

COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Ağustos 1990



CD-ROM

SAYI

54

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

Sinirsel ağlar

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 54 Fax: 152 49 **İZMİT VİBİ:** Fethiye Cad. Tel: 181 16 **KAYSERİ İPEK:** İstasyon Cad. Tel: 12 22 21 Fax: 12 75 52 **MERSİN VIP 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

Bilgisayar Dünyası'ndan Haberler
Yeni Gelişmeler, Son Haberler

6

Sinirsel Ağ Sistemleri

Yapay Zekâ Gelişmeleri

9

Milyonluk Bebek

AMIGA, CD ve Bir Bebek Doğuyor

14

YAZILIM

Geos

Programlamaya İlk Adım

44



Püf Noktaları

Harika İpuçları

48

DONANIM

Memory Stop

64'ünüzü Durdurun

24

TANITIM

Retaliator Görevleri

F-29 Sevenler İş Başına

20

Oyunlar

C-64 ve AMIGA'da En Son Oyunlar

27

Strateji

Football Directory II Devam

52

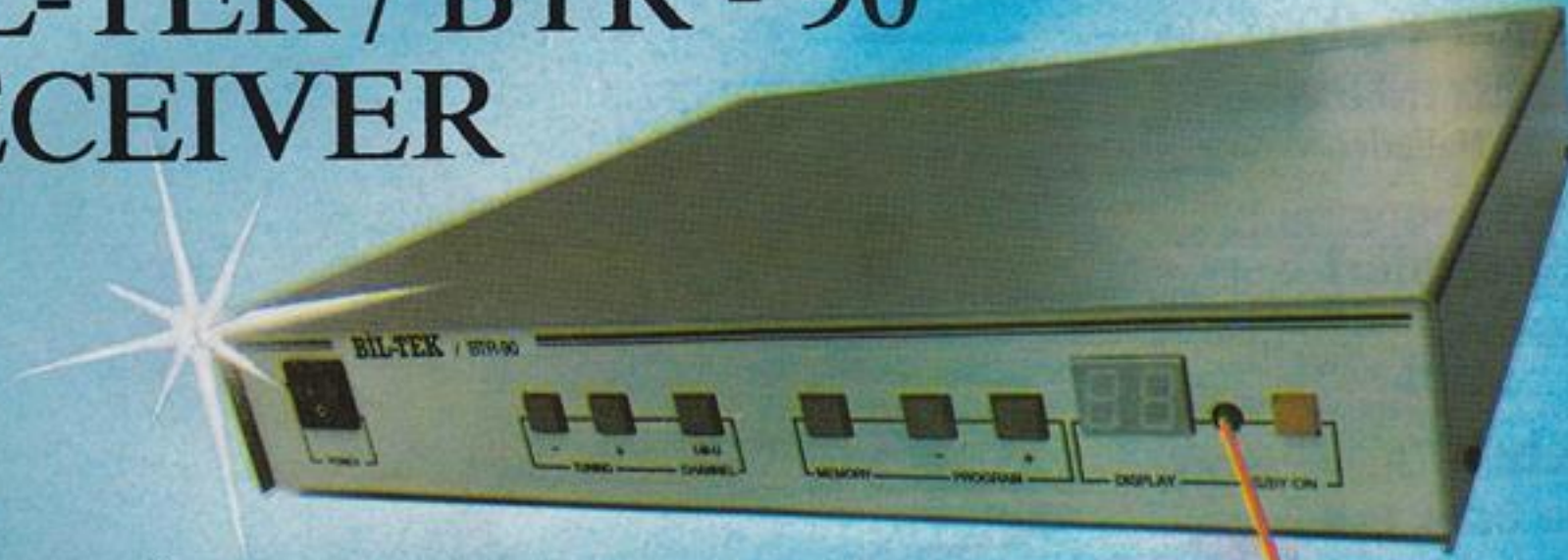
Macera Peşinde

Kings Quest 4 / Police Quest 2

62

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-DFI 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 garantili...

- * 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
ÜMIT ERTEK

Reklam Sorumlusu
ŞAHVER ÇELİK

Reklam Rezervasyonları
152 50 33 (6 Hat)

Katkıda Bulunanlar
FETHİ SERİM

Renk Ayrımı
EBRU GRAFİK

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

Teleteknik A.Ş.

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

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

Bu derginin Yayın Hazırlığı **YAZI**
Ltd. Şti. tarafından yapılmıştır.

ILAN 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

YEPYENİ BİR DÜNYA

Sıcak ve boğucu yaz günlerinde, deniz kıyısında tatil yapanlara imrenerek çalışırken, önümüze gelen birbirinden güzel haberler bizi biraz serinletti.

Bu haberlerden ilki, yepyeni bir AMIGA'ya ilişkindi, AMIGA 3000. Ünlü Byte Dergisi'ne kapak olan bu bilgisayar, kişisel kullanıcılar için yeni bir dünyayı müjdeliyor. 68030 işlemcisi ve 68882 matematik işlemcisi kullanan bu bilgisayar 25 Mhz sürata erişebiliyor. Grafik yeteneklerinin neredeyse mükemmele eriştiği AMIGA 3000'de 1280x400 çözünürlüğe (tabii özel monitörleri yardımıyla) ulaşıyor. İşletim sistemi ve disk operasyonlarıyla tamamen yenilenen AMIGA 3000 hakkında daha ayrıntılı bilgileri Bülten'de bulabilirsiniz.

İkinci güzel haber ise CD-ROM'la çalışan bir kişisel stüdyo. Commodore'un BABY adını verdiği bu cihaz sayesinde artık süper grafikler ve korkunç bir hafıza kapasitesinin yardımıyla kitle iletişiminde bir devrim başlayacak. Cihazın tüm gücü AMIGA 500'e dayanıyor. Dış görünüşüyle her ne kadar bir müzik setinin parçası gibi olsa da eklenecek klavye ve diğer dış ortamlarla tam bir AMIGA olarak çalışabiliyor. Cihaz görüntü efektleri yaratma konusunda bir stüdyonun yapabileceklerini karşılıyor. Ayrıca müzik setine oradan da televizyona bağlanarak herhangi bir CD player gibi de çalışabiliyor. Eklenen yan devrelerle de tüm aleti uzaktan kumanda ile koltuğunuzdan kontrol edebiliyorsunuz. Olağanüstü hafıza kapasitesiyle inanılmaz görüntü olanaklarını sunan BABY, hele yeni nesil oyunlarıyla insanın aklını başından alıyor. Bu cihaz hakkında daha ayrıntılı bilgi de derginin sayfalarında.

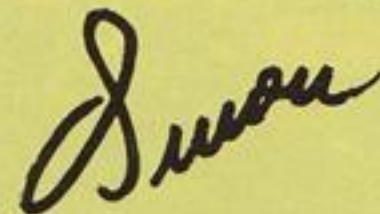
Geçen ay yine bu sütunlarda ilan ettiğimiz "Sinirsel Ağlar" yazısı son anda elimizde olmayan nedenlerle çıkmamıştı. Özür dileyerek bu sayımızda yayınlıyoruz. Bu yazının devamı önümüzdeki sayılarda yayınlanacak. Ayrıca yazıya ilişkin programlar için döküm ekine bakmayı ihmal etmeyin.

Geos Kursumuz sürüyor. Bu sayımızda "Geos Konvertör" adlı son derece yararlı bir programı da döküm ekinde, kursun bir parçası olarak yayınlıyoruz.

Gelelim bu ayki tanıtımlarımıza, Adventure bölümümüzde biraz değişiklik yapıp bu ay iki Sierra oyununun tanıtımını yaptık. KING'S QUEST 4. POLICE QUEST 2. Beğeniyle okuyacağınızı tahmin ediyorum. Strateji bölümünde ise SSI firmasının son harikası SWORD OF ARAGON'un tam açıklaması bulunmakta. Bu ayın hitleri sadece bu kadar değil. LOST PATROL AMIGA'da, VENDETTA'da Commodore 64'deki tanıtımlardan bazıları. CURSE OF THE AZURE BONDS ise daha birkaç ay sayfalarımızda misafir olacak.

Gelecek sayımızda yeniden birlikte olmak üzere hoşçakalın.

OSMAN BABAOĞLU



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



ORIGIN YİNE 1. SINIF OYUNLAR YAPMAYA DEVAM EDİYOR

WINGLEADER adı şu anda size bir şey ifade etmiyor, fakat kısa bir zaman sonra bu oyun sizi saatlerce bilgisayarınızın başında kelimenin tam anlamıyla esir edecek. Wingleader Origin/Mindscapce tarafından yapılmış olan en gerçekçi uzay-savaş-simülasyonu. Şimdiye dek bu türde oldukça fazla oyun yapıldı. Gerek Shoot-em Up, gerekse Elite türü strateji-simülasyon türü oyunlardı bunlar. Fakat, bunlara rağmen Wingleader düşünce açısından türünün ilk örneği denebilir. Wingleader'da yönetimini alacağınız pilotun uçuş dışındaki sosyal hayatından da sorumlusunuz. Bunun dışında resimlerden de anlayacağınız gibi simülasyon bölümleri de şimdiye dek yapılmış olan diğer tüm simülasyonlardan daha gerçekçi grafiklerle dolu. Sinema ya da televizyonda beğeniyle izlediğiniz Star Wars, Savaş Yıldızı Galactica ya da Last Starglider kahramanları gibi kokpitin içine girip, kendinizi onlarla bağdaştırabileceğiniz bir oyun Wingleader.



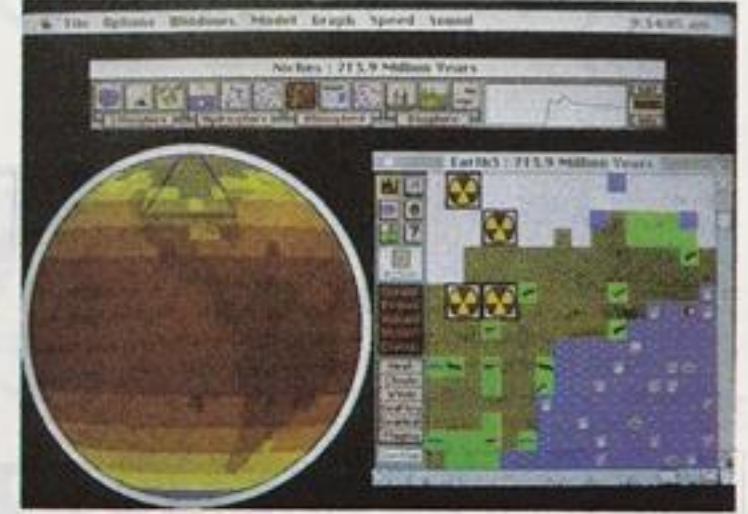
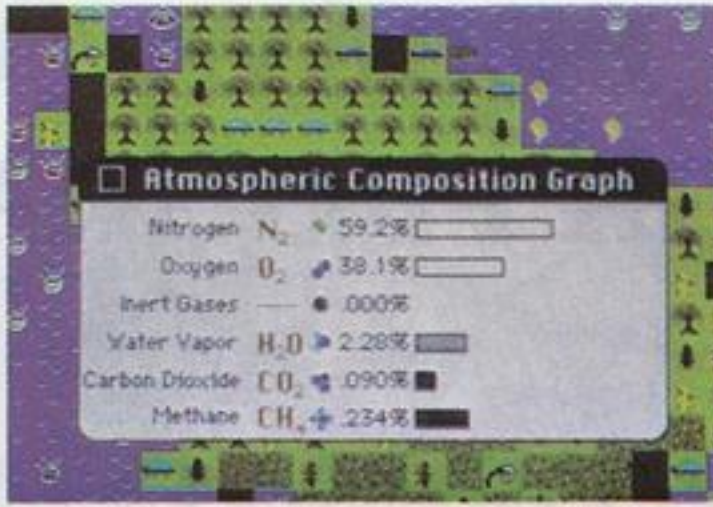
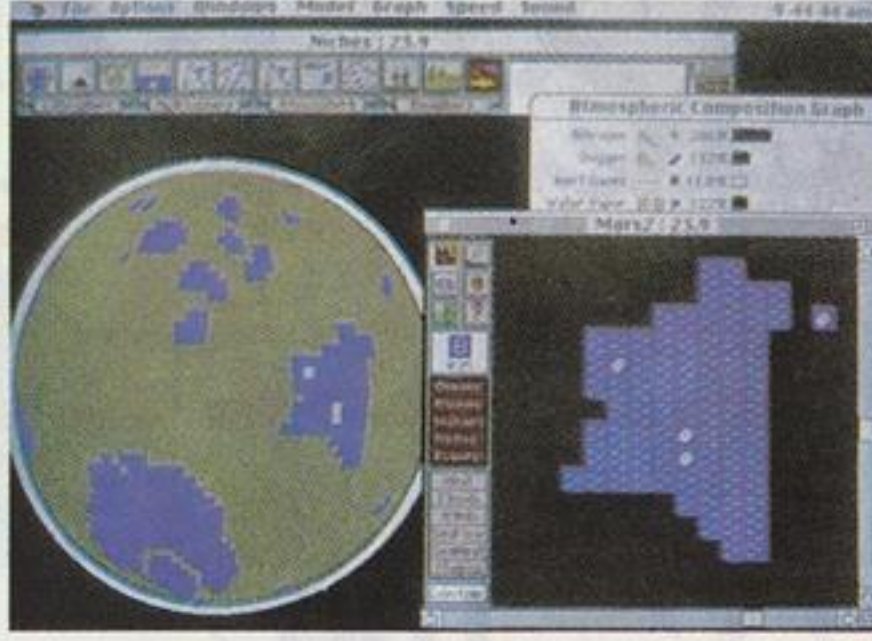
YEPYENİ BİR DERGİ... ACTION

Dergi Bilbeyki Ltd. Şti. tarafından çıkartılıyor. Yayın kadrosunu genç bilgisayarlılar teşkil ediyor. 64 ve AMIGA bilgisayarlarındaki, oyun eğitim ve profesyonel programların açıklamaları ile aktüel konular içeren bir dergi. Derginin bir diğer özelliği de tamamı ile AMIGA'da hazırlanmış olması. Derginin çıkış amacı, bilgisayar kullanıcılarının ihtiyaç duyduğu yeni ve kaliteli içeriği vermek şeklinde özetlenebilir.



SIM EART... STRATEJİDE YENİ BOYUT

Bir çoğunuz Isaac Asimov'u okumuşsunuzdur ve İmparatorluk serilerinden GAIA'yı bilirsiniz. Bilmeyenler de olabilir. Bu gezegenin diğer gezegenlerden farkı, tamamen canlı bir organizma olmasıdır. Bu prensipten yola çıkan programcılar ilginç olabilecek bu oyunu yaptılar. Çok geniş bir yıldız sistemi içinden seçebileceğiniz kızgın bir gaz halindeki gezegeni ilk olarak canlıların yaşayabileceği bir hale getiriyorsunuz. Havadaki gazların oranından, suyun yoğunluğuna kadar hemen hemen her şey sizin belirleyeceğiniz oranda olabilecek. Aradan geçecek milyarlarca yıl içinde, oluşacak veya yıkılacak olan canlı türleri ve çeşitli medeniyetler de sizin becerinize bağlı. Kısacası oldukça gelişmiş ve komplike bir yapıya sahip bir oyun, Sim City'yi beğeniyle oynayanlar için ideal bir program.



BİLGİSAYARDA HERHANGİ BİR FİLMDE BAŞROLÜ OYNAYABİLİRSİNİZ



SPACE QUEST IV



HEART OF CHINA



KING'S QUEST V



HEART OF CHINA.

Bu haber sizi hiç şaşırtmasın, çünkü bilgisayar dünyasına yeni giren CD/TV sayesinde olanaksız diye bir şey yok. Sierra ve Dynamix firmaları da bundan sonra CD/TV'lere oyun yapacağını açıkladılar ve hatta ilk oyunlarını yaptılar. King's Quest 5, Space Quest 4 Sierra, Heart of China da Dynamix tarafından yapıldı. 10 Mb olan oyunlarda grafikler inanılmaz derecede güzel, kapsamı için bir örnek vermek gerekirse de, Kings Quest 5 Kings Quest 4'den 10 kat daha geniş kapsamlı bir oyun. Bunu da normal karşılamak lazım. Programcılara daha evvelden sorun olan hafıza problemi ortadan kalktığı için rahat bir ortamda çalışan programcılar, bir oyunun içine birden fazla senaryoyu koyabiliyorlar. Tamamen sürükleyici bir film havasından olan oyunları ne yazık ki 4Mb Amigası ve bir adet CD/TV'si olanlar oynayabilecek.

DİKKAT !

100

**BEDAVA
AMIGA PROGRAMI**

+

ÜRÜNLERDE %20 İNDİRİM

+

EĞİTSEL AKTİVİTELER

AYTAÇ BİLGİSAYAR AMIGA KLÜB'DE

Sadece Aytaç Amiga Klübü Üyelerine



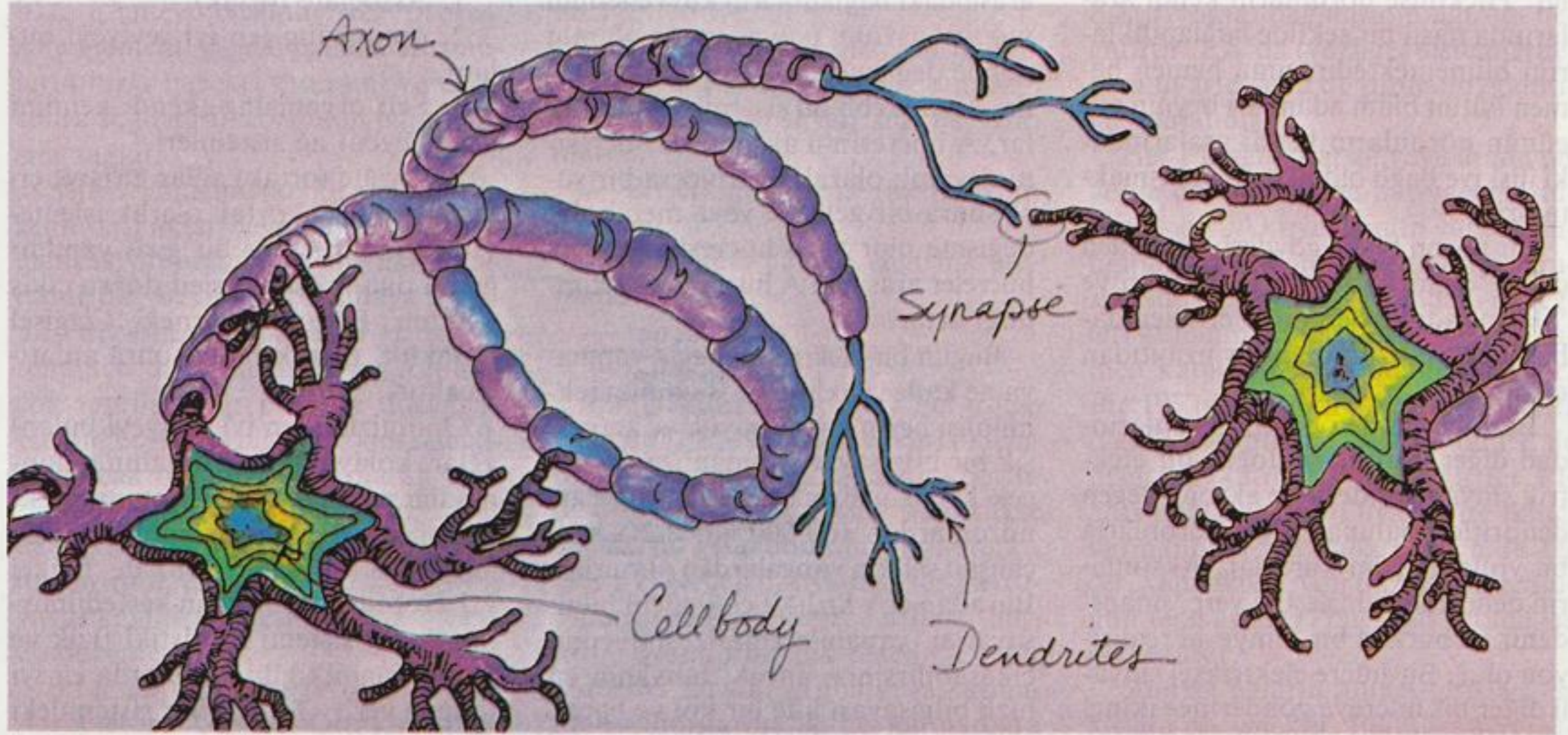
AYTAÇ

B İ L G İ S A Y A R

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

SİNİRSEL AĞ SİSTEMLERİ

Çeviren: Sinan VURAL



1. Şekil: Beynin en basit yapıtaşı: Nöron

Geleceğin bilgisayarlarını anlamak için insan beyninin yapısını bilmeniz gerekiyor. Arayış, yavaş yavaş yeni bir bilim dalının doğmasını sağlıyor ve biz de bu alanda önemli ilerlemeler görmeye başlıyoruz.

Gün gelecek bilgisayarlar konuşacak, duyacak, görecek belki düşünecekler bile. Tabii ki bugün o noktadan çok uzağız, ama araştırmacılar beyinde bulunan yapıları kullanıp bilgisayar modelleri yaparak insan beyninin çalışma temellerini keşfetmek için uğraşıyorlar. Bu yapılar 'sinirsel ağ sistemleri' olarak isimlendiriliyor. Arayış, yavaş yavaş yeni bir bilim dalının doğmasını sağlıyor ve biz de bu alanda önemli ilerlemeler görmeye başlıyoruz.

Geleceğin bilgisayarlarını anlamak için insan beyninin yapısını bilmemiz gerekiyor. Beynin en basit yapıtaşı 'nöron' olarak bilinen sinir hücreleridir. Nöronlar hepimizin düşünmesini sağlayacak bir şekilde ve çok kompleks olarak birbirlerine bağlıdır. Hiçkimse nöronların kendi aralarında nasıl bir şekilde bağlandıklarını bilmemektedir, ama hemen hemen bütün bilim adamları beynin gücünün nöronların kendi aralarındaki ilişkiye bağlı olduğunda anlaşılmaktadır.

Bir nöron hücre gövdesi, gövdeden çıkan 'dendrit' adlı birkaç uzantı ve 'akson' adı verilen diğerlerinden daha kalın ve uzun olan bir uzantıdan oluşur.

Bu hücrelerden çoğu, aksonlarından diğer nöronlara doğru bir elektrik sinyali gönderir ve aksona değen dendritleri bulunan diğer nöronlarla bu yolla iletişim kurarlar. Aksonların dendritlerle birleştiği yere 'sinaps' denir ve burada bir kimyasal reaksiyon olur. Bir hücre elektriksel sinyali diğer bir hücreye gönderince ikinci

SİNİRSEL AĞ SİSTEMLERİ

hücrede bir elektriksel potansiyel oluşur. Bu potansiyel belli bir duyum eşiğini geçince, elektriksel sinyal ikinci hücrenin aksonundan diğerlerine doğru iletilir. İşte beyin içindeki bilgiler bu yolla işlenir.

Beynin kendi içindeki bilgi transe-ri çok ilginç bir konudur. Ama biz hâlâ beynin en önemli özelliğini tartışmadık - öğrenme yeteneği. 1949 yılında Donald O. Hebb beynin öğrenbilmesi için bir teknik önerdi; bu teknik genel olarak 'Hebb Sinapsı' olarak bilinir. Bu teknik iki hücre arasındaki bağlantıların kuvvetlerinin modifikasyonu (yavaş yavaş olumlu yönde değişmesi) olarak açıklanabilir. Ama Hebb bu sistemi şöyle açıklar: A hücresinin aksonu, B hücresini devamlı olarak uyarıyorsa bir süre sonra bir gelişme veya metabolik değişme olur ve B hücresini uyaran hücreler arasında A hücresinin verimliliği artar.

Bugün bir elektronik beyin yapmaya ne kadar yaklaştık? Bugünün teknolojisi beyin kadar büyük ve karmaşık bir bilgisayar yapmamıza elverecek kadar gelişmiştir. Bilgisayarlar, nöronlardan 100.000 kat daha hızlı çalışan silikon yongalardan oluşurlar. Buradan çok hızlı ve çok güçlü bilgisayarlar yapabileceğimiz sonucunu çıkarabilirsiniz, ancak dünyanın en hızlı bilgisayarı bile bir kol ve bacak

arasındaki farkı bilemez. Silikondan bir beyin yapacak teknolojiye sahip olmamıza rağmen ona zeka verecek olan elemanları nasıl organize edeceğimizi hâlâ bilemiyoruz.

Sinirsel bilgisayarlarla uğraşanlar beyinde bulunduğu farzedilen organizasyon özelliklerinin bilgisayar modellerini yapmakla uğraşırlar. İyi ama beynin modeli nasıl yapılır? Bu çok karmaşık bir sorudur, ama sinirsel ağları örnek aldığımızda daha basit olan iki soruya ayrılır:

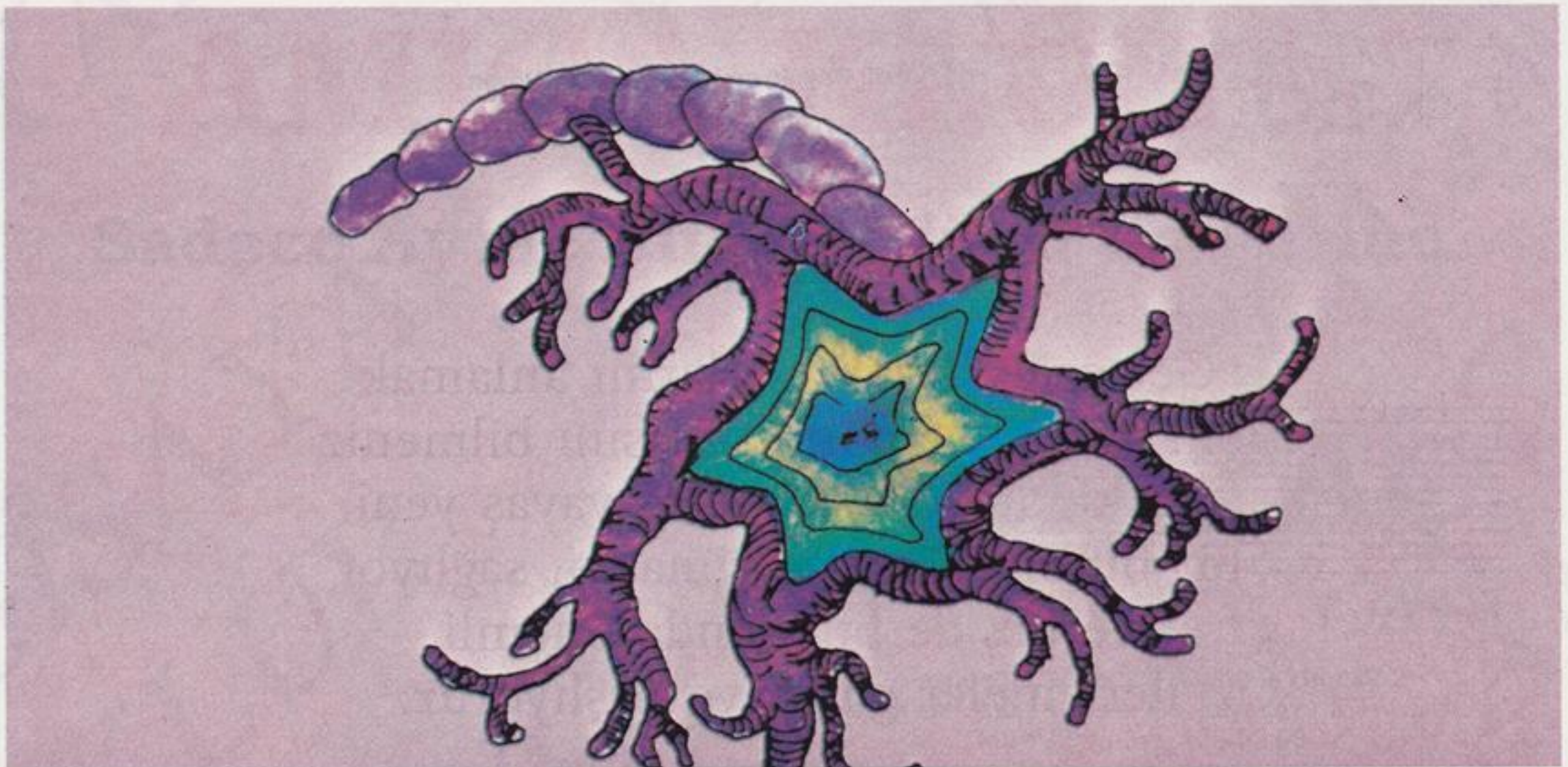
1. Ne tür bir yapı kullanılmalıdır?
2. Öğrenmeyi taklit etmek için ne tür bir algoritma kurulmalıdır?

Geçen birkaç yıl içerisinde sinirsel ağ modellerine birçok örnek geliştirilmiştir. Bunlar genellikle üç ana grupta toplanır:

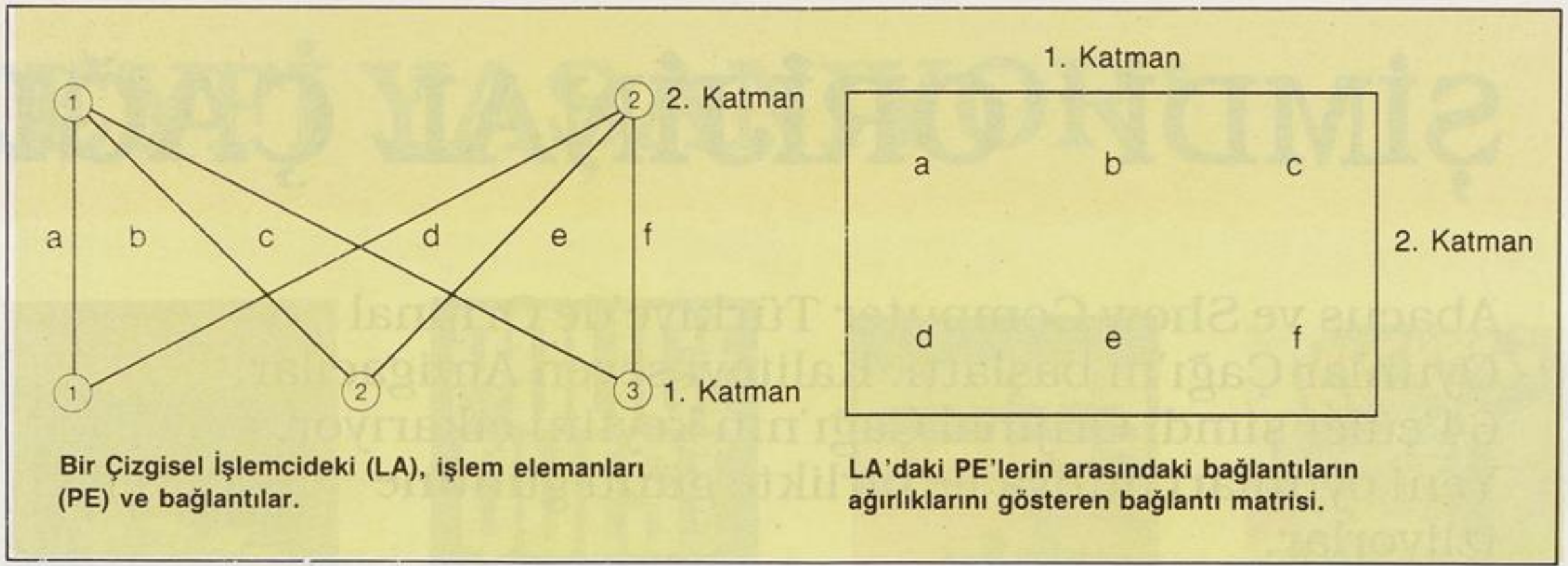
1. Associate (ortak),
2. optimizing (en iyi seviyeyi bulan),
3. Self-organizing (kendi kendini düzenleyen) ağ sistemleri.

Associate (ortak) ağlar giriş ve çıkış modellerini ortak olarak işleme-yi öğrenir, böylece bir giriş yapıldığında ona karşılık gelen doğru çıkış sağlanır. Bunun bir örneği 'Çizgisel Ortaklık' olarak biraz sonra anlatılacaktır.

Optimizing (en iyi seviyeyi bulan) ağlar, kolay bir algoritmanın bulunmadığı ve ortalama bir sonuç gerektiren problemlerin çözümünde kullanılır. Bu tür ağlar 1982'de fizikçi J.J.Hopfield tarafından keşfedilmiştir. Bu ağ sistemi istatistiki fizik ve termodinamik gibi konularda en iyi sonucu verir. Temel fikir sistemdeki



2. Şekil: En karmaşık dijital bilgisayar bile bir kol ile bacak arasındaki farkı anlayamaz.



enerjiyi en aza indirmektir. İlk önce ağ sistemine sıcaklık için bir parametre verilir ve sistem yüksek bir sıcaklıkta işlemeye bırakılır. Bu 'processing element' denen işlemci elemanların hızla hareket etmesini ve daha sonra soğuyarak çözümün bulunmasını sağlar.

Self Organizing (kendi kendini düzenleyen) ağlar beyinde bulunan organizasyon prensibine en yakın olan modeldir. Beynimiz çalışmaya tamamen düzensiz olarak başlar ve biz öğrendikçe o da yavaş yavaş kendini çok teşkilatlı bir biçimde düzenler. Hiçbir beyin birbirinin aynısı değildir ancak organizasyon olarak benzerlikler vardır. Self organizing ağlar da beyin gibi rastlantısal ve dağınık bir biçimde çalışmaya başlar, yavaş yavaş kendilerini teşkilatlı bir biçimde düzenlerler.

Birazdan anlatılacak olan Linear Associator - Çizgisel Ortaklık sistemi, giriş çıkışları eşler ancak bunun da sınırları vardır. Sadece bazı girişler öğrenilebilir. Ne yazık ki bu girişlerin sayısı giriş katmanındaki işlemci elemanların (PE) sayısına bağlıdır. Bu yüzden ilk katmanda beş PE olsa ve toplam 32 (2⁵) değişik giriş modeli olsa bile çizgisel ortaklık sistemi bunlardan sadece beş tanesini öğrenebilir.

Bu sorunun çözümü başka bir tip ortaklık sistemi olan 'Geri Yayılma' sistemindedir. Bu yapı günümüzde en çok kullanılan sinirsel ağ tipidir. Bu sistemi gelecek bölümde örnek programlarıyla beraber tartışacağız.

ÇİZGİSEL ORTAKLIK - LINEAR ASSOCIATION (LA)

Tek bir bağlantı katmanının yardımıyla giriş ve çıkışları düzenleyen, basit sinirsel ağ sistemi, çizgisel ağ sis-

temine (LA) bir göz atalım.

Sinirsel ağ sistemleri farklı olsalar da aralarında bazı benzerlikler bulunur:

- Bir grup işlem elemanı (PE)
- İki PE arasındaki bağlantıların kuvvetlerini kapsayan bir bağlantı matrisi
- Bir etkinleştirme (aktivasyon) katmanı
- Öğrenme ve geri çağırma aşamaları
- Giriş vektörü
- Çıkış vektörü

Bir çizgisel ortaklıkta, her işlem elemanı (PE) -şeklinde yuvarlak içinde bir rakamla belirtilmiştir- beyindeki bir nöronun, bazan da birlikte çalışan bir grup nöronun yerini tutar. Her PE gerçek dünyadaki bir kavramı anlatır; bir kelime, bir harf, hatta bir resmin bir tek pixeli.

PE'ler bir kaç gruba veya katmana ayrılmışlardır ve bu katmanlara göre numaralandırılırlar. PE'leri birleştiren çizgiler de beyindeki aksonların yerini tutar ve bunlar bir bağlantı matrisinde tutulurlar.

Değişik katmanlardan iki PE birleştiği zaman, bağlantının gücü veya ağırlığı bağlantı matrisine yapılır. Bağlantı matrisi hatalar arasındaki sinyal yayılmasını kontro eder. Sinyal, bağlantı matrisinin yatay katmanından başlar ve düşey katmasından doğru yayılır. Bizim örnek aldığımız LA'da sinyal birinci katmandan başlar ve ikinci katmana doğru yayılır. Normal olarak sinyal küçük numaralı katmandan yüksek numaralı katmana doğru yayılır. Bu her sinirsel ağ sistemi için geçerli değildir ama genel olarak doğrudur.

Bağlantının ağırlığı genellikle bir sayı ile belirlenir. Eğer bağlantı uyarıcı ise (yani birinci katmandaki PE ikinci katmandaki PE'yi uyarıyorsa)

bağlantının ağırlığı pozitiftir. Eğer bağlantı tutucu ise (yani birinci katmandaki PE ikinci katmandaki PE'yi bastırıyorsa) bağlantının ağırlığı negatiftir. LA'da (ve diğer sistemlerde) hem uyarıcı hem de tutucu bağlantılar olmalıdır.

Her PE açık, kapalı veya arada bir yerde olabilir. Buna aktivasyon düzeyi denir. Aktivasyonun yani etkinliğinin sınırlı 0 ile 1 veya -1 ile 1 arasındadır. LA 0 ile 1 arasındaki düzeyleri kullanmaktadır. Eğer 0 ise tamamen kapalı, 1 ise tamamen açıktır. Bir PE'nin değeri 1'e yakınsa aktif olarak yorumlanır. Ve eğer bu PE ile diğer bir katmandaki başka bir PE arasındaki bağlantı uyarıcı ise ikinci katmandaki PE daha aktif hale geçer, yani aktivasyon düzeyi artar. Bunun tersi aradaki bağlantı tutucu ise gerçekleşir.

Sinirsel ağların amacı girişleri çıkışlara çevirmektir. Bunu iki ayrı safhada yapar:

1. Öğrenme
2. Geri çağırma

Öğrenme sırasında siz giriş ve çıkış vektörlerini LA'ya verirsiniz ve sistem bunları eşlemeyi öğrenir. İkinci safhada yani geri çağırma sırasında siz giriş vektörünü verirsiniz sistem de size çıkış vektörünü verir.

LA'ya doğru olan modeli öğrenmek için bağlantı matrisinin ağırlıklarını düzenleyecek bir algoritmaya sahip olmalıyız, böylece geri çağırma safhasında doğru olan çıkış vektörü verilir. Sinirsel sistemin öğrenebilmesi, en önemli özelliğidir. Öğretici algoritma olmaksızın sistemler sadece iki programlandıkları işlemleri gerçekleştirirler. Ama öğretici algoritma bağlantı matrisinin ağırlıklarını düzenler ve böylece her seferinde yapılan değişik girişlere değişik çıkışlar verir.

ŞİMDİ “ORİJİNAL ÇAĞI”

Abacus ve Show Computer Türkiye’de Orijinal Oyunlar Çağı’nı başlattı. Kaliteyi seven Amigacılar, 64’çüler şimdi Orijinal Çağı’nın keyfini çıkarıyor. Yeni oyunları dünya ile birlikte günü gününe izliyorlar.

Oyunları orijinalinden oynamanın tadını bilenlerdenseniz (ya da merak ediyorsanız) bir an önce **Abacus**’la, **Show Computer**’la tanışın. **Abacus** ve **Show Computer** dükkanlarına gelin, açıklamaları, haritaları, yardımcı materyalleriyle birlikte sunulan orijinal oyunları inceleyin. Çağın keyfini siz de yaşayın!

Commodore 64 Oyun Kasetleri

Heavy Metal

Piendith Freddy

F-16 Combat Pilot

Dynasty Wars

Abacus

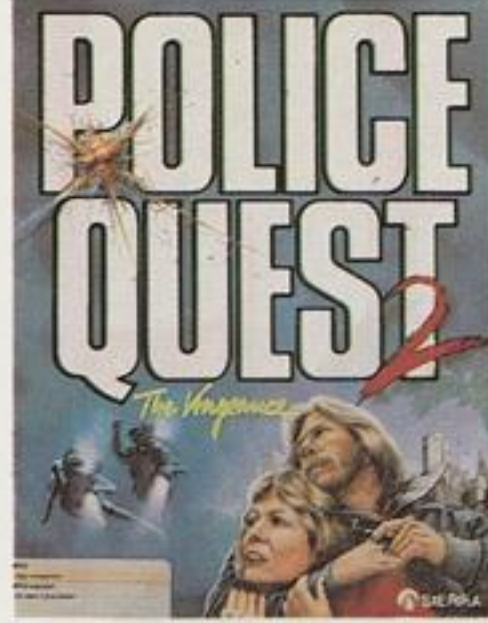
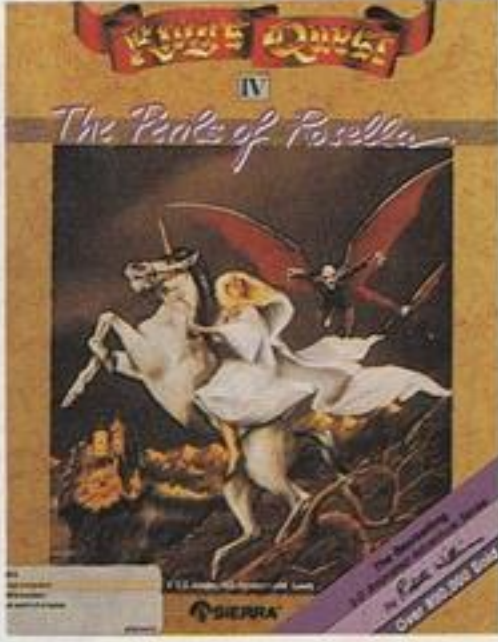


Nişantaşı: Hacımansur Sok. 2
Tel:130 49 60

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

Printemps: Galleria/Ataköy

KEYFİ YAŞANIYOR!



Şimdi orijinal oyun üstlerine bir yenisi daha eklendi:

Show Computer Etiler!



SHOW
COMPUTER

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

Etiler: Gamgam Çarşısı, 12
Tel:163 53 88

Commodore Şirketi ile CD-Sürücülü sistemi piyasaya girmeye hazırlanıyor. Bu sistemle ufak bir stüdyonun yapabileceği hemen her şeyi ve fazlasını yapabiliyorsunuz. Bu alet hem CD-player, hem de bir oyun makinesi olarak kullanılıyor.

Çev. Sinan VURAL



MİLYONLUK BEBEK

Yüksek Hafızalı CD-ROM'la Amiga'yı Birleştirin.

Ortaya Çıkan Melez Bebek, Ufak Bir Stüdyodur...

İşinizden eve yeni geldiniz, ayak-kabılarınızı çıkarıp kendinize bir içki aldınız. "Bugün Paris, Louvre Müzesi'ndeki Mona Lisa'yı mı görsen yoksa İngiltere, British Museum'deki eşsiz Van Gogh'ları mı?" Diyelim Paris'i seçtiniz, "Ama Leonardo Usta nerede doğmuştu?" Bir tuşa basıyorsunuz ve Leonardo'nun Tuscany'li olduğu ortaya çıkıyor. "İyi ama ben onu Venedikli sanıyordum."...

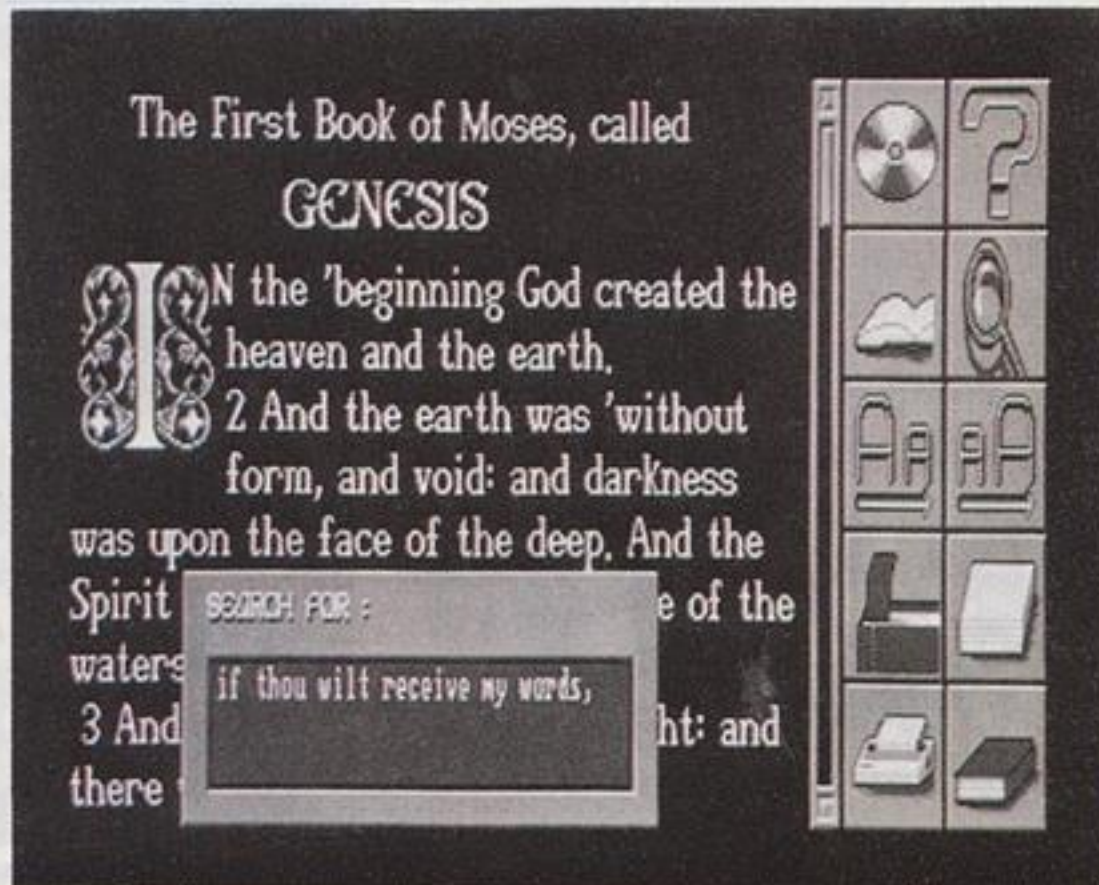
Hayır, bu bir bilim-kurgu filmi değil. Şu anda geliştirme aşamasında olan ve yıl sonuna doğru piyasaya sürülecek olan BABY (BEBEK) kod adlı yeni bir ürün. Commodore'un bu basit görünümlü cihazı oldukça düşük bir fiyattan pazarlaması bekleniyor.

Eğer CD-ROM teknolojisi hakkında bir şeyler duymuşsanız bu herhalde uzmanların "Belki gelecek yıl sonunda hatta öbür yıl bile olabilir" gibi sözleridir. Ama bu uzmanlar Commodore'un yeni yaptığı atılımları göz ardı etmiş olmalı. Çünkü her zamanki gibi, piyasaya hesaplı ve kullanışlı aletler süren Commodore sözünü tutabilirse, bu yıl sonunda ilk kişisel stüdyo ile tanışabileceğiz.

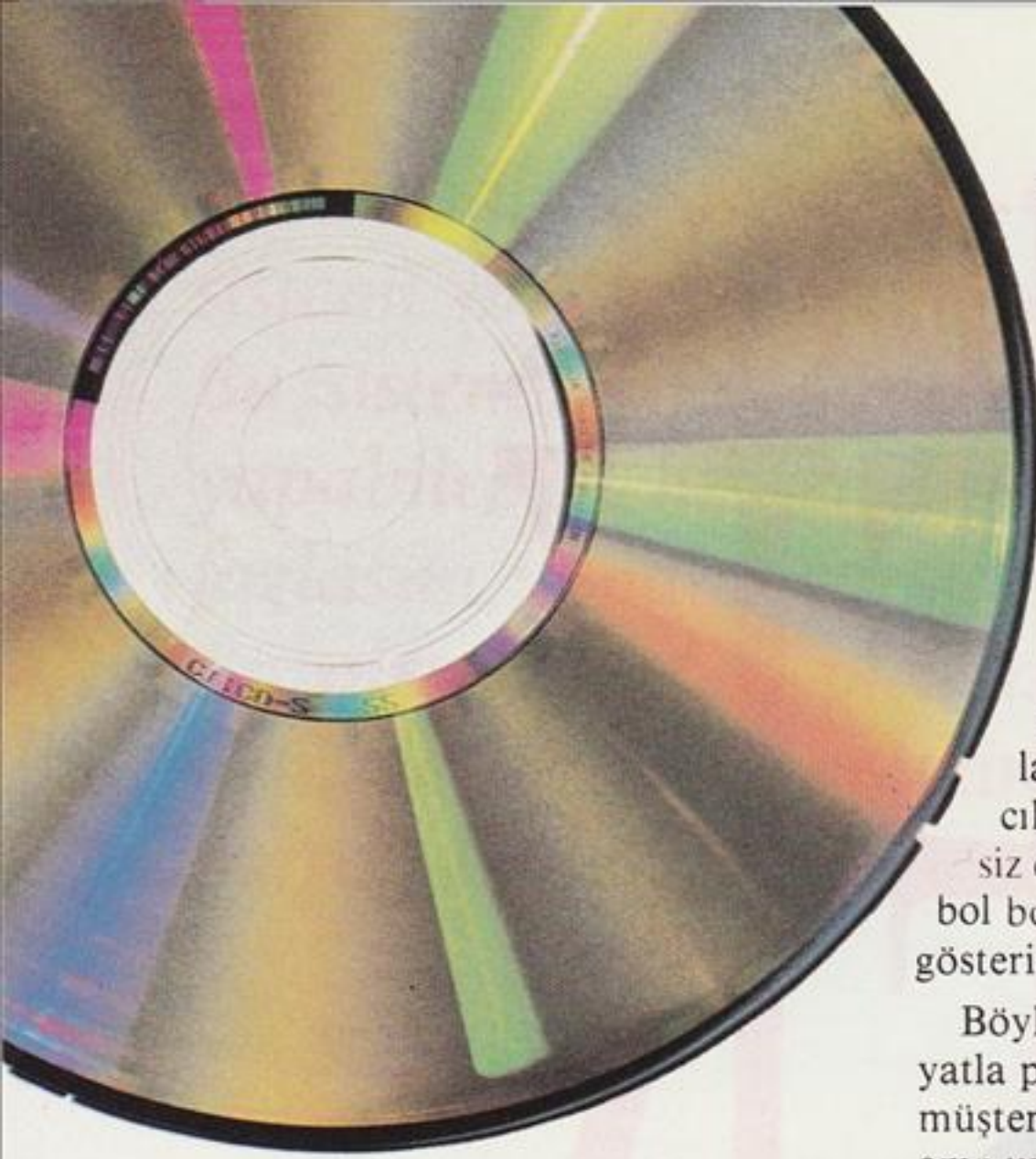
Aslında BABY yeni bir teknoloji



World Vista ile Paris'in istediğiniz bölgesini inceleyin.



İncil'in içinde aradığınız ibareyi hemen bulun.



düşük bir fiyat üzerinden gerçekleştiriyor. Sistem hareketli video görüntüsünü ekranın dörtte birine verebilecek. BABY'nin en önemli avantajı ise CD-ROM'u sayesinde meydana gelen muazzam saklama kapasitesi, neredeyse 500MB, yani yarım gigabyte. Bu da standard disklerden 500 tanesine eşit. Böylesine bonkörce sağlanan bir potansiyel ile yapımcıların neler yapacaklarını artık siz düşünün: yüksek kalite grafik, bol bol ses, animasyon, kısmi video gösterimi ve tabii ki sayfalarca yazı.

Böyle bir makinanın düşük bir fiyatla pazarlanması herhalde bir çok müşteriye satıcılara sürükleyecektir ama umarız ki Commodore BABY'i en kısa zamanda piyasaya sunar.

Peki eski Amiga kullanıcıları ne yapacaklar? Elleriindeki sistemi bırakıp en baştan bu bebek için yatırım mı yapacaklar? Bu nedenle de şirket, Amiga sahipleri için bir CD-ROM sürücüsü sunacak piyasaya. Ama bu sistem BABY'nin fiyatına yaklaşacağından, eski kullanıcılar tamamen yeni bir sistem almayı düşüneceklerdir sanırız.

CD-ROM'un kapasitesi programcılara sınırsız olanaklar sunacaktır. Ve bu sistemler için, daha önce hiç görülmemiş uygulamalar piyasaya çıkacaktır.

CD-ROM'a bir de Amiga gibi multitasking yapabilen bir grafik bilgisayarı eklerseniz ortaya çıkacak manzara göz kamaştırıcı olacaktır. Oyunlarla artık arkadaki manzara istediğiniz grafik olacaktır, belki ortaya yeni tür multi-medya çıkacaktır. Bu-

nunla şarkıları çalmanın yanı sıra şarkıcıları da gösteren hatta onları ve grup hakkında bilgi veren bir sistem çıkacaktır karşımıza. Ayrıca eğitim ve öğretim sistemlerine de değişiklikler gelecektir.

Amiga'nın mükemmel bir grafik ve müzik makinası olması CD-ROM'un gücünü de arttıracaktır. Böylece süper grafik ve digitize edilmiş seslerle gösteriler daha canlı bir görünüm kazanacaktır.

Amiga'nın multitasking özelliğine alışmış kullanıcılar ne yazık ki BABY'nin bu terim hakkındaki fikirlerini beğenmeyecekler. Çünkü sistem multitasking işlemini tam olarak gerçekleştiremiyor yani bir anda sadece bir tek uygulamanın çalıştığını varsayıyor. Ama bunun da üstesinden gelmek mümkün. Eğer programcı bir uygulamayı kendi içinde çalıştırmış gibi gösterirse bir sorun kalmıyor. Böylece yapımcılar bir kaç uygulamayı bir arada işletebilecekler ancak bu da Amiga'nın 1MB belleği ile sınırlı.

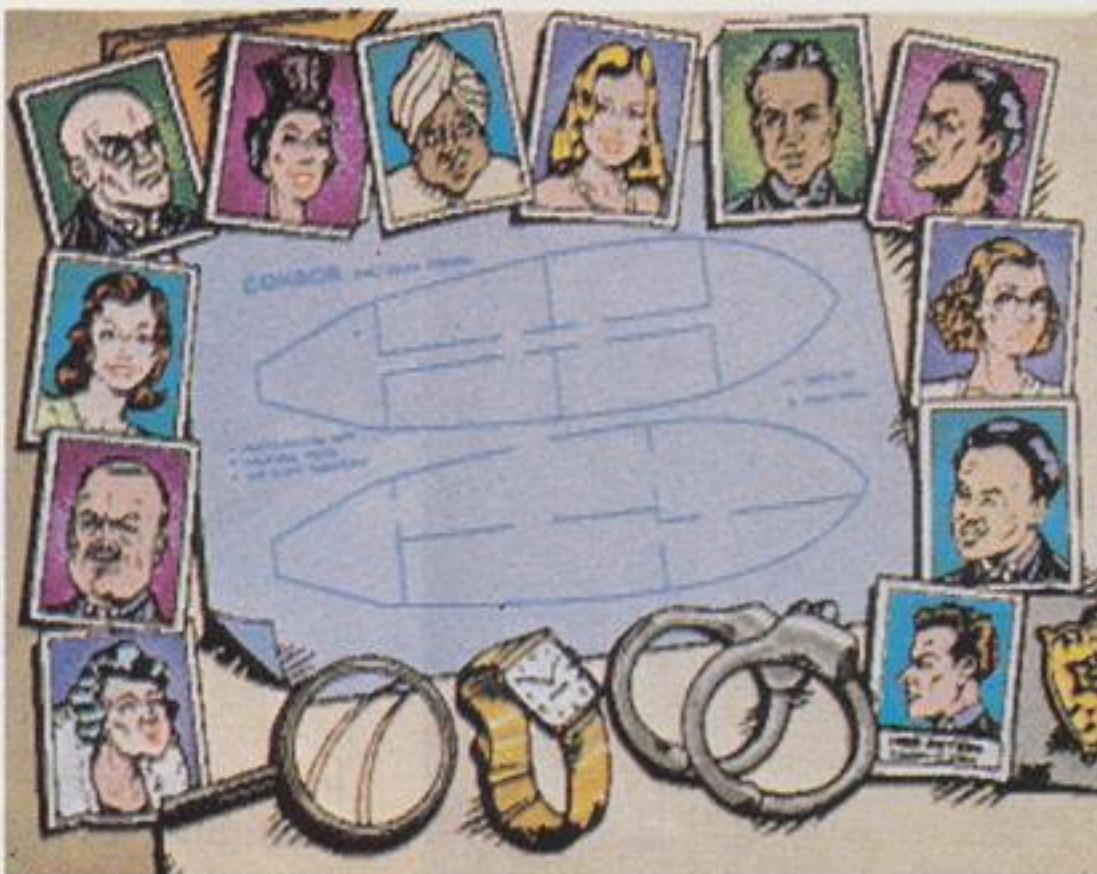
BABY'i yaratmak Amiga'nın içine bir CD-ROM sokuşturmak kadar basit bir iş değildi. Bu birleşmenin gerçekleşebilmesi için tamamen yeni bir dosyalama sistemi kuruldu, böylece CD-ROM yanında Amiga'nın diğer çevre birimleri ile ilişkisi de sağlandı. BABY tamamen yeni bir sistem gibi değil de daha çok bir yan birim gibi çalışıyor.

BABY'nin müşterilerinin çoğu Amiga ile tanışmış olmayacakları için yeni bir de kullanıcı birim hazırlanıyor. Bunun sayesinde koltuğunuzda rahat rahat otururken ile BABY'nin tüm fonksiyonlarından yararlanabileceksiniz.

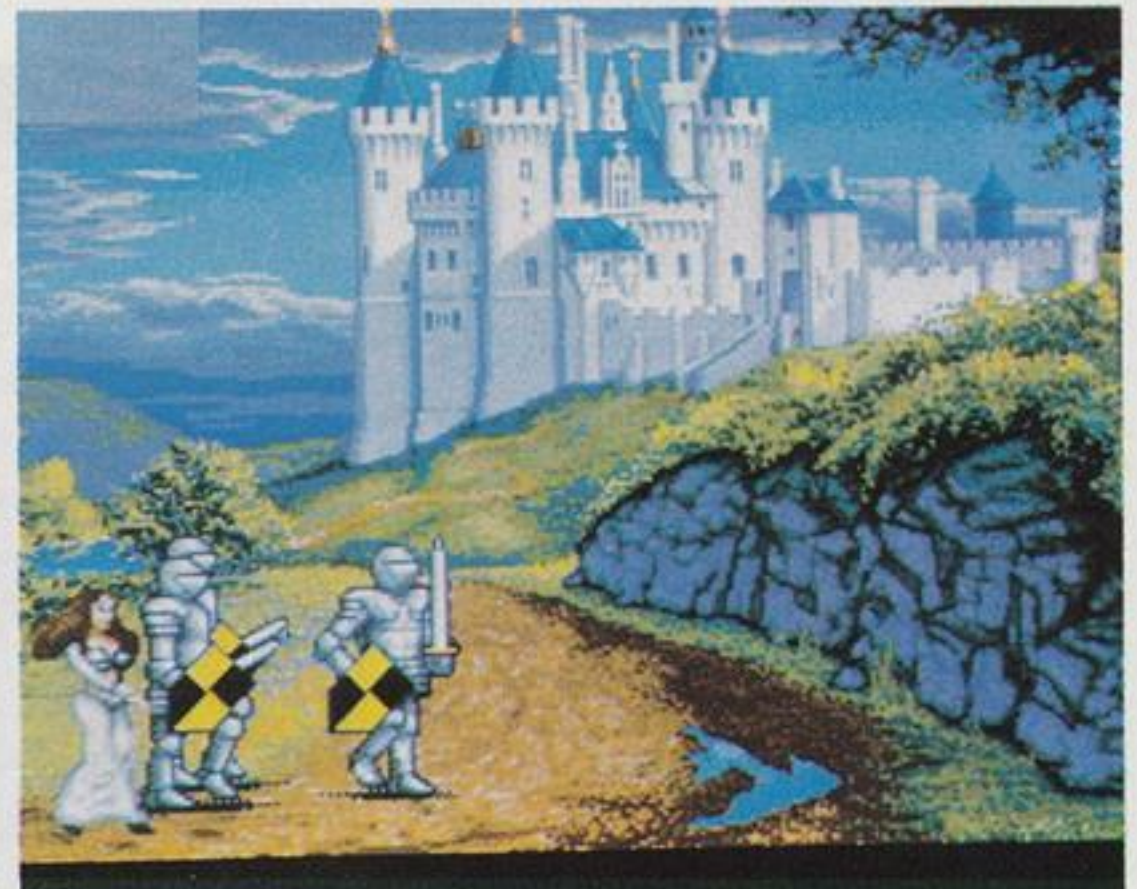
değil sadece halihazırdaki teknolojilerin bir birleşimi. Normal bir CD-ROM'a ek olarak bunu infrared uzaktan kumanda ile kontrol ediyorsunuz. Peki Commodore'u rakiplerinin önüne geçiren ve bu ürüne gücünü veren ne?

Bu sorunun cevabı hiç kuşkusuz Amiga. BABY genel olarak müzik setinin bir parçası gibi dizayn edilmiş ama bunun içinde yatan aslan, 68000 CPU'lu, grafikler için ECS'li ve 1MB'lık bir Amiga 500. Cihaz Müzik setine oradan da televizyona bağlanabiliyor ve bir CD-player gibi çalışabiliyor. Ama şunu kafanıza iyice yerleştirin ki tüm bunları kontrol eden ve yürüten, Amiga.

BABY sizi bir bilgisayar, yüksek kalitede ses kullanımı, kocaman bir bellek ve sabit görüntülerin ve animasyonların kaydedilmesi olanaklarını sunuyor. Bunların hepsini de çok



Bir dedektiflik oyununun kişilikleri.



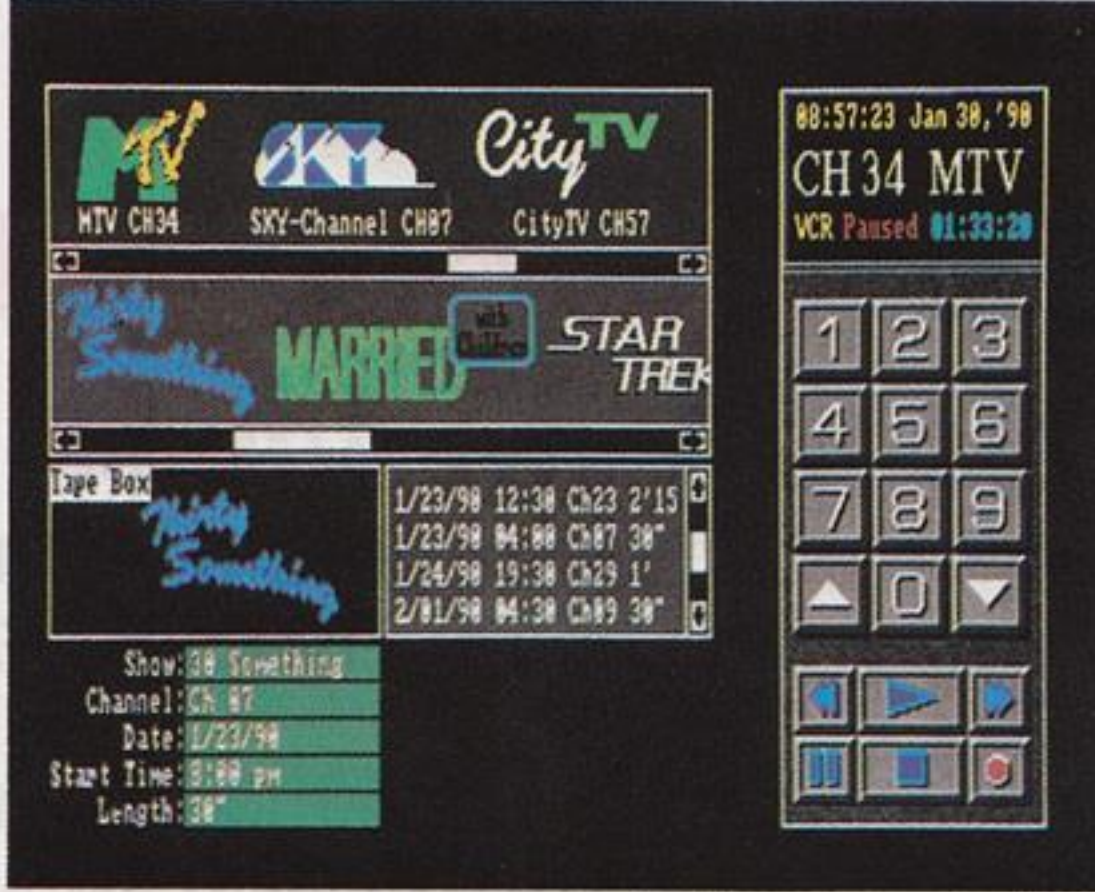
Kahraman Şövalye iş başında.

BABY sistemi için şimdiden piyasaya programlar sürüldü bile. Bunlardan biri olan World Vista, dünya üzerinde seçtiğiniz bir bölge hakkında her türlü bilgi veriyor size: bölgenin topolojik ve siyasi haritasını, o bölgede konuşulan dilleri, bölgeye has müzikten örnekleri veya kültür özelliklerini örnekleyen sahneleri...Bütün bunlar 400MB'lık bir CD diskte sunuluyor.

nuluyor.

Shakespeare'in tüm eserleri BABY için üretilen programlardan biri. Bununla istenilen eser güzel illüstrasyonlar eşliğinde izlenebiliyor.

Bir dedektiflik oyunu olan "The Case of the Cautious Condor" da, 1930'larda geçen bir olayı toplam 2.5 saatlik konuşma, 700 orjinal resim ve 200'ün üzerinde konumuyla anlatı-



Videonuzun kontrolünü Baby'ye bırakın.

yor. Bu oyunun fiyatı da normal Amiga oyunlarının fiyatları kadar.

Bunların dışında piyasaya yakında ansiklopediler ve sözlükler sürülecek; bunların her biri bir tane CD'ye sığabilecek nitelikte ve fiyatları da öyle çok fazla değil.

BABY, Amiga dünyasına yeni bir kapı açıyor ve bu kapının arkasından neler çıkacağını hep birlikte izleyeceğiz.

★ ★ 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

telecom BİLGİSAYAR

KARANFİL SOK. 15/3
(KEBABİSTAN ÜSTÜ)

KIZILAY
ANKARA

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.



ATARI AMSTRAD
MSX, SINCLAIR
PROGRAMLARI

PAKET 48

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



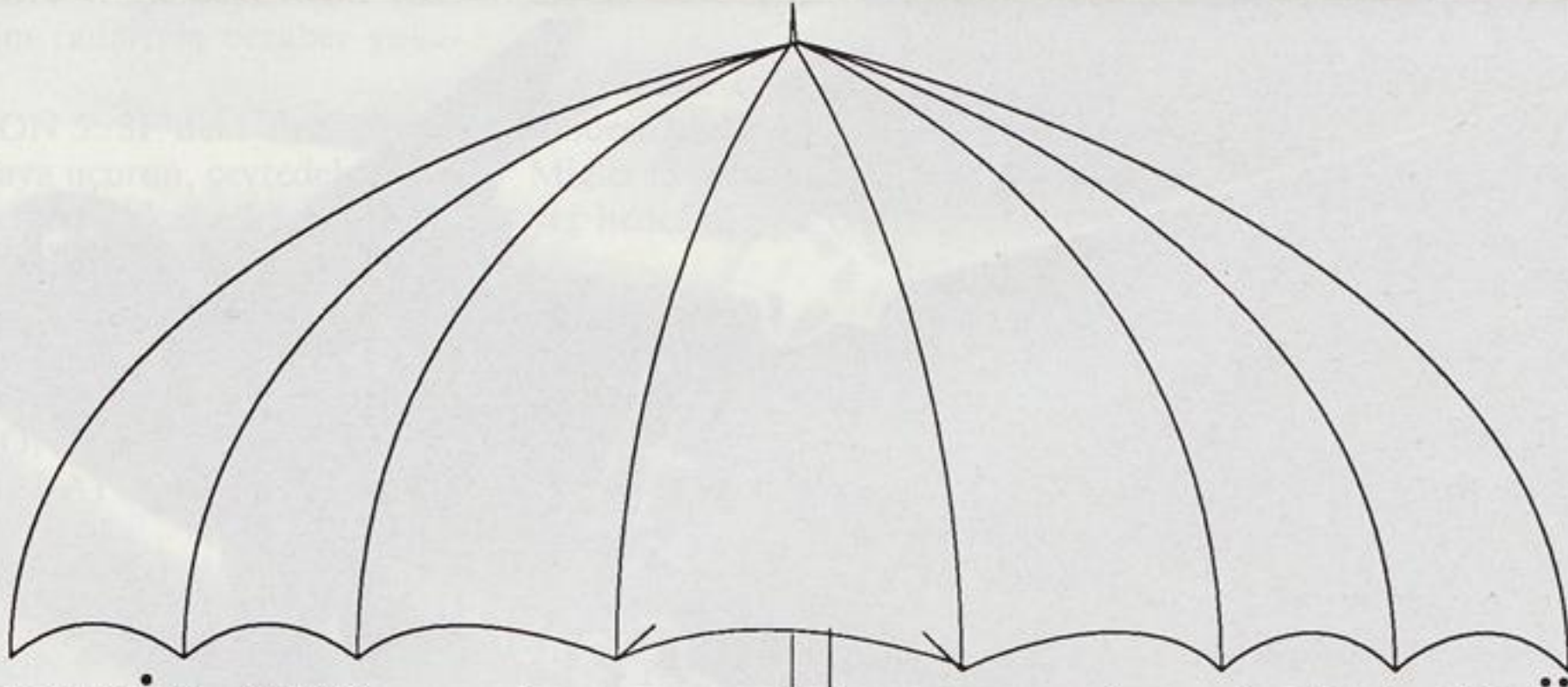
OSAM BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

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

LÜTFEN NOT EDİNİZ:

*galleria Commodore Center'in
Telefonları Değişti...*

Yeni Telefonlarımız: **560 20 14**
560 20 15



ETİLER

COMMODORE CENTER
Yıldız Çiçeği Sok.
No:3
Tel:165 31 25

YEŞİLKÖY

COMMODORE CENTER
İstasyon Caddesi
Canik Pasajı
Tel:573 60 61

**DİĞER
ŞUBELERİMİZİN
TELEFONLARI
AYNIDIR**

SUADIYE

COMPUTER&MUSIC
CENTER
Ayşeçavuş sok. No:13
Tel:3800475

ATAKÖY

COMMODORE CENTER
5.Kısım Çarsısı
No:22
Tel:571 90 27

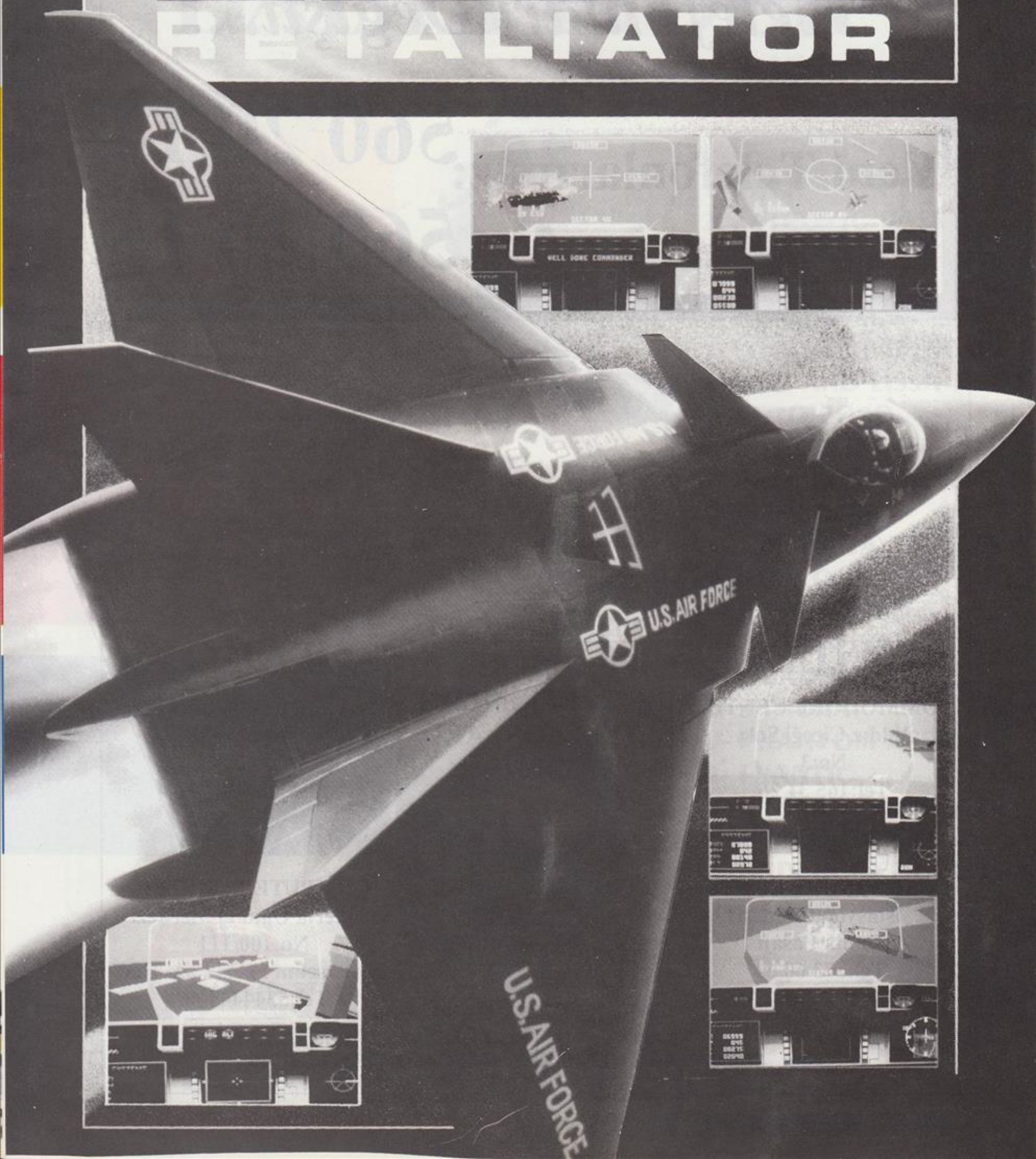
FATİH

COMPUTER CENTER
Galleria Ülkü İş Merkezi
No:100/111
Yavuzselim Fevzi Paşa Cad
Tel:5344445-46

TÜM ŞUBELERİMİZ TELETEKNİK YETKİLİ SATICISIDIR

RETA

RETALIATOR



RETALIATOR GÖREVLERİ



52. sayının tanıtım köşesinden hatırlayacağınız F-29'un bu ayda Retalitor Görevlerinin püfnoktalarını yayınlıyoruz.

ARIZONA TEST BÖLGESİ GÖREVLERİ

MISSION 1: Sektör 7B'de bulunan 2 hedefi yokedin.

MISSION 2: 8A ile 8H arasında bulacağınız kamyon konvoyunu yokedin.

MISSION 3: Sektör 3A'daki demiryolunda bulunan yük trenini yokedin.

MISSION 4: 5D'deki SAM füze bataryasını radarıyla beraber yokedin.

MISSION 5: 8F'deki Test köprüsünü havaya uçurun, çevredeki SAM bataryalarına dikkat edin.

MISSION 6: Hedef amacıyla yapılmış, 2 Mig 29 B'yi canlandıran uçan hedefler bölgenizde. Bu iki hedefi düşürün.

MISSION 7: Nevada düzlüğündeki (Sektör 3 A) tank modellerini yokedin.

MISSION 8: 1C'deki endüstriyel fabrikayı bombalayın.

MISSION 9: 4C'deki havaalanını bombalayın ve çevredeki hava hedeflerini düşürün.

MISSION 10: Sektör 1E'deki düşman karargahını yokedin. Çevredeki SAM bataryalarına da dikkat etmeyi unutmayın. Bu görev Arizona bölgesinin zor görevlerinden biridir.

PASİFİK GÖREVLERİ

War Update 1

1- SCRAMBLE: 2 düşman uçağı üssünüze 4D doğrultusundan yaklaşmakta bu uçakları düşürün.

2- FIREBOLT: Düşmanın sektör 8D'deki Vejan adası petrol tesislerini uçaklarıyla saldırma planlarını bozmak sizin elinizde bölgeye gidin ve en az 3 uçak düşürün.

3- DROP-IN: Sektör 4G'de görü-

len düşman savaş gemisine MSRAM füzeleriyle saldırın. Stealth konumunda radar sistemine yakalanmadan gemiye yaklaşabilirsiniz.

4- PLUNGE: Sektör 1D'deki petrol rafinerilerine saldırın.

War Update 2

1- SPLASH: Düşman 8E'ye büyük bir çıkartma yapmakta. Bu görevde bir Mig 29 filosu tarafından korunan Amfibi uçağını düşürecekisiniz.

2- WARMUP: 2 düşman fırkateyne 3B'den yaklaşmakta. Onlara süpriz bir saldırıyla hoşgeldin partisi verin.

3- DEPP HEAT: Leonid Brejnev uçak gemisinden kalkan bir filo 4 B'deki Solomos adalarına yaklaşmakta bu düşman uçaklarını yokedin.

4- BETA-1: Düşmanın en büyük ve modern tankeri Azov 4G'de görüldü. Migler tarafından korunan bu büyük yer hedefini yok edin.

War Update 3

1- REVENGE: Amerikan Savaş gemisi New Jersey, 2 düşman savaş gemisi Kresta 2 ve Amiral Zozulya tarafından saldırıya uğradı. Olayın geçtiği Sektör 7H ye gidin burada karşılaşacağınız migleri ve 2 düşman gemisini yokedin. (Düşmana ait gemi ve tanklar oyunda koyu gri renktedir.)

2- ARC: Düşman en sonunda hava üssünüzün bulunduğu Solomos adalarına saldırdı. Yakınlarınızda dolaşan 4 Mig'i düşürün ve güney sahillerine çıkartma yapacak gemileri yokedin.

3- STRIKE BACK: Nihayet Amerikan donanması JF. Kennedy uçak gemisi liderliğinde Sektör 5H'de görüldü. Onlarla birleşmeden önce düşman donanmasına saldırın ve en az iki gemiyi yokedin. Vaktiniz varsa mig'lere de saldırmak şart tabii.

4- STAMPS: Sektör 1D'deki gaz fabrikasını yokedin.

War Update 4

1- KNOCK-OUT: Leonid Brejnev sektör 1G'de bir koruma gemisiyle

birlikte görüldü. Bölgeye gidin ve gemileri yokedin.

2- FIGHT BACK: Bir grup düşman gemisi ve uçağı büyük sayıda Amerikan gemisini batırdı ve JF Kennedy için tehlike oluşturmaya başladı. Sektör F4'e gidin ve iki savaş gemisine ani bir saldırı düzenleyin

War Update 5

1- HAND SHAKE: Ateşkes ilan edilmiş ve barış görüşmeleri Leningrad gemisinde başlamıştır (Sektör 4 B). Bu bölgede bir MIG'le beraber Leningrad gemisini koruyacaksınız. Fakat yabancılara karşı hazırlıklı olun. Çünkü her an bir sabotaj beklenmekte.

ORTADOĞU GÖREVLERİ

War Update 1

1- BRAVO: 5A'dan sınırı geçmek isteyen 3 tankı yokedin.

2- BOGIE: Sektör 6F'de görülen migler üssünüze gelmekte bir an önce düşürün onları.

3- ALPHA: Sektör 4D'deki radar istasyonunu yokedin.

4- FOXSTRIKE: Sektör 3F'deki karayolu köprüsünü yokedin.

5- LIZARD: 6 kamyon ve 4 tanktan oluşan konvoy 4C'de karayolunda görüldü. CSW füzeleriyle grubu yokedin.

6- CHARLSE: Sektör 2H'deki havaalanını yokedin. CSW füzelerini kullanmanızı tavsiye ederiz.

War Update 2

1- MOONSTRUCK: Sektör 3B'de bulunan cephane fabrikasını yokedin.

2- ROGVE: Sektör 2F'deki elektrik santralini bombalayın.

3- PINCER: War Update haritanızdan tank savaşının nerede olduğunu bulun. Göreviniz bu sektörde ve çevre sektörlerde olabilecek gri tankları yoketmek. 6 tank yoketmelisiniz bu görev için.

4- TARCH: Sektör 4A'daki radar istasyonunu bombalayın.

5- CROSSFIRE: 1F'deki petrol ra-

finerisi birinci hedefiniz. Bunun yanı sıra 3 petrol tankını da yokedin.

War Update 3

1- MAYDAY: Sektör 5E'den yaklaşan düşman uçaklarını yokedin.

2- LORD: War Update haritanızı inceleyin ve tank savaşı olan bölgedeki gri tankları yokedin.

3- TORTURE: Sektör 3B'deki demiryolu köprüsünü bombalayın. 2 Maverick füzesiyle bu görevi halledebilirsiniz.

4- ROMEO: Sektör F1'deki tank fabrikasını yokedin.

War Update 4

1- HEAT: 10 tank ve kamyon oluşmuş konvoy 1D'de görüldü. Konvoyu yokedin.

2- JUNO: Sektör 3G tarafından gelen ve hedefleri belli olmayan migleri yokedin.

3- WARRIOR: Sektör 1C'deki kimyasal silah üretildiği bilinen fabrikayı yokedin.

4- GOLD: En büyük tank savaşı War Update haritanızın gösterdiği sektör çevresinde olmakta. Bölgeye gidin ve hava koruması sağlayın. 8 tank vurmalsınız. Görevi ancak CSW kullanarak başarabilirsiniz.

War Update 5

1- AJAX: Sektör 2A daki havaalanı bir numaralı hedefiniz. İsterse- nize buradan 1B'deki başkente geçebilirsiniz.

2- DAWN: Sektör 1D'deki Çelik tesislerini yokedin. Ancak hastanenin zarar görmemesine çok dikkat edin. Hastaneyi tepesindeki kırmızı haç işaretinden tanıyabilirsiniz.

3- ZEUS: War Update haritanıza bakın ve tank savaşına kahverengi tankların (kendi tanklarınızın) yanında katılın.

4- RED: Düşman saldırısı sonucunda önemli hasar gören yollar onarılmaktadır. Bu ekiplerin hava saldırılarından korunması için 7G'de devriye görevi yapın. Migleri düşürün.

War Update 6

1- STANDSTILL: Sektör 1A daki fabrikayı yokedin. SAM sistemlerinden kendinizi sakının.

2- VICE: War Update haritanızdaki tank savaşı bölgesine gidip 4 öncü tankı yokedin.

3- THUNDER: Sektör 4G'den yaklaşmakta olan ve sayıları bilinmeyen uçak grubunu yokedin.

War Update 7

1- ABYSS: Bu görev tamamiyle savaşın kaderine göre değişebilecek özel görevleri kapsar.

AVRUPA GÖREVLERİ

War Update 1

1- MIG CAP: 2 mig üssünüze yaklaşıyor! Hemen havalanın ve migleri düşürün.

2- BOMB CAP: 3 düşman bombardıman uçağı alçak seviyeden üssünüze yaklaşmakta. Bu uçakları yokedin.

3- INTERCEPT: 2 SU 27 Flanker Huttguard şehrine doğru gitmekte (8A) uçakları yokedin.

4- TOM CAT: Sektör 4D'de bulunan ve düşman tanklarına hava koruması sağlayan migleri yokedin.

5- AGRESSOR: Sektör 6D'de bulunan kızılordu tanklarını yokedin. Yaklaşık 6 tane yokedeceksiniz.

6- FIREHAND: Sektör 8D'de İngiliz senturyan tank tümeninin kızılordu tankları yaklaşmakta. Düşman tanklarını yokedin.

7- IRONHAND: Sektör 3D'deki SAM bataryalarını ve radarlarını yokedin.

8- BACKBREAKER: Sektör 5E'deki karayolu köprüsünü yokedin. Böylece ön saflar geriden yardım alamayacaklar.

9- LIMELIGHT: Sektör 8F'deki konvoyu yokedin.

10- LINEBACKER III: Sektör 1G'deki ana üsse ve çevredeki hangarlara saldırın. Maverick ve CSW kullanmanızı tavsiye ederiz.

War Update 2

1- JAWBREAKER: Sektör 6D'de stein nehrinin üstündeki köprüyü yokedin.

2- FOUR STAR: Sektör 2F'deki düşman depolarını yokedin.

3- BIG EAR: 7E bölgesinin kuzeyindeki SAM bataryalarını ve radarı havaya uçurun.

4- DEEP THROAT: Sektör 3H'deki havaalanını ve uçakları yokedin.

5- STRIKE OUT: Sektör 2C yönünde hedefleri tam olarak anlaşılmayan 5'ten fazla mig görüldü. Bu

uçakları düşürün.

6- TIN CAN ALLEY: War Update haritanızdaki tank savaş bölgesine gidin. Düşman tanklarını yokedin.

War Update 3

1- IRON: Sektör 8C'deki karayolu köprüsünü yokedin. Böylece düşman ön saflarına yardımın kesilmesini sağlayacaksınız.

2- TITAN: Sektör 8G'de görülen zırhlı araç konvoyunu köprüyü geçmeden durdurun.

3- SNAKE EYE: War Update haritanızdaki tank savaş bölgesine gidin ve tanklarınıza hava desteği verin. Dikkatli olun, miglerle karşılaşacaksınız.

4- GRIND: Düşmana yedek parça imal eden fabrikayı yokederek düşmanı büyük sıkıntıya sokun. (Sektör 5H)

5- LIGHTS OUT: Sektör 5H'deki termik santralin soğutma kulelerini bombalayın.

6- FLY-BY: Sektör 1D'de Alp dağları üzerinde bir Mig 29 filosu görüldü. Bölgeye gidin ve filoyu durdurun.

War Update 4

1- OPERATION WOLF: Sektör 5C doğrultusundaki yeni bir MIG 29-C filosu Nürnberg'e doğru gitmekte. Bu uçakları durdurun.

2- AVENGER: War Update haritanızdaki tank savaş bölgesine gidip en az 10 düşman tankını yokedin.

3- OPERATION THUNDERBOLT: Sektör 7H'deki fabrikayı ve iki deposunu bombalayın.

4- OPERATION BEAR: Sektör 2H'deki silah fabrikasını bombalayın SAM bataryalarına dikkat edin.

5- EXPRESS: Sektör 4H'de bulunan demiryolunu ve trenleri bombalayın.

6- UNTOUCHABLES: Bir Filo Flanker bombardıman uçağının dost kuvvetlerin depolarını bombaladığı haber alındı. Uçaklar 7A'daki milletlerarası havaalanına yaklaşmakta; hedeflerine ulaşmadan düşürün onları.

War Update 5

1- VENÜS: Kızıl ordu bütün hava gücüyle Nato hatlarına saldırmıştır. 6 filo Nato kuvvetlerini karıştırmıştır. Siz bu durumda sektör 7B ye gidecek ve Huttgart şehrine yaklaşan 3 Mig'i yokedeceksiniz.

2- VENÜS 2: Sektör 4B'deki Nürnberg endüstri coplexlerini mig filosundan korumak sizin elinizde hemen bu bölgeye gidin ve migleri düşürün.

3- COUNTER: War Update haritalarınızı inceleyin ve tanklarınıza hava desteği sağlayın. Bütün düşman tanklarını yokedin.

4- BACKACHE: 7H bölgesindeki karayolu köprüsünü yokedin.

5- TRAX: Sektör 8H'deki tank fabrikasının ana binasını yokedin.

6- FLAME: Sektör 8H'deki tank fabrikasının ana binasını yokedin.

War Update 6

1- BURST: İşte en zor görevlerden biri. Sektör 6H'daki milletlerarası havaalanına saldırın ve bölgedeki uçakları düşürün. SAM bataryalarına dikkat edin.

2- MERCURY: Üssünüze doğru gelen filoyu yokedin. Uçaklar büyük bir ihtimalle cruise füzesi taşıyorlar.

3- MAN HUNT: Tank savaşı bölgesine gidin ve bütün düşman tanklarını yokedin.

4- ON-LINE: Hedefimiz 7H sek-



töründeki nükleer enerji merkezi. Soğutma kulelerini ve Ana binayı bombalayın ama reaktör merkezinden uzak durun.

5- SATURN: Cepheye yeni tanklar taşıyan bir yük treni sektör 7H'de uydu tarafından tesbit edildi. Tren hedefine gitmeden yokedin.

6- MARS: Sektör 8H'deki uçak fabrikasının Ana binasını yokedin.

Ama dikkatli olun çevrenizde korunç sayıda uçak olacak.

War Update 7 (son gün)

3 Görevimiz Var.

1-Saviour, 2- Retalitor, 3-Hour glass. Bu 3 görev de savaşın akışına göre değişen özel görevler.

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

Memory Stop

Anıl Gül

Herhalde birçok kez başınıza gelmiştir: Kısa bir süre için bilgisayarlarınızı terketmeniz gerekiyor, fakat oynadığınız oyunu yarıda kesemiyorsunuz. İşte size bu gibi durumlarda yardımcı olacak çok basit bir kartuş: Memory-Stop

Bu kartuş üzerindeki düğmeye basıldığında bilgisayarımız hangi işlemle uğraşıyor olursa olsun duracak, düğmeye bir kez daha bastığımızda ise herşey kaldığı yerden devam edecektir.

Devremizin çalışma prensibi şu şekildedir.

Bilgisayarımızın Expansion Port'unda DMA (Direct Memory Access) adında bir giriş bulunmaktadır. Bura + 5 Volt'luk bir gerilim verildiğinde C-64'ün içindeki mikroişlemci tüm işlemlerini durduracak, başka bir deyişle bilgisayarın içindeki diğer tüm entegreler ile bağlantısını yitirecektir. Bu giriş, C-64 geliştirilirken başka

mikroişlemciler ile desteklenebilmesi için ilave edilmiştir. Örneğin Z80 prosesora sahip tüm CP/M kartları bu prensiple çalışır.

Devremiz üzerinde ayrıca iki adet Flip-Flop mevcuttur. Birincisi Flip-Flop'un çıkışı (Q) düğmeye basıldığında + 5 Volt olmaktadır ve düğmeye bir kez daha basılana dek bu gerilim sabit kalmaktadır.

İkinci Flip-Flop ise durdurma veya tekrar başlatma işlemleri sırasında mikroişlemci ile senkronizasyonu sağlamaktadır. Eğer bu Flip-Flop kullanılmıyorsa, örneğin bilgisayar çalışırken Expansion-Port'daki DMA girişi "Low" seviyesinde (0 Volt) olabilir ve o anda düğmeye basıldığında bilgisayar kitlenirdi.

DEVRENİN MONTAJI

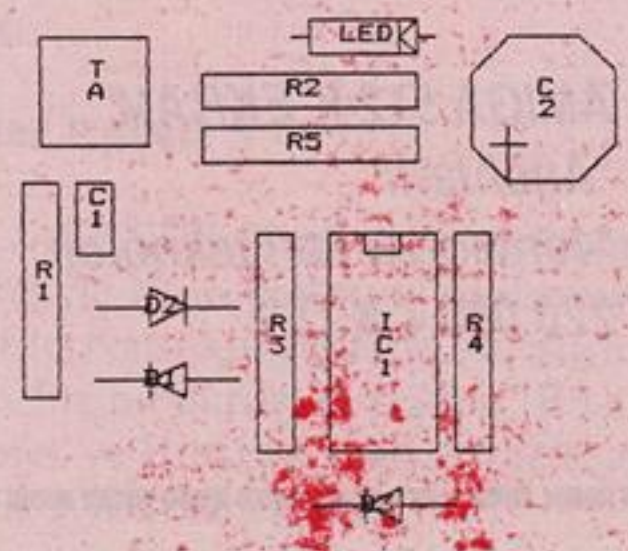
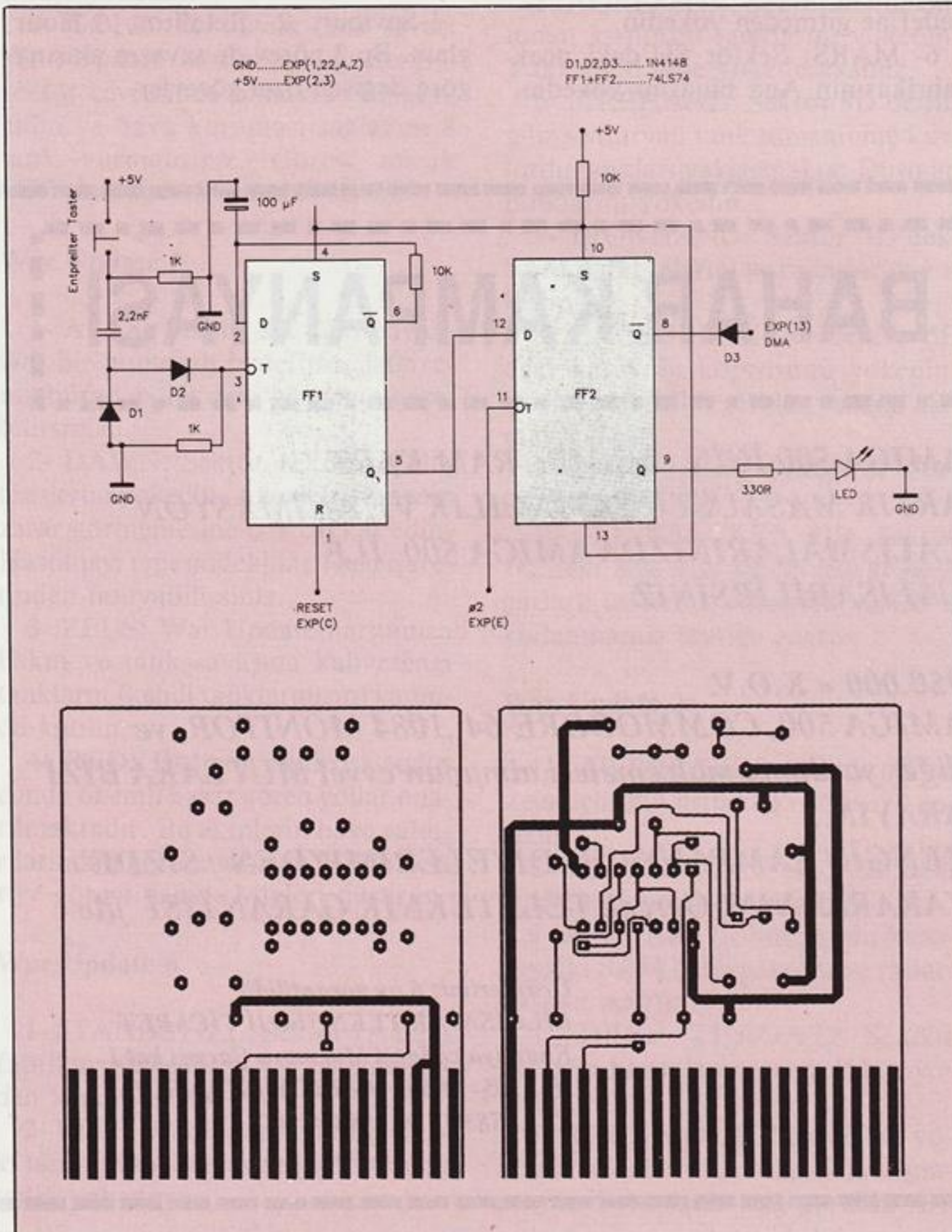
Aşağıdaki resimde görüldüğü gibi parçaların monte edileceği kart çok basittir ve el ile dahi çizilip hazırlana bilir.

Kartın yapımı için çift taraflı bir plaket kullanılmalıdır. Devreyi yaparken özellikle Expansion Port'a takılan tarafa çok dikkat edin. Burada olabilecek herhangi bir kısa devre bilgisayarınıza zarar verebilir, zira bu çıkıştaki yollar doğrudan doğruya mikro işlemciye bağlıdır.

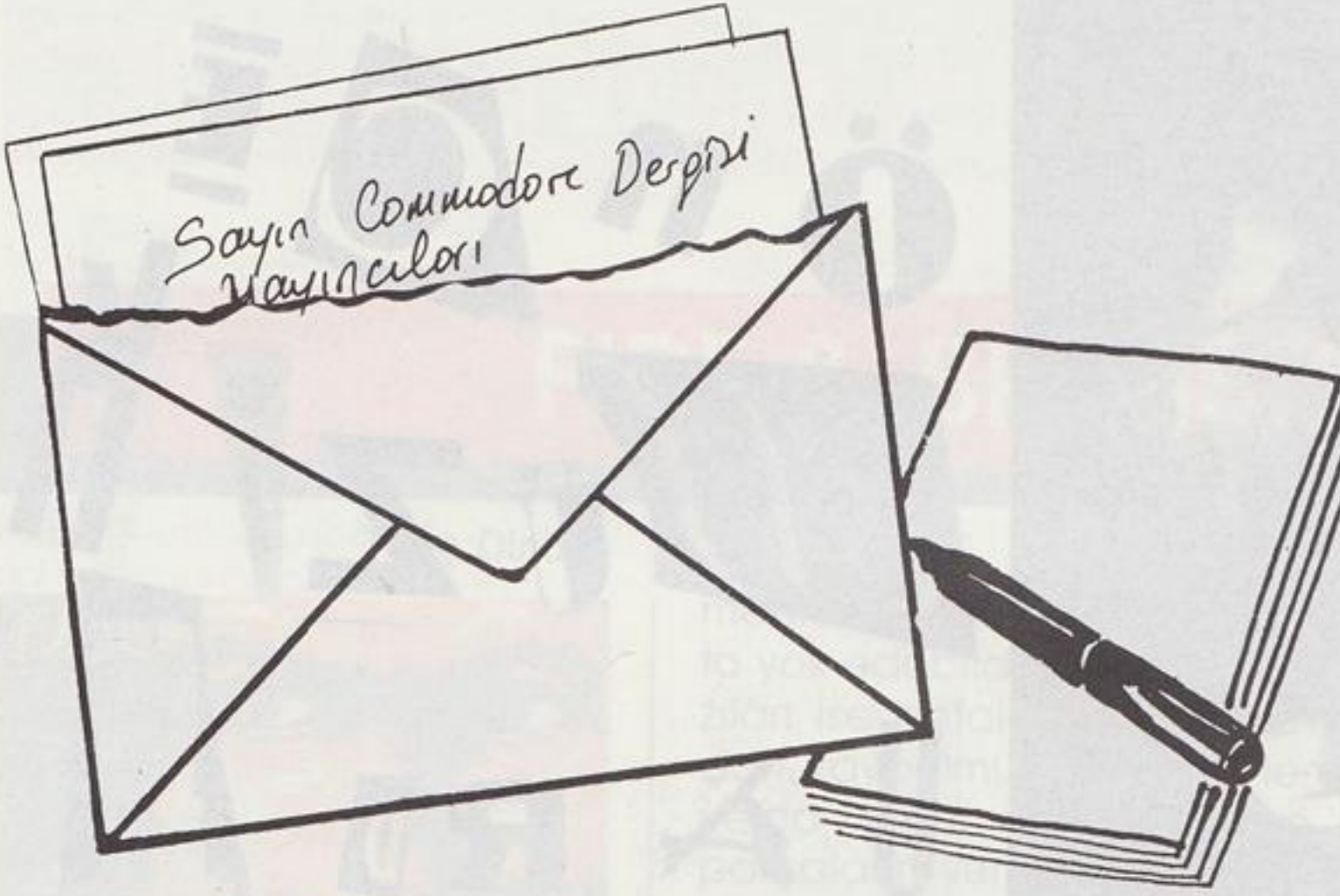
Parça Listesi:

IC1 : 74LS74

D1, D2, D3 : 1N4001



OKUR MEKTUPLARI



Bu programlar Türkiye’de genellikle kopya olarak satılmakta. Bu yüzden kullanma kılavuzları yanlarında verilmemekte. Oysa oyunda sorulan soruların cevapları bu kılavuzun içinde yer almakta. Bu yüzden oyun alırken kullanma kılavuzunu mutlaka isteyin.

AMIGA 500 ve Sorular

Sayın Commodore Yetkilileri,

Özellikle böyle bir dergi çıkardığınız için tüm C-64 ve AMIGA kullanıcıları adına teşekkür ederim. Ben iki senelik C-64, üç aylık AMIGA 500 sahibiyim. Cevaplayamadığım şu soruları cevaplarsanız memnun olurum.

1- AMIGA için aldığım 1084 monitörü C-64’le nasıl kullanabilirim. Bir alet mi gerekli? Eğer böyle bir alet varsa nereden alabilirim?

2- Program Döküm Eki’ndeki bazı programların aynılarını yazmama rağmen çalışmıyor, neden?

3- Dergimizin eski sayılarını nereden temin edebilirim.

4- Ben bir futbol menacer oyunlari delisi olarak bu tip oyunlari tamaminin açıklanmasını ısrarla bekliyorum.

Ziya Aşkar

Sayın Ziya Aşkar,

1- 1084 monitörünüz C-64 kullanabilmek için yalnızca bir arakabloya ihtiyaç var. Bunu en yakın Teleteknik Yetkili Satıcısı’ndan temin edebilirsiniz.

2- Döküm Eki’ndeki programlar çalışan programların doğrudan yazıcı çıktısıdır. Bu programları BDE ve MDE kullanarak yazarsanız mutlaka çalışır.

3- Dergimizin eski sayılarını Kadıköy adresine başvurarak temin edebilirsiniz.

4- Bu tür oyunlar çıktıkça dergimizde geniş bir biçimde açıklanıyor.

Oyunlar...

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri,

Yaklaşık üç aydır C-64 sahibiyim. Commodore’la ilgili yabancı yayın ve malzemeleri nasıl ve nereden edinebileceğimi bana bildirebilerseniz çok memnun olacağım.

Bundan başka, birçok oyunda karşılaştığım soruları cevaplamak için ne yapmalıyım. Oyunlarda özellikle aşamalı oyunlarda karşılaşılan soruları cevaplamak için oyunları üreten yapımcıların oyunların metin ve oyunla ilgili değişik noktaları açıklayan notları veya yayınları var mı? Yoksa sizden böyle bir hizmet (dergide yayınlananlar hariç) talep edebilir miyim?

Şimdiden teşekkürler. Tüm Commodore camiasına sevgiler, saygılar.

Oktay Dabansız

Sayın Oktay Dabansız,

C-64 ile ilgili yabancı kaynakları, yetkili satıcınızdan, Teleteknik’ten ya da yabancı yayın satan kitapçılarından temin edebilirsiniz.

Gelelim kod soran programlara.

Lazarus...

Sayın Commodore Dergisi yetkilileri,

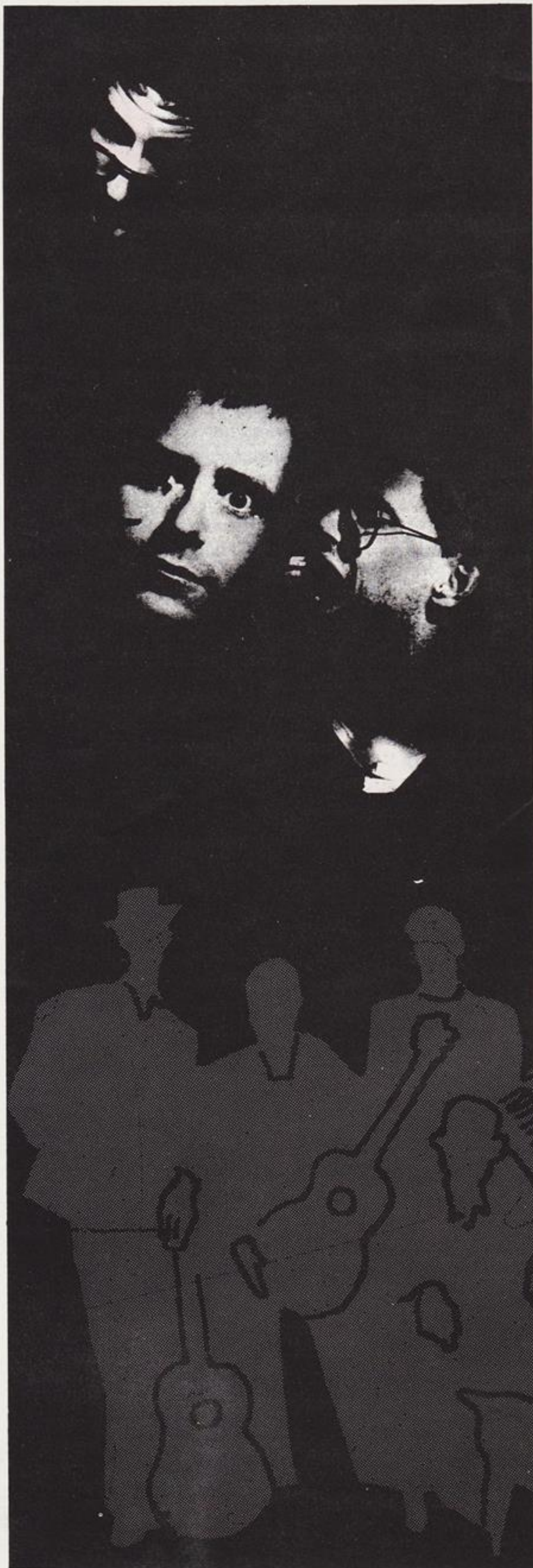
Hazırladığınız bu güzel dergi için size teşekkür ederim. Benim size sormak istediğim şey, şudur:

“LAZARUS” nedir? Workbench’te bir disketi formatladıktan sonra bazen bu yazı çıkıyor. “LAZARUS disketini takın” diyor. Acaba bu bir disket midir, yoksa bu bir çeşit virüs mü? Eğer LAZARUS bir disketse ne işe yarar ve nereden temin edebilirm?

Mustafa Kuşçu

Sayın Mustafa Kuşçu,

Workbench’de disketinizi formatladığınız zaman, bilgisayar formatladığı diskete ‘LAZARUS’ adı verilir. Bu yüzden, sizden “LAZARUS” disketini ister. Ekstra olarak böyle bir disket yoktur. Sadece disketinizin aldığı bir isimdir.



H A Y / R

H ay I R

Ö n C Ē

M ü z i k

V A R D



müzik
PERFORMERS



FIRE & BRIMSTONE

Tunç Dindaş



Microprose Software'nin bir ürünü olan bu oyunumuz bize eski dostlardan bazılarını hatırlatıyor. Her şeyden önce genel görünüş ve grafikler açısından Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghost karışımı olan bu oyunumuzun konusu ile de benzeşiyorlar.

Oyunda THOR adlı bir vikingi oynuyoruz. Amacımız yine devler, cadılar gibi doğaüstü yaratıklarla savaşarak özgürlüğü yeniden ülkemize getirmek. Görevimizi tamamlayamazsak bizi bekleyen son belli: ÖLÜM.

Alev toplarımızı ve gürzlerimizi yanımıza alarak cehenneme doğru, cesurca yola çıkıyoruz. İlk aşamanın geçtiği yerin adı; ALFHEIM. bu levelda ormanlarda savaşıyoruz. Yarasalar, devlet, dibi kazıklı çukurlar, cadılarla dolu bir or-

man. Bazı yaratıkları tek vuruşta yok edebildiğimiz gibi bazıları ise defalarca vurulmadan kaybolmuyorlar. Her levelda amacımız anahtarın parçalarını yeniden bir araya getirmek. Daha sonra bu anahtar level sonundaki kapıyı açmadan kullanacağız. Sakın anahtarı tamamlamadan kapıya gelmeyin levelin başlangıcına gönderilirsiniz. Kapılar ise müziğin çaldığı ekrandan sonraki ekrandadır.

Anahtarın parçalarını ararken bir parçanın eksik olduğu-

nu farkediyoruz. Bu parça ise levelin herhangi bir ekranındaki bir yapıya saklanmış durumda. Yapıya girmek, anahtara ulaşmak ise ayrı bir sorun sayılabilir.

Ekranlarda görebileceğimiz bazı maddeler (kupa, sandık, meyva gibi) puan verirler. Paralayıp sönen maddeler ise bizim silahlarımızdır. Üstlerinden geçerek alabiliriz. Büyüler ise küçük şişecikler halinde etrafta bulunuyor. Eğer ağaçtaki kuşu yedi kere ya da kazan başındaki cadıyı beş kere vu-



rabilirseniz büyü şişeceđi sizin olur. üstelik cadının kurbađaya dönüştüğünü görürsünüz. Büyüler bazen yol yapmak, bazen yaratıkları yok etmek için kullanılacak.

Oyun sırasında klavyeden kontroller şöyle: F8 pause modunu başlatır. Müzik çalmaya başlar. F9 ile oyuna yeniden dönebiliriz. Klavyedeki herhangi bir tuş iki silahımız arasında seçim yapmamızı sağlar.

Yön tuşları, nümerik tuşlar ve del-help tuşları ise büyü şişeceđini kullanmamız sağlar. Eğer büyü şişeceđiniz varsa ve ikinci şişeyi alırsanız, bu büyü hemen kullanılır.

Her levelda, grafikler ve yaratıklar deđişıyor. Ve grafikler oldukça iyi. Özellikle üçüncü level olan NIDAVELLIR'da eski Mısır tarzı grafikler dikkati çekiyor. Geri plana sizden önce cehennem yoluna düşmüş başka kişilerin sonları ile ilgili grafikler ve bazı küçük espriler koyulmuş. Orman, mezarlık, eski mısır, cehennem ve buzlar sıra ile geri planda yerlerini alıyorlar. Oyunun açılış ekranındaki Thor grafiđide kayda değer. İlk ekranda çıkan müzikten başka pause modu hariç müzik yok. olan müzikleri ise David Whittaker yapmış. Bunun dışında efekter de yeterli düzeyde.

Oyunu genel olarak tanıttıktan sonra şimdi sıra size bazı ipuçları vermeden önce oyunun bir özelliđini yazayım. Her hakkınızı kaybettiđinizde bir önceki ekrandan başlarsınız. Bu size hatalarınızdan ders almayı öğretmek amacı ile yapılmış. Ve tiyolar:

ALFHEIM: Kapıdan önceki ekranı sağdaki üç adet devamlı ateş eden etobur bitkidenden tanıyacaksınız. Anahtarın bir parçasının gizlendiđi yazı ise harabe bir kale. Kalenin bulunduğu ekranda ise kapının sağında bir çukur var. Duvardaki üç delikten ortadaki



kapıdır. Kapıdan geçmek için joysticki yukarı itin.

VANAHEIM: Zıplayan üç mezar taşı olan ekran kapıdan önceki ekrandır. Taştan yapılmış bir koltuk var bu levelde isterseniz üstüne çıkmaya çalışın. Anahtar parçasının olduđu yapı ise bir kuyu. Sağında iki solunda bir sütun var. Kuyuya düşün, anahtarı alınca sağdaki kuyuyu yeniden geriye dönmek için kullanın.



NIDAVELLIR: Bu levelda grafiklerin etkisinde kalmadan becerebilirseniz anahtarın gizli parçası tapınađa benzer bir yapıda. Bu yapıya girdiđinizde anahtarı almak için biraz uğraşmanız gerekiyor. Çünkü üstünde yürüyebildiđiniz blokları diđerlerinden ayırmanız imkansız.

MUSPELL: Kapıdan önceki ekranda bir ejderha var. Bu ejderhayı geçmek için onun üç yumurtasını kırmanız gerek. Ekstra silahlardan birini gürz ya da güllü ile deđiştirin. Anahtarın parçası ise kapısı

yarı açık olan bir evde gizli. Evin içinde çok az ışık var. Bu yüzden hemen soldaki çukura dikkat edin.

NILFHEIM: Bu levelda cehennem bu kadar yakın olmasına rağmen buzlarla kaplı bir alandayız. Platformlardan düşmemeye ve büyü şişeceđiniz olmadan bu kısma gelmemeye çalışın.

Evet, hepsi bu kadar. Sanırım bu oyun sizi biraz uğraştıracak niteliklere sahip. Eğer uğraşmak sizi sıkacaksa oyun sırasında F1 ya da ana menü sırasında F2 tuşuna basın. Böylece başlangıç levelini seçebilirsiniz. Ancak bu menü ile NILFHEIM'a kadar olan levelere geçebilirsiniz. Görevi bitirdiđinizde ise bir kutlama mesajı ile oyun da sona eriyor. Hepinize eğlenceli günler dilerim.

Oyunun Deđerlendirmesi
AMIGA 512K

GRAFİK : 8

SES : 6

ZORLUK : 6

GENEL : 8



O.M.N.I PLAY HORSE RACING

E.Mehmet Yalçinkaya

İster tek başınıza isterseniz dört kişilik bir grupta oynayabileceğiniz bir bahis oyunu arıyorsanız, ya da at yarışlarına meraklıysanız işte almanız gereken oyun: O.M.N.I. PLAY HORSE RACING. Bu program AMIGA'da şimdiye kadar gördüğüm en gerçekçi ve ayrıntılı oyunlardan birisi.

Oyunu yüklediğinizde önce karşınıza install menüsü çıkıyor. burada joystick ile HANDICAPPER-TROUNMENT'i seçerek PLAY çerçevesinin üzerine basmanız gerekli. Daha sonra oyunun ana ekranı çıkıyor. Ana ekran iki bölüme ayrılmış durumda: üst bölümde içinde sizin isminizde bulunduğu yirmi bahisçinin isimlerinin parasal (oyunda herhangi bir para birimi yerine POINT terimi kullanılmış, ben açıklamalarımda sayısal para miktarlarını tanımlarken sadece BİRİM terimini kullanacağım), durumlarına göre sıralanmış halde bir listesi, alt bölümde ise oyun içinde kullanacağınız altı sağda altı solda olmak üzere oniki seçenek yer alıyor. Oyun çeşidini ve sınırını sizin belirleyeceğiniz bir



bitiş listesi, alt bölümde ise oyun içinde kullanacağınız altı sağda altı solda olmak üzere oniki seçenek yer alıyor. Oyun çeşidini ve sınırını sizin belirleyeceğiniz bir bitiş barajına ulaşılan kadar yukarıda belirttiğim yirmi bahisçi arasında oynanıyor. Amacınız ise bahisçilerden biri verilen baraja ulaştığında para durumlarına göre yapılan listede olabileceğiniz en iyi yerde olmak, daha da iyisi baraja ilk ulaşan kişi olmak. Oyunu arkadaşlarınızla grup halinde oynuyorsanız, diğer bahisçilerin yanısıra birbirinizle de yarışıyorsunuz. Artık ekranın altında kalan seçenekleri sırasıyla açıklayabilirim.

1- LAST RACE PAYOFFS: Bu seçenekte çıkan ekranda koşulan en son yarışta dereceye

giren atların bir birime karşı verdiği bahis iadelerini görebilirsiniz. Atların sıralamalarının yazıldığı listenin karşısında verilmiş olan değerlerin kırmızı ile yazılanları geçerlidir, yeşil ile yazılanlar ise bahisçi için bir şey ifade etmez. İlk üçe giren atların ne kadar bahis iadesi verdiğini ise bahis çeşitlerinin (Bu ekranda üç tanesi var) oluşturduğu sütunların içinde kalan değerlerden, atların isimlerinin karşısına gelenlere bakarak anlayabilirsiniz. Ekranın altındaki VIEW BETTING RESULTS seçeneği ile de bahisçilerin geçen yarış için hangi atlar üzerine, ne kadar parayla, hangi iddia çeşidiyle bahse girdiklerini ve kazanç miktarlarını görebilirsiniz.

2- ENTERY INFORMATION: Bu ekranda, koşulacak yarışın çedişiyle, yarışa katılan atların isimlerini, yarış hayatları boyunca kaç yarışta koştuklarını (TTL:TOTAL), kaçında birinci (WN:WIN), kaçında ikinci (PL:PLACE), kaçında üçüncü (SH:SHOW) geldiklerini, jockeylerinin isimlerini ve yaklaşık bahis iade oranlarını öğrenebilirsiniz.

Ekranın sol üst köşesinde yarışın uzunluğu (DISTANCE) yüzmetre veya mil olarak yazar. Bunun yanında yarışın ne çeşit atlar arasında koşulan bir yarış olduğu, en sağda ise koşu zemininin çeşidi (CONDITIONS) yazar. Bunlar: FAST (Normal kum zemin), MUD (Çamurlu balçık zemin), TURF (Çim zemin) olarak üç çeşittir. Daha sonra ekranda, yanındaki WN,PL,SH değerlerine bakarak gözünüze kestirdiğiniz bir atın üzerine gelerek kırmızıya basarsanız ekran değişir ve at hakkında daha ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. Burada atın yarış

 D. GRIFFEN WEAK MOUNTS MOUNTS 47 WIN PLC SHW 4 9 8 WIN% 9 MONEY% 45	 H. VILLA BEST FORM MOUNTS 47 WIN PLC SHW 6 2 5 WIN% 13 MONEY% 28	 T. TOMAS WORST SLUMP MOUNTS 47 WIN PLC SHW 4 10 11 WIN% 9 MONEY% 53
NORMAL JOCKEY RATINGS		
1-P. SHANCEZ 2-L. SANTIAGO 3-J. ALOMAR 4-W. PEZUA 5-K. PEREZ	6-A. JONES 7-B. KILEY 8-R. EMERY 9-D. GRIFFEN 10-H. VILLA	11-T. TOMASAN 12-F. MURRAY 13-C. PARKER 14-M. WATSON 15-O. MYERS
←←← RETURN →→→		

hayatı boyunca koştugu bütün yarışlarla ilgili bilgiler yer alır. Bütün bu yarışların uzunluklarını, ilk üçe giren atların isimlerini, kazanan atın bitiriş derecesini, koşulan zemini, yarışın çeşidini, bahis iadelelerini, sizin atınızın o yarış bitiriş derecesini ve seçtiğiniz ata o yarışta binen jockeyin ismini öğrenebilirsiniz. Eğer oyunla ciddi olarak ilgilenirseniz bu ekran sizin için çok önemli olacaktır, çünkü bu ekranda verilen değerler yarışlarla yakından alakalıdır ve hangi at için para yatıracağınıza karar vermek açısından bu verileri iyi incelemeniz gerekecektir. İşin güzel yanı bu verilerin standart olmayıp yarışlar koşuldukça katıldıkları her yarışın atların istatistiklerine eklenmesi.

3- NEXT RACE PAYOFFS: Burada koşulacak yarışa katılacak atların dereceye girmeleri halinde bir birime karşı ödenecek yaklaşık miktarları öğrenmekteyiz. Eğer yarış altıdan fazla at arasında koşuluyorsa (Bu sayı dokuzaya kadar çıkabilir) iddialarda çeşitleniyor: QUINELLA, EXACTA, TRIPLE gibi. Böyle durumlarda bu bahislerde alacağınız parayı öğrenmek için ekranın en altındaki QUINELLA, EXACTA, TRIPLE iddialarından birisini seçmeniz gerekiyor. Seçtiğiniz bahise göre at isimlerinden en üstteki bir veya iki tanesi kırmızı bir şerit içerisinde yazılır. Örneğin EXACTA'yı seçerseniz en üstteki atın ismi kırmızı şerit içerisinde kalır. Burada joystickin cursoru ile bu atın üzerine gelip elinizi kırmızıya basılı tutarak joystickinizi yukarıya veya aşağıya hareket ettirdiğinizde şerit içinde sırayla diğer atların isimleri yazmaya başlar. En üstteki atın her değişiminde, diğer atların karşısındaki bahis iade oranları da değişir. Bu şekilde en üstte sizin ayarladığınız atın birinci gelmesi koşuluyla, alttaki atla-

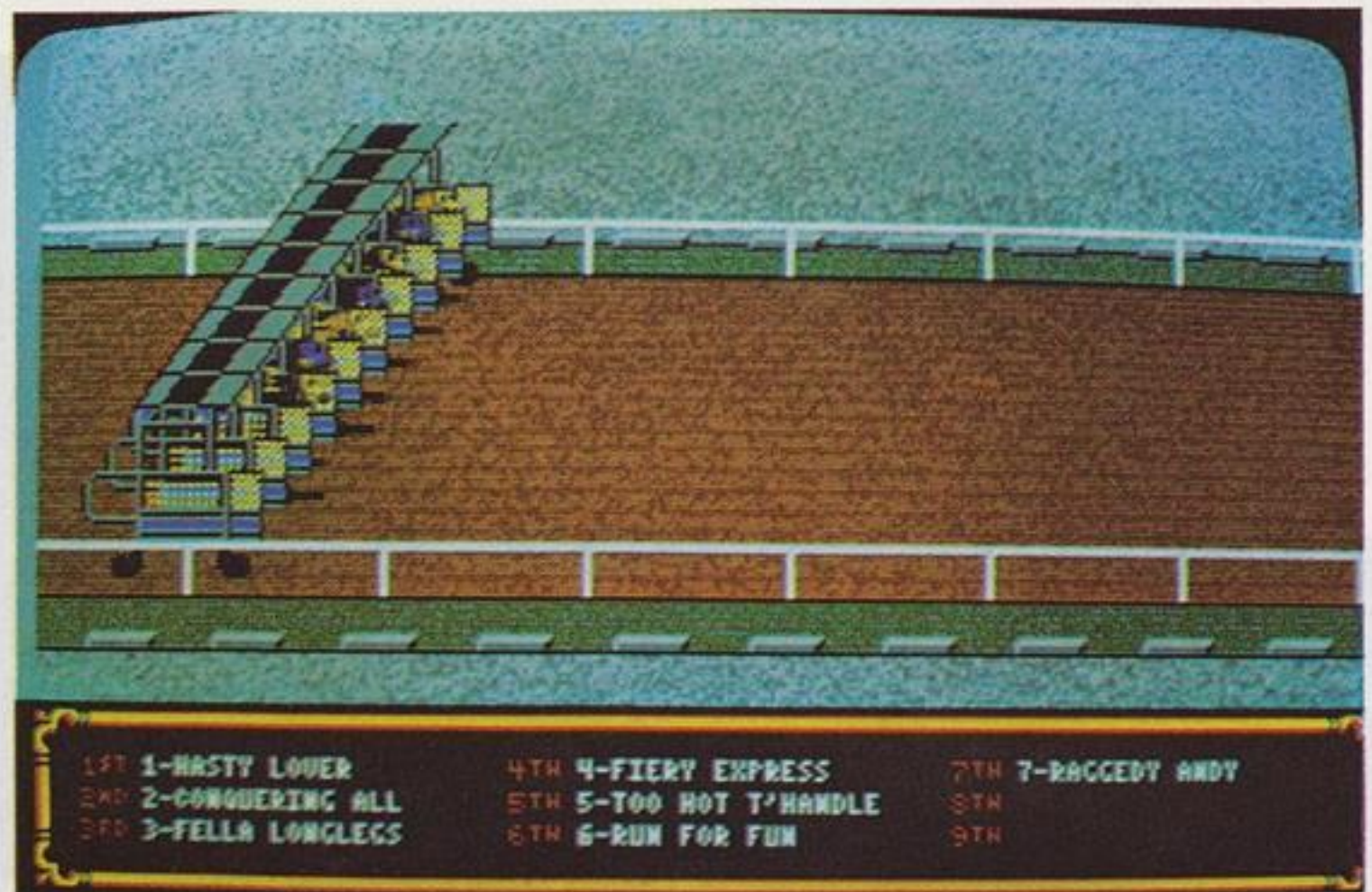
rın herhangi birinin ikinci gelmesi durumunda vereceği bahis iadesini görürsünüz. Eğer en altta TRIPLE'yi seçmişseniz, üstte ikili bir şerit oluşuyor ve sizin ayarlayacağınız iki atın birinciliği ve ikinciliği paylaşması koşuluyla, alttaki atlardan birisinin üçüncü gelmesi durumunda kazandıracağı bahis iade oranını görürsünüz. Yukarıdaki anlatımın biraz karışık olduğu ama, ne demek istediğim ileride bahis çeşitlerini ayrıntılı olarak açıklayınca daha iyi anlaşılacak.

4- ENTERY HISTORY: Bu ekranda oyun içerisinde geçen atların tümü (Bendeki programda 120 tane) hakkında genel bilgiler alabilirsiniz. Ekranın en solunda atların numaraları yer alır. Onun yanında, atların isimleri bulunur. Daha sonra sırasıyla, daha önce belirttiğim TTL, WN, PL, SH değerleri ile atın katıldığı yarışlar ve derecelere göre verilen puanlar (PNT), birer sütun halinde sıralanırlar. Burada bütün atların kaç yarış yaptıklarını kaçında birinci, kaçında ikinci, kaçında üçüncü geldiklerini ve puanlarını öğrenebilirsiniz. Eğer atların isimleri üzerine gidip kırmızıya basarsanız, isimleri alfabetik sıraya göre alırsınız. Aynı şekilde TTL, WN, PL, SH ve PNT değerlerinin üzerine giderek kırmızıya bastığınızda atların seçtiği-

niz değerlere göre en yüksekten en düşüğe doğru sıralanışlarını görürsünüz. Ekranın en altında, köşelerdeki SCROLL UP/DOWN seçeneği ile ekranın satır satır, PAGE UP/DOWN seçeneği ile de sayfa sayfa yukarıya veya aşağıya doğru götürebilirsiniz.

5- JOCKEY HISTORY: Bu seçenekte oyunda yer alan 15 jockeyin tiplerini görebilir ve haklarında bilgi alabilirsiniz. ENTRY INFORMATION seçeneğinde ilgilendiğiniz atın jockeyini de burada inceleyebilirsiniz. Ekranda RETURN yazısının yanındaki oklara basarak ekranı sağa sola kaydırabilirsiniz. Burada jockeyin resminin altında ismi yazar. Onun altında da form durumunu iki kelimeyle açıklayan bir yazı yer alır. (BEST FORM, GOOD RIDING, OK RESULTS) gibi değerler jockeyin formda olduğunu gösterirken, WEAK MOUNTS, WORST SLUMP gibi yazılar o jockeye pek güvenemeyeceğinizi belirtir. Bununda altında katıldığı yarış sayısı, kaçında birinci, ikinci veya üçüncü geldiği ve yüzde değerleri verilir. Bu ekran da bahisleriniz için önemli bir ekrandır.

6- POST POSITION HISTORY: Bu ekranda koşulan tüm yarışlar için, atların start alışı numaralarına göre aldıkları dere-



celer yer alır. Daha çok istatistiksel bir ekrandır. Kaç numaralı parkurdan çıkış yapan atların daha başarılı oldukları hakkında da bilgi alabilirsiniz. Burada da birden dokuza kadar çıkış numaralarının yer aldığı POS(POSITION) sütununun yanında TTL, WN, PLC, SHW, WIN %, MONEY % sütunları yer alır. ENTERY HISTORY seçeneğinde olduğu gibi istediğiniz sütunun üzerine gidip basarak o sütuna göre büyükten küçüğe doğru sıralamayı alabilirsiniz.

7- BUY A TIP: Eğer para yatırırken kendi fikir ve tahminlerinize güvenmiyor ve koşula-
cak yarış hakkında başkalarının fikirlerini almak istiyorsanız bu ekrana geçmelisiniz. Burada turnuvaya iştirak eden bahisçilerin tiplerini görebilir onlardan tiyo alabilirsiniz. En alttaki okların üzerine basarak, yukarıdaki ekranı kaydırabilirsiniz. Tiyo almak istediğiniz bahisçinin tablosunu ekranın ortasına getirdikten sonra okların ortasındaki SELECT yazısına basarsanız, o bahisçinin hangi at veya atlar üzerine, hangi bahis çeşidiyle, kaç birimlik bir iddiayı tavsiye ettiğini öğrenebilirsiniz. Bahisçileri tanıtan tabloda en üstte bahisçinin resmi ve ismi altında vereceği tiyo için sizden alacağı parayı (FEE), RISK INDEX'ini, para yatırdığı bahislerdeki ka-

zanma yüzdesini (WIN %) ve toplam parasını görürsünüz. Sizden tiyolar karşılığı aldıkları para sizin ve kendilerinin para durumlarına göre değişiyor. Kendi durumu iyi olanın sizden istediği para da fazla oluyor. Ben yine de bu tahminlere fazla güvenmemenizi tavsiye ederim. Çünkü bazıları kelimenin tam anlamıyla sizi tuzağa düşürüyor. Bazen size verdiği tiyo üzerine kendisi bile oynamıyor, bazıları da kişilikleri doğrultusunda (DREAMER (HAYALCI) adındaki bahisçi gibi) olmayacak tahminlerde bulunuyor.

8- BET ON A RACE: Yarış için para yatıracığınız yer burası. Bu ekranda gişe grafiğinin hemen altındaki (eğer birden fazla kişi oynuyorsanız) bahisçinin isminin üzerine basıp joysticki hareket ettirerek adına oynayacağınız bahisçiyi seçiyorsunuz. Aynı şekilde para yatıracığınız bahis çeşidini TYPE yazısının yanındaki pencereden, ne kadar yatıracığınızı AMOUNT yazısının yanındaki oklardan (Veya direk pencerenin üzerine bastıktan sonra klavyeden yazarak), hangi at veya atlar üzerine oynayacağınız da ekranın sağındaki isimlerin üzerine basıp yukarıya veya aşağıya hareket ettirerek ayarlayabilirsiniz. "Use tip" yazısının üzerine

basarsanız en son aldığınız tiyo ekrana gelir. Bütün ayarlamaları yaptıktan sonra en son olarak PLACE BET yazısının üzerine basar ve parayı yatırmış oluruz.

a) WIN: Bir at için para yatırılır. Kazanmanız için seçtiğiniz atın birinci gelmesi gerekir.

b) PLACE: Bir at için para yatırılır. Kazanmak için atınızın ilk ikiye girmesi gerekir.

c) SHOW: Bir at için para yatırılır. Kazanma şartı atınızın ilk üçe girmesidir.

d) QUINELLA: İki at için para yatırılır. Kazanmak için bu iki atın ilk iki sırayı paylaşması gerekir. Sıralama önemli değildir.

e) QUINELLA-BOX: Üç at için para yatırılır. Kazanmak için ise seçtiğiniz atlardan ikisinin ilk iki sırayı alması gerekir. Sıralama önemli değildir. Verdiği para quinella kadardır fakat üç at seçimi kazanma şartını arttırdığından sizden, bahis için yatırdığınız paranın üç katı alınır.

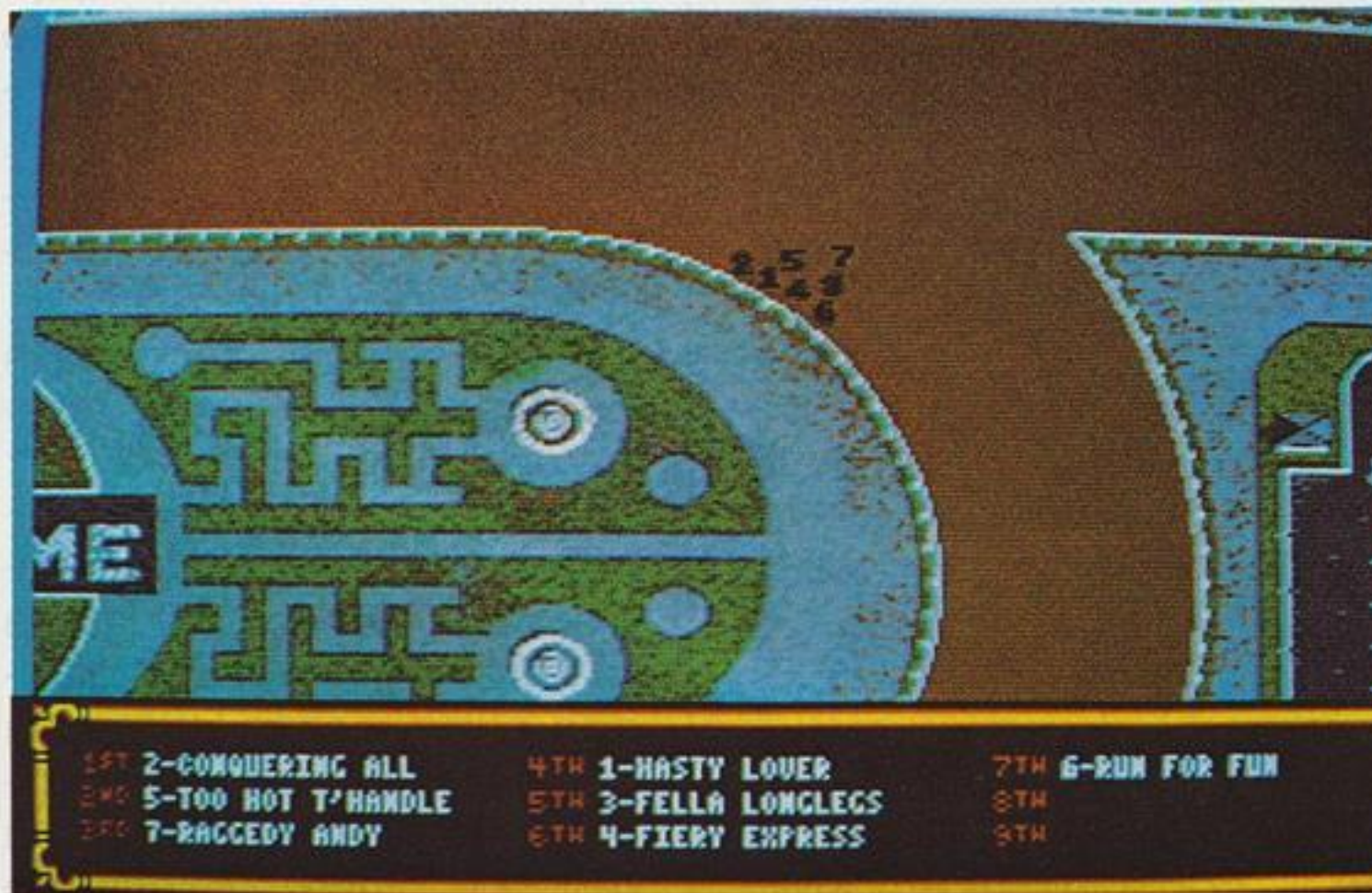
f) EXACTA: İki at seçilir kazanmak için ilk seçtiğiniz atın birinci, ikinci seçtiğinizin ikinci gelmesi gerekir. Sıra önemlidir.

g) EXACTA-BOX: Üç at seçilir seçtiğiniz atlardan ikisinin ilk ikiye girmesi gerekir. Sıra önemli değildir. Exacta kadar para verir. Fakat kazanma şansını arttırıldığından bahis için yatırdığınız paranın altı katını ödemeniz gerekir.

h) EXACTA-DBL: İki at seçilir. Seçtiğiniz atların ilk ikiye girmesi gerekir. sıra önemli değildir. Exacta kadar para verir. Yatırdığınız paranın iki katını ödemeniz gerekir.

i) TRIPLE: Üç at seçilir. Seçilen atların ilk üç sırayı paylaşması gerekir. Sıra önemlidir. Tuturulması en zor ve en çok para veren bahis şeklidir.

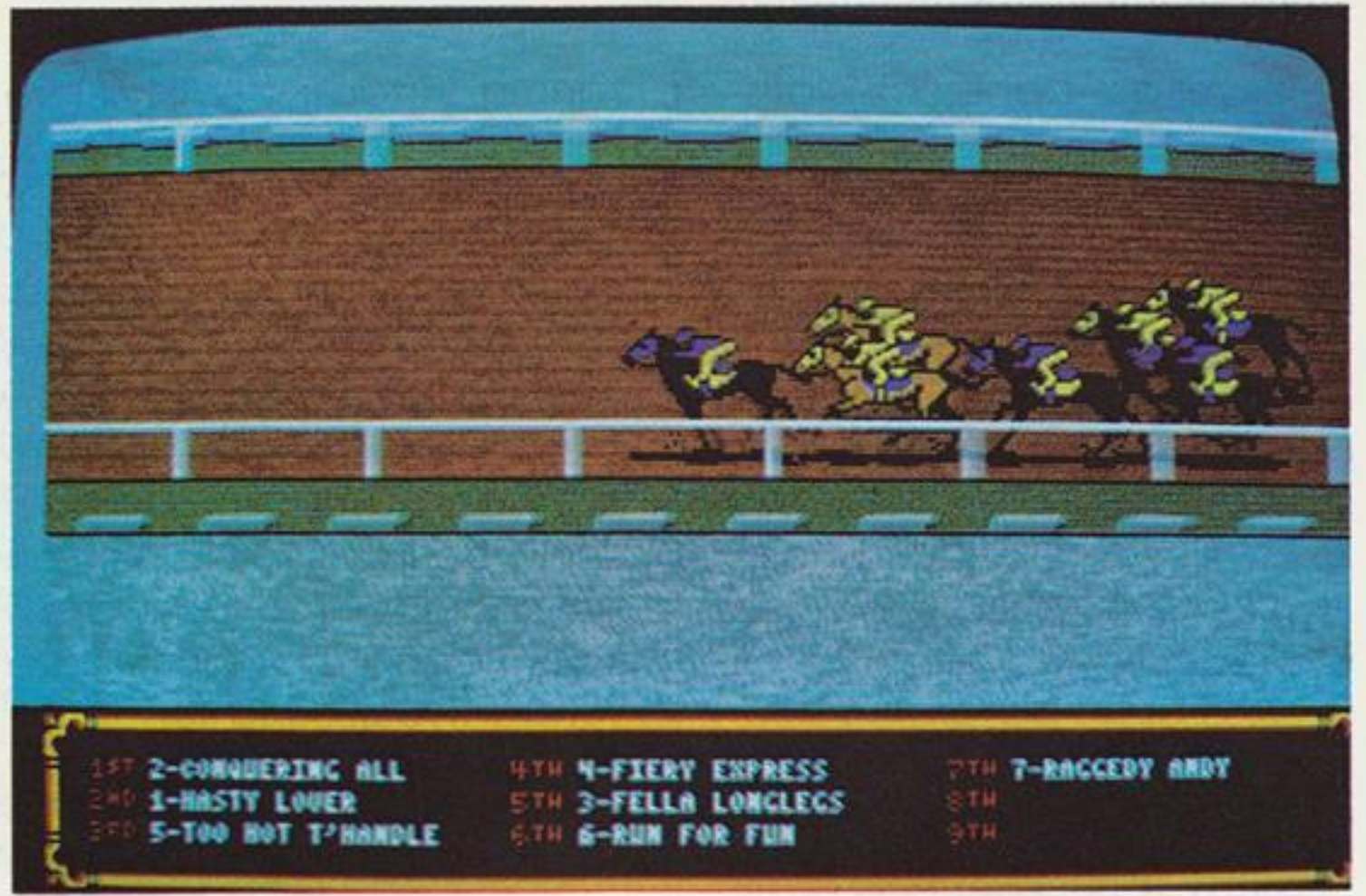
j) TRIPLE-BOX: Üç at seçilir. Atların ilk üçü paylaşması gerekir. Sıra önemli değildir. Triple ile eşit miktarda para verir. Fa-



kat kazanma şansı daha fazla olduğundan yatırdığınız paranın altı katını ödemeniz gerekir.

9- RUN TO NEXT RACE: Bütün hazırlıkları yapıp paraları yatırdıktan sonra basacağınız seçenek bu. Bastıktan sonra dijite bir fotoğraf çıkıyor ve bilgisayarınız bir süre yüklüyor. Sonrada yarışı seyrederesunuz. Yarış sahnesi gerçekten çok iyi canlandırılmış. Atların start alışları, koşulları ve ses efektleri çok iyi. Düzlüklerde yarışı normal seyrederken, dönüşlerde görüntü kuşbakışı oluyor ve atları numaraları ile gösteriyor. Yarış ekranının altındaki küçük tabloda ise atların yarış boyunca sıralamaları yer alıyor. Bu sahne gerçek bir at yarışı seyretmenin zevkini hiç aratmıyor. Hatta bazı avantajları bile var. Mesela gerçek at yarışında atlar uzak düzlüğe çıktıklarında eğer dürbünüz yoksa hiç bir şey göremezsiniz. Burada ise atları yanında koşarcasına takip ediyorsunuz. Yarıştan sonra çıkan tabloda ise yarışın uzunluğunu, bitiriş süresini, ilk dört atın sıralamasını, ganyan, place ve show değerlerini görebilirsiniz.

10- BETTING HISTORY: Bu ekranda bütün bahisçilerin turnuva boyunca elde ettikleri bahis kazanç ve zararlarını öğrenebilirsiniz. Çıkan tabloda, sırasıyla bahisçinin adı (NAME), RISK INDEX'i, bir yarıştaki en yüksek kazanç (LARGEST WIN), para yatırdığı yarışlardaki ortalama kârı ya da zararı (AVERAGE PROFIT), kaç yarış için para yatırdığı (NO.RACES), kaçında kazandığı (NO.WINS), kazandığı yarışların katıldığı yarışlara yüzde olarak oranı (WIN %) sütunlar halinde verilmiştir. Diğer birkaç tabloda olduğu gibi, burada da istediğiniz sütunun üzerine basarak o sütundaki değerlere göre sıralama elde edebilirsiniz.



11- TROUNMENT OPTIONS: Bu seçenekte turnuva ile ilgili dokuz seçenek daha çıkıyor. Bu seçeneklerden:

a) LOAD NEW TRACK: Daha farklı veriler yüklersiniz.

b) LOAD NEW HORSES: Yeni atları yükleyebilirsiniz.

c) LOAD TROUNMENT: Daha önce save ettiğiniz bir turnuvayı yükleyebilirsiniz.

d) DELETE TROUNMENT: Save ettiğiniz bir turnuvayı silmek içindir.

e) SAVE TROUNMENT: Oynadığınız turnuvayı başka bir diskete save edersiniz. Turnuvanızı ara sıra başka bir diskete save etmenizi tavsiye ederim. Aslında oyun turnuvayı otomatik olarak kendi disketi üzerine save ediyor ama çok oynayınca kaydetmeden dolayı turnuvanız hatta oyununuz hasar görebilir. Bu yüzden mümkünse oyunu dahi bir kopyası üzerinde oynamanız daha sağlıklı olur.

f) START NEW TROUNMENT: Yeni turnuvaya başlamak içindir. Bu seçenekte kaç bahisçi olacağını, isimlerini, ne kadar para ile başlayacağını (1000 ile başlamanızı tavsiye ederim), oyunun zorluk derecesini ve oyunun sınırlarını seçersiniz. Bu sınırlar:

FIRST PLAYER TO A MONEY LEVEL: Oyun 100000 ile 40000000 birim arasında belirleyeceğiniz bir para miktarına ilk bahisçinin ulaşmasıyla

sona erer.

NUMBER OF RACES BET: Burada üzerine para yatırılacak yarış adedine göre bir sınır belirlersiniz (10-999 arasında).

NUMBER OF RACES RUN: Koşulacak yarış adedine göre bir sınır belirlersiniz (10-999 arasında).

Daha sonra ERASE HORSE RECORDS, ERASE JOCKEY RECORDS, ERASE POST POSITION RECORDS şeklindeki sorulara NO ile cevap vermelisiniz. Yoksa atlarla, jockeylerle ve post-pos ile ilgili bütün veriler silinir. Ondan sonra da oyunu zar atarak oynamanız gerekir.

g) ADD NEW BETTOR: Turnuvanıza yeni bir oyuncu katmak içindir.

h) AUTO PLAY MODE: Bir çeşit demodur oyuna bir katkınız olmaz

i) TROUNMENT INFO: Bahisçilerin para durumlarına göre oluşturulan listeyi alttaki seçenekler olmadan ekrana verir.

12- O.M.N.I SCREEN: Bu seçenek ile, oyunun en başındaki install menüsüne dönersiniz.

Böylece oniki seçeneğin açıklanması bitti. Şimdi gelelim oyunun oynanışına.

Her şeyden önce temkinli olmalısınız. Oyuna başlayacağınız para miktarı 1000 birim ile sınırlıdır. Yarış öncesi atlardan birinin çok iyi olduğunu düşünüp jokeyinde çok iyi olduğunu görseniz de, paranızı kesinlikle bütün ümitlerinizi o

ata bağlayacak şekilde kullanmayın. Oyunun gerçek bir yarıştan hiçbir farkı yok, her an sürprizler olabilir. Ben 128 atlık listeden ilk beş içindeki bir atın best form durumundaki bir jockey ile ilk beşe giremediğini çok gördüm. Her yarış öncesi ilk inceleyeceğiniz seçenek ENTRY INFORMATION seçeneği olmalı. Burada bütün atları iyice incelemeli, atların önceki yarışlarının mesafelerini, derecelerini incelemeli, zemin çeşitlerini koşula- cak yarışla karşılaştırmalı buna göre bir ya da birkaç tane- sini gözünüze kestirmelisiniz. Daha sonra JOCKEY HISTORY bölümüne geçerek seçtiğiniz atlara binecek jockeylerin form durumlarına ve istatistiklerine bakmalısınız. Bu eleme-lerden geçen atları da POST-POS HISTOR ile start alış sırala- rına göre karşılaştırın fakat bu sonuncusuna ilk ikisi kadar önem vermeyin. Hâlâ kendinize bir veya birkaç at bulma- dıysanız, BUY A TIP ile tiyo ala-

bilirsiniz. Önce BETTING HIS- TORY ekranında en iyi durum- da olan bahisçileri öğrenin ve onlardan tiyo almay bakın, hatta paraya kıyıp birkaç tiyo alarak onlardan birkaçının or- taklaşa tavsiye ettiği at üzeri- ne oynayın. Eğer yine de ka- rarsızsanız, hiçbir at için para yatırmadan yarış koşturabilir- siniz. Nede olsa bu oyunun amacı bir iki yarışlık kazançlar değil, uzun vadede ulaşıl- cak bir bütüş barajı. Para ya- tıracak at veya atlar için karar verdiyseniz, BET ON A RACE ile iddiaya girin. Benim size tav- siyem para yatırırken ilk baş- larda PLACE ve SHOW ile uğ- raşın paranızı bunlarla arttırın, şansınızı WIN, QUI- NELL, QUINELLA-BOX, EXACT- BOX ve EXACTA-DBL ile de de- neyebilirsiniz. Ama ilk zaman- larda EXACTA, TRIPLE ve TRIPLE- BOX'tan uzak durun. Paranızı tasarruf etmeyecek kadar iyi durumlara geldiğinizde bu son üçü için iddiaya girebilir, hiç değilse kazanırsanız sevi-

nir, kaybederseniz pek üzül- mezsiz.

Sonuç olarak; başta da de- diğim gibi, bahis oyunlarına meraklıysanız, bir olay üzerine bahse girip sonuçlarını seyret- mekten zevk alırsanız, hele he- le at yarışlarına meraklıysanız bu oyun kesinlikle size uygun. AMIGA'da daha önceleri çı- kan DAILY DOUBLE HORSE RA- CING adındaki basit atyarışı oyunuyla kesinlikle mukayese kabul etmeyecek bir oyun. AMIGA'da durmadan çıkan ve bence AMIGA'ya hakaret etmekten başka bir işe yara- mayan ipe sapa gelmez bir- çok oyunun arasında ise pek yeni olmasa da bu program kelimenin tam anlamıyla bir yüzakı.

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA

GRAFİK : 7
SES : 7
ZORLUK : 8
GENEL : 7

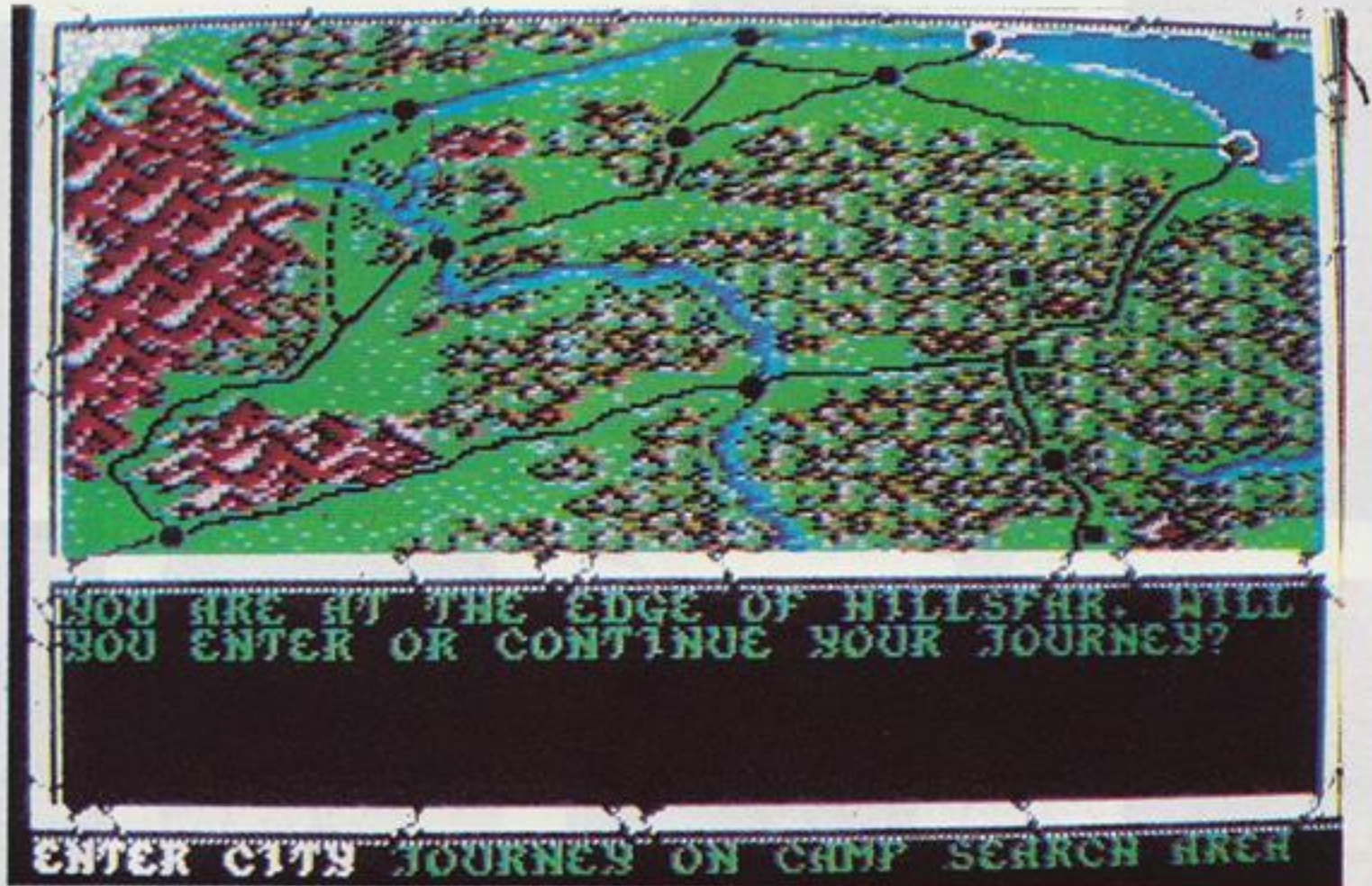
CURSE OF THE AZURE BONDS

DALGLANDS'daki önemli kuvvetler.

Zhenhl Keep'in ordusu, şe- hirden çok, kötü Zhentrim'in kontrolü altında görünüyor. Bu ordu bir süre önce Teshwave'i aldı, Voonlar'a olan rotayı kontrol ediyor ve şu anda Yu- lash'ın yıkıntıları arasında Hill- sfor'in kuvvetleri ile çarpışıyor. Bu ordu fighter, cleric ve ma- gic-user'lerden oluşuyor, ayrı- ca düşmanı arkadan vurarak, büyük zarar veren ve orta le- vellerdeki cleric, magic-user ve büyücülerden oluşan terör komandoları kullanıyor. Mo- ander Kultunun üyeleri, daha önceleri Yulosh'ı kontrol eden kötü bir karanlıklar prensine tapıyorlar. Çok uzun zaman önce Elf'ler tarafından yıkıl-

mak suretiyle Moander'in gü- cü azaltıldı. O zamandan be- ri bu Kult'a yeni fanatikler ka- tıldı ve bu Kult ilk gökmavisi

Bonds'ları üretti ve Moander'i kısa bir zaman için tekrar dün- yaya getirmeyi başardı. Ama Westgate'deki kanlı bir savaş-



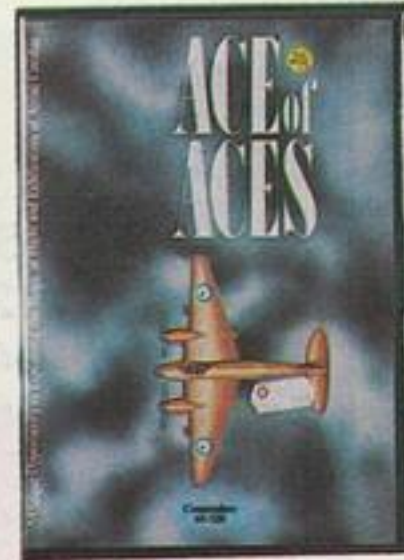
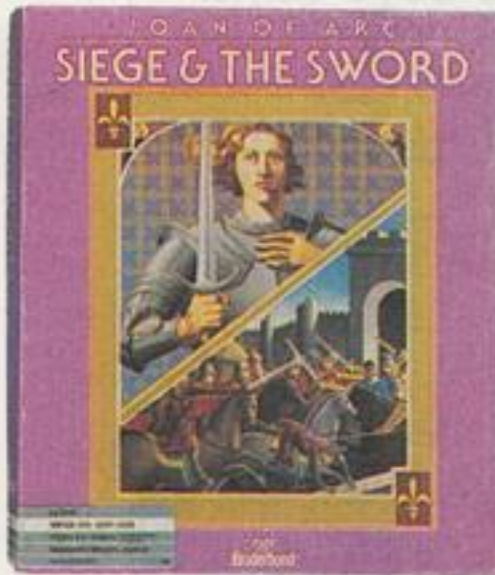
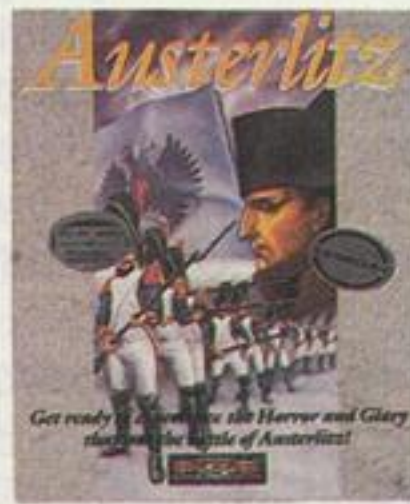
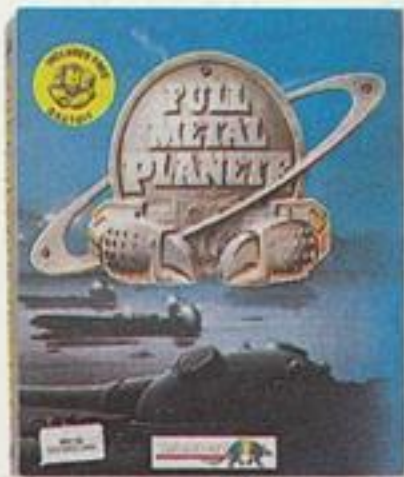
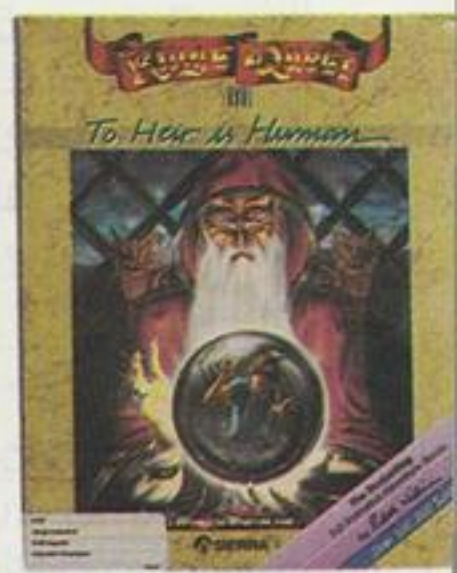
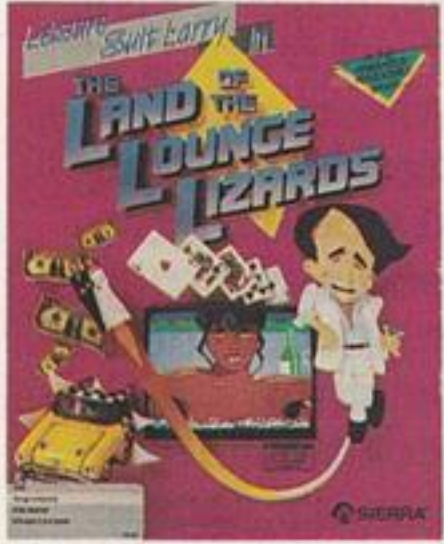
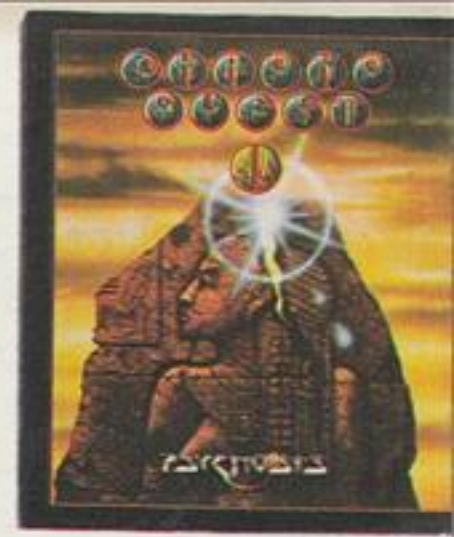
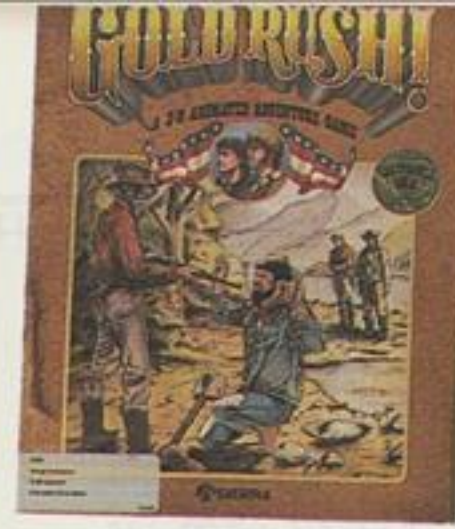
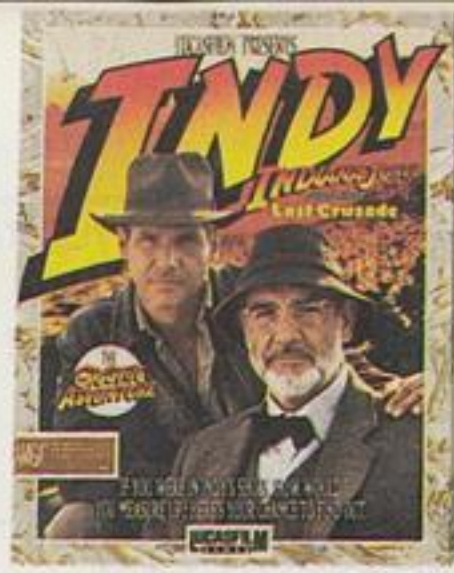
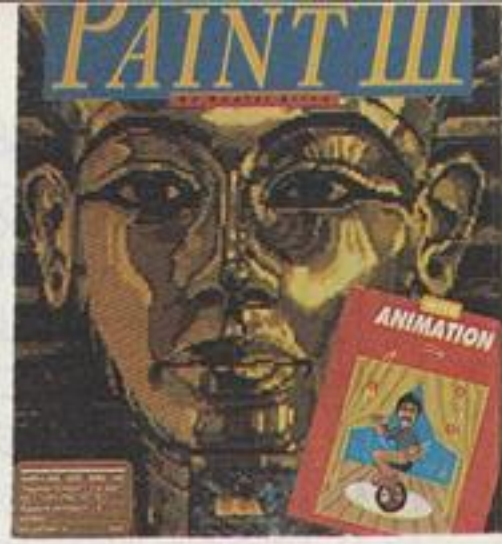
Bilgisayar oyunlarında yeni, yepyeni bir dönem başlıyor!

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...





Abacus



SHOW
COMPUTER

Nişantaşı: Hacımansur Sok. 2
Tel:130 49 60

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

Printemps: Galleria/Ataköy

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

Etiler: Gamgam Çarşısı, 12
Tel:163 53 88

**YENİ
AÇILDI**

CLERIC:

Level:	Tecrübe:	Hit Poinis:	Büyüleri
1	0-1500	1d8	Level
2	1501-3000	2d8	1 2 3 4 5
3	3001-6000	3d8	1 — — — —
4	6001-13.000	4d8	2 — — — —
5	13.001-27.500	5d8	2 1 — — —
6	27.501-55.000	6d8	3 2 — — —
7	55.001-110.000	7d8	3 3 1 — —
8	110.001-225.000	8d8	3 3 2 — —
9	225.001-450.000	9d8	3 3 2 1 —
10	450.001-675.000	9d8+2	3 3 3 2 —
			4 4 3 2 1
			4 4 3 3 2

tan sonra Moander tekrar yakıldı. Ama kulları onu tekrar dünyaya getirmek için yeni bir komploya giriştiler. Moander'in işareti bir el ve elin avuç içindeki bir ağızdan ibarettir.

Shadowdale'in en ünlü sakini Beyaz Elminster'dir. Bu güçlü ve yaşı bilinmeyen büyücü artık ders vermiyor ve başkaları için çalışmıyor, ama dünyayı tehlikeye atacak eşyalar ve durumlar arıyor.

Fire Knives (Flame Knives da denir), en güçlü zamanlarında Carry'ı; etki altında bulunduran bir hırsız ve katiller topluluğudur. Kral Azoun IV onları Comyr'den kovdu ve bugüne kadar kendilerine yeni bir yer bulamadılar. Her yerde Kral Azoun IV'nü öldüreceklerini söylüyorlar ve bu yüzden ilk Bond projesini yaptılar. İlk fiyaskodan sonra sağ kalanlar sınıra çekildiler ve söylentilere bakılırsa, yeni bir denemeye girişecekler.

Harper'ler, yüksek leveldordaki Bard ve Ranger'lardan oluşan bir birliktir. Bugüne kadar amaçları belli olmamıştır, ama bilinen kaliteli projeler kullandıkları ve Zhentrim gibi kötü yaratıklarla savaştıklarıdır. Harper'ler genelde kötülere karşı, kulis arkasında savaşır.

Myth Drannor'un atlıları, dev güçlerin ve yaratıkların Myth Drannor'dan çıkmamaları için şehirde nöbet bekliyorlar ve

tecrübesiz maceracıların şehre girmelerini engelliyorlar.

Red Plumes adı altında insan, bütün Hillsfor için çarpışan kuvvetleri anlar. Şehir, birçok değişik gruplardan paralı askerlere sahip. Orduya, Yulash harabelerindeki yenilgiden sonra birçok katılımlar oldu.

Thay'ın Kırmızı Wizord'ları,

PALADIN

Level	Tecrübe	Hit Points	Beric Büyü Sayısı
1	0-2750	1d 10	1 2
2	2751-5500	2d 10	— —
3	5501-12.000	3d 10	— —
4	12.001-24.000	4d 10	— —
5	24.001-45.000	5d 10	— —
6	45.001-95.000	6d 10	— —
7	95.001-175.000	7d 10	— —
8	175.001-350.000	8d 10	— —
9	350.001-700.000	9d 10	1 —
10	700.001-1.050.000	9d 10+3	2 —
11	1.050.001-1.400.000	9d 10+6	2 1

FIGHTER

Level	Tecrabe	Hit Points
1	0-2000	1d 10
2	2001-4000	2d 10
3	4001-8000	3d 10
4	8001-18.000	4d 10
5	18.001-35.000	5d 10
6	35.001-70.000	6d 10
7	70.001-125.000	7d 10
8	125.001-250.000	8d 10
9	250.001-500.000	9d 10
10	500.001-750.000	9d 10+3
11	750.001-1.000.000	9d 10+6
12	1.000.001-1.250.000	9d 10+9

CLERIC'IN WISDOMU

Wisdom	Bonsis Büyüler
9-12	1 2 3 4 5
13	+1 — — — —
14	+2 — — — —
15	+2 +1 — — —
16	+2 +2 — — —
17	+2 +2 +1 — —
18	+2 +2 +1 +1

güçlü ama aynı zamanda paronoyak büyücülerdir ve Thay'i yönetirler. They, Dalelands'in doğusunda bulunan kötü bir krallıktır. Thay, büyücülerinin politik oyunları sayesinde güç kazanmıştır. Görüşlerine göre, kendilerinden başka, dünyadaki herkes düşmanlarıdır. Her Kırmızı Wizard'ın kendi sembolü vardır.

Comyr'i Comyr'in krallık ailesi yönetir. Şu anda aileyi Kral Azoun IV adında güçlü ve adaletli bir kral yönetiyor. Azoun'un veziri ve öğretmeni,

güçlü büyücü Vongerdahast'tır. Kralın kızlarından biri, Prenses Nacacia bir yıl önce, Gharri von Gond adında bir rahiple kaçtı. Prensesi bulana ödül verilecek ve kral bizzat aramalara katılıyor.

Tyronthraxus, bir süre önce Phlan'da büyük güce sahip ve gücünü Pool of Radiance'den alan bir hayalettir. Gücü, güçlü yaratıklara hükmetmesinden gelir. Bir süre önce bir grup maceracı tarafından vücudu öldürüldü.

Bane'in inananları, Moanse-a'nın etrafında bulunmalarına rağmen, güçleri bütün dünya üzerinde yaygındır. Bane, Haders, Hasses ve Tyrannei'nin tanrılarıdır ve en büyük tapınağı Mulmaster'dedir.

Cleric: Gücünü tanrıdan alır. Beyaz Büyü yapar.

En Önemli Özellik (EÖÖ): Wisdom

Fighter: Savaşçıdır. Büyü kullanamaz. GÖÖ: Strength.

Ranger: Savaşçı, büyücü. GÖÖ: Str, Int, Wis.

Paladin: Savaşçı, beyaz büyücü. EÖÖ: Str, Wis.

Magic User: Büyücü. EÖÖ: Int.

Thief: Hırsız. EÖÖ: Dex.

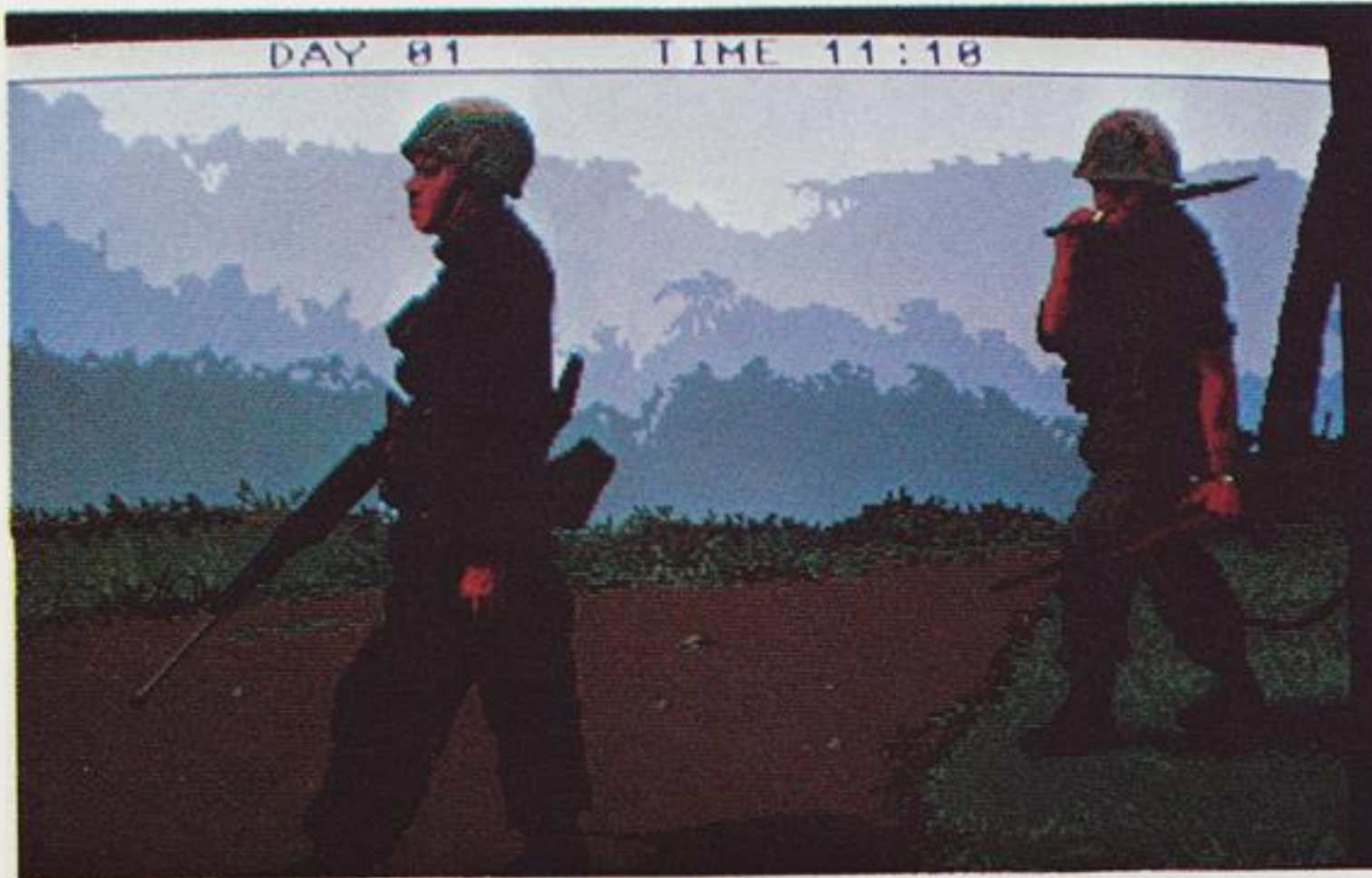
RANGER

Level	Tecrübe	Hip Points	Magic User ve Durul Büyücüleri Sayısı
1	0-2250	2d 8	1 1
2	2251-4500	3d 8	— —
3	4501-10.000	4d 8	— —
4	10.000-20.000	5d 8	— —
5	20.001-40.000	6d 8	— —
6	40.001-90.000	7d 8	— —
7	90.001-150.000	8d 8	— —
8	150.001-225.000	9d 8	1 —
9	225.001-325.000	10d 8	1 1
10	325.001-650.000	11d 8	2 1
11	650.001-975.000	11d 8+2	2 2

THIEF

L	T	H
1	0-1250	1d 6
2	1251-2500	2d 6
3	2501-5000	3d 6
4	5001-10.000	4d 6
5	10.001-20.000	5d 6
6	20.001-42.500	6d 6
7	42.500-70.000	7d 6
8	70.001-110.000	8d 6
9	110.001-160.000	9d 10
10	160.001-220.000	10d 6
11	220.001-440.000	10d 6+2
12	440.001-660.000	10d 6+4

LOST PATROL



Yıl 1965, Vietnam savaşının en kızgın devresi. Keşif uçuşundan dönen bir Amerikan helikopteri 7 kişilik mürettebatıyla, üsleri olan Duhae'ya 58 mil kala düşer. Düşükleri bölge düşman toprakları içindedir. Helikopterin yerini tespit etmiş olan düşman askerleri de o bölgeye doğru hareket etmişlerdir. Siz neredeyse imkansız olanı gerçekleştirecek, düşman devriyeleleri ve nerede olduğunu bilmediğiniz, her an patlamaya hazır mayınların bulunduğu 58 millik bir alanı aşacak ve sağsalim üssünüze dönmeye çalışacaksınız. Tek düşmanınız mayınlar ve karşı tarafın askerleri değil. Aynı zamanda yorulan, acıkan ve psikolojik



çöküntü içinde olan askerleriyle de uğraşmak zorunda kalacaksınız. Kimi zaman yaralanan bir eriniz yüzünden yavaşlamak zorunda kalacaksınız. Ya da yiyeceğiniz bitecek ve açlıkla burun buruna geleceksiniz. Kimi zaman da düşmana ateş edecek merminiz kalmayabilir. Üssünüze doğru giderken karşınıza köyler, tarlalarda çalışan çiftçiler çıkacak. Bunlardan kimisi size dostça kimisi de düşmanca davranacak. Bazen sizin lisanınızı anlamayan ve yiyeceklerini saklayan köylülerle karşılaşacaksınız. Gerçek bir savaşta olduğu gibi köylülere karşı sert olmanız ve hatta bazılarını bilgi ve yiyecek almak için öldürmeniz gerekebilecek. İşte bunların hepsi LOST PATROL'de mevcut. Atmosfer o kadar iyi canlandırılmış ki oyun boyunca kendinizi 7 kişilik grupla özleştiriyor ve kendinizi de 8. kişi olarak görüyorsunuz. Bazen hatalı bir hareketinizle öldürdüğünüz bir er ya da bir köylü için üzülebiliyorsunuz. Oyun Strateji-Adventure-Action'ın bir bileşkesi. Grafiklerin beni şaşırttığı gibi sizi de şaşırtacağından eminim. Ara sıra çıkan dijital resimlerde oyuna ayrı bir hava katmış. Şimdi gelelim oyunumuza. İki disketlik oyunumuzun ilk çalıştırdığımızda karşımıza Lost Patrol'un açılış seçe-

nekleri çıkar. Seçenekleri "ON" ile tercih eder ve "OFF" ile iptal ederiz. Şimdi bu özelliklere kısaca değinelim:

Heli-injury: Helikopterin sert inişi sırasında askerlerde meydana gelebilecek yaralanmalar.

Hunger for food: Askerlerin acıkma durumu.

Need to rest: Askerlerin uyu- ma ve dinlenme ihtiyacı.

Mental damage: Ruhsal sorunlar. Askerlerin moralleri ile ilgilidir.

Night movement: Gece yürüyüşleri.

Calendar: Takvim.

Unlimited strength: Sonsuz enerji.

Unresponsive mind: Moral bakımından olaylardan etkilenmeme.

Unlimited food: Sınırsız yiyecek.

Unlimited shots: Sonsuz cep- hane.

Unlimited claymores: Sınırsız mayın.

Diğer seçenekler sayesinde askerlerinizin mermi, el bombası, yiyecek ve mayınlarının sayısını artırabilirsiniz.

Start game, seçeneğiyle oyuna başladıktan sonra Lost Patrol'un hikâyesini ve demo- sunu göreceksiniz. Bu arada müzik gerçekten güzel değil mi?

Sıra geldi oyun ekranınıza. Yukarıda kaçınıcı günde olduğumuzu ve saatin kaç olduğunu görüyoruz. En altta mouse'muzu gezdirebileceğimiz alana gelince... Sol alt köşedeki sağ ve sol oklar haritayı hareket ettirmemize yarayacak. Bütün fonksiyonları kullanmak için sağ mouse tuşuna basın. Okların sol alt köşesindeki kareli kısımdaki fonksiyon ise haritanızı bölgelere ayırır ve o bölgenin coğrafi özellikleri hakkında bilgi verir. Ama önce bu bilgileri size toplayacak SCOUT (izci)'ları seçmeniz gerekecek. Bunun yanı sıra bir de grup liderine ihtiyacınız olacak. Bütün bunları M fonksiyonunu kullanarak yapacaksınız. Aşağıdaki geniş siyah boşluk ise bize işimize yarar mesajları iletecek. Sağ taraftaki pusula benzeri kısım



ile gidebileceğimiz yönleri gösterir. Hangi yönü mouse'un butonuyla işaret edersek askerler o yöne ilerlerler. Bu şekilde tam ortasındaki kare ile şu yürüme hızlarını seçebiliriz.

Extreme caution: Çok yavaş ancak temkinli bir yürüyüş.

Normal: Normal yürüyüş.

Double march: Hızlı yürüyüş. Askerler daha çabuk yorulacaklardır.

Adamlarımız yürüyüşteyken mouse'un oku "BUSY" şeklini alır ve bu durumda komut veremeyiz. Hiçbir fonksiyonu seçmeden mouse'un sağ butonunu kullanırsak bir menü ve her menüde seçenekler görürüz. Bunlar:

A- GAME:

Credits: Oyunun programcılarının listesi.

Graphics: Burada oyunu animasyonlu mu yoksa resimli mi görmek istediğinizi seçiyorsunuz. Normal de bu iki seçenek de geçerli.

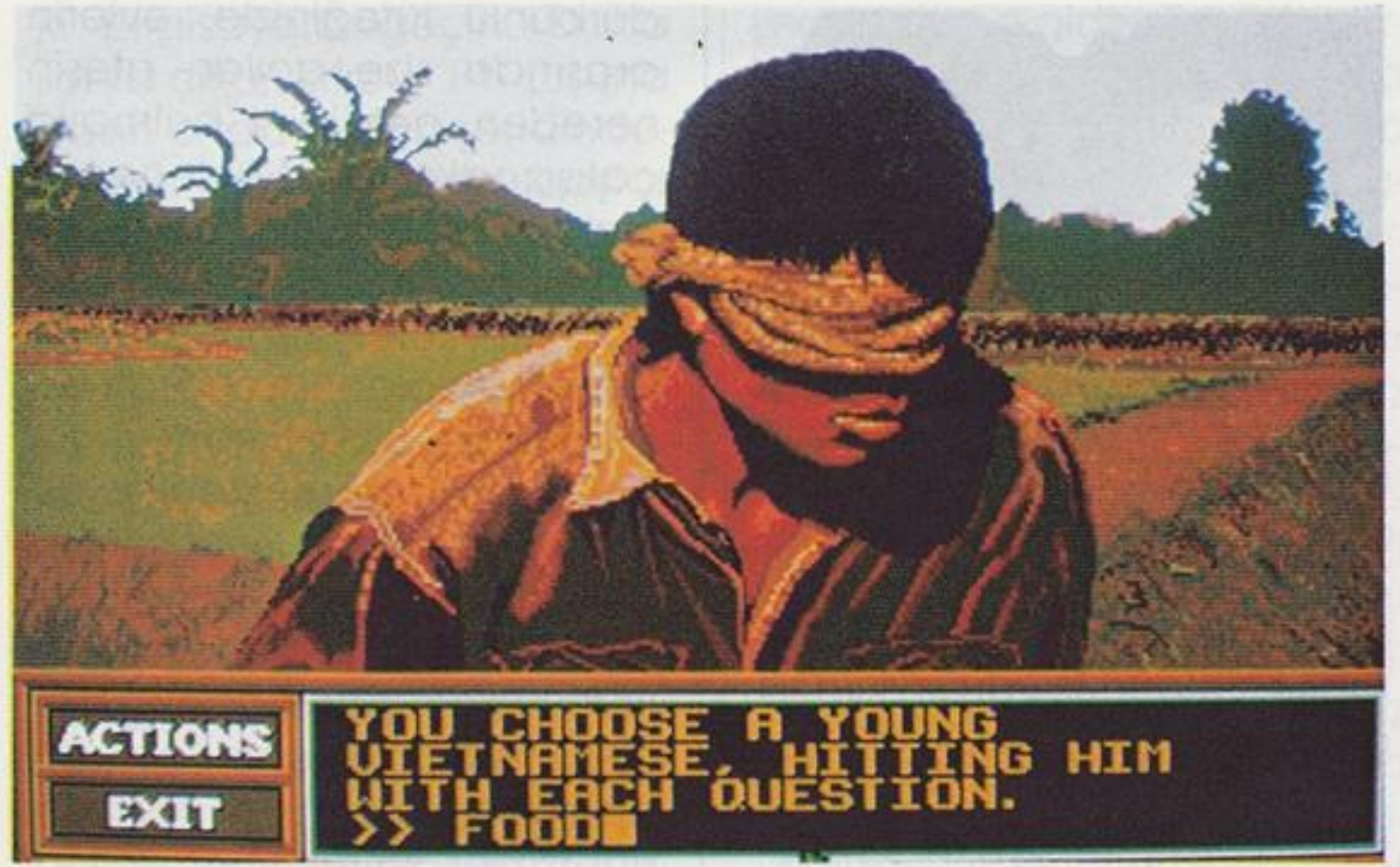
Restart: Oyuna baştan başlamak için.

Quit: Programdan çıkmak için.

B- ACTION:

Search area: Bu seçeneği düşman askerleri ile yaptığınız ve kazandığınız çatışmalardan sonra veya yolunuz üzerindeki köylerde kullanın. Böylece cephane ve erzak edinmiş olursunuz.

Rest: Askerlere dinlenme ko-



mutu vermek için. Bu seçeneği seçtikten sonra isterseniz hemen yandaki zaman hanesindeki süreyi artırabilirsiniz. Bunu sağ tuşu basılı tutarken kullanarak yapın.

Dig-in: Askerlere uyuma komutu vermek için kullanılır.

C- FOOD:

Bu bölümde yiyeceğinizin tüketim hızını ayarlayacaksınız. "Normal rations" normal tüketim, "Half" ve "Starvation" da gittikçe azalan tüketim miktarlarını belirtir.

D- TRAPS:

Bu seçenek ile hem taşıdığınız tuzaklar hakkında bilgi alabilir hem de bu tuzakları gereken yerlerde kurabilirsiniz.

Booby traps: Bubi tuzakları. Adamlarınız bütün dikkatleri-

ne rağmen bu tuzaklardan zarar görebilir. Bubi tuzakları özellikle tüfek simgesi ile gösterilmiş Vietkong bölgeleri, çevresi X işaretiyle gösterilmiş olan küçük ama emin olmayan Vietnam köylerinde ve çevrelerinde sıklıkla bulunur. Ama bunlar her yerde karşınıza çıkabilirler.

VC patrols: Vietkong devriyeleri. İzçileriniz genel olarak sizi bunlara karşı uyaracaklar ve ne yönde olduklarını bildireceklerdir ama erzak ve cephane sıkıntınız varsa veya heyecan arıyorsanız, üzülmeyin aniden de karşınıza çıkabilirler.

Çatışma ekranında rate of fire fonksiyonu ile atış hızınızı ayarlayın. Arada bir el bombası kullansanız çok iyi olur. Mouse'un sol tuşu ile ateş edecek ve sağ tuşuna basarak ayağa kalkıp duvarın ardındakileri daha rahat görebileceksiniz. Ama dikkat edin bu durumda vurulma şansınız yüksektir.

Yeraltına gömülü mayınlar: Bunlara da dikkat edin, izciler sizi uyaracak, mayınları etkisiz hale getirmeniz gerekecektir.

Machine gun fire: Bu çatışmada ilk olarak size ateş edilen yeri görün, sağ mouse butonu ile el bombasının pimini çıkarın ve size ateş edilen yere ayarlayın. Çok beklemeyin bomba elinizde patlayabilir.





Hemen sol mouse tuşu ile gücünüzü ayarlayın, iyi bir atış 21-23 metre arasında yüzde 60-yüzde 70 arası güçte yapılabilir. Gücünüzü artan kırmızı göstergeden görebilirsiniz.

Kasaba ve Köyler: Böyle bir yere vardığınızda ilk olarak



soru sormayı deneyin. Yumuşak veya sert bir dil kullanın, çevreyi araştırmayı unutmayın. Köylerdeki tünellerde erzak ve cephane bulabilirsiniz. Köylüleri öldürüp öldürmemek insafınıza kalmış.

Alone VC soldier: Yalnız Vi-



etkong askeri. Bu ekranda port 2'deki joystick'inizi kullanın. Sol üst hareket askerinize tekme attırır, ateş tuşu ile yumruklarınızı kullanabilirsiniz. Tabiki bir geri çekilme seçeneğiniz var.

Snipper fire: Bu çatışmada



dürbünlü tüfeğinizle, evlerin arasında size açılan ateşin nereden geldiğini bulmaya çalışacaksınız. Söylenecek fazla bir şey yok, 12'den vurmaya çalışın.

Bu tehlikelerin yanı sıra ilerlediğiniz bölgenin coğrafi yapısına da dikkat etmelisiniz. Açık kahverengi alanlar askerlerin en kolay ilerleyebilecekleri bölgelerdir. Harita üzerindeki renkler koyulaştıkça ilerleme zorlaşır. Ağaçlar balta girmemiş ormanlar olduğunu gösterir. Bölgenin özelliklerini izciler sayesinde, açıklamanın başındaki bilgilere göre öğrenebilirsiniz. Oyunumuzda lead görevindeki asker grubun önünde olduğundan en çok bubi tuzağına yakalanan da o olacaktır. Liderinizi ilk seferinde değiştirin çünkü ikinci patlama lideri öldürür. Tehlikeli yerlerde extreme caution yürüyüşünü seçin. Böylece bazı bubi tuzaklarından kurtulabilirsiniz. Duhac'a gelmeden geçeceğiniz sık ormanlığı, yolu veya nehri takip



edercek daha hızlı geçebilirsiniz. Bu arada yaşlı bir mamasan elinde bir paket ile size doğru gelirse silaha davranmadan önce son bir kez daha düşünün. Paketinde bomba değil, size vermek için getirdiği pirinç veya balık olabilir.

Sonuç olarak Lost Patrol, güzel müziği, efektleri ve digitize grafikleri ile gerçekten dört dörtlük bir oyun. Askerlerinizi sağ salim Duhac'a ulaştırmamız dileğiyle...

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA

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

VENDETTA

Süper konu süper grafikler yine sistem 3 ve karşınızda "VENDETTA". Bildiğiniz gibi sistem 3 last Ninja serileri ve MYTH in yapımcısı. Bunların çok tutulmasından faydalanan sistem 3 bu piyasayı boş bırakmamak amacıyla MYTH'in hemen ardından VENDETTA'yı piyasaya sundu ve çok iyi yaptı. Çünkü bizi bu kadar güzel bir oyundan mahrum etmesi bizim için hiç de iyi olmazdı.

Türkçesi "Kan Davası" anlamına gelen Vendetta'nın konusuna gelince, Amerika Başkanı'nın kızı teröristler tarafından kaçırlır. Bunun üzerine metropolitan polisinden birini çağırırlar ve bir saat içinde

başkanın kızını kurtarmasını isterler. Çünkü teröristler bir saat içinde gerekli fidye getirilmediği takdirde kızı öldüreceklerini söylerler. Ve biz yola koyuluruz.

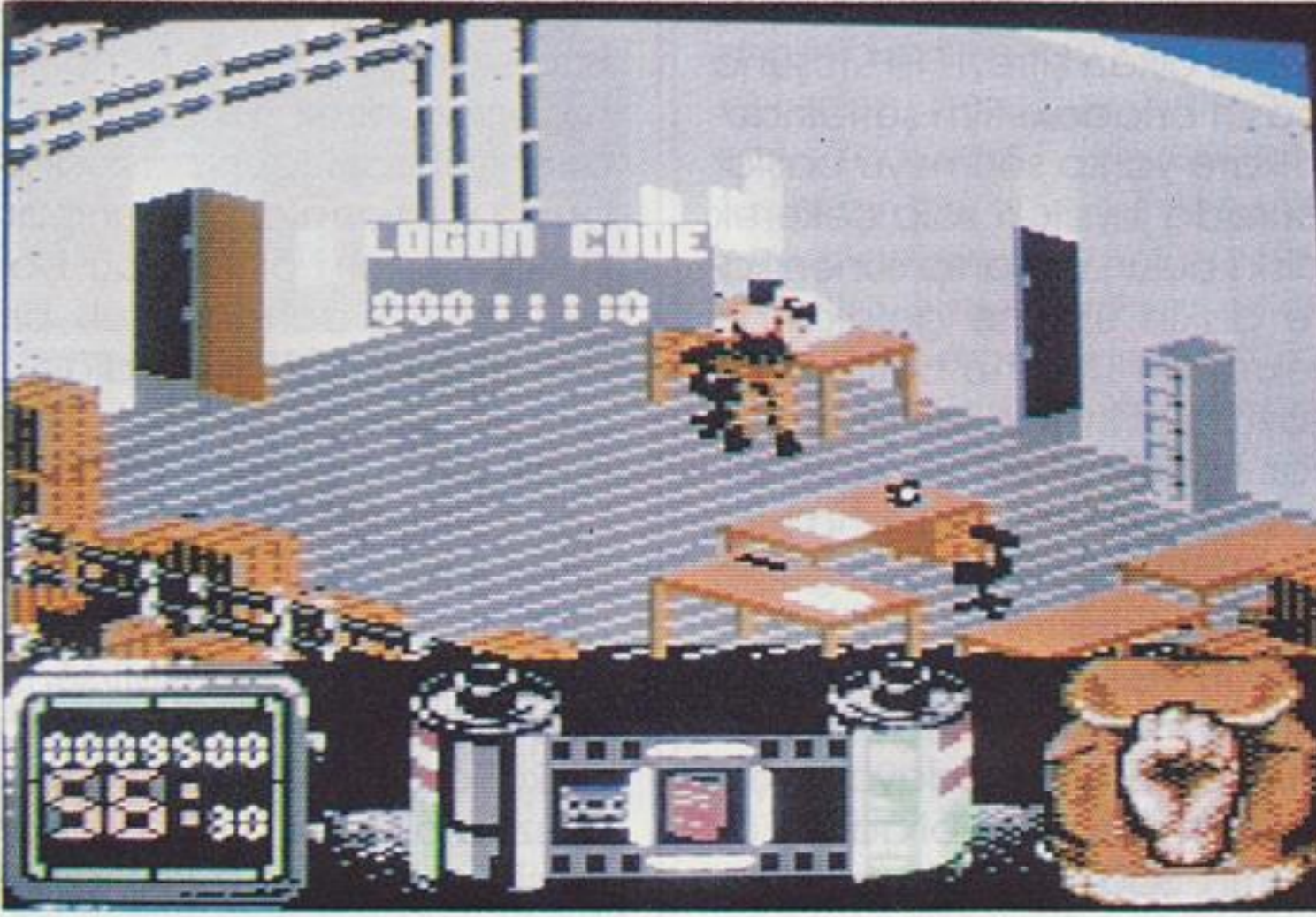
Oyunu yüklediğimizde karşımıza kızın kaçırılmasıyla ilgili nefis bir demo çıkıyor ve oynama geçiyoruz. Oyuna başladığınızda en büyük yardımcınız komando bıçağınız. Hemen ilk ekrandaki adamı bıçağınızla öldürün (Last Ninja'da olduğu gibi silah değiştirme space tuşu) ve biraz önce ekranın ortasındaki sandıkların yanında parlayıp sönen yıldızın yanına gelip bıçağı bıraktıktan sonra eğilip makası alın daha sonra soldaki kapıya gi-

dip bir tekme atıp kapıyı açın fakat kapıyı açmadan evvel bıçağı elinize alsanız iyi olur. Çünkü içeri girdikten sonra üzerinize saldıran adamı daha kolay saf dışı etmenizi sağlar. Adamı öldürdükten sonra parlayan yıldızlardan şarjör, el bombası ve makineli tüfeği alın. Burada el bombasını üç kere alabilirsiniz. Daha sonra makineli tüfeği kullanarak dışarı çıkın. Adamı öldürün ve diğer ekrana geçin. Ekrana girdiğinizde hemen ateş ederek adamı öldürün. Burada dikkat etmeniz gereken fazla ateş etmemeniz gerektir. Bir kere düğmeye basarsanız yeterli olur. Çünkü merminiz biterse çok zorlanabilirsiniz. Gerçi birçok yerde şarjör varsada riske girmeye değmez. Buradan da hemen diğer ekrana geçin ve bu ekrandaki adamı da öldürün ve parlayan yerlerden harita, kırmızı video bantı, bilgisayar disketini alıp tüfekle dışarı çıkın. Burada ufak bir not, eşyaları sadece "el" ile alabilirsiniz. Bu yüzden bir eşyayı almadan önce elinizdeki şeyleri bırakın. Diğer odaya geçtiğinizde yine adamı öldürün ve ilk önce sağdaki masadan mavi video bantı aldıktan sonra, karşısındaki dolaptan bilgisayar kullanma kitabını alıp kapının yanında-

ki bilgisayara geçin. Daha sonra çıkan şifreyi "F1" tuşuna basın ortadaki film şeridindeki kare yanıp sönmeye başlar burada joysticki sola çekerek disk'i bulun ve yanıp sönen kare diskin üzerine geldiğinde tekrar "F1" tuşuna basıp bilgisayara girin. Sorulan şifreye biraz önceki şifreyi yazın ve bilgisayar kartını alın. Daha sonra tüfekle diğer odaya geçip adamı öldükten sonra televizyonun yanından "uzi" yi alın. Tekrar makinalı tüfeğe geldikten sonra diğer odaya geçin ve her zamanki gibi adamı öldürün. Sağ taraftan şarjör alıp silahınızı doldurduktan sonra sol taraftaki video da daha önce aldığınız bantların içindekileri görebilirsiniz. Odadaki oto anahtarlarınıda aldıktan sonra öbür odaya geçin ve hemen ateş ederek adamı öldürün. Yatağın kenarından gerdanlığı alarak geri dönün. Merdivenin oradaki adamı öldürerek derin bir nefes alın ve diğer ekrana geçin. Hiç durmadan ekranın ortasına gelin ve adam ateş etmeye başladığında tetiği hiç bırakmadan adamı tarayın. Adam öldükten sonra ekranın girişindeki sandıkların oradan kurşun geçmez yeleği alın ve arabaya gidin. Kullanacağınız obje olarak anahtarı alın ve araba-

nın kapısına gidin. Burada dikkat etmeniz gereken nokta arabaya direk yaklaşmayıp anahtarı soktuğunuzda arabayla yanyana olmamanızdır. Geldik ikinci bölüme bu bölüm oyuna daha büyük bir inandırıcılık katmış. Bildiğiniz gibi en son bir porche'a binmiştik ve bu bölümde bir porche kullanıyoruz. buradaki önemli noktalar şunlar; Virajlara girerken yavaşlayın, bazen yol ayrımlarına gelerseniz gelmeden evvel çıkan oklara dikkat edin. Fazla kaza yaptığınızda bir polis arabası çıkar ve sizi durdurur. Siz kimliğinizi gösterdiğiniz halde size inanmıyor ve daha önce aldığınız eşyalardan birini göstermenizi istiyor. Eğer bahsettiğim eşyalardan birini almamışsanız, game over olmanız içten bile değil. Arabada kullanabildiğiniz silahlar ise şunlar; roket atar ve makinalı tüfek. Roket atarı F1 ile makinalı tüfeği ise F3 tuşuyla aktif hale getirebilirsiniz. Üçüncü bölüme geçtiğinizde hemen makinalı tüfeğe gelip ekrandaki adamı öldürün. Etrafınıza baktığınızda buranın tanklarıyla, silahlarıyla bir askeri üs olduğunu göreceksiniz. Soldaki kapıya ayağınızla vurup içeri girdiğinizde karşınıza çıkan adamı vurun. Burada en büyük yardımcınız yani eşyaları bulmanızı sağlayan parlayan yıldızın olmaması büyük bir dezavantaj. Toplayacağımız üç eşyanın yerleri şunlar, bilgisayarın olduğu masadan şifre kitabını, en solda köşedeki yazı masasından kadın çantasını, kapıdan girince sağdaki dolaptansa haritayı alın. Bu arada eşyaların yerlerini daha iyi anlatmak için kapılardan girdiğimiz yerlere oda bahçeden bahçeye veya odadan bahçeye geçilen yerlerde ekran diyeceğim. Odadan çıktıktan sonraki ekranda ve odada bir şey yok üçüncü ekrana geçmeden önce elinize el bombasını alın, çünkü diğer ekan-





da bir siperin arkasından ateş eden bir adam var. Ekrana girer girmez hemen binanın gölgesine girin çünkü adam sizi yalnızca orada vuramıyor. Gölgeye geldiğinizde el bombasını atın ve adamı öldürün. Burada el bombasının adamın tam üstüne gelmesine gerek yok. El bombası uzağa bile düşse tesir ediyor.

Adamı öldürdükten sonra hemen solunuzdaki iki varilin arasından şarjör alabilirsiniz. Bir sonraki ekranda ise adamı öldürün ve merdivenden çıkarak yerdeki kutudan şarjör alabilirsiniz. Bir sonraki ekranda ise adamı öldürdükten sonra merdivenden çıkarak yerdeki kutudan şarjör alabiliyorsunuz. O da cephanelik fakat buradan da sadece şarjör alabiliyorsunuz. Dışarıya çıktıktan sonra ilk ekrana geldiğinizde karşınıza bir baraka çıkıyor. Barakanın önündeki adamı öldürüp içeri girin ve oradaki adamı da öldürdükten sonra yatağın üzerindeki kadın ayakkabısını da alabilirsiniz. Evet bu bölümden de alacaklarımız bu kadar. Bu sefer arabaya karşıdan gelerek (anahtarlı olarak) arabaya binin ve dördüncü bölüme girin. Dördüncü bölüm hakkında söylenecek bir şey yok. Çünkü bu bölüm ikinci bölümün ay-

nısı. Beşinci bölüme geldiğinizde ikinci bölümde kaybolan parlayan yıldızın tekrar geldiğini görüyoruz ve rahatlıyoruz. Ekrana girdiğinizde elinize makinalı tüfeğinizi alın ve her zamanki gibi adamı öldürün. Sonra kapıyı tekmeyle açın (tabiki silahı bırakarak) kapı açıldıktan sonra tekrar makinalı tüfeğinizi alın ve içeri girin ekrana geldiğinizde adamı öldürün ve silahı bırakın ve parlayan yıldızdan maskeyi alın. Artık adamlar size bir şey yapamazlar. Çünkü diğer adamlar tarafından görünmez oldunuz. Kapıdan çıkın ve ekranın sağındaki büyük kapı-

ya girin iki ekran sonraki parlayan yıldızdan şarjör alabilirsiniz. İki ekran daha gittiğinizde karşınıza büyük bir uçak ve uçağa çıkan bir merdiven çıkacak. Burada da isterseniz şarjör alabilirsiniz. Daha sonra merdivenden uçağa girin fakat girmeden önce eğer silahınızı bıraktıysanız silahınızı alın çünkü uçağa girdiğinizde maskeniz düşüyor!!! İki kabin daha gittikten sonra kumanda kabinine geliyorsunuz. Oradaki adamı öldürdükten sonra uçağın ön koltuğunda kaçırılan kızı görüyorsunuz. Fakat onu o anda kurtaramıyorsunuz. Çünkü kıza bağlı bir bomba var ve ilk önce o bombayı yok etmeniz gerekli. Bunun için ilk yapacağınız bombanın uçlarını gerekli sırayla kesmek. Şimdi "F1" tuşuna basın ve oyundan aldığınız objeyi yani makası klikleyin ve bombanın üzerine gelip eğilin. Fakat elinizi düğmeden bomba ekrana gelmeden çekin. Bu sırada bombanın birinci bacağının yanıp sonduğunu göreceksiniz. Burada joysticki sağa çekin ve ışığı ortadaki bacağın üzerine getirip "fire" a basın. Daha sonra bu işlemi ilk bacak üzerinde tekrarlayın ve en son bacağında bu şekilde kestikten sonra bombayı imha ettiniz demektir. Da-



ha sonra kızı çözecek ve altıncı bölüm yüklenecektir. Altıncı bölümde de daha önceki gibi porcheonuzu kullanıyorsunuz. Tek fark biraz daha çok helikopter ve araba geliyor. Burada da ikinci bölümde söylediklerim geçerli. Yedinci bölüme geldiğimizde, ekrandaki adamı öldürüp ortadaki büyük kapıdan geçip diğer ekrana geçin diğer ekranda bir çeşmenin önünde duran başka bir adam var. Bunu da öldürün. İki ekran ilerleyip büyük bir meydana geldiğinizde oradaki adamı da öldürün ve geri dönün biraz önceki çeşmenin önüne geldiğinizde yerde yatan bir adam göreceksiniz bu adamın yanına gidip eğildiğinizde adam ayağa kalkacak ve sizinle konuşacak. Daha sonra gazetelerdeki hakkınızdaki yazıyı okuyabilirsiniz.

Oyun hakkındaki diğer bilgiler ise şöyle; Oyunda müzik yok fakat efektler var. Oyunun ekran dizilişi şöyle: en solda



score: enerji ve zaman ortada aldığınız objeleri simgeleyen bir film şeridi en sağda ise bir çanta ve o anda kullandığınız bir silah görebilirsiniz.

Oyunun süper olduğunu her ne kadar yazımdan da anladığınızda ben tekrar söyleyeyim. Bence her disk drive sahibinin alması gereken bir

oyun. Fakat kaset sahipleri üzülmeyin yakında kasette de çıkacağını zannediyorum. Oyunun Değerlendirmesi:

Commodore 64

GRAFIK : 9

SES : 7

ZORLUK : 8

KURGU : 7

GENEL : 8

AMIGA 'cılar KENDİ PROGRAMLARINIZI KENDİNİZ TÜRKÇELEŞTİRMEK İSTERMİSİNİZ.

meta PROGRAMÇEVİRİ SETİNİ HERKEZ KULLANABİLİR. PROGRAMCILIK BİLGİSİ GEREKMEZ.

Sizde setimize sahip olan diğer AMIGA 'cılar gibi programlarınızı Türkçeleştirerek Türkçe program kullanmanın, oyunların zevkini tadın.

SETİMİZDE NELER VAR: bir çalışma programı, bir oyun prg. (ilk çalışma için) açıklama kılavuzu ile paket halinde 35.000 TL. adresinize ödemeli gönderilir.

Her çeşit AMIGA programlarını adresinize acele posta servisi ile gönderiyoruz. Liste İsteyiniz.

BİLGİSAYAR - JOYSTICK'İNİZ BOZULDUYSA ÜZÜLMİYİN! Tamir ve Bakım servisimiz HİZMETİNİZDEDİR.

★ A 590 HARDDISK, ★ 512k EK RAM, ★ TV MODÜLATÖR
★ 3.5 - 5.25 DİSKET, ★ 3.5 - 5.25 DİSKET KUTUSU
★ MAUSE PAD, ★ DİSK DRIVER, ★ EKRAN FİLTRESİ,
★ MAUSE, ★ JOYSTICK, ★ AMIGA 500 - 2000

YAZILARINIZI, GRAFİKLERİNİZİ LASER PRINTER SERVİSİMİZDEN FAYDALANARAK YÜKSEK KALİTEDE BASTIRABİLİRSİNİZ.

KICK-OFF TURNUVASINA KATILIN KAZANIN !

eee sonra ?

Bu köşede sizi herkez tanısin. peki ya başka ?

AYRINTILI BİLGİ İÇİN ARAYINIZ.

kick-off turnuvasına kayıt olmak için şahsen başvurunuz gerekmektedir. Turnuvada kick-off 2 versiyonu kullanılacaktır.



BU AYKİ FAVORİ OYUNLARIMIZ:
Mid winter, Infestation, Weird dreams
Future wars, Space ace, Dynasty wars
Turican, Lost patrol, Fire and brimstone,
Twintris90, The three stages, Black tiger,
GrafuckIncool, Kick-off 2, Resulation 101

meta
BİLGİSAYAR & ELEKTRONİK SİSTEMLERİ

GEOS II

Geçen ay basit bilgilerle başladığımız GEOS kursuna daha derinlere inerek devam ediyoruz. Bu ay program döküm ekinde bulunacağınız THE ULTIMATE GEOS CONVERTER programını yazmanız, bu kurstan yararlanmanız için şarttır. Program her ne kadar uzunsa da, bu, gözünüzü kurkutmasın çünkü GEOS'un size sunduğu kolaylıklardan yararlanmak için bu programa ihtiyacınız var. Program hakkında ayrıntılı bilgi PROGRAM DÖKÜM EKİ'ndeki açıklamalarda bulunmaktadır.

Bu aydan itibaren GEOS programlarını SUPER ASSEMBLER formatında değil, normal bir assembler formatında vereceğiz. Bunun sebebi SUPER ASSEMBLER'in yapısının GEOS programlarını yazmaya uygun olmaması.

Bu ayki yazımızda size bir GEOS application'ı tasarılmanız için gerekli temel bilgileri vereceğim. Bir application tasarımını üç ana başlığa ayırabilirsiniz:

1. Event'leri (olayları) seçin:

Programınızda hangi tip menüler, ikonlar, vb. kullanacağınıza karar verin. (Daha sonraki yazılarımızda bahsedilecek olan ve özel bir event türü olan zaman tabanlı işlemler de buna dahildir.)

2. Event'leri tanımlayın:

Event'i tanımlayan tabloları kurun ve vektörleri yükleyin. Örneğin menü yapıları basit tablo yapılarıyla tanımlanırlar.

Bu ayki sayımızda size bir GEOS application'ı tasarılmanız için gerekli temel bilgileri vereceğiz. Ayrıca program döküm ekinde bundan sonra sık sık kullanacağınız bir yardımcı program yer almakta.

3. Rutinleri yazın:

Ana döngü tarafından çağırılacak ve sizin event'liriniz tarafından çalıştırılacak olan rutinleri yazın.

Bu noktaya kadar, amacımız GEOS'la programlamanın neye benzediğini göstermektir. GEOS, application'ınızın bir bir prototipini kolaylıkla hazırlamanızı sağlar; çünkü programınızı başa çıkması kolay olan basit tanım tablolarına ve event hizmet rutinlerine ayırır. Eventleri programlamaya başlamadan önce kısa bir şekilde GEOS'un donanımını tartışacağız: kullandığı grafik modu, bellek düzeni ve bank-switch registerlerinin nasıl ayarlandığı.

Aslında GEOS'ta program yazıp da grafik modları veya bank-switch hakkında hiçbir şey bilmemeniz olası, yani bir C64'cüsüyse, şimdiki bölüm size zor gelebilir ama bu sizi üzmesin. Bu sütunlarda sizin, (TELETEKNİK ba-





yilerinden elde edebileceğiniz) PROGRAMCININ EL KİTABI adlı kitabı okuduğunuz veya grafik hakkında yeterli bilgiye sahip olduğunuz varsayılmıştır. Sizin GEOS bellek haritasını değiştirmek isteyeceğinizi sanmıyorum ama bazen sevdiğiniz bir C64 KERNAL rutinine veya BASIC ROM'una sıçrayıp sonra GEOS'un normal işletimine dönmek isteyebilirsiniz. Birazdan GEOS'un normal işletimine dönmek isteyebilirsiniz. Birazdan GEOS'un normal işletimine dönmek isteyebilirsiniz. Birazdan GEOS'un 'fiziksel' bir tanımını yapacağım. Yani programlandığı grafik modu, bellekte nerelere yerleştirildiği, hangi GEOS KERNAL versiyonunun sizde bulunduğu, donanım kontrol register'inin değeri ve KERNAL ile BASIC ROM rutinlerini çağırmak için bunu nasıl değiştireceğiniz.

YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜK ve BIT-MAP MODU:

GEOS C64'ün 320 x 200'lük en yüksek çözünürlük modunu kullanır. Bu modda 8000 bayt (200 satır çizgisi, çizgi başına 40 bayt) ekranı görüntülemek için kullanılır. Bu moda yabancıysanız PROGRAMCININ EL KİTABI'nda bulabileceğiniz Grafik modları hakkındaki bölümleri okuyun.

GEOS programlarının GEOS KERNAL altında yazımını kolaylaştırmak için bellekte normal ekranın bir kopyasını bulunduran 8000 baytlık bir tampon bölge bulunur. KERNAL'da tampon bölgeyi ekrana kopyalayacak ya da tersini yapabilecek hazır rutinler bulunmaktadır. Bu sayede, bir menü veya konuşma kutusu açıldığında ve application'ınızın ekranının üzerine yazdığında ekran kaybı engellenmiş olur. Yani menü ve konuşma kutuları tampon bölgeyi ekrana transfer ederek application'ın kendi ekranını yeniden yaratması (ki bu bazen imkânsızdır) gereğini ortadan kaldırmış olur.

Bu kopyalama rutinleri application tarafından da kullanılabilir tabii ki. Örneğin geoPAINT bu özelliği son de-

ğişikliği silen UNDO komutunun kullanılması için kullanılır. Bu kopyalama özelliğini destekleyen KERNAL rutinleri (adresleri gelecek sayıda vereceğim) RecoverAll-Menus, RecoverLine, RecoverMenü ve RecoverRectangle'dır. Bu rutinleri de grafik ve menü bölümlerinde işleyeceğiz. Eğer tampon bölgeye ayrılan 8000 baytı da kullanmak istiyorsanız, ekranın otomatik olarak bu bölgeye kopyalanması GEOS KERNAL tarafından engellenebilir. Bu sayede kullanabileceğiniz bellek 8000 bayt artar. Bu da grafik bölümünde ayrıntılı olarak ele alınacak konulardan biridir.

BELLEK HARİTASI:

GEOS BELLEK HARİTASI tablomuzda GEOS KERNAL tarafından kullanılan ve sizin kullanımınıza açık olan bölgeleri görebilirsiniz. Bu tabloya göre application'ınız \$8400-\$5FFF arasında bulunan 22K'lık alanı kullanabilir. Buna tampon bölgede bulunan 8K'lık bölgeyi de eklersek sizin kullanımınıza tam 30K bırakılmış demektir. Bu miktar ilk bakışta az görünebilir ama GEOS KERNAL'ının menü, ikon ve diyalog kutularıyla ilgili tüm işlemleri yüklenmesi sizin yazmanız gereken program miktarını oldukça azaltmaktadır. Bundan ayrı olarak GEOS'un diske ulaşım hızının yüksek oluşu sayesinde yeni bir dosya türü ile bellek sorununuz tamamen ortadan kalkıyor, Adı VLIR olan bu dosya türü ile çok uzun ve gelişmiş programları yazmanız olanaklı hale geliyor. VLIR dosyaları da daha sonraki bölümlerimizde ayrıntılarıyla anlatacağım konular arasında.



İŞTE OLAY!

5,25 TEAC-Extern Disk Drive
40 / 80 + Booter

2 MB RAM

512 KB RAM

450.000 TL.

699.000 TL.

200.000 TL.

* KDV Hariç



TST

TEKNOLOJİ

SANAYİ

TİCARET

Sümer Mah. 28 Sokak No: 14

34770 Zeytinburnu-İSTANBUL Tel: (1) 558 12 54

Application kodunun yeri ve RAM GEOS bellek haritası hakkında çoğu programlayıcıya yeterlidir. RAM dört ayrı bölgede bulunmaktadır. Buna applicatin bölgesinden ayıracağınız yerleri de ekleyebilirsiniz tabii.

1. r0-r15 pseudo registerleri.
2. \$00FC-\$00FF arası. Bu bölge ne C64 ne de GEOS KERNAL'ı tarafından kullanılır ve application'larınız için ideal bölgelerdir. Bundan sonra bunlara a0 ve a1 pseudo registerleri diyeceğiz.

3. \$0070-\$007F arası. Bu bilgilere de a2-a9 pseudo registerleri adını vereceğiz.

4. \$7F40-\$7FFF arası. Her ne kadar zero-pageide değilse de programlarınız için uygun bir değişken saklama alanıdır.

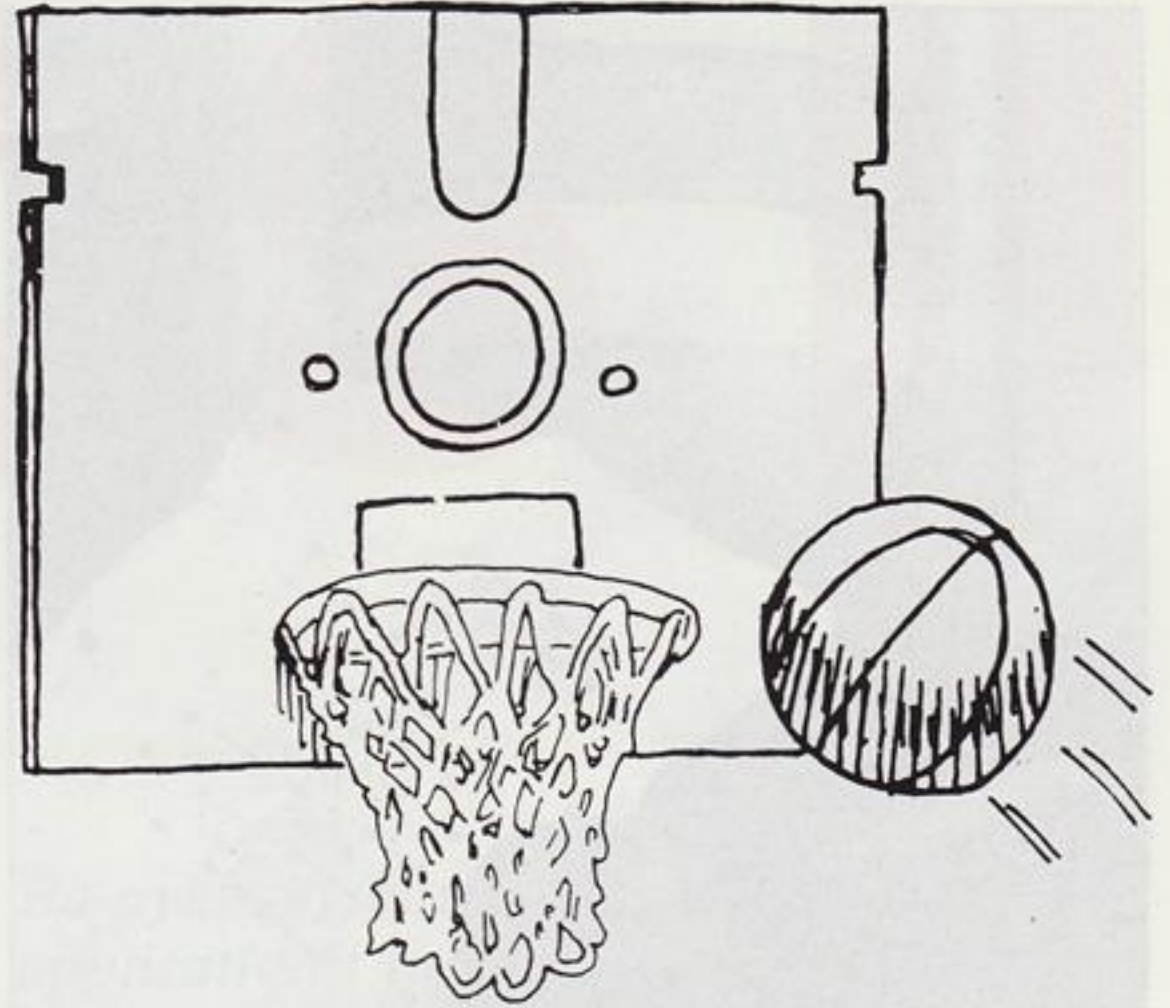
Bellek hakkında daha ayrıntılı bilgi istiyorsanız bellek haritasını inceleyin.

Bütün giriş/çıkışlar ve interrupt kontrolü GEOS tarafından yapılmaktadır. Kernal rutinleri kullanım açısından çok daha kolaydır ve programınız onları kullansa da kullanmasa da bellekte yer kaplarlar.

GEOS KERNAL VERİSYON BYTE'LARI:

Elinizde GEOS'un hangi versiyonunu bulduğunuzun anlamasını sağlayacak birçok byte bulunar GEOS KERNAL'ında. \$c006 adresinde "GEOS BOOT" yazısını görürüz. Bu yazı sayesinde programınızın GEOS tarafından çağırılıp çağırılmadığını öğrenebilirsiniz. Rutinlerinde GEOS KERNAL rutinlerini kullanmayacak olanlar \$C000-\$C07F arası dışındaki tüm kernal'ı kullanabilirler. Fakat bu bellek alanı tekrar GEOS KERNAL'ı yüklemenizi sağlayacağı için buraya dokunmamalısınız.

"GEOS BOOT" yazısını versiyon numarasını içeren iki rakam takip eder. GEOS V1.3'den sonra bu byte-



ların arkasına ek olarak yeni bilgiler içeren byte'lar konmuştur. İlk olarak bir dil byte'ı bulunur. Bunun hemen arkasında daha ileride eklemek üzere üç byte'lık boşluk bulunur. Bunların şu anki değeri \$00'dır.

GEOS versiyon byte'ları hakkında daha ayrıntılı bilgiyi ilgili tabloyu inceleyerek elde edebilirsiniz. Bu versiyon byte'larından programınızın hangi GEOS versiyonu tarafından yüklendiği öğrenilebilir ve bu versiyonla uyumlu olup, olmadığına karar verebilirsiniz.

KERNAL VERİSYON BYTE'LARI:

.psect \$c000; kernal programı \$c000'dan başlar BootGEOS:

jmp o-BootGEOS; GEOS'u yeniden yükler ileride çıkacak yeni GEOS versiyonlarında o-BootGEOS değişse bile BootGEOS'un yeri değişmeyecektir ve c000-c02f arası korunduğu sürece jmp BootGEOS'la GEOS'u boot edebilirsiniz.

ResetHandle:
.jmp vektör;
GEOS Kernal'ı tarafından kullanılan bir vektördür.



BootFilename:

.byte "GEOS BOOT"; \$006'da bulunur. Bu yazı sayesinde programınızın GEOS'tan yüklendiğini anlarsınız.

VERSİYON:
byte \$13; GEOS versiyonunu gösteren byte. Örnekte versiyon = 1.3.

YABANCI DİL BYTE'İ:

.byte DİLBYTE'İ; İNGİLİZCE	= 0
; ALMANCA	= 1
; FRANSIZCA	= 2
; HOLLANDACA	= 3
; İTALYANCA	= 4
; İSVEÇÇE	= 5
; İSPANYOLCA	= 6
; PORTEKİZCE	= 7

GEOS KERNAL'ı \$Bf40 ve yukarısına yerleşmiştir. Bu sayede KERNAL'ların altında kalan RAM bölgesini kendi amaçları için kullanılmıştır. GEOS'un normal çalışması sırasında tüm ROM'lar ve \$D000-\$DFFF kaldırılmış durumdadır.

Seçilen bank \$0001 adresi tarafından ve kartuş çıkışında bulunan iki pin tarafından kontrol edilir. Bu iki pin'in değerini değiştiremeyeceğinize göre bank değiştirmek için yalnızca \$0001 adresini kullanacağız.

Eğer programınızda giriş/çıkış bölgesine veya BASIC ve KERNAL ROM'larına GEOS kernal rutinlerinde ayrılarak ulaşmak istiyorsanız. İki GEOS KERNAL rutini kullanmanız gerekir: InitForIO ve DoneWithIO. GEOS'a, birinci rutinle giriş/giriş bölgesine ulaşmak istediğinizi. İkincisiyle de giriş/çıkış'la işinizin bittiğini iletirseniz. Bu rutinler ayrıca bellek haritasını değiştirme ve interruptlar ile (gerektiğinde) sprite'lerin yok edilmesi işleriyle de ilgililenirler.

Bank değiştirme ile daha ayrıntılı bilgiyi de PROGRAMCININ EL KİTABI'nda KERNAL rutinlerini anlatan bölümün hemen öncesinde bulabilirsiniz.

ASSEMBLER KOMUTLARI:

Bundan sonra kullanacağımız assembler'in SUPERASS'le uyumlu olmadığını söylemişim. Ancak burada verilen LABEL'ların yerine değerlerini koyarsanız GEOS rutinleri için SUPER-ASS'i de kullanabilirsiniz. Fakat size tavsiyem daha iyi bir assembler bulmanız.

Kullanacağımız assembler'da LABEL'lar şu şekilde sınıflandırılacak:

'NEWPATTERN' gibi tüm harfler büyük harf olursa bahsedilen tek byte'lık bir GEOS sabitidir. Bunların yerine \$NN kullanabilirsiniz.

'mobprior' şeklinde tüm harfler küçük olarak yazılmışsa LABEL iki byte'lık bir c64 sstem vektörüdür ve yerine \$NNNN kullanılabilir.

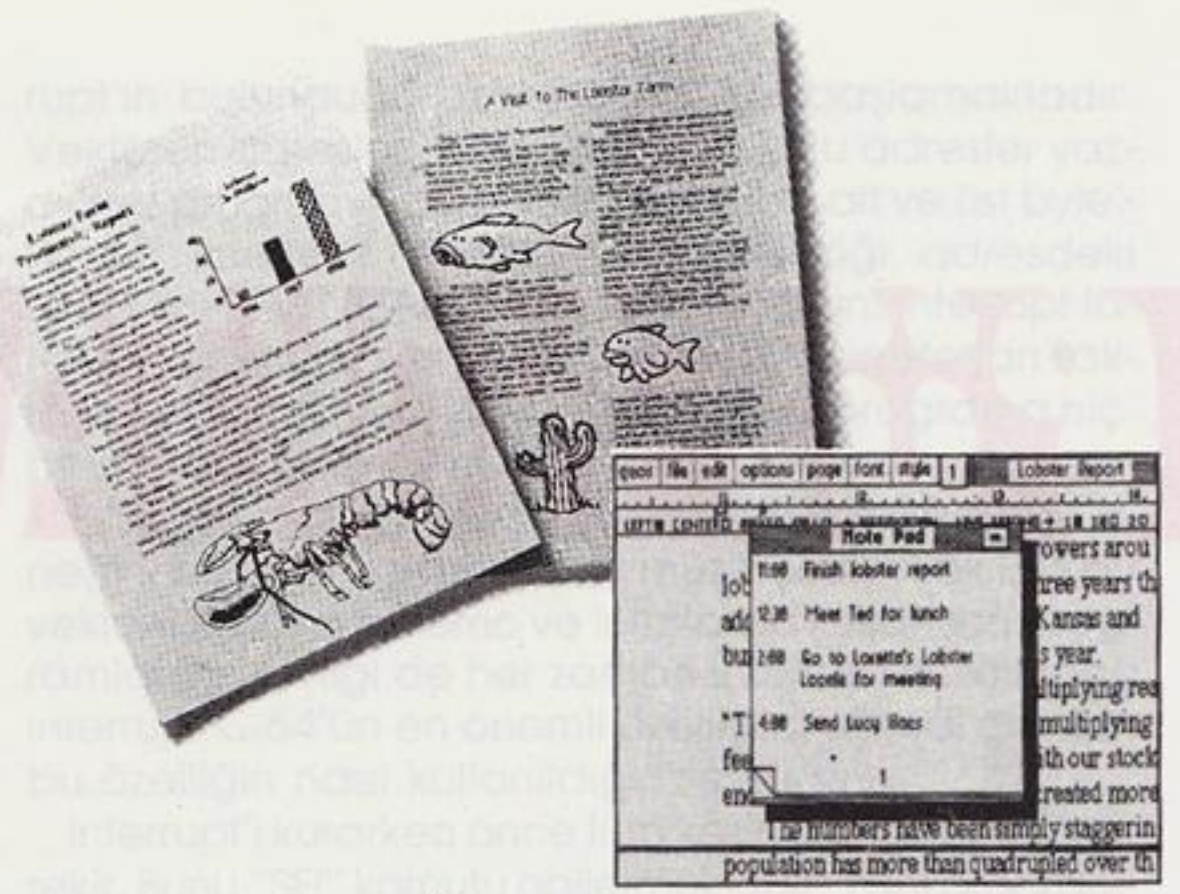
'windowTop' gibi ilk kelime küçük, ikinci kelime büyük harfle başlarsa bu bir GEOS sistem vektörüdür ve yerine yine \$NNNN kullanılabilir.

'BootGeos' gibi bütün kelimeler büyük harfle başlarsa bahsedilen label bir GEOS KERNAL rutindir ve yerine \$NNNN kullanılabilir.

Yukarıdaki NN'ler bir byte yerine geçmektedir.

Assembler'ımızın özel komutları şöyle sıralanabilir:

- 1) * = \$NNNN: Programın başlangıç adresi.
- 2) .byte \$NN, \$MM,... : \$NN, \$MM değerlerini sırayla belleğe yazar.
- 3) .word \$NNMM,\$KKLL,... : \$MM, \$NN, \$LL, \$KK değerlerini belleğe yazar.



- 4) .block \$NNNN : \$NNNN kadar boş byte bırakır.
 - 5) .if koşul : Koşul doğruysa. ELSE veya .ENDIF'e kadar olan bölgeyi assemble eder.
 - 6) .else : .if'de belirtilen koşul yanlışsa ENDIF'e kadar olan bölgeyi assemble eder.
 - 7) .endif : .if ve .else komutlarının sonunu belirtir.
- Artık bir program yazabilecek tüm temele sahipsiniz. Bu ay Program Doküm Eki'nde yayınlanan ilgili programları yazmanız, daha sonra yayınlayacağımız örnek programları GEOS'ta çalıştırabilmeniz için gereklidir. Bu yüzden programın uzunluğu sizi yıldırmamasın. Haydi GEOS'cular, klavye başına.

Gelecek ay, programların temelini oluşturan ikon ve menülerinin kullanımını öğrenerek devam edeceğiz yazımıza. Şimdilik hoşçakalın.



İŞTE OLAY!

5,25 TEAC-Extern Disk Drive

40 / 80 + Booter

2 MB RAM

512 KB RAM

450.000 TL.

699.000 TL.

200.000 TL.

* KDV Hariç



PÜF NOKTASI



C64 için Püf Noktaları

Murat Şenyüz & Uğur Özyilmazel



MAKİNE DİLİNİN PÜF NOKTALARI

Selam arkadaşlar bu ay yine köşemizde sizlerle beraberiz. Geçen sayıda belirttiğimiz gibi Interrupt ve Interrupt ile kullanılabilen basit programlardan bahsedeceğiz. Ama bu konuya girmeden önce, geçen aydan eksik kalan bir kısmı yazalım. Hatırlayacaksınız makine dilinde ekrana yazı yazmayı sağlayan bir rutinden bahsetmiştik. Ve bu rutinde yazmak istediğiniz mesajı \$1000 ile \$1100 arasına yerleştirmenizi söylemiştik. Sanıyoruz birçok arkadaşımız (özellikle makine diline yeni başlayanlar) bu kısımda oldukça zorlanmışlardır. Hafızanın belli kısımlarına yazı yerleştirmenin iki yolu vardır:

1- Bu yol biraz sonra anlatacağınız yola göre daha zordur. Yani biraz daha profesyonel bir yoldur. Yazıyı yerleştirmek istediğiniz adresler arasına, mesajınızı kodlayarak yazmanız gerekir. Yani \$1000 ile \$1100 arasına mesaj yazmak istiyorsanız:

.M 1000 43 4F 4D 4D 4F 44 4F 52: COMMODOR

.M 1009 45 20 31 39 39 30 00 00: E 1990..

Bu işlemi yapmak için kullanacağınız monitör programının ya da kartuşunun "M" fonksiyonundan yararlanmanız gerekir. Yukarıdaki sayılar (Hexdecimal - 16'lık sistem) Commodore'un hafızasında bulunan karakterlerin sayısal karşılığıdır. 1000 no'lu satırdaki 43 4F 4D 4D 4F 44 4F 52 - COMMODOR harflerine karşılık gelir. 1009 nolu satırdaki 45 sayısı da COMMODORE sözcüğünün sonundaki "E" harfine karşılık gelir. Makine dilinde "A" harfine karşılık gelen sayı 41 sayısıdır. A-Z arasındaki harfler, 41'den yukarı doğru birer birer artarak (hexdecimal olarak) 5A sayısına kadar sürer. Ayrıca karakterlerin cinsine göre bu sayılar SHIFT, REVERSE ve SHIFT + REVERSE olmak üzere değiştirilebilir. Yani A=01 (küçük harf modu), SHIFT + A=C1 (normal modda reverse A) şeklindedir. Ekrana normal sayı basmak için (yani 1, 2, 3 gibi) 3 sayısının yanına istediğiniz değeri yazmanız kafidir. 31 = 1 anlamına gelir. Ekrana 5 yazmak için, makine dilinde 35 yazmanız gerekir.

2- Bu yol ise daha basit ve daha pratiktir. Kullandı-



ğınız monitor programı ya da kartuş sayesinde ekranın bir yerine yazdığınız yazıları hafızanın istediğiniz bir bölgesine transfer edebilirsiniz. Bunu içinde yapmanız gereken işlemleri aşağıdaki sıraya göre takip edin:

- A- Monitöre girin.
- B- Ekranı SHIFT + CLR/HOME tuşuyla temizleyin.
- C- Ekranın sol üst köşesinden başlayarak yazmak istediğiniz mesaj'ı girin. Ama bu mesaj 5 satırı geçmesin.
- D- Daha sonra SHIFT + RETURN tuşuna 5-6 kez basın.
- E- T 0400 0500 1000 yazıp RETURN tuşuna basın.
- F- 'X' yazıp RETURN tuşuna basın ve monitörden çıkın.

Yukarıda anlattığımız şey, ekranın başlangıç adresi olan \$0400 (1024)'den \$0500 (1280)'e kadar olan bölgeyi hafızada \$1000'e (4096) transfer eder. Yani yazdığınız yazıyı \$1000-\$1100 arasına transfer eder.

Aslında monitor programının yaptığı olayı basit bir programla biz de yapabiliriz. Bu verdiğimiz program ekranın en üst köşesinden itibaren 255 karakteri \$1000 ile \$1100 arasına koyar. Eğer yazıları koymak istediğiniz adres farklı ise siz programdaki \$1000 değerini koymak istediğiniz adrese göre ayarlayabilirsiniz. Unutmayın ki yalnızca 255 karakterlik bir transfer yapmaktayız.

```
$1000 LDX # $00 > X'i sıfırla
$1002 LDA $0400,X > $0400'den X uzaklıktaki değeri A'ya yükle
$1005 STA $1000,X > A'yı $1000'den X uzaklıktaki adrese koy
$1008 INX > X'i bir azalt
$1009 BNE $1002 > X=0 olana kadar 1002'ye git
$100B RTS > Programı bitir ve geri dön
```

Bu açıklamayı da yaptıktan sonra şimdide asıl konumuza geçelim.

Önce interrupt'ın ne olduğuna ve nerelerde işimize yarayabileceğine değinelim. Interrupt kesinti vektörüdür. Her 1/60 saniyede, işletim sistemi kontrolü, bu vektör tarafından belirlenen rutine devredilir. Inter-

rupt'ın bulunduğu adres \$EA31'de başlamaktadır. Vektörün adresleri \$0314-\$0315'dir. Bu adresler yazdığınız programın başlangıç adresinin alt ve üst byte'larıdır. Interrupt vektörünün gösterdiği adresdeki program "JMP \$EA31" ile bitirilir. Program interrupt tarafından kesildiği anda tüm X, Y ve A registerları saklanır. Böylece interrupt normal çalışan programa hiçbir şekilde karışmamış olur.

Interrupt'ı kullandığımız yerler oldukça fazladır. Örneğin; basic programımızda müzik çaldırmak için bu vektörü kullanırız. Demo ve introlarda kullanılan programlama tekniği de her zaman interrupt'tır. Kısacası interrupt C-64'ün en önemli özelliğidir. Şimdi gelelim bu özelliğin nasıl kullanıldığı meselesine.

Interrupt'ı kurarken önce tüm kesintileri önlemek gerekir. Bunu "SEI" komutu halletmektedir. Yani programdaki ilk komut "SEI" olmalıdır. Sonra interrupt ile çalıştıracağınız programın başlangıcının alt ve üst byte'larını \$0314-\$0315 adreslerine yerleştirmeniz gerekir. Alt ve üst byte hesabı şu şekilde yapılır. Programınız örneğin \$C050 adresinden başlıyor olsun. Bu durumda siz \$0314 adresine # 50, \$0315 adresine de # C0 koymalısınız (Vektörlerde daima ilk adrese alt byte, ikinci adrese de üst byte yerleştirilir.). Burada # 50, \$C050'nin alt byte'ı, # C0 ise \$C050'nin üst byte'ı olmaktadır. Bu işlemlerde bittikten "CLI" komutu ile kesinti önleme sıfırlanır. Yani interrupt'ta bulunan program çalışmaya başlar. Artık normal işletim sistemine dönmek için "RTS" veya "JMP" gibi komutlar kullanılmalıdır. Böylece interrupt çalışırken siz bir basic prog-



GO WITH THE **JOYSTICK**

Oyunlardaki
Başarınızın sırrı:

JOYSTICK

Tabii ki ??



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

TST
TEKNOLOJİ
SANAYİ
TİCARET

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

ram çalıştırabilir veya ekrana yazılar yazabilirsiniz. Gelelim interrupt vektörünün gösterdiği programın nasıl olması gerektiğine;

Öncelikle programınızda kesinlikle SEI ve CLI komutu kullanmayın. Programınızın işlemi bittiğinde "JMP SEA31" ile kontrolü sistem rutinine devretmelisiniz. Ayrıca interrupt saniyede 60 kez devreye girdiğinden yaptığınız programın fazla uzun olmaması ve fazla zaman harcamaması gerekir. Eğer çok zaman harcayan bir program yazdıysanız alet yavaş çalışmaya başlar ve ekranda istenmeyen saçmalamalar oluşur. Bunu önlemek için "SWITCH" yani "ANAHTAR" sistemini kullanmak gerekir. Bu sistemi daha sonra göstereceğiz. Şimdi bu konuda kısa bir program yazalım.

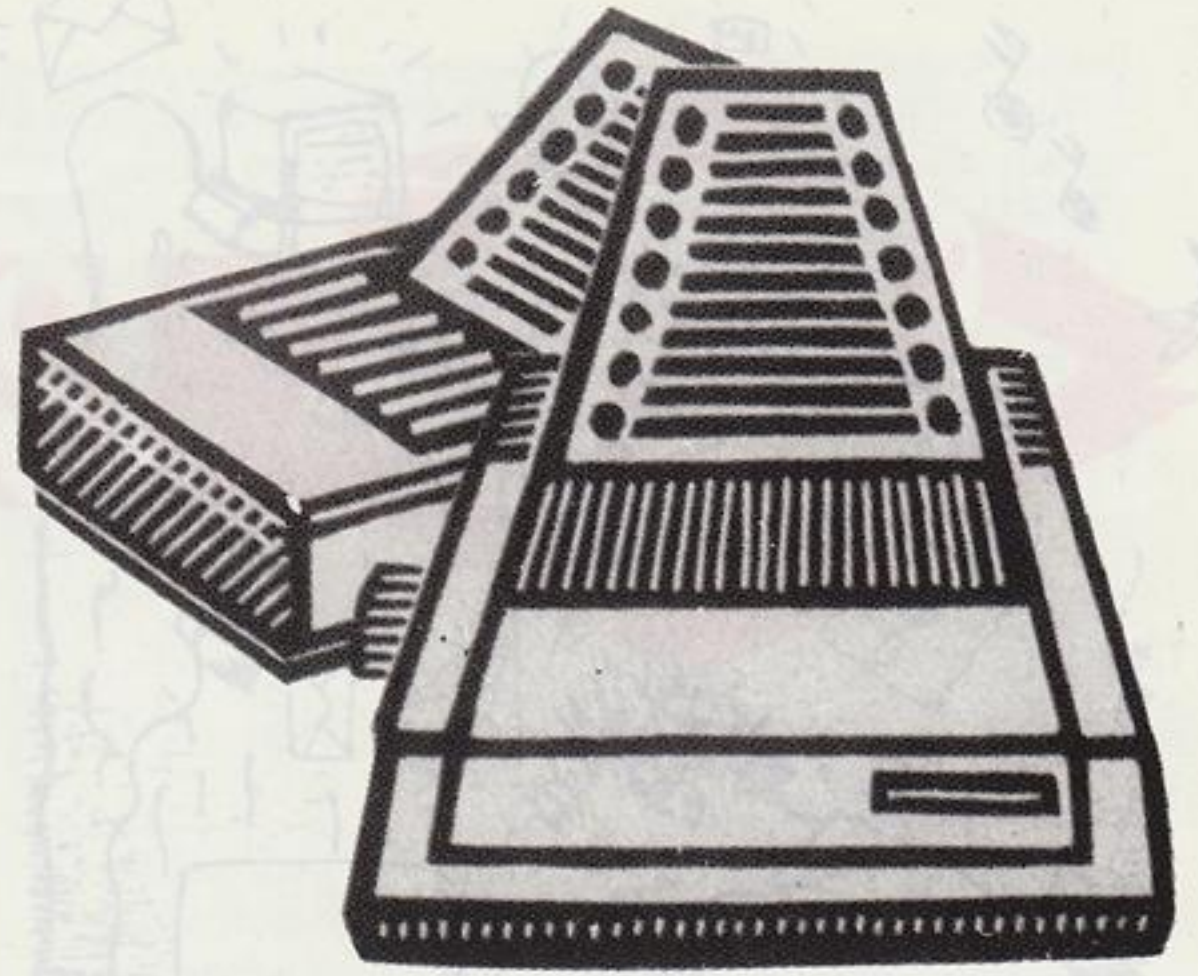
```
SC000 SEI => Tüm kesintileri önler.
SC001 LDA # $A0 => A'ya alt byte'ı yükle.
SC003 STA $0314 => A'yı $0314'e koy.
SC006 LDA # $C0 => A'ya üst byte'ı yükle.
SC000 STA $0315 => A'yı $0315'e koy.
```

SC00C RTS (veya) JMP \$474 => İşletim sistemine geri dön veya ekrana READY yazarak geri dön.

Yukarıdaki program interrupt'ı ayarlayan programdı. Şimdi interrupt'ta çalışmasını istediğimiz programı yazalım.

```
SC0AB LDX # $00
SC0A2 STX $D020
SC0A5 INX
SC0A6 BEQ SC0AB
SC0A8 JMP SC0A2
SC0AB JMP SEA31
```

Bu program kenar yani border renklerini devamlı değiştirmektedir. Bu sırada siz takipçiyi kullanabilirsiniz. Yani sizinde anladığınız gibi interrupt aletin işletim sisteminden bağımsız çalışmaktadır. Ancak üstteki programın en sonundaki "JMP SEA31" yerine "JMP SEA81" veya "JMP \$FEB" koyarsanız ekranda takipçi görünmeyecektir. Sizin tüm müdahaleleriniz etkisiz kalacaktır. Çünkü siz interrupt'ı bu şekilde ayarlarsanız bilgisayar takipçiyi vermemektedir. Bu sayede inter-



rupt programınız daha hızlı çalışır. Yukarıda anlattığımız interrupt şekli en basit halidir. Interrupt'ın değişik şekilleri ve özellikleri vardır. Ancak biz bu sayıda bu kadarlık bir kısmı gösterdik. Şimdi sizi interrupt ile daha fazla sıklamadan ilginç bir konuya geçelim.

Interrupt konusunu basitçe gördükten sonra artık introlardaki alt programları (Sub-routine) anlatmaya başlayalım. İlk önce her intro veya demonun ana bölümünü oluşturan hatta oyunlarda da sıkça kullanılan bir teknikten bahsedelim. Bu tekniğin adı "SCROLL" yani "KAYDIRMA". Ancak scroll'un titreyerek kayması hiçbirimizin hoşuna gitmez. Bu yüzden biz size "SMOOTH SCROLL" yani "DÜZ KAYDIRMA"yı anlatacağız. Bu tekniğin mantığı şu şekilde açıklanabilir. C-64'ün içindeki \$D016 (53270) adresi ekran kaydırması ile ilgili olan adrestir. Daima bu adresle scroll'u yapacağız. \$D016 adresi 0'dan 7'ye kadar değerler almaktadır. Bu değerleri verdiğinizde ekran soldan sağa doğru kayar. Ancak harfler bir karakter yana kaymamaktadır. İşte scroll ile bu harflerin bir yan karaktere kayması sağlanır. Eğer scroll'u bir satırda yapmak istiyorsanız bu olayı şöyle anlatabiliriz. \$D016 adresine 7'den 0'a kadar değerler verdikten sonra o satırdaki tüm karakterler bir sola atılır. Bunu daha önce anlattığımız transfer ile yapabilirsiniz. Küçük bir program örneği vermek gerekirse şöyle bir alt-rutin yazabiliriz.

```
1000 SEI > Kesinti önleme bit'ini 1 yap
1001 LDY $1100 > Y'ye $1100'deki değeri yükle
1004 STY $0427 > Y'deki değeri $0427'ye koy
1007 LDX # $00 > X'e 00 yükle
1009 LDA $0401,X > $0401'den X kadar uzaklıktaki değeri accumulator'e yükle
100C STA $0400,X > Accumulator'deki değeri $0400'den X kadar uzaklığa koy
100F INX > X'i bir arttır
1010 CPX # $27 > X'i 27 ile karşılaştır
1012 BNE $1009 > X=27 olana kadar $1009'a git
1014 LDX # $97 > X'e 07 yükle
1016 STX $D016 > X'i $D016'ya koy
1019 LDA $D012 > $D012'deki değeri A'ya yükle
101C CMP # $3B > A'yı 3B ile karşılaştır
101E BNE $1016 > A=3B olana kadar 1016'ya git
1020 LDA # $00 > A'ya 08 yükle
1022 STA $D016 > A'yı $D016 adresine koy
```



1025 LDA \$D012 > \$D012'deki değeri A'ya yükle
 1028 CMP # SFF > A'yı FF ile karşılaştır
 102A BNE \$1020 > A=FF olana kadar 1020'ye git
 102C DEX > X'i bir azalt
 102D CPX # SFF > X'i FF ile karşılaştır
 102F BNE \$1016 > X=FF olana kadar 1016'ya git

1031 INC \$1002 > \$1012'deki değeri bir arttır

1034 JMP \$1001 > \$1001'e sıçra.

Şimdi bu programın anlattığımız mantıkla ilgili açıklamasını yapalım.

1001-1007: Scroll'umuzun karakter değerini alır ve ekranın sağ ucuna basar.

1007-1014: Ekranın en üst satırındaki karakterleri bir sola atar.

1014-1020: Ekranın # \$3B'ye kadar olan kısmında \$D016 değerini # \$07 yapar.

1020-102C: Ekranın # \$3B'den # SFF'e kadar kısmında \$D016'yı # \$08 yapar.

102C-1031: # \$3B'ye kadar olan \$D016 değerini SFF'e kadar tek azaltır. Her bir azalmada \$1016'ya gider. Değer # SFF olduğunda bir sonraki satıra devam eder.

1031-1034: Scroll karakterlerini alan adresi bir arttırır.

1034: İşlemleri tekrarlar.

İşte bu kısa program ile ekranın en üst kısmındaki yazıları kaydırabilirsiniz. Bu program kaydirdığı karakteri \$1100 adresinden almaktadır. Dikkat ederseniz yukarıdaki programda interrupt kullanmadık. Ancak bilgisayar yalnızca en üst satırda scroll yapmaktadır. Bu olayı C-64'ün \$D012 adresi ile yapmaktayız. Bu konuyu da gelecek sayımızda detaylı bir şekilde açıklayacağız. Gelecek sayıda yalnız \$D012 ile değil interrupt ile de ilgileneceğiz. Şimdilik bol klavyeli ve mutlu günler dileriz.



erle

BİLGİSAYAR

— Amiga'nız veya 286 uyumlu iş bilgisayarınız varsa modem servisimiz sizleri bekliyor. 2400 Baud veya 1200 Baud full duplex modem kullanarak çeşitli program, source code, çeşitli bilgilerden modem servisimize bağlanarak yararlanabilirsiniz.

— CLUB ELITE'a üye olun, çeşitli hizmetlerimizden yararlanın.

- ★ Periyodik bültenler
- Makine dili kursu
- Sizlerden gelen sorulara cevaplar
- Program açıklamaları
- Amiga'dan haberler
- Çeşitli kitapların tanıtımı
- Programcılık bilgileri
- Müzik, grafik, iş programlarının açıklamaları
- Ve daha bir çok bilgi.

★ Her ay adresinize liste

★ 2000'e yakın çeşitli konularda programlar

★ Amiga'yla ilgili çeşitli kitaplar.

★ Üyeler arasında ödüllü yarışmalar

★ Türkiye'nin neresinde olursanız olun 24 saat içinde isteklerinizi ulaştırıyoruz.

Bizi telefonla arayarak veya mektupla adresinizi göndererek CLUB ELITE'a üye olabilirsiniz.

— ARTIK AMIGA'NIZI HEM MACINTOSH, HEM DE ATARI ST520 OLARAK KULLANABİLİR, BU BİLGİSAYARIN PROGRAMLARINI AMIGA'NIZDA KULLANABİLİRSİNİZ.

Televizyonunuzu Monitör olarak kullanmak isterseniz skart bağlantımız için bilgi isteyin.

Orijinal oyunlar kitaplarıyla birlikte sizi bekliyor.

Siyah beyaz printer fiyatına renkli printer STARLC 100 Çeşitli modellerde Joystickler

Kick-off II'yi Dört kişi oynamak ister misiniz?

512K RAM'leriniz sizi bekliyor.

CLUB ELITE
 İhlamurdere Cad. No: 149 D. 4 Beşiktaş-İstanbul Tel: 159 98 02 - 161 08 47



Montana

GENÇ GİYİM

TEL: 130 06 04

HALASKARGAZI CAD. KENT PASAJI NO: 20 ŞİŞLİ - İSTANBUL

İHLAMURDERE CAD. NO: 24/1 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

FOOTBALL DIRECTORY II

Geçen sayıdan hatırlayacağınız gibi eğer oyuncuyu kabul etmemişseniz varsa sırayla diğer oyuncuları inceler-siniz. SACK SCOUT, SACK CO-ACH... gibi seçeneklere de bu kişi veya oyuncuların işlerine son verirsiniz. EMPLOYEES seçeneğini her hafta bir kere kullanabilirsiniz.

4) INJURES GOALS: Bu ekranda A takımınızdaki bütün oyuncularınızın listesini alır sırasıyla sütunlar halinde isimlerini, yaşlarını, oynadığınız maçlarda attığı golleri, sizin takımında oynadığı bütün maçlarda attığı golleri, oynadığınız sezon kaç maçta oynadığını, sizin takımında toplam kaç maç oynadığını ve futbolcunun durumu hakkındaki bilgileri görebilirsiniz. Bu son sütunda sakatların, cezalıların, kiralıkların oynayabilmeleri için kaç haftaları kaldığını da öğrenebilirsiniz.

5) SCOUT: Bu seçenek ile yardımcılarınıza transferde istediğiniz kalitede oyuncuları araştırmaları için görev veriyorsunuz. A (ASSIGN SCOUT) tuşuna bastıktan sonra yardımcılarınızdan birisini seçiyorsunuz. Ardından dört ligde oynayan 80 takımdan birisini (Sizin takım hariç) seçiyor ve adaminize o takım içinde hangi mevkiden hangi kalitede (+ ve - sembolleri kullanmadan) oyuncuları araştırması gerektiğini belirtiyorsunuz. Bu şekilde üç SCOUT'u da gö-

LEAGUE TABLE						
Division I						
	P	W	D	L	F	A PTS
1 ARSENAL	1	1	0	0	5	0 3
2 ASTON V	1	1	0	0	5	0 3
3 WEST HAM	1	1	0	0	4	0 3
4 IPSWICH T	1	1	0	0	3	0 3
5 DESKITAS	1	1	0	0	3	1 3
6 TOTTENHAM	1	1	0	0	1	0 3
7 COVENTRY	1	1	0	0	1	0 3
8 FULHAM	1	1	0	0	0	0 1
9 NOTTS FOR	1	1	0	0	0	0 1
10 LIVERPOOL	1	1	0	0	0	0 1
11 WATFORD	1	1	0	0	0	0 1
12 LUTON T	1	1	0	0	0	0 1
13 MAN CITY	1	1	0	0	0	0 1
14 HULL CITY	1	1	0	0	0	0 1
15 EVERTON	1	1	0	0	0	0 1
16 MAN UTD	1	1	0	0	0	0 1
17 OXFORD U	1	1	0	0	0	0 1
18 NEWCASTLE	1	1	0	0	0	0 1
19 QPR	1	1	0	0	0	0 1
20 OLDHAM A	1	1	0	0	0	0 1

revlendirebilirsiniz. Daha sonra bu oyuncuları bulduklarında bunu OFFERS/NEGOTIATIONS ekranında görebilirsiniz.

6) WAGES-CONTRATS: Bu ekranda kulüple ilgili bütün elemanların temperlerini, kontrat şartlarını yani haftalık ücretlerini, anlaşma sürelerini ve sonuçta bunların toplamalarını görerek takımınızın haftalık masrafını öğrenebilirsiniz.

7) BONUS: Bu seçenekle kazandığınız lig ve kupa maçları için alacağınız pirim miktarlarını ayarlarsınız.

8) GOALSCORERS: Bu ekranda bütün liglerdeki (mahalli lig hariç) gol kralıklarında ilk beş sıradaki adayların isimlerini, kaç gol attıklarını ve kulüplerini görebilirsiniz.

9) OFFERS/NEGOTIATIONS: Bu ekran transfer işlerinin yürütül-

düğü ekrandır. Üç ana bölüme ayrılmıştır. 1- BUY: Burada takımınıza transfer edebileceğiniz oyuncuların isimleri, yaşları, kaliteleği (+ veya - sembolleri belirtilmeden) yazar. Fakat buraya oyuncular sizin scoutlara verdiğiniz görevler doğrultusunda gelirler. Eğer scoutlara görev vermezseniz burada hiçbir oyuncunun ismini göremezsiniz. Futbolcuyu transfer etmek için öncelikle onun kulübüyle anlaşmalısınız. Yanındaki rakamı seçtikten sonra o oyuncu için kulübüne vereceğiniz parayı yazın. Daha sonra kulübe kiralık oyuncu verip veremeyeceğinizi sorar (... LOAN PLAYER) bu soruya olumlu cevap vererseniz oyuncularınızın listesi çıkar ve hangi oyuncuyu kaç haftalığına kiralayacağınızı belirtirsi-

• TANITIM • TANITIM • TANITIM

niz. Bu sorudan sonra da onlara bir oyuncunuzu vermek isteyip istemediğinizi sorar (... FREE TRANSFER) bu şekilde de istereniz onlara bir oyuncunuzu verebilirsiniz. Bütün bu ayarlamaları yaparak oyuncunun kulübüne teklifinizi vermiş olursunuz. Burada vereceğiniz para miktarı çok önemlidir. Alacağınız oyuncunun fiyatı kalitesine göre belirli miktarlar arasında değişir. Bunun sebebi oyuncunun kalitesini sadece bir rakamla görmenizdir, yandaki +, - sembollerini göremezsiniz fakat bunlar oyuncunun fiyatını değiştirir. + durumunda olan birisinin fiyatı aynı rakamda - durumunda olan veya hiç işareti bulunmayan birisinden daha fazladır. Bunlara göre kulübe hiçbir kiralık veya serbest olarak bir oyuncu vermediğinizi düşünerek futbolcuların değerleri için bazı alt ve üst sınırlar verebilirsiniz. Alacağınız oyuncunun (orta yaşlı yani 26-27 yaşlarında) görünen değeri: 1 ise 5000-10000 £, 2 ise 11000-30000 £, 3 ise 35000-70000 £, 4 ise 85000-130000 £, 5 ise 150000-230000 £, 6 ise 250000-400000 £, 7 ise 450000-650000 £, 8 ise 700000-980000 £, 9 ise 1000000-2000000 £ arasında değişen miktarlarda fiyatlar önermeniz gerekir. Doğal olarak onlara kiralık olarak veya doğrudan vereceğiniz oyuncular, ya da alacağınız oyuncunun yaşı bu verdiğim miktarları azaltan veya arttıran etkenlerdir. Kulüp şartlarınızı kabul etmezse anlaşma için başka bir şansınız olabilir de, olmayabilir de. Eğer kulüple

anlaşırsanız daha sonra futbolcu ile anlaşmanız gerekir. Oyuncu ile yapacağınız kontratın uzunluğunu (Hafta olarak), vereceğiniz haftalık ücreti ve kendisine transfer için vereceğiniz parayı (kulübüne verdiğinizin yüzde 10'u kadar bir miktar teklif edebilirsiniz) belirler ve kabul ettirirseniz o oyuncuyu kadronuza dahil edersiniz. 2 - SELL: Bu bölümde eğer CHANGE TEAM ekranında transfer listesine koyduğunuz oyuncu veya oyunculardan varsa onlar için size gelen teklifleri görürsünüz. Eğer teklif varsa bu bölümde teklifi getiren kulüp ve hangi oyuncunuzu istediği yazar. Başındaki rakama basarsanız size getirdikleri teklifin şartların görürsünüz. Bu teklifler aynen sizin onlara yaptıklarınız gibidir. Bazen sırf para, bazen kiralık bir oyuncu, bazen karşılıksız olarak bir oyuncu bazen de ikisini veya üçünü birden verirler. Teklifi inceler uygun bulursanız oyuncunuzu satarsınız. 3 - OFFERS: Bu bölümde ise size gelen teklifler yer alır burada gelen bir teklif varsa yapan takımın ismi, kaçınıcı ligde olduğu ve kaçınıcı sırada bulunduğu yazar. Diğerlerinde olduğu gibi bu teklifleri inceler, size verecekleri haftalık ücreti ve kontrat süresini uygun bulursanız takımınızı değiştirirsiniz. Fakat teklif getiren takımlar genellikle durumları pek parlak olmayan ve kendilerine bir kurtarıcı arayan takımlardır.

10) DIRECTORS: Bu seçenekte takıma transferini gerçekleştireceğiniz her oyuncu için, kulüp yöneticilerinden ne ka-

dar para istediğinizi belirlersiniz. (500-1200 £ arası isterseniz kabul ettirirsiniz).

11) CLUB HISTORY: Bu ekrandan takımınız ile ilgili istatistiksel bilgileri alabilirsiniz. Bunlar: Takımınızın tarihçesi, daha önce oynadığı sezonlardaki durumu, kupalardaki başarıları, yaptığınız maçlarda elde ettiğiniz en yüksek hasılat (HIGHEST GATE), en düşük hasılat (LOWEST GATE), tarihinizde en yüksek fiyatla attığınız (RECORD SALE) ve aldığınız (RECORD SIGNING) oyuncuların isimleri ve fiyatları, en yüksek haftalık ücreti alan (HIGHEST PAY), en fazla gol atan (HIGHEST GOALS), en fazla maça çıkan (HIGHEST PLAYED) oyuncularınızın isimleri ve bunlara bağlı bilgilerdir.

12) GROUND IMPROVEMENT: Bu seçenekte kulübünüzün stadının yapım çalışmalarını hızlandırır, seyirci açısından en kısa sürede maksimum kapasiteye getirirsiniz. Bunun için eğer dördüncü ligdeyseniz, sizden 375000 £ istenir. Bu para oyuna 180000, 200000 £ civarı bir para ile başladığınız düşünülürse oldukça yüksek bir miktardır. Fakat lig atladıkça stadınızı yaptırmamışsanız, sizden istedikleri para artar. Eğer birinci lige geldiğinizde hâlâ bir stadınız yoksa, sizden 1500000 £ civarında para istenir.

13) YOUTH TEAM: Bu ekranda kulübünüzün genç takım elemanlarını, temperlerini, yüzde olarak ulaştıkları kaliteyi görürsünüz. Kalitesini gösteren oran yüzde 49'u geçen oyuncularınızı A takımınıza transfer edebilirsiniz. Fakat

yüzde 49'a gelen bir oyuncuya hemen A takımına alırsanız kalitesi 1 veya 2 civarında olur. Halbuki bu oranın yüzde 9'lara çıkmasını beklerseniz -5, 5 hafta +5 kalitesinde bir oyuncuya sahip olabilirsiniz. Oyunculardan birinin isminin yanında () şeklinde bir işaret varsa bu o oyuncunun durumunun pek iyi olmadığını ve yüzdesinin düşebileceğini gösterir. Oyuncuların bu oranlarının yükselişi antranörünüzün kalitesine yani yüzdesinin yüksekliğine bağlıdır.

C- FINANCE MENU: Bu ana başlık altındaki seçenekler kulübün parasal açıdan yönetimiyle ilgili seçeneklerdir.

1) BANK BLANCE: Kulübünüzün parasal açıdan ne durumda olduğunu gösterir.

2) OBTAIN LOAN: Bankadan, haftalık taksitlerle ödeme şartıyla borç para alırsınız. Bankanın size vereceği borç, kulübünüzün kaçınıcı ligde olduğu, ligdeki pozisyonu ve parasal durumuna bağlı olarak değişir. Dördüncü ligde 40,50000 £ borç alabilirken bu oran birinci ligde 200000'lere yaklaşabilir.

3) REPAY LOAN: Aldığınız borcu elinize para geçerse taksitleri bitmeden geri ödemene yarar.

4) OBTAIN MORTGAGE: Çok sıkışık adurumda kalırsanız kulübü ipotek ettirerek bankadan fazla miktarda para alabilirsiniz (Dördüncü ligde 400,500000 £ civarı). Fakat bunun karşılığında haftalık 7000,8000 £ arasındaki ödemeleri 80 hafta boyunca yapmanız gerekir.

5) REPAY MORTGAGE: Yaptırdığınız ipoteği bu seçenek ile kaldırabilirsiniz. Eğer yeterli parayı bulabilirseniz, borcunuzu toptan öder ve kalan haftaların faizini ödemekten kurtulursunuz.

6) SHARES: Bu ekran şirketinizin hisse senedi durumlarını gösterir. En üstte hisse senetlerinizin değerini yazar. Altta seçeneklerden: BUY ile senetlerinizin istediğiniz kadarını (Alacağınız miktarı £ olarak belirlersiniz) piyasadan çeker, SELL ile de piyasaya senet sürer (Bu işlemde satacağınız senet adedini yazmanız gerekir) ve para alırsınız. Senetlerinizin değeri kaçınıcı ligde olduğunuz, takımınızın ligdeki durumuna ve yaptığınız alım satımlara bağlı olarak değişir. Senetlerinizin değeri satın aldıkça artar, sattıkça azalır. Yalnız satarken dikkatli olun eğer toplamda sattığınız hisse senetleri 100000 adedi geçerse hem kulüp için hem de sizin için hiç iyi olmaz.

7) INSURE TEAM: Bu ekranda takımınızı ve futbolcularınızı sakatlıklara karşı sigortalıyorsunuz. Sigortayı en fazla 38 haftalığına yaptırıyorsunuz. Bunu yaptığınızda sizden takımınızın toplam parasal değerine bağlı olarak az miktarda bir para isteniyor. Bunu öderseniz, sezon içinde sakatlıklarda oyuncunuzu oynatamadığınız her hafta için oyuncunun kalitesine göre değişen miktarlarda para alıyorsunuz.

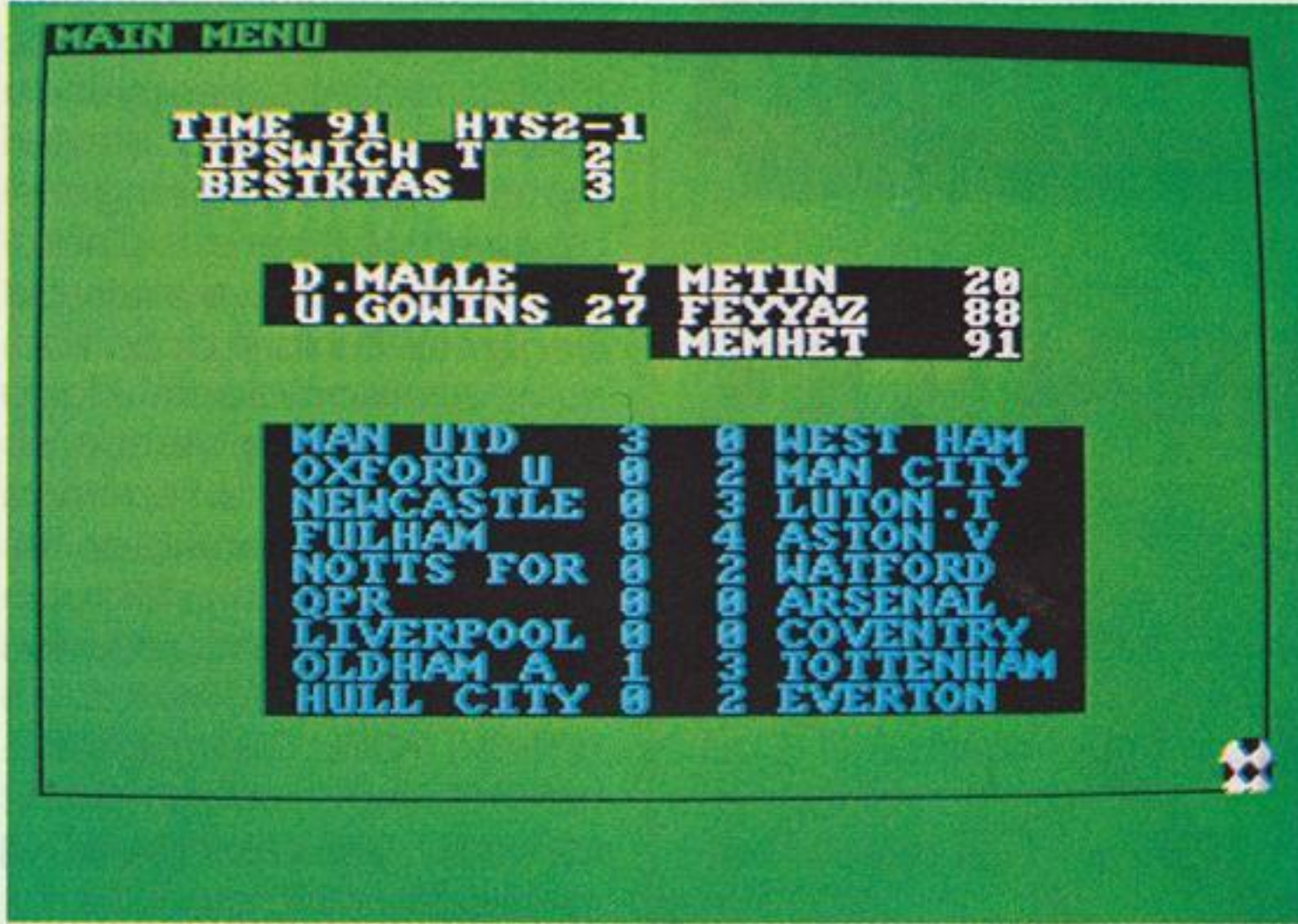
8) TICKET PRICE: Bu seçenekle maçlarınızın bilet fiyatlarını ayarlıyorsunuz. Normalde bilet fiyatları 1 £'dur siz yeni bi-

let fiyatlarını PENCE olarak girmelisiniz (1 £ = 100 PENCE). Fakat bunu ayarlarken dikkatli olun. Fiyatı çok yükseltirseniz seyirciniz azalır. Maçlarınıza gelen seyirci sayısının ve stad gelirlerini maçlardan sonraki gelir gider tablosunda görebilirsiniz.

Böylece oyunu oynarken kullanacağınız seçeneklerin açıklaması sona erdi. Oyunun oynanışı hakkında ise şunları söyleyebilirim: Başta da yazdığım gibi bir menajer olarak istediğiniz takımda görev yapabilir teklif gelirse başka takımlara transfer olabilirsiniz. Fakat benim size tavsiyem mecbur kalmadıkça (bazen kulübünüz sizle anlaşma yenilemek istemeyebilir) başka bir takıma gitmemeniz. Takımın yönetiminde ise çok sabırlı olmanız gerekiyor. Öyle dört sezonda birinci lige çıkmanız gibi bir saçmalık kesinlikle söz konusu değil. İlk başlarda çok büyük parasal sıkıntılara gireceksiniz. Burada sizin yapmanız gereken bizdeki Anadolu kulüpleri gibi yıldız oyuncu yetiştirerek bunları satarak para kazanmaktır. Dördüncü ligde kesinlikle pahalı transferlerden kaçınınız. Sorumsuzca alacağınız 5'lik bir oyuncu bile takımı batırmanıza ve kovulmanıza sebep olabilir. Bu ligde yapacağınız en iyi şey takımındaki iyi adamları satıp, yerlerine daha genç ve tecrübesizlerini bularak onları geliştirmeye çalışmaktır. Bu arada alt yapıyı yani genç takımı da ihmal etmemeli onların başına da iyi bir COACH vererek çalışmalarını sağlamalısınız. Yüz-

TANITIM • TANITIM • TANITIM

SAHAB NAKRAT.U



de 90 oranında bir gencin A takımına transferde 5 civarında bir kaliteye ulaşması birinci lig için olmasa da diğer ligler için önemli bir kazançtır. Bu transfer politikasını birinci lige çıkana kadar, hatta orada bile sürdürün. Sizin amacınız takıma kulübü batırmak pahasına zaferler kazandırmak değil, sezon sonunda sizin için verilen menajerlik yüzdesini yüksek tutmak olmalıdır. Oyunun zorluk derecesini ayarlayan seçeneği fazla karıştırmayın. Fakat NORMAL veya HARD'la oynuyorsanız arada bakın. Çünkü bazen EASY seçeneği çıkar ve oyunu bu dereceye sizin atlatmanız gerekir. Para durumunuz ferahlayınca vakit kaybetmeden stadinizi yaptırın. Yukarıda da açıkladığım gibi en kârlısı bu işi dördüncü ligdeyken yapmanız. Ligde de başarılı iseniz kısa sürede kendi fiyatını çıkardığını göreceksiniz. Bazen

gelirgider tablosunda 9i değerinde bir futbolcunuzun milli takıma çağrıldığı ve izin verip vermeyeceğiniz sorulur. Eğer izin verirsiniz 5000 £ kazanıyorsunuz ve futbolcunuz o hafta oynamıyor. İzin vermezseniz oyuncunu değeri üç kademe azalarak 9i'den 8e düşüyor. En son olarak da takıma sık sık EXTRA TRAINING yaptırmayın. Sadece çok gerekli olduğu anlarda, o da kısa süreli olmak şartıyla (4-5 saat) bu seçeneği kullanın. oyunun zorluk derecesi NORMAL veya HARD durumundaysa daha da dikkatli olun. Bir doktorunuz yoksa kesinlikle antreman yaptırmayın. Oyunda eğer birinci lige çıktıktan sonra başarılı bir sezon geçirmişseniz bazen sezon sonunda Avrupa turnesine çıkıp çıkmayacağınız soruluyor. Bunu olumlu karşılırsınız hem takımınızı geliştiriyor hem de yapacağınız maçlardan para kazanıyorsunuz.

F.D. II her şeyden önce sabır isteyen bir oyun. Diğer oyunlar gibi oyunun sonuna gelmek, bitirmek gibi bir durum söz konusu değil. Bunun yanında futbolla ilgili her türlü ayrıntı düşünüldüğünden oyun asla monotonlaşmıyor. Nasıl gerçek hayatta tuttuğunuz takımı desteklemek zaman geçtikçe sizi sıkıyorsa, burada da aynı şekilde yönettiğiniz takımın bir taraftarı oluyor ve takımınızı yönetmekten asla sıkılmıyorsunuz. Tanıdıklarım içinde bu oyunu (Hem de F.D.I.'i) 50-60 sezon oynayan ve hâlâ sıkılmayan birisi var. Bir sezonun 3.5 - 4 saat sürdüğü düşünülürse, bu yazdıklarımın doğruluğu hakkında bir fikir verebilir.

Piyasada birçok oyun var: Bazıları mükümmel grafik ve ses efektlerine sahip, içerik açısından rezalet oyunlar, bazıları da grafik ve ses özellikleri az içerik olarak harika oyunlar (F.R.P. game'ler de olduğu gibi). Hem grafik hem ses hem de içerik açısından güzel oyunların sayısı ise parmakla gösterilecek kadar az. Eğer bir oyunun değerlendirmesini sadece grafik ve ses özelliklerine göre yapmazsanız ve harika bir oyun uğruna AMIGAA'nın bu iki önemli özelliğinden bir süre için vazgeçmek bu grafiksiz ve sessiz oyunu denerseniz pişman olmayacağınızdan kesinlikle eminim.

Oyunun Değerlendirmesi

GRAFİK : —
SES : —
ZORLUK : 9
GENEL : 9

U.TARKAN BARLAS

SWORD OF ARAGON



SSI firmasının strateji türünde yaptığı ve klasik FRP (Fantasie Rolle Playing) öğelerinin kullanıldığı bir oyun olan Sword of Aragon için, türünün belki de ilk örneği diyebiliriz. Herhalde bu yazıyı okuyanlar FRP'nin de olduğunu merak edecekler (tabi ki bu herkes için geçerli değil), onun için uzun olmayan kısa bir açıklama yapalım. Fantasie Rolle Playing'ler dünyada şu anda en geniş oyuncu kitlesine sahip olan, bir tür masa üstü karton oyunlarıdır. Konuları oldukça geniş olan bu oyunlar, kimi zaman eski çağlarda kimi zaman ise gelecekteki bir çağda geçer. Kendine özgü kuralları olan FRP'ler her zaman için bu kurallara bağlı olarak aynı mantıkla oynanır. Oyunda; eğer geçmişteyseniz, savaşçı, şövalye, büyücü,

rahip, vs. karakterlerinden oluşmuş olan bir grubu yönetirsiniz. Tabi bu sadece bilgisayarda oynanan FRP'ler için geçerli, masa üstünde oynanan FRP'ler genelde birden fazla kişiyle oynandığı için bunlarda bir gruptan ziyade tek bir kişiyi yönetiyorsunuz. Tabi her karakterin kendine özgü avantaj ve dezavantajları vardır, eğer gelecekte iseniz oyunda, oyunun senaryosuna göre bir uzay askerinden, mekanik bir savaş makinesinin yönetimine kadar değişik türde kişileri ve makinaları yönetiyorsunuz. Şimdi de genel olarak FRP'lerin kurallarından bahsedelim; geçmişteki bir oyunda, bir büyücüyü yönetiyorsanız, yapabileceğiniz büyüler her oyunda aynı işlevleri görür. Fakat bir oyunda olan bir büyü, diğer bir oyunda ol-

mayabilir. Yani uzun lafın kısası masa üstünde olduğu gibi, bilgisayarda da, her oyunda kullanılan büyülerin işlevleri aynıdır. Her karakterin genel özellikleri de (Strenght, Charisma, Wisdom, vs.) ve etkileride değişmez. Bunların daha kapsamlı açıklamalarını daha başka oyunlarda vereceğiz. Fakat benim FRP'nin üzerinde durmanın nedeni belki de hemen hemen hepiniz FRP kurallarının geçerli olduğu oyunları oynadınız, (MARS SAGA, BATTLETECH, POOL OF RADIANCE, WASTELAND, BARD'S TALE, DRAKKEN, DUNGEON MASTER) fakat bu tür oyunların FRP kapsamına girdiğini bilmiyordunuz. Bu sayıdan itibaren her sayıda bu türe değinip sizi bu konuda aydınlatacağız. Böylelikle bu tür oyunlardaki ana kuralları öğrenip, oyun zevkinizin daha da artacağını umuyoruz.

Oyuna siz, haksızlığa uğramış ve toprakları elinden alınmış bir kralın oğlu olarak başlıyorsunuz. İlk başta yapabileceğiniz şeyler oldukça kısıtlı. Elinizdeki parayla ancak çok kısıtlı bir ordu kurabiliyorsunuz. Ama korkmayın, her şeyi bir plan dahilinde yaparsanız umduğunuzdan daha hızlı bir ilerleme kaydedersiniz. Amacınız eskiden sahip olduğunuz toprakları tekrardan ele geçirip, babanızinkinden bile daha büyük bir krallık kurmak, ve bütün kıtayı ele geçirip imparatorluğunuzu ilan etmek. Fakat imparator olabilmek için kayıp olan 3 adet büyülü eşyayı da bulmalısınız. Harita 4 bölüme ayrılmış (kuzey, güney, doğu, batı). Her bölüm

TANITIM • TANITIM • TANITIM

farklı toplulukların egemenliği altında bulunmakta. Geniş steplerde NOMAD'lar hakimken, ormanlık arazilerde ELF'ler etkin konumda bulunmaktadır. Doğu ise babanızın topraklarını hileyle ele geçirip, imparatorluğunu ilan eden, LUCIAN adlı birinin boyunduruğu altındadır. Siz tek tek bütün düşmanlarınızı ekarte edip, buraları ele geçirmelisiniz. Tabi düşmanlarınız da boş durmayacak size karşı birleşecek, sizi öldürmek için suikastçılar, ordular gönderecekler. Bundan başka uğraşmanız gereken bir savaş lordu var. Onun da amacı sizden farklı değil, topraklarını genişletmek ve imparatorluğunu kurmak. Ve son olarak da şehirlerinizi her fırsatta yağmalamaya çalışan korkunç yaratıklar ve köylüler cehennem azabı çektiren büyücüler bulunmaktadır. Tabi oyunun tek amacı savaşmak ve toprak ele geçirmek olsaydı, oldukça monoton olurdu. Stratejinin yanında, sizi oldukça uğraştıracak olan şehir planlamaları, orduya asker alma ve mevsim faktörleri de unutulmamış. Hikâye kısmını burada kesip, oyunu oynamanıza yarayacak olan iconları sırasıyla tanıtalım;

A-ŞEHİR

+FAST: oyunun ve yazıların geçişini hızlandırır.

-SLOW: oyunun ve yazıların geçişini yavaşlatır.

VOLUME: ses faktörünü devreye sokar.

INFO: bu seçeneği seçtiğinizde karşınıza 2 adet alt seçenek çıkar. CITIES ve DEEDS.

A-Cities: sahip olduğunuz veya müttefik olduğunuz şehir-

leri gösterir ve şehirler hakkında yüzeysel bilgiler verir.

B-Deeds: yaptığınız savaşları, anlaşmaları ve önemli gelişmeleri, tarihsel bir sıra içinde buradan, epik bir atmosfer içinde öğrenebilirsiniz.

QUIT: buradan oyunu formatlamış bir diskete kaydedebilirsiniz. oyunu save edebilmemiz için boş disketi "sworddisk" olarak formatmanız gerekir.

NEXT: zamanın 1 ay ilerlemesini sağlar. Her ayın sonunda o ay yapılanlarla ilgili bir bilanço ekrana gelir. Buradan şehirlerdeki gelişmeleri öğrenebilirsiniz.

SHOW: sizde dahil olmak üzere emriniz altındaki savaşçı ya da büyücü gibi tek tek birimlerle birlikte, ordular hakkında detaylı bilgiler alabilirsiniz. Herhangi bir birime kliklediğiniz an karşınıza birimin kullandığı silahtan zırhının derecesine kadar geniş bir bilgi karşınıza çıkar.

MOVE: adamlarınızı ya da ordularınızı hareket ettirmeni-

ze yarayan bir seçenektir. Her birimin kullandığı at ve zırh çeşidine göre farklı bir hareket sayısı vardır. Yaya birlikler de hareket edebilir, tabi bunlar atlı birimlere göre daha yavaştır. Yeni kurulan veya "train" yaptırılmış olan birimler 1 ay hareket edemezler.

CITY: 3 adet alt seçeneği vardır. Bunlar:

A-Develop: tarımdan, madenciliğe kadar çeşitli çalışma sahalarında gelişmeyi sağlayan bir seçenektir. Her alanın belli bir gelişme masrafı vardır. Bir alanı ayda yalnız bir kere bir level geliştirebilirsiniz.

B-Conscript: orduya adam alma seçeneğidir. Nüfusu az olan şehirlerde askere adam almanız şehrin gelişmesini yavaşlattığı gibi, tarım alanında çalışacak olan insan gücünün de azalmasına yol açar. Bu gibi bir durumda halk kıtlık tehlikesiyle karşı karşıya kalabilir. Bunun yanında savaşlarla yıpranan ordunuzun ancak bu seçenek sayesinde eksikle-



TANITIM • TANITIM • TANITIM

U. TARKAN BAKLAS



rini giderebileceğiniz gibi, yeni orduları da buradan alacağınız adamlarla kurabilirsiniz. Dengeyi iyi kurmanızı tavsiye edeceğim.

C-Tax: şehirlerden alacağınız vergi miktarı.

UNIT: burada da çeşitli alt seçenekler vardır;

A-Make: orduyu kurmaya ve cinsini belirlemeye yarar. Çeşitli ordu cinsleri vardır, bunlar;

1-Infantry: yaya askerler, hafif silahlar kullanırlar.

2-Mtd.Int.: yaya askerler, ağır silahlar kullanırlar.

3-Cavalry: atlı askerler, yani süvariler.

4-Bowmen: yaya okçular, oktan başka hafif silahlarda kullanırlar.

5-Ho.Bowmen: atlı okçular.

Ordular en fazla 100 kişiden oluşabilir. Atlı okçularda da, eğer 100 kişilik bir ordunuz varsa, bu birime at vermezsiniz. Onun için atlı okçularda ideal sayı 50'dir. Orduları da para durumunuza ve elinizdeki askere alabileceğiniz insan

sayısına göre kurabilirsiniz.

B-Equip: kiraladığınız adamlara veya sahip olduğunuz ordulara bu seçenekle çeşitli silahlar ve zırhlar alabilirsiniz. Her grubun farklı özellikleri olduğu için kullandıkları zırh ve silah çeşitleri de farklıdır. Bütün silahlar veya zırhlar güçsüzden, güçlüye doğru sıralanır (soldan, sağa).

C-Hire: buradan çeşitli sınıflarda adamlar kiralayabilirsiniz;

1-Knight: bir cins savaşçıdır. Kullandığı zırhlar ve atlar oyunun en kuvvetlileridir.

2-Warrior: savaşçı sınıfıdır. Diğer sınıflara göre daha çabuk level atlar, HP'leri en yüksek sınıftır.

3-Mage: büyücülerdir, HP'leri düşük olduğu için yakın savaşta ilk ölenlerdir. Mage sınıfından başka hiçbir sınıfın yapamayacağı büyülerle savaşların anahtarları durumuna gelebilirler.

4-Ranger: Ranger'lar hem savaşçı, hem de basit büyüleri yapabilen bir sınıftır.

5-Priest: rahipler felsefeleri

icabı kesici ve öldürücü aletler kullanmazlar. Yaptıkları iyileştirici büyülerle gruba oldukça faydalı olurlar.

Daha evvelde belirttiğim gibi, her sınıfın kendine özgü avantaj ve dezavantajları vardır. Bu oyun için bence en iyisi rahip ve büyücülerden ikişer adet, diğerlerinde istediğinize göre kiralamanızdır. Oyunun akışı esnasında size katılan karakterler olacaktır. Ana karakter olarak sizin en fazla karakter kiralama hakkınız 20'dir.

D-Train: Buradan ordularınıza talim yaptırabilirsiniz. Faydası talim yaptırılan ordunun 1 level artmasıdır. Talimlerin fiyatı orduların level'i ve asker sayısı ile orantılıdır. Train yaptırılan bir ordu, o ay hareket edemez. Tek tek olan karakterler train yaptırılmaz.

E-Reinforc: Savaşlarda yipranan ve eksilen ordularınızı buradan takviye edersiniz. Yalnız unutmayın, daha evvelden "conscript" seçeneğiyle ne kadar asker toplamışsanız, ancak o kadar askerle eksik olan ordunuzun eksiklerini yenileyebilirsiniz.

F-Show: yukarıda yazdığım "show" seçeneğiyle aynıdır.

G-Decommis: elinizdeki ordulardan sizin belirleyeceğiniz miktarda askeri terhis etme.

H-Name: tek tek olan karakterlere veya ordulara sizin belirleyeceğiniz adları koyma.

Yukarıda yazdıklarımın Eğer bir şehirdeyseniz karşınıza çıkacak olan seçeneklerdir. Hareket halinde, bir arazideyseniz yukarıdakilerden farklı olarak bir CAMP seçeneği vardır. Bu

TANITIM • TANITIM • TANITIM

seçenekle ordunuza kamp yaptırabilirsiniz böylelikle ordunun dinlenmesini sağlarsınız.

Eğer savaş durumundaysanız karşınıza farklı bir menü çıkar. Bu menüden;

1-Move: karakterleri ya da orduları tek tek savaş ekranında istediğiniz yerlere yerleştirebilirsiniz. Her birimin belli bir hareket sayısı vardır. Bu sayıyı hem hareket ederken hem de düşmana saldırırken kullanacağınız için hesabınızı iyi yapın. Move seçeneği de 4,5 alt seçeneğe ayrılır. Normal; normal kapasite ile hareket edebilme, eğer hareketinizi tamamladıktan sonrada elinizde hareket sayısı kaldıysa bu sayıları düşmana saldırmada kullanabilirsiniz. Force; normalin iki katı bir hareket sayısı ile düşmana saldırma. Hareketinizi tamamladıktan sonra elinizde hareket sayısı kalırsa bunları kullanmazsınız. Entrnch; mevzilerin tutulmasını sağlar, hareket puanı yarıya iner. Supply; cephaneniz biterse buradan yenileyebilirsiniz. Büyücü ve rahipler de bu seçenekle büyülerini yenileyebilirler. Cast; sadece büyücü ve rahipler bu seçeneği kullanabilirler. Bu seçenekle level'larına göre çeşitli büyüler yapabilirsiniz. Son olarak da Attack; sadece ok ya da mızrak gibi fırlatılan silahları olanlar kullanabilir.

2-Show: yukarıda yazdığım show seçeneğiyle aynıdır.

3-List: Sizin ve düşmanın toplam asker sayısını ve orduların yüzde kaçının aktif durumda olduğunu öğrenebilirsiniz.

4- +Fast: oyunu hızlandırır.

*****	C	I	T	Y	S	U	M	M	A	R	Y	*****
City	Pop	Income	Tax	Store	Trade	Rec						
Aladda	678	676	45	0	195	9						
Marinia	442	113	45	0	-44	4						
Brocada	1727	183	35	7650	-14	61						
SurNova	184	72	45	236	0	22						
Paritan	2348	419	45	24675	-238	42						
Nuralia	3022	577	25	269	468	26						
Tranavan	158	0	25	470	0	1						
Gernok	598	6	1	0	0	6						
Xafanta	Ally											
Khalikha	Ally											
Tentula	198	133	45	1	66	24						
Zarnix	926	6	1	0	37	38						
Dersh	352	37	25	547	0	0						
Lucedia	7731	867	48	4648	-378	81						
Pudawala	12397	1186	25	2829	-288	211						
Sothold	17380	792	20	0	-1283	319						
Estallah	12391	834	20	0	-1189	179						
Tetrada	32624	2145	20	0	-3186	586						

Press any Key to Continue . . .

5- -Slow: oyunu yavaşlatır.

6-Hex: seçtiğiniz birimle ilgili bilgi verir.

7-Next: sırayı bilgisayara verir.

8-Quit: savaştan çekilme seçeneğidir. Fazla kullanmamanızı tavsiye edeceğim, level ve puan kaybına neden olur.

9-Volume: sesi açıp kapama.

10-Automove: orduları yönetimini bilgisayara bırakır. Bunu da pek tavsiye etmeyeceğim, genelde oldukça kötü bir yönetim sergiliyor.

Hareket halinde herhangi bir düşmanın üzerine geldiğiniz zaman saldırıyı ne şekilde yapacağınızı seçmeniz lazım. Charge; hemen hemen eşit sayıda düşmana saldırırken, Overrun; sayıca düşmandan çok olduğunuz zaman kuşatma, Hand; en kötüsü, size oldukça fazla askere mal olabilecek bir taktik. Hareket puanınız az olduğu zaman Charge ve Overrun seçeneklerini kullanamazsınız.

Bunlar oyunun genel kullanım menüleri, oyunda bence

en iyi ordular atlı okçulardan kurulu olan ordulardır. Oyuna başladığınız alanda genelde şehirleri fazla zorlamadan ufak ordularla ele geçirebiliyorsunuz. Fakat haritanın doğu krallıklarını ancak çok büyük ordularla ele geçirebilirsiniz. Savaşlarda orduların sayısı kadar önemli bir şey varsa o da orduların level'larıdır. Level arttıkça hem orduların HP'leri hem de vuruş güçleri artacaktır. HP'ler daha evvel de yazdığım gibi, birimlerin gücünü gösterir. HP sıfır olduğu zaman o birimi savaşta kullanamazsınız. Oyundaki ikinci önemli faktör mevsim faktörüdür. Yaz aylarında büyük bozkır ya da stepler, kış aylarında da dağlardan ya da nehirlerden geçmeniz adam kaybına neden olabilir. Bundan başka yazılacak fazla bir şey yok. Genelde epik bir film havasında geçen oyunu mutlaka almanızı tavsiye edeceğim. Paranızın boşa gitmeyeceğinden emin olabilirsiniz. Takıldığınız bir şey olursa bize bildirilebilirsiniz.

ASOFT BİLGİ

**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

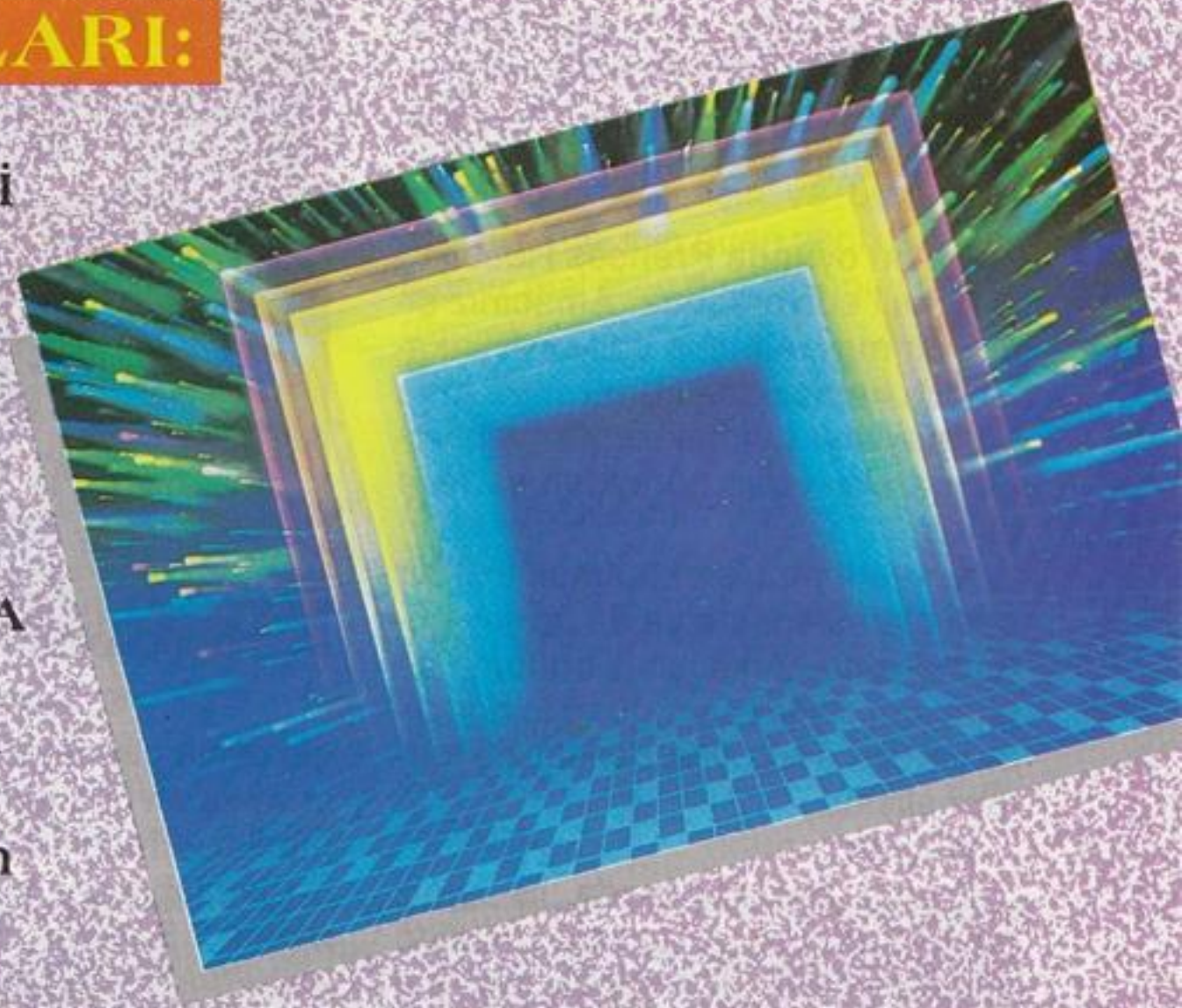
13 512 07 75 526 66 66

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'mız 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.

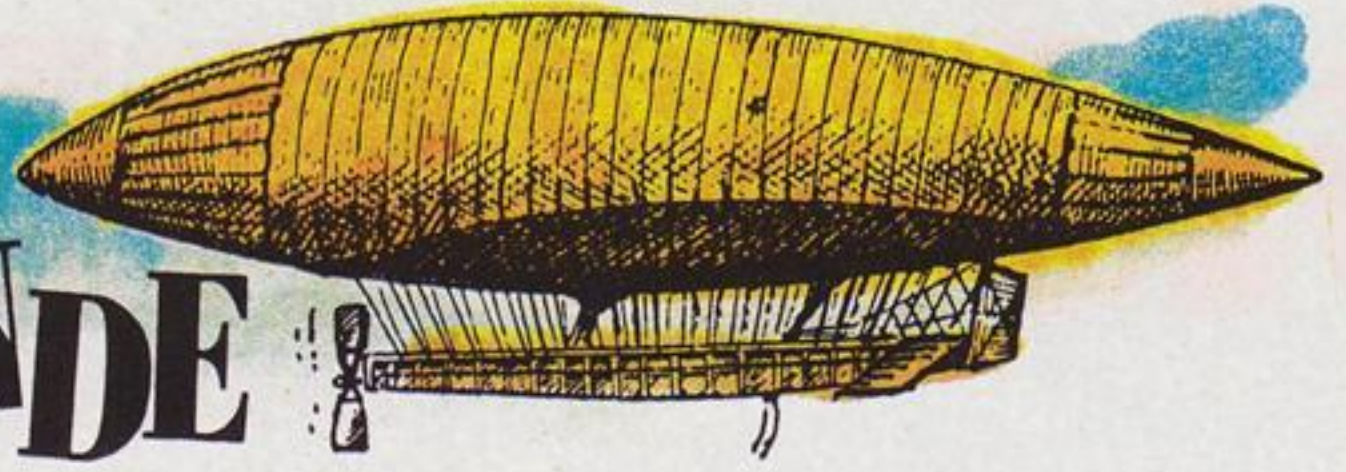


ASOFT BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA, ORGANİZASYON
SANAYİ VE TİCARET LTD.ŞTİ.

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

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

MACERA PESİNDE



Sinan Vural - U.Tarkan Barlas

KING'S QUEST 4 PERILS OF ROSELLA

Prens Alexander ve kızkardeşi Prenses Rosella, babaları Kral Graham ve anneleri Kraliçe Valanige ile birlikte taht salonunda iken kral göğsünü tutarak yere düşer ve öylece kalır.

Siz bu oyunda Prenses Rosella'yı temsil ediyorsunuz. Amacınız sihirli bir meyva bulup babanızı yakalandığı hastalıktan kurtarmak. Ama bu meyveyi bulmak o gün yapmanız gereken beş görevden sadece biridir.

Kuvvetli bir tılsım bulmak için bir cadı olan Genesta'ya da üç şey götürmelisiniz. Ama işiniz bununla da bitmiyor. Aynı Tamir günü içinde size yardım eden iyilik perisini de kurtarmalısınız.

İpuçları:

Oyuna başladığınızda ilk işiniz çevreyi araştırmak olmalı, ortalıkta ne varsa toplayın, köprülerin altına bakın, iyi işler yapın. Unutmayın ki siz bir masal kahramanıyorsunuz, bu yüzden bazı küçük yeşil şeyleri öpebilir veya şarkı söyleyebilirsiniz.

Tamir ülkesi doğu ve batı olmak üzere iki parçaya bölünmüş. En batıda okyanusta bir ada ve en doğuda bir sıra dağ var. Bunların arasında yolunuzu kaybetmemek için bir harita tutmak iyi bir yol olabilir.

Bu oyun zamana karşı bir yarışır, ama çok paniklemeyin çünkü zaman Tamir standartlarına göre geçiyor. Gece olunca bir çok şey değişir. Güneş battıktan sonra balıkçı-



nın evine giremezsiniz, çünkü balıkçı ve karısı uyandırılmaktan hoşlanmazlar. Amacınız bir Tamir gününde yapılabilecek kadar çok şey yapmaktır. Salihde durup okyanusu seyretmek romantik olabilir ama siz orayı başverip yürümeye başlayın.

Batıdaki İlginç Noktalar:

Burası barış içinde yaşayan bir toprak. Burada flütçü Pan'la, dolaşan bir ozanla, komik görünüşlü bir at olan Unicorn'la, balıkçı ve karısıyla karşılaşabilirsiniz. Balıkçı bir barakada yaşar ve çok fakirdir ama iyi yürekli bir insandır.

* Altın topu nerede bırakacağını biliyor musunuz? Bilmiyorsanız "Kurbağa Prens" adlı masalı okuyun veya topu bir göle atıverin.

* Ozanlar bazan bir şeyler ödünç alır.

* Mitolojideki Pan bu bölgede yaşar. Ve bir flüt çalar.

* Pan'la beraber siz de bir flüt çalın ama önce bir yerden enstrüman bulmalısınız.

* Herkes flütün sürüngenler üzerinde yatıştırıcı etkisi olduğunu bilir. Umarız sürüngenler de bunu biliyordur.

* Başladığınız yerden batıya doğru yüzmek sizi iyilik perisinin adasına götürecektir.

* Cupid bazan Roma havuzunun dışında takılır. Eğer onu şaşırtırsanız size bir şeyler bırakabilir.

* Balıkçı iyi bir adamdır ama bazan çok meşguldür.

* Eğer bir olta veya tuzak bulabilirsiniz balık tutabilirsiniz.

Doğudaki İlginç Noktalar:

Burası Tamir ülkesinin kötü tara-

fıdır. Ogre ve ailesi, üç cadı, kötü yürekli ağaçlar ve tip tip cinler burada yaşar. Buranın tek iyi yaratıkları Yedi Cücelerdir. Bu bölgede çok fazla korku ve dehşet vardır; özellikle gece çok dikkatli olun. Unutmadan kötü bir yer kurdu da burada yaşamaktadır.

* Ogre'nin evinde bazı değerli şeyler vardır ama eve gelirse saklanmalısınız.

* Benim cici köpeğim, sana kemik vereyim, hav hav hav...

* Bilin bakalım kurukafada kim yaşıyor. Hayır üç ayı değil.

* Yedi Cüceler çok meşguldür, eğer temizliklerini yaparsanız size yemek verebilirler.

* Cücelerin evinde meşale alma-ya yarayacak bir şey var, dikkatli olun Tamir'de gece çabuk çöker.

* Şelalenin arkasında bir mağara var ama yolunu siz bulmalısınız. Tarzan bile oraya yüzemezdi.

* Yolunuzun üstünde birkaç ağacı budamak zorunda kalabilirsiniz.

* Perili evde geceleri birçok yaratık dolaşır. Geceleri yaklaşmak için bir şeyler kullanmalısınız.

* Işığınız varsa mahzeni bir kontrol edin.

Perili Evde İlginç Noktalar:

* Girişteki resme bir bakın, tanıdık geliyor mu?

* Birçok mutsuz hayalet var, hepsi de vücutlarıyla gömülmüş bazı şeyleri istiyorlar.

* Org çalmayı sever miydiniz?

* Evde her yere gitmek için gizli bir panel var.

Bataklıktaki İlginç Noktalar:

* Mağara labirent oldukça kolaydır ama yolu kapatan troll'u aşmak bu oyundaki en zor yerlerden biri. Sabrın sonu selamettir ama 24 saatınız var.

* Bataklığı geçmenin tek yolu var şimdi oynayın bakalım.

* Köprüleri ardınızda bırakmayın.

* Troll'un mağarasından bir şeyi almadıysanız çok pişman olursunuz.

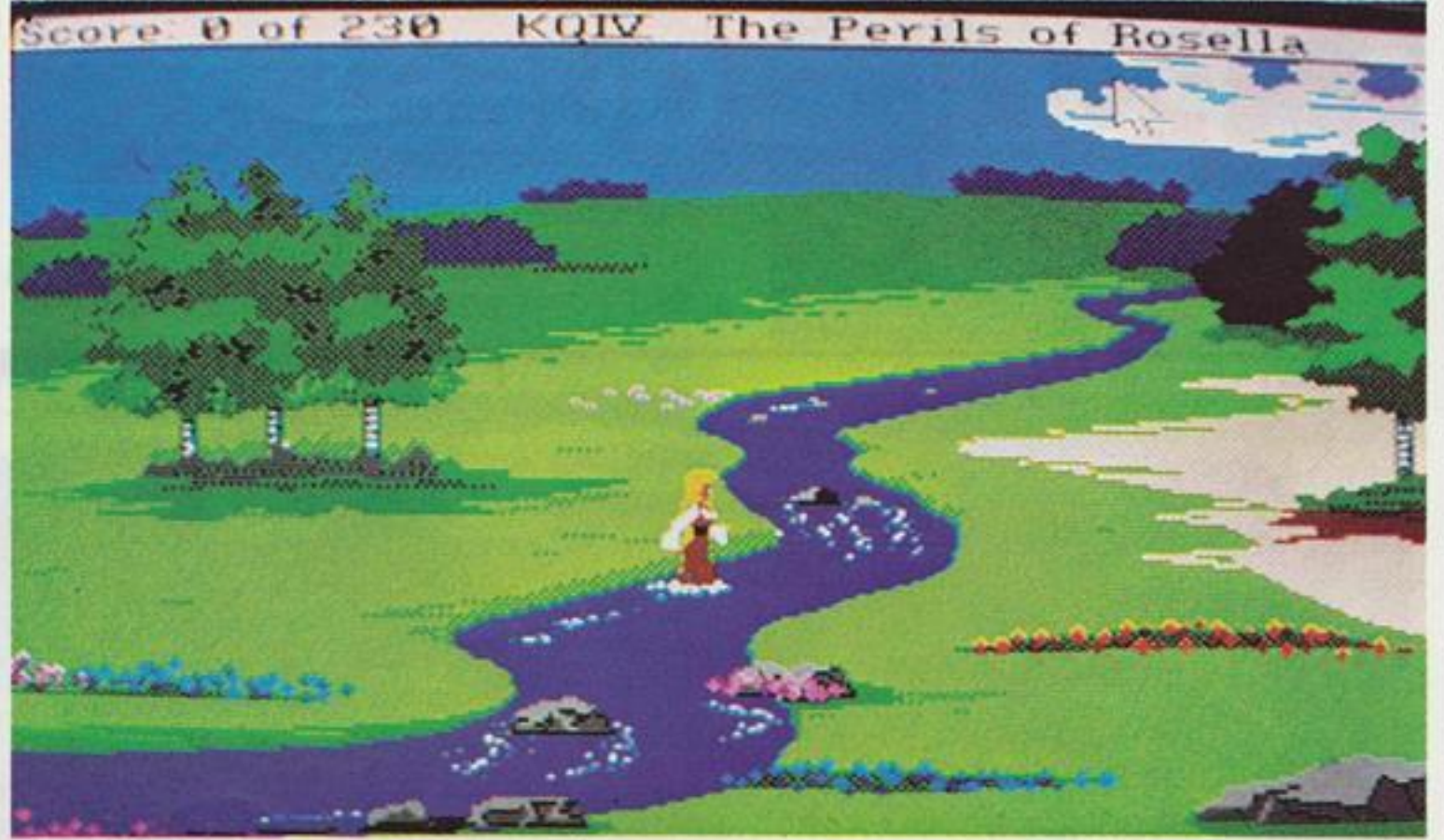
İyilik Perisi'nin Adası'nda İlginç Noktalar:

* Bu adada ilginç bir şey yok aslında, tek mesire yeri hasta bir peri.

* Kalenin dışında bir şey bulabilirsiniz.

* Adadan dışarı yüzmek ürkütücü bir deneydir.

* Geri dönmenin tek yolu yüzmektir, bu yüzden sırtüstü yüzmeye stilinizi geliştirin.



Okyanusta İlginç Noktalar:

* Yunus Peygamber ile balınayı hatırlıyor musunuz?

* Balinadan kurtulmak için gıdıklayın, yoksa açlıktan ölürsünüz.

* Okyanusta küçük bir adacık ve üstünde enkazlar ve bazı malzemeler var.

* Rosella! Hâlâ o ölü balığı taşıyor musun? Artık kokmaya başladı.

* Küçük adadan geri yüzemezsiniz, tek yolu bir şeye binmektir.

* Adada çok önemli bir şey var onu sakın bırakmayın.

Lolotte'nin Kalesinde İlginç Noktalar:

* Başka yolu yok Lolotte'yi öldürmelisiniz.

* Tek silahınız var ama bu da uygun değil gibi.

* Edgar yararsız gibi ama fikriniz değişecek.

* Lolotte gittikten sonra gardiyanlarla sorunuz kalmayacak.

* "Ödünç aldıklarınız"ı geri vermeyi unutmayın.

İlginç Olmayan Noktalar:

Şunlar ilginç olabilir ama sadece

"save" ettikten sonra deneyin:

* Cadıyı kucaklayın

* Zombi'ye yemek teklif edin

* Kötü ağaçlarda sallanmayı deneyin

* Balinanın içinde bir şişe arayın

* Kobrayı okşayın

* Troll'un labirentinden geçtikten sonra bir kurbağa dönüşün ve otlakta hoplayın

İlginç Olan Başka Noktalar (Skor için):

Oyun size bulduğunuz ve kullandığınız parçalar için ve Lolotte'ye mal taşımak için puan verir. Ama aldığınız mal sizin değilse onu geri götürmek için de ekstra puan alırsınız. Her şeyi doğru yaparsanız maksimum puan 230'dur.

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA

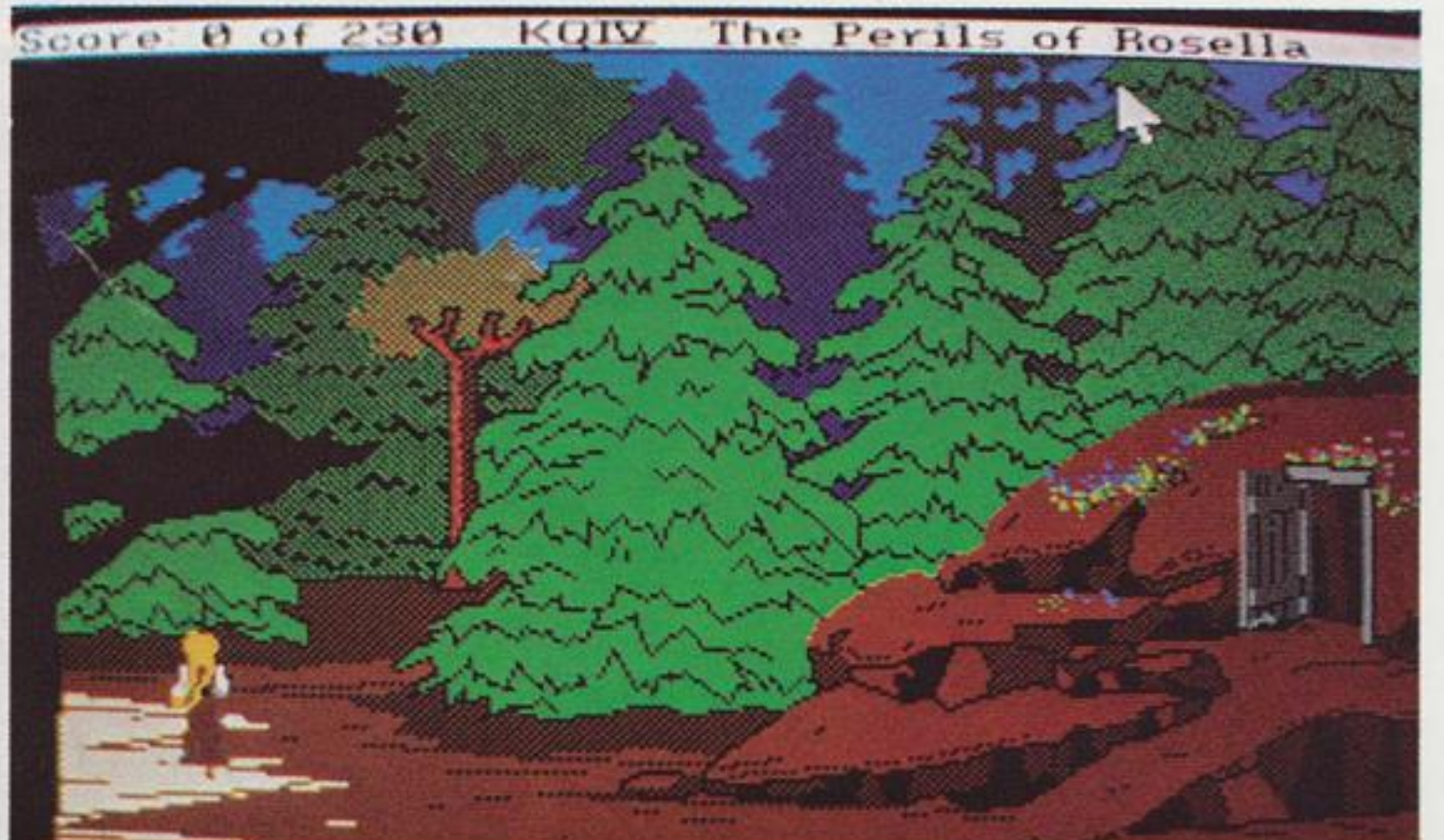
GRAFİK : 8

SES : 8

ZORLUK: 9

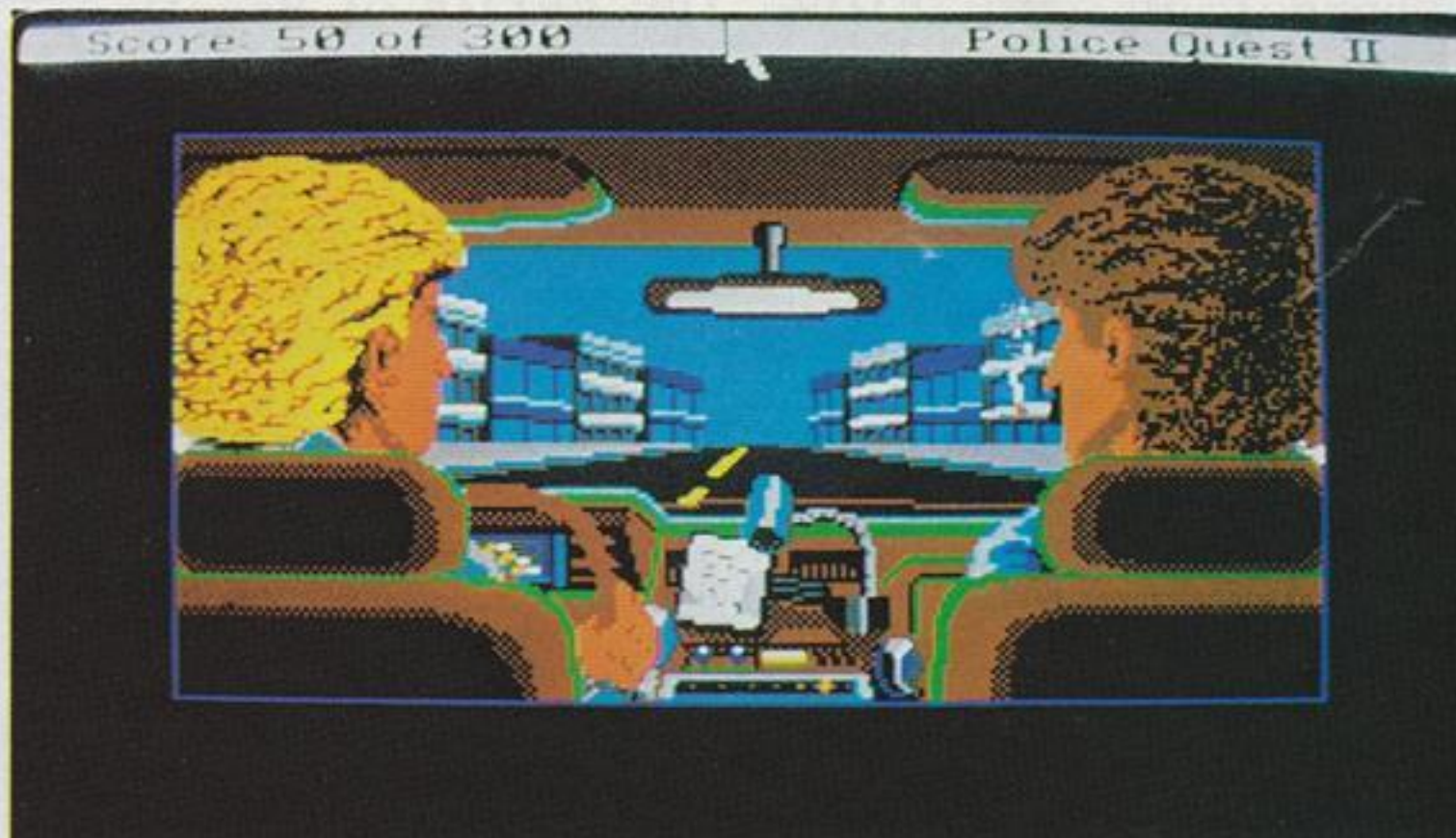
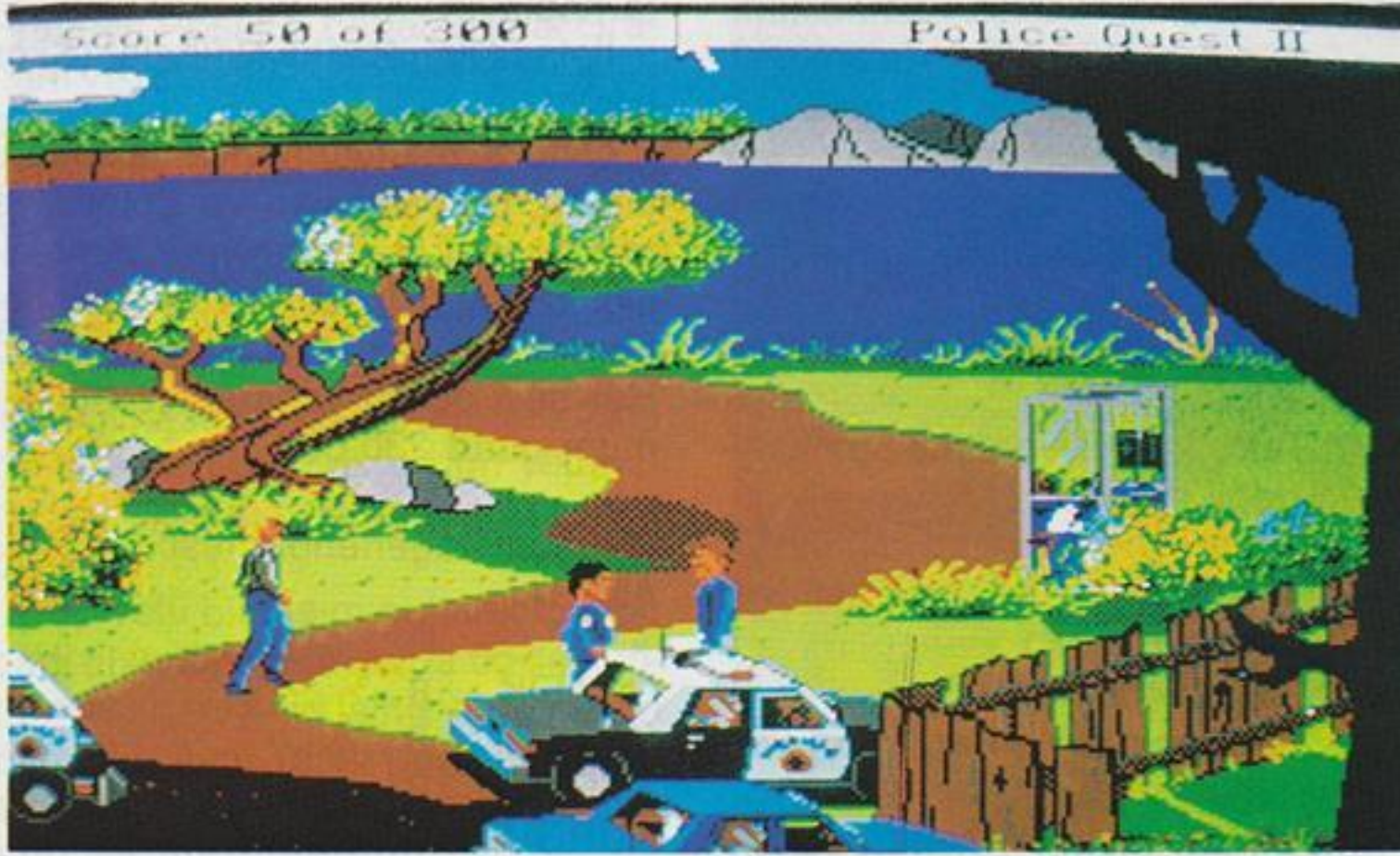
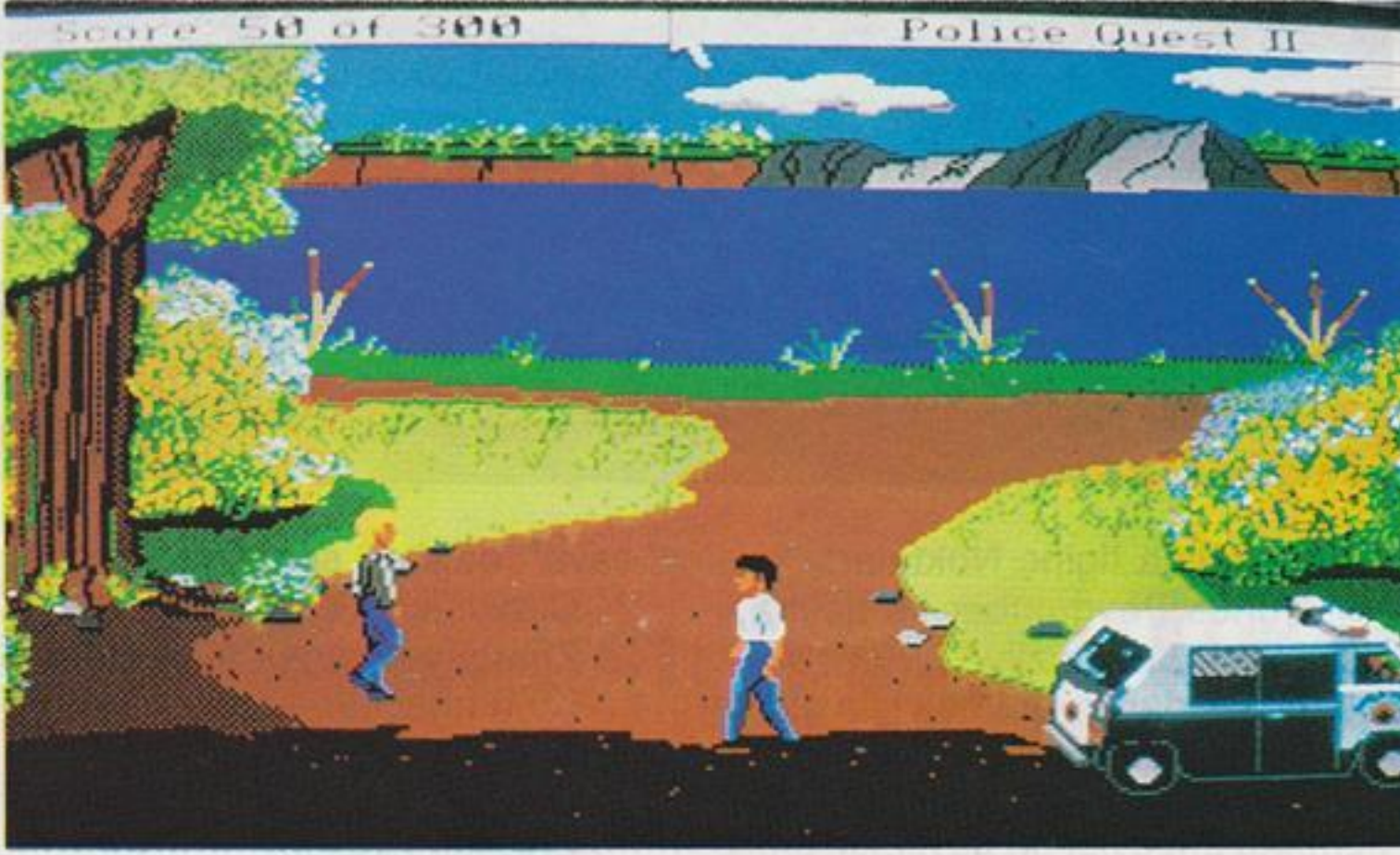
KURGU : 10

GENEL : 9



POLICE QUEST 2

Uzay Tarkan Barlas



İşte Sierra'dan bir harika daha. Police Quest 2. 1 Mb olan oyun gerek grafik, gerekse oyundaki atmosfer ve sürükleyicilik açısından diğer Sierra oyunlarından daha iyi. Ben şahsen şimdiye kadar bütün Sierra oyunları ile oynadım ve rahatça söyleyebilirim ki bu oyun, diğer Sierra oyunları içinde gerçeğe en yakın olanı. Yani kendinizi yönettiğiniz kişinin yerine koyduğunuz zaman iyi bir mantıkla doğru sonuca ulaşabileceğiniz, tek Sierra oyunu. Police Quest 1'i oynayanlar Bains'i bilirler. Bilmeyenlere ufak bir hatırlatma yapalım; Bains uyuşturucu kaçakçılığı yapan ve aynı zamanda yasadışı kumarhane işleten bir kanunsuzdur. Büyük mücadelelerden sonra zar zor yakalanmıştır. Tabi onu yakalayan da sizden başka biri değildir. Police Quest 1 Bains'in hapishaneye girmesiyle biter. Fakat sizin Bains'le işiniz bitmez. Bu kez de Bains yargılanırken en önemli görgü tanıklarından biri olarak duruşmaya katılmanız gerekecektir. Fakat duruşmaya az bir süre kala Bains hapishaneden kaçmayı başarır. Kaçarken de bir gardiyanı da esir alır. Sizin göreviniz bu sefer de Bains'i yakalayıp etkisiz hale getirmektir (sonsuza dek). Oyuna arabanızla dedektif bürosunun önünde başlıyorsunuz. Arabanın içinde her adventure'da olduğu gibi biraz araştırarak anahtarları ve kimlik kartınızı (ID card) buluyorsunuz. Kimlik kartının arkasındaki numara sizin kişisel eşyalarınızın bulunduğu dolabın şifresidir. Arabadan çıkıp binanın ön kapısından girin. Kapıların üzerlerinde, o kapıların arkasında hangi odaların olduğu yazar. Eşya dolapları ve tuvaletlerin bulunduğu odada biraz aramayla kendi dolabınızı bulabilirsiniz. Dolaptan, tabanca, yedek mermi ve kelepçeyi alın. Şefin bulunduğu odadan devriye arabanızın anahtarlarını da aldıktan sonra masanıza oturup mesaj kutusundan size gelen mesajı okuyun. Çekmecelerinizi karıştırarak oldukça faydalı eşyalar alabilirsiniz. Daha sonra içinde parmak izi almada kullanacağınız aletlerin, bulduğunuz delilleri saklamak ve fotoğraf çekmede kullanacağınız kameranın bulunduğu çantayı, ana holde Big John'un sağ altından, sizin adınıza kilitli olan dolaptan alabilirsiniz. Sıra geldi her polis gibi silah eğitimi yapmaya. Atış poligonuna ana holde sağ üst köşeden gidilir. Buradaki adamdan ku-



laklarınızı korumak için kulaklık alın. Gerekli olan cephaneyi de buradan bulabilirsiniz. Camlı bölmeden herhangi bir bölmeye girin. Kulaklığınızı takın, silahınızı doldurun, hedefe nişanlayın ve ateş edin. Şarjör boşaldığında silahınızı indirin; oldukça kötü atışlar, öyle değil mi? Burada sizin suçunuz yok. Suç silahta. Silahınızın ayarı bozuk. Yapacağınız işlem oldukça basit, bir tornavida alıp silahın ayarını düzeltmek (adjust sights). Yön tuşlarıyla bu ayarı yapabilirsiniz. Yaptığınız ayarı atışlar yaparak deneyin. Bu poligonda 1 puan alana dek çalışmak zorundasınız. Polis merkezinde ayrıca dosya çekmecelerini açıp, suçlular hakkında bilgiler edinebilir ve polis bilgisayarı kullanabilirsiniz. Şefiniz size Bains'in kaçtığını söylemesinden sonra, size onu yakalamak için gizli bir görev veriyor ve kod adını da "Target" koyuyor. Bundan sonra nefes kesen bir kovalamaca başlıyor. Otoparkta mavi araba sizin devriye arabanızdır. Bagajı açıp, içinde eşyalarınızın olduğu valizi içine koyduktan sonra, ön kapıyı açıp arabaya binin, arabaya binerken iş ortağınız Keith gelecek ve size katılacaktır. Gerçekte devriyeler en az 2 kişi gezmek zorundadır. Bu kurallı oyuna da adapte etmiş olmaları oldukça hoş. Gerçi siz hiçbir şekilde Keith'i kontrol edemiyorsunuz, fakat hiç olmazsa oyun boyunca kendinizi yalnız hissetmemiş oluyorsunuz. Arabada bulunan telsizi sadece önemli bir delil bulduğunuzda kullanın. İlk durak şehir hapishanesi. Hapishanenin girişinde silahınızı kameranın altında bulunan dolaba koyun ve dolabı kilitleyin, yoksa silahınızı çalabilirsiniz. Gardiyana kendinizi tanıttıktan sonra içeri geçin. Gardiyana olaylar hakkında sorular sorun. Bains kaçarken gardiyan Pate'in arabasını çalmış, siz de arabanın cinsini ve modeli hakkında bilgiler edinin ve son olarak da Bains ve Pate'nin dosyalarını okuyun. Hapishanede işiniz bitti. Silahınızı alıp arabaya binin ve Oak Tree Mall'a gidin. Şimdi bu nereden çıktı demeyin. Ben sizin zaman ka-

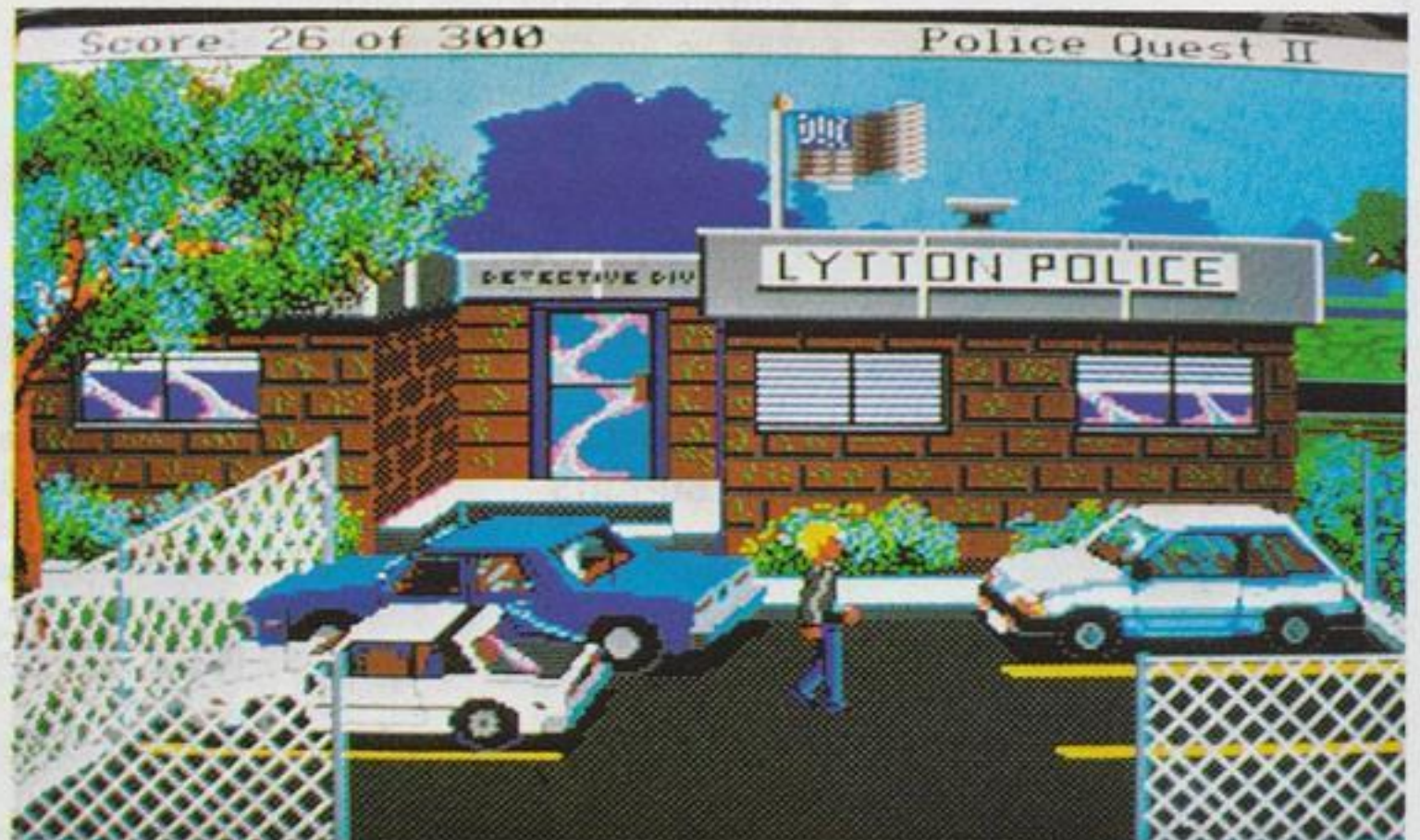
zanmanız açısından bunu yazdım. Zaten siz herhangi bir yere doğru yola çıkarken bunun haberi gelecektir. Burası Pate'in arabasının bulunduğu bir alışveriş merkezinin otoparkıdır. Arabayı bulan polisle konuştuktan sonra arabayı iyice her yönden inceleyin. Kapısını açıp içinin fotoğrafını çekin. Torpido gözünde bulduklarınızı delil olarak yanınıza alın. Bu arada diğer polis memuru da boş durmayacak ve yanında bir kadınla yanınıza gelecektir. Kadının arabası çalınmıştır. Çalınan araba hakkında bilgi edinin ve arabanın özelliklerini telsizle diğer arabalara bildirin. Tekrar yola çıkın. Birazdan size bir mesaj gelecektir ve şefiniz Cotton Cove'e gitmeniz gerektiğini söyleyecektir. Cotton Cove şehir parkıdır ve siz parkta önemli şeyler söyleyecek biriyle buluşacaksınız. Parka geldiğinizde telefon kulübesinin yanında bir polis memuruyla konuşan bir kızla karşılaşıyorsunuz. Kız sabah koşusunu yaparken, koşu yolunun yanında kana benzer bir sıvının çalılardan yola doğru aktığını ve ayrıca çalılardan bazı sesler geldiğini size anlatacaktır. Siz de gözü pek bir polis olarak hemen yerinde inceleme yapmaya gideceksiniz. Silahınızı doldurun ve her an ateş edebilecek bir pozisyonunda, dikkatli bir şekilde sola doğru ilerleyin. Gerilim müziği eşliğinde bir anda Bains çalılardan çıkarak size ateş açacaktır. Eğer oyunun başında silahınızı doğru bir şekilde ayarladıysanız, siz ateş ettiğiniz zaman Bains kaçmaya başlayacaktır. Eğer ayarınız hâlâ yalnızsa Bains'in kurşunlarından kurtulmanız mümkün değildir. Bains'i sola doğru takip edin. Bir ekran sonra arabasına binen Bains olay mahallinden kaça-



caktır. Burada çalıları inceleyerek kanı bulabilir ve örnek toplayabilirsiniz. Fotoğraf da çektikten sonra, bir dalgıç polis gelecektir. Sizin dalma izniniz olmadığı için adamla beraber dalmayacaksınız. Fakat bu o kadar mühim bir şey değil. Bir süre sonra dalgıç zavallı gardiyanı bulacaktır. Cesedi de inceleyip arabaya geri dönün. Gerekli bilgileri telsizle polis merkezine bildirdikten sonra, telsizden arabanın arabanın havaalanı istikametine doğru yol aldığını öğreniyorsunuz. Tabi siz de doğruca hava alanına. Ama burada dikkat, karşıya geçmeden önce mutlaka direklerdeki düğmelere basarak ışığı kırmızıdan yeşile getirin. Hava alanında ilk olarak tuvalete girin ve suç aleti olan silahı ortada bulunan tuvaletin sifonunun içinden alın. Daha sonra araba acentalarında yapacağınız bazı araştırmalar sonucu, Bains'in Pate'nin kimliğini kullanarak araba kiraladığını öğreniyorsunuz. Bundan sonrasını size bırakıyorum. Önünüzde 1 aylık bir süre var. Ben sizin bu 1 ay içerisinde bundan sonrasını rahatça çözebileceğinize inanıyorum. Fakat takıldığınız bir şey olursa yazının devamını bir dahaki sayıda bulabilirsiniz.

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA

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



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
Bilçay 5. Sınıf Matematik

Anadolu Liseleri'ne hazırlananlar için :
Anadolu Liselerine Hazırlık



**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 kalemler.
- ★ Anti-static bilgisayar toz örtüleri.
- ★ İlkokuldan üniversiteye eğitim programları

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

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

GÖZLEM BİLGİSAYAR

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

METUSOFT BİLGİSAYAR

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

BİLGİSAYARINIZI TAMAMLAYIN!

SKY

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

SİMÖN BÜRO

Yerleşimimiz:
Ebuuzziya Cad. 32. Kat
Etiler, Beşiktaş, İstanbul
Tel: 583 54 03 - 148 43 83 - 526 58 37

Valikonagı Cad. Konak Pasajı No: 1
Mimar Kemalettin Cad. No: 37/1 Şişli
Tel: 583 54 03 - 148 43 83 - 526 58 37

SİMÖN BÜRO

ICE MACHINE II

5 1/4 DRIVE

AMIGA 2K RAM & SAAT

3.5 DRIVE

MTR 316 RECEIVER

MIDI

INTERFACE

**ÇOK YAKINDA
UZAKTAN KUMANDALI
RECEIVER**

VE

**AMİGA 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 80

ALTIYOL-KADIKÖY / İSTANBUL
TETİKLER Dış Ticaret

Tel: 334 99 94 Üsküdar/İSTANBUL
BİLTEK Computer
Tel: 22 94 30 BURSA

PIR'NCISOFT
Tel: 162 01 - 167 76 SAMSUN

DATA Soft
Tel: 22 30 92 Lozan-İZMİR

GÖZLEM BİLGİSAYAR
Tel: 126 54 92 - 136 30 90

Tel: 135 30 91 ANKARA
EMEK Elektronik
Tel: 525 47 52 İSTANBUL

MICROSHOWY
Tel: 168 36 47 Kavaklıdere/ANKARA

OSAM Elektronik
Tel: 583 72 46 Bakırköy/İSTANBUL

UYGAR Elektronik
Tel: 336 73 54 Kadıköy/İSTANBUL

MODÜL Bilgisayar
Tel: 11 70 20 KONYA

SİRÇASARAY BİLGİSAYAR
İSKENDERUN

BİLBAN BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Tel: 12647 ŞANLIURFA
ÖZMENLER A.Ş.
Tel: 11 37 15 - 12 61 93 ANTALYA

BAYILIKLAR VERİLECEKTİR

ECM 511 32 86

20 Mega Bayt !



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

Amiga 500 sahipleri yaşıadı.

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.

REKLAMCILIK

Teleteknik