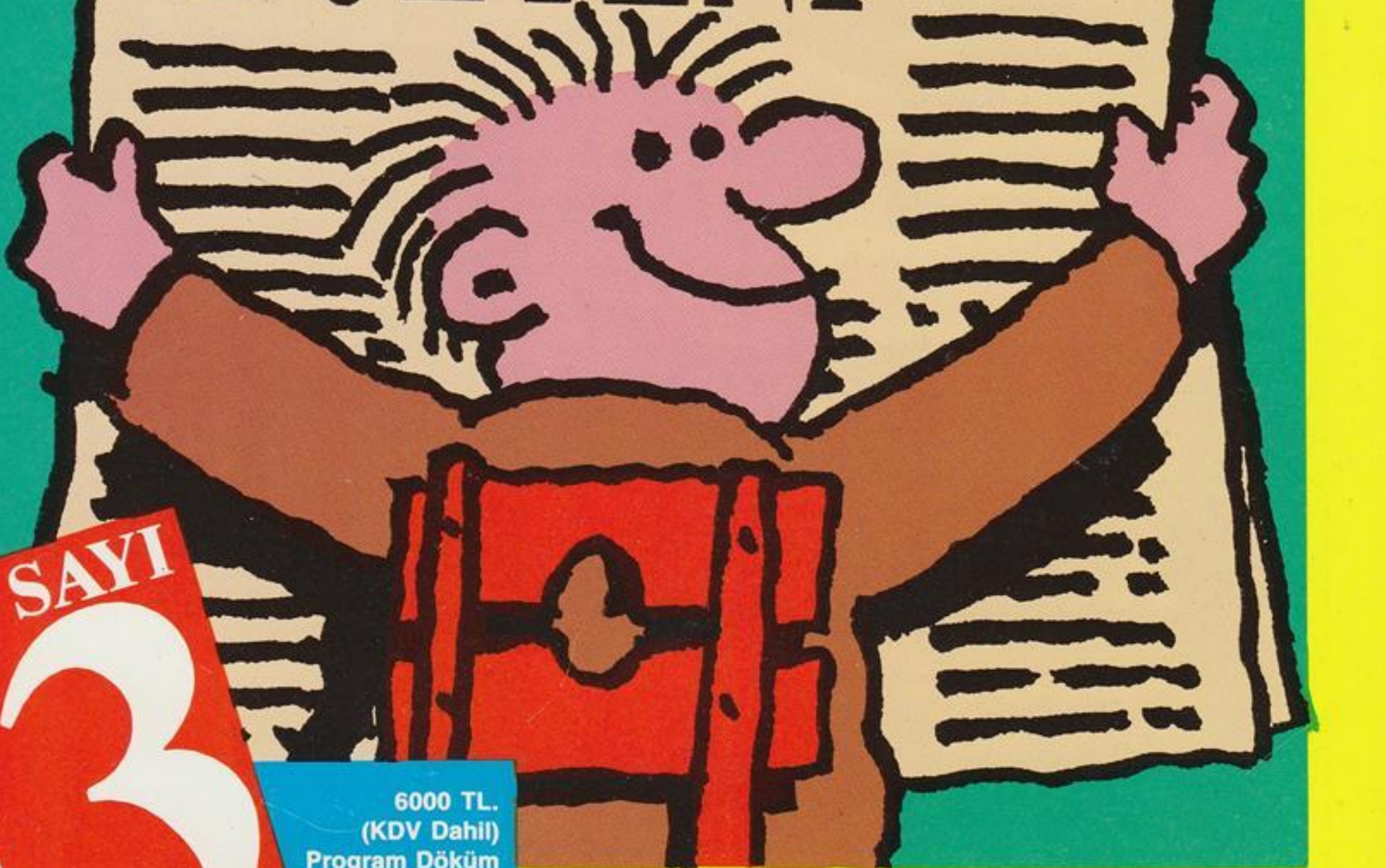


COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Temmuz 1990

AMİGA BÜLTENİ



SON-SON OYUNLAR

SAYI

53

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

SPRITE-LAR

BÜTÜN ZAMANLARIN EN AKILLI MASASI



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

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

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

KOMAKS O-17
Yarının Büyüklerine

TEKNİK ÖZELLİKLER

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



İSTANBUL KOMAKS MAĞAZA: Fındıklı Tel: 144 20 26 - 27 Fax: 144 29 21 **ASOFT BİLGİSAYAR** Bahçekapı Tel: 526 66 66 - 512 07 75 **ASPERKAN:** Şişli Tel: 141 02 17 - 18 Fax: 146 84 05
GALLERIA COMMODORE CENTER: Ataköy Tel: 574 80 65 - 66 Fax: 559 48 53 **İKAMAK:** Şişli Tel: 147 19 88 - 89 Fax: 130 70 77 **SORBİM BİLGİSAYAR:** Bakırköy Tel: 583 85 33 - 583 34 60
ANKARA MİKROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ: Kavaklıdere Tel: 168 36 47 - 167 28 47 Fax: 127 28 03 **İZMİR ULAŞ MOBİLYA:** Alsancak Tel: 21 85 36 - 21 85 42 Fax: 63 06 97 **ANTALYA GÜNEY YAPI:** 100. Yıl Bulvarı Tel: 17 82 57 **BURSA RAMESA:** Yeniyol Tel: 22 43 21 Fax: 20 77 29 **DIYARBAKIR ADACOM BİLGİSAYAR:** İstasyon Cad. Tel: 383 70 **ERZURUM İYİĞÖREN TİCARET:** Cumhuriyet Cad. Tel: 185 64 Fax: 152 49 **İZMİT VİBİ:** Fethiye Cad. Tel: 161 16 **KAYSERİ İPEK:** İstasyon Cad. Tel: 12 22 21 Fax: 12 75 52 **MERSİN VİP MOBİLYA DEKORASYON:** Kuvayı Milliye Cad. Tel: 718 73 - 74 Fax: 237 42 **SAMSUN GÜNEŞ KARDEŞLER:** İstiklal Cad. Tel: 318 48 **SİVAS ÇÖZÜM:** Hikmet İplik Cad. Tel: 192 39 **TOKAT ÇÖZÜM:** Ali Paşa Pasajı Tel: 188 16

İçindekiler

TOPLUM

**Dünya'dan, Türkiye'den,
Teleteknik'ten**

Dünyada Neler Oluyor?

6

Renkli Film Gibi

Süper Bilgisayarlar

12

CD-TV

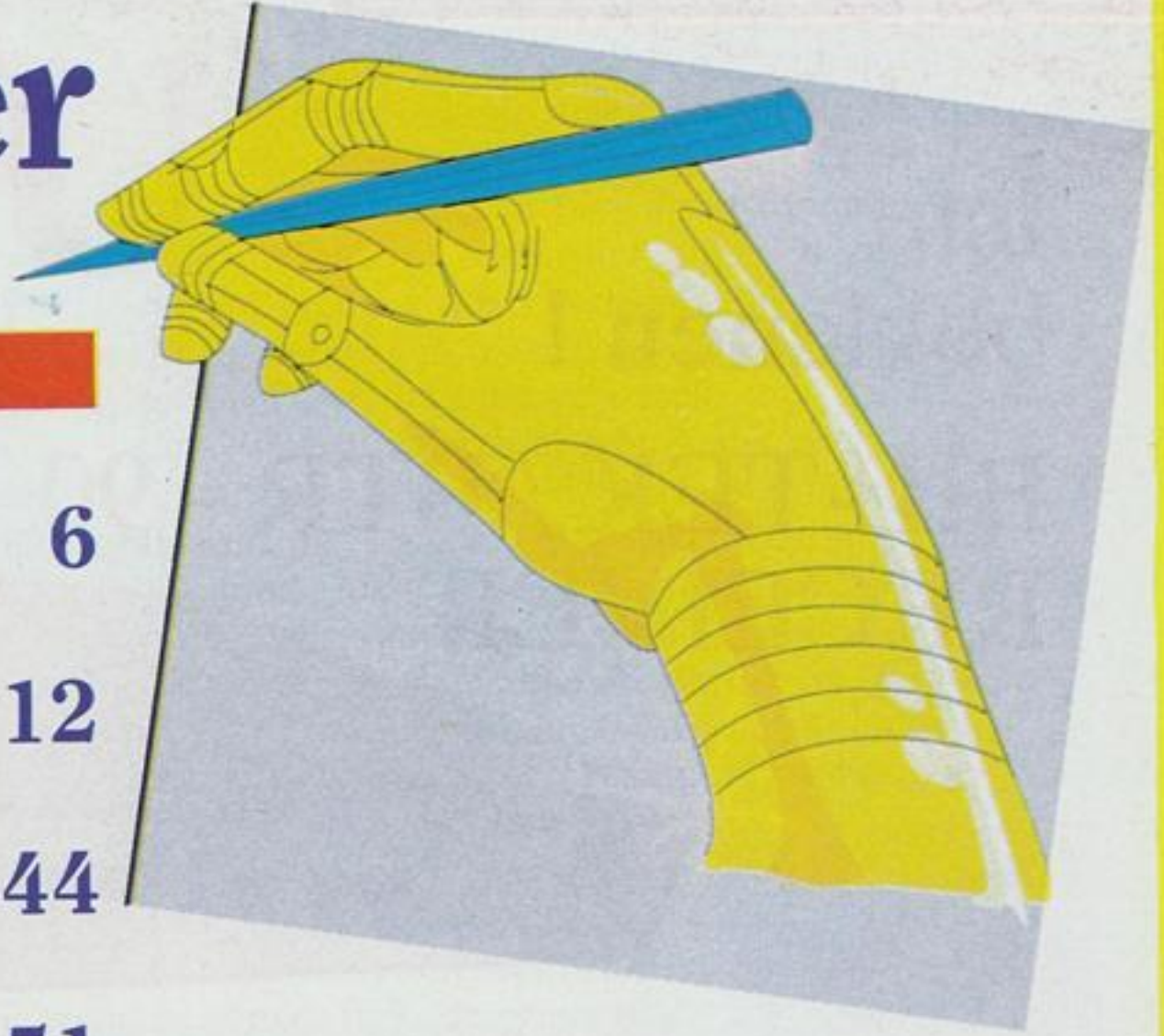
Commodore Firmasının Son Harikası

44

Professional Draw 2.0

Nedir? Ne İşe Yarar

51



YAZILIM

Püf Noktaları

Can Alıcı Tiyyolar

20

GEOS

GEOS'a Devam

24

Grafik Donanımı-47

Sprite'lar

48

TANITIM

Oyun

C-64'de, AMIGA'da Hit Oyunlar

28

Macera Peşinde

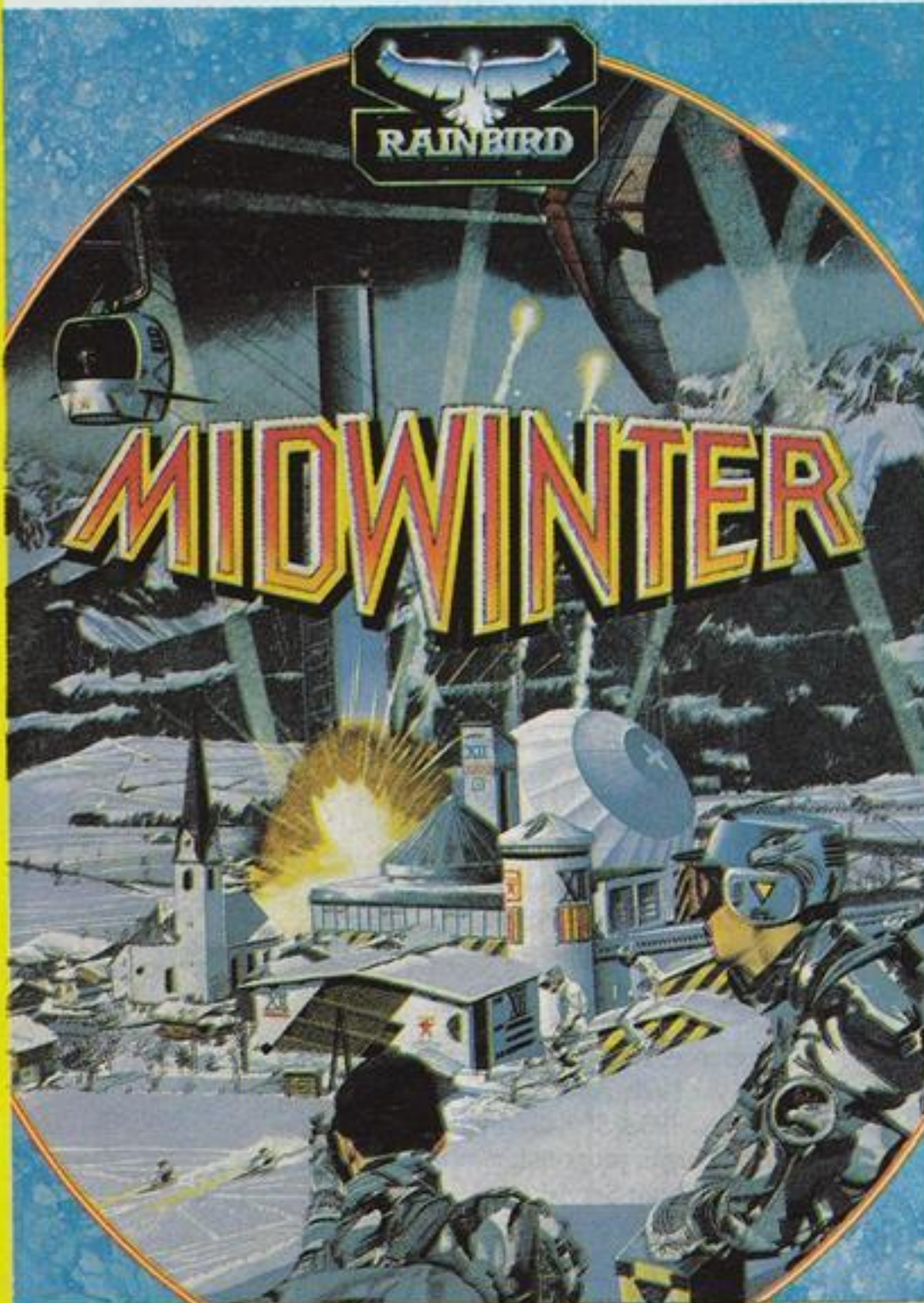
Chrono Quest II

52

Strateji

Yılın Bombası-MIDWINTER

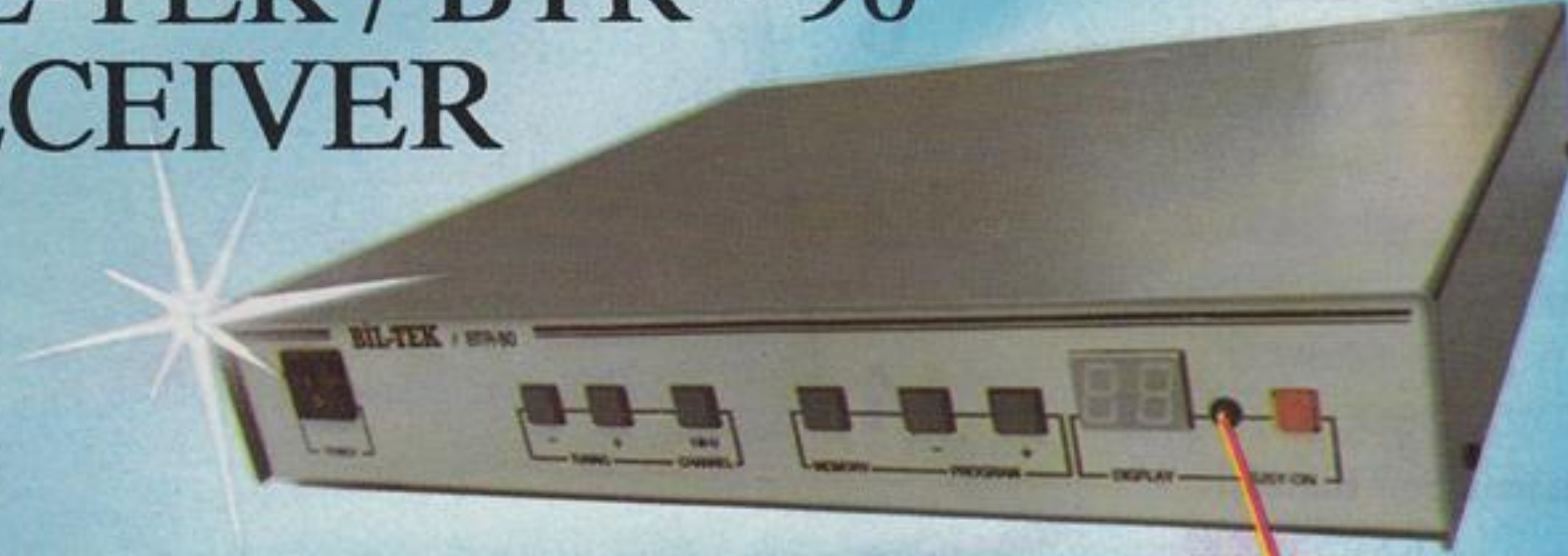
56



BİL-TEK**BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET**

İşte
beklenen !

BİL-TEK / BTR - 90 RECEIVER



artık monitörünüzü
koltuğunuzdan seyredebilirsiniz !

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



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



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



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



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

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



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

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
U.TARKAN BARLAS

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

Kapak
EMRE SENAN

Teknik Üretim
PERKA A.Ş.

Teknik Yönetmen
ÇİĞDEM DİLBAZ

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Düzeltili
ÜMİT ERTEK

Reklam Sorumlusu
ŞEHVER ÇELİK

Reklam Rezervasyonları
152 50 33 (6 Hat)

Katkıda Bulunanlar
FETHİ SERİM

Renk Ayrımı
EBRU GRAFİK

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
HÜRRIYET HOLDİNG A.Ş.

Teleteknik A.Ş.

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

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

Bu derginin Yayın Hazırlığı
Ltd. Şti. tarafından yapılmıştır.

İLAN TARİFESİ

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

Fiyatlara KDV dahil değildir.

YAYINCININ NOTU

VE AMIGA BÜLTENİ HAZIR...

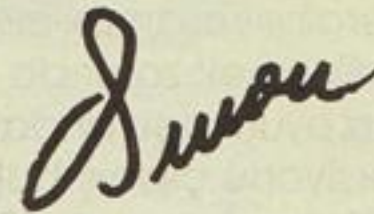
Uzun süren bir maratona geride bıraktınız. Kiminiz sınıf geçmek, kiminiz de iyi bir üniversiteye girmek için bütün bir yıl çalıştınız. Umarım bir yıllık çalışmalarınız meyvalarını vermiştir. Önümüzdeki uzun ve sıcak aylarda çoğunuz yazlık yerlere iderek denizin ve güneşin kadını çıkartırken, bazılarınız da bizim gibi bu sıcak ayları bilgisayar başında geçirecek.

Geçen bir ay süresince biz de boş durmadık ve uzun süreden beri üzerinde çalıştığımız AMIGA BÜLTENİ'nini nihayet tamamladık. Tamamı AMIGA'da hazırlanan bu bülten, daha ziyade AMIGA'nın donanımına ve kullanımına yönelik olacak. Bültende oyun tanıtımının ötesinde, profesyonel uygulamalara yer verilecek. Böylece bu olağanüstü makineyi tam verimli kullanmak isteyenlere yardımcı olacağız sanırım. Han Kılıççöte arkadaşımızın yazdığı ipuçları köşesiye tüm AMIGA'cılarının derdine derman olacak gibi. Umarım abu çalışma AMIGA'cıları memnun eder.

Çalışmalarımız sadece BÜLTEN üzerine olmadı, sizin de fark edeceğiniz gibi derginin içeriğinde de bazı değişiklikler yaptık. Haberler ve Tanıtım bölümlerinin kapsamı biraz daha genişletildi. Daha önceden de belirttiğimiz gibi yurtdışında, software ve hardware alanlarındaki en son gelişmelere değinmeye çalışıyoruz. Uzun süreden beri tanıtım bölümünde kendilerine yer verilmediğinden yakından Commodore 64'cü arkadaşlarımızın seslerine kulak vererek, Commodore 64'ün açıklamalarını artırdık. Bundan böyle oyun meraklıları piyasadaki en son oyunların açıklamalarını dergimizde bulabilirler. Bu haber AMIGA'cıları dehşete düşürmesin, onların sayfalarına dokunmadık. Bu ay Hit olacağını düşündüğümüz MIDWINTER, CHRONO QUEST 2 ve TOWER OF BABEL'i AMIGA'da, CURSE OF THE AZURE BONDS'u da Commodore 64'de açıkladık. Beğeneceğinizi ümit ediyorum. Sizden gelen istek üzerine "Geos Kursu'na" yeniden başladık. Hepinizin ilgisini çekeceğini düşündüğümüz bir de yeni yazı dizimiz var. "Sinirsel Ağ Sistemleri". Umarım zevkle okursunuz. Amacımız sizin istekleriniz doğrultusunda, size daha iyi bir dergi sunabilmek.

Bu arada hem üzüntülü hem de sevinçli bir haberimiz var. Uzun süreden beri dergimizin reklam sorumluluğunu yürüten Billur Köntöz arkadaşımız, görevinden ayrıldı. Uzun yıllar bir arada çalışmanın getirdiği dostluğu unutmayacağız. Billur arkadaşımıza yeni işinde başarılar diliyoruz. Bu haberimizin üzüncü yönü. Haberimizin sevinçli yönü ise Şahver Çelik arkadaşımızın yeni reklam sorumluluğu görevini üstlenmesi. Gelecek aya kadar hepimize neşe dolu günler.

OSMAN BABAOĞLU



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



İLK VE TEK DRAGON COMBAT SIMULATOR'U “DRAGON STRIKE” SSI TARAFINDAN YAPILDI...

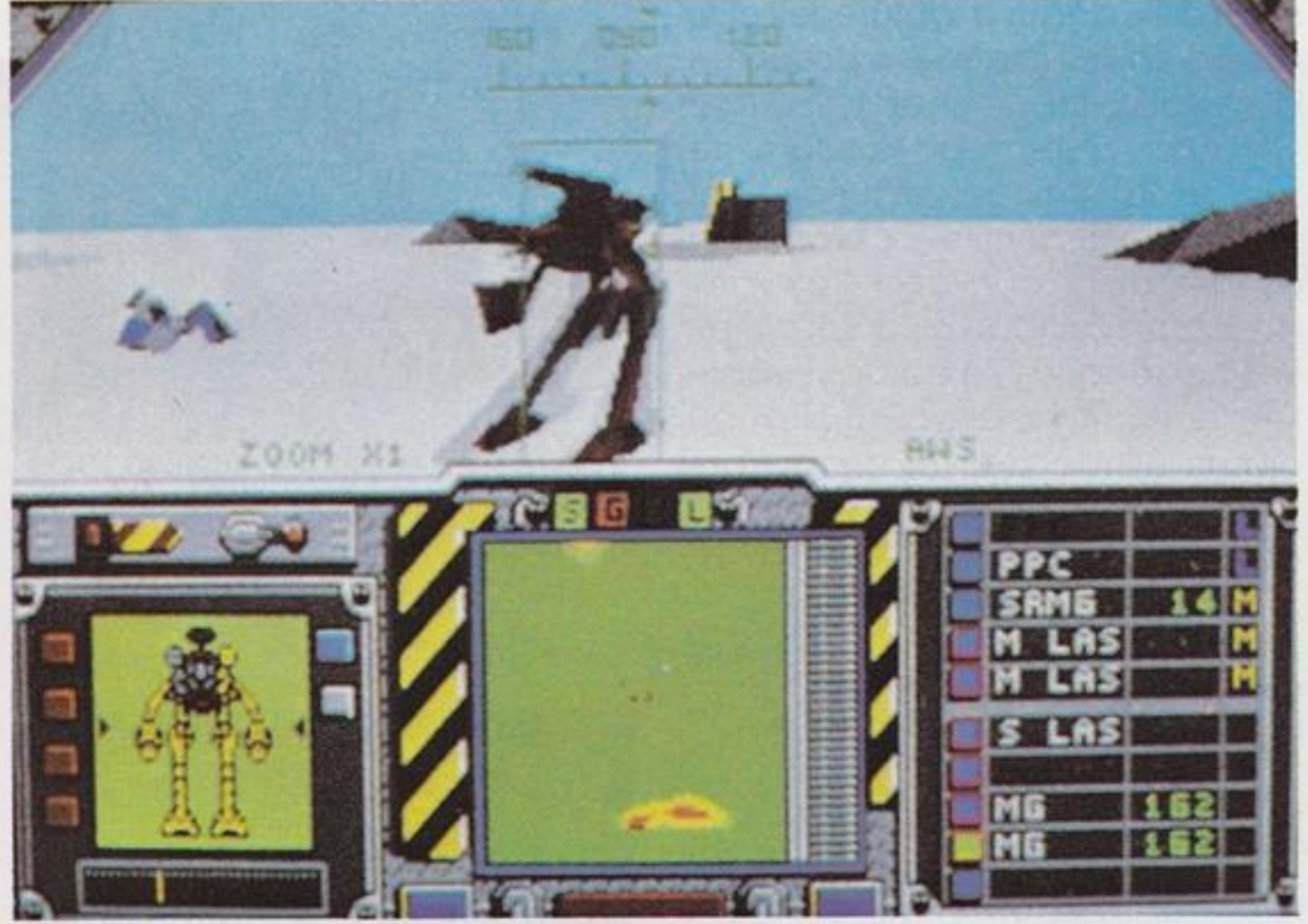
Kiminiz şimdiye dek bir defa olsun ata binmiştir, ya da binen birini görmüştür. Peki kaçınız şimdiyedek 50 metrelik dev bir ejderhaya bindiniz. SSI bu düşü gerçeleştiriyor.

Bu günlerde hemen hemen her şeyin simülasyonu yapılıyor. Fakat eminim bu tarzda bir simülasyonu daha önceden ne duydunuz, ne gördünüz, ne de hayal ettiniz. Bu bir EJDERHA simülasyonu. Oyunda sürücüsüyle beraber bir ejderhanın yönetimini yapıyorsunuz. Klasik FRP öğelerinin olduğu oyuda, çeşitli sınıflardan seçebileceğiniz sürücüler ve çeşitli özelliklere sahip olan ejderhalar mevcut. Tamamen vektor grafiklerle dolu olan oyunda oldukça gerçekçi savaş sahneleri ve 20 ayrı görev var. Büyünün, büyücü ve ejderhaların hakim olduğu bir çağda hayal edemeyeceğiniz maceralar yaşamak istiyorsanız biraz beklemek zorunda kalacaksınız, zira oyunun şu anda sadece IBM versiyonu çıkmış bulunmakta AMIGA versiyonu da önümüzdeki aylarda çıkacak.



ACTIVISION'LA 31. YÜZYILDA SAVAŞMAYA VE 40 METRELİK DEV BİR MEKANİK ROBOTU YÖNETMEYE NE DERSİNİZ?

Cevabınız evet ise MECHWARRIOR sizi bu konuda yeterince tatmin edecektir. Oyun Battletech'in devamı niteliğinde fakat konusu dışında Battletech'le herhangi bir benzerliği yok. Fakat üzülmeyin, çünkü Mechwarrior, Battletech'in oldukça geliştirilmiş bir versiyonu. Oyunda size gene Jason Youghblood'u yönetiyorsunuz. Tamamen vektor grafiklerle ve geniş bir menü sistemiyle dolu olan oyunda, hem simülasyon, stratejisi hem de action ve FRP bölümleri mevcut. Oyunda kumanda kısmı o kadar iyi canlandırılmış ki, kendinizi 31'inci yüzyılda sanabilirsiniz. Programın asıl çarpıcı olan kısmı, oyunun sadece bir gezegen ve gezegende alacağınız görevlerle kısıtlı olmaması. Kimi zaman uzaya açılıp başka gezegenlere gidecek, farklı ve heyecanlı maceralar yaşayacaksınız. Firma içerik olarak Mechwarrior'un Battletech'in 5 misli bir kapasiteye



sahip olacağını söylüyor. Tabii bu kadar iyi haberin yanında bir de kötü bir haber var ki o da Mech-

warrior'un ilk olarak PC'de çıkmış olması AMIGA versiyonu yıl sonunda çıkacak.

ASPERKAN YENİ MERKEZİNİ AÇTI.

Asperkan'ın yeni yeri için Sn. Tahsin Sağlam şunları söyledi: "Amacımız tüm Commodore'culara etkin, güvenli ve yeterli hizmeti sunabilmek. Bunun için yeni yerimizde yeni bir kadro ile hizmet vermeye çalışacağız. Bilgisayarın günümüz toplumlarında ne denli vazgeçilmez olduğunun bilincindeyiz ve yeni yerimizde bilgisayarın getirdiği bütün olanakları kullanmaya çalıştık. Commodore'cuların memnurlukları bizim en büyük güç kaynağımızdır."

Daha etkin bir hizmeti yepyeni bir kadro ile sunmak amacıyla olan Asperkan Büyükdere Cad. No: 3 Şişli'de yeni yerini açtı. 64'den AMIGA 500'e, PC'lerden AMIGA 2000'e kadar tüm Commodore ürünlerinin pazarlandığı ve bu bilgisayarlara ait CAD, Masaüstü Yayıncılık vb. konularda danışmanlık yapıldığı bu yeni merkezde, bilgisayar sarf

malzemeleri bir büro otomasyonu içinde tüketicilere sunuluyor.

Asperkan eski yerini bir "Eğitim ve üretim" merkezine dönüştürdü. Bilgisayar çevre birimleri ve yazılım

konusunda faaliyet gösterecek bu merkez, çalışmalarına başlamış bulunuyor.

Asperkan'a atılımlarında başarılar diliyoruz.



RAINBOW ARTS'TAN ADINA YAKIŞIR BİR OYUN, KHALAAN...

Rainbow Arts firması bu oyunuyla sizi mistik doğuya götürecektir. Oldukça kaliteli grafiklerle bezenmiş olan Khalaan bir strateji simülasyon oyunu. Geniş bir kapsamı ve sürükleyici atmosferi bulunan Khalaan'da siz gemileri okyanusları aşan, orduları dünyanın 4 bir yanına ulaşan azından çıkacak bir tek kelimeyle savaş ya da barış yaptırabilecek, 4 kardeşin en büyüğü olarak elinde kraliyet asasını bulunduran bir mihraceyi yönetiyorsunuz. Oyunda kara ve deniz savaş-

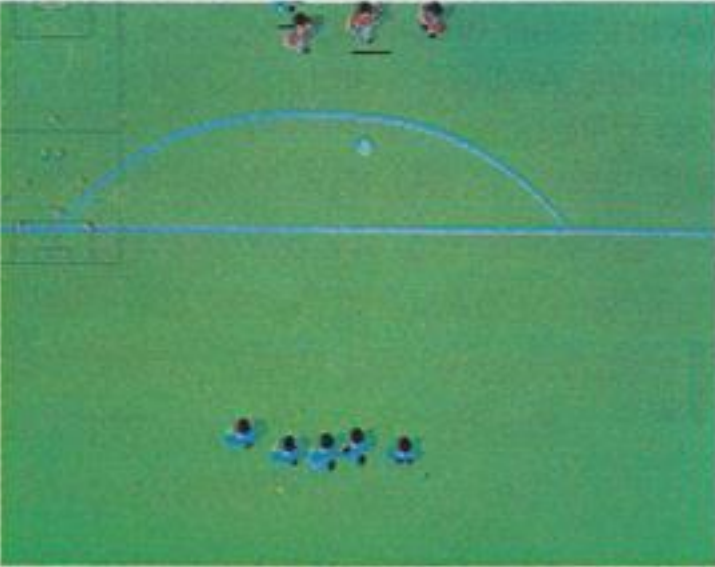


ları yapabiliyorsunuz. Konusu sadece savaş olmayan oyunda, arasıra mali durumumuza kafa yorabi-



leceğiniz gibi halkı da düşünmek zorunda kalacaksınız. Yakında gelmesi umuduyla...

KICK OFF 2 ÇIKTI !!!



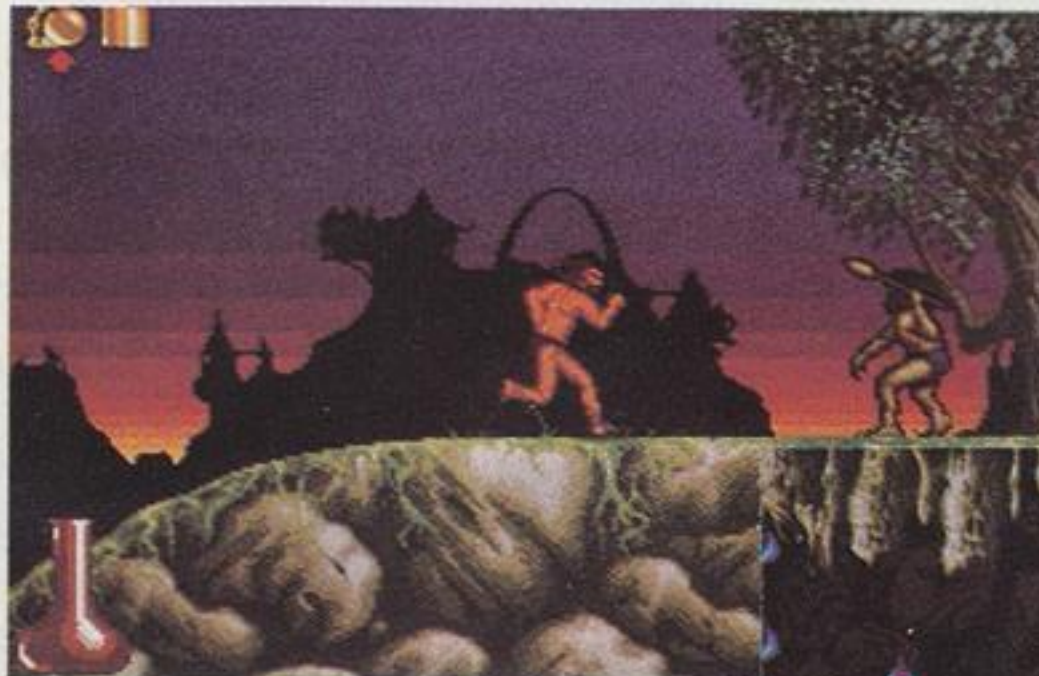
Şu anda dünyada esen futbol fırtınasına bir yenisi daha eklendi ve KICK OFF 2 çıktı. İlkini oldukça geliştirilmiş bir versiyonu olan Kick Off

2'nin ilkinin unutturacağına eminim. Grafikler aynı kalitede, fakat oyuna oldukça değişik optionlar koymuşlar. Seçtiğiniz sahanın cinsine göre, saha değişiyor, Player Manager'den taktik ya da takım alabiliyorsunuz, uluslararası dostluk maçları yapabiliyorsunuz, 4 kişi oynayabiliyor, formları istediğiniz şekilde dizayn edebiliyorsunuz, gollerini tekrardan ağır ya da hızlı görebiliyorsunuz ve daha bir sürü ayrıntı mevcut. Kısaca ANCO ilkinden oldukça farklı ve daha kaliteli bir KICK OFF'la karşınızda. Daha detaylı açıklamayı bir dahaki sayımızda bulabilirsiniz.

BEAST TWO...

PSYGNOSIS atağına devam ediyor ve SHADOW OF THE BEAST 2'in projesi tamamlanmış bulunmakta.

Çok kısa bir zaman içerisinde piyasaya çıkacak olan BEAST 2 en az ilki kadar kaliteli. AMIGA'da en çok satan oyun ünvanına sahip olan BEAST'in nihayet ikincisi yapıldı. İlkinden farklı olarak ikincisinde limitli bir şekilde, bazı durumlarda karşınızdakiyle konuşuyorsunuz. Oyunda daha fazla bölüm ve daha zor bilmeceler bulunmakta. Herhalde en az ilki kadar uğraştıracak ve bir o kadar da tutulacak. Oyunun önümüzdeki birkaç ay içerisinde piyasaya çıkacağı tahmin ediliyor.



CHRIS CRAWFORD'UN SON HARİKASI "BALANCE OF THE PLANET" ACCOLADE FİRMASI TARAFINDAN YAPILDI.

Çoğunuz Blance of Power'ı duymuş veya oynamışsınızdır. Oyun Chris Crawford tarafından yapılmıştır. Oldukça zor olan oyunda siz dünya dengesini korumaya çalışıyordunuz. Blance of the Panet'te ise gene Amerika ya da SSCB başkanı olarak görev başındasınız. Amacınız bu sefer çeşitli araştırmalara para ve fonlar ayırmak, araştırmaları geliştirmek ve çeşitli dünya sorunlarına çareler bulmak. Örneğin; atmosferde bulunan ozon tabakasındaki deliğe ne gibi çareler, ya da atmosferde bulunan ve durmadan artan karbondioksik gazına ne tür çözümler bulunabilir. Kısca daha evvelden pek el atılmamış konulara gene Chris Crawford el atmış ve bu yeni oyunu içinde oldukça iddialı.



**COMMODORE ve AMİGANIZI BİZDEN ALIN
BİLGİSAYARINIZIN OLANAKLARINDAN YARARLANIN**

Commodore - 64 ✓ AMIGA

- ★ Amiga oyun programları: 3000.-TL.
- ★ Amiga eğitim ve iş programları
- ★ 20 oyunluk süper C-64 paketleri: 11.000.-TL.
- ★ C-64 ve Amiga'da tek tek program çekimi
- ★ Amiga 5 1/4" External Drive: 600.000.-TL.
- ★ Metusoft Receiver : 375.000.-TL.
- ★ SKY kartuşları (Final III, Multi-ice, Sound sampler, Midi...)
- ★ Kaliteli disketler, Joystickler, ışıklı kalemeler.
- ★ Anti-static bilgisayar toz örtüleri.
- ★ İlkokuldan üniversiteye eğitim programları

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

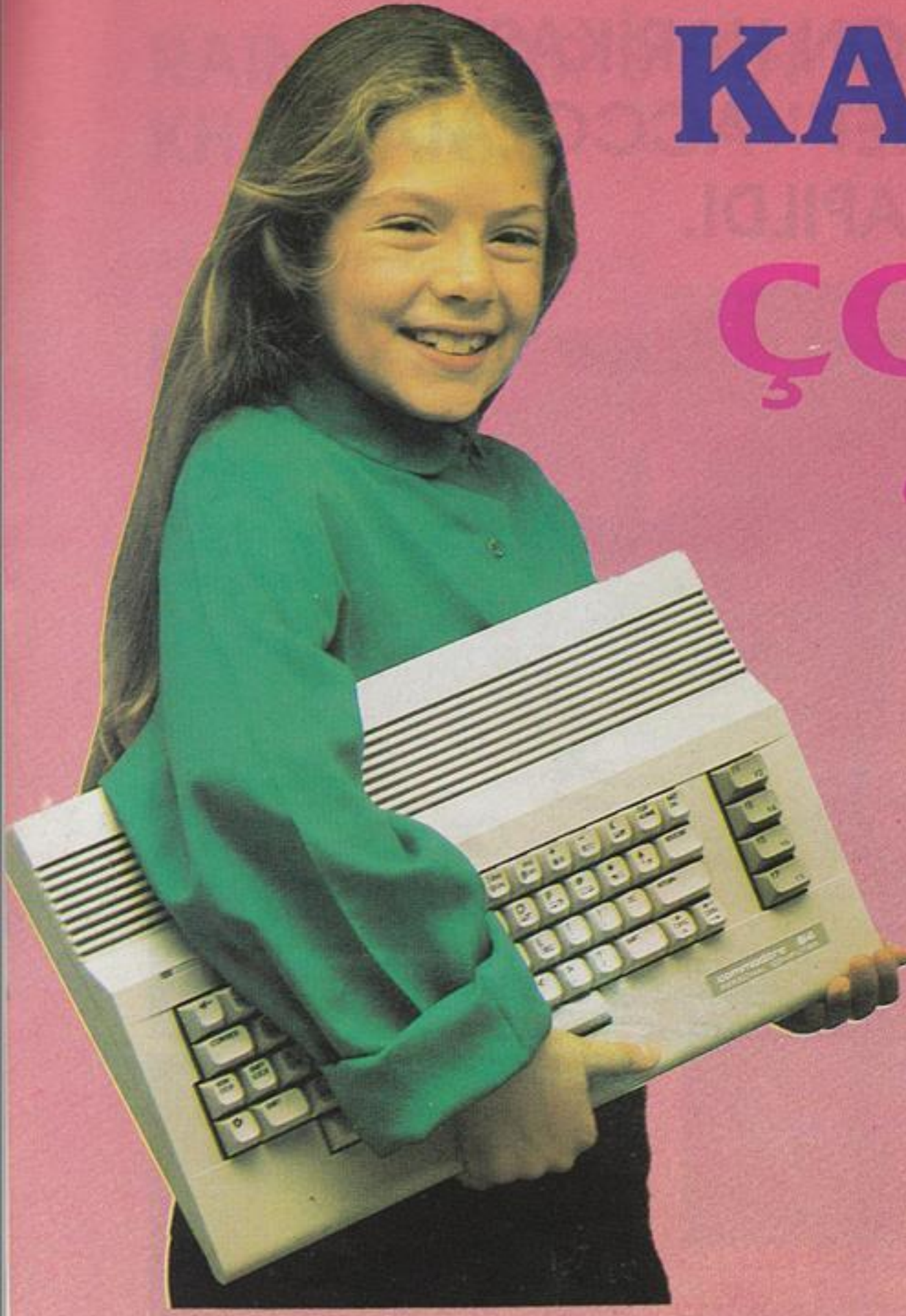
★ İsteklerinizde bilgisayar modelinizi ve yan birimlerini
lütfen belirtiniz.

GÖZLEM BİLGİSAYAR

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

METUSOFT BİLGİSAYAR

Tunalıhılmi Caddesi Bilir Sokak 6/4 Kavaklıdere/ANKARA
Tel: (4) 126 54 92



KARNE ŞENLİ

ÇOK CAZİP

C-64, AMİGA 500, PC, MONİ

AMİGA 500'
20 MB hardd
A 590

HARDWARE

★ MULTI-ICE III

★ FINAL CARDRIDGE

★ ICE-MACHINE II

★ EXPERT CARDRIDGE

★ SIMON'S BASIC CARDRIDGE

★ SES DIGITIZER

★ MODEM

HER HAFTA YENİ

AMİGA GRAFİK, MÜZİK,

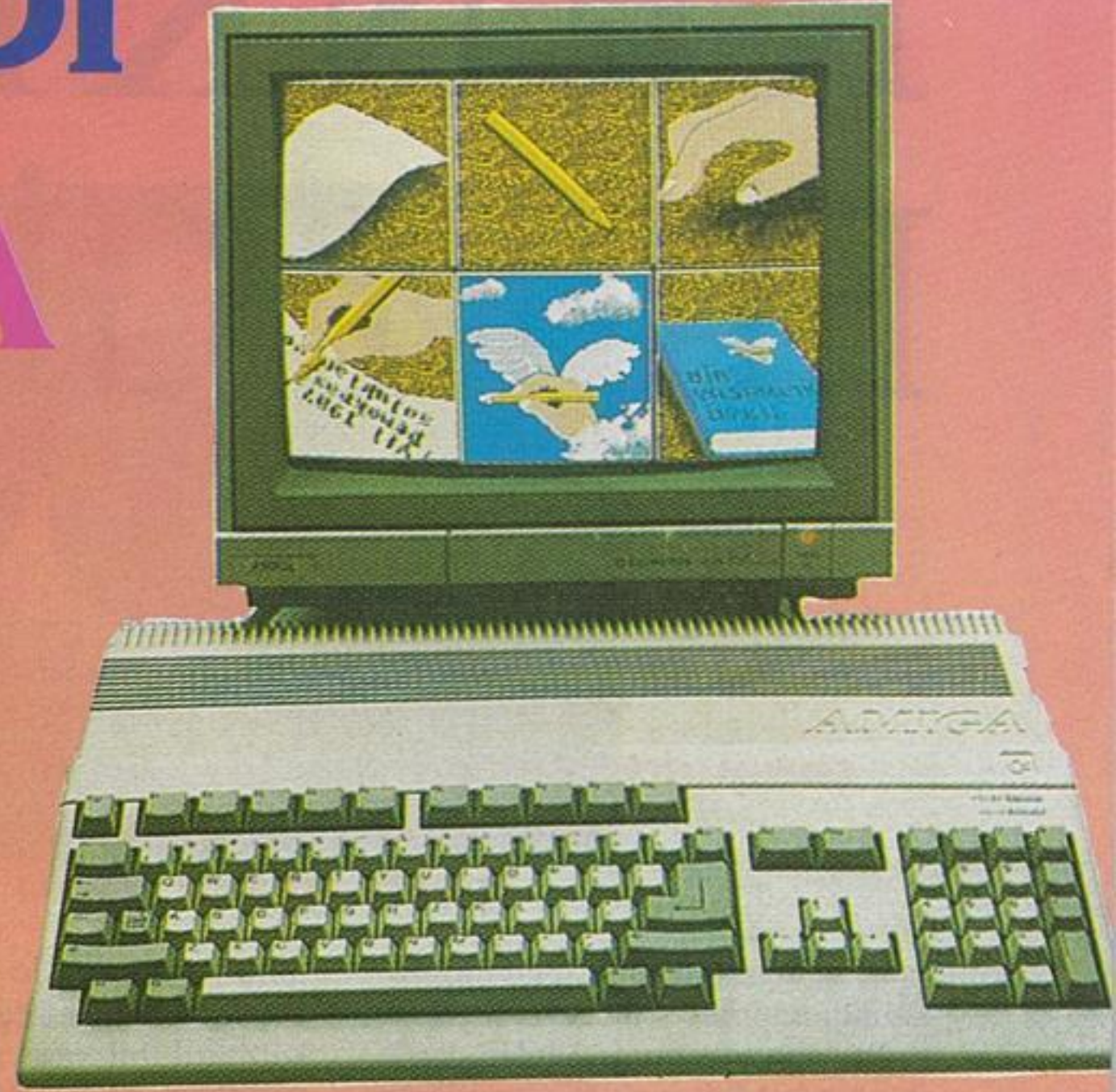
OYUN PROGRAMLARI

MAKİNA ALAN HERKEZE
BİR HEDİYE

Gİ BAŞLADI

İYATLARLA

TÖRLER, PRİNERLER



YARATICILIĞINIZA
SINIR TANIMAYIN

İNDİRİM KUPONLARI

İNDİRİM KUPONU

İndirim Oranı % 10

ASTARTE BİLGİSAYAR

**YAN ÜRÜNLER
İNDİRİM KUPONU**

İndirim Oranı % 10

ASTARTE BİLGİSAYAR



ASTARTE

BİLGİSAYAR SAN. VE TİC.LTD.ŞTİ.

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

İHLAMURDERE CAD. No : 29/1

BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Tel: 160 83 92 - 158 01 09

RENKLİ FİLM GİBİ

Çev.: ANIL GÜL

Ardent Titan adındaki yeni bilgisayar süper hızlı ve kaliteli grafik olanakları sunmaktadır. Ayrıca bir süper bilgisayar kadar süratli olmasının yanında fiyatı on kat daha düşüktür.

Bundan birkaç sene evvel üretilmeye başlanan ve normal bilgisayarlara göre kat kat hızlı çalışan "Süper Bilgisayarlar" kendilerine bu kısa süre zarfında çok önemli kullanım sahaları bulmuşlardır. Öyle ki günümüzde bu bilgisayarlar hava raporlarının doğru olarak hesaplanmasında veya karmaşık fiziksel olayların simulasyonunda vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir.

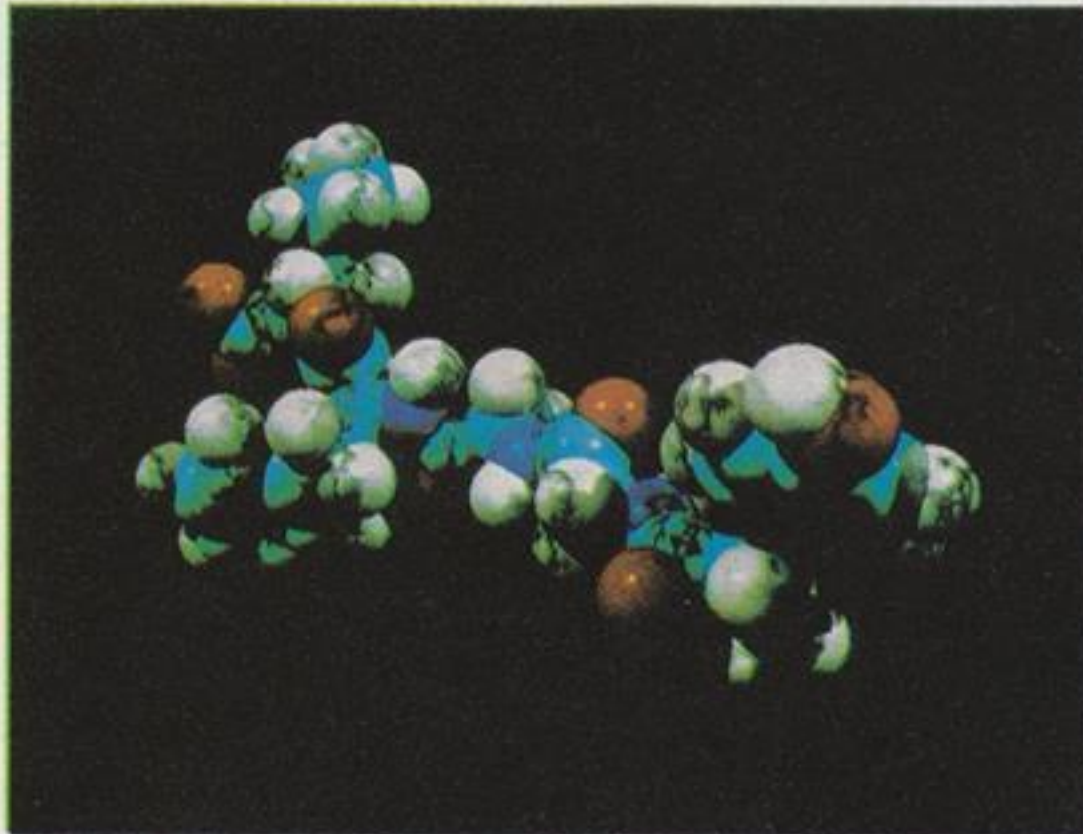
Ne yazık ki bu tür çok hızlı bilgisayarların sınırlı sayıda üretilmeleri ve yüksek fiyatlar bu alanda oldukça önemli bir boşluğa neden olmaktadır. İşte şu günlerde yeni bir Japon-Amerikan firması tarafından geliştirilen "Titan" adındaki süper bilgisayar grafik alanındaki tüm ihtiyaçları karşılayabilecek özelliklere sahiptir.

Titan, bir süper bilgisayarınki kadar karmaşık bir yapıya sahip olmamasına rağmen birim zamanda gerçekleştirebildiği işlem sayısı hemen hemen aynıdır ve yüksek çözünürlüklü kaliteli grafiklerin yapılmasına olanak sağlamaktadır.

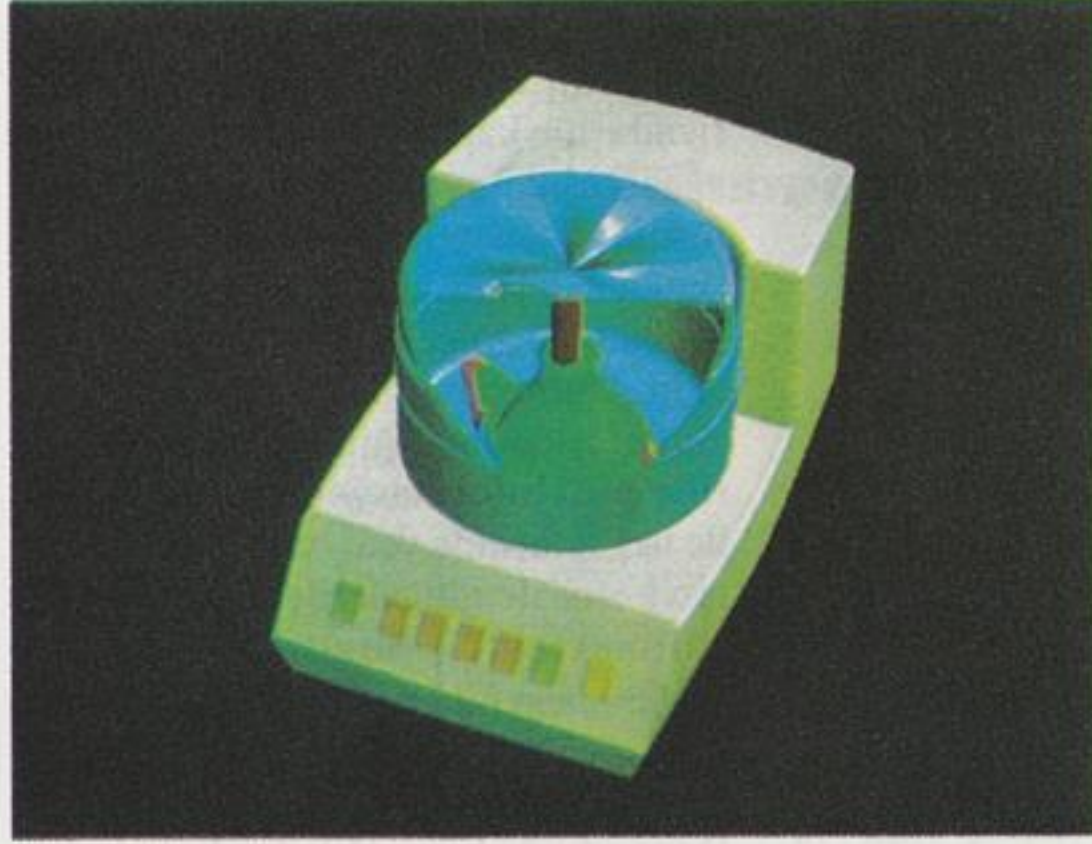
Titan'ın göze çarpan en önemli özelliği verileri görsel olarak çok hızlı olarak yorumlayabilmesidir. Diğer bir deyişle tüm teknik hesaplamalar gerçek zamanda gerçekleşmekte, yani cisimlerin hareket halinde olduğu bir olay tabiattaki ile aynı hızda ekranda gözükmemektedir.

Bütün bunlara rağmen yine de cihazın özel bir grafik prosesoru yoktur. Ekrandaki grafiğin oluşturulmasından birçok durumda tamamıyla merkezi işlemci sorumludur. Yalnız

Organik moleküllerin tasarlanması Titan'ın başlıca kullanım alanlarından biridir. Bu tür modeller kısa bir sürede hesaplanıp ekrana gelmektedir.



Titan, fiziksel olayları ekran üzerinde gerçek film gibi gösterebilir. Burada resimler her seferinde tekrar hesaplanır.



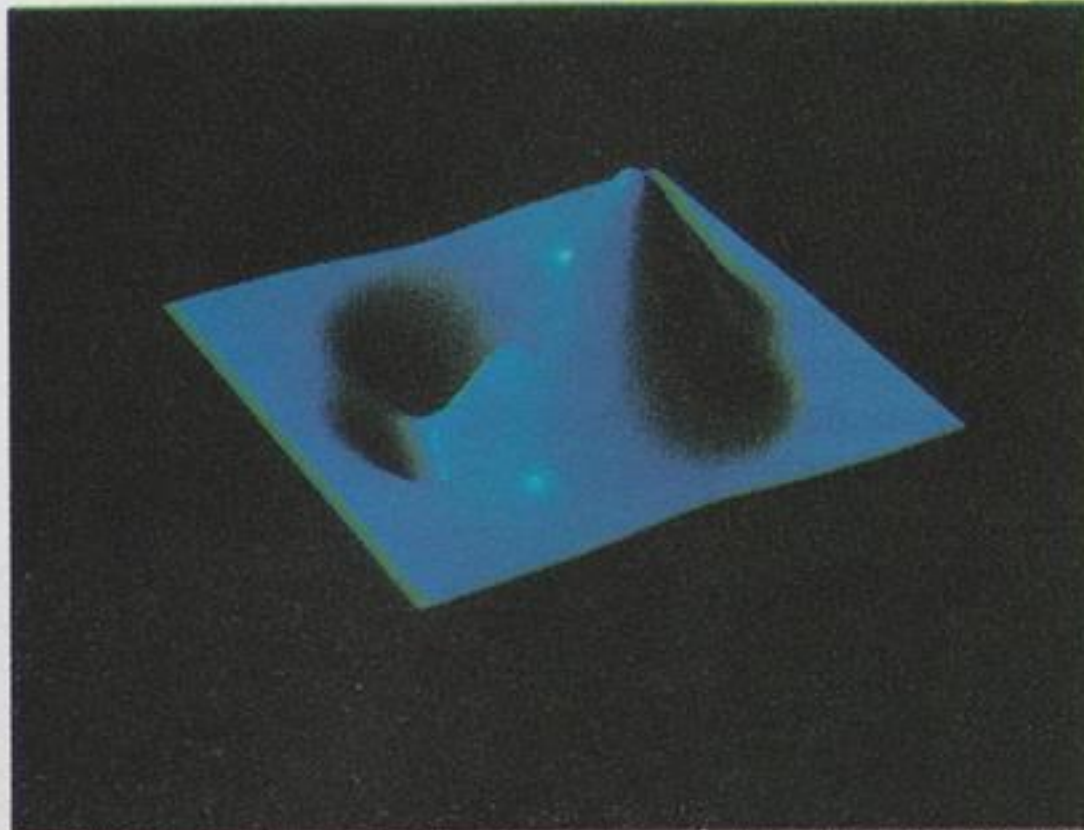
Yukarıdaki mutfak cihazı gibi onjelerin gösterimi için saniyenin milyonda biri uzunluğunda bir süre yeterlidir.

ekrandaki objeyi oluşturan vektörlerin hesaplanması için Titan üzerinde özel bir donanım mevcuttur. Bu sistemin özelliği ise grafik rutinlerin programlanmasında Assembler yerine daha yüksek programlama dilleri olan Fortran ve C'nin kullanılması- na olanak sağlamasıdır.

Cihazın kalbini dört adet prosesor oluşturmaktadır. Bu şekliyle Titan 64-Bit sayılarla saniyede 64 milyon aritmetiksel işlem yapabilmektedir. Bu hız teknik dilde 64 MIPS (Million Instructions per second) ve 64 Megaflops ile ifade edilmektedir. Bu yüksek sürati ile Titan saniyede 400.000 üç boyutlu vektörü ve 50 milyon noktayı ekranda gösterebilmektedir. Sadece bu değerler bir süper bilgisayarı bile kısıktırarak niteliktedir.

Bütün bu özellikleri yanında cihazın yapımında öyle çok yüksek bir teknoloji kullanılmamıştır. Dışarıdan bakıldığında Titan'ın bir süper bilgisayar ile pek fazla yakınlığı yoktur. Cihaz 1,3 metre yüksekliğinde bir kabinin içine monte edilmiş olup, kişisel bilgisayarlarda kullanılan normal klimalarla soğutulmaktadır (Süper bilgisayarda -200 derecelere varan çok özel soğutma sistemleri kullanılır).

Titan veri giriş ve çıkış için ayrı bir modül kullanmaktadır. Buraya klavye ve ekran bağlanır. Ayrıca optik bir Mouse ve isteğe göre bir grafik tableti veya Knob-Boz adındaki bir alet sisteme dahil edilebilir. Knob-Box ekranda gösterilen objeye üç boyut içerisinde hareket ettirmeye yarayan bir cihazdır. Bu iş için cihazın üzerinde



Kompleks matematiksel bağıntılar Titan'ın süper hızlı grafikleriyle gözlenebilir. Yukarıda görüldüğü gibi gölgelendirmelerde resmin bir parçasıdır.



birbirlerinden bağımsız olarak çalışan sekiz adet silindir mevcuttur.

Bilgisayarın merkezi birimi, bugün normal kişisel bilgisayarlar için bile pek yüksek sayılmayacak olan 16 MHz'lik bir hız ile çalışmaktadır. Fakat diğer birçok hızlı bilgisayarda olduğu gibi prosesorların paralel olarak bağlanması Titan'ın gücünü kat kat arttırmaktadır. Yalnız burada Titan'ın yaratıcıları diğerlerinden farklı bazı yöntemler kullanmışlar.

Öncelikle bilgisayarın dört prosesoru işlem yükünü aralarında dengeli olarak bölüşmektedirler. Bu işlemcilerin dördüne de ayrıca birer RISC-prosesoru (Reduced Instruction Set Computer = Sınırlandırılmış komut setine sahip bilgisayar) bağlanmıştır. Böylelikle bilgisayar birim zamanda tek bir makine dili komutu yorumlamakta ve 16 MIPS'lik surate ulaşmaktadır.

Tüm bunların yanında işlemciler üzerinde kesirli sayılarla olan işlemlerin gerçekleştirildiği özel olanlar vardır. Her prosesor için yine ayrı olarak 64 Bit'lik 8192 hafıza birim mevcuttur. Bu sayede bilgisayar en fazla zaman kaybettiren virgüllü sayılarla olan işlemler kolayca halledilmektedir.

Bazı süper bilgisayarlarda da kullanılan bu montaj şekli Fortran ve C gibi dillerin Compiler'ları (= Derleyici) ile desteklenmektedir. Bunlar programlarda aynı zamanda gerçekleştirilebilecek hesap aşamalarını belirlemektedir. Buna en iyi örnek birbirinden bağımsız olarak çalışan ve birçok hesap işlemi içeren program döngüleridir.

Yukarıda anlatılan sebepten dolayı hesap hızı, aritmetiksel işlemlerin paralel olarak halledilebilmesi derecesi ile orantılı olarak değişmektedir.

Bu nedenle 64 Megaflops'luk sürat en uç değerdir.

Bunlardan başka bilgisayar üzerinde işlem belleğindeki verileri prosesoru taşıyan özel veri kanalları (Bus) vardır. Bu Bus normal okuma yazma işlevleri için 64 Bit'i (8 Bayt) bir seferde taşıyabilir. Yine program komutlarını ve verilerini içeren ara hafızada bu kanaldan aktarılır.

Titan'ın saydığımız bu özellikleri pratikte cisimleri ekran üzerinde renkli bir filmde olduğu gibi gerçek renkleri ve gölgeler ile gösterebilmektedir. Yalnız burada tamamlanmış çizimler işlem belleğinden alınmak yerine çizgi informasyonları (vektörler) ile her seferinde yeni baştan çizilmekte ve ışık ile gölgelerde hesaba dahil edilmektedir. Sonuçta saniyede 10.000 üçgenden oluşan 15 resim ekrana gelmektedir.

Bilgisayarla birlikte aynı zamanda Dore adında bir grafik yazılımı da geliştirilmiştir. Bu yazılımın içinde bir dizi "C" programlama dilinde yazılmış rutin mevcuttur ve kullanıcı bunları kolaylıkla kendi yazdığı programa yerleştirebilir. Böylelikle Titan'ın grafik özelliklerinin kullanılması kolay bir hal almıştır.

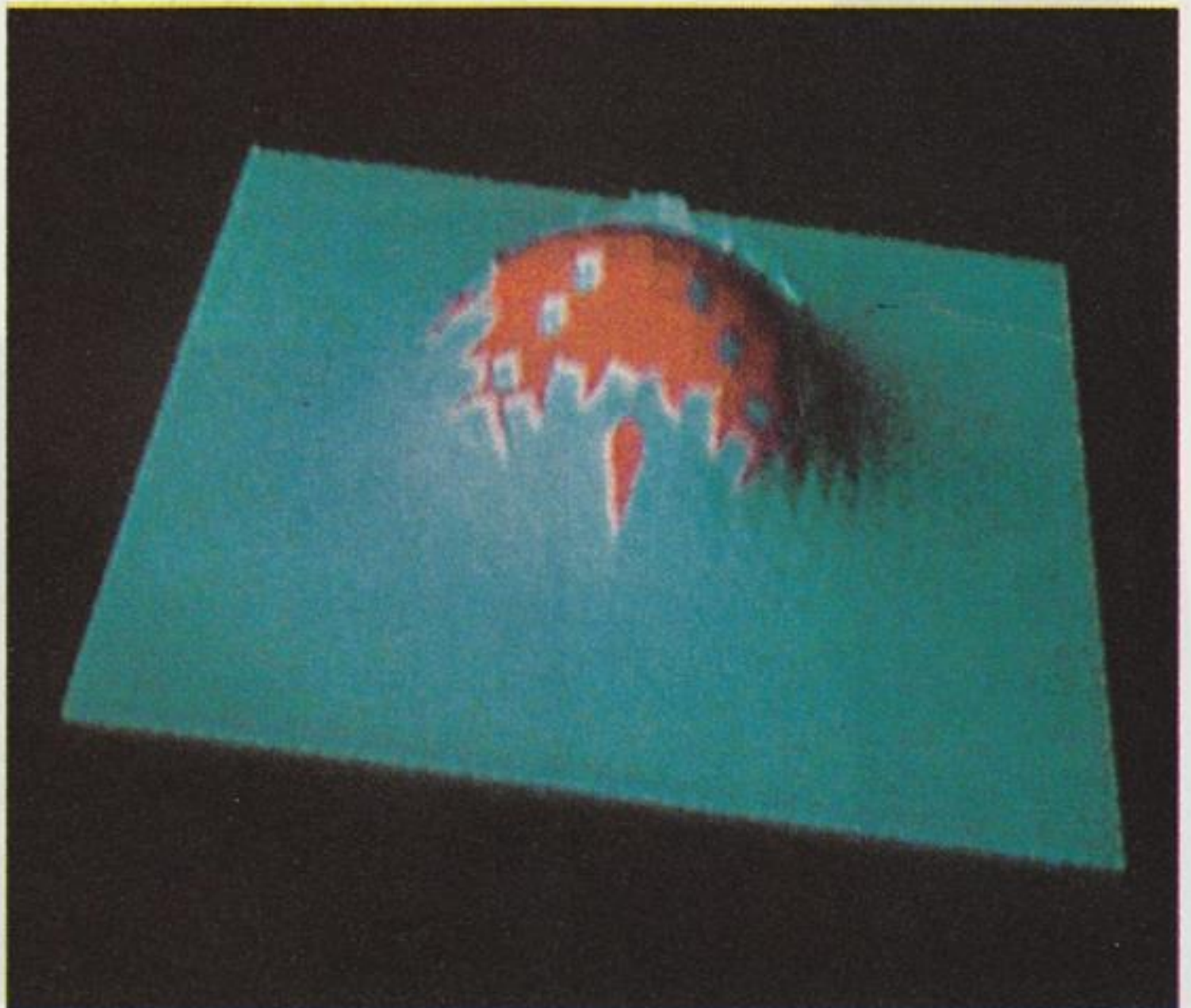
Bu bilgisayarın üreticisi dört yıl önce Sunnyvale/California'da kurulan "Ardent Computer Corporation" firmasıdır. Firmanın hissesine Japonlar sahiptir ve bilgisayarda Japonya'da imal edilmiştir.

Bu bilgisayarın üreticisi dört yıl önce Sunnyvale/California'da kurulan "Ardent Computer Corporation" firmasıdır. Firma yeni olmasına rağmen oldukça tecrübeli bir yönetici kadroya sahiptir.

Şirketin ilk kurucuları ise Hewlett-Packard, Data General, Burroughs veya IBM gibi firmaların yer aldığı Amerikan bilgisayar endüstrisinden gelmişlerdir. Titan'ın araştırma şefi olan Gordon Bell daha önce Digital Equipment'da çalışmış. Bell'in yönetimiyle bugün oldukça yayılmış olan VAX tipi bilgisayarlar üretilmiştir.

Titan, işletim sistemi olarak bilimsel bilgisayarlar için De-facto standardı Unix kullanmaktadır. Bu sistemin diğerlerinden farkı Disk-Striping özelliğidir: Çok uzun verilen birkaç disket üzerine dağıtılmaktadır ve bilgisayar böylelikle verinin çeşitli parçaları ile aynı anda uğraşabilmektedir.

Titan'ın maliyeti kullanılan ilave donanıma göre 100.000-340.000



Mark civarındadır. Bu yüksek rakam nedeniyle Titan şimdilik harke-sin sahip olabileceği türden bir süper bilgisayar değildir, fakat bu yönde atılmış bir adımı simgelemektedir.

Cihazın üreticisi verdiği demeçte bir süper bilgisayarın en az on kat daha pahalı olduğunu belirtmektedir.

TEKNİK ÖZELLİKLER:

Merkez Birimi:

— Dört adet 64-Bit Mikroşilemci, herbirinin çalışma hızı 16 Mhz, 32 normal 32-Bit Register

— Her prosesorda 256 tane 32-Bit Vektör Registeri

Hesap hızı:

— Maksimum 64 MIPS (tamsayılar), 64 Megaflops (Kesirli sayılar)

İşlem Belleği:

— 8-128 MByte
— Her prosesorda 32 KByte Cache-Memory
— 8- veya 16-kat Interleave, Hızı 256 Mbyte/s

Ana Bellek:

— İki SCSI-Interface, toplam hızı 8 Mbyte/s
— 1-3 Harddisk, her biri 330 Mbyte
— 120 Mbyte Streamer (Dijital Kaset sürücü)

Ekran:

— 19 Inch renkli monitör
— 1280 * 1024 çözünürlük, 16,8 Milyon renk
— 60 Hz tarama hızı
— Genlock Bağlantısı
— Yar çözünürlükte Stereo gösterim

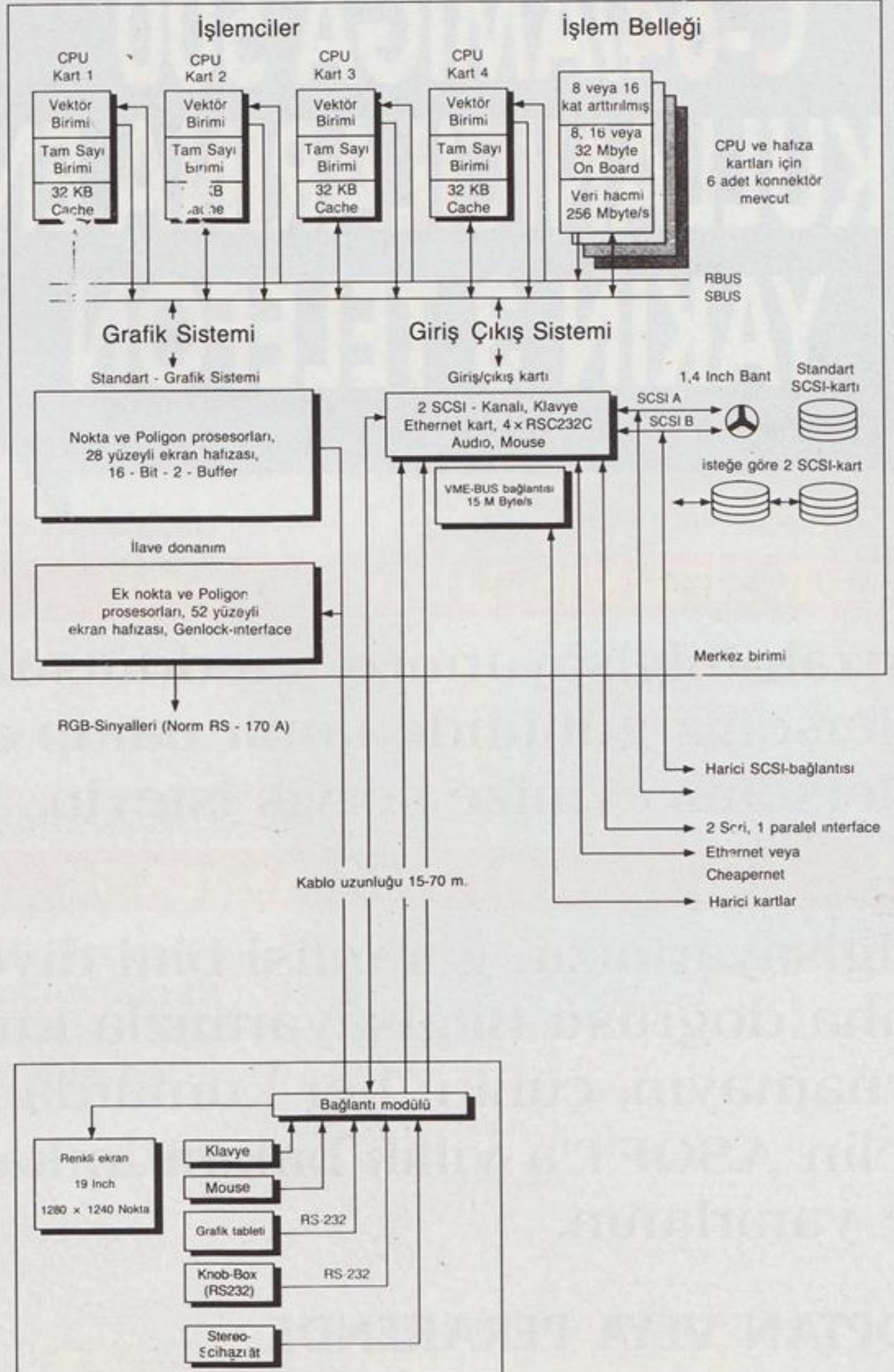
Interface'lar:

— Dört seri Interface (RS232C)
— Bir paralel Interface (Centronics)
— Mouse
— Light Pen
— Audio
— İki VME
— Bağlantısı (Veri iletim hızı 15 MByte/s)
— Ethernet Kart

Boyutlar:

— 128 cm * 60 cm * 57 cm
Software:
— İşletim sistemi Unix V.3
— X-Plus Window sistemi
— Dore grafik yazılımı

Ardent Titan'ın Çalışması:



Dört adet prosesor ve işlem belleği iki veri kanalı (Data-Bus) yardımıyla uyum içinde çalışmaktadır. Ayrıca ekran grafiği ve dış dünya ile bağlantı için ayrı birimler mevcuttur

ASOFT BİLO

**C-64/AMİGA 500
KULLANICILARINA EN
YAKIN 3 TELEFON**

149 67

TEK SERVİS HİZMETLERİ:

Arızalı Bilgisayarınızı tereddütsüz getirin, dilerseniz gününde tamir ettirip alın, dilerseniz evinize servis isteyin.

YILLIK BAKIM ANLAŞMASI:

Bilgisayarınızın garantisi bitti diye üzölmeyin, daha doğrusu Bilgisayarınızla Kumar oynamayın, çünkü her kumarda o kazanır. Gelin ASOFT'a yıllık bakım imkanından siz de yararlanın.

TOPTAN VEYA PERAKENDE

YEDEK PARÇA DESTEĞİ

TOPTAN VEYA PERAKENDE

ADAPTÖRLER

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

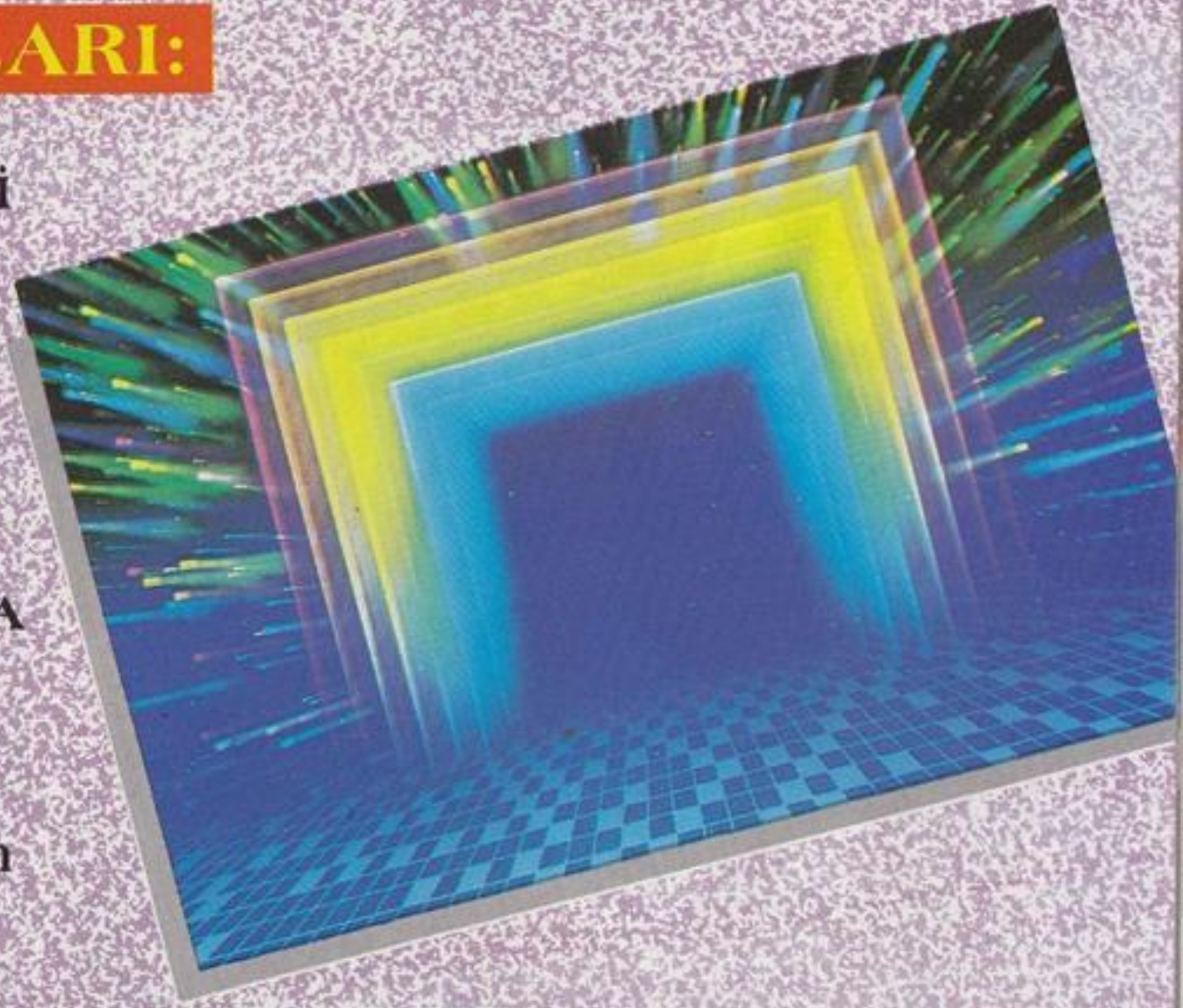
BİLGİSAYAR 'DAN

13 512 07 75 526 66 66

SATIŞ SERVİSİ İMKANLARI:

ESKİ BİLGİSAYARIN YENİSİYLE DEĞİŞİMİ

- * Commodore 64'lerinizi getirin. AMİGA 500'lerinizi verelim.
 - * İNANILMAZ JOYSTICK ÇEŞİTLERİ TOPTAN PERAKENDE
 - * ARTIK SİZİN DE UZAKTAN KUMANDA BİR JOYSTICK'iniz olsun.
 - * AMİGA 500 ve C-64 PROGRAMLARINDA SÜPER İNDİRİMLER
 - * AMİGA 500 ve C-64 için YAN ÜRÜNLER (Disket Kutuları, Joystickler, Disketler (3.5-5.25), Disket deliciler, Mouse pat'ler, Ekran Filtreleri, Toz örtüleri, Kartuşlar v.s.)
 - * HER TÜRLÜ BİLGİSAYARINIZ İÇİN EN UYGUN MASA
- Bilgisayar, yazıcı ve ekranlar için, üstelik adrese teslim.



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

MERKEZ : Salıpazarı Sıra Mağazalar No: 49/C TOPHANE-İSTANBUL Tel : 149 67 13

ŞUBE : Hamidiye Cad. 4.Vakıf Han No: 7 Zemin Kat. BAĞÇEKAPI-İSTANBUL Tel: 526 66 66 - 512 07 75

BİLGİSAYARINIZI TAMAMLAYIN!

SKY

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

ŞUBELERİMİZ:
Ebuzağa Cad. 32. Kat: 32 BAKIRKÖY
Mimar Kemalettin Cad. No: 37/1 ŞİŞLİ

Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 10 NİŞANTAŞI

SIMON BASIC

**AMICA
512K RAM & SAAT**

ICE MACHINE II

MTR-316 A

3.5 DRIVE

MTR 316 RECEIVER

**MIDI
INTERFACE**

**ÇOK YAKINDA
UZAKTAN KUMANDALI
RECEIVER**

VE

**AMICA İÇİN
YEPYENİ BİR ÜRÜN?**

**MONO
SOUND SAMPLER**

**STEREO
SOUND SAMPLER**

SKY MODEM II

MULTICE III

**FAST
LOAD**

FINAL III

MULTICE II

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

TETİKLER Diş Ticaret
Tel: 334 99 94 Üsküdar/İSTANBUL

BİLTEK Computer
Tel: 22 94 30 BURSA

PIRINCISOFT
Tel: 162 01 - 167 76 SAMSUN

DATA Soft
Tel: 22 30 92 Lozan-İZMİR

METUSOFT BİLGİSAYAR
126 54 92 - 136 30 90
Kavaklıdere/ANKARA

GÖZLEM BİLGİSAYAR
135 30 91 ANKARA

EMEK Elektronik
Tel: 525 47 52 İSTANBUL

MICROSHOWY
Tel: 168 36 47 Kavaklıdere/ANKARA

OSAM Elektronik
Tel: 583 72 46 Bakırköy/İSTANBUL

UYGAR Elektronik
Tel: 336 73 54 KADIKÖY /İSTANBUL

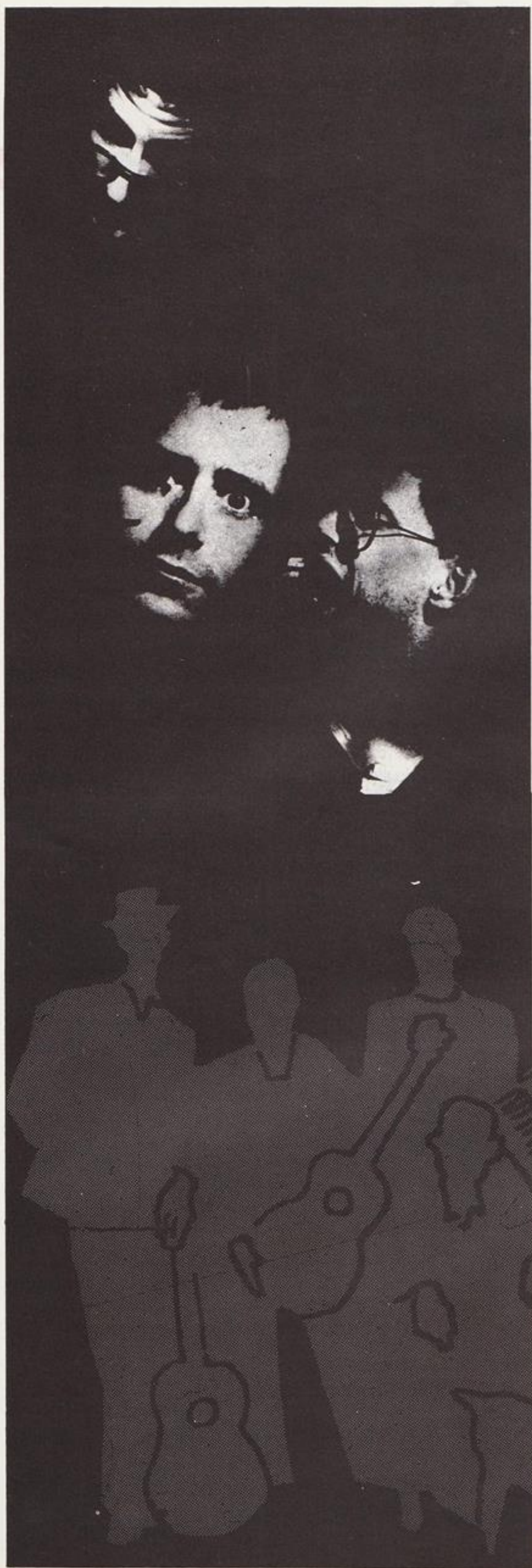
MODÜL Bilgisayar
Tel: 11 70 20 KONYA

SİRCASARAY BİLGİSAYAR
İSKENDERUN

BİLBAN BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Tel: 12647 ŞANLIURFA

ÖZMENLER A.Ş.
Tel: 11 37 15 - 12 61 93 ANTALYA

BAYILIKLER VERİLECEKTİR



■ ■ ■
H A_y / R
H_{ay} I R
ö n C E
M ü z i k
V A R D



PÜF NOKTASI



C64 için Püf Noktaları

Tunç & Sinan

MAKİNE DİLİNİN PÜF NOKTALARI

Merhaba!.. Bu aydan itibaren sizlerle birlikte olup makine dilinin tüm inceliklerini tanıtmaya çalışacağız. Ancak bu tanıtım daha öncekiler gibi değil. Amacımız sadece assembler komutlarını öğretmek değil, bu dilin programlama mantığını ve basit programlar yazmanızı sağlamak. Evet hazırsanız başlıyoruz.

Makine dilinde kullandığınız sayılar hexadecimal yani 16'lık sistemdeki sayılardır. Bu sayılar:

0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F şeklindedir. Örneğin \$1000'i decimal (onluk) sistemde gösterelim:

$$\begin{aligned} \$1254 &= 16 \times 16 \times 16 \times 1 = 4096 \\ &- 16 \times 16 \times 2 = 512 \\ &- 16 \times 5 = 80 \\ &- (16'nın 0, kuvveti = 1) \times 4 = 4 \end{aligned}$$

+

4686 değerine eşittir.

Esasen bu çevirmeleri monitör programları kendi kendine yapabilirler.

Commodore 64'ün assemblerlarında 3 register mevcuttur. Registerlar bir değeri sakladığınız değişkenlerdir. Bu değişkenler A, X ve Y'dir.

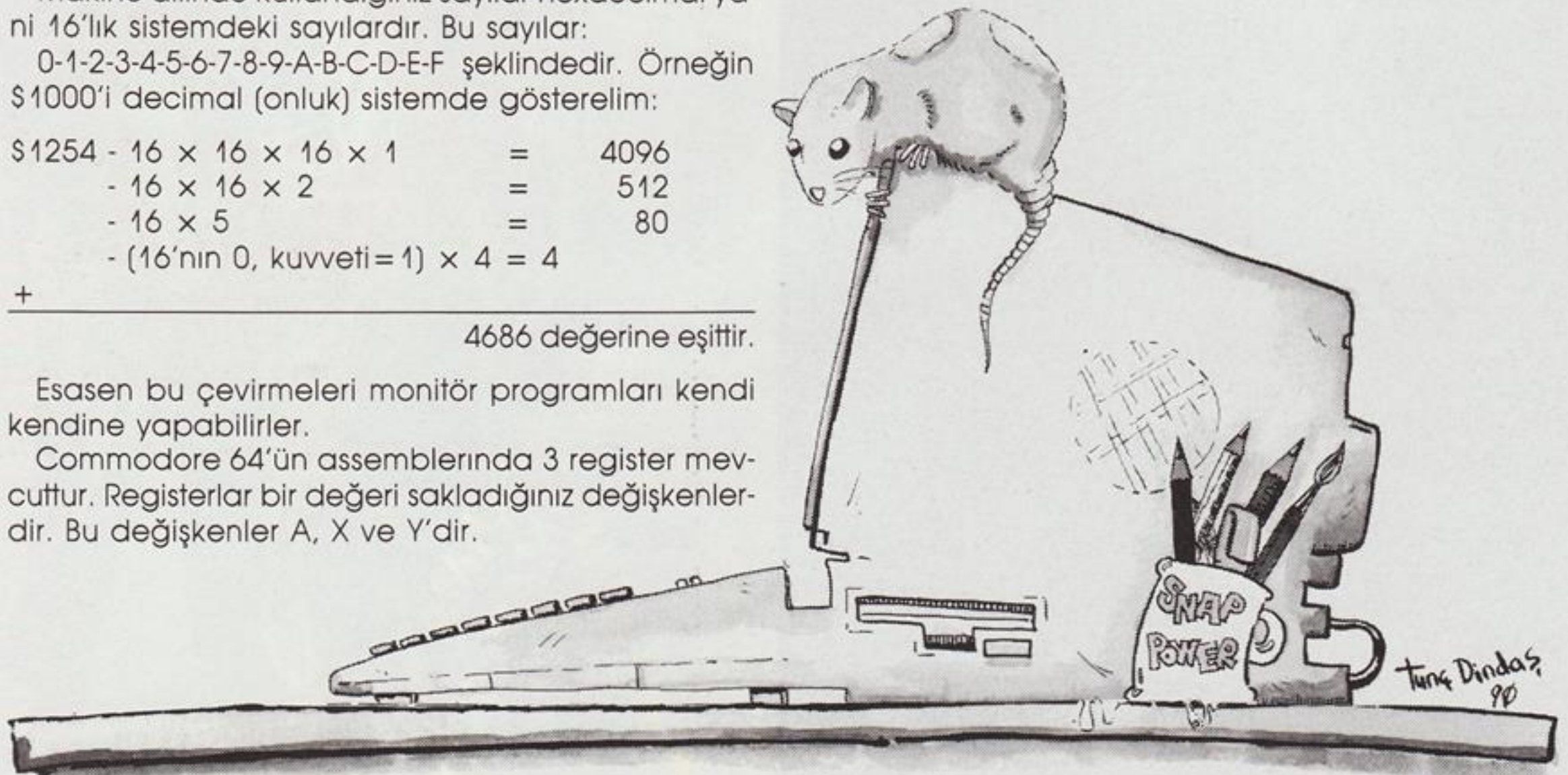
Bu işlemlerden sonra size çok karmaşık gibi görünen bazı temel komutları inceleyelim.

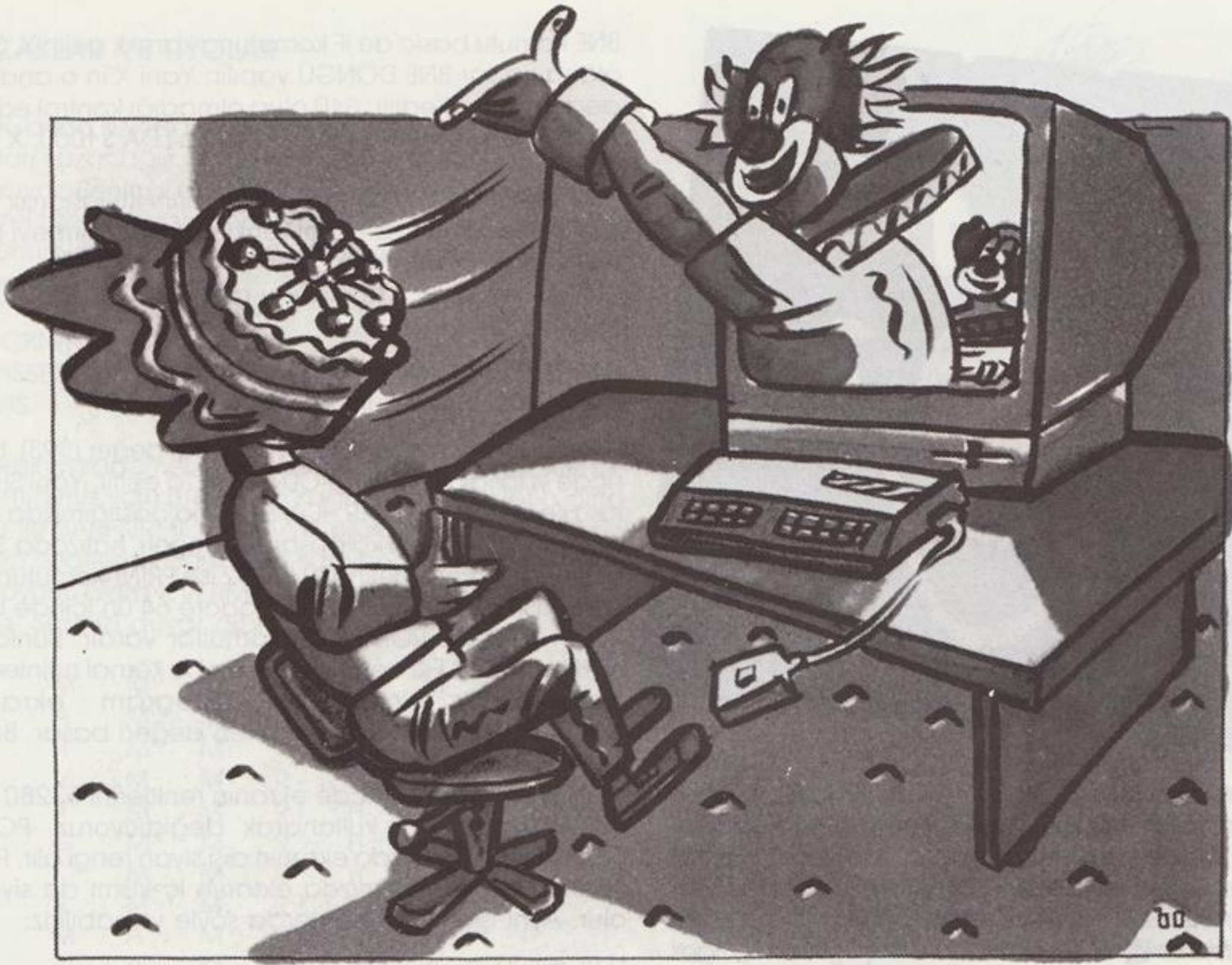
LDA VE STA KOMUTLARI:

Assemblarda "lda" komutu en çok kullanılan komutlardan biridir. Anlamı "load accumulator"dür. Bu komutla A registerine yani accumulator'e herhangi bir değer verebilirsiniz.

LDA # \$50 - Bu örnekte A'ya 40 değeri verilmiştir. Örnekte " " kullanılmasının nedeni yüklenen değerin direk kullanılması içindir.

LDA \$4000 - Eğer buradaki gibi "#" kullanmazsanız makine A'ya yükleyeceği değeri \$4000 adresinden alır. Yani \$4000'deki değeri A'ya yüklenir. Eğer \$4000 adresinde # \$80 varsa A değeri 80 olacaktır. Unutmadan şunu da ekleyelim; komutlarda kullandığınız sayılar HEXDECIMAL yani 16'lık sistemdeki sayılardır. Bu sayıları kullandığınız monitör programı yardımıyla kolayca bulabilirsiniz.





STA komutu ise "store A" anlamına gelir. Bu komut basicdeki POKE komutuna karşılıktır. LDA ile yüklediğiniz değeri STA ile istediğiniz adrese yerleştirebilirsiniz.

LDA # \$09 - A'ya # \$09 değerini verir.

STA \$1000 - # \$09 değerini \$1000 adresine yerleştirir.

Aynı işlemi BASIC'de şu şekilde yapabilirsiniz:

POKE 4096,9 - Buradaki 4096, \$1000'in decimal (onluk sistem)'deki değeridir.

Umarız ki bu yazılanlar size karmaşık gelmiyordur. Çünkü LDA ve STA komutlarının daha değişik şekillerini incelemeye başlıyoruz. Şimdi de aşağıdaki küçük programa bir göz atalım.

LDA # \$41 - A = 41 (onluk olarak 65)

STA \$0400 - \$0400 = 41 (0400 onluk olarak 1024'e eşittir. 1024 değeri ekranın başlangıç adresidir.)

Yukarıdaki programda ekranın sol üst köşesine A harfi bastık. Aynı işlem basic'de POKE 1024,65 ile yapabilirsiniz. sizin de anladığınız gibi basicdeki POKE komutu assemblarda LDA ve STA komutuna karşılık gelir.

Klavye üzerinde bulunan bütün karakterlerin, hafızada bir sayı değeri vardır. Bu sayı değerlerini kullanım kılavuzunda bulabilirsiniz. Şimdide diğer registerleri kullanarak kısa bir program yazalım:

LDX # \$00 -> X = 00

DÖNGÜ: LDA \$1000,X -> \$1000'deki değeri A'ya yükle

STA \$0400,X -> A'daki değeri \$0400+X'e koy

INX -> X'i bir arttır

JMP DÖNGÜ -> (LDA \$1000, X'e)

DÖNGÜ'ye git.



İŞTE OLAY!

5,25 TEAC-Extern Disk Drive

40 / 80 + Booter

450.000 TL.

2 MB RAM

699.000 TL.

512 KB RAM

200.000 TL.

* KDV Hariç





Yukarıdaki programda, \$1000-\$1100'de bulunan değerlerin \$0400-\$0500 arasına nasıl basılabileceğini gördük. Bu işlem sırasında ekrana \$00'dan \$FF'e kadar olan değerleri bastık. Yani decimal olarak 255 tane karakter bastık. Bunun sebebi de makine dilinde her sayının karakter olarak bir karşılığı vardır. Eğer ekrana bir mesaj yazdırmak isterseniz \$1000 ile \$1100 arasına, mesajınızı yazın. Programın içinde kullandığımız LDX # \$00 komutu ile hafızada bir sayaç açıyoruz. INX komutuyla (Increment X) X'i bir değer arttırıyoruz. JMP ile ekrana X'in bir değer artmış halini basıyoruz. Yani X, sıfır iken sıfıncı değeri, X bir iken birinci değeri bastırıyoruz. Bu işlem X, 255 olana kadar devam ediyor. Eğer bu sayının 255'den küçük olmasını isterseniz INX komutundan sonra CPX (Compare X) kullanmamız gerekir. CPX \$10 kullanarak X'in \$10 olup olmadığı karşılaştırılır. Aynı zamanda JMP komutu yerine BNE (Branch if not Equal) kullanmamız gerekir.

BNE komutu basic'de IF komutuna karşılık gelir. X, \$10 olana kadar BNE DÖNGÜ yapılır. Yani X'in o andaki değeri kontrol edilir, \$10 olup olmadığı kontrol edilir, X' \$10'dan küçükse BNE yardımıyla LDA \$1000, X yazan satıra gidilir.

Şimdi LDA, STA, LDX, STX komutlarını kullanarak ekranı silme, zemin ve kenar renklerini değiştirmeyi görelim. Ekran iki şekilde silinir:

1- Aynen basic de olduğu gibi (PRINT "SHIFT+CLR HOME")

LDA # \$93 - A=93

JSR \$ D2 - ekranın yazım adresi

Yukarıdaki programda A'nın aldığı değer (\$93), basicde yaptığımız "SHIFT+CLRHOME" a eşittir. Yani SHIFT tuşu ile beraber CLEAR HOME tuşuna bastığımızda ekrana çıkan (negatif kalp) işaretin değeri, hafızada \$93 değerine karşılık gelir. JSR \$FFD2 ise PRINT komutunun assembler karşılığıdır. Commodore 64'ün içinde bulunan (KERNAL ROM) bazı komutlar vardır. Bunlara KERNAL RUTİNLERİ denir. \$FFD2'de bu kernal rutinlerinden biridir. Yukarıdaki program ekrana SHIFT+CLRHOME'a karşılık gelen değeri basar. Böylece ekran silinmiş olur.

Bildiğiniz gibi basicde ekranın renklerini 53280 ve 53281 adreslerini kullanarak değiştiriyoruz. POKE 53280,0 yazdığımızda ekranın dışı siyah rengi alır. POKE 53281,0 yazdığımızda ekranın iç kısmı da siyah olur. Aynı işlemi assemblerda şöyle yapabiliriz:

LDA # \$00 -> A=00

STA \$D020 -> A'daki değeri \$D020 adresine yerleştir.

LDX # \$00 -> X=00

STX \$D021 -> X'deki değeri \$D021 adresine yerleştir

Aynı işlemi pratik olarak:

LDA # \$00 -> A=00

STA \$D020 -> A'daki değeri \$D020'ye koy.

STA \$D021 -> A'daki değeri \$D021'e koy.

Sanırım şu ana kadar basit de olsa birşeyler anlamışsınızdır. Gelecek sayıda INTERRUPT ve TIMING konularını anlatacağım. Görüşmek dileğiyle.



TUZAKLAR VE TİYOLAR

Bu ayda sizlere beğeneceğinizi umduğum güzel ip uçları yazacağız. Sinan hâlâ vizelerle, finallerle uçup duruyor. Benim ise sınavlarım azalmış durumda. Evet, güzel tiyolarımızı yazmaya başlayalım. İlk tiyolar canlı oyunumuz JUMPIN JACKSON'dan. İlk önce kademe passwordları.

ROCKNROLL
NOISSES
ELVIS

Beşinci kademeyi kolayca geçmek isterseniz size tarif ettiğimiz yolu izleyin. En sağdaki teleporter'a girip sıra ile SARI-KIRMIZI ve MAVİ plakları alın.

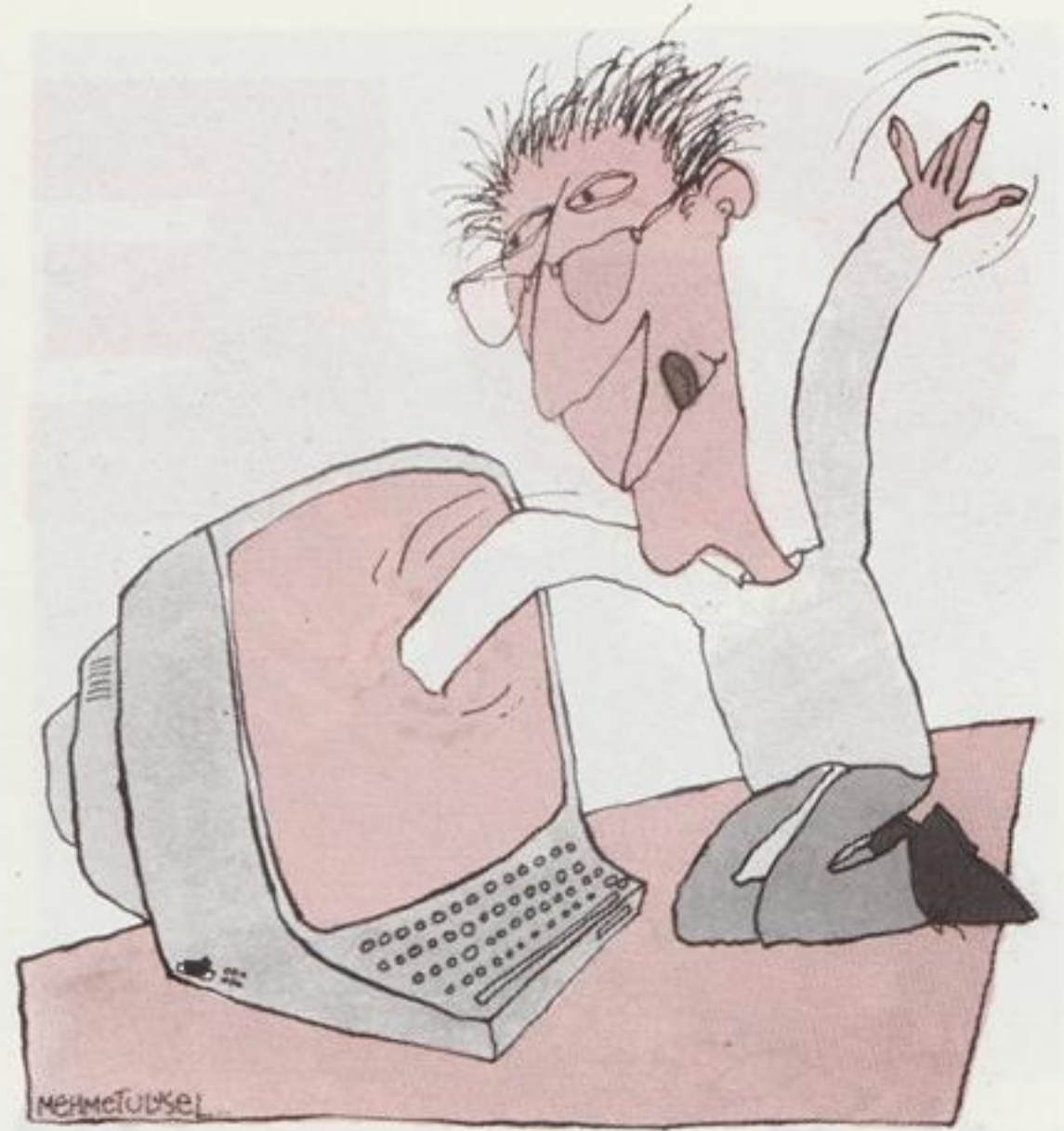
Bizi saatlerce başından kaldırmayan bir PSYGNO-SIS oyunu olan NEVERMIND kademe kodlarına ne dersiniz. Sesinizi duyar gibi oluyorum.

0.	M	M	M	R	H	M
1.	A	M	M	R	H	A
2.	H	M	M	R	H	H
3.	V	M	M	R	H	V
4.	P	M	M	R	H	P
5.	G	M	M	R	H	G
6.	I	M	M	R	H	I
7.	R	M	M	R	H	R
8.	M	A	M	R	H	W
9.	A	A	M	R	H	N
10.	H	A	M	R	H	Z
11.	V	A	M	R	H	T

Benden bu kadar şimdi tuşları Sinan'a bırakıyorum. Selam, geçen sayıdan beri bilgisayarınızı kurcalayabildiniz mi bilemiyorum ama ben arasıra da olsa biraz açıp bakabiliyorum. Şu anda hepimiz yazıları erken teslim etmenin getirmiş olduğu karmaşa içindeyiz. Şu anda Tunç yazıyı bana yıkıp çıkmaya hazırlanıyor. Neyse lafı daha fazla uzatmadan tiyolarımıza başlayalım.

İlk tiyomuz 'ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS'tan. Gerçi şimdi vereceğim tiyoyu oyunu açıklarken verecektim ama aceleden unuttuğum için sizi bu satırlara mahkum ediyorum! Bombalarınızı kullanmak için klavyenizin sol alt köşesindeki 'ALT' tuşuna basın. Tabi bombalarınızı bölüm sonundaki canavarlara saklamanın oldukça faydalı olacağını da hatırlatmama gerek yok sanırım.

İkinci tiyomuzsa X-OUT'tan. Gemi ve silah almak için girdiğiniz bölümde önce en ucuz gemiyi alın. Bunun ardından en ucuz tekli ateşi alıp, garip bir kıyafet içinde sol üst köşede duran yaratığın yüzüne klikleyin. Artık 500.000 krediniz var. Bununla istediğiniz kadar gemi ve silah alabilirsiniz. Şayet tek tek gemi alıp silahla donatmak için fazla vakit harcamak istemezseniz klavyenizdeki F tuşlarını kullanabilirsiniz. Sırasıyla F1, F2, F3 ve F4 tuşlarına basarak (ucuzdan pahalıya doğru) istediğiniz gemi gruplarını alabilirsiniz. Örneğin her F1 tuşuna bastığınızda otomatikman en ucuz gemiden dört tane alabilirsiniz. Sürekli bastığınız takdirde taşıma kapasiteniz dolana kadar gemi alabilirsiniz. Tabi F tuşlarıyla seçtiğiniz gemilerde sizin istemediğiniz silahlarda bulunabilir. O zaman istemedik-



lerinizi atarak, onların yerine istediğiniz silahları alabilirsiniz. Bence hazır bir gemideki bazı silahları değiştirmek, yeni bir gemiyi silahla donatmaktan daha kolay. Siz nedeersiniz. Bu arada 64'çü arkadaşlarımız bize kızmasınlar bundan sonraki bölümlerde onlar için de ilginç tiyolarımız olacak. 64'le ilgilenen yazar arkadaşlarımızın yardımıyla tabi. Şimdilik bu kadar bol tiyolu günler...



GO WITH THE **SUPER 2 JOYSTICK**

Oyunlardaki
Başarınızın sırrı:

SUPER 2 JOYSTICK

Tabii ki ??

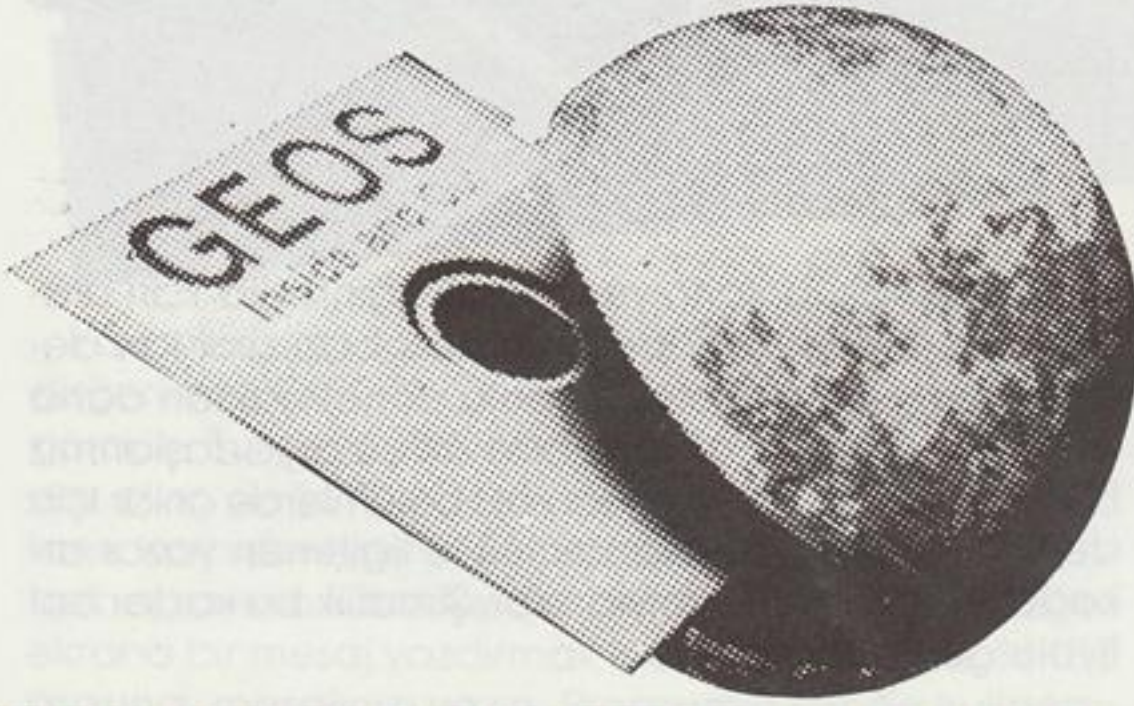


Orjinali **TST**'dir
ve bütün bilgisayar
satıcılarında bulabilirsiniz.

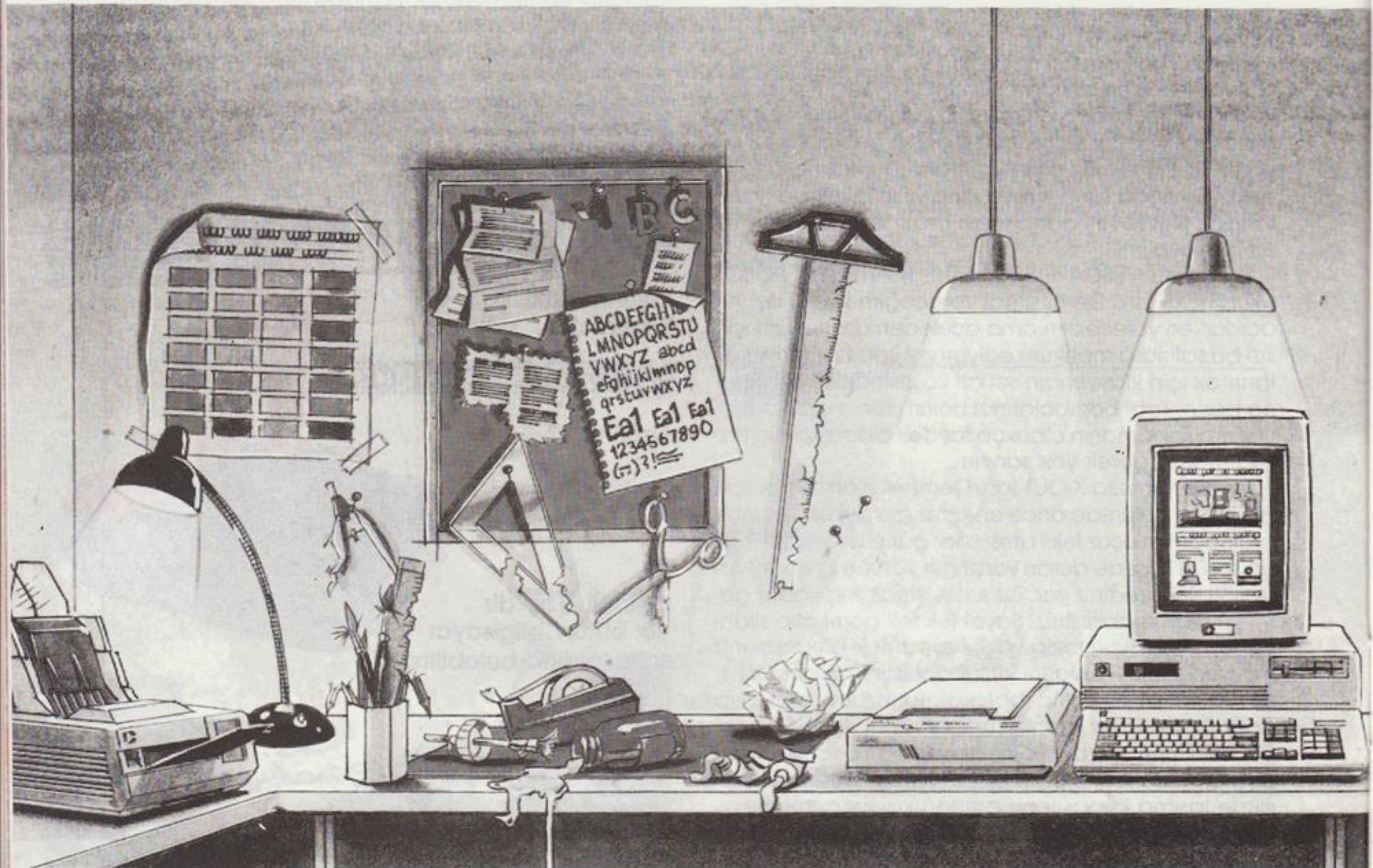
TST
TEKNOLOJİ
SANAYİ
TİCARET

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

GEOS



Eğer C-64 kullanıcısıysanız, hele bir de disk drive'nınız varsa mutlaka GEOS (Graphic Environment Operating System = Grafik Ortam İşletim Sistemi) adını duymuşsunuzdur. Bu yazı dizimizde size GEOS'un kullanımını ve GEOS tarafından çalıştırılacak programların (Application = uygulama) nasıl yazılabileceğini anlatacağım. Eğer sürekli Commodore Dergisi okurysanız daha önce de bu konuya değindiğimizi hatırlarsınız. Fakat konumuz açısından hayati önem taşıdığı için bu yazıların kısa bir özetiyle başlayacağım dizimize. (Daha ayrıntılı bilgi için Commodore Dergisi sayı 49'u gözden geçirin.)



Bildiğiniz gibi GEOS, bit-mapped ekran üzerinde menüler, ikonlar, diyalog kutuları gibi yüksek düzeyde kullanım rahatlığı getiren işleri kullanmakta ve programlarında oldukça rahatlık sağlamaktadır. Eğer sizin programlarınızda da bu rahatlığa sahip olmak isterseniz, GEOS'u kullanmanız size büyük bir avantaj ve rahatlık sağlayacaktır.

Peki ama bütün bu rahatlığı sağlayan GEOS nedir? GEOS, tıpkı C-64'ünüzün sahip olduğu kernal gibi kendi kernal'ına sahip, bu kernal'da pull-down menu, ikon, normalin dört katı hızlı bir disket işletim sistemi, string I/O rutinleri gibi, program yazarken en çok ihtiyaç duyacağınız rutinleri saklayan bir işletim sistemidir. (49. sayıda kernal daha ayrıntılı biçimde işlenmiştir.) Aslında Desk-Top, yani GEOS'u çalıştırdığınızda karşınıza çıkan ve dosyaları ikon ve menüler yardımıyla kullanmanızı sağlayan program GEOS'a dahil değildir, yalnızca ileride sizin de yazmayı öğreneceğiniz türden bir uygulama'dır. GEOS yalnızca bu tür uygulama'ları destekleyen bir işletim sistemidir.

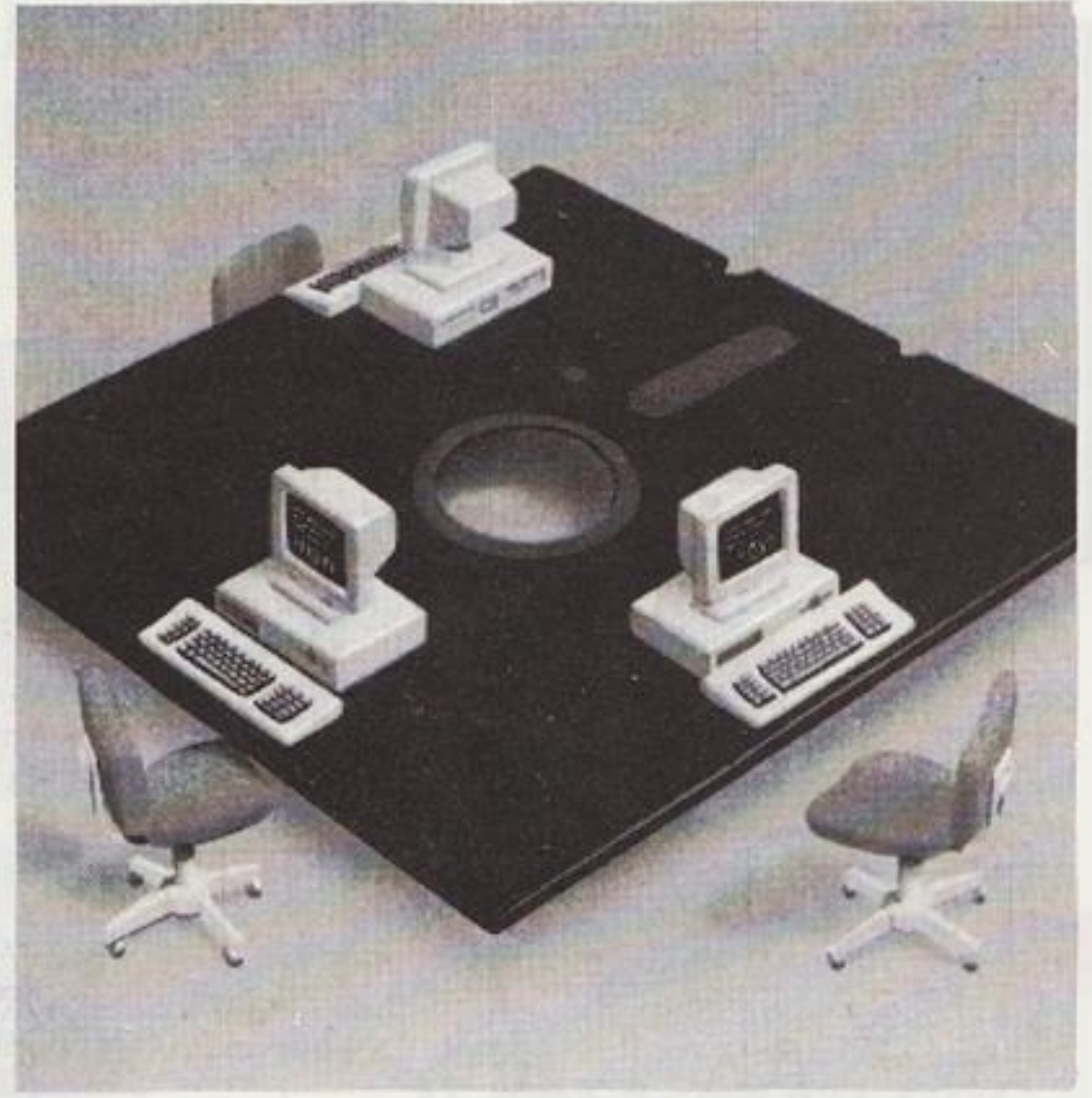
GEOS kernal'ının içinde iki düzeyde kod çalışmaktadır. Bunlar ana döngü (Main loop) ve interrupt düzeyidir (Interrupt level). Ana döngü, eventleri tarayarak gerekli rutinleri çağıran ve bu arada sizin uygulamalarınızı çalıştıran uzun bir koddur. Interrupt düzeyi kodu ise saniyede 60 kere main kodu keserek donanımı okur. Bu sayede, ana döngü ne ile uğraşırsa uğraşsın, sizin bastığınız tuşun veya oynattığınız joystick'in hatasız olarak okunabilmesi sağlanır. Bunun yanında eğer programınızda interrupt düzeyini kullanmak istiyorsanız yalnızca GEOS'a kendi interrupt düzeyinin arkasına sizinkini eklemesini istediğinizi söylemeniz yeterlidir. Gördüğünüz gibi GEOS gerekli olan bütün yükü kendi üstüne almıştır. Eğer makine dili biliyorsanız, GEOS'la program yazmaktan daha kolay bir iş olmadığını göreceksiniz. Tabii bu arada belirtmem gerekir ki bu iş de dünyanın en kolay işi değil. Özellikle GEOS daysalarının standartlardan farklı olması yüzünden bazı zorluklar çıkıyor karşımıza. Fakat gelecek ayki yazımızla vereceğimiz 'THE ULTIMATE GEOS CONVERTER' programı ile bu problemi halledeceğiz.

Bu kadar özetten sonra daha ciddi konulara, yani GEOS kernal rutinlerinin kullanılmasına gelelim:

GEOS yaratıcıları her şeyden önce zero page'de kendilerine bazı bölgeler ayırmışlar. Bunun sebebi ise 6502 komutlarının zero page kullanımında daha az yer tutması ve daha az zaman alması. Bununla birlikte, bu bölgeler yardımıyla değerlerin kernal rutinlerine yollanması ve rutinlerin bu bölgelerde hesap yaparak sonuçlarını yine aynı bölgeler yardımıyla göndermesi, programcının belleğin hangi kısmının kullanıldığını hatırlatması konusunda büyük kolaylık sağlar.

Bunun sonucunda GEOS'un programcıları \$02'den başlayan 30 baytlık bir bölgeyi pseudoregister olarak ayırmışlar. Bu bölge 15 adet çift baytlık değişkenden oluşur. Bu değişkenlerin isimleri, r0, r1, r2, ..., r15'tir. Yazımızda bu pseudoregisterlerin low-baytları rN veya rNL olarak adlandırılacaklar. (Burada N, register numarasıdır: r0, r0L.. gibi). High baytlar ise rNH olarak isimlendirilecekler.

Bu pseudoregisterler yardımıyla GEOS Kernal rutinleriyle haberleşmeniz mümkün olacağı için bu bölgelere yazımızda sık sık değineceğim. Bu bölgeler GEOS kernal'ının işlem yaptığı tek bölgedir. Bu sayede hiç kork-



madan belleğin bize ayrılan kısmını rahatlıkla kullanabiliriz.

GEOS Kernal rutinlerine değer yollamanın tek yolu bu pseudoregisterler değildir. Hız gerektiği zamanlar A, X, Y ve hatta carry flag kullanılabilir. Fakat bunlar arasında özellikle sık çağrılan rutinlerde kullanılan in-line çağırımlar en kullanışlısıdır. In-line çağırımlarda rutine gönderilecek değerler doğrudan doğruya jsr komutunun ar-



İŞTE OLAY!

5,25 TEAC-Extern Disk Drive

40 / 80 + Booter

450.000 TL.

2 MB RAM

699.000 TL.

512 KB RAM

200.000 TL.

* KDV Hariç



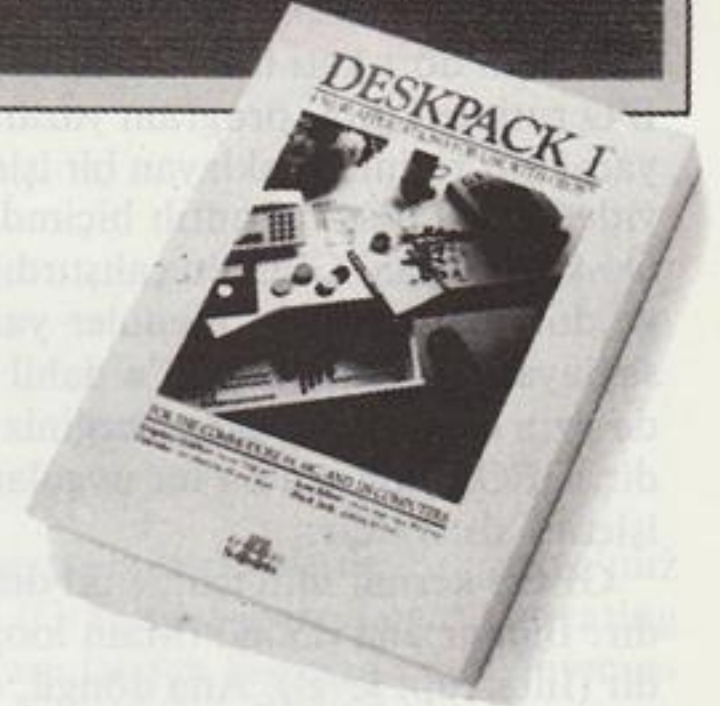
TST

TEKNOLOJİ

SAHAYI

TİCARET

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



kasına eklenir. Buna şöyle bir örnek verebiliriz:

```
jsr    i-rectangle ; şu anki sistem motifiyle bir
                        ; dikdörtgen çiz
.by    0            ; üst y koordinatı (0-199)
.by    199          ; alt y koordinatı (0-199)
.wo    0            ; sol kenar (0-319)
.wo    319          ; sağ kenar (0-319)
```

Program jrs komutundan döndüğünde 6 baytı atlar ve buradan işlemeye devam eder. In-line çağırımlarda daha sonra gelen byt sayısına dikkat etmezseniz programınız kilitlenebilir. Yukarıdaki programı çalıştırdığınızda tüm ekranı sistemin son kullandığı 8x8 ebatlarındaki motif ile doldurur. Bu tür çağırımların tek zararı normal çağırımlardan daha yavaş olmasıdır. Ama örnek programı incelersek toplam 9 bayt aldığını görürüz. Oysa aynı programı pseudo registerler yardımıyla yapsaydık 27 bayt uzunluğunda olacaktı. Sanırım bu kadar büyük bir bellek tasarrufu için birkaç mikrosaniye feda etmekten çekinmezsiniz. Bu arada ekleyeyim, bundan sonra rutin adlarından önce gelecek bir i- ifadesi bu rutinin bir in-line sistemiyle çağırılması gerektiği manasına gelecek.

Şimdiye kadarki kısımlarda yalnızca ana döngü ve Interrupt düzeyinden bahsettik. oysa bazan (pek tavsiye etmememe rağmen) ana döngü ve interrupt düzeyini değiştirmeniz gerekebilir. Bu gibi durumlar düzeltmesi çok zor olan senkronizasyon bozulukluklarına yol açabileceği için çoğu programcı bu yolu tercih etmez.

Bu kod cinsine non-event kodu denir. Zorluğu ve gereksizliği yüzünden pek tercih edilmeyen bir yoldur. Eğer özel bir donanım eklemek için ana döngüden bağımsız

bir interrupt rutini çalıştırmak istiyorsanız, non-event kodu tercih etmeniz gerekecektir. Bunu yapabilmek için belirli bazı sistem değişkenlerinin değerleriyle oynamanız gerekmektedir. Bu sistem değişkenlerinin isimleri interrupt TopVector, interrupt BottomVector, ve application Main'dir. (Şu anda yeterli bilgiye sahip olmadığımız için bu değişkenlerin adreslerini yazmayacağım fakat ileride GEOS'un tüm sabit değerlerini, değişken adreslerini ve rutin adreslerini içeren tablolar yayınlayacağız). Eğer interruptTopVector'ün değeri değiştirilirse sizin kodunuz (tahmin ettiğiniz gibi) GEOS interrupt düzeyinden önce çağrılacaktır. Bu yolu seçtiyseniz önceden bu adreste saklanan InterruptMain adresine bir jump yaparak programınızı terketmelisiniz. Değiştirdiğiniz vektör interrupt BottomVector ise programınız normal interrupt düzeyinden sonra çağrılacaktır. GEOS bu vektörün değerinin 0'dan farklı olması sayesinde sizin burayı kullandığınızı anlar. Burada dikkat etmeniz gereken en önemli husus ise programınızın sonunda RTS kullanmanız gerektiğidir. Eğer yanlış da RTI kullanırsanız programınız ve GEOS kilitlenir. Eğer applicationMain vektörünü değiştirirseniz ana döngü sonunda programınıza atlama yapılır. Burada da RTS ile ana döngüye dönebilirsiniz.

Şimdiye kadar öğrendiklerinizle bir uygulama yazmanız mümkün olmasa bile, ileride devam edecek yazımız için çok önemli bir temel oluşturmaktadır. Bu yüzden 49. sayıda yazılanları ve bu yazıyı çok iyi anlamazsanız daha ileride büyük zorluklarla karşılaşabilirsiniz.

Gelecek sayımızda bir uygulama yazmanın temel adımları konusunu işleyeceğiz ve bir de basit GEOS bellek haritası yayınlayacağız. Gelecek ay bu köşede buluşmak üzere...

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

OSAM

DAİMA LİDER

HARDWARE

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

YARDIMCI MALZEME

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

Ve Dahası

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



OSAM BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

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



ATARI AMSTRAD
MSX, SINCLAIR
PROGRAMLARI

PAKET 47

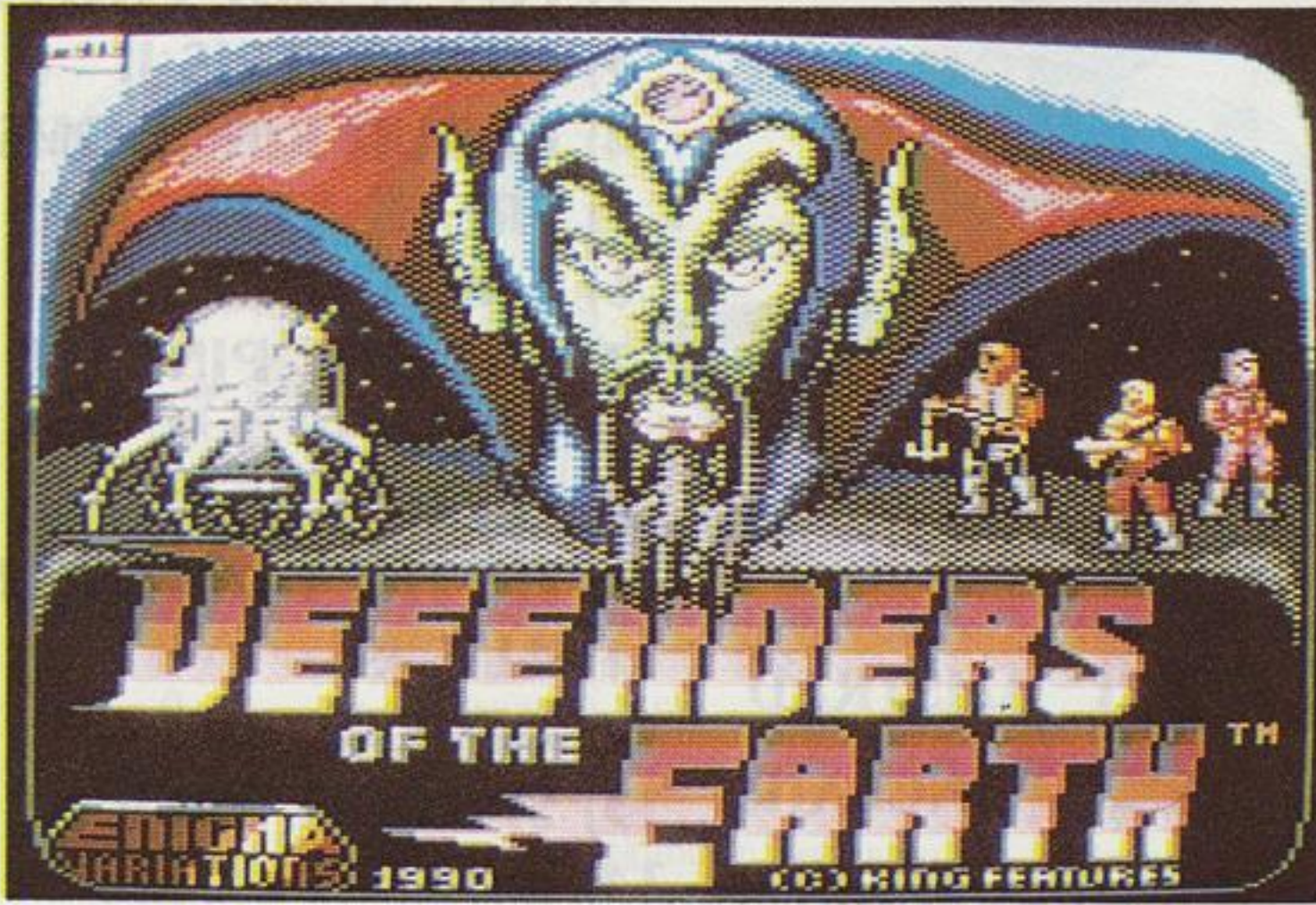
- 1) KAFA AYAR PRG.
- 2) FIVE A SIDE FOOTY
- 3) MEGATETRİS II
- 4) CLOUD KINGDOMS
- 5) FREAK ATTACK
- 6) E-MOTION+
- 7) SATANIC PINBALL
- 8) SOCCER 7
- 9) LEGION DEATH
- 10) TH. THE TANK ENGINE
- 11) ALIENS
- 12) DEMONS KISS+
- 13) SPACE RAIDER
- 14) MISS.
- IMPOSSIBUBBLE+
- 15) GLOBETROTTER+
- 16) HANDICAP GOLF
- 17) HEAD THE BALL 3
- 18) DARK PRISON
- 19) SPACE BIKE SIM.
- 20) INSECTS 2
- 21) CYBERDYNE
WARRIOR.





DEFENDERS OF THE EARTH

M.Oğuz Gölge



Bu günlerde çizgi romanların oyunları moda oldu sanırım. Şimdi de hepimizin yakından tanıdığı FLASH GORDON, KIZILMASKE, MANDRAKE ve ABDULLAH'ın katkılarıyla karşınıza bu oyun çıktı. Oyunun konusu oldukça klasik. Flash Gordon okuyanlarınız Gordon'un Ming adlı düşmanını bilir. Bu kötü kalpli hükümdar Gordon'un klasikleşmiş en eski ve amansız düşmanlarından. Ming bizim dünyamızdan oldukça uzakta olan bir dünyada yaşar. Eskiden bu dünyanın tartışmasız hakimiyken, Flash Gordon, Dale ve Doktor Zargof'un bu gezeg-

ne gelmesiyle her şeye değişir. Gordon ve arkadaşlarının yardımıyla asiller Ming'e karşı zafer kazanırlar ve her toplum bağımsızlığını ilan eder. Ming ise bir başka gezegene sürgüne gönderilir. Günün birinde bir fırsatını bulan Ming, bu gezegenden kaçır ve tekrardan eski gücüne kavuşmak için çalışmalara başlar. Onu durduracak tek güç vardır o da Flash Gordon ve ekibidir. Gordon'un bu macerasında gerçi Dale ve Doktor Zargof yok fakat onların eksikliklerini giderecek kahramanlar mevcut. Oyuna Flash Gordon'un kontrol ederek başlıyoruz.

Oyunun türü dolayısıyla fazla yazılacak bir şey yok, önünüze çıkan vurarak ilerlerken vurulmaya çalıştırıyorsunuz. Bu nedenle karşınıza çıkan kapılardan nasıl geçeceğinize ve önemli canavarlarla nasıl savaşacağınıza değineceğim. Burada Flash Gordon haricindeki diğer kahramanları karşımıza çıkan engelleri aşmada kullanacağız. Kısaca özetlersek; Kızılmaskey'i ağaç kapıları açmada, Abdullah'ı çelik kapıları açmada, Mandrake'yi de normalde aşamayacağımız engellerin geçilmesinde kullanacağız. Bu kahramanları aktif duruma getirebilmek için space tuşunu kullanabilirsiniz. Kapılardan girip çıkmak içinse, eğer kapının altında büyük beyaz bir çizgi varsa joystick'i aşağıya çekerek, eğer yoksa joystick'i yukarı çekerek kapılardan girip çıkabilirsiniz. En tehlikeli canavarlar ise, mekanik bir örümcek, bir ejderha ve tabi ki Ming. Örümceği öldürmek için, örümceğe bir kademeye yaklaşın ve örümcekle birlikte sıçrayarak onu öldürün. Ejderhayı ise sürekli ağzından vurarak öldürebilirsiniz. Ming'e gelince, onuda örümceği öldürdüğünüz gibi öldürün, fakat sürekli aynı hareke-

ti yapmadığından ve ekran içinde dolaştığından Ming örümcek kadar kolay ölmüyor. Ayrıca odanın ortasındaki çukura dikkat edin.

Oyunun back-ground grafikleri ve müziği çok güzel. Bundan başka oyunun tek parça olması, teyp kullananların da yararlanmasını sağlıyor. Bu tür oyunlardan hoşlanana tavsiye ederim.

Oyunun Değerlendirmesi:
(Commodore 64)

GRAFİK : 6

SES : 6

ZORLUK : 7

KURGU : 7

GENEL : 7



CURSE OF THE AZURE BONDS

FRP

SSI, Pool of Radiance'den sonra gene çok kaliteli bir FRP ile karşımızda. Pool of Radiance'yi bitirenlerin hafızalarını temizlemek ve bitiremeyenlere oyunun sonunu anlatmak isityorum. Çünkü Curse tamamen Pool of Radiance'nin devamı. Phlan'daki blokları teker, teker ele geçirirken, güçlü düşmanınızın gücünü kısıtlamış oluyordunuz. Ve nihayet beklenen an geldi ve kalesine girdiniz. Son derece güçlü adamlardan oluşan ordusunu yenilikten sonra Tyranthraxus size generallik teklif etti. Fakat siz bu teklife kanmadınız ve o an içinde bulunduğu ejderha vücudunu yokettiniz. Ama ruhu vücudunu terketti ve oradaki Pod of Radiance'ye (ışık havuzu) girip kayboldu. Artık Tyranthroxus'u yoketmiş ve Phlan'ı kurtarmıştınız (Pod of Radiance burada bitiyor ve Curse başlıyor.) Ama içinizdeki maceracı ruh bir yere bağlanmanızı engellemiştir. İki yıl oradan oraya dolaştıktan sonra bir gün bir kral geldi ve sizden

sevgilisiyle kaçan kızını kurtarmasını istedi. Prenses büyük ihtimalle Tilverton'da bulunuyordu. Bu görevi kabul ederken büyük düşmanınızla yeniden karşılaşacağınızı aklınızın ucundan bile geçirmiyordunuz. Yolda giderken birdenbire her şey karardı ve kendinizi Tilverton'da bir handa buldunuz. Hiç bir şey hatırlamıyordunuz ve kolunuzda beş gökmavisi sembol vardı! Bu işaretler derinin altındaydılar ve bazen size kimildiyorlarmış gibi

geliyorlardı. Kendi aranızda bir strateji düşündünüz! Büyücüleriniz büyülerini ezberleyecek ve siz yanınızda bulduğunuz platinlerle dükkandan silah ve zırh alacaktınız. Sonra da Tilverton'da bir araştırma yapacaktınız. Burada size ne olduğunu bilen biri mutlaka olmalıydı!..

DALELANDS Hakkında Önemli Geografik Bilgiler!

Ana harita, yani oyun alanı güneybatıdaki Tilverton'dan başlıyor ve kuzeydoğudaki



Phlan'da bitiyor. Elven Court'un büyük bölümünü, Moonsea'nın batı kıyılarını ve Elven Court'u çevreleyen bazı ovaları haritada görebilirsiniz. Bu bölge genelde yerleşilmemiş ve vahşi kalmıştır. Bu bölgede şehir ve köyler ve bazen sadece çiftlikler bulunuyor. Haritadaki bütün yerler aşağıda anlatılmıştır.

Comyr, Dalelands'ın güney ve batısındaki büyük ve gelişmiş bir ülkedir. Comyr'ın yöneticileri Tilverton'u alarak, güçlerini kuzeye doğru genişlettiler. Ama şimdiye kadar başka bir şehre saldırdıkları görülmemiştir.

Dagger Falls, Tesh nehrinin

keziydi. Büyük göç esnasında elfler ormanı terkettiğinde, orası şimdi ormanın en karanlık köşelerinde bile yaşayıp, devamlı çoğalan kötü yaratıkların evi oldu. Bazıları bu yaratıkların bir gün dalelands için büyük tehlike oluşturacaklarına inanıyor.

Essambra, Battledale'nin ticaret merkezidir. Bir çok güçlü düşman burada katliam yaptıkları için, burdan bir çok kitlesel göçler oldu. Elf'lerin göçüyle Essembra'nın gücü azalmış oldu.

Hillsfor, eskiden Elven Court'ta yaşayan Elf'ler ve Moonsea çevresinde yaşayan insanlar arasındaki en önemli ti-



böylece tehlikeli bir yere dönmüştü.

Shadowdale, Tilverton'dan başlayıp Voonlar'a giden caddenin, Ashabo nehrini kestiği noktada kurulan şehir ve çevresindeki bölgedir. Shadowdale maceracıların severek geldiği bir yerdir ve yanlarında şehir için güç, zenginlik ve koruma getirdiği için şehirler tarafından büyük bir sevinçle karşılanırlar. Ayrıca burası beyaz Elminster'in evidir.

Standing Stone, Elf'lerin insanları Dalelands'a salmaları için yapılan antlaşmayı hatırlamak için yapılmış bir heykeldir.

Teshwave, orta büyüklükte ve bir süre önce Zhentil Keep'in orduları tarafından işgal edilen bir şehirdir. Şehir sakinlerinin şimdiye kadar sessiz kalmaları, işgalcileri, sakinlerin yeteri kadar korktuklarına inandırmıştır.

Tilverton, Comyr ile olan sınırın kuzey batısında bulunan küçük bir şehirdir ve bir süre önce Comyr'ın 7. ordusu tarafından işgal edilmiştir. İşgalciler şimdiye kadar bir direnişle karşılaşmamışlardır ve halk Comyr'ın koruması altında olmalarına seviniyor.

Voonlar, Zhentil Keep gibi kötünün bir şehridir. Voonlar'ın orduları bir çok defa Shadowdale'e girmeye çalışmış



yanında, köylülerden oluşan bir topluluktur ve çağlardan beri Dagger Dale'deki en büyük şehir olma özelliğini korumuştur. Dagger Falls'in sakinleri, Zhentil Keep'in genişleyen etki alanının bir gün kendi özgürlüklerini kısıtlayacağından korktukları için yabancılardan hoşlanmazlar.

Dalelands, Elven Court'u çevreleyen, korkutucu topraklar üzerinde bulunur. Court'un çevresinde bir çok ova vardır; Shadowdale, Mistdale, Battledale ve Daggerdale.

Elven Court, uzun zaman önce, Moonsea çevresinde yaşayan Elf toplumunun mer-

caret merkeziydi. Elf'lerin çekilmesinden sonra bir diktatör başa geçti ve "Kırmızı Tüyler" adı altında kendi özel ordusunu kurdu. Şimdi bu ordu Yulash'ın yıkıntılarında Zhentil Keep'in birlikleriyle çarpışıyor ve düşmanına karşı avantajlı durumda.

Mistdale, sakin ve köylü bir toplumun üzerinde yaşadığı bir ovadır. En büyük nehrini kestiği noktada bulunan Ashanbenford'dur.

Myth Drannor, büyük göçten önce Elven Court'taki bir şehirdir. Daha sonra büyük bir güç tarafından çekilen yaratıklar tarafından işgal edildi ve



ve her seferinde geri püskürtülmüşlerdir.

Yulash, artık bugün sadece harabe diye tarif edilebilir ve Zhentil Keep ile güneydeki ülkeler arasındaki tek ticaret rotasının üzerindedir. Şu anda şehir Hillsfor'ın Kırmızı Tüylerinin kontrolü altındadır. Bu ordu bir süre önce kanlı bir savaşta

Zhentil Keep'in kuvvetlerini yenmiştir. İki tarafta şimdi yeni bir savaşa hazırlanıyorlar.

Zhentil Keep, kötü Zhentrim'in kontrolü altında bulunan bir başkenttir. Şehrin gücü batıya ve güneye doğru genişlemiştir ve bir çokları daha da genişlemesinden korkmaktadırlar. Curse of the Azu-

re Bonds'un hikaye kısmına bu ay son verip, oyunun daha detaylı açıklamasını, büyüleri, sınıf ve karakteri, silahları ve daha birçok yararlı bilgiyi bir dahaki sayımızda açıklamaya devam edeceğiz. FRP'lerle ilgili herhangi bir sıkıntınız olursa bize haber verin.

(Devamı Var)

BLACK TIGER

M.Oğuz Gölge



Platformcular joystick başına. Güzel grafikli, güzel müzikli, güzel konulu bir oyun oynamak ister misiniz? Şimdi den "EVET" dediğinizi duyar gibi oluyorum.

Oyunun konusu şöyle; siz vahşi bir kabilenin güçlü reisisiniz. Halkınızı üç ejderha tehdit etmektedir. Halkın huzuru ve morali bozulmuş haldedir. Sizin amacınız ise halkınızı bu ejderhalar ve onların yardımcılarından kurtarıp, barışı tekrar ülkenize getirmek.

Oyuna başladığınızda elinizde bir miktar para, bir iki tane anahtar, kötü bir topuz ve yine kötü bir zırh var. Bunun için ilk amacınız güçlü bir topuz ve güçlü bir zırh almak. Bunların alışına geçmeden önce biraz oyunun oynanışın-

dan söz edeyim. Oyundaki ikinci amacınız belli yerlerde bulunan rahipleri kurtarmak. onları kurtarmak için en büyük yardımcınız oyundaki oklar. Oyunda ilerlerken göreceğiniz bu oklar size rahiplerin ve bölüm sonu canavarının yerlerini gösteriyor. ayrıca rahiplerin bir özelliği de zırh, anahtar, topuz gibi eşyaları alabileceğiniz ekrana onları kurtardığınızda girebilirsiniz. Oyunda göreceğiniz hazine sandıklarını açmak için gereken anahtarları da buradan alabilirsiniz. Bu sandıkların içinde para ve enerji bulabilirsiniz. Ayrıca bazen öldürdüğünüz adamların yerinde para keseleri çıkar bunları almayı ihmal etmeyin. oyunun bazı kademelerinde bonus ek-

ranları var. Bu bonus ekranlarını üzerinde "IN" yazan sütunlardan tanıyabilirsiniz. Çoğu bu tip oyunda olduğu gibi bölümler arasındaki ufak değişiklikler ve grafiklerden başka fazla önemli bir şey yok. Bunun için ben size bölüm sonu canavarı ile ilgili birkaç ipucu vereceğim. İlk önce birinci kademedeki büyük kafatasından bahsedeyim. Bu bir bölüm sonu canavarı değil. Bunu kolayca geçebilmek için tırmandığınız sütunun sol ucundaki platforma atlayın hemen sola gidin ve kurukafayı peşinizden sürükleyin tekrar sağa gittiğinizde o sütundan rahatça yukarı çıkabilirsiniz. Şimdi birinci bölümün bölüm sonu canavarına bir bakalım. O ekrana girdiğinizde üstüste dikilmiş dört taş göreceksiniz. Bu taşlar hemen bir birlerinden ayrılacak ve size doğru gelecektir. Siz hemen sola doğru gidin ve bir tanesi hariç diğerlerini ekran dışı bırakın. Böylelikle tek düşmanla karşı karşıya kalmış oldunuz. Böyle bir tanesiyle uğraşmak hepsiyle birden uğraşmaktan daha kolaydır sanırım. Diğerini de aynı şekilde öldürdükten sonra ikinci bölüme geçiyorsunuz.

İkinci bölüm canavarı ise ilk ejderha. Bunu öldürmenin en kolay yolu ise şu: Normalde canavar hep yüksekte uçuyor. Sadece siz altına gelince alçalıyor. O yüzden siz ekrana gelir gelmez hemen sağa doğru gidin (genelde canavarlar hep sağdan çıkıyor.) Canavarı görünce canavara

yaklaştın alçalınca da ateş ederek geri çekilin. Sizin geçebileceğiniz kadar yükselince hemen altından arkasına geçin tekrar alçalınca ve yükselince yanına giderek fakat dikkat kuyruğuna çarpmadan onu alçalttırın ve tekrar ateş edin. Bunu birkaç kere tekrarlayın. Gidip tekrar geri döndüğünde yine bu anlattıklarımı yapın ve ikinci bölümü bitirin.

Üçüncü bölümün son canavarı çift kılıçlı bir şövalye. Bu şövalyeyi geçmek bayağı zor fakat kolaylık olsun diye iki köşeye konulan tümsekler yardımıyla üstünden atlayabilirsiniz. Yalnız dikkat etmeniz gereken nokta kılıçla saldırdığı gibi ateş de etmesi, onlardan kaçmayı unutmayın.

Dördüncü bölümde bu sefer ejderha var. Onu da aynı şekilde geçebilirsiniz.



Beşinci bölümde yine çift kılıçlı şövalye var. Oyun boyunca en çok burada zorlanacağınız kanısındayım. Çünkü hem bunun enerjisi daha fazla hem de üzerine çıkacağınız tümsek daha ufak olduğundan enerjiniz kolay kolay yetmiyor.

Evet, altıncı ve son bölüme geldik buradaki canavar ise üçüncü ejderha. Bunu da daha önce anlattığım şekilde geçebilirsiniz.

Oyunun ekran dizilişine gelince sol üstte sıkor, altında haklar, onun da altında za-

man ve en altta enerji (ilk üç tanesi sizin diğer altı tanesi canavarın) var. Sağ tarafta ise en sağda topuzunuzun gücü altında topladığınız sıvı miktarı. Onun solunda anahtar sayısı, altında elinizdeki para miktarı ve en üstte zırhın gücü. Uzun ve zorlu bir savaştan sonra sizi harika bir son ekran ve bir kutlama mesajı görüyor. Fakat son ekran grafiğinin görülmeye değer olduğunu bir kez daha söyleyeyim.

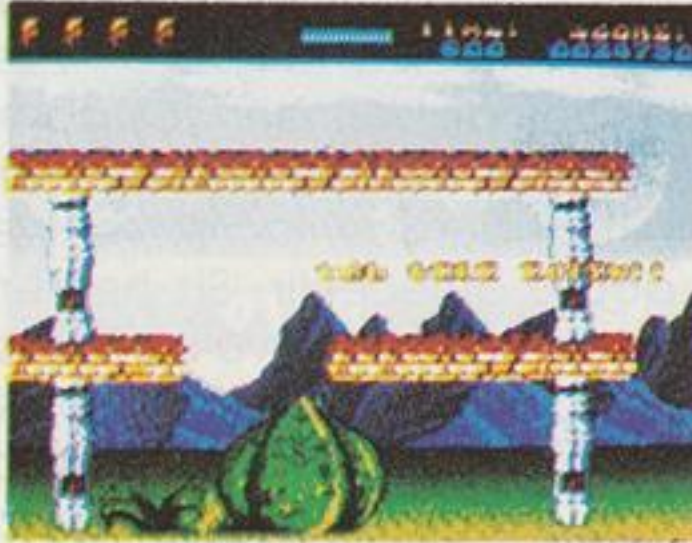
Bence oyunun en kötü yanı son ekran canavarının tek düzeliği. Fakat bu bile oyundan pek bir şey almamış.

Oyunun Değerlendirmesi
(Commodore 64)

GRAFİK : 7
SES : 3
ZORLUK : 7
KURGU : 6
GENEL : 6

A.M.C.

Hüseyin Yeşilbaş



İmparatorun karşısında bayılmamak için zor duruyordu. Ama gerçeği söylemeliydi. Ulu imparatorumuz. Üzünüyle söylüyorum ki tüm savunma birliklerimiz imha edildi. Düşman yaratıklar gezegenimizin her yerini işgal ettiler. Öleceğini bilse bu kadar korkmazdı. Sinirden fırlayan imparator şatonun tüm sütunlarını kırarmış gibi bağırdı. - Hayır! Binlerce asırlık gezegenimizi yok edemezler! Tanrıların efsanesi bir çırpıda yıkılamaz!

Bunun bir çaresi olmalı.

Kurtuluşun çaresini ben biliyorum galiba. Eğer barışçıl bir gezegeni kurtarmak istiyorsanız hemen bu oyunu alın. Joystick'ğiniz sağlam ise savaşa hazır olun. Güzel grafik ve müzikler sizi bekliyor. Oyunumuz genel açıdan BEAST'e benziyor. BEAST kadar kaliteli olmasa da zaman geçirmek için oyun oynayanlar için uygun bir action oyunu. oyunumuzda durmadan sağa doğru ilerleyip karşımıza çıkan bütün düşman yaratıklarını yoketmeliyiz. Tipik bir blast'em up. Türünün iyi örneklerinden diyebiliriz. Düşman yaratıkları bazen çok hızlı saldırıyorlar. Hareketli yaratıkların yanı sıra birde sabit düşmanlar, insan yiyen bitkiler var. Bu bitkileri zıplayarak geçebilirsiniz. Boşluklara düş-



memeye bakın. Oyun esnasında gökyüzünden cephane sandığı düşüyor. Eğer bu sandığı vurursanız extra silahlara sahip olabilirsiniz. Hareketli platformları da unutmamak gerekiyor. Yavaş ve emin adımlarla ilerlemenizi tavsiye ederim. en son kademedeki dev uzay gemisi çok iyi canlandırılmış.



Oyunumuzu yapan firma ise Dinamic. ASTRO MARINE CORPS tipik oyunları FREDDY HARDEST ve AFTER THE WAR'a benziyor. Action sevenlerin hoşuna gideceğinden eminim. Oyunu bitirince ikinci disketi istediğini belirtmek isterim. Tüm aramalarıma rağmen ikinci disketini bulamadım. Ümit ederimki ikinci disketi de ülkemize gelir. Başarılar.

Oyunun Değerlendirmesi:
DINAMIC/AMIGA 512K

GRAFİK : 8
SES : 7
ZORLUK : 9
KURGU : 6
GENEL : 7



HEAVY METAL



Hheavy Metal'ciler hemen heyecanlanmayın! Bu oyun sizin düşündüğünüz gibi müzikle ilgili bir oyun değil. Bu hem simülasyoncuların hem de arcedecilerin seveceği bir oyun. Ama bu Heavy Metal dinleyicilerinin oyunu sevmeyecekleri anlamına gelmez. Çünkü bizde Heavy Metal dinliyoruz. Sonuç olarak oyunu-muz bir tank simülasyonu.

Simülasyon dedik ama oyunumuz tam bir simülasyon değil içine biraz da arcade karışmış.

1- M.B.T. = Main Battle Tank
2- A.D.A.T. = Air Defence Anti Tank

3- F.A.V. = fast Attack Vehicle

İlk bölüm hariç diğer iki bölüm tam bir arcade sayılabilir.

Uğur Özyılmazel &
Mehmet Oğuz Gölge

İlir, bu yüzden de oyun için arcade karışmış demek belki biraz hata oldu galiba. Arcade'in içine simülasyon karışmış demek daha doğru olur.

Oyuna gelince ilk ekranda size iki seçenek verilmiş bunlar; Play the game ve Demonstration.

Demonstration'ı seçtiğinizde karşınıza beş seçenek çıkıyor:

1- A.D.A.T. = Air Defence Anti-Tank (M113A2)

2- F.A.V. = Fast Attack Vehicle (XR311)

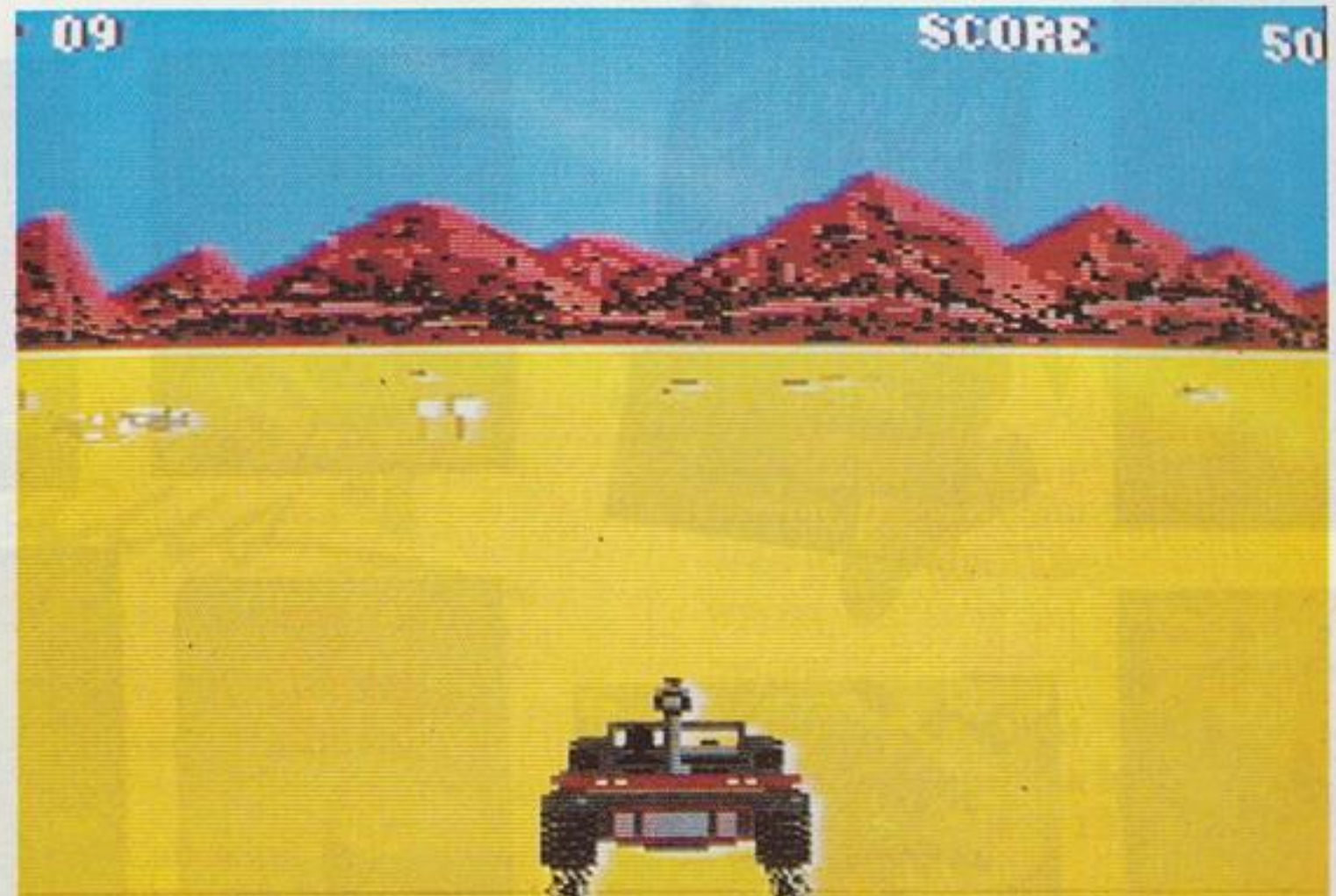
3- M.B.T. = Main Battle Tank (M1A1ABRAMS)

4- T.A.C.C. = Tactical Command Centre

5- EXIT

İlk üç seçenekte biraz sonra göreceğimiz bölümlerin bir demosunu izleyebilirsiniz. T.A.C.C'da ise savaşın haritada gelişimini izleyebilirsiniz. Ayrıca burada (SPACE) tuşuna basarsanız direk olarak oyuna geçebilirsiniz.

Diğer seçenek olan Play the

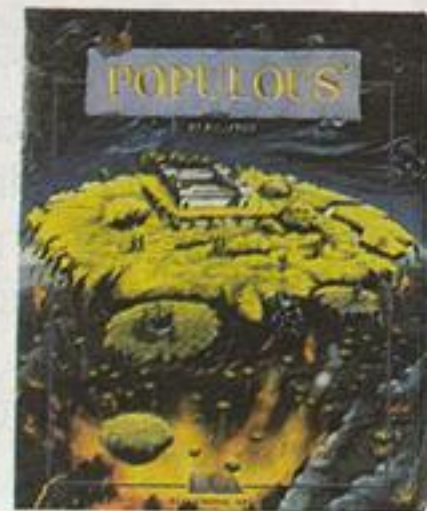
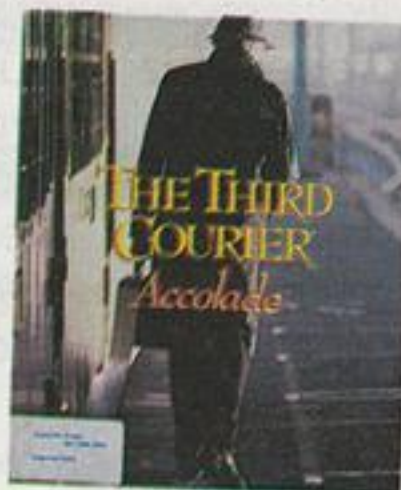
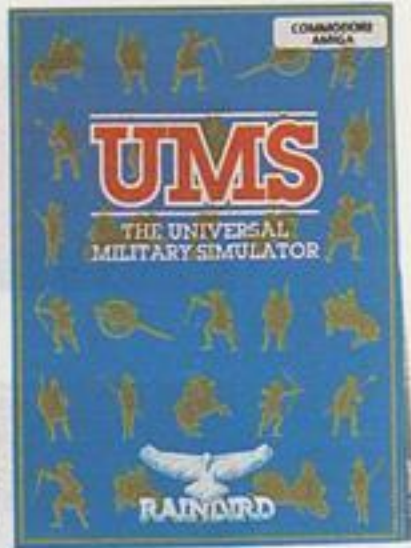
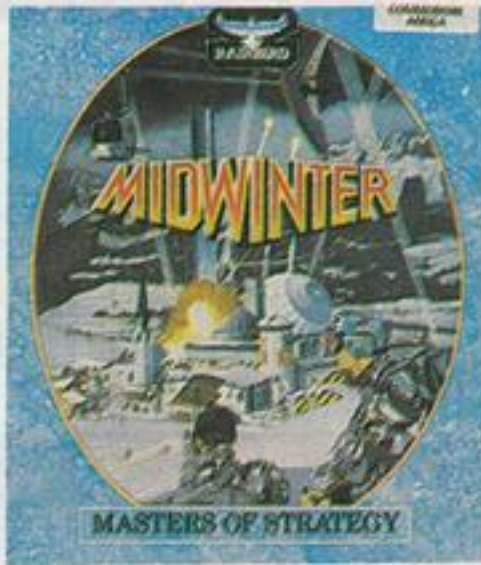


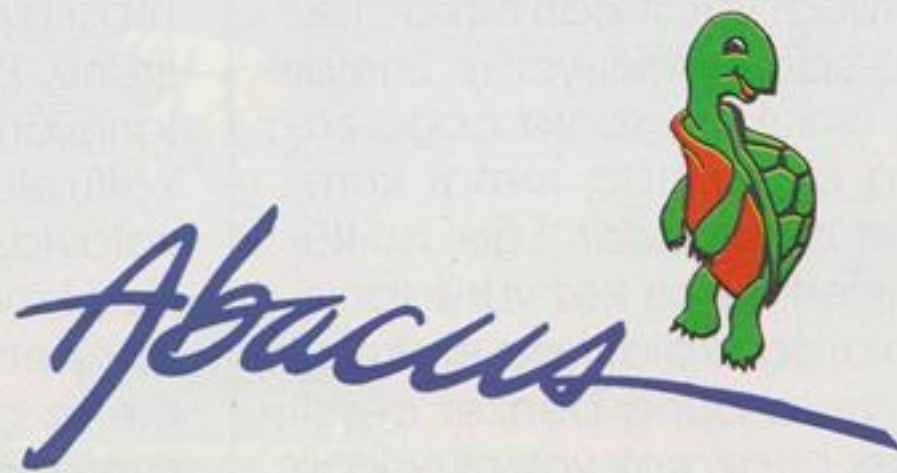
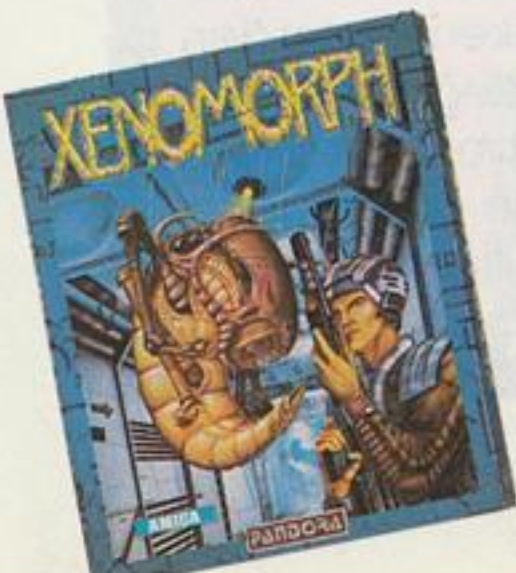
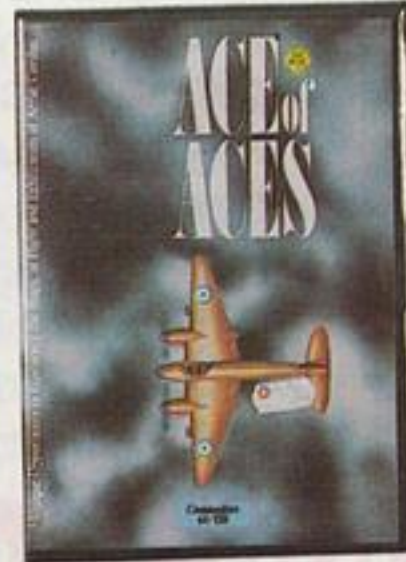
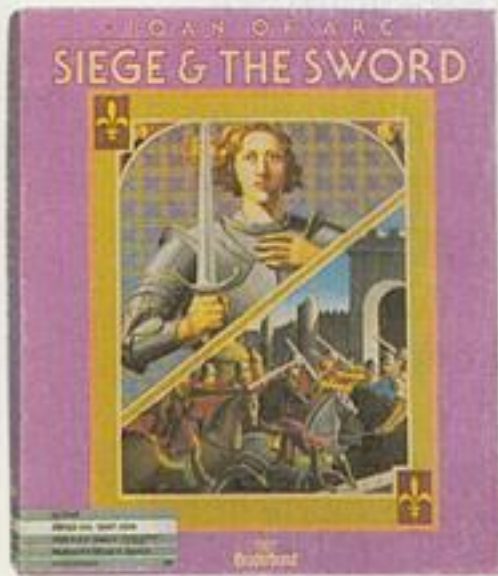
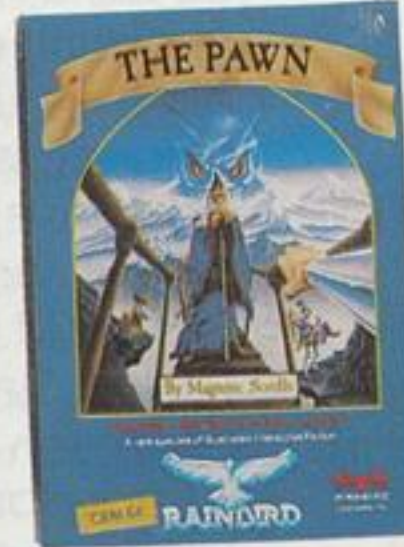
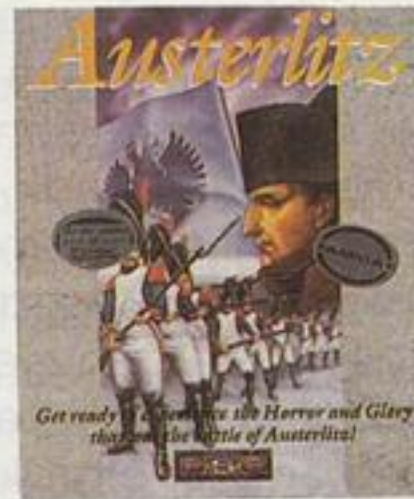
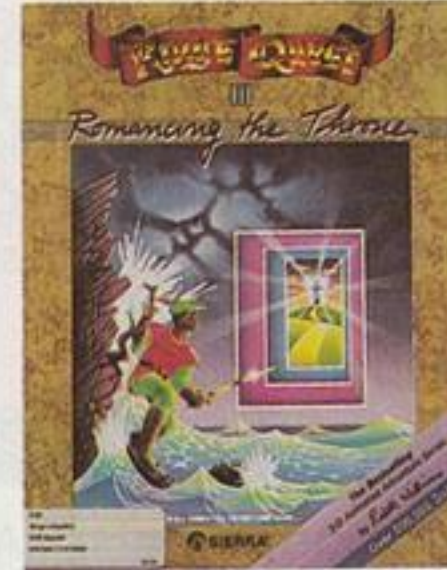
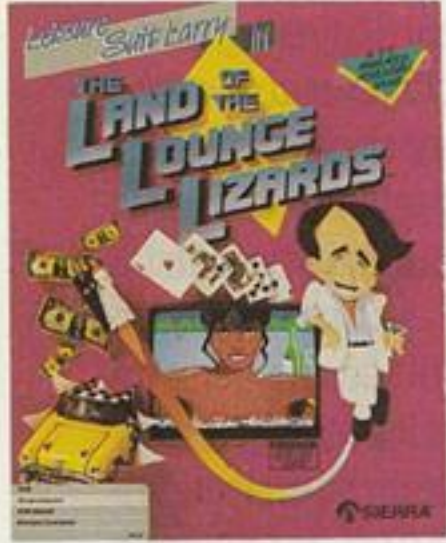
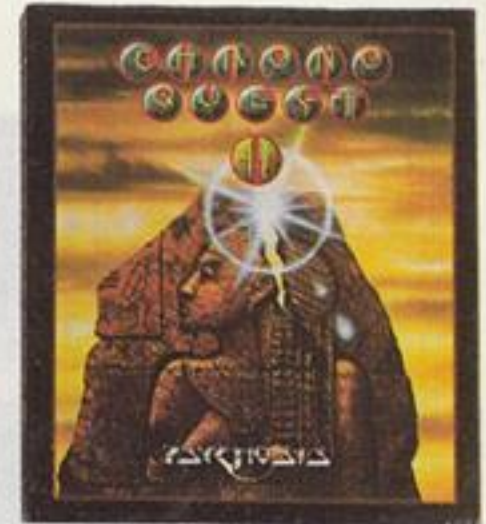
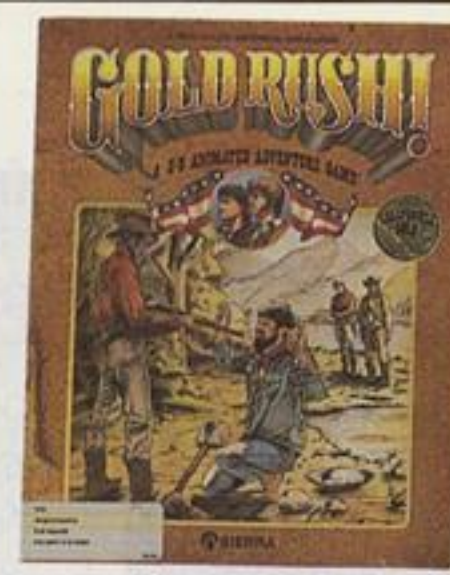
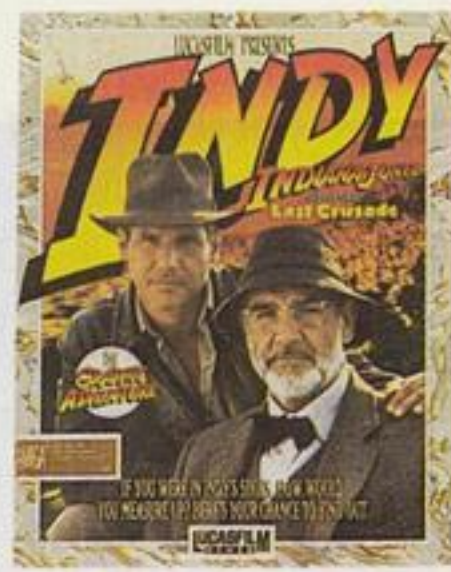
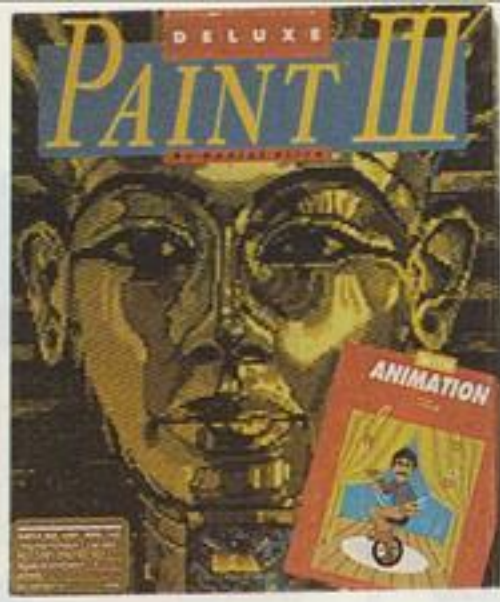
Bilgisayar oyunlarında yeni, yepyeni bir dönem başlıyor!

ORİJİNAL ÇAĞI

Abacus ve Show Computer,
Türkiye'de yepyeni bir dönem başlatıyor:
Orijinal Amiga ve Commodore 64 oyunları çağı!
Kaliteyi sevenler, mükemmelden daha azına razı olmayanlar için...

Klasiklerinden en yenilerine hemen her oyunun orijinali artık
Türkiye'de.
El kitabı, kodları, haritaları, açıklamaları, çözümleriyle birlikte...





Niřantařı: Hacımansur Sok. 2
Tel:130 49 60
Levent: Nispetiye Cad. Bařa
Sok. 6/17 Tel:168 42 59
Printemps: Galleria/Ataköy

Beřiktař: Sinanpařa Cad.
Hasfırın Sok. Sinanpařa İř
Merkezi 67/155 Tel:158 13 56
Etiler: Gamgam Çarřısı, 12
Tel:163 53 88





game ile ekrandaki tank hareket eder ve oyuna geçersiniz. Karşınıza çıkan dosyada; New Name (yeni isim), Delete Name (İsim silme) ve Cancel (İptal) seçenekleri çıkar.

New Name ile isminizi yazarak dosyaya Save (kayıt) edebilirsiniz. Unutmadan, oyunu oynamaya başlamadan önce disketinizin PROTECT'ini (korumasını) açmayı sakın ihmal etmeyin. Daha sonra çıkan ekranda ise hangi bölümü seçeceğinizi belirliyorsunuz. Buradaki seçenekler:

(1) - M.B.T = Main Battle Tank : Simulasyona en çok benzeyen bölüm bu seçenek. Burada tankın içindeyiz ve dışarıda bulunan düşmanlarla (tank, roketatar, uçak ve birlikatların arasında saldıran askerlerle) savaşıyoruz. Oyunda bir düşmanı vurabilmek için, yukarıda bulunan hedef göstergesinin solundaki değerle (sayıyla) sağındaki de-

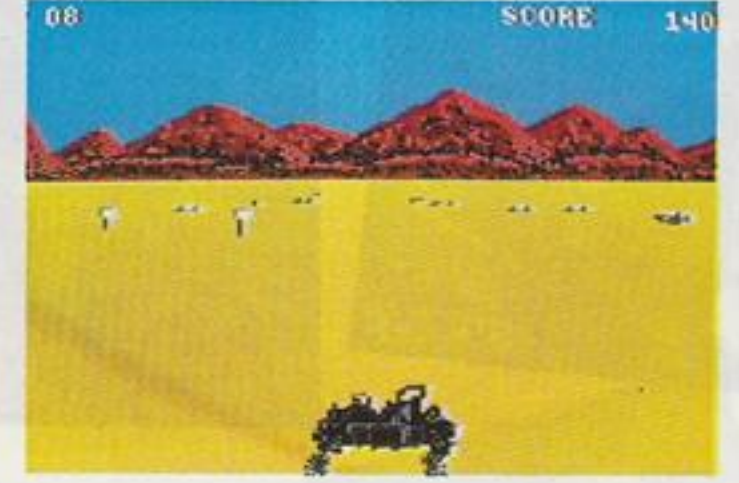
ğeri aynı yapıp, hedef göstergenizi joystick yardımıyla sağa sola iterek, vuracağınız cismin üzerine getirip ateş tuşu basmanız gerekir. Sayı değerlerini ayarlamak için joystick'i yukarı aşağı itmeniz gerekiyor. (Bu sayı, joystick yukarı itilince küçülür, aşağı itilince büyür.) Oyundaki diğer tuşlar ise;

1-4 tuşları: Tankın hızını ayarlamak için kullanılır. (Hız değerleri 18mhz ile 72mhz arasındadır.)

SPACE TUŞU: Hızlı sıfırlar. F1 - F3 - F5 tuşları: Silah değişimi için kullanılır.

(2) - A.D.A.T= Air Defence Anti-Tank: Burada bir uçaksavar ve tanksavarı kullanıyoruz. Amacımız bize ateş eden uçakları ve tankları, bizi vurmalarına fırsat vermeden yok etmek. Uçakları vurmak için, hem tanksavarınızı hem de hedef göstergenizi kullanabilirsiniz. Hedef göstergeniz, ekrana uçak çıktığı zaman kendiliğinden otomatik olarak hedefe kilitletlenir. Burada sizin yapacağınız SPACE tuşuna basmak olacaktır. Tanksavarı ise ateş tuşuna basarak kullanabilirsiniz.

(3) - F.A.V = Fast Attack Vehicle: Hızla giden bir keşif aracındayız. Amacımız karşı-



mıza çıkan bütün engelleri yok etmek. Bu aşamayı geçmek için, fazla yön değiştirmeden sürekli ateş etmeniz gerekir. (Sakın joystick'inizin Autofire düğmesini kullanmayın. Çünkü, bu şekilde daha yavaş ateş ediyorsunuz.)

Bu bölümleri bitirdikten sonra, yaptığınız score, program tarafından isminizi yazdığınız yere save (kayıt) edilir. Eğer simulasyon + arcade türü oyunlardan hoşlanıyorsanız bu oyunu kaçırmamanızı tavsiye ederiz. Özellikle grafik bakımından çok iyi olan bu oyunla (ilk bölümlerde kullanılan vektör grafikler çok ilginç) hoşça vakit geçireceğinizi umuyoruz.

Oyunun Değerlendirilmesi:

Commodore 64

GRAFİK :

SES :

ZORLUK :

KURGU :

GENEL :

VENÜS THE FALY TRAP

Sinan Erel

Şimdiye kadar joystiği kâğıp oynadığımız birçok oyunda hep belirli şeyler yönetmişizdir. Çoğu zaman bir uzay gemisi, bazen bir uçak, bazen de bir kahraman. Ama bu kez durum çok farklı. Şimdi yönetmeniz gereken şey robot bir sinek. Evet yanlış duymadınız, bir sinek. Hem de oldukça becerikli bir sinek. Amacımızsa her dünyada belli sayıda bölüm tamamlayıp oyunu bitirmek. Fakat bu görüldüğü kadar kolay bir

şey değil. Önümüze çıkan çeşitli robot yaratıkları birkaç kez ateş ederek vuruyoruz. Bunlar yok olduktan sonra çoğu zaman ardlarında metal kürecikler bırakıyorlar. Eğer bu kürecikleri de bir kez vurursanız, bunlarda ardlarında ekstra silah veya buna benzer çeşitli şeyler bırakarak yok oluyorlar. Yalnız bu ekstra eşyaları vakit kaybetmeden bir an önce alın. Çünkü bir süre sonra bunlar da kendiliğinden yok oluyorlar. Robot sineğinizle ilerler-

ken bazen ne olduğunu anlamadığınız şeylerle karşılaşabilirsiniz. Bunların ne işe yaradıklarını anlamaya çalışırken dikkatli olun. Bazıları sizin işinizi kolaylaştırırken, bazıları da sizi çıkmasa sokarak tuzağa düşürebilir. En çok dikkat etmeniz gereken şeylerden biriyse zemin değiştirmenizi sağlayan transport'ırlar. Hem yukarı, hem de aşağı doğru iki okla gösterilirler. Bunlarla ilk karşılaştığınız zaman şok geçirebilirsiniz. Üzerlerine gittiğiniz

zaman daha ne olduğunu anlamadan robot sineğiniz ters dönerek yukarıya doğru yükselmeye başlayacak. Eğer şaşkınlığınızı yenip joystiğinizi kullanmazsanız, üstünde boşluk olan bir yere inemeyen sinek boşluğa düşerek kaybolacaktır. Bunun için bir an önce şaşkınlığınızı yenerek yukarıda bulunan bir platforma inmeye bakın, yoksa boşu boşuna bir hak kaybedersiniz. Ters olarak oynamak ilk önce biraz garip ve zor gelse de zamanla alışılırsınız. İlerlerken bu zemin transport'ırlarına rastladığınız zaman önce bulunduğunuz zeminde daha fazla ilerleme imkanınız olup olmadığına bakın. Eğer ilerleyebiliyorsanız, zemin değiştirmeden önce biraz ilerleyin. Bu arada yukarıdaki platformu da kontrol etmeyi unutmayın tabi. Eğer yukarıyı müsaitse geri dönerek yukarıya geçin. Birde yukarı doğru iki okla ifade edilen sıçrama yerleri var. Bunların üstüne geldiğiniz zaman yükseğe zıplayarak oldukça fazla bir mesafe katedebiliyorsunuz. Böylece bazı yerlerde aşılması imkansız gibi olan engelleri de geçebiliyorsunuz. Yalnız ilerlerken periyodik olarak yerden çıkıp kaybolan kazıklara dikkat edin. Karşılaşacağınız birçok şey hata yapmanız halinde



zırhınızdan bir birim götürürken, bunlar tümüyle yok olarak bir hak kaybetmenizi sağlarlar. Bir de vurduğunuz zaman size bırakılan ekstra eşyalar arasında belli bir süre uçmanızı sağlayan ve kanatlı bir roket biçiminde olan bir nesne var. Bunu aldığınızda vakit kaybetmeden yukarı sıçrayın. Tam düşmeye başlayacağınız sırada kanat çırparak havada kaldığınızı göreceksiniz. Artık vakit geçirmeden ilerlemeye başlayın. Biraz da elinizdeki silahlardan bahsedelim. Başlangıçta elinizde olan standart silah 'NORMAL'. Adından da anlayacağınız gibi ateş gücü düşük bir silah. 'BIG SHOT' ise 'MORTAR'dan sonra ateş gücü en yüksek si-

lahınız. '3. WAY'le düşük ateş modunda üç ateş birden gönderdiğiniz için, bu da güçlü bir silah sayılır. 'MORTAR'sa adından da anladığınız gibi belli bir eğimle mermi gönderen oldukça güçlü bir havan topu. '4 WAY'de 'NORMAL' modunda aynı anda 4 ateş gönderen güçlü bir silah. Aklımdayken, 'P' tuşuyla oyunu pause moduna alıyorsunuz. Fakat pause modundan çıkmak için 'R' tuşunu kullanacaksınız. Oyun esnasında silah değiştirmek için joystiğinizin fire tuşuna basıp, basılı tutmayı sürdürerek joystiğinizi aşağıya doğru çekin. Artık joystiğinizi -yine fire'a basılı tutup- sağa veya sola hareket ettirerek (eğer gerekli cephaneyi toplamışsanız) istediğiniz silahı seçerek ateş etmeye başlayabilirsiniz. Silah seçme işlemini yukarıdayken yapmak için parmağınızı fire basılı tutarken bu kez joystiğinizi yukarı doğru itmeniz gerek.

Birde eğer o anda kullanmak istemediğiniz bir silahın cephanesini aldıysanız. Bunu diğer silahların cephanesi olarakta kullanabilirsiniz. Örneğin MORTAR cephanesi aldınız diyelim. Silah değiştirmeye gelerek bunu BIG SHOT'ta da kullanabilirsiniz. Ayrıca her bir kademeyi tamamlamak için tam 99 saniyesiniz var, ona



göre elinizi çabuk tutmaya bakın. Zaten oyuna biraz alıştıktan sonra hızlı olmayı da kolayca öğrenirsiniz. Programda robot sineğin animasyonları oldukça kaliteli yapılmış. Ayrıca bu animasyonların arasına da oldukça ince espriler serpiştirilmiş. Örneğin sineğin yükseğe sıçradıktan sonra aşağıya inerken kanatlarını

açarak düşüş hızını yavaşlatması gibi. Adını ilk kez bu programla duyduğum 'GREMLIN GRAPHICS' firmasının bundan sonraki çalışmalarını dört gözle beklemeye başlayabiliriz sanırım. Siz ne dersiniz. Ama bir dakika bir şey söylemeden önce bu harika oyunu ne yapıp edin ve bir yerden bulup deneyin. Bu programı yazın

başladığı şu sıcak aylarda hâlâ bilgisayarının başından ayrılmayanlara ithaf ediyorum. Hareketli saatler sizinle olsun...

Oyunun Değerlendirmesi:

GRAFİK : 9

SES : 7

ZORLUK : 8

KURGU : 7

GENEL : 8

TOWER OF BABEL

Ümit Ertek

manda bilinmeyen bir sebepten dolayı robotların programlarında bir değişiklik olmuş ve artık gördükleri her şeyi düşman olarak kabul etmeye başlamışlardır. Bizim yapacağımız 13 gruptan oluşan 117 bölümde, ana bilgisayarımızın bizden yapılmasını istediği görevleri robotlarımız programlıyarak yapmalarını sağlamak ve bu sayede gezegenden kurtulmak olacaktır.

Gelelim robotlarımıza: ilk robotumuzun ismi ZAPPER. Bu robot ateş ederek düşman robotlarını yok edebilen gelişmiş bir asker robot. İkinci robotumuz ise PUSSHER bu robot sayesinde düşman robotları itebilir ve bu şekilde onları yolumuzun üzerinden kaldırabiliriz. Üçüncü robotumuzda GRABER, bu robotumuzun en önemli görevi klondike adındaki enerji depolarını emmek ve çeşitli makineleri çalıştırmaktır.

Bunların yanı sıra düşman robotlar arasında da zapper ve pussher'lar var. Bunlar kafalarını aşağı yukarı hareket ettiren ve yerlerinden hareket edemiyen robotlardır. Zapper'ı kendi zapper'ımızla vurarak yok edebiliriz ama pussher için aynı şey geçerli değil, onu yok edemeyiz. Fakat onunda arka arkaya duran iki

nesneyi itemeyeceğini unutmayın. Bu sayede önünden itilmeden geçebilirsiniz. Birde bu iki robotun kendi etrafında dönenleri var, bunları da size dönük değilken vurabilir veya onlara yakalanmadan önlerinden geçebilirsiniz.

Ekrandaki kontrol paneline gelince; sol alt taraftaki S, E, N, W harfleri dört kamerayı simgeliyor. Onun üzerindeki Zapper, Pusher, Graber seçenekleri ile robotların içine girebiliriz. Yan taraftaki ok işaretleri ise hem hareketlerimizi hem de kameraların açılarını ayarlamamızda kullanılmaktadır. En sağ üstte olan Write emri ile robotlara program yazabiliriz. Altındaki emirlerle yazılan program iptal edilebilir veya silinebilir. Stop/in ve run/out ile de program durdurulup yeniden çalıştırılır veya kameradan bakarken zoom yapılabilir.

Onların altındaki run all'da yazılan programları çalıştırmaya yarar. Fire'ı zaten biliyorsunuz itmeye, yok etmeye, çalıştırmaya ve emmeye yarıyor. Yukarıda görüş alanımızın içinde görülen üçgen işaretinin yanındaki sayılar ise emeceğimiz ve yok edeceğimiz nesnelerin sayısını gösteriyor. Oyun, ancak robotları hareket ettirdiğinizde, ateş ettirdiğinizde ya da run all dediğinizde başlayacaktır. Alt ortadaki pause yazısı ise oyunu dondurur, o zaman yukarıda menüler belirir ve onları kullanabilirsiniz. Menülerdeki End Game seçeneği ile bulunduğu

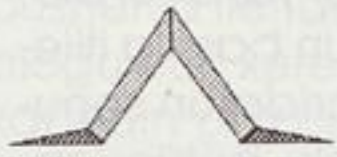


En sonunda bilgisayar oyunlarında Asimov'da hakettiği yerini aldı. Oyunumuzda Asimov'un uzaycılar diye adlandırdığı ve yüzyıllarca yaşayabilen insanlardan birini canlandırıyoruz. Eğer Asimov'dan hoşlanıyorsanız uzaycıların, robotların hiç yanlarından ayırmadıklarını ve bütün işlerini onlara yaptırdıklarını bilirsiniz. Biz de yanımıza aldığımız üç güzel robotla yıldızlar arası bir yolculuk yaparken çok uzun zaman önce uzaycıların terkettiği küçük bir gezegene inmek zorunda kalıyoruz. Uzaycılar gezegenden ayrılırken taşıyabildikleri robotları yanlarında götürüp geri kalanlarını da gezegende bırakmışlar. Ama arada geçen za-

nuz bölüme yeniden başlayabilir veya bu bölümden vazgeçebilirsiniz.

Bu arada söylemeyi unuttum, oyun piyasada iki şekilde satılıyor. Birisi Tower Of Babel Game Disk, diğeri ise içinde birkaç program olan ve sadece ilk bölümü oynayabileceğiniz bir disket. Ama oynatabilmeniz için ikisine de ihtiyacınız var. Çünkü, Türkiye'deki Game Disk'in Save/Load seçeneği bozuk ve bu yüzden oyunu save edemiyorsunuz. Bilmeniz gereken bir şeyde oyunu save edebilmek için ilk önce, formatlanmış bir diskette Tower Designer'da herhangi bir tower çizip onu save etmek gerektiğidir. Aksi takdirde program data disketinizi kabul etmiyor.

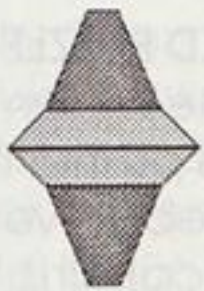
Şimdi gelelim geri kalan robot ve makinelerin tanıtılmasına:



WORM: Bunlar sık sık karşınıza çıkacak olan ileri geri hareket eden tehlikesiz robotlardır. Pusher ve Graber'la sadece önünü kesebilirsiniz ama Zapper'la ateş ederek hareket etmesini durdurabilir veya geridönmesini sağlayabilirsiniz.



WATCHER: Boş olan alanlarda dolaşp, sık sık başınıza dert açan gözcü robotlardır. Ve önlerine geçerek yolların kesmekten başka hiçbir şey yapamazsınız.



HOPPER: Zararsız olarak etrafta gezinen sevimli bir robottur. Zapper'la ateş ederek yok edilebilirsiniz. Pusher ve Graber yolunu kesmekten başka bir şey yapamazlar.

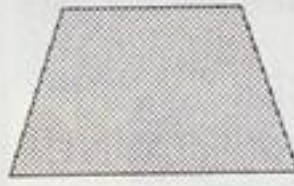


PROXIMITY MINE: Hareket alanınızı kısıtlamak için konulmuş olan mayınlardır. Bunlar çevrelerindeki

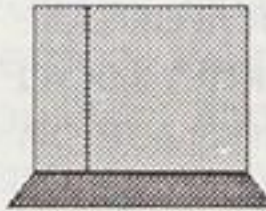
dört kare üzerinde hareket eden bir nesne olduğunda çevresindeki bu kareler üzerinde bulunan her şeyi ok ederler. Zapper ve Graber bunların üzerine giderek mayınla birlikte parçalanmakta başka bir şey yapmazlar, ama Pusher uzaktan iterek hareketi bir şeyin yanına gidip imha olmalarını sağlayabilir.



BLOCK: Bir bakıma hareket edebilen duvar olarak da düşünebiliriz. Proximity Mine ve TimeBomb'lar sayesinde yok edebilirsiniz.



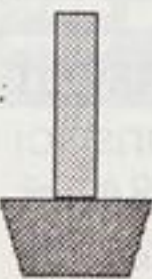
REFLECTOR: Saydam görünümlü bloklardır. Ayna gibi kullanarak pusher'la düşman zapper'larının arasına itebilir ve bu şekilde zapper'ları yok edebilirsiniz. Ama unutmayın aynı şey sizin zapper'ınız içinde geçerlidir, sakın ateş etmeyin.



PRISM: Ateş edildiğinde ateş 90 derecelik bir açı ile yansıtan bloklardır. Bu sayede zapper karşısında olmayan nesneleri de vurabilir. Ayrıca pusher bunu itebilir de.



EXCHANGER: Bir tür ışınlayıcıdır, ama görünümünden de anlayacağınız gibi ayna görevini de görür. Bu yüzden sakın zapper'la ateş etmeyin. Graber ateş ederse kendini onun bulunduğu yere ışınlar.



TIMEBOMB: Adından da anlayacağınız gibi bu bir saatli bombadır, oyuna başladıktan 1 dakika sonra kendisini ve çevresindeki dört alan üzerinde bulunan her şeyi yok eder. Sadece pusher onu ittirerek patlamasını istediği yere götürebilir.



LIZARD:

Bu da worm gibi bir cins sürüngen robottur, ama worm

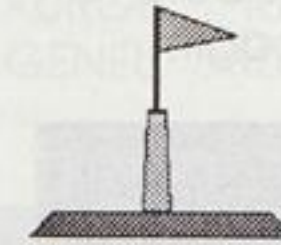
kadar zararsız değil. Oyun başladığında hareket etmeye başlayıp gidebildikleri yere kadar ilerleyip sonra geri dönüyorlar. Fakat döndükleri yerdeki kareyi üzerinden geçtikten sonra yok ediyorlar. İşin en kötü yanı bunlara hiçbir şey yapamamamız. Fakat bunun da bir çaresi var, eğer bir robotumuzla onun arkasından ilerler ve yolunu sonuna üç kare kalan durdursanız oda dönüp size çarpacak ve geri dönüp kendini bulunduğu alanın üzerine hapsedecektir, artık ondan kurtulduunuz.



KLONDIKE:

Bu hem emilebilen hem de yok

edilebilen bir enerji deposu ama itmemiz mümkün değil. Sakın emebileceğiniz tek nesnenin bu olduğunu unutmayın eğer onu gereksiz yere yokederseniz, emecek başka hiçbir şey bulamazsınız.



BONUS FLAG:

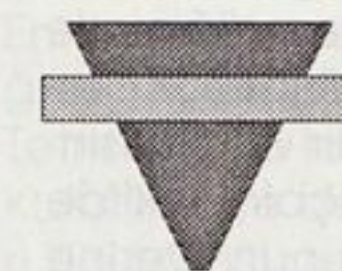
Yok edilebilen ama hareket ettirilemeyen bir bayrak direği.



KONVERTOR:

Arka arkaya bir veya üç tane-sinden ateş edildiğinde

Zapper'la Pusher'in etkisini ters çeviren bir değiştirici. Eğer konvertörler çift sayıdaysa (2 ya da 4 gibi) fonksiyonlarda değişiklik yapamaz.



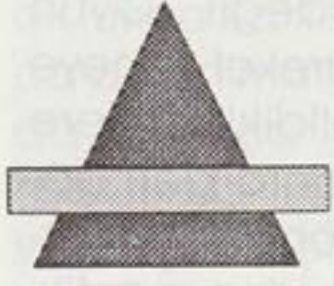
FORCER

DOWN: Üzerleri boş olan

asansörleri aşağı indirmeye yarayan makinelerdir.

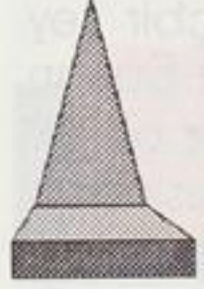
Yok edilecek nesne olarak kullanılabilirler, ama vurmadan

önce daha sonra kullanmak gerekip gerekmeyeceğine dikkat edin. Makineyi çalıştırmak için grabber'la ateş etmeniz gerekli.



FORCER UP:

Forcer Down'ın yaptığı'nın tersini yapar. Aynı şeyier onun için de geçerlidir.



FREEZER: Çalıştırdığınızda kendi robotlarınızın dışında her şeyin 10 saniye süreyle donmasını sağlar. Tahmin edeceğiniz gibi bunu da grabber çalıştırabilir. Ve zapper'da yok edebilir.



WIPER: Bunlar itilebilir uzaktan kumandalı bombalardır.

Zapper tarafından yok edilebilirler. Çalışmaya başladıktan sonra sırasıyla çevresindeki üzeri boş olan alanları yok ederler. Çalışması diğer makinelerle aynıdır, ama bunu Pusher'in itmesi mümkündür.

Şimdi de oynamaya yeni başlayanlar için ilk bölümün çözümünü anlatacağım.



A-SOFLY SOFTLY!

Biraz karışık gibi görünen bu bölüm aslında çok zor değil. Ama sakın hemen grabber'la önünüzde duran üç klondike'i emmeye kalkmayın, çünkü, o zaman birinciyi emdiğinizde onun yanında duran blok pusher tarafından itilir ve arkasında kalanları hiçbir şekilde ememezsiniz. Bunun yerine zapper'ı aşağıda duran asansörle yukarı çıkartıp soldaki ilk asansörden aşağı indirin. Şim-

di karşınıza gelen düşman robotunu yok edebilirsiniz. Daha sonra tekrar yukarı çıkıp yolun sonundaki asansörden aşağı inin ve vurduğunuz zapper'ın yerine geçin. Şimdi de pusher'la asansörün bulunduğu yerden karşı tarafta bulunan bloğu ileri itirin. Artık klondike'leri emmenizi engelleyecek hiçbir şey kalmadı.



B- THE SACRIFICE

Bu bölümde pusher'ımız bizimle birlikte değil. Zaten bu bölümde fazla robota da ihtiyacımız yok. Yapmamız gereken zapper'ı aşağı indirip düşmanın ateş alanına girmesini sağlamak. O zaman zapper yok olacak ve düşman pusher'ının ittirmekte olduğu blok yolun sonuna kadar itilecektir. Bloğun itilmesi bittikten sonra grabber'la bir ilerleyin o zaman pusher bizi de itmeye başlayacak ve klondike'in tam karşısına kadar itecek artık onu bulduğunuz karede emebilirsiniz. Ama sakın ilerlemeye kalkmayın.



C-THI MAGIC ROUNDABOUT

Bu bölümde bir yansıtıcı blok köşelerdeki dört pusher tarafından devamlı olarak itiriliyor. Bizim izleyeceğimiz en kolay yol grabber'ı aşağı indirip yüzünü kuzeye çevirdikten sonra ona bir ileri emrini yazmak ve sonra da güneyden baka-

rak yansıtıcı kütlenin, asansörlerin yanındaki ikinci karenin (yani sağ taraftaki pusher'in itme alanına girmeden) üzerine geldiği anda runall komutunu vererek bloğun o karede durmasını sağlamaktır. Şimdi zapper'ı harekete geçirebiliriz. Zapper itilmeye başlayarak tam asansörün üzerinde duracaktır, artık siz de onu yukarı çıkartıp hopper'ı yok edebilirsiniz.



D-DEATH VALLEY

Bu bölüm oldukça kolay ve zapper'a da hiç ihtiyacımız yok. Önce pusher yansıtıcı bloğu uzun koridorun başına itilecek sonra da koridorun sonuna kadar iterek bütün zapper'ların kendilerini yok etmelerini sağlayacak. Şimdi grabber koridorun sonundaki asansörle yukarı çıkıp iki klondike'i de rahatça emebilir.



E- THE MINI MINEFIELD PUZZLE

Bu bölümde iki tane mayın var. Bunları zapper ve pusher'ı harcayarak yok edebilir ve grabber'ın önünü açabiliriz. Ama bunun yanında sadece zapper'ı harcayarak da aynı işi gerçekleştirebiliriz. Bunun için önce zapper'la birinci mayını yok edip sonra da ikincisini pusher'la iterek grabber'ın önünü açabiliriz. Böylelikle grabber bulunduğu sırada klondike'i emebilir.



F-BUT CAMERAS GIVE THE GAME AWAY (MAZE 1)

Bu bölüm oldukça karışık sayılabilir. Çünkü, kameralarla fazla bir şey girebilmemiz mümkün değil, ama yine de ilerdeki bazı bölümlerde olduğu gibi hiç kamera olmamasından iyidir. Yapmamız gereken zapper'ı sola çevirip sağdaki ilk yoldan içeri girmek olacak. Evet artık düşman zapper'ı gördünüz şimdi arkasından dolanıp onu vurun bu arada arada onun yerine yolda göreceğiniz bayrak direğini vursanız da olur. Şimdi de pusher'la ileride ucu görünen bloğu eüç kere ittirin ama dikkat edin arkası dolu olmasın. Artık graber rahatça yan taraftaki klondike'i emebilir.



G- THE LIFT IS GUARDED

Evet en sonunda zor bir kademeye geldik. Önce kameralarla etrafı iyice bir inceleyin. Sanırım biraz karışık geldi, yukarı çıkan asansörün üzeri dolu ve dört taraftan torunuyor. İşin en kötüsü 160 saniyede bütün işlemleri tamamlamamız gerekiyor. Bu yüzden robotlarımızı programlamak zorundayız. Önce zapper'a ileri, sağa, ileri, ileri, ileri, aşağı, sola, sola emirlerini yazın. Sonra pusher'ada ileri, sola, ileri, sağa, aşağı, fire, fire, fire emirlerini yazın ve graber'in içine girip run all emrini verin

robotlar görevlerini yaparken siz de önünüzdeki asansörden aşağı inin. Evet programlar bittiğinde zapper'la bir ilerleyip sağdaki düşmanı yok edin sonra pusher koridorun başına gelip asansörün üzerindeki bloğu itsin sonra da sola dönüp yansıtıcı block'un yanına girsin. Artık graber yukarı çıkıp iki klondike'i emebilir. Ama yukarı çıkmadan sola dönün çünkü yukarı çıktığınızda şaşırtıp mayınların arasına girebilirsiniz. Eğer programınızı doğru yazar ve seri oynayabilirseniz yaklaşık altmış saniyelik bir zaman arttırabilirsiniz.



H- UP AND DOWN AND UP AND DOWN

Bu bölümde ise pusher ve zapper önlerindeki asansörlerden yukarı çıkacaklar ve pusher zapper'ın önündeki asansörden inip yansıtıcı bloğu yana ittirecek. Sonra da zapper hopper'ın önündeki asansörden aşağı inip onu yok edecek. Artık graber için de yol açılmış oldu, o da yolun sonundaki klondike'i emecek ve bu bölümde bitmiş olacak.



I- ZAPPER TO THE RESCUE

Evet önce oyunu run all ile başlatın ve zapper'ın için girip worm'un sağ tarafa geçmesini bekleyin arkasından çıkıp sola gidin ve sağa dönüp bekleyin buradaki worm'da

ilerlemeye başladığında, arkasından gidip yolun solundaki bayrak direğini yok edip onun yerine girin ve sonra tekrar worm sağa doğru giderken çıkıp sola gidin kcoridorun sonuna varmadan sağa girin ve soldaki asansörle yukarı çıkıp düşman zapper'ını yanındaki boş kareden yok edin. Artık pusher ve graber'i hareket ettirebilirsiniz. Önce pusher'la yukarı çıkıp bloğu yana ittirin sonra da aşağı inip graber'i yukarı çıkartın ve klondike'i emin.

Evet benden bu kadar. Gerikalan 12 grubu da siz geçmeye çalışın. Ben oyunun 116 bölümünü de bitirdim sadece 1 tane kaldı o da FEELING DIZZY adındaki bir bölüm, eğer bunu geçmeyi becerebilirseniz lütfen bunu dergiye yazın. Aynı şekilde sizde takıldığınız bölümler için dergiden yardım isteyebilirsiniz.

Oyunun Değerlendirilmesi:
AMIGA 512 K

GRAFİK : 9
SES : 7
ZORLUK : 10
KURGU : 10
GENEL : 10

KLAX

Tunç Dindaş

Öğlum sonunda sattıracaksınız bana bilgisayarı. Derslerine çalışmazsın, sabahlara kadar kalkamazsın başından. Çocuklar gibi karelerin başına geçmişsin. Hadi çabuk yatağına git ve yat.' Ehh. geçen sayıda açıkladığım 'COLORIS'den sonra Tetris-mania'lara müjdelerim. KLAX Türkiye'de. Bir aydan beri 'COLORIS' oynuyordum ama 'KLAX' gelince artık onu gözüm pek görmüyor. Tetris hastalıklarına bir yenisi eklendi.

Evet haydi kübik şekiller arasında tekrar kaybolalım.

KLAX'ın amacı ise tetris'ten pek farklı değil. Bu sefer yukarıdan gelen değil, bir masanın öbür ucundan gelen taşları sırayla dizmeye çalışıyoruz. Taşları üstüste dizmekten başka, yanyana çapraz olarakta dizmeye çalışıyoruz. Her kademeyi geçmek için belli sayıda belli biçimlerde KLAX'lar yapmamız gerekiyor. En az üç taş yanyana, üstüste veya altalta getirince 'KLAX' yapmış oluyorsunuz. Kaç KLAX yapınca kademe geçeceğimiz oyunun başında belirtiliyor. Oyun ekranının üst kısmında ise sayaç var. Buraya bakıp daha kaç tane yapmamız gerektiğini anlayabiliriz. Joystick'ği aşağı doğru çekerseniz taşların düşüş hızı artar. Ayrıca taşları tutup başka yerlere koymamızı sağlayan belirteci-mize birden fazla taş yükleye-



biliriz. Taşları masadan aşağı düşürmemeye bakın. Eğer üç taneden fazla düşürürseniz oyunu kaybedersiniz.

Oyunun müzikleri çok güzel. Grafikleri ise kademe geçtikçe değişiyor.

Oyun tipik bir Tetris oyunu. Tetris hastaları oyunu çok sevecekler. Dikkat edin kübik şekil-

ler arasında kaybolmayın. Ben bunu başaramadım. Başarılar.

Oyunun Değerlendirmesi:
TENGE / AMIGA 512K

GRAFİK : 6

SES : 8

ZORLUK : 9

KURGU : 7

GENEL : 7

telecom

bilgisayar dünyasında ayrıcalıktır



AMIGA 500

commodore 64



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

ÖĞRENCİLERE
BÜYÜK İNDİRİM

TELEFON

117 10 97

HEDİYELER!!!
SÜRPRİZLER???

KURA NO' LARI

KIZILAY
ANKARA

telecom BİLGİSAYAR

KARANFİL SOK. 15/3
(KEBABİSTAN ÜSTÜ)

OKUR MEKTUPLARI



Gene makine dili

Değerli Commodore Dergisi Yayıncıları,

Özellikle size benzerlerinden çok üstün olan bu dergiyi çıkardığınız için teşekkür ederim. Ben, iki aylık C-64 kullanıcısıyım. Beni meşgul eden bazı sorunlarımı cevaplarsanız çok sevinirim.

1- Bilgisayarım ne kadar uğraştıysamda makine diline geçiremedim. Bunu yapmak için ne kadar komut varsa kullandım fakat yararı olmadı. Makine diline geçmek için hangi komutu kullanmalıyım, nasıl?

2- Program Dökümü Ekinizde program satırlarından sonra parantez içinde bazı rakamlar görüyorum. Bunlar ne işe yarar? Programıma bunlar eklemeliyim? Eklemezsem bir zararı olur mu?

3- Bir dosya açmak istedim fakat olmadı. Bir dosyayı nasıl açarım? Bu konuda ayrıntılı bilgi verirseniz memnun olurum.

4- C-64'ün saatini nasıl harekete geçirebilirim? Saati ekranda gösterebilmem mümkün mü?

5- Derginizde tanıtılan oyunları nerede bulabilirim? Birçok sorduğum yerde eski oyunlara rastlıyorum.

6- Son ricam ise şu: Macera peşinde köşenizde "Sherlock" adlı dedektif adventure'ını yayınlarsanız çok sevinirim.

Gürkan Ergin

Sayın Gürkan Ergin

İlk olarak övgü dolu sözlerinize teşekkür ediyor ve sorularınızı cevaplıyoruz.

1) Makine diline geçmek için, herhangi bir komut mevcut değildir. Bunun için

a) İçerisinde 'MONITOR' programı bulunan bir kartuş kullanmalısınız. (M-ICE 3, FINAL 3 gibi)

b) 'MONITOR' adı verilen programlar kullanmalısınız. (MDE gb.) Bu programları Teleteknik'ten veya Bayilerinden temin edebilirsiniz.

2) Bunları 'Basic Dili Editörü' adı verilen programda kullanabilirsiniz. B.D.E'de yazdığınız basic satırları sonunda bir sayı çıkar. Bu sayıyı; döküm ekinde, kontrol ediniz. Eğer bu iki sayı birbiri ile aynıysa programınız error'suz çalışır.

Bu sayılar sayesinde basic programlarınızda HATA problemini yok edersiniz. Bu sayıları satırın sonuna yazmayacaksınız.

3) Dosyalama iki şekildedir.

a) Kaset için dosyalama. Burada OPEN komutunu kullanacaksınız. Daha geniş bilgi ve örnekler 1531 DATASET kitabında bulunmaktadır.

b) DİSK için: Burada da OPEN, CLOSE gibi komutlar kullanacaksınız. Aynı şekilde daha geniş bilgi ve örnekler 1541 MANUAL kitabında bulunmaktadır.

4) Timer için TIS değişkenini kullanacaksınız. TIS "000000" işlemi ile zamanı 0'layabilirsiniz. Print işlemiyle ekrana bastırabilirsiniz.

5) Bu oyunlar genelde piyasada bulunan oyunlardır. Bütün bilgisayarıcılarda bulunmaktadır. Piyasada ol-

mayan bir oyunu genelde açıklamıyoruz.

6) İleriki sayılarımızda İpuçları köşesinde gerekli açıklamaları bulabileceksiniz.

Eski Sayılar

Sayın Commodore Dergisi yetkilileri,

Öncelikle böyle bir dergi çıkardığınız için tüm Commodore'cu arkadaşlar adına size teşekkür ediyorum.

Benim, cevaplayacağınızı umduğum bazı sorularım var.

1- Program döküm ekindeki bazı makine dili programları, bildiğim kadarıyla M.D.E adındaki program yüklendikten sonra bilgisayara giriliyor. Bu programı nasıl temi edebilirim?

2- Yine döküm ekindeki bazı programlarda garip işaretler var. Bunların anlamı nedir ve bilgisayara bunları nasıl girebilirim. Bu işaretlerin anlamlarını açıklayan bir liste yayınlarsanız sevenirim (V, G, , T, R, K) gibi.

3- Derginizin 43. sayısından önce çıkan sayılarını temin etmek için ne yapmalıyım.

Şimdiden teşekkür eder, yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Mustafa Güler

Sayın Mustafa Güler,

Dergimizin eski sayılarını ve MDE programını dergimizin adresine mektupla veya kendiniz gelerek temin edebilirsiniz.

Ayrıca, döküm ekinde gördüğünüz, üstünde çizgili olan harfler shift tuşuyla birlikte basıldığında ve altında çizgi olanlarda commodore tuşuyla birlikte basıldığında çıkarlar.

AMIGA için CD-TV

Vedat HALLAÇ

Commodore firması tarafından yıl sonunda piyasaya çıkarılacağı duyurulan CD-TV, hem CD'lerinizi dinlemenize olanak sağlarken, hem de programlarınıza daha önce hiçbir ev bilgisayarında görülmemiş bir disk ulaşım sistemi ekliyor.



CD-TV adını iyi öğrenin, çünkü AMIGA hayatınızda devrim yaratacak bir cihaz çok yakında piyasaya sürülecek.

CD-TV deyince aklınıza hemen CD-ROM eklenmiş bir AMIGA gelsin; çünkü bu, çok daha ileri bir teknoloji ürünü.

Commodore firması, bu cihazın her eve bilgisayar eğlencelerini benimseteceğini iddia ediyor. Bu ünite sadece bütün müzik CD'lerinizi çalmakla kalmıyor, (cihazın ROM'unda pahalı CD player'ların yapabildiği her şeyi fazlasıyla yapabilmesini sağlayacak müzik CD rutinleri var...) aynı zamanda programlarınıza, daha

önce hiçbir ev bilgisayarında görülmemiş bir disk ulaşım sistemi ekliyor.

Bu birimin teknolojisi, CD-ROM takılmış bir AMIGA'yı çok aşmış durumda. Şimdiye kadar, CD-ROM'lar yalnızca normalin çok üstünde bilgi depolamak için kullanılan ve genelde PC kullanıcıları tarafından tercih edilen cihazlardı. Bunun avantajı tonlarca grafik ve ses datasını aynı yerde toplayabilmeniz; dezavantajı ise istediğiniz anda alamamanızdı. Yani gereken tüm grafik ve ses datası tek bir diskte dururken, bu dataları aynı anda yükleyemediğiniz için TT'den (Talking Head Technology = Konuşan Kafa Teknolojisi) yararlanamıyordunuz. (TT'ye örnek olarak bir ağzın hareket ettirilmesi ve aynı

anda hoparlörden konuşma sesinin gelmesini verebiliriz. TT'nin temeli grafik ve sesin diskten aynı anda yükselmesine dayanır.)

CD-TV tam bir TT uyumuna sahip olacak şekilde dizayn edilmiş. Bu, yapmış olduğunuz grafiklere stereo CD sistemlerin sesine eş kalitede ses efektleri ekleyebilmeniz manasına geliyor. Aynı zamanda, AMIGA ile yarattığınız sesleri de CD stereo track'lerine kaydedebilirsiniz. Bir CD'ye 700 diske sığabilecek bilgi kaydedebildiğinize göre, grafik ve ses efektleriniz için fazlasıyla yeriniz var demektir. (Bu arada bir CD'nin üretim maliyetinin iki adet 3.5 inçlik disketin üretim maliyetinden daha az olduğunu da eklemek gerekir.)



CD'ler video görüntülerini saklayabilecek kapasiteye sahip olduğu için, gerçek yaşamdan görüntüleri de rahatlıkla barındırabilir. Hatta AMIGA'nızda bir film seyretmeniz bile olanaklı hale gelebilir. Ne yazık ki böyle bir şey yapmak sesten çok daha fazla bilginin diskten yüklenmesini

gerektiriyor. Fakat Commodore firması, ileride bir FMV (Full Motion Video = Tam Hareketli Video) adaptörlerini CD-TV için üreteceğini iddia ediyor.

CD-TV bu tür eklemler de düşünülerek dizayn edilmiş olduğu için, üçüncü bir ünitenin eklenmesi oldukça kolay olacak.

Eğer Commodore firması bu sözünü tutabilirse, AMIGA'nızla stereo müzik dinleyebilecek, film seyredebilecek ve oyun oynayabileceksiniz.



BİL-TEK'den BAHAR KAMPANYASI

AMIGA 5.25 DRIVE

*TEAC marka

*1.2 MB- 40-80 track

*DF-1 BOOTER hediye

*MS-DOS uyumlu

*IBM Transformer programı

DOS 2.0 programı hediye

*IBM programları ile hemen

çalışmaya hazır

500.000 TL. + K.D.V.

AMIGA 512 K EKRAN

*Anahtarlı

*4entegreli ileri teknoloji

220.000 + K.D.V.

AMIGA 500 İÇİN 2.5 MB RAM KART

ARTIK MASAÜSTÜ YAYINCILIK VE ANIMASYON

ÇALIŞMALARINIZDA AMIGA 500 İLE

ÇALIŞABİLİRSİNİZ

950.000 « K.D.V.

AMIGA 500, COMMODORE 64, 1084 MONITOR, ve

diğer yardımcı malzemeleri almadan evvel MUTLAKA BİZİ ARAYIN...

ZENGİN KAMPANYA HEDİYELERİMİZDEN SİZDE YARARLANIN(Gerçek TELETEKNİK GARANTİSİ)ile

Ürünlerimiz 6 ay garantilidir

BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ TİCARET

Ebuzziya caddesi Marmara Çarşısı kat 1

No: 105- 106 BAKIRKÖY/İSTANBUL

TEL: 583 14 90 -583 42 37

AMIGA'cılar KENDİ PROGRAMLARINIZI KENDİNİZ TÜRKÇELEŞTİRMEK İSTERMİSİNİZ?

A 2090 A/2092 20MB HD.
A 2090 A/2094 40 MB HD.
A 2620 68020 CPU
A 2620 GENLOK KARTI
PC/XT ve PC AT KARTI
A 2058/2 2MB MEMORY
A 2058/4 4MB MEMORY
A 2058/8 8MB MEMORY

AMIGA 500 İÇİN

A 590 HARDDİSK
512 KB EK RAM
TV MODÜLATÖR
3.5 - 5.25 DİSKET
DİSKET KUTUSU
MAUSE PAD

**LASER PRINTER SERVİSİMİZ
HİZMETİNİZDE...**

HER ÇEŞİT AMIGA
PROGRAMLARI
ADRESİNİZE ÖDEMELİ
GÖNDERİLİR.
LİSTE İSTEYİNİZ.

**HİÇ BİR PROGRAMLAMA DİLİNİ BİLMEKSİZİN
SETİMİZ İLE HER TÜR PROGRAMLARINIZI
İSTEDİĞİNİZ DİLE ÇEVİREBİLİRSİNİZ.**

**SETİMİZDE NELER VAR: BİR TEZGAH
PROGRAM, BİR OYUN PROGRAMI, (İLK
DENEME İÇİN) VE HERKEZİN KOLAYCA
ANLAYACAĞI ŞEKİLDE YAZILMIŞ
KLAVUZUMUZ. (TÜMÜ 20.000TL.)
ADRESİNİZE ÖDEMELİ GÖNDERİLİR.**

SÜPRİZ HEDİYELİ OYUNLARIMIZ

HEPSİ KUTU İÇERİSİNDE
SİPARİŞLERİNİZİ BEKLİYOR.
LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ.

SHARMAN 1D. - LORDS OF WAR 1D. EMPIRE 1D.
CLUEDO DETECTIVE 1D. - KID GLOVES 1 D.
KING QUEST 1D. - PREDATOR 2D. - ANOTOMICMAN 1D.
JAMPALA 1 D. - CRYSTAL HAMMER 1 D.
(TEK DİSKETLİK 7500 - ÇİFT DİSKETLİK 11000)
OYUN ÇEKİMİ 1500TL.

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

m e t a
BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLERİ

AMIGA 2000

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

2800\$+KDV



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

Zet aklınızda tutmanız gereken yararlı isimlerden biridir; çünkü,

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

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

Commodore



Klavyeye ilk kez dokunacaklar için...

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

Çocuğunuz, kardeşiniz bilgisayar kullanmaya bu eğitici programlarla başlasın.

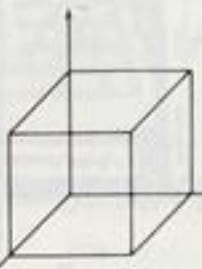
Teleteknik/Commodore okul öncesi, okula yeni başlayanlar ve ilkokul öğrencileri için hazır eğitim programları :

Okul öncesi ve okula yeni başlayan için :

İlkokul öğrencileri için :

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

Anadolu Liseleri'ne hazırlananlar için :
Anadolu Liselerine Hazırlık



Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.



Montana
GENÇ GİYİM

GOLD BOX

**ACELE POSTA SERVİSİ İLE
PROGRAM EVİNİZE GELİYOR.**

Geniş bilgi için
adresinizi bize yazın listelerimizi gönderelim.

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB
bu ay ProWrite 2.51'i tanıttı ve üyelerine
programı ücretsiz gönderdi.

Siz de üye olarak,
her ay bir programa ücretsiz sahip olun.
A-Max ile Mac programlarını çalıştırmak isterseniz,
tüm imkanlarımız (Orjinal A-Max Program, Utilities,
CUTTING EDGE driver ve EMULATOR +128K rom)
sadece üyelerimizin hizmetindedir.

GOLD BOX

BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Divanyolu Cad Bestekar Osman Sok No: 1 Kat: 1
34410 Cağaloğlu / İSTANBUL
Tel: 528 63 04

C-64 içi



İN GRAFİK DONANIMI-7

Serdar Giden

C-64'ün ilginç özelliklerinden biri olan Sprite'lar yazıya da grafik modunda ekranın içeriğinden serbest olarak hareket edebilen bağımsız grafik oluşumlarıdır.

SPRITE'LAR

Commodore 64'ünüzün en ilginç özelliklerinden biri de tabii ki Sprite'lardır. Sprite'lar, yazıya da grafik modunda ekranın içeriğinden veya hut diğer Sprite'lardan serbest olarak hareket edebilen bağımsız grafik oluşumlardır. Aynı anda ekran üzerinde sekiz Sprite gösterilebilir.

Sprite'ların renkleri, büyüklükleri ve birbirleri ya da arka zemin karakterleri üzerindeki öncelikleri değiştirilebilir. İki Sprite'ın ya da Sprite ile arka zemin çarpışması otomatik olarak kontrol edilir. Ayrıca her Sprite için iki Sprite modundan birini seçebilirsiniz.

- normal
- çok renkli

Bütün bu fonksiyonlar, VIC (Video Interface Chip 6567) ve onun kütükleri sayesinde kolayca kavranabilir. İlk olarak Sprite'ın yapılışı ile meşgul olmalıyız. Daha önce binary (ikilik sistem) aritmetiği ve çeşitli kütüklerin kullanışını göstermiştir ve bunlar ileriki bölümlerde konuyu daha iyi kavramamıza yardımcı olacaktır.

Daha önceden belirtildiği gibi ekranda aynı zamanda toplam sekiz değişik Sprite oluşturabilirsiniz. Her Sprite kendine özgü (0-7) bir numara ile tayin edilir.

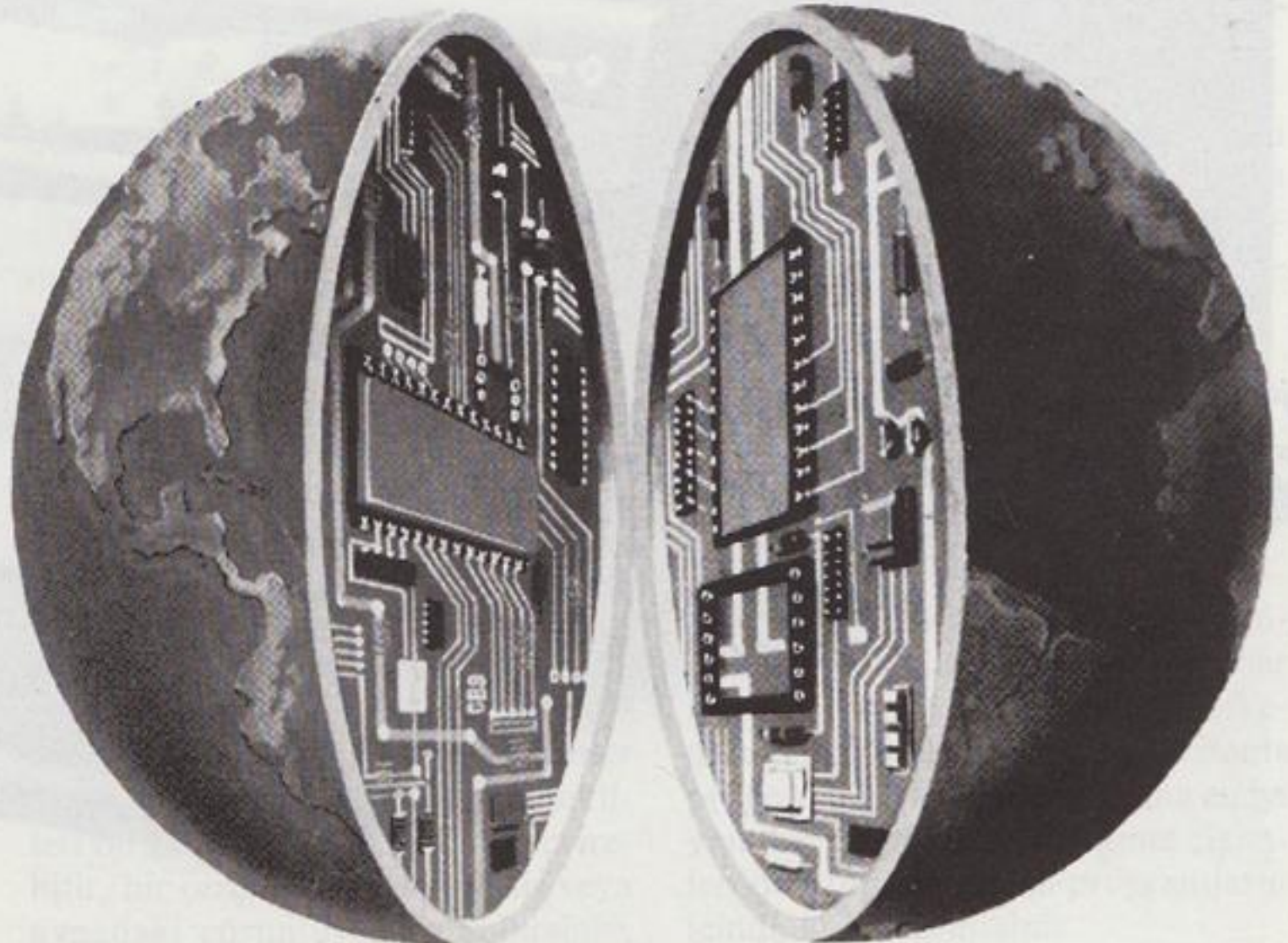
Normal Sprite'ların düzenlenmesi ve rengi:

Her normal Sprite teker teker ayarlanan 504 noktadan oluşmaktadır. 24×21 noktalık bir matris kullanılmaktadır. Bu nedenle bir Sprite 24 nokta genişliğinde ve 21 nokta yüksekliğindedir. Bu matris dahilinde figür ve grafik varyasyonları yaratabilirsiniz.

Sprite'ların tanımlanmasını kolaylaştırmak için $504/8 = 63$ byte'lık kı-

sımlara ayrılır. Her nokta bir bit ihtiva eder ve bir byte 8 bit'den oluşur. Her Sprite 24 noktalık bir genişliğe sahip olduğu için bu durumda $24/8 = 3$ sütun oluşur. Bu da ilk üç byte'ın Sprite'ın ilk 24 noktasını ihtiva ettiği demektir. Sütunların kalanları aynı şekilde tanımlanmıştır. Her ardarda gelen üç byte noktaların bir sırasını oluşturur. Bundan sonraki sıra bir sonraki byte ile başlar. Bunu aşağıdaki tablo ile açıklayabiliriz:

Bit Sırası	Sütun 0	Sütun 1	Sütun 2
0 Byte 0	76543210	76543210	76543210
1 Byte 3			
2 Byte 9			
.			
.			
20 Byte 60			



Kanal No	Bit Kodu	Renk Deposu
0	00	Saydam
1	01	Çok renk kütüğü 0 (VIC küt.-37)
2	10	Çok renk kütüğü 1 (VIC küt.-38)
3	11	Sprite renk kütüğü (Küt. 39-46)

Eğer bir Sprite tanımlamak istiyorsanız, byte'ları sütun ve sıralara doğrulukla girmelisiniz. Bunun BASIC'de nasıl yapılacağını ileride göstereceğiz.

Sekiz Sprite'ın her biri mümkün olan 16 renkten biri ile gösterilebilir. Bütün dolu noktaların rengi ilgili Sprite renk kütüğünde (VIC kütükleri 39-46) alınır. 5. Sprite'ı beyaz renkle göstermek için VIC kütüğü 39 = 5 = 44'e (Hafıza adresi \$D02C-\$3292) 1 değeri (beyaz için) konulur. Bütün boş noktalar saydamdır yani bu noktaların altında bulunan renk görünür.

Çok renkli Sprite'ların tanımlanması ve rengi:

Bütün Sprite'lar 24 × 21 nokta düzenine sahip değildir. Çok renkli Sprite'lar çok renkli grafikler gibi düzenlenmiştir. Bu nedenle "X" eksenindeki çözünürlükleri normal Sprite'ların yarısına eşittir. Her sırada 12 çift genişlikli nokta vardır. Yüksek çözünürlüklü Sprite'lar tek renkli iken çok renkli Sprite'lar arka zemin rengi dahil olmak üzere 4 değişik renkten oluşturulabilir.

12 × 21 = 252 çift genişlikli noktanın rengini belirtmek için 0-3 (yüzde 00 - yüzde 11) değerlerini alan ve renk kanalını belirten iki bit kullanılır. VIC noktanın rengini bu kanaldan alır. Özel bit kodlarına ayrılan kanallar yukarıdaki tabloda gösterilmiştir.

		Sütun 0	Sütun 1	Sütun 2
Bit Sırası		76543210	76543210	76543210
0	Byte 0	— — — —	— — — —	— — — —
1	Byte 3	— — — —	— — — —	— — — —
2	Byte 9	— — — —	— — — —	— — — —
20	Byte 60	— — — —	— — — —	— — — —

Görüldüğü üzere, her Sprite için bir renk kütüğü olduğu için sadece 3. renk kanalı her Sprite için farklı olur. Diğer renkler (renk 1 ve 2 ek olarak arka zemin rengi) bütün Sprite'lar için aynı kütükten alınır.

(CBM User's Guide'in aksine, çok renkli Sprite modunda 16 rengin hepsi kullanılabilir.)

Bir Sprite'ı ekranda çok renk modunda gösterebilmek için VIC'e onu bu şekilde göstermesi için emir vermeniz gerekir. 8 bit'in her birinin 8 Sprite'ın birine ayrıldığı 28-kütük (\$1C) bu iş için kullanılır. Eğer buradaki bit dolu ise ilgili Sprite çok renkli Sprite olarak gösterilir. Bu kütüğün bit düzenlemesi aşağıdaki gibidir:

Bit : b7 b6 b5 b4 b3 b2 b1 b0
Değer : 128 64 32 16 8 4 2 1
Sprite : 57 56 55 54 53 52 51 50

Örnek olarak Sprite 4'ü çok renkli Sprite olarak kullanmak için VIC'in 28. kütüğünün 4 numaralı bit'ini ayarlamak gerekir. Eğer BASIC kullanıyorsanız, aşağıdaki gibi yapılır:

POKE 53248 = 28016

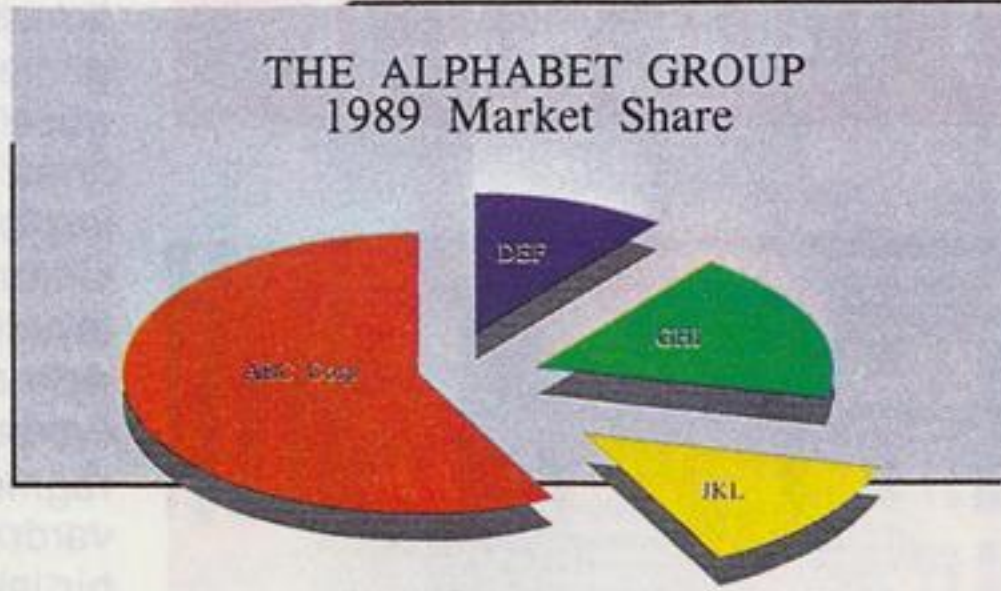
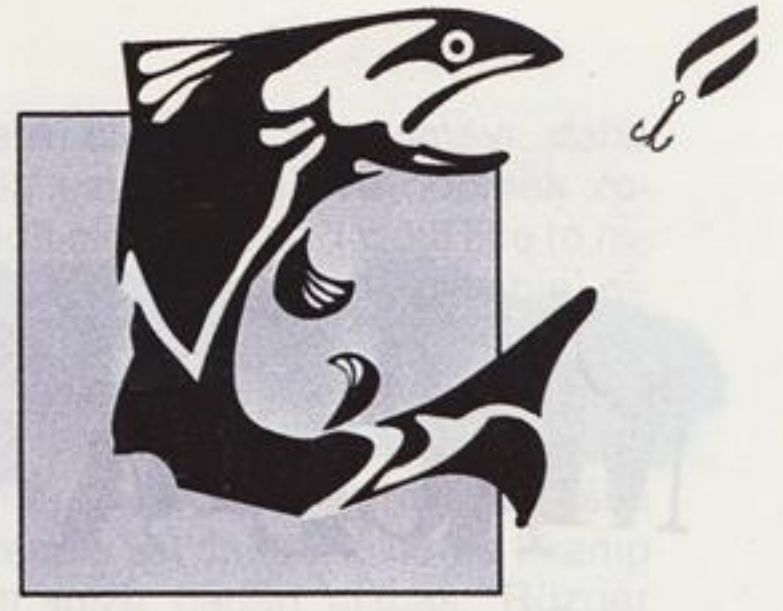
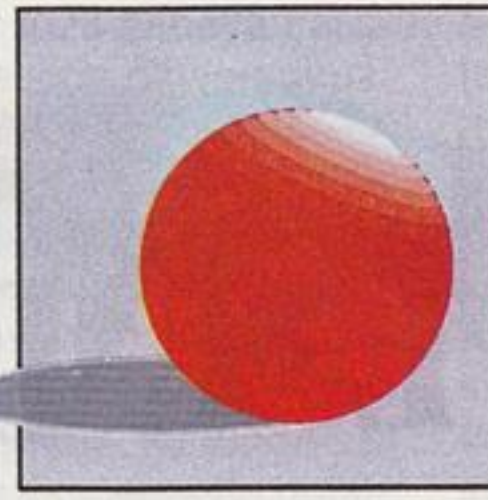
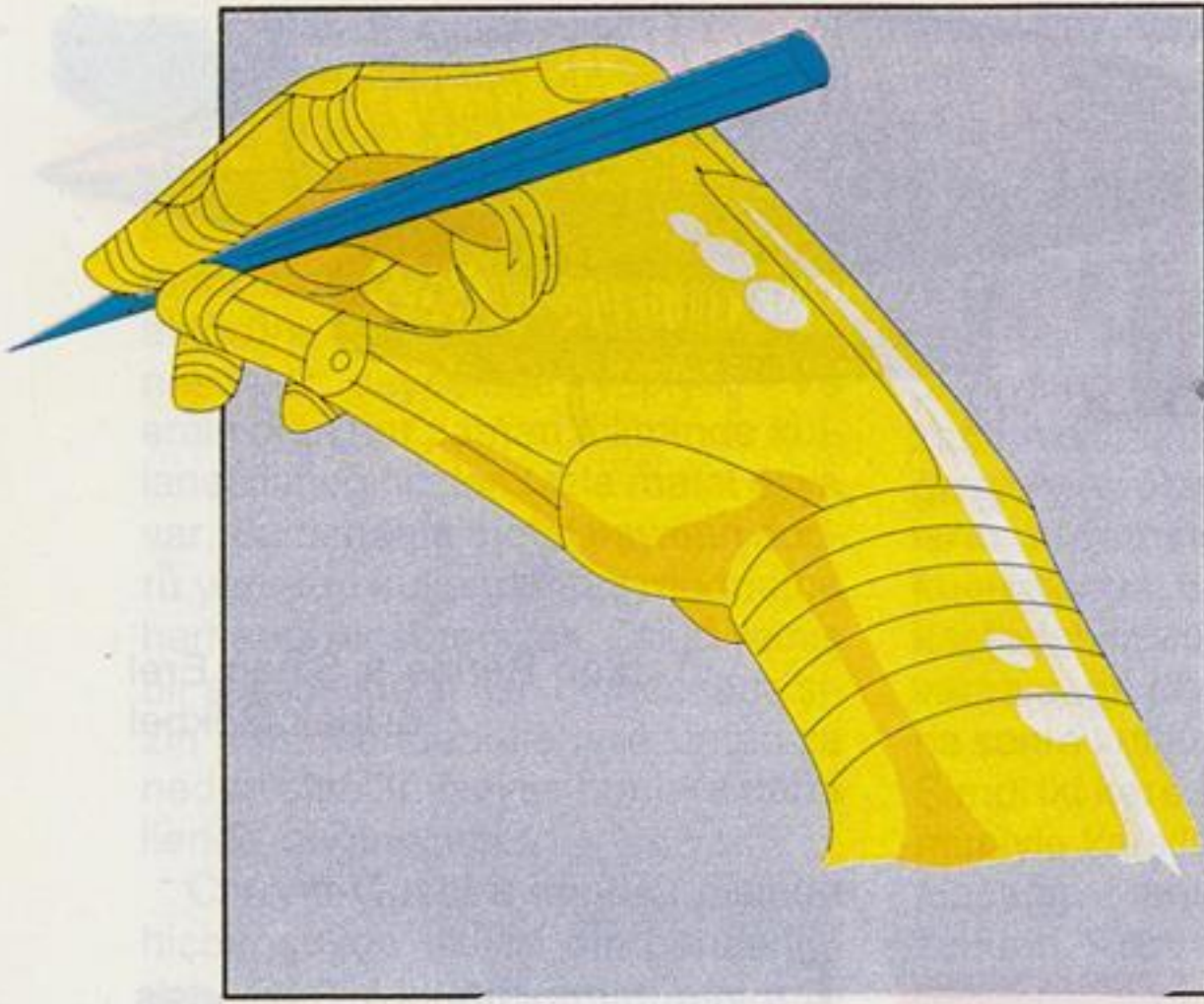
Eğer bir çok Sprite'ı bu şekilde göstermek isterseniz, (örneğin Sprite 1, 5 ve 7) bilgisayara aşağıdakileri girin:

POKE 52348 + 28, 1 OR 32 OR 128 ya da

POKE 53248 + 28, 1 + 32 + 128

Çok renkli Sprite'ların düzenlenmesi yandaki gibidir





Professional Draw 2.0

Sinan VURAL

Ödün vermeden sanat yapın...

Gold disk şirketinin daha önce piyasaya sürdüğü Professional Draw adlı program geliştirdi ve ikinci versiyonu da piyasaya sürdü. Bu program AMIGA'nın grafik ve sanat yeteneklerinin sınırlarını yeniden belirliyor.

İlk versiyonundan on kat hızlı olan program, ayrıca düzinelerle yeni olanağı da kullanıma sunuyor. Artık yüksek çözünürlükte renkten fedakarlık yapmak gerekmeyecek.

Ve Professional Draw 2.0 iyi yapılanmış bir program olduğu için çizdiğiniz grafiği printer'ınıza tam renkli ve mümkün olan en yüksek çözünürlükte basacaktır. Program dot-matrix, inkjet ve laser printer'ları

destekliyor. Böylece çizimleriniz sadece güzel görünecek.

Professional Draw 2.0 ile artık bir milyondan fazla renge erişilecek ve renk karıştırarak binlerce rengi yüksek çözünürlükte kullanabileceksiniz.

Professional Draw 2.0 ile çizgi, dörtgen, elips, üçgen, çokgen gibi geometrik şekilleri, serbest çizimlerinizi ve hatta yazılarınızı bir dizgi yardımcı bölümler

ile değiştirebilirsiniz. Bunlarla şekilleri bir noktayı merkez alarak çevirebilir, bir çerçeve içine yayabilir veya aynadaki görüntüsünü alabilirsiniz.

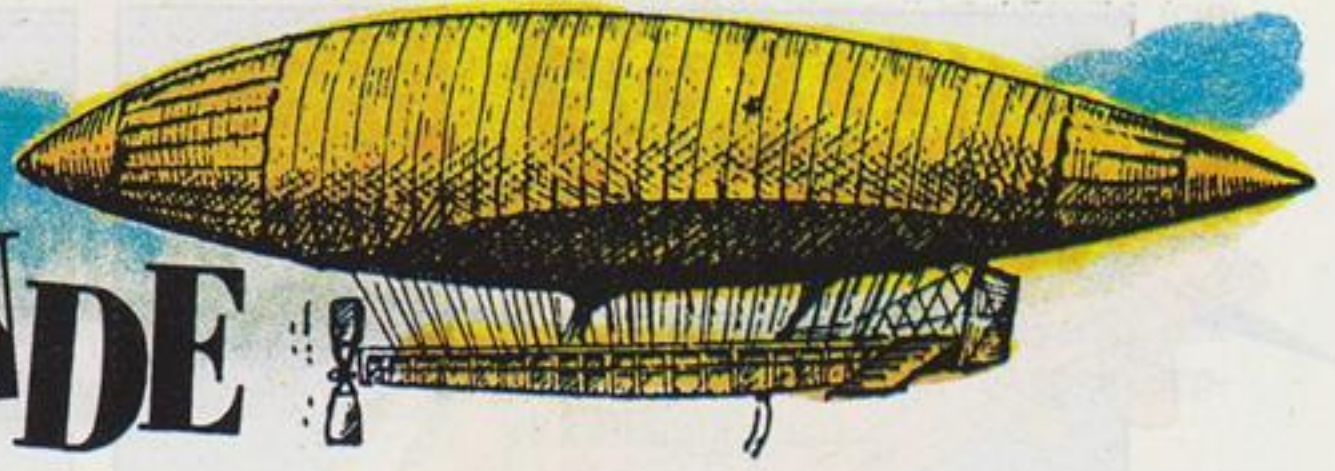
Ayrıca yazacağınız yazıyı herhangi bir eğrinin etrafına sarabilirsiniz. En güzel yanlarından biri de bu programla iki şekil arasında geçiş yapabilirsiniz.



Professional Draw 2.0 kendi içinde iki sabit karakter setiyle beraber sürüldü piyasaya ve Gold Disk şirketinin daha önce yaptığı Outline Fonts programı ile tam uyumlu. Ama en iyi yanı bu programla yaptığınız çizimleri desktop'tan açılan programların içinde kullanabilirsiniz.

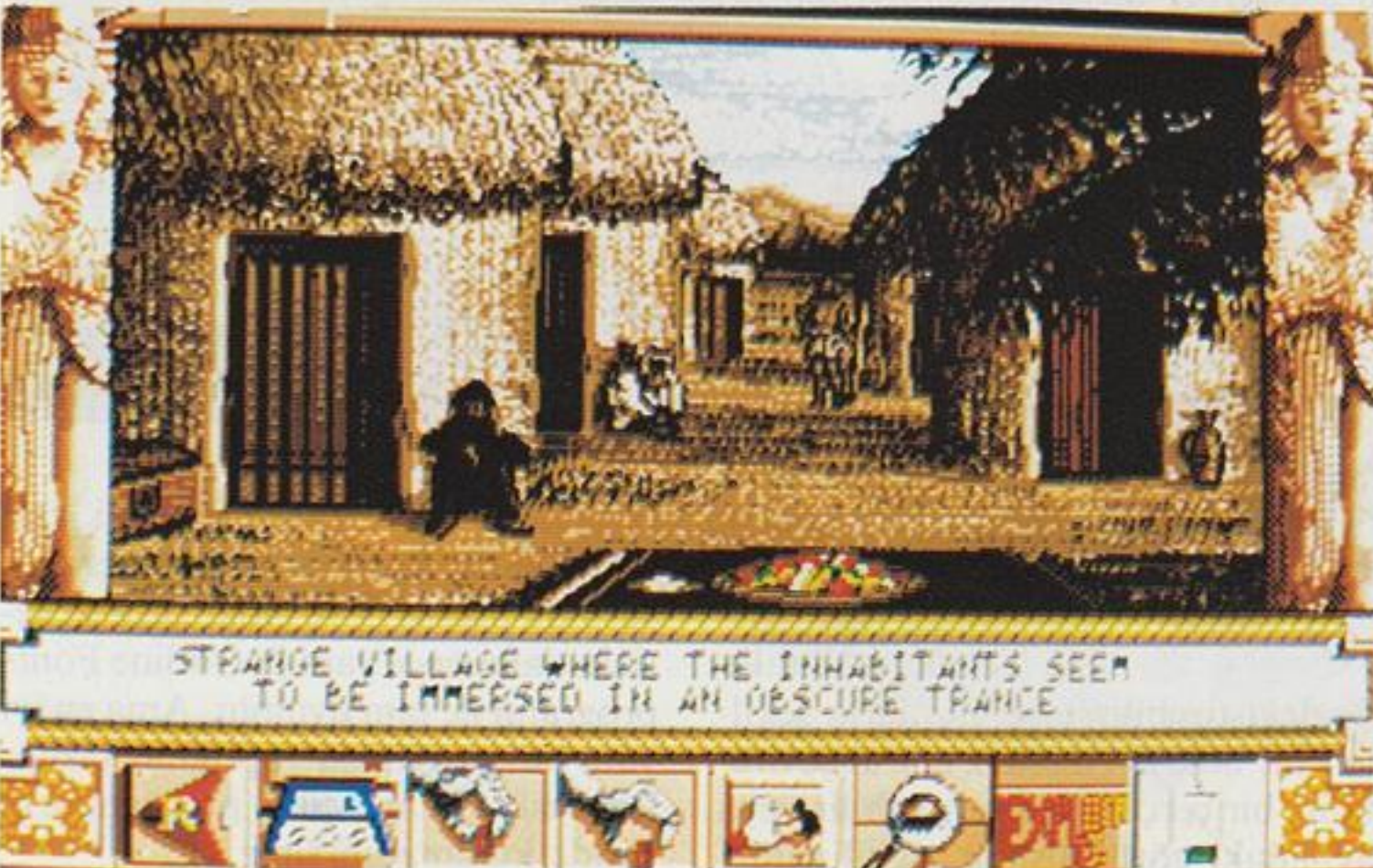


MACERA PESİNDE



Tarkan Barlas & Sinan Erel
& İpek Gökbel

CHRONO QUEST II



Eminim bir çocuğunuz Psygnosis firmasını ve AMIGA'nın çıktığı ilk günlerden beri yaptığı birbirinden güzel oyunları biliyorsunuzdur. Bu firma bir gün hepimizi şaşırttı ve ilk kez bir icon adventure oyunu olan Chrono Quest'i yaptı. Bu oyun etkileyici grafikleri ve ilginç bulmaceleriyle oldukça güzel bir çalışmaydı. Fakat programın bütün güzelliğine rağmen can sıkıcı bir kaç özelliği de vardı. Örneğin bir eşyayı kullanarak bir işlem yapmak için, işlem yapacağınız nesnenin belirli bir pikseline kliklemeniz gerekiyordu. Ayrıca oyun sırasında olayların akışı da oldukça yavaştı. Program, bu ve benzeri birkaç can sıkıcı özelliğine rağmen yine de türünün sayılı örnekleri arasına girdi. Aradan bir yıldan fazla zaman geçti. Tam bu oyun artık unutulmaya başlanmışken bu firma bizi bir kez daha şaşırttı ve bu kez Chrono Quest II'yi çıkarttı. Neyse lafı daha fazla uzatmadan oyunumuza başlayalım.

Uzun süren maceralardan sonra, 1922'ye gidip babanızın katilini yakaladınız. Fakat ufak bir aksilik oldu ve EXPLORA (sizin mükemmel zaman makineniz) türbünlerindeki bir arıza yüzünden sizi 20. yüzyıla götüreceği yerde, bilinmeyen bir zamana ve yere götürdü. Kendinize geldiğinizde, eski tip bir gemiye iniş yaptığınızı farkediyorsunuz. Bu esnada tayfalarda sizi farkediyor ve bir anda kendinizi savunmasız bir şekilde vahşi tayfalarla başbaşa buluyorsunuz. Cebinizden çıkardığınız son metal parayı Explora'nın reaktörüne atarak kendinizi bambaşka bir zamana ışınıyorsunuz. Artık rahatsızın, tayfalardan kurtulduunuz, fakat ufak bir sorun var, elinizdeki

son metali de kullandınız ve artık bu bilinmeyen bir zaman dilimi içine hapsoldünüz. Hemen umutsuzluğa kapılmayın. Görüldüğü kadar çaresiz değilsiniz. Her şeyden önce geminiz zamanda yolculuğu, sizin reaktörüne yerleştireceğiniz metal nesneler sayesinde yapıyor. Ve emin olun her zaman diliminde kullanabileceğinizden fazla metal eşya var. Bu nedenle metal eşyaları doğru yerlerde kullandığınız müddetçe herhangi bir sorun yok. Fakat yalnız bir şekilde kullanılan bir nesnede sizin daha ileride kitlenip kalmanıza neden olabilir. Neyse bunlara daha ileride değineceğiz.

Chrono Quest II konusu dışında hiçbir şeyde itkiyle bir benzerliği yok. Grafikler tam anlamıyla mükemmel, müzik ve efektler ise kusursuz ve oyundaki bilmeceleler insanı hayli zorluyor. Kısaca, şu anda piyasayı ele geçirmiş olan Sierra oyunlarıyla baş edebilecek tek oyun diyebilirim. Oyunda yüzlerce değişik kombinasyon var. Şöyledik; herhangi bir metal eşya sizi zaman içerisinde seyahat ettirirken, aynı eşya başka bir yerde bir bilmeceyi çözümü olabilir. Fakat bir eşyayı zaman yolculuğu için kullanırsanız, o eşya atomlarına ayrılacağı için bir daha kullanamıyorsunuz. Oyuna birde kişilerle konuşma faktörü konulmuş. Kimi zaman önce sizin konuşmanız gerekirken, kimi zaman ilk önce karşı tarafın konuşması gerekecek. Bazen sadece konuşmak bir işe yaramayacak ve karşınızdakine hediye vermek zorunda kalacaksınız. Son olarakta oyun sırasında sadece 'Inventory', yani taşıdığınız eşyaların ekranda görünebilenlerini kullanabilirsiniz. Uzun lafın kısası oyunda oldukça fazla tuzak var ve ne yazık ki siz herhangi bir tuzağa düştüğünüz zaman, tek kurtuluş yolunuz oyuna yeniden başlamak.

Şimdi gelelim oyuna. Oyunda 13 zaman dilimi var ve herbirinde alınacak ve alınmayacak eşyalar olduğu gibi, herbirinin kendine özgü bilmeceleleri var. İlk olarak I'den başlıyorsunuz. burada bir ekran sağa gidin ve çapayı alın. Etrafı biraz inceleyince metal parçaları da bulacaksınız. Sağa doğru devam ettiğinizde bir kasabaya geleceksiniz. Burada hiç kimseyle konuşmanız mümkün değil. O yüzden boşuna kimseyle konuşmaya veya evlere girmeye çalışmayın. Buradan tahta bir kutu ve bir sürahi alacaksınız. Sa-

kın elmayı veya tuzu almaya çalışmayın. Elmayı alınca ölüyorsunuz. Tuz ise yanınızda bir fazlalık olmaktan öte gidemiyor. Artık geminize dönün. Gemide hem çapa, hem de para sizi zaman içinde bir yerlere götürür. Ben paraları kullanmanızı tavsiye edeceğim. Şimdi IV'üçüncü zaman dilimine geldik. Bir ekran sağa giderek biraz incelemeye halatların bağlandığı kulbu ve aslanın kuyruğunun ucunu alabileceğinizi keşfedebilirsiniz. Eğer merakınız varsa sağa doğru devam edin! Daha sonra kulbu kullanarak III'e gidin. Şimdi iki kere sağa ilerleyin. Bir demirciyle karşılaşacaksınız. Kapıdan alacağınız anahtar demirciye düzelttirin. Artık kapıyı anahtarla açabilirsiniz. Karşınıza kendisine rüzgarların gardiyanı 'Guardian of the Winds' denmesi hoşuna giden bir

adam çıkacak. Konuşmayı daha fazla uzatmadan eve dönmek zorunda olduğunuzu 'I would like to return home as soon as possible' diyerek belirtin. Ardından vereceği keseyi alın. Eğer konuşmaya devam eder ve diğer seçenekleri kullanırsanız, size bu kese yerine kolyesini verecek. Bu da tabi ki ileride tıkanıp kalmanıza neden olacak. Rüzgar Gardiyanıyla karşılaştığınızda ilk önce siz konuşun ve 'Hello, Guardian of the Winds' deyin. Keseyi aldıktan sonra dışarı çıkın, kapıdan anahtar ve demircinin örsünü alın ve geminize geri dönün. Örsü kullanarak X'e gidin. X'de yapılacak fazla bir şey yok. Çölün ortasındasınız ve yapabileceğiniz tek şey kuma saplı duran bir kılıcı ve kınını almak. Kını kullanarak XI'e gelin. Şimdide balta girmemiş bir ormandasınız. Etrafı ince-

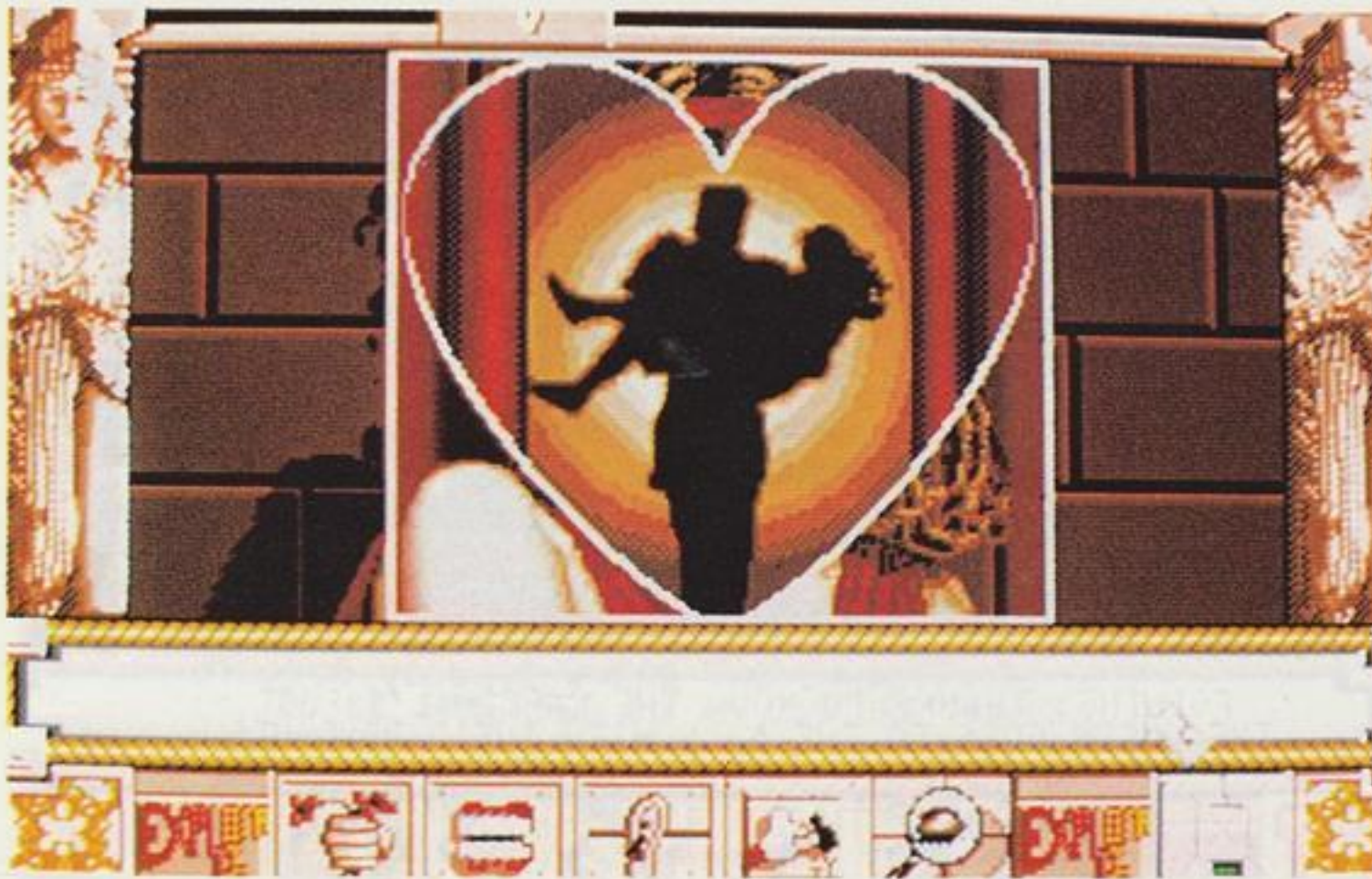


lediğinizde yılanı fark ediyorsunuz. Vakit kaybetmeden yılanı kılıcınızla öldürün. Yılanı öldürürken kılıcınız kırılıyor ve yere ufak parçalar düşüyor. Bu parçaları da alın ve şimdi kılıcı kullanarak yılanın üstünde bulunduğunuz dalı kesin. Daha sonra IV'te bulduğunuz demir aslanın kuyrağından bir mızrak yapıyoruz. Şimdi kılıç parçalarını kullanarak XIII'e gidin. XIII. zaman ortaçağ Fransa'sı. Siz burada 3 silahşörlerin yerine geçecek ve kraliçenin kayıp olan 12 elmas taşını balodan önce kraliçeye vereceksiniz. Böylece hem buradan kazasız belasız paçanızı kurtaracak, hem de 3 silahşörler eserine olan saygınızı ispatlamış olacaksınız. İlk ekranda kapıdaki atnalını alıyorsunuz. Sağa doğru ilerleyince karşınıza iki silahşörün koruduğu bir bina çıkıyor. Eldiveni kullanıp silahşörü

düelloya davet ettiğinizde gülüp, size kapıyı açarak içeri alıyor. İşte komutanlarıyla karşı karşıyasınız. Burada ilk önce komutanın konuşması lazım. Siz ise komutana 'A letter of recommendation for you was stolen from me' diyorsunuz. İkinci sorusuna ise yine cevap şıklarının ilkiyle cevap veriyorsunuz. Son sorusunda 'It is not for mi to Judge her' diyerek ondan gerekli izni alıyorsunuz. Şimdi tek sorun atın yola çıkabilmesi için gerekli olan kayıp atnalı. Bulduğunuz atnalını atın ayağına taktıktan sonra yola koyuluyorsunuz. Romanına uygun bir şekilde (3 silahşörlerde olduğu gibi) bir tavernada konaklıyorsunuz. Fakat kardinalin adamlarından biri de aynı yerde konaklamış. Kılıç veya mızrakla onu kaçırdıktan sonra, arkasında bulunan fıçıdan elinizdeki sürahiye

şarap doldurun. İlerde birgün lazım olabilir! Artık tekrar yola çıkın. Şimdi kraliçenin elmaslarını verdiği kontun malikanesindeyiz. Hiç vakit kaybetmeden I'de bulduğunuz tahta kutuyu konta hediye edin. Bundan etkilenen kont güvenip güvenemeyeceğini bilmediğini söyleyerek. Conta size güvenmesi için yalvarın (burada gururunuzun kırılmasına gerek yok, ne de olsa sadece 3 silahşörleri canlandırıyorunuz). Böylece kont size inanacak ve kayıp olan 10 elması verecek. Ah, bir de keskin bir kama verecek. Artık sağdan yolunuza devam edin. Şayet holde kardinalin adamları sizi yakalarsa bir şeyi eksik yaptınız demektir. Eğer etrafta hiçkimse yoksa, işler yolunda demektir. Kapıyı III'den aldığınız anahtarla açacaksınız. Şimdi tekrar bir odanın içindeyiz. Masanın üzerinde bulunan vazoyu ve sürahiyi aldıktan sonra vazanın içindeki suyla şömineyi söndürün. Çiçekler tamamen gereksizdir, atabilirsiniz. Neyse gizli geçidi buldunuz. Konttan aldığınız kamayı kullanarak geçidi açın. Burası hizmetçinin odasıdır. Oldukça güzel olan hizmetçi, fırsatını bulur bulmaz sizi bıçaklamak isteyecektir. Onun için buradaki konuşmalara dikkat edin. Nedime ilk bakışta hiçbir şey bilmediğini iddia etse bile, onu tehdit edin, size yaklaşmasını söylediğinde ise en saçma seçeneği kullanın. Büyük bir sürprizle karşılaşacak ve ummadığınız bir yerden diğer iki elmas taşı da bulacaksınız. Tekrar yola koyulun. Şimdi kraliçenin huzurundasınız. Hiçbir şey söylemeden elmasları ona verin. Size bir şey isteyip, istemeyeceğinizi soruyor. Sakın aç gözlü olmayın, hiçbir şey elde edemezsiniz. Oldukça mütevazı davranırsanız, size yüzüğünü veriyor. Sakın yüzüğü kullanmaya kalkmayın. Yüzüğün üzerinde bir toz bulunmakta ve bu toz ileride çok işinize yarayacak. Eğer yüzüğü gereksiz bir şekilde kullanırsanız, toz yok oluyor ve tabi böyle bir durumda tek şansınız da, oyunu sil baştan oynamak oluyor. Bu işi de hallettikten sonra kraliçenin baloya giderken temsili bir resmini görüyorsunuz. Oyunun bundan sonrası için sizlere ip uçları vereceğim. Herhangi bir şekilde takıldığınız bir yer olursa dergimizi aramaktan çekinmeyin. Biz yoksak bile not bırakabilirsiniz.

— Mağrayı çapayla açın, dev'e şarabı verin ve sarhoş olunca göz-



ünden mızrakla vurun. Kanını sürahiye doldurun. Bu zaman diliminde alınacak 2 eşya daha var.

— ölümle konuşurken ona içi kan dolu sürahiyi verin ve onunla sert konuşmaktan çekinmeyin. Buradan ölümün size vereceği asadan başka alınacak bir eşya daha var. En önemlisi seçim yapacağınız zaman 'CHARYBDIS'i seçin.

— Büyücüyle konuşurken 'But first, I must protect myself...' diyerek yüzüğün üzerindeki tozları etrafa saçın. Artık büyücüyle başbaşa değişik deneyimler yaşayabilirsiniz! Burada da büyücünün size vereceği çivilerden başka alınacak iki eşya daha var.

— İsa'nın doğum anında IX'dan aldığınız mumları deniz kızları çıktığı zaman, mürettebatın kulaklarını tıkamasında kullanın. Bunu yaptıktan sonra da kendinizi geminin direğine bağlayın. Geminin burnunda 2 tane yüzük bulacaksınız.

— Krala ölümün size verdiği asayı verin, size bir görev verecektir.

— İneği gözünden öldürün ve boynuzunu alın.

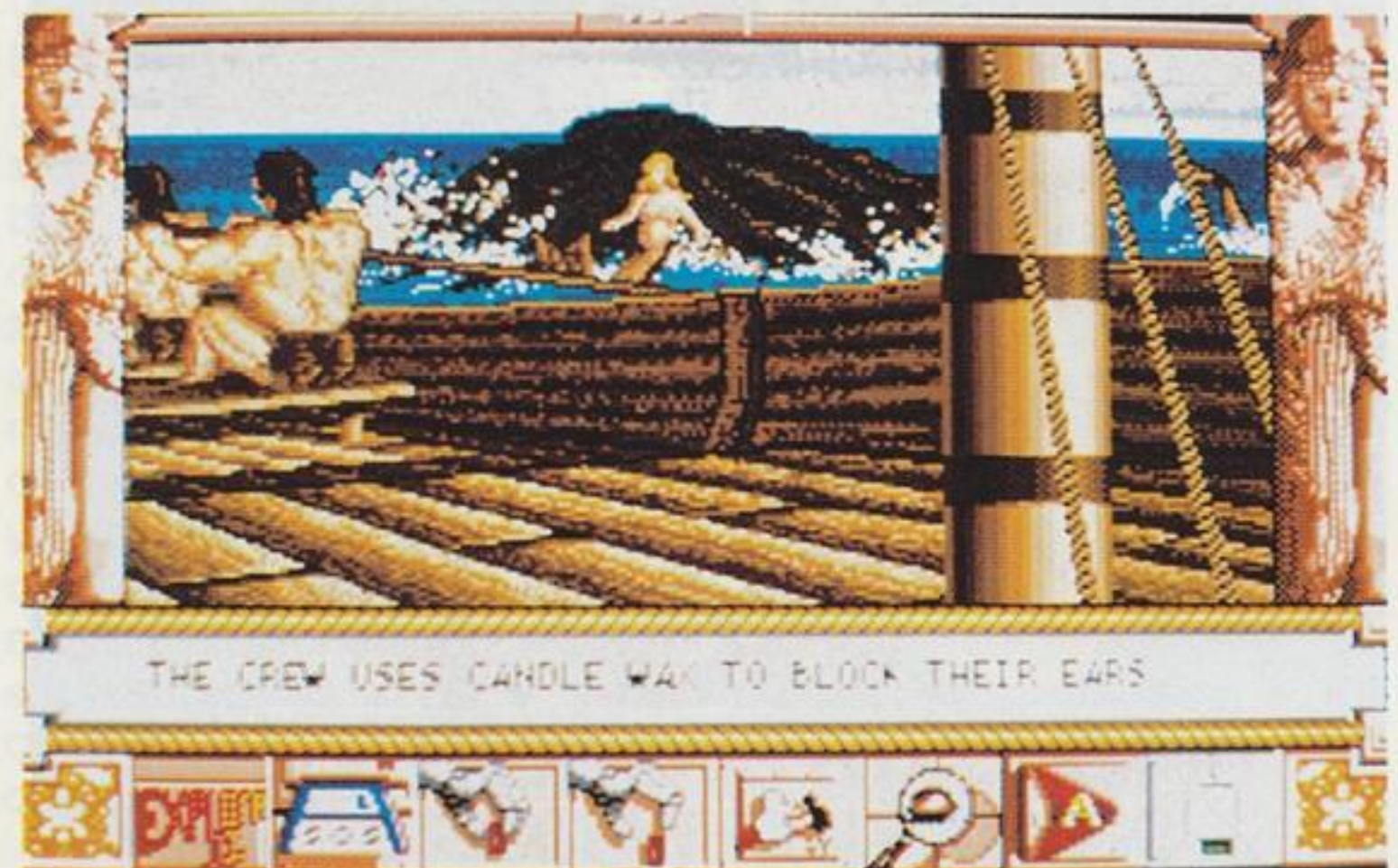
— Kertenkeleye dikkat edin.

Bizden şimdilik bu kadar, gerisi size kalmış. oyun kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Uzun zamandır böyle kaliteli bir icon-adventure piyasaya çıkmamıştı. Chrono Quest II piyasadaki boşluğu doldurabilecek yegane oyun. Gerçi bunda da ilkin benzeyen bazı cansıkıcı özellikler var gibi ama bunları oyunun mükemmelliği yanında kolayca gözardı ediyorsunuz. Hem unutmayın biz burada ne söylersek söyleyelim bir oyunun kalitesini denemeden anlayamazsınız. Dikkat dolu anlar sizinle olsun...

Not: Bu arada Sinan'la beni 1 hafta boyunca uğraştıran bu oyunda, hayatında ilk defa AMIGA'yı gören ve bu deneyimini Chrono Quest II'yle gerçekleştiren sevgili arkadaşım İpek'e, bizim bulamadığımız bazı nesneleri bulduğu ve oyunun bitirilmesinde bize yardımcı olduğu için çok teşekkür ederim.

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA-512K

GRAFİK : 9
SES : 8
ZORLUK : 10
KURGU : 10
GENEL : 9



THE CREW USES CANDLE WAX TO BLOCK THEIR EARS

Sinan Erel & Tarkan Barlas

MIDWINTER

YIL: 2015

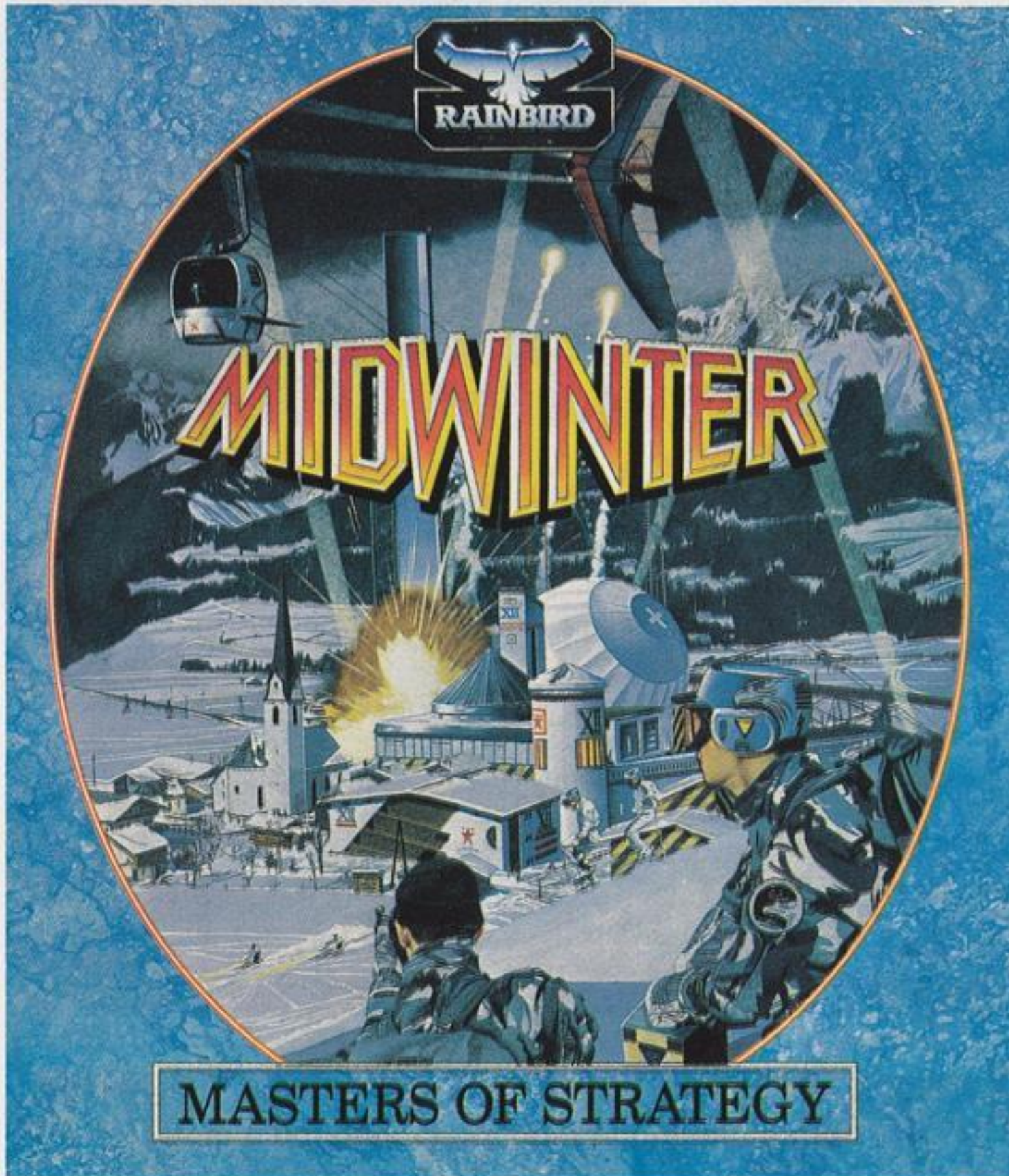
YER: MIAMI FLORIDA

AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLER Başkanı bu gün suikasta uğradı. Alınan haberlere göre suikast sırasında hafif yaralanan başkanın, 2 koruma görevlisi olay esnasında öldürüldüler. Suikastçıların GREEN PEACE örgütü üyesi oldukları öğrenildi. Bir açıklama yapan GREEN PE-

ACE örgütü "ABD başkanını, dünyanın şu anda felakete doğru olan gidişini değiştirmek için hiçbir çaba harcamamakla" suçladı. Daha sonra aynı örgüt, "dünyadaki atmosfer olaylarının kontrol altına alınabileceğini, fakat böyle bir sistemin çok pahalı olacağı için ne ABD'nin ne de SSCB'nin buna yanaş-

madığını ve doğayı kirletmeye devam ettiklerini, eğer bu şekilde hareket edilmeye devam edilirse geriye dönüşü olmayan bir yola girileceğini", bildirdi.

Ne yazık ki yukarıda yazılanların bir kısmı doğru. Bilim adamları, günümüzde kirliliğin bu şekilde artmasıyla havada bulunan karbondioksit gazının oranının artacağı ve atmosferde kalıcı gaz tabakalarının oluşacağını kanıtlamış bulunuyorlar. Tabi tek etken bu değil, fakat biz bir bilim dergisi değil de bilgisayar dergisi olduğumuz için bunları burada açıklayarak sizleri sıcağı değiliz. Fazak özet şu, bütün bu olaylar dünyayı geri dönülmez bir şekilde buzul çağına doğru götürmekte (tabii bu, oyunda, 2000'den sonraki yılları çin geçerli). O yıllarda yeşiller de artık pasif eylemleri bırakıp aktif eylemlere başlamışlar. Devlet adamlarına suikastler düzenleyip istediklerini yaptırmaya çalışıyorlar. Ve günlerden birgün imkansız gerçekleşiyor ve büyük bir göktaşı dünyaya çarpıyor. Yaptığı hasar korkunç, etrafa saçtığı tozlar atmosferi kaplıyor. Bu toz bulutu kalın bir katman oluşturuyor. Bu katman karbondioksit gazının oluşturduğu tabakayla birleşince, güneş ışınlarının büyük bir bölümü dünyaya ulaşamıyor. Bunun neticesinde dünyada büyük bir açlık başlıyor (ürün alınamadığı için), devletler birbirlerinin buğday silolarına saldırıyorlar ve böylece geniş çaplı bir savaş başlıyor. Isı ise gün geçtikçe düşmeye başlıyor ve kuzey yarımkürenin ku-



TANITIM • TANITIM • TANITIM

zey kısımları, güney yarımkürenin de güneyi, yaşanamaz hale geliyor. Bütün bunlar olurken bir profesör "Olaf kristiansen", yanına aldığı arkadaşlarıyla yerleşilebilecek yeni bir yer aramaya çıkıyor. Tabi bu aramayı gelişi güzel yapmıyorlar. Bir projeden yola çıkarak kayıp Atlantis kıtasını arayan profesör ve arkadaşları Azor takımadalarının sular çekildikten sonraki haliyle karşılaşılıyorlar. Burada kendilerine gerçek dünyadan farklı, soyutlanmış bir dünya kurmaya başlayan bu insanlar, bu adanın ilk sakinleri oluyorlar. Ekiplerine daha sonra katılanlarla genişleyen bu topluluk, adada havayı yaşanabilir hale getirecek ısı madenlerini ve yaşamak için gerekli birçok alet edevatı da yapıyorlar. Kendilerine bir de asayiş koruyacak bir örgüt kuruyorlar, "FVPT", Mutlu bir şekilde yaşayan bu topluluk günün birinde korkunç bir olayla karşılaşılıyor. GENERAL MASTER ve ASKERLERİ. General Master emrindeki binlerce asker ve araçla adaya geliyor. Amacı ise basit, adanın tek hakimi olmak. Ana karadaki son kuvvetlerle, yaşanabilir olarak dünyada kalan son yere gelen General Master'in başarısızlığı sadece sizin elinizde. Siz Captain John Stark olarak O'nu durdurabilecek tek insansınız. Ne yazık ki bu felaketten haberi olan yegane kişi sizsiniz. Adada yaşayanların olanlardan haberleri yok. Sizin göreviniz ada sakinlerini bu büyük tehlikeye karşı uyarmak ve taraftar toplamak. Bu sayede kendinize bir grup oluşturacaksınız ve



bu grupla sabotajlar yapıp General Master'ı mümkün olduğunca yavaşlatmaya çalışacaksınız. Normalde Generali yenmek mümkün değil, O'nun binlerce adamı var, sizin ise maximum 32 adaminiz olabilir. Fakat generalin de bir sorunu var, yiyecek. Yanında O'na ve adamlarına ancak 40 gün yetecek yiyecek var. 40 gün dayanabilirseniz General Master ve askerleri teslim oluyorlar. Tabi Generali yenmenin tek yolu bu değil. Eğer generalin karargahına ulaşıp, yok ederseniz, gene savaşı kazanıyorsunuz. Tabii bu anlattıklarım o kadar kolay değil. Eğer kısa ve çabuk bir zaferi düşünüyorsanız, 2, 3 saatte General Master'i yenmeyi umuyorsanız ve her şeyden önce kolay bir oyun arıyorsanız, bu oyun size göre değil. Çok iyi bir strateji yapmanız gerekecek. Bunun için saatlerinizi AMIGA'nın başında geçireceksiniz. Hazırsanız oyuna geçelim.

Oyun oldukça büyük bir ha-

rita üzerinde geçiyor. Bu haritada en ince ayrıntısına kadar zoom yapabiliyorsunuz. Harita 160000 mil kare ve kaybolmanız oldukça kolay. Bu haritadan "People" seçeneğiyle irtibat kurabileceğiniz kişileri görebilirsiniz. Ufak yeşil noktalar ise yerleşim birimleridir. Kimi zaman haritada ancak zoom yaparak farkedilen yerler mevcuttur. Buralara daha sonra değineceğim. Oyun yüklendiğinde size kod soruluyor. Eğer kırık bir oyunla oynuyorsanız, böyle bir sorunuz yok, fakat orijinalle oynuyorsanız, sorulan kişilerin kimler olduğunu bilmek zorundasınız. Daha sonra çıkan ekranda; mouse, keyboard, joystick seçenekleriyle oyunu ne ile oynayacağınıza karar veriyorsunuz. Bence en kolay Joystick. Bombers, oyunda uçak fonksiyonu, Mortars da makineli tüfek. İsterseniz oyunu bunlar olmadan oynayabilirsiniz. Uçakları da, makineli tüfekleri de düşmanlar kullanıyor. Trainer ise malum, sadece siz ateş

Sinan Eril & Tarkan Sarlas



edebiliyorsunuz, düşman kızakları size ateş edemiyor. Bu seçimleri yaptıktan sonra ana oyun menüsüne geçiyorsunuz.

A- Saat: Zamanın oyun içerisindeki geçiş süresini gösterir.

B- Kronometreler: Oyunda hareketleriniz 2'şer saatlik bölümlere ayrılmış, her 2 saatte bir buraya gelerek zamanı geçirmek zorundasınız, siz hareketinizi tamamladıktan sonra bilgisayar da kendi stratejisini uyguluyor. Buraya kliklediğinizde oyunda sizin ve düşmanın elindekilerin genel bir listesi gelir. Bu listede HEAT MINES'lar oldukça önemlidir, bu ısı madenleri 0 olduğunda oyun biter.

C- Bayrak: General Master'a teslim olma. Buradan oyunu bitirip yeni bir oyuna başlayabilirsiniz.

D- Save: Oyunu kayıt etme.

E- Load: Kayıt ettiğiniz oyunu tekrardan yükleme.

F- Team Display: Grubunuzu kurduğunuz zaman diğer

adamların özelliklerini öğrenebilirsiniz.

G- Surat resmi: Kimin surati o anda varsa, kliklediğinizde o kişinin kontrolünü ele alıyorsunuz.

Surata kliklediğinizde, ekrana o kişinin biyografisi gelir. Gerçi pek bir faydası yoktur, fakat buradan kimin kiminle dost olduğunu öğrenebilirsiniz. Bu da grubunuzu toparlarken oldukça önemli bir faktördür. Biyografinin yanında o kişiye ait özellikleri ve derecelerini görebilirsiniz. Yukarıdaki insan silüetinden sağlık durumunuzu öğrenebilirsiniz. Normalde yeşildir fakat düşer ve sakatlanırsanız turuncudan kırmızıya doğru renkler değişir. Altındaki ikonlar ise;

A- Harita: Oldukça önemlidir, bütün hareketlerinizi buradan planlamanızı tavsiye edeceğim. Nerede ne olduğunu öğrenip ona göre yola çıkın.

B- Düşünen adam: Oyuna

geçer, daha sonra detaylı anlatacağım.

C- 4 Kişinin bulunduğu resim: Grup üyelerinizi gösterir.

D- Sayfalar: Yukarıda yazdığım TEAM DISPLAY seçeneğidir. Kontrolü sizin seçtiğiniz diğer adamlara geçirir.

E- SOS: Adından da anlaşılacağı gibi yardım isteme seçeneğidir. Hareket edemez duruma geldiğinizde bu seçenekle en yakından grup üyesi tarafından emin bir yere götürülürsünüz ve tedavi edilirsiniz, fakat oldukça fazla zaman kaybına yol açar.

Şimdi geldik oyun içinde kullanacağımız ikonlar. Bu ikonlar bulunduğumuz yere ve kullandığımız alete göre ekranın altında çıkan sembollerdir.

1- Kayan adam: Kayak moduna geçme.

2- Wolf, Fox, Cat vs.: Kullanabileceğimiz yüksek süratli kar araçları.

3- Telefrik: Sadece dağların eteklerinde bulunur ve zirveye çıkmakta kullanılır.

4- Planör: Dağların zirvelerinde telefrikten çıktıktan sonra bulunur ve uçmaya yarar.

5- Snipe (dübünlü tüfek): Düşman uçaklarını ve kızaklarını vurmaya yarar. Oyun esnasında istediğiniz zaman "S" tuşuna basarak bu moda geçebilirsiniz. Kiliselerde ise S tuşuyla kuleye çıkarak taarruz eden düşman kuvvetlerini geri püskürtebilirsiniz.

6- Kapıdan giren adam: Kasaba veya tek tek binalara girebilmek ve çıkabilmek için.

7- Tokalaşan 2 el: Herhangi insan bulunan bir eve girdiğiniz zaman bu seçenekle karşınızdakini gruba davet edi-

TANITIM • TANITIM • TANITIM

yorsunuz. Fakat bu her zaman karşınızdakinin işbirliğini kabul ettiği anlamına gelmez, kimi zaman karşınızdaki sizi reddedecektir. İşte o zaman karşınızdakinin yakın bir arkadaşını bulup onunla ikna etmeniz gerekecektir.

8- Yanyana duran 3 kişi: Bu seçenekle elinizdeki bir kar aracını taşıyabileceği insan adedine göre 3, 4 adamla doldurabilir ve grup halinde seyahat edebilirsiniz.

9- Dinamit ve patlayıcı mekanizma: Sabotaj yapmanıza yarar, fakat daha önce elinizde dinamit olması gerekir.

10- Yemek tabağı: Tükenen enerjinizi burada tamamlayabilirsiniz. Enerji durumunuza ekranın üzerinde bulunan koşan adam silüetinden anlayabilirsiniz. Kırmızı olduğunda enerjiniz tamdır, yoruldukça beyazlaşır, tamamen beyaz olduğunda ise bayılırsınız.

11- Uyku tulumu: Uyumanıza yarar, fakat mecbur olmadıkça kullanmayın, çünkü zamanınız bittiğinde bilgisayar zaten sizi uyarıyor. Bu seçenekle boşu boşuna 2 saat kaybediyorsunuz.

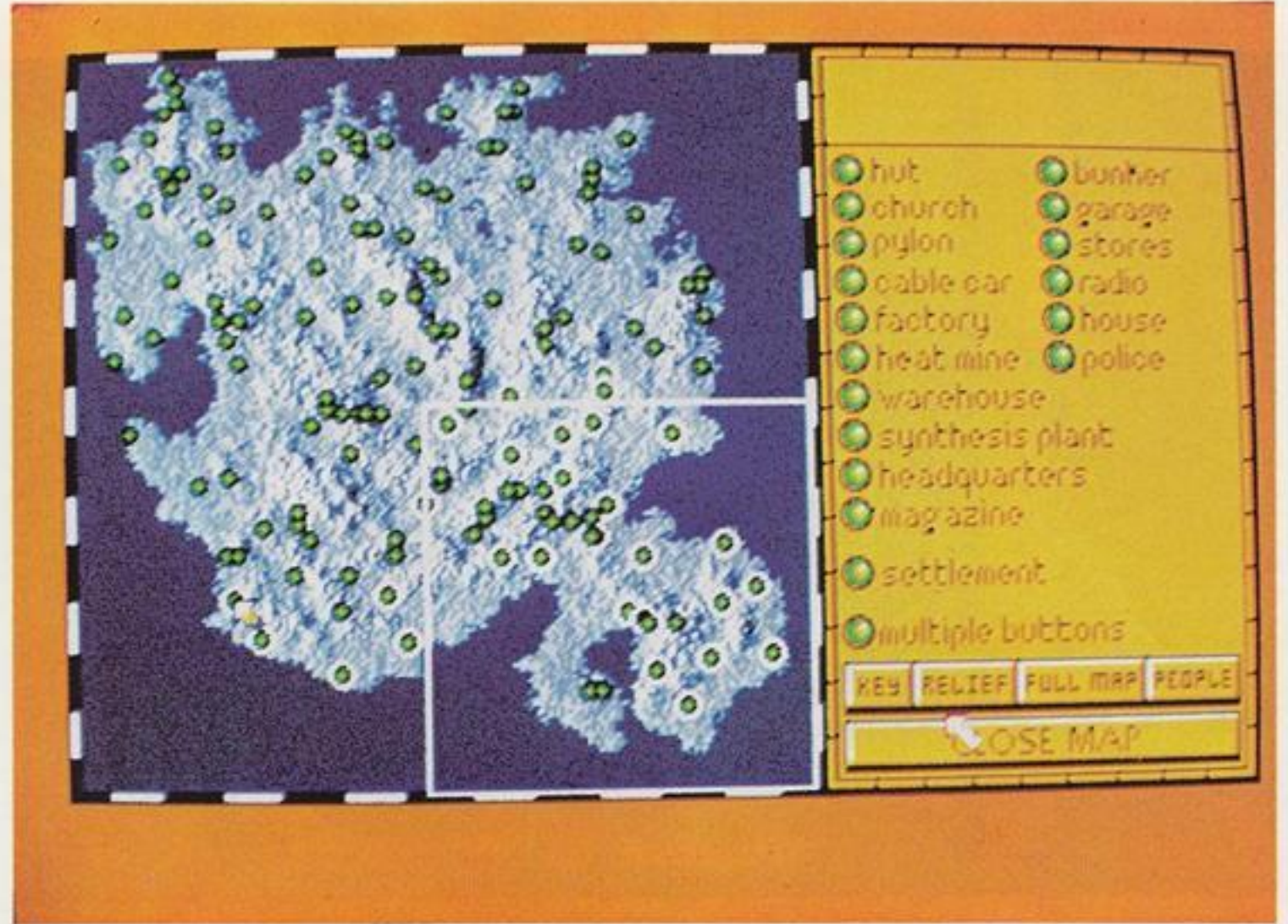
12- İlk yardım kutusu: Ancak ikinci bir kişi olduğunda, yararlı olanı tedavi etmeye yarıyor. Tek kişiyken bu icon çıkmaz.

13- İngiliz anahtarı tutan el: Hasar gören aracınızı tamir edebilirsiniz.

14- Benzin pompası: Aracınızın azalan benzinini bu seçenekle doldurabilirsiniz.

15- Roket ve füzeler: Aracınızın eksilen silahlarını tamamlayabilirsiniz.

16- Üst üste duran kutular: Bu



seçenekle dinamit alabilirsiniz.

17- Telsiz: Bu iconu ancak profesör kullanabilir. Sadece radyo evlerine girdiğiniz zaman çıkar. Diğer insanlarla irtibatı kolaylaştırır.

Oyun esnasında karşımıza çıkacak olan ana iconlar bunlar. Şimdi bazı araçların nasıl kullanılacağını öğreneelim.

A- KAYAK: Ateş tuşuna basarak kaymaya başlarız. Pusuladan gittiğiniz yönü tayin edebilirsiniz. Pusulanın hemen altında bulunan ufak küre eğer ortadaysa sağa sola sapmadan düz bir şekilde ileri doğru gidiyorsunuz demektir. Bu küre sayesinde ne kadar sağa ya da sola saptığınızı görebilirsiniz. Joystick'i ileri iterek hızınızı arttırabilirsiniz. Geriye çekerek de yavaşlayabilirsiniz. Sol üstte resmin yanındaki temsili resim de o anda kayıp kaymadığınızı gösterir. En sağdaki ufak haritadan da, hari-

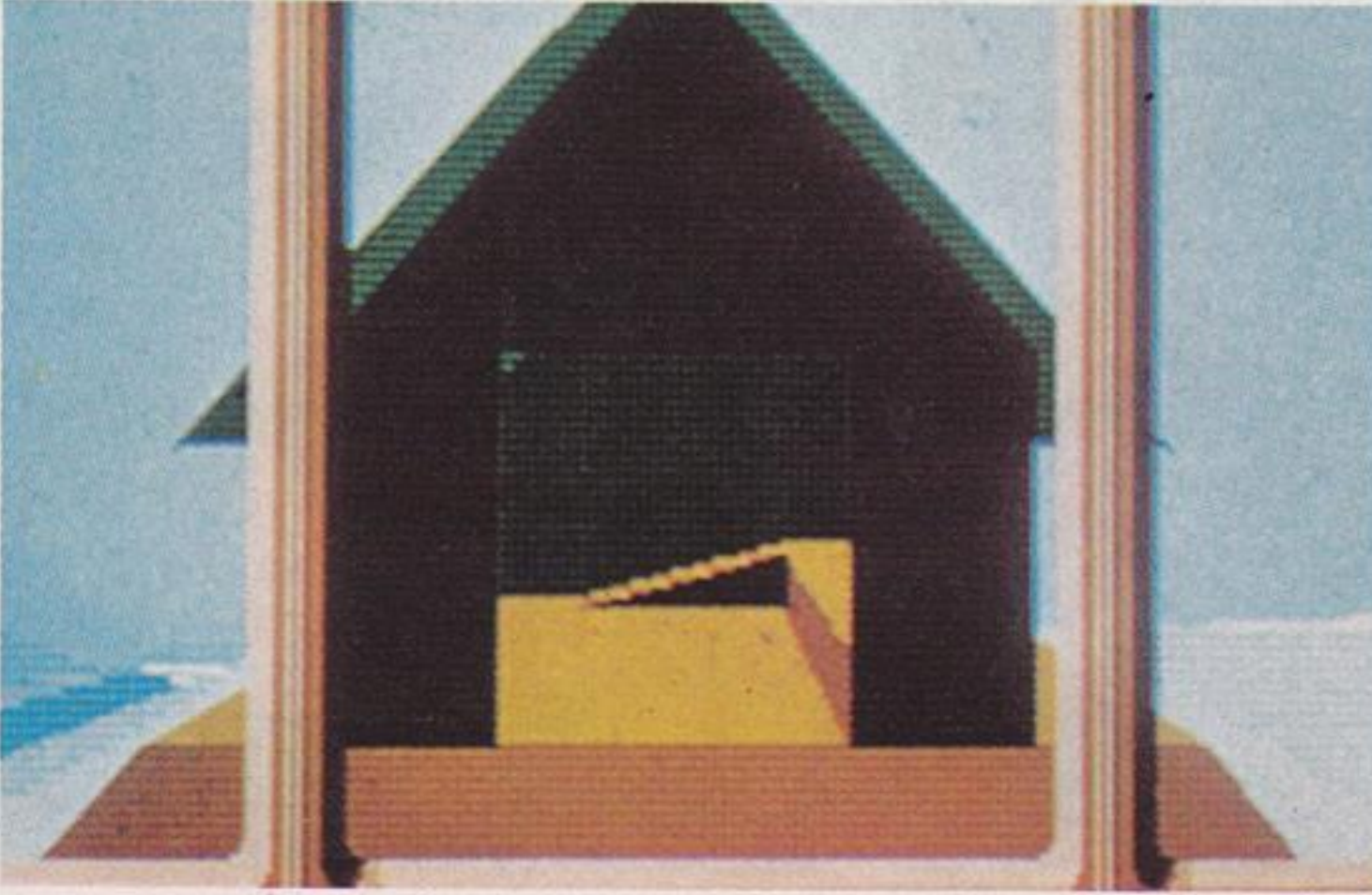
ta üzerindeki hareketlerinizi, pusulanın yanında bulunan ekranda da nasıl bir yüzeyde kaydığınızı görebilirsiniz. Fazla eğimli yerlerde düşebilirsiniz, böylelikle de sakatlanabilirsiniz. Kayabilmek için en az iki bacağınızın sağlam olması gerekir.

B- SNIPING "dürbünlü tüfek": Oldukça basit, hedefi tam dairenin ortasına alın ve "space" tuşuna basın. Joystick'in ateş tuşu zoom yapar.

C- KAR ARABALARI: Kontrolü oldukça kolaydır. Joystick'i ileri iterseniz hızlanır, geri çekerse- niz yavaşlar. Ateş tuşu havaya, space tuşunda yere roket atar. Burada önemli nokta aracı son hız kullanmaktır. Çok hızlı giden bir araç oldukça kolay devrilir.

D- PLANÖR: Joystick'in ateş tuşuyla harekete geçebilirsiniz, hız 24 mil olunca Joystick'i kendinize doğru çekin ve havanın. Havadayken hızlanmak için yere doğru alçalın, ir-

TANITIM • TANITIM • TANITIM



tifa kaybedersiniz fakat hızlanırsınız, hız kazanınca tekrar burnu yukarı kaldırın. Hız 15 milin altına düşünce planör otomatik olarak alçalmaya başlar. İnmek içinse yere paralel olarak yavaşça alçalın ve 2,3 metre kala burnu iyice aşağı indirin, fakat bu oldukça zor, o yüzden fazla mecbur kalmadıkça planörü kullanmayın. Kazara düşerseniz oldukça hasara uğruyorsunuz. Planörü kullanabilmek için en az iki kolunuzun sağlam olması gerekir.

Oyunda kullanacağınız bir de teleferik var fakat teleferiğe bindiğiniz zaman alet otomatik olarak hareket ediyor. Bir bina ya da kasabaya geldiğiniz zaman kayayla ya da herhangi bir araçla iseniz ilk önce durun ardından da "X"e basın. Şimdi de düşmanın ve sizin kullandığınız taşıtları tanıyalım.

1- WOLF: Ağır zırhlı araçlar-

dır. En fazla 6 kişi taşıyabilirler. Hızlı fakat manevra kabiliyetleri düşüktür.

2- CAT: Hafif, manevra kabiliyeti yüksek olan araçlardır. En fazla 4 kişi taşıyabilirler.

3- FOX: Zırhlı olmayan hafif silahlı ve hızlı aletlerdir. En fazla 2 kişi taşıyabilirler.

Bunlar bizim kullanabileceğimiz kar araçlarıdır. Düşman ise bizden farklı 3 araç daha kullanır.

1- WITCH: Genelde konvoy komutanlarının araçlarıdır. Şans eseri vurursanız bütün düşman konvoyu dağılır.

2- BULL: Silahsız cephane ve malzeme kamyonlarıdır.

3- BEAR: Silahsız yakıt taşıyan tankerlerdir. BULL ve BEAR'lar diğer araçlarca korunur.

4- BOMBERS: Jet uçaklarına benzeyen bu uçaklar radar dalgalarıyla etrafı tarar ve hareket eden nesnelere bomba atar.

5- SPOTTER PLANES: Yerinizi

düşman bataryalarına bildirir ve bu sayede bataryalar hedef vermiş olur, silahsızdır.

Her 2 uçak da insansızdır ve uzaktan kumanda edilir. Uçakları ancak dürbünlü tüfekle vurabilirsiniz.

araçların da tanıtımından sonra oyunda her zaman karşılaşacağınız binalara ve işlevlerine bir bakalım.

A- BUNKERS: Eğer düşmanın elindeyse bunlar makineli tüfek yuvalarıdır. Düşman yoksa bu binaları geceleri konaklama yeri olarak kullanabilirsiniz. Fazla bir işlevleri yoktur.

B- CABLE CAR STATIONS: Teleferiğe buradan binebilirsiniz.

C- CHURCHES: Kiliseler, kuleleri kullanılacak düşmanı avlamak için ideal yerlerdir. Kilise içinde "S" tuşuna basarak kulesine çıkabilirsiniz.

D- FACTORIES: Düşmanı yavaşlatmak için sabotaj yapılacak ideal yerlerdir. Fazla stratejik önemi yoktur.

E- GARAGES: Kar araçlarını bulacağınız yegane yerlerdir. Eğer kar aracı bulamazsanız bunun nedeni, sizden evvel bir başkasının aracı almış olmasıdır. Böylece bir durumda elinizde araç varsa burada tamirini yapabilirsiniz.

F- HEAT MINES: Oyunun en önemli binalarıdır. Düşman elindekini yok etmeniz gerekir. Heat Mines sayısı 0 olunca oyunu kaybedersiniz.

G- HEADQUARTERS: Düşmanın ana karargahıdır ve General Master burada bulunur. Yok ederseniz oyunu başarıyla bitirirsiniz ve son ekranla karşılaşsınız.

TANITIM • TANITIM • TANITIM

H- HOUSE: Dinlenmek ve yemek yemek için en ideal yerlerden biridir. Grubunuza dahil edebileceğiniz insanları da evlerde bulabilirsiniz.

I- MOUNTAIN HUTS: Ufak dağ evleridir. Normal evden bir farkı yoktur.

J- MAGAZINES: Elbombası kurşun ve en önemlisi dinamitleri buradan alabilirsiniz. Aracınızın eksilen cephanesini buradan yenileyebilirsiniz.

K- POLICE STATIONS: Bu buralar, yazımın başında belirttiğim adadaki polis kuvvetlerini oluşturan ve sizinde grubunuza dahil edebileceğiniz insanları bulmak için ideal yerler. Kimi zaman buraların düşmanın elinde olduğunu göreceksiniz. Orada bulunan kişi de düşmanın elinde esir bulunmakta. Tek yapacağınız Police Station'ı havaya uçurmak. Daha sonra da yıkıntıların içine girerek karşılaştığınız adamı gruba dahil etmek.

L- RADIO STATIONS: Buradan düşman mesajlarını öğrenebilirsiniz gibi, diğer insanlara da haber verebilirsiniz. Radio Station'da telsizi sadece profesör kullanabilir.

M- STORES: Sizin ve aracınız için çeşitli cephaneyi buradan temin edebilirsiniz.

N- SYNTHESIS PLANTS: Düşman buradan kendine gerekli olan yakıtı olmaktadır. Stratejik önemi bakımından düşman için en önemli hedeflerden biridir. Sabotaj yapmanız düşmanı oldukça yavaşlatacaktır.

O- WAREHOUSES: Bu binalar ihtiva ettikleri cephaneye ve yakıt dolayısıyla düşmanın ana



hedeflerindendir. Aracınıza ve kendinize cephaneye bulabileceğiniz gibi aracınıza yakıtta koyabilirsiniz. Düşman elinde olduğu zaman tek çareniz havaya uçurmaktır.

Oyundaki binalar ve içeriklerini de anlattıktan sonra isterseniz biraz da oyunun oynanışına bakalım. Harita bölümünde "People" seçeneğini seçerseniz karşılaşılabileceğiniz insanları görebileceğiniz gibi bir de ARTI'lar "+" görürsünüz. Bu artılar düşman konvoylarıdır. Herbir konvoyda en az 600 araç bulunmaktadır. Bu konvoyları yok etmenin tek yolu konvoy komutanının aracını yok etmektir. Oyuna başladığınızda harita bölümüne gelin ve en yakınınızdaki garaj ve cephaneye bulabileceğiniz yerleri tespit edin. Garajdan alacağınız kar arabası sizin hızınızı arttıracaktır. İkinci yapacağınız dinamit almak olmalı. Daha sonra kendinize, düşman karargahına doğru

bir rota çizin. Bu rota üzerinde olan insanları grubunuza dahil etmeye çalışın. 2, 3 kişi olunca grupla hareket edin. Bir adamın süresi bitince, ki bu 2 saattir, yönetimi diğer adama geçirin ve yolunuza böyle devam edin. Oyun hakkında yazılabilecek daha fazla bir şey yok. Fakat görülecek çok şey var. İyisini siz en yakın bilgisayarınıza gidin ve bu oyunu alın. Microprose bu oyunun aylarca reklamını yaptı, ben şahsen oyunu gördükten sonra yapılan bunca reklama hak veriyorum. Tamamen vektör grafikli olan MIDWINTER mutlaka alınması gereken bir oyun.

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA-512K

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

E.Mehmet Yalçinkaya

FOOTBALL DIRECTORY II

Player Manager; Gerçekten çok güzel bir oyun. Piyasaya çıkmasını merakla bekledik, daha sonra da zevkle oynadık. Kick-Off gibi bir klasiğin manejerlik art diski düşüncesi çok hoş. Oyuncularınızla ilgili olarak, onların boylarını, kilolarını, hızlarını, güçlerini ve bunlar gibi birçok özelliklerini bilerek takım kurmak gerçekten çok zevkli. Oyun içi taktikleri hazırlamada da şimdiye kadar gördüklerimin en kapsamlısı. Kısaca kaliteli bir oyun. Fakat gerçekçilik?.. Oyuna dördüncü ligde başlıyorsunuz. Eğer menajerlik oyunlarından biraz anlıyorsanız veya iyi bir Kick-Off oyuncusu iseniz dört, beş en fazla altı sezon sonra birinci ligde şampiyonluk kovalıyorsunuz. Bu gerçekten çok mantıksız. İngiltere tarihinde, bırakın İngiltere tarihini, dünya tarihinde yeni kurulan bir takımın dördüncü ligden dört sezonda birinci lige gelip orada, oynadığı ilk sezonda şampiyon olduğu görülmüşmüdür acaba?.. Hiç sanmıyorum. bu sadece Player Manager'de değil, şimdiye kadar gördüğüm birçok menajerlik oyununda karşılaştığım bir mantıksızlık. Yukarıda anlattığım yönden ve diğer açılardan benim şimdiye kadar en çok zevk alarak oynadığım oyun; arkadaşın evinde, Commodore 64'ün başında gece ya-

TEAM		1st TEAM		BESIKTAS		RESERVES			
G D D D D D D D D D D	1	ENGİN	8	+	A	13	WALSH	8	+
	2	RECEP	9	1		14		8	
	3	GOKHAN	9	1	G	15	CARLOS	7	+
	4	KADIR	9	1		16		8	
	5	ULVI	9	1	M	17	OGUZ	8	-
	6	RIZA	9	-	G	18	SIMOVIC	8	-
	7	MEMHET	9	1		19		8	
	8	WILSON	9	1	A	20	RIDVAN	4	-
	9	FEYYAZ	9	-					
	10	METİN	9	-					
	11	ALI	9	-					
D	12	SEMH	8						
		SUB		GOALKEEPER		8			
				DEFENCE		9			
				MIDFIELD		9			
				ATTACK		9			
		TEMPER		64					
		MORALE		9.9		BANK		£1.71162E+38	
MENU CHANGE SACK EDIT TRAN FIELD									

rılarına, sabahlara kadar oturmamıza sebep olan Football Directory oldu. AMIGA'da böyle bir oyunun eksikliğini uzun süre hissettim ve nihayet Football Directory II piyasaya çıktı. Bu oyun eski F.D.'ye göre daha da geliştirilmiş ve daha da zorlaştırılmış. Eğer bir manejerlik oyununda, taktik ayrıntılara Player Manager'de olduğu kadar önem vermez, daha çok kulübün idaresiyle, parasal sorunlarla ilgilenmeyi tercih ederseniz bu oyundan daha iyisini bulmanız imkansız.

F.D. II, ana ekranda arka fondaki basit ve gereksiz grafik sayılmazsa grafiksiz ve sessiz bir oyun. Programın tek kötü yanı ise ara yükleme olmasına rağmen AMIGA BASIC

ile yazıldığından, ilk yüklemenin biraz uzun sürmesi (dört dakika kadar) yüklemenin biraz uzun sürmesi (dört dakika kadar) yüklediğinizde ilk önce İngiltere ligindeki takımların isimleri çıkıyor (Mahalli lig ile birlikte 96 takım). Burada istediğiniz takımların isimlerini değiştiriyorsunuz. Daha sonra bu takımlardan birisini seçiyorsunuz. Bu arada oyunda puanlama sistemini belirliyorsunuz (3 veya 2 puan sistemi). İsmi-nizi de girdikten sonra seçtiğiniz takımınıza teklif ettiği anlaşmayı kabul ederseniz NO, başka teklifleri incelemek isterseniz YES demeniz gerekiyor. Eğer anlaşırırsanız ilk başta yazdığınız ismanızı tekrar yazarak imzanızı atıyor ve oyuna başlıyorsunuz. Zaten F.D. II-

TANITIM • TANITIM • TANITIM

nin diğer oyunlardan en büyük farkı burada; Siz sadece bir menajersiniz, hiçbir kulübe bağlı değilsiniz belirli bir haftalık ücret ve belirli bir kontrat süresi içinde anlaştığınız kulüp için çalışıyorsunuz. Kontratınız bittiğinde ise eğer başarılı iseniz daha iyi şartlarla kulübünüzde kalıyor, aksi taktirde başka takımlarla anlaşıyorsunuz. Oyun: Mouse'un sağ tuşuna basarak ekranın yukarısında görebileceğimiz üç ana menü (MAIN, CLUB, FINANCE) sayesinde ulaşacağımız toplam otuziki seçenek yardımıyla oynanıyor. Şimdi bu seçenekleri açıklamaya başlayabilirim:

A- MAIN MENU: Bu ana başlık altındaki seçenekler oyunun gidişi, takımınızın ligdeki durumu, kısca ligin gidişatı ile ilgili seçeneklerdir. Bunları sırasıyla incelersek:

1) PLAY MATCH: Bu seçenek ile maçlara çıkarsınız. Maç ekranında sol üst köşede dakikaların geçişi saniye geçiş hızıyla gösteriliyor. Maçın süresi 90 ile 93 dakika arasında değişiyor (Bizim için 90-93 saniye). Bunun altında maçı yapan takımların isimleri ve attıkları goller üstteki takım evsahibi olmak üzere alt alta yazıyor. Daha alttaki boşluk ise, goller atanların isimlerine ve atılış dakikalarına ayrılmış. Bölümde sol tarafta yer alanlar evsahibi takımın, sağdakiler ise konuk takımın gollerini gösteriyor. Dakikalar geçtikçe goller atıldığında golü atanın ismi ve dakikası bu bölümlerde beliriyor. Oyunun bu sahnesi bile çok hoş. Saniyeler geçerken stres ve heyecan içinde

beklemek gerçekten zevkli. S tuşuna basarak oyuncu değiştirebiliyorsunuz. Bu tuşa ilk basışınızdan sonraki her basışınızda ekranın en altındaki soldaki küçük çerçevenin içerisinde o anda ilk onbirde yer alan oyuncularınızın isimleri sırasıyla yazıyor çıkartmak istediğiniz oyuncunun ismine sıra gelince RETURN'e basıyorsunuz ve seçtiğiniz oyuncunun yerine bu çerçevenin yanında ismi, mevkisi ve kalitesi yazan yedeğiniz oyuna giriyor. Ekranın sol alt köşesinde yaptığınız maçın cinsi yazar ki bunlar: LMTG (Lig maçı, yanında sezon sonuna kadar kaç maç kaldığını yazar), FA CUP (Federasyon Kupası maçı), LEAGUE CUP (Lig Kupası (Süt Kupası da denir), EUROPEAN CHAMPION CLUBS CUP (Şampiyon Kulüpler Kupası), EUROPEAN CUP WINNERS CUP (Kupa Galipleri Kupası), U.E.F.A. CUP (U.E.F.A. Kupası) (Kupa maçlarının yanında kaçınıcı tur maçı olduğu, Avrupa kupası maçlarında ise sağ alt köşede ilk maçın skoru yazar), olarak altı çeşittir. Maç bittikten sonra diğer lig maçlarının skorları yazar ve sonraki ekranda da haftanın gelir gider tablosu (WEEKLY NEWS) çıkar. Bu tabloda takımın genel masraflarını, stad gelirini, kazaları, sakatlıkları ve gelirleri öğrenebiliyorsunuz. Eğer maçınızda toplam beşden fazla gol olmuşsa maçı TV yayınlıyor ve siz de buna karşılık 20000 £ alıyorsunuz. Ayrıca bu tabloda hafta içindeki olaylarla ilgili çeşitli mesajlar alırsınız bazen iyi bir oyuncunuza transfer teklifi geliyor, bazen

yaşlı futbolcularınızdan birinin sezon sonunda futbolu bırakacağı, bazen ayın menajeri seçildiğinizi (Bu durumda 5000 £ kazanırsınız) yazar, bazen de erteleme maçlarının skorları verilir.

2) CHECK MATCH: Bu ekranda ise yapacağınız maçı ve rakibinizi inceliyorsunuz. Ekranın en üst kısmında maçın kimin sahasında oynandığını yazıyor (AWAY: Deplasman, HOME: Kendi sahanız). onun altında karşılıklı iki sütun halinde takımların kaleci, defans, orta saha ve hücum alanlarındaki değerleri; 1 en kötü, 9 en iyi olmak üzere, sayılarla belirtilmiş. Bu sayılar oyuncularınızın durumuna göre değişiyor. Daha altta ise takımların moral ve form durumları yazıyor. Moral 0.1 ile 9.9 arasında, takımın geneli için değişen bir sayı ile belirtiliyor. Takımın morali yüzde 50 oranında azalıp yükseliyor. Bu da oyunu oldukça zorlaştırıyor, çünkü maç kaybettiğinizde moral yarıya indiği halde kazanınca kendi değerinin yarısı kadar yükseliyor. Bu nedenle kaybettiğiniz bir maçtan sonra takımın morali ancak sonraki iki maçı kazandığınızda eski değerine geliyor. Form durumları (TEMPER) ise, ilk onbirindeki bütün futbolcuların tek tek form durumlarını belirten sayıların (1, 9 arasında), toplanması ile elde ediliyor. En altta ise maçın cinsi yazıyor.

3) RE-NEGOTIATE CONTRACT: Bu seçeneği kulübünüz ile kontratınız sona erdiğinde kullanıyorsunuz. Eğer anlaşma süresinde başarılı olduysanız daha iyi şartlarla kontratınızı

tazeliyorsunuz ve oyunun başındaki şekilde tekrar anlaşıyorsunuz.

4) ALTER LEVEL: Oyunda üç zorluk derecesi var. EASY, NORMAL ve HARD. Bu ekranda bunları ayarlıyorsunuz. Burada oyunun en zor yönlerinden biri ortaya çıkıyor. Zorluk dereceleri sabit değil. Yani easy de başladığınız oyun zamanla normal'e daha sonra hard'a geçiyor, zamanla tekrar kolaylaşıyor. İşin kötü tarafı levelleri değiştirerek oyunu zorlaştırabiliyorsunuz fakat kolaylaştıramıyorsunuz.

5) SAVE GAME: Burada oyunu kaydediyorsunuz. Fakat oyununuzu bir sezon içerisinde beş defa kaydedebilirsiniz. Her kaydedişinizde SAVE GAME seçeneğinin yanındaki 5 rakamı birer birer düşer. SAVE GAME 1 şeklindeyken kaydederseniz bir daha kaydetmeden sezonu bitirmeniz gerekir. Bu şekilde önemli maçlardan önce kaydederek gerektiğinde maçları tekrar oynama hilesine başvurmanız da engellenmiş oluyor.

5) LEAGUE TABLE: Burada oynadığınız ligdeki puan tablosunu alıyorsunuz. Tablo, lig zamanlarında her pazartesi gazetelerde karşılaştığımız klasik puan tablolarından. Sıralanmış takımların karşısındaki sütunlardan: (P) yaptığı maç sayısını, (W) kazandığı maç sayısını, (D) beraberliklerini, (L) kaybettiklerini, (F) attığı goller, (A) yediği goller, (PTS) sütunu ise puanını gösteriyor.

7) FIXTURES: Buradan takımınızın fixtürünü görebilirsiniz. İlk çıkan ekranda lig fixtürü veri-

lir. Burada ligde yaptığınız, yapacağınız bütün maçlar ve hangi sahada oynayacakları (A: AWAY, H: HOME) yazılıdır. Bitmiş maçlarınızın skorları yanında yazar bu skorlarda daima sağdaki rakam sizin gol sayınızı gösterir. Bu ekranda C tuşuna basarsanız LAGUE ve FA kupalarında bulunduğunuz turda oynayacağınız maçları ve daha önceki turlarda oynadığınız maçların sonuçlarını görürsünüz.

8) POSTPOREMENTS: Ligdeki ertelenen maçları gösterir. Bu maçların skorları oynandıkları zaman maçlardan sonra çıkan gelir gider tablosunda MIDWEEK GAME adı altında verilir.

9) FA CUP DRAW: Bu seçenekle Federasyon kupasında geline turdaki bütün takımların eşleşmesini görürsünüz.

10) LEAGUE CUP DRAW: Lig kupasındaki eşleşmeleri verir.

11) PICTURE: Başta gereksiz olduğunu söylediğim grafiği ortadan kaldırır veya ekrana getirir.

B) CLUB MENU: Bu ana başlık altındaki seçenekler takımınızın yönetimiyle, kadronuzla ve futbolcularınızla ilgili seçeneklerdir.

1) CHANG TEAM: Bu seçenekle A takımınızdaki futbolcularınızın isimlerini görür ve takımla ilgili bütün değişiklikleri bu ekranda yapabilirsiniz. Ekranda takım kadronuz soldaki sütunda maçta sahaya çıkartacağınız 12 kişi olmak üzere iki sütun halinde verilmiştir. Burada her futbolcunun ismi, numarası, mevkiini gösteren harfler (G: KALECİ, D: DE-

FANS, M: ORTA SAHA, A: FOR-VET) ve kalitesini gösterip; -1 ile 9 arasında değişen rakamlar yer alır. Bu rakamlar yaptığınız maçlarda aldığınız sonuçlara göre birer kademe yükselir veya azalır. Fakat bu değişimler öyle sık aralıklarla olmaz bir futbolcunun bir kademe yükselmesi için bir sürü maç yaptığınız halde kaybedeceğiniz bir iki maçla o oyuncunun değeri düşebilir. Bu rakamlar en kötü değer olan -1 den başlayarak, -1, 1, +1, -2, 2, +2, -3, 3, ..., -8, 8, +8, 9 şeklinde en yüksek değere kadar gider. Bir de bu rakamların yanlarında bazı semboller yer alabilir; bunlar: i (sadece 9 rakamının yanına gelir ve futbolcunun ulaşabileceği en yüksek seviyedir. Futbolcunun milli takımda oynayabilecek seviyede olduğunu gösterir. Büyük harfle yazılırsa o futbolcunun milli takımda olduğunu gösterir ve o hafta bu futbolcunuzu oynatamazsınız, i oyuncunun sakat olduğunu gösterir, S; oyuncunuzun kırmızı kart cezası olduğunu gösterir, R; Futbolcunun sezon bitiminde futbolu bırakmaya karar verdiğini gösterir, L; Oyuncunun başka bir kulübe kiralık olarak gittiğini gösterir ve o oyuncuyu kullanamazsınız. Soldaki sütunun altındaki boşlukta takımınızla ilgili olarak CHECK MATCH seçeneğinde çıkan bilgiler verilir. Bu arada takımla ilgili bu değerlerin hesaplanması hakkında bilgi vermek istiyorum. Takımın kalecisini, defansını, ortasahasını ve forvetini 1-9 arası rakamlarla (+, - sembolleri-

TANITIM • TANITIM • TANITIM

CLUB HISTORY									
	LEAGUE	POS	LC	CUPS	FA	DIV	LFE		
SEASON 1	1	1	4	ROUNDS	5	4			
SEASON 2	1	1	9	ROUNDS	9	3		**	
SEASON 3	1	1	6	ROUNDS	9	2		**	
SEASON 4	2	2	9	ROUNDS	9	1		**	
SEASON 5	5	5	3	ROUNDS	3	1		**	
RECORD SIGNING V. DOJMAN £38000000									
RECORD SALE C. REHLEY £2442600									
HIGHEST GOALS J. SORSON 158									
HIGHEST PLAYED G. FIBWAY 472									
HIGHEST PAY C. REHLEY £6000									
HIGHEST GATE 95689									
LOWEST GATE 1215									
SEASON 5 M Menu									
LAST CLUBS									
1									
2									
3									

ni önemsemeyen) gösteren bu değerlendirmede: Kalecinizin kalitesini gösteren rakam aynen tabloya geçer, DEFENCE bölümündeki rakam ise kadrodaki defans oyuncularının değerlerinin toplamının dörde bölünmesi ile elde edilir. Aynı şekilde MIDFIELD ve ATTACK değerleri de bu mevki-lerdeki elemanlarının değerlerinin toplamının üçe bölünmesiyle elde edilir. Bu bölümlerde tamsayı olmayan değerler kendinden küçük olan tamsayıya yuvarlanır. Maçlardaki dizilişiniz ne olursa olsun takım değerlerinin hesaplanışında farklılık olmaz. En altta ise baş harflerine basarak kullanacağınız bir dizi seçenek vardır. Bunlar sırasıyla: CHANGE (Oyuncularınızın yerlerini değiştirmeye yarar), SACK (Seçeneğiniz oyuncunun anlaşmasını fesetmeye yarar, fakat oyuncunuzu kovarsanız anlaşması bitmeden gönder-

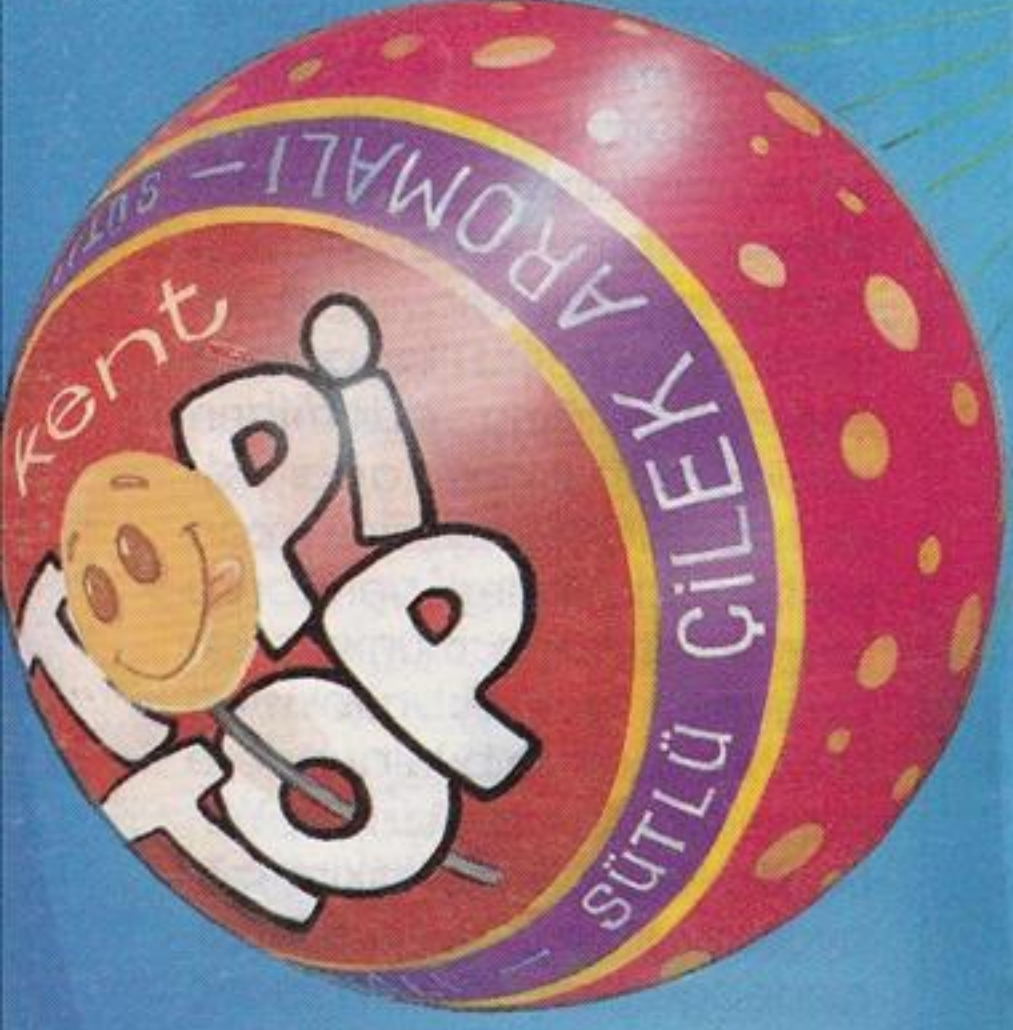
diğiniz için ona fiyatına göre değişen miktarlarda para ödemeniz gerekir), EDIT (Oyuncuların isimlerini değiştirirsiniz), TRAN (Seçeneğiniz oyuncuyu transfer listesine koyar ve teklifleri beklersiniz), FIELD (Seçeneğiniz oyuncunun oyun mevkiini değiştirirsiniz. Fakat pozisyonu değişen bir oyuncunun kalitesi düşer).

2) EXTRA TRAINING: Oyuncularınıza hafta içindeki normal çalışmaları dışında extra antrenman yaptırabilirsiniz. Bu antrenmanlarda kalecileri, defans adamlarını, ortahasaları ve forvetleri grup halinde 1 ile 9 saat arasında çalıştırabilirsiniz. Çalıştırdığınız gruptaki oyuncularla ilgili çeşitli mesajlar ekrana gelir. Bunlardan ...HAS IMPROVED WELL oyuncunun antremanda iyi olduğunu, ... SHOWS NO IMPROVEMENTS antremana ilgi göstermediğini, ... IS SLACKING ise antremanda kötü olduğunu

gösterir. Antremana ilgi gösteren oyuncunun kalitesi bazen yükselebilir. Kötü olanın kalitesi düşebilir, ilgi göstermeyinin ise hiç değişmez.

3) EMPLOYEES: Bu seçenekte takımın yönetiminde ve maçlarda size yardımcı olacak elemanlarla anlaşacaksınız. Bu elemanları takıma çağırma veya görevine son vere işini yanlarında yazan ve aldığınız elemanlara değişen rakamlarla yaparsınız. Bu ekranda çıkan seçenekleri açıklarsak: HIRE COACH: Takıma antrenör çağırırsınız. Antrenörünüz olmadıkça takıma EXTRA TRAINING yaptırılmaz ve genç takımınızı kuramazsınız. HIRE PYSCO: Takımın doktorunu işe alırsınız. Eğer doktorunuz olmazsa maçlarda ve antrenmanlarda sakatlıklar ve süreleri artar. HIRE SCOUT: Transferler konusunda size yardımcı olan ve sizin için istediğiniz kalitede oyuncuları araştıran kişilerdir. COACH, PHYSCO ve SCOUT'ları göreve alırken aldığınız adamların isimleri, haftalık ne kadar para istedikleri ve yüzde oran şeklinde kaliteleri verilir. Bu yüzde oranların mümkün olduğunca yüksek olmasına dikkat etmeli ve bunlara göre onları işe almalısınız. HIRE YOUTH PLAYER: Genç takım için oyuncu alırsınız. Bunu seçtiğinizde gelmek isteyen genç oyuncunun mevkiisi, yaşı ve form durumu (TEMPER) yazar. Oyuncuyu kabul ederseniz genç takıma alırsınız, etmezseniz neler yapabileceğinizi bir dahaki sayımızda öğrenebilirsiniz. Gelecek sayıda buluşmak üzere

7 nefis tad...



Kaliteli, Nefis, Sağlıklı



ONLAR SADECE BİLGİSAYAR. BU AMIGA.

Bilgisayarların hayatımıza girmesi hayatımızı değiştirdi. Bu doğru.

Şimdi Türkiye'de bilgisayarlarla ilgili pek çok düşünceyi, pek çok beklentiyi değiştirecek olağanüstü bir bilgisayar var: Amiga.

Artık herhangi bir bilgisayardan yararlanabilecek insanlarla, yaratıcılıklarına sınır tanımayanların yolları ayrılıyor.

Amiga, bilgisayardan alışılmış yeteneklerinin üzerinde işlevler talep edenler için Commodore'un en yeni ürünü. Teleteknik'in armağanı.

İş hayatında, günlük hayatında yaratıcılığının sınırlarını zorlayanlar! Şimdi ciddi bir yol ayrımındasınız.

Ya sadece bilgisayar alacaksınız, ya Amiga!

Grafikerler! Mimarlar! Mühendisler! Doktorlar! Tasarımcılar! Eğitimciler! İşadamları! Müzisyenler! Yaratıcılığına sınır tanımayan profesyoneller!

Amiga'nın görülmemiş grafik yetenekleriyle çizer, boyar, büyültür, küçültür, eğer, bükür, siler, düzenler, saklar, kullanır, hareketlendirir, videoya aktarır, videodan aktarır, kullanırsınız.



Amiga'nın duyulmamış ses özellikleriyle 4 stereo kanaldan, istediğiniz enstrümanla beste yapar, görüntüyle senkron çalar, dinler, düzeltir, dilerse kendi sesinizle bile konuşursunuz.

Aynı anda birden çok programla çalışır, programları birbiriyle entegre kullanır, birinden ötekine geçersiniz.

"Mouse" ve kolay anlaşılır semboller aracılığıyla klavyeye dokunmadan hemen her işlevi rahatlıkla kullanabilirsiniz.



Bütün bunları, herhangi bir bilgisayardan beklenmeyecek bir hızla, yakın bir çalışma arkadaşıyla üretiyor gibi zevkle yaparsınız.

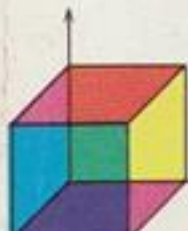
Amiga'nın dilerse Amiga 500, dilerse Amiga 2000 modellerinden yararlanırsınız. Amiga 2000, bütün Amiga özelliklerinin yanı sıra, daha geniş kapasitesi ve standart PC, AT özellikleriyle kuruluşunuzun bilgisayar ihtiyacını mükemmel biçimde çözer.

Amiga, Commodore-Amiga Inc.'in tescilli markasıdır.

YA SADECE BİLGİSAYAR YA
AMIGA

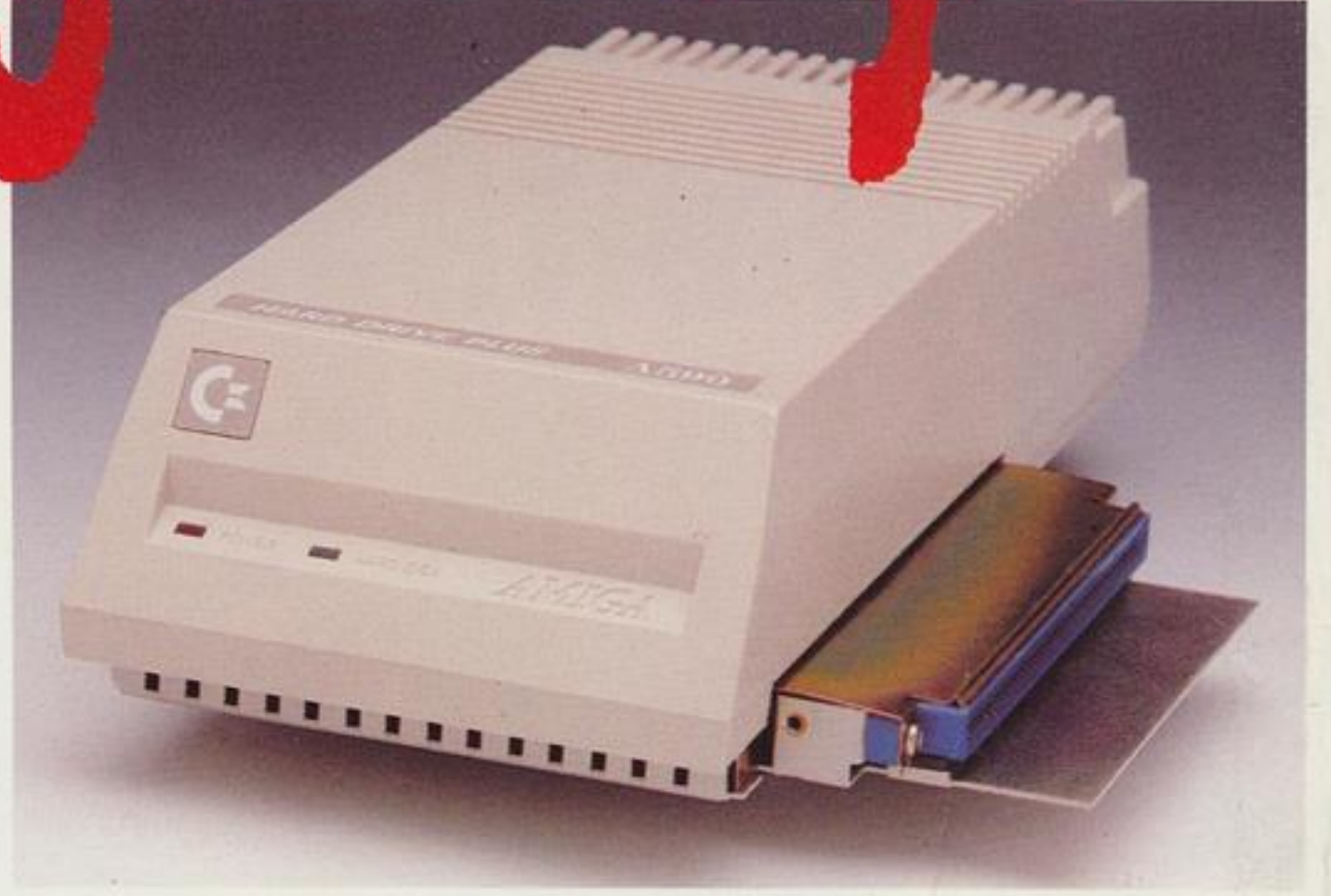
Amiga 500. Ekran görüntüsü Dpaint2 programı ile hazırlanmıştır.



 **Teleteknik**
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

Teleteknik bir Kavala Grubu kuruluşudur.

20 Mega Bayt !



Daha fazla Amiga 500... Daha hızlı Amiga 500...

Amiga 500 sahipleri yaşadı.

A590 20 MB Hard Disk Sürücü

Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda.
Artık Amiga 500'ler çok daha büyük
bellek kapasitesiyle çalışıyor...
çok daha hızlı çalışıyor...

Şimdi en sık ziyaret ettiğiniz

Teleteknik Amiga Yetkili Satıcısı'na
uğrayın, A590'la tanışın.