

EKİM 1989

4000 TL. KDV DAHİL

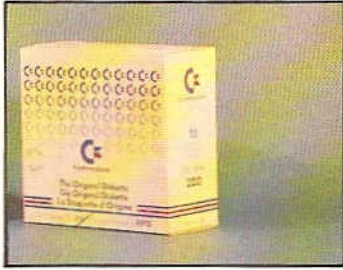
64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ



Yıl: 2
19
SAYI

BU MARKAYI ÇOK İYİ TANIYORSUNUZ!



Commodore Bilgisayarlarını güvenle kullanıyorsunuz.... Artık programlarınızı da Commodore Disketlerine yükleyin ve yine güvenle kullanın. Daha cazip fiyatlarla ve TEC garantisiyle...

Joystick'te ulaşılan son nokta:

QuickShot II Turbo



Her marka bilgisayara uyumlu
ve çok fonksiyonlu
Genel ithalatçısı TEC'in garantisiyle

*Quickshot II turbo ile oyun
oynamanın zevkine varın*

DiĞER TÜKETİM MALZEMELERİ:

- ✓ NO NAME DİSKETLER
- ✓ NORİS DATA DİSKET KUTULARI (KİLİTLİ)
- ✓ NORİS DATA EKRA N FİLTRELERİ
- ✓ PRINTER ŞERİTLERİ
- ✓ ENTEGRE DEVRELER
- ✓ ETİKET VE PRINTER KAĞITLARI

● Satışlarımız toptan ve sadece firmalara yapılmaktadır. Lütfen bayi fiyat listemizi isteyiniz.

● Perakende istekleriniz için en yakın COMMODORE satıcısına müracaat ediniz.



Bilgisayar ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Kutlu Sok. Uygur İş Hanı No: 41-43 D/3
Gümüşsuyu/TAKSİM/İSTANBUL

Tel: 151 89 29-145 47 20
Telex: 25240 Beyg tr.
Fax: 145 47 20

COMMODORE, COMMODORE BUSINESS MACHINES INC.'in Tescilli Markasıdır.

64'ler

Sahibi ve Genel Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Art Director
METİN ZİNCİRKIRAN

YAYIN KURULU
AHMET YILDIRIM
DR. ALİ ÖZÇELİK
UFUK METİN
BARIŞ ERTÜL
SÜHA BAYRAKTAR
ERGIN ORDU

64'LER GRUBU
ORHAN CEVHER (Başkan)
HAKAN TIRALI
RASİM MİNGÜ
BARIŞ YALÇINKAYA
KORHAN ATAMAN
KADEM ASLAN
İBRAHİM ASLAN
EROL ÖZCAN
MERT HEKİMCİ
TARKAN ATAMAL
ALİ PALA

AMİGA GRUBU
SAHİN DERYA (BAŞKAN)
BARIŞ ERYAYAR
SERKAN AKDAĞ
OSMAN TOPÇU
KEMAL DENİZ AKSOY
EMRE İŞIKLAR

ADVENTURE-SİMÜLASYON GRUBU
MERT GÖKKAYA (BAŞKAN)
ERTUĞRUL ERÖZ
GÜÇLÜ YURDUNOL

İlan rezervasyonlar için telefon
160 82 11
İdare Yeri
ŞEHİT AŞİM CADDESİ NO: 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefonlar
160 82 11 - 158 81 81
Yayına hazırlayan - Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Dizgi
ELDİM ELEKTRONİK DİZGİ
Renk ayrımları
GÜVEN REPRODUKSİYON
Tire filmler
ÖZ GRAFİK
Baskı
ALTAN MATBAASI

Ödemeleriniz için Posta
Çeki No'su
328618
Haberleşme Adresi
P.K. 205 Beşiktaş/İst.

İLAN TARİFESİ

Arka kapak renkli	1.250.000
Ön ve arka kapak	1.000.000
İç sayfalar renkli	700.000
İç sayfalar siyah-beyaz	600.000

KDV İLAVE EDİLECEKTİR.

İlanların renkayırımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır. Renkayırımı yapılır ve kenidisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

Dergimiz basın ahlakı yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.



Yaz geçti Okullarınız açıldı. Bir çoğunuz okulu-
na başladı derslere ısındı bile... Bazılarınızın bil-
gisayarı açması belki yasaklandı. Bazılarınızın
ise bilgisayarı açması kısıtlı zamanlar için izin
veriliyor. Ama yine de biz sizler için dolu dolu
dergimizi sunuyoruz. Artık tiryakilik durumu-
na gelen 64'ler dergisi özleminizi sona erdi-
riyoruz.

Bu sayımızda neler var'a gelince:

**Muncher, Race Againsts Time, Super Scramble,
The Newzealand Story, Dr. Doom's, Silkworm,
Combogia Commodore 64'te; Battle Hawks 1942,
Robocop ve Fast Break Amiga'da; Never Ending
Story Macera'dan macera'ya köşelerimizin ko-
nuları..**

Bu sayımızda Amiga ile ilgili bölümü biraz azalt-
tık. Birinci sebebi Battle Hawks çok uzun açık-
landı ikinci sebebi ise Çıkarmayı düşündüğünüz
ve izin aşamasında bulunan Amiga'ya özel bil-
gisayar dergimizin içeriği için hazırlanmamız..
Sanıyorum o dergimizi de çok beğenecek özel-
likle Amiga'cı okurlarımız bir dergiye bölüşmek-
ten kurtulup özel bir dergiye sahip olurlarken,
64'cü okurlarımız da bu zorlu misafir sayfalar-
dan kurtulacaktır.

Sizinle elele daha iyi günlere doğru yolalmak
dilek ve temennisi ile başlayan ders yılının siz-
lere hayırlar getirmesini diliyorum.

Abdurrahman PALA



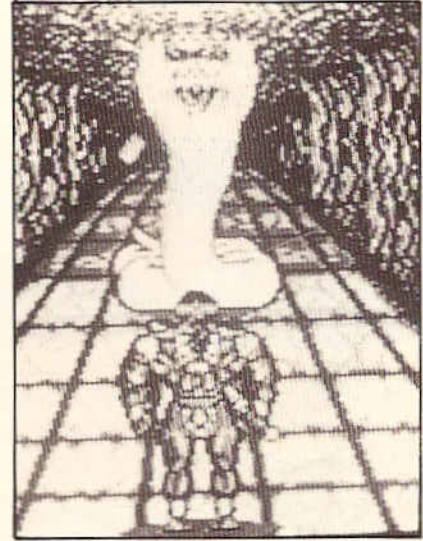
CASTLE WARRIOR

AMIGA EXTRA

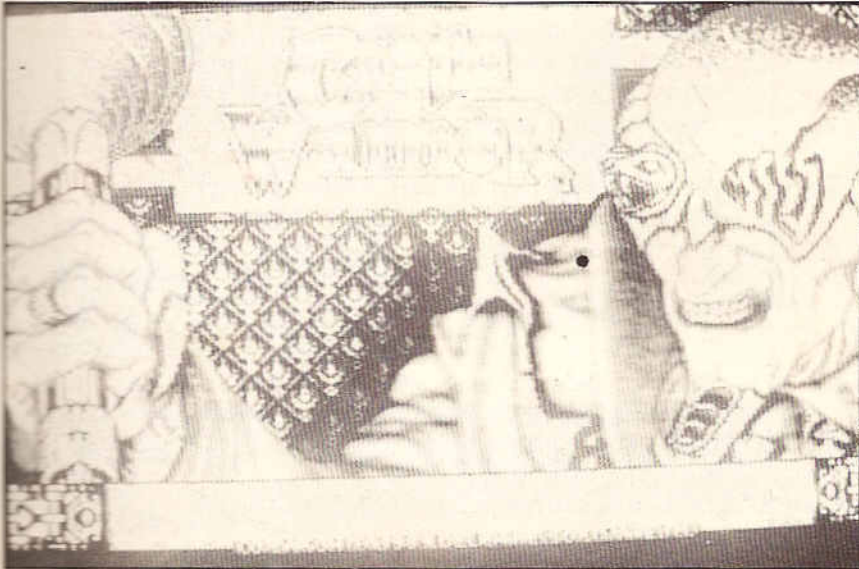
Ortaçağda ailesi ile terkedilmiş bir şatoya yerleşen genç bir savaşçı sonradan olacıklardan habersizce günlerini geçiriyordu. Daha önemlisi şatonun eski sahiplerini, karanlık bulutların yere çöktüğü andan itibaren ne bir gören olmuş nede bir işiten çıkmıştı. İşte o andan itibaren şatonu asıl sahipleri kanallık güçlerin olduğu anlaşılmıştı. Ama şatoya taşınanlar bundan ve başlarına geleceklerden kesinlikle habersizdi. Neyse fazla uzatmayalım; taşınalı kısa bir zaman olmuştuki sabah şatodan ayrılan adam akşam geldiğinde karşısında ne karısını ne de çocuğunu bulabildi. Sanki yer yarıp yerin içine girmişlerdi. İşte o andan itibaren savaşçı şatonun karanlık

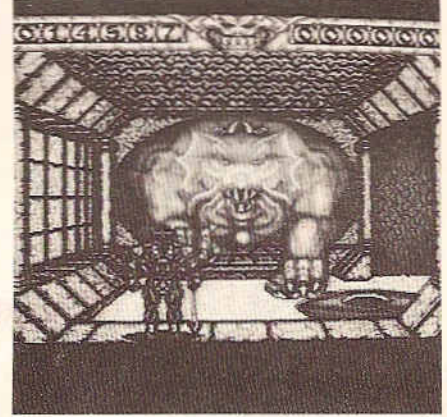
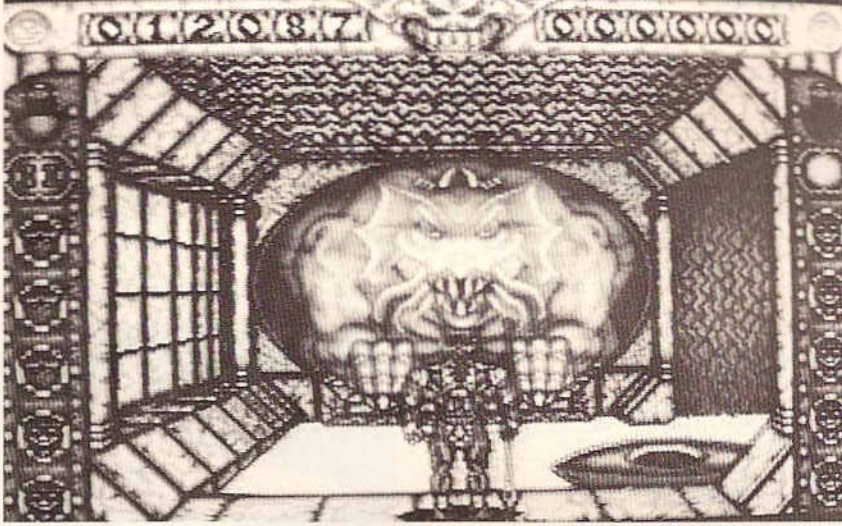
dehlizlerine inerek ailesini aramaya koyuldu. Şimdi biz kendimizi o savaşçının yerine koyalım ve joystickimizi kuşanalım!

LEVEL 1: Bu bölümde önce üzerinize doğru yarasalar geliyor. Yarasalardan kurtulmanın 2 yolu var. Birincisi kılıçla yok ederek ikincisi ise üzerinden atlayarak. Ama hemen şunu söyleyeyim yarasalardan kurtulurken yandan çıkan ellere dikkat edin çünkü size her deyişinde enerjinizin bir



kısmını yok ediyor. Yarasaları geçtikten sonra şimdide karşınıza ağızından ateş topları atan dev bir yılan çıkıyor. Burdada ateş topu tam önünüze geldiğinde joystick'i geriye çekerek topu ona geri gönderin. 2 top gönderdiğinizde dev yılan ölecektir. Ama hemen onu öldürdüm diye sevinmeyin, çünkü aşama daha bitmedi. Şimdi yine karşınıza yarasalar gelecek ve onları geçtiğinizde biraz önce olduğu gibi ama bu sefer sağa sola gidebilen bir yılan





daha çıkacak. Biriz önce yaptıklarınızı bu yılanada yapın ve 2. aşamaya ulaşın.

LEVEL 2: Şimdi tam önünüzde kırmızı dev bir ejderha var. Bu ejderhayıda elinizdeki mızrakla yok edebilirsiniz. Burada yapacağınız ateşe basarak ejderhanın ağızına mızrak atmak ve kollarıyla gelebilecek saldırıdan korunmak. Bu yaratıktanda kısa bir zaman sonra kurtulabilirsiniz. Ejderha öldüğünde kalkan alarak kanoya biniyorsunuz ve 3. aşamaya geçiyorsunuz.

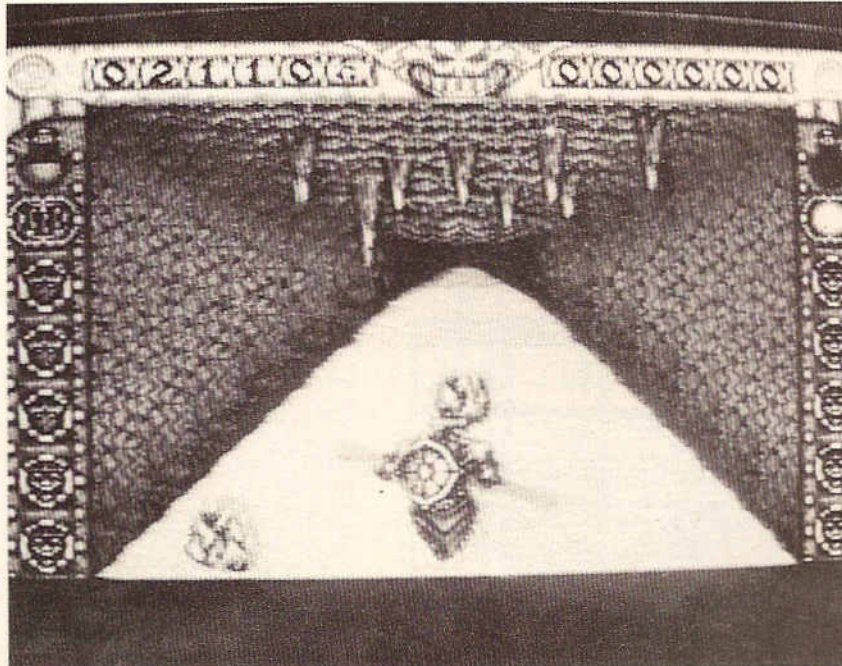
LEVEL 3: Kanoya bindiğiniz ve artık nehirdesiniz. Burda çok dikkatli olmanız gerekiyor. Çünkü sizi bekleyen birçok tehlike var. Bunlardan birincisi yukardan başınıza düşen sarkıtlarki kurtulmanın tek yolu ateşe basıp joystick'i yukarı itmek. Bir ikincisi nehirdeki taşlar ancak sağa sola giderek kurtulabilirsiniz. Bunlardan başka suyun içinde sıçrayan kırmızı balık ve yeşil sazlıklardan zıplayan kurbağa var. Bu iki yaratıgıda kalkmanızla yok edebilirsiniz.

LEVEL 4: Bu aşamada aynen 2. aşama gibi aynı taktikle bu yaratıgıda öldürebilirsiniz.

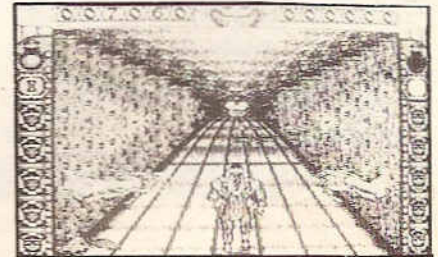
LEVEL 5: İşte şimdi kötülüklerin kayanağı karşınızda duruyor. Attığı elektirik lazerleriyle sizin enerjinizi iki misli azaltıyor. Burada yapacağınız tek şey ateşe basıp kurtulmak için dua etmek. Bu azrail gibi yaratıgıda öldürdükten sonra artık en büyük sizsiniz!

Hemen şunuda söyleyeyim her 20000 puanda bir hak elde edeceksiniz.

SERKAN AKDAĞ

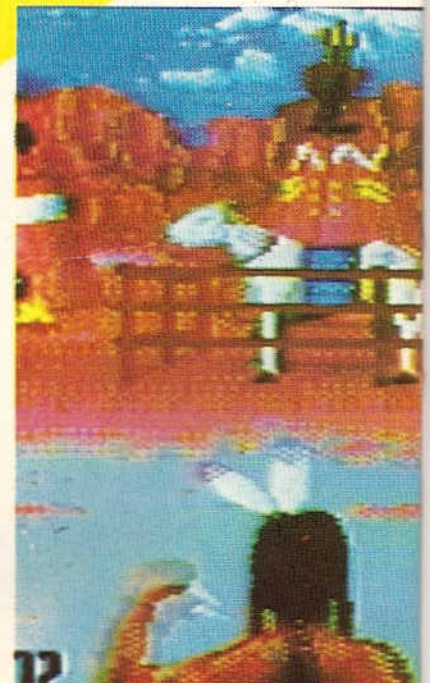
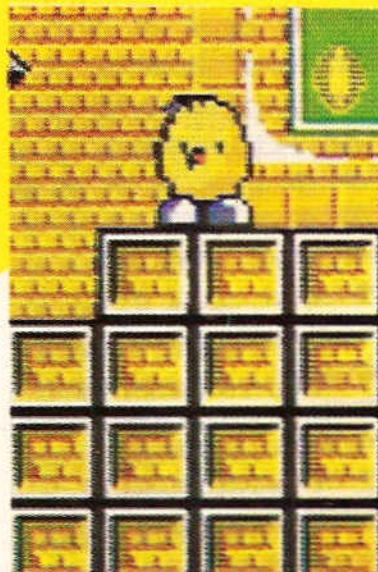
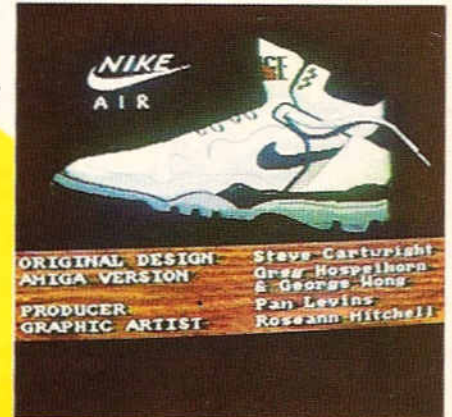


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



İÇİNDEKİLER

- 8 – MUNCHER
- 9 – RACE AGAINST TIME
- 11 – FAST BREAK
- 12 – ROBOCOP
- 14 – SUPER SCRAMBLE
- 19 – THE NEWZEALAND STORY
- 22 – DR. DOOM'S REVENGE
- 28 – SILK WORM
- 29 – CAMBOGIA
- 30 – BATTLE HAWKS 1942
- 37 – PARA ASSAULT COURSE
- 38 – BUFFALO BILL'S WILD WEST
- 40 – JAWS
- 41 – MAN HUNTER
- 43 – VARIDIAN
- 48 – NEVER ENDING STORY (AD)
- 49 – ADVENTURE İPUÇLARI



LAÇİNSOFT

En yeni Amiga ve Commodore programlarıyla Hizmetinizdeyiz

- | | | | |
|---|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> A.D. BUFFALO BILL WILD VES | <input type="checkbox"/> A.D.K. THE DEEP | <input type="checkbox"/> D.K. TYPHON | <input type="checkbox"/> D.K. BAAL |
| <input type="checkbox"/> D.K. RENEGADE 111 | <input type="checkbox"/> A.D.K. RUN THE GAUNTLET | <input checked="" type="checkbox"/> A.D.K. AFTERBURNER | <input type="checkbox"/> D. SHERLOCK HOLMES |
| <input type="checkbox"/> D.K. RALLY CROSS | <input type="checkbox"/> D. ONE ON ONE 11 | <input type="checkbox"/> D.K. F-15 STRIKE EAGLE | <input type="checkbox"/> A.D. CALIFORNIA |
| <input checked="" type="checkbox"/> A.D.K. INDIANA JONES | <input type="checkbox"/> D.K. TAI-PAN | <input type="checkbox"/> D.K. PIRATES | <input type="checkbox"/> D. HIGHLAND GAMES |
| <input checked="" type="checkbox"/> A.D.K. REAL GHOST BUSTERS | <input type="checkbox"/> A.D.K. ROBOCOP | <input type="checkbox"/> A.D.K. GUNSHIP | <input type="checkbox"/> A.D. HOLLYWOOD PRO POKER |
| <input type="checkbox"/> D.K. LICENCE TO KILL | <input type="checkbox"/> A.D. MANSTER GRAND SLAM | <input type="checkbox"/> D.K. INFILTRATOR 11 | <input type="checkbox"/> D. COPTAIN FIZZ |
| <input checked="" type="checkbox"/> A.D.K. VIGILANTE | <input type="checkbox"/> A.D.K. SUPERMAN 11 | <input type="checkbox"/> D.K. STEALTH FIGHTER | <input type="checkbox"/> D. FORGOTTEN worlds |
| <input checked="" type="checkbox"/> A.D.K. HOSTAGES | <input checked="" type="checkbox"/> A.D.K. DRAGON NINJA | <input type="checkbox"/> A.D.K. BPITTING IMAGE | <input type="checkbox"/> D. FIREPOWER |
| <input type="checkbox"/> A.D.K. JAWS 111 | <input type="checkbox"/> A.D.K. DOUBLE DRAGON | <input type="checkbox"/> A.D. TIME SCANNER | <input type="checkbox"/> D. GEMINI WINGS |
| <input type="checkbox"/> A.D. INNER SPACE | <input checked="" type="checkbox"/> A.D.K. THE RUNNING MAN | <input checked="" type="checkbox"/> A.D. TEST DRIVE 11 | <input type="checkbox"/> A.D.K. INDIANA JONES 111 |
| <input type="checkbox"/> A.D. DOOMDARK REVENGE (SPIDER MAN) | <input type="checkbox"/> A.D.K. TIGER ROAD | <input type="checkbox"/> A.D. XENON 100% | <input type="checkbox"/> D. INNER SPACE |
| | | <input type="checkbox"/> A.D. ZAK MACKRAKEN | <input type="checkbox"/> D. KINGS OF THE BEACH |

Amiga ve Commodore'culara duyuru...
Eşsiz ve geniş arşivimizden yararlanmanızı sağlayacak **LAÇİNSOFT ÜYELİK KARTI'na** Ücretsiz sahip olun. sürprizlerimizden Süper indirimden yararlanın

**SÜPER
PAKET
89-10
ÇIKTI
YİNE
HEDİYELİ**

*Türkiye
genelinde
Bayilikler
veriyoruz.*

AMIGA
İş - Eğitim - Çizim
ve - Müzik
**SÜPER OYUN
PROGRAMLARI**

**ARA YÜKLEMELİ
OYUN PROGRAMLARI**

Müjde

NOT
A-AMIGA
D-C64 DİSKET
K-C64

**ARAYÜK
LEMELİ
PROGRAMLAR**

AMIGA ÜRÜNLERİ
ÜRÜNLERİ
KOPYALAMA KARTUŞLARI

- ☐ IŞIKLI KALEM
- ☐ ASTEK, QUICK SHOT I-II ve II TURBO JOYSTICKLER
- ☐ AMIGA 500 + 1084-C-64 + 1541
- ☐ 1530 Koruma örtüleri

Laçin Bilgi İşlem

Tonoğlu Sok. Özdemir apt No 2/2 Suadiye-İST.
Telefon 372 88 37

Siparişleriniz için

Yapı Kredi Suadiye Şubesi
544-7 no'lu hesap

“Pazarın ihtiyacını ve kaliteli ithalatı yapıyoruz”

röportaj

FİRMANIZIN ÇALIŞMALARI HAKKINDA BİLGİ VERİR MİSİNİZ?

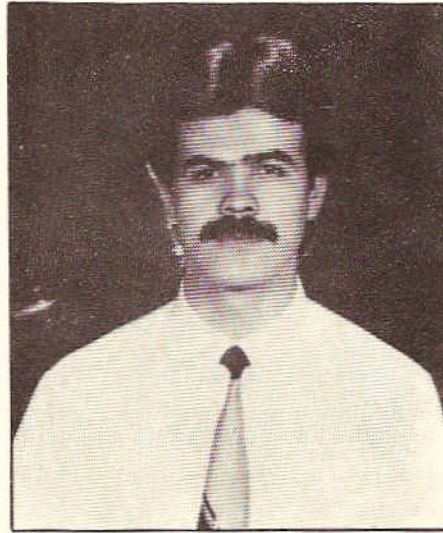
TEC BİLGİSAYAR, bilgisayar tüketim malzemeleri ve aksesuarları alanında ithalatçı firma olarak faaliyet göstermektedir. Commodore markalı ve markasız disketler, joystick, NORIS DATA disket kutusu ve ekran filtreleri; genel satıcılığını yaptığımız printer şeritleri ve diğer yan ürünleri toptan olarak yurt çapında pazarlıyoruz.

BİLGİSAYAR PİYASASI HAKKINDA GENEL BİR DEĞERLENDİRME YAPAR MISINIZ?

Müşterilerimize gönderdiğimiz fiyat listelerinde daima belirttiğimiz gibi; amacımız bilgisayar kullanıcılarına kalite ve fiyat yönünden cazip ürünler sunmaktır. Gelişen bilgisayar kullanımına paralel olarak, kullanıcıları desteklemek için çok çeşitli ve nitelikli tüketim malzemelerine ihtiyaç vardır. Ne yazık ki; ülkemizde bilgisayar satışları belirgin bir yapıya ve ciddiyete kavuşma yolunda olmasına rağmen, oldukça önemli olan tüketim malzemeleri piyasasında karmaşık bir durum gözlenmektedir. Aynı isim altında farklı kalitede ve bazen menşei kasıtlı olarak saptırılan ürünler, bir görünüp bir kaybolan malzemeler ve istikrarsız fiyatlar bu piyasada işlerin hâlâ el yordamıyla yürüdüğünü gösteriyor. Ayrıca, kimlerin hangi malzemeyi, miktar ve süre bakımından nereye kadar satmaya devam edeceğinin bilinmemesi ve de bazılarının ithalatçı olmadıkları halde, ithalat yaptıklarını ilan etmeleri, güvensizlik ortamının oluşmasına yol açıyor. Cevabını bulmakta zorlandığımız diğer bir husus da; bazılarının ithalat yaptıkları halde kendilerini piyasaya tanıtmaktan

çekinmeleri ve başka firmaları öne sürerek mallarını pazarlamalarıdır.

İş ve ev bilgisayar kullanıcıları halihazırda, makinelerine yardımcı olarak kullanacakları malzeme ve aksesuarlar konusunda yeterince aydınlatılmış değildir. Oysa, maksimum faydayı elde edebilmek, bu konunun iyi bilinmesine bağlıdır ve kanımca son kullanıcılara hizmet veren firmalara bu konuda önemli görevler düşmektedir.



Mustafa Tanyeri
Pazarlama Müdürü

SİZCE-DAHA İYİ HİZMET İÇİN NELER YAPILMALIDIR?

Öncelikle, bilgisayar sektörünün diğer ticari alanlardan farklı olduğunu düşünürsek olaya geniş kapsamlı bakmalıyız. Bu sektörde; eğitim, iş uygulamaları, eğlence ve ticari amaç, belki diğer alanlarda olmayacak kadar birbirine kaynaşmıştır. Yani, gıda maddeleri veya inşaat malzemeleri satışı ile bizim olayımız arasında büyük farklar

Bilgisayar dünyası hızla ilerleyip gelişirken, ithalatçı firmalarda Bilgisayar yardımcı malzemeleri konusunda geniş bağlantı ve ithalatlar yaparak bilgisayar pazarımızın eksikliğini tamamlamaya çalışıyorlar. İşte bunlardan biri olan Tec Bilgisayar ve Dış Ticaret Ltd. Şti. ... Şirketin pazarlama müdürü Mustafa Tanyeri'ne sorduğumuz sorular ve cevapları....

vardır. Buradan hareketle diyorum ki; öncelikle firma-firma ve firma-kullanıcı iletişimini çok iyiderecede sağlamalıyız. Böylece, kullanıcıların istek ve şikayetlerini detaylarıyla saptar ve gerekenleri yapmak üzere harekete geçebiliriz. Önemli bir boşluğu doldurduğuna inandığım 64'LER DERGİSİ'nde, okuyucuların seslerini duyabilecekleri bir köşe açılabilirse, sanıyorum büyük faydalar elde edeceğiz.

GELECEĞE YÖNELİK HEDEFLERİNİZ NELERDİR?

En büyük arzumuz, ürün çeşitlerini giderek arttırmak ve müşterilerimize kesintisiz hizmet verebilmek için stok durumunu sürekli pozitif tutmaktır. Bu ay içinde listemize ek olarak, entegre devreleri, 512 KB ek RAM, modülatör, renkli ve monochrome monitörler, 1541 II driver, 1530 teyp, temizleme disketleri gibi malzemeleri ithal etmeyi planladık. Yıl sonuna kadar müşterilerimizle sürdüreceğimiz ilişkileri değerlendirek, 1990 başından itibaren resmi bayilikler vermeyi düşünüyoruz. Umarım her geçen gün, herkesin hedeflerine yaklaştığı birer adım olur.



RACE AGAINST TIME

Code master yine kaliteli bir oyunla karşımızda. Race Against Time. Oyunda elinde olimpiyat meşalesi taşıyan bir atleti yönetiyoruz. Amacımız bütün kıtalardaki bayrakları göndere çekip meşaleleri yakmak. Bu işleri belirli bir sürede yapıyoruz ama çeşitli yerlerde bulunan kum saatlerini alarak sürenizi arttırabilirsiniz. Oyunda ayrıca yanıp sönen ve başka bir yere geçmek için kullanılan geçitler var. Oyunu bitirebilmeniz için bütün ayrıntıları yaşıyorum.

İlk önce Avusturalyaya gidin burdan şemsiyeyi alın ve Avrupaya gidin, su akan yerden şemsiyeyle geçin, madene girin geçitten geçince plug'u alın ve onu su akan yerin tepesinde kullanın, artık su akmaz. Daha sonra tekrar şemsiyeyi alın, yağmur yağan yerden geçin yağmur durur. Pizza kulesine gelince sola ilerleyin ve Avrupadaki meşaleyi yakın. Şimdi Asyaya gidin burdan spanner'i alın ve tekrar Avrupaya gelip fıskiye havuzunda spanner'i kullanın, burdan baltayı alın, ve Amerikada yolunuzu tıkayan ağacı kesin, Beyaz Sarayı geçtikten sonra bulacağınız sfenks'i Afrikadaki tapınakta kullanıp geçiti açın (Afrikadaki tapınağı bulmak için sütunların arasındaki geçitlerden geçmek gerekiyor, yılmadan uğraşın bir süre sonra tecrübe kazanacaksınız) tapınağın ilerisinde bayrağı çekin. Şimdi Amerikaya gidin kum torbasını alıp Afrika'ya geri dönün ve tapınağın içindeki çıkıntıya koyup yolunuzu açın, burdaki ice pick'i Amerikada karşıya geçip bayrağı çekmek için kullanın. Afrika'ya tekrar dönüp ormana girin (bunu yapmak için ilk önce tapınağa gelin, tapınağın sağındaki sütunlu ekranı geçin, ikinci sütunlu ekranın en başındaki geçite girin) burdan coat'ı alıp Asyada yağmur yağan

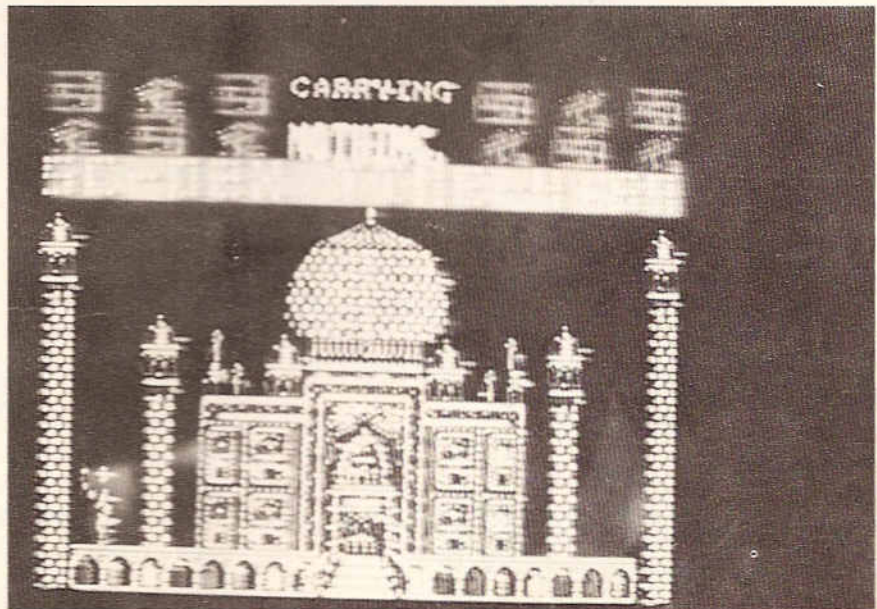
yerden geçip meşaleyi yakın. Daha sonra Avrupada yağmuru durdurduğunuz yeri geçtikten sonra bulacağınız salt'ı Avusturalyadaki suyun içine batmış taşı yukarı kaldırmak için kullanın, karşıya geçin, gayzerlerin üzerinden dikkatlice atlayın ve bayrağı çekin yine Avusturalyada bulacağınız meşaleyi yakın. Şimdi Avrupadaki peyniri Afrikada film arkasında kullanın, bir fare peynire gelicek ve fil çekilecek, açılan yoldan ilerleyin burda bulunan hering'i (ringe balığı) alın bunu Avrupada madenden geçip karşıya geçince göreceğiniz foka verin, fok çekilince karşıya geçin bayrağı çekin. Şimdi doğru Güney Amerikaya gidin köprüden dikkatlice geçin, geçitlere girin timsahın üstünden iyi bir zamanlamayla atlayıp meşaleyi yakın sonra bulacağınız bayrağı çekin ve Amerikaya gidin, Hollywood'u geçtikten sonra bulacağınız tabureyi Asyadaki erişemediğiniz yerde kullanın, duvarın üstünde ilerleyip bayrağı çekin. Burdan Afrika'ya gidin, piramidin içinde yolunuzu tıkayan taşı kaldırmak için duvara yapışın ters yönde zıplarken

ateşe basın, tepenizdeki taş oynıyacak ve yol açılacak, burda ilerleyince head dress'i alın bununla tapınağın içinde geçemediğiniz yerden geçin ve meşaleyi yakın. 6 bayrak çekip 5 meşale yaktıktan sonra, Amerikada geçemediğiniz yerden geçin ve oyunu bitirin. Oyun bitince havai fişekler patlıyor ve tebrik yazıları çıkıyor.

Güzel müziği, detaylı grafikleri ve ilginç konusuyla Race Against Time daha önce Dizzy'i oynayıp sevenlerin, bu türden hoşlananların yada kolunu değil kafasını yormak isteyenlerin kesinlikle alması gereken bir oyun.

TOLGA SAVAŞCI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



ATAKÖY COMMODORE CENTER AÇILDI

Ataköylüler MÜJDE AÇILDIK...

Civar sakinlerimiz artık gerçek
bir Commodore merkezine kavuştular.

SİZLERE DAHA YAKINIZ...

Trafikten, kalabalık ve gürültüden uzak
bir ortamda alışverişinizi
yapın.

VERECEĞİMİZ HİZMETLER:

- * Tüm Commodore ürünlerinin garanti belgeli satışı.
- * En yeni ve orijinal Amiga, C- 64 oyun ve programları.
- * İlkokul öncesinden üniversiteye kadar EĞİTİM programları.
- * Bilgisayar tüketim malzemeleri.
- * Tüm Commodore ürün ve yan ürünlerinin tamir ve bakımı.

Sayın
Amiga ve C-64 sahipleri
Gelin farkı farkedin.

ATAKÖY
COMMODORE CENTER

5 Kısım Karşısı No.22
ATAKÖY-İSTANBUL
Tel: 571 90 27

AYTİM 528 53 11

OYUNLAR İÇİN KOLAYLIKLAR

Robocop

Uyuşturucu fabrikasındaki barierleri geçmek için onaları birkaç kere yumruklayın.

Bazı bölümlerde, sağa doğru ilerlerken FGH ve J tuşlarına basarsanız düşman kurşunlarından kurtulursunuz.

İlk bölümde skor tablosu geçerken SVEDE-HEAD yazarsanız diğer bölümü yükler. İkinci yüklemde gene skor tablosunda DISAPPOINTED yazarsanız sonraki bölümü yükler.

Eliminator

Multi-ice'niz varsa oyunu kartuşla kırıp frez'leyin, POKE 46873,96 yazıp RETURN'leyin ve tekrar oyuna dönün. DNA Warior

Sınırsız hayat - POKE 46347,173

Çarpışmayı önleme - POKE 43728,0: POKE 40953,240

Oyuna yeniden başlama - POKE 2048,76: POKE 2049,14: POKE 2050,13 545 36530

Emlyn Hughes International Soccer

Oyun sırasında öndeyseniz ve kaybetmek istemiyorsanız, kaleye yaklaşıp şut çekin ve P, /,

* ve : tuşlarına aynı anda basın maç biter.

Thunderblade

Oyun için yayınlanan kısa poke'ları kullanmayın, yoksa ikinci bölüm yüklenmez.

Great Giana Sisters

Sınırsız zaman ve hak için:

POKE 8257,173: POKE 7434,173 545 2098

(Amiga) Populous

Oyunda Conquest'i sonra new game'i seçin ve başlamak istediğiniz dünyanın adını yazın:

- | | |
|--------------|--------------|
| 1 GENESIS | 11 BURMAL |
| 2 TIMUSLUG | 12 MORHIPPI |
| 3 EOAZORD | 13 RINGGBP |
| 4 RINGMPED | 14 HOBOZJOB |
| 5 BUGQUEEND | 15 BINMEOUT |
| 6 COWINGICK | 16 VERYELIN |
| 7 MINMPME | 17 SHIOZER |
| 8 SHIDIEHOLE | 18 SWAHIPMET |
| 9 TIMPEOLD | 19 BILTHILL |
| 10 SCOWILDOR | 20 BUGMPTORU |

Fakon (Amiga)

Control ve x tuşlarına aynı anda basın ve sınırsız bomba, roket sahibi olun.

Mert HEKİMCİ



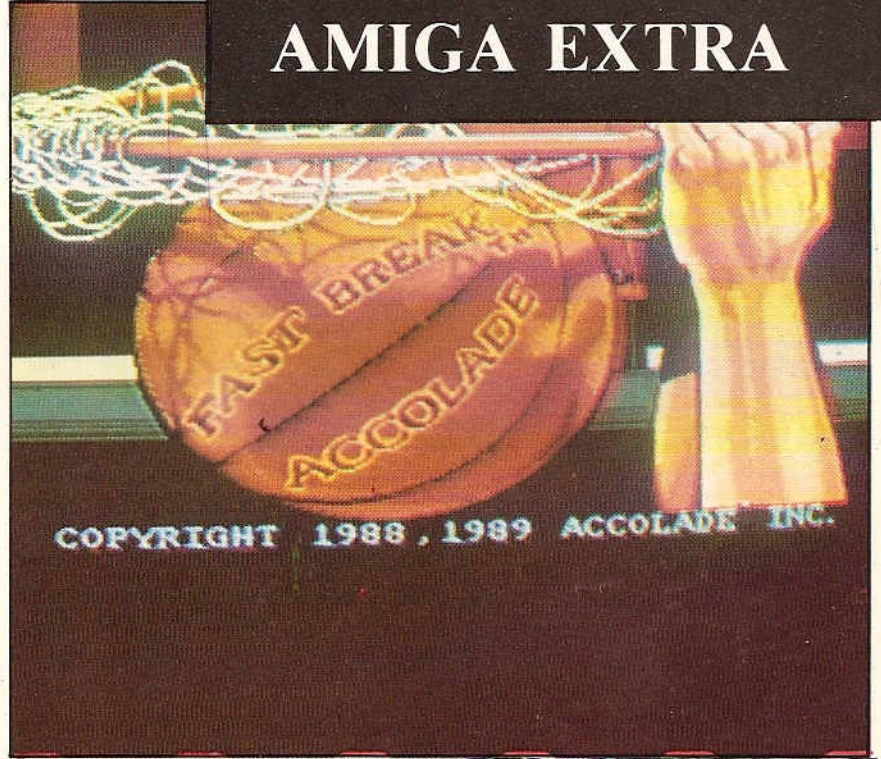


64'ler

FAST BREAK

Test Drive serileriyle bir anda dikkatleri üzerinde toplayan Accolade firması şimdi sporda da rakipleriyle yarışıyor. Ama "Fast Break"le mükemmeli yapmayı denediysede playerleri computerin başında 10 dakikadan fazla durduramamasıyla umduğunu bulamadı. Aslında Accolade yaparsa mükemmeliyi yapar! Eeee! O zaman bu oyunun neresi kötü diyeceksiniz? İşte size oyunun kötü tarafları; Bir kere basket atmak hiçte kolay değil top potanın etrafında dönüp dışarı çıkıyor ve bilgisayara karşı oynarsanız düşen topu hiç alamıyorsunuz. Bir ikincisi saha ortadan ikiye bölünmüş yani sahanın tamamını görmek olanaksız. Artık burda hesabınızı iyi yaptıktan sonra pas atacaksınız. Bunların yanısıra oyunun iyi yapılmış bölümleride var. Mesela en azından takımınızda üç oyuncu var ve bunları FIRE'a basarak yönetebilmeniz mümkün. Ayrıca top sizdeyken FIRE'a bastığınızda size yakın olan adaminiza pas verebilirsiniz. Birde oyunda ayakkabıla-

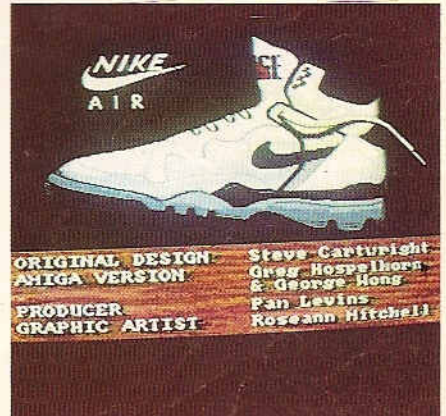
AMIGA EXTRA



rın parke zeminde teması oyuna etkileyici bir ses katıyor Oyun yüklenirken ilk karşınıza çıkan resminde bir NIKE AIR ayakkabı olması başağı etkileyici. Bundan sonra ekranda üç seçenek belirecek. En üstteki seçenekte maç süresini ayarlamak mümkün, maçlar 3,6,9,12 dakikalık devrelerden oynanıyor. Ortadaki seçenekte ise player seçimi yapılıyor. Tetiğe her basışta değişen bu seçenekte bilgisayara karşı veya çift kişilik oynamak mümkün. Alttaki seçenekte oyuncularınızı tanıyabilir ve kısa bir antrenman yapabilirsiniz. Ayrıca burdan starta geçebilirsiniz. Şimdi karşınıza her iki takımın oyuncularını içeren bir tablo çıkacak, burdan takımda oynatacağınız oyuncuları seçebilirsiniz. Artık SPACE'e basıp hakemin düdüğünü bekleyebilirsiniz. Şimdi top sizde!!

SERKAN AKDAĞ

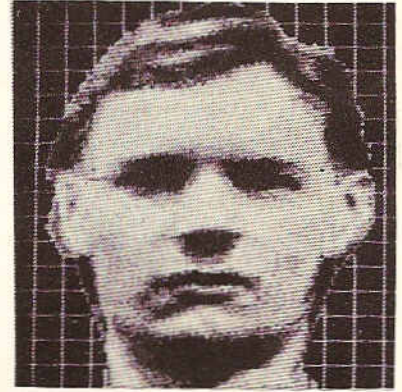
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



ORIGINAL DESIGN: Steve Cartwright
AMIGA VERSION: Greg Hoppelhorn & George Hong
PRODUCER: Fan Levins
GRAPHIC ARTIST: Roseann Mitchell



ROBOCOP



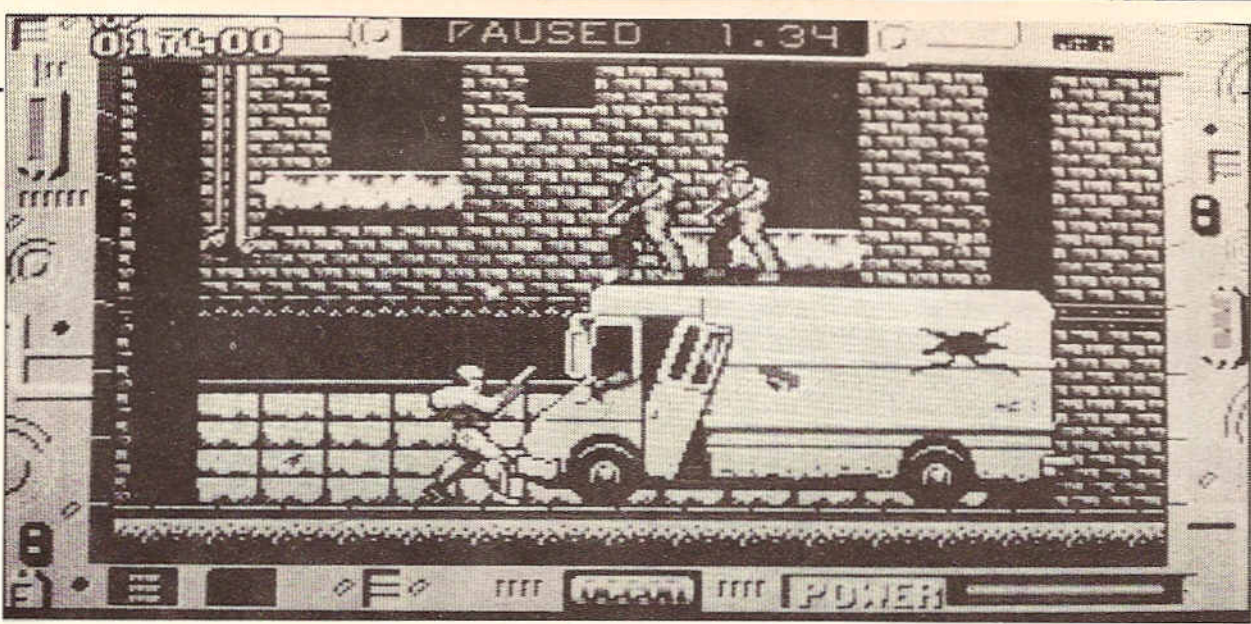
Neredeyse bir senedir merakla beklediğimiz **ROBOCOP** en nihayet geldi. Neyse ki beklediğimiz kadar güzel. Oyun yüklenirken daha önceden Deluxe paint III'den tanıdığımız resim çıkıyor. Burada Robocop dijitalize bir sesle yapıma amaçlarını söylüyor. Sonra bir demo çıkıyor. Burada Robocop'ın silah çekişi gösterilmiş. Demoda Robocop'ın eli dışında herşey çok güzel yapılmış. Ateş basıp demoyu geçtiğimizde karşınıza haberler çıkıyor. Sonra oyunun ilk bölümüne geçiyorsunuz. İlk başta elinizde silah yok. Serserileri yumrukla dövüp ateş edenlerden eğilerek kurtulduktan sonra Robocop bacağından silahını çekiyor. Burada üst köşelere ve sağ veya sola ateş edebilirsiniz. Tabancanızın mermisi sınırlı değil. Ama aldığınız ekstra silahların mermisi sınırlıdır. (üçlü atış, yıldızlar gibi...) İlk bölümde kasaları yumrukladığınızda birden enerji diğerinden de üçlü atış çıkar. Bu bölümün sonunda ED209 ile karşılaşacaksınız. Bu robotu geçmek için sağ üst köşeye ittirip sürekli ateş ederek üstüne doğru koşun. Robot yandığı zamanda hemen geri kaçın. İkinci bölümde atış talimi yapıyorsunuz.

Burda ne kadar çok hedefi vurursanız o kadar çok enerji alırsınız. Burayıda geçince üçüncü bölüme başlıyorsunuz. Burada hemen üst sağ köşeye ittirip ateş ederek ilk adamı öldürün.. Diğer adamlara gelebilmek için. Burda bir kapıyı yumruklamanız gerekiyor. Bu kapının yanına gidip sağ tarafa çekerek ateşe basarsanız bunu yapabilirsiniz. Sonradan bir bidonu aynı şekilde yumrukluyorsunuz. Sonra aşağı kata inip

biraz ilerleyip soldaki enerjiyi alın. Sonra sağa ilerleyince, kapıyı yumruklayıp adamları öldürüp kamyonla gelin. Burada önce kamyonun üstündeki adamları öldürüp sonra şöförü öldürün. Biraz sonra kamyon duracaktır. Üç adamı öldürünce bölümü geçersiniz. Şimdi oyunun en ilginç bölümlerinden birindesiniz. Burada bir suçlunun yüzünü oluşturmaya çalışıyorsunuz. Joystick'i aşağı yukarı çekerek adamın yüzünün



AMIGA EXTRA



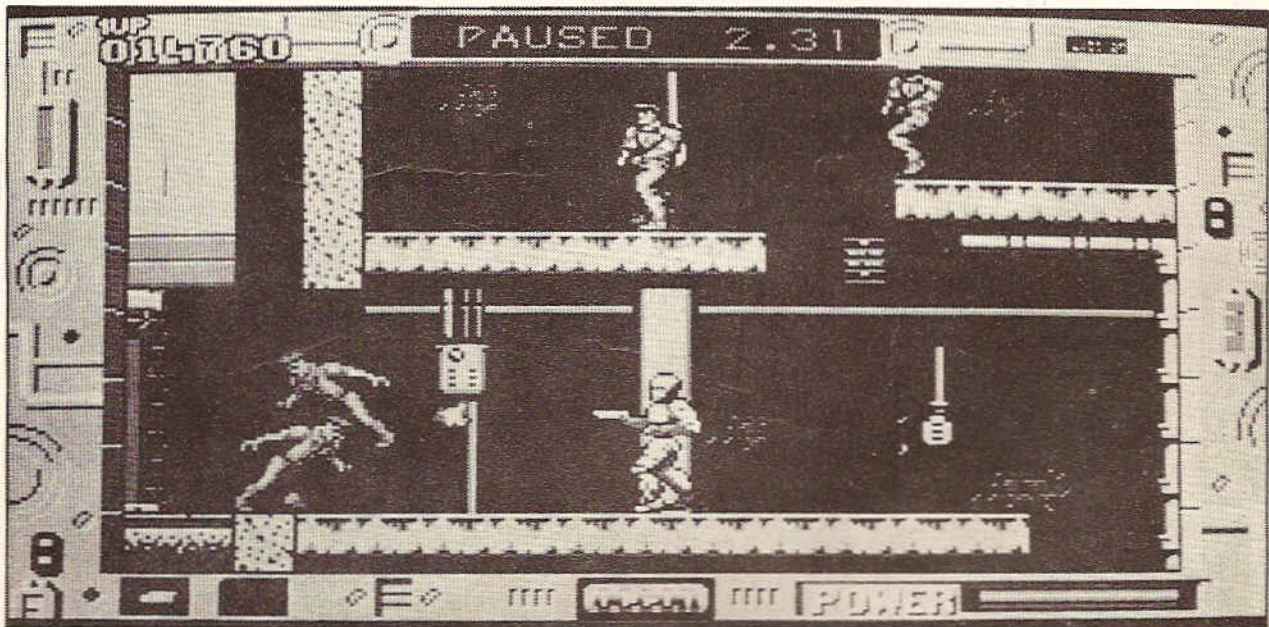
çeşitli bölgelerini seçebilirsiniz. Sağa sola oynatarak da değiştirebilirsiniz. Burada yüzü yapamazsanız enerji alamazsınız. Yüzü oluşturmak için 30 saniye zamanınız var. Burada geçtikten sonra bir araba hurdalığına geliyorsunuz. Burada çok dikkatli olmalısınız. Vinçlere değmemey çalışın. Biraz ilerleyince süper tüfeği olan bir adama rastlıyorsunuz. Adama öldürdüğünüzde silahı alabilirsiniz. Aman bu silahın mermilerini çok harcamayın. Çünkü bölümün sonundaki vinci ancak bu silah ile öldürebilirsiniz. Bu vince düz ateş edin.. Şimdi bir kız kurtarmanız lazım. Burada kızı tutan serseriye vurmalısınız. Kızı vurdukça enerjiniz azalır. Adama vurup kızı kurtardığınızda enerji alırsınız. Şimdi de narko-

tik bürünün deposunu koruyorsunuz. Burada normal olarak ilerleyip hep yukarı çıkın sonra en üstten sağa doğru gidin. Adamdan süper tüfeği aldıktan sonra son vinci yanınıza yaklaşmadan üst köşeye ateş ederek haklayın. Yine atış taliminden sonra O.C.P'nin ana karargahına saldırıyorsunuz. Buranın sonunda Yine ED209 ile karşılaşacaksınız. Şimdi sıra yine yüz yapmada ama burada herşeyi renklendirilmiş olarak görüyorsunuz. Şimdi en son bölümdesiniz. Burada ilerliye ilerliye ışıklardan geçeceksiniz. Bu bölümün sonundada bir ED209 var. Şimdi sıra O.C.P başkanını kurtarmada. Burada teroristi vurup öldürmelisiniz. Geç kalırsanız başkan ölebilir. Ama başkan vurduğunuzdayine bi-

raz enerjiniz azalıyor. Terörist'i öldürünce camdan fırlayıp aşağı düşüyor. Sonra O.C.P başkanı size adını zı soruyor sizin cevabınız ise MURHP...

ŞAHİN DERYA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



5 SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

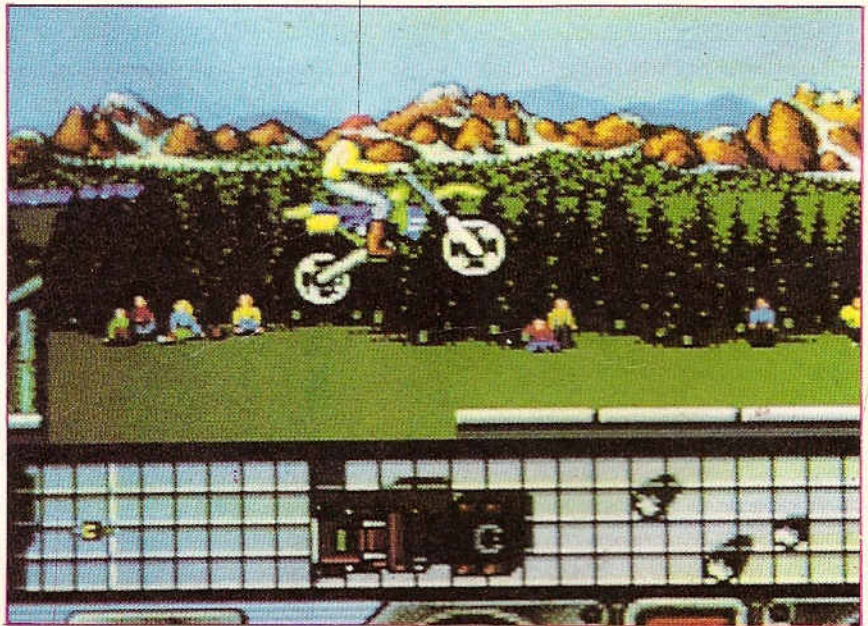
Motosiklet tutkunları, yarış severler, bütün krosçular bilgisayar başına. İşte size mükemmel üstü süper bir motokros oyunu, super scrambler. Hatırladığınız gibi son bir yıldır piyasaya sürülen motosiklet yarışları ile ilgili oyunlar hiç bir tutkunu sevindirmemişti. Super Hang On hiç bir yönüyle bizi tatmin etmedi. Motobike Madness ise tam bir fiyaskoydu. İşte sonunda mükemmel denecek kalitede süper bir oyun yapıldı. Kısacası süper Scramble bir yıl beklemeye değdi. Bu kadar ön yazıdan sona lafı uzatmadan oyuna geçelim.

Oyunda arazi tipi bir motosiklet kullanan bir motokros yarışçısısınız. Oyunun her biri üç bölüme ayrılmış, beş ana bölümü mevcut. Oyuna başlarken isminizi yazıp, üç bölümden hangisini oynayacağınızı seçiyorsunuz. Tavsiyem sırayla gitmeniz, zira çok zorlanabilirsiniz.

İlk bölümde (her bölüm üç küçük parkur halinde) motora biraz ısınmanız lazım. Yazımın sonunda joystick hareketlerini vermiş olsamda burada kısaca değineceğim. Ekran üç bölüme ayrılmış. Üstte ekranın büyük kısmında motosikletinizi (tabii kedinizide) yandan görüyorsunuz ve sürekli sağa ilerliyorsunuz. Altta ufak bir bölümde harita var. Burada motosikletinizi ve engelleri üstten görüyorsunuz. Böylece sağa, sola gitme olanağı doğuyor ama ilerde bu başımıza dert olacak. Altta ise motosikletinizin gidonu görülüyor. Burada iki gösterge var. Soldaki hız göstergesi, sağdaki gaz basınç takometresi. Ortadada vites sayı-

sı var. Başlarken üç tonda duyulan ses bittikten sonra motosikleti hareket ettirmek için vites takmanız şart. İlk önce joysticki sağa çekerek gaz verin (istediğiniz kadar gaz verebilirsiniz). Daha sonra joystickin düğmesine basarak (düğme debriyaj görevi görüyor, bastığınız an gaz basıncı düşüyor) joysticki ileri itin. (Yalnızca bir kere). Daha sonra joysticki sağa çekerek hızlanın. Çok gaz verdiğinizde arkada patinaj yapıp, çamur fırlatabilirsiniz. Yolu düz bulduğunuzda vites çoğaltabilir, rampada vites küçültebilirsiniz. (Joystick aşağı ve ateş) yalnız çok dik rampalarda.

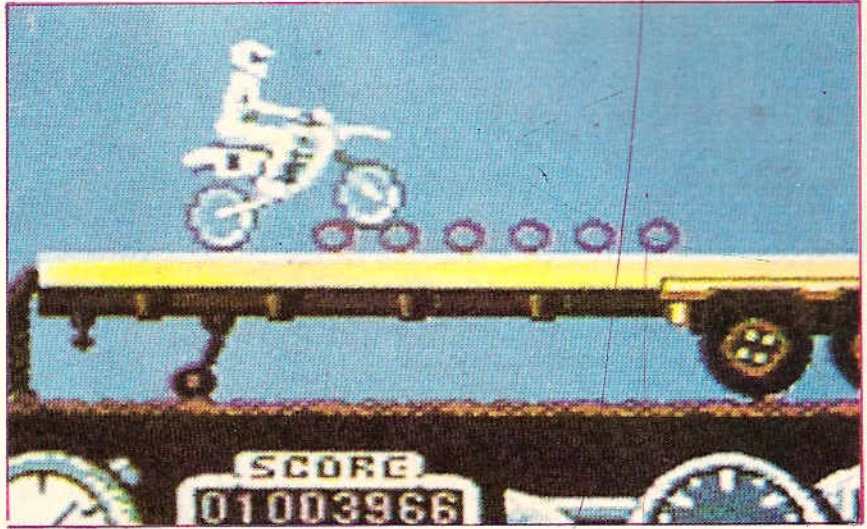
rampalarda çok seri davranmalısınız yoksa motosikletiniz durur. Şimdi dönelim birinci bölüme. İlk bölüme başlarken birçok rampa çıkıp ineceksiniz. (Rampa inerken üçüncü vitesle inip, arada sola çekerek fren yapın) Rampaları fazla hızlı inerseniz yanarsınız. Daha sonra karşınıza kayalar çıkar, kayalara geldiğinizde vitesi birleyin. Gözünüz daima sağdaki gaz takometresinde olsun. Buradaki her çizgiyi on rakamı ve katları sayarsak daima gazı en az otuz, en fazla altmış arasında tutarsanız, kayalardan sağlamca kurtulursunuz. Motor yavaşladığında joysticki sağa iterek hızlanın, motor hızlandığında sola çekerek frenlemeyi ihmel etmeyin. Daha ileride kesilmiş ağaç kütükleri önünüze çıkar. İlk önce yavaşla-



yarak aşığıdaki haritadan yararlanıp joysticki aşığı yukarı iterek motosikletinizi sağı sola oynatmış olursunuz. Haritada kütüklerin konumunu bulun ve motosikleti (beyaz olan) kütüğün doğrultusunda tutun. Kütüklere yaklaştığınızda belli mesafede gaz verip düğmeye (debriyaj) basıp bırakarak motorun ön tekerleğini kaldırıp kütüğe çıkın, zaman kaybetmeden bir daha joystickin düğmesine basıp sola çekin. Böylece arka tekerleği kaldırmış kesilmiş kütüklerin üstüne çıkmış olursunuz. Burada daima yavaş gidin. Yüksek kütüklere yukarıdaki hareketle çıkın. Seri ve atik olun. Arada sırada düz yol çıkıyor. Burada vites büyülterek hızlanın, yolun sonundaki toprak rampalarından uçup, havada ön tekerleği kaldırıp inmek gerçekten büyük zevk. Bu bölümün sonunda kayalar yine bela olacak. Birde çukurlar var. Çukurları geçmek için çukura geldiğinizde ön tekerleği kaldırıp gaz verin daha sonra arka tekerleği kaldırın. Biraz sabır burayı atlatmanızı sağlar. Bölüm sonuna doğru treyler(tıra bağlanan çekiçi) üstüne çıkıp kütüklerde yol alacaksınız. Burada treylere çok yavaş çıkın, ve kütüklere gelince motosikletin ön tekerleğini kaldırın. Ön teker çıkınca arka tekerleği kaldırıp, indirin. Kütük üzerinde çok yavaş hareket edin ve treylerden düşün. Bir yerden atlarken veya düşerken ön tekerleğin havada olmasına dikkat edin.

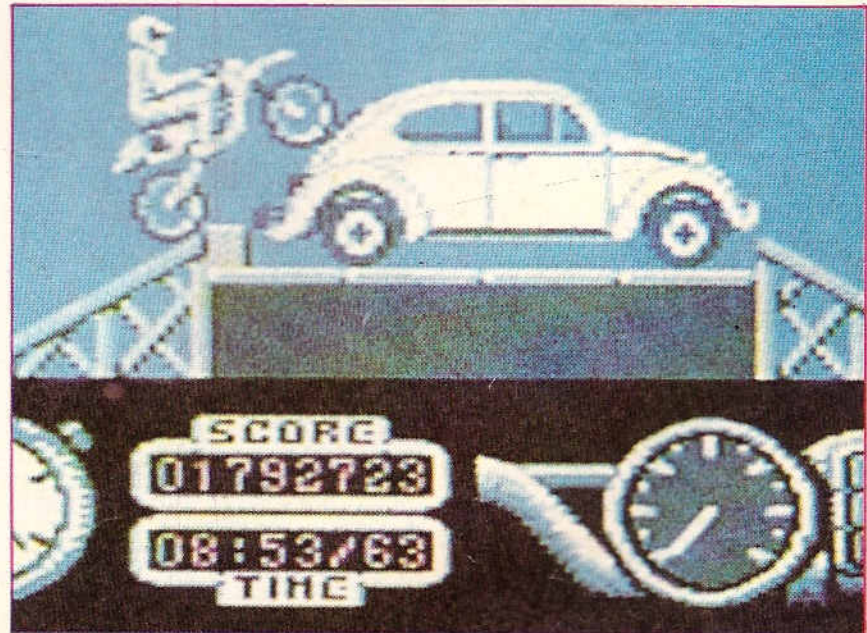
2. BÖLÜM

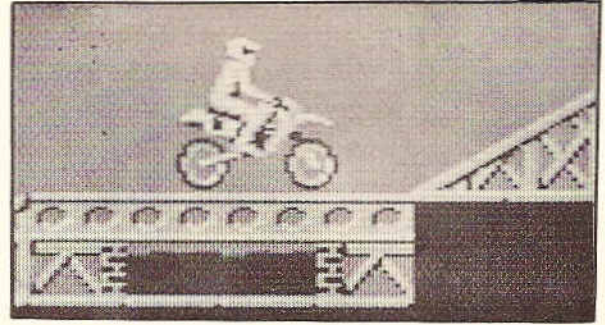
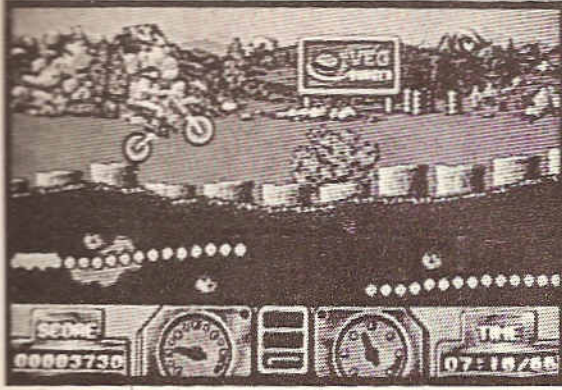
Oyunun engeller bölümü. Diğer bölümler gibi üç kısa parkur halinde. İlk parkur başlangıcında rampalarla yükseltilmiş iki wolswagen'in üstüne çıkıp inmemiz gerekiyor. Bunu sağlamak için motorunuzu haritadan takip



edip, rampanın önüne getirmek yeterli. Araçların üstüne hızlı çıkıp inmeyin. Eğer hızlı davranırsanız yanarsınız. Arabalardan sonra karşınıza havuzlar çıkıyor. Havuza girip çıkmak bir engel değil, Yalnızca havuz içinde daima birinci vitesle gidin, çünkü ikinci vitede bile motor boğuluyor. Daha ilerde havuz çıkışında rampalarla yükseltilmiş büyük çöp tenekeleri var. Bunlara girip çıkmak oldukça zor. Çünkü neredeyse duruş hızı gibi çok yavaş hareket etmek lazım. Böyle acil durumlarda bilgisayar bir engel-

de üç kere takıldığımız zaman o engeli otomatikman geçiyor. (Son iki bölüm hariç) parkur sonunda yüksek tahtalar arasından eğilerek geçmelisiniz. Bunun için haritada tahtanın önüne gelip joystickin düğmesine kısa basıp eğilebilirsiniz. Bir kaç havuz geçtikten sonra karşınıza duvarlar çıkar. Haritadan bakarak duvarların arasındaki boşluklardan geçin, arada merdiven basamaklarını ön ve arka tekerleği kaldırarak geçebilirsiniz. Son parkurda karşınıza yollara konulan külah biçiminde işaretler çıkar.





Merdiven inip, çıkarken bunlara çarpmamanız lazım. Parkurun ortalarında yine havuz içindesiniz. Havuz çıkışında rampaları çıkıp inerken rayların üstünden gitmelisiniz. Bunun için haritayı iyi gözleyin.

3. BÖLÜM

Bu bölümde arazide geçiyor. Fazla yeni bir şey yok. Bölüm başında treylerler başımıza dert olacak. Daha sonra göletler çıkıyor. Bunlara havuza girer gibi girmiyoruz. Bunların üstünde devrilmiş ağaç kütükleri var. Bu kütüklerin üstünden geçmeliyiz. Bunun için çıkma hareketi ile kütüğe çıkıp göletleri geçebiliriz. Karşınıza çıkan dik yokuşlardan inerken sakın hız yapmayın çünkü yokuşun sonu kayalar olabilir. Birde fazla dik yokuşlarda kütüklerden çakılmış tahta rampalar var. Bunları çıkarken ön tekerleğinize dikkat edin. Son parkur bir çok treyler ve çukurlardan oluşmuş. Parkur sonunda yükselip alçalan tepelerde yavaş gidin.

4. BÖLÜM

Engeller bölümü. Bu bölüm son bölümdende zor. Bir kere bilgisayar bu ve bundan sonraki bölümde engelleri otomatikman geçmiyor. Bu bölümde gözünüz sürekli haritada olmalı. İnanın öyle sık yerler varki bütün bölüm boyunca ikinci vites bile geçemiyorsunuz. Bütün parkur yol işaretleri, merdivenler ve duvarlar başımıza dert olacak. Buraları geçmek için belli bir yöntem yok ama çıkışları iyi yapmanız

mecburi.

5. BÖLÜM

Arazi bölümü. Dördüncü bölüm gibi yine sizi harita başına geçirecek. Bu bölümün başlangıcı sırf kütük üzerinde geçiyor. Sonlara doğru rampalar ve rampa dibi çukurları başınıza dert olacak. Bütün mesele bundan sonra sizin joystick kabiliyetinize bağlı.

Super Scramble mükemmel grafikleri, gerçeğe yakın hareketleri ile ince düşünülmüş çok güzel bir oyun. Bütün motor tutkunlarına ve yarışseverlere şiddetle tavsiye ederim.

Oyundaki joystick hareketleri:

Joystick sağa: Gaz

Joystick sola: Fren

Joystick ileri ve ateş: vites büyültme

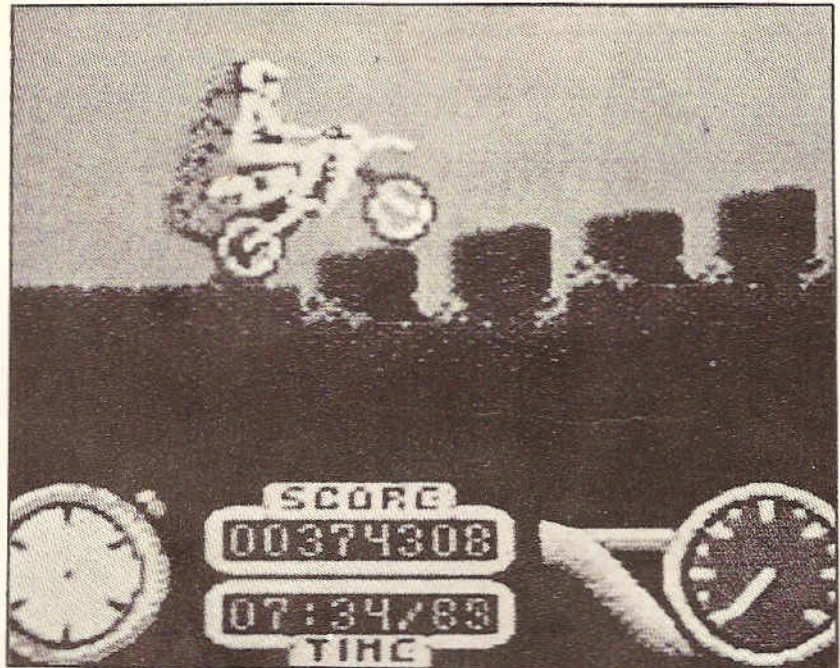
Joystick sola ve ateş: Arka tekerleği kaldırma

Joystick geri ve ateş: Vites küçültme

Joystick sağa ve ateş: Ön tekerleği kaldırma

BARİŞ YALÇINKAYA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

A.B.C BİLGİSAYAR

Baraj yolu 6. durak No: 1 Hatıra apt. ADANA Tel: 1728 66

ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.

Sağlık sok. 33/6 Sıhhiye ANKARA Tel: 133 25 07

ABDİ TİCARET

Hürriyet cad. 2/D GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 26

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

İsliçe mah. adaş sok. 24/B UŞAK Tel: 148 07

BİLTUR BİLGİSAYAR

PTT Yanı iştinli sok. 5/B BALIKESİR

COMPUTERLAND

Anafartalar cad. 95/4 ANTALYA Tel: 12 12 07

EKİM-2 ELEKTRONİK

Esnaf sarayı kat 3 No: A/329 ESKİŞEHİR Tel: 418 06

KARTAL TİCARET

Hükümet cad. 46 ERZİNCAN Tel: 170 93

İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ

Hürriyet cad. Keyvan bey Pasajı 8-9 GAZİANTEP Tel: 17 881

TEKFON

Şahabiye mah. F. Fevzioğlu cad. 40 KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58

PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

İş Bankası aralığı 5/B Heykel BURSA Tel: 20 73 08

SİRÇA SARAY

Namık Kemal cad. 52/A İSKENDERUN Tel: 140 41

SEDAN LTD. ŞTİ.

Meşrutiyet cad. No: 10/39 Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07 82

OFLUOĞLU TİCARET

Gazipaşa cad. 44/A ZONGULDAK Tel: 117 97

ÖZGÜN PAZARLAMA

Bayol Pasajı No: 47 TEKİRDAĞ Tel: 182 83

DATAKOM BİLGİSAYAR

Kızılıçık Cad No: 5 ESKİŞEHİR Tel: 37 360

BARIŞ BİLGİ İŞLEM

857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 KONAK Tel: 25 90 73

IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE

1710 sok. 9/2 KARŞIYAKA Tel: 23 33 48

PHOENIX COMPUTER HOUSE

İnönü cad. 302 Ademoğlu pasajı 33 HATAY Tel: 31 95 03

TAMER KİTAP KİRTASIYE

1728 sokak 52/A KARŞIYAKA Tel: 68 14 00

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.

Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK Tel: 14 08 82

ZENER COMPUTER CENTER

Sümer Sok. 6-B Kızılay - ANKARA Tel: 230 23 43 - 230 66 66

ELBİM Elektronik ve Bilgisayar Merkezi Yeniömerli Mah. 1 Sok.

No: 4/B TARSUS Tel: 18597

İSTANBUL

BİLDEN BİLGİSAYAR

İstiklal cad. sahna sok. Ali Han Kat: 5 No: 507

GALATASARAY Tel: 152 47 27

BİL-MER

Halkçı sok. 33/7 Bakırköy işhanı ve çarşısı BAKIRKÖY Tel: 570 34 90

BİL-TEK BİLGİSAYAR

Ebuzziya cad. Marmara çarş. kat: 1 105-106

BAKIRKÖY Tel: 583 14 90

BUKET BİLGİSAYAR

Osmanağa Cami yanı Pavlonya sok. no: 5 KADIKÖY Tel: 347 69 97

BİMOMAK LTD. ŞTİ.

Mebusan Yokuşu SSK. işhanı 220

FINDIKLI Tel: 143 63 42 - 152 08 31

Kızılelma cad. 15/4 FINDIKZADE Tel: 586 67 79

BOĞAZIÇI BİLGİSAYAR A.Ş.

Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa işhanı k.3 no: 14

MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54

CAN MÜHENDİSLİK SAN. TİC. A.Ş.

Rıhtım cad. Hacıoğlu işhanı Kat: 4

KADIKÖY Tel: 347 30 36 - 346 33 86

COMPUSHOP

Nadide sok. 33 Bağkur Blokları MERTER Tel: 584 19 44

DATA BİLGİSAYAR

Akaretler Spor cad. 62 BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96

DİJİ BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK CEM KAPTANOĞLU

Akasya sok. Akasya apt. No: 9/4 GÖZTEPE Tel: 363 31 53

ELECTROMODE

Kayışdağı cad. 280. Üst GÖZTEPE/ERENKÖY Tel: 360 63 92

EMEK ELEKTRONİK

Millet cad. 90/2 FINDIKZADE Tel: 523 11 40 - 525 47 52

EFOR BİLGİSAYAR

Sofular mah. Açıklar sok. 2 FATİH Tel: 532 50 37

FERBİ BİLGİSAYAR LTD.ŞTİ.

Sofular Mah. Simitçi Şakir Sok. irtiş Apt. No: 14 Kat: 2 Aksaray/İST
Tel: 524 70 51 (Aksaray Vatan Cad. Aksaray Metro Durağı yanı)

GÖGE ADİ. KOM. ŞTİ.

Söğütçeşme cad. 129/7' KADIKÖY Tel: 336 60 54 - 345 06 78

KADIKÖY BİLGİSAYAR

Mühürdar cad. 70/34 Akmar Pasajı KADIKÖY Tel: 345 06 78

KADRI ÇAKMAK

Doğancılar cad. 55 ÜSKÜDAR Tel: 342 62 61

KİNG LİMİTED

İhlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A BEŞİKTAŞ Tel: 161 65 87

MASTER COMPUTER CLUB

Bağdat cad. 298/3 ERENKÖY Tel: 356 44 79

MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ

Kayışdağı cad. no: 202 GÖZTEPE Tel: 360 03 31

MİNE ELEKTRONİK

Moda cad. 46 MODA Tel: 336 09 16

OSAM LTD. ŞTİ.

Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. 3 BAKIRKÖY Tel: 583 72 46

ÖLMEZ BİLGİSAYAR

Necip Asım sok. 34/A ÇAPA Tel: 587 72 03

PEGASUS COMPUTER CENTER

Bağdat cad. Köşemiz apt. 209/8 SELÂMİÇEŞME Tel: 336 58 89

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ

Halitağa cad. Ekşioglu işhanı 21 ALTIYOL KADIKÖY Tel: 338 30 25

SKY ELEKTRONİK

Valikonağı cad. Konak Pasajı. 109 K:1/38 NİŞANTAŞI Tel: 148 43 83

Ebuzziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 BAKIRKÖY Tel: 583 54 03

Mimar Kemalettin cad. 37/1 SİRKECİ Tel: 326 58 37

SÜER ELEKTRONİK

Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 KADIKÖY Tel: 346 24 00

TETİKLER DİŞ TİCARET

Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 ÜSKÜDAR Tel: 334 99 94

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.

Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu işhanı 3/54

KADIKÖY Tel: 336 73 54

VIOLET COMPUTER

Bağdat cad. 378/2 ŞAŞKINBAKKAL Tel: 369 05 69

HİKMET BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

Şemsettin Günaltay Cad. No:205/3 Tüccarbaşı

Erenköy/İST.

MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ

Kayışdağı Cad. No: 232 GÖZTEPE Tel: 336 09 16



BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

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

SKY RECEIVER MTR 33

Monitörünüzü TV olarak kullanın.
225.000 + K.D.V.



AMIGA 5 1/4 TEAC DRIVE

40/80 Track MS DOS /Amiga
(Elektronik DF-1 Booter hediye)
600.000 + K.D.V.



AMIGA SOUND SAMPLER

(Ve şimdi stereo)
Mono 80.000 + K.D.V.
Stereo 120.000 + K.D.V.



MULTI ICE III

Diske ve teybe kopyalama,
Resim save Printer dımp, sprite
inceleme, Monitör, Fast Load V.
95.000+ K.D.V.



SKY RC 512

AMIGA 512 K ek ram - Saat Ucuz,
ileri teknoloji, anahtarlı

512 K 395.000+KDV
512 K+Saat 445.000+KDV

Dolphindos 2.0 Şimdi 1541-II ve Disk 64'e de 180.000 + KDV
Expert Cardridge 3.2 75.000 + KDV
Multi Ice II 75.000 + KDV
Disk Mate 30.000+ KDV

BİLGİSAYAR TAMİR SERVİSİMİZ HİZMETİNİZDEDİR

Siparişinizin tutarını **AKBANK Bakırköy Şubesi 2822-5 DHM-1 no'lu hesaba**
havale ediniz. Dekontunuzun fotokopisine isteklerinizi yazarak bize
gönderiniz. Dekontunuz elimize geçince siparişiniz hemen gönderilecektir.

LİSTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ

**SKY'dan sizlere
Özel Hediye paketleri...**
İşinize, Commodore'nuza
Amiganıza uygun olanı seçin,
isteğinizi hemen gönderelim.

1	C - 64 Multi Ice III Ses Digitizer Simon Basic (Destek Teyp)	95.000 30.000 30.000 155.000 125.000 + KDV
2	C - 64 + DRIVE Multi Ice III Dolphindos 2.0 Ses Digitizer	95.000 180.000 30.000 275.000 240.000 + KDV
3	C - 64 + DRIVE + MONİTÖR MTR 33 Dolphindos 2.0	220.000 180.000 360.000 + KDV
4	A 500 Teac 5 1/4 Drive DF-1 Booter Sound Samp 640.000 + KDV	600.000 75.000 80.000 775.000
5	A500 + MONİTÖR MTR-33 Sound Sampler SKY Modem II	220.000 80.000 375.000 595.000 + KDV
6	A500 PROFESYONEL Teac 5 1/4 Drive DF-1 Booter MTR 33 Sound Sampler	600.000 75.000 220.000 80.000 830.000 + KDV

BAYİLİKLERİMİZ

A.B.C. Bilgisayar
Baraj Yolu 6. Durak No: 100 Hatıra Apt. ADANA Tel: 17 28 66
LAÇIN Bilgi İşlem
Tonozlu sok. No: 2/2 Suadiye/İSTANBUL Tel: 372 88 37
TETİKLER Dış Ticaret
Selamsız cad. Eser Çarşısı K. 1 No: 34/78 Üsküdar/İSTANBUL
Tel: 334 99 94

BİLTEK Computer
Atatürk cad. Korumucu İşhanı K. 6 No: 39/288 BURSA Tel: 22 94 30
PIRINCISOFT
19 Mayıs mah. Kışla sok. No: 8 SAMSUN Tel: 162 01 - 167 76
DATA Soft
Şair Esref Bulvarı No: 35/2 - C Lozan/İZMİR Tel: 22 30 92
GÖZLEM Bilgisayar
Bayındır sok. No: 5/12 ANKARA tel: 135 30 91
EMEK Elektronik
Millet cad. Fildişli İş Merkezi No: 90 - 2 İSTANBUL Tel: 525 47 52
MICROSHOWY
Tunalı Hilmi cad. Seçmenler Çarşısı No: 96/35 Kavaklıdere/ANKARA
Tel: 168 36 47

OSAM Elektronik
Ebüzziye cad. Sakızlıyalı sok. No: 3 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46
UYGAR Elektronik
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu İş Hanı K. 3 Kadıköy/İSTANBUL
Tel: 336 73 54

MODÜL Bilgisayar
Fuar Siteleri altı Vatan cad. 9/E KONYA Tel: 117 020

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

**Büyük
Sürpriz**

THE NEWZEALAND STORY

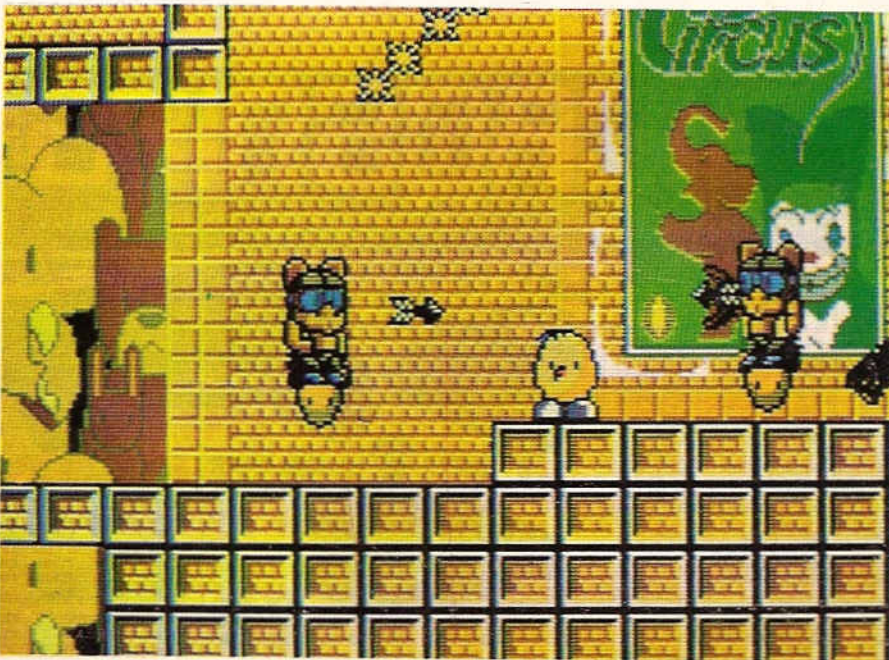
New zealand story Ocean'ın arcade'den son uyarladığı oyunlar dan biri ilk önce amigada gelen new zealand story, kısa bir süre sonra 64 sahiplerinde sevindirdi. oyun Ocean tarafından programlandığı için biraz zor, fakat yine de bu sizi korkutmasın gerçekten çok eğlenceli bir oyun.

New zealand story, Yenize-landada bir civcivin başından geçen olayları anlatıyor. Bu civcivimizin kız arkadaşı kaçırılmış, civcivimiz de onu kurtarmak için yollara düşmüş. Oyun birçok round'dan oluşmuş, her round 4 kademeye ayrılmış. Her kademenin sonunda civcivimiz bir yaratıkla karşılaşılıyor. Onu yokettik-

ten sonra round atlıyor.

Kız arkadaşınız bir kafesin içinde kapatılmış durumda, sizin yardımınızı beklediği için sizin belli bir zaman limiti içinde ona ulaşmanız gerekiyor. Bu zamanı ekranın sağ üst köşesinden izleyebilirsiniz ayrıca beş hakkınız var hakkınızı kaybettiğinizde ateşe basarsanız kaldığınız yerden kredi kullanarak oyuna devam edebilirsiniz ama fazla sevinmeyin çünkü üç krediniz var ve bu krediler arttırılmıyor. Ekranın üstünde ortada bir harita var burada büyük yuvarlak kız arkadaşınızı küçük noktada sizi temsil ediyor.

Oyunda vurduğunuz kişile-



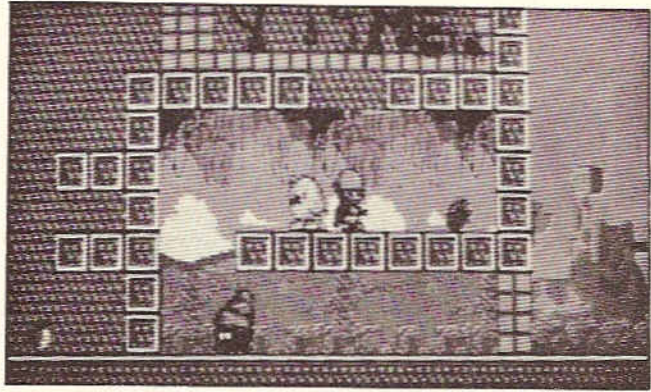
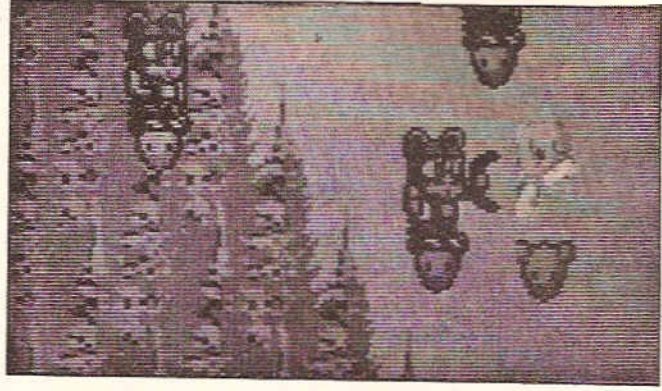
rin bazılarından çeşitli objeler çıkıyor bunlardan silahlar silah şeklinde örneğin tabanca şeklindeki obje aldığınızda lazerle ateş etmeye başlıyorsunuz. Ayrıca harf şeklinde olanları aldığınızda bu harf yukarıda beliriyor eğer burada EXTEND kelimesini oluşturursanız extra bir hak elde ediyorsunuz, civciv her türlü hareketi kolaylıkla yapabiliyor hatta zıplarken kanatlarını açması çok iyi yapılmış. Bazen zıplayamayacağınız bir yükseklikle karşılaşıyorsunuz. Burada biraz bekleyin ve birazdan duvarda bir kapı açılacak ve içinden garip bir objenin üstünde uçan bir hayvan çıkacak. Bu uçan objeye değdiğinizde sizde onun üstüne çıkıp istediğiniz yere uçabiliyorsunuz.

Bu uçuş sırasında önümüze çıkan mavi yıldızlara dikkat edin bunlara çarparsanız ölüyorsunuz. Ayrıca bazen suda yüzmeniz gerekiyor suya girdiğiniz zaman dalgıç elbiselerine bürünüyorsunuz. Fakat burada hayale dalmayın çünkü sol üst köşede oksijeniniz çıkıyor, bu oksijen bitmeden sudan çıkmalısınız. Aksi halde bir hakkınızı kaybedersiniz.

Eğer kız arkadaşınızın bulunduğu kafese ulaşırsanız ona değdiğinizde kurtarmış oluyorsunuz sonra güzel bir müzik ve puan alarak bölüm geçiyorsunuz.

New zealand story grafik ses ve oynanabilirlik açısından benden tam not aldı. Yalnız biraz ilerledikten sonra yavaş yavaş sıkılmaya başlıyorsunuz. Ama yine de almaya değer bir oyun.

Orhan CEVHER



Commodore

C-64 Süper
Paket Oyunlar
6.000 TL.

Her Hafta Yeni
Amiga ve C-64
Oyunları

FERBI

AMIGA

64 Disket Oyunları
Resimli Kasette
4.000 TL.

Amiga Programları
Disket Dahil
7.000 TL.

- FERBI'de Noris Data 5.25" 100'lük disket kutusu 40.000 TL.
- FERBI'de Noris Data 3.5" 80'lik disket kutusu 40.000 TL.
- FERBI'de Joystickler, temizlik kitleri, kartuşlar.
- FERBI'de Amiga ve C-64 bakım ve tamiri.
- FERBI'de 64'ler dergisi abonelerine indirim.
- FERBI'de 5.25" ve 3.5" disket çeşitleri.
- FERBI'ye adresinizi bildirir size hemen listemizi gönderelim.
- FERBI Teleteknik yetkili satıcısıdır.

4 Oyun Çektirene
1 Oyun Bizden

YENİ YERİNDE YENİLİKLERLE

Ferbi

Bilgisayar San. ve Tic. Ltd. Şti.
TEL: 532 35 56 - 524 70 51

ADRESİMİZ:

Sofular Mah. Simitçi Şakir Sok.
İrtiş Apt. No: 14 Kat: 2 Aksaray/İst.
(Vatan Cad. Aksaray Metro İstasyonu
yanı.)

Not: Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası 8085-3
Sofular Şubesi Aksaray-İST. no'lu hesaba ya-
tırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz
takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.



Eski Sayılardaki Oyunlar

MAYIS 88

The Train, Rastan, Samurai Warrior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bédiam, Troll, Tetris, Black Lamp, Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh)

HAZİRAN 88

I.O. Knight Games II, Traz, Magneton, A.T.F., Nightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gathik, Pacland, Blood Valley, Road Wars, Northstar Target Renegade, Ikari Warriors, Winter Olympiad 88.

TEMMUZ 88

Gamez: Winter Edition, Karnov, Glintstones, Powver At Sea, Slimens Mine, Shanghai Karate, The Three Stoges, Bangkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street Sport Soccer, Rimrunner, Frefly.

AĞUSTOS 88

Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon, Killen until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang-On Gunsmoke, Vixen, Gutz, Greddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commandos, The Great Escape, Iron Horse, Hercules, Darkside, Superstar Soccer, Defender Of The Crown.

EYLÜL 88

Summer Gamez II, Street Fighter, Marauder, Trojan Warrior, Thundercats, Dream Warrior, Derby, Skale Crazy Tobruk, To Hell And Back, ApoliQ 18 migrey Mause, Salamander, Tangent, Gauntlet II, Desolator, Hopping Mad, Seboteur II, Bob Winner, Football Manager I, Football Manager II, Matterhorn Screamer, Monopoly, Road Warrior, Clever And Smart, Deja Vu, Maniac Mansion, Road Blasters.

EKİM 88

The Empire Strikes Back, Gunship, Peter Beardsley's, Super Cup, Summer Olympiad, Hawkeye, Stunt Bike, Sinbad, Alloyrun, Scorpis, Taipan, Buble Ghost Western Games, Dizzy, Dice, Barbarian, Chubby Gristle, Sorcerer Lord, Road Runner, Rampage, Amiga Extra F/A - 18 Interceptor, Amiga Extra Gone Fish'n Ace 1, Ace 2, Masters Of The Universe, Gremlins, Shackled, Beyond The Ice Place Ball Biasta.

KASIM 88

Barbarian II, 19 nineteen, Blood'n and Guts Dragon, elite, skate or die, The vindicator, rav recruit, combat school, Daley Thompson's, San Ray, Thunder Hawk, Joe Blade II, Rocket Ranger Fernandez, must die, Dr. Living stone 4x4 off, road racing sport of kings, yes prime minister, corruption, Seul Olympiade 88.

ARALIK 88

Last Ninja 2- Hat Trick - Handball Maradona - Blip Blop 3- Komando 85 - Scooter - Desert Fox Halcyon - California Games - Mask II- Star Soldier-Buggy Bay - It's a Knockout - Holly Wood Poker - Rocket Ranger Offshore Warrior - Track Suit Manager - Bobn Rumble - tiger hell - hys teria.

OCAK 89

WWFWrestling - Virus - Victory road - Virüs Killer - Foxx Fights Back - park Castle - Stealth Fihter - Hotshot Katakis - Ocean Ranger - Operation Wolf Emlyn Hughes Soccer - Cybernoid II - Pepsi mad mix Challenge - rambo III - Psy vs spy - Whelles - Power Pyramids - 1943 The Battle Of Midway - Nebulus - pac Mani - Out Run

ŞUBAT 89

Red Storm Rising, Boule Trouble, Law Of The West Hel' fire Attack, Body, Slam, Micro Prose Soccer Street Sports Football, Serve And Volley, BY Fair Means Or Foul, Gaffiti Man, Live And Let Die, Bombuzal, Indiana Jones An The Tale Of Doom, Pinball Wizard, Hostages, Baatie Island, Mean Streak, Game Over II, Pirates, Steel, Thunder, Roger Rabbit, Speed Ball.

MART 89

The Games Summer Edition, Armalyte, Slam Dunk, NAKO Assault Course, Robocop, Dragon Slayer, Komando'86, Menace, Carrier Command, Overlander, Pover Play Hockey, Thunder Blade, Fast Break, Tank, Savage, Jocky, Wilson's Dart Challenge, Spitting Image, Exploding Fist, Manhattan Dealers, Risk, Aargh, League Soccer, Question Of Sport, Ports Of Call, R Type, Falcon, Return Of The Jedi, Faery Tale, Kayleth, Maniac Mansion.

NISAN 89

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

MAYIS 89

Renegade, Lombard Rally, 4 Soccer, Eliminator, Highway Hawks, Better Dead Than Alien, Microprose Soccer, Turbo Girl, Star ball, Italy Seccer, Technocop, R-Type, Shanghai Warriors, Last Ninja II, Human Kling machine, The Little dragon, Scorpion, Crazy Cars II, Super Mario Bros, İkt, TV Sports Football, Batman(Joker), Afterburner, Thunder Blade, Zynaps, Chanomix Challenge, Jinxter, Aliens.

HAZİRAN 89

Led Storm - Titan-Dread nought-Kelogian-Deriller-Typhoon-Stell-Espionage-Street 3 Warriors Winter Holiday's-Navy Moves-Blasterrroids-Eddie Edward's Super Ski-Army Moves-Camel Trophy-Obliterator-Sword of Sodor-Wiz Ball-Turbo Cup-Ball.

TEMMUZ 89

Tom and Jerry, Test Drive II, Runningman, Adv Pinball, International Team Garyli nekers Hot Shot 1989, Neagox League Challenge, Artax, Maltese Joe Plays 3-D Pool, Tankattack, Midnight Patrol, Emilio Butragueno Futbol, T.K.O. Boxing, Hard and Heavy, Golf Master, Dominators, Acrojet, Speed Ball, Phantom Fighter, Poker, Ghost Busters, Football Manager Expansion Kit, Raff'es, Strike Force Harrier, Flight Simulator, G.Monster Stam, Ballistix, Universal Military simulation, return of the Jedi, Ringside, Fish.

AĞUSTOS 89

Operation Hormuz, Fruitbank, Dragon Ninja, Silk Wrom, Stormlord, Targhan, Wind-surf Willy, Double Dragon, Terro-rpods, Deep, Prison, Blood Money, Red Heat, Circus Attractions, Hate, Postman Pat, T ast Force, Circus, Dragon Ninja, Silkworm, Targhan, Widhsort Willy, The Deep, bloodmoney.

EYLÜL 89

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

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

Aşağıda işaretlediğim sayıların adresime gönderilmesini istiyorum. Bedelini derginizin Türkiye İş Bankası İh-lamur Şubesi nezdindeki 160965 no'lu hesabına yatırdım. Banka havaile mukbuzu fotokopisi ektedir. Gereğini rica ederim.

Önemli not: Posta gönderi ücreti olarak 500.- TL toplam tutara eklemeyi unutmayın.

Adım

Soyadım

Adresim



64'ler

DR. DOOM'S REVENGE

Çizgi roman kahramanları şimdiye kadar bir çok bilgisayar oyununa konu olmuştur. Bunlardan Superman, Spider man, Captain America, Hulk, Batman daha önce bilgisayar ekranlarına konuk olmuştu. Şimdi Dr. Doom's Revenge ile bir çok çizgi roman kahramanını bir arada görebiliyoruz. Dr. Doom'u Marvel Comics yayınlarını takip edenlerimiz çok yakından tanır. Bu deli doktor her defasında süper kahramanların biri tarafından durdurulmuştur. Dr. Doom yenilmekten bıkmamış olacak ki yepyeni bir planla geri döndü ve onu durdurabilecek sadece iki kişi kalmıştı bunlar Spider man (Örümcek adam) ve Captian America dır. Diğerleri Dr. Doom'un etkisi altına girmişlerdir.

Cap ve örümcek Dr. Doom'u durdurmak için onun şatosuna girmişlerdir. İlk önce olaylar size çizgi romanın içinde anlatılıyor, böylelikle hem çizgi romanı okumuş oluyor hem de oyunu oynamış oluyorsunuz.

İlkin Cap Doom'un şatosuna giriyor ve kapıda bir nöbetçi robotla karşılaşır onu safdışı etmek için çeşitli hareketleri kullanıyorsunuz. Cap'ın en önemli hareketi kalkınını fırlatmasıdır. Bu hareketle rakibini öldürmek uzun sürüyor, fakat daha az enerji kaybediyorsunuz bunu yapmak için joystiği aşağı çapraz çekip ateşe basmanız gerekiyor ayrıca sağa veya sola dönmek için joystiği bulduğunuz yönün tersine çapraz olarak çekmelisiniz. Robot öldükten sonra Doom'un ölüm odasına düşüyorsunuz burada sağdan ve soldan ge-



len alevleri kalkanla durdurabilirsiniz. Bu işlem için özel bir joystick hareketi gerekmiyor sadece dümdüz ayakta durmalısınız. Her sayfa sonunda kullandığınız adam değişiyor ilk sayfadan sonra örümceğin kontrolünü alıyorsunuz. Örümcek özel yetenekleri sayesinde çatı camından giriyor o sırada alarm çalıyor ve nöbetçi robot geliyor. Örümceğin en iyi dövüşteknigi uzaktan ağ fırlatmak ve yakından eğilerek tekmesidir. İkisi içinde joystiği aşağı çekip ateşe basmak gerekiyor, yalnız uzaklık farkı var robot safdışı edildikten sonra karşınıza Machete (Bay Kılıç) geliyor bu adamı aynı yöntemleri kullanarak kolayca öldürebilirsiniz. Bundan sonra herşey belli bir sırayla gidiyor şimdi adamlar ve özellikleri.

CAPTAIN AMERICA

1- RHINO (Gergedan): Örümcek ve Cap'ın baş düşmanlarından bi-

ri olan gergedan bu oyunda da unutulmamış. Bu adamın başındaki boynuz oldukça tehlikeli, onu sizden uzaklaştığı zaman kalkan atışlarıyla yokedebilirsiniz. Yalnız boynuzun hizasında kalmayın.

2- GORİLLA: Bu robot goril Dr. Doom tarafından özel olarak üretilmiş. Öldürmek çok kolay yine





kalkan atışları işini bitirecektir. Yalnız sizi yakalarsa yere çarpıyor ve bir an sersemliyorsunuz. 3- BATROC (Tarantula): Bu adam örümceğin baş düşmanıdır, fakat burada Cap'a saldırıyor ayaklarındaki minik iğneler oldukça zehirli havada uçarak attığı tekmelemlerden kendinizi koruyup kalkanı fırlatarak onu yok edebilirsiniz.

SPIDER MAN

1- EDU ARDO LOBO (Kurt adam): Kurt adamla örümcek Doom'un kütüphanesinde kapışıyorlar burada kurtun tek zorluğu çok yükseklerle zıplayarak darbelerinizi kolayca savuşturabilmesidir. Biraz sabırla onun hakkından gelebilirsiniz.

2- TRAP: Burası Doom tarafından hazırlanan bir tuzak odasıdır, yerde hareket eden bir delik örümceği yutmadan üzerinden atlamanız gerekli eğer düşerseniz oyun bitiyor.

3- BOOMERANG: Adından da anlaşılacağı gibi bu adama bir bumerangcı havaya uçabilmesi ve fırlattığı bumerangler işinizi zorlaştırıyor bumerangları ağınlazla yok edebilirsiniz.

CAPTAIN AMERICA

1- RATCAVE TRAP: Burası yine bir tuzak odası tepeden düşen kayalar işimizi zorlaştırıyorlar

onları kalkanla yokedin.

2- BATTAN: Bu adam kılıklı ve gözü dönmüş bir katil. Attığınız kalkanlardan zıplayarak kurtuluyor, yakınına geldiğinde fırlatırsanız kaçamaz fakat bu arada kılıca dikkat edin.

3- PLASMA: Dr. Doom tarafından üretilen bu alet mikrop plazmaları üretiyor plasmalardan kaçarak vurmalsınız plasmaya yakalanırsanız büyük bir enerji kaybına uğruyorsunuz.

SPIDER MAN

1- HOBGOBLIN (Hob cin): Örümceği okuyanlar bu adamı bilirler örümceği öldürmeye and içmiş bir manyak olan hobcin oyunun en zor adamı. havada yarasa jetiyle yol alan bu adam size kabak bombaları fırlatıyor onu yere yaklaştığı zaman ağ fırlatarak yok edin.

2- ROBOT: Bu her zaman karşılaştığımız nöbetçi robotlardan biri.

3- INCREDIBLE HULK (Dev hulk): Evet kızdığı zaman canavara dönüşen Bruce banner karşımıza büyük etkisi altında hulk olarak çıkıyor. Yukardan aşağı attığı ani yumruklar zıplayarak üstünüze basarak oldukça fazla enerji kaybına yolaçıyor. Onu yerden tekmelerle yok edince büyü bozuluyor.

CAPTAIN AMERICA

1- ELECTRIC ROOM: Burası yine bir tuzak odası rastgele elektrik akımı saçan bu oda gerçekten çok zor.

2- PANEL ROOM: Bu odada paneli kapatarak elektrikli kesmeye çalışıyorsunuz. Burada sağlı sollu ateş saçan makinalı tüfeklere dikkat.

3- GENERATOR: Cap elektrik kesiminden sonra jeneratörün çalıştığını farkeder onu yok etmek için kalkanı kullanın yine makinalı tüfekler var.

SPIDER MAN

1- DR. DOOM: Evet geldik son bölüme burada rakibiniz Dr. Doom gerçekten bu adam çok zor, her türlü gelişmiş silaha sahip onunla uğraşırken rastgele ateş eden lazerler makinalılar ve bombalar sizi epey zorlayarak bomba tam düşerken eğilmeli ve Doom'a ağ fırlatmalısınız. Doom ölünce bir kapı açılacak ve roketi göreceksiniz, onu kalkanla vurarak yok edin ve oyunu bitirin. oyun bitince siz kahraman ilan ediliyor ve gazetelere çıkıyorsunuz son ekranın hareketli olması gerçekten çok iyi

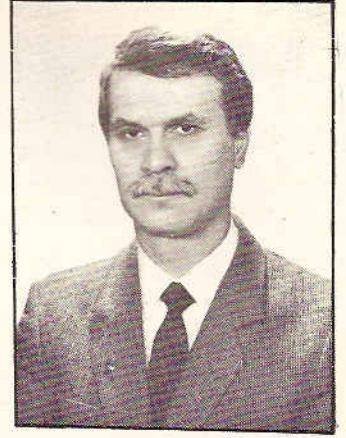
Dr. Doom çizgi roman hastalarının kaçırması gereken bir oyun iki disket halinde bulunan Dr. Doms Revenge'ı kaçırmak ayıp olur....

ORHAN CEVHER



ASSEMBLER

Dr. Ali Özçelik



REGDSTERLERİ YİĞİNLARA DEPOLAMA(Storing registers on the stack) Bildiğiniz gibi Commodore 64 te makina kodu ile çalışırken 3 adet register olduğundan kısıtlıyınız. Mutlaka 'bunları hafızaya depolarız veya transfer ederiz' diye düşünüyorsunuzdur. Bazı durumlarda bunlar da yeterli olmayabilir.

Bunun altından registerleri yığınlara depolayarak kalıyoruz. Bu bölümde registerlerin yığınlara nasıl depolandığını ve nasıl geri alındığını göreceğiz...

PLA ve PHA

PHA, A registerini yığın üzerine bastır. A registerini yığın üzerine bastırdığınız zaman değeri Stack Pointer (SP) tarafından gösterilen bölgeye (adrese) depolanır ve SP azaltılır, ki bundan sonraki boş byte'ı gösterebilir. Örnek: Eğer SP= 89 ise ve A registerini yığına bastırırsanız A registerinin değeri 0189 bölgesine transfer edilecek SP 88'e inecektir.

PLA, A registerini yığından çek (Pull the A register off the stack). A registerini yığına bastırdıktan sonra, bu komutu yığın üzerindeki A'ya geçirmek için kullanıyorsunuz. Misal olarak, eğer SP= 92 ise ve PLA komutunu kullanırsanız, A registeri 0193 bölgesindeki değerle yüklenecektir. SP= 93 olacaktır.

İşte A registerini yığına yükleyen ve tekrar yığından geri alan bir örnek:

```
C000 LDA # $ 30
C002 PHA
C003 LDA # $ 00
C005 STA $ D020
C008 PLA
C009 RTS
```

PHP ve PLP

PHP, P Registerini stack'a (yığına) bastır (Push the P register onto the stack) demektir. PHP, PHA komutunda olduğu gibi işlev görür.

PLP, PLA Komutunda olduğu gibi işlev görür (Pull

the P register from the stack) demektir.

İşte P registerini yığına yükleyen ve geri alan örnek bir program:

```
C000 LDA # $ 00
C002 PHP
C003 LDA # $ 80
C005 STA $ 028A
C008 PLP
C009 RTS
```

TXS ve TSX

TSX, yığın göstergesini X registerine transfer et (Transfer the Stack pointer to X register) demektir. TXS, X registerini yığın göstergesine transfer et (Transfer the X register to the Stack pointer) anlamına gelmektedir.

Her ikisinde yığın göstergesinin 0 olup olmadığını anlamak için kullanılır.

NOT

- Yığınlara numaraları basarken bunları geri almayı unutma. Eğer yığından değerleri almazsan RTS komutuna geldiği zaman sistem donabilir (crash).
- Yığından çekilen numaralar konuş sırasının tersine çekilir (son giren ilk çıkar). Örnek olarak, yığına konan numaralar 1,2,3,4,5 ve 6 ise, bunlar alınırken aşağıdaki sıra ile alınacaktır: 6,5,4,3,2,1 (son giren ilk çıkar' last in-first out')

İşte size diğer bölüme geçmeden önce düşündürücü bir problem: Bütün registerleri yığına transfer et ve geri al.

```
C000 PHP
C001 PHA
C002 TX A
C003 PHA
C004 TYA
C005 PHA
C000 PLA
C001 TAY
C002 PLA
C003 TAX
```




C004 PLA
C005 PLP

Birinci program tüm registerleri yığına yükler ve ikinci program ise onları geri alır. Yukarıdaki programı yazmak değil, anlamak önemlidir.

TOPLAMA VE ÇIKARTMA

Bu bölümde 6510 (64'ün microprocessor)nun matematik fonksiyonları ile ilgilidir. 6510 sadece çıkartma ve toplama yapabilir, ve bunlar A registeri kullanarak yapılır. Bu nedenle A registeri akümülatör (accumulator) diye adlandırılır.

ADC (Add to Accumulator with Carry) A registerine Carry ile ilave et. Şu ana kadar bütün adresleme modlarını öğrenmiş olmanız gerekiyor. Bundan sonra adresleme modlarını izah etmiyeceğim.

ADC komutu, değerın Carry flag ile A registerine ilave edilmesini sağlar. Örnek olarak eğer Carry lag set ve A registerinde 40 değeri varsa ve ADC # \$ 03 komutu kullanılırsa, A registerinde 40 değeri varsa ve ADC # \$ 03 komutu kullanılırsa, A registerinin değeri 44 olacaktır. Çünkü kompüter 03 ile 40'ı toplayarak 43'ü elde edecek sonra Carry Flag ilave edilerek neticede 44 bulunacaktır. Eğer Carry Flag "Set" değilse (reset) A registerinin değeri 43 olacaktır. Toplamadan önce CLC (Clear the Carry) komutu kullanırsak 01 değeri eklenecektir.

İşte 02 ile 02 yi toplayan örnek program:

```
C000 LDA # $ 02
C002 CLC
C003 ADC # $ 02
C005 RTS
```

Yukardaki programda netice şüphesiz 04 olacaktır. İşte yine 02 ile 02 yi toplayan bir başka program, fakat aynı zamanda Carry flag 'set' tir:

```
C000 LDA # $ 02
C002 SEC
C003 ADC # $ 02
C005 RTS
```

Sonuç 05 tir, çünkü Carry flag set (01). Eğer Carry flag clear olsaydı ve siz 06 ile 04'ü toplamış olsaydınız alacağınız cevap 0A olacaktır.

Bazen bu tür toplama yapmak işimize gelmeyebilir. Desimal sonuçları tercih edebiliriz. Desimal toplama, desimal flag'ı set etme yoluyla yapılabilir. SED (Set Decimal flag) komutu kullanılır. Desimal flag set ve toplama 07 + 05 = 12 şeklinde (0C) değilse) olacak. BASIC moduna dönmenden önce Decimal flag, clear'lanmalıdır.

Desimal toplamaya örnek:

```
C000 SED
C001 LDA # $ 07
C003 CLC
C004 ADC # $ 06
C006 CLD
C007 RTS
```

Bu A registerinin değerini 13 olarak verecektir. Eğer Decimal flag önceden set edilmeseydi A, 0D değerine sahip olacaktı.

ADC ÜZERİNE NOTLAR

- Normal durumlarda toplama 255'i geçerse Carry flag set olacaktır.
- Toplamanın sonucu 0 ise Zero flag set olacak.
- Toplama 80 ile FF arasında ise Negative flag set olacak.
- Toplamanın sonucu 7F yi aşarsa Overflow flag set olacak.



GO WITH THE JOYSTICK

Oyunlardaki
Başarınızın sırrı:

SUPER 2 JOYSTICK

Tabii ki ??



Orjinali **TST** dir
ve bütün bilgisayar
satıcılarında bulabilirsiniz.

TST
TEKNOLOJİ
SANAYİ
TİCARET

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

- BASIC moduna dönmeyen önce Decimal flag'ı reset et, aksi takdirde kompüter crash olacaktır.
- ADC aşağıdaki adresleme modlarında kullanılabilir.

IMMEDIATE (ADC # \$ ZZ)

ZERO PAGE (ADC \$ ZZ)

ZERO PAGE INDEXED (ADC \$ ZZ.X)

ABSOLUTE (ADC \$ ZZZZ)

ABSOLUTE INDEXED (ADC (\$ ZZ.X))

INDIRECT INDEXED (ADC (\$ ZZ).Y)

Yukarıdaki ZZ iki digit rakam, ZZZZ 4 digit hex rakam demektir.

SBC (Subtract from a Register with Borrow) Registerden, borç hanesi ile beraber çıkarma.

SBC komutu A registerinden çıkarma yapmak için kullanılır. Eğer Carry flag set değilse, A registerinden extra bir 01 alınır. Eğer Carry flag set, ise Carry flag çıkarma sırasında ihmal edilir.

İşte bir örnek. Dikkat et, ihmal edilmesi için Carry flag set durumunda:

```
C000 LDA # $ 40
C002 SEC
C003 SBC # $ 20
C005 RTS
```

A registerindeki sonuç 20, çünkü $40-20=20$ 'dir. Carry flag clear olsa idi $A=1F$ olacaktı, çünkü extradan 01 çıkarılmış olacaktır. $40-20-01=1F$

SBC desimal modda da kullanılabilir. Decimal flag set ise, SBC komutu desimal çıkarma yapar. Örnek: Decimal flag set ise $20-01=19$ olacak, 1F değil. Desimal çıkarmaya bir örnek:

```
C000 LDA # $ 60
C002 SED
C003 SEC
C004 SBC # $ 15
C006 CLD
C007 RTS
```

Yukarıdaki program 60 dan 15'i çıkartır. Decimal ve Carry flaglar set olduğundan sonuç $A=45$ olacaktır.

SBC ÜZERİNE NOTLAR

- Çıkarmanın sonucu Zero veya pozitif ise Carry flag set'tir.
- Çıkarma sonucu 00 ise Zero flagset olacaktır.
- Sonuç 00 dan az ise negatif flag set olacak, bu durumda A registerinin 7.ci bit'i de set olacaktır.
- Çıkarma —80 den az ise Overflow flag set olacaktır.
- SBC aşağıdaki adresleme modlarını kullanabilir:

IMMEDIATE (SBC # \$ ZZ)

ZERO PAGE (SBC \$ ZZ)

ZERO PAGE INDEXED (SBC \$ ZZ.X)

ABSOLUTE (SBC \$ ZZZZ)

ABSOLUTE INDEXED (SBC \$ ZZZZ.X veya SBC \$ ZZZZ.Y)

INDEXED INDIRECT (SBC (\$ ZZ.X))

INDIRECT INDEXED (SBC (\$ ZZ).Y)

İşte size bu bölümü kavradığınızı anlamak için bir problem: X ve Y registerlerini toplayan ve bu toplamı da A reğisterine ilave eden bir program yaz. Aşağıdaki komutları kullanabilirsiniz:

PHA, PLA, CLC, RTS, TXA, TAX, STY, SFE, STX, SFE, ADC, SFE

Bunlardan herbirini bir kereden fazla kullanabilirsiniz. Bu komutları kullanarak yapamıyorsanız kendi istediğin komutları kullan. İşte cevap:

```
C000 PHA
C001 TXA
C002 STY $ FE
C004 CLC
C005 ADC $ FE
C007 TAX
C008 PLA
C009 STX $ FE
C00B CLC
C00C ADC $ FE
C00E RTS
```

Bu problemin tek cevabı değil, bundan başkade cevap bulunabilir.

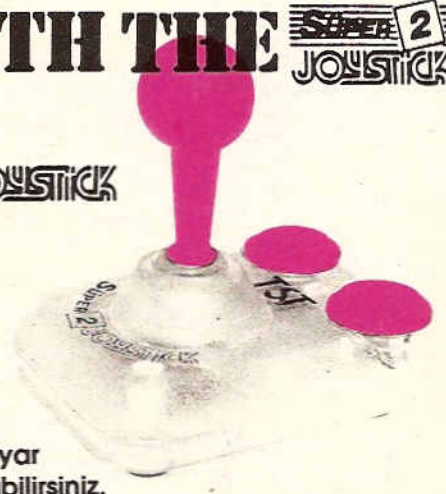
GO WITH THE

Oyunlardaki
Başarınızın sırrı:

 JOYSTICK

Tabii ki ??

Orjinali **TST**'dir
ve bütün bilgisayar
satıcılarında bulabilirsiniz.



TST
TEKNOLOJİ
SANAYİ
TİCARET

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

Yeni

10
Vitaminli
Meyva
aromalı
top bonbon

10 **Vitaminli**
VİTOP

kent



Meyva aromalı
nefis tadıyla
Vİtop top bonbon,
10 vitaminle
zenginleştirilmiştir.
İnsan sağlığında
vitaminlerin yeri
çok büyüktür.
Büyümeye yardımcı
olurlar, sinir ve sindirim
sistemlerinin normal
çalışmasını sağlar,
vücut direncini artırırlar.
Birleşik Devletleri Ulusal
Araştırma Konseyi, Beslenme
Komitesi'nin en son (1980)
bilimsel bulgularla belirlediği
günlük vitamin dozlarıyla,
**BİR PAKET VİTOP (5 ADET
TOP BONBON) YENİLDİĞİNDE
BİR İNSANIN ORTALAMA
GÜNLÜK VİTAMİN İHTİYACI
KARŞILANMIŞ OLUR. 2-3 TOP
BONBON YENİLDİĞİNDE İSE,
VİTAMİN EKSİKLİĞİNİN MÜKEMMEL
TAMAMLAYICISI OLUR.** Vitaminler,
şişmanlatmaz, enerji vermez, fazlası
vücuttan atılır.

kent

"el değmeden, sağlıklı üretim"

5 adet Vitop top bonbondaki vitaminler ve miktarları:

B ₁	B ₂	B ₅	B ₆	B ₁₂	H	B _c	B ₃	E	C
THIAMIN	RIBOFLAVIN	CA-PANTOTHENATE	PYRIDOXINE	CYANOCOBALAMIN	BIOTIN	FOLICACID	NIACIN		ASCORBICACID
1.2 mg.	1.4 mg.	6 mg.	1.6 mg.	3 ug.	100 ug.	300 ug.	16 mg.	7 mg.	45 mg.

SILK WORM

Çok yönlü bir savaş helikopteri ve çok donanımlı bir savaş Jipi ve ortaya çıkan bir savaş oyunu Silk Worm.

Silk Worm'u amigada açıkladığımız için konusunu az da olsa biliyorsunuz. Commodore'da amigadaki gibi güzel olmasa da eminim savaş hayranlarını sevindirecektir.

Oyunumuzun konusuna gelince, siz iki kahraman savaşçıyı canlandırabilirsiniz. Birinizin jipi diğerinizin helikopteri var. Siz bu araçlarla sizi yok etmek için geliştirilmiş diğer savaş araçlarına karşı koyup yok etmektir.

Oyunu tek veya iki kişilik oynayabilirsiniz. İki kişilikte siz helikopteri arkadaşınız da jipi yönetebilir. Oyunda araçların üç hakkı var. Bu haklarla twinlerin hepsini toplamanız gerek. Jipin silahını joys + fire yukarı aşağıya şeklinde hareket ettirebilirsiniz. Oyunumuz birbirinden farklı bölümlerden oluşuyor. Ve düşmanlar sizi rahat bırakmıyor. Oyunda her kişi ve ben dahil helikopter kolay diye onunla oynamaya çalıştım. Rahat fakat zor. Helikopteri bırakın bir de jiple oynamayı deneyin. Çünkü jip daha kolay. Eğer dikkatli oynarsanız oyunu hiç yanmadan bitirebilirsiniz.

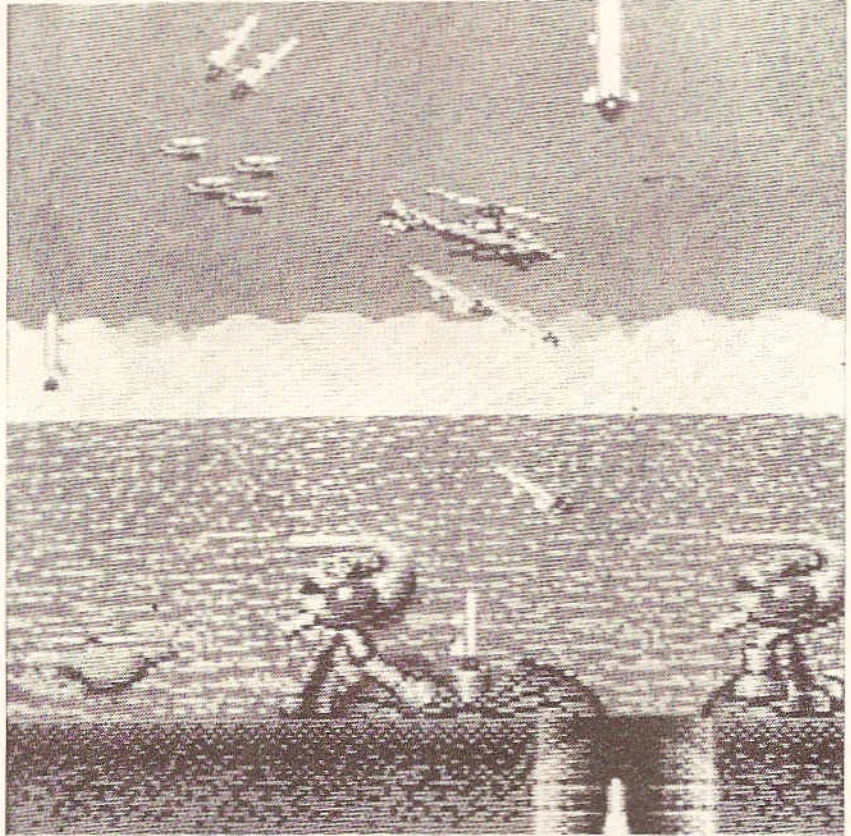
Siz yolda ilerlerken tehlikeler sık ve çok. Helikopterleri vurmak kolay fakat çarpmamak şartıyla. Füze rapmalarını ise helikopter her yerden yokedebilir. Ama jip yaklaşip yok etmek zorunda. Bunun yanında mayınlar, kalkanlı he-

likopterler, ayaklı robotlar, füzeler, jetler ve bazende arkanızdan gelip füze atan panzerler bulunuyor. Jip bir panzerin silahını alarak silahını kuvvetlendirebilir. Her bölümün sonunda dev bir tank ve dev bir helikopter bekliyor. Helikopteri herhangi bir yerinden tankı ise başından yok edebilirsiniz.

Ayrıca twin objesine almak için dinezor helikopteri başının altından vurmanız gerek.

Oyun kısaca süper. Bütün com-modorecilerin bu oyunu almasını dilerim. Çünkü piyasada uzun zamandır böyle iki kişilik süper bir savaş oyunu yoktu. Benden her yönüyle tam puan aldı.

Korhan TAMAN





CAMBOGIA

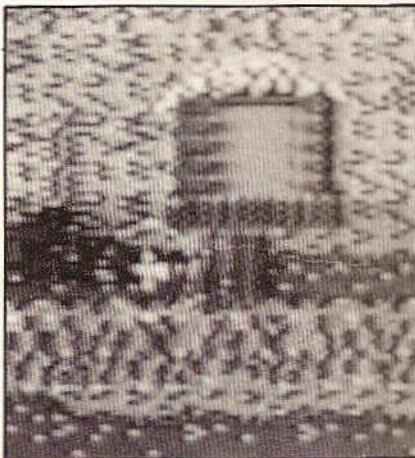
Opeeration Wolf, ülkemize geldiğinde bilgisayarları sevindirmişti. Çünkü piyasada uzun zamandır güzel bir savaş oyunu yoktu. Her yönden oynayanları tatmin etmişti.

Şimdi ülkemize onun gibi güzel olmasa da Cambogia adlı oyun geldi. Bilindiği gibi savaşlar en çok Cambogia ve Vietnam'da gerçekleştiği için bilgisayarlı oyunun adını bundan almış olabilirler.

Oyunun amacına gelince, siz asilerin başındasınız. Size işken-
ce çektiren Cambogia askerlerini yok edeceksiniz. Oyunumuz üç

bölüm-
den oluştuğu için kolay sanmayın. Çünkü sizi rahat bırakmayacak Cambogia askerleri üzerinize yürürken helikopterler, tanklar, jipler ve hücum botlar sizi sıkıştıracaklar. Bütün bunları yapmak için 99 adet mermi-
niz ve beş hakkınız var. Bazen jarjörler çıkıyor.

BİRİNCİ BÖLÜM: (üs) Burda Cambogia askerlerinin üzerine



yürüyorsunuz. İlk olarak içeri girdiğinizde karışınıza gözetleme kulesi çıkıyor. Bunun yanında siper almış askerler size ateş etmeye başlıyorlar. Size özellikle tanklar çok yüklenecek. Askerlerin bombaları ise size ağır yaralar verecek. Bazen de helikopterler sizi tarayacak. Bir bölümü geçmek için 10.000 puan toplamınız gerekli. Bunun için de bazen 1.000 puanlık bonuslar geliyor. Her üç yara alışınızda bir hakkınız gider.

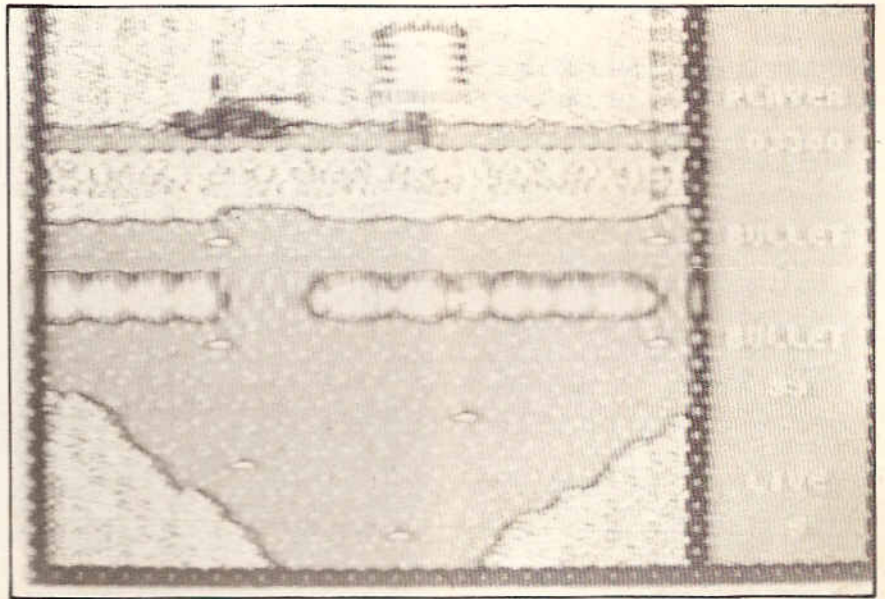
İKİNCİ BÖLÜM: (Nehir) Cambogiaların üstlerini yerle bir ettiyseniz ikinci olarak karşınıza nehir kıyısında bir orman çıkıyor. Burda askerler ilk bölümden daha çok üzerinize geliyor. Ayrıca tank ve helikopterlerin yanında hücum botları çıkıyor. Ek olarak askerlerin yanında da paraşütlerle özel makineli ko-

mandolar iniyor. 10.000 puanı burda da tamamlarsanız bu bölümü bitirmiş olursunuz.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: (Ofis) Şimdi Cambogia askerlerinin malzeme ofisindeyiz. (Son bölüm) Burda tanklar, helikopterler, jipler, paraşütlerle gelen konamdolar sizi rahat bırakmıyorlar. Eğer bu bölümde 10.000 puanı toplarsanız oyunu bitirmiş olursunuz. Son ekran olarak bir mesaj çıkıyor ve diyor ki: "Asiler Cambogia askerlerini yokedip rahata ulaştılar." Ve bir asi ekrana çıkıp selam çakıp göz kırpmaya başlıyor.

Oyunun alınması şart değil, fakat savaş oyun hayranları alıp oynayabilirler. Ama şunu da söyleyebilirimki yeni başlayanlar için hazırlanmış commodoreye yakışmayan bir oyun.

Korhan TAMAN





BATTLE HAWKS

1 9 4 2

Simulasyon meraklıları için Lucas Film büyük ilgi gören Maniac Mansion ve Zak McKracken'den sonra Battlehawks 1942'yi çıkarttı. Ve Robocop, Test Drive II, Xenon II ve Licence to kill'yi liste sonlarına yolladı.

Oyunda bir Amerikan veya Japon pilotunu yönetiyorsunuz. Vê tamamlamanız gereken 4 ana görev var. Her ana görevin içinde de 4 mini görev var. Yani oyunu bitirmek için alıştırıcılar dışında 16 görevi tamamlamanız gerekli. Amerikalı pilotun da Japon pilotun da kullanabileceği değişik tip uçaklar var. Şimdi bunları tanıyalım.

JAPON UÇAKLARI

Zeke, Val ve Kate. Zekeler uçak savaşları diğerleri de bombardıman içindir.

ZEKE A6M2: Hızı saatte 331 mil dakikada 2625 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti harika. Ateş gücü iyi. Menzili 1162 mil, dayanıklılığı zayıf. Nakajima NK1C Sakae 12,14 silindir motoru var. Mürettebatı tek kişilik. Uzunluğu 29 fit 9 inc, yüksekliği 10 fit, net ağırlığı 3704 pound. İki tane 7.7 mm, makinalısı, iki tane 20 mm 99 tipi kanonu var ve iki tane de 132 poundluk kanat bombaları var.

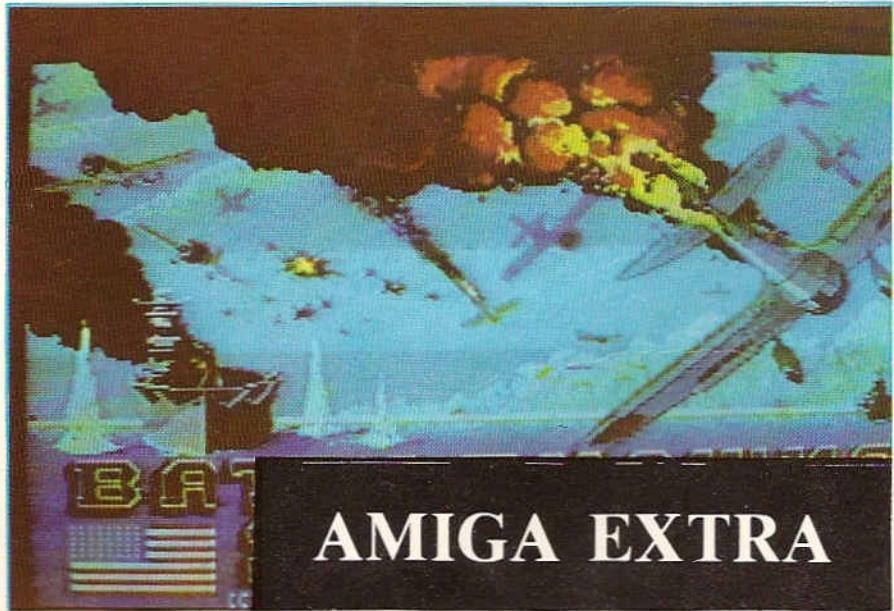
ZEK 6M3: Hızı saatte 338 mil, dakikada 2689 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti harika. Ateş gücü iyi, menzili 1477 mil, dayanıklılığı zayıf. Nakajima NK1C Sakae 21,14 silindir motoru var.

Mürettebatı tek kişi. Uzunluğu 29 fit 9 inc, yüksekliği 11 fit 6 inc. Net ağırlığı 3984 pound, iki tane 7.7 mm. makinalısı, iki tane 20 mm. 99 tipi kanonu ve iki tane kanat bombası var.

VAL D3A1: Hızı saatte 240 mil. Dakikada 1515 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti harika. Ateş gücü zayıf, menzili 915 mil. Dayanıklılığı zayıf. Mitsubishi Karisei 42, 14 silindir motoru var. Mürettebatı 2 kişi. Uzunluğu 33 fit, 5 inc, yüksekliği 12 fit 7 inc. Net ağırlığı 5309 pound. 2 tane 7.7 mm 97 tipi hava savaşları için ideal makinalısı (Zeke'ler yere ateş eder), iki arkaya ateş eden 7.7 mm 92 tipi makinalısı ve bir tane 551 poundluk bombası var.

VAL D3A2: Hızı saatte 267 mil, dakikada 1697 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti harika. Ateş gücü zayıf, menzili 915 mil. Dayanıklılığı zayıf. Mitsubishi Ken-sei 54, 14 silindir motoru var. Mürettebatı iki kişi. Uzunluğu 33 fit 5 inc, yüksekliği 12 fit 7 inc. Net ağırlığı 5666 pound. 7.7 mm. 97 tipi cowling ağızlı iki ön taraftaki tane de arka tarafa ateş eden makinalısı, 132 poundluk kanat bombaları ve 551 poundluk fuselage kalibreli bombası var.

KATE B5N1: Hızı saatte 229 mil, dakikada 1257 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti iyi, ateş gücü zayıf, menzili 1404 mil. Dayanıklılığı da zayıf. Nakajima Hikari 3,9 silindir motoru var. Mürettebatı iki kişi. Uzunluğu 33 fit 9 inc, yüksekliği 12 fit 2



AMIGA EXTRA



64'ler

inc. Net ağırlığı 4643 pound. 1 tane geri ateş eden 7.7 mm. 92 tipi makinalısı, 1764 poundluk torpidosu ve 1764 poundluk bombaları var.

KATE B5N2: Hızı saatte 235 mil, dakikada 1285 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti iyi. Ateş gücü zayıf, menzili 1237 mil, dayanıklılığı şöyle böyle. Nakajima NKIB Sakae onbir, 14 silindir motoru var. Mürettebatı iki kişi. Uzunluğu 33 fit 9 inc, yüksekliği 12 fit 2 inc Net ağırlığı 5024 pound, silanları B5NI ile aynı.

AMERİKAN UÇAKLARI:
Wildcat (Savaş uçağı), Dauntless (Bombardıman), Avenger (Bombardıman) **WILDCAT F4F3:** Hızı saatte 331 mil, dakikada 2300 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf. Ateş gücü iyi, mezili 860

Yüksekliği 11 fit 4 inc, mürettebatı tek kişi, net ağırlığı 5216 pound, silahları F4F3 ile aynı. **WILDCAT F4F4:** Hızı saatte 320 mil, dakikada 2190 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti iyi, ateş gücü harika, menzili 275 mil, dayanıklılığı harika. Pratt ve Whitney r-1830-86 model motoru var. Mürettebatı tek kişi, uzunluğu 29 fit, yüksekliği 11 fit 4 inc. Net ağırlığı 5895 pound, her kanatta üç tane olmak üzere 6 tane. 50 kalibreli makinalları var.

DAUNTLESS SBD 2: Hızı saatte 252 mil, dakikada 1080 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf, ateş gücü zayıf, menzili 1225 mil, (bombalama) 1370 milde ateş, dayanıklılığı harika, **WRIGHT-R-1820-32**

model motoru var. Mürettebatı iki kişi, uzunluğu 32 fit 8 inc, yüksekliği 13 fit 7 inc, net ağırlığı 6345 pound. Kokpitin önünde iki tane. 50 kalibrelik makinallı kokpitin arkasında iki tane. 30 kalibrelik makinallı, bir 1000 poundluk bomba, iki tanede 100 poundluk denizaltı bombası ve 500 poundluk bir bombası var.

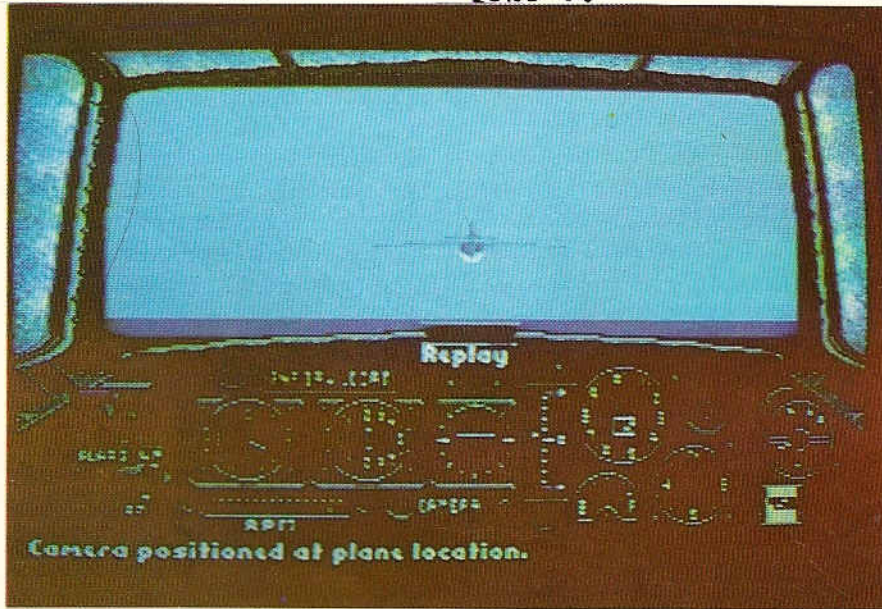
AVENGER TBF-1: Hızı saatte 257 mil, dakikada 1430 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf, ateş gücü harika, menzili 1215 mil, dayanıklılığı harika. Wright r-2600 model motoru var. Mürettebatı 3 kişi, uzunluğu 40 fit, yüksekliği 16 fit 5 inc, net ağırlığı 10020 pound, bir önde bir de arkada 30 kalibrelik iki makinallı, bir motoru koruyan. 50 kalibrelik makinallı, 500 poundluk MKI3 torpidosu, 2000 poundluk her maksatla kullanılan bir bombası iki tane de 1000 poundluk veya 4 tane 500 poundluk bombası dört tane 350 poundluk denizaltı bombası var.

JAPON SİLAHLARI

7.7 mm. makinallı (orta mesafeli dogfight) 20 mm. kanon 250 kiloluk demir bomba, 95 tipi torpido,

AMERİKAN SİLAHLARI

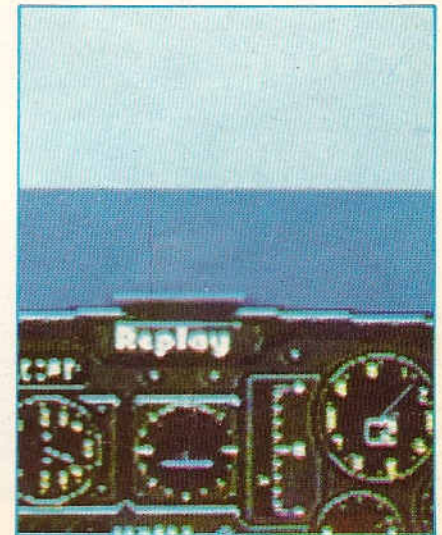
Makinallı kalibre. 50 kalibrelik makinallı, 500/1000 poundluk bombalar, mark 13 torpido.



mil, dayanıklılığı harika. Çift motorlu, biri pratt ve whitney r 1830-76, diğeri Pratt ve Whitney r 1830-86. Mürettebatı tek kişi. Uzunluğu 28 fit, 9 inc, yüksekliği 11 fit 4 inc. Net ağırlığı 5328 pound. 4 tane 50 Kalibrelik makinallısı var. Her kanatta iki tane. **WILDCAT F4F-3A:** Hızı saatte 312 mil, dakikada 2430 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf. Ateş gücü iyi, menzili 860 mil. Dayanıklılığı harika. Pratt ve Whitney r-1830-90 model motoru var, uzunluğu 28 fit 9 inc.

model motoru var. Mürettebatı iki kişi, uzunluğu 32 fit 2 inc, yüksekliği 13 fit 4 inc, net ağırlığı 6293 pound. Kokpitin önünde. 50 kalibrelik makinallı kokpitin arkasında 30 kalibrelik makinallı, 1000 poundluk bir bomba, iki tane de 100 poundluk bomba var.

DAUNTLESS SBD3: Hızı saatte 250 mil, dakikada 1190 fit tırmanıyor. Manevra kabiliyeti zayıf, ateş gücü iyi, menzili 1345 mil, bombalama 1580 mil ateş. Dayanıklılığı harika, Wright r-1820-52





JAPON GEMİLERİ

a) Uçak gemileri: Akagi class, Shokaku class, Soryu class Kaga class, Ryujo class, Shoho class, Furutaka class.

b) Kruvazörler: Mogami class, Tone class.

c) Destroyerler: Fubuki class, Hotsuharu class, Kagero class, Yugumo class

AMERİKAN GEMİLERİ

a) Lexington class, Yorktown class, Hornet class

b) Astoria class, Atlanta class

c) Mc Call class, Sims class
Program joystick kabul etmiyor. Mouse veya klavye ile oynayacaksınız. Fonksiyon tuşları.

P- Pause (Oyunu durdurur, devam etmek için herhangi bir tuşa basmanız yeterlidir)

Q- quit (oyundan çık)

E- Engine (Motor gürültüsü)

S- Sounds (sesleri aç/kapat)

L- Landing gear (İniş takımlarını (Vitesini) Aç/kapat)

F- Flaps (Flapler'i aç/kapa)

B- Speed brakes (Hız frenini aç/kapa (dauntless)

+ - Throttle'ı yükselt

-- Throttle'ı azalt

G- Gun sight (Hedef görüntüsü aç/kapa)

C- Replay camera (Tekrar kamerasını aç/kapa)

R- Replay mode (Tekrar moduna gir/çık)

J- Jump (Paraşüt ile uçaktan atla)

8- Öne bak

6- Sağa bak

4- Sola bak

2- Arkaya bak

9- Etrafa bak

3- Aşağıya bak

Mouse ileri-Uçağın burnu aşağıya

Mouse geri- Uçağın burnu yukarı

Mouse sağa-sola-Uçak sağa sola

Return/Enter-Warhead (toprido/bomba) at

Sağ kontrol tuşu-Zero da geçerli olmak üzere 20 mm kanon at

Space-Makinalı

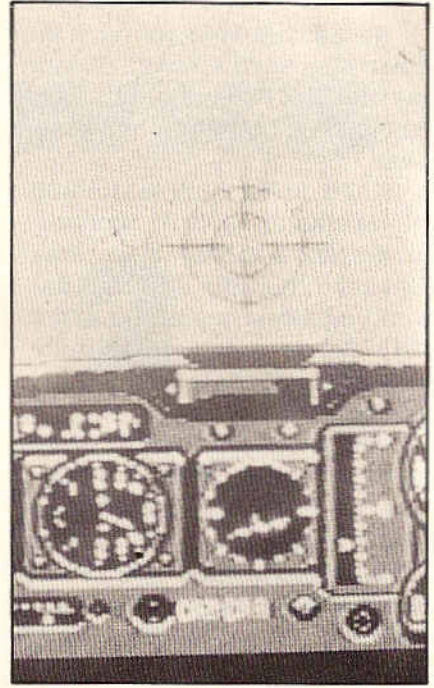
TEKRAR MODU: Bu moda girdiğinizde kamera hareketlerinizi kaydetmeye başlar. Eğer kapatmazsanız film bitene kadar devam eder. Kameralı tekrar çalıştırırken eski görüntüler silinir. Tekrar modunda kameralı seyrederken mouse ile açıyı değiştirebilirsiniz.

TEKRAR MODUNDA TUŞLAR

+ Kameralı yükseltir

- Kameralı alçaltır.

R- Kameralı normal duruma geçirir



F- Normal uçuşa dön.

Oyunda birşey seçmek için return veya mouseun sol tuşuna basmalısınız. 512 K'ya sahip olanlar oyunu CLI veya Workbench yerine Warmstart veya coldstart ile başlatsınlar. Oyun yüklenince dFO: ya boş bir disket koyun. Bu zamanla sizin service record'unuzu gösterecek. (rekorlarınızı, uçuşlarınızı, vurduğunuz gemileri vs.)

Oyun yüklendiğinde karşınıza bir main menu çıkıyor. Burda seçenekler

A- Select Training: Alıştırma (service record a kaydedilmez)

B- Select Active Duty: Aktif görevler (önce alıştırma yaparsanız daha iyi olur)

C- Review Planes: Battle Hawks da kullanacağınız değişik Amerikan veya Japon uçakları

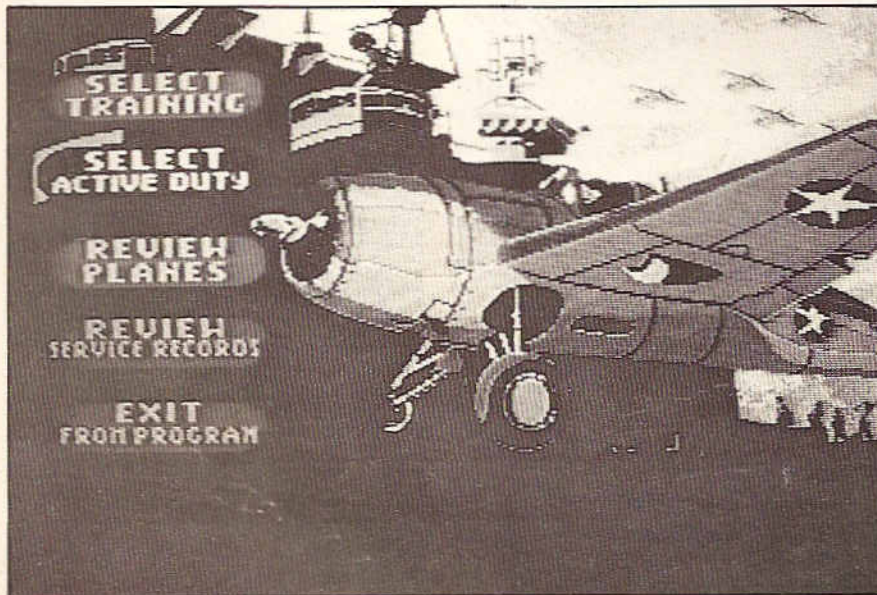
D- Review Service Records: dFO ya yerleştirdiğiniz boş disketin içine kaydedilenler

E- Exit: Oyundan çık

Şimdi seçeneklere daha detaylıca bakalım

1- Select Training:

a) FIGHTER INTERCEPT: Arkadaşınızla beklenmedik konuklarınızı onlar size saldırmadan yok etmelisiniz.





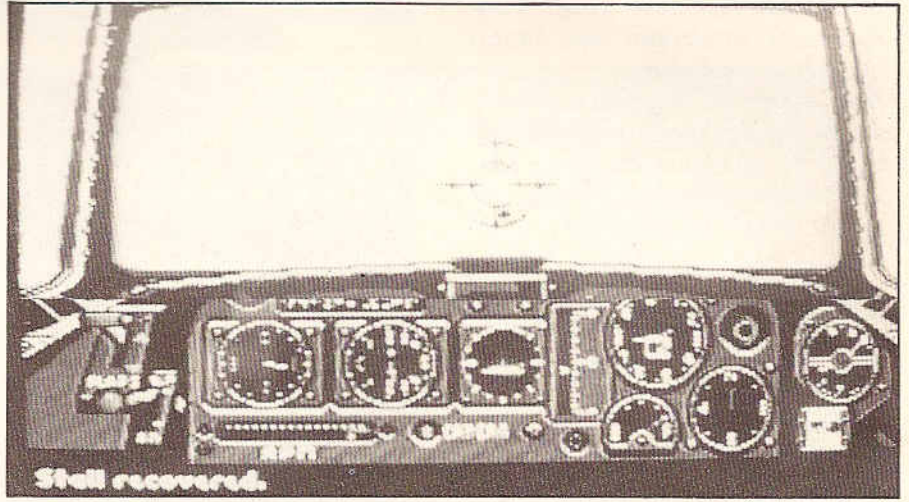
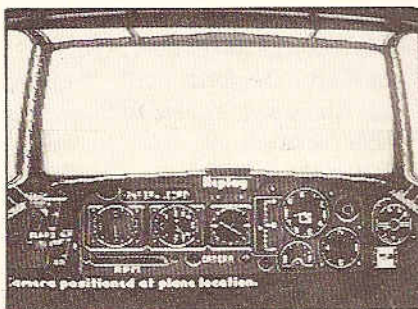
- b) FIGHTER ESCORT: Arkadaşınız düşmanlara saldırırken "fighter"ımızla onu koruyun
- c) DIVE BOMBING: Buradaki görevimiz düşman gemilerini bombalamak.
- d) TORPEDO BOMBING: Burda da alçak ve yavaş uçarak düşman gemisine torpido atmalı ve düşman uçakları karışırse onları yok etmelisiniz.
- e) EXIT: Main menu'ye dönüş.

2- Select active duty

Oyunun başında da belirttiğim gibi burda 16 görev ve 4 ana görev var. Bunlar The Battle Of Coral Sea, The Battle Of Midway, The Battle Of Eastern Solomons, The Battle Of Santa Cruz Islands. Dediğim gibi Amerikalı veya Japon pilot olabiliyorsunuz. İkisinin de kullanabileceği değişik görevleri var. Şimdi bunları tanıyalım.

a) THE BATTLE OF CORAL SEA:

- 1— Amerikan: Lexington class dan SBD Dauntless'lerden biri ile havalanıp Shoho class'ı batırın.
- 1— Japon: Zero ile Shoho class'ı koruyun.
- 2— Amerikan: Wildcat ile Shokaku'yu batırın.
- 2— Japon: Zero ile Shokaku'yu Wildcat'ten koruyun.
- 3— Amerikan: Wildcat'inizle Lexington'u Kate ve Zerolardan koruyun.
- 3— Japon: Kate'inizle Lexington'u batırın.
- 4— Amerikan: Wildcat'inizle Yorktown class'ı Val saldırısından korumak için hızlı ve kestirmeden gidin.
- 4— Japon: Val'inizle Yorktown'u batırın.



b) THE BATTLE OF MIDWAY

1. Amerikan: Dauntless ile Akagi class'ı bombalayın.
1. Japon: Zero'nuzla Akagi yi koruyun.
2. Amerikan: Dauntless ile Hiryu'yu batırın.
2. Japon: Zero'nuzla Hiryu'yu koruyun.
3. Amerikan: Wildcat'inizle George ordusu gibi biten Val'leri Yorktown'a yaklaştırmayın.
3. Japon: Yorktown'u batıran Val'in nasıl veya başarısız olan Val'in ne olacağını biliyorsunuz.
4. Amerikan: Yorktown'nu kurtarmak için son şansınız.
4. Japon: Kate'in atacağı torpido Yorktown'u ilk atışta batırabilir.

c) THE BATTLE OF EASTERN SOLOMONS:

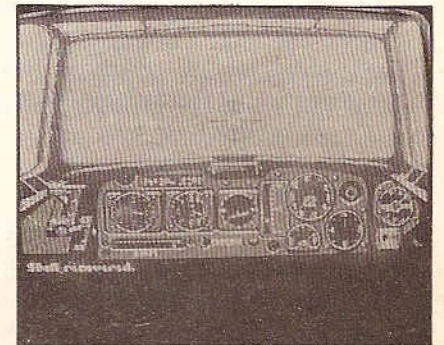
1. Amerikan: Avenger ile Ryujo'yu batırın.
1. Japon: Zero'nuzla Ryujo'yu kurtarın.
2. Amerikan: Wildcat ile Enterprise'i CAP (yoğun düşman kuvvetleri)nden koruyun
2. Japon: Zero ile Enterprise'i batırın.
3. Amerikan: Avenger ile Ryujo'yu batırıp eve dönerken baktınız Val Enterprise'i dibe yollamış. Haydi Dog-Fight.
3. Japon: Acaba süper manevralı Val şu yavaş ama ateşgücü süper Avenger'i Enterprise'in yanına yollayabilecekmi? Unutmayinki ikinizde de kuyruk ma-

kinalıları var.

4. Amerikan: Dauntless ile kruvazörleri batırın.
4. Japon: Zero'nuzla kruvazörleri koruyun.

d) THE BATTLE OF SANTE CRUZ ISLANDS

1. Amerikan: CAP'e saldırın ve uçak gemilerini mahvedin.
1. Japon: Zero'nuzla düşmanları uçak geminize ulaşmadan yok edin.
2. Amerikan: Wildcat'inizle Hornet'i Vallerin ve Katelerin saldırısından koruyun.
2. Japon: Katenizle Hornet'i batırın.
3. Amerikan: Avenger'ınızla Shokaku'yu batırın.
3. Japon: Zero'nuzla Shokaku'yu koruyun.
4. Amerikan: Wildcat'inizle Zero yağmurunu geçince gelsin bonuslar.
4. Japon: Onurlu bir ölüm için son şansınız. Zero'nuzu Samuray gibi kullanıp Cap'ı geçin.





3. Review Planes

American/Japanese flüg: Pilotun(sizin) Amerikan veya Japon olacağınızı belirler.

Next Plane: Bu seçeneği seçtikten sonra uçağın profilleri beliriyor ve bir de açıklama yazılıyor. Mouse'u sağa götürerek gelecek, sola götürerek te geçtiğiniz uçağı görürsünüz.

Rotate Plane: Bununla uçağınızı değişik açılardan görebilirsiniz.

Exit: main menu'ye dönüş.

4. Review service records:

Select pilot: Bir active duty missiondan evvel bunu seçmelisiniz. Oyunu boot ettiğinizde pilotunuz son seçtiğiniz kişi olacak ve ismi de "tainee" olacak.

Trainee Service Record'a kaydedilmeyecek. Eğer bir pilot KIA(killed in a mission/görevde öldürülmüş ise) o pilotun oyunu boot edmeden kullanamazsınız.

New pilot: Bu seçenekle listelere yeni bir pilot ismi yazabilirsiniz.

View record: Bu seçenekle seçtiğiniz pilotun savaş tarihini görebilirsiniz. Pilotun madalyaları ekranın altında gösterilmektedir.

Burada o pilotun kaç uçak vurup kaçırıldığı da var. Aynı zamanda pilotun kaç uçak kaybettiği de gösteriliyor. Pilotlar 16 uçuştan sonra "World War II Hero" ünvanını alarak emekli oluyorlar.

Rename: Bununla Pilotların isimlerini değiştirebilirsiniz.

Delete: Bununla bir pilotu listelerden atabilirsiniz.

Prepare Disk: Bu, formatlanmış bir diskete Service Record'u kaydeder.

Best Career: Bununla tüm zamanların en iyi pilotlarını görebilirsiniz.

Best Mission: Tüm zamanlarda pilotların en başarılı olduğu görevler.

Exit: Main menu'e dönüş

Bir görev seçtiğinizde READY ROOM'a geliyorsunuz.

Buradaki seçenekler:

Begin Flight: Uçuşu Başlatma

Modify Plane: Burda 7 seçenek

Ammunition Bununla cephaneniz standard veya unlimited yapabilirsiniz. Standard ta normal cep-



haneniz varken unlimited de sınırsızdır.

Fuel: Burada da standard ve unlimited fuel arasında seçim yapabilirsiniz. Unlimited i zaten biliyorsunuz. Eğer stardart seçmişseniz ve fueliniz azaldıysa uyarılınca-ile throttlei düşürün ama unutmadan söyleyeyim, her an çakılabilirsiniz.

Plane damage levels: Bununla standard (normal) veya inumeible (vurulmayan ve patlatılmayan) hasarı seçebilirsiniz.

Starting Altitude: Bununla görev ve 500, 5000, 10000, 15000 veya 20000 fitden başlarsınız.

Enemy skill level: Düşmanın becerisini Cadet/Veteran ve Ace arasından seçebilirsiniz.

Reset alvalues: Ammunition, standard, fuel stardard ve plane damage level stardard, enemy skill level da Ace olur.

Exit: Başka ekrana geçersiniz, buradaki seçenekler (başka ekran: Ready roomdaki komutlar.

Begin flight: Uçuşu başlatma.

New Mission: Görevi değiştirme.

to Main : Main menüye dönme.

Kalkmadan evvel son olarak Recognition test (tanıtım testi) e giriyorsunuz. Burada bir uçak res-

mi var sizin de bunu bilmeniz gerekiyor. Zaten topu topu 15 uçak var. Bunlar Yamamoto, Carrier, Infamy, Rabaul, Hellcat, Spruance, Crwres, Fletcher, Flaltop, Cactus, Midway, Ctalina, Sorsair, Sendia, Halsey. Bunların hangisinin hangisi olduğunu yayınladığımız resimlerden bulabilirsiniz.

Kokpit

1) Speed Brekes (hız frenleri) (sadece Dauntless) Frenler aşağıdayken uçağın hızı artar, yukarıdayken azalır. Bunların kullanılacağı en iyi yer uçaklara dalar-kendir.

2) Flaps (Flobler) Flapler uçağın hızını yükseltir. Flap yukarıdayken uçak daha hızlı gider ama stall (motorun durması) tehlikesi de var.

3) Landing Gear. (İniş vitesi) Val de landing gear hep açıktır. Landing gear hızınızı yavaş yavaş azaltır.

4) Name (Uçağın ismi ve modeli)

A) Airspeed indicator: Saatteki hızı okur. 2 yazması saatte 200 mil demettir. Stall olayı 70 mil (0.7) de gerçekleşir.

6) Climb/dive indicator? Bu alet ne kadar hızlı yükseklik kazanıp kaybettiğinizi gösterir. Her ra-



kan 100 fit tir. Yukarıdaki positif göstergeler tırmanışı, aşağıdaki negatif göstergeler de dalışı gösterir.

7) RPM indicator: Throttle. Kırmızı bölgeye geçtiğinizde yakıtınızı çok kullanıyorsunuzdur.

8) Carnera indicator: Replay kamerasınız(tekrar kamerası)nı açarsınız burada kırmızı bir ışık yanar. Tekrarları seyrederken mouse'u hafifçe kımıldatarak olayı değişik açılardan görebilirsiniz.

9) Banking Indicator: Uçağınızın durumunu gösterir.

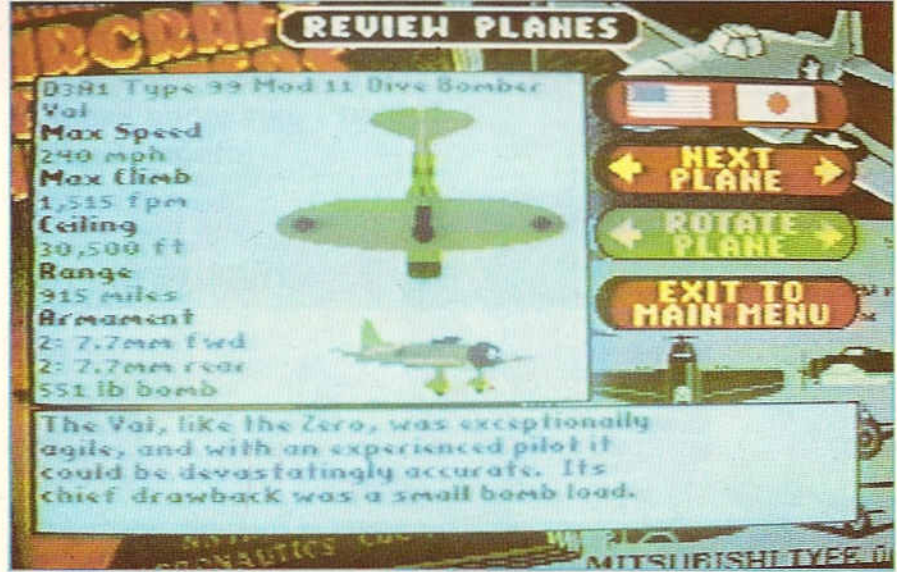
10) Pitch Indicator: Bu cihaz ile uçağın burnunun yere ne kadar uzak olduğunu görebilirsiniz.

11) View Info: Bu ufak panelin bir sürü fonksiyonu var. İleri bakarken kapalı. Sağa sola arkaya veya aşağı baktığınızda view info'nun üzerinde ne tarafa baktığınızı yazan bir yazı görürsünüz. View info aynı zamanda —90 den + 90 ye kadar (Uçağın dimdik aşağı veya dimdik yukarı gitmesi arasındaki açıyı gösterir)

12) Altimetre: Altimetre yüksekliğinizi fit olarak gösterir. Dijital rakamların herbiri 1000 fit'i ufak elin her biri yüz fit'i, büyük elin herbiri de on fit'i gösterir.

13) Compass: Kuzeye, güneye, batıya veya doğuya gittiğinizi gösteren barometre.

14) Engine / Airframe Damage Counters: Bunlar (iki tane üst ve alt) motora ve sistemdeki hasarı gösteriyor. Eğer hasar çizgisi kırmızıyı geçerse motor gücünüzü veya uçağınızın kontrolünü kaybedebilirsiniz.



15) Gun Rourds: Bu önünüzdeki makinalıda kaç mermi kaldığını gösterir (Zero'da iki makinalı ve dolayısıyla iki gün rounds var) Alttaki de 20 mm kanun sayısını gösteriyor.

16) Fuel Gauge: Ne kadar benzininiz kaldığını gösterir. E boş F dolu demek.

17) Warkhead Release: Bununla kaç tane torpido veya bombanız (tabi varsa) kaldığını gösterir.

Amerikan Madalyaları:

Conyressronal Medal of Honour, Navy Cross, Distingurshed Service Medal, Silver star medal, Dist-mexurshed Flying Cross, Air Medal, Purple Heart

Japon Madalyaları

Order of the Rising Sun, Ca-

mpargn Medals.

Taktikler

Dive Bombing: 7000 fit'ten 70 den dalışa geçin. 2000 fit'te bombayı bırakıp 1000 fit'e yükselin.

Torpedo Bombing: 100 Mph ile 100 fit'ten uçun ve uçukla aranızda 1000 yard kalınca torpidoyu atın. Japon pilotuysanız 150 Mph ile 500 fit'ten uçun. Uçağa en iyi burnundan 60 ile 70 arası sağdan yaklaşın.

Eğer hard diskiniz varsa ve "dhQ:" isimli ise CLİ'dan başlayın ve cd dhQ: yazıp RETURN'e basın sonra make dir bh 1942 yazıp RETURN'e basın ve disk dire we'e Battlehawks'in 1. disketini koyup copy BHawk 1: bh 1942 ALL QWET yazıp RETURN'e basın ve 2. disketi koyup copy B Hawk 2: 6h 1942 ALL QWET yazıp RETURN'e basın ve oyunu hard disk'e atın. Oyuna tekrar başlamak için cd bh 1942 RETURN bh RETURN yazın ve bu zevkli oyuna başlayın.

Bence oyun her yönüyle yılın HİT'i olabilir. Süper nefis ve harika bir oyun olan Battle Hawks 1942 yıl lütfen kaçırmayın yoksa çok yazık olur.

OSMAN TOPÇU



EGSA'DAN

AMIGA
Commodore

MSX

ATARI

AMSTRAD

SINCLAIR, +2, +3

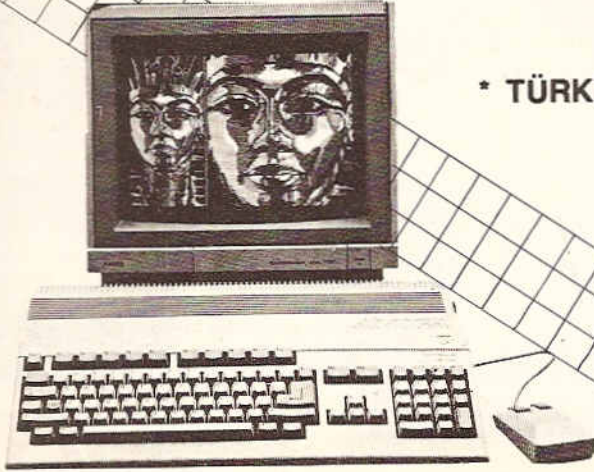
- * Paket Programlar.
- * Her türlü SOFTWARE, HARDWARE üretimi ve satımı.
- * Toptan - perakende kaset ve fotoğraf üretimi.

* TÜRKİYE'NİN HER YERİNDE
ÖDEMELİ SİPARİŞ
KABUL EDİLİR.

EGSA

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

Bahariye Dr. Esad Işık Cad.
Keresteci Azık Sokak 41/A
Tel: 347 88 27 KADIKÖY
(KADIKÖY ANADOLU LİSESİ
KARŞISI)



C-64
Atari
Spectrum
Amstrad
bilgisayarlar için

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

'den
Hizmet.

İşte Size uygun joystick
- KIRILMAZ
- BOZULMAZ
- KUMANDASI KOLAY
- ÜSTELİK İTHAL

Quick Shot VII

29.500 TL

64'ler

ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

6 AY GARANTİ

Ödemeli isteme kuponu

Quick Shot VII joystick'ten..... Adet istiyorum bedelini Yapı kredi Bankası Beşiktaş Subesi 1708 no'lu hesaba yatırdım. Gereğini rica ederim
Adım Soyadım:.....

Şehir

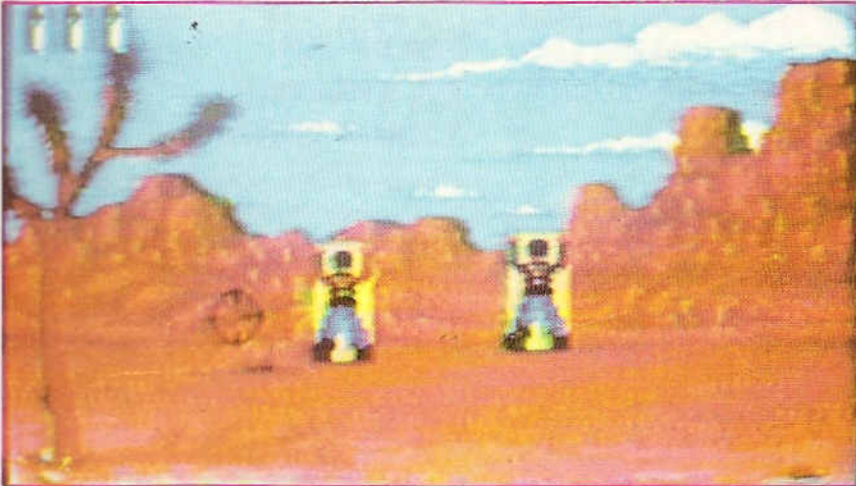
BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW

İşte muhteşem grafikleri olan, müzik ve efekt bakımından mükemmel bir oyun daha. Adından da anlaşılacağı gibi bir kovboy oyunu.

Oyunun başında kaç kişilik oynanacağı soruluyor. Daha sonra isim girmeniz isteniyor. Ve bu ekrandan sonra açılış menüsü karşınıza geliyor.

1) TRICK Shooting

Bu bölümde amacımız silah çeken kovboyları öldürmek. Eğer teslim olanları, masumları ve kadınları öldürürseniz puanınız azalacaktır. Her vuruş yüz puan ve mermi sayınız kısıtlı. Bu ekranda gökyüzünde uçan kuş ve ağacatırmanan bir tırtıl görmek de mümkün. Size tavsiyem mermilerinizi gerektiği yerde kullanmanız ve boşa ateş etmemenizdir. Çünkü mermiler biterse bu bölümde bitmiş oluyor.

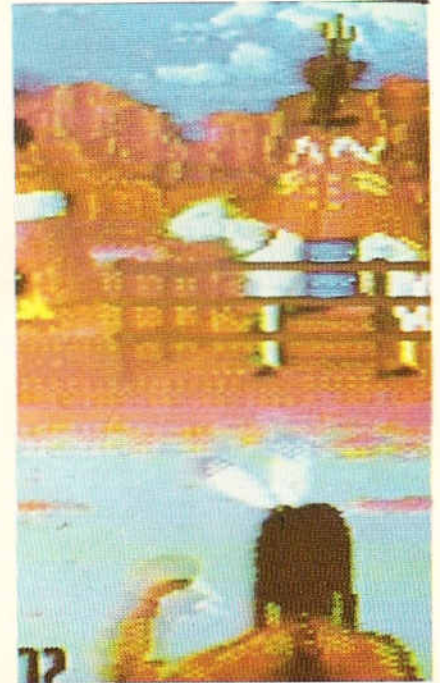


2) Knife throwing

Bu seçenekte bir kızılderiliyi yönetiyorsunuz. Amacınız dönen yuvarlak tahta üzerinde bulunan adama bıçak atmak. Eğer adama vurursanız oyun bitiyor. Onun için iyi bir zamanlamayla yanından vurmalsınız. Puanınız attığınız yere göre artıyor yani riskli olan yerlerde çok daha fazla puan alıyorsunuz. Bu ekran görülmeğe değer. Arka planda kızıldereli çadırının yanında yanan ateş, kuşun gökyüzünde uçarken çitlere konması ve atın bıçak atınca kafasını sallaması, hatta bir köstebeğin çukurdan kafasını çıkarıp etrafa şaşkın şaşkın bakması oyunu mükemmelleştiriyor ve renk katıyor.

3) CALF ROPING

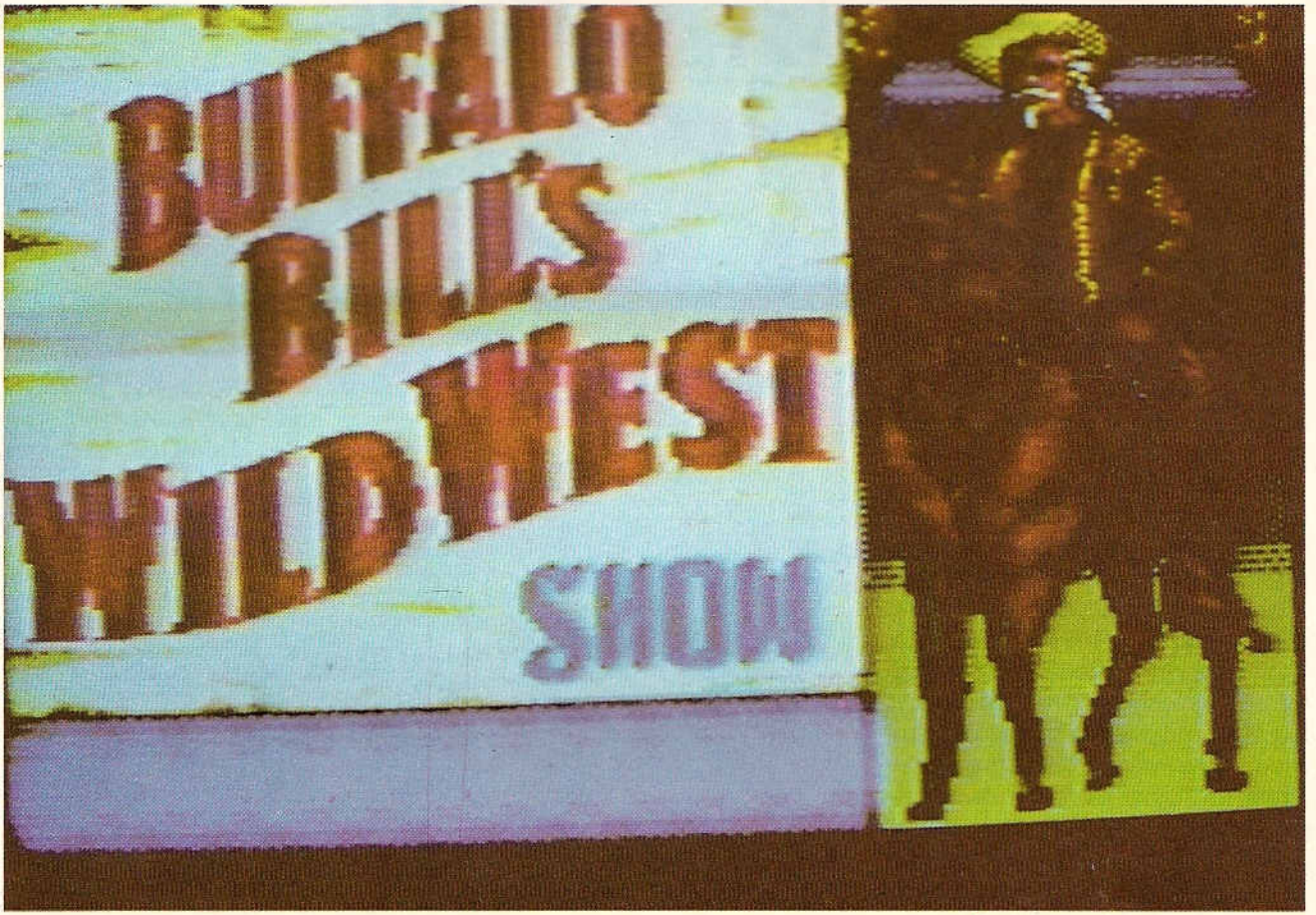
Bu seçenekte ise siz at üzerinde kaçan buzağıyı kovalayarak



kement atıyorsunuz. Kementi atmadan önce açığı iyi, çok iyi ayarlamanız gerekiyor. Kementi buzağının kafasına geçirdikten sonra Joystick'i sola çekerek durdurmalısınız. Eğer buzağıya çok yaklaşıp, çarparsanız yere düşersiniz. Joystick'i sağa iterek de hızlanabilirsiniz.

4) BOTTLE SHOOTING

Amacınız ekranın solunda bulunan kovboyun havaya attığı şişeleri yere düşmeden vurmak. Bunun için hedefi sağ, sol, yukarı, aşağı yapmalısınız. Size tavsiyem hedefi çok oynatmamanızdır. Her şişe elli puan ve toplam 6 kapsül var. Her



kapsülde ise 6 mermi var.

5) STEER WRESTLING

Bu bölümde de yine beyaz bir at üzerindesiniz ve genç öküzün üzerine iyi bir zamanlamayla atlamalısınız yoksa yere düşersiniz. Atınızı Joystickisag yaparak hızlandırabilirsiniz. Genç öküzün üzerine atladıktan sonra başka bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Bu ekrandaysa genç öküzü tutuyorsunuz. Amacınız onu yere yatırmak bunun için joystick'i çok hızlı olarak sağa, sola çevirmelisiniz.

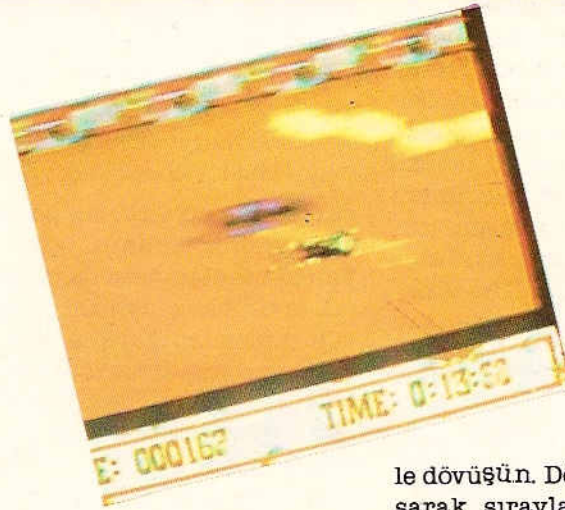
6) BRONCO RIDING

Burada ufak boylu vahşi bir atın üzerindesiniz ve amacınız uzun süre düşmeden durmak. Bunun için ekranda görünen oka göre Joystick'inizi hareket ettirmelisiniz. Atın üzerinde duruş sürenize göre de puanınız artıyor.

7) STAGE COACH RESCUE

Bu bölümdede yine at üzerin-

desiniz ve kaçırılan posta arabasına yetişip kurtarmalısınız. Tabii ki posta arabası bir kızılderili tarafından korunuyor ve size bir şeyler atıyor. Atı hızlandırmak için tempolu olarak Joystickisag-sol yapmalısınız ve posta arabasına yaklaşıncı ileri iterek arabanın üstüne atlayın ve kızılderiliy-



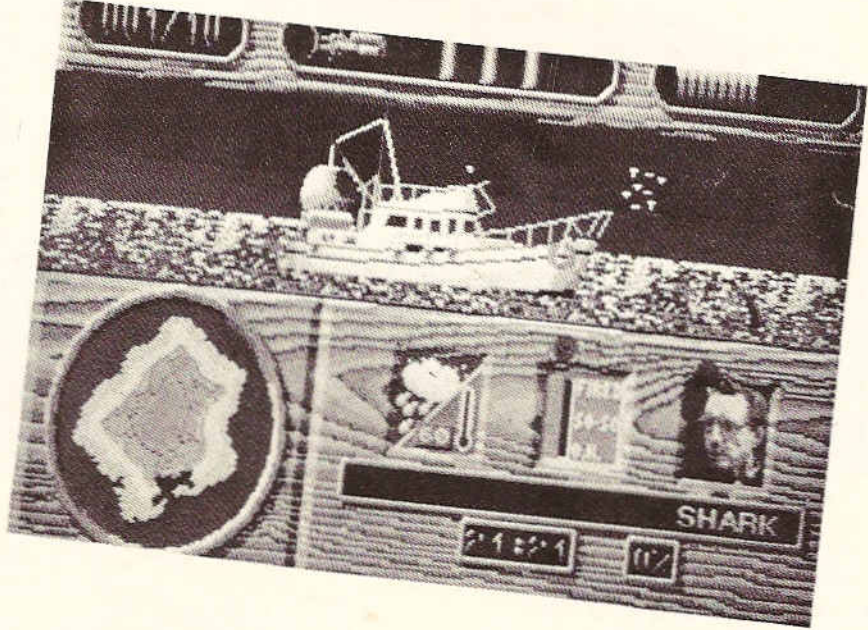
le dövüşün. Dövüşürken ateşe basarak sırayla Joysticki sağ üst çapraz, sağ alt çapraz çekmelisiniz. Ancak böyle düşürebilirsiniz. Ne kadar enerjiniz ve enerji kaldığını alt ekranda görebilirsiniz. Onu dövünce puanınız ekrana yazılıyor ve daha sonra ekranda final puanınızı görebilirsiniz.

Oynanış ve konu bakımından mükemmel bir oyunu herkesin almasını tavsiye ederim. Bu oyunu sakın kaçırmayın.

MEHMET GÖKTEKİN

JAWS

Son zamanlarda çıkardığı süper oyunlarla adını duyuran Sreen 7 firması jaws'ın ikinci versionu ile karşımızda. Birinci jaws daha çok bir icon'du. Bu yeni jaws ise tümüyle bir ARCADE.... Üstelik aynen bir shoot'em up. Oyunda amacınız jaws'ı öldürmeye gücü yeten tek tüfeği parçalarını toplayarak oluşturmak. Bunun için en az iki saatinizi harcamaya hazır olun. oyunun başında ateşe basıp denizin altına inin. Burda sağa gidip ilk yerden aşağı inin. Burada ve sonraki denizin dibinde geçen bütün ekranlarda ekrendaki bütün yaratıkları öldürmelisiniz. Bu yaratıkları öldürdükçe çeşitli malzemeler alırsınız. Bu malzemeler size ekstra mermi veya süper güçlü mermi gibi şeyler verirler. Bazılarından da hak alabilirsiniz. Enson vurduğunuz yaratıktan çıkan obje ile başka bir yere ışınlanacaksınız. Burada öldürdüğünüz en son



yaratıktan çıkan tüfek parçasını alabilirsiniz. Bunun gibi dört parçayı topladığınızda süper tüfek artık hazır demektir. Bu tüfeği tamamladığınızda mermilerin garipliğini farkedeceksiniz. Bu tüfek daha önce aldığınız süper mermilerin ilk önce yarısını sonra diğer yarısını fırlatıyor. Aman dikkat!!! Burada jaws sizi öldürürse ne olursa olsun oyun biter. Bütün mermileri tettek jaws'ın ağzından içeri atmalısınız. Oyunda space tuşuna basarsanız tekneye geçersiniz. Burada joystick'i aşağı çekerseniz plajların bir haritası karşınıza gelecektir. Burda okunuzu istediğiniz plajın üstüne götürüp ateşe bastığınızda bu plaj halka kapanır. İki plajı birden kapatırsanız işten kovulmanız pek uzun sürmez. Jaws'ın en son görüldüğü

yerde bir yüzgeç şekli görebilirsiniz. Bu şekil hangi plaja yakınsa o plajı kapatın. Deniz dibinde bazı yaratıklar ölmez. Bunlardan ustaca kaçmanız gerekli. Eğer kaçamazsanız ölüm sizin için kaçınılmaz. Oyunun GAME OVER ve son ekranları işten kovulmanız gerçekten çok müthiş... Kaçırılması yazık olur kanatındeyim. Güzel ve oyalayıcı bir oyun...

Üstelik bir o kadar da zor.....

ŞAHİN DERYA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



MAN HUNTER

Amigada son zamanlarda ilerleyen software kuruluşlarından biri olan Sierra yeni bir oyunla karşınızda. Oyun ne tam bir action nede tam bir adventure. Komut kullanmıyorsunuz. Yönettiğiniz bir ok vasıtasıyla bütün işlerinizi görüyorsunuz. Oku diyelim bir eşyanın üstüne götürdünüz karşınıza bu eşya alınabilirse alma komutu çıkacaktır. Ateşe basarak kolaylıkla bu eşyayı alabilirsiniz. Oyun gerçekten zor. Henüz bitirmedim ama epey ilerledim size geldiğim yere kadar açıklayacağım. Oyunun bazı tuş özellikleride var. F3: Seyahat

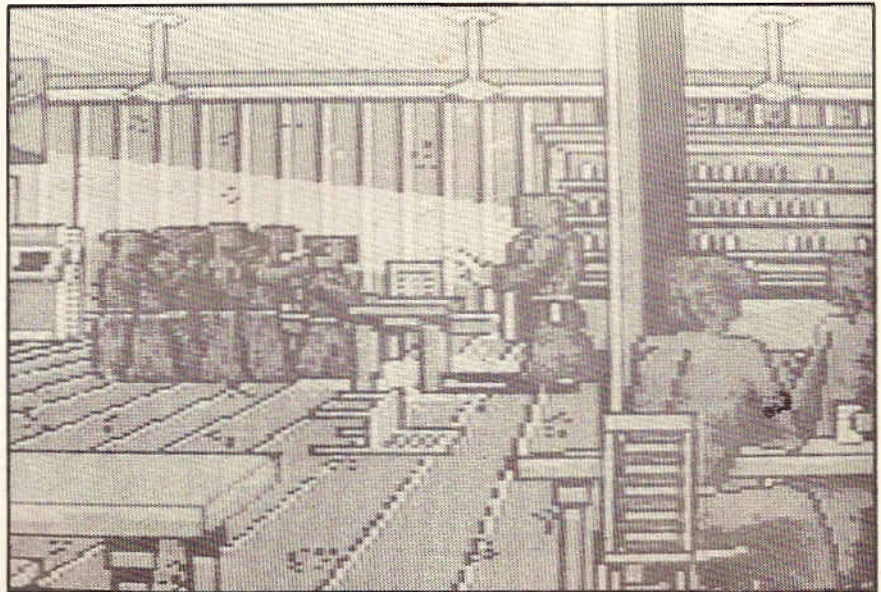
C: Mad adlı bilgisayarınızı çalıştırır ve size ekranının görüntüsünü verir. Oyunun başında kendi evinizdesiniz. Amacınız Newyork'u garip gözlerden kurtarmak

Oyun başladığında Hemen Mad'i açın. Böylece sizi uyaran gözü takibe başlarsınız. Oyunun başında Bar, kilise ve parka seyahat edemezsiniz. Bunun için gözü mad ile takip etmeniz şart. MAD'i açtıktan sonra S tuşuna basıp gözü takibe başlayın. Göz ilk olarak hastaneye gidecektir. Ama şimdilik orada işiniz yok. Bekleyin ve gözün kiliseye girdiğini gördükten sonra C uşu ile Mad'i kapatıp F3 tuşu ile kiliseye seyahat edin. Seyahat edebildiğiniz yerlerde küçük yanıp sönen noktalar göreceksiniz. Bu noktaların üstüne gidip Return'e basın. Böylece seyahat edersiniz. Kiliseye girmek için okunuzu kilisenin kapısına getirin ve Return'e basın. Böylece kiliseye girin. Kilisede sol taraftaki mumları yakın. Bunun için Sol taraftaki dikdörtgene okunuzu götürün ve yakından bakın. Sonra bir kibrit alın. Bu kibritle mumları yakın. Sonra buradan çıkıp yine Mad'i açarak gözü takip edin. Göz bu sefer bir bara girecektir. Sizde buraya gidip video oyunu ile oynayın. Bu sırada sizi adamlar alıp bir teste ta-

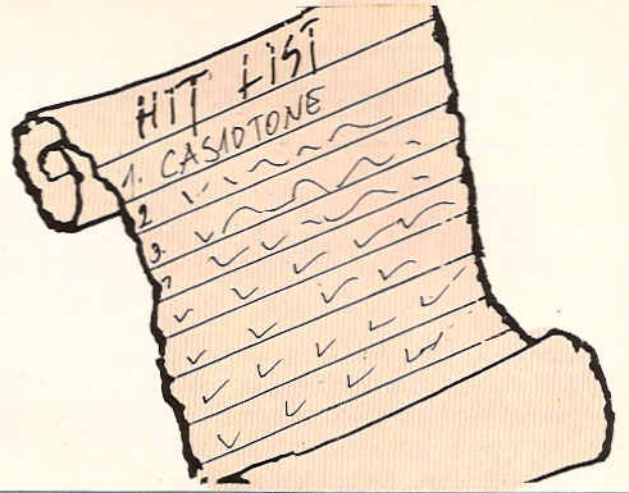
bi tutacaklar. Bunun için adamların liderinin eline bıçak atmalısınız. İlk önce şef sizin elinize bıçak atacaktır. Tabii ki hiç şaşırmadan. Sonrada siz onun parmaklarının arasına bıçak atacaksınız. Burada bıçak atmak için Return'e basmanız yeterlidir. Eğer bunu da geçerseniz size aralarına katılmayı teklif edecekler fakat siz kabul etmiyeceksiniz. Sonra video oyununa geri dönüp oynayın. Burada duvarlara değmeden kırmızı objeleri toplamalısınız. Hepsini toplayınca haritanın aşağısındaki lunaparkın grafiği çıkar ve havada kazandığınızı belirten şekil çıkar. Sonra gözü yeniden takibe başlayın ve gözün parka girdiğini görün. Sonra haritanın aşağısındaki lunaparka gidin. Burada oyunlardan biri ile oynayın. Burada size oyunun çeşidine göre üç obje verilecektir. Bunların üçünüde isabet ettirirseniz armağan olarak garip bir göz kazanırsınız. Bunu alıp parka gidin burada soldaki kapıdan

gidip en son tuvalete oturun ve üç defa sifonu çekin. Böylece bir mahzene düşeceksiniz. Burada altı tane key card bulmanız gerekiyor. Sonra buradan çıkmaya çalışın. Bu tümüyle şansa bağlı. Burası o kadar karışık ve zor ki size haritasını vermemize imkan yok. Diyelim ki buradan çıktınız Çıktığınızda kendinizi bir mağarada bulacaksınız. Bu mağara denize açılıyor ve bir iskelesi var. Küçük iskeleye yakından baktığınızda bir madalyon bulacaksınız. Bu madalyonu alın ve buradan çıkın. Burada seyahati kullandığınızda burası sizin bir sığınacağınız haline geliyor. Oyunda hastaneye gittiğinizde sağ alt köşeden arkaya yürüyün. Burada ölünün suratına bakarsanız sakın fazla beklemeyin yoksa ölürsünüz. Bu ölünün bulunduğu yerde bir kapı var fakat bu kapıyı bir robot koruyor. Buradan girmenin yolunu bulamadım.

Şahin Derya



LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

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



Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.Ş.

İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06

Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi"

CASIOTONE

VARIDIAN

Hatırlayacağınız gibi daha önce dergimizin haber köşesinde Ghostn Goblins'ın 2. bölümünün değişik bir adla piyasaya verileceğini sizlere duyurmuştuk. Ghostn Goblins'ın devamı niteliğinde olan Varidian gerçekten onun kadar zor ve güzel bir oyun.

Wicked adlı iblis, Tarana'yı ele geçirmek için çalışmalara girmiş ve zorbalıkla halkı şehirden kovmuş, tabii halk boş durmayarak şehri ele geçirmeye çalışmış, bu sırada Varidian isimli bir kahraman Wicked'le savaşmak için Tarana'ya doğru yola koyulmuş... Bunu haber alan Wicked çeşitli büyü güçlerini kullanarak Varidian'ı durdurmak için canavarlar üretmiş, bundan haberi olmayan zavallı Varidian daha şehre bile gelemeden bunlarla savaşmaya başlamış ve tabii oyunumuzun kahramanı olduğu için 5 hakkını kaybetmeden Wicked'i yok etmesi gerekiyor.

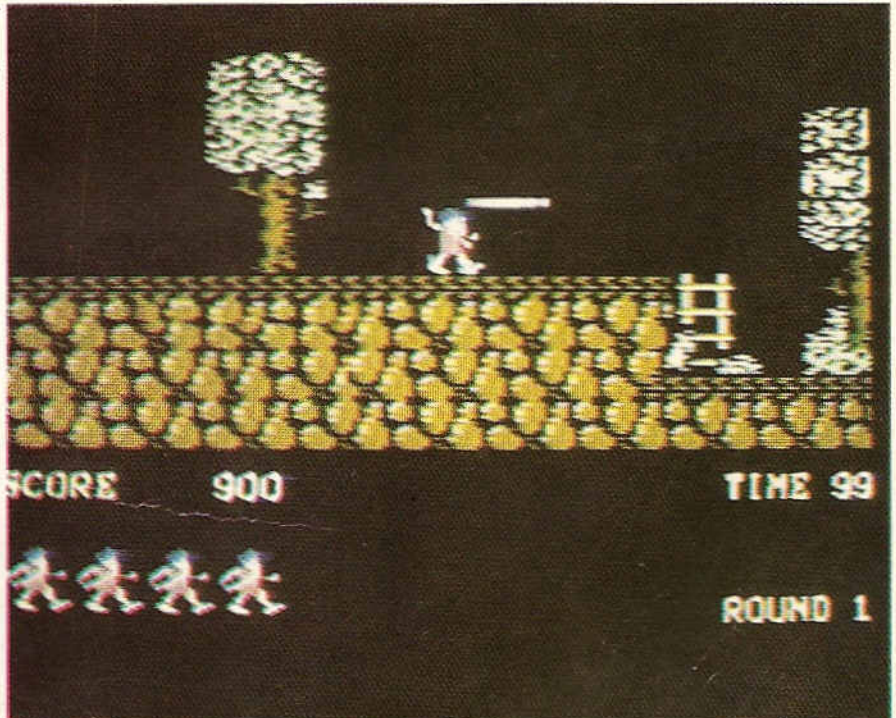
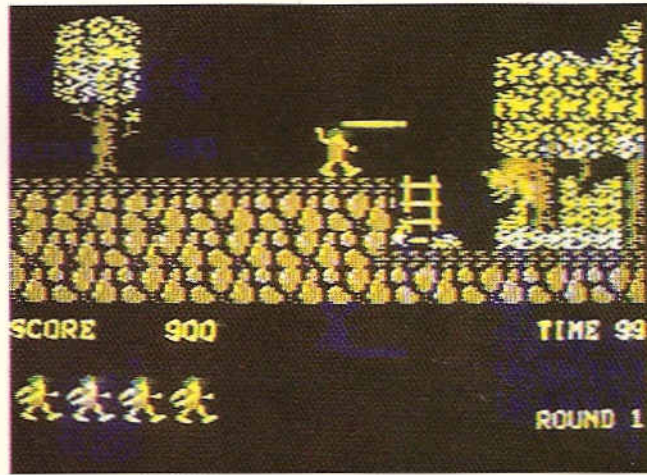
Oyuna Tarana'nın sık ormanlarında başlıyorsunuz. Varidian daha burada bir sürü tehlikeyle karşılaşılıyor. Bunlar başta sadece arılardan ibaret. Arılar sürü halinde saldırıyor. Onları vurabilir veya hareket etmeden durarak üstünüzden geçmelerini sağlarsınız. Daha sonra merdivenlerle karşılaşıyorsunuz. Buradan yukarı çıktığınızda yine arılar saldırıyor. Daha sonra üzerinize garip şekiller fırlatan kurukafa ile karşılaşıyorsunuz. Ondan kaçın ve vurun. Fakat bu o kadar kolay değil, bunun için kurukafa çaprazda ateş ederken siz boşluktan yararlanıp onu vurun ve canavarla karşılaşın canavarı vurmak için ateşinden kurtulup bidonun üzerine çıkarak ateş edin. Bundan sonra hareket eden taşlarla karşılaşıyorsunuz. Bunları geçmek gerçekten iyi bir joy. kabiliyeti gerektirmekte. Son olarak ağaçlarda asılı duran puan kutularını ve

elmaları toplayarak GOAL yazan bitiş çizgisine gelerek oyunun birinci bölümünü bitirin.

2. Bölüm

2. Bölümde mağarada başlıyorsunuz. Karşınıza yarasalar ve hareket eden taşlar çıkıyor. Ayrıca yine ilk

bölümde olduğu gibi bir kurukafa var. Bunu geçmek için yukarı tırmanıp çabuk bir hareketle ateşinden kurtulup onu vurmalsınız. Daha ileride iki sürü halinde yarasalar üzerinize geliyor. Bunların alt kısımlarını vurup dümdüz ilerlemelisiniz.



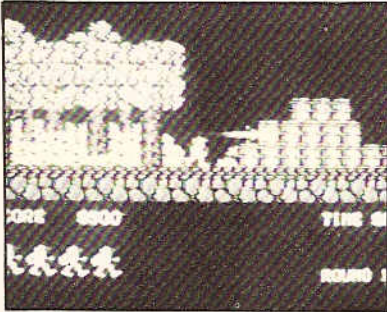


3. Bölüm

Bu seferde Wicked'in şatosunda-sınız. Diğer iki bölümde olduğu gibi burada da kurukafa var. Bunlardan üsttekini vurup yukardan ilerleyin. Daha ilerde sizi ölüm basamakları beklemekte ayrıca bu da yetmezmiş gibi yukarıdan mavi güller düşmekte. Bu bölümde joy. kabiliyetinizi göstermeniz gerekmektedir.

4. Bölüm

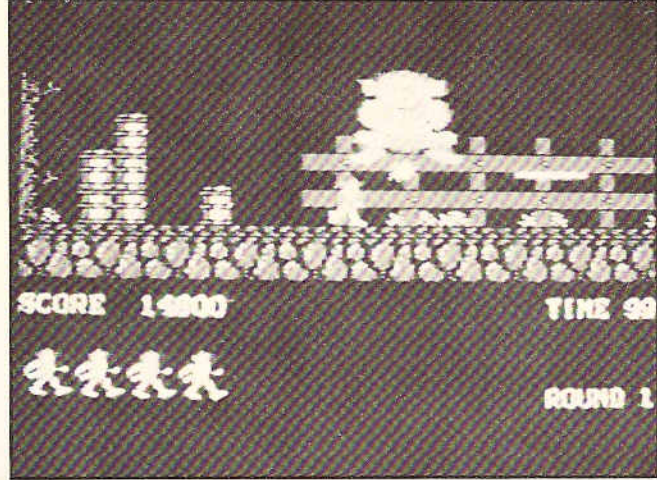
Sıra sarmaşıklı ormana geldi. Burada da yine yukardan düşen güller, zıplayarak üzerinize gelen taşlar. Bunlardan kurtulmak için çok iyi bir zamanlama yapıp üzerinizden geçmelerini sağlamalısınız. Fakat daha bitmedi yine yarasarlar başınıza bela oluyor. Yarasarları da taşlar gibi geçin aa o da ne? Şimdi de bir



kedi bu kadarı da fazla artık. Kediye geçmek için onu görülgörmez ateş edin ve yine baş belası yarasarları geçtikten sonra ilk bölümdeki canavarla karşılaşın. Canavar sağa giderken siz ateş edin, sola gelirken yukarı çıkın ve böylece canavarı öldürün.

5. Bölüm

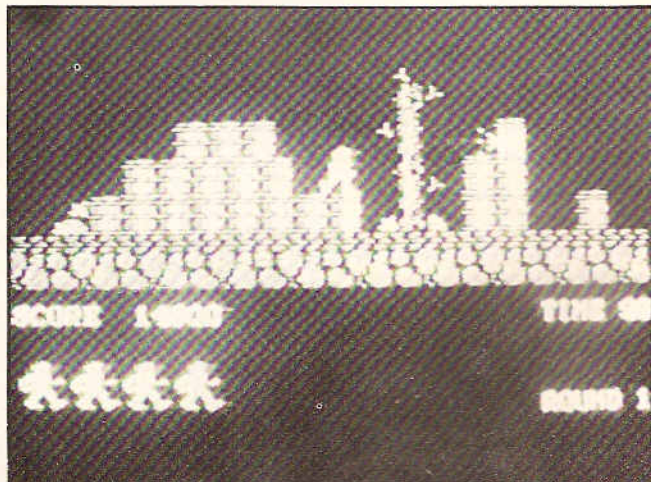
Bu bölüm hareket eden platformlarla başlıyor. Atlıyananın cezası ise sivri kazıklar. Platformlardan karşıya geçerek önce mavi, kırmızı ve yeşil yüzüğü alıp bu bölümü bitirin. Hayret ne kadar da kolaymış.



6. Bölüm

Ve geldik son bölüme. Burada Wicked'la karşılaşıyorsunuz. Fakat o kadar kolay lokma değil. Wicked'i öldürmek için ekranın ortasına gelip Wicked'i görülgörmez ekranın soluna gelmelisiniz. Çünkü Wicked burada üstünüze gelemiyor ve böylece Wicked'i öldürüp Tarana halkını mutluluğa ulaştırıyorsunuz. Unutmadan son bir hatırlatma olarak oyuna başlamadan önce BAKIRKÖY'ün telefonunu yanınızda bulundurmanızı tavsiye ederim.

TARKAN ATAMAL



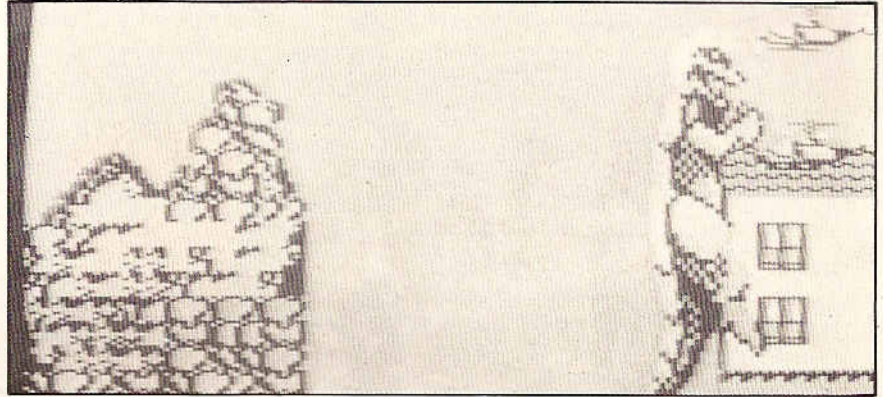


THE MUNCHER

Severek oynadığınız Rampage'-in bir başka türü... The Muncher. Amaç bunda da aynı: Binaları yıkmalı ve sizi durdurmak isteyen askeri kuvvetlerden kaçmalısınız.

Siz bu oyunda bir canavarı canlandırıyorsunuz. Atlıyabilir, eğilebilir, yürüyebilir, ve kuyruğunuzu oynatarak binaları yıkabilirsiniz. İster binalara tırmanarak, ister aşağıdan onları vurarak yıkabilirsiniz. Bu arada da askeri kuvvetler size bayağı tehlike oluşturuyorlar. Bunlar; helikopter, tanklar, uçaklar, askerler, vb... Bunların attıkları mermiler ve roketler, sizin enerjinizin azalmasına sebep oluyor. Enerjinizi tekrar çoğaltabilmek için, yoldan geçen adamları veya askeri kuvvetleri yemelisiniz. Joy'i aşağı çekip düğmeye basarsanız, bunu gerçekleştirebilirsiniz. Ayrıca siz ağzınızdan ateş püskürtebilirsiniz.

Oyun 9 bölümden oluşuyor. Bir bölümü geçebilmek için, ekranın en sağına ulaşmalısınız.



Oyuna başlarken tek hakkınız var. Fakat yol üstünde bulacağınız yumurtalar size hak kazandırır. Yalnızca bunu alırken (ateş ve aşağı) yumurtayı ezmeye dikkat edin. Yolun üstündeki kular size enerji kazandırır.

3,5,7,8, ve 9'uncu bölümlere dikkat etmelisiniz. Çünkü binaların sonunda sizi bir başka büyük canavar bekliyor. Bu canavarları üçer kez vurmalısınız.

Oyuna başlarken ilk ekranda

seçenekler var. Bunlar:

'F1' tuşu: Bununla istediğiniz bölümden başlayabilirsiniz.

'F3' tuşu: Oyunu tek veya çift kişilik yapabilirsiniz.

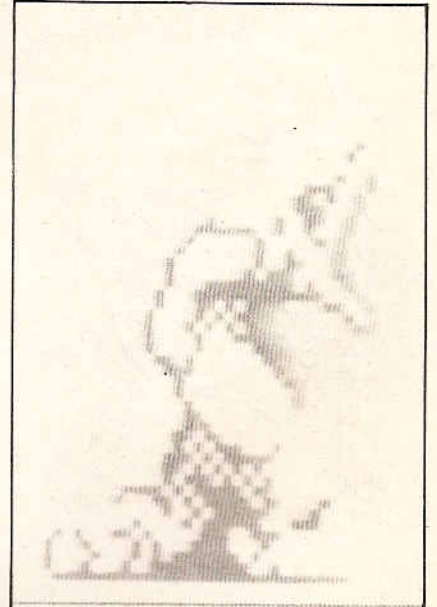
'F5' tuşu: Joy. veya tuşlarla oynayabilirsiniz.

'F7' tuşu: oyuna başlayabilirsiniz.

Skorunuzun altındaki daireler hak sayınızı gösteriyor. Sağ alta ise enerji çizginizi görebilirsiniz.

Oyun zevkli olduğu kadar da zor. İyi ezmeler...

Ufuk METİN



HER TÜRLÜ COMPUTER HİZMETLERİNDE ZENGER



Commodore-64



AMIGA-500



ATARI

- Bilgisayarlar disket sürücüler
- Yeni AMIGA, C-64 ATARI ve MSX oyunları,
- Joystickler ve kartuşlar,
- Boş disket ve kasetler,
- Tek ve Paket oyun kasetleri,
- Kafaayar probleminiz için kafaayar devresi,
- Türkiye'nin her yerine ödemeli sipariş kabul edilir.

Toplu alışlar için
%10
iskonto yapılır.

ZENGER COMPUTER CENTER

Sümer Sokak No: 6/B Kızılay-ANKARA

Tel: 230 66 66 Fax : (4)231 17 29

YÖREMİZDE ŞENLİK VAR...

YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER AMIGA SHOW ROOM AÇILDI

Sevgili AMIGA ve C-64 kullanıcıları.

Gelin sizler için hazırladığımız yeni ve en zengin program kütüphanemizi görün.
Amigayı daha iyi tanıyın program seçme zevkini nezih bir ortamda yaşayın.
Kurduğumuz "EXCLUSIVE CLUB"a üye olun ayrıcalıklı ilgi ve hizmetten yararlanın.
Bu arada sık sık yeni program listelerimiz yıl boyu adresinize postalansın.

Amiga, C-64, Disc drive, Printer v.s. alacaksınız
özellikle bize danışmadan, gerçekleri öğrenmeden almayın.

Sizler iyi ve güzel şeylere layıksınız.

Merkez:

ETİLER COMMODORE CENTER

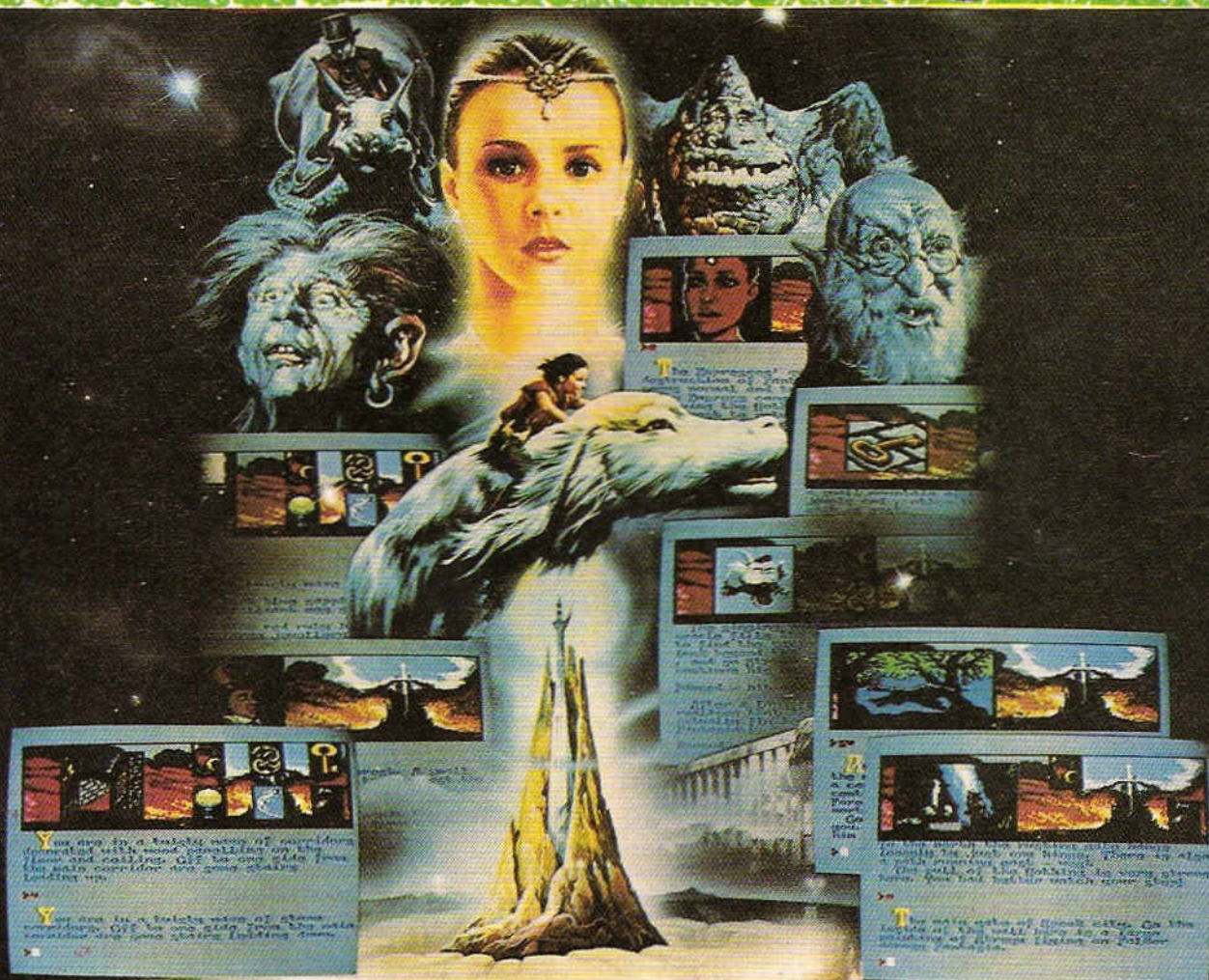
Nispetiye Cad. Yıldızççeği Sokak No:3
ETİLER-İST. Tel:165 31 25

Şube:

YEŞİLKÖY COMMODORE CENTER

İstasyon Karşısı Canık Pasajı No: 39
YEŞİLKÖY-İST. Tel:573 60 61

MACERADAN MACERAY



THE NEVERENDING STORY



NEVER ENDING STORY

ORMAN:

Kamp ateşinin olduğu açıklıktan kuzeydoğuya gidin. Buradanda doğuya gidin. Yerden parlayan AURYN'i alın. Güneybatıya doğru yönelin. Orman yolundan taşı alın. Taşı aldıktan sonra güne-ye üç yola gelin. Batıya daha son-
rada kuzeye ormanın yakınına gelin. Bu ormanda bir dal parçası bulacaksınız. Dalı aldıktan sonra güne-ye, doğuya ve kuzeydoğuya IVORY kulenin tabanına gelin. Buradan aynı şekilde kamp ateşinin bulunduğu yere gelin. Dalı yakın. Zaman kaybetmeden kulenin tabanına orada-
nda doğu ve tekrar doğu komutla-rını girin. Ve doğu komutuyla (üç kere) köye gelin. Oradanda iki doğu komutunu daha girdikten sonra çalıların bulunduğu te-
peye gelin. Elinizdeki meşaleyle çalılar tutuşturun. Çalılar yan-dıktan sonra aşağı MORLA'nın mağarasına girin. Tabanı kırıp kristali alın. Ve taşı bırakın. Ve yukarı çıkın. Batı komutlarını girerek köyle dönün. Buradan bir batı komutuyla kuleye gelin. Güneybatı, güney, batı ve güney-
batıya doğru gidip İMPOSSIBLE çölüne gidin. Elinizdeki boruyu üfleyip FALKON'u çağırın. FAL-KON'a binip güneye, koruluğa uçun. Doğudaki büyük ağacın yanına gelin. Güneye doğru uçun. GNOMIES köyünden doğu-ya dönün ve burada kristali bira-
kın. İki defa güney komutunu girdikten sonra geldiğiniz yere SPHINX gelene kadar bekleyin. Gelincede tüyün. Güneye doğru kaçın.

SPOOK ŞEHİRİ:

BÜYÜK ORMANDAN doğu ku-zey doğu rotasıyla ilerleyin. GLOW GLOBE'ı alın. Aldıktan sonra batıya büyük kapının ol-
duğu yere gelin. Kapıdan kuzeye elma bahçelerinin olduğu yere doğru ilerleyin. Elma bahçesin-den batıya gidin ve ipi alın. İki doğu ve bir kuzeybatı komutuyla harabeye gelin. Burada REMO-
VE PLANKS komutunu girip aşağıya kütüphaneye inin. Ana ko-
ridora ilerleyin. Batıya kuyu odasına gelin. İpi bağlayıp kuyu-ya inin. Karanlık hücreden kese ve parayı alın. Kesenin içinden parayı aldıktan sonra keseyi atın. İpten yukarı çıkın. Tekrar ana koridora dönün. Buradan bı-
çağı alacağınız mutfığa güney komutuyla gidin. Ana koridora dönün. İki doğu bir güneydoğu komutuyla iki girişe gelin. Gü-
neybatıya merdivenin başına gelin. Aşağıya inin. Ağı kesin ve bı-
çağı atın. Buradan batıya ve gü-
neybatıya oradanda GUARD'S AREA üzerinden batıya gidin. Parayı bırakıp tekrar batıya gi-
din. Hazine odasından altın anahtarı alın. Ve geldiğiniz yol-dan geri GUARDS AREA'ya gelin. Buradan güneydoğuya, doğuya ve yukarı merdivenlerin başına gelin. Güneydoğuya iki girişe gelin. Buradan sırayla kuzeybatı, batı, batı ile ana koridora gelin. Kuzeybatıya kütüphaneye ora-
danda yukarı harabelere çıkın. Güneydoğu, batı ve güney ko-mutları ile ana kapıya gelin. GLOW GLOBE'ı burada bırakın. Güney ve doğu komutlarını gi-rin. AURYN'i ve FALKON'u alın.

ASTERÖİD: ATREYN asteroid'in üzerinde. Doğru ve kuzey ko-mutlarını girip kulenin yanına gelin. Kapıyı anahtarla açın (un-lock). Doğru giriş holüne gidin. Doğruya ve aşağıya merdivenlerin en sonuna gelin. Yukarı çıkın ve doğru, doğru, kuzeydoğu komutla-rını girin. Buradanda yukarı, ba-tıya, batıya, güneydoğuya, yuka-rı, doğuya, doğuya, doğuya, yu-karı ORNATE kapılara gelin. ka-pıya "say'please" komutunu gi-rin. Doğruya MAIN ASSEMBLY'ye gelin. Doğruya EMPRESS QUA-
TERS'E gidin.

Mert Gökkaya

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik										
Müzik										
Ses-Efekt										
Oynanabilirlik										
Genel										



ADVENTURE İPUÇLARI: CORRUPTION:

CASİNO: Chipler buraya girmenize yardımcı olacaktır.

SAFE: Kasayı ancak dinleyerek açabilirsiniz.

MARGARET'S OFFİCE: Saat 11.25'te dinleyin.

CAR PARK: BMV kompartımanında aletleri bulun. Ve bu aletleri kullanarak Volvo'nun içine girin.

THERESA'S OFFİCE: Çekmecesinden David'in ofisinin anahtarını alın.

BİLL'S OFFİCE: Buraya girmek için kartınızı kullanın.

CHRONO QUEST:

KİTCHEN: Kasayı sol alt köşeyi araştırırsanız bulabilirsiniz. Kağıt üzerinde numaraları deneyerek kasayı açmaya çalışın.

BEDROOM (NE): Üzerinde kombinasyonlar olan kağıdı masanın yatak tarafını araştırırsanız bulabilirsiniz.

CHAPEL: Rafları araştırıp mumları bulun. Bu mumlar sayesinde zaman makinasına ulaşabilirsiniz.

BASEMENT ROOM: Lambanın sağ tarafını araştırırsanız düğmeyi bulursunuz. Daha sonra **BANNİSTER POST ON BANNİSTER** ve **OPERATE SWITCH** komutlarıyla gizli kapıyı açabilirsiniz. İçeri girmeden bannisteri çıkarmayı unutmayın. Çekmecelerde sigortaları arayın.

TIME MACHINE ROOM: Eldivenleri giyip sigortaları yerleştirin. Ve düğmeyi çekin. Makinanın içine girin. Dashboard'ın üzerindeki düğmeyi çekmeden evvel punch kartını yerleştirin.

KİNG QUEST III: Medusayı öldürmek için tam karşınıza gelip aynayı yüzüne doğru tutun.

TEMPLE OF TERROR: İşkence odasına girmeden evvel içeri bir akrep atın.

SPACE QUEST II: Batakılıkta su altı mağarasını bulun ve elması alın.

DRACULA: Dracula'nın odasına girmeden biraz bekleyin.

FRANKESHTAİN: Evden ayrılırken aile resmini almayı unutmayın.

WOLFMAN: Canavarı öldürmek için şunları sırasıyla yapın. Sekiz defa **WAIT** komutunu girin. Daha sonra dört defa batıya gidin. Buradaki **ROCKFACE**'e **HOWL ROCKFACE** komutunu girin. Artık kurtadamsınız. Bu şekilde canavarı ortadan kaldırebilirsiniz.



THE DEEP

LEONARDO

RED HEAT

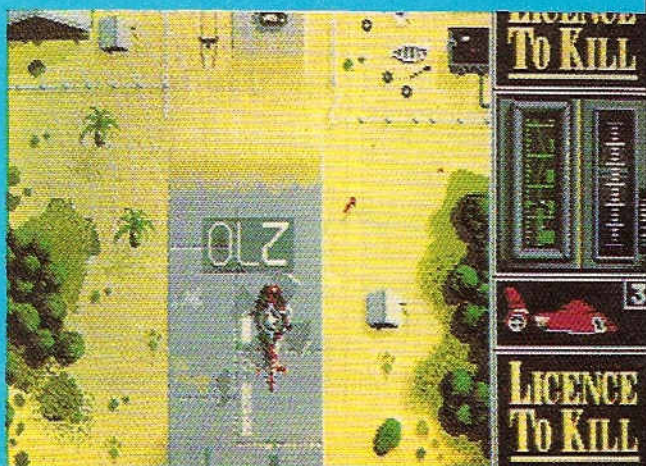
MOTOR HEAD

RUNNING MAN

RICK DANGEROUS

ILK YIRMI

RED HEAT
RUNNING MAN
HOSTAGES
THE NIGHT RIDER II
INDIANA JONES III
TEST DRIVE II
LICENCE TO KILL
KENNY DALGLISH
SHOOT OUT
BALL
SILKWORM
FRUITBANK
RICK DANGEROUS
MOTOR HEAD
LEONARDO
THE DEEP
GHOUST HUNTER
ONE ON ONE II
WULSTACK



SILKWORM

WULSTACK

LICENCE TO KILL

TEST DRIVE II

HOSTAGES

FRUITBANK

İSTE
FIRSAT

BAHAR KAMPANYASINDA HER COMMODORE 64'E disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE

Commodore'nuzun yükleme
Sorunlarına ve bitmeyen
beklemelerinize
Son verin...
Disk 64 alın...
İşlemlerinizi kaliteli
ve süratli
gerçekleştirin...



- ★ 6 ay garanti
- ★ Garantili tamir servisi
- ★ Bol yedek parça

Peşin	Taksit	Toplam
495.000	—	495.000
160.000	133.000x3	559.000
125.000	83.000x6	623.000

- ★ BEDAVA 500 PROGRAM
- ★ DISK 64
- ★ 3 AYLIK

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

- DERGİSİ ABONELİĞİ
- ★ FORTRAN DİLİ
- ★ PASCAL DİLİ
- ★ RESET BUTON
- ★ DISKET
- ★ HEPSİ SADECE 495.000 TL.
- İŞ PROGRAMLARI

İstanbulun neresinde olursanız
olun. Disk 64'ünüzü hediye paketiniz
ile birlikte kapınıza getirelim...
Arayın isteyin yeter...

BOY-TEK LOTUS LTD. Genel Dağıtıcısıdır.

• Commodore 64: Commodore Business Machines, Inc.'in Tescilli Markasıdır.

telefonunuz
kadar yakınız.

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Gecici bir süre içindeki
BAYİLİK müracaatlarında
sürpriz hediyeler cazip
koşullar

Şimdi
Peşin fiyatına
6 ay
taksitle...

BOY-TEK

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat: 3 No: 145
Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 42 37

Çevir Pedalı



Beldesan
BİSİKLET



Beko

Genel Satıcı: **Beko Ticaret A.Ş.**

Merkez: İstiklal Cad. No: 349
80050 Beyoğlu - İstanbul
Tel: 152 49 00 (7 Hat) - 146 64 06

Ankara: 117 31 25

İzmir: 18 20 00

Adana: 28 08 35 - 28 02 65

 **Koç**

REPRO