COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Kasım 1990



YAPAY UZAYLAR

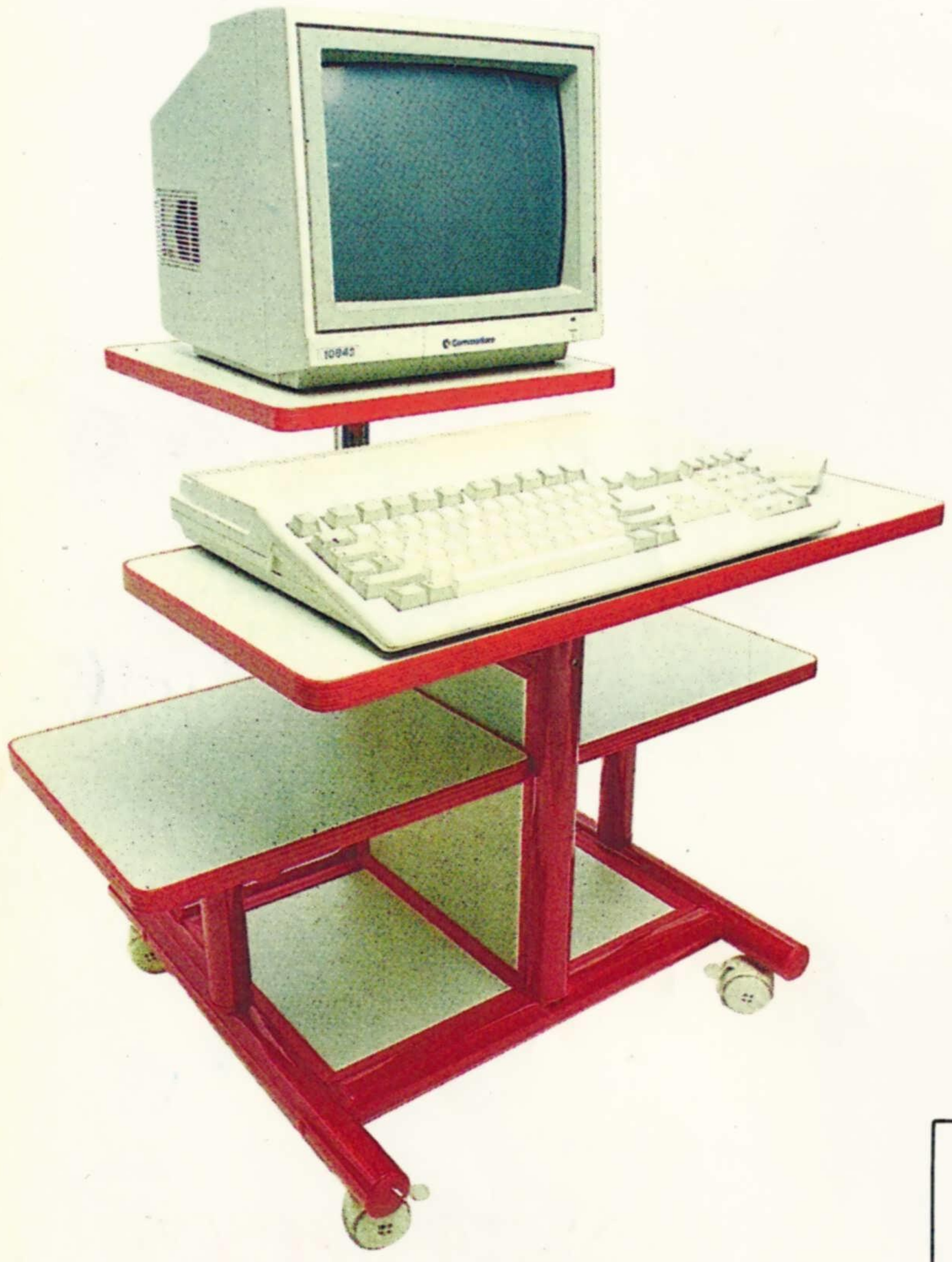
Oyun içinde oyun var

Tiyolar ve tuzaklar... YENİDEN

SAYI 57

7500 TL.
(KDV Dahil)
Program Döküm
dergisi ekiyle
birlikte

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 0-17

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 29 21 ● ASOFT BİLGİSAYAR Bahçekapı tel: 526 66 66 - 512 07 75 fax: 513 15 17 ● ASPERKAN Şişli tel: 141 02 17-18 fax: 146 84 05 ● GALLERIA COMMODORE CENTER Ataköy tel: 560 20 14-15 fax:559 48 53 ● İKAMAK Şişli tel: 147 19 88-89 fax: 130 70 77 - Kadıköy tel: 345 77 09 - 345 24 16 ● METRO COMMODORE CENTER Bakırköy tel: 550 44 74 (17 hat) ● NOVA Osmanbey tel: 147 16 17 - 148 57 27 fax: 132 25 89 ● SORBİM BİLGİSAYAR Bakırköy tel: 583 85 33 - 583 34 60 fax: 571 83 34 - ANKARA BİMEL LTD. Yenişehir tel: 134 22 45 (4 hat) fax: 131 19 53 ● GÖZLEM LTD. Yenişehir tel: 135 30 90 fax: 135 30 91 ● KAREL ELEKTRONİK Yenişehir tel: 133 02 78 - 131 46 90 fax: 135 46 56 ● MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ Kavaklıdere tel: 168 36 47 - 167 28 47 fax: 127 28 03 - İZMİR ULAŞ MOBİLYA Alsancak tel: 21 85 36 - 21 85 42 fax: 63 06 97 - ANTALYA GÜNEY YAPI 100. Yıl Bulvarı tel: 17 82 57 - BURSA RAMESA Yeniyol tel: 22 43 21 fax: 20 77 29 - DİYARBAKIR ADAKOM BİLGİSAYAR İstasyon cad. tel: 38370 fax: 20704 Şube Gevren cad. tel: 30037 - ERZURUM İYİ GÖREN TİCARET Cumhuriyet cad. tel: 18554 fax: 15249 - İZMİT VİBİ Fethiye cad. tel: 18116 - KAYSERİ İPEK İstasyon cad. tel: 122221 fax: 127552 - SAMSUN GÜNEŞ KARDEŞLER İstiklal cad. tel: 31848 - SİVAS ÇÖZÜM Hikmet Işık cad. tel: 19239 - TOKAT ÇÖZÜM Ali Paşa Pasajı tel:18816 - ERZİNCAN KARTAL BİLGİSAYAR Hükumet cad. tel: 17093 - 32398 - URFA BİLBAN Kızılay İş Hanı tel: 13647 - 12989 fax: 12212

İçindekiler



TOPLUM

Dünya'dan, Türkiye'den, Teleteknik'ten 6
Accolade'in Yeni Oyunları
Computer Entertainment Show

Oyun İçinde Oyun var 10
Hangi Oyunun Ne Türe Dahil Olduğunu Biliyor musunuz?

Yapay Uzaylar 14
Üç Boyutlu Oyun Programcılarıyla Yapılan Bir Röportaj

Okur Mektupları 21

YAZILIM

Abur-Cubur 18
Kernal Rutinleriyle Çalışan BASIC Programlar

GEOS 22
İkon ve Menüleri Kullanan Bir Örnek

Makina Dilinin Püf Noktaları 45
Intro ve Demolarınızda Kullanabileceğiniz Teknikler

Tiyolar ve Tuzaklar 48
Oyunlara Kolaylıklar







TANITIM

Oyunlar 27
Apprentice, Night Breed, Duck Tales, Prince of Persia, Teenage Mutant, Ninja Turtles, Fire and Forget 2, The Spy Who Loved Me, Myth

Strateji 52
Oil Imperium

Macera Peşinde 60
Operation Stealth, Blood Whych

BİL TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

TÜRKİYE GENELİNDE

ŞİMDİ TAKSİTLE!...

— 5¼ Amiga DISK DRIVE
200.000 Peşin + (200.000 × 2 ay) = 600.000.-

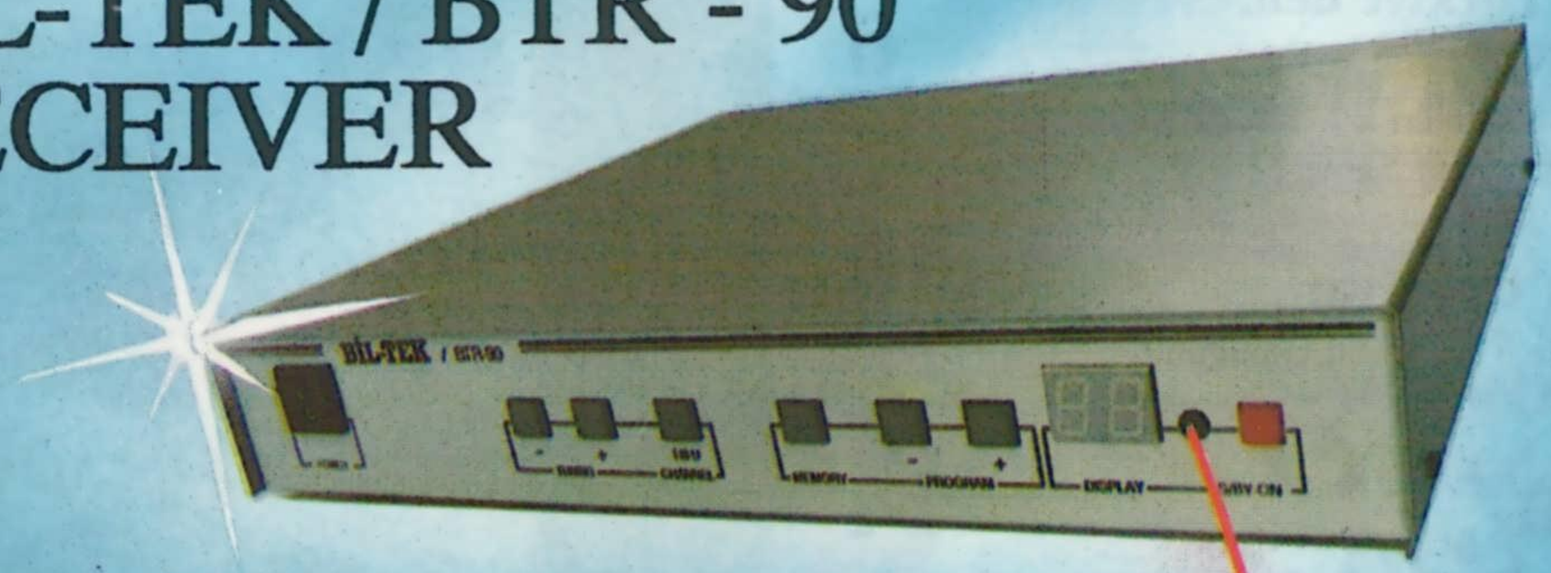
— 512 K Amiga Ram Kaset

— 2.5 MB. Amiga RAM KART
250.000 Peşin + (250.000 × 2 ay) = 750.000.-

FIRSATI KAÇIRMAYIN

İşte beklenen !

BİL-TEK / BTR - 90 RECEIVER

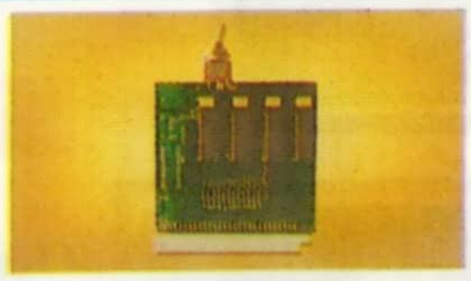


artık monitörünüzü koltuğunuzdan seyredebilirsiniz !

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



* 5,25 AMIGA Drive (Track) 40-80 Track-DF1 Booter MSDOS.
* 31.2 AMIGA Drive (Citizen)



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

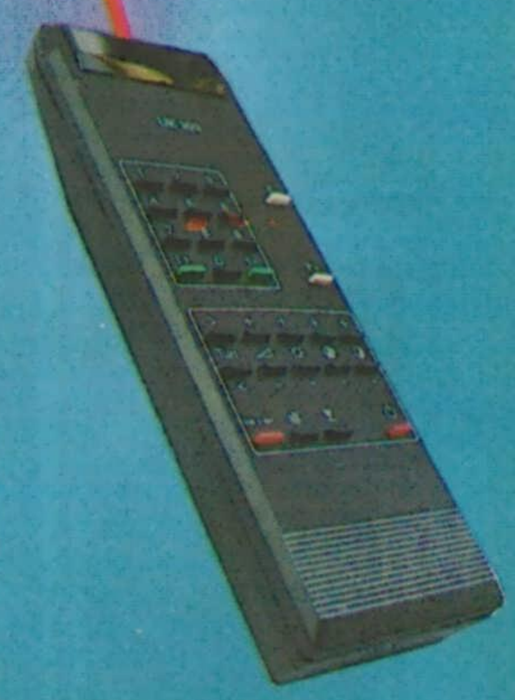


FINAL III * Ice -Freeze Machine Double * Destek 64 *Diskmate 2 System turbo * Dolphindos 2.0. Epromer 2 ve diğer tüm kartuşlar.



* 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 45

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

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

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
SİNAN VURAL

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
ŞAHVER ÇELİK

Reklam Rezervasyonları
152 50 33 (6 Hat)

Katkıda Bulunanlar
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. Şti. tarafından yapılmıştır.

COMMODORE
AYLIK 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

YAPAY UZAYLAR

Bu ay konularımızda oyunlara biraz ağırlık verdik. Bize gelen mektuplardan anladığımız kadarıyla okuyucularımızın çoğu hangi oyunun hangi türden sayılacağını bilmiyor. Bu yüzden böyle bir yazı yazmaya gerek duyduk ve hangi oyunun hangi türden sayılacağını açıklamaya çalıştık.

Yine bu konunun devamı gibi olan "Yapay Uzaylar" adlı yazıda da üç boyutlu oyunları yazan kişilerle bu tür oyunların geleceği üzerine yapılmış bir röportaj yayımlıyoruz. Uzmanlar gelecekten neler bekliyor? Acaba gelecekteki oyunlarda ne gibi teknikler kullanılacak?

Yaz süresince ara vermiş olduğumuz oyunlar için kolaylıklar bölümüne tekrar başladık. Bu bölümde yine popüler oyunlar için ipuçları veriyoruz. Ayrıca bu ayın en çok satan oyunlarının ve en az beğenilen oyunların listesini de bu bölümde bulabilirsiniz.



GEOS kursunda, geçen aylarda öğretmiş olduğumuz ikonlar ve menülerin kullanılmasına ilişkin bir örnek veriyoruz. Bu program Quantum-Link modem servisininGEOS modülünün tam bir kopyası.

Makina dilinin püf noktalarında bu ay intro tekniklerinin bir uygulamasını bulacaksınız. Renkli raster şeritleri üzerinde 2×2 karakterlik yazı kaydırma tekniğini demolarınızda kullanabilirsiniz.

Abur-Cubur bölümünde ise genel olarak Kernal rutinleri kullanarak gerçekleştirebileceğiniz işlemlere ağırlık verdik.

Tanıtımda ise filmi henüz ülkemize gelmeyen Night Breed adlı oyunu açıklıyoruz. 1970'li yılların popüler filmi The Spy Who Loved Me'nın oyunu da elimize geçer geçmez tanıttığımız oyunlardan. Diğer oyunlarımız ise Apprentice, Prince Of Persia, Fire and Forget 2, Duck Tales, Bloodwhych, Myth, Teenage Mutant Ninja Turtles ve Oil Imperium.

Geçen ay bir aksilik sonucu yayımlayamadığımız Operation Stealth adlı oyunun son kısmını da bu ay veriyoruz. Hazır özür dilemeye başlamışken, geçen ay Abur-Cubur ve Okur Mektupları bölümlerinin başlıkları karıştığı için de bu arada affınıza sığınıyoruz. Ve geçen ay Larry 2 adlı oyun içindekiler sayfasında olmasına rağmen dergide yerini almamıştı.

OSMAN BABAOĞLU



ACCOLADE'İN YENİ OYUNLARI







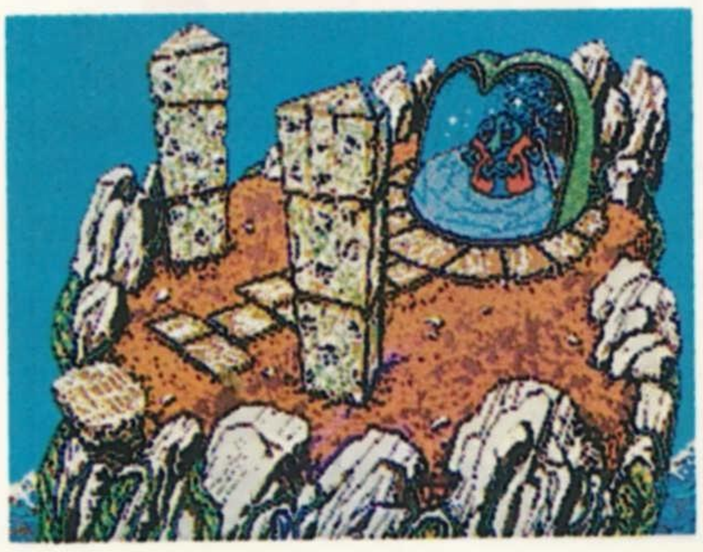
Test Drive 3: The Passion. İhtiraslı sürücülerin rüyası gerçek oluyor. Gerçeğe uygun ortamlarda araba kullanın.

Yazı oldukça sessiz geçiren Amerikan oyun firması Accolade üç yeni oyunuyla piyasayı vuracak. Test Drive 3: The Passion, Elvira-The Mistess of the Dark ve Altered Destiny adlı oyunlar yeni yıldan önce piyasaya sunulacak.

Test Drive 3 artık tam bir otomobil simulasyonu haline gelmiş. Yeni oyunla hazır olarak sunulan arabalar 225 mil hız yapabilen Chevrolet CERV III, 378 beygirlik Pinnafera Myhos ve 185000 Dolar'lık Lamborghini Diablo yarışçıları uçuracaklar. Bu arabaların tümü yepyeni ve olabilecek en gerçekçi ortamlarda sürülmeye hazırlar.

Yolda giderken içinde tekneler olan göllerle, nehirler ve çağlayanlarla, trenyolu geçitleriyle karşılaşacağınız bu yeni oyunda arabanızı gece veya gündüz sürebilirsiniz. Gece yolculukları için tam fonksiyonel farlar ve yağmurlu koşullarda kullanılacak silecekler de oyuna eklenmiş. Arabaların iç dizaynları digitize olarak gerçekleştirilmiş ve otomobilinizi dışardan seyredebilmeniz için 360 derecelik açı yapabilen kameralar sağlanmış.

Accolade'in diğer oyunları da en az Test Drive III kadar heyecan verici. Uzun süredir beklenen Elvira en sonunda piyasaya sunuluyor. Altered Destiny adlı oyun ise daha önce Infidel ve Suspended gibi oyunları yazan Michael Berlyn tarafından hazırlanan bir macera.



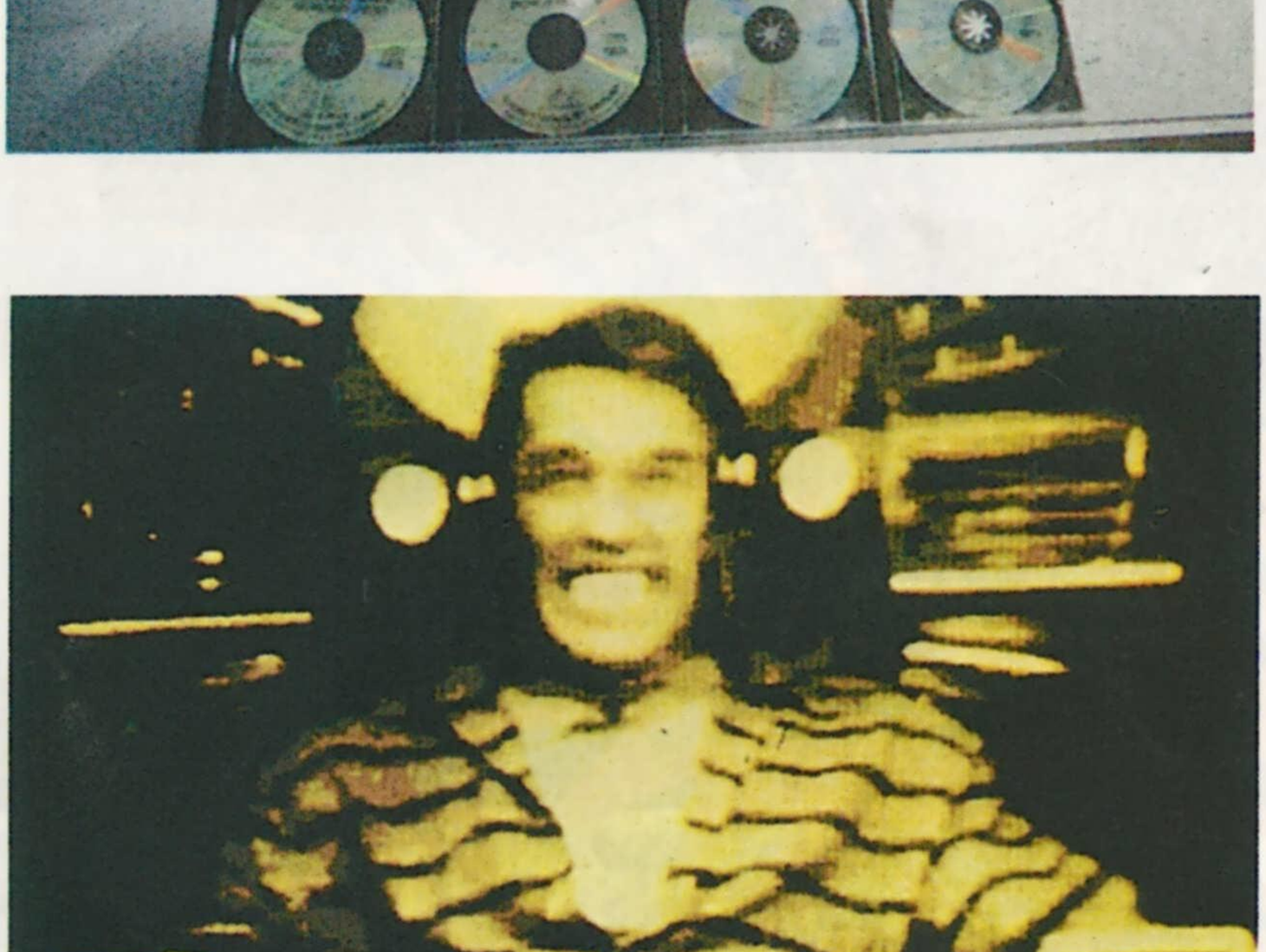
CES (Computer Entertainment Show-Bilgisayar Gösterisi)



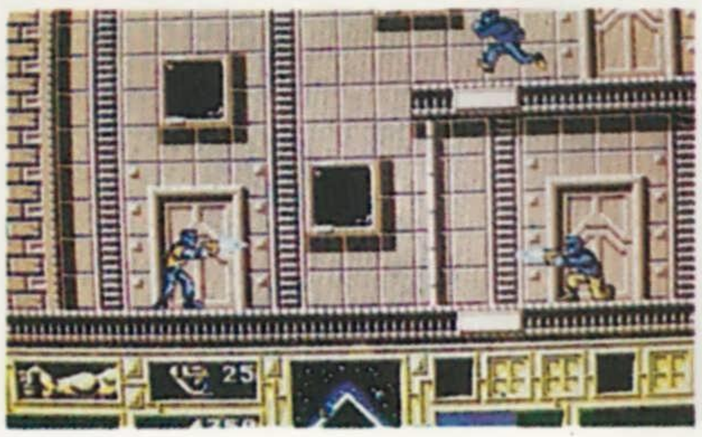
Her yıl düzenlenen CES, bu yıl da 13-16 Eylül arası Earls Court'da yapıldı ve ardından tatlı hatıralar bıraktı. Şov hakkındaki genel izlenim çok büyük bir başarı olduğu fakat yerinin pek uygun olmadığıydı. Şov dev duvar ekranları ve arabalarla doluydu, Mirrorsoft ve Ocean firmalarının bölümlerini ses ve görüntü efektleri dolduruyordu. US Gold'un standında bir Lambarghini, Gremlin'de bir Lotus Esprit ve Mindscape'de bir NASCAR yarış arabası bulunuyordu.



bir kutu olduğu fikrine kapıldılar, ama Commodore yetkilileri cihazın mükemmel çalıştığını ve yakında piyasaya sürüleceğini belirttiler.



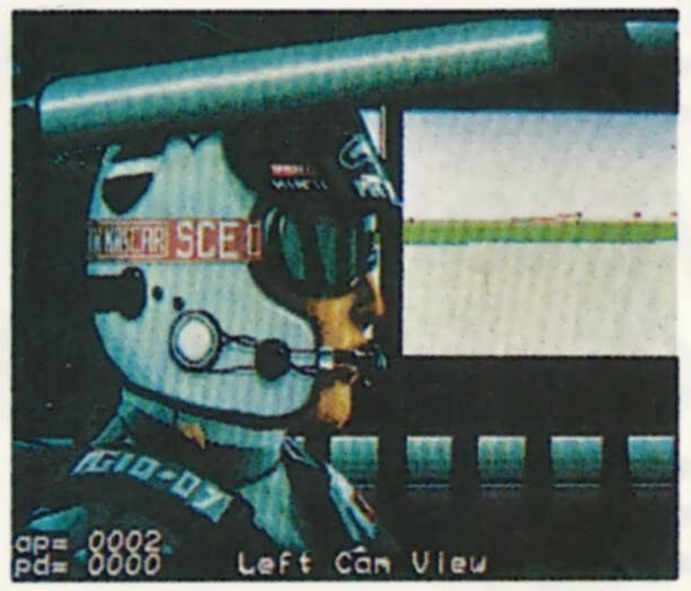
FİLM OYUNLARI



Beklendiği gibi birçok filmin konusunu içeren oyunlar vardı. Bunların başlıcaları; Mirrorsoft'tan Back To Future 2-3 ve Predator 2; Ocean'dan Total Recall, Robocop 2, Nightbreed ve Firebirds; Mindscape'den Days Of Thunder, US Gold'dan The Godfather, Domark'dan The Spy Who Loved Me ve geçtiğimiz günlerde sinemalarımızda oynayan Dick Tracy'i yeni bir firma olan Disney Software'den idi.

Gösteride sadece yeni oyunlar değil yeni ürünler de vardı. Canon'un piyasaya sürmeye hazırlandığı Ion Camera, 50 video ekranını 2 inch'lik bir floppy diskete kaydediyor ve sonra kullanma imkanı sağlıyor. Bunun yardımıyla veri tabanlarınızı artık dosyalar dolusu kağıtla değil birkaç disketle tutabileceksiniz.

CD-Rom ve CD-I içeren standlar oldukça ilgi topladı ve seyircileri heyecanlandırdı, ama cihazların fiyatının 1500 Sterlin oduğunu öğrenenler biraz yatıştılar. Commodore'un ürünü olan CD-TV ise fazla bir gösteri yapılmadan sunuldu. Sadece ön göstergeleri çalışan CD-TV ilginç özelliklerini göstermeyince izleyiciler bunun aslında boş



Biliyormus



Herşeyden önce şanslısınız.
Çünki Amiganız var.
Bu marifetli aletinizin yeteneklerini yeniden keşfedeceksiniz. Size verebileceklerini bir görseniz!...

unuz?

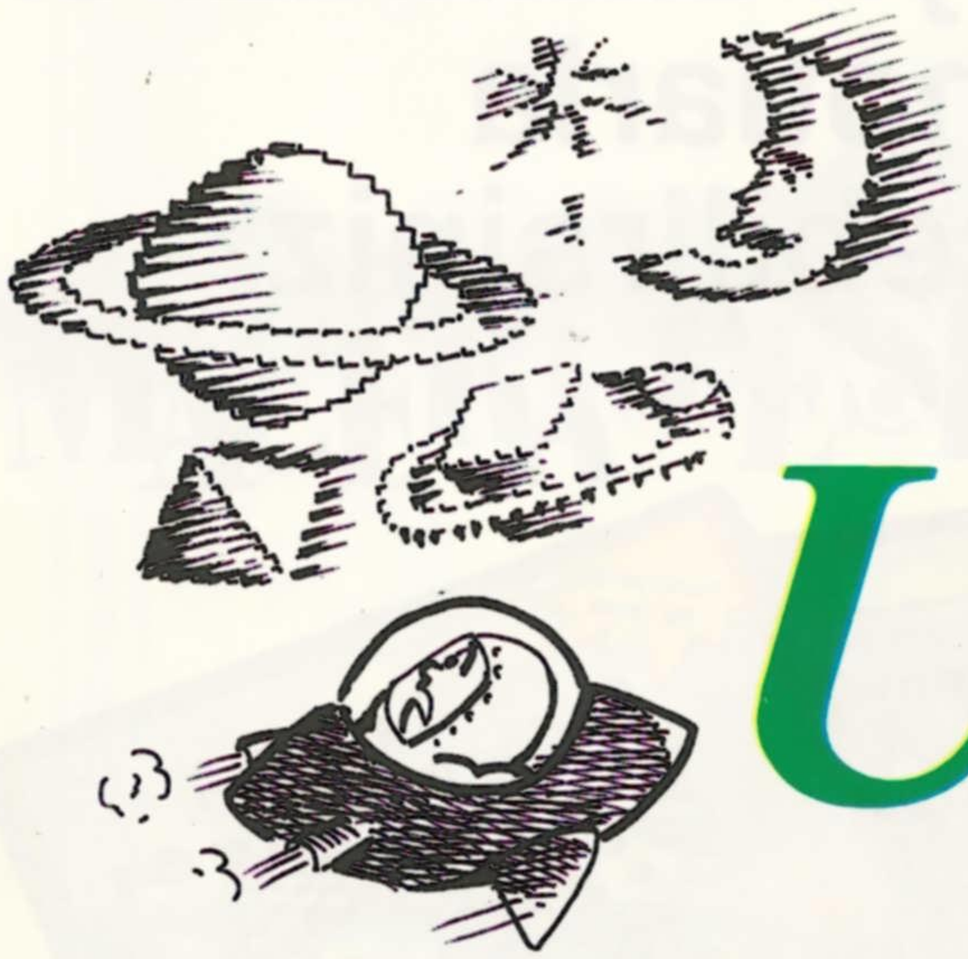
Bu yıl sınıfınızı en iyi notlarla geçebilirsiniz.





GALLERIA-METRO-ETİLER-YEŞİLKÖY

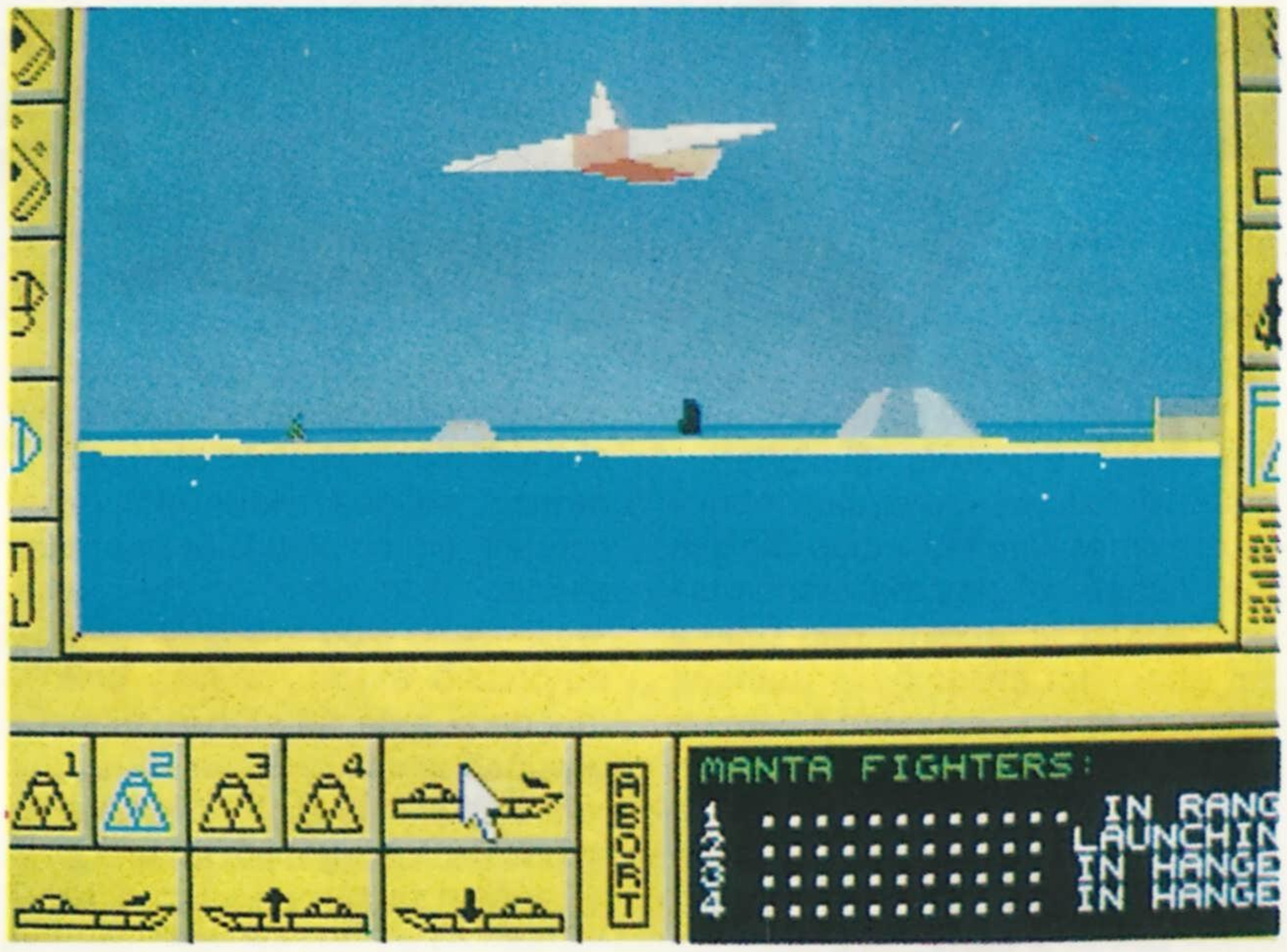
Commodore Center



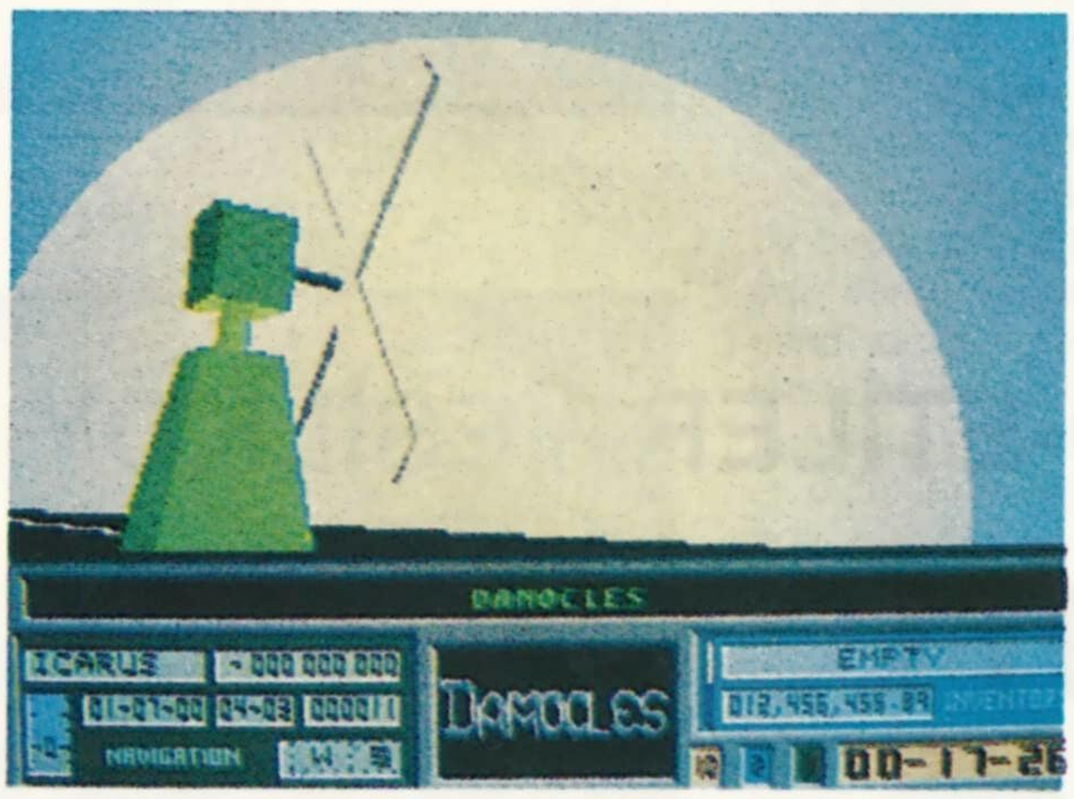
Yapay Uzaylar

SİNAN VURAL

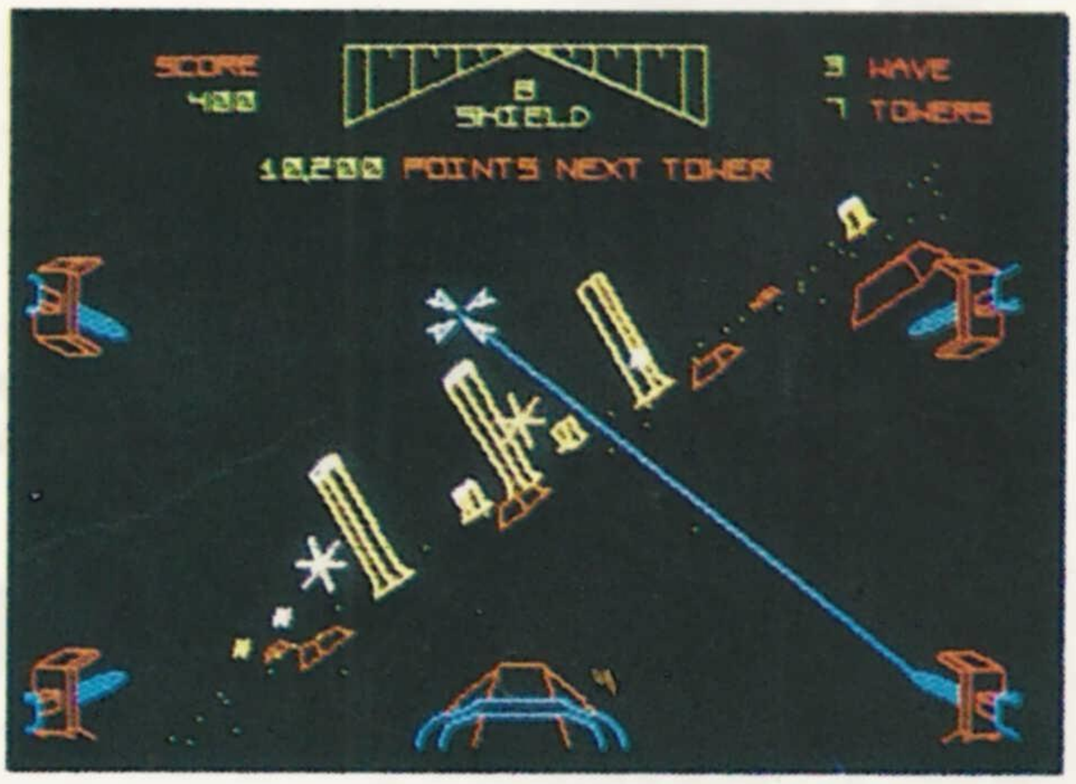
Üç boyutlu programcılık artık sadece ekranda görünenlerle yetinmiyor. 'Virtual Reality' denen sistemle artık cisimler sadece ekranda görünmüyor; bir donanım ve yazılım kombinasyonu sayesinde görüntülerin arasında dolaşabiliyorsunuz. Bu sistem henüz çok yaygın değil ve bu sistemi destekleyen oyun programları da kısıtlı sayıda. Üç boyutlu programcılığın şu anda nerede olduğuna bir göz atalım ve uzmanlara soralım...



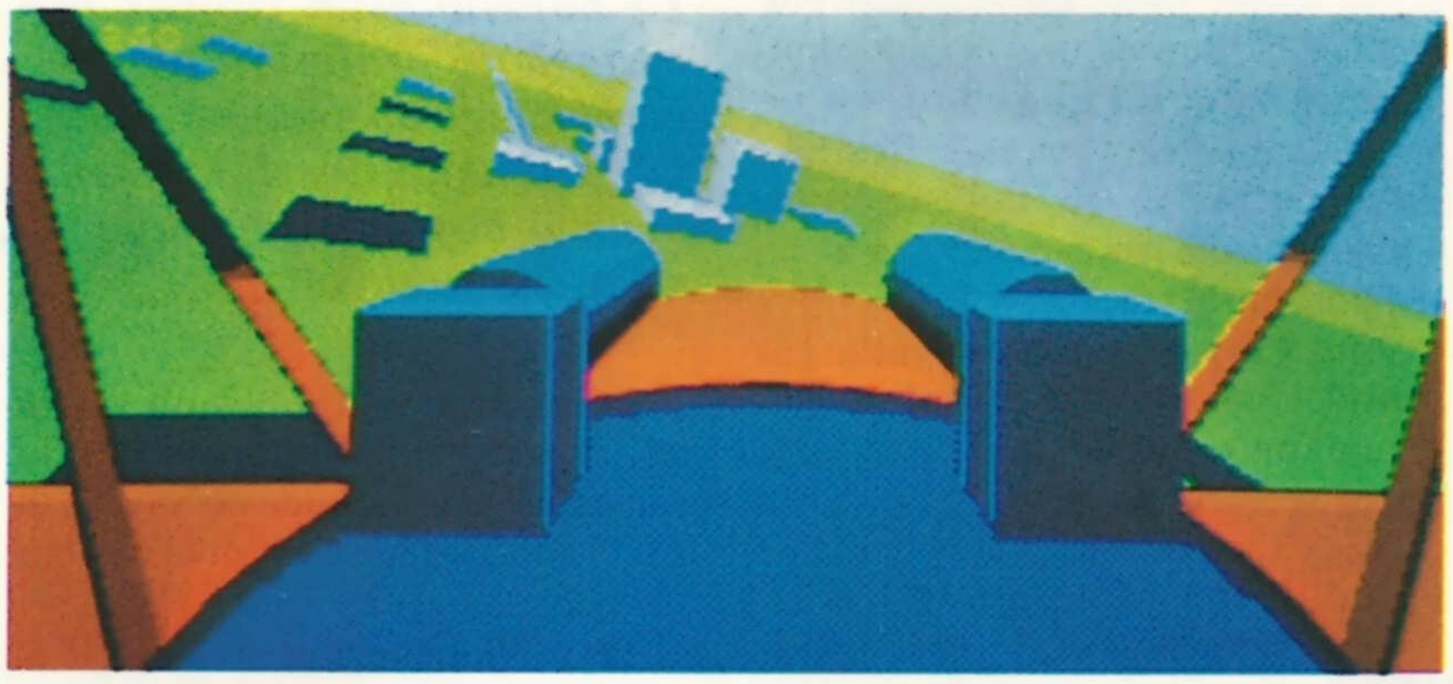
Rainbird'ün hazırladığı Carrier Command.



Mercenary'i üreten Novagen'in yeni oyunu Damocles.



Tel çerçeve (wire-frame) grafik kullanan Star Wars.



Motion Picture House'un Fokker'ı.

UFKUMUZU GENİŞLETMEK

Üç boyutlu programların gelecek kuşağından neler bekleyebiliriz?

Glyn Williams: AMIGA'da ve Atari ST'de içi dolu cisimler çizmek çok zaman alıyor. Bu alanda fazla bir gelişme olacağını sanmıyorum, programcılar artık sınırları zorluyorlar. Teknikten çok oyuna ağırlık verilen programlar görmeyi bekliyorum.

Micheal Powell: Daha iyi oyunlar. Daha iyi simulasyonlar.

Mike Singleton: Üç boyut hesapları dehşet verecek kadar karışık.

Adrian Stephens: Güzel efektler yaratmayı ve matematikle uğraşmayı seviyorum.

Martin Kenwright: Hız ve detay gittikçe artıyor.

Jez San: Programcılar üç boyutlu programları olabileceği kadar hızlandırdılar.

Martin Kenwright: İnsanlar en hızlı oyunu almak için koşturuyor, ama oyunlar artık limit hıza ulaştılar.

Ian Oliver: İnsanlardan mucizeler beklemeyin. Gerçeklik biraz bırakılmalıdır, bu yüzden oyunları gelecekte kurguluyoruz.

David Braben: Birçok üç boyutlu oyun aslında, üç boyutlu grafiklere sahip iki boyutlu oyunlardır.

Jez San: Artık daha ilginç şekiller çıkmalı ortaya: çizgilerin ve poligonların yerine eğriler. Şu anda geçirgenlik ve gölgeleme ile uğraşıyoruz.

Brian Pollock: Temel programlar hazır. Kare hızı da belli. Programcılara kalan saniyede çizilebilen poligon sayısı.

David Braben: Bilgisayar grafikleri de bir modayı takip ediyor. Şu anda da moda üç boyutlu grafikler.

Andy Craven: Üç boyut şu anda tüm programları götüren şey.

Jez San: Üçüncü boyut alanında teknolojiyi biz götürüyoruz.



Vektor Graphics'ten Andy Craven.

UZMANLAR:

IAN ANDREW / Incentive: *Driller, Darkside, Total Eclipse.*

DAVID BRADEN: *Elite, Virus.*

PAUL CARRUTHERS / Astral Software: *Archipelagos, Resolution 101.*

ANDY CRAVEN / Vektor Graphics: *Bomber.*

MARTIN KENWRIGHT / Digital Image Design: *F-29 Retaliator.*

IAN OLIVER / Realtime Games: *3D Tank Duel, 3D Starstrike, Carrier Command.*

BRIAN POLLOCK / Millenium: *Thunderstrike.*

MICHEAL POWELL: *Powerdrome.*

JEZ SAN / Argonaut Software: *Starglider, Starglider 2.*

MIKE SINGLETON / Maelstrom Games: *Lords of Midnight, Whirligig, Midwinter.*

ADRIAN STEPHENS / Assembly Line: Interphase.

GLYN WILLIAMS / Motion Picture House: *Warhead.*

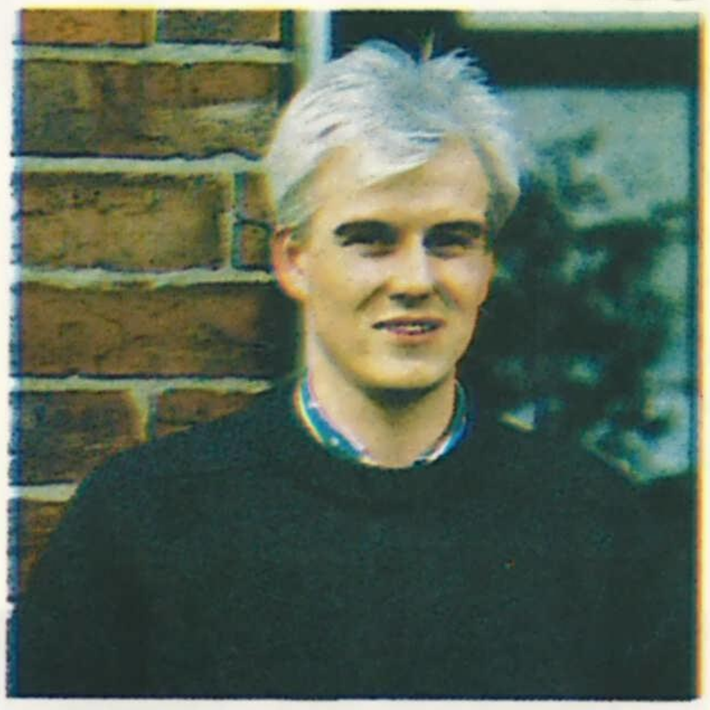
Andy Craven: Üç boyutlu oyunlar genellikle teknolojinin gelişmiş olduğu çağlarda geçiyor.

Paul Carruthers: Üç boyutlu oyunlar biraz daha hızlanacak.

Ian Andrew: Oyun alanlarını fraktal olarak yaratan oyunlarımız daha da geniş çaplı ve karmaşık olacak.

Brian Pollock: Yapımcılar, oyunların getirdiği kâra bakıyor.

Andy Craven: sadece iyi teknoloji değil iyi oyunlar da üretmeliyiz.



Warhead'i yazan Glyn Williams.

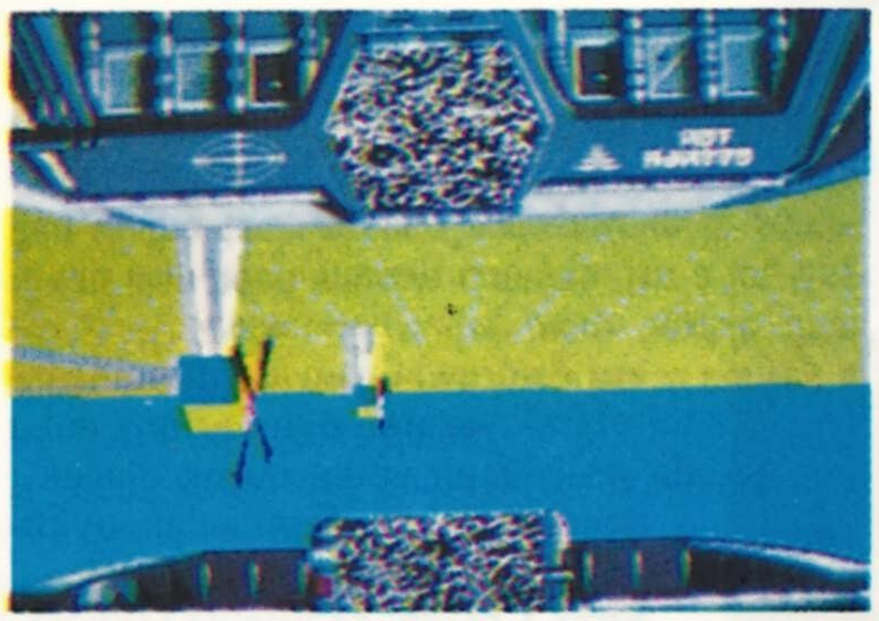
Mike Singleton: Starlord adlı oyunumda, cisimlerin uzaklaştıkça kaybolduklarını belirtmek için yeni bir teknik kullandım. Geminizin farları varmış gibi hissediyorsunuz. Bu arada Midwinter'in de ikinci bölümünü programlamaya başladım. Oyun eskisiyle aynı grafik sistemini kullanacak ama bu sefer başka ulaşım yollarınız olacak ve çevre biraz daha farklı. Kar eridi ve artık Batı Afrika açıklarındasınız.Eskisi gibi birtakım halinde hareket etmek yerine tek kişiyi kontrol edeceksiniz. Gizli polis teşkilatıyla bazı zorlu anlar yaşayacaksınız, ama henüz piyasaya sürüleceği tarihi vermiyorum.

Brian Pollock: Thunderstrike adlı oyunda gerçek üç boyutlu uzay hissini yaratmayı amaçladım. Üçüncü

boyut sadece sprite kullanmadan çok öte bir şey. Bu yeni uzayın içinde kullanıcıyla bütünleşecek kontrol sistemleri de yaratmanız gerekli. Ben teknolojiyle daha az ilgileniyorum, Thunderstrike her zaman yapmak istediğim bir şeydi.

Paul Carruthers: Üç boyutlu görüntüler tek başına yeterli değil. Oyun kontrolüne de çok daha fazla önem vermemiz gerekli.

Andy Craven: Şu anda beş tane üç boyutlu oyun üzerinde çalışıyoruz, biri Mirrorsoft, ikisi Activision ve kalanları da Virgin/Mastertronic için. Mirrorsoft için hazırladığımız Killing Cloud bir çok iki boyutlu sahne içeriyor ama bunun yanında üç boyutlu sahneler için de yeni rutinler yazıyoruz. Bununla gerçek silindirler çizeceğiz. Yaptığımız iş, üç şirket arasında korkunç bir maceraya atılmak; üç ayrı şirket, üç ayrı stil, hepsi bir arada umarım bir kabusa dönüşmez.

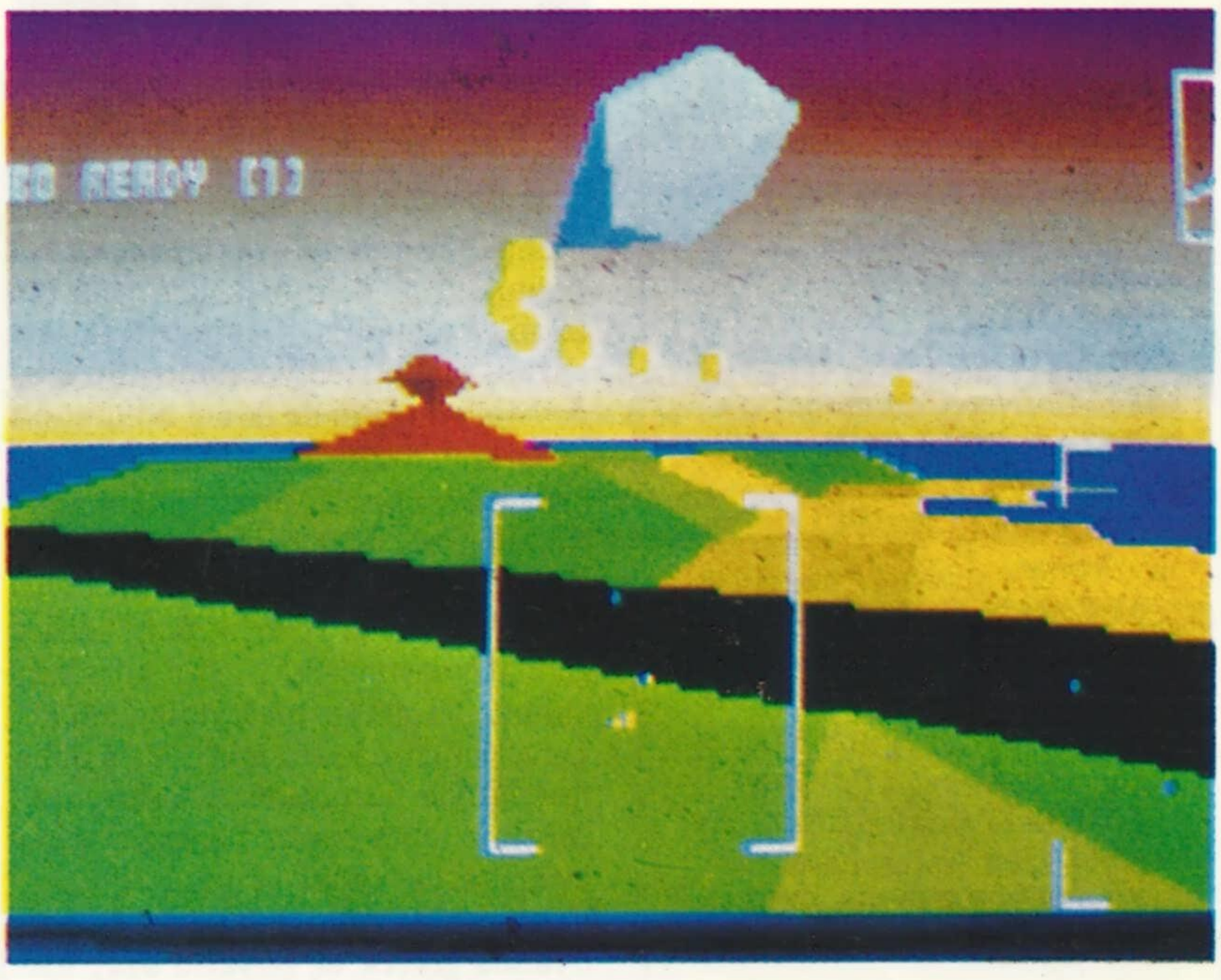


Realtime Games'ten Duster.

Adrian Stephens: Yakında oyunlara insanlar girecek. Şu anda her şey çok mekanik. Oyunlar daha fantazi yollara sapacaklar.

UÇUK YAZILIMLAR

Yarış her zaman daha iyi ve hızlı çalışan programlar yapma yolunda ilerliyor. Düşünceden uygulamaya ne gibi yeni yazılım teknikleri geçecek?



Yeni çıkan bir oyun: Thunderstrike.

Üç boyutlu oyun yazmak için matematik profesörü olmak gerekmez ama fena da olmaz. Glyn Williams ve Rik Haynes üçüncü boyutun kapılarını sizin için aralıyor.

David Braben: Üç boyutu grafikleri programlamak sorun değil. Sorun gerçekçi bir şekilde uçmayı ve diğer cisimlerle olan çarpışmaları kontrol edebilmekte.

Glyn Williams: Ray-tracing işlemini bir oyunda göreceğinizi hiç sanmam. Bu işlem her ışık ışınının nasıl bir yol izlediğini hesapladığı için çok yavaştır. Ama ışık kaynaklarına göre parlaklığı değişen ve gölge yaratan cisimlerle karşılaşabiliriz. Bunu yapan oyunlar şimdiden var. Ayrıca cisimlerin tonlaması da çok önemli. Cisimler origami gibi değil de ayrı yumuşak hatlı olabilirler. Bunun için de en az 256 renge ihtiyaç var ve çok uğraşmamız gerekir.

Ian Andrew: Bu detay ve çözünürlükle ilgili bir sorun.

Mike Singleton: Ben eğrilerle ilgileniyorum.

Glyn Williams: Elbette gün gelecek mühendislerin taslaklarından araçları ve uydu fotoğraflarından yeryüzü şekillerini bilgisayara geçeceğiz.

Adrian Stephens: İnsanlar hep aynı üç boyut sistemlerine takılıp kalıyorlar.

Ian Oliver: Birçok programcı üç boyutlu grafiklere fazla önem verip oyunu unutuyor. Carrier Command adlı oyunda neredeyse aynı hataya biz de düşüyorduk.

Andy Craven: Ben bir kişiyi oturtup sadece yeni rutinler yazması için tutuyorum. Biliyorsunuz ki bu bir teknoloji yarışı.

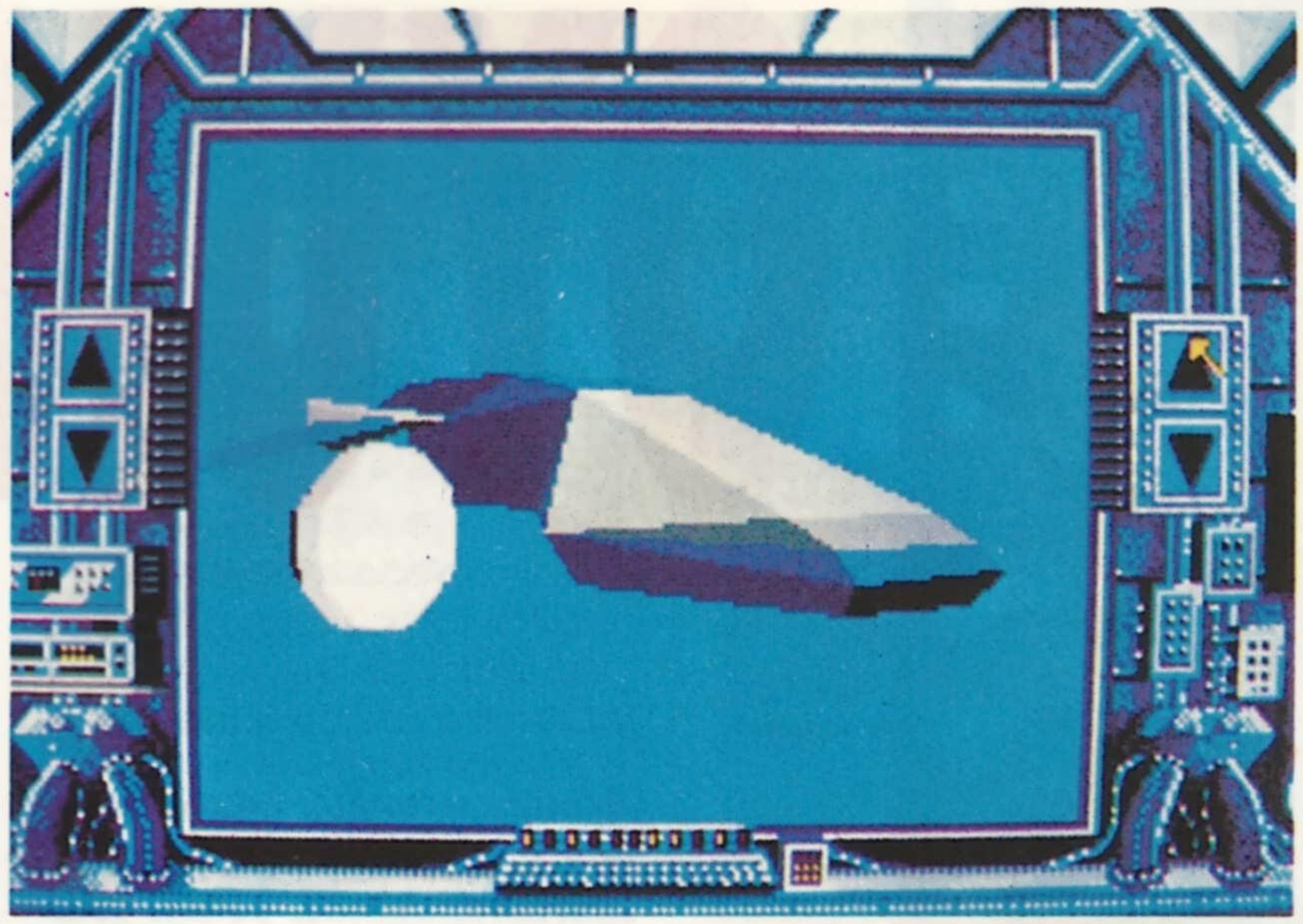
FRAKTAL GELECEKLER

Geleceğin oyunlarında fraktal grafiklere yer olacak mı?

Mike Singleton: Bir oyunda derinlik kullanıyorsa fraktaller önemlidir. İşlemcilerin hızı arttıkça sadece fraktal yer şekilleri değil, ağaçlar gibi cisimler de farktal olarak yapılabilir.

Michael Powell: Fraktalleri yeryüzü şekilleri oluşturmak için kullanabilirsiniz.

Glyn Williams: Rescue On Faraktalus, polinow formülüne dayanan zekice bir sistem kullanıyordu. Umarım birileri çıkıp da fraktal grafik kullanmayı biraz daha ilerletir.



Piyasaya henüz sürülmeyen Kliling Cloud, yeni tekniklerle üretildi.

DONANIM CENNETİ

Programlar ancak çalıştıkları donanımın kapasitesi kadar verimli olabilirler. Gelecekte üç boyutlu programlar hangi tezgahlarda çalışacak, CD-ROM, CD-I mı yoksa daha da mı iyi bir şey?

Ian Oliver: Biz PC üzerinde çalışmayı düşünüyoruz.

Michael Powell: Gittikçe daha çok Arcade oyunu poligon kullanıyor.

Mike Singleton: Önemli değişiklikler için donanım değişmeli ve gelişmelidir.

Jez San: Karşılaştığım her donanım tasarımcısına yeni makinalarına bir de poligon çipi koymalarını söylüyorum. Elbet biri koyacaktır.

Glyn Williams: Genel amaçlı bir grafik çipi her şeyi yaratabilir: Uçaklar, denizaltılar, tanklar, arabalar, yeryüzü şekilleri...

Adrian Stephens: Daha çok renge, daha yüksek çözünürlüğe ve daha hızlı işlemcilere ihtiyaç var.

Micheal Powell: Sprite ve kaydırma üzerine yoğunlaşmamış bir makina görmek hoş olurdu.

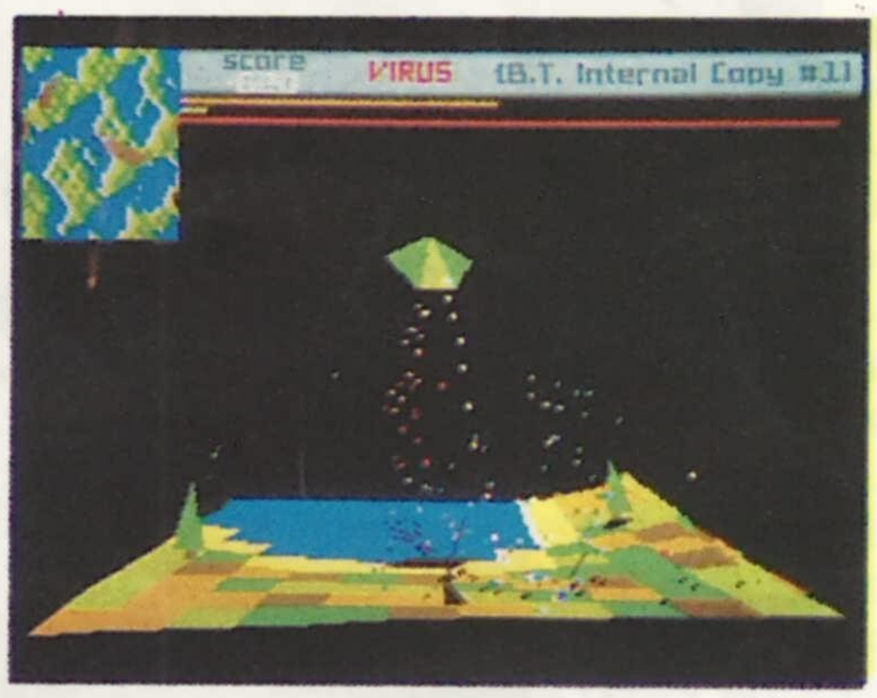
David Braben: Poligon çipi olan bir makina geleceğin üç boyutlu oyunlarını yapacak.

Adrian Stephens: Dediğiniz gibi poligon çipi olan bir makina programlamanın zevkinin yarısını götürecektir.

David Braben: CD-ROM ve CD-I'da büyük potansiyel var.

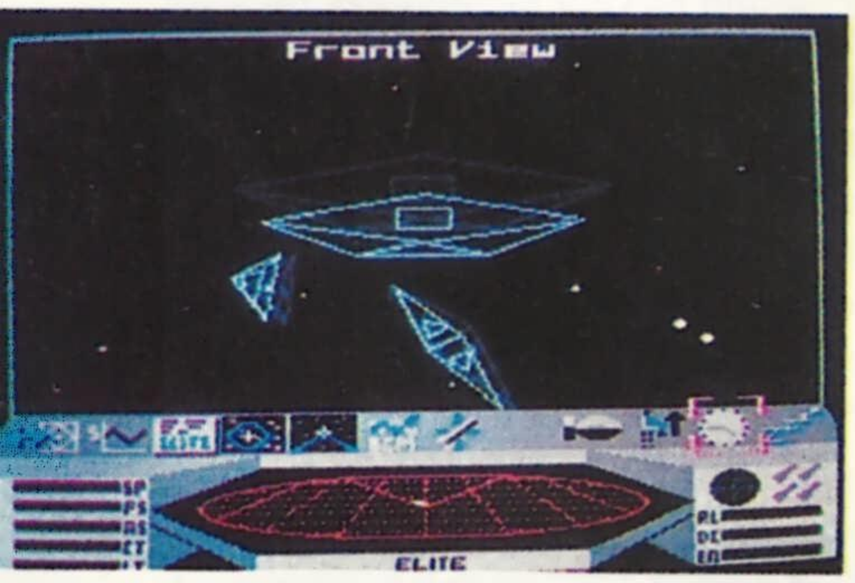
Jez San: CD-ROM'la çok ilgileniyorum. Yapabildiğim yerde desteklemeye hazırım.

Martin Kenwright: Çok yakında CD-I'a geçiyorum.



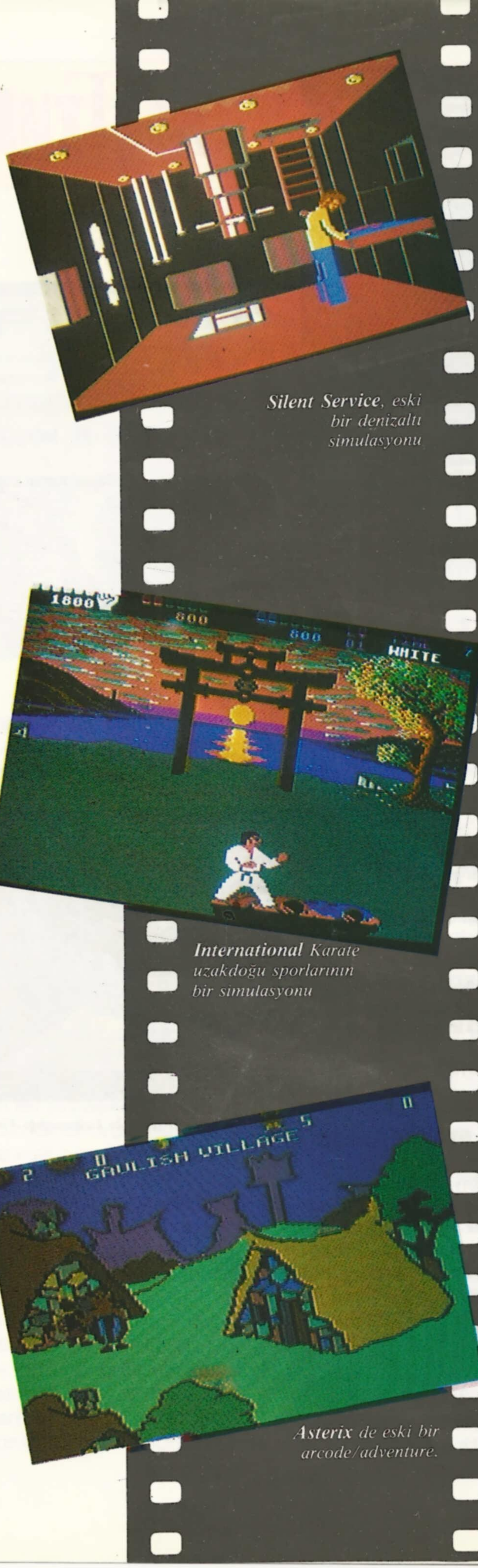
Polygon sisteminin kullanıldığı Virus.

SANRISAL MACERALAR



Ticaret yaptığınız Elite.

'Virtual Reality' ilk olarak IE Sutherland tarafından ta 1968'de Utah Üniversitesi'nde gerçekleştirilmişti. Anafikir bilgisayarınızın içinde yapay bir dünya kurmaktır. Eldiven, gözlük veya elbise gibi arabirimlerle siz bu dünyayla -cyberspace/yapay uzayla- ilişki kurarsınız. Bu yapay uzayın içinde hareket edebilir, cisimlerin etrafından dolaşabilirsiniz. Cyberspace bugündür. NASA geliştiriyor, VPL imal ediyor. Ama bu sistemi kullanan oyunlar yarındır...



Silent Service, eski bir denizaltı simulasyonu

International Karate uzakdoğu sporlarının bir simulasyonu

Asterix de eski bir arcode/adventure.

OYUN

Aslında oyunlar, hayvanlar gibi tam olarak sınıflandırılamaz, çünkü yeni programcılar devamlı yeni oyunlar üretmektedirler. Yeni üretilen bir tür oyunun da hangi oyun ailesine girebileceğine kim karar verebilir ki?

Bilgisayar oyunları, tarih öncesi zamanlarda yani daha Commodore 64 piyasaya çıkmadan önce, tek örnek olarak hazırlanırdı. O zamanın ilkel makinalarının grafik ve ses yetenekleri çok kısıtlı olduğundan, bir Arcade (bunun anlamını daha sonra açıklayacağım) oyununda bile karakterin nerede olduğu cümlelerle anlatılıyordu. İşte o zamanlarda Arcade ve Adventure (bunu da az sonra açıklayacağım) oyunlar arasında bir fark yoktu. Sonraları bilgisayarların grafik kapasiteleri gelişmeye başlayınca Arcade ve Adventure birbirinden ayrı yollarda gelişti. Bu süreçte yollarının bir çok yerde kesiştiği oldu ama bu iki tip, tüm bilgisayar oyunlarının temelini teşkil etti.

Şimdi gelelim günümüzde var olan oyun türlerini tanımaya. Aslında oyunlar, hayvanlar gibi tam olarak sınıflandırılamazlar, çünkü yeni programcılar devamlı yeni oyunlar üretmektedirler. Yeni üretilen bir tür oyunun da hangi oyun ailesine gireceğine kim karar verebilir ki? Bir oyun da birkaç türün özelliklerini taşıyabilir. Bu yazıda sizlere oyunların nasıl sınıflandırıldığını ve oyun türlerinin anlamlarını anlatmaya çalışacağım - tabii kendi fikirlerim doğrultusunda.

İÇİNDE VAR

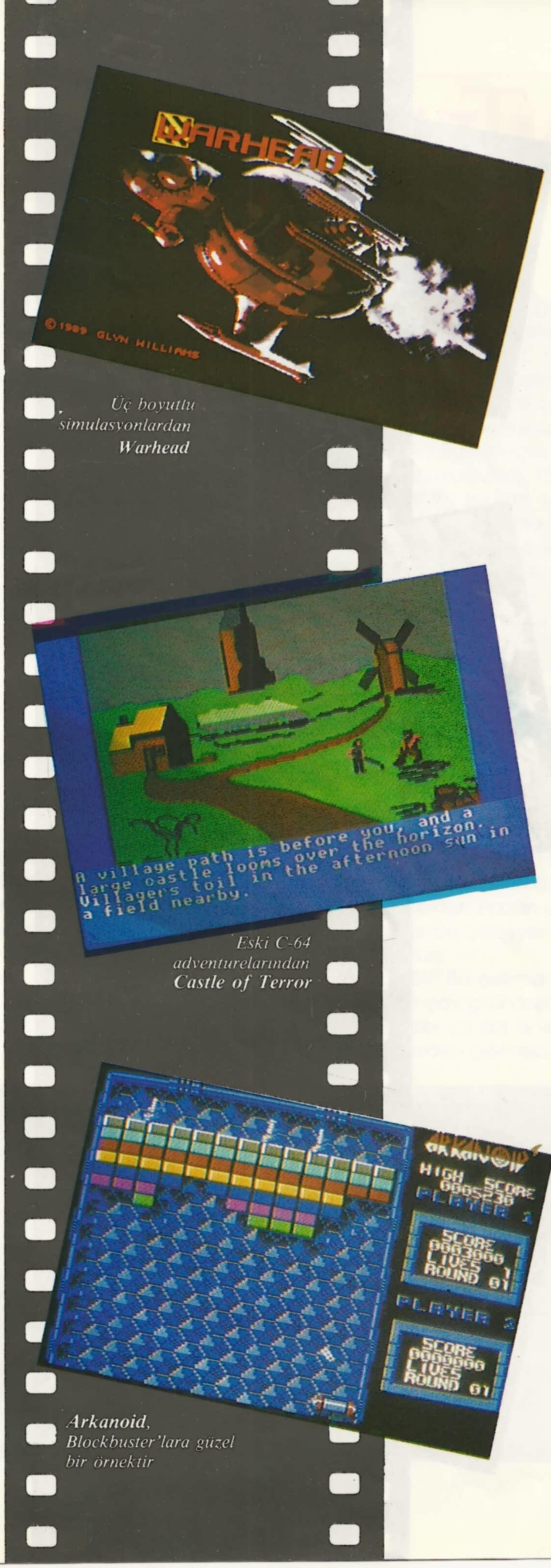
Sinan VURAL

ARCADE: 'Arkeyd' olarak okunur. Kelime anlamı, üstü kapalı bir geçit demektir. Bu ismin neden konduğunu anlamak için Avrupa eğlence tarihine göz atmakta yarar var. 'Amusement arcade' eğlence yeri anlamındadır. Bizdeki panayır ya da lunaparkların içindeki kapalı oyun yerlerine benzer yerlerdir. Buralarda makinaların içine para atarak oyun oynarsınız. (Langırt ve tilt bu tür yerlerin klasik oyunlarıdır.) Arcade türü oyunlarda genellikle bir karakter -ki bu karakter insan olabileceği gibi bir uzay gemisi veya fantazi ürünü bir araç da olabilir- joystick'le kontrol edersiniz. Oyun temel olarak grafiğe dayanır ve karakterler hareketlidirler. Kendi arasında da bir çok kısma ayrılan bu tür oyunlar, büyük kentlerimizdeki eğlence merkezlerinde bulunabilecek türdendir.

ADVENTURE: 'Edvençır' olarak okunur. Kelime anlamı macera demektir. Bu tür oyunlarda karakterinizi genellikle klavyeden yazdığınız komutlarla kontrol edersiniz. Karakterinizin pozisyonunu ekranda görmezsiniz ama oyunun hikayesi ve durumunuz cümlelerle anlatılır. Bulunduğunuz durum bazı oyunlarda grafik olarak gösterilir, bazı oyunlar ise hiç grafik içermezler ama kelime hazneleri çok geniştir. Temel olarak bu oyunlara, resimlerle desteklenmiş ya da resim kullanılmamış bir macera romanı olarak bakabilirsiniz. Macera türü oyunlar da kendi aralarında çeşitli kollarda gelişmişlerdir.

Bu iki temel tip oyunu anlattıktan sonra, şimdi de diğer oyunlardan ve hangi oyunun hangi türe girdiğinden bahsedelim.

Bazen Arcade ve Adventure'ların yolları kesişir demiştim. İşte Arcade-Adventure denen oyunlar bu iki türün özeliklerini birleştirirler. Bu tür



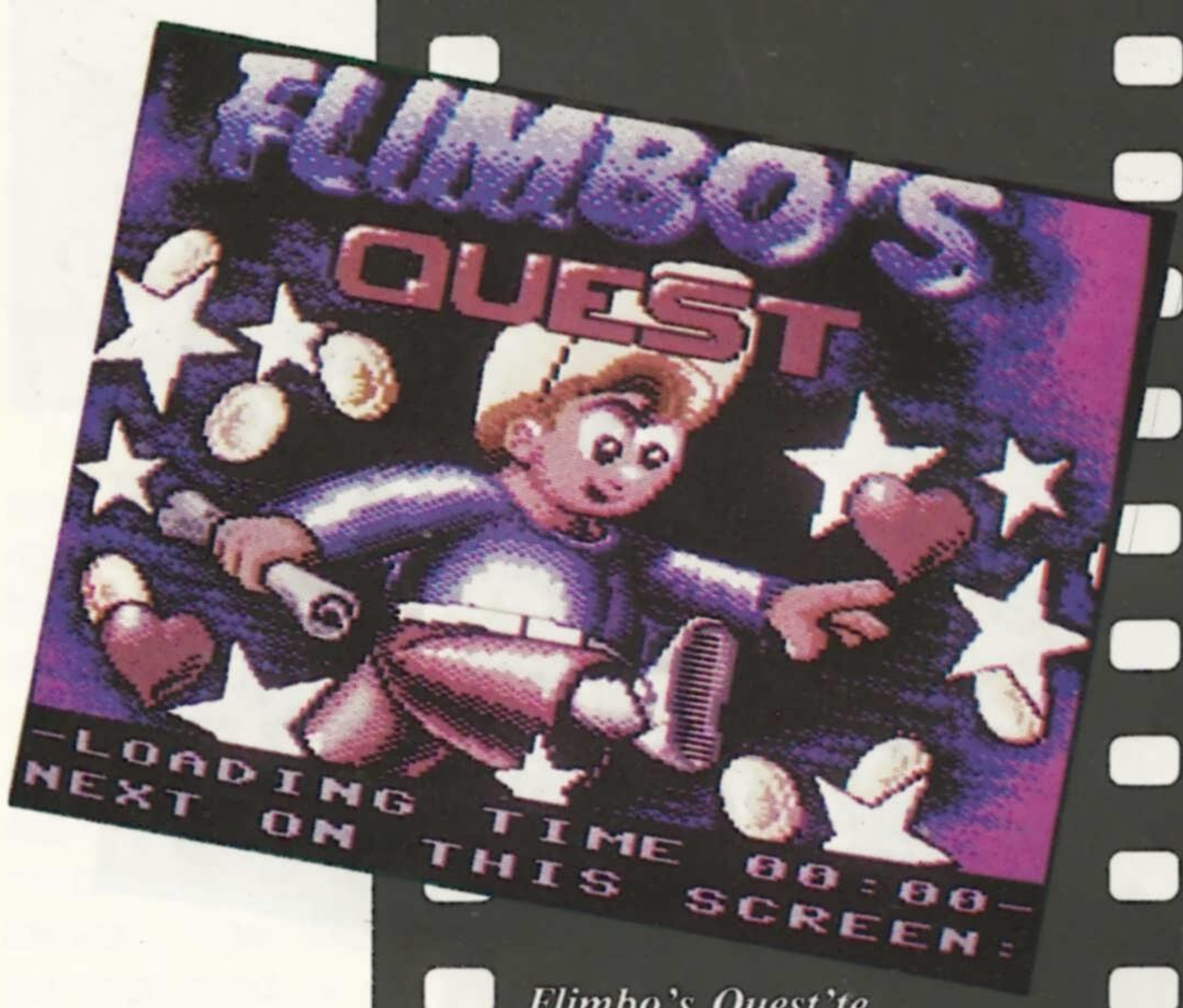
Üç boyutlu simulasyonlardan ***Warhead***

Eski C-64 adventurelarından ***Castle of Terror***

Arkanoid, *Blockbuster'lara güzel bir örnektir*



Arcade/Adventure üreten Sierra Şirketi'nin son oyunu: Iceman



Flimbo's Quest'te katlar arasında dolaşır ve eşya toplarsınız.



Kick Off-2 mükemmel bir futbol simulasyonudur.

oyunlarda karakterinizi bir joystick'le kumanda ederken bir macerayı çözmeye çalışırsınız. Larry ve Iceman gibi Sierra Şirketi'nin oyunları bu türe dahildirler. Beast gibi bir oyun ise tam bir Arcade-Adventure'dır. Karakterinizi joystick'le kontrol ederken diğer karakterlerle de konuşup ortalığı araştırırsınız. Flimbo's Quest veya C64 klasiklerinden olan Impossible Mission gibi oyunlar da bu türe dahil edilebilirler. Impossible Mission'ı platform türü oyunlar sınıfına sokmak bence daha mantıklıdır, çünkü Arcade kısımları daha ağır basmaktadır.

Platform oyunları Arcade'in bir alt sınıfı olarak yorumlanabilir. Karakteriniz araştırma yaparken çeşitli katlardan ve odalardan oluşan bir kompleks içinde hareket ediyorsa bu oyun platform oyunları sınıfına dahil edilebilir. Bu türün tüm özelliklerini taşıyan oyunlardan biri Bombjack'tır. Platform oyunlarında bazen yolunuza çıkan düşmanlarınız olur. Bunları elinizde silahınız varsa vurabilirsiniz.

Flimbo's Quest gibi kayan bir harita boyunca hareket ettiğiniz oyunlara da Jump'n'Run (Zıpla ve Koş) denir. Giana Sisters ve Amiga oyunlarından olan Rick Dangerous ve Hard'n'Heavy bu tür oyunlara diğer örneklerdir.

Tamamen düşmanları vurmaya dayanan oyun tiplerine de Shoot'em Up denir. Kelime anlamı Vur Onları demektir, zaten oyunun tek amacı da budur: düşmanlarınızı vurmak. Genelde eğlence merkezlerinde bu tür oyunlar bulunur. Belli bir haritaya sahip olup, bir amacı olan tipleri olduğu gibi, belli bir süre sonra dolaşıp aynı yere geldiğiniz tipleri de vardır. Commodore 64 için yazılmış olan Zaxxon ve River Raid bu türün en eski örnekleridir.

Jump'n'Run ve Shoot'em Up türlerini birleştiren oyunlar da vardır. Örneğin Green Berets ve Midnight Resistance bu tür oyunlardır. Zaten başta da söylediğim gibi, bir oyunu sadece bir sınıfa dahil etmek imkânsızdır, ama genel özelliklerine bakarak belli bir sınıfa gireceğini söyleyebiliriz.

Maze Game (labirent oyunu) denen oyunlarda karakteriniz bir yollar kompleksi içinde dolaşıp, ya düşmanlarını öldürmekte ya da bir dizi cisim toplamaya çalışmaktadır. Şimdiye kadar en çok kopyası yapılan oyun olan Pacman ve yine eski C64 oyun-

larından Wizard of Wor bu tip oyunlara örnektirler.

Arkanoid ve Krakout gibi oyunlarda etkili karakteri dolaylı olarak kontrol edersiniz. Bu oyunlarda topa 'Bat' denen sopayla vurursunuz. Bir duvardaki tuğlaları kırmaya çalışıtığınız bu tür oyunlara "Blockbuster" (tuğla avcısı) denir.

Şimdiye kadar anlattığım ve örnekler verdiğim oyunların hepsi Arcade özellikler taşıyordu, yani hareketliydiler ve bir karakteri kontrol ediyordunuz. Şimdi gelelim Adventure özellikleri taşıyan oyunlara.

Macera oyunları sizin klavyeden giriş yapmanızı bekler. Parser denilen giriş sistemlerinin yardımıyla, dilin yapısına (genellikle dil İngilizce'dir) göre yazılan komutları yorumlayan programlar geliştirilmiştir. ne yazık ki bu tür programlar, karmaşık cümleleri yorumlayabilmelerine karşın, yazarken yaptığınız hataları anlamadıkları için uzun vadede sıkıcı olurlar. Bu sorunun üstesinden gelmek için ikon kullanma sistemini önce Magnetic Scrolls adlı şirket geliştirmiştir. Ekranın üstündeki bir pencereden bir emir, ardında başka bir pencereden de emirle ilgili bir cismi belirlediğiniz sistemler daha çok grafikli oyunlarda kullanılmaktadırlar. Çünkü grafikli oyunlarda grafikler aksesuar olmaktan öte oyunun aktif birer parçaları haline gelmişlerdir. Örneğin Deja Vu adlı oyunda tüm işlemleri ve komutları yorumlayan programlar geliştirilmiştir. Aslında bu oyunda klavyeyi hiç kullanmasanız da olur, çünkü tüm komutlar ve yapacağınız diğer işlemler (yüklemek ve kaydetmek gibi) ikonlar halinde ekranda görülmektedir. Sadece belli bir kişinin veya bir yerin adını yazarken klavyeye ihtiyaç duyarsınız.

Tabii her macera oyunu grafikli değildir. Özellikle Infocom adlı şirketin oyunlarının çoğu sadece yazıya dayalıdır. Bu oyunlarda hatalarınızı düzeltmek için 'Oops' denen bir komut da bulunmaktadır. Eğer verdiğiniz komutla ilgili olan nesneyi hatalı yazdıysanız, aynı komutu tekrar yazmak yerine 'Oops' ardından da doğru nesneyi yazarsanız emriniz bu kez doğru olarak işlenecektir. Ama bu sistem yine de her durumda etkili değildir.

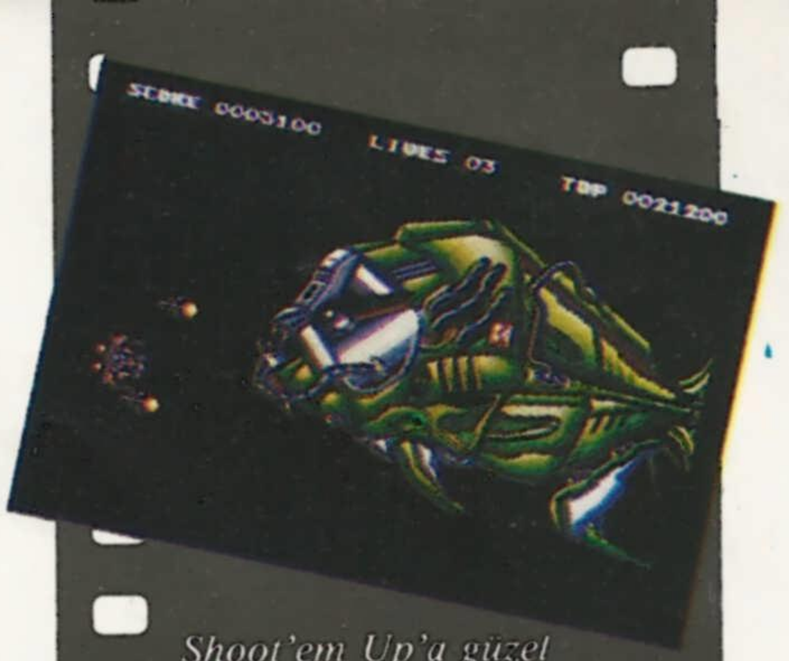
Adventure türü oyunlarda, sonraları yeni bir dal daha ortaya çıkmıştır. Klasik macera oyunlarında bir karakteri yönetirken artık birkaç karaktere ulaşım sağlanmıştır. Fantasy Role Playing (FRP) yani hayalürünü dünyalarda birkaç kişiyi birden yönetmeye dayanan bu oyun türü oldukça beğenilmiştir. Ne var ki adı üzerine birkaç çeşitleme yapılmıştır. Amerika'da bu tür oyunlara FRP denirken, İngilizler RPG eyani Role Playing Game demeyi seçmiştir. İngilizlerin yorumu bence daha geniş kapsamlıdır, çünkü oyun hayalürünü bir dünyada geçmek zorunda değildir. Günümüzde ve zamanımızda geçen oyunlar da vardır.

RPG türü oyunlarda bir takımın genel hareketlerini kontrol edebildiğiniz gibi her karaktere de ayrı ayrı komuta edebilirsiniz. Genellikle fantastik yerlerde geçen oyunlarda, zamanı geldikçe büyü kullanırsınız, zamanı geldikçe de strateji kurarak savaşırsınız. Bu tür oyunlar daha önce bahsettiğim birçok türü birleştirirler. Amacınıza ulaşmaya çalışırken Adventure, savaşırken Shoot'em Up oynarsınız. Savaşlar sadece vuruşmaya değil, stratejiye de oldukça dayanır.

Strateji türü oyunlarda fazla grafik yoktur, zaten buna ihtiyaç da yoktur. Genelde bir harita üzerinde hangi ordunuzun nereye gideceğine karar verirsiniz. Bu sıkıcı gibi görünebilir ama farklı oyunlarda farklı özellikler ortaya çıkar. Örneğin Storm Accross Europe adlı oyunda savaşırken bir yandan da bilimsel gelişmeleri kontrol edebilirsiniz. Savaşların yaratıldığı starteji oyunları bir bakıma birer simulasyon bile sayılabilir.

Tavla, briç, poker ve spor oyunları da stratejiye dayanır ama bilgisayar gerçekliği sumule ettiği için Simulation sınıfına sokabiliriz. Örnek olarak, Kick Off 2 mükemmel bir futbol simulasyonudur.

'Simulation' ve 'Emulation' farklı iki tür olarak yorumlanabileceği gibi aynı kefeye de konabilirler. Simulation türündeki oyunlar gerçekliği bilgisayarda taklit ederken her sorunu ve her kolaylığı yansıtmaya çalışır. Emulation'lar ise taklit ederken sadece önemli bölgeleri gözönüne alıp oyuna daha fazla ağırlık verirler. Örneğin Flight Simulator adlı oyun (veya oyun demiyelim artık) tam bir gerçekçilik taklidiyken, F-18 Interceptor taklide fazla yer vermez, ama düşmanlarla savaşa yani oynanabilirliğe ağırlık verir. Bu yüzden F-18 çok hızlıyken, Flight Simulator biraz yavaş kalır. Simulation veya Emulation türü oyunlar genellikle bir aracı taklit ederler; uçuş simulasyonlarının grafiklerinin hepsi üç boyutludur.



Shoot'em Up'a güzel bir örnek **Darius**

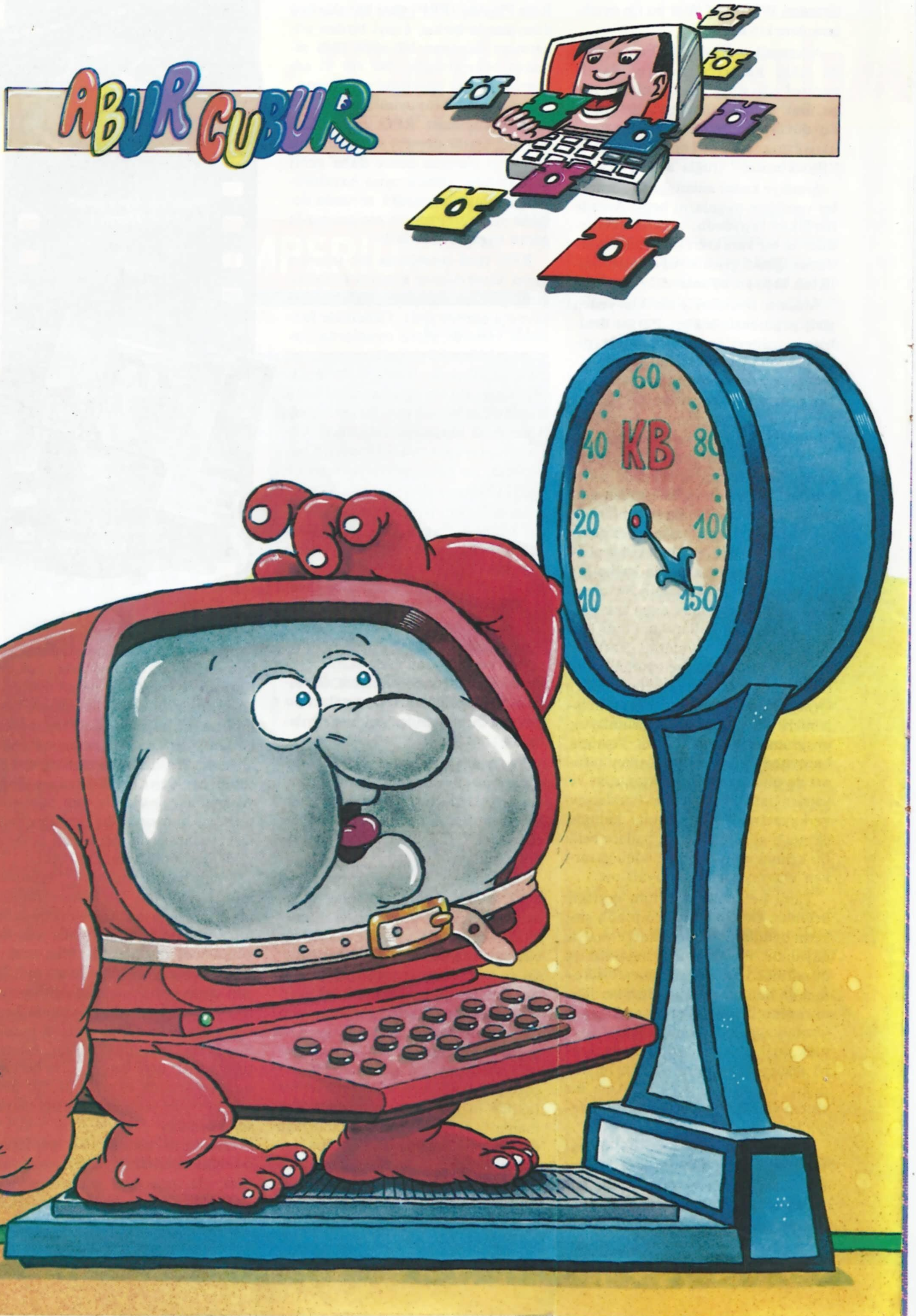

Gelecekte geçen bir RPG **Corporation**

Üç boyutlu oyun kavramı çok bilinmese de farkında olmadan çok gelişmiştir. Cyberspace denen oyunlarda grafiklerin çoğu matematik formüllere, üç boyut içindeki hareketleri ise tamamen vektör hesaplamalarına dayanır. Warhead, Mercenary ve Elite gibi oyunların hepsi simulasyon veya emulasyon olmalarının yanı sıra üç boyutlu oyunlardır. Bu tür oyunların yazarlarıyla yapılan bir söyleşiyi de derdimizde bulabilirsiniz.

Şimdi bazı arkadaşlar, "Hmmm, yine dergide boş yer kalmış doldurmaya çalışıyorlar." diye düşünüyordur. Ama böyle bir dergimiz yok. Bizim temel düşüncemiz bilgisayarın eğitim amacıyla kullanılması olduğu için oyun oynarken bile eğitilmeniz için bu yazıyı yazdım. Aslında beni buna zorlayan da yine siz oldunuz; Shoot'em Up'a Jump'n'Run, Adventure'a FRP diye ben değilim herhalde. Neyse artık öğrendiniz, laf aramızda oyun satanlara da öğretsiniz fena olmaz.

Okulların açıldığı bu günlerde, oyunlar üzerine böyle bir yazı yazmak da pek hoş oldu doğrusu. "OYUN DOLU GÜNLER DİLERİM (?)"

ABUR CUBUR



Raster Şeritleri -$0011

Bu programı yazıp çalıştırırsanız tanıtım veya giriş ekranlarınıza renk katacak efektler ede edebilirsiniz. Program makine dilinde yazılmıştır ve interrupt tekniğiyle çalışmaktadır Bu sebeple siz program yapmaya devam ederken bu şeritler de çalışmaya devam eder. Ama bu programı interrupt tekniğiyle çalışan diğer programlarla beraber kullanmaya çalışırsanız. Bilgisayarınız kilitlenebilir.

```
PROGRAM ADI : RASTER SERITLERI

00000 REM  ---- RASTER SERITLERI ----      <255>
00010 FOR T=49152 TO 49273:READ D:POKE T,
      D:NEXT                               <238>
00020 DATA  72,138,72,152,72,164,2,200,19
      2,16,208,2,160,0,132,2,185,28,192    <212>
00030 DATA  141,33,208,141,33,208,76,81,2
      54,1,3,6,14,1,3,6,14,1,3,6,14,1,3,6
                                           <252>
00040 DATA 14,32,155,183,134,251,32,155,1
      83,134,252,32,155,183,134,253,32     <223>
00050 DATA 155,183,134,254,165,251,141,28
      ,192,141,32,192,141,36,192,141,40    <230>
00060 DATA 192,165,252,141,29,192,141,33,
      192,141,37,192,141,41,192,165,253    <210>
00070 DATA 141,30,192,141,34,192,141,38,1
      92,141,42,192,165,254,141,31,192     <135>
00080 DATA 141,35,192,141,39,192,141,43,1
      92,96,153                            <253>
00090 POKE 53281,.:POKE 2,.:POKE 792,.:PO
      KE 793,192                           <242>
00100 SYS 49196,1,11,12,15                 <199>
00110 POKE 56580,34:POKE 56581,1:POKE 565
      82,.:POKE 56583,.                    <003>
00120 POKE 56589,130:POKE 56590,17:POKE 5
      6591,81                              <160>
00130 PRINT   "<CLR><7SPACE>ABUR CUBUR-RAST
      ER SERITLERI  "                      <115>
```

Flash-$0012

Bu program da makina diliyle yazılmıştır ve bir önceki program gibi interrupt tekniğiyle çalışır. Programınız çalışırken aynı anda belli bir yazıya dikkat çekmek istiyorsanız bunu yazabilirsiniz. SHIFT ve Commodore tuşlarıyla bastığınız karakterler ton geçişi sağlayacak şekilde parlayacaklardır.

```
PROGRAM ADI : FLASH
00000 REM ------FLASH'LI KARAKTERLER---   <029>
00010 DATA  120,169,13,141,20,3,169,192,1
      41,21,3,88,96,238,34,208,76,49,234   <014>
00020 DATA  169,96,160,0,153,0,4,153,0,5,
      153,0,6,153,0,7,200,192,0,240,3,76,
                                           <018>
00030 DATA  23,192,96,120,169,49,141,20,3
      ,169,234,141,21,3,88,96              <126>
00040 FOR R=0 TO 56:READ A:POKE 49152+R,A
      :NEXT                                <021>
00050 A=53265:POKE A,PEEK(A) OR 64:REM  E
      XTENDED BACKGROUND MODE              <091>
00060 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,
      1                                    <130>
00070 SYS 49152                            <128>
00080 PRINT "<CLR>COMMODORE<SHIFT-SPACE>D
      ERGISI"                              <146>
```

Satır Silici - $0013

Eğer ekrandaki bir satırı çevreyi etkilemeden silmek istiyorsanız bu programı kullanın. Kernal rutinleri yardımıyla POKE 781, y, POKE 782, x ve POKE 783, 0 komutlarından sonra vereceğiniz SYS 65520 komutlarıyla 'y' olarak verdiğinizi parametrenin gösterdiği satır silinecektir ve poke'larla verdiğiniz x ve y değreleri kursörünüzün koyulacağı satırı belirtecektir. Bu kısa program basıc programlarınızda kullanmanız için idealdir ve eminiz ki size büyük kolaylıklar sağlıyacaktır.

```
PROGRAM ADI : SATIR SILICI

00015 PRINT   "<CLR><10SPACE>ARA CUBUGUNA B
      ASINIZ !  "                          <188>
00020 FOR  A=1 TO 23:PRINT   "-----COMMODOR
      E DERGISI ABUR-CUBUR !-----  ";:NEXT
                                           <201>
00025 PRINT   "<10SPACE>ARA CUBUGUNA BASINI
      Z !<3UP>  "                          <127>
00030 X=24:Y=0                             <009>
00040 POKE 198,0:WAIT 198,1                <012>
00050 GOSUB 100:SYS 59903:REM  SATIRI SIL
                                           <255>
00060 X=X-1:IF X<0 THEN X=24:GOTO 15       <019>
00070 GOTO 40                              <016>
00100 POKE 781,X:POKE 782,Y:POKE 783,0:SY
      S 65520:RETURN                       <145>
```



Hızlı Kafa - $0014

Programımız ilk bakışta size biraz anlamsız gelebilir fakat 1541 kullanıcıları bu programı kullandıklarında yararını göreceklerdir. Programda OPEN komutu ile sürücünüz hata kanalını açarak CHR$ (sayı) ile yazacağınız karakterler sürücünüzün VALIDATE, SCRATCH, vb. komutların çok daha hızlı çalışmasını sağlayacaktır.

```
PROGRAM ADI : HIZLI KAFA

00010 OPEN 15,8,15:PRINT#15,  "M-W"CHR$(7)C
      HR$(28)CHR$(1)CHR$(15):CLOSE 15      <190>
```

Sayfa Temizleme - $0015

Kısa, hızlı ve güzel görünen bu sayfa temizleme programı Basıc ile program yapan arkadaşlara tavsiye edilir. Ekranı hangi karakterlerle doldurmak istiyorsanız CH$ adlı karakter dizisini bu karaktere eşitleyin. Bu dizi daha sonra reverse olarak ekrana satır satır basılacaktır. Bir perde inmesi efektinden sonra ekran ikişer satır olarak yukarı kaydırılır ve sonra da temizlenir. dikkat ederseniz bu programda PRINT "CLR/HOME" kontrol karakteri kullanılmamıştır. Bunun yerine kullanılan SYS komutları ise şöyledir:

PRINT "HOME"..... SYS 58726
PRINT "CLR/HOME"....SYS 58692

```
PROGRAM ADI : SAYFA TEMIZLEME

00010 GOSUB 9000                                          <030>
00020 END                                                 <022>
09000 CH$=  "#":SW$="<RVSON>"                             <086>
09010 FOR I=1 TO 40:SW$=SW$+CH$:NEXT                      <015>
09020 SYS 58726:FOR I=1 TO 25:PRINT SW$;:
      NEXT                                                <101>
09030 FOR J=1 TO 12:SYS 59626:NEXT :SYS
      58692                                               <143>
09040 RETURN                                              <208>
```

Ekran Yukarı- $0016

Basıc ile çizilmiş bir ekranın yukarı kaydırılması ne kadar zordur? Oldukça karmaşık ve yavaş çalışan bir programla bunu başarabilirsiniz. Fakat sadece 'SYS 59626' komutunu kullanmak dururken neden bu yola başvurasınız? Bu adres Commodore 64'ün kernal rutinlerinden birini gösterir ve kullanıldığında ekranı olduğu gibi bir satır yukarı kaydırır.

```
PROGRAM ADI : EKRAN YUKARI

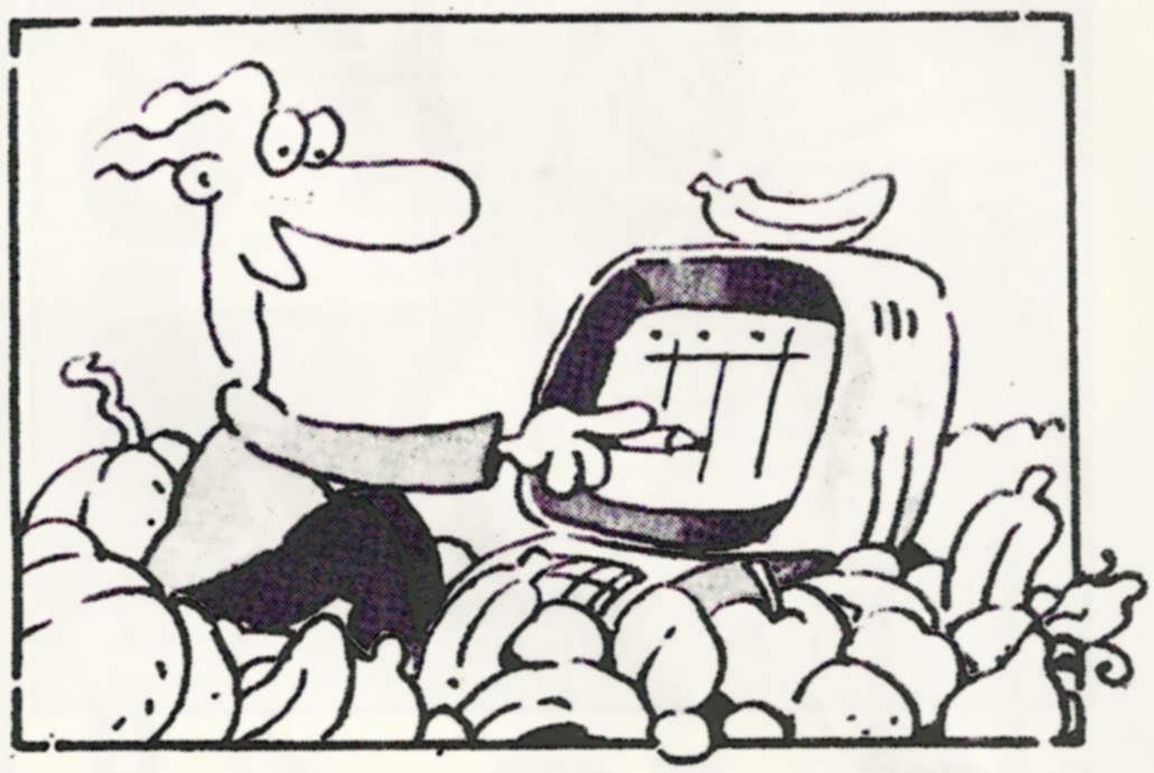
00020 PRINT CHR$(147)                                     <049>
00030 J=0:X=24:Y=0:PRINT   " ARA CUBUGUNA B
      ASINIZ !  "                                         <231>
00035 GOSUB 100:PRINT   "BU EKRANI YUKARI K
      AYDIRMA GOSTERIMIDIR  "CHR$(19)                     <100>
00040 POKE 198,0:WAIT 198,1:                              <041>
00050 SYS 59626                                           <085>
00060 J=J+1:IF J<>24 THEN 40                              <178>
00070 GOTO 20                                             <000>
00100 POKE 781,X:POKE 782,Y:POKE 783,0:SY
      S 65520:RETURN                                      <145>
```

Ekran Aşağı - $0017

Bu rutin ise bir önceki abur cubur'un işlevinin tersini yapar ve size büyük kolaylıklar sağlar. Programda da görebileceğiniz gibi bunu sağlayan komuz 'SYS 59749' komutudur.

```
PROGRAM ADI : EKRAN ASAGI

00020 PRINT CHR$(147)                                     <049>
00030 X=0                                                 <023>
00035 PRINT   "EKRANI ASAGI KAYDIRMAK ICIN
      ARALIGA BAS  "                                      <060>
00040 POKE 198,0:WAIT 198,1                               <012>
00050 PRINT   "<HOME>";:SYS 59749                         <024>
00060 X=X+1:IF X<>24 THEN 40                              <231>
00070 GOTO 20                                             <000>
```



Commodore

Klavyeye ilk kez dokunacaklar için...

Teleteknik, okul öncesi ve okula yeni başlayan için, anaokulu ve ilkokul düzeyinde, kolay kullanımlı, zeka bileyici programlar sunar.

Çocuğunuz, kardeşiniz bilgisayar kullanmaya bu eğitici programlarla başlasın.

Teleteknik/Commodore okul öncesi, okula yeni başlayanlar ve ilkokul öğrencileri için hazır eğitim programları :

Okul öncesi ve okula yeni başlayan için :

İlkokul öğrencileri için :

İlkokul 1.2.3. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Genel Yetenek Test
Bilçağ 5. Sınıf Matematik

Anadolu Liseleri'ne hazırlananlar için :

Anadolu Liselerine Hazırlık

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.



Abone Formu

Commodore dergisine ..... sayıdan itibaren 12 ay için abone olmak istiyorum. Abonelik ücreti olan 72.000 TL.'sını Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi'ndeki 724-5 No.'lu hesaba yatırdım. Dekontunun fotokopisi ilişiktedir.

İsim .....

Adres .....

.....

Kodu : .....

Tel : .....

Abone Formu

Commodore dergisine ..... sayıdan itibaren 6 ay için abone olmak istiyorum. Abonelik ücreti olan 39.000 TL.'sını Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi'ndeki 724-5 No.'lu hesaba yatırdım. Dekontunun fotokopisi ilişiktedir.

İsim .....

Adres .....

.....

Kodu : .....

Tel : .....

Haydi abone olmaya!

GEOS V

VEDAT HALLAÇ

Selam GEOS'çular. İşte yeni bir sayıda tekrar birlikteyiz ve GEOS'un sırlarını açığa çıkarmaya devam ediyoruz. Hatırladığınız gibi geçen sayıda GEOS'un en önemli özelliklerinden biri olan menüleri anlatmıştım. Daha önceki sayımızda da ikonlar hakkında bilgi vermiştim. Bu sayımızda ise bu özelliklerin kullanımına alışmanız için ikonların ve menülerin kullanıldığı bir örnek programı açıklayacağım. Bu örnek program, sadece Amerika'lı GEOS kullanıcılarının yararlanabildiği bir hizmet olan 'Quantum-Link' modem servisinin Geos programının bir benzetimi. Tabii ki örnek programın çalışmasının Quantum-Link programıyla uzaktan yakından bir alakası yok. Yalnızca ekran düzeni orijinalinden farksız. Programın açıklamalarını dikkatle okuduktan sonra programı çalıştırırsanız menüler veya ikonlar hakkında anlamadığınız bir şey kalacağını sanmıyorum.

Programı çalıştırdığınızda ekran temizlenir ve sekiz tane ikon ekrana dizilir. Bu ikonların hangisini seçerseniz seçin sizi ikinci ekrana, yani menü ekranına götürür. Bu ekranın sol üst köşesine iki elemanlı bir yatay menü ve ortasına da bir ikon yerleştirilir. Menü elemanlarının her biri birer dikey alt-menü açar. Bu alt menülerin bütün seçenekleri ise sizi ana menüye döndürür. Programdan çıkmak için ise ekranın ortasında bulunan ikonu seçmeniz gerekli.

Şimdi de programın ayrıntılı açıklamasına gelelim:

```
*=$4400 ; Programımız $4400 adresinden
        ; başlıyor.
```

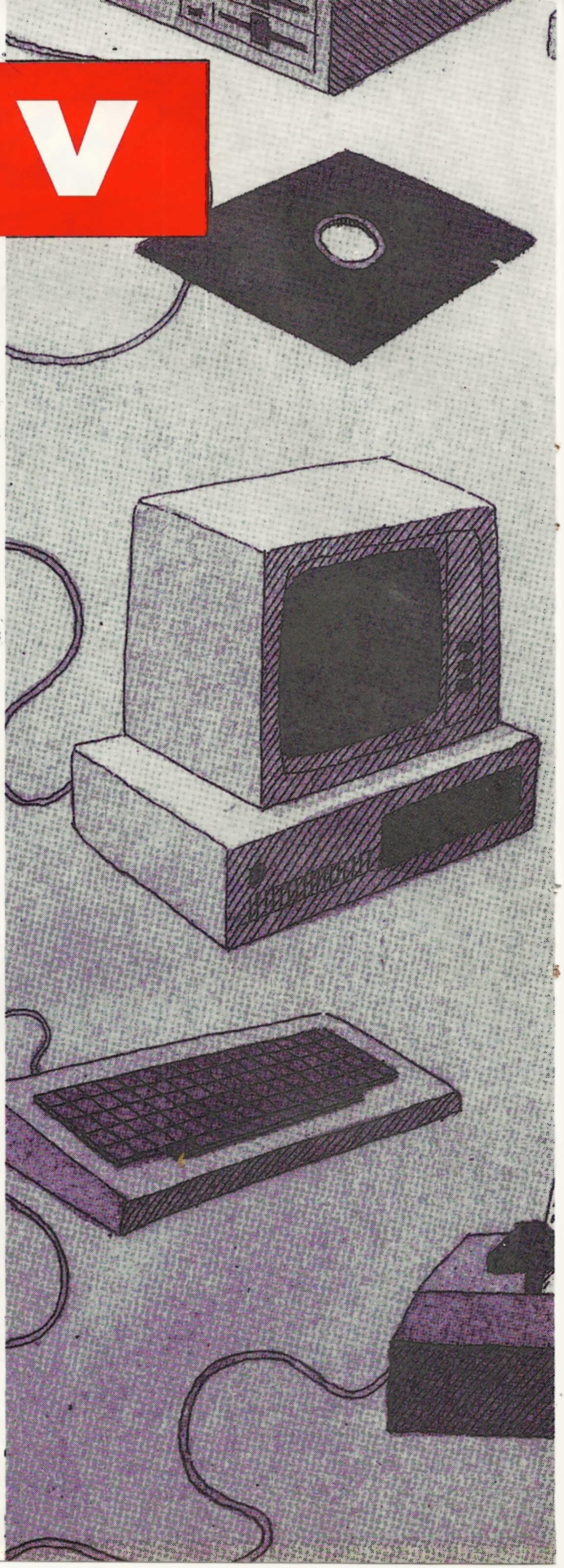
Programda kullanılan label'ların adresleri:

```
NewDisk       = $C1E1
MouseUp       = $C18A
SetPattern    = $C139
i_Pattern     = $C19F
DoIcons       = $C15
DoMenu        = $C151
GotoFirstMenu = $C1BD
EnterDesktop  = $C22C
r0            = $02
```

Program belleğe yüklenir yüklenmez GEOS Kernal tarafından yapılacak ilk şey programın çalıştırılma adresi olan $4400'a (bunu header block'da belirtiyoruz bildiğiniz gibi) sıçramaktır. Burada ise ilk ekranın düzenlenmesi ile ilgilenen rutin bulunur:

```
Jsr NewDisk
```

Eski GEOS versiyonlarında bulunan bir hata yüzünden, her application'ın başında bu rutine sıçranarak disk motorunun durdurulması şarttır. Yeni GEOS versiyonlarında bu hata tamamen düzeltilmiştir. Fakat progra-



mınızın tüm GEOS'larla uyumlu olarak çalışması için her programınızın başında bu komutu kullanın.

```
Jsr MouseUp
```

Eğer herhangi bir sebeple mouse'unuzun görünmesi engellenmişse bu komutla tekrar görünür hale gelmesi sağlanır.

```
Lda # $02
Jsr SetPattern
```

Sistemin grafik işlemlerinde kullanacağı deseni ayarlar. Bu komutlarla GEOS'un alışılmış ekran deseni olan %50 kareli deseni seçiyoruz. (Desenler konusunda ayrıntılı bilgiyi 'GEOS'la grafik' bölümünde vereceğim. Fakat bu desenlerin neler olduğunu görmek isteyenler geoPAINT programında sol alt köşede bulunan büyük siyah kutunun içinde ateş tuşuna basarak tüm desenleri inceleyebilirler.

```
Jsr i_Rectangle
.byte 0
.byte 199
.word 0
.word 319
```

Burada kullandığımız i_Rectangle rutini, kendisinden sonra gelen 6 byta'ta tanımlanan dikdörtgenin içini seçilmiş olan desenle doldurur. Jsr komutunu takip eden ilk byte dikdörtgenin üst kenarının, ikinci byte ise alt kenarının y koordinatıdır. Bunu takip eden iki byte'la sol kenarın, sonraki iki byte'la da sağ kenarın x koordinatını belirtiyoruz. Buradaki komutlarla tüm ekranın seçilen desenle doldurulmasını sağlıyoruz.

```
Lda # < ikontest
Sta r0
Lda # > ikontest
Sta r0 + 1
Jsr DoIcons
```

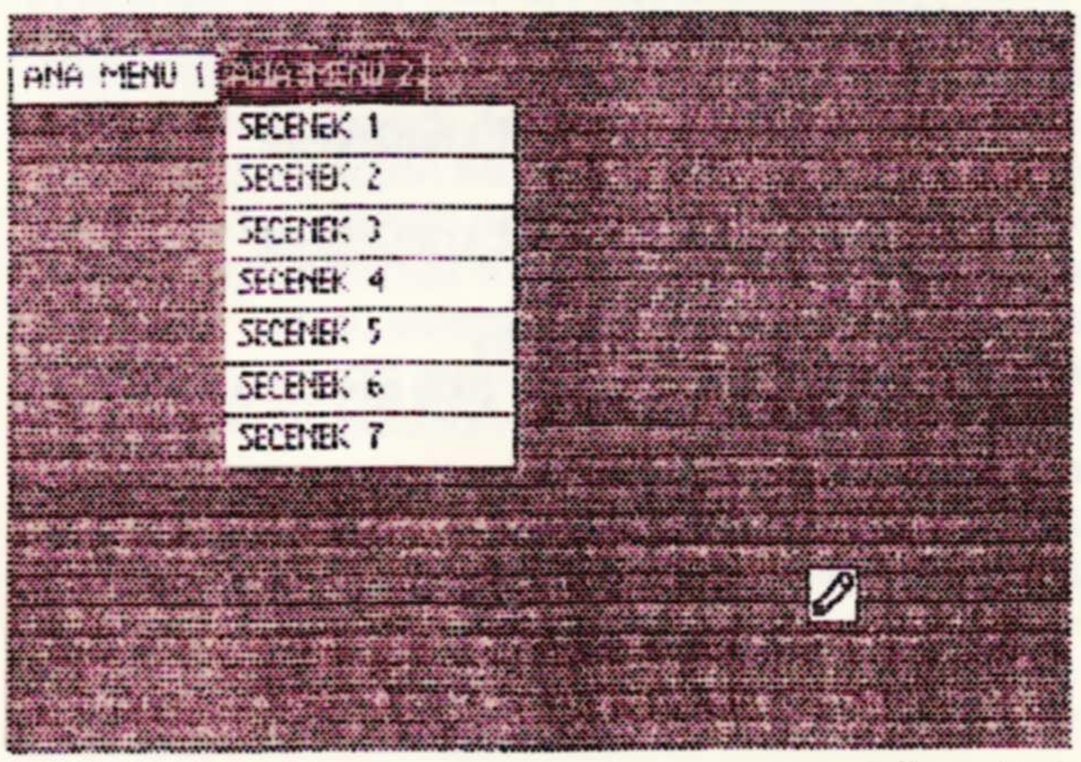
Artık ekrana konacak ikonların tanım tablosunun yerini GEOS Kernal'a belirtmenin zamanı geldi. 'İkontest' label'ı ile gösterilen bu tanım tablosunun adresini r0'a yerleştirdikten sonra DoIcons rutinine yapılacak bir sıçrama bu işi yapmak için yeterli.

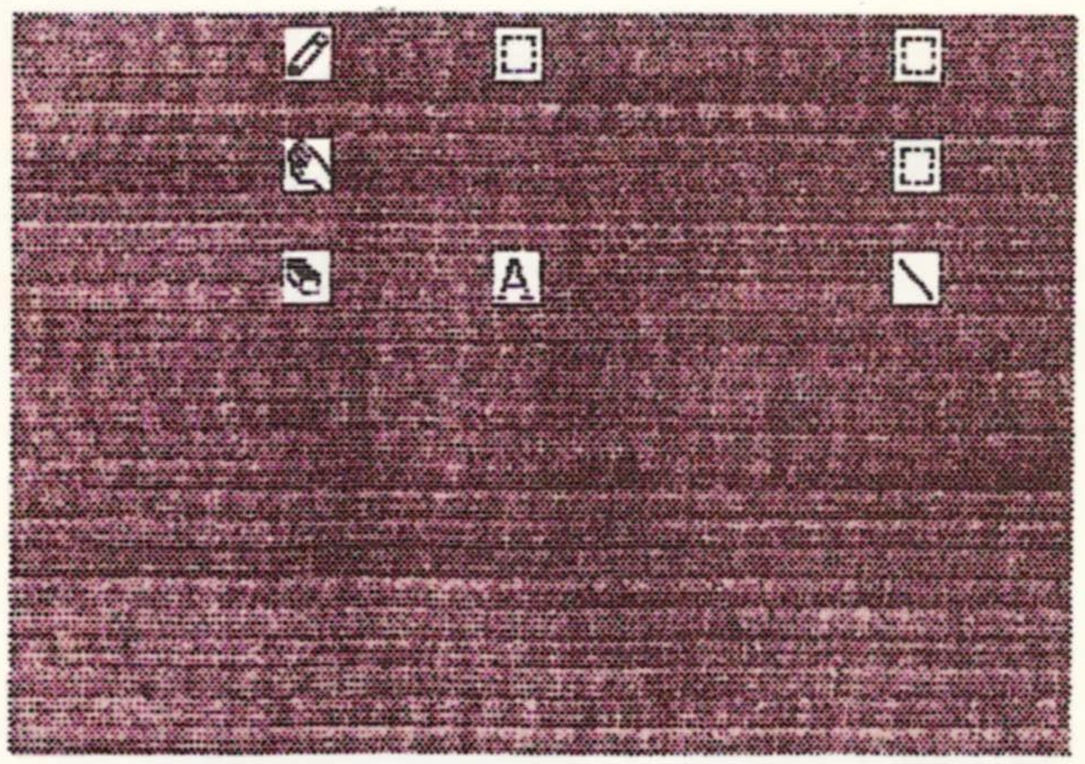
```
Rts
```

Artık kontrolü GEOS Kernal'ına bırakmamız gerekiyor. Böylece aktive ettiğimiz ikonlar kullanıma girebilecek.

```
ikontest .byte 8
         .word 160
         .byte 100
```

Tanım tablosunun 1. byte'ında bu tabloda tanımlanacak ikonların sayısı verilir. Bizim örneğimizde 8 tane ikon





tanımlanacak. DoIcons rutini otomatik olarak mouse'u yeni bir koordinatta görünür hale getirdiği için yeni x ve y koordinatları da bu tablonun başında verilmelidir. 2. ve 3. byte'larda x koordinatı, 4. byte'ta ise y koordinatı veriliyor.

```
.word ikon1
.byte 10
.byte 3
.byte 2,16
.word ikonrutin1
```

İşte ilk ikonumuzun tanım byte'ları: 1. ve 2. byte'lar 1. ikonun grafik datasının saklandığı bellek alanını gösteriyor (programımızda ikon1 label'ı ile gösterilen adres). 3. byte ise ikonun ekranda görüleceği x koordinatı. Yalnız dikkat etmeniz gereken nokta, bu koordinatın piksel değil byte olarak belirlendiği. Yani piksel koordinatını bulmak için bu sayıyı 8'le çarpmanız gerekir. 4. byte olan 3 ise 1. ikonun y koordinatı (bu sefer piksel olarak). 6. ve 7. byte'larda ise ikonun genişliği (byte olarak) ve uzunluğu (piksel olarak) veriliyor. Yani 1. ikonun asıl boyutları 2*8 = 16'ya 16. Son iki byte'ta ise bu ikon üzerinde ateş tuşuna basıldığı zaman hangi adrese sıçranacağı belirtiliyor.

İlk ekranda 8 tane ikon bulunduğu için burada 7 ikonu daha tanımlamamız gerekiyor. Fakat hepsinin tablo yapıları aynı olduğu için 7'sinin de buraya yazılmasına gerek yok.

```
ikonrutin1  Jsr i_Rectangle
            .byte 0
            .byte 199
            .word 0
            .word 319
```

Eğer birinci ikon seçilirse GEOS Kernal'ı, 1. ikonun tanım byte'larında adresi belirtilen bu rutine sıçrama yapar. Burada ise bizim ilk yaptığımız işlem ikinci ekrana geçebilmek için ekranı temizlemek.

```
            Lda     Ekran2ikonu
            Sta r0
            Lda     Ekran2ikonu
            Sta r0+1
            JsrDoIcons
```

Daha sonra ikinci ekrandan çıkış için kullanılacak ikonu tanımlıyoruz.

```
            Lda     Testmenü
            Sta r0
            Lda     Testmenü
            Sta r0+1
            Lda  0
            Jsr DoMenu
```

Artık bu ekranda kullanacağımız menüleri tanımlamanın zamanı geldi. Jsr DoMenu komutundan önce A'ya verdiğimiz 0 değeri ile menüler hazırlandıktan sonra mouse'un ilk menü elemanının üzerinde belirmesini sağlıyoruz.

```
            Rts
```

Ve kontrolü tekrar GEOS Kernal'e bırakıyoruz.

```
$4486 ikon1 .byte $02,$FF
            .byte $9C
            .byte $80,$01,$80,$39,$80,$6D,$80
            .byte $E5,$81,$BD,$83,$19,$86,$31
            .byte $8C,$61,$98,$C1,$B1,$81,$BB
            .byte $01,$BE,$01,$BC,$01,$80,$01
            .byte $02,$FF
            ..... 8 ikon grafik datası daha.
```

Ekranda görünecek olan ikonların grafik tanımlarını yapmanın zamanı gelmişti zaten. Burada gördüğümüz tipik bir ikonun grafik dataları. Fakat bu ikon datalarının özelliği GEOS'un grafik kullanımında az bellek harcamasını sağlayan sıkıştırılmış formatta saklanması. Bu sıkıştırma işlemleri hakkında çok ayrıntılı bilgiyi 'GEOS'la Grafik' konusunda anlatacağım. Fakat basitçe bu byte'ların anlamını açıklamak istiyorum:

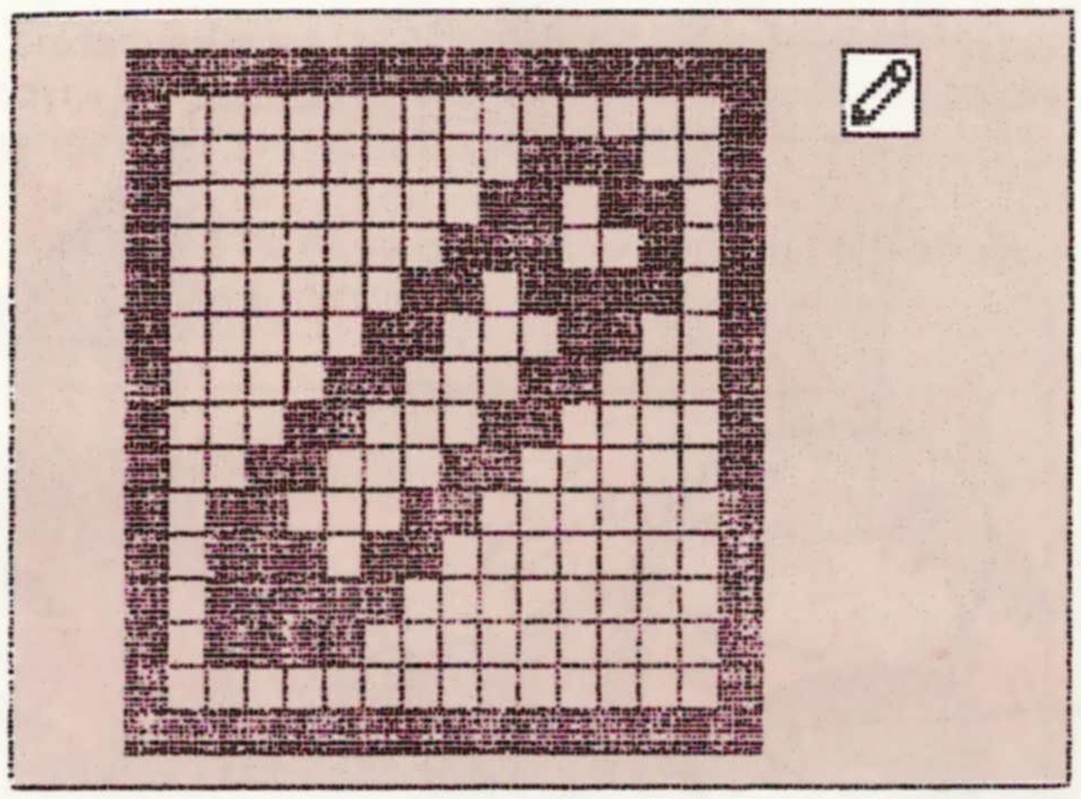
$02,$FF byte'ları: $FF byte'larının 2 kere yazılmasını sağlar. Yani 32 tane $FF byte'ı yazmak isteseydik ikonumuza (yani içi tamamen dolu bir ikon isteseydik) yalnızca $20,$FF yazmamız tüm ikonu tanımlamamıza yeterli olacaktı.

$9C byte'ı: Kendisinden sonra gelen $9C-$80=$1C (28) byte'ın yalnızca birer kez kullanılmasını sağlar.

Buradan sonra gelen 28 byte ikonun grafik datalarıdır.

$02,$FF byte'ları: Gene iki kez $FF byte'ı yazılır.

Aşağıdaki tabloya bakarak bu byte'ların nasıl bir sonuç vereceğini görebilirsiniz.



```
Ekran2ikonu .byte 1
            .word 240
            .byte 155

            .word ikon1
            .byte 30
            .byte 150
            .byte 2,16
            .word bitir
```

İşte tipik bir ikon tanım tablosu daha. Bu seferki ise programdan çıkış için kullandığımız ikonu tanımlıyor.

```
Bitir       Jmp EnterDesktop
```

Görüldüğü gibi bir application'ı terkedip Desktop'a geri dönmek (64'ünüzü kilitlemeden tabiî ki) tek komutla halledilebiliyor. Bu komutu verdiğiniz zaman GEOS bütün işlemlerini keser ve DESKTOP programını yüklemeye başlar. Eğer diskinizde bu programı bulamazsa bur pencere açarak sizden içinde Desktop olan bir disk koymanızı isteyecektir.

```
Testmenü   m.byte 10
           .byte 24
           .word 0
           .word 125
           .byte 2
```

İkinci ekranın menülerinin tanım tablosunu da burada yaratıyoruz. Bu tablonun ilk iki byte'ıyla menünün üst ve alt kenarlarının y koordinatını 10 ve 24 olarak ayarlıyoruz. Sonraki dört byte'la da menünün sol ve sağ kenarlarını 0 ile 125 olarak ayarlıyoruz. Son byte'imız olan 2 ise menünün yatay bir menü olduğunu ve 2 elemanı bulunduğunu belirtiyor.

```
           .word text1
           .byte $80
           .word altmenü1
           .... ikinci menü elemanının tanımı
```

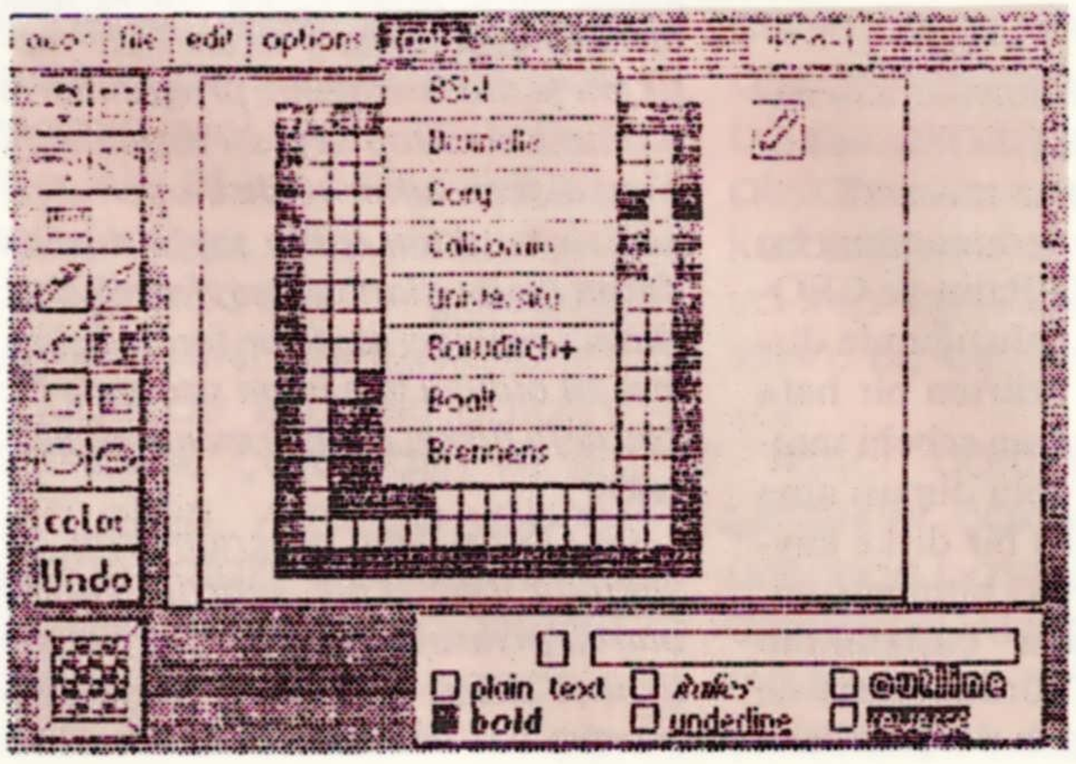
Menümüzün ilk seçeneğini bu byte'larla tanımlıyoruz. 1. ve 2. byte'larda bu elemanın içine yazılacak olan yazının saklandığı adresi belirtiyoruz. 3. byte'la bu seçeneğin bir alt-menüyü açacağını belirtiyoruz. 4. ve 5. byte'lar ise bu eleman seçilirse açılacak alt menünün adresini taşıyor.

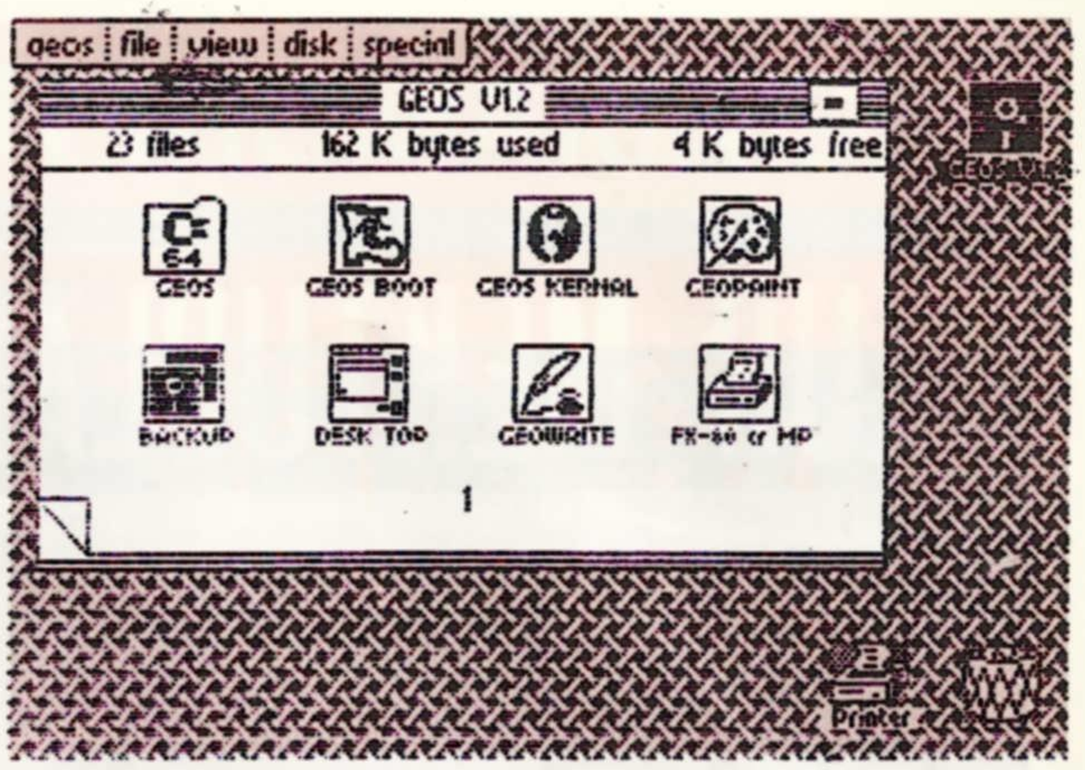
```
text1      .text "ana menu 1"
           .byte 0
           .... ikinci elemanın yazı dataları
```

Ana menünün seçeneklerinin içinde yazılacak olanlar yukarıdaki gibi tablolarda hazırlanır. Her seçeneğin yazısının sonuna $00 byte'ını koyarak yazının bittiğini belirtmeliyiz.

```
altmenü1   .byte 24
           .byte 24+(8*14)+1
           .word 0
           .word 80
           .byte $80+$08
```

Bir alt menünün tanım tablosu da ana menülerin tanım tablosunun aynısıdır. Yani bu alt menünün üst kenarı 24., alt kenarı 137. y koordinatlarında; sol kenarı 0., sağ kenarı 80. x koordinatlarında bulunuyor ve menümüz sekiz elemanlı bir dikey menü olarak ayarlanıyor.






```
           .word alt1text1
           .byte 0
           .word menü1servis1
           .....7 elemanın daha tanımları
```

Tabiî ki alt menünün elemanları da tanımlanmalıdır. Burada her elemenin yazılarının adreslerini veriyoruz. Elemanların bir rutini çağıracağını belirtiyoruz ve bu rutinin adresini ekliyoruz.

```
altmenü2   .byte 24
           .byte 24+(7*14)+1
           .word 70
           .word 155
           .byte $80+$40+$07
           ..... eleman tanımları
```

Bu menü tanım tablosunu yazmamın tek sebebi dikkatinizi menü tipine çekebilmekti. Gördüğünüz gibi bu yalnızca dikey değil aynı zamanda sınırlandırılmış bir menü. Sınırlandırılmış menünün ne olduğunu görmek için örnek programın 2. ekranında 'ana menü 2' seçeneğini seçmeniz yeterlidir.

```
alt1text1  .text "seçenek 1"
           .byte 0
           ..... diğer yazı dataları
```

Bütün menü elemanlarının yazıları bu tabloyla ayarlanıyor.

```
menüservis1 Jsr GotoFirstMenu
            Rts
```

Gördüğünüz gibi alt menü seçenekleri de hiçbir işlem yapmıyorlar ve doğrudan doğruya ilk menüye dönüyorlar. (Bu işlemi yapmanız için GotoFirstMenu rutinine sıçramanız ve RTS ile kontrolü tekrar Kernal'a bırakmanız gereklidir.)

```
           .byte 0,0,0,0
```

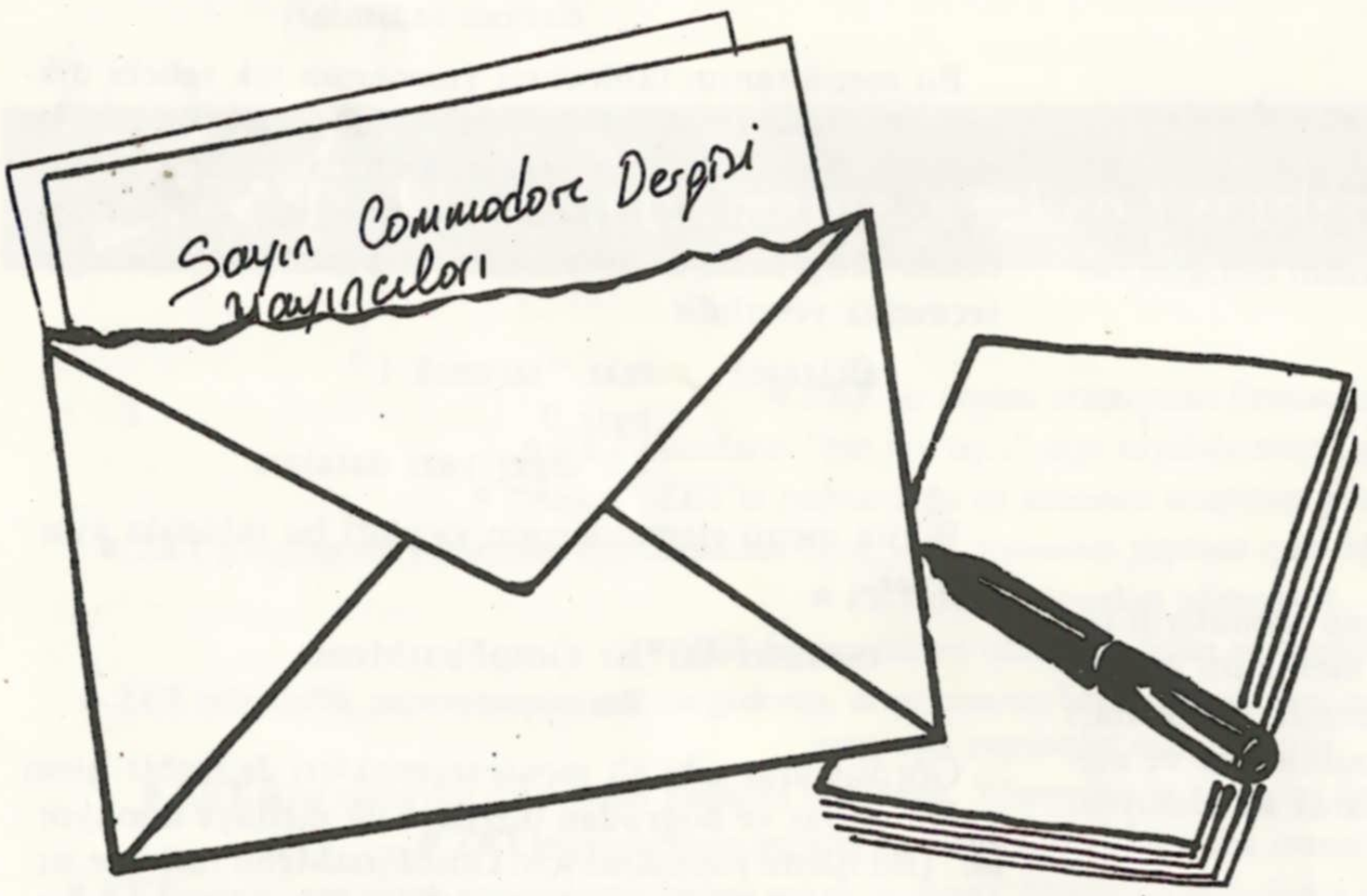
Burada bırakılacak fazladan birkaç sıfır, programınızın GEOS formatına çevrilmesi sırasında olabilecek bir byte kaybını kapatmak içindir. Mesela yayınlamış olduğumuz GEOS CONVERTER programı, GEOS formatına çevirdiği programların son byte'ını çevirdiği programa yazmıyor. Bunu kesinlikle unutmayın.

Bu programın MDE çıktısını program döküm eki'nde bulabilirsiniz.

Evet GEOS'çular, bu aylık da bu kadar. Gelecek ay kursumuza 'GEOS'da çizim ve grafik' konusuyla devam edeceğiz. Şimdilik hepiniz hoşçakalın.

OKUR MEKTUPLARI





SAYIN Commodore Dergisi Yetkilileri,

Derginizi severek ve beğenerek okuyorum. Bize böyle bir kaynak sağladığınız için size binlerce teşekkürler. Derginizde devam ettiğiniz GEOS'la ilgili yazıları takip etmeye çalışıyorum ama ne yazık ki makina dili bilmediğim için çabalarım hep boş kalıyor. Acaba GEOS kullanmaya yeni başlayan kullanıcılar için daha basit bir bölümde GEOS'u ve komutlarını açıklayamaz mısınız?

GEOS'la ilgili dertlerimin tümü bu kadar da degil. GEO-Paint ve GEO-Write'ı kullanmaya çalıştığımda diskin dolu olduğunu belirten bir hata mesajı alıyorum. Bunun sebebi sanırım sistem diskinin dolu olması ama bu programları başka bir diske kaydetmenin yolunu da bilmiyorum. GEOS'u kullanmaya başladıktan sonra çok yararını gördüm ama ne yazık ki ülkemizde yan programlarını bulamadım. Dışarıdan getirtmek de çok pahalı olacak. Acaba GEOS'un yan yazılımlarını nereden temin edebilirim? Sorularımı yanıtlarsanız çok sevinirim.

Saygılar.

EMRE AKALIN

SAYIN Emre Akalın,

Mektubunuz için çok teşekkürler. Bir çok kullanıcının başağrısı olan bir konuya parmak bastınız. Sizin mektubunuza cevap verirken, yeni başlayanlar için basit bir GEOS kursuna gelecek aylar başlayacağımızı da duyuruyoruz.

GEO-Paint ve GEO-Write programlarını başka bir diskete çekmek için önce bu disketi GEOS'a göre formatlamanız gerekir. Bu işlemi disk menüsündeki format seçeneğiyle yaptıktan sonra istediğiniz programların ikonunu desktop sayfası dışına alın. Yeni disketi takın ve disk open seçeneğiyle açtıktan sonra sayfa dışında duran bu ikonları geri sayfanıza alın. Birinci ve ikinci sayfalar farklı disketlere ait olduğu için işlem sırasında bir kaç defa disket değiştirmeniz gerekecektir.

GEOS'un yan programlarını ise yakında Teleteknik getirtip Türkçe olarak piyasaya sürecek. Olaylar geliştikçe sizleri haberdar etmeye çalışacağız.



APRENTICE

Tunç DİNDAŞ



Geçtiğimiz senelerde çoğumuzun severek oynadığı jump'n run türü oyunlarından GREAT GIANA SİSTERS ve HARD'N HEAVY'yi hatırlarsınız. Bu hit oyunlardan iyi para kazanan RAINBOW ARTS bu sene de bir jump'n run oyunu piyasaya sürdü. Şu günlerde hep aynı tür oyunlarla karşılaştık. İlk önce Flimbo's Quest daha sonra The Viking Child ile karşımıza çıkan paraları da kaçırmazsanız ilerde karşılaşacağınız dükkânlara girerek extra eşya ve silahlar alabilirsiniz. APPRENTICE de bu tür oyunların neredeyse hepsi aynı. Sağa doğru ilerlenir ve bazı eşyalar toplanır. Oyunda karşımıza çıkan bu tür oyun. Hemen oyundaki değişikleri anlatarak işimizi bitirelim.

Oyunda sevimli bir çırağı yönetiyoruz. Amacınız da çok basit. Sağa doğru ilerleyerek sonda bulunan çıkış (exit) kapısına ulaşmak. Her zamanki gibi kaçmanız gereken düşmanlarınız var. Çırağımız zıplayabiliyor, ayrıcak tekme atarak da düşmanlarına zarar verebiliyor. Zarar veriyor derken doğrudan düşmanlara tekme atmaya alkmayın. Gerçi bu düşmanlardan zıplayarak kurtulabiliyoruz ama öldürmek varken niye kaçalım. Oyunda üzerlerine çıkarak yüksek yerlere zıplamanızı sağlayan sandıklar var. Bu sandıklar dikkatinizi çekmiştir. Bu sandıkları ayrıca düşmanlarınızı öldürmek için de kullanıyorsunuz. Sandıklara tekme atarsınız kirpi ve farelerden anında kurtulursunuz. Süpürge ve kukla benzeri düşmanlar sandıkları size geri atarak ölümünüze sebep verebilirler. Ölmek de size değerli haklarınızdan bir tanesini kaybettirir. Bu sandıklardan bir tanesi-



ni yanınızda da taşıyabiliyorsunuz. Sandığın yanına gelerek joystick'i aşağıya çekerseniz sandığı alırsınız. Tekrar aşağıya çekersiniz sandığı önünüze bırakırsınız. Eğer ateş tuşuna basarsanız sandığı ileriye doğru fırlatırsınız. Uzun mesafeli suların bulunduğu kısımlarda sandıkları suya atarak atlamanız gereken mesafeyi azaltabilirsiniz. Oyun esnasında topladığınız bazı parçalar var. Bunların en önemlileri meyvalar ve para yerine geçen üzerlerinde '1' yazan şekiller. Bu paralar sayesinde dükkanda silah alabilirsiniz. Her kademede silah alabileceğiniz bir dükkan (shop) bulunuyor. Bu odalara istediğiniz kadar girip çıkabilirsiniz. 'MONEY' kısmında paranızı görebilir ve ona göre silah ve eşya alabilirsiniz. Meyvalar ise sadece puanınızı arttırır. Çıkış kapısına girebilmek için yeşil anahtarı bulmalısınız.

Alt panelde yaşlı surat bulunan kısım gücünüzü gösteriyor. İlk kademede yer altında bulunan odada bu suratın aynısını göreceksiniz. Bu suratı alırsanız gücünüz tam olarak dolar. Olmayacak yerlerde zıplarsanız bazen bir düğmeye (switch) rastlarsınız. Bunun sayesinde extradan bazı eşyaları görebilirsiniz.

Size tavsiye edebileceğim tek şey her zaman yanınızda bir sandık taşıyın. Sakın unutmayın! Bu oyunda yok ettiğiniz düşmanlar bir daha çıkmıyor. Vurulsanız bile oyuna tekrar başladığınızda her şey yerli yerinde oluyor. Bu olay bazen kötü ama çoğunlukla işimize yarıyor.

Birinci kademeden sonra düşmanlar çoğalıyor Zıplayarak ve uçarak gelen düşmanlar sizi oldukça terletiyor. Özellikle üçüncü kademedeki zıplayan mantarlar. Bunların bulunduğu platformlarda derhal sandıkları kullanarak onları yok edin. Öteki kademelerde sandıkları üstüste koyarak kendinize zıplayacak yer yapmanız gerekiyor. Tırmanacağınız sarmaşıkları unutmayın. Her kademede yapmanız gereken iş çoğaldığı için oyun zorlaşıyor. Oyunun kötü tarafları da var tabii ki. Vurulunca çok gerilere gitmesi buna örnek sayılabilir. Çıragğın zıplaması da oldukça zor. Zaten oyunu oynamaya başlamadan önce zıplamaya egzersizleri yapmanız gerekiyor.

Genel için jump'n run sevenlere hitap eden bir oyun. Grafikler ise iyi değil. Ama oyunun müzikleri oldukça güzel. Zaten oyunun müzikçisi Almanya'da yetişen yeni bir ROB HOBBARD yada DAVID WHITTAKER. Son söyleyeceğim tek laf 'ALmadan önce bir bakın ...

Başarılar.

Oyunun Değerlendirmesi:
AMİGA / 1 disket 512K

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



NIGHT BREED

Remix RATTLEHEAD



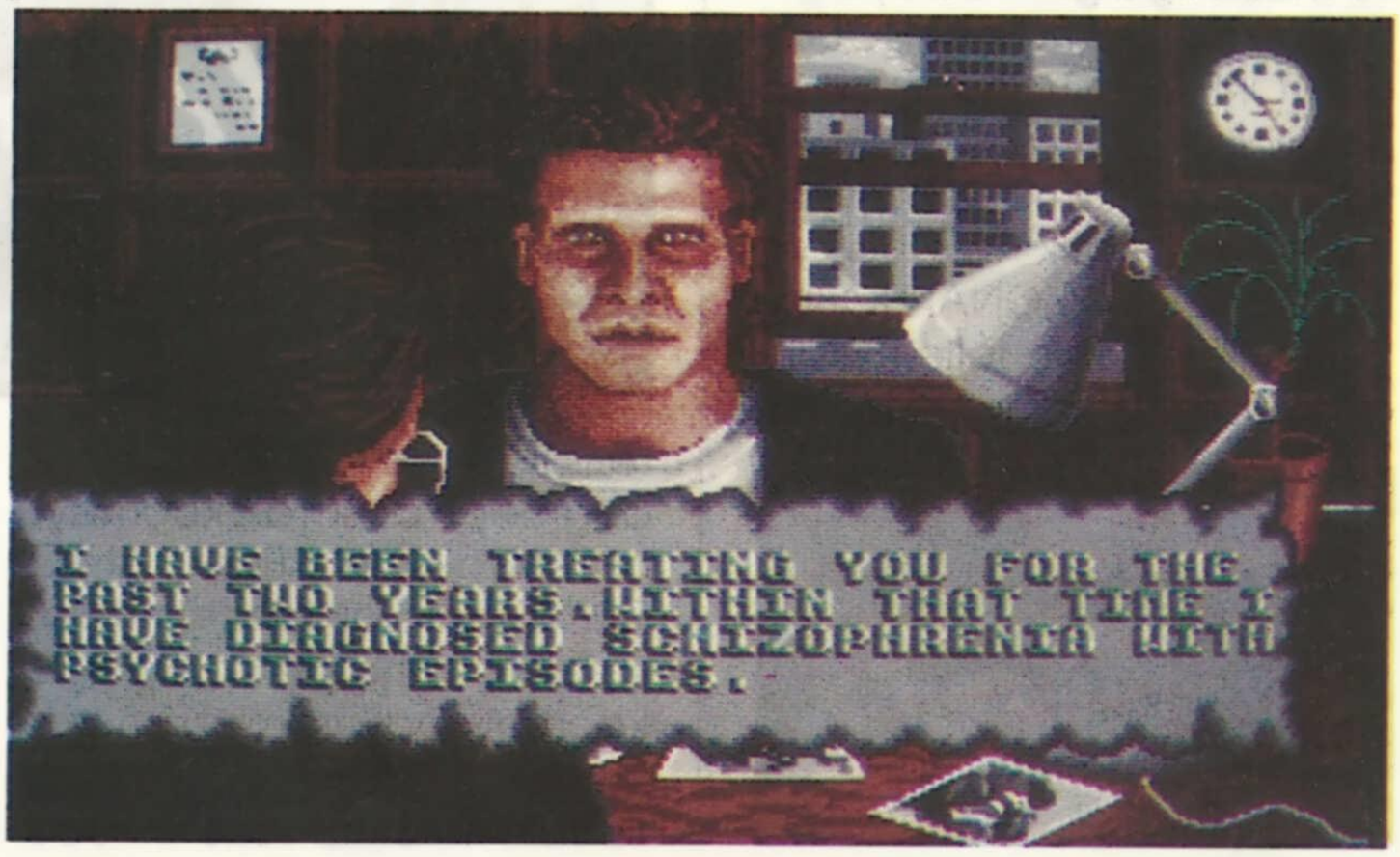
Merhaba arkadaşlar!, bu ay sizlere çok ilginç bir oyun tanıtacağım. Korku filmi seven arkadaşlar oyun ile aynı ismi taşıyan NIGHT BREED'i sanırım hemen hatırlamışlardır. Filmin çekimleri geçtiğimiz aylarda tamamlandı. LOST BOYS filmini seyreden arkadaşlar filmdeki baş vampirin kim olduğunu hatırlamışlerdır. David Cronenberg bu kez de NIGHT BREED'in baş oyuncusu. Ve filmde yine bir vampiri canlandırıyor. NIGHT BREED filminin make-up'ları (markaj, efekt...) CLIVE BARKER tarafından yapılmış. Gerçekten çok mükemmel olan bu filmin oyununu oynamak da başka bir zevk.

Oyunda Aaron Boone adlı bir kişiyi canlandırıyorsunuz. Oyunumuz sizin değişiminizle ilgili. Oyun başladığında kendinizi ruh doktorunuzun yanında buluyorsunuz. Ruh doktorunuz (filmde ruh doktorunu David Cronenberg canlandırıyor) size katil olduğunuzu söylüyor. İşlediğiniz cinayetlerin sebebi de geçirmiş olduğunuz psikolojik rahatsızlıklar. Aslında siz de gerçeten katil olup olmadığınızı bilmiyorsunuz. Bu yüzaen de gerçekten cinayet işleyip işlemediğinizi araştırmaya başlıyorsunuz. Fakat bu sırada öğrenmemeniz gereken bazı şeyleri öğreniyorsunuz. Bu yüzden de hayatınızı tehlikeye atıyorsunuz. İşte oyun bundan sonra başlıyor. Artık amacınız gerçekleri ortaya çıkarmak ve hayatta kalmayı başarmak.



Oyun bir harita üzerinde başlıyor. Sol üst köşede polis karakolu, sağ altta hastane ve sağ üst köşede mezarlık bulunmakta. Solda altta sizin kullandığınız araba bulunmakta. Arabayı hareket ettirmek için (mouse veya joystick ile) ekrandaki ok işaretini gitmek istediğiniz yere getirin ve düğmeye basın. Ancak istediğiniz yere direkt olarak gidemezsiniz. İlerlemek için kavşaklara gelip buradan tekrar yol seçmek zorundasınız.

Eğer arabayı hareket ettirdiyseniz doğru hastaneye gidin. Harita üzerinde ilerlerken bazen karşınıza polisler çıkacak, burada:



— Barikatı ezip geçme: Polisler yolunuza barikat kurmuş. Sizin durmanızı istiyor (Çünkü siz bir katilsiniz ve polisler peşinizde.) Eğer bu komutu seçerseniz barikatı yıkıp yola devam ediyorsunuz. Bu işlemi yapmanızın zararı bazen polis arkanızdan ateş ederek benzin deposunda bir delik açabiliyor veya bir lastiğinizi patlatıyor. Böylece benzin istasyonuna yetişmeden arabanız yarı yolda kalıyor, akıl hastanesine geri gönderiliyorsunuz ve tecrit odasına atılıyorsunuz.

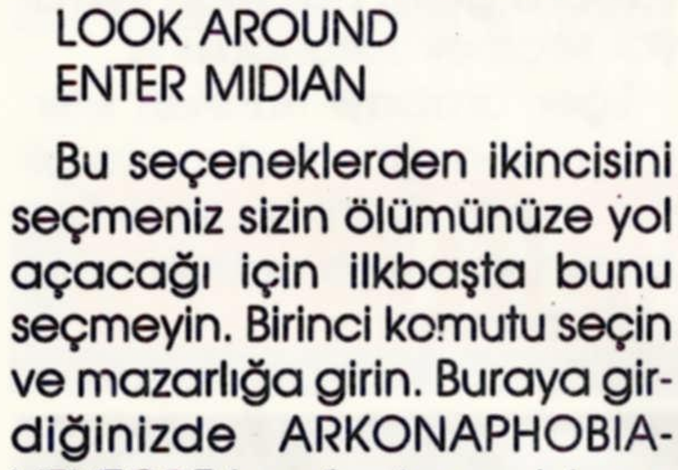
— Geri dönme: Bu seçenekte barikata dokunmadan geldiğiniz yolu geri gidiyorsunuz.

Yolda benzin alabileceğiniz yerler var. Bunların belli bir yeri yok. Yani, benzin almak amacıyla ilerlemek istiyorsanız, arabayla oyuna başladığınız yerden itibaren belli bir yol takip etmelisiniz.

Hastaneye gelince orada bir hastabakıcı göreceksiniz. onunla konuştuktan sonra, mezarlığa gidin. Mezarlığa gelince karşınıza üç seçenek çıkacak;

ENTER THE GRAVEYARD
LOOK AROUND
ENTER MIDIAN

Bu seçeneklerden ikincisini seçmeniz sizin ölümünüze yol açacağı için ilkbaşta bunu seçmeyin. Birinci komutu seçin ve mazarlığa girin. Buraya girdiğinizde ARKONAPHOBIA-VENTORE tarafından saldırıya uğruyorsunuz. Ve bu garip yaratık sizi kovalamaya başlıyor. Efsanevi yaratık MEDUSA'ya benzeyen ARKONAPHOBIA-VENTORE'nin saç telleri yılandan oluşmuş. Bu korkunç ya-









ratık sizi kovalarken siz de düğmeye basarak kaçmaya çalışacaksınız. Eğer AUTO-FIRE'a sahip bir joystiğiniz varsa işiniz daha da kolay. Eğer kaçmayı başaramazsanız arkanızdan gelen şeytani yaratık sizin kalbinizi sökerek ebediyete intikal ettiriyor. Eğer yaratıktan kurtulabilirseniz dışarı çıktığınızda polis arabalarıyla karşılaşıyorsunuz. Polislerin önünde doktorunuz bulunuyor. Polislere sizin silahlı ve tehlikeli bir kişi olduğunuzu ve bir çok kişiyi öldürdüğünüzü söy-







lüyor. Bunun üzerine arka planda bulunan polisler, arabalarını kendilerine siper alarak size kurşun yağdırmaya başlıyorlar. Sonuçta sizi öldürüp polis merkezinin morguna götürüyorlar. Ama daha önce siz bir vampir tarafından ısırıldığınız için ölümsüz bir yaratık haline gelmiş oluyorsunuz. Herkes sizi ölmüş sanarken siz morgun camını kırıp oradan kaçıyorsunuz. Arabanıza binip tekrar mezarlığa gidiyorsunuz. Yine karşınıza üç adet soru çıkıyor. Eğer yine mezarlığa girerseniz vampir tarafından kovalanacaksınız. Bu yüzden LOOK AROUND (etrafa bir gözatma) şıkkını seçin. Bu kez filmin baş oyuncusu PUMPKINHEAD tarafından bıçak saldırısına uğruyorsunuz. Mouse yardımıyla bıçakların size gelmesini engelleyin. Bıçakları geçtikten sonra MIDIAN'a girin orada bir tünel bulacaksınız. ekranın sol üst köşesinde yönleri ayarlamanız için oklar bulunmakta. Tipik yönleri dışında sağa doğru 90 derece ve sola doğru 90 derece dönmenizi sağlayan iki tane ok bulunmakta. Bu işaretlerin pozisyonunda diğeride dönüş pozisyonunda. Tünelde ilerlerken karşınıza polis çıkarsa;

— Kaçma pozisyonundakini seçerek polisin yanından koşarak uzaklaşabilirsiniz.

— Dövüşme ile de polisle kavga edebilirsiniz.

Bazen karşınıza garip yaratıklar çıkacak, bunlardan kurtulmak için joystick'i aşağı ya da yukarı itili şekilde tutacaksınız.

Bazen de büyülü ışıklarla karşılaşacaksınız. Bundan kurtulmak için maous'u kullanın ve ışığın kafanıza gelmemesini sağlayın.

Eğer tünelden çıkabilirsiniz, (çünkü tünel labirent şeklinde ve kurtulması çok zor) karşınıza değişik sürprizler çıkacak.

Evet ben oyunda bu kadar ilerleyebildim. Eğer oyunla ilgili yeni birşeyler keşfedebilirseniz lütfen dergimize bulduklarınızı gönderin. Eğer korku filmlerinden ve oyunlarından hoşlanışlanıyorsanız ve bu oyunu mutlaka oynayın. Sanırım hepimizin hoşuna gidecektir!!



DUCK TALES

Mehmet Oğuz GÖLGE





Çoğunuz çizgi filmlerden hoşlanıyorsunuzdur. İşte bu oyun da bir süre önce televizyonun birinci kanalında yer alan bir çizgi filme dayanılarak hazırlanmış. Grafikleri neredeyse çizgi film kalitesinde. Bir gün Paragöz (Glomgold), Varyemez Amca'ya (Scrooge) gelerek onun, elinde bulunan dünyanın en iyi ördeği ünvanını alacağını ve artık dergilerin kapağında kendi resimlerinin olacağını söyler.

Paragöz sizi yarışa davet ettiğinde, size üç seçenek sunacaktır. Bunlar oyunun zorluk seviyesini belirleyecek olan parayı kolay, orta veya zor kazanmadır. Kendinize göre olanı seçin ve artık oyuna başlayalım. Eğer ilk oynayışınızsa kolay para kazanma yolunu seçin. Oyunda ana olarak iki menü var. Birincisi ekranın solundaki bilgisayara gittiğinizde açılan yatırımlar menüsü diğeri ise, koltuğunuzun arkasında bulunan kontrol merkezi. Bu menüden de dünya çevresinde atılacağınız çeşitli maceraları seçiyorsunuz. Eğer biraz eğlenmek isterseniz, ve uzun yükleme süresine dayanabilecekseniz, ekranın ortasındakı kasa kapısından içeriye girip altınlarınızın arasında biraz yüzün.

Yatırımlar menüsüne gitmeden önce kontrol merkezine gidip, dünyanın çeşitli yerlerinde yapacağınız araştırmalar sayesinde para kazanmanız gerekmektedir. Yatırımlarınızı ve hisse senetlerinizi incelerken karşınıza bir bilgisayar ekranı gelecektir. Burada şirketlerin son durumu hakkında bilgiler veriliyor. Paranızı burada verilen bilgilere göre değerlendirirseniz oturduğunuz yerden para kazanırsınız. Ama yine de gereken miktarı sağlamak için yeterli olmayacaktır. Bundan sonra her şirketi tek tek inceleyip. Ne iş yaptığını öğrenebilir ve paranızı istediğiniz şirkete yatırabilirsiniz. Listedeki şirketlerin değerleri her şeferinde farklı da olsa, yarışmanın son durumunu gösteren Dime Magazine adlı derginin değeri devamlı yükseliyor. Yarışma sırasında buraya sık sık gelseniz iyi olur çünkü hisse senetlerinin değerleri her an değişebilir. Şirketlerin listesi ekrana geldiğinde joystick'i kullanarak istediğiniz şirketin üzerine gidip ateşe basarsanız bu şirket hakkında bilgi edinebilirsiniz. Burada karşınıza çıkan ekranın en solunda gün sayınız ve para durumunuzu temsil eden bir hazine resmi bulunuyor. Bunların sağında bir kar grafiği ve daha sağda da BUY (alma) ve SELL (satma) kutucukları bulunuyor. En sağda da ana menüye dönüş seçeneği bulunuyor. BUY kutucuğuna gelip ateşe basarsanız bu şirketin hisselerinden bir tane alırsınız, eğer ateşe basılı tutarsanız birçok hisse alabilirsiniz. SELL seçeneği için de aynı kontroller geçerli. Bu seçenekte, eğer elinizde o şirketin hisselerinden varsa, bunları satabiliyorsunuz. En sağdaki kasa resminden ana menüye dönebilirsiniz.

Kontrol merkezine girince buradaki bilgisayar ekranında bir dünya haritası ve üzerinde karelerle işaretli otuz yer görüyorsunuz. Bunların her birinde para kazanmak için bir yol var. Bunlar dört kategoride toplanabilir: fotoğraf çekme, dağa çıkma, ormanlar ve labirentler.

Seçtiğiniz yere gitmek için uçak kullanmalısınız. Bir yere ilk defa gidiyorsanız karşınıza buranın özelliklerini gösteren bir ekran çıkacaktır, buradan uçak ikonunu seçin. Ateş tuşu-

na basarak hız alın, bir süre sonra uçağınız yerden hafifçe yükselecektir, joystick'i geri çekerek yükselin ve tekrar ileri iterek düzelin. Bu arada karşınıza çıkacak cisimlere de dikkat edin ve çarpmamaya çalışın. Karşınızdan uçan daireler, size tepeden piyano, örs ve buzdalabı atan balonlar, yanardağlar, yıldırım saçan bulutlar çıkacaktır. Bunlardan kurtulabilirseniz ne ala, yoksa uçağınız düşer ve tamir etmek için de bir kaç gününüz yanabilir.

Fotoğraf çekmek: Hayvanat bahçelerinde ormanlarda beklerken karşınıza değişik hayvanlar çıkacaktır. Bunların bazıları gerçekten var olan hayvanlar olacağı gibi bazıları da tamamen hayal ürünü hayvanlar olabilir. Örneğin saçı permalı sarı bir kaplan, göğsünde dövme olan bir ayı, mavi geyik, pembe bir fil, boynuzunun ucunda mavi bir top olan bir gergidan veya peruklu bir tavşanla karşılaşabilirsiniz. İlginç hayvanların fotoğraflarına ödenen para tabii ki normal hayvanlara ödenecek paradan daha fazla olacaktır. İlginç hayvanlar 500'er Dolar kazandırırken, normal hayvanlar 50 Dolar kazandıracaktır. Oyunda mümkün olduğunca çok para kazanmak için önce iki il-



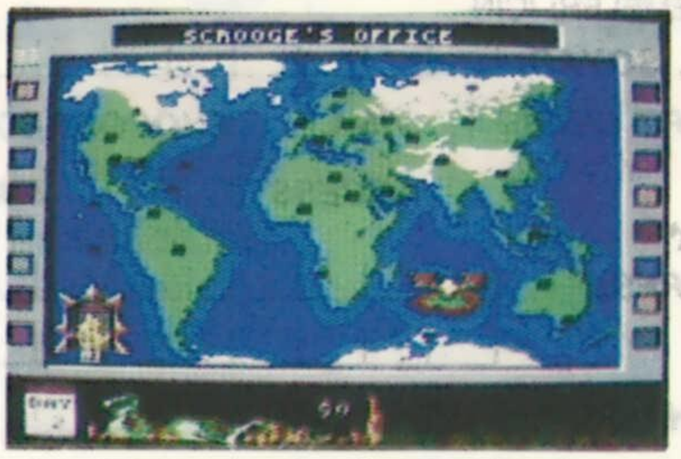
ginç hayvanın gelmesini bekleyin. Onların fotoğraflarını çektikten sonra normal hayvanların fotoğraflarını da çekin, yoksa başka ilginç hayvan gelmez.

Dağa çıkmak: Burada yine çizgi filmden tanıdığınız Can, Cin ve Cem'i yönetiyoruz, yani her çocuk için birer, toplam üç hakkımız var. Elimizdeki uzun dağcı ipiyle dağa tırmanmaya çalışırken bu tür oyunların klasik motiflerinden olan canavarlar, düşen kayalar, dağadamları, keçiler ve ayılar da bizi engellemeye çalışıyor. Bunun yanında yolumuza çıkan mağralara girerek yolumuzu kısaltabiliriz. Elimizdeki ipi kullanmak için ateşe basarak ipi sallamaya başlayın, istediğiniz kayanın biraz önünde ateşi bırakın. İlk seferinde başaramasanız da çalışmaya devam edin, bir süre sonra bu iş size oldukça kolay gelecektir. Bu arada üzerinde göz olan mağaraların önüne veya aynı hizadaki kayalara atlamayın.

Orman: Bu bölümde yine Can, Cin ve Cem'i yönetiyoruz. Tam bir platform oyunu olan bu modülde size yardımcı olacak dallar ve sarmaşıklar vardır. Bunların yanında bataklığın içinde yüzen hipopotamları ve kaplumbağları geçici olarak birer platform gibi kullanabilirsiniz, ama bir süre sonra suya dalacaklardır. Dallar üzerinde de maymunlara kuşlara ve kaplanlara dikkat etmeniz gerekir. Bir sarmaşığa tutunmak için dalın en sonuna gelin, gereken yere geldiğinizde 'BİP' sesi çıkacaktır. Bu sesi duyar duymaz ateşe basıp joystick'i sağa çekin. Sarmaşık sizi iyice yaklaşınca elinizi bırakın ve sarmaşığa tutunun. Diğer platformun yani dalın üzerine gelince de aşağı çekin ve diğer dalın üzerine çıkın. Size yardımcı olacak diğer bir özellik de tramplen gibi yaylanabilen dallardır. Yalnız burada sizi uyaran bir ses çıkmayacaktır, alışkanlık kazanmanız gerekiyor. Dalın ucuna gelince joystick'i ileri iterek diğer dalın üzerine sıçrayın.

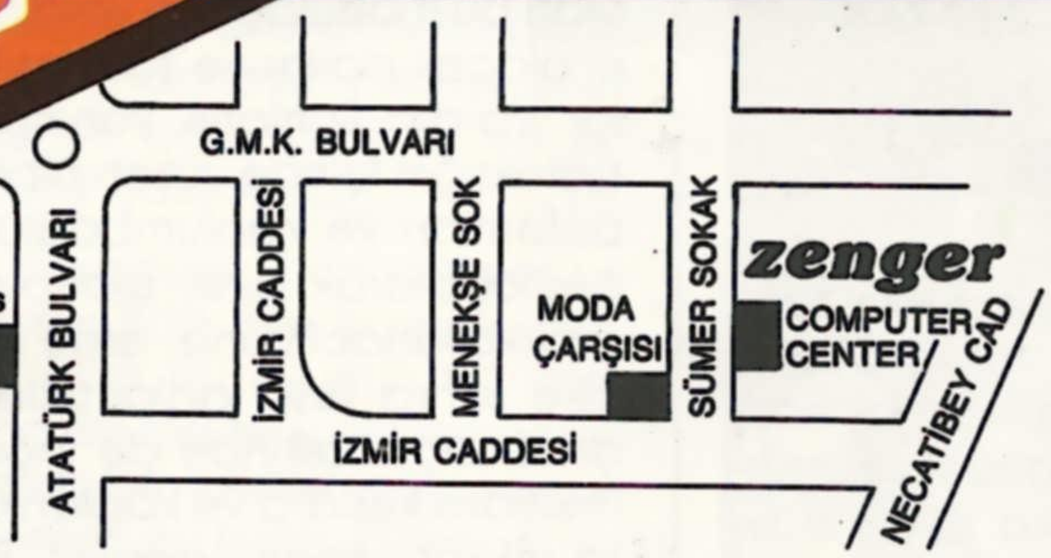
Labirentler: Bu kısımda Varyemez Amca'yı yönetiyoruz ve karanlık bir labirentin içinde dolaşıyoruz. Burada bizi mumyalar ve karanlık dipsiz kuyular bekliyor. Yardımcılarımız ise bir harita ile bir meşale. Harita üzerinde mavi nokta sizi temsil ediyor, gri ve yeşil renkli yerler tehlikesiz, ama kahverengi çukurlar ve beyaz mumyanın pek yakınına gitmeyin. Ekranda sarı olarak görünen yer ise hazineyi tem-

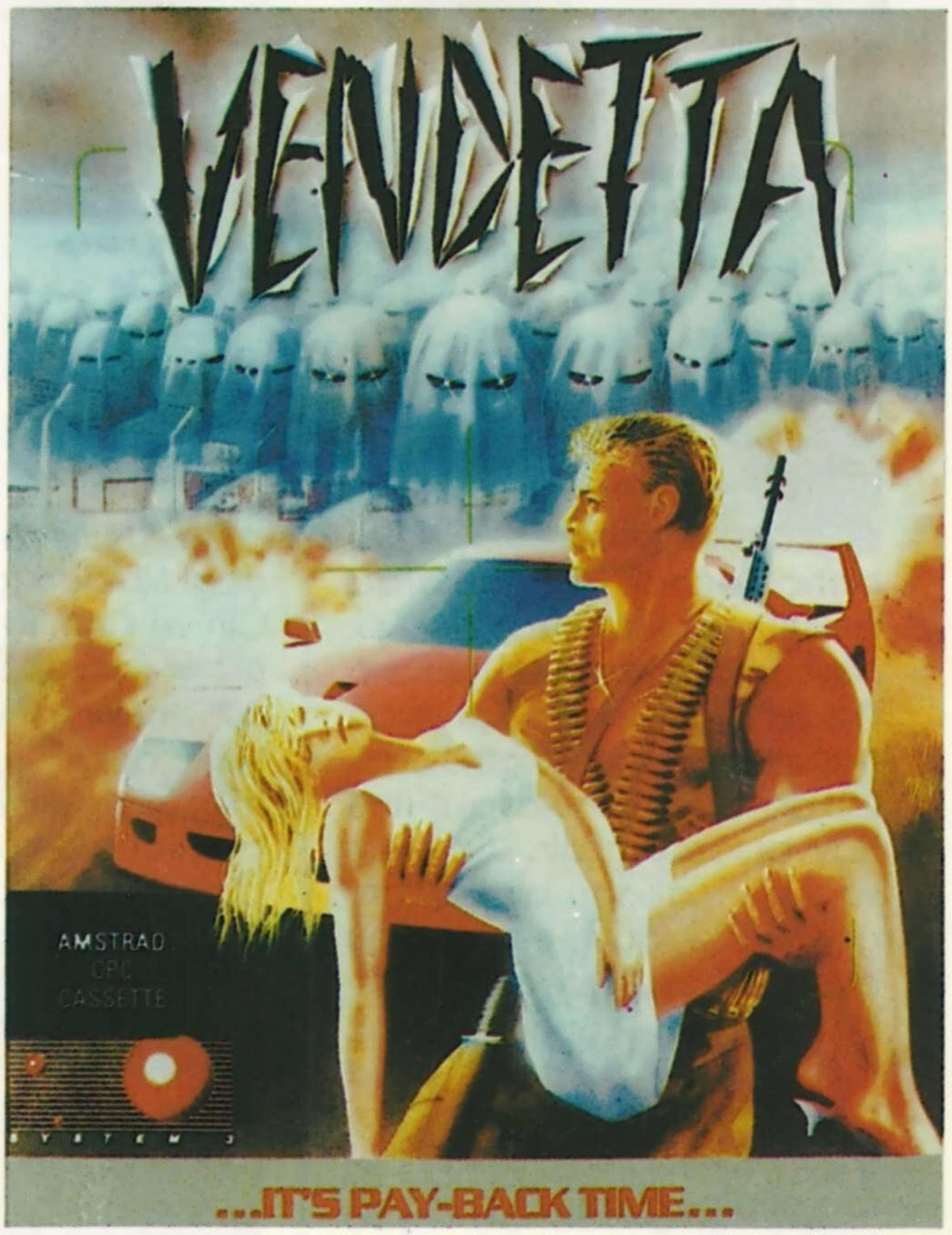




zenger COMPUTER CENTER

Sümer Sokak 6/B Kızılay/ANKARA
Tel: 230 66 66 - 230 23 43







MALZEME LİSTESİ

AMİGA 5 1/4 + DF 1 BOUTER + 40/80 TRACK		QUICK SHOT II JOYSTICIK	38.000.-
AMİGA 5 12 K RAM KART		QUICK SHOT II TURBO	48.000.-
AMIGA ADAPTÖR		QUICKJOY GÖSTERGELİ	85.000.-
FİNAL III	85.000.-	QUICKJOY II (SV 122)	36.000.-
FREEZE MACHINE	55.000.-	QUICKJOY II TURBO	48.000.-
ICE MACHINE	55.000.-	QUICKJOY III SV 123	55.000.-
DOUBLA KARTUŞ	55.000.-	QUICKJOY UZAKTAN KUMANDALI	150.000.-
EXPERT KARTUŞ	75.000.-	QUICKJOY SİMÜLATİON	136.000.-
DESTEK 64 II	35.000.-	3,5 DİSKET KUTUSU 80'lik	60.000.-
C-64 SES DIGITIZER	35.000.-	3,5 DİSKET KUTUSU 50'lik	50.000.-
COPY BOARD	20.000.-	3,5 DİSKET KUTUSU 15'lik	35.000.-
KAFA AYAR LEDİ	15.000.-	5 1/4 DİSKET KUTUSU 100'lük	80.000.-
RESET BUTTON	6.000.-	NO NAME DİSKET 1 x 10 RENKLİ 5.25	30.000.-
ANTEN KABLOSU	15.000.-	NO NAME DİSKET 1 x 10 SİYAH 5.25	25.000.-
C-64 ADAPTÖR	60.000.-	MAXELL DİSKET 1 x 10 5.2.5	35.000.-
OYUN KARTUŞU	46.000.-	MAXELL DİSKET 1 x 10 PLASTİK KUTU 5.25	45.000.-
Virus DEDECTÖR	55.000.-	MAXELL DİSKET 1 x 10	65.000.-
AMİGA 3.5 MB. RAM KART	950.000.-	BASF DİSKET 5.25 1 x 10	60.000.-
AMİGA ÖRTÜSÜ	9.500.-	BASF DİSKET 3.5 1 x 10	60.000.-
1084 MONİTÖR ÖRTÜSÜ	12.000.-	KOMAKS BİLGİSAYAR MASASI	312.000.-
1530 TEYP ÖRTÜSÜ	4.500.-	CU COMMODORE YABANCI DERGİ	35.000.-
1541/1451-2 Disk DRIVE ÖRTÜSÜ	7.500.-	COMPUTER + VİDEO GAMES DERGİ	25.000.-
C-64 ÖRTÜSÜ	7.500.-	MULTI ICE III	105.000.-
NOKTA LIGHT PEN	45.000.-	MODEM II	500.000.-

LÜTFEN İSTEDİĞİNİZ MALZEMELERİ LİSTE HALİNDE EKLEYİNİZ.

ÖDEME ŞEKLİNİZ: BANKA DEKONTU ☐ POSTA HAVALESİ ☐ ŞAHSİ ÇEK ☐ KREDİ KARTI ☐

KREDİ KARTI

KREDİ KARTI ÖDEMELERİ İÇİN

MasterCard EUROCARD Access VISA

AD, SOYAD: _____

KART CİNSİ: VİSA ☐ EUOROCARD ☐ KART NO: _____

ACCESS ☐ MASTERCARD ☐ SON KULLANMA TARİHİ: _____

ADRES: _____

_____

ŞEHİR KOD: _____ TEL: _____ TUTARI _____

TARİH: _____ İMZA: _____

DİKKAT: POSTA ÜCRETİ ALICI TARAFINDAN MAL TESLİMİNDE ÖDENECEKTİR.

EN YENİ, EN HEYECANLI OYUNLARI SİZİN İÇİN GETİRDİK.

OYUN ADI	COM KASS	COM DISK	AMİGA DİSK
P-47 THUNDERBOLT	6.500.-	5.500.-	8.500.- (2 Disket)
OPERATION THUNDERBOLT	6.500.-	5.500.-	15.500.-
ITALY 1990	6.500.-	5.500.-	85.500.-
D.R ROOMS REVENCE	6.500.-	---	15.500.-(2D)
BEVERLY HILL COP	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
D. DRAGON II	6.500.-	5.500.-	---
TURBO OUTRUN	6.500.-	7.000.-	15.500.-(2D)
T.K.O BOXING	6.500.-	7.500.-	15.500.-
TEST DRİVE II	6.500.-	6.500.-	8.500.-
GRAND PRIX CIRCUIT	6.500.-	7.500.-	8.500.-
BLACK TIGER	6.500.-	5.500.-	8.500.-
Ghostbusters II	6.500.-	5.500.-	15.500.-
LAST NİNJA II	6.500.-	7.500.-	18.500.-
DYNAMİTE DUX	6.500.-	5.500.-	---
SILENT SERVİCE	6.500.-	7.500.-	---
HOSTAGES	6.500.-	5.500.-	8.500.-
DRAGON NINJA	6.500.-	5.500.-	---
FALLEN ANGEL	6.500.-	5.500.-	8.500.-
WORLD GAMES	6.500.-	7.500.-	8.500.-
RAINBOW WARRIOR	6.500.-	5.500.-	---
FIGHTER BOMBER	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
TINTIN ON THE M.	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NINJA WARRIORS	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
MYTH	6.500.-	5.500.-	---
ACE OF ACES	5.500.-	5.500.-	---
TIGER ROAD	6.500.-	5.500.-	---
WRESTLING BOX	6.500.-	5.500.-	---
RALLY CROSS	5.500.-	5.500.-	8.500.-
BATMAN THE M.	6.500.-	5.500.-	15.500.-(2D)
RUNNINGMAN	6.500.-	6.500.-	15.500.-(2D)
TUSKER	6.500.-	6.500.-	8.500.-
Weird DREAMS	6.500.-	6.500.-	8.500.-
ALTERED BEAST	6.500.-	6.500.-	15.500.-
CALIFORNIA GAMES	6.500.-	8.500.-	---
SIMCITY	6.500.-	5.500.-	8.500.-
PIRATES	6.500.-	8.500.-	15.500.-
SHINOBI	6.500.-	5.500.-	8.500.-
UNTOUCHABLES	6.500.-	5.500.-	8.500.-
ROBOCOP	6.500.-	5.500.-	8.500.-
WINTEREDITION	6.500.-	7.500.-	8.500.-
MOONWALKER	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CHASE HQ	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CABAL	6.500.-	5.500.-	8.500.-
CHAMBERS OF SH.	6.500.-	5.500.-	8.500.-
PREDATOR	6.500.-	6.500.-	15.500.-
SHADOW WARRIORS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
KNIGHT GAMES	6.500.-	7.500.-	---
FLIMBOS QUEST	6.500.-	5.500.-	8.500.-
ESCAPE FROM R. MONS	6.500.-	5.500.-	8.500.-
HEAVY METAL	6.500.-	---	8.000.-
HAMMER FIST	6.500.-	5.500.-	8.500.-
VENDETTA	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NINJA SPIRIT	6.500.-	5.500.-	8.500.-
NEW ZEALAND IST.	6.500.-	7.500.-	---
X-OUT	6.500.-		15.500.-
FORGOTTEN WORLDS	6.500.-	7.500.-	8.500.-
TURRICAN	6.500.-	5.500.-	15.500.-
KICK OFF II	6.500.-	5.500.-	8.500.-
TECHNOCOP	6.500.-	5.500.-	8.500.-
LAZER SQUAD	6.500.-	5.500.-	8.500.-
GHOULS'N GHOSTS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
GUNSHIP	6.500.-	8.500.-	8.500.-
DYNASTY WARS	6.500.-	5.500.-	15.500.-
NORTH AND SOUTH	6.500.-	5.500.-	8.500.-
MANCESTER UNITED	6.500.-	---	8.000.-
RAINBOW ISLANDS	6.500.-	7.500.-	---
FIGHTING SOCCER	6.500.-	---	8.000.-
R-TYPE	6.500.-	5.500.-	8.500.-
TIME SOLDIAR	6.500.-	---	8.000.-
PRO TENNIS TOUR	6.500.-	5.500.-	8.500.-
F-15 STRIKE ERGLE	6.500.-	---	---
STIR CRAZY BOBO	6.500.-	---	---
STAR TREK	6.500.-	---	8.000.-
TIE BREAK	6.500.-	---	8.500.-
CHAMPION SHIP GOLF	6.500.-	---	8.000.-
HEROES OFF THE LANCE	6.500.-	---	---
MIDNIGHT RESISTANCE	6.500.-(G)	---	15.000.-
CRACK DOWN	6.500.-(G)	---	15.000.-
F-16 COMBAT PILOT	8.500.-(I)	---	8.000.-
BACK TO THE FUTURE II	6.500.-(A)	7.500.-	8.500.-
Sly spy Secret agent	6.500.-(G)	---	---
THE SPY WHO LOVEDME	6.500.-(A) (G)	---	8.000.-
TEENAGE MUTAND TURTHLES	6.500.-(A) (G)	---	---
NINJA REMIX	6.500.-(A) (G)	---	---
ROBOCOP 2	6.500.-(A) (G)	---	---
NEW YORK WARRIORS	6.500.-(A) (G)	---	15.000 1 MB
RICK DANGEROUS 2	6.500.-(A) (G)	---	---
SNOW STRIKE	6.500.-(A) (G)	---	8.000.-
SATAN	6.500.-(A) (G)	---	8.500.-
POWER BOAT SIM	6.500.-	---	7.500.-

Not: 5.25 ve 3.5 Disketler Maxell'dir.



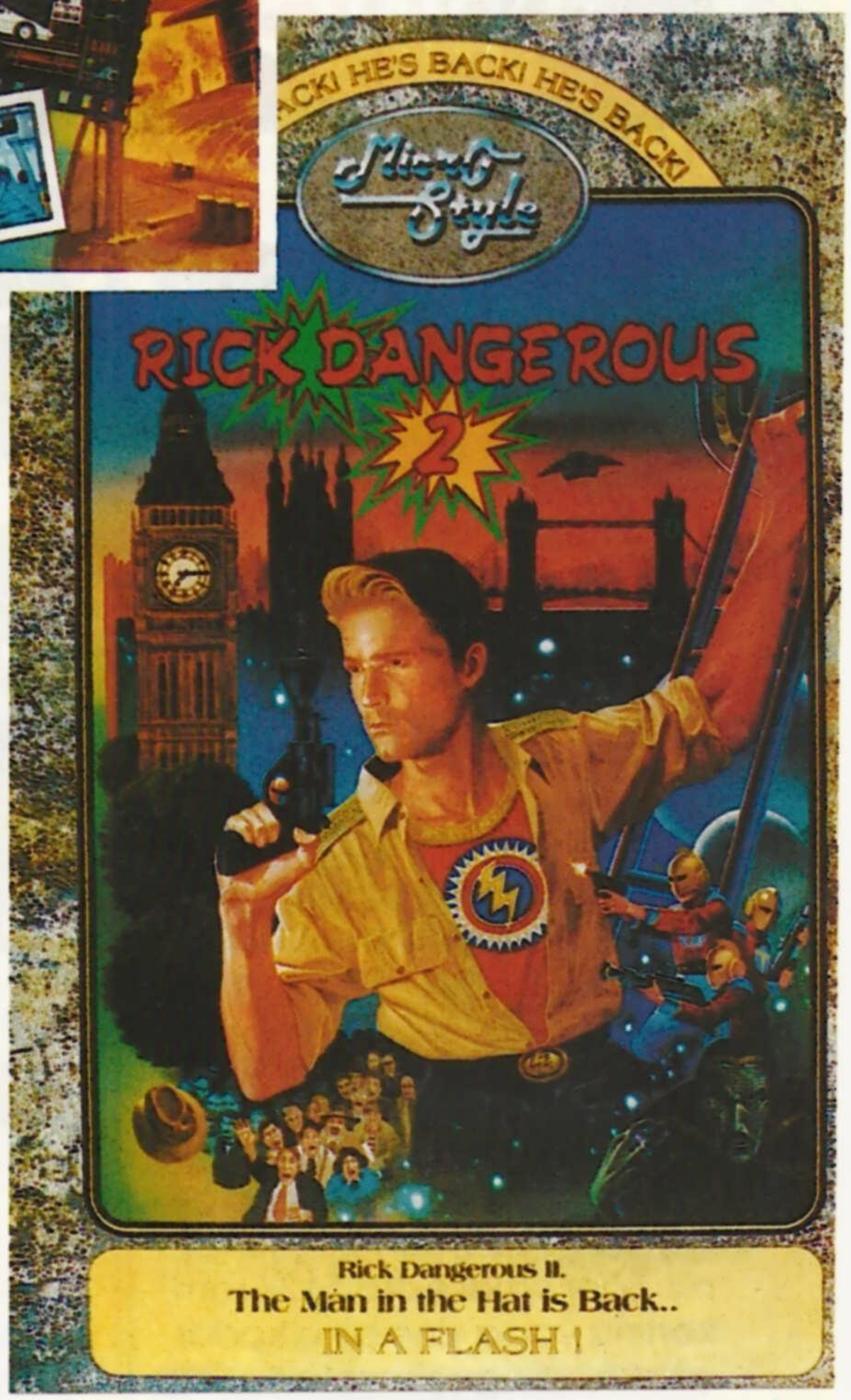
commodore

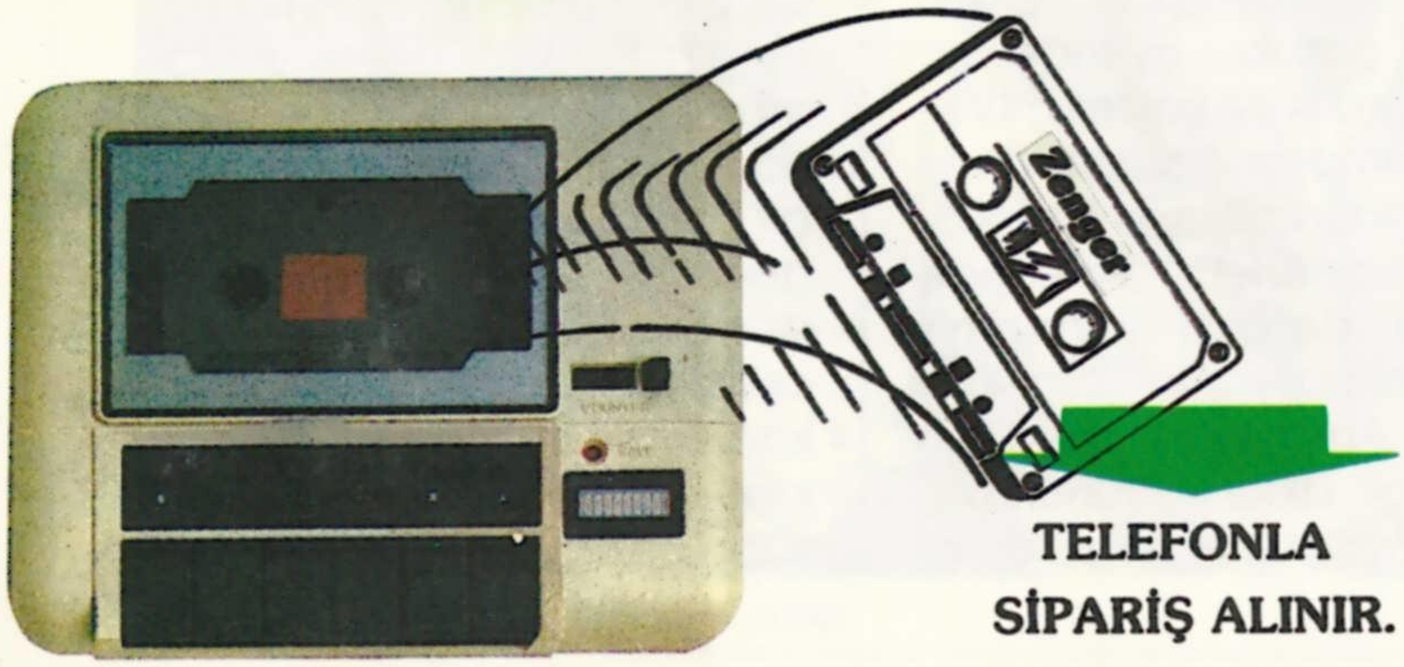
RICK DANGEROUS II
THE SPY WHO LOVED ME
ROBOCOP II
NINJA REMIX
DAYS OF THUNDER
TEENAGE MUTANT HERO
VENDETTA

AMIGA

THE SPY WHO LOVED ME
CODE MAME ICEMAN (5 Disket)
CODE NAME ICEMAN (5 Disket)
SHOCK WAVE
SNOW STRIKE
MURDER
COLONEL'S QUEST
NIGHT BREAD 2D
DAY OF THUNDER

VENDETTA
TEST DRIVE II
BACK TO THE FUTURE II
ROBOCOP
SHADOW WARRIORS
STUND CAR RACER
SABATEOR
HARD DRIVEN
HAMMERFIST





TELEFONLA SİPARİŞ ALINIR.

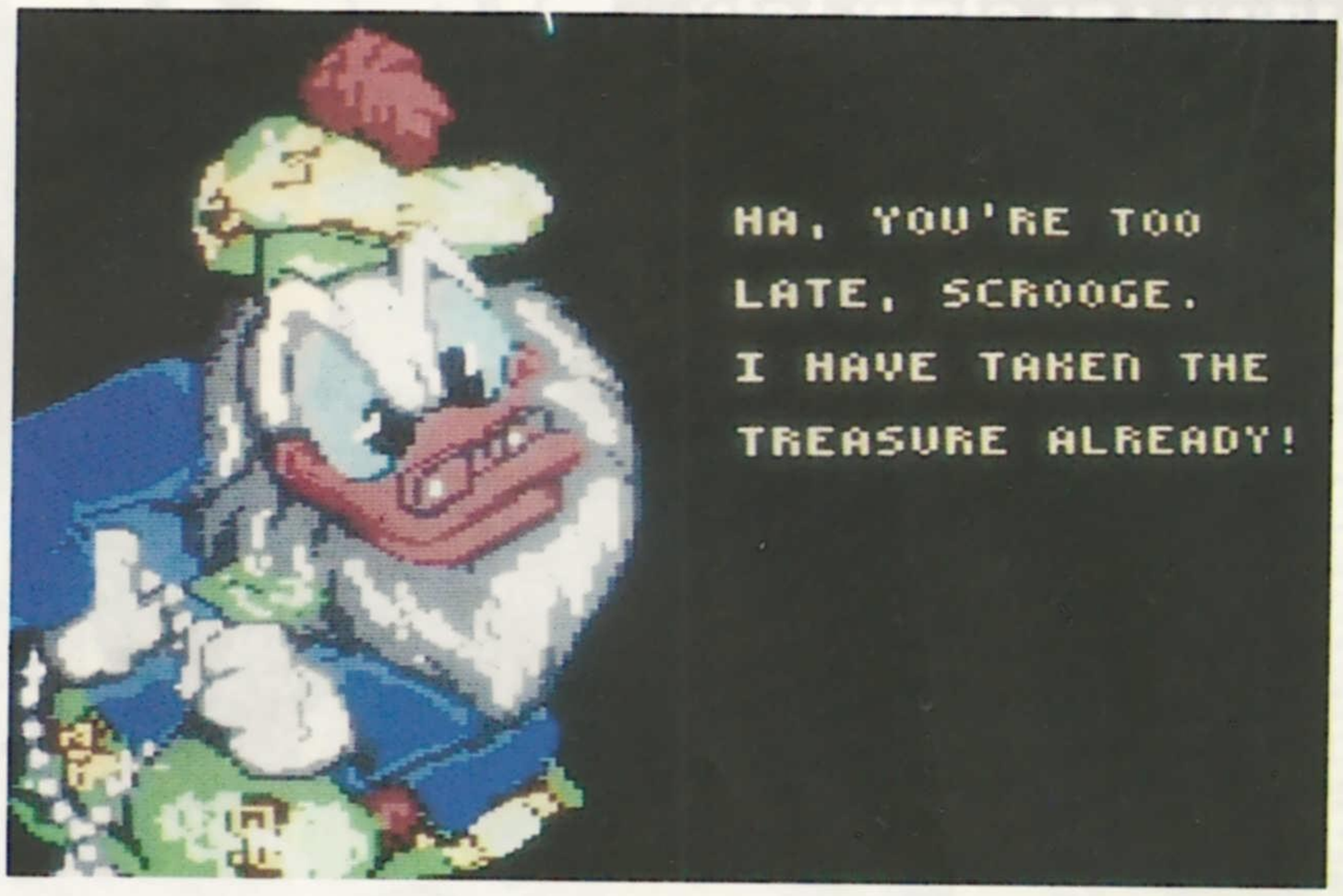
ZENGER YÜKLER

* BİR DEFADA YÜKLEME
* AYARLANABİLİR KAFA
* EN YÜKSEK SEVİYEDE LED IŞIKLARI
* 6 Ay garanti
* Hediye tornavida

Teyple beraber 200.000.-TL. (KDV'Lİ)
Yalnızca devre 50.000.-TL. (KDV'Lİ)

sil ediyor. Okuması kolay olsa da oynarken oldukça zorlanacaksınız, çünkü mumya çok hızlı hareket ediyor. Çukurlara ratladığınızda ise çabuk ve dikkatli hareket etmeniz gerekiyor. Hazineye yaklaştığınızda ise oda sararıyor ve bir müzik çalıyor.

Incredible Technologies ve Disney Software'in ortak yapımı olan bu oyunun tek kötü yanı ise diskten yüklenmesinin yavaş olması ve yükleme yapılırken oyuncuyu sıkması. Bu oyunu disket sürücüsü olan arkadaşlara tavsiye ederim.



PRINCE OF PERSIA

Tunç Dindaş



TYPHOON THOMSON! Bu isim size yabancı gelmiyor değil mi? BRODERBUND'un bir oyunuydu galiba? Hem de zamanında bu oyun başında oldukça çok zaman geçirmiştiniz. Eğer şimdi extra 512K ram kartınız varsa yine bir o kadar çok zaman geçireceksiniz. Bu sefer konumuz daha da farklı! Hazır mısınız?

BRODERBUND bundan önce içinde kaliteli animasyonlar bulunan iki tane hit oyun çıkarmıştı. Bu oyunların adı WINGS OF FURY II ve TYPHOON THOMSON'du. İşte bu oyunları yapan ekip yine üstün bir performans göstererek bu sefer de mükemmel animasyonları bulunan çok güzel bir oyun hazırlamışlar. Öteki oyunlar gibi bu oyunda da detaylı grafik ve kaliteli müzikler bulunmuyor. Basit müzik ve sample'larla her şey halledilmiş. Karakterlerin tiplerinde fazlaca detaya inilmemiş ama animasyonlar oldukça kaliteli. Ama buna rağmen oyun çok akıcı. Oyunumuzu eski Commodore 64'çü arkadaşlar hatırlarlar. Bu oyun Commodore 64'deki KARATEKA'ya çok benziyor Hatta aynısı diyebiliriz.

Oyunda amacımız bir saat içinde bulunduğumuz dehlizlerden çıkmak. Zamanımız çok sınırlı. Buna rağmen oyun esnasında çözmemiz gereken birçok oda ve dehliz var. Yanlışlıkla üzerine basılan bir taş ile odaya kilitlenir ve ölerek başa dönebilirsiniz. Zaten PRINCE OF PERSIA'nın en büyük zorluğu hak kaybedince oyunun başa dönmesi. Gerçi ikinci kademede vurulduğunuz zaman birinci kadeneye dönmüyor ama yine de uğraştırıyor. Bu kötülüğü olmasa tam anlamıyla bir macera oyunu denebilir. Ama her güzelin bir kurusu varıra. Oyun yüklenince ateş tuşuna basmazsanız oyunun demosunu izleyebiliyorsunuz. Burada da anladığınız gibi kralın biricik kızı sultanı seven genci kral dehlizlere kapatmış. Ama sultan bir türlü bu genci unutamamış. Her gece sabahlara kadar ağlıyormuş. Kral kızıyla bir anlaşma yapmış. Eğer genç bir saat içinde dehlizden çıkabilirse kızını ona verecek, eğer çıkamazsa ölene kadar hapsedilecek. Zaten kral da gencin ölmesinden yana olduğu için hiç üşenme-

den dehlizlere zorlu bilmeceler ve düşmanlar yerleştirmiş. Ehh artık amacınızı anladınız herhalde. Haydi bakalım sultan sizi bekliyor, ona ulaşmaya çalışın.

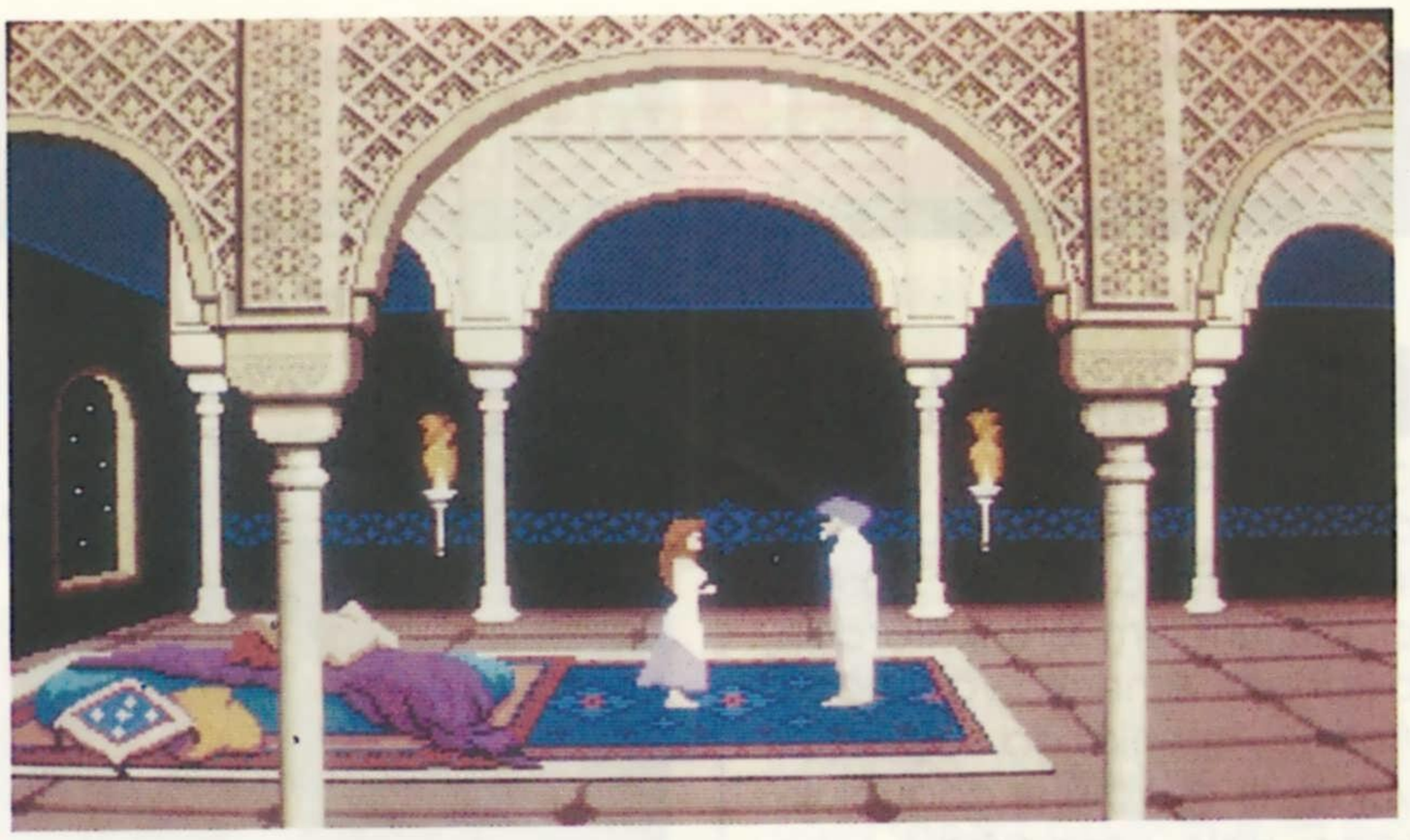
Oyundaki kahraman çok hareketli, duvarlara tırmanıp aşağıya atlayabiliyor. Derin ve uzun aralıklardan karşıya sıçrayabiliyor. Duvarlara tutunup aşağıya sarkabiliyor. Tarzan'dan bir farkı yok değil mi? Ekranın sol altındaki kırmızı üçgenler kahramanımızın gücünü temsil ediyor. Oyunun birinci kademesinde birkaç çeşit taş bulunuyor. Bu taşların görevi sırasıyla şöyle:

Üzerlerine bir kere basılınca çöken taşlar. Bu taşların üzerine bir kere basabilirsiniz. Üzerinde durmak için bu taşlara sakın güvenmeyin.

Üzerine basılınca kapıları açan ya da kapatan taşlar. Bir odayı geçmeden hangi taşın kapıyı açtığını ve hangisinin kapattığını öğrenip öyle üzerlerine basın. Yoksa büyük çabalar harcayarak geldiğiniz yerlerde yanlış bir taşa basarak kapıyı kapatıyorsunuz. Bir daha o çabaları harcayarak kapıyı açıp tekrar kapıdan geçmeye çalışıyorsunuz.

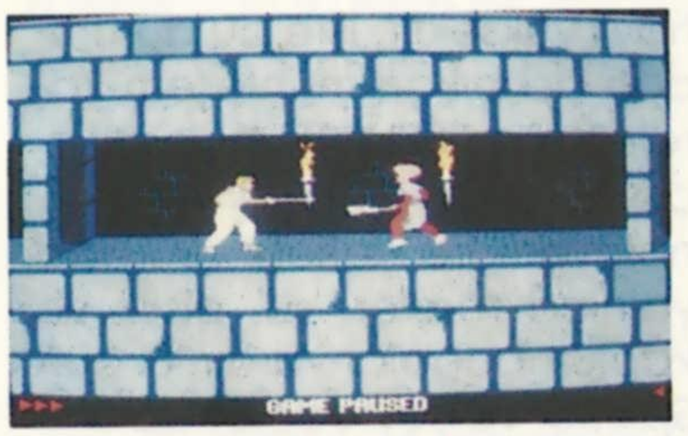
Kahramanımız üç kattan daha yüksek yerden düşerse ölüyor. Ayrıca kazıkların üzerlerine düşerse kurtuluşu yok. Oyuna başladığınız odanın alt sağ tarafında kılıçlı bir gardiyan var. Bu gardiyanı zıplayarak geçmeye çalışmayın çünkü geçemezsiniz. Birinci kademede kılıcı bulmaya çalışın. Ana yolları takip ederseniz geçitler sizi kılıca götürecek. Bazı odalarda zıplayarak tavana düğmeye çalışın. Eğer





bu hareketle tavadaki taşlardan birisi oynuyorsa o taşın altına gelerek devamlı zıplayın. Taş başınıza düşünce yukarı çıkabilirsiniz. Bazı odalarda bir şişe ile karşılaşıyorsunuz. Bu şişelerden büyük olanları bir üçgen kazandırıyor, eğer küçüklerden birini içerseniz yaralanarak kaybettiğiniz içi boş üçgenlerden biri doluyor. Ama dikkat edin, bazı şişeler gücünüzü azaltan zehirler taşıyor. oyunun en zor ve en çok kullanılan fonksiyonunu yazmak istiyorum. Bazı odalarda kahramanımızın atlayamayacağı uzunluklarda aralar var. Bu boşlukları şu yöntemle rahatlıkla geçebilirsiniz. Koşarak en uca kadar gelin. Uzun atlamayı yapın. Hemen ateş tuşuna basın ve kahramanımız karşı kenara tutunana kadar da basılı tutun. Eğer başarılı bir atlayış yaptıysanız kahramanımız karşı kenara tutunacaktır. En basit yeri burası, ateş tuşunu bırakmadan joystick'i yukarı itin, kahramanımız yukarı çıkacaktır.

Oyun esnasında bazı tuşlar işimize yarıyor. Boşluk çubuğuna basarsanız kalan zamanınızı öğrenirsiniz. 'Esc' oyunu durdurur. Oyun ilk defa PC'ler için yapıldığı için nümerik klavyeden de kontrol eklenmiş. Oklu sayı tuşları ile adamı yönetirsiniz. Ateş tuşu yerine geçen tuş ise sol AMIGA tuşu.



Birinci kademeyi geçmek için kılıcı aldıktan sonra iki savaşçı ile dövüşmeniz gerekiyor. Birinci kademeden sonra bilmece odasına giriyorsunuz. Burada oyuna başlamadan önce oyunu kıran grup tarafından hangi zehiri içmeniz gerektiği belirtiliyor. Size söylenen harfin altındaki zehiri için. O doğru seçim olacaktır.

Bence BRODENBUND'a yakışan bir oyun bu. Extra hafızaları olan arkadaşlara kesinlikle tavsiye ederim. Sizi saatlerce bilgisayar başından kaldırmayacak bir oyun. Tam anlamıyla bir macera oyunu. Hareketli oyunları seviyorsanız PRINCE OF PERSIA'yı hiç kaçırmayın.

Oyunun Değerlendirmesi:

AMIGA MEGAHIT

AMIGA/1 MGByte

GRAFİK : 9
SES : 6
ZORLUK : 9
KURGU : 8
GENEL : 8

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Murat ŞENYÜZ

Herşey Japonya'da küçük bir şehirde başlar. Bu şehirdeki bir karate okulu iki gruba ayrılmıştır. İyiler ve kötüler. İyilerden tarafta olan bir öğrenci birgün tüm entrikalardan bıkar ve Amerika'ya kaçar. Ancak Amerika'da suç oranı yüksektir ve kötüler çoğunluktadır. Hele yaşadığınız şehir New York'ta ise bu oran bir hayli yüksektir. İşte bu durumdan da bıkan muhteşem karetecimiz "SPLINTER" yeraltında yaşamaya başlar yani kanalizyonlara yerleşir. Burada yalnıca fareler, su, pislik ve kaplumbağalar vardır. Birgün Splinter ve çevredeki kaplumbağalara pembe bir sıvıya düşerler ve korkunç olay olur. Splinter bir fareye dönüşür. Kaplumbağlar ise inanılmaz ölçüde büyüyerek bir insan boyutuna ulaşırlar. Ve değişik yetenekler kazanırlar. Örneğin hızlı hareket etmek hızlı öğrenmek bu kabiliyetlerden yalnızca ikisidir.

Her iki taraf da bu ilginç olayın şokunu atlattıktan sonra Splinter değişen dört büyük kaplumbağanın MASTER'ı yani hocası olur. Onlara bildiği herşeyi öğretir. Bu dört büyük kaplumbağanın artık birer



isimleri de vardır. Bu isimlerin hepsi tek tek önemli sanatçılardan alınmadır. LEONARDO, MICHAELANGELO, DONATELLO, ve RAPHAEL, bu dört kahramanımızın adlarıdır. Hepsi birer silahı mükemmel olarak kullanmayı öğrenirler. Leonardo KATANA BLADE, Michaelangelo NUNCHUKAS, Donatello BO ve Raphael ise SAI kullanmayı çok iyi bilmektedir.

Ancak tüm bunlar yaşanırken New York şehri kötü SHREDDER ve onun büyük ninja ordusu "FOOT CLAN" tarafından yağmalanmaktaydı. Ve New York'u yalnız kahramanlarımız kurtarabilirdi. Bunun için her zaman tetikteydiler. Bu durum SHREDDER'i oldukça sinirlendirmekteydi. artık çok kötü bir plan yapmanın zamanı geldi diye düşünüyordu ve planını yürürlüğe koydu. Shredder ve ninjaları FOOT CLAN bu dört ninjayı yakalamak için yıldız haber spikeri APRIL O'NEIL'i çalıştığı TV stüdyosundan kaçırırlar. Kahramanlarımız yakın arkadaşları olan spikeri kurtarmak için MASTER'dan izin ister ve amansız bir mücadeleye atılırlar. Yalnız bu kaplumbağa ninjalar hiçbir şekilde yakalanamamaktadırlar. Ancak sırtları yere gelip ters döndüklerinde yakalanabilmektedirler. bu yüzden SHREDDER sizi ters çevirerek yakalayacaktır.

Tüm bunlara rağmen bir ninja kaplumbağa, FOOT CLAN için yeterli olmayacaktır. Hele olayların geçtiği şehir New York kenti ise işiniz daha da zordur. Kanalizasyonlar, sokaklar ve yüksek binaların hepsi kompleks bir labirenti oluştururlar. Ve siz nereye giderseniz gidin FOOT CLAN'dan bir kişi sizi mutlaka bir köşede bekliyor olacaktır.

Oyuna ilk başladığınızda kendiniz kuş bakışı bir üç boyutlu ekranda yürürken buluyorsunuz. Sokaklarda dolaşan herkes size düşman olduğu için herkesi yok edebilirsiniz. Kanalizasyon kapakları ve evlerin kapıları sizin spiker dostunuzu arayacağınız önemli yerlerdir. Kanalizasyondan içeri girince karşınıza çeşitli yaratıklar çıkıyor. Bu yaratıkları joys-





tick'i yukarı itip veya aşağı çekip ateşe basarak da öldürebilirsiniz. Her joystick hareketi değişik şekilde vuruş yapmanızı sağlar. Enerjiniz bittiğinde SHREDDER'e teslim oluyorsunuz. Enerjinizi yükseltmek için kaplumbağların pek sevdiği dilimlenmiş pizzayı almanız gerekiyor. Eğer enerjiniz azalırsa ve ölmek için erken diye düşünürseniz "RETURN" a basarak dört kahramanımızdan bir diğerini seçebilirsiniz.

Bu arada FOOT CLAN'ların unutkanlıklarından da yarar-



lanarak etrafta bazı silahlar bulabilirsiniz. Bu silahları sakın kaçırmayın. Unutmayın ki NEW YORK kentinin kurtuluşu sizin yani bu dört kaplumbağa ninjanın elinde bulunuyor. Güzel TV spikeri APRIL O'NEIL'i kurtararak SHREDDER ve ninja ordusu FOOT CLAN'a büyük bir darbe indirmiş olacaksınız. Karşınızdakiler her ne kadar usta dövüşçüler olsa da unutmayın ki siz de bir ninjasınız. Her zaman bu satırları düşünerek oyunu oynayın ve kötü SHREDDER'i yok edin.

Oyunun Değerlendirmesi:

Ses	: 75
Grafik	: 80
Oynanabilirlik	: 90
Genel	: 82

FIRE AND FORGET 2

Uğur Özyılmazel



Geçen sene zevkle oynadığımız FIRE AND FORGET'in ikincisi nihayet ülkemizde. Daha oyunun yükler yüklemez göze çarpan bazı yenilikleri var. Birinci bölümdeki gibi üzerimizde uçan ve bize yardım eden bir uçak yok. Yani eskisi gibi bir ekip çalışması sergileyemeyeceğiz burada. Oyun daha da hızlanmış ve yeni extra silahlar konulmuş. Arabamız da değişmiş. Ve en önemlisi artık kullandığımız araba uçabiliyor da. İyi çizilmiş bir resim ve güzel bir müzikle oyunumuz yükleniyor. Resimden anladığımız kadarıyla FIRE AND FORGET 2 nükleer savaştan sonra geçiyor. Konusu da MEL GIBSON'un ünlü filmi MAD MAX'e benziyor. Hatta filmin birincisinin son sahnesi bu oyunun birinci kademesinin sonunda var. Burada da filmde olduğu gibi çelik zırhlarla örtülü bir tırla kıyasıya mücadele ediyoruz. oyunumuz tipik yarış oyunlarına benzese de tam anlamıyla bir savaş oyunu. İlerlediğimiz yollarda bir yarışçı maharetiyle düşmanlardan kaçarken bazılarını da güçlü silahlarımızla yok etmeliyiz. Birincisindeki yolda bir şeyler toplama işlemi bunda da var. Oyunda kullandığımız normal yakıt, uçma yakıtı ve füzeleri bittiği zaman bütün bu parçaları yollardan topluyoruz. Zaman kaybetmeden oyunumuza geçelim.

Oyundaki amacımız rakibimiz LYDIAX, elinde bulunan atom bombalarını belli bir süre sonunda patlatmadan onu yakalayıp yoketmek. Bu iş söylendiği kadar kolay değil. LYDIAX bizi kızdırmak için her kademeyi geçişimizde dalga geçici mesajlar gönderiyor. Yukarıda arabamızın uçtuğunu söylemiştim. Ama bunun bir kuralı var. Arabamız uçması için belli bir hıza gelmesi gerek. O hıza eriştiği zaman yukarıdaki bölümde (READY FOR TAKE OFF) mesajını alıyoruz. Hemen RETURN tuşuna basarsanız arabamız uçmaya başlar. Joyastick'i aşağıya çekerseniz arabamız yükselir. Arabanın havadaki kontrolu oldukça zor. Yollardan topladığımız füzeleri (HELP) tuşu ile fırlatabiliriz. İlk füzeyi attıktan sonra farkedeceğiniz gibi bu füzeler güdümlü. Attığınız bir füze en yakın düşmana çarparak patlıyor. Ama dikkatli olun sayılı füzemiz var. Normal atışla yok edebildiğiniz düşmanları normal atışınızla yok edin. Ve dalgınlıkla elinizi HELP tuşuna biraz sert vurursanız neredeyse bütün füzeleri fırlatırsınız. Oyunda dikkat edil-

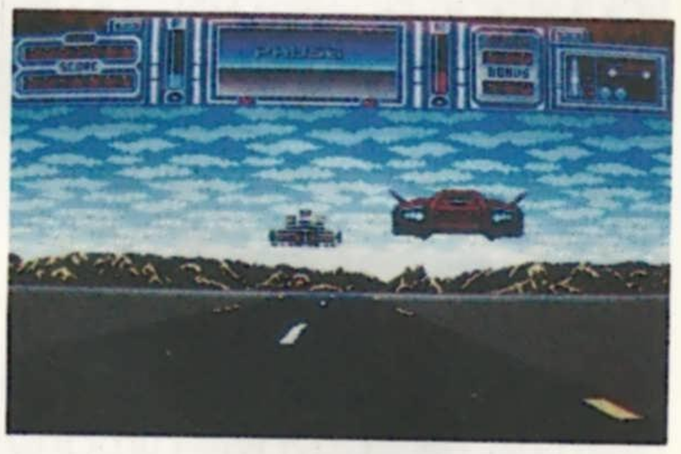


mesi gereken tek yer burası. Arabayı Joystick'ten başka mouse ve tuşlarla da kontrol edebilirsiniz.

Yolda ilerlerken robotlar ve değişik taşıtlar sizi engellemeye çalışıyor. Bunların en kötüleri ateş edenler. Mermiler o kadar küçük ki farkedemiyorsunuz bile. Bir de bakıyorsunuz bir hak kaybetmişsiniz. Oyunda görüş mesafesi uzun değil. Kendinizi yola kaptırırsanız hak kaybetmeniz işten bile değil. Ayrıca oyun esnasında benzin seviyenizi devamlı kontrol edin. Yollarda bulacağınız mavi şekilleri toplarsanız benzininiz çoğalır. Aynı iş uçma yakıtınız olan kırmızı kısım içinde geçerli. Kırmızı şekilleri toplamayı ihmal etmeyin. Haklarınız bitince atom bombası patlıyor bütün her şey yok oluyor. Oyunun 'GAME OVER' sahnesinde kahramanımız üzgün halde yıkılmış durumdaki kente bakıyor.

Oyunun ses efektleri çok yetersiz. Animasyonlar ise süper olmasa da güzel denebilir. Bu animasyonlara etkileyici efektler konulsaydı atmosfer daha iyi ve sürükleyici olurdu. Oyundaki tek düzelik belli bir yerden sonra insanı sıkıyor.

Oyunu çıkaran Fransız firması TITUS oyundan oldukça



umutlu. Oyun daha çıkmadan tüm degilere reklamları ve screen shotları dağıtılmıştı. Resimlerden süper gözüken oyun o kadar iyi değil, ama zaman geçirip biraz da savaşmak istiyorsanız bu oyunu alabilirsiniz. Tavsiyem almadan önce bir bakın.

Bu arada strateji meraklılarına bir haberim var. TITUS firması bu sene içinde ACTION CENCEPT/COMMANDO WAR adı altında üç boyutlu bir savaş oyunu piyasaya sürecek. Bu oyunda oldukça iddalı olan TITUS bakalım bunu ne ölçüde başaracak. FIRE AND FORGET için size ACTION CONCEPT için TITUS'a başarılar.

TITUS
AMIGA 512K

Grafik	: 6
Ses	: 6
Oynanabilirlik	: 7
Kurgu	: 5
Genel	: 6

THE SPY WHO LOVED ME

Uğur Özyılmazel

Sinema tarihinde birçok casus filmi çevrildi. Ama aynı kahramanın maceralarını konu alan bir sürü filmin hepsi birinden bu kadar beğenilmemiştir. IAN FLEMING'in yarattığı bu meşhur kahramanın adı JAMES BOND. Birçok artistin canlandırdığı JAMES BOND rolünü en iyi şekilde başaran tek kişi bence ROGER MOORE'du. İşin içine biraz da espri katılınca mükemmel filmler ortaya çıkıyordu. Gerçi hiç birisi ro-



manları kadar gerçekçi değildi ama yine de insana neşeli dakikalar geçiriyordu. ROGER MOORE yaşlandığı için yerine yeni bir JAMES BOOND aranmaya başlandı. Adayların arasında ünlü Avustralya'lı oyuncu MEL GİBSON bile vardı. Fakat birçok ünlünün içinden hiç de tanımayan bir kişi yeni JAMES BOND olmaya hak kazandı. Bu yol için seçilen TIMOTY DALTON ise daha öncekiler kadar iyi olmasa da bu iş için oldukça iyi. Yeni JAMES BOND filmlerinde öteki filmlerdeki kadar hareketli sahneler olmasa da yine hepsi kaliteli yapımlar. JAMES BOND'un maceralarını anlatan bütün filmlerin para yapması oyun firmalarının dikkatini çekmiş olacak ki hemen kolları sıvayıp birçok JAMES BOND oyunu yaptılar. Commodore 64'ü olanlar birçok JAMES BOND oyunu hatırlarlar. Yapılan oyunların hepsi HIT olmadılar.

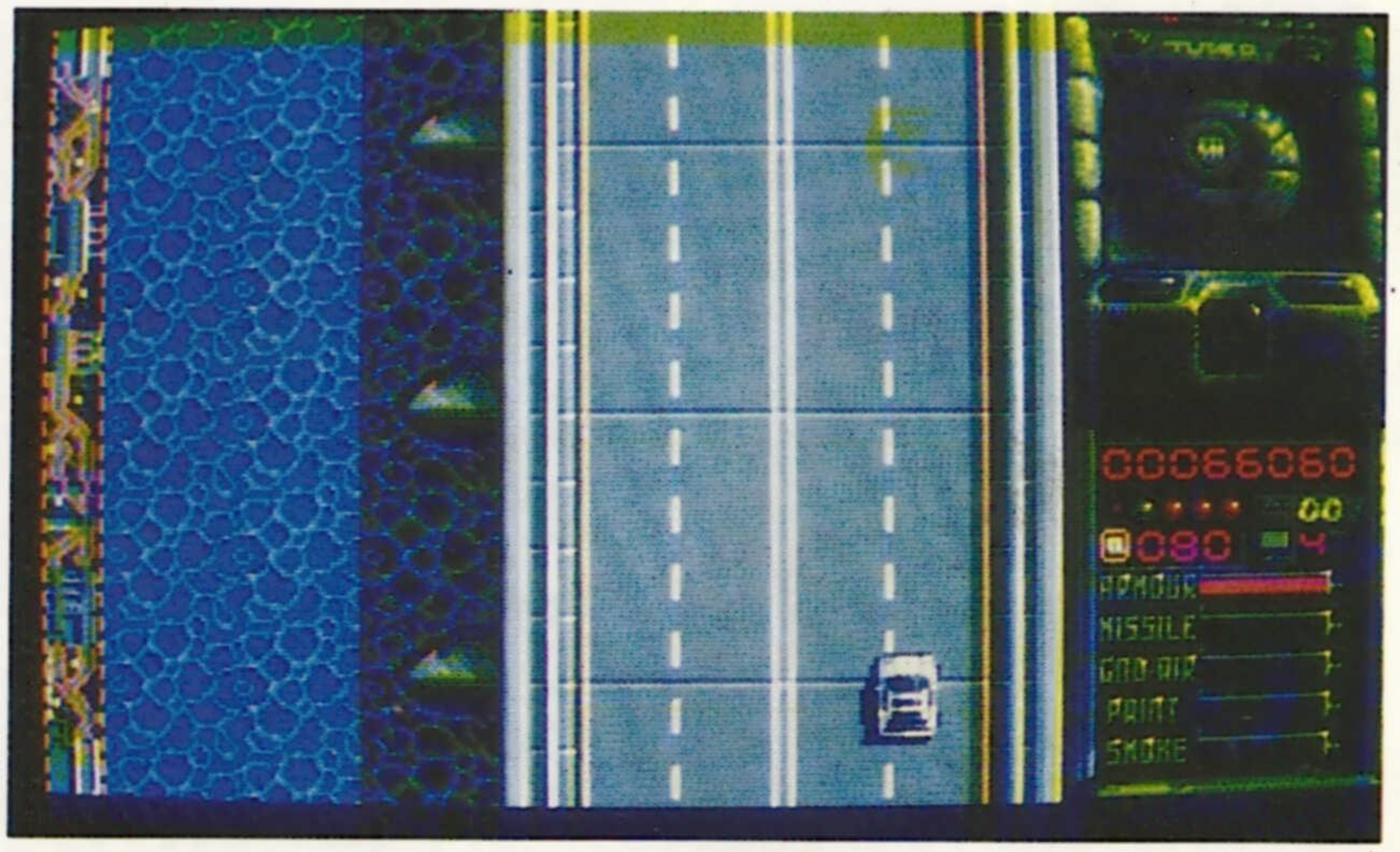
Sadece bir piyasa oyunu olmadan öteye gidemediler. LICENSE TO KILL tam anlamıyla JAMES BOND oyunuydu. Ama birbirine benzer kademelerden oluştuğu için bir süre sonra insanı sıkıyordu. Ayrıca konusu benzetilerek ya da filmlerden alınan sahnelerle LIVE AND LET DIE ve NAVY MOVES vardı. Bunların isimleri ne kadar farklı olsa da hepsi JAMES BOND kokuyordu. DOMARK firması hiç beklenmeyen bir anda eski bir JAMES BOND filmini oyun haline getirmeye karar verdi. Gerçi ilk başta herkes acaba öteki öncekileri gibi piyasa oyunu mu olacak diye söylenmeye başladı. Oyun daha piyasaya sürülmeden crack versiyonu ülkemize geldi. Gerçi ne kadarının tam anlamıyla çalıştığı meçhul ama ben gelebildiğim yere kadarıyla oyunu açıklamaya çalışacağım. JAMES BOND hayranları bilgisayar başına. Daha ne duruyorsunuz. My name is BOND? JAMES BOND?

Klasik JAMES BOND başlangıcı ilk defa bu oyunun başlangıcında yer alıyor. Her zamanki BOND müziğinin melodisini duymak da mümkün. Fakat o ne? Müzik birden HOUSE ritmine dönerek ilginç bir hale geliyor. HOUSE müziğinin klasik sample'ları 'HIT IT' ve 'OH YEAH'leri burada duymak da mümkün. Tipik film başlangıcından sonra ateş tuşuna basarsanız oyunu oynamaya başlarsınız.



Oyunun birinci kademesinde görevimiz arabamız sayesinde bütün tehlikeleri aşarak yolu aşmak. Grafiklerin küçük olması ilk başta insanı hayal kırıklığına uğratıyor, ama daha sonra ne kadar detaya inildiğini görünce oldukça şaşırıyorsunuz. Yollarda bir çok tehlike var. Bunları tek tek yazmalıyım. İlk önce yağ birikintileri. Üzerlerinden geçerseniz arabanın hakimiyetini bir süre kaybedersiniz. Eğer arabanız yolun dışına çıkarsa enerjiniz azalır. Mayınlar da gücünüzü azaltır. Su birikintileri sadece hızınızı keserler. Enerjinize zararları yoktur. Kırmızı yol işaretleri sadece efekt olsun diye konulmuş objelerdir. İnsanları ezdiğiniz taktirde skorunuzdan elli puan azalır. Sarı renkte ve parlayan şekilleri toplamanızı tavsiye edeceğim. Birinci kademede pek işinize yaramazsa da ikinci kademede oldukça çok işinize yarayacaklar. Yolda ilerlerken polis arabası gelirse çarpmadan yolunuzdan ilerleyin. Eğer bunu yapamıyorsanız yavaşlayarak gitmesini bekleyin. Sol kenarda ince olarak yolun krokisi çizil-





miş. Krokide parlayan nokta bizi temsil ediyor. Buraya bakarak nerede olduğunuzu görebilirsiniz. Karayolunun sonuna gelince 'IN' yazan kulübeye girin. Öteki taraftan bir sürat motorunun çıktığını göreceksiniz. Evet düşündüğünüz gibi o motoru siz yönetiyorsunuz.

Burada da yapacağınız iş aynı. Yüzen insanları ezmemeye çalışın. Bazen durup yandaki krokiden nerede olduğunuzu bulup öyle yolunuza devam edin. Nehirdeki sırıklara çarpmayın. Ramplara düz girerseniz doğruca karşıya atlarsınız. Ama biraz yamuk ya da yandan girerseniz iskelelere çarpıp bir hak kaybedersiniz. Kademenin sonuna gelince iki duvar arasında, tam ortada bulunan yere girerek motorunuzu patlatın. Yoo! Hemen telaşlanmayın, hakkınızı kaybetmediniz. Sadece kademe geçtiniz.

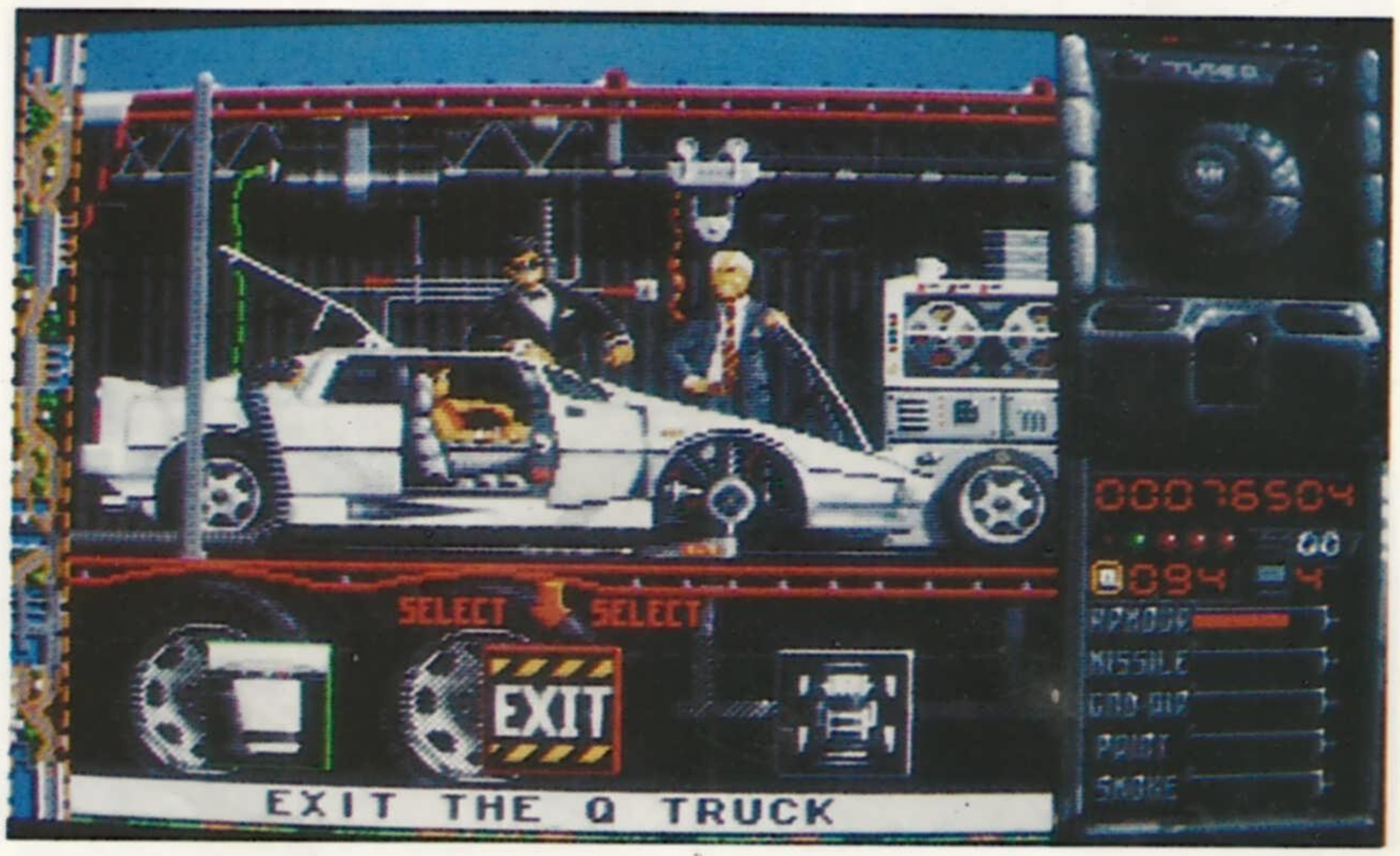
İkinci kademe birinci bölümün karayolu kısmına benziyor. Nehir kısmının rampaları burada da var. Ama bu bölümde tekrar araba kullandığımız için rampaları uzun mesafe atlamak için ve biraz da hava yapmak için kullanıyoruz. Rampalara hızlı olarak ortalarından girersek arabamız devriliyor. Ama normal hızla aynı şekilde girersek arabamız iki tekerlek üzerinde gidiyor. İstediğiniz zaman normal halinize gelebilirsiniz. Yağlar, sular ve trafik işaretleri burada da var. Bu bölümde ilk defa tırlarla karşılaşacaksınız. Düzgün ve normal hızla içeriye girerseniz arabanızı bakıma alabilirsiniz. Hani şu topladığınız sarı şekillerle burada arabanıza extra silahlar ve benzin (enerji) alabilirsiniz. Füze almanızı tavsiye ederim, çünkü bu bölümdeki kırmızı karavanlar normal merminizle çok zor vuruluyor. Yakın takipteki arabalar için yağ atıcı makine de alabilirsiniz. 'EXIT' ile tırdan çıkabilir, kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Burada dikkatli olmanızı tavsiye ederim, çünkü hak kaybettiğiniz taktirde kademenin neresinde olursanız olun en baştan başlıyorsunuz. Sonlara doğru çıkan siyah helikopterlere dikkat edin. Hiç ummadığınız bir anda sizi yok edebiliyorlar. Hiçbir zaman tam karşısında durmayın. Bu bölümü geçerken oldukça çok zorlanacağınızdan eminim. Dikkatli olun.

Üçüncü kademede süper arabamızla suyun altından ilerliyoruz. Bu bölümdeki grafikler oldukça iyi çizilmiş. Yosunların dalgalanışı çok güzel. Arabamız yine mermi atabiliyor.

Oyun macera sevenler için birebir. Arcade oyunu koleksiyonu olanların arşivinde bulunması gereken bir oyun. Bu JAMES BOND oyunu çok şeker grafiklere ve efektlere de sahip. THE SPY WHO LOVED ME'-nin en kötü tarafı oyunun çok zor olması. Bu zorluk insanı terletiyor. Zoru sevenlere tavsiye edilir. Mega başarılar.

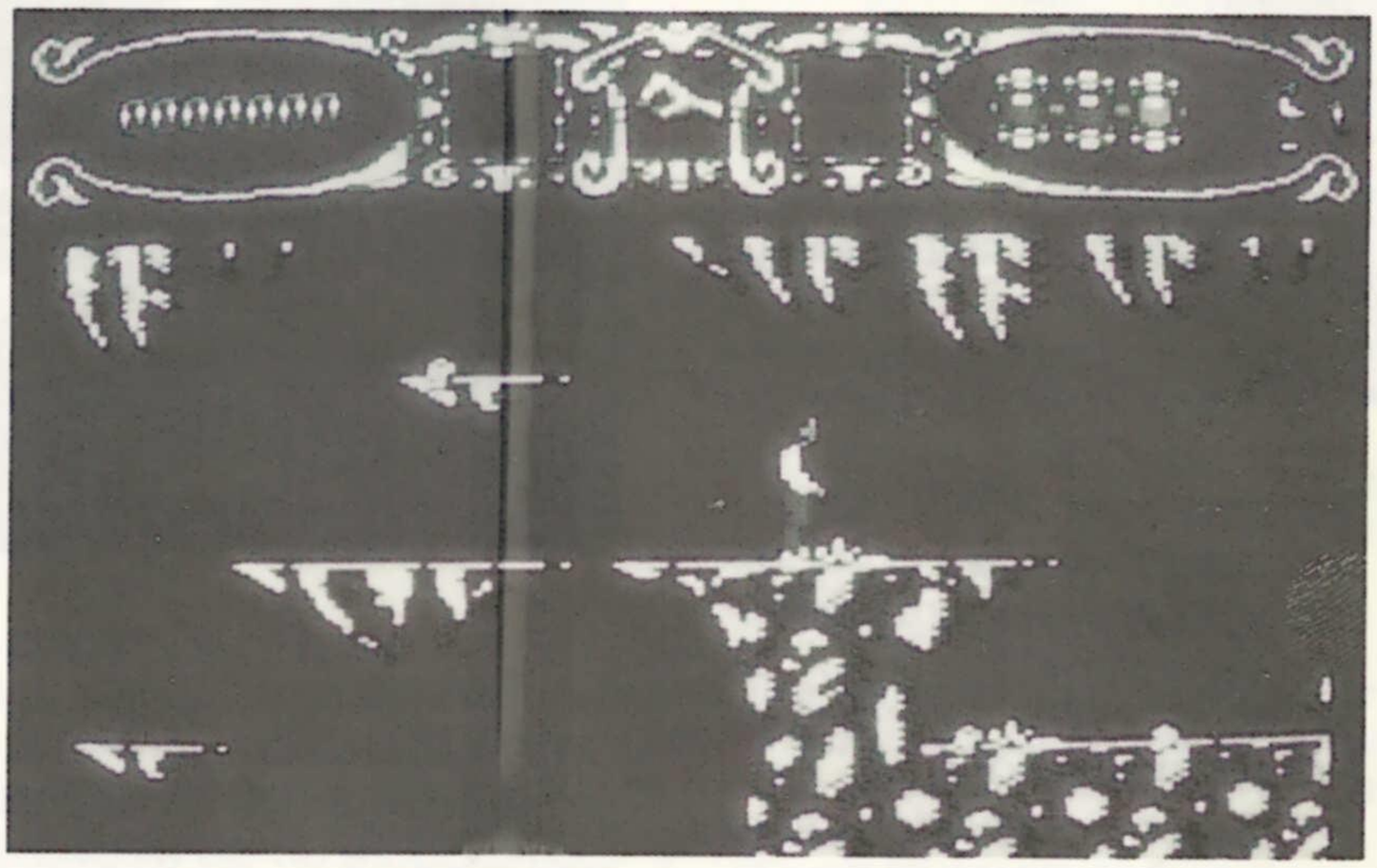
AMIGA MEGAHIT
DOMARK/AMIGA 512 K

Grafik	: 8
Ses	: 8
Oynanabilirlik	: 7
Kurgu	: 8
Genel	: 8



MYTH "HISTORY IN THE MAKING"

Mehmet TOKGÖZ



İyi bir oyuncunun oyundan istedikleri nedir? Eğer cevabınız güzel grafikler, kusursuz müzik ve muhteşem konuysa, aradığınız oyunun adı MYTH. Oyunu yapan firma Commodore'un en iyi oyunlarına imzasını atan System 3, oyunun müziği ve ses efektleri Maniacs of Noise tarafından yapılmış. Oyun muhteşem bir müzik eşliğinde yükleniyor. Yükleme bir kere duruyor ve burada oyunu yapanlar tanıtılıyor, fire'a bastığınızda güzel bir kızın grafiği size MYTH'e hoşgeldiniz diyor. Oyunun ekranında sol üst köşede score'unuz, yanında zaman içindeki yolculuğunuz boyunca toplayacağını obje ve silahların duracağı üç tane bölme var, istediğiniz silahı kullanmak için klavyedeki "<" ">" vuruşuyla istediğinizi ortadaki bölmeye getirip space tuşuyla kullanabilir duruma getirebilirsiniz.

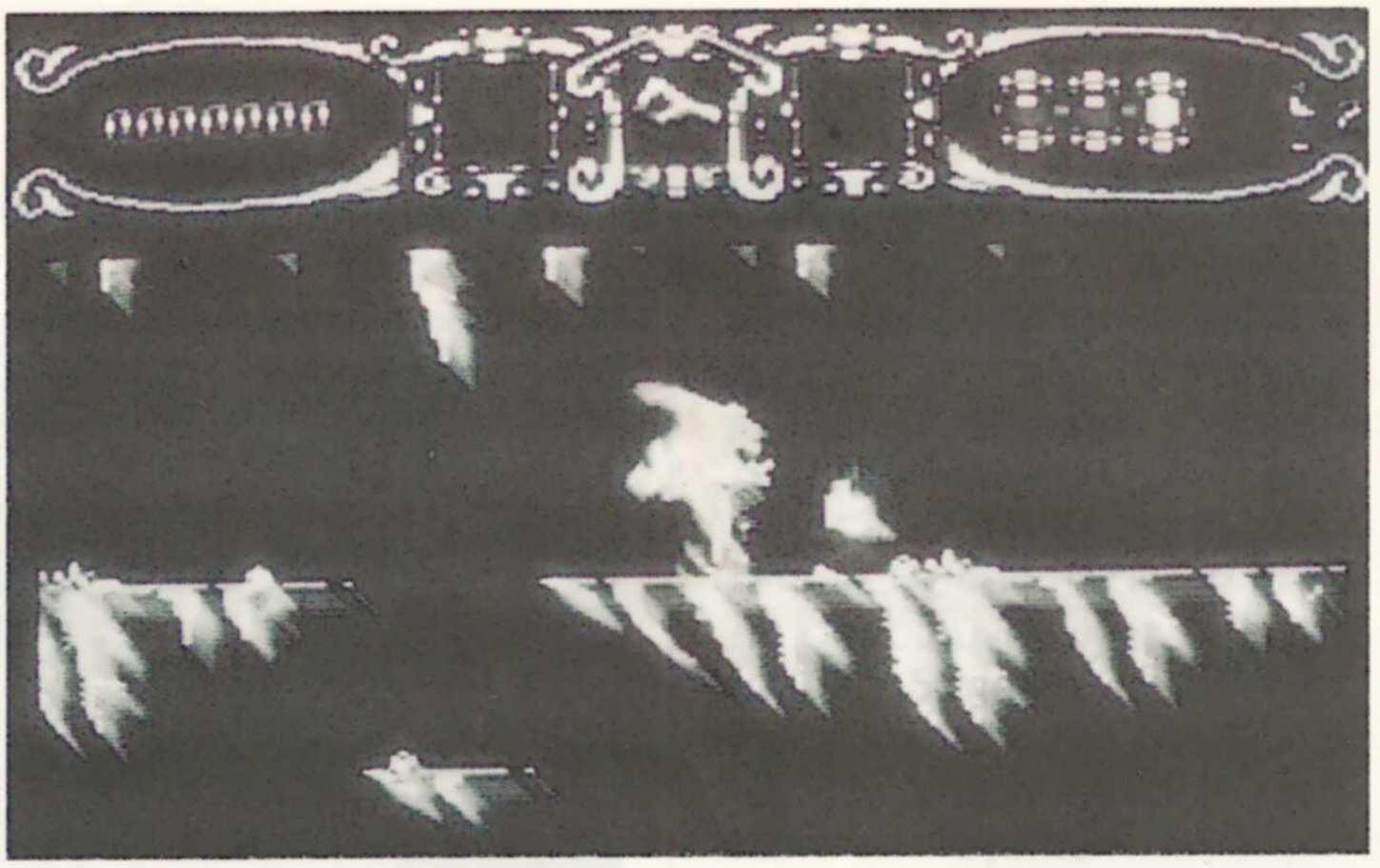
Oyunun ilk bölümü Yunan mitolojisi içinde geçiyor. Başladığımız yer karanlık bir mağaranın içi, burada amacımız mağaranın sonundaki cehennem bekçisi olan ve her yerinden ateş edebilen köpeği öldürmek. Bunun için etrafta dolaşan yeşil ve uçan yaratıklardan birini öldürüp ışını almak ve sonra ışınla iskeletleri yok edip ortaya çıkan kılıcı almanız gerekmekte. Kılıcı aldığınızda biraz sağda asılı olan adamın ipini kesin sonra aşağıya inip iki tane iskeletin kafasını ateşe düşürün, bunu yaptığınızda şeytan gelecek, şeytana karşı ışınınızı kullanın. Öldüğünde elindeki çatalını bırakacak, çatalı alın ve en sona gidin, yaratığa yaklaşmadan çatalınızı hazırlayın ve yaratığın önüne atladığınızda çatalı atana kadar space'e basın. İkinci bölümde sizi çağıran kızın yanına fazla yaklaşmayın, unutmayın fazla merak iyi değildir. Kızın yanına yaklaştığınızda yılana dönüşüp sizi öldürüyor. İlerideki elinde kalkan olan heykelin topuğuna vurup heykeli yıkın ve ortaya çıkan kalkanı alın. Şimdi tekrar karanlık bir yerdeyiz. Medusa'yı gördüğünüz zaman kalkanınızı çıkarın ve attığı ışınları sektirin, kafasını çevirdiği zaman yanına atlayın ve kılıçla kafasını uçurun. Kafayı alın, çıkardığı seslerden de anlaşıldığı gibi kafa hâlâ canlı, bir yerden sonra sütun olmadığını göreceksiniz, burada aşağıya atlayın biraz sonra üç başlı büyük ejderhayı göreceksiniz, hiç durmayın çünkü Medusanın kafası sizi atışlardan koruyor, en üstten bir aşağıdaki sutunda durup atışlarınızla canavarı üstten iki kafasını uçurun. Sonra aşağıya inip sonuncusunu da haklayın. Bu bölüm burada bitiyor.

İkinci bölüme tepesinde şimşekler çakan bir geminin üzerinde başlıyoruz. Buradaki amacımız Vikingleri değil, geminin üstüne tünemiş olan kuşu öldürmek. Kuş ancak yeteri sayıda Viking'i öldürünce ortaya çıkıyor, kuşu öldürünce ortaya çıkan objeyi aşağıya eğilerek alın. Ormandaki kurbağa gibi yaratıklar size bıçak verirler, eğer kılıcınızı düşürürseniz paniğe kapılmayın bıçakla devam edin sonra geri dönerseniz kılıcı yerinde bulursunuz. Bir süre sonra üç spastik ruhun bir kızı yaktığını göreceğiz. Burada kızın attığı meşaleyi alıp bu üç ruhu yok edin. Kız kurtulduğunda enerjiniz doluyor. Biraz ilerlediğinizde göreceğiniz ejderhayı ilk önce kılıçla boynunda yara açılıncaya kadar yaralayıp, sonra bıçak atarak geçebilirsiniz. Bıçak attıktan sonra ejderhanın içinden geçebilirsiz. Açık havada bıçak kullanın ve ikinci kale kapısını görünceye kadar ilerleyin. Thor gelince eğilin ve baltayı attıktan sonra kalkıp onu öldürün, sonra kalenin içine atlayın. Burada Odin gelip sizi kaldıracak ve büyük kralın yanına götürecektir. Büyüklüğüne aldırmayın ve hemen yanına gidip onu kılıç darbeleriyle öldürün.

Şimdi Mısır'da bir piramitin içindeyiz. Burada bir çok gizli geçit var, bunların ilki sol alt-

ta, ikincisi ise sağ üstte. Ama ikincisinin iki tane daha geçit var. Geçitlerde zamanlamaya çok dikkat edin. Birinci geçitten sihirli bir silah almanız gerekiyor. Piramitin içindeki vazolara dikkat edin, çünkü bütün iş bu vazolarda. Burada bir Mısırlı'dan alacağınız, küçük haçı büyük haça deydirerek enerji alabilirsiniz. Sonra yine aynı şekilde alacağınız miğferi mumyalara karşı kullanabilirsiniz. Devamlı ateş eden garip yaratığın ateşinde haç ile korunabilir ve büyülü silahla öldürebilirsiniz. buradaki amaç vazoları doğru ocaklara yerleştirmektir. Bunu da yaptıktan sonra bir firavunun kafasıyla savaşacağız.

Oyun bu safhada uzaya açılıyor. Son olarak iki devi öldürdükten sonra oyun bitiyor. Sonunda ne olduğunu heve-



sinizi kırmamak için yazmıyorum. MYTH dört dörtlük bir oyun. İnsanı sürüklüyor. Herkese tavsiye ederim. Bana göre Commodore'un en iyi oyunu olan MYTH'ı mutlaka alın.

Oyunun değerlendirmesi:

Commodore 64

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

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 ceketini 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

C64 için Püf Noktaları

Vedat HALLAÇ



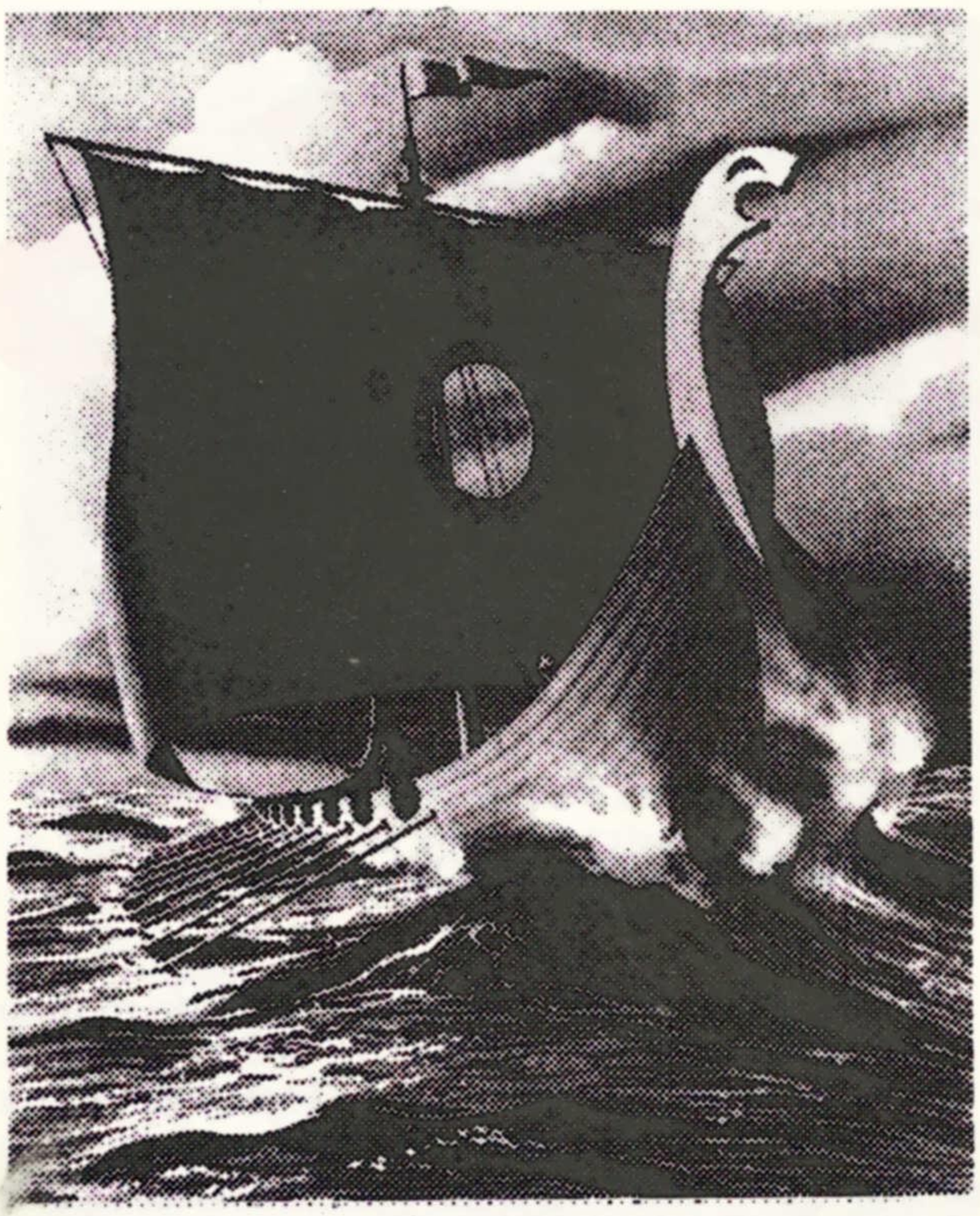
MAKİNE DİLİNİN PÜF NOKTALARI:

Merhaba C64'cüler. İşte yine bir dergide makine dilinin püf noktalarını açıklamaya devam ediyoruz. Daha önce de belirttiğimiz gibi bu köşede amacımız makine dilini öğretmekten çok, demo veya intro türü programlarda kullanılan teknikleri ayrıntılı olarak göstermek. Şimdiye kadar interrupt'ların ne olduklarını ve nasıl kullandıklarını öğrenmiş, ve bunlara örnek olarak bir 'Smooth Scroll' programını incelemiştik. Fakat çoğunuzun da farkettiği gibi bu yazı kaydırma rutininin, ana mantığı açıklama dışında göz alıcı veya dikkat çekici hiçbir özelliği yoktu. Yani bir intro veya demo programcısının kullanabileceği kadar usta işi bir rutin değildi.

Bu yüzden bu sayımızda, gerçekten ilgi çekici bir görüntü yaratan 'renkli şeritler' rutinini açıklayacağım. Bu rutin tek başına yeterince göz doldurmayacığından, renkli şeritlerin üzerinde 2x2 boyutunda karakterleri kaydıracak bir yazı kaydırma rutini de programa dahil edilmiş durumda. (Dergimizi sürekli takip edenler bu karakter setlerini düzenlemenizi sağlayacak bir editör programını yayımladığınızı hatırlayacaklardır. Programımız bu editörle tamamen uyumlu olarak çalışıyor.) Programı çalıştırdığınızda geçen sayılarda yayınladığımız (veya kendi hazırladığınız) bir karakter setini $3000 adresine yüklemiş olmazsanız yalnızca renkli şeritleri görebilirsiniz.

Programın ayrıntılı açıklamasına geçmeden önce C64 kullanarak renkli şeritler yaratmanın neden çok zor olduğunu anlatmaya çalışayım. Bildiğiniz gibi Commodore'unuz ekranda görüntü elde edebilmek için bir elektron ışığı ile tarama sistemini kullanıyor. Eğer biz bu elektron herhangi bir satıra girerken (veya girmeden hemen önce) ekran ve arkaplan renklerini değiştirebilirsek o satırda istediğimiz rengi elde edebiliriz. Ve bu sistemi diğer satırlara uygulayarak istediğimiz sayıda renkli şerit elde edebiliriz. Fakat iki satır arasında bulunan renk değiştirme sırasında bir ufacık bir kayma bile olursa bu kayma bütün satırlarınızı etkiler. Tabii ki bu yana kayma ile kolayca başa çıkabiliriz. Bir satırdaki herhangi bir işlemden sonra

```
        Ldx#$08
loop    Dex
        Bne loop
```



rutininiz $31. rasterda başlar ve $C035 adresinde bulunur.

```
IRQ     Lda # $1D
        Sta $D018
```

Komutlarıyla karakter setinin yeri değiştirilir. ($3000 adresine alınır.) Eğer 1D yerine $15 değerini kullanırsanız normal karakter setine geçersiniz.

```
        Ldx #$1D
Loop    Dex
        Bne Loop
```

Rutinini kullanarak elektron ışınının istediğimiz yere gelmesini sağlıyoruz.

```
        Lda $COF8
        Sta $D016
```

ile x piksel-koordinatını ayarlıyoruz.

```
        Ldy # $01
        Jmp Başla
```

komutuyla ilk satırın rengini ayarlanmasını sağlıyoruz. (ilk satırda bazı ayarlamalar yapılır unutmayın.)

```
        Ldx # $00
Kısaltılır  Ldy # $08
Başla   Lda $C0E2, X
Renkver Sta $D020
        Sta $D021
```

gördüğünüz gibi ilk olarak satırın rengini hiç vakit kaybetmeden veriyoruz.

```
        Inx
        Dey
        Beq Kısasatır
```

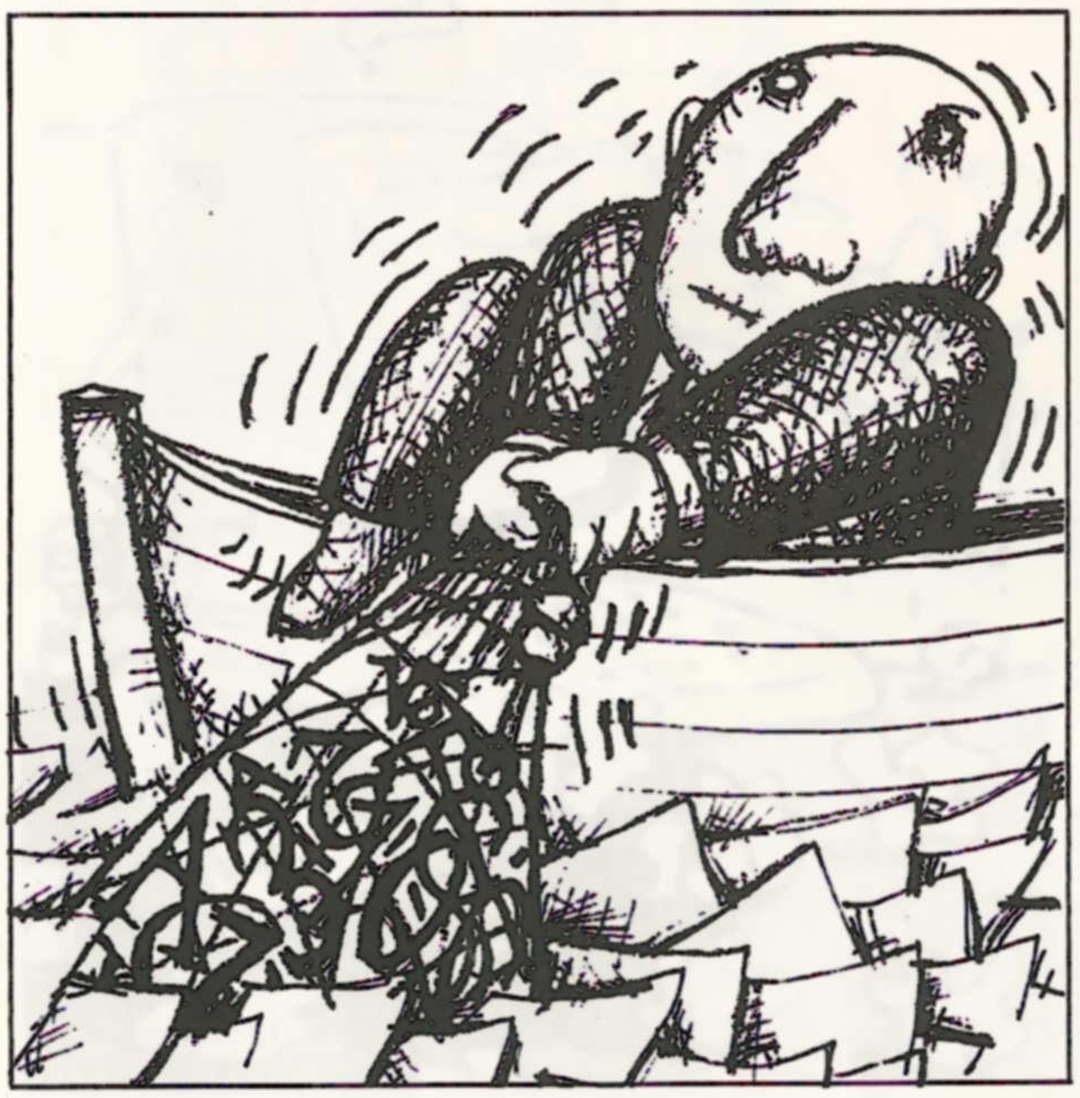
Programın can alıcı noktası burası. Her sekiz satırda bir birazdan gireceğimiz bekleme rutinie uğramadan yeni renk verilir.

```
        Cpx # $11
        Bcs renkson
```

tam $11-1 (=16) satıra $C0E2 adresinden başlayan renkler verilecek. Eğer yeni datalar yazarsanız ve bu sayıyı bu datalara göre artırırsanız son sayının ekran rengini de ayarlayacağını unutmayın.

```
        Jsr Bekle
```

sekiz tane NOP ve bir RTS'den oluşan zaman harcama rutinine gidiyoruz.



rutinini kullanırsak elektron alt satırda, bu işlemi yaptığımız koordinatın hemen altında bulunacaktır. Tabii ki bu kadar kolayca bu iş içinden çıkamayız. Çünkü C64'ünüz belli satırlarda (her karakter satırının başlangıcında) sizin programınızla olan bağlarını keser ve ekrana gidecek olan gürüntüyü ayarlamak için yeni satırı almak, yüksek çözünürlük modunda iseniz bu satırdaki harfleri renklere çevirmek gibi işlemlerle uğraşır. Tabii ki bu işlem sizin ayarladığınız zamanlamayı da alt-üst eder. Bu olayları yapmak için program kullanılmadığı için (tamamen elektronik olarak başa çıkılır bu işlerle) çok gelişmiş sistemler kullanmak dışında bu satır yenileme olayını engellemek elimizde değildir. Bu yüzden, yazacağınız program bu satırlarla uğraşacağı zaman renk değiştirme işini elinden geldiğince çabuk halletmek zorundadır. Tabii ki bu ayarlamayı yapmak kolay olmadığından renk şeritleri yapmak çoğu programcının korkulu rüyası olmuştur. Bu programlar o kadar hassastır ki içlerinden çıkarılacak tek bir komut bile tüm zamanlamayı alt-üst edebilir. Daha da ilginci, $D011 adresinde bulunan y pozisyonunu değiştirmenizin programın çalışmasını engellemesidir. Eğer $D011 kullanarak ekranı bir piksel aşağı alırsanız, buözel satırlar da bir satır aşağı kayacak ve sizin programınızda belirlenen yerlere denk gelmeyecektir. Bunun sonucu olarak da programınız işe yaramayacaktır.

Bu konuda sizi uyarmam gereken bir nokta daha var. Eğer bir satır üzerinde bir sprite bulunursa o C64'ünüzü o sprite'ı gösterebilmek için o satırda sizin programınızdan biraz zaman çalmaktadır.

Bu kadar uyarı ve açıklamadan sonra gelelim programın açıklamasına:

$C000-$C032 arasında bildiğiniz sistemlerle interrupt'lar ayarlanır. Bu arada $C0F7 adresi sıfırlanır ve ekranın X pozisyonunu tutan adrese $C7 değeri verilir. Multicolor modu için bu değeri $D7 yapın . IRQ

```
          Lda $C0E2, X
          Lda $C0E2, X
          Bit  $D021
          Clc
          Bcc Renkver
```

Burada iki kez renk okumamız herhangi bir hatadan dolayı değil. Yalnızca zaman harcıyoruz. Bit komutu da burada yalnızca biraz zaman harcatmaya yarıyor. JMP komutu yerine de CLC ve BCC komutları ardışık olarak kullanılıyor. Bu hem zamanlamayı ayarlıyor hem de size değişik bir sistem göstermeye yarıyor.

```
Renkson   Lda #$C8
          Sta  $D016
          Lda #$15
          Sta  $D018
```

renk şeritleri koyduğumuz ve yazı kaydırdığımız 16 satır bittiğine göre X pozisyonunu sıfırlayıp karakter setini normale çevirmenin zamanı geldi demektir.

```
          Lda   $C0F8
          And # $07
          Tay
          Dey
```

$C0F8 adresinde saklanan x pozisyonunu bir sola alıyoruz. Hızlı kayan yazılar isteyenler buraya bir-iki DEY koyabilirler.

```
          Bmı Satırsonu
```

Eğer x pozisyonu 0'dan küçükse yeni harfleri x koordinatını ayarlamak gerekiyor. Bu komutla da bu işleri yaptırıyoruz.

```
          Ora # $C0
          Sta   $C0F8
          Jmp Bitir
```

eğer x pozisyonu 0-7 aralığındaysa bunu $D016'ya yazılabilecek hale getirip, gerektiği zaman kullanmak üzere $C0F8 adresine yazıyoruz. Multicolor kullanıcıları, buradaki ORA $C0 komutunu ORA $D0 yapmayı unutmayın.

```
Satırsonu Lda # $C7
          Sta   $C0F8
```

eğer x pozisyonunu 0'dan küçükse öncelikle x pozisyonunu en sağa alıyoruz.

```
          Ldy # $00
Kaydır    Lda $0401, y
          Sta $0400, y
          Lda $0429, y
          Sta 0428, y
          Iny
          Cpy #$27
          Bne Kaydır
```

ve ekranın ilk iki satırını bir sağa kaydırdık.

```
Harfal    Lda $C100
          Cmp # $FF
          Bne yaz
          Lda # $00
          Sta Harfal+1
          Lda # $c1
          Sta Harfal+2
          Bne Harfal
```

burada tanıdığımız bir harf alma rutini var. Zaten yazacağınız tüm yazı kaydırma rutinlerinde bu sistemi kullanmanız kaçınılmaz. Bu yüzden bu satırlara alışmaya bakın.

```
Yaz       Ora $C0F7
          Sta $0428
          Clc
          Adc # $80
          Sta $0429
```

yazdığımız mesajın her harfi dört karakterden oluştuğundan harfleri yazma sistemini incelemeniz gerekiyor. Kullandığımız sistemde harfin ilk kolonu harfin kendisi ve reverse'ünden oluşuyor. Yani harf ilk kez okunmuşsa harfin kodu ve $80 fazlasını ekrana yazmalıyız. Eğer harf ikinci kez okunduysa $40 fazlasını (Shift-harf) ve bunun $80 fazlasını (yani reverse'ünü) basıyor.

```
          Lda $C0F7
          Eor # $40
          Sta $C0F7
          Bne Bitir
```

her harfin okunuşundan sonra harfin kendisinin mi yoksa shift'inin mi basılacağına $C0F7 adresi karar veriyor. Buraya her gelişinde $C0F7 adresinin değeri $40 veya $80 arasında değiştiriliyor. Eğer değer $00 olduysa gelecek harfin okunması gerektiği için harfi okuyan komutun adresini bir artırıyoruz.

```
          Inc Harfal+1
          Bne Bitir
          Inc Harfal+2
Bitir     Inc $D019
          Jmp $EA81
```

Ve kontrolu Kernal'a veriyoruz. Unutmayın, programda ekran rengini ayarlamanız gerekiyor. Bir uyarı daha: Eğer programın RASTER IRQ giriş satırını $31'den farklı bir yere alacaksınız bu satırın ($31+N*8) formülüne uymasına dikkat edin. Hepinize programcılık hayatınızda başarılar dilerim.

TST

AMIGA 500 İÇİN
MACINTOSH EMULATOR' ünüzü
Hem de
TÜRKÇE KULLANMA KLAVUZU
ile birlikte...
Bizden temin edebilirsiniz.
AYRICA
512 kb RAM
1.8 Meg. RAM
5.25 TEAC Driver
(+ Booter + DF2 çıkışı ile)
ÇOK CAZİP FİYATLAR İLE YİNE BİZDE
Not: Satıcı Firmalara Özel İndirim Uygulanır.

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

Tiyolar ve Tuzaklar

TUNÇ DİNDAŞ
SİNAN EREL



**** En yeni oyunlara, kolaylıklar. Uğraşmadan ilerleyin.***
**** En çok satan oyunlar ve sakınmanız gerekenler.***

Kış geldi. Yaz boyunca başına oturmadığımız bilgisayarımız ile uğraşmaya başladık. Aynı olay Sinan ve benim için de geçerli. Yazın gerek malzeme yetersizliği gerek tatil sebebiyle yazı dizimize ara vermiştik. Artık yine karşınızdayız. Bundan böyle bir dahaki yaza kadar aralıksız size yardım etmeye çalışacağız. Ama bir şikayetimiz var. Bize hiç ipuçları göndermiyorsunuz. Bunu yaz tembelliği sayıp bundan sonra ipuçlarınızı ve sorularınızı bekliyoruz. Zaman harcamadan yazımıza başlayalım.

İlk hilemiz OCEAN'ın meşhur olduğu kadar da güzel platform oyunu 'NEW ZEALAND STORY'den. Balinayı geçemeyen ve ilerdeki kademelerde ilerleyemeyen arkadaşlar için mükemmel bir tiyo. Oyununa başlamadan yazıların bulunduğu ekranda hiç boşluk bırakmadan 'MOTHERFUCKENKIWIBASTARD' yazarsanız oyunu haklarınız azalmadan oynayabilirsiniz. Bu halde bile bitirilmesi zor olan bir oyun.

İkinci hilemiz kaliteli bir shoot'em up olan BATTLESQUADRON'dan. Oyunu hiçbir düşmandan ve mermiden etkilenmeden bitirmek isterseniz aşağıdaki küçük işlemi yapmalısınız. Oyuna başladığınız zaman klavyeden 'CASTOR' yazın. Seçim ekranında aralık çubuğuna basarsanız mermi hızlarını, düşman ve mermi sayısını ayarlayabilirsiniz.

INFOGRAMES'in sevimli oyunu



JUMPIN' JACKSON'nın passwordlarına ne dersiniz? Alın o zaman. Game A için: ROCKNROLL, NOISES, TENEBRE. Game B için: FUNK, ELVIS. Artık istediğiniz kademeden başlayabilirsiniz.

Oyun meraklısı iki arkadaşım Mahir Çipil ve Caner Şimşir, Commodore 64 için aşağıdaki tiyoları göndermişler. Kendilerine teşekkür eder, mektuplarının devamını dilerim.

NAVY MOVES 1: Oyunun ilk kademesini geçmek için; oyun başladıktan sonra joystick'i ileri iterek botunuzu zıplatın. Botunuz havada iken 'RUN STOP' tuşunu kullanarak oyunu dondurun. Oyunu tekrar başlattığınız zaman botunuz yoluna devam edecektir, ama mayınların altından!

NAVY MOVES 2: Oyuna başladıktan sonra denizaltıyı gezerek bütün subayları öldürün. Vurduğunuz subayların kodunu ve görevini bir kenara not edin. Bizim için gerekli subaylar aşağıdakilerdir.

ENGINES (motorcu)
TRANSPORT (taşıyıcı)
CAPTAIN (kaptan)
OFFICER (memur)

Oyun esnasında karşınıza bu subaylardan birden fazla çıkabilir. Ancak hepsinin kodu aynıdır. Böyle durumlarda yardım çantasını alarak ekstradan bir hak kazanabilirsiniz. Kaptanın kodu bütün kodların yerine kullanılabilir. 'X' tuşuna basarak silahınızı alev makinasına dönüştürebilirsiniz. '2' tuşu ile silahınız eski haline döner. Denizaltıyı imha etmek için iki bilgisayarın kodunu bilmeniz yeterlidir. Ancak buradaki bilgisayarlar her kodu kabul etmez. İlk bilgisayar için 'STOP MOTORS' komutu yeterlidir. Son bilgisayar ise denizaltının en alt kısmında bulunur ve makina dairesinin kapısını açar. Burada şu kodlardan birisini kullanabilirsiniz. 'OPEN RADERS, OPEN DOOR, OPEN WALL'. İşleminiz bittikten sonra 'END' komutu ile bilgisayardan çıkabilirsiniz.

KICK OFF: Santra vuruşu yaparken topun önüne gelip joystick'i sağa ve sola hareket ettirin. Topu kaleye kadar getirip ateş tuşuna basın. Daha sonra topun ağlara takıldığını göreceksiniz. Kaleci degaj yaparken penaltı noktasına gelip kalecinin gittiği yöne doğru hareket edin. Şayet kaleci ile karşı karşıya kalırsanız kaleci topu bırakıp kalesine döner. Eh, zannedersem Kick Off için bu kadar tiyo yeter. Mahir ve Caner arkadaşlarıma tekrar teşekkür ederim.

Ben yazıyı yazarken Sinan burada olmadığı için o bir şeyler yazamıyor, ama bana dün telefonda iki tane VENUS THE FLYTRAP password'u vermişti. İşte o passwordlar: MANTIDS ve CICADAS. Sinan yedinci kademeye kadar gelmiş ama öteki passwordlar gelecek sayıya diyor.

Değişik oyun EXTASE'nin password'unu vermek istiyorum. '397ð' kısa ama çok işinize yarayacak. Bu password'u gönderen HASAN ÖZKAPICI'ya teşekkür ederim. Yeni password'larınızı bekliyorum.

Ayrıca bundan böyle her sayımızda oyun almanızda size yol göstereceğini zannettiğimiz listelere yer vereceğiz.

Bu ayın en çok satan oyunları:

1) KICK OFF 2
2) TURRICAN
3) WINGS
4) PRINCE OF PERSIA
5) SHADOW WARRIORS
6) OPERATION STEALTH
7) SHADOW OF THE BEAST II
8) KILLING GAME SHOW
9) NIGHT BREED
10) CORPORATION

Dergimizde yapılan oylama sonunda bu ayın en kötü oyunları da aşağıdakiler. Almadan önce bir bakmanız tavsiye edilir. Bakmadan alanlardan mesuliyet kabul edilmez.

1) FAST FREDDY
2) CYBERBALL
3) XENON 3
4) BIONIX 2
5) NUKLEUS
6) PIPE RIDER

Yazıyı dergiye teslim ederken elime yeni bir ipucu geçti. Bu ipucu 'PRINCE OF PERSIA'dan. Oyunun ileriki kademelerinde kendinizle savaşmanız gerekiyor. Ama burada rakibiniz olan kendinizi öteki anlamda gölgenizi öldürdüğünüz zaman kendiniz de ölüyorsunuz. Bu kısımda yapmanız gereken iş kılıcınızı kınına geri koymak. Haberiniz olsun. Ayrıca SHIFT-L tuş kombinasyonu ile bir level atlayabilirsiniz. Ama bu hile sadece üç defa çalışır.

Gelecek ay yine bu sayfalarda buluşmak üzere hoşçakalın. Bize mektup yazmayı unutmayın. Hepinize derslerinizde başarılar.



HAYIR
HayIR
ÖnCE
Müzik
YARI



müzik

PC - *AMIGA* - C-64
HER TÜRLÜ MAKİNA VE PROGRAM SATIŞI
BÜTÜN YAN ÜRÜNLERİN SATIŞI
ÜMRANİYE'DE

EXPERT COMPUTER'de

BİR TELEFONUNUZ YETERLİ !...
1 SAAT İÇİNDE
İSTEDİĞİNİZ PROGRAM ELİNİZDE

- ✓ Clubümüze üye oldunuz mu ?..
- ✓ Club Etkinliklerimizden memnun kalacaksınız
- ✓ MODEM servisimizle bağlantı kurun Amiga'nızın yeni ufukları ile sizleri tanıştıralım.

EXPERT COMPUTER
Alemdağ Cad. Gündoğdu Pasajı No: 72 Ümraniye - İSTANBUL
(Ziraat Bankası yanı)
Tel: 328 03 79 - 328 79 14

OIL IMPERIUM

Murat ŞENYÜZ



İleride bir şirket yönetmek hepimizin en büyük düşüdür. Kimimiz bu düşünü gerçekleştirir, kimimiz ise gerçekleştiremez. Ancak Amiga 500 sahipleri için bu durum artık böyle değil. Hatta o kadar şanslılar ki yönettikleri şirket öyle sıradan bir aile şirketi değil. Tüm dünyanın en değerli enerji kaynağı olan petrole hükmeden ve bu petrolü tüm dünyaya pazarlayan uluslararası bir şirket. İşte siz böyle bir şirketin yöneticisi ve sahibisiniz. Şirketinizi geliştirmek için her türlü riske göriyor, rakiplerinizi baltalamak için her türlü entrikayı çeviriyorsunuz. Değişik bölgelerde araziler satın alıp bu arazilerde petrol sondajı yapıyorsunuz. Çıkarttığınız petrolü rafineriler de depoluyor ve uygun fiyat aldığınızda satıyorsunuz. Tabii bu arada herşey düzgün gitmiyor. Rafinelerdeki yangınlar sizi iflasa kadar sürükleyebiliyor. Tüm bu olayları bürodaki rahat koltuğunuzda oturken ve bir taraftan da "FINANCIAL TIMES"ınızı okurken yönetiyorsunuz. Yalnız şunu unutmayalım ki Oil Imperium'da herşey sizin yönetici ruhunuza bağlıdır.

Şimdi tüm bunları nasıl yapacağınızı anlatalım. Oil Imprium'a petrol sondajı yapan işçiler eşliğinde başlıyoruz. Bilgisayar size iki tane şifre kelime soruyor. Eğer oyununuz orijinal ise bu kelimeleri oyunun kitapçığından bulabilirsiniz. Oyununuz orjinal değilse bu şifreleri "ENTER" tuşu ile geçebilirsiniz. Bu emniyet testini atlattıktan sonra oyuncu sayısını belirtiyorsunuz. Dört oyuncuya kadar oynama hakkınız var. Eğer dört ya da daha az arkadaş bir araya gelirseniz şirketlerinizi yarıştırabilirsiniz. Her oyuncu tek tek ismini, ofisinin şeklini ve şirket ismi ile amblemini seçiyor. Eğer dört oyuncudan az oynuyorsanız geriye kalan oyuncuları bilgisayar yönetiyor. Gerekli şirket bilgilerini de bilgisayara verdikten sonra artık oyundaki amacınızı seçebilirsiniz. Toplam dört görev seçimi var.

1) Üç yılın sonunda en iyi durumda olmak.

2) 60 Milyon Doların üzerinde nakit paraya sahip olmak.

3) Tüm oyuncuların şirketlirini batırmak.

4) Dünya petrol pazarının %80'ini ele geçirmek.

Şimdi bilgisayar size şu ana kadar girdiğiniz bilgilerin doğru olup olmadığını sorar. Eğer yanlış bilgi verdiyseniz en başa dönerek tekrar girme imkânınız var. Herşeyi hallettikten sonra artık ofisinizdeki koltuğunuza gömülmüş vaziyette oyuna başlıyorsunuz. İlk başlarken size 5.000.000 Dolar veriliyor. En altta bu rakamı görmeniz mümkün. Oyun boyunca nakit para durumunuzu buradan kontrol edebilirsiniz.

Ofisinizde birtakım eşyalar var. Bunların neler olduğu ve ne işi yaradıkları şu şekilde:

TAKVİM: Takvim size sadece o anki tarihi vermekle kalmıyor. Oyunda her oyuncu bir ay işlem yapabiliyor. Bir ay sonunda oyun hakkını diğer şirket sahibine devretmek zorundasınız. İşlemlere devam etmek için sonraki ayı beklemeniz gerekiyor. Her oyuncu o ayki hakkını oynadıktan sonra bilgisayar size genel olarak o ay hangi oyuncunun ne kadar parası olduğuu; ne kadar petrol kuyusu ve tankı aldığını sıralıyor. Beyaz paralar nakit paralarınızı, yeşillerse mal

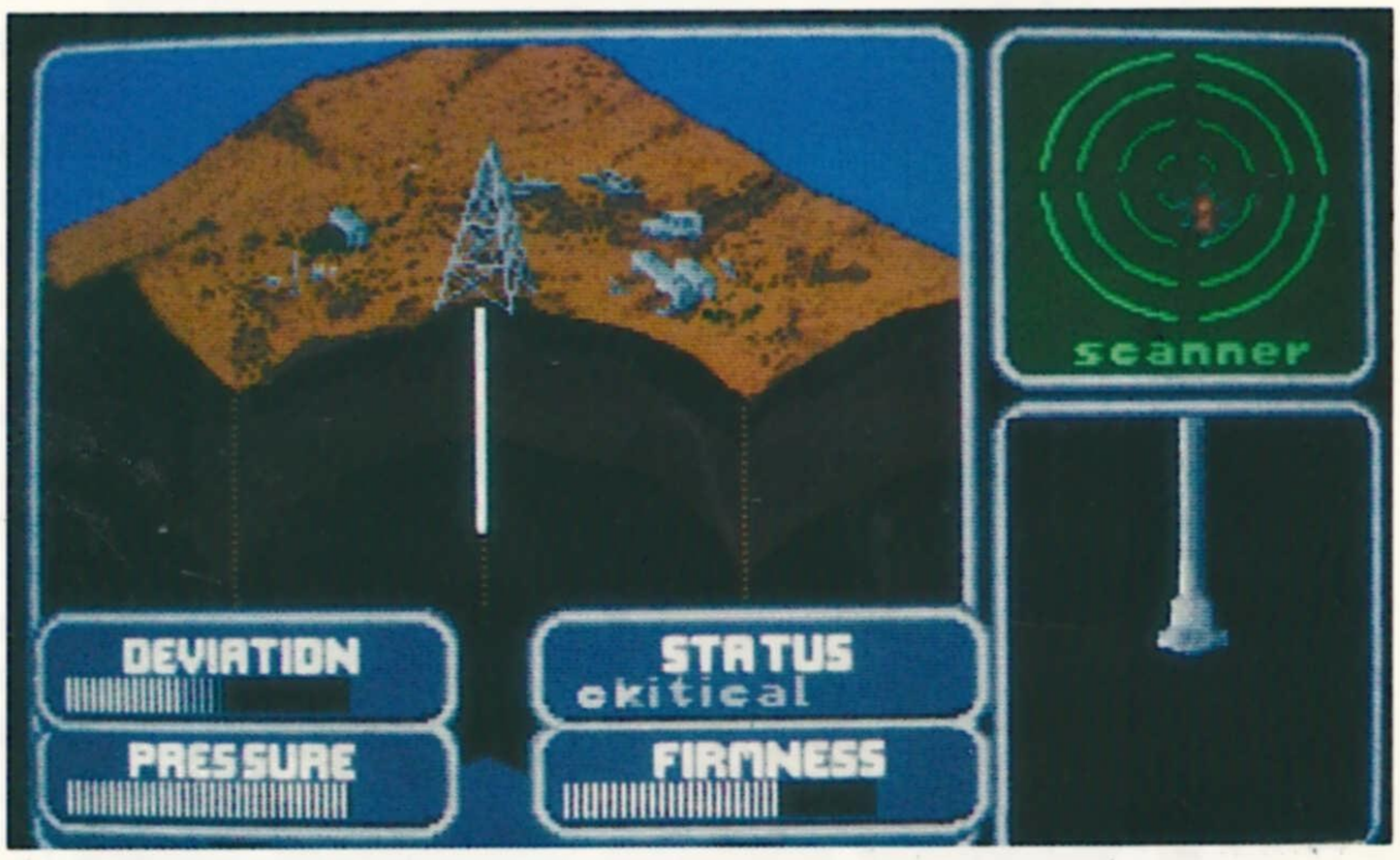
varlığınızı belirtir. Gelelim takvimin işlevine; takvime basarak oyun hakkınızı hemen devredebiliyorsunuz. Şunu da belirtmeliyim ki oyunda bu bir ayı çok iyi kullanmak zorundasısınız. Her yaptığınız işlem size en az bir gün kaybettirir. Gerekli olan işlemleri bitirdikten sonra zamanınız kalırsa ekstra işlemler yapın.

ÇANTA: Yangın söndürme işlemliri. Eğer telefondan herhangi bir petrol kuyunuzun yandığı haberini alırsanız hemen çantayı seçin. Burada iki adet kontrat çıkacaktır. Beyaz olan kontrat yangın söndürme işlemlerini özel bir şirkete vermeye, diğeri ise yangını bizzat söndürmenize yarar. Özel şirketler yangın söndürme işi için oldukça yüklü paralar isemektedirler ve her zaman yangını söndüremezler. Eğer işi garantiye almak istiyorsanız telefon çalar çalmaz açın. Yangın haberini alır almaz ihaleyi özel şirkete verin. İstediği parayı da kabul edin ve yangınınız sönsün. Eğer telefondan yangın haberini geç alırsanız özel şirket yangını söndürmeyebilir. Para harcamak istemez de yangını bizzat kendiniz söndürmek isterseniz uçakla hemen o bölgeye uçuyorsunuz ve alevler içindeki bölgeye paraşüt ile atlıyorsunuz. Yapmanız gereken hemen bir kuyunun önüne gelip joysticki' ileri iterek ateşe basıp beklemek. Bir süre bekledikten sonra geri çekin. Bu işlemi yukarıda bir dinamit belirene kadar yapın. Kuyuya atmak istediğiniz dinamit kadar geri çekin. Daha sonra yukarıdaki fitilin yanmasını bekleyin. Dinamit sayımız kısıtlı olduğu için fazla harcamayın. Ve dinamiti bıraktıktan sonra o kuyunun yanından hemen uzaklaşın. Yoksa siz de ölebilirsiniz. Üç defa ölme hakkınız olduğunu da unutmayın. Çok büyük bir alev için iki dinamit, küçük bir alev içinse bir dinamit yeterli olacaktır. Eğer daha fazla dinamit atarsanız kuyunuz tahrip olacaktır. Yangını ne kadar kısa sürede söndürürseiz hasarınız da o kadar az olacaktır. Yangın söndürme işlemi sonunda hasar durumunuzu, yangının kaç gün sürdüğünü ve kaç ay o kuyuyu kullanamayacağınızı bilgisayar size belirtecektir.

TELEFON: Şirketinizle ilgili olayları haber almak için kullandığınız seçim. Telefon ile petrol kuyularının, kuyularınıza yapılan saldıraları, petrol kuyularınızın kapandığını, size gönderilen veya sizin başkasına gönderdiğiniz bir paralı ajanın yakalandığını, anlaşmaları ve sonuçlarını öğrenebilirsiniz. Kısacası dış dünya ile tüm irtibatı telefon sağlıyor. Yalnız telefonu kafanıza göre kullanmazsanız. Önce telefonun çalması gerekiyor. Size tavsiyem telefon çalar çalmaz hemen açmanız. Ayrıca bazı şahıslar telefon ile petrol siparişi yapıyorlar. Bunun için bir anlaşma imzalıyorsunuz. Tabii bu anlaşmanın şartları var. Eğer şartlar size uymazsa imzalamayabilirsiniz. Eğer anlaşma süresi çok uzunsa bence kesinlikle kabul etmeyin. Altı ayın üzerindeki anlaşmalar sizi oldukça kötü etkileyebilir. Çünkü verdiğiniz taahhütü yerine getirmezseniz anlaşmaya göre ayarlanan parayı siz karşı tarafa tazminat olarak ödüyorsunuz. Eğer kendinize güveniyorsanız bu işe girebilirsiniz. Genelde istenen petrolün miktarı oldukça yüksektir. Buna çok dikkat edin. Ayrıca her zaman paranızı alabilirsiniz diye bir kural yoktur. Bazen dolandırıcılar ile de çalışıyor olmanız mümkün.

ÇEKMECELER: Bu çekmeceler sayesinde çok gizli özel işlerinizi halleder ya da anlaşmalarınızı gözden geçirebilir-





siniz. Bu gizli iş, bir şirketten paralı ajan tutmaktır. Tuttuğunuz bu ajan sayesinde rakip şirketlerin paralarını, petrol kuyularını, petrol tanklarını ve şirket bilançolarını tahrip edebilirsiniz. Yalnız ajanın da kendine has bir riski var: "Yakalanabiliyor". Eğer adamınız yakalanırsa işiniz iş demektir. Bu davranışınızdan ötürü mahkemeye çıkarılıyor ve yargılanıyorsunuz. Savunma yapmamanız da ayrı bir bela. Mahkeme sonucunda en az bir ve en çok dört petrol kuyunuza el konuyor. Bu petrol kuyularından biri de zarar vermek istediğiniz şirkete veriliyor. Ancak kaliteli bir şirket ve ajanla çalışırsanız ve ajanların ücreti de 200.000 ile 1.000.000 arasında değişiyor. Soldaki "TOP SECRET" çekmecesi dedektiflik şirketini, sağdaki ise ajanı seçmenizi sağlar. Ajanı seçtikten sonra istediğiniz şirkete karşı kötülük dolu bir görevi verebilirsiniz. Şansınız varsa adamınız görevi başarı ile yerine getirir. En iyi iş size 1.000.000 Dolara malolur. "TOP SECRET" In "INVESTIGATION" bölümünden de kendinizi koruması için bir dedektiflik şirketiyle anlaşmanız mümkün. Bu sayede size karşı yapılacak saldırıları önemli biçimde önlemiş olursunuz. "BALANCE" seçeneği ile de anlaşmalarınızı ve ana bölgelerdeki durumunuzu inceleyebilirsiniz. İsterseniz tüm dünya üzerindeki kuyularınız ve petrol tanklarınız hakkında da bilgi alabilirsiniz. Dedektiflik ajansı ile yaptığınız anlaşma da bu bölümdedir.

Bölgeler bölgeler diyoruz da bunların ne olduğunu anlatmayı unuttuk sanırım. Oyunda 8 bölge var. Bunlar Alaska, North America (Kuzey Amerika), Mid-America (Orta Amerika), South America (Güney Amerika), Europe (Avrupa), URRS (Rusya), Gulf-Region (Körfez Bölgesi), Indo-China (Hindu-Çin). Bu bölgeler dünya üzerindeki önemli petrol yataklarını belirtiyor.

DÜNYA HARİTASI: bu seçenek ile dünya üzerindeki arazilerin kimler tarafından kullanıldığını öğrenebilirsiniz. Satılık kuyu olup olmadığı veya terkedilmiş bir kuyunun varlığını buradan öğrenmeniz mümkün. Bu seçenek size bir gün kaybettiriyor. Eğer satılık bir kuyu varsa kuyunun rengi beyazdır. Siyah kuyular aktifhaldeki, yeşillerse geçici bir süre üretim yapılmayan kuyuları belirtir.

GAZETE: Gazete seçeneği ile en son gelişen olayı öğrenebilirsiniz. Petrol kuyusu yangınları, petrol fiyatları, mahkeme sonuçları en sık rastlanan haberlerdir. En çok işinize yarayan yanı petrol fiyatlarından haberdar etmesidir.

BİLGİSAYAR: İşte Oil Imperium'un en can alıcı seçeneği. Neredeyse tüm oyun bilgisayarda geçiyor. Oyundaki bilgisayarlarınızın da bir AMIGA olması herhalde rastlantı sonucu değildir. Buradaki ikonlardan yapmak istediğiniz işlemi seçiyorsunuz. Bu bilgisayarların ana menüleri de buy, sell, drill, statistics, expert report olmak üzere beş tane yapılmış.

1 BUY: Satın alma menüsü. İki seçeneği vardır. Petrol kuyusu ve petrol tankı almanızı sağlar. Kuyu almak isterseniz "OIL FIELD" seçeneğini seçmelisiniz. Petrol çıkartmak istediğiniz bölgeyi seçin. O bölgede petrol çıkarma imtiyazına sahip olmak için gereken iki milyon doları ödeyin. Eğer o bölgede petrol çıkarmaktan vazgeçerseniz bu parayı sakın ödemeyin. Bu yüzden özellikle oyunun başında ilk başlayacağınız yeri seçmek önemlidir. Artık bölgeden istediğiniz yerde petrol çıkarabilirsiniz.

satın almak istediğiniz araziyi seçin ve oraya klikleyin. Size fiyat önerisi getirilecektir. Kabul ederseniz arsa sizin olur. Eğer fiyat yüksek gelirse vazgeçersiniz. Paranız varsa ve fiyat da uygunsa artık araziyi satın alabilirsiniz. Size ilk sorulacak soru arazide sondaj yapıp yapmayacağanız olacaktır. Hemen sondaj yapmanız sizin için yararlı olacaktır. Çünkü araziden ne kadar çabuk faydalanmaya başlarsanız sizin için o kadar çabuk para sağlayacaktır. Sondajı kendiniz yapabileceğiniz gibi yangında olduğu gibi bu işi de özel bir şirkete yaptırabiliyorsunuz. Ancak özel şirketlerin bu konudaki fiyatları bir hayli yüksek. Eğer sokağa atacak milyonlarınız yoksa biraz uğraşın ve kendi kuyunuzu kendiniz kazın. Bulunduğunuz toprağın özelliğine göre sondaj işlemi zorlaşıyor veya kolaylaşıyor. Denizlerde bu iş oldukça kolay kayalı arazilerde epey zor ilerliyorsunuz. Matkabınızı kontrol etmek için joystick'i kullanıyorsunuz. Buradaki işiniz matkabı mümkün olduğu kadar ortada tutabilmektir. Sağ üst köşede matkabınızı görebilirsiniz. Eğer matkabın deliş hızını arttırmak istiyorsanız ateşe basarak "PRESSURE"ı arttırın. Böylece daha kısa sürede sondajı tamamlarsınız. En kısa süren sondaj üç, en uzun süreni ise altı günde bitiyor. Her gün size 20.000 Dolara maloluyor. Özel şirkete milyonlar vermektense kendiniz bu işi en fazla 120.000 Dolara halledebilirsiniz.

Petrol çıkartmaya başladığımıza göre artık bir petrol tankı alabiliriz. Bunun için "BUY" menüsünden "TANKS"ı seçiyoruz. Şimdi tank alacağımız bölgeyi seçelim. Bölgeyi seçtikten sonra bilgisayarınız size o bölgedeki tank kapasitenizi verir. Eğer kapasitenizi yetersiz bulursanız ya da hiç tankınız yoksa "BUY TANKS" seçeneğini seçerek tank veya paranız dahilinde çeşitli boyutlarda tanklar alabiiirsiniz. Oyunda Recycled, Average ve Nightech olmak üzere üç tank tipi var. Recycled'ın kapasitesi 500.000 ton, Average'ın 1.000.000 ve Hightech'in de 2.000.000 ton. Bunlardan istediğiniz kadar miktarı "NUMBER"ı arttırarak alabilirsiniz. Toplam ödeyeceğiniz miktar en altta verilecektir.

SELL: Satma menüsü. Bu bölümde de ham petrolü ve petrol kuyularınızı satabiliyorsunuz. İlk olarak ham petrol satmayı anlatalım. Her zaman olduğu gibi satış yapacağınız bölgeyi seçin. Bilgisayarınız size petrol rezervini ekranda yazacaktır. "SELL OIL" ile petrol satış işlemlerine başlayın. üstteki "DEMAND" bölgenin petrol talebini belirtir. Bu talep ne kadar yüksekse petrolün fiyatı o kadar yüksektir. Önemli olan talebi yüksek tutmaktır. "RATE" petrolün birim fiyatıdır. "STOCK" sizin petrol rezervinizi, "SALE" sattığınız miktarı ve "PROFIT" ise aldığınız parayı belirtir. Petrol satış işlemi her zaman kolaylıkla bitmez. Bazen sorunlar çıkabilir. Bu durumda işçilerinize yardım etmek zorundasınız. İşte oyunun bir "ARCADE" bölümü ile daha karşı karşıyasınız. İlk başlarda oldukça zorlanacağınız, ancak ileride pratik yaptıkça kolay oynamayacağınız bir bölüm. amacınız bilgisayarın belirttiği musluklar arasına boru hattı döşemek. Bunu da sağdaki boru tiplerini mouse ile kullanarak yapıyorsunuz. Ancak arazi düzgün değil. Bu durumda arazinin düz olan bölümlerinden hattı geçirmek zorundasınız. Ancak zorluklar bununla da bitmiyor. Bu hattı bilgisayardan önce bitirmeniz gerekli. Aksi halde satışı siz değil bilgisayar gerçekleştiriyor.




FINANCIAL TIMES

THE BUSINESS PAPER — F-017840 — 18.OCT.88

BOOM IN OILPRICE!

Siz de o ay hiç petrol satamıyorsunuz. Sonuç tam bir fiyasko oluyor. Petrol satışı da bu kademelerden oluşuyor.

Gelelim kuyu satışına. Yine satışı gerçekleştireceğiniz bölgeyi seçtikten sonra satacağınız kuyuyu da seçip fiyatını belirleyin. Bunu ekrandaki yukarı ve aşağı oklar ile yapıyorsunuz. Burada belirleyeceğiniz fiyat çok önemli. Eğer fiyat yüksek olursa kimse bu kuyuyu almaz. Acak sizde zarar etmemelisiniz. Artık kuyunuzu satışa çıkardınız. Yapmanız gereken tek şey beklemek. Kuyuyu satmaktan vazgeçerseniz tekrar kuyunun üzerine basın. Bilgisayar size satış işleminden vazgeçip vazgeçmediğinizi soracaktır. Eğer evet derseniz satış iptal edilir. ancak bir kuyuyu satmak için o bölgede diğer şirketlerin de kuyusu olması gerekli. çünkü bir diğer şirketin 2.000.000 imtiyaz bedelini ödeyip sizin kuyunuzu alması oldukça zor bir iş. Satış işlemleri hakkında anlatılacaklar bunlardan ibaret.

DRILL: Oyunda çok sık olmamakla beraber ara sıra da olsa kullanımı oldukça önemli menüler de var. İşte "DRILL" menüsü de bunlardan birisi. Sondaj işlemi yapmanızı sağlıyor. kapalı bir kuyunuz varsa bu seçeneklerle kuyunuzu tekrar açıyorsunuz ya da yeni aldığınız bir araziyi delecek vaktiniz olmadı. Diğer ay o araziyi bu seçenek sayesinde delebilirsiniz. (Delme işlemlerini daha önce kuyu satın alma bölümünde anlatmıştık.)

STATISTICS: Son durum hakkında raporlar almak için bu menüyü seçiyorsunuz. Seçtiğiniz görevi, o anki tarihi, nakit paranızı, mal varlığınızı, tüm dünya üzerindeki tank kapasitemizi, şirketimizin aylık masraflarını, bir ayda çıkarttığınız petrol miktarını ve kuyu sayınızı buradan öğrenebilirsiniz. Aynı bölümün üst kısmındaki menülerde ise tüm şirketlerin durumu hakkında genel bilgiler alabilirsiniz. Analysis, size toplam pazardaki yüzdeyi, Ready Capital, nakit para grafikierini, Invested capital, ise mal varlığı grafiklarini verir. Bu kısımdan "END" seçeneği ile çıkabilirsiniz.

EXPERT REPORT: Bir araziyi satın almadan önce o arazi hakkında bilgi almak için bir Expert'e yani bir uzmana ihtiyaç vardır. İşte o bölge hakkında bilgi almak için kullandığımız menü "EXPERT REPORT" Bu raporu 10.000 ile 15.000 Dolar arasında bir fiyattan öğrenebilirsiniz. Raporda arazinin sahibi, fiyatı, aylık petrol rezervi, kuyunun olup olmadığı, bulunduğu bölge ve aylık masrafı gibi gerekli bilgileri bulabilirsiniz. "END" ile bu bölümden çıkıyorsunuz.

Çağımızın buluşu bilgisayar ile yaptığınız işlemler bunlar. Bilgisayardan başınızı kaldırıp ofisinize dönmek isterseniz ekrandaki monitördeki "POWER"i kapatmanız gerekiyor. Böylece tekrar ofisinize geri dönmüş oluyorsunuz. Ofis ekranında sağ mouse'a basarak yukarıya giderseniz "SAVE" ve "LOAD" menüsünü ortaya çıkarırsınız. Kaldığınız yerden oyunu kaydedebilir ya da yükleyebilirsiniz. Yalnız sakın şunu unutmayın. Data disketinizi daha önceden hazırlamanız gerekiyor. Bunun için de oyun yüklerken çıkan "FORMAT GAME DISK" menüsünü seçin. Oyun yüklendiğinde HD Install menüsünü seçerseniz, programı hard diskinize kaydedebilirsiniz. Ayrıca oyunda bir uyarı yazısını geçmek istediğinizde yazının çerçevesinin dışında bir yerde mouse'a basın. Aksi halde uyarı sonsuza kadar ekranda kalır.

Oil Imperium'da başarıya ulaşmak oldukça uzun zaman gerektiriyor. Görevinize uygun olarak oynamak her zaman en etkili yöntemdir. Eğer pazarın % 80'ini ele geçirmeniz gerekiyorsa kesinlikle para biriktirmeye uğraşmayın. Mümkün olduğu kadar fazla kuyu alıp petrol pazarını ele geçirmeye bakın. Oyunun ilk başlarında elinizde bir miktar para bulundurmanız sizi önemli tehlikelerden koruyacaktır. Örneğin birdenbire tanklarınız hasar görebilir ya da kuyunuz yanabilir. Bu durumda yeni tank için paranız yoksa oyunu kapatmanız gerekiyor. Çünkü çıkarttığınız petrolü depolayamazsınız. Bu da petrol satamayacağınız anlamına gelir. Her zaman bir dedektifi sizi koruması için ayarlayın. Yoksa hasarınız dedektife verdiğiniz paradan daha çok olur. Bu işlem sizi pek çok tehlikeden başarı ile korur. Ayrıca başka bir şirkete ajan göndermek de pek akıllıca değil. Başarı ile görevi bitirme yüzdesi oldukça düşük. Bu da size en az bir petrol kuyusu kaybettirir. Diğer bir dikkat edilecek nokta da çıkarttığınız petrole yetecek kadar tankınız yani petrol deponuz olması. Aksi halde adamlarınız petrolü depolayacaklardır. Bu da sizin için para kaybı demektir. Petrol fiyatlarını yüksek tutmak için talebi arttırmalısınız. Bu da sizin o bölgede tekel olmanızla mümkündür. Eğer bir bölgede tekseniz bir süre o bölgeye petrol satmayın. Böylece talep artacak ve fiyatlar yükselecektir. Unutmayın ki rekabet her zaman fiyatı düşürür. Başlangıç için en iyi yer şurasıdır demek yanlış olur. Daha önceki oyunda 130.000 varil petrol çıkarttığınız arazi şimdi 170 varil petrol çıkartıyor olabilir. En iyisi siz bu hataya düşmemek için paranıza kıyın ve bir uzman eşliğinde arazi satın alın. Her petrol kuyusunun bir harcaması vardır. Her ay en az bu harcamayı karşılayacak kadar petrol satmalısınız. Oyun ilerledikçe yapacağınız işlem hacmi büyüyecektir. Bu da bir ayın size yetmemesine sebep olacaktır. Bu yüzden zamanı çok iyi kullanmalısınız.

Denizler her zaman iyi petrol veren yerlerdir. Ancak arazi değerleri oldukça yüksektir. Her zaman değişmesine rağmen özellikle İngiltere civarındaki denizler oldukça iyi petrol verir. Ayrıca denizlerde sondaj yapmak da oldukça kolaydır. Matkabınız kuma saplanana kadar hiçbir şekilde sapmaz. Kumda gidiş miktarı da oldukça az olduğundan neredeyse hiçbir müdahaleye gerek kalmadan petrolü çıkarırsınız.

İşte Oil Imperium anlattığımız gibi bir oyun. Bir bakıma her şey oyuncunun ticari görüşüne bağlı. Ne zaman petrolü satıp ne zaman stoklayacağınızı hesaplamak vermesi oldukça zor bir karar. Çünkü tam stokladığınız bir anda tanklarınıza yapılacak bir saldırı sizi oldukça etkileyecektir. Oyun tam anlamıyla ticari risklerle dolu bir dünyaya açılıyor. Siz de bu entrikalarla ve koşuşturmalarla dolu dünyaya ayak uydurmaya çalışıyor ve bu şartlarda para kazanmaya çalışıp bir yandan da rakiplerinizle uğraşıyorsunuz. Eh işiniz oldukça zor doğrusu. Sizi daha fazla meşgul etmeyip artık Oil Imperium'unuzla başbaşa bırakmanın zamanı geldi. Hepinize bol kazançlı yıllar dilerim.

Grafik : 8
Ses : 9
Oynanabilirlik : 10
Genel : 9



Commodore

Commodore

Klavyeye ilk kez dokunacaklar için...

Teleteknik, okul öncesi ve okula yeni başlayan için, anaokulu ve ilkokul düzeyinde, kolay kullanımlı, zeka bileyici programlar sunar.

Çocuğunuz, kardeşiniz bilgisayar kullanmaya bu eğitici programlarla başlasın.

Teleteknik/Commodore okul öncesi, okula yeni başlayanlar ve ilkokul öğrencileri için hazır eğitim programları :

Okul öncesi ve okula yeni başlayan için :

İlkokul öğrencileri için :

İlkokul 1.2.3. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Genel Yetenek Test
Bilçağ 5. Sınıf Matematik

Anadolu Liseleri'ne hazırlananlar için :

Anadolu Liselerine Hazırlık

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

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

★ ★ 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 NO'LARI

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

AMIGA **PROFESSIONAL USER CLUB'ten HERKESE AÇIK YARIŞMALAR**

Şimdi Yarışma Zamanı



İŞTE ÖDÜLLER

PROGRAM YARIŞMASI BÜYÜK ÖDÜL	500.000.- TL
TÜM YARIŞMALARIN BİRİNCİLERİ	150.000.- TL
TÜM YARIŞMALARIN İKİNCİLERİ	100.000.- TL
TÜM YARIŞMALARIN ÜÇÜNCÜLERİ	50.000.- TL
TÜM YARIŞMALARDA AYRICA ÜÇ KİŞİYE	25.000.- TL

YARIŞMALARA KATILMAK İÇİN, BİLGİ ALMAK ÜZERE 200.- TL POSTA PULU İLE ADRESİNİZİ GÖNDERİNİZ.

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB'ten BU AY 3.5" DİSKET KUTUSU KAZANANLAR

1 - ARİF HORPAN - AFYON
2 - SELAHATTİN AKŞEHİRLİ - KÜTAHYA

KENDİLERİNİ TEBRİK EDERİZ.

GELECEK AY 1 ADET 5.25 DİSK DRIVER



ÜYELERİMİZE DUYURU

BU AYDAN BAŞLAYARAK SADECE ÜYELERE ÖZEL UYGULAMALI C, AMIGABASIC, DİLLER, MASAÜSTÜ YAYINCILIK, GRAFİK, ANİMASYON, YÖNETİM, MÜZİK KONULARINDASOHBET VE SEMİNERLER TERTİPLENECEKTİR. KATILMAK İSTEYENLERİN BİZİ ARAMALARI RİCA OLUNUR



AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB'ten

DİKKAT ! YOĞUN İSTEK ÜZERİNE ÜYELİK KAYITLARI YIL SONUNA KADAR UZATILMIŞTIR. LÜTFEN MÜRACAATINIZA BU İLANIN FOTOKOPİSİNİ DE EKLEYİNİZ.



İŞTE CLUB İŞTE HİZMET

EN SON PROGRAMLAR, EN SON OYUNLAR
SİPARİS İLE ORİJİNAL PROGRAMLAR GETİRİLİR

İŞTE YENİLİK VE BÜYÜK FIRSAT

SATICI FİRMALARA ÖZEL İNDİRİM UYGULANIR

GENİŞ BİLGİ İÇİN ARAYINIZ



GOLD BOX BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

DİVANYOLU CAD. BESTEKAR OSMAN SOK. NO: 1 K:2 D:6
Tel: 528 63 04 - 519 34 13 34431 CAĞALOĞLU / İSTANBUL

BU REKLAM AMIGA'DA PPAGE, PDRAW VE DPAINT KULLANILARAK GOLD BOX'TA HAZIRLANMIŞ VE CG 9400 İLE RENK AYRIMI ALINARAK BASILMIŞTIR.

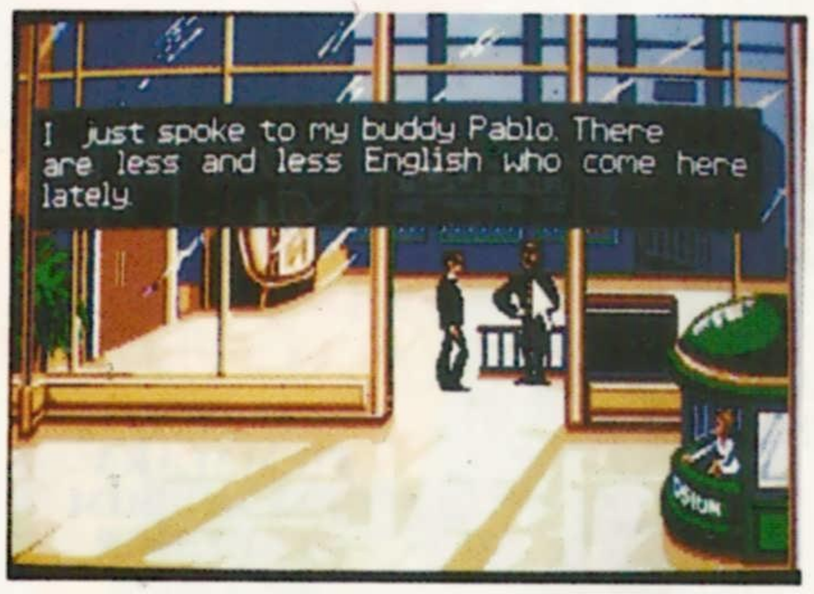
MACERA PEŞİNDE

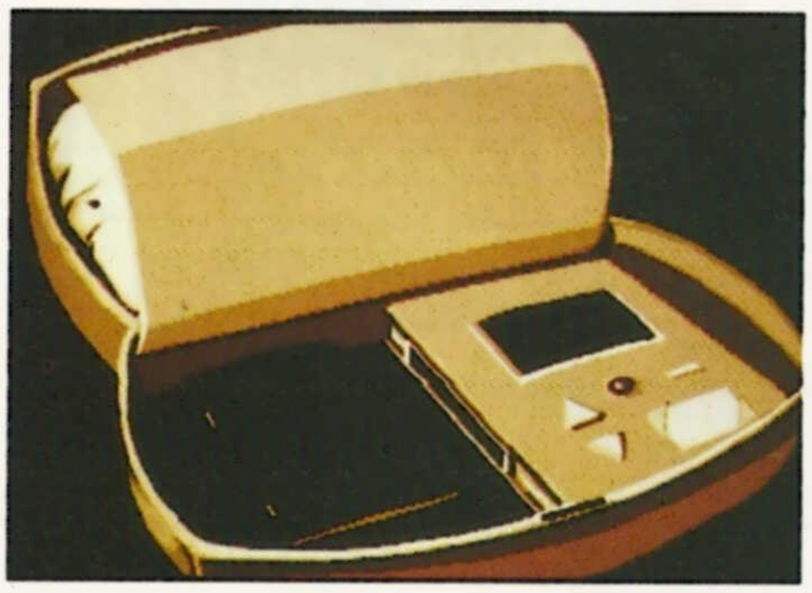


Doğan ANGELS

OPERATION STEALTH







Geçen ay bir gecikme yüzünden oyunumuzun tanıtımına devam edememiştik. Sizin de hatırlayacağınız gibi, otelde dolaşırken tanımadığımız bir kızla birlikte diktatörün adamları tarafından yakalanıp öldürülmek üzere yata getirildiğimizde, oyunumuza bir ipucuyla ara vermiştik şimdi buradan devam ediyoruz.

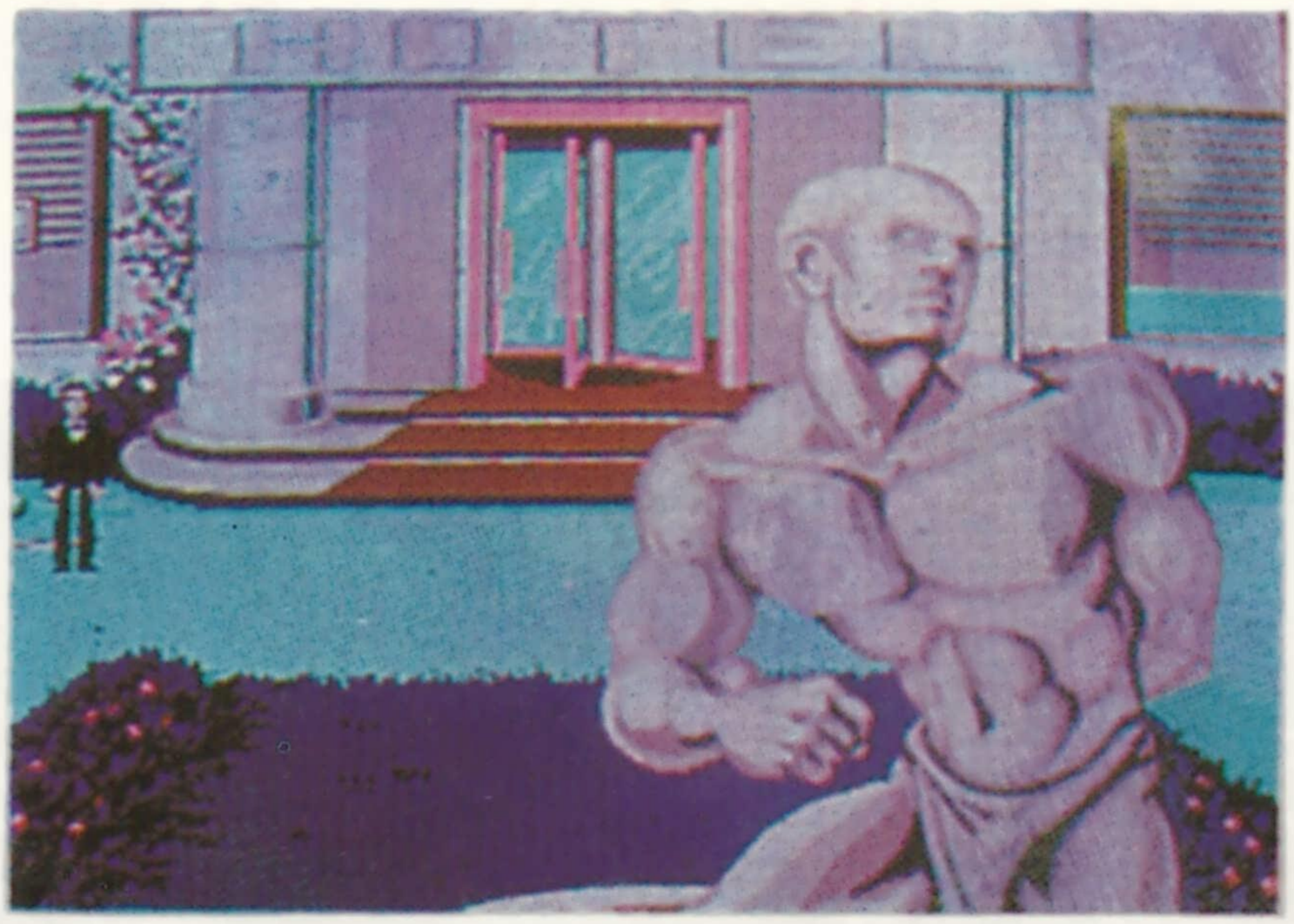
İpucunda söylediğim gibi burada otelin önündeki sahilde oturan adamdan aldığımız dalgıç aleti işinize yarıyor. Yata gelir gelmez Operate Bracelet edip bileğinizdeki aleti çalıtırın. Sonra diktatörün adamları sizinle bir süre konuşup, ikinizin de ayağına ağırlık bağlayıp denize atıyor. Kızla birlikte dibe iner inmez tekrar Operate Bracelet edin. Fakat kurtulur kurtulmaz hemen kıza gidip Operate Girl yapın. Kızı da kurtardıktan sonra yavaş yavaş suyun üstüne doğru çıkacaksınız. Burada yeterince hızlı davranamazsınız nefesiniz yetmiyor ve ölüyorsunuz. Bu yüzten yata gelir gelmez oyunu bir save edin.

Su üstüne çıktığınızda kızın abisi bir botla gelip sizi kurtarıyor. Buradan sonra uzunca bir süre olaylar kendi kendine gelişiyor. Bu gelişmeleri izlerken kızın ve abisininin diktatöre karşı savaşan bir grubun başı olduklarını öğreniyorsunuz. Bu arada bizden yardım etmemizi istiyorlar. Tekliflerini kabul edip onlarla birlikte gidiyoruz. Direnişçiler diktatörün verdiği davete komedyen kılığında giriyorlar. Fakat gösteri sırasında diktatörün adamları bizim kim olduğumuzu farkedip kızı kaçırıyorlar. Onların peşine düştüğümüzde tekrar bir arcade kısmı başlıyor. Burası oldukça zor bu yüzden bu bölüme başlamadan oyunu save etmenizde yarar var.



Kendimizi birden bir labirentin içinde buluyoruz, kapıları istediğimiz gibi açıp kapatmak elimizde, fakat nöbetçilere yakalanmadan geçmemiz gerekmekte. İlk labirentteki anahtarı aldığımızda labirentte bir merdiven belirecek, merdivene vardığımızda ilk labirent bitmiş oluyor. Dört labirentten toplayacağınız üç anahtarla arcade kısmı bitiyor. Labirentler her seferinde biraz daha zorlaştığı için her labirentin bitişinizde oyunu save etmeyi unutmayın.

Labirentleri sağ salim bitirdiğimizde kendimizi bir odanın önünde buluyoruz. İçeri girdiğimizde burasının diktatörün çalışma odası olduğunu görüyoruz. Etrafı incelemekle pek bir şey elde edemezsiniz, bu yüzden hemen yapmanız gereken işi anlatacağım. Odadaki heykeli incelediğimizde heykelin kolunda bir garipliik olduğunu anlıyoruz. Heykelin kolunu operate ettiğimizde altındaki kısımda gizli bir kapak açılıyor ve karşımıza şifreli bir kasa çıkıyor. Şifreyi çözebilmemiz için bankadaki kasadan aldığımız küçük kutuyu kullanmamız gerekmekte. Bunun için use Boitier on Porte Coffre edip şifre çözücüyü kasanın üzerine yerleştirmemiz gerekmekte. Şimdi ope-



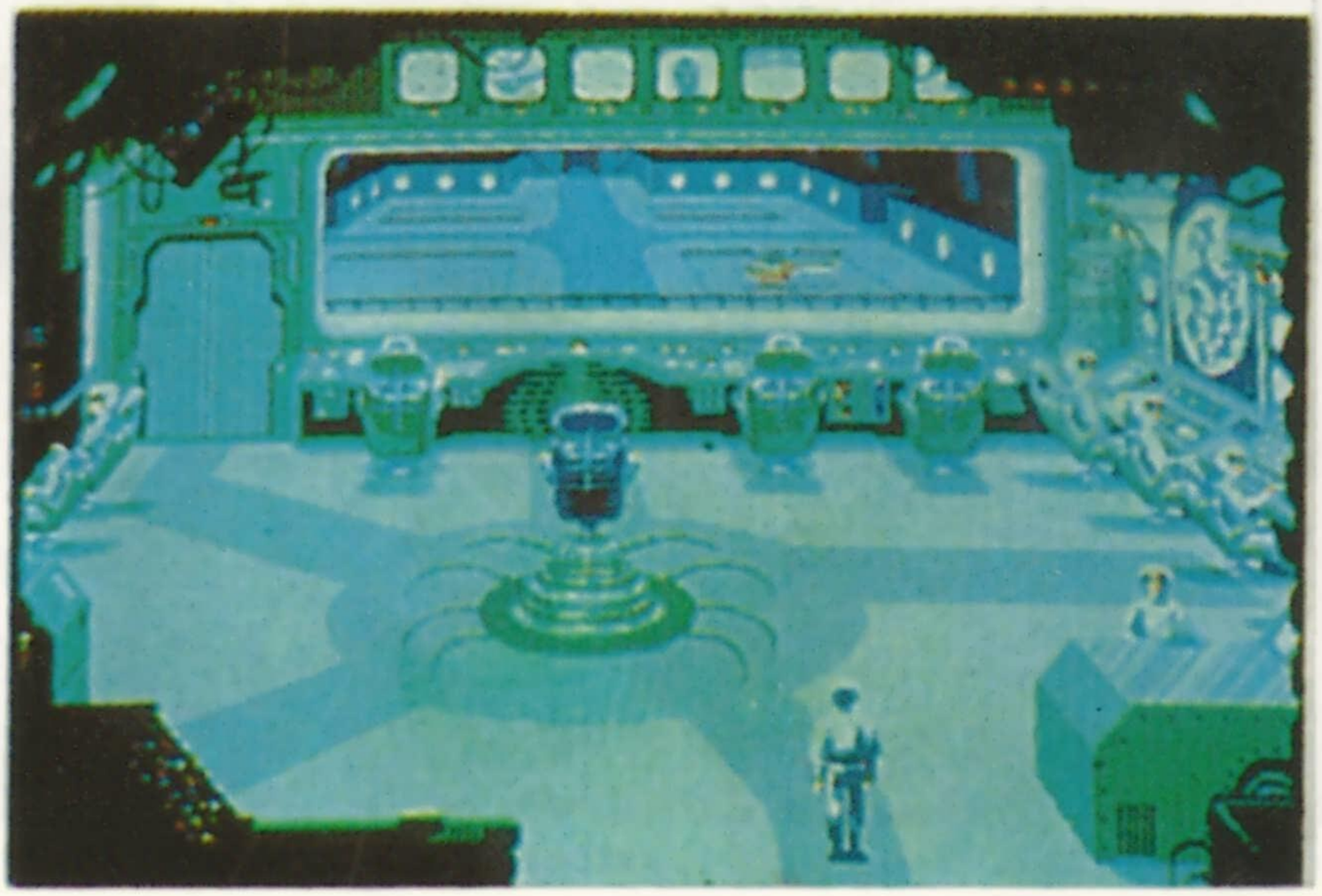
rate Volidoggu Boitier ile şifre çözcüyü çalıştıralım. Şifre çözücü çalıştığında üzerindeki ışıklar yanıp sönüyor. Yanıp sönen ışıklardan sadece sol taraftaki dört tanesini kullanacağız. Şimdi şifrenin nasıl çözüleceğine bakalım. Kasanın üzerinde üç tane düğme var, üçgen olanlar sayıları değiştirmeye yarıyor, yanındaki düğme ise sayıyı o haneye sabitlemeye yarıyor. Üçgen şeklideki düğmelerle sayıları değiştirdiğimizde şifre çözücünün üzerindeki ışıklar o sayının hangi hanede olduğunu gösteriyor. Şifreyi çözmenin en kolay yolu, önce üçgen düğmelerle bütün sayıları deneyerek hangi sayının hangi haneye denk geldiğini bulmak ve sonra da o sayıları sabitleyici düğmeyle gereken basamaklara yerleştirmektir. Bunu da düzgün bir şekilde yaptığınızda şifre çözücüyü kasanın üzerinden alın ve kasa açılsın. Burda oyunu bir save edin, çünkü yeni bir arcade kısmı daha bizi bekliyor. Kasa açıldığında içinde, bankada bizden çalınan dosyanın olduğunu görüyoruz. Fakat bu sırada Ruslar gelip dosyayı elimizden alıyor, tam bu sırada içeri diktatör ve adamları giriyor, bu kargaşada Ruslardan biri dosyayı alıp pencereden kaçıyor, biz de hemen arkasından gidip iskeledeki deniz motorsikletleriyle Rus ajanının peşine düşüyoruz, tabii bu sarada diktatörün adamları da bizim peşimize düşüyor. Önce Rus ajanını etkisiz hale getirip çaldığı dosyayı geri alacağız, burada oyunu tekrar save edin. Sonra diktatörün adamları gelip bizi sıkıştırıyorlar onlardan kurtulabilmek için devamlı ortada dolaşın eğer kenarlara giderseniz sıkışıp ölürsünüz. Burada bir süre ilerlemeyi becerebilirseniz bir denizaltı sizi kurtarıyor.

Denizaltının içinde Başkan bizi kutluyor, fakat dosyanın bir kısmının da başka birisinde olduğunu öğreniyoruz. Ayrıca bu adamın yarım ton kadar plutonyumu da ele geçirmiş olduğunu ve dünyanın kaderini değiştirebilecek bir güce sahip olduğunu, üssünde bombalar imal ettiğini ve başkanın bize verdiği yeni görevini ise bur üsse ulaşıp planı engellemek olduğunu öğreniyoruz.

Başkanın yanından çıktığımızda kapıda bir bilimadamı bize bir paket sigara ve bazı aletler veriyor. Burada tekrar oyunu save etmekte yarar var, çünkü tekrar bir arcade kısmına başlıyoruz.

Denizaltından aldığımız balıkadam elbiseleriyle çıkıp üssü aramaya başlıyoruz. Sırtımızda oksijen tüpü olduğu için denizin altında havamız bitmiyor. Sağa doğru ilerlersek ilerde bir şişeye raslıyoruz. Fakat şişeyle oyalanmanızı tavsiye etmem çünkü etrafta gezinen köpek balıkları ve balık sürüleri sizi öldürebilir. En sağa vardığınızda aşağıya kadar inin. Dibe indiğinizde palmiyeye benziyen ağaçların bulunduğunu göreceksiniz. Büyük olan ağacın gövdesini incelerseniz, üzerinde bir düğme olduğunu farkedeceksiniz. Düğmeyi operate ettiğinizde sağ tarafta gizli bir geçit açılıyor. Fakat suyun altında uğraşmak biraz zor ololduğu için geçiti açmakta biraz zorlanabilirsiniz. Geçit açıldığında içeri girip yukarıdaki kapağı açacağız. Buradan merdivenlerle yukarı çıktığımızda birden kendimizi üssün ortasında buluyoruz. Tabii görevliler bizi hemen yakalıyorlar.

Sonra bizi içi piranhalarla dolu bir havuzun üzerinde bulunan bir kafese kapatıyorlar. Burada oyunu tekrar save edin, çünkü işiniz oldukça zor. Biraz sonra profesör ve adamları içeri giriyor profesör kendisinin Why Spyder grubunun kaybolan şefi olduğunu, organizasyonun dünyayı ele geçeireceğini, hükmetimizin onu durdurmak için çok aciz olduğunu ve projesine karşı olan herkezi yok edeceğini, fakat zamanın çok önemli olduğunu söylüyor. Nazik piranhalarının çok aç olduğunu ve bizim onları doyuracağımızı, en fazla bir dakika sonra yok olacağımızı söyleyerek kafesin vincini çalıştırıyor ve dışarı çıkarıyorlar. Kafes ya-



PHILIPS



bir görseniz!...

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

vaş yavaş havuzun içine doğru inmeye başlıyor. Burada çok seri davranmanız gerekmekte, zaman kaybetmeden oyunun başında başkanın size verdiği çantadan aldığınız kalemi operate etmeniz gerekmekte. Kalemin içinden çıkan asitle kapının kilidini açıp, saatinizi iki yandaki duvarlar üzerinde kullanmanız gerekmekte. Bu şekilde saatinizden çıkan ipler sayesinde balıklara yem olmaktan kurtuluyorsunuz. Şimdi tekrar bir arcade bölümüne geldik.

Evet bu seferki arcede bölümü diğerlerinden biraz daha zor. Her zamanki gibi oyunu save ettikten sonra bu bölüme de başlayabilirsiniz. Dört labirentten oluşan bu bölüm geçen seferkilerden farklı, olay havalandırma deliğinde geçtiği için içerisi karanlık, sadece bulunduğumuz yerin çevresini aydınlatabiliyoruz. Bu yüzden yolları bulmakta biraz güçlük çekebilirsiniz, geçen sefer olduğu gibi bu labirentlerde de açıp kapayabildiğimiz kapılar bulunmakta. Ayrıca havalandırmanın içinde bulunan farelere de yakalanmamamız gerikiyor, daha evvel olduğu gibi burda da her labirentin bitiminde oyunu save edin.

Labirentten çıktığımızda kendimizi bir banyoda buluyoruz. Banyoda traş olan asker bizi görmeden üzerine saldırıp yanımızdaki iple adamı bağlamalıyız.

Banyodan çıktıktan sonra sola doğru ilerleyip aşağıya devam edin, sağ tarafa giderek, aşağı inmeden yolumuza devam edelim. Şimdi önümüze çıkan odaya girerek açabildiğimiz tüm çekmeceleri inceleyelim. Burdan bulduğumuz ip damga ve damga mürekkebini yanımıza alıp, bulduğumuz iple ayakkabılarımızı bağlayalım, bu şekilde bizi askerlerden ayırt edemeyecekler. Burda oyunu tekrar save edin.

Burdan çıktıktan sonra davam edip yandaki odaya girelim. Burda bir kağıt ve bir su makinası olduğunu görüyoruz. Kağıdı alıp odadan çıkın. Yolunuza devam edip yukarı çıkın, burada önce kapısı kapalı bir odaya rastlıyoruz. Devam edip yandaki odaya girdiğimizde odadaki komutan bizden bir bardak su istiyor. Bunun için ilk başta askeri bağladığımız banyoya geri dönmemiz gerekmekte. Banyoya geldiğimizde musluğu inceleyerek bulduğumuz boş bardağı almalıyız, fakat sakın bardağı buradan doldurmayın, çünkü o zaman komutan suyu beğenmeyip sizi öldürüyor. Bunun için kağıdı aldığımız odaya gidip su makinasından bardağı doldurmamız gerekmekte. Komutanın odasına gelmeden oyunu tekrar save edin.



Komutanın odasına girdiğimizde, komutan su içerken, çekmecelerden aldığınız damgayı masanın üzerindeki damgayla değiştirin, ama bu o kadar kolay bir şey değil, dikkatli olun. Odadan çıkıp daha evvel açmadığınız odanın önüne gelin. Cebinizdeki sigara paketini açıp içindeki sigaralardan, altta yazılı olanlarından birini açın, eğer üsttekini açarsanız patlar, bu yüzden ona dokunmayın. Sonra sigara kağıdını komutanın su içtiği bardağın üzerinde kullanarak komutanın parmak izini alın. Su makinasının olduğu odadan aldığınız kağıdı yeni aldığınız damga ile damgaladıktan sonra, (Tabii bu iş için önce damgayı mürekkeplemeniz gerekmekte.) parmak izli kağıdı kapının yanındaki panelde kullanarak, kapının açılmasını sağlayabilirsiniz. İlerlediğinizde karşınıza lazerle korunan bir kapı çıkıyor. Burada yan taraftaki güvanlik görevlisine damgaladığımız kağıdı uzatarak, kapıyı açmasını sağlayabiliriz. Burda oyunu tekrar save etmeniz gerekmekte. Kapı açıldığında içeri girin. Oyunun bundan sonrasını size bırakıyorum çünkü dergiye gelen bir çok mektuptan anladığımız kadarıyla okurlarımızın çoğu, oyunların sonuna kadar anlatılmasını istemiyor ben de bu yüzden oyunu burada bırakıyorum. Eğer daha fazla bilgi edinmek isterseniz dergi adresinize mektupla başvurabilirsiniz. Lütfen telefonla bilgi edinmeye çalışmayın.

Oyunun değerlendirmesi
Amiga 512K

Grafik : 9
Ses : 8
Zorluk : 9
Kurgu : 10
Genel : 9

BLOODWHYCH

Ersen ALPTEKİN

Oyunun amacı çok basit; bütün FRP'lerde olduğu gibi labirantlerde dolaşıp gerekli malzemeleri toplamak. Oyun bu yönüyle biraz da Arcade türüne benziyor, çünkü topladığınız cisimlerin çoğunu anahtarlar oluşturuyor ve bunları kapıları açıp level geçmek için kullanıyorsunuz. Yalnız uyarmalıyım ki leveller öyle kolayca geçilmiyor. Ve bu zorlu oyunda 9 tane level var:

0 - Insemination
1 - Testicles
2 - Scarity
3 - Embryonic Pie
4 - Mucous Gnome
5 - Plop Plop Plop
6 - Rotten Oboist
7 - Canned Turnip
8 - Resusciation

Tabii ki her levelin sonunda geçilmesi gereken birer zorluk var.

Oyunun en güzel tarafı ise takım halinde oynanabilmesi. Her oyuncu dört karakteri kontrol edebiliyor. Karakteri seçmek için joystick'le üzerine gidip ateşe basıyoruz. Karakterler seçilince ekranın sağındaki dört kareye yerleşiyorlar. Bu dört kutunun altında iki tane daha kare var.



Bunlardan soldaki, siz hangi karakterin üzerindeyseniz o karekter hakkında bilgi veriyor: karakterin sahip olduğu malzemeler, bildiği sihirler ve karakterin durumu. Sağdaki kutuya gelip ateşe basarsanız oyuna başlayabilirsiniz.

Oyun ekranda sol üsteki karede, o anda kontrol ettiğiniz karakterin resmini görebilirseniz. Karakterin durumunu resmin hemen sağındaki göstergelerden izleyebilirsiniz. Bunların altında da diğer karakterlerin resimleri görülmekte.

Sağ üst köşede ise kullanacağınız sihirleri içeren kitap bulunuyor. Bu kitaba joystick'le gelip ateşe bastığınızda kitabın büyük bir hali sağ üstte görülüyor. Sayfalarda sarı olarak görünen sihirleri yapmak için yeterli kadar bilginiz var demektedir. Sarı olmayan sihirleri o anda kullanamazsınız. Bir sihiri seçip ateşe bastığınızda, eğer bu sihiri yapmaya yeteneğiniz varsa o sihir beyaz bir renk alır. Bu arada ortadaki görüntünün altında bu sihirin etki gücünü görebilirsiniz. Kırmızı ibre sonuna dayandığı zaman bu sihirin gücü maksimum etkisini gösterecek şiddetlidir. Tabii bu sihiri ne kadar güçlü uygulamak istediğinizi de ayarlayabilirsiniz. Bunun için kitabın altındaki ayarı kullanın. Tüm işlemleri tamamladıktan sonra yıldızların üzerine basarsanız sihir gerçekleştirilir. Sihir kitabının diğer sayfalarını görmek için sağı ve solu gösteren okları, kitabı kapatmak için de ortadaki iki oku kullanın.

Kitabın yanındaki sayfa görünümlü ikon karakterinizin durumunu gösterir.

Bunun yanındaki ikon ise o anda ne ile uğraştığınızı belirtir. Eğer burada yıldız varsa o anda büyü yapıyorsunuz demektir. Zırh gibi bir şekil almışsa karakteriniz savaşıyor, kapı şeklindeyse kapıları açacağınız anlamına gelir.

Taşıdığınız malzemeler hareketinizi gösteren ikonun yanındakindedir. Anahtarları, şurupları ve parayı kullanmak için cismi önce aşağıdaki boş çanta resmine almanız gerekir. Daha sonra buradan cismi seçerek kullanabilirsiniz.

Alttaki oklarla karakterler hareket ettirilirler. Onun yanındaki işaretler karakterleri temsil eder. Kullanacağınız karakteri buradan seçersiniz. İkisinin arasında kalan kılıç ve kalkan ikonları ise karakterinizin savunma mı saldırı mı yapacağını belirler.

Eğer bir karakteriniz ölürse paniğe kapılmayın. Adamlarınızdan biri bile yaşıyorsa yeniden canlandırma odasına giderek diğerlerini canlandırabilirsiniz. Bu odaya geldiğinizde yerde bir paspas ve duvarlarda üç tane göz görürsünüz. Paspasın üzerine gelince ölü olan adamlarınız dirilir.

Her karakterinizin normal insanlar gibi ihtiyaçları vardır: yorulur, acıkır ve susarlar. Bunları unutmayın.

Dövüşürken kumanda ettiğiniz karakter savunma durumunda kalırken diğer üçü dövüşmeye devam ederler. Sihirbazlar hiç dövüşmezler ama savaşta başka yararlıkları vardır. Hırsızlar genel olarak ok ve yay, nadiren de kama kullanırlar. Savaşçılar iyi dövüşürler, ama en iyi dövüşenler tabii ki şövalyelerdir.

Önümüze gelen herkesle dövüşmeniz şart değildir. Sol altta görülen karakterin üzerine gelip ateşe basarsanız, para veya eşya karşılığı karşılaştığınız kişilerle anlaşıp elinizdekileri alabilirsiniz.

Son olarak da karakterlerin durumunu gösteren kısaltmaların açıklamalarını vermek istiyorum:

St - Güç
Int - Zeka
Ag - Yaş
Ch - Karizma
HP - Vuruş gücü
VI - Hayat gücü
Armour - Zırh

Bazı yararlı sihirler:

Armour - Zırhınızı arttırır

Deflect - Düşman saldırılarını püskürtür. Yalnız bu her zaman etkili olmaz.

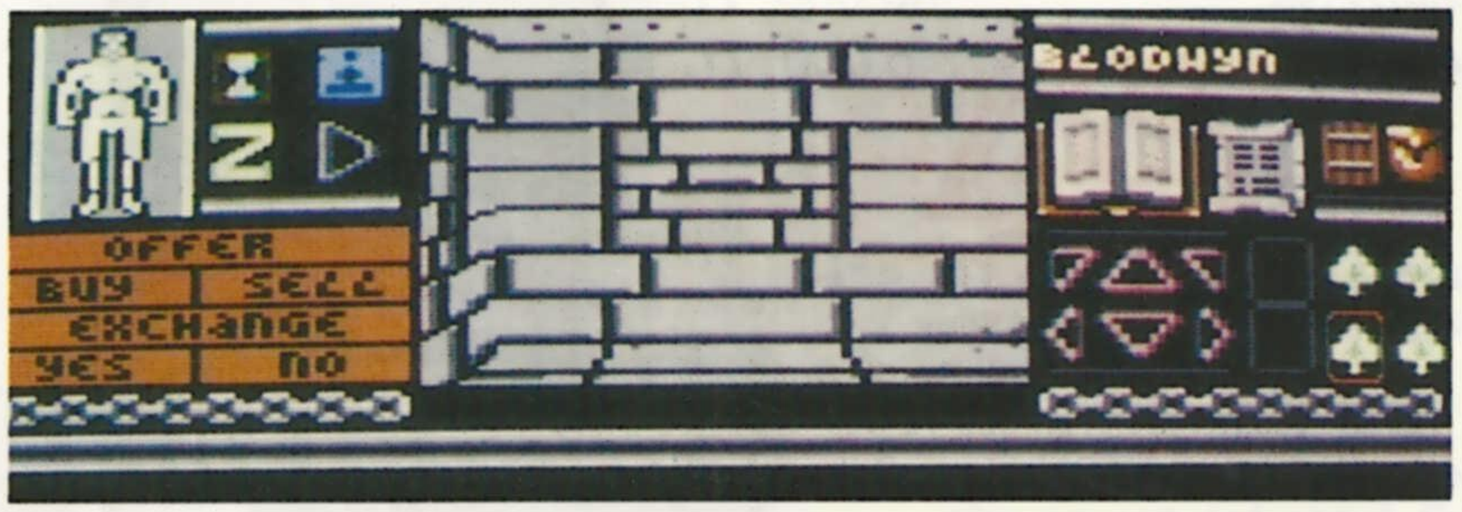
Beguile - düşmanla anlaşma sağlar.

Confuse - Düşmanı şaşırtır ve aklını çelerek ikna etmenizi sağlar.

Terror - Düşmanın aşırı paniğe kapılıp size ilgisini yitirmesine yol açar. Bu büyü dövüş esnasında çok yararlıdır.

Paralyze - Düşmanı dondurarak etkisiz hale getirir.

Oyun çok zevkli. Tek can sıkıcı yanı sık sık nerede olduğunuzu kaybetmeniz, çünkü programcılar bir harita tutmamışlar. Eğer oyunun kırılmış verisyonu ile oynuyorsanız bulunduğunuz durumu kaydetme seçeneğiniz de bozulmuş durumdadır. Bence para verip oynamaya değer. İlginç bir oyun.



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 TL*
Süper paket programlar	*22.000 TL*
kasette 20 oyun	*12.000 TL*
kasette 1 oyun	*7.000 TL*
Quick Shot II Joystick (İthal)	*50.000 TL*
Quickjoy II Joystick	
Turbo (ithal)	*60.000 TL*
Reset Button	*6.000 TL*



ATARİ AMSTRAD
MSX, SİNCLAİR
PROGRAMLARI



PAKET PROGRAM 50

1- KAFA AYAR PRG
2- PETROVIC BASKET
3- K.DAGLISH SOCCER (NEW)
4- F.BARESİ KICK OFF
5- YOGI'S GREAT ESCAPE
6- OLLI AND LISSA 3
7- HERO 2020
8- RASTER RUNNER
9- RAD RAMP RACER
10- POSEIDON
11- T.M. NINJA TURTLES
12- CRILLON 2
13- ELITE SQUAD
14- DYNAMOID
15- QUADRATO+
16- SAMURAI
17- PHANTOM ASSAULT
18- FRANTIC
19- WİZARD WILLIES
20- CYBERLOCKS
21- UNDERCOVER ZONE

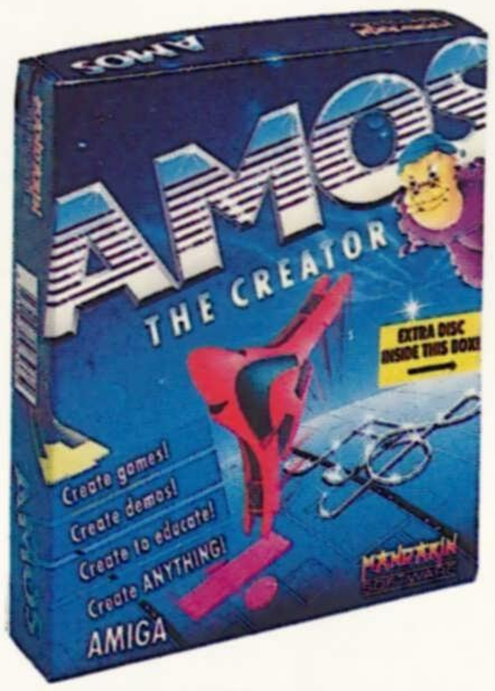
OSAM BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Merkez : Ray Sok. No: 11/1 Site
Bakırköy Apt. A Blok Daire: 6
Bakırköy/İST. Tel: 583 72 46
Şube : Ebuziya Cad. Sakızlıyalı Sok.
No: 4/B Aysen Apt. Bakırköy/İST.
Tel: 542 72 75

ECEM 511 32 86

AMİGA PROGRAMLARINDA TARTIŞILMAZ

ÜSTÜNLÜK!

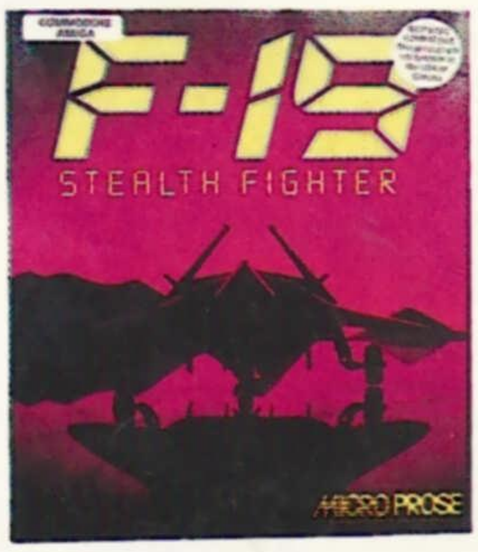
**İşimiz en iyi programları hızlı ve kaliteli bir biçimde sizlere ulaştırmak.
Bu alandaki öncülüğümüz sürüyor. İşte ayın hitleri:**



Amos. Oyun yaratan program. Hem iş, hem oyun amaçlı. Artık grafik, müzik, animasyon, iş ve oyun programları yapmak çok kolay. Her Amiga'ya gerekli!



Framegrabber. Videodaki görüntüleri Amiga'ya aktarmak için. Profesyoneller ve Amiga'nın olanaklarını keşfetmek isteyenler için...



F-19 Amiga'daki en yeni, en gelişmiş uçuş/savaş simulasyonu. Daha iyisi yapılmadı!







İşte Framegrabber'ın marifetleri...Tek bir görüntü karesini 16 kere çoğaltmanız, üzerinde istediğiniz gibi oynamanız mümkün...

Ve Genlock...Video görüntüleriyle Amiga ekranını biraraya getirmek için. Örneğin sevdiğiniz bir oyunu kendi görüntünüz üzerinde oynayabilirsiniz... Tabii yüzlerce oyun. Hepsi açıklama kitapçıkları ve temiz kopyalarıyla... Show Computer'un tartışılmaz üstünlüğünden yararlanmakta gecikmeyin!

SHOW COMPUTER

Beşiktaş: Sinanpaşa Cad. Hasfırın Sok. Sinanpaşa İş Merkezi 67/155 Tel:158 13 56

Etiler: Gamgam Çarşısı, 12 Tel:163 53 88

Abacus

Nişantaşı: Hacımansur Sok. 2 Tel:130 49 60

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

Printemps: Galleria/Ataköy

Gününde!..

Bilgisayar tamirinde, program des-
teğinde, bilgisayar değişiminde si-
zin için en uygun ve size en yakın
aşağıdaki adrestir.

- T.M. NINJA TURTLES (38)
- M.Y.T.H (43)

ECEM 511 32 86