirli duvar]

- BÜYÜ B: Kartal veya Sinek gibi uçabilme Büyüsü:
1) Eagle's feather [Kartal Tüyü]
2) Fly's Wings [Sinek kanadı]
3) Saffron [safran]
4) Rose petal essence
5) Magic Wand

BÜYÜ C: Herhangi bir yere Teleport Büyüsü
1) Salt grains
2) Mistletoe
3) Amber Stone [Amber Taşı]
4) Magic Wand.

- BÜYÜ D: Derin Uyku Büyüsü:
1) Three dried Acorns
2) Nightshade juice
3) Magic Wand
4) Empty pouch

- BÜYÜ E: Kediye Çevirme Büyüsü
1) Mandrake root powder
2) Bull of cat hair
3) Fish Oil [Balık Yağı]
4) Magic Wand

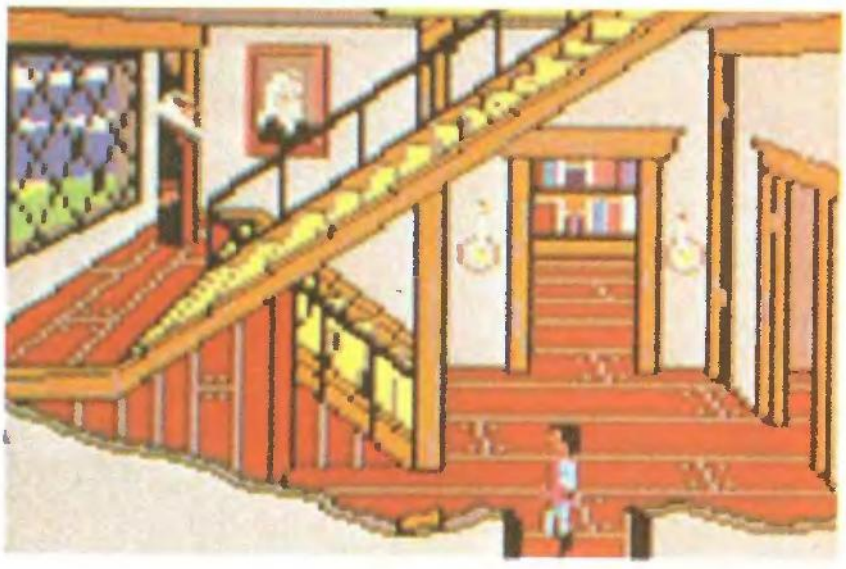
- BÜYÜ F: Fırtına Büyüsü
1) Cup of ocean wuter
2) Spoontful of mud.
3) Toadstool powder
4) Magic Wand
5) Empty dar

- BÜYÜ G: Görünmezlik Büyüsü
1) Jar of lard
2) Cactus
3) Toad Spittle
4) Magic Wand

Bu malzemelerin hepsini bulmanız bile büyüleri yapmanız için yeterli olmayabilir. Bütün malzemeleri belli bazı formüller göre karıştırmanız gerekecektir. Büyüleri yapmak için ayrıca bir büyü kitabı da kullanmalısınız. Aşağıda büyülerin nasıl yapılacağını size açıklıyorum. Ama büyülerin yanında verilen sayfa numaralarını da kullanarak büyü kitabını da kullanın. Bu sayfalar ünlü "Book of Spells"in sayfalarıdır. "Turn to Page" emrini verdikten sonra sayfa numarasını da yazıp büyüye başlayabilirsiniz.

Önemli bir nokta da, bu sayfaları Roma rakamlarında vermeniz gerektiğidir. O işi de kendiniz halledin, çünkü Llewdor Kolejinde henüz latince öğretmiyorlar.

Önemli not: Büyüyü yapmak için aşağıda yazılanları aynen type edin. Parantezler ise yalnızca size bilgi vermek içindir.



BÜYÜ REÇETELERİ

BÜYÜ A- YABANCI YARATIKLARIN DİLLERİNİ ANLAMAK İÇİN BÜYÜ: SAYFA 2

-Put the small feather in bowl
-Put the fur in the bowl
-Put the reptile skin in the bowl
-Add a spoonful of powdered fish bone
-Put a thimbleful of dew in the bowl
-Mix with hands
-Separate mixture into two pieces
-Put dough pieces into your ears

(Daha sonra aşağıdaki dizeleri okuyun)

Feather of fowl and bone of fish
Molded together in this dish
Give me wisdom to understand
Creatures of air, sea, and land

-Wave the magic wand

BÜYÜ B-KARTAL VEYA SİNEK GİBİ UÇMAK İÇİN BÜYÜ: SAYFA 4

-Put a pinch of saffron in essence
(Daha sonra aşağıdaki dizeleri okuyun)

Oh winged spirits, set me free
Of earthly bindings, just like thee
In this essence, behold the might
To grant the precious the might
To grant the precious gift of flight

-Wave the magic wand
(ayrıca) DIP THE EAGLE FEATHER IN THE ESSENCE veya DIP THE FLY WINGS IN THE ESSENCE

BÜYÜ C- RASTGELE TELEPORT: SAYFA 7

-Grind a spoon of salt in a mortar
-Grind the mistletoe in the mortar
-Rub the stone in the mixture
-Kiss the stone

(dizeler:)

With this kiss, I thee impart
Power most dear to my heart
Take me now from this place hither
To another place far thither

-Wave the magic wand
Ayrıca RUB THE STONE diyebilirsiniz.



BÜYÜ D- DERİN UYKU BÜYÜSÜ- SAYFA 14

-Grind the acorns in a mortar
-Put the acorn powder in a bowl
-Put the nightshade juice in the bowl
-Stir the mixture with a spoon
-Light a charcoal brazier
-Spread the mixture on a table

(Dizeler)

Acorn powder ground so fine
Nightshade juice like bitter wine
Silently in darkness you creep to bring a soporific sleep

-Wave the magic wand
-Put the sleep powder in the pouch

Ayrıca POUR POWDER ON GROUND ve SLUMBER, HENCEFORTH!!

BÜYÜ E- BİRİLERİNİ KEDİYE ÇEVİRME BÜYÜSÜ: SAYFA 25

-Put mandrake root powder in a bowl
-Put the cat hair in the bowl
-Put two spoons of fish oil in the bowl
-Stir the mixture with a spoon
-Put the dough on the table
-Pat the dough into a cookie

(dizeler)

Mandrake root and hair of cat
Mix oil of fish and give a pat
A feline from the one who eats
This appetizing magic treat

-Wave the magic wand

BÜYÜ F- FIRTINA BÜYÜSÜ: SAYFA 84

-Put a cup of ocean water in a bowl
-Light a charcoal brazier
-Heat the bowl on the brazier
-Put a spoon of mud in the bowl
-Add a pinch of toadstool powder
-Blow into the hot brew

(Dizeler)

Elements from the earth and sea
Combine to set the heavens free
When I stir this magic brew
Great got Thor I call on you

Ayrıca STIR THE BREW WITH MY FINGER ve BREW OF STORMS, CHURN IT UP!!!

BÜYÜ G- GÖRÜNMEZLİK BÜYÜSÜ SAYFA 169

-Cut the cactus with a knife
-Squeeze the cactus juice on a spoon
-Put the cactus juice in a bowl
-Put the lard in the bowl
-Add two drops of toad spittle
-Stir the mixture with a spoon

(dizeler)

Cactus plant and horny toad
I now start down a dangerous road
Combine with fire and mist to make
Me disappear without a trace

-Wave the magic wand
-Put oinment in the empty lard jair

Ayrıca RUB OINMENT ON BODY

Böylelikle KING'S QUEST dizisini bitirmiş oluyoruz... Bundan böyle daha yeni adventure oyunlarına yer vereceğiz. Her zamanki gibi sorunlarınızı bana yazabilirsiniz...

HAKAN 'The Polyp' OZKAN: Kalamış Fener Cad. 21-6 İstanbul

PHILIPS

PHILIPS



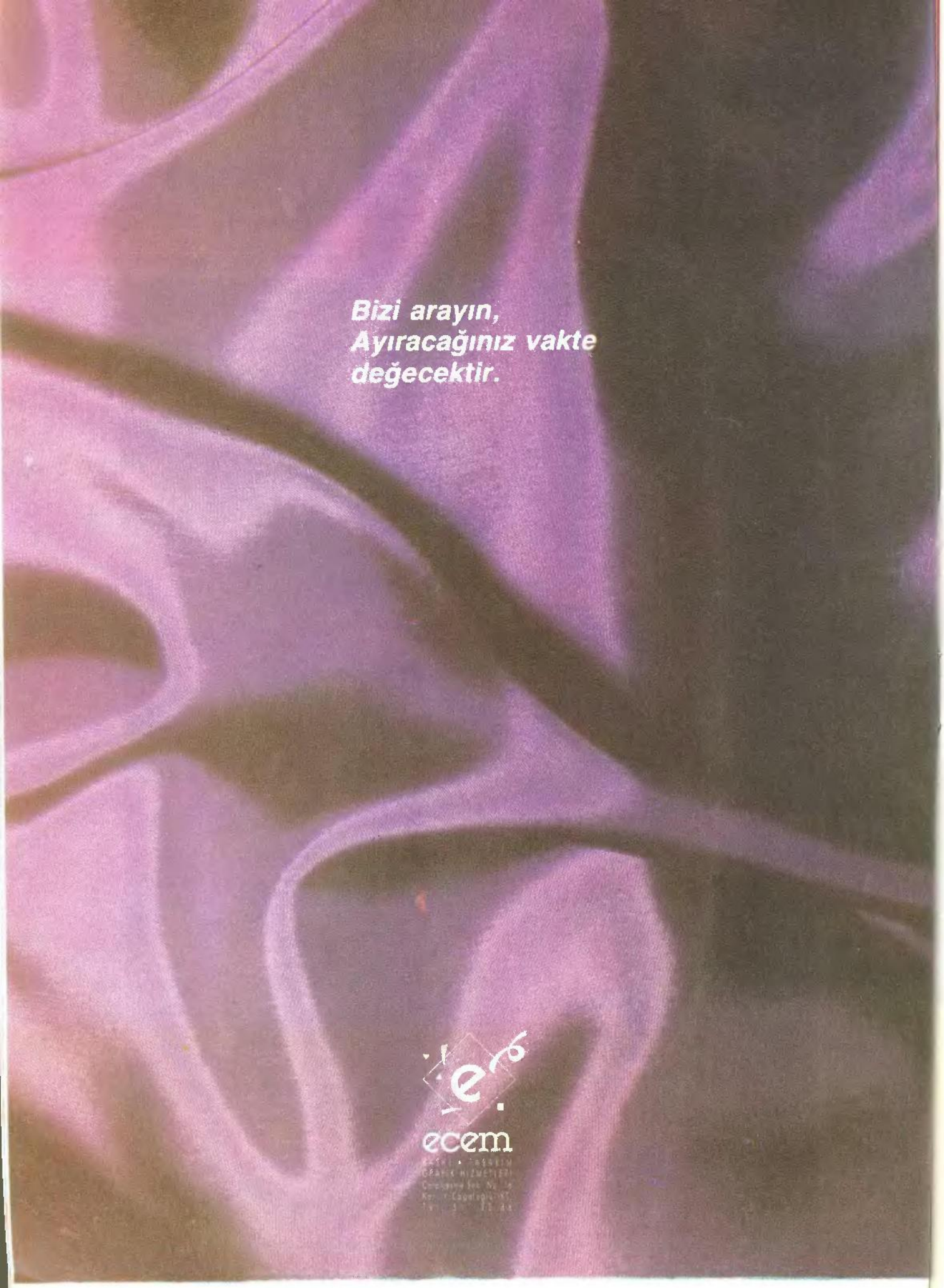
100 WATT
7 HOPARLÖR
5 EKOLAYZER

PHILIPS FREE SOUND
GÜÇ, ESTETİK, ÖZGÜRLÜK

▶ Surround Sound ile daha geniş, doygun ses ▶ Turbo Bass Generator ile daha fazla bas ses ▶ Kompakt Disk Çalar Girişi ▶ 3 Amplifikatör - 7 Hoparlörlü sistem ▶ Normal ve hızlı kaset kopyalama ▶ FM Stereo, MW, LW, SW radyo ▶ Otomatik devamlı çalma ▶ 5 Bant Ekolayzer ▶ 100 Watt P.M.P.O. ses çıkış gücü ▶ Led ışıklı göstergeler ◀◀

Yetkili Philips bayilerinde

PHILIPS *FreeSound*


Bizi arayın,
Ayıracağınız vakte
değecektir.
ecem

BÜTÜN ZAMANLARIN EN AKILLI MASASI



Komaks 0-17 sizlere yepyeni bir masa sunuyor. Bu herhangi bir masa değil... Akıllı bir masa. Özel olarak, bilgisayar kullanımı için tasarlanmış bir masa...

Dünyada ilk kez üretilen bu masa, KOMAKS'ın diğer ürünleri gibi ergonomik ölçüler gözönünde bulundurularak hazırlandı. Özellikle gelişme çağındaki çocuklarda, bilgisayarla çalışma sırasında ortaya çıkabilecek problemler, masanın ergonomik özellikleriyle tamamen engellendi.

Gelin **sarı, kırmızı, mavi, beyaz** renklerde üretilen bütün zamanların en akıllı masasıyla tanışın, çocuğunuzun sağlıklı gelişmesini garantiye alın...

KOMAKS O-17

Yarının Büyüklerine



TEKNİK ÖZELLİKLER

• İstendiğinde kilit mekanizmasıyla kilitlenebilen hareketli tekerlekler • Darbelere karşı dayanıklı elektrostatik toz konstrüksiyon boyası • Minimum 57, maksimum 90 cm dikey hareket kabiliyeti • Kanserojen risk yaratan Formaldehit maddesi içermeyen, Avrupa'dan ithal özel E1 normu sunta • Çarpmalara karşı dayanıklı plastik kenar bantları.

İSTANBUL KOMAKS MAĞAZA: Fındıklı Tel: 144 20 26 - 27 Fax: 144 23 21 **ASOFT BİLGİSAYAR** Beşiktaş Tel: 526 68 66 - 512 07 75 **ASPERKAN:** Şişli Tel: 141 02 17 - 18 Fax: 140 84 05 **GALLERİA COMMODORE CENTER:** Ataköy Tel: 574 80 65 - 66 Fax: 559 48 58 **İKAMAK:** Şişli Tel: 147 19 88 - 89 Fax: 130 70 77 **SORBİM BİLGİSAYAR:** Bakırköy Tel: 583 85 33 - 583 34 60 **ANKARA MİKROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ:** Kavaklıdere Tel: 168 36 47 - 167 28 47 Fax: 127 28 03 **İZMİR ULAŞ MOBİLYA:** Alsancak Tel: 21 65 35 - 21 85 42 Fax: 63 08 97 **ANTALYA GÜNEY YAPI:** 100. Yıl Bulvarı Tel: 17 82 57 **BURSA RAMESA:** Yeniyol Tel: 22 43 21 Fax: 20 77 29 **DİYARBAKIR ADACOM BİLGİSAYAR:** İstasyon Cad. Tel: 383 70 **ERZURUM İMGÖREN TİCARET:** Cumhuriyet Cad. Tel: 185 64 Fax: 152 49 **İZMİT VİEL:** Fatih Cad. Tel: 181 18 **KAYSERİ İPEK:** İstasyon Cad. Tel: 12 22 21 Fax: 12 75 52 **MERSİN VİP MOBİLYA DEKORASYON:** Kuvayi Milliye Cad. Tel: 716 73 - 74 Fax: 237 42 **SAMSUN GÜNEŞ KARDEŞLER:** İstiklal Cad. Tel: 318 48 **SİVAS ÇÖZÜM:** Hükmet Işık Cad. Tel: 192 39 **TOKAT ÇÖZÜM:** Ali Paşa Pasaj Tel: 188 16

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ:
Ebuzziya Cad. Özgiray Pasajı No: 17 Büro: 32 BAKIRKÖY
Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109/38 NİŞANTAŞI
Mimar Kemalettin Cad. No: 37/1 SİRKECİ
Telefonlar: 583 54 03 - 148 43 83 - 526 58 37

SKY



YENİ MİDİ INTERFACE

MİDİ İN-MİDİ ANT AMİGA RS 232 ÇIKIŞINA DİREK BAĞLANABİLİR.

MTR 316A RECEIVER

MONİTÖRÜNÜZDEN TV. YAYINLARINI SEYREDEBİLİRSİNİZ.
16 PROGRAM HAFIZASI
I, III, U BANDLARI
DİGİTAL KONTROL YAPISI



SAAT HEDİYELİ

RC-512

Ek RAM, ileri teknoloji VE UCUZ





MODEM II

(1200/75, 300/300)
P.T.T.'nin Data bankına ve diğer Data banklara bağlanma imkanı.
(MİNİTE EMÜLASYONU)



AMİGA 5 1/4 TEAC DRIVE

No Name Disketleri kullanılabilir nitelikTEDİR.
40/80 Track MS DOS/AMİGA
(DF.1 Booter Hediyeli)

MULTI ICE III

Diske ve teybe kopyalama, Resim save, Printer dump, sprite inceleme, Monitör, Fast load v.s.

AMİGA 3 ½ TEAC DRİVİ ÜSTÜN TEKNOLOJİLİ (DF.1 BOOTHER HEDİYELİ



AMİGA SOUND SAMPLER

STEREO (Saniyede 40.000 örnekleme yeteneği)

A.B.C. BİLGİSAYAR
Tel: 14 70 99 ADANA
LAÇİN Bilgi İşlem
Tel: 372 88 37 337 41 90
ALTIYOL-KADIKÖY /İSTANBUL

TETİKLER Dış Ticaret
Tel: 334 99 94 Üsküdar/İSTANBUL
BİLTEK Computer
Tel: 22 94 30 BURSA
PIRINCSOFT
Tel: 162 01 - 167 76 SAMSUN
DATA Soft
Tel: 22 30 92 Lozan-İZMİR
METUSOFT BİLGİSAYAR
MERKEZ: Tel: 126 54 92 - 136 30 90
Kavaklıdere/ANKARA
ŞUBE: Tel: 135 30 91 ANKARA

EMEK Elektronik
Tel: 525 47 52 İSTANBUL
MICROSHOWY
Tel: 168 36 47 Kavaklıdere/ANKARA
OSAM Elektronik
Tel: 583 72 46 Bakırköy/İSTANBUL
UYGAR Elektronik
Tel: 336 73 54 KADIKÖY /İSTANBUL
MODÜL Bilgisayar
Tel: 11 70 20 KONYA
SIRÇASARAY BİLGİSAYAR
İSKENDERUN
BİLBAN BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Tel: 12647 ŞANLIURFA
ÖZMENLER A.Ş.
Tel: 11 37 15 - 12 61 93 ANTALYA

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

FCM 511 32 AA

Zet aklınızda tutmanız gereken yararlı isimlerden biridir; çünkü,

- ZET bir piyasa araştırması firmasıdır.
- ZET insanların "bir, iki, üç..." diye sayabilecekleri şeyleri araştırmaz.
- "Anket" ZET'in başvurduğu en sonuncu araştırma yöntemlerinden biridir.
- ZET soruşturma yöntemini uygulamadan önce, ilgili piyasanın yapısını iyice öğrenir. İlgisiz soruşturmalarla vakit yitirmez.
- ZET ukalâ olmadan bilimseldir.
- ZET bilimsellik ve titizlikten ödün vermeden hızlıdır.
- ZET bilimsellik paravanasının ardına gizlenip, araştırmanın herkes tarafından anlaşılamayan "esrarlı" bir uğraş olduğuna hiç inanmaz; yapılanlar açık ve nettir.
- ZET ikna olmayan müşterinin yakasını bırakmaz. Yöntemler ve sonuçlar üzerinde kuşkuları dağıtmadan işi bitirmez.
- ZET bilgilenmenin yararlı ve vazgeçilmez olduğuna inanmayanlara hizmet sunmaz.
- ZET ortada gerçekten araştırılacak birşey yoksa işi almaz. Elde olan ve kolayca elde edilen bilgileri müşterilerine sunar. Bunun için de ücret kabul etmez.
- ZET "araştırma pahalı" diye kimsenin sırtından cektini almaz.
- ZET araştırma faaliyetlerinin hemen tümünde etkin ve uzmandır. Bilmediklerini öğrenmekten kaçınmaz. Bunları da gizlemez.
- ZET'le çalışanlar bir daha başkası ile çalışmazlar.
- ZET, araştırmanın, iletişim ve tanıtmada vazgeçilmez olduğuna inanır ve kamuoyuna, ilgililere, bunun böyle olduğunu kanıtlamak için çalışmaktadır.

ZET aşağıdaki tür araştırmaları yetkinlikle yürütür: Sektör analizleri, ekonomik ve mali sektör değerlendirmeleri, piyasa ve ürün araştırmaları, müşteri profil araştırmaları, reklamın etkinliği araştırmaları, kurum ve imaj araştırmaları, reklam testleri (önce ve sonra), pazarlama kanalları etütleri, sosyo-ekonomik araştırmalar, davranış (attitude) etütleri.

Sıraselviler Cad. Arslan Yatağı Sok. No: 13/5 Cihangir-İSTANBUL
Tel: 145 63 90 - 143 77 68-69

AMIGA 'cılar Elinizin Altında Bir Matbaanız, Grafik Atölyeniz, Film - Müzik Stüdyonuz ve Daha Neleriniz Var Biliyormusunuz?

meta BİLGİSAYARDA
HER TÜR *AMIGA* PROFESYONEL
UYGULAMA ÜCRETSİZ TANITILIR.

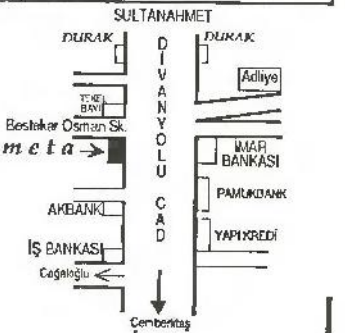
SÜRPRİZ HEDİYELİ OYUN SERİMİZ
ORJİNAL KUTUSUNDA
HEPSİ SÜRPRİZ HEDİYELİ (7.500 TL.)
(ÇİFT DİSKETLİK (11.000TL.)

HIGHWAY PATROL 1DİSKET
SHARMAN 1DİSKET
TURBO AUT RUN 2DİSKET
EMPIRE 1DİSKET
688 ATTACK SUB. 1DİSKET
LORDS OFF WAR 1DİSKET
BATMAN 2DİSKET
TANKBUSTER 1DİSKET
X- OUT 2DİSKET
JAMPALA 1DİSKET
CLUEDO DEDECKTIVE 1DİSKET
OPERATION TUNDER BOLD 2DİSKET

OYUN ÇEKİMİ 1.500TL

A 2090 A/2092 20MB HD.
A 2090 A/2094 40 MB HD.
A 2620 68020 CPU
A 2620 GENLOK KARTI
PX/XT ve PC AT KARTI
A 2058/2 2MB MEMORY
A 2058/4 4MB MEMORY
A 2058/8 8MB MEMORY
AMIGA 500 İÇİN
A 590 HARDDİSK
512 KB EK RAM
TV MODÜLATÖR
3.5 - 5.25 DİSKET
DİSKET KUTUSU
MAUSE PAD
LASER PRINTER SERVİSİMİZ

AMIGA 2000
1 MB Bellek
Çift Disket Sürücü (3.5)
1084 Renkli Monitör
Türkçe Klavye , Mouse
AMIGA DOS
Professional Page V1.31
WordPerfect V4.1
15 Gün Eğitim Dahil
2800$+KDV



MIX PAINT
GRAFIK-ANİMASYON
PAKET PROGRAMI
DIGI PAINT,DPAINT 2,
DELUXPAINT 3.
DİSKET DAHİL 15.000TL

TÜM SİPARİŞLERİNİZ İÇİN
İŞ BANKASI TÜRBE ŞUBESİ
1049816 nolu HESABA BEDELİ
YATIRARAK MAKBUZ
FOTOKOPİSİ İLE İSİM ve ADRESİNİZİ
BELİRTMENİZ GEREKMEKTEDİR

meta
BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLERİ
PROFESYONELLİĞE

DİVANYOLU CAD. BESTEKAR OSMAN SK. NO:1 KAT:2 SULTANAHMET İST. 528 68 46 - 522 15 58

INTERRUPT'LAR

ANIL GÜL

Geçen sayıda Interrupt'lara bir giriş yapmış ve makine dilindeki ilgili komutları incelemiştik. Şimdi bu sayıda bir programla Interrupt'ların kullanımını öreceğiz.

C-64'ün video chip'inin Interrupt'lar ile kumanda edilmesiyle oldukça güzel efektler elde edilebilir. Bu nedenle IRQ'lar demo ve intrular için vazgeçilmez bir unsurdur. Şimdi yazacağımız program ekranın dış çerçevesinde C-64'ün tüm renklerini şeritler halinde gösterecektir. Yalnız pprograma geçmeden önce ekranda resmin nasıl oluştuğunu bilmemiz gerekmektedir.

Ekranı sürekli tarıyarak gördüğümüz resmi oluşturan katod ışının konumu VIC-II-Chip'indeki iki bayttan takip edilebilir. Bu iki bayt Raster Registeri olarak adlandırılır. Burada fazla detaya inmeden ekrandaki satırların 0'dan 280'e kadar numaralanmış olduğunu belirtemimiz yeterlidir. Ekranın 280 satır olmasının nedeni çerçevelerin ve görünmeyen kenarlarında bu sayıya dahil edilmiş olmasıdır. Yazı alanının başladığı satıt monitörden monitöre değişmektedir, fakat genelde 50 civarındadır.

Yukarıda sözünü ettiğimiz Raster registerinin oluşturan baytlar şunlardır:

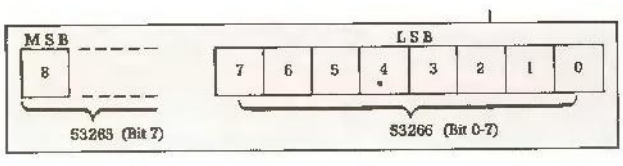
$D012 (53266)
$D011 (53265)

$D011 baytındaki sadece 7.Bit'i Raster satırının yüksek baytı olarak bizi ilgilendirmektedir. Raster registerinin 9 Bit'i Resim 1'de gösterilmiştir.

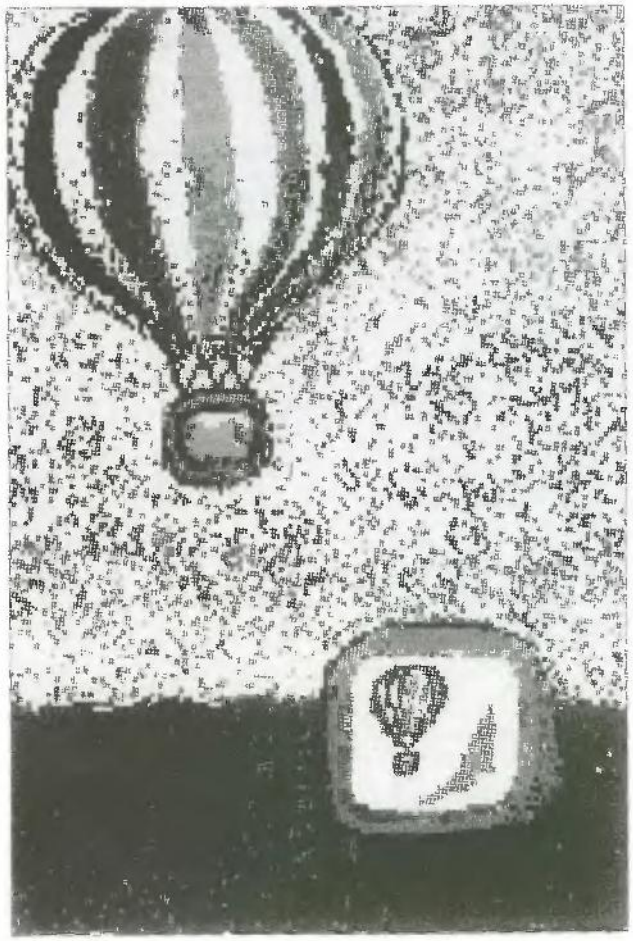
Bu registerin en ilginç özelliği değerinin değiştirilebilmesidir. Bu şekilde istenen Raster satırında $D01A'daki Interrupt-enable-registeri (geçen sayıda görmüştük) ile

```
PROGRAMM 7

.6000  78        SEI
.6001  A9 28     LDA #28
.6003  8D 14 03  STA 0314
.6006  A9 60     LDA #60
.6008  8D 15 03  STA 0315
.600B  A9 F8     LDA #F8
.600D  8D 12 D0  STA D012
.6010  AD 11 D0  LDA D011
.6013  29 7F     AND #7F
.6015  8D 11 D0  STA D011
.6018  A9 B1     LDA #B1
.601A  8D 1A D0  STA D01A
.601D  A9 00     LDA #00
.601F  8D 20 D0  STA D020
.6022  A9 04     LDA #04
.6024  85 02     STA  02
.6026  58        CLI
.6027  60        RTS
-----------------------
.6028  AD 19 D0  LDA D019
.602B  8D 19 D0  STA D019
.602E  30 07     BMI 6037
.6030  AD 0D DC  LDA DC0D
.6033  58        CLI
.6034  4C 31 EA  JMP EA31
-----------------------
.6037  AD 12 D0  LDA D012
.603A  C9 F8     CMP #F8
.603C  B0 11     BCS 604F
.603E  18        CLC
.603F  65 02     ADC  02
.6041  8D 12 D0  STA D012
.6044  A0 03     LDY #03
.6046  88        DEY
.6047  D0 FD     BNE 6046
.6049  EE 20 D0  INC D020
.604C  4C 81 EA  JMP EA81
-----------------------
.604F  A9 00     LDA #00
.6051  8D 20 D0  STA D020
.6054  A9 32     LDA #32
.6056  8D 12 D0  STA D012
.6059  4C 81 EA  JMP EA81
-----------------------
.605C  78        SEI
.605D  A9 00     LDA #00
.605F  8D 1A D0  STA D01A
.6062  A9 31     LDA #31
.6064  8D 14 03  STA 0314
.6067  A9 EA     LDA #EA
.6069  8D 15 03  STA 0315
.606C  A9 0E     LDA #0E
.606E  8D 20 D0  STA D020
.6071  58        CLI
.6072  60        RTS
-----------------------
```



Resim 1: VIC-II-Chip'indeki Raster registerinin 9 Bit'i



serbest bırakılmış bir IRQ devreye sokulabilir.

VIC-II-Chip-inin programlanmasına geçmeden önce atılması gereken adımları belirtelim:

1.) $D012 ve $D011 adresinin 7.Bit'inden IRQ'nun devreye sokulacağı raster satırı belirlenir.

2.) $D01A'daki Interrupt-enable-Regsiterine 1000 0001 değeri v erilerek Raster satırı Interrupt'ı serbest bırakılır.

Bundan sonraki adım IRQ'nu mikro işlemci tarafından yorumlanmasıdır. Geçen sayıda belirttiğimiz gibi IRQ 788/9 ($314/5) vektörünün gösterdiği adrese dolaylı olarak atmaktadır. Bu vektörü değiştirildikten sonra kendi rutinimizi göstermelidir.

3.) $314/5 rutini yardımcı IRQ rutinine yönlendirilir.

Bu şekilde gerekli tüm hazırlıklar tamamlanmış oluyor. Gerisi tamamen yapacağımız programa bağlıdır. Resim 2'de programımızın akış diyagramı yer almaktadır.

Şimdi satırları teker teker inceleyebiliriz. Önce $6000 adresinde başlayan (SYS 24576 ile çalıştırabilirsiniz) hazırlık aşaması:

```
6000 SEI              IRQ'nun kesilmesi

Adım 3:

6001 LDA # $28        IRQ rutininin alçak baytı
6003 STA $0314        IRQ vektörü (alçak bayt)
6006 LDA # $60        IRQ rutininin yüksek baytı
6008 STA # 0315       IRQ vektörü (yüksek bayt)

Adım 1:

600B LDA # $F8        Yazı ekranının bittiği raster
                      satırı. Bu satırdan itibaren
                      satır siyah olmalıdır.
600D STA $D012        Raster registerinin alçak
baytına yazılır.
6010 LDA £D011        Raster satırının yüksek baytı
6013 AND # $7F        0111 1111 sayısı 7. Bit'i te-
                      mizler
6015 STA $D011        Değer geri yazılır. Böylelik-
                      le IRQ'yu başlatacak Raster
                      satırı belirlenmiş olur.

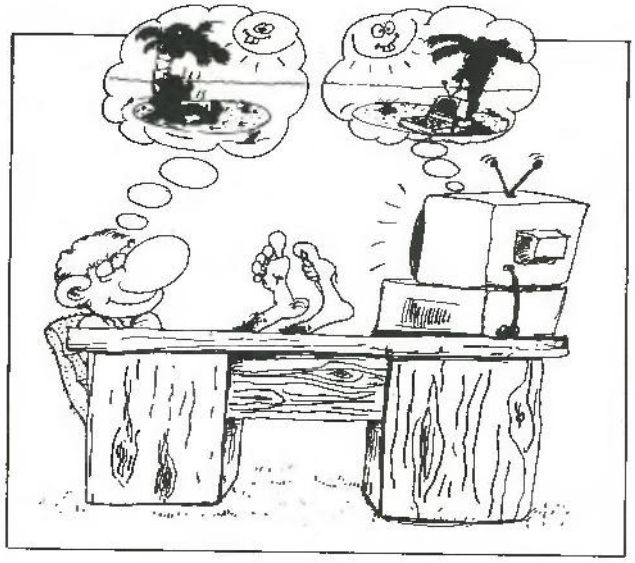
Adım 2:

6018 LDA # $81        Bu sefer 1000 0001 sayısı
                      IRQ-enable-Register'ine ya-
                      zılır (Raster Interrupt'ı için)
601A STA $D01A
Bazı başlangıç değerlerinin belirlenmesi:
601D LDA #$00         Siyah rengi (kodu 0)
601F STA $D020        Çerçeveye yazılır.
6022 LDA # $04        Bant kalınlığı belirlenir
6024 STA $02
6026 CLI              IRQ kapatılır.
6027 RTS              Hazırlık aşamasının sonu.
```

Bundan sonra Interrupt'larda bizim $6028'den itibaren yazacağımız program çalışacaktır.

İlk önce Interrupt'ın VIC-II-Chip'inden mi, yoksa mikroişlemciden mi kaynaklandığı araştırılır:

```
6028 LDA $D019        Eğer bu adresdeki 7. Bit "1"
                      değerini almışsa Interrupt
                      VIC-II-Chip'inden geliyor
                      demektir.
602B STA $D019        Değer geri yazılır.
```



```
602E BMI $6037        Eğer VI-IRQ ise program
                      $6037'ye atlar.

CIA-IRQ durumu:

6030 LDA $DC0D        CIA1 Interrupt kontrol regis-
                      teri temizlenir.
6033 CLI              IRQ'dan çıkılır.
```

Bu şekilde mikroişlemcinin, Interrupt'ları arasına bizim yazacağımız VIC Interrupt'ları yerleştirilebilir.

GO WITH THE Süper 2 JOYSTICK

Oyunlardaki Başarınızın sırrı:

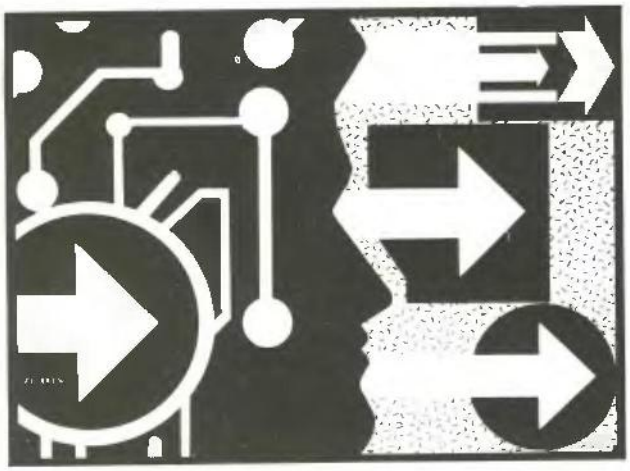
Süper 2 JOYSTICK

Tabii ki ??



Orjinali TST'dir ve bütün bilgisayar satıcılarında bulabilirsiniz.

TST TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET Sümer Mah. 28 Sokak No:14 34770 Zeytinburnu-İSTANBUL Tel: (1) 558 12 54



6034 JMP — CIA-IRQ normal rutinlerine atlar.

VIC-II-IRQ için programımız:

6037 LDA $D012 — Hangi satırda IRQ'nun başlatıldığını belirlemek için Raster Register'ine bakılır.

603A CMP # $F8 — Text ekranının sonu olup olmadığına bakılır.

603C BCS $604F — Eğer text ekranının sonu ise $604F'ye atlanır.

Bundan sonraki program bölümü bir sonraki şerit için kullanılır.

603E CLC — Toplama işlemi için hazırlık

603F ADC $02 — Şeritin genişliği $02 adresinden alınır.

6041 STA $D012 — Yeni değer Raster registerine yazılır.

Böylelikle bir önceki kinden bir bant kalınlığı kadar aşağıda yeralan Raster satırı Interrupt başlangıcı olarak belirtilmiş olur.

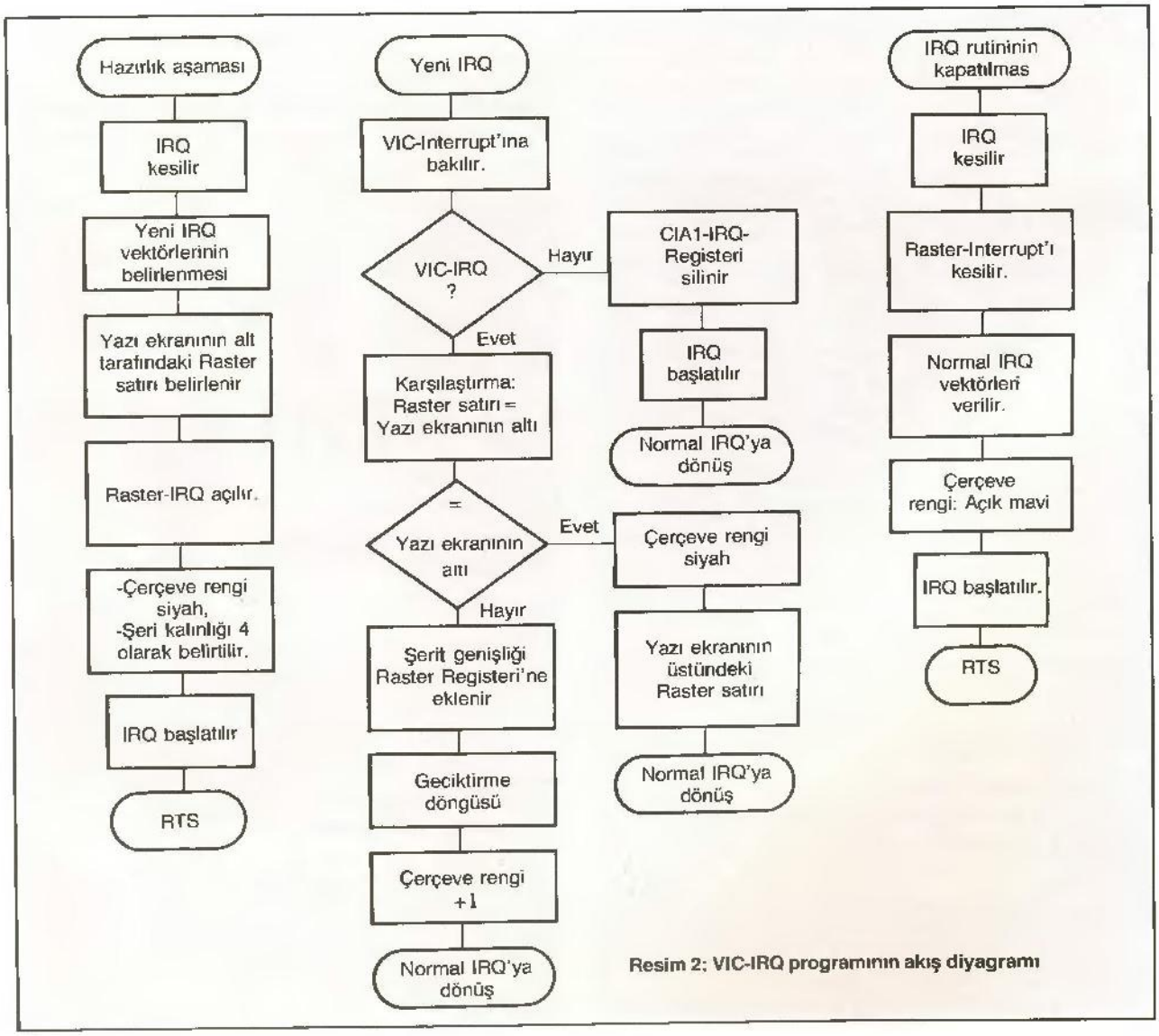
Bundan sonra ise deneme yoluyla ayarlanmış bir geciktirme döngüsü yeralmaktadır.

6044 LDY # $03 — Döngü başlangıç değeri

6046 DEY — Geri sayım

6047 BNE $D020 — Next Y (Y=0 olana dek)

Bir sonraki Raster Interrupt'ına kadar çerçeve renginin değiştirilmesi



Resim 2: VIC-IRQ programının akış diyagramı

```
6049 INC $D020        Renk kodu bir arttırılır.
```

Eğer çerçeve renginin kodu 15'den büyük olursa tekrar 0'dan başlanır, zira 5.-7. Bit'ler kullanılmaktadır.
Bundan sonra tekrar normal IRQ rutinlerine dönülür.

```
604C JMP $EA81
```

Bu şekilde yazı ekranının kenarlarındaki çerçeveler ele alınmış oluyor. Bundan sonra üst ve alt tarafta kalan bölümler ile uğraşacağız:

```
604F LDA # $00        Siyah rengin kodu
6051 STA $D020        Çerçeve rengi registerine yazılır.
6054 LDA # $32        Yazı ekranının yukarıdan başladığı Raster satırı
6056 STA $D012        Raster registerine yazılır.
6059 JMP $EA81        Tekrar normal IRQ rutinlerine dönülür
```

Bu son bölümde üst ve alt kısmındaki bölümleri siyah olması gerektiğini belirttik.

Kendi yazdığımız Interrupt rutini bu satırlarla sona ermiş oluyor. Yalnız istenildiği zaman bilgisayarın normal ekranına dönülmesi için birkaç satır daha eklememiz gerekmektedir. SYS 24668 ile C-64 ilk konumuna gelecektir.

```
605C SEI              Interrupt kesilir.
605D LDA # $00
605F STA $D01A        Raster-IRQ durdurulur.
6062 LDA # $31
6064 STA $0314        IRQ vektörünün eski haline dönüştürülmesi
6056 STA $D012        Raster registerine yazılır.
6059 JMP $EA81        Tekrar normal IRQ rutinlerine dönülür.

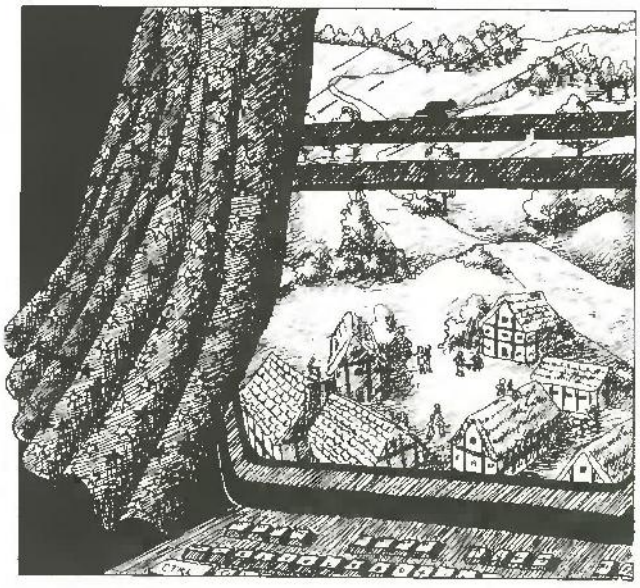
6067 LD # $EA
6069 STA $0315
606C LDA # $0E        Açık mavinin renk kodu
606E ST $D020         Çerçeve registerine yazılır.
6071 CLI              IRQ'dan çıkılır.
6072 RTS
```

Programımız artık tamamlanmış durumdadır. Çalıştırmadan önce diskete ve kaste kaydetmenizi tavsiye ederim. SYS 24576 ile programı başlattığınızda ekranın dış çerçevesinde renkli şeritler gözükecek ve aynı zamanda Cursor yanıp sönerek sizden emir bekleyecektir. Programımız bazı değişikliklere de olanak sağlamaktadır.

POKE komutu ile 2 No.'lu adresdeki değer değiştirerek çerçevedeki bantların kalınlığını istediğiniz gibi belirleyebilirsiniz. Yine POKE komudunu kullanılarak 24645 adresindeki döngünün başlangıç değer değiştirilebilir. Deneycrek göreceğiniz gibi bu tüm Interrupt programlarında süre oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Eğer bu süreyi doğru olarak belirleyemezseniz ekrandaki istemediğiniz şeyler olacaktır. Örneğin yukarıdaki örneğimizde şeritler hareket etmeye başlar.

Program üzerinde değişiklik yapmaya olanak sağlayan diğer bir nokta da şeritlerin başlangıç ve bitiş değerleridir. Bu değerler program içinde yazı alanının yüksekliği ile aynı olacak şekilde ayarlanmıştır.

POKE 24661, sayı ile şeritlerin başlangıç ve POKE 24635. X: POKE 24588, X ile de şeritlerin bitiş değerlerini değiştirebilirsiniz. Daha önce de belirttiğimiz gibi yazdığımız programda şeritlerin başlangıcı 50. Raster ve bitişi 248. Raster olarak belirtilmiştir.



Bu yazıdan edindiğiniz bilgilerle değişik Interrupt programları yazabilirsiniz. Yalnız hemen şunu belirtelim: Ekranı tarayan ve belli bir Raster'de VIC-Interrupt'ını başlatan elektron ışınının hızı çok yüksektir. Bu nedenle yazacağınınız alt program fazla uzun olmamalıdır, zira daha işlem tamamlanmadan bir sonraki Interrupt başlayabilir.

TST

Türkiye'de yalnız bizde!... 2.0 MEG RAM KARTI (INTERN)

990.000 TL*

512 KB EK-RAM 220.000TL*

TST TEKNOLOJİ FABRİKA TİCARET
Sümer Mah. 28.Sokak No:14
34770 Zeytinburnu-İSTANBUL
Tel: (1) 556 12 54

* Fiyatlar KDV hariçtir.

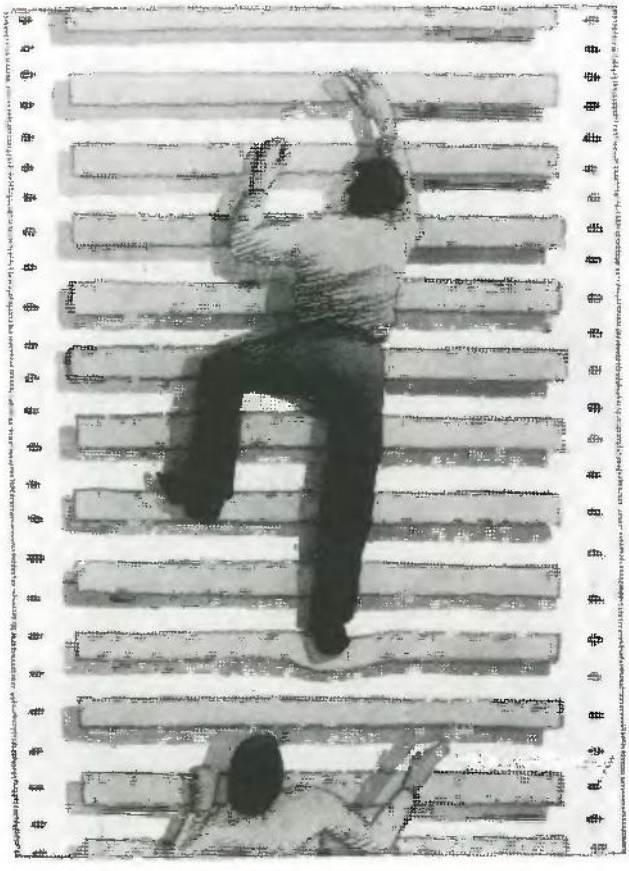
PÜF NOKTASI



C64 için Püf Noktaları

Ve bu sayının tuzaklarına gerekli tiyolar; Escape From the Planet of the Robot Monsters, Fighter Bomber, Beach Volley ve daha niceleri, bu tiyolar sayesinde daha kolay ve zevkli hale gelecek.

TUNÇ & SİNAN



Evet, tek sayılık bir aradan sonra tekrar sizinle beraberiz. Benim vizelerim ve Tunç'un dersleri yüzünden geçen sayıda bir araya gelip yazma fırsatı bulamadık. Umarız bu arada hoşunuza gittiğini umduğumuz bu bölümün bittiğini zannetmediniz. Bu arada gönderdiğiniz mektuplar için teşekkürler. Bu bölüme sizinle beraber devam etmek bizim için çok daha zevkli olacak. Bu ilginizin ilerdeki sayılarda da süreceğini umuyoruz. Şimdi satırları Tunç'a bırakıyorum.

Selam geçen bölümden beri iyisinizdir umarım, Sinan karşıdaki makinede ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS'ı oynamaya daldı bile, bende sizin mektuplarınızı değerlendirmeye başlıyorum. İlk mektubumuzu İstanbul'dan Hakan Kantaş arkadaşımız göndermiş. İlk tiyomuz SPHERİCAL için. Platform tipi zeka oyunlarının meraklıları bu oyunu oldukça iyi bilirler sanırım. Aşağıdaki kodları kullanarak oyuna belirli kademelerden başlayabilirsiniz.

Tek kişilik mod için şifreler: RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL

İki kişilik mod için şifreler: GHANIMA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL

Şimdiki tiyomuz ise Madonna hayranlarının beğendiğini sandığımız VIGILANTE'den. Skor tablosuna 'GREEN CRYSTAL' yazın. F1'e bastığınızda otomatikman bir hak alırsınız. F8'e bastığınızda bir sonraki bölüme geçebilirsiniz.

THUNDERBIRDS adı size bir şeyler hatırlatıyor mu bilmem ama zamanın iyi oyunlarından biriydi. İşte ilerki kademelerine geçmek için gerekli olan kodlar.

LEVEL 1: Şifre gerekli değil.
LEVEL 2: RECOVERY



LEVEL 3: ALOYSIUS
LEVEL 4: ANDERSON

Şimdiki tiyoları gönderen arkadaşımız ismini yazmayıp sadece takma adı olan WOW'u kullanmış. Lütfen bundan sonra takma adınız yerine gerçek adınızı gönderin. Takma adları yayınlamak istemiyoruz ama, siz ilk kişi olduğunuz için bu defalık yayınlıyoruz. İlk tiyomuz BATMAN'dan. Oyunun sonsuz hakla oynamak isterseniz BAtman ve Joker'ın karşılıklı durduğu ekranda sırasıyla 'J' enter 'A' enter 'M' enter 'M' enter 'M' enter 'M' enter 'M' enter tuşlarına basın. Resim birden ters dönecek ve oyuna sonsuz hakla başlayacaksınız.

ROBOCOP'da ise oyunu sonsuz enerjiyle oynamak istersiniz herhalde? O zaman oyuna başladığınız zaman RETURN tuşuna basarak oyunu dondurun. Ve 'BEST KEPT SECRET' cümlesini yazın. Oyun sonsuz enerji ile devam edecektir. Yalnız karşınıza çıkan bütün adamları vurun. Bu adamları vurmanız size silah ve ilerki kademelerde merdiven sağlayacak. Aksi taktirde öteki bölümlere geçemiyorsunuz.

WIZBALL için: Oyunu dondurun. 'RAINBOW' yazın. Evet sonsuz hakka sahipsiniz. Gerektiğinde 'C' tuşuna basarak kazanlara sahip olabilirsiniz. Tabiki dolu olarak.

STREET FIGHTER: "STREET CHEAT' yazın. Sonra 'HELP'e basarak ilerki bölümlere geçebilirsiniz. Hazır Sinan robatların gazabına uğramışken satırları kendisine bırakıyorum.

Evet Tunç bana hiç mektup bırakmadı sanırım. Hey şu kağıt yığınının arasında bir mektup kalmış galiba. Neyse son mektubumuz ise İstanbul'dan Cem Göknil arkadaşımıza ait. Bize gönderdiği ilk tiyo LED STORM ismindeki kuş bakışı oynanan bir araba yarışı'(aslında savaşıda diyebiliriz)ndan. 3. kademede rastlayacağınız mayınlardan joystiğinizle slalom (sağ sol) yaparak kurtulabilirsiniz. Ayrıca yine 3. kademede sağ taraftaki yolu seçmenizde fayda var.

INTERNATIONAL KARATE'de F3 ve F10 tuşlarıyla hareketlerinizin hızını değiştirebilirsiniz. Ayrıca hakeme giyside giydirebilirsiniz.

Evet bize göndermiş olduğunuz mektuplar ve tiyolar için tekrar teşekkür ederiz. Size benimde bir tiyom var. Sıra Space Ace'i tüm çabalarına rağmen henüz bitirememiş olan Ready Soft hayranlarına yapacağımız sürprizde. Space Ace'i oynarken istediğiniz herhangi bir sahnede 'P' tuşuyla pause yaptıktan sonra klavyenizi kullanarak 'DODEMODEXTER' yazıp return'a basın. Tabi bunun ardından tekrar 'P' tuşuna basarak oyunu pause modundan çıkarmayı unutmayın. Artık arkanıza yaslanarak geçemediğiniz bölümleri zevkle seyredebilirsiniz. Üstelik bu tiyoyu oyunu bitirenlerde kullanabilirler. Çünkü sizde oyun esnasında hata yapmamaya çalışmanın vermiş olduğu stresten dolayı oyunun zevkini çıkaramamış olabilirsiniz. Yalnız burada bir uyarıda bulunmam gerek, yoksa hata yapabilirsiniz. Pause modunda tiyomuzu yazmadan önce klavyenizdeki aralık çubuğuna bir kere basın ardından DODEMODEXTER yazın. Gerçi bunu belirtmek için tırnak içindeki yazıda bir boşluk bıraktım ama bunun yine de dikkatinizden kaçabileceğini düşünerek sizi uyarmaya çalışıyorum. Çünkü bende ilk başta dalgınlıkla aynı hatayı yaptım. Dikkatli olun.

TST
Türkiye'de yalnız bizde!... 2.0 MEG
RAM KARTI (INTERN)
990.000 TL*
512 KB EK-RAM 220.000TL*
TST
TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET
Sümer Mah. 28.Sokak No:14
34770 Zeytinburnu-İSTANBUL
Tel: (1) 558 12 54
* Fiyatlar KDV hariçtir.



İçinizde Fighter Bomber'ı oynamış olanlar vardır kuşkusuz. Bu güzel programın tek derdi ise diğer görevlere hemen başlıyamamak. Eğer bütün bölümleri istediğiniz gibi oynamak istiyorsanız işte tiyonuz. Oyuna başlamadan önce Pilot Name bölümüne 'BUCKAROO' yazarsanız istediğiniz mission'da uçabilirsiniz. Ayrıca bunun sayesinde herhangi bir görevdeyken 'D' tuşuna basarsanız otomatikman bir sonraki göreve geçersiniz.

Biraz da spor meraklılarına tiyo verelim. Beach Volley'i oynamayanınız yoktur sanırım. Oyun esnasında klavyenizden 'DADDYBRACEY' yazın. Artık 'F1' tuşuna her basışında bir sonraki kademeye geçebilirsiniz. Bu sayede programın zorluğu ortadan kalkacak ve oyunu zevkle bitirebileceksiniz.

Evet sanırım bu aylık bu kadar tiyo yeter. Bize yazmayı unutmazsınız umarım. Merak etmeyin bir daha tiyolarımıza ara vermeyeceğiz. Ayrıca bundan sonraki sayımızda bu bölümümüzü biraz daha genişletmeyi düşünüyoruz. Bize göndereceğiniz mektuplarda yalnızca tiyo değil bu bölümde olmasını istediğiniz şeylerde (çeşitli oyun çözümleri veya yeni çıkacak oyunlarla ilgili haberler gibi) yazarsanız sevinirız. Şu anda Tunç karşımızda makinede JUMP'N JACKSON'a daldığı için yazımızı yine ben noktalıyorum. Yaz tatili yaklaşırken bilgisayarınızın başına geçmek için sabırsızlandığınızı tahmin ediyorum. Tabi daha önce başınızdaki sınavlardan sağsağlim ve tek parça! olarak kurtulmanızı dilerim. Bütün tiyolar sizinle olsun, başarılar..

H.T. BİLGİSAYAR

COMMODORE'CULAR *AMIGA'CILAR*

İŞTE FIRSAT

İŞTE HİZMET

UCUZLUKTA RAKİBİMİZ YOK

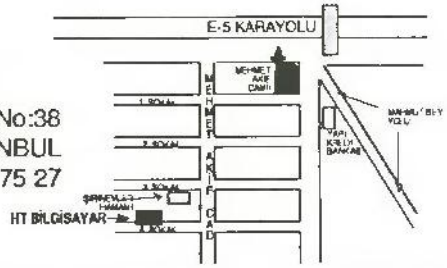
İŞTE İSPAT

AMIGA OYUN 2000.- TL
BOŞ DİSKETLER 4000.- TL
DİSKET + OYUN 6000.- TL
MAXELL 3.5" DİSKET 6000.- TL
COMMODORE OYUN 1000.- TL

DİSK DRIVERLER, JOYSTİCKLER, DİSKET KUTULARI VE HER TÜRLÜ YAN ÜRÜNLER ÇOK UYGUN FİYATLARLA.
RAHAT BİR ORTAMDA OYUN SEÇME İMKANI VE HERTÜRLÜ KOLAYLIKLA HERZAMAN HİZMETİNİZDEYİZ

HAZİRAN AYINDA GEÇER KARNE GETİRENLERE OYUNLARDA % 25 İNDİRİM

H.T. BİLGİSAYAR
Adres: Mehmet Akif Cad. 4. Sokak No:38
ŞİRİNEVLER - İSTANBUL
TEL: 551 75 27



H.T. BİLGİSAYAR H.T. BİLGİSAYAR H.T. BİLGİSAYAR H.T. BİLGİSAYAR H.T. BİLGİSAYAR H.T. BİLGİSAYAR H.T. BİLGİSAYAR H.T. BİLGİSAYAR

PAKET'DE, HARDWARE'DE,
MALZEME'DE HER ŞEY'DE

OSAM

DAİMA LİDER

HARDWARE

★ MULTI-ICE III
★ FINAL CARDRIDGE
★ ICE-MACHINE II
★ SIMON'S BASIC CARDRIDGE
★ SES DIGITIZER
★ MODEM
★ EXPERT CARDRIDGE

YARDIMCI MALZEME

Commodore 64 Eğitim Programları (ilk, orta, lise ve üniversite hazırlık)
Commodore 16 Oyunları
Amiga İş, Oyun, Çizim, Müzik Programları
Commodore 64 ve Amiga için koruyucu örtüler
Kafa temizleme disketleri
Disket kutuları, Yazıcı şeritler, Sürekli form,

Ve Dahası

Commodore T-shirt	10.000
Süper paket programlar	15.000 TL.
1 Kasette 20 oyun	7.500 TL.
1 Kasette 1 oyun	5.000 TL.
Quick Shot II joystick (İthal)	37.500 TL.
Quick Shol II joystick turbo (İthal)	50.000 TL.
Reset Button	3.500 TL.



ATARİ AMSTRAD
MSX, SİNCLAİR
PROGRAMLARI

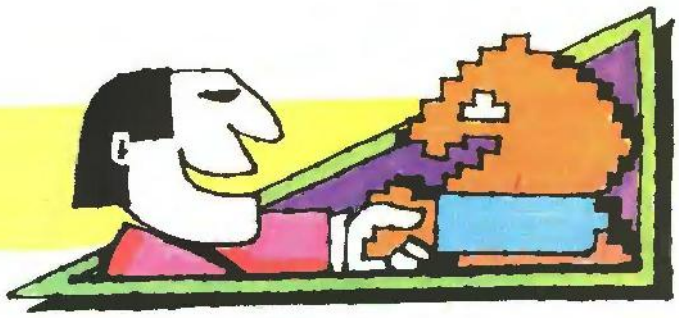


PAKET 46

1) KAFA AYAR PRG.
2) WORLD CUP'90
3) WATERFALL
4) DAN DARE 3
5) PINBALL POWER
6) PRO. BOXING SIMULATOR
7) PIPE MANIA
8) CASH'N GRAB
9) ROAD BURNER
10) PHAEDRA
11) SUPER TANK
12) COWBOY KID
13) CYBERWORLD
14) MICRO MOUSE
15) POWER OF JUMP
16) TRITAN
17) XERTY-X
18) MEGAMAX
19) DIZZY 3
20) SCREENIANS II
21) SUPER SPRINT +

OSAM BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Ebuzziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 4/B
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46
Ebuzziya Cad. Sakızyalı Sok. No: 3
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 542 72 75

ECEM 511 32 86



DIE HARD

Mehmet Oğuz Gölge



Mavi ay dizisinden tanıdığımız Bruce Willis'i sanırım hepiniz biliyorsunuzdur. İşte bu oyun Bruce Willis'in ünlü filmi Die Hard'dan uyarlanmış, filmi gibi süper bir oyun. Oyunumuzun konusu filmi ile aynı. Yani şöyle, Bruce Willis San Fransisco'da çalışan bir polis memurudur. Fakat karısıyla çocukları New York'ta kalmaktadırlar. Bunun için Bruce yıl başında onları ziyarete New York'a gider. Bu sırada karısı Nikutume Holding'in yani gökdeleninin açılışındadır. Bruce'da karısının orada olduğunu öğrenir ve oraya gider. Bruce oraya gittikten sonra soyguncular gökdeleni ele geçirir ve orada parti düzenlemekte olanları esir alırlar. Fakat Bruce onlara yakalanmaz ve soyguncularа karşı bir tehtid oluşturur. Biz burada devreye giriyoruz. İlk amacımız yukarıya çıkabilmek, bunun için de korumayı kaldırmanız gerek. Yani Codu bulmanız gerek. Codu da haritanın sağ en alt köşesindeki odada olduğunu söyleyeyim. Harita ise koridorlarda yürürken duvarda duran üzerinde garip şekiller bulunan tablo. Bu haritayı daha yakından göre bilmek için üzerine gitmeniz yeterli. Bir adamı öldürdüğünüz de üzerine gidip düğmeye bastığınızda adamın üzerinde bulunanları görebilir ve alabilirsiniz. Aldığınız şeyi harekete geçirmek içinse, cursor tuşlarıyla üzerine getirip "return"a bastığınızda onu kullanabilirsiniz.

Cod'u öğrendikten sonra sağa gidip yukarı çıkınca karşımıza çıkan ilk adamda telsiz var. O adamdan sonraki ikinci kapıdan girince biraz aramayla anahtar bulabilirsiniz (Tabii ki başka odadaki bir adamdan). Oyunda alabileceğiniz bütün eşyalar sadece adamlarda var. Fakat onlardan ayrı ilk yardım kutularını tek başınıza kullanabilirsiniz. Oyunda bazı yerlerde mazgallar var bu mazgallara girebilmek için öldürdüğünüz adamlardan birinden "Lighter" almanız gerek. Anahtarı aldıktan sonra yine haritadan en üstte, tam orta-



daki kapıya girin sorulan soruya "up" ile cevap verin ve yukarı çıkın. Sağa devam edin tabii bu arada önünüze çıkanları da öldürün. Yol bittiğinde aşağıya inin ve sola gidin bu sırada öldürdüğünüz adamlardan birinde "uzi" çıkacak, bu tabancadan daha hızlı bir silahtır fakat şimdilik kullanmayın. Fire yazısını geçin ve yukarı çıkın. Burada büyük bir pervane var. Bu pervaneyi tabancayla vurarak durdurun ve içinden geçin. Oradan yolun gidişini izleyin ve aşağıya ineceği zaman üç ekran aşağı inip iki ekran sağa gidin, ve soldaki kapıya girin. Down seçeneğini seçip, sola gidin. Yolun sonundan aşağıya inin. Bu sırada üst kapıdaki adamdan detonatörü alabilirsiniz. Aşağıya indikten sonra, ikinci ekrandaki adamı öldürdüğünüz zaman adamın içindekiler arasından drop body seçeneği ile adamı camdan aşağı atabilirsiniz. Daha sonra en alta inip sağa gidin burada da güzel bir demo var. Daha sonra sola gidin, yukarı çıkın ve yolun gidişini takip edin. Yerde iki ok gördüğünüz ekrandaki adamı öldürün ve aşağıya inin. Burada da tıpkı filmindeki gibi ayağınız kesiliyor. Yerler cam kırıklarıyla dolu, en kısa zamanda pansuman yapmanız gerek. Sağa doğru gidip yukarı çıkın. Oradaki adamı öldürdükten sonra yukarı çıkıp sağdaki ilk odaya girin ve orada pansuman yapın. Daha sonra en sağa gidin. Yukarı çıkın buradan sola gidip kapıdan yukarı çıkın ve üst kata



gidin. Daha sonra aşağı inip üç ekran sağa gidin. Bu ekrandaki adam sizin silahlarınızı alıyor ve onunla yumruk yumruğa dövüşmek zorunda kalıyorsunuz. Eğer odaya girdiğinizde adamın enerjisini sıfır olarak gösteriyor, fakat sizinle kavga ediyorsa, bir ekran sola gidip hemen içeri girdiğinizde adamın enerjisinin yerine gelmiş olduğunu göreceksiniz. Adamı öldürdükten sonra silahlarınızı geri alabilirsiniz. İki ekran sonra sağdaki kapıya girin ve üst kata çıkın. Sağa gidin, biraz sonra arkanızdan helikopter gelecek onu arasıra durarak atlatabilirsiniz. Ayrıca bu ekranda belli bir zamanınız var bu zaman süresinde "Fire" yazan yerden aşağıya atlamanız gerek. Bunun için ekranın en sonundan aşağıya inip tekrar en sağa koşmanız gerek. Koştuktan sonra aşağıyı gösteren oktan



girip sola gidin ve Fire'ın önünden aşağıya gidin sorulan Jump, Leave sorusuna Jump ile cevap verin ve atlayın. Siz atladıktan sonra çatı patlayacak ve karınızı kurtarmak için camdan içeri gireceksiniz. İçeri girdiğinizde karşınıza çıkan öldürüp sağa gidin. Burada yukarıdaki patlamanın eseri öldürdükten sonra bir ekran sağa gidin. Burada karınızın esir alındığını göreceksiniz. Eğer burada da adamın enerjisi yoksa hemen sola gidip tekrar girin çünkü böyle yapmadığınız taktirde adamın enerjisini göremezsiniz. Adamı öldürün fakat burada dikkat etmeniz gereken nokta yanlışlıkla karınızı vurmayın. Adamı öldürdükten sonra nefis son ekranlar dizisi görüyorsunuz.

Oyunun işlenişi harika. Olaylar tıpkı filmindeki gibi işleniyor ve hemen hemen hiçbir ayrıntı atlanmamış. Bu da oyuna büyük bir gerçekçilik kazandırıyor.

Oyunun Değerlendirmesi
Commodore-64

Grafik : 8
Ses : 2
Zorluk : 7
Kurgu : 7
Genel : 7

NINJA SPIRIT

Mehmet Oğuz Gölge



Oyunumuzun konusu eski Japonya'da geçiyor. Şeytan ruhlu büyücü ülkeyi ele geçirme çabası içindedir (zaten hep öyle olur.) Sizde bu büyücüye karşı çıkıp onu yok etmeye çalışıyorsunuz. Eh! tabii ki bu o kadar kolay değil. Bunun için tam 7 zorlu bölümü geçmek gerekiyor. Bu bölümlere geçmeden evvel ekran dizilişinden söz edeyim. En sağda sizden önceki High-Score, en solda sizin scorunuz, üst sırada solda haklarınız, yanında bir kılık, ikonu, onun yanında bir yıldız ikonu, en sağda zamanınız, zamanınızın yanında çengeli zincir, son olarakta el bombası. Tabii sizinde anladığınız gibi, ortada duranlar sizin silahlarınız bu silahları kullanmak için space tuşuna basmanız yeterli. Oyunca kullanılabilen diğer bir tuş ise "p" tuşu bu tuşun işlevinde oyunu durdurmak.

Oyuna gelince birinci bölüme başladığınızda yaşlı bir bilge görünüyor ve ardından siz çıkıyorsunuz. İlk başta elinizde kılıç var, isterseniz değiştirebilirsiniz. Burada bir tahta iskelenin üzerinde gidiyorsunuz ve altınızda ufak bir boşluk var bu boşluğa dikkat edin. Çünkü altta eli mızraklı bir adam bekliyor olabilir ve üç değerli hakkınızdan birini götürebilir. Bölümün sonlarına geldiğinizde iki kuyu göreceksiniz. Biraz sonra içlerinden üç tarafa bıçak atan adamlar çıkacak. Elinize kılıç alıp kuyulardan birinin yanına gelip ateşe başlı tutun. On adam öldürünce karşınıza bölüm canavarı çıkıyor. Bölüm canavarını öldürmeniz için tavsiyem çengelli zinciri kullanın. Altına gelip dev Buda'yı öldürün. Oyunun bundan sonraki akışında back-graund ve eklenen yeni düşmanların dışında çok önemli bir şey yok. Bunun için oyunun önemli yerlerine ve bölüm sonu canavarlarına değineceğim. İkinci bölüm sonu canavarı dev bir kurbağa. Onu yıldız atışlarıyla öldürebilirsiniz. Fakat dikkat etmeniz gereken nokta, canavar sizi izlediğinden onu vurayım derken kaçmayı ihmal etmeyin. Bu oyundaki bütün canavarlar için geçerli. Üçüncü bölüm canavarı ise dev bir NİNJA. Burası daha zor çünkü arasıra çıkan adamlar size değdiğinde bir şey yapmıyorlar fakat arada sırada ateş ettiklerinden ninja'yla uğraşırken karışıklığa neden oluyorlar. Burada dev ninjayıyıldızla (kolayca diyemiyeceğim) öldürebilirsiniz. Ninja'yı hep ekranın ortasında tutmaya çalışın ve köşeler arasında gidip gelerek öldürün. Dördüncü bölümde değinmek istediğim bir başka nokta dördüncü bölümün sonlarında aşağıya ikinci düşüşünüzde çok hızlı hareket etmelisiniz çünkü yukarıdan üzerinize taşlar yuvarlanıyor burada zıplayarak giderseniz aşağıdaki düşmanlarla uğraşmak zorunda kalmazsınız. Buradaki canavar iki tane dev taş. Bunlardan ilk anda zıplayarak kurtulursanız işiniz çok kolaylaşır. Daha sonra yıldızlarla işlerini bitirebilirsiniz.

Beşinci bölümde ilk defa yukarı doğru hareket ediyoruz. Başladığınızda hemen solunuzdaki kütüğe zıplayıp yukarı doğru gidin. Üç sıra sonra sağa doğru gidin ve oradan yukarı çıkın, çünkü en yukarı çıkmak için tek yol orası. Yukarı çıktığınızda karşınıza beşinci bölüm canavarı çıkıyor. Buraya kadar pek fazla düşman anlatamadım, ama oyun boyunca otuzdan fazla düşman var. Neyse canavara geldiğimizde canavarın kristalden oluşmuş dev bir kalkan görünümünde olduğunu görüyoruz. Bu kalkan etrafa seri biçimde mermiler yolluyor. Bu canavarı öldürmenin en kolay yolu kalkanın ortasına gelip bombayla yukarı ateş ederek yok etmek.

Altıncı bölümde yine sağa doğru gidiyoruz. Fakat buralarda oyun iyice zorlaşmış bir halde, adım, atmak bile çoz zor. Altıncı bölümün sonunda karşınıza dev bir samuray çıkıyor. Bunu daha önceden tanıyoruz. Fakat iki değişiklikle daha önceki üzerinden atladığınızda sizi izlemiyordu bu iz-

liyor. Bu bir, ikincisi ise bu öldüğünde yerine bir başkası çıkıyor, ve tahmin edin bakalım nerede? Hemen sizin yanınızda. Bunlardan onbeş tane öldürdüğünüzde yedinci ve son bölüme geçiyorsunuz.

Bu bölüme başladığınızda karşınıza sadece iki düşman çıkıyor ne kadar az değil mi? Fakat azlığına rağmen bunlar yetiyor da artıyor bile. Çünkü biri ölmüyor, diğerini ise öldürmek çok zor. O yüzden bunları öldürmekle uğraşmayın. Biraz ilerledikten sonra büyük bir çukur göreceksiniz. Buraya gelmeden önce çengeli zinciri alsanız iyi olur. Oradan atladığınız anda düğmeye basarak havada durun. Çünkü aşağı düşerken göreceğiniz taşlara çarptığınızda ölüyorsunuz. Onlara çarpmadan aşağı inmeniz gerek. Aşağıya indiğinizde büyücüyle karşılaşıyorsunuz. O'nuda yıldızla öldürün. Tabii bu o kadar kolay olmayacak çünkü attığı alevler sizi izliyor. Fakat çok uzun süre kalmıyor. Onları daha kolay yok etmenin yolu onların üzerinden atlayarak ekran dışı bırakın ve yok edin. Büyücü yeniden ateş edene kadar birkaç kere vurabilirsiniz. Büyücüyü göğsündeki parlak yerden vurmanız gerek.



Oyunun müziği ve Background grafikleri harika, sprilerin biraz ufak olması dışında hiçbir problemi yok. Bu tip oyunları sevenleri almasını tavsiye ederim.

Oyunun değerlendirmesi
Commodore-64

Grafik : 6 Genel : 7
Ses : 3
Zorluk : 8
Kurgu : 8

BOXING MANAGER

Osman Yaycıoğlu

Goliath Games'in Track Suit Manager'dan sonra ürettiği ikinci menejerlik oyununa hoş geldiniz. Oyunumuz bir menejerlik oyunu, sizinde anladığınız gibi bu oyunda bir boksörün menejerliğini yapıyorsunuz. Oyun türünün ilk örneği olduğu için, şimdiye dek yapılan diğer benzerlerinden daha iyi ya da daha kötü diyemiyoruz. Fakat benim şahsi görüşüme göre bir boks menejerliği yapılırsa ancak bu kadar iyi yapılabilir. Tabi bu oyunda bir süre sonra diğer menejerlik oyunları gibi size sıkıcı gelecektir, fakat zaten hiç kimse bir menejerlik oyunu sıkılmadan yıllarca oynayamaz.

Gelelim oyuna, oyunda 1 ile 4 arasında boksörü yönetebiliyorsunuz. Bu boksörlerin özellikleri oyunu her yüklediğinizde değişiyor. Seçiminizi yaptıktan sonra sıra geliyor boksörle yapacağınız bir yıllık anlaşmaya. Bu anlaşmada boksörünüzün bir yıl içinde kaç maç yapacağı, minimum sırası (dünya klasmanında) hangi dalda yarışacağı (federasyon, amatör, profesyonel..) ve sizin boksörünüze yüzde kaç vereceğiniz, gibi seçenekler var. Seçiminizi yaptıktan sonra oyuna büronuzda başlıyorsunuz. Burada çeşitli eşyalar yardımıyla maçlar angaje edecek, boksörünüzün durumunu öğrenebilecek veya maçlara casuslar gönderebileceksiniz. Şimdi bu eşyaları tanıyalım ve kısaca ne işe yaradıklarını öğrenelim.



BÜRO

1- DEFTER

Defter kliklediğinizde karşınıza açık bir defter çıkar buradan:

A- Çöpten adam: Animasyonları kapama

B- Fight dates: Maç tarihleri

C- Boxers abilities: Boksörünüzün genel özellikleri

D- Records: Oyundaki tüm boksörlerin kaç maç yapıp, kaçında galip kaçında mağlüp olduklarını, kimilerle maç

yaptıkların alfabetik sırasıyla öğrenebilirsiniz

2- TELEFON

Buradan da karşınıza arayabileceklerinizin listesi çıkar. Bu listeden başka menejerlerle konuşup maç angaje edebilir, angaje ettiğiniz maçları da federasyona tebliğ edersiniz. Buradan başka maç yapacağınız rakibinizin de özelliklerini çeşitli casuslar tarafından öğrenebilirsiniz. Bunun için tek yapmanız gereken telefonla SCOUT'ları aramaktır. Unutmayın bir maç için diğer bir menejerle anlaştıysanız, bu maçı mutlaka federasyona telefonla bildirmeniz gereklidir.

3- TAKVİM

Buraya kilitlediğiniz zaman gün geçirirseniz.

4- DOLAP

Burada da karşınıza üç adet dosya çıkar bunlar;

A- Rankings: Dünya klasmanındaki sıranız

B- Fight record: Boksörünüzün şimdiye dek yaptığı maçlar ve sonuçları

C- Contracts: Boksörünüzle olan kontratınız ve şartları

odadaki işineze yarayan eşyaların tümü bu kadar. Bir de masanızın üstünde sağ taraftaki notluğa ara sıra maç tarihleriyle ilgili kağıtlar gelir, fakat bunun fazla bir önemi yoktur. Sizin aramanız dışında telefon çalarsa bunun da 3 türlü anlamı olabilir. Boksörünüz sakatlanmıştır, sizinle bir başka menejer maç angaje etmek istiyordur veya görevlendirdiğiniz casustan haber gelmiştir. Şimdilik odada işiniz bitti. Kapıya klikliyerek koridora çıkarız. Koridorda gidebileceğimiz üç yer var. Masaj odası, antreman odası ve çıkış.



ANTREMAN ODASI

Burası adından da anlaşılacağı gibi boksörünüzün antreman odasıdır. Herhangi bir yere kliklerseniz karşınıza bir menü çıkar. Bu menüden bir defada 3'ten fazla olmamak kaydıyla boksörünüzün sizin belirlediğiniz gün kadar çalıştırabilirsiniz. Burada; Weight training-ağırlık çalışması, Ring work-rinkte bir başkasıyla boks antremanı, Punch bag-ağır kum torbasıyla çalışma, Road work-kuşu egzersizleri, Sparring-tavana asılı hafif kum torbasıyla çalışma. Burada hangi aletin ne işe yaradığını da sizin zekanıza bırakıyorum.



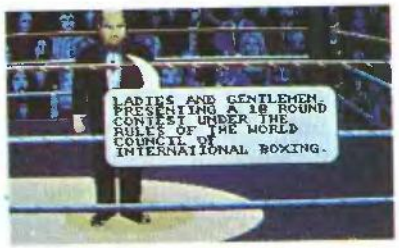
MASAJ ODASI

Burada da boksörünüzün çalışmalara göre genel durumunu öğrenebilirsiniz. Yaptığınız çalışmalara göre özelliklerin durumu her defasında değişir. Kısacası boksörünüzün durumunu öğrenmek için burayı sık sık ziyaret etip ve zayıf yönlerini buradan öğrenebilirsiniz.

EXIT

Bu seçeneği maça gitmek için kullanabileceğiniz gibi oyun -save- etmek edebilmek için de kullanabilirsiniz.

Sıra geldi en önemli bölüme, bu da maçlarınız. Maçınız olduğu zaman boksörünüze maç esnasında taktikler verebilir, şiş olan gözüne masaj yapabılır ya da açılan kaşına dikiş attırabilirsiniz. Taktik kısmında çeşitli taktikler var; yakın ya da uzak dövüşme, kafaya ya da vücuda çalışma gibi. Fakat hangi taktiğin boksörünüze daha çok uyduğunu şu ana dek boksörünüze yaptırdığınız antremanlardan,



boksörün genel özelliklerinden ve sizin tecrübelerinizden anlayabilirsiniz. Raund aralarında vereceğiniz taktiklerden başka durama göre boksörünüze su verebilir veya havluyla serinletebilirsiniz. Maçları görüntü olarak değilde spikerin azından radyo dinliyormuşcasına (Track-Suit Manager'-de olduğu gibi) saniyesi saniyesine öğrenebilirsiniz. Tabi söz olarak değil yazı olarak. Kısacası futbol menejerliklerinden sıkılanlara ve yenilik arayanlara şiddetle tavsi ederim.

Oyunun değerlendirmesi

Grafik : 6
Ses : —
Zorluk : 6
Kurgu : 7
Genel : 6



IT CAME FROM THE DESERT II

Kerim Erkan

"Beş yıl sonra ikinci bir kraliçe karıncanın ortaya çıkacağını ve karıncaların insanlığı yok etmek için geri geleceğini o zamanlar hiç kimse tahmin edememişti."

IT CAME FROM THE DESERT II sizi yeni maceraya işte bu sözlerle davet ediyor. Oyun IT CAME I'in bitiminden beş yıl sonrasında geçiyor. Bu arada geçen beş yıl zaman içerisinde şu değişiklikler olmuştur.

Prof. H.G. Wells ölmüş ve üniversitedeki laboratuvarı boşaltılmış, ayrıca Wells'in karşı çıkmasına rağmen bazı karınca yumurtaları üstünde deneyler yapılması için hastaneye taşınmıştır.

Bu arada şehrin sevimli belediye başkanının ise şehirde elektrik yerine radyasyon kullanmak gibi girip fikirleri vardır.

Siz oyunda belediye başkanının ismarladığı plutonyumu çalan bir TIR şöförüsünüz. Fakat pulutonyumu işçi karıncalara kaptırıyorsunuz. Onlarsa bu plutonyumla beş yıldır hareketsiz duran ikinci kraliçeyi aktif hale getiriyorlar ve de kraliçe hemen yeni karıncalar



doğurmaya başlıyor. Ayrıca kraliçe psikokinetik gücü ile hastanedeki yumurtaları aktif hale getirir ama bu psikokinetik güç sadece karıncalar üzerinde mi etkilidir? Hayır ne yazık ki bundan kasaba halkı da etkilenmektedir.

Oyun Dusty ve Biff'in evlerinde başlıyor. Plutonyum çaldırıp kaza yapınca sizi bulup buraya taşımışlar. Önce onlarla konuşup oyuna başlamak için gerekli ilk bilgileri alıyorsunuz. Oradan çıkınca ilk iş belediye başkanına gidin. Size kasaba hakkındaki garip fikirlerini anlatacaktır. Bundan sonra radyoya Dusty'i görmeye gidin. O size oyunda olanları anlattıktan sonra, bir tabanca ve gayger sayacı verecektir. Sonra Fortune Teller'a uğrayın. O'na her gün uğramanızı tavsiye ederim. Ida'nın söylediklerini sonuna kadar dinleyip hemen eve dönün. Birazdan sizi ziyarete komşunuz Billy ve Bob gelecek. Onlarla tanıştıktan sonra eve tekrar girin. Bu sefer sizi ziyarete Geez gelecek. Daha sonra laboratuvara gidin. Billy ve Bob'u göreceksiniz. Çocuk, Wells'in notları ile ilgileniyor. 3. gün çocuk notları bulacak ve size çok yararlı bilgiler verecek, sonra bara uğrayın. Barda iki kişi Pumpstation'da çalışan bir arkadaşlarının gecikti̇ğinden bahsedecekler. Siz hemen Pump 1'e gidip buradaki karıncaları öldürüp geri dönün.



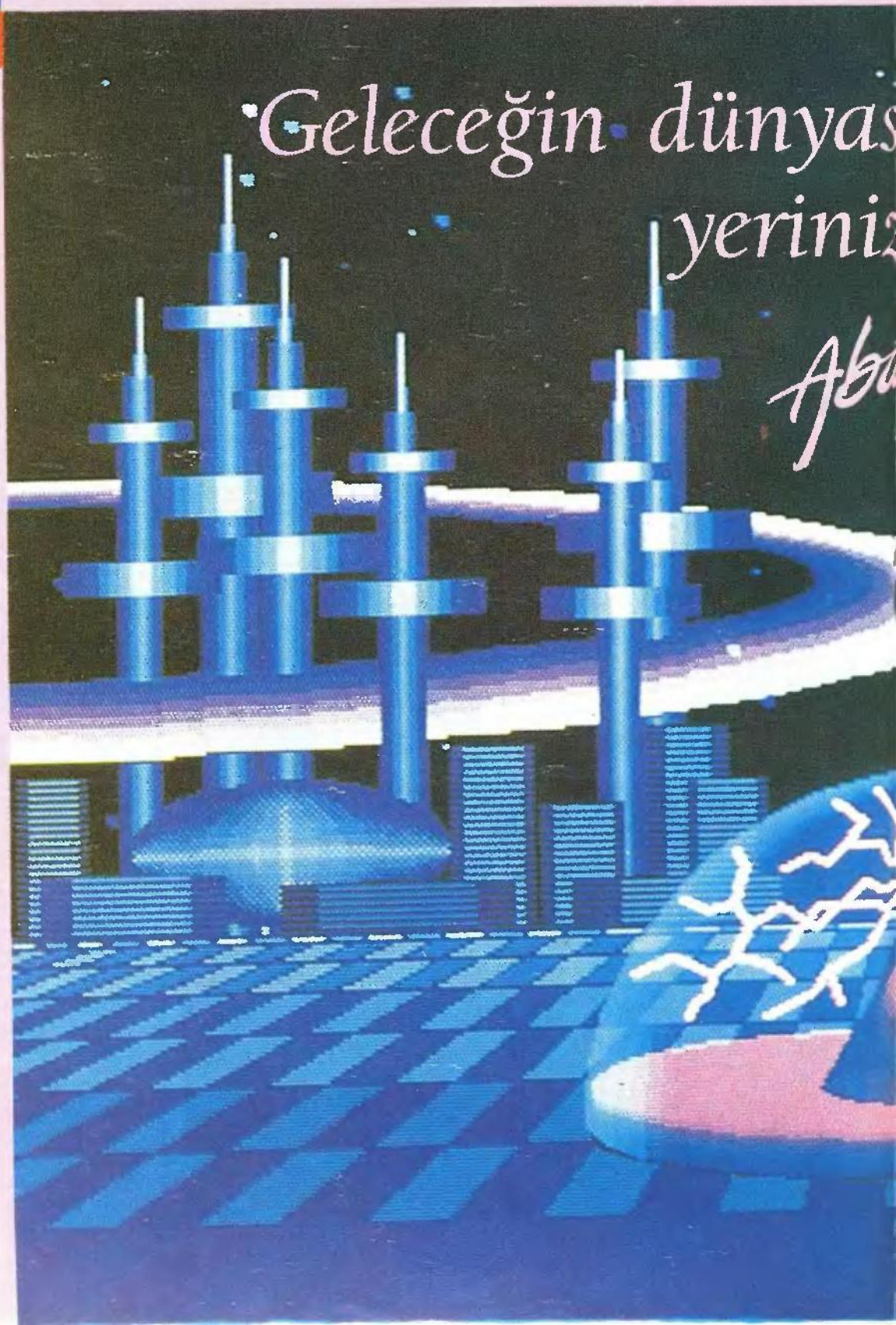
Pumpstation'da önce karşınıza dev bir karınca çıkacak eğer onun antenlerini vurabilirseniz kendinizi bir anda karıncaların ortasında bulacaksınız. burada karıncaları öl-



"Abacus tatil şenliği" başl
Haziran a
sürprizler, sürp

Yepyeni

Amiga 500 ve
Commodore 64
Programları,
Amiga 500 ve
Commodore 64
bilgisayarları
Printerler,
Uzaktan
Kumandalı,
Ekranlı Turbo
Joystickler,
Ekran filtreleri,
512 K Ram'lar
Modülatör
Bilgisayar
Adaptörleri
ve ara Kabloları,
Mouse ve
Mouse Padler,
Kilitli disket
Kutuları,
Bilgisayar
Masaları
ve Örtüleri,
Temizleme Kitleri
ve Çeşit Çeşit
"Teflon Kaplı,
Renkli, Altın
Yüksüklü,
Hesap Makinesi
Hediyeli"
Disketler...



ıyor Printemps şubemizde
yı boyunca
izler, sürprizler...



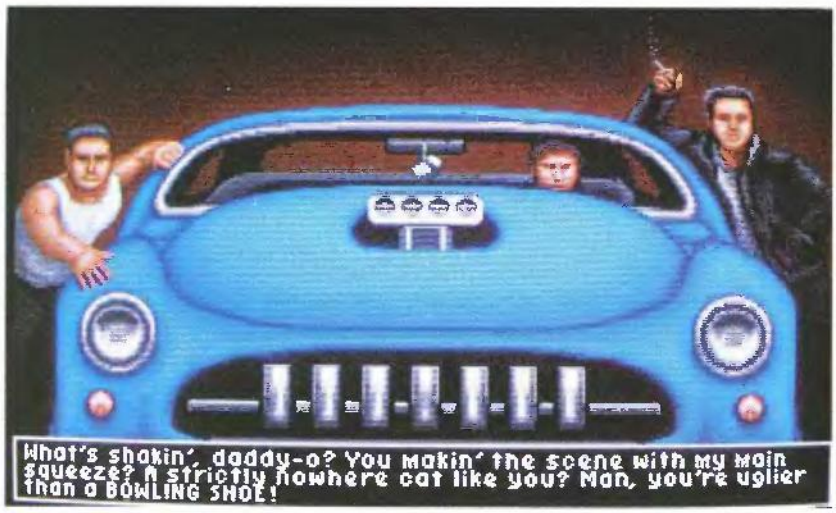
NİŞANTAŞI
Hacımansur
Sok. No.2
Tel: 130 49 60

LEVENT
Nispetiye Cad.
Başa Sok 6/17
Tel: 168 42 59

PRİNTEMPS
Galeria-Ataköy
KAT: 4

ABACUS
Bir Teleteknik
Yetkili satıcısı-
dır.

ECEM 511 32 86



dürmek için dinamit ve el bombası kullanıyorsunuz. Yeterli sayıda karınca katledersiniz kalanlar kaçacaktır.

Oyunda ilerleyip kasaba halkını kendinize inandırabilirseniz tank ve uçaklar da emrinize geçecektir. Fakat tanka binince kendinize güvenip karıncaların arasına Rambo gibi dalmayın. Sizi tankın içinde bile hastahanelik edebilirler.

Uçak kullanma için Joysticki aşağı çekip ateşe basınca çıkan menüden uçağı seçin ve sonra ekranın üstünde çıkan artıyı uçakların gelmesini istediğiniz noktaya getirip ateşe basın.

Gece Neptune Hall'e uğrayıp psikokinetik güç nedeni ile karıncalaşan Billy Boy'u antenlerinden vurarak insana çevirin. Bu sırada O da süpersonik dalgalar yayacaktır. Ekran dalgalarla hızlı hızlı kırmızı renkte yanıp sönecektir.

İlk gün saat altından sonra Jackie de size uğruyor. Eğer ona yardım etmek isterseniz sizi parçalanmış arabasının yanına götürüyor ve burada Jackie'nin sevgilisi ile karşılaşıyorsunuz. Serseri bir tip olduğundan hemen sizle kavgaya başlıyor. Kavgada aşağıda duran beyaz gömlekli adamı kontrol ediyorsunuz. Joystick yardımı ile adamları dövmek çok kolay. Joysticki ileri ve sağa çekip ateşe basarsanız adamımız hamle yapar. Geri çekip ateşe basarsanız bu sefer de kahramanımız savunmaya geçer.

Bütün bu işleri bir güne sığdırmak zor ve bunların hepsini yapmanız gerekli de değil. Bence mutlaka yapmanız gereken Dusty'ye, Neptune Hall'e ve Pumpstationa uğramaktır. Bunun dışında yapacaklarınız oyunun gelişimini etkilemez fakat size ipuçları verebilir.

İkinci gün polisler TIR'ınızı buluyorlar ve kimliğinizi tespit etmeye çalışıyorlar netekim üçüncü gün kimliğinizi tespit edecekler. Bu yüzden üçüncü gün polise, bara ve belediye başkanına gitmeyin. Biz dönelim tekrar ikinci güne. İkinci gün Pumpstation 2'de karınca avladıktan sonra Dusty'yi laboratuvarı ve Fortune Teller'i ziyaret edin. Eğer Pump 2' temizlik yapmazsanız karıncalar üçüncü gün radyoya saldırıyorlar ve siz de önemli bir bilgi kaynağını kaybediyorsunuz.

Üçüncü gün tekrar dusty, F.Teller ve lab uğratın. Laboratuvarda Billy ve Bob sizi bekliyor. Ufaklık Dr.Wells'in notlarını bulmuş. Bu notlardan hastanede bazı karınca yumurtalarının saklandığını ve Wells'in ikinci bir kraliçe karınca hakkındaki endişelerini öğreniyorsunuz.

Bu arada hastahaneye düşecek olursanız ayak ucunuzdaki güzel hemşire size hastahanedeki bazı garipliklerden bahsedecek. En önemlisi hasta kayıtlarının bodrum katında bir kasada korunduğunu söyleyecek.

Akşam eve geldiğinizde Jackie gelecek. Eğer o akşam yakalayamazsanız üzülmeyin dördüncü günün sabahı mutlaka gelir. Onu da antenlerinden vurarak insan haline getirin. Size bir sayı söyleyecek. Bu sayıyı da ilk gün Billy Boy'dan öğrendiğiniz sayının yanına yazın.

Bunu yaptıktan sonra madene gidin. Madendeki adamdan da üçüncü kodu aynı yöntemle öğrenin ve eve dönün. Evde gene Jackie var.

Jackie ile konuştuktan sonra hastahaneye gidina. Burada tekerlekli sandalye sizi hemşire ve doktorlardan daha hızlı hareket imkanı verir. Ayrıca odalarda masaların altına ve yataklara saklanıp peşinizdekileri ekmeniz mümkün.

Amaç asansörle alt kata inip gizlice oradaki kasayı açmak. Kasa hastahanenin bodrum katında sağ üst köşedeki odada. Kasanın önünde durursanız kasanın büyütülmüş resmi ekrana çıkacak. Şehrin ve tabi kendi kurtuluşunuz bu kasaya bağlı. Eğer kasayı doğru şifre ile açabilirseniz şehir halkı size inanacak ve karıncalarla savaş görevi size verilecek. Savaşı polis karakolundan görebileceğiniz sitation map ile yöneteceksiniz. Kasayı açmak için önce numa-



ratörü saat yönünün tersinde bir tur çevirin sonra ilk aldığınız sayıyı girin. Düğmeyi tekrar bir tur çevirip ikinci sayıyı, üçüncü turdan üçüncü sayıyı girin ve ateşe basıp joysticki yukarı itin. Alarm zilleri eşliğinde kapı açılacaktır. Şimdi kimseye çaktırmadan hastahaneden çıkın. Ekrana halkın size inandığını gösteren bir gazete çıkacak. Bütün bu işleri ilk dört gün içinde yapılan derdim fakat oyunda ufak bir hile buldum. İlk kodu aldıktan sonra oyunu DSAVE isimli bir diskete kaydedin sonra oyuna devam edip diğer kodları öğrenin. Daha sonra ilk gün DSAVE disketine kaydettiğiniz yeri tekrar yükleyin ve hastahanedeki kasayı açın. Böylece savaşa ikinci günden başlayabilirsiniz.

Savaş için elinizdeki kuvvetleri bölmeden karıncaların olduğu bölgelere yerleştirin. Asker yerleştirmek için istediğiniz kuvvetin üstüne gelip ateşe basarak joysticki adam yerleştirmek için ileri adım atmaki çin geri çekin. İşiniz bitinci exit'a gelin.

Şimdi yapmanız gereken iki şey var. Hem karıncalarla savaşmalı hem de kraliçeyi bulmalısınız. Oyundaki amacınız artık kraliçe karıncayı bulup yoketmek. Kraliçeyi bulmak içinse havaalanına gidip oradaki uçağı kullanabilirsiniz. Bu arada unutmamanız gereken bir nokta da sürenizin kısıtlı olduğu, nitekim oyun 10. gün bitiyor, karıncalar bütün şehri ele geçiriyorlar.

Dördüncü günden sonra herkes hastahaneye kan vermeye gidiyor ve bu yüzden karıncalaşıyor. Kasabayı dolaşıp herkesi normale çevirin. Özellikle belediye başkanının kurtarırsanız size 50 dolar ve hızlı bir araba veriyor.

Ayrıca bazen arabayla bir yere giderken karşınıza Hellcats çetesi çıkabilir. Onlardan kurtulmak için ya ateşe basıp yol dışına çıkın ya da eğer kendinize güveniyorsanız arabanızı onların üstüne sürüp onları yol dışına atın.

Beşinci gün hava şartları kötü olduğu için karıncalar yuvalarından ayrılmıyorlar. Bu da onların yuvasını bulmanız için kuşkusuz çok iyi bir fırsat.

Kısaca IT CAM II birincisini aratmayan güzellikte bir oyun. IT CAME I'den hoşlandıysanız bundan da zevk alacağınız kesin. Oyunun atmosferi ilki gibi etkileyici ve esrarengiz. 1 MB AMIGA'nız varsa size tavsiyem bu üstün oyunu kaçırmayın.

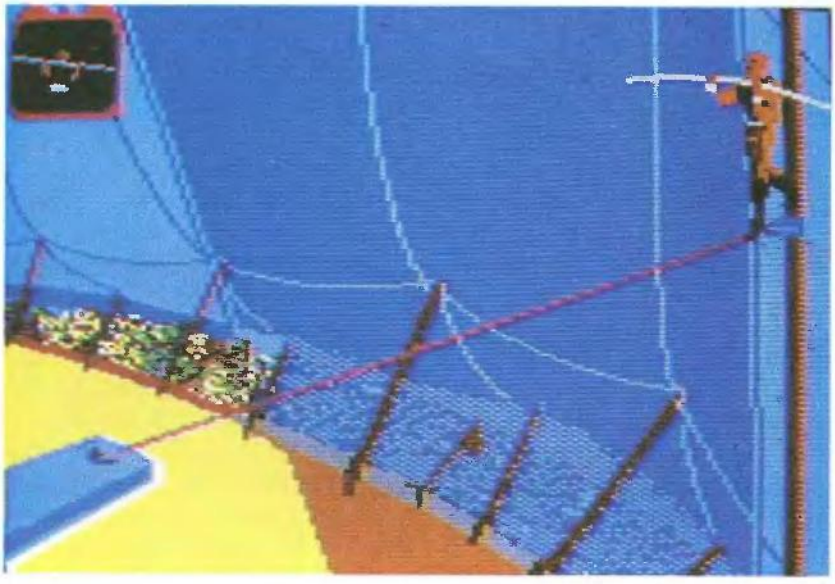
Oyunun değerlendirmesi
Amiga 1 Mbyte

Grafik	:	9
Ses	:	9
Zorluk	:	9
Kurgu	:	9
Genel	:	9

FIENDISH FREDDY

Ben genelde spor oyunlarını, Winter games, Summer games, Wold games, tipi oyunları pek sevmem. Her ne kadar bu oyun konu bakımından onlardan farklı olsada, oynanış bakımından pek bir farkı yok. Bu oyunun bende hastalık halini almasının nedeni, müthiş grafikler ve harikulade espriler. Oyun alışılagelmiş diğer sirk oyunlarından oldukça farklı. Bu fark, bence diğer sirk oyunlarında bulunmayan heyecan ve espiri atmosferi. İsterseniz bunları hepsine sırası geldiği zaman değinelim. Gelelim konuya, sirkin, I.M. Tightwood adlı tefeciye 10000$ borcu var ve bu borcu ödememiz için de tefeci bize 1 gün müddet tanıyor. Bu süre içinde iyi bir gösteri düzenleyip, istediği parayı temin edemezsek sirk kapanacak ve sirkin bulunduğu alanın üzerine bir gökdelen inşa edilecek. Tabii işini sağlama almak isteyen tefeci bütün bunlar yetmiyormuş gibi birde gösteriyi sabote etmesi için bir adamını, Fiendish Freddy'i görevlendiriyor. Freddy de boş durmayacak ve gösteriler esnasında numaraları bol bol sabote edecek. Başarıyla gerçekleştirdiğiniz her numaradan sonra, jürinin belirlediği puanlar ölçüsünde para alacaksınız. Güzel bir demodan sonra oyuna geçiyorsunuz. İlk





önce karşınıza altı seçenek çıkıyor, ilki kaç kişi arasında oyunun oynanacağı, ikincisi ise practis seçenekleridir. Bundan sonraki seçenekler ise yapacağınız numaralardır. Sırasıyla bu numaraları tanıyalım;

1- HIGH DIVING: Burada yüksek bir kuleden atılıyorsunuz. Başarıyla gerçekleştirdiğiniz atlayışdan sonra daha yüksek bir kademeden atlıyorsunuz. Nereye atladığınıza gelince, zevkinizi kaçırmamak için bunu size yazmıyorum ama eminim bayılana kadar güleceksiniz. Atlayışınızı yaparken puan alıcı birçok akrobatik numaralar yapmak zorundasınız, bu arada da Freddy'den sakınmanız gerekecek. Kulenin üzerinde düğmeye basarak atlayışa geçer, atlayış esnasında da joyistick'i çeşitli yönlere çevirerek akrobatik numaralar yapabilirsiniz.

2- JUGGLING: Klasik sirk numaralarından olan "Juggling" de topları yere düşürmeden çevirmeye çalışıyorsunuz. İlk topu düşürdüğünüzde Freddy size bir bomba atıyor. Bunu yüksekte olan elinizle tutup, düğmeye basıp, ileri iterseniz bombayı geldiği yere gönderirsiniz.

3- TRAPHAZE: Herhalde sirklerin en heyecanlı bölümü trapezdir. Burada bayan bir trapezciyi yönetiyorsunuz. Tabi ki amaç düşmemek. Kız ekrana geldiği zaman joistick'i sola çekin ve ipte sallanmaya başlayın. Karşınızdaki ip size doğ-

AMIGA almadan evvel bir de COMPUSHOP'u arayın... öyle karar verin.

C-64 GÜNCEL ARA YÜKLEMELİ KASET VERSİYONLAR:

PREDATOR, PRO SOCCER SIM., TRAIN, XENOPHOBE, STRIDER, LAW OF THE WEST, SUPER STAR SOCCER, FIGHT NIGHT, MYTH, MOON WALKER, BATMAN MOVIE, HOSTAGES, TENTEN, DINAMITE DUX, WORLD GAMES, CHAMBERS OF SHOLIN, PUB GAMES, SUPER SPORTS, OP. THUNDERBOLT, PIRATES, SILENT SERVICE, LAST NINJA II, FIGHTER BOMBER, CABAL, WINTER EDITION, DRAGON NINJA, 4×4 OFF ROAD, TEST DRIVE II, ACE OF ACES, GRANDPRIX CIRCUIT, ALTERED BEAST, BEVERLY HILLS COP, TURBO OUTRUN, GHOSTBUSTERS II, AFTER THE WAR, CIRCUS ATRACTIONS, RENEGADE III, SPHERICAL, VIGILANTE, BAAL, CHASE HQ, SUMMER EDITION, ROBOCOP, THUNDER BLADE, SKATE OR DIE, NIGHT RIDER, SIM CITY, SHINOBI, NINJA WARRIOR, INDIANA JONES 3, UNTOUCHABLES, DOUBLE DRAGON, WWF. WRESTLING, DR. DOOM REVENGE, BLACK TIGER, TKO. BOXING, RAINBOW WARRIOR

NOT: LİSTE DIŞI PROGRAMLARI SORUNUZ...
ARŞİVİMİZDE 100'den fazla çeşit bulunmaktadır...

AMIGA MONITOR
TV-TUNER ile birlikte üstelik UZAKTAN KUMANDALI
sadece 1.850.000 TL.

TAMİR VE BAKIM SERVİSİ
C-64 ve AMIGA yedek parçaları

5.25 EXTERN DRIVE
sadece 525.000 TL.

BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ

3.5" 80'lik disket kutusu	39.900 TL.
5.25" 100'lük disket kutusu	39.900 TL.
DRIVE temizlik disketleri	19.000 TL.
BİLGİSAYAR temizlik kiti	25.000 TL.
MAUSE PAD	25.000 TL.
DİSKET DELİCİ	20.000 TL.
YAZICI ŞERİTLERİ (MPS1200-1230-CITIZEN-EPSON)	25.000 TL.

3.5 DİSKET 30 Ad. 99.000 TL.

Bu ay her isteyene OPERATION THUNDERBOLT (C-64 disket versiyon) **BEDAVA!**

KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ ALINIR - SATILIR - TAKAS EDİLİR

ru geldiği zaman iyi bir zamanlama ile ateş tuşuna basın ve unutmayın Freddy'le boş durmayacaktır.

4- TIGHTROPE: Bu da ip üzerinde yürümedir. Burada oyuna başlamadan önce joistick'inizi kendinize doğru çekmenizi tavsiye edeceğim. Joystick'i sağa ve sola çekerek dengenizi sağlayabilirsiniz. İkincl bölümde ise hiç durmadan ilerlemeniz gerek. Üçüncü bölümde ise Freddy size bir disk fırlatacak. Diski sopoyla engelleyebilirsiniz.

5- KNIFE TROWING: Bıçakla bir tekerleğe bağlı olan kızı yaralamadan gösteri yapmaya çalışıyorsunuz. Belli bir zaman içerisinde kızın yanındaki balonları vurursanız bu bölümünde başarıyla geçersiniz.

6- CANNON BALL: Burda da topun içerisine girip sağsalim yere inmeye çalışıyorsunuz. İlk önce yukarıdan atlayacağımız mesafeyi ayarlıyorsunuz.



Daha sonra ateş tuşuna basarak topu harekete geçiriyoruz. Top soldan sağa doğru hareket eder, burada iyi bir ayarlama yapmanız lazım.

Oyun bu şekilde devam ediyor. Commodore 64'e uzun süreden beri böyle kaliteli bir oyun gelmemişti, hararetle tavsiye ederim.

Oyunun değerlendirmesi Commodore-64

Grafik	: 9		
Ses	: 9	Kurgu	: 8
Zorluk	: 8	Genel	: 9

24 SAATTE C-64 TAMİRİ

AMIGA HARDWARE

AMIGA MAUSE	150.000 TL.
SOUND SAMPLER (mono)	80.000 TL.
(stereo)	120.000 TL.
MIDI INTERFACE	100.000 TL.
ADAPTÖR	200.000 TL.
64 EMULATOR	75.000 TL.
MODEM (yerli)	399.000 TL.
MODEM (orijinal)	999.000 TL.
A500-30MB HARD DİSK	2.000.000 TL.
2-8 MB RAM KARTI	sorunuz!
EPROM PROGRAMLAYICI	sorunuz!

Not: Tüm Hardware ürünleri garantili ve kullanım kılavuzuyla birlikte satılmaktadır.

C64 HARDWARE

RESET BUTON	6.000 TL.
ANTEN KABLOSU	10.000 TL.
ADAPTÖR	50.000 TL.
C-64 MAUSE	99.000 TL.
SES DIGITESIZER	35.000 TL.
COPY BOARD	17.500 TL.
EPROM PROGRAMLAYICI	150.000 TL.
FASTLOAD KARTUŞ	30.000 TL.
DOLPHIN-DOS	150.000 TL.

SÜPER YENİLİK AMİGA İÇİN KIRICI KARTUŞ özellikleri için arayınız

AMIGA-64 SOFTWARE

Hertürlü
Utulity ve kopyalama
Programlama dilleri
Masa üstü yayıncılık
Mimari-teknik çizim
Elektronik baskılı devre çizim
Grafik ve jenerik hazırlama
Intro-demo (reklam) hazırlama
Müzik ve beste yapma
Astronomi-astroloji
Eğitim ve ders programları...

LİSTE İSTEYİNİZ!!

ACELE SİPARİŞLER İÇİN TELEFON: 91/584 19 44

AMIGA-IBM ve C-64 için

HER TÜRLÜ İŞ PROGRAMI BULUNUR...
Stok-fatura Muhasebe - çek senet takibi
Adres etiket vs. vs.

512 K RAM-KARTI

BİLGİSAYARCILAR İÇİN ÖZEL 5'li veya 10'lu kopyalama cihazları!.. fiyat için arayınız.

KIRICI KARTUŞLAR

MULTI ICE III	95.000 TL.
FİNAL III	85.000 TL.
ICE MACHINE II	60.000 TL.
EXPERT KARTUŞ	75.000 TL.
FREEZE MACHINE	60.000 TL.

LİSTE İSTEYENLERİN DİKKATİNE:
mektuplarınızda muhakkak;
1. Bilgisayarınızın modelini
2. Ek donanım birimlerinizi
3. İlgi alanınızı belirtiniz...

SEKA-SOURCE açık haliyle demo-intro programları bulunur

COMPUSHOP Nadide Sok.33 Bağkur Blokları Merter - İSTANBUL Tel: 584 19 44

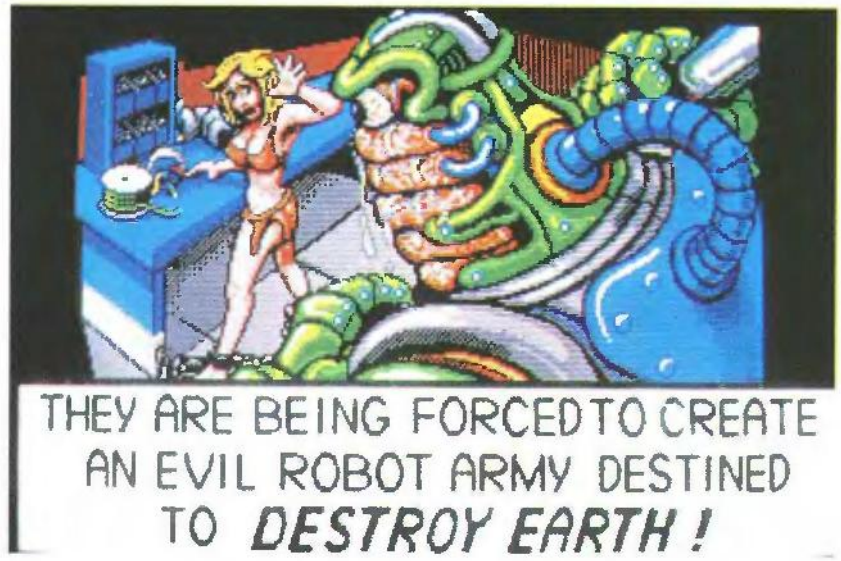
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS



Her şey insanları köleleştirip kendileri için çalıştırmak isteyen canavar robotların galaksideki bazı gezegenlere saldırmasıyla başladı. Sonunda robotlar son derece gelişmiş bir teknoloji gezegenini ele geçirerek insanları köleleştirdiler. Siz bu insanları kurtarmak için hazırlanmış SWAT ekibinin bir ajanısınız. Göreviniz bütün soydaşlarınızı ve robotların elinde esir olarak tutulan kadın bilgini kurtararak gezegenden kaçmak. Bu sırada karşınıza birçok savaşçı robot ve gizli geçit çıkacak. Bazı bölümlerde gelişmiş canavar robotlarla da savaşarak onları yok etmek zorunda kalacaksınız. Savaşırken çok dikkatli olun çünkü ışın silahınızın gücü ve bombalarınız sınırlı.

Bombalarınızı daha çok canavar robotlarla savaşırken kullanmaya bakın. Fabrikalarda çalışan esirleri kurtarmak için onlara bir kez dokunmanız yeterli. Bazen esirleri yanlışlıkla bir defa vursanız bile, ikinci kez vurmadıkça yine dokunmakla kurtarabilirsiniz. Ayrıca civarınızdaki makineleri yok ettikçe puan alıyorsunuz. Bombalarınızı yakınınızda esirler varken kullanırsanız onları da yok edersiniz. Geminizde kanallarda ilerlerken dikkatli olun, çünkü süreniz kısıtlı ve kanalın bazı kolları engellerle tıkalı. Fabrikalarda bir üst platforma çıkmak için bulunduğunuz alandaki büyük bir makinenin kolunu indirmeniz gerekli. Bu hem o platforma giden enerjiyi azaltacak hemde yukarı çıkmanızı sağlıyacak olan elektrikli merdiveni harekete geçirecektir. Kurtardığınız insanlar belli bir sayıya ulaştıkça bir extra hak kazanıyorsunuz. Yalnız programın içinde bir BUG (hata) var. Eğer bulunduğunuz alanın kenarında ölürseniz bazen alanın yanındaki boşlukta diriliyorsunuz. Tabii önceden bulunduğunuz platformada dönemediğiniz için hiçbir şey yapamıyorsunuz. Tek şansınız robotların ateşiyle vurulmaya çalışıp boşluğun kenarında ölerek platformda dirilmeye çalışmak. Bu ise çok zor ve çoğu zaman robotların ateş gücü boşluğa gelmiyor. Son çareniz bilgisayarınızı RESET'leyerek oyunu yeniden yüklemek. Bunun için kenarlarda çok dikkatli olun.

Evet oyunun genel temposu oldukça hareketli. Programın başlangıcındaki grafiklerde bilinen bir Specturum 48K tekniği olan TRAM kullanılmış. Ayrıca oyunda çok güzel espiriler var örneğin, kenarında trabzan bulunmayan yerlere fazla yaklaşırsanız adamınız dengesini kaybederek aşağı-



ya düşecek gibi oluyor ve son dakikada kenara tutunup ayaklarıyla çırpınarak yukarı çıkıyor. Oyunun içinde bunun gibi daha birçok espiri var.

Bunlar sayesinde oyunun yoğun temposu oldukça tatlı bir hava kazanıyor. Bol hareket



F-29

Osman Yaycıoğlu

Son birkaç ayın yabancı dergilerinde reklamlarını gördüğümüz ve Türkiye'ye gelmesini sabırla beklediğimiz F-29 nihayet huzurlarınızda. Fakat gelişiyle öyle beklendiği gibi yer yerinden oynamadı. Yalnızca ilk geldiğinde Ocean'ın başarılı reklam kampanyası sonucu aşırı bir satış oldu, o kadar. Fakat aslında F-29 sıradan bir simulasyondan ne az, ne de fazla. Benim değerlendirmeme göre Fighter Bomber'ın üstünde ve Falcon'un altında.

Şimdi oyun boyunca haşır neşir olacağımız ve hayatımızı bağlayacağımız uçağımızı tanıyalım. Oyunda iki model uçak kullanabiliyoruz. Taktik avcı uçağı olan Lockheed F-22 ve Grummon F-29. F-29 modeli Amerikan hava kuvvetlerinde servise giremedi, çünkü performans bakımından çok riskli görülmüştü. Ancak çalışmalar STOVL (short take off and vertical landing) kabiliyetine sahip olan bir uçağın performansının yükseltilebileceğini öne sürmektedirler, böylece bu uçakların 2007 ve 2012 yılları arasında servise girmeleri beklenmektedir. F-29'un 3 büyük özelliği vardır;

1- STOL: Hızlı inip kalkabilme

2- STEALTH: Radardan kaçabilme

SUPERCRUISE: Afterburner kullanmadan supersonik hıza erişebilme. Şimdi biraz daha oyunun içine girelim. Karşınıza ilk çıkan ekranda Amerikan hava kuvvetlerine girmeniz için adınızı vermeniz lazım. Buradaki rütbeler oyunun zorluğunu ve gerçekçiliğini etkiliyor. Bu rütbeler First Lieutunant, Captain, Lieutunant Colonel, Colonel. Adımızı girdikten sonra karşımıza 7 seçenekli bir liste çıkar;



ve güzel espiriye evet diyorsanız ROBOT CANAVARLARIN GEZEGENİNDEN KAÇIŞ'ı mutlaka deneyin...

Oyunun değerlendirmesi:

Grafik : 7	
Ses : 6	Kurgu : 8
Zorluk : 9	Genel : 8

1- Enroll to U.S. Air Force: İsminizi ve rütbenizi tekrar belirlemek

2- Chose Your Scenario: Burada 4 senaryo vardır.

A- Arizona: Bu senaryoda, Arizona vadisinde gerçek savaş şartları altında uçağı denemeniz gerekiyor.

B- Middle East: Orta Doğu'da çıkan bir savaşta F-22'ler ve F-29'lar dost bir ülkeye ihraç edilmiştir. Bunlardan birini kullanacaksınız.

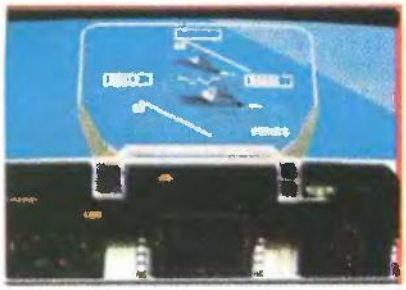
C- Pasific Ocean: Solomos adaları Amerika'nın civardaki önemli petrol markezidir, aynı zamanda 1000 millik bir alan içindeki en önemli limandır. Düşman donanmasının adayı ablukaya alması ve bir işgal hazırlığına başlaması üzerine yardım gelene kadar düşmana kök söktürmelisiniz.

D- Europe 196 the Ultimate Battle Front: İşte olmaz denilen oldu ve 3. dünya savaşı çıkmak üzere, allahtan tüm devletler bu savaştan yıllar önce nükleer silahlara son vermişler. Böylece bu savaş konvansiyonel üstünlüğe dayanıyor. Göreviniz motorize haldeki NATO kuvvetlerine yol açmak ve düşman mümkün oldukça kayıp vermek.

3- View Sierra Hotel Pilots: Burada F-29'la şimdiye kadar en başarılı uçuşları yapmış ilk 10 kişiyi gösteriyor. Tüm bu bilgiler otomatik olarak kaydediliyor.

4- View Pilots Long: Burada bir pilotun tüm istatistiklerini göreblirsiniz. Kaç görev tamamladığı, kaç madalya aldığı burada yazılıdır. ESC tuşu ile tüm bilgiyi sıfırlayabilirsiniz.

5- Load Pilots Log: Bu daha



önceki yüklenmiş oyunun istatistiklerini çıkarır.

6- Zulu Alert: Zulu alert havacılı dilinde "acil alarm" karşılığı oluyor. Bunu seçtiğinizde hemen oyuna geçiyorsunuz. Burada sonsuz cephane ve yakıtla savaşıyorsunuz, fakat puan alamıyorsunuz.

7- Mission Control: Görevi kontrol etmek içi. 7. seçeneği seçtiğinizde ilk önce seçtiğiniz senaryonun ufak bir haritasıyla özeti, sonra da menüsü çıkıyor. Bu menüde şu seçenekler var;

A- Select Plane: Uçak seçimi

B- Select Base: Pist seçimi

Select Armament: Silah seçimi

D- Choose Mission: Her senaryonun belli görevleri var. Burada onlardan birini seçiyorsunuz

E- Accept Mission: Seçtiğiniz görevi kabul etmek için

Yerimiz kısıtlı olduğu için bu sayımızda senaryodaki görevleri tek tek açıklayamıyoruz. Bunu dah sonraki sayılarımıza bırakıp, kısaca görev başlıklarına bir göz gezdirelim;

Şimdi de oyunda kullandığımız ve çok çeşitli olan silahları tanıyalım;

AIAAM 196 Fire Bolt: Uzun menzilli havadan havaya "ateşle ve unut" tipi füze

AMRAAM 120 A: Orta menzilli havadan havaya "ateşle ve unut" tipi füze

AIM 9M-R Sidewinder: Kısa menzilli havadan havaya füze

AIM 132 ASRAAM-N: Kısa



menzilli havadan havaya füze

Back-Winder 9X: Arkanızdan bir uçak size kilitlendiği zaman, geriye doğru atılan, havadan havaya füze

MRASM AGM-109H CRUISE MISSILE: Havadan yere cruise füzesi

ASALM: Havadan yere cruise füzesi, aynı zamanda AVACS uçaklarını vurur.

Maverick AGM 1Laser and TV: Havadan yere füze

CSW: Anti-tank füzesi (havadan yere füze)

Şimdi biraz da uçuş bölümünden bahsedelim. Kokpit

PASİFİK GÖREVLERİ

W-1	W-2	W-3	W-4	W-5
1- Scramble	1- Splash	1- Revenge	1- Knock out	1- Hand Shake
2- Firebolt	2- Warmup	2- Arc	2- Fright Back	
3- Drop-in	3- Deep Heat	3- Strike Back		
4- Plunge	4- Beta 1	4- Stamps		

ORTA DOĞU GÖREVLERİ

W-1	W-2	W-3	W-4	W-5	W-6	W-7
1- Bravo	1- Moonstarck	1- Mayday	1- Heat	1- Ajax	1- Standstill	1- Abyss
2- Bogre	2- Roque	2- Lord	2- Juno	2- Dawn	2- Vice	
3- Alpha	3- Pingem	3- Tortun	3- Warrion	3- Zeus	3- Thunder	
4- Foxstrike	4- Torch	4- Romeo	4- Gold	4- Red		
5- Lizard	5- Crossfire					
6- Charlie						

AVRUPA GÖREVLERİ

W-1	W-2	W-3	W-4	W-5	W-6	W-7
1- Mig Cap	1- Jawbreaker	1- Iron	1- Operation Wolf	1- Venus	1- Burst	1- Saviour
2- Bomb Cap	2- Four Star	2- Tifon	2- Avenger	2- Venus 2	2- Mercury	2- Realitor
3- Intercept	3- Big Ear	3- Snake Eye	3- Counter	3- Man Hunt	3- Haur Glass	
4- Tom Cat	4- Deep Thoat	4- Grid	4- Operation Bear	4- Backache	4- On-Line	
5- Agressor	5- Strike Out	5- Light out	5- Express	5- Trax	5- Saturn	
6- Firehand	6- Tin Can Alley	6- Fly-by	Untouchables	6- Flame	6- Mars	
7- Iron Hand						
8- Backbreaker						
9- Limelight						
10- Linebacker 3						

biraz fazla gelişmiş, hatta diyebilirim ki gerektiğinden fazla gelişmiş, çünkü neredeyse uçak değilde uzay gemisi kullanıyor gibi oluyorsunuz, "+" ile hız verdikten sonra uçağı kaldırınca, tekerlekleri hemen içeri alın, yoksa bir daha almazsınız ve parçalanmış tekerleklerle inersiniz. 1,2,3 tuşlarıyla önünüzdeki ekranı ayarlayın ve hedefe ulaşın. Gerekli silahı seçerek hedefi vurun. Dikkat edin bu oyunda yere çakılmak kadar kolay bir şey yok. Uzakta sandığınız bir dağa bile çarpabilirsiniz. Göreviniz bitip de ineceğiniz zaman pisti çok uzakta ortalayın, hızınızı 300'e indirin ve yüksekliği 1500-2000 arası tutun. Burnu hafif kaldırın ve düz bir uçuş elde edin. Yaklaşınca 300 feete inin ve hızınızı 200'e indirin, tekerlekleri açın, tekerlekleriniz piste dokunur dokunmaz, hızı sıfırlayan ve burnu indirin.

F-29 Retailator (Ödetici) her ne kadar kurgu bilim ürünü de olsa, olası savaşların başarılı bir simulasyonu olmayı başarmış. Oyunun belki de en iyi yanı de uçuş boyunca yanınızda olan stres. Eğer Ocean bu proglama kapasitesini Falcon türü bir oyunda gösterseydi yıllar boyu unutulmayacak bir oyun çıkarabilirdi. İyi avlar.

KLAVYE ÖRTÜSÜ

ESC= Paraşüt (İki kere)
F1= Öne bakış
F2= Arkaya bakış
F3= Sola bakış
F4= Sağa bakış
F5= Uydudan bakış
F6= Güneyden bakış
F7= Yaklaştırma
F8= Uzaklaştırma
F9= Arkadan bakış
F10= Kuzeyden bakış
1,2,3= Ekranları ayarlama
8= Supercruise
+/-=hız
E=ECM (Radar kilitlerini kırmak için)
L= Kilidi değiştirmek için
A= Otomatik pilot
S= Stealth modu
F= Flaplar
G= Tekerlek
H= Head up ekranı
J= Joystick
K= Klavye
RETURN= Silah seçimi
X= Mouse
SPACE= Ateş
HELP= Kanatları düzeltme
YÖN TUŞLARI= Kontrol
NÜMERİK KLAVYEDE:
0= Chaff
= Flare

Oyunun değerlendirmesi:
Amiga 512K

Grafik : 8
Ses : 6
Zorluk : 8
Kurgu : 7
Genel : 7

PROGRAM HEDİYELİ
AMIGA PROFESSIONAL NEWS
BÜLTENİN İLK SAYISI 15 MAYIS'ta ÇIKTI
İSTEYENE ÜCRETSİZ GÖNDERİLİR
2. SAYI'NIN HEDİYESİ: PROWRITE 2.51

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB İÇİN ÜYELİK DEVAM EDİYOR

1- CLUB ÜYELERİNE AMIGA PROFESSIONAL NEWS BİR SENE BOYUNCA ÜCRETSİZ GÖNDERİLİR.
2- CLUB ÜYELERİNE AMIGA PROFESSIONAL NEWS İLE BİRLİKTE HER AY 1 PROGRAM ÜCRETSİZ GÖNDERİLİR.
3- CLUB ÜYELERİNE PROGRAM ÇEKİMİNDE %50 İNDİRİM YAPILIR.
4- ÇEŞİTLİ HARDWARE ve SOFTWARE'DE ÇOK ÖZEL İNDİRİM YAPILIR.
5- ÖZEL CLUB ÜYELİK KARTI ve CLUB ÇIKARTMALARI GÖNDERİLİR.
6- ÖDÜLLÜ YARIŞMALAR.
7- ÜCRETSİZ PERİYODİK PROFESYONEL PROGRAM KURSU
8- ÇIKAN VE ÇIKACAK OLAN TÜM PROGRAM KLAVUZLARI ÜCRETSİZ

AMIGA 500 İÇİN
512 KB EK RAM
295.000.- TL
AYRICA
MOUSE PAD
3.5" - 5.25" DİSKET
DİSKET KUTUSU
A 590 HARDDİSK
TV MODULATÖR
HER AY YENİ PROGRAMLAR
YENİ OYUNLAR
OYUN ÇEKİMİ
1500 TL.



GOLD BOX
PROFESYONEL BİLGİSAYAR HİZMETLERİ
DİVANYOLU CAD. BESTEKAR OSMAN SK. NO: 1 K: 1 D: 3 CAĞALOĞLU / İSTANBUL
TEL: 528 63 04

AMIGA'cılar Müjde!!!
Elite BİLGİSAYAR
5 Mayıs 1990 tarihinden başlıyarak ELITE bilgi işlem merkezi faaliyetlerine başladı. Deneme yayınlarımız Cumartesi ve Pazar günleri saat akşam 20:00 ile sabah 9:00 saatleri arasında yapılıyor.

ELITE bilgi İşlem merkezi nedir diye herhalde merak etmişsinizdir. Bilgi işlem merkezi bir modem aracılığı ile telefon hatlarını kullanarak bağlanıp program ve bilgi alışverişi yapabileceğiniz bir servistir. Bilgi İşlem servisimizin size vereceği hizmetlerden bazılarını şöyle özetleyebiliriz:
* En yeni Amiga programları
* Birbirinden faydalı ve ilginç utility programları
* Makina dili, C, Modula gibi bir çok bilgisayar dilinde yazılmış programların source kodları
* Karşılaştığınız sorunları danışabileceğiniz ve cevaplarını bu işin ustalarından alacağınız teknik yardım köşesi.
* Bu servisi kullanan diğer abonelerle mektuplaşma ve söyleşme köşesi.
* AMIGA dünyasından haberler.
* Dünyamızdan çeşitli aktüel haberler.
* Döviz kurları gibi çeşitli ekonomik bilgilerin yer alacağı ticari köşeler.

* Amiganızın ufkunu genişletmek istermisiniz? Muhakkak 512K RAM'lerimiz hakkında bilgi alın.

* AMIGA dünyasında büyük değişiklikler ve yenilikler olduğunu biliyormusunuz?
* Yazı yazmanın en kolay ve ideal programı PROWRITE'ın yeni versiyonu 2.51 çıktı.

* ELITE Bilgi işlem merkezinde bulabileceğiniz hizmetlerden bazılarını söylediğimize göre şimdi de servise nasıl bağlanabileceğinizi anlatalım:
1-Haziran'a kadar devam edecek ücretsiz yayınımızdan yararlanmak ve modeminizi denemek istiyorsanız belirtilen saatler içerisinde 159 98 02 numaralı telefonu arayın. Modem programınızı kullanarak 8N1 (8 Data bit, No Parity, 1 Stop bit) moduna geçip, haberleşme hızını modeminizin modeline göre 2400BAUD veya 1200BAUD full duplex'e ayarlayın.
2 Haziran'da başlayacak normal yayınımızdan yararlanmak isterseniz abonelik için başvurunuzu bekliyoruz. Unutmadan hemen belirtelim hafta sonları bizzat CLUB ELITE'a gelerek modem servisimizi ve modemlerimizi yerinde inceleyebilir, 161 08 47 veya 159 98 02 nolu telefonlardan bu konuda detaylı bilgi alabilirsiniz.

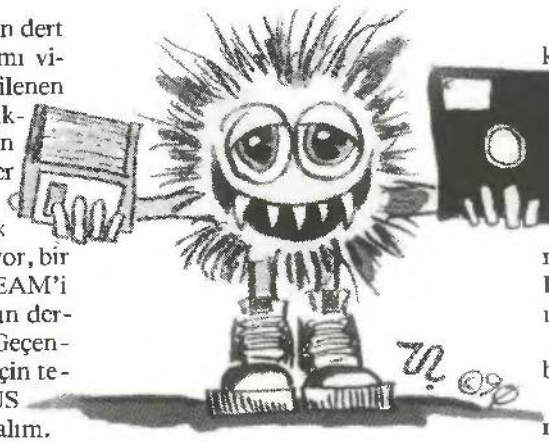
* Hala CLUB ELITE üye olmadınızmı?
Hiç bir Ücret ÖDEMEDEN üye olarak yararlanabileceğiniz imkanlardan bazıları:
- AMIGA ile ilgili bir çok yararlı bilgi ve makina dili kursunun yer aldığı periyodik bültenler.
- Birbirinden faydalı farklı konularda bir çok kitap.
- Her ay gönderilen program listeleri
- Türkiyenin en büyük listesindeki 1700'e yakın program.

Üyelik için ve Bilgi işlem merkezi için muhakkak bizi arayın:
CLUB ELITE
Ihlamurdere Cad. No: 149/4 Beşiktaş / İstanbul Tel: 161 08 47 - 159 98 02

VİRÜSLER-3

TUNÇ DİNDAŞ

Umarım artık virüsler sizin için dert değildir. Bu sayımızdaki yazımı virüslerle profesyonel olarak ilgilenen arkadaşlar için hazırladım. Açıkladığım virüs killer programının adı 'VİRÜS EXPERT'. Virüsler konusunda oldukça yetenekli bir program. Sadece bootblock virüslerini yoketmekle kalmıyor, bir de file virüsü olan 'IRQ-TEAM'i yok edebiliyor. Ayrıca başımızın derdi "BSG9"u da görebiliyor. Geçen ay gönderdiğiniz mektuplar için teşekkür ederim. Hemen 'VİRÜS EXPERT'i anlatmaya başlayalım.



Programımız oldukça kaliteli bir virüs killer. VİRÜS EXPERT'e bootblock virüslerini ya da bootblock programlarını LIBRARY'isine kaydedebiliriz. Bundan sonra takılan her disketin bootblockları tanımasını ve bu bilgileri kullanarak bilmediği bootblockları analiz etmesini sağlarız. Ayrıca VİRÜS EXPERT kodlanmış bootblockları dekod edebiliyor.

Şimdi VİRÜS EXPERT'in seçeneklerini açıklamaya başlayalım. READ BB: Diskdriver'a takılan disketin bootblock'unu okumaya yarar.

ANLYSE: Bootblock'u analiz etmeğe yarar.

LOAD BUFFER: Buffer'a, daha önce kaydedilmiş bootblocklar'ı LIBRARY'den aktarmaya yarar.

INSTALL kısmındaki seçenekleri kullanmanız için 'ON' yazan yere bir kere klik yapıp aktif hale getirin. Buradaki seçenekler ise.

STANDARD: Boot block'a normal boot block atar.

NO BOOT: Boot block'u - formatlanmamış duruma getirir. Disket çalışmaz duruma gelir. Disketi düzeltmek için boot block'una standard boot atın.

BUFFER: Bootblock'a bufferdeki bootblock'u atar.

VIEW LIB: Daha önce kaydedilmiş bilgilere bakmamızı sağlar. Hemen yandaki "FULL"a klik yapmazsanız kaydedeceğiniz bootblock'u sadece bilgi olarak kaydeder. Listede ise yanına 'hdr' harflerini koyar.

CHECK IRQ: Diskette IRQ-TEAM file virüsün bulunup bulunmadığına bakar. Hemen altındaki 'AUTO'ya klik yaparsanız takılan her disketi siz buraya basmadan kontrol eder.





Bu ay sadece bootblock virüslerini yoketmekle kalmayan, aynı zamanda file virüsü olan "IRQ-TEAM"i de yok eden Virüs Expert'i tanıyacağız.

VIEW ASCII: Boot block'un ascii dökümanını verir.

VIEW HEX: Boot block'un hex dökümanını verir.

Eğer program esnasında sağ mouse tuşuna basarsanız buffer'da bulunan boot block'un ismini 'LABEL' penceresinin altında yazar.

MERZİFON'dan virüslere oldukça meraklı arkadaşım ETHEM ELAGÖZ'e gönderdiği mektup ve disket için teşekkür ederim. ETHEM arkadaşım şu soruları sormuş.

1) Clock virüsün hafızaya yerleştiğini nasıl anlayabilirim? Bu virüsün zararları nelerder?

- CLOCK VİRÜS hakkında malesef çok bilgim yok. Ama son öğrendiğim bir bilgiyi yazmak istiyorum. CLOCK VİRÜS ram karta yerleşmiyor. Ram kartın saat pili bilgisayarın hafızasında bir bölümü besliyor. CLOCK VİRÜS'de hafızada bu bölgeye yerleşiyor. Şu ana kadar malesef CLOCK VİRÜS'ü gösteren virüs killer daha gelmedi. Bu virüsün zararları ise bozuk olmayan disketleri READ-WRITE error'lu göstermek. Bazı dosyaları kaydedilmiş gibi gösterip kaydetmemek. Disketlerin validate'ini bozmak ve bazı dosyaları okunamaz duruma getirip yok etmek. Bu oldukça zararlı bir virüs dikkatli olun.

2) Orjinal ram kartın pilini çıkarmak kolay mı?

- Saatli orjinal ram pilini çıkarırsanız kartınız saatsiz ram kartlar gibi çalışmaya başlar. Kartınızın saatli kısmını yakınınızdaki bir bilgisayar tamir servisinde iptal ettirebilirsiniz. Disketinizi en kısa sürede dolu olarak geri göndereceğim. Selamlar.

İstanbul'dan KORAY ÖZDEĞER arkadaşımda disketlerin bozulan validating'ini nasıl düzelteceğini ve tanıttığım virüs killer'ları nereden bulabileceğini soruyor. İlk önce birinci sorusunu yanıtlayalım. Disketlerin validating'i genellikle dolu diskete bir dosya kaydetmeye çalışırsak ya da disk driver'ın ışığı yanarken çıkarırsak bozulur. Bunu düzeltmek için aşağıdaki işlemleri yapmalıyız. Önce WORKBENCH'deki "CLI"ı yükleyin. Sonra "CLI" karşımıza çıkınca validating'i bozuk disketi disk driver'a takın. Biraz beklerseniz size tekrar WORKBENCH'i takmanızı söyleyen bir mesaj çıkacak. WORKBENCH'inizi taktıktan sonra bilgisayar WORKBENCH'den birkaç dosya okuyacak ve tekrar bozuk disketinizi takmanızı bekleyecek. Bu işlemler sonucunda disketinizin validating'i düzelmiş olur. Eğer hâlâ düzelmediyse disketinizi DISKDOCTOR'dan geçirmelisiniz. Ve hâlâ düzelmezse bozulan programınızı bilgisayarcınıza gidip çektirin. İkinci sorunuz içinse tanıttığım virüs killer'lar çok yeni değil. Bunun sebebi bütün arkadaşlarımızın bu virüs killer'ları istedikleri yerde bulabilmesi için her yerde bulunabilecek bilinen programları açıklamamdır. Eğer bu virüs killer'ları bilgisayarcınızda bulamazsanız başka bir bilgisayarcıda kesin bulabilirsiniz. İki boş disket gönderebilirseniz bende bu virüs killer'ları size gönderebilirim.

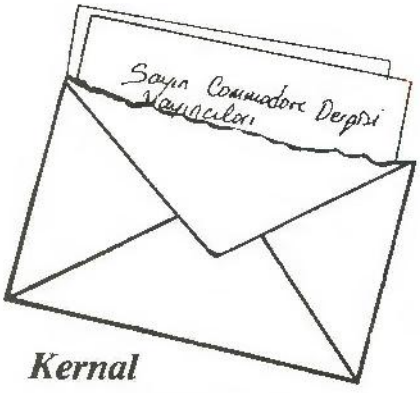
Bursa'dan **İsmail Doğan** arkadaşımda virüsler bilgisayarları bozabilir mi? diye soruyor. Şu ana kadar bilgisayarı bozabilen virüs yapılmadı çünkü yazılım ile bilgisayara zarar verilemez. Sadece HEAD STEPING denilen yöntemle kafayı sıfırıncı track'tan sonuncu tarak'a kadar götürerek diskete zarar verebilinir. Eğer HEAD STEPING uzun süre yapılırsa disk driver'ın kafa ayarını bozabilir.

İzmir'den virüs meraklısı CENK ONUR'a güzel satırları için teşekkür ederim. CENK arkadaşım benden VİRÜS MAKER adlı programı açıklamamı istemiş. Maalesef VİRÜS MAKER programı bende yok. O yüzden yardımcı olamıyorum. Mektubun için teşekkürler.

Virüsler konumuzu şimdilik bitiriyoruz. Ama bu bir daha virüsler konusunda yazı yazmayacağımız anlamına gelmez. Yeni BOOTBLOCK ve FILE virüsleri çıktığı zaman elbette onları tanıtıp hakkında bilgi vereceğiz. Gelecek sayımızda yepyeni bir yazı dizimizde görüşmek üzere. Virüssüz günler.

OKUR MEKTUPLARI





Kernal

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri,

Öncelikle, çıkarmış olduğunuz bu dergi ve program döküm eki için bir C-64 sahibi olarak minnettarlığımı belirttim. Yayın hayatınızın devamını dilerim.

Size sormak istediğim bazı sorular var. Cevaplandırabilirseniz çok sevinirim:

a) Derginizi okurken sık sık karşılaştığım "kernal" kelimesini anlamını bilmiyorum. Mümkünse kernalin ne olduğunu ayrıntılı olarak açıklayabilir misiniz?

b) Tanıtım bölümünüzdeki oyunların hepsi Amiga için yayınlanıyor. (Özellikle son sayılarda). Bu eşitsizliği, hiç değilse her sayıda 2-3 tane C-64 oyununu da açıklayarak bozabilir misiniz?

c) Program işlerken herhangi bir tuşa basılıp basılmadığını nasıl anlayabilirim. (Hangi POKE komutu gerekiyor?) NOT: GET komuta değil.

d) C-64'te virüs var mı? Disk driver'ı olmayan C-64 sahipleri virüsle karşı karşıya kalabilir mi?

Son olarak bir oyun ipucu vermek istiyorum.

Emyln H.I.S.'da (Emyln Hughes International Soccer) (Yukarı Ok) tuşu= Maç başlar başlamaz basarsanız oyuncular teker teker değil de toplu halde sahaya çıkacaklardır. (Bu durum golden sonra ve maç bitince de geçerli)

: (iki nokta üstüste) tuşu: Bu tuşa bastığınız anda maç o anki skorla biter. (Bu tuşu gol attıktan sonra, sık sık kullanacağınızı sanıyordum)

Yayın hayatınızda daha başarılı günler dilerim.

Emrah Alpa

Sayın Emrah Alpa

Gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ediyor ve sorularınızı cevaplıyoruz.

a) KERNAL çekirdek demektir. Bilgisayarın hafızasında bulunan ALTRUTİNLERE (SUBROUTİNE) KERNAL denir.

b) Tanıtım bölümündeki C-64 ile ilgili sıkıntınızı anlıyor ve buna hak veriyoruz. Sıkıntınızın daha fazla sürmeyeceğini ve bundan böyle C-64'de de strateji, adventure ve FRP (Fantasi Rolle Playing) ile ilgili oyunların tanıtılacağını ve hatta bu yeni uygulamaya bir dahaki sayımızdan itibaren başlayacağımızı müjdeliyoruz.

c) Program işlerken, (Bu programın ASSEMBLER olması gerekiyor) interrupt ile saniyede altmış kez programı kontrol ettirebilirsiniz. Bu komut, Kernal'da bulunan GET fonksiyonudur. JSR$FFE4 BNE$ CMP 20

d) Genelde yoktur. DISK DRİVER'ı olanlar için "DIRECTORY VIRUS'ü vardır. Bu virüs directory'i sonsuz döngüye sokarak, program listesini sonsuza kadar ekrana basar.

Ara kablo ve monitör

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri,

Öncelikle biz Commodore'culara böyle bir dergi hazırlayıp sunduğunuz için bütün arkadaşlarım adına size teşekkür ederim.

Yaklaşık bir buçuk yıldır C-64 sahibiyim ve derginizi 43. sayısından beri devamlı alıyorum. Sorularımı, cevaplarsanız çok memnun olurum.

1) Ben 1802 monitör ve 1541 II Disk Drive sahibiyim. Bilgisayarı ve monitörü açtığım zaman ekranda kalın iki adet siyah çizgi çıkıyor. Bilgisayarla monitör arasındaki kablonun bilgisayara bağlanan ucuyla oynayınca bazen geçiyor, bazende kalıyor. Bu beni çok rahatsız ediyor. Acaba bu bilgisayardaki bir arızadan mı kaynaklanıyor?

2) Ben makine diline yeni merak soran biriyim. Final III kartuşumun monitör programıyla ufak da olsa küçük programlar yazıyorum. Bunları diskete kayıt ettikten sonra monitör programını kullanmadan programı yükleyip SYS... komutunu veriyorum. Fakat program çalışmıyor. Bu konuda ne yapabilirim? Saygılarımla.

Ahmet ÜNAL

Sayın Ahmet Ünal

İlginize teşekkür ediyoruz. Sorularınıza gelince:

1) Kabloda bir temassızlık olabilir. Siz en iyisi kablonuzu değiştirin.

2) Bunun için Makina Dili programınızın başlangıç adresini bulun. Bu sayıyı 10'luk düzene çevirin. Örneğin:

$080D ➡ 2061

Hexdecimal (16'lık sistem)	*Decimal (10'luk)*

Bu iş içinde MONİTORE girin ve $080D yazın RETUREN'E BASIN ekranın yanında decimal değerini göreceksiniz.

Bir Cracker'ın Hatıra defteri

Dergimize gelen mektuplardan birtanesi bizi hem sevindirdi, hem de duygulandırdı. Bu duyguyu sizlerle paylaşmak için Çağtay Benhür arkadaşımızın mektubunu yayınlıyoruz. Çağatay kardeşimize ilgisinden dolayı teşekkür ediyoruz.

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri,

Önce size çalışmalarınızda başarılar dilemek istiyorum. Evde eski sayıları karıştırırken 43. sayıda yayınlanmış olan "Bir Cracker'in Hatıra defteri" adlı yazıyı gördüm ve tekrar okudum. İlgimi çekti; bende ona benzer ama içerik olarak değişik bir yazı gönderiyorum. Eğer yayınlarsanız çok sevinirim.

BİLGİSAYARLARLA ON YILIM

Yıl 1980 ilkokul 1. sınıftayım. Bir akşam evde otururken Almanya'da oturan amcam bize geliyor. Bak sana ne getirdim diyerek gösterdiği bir paket hayatımı değiştiriyor. Amcamın bana getirdiği şey o günlerde ülkemizde çok kimsenin varlığından bile haberdar olmadığı Japon malı bir Atari'ymiş. İşte hayatımın ilk virajını dönüyorum. Atarili yıllar oyun dolu ve neşe dolu geçiyor.

Yıl 1984 Atarimin başına bir kaza geliyor ve Atarim kırılıyor. Ne çok üzülmüş ne çok ağlamıştım.

Yıl 1985 ilkokul 5. sınıftayım teselliyi yeni yeni ortaya çıkan "Computer Salonlarında" Paccy'yi canavarlardan kaçıracak Soccer'da rakiplerimi yenerek buluyorum. Nede olsa Joystik alışkanlığım var. İki yıl böyle geçiyor.

Yıl 1987 Orta ikinci sınıfa başladım; ikinci dönemin ilk günü bir arkadaşımın evine gidiyoruz. Arkadaşım tüm sınıf arkadaşlarına o muhteşem aleti Commodore 64'ü gösteriyor. Herkes oyun oynarken sıra bana gelince tuşlarla oynuyor, adımı uzun uğraşlardan sonra yazıyorum. O günden sonra babamın başı ağrımaya başlıyor ve babam çok dayanamıyor. 87 Mayısında benimle bir C-64'üm oluyor. İşte hayatımın ikinci virajı. Artık ben geleceğe hazırım.

Yıl 1988 Orta sondayım ve taktirlik bir öğrenciyim. Tüm bilgisayarcılarla senli benliyiz. Artık sadece oyun oynamıyor bilgisayarımla küçük programlar, müzikler yapıyorum. 88'in sonlarında artık bu işi iyice öğrendim.

Yıl 1989 işte lisedeyim zaman ne çabuk geçiyor. C-64 ile hem futbol takımımızın forma, taktik çizimlerini yapıyor hem de oyun oynuyorum. Nedense şu oyunlar bir türlü vazgeçemedim. Basic artık benim için çok kolay.

İşte 1989'un en önemli olayı: Bir gün gazete bayinin önünden geçerken vitrinde "Commodore Dergisini" görüyorum ve merak edip alıyorum. (41. sayı) Alış o alış artık ben ve Commodore arasında iyi bir dostluk başlıyor. Hem de ne dostluk ömür boyu süreceğe benzer, hem de ne dostluk vefalı; "unutulmuş birer birer eski dostlar" demedim ve elimden geldiğince iki üç sayı hariç tüm sayıları topladım.

Artık Commodore Dergisi okuyorum, kafamda yeni düşünceler oluşmaya başladı; Commodore Dergisinden öğrendiğim özellikleriyle ve oyun mükemmeliğiyle artık hedefim AMİGA-500.

Yıl 1990 Lise ikideyim ve artık zayıf bile alıyorum. Özellikle matematiksel derslerim zayıf. Okulda bilgisayar dersi görüyorum. (Çok şanslıyım.) Amacımı biliyorsunuz. A-500. Bunun için önce kardeşimi kafaya almalıyım. Kardeşime fikrini soruyorum; kızıyor o C-64 ve 560 oyunundan memnun. Hemen onu bir bilgisayarcıya götürüyorum ve iki Amiga oyunu gösteriyorum. Hemen ikna oluyor. Sıra babamda. Ne demişler "Tarih tekerrürden ibarettir." Üç yıl önceki olaylar yine başlıyor, babamın kafası yine ağrıyacak.

Babam yine fazla dayanamıyor ve Mayıs 1990 artık bir Amiga 500 sahibiyim. Oyunlar, virüsler, çizimler hepsiyle ilgiliyim. Müzik bile yapıyorum. Şu ara bir grup kuruyorum.

Şimdi sizler, bunlardan bize ne diyebilirsiniz, elbette size ne. Bu yazdıklarım sizi ilgilendiriyor mu? Hayır.

Ama bence çok önemli çünkü ben bu yazıyı yazarken hem geçmişi andım hem de çok sevdiğim dergime bir yazı yolladım.

Ama aşağıdaki sözleri bu yazıyı okuyan herkesin içtenlikle söyleyeceğini ve katılacağına eminim.

Ben Commodore Dergisini seviyorum.

Ben Commodore 64'ü seviyorum.

Ben Commodore ürünü olan Amiga'yı seviyorum

Ben COMMODORE'u seviyorum.

En içten sevgilerimle.

Çağatay BENHÜR

CONCORD

ELEKTRONİK ve PROGRAMLAMA

AMİGA

OYUN ÇEKİMİ	3.000 TL./DİSK
OYUN + DİSKET	6.500 TL./DİSK
GRAFİK/MÜZİK PROG.ÇEKİMİ	7.000 TL./DİSK
UTİLİTY / COPY / INTROMAKER PROG. ÇEKİMİ	10.000 TL./DİSK

EN YENİ AMİGA PROGRAMLARI GARANTİLİ ÇEKİLİR

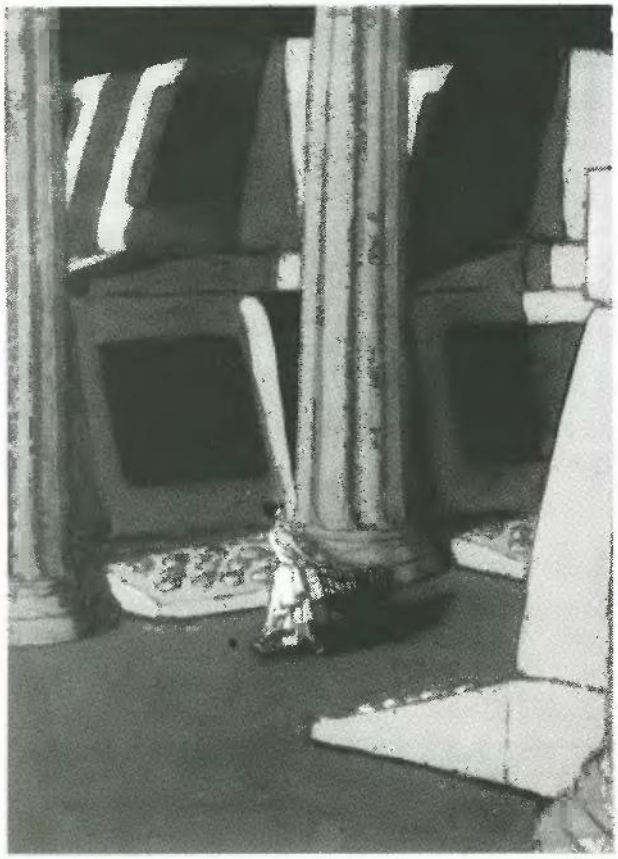
3.5" DİSKET 4.500 TL.

5.25" DİSKET 2.000 TL.

İstiklâl Cad. Beyoğlu İş Merkezi (Odakule Karşısı)
Ortaçarşı No: 64
İSTANBUL Tel: 151 31 23

C-64 İÇİN GRAFİK DONANIMI-6

Commodore 64 oldukça yüksek, grafik çözünürlüğü olan bir bilgisayardır, fakat renk seçimi her nasılsa oldukça kısıtlı. Bunu dengelemek için daha az grafik çözünürlüğünde, daha çok renk seçimi sağlayan ikinci bir grafik modu yapmayı planladılar.



Renk düzenlemesi:

Her yüksek çözünürlüklü resim için ona karşılık gelen bir renk hafızası vardır. Bu renk hafızası yazı modunda VIDEO RAM olarak da kullanılır. VIDEO RAM, normal olarak VIDEO INTERFACE CHIP'inin resmi oluşturabilmesi için, metni veya ekranda görülen genel karakterleri saklamak için kullanılır. Eğer VIDEO RAM'ı kaydırmazsanız grafik moduna geçtiğinizde karakterlerin depolandığı yerler renkli bloklar halinde görülür. Bu olay aşağıdaki program ile gözlenebilir:

Bu program iki değişik şekilde kullanılabilir.

1) Olduğu gibi,

2) 200 numaralı satırda ilk REM yazısını kaldırdıktan sonra.

İlk durumda program grafik moduna geçtikten sonra duracaktır ve tuşlara dokunarak yazı yazabilirsiniz fakat daha önce de belirtildiği gibi ekranda harf olarak değil renkli karcler şeklinde görülecektir. Eğer normal yazı moduna geri dönmek isterseniz:

RUN 220, yazıp return tuşuna basın.

İkinci durumda, program bir tuşa basılmasını bekler ve basıldığında otomatik olarak grafik modunu kapatır.

Grafik-renk ilişkisi bu örnekte çok açıktır. VIDEO

```
PROGRAM 001 : VIC

00100 V=53248 REM  VIC CHIPININ BASLANGI
      CI (=D000)                                    (019)
00120 REM  GRAFIK EKRANINA GECIS                    (080)
00170 POKE  V+17,PEEK(V+17)  OR  5+16 :RE
      M  5.VE 6. BITLERIN KOYULMASI                 (171)
00190 POKE  V+24,PEEK(V+24)  OR  8                  (030)
00200 WAIT  198,255:GOTO  220                       (161)
00210 END                                           (210)
00220 REM  IKINCI BOLUM                             (223)
00290 POKE  V+17,PEEK(V+17)  AND  94:G0:5           (027)
00300 POKE  V+24,PEEK(V+24)  AND  15+16 :
      ?                                             (054)
00310 END                                           (050)
```



RAM içerisindeki bir byte yüksek çözünürlüklü bir ekranda 8×8 noktalık bir bölgenin rengini belirtir. Yüksek çözünürlükte arka zemin rengi, boş noktaların rengi ve dolu noktaların rengi 16 değişik renk arasından seçilebilir. Her byte'ın ilk nybble'ı (yarım- 4 bitlik bölüm) nokta rengini, ikinci nybble arka zemin rengini ifade eder. Bu sebepten dolayı renk çözünürlüğü oldukça azalmaktadır. Fakat bu gereklidir çünkü ekrandaki 64000 noktanın her birine bir renk verilirse bu çok fazla bellek kaplardı. (ek olarak; normal bir televizyonda bunu göstermede sorunlar çıkacaktır.) Bu 64000×4 – 256.000 bit veya 32 K RAM gerektirir. Bu da bilgisayarın normal çalışma hızını devam ettirebilmesi için ayrı bir grafik işlemcisi gerektirmektedir.

VIDEO RAM, grafik bellekten daha kolay düzenlenmiştir. Byte'lar artarda sıralanmıştır. Düzenleme şu şekildedir.

	Sütun
Satır	0 1 2 3 39
0	$ 00 01 02 03 .....1D
1	$ 1E 1F 20 21 .....4F
2	$ 50 51 .....
.	
.	
.	
24	$ 3LD 3CL .....

Yüksek çözünürlüklü grafik kullanırken VIDEO RAM'ın her byte'ı ekran üzerinde tanımlanmış 8×8'lik bir bölgeye karşılık gelir. Eğer bir noktanın bellek adresini biliyorsanız (grafik belleğin başlangıç adresi çıkartılarak), VIDEO RAM'ın başlangıç adresini eklemeniz gerekecek olan ilgili VIDEO RAM byte'ının adresini bulmak için bunu sadece 8'e bölmeniz gereklidir.

Çok renkli Grafikler

Bu bölüme başlamadan önce, önceki bölümdeki son paragrafları okumanız gerektiğini hatırlatalım, çünkü bu bölümü iyi anlamanız açısından büyük önem taşıyorlar.

Önce de belirttiğimiz gibi Commodore 64'ün oldukça yüksek bir grafik çözünürlüğü var. Renk seçimi her nasılsa oldukça kısıtlı (16 değişik biçime rağmen). Bunu dengelemek için yapımcılar daha az grafik çözünürlüğünde daha çok renk seçimi sağlayan ikinci bir grafik modu yapmayı planladılar. Bu çok renkli moddur.

Çok renkli mod 8×8'lik bir blokta 2 renk yerine 4 renk kullanılmasını mümkün kılar. Dolayısıyla grafik belleğin 8 K'sı kullanılır. Her byte'ın iki biti bir çift genişlikli noktayı tanımlamak için kullanılır. Böylece çözünürlük X ekseninde 160 çift genişlik noktaya ve ekseninde 200 noktaya dönüşür. (Çözünürlük = 160×200)

Renk sadece VIDEO RAM dan gelmez ayrıca VIC'in 0'ıncı arka zemin kütüğünden ve renk RAM'ından gelir. Bu bölgeleri 0 dan 3'e numaralı olarak 4 renk kanalına ayırırız. 0-3 değerlerini taşıyan ve her noktaya ait olan bit çifti bu nokta için hangi kanaldan renk alacağını VIC'e bildirir. (Yüksek çözünürlük modunda her nok-

CONCORD
ELEKTRONİK ve PROGRAMLAMA

HER TÜRLÜ;
DİSKET VE JOYSTİCKLER
UYGUN FİYATLARLA

C 64, AMİGA, PC
İÇİN
İŞ, OYUN, VE
UTİLİTY
PROGRAMLARI

İstiklâl Cad. Beyoğlu İş Merkezi (Odakule Karşısı)
Ortaçarşı No: 64
İSTANBUL Tel: 151 31 23

taya ait bir bit rengin arka zemin veya nokta renginden mi geleceğini belirler). Grafik bellek bir noktanın renk kodunu ihtiva etmez fakat bu renk nerede bulunur?

Bit çifti/kanal/bellek ilişkisi aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Bit kodu	Kanal no	Kanalın bellekteki yeri
00	0	VIC'ın 33 üncü kütüğü
01	1	VIDEO RAM'ın ikinci nybble'ı
10	2	VIDEO RAM'ın birinci nybble'ı
11	3	renk RAM'ı

Bit kodu ile bir noktayı temsil eden binory (ikilik sistem) numarasını kastediyoruz. Kanalın bellekteki yeri ise renk kodunun hafızada saklandığı bölge.

Bir örnek: Grafik bellekte bir nokta Ovel değerlerini alan iki bit ile belirtilir. Bit kodu 01 1'inci kanala aittir bu da VIDEO RAM'ın ilgili byte'nın ikinci 4 bitidir. Bu byte yüksek çözünürlükte anlatıldığı gibi kullanılmaktadır.

Şimdi de üçüncü kanal için renk RAM'ının nasıl kullanıldığı: renk RAM'ı normal olarak VIDEO RAM'da yazıların rengi için kullanılır. Renk RAM'ı kaydırılamadığından aynı anda yazı ve çok renkli modu kullanmak istediğimizde bir karışıklık meydana gelir. Renk RAM'ı VIDEO RAM'ı ile aynı şekilde düzenlenmiştir.

Yüksek çözünürlükte de olduğu gibi bu renkler her 8×8 noktalık (bu durumda 4×8) bölge için ayrı seçilebilir. Bu da size her bölgeye kendi renk kombinasyonunu vermenizi sağlar. Sadece 0'ıncı kanalda VIC arka zemin 0'ıncı renk kütüğünden gelen arka zemin rengi, grafik ekranın tümünde kullanılır.



Çok renkli grafiklerle çalışırken çift nokta kalınlığının meydana getirdiği X eksenindeki bükülmeyi hatırlamak çok önemlidir.

CONCORD
ELEKTRONİK ve PROGRAMLAMA

PC

PC'LERİNİZ İÇİN ÇOK ÇEŞİTLİ
İŞ, OYUN, UTİLİTY
PROGRAMLARI

YENİ OYUNLAR : *CALİFORNİA GAMES*
DEFENDER OF CROWN
GUNSHİP
TEST DRİVE
GRAND PRİX
BATTLE CHESS
MORİA

3,5" HIGH DENSİTY NONAME 6.500 TL.
3,5" HIGH DENSİTY BASF 8.000 TL.
MAXEL

İstiklâl Cad. Beyoğlu İş Merkezi (Odakule Karşısı)
Ortaçarşı No: 64
İSTANBUL Tel: 151 31 23

ACAR
BİLGİSAYAR
MECİDİYEKÖY C= COMMODORE MERKEZİ
1 - Commodore PC.
2 - Amiga 500 - 2000
3 - Commodore 64
İŞ EĞİTİM PROGRAMLARI
DİSKETLER - KARTUŞLAR - M.BANTLAR
HERTÜRLÜ BİLGİSAYAR MALZEMESİ

★ Amiga 500 ve Commodore 64 için sürpriz Hediyeler		Acar K.Ü.
★ En Son Amiga Oyunları	2 500 TL	2 000 TL
★ Commodore 64 Oyunları	1 500 TL	1 000 TL
★ 5 1/4 Disketler	2 000 TL	1 750 TL
★ 3 1/2 Disketler	4 000 TL	3 500 TL
★ Quick Shot II Joystick Turbo	45 000 TL	40 000 TL

ACAR KULÜP ÜYE KAYITLARINA DEVAM EDİLMEKTEDİR
CUMARTESİ VE PAZAR AÇIĞIZ
Türkiyenin her köşesine fiat listemiz ve siparişleriniz gönderilir. Akbank Sıracevizler Şubesi (İSTANBUL) 3127 Nolu hesaba yatırılan sipariş bedeli makbuzunun fotokopisini, isteklerinizi ve adresinizi bize göndermeniz yeterlidir.
TELETEKNİK YETKİLİ SATICISIDIR
ACAR BİLGİSAYAR A.Ş.
Eski Osmanlı Sk. Cansu Apt. No: 9 D: 6 Mecidiyeköy-İSTANBUL
Tel: 172 81 62

AYTAÇ Bilgisayar'da

HER HAFTA
YENİ AMIGA
GRAFİK, MÜZİK,
OYUN
PROGRAMLARI

BAŞARI KARNESİ GETİRENE SÜRPRİZ HEDİYELER

AMIGA 500'e
20 MB harddisk
A 590



MOUSE PAD
512 KB EK RAM
DİSKET KUTUSU
3.5 - 5.25 DİSKET

AYTAÇ BİLGİSAYAR'DA
SADECE AMIGA DEĞİL
İHTİYACINIZA CEVAP VEREBİLECEK
İŞ BİLGİSAYARLARI DA MEVCUTTUR.

AMIGA 2000
İÇİN
PC/XT KARTI

İSTEYENLERE AMIGA
PROGRAM LİSTESİ
GÖNDERİLİR

DİŞ HEKİMLERİ'nin DİKKATİNE ...

HASTA KAYITLARINIZI, AĞIZ ve DİŞ ŞEMALARINI RENKLİ GRAFİK OLARAK İŞLEYEBİLECEĞİNİZ PROGRAMI SİZLER İÇİN ÖZEL OLARAK HAZIRLADIK.

SADECE AYTAÇ BİLGİSAYAR'DA

TÜRKÇE	WORKBENCH	15.000.- TL
	DELUXE PAINT	15.000.- TL
	PROWRITE	15.000.- TL
	TEXTCRAFT	15.000.- TL
	KULLANIM KLAVUZLARI	

İSTEYİN GÖNDERELİM

İSTANBUL DIŞINDAN İSTEKLER İÇİN
HALK BANKASI MECİDİYEKÖY 14133 NO'LU
HESABA YATIRILAN SİPARİŞ BEDELİNİN
MAKBUZUNUN FOTOKOPİSİNİN GÖNDERİLMESİ
GEREKMEKTEDİR.

AYTAÇ
BİLGİSAYAR

1. Taşocağı Cad. No: 21 Tunç İş Hanı K: 2
Töbank Gnl. Müd. Karşısı Mecidiyeköy / İSTANBUL
Tel: 172 83 34 - 175 62 06

KARNE ŞENLİ

ÇOK CAZİP

C-64, AMİGA 500, PC, MON



AMIGA 500'
20 MB hard
A 59

HARDWARE

- ★ MULTI-ICE III
- ★ FINAL CARDRIDGE
- ★ ICE-MACHINE II
- ★ EXPERT CARDRIDGE
- ★ SIMON'S BASIC CARDRIDGE
- ★ SES DIGITIZER
- ★ MODEM

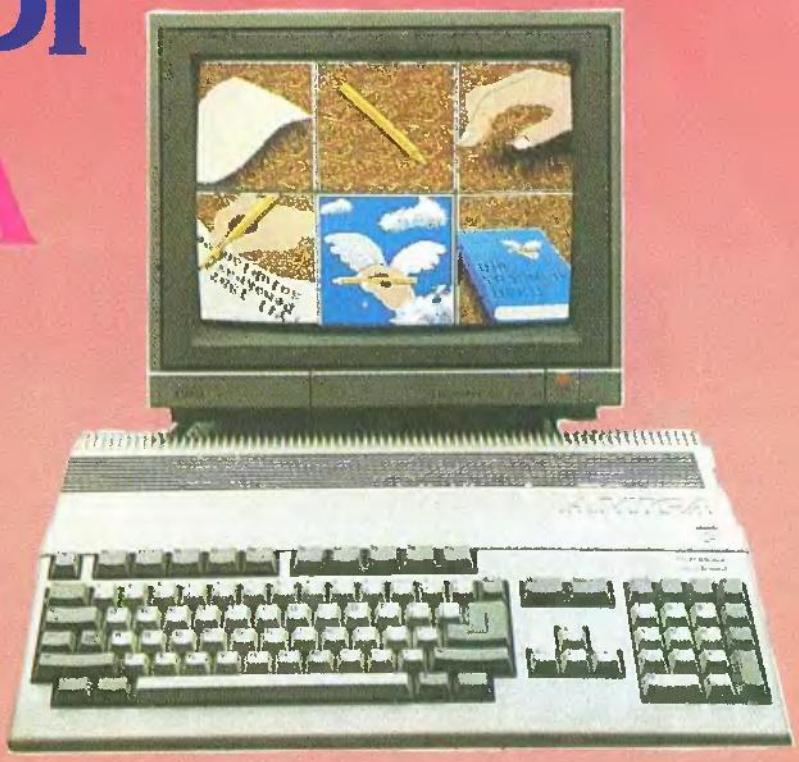
HER HAFTA YENİ
AMİGA GRAFİK, MÜZİK,
OYUN PROGRAMLARI

MAKİNA ALAN HERKEZE
BİR HEDİYE

Gİ BAŞLADI

İYATLARLA

TÖRLER, PRİNTERLER



YARATICILIĞINIZA
SINIR TANIMAYIN

İNDİRİM KUPONLARI

İNDİRİM KUPONU
İndirim Oranı % 10
ASTARTE BİLGİSAYAR

YAN ÜRÜNLER İNDİRİM KUPONU
İndirim Oranı % 10
ASTARTE BİLGİSAYAR

ASTARTE

BİLGİSAYAR SAN. VE TİC.LTD.ŞTİ.

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

IHLAMURDERE CAD. No : 29/1
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 83 92 - 158 01 09

ECEM 511 32 86

TUNÇ ŞATIROĞLU

688 ATTACK SUB

ZULU SAATİ: 00:00:00
ATLANTİK DENİZ KOMUTANLIĞI

Baltık Denizi'ndeki 688'imizden bir mesaj var, efendim. Cruise füze üssünün 8 mil yakınında emirleri bekliyor. Mesajı gönderelim mi?

Gönder! Ve Tanrı yardımcıları olsun. Şu anda cehennemde hava sakin. Ama bizim çocuklar hedefe Tomahawk füzelerini gönderince oradan kurtulmaları ancak bir mucize olabilir.

Ve operatör uyduya mesajı gönderdi. Mesaj 688 tarafından anında alınıp deşifre edildi.

ZULU saati 00:00:30
688 HÜCUM DENİZALTISI, BALTIK DENİZİ
Kimden : Atlantik Denizaltı Komutanlığı
Kime : USS Los Angeles (SSN 688)
Konu : Vur ve Kaç
Görev Emirleri :

Dört adet Tomahawk füzesini hedefe yollayın ve mümkün olan en kısa zamanda Kopenhag sularına dönün. Bu operasyon çok gizlidir ve size yardım yollamamız mümkün değildir. İyi avlar!

Kaptan mesajı okuduktan sonra emirlerini dağıtmaya başladı. Bu görevin çılgınlık olduğunun farkındaydı aslında. Ama görev görevdi işte!

— Periskop yukarı! Tomahawk füzelerini doldurun.

— Hedef belirlendi. Düşman Cruise Füze üssü. Tahmini uzaklık 8.3 mil. Bilgisayar atış hesaplarını yaptı. Emirlerinizi bekliyoruz.

— Kaptan konuşuyor, 1 numarayı fırlatın.

20 feet derinlikte 688 sınıfı denizaltından fırlatılan Tomahawk büyük bir gürültüyle fırladı ve o anda Baltık Denizi Sovyet Filosu'nda telsiz trafiğinde birden artma görüldü. 688'in ESM antenini bu trafiği saptadı. Artık mürettebat kurt kapanına girdiğinin farkındaydı.

SOVYET ANTİ-DENİZALTI UÇAKLARINDAN BİRİ

— Bir füze fırlatıldı. Fırlatma bölgesine torpil yolluyorum.

ZULU Saati: 00:01:40
688 HÜCUM DENİZALTISI

— Suda torpil!

— Makineler üçte bir yol ileri 310 dereceye dönün ve bir gürültü kaynağı fırlatın.

688 denizaltılarına ait sesler çıkaran bir gürültü kaynağı olan MOSS yollandı ve torpil derhal buna kilitlendi.

— 22 derecede aktif sonar! Hedefe tahmini uzaklık 13.8 mil!

— 1,2 ve 3 numaralı torpil odalarına ara suyu alın. Hedef A'ya bir Tomahawk daha yollayalım.

— Tomahawk yollandı.

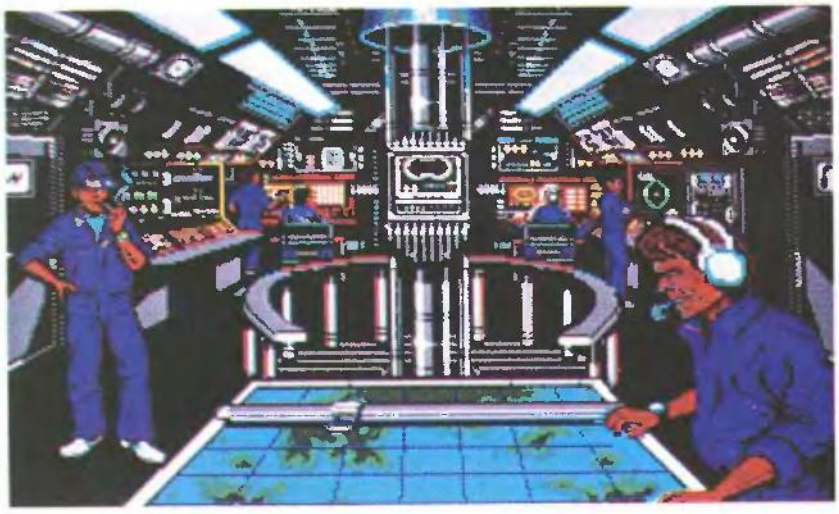
— Güzel. Pasif sonar domunu salın.

BQR-15 Pasif sonar domu 300 metrelik çelik kablo ucunda denizaltıların arkasında çekilir. Etraftaki ses kaynaklarının daha iyi incelenmesini sağlar.

— Pasif sonar yakında bir sualtı kaynağı buldu efendim. Henüz tanımlayamadık.

— Bir Alfa olabilir mi?

— Ses analizi yapıyorum... Tamam bu bir balina. Korkulacak bir şey yok.



ERHAN GÜNDOĞDU

— Kaptan burası torpil odası. Tüm Tomahawklar hedefe yollandı.

— 150 feet'e dalın. Üçte iki yol ileri.

ZULU Saati: 00:83:55

ATLANTİK DENİZALTI KOMUTANLIĞI

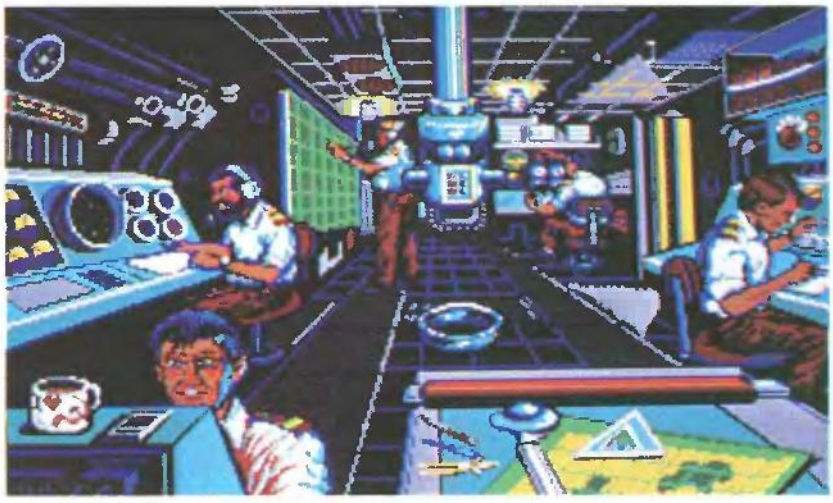
— Hedefe 4 Tomahawk isabet kaydetti efendim. Ve 688 daldı. bir daha ne zaman temas kurabiliriz bilmiyorum.

— Bölgedeki Sovyet kuvvetleri neler?

— Tanımlanabilen hedefler 2 Krivak-il, 1 Kirov, 2 Kara sınıfı füze destroyeri ve tahminen 2 Alfa sınıfı av denizaltısı. Ayrıca bölgeye doğru yoğun bir su altı ve su üstü hareketi var.

688 Hücum Denizaltısı Kopenhag sularına ulaşabilecek mi? Bunun cevabı size kalmış. Eğer yeterince iyiyseniz bu denizaltı simulasyonunun son senaryosunu başarıyla tamamlayabilirsiniz. Peki ya yeterince iyi değilseniz? İşte o zaman bu yazının devamını okumalısınız.

Tom Clancy'nin "Hunt for the Red October" (Kızıl Ekim) ve "Red Storm Rising" (Kızıl Fırtına) adlı kitaplarını okumuş olanlar 688'lerin şöhretini duymuşlardır. 688 LOS ANGELES sınıfı hücum denizaltıları Dünya'daki en modern hücum denizaltılarıdır. 50 mil sürat yapan ve yarım ton patlayıcısı olan Mk 48 kablo kontrollü torpilleriyle ve 20 feet derinliğe kadar kullanılabilen Harpoon füzeleriyle çok kuvvetli bir ateş gücü vardır. İki adet gürültü yapıcısını aynı anda fırlatarak düşman torpillerinden kaçabilir. Yavaş gittikleri takdirde farkedilmeleri çok güçtür. Aktif sonarıyla



her türlü hedefi rahatlıkla bulabilecekleri gibi yerlerini belli etmeden pasif sonar ve BOR-15 çekili sonar domuyla düşmanlarının yerini bulabilir. Bu nükleer denizaltılardan birini kullanmak başka hiçbir denizaltıyı kullanmaya benzemez. Hunter Killer, Silent Service gibi oyunlardakinden farklıdır.

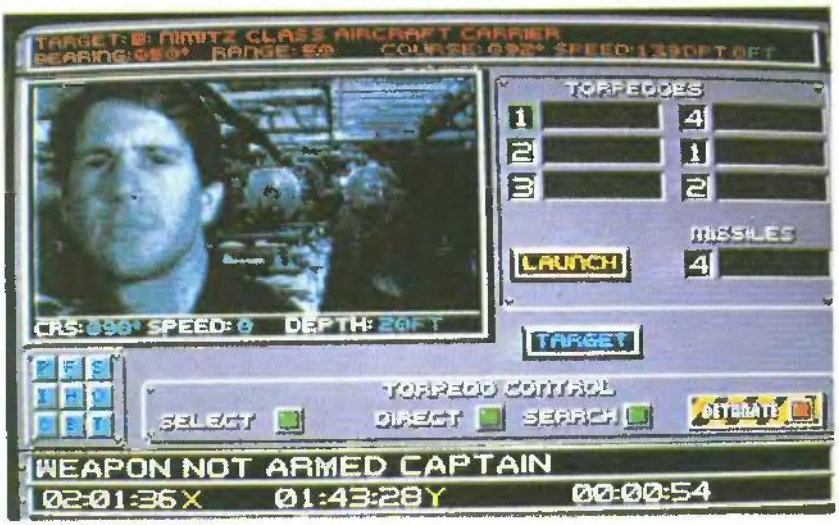
Önce senaryo seçiyoruz. On tane senaryo var. Bu senaryoların bazılarında sadece 688 kullanabiliyoruz. Ancak bazı senaryolarda Sovyet Alpha denizaltılarından birini kullanabiliriz. Hatta bir senaryo sadece Alpha'ya ayrılmış.

İlk senaryomuz Torpex '89 da, eğer 688 olarak oynuyorsak amacımız yerimizi belli etmeden 15 dakika içerisinde 5 adet uzaktan kumandalı destroyeri batırmak. Yeterli sayıda torpilimiz ve iki güdümlü füzemiz var. Aktif sonar kullanmadan ve fazla gürültü yapmadan hedefleri vurmalıyız. Bu senaryoda 700 olarak oynarsak o zaman 688'e karşı yarışıyoruz. 5 adet hedef var ve kim daha çok hedef vururse o kazanıyor. Ancak yalnızca öldürücü vuruş sayılıyor.

İkinci senaryoda (Shake'em) sessizce peşimizdeki Alpha'lardan kurtulmaya çalışıyoruz. Alpha olursak 688'in yerini bulmak zorundayız. Bu oldukça gerçekçi bir senaryo. Günümüzde bir taraf tatbikat yaparsa diğer taraf denizaltılarını tatbikat bölgesine yollar. Düşman denizaltılar arasında birbirlerinin yerini saptamak için amansız bir kovalamaca gerçekleşir. Böylelikle her iki taraf birbirlerinin güçleri hakkında bilgi edinmeye çalışır.

Üçüncü senaryo (Sub ops) yalnız Alpha'ya ayrılmış. Düşman denizaltılarından birinin yerini sonarla tesbite çalışıyoruz.

Dördüncü senaryoda (Mumar Cadaver) ise 688'e komuta ediyoruz. Cebelitarık Boğazı'nın girişinde oyuna başlıyoruz. Bu bölgede ticaret gemileri var. Bunları vurmamalıyız. Amacımız Kaddafi'nin 4 tankerini bulup batırmak. Ancak



Kaddafi bu tankerlerini korumak için iki tane frikateyn yollamış. Mecbur kalmazsak bunları batırmamalıyız. Çünkü Kaddafi'ye bir mesaj vermek istiyorlar. Savaş gemilerinin burnunun dibinden tankerlerini batırır ve sen daha ne olduğunu anlamadan oradan gideriz demek istiyorlar. Eğer 4 tankeri de batırıp oradan kaçabilirseniz amiral size içki ısmarlayacaktır.

Beşinci senaryoda da (Escape) denizaltılar birbirlerinin yerini saptamaya çalışıyor.

Altıncı senaryo (Goulash) olaylara yeni bir boyut getiriliyor. Burada Adriyatik'teki bir konvoyu koruyoruz. İki Sovyet savaş gemisi konvoyun yerini tesbit edip Backfire uçaklarıyla konvoyu batırmaya çalışıyorlar. Ayrıca bölgedeki 688'i de avlamak istiyorlar.

Yedinci senaryo (Cat walk) oldukça ilginç. Sovyetler Typhoon sınıfı bir stratejik denizaltıyı güneye götürmek istiyorlar. Bir Alpha ise Typhoon'a eşlik ediyor. 688'in amacı ise iki denizaltıyı da batırmak. Bu senaryoda çok hedef var. Bunlara ateş etmemeliyiz. Örneğin tam savaş alanının üstünde bir ticaret filosu var. Ayrıca çok sayıda balinayı da denizaltı zannedebiliriz.

Sekiz ve dokuzuncu senaryolarda (Surpise Party, Homecoming) Sovyetler Amerikan filolarına saldırıyorlar. 688 olarak görevimiz tüm Sovyet hücum denizaltılarını avlamak.

Son senaryo "Vur ve Kaç" (Hit and Run). Baltık Denizi'nde, düşmanın kalbinde, 4 Tomahawk füzesini Cruise füze üssüne atıyoruz. Sonra Sovyet Donanması peşimize düşüyor. Bu cehennemden çıkmaya çalışıyoruz. Sabırlı ve sessiz.

Senaryo seçiminden sonra oyuna başlıyoruz. Önce radyo odasına gidip emirleri almalıyız. F tuşlarını kullanarak ya da köprüde pointeri kullanarak denizaltının çeşitli yerlerine gidebiliyoruz.

F2 : Radyo odası
F3 : Hasar raporu
F4 : Dümen
F5 : Periskop
F6 : Harita odası ve zamanı hızlandırma
F7 : Torpido atış merkezi
F8 : Sonar
F9 : Köprü

Ayrıca 688 sınıfıyla oynuyorsak sol alt köşede kare biçiminde dizili 9 tane içinde harfler bulunan kutucuk bulunur. Bu kutucuklar içlerine click ederek kullanabiliriz. bunların görüntüsü şöyle:

P F S
I H O
C B T

P-F-S: Periskop ya da sualtı görüntüsü için sol, ön ve sağ görüntüler.

I-O: Haritaya zoom ve anti-zoom yapmak.

H : Pusula, derinlik vb. göstergeleri açıp kapatma.

C : Su altı görüntüsü

B : Yalnızca hedefleri görme

T : Harita üzerinde hedefleri görme

Radyo odasına gittiğimizde eğer oyuna yeni başlamışsak bize kod soruluyor. Send code diyerek herhangi bir şey gönderiyoruz. Emirler gelmeye başlayınca ESC tuşu ile emirleri okumadan oyuna başlıyabiliyoruz.

F4 ile dümen bölümüne gelince burada hızımızı, derinliğimizi ve yönümüzü ayarlayabiliyoruz. Hız için altı seçeneğimiz var:

1/3 : Çok düşük sürat ve sonar için maksimum hız.

2/3 : Pasif sonar domu için maksimum sürat. Pasif sonar domunu çekerken daha fazla hız yapmak istersek domun kablosunu kesmek gerekiyor.

STD : Minimum gürültüyle erişilebilecek maksimum hız.

Full : Tam yol. Gürültüler duyulabilir.

Flank : Kavitasyon gürültüsü! Artık herkes yerimizi tesbit edebilir. Maksimum sürat! Saatte 37.5 mil!

Rev : Kavitasyon yaparak geri gitmek.

Alpha kullanıyorsak göstergeler biraz farklı olacaktır. Ama temelde prensip aynıdır. Yalnız Alphalar Dünya'daki en hızlı hücum denizaltılarıdır. Saatte 42.5 mil sürat yapabilirler! Ama bu arada öyle gürültü yaparlar ki 20 mil içerisinde duymayan kalmaz.

Dalış işlemleri için bazı otomatik fonksiyonlar düşünülmüş. Periscope Depth ile 20 feet olan periskop yüksekliğine ya da 150 feet ile tam yol gidebilmek için gerekli minumum derinliğe gidebiliriz. Çok isabet almamız halinde bazen bir uyarı ile karşılaşırız: Emergency surface captain! Bu durumda Emergency Surface ile acilen satha çıkarız.

Harita odasına gelince burada hedeflerin en son görüldükleri noktaların yerleri ve gittikleri yolların harita üstünde gösterilmeleri ile ilgili bazı ayarlamalar yapabiliriz. Bundan başka TIME kutusuna ckick ederek zamanı hızlandırabiliriz. Uzun senaryolarda bu seçenek yararlı olacaktır.

Torpil odasının Alpha ve 688 için farklı olduğunu dikkatli oyuncular hemen anlayacaktır. 688'in 4 tane torpido tüpü var. Yani bir hedefe bir defada en fazla 4 torpil yollayabiliriz. Ancak 2 adet gürültü fırlatıcı tüpümüz var. Bunlardan başka Harpoon veya Tomahawk füzelerini de su altından (20 feet'e kadar) fırlatabileceğimiz bir füze tüpümüz bulunuyor. Her senaryo için standard torpil ve gürültü yapıcımız var ama füze tipleri ve sayıları farklılık gösteriyor.



Alpha'larda ise 5 torpido tüpüne karşılık sadece bir gürültü fırlatıcı tüpü var. Ayrıca bir Alpha hiçbir şekilde füze fırlatamıyor. Alpha veya 688'in torpilleri arasında fazla fark yok. Tom Clancy'nin kitaplarını okuyanlar Sovyetlerin Amerikan yapımı Mark 48 torpillerinin bazı planlarını ele geçirdiklerini bilirler.

Torpiller kablo kontrollüdür. Bir torpili fırlattık diyelim. Hedefin yerini kaybettik. Yani torpil nereye gideceğini bilmiyor. SELECT ile torpili seçeriz. Sonra ona gideceği yeri DIRECT emri ile belirtiriz. Hedefin görüldüğü son noktaya yaklaşınca gene torpili seçeriz ve bu sefer torpilin bilgisayarına SEARCH (arama) emrini yollarız. Torpil operatörü "Arama programı başlatıldı" diye bize cevap verecektir. İstersek torpili seçtikten sonra DETONATE (patlat) emri ile onu patlatabiliriz.

Üzerimize torpil geldiğini farkedersek yapmamız gerekenler:

1- Gürültü kaynağı fırlatmak

2- Hızlanmak ve rota değiştirmek

3- Farklı bir derinliğe gitmek

Sonar kontrolleri denizaltının en önemli bölümü. Ne kadar yavaş gidersek sonar o kadar etkili çalışıyor. Yalnız unutulmaması gereken bir nokta var. Artık II. Dünya Savaşı'nda değiliz. Hedefleri tespit etmek için aktif sonar pingi yollamak yerimizi belli etmektir. Oysa pasif sonar ile sadece etraftan gelen sesleri yakalayabiliriz ama bu arada kimse yerimizi farketmez. Yani biz onları görürüz ama onlar bizi göremez.

Ekranda bir çarpı işareti bize bu işaretin bulunduğu yönde bir ses kaynağı olduğunu



belirtir. Ancak hedefin türü, uzaklığı gibi detapları veremez. Fakat bu hedefi TARGET seçeneği ile izlemeye alırsak ANALYZE ile sesini analiz edebiliriz. Analiz işlemi sırasında sesi duyabileceğimiz gibi bir Spektrum Analyzer da bize tanımlamada yardımcı olur. Çok kaba bir sınıflandırma yaparsak yüksek frekanslar yani Spektrum Analyzer'ın sağ bölgesi bir torpil varlığına karşılık gelir. Yüksek ve orta frekans aralığında ise balinalar bulunabilir. Ancak bir balina sesini derhal ayırabilirsiniz. Orta frekanslar daha çok denizaltılara aittir. Alçak frekanslar ise su üstü gemilerinden gelir. Gemilerin yerini saptamak için alçak frekansları dinlemeye yarayan BAND PASS FILTER adlı filitreyi kullanmalıyız. Ama bir torpilin yerini saptamak için HIGH PASS FILTER kullanmak gerekir. Ama yeri belirlenmiş ya da yakınımızda bulunan torpilleri gene BAND PASS FILTER ile izleyebiliriz.

Hedefin uzaklığı, hızı ve rotası belli olunca hedefe bir harf verilir. Yeşil su üstü, mavi ise su altı hedeflerini belirtir. Hedefleri bulmak için elimizde bir pasif sonar domu var. Buna oyunda Towed Array deniliyor. Towed Array pasif sonarı güçlendirdiği gibi arkamızı da kolluyor. Teknik sebeplerden dolayı denizaltılar tam arkalarını göremezler. Tam arkanızdan yaklaşan bir torpili ancak size çarptıktan sonra farkedersiniz. Towed Arry'in salınması ve toplanması için belirli bir zaman gerekir. Towed Array çekilirken isabet almamız halinde Towed Arry'i kaybedebiliriz. O zaman sonar operatörümüzün dijital resmi ekrana gelir ve dijital bir ses "Kaptan towed array bozuldu ve şimdi gitti"der. Ayrıca 2/3 yoldan daha hızlı gitmek istersek sonar operatörü bize Towed Arry'in kablosunu kesmek isteyip istemediğimizi sorar.

Son olarak biraz taktik verelim. Yavaş gidin. Çok gerekmedikçe aktif sonar kullanmayın. Bir hedefin kimliğinden emin olmadan torpil atmayın. Torpil ziyan olabileceği gibi dost bir gemiyi de vurabilirsiniz. Ayrıca torpil atılırken basınçlı bir hava çıkar ve herkes yerinizi tesbit eder. Hedefin hızını ve rotasını tesbit edince teması kaybetmeyi göze alarak hedefin varmasını düşündünüz bir noktaya hızla gidin. Buraya gelince yavaşlayıp tekrar temas sağlamaya çalışın. Yalnız hızla giderken kavitasyon yapmayın, yani son süratı kullanmayın. Aktif sonarı çok gerekmedikçe kullanmayın. Bunlar yerinizi belli eder. Sabırlı olun. Aklınızı kullanın. Planlı hareket edin. Mümkünse bir taktik geliştirin. Çünkü bu bir simulasyon. Shoot'em up oynamıyorsunuz. Shoot'em up oyuncusu gibi düşünmeye başladığınız an kurtuluş ümidiniz kalmaz. İyi avlar!!!

688 Attack Sub/Amiga 512k

Grafik: 250 (Dijital grafikler böyle bir oyun için oldukça yeterli hatta lüks bile)

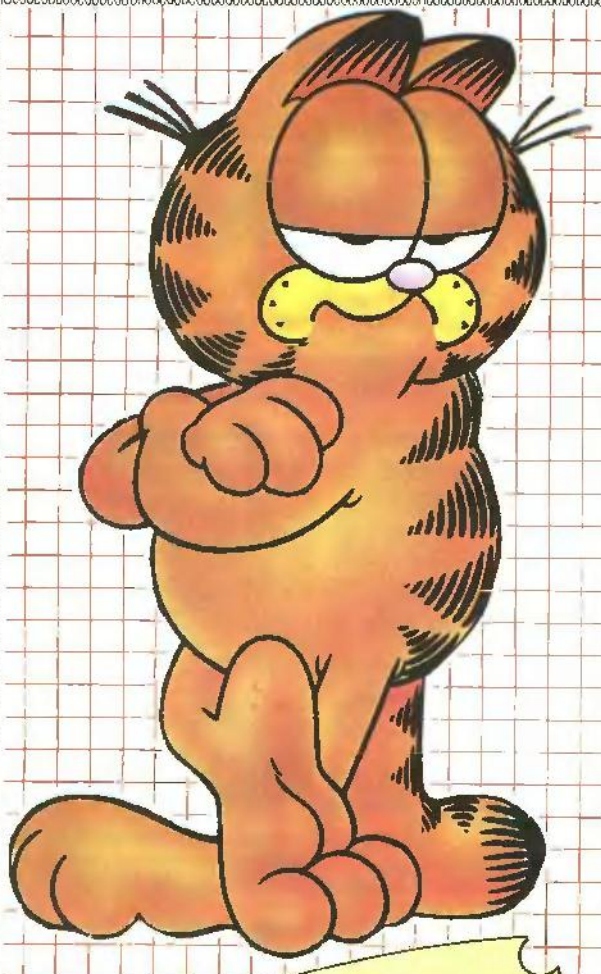
Ses : 250 (Değişik dijital hedef sesleri ve konuşmalar çok iyi düşünülmüş)

Yapay zeka gücü : 220 (Oldukça iyi bir sistem var ama daha iyi olabilirdi)

Sürükleyicilik : 220 (Çok sürükleyici ancak bir kariyer yapma imkanı olmaması eski puan)

Toplam : 940 *Sakın kaçırmayın*





Commodore AMIGA

THE HOME COMPUTER CLUB

Bu tanıtım teklifimiz THE HOME COMPUTER CLUB'un ayrıcalıklı bir üyesi olarak yararlanacağınız bir çok kâr ve olanakların sadece bir başlangıcıdır.

Saygılarımızla

MICRO SHOWY
Bilgisayar Merkezi

LAÇİN
Bilgi İşlem

GARFİELD ÜYE KARTINIZI SORUYOR ?

Sayın,
Commodore 64 & AMIGA
kullanıcısı;

★ Siz Türkiye genelinde bugün en çok satılan ev bilgisayarının en iyisinin sahibisiniz. Peki ya program ihtiyacınız? Eminiziz bu konuda son programları severek kabul ederdiniz. MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & LAÇİN BİLGİ İŞLEM Türkiye genelinde uygulanmak üzere, **THE HOME COMPUTER CLUB** üyelerine bu olanağı sağlamaktadır.

★ Ayda sadece 15.000.-TL. ödeme ile.

COMMODORE 64 sahipleri;
— 1 Adet bilgisayar mecmuası,
— 1 Adet kaset veya disket,
— 20 Adet oyun programı.

AMIGA Sahipleri;
— 1 Adet bilgisayar mecmuası,
— 1 Adet disket
— 5 Adet oyun programını
ücretsiz alabileceksiniz.

★ Üyelerimize ücretsiz verilecek olan Software & Hardware seçimi klübümüzce yapılacaktır.

HEPSİ BUNUNLA BİTMİYOR

★ Bu klübe üye olarak, en son yayınlanan, hardware ve software çeşitlerini indirimli olarak alma imkânına da kavuşacaksınız.

★ 18 yaşından küçük üyelerimiz, velilerinizden izin almayı sakın unutmayınız ve lütfen isteklerinizi velinize yaptırınız.

★ Üyelik aidatlarınızı aylık veya üç aylık olarak ödeyebilirsiniz.

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ;

MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ
T.Vakıflar Bankası Kavaklıdere Şb.
Hesap No: 2000538 ANKARA

LAÇİN BİLGİ İŞLEM
Yapı Kredi Suadiye Şb.
Hesap No: 544-7 İSTANBUL

★ Üyelik aidatınızın yatırıldığına dair banka dekontunun fotokopisini **ANKARA** veya **İSTANBUL** adresimize göndereniz. Adınızı, soyadınızı, adresinizi yazmayı ve 2 fotoğrafınızı da eklemeyi sakın unutmayın. Üye kartınız ve bilgi formunuz hemen, ücretsiz hediyeleriniz her ay hardware ve software listeleri ile birlikte adresinize gönderilecektir.

Not: Bilgisayarınızın markasını mutlaka belirtiniz.
Lütfen PTT gönderme ücretini aidatlarınıza ilave etmeyi unutmayınız.

★ Klübümüz, koşulların değişmesi halinde bir ay önceden bildirmek şartı ile aidat miktarını, hardware ve software ürünlerine uygulanacak olan indirim %'sini değiştirebilir.

LAÇİN BİLGİ İŞLEM
Bağdat Cad. Tonozlu Sok. 2/2 Suadiye-İstanbul
Tel: 372 88 27 - 337 41 90

MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
T.Hitmi Cd. Seğmenler Çrş. No: 96/35
K. Dere-Ankara
Tel: 167 28 47 - 168 36 47
Fax: 127 28 03

The Home Computer Club



Commodore



MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
T.Hilmi Cad. Seğmenler Çrş.
No: 96/35 • K.Dere-Ankara
Tel: 167 28 47 - 168 36 47
Fax: 127 28 03

BANKA HESAP NUMARAMIZ: T. Vakıflar Bankası Kavaklıdere Şubesi
Hesap no. 2000538 ANKARA

LAÇİN
BİLGİ İŞLEM
Bağdat Cad. Tonozlu Sok.
No. 2/2 Suadiye - İstanbul
Tel: 372 88 37 - 337 41 90

BANKA HESAP NUMARAMIZ: Yapı Kredi Bankası Suadiye Şubesi
Hesap No. 544-7 İSTANBUL

KASET DE SÜPER OYUNLAR (ARA YUKLEMELİ DISKET OYUNLARI LİSTESİDİR)

1 4 SOCCER
2 4×4 OF ROAD RACING
3 ACE OF ACES
4 ACROJET
5 AFTER BURNER
6 AIRBORNE RANGER
7 ALTERED BEAST
8 APOLLO 18
9 A QUESTION OF SPORTS
10 BALL
11 BARBARIAN II
12 BANGKOK NIGHT
13 BATMAN MOVIE
14 BEACH HEAD II
15 BEVERLY HILLS
16 BLACK TIGER
17 BLOOD'N GUTS
18 BUFFALO BILL'S
19 CABAL
20 CALIFOHNIA GAMES
21 CAVEMAN
22 CHACE H.Q.
23 CHAMBERS OF SHAOLIN
24 CHAMPION SHIP WRESTLING
25 CIRCUS GAMES
26 CIRCUS ATTHACTIONS
27 DRAGON NINJA
28 DRAGON'S LAIR II
29 DECEPTOR
30 DEFENDER OF THE CROWN
31 DOUBLE DRAGON
32 DOUBLE DRAGON II
33 DR. DOOM'S REVENGE
34 DYNAMITE DUX
35 FALLEN ANGEL
36 FIENDISH FREDDY'S
37 FIGHT NIGHT
38 FIHTER BOMBER
39 GAUNTLET
40 GHOSTBUSTERS II
41 GRAND PRIX CIRCUIT
42 GUNSHIP
43 HAWKEYE
44 HES GAMES
45 HOSTAGES
46 IMPOSSIBLE MISSION II
47 INDIANA JONES II
48 INDIANA JONES III
49 INFILTRATOR
50 KARETEKA
51 KNIGHT GAMES
52 KNIGHT GAMES II
53 LAW OF THE WEST
54 MASK
55 MENACE
56 MOON WALKER
57 MYTH
58 NIGHT RAIDER
59 NINJA WARRIORS
60 OPERATION THUNDERBOLD
61 P47
62 PIRATES
63 PREDATOR
64 PUB GAMES
65 RAINBOW WARRIOR
66 RALLY CROSS
67 RAMBO III
68 REAL GHOSTBUSTERS
69 RED STORM RISING
70 RENEGADE III
71 R.I.S.K.
72 ROAD RUNNER
73 ROBOCOP
74 ROLLER COASTER RUMBLER
75 ROY OF THE ROVERS
76 RUN THE GAUNTLET
77 SEUL OLYMPIAD
78 SHINOBI
79 SILENT SERVICE
80 SIM CITY
81 SKATE OR DIE
82 SPHERICAL
83 SPITTING IMAGE
84 STEALTH FIGHTER
85 STREET SPORTS BASKETBALL
86 STHIDER
87 SUMMER GAMES
88 SUMMER GAMES II
89 SUMMER OLYMPIAD
90 SUPERMAN
91 SUPER HUEY II
92 SUPER SPORTS
93 SUPER STAR SOCCER
94 SUPER SYCLE
95 TAI - PAN
96 TEST DRIVE I
97 TEST DRIVE II
98 THE DEEP
99 THE GAMES SUMMER EDITION
100 THE GAMES WINTER EDITION
101 THE GOONIES
102 THE PRESIDENT IS MISSING
103 THE LAST NINJA I
104 THE LAST NINJA II
105 THE MUNCHER
106 THE RUNNING MAN
107 THE TRAIN
108 THE THREE MUSKEETERS
109 THE UNTOUCHABLES
110 TINTIN ON THE MOON
111 TIGER ROAD
112 TUSKER
113 TURBO OUT RUN
114 TKO BOXING
115 TYPHOON
116 VIGILANTE
117 WATER SPORTS
118 WEC LE MANS
119 WEIRD DREAMS
120 WESTERN GAMES
121 WINTER OLYMPIAD 88
122 WINTER GAMES
123 WORLD GAMES
124 XENOPHOBE
125 YES PRIME MINISTER

İsteklerinizi yazılı veya telefon ile yapabilirsiniz. Siparişinizin bedeline posta masrafını da ekleyerek Banka hesabımıza yatırınız. Banka dekontunun fotokopisini istek listeniz ile birlikte adresimize gönderiniz. Siparişiniz aynı gün Acele Posta Servisi ile gönderilecektir.

***Not:** Hardware listesi, Ara yüklemeli oyunlar listesi, aylık son oyunlar listesi ile 20'lik süper oyun paketleri listesi ve broşürler isteyenlere 3.000.- TL. posta pulu karşılığında gönderilmektedir.*

★ BAYİLİKLER VERİYORUZ BİLGİ VE BROŞÜR İSTEYİNİZ ★

COMMODORE ve AMİGANIZI BİZDEN ALIN
BİLGİSAYARINIZIN OLANAKLARINDAN YARARLANIN

Commodore - 64 **AMIGA**

- ★ Amiga oyun programları: 3000.-TL.
- ★ Amiga eğitim ve iş programları
- ★ 20 oyunluk süper C-64 paketleri: 11.000.-TL.
- ★ C-64 ve Amiga'da tek tek program çekimi
- ★ Amiga 5 ¼" External Drive: 600.000.-TL.
- ★ Metusoft Receiver : 375.000.-TL.
- ★ SKY kartuşları (Final III, Multi-ice, Sound sampler, Midi...)
- ★ Kaliteli disketler, Joystickler, ışıklı kalemler.
- ★ Anti-static bilgisayar toz örtüleri.
- ★ İlkokuldan üniversiteye eğitim programları

★ **TÜRKİYE VE KKTC'nin HER YANINA ÜCRETSİZ LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.**

★ **İsteklerinizde bilgisayar modelinizi ve yan birimlerini lütfen belirtiniz.**

GÖZLEM BİLGİSAYAR
Bayındır Sok. 5/12 Kızılay/ANKARA
Tel: (4) 135 30 91

METUSOFT BİLGİSAYAR
Tunalıhilmi Caddesi Bilir Sokak 6/4 Kavaklıdere/ANKARA
Tel: (4) 126 54 92

★ ★ telecom ★ ★

bilgisayar dünyasında ayrıcalıktır

AMIGA 500 commodore 64

- BİLGİSAYARLAR▲DİSKET SÜRÜCÜLER▲YAZICILAR
- HER HAFTA YENİ AMIGA▲C 64▲IBM OYUNLARI
- TÜM SKY ÜRÜNLERİ
- JOYSTICKLER▲KARTUŞLAR
- DİSKETLER▲KASETLER
- BAKIM ONARIM SERVİSİ
- TÜRKİYE VE KIBRIS İÇİN ÖDEMELİ SİPARİŞ ALINIR
- LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ

ÖĞRENCİLERE BÜYÜK İNDİRİM

TELEFON▲ 117 10 97

★★ HEDİYELER!!! SÜRPRİZLER???

★ KURA NOLARI

telecom BİLGİSAYAR KARANFİL SOK. 15/3 (KEBABİSTAN ÜSTÜ) KIZILAY ANKARA

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

KAREL ELEKTRONİK

HEDİYELİ SATIŞLAR

* C - 64 VE AMIGA 500 BİLGİSAYARLARI, HER TÜRLÜ DONANIM VE AKSESUAR
* EN YENİ C - 64 OYUNLARI : 750.— TL.
* EN SON AMIGA OYUNLARI: 2500.— TL.

FİYATLAR BİZDEN KIYASLAMASI SİZDEN

ZİYA GÖKALP CADDESİ, ATAÇ SOKAK NO: 38/A - ANKARA

TEL: 133 02 78 - 131 46 90

Resim Yarışmamız Sonuçlandı





Commodore Dergisi olarak Grafik yarışmasına gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ediyoruz. Dergimize gelen yüzlerce grafikten dereceye giren çalışmaları seçmekte oldukça zorlandık. Grafik konusunda Avrupa'dan geri kalmadığımızı ve en az Avrupa'daki kadar kaliteli grafikleri de çizilebileceğinizi kanıtlamanız, bizim için ayrıca bir gurur kaynağı oldu. Bunu bir başlangıç olarak kabul edin. Dergimiz varoldukça bu ve bunun gibi yarışmaların da devam edeceğini müjdeliyor ve her zaman katkılarınız bekliyoruz. Yarışmayı kazanan arkadaşlardan İstanbul'da oturanların şahsen dergimize gelip ödüllerini almalarını rica ediyoruz. İstanbul dışında oturanların da ödülleri postalanacaktır.









TAN ORAL

Bilgisayarda resim çizme

Bilgisayarda iyi bir çizim programı kullanılarak mause ile ekranda neler yapılabilir?
İyi bir kâğıt ve boya kullanılarak kâğıt üzerinde neler yapılabilirse işte onlar.
Ayrıca çok daha çabuk ve kolay. Hem de çalışmanızı hiç bozmadan, her an çeşitli seçenekleri deneyerek, beğenmezseniz vazgeçerek, olmazsa yeniden geri dönerek. Binlerce renk yapıp, karıştırıp kullanarak. Renkleri ister saydam ister örtücü nitelikte seçerek.
Boyanmış resmi yine hiç bozmadan, istediğiniz rengi istediğiniz gibi değiştirip sonucu görerek. Resminizin gerekli yerlerini kesip biçip, küçültüp büyülterek, tekrarlayarak.
Alt üst edip, sağa sola döndürerek. Ve daha neler neler yaparak...
Bence bilgisayar'da resim yapmanın sınırı, ekran başına resim yapmak için oturan kişinin düş gücünün sınırları kadardır.

Adam



Nasrettin Hoca



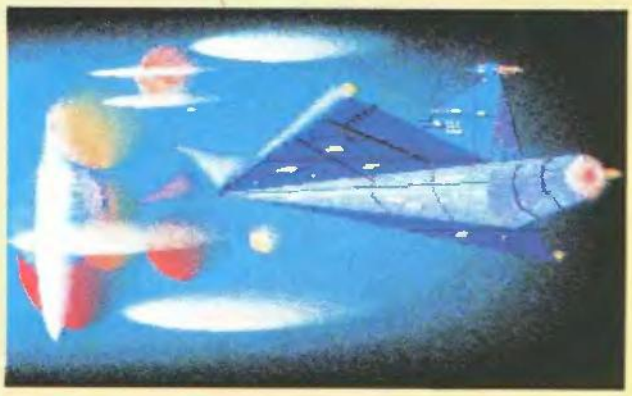
İSMAİL GÜLGEÇ

İnanıyorum ki
Grafik. Resim. Çizgi sanatında bilgisayar önümüzdeki 5-10 yıl içinde mucizeler yaratacak. Sanatçıya sonsuz bir deneme, uygulama, görme olanağı sağlayan bu "acaip-alet" yılların birikimini birkaç saniyede önünüze getiriyor. Sonsuz-arayış onu en iyi senteze ulaştırıyor...
Özellikle biz (bant-desineci)- karikatürist/çizerlerin korkulu rüyası olan anime çalışmalarını yüzlerce kişilik ekipten, yıllarca çalışmadan, masabaşı çalışmaya indirgeyecek olan bu acaip-aletleri çok seviyorum...
Bu aletlerle tanışması çağımız insanının kaçınılmaz yazgısı ve insan zekasının kendisiyle yarışacak ürünü onunla yaşamayı öğrenmek, onu tanımaya başlama en iyisi...

Fare

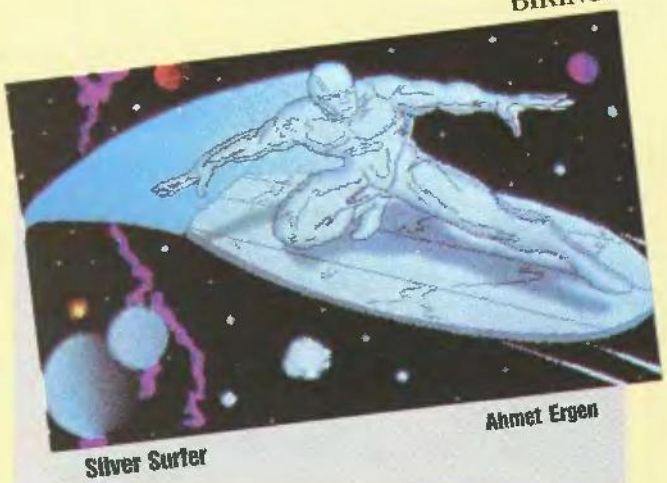


Uzay



Amiga
Grafik Yarışması

BİRİNCİ



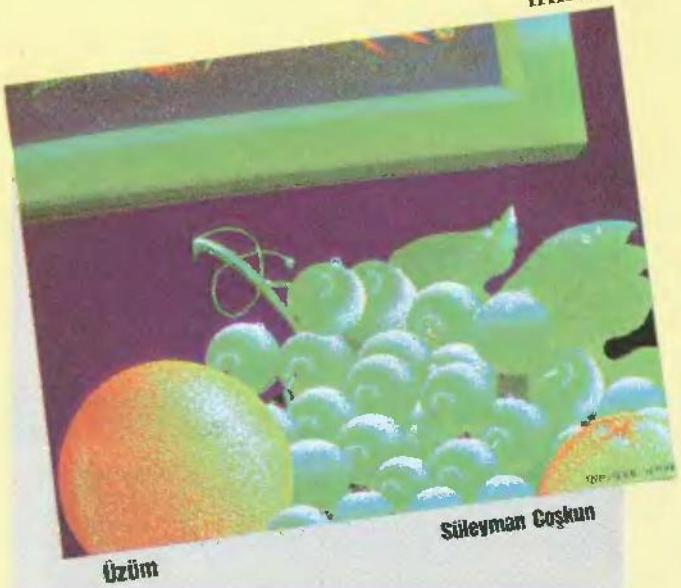
Silver Surfer — Ahmet Ergen

ÜÇÜNCÜ



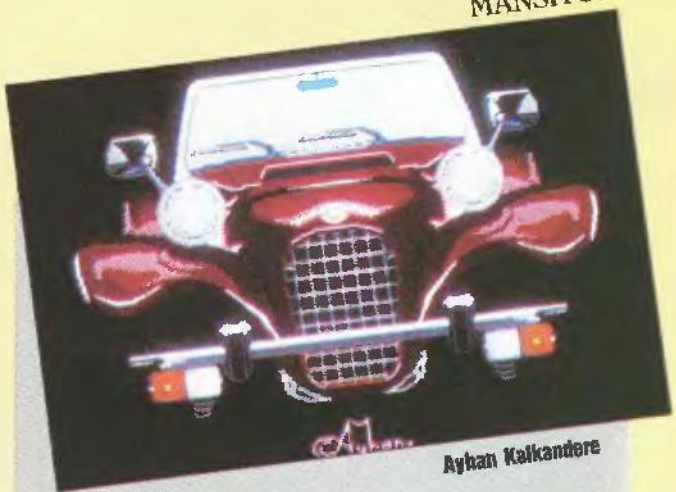
Yeni Bir Cisim — Rıza Cenani

İKİNCİ



Üzüm — Süleyman Coşkun

MANSİYON



Panther — Ayhan Kalkandere

C-64 Grafik Yarışması

BİRİNCİ



İstanbul

Hatti İbrahim İnce

ÜÇÜNCÜ



Star Wars

Bora Sinç

İKİNCİ



Ferrari

Fatih Dikbaş

MANSİYON



Oto 2000

Şenol Turhan

BİL TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

İşte beklenen !

BİL-TEK / BTR - 90 RECEIVER



artık monitörünüzü koltuğunuzdan seyredebilirsiniz !

* Net görüntü
* Digital sistem
* Estetik görünüm
* Otomatik netlik ayarı
* 39 - 55 kanal elektronik hafıza
* Multivision sistemlere ek kanal
* I-III-U banth micro-chip kontrol
* Çok fonksiyonlu uzaktan kumanda



*2.5 MB AMIGA 500 Süper Ram, internet kart (anahtarlı)
*512 KB AMIGA Ram (anahtarlı)



*2.5 MB AMIGA 500 Süper Ram, internet kart (anahtarlı)
*512 KB AMIGA Ram (anahtarlı)



FINAL III * Ice -Freeze Machine Double * Destek 64 *Diskmate 2 System turbo * Dolphindos 2.0 Epromer 2 ve diğer tüm kartuşlar.



* AMIGA 500 Adaptör
* 1541 - II Adaptör
* C 64 Adaptör
* 1 yıl garanti!..

*AMIGA ve Commodore'lar
*Monitör'ler Printer'ler
*1084 Monitör Ekran Filitresi
*Mouse'lar, Mouse Pad'ler
*Joystick çeşitleri
*Disket çeşitleri ve Kutuları
*Copy Board, Reset Button'lar
*Kafa Ayar Ledi, Anten Kabloları
*Zengin AMIGA 500, C 64 İş, Utility ve oyun programları
*Gününde tamir Servisi
*Bol yedek parça çeşidi

Ebuzziya Caddesi Marmara Çarşısı Kat:1 No:106 Bakırköy / İstanbul Tel : 583 14 90

FEBAS GRAFİK 543 43 46



SHOW COMPUTER'LA ÇALIŞMAK AYRICALIKTIR.

Şimdi İstanbul'da çok özel bir bilgisayar mağazası var: Show Computer. Commodore bilgisayarları konusunda hardware'den software'e eksiksiz hizmet veriyor. Oyun konusunda ise rakipsiz. Çünkü Show Computer'ın benzersiz bir oyun küpüthanesi var. FRP, strateji, shot-em-up, adventure...Klasiklerinden en yenilerine hemen her oyun var bu kütüphanede. Avrupa'da yeni çıkan oyunlar bir-iki gün içinde geliyor. Orijinal! Açıklamaları, kodlarıyla birlikte.

Show Computer'u bilenler şimdi bu ayrıcalığı yaşıyorlar. Aradıkları oyunları Show Computer'de buluyorlar. Çözüm, ipucu gerektiğinde gerekli dökümanları buradan sağlıyorlar ya da bir telefonla istedikleri yardımı alıyorlar.

Henüz Show Computer'la tanışmadıysanız Amiga'nızın, 64'ünüzün nimetlerinden yeteri kadar yararlanamıyorsunuz demektir. Bir an evvel Show Computer'e gelin, Show Computer'la çalışmanın ayrıcalıklarından siz de yararlanın.

SHOW COMPUTER

Sinanpaşa Cad. Hasfırın Sok. No:67/155 Sinanpaşa İş merkezi Beşiktaş-İSTANBUL Tel:158 13 56

kent

10 Vitaminli

ÇEKİLİŞSİZ KURASIZ

VİTOP

ARMAĞANLAR VERİYOR

3, 5 veya 8 VİTOP kartını kes. Bir zarfa koyup kent Şişli 80260 İstanbul adresine gönder.

ARMAĞANLAR KAZAN.



İŞTE ARMAGANLARINIZ

3 KARTA	**VİTOP KALEM+VİTOP SİLGİ+VİTOP KOKART+VİTOP ŞAPKA+ÇIKARTMA +BESİN CETVELİ+BALONLAR**
5 KARTA	**VİTOP KALEM+VİTOP SİLGİ+VİTOP KOKART+VİTOP ŞAPKA+ÇIKARTMALAR +BESİN CETVELİ+BALON+**VİTAMİN KİTABI+TOPİTOP KOKART+TİPİTİP TAÇ+BÜYÜK BALON+VİTOP BLOKNOT
8 KARTA	**VİTOP KALEM+VİTOP SİLGİ+VİTOP KOKART+VİTOP ŞAPKA+ÇIKARTMALAR +BESİN CETVELİ+BALON+VİTAMİN KİTABI+TOPİTOP KOKART+TİPİTİP TAÇ+ BÜYÜK BALON+VİTOP BLOKNOT+** VİTOP TİŞORT+TİPİTİP KOKART+ TURBO KOKART+TÜKENMEZ KALEM

NOT: ZARFA ADRESİNİZİ OKUNAKLI YAZINIZ. TİŞORT İÇİN YAŞINIZI VE KİLONUZU BİLDİRMEYİ UNUTMAYINIZ.
SON GÖNDERME TARİHİ : 15/9/1990

Sipa