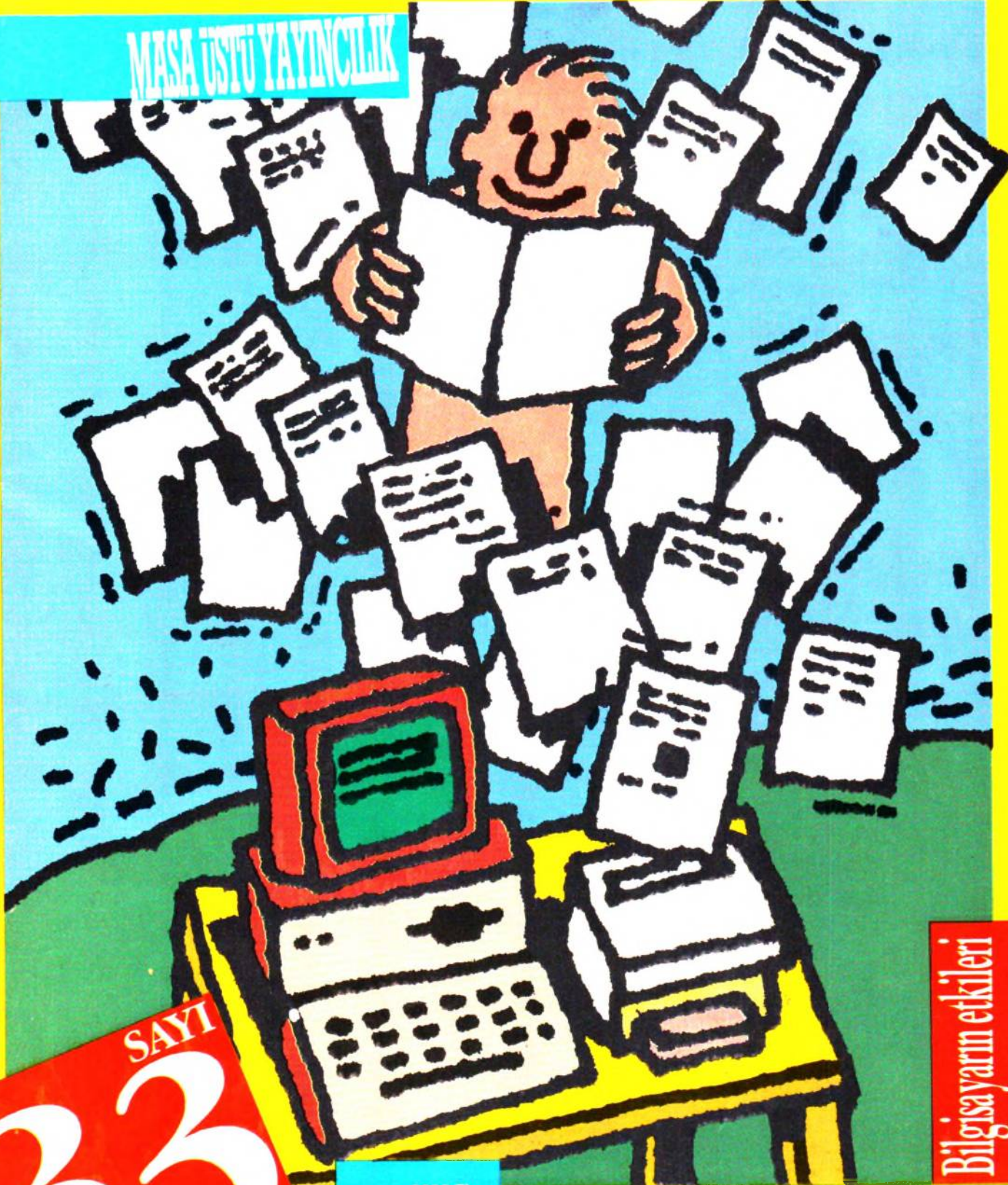


COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Ekim 1988

MASA ÜSTÜ YAYINCILIK



SAYI

33

3000 TL.
(KDV Dahil)
Program Döküm
dergi ile birlikte

Bilgisayarı tanıyor musunuz? 2

Bilgisayarın etkileri

MINİ BİLGİSAYAR

Psion Organiser II

Psion Organiser II cep bilgisayarı ile özel hayatınızda veya iş hayatınızda sizin için önemli olan her türlü bilgiyi minik bilgisayarınıza depolayıp istediğiniz her zaman bir tuşa basarak çağırabilirsiniz.

PSION PP80 PRINTER



Thermal 5x9 dotmatrix, 0,8 saniyede 1 satır, 20, 40, 60 ya da 80 kolon kapasitesi, pille çalıştırılabilir, taşınabilir, grafik printere dönüştürülebilir. Yazım genişliği 100 mm'dir.

BARCODE READER



Çubuk bantları okumak maksadı ile kullanılan bu okuyucu, yakın gelecekteki ülke ekonomisinin kaydedeceği gelişmelere göre planlanmış, her türlü satış, günlük stok, genel stok ile ilgili kayıtlarınızı tutar ve istediğiniz anda ana bilgisayarınıza aktarabilir.

Psion Organiser II



Getur Dış Ticaret A.Ş.

Otello Kamil Sk. Billur Apt. 5/21 Gayrettepe - İstanbul
Tel: 175 45 95 / 96

PSION ORGANISER II SATIŞ BAYİLERİ: İSTANBUL: Oda Ajans: 149 66 22.

Meydan Büro Malzemeleri 143 31 98. Gözen Kirtasiye 522 96 24. Önder Kirtasiye 144 71 41. Teknik Kirtasiye

149 58 58. ANKARA: Tamerler A.Ş. 134 24 06. Chip Bilgisayar 167 26 38. Galaxy Computer 125 30 47. Özel Elektronik

133 76 09. İZMİR: Chip Bilgisayar 22 19 77. Ayomak 21 29 11. TRABZON: Arhim Bilgisayar 21 857. BURSA: Şekerioğlu Kirtasiye

21 15 81. KAYSERİ: Hasoğlu Kirtasiye 14 988. SIVAS: Ata Büro Malzemeleri 16 962. DÜZCE: İnanc Kirtasiye 11 400. MERSİN: Yaşar

Computer 14 251. YALOVA: Ufuk Video 30 08. DİYARBAKIR: Ezgi Kirtasiye 23 134. ERZİNCAN: Erol kitap Evi 28 82. AYDIN: Aybim Bilgisayar 18 908

İçindekiler



TOPLUM

Dünyadan, Türkiye'den, Teleteknik'ten

ÇİP, Anadolu Liselerine Girişte AMIGA

6

Bilgisayarlar İnsanı Aptal, Yalnız ve Saldırgan mı Yapıyorlar?

Son yılların önemli tartışma konusu

10

YAZILIM

C-64 İçin Püf Noktaları

Yeni rutinler

49

TANITIM

Macera Peşinde

Olağanüstü oyun Pawn, Adventure ipuçları

45

Oyun

Yeni 64 ve AMIGA oyunları

60

DONANIM

ROM'a Giden Yollar

Joystick, Tablet, Işıklı Kalem...

26

Kernal Kartı

Daha Güçlü C-64

54

Bilgisayarı Tanıyor musunuz?

Yazılımda yeni olanaklar

39

MASA ÜSTÜ YAYINCILIK

Masa Üstü Yayıncılık

C-64'te yeni ufuklar

17

Masa Üstü Yayıncılığın Temelleri

Biraz yayın tekniği öğrenelim

21

Bir Avuç Masa Üstü Yayıncılık

M.Ü.Y. alanında AMIGA programları

32



DÜNYA 'da bir arada!..

dünyanın en ünlü markaları

Okul malzemeleri, formalar, çantalar, kitaplar



Spor ayakkabılar, eşofmanlar, raketler, montlar



Oyuncakta dünyanın en son yenilikleri



İthal malı mutfak eşyaları, hediyelikler



Müzik, kompütür, fotoğrafçılık



DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ • NİŞANTAŞI

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

Yayın Yönetmeni
AHMET ZİYA BAYMAN

Yayın Koordinatörü
TURHAN TANDOĞMUŞ

Danışma Kurulu
BİLAL SADİ OĞUZ
FATİH ARIMAN
ÖMER ERKMEN
EMRE SENAN

Yayın Kurulu
KENAN AKKERMEN
TUNA ERTEMALP
MUSTAFA GÜVEN
OSMAN HIZAL
AYHAN KALAYLIOĞLU
BURAK KİPER
TAN ORAL
CAN ÖZTÜRK
İSKENDER SAVAŞIR
AFİF SAY

Yayın Sekreteri
SEMRA ÇAĞLAYAN

Kapak
EMRE SENAN

Teknik Üretim
PERKA A.Ş.

Teknik Yönetmen
ÇİĞDEM DİLBAZ

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Reklam Sorumlusu
BİLLUR KÖNTÖZ

Reklam Rezervasyonları
131 15 49 - 50

Katkıda Bulunanlar
SİLVA AVEDİKOĞLU
BİLGE AYAN
MAHMURE BİRSES
HAKAN ÖNEY
BAYRAM KARA
FETHİ SERİM
ANKİN SİNANYAN

Renk Ayrımı
EBRU GRAFİK

Baskı
ALAŞ MATBAA

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

Teleteknik A.Ş.

Merkez
RIHTIM CAD. NESLİ HAN NO: 207/2,
80030 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 145 13 30 (4 HAT)

Dergi - Bilgisayar Uygulama Merkezi
SİLAHANE CAD. RALLİ APT.
59/3 80200 TEŞVİKİYE-İSTANBUL
TEL: 131 15 49-50

Ankara Bürosu
TUNALIHİLMİ CAD. PARK APT.
114/26 06700 KAVAKLIDERE-ANKARA
TEL: 167 73 47-48

YAYINCININ NOTU

YENİ BİR UYGULAMA: MASA ÜSTÜ YAYINCILIK

Bu sayımızda, toplumsal hayatın her alanına büyük bir hızla giren bilgisayarların, özel bir kullanım alanına ağırlık verdik. Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa ülkelerinde uzun zaman beri büyük yaygınlık kazanmış olan bu kullanım, Masa Üstü Yayıncılık, İngilizce adıyla Desktop Publishing. Şirketlerin çeşitli yazışmalarında kaliteli dokümanlar oluşturabilmeleri için geliştirilmiş olan bu kullanım, kısa zaman içinde öylesine gelişti ve çeşitlendi ki, artık Batı ülkelerinde insanlar "ev yayınevleri"nden sözdebiliyorlar. Bu sayımızdaki yazılar, Commodore 64'le yapılabilen masa üstü yayıncılık örneklerinden seçmeleri, bu konunun bazı temel bilgilerini ve marifetli bilgisayar AMIGA'nın bu alanda kullandığı programları tanıtıyor. Gelecek sayımızda da bu konudaki yazılara devam edeceğiz. Özellikle de Teleteknik'in AMIGA, Professional Page ve son derece kaliteli Lazer yazıcı QMS ile oluşturduğu masa üstü yayıncılık sistemini tanıtacağız.

Bu sayımızın ana yazılarından biri yine Batı ülkelerinde gündemde olan, bilgisayarların insan ve özellikle çocuklarla gençler üzerindeki etkilerini sorguluyorlar. Genç okuyucularımız, anne ve babalarına karşı kullanabilecekleri argümanları bu yazıdan kolayca çıkarabileceklerdir sanırım.

Değerli genç arkadaşımız Anıl Gül, bu sayıda da Commodore 64'cülere donanım konusunda yeni bir olanağı, Kernal kartını tanıtıyor.

Macera Peşinde, yine dergimizin en çok ilgi çeken köşelerinden biri olma özelliğini sürdürüyor. Can arkadaşımız, gelen mektupları cevaplamaktan başını kaşımaya vakit bulamıyor. Burada da C-64'ün Püf Noktaları için gelen mektuplar nedeniyle aynı durumda.

Dergimizin çıkışından bu yana okurlarımızın azalmayan ve giderek artan ilgisine rağmen, teknik bazı nedenlerden ötürü abonelik işlemlerine kısa bir süre ara vermek zorunda kalmıştık. Okurlarımızın, önümüzdeki aydan itibaren hızla artan fiyatlardan etkilenmeden dergimizi almayı sürdürebilmelerini sağlayacak yeni abonelik sistemlerinin hazırlıkları içindeyiz. Bu konudaki açıklamalarımızı gelecek sayımızda bulacaksınız. Dergimiz, yayıncılığın içine düşmüş olduğu son derece ağır mali sıkıntılara rağmen, sizlerden aldığımız güçle sektörün en çok satan dergisi olmayı sürdürecektir.

Gelecek sayımızda buluşmak üzere... □

OSMAN BABAOĞLU



**DÜNYADAN...
TÜRKİYEDEN...
TELETEKNİK'TEN...**



Ankara'da Yeni Bir Commodore Merkezi: ÇİP

Çip Bilgisayar, İzmir'den sonra Ankara'da da bir işyeri açtı. Kavaklıdere Güven Sokak'taki işyerlerinde şirket yöneticisi Eren Hanım ile yaptığımız kısa görüşmeyi sunuyoruz.

Commodore: Eren Hanım, Çip Bilgisayar'ın İzmir'deki ilk Commodore bayisi olduğunu biliyoruz. Bu işin başladığı o ilk günler hakkında bize biraz bilgi verir misiniz?

Çip: 1984 yılının son günlerinde İzmir'de ilk Commodore bayisi olarak Çip Bilgisayar'ı kurduk. Çalışmaya başladığımız ilk dönemlerde "bilgisayar" kavramı henüz yerleşmemiş olduğundan, alıcıya öncelikle bilgisayarın ne olduğunu anlatmamız gerekiyordu. Bilgisayarın neler yapabildiğini göstermek için, her müşteriye uygulamalar yaptık. Yazım, hesap, çizim, müzik, konuşma, eğitim ve oyun programları yükler, herbirini tek tek açıklardık. İzleyicilerimiz çok şaşırdı.

Bilgisayar kavramı süratle yerleşti. Daha sonraları konumuz, bilgisayar açıklamalarından sıyrılarak, diğer markaların da piyasaya girmesiyle, "Neden Commodore?" olarak yön değiştirdi.

Commodore: Ya şimdi?..

Çip: Artık yukarıda sözünü ettiğimiz her iki konu da aşıldı. Hem bilgisayar fikri iyice yerleşti, hem de Commodore kendini kabul ettirdi. Artık alıcı bilinçli. Ev bilgisayarlarının yanı sıra daha büyük kapasiteli, daha özel yetenekli bilgisayarlara doğru bir gidiş var. Bu konuda AMLGA'lar ve PC'ler serimizi tamamlı-



yor. Özellikle yeni çıkan IBM uyumlu PC 1'lerin ev bilgisayarlarından iş bilgisayarlarına geçişte önemli bir boşluk dolduracağını sanıyorum. Bilgisayara ilgi yönünden işin en hoş yanı şu. Normal olarak bilgi büyükten küçüğe doğru aktarılır. Ama konu bilgisayar olduğunda, bilgi akımı yön değiştiriyor ve küçükten büyüğe doğru yönlüyor. Yani gençlerimiz bilgisayar konusunda çok bilinçli. Dileğimiz, bilgilerini büyüklerine aktarmada özneli ve sabırlı olmaları.

Commodore: Bilgisayar ile başarı arasında sizce bir bağlantı var mı?

Çip: Mutlaka. Her yıl üniversite sınavlarında en az bir iki müşterimiz ilk elli arasına giriyor. Gençlerimizi bilgisayara olan ilgileri yönünden iki gruba ayırmak mümkün. oyun oynayanlar ve bilgisayarın kendisi ile oynayanlar, yani bilgisayarın

yeteneklerini merak eden araştırmacı, uygulayıcı gençler. Başarılı gençlerimiz daha çok bu ikinci grubun arasından çıkıyor.

Commodore: Bunu teşvik için neler yapabiliriz?

Çip: Bilgisayardan verim alan bir gençlik yetiştirilmek isteniyorsa, gençlerimizin hem hazır programlardan yararlanabilmeleri, hem de bilgisayarlarında kendi ihtiyaçlarını karşılayabilecek kadar program üretebilmeleri gerekir.

Commodore: Bunu sağlayabilmek için sizce bir kurs görmek gerekli mi?

Çip: Şart değil. Bilgisayar meraklısı, kendi ayırabildiği zaman süresince ve kendi temposu içinde çalışmalarını sürdürdüğünde daha başarılı olabiliyor. Sonra yeni çıkan kitaplarımızla her yaştaki meraklının kolayca izleyebileceği prog-

ramlar uygulamak mümkün.

Commodore: Siz ne gibi hizmetler sunacaksınız?

Çip: Elimizde 6000'in üzerinde iş, eğitim ve oyun programı var. Programları gruplandırarak ana okulundan üniversiteye kadar her yaştaki kullanıcının hizmetine sunmak istiyoruz. Sonra isteğimiz Çip'in bir klüp havası içinde çalışması. Gençlerimizin rahatça girebildikleri, sorularını sorabildikleri, Çip'in kütüphanesinden yararlanabildikleri bir yer olmasını diliyoruz.

Commodore: Çok teşekkür ederiz, Eren Hanım.

Çip: Ben de teşekkür ederim.



Anadolu Liselerine Girişte AMIGA

Her yıl, yüzbinleri aşan ilkokul öğrencisi, seçkin bir okulda okuma özlemiyle Anadolu Liseleri Giriş Sınavları'na hazırlanır. Okul kursları, dersaneler, özel dersler ve ev çalışmalarıyla yüklü bir program, çocuklarımıza nefes alacak zaman bırakmaz. Sonuçta mutlu olan bir çocuğa karşılık onlarca çocuk, düş kırıklığı, kendine güvensizlik, hayata küskünlük gibi psikolojik sorunlarla başbaşa kalır.

Sorunun köklü çözümü, ülke genelinde bütün okulların Anadolu Liseleri düzeyinde eğitim-öğretim imkânlarına kavuşturulmasında görülmektedir. Genel bütçeden Millî Eğitim'e ayrılan payla bu işin başarılamayacağı yetkili ağızlarca söylenmektedir. Bu duruma göre daha uzun yıllar Anadolu Liseleri Giriş Sınavları gündemde kalacağı benzemektedir.

Yarışma sınavlarının kaçınılmazlığı bizi, AMIGA'nın benzersiz yeteneklerinden yararlanarak çocuklarımıza yardımcı olmaya yöneltti. Bir yılı aşkın bir çalışma sonucunda AMIGA ANADOLU LİSELERİNE GİRİŞ programı doğdu.

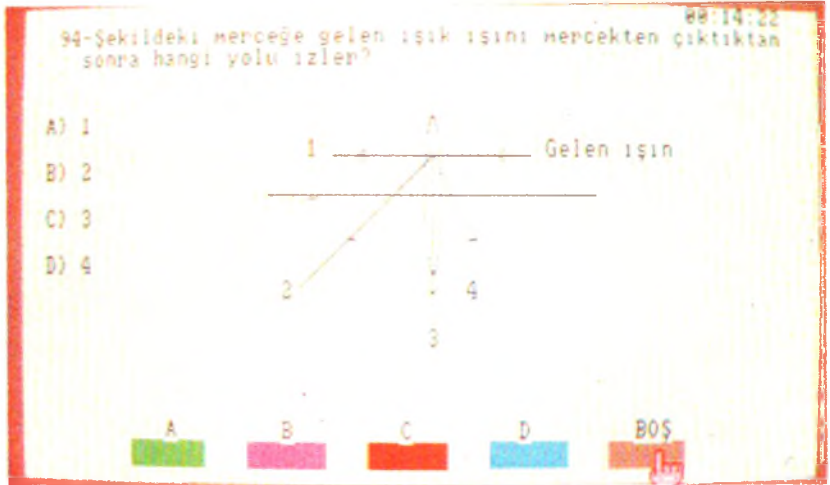
TERCİHLER

Bugünkü sınav sisteminde öğrenciler, okumak istedikleri ilin okul sayısına göre bir ilâ üç Anadolu Lisesini tercih etmek zorundadırlar. Bu sistem tercih edilen okulun durumuna göre yüksek puanlı öğrencileri açıkta bırakırken daha düşük puanlı öğrencilerin sınavı kazan-

maları gibi bir sonucu da beraberinde getirmektedir. Yüksek puanla açıkta kalmak korkusu, bazı öğrencilerimizi girebilecekleri okullardan daha düşük puanlı okulları ter-

cih etmeye yöneltmektedir. Sonuçlar açıklandığında ortaya iki tür tercih kurbanı çıkmaktadır:

1. Yüksek puanlı öğrenci olan okulları tercih ettiği için daha dü-



[illegible]

bilgisayarınızı yere göğe sığdıramıyorsanız köşesine koyun!

Evinize bir bilgisayar aldınız; ya da almayı düşünüyorsunuz. Üstelik amacınız, yalnızca oyun değil. Bilgisayarın gelecekteki başarılarınız için vazgeçilmez olduğuna inanıyorsunuz. Ancak, bir sorunuz var. Evinizde ona uygun bir köşe bulamadınız. KOMAKS'ı arayın!

Biz, bilgisayarınız için özel, az yer kaplayan ve her mekâna uyum sağlayan masalar üretiyoruz. Masalarımız modüler; gerekirse büyütebilirsiniz. Boyları da ayarlanabilir. Kendi boyunuza göre...

Aşağıda telefonumuz var. Hemen arayın, masanızı adresinize gönderelim. Evinizde güzel bir "bilgisayar köşesi" hazırlayın.



KOMAKS

Ergenekon Cad. Şetat Ticaret Merkezi Kat: 4 Feriköy 80250 İstanbul
Tel: 141 28 15 - 141 22 31 - 130 77 93 Tlx: 27369 tsh tr Fax: 130 28 82

BİLGİSAYARLAR İNSANI APTAL, YALNIZ VE SALDIRGAN MI YAPIYORLAR?

Çev: Güven Savaş KIZILTAN

Milyonlarca kişi ev bilgisayarını bir oyuncak ya da bir hobi olarak keşfetti. Bu olgunun izini süren toplum araştırmacıları ise “bilgisayar-çocukları”nı keşfetmiş oldular. Toplumbilimciler, eğitim uzmanları ve psikologlar için değişik görünümeler sunan bir konu bu: Bilgisayar-çocukları bilgisayarlarla ne yapıyorlar? Ya da soru başka türlü ifade edildiğinde: Bilgisayarlar bu çocuklarla ne yapıyorlar?

Ev bilgisayarı kimilerince en çok arzulanan kariyerler için bir atlama tahtası olarak kabul edilirken kimileri de bu elektronik hobinin 1 numaralı çocuk-katili olduğu görüşünü benimsiyorlar. Kimileri şöyle bir hatırlatmada bulunuyorlar: Yarın artık hiç kimse bilgisayarı dikkate almamazlık edemeyecektir, o halde bu aygıtlarla şimdiden ilgilenmelisiniz. Kimileri ise şu uyarıyı yapıyorlar: Bilgisayar kullananlar bağımlı, aptal, ilişki kurmaktan çekinen ve yalnız insanlara dönüşüyorlar. Bu alanın bütün görünüşleri için aynı şey kesin olarak geçerli olmamakla birlikte, gerçek dehşet tabloları ortaya çıkmıştır.

İşte bir-iki örnek: Dortmund'daki gazetecilik okulu profesörü Claus Erich “bilgisayar dünyasının çocuk dünyasını nasıl tahrir ettiğini” betimliyor. Psikolog Walter Volpert modern “büyücü çıraqları”, “bilgisayara duyulan tehlikeli aşk” ve ilk olarak Amerika Birleşik Devletleri'nde gözlenen, muhtemelen “çağımızın en kötü acısı” olan “teknik stres” kavramlarını buluyor. Teknik stres gerek yeni tekniklerin yayılmasını kuşkuyla karşılayan ve teknik tarafından ya

ezilip geçilen ya da kenara itilen gerekse yeni tekniklere açık olup bunları hayranlıkla kabul eden ve kullanan insanlara acı veriyor.

Görünüm oldukça kasvetli. Bilgisayarlar bağımlılık mı yaratıyor? Bilgisayar oyunu ve bilgisayar hobisi sonucunda insanın diğer becerileri ve yetenekleri, örneğin müzik yeteneği ve takım çalışması ruhu sakatlanıyor mu? Bilgisayarlar nüfusun büyük bir bölümünü yalnız ve iletişim kurmaktan çekinen insanlara mı dönüştürüyor?

Werner saatlerce yeni oyununun başında çörekleniyor, Markus mantık problemlerine ilişkin düşüncelere dalıp gidiyor, başkaları çatal bıçaklarını nasıl kullanıyorlarsa Hans da havyasını öyle kullanıyor; Sabine kendi “vatandaş insiyatifleri”ne ilişkin adres dosyasına düzen vermeye çalışıyor. Bu kişilerin hepsi de aynı şeyle uğraşıyorlar: Bir bilgisayarla Werner oyun oynuyor; Markus program yapıyor; Hans, bir hardware-tutkunu olarak, bilgisayarını donatıyor; Sabine bir veri programıyla çalışıyor. Dört “bilgisayar-çocuğu”, yani uygulamada görülen dört tipik, ama birbirinden tümenden farklı örnek

Tehlike tehdit ediyor: Bilgisayarlar çocukları ele geçiriyorlar, çocuklar kabalaşıyorlar, duygusuzlaşıyorlar, aptallaşıyorlar - Hangi bilgisayar meraklısı birilerinden bu lafları duymadı? Peki, bu klişe doğru mu, yoksa işler çok başka mı?



söz konusu burada.

Acaba gençler için bilgisayarın başına geçmek istiyorlar? Bilgisayarlarla nasıl bir ilişki içine giriyorlar? Kimi zaman şöyle, kimi zaman da böyle bir ilişki oluyor bu: İşte video oyunları ile başlayan ve bir bilgisayarın öteki yeteneklerinden pek haberdar olmayan bilgisayar oyuncularından tutun da 17 yaşındayken bir yazılım firması kuran ve bununla geçimini çok iyi sağlayabilen usta programcılara varıncaya dek her türlü insana rastlanıyor bu bağlamda. Bu arada da kimi diğer "fraksiyonlar"

1. Sızlanma: Önce bakın bakalım, bizim sahnemizde oynanan ne?

ın raaliyetlerini sürdürdükleri ve etkili oldukları görülebilir: "Hardwarebastler", Basic-sanatçıları, Joystick-akrobatları ve ebeveynlerine bilgisayarın çarpım cetvelini öğreten genç EDV (elektronik veri işleme) -antrenörleridir bunlar. Çoktandır bütün hobi sahiplerinin makineye karşı yürüttükleri teke tek mücadelede yitip gitmeleri söz konusu olmamaktadır: Bilgisayar kulüplerine özgü ortam tıpkı bilgisayar-çocuklarının dünyası gibi canlı ve renklidir.

Bilgisayara ilişkin itirazların kesinlikle en önde geleni şu cümlede ifadesini bulmaktadır: "Bilgisayar oyunları insanı saldırgan yapıyor". Bu önermenin arka planında "Space Invaders" türünden klasik programlar ve "Raid over Moscow" ya da "Beach Head" gibi gerçek izleni-

mi uyandıran oyunları yatmaktadır. Bu oyunlarda Joystick ile Moskova'ya atom bombası yağdırmak ya da düşman ülkesine savaş niyetiyle bir iniş yapmak mümkün olmaktadır - tabii elektronik olarak- İlk saatte gözlenen galaksiler arası atış oyunlarının ve bilgisayar çangılındaki bilgisiyar-Rambo'larının yanı sıra, günlük yapama ilişkin dehşet sahneleri de gündeme gelmektedir: Örneğin ana cadde yapılan ve ninelerin, polis memurlarının, çocuk arabalarının ve buna benzer şeylerin ezilip geçilmesiyle puan toplandığı araba yarışı gibi. Zevkler üzerine pekâlâ tartışılabilir ve buraya kadar ifade edilende hâlâ zevksiz bir şey keşfetmemiş olanlar varsa onların önlerine ırza geçme ve Nazi programlarını sürmek gerekir. Bu tür programlar da -el altından- tedavülde bulunmaktadır. Tartışmanın düğüm noktası şuradadır: Adam öldürme ve öldürücü darbe oyunlarını oynayanlar ileride katil mi olacaklardır hemen? Bu konudaki kaygılar hiç de o kadar yeni değildir. Kurşun askerlerin, oyuncak tankların da adı kötüye çıkmıştır ve bunun (gerçek) silahlarla dolup taştan bir dünyada böyle olması bir hayli tuhaftır. Acaba şiddet içeren oyunlar saldırganlık duygularını alevlendirmekte midir yoksa bunları zararsız bir tarzda tüketmekte midir? Araştırmacıların bu konuda da her zamanki gibi yine görüş birliği içinde olmadıkları görülmektedir. Gene de, denilebilir ki, saldırganlık içeren video oyunlarını izleyenlerin bunun hemen ardından bir Amok nöbetine tutulmuşçasına komşu evlere baskın yapacaklarını düşünmek, tıpkı bu oyunların öteki oyunlardan farklı olmadıklarını, sadece içeriklerinin değişik olduklarını te-

mellendirmeye çalışmak kadar dayanaktan yoksun olmaktadır. Ama elimizi vicdanımıza koyalım: Atış oyunundan sonra insanın gerçekten top atışı yapmayı mı canı çeker yoksa o yorgunluktan bitip tükenmiş midir olsa olsa? Video oyununda yalnızca "High-Score" a değil, buna da bir göz atmaya değer doğrusu. Bilgisayar çocuklarının ağzından şu bilgece sözler çıkmaktadır: "Video oyunlarına dehşetli tepki gösteren kimi kişiler gerçekten saldırganlaşıyorlar. Bu böyle olmamalı, ama bizler bunu biz-zat yaşamaktayız." Şöyle bir soru sorulabilir: Bu birikmiş saldırganlık enerjisi nereden kaynaklanıyor? Bu enerji sihirli bir biçimde "bilgisayar-

2. Sızlanma: Biz "bilgisayar çocukları" kafalarında bilgisayara ilişkin hiç bir fikri olmayan çocuklardan daha iyi ya da daha kötü terbiyeye sahip değiliz.

kutusu"ndan mı yayılmaktadır yoksa aile içinde, okulda, herhangi bir klike ve günlük yaşam denilen o küçük "dehşet pazarı"nda mı depolanmaktadır?

Amok nöbetine tutulmuş Rambo ve Moskova üzerine atom saldırısı bundan ötürü hiç de başarılı oyun ideleri oluşturmuyorlar -hoş ise hiç değiller- bu konuyu öyle yüz buruşturarak ele almamak gerekiyor. As-

Seçkin Kişiler Yanıtlıyor: Bilgisayar Arkadaş mı,



“Ayaratmanın önkoşulu, ayartıcıyla arada bir güven ilişkisinin bulunmasıdır. Kişisel olarak ben, bilgisayar gibi herhangi bir maddi nesneye karşı güven ilişkisine giremem. Maddi nesneye karşı bu ihtiyat korunduğu müddetçe, bir ayaratmanın gerçekleştireceği olasılığı çok kısıtlıdır. ”

(Marina Klehl, Federal Alman olimpiyat takımında sporcu)



“Benim kendi bilgisayarı hem arkadaşım, hem de ayartıcı. Arkadaşım, çünkü televizyondaki çalışmalarına renk ve hız katıyor. Ayartıcı, çünkü bazen sabaha kadar elimi mouse'dan alamıyorum. Fakat ben insanlara daha çok alışkınım ve iyi ki her bilgisayarın önünde mutlaka bir insan oturuyor. ”

(Frank Elstner, Televizyon görevlisi)

3. Sızlanma: Aslında biz, bir oyunun içinde mi yoksa gerçek hayatın içinde mi olduğumuzu gayet iyi belirleyebiliriz.

lolan eylem midir acaba? Orada hayallerimle başbaşa kalıyorum denilebilir. Örneğin, ister Hamburg'da olsun isterse Dresden'de aynı oyundan aynı zevki almak mümkün olsa gerek. Rambo konusunda ise benim kuşkularımın olduğunu söylemeliyim. Bir de şu var: Acaba hiç kimse Rambo gibi "oyunları" programlayan ve piyasaya süren insanların kafasında neler olup bittiğini sormuş mudur?

Oyun eleştirmenlerinin bir bölümünde sadece şu düşüncenin kök salmış olduğu görülmektedir: "bilgisayarda bir kez oyun oynayan, Joystick'lerin başından ayrılmaz artık." Bilgisayar bağımlılığı mı demek oluyor bu? Andreas şöyle diyor: "Küçük kardeşimde ya da arkadaşlar masafirlige geldiklerinde şuna tanık oldum ki, bunlar tek bir video oyununun başında altı saat oturmayı gerçekten başarabiliyorlar." Aynı durum daha kısa bir süre önce buna karşı çıkan kişilerin başına da gelmektedir. "O zaman onlar da oynuyorlar ve bu işe tam bir hayranlık duyuyorlar. Bu ilkin büyüleyici bir etki yaratmakta, daha sonra ise bu bağlamdaki engeller ve önyargı azalmış olmaktadır. O zaman öyle oluyor ki, onlar da dört saat boyunca bilgisayarın başında oturuyorlar ve ben bunu

onlara söylediğimde: "Ne? Bu kadar zaman geçti mi?" diye soruyorlar. Bir uyuşturucu mudur video oyunu? Kötü, çok kötü... Yoksa doğru değil mi bu?

Bu konuda bilim adamları pek çok gence sorular yönelttiler. Peki ne sonuç verdi bu anket? Soru 1: "Video oyunları ile oynamaya başladığında ne kadar süre oynuyorsun?". Soru 2: "Oyunu bırakmak zor oluyor mu senin için?"

— 10 ila 12 yaşları arasındaki çocukların onbirde biri

— 13 ila 14 yaşları arasındaki çocukların sekizde biri

— Ve 14 yaşın üzerindeki çocukların hemen hemen beşte biri birinci soruya şu yanıtı vermişlerdi: "Bilgisayarla genel olarak bir satten daha uzun süre oynuyorum."

Oyun süresi: Artan eğilim. Oyun bağımlılığına mı işaret ediyor bu?

— 10 ila 12 yaşları arasındaki çocukların üçte biri

— 13-14 yaşları arasındaki çocukların beşte biri

— Daha ileri yaştakilerin altında biri ise şöyle yanıtıyor ikinci soruyu: "Oyunu bırakmak zor geliyor bana."

Bu bağlamda sayılar konuya kendi başına ışık tutmaktadır. Çocuklar daha büyüdükçe gerçeği güdüsü azalmıyor, ama sözde "uyuşturucu"dan daha kolay kopabiliyorlar. Başta türlü ifade etmek gerekirse: İlk aylardan sonra gözleri hâlâ ekrana dönüşmeyenler daha sonra böyle bir durumla karşılaşmaktadırlar.

Ve saatlerce süren "Winter Games" Joystick üzerindeki elde bir krampa yol açtığında insan şunu ayırıyor ki, en azından insan vücudu bitimsiz bir süre içinde oyunu

sürdürememektedir. Ama eğer atış oyunlarının yanı sıra masum beceri oyunlarının, fantezi dolu serüvenlerin ve spor oyunlarının da bulunduğu dikkate alınırsa, bu durumda yazılım arzının band genişliğinin "Halma"dan "Fulda-Gap"e varıncaya dek (sınırlı atom savaşı çerçevesinde bir zar oyunu) mevcut oyunlarınkinden daha dar olmadığı görülmektedir. Böylece bilgisayar hobisine karşı yöneltilen üçüncü itiraza varılmış olmaktadır ki, bu itiraz ikincisiyle oldukça benzerlik göstermektedir.

Bilgisayar oyuncuları topluluğu oyunların büyüğü altında bulunmak-

4. Sızlanma: Ne zaman bilgisayarın başına geçsek, hemen gözlerinizi bize dikiyorsunuz. Oynamadığımız zamanlar da var, değil mi?

tadırlar. "Kırıncılar" (Hacker) ise başka cevizler kırıyorlar. Burada söz konusu olanlar "veri yolcusu" Kırıncılar değil, araştırma ve endüstri alanlarındaki bilgisayar merkezlerinin programcılarıdır. Bunları bilişim uzmanı Joseph Weizenbaum (sabık yalvaç, şimdi çölde yaşayıp insanları uyarmaya çalışıyor) on yılı aşkın bir süre önce şöyle betimlemişti: "Onlar bir program üzerinde yirmi-otuz saat ve düşüp bayılıncaya dek çalışırlar. Yemeklerini mümkünse çalıştıkları ye-

Ayartıcı mı? • Seçkin Kişiler Yanıtlıyor: Bilgisa



“ Bu makineleri nasıl kullanacağını belirlemek, insanın o andaki bireysel durumuyla bağlantılı olarak kendi elinde. Çocukların ve gençlerin bilgisayar kullanmayı öğrenmelerini çok önemli buluyorum. Böylece anlamlı bir istihdam olanağı garanti edilmiş oluyor. Tek tehlikesi bilgisayarın oyun ya da çocuk odasında uyuşturucu haline dönüşmesi. ”

(Jürgen W. Möllemann, Eyalet Eğitim ve Bilim Bakanı)



“ Arkadaşlar bana yardım ederler ve benim başarılarıma sevinirler, ayartıcılar ise 'yazık ki göğsümdeki ikinci ruhu kurtarırlar'. Bugünkü donanım ve yazılımlar bu her iki işi de yapamıyorlar. Bilgisayarların uzun süre daha yoksun kalacakları bir şey var: Nezaket, ılıklik, gülmek ya da ağlamak. Ancak bu özelliklerde bir insanı arkadaş ya da ayartıcı yapar. ”

(Prof. Dr. Klaus Haefner, Bremen Üniversitesi'nde Uygulamalı Enformatik Profesörü)

Ara sızlanma: Peki, peki - benim bilgisayarla oynamam, gözlerimi saatlerce bir noktaya dikip bakmamdan ya da saatlerce Walkman dinlememden daha iyi bir şey değil. Ama bu benim sorunum, bilgisayarın değil.



re getirirler: Kahve, Cola ve sandöviçlerden oluşur yemekleri. Hattâ, eğer bir şezlonge yerleştirilebiliyorsa bunun üstünde ve bilgisayarının yanbaşıda yatıp uyurlar. En azından böylesine büyülendikleri sürece, yalnızca bilgisayar aracılığıyla ve bilgisayar için yaşarlar. Bilgisayar fetişçileridir bunlar, mahkûm programcılardır.”

Basic ya da makine dili alanına kim girmişse, görünürde bir çözüm olmadığı sürece o bitmek tükenmek bilmeyen çalışma devrelerinin ne olduğunu gayet iyi bilir. Bunu bilmiyorsa eğer, o kişi bu alana gerçekten girmiş değildir. Ama bilgisayar merkezlerindeki mahkûm programcıların “workaholics” (çalışma olmaksızın yaşayamayan insanlar) kategorisine girmelerine karşılık, ev bilgisayarının başında sonu gelmeyen düşüncelere dalmak yalnız bilgisayar çocukları için değil, herkes için mümkündür.

Peki teknik-stres konusunda durum nedir? Berlin’li psikolog Walter Volpert, “teknik-merkezciler”de, Kırıcılarda ve video oyuncularında başka şeylerin yanı sıra şu semptomları keşfetmiştir:

“(…) Program sistemleri dünyasında tutsak olmak ve bunun dışına çıkabilme yeteneğini gösterememek ya da günlük yaşamı yorucu bir kaostan başka türlü yaşayamamak, duygusal yoksulluk ve donukluk, kaadir-i mutlaklık duygusu (...)

Teknik-merkezcilerin yakınında inanılmaz derecede yalnızlık içinde yaşamaktadır.”

Kaadir-i mutlaklık duygusu önemli bir olgudur. 14 yaşındaki Markus kendi ev bilgisayarını büyüleyici bir şey olarak görmektedir, çünkü “bil-

gisayarın şimdi ne yapması gerektiği ona söylenebiliyor ve o da bunu tamına yerine getiriyor, kişi her türlü hayata karşı uyarıhyor ve hiç bir şekilde bir çatışma meydana gelmiyor. “Markus’un bana bunları anlatmasından sonra beş yıl geçti aradan. Markus şimdi Kaliber’in “yarı-profesyonel” bir ev bilgisayarına sahip bulunuyor. Bu arada Markus ayrıca ve yıllarca bilgisayarsız yaşamıştır ve bu süreyi açıktır ki diğer gençlerden başka türlü de yaşamamıştır. Bilgisayarın büyüüne kapılımsı Markus’un yine 14 yaşındayken söylediklerine bir daha kulak verelim:” Tabii buna ara vermek de mümkündür; insanın canı artık istemediğinde, bilgisayar devreden çıkarılır.” Bu mudur “program sistemleri dünyasında tutsak olmak ve bunun dışına çıkabilme yeteneğini gösterememek”?

Yine 14 yaşındaki Markus söylüyor: “Bilgisayarda insan her şeyden önce son efektte ne yapmış olduğunu görüyor. Okulda olduğu gibi durmadan çalışıp da bir yıl sonra “Lanet olsun, artık bunları yapamıyacağım” yollu bir saptamada bulunmuyor. Eğer bilgisayarda bir şeyler programlanıyorsa çok iyi bir şekilde görülüyor bu; “programı şimdi bitirmiş bulunuyorum ve istediğim sürece benim artık bu” diye düşünüyor insan. “Walter Volpert tarafından öne sürülen” günlük yaşamı yorucu bir koaston başka türlü yaşamak yeteneğini gösterememek” bu mudur? Yoksa Markus yalnızca daha etkili bir biçimde öğrenmeye mi çalışmaktadır? Çocukların programlamaya ve çeşitli bilgisayar kullanımlarına el atmalarında ne gibi bir kötülük vardır? Bir şeyi yapa yapa usta olunur, ama

sırf o işe atıldı diye de hiç kimsenin usta olduğu görülmemiştir -nerede olursa olsun-

Oturma odasında trencilik oynayan her çocuk lokomotif sürücüsü olmamıştır; küçük Basic-sanatçılarında da durum pek farklı değildir. O halde “Ev bilgisayarından rüyalara giren mesleğe giden yol. Henüz 19 yaşındayken yazılım milyoneri” türünden sansasyon uyandırıcı nitelemelerden sakınılmamalıdır. Bunlar büyük bir istisna oluşturmaktadır ve açıktır ki kimi ebeveynleri pek büyük beklentilere karşı şimdiden uyararak gerekiyor. Eğer çocuk onlu satırları (Basic’de) bir araya getirebiliyorsa bu onun profesyonel yazılım sanatçısına yaklaştığını göstermez, o henüz dünyalar kadar uzaktır onlardan.

“Gençlik Programlıyor” adlı gönüüllü derneğe kuşkuyla bakanlar ise bilgisayar hobisine karşı dördüncü bir itirazla çıkmaktadırlar: Programlama dünyasına atılanların sıfırlardan

5. Sızlanma: Kim söylüyor, bilgisayara egemen olan bir kişinin mutlaka diktatör olması gerektiğini?

ve birlerden oluşan ikili bilgisayar diline teslim olacakları, er ya da geç her alanda bilgisayar örneklerine göre hareket edecekleri yollu bir itirazdır bu. “IF-THEN-ELSE” davranışından söz edilmektedir burada. O/1 örneğinde ayrımlaşmış düşüncenin bulunmadığı ifade edilmektedir. Birta-

6. Sızlanma: O zaman gazete okuyucularının da yalnızca siyah/beyaz düşünebilir hale gelmesi gerekir, çünkü gazetelerin büyük kısmı beyaz üzerine siyah basılıyor.

kım. garip düşüncelerin kotarıldığı yerler vardır ki, iletişim araçları kadar eskiye dayanır bunlar. İşte bu itirazın da kaynağını buralarda aramak gerekir.

Ne zaman yeni iletişim araçları ortaya çıksa, eleştirmenler bu yeni iletişim aracının kültürel çöküntüye (dekadans) yol açtığı konusunda insanları uyarma hevesine düşerler. İster kitaplar, ister radyo, isterse televizyon söz konusu olsun hep böyle olagelmıştır bu. Şimdi bilgisayarda da durum farklı değildir. Bu arada ise çoğu kez eski iletişim araçları, sanki bunlar asla eleştiriye tâbi tutulmamışlar gibi, göklere çıkarılmaktadır. Yanakları çukurlaşmış, benizleri soluk, gözleri kan çanağına dönmüş genç kitaplar kurtları hakkında 18. yüzyılda neler yazılmış olduğu okunsun bir kere! Bugünün bilgisayar-çocukları bu yazılarda bütünüyle kendilerini bulabileceklerdir. Bilgisayar çocukları çok değişik konumlarda karşımıza çıkmaktadırlar. Bu çocukların çoğunluğuna gelince, bunlar yalnızca bilgisayar çocuğu olmaktan öte varlıklardır. Onlar sporcu ya da müzisyendirler, papaz yardımcısı ya da izcidirler, gençlik yurtları ya da disko müdavimleridirler, partilere ya da "vatandaş inisiyatifi" hareketlerine katılmaktadırlar.

Buna rağmen tekniğin ve bilgisayarın gelişmesini eleştirenler çok genel olarak "bilgisayar-çocukları"nın durumlarının kötü olduğunu vurguluyorlar. Psikoloji dergilerinden birinden çıkarılan bir araştırma özeti şu itihamlardan oluşan bir demet sunuyor bize:

"Bilgisayarlarla çalışmaktan hoşlananlar:

- Hemsinleriyle ilişki kurmakta çekingen davranıyorlar
- Cinsellik düşüncelerinde az yer işgal ediyor

- İnsanları karmaşık varlıklar olarak görüyorlar
- tartışmaktan hoşlanmıyorlar
- Politik ve toplumsal angajmandan uzak duruyorlar
- Boş zamanlarını en çok televizyon karşısında oturmakta geçiriyorlar
- Müzik ve edebiyat üzerine söyleşide bulunmaktan hoşlanıyorlar, ama tartışmalara kendilerini kaptırmak istemiyorlar.

Demek oluyor ki, bilgisayar kullanıcıları -göz kamaştırıcı uygulama alanının temsilcileri- bir tür toplumsal laboratuvarında tek tek incelenmişlerdir. Yukarıda belirtilen özetteki görüşlere varan toplum araştırmacıları, basitleştirilmiş testler ve söyleşiler aracılığıyla bilgisayarın insanları üzerine ne gibi etkileri olduğu konusunda güvenilir ve genel-geçer varlıklara ulaşılabileceği iddiasında bulunmaktadırlar.

Tabii aşırı dozda bir bilgisayar kullanımı tıpkı yalnızca keman çalmaya adanmış bir çocukluk kadar az tavsiye edilebilecek bir durumdur. Etki aynı olmaktadır. Ama nasıl oluyor da bilgisayarların varlığından ve böylelikle farklı derecelerdeki bilgisayar hayranlığından yola çıkarak bunun nasıl bir gelişme göstermek zorunda olduğuna ilişkin kehanette bulunmak isteniliyor? Kuşku uyandırıcı bir tutumdur bu. Kaldı ki, gençlerin çoğunluğu her şeyden önce teknikten zevk aldıkları ve tekniğe ilgi duydukları için bilgisayara yaklaşmaktadırlar. Ama tartışmalarda hiç mi geçerli şeylerden söz edilmemektedir? Tam

değil. Gene de politik tartışmanın ancak ender olarak teknik-tutkunlarına söz verilen yerlerde yapıldığını söylemek gerekiyor. Teknik olarak formda olup aynı ölçüde de politik yönden ilgili bilgisayar tutkunlarına öncelikle daha ileri yaştakiler arasında rastlanmaktadır. Kendilerini son günlerde artan bir biçimde ve özellikle bilgisayar dünyasının örneğin veri koruma, nüfus sayımı, ISDN gibi "özel konuları"nda politik olarak da ifade eden ve etkinliklerde bulunan Kırıcılar kulübünde ve diğer bilgisayar kulüplerinde aramak gerekiyor bunları. Alman gençliği arasında düzenlenen bir anket şu sonucu vermiştir: "Bilgisayara ilişkin deneyim ne denli yoğunsa bunun mümkün sonuçları konusundaki tahmin (prognoz) de o denli olumlu olmaktadır. Ne var ki, insanlar arası iletişim alanıyla ilgili olarak gerek deneyimli bilgisayarlılar gerekse bilgisayar konusunda acemi olanlar aynı derecede olumsuz bir gelişme öngörmektedirler." -Bilgisayarlılarla düşüp kalkmanın her şeyi toz pembe bilgisayar gözükleriyle görmeye yol açmadığına ilişkin çarpıcı bir işaret sayılmalıdır bu gene de-

7. Sızlanma: Gerçekten diğer çocuklardan farklı mı geliyoruz? Önce bunu belirleyin.



8. Sızlanma: Ve neden biz bilgisayar çocuklarına böyle kuşkuyla bakılıyor?

Başka bir anketin ortaya çıkardığı sonuçlar ise pek çok gencin gençlik yurtlarında da bilgisayarla haşır neşir olmaktan zevk duyacaklarına işaret etmektedir. Bu da bilgisayar çocuklarının iletişim kurmaktan çekinen kişiler olduklarına ilişkin ve çok yakınılarak sözü edilen sava karşı çıkmaktadır. Böylece, asla yalnızca sessiz küçük odalarda değil, ama toplu uygulama sahnesinde de pek çok işler çevrilmiştir. Büyük organizasyonlar olmaksızın "Chaotische Clups" ve Alman dernekçilerinin onuru olan "Computer Clups" gibi kulüplerde bir araya gelen bilgisayar tutkunları vardır.

Peki neden acaba? "Bilimsel" deşet tablolarının yanı sıra çok nesnel görünümde de ortaya çıkmıştır. Pedagoji profesörü Dieter Spanhel'in çıkardığı bir sonuca göre: "Ekranlı iletişim araçları (video filmleri, tele oyunlar ve ev bilgisayarları kastediliyor) genç yaşlardaki kişilik gelişimi, yaşamdaki problematik durumların üstesinden gelmek için gerekli bireysel güçlerin ve yeteneklerin oluşması ve yetişkinlerin yaşamına geçiş gibi konularda hem olumlu hem de olumsuz etkide bulunmaları mümkündür. Buysa, bu araçların ne ölçüde, ne tarzda, nerede, hangi işlevsel ve toplumsal bağlamlar çerçevesinde, hangi bireysel gereksinimlerle ilişkili olarak ve ne içerikte uğraşlar için kullanıldıklarına bağlıdır."

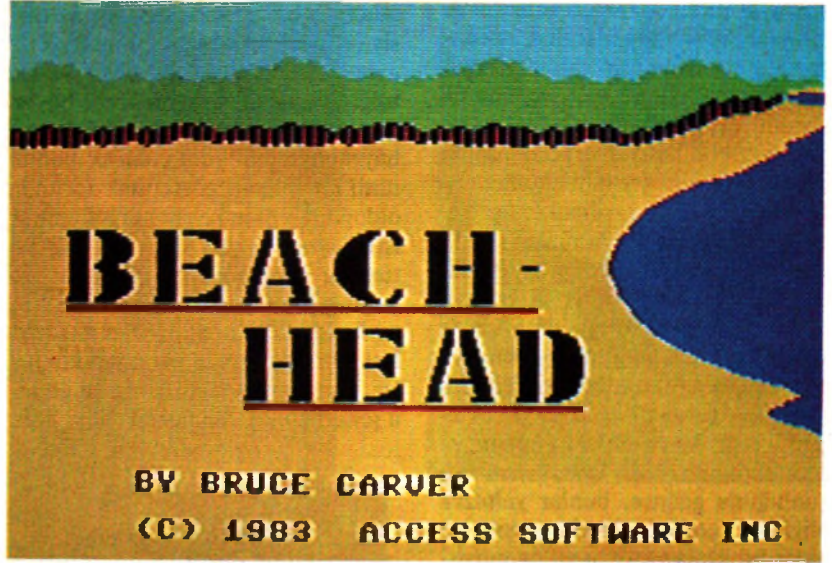
Kısaca ele almak gerekirse: Benim bilgisayar oyunu oynamam ya da programlama yapmama, tek başına bilgisayarın başına çöreklenmem ya da bunu dorstlardan ve tanıdıklardan oluşan bir çevrede yürütmem başka pek çok olaya bağlı olmaktadır. Peki bu konuda neden bunca gürültü koparılmaktadır? Benim kişisel tahminim şöyle: Gençlerin bilgisayara egemen olmaktan çok hoşlanmaları kimi yetişkinlerin işine gelmemektedir. Acaba niçin? Kendileri bilgisayara bizzat bakmadıkları için mi? Çocuklar birdenbire daha akıllı oldukları için mi? Yaşlılar bilgisayar tekniğini, içine nüfuz edilemez ve tehlikeli bir şey olarak bildikleri için mi? -örneğin iş yerinde-

Kuşkucu pek çok kişi bilgisayarlarla ilişkin olarak yapmış oldukları tek tek spesifik gözlemlerden hareketle, bilgisayarın etkileri konusunda genel sonuçlar çıkarmaktadırlar. Böyle olunca da yanlış çıkarımlara varılmasında şaşılacak bir şey olmasa gerek. Yetişkinlerin, her ne nedenle olursa olsun, elektronik konusunda kapıldıkları paniğin acısını ise yeni teknoloji önyargısız bir biçimde yaklaşan çocuklar çekmektedir genellikle. Yetişkinlerin bu bağlamdaki özdeyişleri şudur: Eğer bilgisayarlar şeytanın işi ise, o zaman bilgisayar çocukları da şeytanın çocuklarıdır.

Bilgisayar çocukları ne bütünüyle melektirler ne de bunların hepsi birer şeytandır. Bunu, sözümona tek yönlü mantıkla ve ikili (binary) düşünce tarzıyla donatılmış "bilgisayar çocukları" bile bizzat görmektedirler. Onlar bu konuda çok farklı ve hiç de toptancı olmayan sonuçlar çıkarıyor-

lan süre ise senin diğer şeylere ayırdığın boş zamanın oluyor."

Adreas 2: "Arkadaş çevreme baktığımda, kısa kürekli botlarla kürek çekmekten, her hafta sonu Baviera da taşkın sulardan nehir aşağı kaymaktan başka bir şey yapmayan insanlar görüyorum. Ya da saatlerce oturup pullarını tasnif eden kişiler çarpıyor gözüme. Diğer bir kısım insanlar da var ki, bunlar dünyanın tüm gitaristlerini ve en yeni plakları vb. ezbere biliyorlar. Bütün bunlar da belli bir biçimde tek yönlü kişiler, kendi alanlarından başka hiç bir şeyi gözü görmeyenler ve benzeri varlıklardır ilke olarak. Ancak, bilgisayarla ilgilenen kişilere gelince, ne gariptir ki en çok göze batan bunlar oluyor ve en büyük önyargılar onlara yöneliyor. Ama insanların çoğunun kendi alanlarından başka hiç bir şeyi gözü görmeyen varlıklar oldukları pek az kişinin dikkatin çekiyor."



lar. Örneğin bu çocuklar kendi sınıf arkadaşlarıyla derin bir söyleşiye daldıklarında bu gerçek ortaya çıkıyor. Ben aşağıdaki söyleşi tutanağını hayranlıkla okurum defalarca. Bu çocukların ne denli haklı oldukları açıkça belli oluyor.

Andreas 1: "Aygıt seni belki altı ay boyunca öylesine büyülüyor ki, bu süre içinde başka hiçbir şey yapamıyorsun. Ama bence bu süreç oldukça hızlı bir biçimde duruluyor. O zaman durum çok çabuk normale dönüyor, ve sen yine başka şeylerle ilgilenmeye başlıyorsun. Tabii bilgisayar evde duruyor ve sen onu kullanıyorsun, ama belki de haftada yalnızca bir kez yapıyorsun bunu, geri ka-

Holger: "Bence, örneğin kısa kürekli botlarla kürek çekmek her zaman birlikte yapılan bir iştir, bildiğim kadarıyla kimse bu botlarla tek başına kürek çekmeye gitmez. (gülüşmeler ve itirazlar). Onlar hep on, onbeş ya da bazen beş kişilik gruplar halinde yaparlar bu işi. Bilgisayarın başında ise tek başına oturulur.

Andreas 1: "Burada da önemli olan şey, yine senin bilgisayarını nasıl kullandığındır. Yani bunu bir klik içinde mi yoksa tek başına mı gerçekleştirdiğin anlam kazanıyor. Ama eğer onu tek başına kullanıyorsan, başka şeyleri de tek başına kullanacaksın demektir bu. Bu durumda sen tek başına yaşayan bir insansındır."

MASA ÜSTÜ YAYINCILIK

CENK GERÇEK





Bu işin en güzel tarafı, bütün aşamalarda kontrolün sizde; sadece sizde olması. Ama şirket toplantısına yetiştireceğiniz ayrıntılı raporu güzelce hazırlayıp “Vay be, ne döktürdüm” dediğiniz ancak yazının ortasında yer alacak bir grafiği yerleştirmediğinizi fark etmek de var işin içinde...

“8 bitlik bir bilgisayarda masa üstü yayıncılık yapılabilir” desem çoğunluğunuz bana “bizle alay mı ediyorsun?” diyebilir. Doğru, ben de aynı şeyi söyler ve hatta bu işin AMIGA, Apple Macintosh veya bir PC gibi ustalara bırakılmasını önerirdim. Ancak C-64 ve C-128’deki programları gördükten sonra fikrimi değiştirdiğimi söyleyebilirim. Hayır, masa üstü yayıncılık artık sadece Mac ve PC’lere özgü bir maharet değil.

Bugüne kadar, Commodore sahipleri, Print Shop, Banner Machine ve Certificate Maker gibi programlarla, tebrik kartı, antetli kağıt ve el ilânları gibi şeyleri basabiliyorlardı. Ancak daha kompleks yani karışık ve büyük işler yapmak bastırılmak istendiğinde bunlar yetersiz kalıyordu. Bu

durumda ya daha pahalı bir sistem almak ya da bilinen basım tekniklerine başvurmak gerekiyordu. Ancak günümüzde Commodore piyasasında son derece gelişmiş masa üstü yayıncılık programları mevcut ve bu programlar gelişmiş özellikler ile gerçekten son derece iyi hizmet veriyorlar.

ALİŞİLMİŞ BASKI TEKNİKLERİ

Masa üstü yayıncılığı gözden geçirmeden önce, alışılmış metotlarla yayıncılığın bazı aşamalarına bir gözatalım. Kısmen terkedilen iptidai işlemleri tanırsanız, zannederim ki, masa üstü yayıncılığın değerini daha iyi anlarsınız.

Alışılmış metotlarla aylık ya da haftalık gazete basımı hem zaman alır hem de çok paraya malolur. Bu

sistemde ilkönce basacağınız dökümanın içeriğini toplarsınız. Tabii ki bunun bir daktilo veya kelime-işlem programında yazdırmanız gerekir. Daha sonra metni mürettepe (dizgiyi yapan kişi) verirsiniz. O da yazıyı ya da dökümanı istenilen yazı tipine (ki buna stil diyoruz) ve istenilen büyüklüğe göre (ki buna da punto diyoruz) ayarlar ve bu şekilde basılmasını sağlar.

Ancak bu zahmetli işlere kalkışmadan önce belli şeyleri görüp değiştirmenizi sağlayacak bir işleme yani ter-tipleme ya da düzenleme (layout) işlemine ihtiyaç duyulacaktır. Çünkü bastıracağınız dökümanın nasıl olacağını tahmin etmekle görmek arasında çok fark vardır. Ayrıca baskının iyi olması için dökümanın sayfa düzeninin nasıl olacağını, hangi yazı karakterinin kullanılacağını mürettepe söylenmesi gerekir.

Mürettep, sizin düzenlediğiniz şekilde, yazıları kesip yapıştırarak, sizin düşündüğünüz taslağı oluşturur. Başlıklar, yazılar ve manşetler dikkatlice sırasına göre dizilir, tasfiye edilir ve yerleştirilir. Eğer metin çok uzun veya çok kısaysa, bu sayfa yetersiz-

liğine veya sayfalar boş yerlerin kalmasına neden olur. Bu durumda sayfa düzeninin değiştirilmesi gerekir. Yani yazıdan belli bölümlerin çıkarılması veya yeni eklemlerin yapılmasını gerektirir. Bu da bazı kişilerin (mürettip gib) sinirlenmesine yolaçabilir.

Ancak aynı sinirli mürettip çoğu matbaada olduğu gibi bazı dizgi hataları yapabilmektedir. Dolayısıyla yapılması gereken kontrol işlemi baskıyı geciktirmektedir. Meselâ başlığı 48 noktalık bir punto ile yazmak istiyorsunuz ancak 36 noktalık yazı ile yazabilecek imkânımız var. Bu durumda biraz paradan çıkmanız gerekebilir. Tabii ki kaybettığınız zaman da işin cabası.

Grafiklere gelince; grafikler, bu sistemde birçok problemin ortaya çıkmasına neden olurlar. Örneğin bir fotoğrafı yazının belli bir yerine yerleştirmek istediğinizde bunun çok ince noktalara bölünmesi, boyutlarının değiştirilmesi gerekir ki basılabilsin.

İşte bu sözü edilen işlemler doğru ve tam olarak yapıldığında ve tabii sizin sabır taşınız çatlamamışsa artık baskıya geçebilirsiniz.

MASA ÜSTÜ YAYINCILIĞIN ÇEKİCİLİĞİ

Masa üstü yayıncılığın en güzel tarafı, yukarıda sözü edilen aşamaların hepsinin kontrolünün sizde olmasıdır. Ancak profesyonel kullanıma cevap verebilecek bir yazıcınız yoksa iyi sonuç alamazsınız.

Masa üstü yayıncılıkta kullanılan programlar, çeşitli gruptaki kullanıcılar tarafından kullanılıyor. Örneğin çeşitli ülkelerdeki bilgisayar klüpleri, üyelerine aylık bülten gibi iki veya üç sayfalık gazeteler çıkartırken, sayfa düzenlemelerinde ve dizgide bu programları kullanıyorlar. Ayrıca büyük gazeteler artık esas baskıya geçmeden evvel bilgisayar ekranında bütün düzenlemeleri yapıyor.

Özellikle birinci örnekteki gazetelerde, gazetenin belli bir adı ve bu adın değişmeyen bir yazı karakteri ve sayfada da belli bir yeri vardır. İşte bu ve benzeri bölümlerin standart olmalarından dolayı diskete hazır bulunabilmesi sizi her ay belli rutin işleri yapmaktan kurtarır.

Ayrıca her sayfada veya sayı için değişik birer taslak örneği hazırlanıp diskete bulundurulması yararlı olabilir. Çünkü bu taslaklardan bazılarının ilerde fikir alabileceğiniz gibi bazı taslakları sonradan kullanabilirsiniz.

İşte bu noktada bilgisayarın çok

önemli bir fonksiyonu ortaya çıkıyor ki, o da bu işlemlerin hepsinin çok kısa bir sürede ve görerek yapılabilmesidir. Şimdi isterseniz masa üstü yayıncılığın bazı aşamalarını görelim:

Metin bölümü genellikle bir kelime-işlemciye yazdırılır ve diske kaydedilir. Çoğu masa üstü yayıncılık programları, yarattığınız bu metinleri sonradan istediğiniz sayfa ve sütunlara transfer etmenize olanak sağlarlar. Kullanılan program bir kelime-işlemciye sahip değilse bu durumda başka bir kelime-işlem programı kullanmanız gerekir. İşte burada dikkat edilecek olan nokta kullandığınız masa üstü yayıncılık programı ile kelime-işlem programının uyumlu olmasıdır. Ancak şunu söylemek gerekir ki bugün piyasadaki masa üstü yayıncılık programlarının hemen hemen hepsi bir kelime işlemciye sahiptir.

Metnin transferi gayet basittir. Çoğu kez ekrana bir pencere açar ve metni dosya olarak oraya yerleştirirsiniz. Daha sonra başka bir pencere-

de yazı başlığını yazarsınız. Yazı tipini beğenmediniz mi? Keyif sizin, bilgisayar sizin, paşa gönlünüzün istediği bir yazı tipini birkaç tuşa basarak seçmeniz işten bile değil. Ancak varsayalım ki, ben biraz problemli ve zor beğenen bir insanım ve istediğim yazı tipini bulamıyorum. O zaman yazı tipleri üretmeye yarayan (Fontmaker ya da Fontpack gibi) programları kullanarak istediğim yazı karakterini yaratabiliyorum.

Resimler bilindiği gibi çoğu yayına renk katarlar. En çok kullanılan programlar, kendi grafik ve resimlerini yaratabileceğiniz ya da diğer programların data disklerindeki resimleri alıp değiştirebileceğiniz bir grafik editörüne sahiptir.

Şimdi bazı arkadaşların aklına şöyle bir soru gelebilir (daha doğrusu benim aklıma geldi): Peki metni yazdık, sayfaya yerleştirdik. Daha sonra bir de resim koyacağımız aklımıza geldi ve resmi metnin içine yerleştirmek istedik. Şimdi ne olacak? Bu sorunu muza (ya da soruma) bir örnekle ce-

Calendar Of Events

June 1988

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DATES OF INTEREST

MAY 26 - TELECOM SIG - 7:00 p.m. - Held at Ron Walker's residence at 2750 Billmore Avenue. Call Roy Smith at 385-6355 for more info.

MAY 31 - MACH SIG Men Meeting - 7:00 p.m. Held at The Learning Arts Center on Madison Avenue next to Crumpton Bowl.

JUNE 7 - MACH SIG Educational Meeting - 7:00 p.m. same place. Ongoing classes in subjects of interest to everyone are conducted here at this time. If you want to learn about something, come and ask questions.

JUNE 7 - BASIG SIG Meeting - 7:00 p.m. - same place as Ed. Meeting. Call Edgar Weisner, SIG Leader, at 285-4720 for more info.

JUNE 9 - MACH SIG Board of Directors Meeting - 7:00 p.m. - Shoney's Restaurant - Atlanta Hwy. near Colorado Shopping Ctr. This meeting is for all officers of MACH SIG to discuss topics of interest and concern to the club as a whole. All members are invited to attend.

JUNE 14 - Hardware/Software Problem Solvers SIG Meeting - 7:00 p.m. - Held at various locations. Call T.J. Nelson SIG Leader at 461-9766 for further info.

JUNE 16 - HAM SIG - 7:00 p.m. at Dept. of Public Safety, State Troopers Headquarters on corner of Federal Drive (Ala. 21) and Coliseum Blvd. Call Al Erdman, SIG Leader, WA4NU, 272-9130 for further details.

JUNE 20 - AMIGA SIG - 8:30 - 9:30 p.m. at Bldg. 823 (Family Services) on Gunter AFS. Call Dave Dietert SIG Leader, 271-4836 for further details.

JUNE 28 - MACH SIG Men Meeting - 7:00 p.m. - Held at The Learning Arts Center on Madison Avenue, next to Crumpton Bowl. All members are urged to attend (and bring a potential new member).

JUNE 30 - TELECOM SIG - 7:00 p.m. - Meeting place to be announced later. Call Roy Smith at 385-6355 for more info.

MACHINE LANGUAGE SIG -
C-128 SIG -
LADIES -

LOCAL BULLETIN BOARDS

Board Walk (PC Board) (3-12, 24-7).....	281-4333
Hangar One (Commodore) (3-12, 24-7).....	288-7284
Hot DOS & Bear (PC) (3-12-24, 24-7).....	244-7853
Idea Board II (TBBS) (3-12-24, 24-7).....	277-3882
Lafayette (Commodore) (3-12, 24-7).....	288-8255
Manna's Memories (Open) (3-12, 24-7).....	361-4543
Montg. PCUG (RBBS) (3-12-24, 24-7).....	244-8888
Orient Express (Atari) (3-12, 24-7).....	277-4553
ParkYon (Commodore) (3-12, 24-7).....	272-4877
The Oasis (Wool) (3-12, 24-7).....	277-6323
Smitty's Place (Wool) (3-12-24, 24-7).....	264-8513
StarScan (sm) (Open) (3-12-24, 24-7).....	278-7313
TellyPhone (Atari) (3-12, 24-7).....	244-1981
The Zoo (Commodore) (3-12, 24-7).....	272-4877

These are the Bulletin Board Systems in our local area. MACKS or MACKS' "The Interface" assumes no liability for the accuracy of these numbers, or whether or not they are, in fact, valid bulletin board numbers. If any of these numbers have terminated, the only way to tell how it is if someone tells us so that we can strike it from the list.

The Faces of Q-Link

Here are some of the Q-Shorthand symbols used on Q-Link and other bulletin boards:

:)	smile	:*	kiss
!)	big	:c	pout
:)	wink	:(	frown
:('	crying	:D	big smile
BRB	Be right back		
bak	Back at the keys		
LOL	Laughing out loud!		
:X	Not saying a word!		
:P	Sticking out tongue		
:>	Mischievous smile		
afk	Away from the keys		
OTF	On the floor, laughing!		

Have Fun!!

vap vermek istiyorum. Varsayalım ki, siz bir şirketin pazarlama departmanının müdürüsünüz (meselâ dedik) ve şirketin toplantısı için ayrıntılı bir rapor hazırlamanız gerekiyor. Geçtiniz bir masa üstü yayıncılık programının başına ve beğendiğiniz bir yazı karakteri ile raporunuzu yazdığınız ve tam “vay be ne döktürdüm” dediğiniz anda yazıda bulunması gereken zaman/satış grafiğini yerleştirmeyi unuttuğunuzu görüp şoka girdiğiniz. İşte burada kullanıcıya gerçekten çok büyük bir kolaylık sunulmuş. Grafiğinizi getirip yazının istediğiniz yerine damdan düşer gibi koyuveriyorsunuz ve automatic word warpping yani Türkçe adıyla otomatik kelime kaydırma sistemi yazıyı resmin etrafına bir çerçeve gibi yerleştiriyor.

MASA ÜSTÜ YAYINCILIĞINDA BAZI UYGULAMALAR

Masa üstü yayıncılığı, bazı bilgisayar klüpleri tarafından çıkartılan aylık veya haftalık 1 veya 2-3 sayfadan oluşan gazetelerin editörlerine okuyucuları ile iletişim çabukluğu açısından büyük yarar sağlamaktadır.

Bu gazetelerin yayıncıları genellikle birkaç tane ünlü programı kullanıyorlar. Meselâ Springboard şirketinin ürettiği Newsroom, Berkeley Stofworks şirketinin ürettiği geoPublish ve Electronic Arts şirketinin ürettiği PeparClip Publisher burada sayılabilir. Newsroom ile yayınlanan gazete-ye bir örnek verecek olursak; The Milwaukee Commodore Enthusiats adlı klüp yanda örneği görülen aylık gazeteyi çıkartıyor. Klübün başkan yardımcısı Dan Heaney, gazeteyi Newsroom programını C-128’de kullanarak basıyor. Heaney’in belirttiğine göre; klüp geçen yıl üyeleri için böyle bir gazete çıkarma ihtiyacı duymuş. O zaman bu konuda bir araştırma yapılmış ve Newsroom programının bu iş için kullanılabilecek tek alternatif olduğu görüşüne varılmış.

Klüp üyelerinden biri eski sayılardan birini istediğinde Dan Heaney, istenilen sayıyı diskten yüklüyor ve yazıcıda bastırıyor. İlk başlarda sadece bazı program dökümleri ve bilgisayar hakkında bazı püf noktalarını yayınladıklarını belirten Dan Heaney, şimdi ise her ay gazete-ye haberler ve dökümler dışında reklâm bile aldıklarını söylüyor. Bunun yanında Newsroom programının bazı niteliklerinin gazete editörlerine büyük ölçüde zaman kazandırdığı da belirtiyor.

VE GEOS

Bir diğer masa üstü yayıncılık programı ise, Berkeley Softwork’s firmasının üretilen ve GEOS’la kullanılmak üzere dizayn edilmiş olan geoPublish programıdır.

“Onsuz ne yapardım, bilemiyorum.” diyor Rodeney Gill. Rodeney Gill, Montgomery -Alabama’da bulunan Montgomery Area Commodore Computer Society’nin gazetesi olan The Interface’in editörü ve aynı zamanda bir geoPublish kullanıcısı. Gill, geoPublish’i üyelerin gönderdiği yazıları ve makaleleri birkaç farklı kelime-işlemciden ve garfik şekillerinden geçirerek çevirmek amacıyla kullanıyor.

Çevrimden sonra ortaya bir nevi şablon gibi bir şey çıkıyor ve yazılar, makaleler ve hatta resimler bu şablon vasıtası ile yerleştirilerek gazetenin taslağı oluşturuluyor.

GEOWORD

Fanatik bir Commodore meraklısı olan Roger Ledbetter ise geoPublish’i daha enteresan bir amaçla kullanıyor. Ledbetter, geoPublish ile GEOS hakkında bir magazin gazetesi çıkartıyor. Aşağıda örneği görülen gazetede GEOS hakkındaki yenilikler, GEOS’la ilgili yarışmalar ve tecrübeli kullanıcılar tarafından gönderilen bazı püf noktaları yer alıyor. Ledbetter, geoPublish’ten önce gazete-ye geoWrite ve geoPaint’ten yararlanarak çıkartıyormuş. O zamanlar gazetenin çıkarılması Ledbetter’in bayağı vaktini alıyormuş. Ayrıca özellikle sayfa kesim ve birleştirimlerinin çok tecrübe istediğini söylüyor Ledbetter ve geoPublish’in bu konuda kendisine ayda en az 10 saat vakit kazandırdığını belirtiyor.

Ledbetter’a göre karşılaşılan C-64’ün donanım yetersizliği en büyük sorunu oluşturuyor. Bu yüzden programı C-128 ile kullanmak hafıza artımı yüzünden yüksek verim sağlıyor. Roger Ledbetter, belli tıkanıklıkların oluşmaması için C-128 kullanımını tavsiye ediyor.

Son olarak bu işe hevesli olanları- nız için program edinmek ve bilgi olmak açısından bazı adresler ve program isimleri veriyorum.

The Newsroom
Springboard
7808 creekridge Cir.
Minneapolis, MN 55435
U.S.A.

geoPublish
Berkeley Softworks
2150 Shattuck Ave,
Berkeley, CA 94704
U.S.A.

Personal Newsletter
Softsync
162 Madison Ave.
New York, NY 10016
U.S.A.

Paperclip Publisher
Electronic Arts
1820 Gateway Dr,
San Mateo, C 94404
U.S.A.

Gelecek sayıda bu programlar hakkında bilgi vermeğe çalışacağım. Bu arada GEOS meraklıları için bir de flaş haber; çok yakında zannediyorum ki piyasada Türkçe Geos ve kullanımı kitabını bulabileceksiniz. Gelecek sayıda buluşmak üzere hoşça kalın...



MASA ÜSTÜ YAYINCILIĞIN TEMELLERİ

Masa Üstü Yayıncılık konusunda yayınlanan yazılarda, matbaacılık mesleğinin uzmanlık diline ait kavramlarla karşılaşırız. Bu yazıda bu kavramların en önemlilerini açıklamaya çalışacağız. Ayrıca Masa Üstü Yayıncılık'ta ve bunun dışında sayfa düzenlenmesinin esaslarını anahatlarıyla vereceğiz.

Metin işlem bilgisayarlar da standart bir kullanım haline geldiğinde, çıkan metinlerde bilgisayarların mekanik yazı makinelerinin yerine geçtiği kolayca farkedilebiliyordu. O zamanki matris yazıcıların yüksek çözünürlümlü karakterleri, basit, gösterişsiz bilgisayar yazısını oluşturuyordu. İş mektuplarının alışlagelmiş matbaacılık yöntemleriyle de seri üretim olarak hazırlanabiliyor olması gerçeği, ilk olarak bu "gayri kişisel" matris ürünlerin çöpe gitmesini sağladı.

Yazıcı üreticileri ürünlerini giderek geliştirdiler. Yazıcı kafada dokuz iğnenin kullanılmaya başlanması Near Letter Quality (NLQ) (yaklaşık mektup kalitesi) düzeyine erişilmesini sağladı. Bu yolla yazılan yazılar, matbaada basılmış ya da daktiloda çıkmış gibi görünüyordu. Bu gelişme bilgisayarla birlikte yazı parçalarını da yine kişiselleştirdi. Bugün 24 iğneli ya da lazer yazıcılar kullanılıyor. Bunlardan elde edilen ürünler, matbaa ürünlerinden ayırt edilemeyecek kalitede.

Metin işlem ya da farklı bir söyleyişle metin üretimi, mikro bilgisayarların ilk kullanım alanlarından biri. Burada, bürodaki kişisel bilgisayarın ya da evdeki ev bilgisayarının kullanılıyor olması bir şey değiştirmiyor.

GÖRSEL ÇEVRE KİRLİLİĞİ

İnsan uğraşıp bir şeyler yazdığında, okuyucuda bir etki yaratmayı amaçlar. Her gün yazı masanızın üstünü ya da mektup kutunuzun içini dolduran kâğıt yığını eleştirel bir gözle incelediniz mi? Böyle bir incelemenin sonucunda, cici bicili basıklar halinde ne boyutlarda bir "görsel çevre kirliliği" yaratılmakta olduğunu farkedeceksiniz.

Hazırlamak istediğiniz ister bir ticari mektup, ister bir davetiye, ister bir rapor ya da bir öğrenci gazetesi olsun, "basılı malzeme"nin optimal düzenlenmesinde kullanılacak metinlerin ya da grafiklerin herhangi bir zorlukla karşılaşmadan sayfanın istenen yerinde istenen boyutlarda ve hızla yerleştirilebilir olması gerekir. Bu işlemi bir metin işlem programıyla yapmak oldukça zahmetlidir.

Bu tür sorunların çözümü ise bir devrim değil, yalnızca metin işlemin mantıksal olarak geliştirilmesidir: Desktop Publishing (kısaltması DTP) = Masa Üstü Yayıncılık. Bu kavramın İngilizcesini telaffuz etmek zorunuza gidiyor olsa bile (aslında basit olarak Destop Papişing şeklinde söyleyebilirsiniz), artık bu uzmanlık alanının gündelik konuşma dilinde vazgeçilmez bir konuma erişti.

Gelişkin metin işlem programları birden fazla aralık, grafik koyabilme olanağı ve farklı karakter setleri gibi yeteneklere sahiptir. Aslında onların bu yeni yetenekleri DTP programlarının uzun zamandan beri asli işlevleri durumunda. Evinizdeki AMIGA kişisel bilgisayarınızda DTP'yi metin işlemden sonraki ikinci adım olarak kabul edebilirsiniz. Metin çölünden okunaklı bir hayranlık uyandıran yazıya bir adım.

Masa Üstü Yayıncılık yalnızca alışlagelmiş işleri kolaylaştırmakla kalmıyor, bir sürü yeni bakış açısı da getiriyor. Öncelikle bunların nasıl ger-

çekleştirileceğini öğrenmek gerekir. İçinde metinler, resimler, ara başlıklar ve grafik öğeler bulunan bir sayfanın oluşturulması, bir mektubun yazılması kadar basit değildir. Aslında herkes de yeni bir Gutenberg olamaz tabii. Amerikan dergisi Publish'in yayımcısı David Bunnell, "ilk masa üstü yayınların çoğu benim şevkim oldukça kırmıştı. Amatörce yaratılan biçimleri gördükçe kendime, insanların bu pisliği bir lazer yazıcı üzerinden topluma sunmalarının daha

6 Punto

8 Punto

10 Punto

12 Punto

14 Punto

16 Punto

18 Punto

20 Punto

24 Punto

28 Punto

36 Punt

48 Pu

72 P

Resim 1: Bir harfin büyüklüğü punto ya da pica cinsinden verilir.

iyi bir dünya yaratıp yaratmadığını soruyordum” diyor. Masa Üstü Yayıncılık olayında gerekli olan yalnızca teknik donanım değil, baskı bilgisinin de çok önemi var. Nihayet hiç bir metin sistemi kullanıcısını bir yazı yapmaya yetmiyor.

AMIGA’da kullanılan DTP programlarının çoğu, yalnızca metinlerin kaydedilmesi için pek uygun değil. Metnin edit edilmesi, yani makineye girilmesi ve düzeltilmesi için ise bir metin işlem programı gerekli. Bu programın metni ASCII formatında saklama yeteneğine sahip olması gerekiyor. Bu format tüm DTP programları tarafından okunabiliyor. Masa Üstü Yayıncılık’ın asıl görevi ise, basılacak olan şeyin tipografisi, yani Layout.

Tipografi kavramı, Yunanca “typos” (tip, biçim) ve “graphein” (yazmak) sözcüklerinin bileşiminden oluşuyor ve en geniş anlamıyla yazı karakterlerinin önceden belirlenmiş bir alanda dağılımını kapsıyor. Buna, tek tek harflerin biçimlerinin yanı sıra fotoğraf, çizim ve süsleme vb. gibi yazılı olmayan unsurlar da dahil. Asıl ağırlık noktası ise yazının şekillendirilmesinde yatıyor.

Bir yayında kullanılacak uygun yazı stilinin seçiminde ne kesin önkoşullar ne de şaşmaz kurallar söz konusu. Her yazı, kendine özgü ve değişmez bir yazı karakterine sahiptir. Yazılı benzeşimler kullanarak metnin içeriğiyle uyuşan ya da zıtlaşan çağrışımlar yaratılabilir. Yalnızca büyük harf ya da küçük harf, ya da küçük harflerin ortalama boyundaki büyük harfler gibi özel tipografik karakterlerin kullanılması da bu konuda önemli rol oynar.

Bir yayının etkililiği, yazı stilinin yanı sıra metin boyutlarına da bağlıdır. Bu büyüklük çoğunlukla tipografik punto üzerinden belirtilir (Resim 1). Bir punto, Alman-Fransız Didot sistemine göre 0,376 milimetreye karşılık gelir. punto’nun yanında kullanılan bir diğer birim de 12 Punto’ya karşılık gelen cicero’dur (= 4,216 mm). AMIGA’da kullanılan DTP programları Amerika Birleşik Devletleri’nde programlanmıştır. ABD’de kullanılan birim ise Pica’dır (4,216 mm). Bir Pica, 12 Point’e karşılık gelir. Bir Point, 0,351 mm.’dir. Bu birimlerin yanı sıra tabii milimetrelili alışılagelmiş metrik sistem de kullanılır.

HARFLERİN ÖLÇÜLMESİ

Type ya da Leter olarak adlandırılan her bir harf, şu şekilde ölçülür:

Yazı konisi ya da yazı derecesi (punto), harfin yüksekliğini verir. Bu ölçü bir büyük harfin konisinin üst noktasında bir küçük harfin konisinin alt noktasına kadar alınır. Bu ölçü örneğin 10 punto tutuyorsa, 10 puntoluk bir yazı ya da 10 puntoluk bir yazı derecesi söz konusudur. Kahnhk (ya da koyuluk) harfin genişliğiyle bağlantılıdır. Çok küçük ya da çok büyük yazılar, yani 8 puntunun altı ve 14 puntunun üstü, akan metinlerde, diğer bir deyişle kendine özgü bir bilgi içeriğine sahip metinlerde kullanılmamalıdır. Birçok amaç için en uygun yazı büyüklüğünün 12 punto olduğu uzun deneyimler sonucunda saptanmıştır.

İki ya da daha fazla yazı türünün kullanılması, metnin şekillendirilmesini büyük ölçüde etkiler. 19. yüzyılın yaygın modası olan, bir metinde on ya da daha fazla yazıyı kaynaştır-

ikinci yazı türü kullanılması yeterlidir. Aynı durum italik, altı çizili ve dişi yazılar içinde geçerlidir. ilke şudur: Az, daha çoktur.

Tek tek harf ve karakterlerin oranları ve yazı türlerinin bileşiminin yanı sıra bu öğelerin kâğıt üzerinde yerleşimi de büyük önem taşır. Aynı metnin etrafında çok az (sıkışık) ya da çok fazla boşluk bırakılması (kaybolmuş gibi) çok farklı görsel etki yaratır. Aynı durum satır aralığının seçilmesi ya da yazının bloklanmış mı yoksa yanlarda serbest mi olacağının belirlenmesinde de geçerlidir.

İki satır arasında bulunan punto uzaklığı, tipograflar tarafından aralık ya da anterlin olarak adlandırılır (Resim 3). Bu aralık da yazı büyüklüğüyle adlandırılır. 11 puntoda 10 puntoluk aralıktan bahsedildiğinde, koninin alt kenarıyla bir sonraki satırdaki koninin üst kenarı arasında

Times Roman serifli bir yazı türüdür

Helvetica serifsiz bir yazı türüdür

Resim 2. En sık kullanılan iki yazı türü, serifli Times ve serifsiz Helvetica’dır.

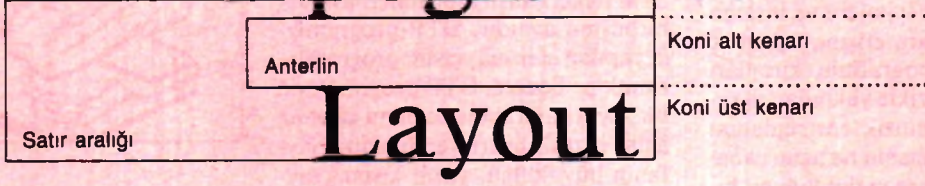
ma, pek uygun değildir. İki ya da üç yazı türü yeterlidir. En sık kullanılan yazı türleri Times ve Helvetica’dır. Times, gazeteler, dergiler, broşürler ve diğer birçok kullanımlar için evrensel düzeyde kabul görmektedir. Bu yazı türü 1931 yılında London Times için yaratılmıştır. Orta uzunluğunun fazla olması ve güçlü kontrastı sayesinde, özellikle uzun metinlerde okumayı çok kolaylaştırmaktadır. Helvetica ise serifsiz bir yazı türüdür. Serif, harflerin ana çizgilerinin bitişlerindeki yatak, dikey ya da eğik küçük kısımlardır (Resim 2). Serifsiz yazılar seriflilere oranla daha çok bilimsel hissi verirler. Times ise daha çok klasik bir güvenilirlik hissi verir.

Egzotik yazı türlerinin kullanımını da pek abartmamak gerekir. Çoğu durumda ana metin (basın-yayın jargonunda bodycopy olarak adlandırılır) için bir yazı türü ve gerekirse ara başlıklar, resim altları vb. için bir

(Resim 4) 1 punto olduğu anlaşılır. Pratik bir kural olarak dizgiciler, yazı büyüklüğünün yüzde yirmisini aralık olarak kabul ederler. Aralığın daha dar olması metnin okunmasını zorlaştırır, “masif” hale getirir ve hazmedilemez hissi vermesine neden olur. Aralığın normalden fazla olması ise, okurda, yazıda yetersiz ya da zayıf bilgi verilmekte olduğu izlenimi yaratır. Bir satırın yazı çizgisi ya da temel çizgisi ile bir sonrakinin yazı çizgisi arasındaki dikey aralık satır aralığı olarak adlandırılır.

Estetik nedenlerle harflerin birbirlerine yaklaştırılması, İngilizce olarak Kerning olarak adlandırılmış. Tüm harfler aym aralıkla yerleştirildiği takdirde, A, V, T, L, Y gibi harflerle oluşan kombinezonlarda çok fazla beyaz boşluklar oluşur (Resim 5). Bu durum metnin okunaklılığını olumsuz yönde etkiler. Harf aralıklarının eşit ve ritmik olarak hoş ola-

Tipografi & Layout



Resim 3. Enterlin, bir satırın koni alt kenarıyla bir alttaki satırın koni üst kenarı arasındaki aralıktır. Temel çizgi, belirler.

bilmesi için, çizgisel olarak eşit değil, tüm yüzeye bakıldığında eşit aralıklı olması gerekir.

YÜZEYİN ESTETİĞİ

Tipografide sayfanın basılı ve basılı olmayan kısımlarının birbirine oranı daha çok önemli rol oynar. Çoğu yayınlar karşılıklı çift sayfalar içerir. Sayfayı hazırlayan kişinin sanatı, her iki basılı sayfayı hem birbirinden ayrı, aynı anda da bir bütün olarak gösterebilmekte yatar. Bu görevi büyük ölçüde sayfaların boş kenarları yerine getirir. Her iki sayfanın iç kenarları sayfaları birbirinden ayırırken, dış kenarları da bunları bir araya getirir. Bu nedenle iç kenarların dış kenarlara oranla daha dar olması gerekir. Tek bir bütünlük arzetmesi gereken bir afişte ise, farklı düzenleme kuralları geçerlidir.

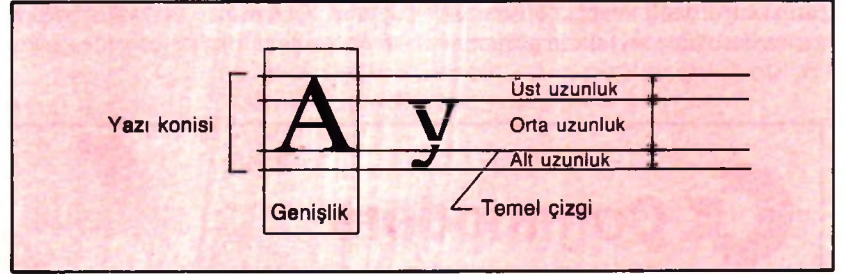
Bir sayfada alt ve üst kenarlardan eşit uzaklıkta yerleştirilmiş tek bir satır varsa, insan gözü bunu sayfanın ortasında değil biraz daha aşağıdaymış gibi algılar. Bu olgudan yola çıkarak, alt taraftaki boşluğun üstteki oranla daha büyük olması kuralı türetilmiştir. Sayfa yüksekliği, sayfa genişliği, metin ve kenar alanlarının optimal olarak belirlenmesi amacıyla

la matbaacılık tarihi boyunca bir dizi matematik model geliştirilmiştir. Günümüzde hâlâ geçerli olan en eski kurallardan biri, sayfa oranlarının 2:3 olmasını öneren "altın kesim" kuralıdır.

BİR SÜTUNA İKİ ALFABE

Çoğu durumda bir satır sayfanın tüm genişliğini kaplamaz. Sayfa dikey sütunlara ayrılır. Tipografide ge-

lar. Baştan ve sondan bloklanmış yazılarda, sütunun çok dar olmamasına dikkat edilmelidir. Çünkü bölünmesi zor olan çok uzun sözcükler kullanıldığında göze hoş gelmeyen boşluklar doğabilir. Resim ve şekillerin genişlikleri, sütun genişliğinin katları kadar olmalıdır. Bu, dengeli bir görüntü sağlar. Bu nedenle iyi bir DTP programının, örneğin AMIGA'da üretilen IFF grafiklerinin boyutları-



Resim 4. Üst, orta ve alt uzunluklar, bir yazı türünün yazı konisini belirlerler.

çerli olan bir kurala göre, sütun genişliğinin hiçbir zaman 26'sar harflik iki alfabeden uzun olmaması gerekir. Bu da azami 52 harf eder. Bu kural, okuyucunun bir satırın sonuna geldiğinde, bir sonraki satırın başını bulmasını kolaylaştırmayı amaç-

nı değiştirebilmesi gerekir.

Paragraflar da yazının okunmasını kolaylaştıran öğelerdir. Bunu sağlamak için paragrafın ilk satırı kullanılan yazı büyüklüğü kadar içeri çekilir. Buna girinti adı verilir. 12 puntoluk bir yazıda girinti de 12 punto olur (= 12*0,376 mm. = 4,512 mm.). Daha büyük bir paragraf aralığının seçilmesi, metnin paragraflara bölünmüş görüntü vermesinin daha da güçlenmesini sağlar. Sayfanın bilinçli bir şekilde, metin, çizimler ve beyaz alan arasında bölünmesiyle, farklı efektler yaratılabilir. Sayfa canlı, sakın, havalı ya da tıklım tıklım olabilir. Burada da geçerli olan, yayıncı hangi etkinin yaratılmak istediğidir.

Tipografide mutlak kuralların olmaması, yayınların görsel olarak biçimlendirilmesinin basit olduğu anlamına gelmez. Baskı biçimleri ve bununla ilgili olarak yaratılan etkiler o

AVA Te TO ij

Kesmesiz harf grupları

AVA Te TO ij

Otomatik kesmeli harf grupları

AVA Te TO ij

Manuel kesmeli harf grupları

Resim 5. Kesme, harfler arasındaki beyaz alanları ayarlar. DTP, bu işlemi otomatik ya da manuel olarak yapabilir.

kadar çeşitli ve birbirinden öyle küçük nüanslarla ayrılabilirler ki, biçimsel (tipografik) olanakların yaratılabilmesi bir sürü bilgi ve uzun deneyimler gerektiriyor. Böylece yüzyıllar süresince deneyimlere ve insanın en uygun oranlara erişme özlemine bağlı olarak tipografinin kuralları oluştu. Eğer müzikle yakından uğraşıyorsanız, bir müzik enstrümanını layıkıyla çalabilmenin ne uzun çabalara ve egzersizlere malolduğunu bilirsiniz. Aynı şekilde "yazı" enstrümanının da öğrenilmesi ve bu enstrümana hakim olunabilmesi, büyük çaba ve deneyim gerektiriyor.

Buna ek olarak hangi yazı türlerinin birbiriyle uyum sağladığını, hangilerinin ise uyumsuz olduğunu bilmek ve armoniyi öğrenmek de gerekiyor. Bunu sağlamak için bir kursa devam etmek ya da bu konuda yazılmış kitapları dikkatlice okumak yeterli olabilir. Masa Üstü Yayıncılık konusuyula uğraşırken tipografiye yeterince zaman ayırmanız gerekir. Tipografi konusunda ne kadar çok bilgiye sahip olursanız, sayfaları oluştururken o denli zevkle çalışırsınız. ayrıca bastığınız sayfaların görünüm-

leri de o denli profesyonelce bir hal alır.

Peki, AMIGA gibi bir bilgisayar-da DTP nasıl işlev görür? Programların temel çalışma biçimleri aslında birbirinin aynıdır. DTP programıyla yapılan çalışma, çizim programlarınınkine benzer. DTP programında bir sayfa çağırabilir ve bunu çalışma alanı olarak belirleyebilirsiniz. Sayfanın büyüklüğü, yazılı kısmın sayfada kaplayacağı alan, sütun sayısı ve bunların aralıkları için belirli değerler verilebilir. Bu değerler isteğe göre değiştirilebilir de.

Sayfamın, akan metin, arka başlıklar, başlık, çizimler ya da çizgiler, dikdörtgenler gibi grafik öğelerinin herbiri için bir çerçeve ayrılır. Çoğu DTP programları, basit metin ve grafik işlevlerine sahiptirler. Fakat çoğu zaman metinler ve grafikler, metin işlem (Word Perfect, Prowrite vb.) ve çizim (Deluxe Paint II) programlarından aktarılır. Ara başlıklar ve yapı öğeleri DTP programlarında son derece hızlı bir biçimde oluşturulabilir. Çerçeveler sayfanın istenen yerine milimetrik hassasiyette yerleş-



tirilebilir. Bu konumlandırma işleminde yardımcı olmak üzere kullanılan bir öğe (snap to grid), tam yerleştirilmemiş çerçeveleri belirli bir büyüklüğün tam katlarına çevirir (örneğin 0.5 mm.). İyi ve gelişkin bir DTP programı, eğer grafik çerçevesini metnin üzerine koyarsanız, isteğe bağlı olarak bir resmi bir metnin üzerine yerleştirebilir. Bu sırada grafiklerin boyutları istendiği gibi değiştirilebilir.

Bu kısa tanıtıcı yazı, Masa Üstü Yayıncılık'ın kullanılmasının özellikle metin ve grafik birleştirileceği zaman yararlı olacağını gösteriyor. Peki, siz Desktop Publishing'e ne zaman başlayacaksınız?

Commodore



AMIGA 500

*** SÜPER KOŞULLARLA VE HEDİYE *
PAKETLERİYLE BİLGİSAYARLARINIZ BİZDE**

AMIGA

İçin

- ★ DANIŞMANLIK VE YAZILIM HİZMETLERİ
- ★ İŞ, OYUN, EĞİTİM PROGRAMLARI
- ★ HAZIR OYUN PAKETLERİ
- ★ JOYSTICKLER
- ★ IŞIKLI KALEMLER
- ★ KARTUŞLAR
- ★ BOŞ KASETLER DİSKETLER

- ★ SÜPER OYUNLAR
- ★ 5, 6, 7, 8 OYUNLUK
64 EMULATOR
- ★ 1541 BAĞLANTISI
- ★ SPECTRUM EMULATOR
- ★ YAZILIMLAR

BAKIM VE ONARIM SERVİSİYLE

TELECOM

Gima Arkası Birlik İş Merkezi Alt Kat
Karanfil Sokak 5/12 Kızılay - ANKARA
BİRLİK İŞ MERKEZİ Alt Kat Tel : 117 10 97



“Pedagojik yeni yöntem” ile Özel Okullara, Anadolu Liselerine ve Parasız Yatılı Okullarına hazırlayan **abcd** bayilerde..
Tükenmeden alın..

Abone olmak için geç kalmadınız! Abone olun, eski sayılarla birlikte **Akıllı Kartlara** da sahip olun...

Akıllı Kart oyunları ile eğlenerek öğrenin.

Abone olun, **abcd** BİLGİ KULÜBÜ üye kartınızı
gönderelim.

gönderelim.

..eğlenirken öğrenin..



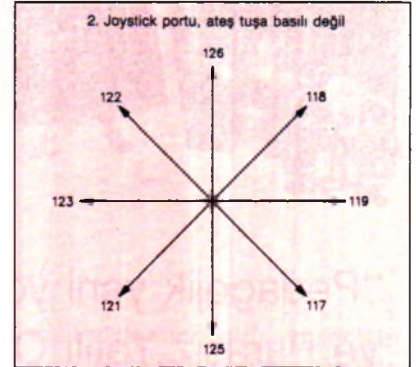
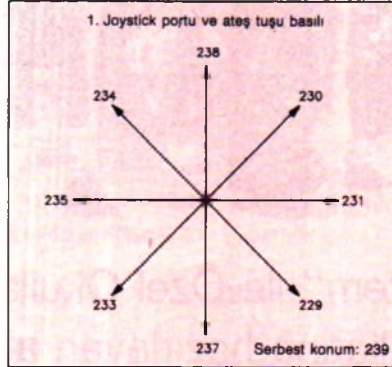
ABONE FORMU

İsim :
 Adres :
 Okul/Sınıf :
 Tarih : İmza :

- ☐ “**abcd** Anadolu Liseleri ve Kolejlere Hazırlık” Dergisi’ne abone olmak istiyorum.
- ☐ 35.000 TL. abone bedelini “**İletişim A.Ş.** 255661 Posta Çeki Hesabı”na yatırdım. Posta Çeki Alındı Makbuzu’nun fotokopisi ilişiktir.
- ☐ “**abcd** BİLGİ KULÜBÜ”ne üye olmak istiyorum. Bir adet fotoğrafımı ilişiktir.

Rom'a Gi

İlk olarak bilgisayar mı, yoksa veri aletleri mi icad edilmiştir? Zira bir bilgisayarın mantıklı şekilde kullanılması için bilgilerin herhangi bir şekilde bilgisayara aktarılması gereklidir. bu iş için çeşitli yöntemler geliştirilmiştir.



Resim 2. Joystick kolunun konumları Basic programlarında PRINT PEEK ile okunur.



Resim 1. Bilgisayarın eğlence çubuğu olarak da adlandırılan Joystick adaha çok oyunlarda kullanılır.

İlk olarak yumurta mı, yoksa tavuk mu ortaya çıkmıştır? Bu soruyu aynı şekilde bilgisayarlara da uyarlayabiliriz: İlk olarak bilgisayarlar mı, yoksa veri aletleri mi icad edilmiştir? Zira bir bilgisayarın mantıklı şekilde kullanılması için bilgilerin herhangi bir şekilde bilgisayara aktarılması ge-

reklidir. Bu iş için çeşitli yöntemler geliştirilmiştir.

Normal olarak bir bilgisayarda örneğin C-64'de, bilgi veri işlemleri için klavye kullanılır. Klavye bilgisayarla kurulacak iletişimin ilk basamağıdır. Bir tuşa bastığınızda basit bir elektrik devresi kapanmaktadır ve bir sinyal

oluşmaktadır. Oluşan bu sinyal bilgisayarın iletişim sistemindeki bir matrise iki bit yerleştirmektedir. X ve Y eksenlerinden oluşan ve her eksende 8 birim (bit) olan bir sistem düşünün. Tuşa bastığınızda gönderilen ilk sinyal X de Y eksenlerinde her tuş için ayrı olmak üzere birer birim belirtirler. Yani yukarıda belirtilen iki bit istediğiniz harfin koordinat sistemindeki yerini belirtmektedir. Bilgisayar daha sonra belirtilen kodlara göre Karakter-ROM'dan (bilgisayarın hafızasında harflerin şeklini belirten bölüm) uygun karakter (harf) seçilir. Ancak tüm bu işlemler tamamlandıktan sonra bir harf ekranda gösterilebilir.

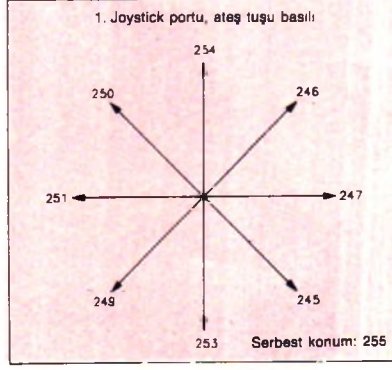
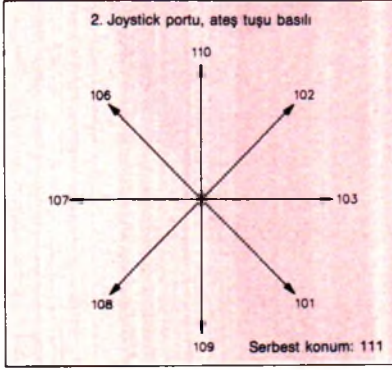
Klavyeden sonra ikinci tanınmış veri aleti joystick'tir. Dış görünüşü bakımından bir joystick hareket eden bir çubuktan ve sayıları bir ile üç arasında değişen ateş tuşlarından oluşur.

Bir joystick'in iç yapısını incelediğimizde ilk olarak karşımıza bir (+) şeklinde yerleştirilmiş olan 4 adet şalter çıkar. Bu şalterler tam merkeze yerleştirilmiş olan çubuğun hareketine göre belirli devreleri kapamaktadırlar. 4 ana yönde yapılan hareketler için her defasında bir şalter kapanmaktadır. Ortadaki çubuk çapraz itildiğinde ise ikiye tane şalter kapanmaktadır.

Aslında klavye ve joystick tamamen ayrı amaçlar için kullanılır. Klavye daha çok uzun veri girişlerinde kullanılırken, joystick daha çok hızlı aksiyonların gerçekleştirilmesinde kullanılır. Bu nedenle joystick bilgisayar

den Yollar

ANIL GÜL



G.Pin'ininden bir sinyal göndermektedir. Bilgisayar bu sinyal sayesinde ışık kaleminin ekran üzerindeki yerinin X ve Y koordinatlarını saptamaktadır.

Light-Pen'inin ekran üzerindeki konumunu aşağıdaki şekilde öğrenebilirsiniz:

X Koordinatı için PRINT PEK (53267)

Y Kordinatı için PRINT PEK (53268)

Yalnız burada monitörün ve ışık

oyunlarının temel taşını oluşturur.

Bilgisayarda mikro-işlemci bir joystick arasındaki bağlantıyı CIA (Complex Interface Adapter) adlı entegre sağlar. Bu entegre joystick-port'tan gelen sinyalleri hafızanın 56320 ve 56321'inci byte'larına aktarır. Bu şekilde Port 1'deki joystick'in durumunu şöyle öğrenebilirsiniz:

PRINT PEEK (56320)

Aynı şekilde Port 2'deki joystick için

PRINT PEEK (56321) yazmanız gerek.

Resim 2'de joystick'in her konumu için elde edeceğiniz değerleri görebilirsiniz. Kendi yazacağınız programlarda joystick'te ateş tuşunun basılı olup olmadığını aşağıdaki örnekte olduğu gibi öğrenebilirsiniz.

10 REM ***** FIRE-BUTTON *****

20 A = PEEK(56320):REM PORT 1

30 IF (A AND 16)=0 THEN PRINT "ATES !!!": GOTO 10

40 IF (A AND 16) = 0 THEN PRINT "LUTFEN ATESE BASIN !":GOTO 10

Yukarıdaki programı aynı şekilde diğer yönler de ayarlayabilirsiniz.

Joystick ve klavyeden sonra karşımıza üçüncü bir veri aleti çıkıyor: Light-Pen (Işık Kalemi). Bu alet yardımıyla bilgiler bilgisayara doğrudan ekran üzerinden verilebilir. Işık kaleminin çalışması televizyon veya monitör tüplerindeki elektron ışınlarına dayanıyor.

Televizyonda veya monitör ekranın-



Resim 3. Işık kalemi grafik programlarında kullanılır.

da gördüğümüz görüntü elektron ışınları tarafından oluşturulmaktadır. Bu elektron ışınları ekran üzerindeki çok sayıda satırı sol üst köşeden sağ alt köşeye olmak üzere taramaktadırlar. Bu arada çeşitli parlaklık derecelerine sahip bir fosfor tabakası oluşmaktadır. Tüm bu işlemler o kadar çabuk

gerçekleşmektedir ki, ekran üzerinde hareketli görüntüler oluşmaktadır.

Işık kaleminin ucunda bulunan foto diyet elektron ışınının ekranı taraması sırasında C-64'ünüzün Video-chip'ine (VIC) joystick-port'un kaleminin kalitesine göre değişik değerler elde etmeniz mümkün. Bu yüz-

den hazır çizim programlarında ortalama değerler kullanılmaktadır. Ayrıca karanlık veya koyu renkteki görüntülerde ışık kalemi bilgisayara gerekli sinyalleri gönderemez. Bu yüzden özellikle kişisel programlarda birçok güçlük karşılaşılr. Fakat son zamanlarda ışık kalemi ile oldukça iyi şekilde çalışan grafik yazılımları piyasaya çıkmıştır.

Daha gelişmiş bir veri aracı olan grafik tabletleri de işleyişleri bakımından ışık kalemleri ile benzer özellikler gösterirler. Yalnız monitör ekranın işlem sahası bir tablet ile değiştirilmiştir. Bir kalem yardımıyla tablet üzerindeki sensörler aktive edilerek elektrik sinyallerinin oluşması sağlanır. Şu anda C-64 için sadece bir grafik tableti mevcuttur. Soncom firmasının üretimi olan ve "Animation Station" (Resim 5) diye adlandırılan bu tablet piyasada bulunan ve ışık kalemini kullanan tüm grafik programları ile çalışmaktadır. Ayrıca grafik tableti ışık sinyalleri ile çalışmadığı için daha fazla hassasiyet ve konfor sağlamaktadır. Öncelikle karanlık ekranlarla çalışmama diye bir sorun grafik tabletinde mevcut değildir. Bu son veri aletinin tek dezavantajı ise oldukça büyük olmasıdır.

En gelişmiş veri aletlerinden biri olan Trackball (Resim 6) ise işleyiş bakımından oldukça karışık prensiplere dayanıyor.

Elle yönlendirilen bir küre Trackball'in içinde birbirlerine 90 derece-



Resim 4. Mouse (fare) yeni bir standart oluşturmaktadır.

lik açı ile yerleştirilmiş iki ufak silindire sürtünmektedir. Bu silindirlerden biri ortadaki kürenin yatay eksenindeki hareketlerinde diğeri ise dikey eksenindeki hareketlerde dönmektedir. Her ufak silindirin sonunda ince iki

yarık bulunmaktadır. Özel iki ışık bu yarıklar vasıtasıyla silindirlerin hareketlerini tespit etmektedir. Daha sonra karışık elektronik devreler ile sinyaller C-64'e iletilmektedir.

Piyasada en az joystick kadar tutunan diğeri bir veri aleti ise "Maus"dur. Bu son veri aletinin iki çeşidi mevcuttur. Optik olarak çalışan tipleri ters çevrilmiş bir Trackball'dan başka birşey değildir. Oldukça karışık bir işleve sahip oldukları için Trackball'lar gibi optik Maus'lar da yaygın değildir.

Commodore firmasının üretmiş olduğu VIC 1351 en yaygın şekilde kullanılan Maus'tur.

Commodore firmasının üretmiş olduğu VIC 1351 en yaygın şekilde kullanılan Maus'tur.

Dijital olarak çalışan VIC 1531 hareket yönüne uygun olarak iki hat üzerinden hafızanın 54297 ve 54298'inci Byte'larının değerini değiştirmektedir. Özel kontrol rutinleri sayesinde bu veri aleti ile mükemmel bir kumanda sağlanmaktadır.

VIC 1531 ve diğeri dijital Maus'lar Trackball'dan çok joystick'e benzetilmektedirler. Hareket yönüne göre aletin içerisindeki dört mikrosalterden bir tanesi kapanmaktadır. Dört mik-



Resim 5. Grafik tablet de grafik programları için tasarlanmış bir gereç.

roşalter ve iki Maus tuşu aynı joystick'te olduğu gibi birbirine bağlanmıştır. Bu nedenle C-64 joystick ile dijital bir Maus arasında bir fark tespit edemez. Joystick için hazırlanmış olan tüm programlar bu tür Maus'lar ile de çalışır. Aynı şekilde tersi de mümkündür. Tek fark joystick sadece sekiz ayrı yönü algımlarken Maus'ta böyle bir sınırlama yoktur. Özellikle çizim ve grafik programlarında bu özellikten dolayı Maus'lar büyük rahatlık sağlamaktadırlar.

Şu ana kadar sadece elle kumanda edilen veri aletlerini tanıdık. Fakat yakın bir gelecekte konuşma yoluyla bilgisayarla iletişim çok daha fazla kullanılacaktır. Bu yöntem "Voice Master" adı verilen alet yardımıyla C-64'de de sağlanmaktadır. Voice Mas-



Resim 6. Trakball, mouse'un öncüsüdür.

ter ile bir mikrofon üzerinden sesler C-64'ün hafızasına kaydedilebilir ve istenildiği zaman geri çağrılabilir. Asıl önemli olan özellik ise sesler bir defa kaydedildikten sonra tanınabilmektedir. Böylelikle programların konuşma ile kullanılması mümkün olmaktadır.

Görüldüğü gibi bilgisayarla iletişim kurmak için çok çeşitli veri aletleri icad edilmiş ve hâlâ da edilmekte. Her birinin kendine göre avantajları ve dezavantajları mevcut. Bu nedenle amaç göre kullanılacak veri aleti seçilmelidir. Örneğin program yazarken veya adventure'larda klavyenin kullanılması zorunludur. Fakat oyunlarda joystick vazgeçilmez elemandır. Geos türünden grafik programlarında ise Maus büyük kolaylıklar sağlamaktadır.

C O M P U T E R L A N D

Commodore 64 ve Amiga 500-2000

- İş, eğitim ve oyun programları
- 10 ve 20 oyunluk süper paketler
- Kasette disket oyunları
- Amiga oyun, müzik ve grafik programları
- Amiga iş ve utility programları
- 64'ler oyun açıklamaları dergisi
- Kopyalama kartuşları
- Joystick, disket ve kitap çeşitleri
- Bilgisayar toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Atari, MSX, Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Tüm yardımcı malzemeler

Bayilikler verilecektir

Oyun listemizi isteyiniz

COMPUTERLAND

Anafartalar cad. 95/4

Tel: 12 12 07 Antalya

Peşin veya Taksitle Satış Yapılır

Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası Antalya Merkez Şubesi 048601-7 no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.

OKUR MEKTUPLARI



Out of Memory

SAYIN Commodore Yetkilileri,

Sizlere birkaç soru sormak istiyorum:

1- Kendi yaptığım bir programda birden çok ikili matris, hatta üçlü matris kullanıyorum. Tabii "Out of memory" mesajını alıyorum. Bu durumdan kurtulmanın çaresi var mı? Benim aklıma C000-D000 alanını kullanmak geldi. Ama bunu nasıl yapacağımı bilmiyorum. Eğer mümkünse açıklar mısınız?

2- Teype dosya açarken çok zaman kaybediyorum. Acaba dosya açma işleminde turbo programı kullanmak mümkün mü? Yani dosyalarımı turbolu olarak açabilir miyim?

İBRAHİM NURSAL/HATAY

SAYIN İbrahim Nursal,

[1] BASIC programlarda hafızanın en büyük düşmanlarından birisi dizilerdir. DIM komutuyla açılan bir dizi elemanlarının dolmasıyla hafızayı da tüketmeye başlar. Böyle bir program ilk çalıştığında hata mesajı vermeden çalışsa bile dizideki elemanların kullanılması sonucu hafıza bitimi olan ?OUT OF MEMORY hatasına yol açar.

Bu duruma bir çözüm olarak \$C000-\$D000 arasındaki hafıza kısmını kullanabilirsiniz. Ancak bu kısım size yaklaşık olarak 4Kb'lık bir yer bırakır. İhtiyacınız bundan daha fazla ise BASIC'ın program için ayırdığı anlamı daha aşağı çekerek kendinize yer açabilirsiniz. Bu işlemi programınız son halini aldıktan sonra kullanılan değişkenler içinde hafızada gerekli yeri düşünerek yapın.

Mesela 40 karakterlik isimleri \$C000-\$D000 arasındaki bölgede saklayalım. Bunun için bu bölgeyi 40 byte'lık dilimlere bölelim.

```
05 B=49151
10 INPUT A$
15 IF LEN(A$) > 40 THEN 10
20 FOR I=1 TO LEN(A$)
30 A=ASC(MID$(A$,I,1))
40 POKE B+I, A
50 NEXT I
55 IF A$="SON" THEN 80
60 B=B+40
70 GOTO 10
80 REM PROGRAM BURADAN
DEVAM EDER
```

10 Numaralı satırda kullanıcıdan veriyi alıyoruz. 15 numaralı satırda alınan verinin istenenden uzun olup olmadığı kontrol ediliyor. 20 numaralı satırda A\$ değişkeninin uzunluğu kadar sürecek döngü başlıyor. 30 numaralı satırda A\$ değişkenindeki karakterlerin tek tek ASCII kodları alınıyor. Bu kodlar 40 numaralı satırda ASCII kodlar hafızaya konuyor. 50. satırda döngü sonu eriyor. 55 numaralı satırda veri girişi son verilip verilmediği kontrol ediliyor. 60 numaralı satırda veri alan sayacımız bir dilim arttırılıyor. 70 numaralı satır tekrar veri alışına gönderiyor.

Verdiğimiz örnekten başka şekillerde de hafızayı dizi açmak yerine kullanabilirsiniz.

Teyp'te veri dosyası açarken normal olarak TURBO kullanamazsınız.

Bellek Haritası

SAYIN Commodore Dergisi Yetkilileri,

Ben Ege Üniversitesi Bilgisayar Bilimleri Mühendisliği II. sınıf öğrencisiyim. Derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Derslerim gereği Almanca, İngilizce C-64 ile ilgili birçok yayını okudum. Edindiğim izlenim, derginizin en az bu dış yayınlar kadar kaliteli ve faydalı olduğudur. Aşağıdaki sorularımı cevaplayacağınızı umuyor, şimdiden teşekkür ediyorum.

1- Çok iyi bir Assembler/Disassembler programa ve bir Türkçe Wordprocessor programına ihtiyacım var. Bunların sadece disket üzerinde olduğu söyleniyor. Teyp kullanıcıları için bu programları bulmak mümkün mü? Mümkün ise profesyonel uygulamalar için hangilerini tavsiye edersiniz?

2- Yazmak istediğim makine dili programlarda kullanmak için C-64 işletim sistemindeki rutinler ve konumları hakkında ayrıntılı bir ROM haritasına ihtiyacım var. Bunu nereden bulabilirim?

3- Derginizin Program Döküm Eki'nde okuyuculardan gelen programları yayınladığınızı biliyorum. Kendi hazırlamış olduğum programları size ne şekilde gönderebilirim?

ATILLA ÖZERDİM/İZMİR

SAYIN Atilla Özerdim,

[1] dergimizin 13. sayısında yayınlanan Süper Assembler son derece kullanışlı bir assembler. Yaptığınız program-

ları diskete veya kasete kaydetmeniz bu programla mümkün.

Kelime işlemci olarak Easyscript'i tavsiye edebiliriz. Bu program hem yazım hemde kullanım kolaylığına sahip. Yazdığınız yazıların kayıt ortamını disket veya kaset olarak seçmeye izin veriyor. Genel olarak söylemek gerekirse, çok uzun metinler kaset ortamında sorun çıkabilirse, çok uzun metinler kaset ortamında sorun çıkarabilir. Uzun metinlerde yükleme ve kayıt süresi son derece uzar. Eğer yazılarınız oldukça uzun olacaksa, disket ortamında çalışmanızı tavsiye ederiz.

[2] C-64'ün detaylı bellek haritasını C-64 Programmer's Reference Guide kitabında bulabilirsiniz.

[3] Program döküm ekine göndereceğiniz programları mümkünse kaset veya diskette gönderin. Programınızı en az iki kere kayıt edin. Programınızın nasıl çalıştırılacağını ve program hakkında açıklayıcı bilgiyi eklemeyi unutmayın.

Geos

SAYIN Commodore Dergisi Yetkilileri,

Geos programı ne işe yarar, özellikleri nelerdir? Geos disketini nereden temin edebilirim. Geopaint ve Geowrite gibi programlar bu diskette beraber veriliyor mu? Bir de Geos için mouse'u Türkiye'de bulabilir miyim?

Şimdiden teşekkürler.

MURAT YAMAN/ÇORUM

SAYIN Murat Yaman,

GEOS: Graphic Environment Operating Systems, kelimelerinin baş harflerinden oluşmuştur. İlk olarak 1986 yılında piyasaya çıktı. Bu program sayesinde C-64 kullanıcıları AMIGA benzeri bir işletim sistemine sahip oldular. Daha sonra GEOS bir dizi yardımcı programa sahip oldu. Bunlardan bazıları GEOPAINT: Resim programı, GEOWRITE: Kelime işlem programı, GEOPUBLISH: Masa üstü yayıncılık.

GEOS, ancak disket sürücü ile çalışıyor. Ve disket sürücüyü bağlı bir işletim sistemi. AMIGA'nın işletim sistemine son derece benziyor.

GEOS'un diğer programları farklı disketlerde ayrı olarak satılıyor.

Yalnız C-64 mü?

SAYIN Commodore Yetkilileri,

Benim sorum şu:

Program Döküm Eki'ndeki programlar sadece Commodore 64 için mi geçerli, yoksa diğer bilgisayarlar için de geçerli mi?

Engin Beri

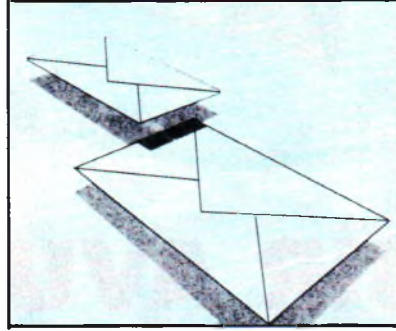
SAYIN Engin Beri,

Program Döküm Eki'nde programların makine dili ile yazılmış olanları sadece Commodore için geçerlidir. Hatta C-64 için yazılmış bir programı C-128 modunda dahi kullanamazsınız (kullanılabilmesi için programın başka adreslere yerleştirilmesi gerekir). Ancak BASIC programların bazılarını kullanmak mümkün olabilir.

BASIC programlarının içinde PEEK ve POKE komutu olanlar diğer makinelerde kullanılamaz. Ancak PEEK ve POKE komutunda kullanılan adresin ne işe yaradığını biliyorsanız ve bu komutu çıkarmanız program akışına zarar vermeyecekse, programda değişiklik yaparak diğer bilgisayarlara uyarlayabilirsiniz. Mesela,

POKE 53280,10 : POKE 53281,4

Bu satırı çıkarmanız veya diğer bilgisayarda bulunabilecek renk komutları ile değiştirmeniz, program akışına hiçbir zarar vermez.



Modem

SAYIN Commodore Dergisi Yetkilileri

Eğer aşağıdaki sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

1- C-64 için en uygun modem çeşidi hangisidir?

2- 64 monitör programını MDE yardımıyla girmek mümkün mü?

3- Program Döküm Eki'nde verdiğiniz MDE yardımıyla girilen programlarda girilen programlarda kontrol toplamı nasıl hesaplanıyor.

Alper ERCAN/Edirne

SAYIN Alper Ercan,

[1] Commodore 64 için kullanılabileceğiniz modemleri BAUD cinsinden değerlendiririm. Normal olarak 300 BAUD'luk modemler şu anda standarttır. Ancak veri hızını arttırmak için 1200 BAUD'luk modemler daha elverişlidir.

BAUD birimi saniyede iletilen bit sayısını verir. Buna göre 300 BAUD'luk bir modem saniyede 300 bit gönderir. 10 bit bir byte oluşturduğundan sani-

yede 300 byte'lık bilgi aktarımı gerçekleştirilmiş olur. Bir byte 8 bittten oluşur ancak iki bit kontrol için gönderilir. Böylece toplam 10 bit bir byte'ı oluşturur.

[2] MDE ile makine dilinde verilmiş programları girebilirsiniz.

[3] Kontrol toplamaları çeşitli yöntemlerle hesaplanır. Genelde bunların toplamı alınır veya buna benzer bir işlem uygulanır. Böylece elde edilen kontrol toplamının, girilecek yanlış sayılarda elde edilecek kontrol sayısından farklı olması sağlanmış olur.

[4] C-1541 tek kafalı bir disket sürücüdür. Bu yüzden disketin tek yüzünü okur. Disketin arka tarafından yararlanmak için sağ tarafında bulunan çentiğin benzerini aynı hizada olmak üzere sol tarafında da açmanız gerekir. Bu işlem için gerekli aletleri kullanmanızı tavsiye ederiz. Ancak böyle bir alet bulamazsanız, keskin bir jilet de işinizi görebilir.

BDE'nin Özellikleri

SAYIN Commodore dergisi Yetkilileri,

Önce bu dergiyi yayınladığınız ve Commodore ve AMIGA'cı arkadaşlara yardım ettiğiniz için bütün arkadaşlarım adma size teşekkür ederim. Cevaplamanızı istediğim birkaç sorum var. Bu sorularımı cevapsız bırakmayacağınız tahmin ediyorum.

1- Derginizin Döküm Eki'nde makine dili ile yazılmış programları (Breakout, Fingercount, 64 Klavye Destek Programı vb.) C-64'te nasıl yazabilirim.

2- Bu programları kasatte nasıl saklayabilir ve gerektiğinde çağırabilirim.

3- Programları BDE ile nasıl yazabilirim.

Bu programlardan yoksun kalmam için elinizden geleni yapacağınızdan eminim.

Saygılarımla...

Alpay BİLGİNDİL

SAYIN Alpay Bilgindil,

Dergimizin ikinci sayısında MDE ve BDE adlı iki program yayınlandı. Bunlardan MDE, makine dilinde yayınlanan programları, BDE ise BASIC ile yazılmış programları kolay olarak yazmanızı sağlıyor. Eğer BDE kullanmak istemiyorsanız, satır sonlarında verilen numaraları kullanmadan programı olduğu gibi yazın. Ancak programı yazarken hata yapma şansınız son derece yüksek olacaktır. Makine dilinde verilen programları MDE kullanmadan yazabilmenin tek yolu başka bir monitör programı kullanmaktır.



BİR AVUÇ MASA ÜSTÜ YAYINCILIK

AMIGA için yaratılmış masa üstü yayıncılık programlarının sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor. Bunlar farklı fiyatlar karşılığında farklı kullanım düzeyleri ve olanakları sunuyorlar. İsterseniz bunları biraz daha yakından tanıyalım.

AMIGA'da kullanmak üzere bir masa üstü yayıncılık (Desktop Publishing = DTP) programı satın aldığınızda, ödediğiniz paranın bir bölümü mutlaka Amerikan yazılım şirketlerinden birine gidecektir. Bugüne kadar hiç bir Alman yazılım firması, bu bilgisayarı "evde matbaacılık" amaçları için kullanmayı düşünmedi. As-

lında kullanıcı olarak bu durum sizin için o kadar önemli olmamalı, tabii programın verimliliği konusunda bir sorun çıkmadıkça. Aslında programın kökeni, özellikle kullanım alanının merkezini dil olgusunun oluşturduğu durumlarda, önemli bir rol oynuyor. Bu durum en çok, kendine özgü karakter setlerinin kullanıldığı DTP programları için geçerli. Çünkü bu programlar çoğunlukla kendilerine özgü karakter setlerine sahip ve örneğin bir Alman kullanıcısı Alman alfabesindeki üzeri çift noktalı bazı harfleri kullanmamayı göze alırsa, bu programlardan herhangi bir kısıtlama olmaksızın yararlanabilir. Aynı durum ç, ş, ğ, ı, ü, ö gibi harfleri gözardı edebilen Türk kullanıcılar için de geçerli.

Son zamanlarda giderek daha çok

Amerikan yazılım üreticisi bu dezavantajı ortadan kaldırabilecek önlemleri programlarına dahil ediyor. Yazıda tanıtılacak olan DTP programlarından yalnızca Shakespeare, kullanıcılarını "startup-sequence" üzerinden yeni bir karakter seti için kullanılabilecek "setmap" komutunu ilave etmek zorunda bırakıyor. Diğer dört program ise ABD klavye sürücüsünü kullanıyorlar. Bu, Professional Page (ileride kısaca Propage adıyla anılacak) ve Publisher Plus için anlaşılabilir bir durum. Çünkü bu programlar bir bütün halinde İngilizce olarak piyasaya sürülüyorlar, yani kullanım kılavuzları ve el kitapları da İngilizce. Ama Pagesetter ve City Desk Almanca'ya aktarılmış durumda. Pagesetter'in Almanca'ya aktarılmasını üreticisi olan Gold Disk fir-

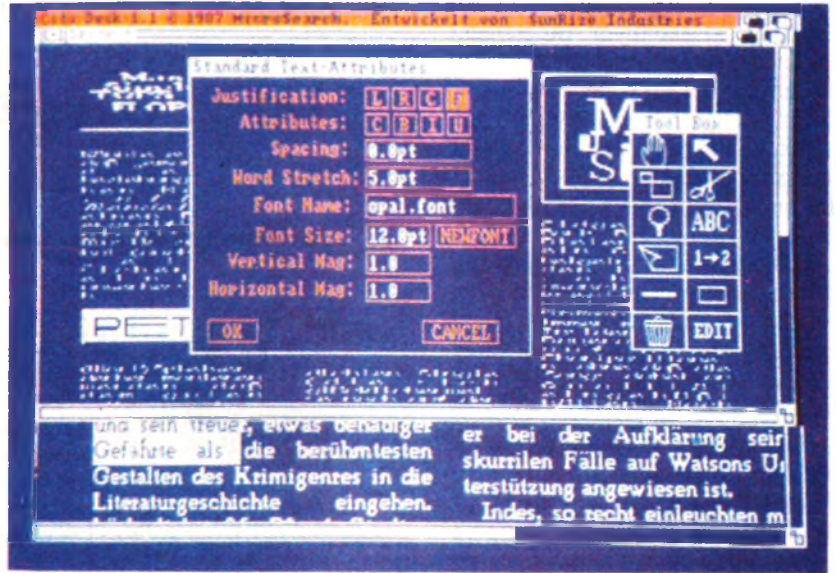
ması üstlenmişken, City Desk'in kılavuzunun ve menülerinin aktarılması Federal Almanya temsilcisi Campus-tore firması tarafından gerçekleştirilmiş.

Fark çok kolay anlaşılıyor. Page-setter'in el kitabı -bırakıldığında sürekli kendiliğinden kapanan- defter biçiminde bir kitap ve içinde çok az illüstrasyon var. Bazı açıklamalar bir-biriyle çelişiyor ve bu da işin keyfini kaçırabiliyor. Compustore'un çevirisi ise her bakımdan daha üstün. Mouse göstergesinde yer alan meşhur "ZZ" için kullandıkları "horlayan kursor" ifadesi oldukça sevimli. Ama varolmayan menü ve fonksiyonlara başvurmak zorunda kalındıkça insan ister istemez sinirleniyor. Programın içinde bazı dikkatsizliklere raslamak mümkün. Diyalog kutularının birçoğu hâlâ İngilizce mesajlar içeriyor, "henüz bir grafik kesim yapmadınız!" türünden bir sürü Almanca hata mesajı da var.

İncelenen programlar arasında en iyi kullanım kitapları İngilizce olanlar ve bu nedenle de herkes tarafından aynı kolaylıkla kullanılamıyorlar. Bunlar, özenli açıklamaları, zengin resimleri ve açık yapılarıyla dikkat çeken Propage ve Shakespeare'in kitapları. Shakespeare'i Federal Almanya'da pazarlayan HYS firması paketin içine bir de Almanca açıklama koyacağını açıklamış, ama bu kitap henüz hazır değil. Zaten program da bu yazıda incelenmeye son dakikada alınmış durumda, çünkü ancak yeni ve son versiyonu olan 1.1 DTP açısından gerekli talepleri karşılayabiliyor.

Pagesetter kullanıcılarına üretici firmanın bir tavsiyesi var: Eğer programı farklı yerlerde kullanmaları gerekiyorsa, kitabı mutlaka yanlarında bulundurmaları. Çünkü programın başlangıcında her defasında farklı bir parola soruluyor ve bu parola bu kitabın farklı yerlerinde oluyor.

Amerikalılar, diğer ülkelerdeki kullanıcılara göre oldukça avantajlı. Çünkü ABD'deki 60 Hertz'lik resim tekrarlama frekansı Interlace modundaki ekran titremesini çekilebilir hale getiriyor. Propage ve Shakespeare, AMIGA'nın en yüksek çözümlemesine ayarlı. Ekrandaki titreme olmasa, DTP gibi kullanımlar için bu çözümleme düzeyi en uygunu. Bu titremeye karşı çare olarak şimdiye kadar üretilenler yüksek bir ek maliyet getiren özel monitör ya da özel grafik kartları. Bir de daha ucuz özel ek-



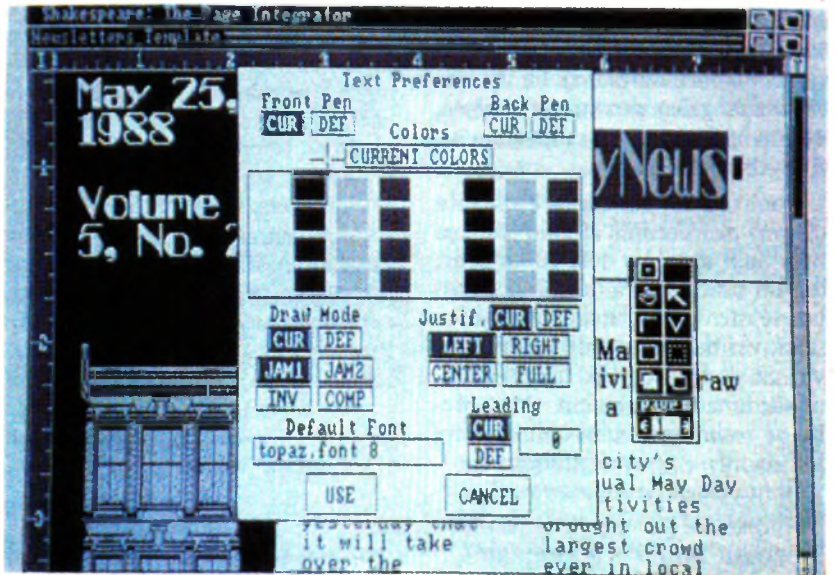
City Desk'in bir iletişim penceresi. Arka fon, programın büyütme düzeyini gösteriyor.

ran filtreleri var. Avrupalı kullanıcıları da kayırmak amacıyla Shakespeare ve şimdi yeni 1.1 versiyonunda Propage, 640 x 256 pixellik orta grafik düzeyiyle de çalıştırılabilir. Bu düzeyde çalışırken Shakespeare'de görüntü dikey deformasyona uğruyor. Bu modda çok ince görünen yazılar (fontlar) Interlace modunda ve baskı sırasında düzeliyor. Aynı durum, orta çözümlemede oluşturulan ve daha sonra Shakespeare'a ya da Propage'e yüklenen resimler için de geçerli. Hazırladığı dökümanın gerçek durumunu görebilmek için, kullanıcının arada sırada Interlace moduna geçmesi zorunlu.

Publisher Plus, City Desk ve Pagesetter'de ise böyle bir işleme gerek

yok. Çünkü bu programlar zaten göze daha yatkın olan orta çözümlemede çalışıyorlar. Yalnızca City Desk, ek olarak en yüksek grafik düzeyine dönüştürülme olanağı sunuyor. Program bunu yerine ekranın PAL alanını kullanabiliyor olsaydı, Avrupalı kullanıcılar için çok daha iyi olurdu. Bunun neden yapılamamış olduğu herhalde programcının bir sırrı.

Yazıda incelenen beş programın çalışma pencerelerine baktığımızda, iki parlak örnek kendini öne çıkarıyor: City Desk ve Gold Disk'in kardeş ürünleri Pagesetter ve Propage, tam sayfayı küçültmüş ama bir bütün olarak ekrana getirebiliyorlar. Bu durumdayken yalnızca büyük yazılar



Shakespeare'de bir çerçevenin metin tanımlamalarının yapıldığı iletişim penceresi.

okunabiliyor. Ama yine de döküman üzerinde çalışılabilir. Bu olanağın en önemli yararı, genel bakışı kaybetmeden Layout'un kolay ve çabuk bir biçimde işlenebilmesi. Ayrıca Pagesetter ve Propage, ekranın kullanılmayan alanından, o sırada gerekli olmayan öğelerin (metin parçaları, grafikler vb.) konulabileceği bir kağıt sepeti olarak yararlanma olanağı sağlıyorlar. Detay çalışmaları için kullanıcı istediği anda daha yüksek büyütme düzeylerine geçebilir. Bu düzeyler Pagesetter'da üç, Propage'de beş ve City Desk'te altı tane.

Bir başka sistem ise Shakespeare ve Publisher tarafından sunuluyor: Döküman 1:1 ölçeğinde görüntüleniyor ve böylece ekrandaki her nokta yazıcıdaki bir noktaya karşılık geliyor. Bu durum, üzerinde çalışılan sayfanın yalnızca bir bölümünün ekranda görülebileceğini zorunlu kılıyor. Kullanıcıya yarattığı eserin komple görünümünü hakkında bir fikir verebilmek için her iki programda da sayfayı küçültün fakat üzerinde çalışmaya olanak vermeyen bir fonksiyon öngörülmüş. Shakespeare'de bu görüntünün boyutları değiştirilebiliyor, ayrıca bu fonksiyon döküman üzerinde çalışma yapılırken de açık kalabiliyor. Publisher'da ise bu olanak yok. Mouse'la yapılacak bir klikleme bu küçük görüntüye ortadan kaldırma ya yeterli.

Bu ikinci sistemde özel önem taşıyan bir konu, scrolling (kayma). Özellikle gösterilen sayfa kesitinden daha büyük çerçevelerle çalışıldığı durumlarda bu fonksiyon çok yararlı. Shakespeare böyle bir durumda ekran içeriğini yavaşça ve kademeli olarak çalışma penceresinin altında kaydırıyor. Zaman alan ve ayrıca yarıltıcı olabilen bir olanak bu. Çünkü meydana gelen gecikme nedeniyle, kesitin ne kadar kaymış olduğunu belirleyebilmek çok zor.

Publisher'da durum farklı: Sayfa çalışma penceresinin altında oldukça hızlı ama akıcı bir şekilde kayıyor, durum satırındaki mouse koordinatları ve istenirse kullanılan tarama sistemi, yer belirlemesinde yararlı oluyor. Shakespeare'de bu her iki Layout yardımcısı da kullanılmıyor. Metin ve resim öğelerinin oldukça tam bir biçimde konumlandırılmaları, yardımcı çizgilerle sağlanıyor. Bu çizgiler, tüm ekran yüzeyinde bir çerçevenin kaydırılması sırasında yatay ve dikey olarak yan ve alt kenara kadar uzanabiliyorlar. Çok yararlı bir yar-



Publisher Plus'ta tam boyutlarıyla bir sayfanın ekranda görülmesi mümkün.

dımcı olan "Snap to Grid" ise programın çerçeveleri otomatik olarak ekrandaki taramaya uydurabilmesini sağlıyor ve yalnızca diğer üç program tarafından sunuluyor.

Çalışma penceresinin İner Menü'leri (Pull-down) her iki programda da olduğu gibi, Shakespeare'de de menüde konumlandırma yapıp bırakıldığında ekran yeniden oluşturuluyor. Publisher'da ise, kullanıcı menüyü kaydırmaktayken, o ana kadar yapılmış olanlar belirli bir hızla gölgeli hale gelirken sayfa kesiti de ekranda hareket ediyor.

Bu nedenle Publisher kullanıcıları, güçlü büyütme yapılan diğer programların aksine, belirli sayfa kesitlerinin hızlı ve mutlak bir biçimde konumlandırılmasında herhangi bir zorlukla karşılaşmıyorlar.

City Desk'te ekranda görüntülenen sayfa kesiti Pull-down menü yardımıyla kaydırılıyor. Pagesetter ve Propage'de ise bu amaç için, içinde ekranda görüntülenen kesitin büyüklüğünü gösteren kaydırılabilir bir küçük dikdörtgen olan ve sayfanın tamamını temsil eden bir çerçeveden yararlanılıyor. Burada da ekran ancak sembolün bırakılmasından sonra yeniden oluşuyor. Shakespeare ve Propage'in sayfa kesitinin hassas düzenlenmesi (ajüstaj) için kullanıcıya sundukları bir fonksiyon, doğrudan kaydırma (Scrolling) fonksiyonunun eksikliğini pek aratmıyor.

TOOLBOX

Yalnızca Publisher Plus kullanıcılarının yararlanamadıkları bir fonksiyon var: Toolbox olarak adlandırıl-

an son derece yararlı, küçük bir kolaylık. Bu, içinde birtakım semboller bulunan bir kutu ya da Propage ve Pagesetter'de olduğu gibi ekranın kenarında ince bir sütun. Bu sembollerin herbiri bir fonksiyonu gösterdiğinden, örneğin metin editörünü değiştirmek ya da basılması istenmeyen bir çerçeveyi silmek için mouse'un düğmesini kliklemek yeterli. Publisher ise pull down menülerle ve şu kombinasyonlarıyla yönetiliyor.

City Desk dışındaki tüm programlarda metin çerçevelerinin düzenlenmesi ya da eklenmesi için kullanılabilecek Toolbox sembolleri var. Herhangi bir metin verili olan çerçeve ya da tam olarak uymadığı takdirde, yazıda incelenen beş programın tümü de herhangi bir şekilde uyarıda bulunuyor ve metnin arta kalan kısmını bellekte muhafaza ediyor. Bu durumda kullanıcının anında ya da daha sonra bu kısmın konulabileceği yeni bir çerçeve yaratabiliyor.

Bunun istisnası City Desk için geçerli: Bu program da metinleri eklemleyebiliyor, fakat bunu çerçeve prensibine göre yapmıyor. Bu nedenle yüklenmiş olan bir metnin, derhal tüm boyutlarıyla dökümana eklenmesi gerekiyor. Mouse göstergesi bu sırada "text in" ifadesine dönüşüyor. Kullanıcı göstergiyi metnin başlaması gereken yere getirerek sol tuşa basıyor ve metin otomatik olarak sayfada konumlanıyor. Bu sırada daha önce sayfa formunun belirlenmesi sırasında tanımlanmış olan sütunlar sınırlı ölçüde rol oynuyorlar. Diğer programlarda bu rolü çerçeveler üstleniyorlar. City Desk programı, Pro-

page'de de olduğu gibi metinleri kendiliğinden resimlerin etrafına yerleştirildiğinden, metnin yüklenmesinden önce sayfanın neredeyse bütünüyle hazırlanmış olması gerekiyor. Öğelerin ancak teker teker kaydırılabilme özelliği nedeniyle, daha sonra tek tek metin bloklarının yer değiştirilmesi sırasında çok sıkıntı çekilebileceğinden, bu durum özellikle gerekli. Aynı koşul incelenen diğer programlar içinde geçerli, çerçeve gruplarının tanımlanmasına yalnızca Propage izin veriyor. Bu işlev çok önemli, çünkü birbirlerine uzaklıkları aynı kalması gereken birden fazla öğeyi kaydırmak gerektiğinde çok yararlı oluyor.

METİN ALABİLME ÖZELLİĞİ

Programcı olarak sorunu basitleştirebilir ve City Desk'in üreticisi Micro Search gibi argümanlar kullanabilirsiniz: "Eğer siz, kullanıcı olarak aslında çok sevdiğiniz bir başka metin işlem programına sahipseniz, neden DTP programınızın içine bir başka kendine özgü, kullanışlı metin editörü koymakla yetindik. Bu sayede hem kullanıcıyı yeni bir metin editörüne alışma zahmetinden kurtarmış, hem de çok önemli başka işlevler için bellek alanı kazanmış oluyoruz."

Bu mantıklı bir açıklama gibi görünüyor. Ama pratikte City Desk'le çalışırken Propage, Publisher Plus ve Shakespeare'in sunabildikleri doğrudan giriş editörüne ihtiyaç duyulduğunda bu mantığın varlığı ne işe yarar? Pagesetter'in "mini metin işlem"i, City Desk'in satır editörüne

göre çok daha yararlı, çünkü en azından yazılmış olan malzemeye gelen bir bakışa ve metnin içinde hızla hareket etmeye olanak veriyor. Pagesetter'daki bu çözümün olumsuz yanı ise, metnin "yerinde" değil, yani mutlaka çerçevenin içinde işlenebilmesi. Bu durum, iki nedenden ötürü diğerlerine tercih edilebilir: İlk neden, Propage, Shakespeare ve Publisher'da bir metin bloğunun işaretlenebilmesi ve bunun içindeki yazı karakteristiğinin altı çiziliden italığa kadar istendiği gibi değiştirilebilmesi. City Desk ve Pragesetter ise metni ancak içine özel kodların yerleştirilmesiyle değiştirebiliyorlar. Diğer neden ise, kullanıcının uzun sözcükler nedeniyle ayırmalar koymaya zorlaması. City Desk ve Pagesetter, böyle durumlarda programa sözcüğün gerektiğinde nereden ayrılması gerektiğini belirten özel bir koda gerek duyuyorlar. Bunun pratikteki sonucu ise, her uzun sözcüğün, düzgün yayılmış bir metin görüntüsü elde edebilmek için, "buradan ayrılabilir" kodlarıyla donatılması.

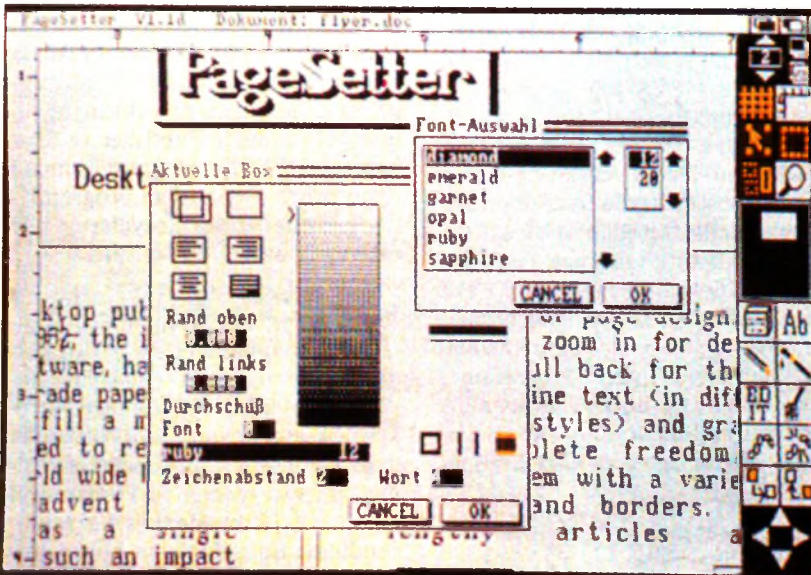
İşin aslında nasıl olması gerektiğini ise Propage'de görmek mümkün: Program, İngilizce, Fransızca, İspanyolca dilleri için geçerli olan algoritmalarından yararlanan bir otomatik ayırma sistemi kullanıyor. Aslında örneğin bir Alman kullanıcı için İngilizce ayırma algoritması, en kaba ayırma hatalarını yok etmek üzere bir istisnalar sözlüğüne arada sırada başvurmayı gerektirmekle birlikte, çok yararlı olabiliyor. Ayrıca metin çerçeve içindeyken de düzenlenebiliyor,

yeniden değiştirilebiliyor. Eğer kullanıcı bir sözcüğün bölünmesi gerektiği fikrindeyse, cursor ayrılma noktasına getiriliyor ve (CTRL-5) ile silik bir tire konularak Propage'in böyle bir ayırmanın mümkün olup olmadığına karar vermesi istenebiliyor.

Shakespeare ve Publisher Plus kullanıcıları, keyif ve zahmet arasında sürekli gidip geliyorlar. Aslında bu programlarda da metni "yerinde" işleyebilmek mümkün, ama Publisher'de bunu yapabilmek için uzun süre bir mod değiştirme işlemine gerek var. Type modundan yine Layout moduna dönmek ise daha da uzun sürüyor, çünkü ekranın yeniden oluşturulması gerekiyor. Hemen hemen tamamlanmış bir sayfada, çalışmaya devam edebilmek için yaklaşık bir dakika sabırla beklemek gerekiyor. Bu da pek profesyonelce bir durum değil. Shakespeare'de de sevinç çığlıkları atmayı gerektirecek bir durum yok. Tam aksine. Metni tümüyle yeniden düzenlemek için, cursor tuşlarından birine ya da (F10)'a basılıyor ve bu işlem de en az yarım dakika sürüyor. Shakespeare ve Publisher otomatik ayırma olanağı sunmadıklarından, metinde meydana gelebilecek boşluklar ancak ayırma çizgisi konularak engellenebiliyor. Daha ilerde metin akışında yapılacak bir değişiklikte ise bu ayırma işaretleri metnin içinde alâkasız yerlerde kalıyor. Bu oldukça rahatsız edici bir özellik, ayrıca editörün düşük hızıyla yapılan işlemler de kullanıcının sinirlerini koyma noktasına getirebiliyor. Üretici firmanın kısa zamanda bu konuda bazı çözümler üretmesi gerekiyor.

FONTLAR VE RENKLER

Evinde bir şeyler basmak isteyen hangi kullanıcı, her amaca uygun sınırsız yakın yazı tipi ve büyüklüğünü kullanma olanağını reddedebilir? Bu rüyayı gerçek kılmaya en yakın olan programa, 1'den 127 puntoya kadar büyüklüklerde 19 Postscript yazı olanağı veren Propage. Diğerlerinin hiçbirisi, biraz da sistemden kaynaklanan nedenlerden ötürü, böyle bir olanağı veremiyorlar. City Desk ve Pagesetter, Workbench'ten tanıdığımız AMIGA fontlarını kullanıyorlar. City Desk ayrıca HP Laserjet Plus ve onunla uyumlu yazıcılarla çalışmak için dört farklı karakter seti sunuyor. Ama bu programların ikisinde de punto büyüklükleri sabit. Publisher'da yalnızca dört AMIGA fontu yok, ayrıca varolmayan büyük-



Pagesetter'in ekranın sağında yer alan Toolbox'u, çalışma modunun ayarlanması için gerekli sembolleri içerir.

olarak korunabilmesi ancak böyle mümkün oluyor.

Sevindirici olan ise, grafiklerin bağlanması sırasında çok daha az sorun çıkıyor olması. İncelenen programların hiçbiri bu konuda pek müşkülpeşent değiller. Hatta Publisher, Pagesetter ve Propage'i gerçek becerikliler olarak tanımlayabiliriz. Programların hepsi 640x512 pixel'e kadar her çözümlemeyi (hatta Propage 1024x1024'ü) ve 2'den 4096'ya kadar renkleri kabul edebiliyorlar. Yalnızca Shakespeare HAM resimleri kullanamıyor. City Desk'in sınırı ise 640x400 pixel'e kadar ve HAM grafiklerle karşılaştığında sistemi uçurabiliyor (crash).

Programların hemen tümü yüklenerek grafiğin renklerini gri değerlerine dönüştürüyorlar. Bu işlem bazılarında (Pagesetter, Propage) hızlı, bazılarında ise (Publisher, City Desk) yavaş gerçekleşiyor. Dönüştürme işleminin kalitesi çok mükemmelden (Propage), orta düzeyde mükemmel

(Pagesetter, City Desk) ve ancak yeterliye (Publisher) kadar değişiyor. Ayrıca sonuçlar büyük ölçüde resmin renk paletine de bağımlı. Propage, grafiğin orijinal durumunu bir renkli yazıcıdan çıkış için hedef olarak kabul ediyor. Yalnızca Shakespeare, grafikleri bütün ihtişamıyla ekranda sunabiliyor. Bu sonuçta bir sayfadaki farklı renk paletlerine sahip resimlerin sayısı hiçbir rol oynamıyor. Program yalnızca son olarak aktif hale getirilmiş olanın, yani o sırada kliklenmiş olan çerçevenin içindekinin renklerini tam olarak veriyor. Bunun metin ya da grafik olması bir şey değiştirmiyor. Bu gösterim sırasında sayfanın diğer öğeleri grotesk bir biçimde yabancılaştırılmış halde oluyor. Ama baskı çıkışı sırasında her öğe kendi renklerinde elde edilebiliyor. Siyah/beyaz bir yazıcıya sahip kullanıcılar da Shakespeare ile çalışabilirler. Bu durumda renklerin gri tonlarına dönüştürülmesini yazıcının sürücüsü üstleniyor.

Propage, Shakespeare ve Publisher kullanılıyorken, ithal edilen IFF resimlerin işlenme olanağı böylece hallediliyor. City Desk ve Pagesetter ayrıca içlerinde bulunan "boyama kutusu"nun bazı fonksiyonlarını, yüklenmiş olan grafiklerde kullanarak, sayısallaştırılmış bir resimde bir miktar "rötuşlama" yapılmasına olanak tanıyorlar. Böylece yeniden Deluxe Paint vb. ile uğraşmaya gerek kalmıyor. City Desk'in "boyama kutusu" komut kapsamı dolayısıyla Pagesetter'inkine oranla daha zayıf ve en önemli fonksiyonlardan biri olan Undo'nun eksikliğini açıkça hissettiriyor.

BASKI ÜZERİNE

Böylece belirleyici sözcüğe gelmiş bulunuyoruz: Baskı. Baştan bir konuyu vurgulamakta yarar var: Eğer bir Postscript lazer yazıcı sahibi (ya da henüz çok seyrek olan bu aletlerden birine erişebilme olanağına sahip) olmak durumunda değilsiniz, bu ya-



zıda tanıtılan programlardan mucizeler beklemek durumunda değilseniz demektir. Programların hiçbiri, ekrandaki görüntüyü 1:1 kopya olarak kağıda dökmekten daha fazla bir şeyler yapabilen yazıcı sürücülerine sahip değiller. Bunun yerine kendilerini AMIGA'nın sistem-yazıcı sürücüsünün ellerine terk ediyorlar. Bu arada en genç ürünler olarak Shakespeare ve Propage çok geliştirilmiş Workbench 1.3'ün sürücüsünü kullanıyorlar. Bir Workbench 1.3'e sahip olan herkes, tabii ki diğer programlarda da herhangi bir sorunla karşılaşmaksızın yeni sürücüyü yerleştirebilir (install edebilir). City Desk ayrıca HP Laserjet Plus ve bununla uyumlu diğer yazıcılar için özel bir sürücü sunuyor. Bu durumda AMIGA yazıları yerine yazıcının yazılarını kullanabiliyor.

Preferences çıkışının kalitesi büyük ölçüde ekran-karakter setlerinin çözünürlüğüne bağımlı. Shakespeare'in yazıları Interlace modu için üretilmiş olduğundan, baskı kalitesi en yüksek olan program bu. Ama çıkan sonucu yakından incelediğinizde, bu kalitenin iğneli yazıcıdan kaynaklandığı görülüyor. Propage'in hardcopy'si içlerinde insanı kandırmayı en

zor becerebilecek olanı, bunda da şaşılabilecek bir şey yok aslında. Çünkü daha önce de belirtildiği gibi, yazının ekrandaki gösterimi pek övülebilecek bir şey değil. Ama nihayet, programın şerefini kurtaracak olan şey, Propage'in tümüyle profesyonel alanda bir Postscript lazer yazıcıyla donatılmış olarak kullanılmalıdır. Bunda elde edilen sonuç, programcılarının iğneli yazıcı konusunu biraz ihmal etmiş olmalarından ötürü suçlanmalarını engelleyecektir samrız.

Professional Page, başından beri AMIGA için üretilmiş programlar içinde, adındaki profesyonellik ifadesini tam anlamıyla hak eden yegane DTP programı. Bazı ufak zaafılarına karşın iyi sayılabilecek bir metin editörü, düzenli grafik yapısı, karmaşık olmayan kullanımı ve övgüye değer dökümantasyonu ile çok ufak eski puanların gözardı edilebileceği mükemmel bir program, Professional Page. Diğer programlarınkine oranla yüksek olan fiyatı ise aslında oldukça makul. Çünkü rahatça kıyaslanabilecek verimlerine karşın, IBM PC (ve uyumluları) ve Apple Macintosh bilgisayarlarda kullanılan rakiplerinin fiyatları, Propage'in fiyatının çok üstündeler. Bu, özellikle yeni ver-

siyonu olan 1.1 için geçerli. Çünkü bu versiyonda içerilen Color Separator fonksiyonu, çok renkli baskıların oluşturulabilmesine olanak veriyor.

Daha alt düzeyde ise Publisher Plus, (onu hemen yakından takip eden Pagesetter ile birlikte) burun farkıyla önde. Shakespeare bunlara göze biraz daha pahalı, ama buna karşılık renk olgusunu içeriyor. Bu nedenle de renkli dökümanlar oluşturmak isteyenler için alttan ortaya kadarki kategoride tek alternatif. Üreticileri içine daha hızlı bir metin editörü koyabildikleri takdirde, biraz daha iyi bir program haline gelebilecek. Aletini DTP uygulamalarında da kullanmak isteyen bir renkli matris yazıcı sahibi, Shakespeare'i görmezden gelemmez. City Desk'in sıralamada alt sıralarda yer almasının başta gelen nedeni, farklı dillerin karakterlerinde ortaya çıkardığı sorunlar. Diğer bir neden ise birçok alanda yetersiz kalan hızı. Bir HP Laser Jet Plus yazıcıya sahip bir kullanıcı için City Desk bu dezavantajlara rağmen ilginç olabilir, çünkü bu yazıcının içerdiği fontları kullanabilen ve böylece yüksek bir yazı kalitesi elde edibelen tek program bu.

İngilizce'yi
Boğaziçi Üniversitesi metoduyla bizimle öğrenin

Hem de severek!



İNGİLİZCE DİLLER KURSU

Ali Sami Yen Sokak,
Muhaddisoğlu İşhanı Kat: 3-4
Gayrettepe-İstanbul
174 28 50 - 174 28 91

● Kuponla birlikte gelin
%10 indirim alın.



BİLGİSAYARI TANIYOR MUSUNUZ? 2

AMIGA meraklıları bilgisayarları hakkında sohbet ederlerken, donanım, yazılım, Multitasking, yardımcı işlemci, ya da grafik modu gibi kavramlar hemen işin içine girer. Bilgisayara yeni sahip olmuş bir kişi, bu Bilgisayar Çincesi'nin ancak yarısını anlayabilir. Yazımızın bu bölümünde bu kavramların anlamlarını vermeye çalışacağız.

Geçen sayımızdaki yazıda veri işlem alanının genel esaslarını anlatmaya çalışmıştık. Orada öğrenmiş olduğlarınız, AMIGA bilgisayar sistemine girişi oldukça kolaylaştıracak. Bir bilgisayar sistemi esas olarak yazılım ve donanım olmak üzere iki bileşenden oluşur. Donanım, sisteminin teknik bileşenidir. Bu kavramın kapsamına,

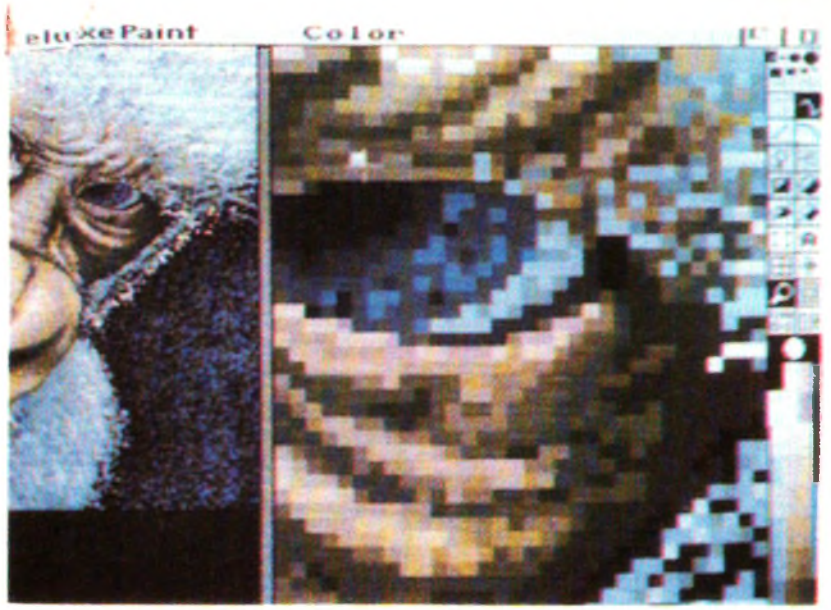
ana birimin dış kap, işlemci, RAM çipleri vb. öğeleri ile çevresel gereçler (yazıcı, disket sürücü, hard disk vb.) girer. Bu görev sırasında atacağı adımları içeren bir iş yönergesine gerek duyar. İşte bu da yazılımdır. Programlar AMIGA'yı bir yazı makinesi, bir müzik enstrümanı, bir elektronik dosya dolabı ya da bir oyuncak haline getirebilir. Donanım ve yazılımın birbiriyle uyumlu olmaları gerekir. Bunlar beraberce böyle bir sistemin verimini, öncelikle de gücünü ve zayıf noktalarını oluştururlar. Yazı dizimizin bu ikinci bölümünde, AMIGA'nın donanım ve yazılımının yapılarını öğreneceksiniz. Burada özellikle üzerinde durmak istediğimiz konu, bu makineyi alışılmış kişisel bilgisayarlar kitlesinin dışına taşıran olağandışı özellikler.

Bu bölümün başlangıcında, birinci bölümde önemli bir rol oynamış olan EVA prensibine yeniden değinmek istiyoruz. EVA prensibi, bir bilgisayarın bir görevi yerine getirirken geçmesi gereken üç ana aşamayı belirtir: Giriş, işleme, çıkış. Geçen bölümde esas olarak bu iş akışının Merkezi İşlem Birimi'nin (CPU) yapısı üzerindeki etkileri anlatılmıştır. Bu bölümde, EVA prensibinin, bilgisayarın tüm yapısı üzerindeki etkilerini inceleyeceğiz. Yani bu bölümde, çipler ve devrelerden ziyade, ekran ve klavye gibi görünür ve dokunabilir kısımlar konu edilecek. AMIGA, hangi giriş türlerini tanıyor?

GİRİŞ

Bir bilgisayarda en klasik giriş aracı klavyedir. Zaten klavye, birçok bilgisayar modelinde komutların ve verilerin girilmesinde yararlanılan tek araçtır. AMIGA gibi modern bilgisayarlar ise komut girişleri için daha başka gereçlerden de yararlanırlar, örneğin mouse (fare). Metinlerin ve verilerin girilmesinde ise AMIGA'da da klavye vazgeçilmez durumdadır.

Klavye dört bölüme ayrılmıştır. Bunların en büyüğü, hemen hemen rakamları ve harfleri içeren bir daktilo klavyesine karşılık gelir. Bunun hemen sağında ok işaretleri taşıyan dört tuş vardır. Bu okların yardımıyla, örneğin metin işlem programlarında kursoru hareket ettirebilirsiniz. Klavyenin en sağ kısmında nümerik tuşlar bloğu yer alır. Bu tuşlar, bir hesap ya da bir muhasebe programında sayıların girilmesini son derece kolaylaştırmaktadır. Klavyenin üst kenarında ise üzerleri F1'den F10'a ka-



Bir grafiğin büyütülmüş kesiti, bilgisayar resimlerinin noktalardan oluştuğunu açıkça gösteriyor.

dar numaralanmış on adet fonksiyon tuşu yer alır. Bu tuşlar yardımıyla bazı programlarda önemli birtakım fonksiyonlar yalnızca tek bir tuşa basılarak yerine getirilebilir.

Özel fonksiyonların yerine getirilmesinin bir başka yolu ise, kontrol sekanslarından yararlanmaktır. Böyle bir sekans, kontrol tuşlarından birinin (Ctrl, Alt, Esc, sol AMIGA ya da sağ AMIGA) ve klavyenin bir başka tuşunun birlikte kullanılmasından oluşur. Çoğunlukla bu iki tuşa aynı anda basılması gerekir. Escape sekansı bir istisna oluşturur. Bazı programlar bu tuşa basılmasından sonra bir komut moduna geçerler. Ardından bir başka tuşa basılmasıyla da program fonksiyonu yerine getirir.

Klavyenin içindeki elektronik sistem, bir tuş darbesini bir dizi elektrik sinyaline dönüştürür ve bu bunları klavye kablosu üzerinden AMIGA'ya gönderir. Yazının geçen bölümünde, bilgisayarın prensip olarak yalnızca sayıları tanıdığını öğrenmiştiniz. Harfler ve rakamlar da onun "anlayışına" göre, sayılardır (örneğin 65 sayısı A harfine karşılık gelir). Bilgisayar her tuş darbesini sayı olarak alır ve onu sayı olarak işler.

Bazı tuşlar her zaman aynı sayı kodunu üretmez. Bu kod prensip olarak istendiği gibi değiştirilebilir. Pratikten bu durum özellikle ülkelere özgü karakterler için kullanılır. Örneğin Federal Almanya'da bunlar, a, ö, ü, ve diğer birkaç özel karakterdir. Türkiye'de ise ö, ü, ç, ğ, İ gibi uluslararası klavyede bulunmayan karak-

terler sözkonusudur. Eğer klavye Alman ya da Türk karakter setine göre ayarlanmamış durumdaysa, ü tuşuna bastığınızda ekranda 1 karakteri görünecektir.

Bilgisayarımızın ikinci giriş gereci mouse'dur (fare). Farenin üst yüzünde, yazımızın ileri bölümlerinde daha yakından inceleyeceğimiz, iki tuş vardır. Bu sırada bizim için daha ilginç olana, farenin alt yüzüdür. Burada bir lastik top yerleştirilmiştir. Fareyi düz bir yüzey üzerinde hareket ettirdiğimizde, bu lastik top döner. Bir elektronik sistem, bu dönüş hareketini elektronik sinyallere dönüştürür ve merkezi birime gönderir. Fareye göre ayarlanmış yazılımlar, bu sinyaller yardımıyla farenin hangi yönde ve en ölçüde hareket ettiğini algılayabilirler. Bu bilginin ne amaçla kullanılacağı ise, prensip olarak o sırada kullanılmakta olan programa bağlıdır. Bu sinyal çoğunlukla ekrandaki fare göstergesini (kursor) yönetir. Bu, ekranda görünen ve belirli fonksiyonları yerine getirmekle görevli ufak bir ok işaretidir. Bu konuyu da ilerde daha yakından inceleyeceğiz.

Gerekirse fareden vazgeçilebilir. Bir ev bilgisayarında bir disket sürücüsünün bulunması ise adeta zorunludur. Bu gereç, programların ve verilerin saklanması için kullanılır. Bir disket ilk kullanımından önce kullanılmaya hazırlanmalıdır. Bu işlem "formatlama" olarak adlandırılır. Disket, formatlandıktan sonra 880 KByte kapasiteye sahiptir. Bu da yak-

laşık, sık aralıkla yazılmış 150 daktilo sayfasına karşılık gelir. Disket alırken dikkat etmeniz gereken, "double sided" yani her iki yüzüne yazılabilir olmasıdır. Tek yüzü (İngilizce: single sided) disketler de kullanılabilir, ama üretici ikinci yüzlerini denetlememiştir. Eğer ikinci yüz hatalıysa, verileriniz kaybolabilir.

Klavye, fare ve disket sürücüyü AMIGA'nın en önemli giriş gereçlerini tanımış oldunuz. Tabii bunlar olası giriş gereçlerinin tümü değil. AMIGA 1000/2000 modellerinin arka yüzünde, AMIGA 500'ün ise yan yüzünde fiş ya da priz görünümünde bulunan farklı bağlantı yerleri aracılığıyla, birçok farkh gereç daha bağlanabilir. Bunlar giriş, çıkış ya da her iki fonksiyonu birlikte içeren gereçler olabilir. Bu tür ek gereçler arasından örnek olarak yalnızca modemden sözedeceğiz. Bir modem kullanarak AMIGA üzerinden genel telefon hatları aracılığıyla diğer bilgisayarlarla bağlantı kurulabilir. Bu sırada modem hem giriş gereci (eğer o sırada başka bilgisayardan gelen verileri alıyorsa) hem de çıkış gereci olarak kullanılabilir.

Girişten sonra veriler işlenir. Bu, EVA prensibinin ikinci aşamasıdır. Bu aşamada, AMIGA'da bazı ek çiplerle desteklenmiş olan, merkezi işlem birimi görev yapar. MİB'in yapısı ve çalışma tarzı bu dizinin ilk bölümünde anlatılmıştı. AMIGA'da verilerin işlenmesi özellikle çok hassas bir şekilde gerçekleşir. Bu konuda hem donanım hem de yazılım rol oynar. Bu bağlamda öncelikle ilginç olan iki

kavram, Multitasking ve yardımcı işlemci kavramlarıdır.

MULTITASKING

Bir bilgisayar normal olarak tek bir görevi (İngilizce: task) yerine getirir. Ancak bu görev tamamlandıktan sonra, bir sonraki göreve geçer. Bu çalışma tarzı aynen insaninkine benzer. Birisinden üç işi aynı anda yapması istendiğinde, çoğu zaman "herhalde kendimi parçalayamam?" itirazlarıyla karşılaşılır. İnsan gerçekten de kendini parçalayamaz, ama herhalde birden fazla işi "aynı anda" yapabilir. Hayalinizde, masasını yalnızca uyumak ya da yemek pişirmek için terkeden bir bilgisayar meraklısını canlandırın. Eğer bir yemek pişirmek isterse, kızartmayı fırına koyduktan sonra AMIGA'sının başına dönerek program yazmaya devam eder. Bir saat sonra sebzeleri doğrar ve çorbayı ocağa koyar. Yine makinesine dönerek birkaç program satırı daha yazar. Kızartmayı döndürmek ya da üzerini ıslatmak için bilgisayar başındaki çalışmasını arada sırada kesmek zorundadır. Prensip olarak bilgisayar meraklımız, "programlama" ve "yemek pişirme" faaliyetlerini aynı anda yürütmektedir.

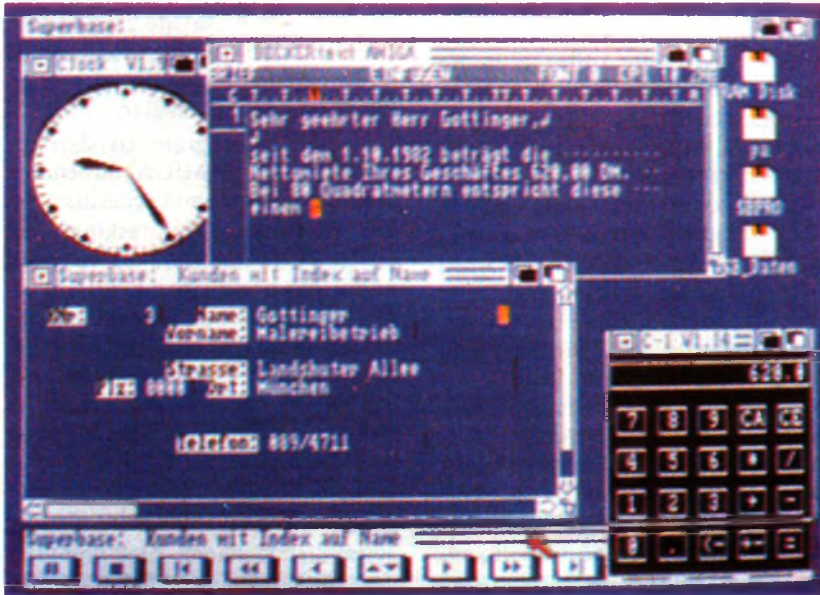
AMIGA'da da benzer bir durum söz konusudur. Bilgisayar A, B ve C programlarını aynı anda işlemek durumundaysa, Multitasking yeteneklerini kullanır. Önce A programını yürütmekle işe başlar, bu çalışmayı bir saniyeden az bir süre sonra keser, ne-

reye kadar gelmiş olduğuna bakar ve ara sonuçları saklar (bunlar, diğerlerinin yanı sıra MİB sicillerinin içeriğini oluşturur). Şimdi B programı işletilir ve aynı şekilde bir süre sonra o da kesilir. C programına da aynı işlem uygulanır. sonra sıra ile A programına gelir. AMIGA, A programının saklanmış son halini ekrana getirir ve kaldığı yerden çalıştırmaya devam eder. Sonra A kesilir, B yeniden alınır ve sıra C'ye gelene kadar çalıştırılır.

Bir programdan diğerine geçiş o kadar hızlı olur ki, kullanıcı hiçbir şey farkedemez. Onun gördüğü, üç programın da aynı anda çalışmakta olduklarıdır. Belki bazen programların biraz daha yavaş çalışmakta oldukları farkedilebilir. Ne de olsa gerçekte asıl sürenin üçte biri kadar çalışıp geri kalan sürede ara vermektedirler. Fakat AMIGA gibi 16 bitlik hızlı bir bilgisayarda bu durum hemen hiç farkedilemez bile. Dolayısıyla bir program son derece karmaşık bir hesaplama işlemini yapmaktayken, diğer yanda bir başka programla bir mektup yazıyor olmak mümkündür.

Aslında Multitasking prensibi yardımıyla bir bilgisayarın verimliliği artmaz. Tüm çalışma verimi iki, üç ya da daha çok programa bölünür. Buna karşılık yardımcı işlemciler, bilgisayarın çalışma verimliliğini artırır. Bir yardımcı işlemci (coprocessor), merkezi işlemciden, yani MC 68000'den bağımsız olarak belirli görevleri yerine getiren ikinci bir işlemcidir. Aslında teorik olarak 68000 merkezi işlemcisini, yardımcı işlemci olarak kullanmak mümkündür. AMIGA'yı oluşturanlar ise, uzmanlaşmış yardımcı işlemciler kullanmayı seçtiler. Bunlar özellikle ekran grafikleriyle ilgili görevleri üstlenmişlerdir. Eğer ekranda bir çizgi çizilmesi gerekiyorsa, merkezi işlem birimi karşılık gelen yardımcı işlemciye gerekli doneleri (çizginin başlangıcı, sonu ve rengi) verir, çizgiyi çizmekle görevlendirir ve hemen kendi diğer işlerine geri dönebilir.

Özel olarak görevlendirilmiş bu yardımcı işlemcilerin tek yararı, merkezi işlemcinin başka görevlerle meşgul olduğu sırada, görevini yapabileceği değildir. AMIGA'nın yardımcı işlemcileri (çizgi çekmek, yüzey doldurmak gibi) birçok görevi, MC 68000'den çok daha hızlı yerine getirirler. Bunun nedeni, bu görevler için özel olarak yapılandırılmış olmalarıdır. Bu nedenle AMIGA, ekran gra-



Her programda veri transferini sağlayan bir pencere bulunur.

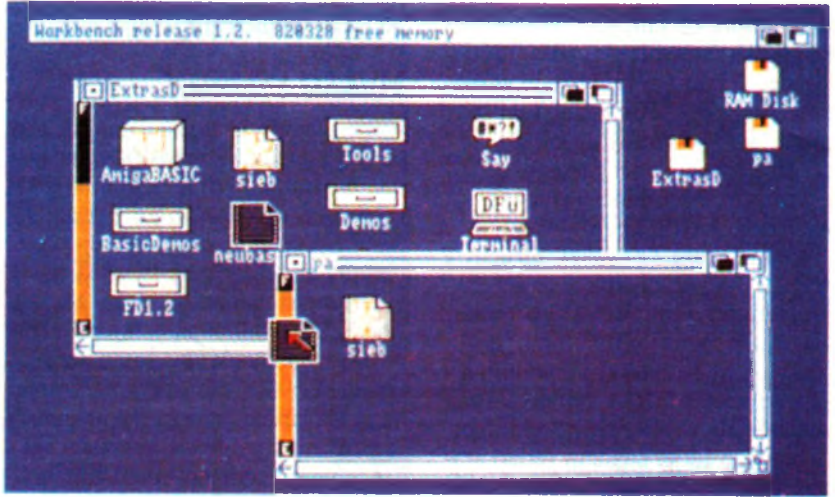
fiklerinin çizilmesi sırasında çoğu zaman inanılmayacak bir hız sergiler.

Yardımcı işlemcilerin özellikle verimli çalışabilmeleri için, DMA yetenekli olmaları gerekir. DMA, İngilizce "Direct Memory Access" (doğrudan bellek erişim) sözcüklerinin kısaltmasıdır. Bu yöntem özellikle çevresel gereçlerle ya da onlardan yapılan veri transferlerinde büyük önem taşır. Örnek olarak bir hard disk ünitesinden yapılan okuma işlemini alalım. Bu kitle belleği okuyucuya inanılmayacak ölçüde hızlı bir alet olarak görünür. Fakat hızlı bir bilgisayar için bu erişim aslında yavaştır. AMIGA bir hard disk üzerindeki belirli bir sektörü okumak istediğinde, öncelikle okuma/yazma kafası karşılık gelen izin (track) üzerine gelmek ve sektörün kendi önünden geçmesini beklemek zorundadır (bu süreç, dizimizin birinci bölümünde etraflıca anlatılmıştır). İlgili sektör okuma/yazma kafasının altından geçerken, orada bulunan veriler byte'lar halinde okunur, merkezi işlem birimine aktarılır ve o da bunları RAM belleğe yerleştirir. Bu süreç, 100 milisaniyeye kadar sürebilir. Hızlı bir işlemci için bu süreç, asıl olarak yapmakta olduğu hard diskin mekanizmasının ona göre çok ağır olan hareketini beklemeye karşılık, çok kısa bir işittir.

BELLEK ERİŞİMİ

Hard disk controller, yani hard diski yöneten çip eğer DMA yeteneğine sahip bir işlemciyse, tüm bu süreç çok daha şık bir şekilde çözülür. Bu durumda merkezi işlem birimi hard disk controller'a gerekli sektörün numarasını ve verileri hangi bellek alanına koyacağını iletir. Ardından diğer görevlerine döner. Controller, hard diski yukarıda anlatıldığı gibi yönetir ve istenen sektörün içeriğini RAM bellekte belirtilmiş olan yere yazar. Bu sırada merkezi işlem birimine bir an bile gerek duymaz, çünkü belleğe doğrudan erişebilir. Interrupt olarak adlandırılan özel bir sinyal yardımıyla, merkezi işlem biriminin sürmekte olan faaliyetini keser ve böylece ona işlemi sonuçlandırmış olduğunu bildirir.

Böylece işleme konusunu en azından bu bölüm için bitiriyoruz. EVA'nın son aşamasında grafik bilgisayarı AMIGA'nın en güçlü olduğu konulardan biri devreye giriyor. AMIGA'da en önemli çıkış aracı, ekrandır. Eğer bilgisayarda oluşturulmuş



Disket ikonunun kiliklenmesiyle disket içeriğini semboller halinde gösteren bir pencere açılır.

bir ekran görüntüsünü yakından incerseniz, resmin ufak noktalardan meydana geldiğini görürsünüz. Bunu sağlamak üzere tüm ekran satır ve kolonlardan oluşan döktörtgen bir taslak (raster) olarak bölünmüştür. Bu noktaların herbiri, karşılık gelen program komutlarıyla tek tek renklendirilebilir. Daha basit olan siyah/beyaz grafikte bu noktaları yalnızca parlak ya da koyu olarak görülebilirsiniz.

GRAFİK MODU

Renkli grafikte gösterim için belirli sayıda renk arasından seçim yapılabilir. Bu konuda daha geniş bilgiyi dizinin beşinci bölümünde bulacaksınız.

AMIGA, farklı iş alanlarına yönelik olarak maksada uygun ekran grafikleri oluşturabilmek için, farklı grafik işletim türlerini kullanabilir. Bu işletim türlerinin herbiri, çözünürlük (tek tek yönetilebilen nokta sayısı) ile aynı anda kullanılabilen renk sayısı arasında bir uyuma karşılık gelir. böylece azami 32 renk kullanılabilen 320x256 grafik noktalık ya da azami 16 renk kullanılabilen 640x512 noktalık işletim türlerinden yararlanılabilir. Tabir caiz ise efsanevi olarak nitelenilebilecek HAM modunda ise, AMIGA ekranında, belirli kısıtlamalar altında 4096 renge kadar aynı anda kullanma olanağı vardır. Bunu sağlayan, doğaya uygun resimlerdir. Grafik işletim türlerindeki bu çeşitlilik, AMIGA 2000 ve 2500 modellerinde ek grafik kartlarının kullanılmasıyla daha da artırılabilir. Örneğin bu kartlardan biri -buna uygun monitörü de kullanarak- tam bir DIN

A3 sayfayı ekranda görüntüleyebilir.

AMIGA'nın grafik yeteneklerinden bahsedilirken, metin çıkışı konusunun unutulmaması gerekir. bu konuda da AMIGA benzerlerine oranla çok büyük yeteneklere sahiptir. Daha önce bilgisayarın kendisine verilen karakterleri, bunlar ister rakam, ister harf, ister özel karakterler olsun, sayılar olarak algılayıp işlediğinden bahsetmiştik. Çıkış ya da aynı şekilde işlev görür. Merkezi birim, resim çıkışı yazılımına bir sayı sayı verir ve sonra karşılık gelen karakterin ekranda görüntülenmesini sağlar. Bu karakterin görüntüsü, kullanılmakta olan karakter setine bağlıdır. AMIGA, ev bilgisayarları arasında bu işi yapabilen az sayıda makineden biri olarak, Workbench disketinde hiç de az sayılmayacak sayıda karakter seti (fontlar) verir ve diğer yandan çok basit yöntemlerle yeni karakter setleri oluşturma olanağı sağlar.

Hemen her program, çıkışları için ekranı kullanır. AMIGA, birden fazla programla aynı anda çalışmayı becerebildiğinden (Multitasking), tek bir ekran -ne kadar büyük ve renkli olursa olsun- yetersizdir. Sistem geliştiricileri ekran çıkışı için bu konuda çok seçkin bir çözüm geliştirmişlerdir: Pencereleler. Bu ekran pencereleleri gerçek pencerelelere benzerler. Bunlar, içinden programın çıkışına ya da çalışma yüzeyine bakılabilen dikdörtgen şeklinde açıklıklardır. Her program kendisine böyle bir pencere ayırabilir. Kullanıcı özel komutlar yardımıyla, pencere içinden görülen kesiti kaydırabilir, büyütebilir ve küçültülebilir.

O andaki reel ekran yüzeyinde bu pencerelerden birkaçını, bazıları bir-birinin üzerine geçmiş bir biçimde, yanyana yerleştirmek mümkündür. Her program, tüm ekran hatta daha büyük bir yüzey yalnızca kendisine aitmiş gibi davranabilir. Ekranda birden fazla programın ekran çıkışları için yeterli yer vardır. Pencereler üzerinden veri transeferi, AMIGA gibi bir multitasking bilgisayar için çocuk oyuncağıdır.

Ekrana grafiği AMIGA açısından en çok vurgulanması gereken özelliklerden biri olmasına rağmen, diğer çıkış olanaklarının da gözardı edilmemesi gerekir. Burada önem taşıyan, bilgisayarın arka veya yan yüzünde yer alan ve "giriş" konusunda da bir kere anlatılmış olan bağlantı yerleridir. bunların iki tanesine -seri ve paralel olanlarına- başta yazıcı olmak üzere birçok çıkış gereci bağlanabilir. AMIGA'sını yalnızca oyun için kullanmayan biri, bu iki bağlantı olanaktan birini mutlaka yazıcı için kullanacaktır. Seri ve paralel bağlantı yerleri arasındaki farklılık sizi şaşırtmasın, bunların hangisinin kullanılacağı yalnızca yazıcının modeline bağlıdır. Yazıcınızın bu bağlantılardan hangisi üzerinden AMIGA'ya bağlanmış olduğunuz, yazı kalitesi ve sürati bakımından hiç bir önem taşımaz.

Paralel bağlantı yerine bağlanan bir yazıcının kullanılıyor olması daha iyidir, çünkü bu durumda seri bağlantı yeri boş kalır. Buraya da başka bir gereci, örneğin modemi bağlayabilirsiniz. Aslında zaten para-

lel bağlantı yeri çoğunlukla yazıcılar için kullanılır. Eğer bir seri yazıcı kullanıyorsanız, bu bağlantı yeri az ya da çok gereksiz olarak kabul edilebilir.

KICKSTART

Giriş, işleme ve çıkıştan oluşan EVA aşamalarına katılan donanımı böylece tanımış oldunuz. aArtık donanım konusundan biraz ayrılalım ve AMIGA yazılımının elemanlarına yönelelim. Bu yazılımın temel dayanağı işletim sistemidir. Bu sistem asıl olarak iki bileşenden oluşmaktadır: Kickstart ve Workbench (tezgah). AMIGA 1000 modelinde işletim sistemi yazılımının bu iki bileşeni ayrı ayrı disketlerde verilmektedir. AMIGA 1000, açıldığında öncelikle kickstart disketini ister. Bu disket konulduğunda, bilgisayar onun içeriğini çalışma belleğinin özel bir bölümü olan WOM'a (Write Once Memory: bir kez yazılabilir bellek) yazar. Bu bellek alanına bu adın verilmiş olmasının nedeni, makine açıldığında bir kez yazılabilir ve daha sonra herhangi bir trüğe gerek kalmadan okunabilir olmasıdır. AMIGA 500, 2000 ve 2500 modellerinde kickstart disketinin içeriği, ikili ROM bellek çipleri halinde sabitleştirilmiştir. Böylece kullanıcı makineyi açtıktan sonra yapması gereken bir işten, Kickstart disketini koymaktan kurtulmuştur. Bu çözümün dezavantajı ise, Kickstart yazılımının bir yeni versiyonu söz konusu olduğunda bu iki çipin değiştirilmesi zorunluluğudur. Bu işlem, yeni

yazılımı içeren bir disketi makineye takmaktan çok daha zahmetlidir.

Kickstart yazılımı öylesine temel programlar ve program parçaları içerir ki, bunlar uzun süreler boyunca pek değişmezler. Workbench diske-tinde ise durum biraz daha farklıdır. Bu disket kullanıcıya, bilgisayara komutlar verme ve bunların sonucunu inceleme olanağı verir.

Workbench (ya da Kickstart) disketinin okunması işlemine elektronik bilgi işlem alanında çalışanlar tarafından booting (boot etme) denmektedir. Bu kavramın kökeni İngilizler'in "kendini kendi ayakkabı bağcıklarının (İngilizce bootstraps) yardımıyla bataktan çekmek" şeklindeki deyişlerine dayanmaktadır. Bilgisayar jargonunda ise bu deyiş aşağı yukarı, programı çalıştırmaksızın onu bilgisayara yüklemekteki zorluğu tasvir ediyor. İşte normal olarak diğer programların harekete geçirilmesi için geçerli olan bu sorunun işletim sisteminin harekete geçirilmesine ilişkin olarak çözülmesi gerekmektedir. Gerek AMIGA gerekse diğer birçok bilgisayar, bu sorunu açıldıkları anda ROM'da bulunan küçük bir programın harekete geçmesini sağlayarak çözmüş durumdadırlar. Bu küçük programın yegane görevi, işletim sistemini disketten okumaktır.

İşletim sisteminin görevlerinden birinin, bir programı disketten ya da hard diskten okumak olduğunu daha önce belirtmiştik. Bu, işletim sisteminin iki dev görev alanından birine güzel bir örnek: Bilgisayardaki tüm süreçlerin denetimi ve yönetimi. AMIGA'nın işletim sistemi olan AMIGA DOS bir kullanıcı programı harekete geçirdiği anda, önce programın komutlarını yerleştirebileceği boş bir bellek alanı arar. Ardından ileride program tarafından kullanılacak verilerin yerleşeceği bellek alanlarını ayırır. Ancak bunlardan sonra program ilk komutuyla harekete geçirilir.

Daha önce de bahsettiğimiz gibi, harekete geçirilmiş bir programın daha hemen sonuna kadar gitmesi zorunluluğu yoktur. Aksine diğer programlara kendi görevlerini yerine getirebilme olanağı vermek amacıyla işletim sistemi tarafından sık sık kesilir. Kullanıcı programların buna karşı yapabilecekleri hiçbir şey yoktur; AMIGA DOS işletim sistemi, AMIGA evinin içinde kayıtsız şartsız ege-men bir derebeyidir.

İşletim sistemi bir yandan da kullanımı programlarının hizmetindedir.



Workbench'in aksine CLI'da program adının klavye üzerinden girilmesi gerekir.

Örneğin bunlar, işletim sisteminden daha çok bellek alanı isteyebilirler; bunun üzerine AMIGA DOS boş bellek alanlarına bakar, bunları ayırır ve programın kullanımına sunar. İşletim sisteminin diğer hizmetleri arasında, örneğin ekranda yeni pencereler açılması, disketten verilerin okunması, ekranda karakterlerin görüntülenmesi ve farenin hareketlerinin denetlenmesi sayılabilir. Bu hizmetlerin hepsi programların talebine açıktır ve dolayısıyla kullanıcı programlarını programlayanların işini kolaylaştırmaya çok yardım eder.

AMIGA DOS'un hizmetleri doğrudan bilgisayar kullanıcısının değil, programların kullanımına sunulmuştur. AMIGA DOS'a verilen komut ve görevler, 68000 merkezi işlem biriminin mekine dilinde formüle edilmek zorundadır. Bu dil ise çoğu kullanıcının hiçbir zaman öğrenmeyeceği bir dildir. Bu nedenle bilgisayar teknolojisi, işletim sistemiyle iletişim kurabilmek için özel bir program kullanır. Shell ya da kullanıcı yüzeyi olarak adlandırılan bu program, insan ile işletim sistemi arasında bir tür çevirmenlik görevini üstlenmiştir. Her AMIGA yaklaşık aynı düzeyde iki Shell ile birlikte üretilmektedir: Workbench ve CLI.

Workbench, grafik bir kullanıcı yüzeyidir. Bilgisayar kullanıcısının kullanacağı tüm nesneleri, küçük semboller halinde sunar. Bunlar, piktogram ya da Icon (ikon) olarak adlandırılır. Örneğin AMIGA açıldıktan ve Workbench disketi okunduktan sonra, Workbench disketi ekranın sağ üst köşesinde küçük bir disket piktogramı biçiminde görüntülenir.

Workbench'in en önemi giriş gereci klavye değil, faredir. Bunun hareketleri ekrandaki fare göstergesini (kursor) yönetir. Hemen hemen tüm komutların makineye iletilmesi, kursorun ekrandaki belirli bir noktaya getirilmesi ve farenin üzerindeki tuşlardan birine basılmasıyla gerçekleşir. Kursor bir disket piktogramının üzerinde bulunuyorken, sol fare tuşuna ardarda iki kez basıldığında, ekranda yeni bir pencere görünür. Bu pencere içindeki semboller yardımıyla disketin içeriğini gösterir. Programlar ya da dosyalar bu pencerenin içinde yine küçük piktogramlar halinde görüntülenir. Bunların şekilleri genellikle programın işlevi ya da dosyanın içeriğiyle ilintilidir.

Çekmece piktogramları da çok önemlidir. Bunların içine -disketler-

deki gibi- daha başka piktogramlar saklanabilir. Bunlar da, kursoru üzerine getirerek ve sol fare tuşuna ardarda iki kez basarak aynen disket piktogramları gibi açılabilir. Bu durumda da çekmecenin içeriğini grafik olarak gösteren yeni bir pencere açılır. Bu özellikleri nedeniyle çekmece piktogramları, bir disketin ya da hard diskin içeriğinin kolayca görülebilecek şekilde düzenlenmesinde gerçek çekmeceler gibi yardımcı olabilirler. Örneğin bir çekmece metinleri içerebilir, bir diğerinde resimler durabilir, bir başkası veri bankalarını kapsayabilir vb. Program ikonlarının kiliklenmesiyle ise programlar harekete geçirilebilir.

Bu kısa anlatım bile, sınırlı Workbench'in ne denli kolay bir kullanıma sahip olduğunu anlatmaya yeter. Makinede yapılan birçok işlem de aynı kolaylıkla gerçekleşir. Örneğin fareyi kullanmak adeta insanın kendi elini kullanması kadar rahattır. Örneğin bir dosyayı bir disketten alıp başka bir diskete aktarmak istediğimizde, kursoru dosyanın ikonu üzerine getirip sol fare tuşuna basmak ve tuşu sabit tutmak gerekir. Bu durumda piktogram yakalanmış olur. Daha sonra fare yardımıyla piktogramı kaydırarak bir başka disketin piktogramı üzerine getirdiğimizde ve fare tuşuna bıraktığımızda, Workbench bu dosyayı yeni diskete kopyalayacaktır. Aynı şekilde dosyaları silmek için, dosyanın piktogramı fare ile yakalanır ve Traschan (çöp tenekesi) ikonu üzerine getirilerek bırakılır. Workbench üzerine daha geniş bilgiyi ilkerki bölümlerimizde bulacaksınız.

BATCH DOSYALARI

Kullanıcı ile AMIGA arasındaki ikinci bağlantı olanağı olan CLI'yi kullanmak pek o kadar basit değildir. Bu yolla programların çalışması basit bir klikleme işlemiyle değil, program adının verilmesiyle gerçekleşir. Bunun ardından, komutun ne yapması gerektiğini daha net belirtmeyi sağlayan birtakım parametreler gelir. Altaki örnek, bir disketteki bir çekmecenin içeriğini dış disket sürücüsünde bulunan bir diskete kopyalamayı sağlayan bir CLI komutunu göstermektedir:

```
COP DF0:SYSTM TO DF1:TEMP
/SYSTEM ALL QUIET
```

Bu oldukça karmaşık kullanım tarzının bir avantajı vardır. Bir süreç iki ya da üçten fazla CLI komutu gerektiriyorsa, bu komut dizisinin bir dosyaya toplanması daha yararlıdır. Bu

şekilde saklanmış bir komut listesi, Batch-dosyası olarak adlandırılır. Tek bir komutla çağrılabilir ve otomatik olarak işletilebilir. Örneğin kendi programlarınızı yazarken ortaya çıkabilecek uzun ve karmaşık komut dizileri, bu yolla Batch dosyasının adı verilerek kendiliğinden harekete geçirilebilir.

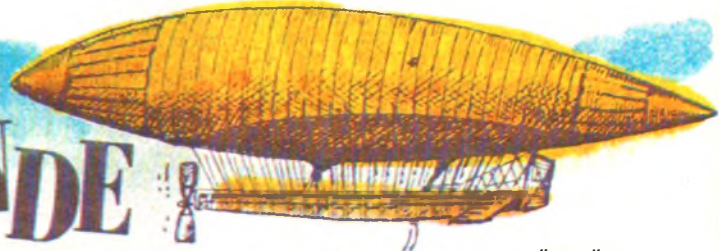
Bu tür komut dizilerinden biri AMIGA açıldığında işlemeye başlar. Bu, her AMIGA kullanıcısının en az bir kez duymuş olduğu ünlü "startup-sequence"dir. Startup-sequence'deki ilk komutlar, AMIGA'yı İngilizce'den Almanca ya da Türkçe klavyeye dönüştürmeyi ve başlama sürecinin sonunda Workbench'in görünmesini sağlar. Startup-sequence olmasaydı, her AMIGA kullanıcısı önce CLI'da çalışmaya başlamak zorunda kalacaktı.

CLI'in Workbench'e üstünlüğü yalnızca komut dizileri yardımıyla karmaşık iş süreçlerini otomatikleştirmek değildir. CLI üzerinden, Workbench'te piktogram olarak görünmeyen bazı çekmecelere de ulaşmak mümkündür. Deneyim kazanmış bir AMIGA kullanıcısı, bu çekmecelere dosyalar koyarak ya da oradan alarak, CLI Directories olarak adlandırılan, bir kendine özgü AMIGA sistemi yaratabilir. Buna iyi bir örnek, Workbench disketindeki C directory'sidir. Her CLI komutu için burada karşılık gelen bir program bulunuyor. Bir CLI komutu verdiğinizde, CLI, directory içinde aynı adı taşıyan bir programı arar ve bulduğunda çalıştırır. Buradan çıkaracağımız, CLI'in, MS-DOS gibi diğer işletim sistemlerinin aksine, sabit bir komut setine sahip olmadığıdır.

C directory'sindeki dosyalardan biri silindiğinde, CLI'in tanıdığı komutlar bir azalır. Bu fihriste bir program eklediğimizde ise, komut stoğumuzda bir artış olur. Aynı şekilde, bazı çevresel konfigürasyonlardan EXPANSION directory'sine bazı özel program dosyalarının yerleştirilmesi zorunludur. Bu komutların çağrılması, işletim sistemine yeni ek gereçlerin varlığını haber verir.

Böylece kursumuzun ikinci kısmı da sona ermiş oluyor. Size diğer üreticilerin modelleriyle karşılaştırıldığında bazı üstünlükler arzeden bir bilgisayarı tanıttık. Multitasking ve yardımcı işlemcilerin varlığı, ev bilgisayarları alanında yalnızca AMIGA'ya özgü. Gelecek sayımızda Workbench'in işlevleriyle daha derinden ilgileneceğiz.

MACERA PESİNDE



Hazırlayan: CAN ÖZTÜRK

THE PAWN



Geçen ay çözümünü yayınlamaya başladığımız The Pawn'ı, bu ay kalan kısmının çözümünü vererek bitiriyoruz.

Daha önce bindiğimiz asansör aşağıya inerek durunca SLIDE THE DOOR OPEN komutuyla asansörün kapısını açın ve güneye doğru gidin. Birden madenin tavanı yıkılacak ve ufak çapta bir göçük meydana gelecektir. Neyse ki başınızdaki baret sayesinde bu sefer de kesin ölümden kurtulacaksınız. Şimdi geldiğiniz yer kurşun madeni ve karşınızda bir kurşun damarı durmaktadır. GET THE LUMPS yapmayı deneyin ve başarısız olduğunuzu görün çünkü kurşunu elinizle almanız mümkün değildir. Öyleyse küçük küreğimizi kullanarak GET THE LUMPS WITH THE TROWEL yapalım. Böy-

lece kurşun yığınlarından biraz alabilirsiniz. Şimdi kurşunu da aldığımıza göre kuzeye giderek asansöre geri dönebiliriz. Yine asansöre girip birinci düğmeye basın ve asansörle yukarı çıkınca tekrar kapıyı açın.

Asansörden çıktıktan sonra (güneye giderek), güneydoğuya yani yol kesimine (crossroads) gelin. Buradan üç kez doğuya giderek oy verme odasına gelin. Grafiğe bakarsanız büyük bir oy sandığı göreceksiniz. Bu büyük sandık Gringo Baconburger'e oy vermek içindir. Ayrıca bir tane de ufak oy sandığı var burada. Hemen oy vermiyoruz. Şimdi batıya dönüp oradan kuzeye gidelim. Geldiğiniz yer Gringo Baconburger'in ofisi. LOOK UNDER RUG diyerek halının altına bakarsanız bir kasa bulacaksınız. Evet bir

kasa ve maalesef kilitli. Acaba bu kasayı neyin açabileceğini tahmin ediyorsunuz. Tabii ki mavi anahtar. Şimdi Prenses'i kulede bırakmakla daha iyi yaptığımızı sanırım çok iyi anlayacaksınız. Bu arada Prenses'i de nişanlısı Prens Malcolm nasıl olsa kurtaracaktır. Bu arada biz kendi işimize baralım. Kasayı OPEN THE SAFE WITH BLUE KEY komutunu vererek açınca mavi anahtar kaybolacaktır. SEARCH THE SAFE ile kasayı araştırın ve oy pusulasını bularak GET THE BALLOT PAPER Yapın.

Şimdi oy verebiliriz. Güneye ve doğuya giderek sandığa gelip VOTE FOR GRINGO yazarsanız bilgisayar "HOW?" diye soracaktır. Bunun üzerine PUT THE PAPER IN THE LARGE BOX yazın. Böylelikle 40 puan daha alarak oyunu bitirmeniz için gereken 350 puana bir adım daha yaklaşmış oluyorsunuz. Eğer Prenses'i kurtarmış olsaydınız bu kahramanlığınız karşısında alacağınız puan 0 olacaktı.

Ağaçta yapmamız gereken işler bu kadar. Bu nedenle iki kere batıya, iki kere yukarıya, bir kere batıya ve aşağıya giderek ağaçtan inin. Sadık atınızı hâlâ sizi bekler durumda bulmak eminim sizi mutlu edecektir. Hemen GET ON THE HORSE yaptıktan sonra iki kere doğuya gidin. Sonra kuzeye dönün ve batıya yani yeşil ovaya gelin.

Ovada, arabası çeşitli satılık eşyayla dolu olan Dürüst John ile karşılaşacaksınız. Paranız var, o halde GET OFF THE HORSE ve BUY THE WHISKY BOTTLE AND THE BEER BOTTLE WITH THE COIN komutunu verin. Bu alışveriş karşısında Dürüst John size teşekkür edecek ve alışverişten memnun olduğunu belirtecektir. Tekrar atımıza GET ON HORSE ile binerek kuzeye doğru yolalım.

Yine tepenin eteğine gelmiş bulunmaktayız. Bundan sonra gidece-

ğımız yer küçük mağara (CLIMB ROCK, E, E, E, D). Mağaraya gelince ağaçtan inin ve kuzeye gidin. Burada Gringo Baconburger'in propagandasını yapan ilginç bir politik poster bulacaksınız. Ayrıca küçük mağaranın güneyinde de çok tuhaf bir kapı bulunuyor. Fakat henüz burada yapacağımız birşey yok. Biz yine posterin bulunduğu yerden kuzeye giderek laboratuvara gelelim. Laboratuvarda karşımıza üç tane deli simyager çıkacaktır. Bu adamlar kurşunu bakıra dönüştüren sırrı satacağı korkusuyla kimin dışarı gidip yemek alması konusunda ateşli biçimde tartışıyorlar. Tam bu sırada odaya sizin girmenizle birlikte eğer onlara yiyecek bir şey verirsiniz size altın vereceklerini vaad ediyorlar. GIVE RICE TO THE ALCHEMISTS ile prinçleri simyagerlere verelim. Daha sonra madenede bulduğumuz kurşunu kapıp kayboluyorlar. Altın falan da vermiyorlar fakat skorumuzda altın kadar değerli olan 30 puanlık bir atış oluyor.

Yalnız başımıza kalıp laboratuvar'ı incelerken LOOK IN THE FLASKS ile değişik bir içecek buluruz. İsterseniz bunu içebilirsiniz üstelik tadı da çok güzel fakat skorunuza hiç bir faydası dokunmayacaktır. Şimdi kuzeydoğuya, simyagerlerin deposuna gelin. Burada değişik eşyaların içinde bir aerosoul bulunmakta. Hemen bunu GET THE AEROSOUL yaparak alın. Ayrıca depoda bazı eski kitaplar var. Bunları okumak için değişik bir komut vermek gerekiyor. CAST A SPELL ON THE TOMES ile biraz sihir kullanırsanız (Büyük olasılıkla, bunu yapabileceğinizden haberinizi yoktu herhalde?) kitap açılacaktır. Eski kitabı okudukça Kronos ile Şeytan arasındaki anlaşmayı öğreniyorsunuz. Kronos güçlerine karşılık ileride kendi ruhunu vermeyi kabul etmiştir ama şimdi bunu yapmayı reddetmektedir. Bunun yerine üç kişinin ruhunu şeytana verirse kendisini kurtaracağı da kitapta anlatılmaktadır.

Buradaki işimiz de bittiğine göre depodan güneybatıya ilerleyip kuzeybatıdan çıkın. Batıdaki bir boşluktan sızan ışığa doğru ilerleyin. Uçurumun kenarına gelecek ve ipten yapılmış bir köprü göreceksiniz. Köprü hiç de sağlam gözükmemektedir, ancak üzerinden geçmeye mecburuz. Kuzeye giderek köprüyü geçmeye başladığımızda köprü ça-



tırdayıp gıcırdayarak alarm verse de siz kuzeye doğru ilerlemeye devam edin.

Sonunda uçurumun diğer yamacına varacaksınız. Burada kuzeybatıya da kuzeydoğu olarak iki ayrı yöne gidebilme seçeneğiniz var. Önce kuzeydoğuya gidelim. Dağın içinde bir tünele gireceksiniz. Kuzeye gidin ve duvarı yeni kağıtlanmış bir odaya gelin. Duvarın üzerinde yazılanmamanız için bir uyarı göreceksiniz ("DO NOT LEAN ON THIS WALL")

Bu odada ayrıca bir dolap var. OPEN THE CUPBOARD ve LOOK IN THE CUPBOARD ile dolabın içinde bir kanca bulacaksınız. bu kancayı TIE THE ROPE TO THE HOOK ile asansörde bulduğunuz ipi kancaya bağlayın.

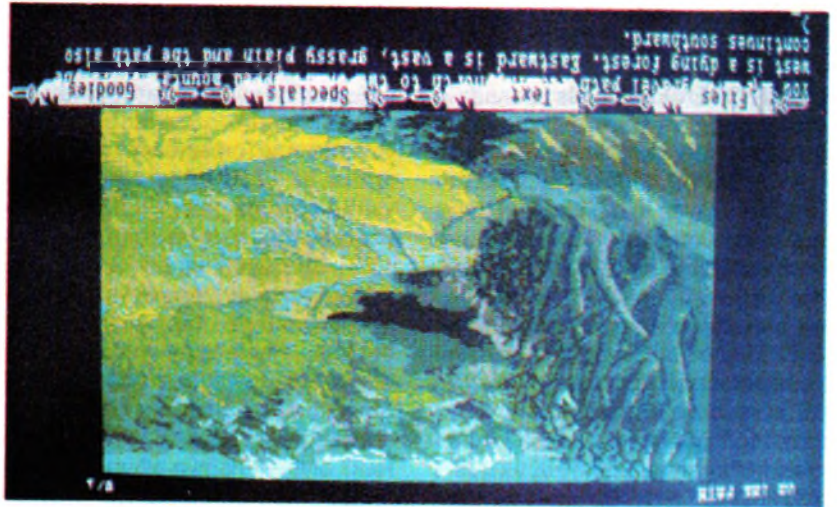
Bu noktada size tekrar durumunuzu kaydetmenizi tavsiye ediyorum, çünkü burada yapacağınız yanlış bir hareket yüzünden ölebilirsiniz.

TEAR THE PAPER WALL WITH THE TROWEL komutuyla duvar ka-

ğıdını yırdın ve GET ROPE ve CLIMB THROUGH THE HOLE komutuyla boşluktan içeri girerek ipe tırmanın.

Şimdi yanlış bir komut yüzünden cehenneme düşebilirsiniz. Çok dikkatli olarak DOWN komutu ile aşağıya doğru ipe aşağıya kayın. Burada ipi bırakırsanız kayanın üzerine atlayarak yolunuza devam edebileceksiniz. Bu yüzden DROP THE ROPE komutunu verin. Hiçbir şey olmayacak ve doğuya devam edebileceksiniz.

Doğuya ilerlediğinizde dev bir kapıya uzanan bir pasaja varacaksınız. Kapıyı üzerindeki tokmakla çalalım yani KNOCK THE DOOR WITH THE KNOCKER. İçerdeki birisi size tuhaf bir cevap verecektir. Siz yine KNOCK TH DOOR WITH THE KNOCKER ile kapıyı bir kere daha çalın. Yine içeriden saçma sapan bir yanıt alacaksınız. Siz kapıyı çalmaya devam edin. Cevap hâlâ aynıdır. son kez yani dördüncü defa kapıyı çalınca sabrınızın mükafatını alacaksınız ve kapı açılacaktır.



Kapıyı size açan vatandaş girişi koruyan nöbetçidir. Eğer LOOK AT THE PORTER ile nöbetçiye inceleyecek olursanız iyice sarhoş olduğunuzu ve şişesinin bomboş olduğunu farkedeceksiniz.

Bu adam size sevimli gözükse de aslında şeytanın hizmetçilerinden birisidir ve onu etkisiz hale getirmeszeniz geçmenize izin vermeyecektir. O zaman biz de ona GIVE THE WHISKY BOTTLE TO THE PORTER diyerek viski şişesini takdim edelim. Böylelikle nöbetçi teşekkür ederek geçmemize imkan tanıyacaktır. Doğuya giderek boşluğa girin ve aşağıya inin. Bu arada sıcaklık sürekli artmaktadır.

Boşluktan aşağıya indiğinizde kuzeye gitmelisiniz. Böylelikle geldiğiniz odada piyanonun başında hit şarkısı "Ateşin Dev Topları"nı söy-

mayı unutmayın. Artık doğuya sonra da kuzeye, ufak bir mağaraya gidebiliriz.

Buraya geldiğinizde biraz korkabilirsiniz çünkü mağara pek çok kötü ruhlarla dolu (Elbette korktuğunuz şey bu kötü ruhların kendisi değil fakat bu kadar ilerledikten sonra bunlar tarafından öldürülüp oyunu son kaydettiğiniz yerden buraya kadar tekrar gelmektir.) Bu kötü ruhlar duvardaki kancalara asılmış başsız cesetlerden seçtikleri leşleri kemirerek beslenmektedirler. Güneydeki çıkışın yanında bir buzdolabı durmaktadır. Sakın bu bozdolabını açmayın ama çok merak ediyorsanız içinde ne olduğunu ben söyleyeyim. Buzdolabında kancalara asılı cesetlerin kesik başları durmaktadır ve buzdolabını açar veya güneye gidecek olursanız sizin başınız da on-

dönmenizin vaktinin geldiğini ve ileride sizi tekrar geri çağırana kadar orada kalacağınızı ekleyecektir.

Anında GET THE POTION BOTTLE yazarak öldürücü iksiri alırmaz şeytan sizi köprüünün başına geri yollayacaktır. Hemen OPEN THE POUCH yapıp GET THE WHITE ile beyaz ışığı alın. Tekrar kuzeye iki kere gittikten sonra bu sefer kuzeybatı girişine gidin.

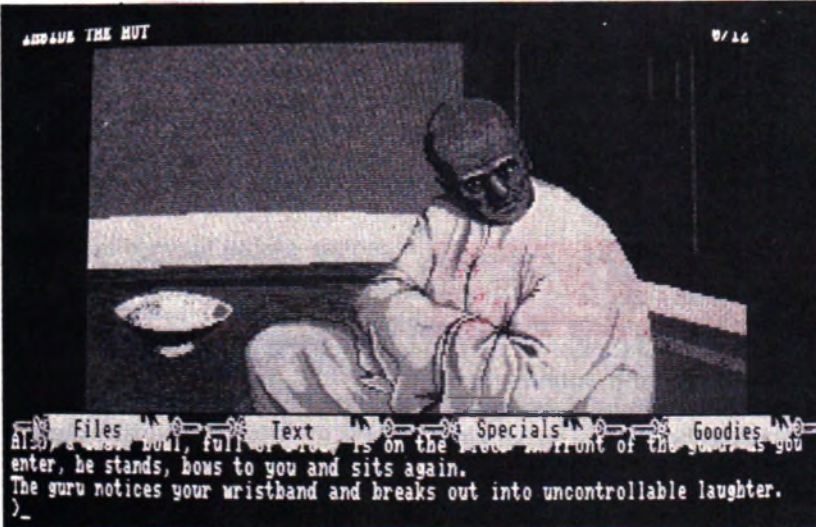
Dikkat! Göz kamaştırıcı bir hazine ile dolu büyük bir salona geldiniz. Hazine dağının tepesinde son derece çirkin ve aç bir ejderha durmaktadır. Ejderha size bakarak şunu söyleyecektir "ah, sonunda öğle yemeğim geldi."

Burada hızlı hareket ejderhanın dikkatini başka bir yöne çekmelisiniz. Bunu da şu komutla gerçekleştirmeniz mümkün: SHINE WHITE AT SHADOWS. Bu zaten gözleri oldukça bozuk olan ejderhanın başka yere bakmasını sağlayacaktır. Hiçbir şey görmediğini ve sizi yiyeceğini söyleyince de POINT AT SHAPES deyince kanatlı canavarı geçebilirsiniz. Şimdi kuzeye gidin.

Şimdi büyücünün dükkanına varmış bulunuyorsunuz. Evet, yaşlı Kronos burada saklanmaktadır. Üstelik sizi karşısında bulmanın şaşkınlığı içinde size merakla bakmaktadır. Burada hiç zaman kaybetmemeliyiz. THROW THE POTION BOTTLE AT THE MAGICIAN ile şeytanın verdiği şişeyi fırlatıyoruz. Ve bizi piyon olarak kullanan yaşlı kurt Kronos'un gözlerinizin önünde kırılan şişeden çıkan sihirle yokoluşuna tanık oluyoruz. Ancak yokolmadan evvel ruhunu ele geçirmeliyiz. Bu nasıl olacak? GET THE AEROSOL ve PRESS THE NOZZLE komutlarıyla Kronos'tan geriye kalan dumanı alıyoruz. Skorumuz da yine artmaya devam ediyor.

Buradan ayrılmadan önce Kronos'un elbiselerini almamız gerekiyor. LOOK AT THE CLOTHES ile elbiseleri incelediğinizde siyah bir pelerin sivri uçlu bir şapka ve bir asa bulacaksınız. WEAR THE CLOAK AND THE POINTY HAT. GET THE WAND ile bunları alıp giyin. Bunu yapmamızın sebebi dönüşte ejderhayı aldatıp kolayca önünden geçmektir. Hatırlarsanız zaten gözleri hiç te iyi görmemektedir. Böylece Kronos kıyafetinizle büyücünün odasından ayrılp güneye doğru gideyim.

Ejderha, önünden geçerken size



lemekle olan Jerry Lee Leis ile karşılaşacaksınız. Dikkatli baktığınızda üzgün ve rahatsız olduğunu görerek ona da GIVE THE BEER BOTTLE TO JERRY LEE LEWIS ile bira şişesini vermenin yararınıza olacağını hemen anlayacaksınız. Bunu yapınca kendisi size teşekkür edecektir. Bu sırada skorunuz da sıcaklıkla birlikte artmaya devam etmektedir.

Şimdi biraz ciddi işler yapmanın zamanı. Önce güneye sonra da doğuya doğru ilerleyin. Ancak doğuya gelir gelmez taşıdığınız beyaz ışık odada yansıma yapacak ve her taraf bembeyaz olacaktır. Bu durumda ilerlemeniz de imkansızdır. Yapılması gereken şey beyaz ışığı saklamaktır. Bunu da PUT WHITE IN THE POUCH komutuyla başarabiliriz. Ancak doğuya gitmeden önce CLOSE THE POUCH çantayı kapat-

ların arasındaki yerini alacaktır. Bu yüzden doğuya gidin.

Şimdi cehennemin tam ortasına gelmiş bulunmaktasınız. Yüksek bir tahtın üstünde oturmakta olan şeytan size korkunç ve ürkütücü gözleriyle bakmaktadır. Şimdi şeytana Kronos hakkında soru soralım. ASK THE DEVIL ABOUT KRONOS sorusu üzerine şeytan Kronos için hiç de iyi şeyler düşünmediğini anlatacaktır. Bundan sonra ASK THE DEVIL ABOUT THE WRISTBAND sorusunu soralım. İşte bu çok iyi bir soru.

Şeytan size eğer ona büyücü Kronos'un ruhunu getirebilerseniz sizi kelepçenizden kurtaracağını anlatacaktır. Bu zor görevde size yardımcı olması için şeytan ve Rıdvan pardon kristal bir şişe verecektir. Şeytan sözlerini bitirirken görevinizi yapmanız için yaşayanların dünyasına

"Beni beslediğiniz için teşekkürler, büyük büyücü" diyecektir. Burada fazla oyalanmayalım ve güneydoğuya köprü'nün ucuna dönelim. Şimdi tekrar az önce gittiğimiz yoldan şeytanı tekrar ziyaret etmeliyiz. Bu kısa tekrar anlatmayacağım herhalde becerirsiniz.

Şeytanın huzuruna tekrar çıktığınızda ilk olarak SHO THE AERO-SOUL TO THE DEVIL komutunu verin. Şeytanın gözleri parlayacak ve çıkan ışık kolunuzdaki kelepçeyi eriterek bir kaç saniyede işe yaramaz bir metal parçası haline getirecektir. Anlaşma artık iki taraflı olarak yerine getirilmiştir.

Tamam işte. Kelepçeden kurtuldunuz. Daha fazla soru sormadan gitmeniz iyi olur yoksa şeytan sizi öldürüp hizmetine alarak mükafatlandıracaktır. Aynı şekilde geldiğimiz yoldan geri dönelim (ipe tırmanırken sakıp UP deneyin, GET THE ROPE, CLIMB UP THE ROPE komutlarını verin. Dönüşte ne nöbetçi ne de başka bir şey size sorun çıkarmayacaktır.

Şimdi skora bir gözatalım. 345

puanınız var ve oyunu bitirebilmek için 35%0 puana ulaşmalısınız. Acaba neyi unuttuk? Evet unuttuğumuz bir şey var. Simyagerlerin laboratuvarının güneyinde çok tuhaf bir kapı vardı. Hatırladınız mı? Belki şimdi oraya gitmeliyiz. Köprüden geçip küçük mağaranın bulunduğu yere gelin. Buradan itibaren güneye gidince dar koridor aydınlanacak ve tuhaf kapının önüne geleceksiniz.

Skorumuz hâlâ 345. Şimdi aynen şu komutu verin: PLANT THE PLANT IN THE POT WITH THE TROWEL. Bitkiyi saksıya dikince skorunuz 350'ye ulaşmıştır.

Evet, şimdi kapılar... KNOCK ON THE DOOR yapın. İçerden bir ses kelepçenin kolunuzda olup olmadığını soracaktır. Bu soruya cevap olarak SAY, NO, I AM NOT WEARING THE WRISTBAND yazın. Kapı açılacaktır. Kapıdan içeriye girin. Şimdi kendinizi tamamen oyuna yabancı, değişik bir odada bulacaksınız. Duvarların her yerine printer kâğıtları asılmış ve bir vantilatör sigara tablolarındaki küllerini bilgisaya-

rın ve diğer cihazların üstüne doğru üflemektedir.

Şu anda The Pawn'ı yaratan programcıların odasına girmiş bulunuyorsunuz. Programcılardan birisi size bir printer çıktısı verecek ve bunu düzeltmenizi isteyecektir. Sonra da hepsi oyunu bitişinizi kutlamak için bar'a gideceklerdir. LOOK AT THE LISTING yapınca bunun DEBUGBITS adlı bir programın listesi olduğunu anlıyorsunuz. Aslında bu program sizi oyunda ölümsüz yapmaya yarıyor.

DEBUG yazarak komut işaretinin " "tan "J" a değiştiğini gören. Tebrükler, artık oyunda istediğiniz yeri rahatlıkla ziyaret edebilirsiniz. Ne Ejderha ve Şeytan ne de başka birisi size hiçbir şey yapmayacaktır. Hatta isterseniz Buz kulesinde esir bulunan Prenses Lacer'i bile kurtarabilirsiniz. Kimbilir, belki bu kez Kral size iyi davranır.

Böylelikle The Pawn'ı bitirmiş olduk. Yakında başka bir Scrolls adventure oyununun çözümünde buluşmak üzere hoşçakalın.

ADVENTURE İPUÇLARI

GUILD OF THIEVES: Kapı nöbetçisinin sesini duyunca hemen avluya gidin ve yastığın içinde bulunduğunuz not ile gri fare üzerine bahse girin (BET ON GREY RAT WITH THE NOTE). Resim odasındaki tabloların birisinin arkasında bir kasa bulabilirsiniz. Oturma odasındaki tabloların birisinin arkasında bir kasa bulabilirsiniz. Oturma odasındaki kömürü aldıktan sonra kıracak olursanız içinde bir fosil çıkacaktır.

WOLFMAN: Üçüncü bölüme geçebilmek için gerekli şifre kelimesi "NEZMOOR" dur.

MASTERS OF THE UNIVERSE: Two-bad'i geçmeye yarayan Turkuise gölgeler şatosundaki Harbinger saatinin içindedir. Her iki timelink'i de yerleştirdikten sonra büyücünün odasındaki perdenin arkasında Hexagon of Heliathron'u bulacaksınız. Shadowlands'e geçmeye yarayan aynayı ufak kelepçeye (minus manacle) yerleştirebilirsiniz. Wycord gölgeler şatosunda zaman kapısının bulunduğu yerdedir.

GREMLINS: Maalesef kar temizleyicisini çalıştırmanız mümkün de-

ğildir. Ancak sizin yerinize bunu gremlinlerin yapmasını da engelleyebilirsiniz. Bunun için şu komutları verin: OPEN WELD, LIGHT TORCH, WELD PLOUGH.

BORROWED TIME: Doktor'un odasına girmeden önce hemşire size hasta olup olmadığınızı soracaktır. Bu soruya olumlu cevap verdikten sonra kapıda Mongo'yu göreceksiniz. Önce onu dinleyin ve masayı araştırın. Masada sargı bezleri durmaktadır. Bu sargı bezlerini APPLY BANDAGES komutuyla

yanmış elinize sararak oyuna devam edebilirsiniz.

UNINVITED: Hayalet'i geçmek için tılsımı kullanın (OPERATE AMULET ON ZOMBIE).

JINXTER: Otobüsten birinci değil ikinci durakta inin. Evinizin kapısını burada bulabilirsiniz. Saddle'i gizlice paltonuzun altına koyarsanız kimse farketmeyecektir.

PERSEUS & ANDROMEDA: Heykel'in başındaki miğferi almak için heykele diski fırlatmalısınız.

CIRCUS: Su tankının içinde bir fok balığı vardır. Eğer bu fok balığına buzdolabında bulacağınız balığı vererseniz o da karşılığında size aradığınız şeyi verecektir.





C64 için Püf Noktaları

Burak KİPER



Bu aydan itibaren yazımızın kapsamını ve uzunluğunu biraz arttırıyoruz. İlk değişiklik Oyunlar İçin Kolaylıklar köşemizde. Bu köşede sizlerden gelen kolaylıklar ve sorularınıza cevaplar dışında, bir oyun için gerekli kontrol tuşlarını veya oyunda başarılı olabilmek için yapılması gerekli şeyleri ve nasıl bir yol izlenmesi gerektiğini de sizlerin yardımlarıyla diğer Commodore'cu arkadaşlarla paylaşacağız. Bu konuda bize ilk bilgileri Samurai Warrior adlı oyun için İstanbul'dan Ahmet Uzun ve Erdem Tüzün gönderdi. Kendilerine teşekkür ediyoruz. Eğer bir oyunun çözümünü bulursanız bunu da bize göndermeyi ihmal etmeyin. Bana çeşitli oyunların nasıl çözüleceği hakkında çeşitli sorular soruluyor. Bu oyunların tamamını ben de çözememiş olduğum için (C-64'e ait oyunların sayısını düşünürseniz bana hak verirsiniz), sadece bildiklerime cevap verebiliyorum. Ancak bundan sonra cevabını bilmediğim soruları da sizlere ileteceğim. Bu tür bir oyun hakkındaki bilginizi bana göndererek, soruyu soran arkadaşımıza ve aynı soruna sahip diğer arkadaşlara yardımcı olabilirsiniz. Bu arada AMIGA'cı arkadaşlar da oyunlar hakkındaki sorunlarını veya bilgilerini bana gönderebilirler.

Yazımızın uzunluğunun arttığından söz etmiştik. Bu yerde Amigacı arkadaşlara yardımcı olmaya çalışacağım. AMIGA köşesinde her konuda sorunlarınıza cevap vermenin yanında AMIGA BASIC, diğer diller ve CLI hakkında genel bilgiler vermeye çalışacağım.

BASIC yardımıyla disket kataloğunu okuyup ekrana yazmak istiyoruz. Bu işlemi aşağıdaki program gerçekleştiriyor:

```
10 OPEN 2,8,0,"$"  
20 GET 2,AS : GET 2,AS  
30 GET 2,LS : GET 2,LS : IF ST=64 THEN CLOSE 2 :  
END  
40 GET 2,LBS : GET 2,HBS  
: LN=ASC(LBS+CHRS(0))+256*ASC(HBS)+CHRS(0)  
50 PRINT LN;  
60 GET 2,AS : IF AS="" THEN PRINT CHRS(13);  
GOTO30  
70 PRINT AS; : GOTO 60
```

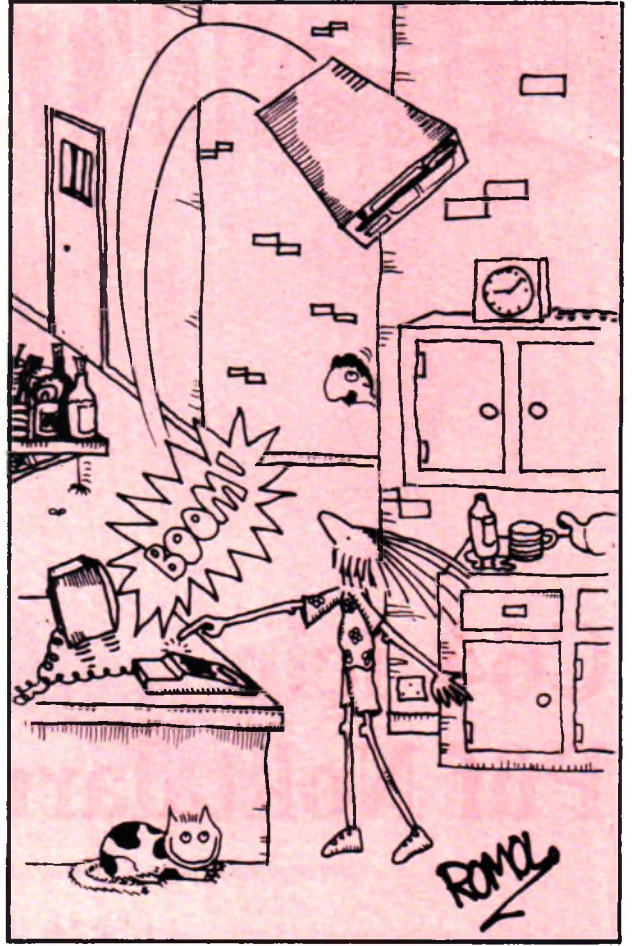
Disketin kataoğu \$ isimli dosyada saklanıyor. Bu dosya da disketteki diğer dosyalar gibi okunabilir. Bu dosya bir program dosyası olduğu için 0 ikincil adresi ile açıyoruz (satır 10). Bir program dosyasının ilk iki byte'ı programının başlangıç adresinin high ve low byte'larını verir. Ancak bu bilgiler bizim için gereksiz. Bu yüzden onları okuyup gözardı ediyoruz.

Bir BASIC programının her satırı dört parçadan oluşur: Satır bağlantısı, satır numarası, satırın ana kısmı, satırın sona erdiğini belirten sıfır değeri. 30 numaralı satırda satır bağlantıları okunuyor ve ST değişkeni kontrol ediliyor. Bu değişken STATUS anlamındadır ve sistemin tanımlı değişkenlerindendir. Eğer dosyanın sonuna erişilmişse dosyayı kapatıp programı bitiriyoruz. Eğer bu programı programlarınızda bir alt program olarak kullanmak istiyorsanız, 30 numaralı satırda END komutunu GOTO komutuyla (eğer alt program olarak kullanıyorsanız RETURN) ile değiştirin.

40 numaralı satırda, satır numaralarının low ve high byte'larını okuyoruz. Satır numarası hesaplandıktan sonra 50 numaralı satırda ekrana yazılıyor. Ancak aslında bu değerler satır numarası değil programların diskette kapladıkları yeri belirten değerlerdir. Ancak bu listedeki bloklar bir BASIC satır numarası gibi değerlendirilirler.

Satırın geri kalan kısmı harf harf sıfır değerine kadar okunuyor. Satır sonuna erişildiğinde 60 numaralı satırda RETURN tuşunun karşılığı olan kontrol karakterini ekrana gönderiyoruz. Böylece satırlar birbirinden ayrılmış oluyor.

Bundan sonra 30 numaralı satıra gidip işlemlere devam ediyoruz.



OYUNLAR İÇİN KOLAYLIKLAR

Burada sözü oyunlar için çeşitli kolaylıklar gönderen arkadaşlarımızı bırakıyoruz.

Onur Yalıt arkadaşımız bize aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

Platoon

O tuşuna basarak elinizdeki silahı makinalı tüfeğe dönüştürebilirsiniz.

Rambo

RETURN tuşuyla mayın bırakabilirsiniz.

Inf. Karate +

1, 2, 3, 4, 5 tuşlarıyla oyunun hızını değiştirebilirsiniz.

Colossus Chess 2.0

M tuşuyla mod seçeneğine girin. İkinci modu seçin. Artık bilgisayarın düşünme süresini değiştirerek oyunu zorlaştırıp, kolaylaştırmak mümkündür.

Ankara'dan Özgür Özbay arkadaşımız bize aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

1943

Oyunda düşman uçaklarının çarpmasından ve ateşlerinden kurtulmak için 'M' tuşuna basın.

Robin To The Rescue (Robin Hood)

Oyun başlayınca SHIFT-COMMODORE tuşlarına ay-

nı anda basarsanız boşluklardan düşmeden geçebilirsiniz.

Denizli'den Altuğ Taş arkadaşımız bize aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ediyoruz.

Platoon

5. aşamada (Orman), hain Çavuş Barnes'i bulabilirsiniz. İzlemeniz gereken yol: sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol. Barnes'i öldürebilmek için hep soldan sağa doğru hareket etmelisiniz.

Flying Shark

Oyunu boşluk tuşuna basarak durdurup, sonra tekrar başlatırsanız oyun devam edecek, ama Alman askerleri başka bir yerden ve ateşlemede başa dönerek ateş edecektir.

Dan Darell

Oyunu TRAINER olanlar, iki defa RUN/STOP'a basarak zamanın ilerlemesini durdurabilirler. Bütün Treen'leri öldürüp çıkış kapısına ulaştığınızda, yine iki defa RUN/STOP'a basarak zamanın ilerlemesini ve geminin havaya uçmasını sağlayabilirsiniz.

Ghost Goblins

Oyunda adaminiz ölürken COMMODORE tuşuna basarsanız ölümsüz olursunuz.

Gothik

ctrl tuşuna basarak çalılar yok edebilirsiniz. Çalı-

ları yok etmek için, çalılara yaklaşmanız gerekiyor.

THRUST

F5 ve F7 tuşlarına aynı anda basın.

İstanbul'dan Ahmet Uzun ve Erdem Tüzün arkadaşlarımız bize Samurai Warrior oyununun bitirilmesi için aşağıdaki ipuçlarını göndermişler. Kendilerine teşekkür ediyoruz.

Samurai Warrior adlı oyunda, köye girdiğimizde yemek yeme şansımız var. Bunun için kapısı açık olan en büyük binanın önüne gelip Joystick'i ileri itmemiz gerekiyor. İçeri girdiğimizde, önlüklü garsonu izleyip yolun sonunda para verirse, bize getirilen yiyeceği bir çırpıda bitirip, tekrar sağa giderek binanın dışına çıkıyoruz.

Bundan başka oyunun son bölümünde kılıcımızı kınına sokmanın hiç gereği yok. Çünkü burada papaz veya ninja savaşçısı dahil herkes küçük dostumuzu kurtarmamızı engellemeye çalışıyor. Burada önemli olan, ufak yaratığın görüldüğü son bölüme geldiğimizde bize hunharca saldıran papazlarla mümkün olduğu kadar ekranın sol tarafında çarpışmak. Çünkü savaş sırasında küçük bir kılıç darbesi dostumuzun ölmesine sebep oluyor. Biz de bu utançtan dolayı harakiri yapmak zorunda kalıyoruz.

İstanbul'dan Çağatay Özgür arkadaşımız ilk olarak reset switch'in ne olduğunu soruyor.

Verdiğimiz püf noktalarındaki birçok POKE komutunun işe yaraması için oyun yüklendikten sonra C-64'ün resetlenmesi gerekir. Bu işlem sonunda bilgisayar açılış haline döner. Resetleme işlemini iki şekilde yapabilirsiniz.

Eğer yüklediğiniz oyun kendi kendine başlamaz RE-ADY mesajı yazıp RUN komutunu beklerse.

SYS 64738 komutunu verin. Daha sonra POKE komutlarını işleme koyun. Ancak özellikle kasetten yüklenen oyunlar kendiliğinden başlarlar. Bunun için yapılacak tek şey reset switch adlı aleti kullanmak olacaktır. Bu alet bilgisayarımızı SYS64738 komutunda olduğu gibi açılış durumuna döndürecektir.

Defender of the Crown'nun C-64 versiyonunda da birtakım tuşlara basılarak kolaylık sağlanabiliyor mu?

Şu anada kadar hiçbir arkadaşımız bana böyle bir kolaylık sağlayacak püf noktası göndermedi. Bu arada C-64'te Defender of the Crown AMIGA'ya göre çok daha zor.

Pirates oyununda rütbemizi arttırmak ve oyunda yüksek bir derece elde etmek için ne yapmalıyız?

Oyun tamamlandığında yüksek bir derece elde etmek başlıca iki kritere dayanıyor. Oyun boyunca toplayabildiğiniz kadar altın toplayın. Altın toplamak için şehirlere baskın düzenleyebilir, gemileri ele geçirebilirsiniz. İkinci olarak mümkün olduğu kadar çok ülkenin (en fazla üç ülke olabilir) dostu olun. Düşman ülke olarak İspanya en uygunu. Bu ülkelerde elde edeceğiniz Kont ve dük'lük gibi yüksek ünvanlar emekli olduğunuzda elde edeceğiniz dereceyi etkileyecektir. Kaptanlığınız sırasında son derece atak olup Notorious derecesinden aşağı inmemeye çalışın.

March into town seçeneğinde nerede olursa olsun ateş ediliyor.

Bu seçeneği 'letter of marque' rütbesini veya daha yüksek rütbeleri elde ettiğiniz ülkelerin şehirlerinde kullanın. Aksi takdirde düşman olarak kabul edilirsiniz.

Sail into Harbour seçeneği ne işe yarıyor? Bu seçeneği ne zaman kullanmalıyım?

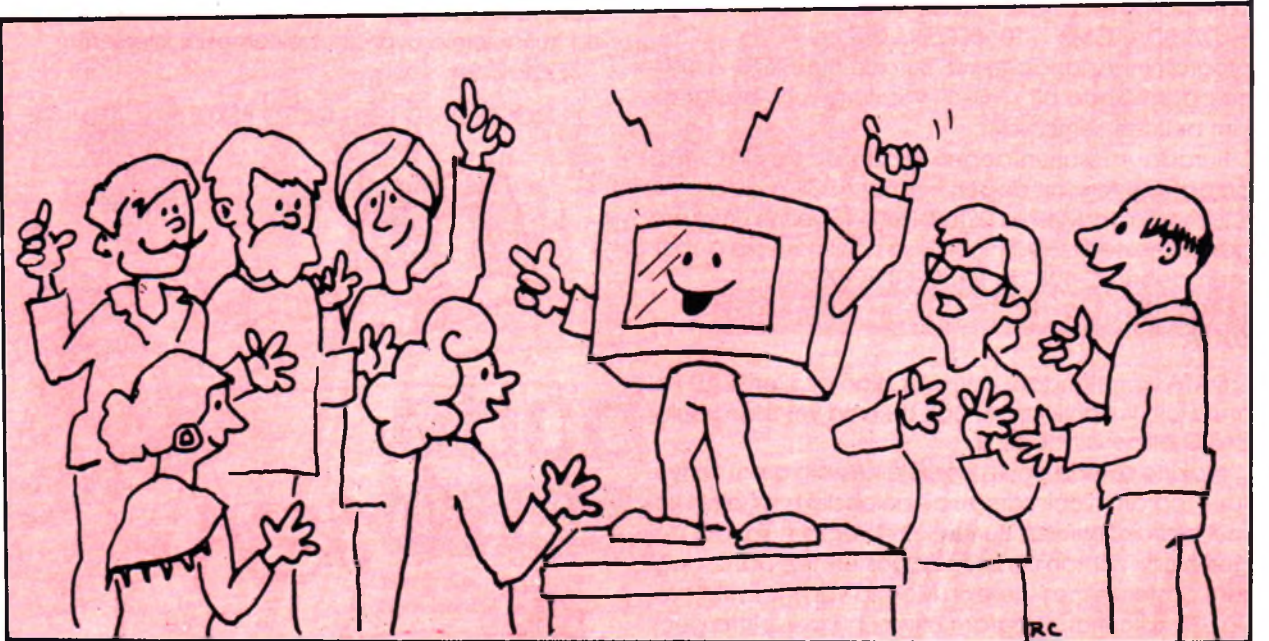
Bu seçenek de limana gemiyle girmenizi sağlıyor. Ancak seçeneği sadece rütbe sahibi olduğunuz ülkelerin şehirlerinde kullanın.

Herhangi bir derde sokmadan girmek isterseniz Sneak into town seçeneğini kullanın.

Bu oyun hakkında daha detaylı bilgiyi 27. sayıda bulabilirsiniz.

Şimdi sıra cevabını bilmediğim sorulara geldi: Ankara'dan Özgür Özbay arkadaşımız aşağıdaki soruları sormuş:

[1] **Vampire's Empire:** Oyun başlayınca merdiven ve direk arasından bir türlü çıkamıyorum. Acaba ne yapmam gerekir?



[2] **Knightmare**: İlk zindandan nasıl çıkabilirim?

[3] **Bride of Frankenstein**: Oyunu ilk yüklediğimde oyun çıktı, ama sonraki yüklemelerimde bilgisayar RE-ADY diyor ve oyun çıkmıyor. Ne yapmalıyım?

Eğer oyun ilk kademenin bitiminde bunu yapıyorsa, oyunun diğer bölümü yüklenemiyor demektir. Eğer oyun artık hiç yüklenmiyorsa, büyük bir ihtimalle kasetinizde veya disketinizde bir bozulma olmuş demektir.

Adana'dan M.Deniz Göksedef arkadaşımız aşağıdaki soruyu sormuş:

Popeve II: İple tirmandıktan sonra karşımıza çıkan kapıları neyin yardımıyla ve nasıl açacağız?

Bulduğunuz oyun kolaylıklarını diğer Commodore'cu arkadaşlarla paylaşmak isterseniz bize göndermeyi unutmayın. Adresimiz:

Commodore Dergisi Oyunlar İçin Kolaylıklar Köşesi
Silahhane Cad. Ralli Apt. 59/3
80200 Teşvikiye - İstanbul

MAKİNE DİLİ

Geçen ay CONT komutunda kalmıştık. Eğer basılan tuş herhangi bir istediğimiz tuş ise BRK komutuyla programın nasıl durdurulabileceğini görelim:

300' JSR \$FFE4: klavyede basılan tuşu okuyan rutine git.

3003 BEQ 3000: Eğer hiçbir tuşa basılmamışsa 3000 numaralı adrese atla.

3005 CMP 13: Basılan tuş RETURN tuşu mu? Eğer başka bir tuş, mesela A harfine basıldığında durmasını istiyorsanız CMP \$41 değerini kullanın.

3007 BNE \$300A: Eğer aradığımız tuşa basılmamışsa RTS komutuna geç.

3009 BRK: Eğer istenen tuşa basılmışsa dur.

300A RTS: Bu rutini çağıran rutine geri dön.

Kullanıcı bir tuşa basana kadar program 3000. adrese gitmeye devam edecektir. Bu tür veri alışını ekranda bir menünüz varsa uygulayabilirsiniz.

Sıfırıncı sayfadaki bir adres basılan tuşları bekler. Bu adres C-64'te \$CB, C-128'de \$D4'tür.

LDA \$DA: CMP 10 :BEQ BULUNDU programını kullanabilirsiniz. Burada BULUNDU, A tuşuna basıldığında bir şeylerin yapıldığı rutin başlangıcını belirten semboldür.

Burada A tuşunun değeri 10 olarak alındı. Çünkü bu adreste tuşların değeri normal ASCII kodu olarak tutulmamakta. Mesela RETURN tuşu 13 yerine 1 koduyla gösterilmektedir. Eğer hiçbir tuşa basılmamışsa bu adresin değeri C-128'de 88, C-64'te 64 olur.

DATA

DATA komutundan sonra yer alan bilgiler READ komutu için kullanılırlar. Ancak burada yer alan veriler BASIC diline ait değildir.

Makine dilinde böyle bölgelere tablo adını veriyoruz. Program hiçbir zaman bu bölgedeki değerleri komut olarak alamaz. Bunun için program sayacı değeri hiçbir zaman bu bölgeyi göstermez. Daha doğrusu göstermemesi gerekir. Mesela yanlışlıkla JMP veya JSR komutları program akışını bu adreslere geçirirse bilgisayarımız kesinlikle kilitlenir. Çünkü bu böl-

gede yer alan değerler bir makine dili komutunu değil program için kullanılması gereken verileri içerir.

İşleri kolaylaştırmak için bu tür tablolar programın başına veya sonuna konur. Ancak en iyi yöntem bunların programın sonuna konmasıdır.

Tablolarda, ekrana göndereceğiniz mesajları, değişken değerlerini, belirteçleri ve benzeri bilgileri saklayabilirsiniz. Bir programı disassembler yardımı ile incelediğinizde sık olarak ??? işareti ile karşılaşırsanız büyük ihtimalle bir tabloyu inceliyorsunuz demektir.

Bir makine dili programı aşağıdaki yapıya göre yazabiliriz:

Veriler

Programa Başlangıç

Ana Döngü

Alt Programlar

Veriler

DİM

BASIC, otomatik karakter işlemleri, dizi uygulaması ve hata mesajları ile programcının işini son derece kolaylaştırır.

Ancak bu kolaylığın bedeli programın yavaş çalışmasıdır. Makine dilinde çalışırken değişkenler için gerekli hafıza ayırımı bilgisayar bizim için yapmaz. Mesela \$6000 ile \$6500 arasındaki hafıza bölgesini değişken saklamak için ayırdığınızı bilmeniz gerekir. Bu alanın bir haritasını çıkarmak, kalıcı karakter dizisinin, sabitlerin, değişken karakter dizilerinin, değişkenlerin, belirteçlerin ve benzeri bilgilerin bu bölgenin nelerinde saklandığını bilmenize yardımcı olur. Hafızanın verileri içeren bölgeleri mantıklı makine dili komutları taşımayacağı için bu bölgeleri genellikle programın sonuna koyarız.

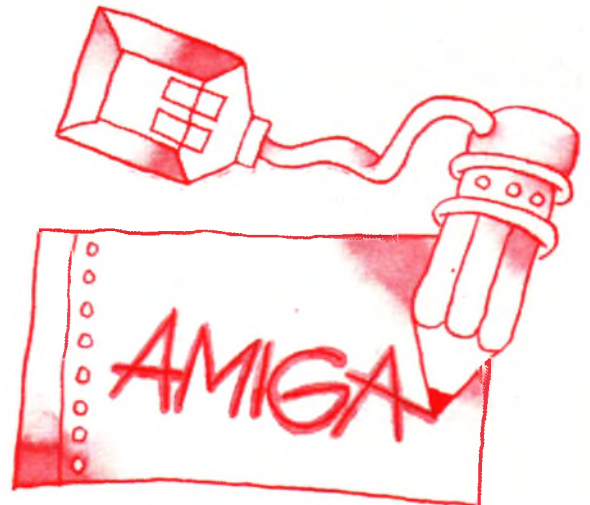
Bu şekilde hafızanın belirli bir kısmını veriler için ayırdıktan sonra gerektiğinde ana programa zarar vermeden bu bölgeyi rahatlıkla genişletebilirsiniz.

AMIGA

BASIC ile yazdığınız bir programın belirli bir noktada kullanıcının uyarısını beklemesini isterseniz:

BEKLE:

IF MOUSE(0)=0 THEN GOTO BEKLE





Program bu satırda kullanıcının mouse yardımı ile yapacağı veri girişini bekler. Bu işlemi daha basit olarak

```
IF MOUSE(0)=0 THEN SLEEP
```

şeklinde yapabiliriz.

Bir disketin kataloğunu almak için DIR komutunu kullanıyoruz. Ancak eğer disketin kataloğundaki program sayısı çok fazlaysa bu işlem oldukça uzun sürecektir. Böyle bir diske, eğer başka dosya eklenmeyecekse şu işlemi uygulayın:

```
DIR dosyaismi
```

dosyaismi yerine istediğini bir ismi verebilirsiniz.

Artık bu disketin kataloğunu almak istediğinizde bütün yapmanız gereken:

```
TYPE dosyaismi.
```

yazmak olacaktır.

Eğer printer'ınız grafik ekranlarını basarken uyumsuzluk gösteriyorsa, daha doğrusu printer'ınız için gerekli printer driver'ını bulamadıysanız (Workbench 1.2'deki Preferences programında) aşağıdaki altı satırlık programı printer'ı kullanmadan önce çalıştırın. Büyük ihtimalle bu ufak program sorununuza çare bulacak.

```
OPEN "PAR:BIN" FOR OUTPUT AS 1
esc$=CHR$(27)
PRINT 1, esc$;"8";
PRINT 1, esc$;"A";CHR$(8);
PRINT 1, esc$;"K";CHR$(3);CHR$(0);
CLOSE 1
```

İlk satırdaki PAR:BIN isimli dosya paralel portun kullanılacağını belirtiyor. Eğer printer'ınız serial portu kullanıyorsa SER:BIN ismini kullanın. Programda satır numarası kullanmadım. Çünkü AMIGA BASIC satır numarası kullanmayı zorunlu kılmıyor. Programı bu haliyle olduğu gibi yazabilirsiniz.

Programın üçüncü satırında printer'ı reset ediyoruz. Böylece açılış durumuna dönüyor. Dördüncü satırdaki

CHR\$(8) komutu printer'a satır aralarında 8 nokta bırakması gerektiğini söylüyor.

CLI altında çalışırken uzun komutları kısa olarak yazmak ister misiniz? Mesela EXECUTE komutu yerine X:

```
ASSIGN X: C/EXECUTE
```

Bu komutu çalıştırmak istediğinizde

```
X:
```

yazmanız yeterli olur.

CLI (Command Line Interface)

Komut satır ara birimi. AMIGA ile haberleşmenin ikinci şekli. AMIGA ile haberleşmenin en kolay yolu Workbench'i kullanmaktır. Ancak bu yolla yapabilecekleriniz son derece kısıtlıdır. CLI kullanmanın en büyük yararlarından birisi AMIGA'ya her türlü komutu girebilmenizdir. Workbench'ten herhangi bir komutu veya programı çalıştırmak için iki dosya bulunması gerekir, mesela programın ismi DOSYA olsun.

```
DOSYA
```

```
DOSYA.info
```

Eğer DOSYA.info olmazsa, bu programa ait ikonu workbench'te bulamazsınız. Programların çoğunun bu tür .info dosyaları yoktur. Bu durumda diskette bulunmasına rağmen birçok programı çalıştıramazsınız.

Bu aydan itibaren harf sırasına göre CLI komutlarını tanıttacağım. Bu komutların çoğunluğu C adlı directory (katalog)'de bulunur.

ASSIGN

Bu komutun mantıksal aletlerle directoryler arasındaki ilişkileri verir, bunları oluşturur veya siler.

Komutun formatı:

```
ASSIGN aletismi directory-ismi [LIST]
```

Aletismi: Bir directory, fiziksel alete veya disket ismi yerine geçecek istediğiniz bir isim. Bu işlemden sonra yeni verdiğiniz ismi kullanarak, tanımladığınız aleti, directory veya disket ismini yazmak zorunda kalmadan çalışabilirsiniz.

AMIGA ilk açıldığında sistem bu komutu otomatik olarak bazı işlemler için uygular. Tanımlanmış olan mantıksal aletler şunlardır:

S:, L:, C:, FONTS:, DEVS:, LIBS:, SYS:. Eğer bu tanımlamalara karşılık gelen directory'ler yoksa tanımla gerçekleşmez. Eğer herhangi bir tanımlamayı iptal etmek istiyorsanız.

ASSIGN aletismi yeterli olur.

Directory-ismi: Tanımlanmasını istediğiniz directory'nin ismi. Mesela:

Burak/Kelimeişlem/Yazılar'daki Yazılar programını çalıştırmak için uzun uzun bu satırı yazmak yerine ASSIGN yazı: df0:Burak/Kelimeişlem/Yazılar yazabilirsiniz.

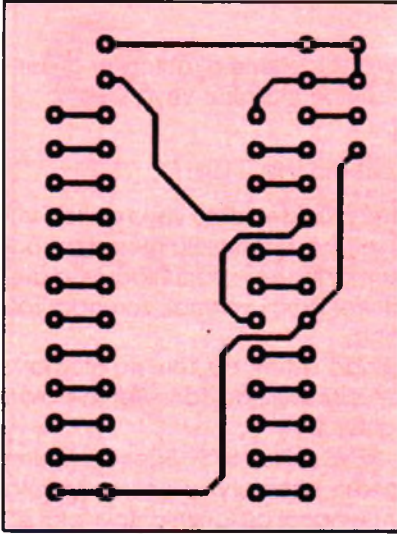
LIST: Eğer şimdiye kadar tanımlanmış mantıksal aletleri görmek isterseniz bu kelimeyi kullanın veya sadece ASSIGN komutunu verin.

Şimdilik hoşçakalın.

KERNAL KARTI

ANIL GÜL

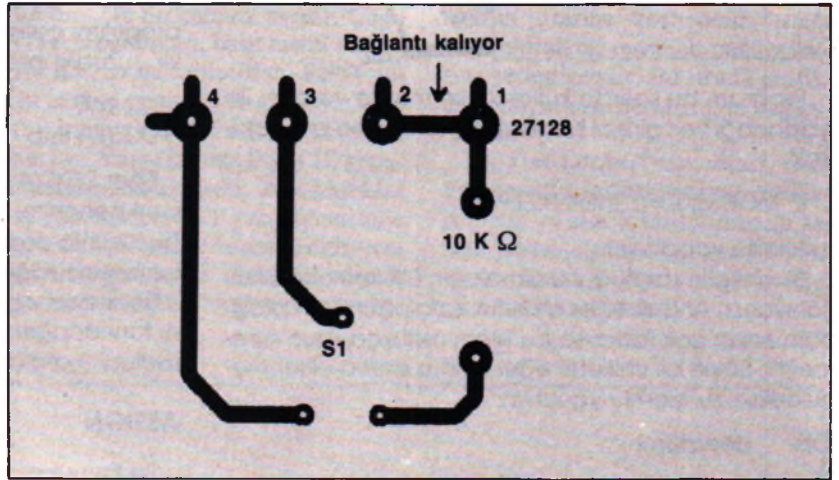
Bilindiği gibi C-64'ün kernal'ı (İşletim Sistemi) bazı durumlarda yetersiz kalmaktadır. Yapılacak ufak değişikliklerle disketten daha hızlı yükleme veya istenildiği zaman çağrılacak bir monitör programı işletim sistemine dahil edilebilir. Fakat yapılan bu değişiklikler doğal olarak bilgisayar kapatılınca silinirler. Eğer kalıcı bir işletim sistemi yaratmak isterseniz bilgisayarınızın içinde bazı değişiklikler yapmak zorundasınız. Yalnız burada bir uyarıda bulunmak



Kernal kartının baskı devresi (ters görüntü). Pinler bu taraftan lehimlenecek.

gerekli. Bilgisayarınızın içini açtığınızda aletiniz garanti kapsamı dışında kalır. Bu nedenle bilgisayarınız daha garanti süresini doldurmamış ise ve bu konularda fazla tecrübeniz yoksa bu işe girişmemizi tavsiye ederim.

Değişik işletim sistemlerini birarada kullanan çok çeşitli kart vardır. Burada size yapımı kolay ve maliye-



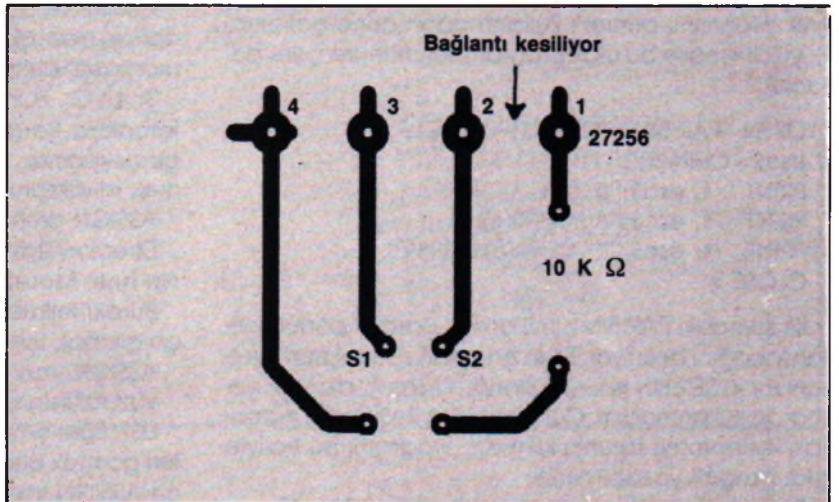
27128 için şalter bağlantısı

ti düşük olanını seçtim. Resimde de görüleceği gibi tek taraflı olan bu kartın yapımında fazla zorlukla karşılaşacağınızı sanmıyorum.

Bu kart üzerinde iki tip eeprom kullanabilirsiniz. 27526 (32 K) tipi eeprom kullandığınızda 8 K'lık 4 kernal ara-

sında seçim yapabilirsiniz. 27128 (16 K) tipi eepromlarda ise 2 kernal kullanma şansınız var.

Kartın bu derece basit olması için kernal arasındaki geçişi sağlayan Flip-Flop devreler çıkartılmış. Bu nedenle bir işletim sisteminden diğeri-



27256 için şalter bağlantısı

Commodore 64'ünüzü daha da güçlü kılabilmeniz için bir olanak. Ama garantisi devam eden makinelerde kullanmayın bunu.

ne geçerken bilgisayarımız kapalı olmalıdır.

Kernal'lar arasındaki geçişleri sağlamak için 32 K'lık epromlardan 2, 16 K'lık epromlardan 1 adet kullanılır. 32 K'lık epromlarda resim 3'de görülen 1. ve 2. bacaklar arasında kalan yol kesilir. Montaj sırasında şemada görünen 10 K'lık direnci kesinlikle unutmayın.

	27128
\$ 1000	KERNAL 1
\$ 2000	
\$ 3000	KERNAL 2

27128'in bellek dağılımı

Kullanmak istediğiniz işletim sistemlerini arka arkaya eproma aktarmalısınız.

Bu iş için Commodore Dergisi'nin Eylül sayısında yayınlanan eprom programlayıcıyı kullanabilirsiniz. Resim 4 ve 5'te işletim sistemlerini hangi adreslere yerleştirip programlayacağınızı görebilirsiniz.

Kernal kartının yapımında gerekli olacak parçaları resim 6'da görebilirsiniz.

Dikkat etmeniz gereken nokta, bilgisayarınızın içindeki kernal soketi ile kartınız arasındaki bağlantıyı sağlayacak olan pinleri ilk başta lehimlemeniz.

	27256
\$ 0000	KERNAL 1
\$ 2000	
\$ 4000	KERNAL 2
\$ 6000	KERNAL 3
\$ 8000	KERNAL 4

27256'nın bellek dağılımı

Amacımız; Sadece

kazanmak değil,

Size hizmet vermektir.

- ★ UCUZ VE BOL ÇEŞİT...
- ★ YAZILIM VE DONANIMDA HİZMET...
- ★ HİÇBİR YERDE BULAMAYACAĞINIZ. PROGRAMLAR...

RENKLİ DISKET
5.25: 1999 TL.
3.5 : 4999 TL.

COMMODORE 64

SOFTWARE

- EĞİTİM PROGRAMLARI...
- YABANCI DİL PROGRAMLARI
- ÇEŞİTLİ INTRO MAKER PROGRAMLARI
- DEMO-MAKER (REKLAM) PROGRAMLARI
- IŞIKLI KALEM PROGRAMLARI
- DISK VE KASET İÇİN YARDIMCI UTILITY VE COPY PROGRAMLARI
- MODEM PROGRAMLARI
- ÇEŞİTLİ İŞ VE GRAFİK PROGRAMLARI...
- MIDI PROGRAMLARI!!

HARDWARE

- KOPYALAMA KARTUŞLARI...
- EPROM PROGRAMLAYICI...
- SPEED - DOS PLUS
- EXPERT SİSTEM DOLPHIN - DOS PLOS
- TÜM YARDIMCI MALZEMELER
- COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ...

COMMODORE OYUNLARI
1.000.-TL

AMIGA

- PROFESYONEL İŞ PROGRAMLARI...
- YARDIMCI UTILITY VE COPY PROGRAMLARI...
- SÜPER ÇİZİM VE MÜZİK PROGRAMLARI...
- ASTRONOMİ PROGRAMLARI...
- MASA ÜSTÜ YAYINCILIK...
- IBM PROGRAMLARI...
- 3D ANIMATION PROGRAMLARI...
- MODEM PROGRAM VE OYUNLARI...
- AMIGA EPROM PROGRAMLAYICI...

- 5-25 DISK DRIVE
- 2 MB-RAM KARTI
- AMIGA SES DİJİTİZER
- SOUND SAMPLER
- AMIGA KICKSTART SWITCH
- ANTI - VIRUS KICKSTART
- AMIGA MIDI...
- VE EN YENİ OYUNLAR...

YABANCI DERGİLERE ÖZEL ABONE SERVİSİ
ayrıntılı bilgi isteyiniz!...

AMIGA OYUNLARI
2.500.-TL.

DAMPİNG!...
Amiga için 5 1/4 DISK DRIVE
Sadece 525.000 TL

C-64 ve AMIGA için MÜZİK-GRAFİK-PROGRAMCILARI ARANIYOR

NADİDE SOKAK NO: 33
BAĞ-KUR BLOKLARI
MERTER-İSTANBUL
TEL: 584 19 44

COMPUSHOP

2'li Kernal

- 1 şalter (2 konumlu)
- 1 entegre soketi (28 pin)
- 2 pin dizisi (2 x 12 pin)
- 10 k Ω direnç
- 1 EPROM 27128
- 3 yollu kablo

3'lü Kernal

- 2 şalter (2'şer konumlu)
- 1 entegre soketi (28 pin)
- 2 pin dizisi (2 x 12 pin)
- 10 k Ω direnç
- 1 EPROM 27256
- 4 yollu kablo

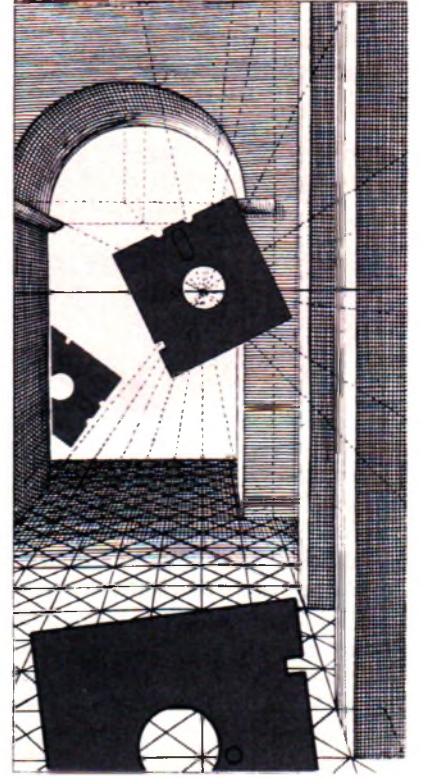
2'li ve 4'lü Kernal kartları için malzeme listesi.

Bu pinleri satın alırken her sırada 12 bacak bulunmasına ve bilgisayara içindeki kernal soketine girebilecek şekilde olması gerektiğini unutmayın. İki pin sırasını da sağlamca lehimledikten sonra 28 bacaklı eprom soketini lehimleyebilirsiniz. Daha sonra yassı kabloyu ve şalterleri lehimleyin. Bu arada 10 K'lık direnci kesinlikle unutmayın. Son olarak kartınız üzerindeki yolları tekrar gözden geçirin. Unutmayın ki, en ufak bir kısa devre bile bilgisayarınızın sonu olabilir.

Kartınızı bilgisayara monte etmeden önce kesinlikle fişten çekin. Alt-

taki 3 vidayı söktükten sonra üst kısmı dikkatlice kaldırın. Bu üst kısmı sol taraftaki klavye ve sağ taraftaki Led fişlerin çıkardıktan sonra tamamen uzaklaştırabilirsiniz. Şimdi orijinal Kernal-ROM'unu yerinden çıkartın. Bu işte tamamlandıktan sonra yeni kernal kartınızı eprom üzerindeki Çentik User-Port'a bakacak şekilde yerine takın. Kernallar arasındaki geçişi sağlayacak şalteri ise bilgisayarınızın üst kapağına monte edebilirsiniz.

Eğer Kernal-Rom'unuz soketli değil de lehimli ise bir bilgisayarcıda bunu soketli hale getirin.



Commodore'la açık öğrenim :



Lise, üniversiteye hazırlık ve ötesi için...

Teleteknik, lise öğrencilerine, üniversiteye hazırlananlara ve yabancı dil öğrenmek isteyenlere hayatın tüm sınavlarında başarıya giden yolu açan programlar sunar.

Liseyi başarıyla bitirmek ve istediğiniz üniversiteye girmek için bu programlardan yararlanın.

Teleteknik/Commodore Lise öğrencileri ve üniversiteye hazırlananlar için hazır eğitim programları :

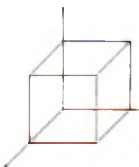
Lise öğrencileri için :

- Lise Mekanik
- Lise Matematik
- Lise Sözel Türkçe I
- Lise Sözel Türkçe II
- Bilçığ Fizik I
- Bilçığ Fizik II
- Bilçığ Biyoloji
- Bilçığ Trigonometri
- Bilçığ Kimya
- Bilçığ Matematik I

Üniversiteye hazırlananlar için :

- Elektr ÜSYS 64
- Teletest 64
- İngilizce :
- Dil Eğitim Paketi
- Ortaokul İngilizce

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.



PROGRAMLARI

PROGRAMLARI

Dergimizin 32. sayısında 28-30 sayfalarda yeralan Anıl Gül arkadaşımızın "Müzik" yazısında beş adet program bir hata sonucu basılmamıştır. Programları burada sunuyor ve okurlarımızdan özür diliyoruz.

PROGRAM : PRG 3 (LISTE) C000 C19D

PROGRAM ADI : PRG 1 (MUZIK)

```

00000 GOTO 7 <223>
00001 READ A,B:B=B*10:IF A=-1 THEN END <049>
00002 FOR I=1 TO B:SYS 49152,A:NEXT I
      GOTO 1 <166>
00003 DATA 160,6,80,6,55,6,40,6,28,6,28,
      6,20,3,20,3,20,3,20,3,28,9 <076>
00004 DATA 20,3,20,3,20,3,20,3,28,9,1,1,
      40,3,40,3,40,3,40,3,55,6,55,6,80,3,
      80,3 <117>
00005 DATA 80,3,80,3,160,8,1,2,230,6 <161>
00006 DATA 210,6,180,6,150,1,100,1,150,1,
      100,1,150,1,100,1,150,1,100,1,150,
      1,-1,-2 <020>
00007 READ A:IF A<-2 THEN 7 <236>
00008 FOR I=49152 TO 49171:READ A:POK
      E I,A:NEXT I:RESTORE GOTO 1 <240>
00016 DATA 120,32,253,174,32,158,183,163
      ,7,133,1,202,208,253,163,39,133,1,8
      8,96 <036>
00018 REM NOTA CALMA:SYS 49152,A (000-2
      55) <215>

```



PROGRAM AD1 : PRG 2 (USER P.)

```
00010 POKE 56590,7                                <026>
00020 INPUT "HERTZ:";HE                             <128>
00030 H=385248./HE:HI=INT(H/256):LO=H-HI
      *256                                           <048>
00040 POKE 56580,LO:POKE 56581,HI                 <150>
```



```

C000 : 20 33 A5 A5 22 18 69 02 64
C008 : 85 2D A5 23 69 00 85 2E FB
C010 : A5 2B 85 FB A5 2C 85 FC F7
C018 : A9 00 8D 98 C1 8D 99 C1 AA
C020 : 20 2D C1 A0 00 B1 FB 8D F4
C028 : 9A C1 C8 B1 FB 8D 9B C1 29
C030 : D0 08 AD 9A C1 D0 03 4C 0A
C038 : C5 C0 20 AC C0 A0 04 B1 7F
C040 : FB C9 40 F0 42 A0 00 18 A7
C048 : AD 99 C1 69 06 8D 98 C1 92
C050 : AD 99 C1 69 00 8D 99 C1 BE
C058 : 20 93 C0 18 A5 FB 69 04 5D
C060 : 85 FB A5 FC 69 00 95 FC 92
C068 : 4C D9 C0 A0 00 98 91 FB E8
C070 : C9 A9 3A 91 FB C8 C0 06 E3
C078 : D0 F9 AD 9A C1 85 FB AD 97
C080 : 9B C1 95 FC 4C 23 C0 A9 31
C088 : 20 91 FB A0 00 20 93 C0 55
C090 : 4C 7A C0 18 AD 9A C1 6D DE
C098 : 98 C1 8D 9A C1 91 FB AD BB
C0A0 : 9B C1 6D 99 C1 8D 9B C1 25
C0A8 : C8 91 FB 60 A2 00 BD 8D 80
C0B0 : C1 20 D2 FF E8 C9 00 D0 B4
C0B8 : F5 A0 02 B1 FB AA C8 B1 50
C0C0 : FB 20 CD BD 60 18 A5 2B AA
C0C8 : 69 05 85 FB A5 2C 69 00 F6
C0D0 : 85 FC A0 00 A9 41 91 FB DE
C0D8 : 60 A5 2D 85 FD A5 2E 85 D8
C0E0 : FE 18 A5 2D 69 06 85 2D 31
C0E8 : A5 2E 69 00 85 2E C9 A0 31
C0F0 : F0 73 20 22 C1 A0 00 B1 6B
C0F8 : FD A0 06 91 FD C6 FD A5 52
C100 : FD C9 FF D0 02 C6 FE A5 99
C108 : FD C5 FB D0 E8 A5 FE C5 44
C110 : FC D0 E2 20 19 C1 4C 6B D9
C118 : C0 E6 FB A5 FB D0 02 E6 1B

```

```

C120 : FC 60 C6 FB A5 FB C9 FF DF
C128 : D0 02 C6 FC 60 A2 00 BD E1
C130 : 38 C1 20 D2 FF E8 C9 00 1D
C138 : D0 F5 60 11 12 48 2E 49 EC
C140 : 2E 44 2E 45 2E 20 56 33 68
C148 : 2E 32 92 0D 4D 4F 4D 45 E5
C150 : 4E 54 20 42 49 54 54 45 2C
C158 : 20 21 0D 11 5A 45 49 4C FC
C160 : 45 20 3A 20 00 A2 00 BD 08
C168 : 75 C1 20 D2 FF E8 C9 00 8F
C170 : D0 F5 4C C5 C0 0D 12 53 6A
C178 : 4F 52 52 59 2C 20 50 52 5A
C180 : 47 20 5A 55 20 4C 41 4E 1F
C188 : 47 2E 92 11 00 0D 91 1D 96
C190 : 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D 00 56
C198 : 00 00 00 00 0D 82 FF FD 79

```



PROGRAM ADI : PRG 4 (4 EKRAN)

```

00010 DATA 169,3,141,21,3,169,102,141,20
,3,169,128,141,136,2 <134>
00020 DATA 169,5,141,24,208,163,1,141,0,
221,169,0,133,51,169 <077>
00030 DATA 128,133,56,141,132,2,133,52,9

```

```

6,76,49,234,166,137,224 <088>
00040 DATA 3,144,247,224,7,176,243 <111>
00050 DATA 189,128,3,141,24,208,189,132,
3,141,136,2,24,32,16 <013>
00060 DATA 229,76,49,234,53,5,21,37,140,
128,132,136 <137>
00100 FOR T=828 TO 906:READ A:POKE T,
A:Z=Z+A:NEXT <085>
00110 IF Z<>8420 THEN PRINT "DATA SATI
RLARINDA HATA!":END <000>
00120 SYS 828 <221>

```



PROGRAM ADI : PRG 5 (RESET)

```

00002 FOR T=53000 TO 53065:READ A:D=0
+A:POKE T,A:NEXT <023>
00003 IF D<>7352 THEN PRINT "DATA SATI
RLARINDA HATA VAR !":END <238>
00004 SYS 53000 <132>
00005 DATA 162,5,189,15,253,157,3,128,20
2,208,247,169,41,141 <134>
00006 DATA 0,128,141,2,128,163,207,141,1
128,141,3,128,169 <007>
00007 DATA 52,141,20,3,96,32,163,253,32,
33,228,32,91,255 <132>
00008 DATA 98,163,82,141,119,2,169,213,1
41,120,2,169,13,141 <018>
00009 DATA 121,2,169,3,123,138,100,2,160
,0 <016>
00010 REM ***** <001>
00011 REM * SİMDİ KENDİ PROGRAMINIZ * <143>
00012 REM ***** <003>

```

Yine 32 sayımızın 54-57. sayfalarında yer alan C-64 için Püf Noktaları yazısında döküm ekinde varolduğu belirtilen üç programı bulamadınız herhalde. Hatamızı bu sayıda özür diliyerek düzeltiyoruz.

PROGRAM ADI : C64/EK+1

```

00010 REM PROGRAM-1 <234>
00100 DATA 32,44,247,32,108,245,169,32,1
41,202,2 <221>
00110 DATA 169,205,141,203,2,169,207,141
,204,2,96 <103>
00120 DATA 141,255,255,169,32,141,84,3,1
69,224,141 <183>
00130 DATA 85,3,169,207,141,86,3,96,169,
238,141 <118>
00140 DATA 200,8,169,207,141,201,8,238,3
3,208,96 <204>
00150 DATA 169,32,141,41,1,169,0,141,42,
1,169,208 <190>
00160 DATA 141,43,1,76,126,9,169,242,141
,32,208 <233>
00170 DATA 169,128,141,35,8,96,0,0,0 <096>
00180 FOR E=53175 TO 53258 : READ B <041>
00185 POKE E,B <075>
00187 NEXT E <233>
00190 POKE 157,128 <035>
00200 SYS 53175 <171>

```

PROGRAM ADI : C64/EK+2A

```

00005 REM PROGRAM-2 / C-64 <225>
00010 FOR A=828 TO 859:READ B:POKE A
,B:NEXT :POKE 56333,127:POKE 1,51:
SYS 828:POKE 1,55 <191>

```

```

00020 POKE 56333,129:POKE 53272,29:FOR A=
12288 TO 12295:POKE A,255 : NEXT <238>
00030 DATA 169,0,133,251,133,253,168,169
,48,133,252,169,208,133,254,162,7,1
77,253 <096>
00040 DATA 145,251,136,208,249,230,252,2
30,254,202,16,242,96 <004>

```

PROGRAM ADI : C64/EK+2B

```

00005 REM PROGRAM-2 / C-128 <204>
00010 FOR A=3072 TO 3103:READ B:POKE
A,B:NEXT :BANK 14:SYS 3072:BANK 15 <116>
00020 POKE 2604,28:POKE 217,4:BANK0:FOR A
=12288 TO 12295:POKE A,255 : NEX
T <080>
00030 DATA 169,0,133,251,133,253,168,169
,48,133,252,169,208,133,254,162,7,1
77,253 <096>
00040 DATA 145,251,136,208,249,230,252,2
30,254,202,16,242,96 <004>

```

PROGRAM ADI : C64/EK+3

```

00005 REM PROGRAM-3 <245>
00010 FOR X=828 TO 875:READ A:CK=CK+A
:POKE X,A:NEXT <108>
00020 IF CK<>8432 THEN PRINT "DATA SAT
IRLARINDA HATA VAR.":END <126>
00030 SYS 828 <131>
00040 DATA 120,163,0,168,133,251 <213>
00050 DATA 163,160,133,252,177,251 <104>
00060 DATA 145,251,136,208,249,230 <207>
00070 DATA 252,208,245,169,255,141 <042>
00080 DATA 136,235,141,174,235,141 <216>
00090 DATA 176,235,141,180,235,141 <027>
00100 DATA 201,235,141,245,235,169 <182>
00110 DATA 058,141,070,171,088,096 <249>

```

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ

—Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109 K. 1. Büro 38. Tel. 148 43 83 Nişantaşı / İST.

—Ebuziya Cad. Özgiray Pasajı. 17. Büro: 32 Tel: 583 54 03 Bakırköy / İST.

—Mimarkemalettin Cad. 37/1

Tel: 526 58 37 Sirkeci / İST.

AMIGA

Commodore

HER HAFTA YENİ AMIGA PROGRAMLARINI İZLEYİN...

AMIGA

- * AMIGA 5 1/4 DISK DRIVE
- * 40/80 Tranc 880K. MS-DOS uyumlu
- * Elektronik DF 1 Booter anahtar gerektirmez.
- * AMIGA SOUND SAMPLER
- * AMIGA C- 64 EMULATOR Kablo ve program
- * Çok yakında yeni AMIGA ürünleri

SES DIGITIZER

DOLPHINDOS 2.0

ICE MACHINE II

- * Teybe ve disk'e tek parçalı kopya
- * İsim ile kayıt
- * Protoklerden atkılanmeme
- * Sprite Killer yeteneği
- * Utility ve fast loader yeteneği

EXPERT CARD RIDGE "3-2"

FİNAL CARDRIDGE DOUBLE CARDRIDGE

MULTI ICE III

- * Tek parça ve isimle kopyalama
- * Teybe iki değişik turbo ile kayıt
- * Resim save, printer dump yeteneği
- * Sprite inceleme öldürme, modify text
- * Basitçe yeni bir çok komut ve monitör
- * Diskten 7 kat ve 25 kat hızlı yükleme
- * Programlı F tuşları ,teyp turbosu ve daha birçok güçlü yetenek

DISK MATE II

MPS 802 ROM II

- * **DESTEK TEYP MODÜL**
- * **FAST LOAD MODUL**
- * **SIMON BASIC MODUL**
- * **64 K SUPER MODUL**

FİNAL III

- * Mause ve joystick ile de kullanılabilen 60 yeni komut + fonksiyon
- * Hesap makinesi, saat + alarm
- * Kolay kullanımlı Word processor
- * Aynı anda birden fazla disk drive'ı window ve joystick yardımıyla kullanma
- * Teyp'te hızlı veya yavaş hız seçimi değişik pirinter kullanabilme özelliği (Commodore, Centronics RS 232 renkli)
- * BASIC İÇİN Ekstra 24 k RAM
- * Game killer, sprite çarpışmalarını önleme
- * Joyswap ve autofire özelliği
- * Kırmı ve kopyalama yeteneği
- * 60 K'yı 15 sn'de yükleyebilen fast load
- * Amigaya benzer özellikler

Daha Fazla Bilgi için Liste ve Broşür İsteyiniz

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR BAYİLİKLERİMİZ

A.B.C BİLGİSAYAR ADANA
BARAJ YOLU 6. DURAK NO: 1
HATIRA APT. TEL: 17 28 66

LAÇIN BİLGİ İŞLEM İSTANBUL
KAZIM KULAN PASAJI NO:55
TEL: 372 88 37 ŞAŞKINBAKKAL

ARES ELEKTRONİK ADAPAZARI
FİTAŞ ARALIĞI NO: 13/c
TEL: 13223

BİLTEK COMPUTER BURSA
ATATÜRK CAD. KURUYUCU İŞ HANI
KAT: 6 TEL: 22 94 30

BİLTUR BALIKESİR
PTT YANI İŞTİNLİ SOK.
NO: 5/B

DATASOFT BİLGİSAYAR İZMİR
SAİR EŞREF BULVARI NO: 35/2-C
TEL: 22 30 92 LOZAN

GÖZLEM BİLGİSAYAR ANKARA
BAYINDIR SOK NO: 5/12
TEL: 135 30 91

EMEK ELEKTRONİK İSTANBUL
MİLLET CAD FİLDİŞİ İŞ HANI
NO: 90-2 TEL: 525 47 52

MİKOM BİLGİSAYAR ANKARA
TUNALI HİLMİ CAD NO: 32/D
TEL: 117 52 33 KAVAKLIDERE

OSAM ELEKTRONİK İSTANBUL
EBUZZIYA CAD SAKIZLI YALI SOK
NO: 3 TEL: 583 72 46 BAKIRKÖY

UYGAR ELEKTRONİK İSTANBUL
RIHTIM CAD BAŞÇAVUŞ SOK
YAZICIOĞLU İŞ HANI K.3
TEL: 336 73 54 KADIKÖY



THE FURY

Oyunumuzun konusu arabaya yarış. Seçebileceğimiz üç tip yarış var. İlki hız yarışı. Bu yarışta mümkün olduğu kadar hızlı gitmek gerekiyor. İkincisi ölüm yarışı. Burada son hızla giderken önümüze çıkan araçları da yok etmek gerekiyor.

İlk yarışta zamana karşı yarışıyoruz. Mümkün olduğu kadar hızlı giderken önümüze çı-

kan arabalara çarpmamaya çalışacağız. Eğer fazla miktarda arabaya çarparsak arabanın kalkanı biter. Bu durumda da araba yok olur.

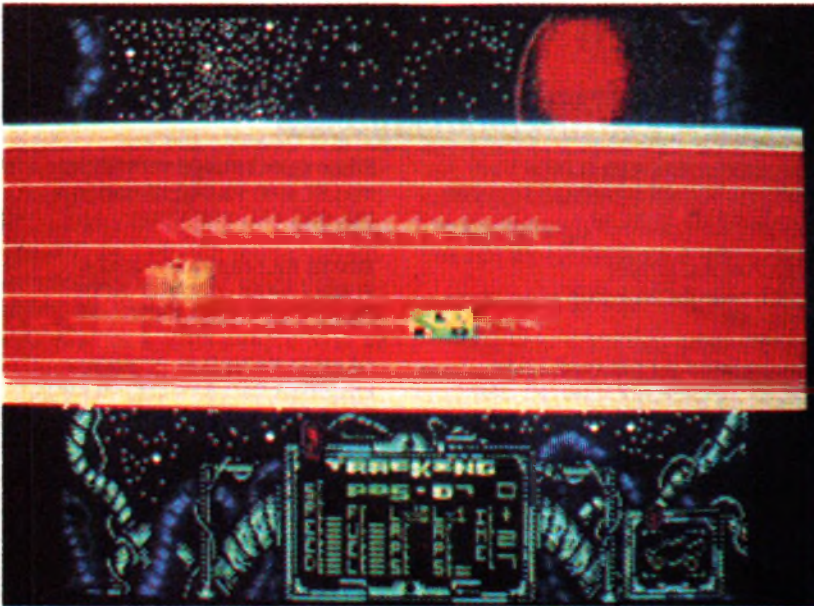
İkinci yarış da ilkinin oldukça benziyor ama daha uzun sürüyor. Yola çıkmadan evvel arabanızı bakıma almayı unutmayın, çünkü yakıtınız biterse araba yok olur.

kural olarak her yarıştan

sonra arabayı bakıma alın. Bu şekilde kalkanın veya yakıtın tükenmesinden dolayı ölmekten kurtulmuş olursunuz. Bakım işlemini alet ekranında yaptırabilirsiniz. Bu ekranda iken üçüncü yarışta lazım olacak cephaneyi alabilirsiniz. Ancak silah için gerekli paranızın olması lazım. Bu parayı, tamamladığınız her yarıştan aldığınız ödülünden karşılayabilirsiniz.

Ölüm yarışı diğerlerinin içinde en tehlikelisi. Rakiplerinizi yok etmek için silah olarak roket veya alev tabancası alabilirsiniz. Ancak rakipleriniz sizi buna rağmen yoldan dışarı çıkarmaya çalışıyor. İşleri daha da zorlaştırmak için ekran bazen kırmızıya dönecek ve bir belirteç ortaya çıkacak. Eğer bundan kurtulmayı başaramazsanız üzerinize kitlecek ve her şey sona erecek.

Alabileceğiniz silahlar çeşitli şekil ve büyüklükte geliyor. Genelde silahın öldürücü gücü arttıkça fiyatı da artıyor. Mesela ateş silahları 8 metre ve 20 metre etkili olmak üzere iki ayrı tipte satılıyor. Bunlar düşman araçlarını yok etmede etkili ama aracınızın su gibi yakıt harcamasına neden oluyolar.

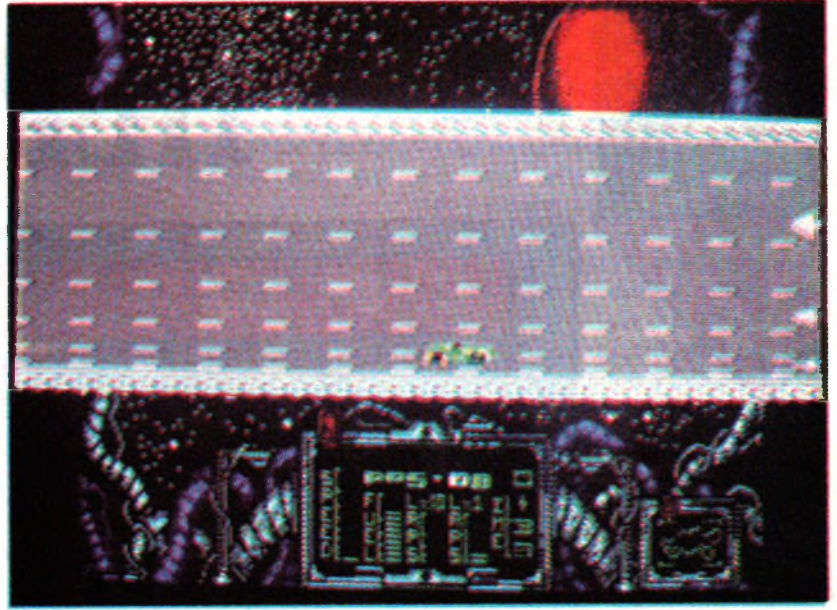


Normal tüfek aracınıza alındığında takılmış oluyor, ama bunlar için de gerekli cephaneyi almış olmanız gerekiyor.

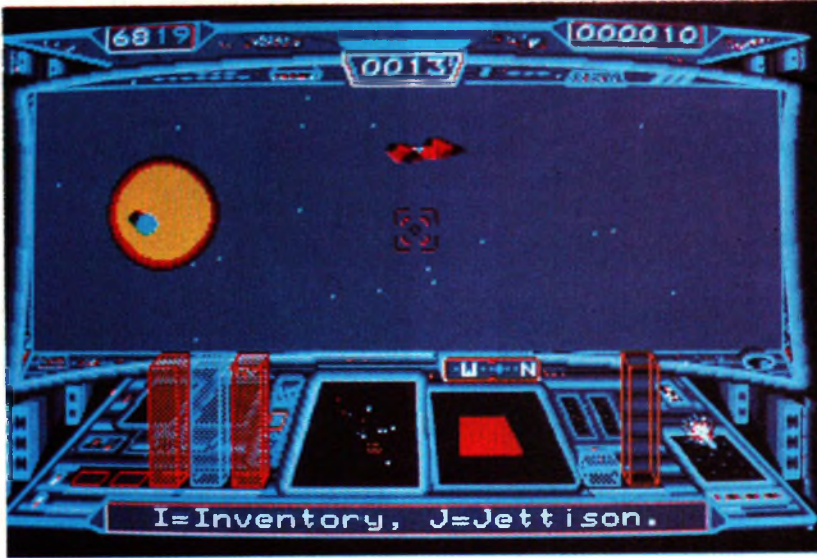
En etkili silahlardan birisi de güdümlü misiller. Eğer bunları doğru şekilde kullanabilirseniz, tek bir atışla grup halinde birkaç arabayı birden yok edebilirsiniz.

Oyunun değerlendirilmesi
Martech / Disket - Kaset

GRAFİK : 3
SES : 4
ZORLUK : 8
DEĞER : 3
GENEL : 3



STARGLIDER II



Starglider, ilk olarak 1986 yılında piyasaya çıktı. Bu oyunun en dikkat çekici özelliği vektör grafik yönteminden yararlanarak üç boyutlu görüntü kullanması ve son derece hızlı çalışmasıydı. Starglider, C-64'ten sonra AMIGA için de üretildi ve son derece başarılı oldu.

Starglider II, aynı oyunun devamı niteliğindeki konusu ile ilk olarak AMIGA için çıkmış bulunuyor. Hemen C-64'cü ar-

kadaşlarımıza müjde verelim, oyunun C-64 versiyonu hazırlanmakta.

Oyunumuzdaki amaç, sırayla bir dizi görevi yerine getirmek olarak özetlenebilir. Görevler daima aynı.

Starglider II'nin ilk oyuna göre en büyük farkı, grafiklerinde görülüyor. İlk oyundakinin aksine vektör grafik kullanılmak yerine, içi dolu grafiklerle üç boyutlu görüntü özelliği verilmiş. İçi dolu grafiklerin ha-

reketi son derece hızlı, oyun akışı ilki kadar hata ondan daha da hızlı diyebiliriz.

Grafiklerin güzelliğinden başka, son derece ilginç nesneler de oyunun kalitesini artırıyor. Bu nesnelere örnek olarak, uzay balinası, uzay kurdu, piramid, korsan gemilerini örnek verebiliriz. Tabii, yeni oyunda sadece grafikler gelişmemiş, son derece güzel ve gerçekçi ses efektleri oyuna eşlik ediyor. Mesela uzay balinasının çıkardığı ses dijital olarak alınmış gerçek balina sesi. Buna benzer bir çok dijital ses örneğini oyunda bulabilirsiniz. Ses efektlerinin yanı sıra son derece güzel bir müzik parçası oyuna eklenmiş.

Daha evvel de söylediğim gibi Starglider II, ilk oyunun devamı niteliğinde. İlk oyunda savaştığımız EGRON kuvvetleri daha da güçlenmiş. Egron kuvvetleri mücadeleyi kazanıp, hammadde kaynakları bol olan Solice sistemini ele geçirip buraya yerleşmişler. Egronlar, şu anda ele geçirdikleri güneş sisteminde yerlerini sağlamlaştırmakla ve galaksiyi ele geçirmede kendilerine lazım olacak savaş aletlerini yapmakla uğraşıyorlar. Egronları ne pahasına olursa olsun durdurmalıyız.

Bugüne kadar
sizlere 26 paket
program sunarak
rakipsizliğini
kanıtlayan
Osam'dan. İşte,

**PAKET
28**

KAFA AYAR PR.
RA RECRUITS
JOE BLMADEN 2
IRON HORSE
FERNANDE
LAST SURVIVOR

HER YERDE

C. 64 DE

Süper Paket Programlar.....	7.500 TL.
1 kasette 20 oyun.....	4.000 TL.
1 kasette 1 oyun.....	2.500 TL.
Işıklı Kalem.....	18.000 TL.
Quick Shot II Joystick (Orijinal).....	20.000 TL.
Quick Shot II Turbo Joystick (Orijinal).....	25.000 TL.
Quick Shot II Plus Joystick (Orijinal).....	27.500 TL.

OSAM VAR!..

HARDWARE DE

Multi Ice II
Multi Ice III
Double Cardridge Plus
Expert Cardridge
Final Cardridge III
Modem
Destek Tape
Fast Load
Simon Basic Cardridge
Final Cardridge
Datasette Doctor III



CDN HORIZON
IPHOD
EMPIRE STRIKES BACK
C. BACKGAMMON
WEREWOLF SIMULATOR
CAPTAIN STARLIGHT
THUNDERHAWK
CORSA BICI
DOLPIN FORCE
IL SOGNO
REJUVANATOR
SCORPIUS
SONAR
VECTORBALL
RANSACK

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

**ATARI, MSX, ARMSTRAD,
SINCLAIR PROGRAMLARI**

**86 ve 87 yılının Süper Paket
Programlarının üretimi
devam etmektedir.**



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

Görevimiz düşman hatlarına girip mücadele etmek. Bunun için elimizde teknolojik harika olarak tanımlayacağımız bir uzay gemisi var. İşte bu marifetli uzay aracı ve kendi yeteneklerinizin de yardımı ile bütün bir galaksiyi kurtarabilirsiniz. Ancak bu mücadele sırasında intihar edercesine saldırmak yerine son derece kurnaz taktikler uygulamanız gerekecek. Bu şekilde bir yöntem uygulayarak Egroz kuvvetlerini durdurabilirsiniz.

Uzay aracınız bir polis aracı olarak dizayn edilmiş. Bir adet plazma itici motora sahip. Bu motordan başka gezegenler arası jet motoru var. Bu motor sadece uzaya çıkıldığında çalışıyor. Uzay motorunu çalıştırmadan evvel gemiyi hızlandırın. Aracın, 250 atışlık gaz plazma lazeri var. Gemi enerjisini Vallium'dan alıyor. Aracın gövdesi dış etkenlere karşı son derece güçlü bir kalkanla korunuyor. Bu kalkan türleri içinde en iyisi olmasına rağmen, gemi isabet aldığı anda, diğer araçlarla veya binalarla çarpıştığında, veya güneşe çok yakın uçtuğunda aşınıyor. Ancak kalkanın enerjisini çeşitli yollarla artırıp kalkanı güçlendirebilirsiniz.

Geminin en yararlı özelliklerinden birisi beş kanallı genişleme bölümüdür. Bu bölümlere beş tane alet modülü takılabilir. Bu aletler geminin daha da güçlenmesini sağlar. Gemiye eklenebilecek aletler: Zaman bombası, küp, ateş et ve kaç, misiller, zıplayan bomba ve nötron bombası.

Uzay aracının oldukça büyük bir kargo bölümü var. Bu bölümde en fazla üç eşya taşıyabilirsiniz. Taşıyacağınız eşyaları kargoya almak için izleyici ışını kullanmanız gerekiyor. Bunun için almak istediğiniz cisme yaklaşın ve 'I' harfine basın. Eğer bu cisim alınabilecek bir ağırlıkta ise 'C' harfine basarak cismi kargoya alın. kargonuza bu yöntemle

her şeyi alabilirsiniz. Ancak bir kule veya bina gibi ağır cisimleri toplayamazsınız. Gezegen yüzeyinde bulacağınız lazer toplarını kargoya almamanızı tavsiye ederim, çünkü bunlar geminin içinde bile ateş etmeye devam ediyor.

Kargoda olan eşyaları öğrenmek için veya bunları kargodan çıkarmak için ilk olarak DEL tuşuna basın. Karşınıza I=Inventory, J=Jettison yazısı gelecek, 'I' tuşuna basarak kargoda bulunan eşyaları görebilirsiniz. 'J' tuşuna basarak kargodaki eşyayı dışarı çıkarabilirsiniz.

Solice güneş sisteminde beş

Her gezegenin kendine özgü bir çerçevesi var. Bir gezegenin veya uydunun ismini öğrenmek için, ekranın ortasındaki belirteci, uyduya veya gezegene gelinceye kadar gemiyi döndürün ve 'I' tuşuna basın.

DANTE GEZEGENİ:

Güneşe en yakın olan bu küçük gezegen kırmızı renktedir. Gezegende ufak bir Egron kuvvet birimi bulunuyor. Gezegende yüksek radyasyon sonucunda çok garip hayvan türleri yaşıyor. Gezegen iniş için pek tercih edilmeyecek bir yer, çünkü bir çok yerde



gezegen ve bu gezegenlerin uyduları ile çok tehlikeli bir astreoid kuşağı bulunuyor. Oyun alanı öylesine düzenlenmiş ki, eğer bir gezegenden kalkıp uzaya açılırsanız ve devamlı aynı yönde uzay motorunu kullanarak ilerlerseniz tekrar gezegenlerin olduğu bölgeye geri dönüyorsunuz. Sistemde yer alan tüm gezegenler kendi eksenleri etrafında dönüyorlar. Bir gezegen yüzeyinde durursanız, gece ve gündüz oluşumuna tanık olursunuz. Güneşin doğuşunu ve batışını izleyebilirsiniz. Gökyüzünün rengi ve gölgeler güneşin hareketiyle değişiyor. Hatta bazı gezegenlerde şimşek ve gök gürültüleri de duyabilirsiniz.

volkanlar ve gaz fışkırmaları büyük tehlike teşkil ediyor.

VISTA GEZEGENİ:

Güneşe ikinci en yakın olan bu gezegen mavi renkte. Gezegen yüzeyi bataklıklarla kaplı. Gezegende esrarengiz yaratıklar yaşıyor.

APOGEE GEZEGENİ:

Gri bir renge sahip olan bu gezegen güneşe uzaklık olarak üçüncü gezegen. Bu gezegende Egron kuvvetlerinin merkezi bulunuyor. Bu yüzden gezegen askeri ve endüstriyel açıdan son derece gelişmiş durumda bulunuyor. Gezegenin, Enos ve Castron adlarında iki uydusu var. Her iki uydu-

da da Egronlar hakim durumda.

MILLWAY GEZEĞENİ:

Sistemdeki dördüncü gezegen olan Millway son derece büyük kırmızı renkli bir gezegen. Gezegendeki yüksek basınç gezegen yüzeyine inmeyi engelliyor. Bu gezegene iniş yapmayı denemeyin çünkü geminiz basınca dayanamayıp paramparça olur. Geminin yok olmasını sağlayan ikinci doğal olay, güneşe çok fazla yaklaşmak. Bir kere güneşe yaklaşmanızı tavsiye ederim. Çünkü güneşe yaklaşıldığında geminin eriyerek yok ol-

kumandanlık gemisi olacak. Gezegenin sarı renge sahip uydusunun ismi Q-Beta. Ancak gemimizdeki radyo teleskobu bu uydunun varlığını göstermiyor. Sanırım bu araştırılması gereken ilginç bir durum.

Egronlar, Q-Beta'nın yörüngesinde çok büyük bir lazer yapıyorlar. Bu silahı korumak için de Millway'in uydularında ufak ışın silahları yapıyor.

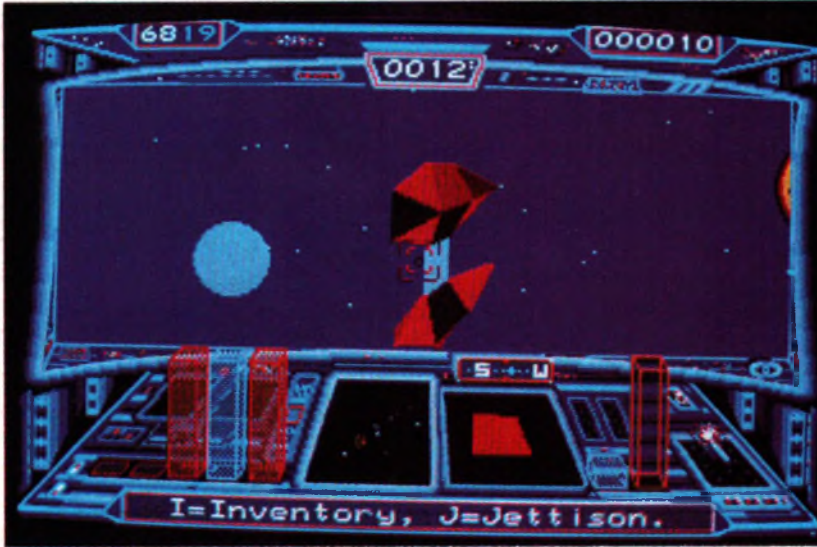
Gezegenler arasında yolculuğu ancak uzay motoru ile yapabilirsiniz. Motoru çalıştırmak için 'D' tuşuna basın. Gezegenler birbirine oldukça yakın olduğundan iki gezegen arasındaki yolu bir kaç dak-

hareket halinde. etrafta Egronlulara ait bir çok yapı var. Geminizle, gezegen yüzeyinde yapacağınız kısa bir araştırmadan sonra kırmızı renkli kretere benzer bir delik bulacaksınız. Araştırmayı oldukça alçaktan yaparsanız bulmanız kolaylaşır. Bulduğunuz delikten içeri yavaşça girin. Bu delikten bir çok gezegende bulunan labirent benzeri tünellere ulaşabilirsiniz. böyle bir tünel ağı tüm gezegen yüzeyini kaplıyor. Tünellerde rahatlıkla ilerleyebilirsiniz. Buralarda araştırmanız gereken bir çok yer var.

Tünel kendi içinde bir çok dallara ayrılarak tüm gezegeni kaplıyor. Oyunda başarılı olmanın ahatarı da bu tünellerde yatıyor. Egron Solice güneş sistemini istila ettiklerinde, bu sistemde yaşayan yerli halk yer altına çekilmiş. Bu kişileri bulup onlarla işbirliği yapmak son derece önemli, çünkü onların yardımı olmadan Egron kuvvetlerini etkisiz hale getiremezsiniz. Yeraltında yaşayan kişilerle kurduğunuz bağlantı ekranın altında bulunan mesaj ekranında yazılı olarak gösteriliyor. Sorulan soruları Y (evet) ve N (hayır) şeklinde cevap verebilirsiniz.

Bu kişilerle bağlantı kurduğunuz andan itibaren göreviniz gerçek anlamda başlıyor. Yer altındaki kişileri bulmak için şu yöntemi deneyin:

Tünelden girince ilk kırmızı renkli ızgarayı yok edip sola sapın. Karşınıza tekrar kırmızı renkli bir ızgara gelecek, bunu da yok edip sol tarafa sapın. Tünelden girdiğiniz andan itibaren bu yolda ilerlerken iki kere tünelli kapatan kapılarla karşılaşacaksınız. Bu kapıları da lazerinizle yok etmeyi unutmayın. İki kapak ve iki ızgara yok ederek ilerlediğiniz yolun sonunda bir depoya geleceksiniz. Burada gezegenin yerlileri sizinle temasa geçip belirli aletler için ne istediklerini söyleyecekler. An-



ması son derece gerçekçi olarak canlandırılmış. Gezegen atmosferinin yüksek bölümlerinde Egron kuvvetleri kol geziyor. Buralarda ilginç yaratıklara da rastlamanız mümkün. Bunlardan en ilginç robot ördek. Millway, yedi uyduya sahip. Uyduların isimleri Broadway, Apex, Esprit, Questa, Westmere, Synapse ve Wackfunk, Bütün uydularda yüksek endüstri hakim.

ALDOS GEZEĞENİ:

Bu gezegen de Egron'ların işgali altında bulunuyor. Burada son derece büyük bir uzay istasyonu yapılıyor. Bu uzay istasyonu, Egronlar'ın galaksiyi ele geçirirken kullanacakları

kada tamamlayabilirsiniz. Uzayda sizi iki tehlike bekliyor. Bunlardan en tehlikelisi uzay korsanları. Diğer tehlike astroidler.

Bir gezegene ulaştığınızda uzay motoru otomatik olarak durur. Bunun dışında motoro durdurmak için tekrar 'D' tuşuna basın. Gezegenin yüzeyine normal motorlarla inebilirsiniz. Normal motoru çalıştırmak için mouse'un sağ düğmesine basıp ileri sürün. Hız kesmek için sağ düğmeye basın geri çekin.

Görevimiz Apogee gezegeninin yüzeyinde başlıyor. Gezegen yüzeyinde iki ayaklı robotlar yürüyor. Yer üstü araçlar ve yer altı araçlar devamlı

cak her zaman bu metodla yeraltındaki yeri bulamayabilirsiniz.

Oyunu tamamlamak için toplamanız gereken nesnelerin bazıları: Bir sandık tatlı (A crate of sweets), bir düz elmas (a flat diamond), bir astreoid (an asteroid), bir profesör (a Professor). Profesör, Broadway uydusunda araştırma grubunda çalışıyor, bir tane mini Egron roketi (an Egron mini-rocket). Diğer eşyaları uzayda veya gezegen yüzeylerinde bulabilirsiniz.

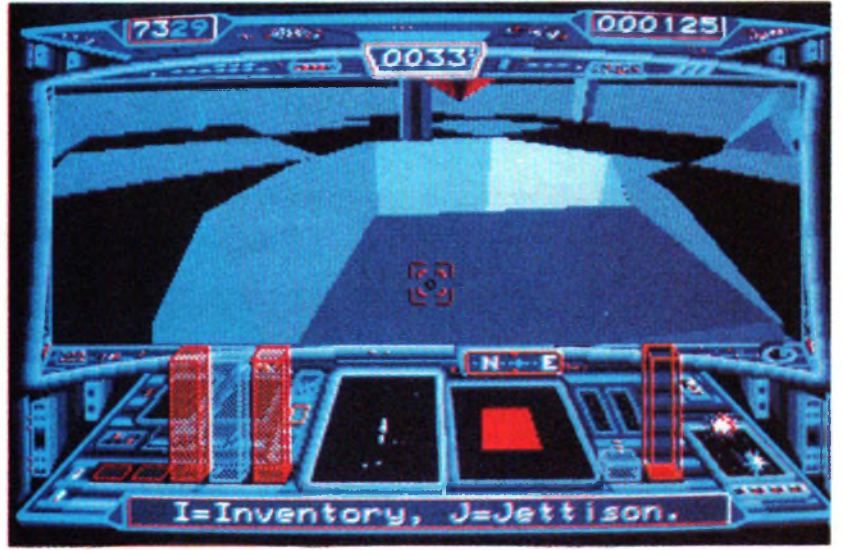
Bu eşyaları bulup bağlantı kurduğunuz depoya getirirseniz geminiz için son derece gerekli olacak ekstra silahları alırsınız. Bu silahlardan zıplayan bomba (bouncing bombs), Millway'in uydularında yapılmakta olan ışın silahlarını yok etmekte kullanılıyor. Küboid silahı, düşman gemilerini zaman içinde geri gönderip kendi kendisi ile çarpışmasını sağlıyor. Bu silahları Millway'in aylarındaki tünellerde bulunan depolarda arayın. Zıplayan bir bomba almak için bir mekanik balina getirmeniz gerekiyor.

Gemi için gerekli enerjiyi bir kaç şekilde karşılayabilirsiniz. İlk yöntem gezegenlerde bulunan enerji hatlarıdır. Birinci gezegende bulunan volkanik patlamalarda ortaya çıkan gazdan, uzayda dolaşan metan astreoidlerinden, veya Solice güneşinin fırlattığı plazmadan enerji elde edebilirsiniz.

Böyle bir oyunu tek oturumda bitirmek imkansız, ama oyundaki saklama seçeneği bu sorunu hallediyor.

Oyun ilk başladığında dışarıyı geminin içinden görüyorsunuz. Ancak klavyedeki sayısal tuşlar yardımı ile geminizin dışını görmeyi mümkün. Sayısal klavyedeki tuşlar bakış açısını değiştiriyor.

Oyundaki tüm nesneleri ve adlarını öğrenmek isterseniz 'ESC' tuşuna basın ve 'Painting



with Rolf'i seçin. Karşınıza çıkan şekilleri büyütüp küçültebilir veya döndürebilirsiniz.

Bu oyun AMIGA'da şu ana kadar çıkan oyunlar için de en güzellerinden biri. Kısa bir süre sonra oyunumuz C-64 için de çıkmış olacak.

Oyunda kullanılacak tuşlar:

1-3 : Kürsör hareketli hale gelir.

4-8 : Gemi dışında görüntü. SHIFT : Silah seçimi

T : İzleyici ışın (bir cismin yakınında olmanız lazım)

C : Eşyayı al (ilk önce izleyici ışını kullanın)

I : Görüntü analizi (kürsör cismin üstüne gelmeli)

R : Durum raporu

F1 : Sesi kapak

F10 : Oyunu SAVE et

1(sayısal) : Arka sol görüntü

2(sayısal) : Arka görüntü

3(sayısal) : Arka sağ görüntü

4(sayısal) : Sol görüntü

5(sayısal) : Aşağının görüntüsü

6(sayısal) : Sağ görüntü

7(sayısal) : Ön sol görüntü

8(sayısal) : Önden görüntü

9(sayısal) : Ön sağ görüntü

DEL : Oyunu dondur, I veya J seçenekleri

DEL - I : Kargodakilerin listesi
DEL - J : Kargodaki eşyayı dışarı çıkar

ESC : Menüye geç

Menüden Painting with Rolf'i seçtiğinizde:

. : Bir sonraki şekil

0-9 : Şekilleri büyük küçült

Oyunun değerlendirmesi

Rainbird

GRAFİK : 10

SES : 9

DEĞER : 9

ZORLUK : 9

GENEL : 10



NETHERWORLD



Çeşitli garip yaratıkların yaşadığı bir dünyaya düştük. Buradan kurtulabilmenin tek yolu,* bulunduğunuz gezegende para yerine geçen elmaslardan yeterli miktarda toplamak.

Bulunduğumuz gezegende ki para sistemi elmaslar üzerine kurulu. Bir sonraki kademeye geçmek için yeterli miktarda elmas toplayacağız. Elmasları ararken, ekranda sekiz yöne de hareket edebiliriz. Elmasları platformlardan oluşan labirentlerde bulabilirsiniz.

Elması elinizi kolunuzu sallayarak rahat bir şekilde aramanız mümkün değil. Çünkü, çevrede bir çok tehlike sizi bekliyor.

Oldukları yerde duran canavarlar, asit kabarcıkları üflüyorlar, keçi başları asitli kan fırlatıyor. Uzaylı üretici, küçük canavarlar ortaya çıkarıyor veya etrafta başıboş dolaşan mayınlar bırakıyor. Çevrenizdeki uzaylıların hepsi geminize dokunduklarında tehlikeli oluyorlar. Çünkü uzaylıların

dokunması geminin kalkanını yapıyor. On iki dokunuş geminin kalkanını tamamen etkisiz hale getiriyor. On üçüncü dokunuşta bir gemi kaybediyorsunuz.

Uzaylılar vurulduklarında, genellikle arkalarında parlayan bir işaret bırakıyorlar. İşaretler şekillerine göre size bir özellik kazandırıyor. Mesela, fazladan puan, dokunduğunuzda canavarları yok ede-

bilme özelliği, fazladan hak, çarpmalardan etkilenmeme, elde edeceğiniz faydalardan bazıları, ancak bu faydaların yanı sıra bazen umulmadık sürprizlerle de karşılaşabilirsiniz.

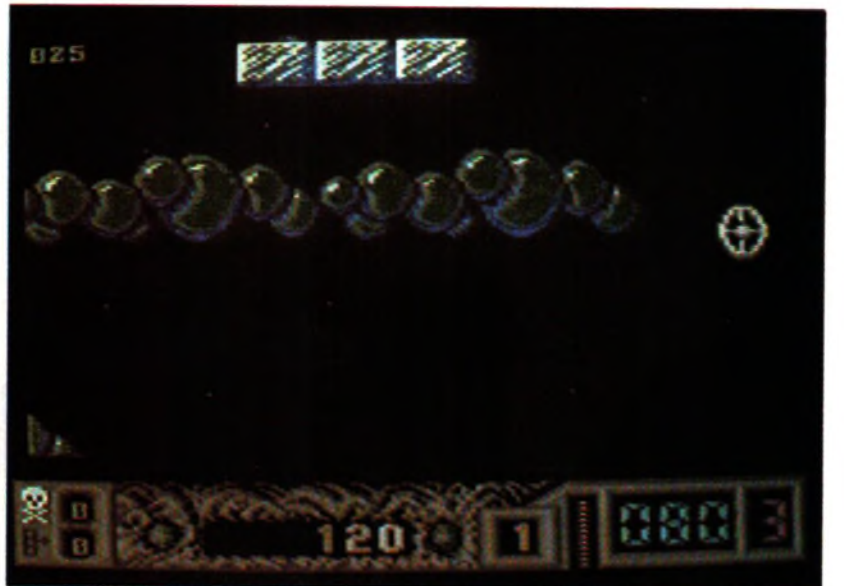
Araştırmalarınız sırasında elmaslardan başka kum saati de bulabilirsiniz. Hiç tereddüt etmeden kum saatlerini alın. Çünkü kum saatini aldığınızda süreniz otuz saniye artacak. Bu süre sıfıra ulaştığında bir gemi kaybediyorsunuz.

Etrafta göreceğiniz teleportları kullanarak hiç zorluk çekmeden bir yerden diğerine gidebilirsiniz. Ancak hangi teleportun sizi nereye götüreceğini deneme yanılma yolu ile bulabilirsiniz.

Her kademe arasında bir ekran bulunuyor. Bu ekranda amacınız eldeki nesneleri kullanarak elmas üretmek. Eğer bilmeceyi çözmeyi başarabilirsiniz, fazladan bir hayat kazanıyorsunuz.

Oyunun değerlendirilmesi
Hewson / Disket - Kaset

GRAFİK : 8
SES : 7
ZORLUK : 9
DEĞER : 7
GENEL : 7



BLOOD BROTHERS



Hark ve Kren 18 yaşında son derece normal iki kardeşler. Boş zamanlarında yüksek teknoloji ve lazer teknolojisi sınavlarından geçmelerini sağlayacak yüksek performanslı lazer ve savunma sistemleri üzerinde çalışmaktadırlar.

Kahramanlarımız bir gün okuldan eve döndüklerinde ailelerini öldürülmüş bulurlar.

Kren, eski bir kızılgerilli filminde gördüklerini hatırlayarak Hark'a kan kardeşi olmalarını teklif eder. Sonuçta iki kafa-dar kan kardeşi olurlar.

Kahramanlarımız ailelerinin Scorpions olarak adlandırılan uzay korsanları tarafından öldürüldüklerini belirlerler. Korsanlar vakitlerini zengin gezegenlere baskın düzenleyip değerli eşyaları çalmakla geçirmektedirler. Geçen yıllar içinde korsanlar çaldıkları eşyaları kendi gezegenleri Scorpia'ya aktarmışlardır.

Hark ve Kren, işe uzay jettelerini kendi yaptıkları lazer sila-

hı ve savunma sistemi ile donatmakla başladılar. Güç paketlerini korsanların bol olduğu bölgelerde kullanmak için ürettirler. Hazırlıklarını tamamlayan kahramanlarımız yola çıkırlar.

Oyunumuz iki kişi ile oynanıyor. En iyi taktik, kardeşleri

farklı farklı maden bölgelerine göndermek. Böylece oyun sırasında devamlı Joystick değiştirmek zorunda kalmazsınız.

Oyun iki bölümden oluşuyor. Madenler ve uzay jeti. Maden bölgesinde uygulanacak en iyi taktik, jetler yardımı ile yerin üzerinde durmaktır. Çünkü yerde enerji çeken sistemler mevcut. Kahramanlarımızın ürettiği lazer silahının bir dezavantajı var. Düşmanı etkisiz hale getirebilmek için altı tam isabet kaydetmek gerekiyor.

Dolaştığınız platformlarda jetler ve lazerler için enerji birimleri bulabilirsiniz. Enerji birimlerinden başka toplayabileceğiniz değerli taşlar da var. Değerli taşları toplamak önemli, çünkü oyunun sonunda bunlar değerlendirilecek. Bomba benzeri cisimleri bulduğunuzda muhakkak alın.

Uzay jeti bölümüne geldiğinizde, jeti kullanarak önünüze çıkan engellerden kaçın. Sonunda yeni bir madene ulaşacaksınız.

oyunun değerlendirmesi

Greml / Disket - Kaset

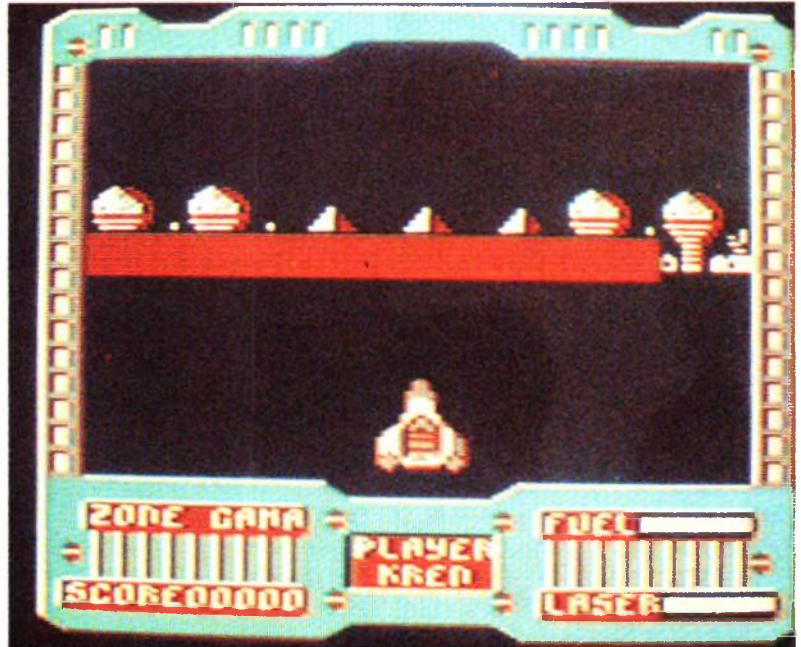
GRAFIK : 6

SES : 6

ZORLUK : 8

DEĞER : 6

GENEL : 6



TRACKSUIT MANAGER

Stratejik futbol simülasyonlarına bu ay bir yenisini daha ekliyoruz: TrackSuit Manager (TSM). Bu simülasyonu da The Double adlı simülasyonu yapan ekip hazırlamış. Ancak TSM, şimdiye kadar görmüş olduğumuz FMII, The Double, Football Director gibi simülasyonlardan oldukça farklı. Hatta şu ana kadar türünün tek örneği diyebiliriz. Çünkü şimdiye kadarki simülasyonlardan bir futbol takımında

iki maç kaybederseniz hatta bazen tek maç kaybederseniz her şey bitir.

TSM'in diğer bir özelliği de, şimdiye kadar gördüğümüz simülasyonlar içinde en detaylı simülasyon olması.

Seçtiğiniz ülke ile antlaşma imzaladıktan sonra en az 30 en fazla 100 oyuncuyu milli takım aday kadrosuna girmek için çağırabilirsiniz. Eğer ülke olarak ilk başta İngiltere'yi seçerseniz hazır olarak 100 kişi-



teknik direktör olarak çalışıyoruz. En büyük amacımız da lig şampiyonluğunu kazanmaktır.

TSM'de ellibeş ülke arasından seçeceğimiz bir ülkeyi ilk önce Avrupa daha sonra Dünya Kupası'nda başarıya ulaştırmaya çalışacağız. Diğer simülasyonlarda takımın dizilişi kadar mali olaylarla da uğraşmak zorunda kalırken burada bütün görevimiz takıma uygun oyuncuları seçip onları bir uyum içinde vereceğimiz taktiklere uygun olarak aynatmak. Bir lig şampiyonasında kaybedilecek birkaç maç o kadar önemli olmaya bilir, ama bir kupada üst üste

lik bir aday kadro ile işe başlarsınız. Diğer ülkelerde bu oyuncuların adını, takımındaki yerini ve kulübünü yazarak aday kadroyu oluşturmanız gerekir. İşin en iyi tarafı seçilebilecek ülkeler arasında Türkiye'nin de bulunması. Oyunda yaklaşık olarak 1000 futbolcu hakkında gerekli bilgi yer alıyor. Oyuncular hakkındaki bilgiler FIFA'dan alınmış. Ve bu bilgiler oyunun yazıldığı tarihe göre doğru.

Avrupa ve Dünya kupalarında oynadığınız ve grubunuzdaki diğer ülkelerin oynadıkları maçları günlük defterinizden (Diary) öğrenebilirsiniz. Bu seçeneğe geldiğinizde içinde

bulduğunuz ayın istediğiniz bir günü için boş ülkelerden biri ile maç antlaşması yapabilir veya birkaç ülke birleşip turnuva düzenleyebilirsiniz. Kupa maçları dışında yapacağınız diğer maçlar takımdaki oyuncuların birbirine alışmasına yardım eder. Ancak çok fazla maç yapmak da oyuncuların yorulmasına sebep olur.

Ekranın sol üst köşesinde günün tarihi gösteriliyor. Tarihi ilerletmek için aşağıdaki menüden DATE'i seçin. Bütün kontroller joystick veya kursor tuşları ile yapılabilir. Eğer herhangi bir günde maçınız yoksa ama rakiplerinizden birinin maçı varsa, menüden WATCH'ı seçerek rakibinizin maçını izleyebilirsiniz. SQUAD seçeneği ile milli takım kadrosunu oluşturabilirsiniz. Herhangi bir oyuncunuz hakkındaki gerekli bilgiyi REPORT'u seçerek alabilirsiniz. Aday kadrodaki oyuncuyu kadroya almak isterseniz SELECKT'i seçin.

Oyuncular takımda dört pozisyondan birinde bulunabilir. Bu yerler: GOALKEEPER (kaleci), DEFENDER (defans), MIDFIELDER (orta saha), ATTACKER (ofans).

Ana menüden CUP'ı seçerseniz karşısına başka bir menü çıkar. CALENDAR, bütün kupa boyunca grupların maç tarihlerini ve final tarihlerini gösterir. TABLES, grubunuzda kaçınıcı durumda olduğunuz, attığınız gol, puan, gibi bilgilerin bulunduğu puan tablosunu verir. FIXTURES, grubunuzda oynayacağınız maçları ve oynadığınız maçların neticesini gösterir. GROUP, diğer gruplara bakmanızı sağlar.

Ana menüde SCOUT'u seçerek yardımcınızı seçtiğiniz maçı maçı seyredip bilgi getirmeye gönderebilirsiniz. Veya yardımcınızdan veya kendi seyrettiğiniz maçlardan elde edilen bilgileri görebilirsiniz. Bir takım hakkında verilen bilgi son derece detaylı hazır-



son iki seçenekte bulunuyor. Bunlar TEAM TACTICS (takım taktiği) ve PLAYER TACTICS (oyuncu taktiği).

Diğer simülasyonlarda en fazla yapabildiğiniz form, yetenek düzeyi en iyi olan oyuncularını takıma almak ve oyun düzenini belirlemektir. TSM'de ise oyun stratejisini en ince ayrıntısına kadar belirlemeniz mümkün. Eğer bu da yeterli gelmezse her bir oyuncuya tam olarak nasıl oynaması gerektiğini söyleyebilirsiniz.

Takıma taktik verirken, oyun düzenini, oyun şeklini, hücum şeklini, markaj sistemini, paslaşma yöntemini, diğer oyuncularla mücadele şeklini ve defans sistemini belirleyebilirsiniz.

Oyuncuya verebileceğiniz taktikler: İlerde veya geride durması, markaj yapıyorsa kimi tutması gerektiği, pas şekli, mücadele şekli, korner atışını, taç atışını, penaltı atışını veya serbest atışı kullanmasını söyleyebilirsiniz.

Bütün bunları belirledikten sonra sıra maçı başlatmaya geliyor. Bir maçın süresini 16 saniye ile 90 dakika arasında istediğiniz gibi Joystick ile ayarlayabilirsiniz. Maç sırasında istediğiniz anda oyun durdurup oyuncu değişikliği yapmanız mümkün. Devre arasında veya oyuncu değişikliği sı-

lanmış. Takım hakkında verilen bilgiler dışında, tek tek oyuncular hakkında da detaylı bilgi edinebilirsiniz. Takım hakkında verilen bilgiler şunlar:

Oyun formasyonu: 4-3-3 gibi,

Oyun tarzı: Defansif futbol gibi,

Oyun kurma: Kontratak gibi,

Markaj şekli: Adam adama gibi,

Paslaşma şekli: Kısa paslı gibi,

Mücadele şekli: Sert oyun gibi,

Ofsayt taktiği: Ofsayt tuzağı kurun gibi.

Bu bilgilere ek olarak takımın üç bölümünün genel durumu hakkında da bilgi veriliyor.

Bir oyuncu için verilen bilgiler şunları içeriyor:

Paslaşma durumu, şut atma, mücadele, kafa oyunu, reaksiyon, yetenek, kendine güven, kuvvet, kupa maçlarında oynadığı maç sayısı, attığı gol sayısı.

Ana menüden SAVE'i seçip oyunu saklayabilirsiniz. Karşıya çıkan menüden disket veya kaseti seçin.

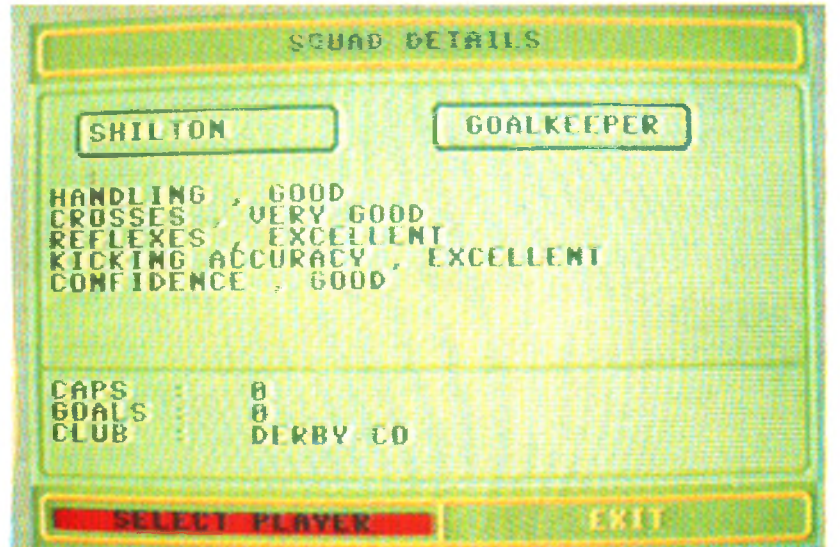
Ana menüdeki son seçenek olan PLAY'i seçtiğinizde günlere geldiğinizde kullanabilirsiniz. PLAY'i seçtiğinizde karşınıza yeni bir menü gelecek.

Seçeneklerin üstünde her iki takımın da sahaya çıkan kadrosu veriliyor. PLAY MATCH seçeneği ile maçı başlatabilirsiniz.

SCOUT seçeneği sadece oynadığınız takım hakkında önceden bir bilginiz varsa çalışır. Bu seçenek yardımı ile oynadığınız takım ve oyuncular hakkında detaylı bilgi edinebilirsiniz.

TEAM seçeneği ile kadroda ki oyuncular hakkında bilgi alabilir ve sahaya çıkacak ilk onbiri belirleyebilirsiniz.

TSM'i diğer simülasyonlardan ayıran ve şimdiye kadar çıkmış en iyi simülasyonlardan ayıran ve şimdiye kadar çıkmış en iyi simülasyon haline getiren özellikler menüdeki



**COMMODORE VE YAN ÜRÜNLERİNİ EN UCUZA VE GARANTİLİ
OLARAK BİZDEN TEMİN EDEBİLİRSİNİZ.**

HARDWARE

FINAL III
MULTI ICE 2
EXPERT CARTRIDGE
ICE MACHINE TR.
DUBLE PLUS +
FINAL CARTRIDGE
EPROM PROGRAMLIYICI
C-64 SES DIGITIZER
I.C TESTER
TEYP KAFA AYAR CİHAZI
RS-232 INTERFACE



SOFTWARE

20 OYUNLUK PAKETLER
10 OYUNLUK PAKETLER
6 OYUNLUK PAKETLER
KOPYA PROGRAM PAKETLERİ
İŞ PROGRAMI PAKETLERİ
EĞİTİM PAKETLERİ
BOŞ DİSKETLER
SPECTRUM PROGRAMLARI
AMSTRAD PROGRAMLARI
ATARI PROGRAMLARI
ÇEŞİTLİ YABANCI DERGİLER
UTILITY, ANIMASYON, INTRO PRG

***** BAYİTLİKLER VERİLECEKTİR *****

NOT: Sipariş bedelini Halk Bankası Bakırköy Şubesi
45676 nolu hesaba yatırarak makbuz fotokopisini
gönderdiğiniz taktirde istediğiniz ürün
APS veya yurt içi kargoyla derhal gönderilecektir.



ADRES: Halkçı Sok. No: 33/7 Bakırköy İşhanı
BAKIRKÖY/İST. Banka Hesap No: 45676 Tel: 570 34 90



BİLGİSAYARLARINIZI BİZDEN ALIN...

- * Süper taksitli satışlarımızdan ve satış sonrası ücretsiz kurslarımızdan
- * Müşteri İndirim kartına sahip olarak % 50 indirimli program desteğimizden
- * En yeni AMIGA oyun ve iş programlarımızdan
- * C-64 süper oyun paketlerimizden, zengin program birikimimizden
- * Müşterilerimiz arasında aylık sürpriz hediye çekilişlerimizden

YARARLANIN...

*** ANKARA'DA COMMODORE'U BİZ SATARIZ***

- * En yeni Amiga programları,
- * 20 oyunluk süper C-64 paketleri,
- * Tek tek program çekimi
- * İsteğe göre Amiga ve C-64'de özel program yazımı.
- * Joystickler
- * Işıklı kalemler
- * SKY Kartuşları (Expert, Final III, Multi Ice III vs.)
- * Disketler

Türkiye'nin her yanına adrese teslim ödemeli hizmet

GÖZLEM BİLGİSAYAR

**Bayındır Sokak No : 5/12
Tel : 135 30 91 Kızılay - ANKARA**

rasında oyun taktiğini değiştirebilir, oyunculara yeni taktikler verebilirsiniz.

Ekranın alt kısmında saha gösteriliyor. Sahada hareket eden bant topun nerede olduğunu bildiriyor. Top hangi ülkede ise, ismi beyaz renkle yazılıyor.

TSM'in en ilginç yönlerinden biride maç sırasında oyunun anlatılması. Sanki radyoda maç dinliyor gibi yazılardan maçı izleyebilirsiniz. Mesela bir oyuncunun şut attığı söylenirse ya top kornere ya da avuta gidiyor veya şutu atan taraf bir gol kazanıyor. Maçın anlatımını takip etmek son derece önemli, çünkü ancak maçı seyrederek hangi oyuncunun ne yaptığını görebilirsiniz. Eğer bir oyuncunuz yaralanırsa performansı düşer. Bu oyuncuyu değiştirip değiştirmeme kararı size ait.

Maçtan sonra atılan şut sayısı, faul sayısı, kart görenlerin ve oyundan atılanların sayısı gibi çeşitli bilgiler rapor halinde veriliyor.

Bundan sonra sıra iki gazetenin yorumunu okumaya ge-

CUP DETAILS								
GROUP 4 TABLES								
	P	W	D	L	F	A	P	T
WEST GERMANY	0	0	0	0	0	0	0	0
ENGLAND	0	0	0	0	0	0	0	0
POLAND	0	0	0	0	0	0	0	0
DENMARK	0	0	0	0	0	0	0	0

GROUP CALENDAR TABLES FIXTURES GOAL

liyor. genelde iki gazetenin yorumları birbirine zıt oluyor. Ancak her iki gazetede alınan sonuçları oynanan takımın gücünü göz önünde bulundurarak değerlendiriliyor.

Eğer ekrandaki renkleri beğenmezseniz bunları 1-5 arasındaki tuşlarla değiştirebilirsiniz.

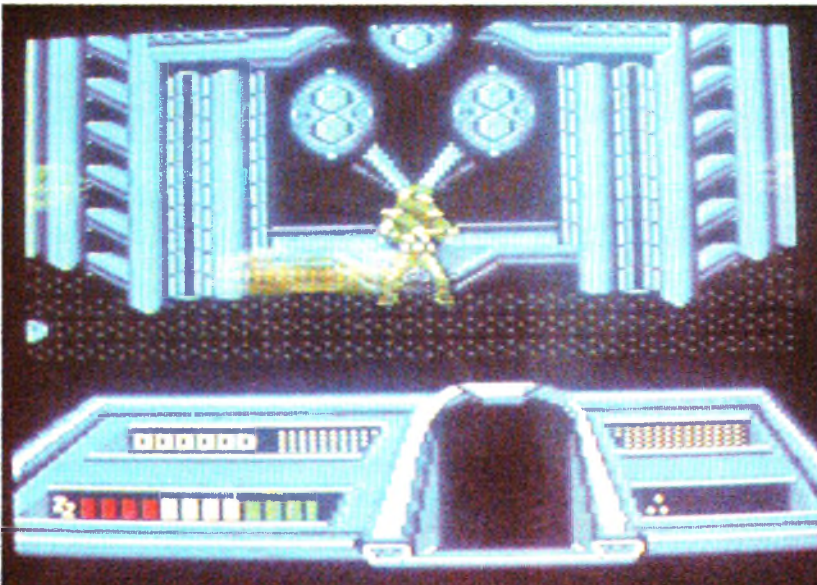
Nasıl bir strateji ile en iyi sonuçları alacağınız keşfedene kadar aday kadrosu hazır İngiltere'de görev almanızı tavsiye ederim. Bu ülkenin oyun-

cuları oldukça iyi. Oyuncuların değerlendirmesinde kullanılan en iyi derece Brilliant, bunu excellent izliyor. Very good ve good daha sonraki dereceler.

Oyunun değerlendirmesi
Goliath Games / Dikte - Kaset

GRAFİK : 6
SES : Yok
ZORLUK : 10
DEĞER : 10
GENEL : 10

DREAM WARRIOR



Zamanımızdan çok sonra fiziksel savaşa bir son verildi. Ama insanoğlunun birbiriyle mücadelesi sona ermedi. Fiziksel silahlar ortadan kalktı ama insanlar birbirlerine zarar vermek için yeni yollar buldular.

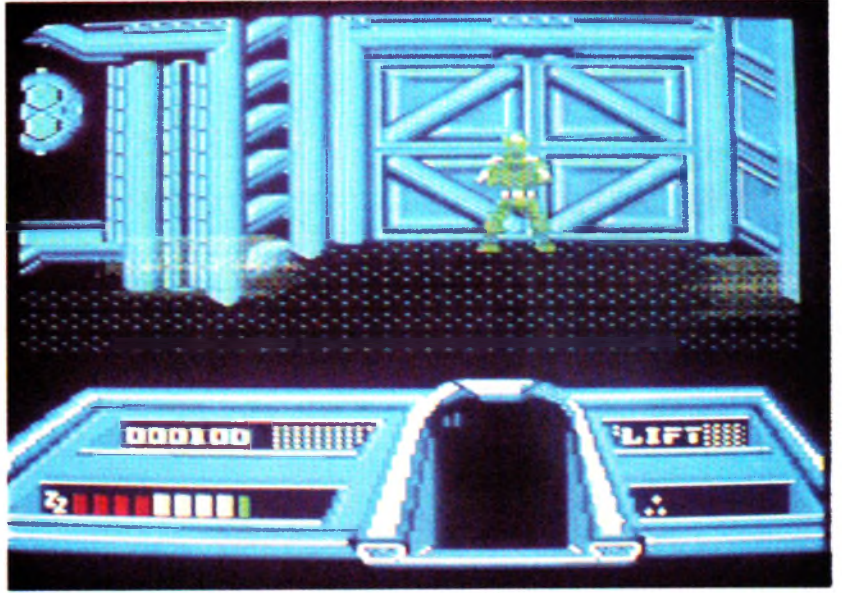
FOCUS federasyonu savaşta kullanılmak üzere bir sistem geliştirdi. Bu sisteme göre insanların rüyalarına dev gibi canavarlar yerleştiriliyor. Bu canavarlar insanları uykularında öldürüyor.

Bu silahtan korunmak için, dört kişilik bir bilim ekibi kuruldu. Ekip rüya canavarları ile savaşmanın yolunu buldu. Ne yazık ki, FOCUS durumu anladı ve bilim ekibindekilerin ücünün rüyalarına canavarı sokmayı başardı. Ekipteki diğer üç bilim adamını bir tek biz

kurtarabiliriz. Bunun için bilim adamlarının beyinlerine girip canavarları yok edeceğiz.

Bilim adamlarının beyinleri 25 ekrandan oluşuyor. Biz rüyada dolaşarak canavarları yok edeceğiz. Canavarlar farklı renk ve şekillerde karşımıza çıkıyorlar, bunları lazer tüfeği ile yok edebilirsiniz. Canavarlar üzerinize hızla çarparak enerjinizi bitirmek amacını güdüyorlar.

Bir canavar öldüğünde arkasında renkli bir küre bırakıyor. Bunu alarak çeşitli eşyalar ele geçirebilirsiniz. Elde ettiğiniz alet aldığınız kürenin rengine bağlı. Mesela kırmızı renkli küreler enerjinizin artmasını sağlar, gri küreler asansörü kullanmanızı sağlar. Böylece diğer kata geçebilirsiniz. Yeşil küreyi alırsanız başka rüyalara geçebilirsiniz (sadece üç rüya var). Mavi küreler içinde bulunduğunuz kişinin resminin ortaya çıkmasını sağlar.



Eğer üç bilim adamının resmini de ortaya çıkarmayı başarabilirseniz, son kademeye geçebilirsiniz. Burada canavarların en büyüğü ile mücadele edeceksiniz.

Oyunun grafik olarak en ilginç tarafı kullanılan sprite. Kontrol ettiğimiz kişi oldukça

büyük çizilmiş ve iyi canlandırılmış.

Oyunun değerlendirmesi
US GOLD / Disket - Kaset

GRAFİK : 7

SES : 7

ZORLUK : 5

DEĞER : 5

GENEL : 6

.....onun için bilgisayarlılık ve kırtasiye ilişkisini uzun uzadıya düşünmeyin !.....

maxell

TDK

MEMOREX

DİSKETLER

CARBOTEX

KEYMAX

PRİNER ŞERİTLERİ

Bantex

BİLGİSAYAR KLASÖR SİSTEMLERİ

PELİKAN, ROTRING, EDDING, FABER/CASTELL, PENTEL, CANSON ürünleri, MAX evrak sistemleri, CASIO, FACIT hesap makineleri, SILVER REED, FACIT daktilolar, telex malzemeleri, printer kağıtları ve diğer kırtasiye malzemeleri



**GALATA
KİRTASİYE**

MAGAZA : Eski Gümrük Sokak.12 KARAKÖY/İST.

Tel: 144 66 85 / 144 70 36

MATBAA : Küçük Balıklı Han.5/15 KARAKÖY/İST.

Tel: 149 79 77

SORBİM den ÇOK ÖNEMLİ HABER

Commodore PC-1

SORBİM

9 EŞİT TAKSİTTE

**COMMODORE PC.1 İÇİN ÖZEL
PROGRAMLAR HAZIRLADI**

- ★ CARİ HESAP TAKİBİ
- ★ ÇEK TAKİBİ
- ★ SENET TAKİBİ
- ★ STOK TAKİBİ
- ★ İŞLETME MUHASEBESİ (II. SINIF)
- ★ BANKA HESAP TAKİBİ
- ★ TELEFON PROGRAMI
- ★ DIŞ TABİBİ HASTA TAKİP
- ★ KARTOTEX (DİJİTAL BİLGİSAYAR
YAZILIMI)

**İSTEĞE GÖRE
PROGRAM HAZIRLANIR**

**KAMPANYAMIZ
DEVAM EDİYOR**



**FİYAT LİSTESİNİ
İSTEYİN**

**ARALIK AYINI merakla
BEKLEYİN**



**SORBİM BİLGİSAYAR
San. ve Tic. Ltd. Şti.
İstanbul Caddesi no 46/1
34720 Bakırköy-İSTANBUL**

Tel: 5830029 - 5830079 - 5838533 - 5833460

İKİNCİ ÇOK ÖNEMLİ HABERİMİZ

İSTEYEN HERKESE

- ★ **AMIGA**
- ★ **COMMODORE**
- ★ **İŞ / EĞİTİM / OYUN**
- ★ **MÜZİK / GRAFİK /
UTILITY Listesi**

ÜCRETSİZ VERİLİR

İLK DEFA SORBİM'DE

AMIGA

TÜRKÇE İŞ PROGRAMLARI

SADECE SORBİM'DE

**COMMODORE / AMIGA / PC / AT
BİLGİSAYARLAR VE TÜM HERŞEY**

10 TAKSİTLE

ALIN KAZANIN

- ★ **PRINTER**
- ★ **MONITOR**
- ★ **JOYSTICK**
- ★ **DISKET**
- ★ **DISK DRIVE**

**HER ŞEY EN UCUZ DEĞİL
AMA EN KALİTELİSİ
EN UYGUN ŞEKİLDE**

MEDYA

Aylık Pazarlama İletişimi Dergisi

- Haberler • Reklam Harcamaları • Gazete ve Dergi Tirajları
- Her Ay Bir Kampanya • Reklam Müdürleri
- Reklam Filmleri ve Yaratıcıları • Sektör Raporları
- Araştırmalar • Çeviriler • Grafik Dünyası • Matbaalar
- Hayali Kampanyalar

MEDYA YALNIZ ABONELERE GÖNDERİLMEKTEDİR.

- YILLIK ABONE ÜCRETİ 40.000 TL.
- ALTI AYLIK ABONE ÜCRETİ 20.000 TL.
- ABONE ÜCRETLERİNİ
YAPI KREDİ BANKASI Bomonti
011370-4 MEDYA hesabına yatırıp,
dekontu gönderiniz.

MEDYA Abide-i Hürriyet Caddesi, İzzetpaşa Sokak
No. 51/4 Osmanbey-İSTANBUL
Tel: 147 79 07-148 31 86



Otomobil Dergisi

ralli

dünyası



Belçika Grand Prix
Antalya Pist Yarışı
1000 Goller / Alen sözünü tuttu!..
Süleyman Memnun • Manx Rallisi
Nissan R/VW Corrado

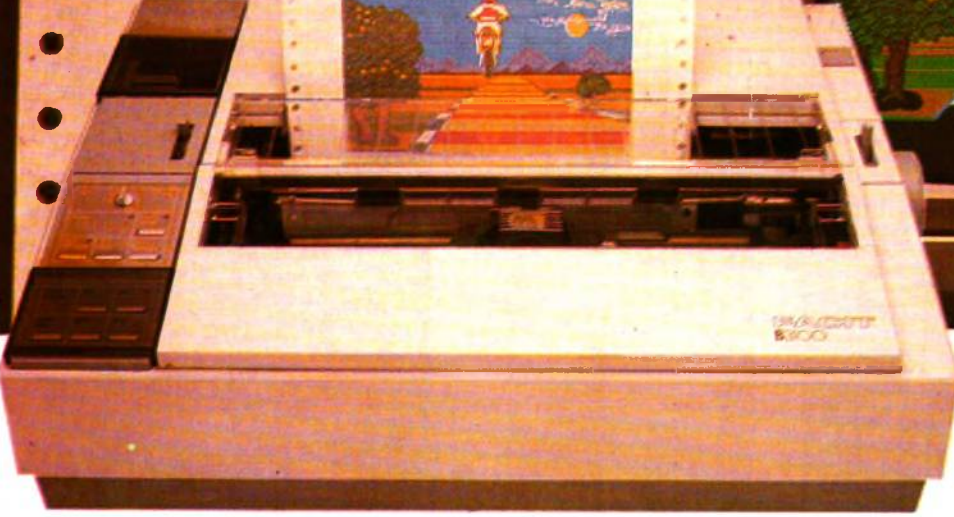
Ali Sipahi Rallisi Parkuru • Yeşil Bursa da terfi etti
"İlk" 4 x 4 Yarışı Yapılıyor • İstanbul Rallisi • Fildişi
Sahili/ 20 Yıl Sonra Ambrosino • Günaydın'ın FISA
Karnesi belli oldu • Şampiyonalarda Son Puan Du-
rumları • Echappment/Günaydın Geleceğin
Rallisi Starko Rallisi •

Tel: 346 60 66

Dağıtım: GAMEDA

İdare Merkezi: Söğütölüçeşme Caddesi Mahmutbaba Sokak No: 1 Söğütölü Han Kat: 4/31 Kadıköy/İSTANBUL

Bilgisayarınızı tamamlayın. Facit renkli yazıcı



Toptan ve parakende

80-kolonluk FACIT B3100 ve 136-kolonluk B3150 matris yazıcıları ile ofisinizdeki tüm rapor ve baskı işlerinizi karşılayabilirsiniz. Bu yazıcılarla size fazla miktarda rapor dökümleri, mükemmel yazı kalitesi, çeşitli yazı stilleri ve kağıdı değişik şekillerde takabilme gibi imkanlar da sunulmuştur. Yazıcının konfigürasyonunu değiştirmek son derece basitleştirilmiştir. Hem çizimlerinizi hem yazılarınızı renkli olarak alabileceğiniz bu yazıcılar IBM PS/2, Amiga ve tüm PC uyumlu bilgisayarlar ile kullanılabilir.



FACIT

"51 yıldır Türkiye'de"

Yetkili Satıcı:

BESTAS®
Bilgisayar Elektronik San. ve Tic. A.Ş.

Söğütli çeşme Cad. No: 129/70 Kadıköy-İstanbul Tel: 336 60 54-345 37 29

Teknik Özellikleri:

<u>Yazım hızı</u>	: 300 cps
<u>Ses Seviyesi</u>	: 55 dBA / 50 dBA (Sessiz mod)
<u>Serit</u>	: Uzun ömürlü siyah / 4 renkli
<u>Emülasyon</u> (Standart)	: IBM Proprinter, Facit, Epson FX/JX, Facit/Epson
<u>Arabirim</u> (Standart)	: Seri ve Paralel
<u>Satır Genişliği</u>	: 10 cpi'da 80/136 (B3100/B3150)
<u>Karakter Genişliği</u>	: Draft: 10,12,15,17 orantılı NLQ: 10,12 orantılı
<u>Kağıt Kalınlığı</u>	: Eğilebilir itme/Çekme traktörü Tek kağıt besleme Alttan park veya yükleme Tear-Off özelliği
<u>Opsiyon</u>	: Tek veya çift kağıt besleyici
<u>Renk</u>	: 4 Renk

IBM-PS/2 IBM World Trade Corporation'in tescilli markasıdır.