COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Şubat 1991

İç Mimaride Bilgisayar Uygulamaları

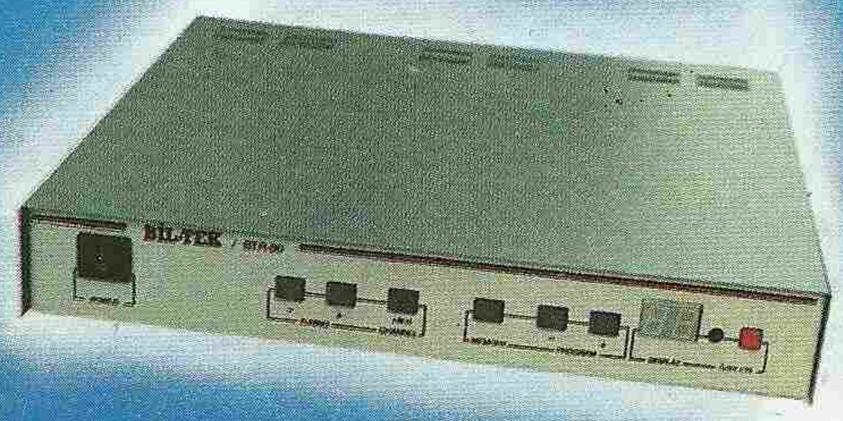
Kendi programlarınızı kendiniz yapın

TOTALL RECALL

SAYI 60

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

Commodore Show '91'de Buluşalım



BTR - 90
RECEIVER
uzaktan kumandalı

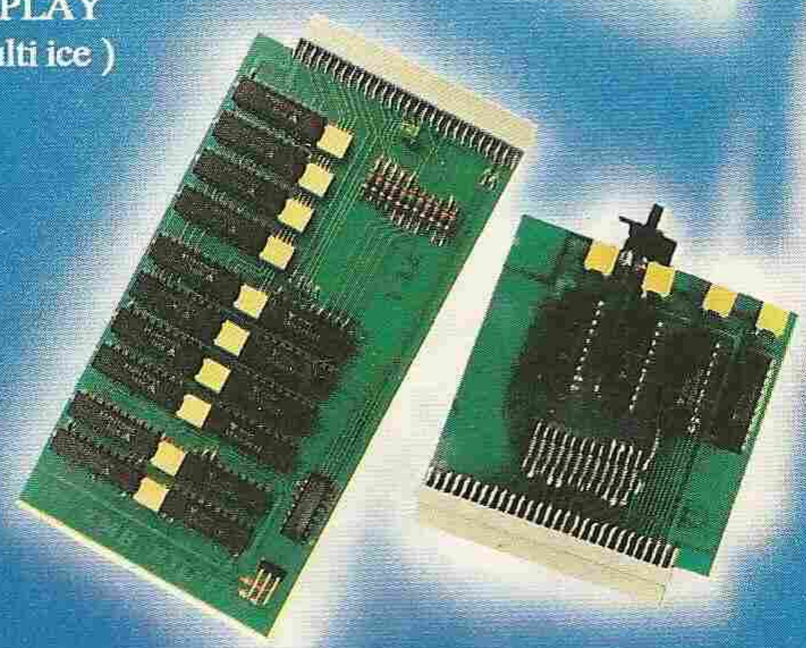
3.5 - 5¼
DİSK DRIVER





Multi Ice III
Final III
Ice - FREEZE Machine
Dauble
Destek 64
Disk Mate 2
System Turbo
Dolphindos 2.0
Epromer 2
VE DİĞER TÜM KARTUŞLAR

AMIGA
ACTION
REPLAY
(multi ice)



2.5 MB AMIGA Süper Ram,
İnternel kart (anahtarlı)
512 KB AMIGA Ram anahtarlı



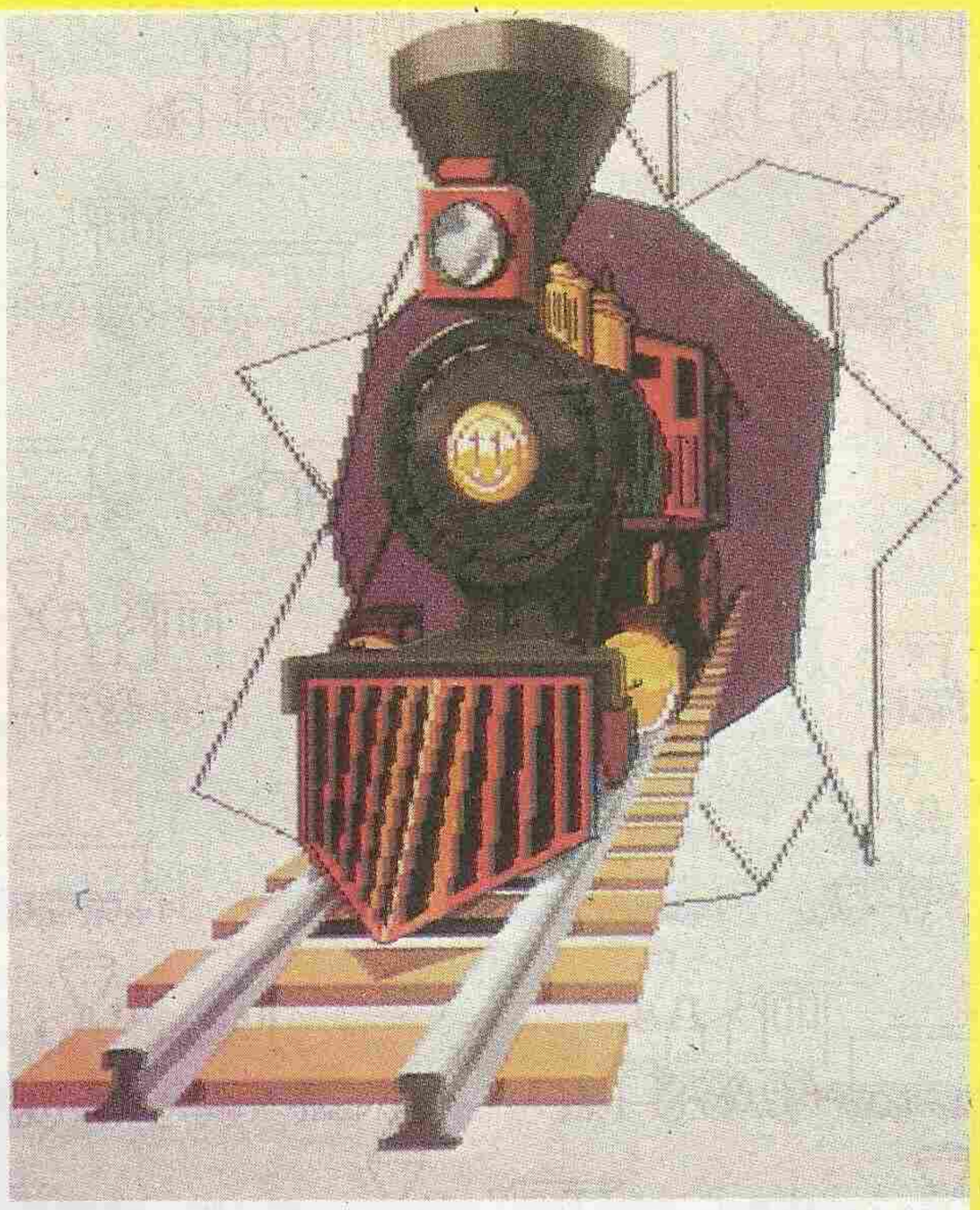
AMIGA 500 Adaptör
C 64 Adaptör

BİLTEK
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ TİCARET

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat / 1
BAKIRKÖY / İSTANBUL
TEL : 583 14 90

AMIGA
ve Commodore'lar
Monitör'ler
Printer'lar
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, C64
İş, Utility, ve
OYUN PROGRAMLARI
GÜNÜNDE TAMİR SERVİSİ
BOL YEDEK PARÇA ÇEŞİDİ

İçindekiler



TOPLUM

Dünya'dan, Türkiye'den, Teleteknik'ten 6
Commodore Show Hakkındaki Son Gelişmeleri ve Detaylı Bilgileri Okuyabilirsiniz

İç Mimaride Bilgisayar Uygulamaları 8
Hızla Gelişen Bilgisayar Teknolojisi, Bu seferde Mimariye El Attı

YAZILIM

Kendi Programınızı Yazın 14
Örnek Programı ve Açıklamasıyla Birlikte Program Tasarımı ve Programlama Yöntemi

Makine Dilinin Püf Noktaları 21
Takımı Topluyoruz

ABUR-CUBUR 25
Encok İşinize Yarıyacak Disk Tiyoları
Bu Ay Abur-Cubur'da



GEOS-9 44
Kursumuzun Son Bölümünde, GEOS İle Grafik ve Desenler İşleniyor

Tiyolar ve Tuzaklar 47
Kaçamaklar, Haritalar, En İyiler ve En Kötüler

Üç Boyut mu, Yoksa İki mi? 60
Grafikle Uğraşanlar İçin Bulunmaz Bir Fırsat: Yöntemler ve Açıklamalarıyla Üç Boyutlu Gibi Görünen Çizimler Yapıyoruz.

TANITIM

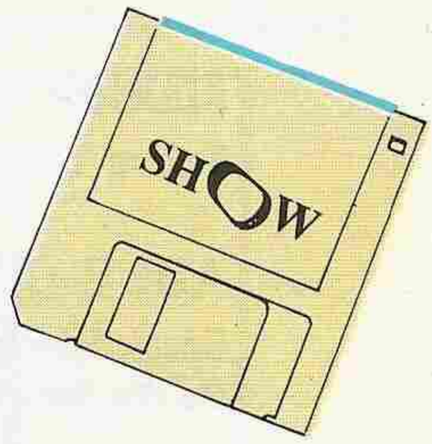
Oyun Açıklamaları 28
En Yeni ve En Sevilen Oyunların Açıklamalarını Okuyabilirsiniz. Bu Ay Kick Boxing, Saint Dragon, Cadaver, Total Recall, Simulcra, Dick Tracy, Eswat ve Motocycles 500 Oyunlarının Açıklamalarını Yayınlıyoruz

Oyun Açıklamaları (Devam) 50
Sizlerden Gelen İstek Üzerine Oyun Açıklamalarını Biraz Daha Uzattık ve Yukarıdakilere Ek Olarak Celica-GT Rally ve Killing Game Show Oyunlarını Veriyoruz



SHOW'DA
BÜYÜK SHOW!

Show Computer öncülüğünü sürdürüyor.
Amigacılara 64'çülere yazılım konusunda
sunduğu benzersiz hizmetleri genişletiyor, geliştiriyor.
Show Computer'un yeniliklerini yakından izlemek için
şimdi çok iyi bir fırsat var:
Commodore Show'a gelin,



Show Computer standını ziyaret edin.

Hem yazılım hem de donanım konusundaki farklılığımızı görün!

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
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

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

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
SİNAN VURAL

Yayın Kurulu
FATİH ARIMAN
M.CELAL HALLAÇ
ANIL GÜL
EMRE SENAN

Kapak
EMRE SENAN

Teknik Üretim
PERKA A.Ş.

Teknik Yönetmen
ÇİĞDEM DİLBAZ

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Reklam Sorumlusu
ŞAHVER ÇELİK

Reklam Rezervasyonları
152 50 33 (6 Hat)

Katkıda Bulunanlar
FETHİ SERİM

Renk Ayrımı
EBRU GRAFİK

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

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

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

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

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

İLAN TARİFESİ

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

Fiyatlara KDV dahil değildir.

YAYINCININ NOTU

COMMODORE SHOW '91

Bu dergiyi ilk çıkartmayı düşündüğümüzde çok çeşitli tepkiler aldık. Hemen herkesin birleştiği ortak konu bu derginin fazla yaşayamayacağı idi. Öyle ya, kim alır bir bilgisayar dergisini? İşte bu sayımızla beşinci yılımızı doldu-ruyoruz. Bu dostlarımızı yanıltmayı istemezdik, ancak sizin de katkılarınızla önümüzdeki sayı beşinci yaşgünümüzü kutlayacağız. Aslında buna bizim bile inanasımız gelmiyor. Sağolun.

Katkılarınızla geçen bu beş yılda hep birlikte teknolojinin gelişmesine şahit olduk. Commodore'un çeşitli ürünleri için programlar ve bilgiler sağladık. Yardımlarınızla daha nice yıllara diyoruz...

Dergimizin beşinci yaşını Commodore Show '91'de hep birlikte kutlayacağız. Show'da ayrıca yarışmalar ve etkinlikler olduğunu zaten iki aydır yazıyoruz. The Marmara Otel'deki Show'u kaçırmayın...



Artık bilgisayarların girmediği alan kalmadı. Şimdiye kadar bilgisayarları sadece proje çizimleri için kullanan iç mimarlar artık fikirlerini müşterilerine üç boyutlu olarak aktarabilecek ve çeşitli açılardan gösterebilecekler. Üç boyutlu gösterimlerde artık ışık gölge oyunları ve yüzey dokuları da belli edilebiliyor.

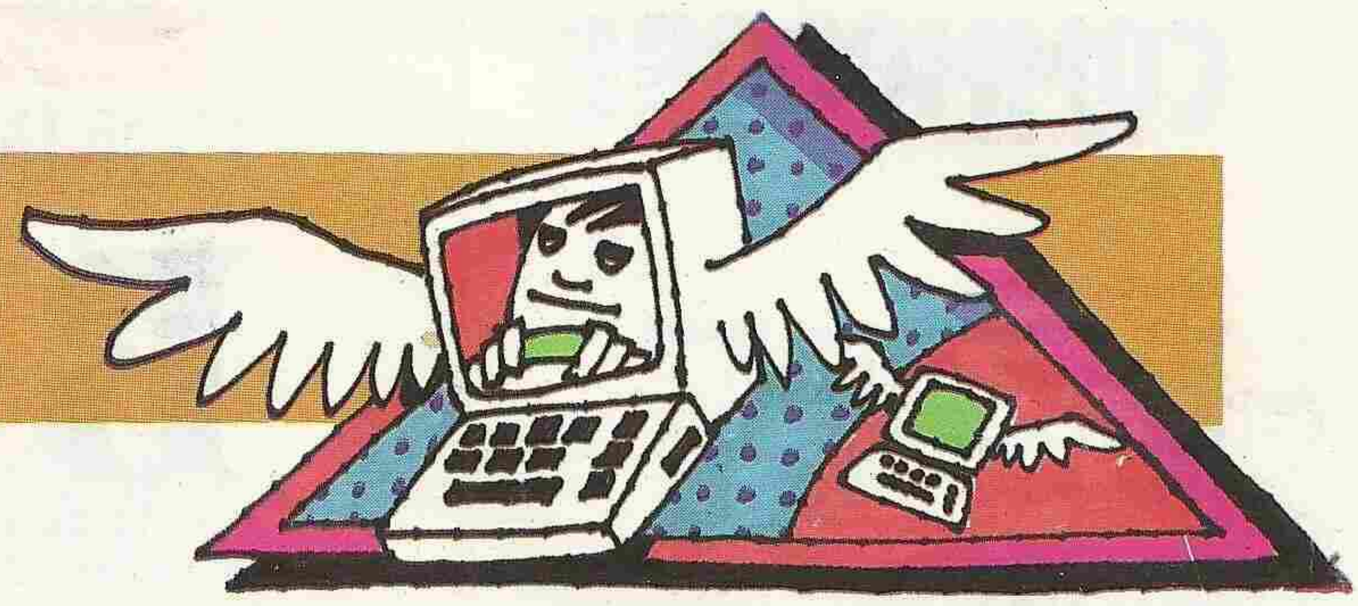
İki boyutlu çizim programları kullanan bilgisayar sahipleri için de bu sayıda çizimlerine üç boyut havası vermenin sınırlarını açıklıyoruz. Çizimde ve boyamada kullanılacak çeşitli tekniklerle artık resimleriniz sayfadan üzerinize atlayacak.

Program yazmak isteyen ama nereden başlayacağını bilmeyen arkadaşlarımıza bir yardım eli uzatıyoruz. Hangi tür prgram için hangi dil kullanılmalıdır? Program yazılırken ne gibi yardımcılara ihtiyaç vardır? Programın akışı nasıl düzenlenir? Gibi sorunların cevaplarını iç sayfalarımızda bulabilirsiniz.

Abur-Cubur bölümü de biraz disk ağırlıklı bu ay. Disklerinizi daha verimli olarak nasıl kullanılabileceğini ve erişimi kolaylaştırmak için neler yapılabileceğini öğrenmek için, verdiğimiz ipuçlarını kullanın.

GEOS kursumuz bu ay bitiyor. Kursumuza, grafik çizimlerinde desen işlemelerinin nasıl yapıldığını anlatarak son verdik. Bundan sonra karşılaştığınız sorunları Okur Mektupları köşesinde cevaplamaya çalışacağız.

OSMAN BABAOĞLU



COMMODORE SHOW '91

AMIGA Show'u kaçırmayın. Yeni imkânlar, yeni ürünler, tanıtımlar, animasyonlar, müzik, eğlence futbol, yepyeni oyunlar Commodore'lar ve Amigalar sizleri bekliyor.

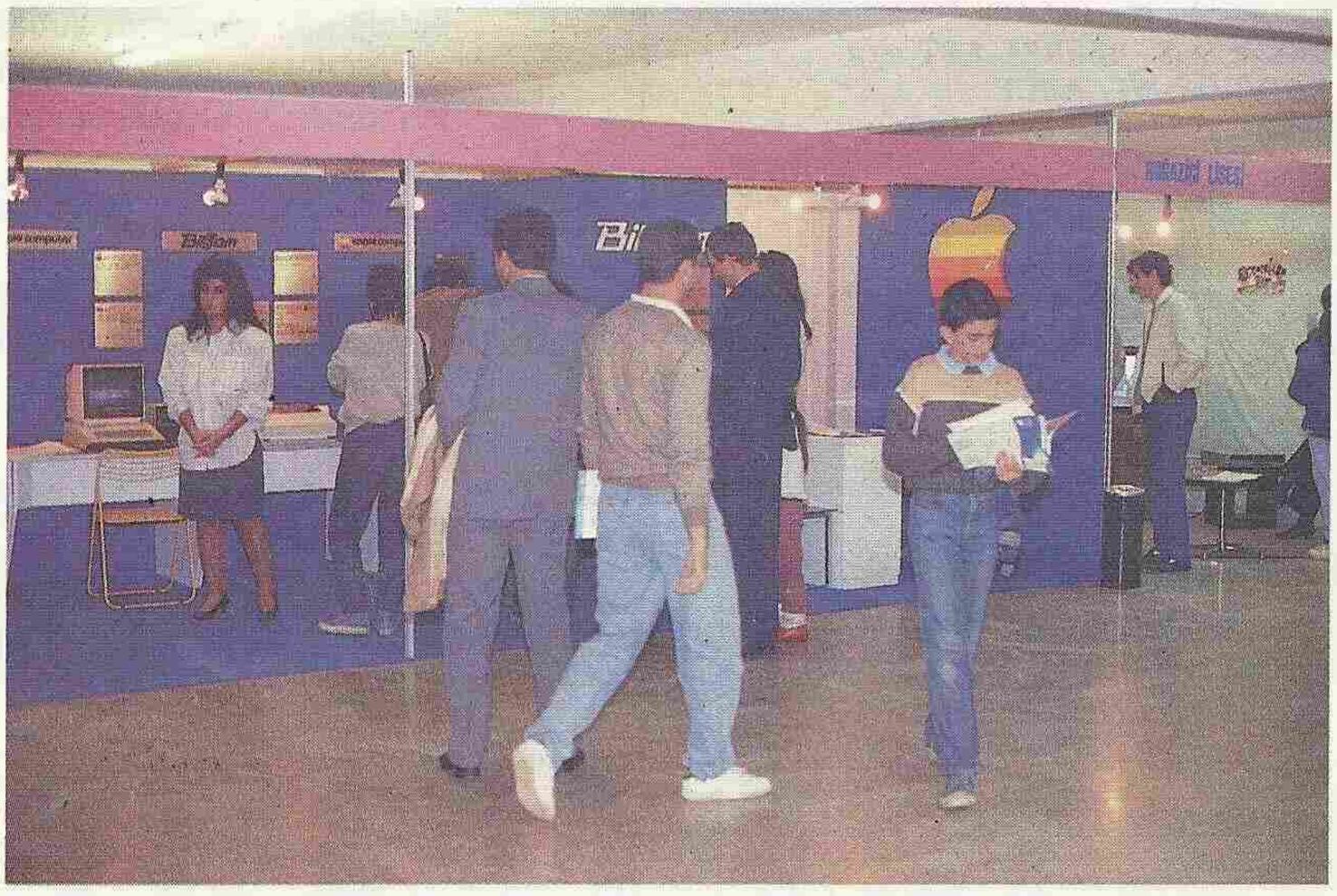


Merhaba Commodore'cular, bir ay daha geçti ve Commodore dünyasında gelişmeler sürekli olarak devam ediyor.

İki aydan beridir gerek başyazılarda gerek mektup cevaplarında ve gerekse haberler bölümümüz olan "DÜNYADAN, TÜRKİYE'DEN, TELETEKNİK'TEN" bölümlerinde sürekli COMMODORE SHOW' 91'in haberleri yayınlandı, açıklamaları yapıldı ve bu show'u dörtgözle bekleyen Commodore severlere haberler iletildi.

Siz bu dergiyi elinize alıp okumaya başladığınızda Commodore Show henüz başlamamış fakat gerekli son hazırlıkları ve düzenlemeleri yapılıyor olacak.

Birçoğumuz bu show için uzaklardan İstanbul'a gelecekler fakat bundan daha da fazla bir çoğunluk bu show'dan malesef





mahrum kalacaklar. Evet bu oldukça üzücü fakat biz Commodore Dergisi olarak Sizlere hem show'dan önce hemde show'dan sonra gerekli bilgileri ileteceğiz.

Bu yıl düzenlenecek olan COMMODORE SHOW 91 çoğunuzun bildiği üzere 31 OCAK - 3 ŞUBAT tarihleri arasında yapılacaktır. Show'umuz, İstanbul'da Taksim'de "THE MARMARA" otelinin altında bulunan sergi salonunda olacaktır.

Commodore show 91 de oldukça iyi etkinlikler ve eğlenceli yarışmalar sizleri bekliyor. Her yıl olduğu gibi bir de yarışmamız var. Bu yarışmanın bir de oldukça iyi ödülü var. Ayrıca Commodore ve Amiga bilgisayarları için yapılan yeni ürünler ve yeni gelişmeler bu show'da herkese tanıtılacak.

Commodore dergisinin abonelerine bir de sürprizimiz var; COMMODORE SHOW 91'e bedava girebilecekler. Girişte bir abone listesi bulunacak ve dergimize abone olan arkadaşlar bu show'dan parasız olarak yararlanabilecekler.

Her yıl olduğu gibi bu yıl da armağanlar ve sürprizler sizleri bekliyor. Çekilişlere katılmayı sakın ihmal etmeyin.

Yukarıda sözünü ettiğimiz yarışmanın konuları projeler, programlar ve de animasyonlar. Bu yarışmaya hem Commodore kullanıcıları hem de Amiga kullanıcıları katılabiliyor. Yarışmanın değerlendirilmesi bir jüri tarafından yapılacak ve yarışmayı kazananlar 3 ŞUBAT Pazar günü yapılacak olan ödül töreni ile hakettikleri ödüllerine kavuşacaklar.

Bu arada, bu yıl biraz daha eğlenceli geçeceğe benziyor çünkü tanıdığımız müzisyenler bizim için şarkılarını söyleyecekler. ayrıca anında büyük ekran üzerinde yapılan animasyonların hepinizin ilginizi çekeceğini tahmin ediyorum.

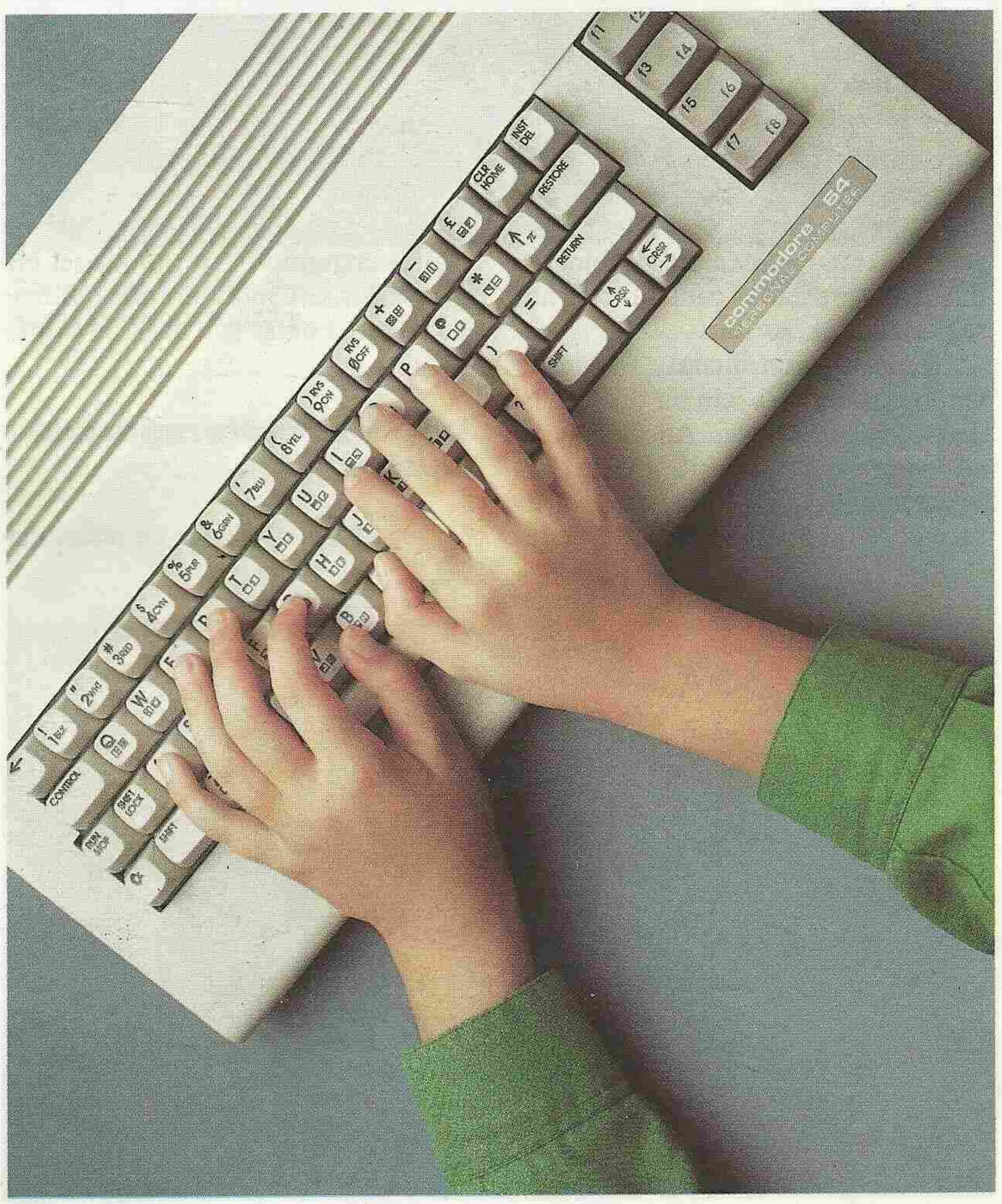
Bu yılki show'da satranç yarışmamız da mevcut. Satranç severleri show'a bekliyoruz.

Futbol sevenlere ve özellikle KICK OFF'u sevenlere çok büyük bir sürprizimiz var bu yıl. Sahaların süpriz isimlerinden (sürprizin bozulmaması için isimlerini veremeyeceğim) davet edeceğimiz futbolcular COMMODORE SHOW 91 de karşı karşıya gelip KICK OFF oynayacaklar.

Bu arada merak edenler için show'un giriş ücreti sadece 5000 TL. olacak ve tabii aboneler daha öncede belirttiğim gibi ücretsiz misafirlerimiz olacaktır.

Ayrıca Commodore ailesinin yeni ürünü, 25 MHZ. hızı ve harika özellikleriyle orada olacak. Tahmin ettiğiniz gibi bu AMIGA 3000.

COMMODORE SHOW 91'de görüşmek üzere. Hoşçakalın...



İç Mimaride Bilgis

Çev: Sinan Vural

Akıllara Seza Verecek Kadar Gerçekçi Bilgisayar Çizimleri Müşterileri Zorluyor...

Çok az sayıda kişi, mobilyalar yerine yerleştirilmeden önce, bir odanın gelecekteki halini tasavvur edebilir. Aslında çoğumuz canlandırma işini ancak kartondan küçük maketler yapıp bunları ölçütlü bir oturma odası içine yerleştirerek, fikirleri kağıda aktararak ya da mobilyaların yerlerini fiilen değiştirerek başarir.

İç mimari uzmanları da fikirlerini müşterilerine anlatırken aynı sorunla karşılaşırlar. Yardımcı görsel malzemeler kullanmadan müşterinin bitmiş işi kafasında canlandırmasını sağlamak çok zordur.

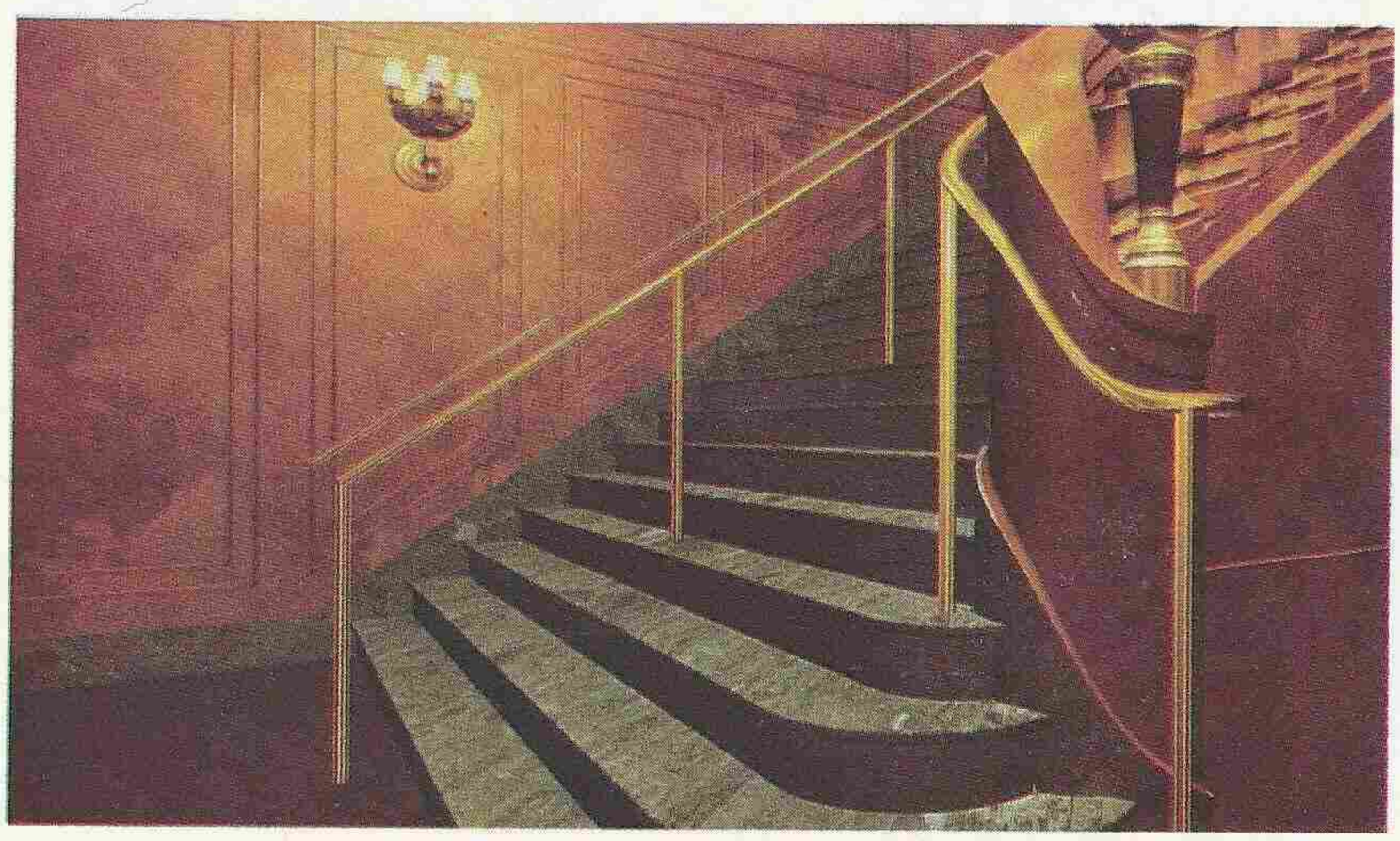
Geçmişte tasarımcılar, fikirlerini empoze edebilmek için bir dizi çizimden faydalanıyorlardı. Ancak bu görsel malzemeler değişik olasılıkları göstermekten uzaktı ve üzerlerinde isteğe göre rahatça değişiklikler yapılamıyordu. Çizimler durgundu ve bir fikre tek bir bakış açısı sağlıyordu.

Yeni nesil bilgisayar programları bu tür müşteri/tasarımcı ilişkisine daha verimli bir ortam sağlıyor. Tuğlayı tuğla, mermeri mermer ve dokumayı dokuma olarak gösteren yeni sistemler kullanıcıyı da neredeyse programa dahil ediyor. Verilen gerçeklik duygusuna daha da katkıda bulunmak için, iç mekânlar yürüyerek veya uçularak dolaşılabiliyor, binaların etrafında gezilebiliyor.

Bu tür imkânlar uzun süreden beri kullanıcılar için mevcuttu. Ancak pratik olmamaları ve büyük yatırımlar gerektirmeleri sebebiyle verimli olarak kullanılamıyorlardı. Tasarımcıların çoğunun büro tipi kişisel bilgisayarlar kullandıkları düşünülürse bu paketler onlar için uzak bir hayaldi.

Değişik Platformlardan Destek

Bugün ise mimarlar ve tasarımcı-



Ortamı yansıtan bir mermer yüzey, ModelView



ayar Uygulamaları

adlı programla Bill Hanson tarafından hazırlanmış.



lar çizim ve tasarım için ihtiyaç duydukları programları geniş bir yelpaze içinden seçecek duruma gelmişlerdir. Yetkililer de bu sistemlerin ve programların çok da pahalı olmadıklarını vurgulamaktadırlar.

İlginçtir ki, mimari alanında sadece CAD (bilgisayar destekli tasarım) yazılımları değil, aynı zamanda animasyon programları ve üç boyutlu çizim paketleri de piyasa savaşındadır.

Gedikli CAD programı yazarı firmalar artık piyasada tutunabilmek paketlerine rendering ve animasyon özelliklerinin yanısıra, sonradan kullanılmak üzere örneklenmiş yüzey görüntüleri de katıyorlar. Genellikle bu özellikler paketlere üçüncü kuşak yazılımcılar tarafından sağlanıyor.

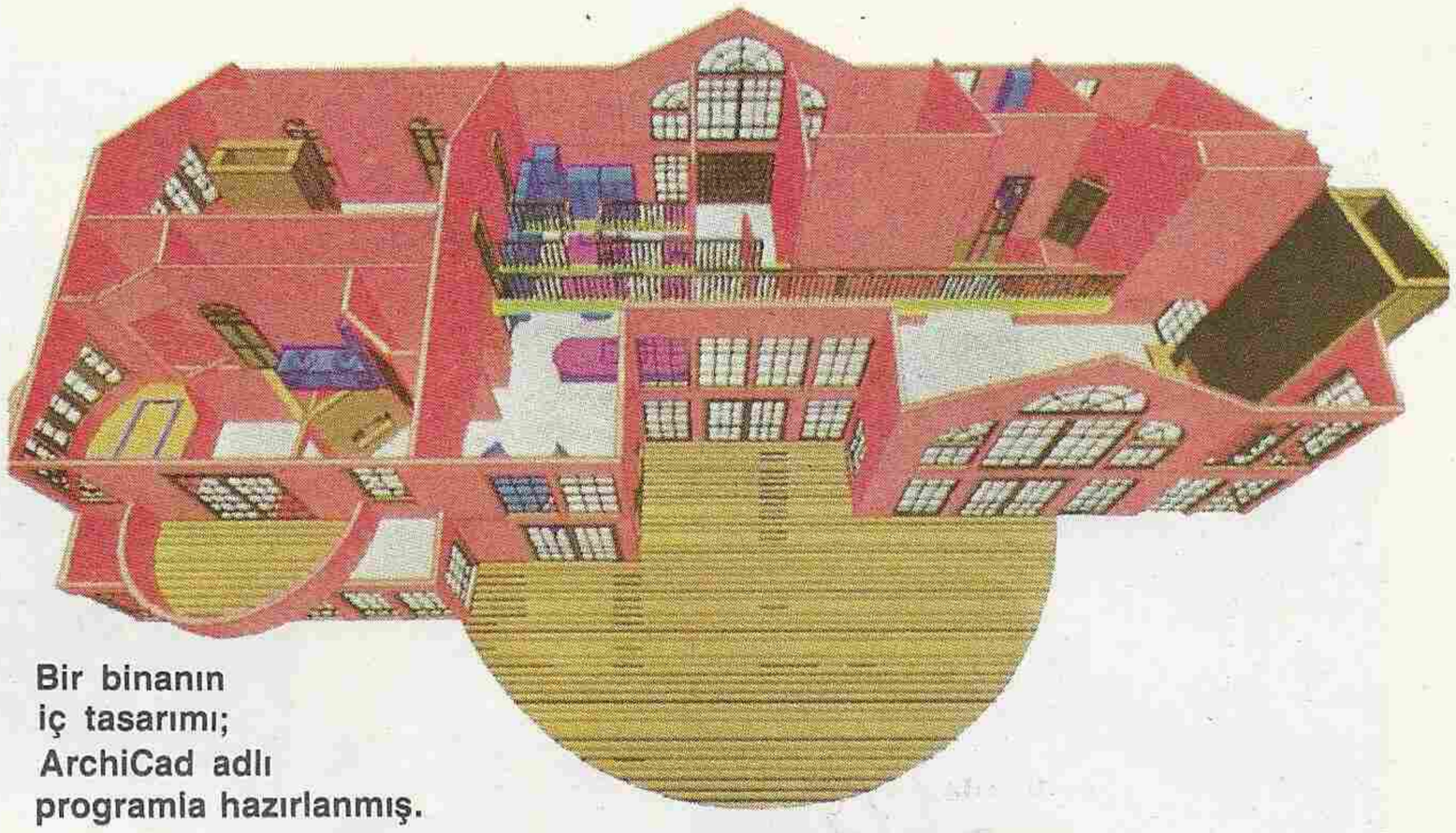
Diğer yandan, şimdiye kadar sadece çizim için kullanılmak üzere hazırlanmış paketlere de rendering özellikleri veriliyor. Böylece çizim programları kendi içlerinde bir CAD programı tarafından hazırlanmış grafikleri kullanabilecekler.

CAD modelleri bir kez hazırlandıktan sonra, mimarlar veya tasarımcılar bunları kendi projelerine dahil edebilirler. Ancak onların istediği biraz daha fazla detaydır. Bunun için doku örneklemesi sistemine gidiliyor. Yani gerçek hayatta kullanılan mermer, tahta, kumaş veya tuğla gibi yüzeyler görsel olarak bilgisayara aktarılıp çizim veya rendering programlarında kullanılabiliyor. Kullanılabilecek örnek sayısına bir sınır koymak imkânsız, çünkü her kullanıcı kendi

Bir çatı katı bürosunu temsil eden bu çizim ModelView ile hazırlanmış ve gerçeğe uygun olması için gölgelendirme ve ışıklandırma ku

stediği yüzey dokularını görsel olarak örnekleyip daha sonra kullanmak üzere saklayabilir.

Örneğin bazı kullanıcı grupları şimdiden compact-disc sistemini kullanan bir yöntemle işe giriştiler bile. Tahta döşemeleri, tuğlaları, arka plan çizimlerini, dokumaları ve hatta "Sigara İçilmez" gibi ofis işaretlerini örnekleyen bu kullanıcı grubunun sözcüsü özellikle dokuma örneklerinin mükemmel sonuç verdiğini belirtmektedir.



Bir binanın iç tasarımı; ArchiCad adlı programla hazırlanmış.

Animasyonlar Atakta

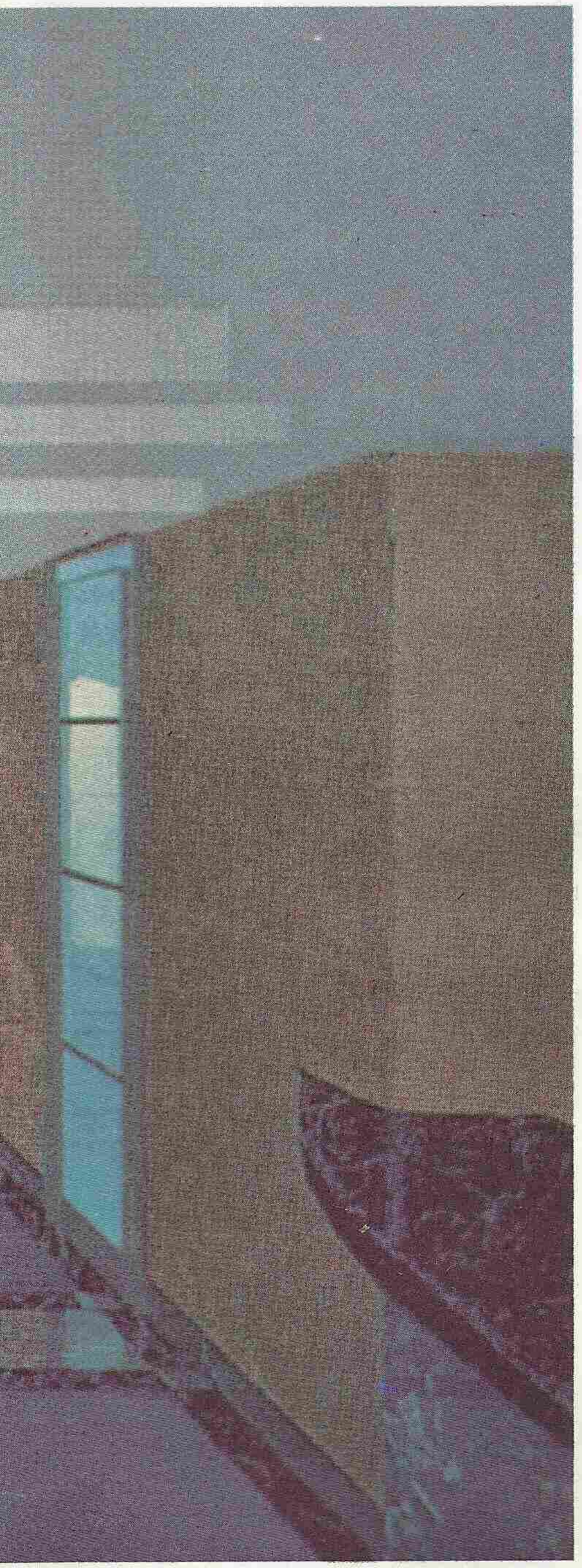
Tasarımcılar, müşterilerine yapının içini ve dışını gezdirebilmek için "filmler"den yararlanma yolunu da seçiyorlar.

Bir yazılım şirketinin başkanı olan Bill Hanson, son yıllarda CAD uygulamalarının fiyatı arttığı için müşterilerin gittikçe animasyonu tercih ettiklerini belirtiyor ve, "Animasyonun fiyatı düştükçe, müşteriler bu uygulamayı görmek istiyorlar. Şu anda animasyona dayalı bir çok gösteri projesi üzerinde çalışmaktayız. Birkaç yıl önce böyle bir şey düşünülemezdi bile." diyor.

Hanson animasyon için gereken süre ve animasyonun fiyatı düştükçe popülerliğinin yükseleceğini tahmin ediyor. "Bir müşteri, bir çizime istediği kadar bakabilir, ama görüntüler ve açılar hep aynı kalacaktır. Oysa animasyon yardımıyla, detayların önemini hissettirebilmek için, ortamı istediğiniz kadar çok ve değişik açıdan inceleyebilirsiniz.

Animasyonların bir derece ilerisi de video olarak yorumlanabilir. Bilgisayarda hazırlanan kareler video kasedine kaydedilerek sunuş anında yüksek hız ve düzen içinde gösterilebilir. Steelcase Inc.'de sistem programcısı olarak çalışan Don Ladner, "Gösterilerde video kullanmak bize bu yarışta büyük avantajlar sağlıyor." diyor.

Steelcase, yıllardır oluşturduğu üç boyutlu CAD çizimlerini bir kütüphanede topladıktan sonra uygulamalar yoluyla bunları müşterilerine su-



anılmış.



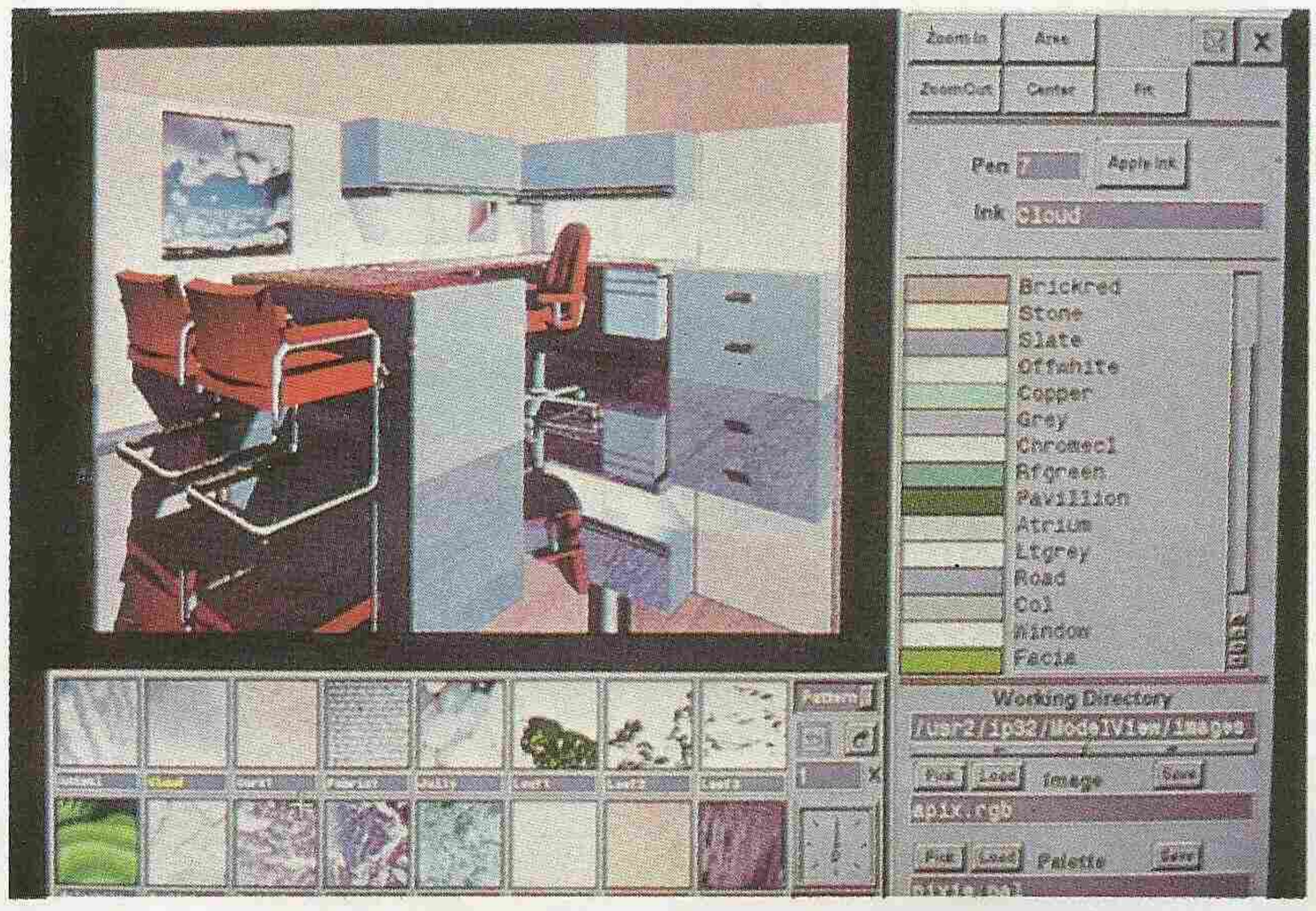
Birkaç teknolojinin bir arada kullanılması: CAD cisimlerinin ve fotoğrafik gerçeklik sağlamak için başka bir programla işlenmesi.

Video ve multi-media gösterileri için hazırlanan bir konferans salonunun önerilen görüntüsü.

nuyor. Tasarımcılar, her bir film karesini bilgisayarla hazırladıktan sonra bunları videoya saniyede 30 karelik bir oranla kaydederek filmlerini hazırlıyorlar. Ladner, şirketin müşterilere sunmak için hazırladığı projelerde bilgisayar yerine videoyu tercih ettiğini belirtiyor. "Bilgisayar ekranının başına sadece birkaç kişi oturup neler yaptığımızı görebilir. Oysa video kasedine kaydedilen filmleri isteyen kişi istediği kadar izleyebilir. Video insana daha yakın bir ara birimdir."

Videoya dayalı gösteriler hazırlamak Steelcase'e hem zaman hem de para kazandırıyor. "Tasarımın ilk zamanlarında ozalit baskılar hazırlayıp bunları sağa sola göndermek büyük zaman kaybına neden olmakta. Oysa müşterinin eline bir video kasedi verdiğimiz zaman yapmak istediklerimizi en verimli biçimde anlatabiliyoruz... ve kabul ettiriyoruz." diyor Ladner.

İç mimari gösterileri için birçok CAD programı uygun olabilirdi, ancak gösterilerde birçok detay olacağı için bunların CAD programlarıyla gösterimi oldukça yavaş olacaktır. Bu yüzden az sayıda CAD programı iç mimari gösterileri uygun sayılabilir. Burada gördüğünüz resimleri yaratan programların çoğu gerçek hayattaki detayları gösterebilmek için özel olarak yazılmışlardır ve ışığın yansıma, dağılma ve geçirgenlik gibi çeşitli özelliklerini belirtebilirler. Ayrıca programlar, kütüphaneleri yardımıyla yüzeylerin üzerine metal, plastik ve tahta gibi çeşitli malzemeler de kaplanabilirler.



Yüzeylerin özelliklerinin belirlenmesi için kullanılan menüler.

Bu ürünler küçük gruplara yapılan interaktif (çevreyle alış veriş halindeki) gösterilerde kullanılabilir veya video kayıtlarında kullanılmak üzere saklanılabilir. Hanson'a göre bu ürünler diğerlerinden hem daha hızlı, hem de daha verimlidir. Ayrıca uygulama sırasında, fotoğraflar ve mobilya modelleri gibi gerçek malzemeler de gösterimlerde kullanılabilir.

İş istasyonlarındaki UNIX sisteminde çalışan rendering prógramlarının çeşitli modelleri kendi aralarında bilgi alış verişinde bulunabilirler. Bu programlarda kullanıcı motifleri, renkleri ve üç boyutlu görüntüleri de-

ğiştirebilir veya etkileyebilirler. ModelView adlı program "ray-tracing" denen bir yöntem yardımıyla ortamdaki her bir ışık ışınının yolunu izleyerek gölgelendirme, geçirgenlik, buzlu cam etkisi, ışığı dağıtma, parlaklık, renk ve diğer ışık olaylarının gerçeğe uygun olmasını sağlar. Ayrıca küçük detaylar yuvarlatılarak cisimlerin daha düzgün görünmesi sağlanır.

Bu yılın başlarında iş istasyonları ve PC'lerde çalışacak olan bir program daha piyasaya çıkacak. Bu program video görüntülerinden ve scan edilmiş görüntülerden yararlanarak bunları gösterilerde, fonda kullanabilecek. Örneğin bu sayede, binanın içini gösteren bir demonstrasyon devam ederken, binanın dışarıdan nasıl görüneceği de ekranda açılan bir pencerede görülebilir.

Piyasaya yeni sürülen başka bir program da çizimlere yapılan görsel tanımlamalar yardımıyla fotoğraf kalitesinde görüntüler elde edilmesini sağlamaktadır. Program, "anti-aliasing" denen detayları ince işleme yöntemini ve geçirgenliği desteklemektedir. Ayrıca programın rendering paketinden sonra CAD versiyonu da yakında hazırlanacaktır.

Wavefront şirketinin pazarladığı program ise UNIX sistemlerinde çalışmaktadır ve tam olarak render edilmiş görüntüleri ve ray-tracing metodunu desteklemektedir. Ayrıca renkler, yüzey malzemeleri ve ışıklandırma yöntemleri için kütüphaneler içeren program, kullanıcıya cilalı, mat, aynalı gibi altı yüzey türünden birini seçme imkânı tanır.

Geleceğe Bir Bakış

Bilgisayarlardaki CAD ve diğer üç boyutlu programları kullanan yetkili kişiler, tasarımların sunuşlarında ve iç mimari alanındaki gösterilerde bilgisayarın eşsiz olduğunu vurgulamaktadırlar. Hanson, "Bu alanda bilgisayara rakip tanımıyorum. Çünkü üç boyutlu gösterilerde gerçekten binanın içine girerek neyin nereye niçin girdiğini anlatabilirsiniz." demektedir.

Steelcase'ten Ladner bilgisayarların gelecekteki rolünü daha da geniş görmektedir. "Tasarımları daha iyi sergilediğimiz ve müşteri isteklerine göre değiştirdiğimiz sürece bir işi kazanma şansımız artar. Bilgisayar destekli rendering işlemi, iş bittikten sonra ortamın görüntüsünü vermesi açısından en verimli araçtır. Teknoloji geliştikçe işin her aşamadaki sunuşu bilgisayar yardımıyla yapılabilir. Bilgisayar herkesin anlayabildiği dilde konuşan bir tercümandır."

Bilgisayar yardımlı çizimler mimarlar ve sanatçılar arasında gittikçe yaygınlaşmakta ve fiyat düşüp olanaklar çoğaldıkça daha çok kullanıcı bu yola yönelmektedir.

Anti-Aliasing: Çizimin çok küçük ayrıntılarındaki pürüzleri ortadan kaldırmak için yapılan köşelerin yuvarlatılması işlemi.

CAD: Bilgisayar destekli tasarım.

Ray-Tracing: Bir rendering işlemi sırasında ortamdaki tüm ışık ışınlarının yolunun takip edilerek gerçeğe uygun gölgelendirme ve ışıklandırma yapılması işlemi.

Rendering: Bir ortamın gerçeğe en yakın halinin bilgisayarla çizilmesi için yapılan işlem.

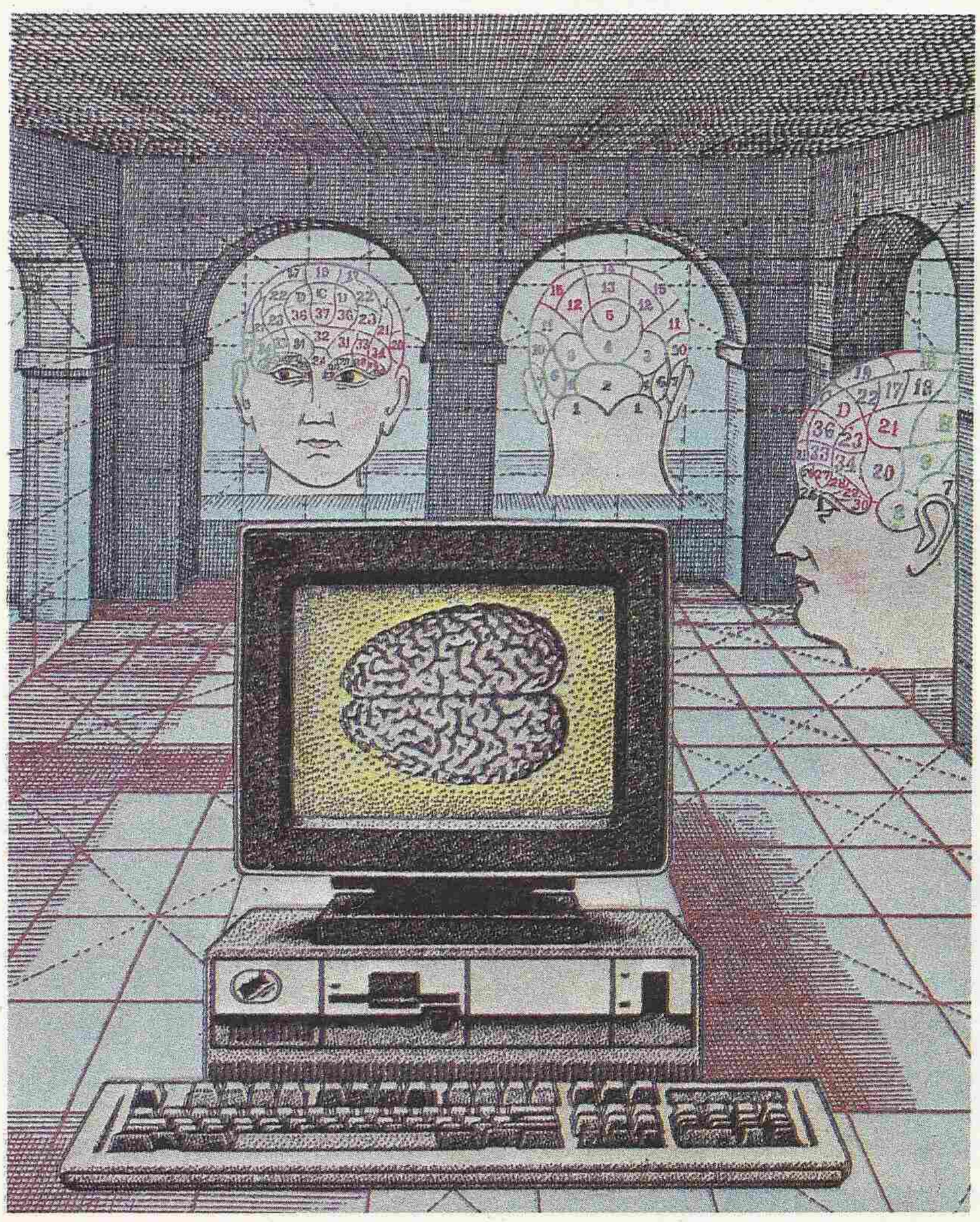


Mükemmel çizimler için programların yetileri sanatçının yetenekleriyle birleşiyor.

Kendi Progr

Sinan VURAL

Şimdiye kadar dergimizde olsun başka yerlerde olsun, birçok dökümle karşılaştınız. Bazılarınız belki kendileri de program yapmak istediler ama temel bazı bilgilerin yetersizliğinden dolayı bir yerde sıkışıp kaldılar. Bu yazıda sizlere bir program yaparken nelere dikkat etmeniz gerektiğini ve ne gibi değişik yollar izleyebileceğinizi anlatacağım.



Programlama çok güzel bir hobidir. Bilgisayarın, sizin istediğiniz bir şeyi yapmasını görmek oldukça zevklidir. Ama bir program yapmaya başlamadan önce, şöyle bir durup amaçlarınız hakkında düşünmeniz gerekir. Nasıl bir program yazacaksınız? Ne gibi yardımcı programlar kullanacaksınız? Projenizi tamamlamak için hangi aşamalardan geçeceksiniz?

Bazı programcılar, program yazarken hep aynı yolu izler. İzledikleri yolu bir programcılık dersinde veya bir kitaptan öğrenmiş olabilirler. Ya da kendi kendilerini eğitip bir yol çizmiş olabilirler. Başka programcılar ise hemen bilgisayar başına geçip programı yazmaya başlarlar, ama bu arada program için gereken parçaların çoğu kafalarında oluşmuştur bile. Bu yazıda birkaç programlama stratejisini ele alıp, değişik sistemleri anlatacağız. Eğer henüz acami bir programcılıkta hangi yolların tercih edildiğini göreceksiniz. Ortalama bir programcıysanız, daha büyük projelerle başa çıkmak için teknikler öğreneceksiniz. Zaten iyi bir programcıysanız, uyguladığınız yolları burada anlatacaklarımızla karşılaştırıp kendi yöntemlerinizin bir analizini yapma fırsatı bulacaksınız.

Bir Fikir Üretmek

Hemen herkes burada sıkışır. Program için bulanık bir fikirle işe atılmak yeterli değildir; programın tam olarak ne yapacağını tanımlamanız gerekir. Tecrübeli programcılar bu işi kafalarında çözümleyebilirler, ama saldırı planınızı kağıt üzerinde hazırlamak yararlı olacaktır. Bu planda programın özelliklerinin tam bir açıklamasını içermelidir. Kağıda örnek ekran düzenleri çizmek ve yardımcı ses efektleri düşünmek de yararlı olacaktır hiç kuşkusuz.

amınızı Yazın

Bir kaynak kitaptan bilgisayarınızın özelliklerini incelerken, aklınıza bir fikir gelebilir. Örneğin grafik chip'i VIC-II'yi anlatan bir kitabı incelerken ekran kaydırma konusunda yeni bir teknik geliştirebilirsiniz. Ve bu tekniği kullanan bir program yapmak istersiniz. Bildiiğiniz başka grafik özelliklerini de ekleyince elinizde tamamlanmış bir program olur.

Bazen de bilgisayarınızın sınırlarını bildiğiniz için sıkışırsınız. O zamanlarda bilgisayar hakkında hiç fikir sahibi olmayan birisine danışın, çünkü onlar sizin gibi 8 sprite, 16, renk, üç ses kanalı ve 64 K hafıza ile sınırlı değildirler. Onların fikirlerini kendi amaçlarınıza uygulayabilirsiniz.

Başka çevrelerden fikir edinmeye çalışın. Star Wars veya Total Recall'da gördüğünüz bazı görsellikleri kendi bilgisayarınıza uygulamaya çalışın. Televizyonda haberlerin veya reklamların başındaki jenerikleri yapmayı deneyebilirsiniz.

Fikirlerinizi gerçekleştirmekten çekinmeyin. Örneğin bir program hazırlarken yardımcı bir programa ihtiyaç duyarsanız (data hazırlayıcı veya satır silici gibi kısa programlar) bunları da siz yazın. Sizin ihtiyacınız varsa başkalarının da olabilir. ihtiyaç, keşfin anası sayılır.

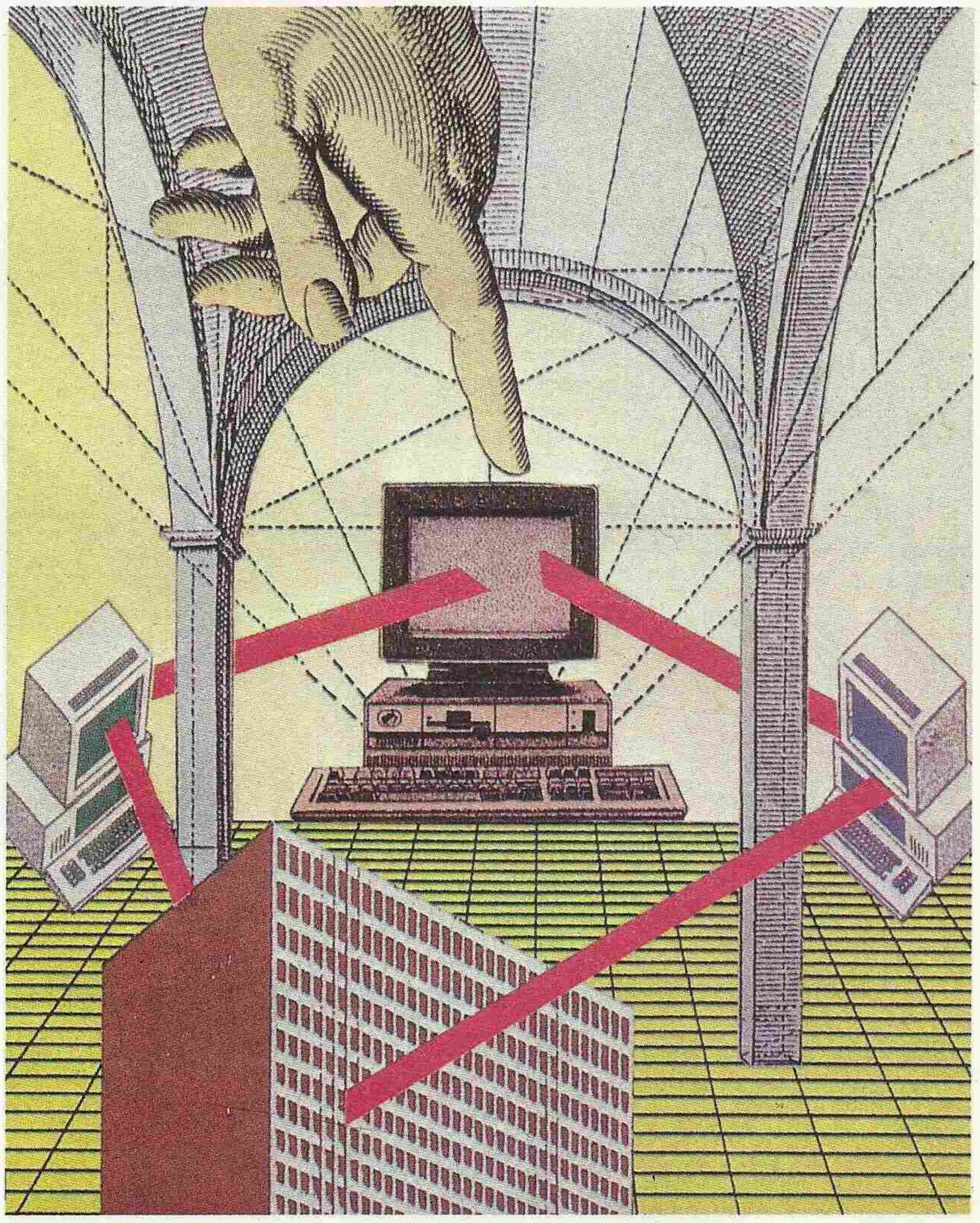
Bunların hiçbiri sonuç vermezse, bilinçaltınıza başvurun. Birçok güzel oyun fikri programcıların akıllarına uykudayken gelmiştir. Siz her ihtimale karşı, başucunuzda kağıt kalem bulundurun.

Tüm fikirlerin pratik olmadığını da aklanızda bulundurun. Çok ilginç ve özel görünen bir fikrin, Commodore 64 gibi bir mikro bilgisayarda uygulanmaşı olanaksız olabilir. Ama fikirler çoğu zaman bilgisayarınızca kabul edilebilecek boyutlara indirgenebilir. Ve yardımcı bir program hazırlarken, olmayan bir sorun için çözüm yaratmayın

Programlama Dili Seçmek

Teorik olarak her program her dilde yazılabilir, ama bazı diller bazı işlemler için özel olarak yazıldıklarından bunları tercih edebilirsiniz. Örneğin COBOL dilinde bir oyun yazmak pek akıl karı değildir. Bir çok amaç için BASIC yeterli olacaktır. Programların hızlandırmak için compiler denen programları da kullanabilirsiniz. Hızlı oyunlar ve gelişmiş yazılımlar için en iyi çözüm makine dilidir.

Commodore 64 ve 128 sahipleri oldukça şanslıdırlar. Çünkü bilgisayarları için, oldukça geniş bir spektru-



ma yayılmış programlama dilleri bulunmaktadır: BASIC, makine dili, FORTRAN, COMAL, ADA, C ve daha başkaları. Ama 8-bitlik bilgisayarlar içen en uygun iki dil BASIC ve makine dilidir. Her iki dil de bilgisayarın kendi içinde vardır ve programlarınızın bir dergide yayımlanmasını istiyorsanız bu iki dilden birini tercih etmelisiniz. Ama yine de program yazmak için siz istediğiniz programlama dilini kullanın.

Yardımcı Programlar

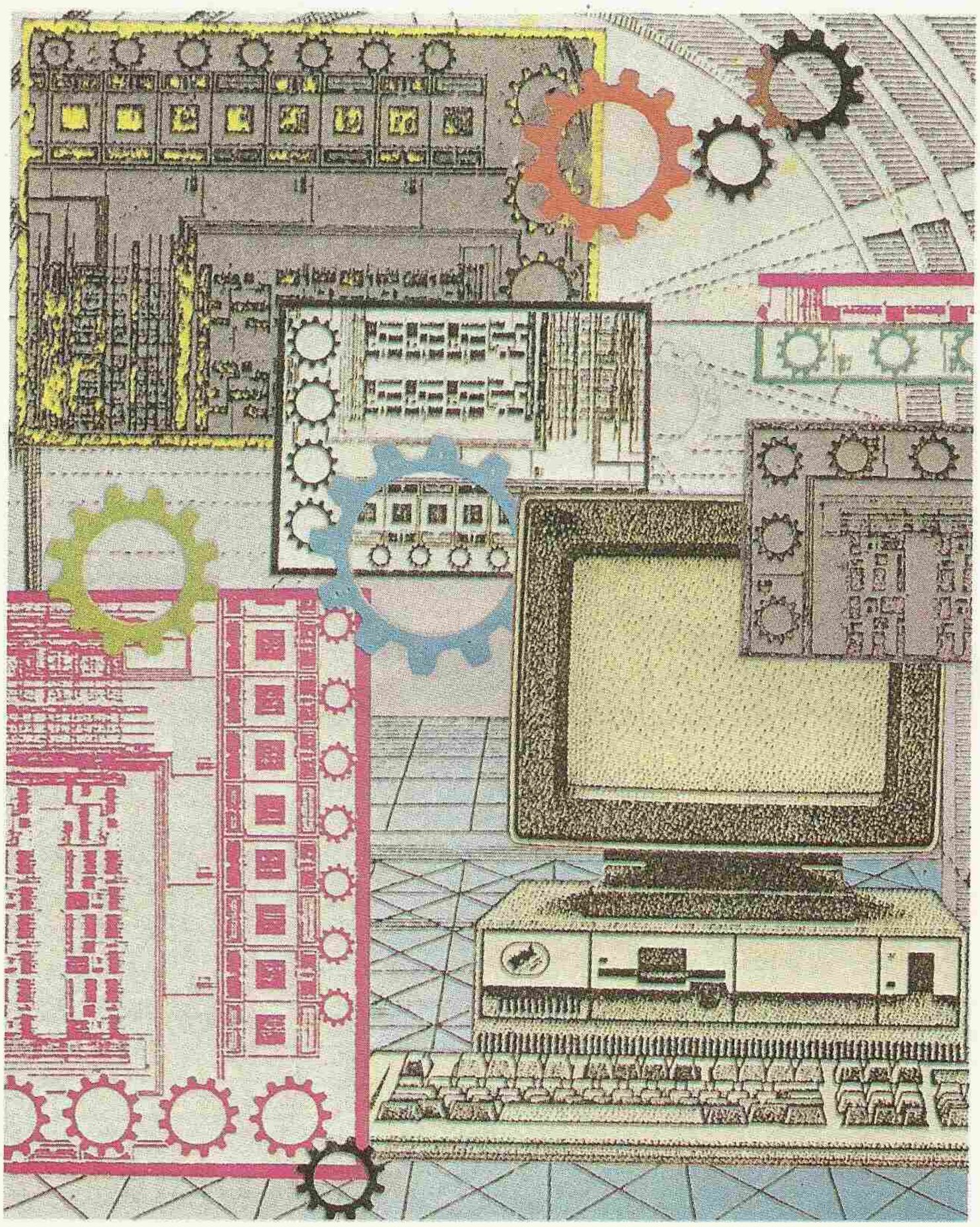
Utility denen yardımcı programlar hayatı kolaylaştırmak için yazılmışlardır. Karşılaştırma programları, düzeltme programları, makine dili monitörleri ve BASIC genişletici paketler arasında doğru seçimi yaparsanız programlama süreniz yarıya inecektir.

Bazı utility programları birkaç dil için kullanılabilirler. Örneğin SYSRES adlı program hem BASIC'te hem de makine dili programlarınızda size yardımcı olacaktır. Sprite editörleri, müzik programları ve karakter seti editörleri gibi utility'ler de kendi programlarınızda kullanacağınız bazı efektleri sizin için hazırlayacaklardır.

Değişkenleri listeleyen, satırları otomatik olarak numaralayan ve gerektiğinde dökümünü alan, program çalışırken işlenen satırları gösteren, Simon's Basic ve SYSRES gibi utility'ler programlarınızı yazarken ve kontrol ederken size büyük kolaylıklar sağlayacaktır.

Her makine dili programcısının iyi bir makine dili monitörü olmalıdır. Dergimizde yayınlanan assembler'lar ve monitörler işinize yarayacaktır. Eğer bulabilirseniz, programınızı satır satır işleyen bir monitör edinmeye çalışın.

Eğer, Pascal ya da C gibi başka bir programlama dili kullanıyorsanız, paket içindeki yardımcı programları kullanmalısınız.



Kararlar, Kararlar

Program hakkında fikrinizi oluşturduktan ve programlama ortamınızı belirledikten sonra sıra asıl zor kararları vermeye gelir. İsteseniz de istemeseniz de her programcı bazı sınırlamalara uymak zorundadır. Zaman sınırlaması, donanım yetersizliği ve sizin şahsi becerinizin sınırları bunlara dahildir. Programlama hayatınızda, çok zor bir projeye erken başlarsanız çok yıpranırsınız ve bir süre sonra sıkılıp bırakırsınız. Geri leyin ve daha kolay bir yerden başlayın.

Programınızın görünüşü ve işlevi tam olarak ne olacak? Programınızda grafik kullanacak mısınız? Eğer kullanacaksanız, ne tür? Sprite mı kullanacaksınız? Yoksa hi-res grafikler mi? Ya da değiştirilmiş karakter setleri mi? İşe başlamadan önce grafik konusunda bazı kaynaklara başvurun.

Kullanıcı arabiriminden ne haber? Programınız bir arcade oyunuysa herhalde joystick kullanırsınız. Bir strateji oyununda joystick veya klavye kullanılabilir. Eğer programınız bir iş uygulaması ise mouse ve menüler kullanmayı tercih edebilirsiniz. Kattığınız çaba programın kullanılmasını kolaylaştıracak ve görsel olarak etkileyici olmasını sağlayacaktır.

Programınızın kullanıma yatkın olup olmadığını anlamak için bilgisayarınızın başına bu konuda tecrübesiz birini oturtun. Bilgisayara alışkın olmayan kişiler hiç beklemediğiniz şeyler yapacaklardır. Programınızı herkesin kullanabileceğinden emin olmanız gerekir. Bunu kolaylaştırmak için hata mesajları ve yardım ekranları düzenleyebilirsiniz. İyi hazırlanmış bir yardım ekranı sayfalarca dökümana bedeldir.

Düzenleyin

Programınızı yazmaya hazır olduğunuzda nasıl düzenleyeceğinize de karar verin. Birçok programcı ana yazılımlarını, her biri kendi başına ayrı bir işlemi gerçekleştirecek olan alt rutinlere veya program parçacıklarına bölerler. Bu parçalar ana bir program altında toplanmadan kontrol edilebilir.

Her program parçasını nasıl çalıştıracağınız çok önemlidir. Bazı programlar hızlı olabilmeleri için makine dilinde yazılmalıdır. Sprite animasyonu için gerekli olan veya fon müziğini çalacak programlar interrupt ola-

rak çalışmalıdır.

Özellikle hi-res ekranı, karakter seti ve sprite kullanan C64 programlarında hafızanın düzenlenmesi büyük önem taşır. 49152'den ($C000) başlayan 4K'lık boş alan genelde data saklamak için kullanılır. Ama eğer programınızda utility kullanacaksanız, birçok utility programının (mesela DOS Wedge) bu alanı kullandığını aklınızda bulundurun. Eğer hafıza kullanımınız karmaşık veya alışılmamış olacaksa bir harita hazırlamak size yardımcı olacaktır. Böylece her program elemanının hafızada nereye yerleşeceği rahatlıkla görülebilir.

Yıllar boyunca programları düzenlemek için birçok yol geliştirilmiş ve öğretilmiştir. Bunların en popüler olan hiç kuşkusuz akış diyagramlarıdır. Günümüzde de oldukça yaygın olarak kullanılan akış diyagramlarının sistemi geometrik şekillere verilen çeşitli görevlere dayanır. Örneğin, program elipsle başlar, işlemler dikdörtgen, karar ifadeleri de eşkenar dörtgen olarak gösterilir.

Bir başka organizasyon yöntemi de pseudocode denen (yalancı program olarak çevrilebilecek) bir sistemdir. Bu yöntemde ifadeler, Pascal ve C gibi yüksek sınıf programlama dillerinde uygulandığı gibi, düz yazı diliyle kısaca açıklanırlar. Bir sonraki yazıda vereceğimiz örnekte bu sistemin uygulamasını görebilirsiniz.

Artık sıra yukarıdan aşağı, aşağıdan yukarı veya modüler programlama sistemlerinden birini seçmeye geldi. Programı yukarıdan aşağı düzenlerken, ana programın, akış diyagramıyla veya pseudocode ile bir taslağı çıkarılır. Ana program hazırlandıktan sonra bunun kullandığı alt programlar hazırlanır, tabi bunlarına kullandığı başka alt programlar da olabilir. Eninde sonunda dibe ulaşır ve detaylarla uğraşmaya başlanır.

Aşağıdan yukarı programlamada ise önce, program için gerekli olduğuna inanılan alt programlar yazılır. Bu programlar sprite'ları halleden veya basit ses efektleri oluşturan kısa rutinlerdir. Daha sonra bunları birleştirdikçe, ana yapı ortaya çıkmaya başlar.

Modüler programcılık yöntemi ise daha önce anlattığımız iki sistemin birleşmesinden oluşur. Bu yöntemde gereken rutinler ve arabirimler yazılır. Her rutin birleştirilmeden önce kendi başına test edilebilir.

Program yazarken bu sistemlerden birini veya bir kaçını seçmek akıllıca olur. Eğer programın içinde kaybolursanız başka bir sistem seçebilirsiniz.

Son Ürün

Er veya geç programınızın bittiğine karar vereceksiniz. Son bir göz atın. Muhtemelen programlamanız sırasında çıkan bazı sorunları çözmüşsünüzdür. Bu çözümleri (daha da önemlisi çözüm metodlarını) daha sonraki programlarınızda da kullanmak üzere saklayın.

Eğer programı kendi kullanımınız için yazdıysanız programınız bitmiş demektir. Yok programı arkadaşlarınızla paylaşmayı veya satmayı düşünüyorsanız programa bir beta-testi uygulamanız ve program hakkında açıklamalar yapmanız gerekir. Programı siz yazdığınız için kullanımı size gayet kolay gelir. Ama program beta-testini uygulayanlara da hitap etmelidir; beta-testi programı daha önce hiç kullanmamış birisi tarafından kullanım kolaylığını görmek için yapılır. Eğer testi yapanlar programınızı verimli olarak kullanmamışlarsa yazılımda biraz değişiklik yapmanız veya dökümana ağırlık vermeniz gerekebilir. Döküman her yazılım için çok önemlidir.

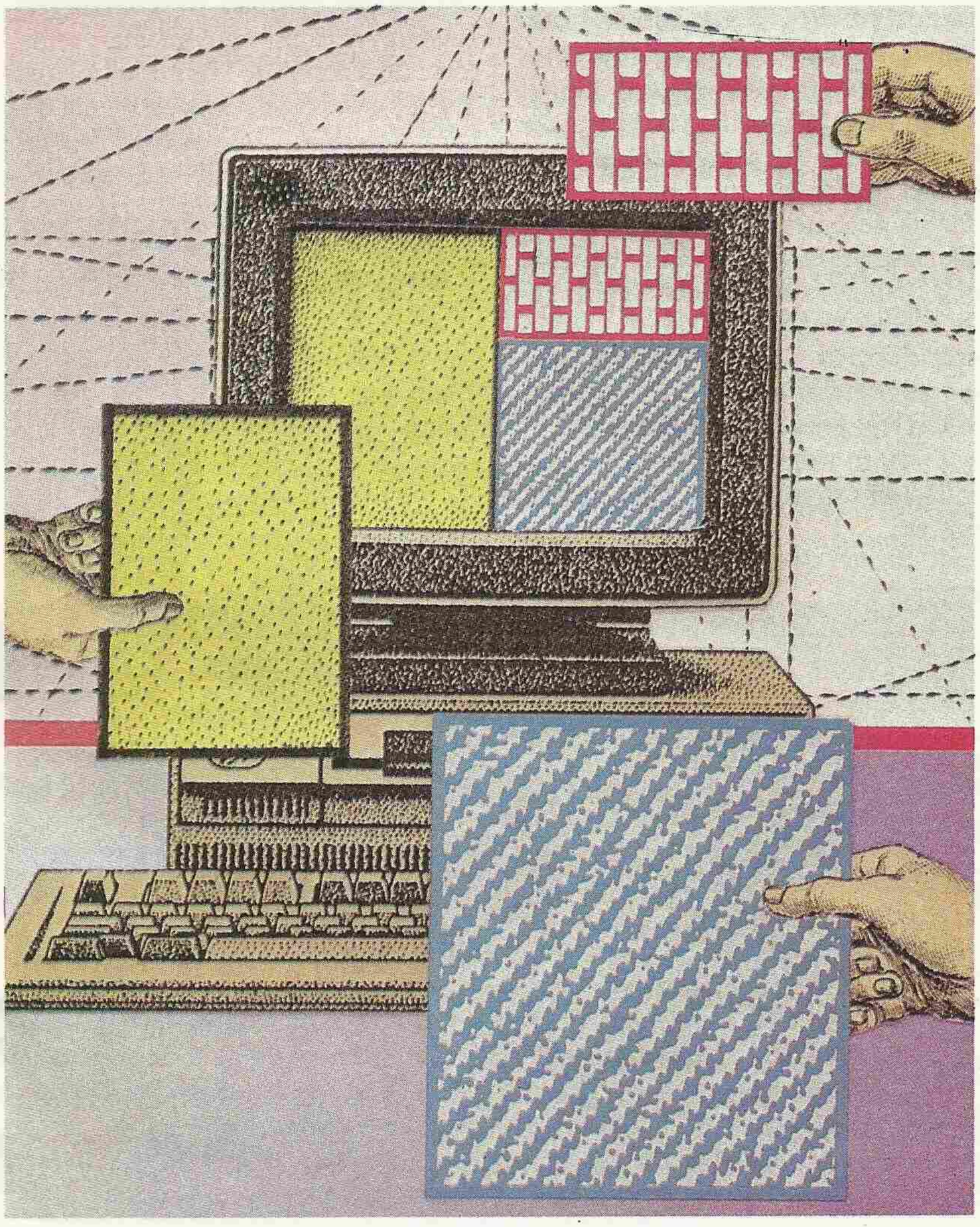
Bunları Çalıştırmak

Her işi olduğu gibi programlamayı da daha basit ve küçük parçalara ayırırsanız, sorunların üstesinden daha kolay gelirsiniz. Yapacağınız işin genel bir görünümünü kafanızda oluşturun ve daha sonra bunu alt gruplara ayırın.

Bu bakış açısının programcılığa nasıl uygulanabileceğini örnek bir C-64 programı yazarak göreceğiz. Bu arada da programcılığın bazı önemli noktalarına değineceğiz.

Fikir

Bir program yazarken atılacak ilk adım programın ne yapmasına karar



vermektir. Uygulama amacıyla kısa bir BASIC program yazalım. Yazması kolay olsun diye de nispeten basit bir olan tuzak oyunu yazalım.

Oyunun başlangıcında, iki oyuncu bir sınır tarafından çevrelenmiş oyun alanında bulunur. Oyun başlayınca iki oyuncu da arkalarında birer kuyruk bırakarak harekete geçerler. Oyunun amacı kendi kuyruğunuzdan, diğer oyuncunun kuyruğundan ve sınırdan sakınarak en uzun süre dolaşmaktır.

Programın ne yapacağına karar verdikten sonra yardımcılarımızı edinelim. Programı sadece oyun amacıyla yazıyorsanız BDE yeterli olacaktır. Ama oyuna kendiniz de bir şeyler katmak isterseniz, SYSRES veya Simon's BASIC gibi utility programları edinmek faydalı olur. Ayrıca yeni teknikler denemek için kaynak olarak da Programcının El Kitabı'nı kullanabilirsiniz.

Yapısal Düzenleme

Programı bilgisayar başına geçip de yazmadan önce bir taslak çıkarmamız gerekir. Bu taslakta, programda kullanacağımız alt programları ve görevlerini saptar ve gösteririz.

Unutmayın ki program ilerledikçe bazı parçalar eklenecek bazıları da silinecektir. Bu çok normaldir, o yüzden ilk denemenizde programınız çalışmazsa ümitsizliğe kapılmayın. Yapısal listeniz yol boyunca değişmelidir, değişecektir de. Bizim programımız için satır satır şöyle bir düzenleme yapılabilir:

1. Değişkenleri tanımlama.
2. Oyun sahasını kurma.
3. Son raund mu? Evetse 15. adıma git.
4. Birinci oyuncunun joystick'ini kontrol et.
5. Birinci oyuncunun yerini değiştir.
6. Birinci oyuncu çarpışıyor mu?
7. Çarpışma varsa, puanı ve raund sayısını yenile. 2. adıma geç.
8. Çarpışma yoksa birinci oyuncuyu hareket ettir.
9 İkinci oyuncunun joystick'ini kontrol et.
10. İkinci oyuncunun yerini değiştir.
11. İkinci oyuncu çarpışıyor mu?
12. Çarpışma varsa, puanı ve raund sayısını yenile. 2. adıma geç.
13. Çarpışma yoksa ikinci oyuncuyu hareket ettir.
14. 4. adıma git.
15. Oyun sonu rutini.

Eğer bir akış diyagramı hazırlamayı biliyorsanız, yapısal düzenlemeyi böyle yapmayı tercih edebilirsiniz.

Programda kullanacağınız rutinlerin neler olacağını belirledikten sonra işiniz oldukça kolaylaşır. Eğer bir rutinin nasıl yazılacağından emin değilseniz, benzer örnekleri taşıyan kitaplara başvurun.

Programın Yazımı

Bu bir oyun programı olduğuna göre, yukarıdaki aşamalardan en önemlisi ikincisidir, yani oyun alanının kurulması. Başlayalım bakalım.

Öncelikle ekran haritası (kullanıcı kılavuzunda bulunmaktadır) yardımıyla, oyun alanını aklınızda canlandırdığınız gibi çizin. Oyun alanı, üst ve altta skor yazılacak iki satır boş bırakılmak suretiyle, tüm ekranı kaplayan bir dörtgen olacaktır. Oyuncuları belirten karakterler, oyuna nasıl başlanacağını bildiren bir mesajla birlikte ekrana basılır.

Bundan sonra ekran düzeni belirlenmiş olan oyun alanı ekrana yazılır (140-260. satırlar). Programda çerçevenin, ekranın ve oyuncuları renkleri değişkenlerle tanımlanmıştır. Böylece, istediğiniz zaman oyuna değişik bir hava vermek için bu sayıları değiştirebilirsiniz.

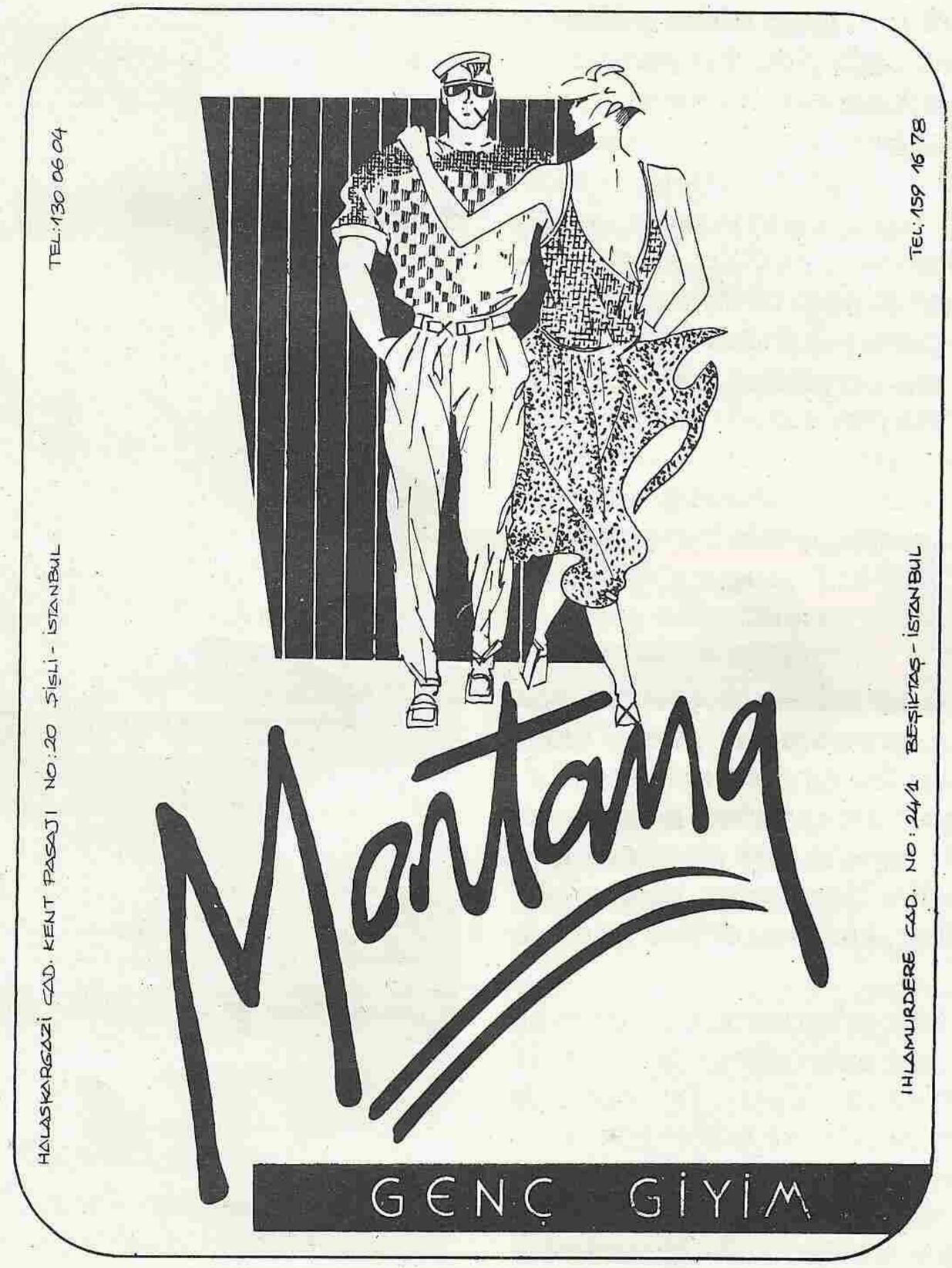
Programın kalanı bu rutin üzerine kurulur. Programda satır satır REM açıklamaları olduğu için anlamakta çok zorluk çekmezsiniz sanırız.

Programın Test Edilmesi ve Geliştirilmesi

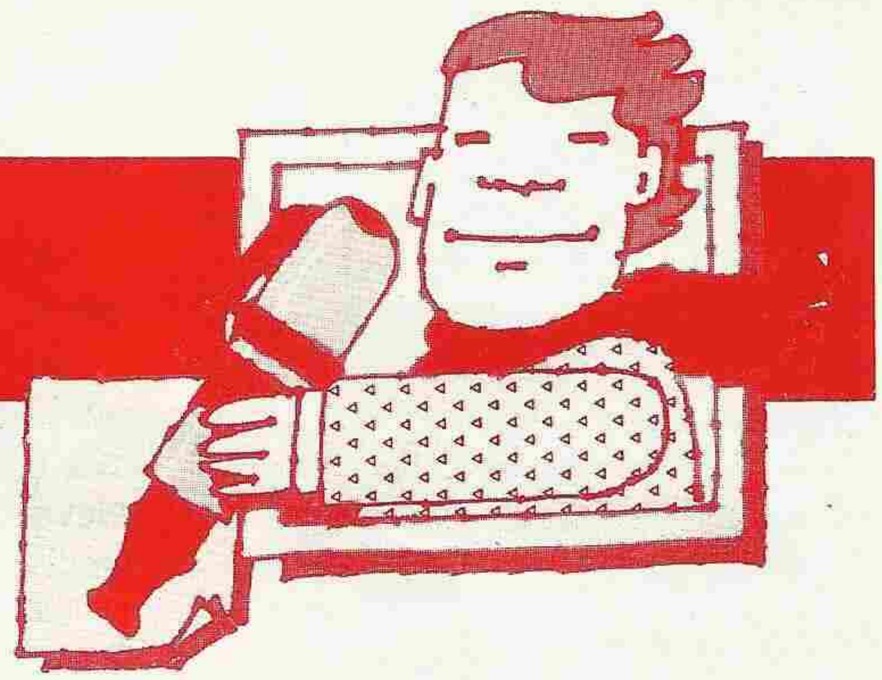
Programı bir kez çalıştırdıktan sonra, artık hataları düzeltme ve programı geliştirme üzerine çalışın. Oyuna ekleyebileceğiniz bir kaç değişik özellik olabilir. Örneğin, ses, değiştirilmiş karakterler ve oyun için değişik özellikler (değişik hızlar, oyun alanında rastgele ortaya çıkan engeller).

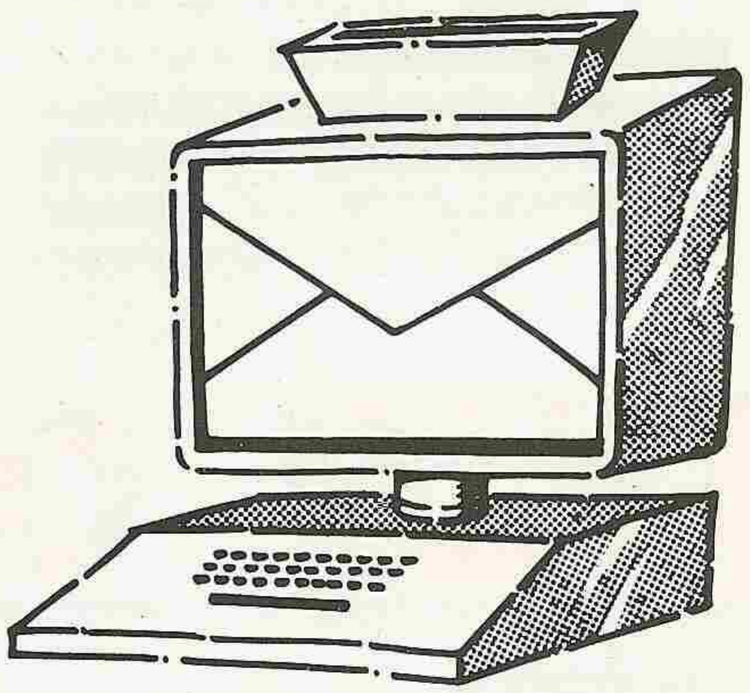
Eğer oyunu yavaş bulduysanız hızlandırmak için birkaç yola başvurabilirsiniz. Bütün değişkenleri oyunun ana döngüsü içinde tanımlayabilirsiniz (300-400. satırlar). Ama en yüksek hızı elde edebilmek için tüm oyunu makine dilinde yazmanız gerekir.

Eğer makine diline yabancıysanız, böyle bir program, işe başlamak için idealdir. Tüm programı yazmak yerine kısa rutinler yazarak işe başlayabilirsiniz.



OKUR MEKTUPLARI





Bir sayısı daha geride bıraktık ve 60. sayıya ulaştık. Bunun anlamı gelecek ay 6. yılımıza gireceğimizdir. Mektuplarla, programlarla, döküm ekleri ve hiç bitmeyen gelişmelerle dolu 5 yılı bu sayımızla dolduracağız ve MART ayında 5 yılı geride bırakacağız.

Commodore ve Amiga grubu hep büyüyecek. Her gün aramıza yeni arkadaşlar katılıyor ve sürekli yeni sorular, sorunlar bize yazılıyor. Elimizden geldiğince sizlere yardımcı olmak bizim görevimiz. Lütfen bize yazmaya devam edin. İlk Mektubumuz İstanbul'dan Efe Töre'ye ait:

Açıklamasız Oyunlar

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri

Benim aldığım oyun disketlerinin (A 500) hiçbirinde oyun açıklaması yok. Bu oyunların açıklamasını nereden bulabilirim. Bana bu konuda yardımcı olabilirseniz çok memnun olurum.

Şimdiden teşekkürler.

EFE TÖRE - İSTANBUL

Sayın Efe TÖRE

Çoğu bilgisayar oyun satıcıları oyunların kurulmış versiyonlarını getirdiği için, bu oyunların açıklamaları mevcut değil. Bunun çözümü dergimiz Commodore'un TANITIM bölümünü takip etmek ya da orijinal oyun satın almak.

Sprite ve mesajlar

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri,

Derginizi 24. sayıdan beri takip ediyorum ve bu kadar güzel bir dergi çıkardığınız için sizi tebrik ediyor ve başarılarınızın devamını diliyorum. Benim birkaç sorum var:

1) Bir sprite'ın iki ya da üç renk olmasını nasıl sağlarım?

2) Yazdığım bir mesajın ekranda daha büyük görünmesini nasıl sağlarım?

KEREM IŞIK - İZMİR

Sayın Kerem IŞIK

Sprite'ları ancak multicolor (çokrenk) modunda istediğiniz iki ya da üç rengi elde edebilirsiniz. Bunu da 53276 adresine vereceğiniz değer sağlar. Bu adrese 1 poke ederseniz, birinci spite'ınız çok renklı olacaktır. Tamamı içinse bu adrese 255 değerini vermelisiniz. Mesajlara gelince, Bunları daha önce döküm ekinde yayınladığımız BIG EDIT programı ve açıklaması size gereken bilgiyi verecektir.

Robocop'ı ne yapmalı?

Sayın Commadore Dergisi Yetkilileri,

Derginiz gerek içerik gerekse diğer yönlerden çok zengin bir dergi.

Sizden ROBOCOP adlı oyunun açıklamasını yayınlamanızı rica ediyorum. Bu vesile ile yeni yılınızı kutlar, yayın hayatında başarılar dilerim.

ALPTEKİN SANLI - İSTANBUL

Sayın Alptekin SANLI,

Maalesef bu tür isteklere pek cevap veremiyoruz çünkü bizim istediğimiz oyunların değil ancak yazarlarımızın açıklayabilecekleri oyunların açıklamalarını yayınlıyabiliyoruz. Bu konuda size yardımcı olabilecek arkadaşımız, TİYOLAR TUZAKLAR bölümünü yazarı TUNÇ DİNDAŞ. Oyunda takıldığınız noktayı ona iletirsiniz belki size yardımcı olabilir.

64 ile müzik?

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri,

Ben Commodore PC bilgisayarında BASIC kursunu bitirdim, en sevdiğim alan ise müzik. Oldukça güzel müzikler yaptım fakat Commodore 64'te bu alan hakkında yazılar okudumsa da anlayamadım. Örnek kısa bir müzik programı yayınlarsanız

memnun.olurum.

M. FATİH USLU - ELAZIĞ

Sayın Fatih USLU,

Gerçekten de Commodore ile müzik oldukça zordur. Fakat ses ve efekt yetenekleriyle özellikle tek kanal ve tek tip ses özelliği olan PC'lerden çok üstündür. Bu konuyla ilgili yayınlamaya değer bir program elime geçer geçmez yayınlayacağız.

Dost köşesi

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri,

Ben on üç yaşında orta ikinci sınıftayım ve ilk olarak 58. sayısında aldığım derginizi çok beğendim. Yeni bir kullanıcı olarak sizden yazışabileceğim kişilerin adresini alabileceğim bir dost köşesi kurmanız. Teşekkür ederim ve size başarılar dilerim.

EMRE ŞEHRİBANOĞLU - İZMİR

Sayın Emre ŞEHRİBANOĞLU

İlginize özellikle teşekkürler ve isteğinizi gözönünde bulunduracağımızdan şüpheniz olmasın. Size bilgisayar hayatınızda başarılar dilerim.

17.500 programlama

Sayın Commddore Dergisi Yetkilileri,

Böylesine geniş kapsamlı ve herkese hitab edebilen bir dergi çıkardığınız için sizi kutlar ve başarılarınızın devamını dilerim. Şimdi sorularıma geçiyorum.

1) Benim bir Amiga 500'üm var ve bunda çok basit de olsa bir program yapmak istiyorum. Ne yapmalıyım?

2) Ben Amiga'nın monitörünü almadım ve televizyon ile kullanıyorum. Bu televizyona veya bilgisayara zarar verebilir mi?

3) Derginizi 55. sayıdan itibaren almaya başladım. Önceden KÜÇÜK İLANLAR adlı bir bölümünüz vardı. Kaldırıldı mı?

4) Derginize abone olmak istiyorum, nasıl olabilirim? Bu bana ne gibi imkanlar sağlar?

Şimdiden sizlere teşekkür ediyorum.

ÖZGÜR HAKLI

Sayın Özgür HAKLI

İlk olarak Amiga'da en basit olarak BASIC ile program yapabilirsiniz. Bunun için kulanım kılavuzunu ve Amiga BASIC kitabını iyice okuyun ve öğrendiklerinizi bilgisayarınızda tatbik edin. Basic derleyicisi Amiganızın yanında verilen iki disketten birinde bulunmaktadır. Basic ile programlama yapmak için önce bunu yüklemelisiniz.

İkinci olarak, Amiga'nızı televizyonla kullanmanın hiçbir sakıncası yoktur. Bu ne televizyona ne de bilgisayara zarar vermez. Ama görüntü kalitesi olarak tabii ki monitör çok daha üstündür.

Üçüncü sorunuzun yanıtı ise, malesef bu bölümü kapamak zorunda kaldık çünkü yasal oymayan oyun satışları için çok fazla ilan veriliyordu.

Son olarak da abone işlemlerini (eğer farketmediyseniz) dergimizde yayınlanan abone kuponlarını doldurup oradaki gerekli talimatı izleyerek yapabilirsiniz. En basitinden bu sizin geleneksel SHOW'un bedava misafiri olmanızı sağlar.

Commodore

Commodore

Klavyeye ilk kez dokunacaklar için...

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

Çocuğunuz, kardeşiniz
bilgisayar kullanmaya
bu eğitici programlarla başlasın.

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

Okul öncesi ve okula yeni
başlayan için :

İlkokul öğrencileri için :
İlkokul 1.2.3. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Matematik
İlkokul 4.5. Sınıf Genel Yetenek Test
Bilçağ 5. Sınıf Matematik

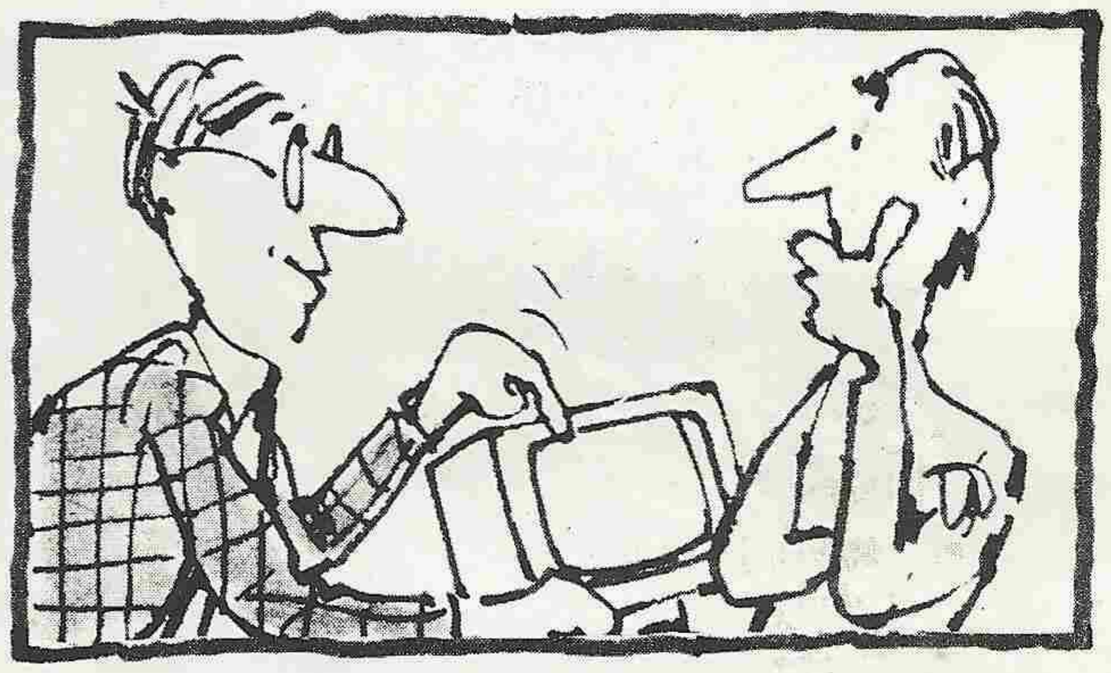
Anadolu Liseleri'ne hazırlananlar için :
Anadolu Liselerine Hazırlık

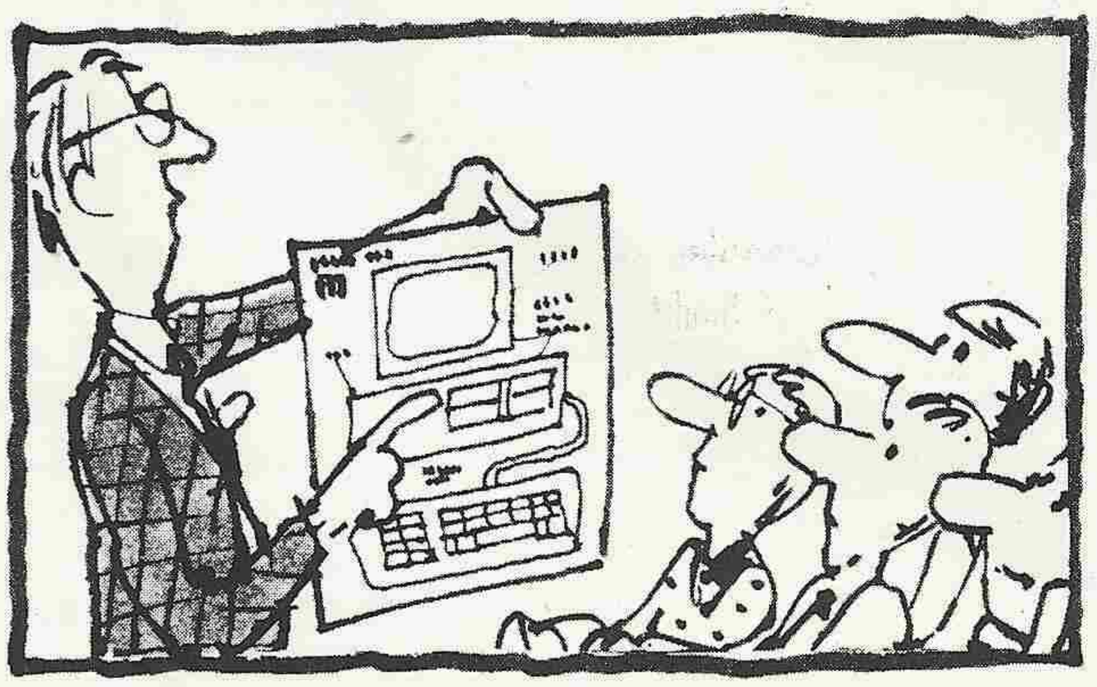
Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

Makina Dilinin Püf Noktaları

A. Vedat HALLAÇ

Tüm Commodore kullanıcılarına merhaba. Okulların ara tatile girmeye hafiften başladığı şu günler bilgisayar kullanıcıları için eşi az bulunur bir çalışma ortamı sunuyor. Ve sizler dersleriniz yüzünden aylardır başına geçemediğiniz bilgisayarınıza kavuşmaya hazırlıyorsunuz kendinizi. Tabii ki bu tatil en çok, uzun süre bilgisayar başında çalışma yapmak isteyenlere, yani siz programcılara yarayacak. Bu kursta örnek olarak verdiğimiz programları bir araya getirdiğimiz programı (evet bu ayki konumuz bu olacak) inceledikten sonra kendi intronuzu yapmak için bol bol zamana ihtiyacınız olacak çünkü.





Bu aya kadar olan sürede bir introda kullanılabilecek düzeyde üç adet rutini açıklamıştım. Bu ay yeni bir rutin tanıtmaktansa bu üç rutini bir araya getirmenin yollarını anlatmayı tercih ettim. Çünkü şu ana kadar yazımızı dikkatle takip edenlerin (başlangıçta basit de olsa) bu tür rutinler yazabilecek düzeye gelmiş olmaları lazım. Ama birden fazla rutini bir araya getiremezseniz yazdığınız rutinler hiçbir işe yaramaz.

Aslında bir intronun en zor kısmı küçük bir alana (uzun oyunların başına da intro koyabilmek için ufak bir bellek alanı kullanılmalıdır. Mesela $0800-$4000 arası...) birden fazla rutini birbirlerini engellemeden rahatça çalışabilecek şekilde yerleştirmektir. Eğer bu konuda rahat olmak istiyorsanız, her şeyden önce rutinlerinizin hangi raster satır aralığında çalışmasını istediğinizi belirlemelisiniz. C64, Amiga gibi aynı anda birkaç programı çalıştıramadığı için belli bir raster satır aralığında sadece bir program çalışabilir. Programınızın interrupt veya normal program olması bu konuda hiçbir fark yaratmaz. Yani en tepede yazı kaydırmak ve renk geçişleri yaratmak istiyorsanız, bu alanda aynı anda zıplayan topların hesaplarını yapamazsınız.

İlk intromuzda bu ekran bölünmesini şu şekilde yaptık:

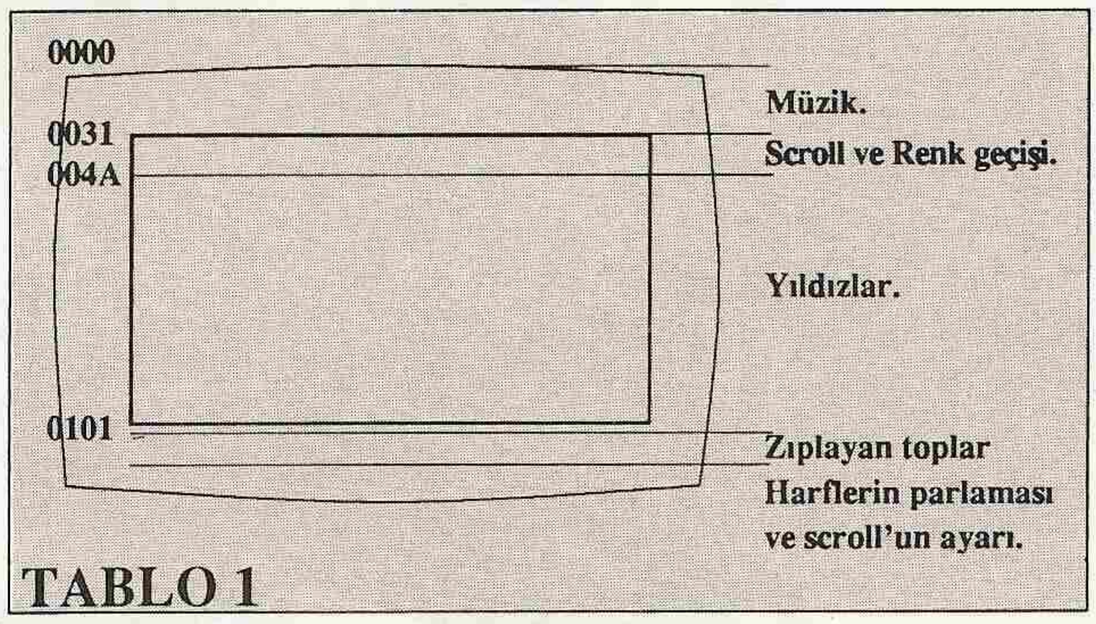
1) $0000-$0831: Müzik çalma rutini.

2) $0031-$0044: Yazıların kaydırılması ve ekrana renk koyulması.

3) $004A-$0101: Zıplayan topların hesapları.

4) $0101-ekran sonu: Zıplayan topların hesapları, daha sonra ekranda parlayan harflerin renginin ayarlanması ve kayan yazıların düzenlenmesi.

Bu raster satırlarının ekranda yaklaşık olarak nereye geldiklerini anlamak için aşağıdaki tabloyu inceleyebilirsiniz.



TABLO 1

Tahmin ettiğiniz gibi bu rutinler belirli bir sırada işletime geçmelidir. Yani önce 4, sonra sırasıyla 1, 2 ve 3 nolu rutinler gereken aralıkta çalıştırılabilir (bizim yaptığımız sıra da budur). Aslında en doğru sıra 1, 2, 3 ve 4. rutini sırayla işleme sokmaktır ama 4,1,2,3 veya 3,4,1,2 gibi işletim sıraları bir fark yaratmaz. Yani burada asıl önemli olan 1 numaralı bölgede çalışan rutinin işi bitince 2 numaralı bölgenin rutininin, bu rutinin işi bitince 3 numaralının devreye girmesidir. Ne yazık ki, 'Şu raster satır aralığında şu rutin çalışsın, bundan sonra da bu devreye girsin.' gibi bir ayarlama yapma ve sonra da bir köşede boşluk tuşuna basılmasını bekleme gibi bir şans verilmemiş bize. Bunun yerine ilk önce çalışmasını istediğimiz rutini tanımlıyoruz (bildiğiniz interrupt adresi ayarlama teknikleriyle) ve tuşa basılmasını kontrol etmeye başlıyoruz. (Bu örnekte boşluk tuşu kontrolü yok. O, bir ay sonraya...) Bundan sonrasını interruptla çalışan rutin içinde hallediyoruz. Rutin çalışmasını bitirdikten sonra,

```
Jmp   $EA81
```

komutunun olacağı yere

```
Lda   # $Raster
Sta   $D012
Lda   # $9B (gerekince 1B)
Sta   $D011
Lda   # $     Yeni Rutin
Sta   $0314
Lda   # $     Yeni Rutin
Sta   $0315
Jmp   $EA81
```

Farkettiğiniz gibi sıradaki rutinin başlangıç adresini $0314-$0315 adreslerine verdik ve Başlangıç raster satırını $D012 adresine koyduk. Hatırlayacağınız gibi $D011 adresine 1B/9B verirsek raster interrupt'ının $00-FF veta $0100-$0130 arasında oluşmasını ayarlayabiliriz. Bu sistemi kullanarak 1. rutini ikinciye, ikinciyi üçüncüye, üçüncüyü sonuncuya ve sonuncuyu da birinciye bağladıktan sonra bu halkaya herhangi bir yerden girersek rutinler büyük bir koordinasyon içinde çalışacaklardır.

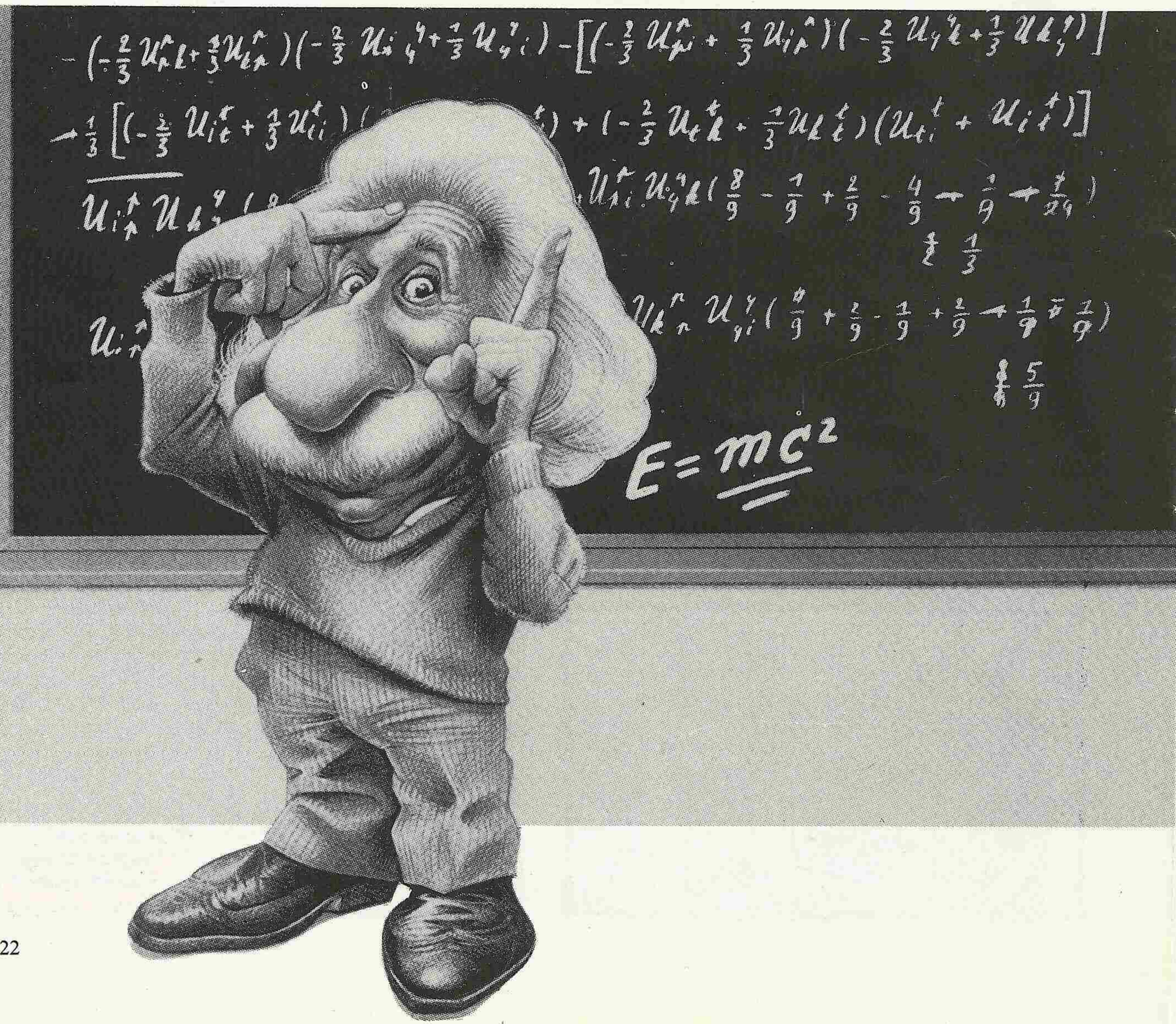
İki rutini birbirine eklemenin bir başka (fakat pek de iyi olmayan) bir yolu daha bulunuyor. Bu sistemde de,

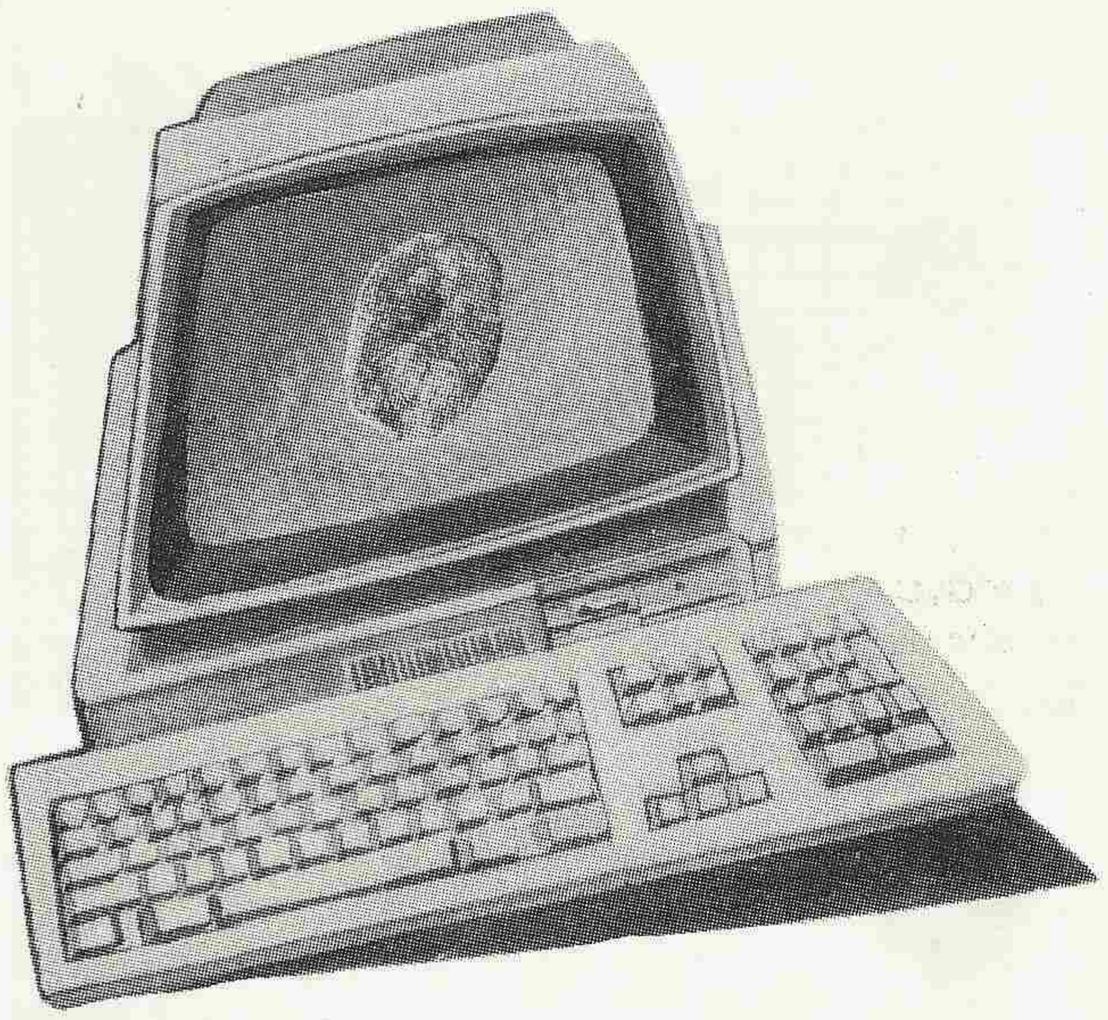
```
Jmp   $EA81
```

yerine

```
Döngü   Lda   $D012
        Cmp   # $Raster
        Bne   Döngü (Bcc Döngü)
        Jmp   YeniRutin
```

Evet bu sistem daha basit gibi duruyor. Aslında önceki sistemle yeni rutine giriş hazırlığı yapmak bundan





çok daha etkili. Her şeyden önce bizim burada yaptığımız kontrolden çok daha hassas bir kontrol yapılmasını sağlar. Ama bundan daha önemlisi, işinizin bittiği rutinden yeni rutinin başlangıcına kadar olan sürede, önemli olan raster zamanınızı basit bir raster kontrolü için harcamanızı engeller ve kontrolü gene boşluk tuşu kontrolüne verir. Ama bir-iki rutini birbirine bağlarken (özellikle de birinin sonu ötekinin başlangıcına yakınsa) bu sistemi kullanmanız sizi fazla rahatsız etmez. Size bir örnek oluştursun diye intromuzda renk koyduktan sonra, yıldız rutinine geçişte bu sistemi kullandım. (Fakat raster kontrolü renk rutininin sonunda değil, yıldız rutininin başında.)

Peki bu sırayı karıştırırsanız ne olur? Çok basit; ekranınızdaki tüm bölgeler yanıp sönmeye başlar. Özellikle tepedeki renkler ve kayan yıldızlarda bu yanıp sönme çok belli eder kendini. Bunun sebebi her rutinin iki ekran taramasında bir kere çağırılmasıdır. Yani önce $0031'de başlayan, sonra da $0000'da başlayan rutini çağırmaya çalışırsak, $004A'da başlayan rutinimiz atlanacaktır. Daha sonra $0000'da başlayan rutinden çıkıp $004A'ya geçerken de $0031'deki rutin atlanır ve bu şekilde devam eder. Elektronu geri alamadığımız için de her rutine iki ekran taranmasında bir kez uğranır. Bu hatanın en kötü yanı hangi rutinin buna sebep olduğunu bulamamanızdır. Herhangi bir rutinde bulunan bir hata tüm sisteminizi çökerteceği için tek tek tüm rutinleri kontrol etmeniz gerekir.

Aynı hatanın oluşmasının bir sebebi daha vardır ve bu yüzden intronuzda yanıp sönmelerle karşılaşırsanız gerçekten de başınız belada demektir. Her neyse, ikinci hatanın oluşma sebebi de bir rutini gerekenden geç terketmenizdir. Yani, müzik rutininiz $0032'de biterse renk koyma rutininiz çalışma fırsatı bulamaz, bunun sonucu olarak da iki ekranda bir kez çalışan bir renk rutininiz olur.

Rutinlerin hangi raster satırından başlayıp hangisinde bittiğini görmek için çok basit bir yöntem göstereceğim size. Rutine girer girmez

```
Inc     $D026
```

komutunu işletip, rutinin ana yapısını bozmadan, son işlem olarak da

```
Dec     $D020
```

yazarsanız, rutinin nerede başlayıp nerede bittiğini kolayca görebilirsiniz.

Rutinin başında ve sonunda yeriniz mi yok? Çözüm kolay. Boş bir adrese (mesela $8000)

```
Inc     $D020
Jmp     Rutin
```

yazın, daha sonra interrupt başlangıcını burayı gösterecek şekilde ayarlayın. Rutinin sonunu nasıl değiştirirsiniz peki?

```
Jmp     $EA81
```

yerine

```
Jmp     $8006
```

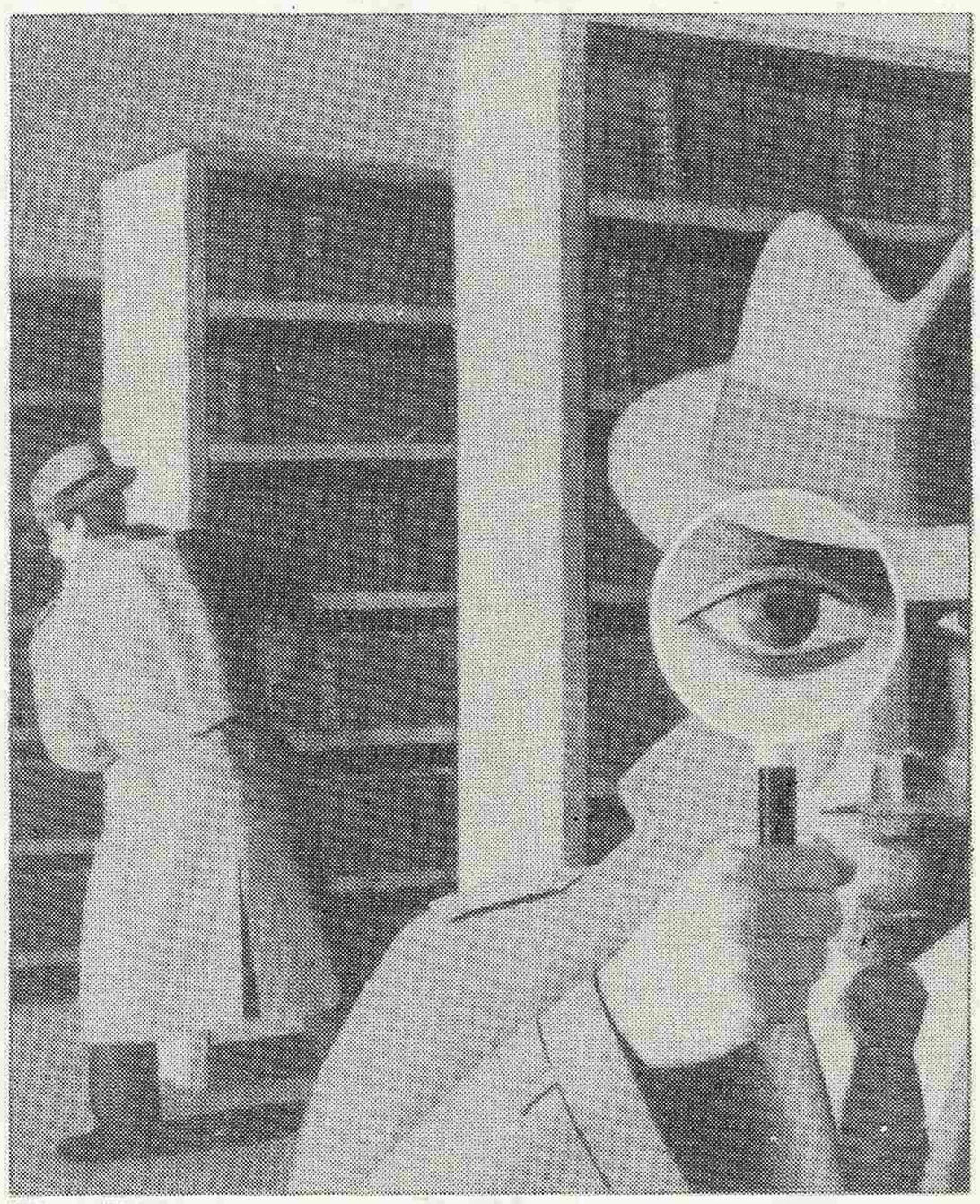
yazın ve $8006'ya

```
Dec     $D020
Jmp     $EA81
```

ekleyin. Bu işlemleri yaparsanız, rutininizi hiç etkilemeden başlangıç ve bitiş yerlerini görebilirsiniz.

Biraz da ilk intromuzu açıklayalım. $0900-$898B arasında tüm rutinlerin ihtiyaç duyduğu başlangıç ayarlamaları yapılır, ekranlar tanımlanır ve interrupt başlangıcı tanımlanır. Seçtiğimiz ilk rutin top sıçramalarının hesaplandığı bölüm. Bu kısımda top koordinatları hesaplanır, daha sonra raster kontrolü yapılmadan kayan yazının x koordinatı hesaplanmaya girişilir, bundan hemen sonra ekrandaki metnin harfleri parlatılır ve en son olarak da (tabii ki raster kontrolü gene yok) bir nota çalınır. Burada raster kontrollerini koymamanın herhangi bir mecburiyeti yoktur, çünkü bütün bu işlemler, ekran çizilmeye başlamadan (raster satırı $0031'e gelmeden) bitirilir. (Fakat bazı uzun zaman yiyen notalarda bu zamanlamayı biraz kaçırdığımız için kayan yazılarda bazan bir titremeye sebep oluyoruz.)

Bu arada eklemem gereken bir nokta daha var. Bir rutin çalıştığı ekran bölgesini değiştirmeye kalkarsa kesinlikle o bölgede bir titreme olur. Yani yazının geçtiği bölgede bir harf değiştirdiğinizde yazınızda bir titreme görünür. Bu sebepten dolayı ya yazı bölgesinden hemen önce ayarlamaları yapın, ya da yazı satırları bittikten sonra.



Müziği de çaldırdıktan sonra $0031 raster satırında renk koymaya başlıyoruz. $0044 gibi bir satırda bu rutin biter ve $004A satırında da yıldız koymaya başlarız. Tüm yıldızlar için tek sprite kullandığımız için bu rutin $004A-$00FF gibi bir bölgeyi yer. Ve bunun sonunda da ilk rutine dönüş yaparız.

İntronun tüm rutinlerinin yerleri değiştirildiği için yeni adreslerini bir tablo olarak vermenin size yardımcı olacağını düşünüyorum.

$0900-$098B: İntronun başlangıcı. Bütün başlangıç ayarlamaları burada yapılıyor. Daha sonra $0C80 adresine sıçranıyor. (Bu da plansız çalışmanın bir sonucudur. Sonradan eklemeye karar verdiğim bazı komutları koyacak yer bulamadım.)

$098E-$0A05: Top sıçratma ve bahsettiğim diğer işlemlerin yapıldığı rutinler burada yer alıyor. Buradan da $1B00 adresine bir kısa sıçrama var.

$0A10-$0A6F: Yazının x koordinatı ayarlandıktan sonra renkler koyuluyor ve doğrudan doğruya yıldız rutininin başlangıç adresi olan $0A90 adresine sıçranıyor.

$0A90-$0BFF: Datalarıyla birlikte yıldız kaydırma rutini burada yer alıyor.

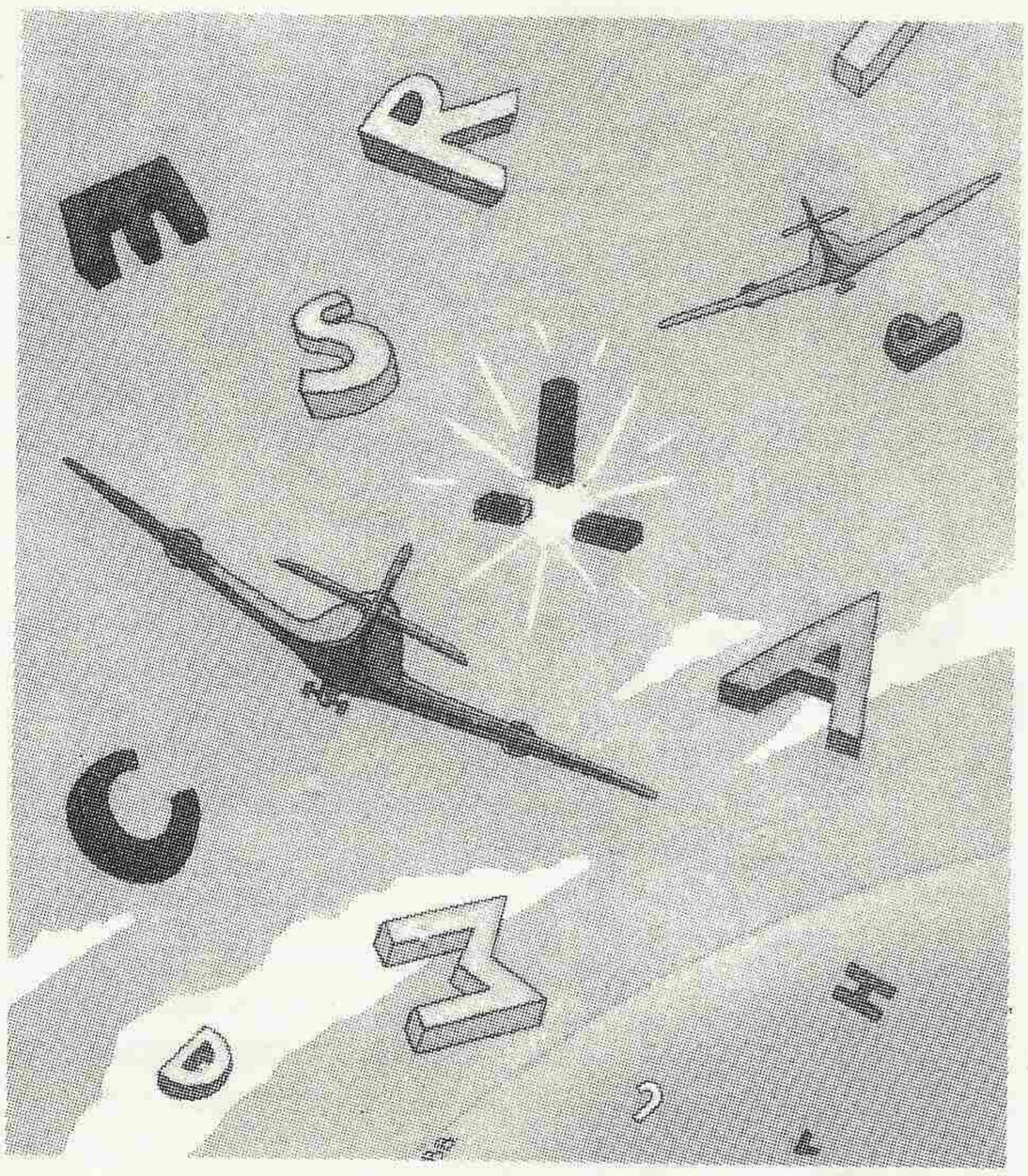
$0D00-$0FFF: Top sıçramasının sinüs tabloları.

$1000-$1AFF: Müzik çaldırma rutini. Programın başlangıç değerleri ayarlanırken

```
Lda   # $00
Jsr     $1000
```

ile başa alınır ve her ekran taranmasında bir kez $1003 adresine sıçrama yapılırsa hoş bir müziğiniz olur. Bu müzik LİNK adlı bir müzisyen tarafından yazılmış, adı da 'Hi-T. Soul'.

$1CF0-$1FBF: Ekranda parlayarak görünecek olan yazının saklandığı bellek alanı. Bu yazıları değiştirmek için bu bölgeye yazdıklarınızın ekran kodlarını $80 ile



EOR'layın. Yani harflerin REVERSE olarak yazılmasını sağlayın. (Yani A yazmak için $81 baytını girin)

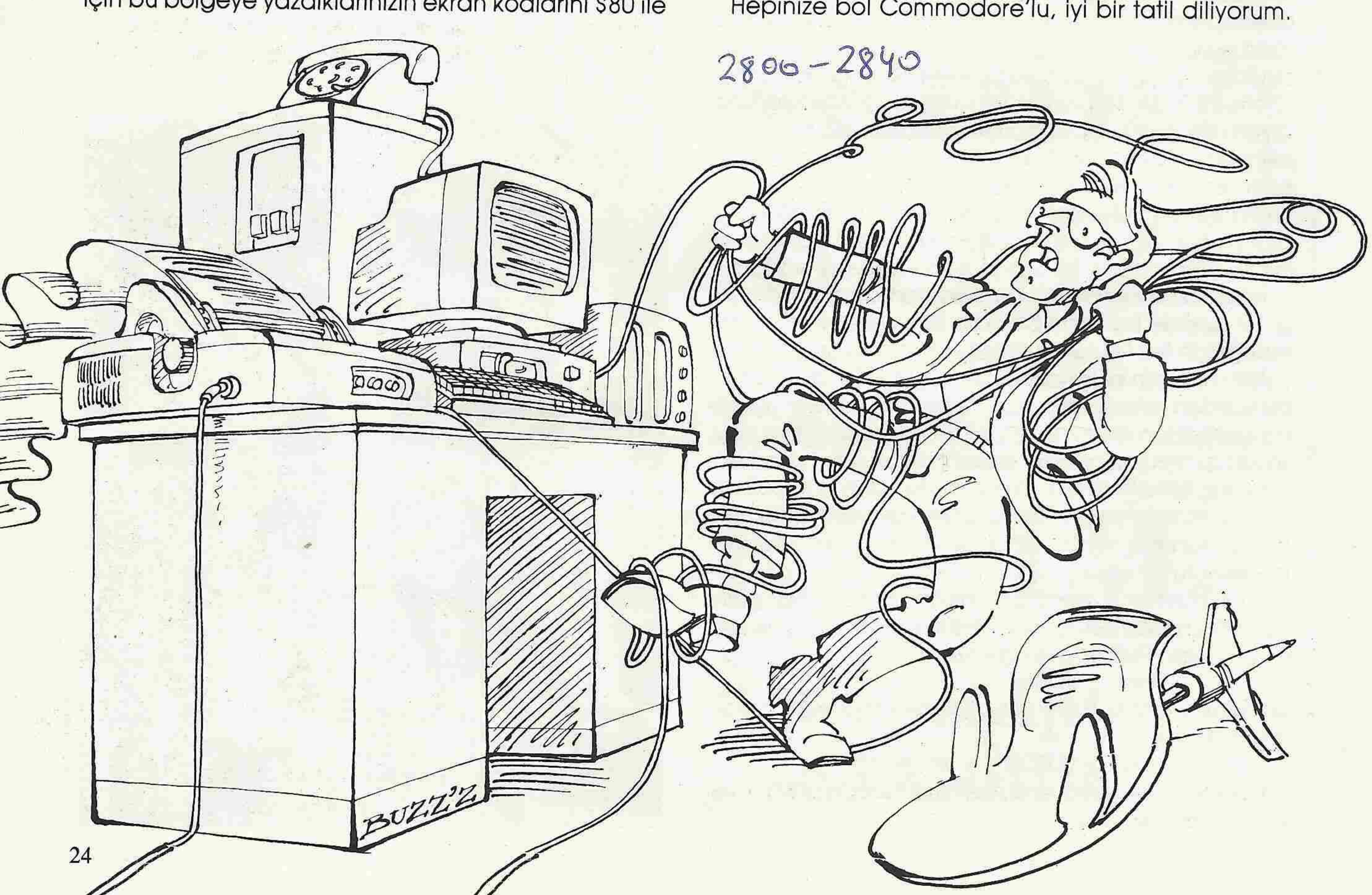
$2000-$28FF: Karakter seti ve top grafik dataları.

$2800-$2CFF: Kayan yazıların saklandığı bölge. İstediğiniz gibi değiştirin. Ama yazının sonunu bildirmek için $FF baytını girmeyi unutmayın.

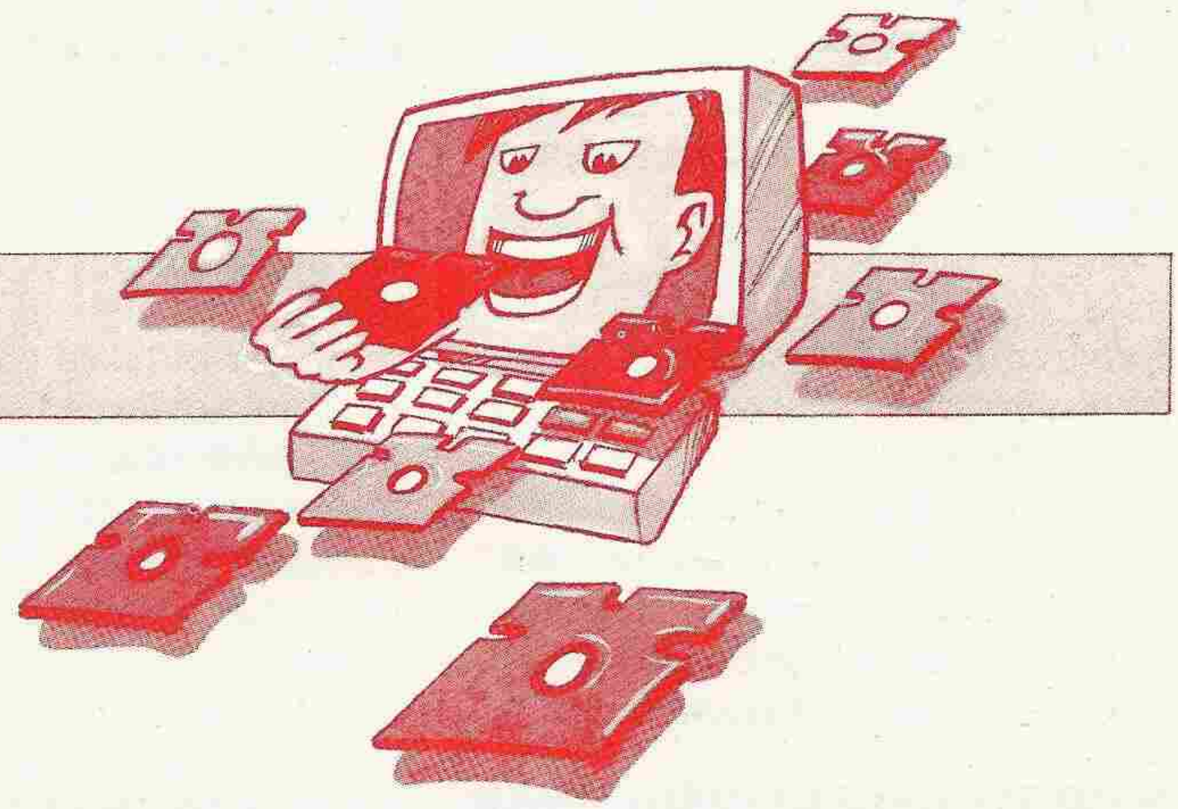
Bu programı nasıl başka programların başına ekleyeceğinizi ve boşluk tuşu kontrolünü nasıl yapacağınızı da gelecek aya bırakıyorum.

Hepinize bol Commodore'lu, iyi bir tatil diliyorum.

2800 - 2840



ABUR CUBUR



DERLEYEN: CELAL HALLAÇ

Merhaba program meraklıları,

Geçen ay, bana program yollamanız için adres yayınlamıştım fakat görüyorum ki hiçbirinizin dikkatini çekmemiş. Bir kişi bile program yollamadı, fakat bu sizleri yanlız bırakacağım anlamına gelmez. Yine sizlere oldukça yararlı bilgiler sunacağım ama gelecek ay için mutlaka program istiyorum, sakın ha unutayım demeyin!

Adresimi tekrarlıyorum;

CELAL HALLAÇ
COMMODORE DERGİSİ ABUR CUBUR KÖŞESİ, Sakız Sok. Berkel Apt. 6/4 81300 Kadıköy-İSTANBUL

Ve gelecek ay hepinizden program bekliyorum, gelen programlara 10 üzerinden not vereceğim, ona göre hazırlanın (biraz katı oldu galiba).

Evet, gelelim Şubat abur cuburlarına, bu sayımızda size programlar yerine, disk kullanıcıları için bazı tiyolar vereceğim. Bu biraz Tunç'un "Tiyolar Tuzaklar" yazılarına benzedi. Bu yazımızdaki ipuçlarını iyi değerlendirin ve kaset kullanıcıları sakın alınmasın çünkü siz de daha sonra bir sürücü aldığınızda bunlara ihtiyacınız olacak.

$0027-KOLAY YÜKLEME

Daha önce diskten program yüklemek için kimbilir kaç defa directory yükleyip, yükleyeceğiniz programın başına gelerek LOAD yazıp kursörle ismin sonuna giderek, 8 veya 8,1 yazma eziyetine katlandıktan sonra programınızı yükleyebildiğiniz. İşte bu kısa ipucu sizi bu dertten kurtarıyor. Bu metod ile directory'de dosya isimlerinin sonuna ya 8 ya da 8,1 koyabiliyorsunuz. Böylece programın başına gelip SHIFT ve RUN/STOP tuşlarına basarak programınızı kolayca yükleyip otomatik olarak çalıştırabilirsiniz. Bir de directory'yi tek komutla yükleyebilen bir programınız varsa bu çok daha kolay olacaktır. Yapmanız gereken şey, programınızı kaydederken;

SAVE "PROGRAM ADI
〈SP〉 { D } 8〈@〉",8

İsmin sonuna, 8 ekler.

SAVE "PROGRAM ADI
〈SP〉 { D } 8 { D } 1",8

〈SP〉: SHIFT + SPACE (BOŞLUK)

{ D }: COMMODORE + D TUŞU

〈@〉: SHIFT + TUŞU

$0028-YERİNE KAYDETME

Bunu çoğunuz duymuşsunuzdur, önceden kaydettiğiniz bir programı düzelttikten sonra eski halinin adı altında tekrar SAVE etmek için kullanılan bir yöntem vardır. Aynı zamanda çoğunuz bu yöntemin diskteki diğer programları da katledebildiğinizi duymuştur. Bunun asıl sebebi disk sürücülerin iki sürücülü sisteme göre tasarlanmış olmalarıdır. Tek sürücünüz de olsa mutlaka işlemi birinci sürücüye yaptığınızı bildirmeniz gerekir. Bunu da:

SAVE"@8: PROGRAM ADI",8 yerine

SAVE" @: PROGRAM ADI",8 kullanarak sağlayabilirsiniz. Bu yöntemi tüm DOS komutlarında kullanmanızı tavsiye ederim.

$0029-TEK KARAKTER SİLME

Bir program yazarken, diskinizde yanlışlıkla tek karakterlik bir dosya yarattığınız olmuştur. Eh madem öyle hemen istenmeyen dosyayı silelim. olmadı değil mi? Silemezsiniz çünkü bu yazıyı daha yeni okuyorsunuz. Çözüm hemen karşınızda:

OPEN 15,8,15, "S0:?": CLOSE 15

$002A-SEÇENEKLİ DİRECTORY'LER

Commodore DOS; directoryńin normal olarak gösterilmesi yanısıra, bazı kısımlarını istediğinize göre gösterilmesini sağlar. Emimin ki bunlar, bir programı ararken çok işinize yarayacaklar çünkü artık tüm directory'yi yükleyip tek tek dosya isimlerini taramayacaksınız. İşte size bazı örnekler:

LOAD"$:İSİM",8

— Sadece İSİM'i arar ve varsa gösterir.

LOAD"$:BA*",8

— "BA" ile başlayan tüm dosya-



lar listelenir.

LOAD''$:*=S'',8

— Sadece SEQ (sequential) dosya formatındaki programların isimleri listelenir.

LOAD''$:YAZI*=P'',8

— ''YAZI'' ile başlayan ve PRG (program) formatındaki tüm dosyalar listelenir.

LOAD''$:??64'',8

— Dört karakter uzunluğunda isme sahip ve son iki karakteri ''64'' olan dosyaların tamamı listelenir.

Tüm bunlar ve çeşitlemeleri size oldukça kolaylık sağlayacaktır.

$0020-RAHAT YÜKLEME

Şüphesiz hepimizin karşılaştığı bir problem de BASIC programın içinden başka bir programı LOAD ile yüklemeye çalışıp, bunu her yapışında programı yeniden çalıştırması ve tekrar tekrar yüklemesi. Eğer bir de birkaç programı arka arkaya yükleyeceksiniz yandınız. Bunun, hepimizin bildiği bir çözüm değişkenlerle bunu kontrol ettirmek. Fakat ben bilmediğiniz başka bir çözüm sunuyorum:

POKE 147,0:SYS 57812'',isim'' 8,1:SYS 62631

Bunun amacı LOAD rutinini direk KERNAL ROM'dan çağırarak programa kaldığınız yerden devam etmek. oldukça kolay, değil mi?

$002C-DOSYA KURTARMACA

Size aptal bir oyun adı gibi gelebilir ama sakın aldanmayın, bu gerçekten de herkesin (yeri gelince) ihtiyaç duyduğu bir tiyo. Bunu bilmediğim zamanlar oldukça data kaybına uğradığımı söyleyebilirim. Bir programın SAVE işlemleri sürerken bir hata (en kötüsü de elektrik kesilmesi) meydana gelmesi. Programın kaydı yarım kaldığında diskteki dosyanın isminin yanında bir * işareti görürsünüz. Bunun anlamı ''Bu programı artık yükleyemezsiniz''dir. Tabi bu ABUR CUBUR okuyucuları için geçerli değil.

Çözümü ise INPUT 5 veya GET 5 ile

OPEN5,8,5,''İSİM,M'' kullanmaktır.

$002D-SÜRÜCÜ RESET'İ

Bu komut sürücüyü tamamen açılış konumuna getirir.

OPEN15,8,15,''UJ'':CLOSE15

Bunu, sürücü numarasını değiştirip işiniz bittikten sonra tekrar sürücüyü 8'e çevirmenin kolay yolu olarak da kullanabilirsiniz. Aynı şeyleri yazıp da sürücüyü ilk haline getirmek, buna göre daha uzun bir yöntemdir.

$002E-SÜRÜCÜ NUMARASINI DEĞİŞTİRMEK

Eğer aynı anda iki sürücüye ihtiyacınız varsa yapmanız gereken sürücülerden birinin numarasını değiştirmek. Nasıl mı? Kolay, hemen aşağıdaki satırları girmeye başlayın:

OPEN15,8,15:PRINT 15, ''M-W''CHR$(119)

CHR$(0)CHR$(2)CHR$(NM+32) CHR$(NM+64)

Buradaki NM, sürücünüze vermek istediğiniz numaradır. Bu ancak 8 ile 11 arasında bir rakam olabilir (normalde sürücünüz 8'dir). Genelde 9 kullanılır.

$002F-SON İSİM

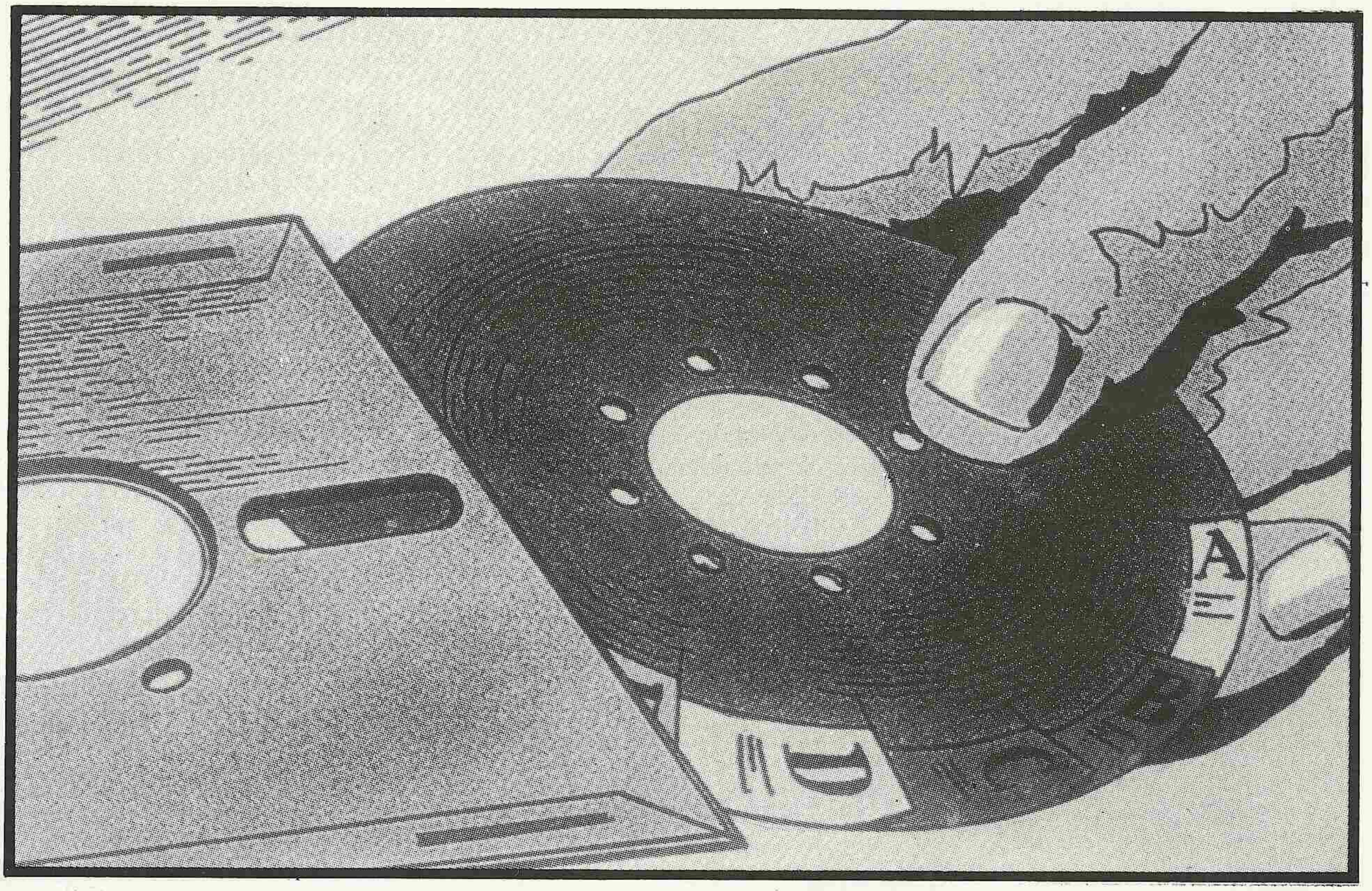
SYS 62913 komutunu girmek, en son yapılan yükleme işleminde kullanılan dosya adını görmenizi sağlar. Eğer bu rutin programlayıcı tarafından engellenmişse bu işlemi yapamazsınız.

$0030-ALET GÖSTERGESİ

Kullanışlı bir adres de son kullanılan aletin ne olduğunu gösterir.

A=PEEK(186)

A'ya verilen değer alet numarasını belirtecek ve son kullanılan aletin ne olduğunu anlamanıza yaracaktır (8,9,10,11:disk sürücü, 1=teyp).



AMIGA commodore 64

ZOMBIE BOYS MÜTEVAZİCE

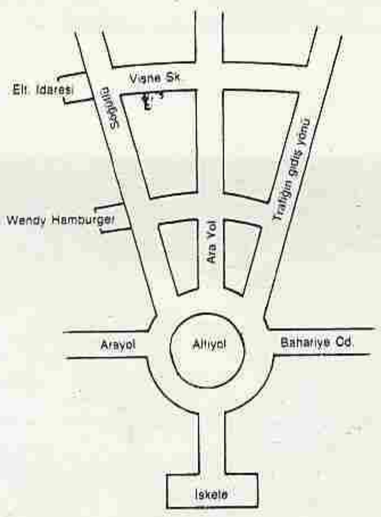
OYUNLAR İLK BİZE GELİR, HİÇBİR YERDE BULUNMAZ.
MUTLAKA HERŞEYİ BİZ BİLİRİZ.
BİZ AMBARGOYU DELDİK. SADDAM'A OYUN SATIYORUZ.
İLK BİLGİSAYARCI BİZİZ.
EN BÜYÜK BİZİZ
BİZDEN BÜYÜK YOK
OYUNLARIMIZ KUSURSUZ ve ORİJİNALDİR.
Çünkü iyi çamur atarız
YÜRÜMEYİZ, YÜKSEKLERDE UÇARIZ Kİ TEK BİZ OLALIM.
SÜPER GÜÇ KENDİMİZİ ZANNEDİP, ALDANIRIZ!

Demiyoruz Biz hiçbir şey demiyoruz.

Sadece ÖNCE İNSANLIK ve SİZLER
SONRA ZOMBIE BOYS
COMPUTER diyoruz.

Gelin-Görün-Kıyaslayın
Kararı siz verin

Pazar günleri açığız



ZOMBIE BOYS
COMMODORE SHOWDA

Tel: 338 77 20
Altıyol, Vişne Sk. No: 4 D: 5
Fazlıoğlu İş Merkezi Kadıköy-İST.

AMIGA commodore 64 PC

Kaliteyi ucuza alın

REKLAM DEYİP GEÇMEYİN

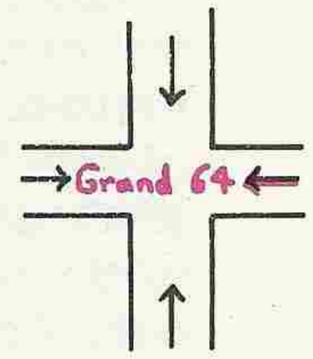
Commodore 64 kullanıcıları üzülmesin! Türkiye'de Commodore'u ölümsüzleştiren en geniş arşive sahip, tüm oyun, eğitim ve iş programlarıyla;

Amiga'cılara Müjde! Amiga'ya lâyık olduğu değeri veren, en geniş oyun, eğitim, iş programları ve tecrübeli kadrosuyla;

GRAND 64 COMPUTER

1991 yılında da sizlere en iyi hizmeti sunmaktan mutluluk duyar.
Ayrıca: **PC** kullanıcılarını da unutmayan
GRAND 64 COMPUTER'de;
Her sorunuza bir cevap, her sorununuza bir çözüm bulabilirsiniz.
Bilgisayarcılara ve isteyen müşterilerimize çok uygun şartlarla Toptan satışlarımız mevcuttur.

UNUTMAYIN:
- Her yol GRAND 64'e çıkar.
Commodore Show'da Buluşalım



Rıhtım Cd. No: 8 Moda 87 Fuarı (Alt kat)
Yeni İskele Karşısı Kadıköy Tel: 349 16 40

COMMODORE ve AMİGANIZI BİZDEN ALIN
BİLGİSAYARINIZIN OLANAKLARINDAN YARARLANIN

Commodore - 64 ✓ AMIGA

★ Amiga oyun programları: 5.000.-TL.
★ C-64 oyun programları: 2.000.-TL.
★ Amiga eğitim ve iş programları
★ 20 oyunluk süper C-64 paketleri: 15.000.-TL.
★ C-64 ve Amiga'da tek tek program çekimi
★ Amiga 5 ¼'' External Drive
★ SKY ve BİLTEK kartuşları (Final III, Multi-Ice, Sound Sampler, Midi...)
★ Kaliteli disketler, Joystickler, ışıklı kalemler.
★ Anti-static bilgisayar toz örtüleri.
★ İlkokuldan üniversiteye eğitim programları

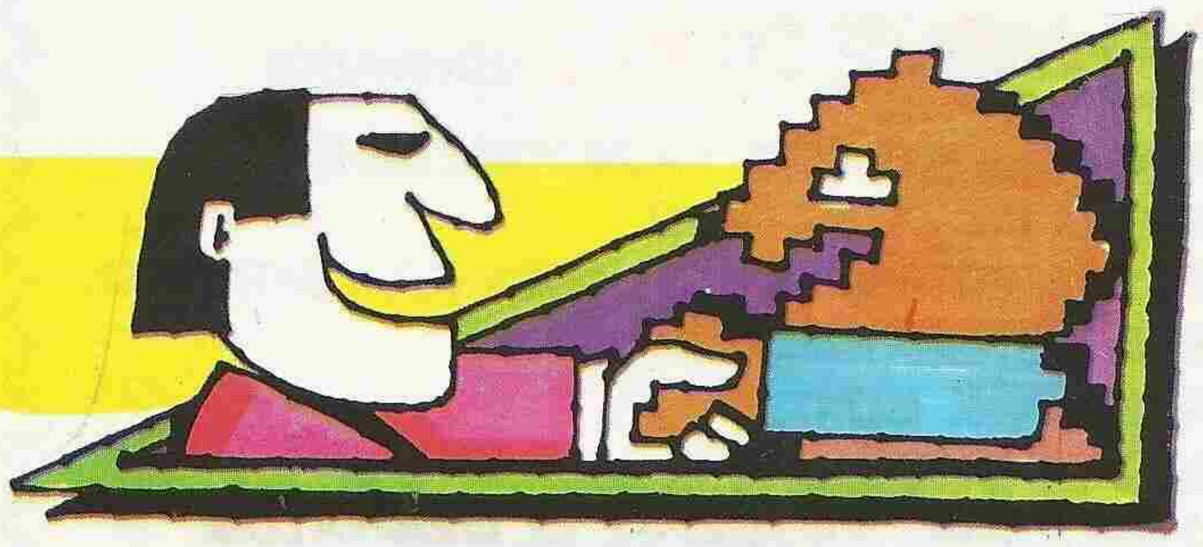
★ **TÜRKİYE VE KKTC'nin HER YANINA ÜCRETSİZ LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.**

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

GÖZLEM BİLGİSAYAR

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

TANITIM



KICK BOXING

Public Enemy



Bu ayki hit oyunlarımızdan biri de bu. Jean Claude VanDame adını sanırım hepiniz duymuşsunuzdur. Kendisini BLOOD SPORT ve KICK BOXER filmlerinde izlemiştim. Özellikle BLOOD SPORT (Kan Sporu) filmi önce videoda daha sonra da sinemalarda gösterime girmişti. Ve bu filmler KICK BOXING adı verilen sporun bir anda moda olmasına neden oldu. Kick Box hakkında da kısa bir şeyler söylemek istiyorum. Bu spor, genellikle ülkemizde THAI BOX (Tayland Boksu) adı altında tanınmıştır. Genel olarak TAEK-WAN-DO'ya (Tekvando) benzer. Ama ana dövüş unsuru bokstur. Sporcular hem yumruklarını hem de ayaklarını kullanarak rakiplerini saf dışı etmeye çalışırlar. KARATE-DO gibi uluslararası statüye girmiş yasal bir spor olmayan Kick Box daha çok uzak doğu ülkelerine ve Amerika'da geçerliliğini sürdürmektedir. Amerika'da daha çok STREET FIGHTING (Sokak Kavgası) adı altında yapılan Kick Box ülkemizde de çok moda olan bir spordur. (Özellikle mahalle kavgalarında!!).

Evet bu kadar derin (!) bilgiden sonra şimdi oyunu açıklamaya başlayalım. İşte oyun ile ilgili ilk terslik oyunun menüsünde: yazan yazılar FRANCIZCA!!. Tabi Fransızca bilinler için çok iyi ama ben İngilizce menüleri tercih ediyorum. Oyunun Fransızca olması FUTURA SOFTWARE'in azizliği olsa gerek. Şimdi de menüde yazan yazıların ne anlama geldiğini açıklamaya çalışalım.

Menüde:

* BOXEUR A: Sanırım bunu hepiniz anlamışsınızdır. Port ikiye takılı olan joystick'in sahibi ilk boksör oluyor.

* BOXEUR B: Evet bu da port bire takılı joystick'in sahibi oluyor.

Yukarıda yazdıklarım oyunu iki kişi oynamak isteyenler için geçerli. Oyun ilk başta tek kişi oynamaya ayarlanmış.

* CLASSEMENT: Burayı seçtiğinizde oyunda dereceye girmiş boksörlerin adlarını ve kazandıkları madalyaları görebilirsiniz ve siz de iyi bir skor yaparsanız bu tabloya girmeye hak kazanabilirsiniz.

* FORME PHYSIQUE: Seçtiğiniz boksörün form durumunu gösteren tablo. Burada oyuncunun değeri ve form grafiği verilir.

* DEMO: Oyun ile ilgili bir fikrinizin olması açısından çok yararlı bir seçenek. Bilgisayarın kumanda ettiği adamlar birbirleri ile dövüşerek bir gösteri yapıyorlar. Bu seçenek yardımıyla da oyunda hangi

hareketlerin yapıldığını rahatça görebilirsiniz.

* CHOAOUPS DES: Burada da kumanda ettiğiniz adamın hangi hareketleri yaptığını tespit edebilirsiniz.

* COMBAT: Bu seçenek yardımıyla da oyuna geçebilirsiniz.

* ENTRAINEMENT: Bu seçenekde oyuna başlamadan önce adamınıza egzersiz yaptırmak için. Bulunduğunuz spor salonunda bazı aletler yardımıyla adamınıza çeşitli hareketler yaptırabilir ve enerjinizin artmasını sağlayabilirsiniz. (Eğer egzersizleri başarı ile tamamlayabilirseniz.)

* OPTIONS: Bu seçenek yardımıyla yeni bir ekran açılır ve yeni seçenekler ortaya çıkar.

— RETOUR AU MENU: Ana menüye geri dönmek için kullanılır.

— NOMBRE DF ROUNDS: Oynayacağınız oyunun kaç raunddan oluşacağını belirlemeniz için. Burada 3-5-7-8 ve 12 dakikadan oluşan raundlardan birini seçebilirsiniz.

— CARACTERISTIQUES DES COMATTANTS: Kumanda ettiğiniz adamın dövüş stilini seçmek için.

MAINTENANT
JAMAIS
SI PROGRES
TOUJOUR

Yukarıdaki seçenekler yardımıyla adamınızın savunmaya mı yönelik yoksa saldırıya mı yönelik dövüşeceğini belirliyorsunuz.

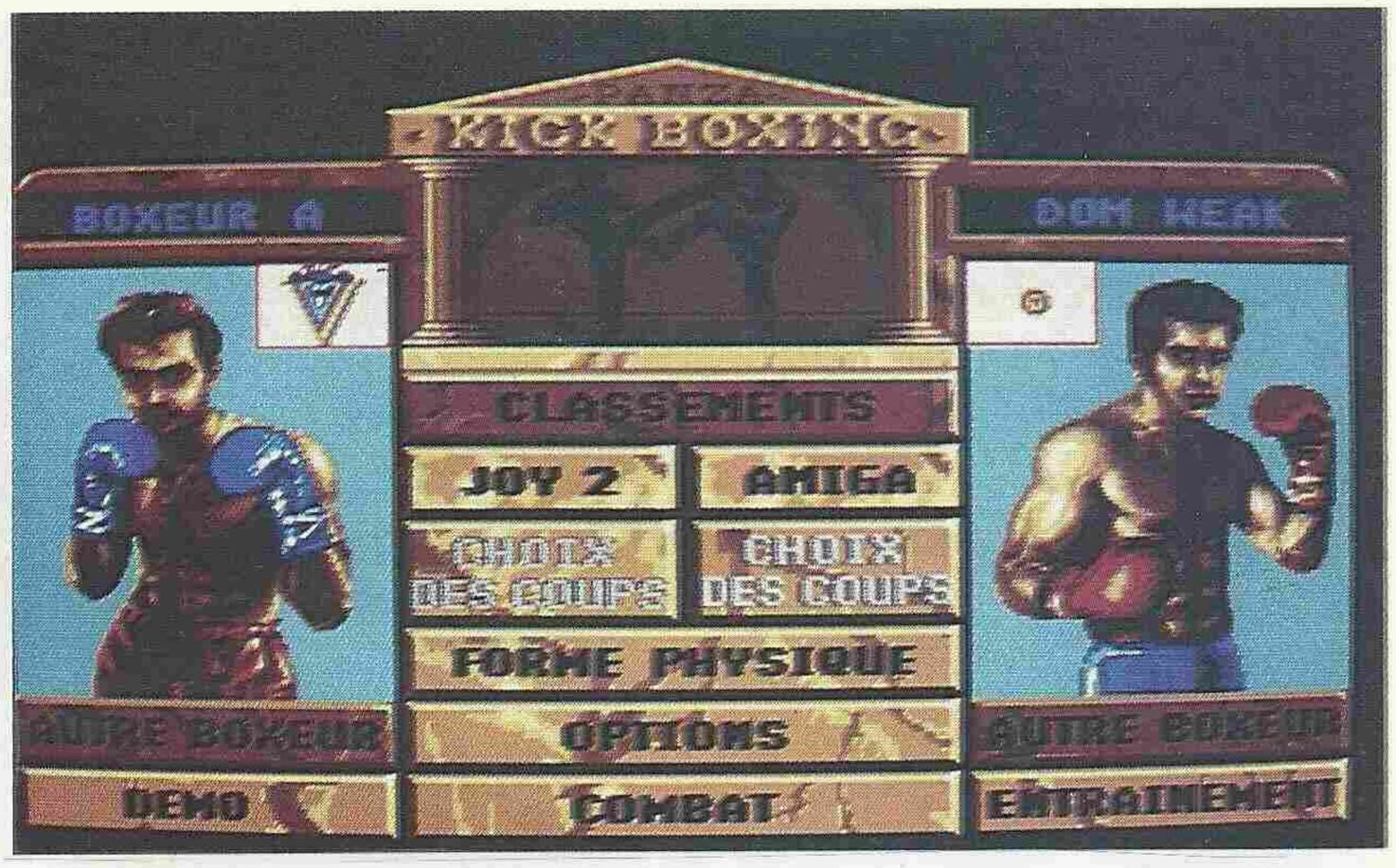
Bu menüde başka seçenekler de var ama Fransızca oldukları için onları tam anlayamadım. Bu yüzden kusuruma bakmayın!!!

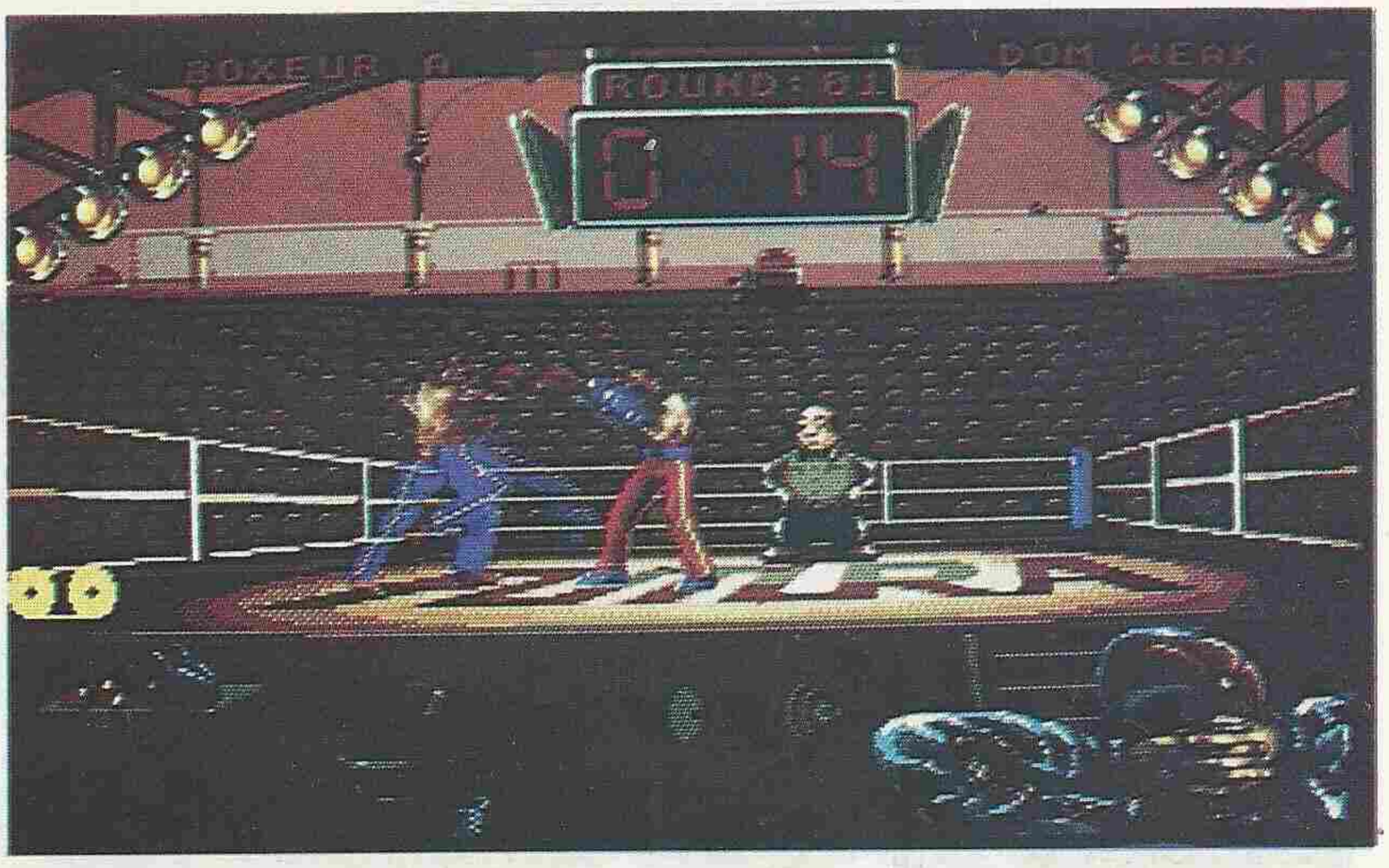
Şimdi rakibinizi dövmek için çok kullanacağınız joystick hareketlerinden bahsetmek istiyorum.

* Joystick sağ + sol: Sağa ve sola hareket etmek için.

* Joystick sol alt çapraz: Dönerek tekme atma.

* Joystick sağ alt çapraz: Dönerek yumruk atma.







* Joystic sağ + düğme: Tekme atma.

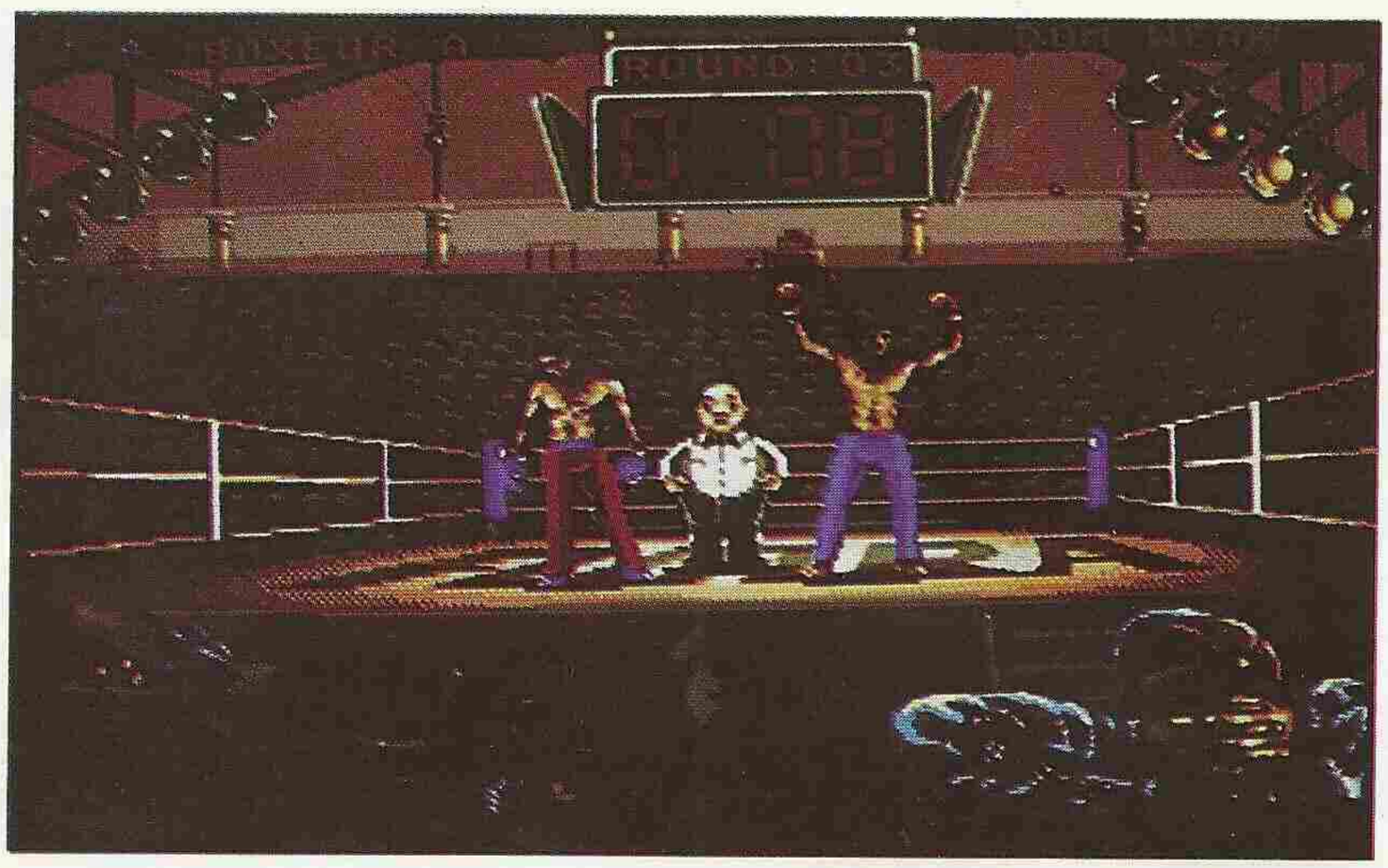
Bu hareketlerin dışında da yaptığınız birçok hareket bulunmakta.

Sanıyorum bu bilgiler oyun hakkında bilgi edinmeniz için yeterli olmuştur. 'ESC' tuşu yardımıyla oyun sırasında, oyun ekranından çıkarak ana menüye dönebilirsiniz. Oyunda adamınızın 4 hakkı bulunmakta. Bu haklar ekranın üst köşelerinde bulunan lambalar yar-

dımıyla gösterilmekte. Ayrıca hakemin çıkarttığı sesler de çok komik. Sonuç olarak KICK BOXING şimdiye kadar yapılmış olan kick box oyunlarının en iyisi. Adam animasyonları çok etkileyici. Sanıyorum dövüş oyunlarını seven arkadaşlar bu oyunu hiç sıkılmadan oynayacaklar.

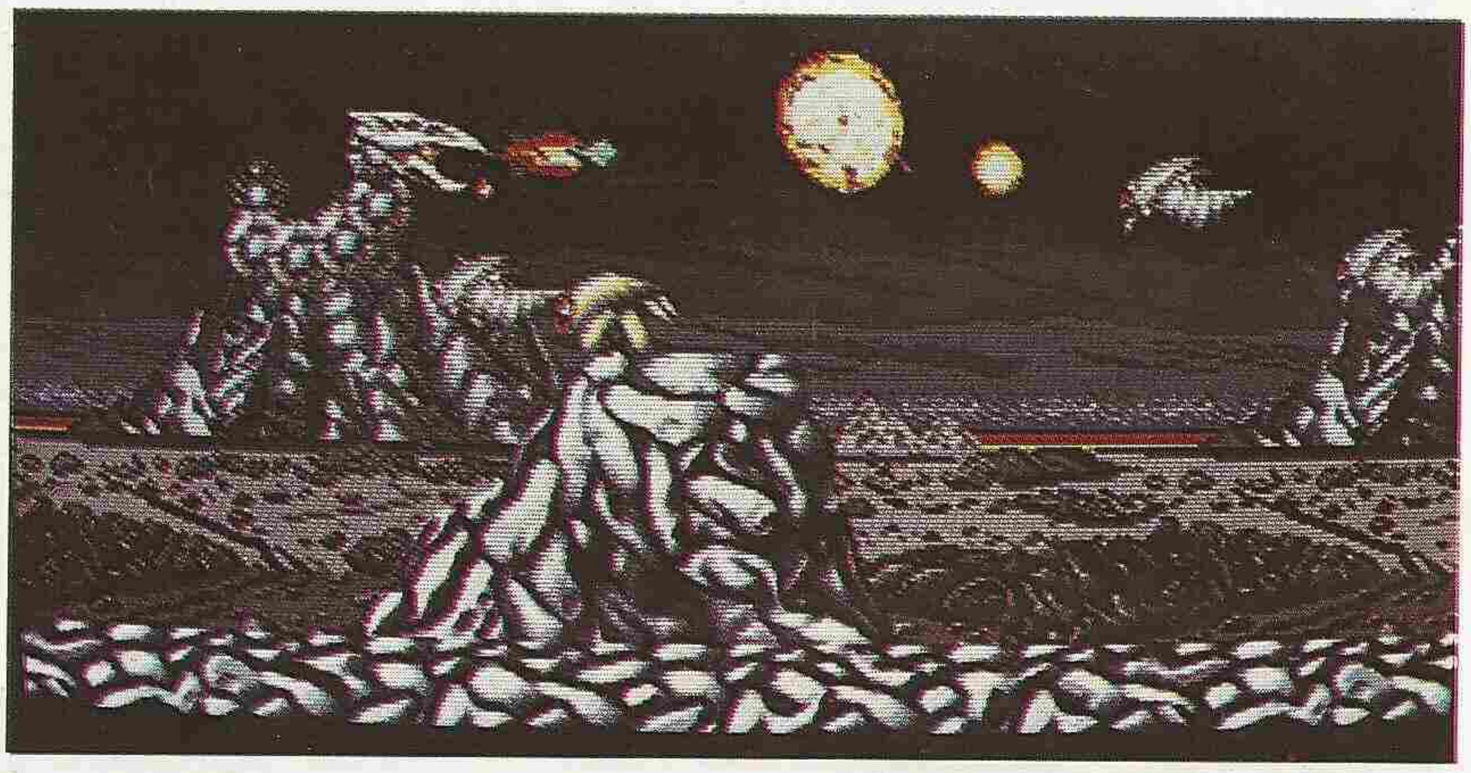
Hepinize neşeli dakikalar diler ve yeni yılınızı kutlarım.
AMIGA 500-1MB

Oynanabilirlik : 8 Müzik : 7
Grafik : 9 Genel : 9



SAINT DRAGON

Ömer Özyılmazel



Hey Commodore 64'cüler merhaba!.. Hepinizin en büyük derdinin AMIGA olduğunu biliyorum. Çünkü bütün güzel oyunlar AMIGA'da oluyor. Ve genelde Commodore 64'de bu oyunlar olmuyor. Ama bu ay açıklamakta olduğum oyun hem C-64 hem de A500'de var. Ben de bu oyunu C-64'de oynadım ve C-64'cü arkadaşlarım için açıklamaya karar verdim. oyunumuz değişik bir SHOOT'EM UP. Aslında SHOOT'EM RIGHT da denilebilir. Avrupalı kırıcı gruplar tarafından kurulmuş bir firma olan JALECO tarafından yapılmış oyunumuz gerçekten grafik olarak A500'deki versiyonuna çok benziyor. Evet şimdi de oyunumuza geçelim.

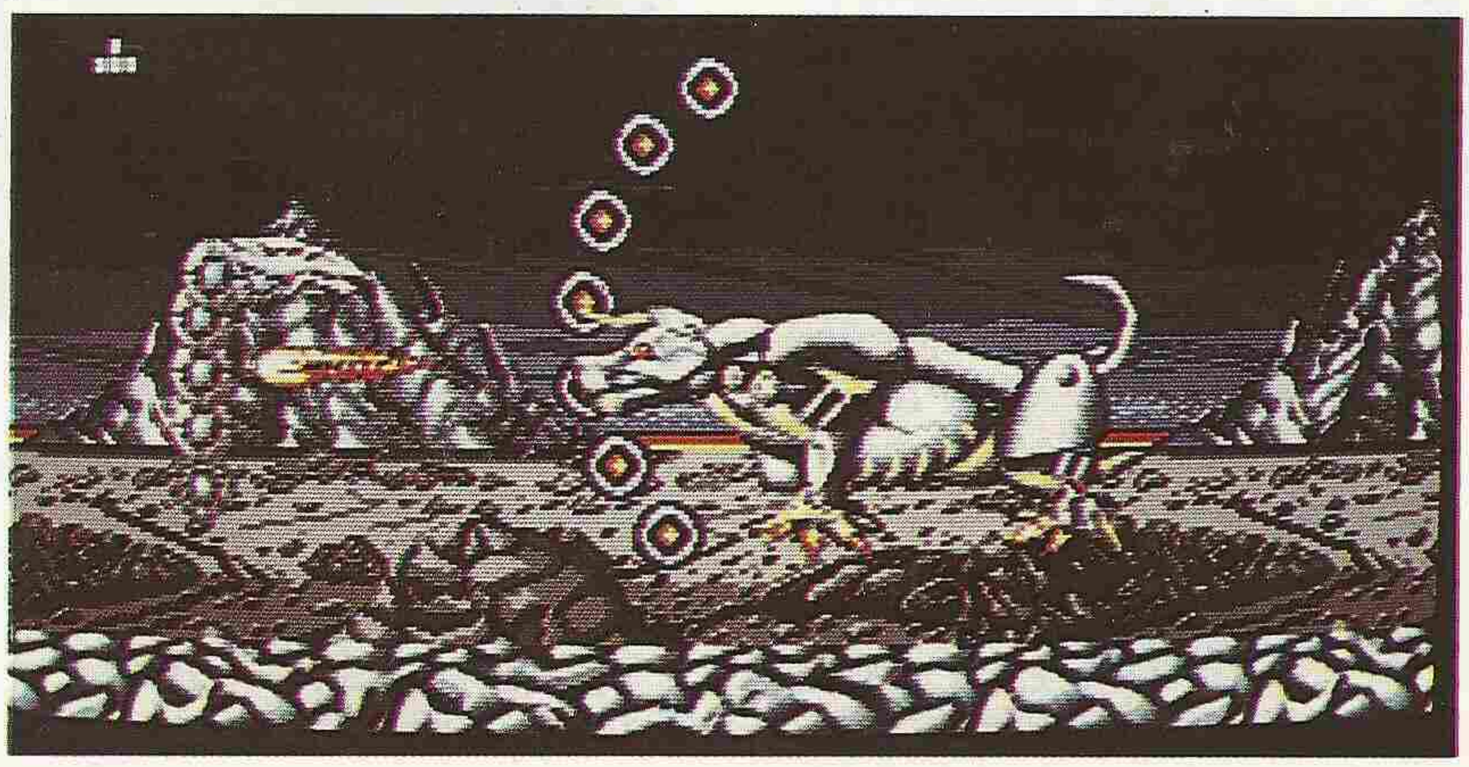
Adından da anlaşıldığı gibi biz bir ejderhayı yönetiyoruz. Aynı BEAST'deki gibi bir zemin üzerinde hareket etmekteyiz. Ama biz yukarıda uçuyoruz. Altımızdan ateş eden (grafik olarak gerçekten çok iyi) yaratıklar bulunmakta. onların attığı kurşunlara çarpmamanız gerek. Ya da onların attığı kurşunları yok etmemiz gerek. Bunun için kuyruğumuzu kullanacağız. Sizin de göreceğiniz gibi ejderhanın baş kısmı haricinde çok hareketli bir kuyruğu var. Kurşunları kuyruk yardımıyla yok edebilirsiniz. Ayrıca ateş etme özelliğinizi kullanarak yaratıkları öldürebilirsiniz. Ekranda ilerlerken vurduğunuz bazı nesnelere karşı harfler çıkacaktır. Bu harfler;

H - Üç yöne birden ateş etmenizi sağlar.

F - Hem ateş püskürmenize hem de 'H' harfiyle almış olduğunuz silahı kullanmanıza yarar.

L - Hem bomba atmanızı hem de 'H' harfiyle aldığınız silahı kullanmanıza yarar.

Oyunda dikkat etmeniz gereken bir konu da alt kısımlar-



da bulunan robot aslanlar. Bunların attıkları mermiler aynı güdümlü füzeler gibi. Sizi takip ediyor. Yani sizi öldürmeden peşinizi bırakmayacak. Bu yüzden aslanlara dikkat edin. Ayrıca en tepede kayaların arasına saklı bir yaratık daha var. Onun attığı mermiler de robot aslanınkine benziyor. Bu yüzden o mermilere de dikkat edin.

Commodore 64'de yapılmış güzel grafikli ve yarı parallax scroll'u oyunlardan biri. Sanırım zevkle oynayacaksınız. Sakın joystiğinizi AUTOFIRE'de bırakmayın!...

Commodore 64-AMIGA 500

Grafik	: 9
Müzik	: 5
Oynanabilirlik	: 8
Genel	: 8

CADAVER

Mehmet Ali Şahin



Şimdi biraz nostaljik takılalım. Yıl 1983. Bir İngiliz firması olan ULTIMATE, bu yıl içinde bir Spectrum oyunu olan JET PAC'i piyasaya sürüyor. Basit ama epey eğlenceli olan bu oyun sayesinde, ULTIMATE firması en iyi oyun ve en iyi yazılım firması ödüllerini alıyor. Ertesi yıl ise yine aynı firma KNIGHT LORE adlı bir arcade-adventure çıkartıyor. Ve ödüller yine ULTIMA'nın. İzometrik perspektif görünüşe sahip üç boyutlu odalarda bir büyücünün istediği maddeleri bulup, kazana getirmek için uğraşıyorduk. Bilgisayar oyun sanayinde bir devrim sayılan bu oyunun benzerleri hem ULTIMATE hem de pekçok firma tarafından yapıldı. BAT-MAN, HEAD OVER HEELS, SVEEWO's WORLD, ALIEN 8, INSIDE OUTING gibi birkaç iyi isim dışında pek çoğu unutulup gitti. Günümüzde bile bu tarz oyunları görmek mümkün. Geçtiğimiz aylarda gördüğümüz MURDER bir örnek. Ancak KNIGHT LORE'un yerini hiçbiri tutamadı. Bu yazıda tanıtımını yapıp ilk level'ının çözümünü vereceğim CADAVER yine bu tarz bir oyun. Ve bence KNIGHT LORE'un ardından gelen boşluğu kapatmaya bir aday. Yıllardan beri beni başına bağlayıp, bir oturuşta tam yedi saat kendini oynatan bir oyuna rastlamamıştım. Tabii ki SENTINEL hariç. Oyunun tarzını arcade olarak söyleyemeyeceğim. Çünkü oyundaki adventure niteliği oldukça arttırılmış. Ancak bu öyle bir sınırda tutulmuş ki 'Sierra tarzı' demek bile uzak kalıyor.

Oyunun programcıları, daha önceki hitleri XENON 2 ile herkesin hatırlayacağı Bitmap Brothers, prodüksiyonunu ise Image Works yapmış. Oyunun başlangıcında iki mum arasındaki parşömende oyun öncesi hikâye anlatılıyor. Kısaca uzun savaşlardan yorgun argın evine dönmeye çalışan kahramanımız, ne yazık ki bunu başaramadan kendini kayığı yüzemeyecek kadar hasara uğramış bir halde labirent gibi bir mağaralar dizisinin önünde buluyor. Amaç artık belli: Buradan bol para ile kurtulmak. Ve kendinizi mağaranın önünde buluyoruz. Artık dönüş yok.

Kahramanımızı joystick ile yönetiyoruz. Ateş tuşuna iki görev yüklenmiş. Hem silah olarak seçtiğimiz aracı kullanmak hem de zıplamak. Silah kullanırken zıplayabilmek için 'silahı bırak-yeniden al' dışında bir yol bulamadım. Bunların dışında iki önemli klavye kontrolu var. Enter ile taşıdığımız tüm eşyaları bir anda görüp joystick ile seçim yapabiliriz. Boşluk tuşu ise seçilen madde ile işlem yapma ya da maddeyi değiştirmeye yarıyor. İşlemler ikonlar ile belirlenmiş. Al, bırak, çek, iç, ye, silah olarak seç, incele, oku, yer, aç, kapa, indir, kaldır, bas, büyü yap ve joystick kontrole dön komutları ikonlar ile belirtilmiş. Seçilen maddeye göre uygun işlem ikonları ekranın sol alt köşesinde beliriyor. Oyunun sırasında ekranın sağ alt köşesinde beliriyor. oyun sırasında ekranın sağ altı enerji, gün ve bulunulan yerin adanı belirtiyor. Sol altta ise silah olarak kullanılacak bir madde ya da kullanıma hazır bir büyü, onun bir resmi ile belirtilmiş. Oda içinde bir maddeye dokunuyorsak onun ne



olduğu sağda, onunla yapılabilecek işlemleri gösteren ikonlar solda gösteriliyor. Eğer bu madde ile bir işlem yapmak istiyorsanız; ikonları seçmek için önce ateşe basın. Eğer bu madde üzerinde başka bir madde ile işlem yapacaksanız boşluk tuşuna basın.

Klavyeden "S" tuşu ile oyunu istediğiniz yerde kaydedebilirsiniz. Ancak bunun için Tanrılar bahane edilerek bir miktar para isteniyor. Yeterli paranız yoksa kayıt yapamıyorsunuz. İstenilen miktarı ödemek ya da ödememek size kalmış.

Odalarda dolaştıkça karşınıza birçok madde çıkıyor. Kimisi hiçbir işe yaramayan şeyler, kimisi ise sıksık ihtiyaç duyacağınız şeyler. Bazı eşyalar var ki ancak bir kere kullanılabiliyor ve yanlış yerde kullanmanız sonucu oyunda takılıp kalabiliyorsunuz. Yol boyunca bulacağınız tüm kitap ve parşömenleri okuyun. Hatta bazılarını birkaç kere okumanız gerekli. Bunlarda bazı ipuçları var. Eşyaları ve hatta iskeletleri incelemek oldukça iyi sonuç veriyor. İlk ekranda bulacağınız günlüğü (DIARY) mutlaka alın. Onu her okuyuşunuzda para, puan, level ve level'i bitirmek için ulaştığınız yüzde durumunuzu öğrenebilirsiniz. Enerji ise fıçıların bazı-



larından sağlanabiliyor. Silah olarak taştorbası (STONEBAG) çok işe yarıyor.

İşkence odaları, zindanlar, yatak odaları, tapınaklar, hazine daireleri ve gizli geçitler ile oyunun mistik havası oldukça iyi yaratılmış. Mantıklı hazırlanmış bilmeceler yine mantıklı düşünmekle kolaylıkla çözülebiliyor. Hoş, böyle mistik olaylar bileşkesinde mantıktan ne kadar söz edilebilir, bu size kalmış.

İlk level'da yapılması gereken işler oldukça çok. (Sanırım bu size oyunun genişliği hakkında bilgi verebilir.) Şövalyelerin ve dönemin önemli kişilerinin ruhlarını huzura kavuşturmak, kralın ve rahiplerin hazinelerini bulmak, ejderhayı öldürmek, kralın tacını bulup labirentten kaçmak, kısaca (?) yapmamız gerekenler. Ne yazık ki bunları yapmak burada yazdığım kadar kısa ve kolay bir iş değil. Hele bunları yapmak için dolaşmamız gereken 70 oda varsa kalanını siz dü-

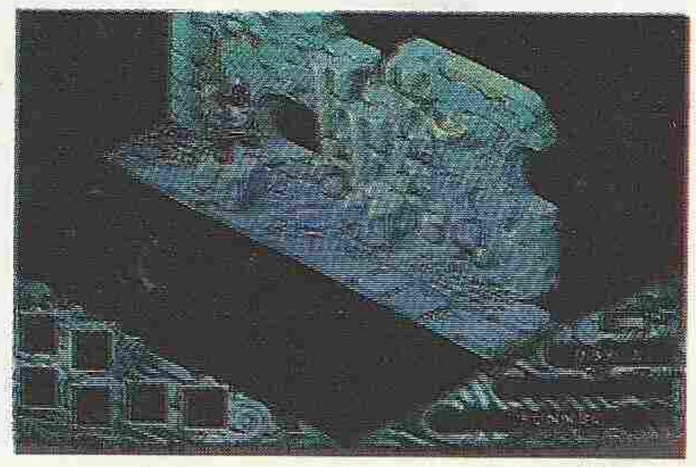
şünün. Harita yapmak akıllıca bir fikir olabilir. Çünkü tüm maddeler her zaman aynı odada bulunuyorlar. Bir yerlerde harita büyüsü var. Bulabilirseniz gezdiğiniz tüm odaları gösteren bir harita çıkacaktır. Ancak bu harita büyüsü sadece bir kere kullanılabiliyor. Az değil mi? En iyisi büyülere yakınmayı bırakıp istediğiniz anda F1 tuşuna basmayı deneyin.

Grafik açısından oyun epey iyi. Her şeyin ne olduğu bir bakışta rahatça belli oluyor. Müzik sadece hikayenin anlatıldığı kısımda var. Ne yazık ki XENON 2'deki kadar kaliteli olmayan, marş ritminde, iyi sayılabilecek bir parça. Ses efektleri yine yeterli ve iyi düzeyde yapılmış. Eh, tabi ki CADAVER'i yapanlar BİTMAP BROTHERS. Başka kim olabilir ki? Eğer siz de benim gibi geceleri klavye başında iseniz, bir yaratık öldürmeden monitörünüzün ya da televizyonunuzun ses ayarını kontrol edin; tüyler ürpertici bir çığlık duyuluyor. Birkaç çığlık üst üste bindiği için tam olarak tarif edilemeyen bir çokluk sağlanmış.

Sonuç olarak, kesinlikle almanızı öneriyorum. Knight Lore'u sevdiyseniz bu oyun tam sizlik; eğer o oyunu bilmiyorsanız bile, CADAVER size büyük zevk verecektir. Arcade ve adventure sevenlerin muhakkak arşivlerine katması gereken bir oyun.

Oyunun Değerlendirmesi:

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



TOTAL RECALL

Uğur Özyılmazel



Sanırım çoğunuz "Total Recall" adlı filmi izlemişsinizdir. İzlemeyenler için kısa bir hatırlatma yapalım. Quaid adlı kahramanımız bir zamanlar Mars'taki bir diktatörün emrinde çalışmış fakat daha sonra bilmemesi gereken şeyleri öğrendiği için belleği silinmiştir. Fakat bilinçaltının baskıları yüzünden Rekall adlı bir zihni-gezinti acentasına giden Quaid için işler oldukça karışır. Bildiği şeyler yüzünden Mars'a giden Quaid sonunda eski patronuna karşı, direnişçi mutantların (değişkenler) yanında savaşmaya başlar. Siz de oyuna burada giriyorsunuz.

Oyunun ilk disketini taktıktan sonra hemen ikinci diski takmanız isteniyor. Ve oyunun kısa bir demostrasyonu yapıldıktan sonra ateş tuşuna basmanız bekleniyor. bu sırada 'F4' tuşuna basarak hikâyeyi baştan görebilir. 'F7' tuşuna basarak müziği yeniden başlatabilirsiniz. Oyun başladığında da bir platformun üzerinde bulunuyorsunuz. Sol tarafınızda da bir asansör bulunmakta. bu ve bunun gibi asansörler yardımıyla istediğiniz katlara çıkabilirsiniz. Ama şunu unutmayın her asansörün durabileceği belli katlar bulunmakta. Asansörün üzerine binip Joystick'i yukarı ittiğinizde yukarı doğru hareket etmeye başlarsınız. Asansör durması gereken kata gelince durur. Eğer yukarı doğru gidilebilme imkanı varsa yine Joystick'i yukarı iterek yukarı çıkmaya devam edersiniz. Bu bölümde katlarda bulunan bazı malları toplamamız gerekiyor. Ama bu işlemi yaparken size saldıran adamlardan kaçmayı ihmal etmeyin. Saldıran adamlarla sakın dövüşmeyin aksi taktirde enerjiniz çok çabuk tükeniyor. Enerjiniz bittiğinde de oyuna yine aynı yerden başlıyorsunuz. ilk başta sadece yumruk atabiliyorsunuz. Platform üzerinde ilerledikçe yerden değişik silahlar alabiliyorsunuz. Malları toplamak için, almak istediğiniz cismin üzerine gelin ve Joystick'i aşağıya doğru çekin. Silah alınca sakın hemen sevinmeyin çünkü silahı kullanmak için mermi de bulunmanız gerekir. Mermi bulduğunuz taktirde ateş edebilirsiniz. Ayrıca platform üzerinde değişik şekillerde cisimler bulunmakta. Bunlar:

* Saat: Zaman almak için.
* Kalp: Enerjinizi doldurmak için.
* Soru işareti: Bunun yaptığı işlev her zaman değişiyor. Bazen koruyucu kalkan oluyor. Bazen patlayıcı bir madde, bazen enerjiniz artıyor.
* Silah: Demin de bahsettiğim gibi bu şekiller değişik silahlar almanızı sağlıyor. Tabanca şeklinde olanla mermi atabiliyorsunuz. Tüfek şeklinde olanlarla tahrip gücü tabancadan daha yüksek olan ateşlemeler yapabiliyorsunuz.

Biraz da size saldıran adamlardan bahsetmek istiyorum:

* Arkanızdan koşanlar: Bunlar, sizin hareket ettiğiniz platform üzerinde bulunan kapılardan çıkıyorlar. Siz ilerledikçe çoğalıyorlar. Bir an bir de bakmışsınız arkanızda bu tiplerden 4-5 tane var. Durup onlarla dövüşmeyin. Eğer dövüşmeye kalkarsanız enerjiniz hemen tükenir. Silahınız ve merminiz olsa yine bu durum sözkonusu. Bunlardan kurtulmanın tek yolu platform sonuna kadar koşup boşluk bulunan, yani arada bir asansör boşluğu bulunan yerden karşıya atlamanız. Böylece arkanızdan gelen adamlar asansör boşluğuna düşüp sizi takip etmekten vazgeçiyorlar.
* Ateş edenler: Bunlar da size mermi ya da bomba atan tipler. Bunlardan tek kurtuluşunuz ya ateş etmek ya da mermi attıkları sırada eğilerek merminin üzerinizden geçmesini sağlamak.

Ekranın sağ tarafında küçük bir ok işareti bulunuyor. Bu ok sizin hangi yöne gitmeniz gerektiğini belirtiyor. Bu ok yönünde ilerlerseniz ve sonuna kadar gidebilirseniz ilk bölümü geçebilirsiniz.

Oyun genel açıdan çok zevkli fakat zevkli olduğu kadar da zor. Bu yüzden joystick kabiliyetiniz yeterince iyi olmalı. Özellikle 'kalp' şeklindeki

COMPACT DISC PLAYER'IN YAR

PHILIPS

PROFESYONELLERİ YARATTI !

Philips! Bir dünya markası.
Görsel-işitsel alanda gerçekleştirdiği devrimlerle gerçek bir dev!
Ve işte Philips'in profesyonelleri!
Compact Disc Player bağlanabilme özelliği, diğer teknolojik üstünlükleri ve olağanüstü ses kalitesiyle her zevke... her isteğe uygun müzik setleri.
Seçiminizi yapın. Müzik zevkinizi doruklara ulaştıracak bu üstün yorumculardan birine siz de sahip olun!

F 291

UZAKTAN KUMANDALI MÜZİK SETİ

● Çok fonksiyonlu uzaktan kumanda ● 30 program hafızalı dijital radyo ● Otomatik dönüşlü pikap ● Her ikisi de auto-reverse çift kasetçalar ● Bas ve tiz ses ayarları ● 2x10 bant grafik ekolayzer ● Mikrofon ile ses miksajı imkanı ● Surround Sound ve Dynamic Bass Boost ile doygun ve akustik ses ● 2x130 watt gerçek güçlü ve 3 yollu bas refleksli hoparlörler ● Compact Disc Player



F 261

UZAKTAN KUMANDALI MÜZİK SETİ

● Çok fonksiyonlu uzaktan kumanda ● 30 program hafızalı dijital radyo ● Otomatik dönüşlü pikap ● Çift kasetçalar ve bir dek auto-reverse ● Bas ve tiz ses ayarları ● 2x10 bant grafik ekolayzer ● Surround Sound ve Dynamic Bass Boost ile doygun ve akustik ses ● 2x60 watt gerçek güçlü ve 3 yollu bas refleksli hoparlörler ● Compact Disc Player

PHILIPS 1891-1991 YÜZÜNCÜ YIL

PHILIPS

ATICISI



PHILIPS
COMPACT DISC PLAYER'IN
YARATICISI





F 241

UZAKTAN KUMANDALI MÜZİK SETİ

● Çok fonksiyonlu uzaktan kumanda ● 20 program hafızalı dijital radyo ● Otomatik dönüşlü pikap ● Çift kasetçalar ve bir dek auto-reverse ● Bas ve tiz ses ayarları ● Surround Sound ve Dynamic Bass Boost ile doygun ve akustik ses ● 2x50 watt gerçek güçlü ve 3 yollu, bas refleksli hoparlörler ● Compact Disc Player



AZ 8492

COMPACT DISC PLAYER STEREO RADYO KASETÇALAR

● Digital radyo (FM, MW, LW) ● Programlanabilir compact disc player ● Introscan ● Çift kaset dek, bir dek auto-reverse ● Normal ve hızlı kaset kopyalama ● 3 bant ekolayzer ● DBB ile daha fazla bas ses ● 2 yollu 4 hoparlör sistemi ● 50 watt ses çıkış gücü ● Likit kristal göstergeler

CD 634

HI-FI COMPACT DISC PLAYER

● Çok fonksiyonlu uzaktan kumanda ● Philips'e özgü "Bitstream" ile 256 defa oversampling ● 30 parçaya kadar çift programlama ● Otomatik çalma, otomatik durma, otomatik FTS'ye geçme, otomatik çeşitli çalma, müziği yavaşlatarak başlatma ve bitirme gibi özellikleri programlama ● Çift Introscan ● Çift Kişisel Parça Seçimi-Favorite Track Selection (FTS)- ile istenen disc ve parça numaralarını sürekli hafızada tutma ● Disc tekrarı, program tekrarı, bölüm tekrarı ● İşlemleri görebilme ● Disc ve parça isimlerini göstergeye yazabilme ve hafızaya alıp daimi görebilme ● Dijital kayıt ve tam zamanlama için CD Syn ve Edit ● Dijital çıkış ● Stereo kulaklık girişi ve ses ayarı



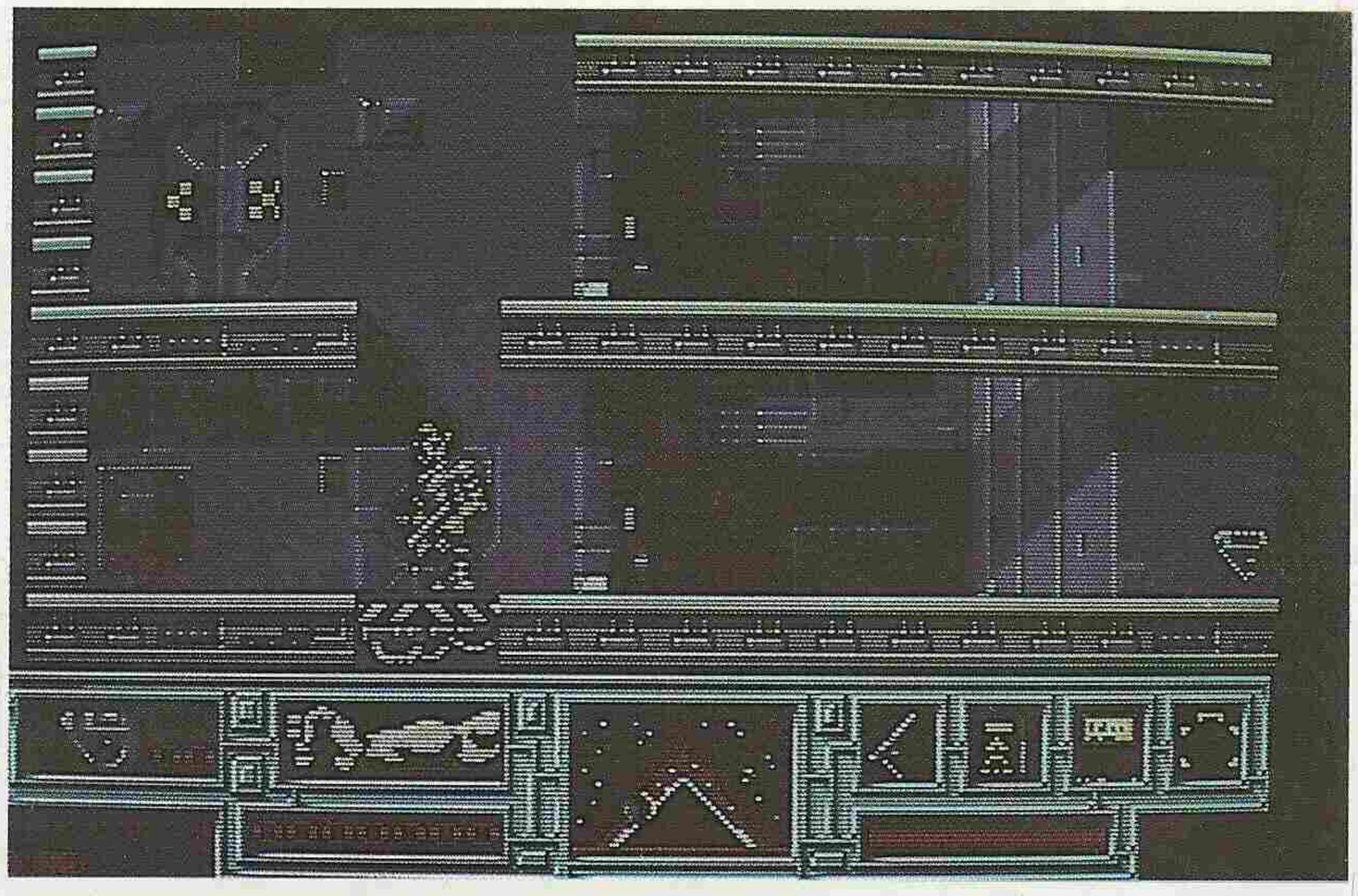
COMPACT disc DIGITAL AUDIO

PHILIPS

objeleri oyun içerisinde sık sık toplayın. Böylece daha fazla ilerleme şansına sahip olursunuz. Beş kredi hakkınız var. Her yandığınızda bir krediniz azalıyor. İlk başta da belirttiğim gibi oyunun tek kötülüğü her yanışınızda oyuna ilk baştan başlıyorsunuz. Bakalım diğer kademelere geçebilecek misiniz. Hepinize iyi şanslar.

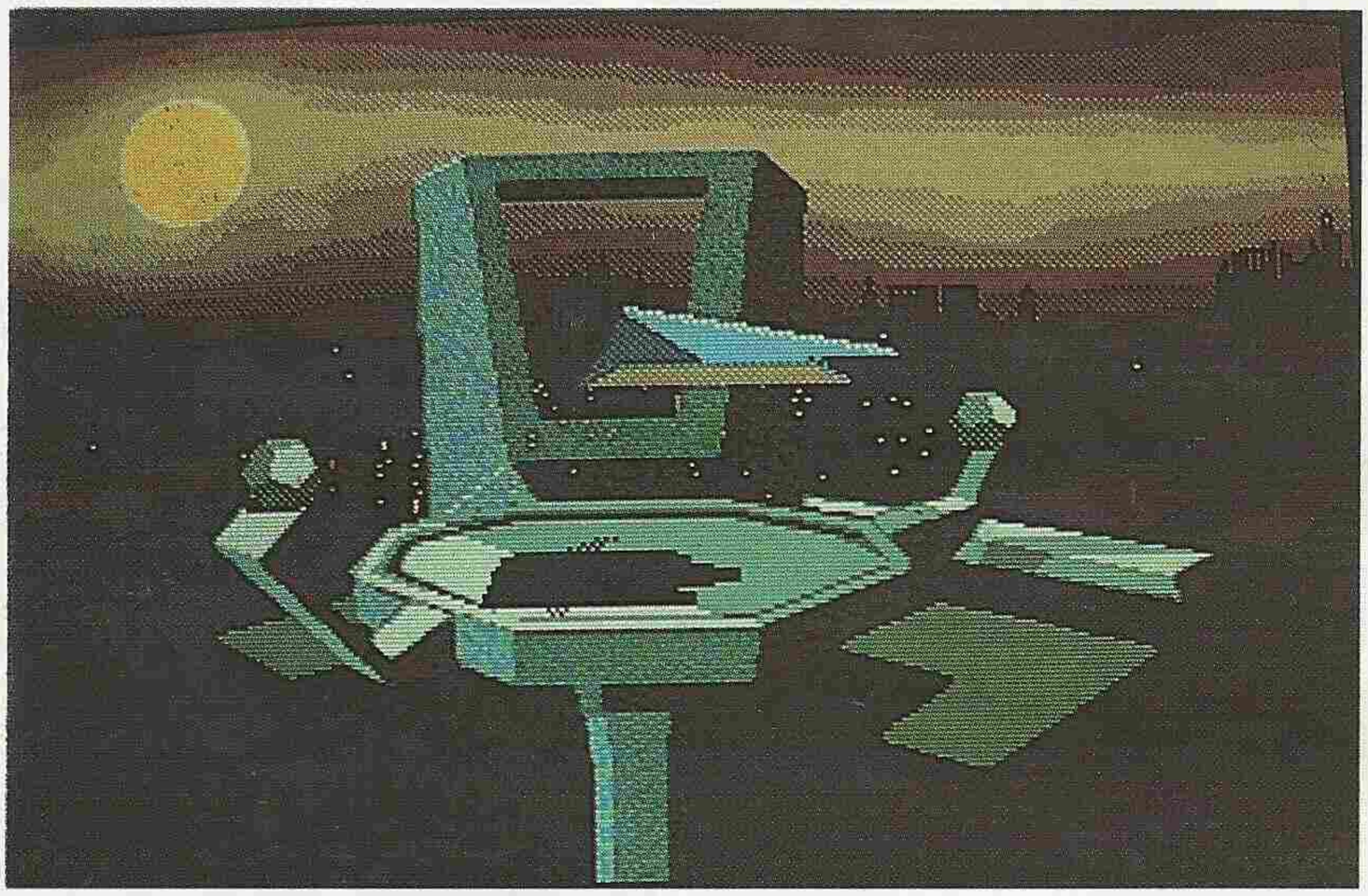
Oyunun Değerlendirmesi:

Grafik	: 8
Ses	: 8
Oynanabilirlik	: 6
Genel	: 7-8



SIMULCRA

Gökmen Bayın

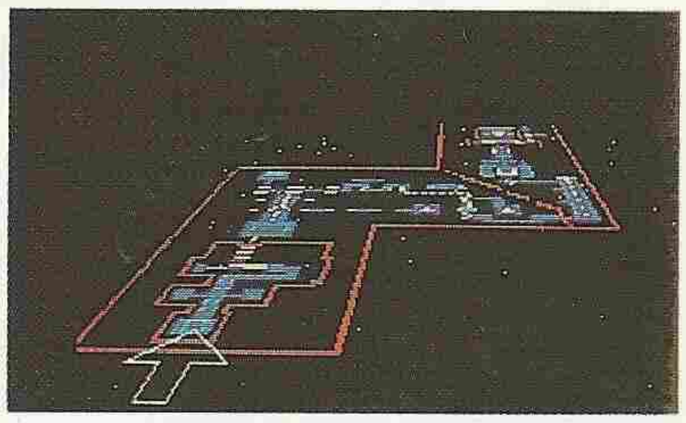


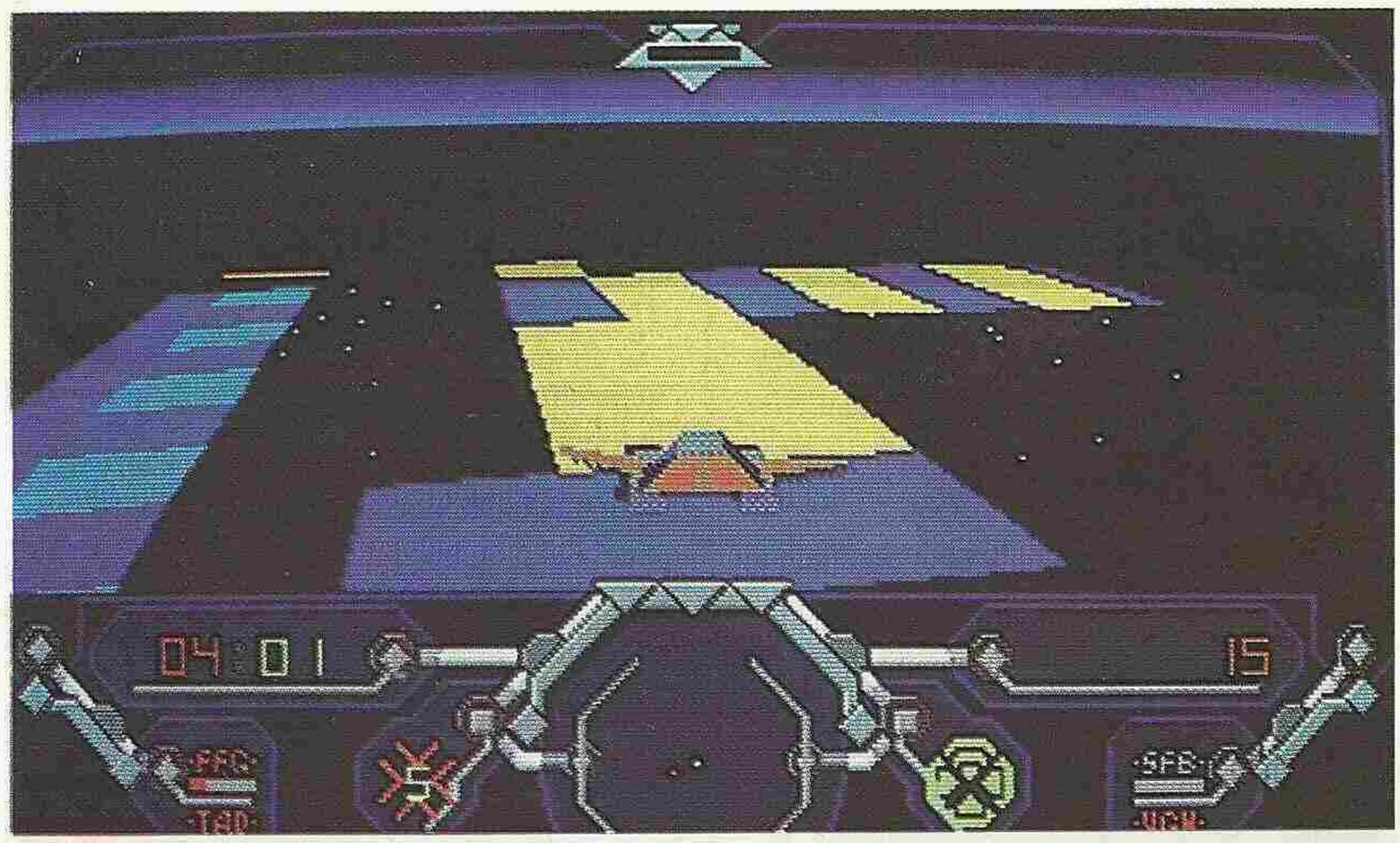
Merhaba sevgili bilgisayarcılar!.. Bu ay sizlere simulasyon+shoot'em up karışımı bir oyunu tanıtmaya çalışacağım. Oyunumuz bir zamanların en iyi programcıları olan Dominic Robinson ve Steve Turner tarafından yapılmış. Eski C-64'cüler bu iki ünlü programcıyı çok iyi tanırlar. Çünkü bir zamanların en iyi oyunları olan Flying Shark ve Uridium gibi oyunlar bu iki kişi tarafından yapılmıştı. Ve zamanına göre gerçekten de gereken rağbeti görmüştü. Şimdi de onların son yaptıkları oyun olan SIMULCRA'da sanıyorum yine son ayların en iyi oyunlarından biri olacak.

Oyunumuz çok iyi düşünülmüş bir uzay oyunu. Ve programlama da, son zamanların en popüler simulasyon stili olan Filled Vector Gfx teknikleri kullanılmış. Bu teknik sayesinde hem oyuna değişik bir hava katılmış oluyor hem de hafızadan tasarruf ediliyor.

Oyunumuz gelecekte geçiyor. Gelecekte demekten kastım şu; artık birçok gezegene gidilmiş, birçok yerleşim birimleri kurulmuş, insanlar bir ülkeden diğerine gidercesine uzayda seyahat etmeye başlamış, dünya üzerinde yaşam biçimi değişmiş, insanlar koloniler halinde yaşamaya başlamış, teknoloji de inanılmaz boyutlara ulaşmış. Tabi bu kadar ilerlemek insanların başına birçok dert açmış. Savaşlar çıkmış, insan toplulukları değişik gruplara ayrılmış ve birbirleri arasında belki de sonsuza dek sürecek bir çatışmaya girmişler. insanlar arasında, gruplara en çok zarar verecek saldırı, yaşam birimlerinde bulunan ana enerji terminallerinin yok edilmesi. İşte oyunumuzun konusu da güç terminallerini tahrip edip düşman birimlerini yok etmek. Ama işimiz gerçekten de kolay değil. Çünkü bu işlemleri yaparken belli bir strateji izlememiz gerekiyor.

Oyunu oynadığımız Landscape'e MATRIX diyoruz. MAT-





RIX'ler mavi, lacivet, sarı ve kırmızı karelerden oluşuyor. Kırmızı renkli kareler dışında diğer bütün karelerin üzerinde hareket edebiliyoruz. İşte yok etmemiz gereken enerji terminaller bu kırmızı kareler ve bu kareleri aktif halde tutan terminaller. Bu terminalleri yok edebilirsek, kırmızı renkli kareler mavi renge dönüşüyor. Bu sayede daha önce kırmızı olan karelerin üzerinden de geçmek mümkün hale geliyor. Ana terminaller, üst yüzeyi açık kübe benziyor. Yok edildikleri taktirde çevresindeki bütün kırmızı renkli kareler renk değiştirirler. Her MATRIX'-de yok edilecek terminal sayısını kontrol panelinde sol üsteki kırmızı sayı temsil ediyor.

Matrix'lerde dolaşırken nerede olduğunuzu tam olarak kestiremeyebilirsiniz. Bu yüzden de 'F2' tuşuna basarak haritayı ekrana çıkarabilirsiniz. Aynı zamanda oyun esnasında da haritaya istediğiniz kadar bakabilirsiniz. Yeteri kadar T.A.D (Target and display = Hedef ve gösterge) toplayabilirseniz 'F1' tuşuna basarak kontrol panelinizde bulunan ultrasonik radarınızı aktif hale geçirebilirsiniz. Oyunda bir uzay aracına ya da bir kara taşıdına binebilirsiniz. Bu işlemi yapmak için 'F4' tuşuna basmanız yeterlidir. 'F4 ve F5' tuşları ile Matrix'ler üzerinde uçabilir ve joystick yardımıyla istediğiniz Matrix'e inebilirsiniz. Ama uçmanın kolay olmadığını ve başarılı inişler yapılmadığı takdirde size çok enerji kaybettireceğini belirtmeliyim. Bu yüzden de joystick kabiliyetinizin yeterince iyi olması gerekiyor.

Oyunda yok etmemiz gerekenleri üç grupta toplayabiliriz. Bunlar:

A: Matrix'lerin üzerinde bulunan sabit araçlar. Bazıları sağa ya da sola dönebilme kabiliyetine sahiptir. Bu araçların atış menziline girdiğinizde çok dikkatli olmanız gerekiyor. Aksi taktirde çok büyük hasarlar almanız içten bile değil.

B: Bunlar Matrix'ler üzerinde dolaşabilme kabiliyetine sahip. Fiziki görüntüleri bir tankı andırıyor. Hepsinin ateş etme ve tahrip etme gücü çok yüksek. Bu araçlara da çok dikkat edin ve tankları iki seferde vurmaya gayret edin.

C: Bu araçlarda havadan saldırma gücüne sahipler. Sizi tahrip etmeleri için ancak uzay gemisi konumunda olmanız gerekiyor. Bu araçların yerden vurulması, uzay gemisi konumunda vurulmasından daha kolay. Bu araçlar sizin vuruş menzilinize girince üzerlerinde kırmızı renkli bir hedef göstergeci çıkıyor. Hedefe kitlenerek bu araçları da yok etmeniz mümkün.

Bu düşmanlara karşı kullandığımız iki çeşit silah mevcut. Bunlar, normal mermi ve güdümlü füzeler. Her oyundaki gibi güdümlü füzelerimiz sınırlı. Onları sadece zorlu düşmanlara saklayın. Ateş tuşuna bir süre basılı tutarsanız güdümlü füzeleri düşmanlarınıza gönderebilirsiniz. Normal mermileri de istediğiniz kadar kullanabilirsiniz.

Oyun oynadığımız zeminde uçak hangarlarına benzeyen alanlar bulunmakta. Enerjimizi en yüksek mertebeye çıkartmamız bu uçak hangarlarına benzeyen yerlere bağlı. Bu kısımları yok ettiğinizde aynı sizin kullandığınız gemi şeklinde bir başka gemi daha ortaya çıkıyor. Bu gemiyi aldığınız taktirde enerji seviyeniz en yüksek mertebeye ulaşıyor. Oyunda hak almak için yanında LIFE

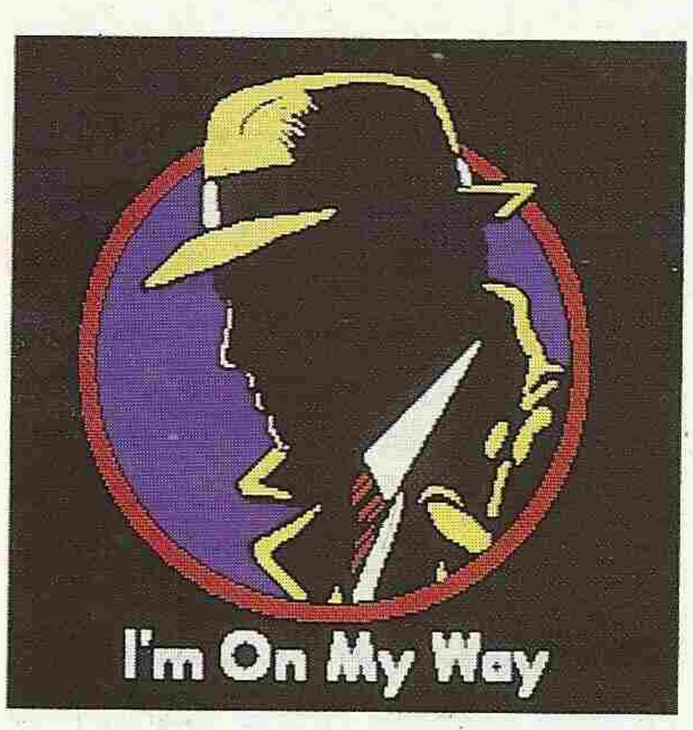


yazan yerlere gidin ve buradaki gemiyi alın. Bu sayede ek hak kazanmış olursunuz. Vurduğunuz düşman gemilerinden düşen gri renkli küreleri mutlaka toplayın. Çünkü gücünüzün artması bu gri renkli kürelere bağlı. Ayrıca bir kalkan görevinde olan S.R.V kürelerinden de almanız gerekiyor. Bu küreler yardımıyla düşman gemilerinin üzerinizde yapacağı tahribatı en düşük duruma getirebiliyorsunuz.

Evet benden bu kadar. Oyun genel olarak çok zevkli. Hele bir de simulasyon hastalarındansanız oyunun zevki daha da artmış oluyor. Son yılların programlama harikası Filled Vector ile yapılmış oyunları seven arkadaşlar SIMULCRA'yı mutlaka oynasınlar. Bu yüzden de tedbiri şimdiden almak zorundayız. 1991'in hepinize mutluluk ve sağlık getirmesi dilekleriyle...

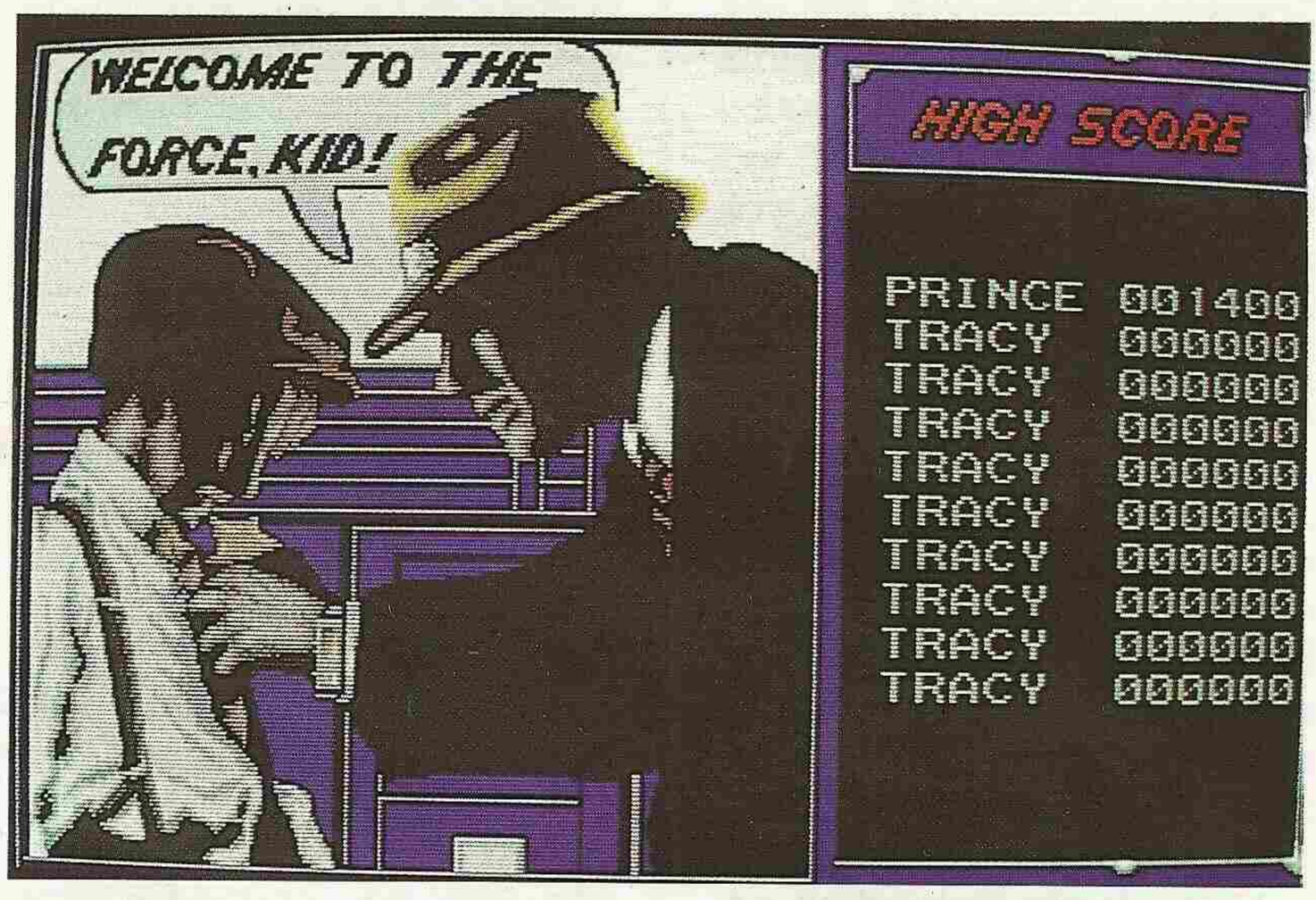
Oyunun Değerlendirmesi

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



DICK TRACY

Emre Yavuzkal



Hey Madonna severler, bilgisayar başına!

VOGUE... Bu yıl Madonna'nın hit parçasının ardından yaptığı sinema çalışması DICK TRACY'nin oyunu, TITUS firması tarafından yapıldı. Genelde yaptığı yarış oyunlarıyla tanınan bu firma, bu kez de Shoot'em-right türünde bir oyun yapmış. Yani sola doğru kayan bir zemin üzerinde sağa doğru gidip karşınıza çıkan tipleri yok etmeye çalışacaksınız.

Oyunumuzun konusu da aynı filmindeki gibi. Yükleme sırasında oyunu hangi dilde oynamak istediğimiz soruluyor. Bu işlemden sonra oyunun demo kısmı gösteriliyor. Oyunun ilk bölümünde amacımız sağa doğru ilerleyip önümüze çıkan her şeyi yok etmek. Oyundaki kahramanımızın hareketleri çok yavaş. Önümüze çıkan adamları yok etmek gerçekten de zor oluyor. Pencerelerden ateş eden adamlar genellikle sizi vuruyorlar. Bu olayda sizin enerji kaybetmenize ve dolayısıyla haklarınızın azalmasına sebep oluyor. Sa-





ğa doğru ilerlerken, değişik silahlar ve cephaneler de bulmak mümkün. Bulduğunuz silahlar sayesinde size saldıran gangsterleri öldürmeniz daha kolay hale geliyor. Bundan sonraki bölümlerde de hemen hemen aynı görevleri yapıyorsunuz.

Oyun içinde ve oyun bitiminde Dick Tracy filminden digitize edilmiş resimler ve animasyonlar bulunmakta. Ama genel olarak oyunun grafikleri o kadar mükemmel değil. Ses olarak da oyundan fazla bir



şey beklemeyin çünkü oyunun müzikleri 1950'li yılların türünde. Bu yüzden de müzikler fazla önemsenmemiş.

Sonuç olarak oyun ne çok iyi ne de çok kötü. Filmini beğendiyseniz bu oyunu bir deneyin derim. Yeni yılda hepinize mutluluklar dilerim.

Oyunun Değerlendirmesi:

Grafik	: 6
Ses	: 5
Oynanabilirlik	: 5
Genel	: 6

CYBERPOLICE ESWAT

Mehmet Gürmen

"Oh be! Burayı da geçtik. Kahretsin! Şimdi de bu robotlar nereden çıktı? Neyse, hepsini öldürdüm. İşte bölümün sonuna geldik. Bu canavarı da mı öldürmemiz gerekiyor?.."

İşte karşınızda, AFTER THE WAR'a benzeyen fakat ondan biraz daha kolay olan bir arcade! Oyunun en büyük özelliği de iki kişi ile oynanabilmesi ve yeteri kadar haklarınızın olması. Şimdi diyeceksiniz ki biz bu yazıyı okursak oyunu oynamamıza gerek kalmaz. İşte, size bunu söyletmemek için bütün bölümleri açıklamıyoruz. Ama hiç şüpheniz olmasın, oyunu en fazla üç kere oynadıktan sonra bitirebilirsiniz. Bir de iki kişilik oynarsanız, ilk oynayışınızda bile bitirebilirsiniz. Şimdi, Joystick hareketlerini veriyorum.

ATEŞ: Tabanca taşırken, ateş etmek, normal halde tekme atmak.

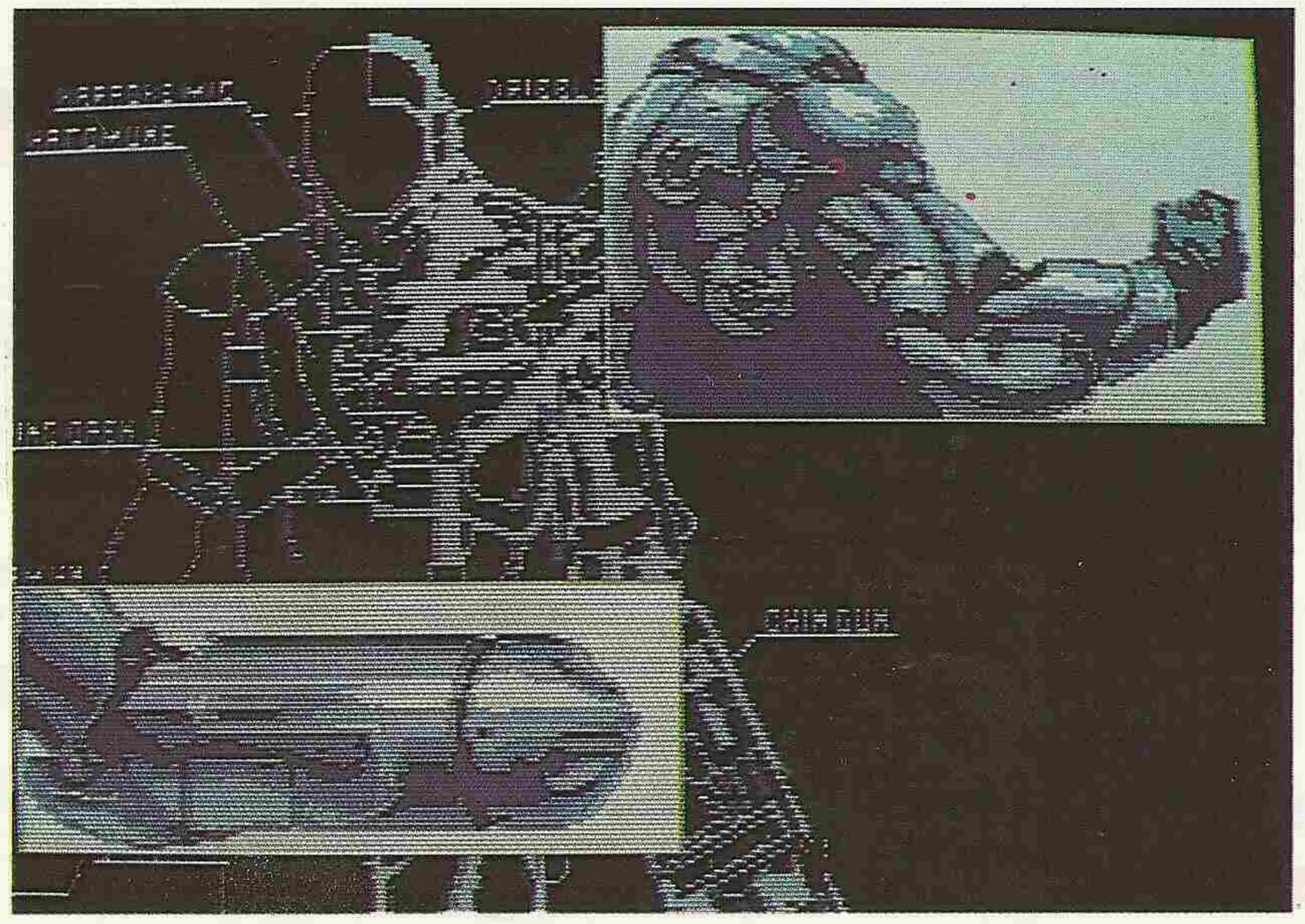
JOYSTICK GERİ: Eğilme.

JOYSTICK GERİ + SAĞ-SOL: Eğilerek yürüme. (Böyle ilerlerseniz fazla vurulmazsınız).

JOYSTICK GERİ + ATEŞ: Eğilerek ateş etme.

JOYSTICK İLERİ: Zıplama.

ATEŞ + JOYSTICK SAĞ-SOL İLERİ ÇAPRAZ: Arka ekrandaki cisimlerin üstüne zıplama.



JOYSTICK İLERİ + ATEŞ (Sadece tabanca taşırken): Yukarıya ateş etme.

JOYSTICK GERİ + ATEŞ (Sadece arka ekrandaki bir cismin üzerinde iken): Aşağıya inme.

Oyunun başında, Eswat'ın özelliklerini görebilirsiniz. Ateşe bastıktan sonra ilk bölüme başlıyoruz.

1. BÖLÜM

Bu bölümde, "Captain" ünvanını taşıyan adamı yakalayacağız. Oyunun başında 20 adet merminiz ve 98 saniye süreniz var. Siz de mavi renk giyinen adam oluyorsunuz. İkinci oyuncu istediği zaman oyuna katılabilir. Sağa gittiğinizde, önünüze çıkan adamları öldürün ve kaykaylılara dikkat edin. Her zaman, eğilerek ilerleyin. Ekstra mermileri de almayı unutmayın. Aman ha! Pencerelerden çıkıp ateş edenlere dikkat! İşte en sonunda kaptana geldik. Bu



kaptanınızın üç adet özelliği var. Kalkanı var, ateş püskürtebiliyor ve ekranın sağından soluna, solundan sağına yuvarlanabiliyor. Püskürttüğü ateşe ve yuvarlanmalarına dikkat ederseniz, bu şişkoyu rahatlıkla haklayabilirsiniz. İşte, birinci bölüm bitti bile.

2. BÖLÜM

Bu bölümde de asistan şefi yakalıyoruz. Karşımıza, makineli tüfeği olan adamları çıkıyor ama ne yazar. Bolkonlardaki cani herifleri öldürüp ekstra mermi almayı da unutmuyoruz tabii. Bu bölümün sonunda, asistan şefi görüyoruz. Şe-

AMIGA'nın Eğitimdeki başarısı!

TÜRK EĞİTİM GENÇLİĞİNE
YARARLI OLABİLDİĞİMİZ İÇİN:

MUTLUYUZ,
GURURLUYUZ

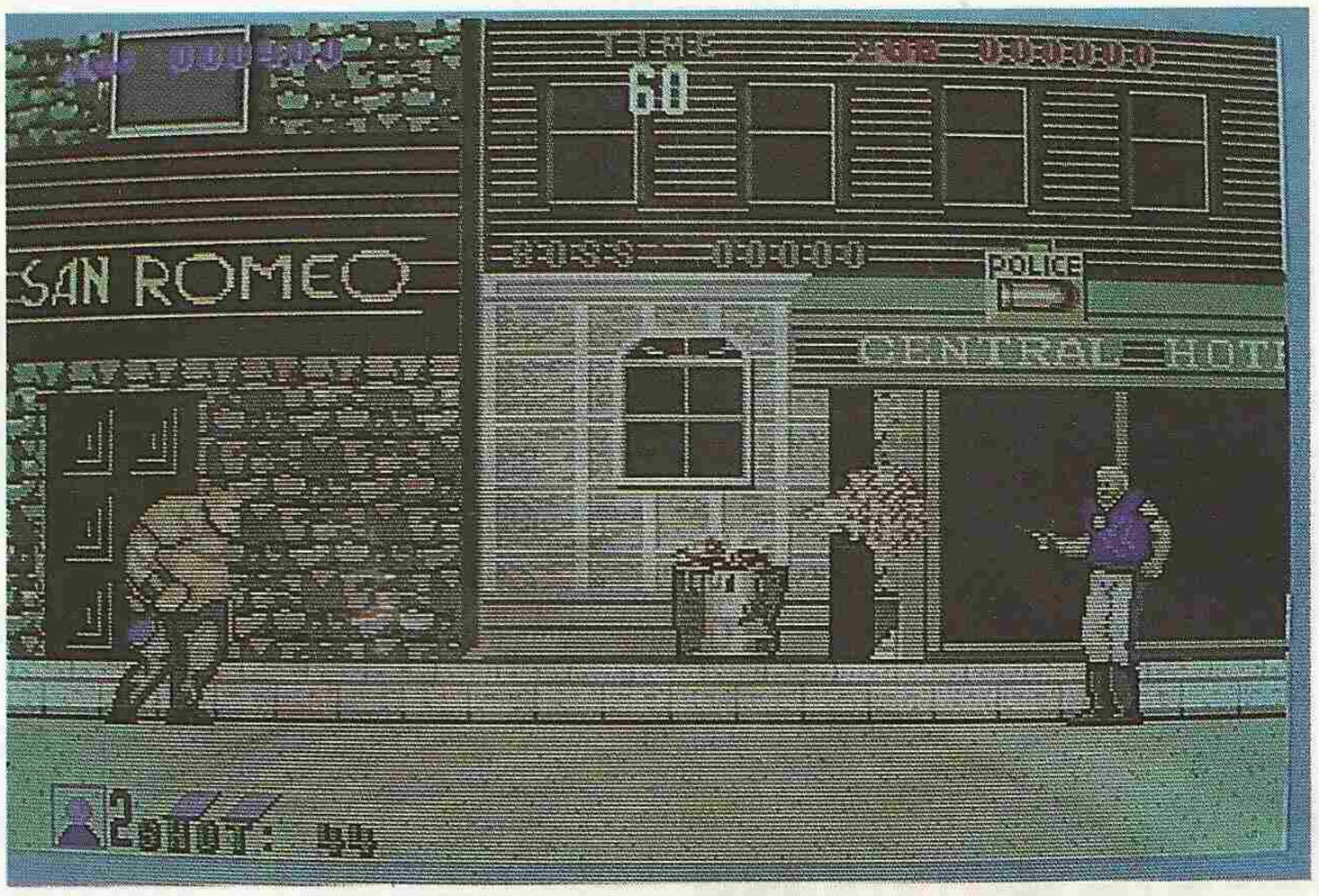
Teşekkürler

Commodore Center Kuruluşlarına bizzat gelerek, telefonla arayarak ve mektup yazarak kutlayan Sayın Veli ve Kullanıcılara teşekkür ediyoruz.

29.1.991 günü Istanbul Etap Marmara Oteli altında açılacak COMMODORE SHOW'a hepinizi, etkinlik ve süprizlerle dolu standımıza davet ediyoruz.

AMIGA ile **Eğitim**
Seçkin
COMMODORE
Satıcılarında

Bayilikler verilecektir
Tel: 560 20 14- 15
Fax: 559 48 53



fimiz bumerang kullanıyor. Burada çok dikkatli olmalısınız. Kıza ateş etmemeye çalışın. Şef bumerangı atacak ve bumerang geri dönerken, onu yakalamak için ayağı kalkacaktır. İşte bu sırada, siz de zıplayıp ateş edeceksiniz. Bu işlemi birkaç defa daha tekrarladıktan sonra, şef ölecek, kız da size teşekkür edip sizi öpecektir. Böylece ikinci bölüm de bitmiş oluyor.

3. BÖLÜM:

Bu bölümde asıl şefi yakalıyoruz. Oyun, deniz kenarında, güzel arabaların ve cici amcaların yanında başlıyor. Bu cici amcalar, bize bıçak atıyorlar. Fakat biz, eğilip ilerleyerek bu amcaları kolayca atlatabileceğimizi biliyoruz ve yolunuza devam ediyoruz. Bu sırada arka ekrandaki güzel arabaların ve tırın üzerine çıkarsanız ekstra mermi sahibi de olursunuz. Diğer adamları da hallettikten sonra asıl şefimizle karşılaşıyoruz. Fakat nedense bu şef çok küfürcü. Ondan kaçmak için arka ekrandaki duvarın üzerine çıkınca aşağı gelmediğimiz için küfür ediyor. Bunun için, biz de centilmence aşağı iniyoruz ve salladığı baltalara göre zıplayarak veya eğilerek onu yakalıyoruz. Böylece, bu bölüm de bitmiş oluyor. (Pek kolay değildi, değil mi?)

4. BÖLÜM

İşte bu bölüm gerçekten çok güzel. Biz, Eswat oluyoruz. Üzerimize, koskocaman bir ro-

AMIGA ile Eğitim OKULLARDA





Faruk Timurtaş ilköğretim okulu 5 sınıf öğrencileri okul müdürü Sn. Mustafa KÜLTÜR,yeni kurulan *AMIGA* ile eğitim laboratuvarında çalışmalara başkanlık ederken.

galleria-Etiler-Metro-Yeşilköy

Commodore center

bot giysisi geçiriyoruz. Ama çok hızlı gitmeyin ha! Üzerinde gittiğiniz binaya tırmanıp sizi öldürmek isteyen bazı taramalı tüfekli enayiler var. Bunlar aynen ilk bölümdekiler kadar kolay. Ama taktiği unutmayın sakın; her zaman eğilerek ilerleyin. Şimdi, bu bölümün zor yerine geldik. Eğer merminiz bol ise hiç endişelenmeyin. Bu bölümü bitirebilmemiz için, karşımıza gelen robotları (Eswat'ları) öldürmemiz gerekiyor.

5. BÖLÜM:

Burası çok kısa ve dikkat isteyen bir yer. Sağa gidince bina çökmeye başlayacak. Bu sırada bazı bombalar göreceksiniz. Bunları da patlatın ya da hiç yaklaşmayın. Bina çöktükten sonra bu bölüm de bitmiş oluyor.

Bundan sonrasını size bırakıyorum. Fakat, zıplayarak size ateş etmek isteyenlere siz de zıplayarak ateş edin. Oyun sırasında, "P" tuşu ile oyunu durdurabilir, bir daha basınca da oyuna devam edebilirsiniz.

Tek kelimeyle süper bir oyun. Hâlâ almadıysanız kendinizi asın!

Oyunun Değerlendirmesi:

Grafik : 8
Ses-Efekt : 7
Oynanabilirlik : 8
Genel : 8

MOTOCYCLES 500

Remix Bronx

Hey menejer oyunu hastaları işte size değişik bir oyun daha. Motosiklet oyununda menejerlik. FOOTBALL DIRECTOR I, II ve SUPER SOCCER gibi oyunlarda hatırlayacağınız gibi futbol antrenörlüğü yapıyordunuz. Ama bu oyunda bir motorsiklet takımının antrenörlüğünü yapıyorsunuz. Tabii yine hatırlayacağınız gibi bu tip oyunlarda sadece yazı olur ve grafik gibi (!) bir özellik aranmaz. Ama oyunun verdiği zevk de bir başka olur tabii.

Oyun yüklendiğinde karşınıza bir menü çıkar. Bu menüde;

D- DESIGNER
C- CONTINUE
soruları sorulur.

D- Oyunu kendi istediğiniz bir şekilde dizayn etmenizi sağlar. Yani kendi oyununuzu yapmanız içindir. Hatırlayacağınız gibi BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT adlı oyunda da böyle bir seçenek vardı.

Burada;

* NAMES DESIGNER:

1- RIDERS:

* F- FORWARD: Bir isim ileri
* B- BACKWARD: Bir isim geri
* C- CHANGE: İsim değiştirme.

2- TEAMS: Burada da aynı ilk seçenekteki sorular çıkar.

* C— Burada da istediğiniz takım ismini yazabilirsiniz.

3- MECHANIC: Yine aynı şekilde burada da 'C' harfi yardımıyla tamircinizin adını değiştirebilirsiniz.

4- SPONSORS: 'C' harfi yardımıyla takım adını değiştirebilirsiniz.

5- YOUR NAME: Kendi adınızı (antrenör) olarak yazabilirsiniz.

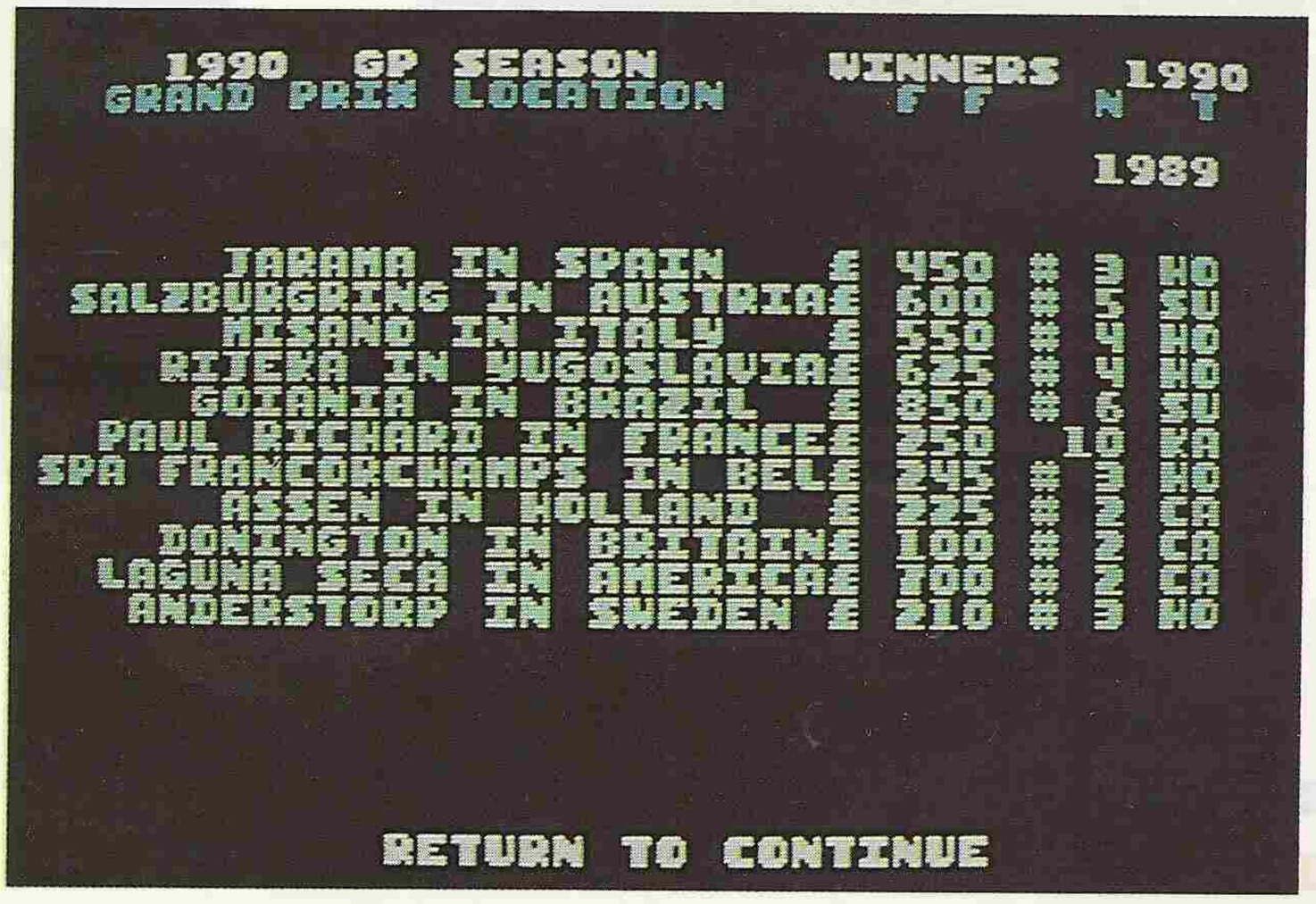
L- Daha önce (kayıt ettiğiniz), oynadığınız oyun sezonunu yükleyebilirsiniz.

S- Oynadığınız sezonu kayıt edebilirsiniz.

Tek kelimeyle süper bir oyun. Hâlâ almadıysanız kendinizi asın!

Oyunun Değerlendirmesi:

Grafik : 8
Ses-Efekt : 7
Oynanabilirlik : 8
Genel : 8



Burada hangi marka motorla yarışmak istediğiniz belirtmeniz gerekiyor.

A- YAMAHA
B- HONDA
C- SUZUKI
D- CAGIVA
E- KAWASAKI

Motoru seçtikten sonra ekranda bir soru çıkar. Burada sizin 9800 pounda razı olup olmadığınız sorulur. Y (evet) ya da N (hayır) tuşlarına basarak isteğinizi belirtebilirsiniz.

* SPONSORSHIP:

Burada hangi takımla çalışmak istediğiniz sorulur.

A- ROTHMANS

B- MALBORO
C- CULT Games
D- PHILIPS
E- MITSUBISHI

Burada da istediğiniz takımı belirttikten sonra, kaç pound alacağınıza karar verilir.

* CHOOSE RIDER:

Burada hangi sürücülerin yarışacağını belirleyebilirsiniz. (A-T arasında bir harf girerek)

Bütün bu seçimlerden sonra asıl oyuna geçiyorsunuz.

Burada ana menü çıkıyor.

T- TABLES: Tablolar gösterilir.
* RIDERS: Sürücülerin listesi.
* TEAMS: Takımların listesi.
* HISTORY: Yarışlarla ilgili tarihi bilgiler verilir.

G- GAMBLE: Oyuncularla ilgili istatistiki bilgiler verilir.

A- ACCOUNTS: Bahis oynamanızı sağlar.

S- SAVE GAME: Oyunu kaydetme.

L- LOAD GAME: Daha önce kaydedilen oyunu yükleme.

V- VIEW G.P.S.: Hangi sürücülerin ne kadar para aldıkları gösterilir.

R- RACE PREP: Hazırlık yarışları.

P- PRACTICE: Oyun ile ilgili antreman yapmanızı sağlar.

E- ENTER RACE: Esas yarışa girmenizi sağlar.

M- MECHANICS: Hangi tamircinin ne kadar para aldığını gösterir.

SHIFT+R- RESIGN: Fikstürün yeniden yapılmasını sağlar.

W- WORKSHOP: Motor ile ilgili parçaların alınmasını sağlar.

Bundan sonrası yarış ile ilgilidir. Oyun menülerden oluşan bir sistemle oynanıyor. Her şeyi hastaları için ideal bir oyun.

Commodore 64

Grafik	: Yok
Ses	: Yok
Oynanabilirlik	: 6
Genel	: 5



Zet aklınızda tutmanız gereken yararlı isimlerden biridir; çünkü,

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

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

Sıraselviler Cad. Arslan Yatağı Sok. No: 13/5 Cihangir-İSTANBUL
Tel: 145 63 90 - 143 77 68-69

GEOS IX

VEDAT HALLAÇ

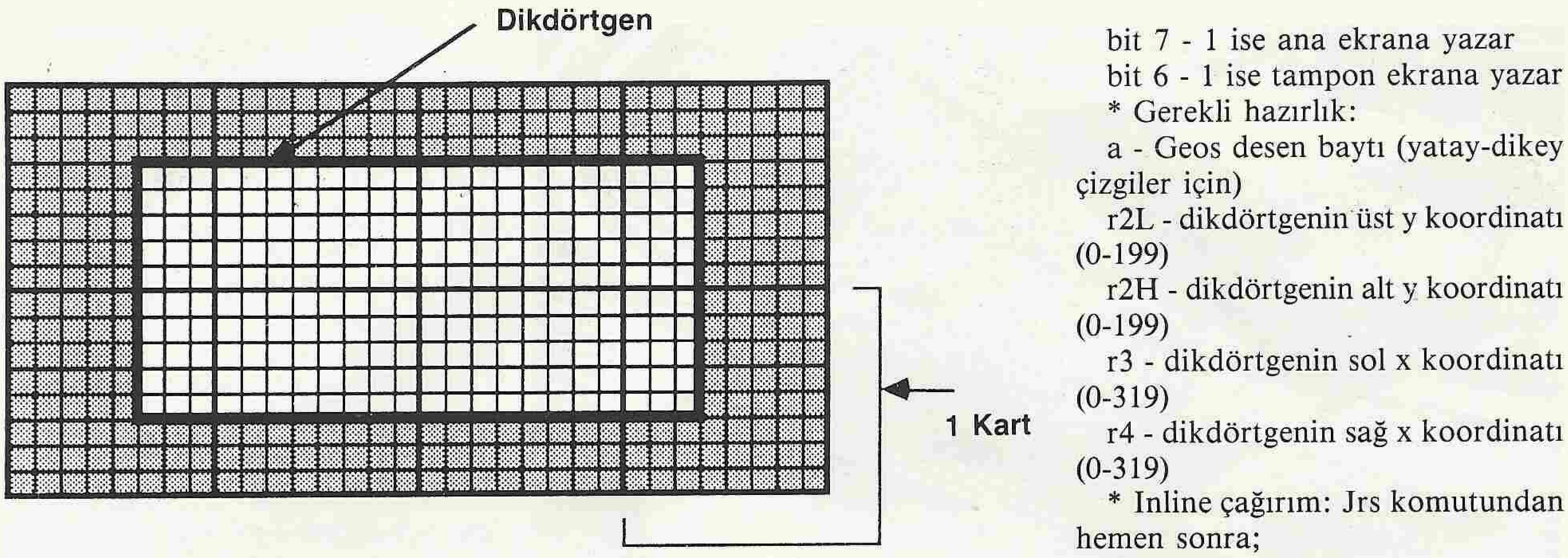


Tüm Geos kullanıcılarına selamlar. Geos prgramlama kursumuza geçen ay kaldığımız yerden, yani grafiklerin kullanılması konusundan devam ediyoruz. Bu ayki konumuz ise ''İçi Dolu Alanlar''.

İçi dolu alanlar yaratmak için de yatay ve dikey çizgi çizme mantığına benzer bir yaklaşım uygulanır. Bu durumda desen, 8×8'lik kartlardan oluşur ve her zaman kart sınırlarına göre ayarlanmıştır. 8×8'lik desenlerin seçilmesi, C-64'ün yüksek çözünürlüklü ekran modunun 8×8'lik kartların yan yana gelmesinden oluşmasından dolayıdır. (Bu konuda daha ayrıntılı bilgiyi 'Programcının El Kitabı' adlı kitapta bulabilirsiniz.) Daha önce yayınladığımız örnek programda iki önemli grafik komutu kullanmıştık. Bunlar, SetPattern ve i-Rectangle komutlarıydı. SetPattern rutuniyle Geos'un kendi içinde bulunan 8×8'lik desenlerden birinin kullanılmasını sağlarsınız. i-Rectangle rutiniyle de içi dolu bir dikdörtgen elde edersiniz.

Bİr dikdörtgenin içine herhangi bir deseni yerleştirme olayını daha iyi anlamak için, desenli bir masa örtüsünün üzerine, tüm örtüyü kapatacak bir beyaz kâğıda koyduğunuzu düşünün. Şimdi bu kâğıdın ortasından bir dikdörtgen kesin. Artık beyaz bir alanın ortasında desenli bir diktdörtgeniniz bulunuyor. Geos'un desenleri de aynı sisteme göre çalışır. Öyle ki, bir kısmı kesişen iki dikdörtgen çizirseniz, kâğıt örneğinde karşılaşacağınız sonuçla karşılaşırsınız, yani kesişim alanında bulunan desen her iki dikdörtgenle uyum içindedir.

Aşağıdaki tabloyu incelerseniz, kartlar hakkında daha iyi bir fikre sahip olursunuz. Eğer dikdörtgen sınırlarınız kart sınırlarından farklıysa



Desenli dikdörtgen çizilirken gri alan maskelenecek

(şekilde olduğu gibi) dikdörtgen sınırlarıyla kart sınırları arasında kalan bölge (şekilde koyu gri olarak görünen kısım) üzerinde hiçbir işlem yapılmaz ve deseniniz tamamen desen sınırları içerisine yerleştirilir.

Desenli çizimler yapmak için kullanabileceğiniz rutinler şunlardır:

1) Setpattern (DesenAyarla)-$C139

* Fonksiyonu: Sistem desen kartını ayarlar.

* Gerekli hazırlık: a- desen numarası (0-33)

* Dönüş değerleri: $22-$23 desen baytlarının saklandığı adres

* Bozulan değerler: a

* Açıklama: Hazırda bulunan 3(sistem deseninden birinin seçilmesini sağlar. Bu desenler, GeoPaint desenlerinin aynısıdır. Yani kaç numaralı desenin neye denk geldiğini buradan öğrenebilirsiniz. Desenin data baytlarına $22-$23 adreslerinde bulunan adresi kullanarak erişebilir, $22-$23'e kendi deseninizin adresini koyarak istediğiniz desenin kullanılmasını sağlayabilirsiniz. Bu desen tüm şekil içi dolduran kernal rutinlerince kullanılacaktır.

2) Rectangle (Dikdörtgen) - $C124
i-Rectangle - $C19F

* Fonksiyonu: Seçilen deseni kullanarak bir dikdörtgen çizer.

* Erişim: displayBufferOn
bit 7 - 1 ise ana ekrana yaz
bit 6 - 1 ise tampon ekrana yaz

* Gerekli Hazırlık:
r2L - dikdörtgenin üst y koordinatı (0-199)
r2H - dikdörtgenin alt y koordinatı (0-199)
r3 - dikdörtgenin sol x koordinatı (0-319)
r4 - dikdörtgenin sağ x koordinatı (0-319)

* Inline çağırım: Jsr komutundan hemen sonra;
.byte üstkenar
.byte altkenar
.word solkenar
.word sağkenar

* Bozulan değerler: a, x, y, r5-r8, r11

* Açıklama: Verilen koordinatlara bir dikdörtgen çizer. Bu dikdörtgenin içinde sistem deseni bulunur ve dikdörtgenin çevresinde çerçeve bulunmaz. Eğer çerçeve istiyorsanız bu rutini çağırdıktan sonra çerçeve çizmeniz gerekir, çünkü bu rutin önceden çizilen bir çerçeveyi silecektir.

3) FrameRectangle (ÇerçeveÇiz) - $C127
i-FrameRectangle - $C1A2

* Fonksiyonu: koordinatı belirtilen bir dikdörtgenin çevresine çerçeve koyar.

* Erişim: displayBufferOn
bit 7 - 1 ise ana ekrana yazar
bit 6 - 1 ise tampon ekrana yazar

* Gerekli hazırlık:
a - Geos desen baytı (yatay-dikey çizgiler için)
r2L - dikdörtgenin üst y koordinatı (0-199)
r2H - dikdörtgenin alt y koordinatı (0-199)
r3 - dikdörtgenin sol x koordinatı (0-319)
r4 - dikdörtgenin sağ x koordinatı (0-319)

* Inline çağırım: Jrs komutundan hemen sonra;
.byte üstkenar
.byte altkenar
.word solkenar
.word sağkenar

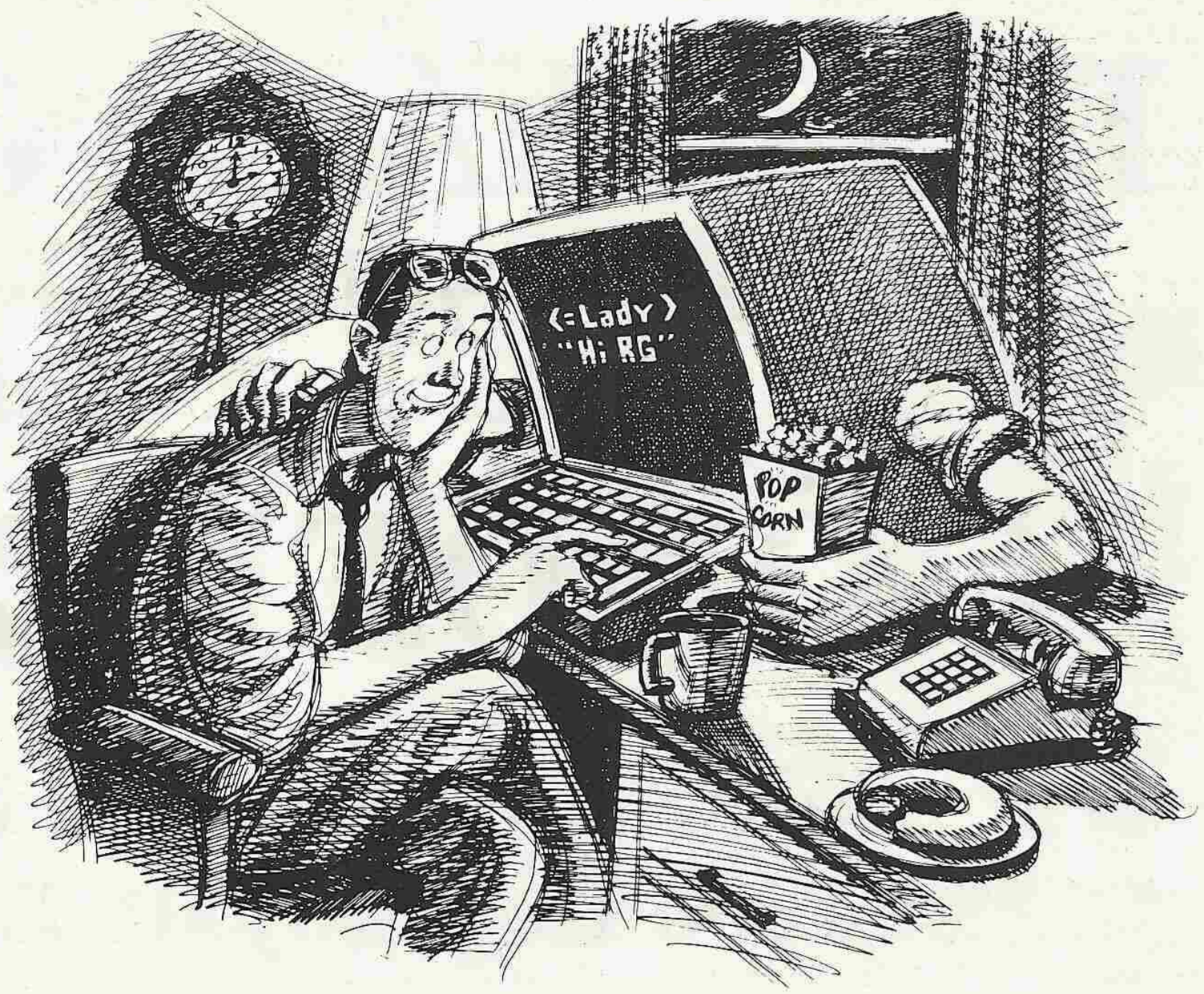
* Bozulan değerler: a, x, y, r5-r9, r11

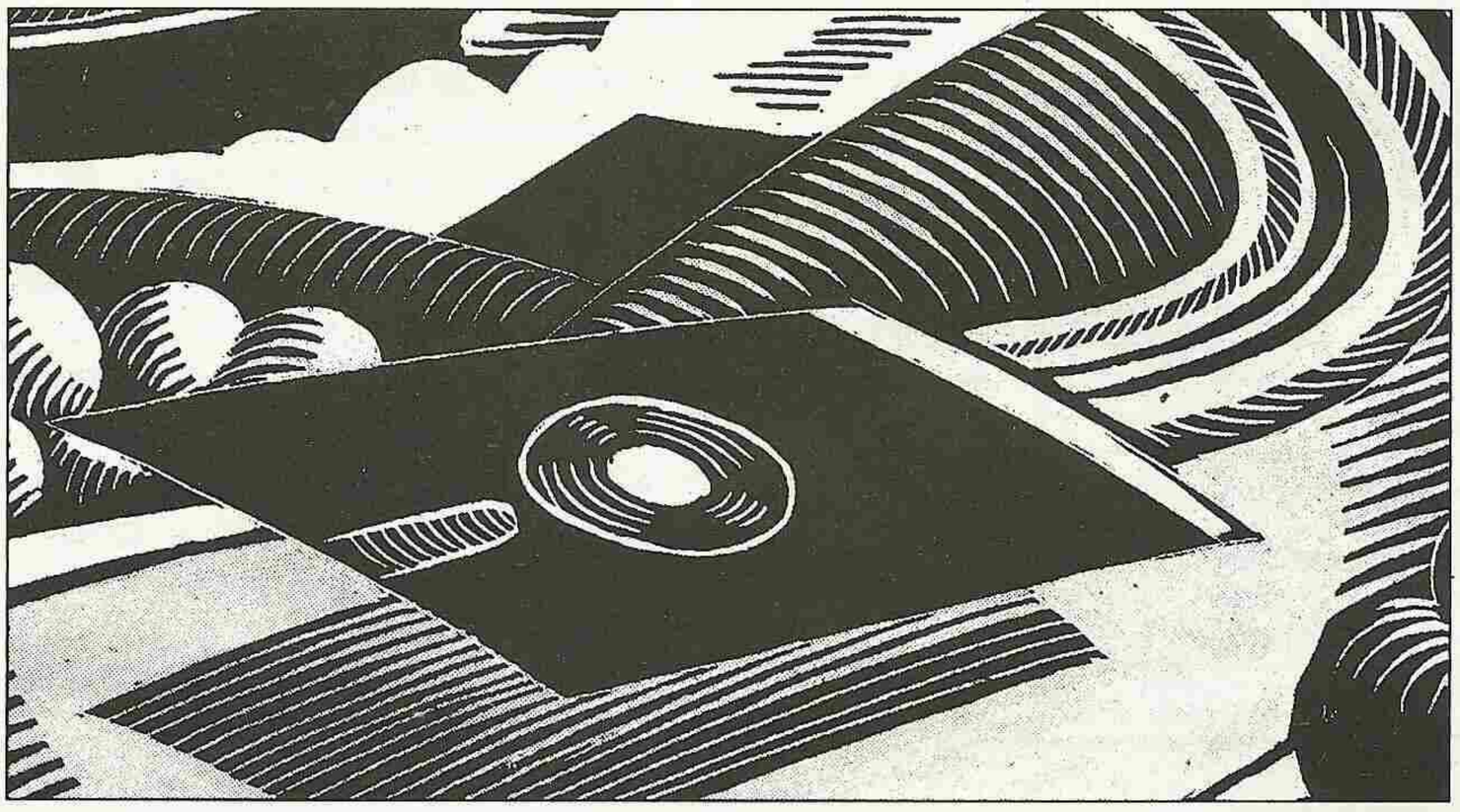
* Açıklama: a registerine çizginin desen baytını verin. (Çizginin desen baytı hakkında ayrıntılı bilgiyi geçen sayımızda bulabilirsiniz.) Bu rutinle, istediğiniz bir dikdörtgenin çevresine herhangi bir desen kullanarak çerçeve koyabilirsiniz.

4) RecoverRectangle (Dikdörtgen Al) - $C12D
i-RecorverRectangle - $C1A5

* Fonksiyonu: Tampon ekrandan bir dikdörtgen ana ekrana kopyalar.

* Gerekli Hazırlık:
r2L - dikdörtgenin üst y koordinatı (0-199)
r2H - dikdörtgenin alt y koordinatı (0-199)





r3 - dikdörtgenin sol x koordinatı (0-319)

r4 - dikdörtgenin sağ x koordinatı (0-319)

* Inline çağırım: Jrs komutundan hemen sonra;

.byte üstkenar

.byte altkenar

.word solkenar

.word sağkenar

* Bozulan değerler: a, x, y, r5-r8, r11

* Açıklama: Geçen ayki yazımda açıkladığım bu komut, belirtilen dikdörtgenin içindeki noktaları tampon ekrandan ana ekrana kopyalar. Bu rutin sayesinde, Geos, menüleri ve ikonları rahatça kullanabilmektedir.

5 ImprintRectangle (Dikdörtgen-Sakla) - $C250

i-ImprintRectangle - $C253

* Fonksiyonu: Ana ekranda bulunan bir dikdörtgenin içindeki grafikleri tampon ekrana kopyalar.

r2L - dikdörtgenin üst y koordinatı (0-199)

r2H - dikdörtgenin alt y koordinatı (0-199)

r3 - dikdörtgenin sol x koordinatı (0-319)

r4 - dikdörtgenin sağ x koordinatı (0-319)

* Inline çağırım: Jrs komutundan hemen sonra;

.byte üstkenar

.byte altkenar

.word solkenar

.word sağkenar

* Bozulan değerler: a, x, y, r5-r8, r11

* Açıklama: 4. rutinin tam tersi işlem yapan bu rutin sayesinde ana ekranda bulunan herhangi bir bölgeyi, daha ileride geri almak üzere tampon ekrana kopyalayabilirsiniz.

Evet bu rutinleri açıklayarak GEOS kursumuzun ilk kısmının sonuna gelmiş bulunuyoruz. Şimdiye kadar öğrendiğimiz rutinler programlama için temel oluşturmaktadır. Ve Temel GEOS kursumuzda yayınladığımız açıklamalar ise gerekli olan başlangıç performansını sağlayacaktır. Bu sebeple Geos kursumuza bu ay son veriyoruz. Yine de herhangi bir konuda takılırsanız, dergimizin OKUR MEKTUPLARI bölümüne yazın. Umarız, sizere yardımcı olmuşuzdur. Başka yazılarda görüşmek üzere hoşçakalın...

AGNUS NEDİR? BİZE YAZIN SİZE BÜLTEN GÖNDERELİM.

Sakız Sok. 6/10 Berkel Apt.
81300 Kadıköy -İSTANBUL

TİYOLAR VE TUZAKLAR

TUNÇ DİNDAŞ

Mükemmel bir ay! Şu günlerde oldukça mutluyum. Oyun ustaları artık tembellikten kurtulmaya başladılar. Bu ay oldukça çok mektup aldım. Herkes tam istediğim gibi birbirinden güzel tiyolar ve ipuçlarları göndermiş. Zaman kaybetmeden hemen yazımıza geçelim. Çünkü bu yazımız oldukça uzun olacak. Hazır mısınız?

Bu ayın en çalışkan oyun ustası Ankara'lı MERİH GÜZ. Bu arkadaşımız tiyoların yanı sıra dergimiz için haritalar da göndermiş. Kendisi "Derginizde harita köşesi açılamaz mı?" diye soruyor. Dergimizde haritaları bu köşede yayınlayabiliriz. Şu ana kadar doğru düzgün harita bulmadığımızdan hiç harita yayınlayamadık. Ama senin gönderdiklerin oldukça iyi. Bu haritaları yayınlayarak işe başlıyoruz. Diğer okur arkadaşlardan da bu olayın devamını diliyoruz. Yalnız bir şartımız var. Yayınlanması için gönderilecek haritaların çok temiz çizilmesi şart. Bu ay elimizde oldukça Commodore 64 tiyoları mevcut. Bunların bir kısmını bu sayımızda yayınlamaya başlıyoruz. Amiga'cı arkadaşlar bu ay biraz kızacaklar. MERİH arkadaşımız EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER'ın tam açıklamasını göndermiş. Yerimizin darlığı nedeniyle bu açıklamanın bazı kısımlarını yayınlayabileceğiz.

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER:

Oyunun OPTIONS menüsünü açıklayalım.

a) DURATION= Maçın süresini ayarlamak için kullanılır.

b) 1 or 2 vs C= Maçı bilgisayara karşı ya da iki kişilik oynayabilmek için kullanılır.

c) EXTRA TIME= Kupa, şampiyonluk maçlarında ya da maç beraber biterse fazladan zaman ilave etmek için kullanılır.

d) VIEW C vs C= Her iki takımı da bilgisayarın yönettiği maçları seyretmeye yarar.

e) HOME & AWAY= Kendi sahanızda yada deplasmanda oynamak isteyip istemediğinizi belirtebiliriz.

f) PRACTICE= Oyunu yeni oynamaya başlayanlar bu seçenek ile araştırma yapabilir.

g) SKILL LEVEL= Bilgisayarın oyun zorluk derecesini 1'den 10'a kadar ayarlayabilmemizi sağlar.

h) EQUAL SKILLS= Bilgisayarla maç yaparken iki takımda eşit güçte olmasını istiyorsanız bu seçeneği kullanabilirsiniz.

ı) BACKMEELS= Maç sırasında, topukla geri pas atmayı isterseniz bu seçeneği kullanın.

i) KICK DIRECTIONS= Topa kaç yönde vurmak istediğinizi belirtebilirsiniz.

Oyunda kullanılan tuşlar:

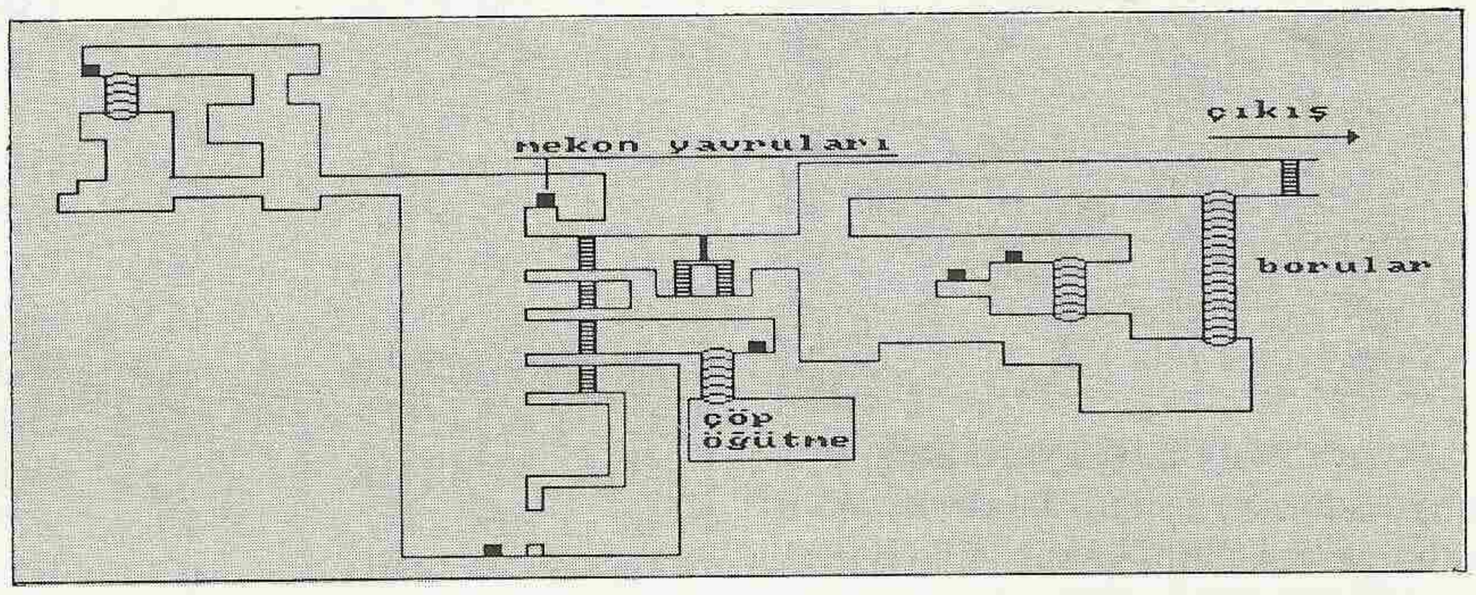
RUN/STOP: Maçtan çıkmak için kullanılır.

COMMODORE: Oyunu dondurmak için kullanılır.

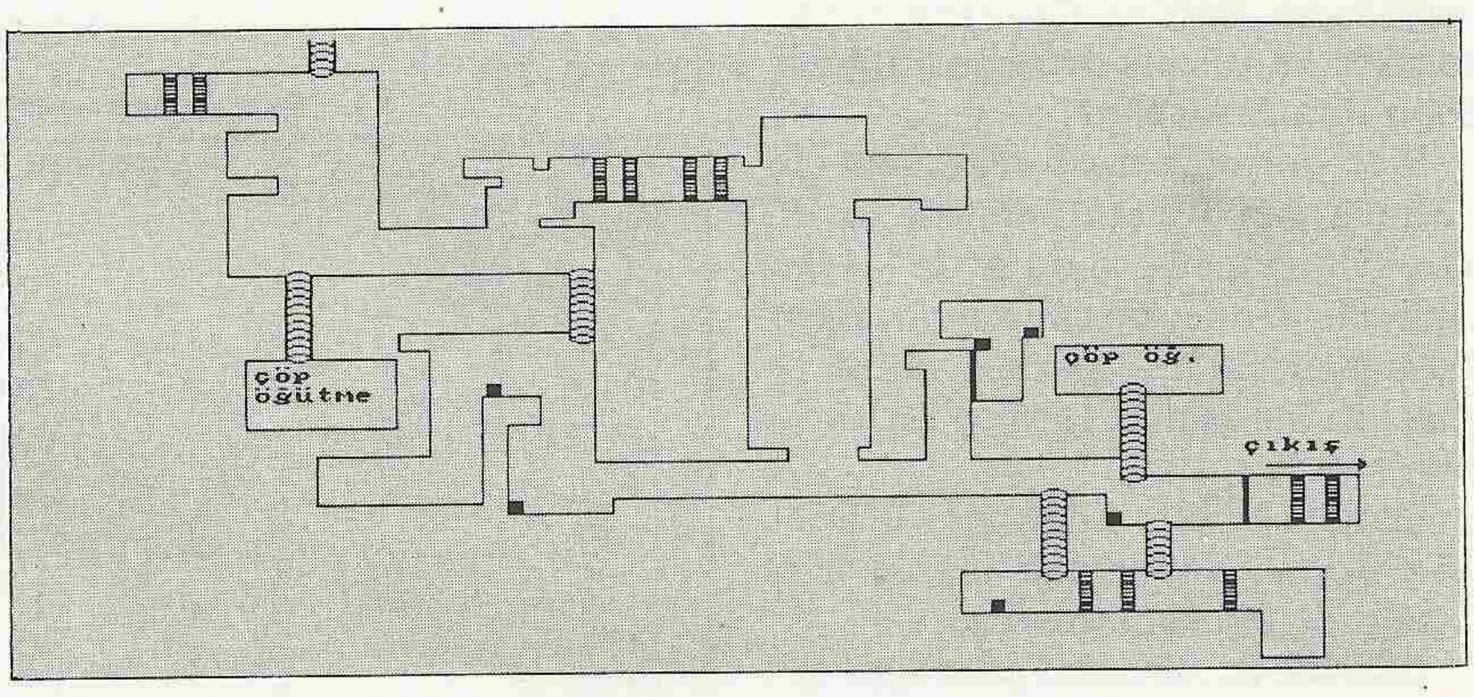
: Maç başladığında, bittiğinde ve gol olduğunda bu tuşa basarsanız oyuncuların yerlerine geçmelerini beklemeyiz.

RESTORE: Maçın en başa dönmesi için

: (İki nokta üstüste): Maçın o anki



Dandare II'nin birinci bölüm haritası.



Dandare II'nin ikinci bölüm haritası.

skorla bitmesi için.

Madem futbolla başladık futbolla devam edelim diyorum ve Kayseri'den yazan GİRAY URHANOĞLU'nun mektubuna geçelim. GİRAY arkadaşım dergimizde en çok tiyolar ve tuzaklar köşesini beğendiğini yazmış. (Teşekkür ederim). Bu köşede ayın en iyileri ve en kötülerini de beğendiğini yazmış. Bu köşelere daha büyük yer verilmesini istemiş. Dergimizde bu köşenin yeri sınırlı olduğu için mümkün oldukça çok yer vermeye çalışıyorum. Şimdi GİRAY'ın gönderdiği KICK OFF tiyolarını yazalım.

KICK OFF:

Rakip kaleci degaj yapacağı sırada oyuncunuzu ceza alanı çizgisinin iki üç adım içinde kalecinin tam karşısından hizasına gelecek şekilde tutun. Kaleci hareket ettiği zaman joystick'i yukarı veya aşağı (kalecinin gittiği yön doğrultusunda) iterek adamınızı ilerletin. Eğer oyuncunuzu kaleci topa vurduğu zaman hizasına getirmişseniz, top oyuncunuzun kafasına çarparak havalanacaktır. Buradan sonrası sizin yeteneğinize kalıyor. Top ceza alanı içinde yere düştüğünde defans oyuncularından önce topu alabilirsiniz rahatça gol atabilirsiniz.



Ayrıca maçı bilgisayara karşı oynuyorsanız ve penaltı kazandıysanız rahatça gol atabilirsiniz. Ok işareti tam kalecinin durduğu yere gelince ateşe basın. Kaleci sağa veya sola yatacaktır ve kalenin ortasına attığınız topu tutamayacaktır.

Maç sırasında rakip ceza alanı civarındayken size faul yapılırsa hakemin düdüğünden sonra oyun bir iki saniye kadar devam etmektedir. Eğer bu zaman içinde top sizin oyunculardan birisine gelmişse hemen ilerlemeden kaleye şut atın.

Şimdiki tiyolar GÜÇLÜ ÖZDUMAN'dan. Gönderdiği herşey için kendisine teşekkür ederim.

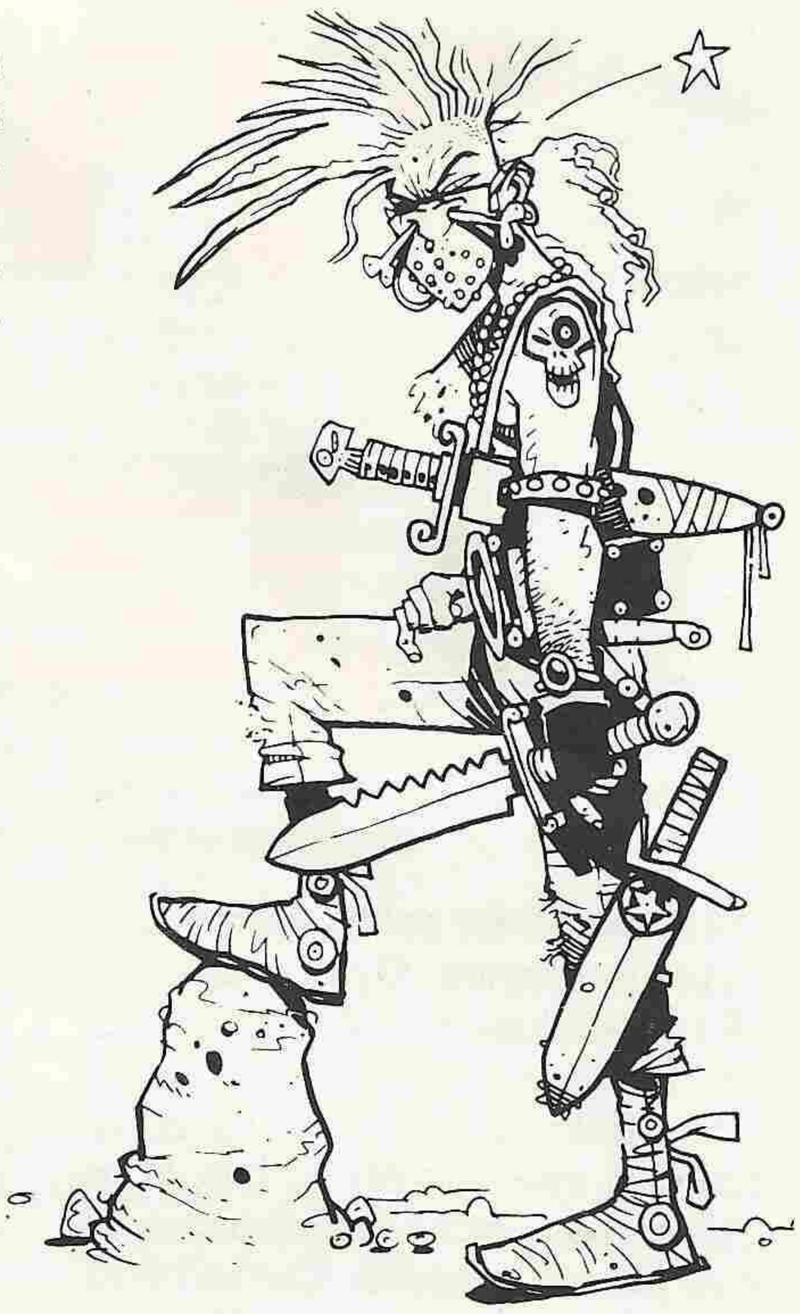
BOMBER: İlk başta pilot ismi sorulan yere 'KYLIE' girdiğinizde istediğiniz görevde uçabilirsiniz.

ROBOCOP: Oyunu durdurup 'BEST KEPT SECRET' girerseniz oyunu sonsuz haklı olarak oynayabilirsiniz.

PREDATOR: Oyunda 'F10'a basarsanız oyunu sonsuz enerjiyle oynayabilirsiniz.

COMMODORE 64'ün iyi oyunlarından MASK III için kodlara ne dersiniz? İşte bazı kodlar. 'MAYHEM' ve 'TRANSMOGRATIE'

Never mind ve Sentinel kodlarını bulmak için geceli gündüzlü oyun oynayan MEHMET ALİ ŞAHİN arkadaşıma teşekkürler. Kendisine MACERA PEŞİNDE'de başarılar dilerim.



NEVERMIND

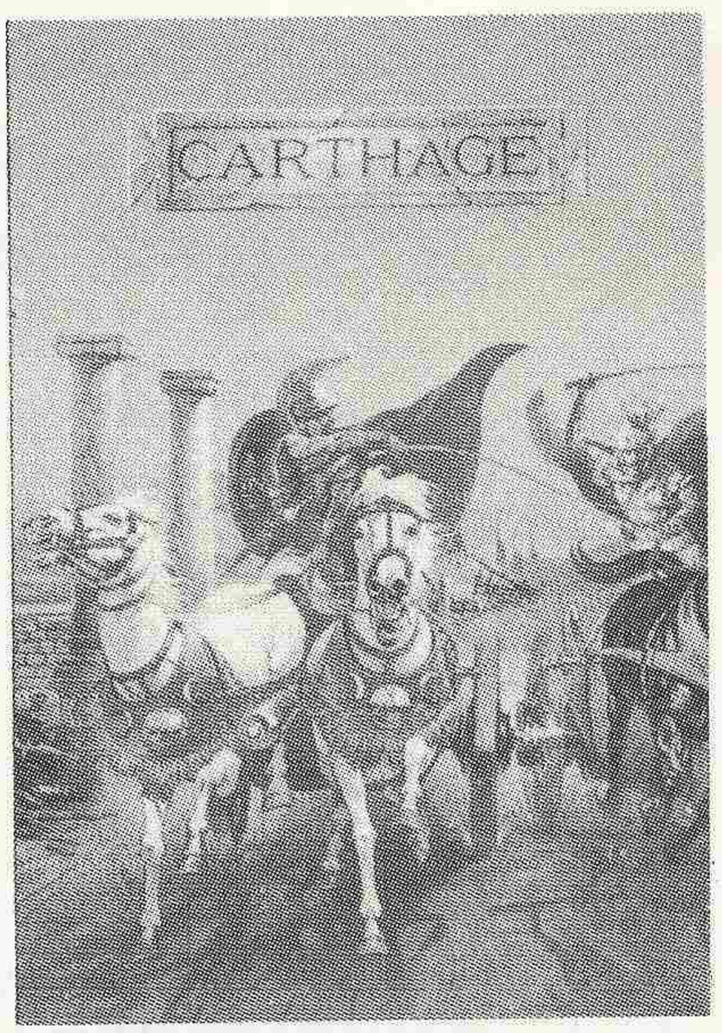
Tam 256 level'ı olan bu oyunda sanıldığı gibi her level için bir değil birden fazla password var. Fazla yer kaplamaması için sadece bir password yazıyoruz. İlk 64 level'ın kodları şöyle:

0	MMMRHM	1	AMMRHA	2	HMMRHH
3	VMMRHV	4	PMMRHP	5	GMMRHG
6	IMMRHI	7	RMMRHR	8	WMMRHW
9	NMMRHN	10	ZMMRHZ	11	TMMRHT
12	LMMRHL	13	QMMRHQ	14	BMMRHB
15	FMMRHF	16	UMMRHU	17	XMMHX
18	KMMRHK	19	SMMRHS	20	EMMRHE
21	CMMRHC	22	VMMRHV	23	OMMRHO
24	DMMRHD	25	JMMRHJ	26	ZHMWHZ
27	THMWHT	28	LHMWHL	29	QHMWHQ
30	BHMWHB	31	FHMWHF	33	APMNHA
34	HPMNHH	35	VPMNHV	36	PPMNHP
37	GPMNHG	38	IPMNHI	39	RPMNHR
40	WPMNHW	41	NPMNHN	42	ZPMNHZ
43	TPMNHT	44	LPMNHL	45	QPMNHQ
46	BPMNHB	47	FPMNHF	48	MIMZHM
49	AIMZHA	50	HIMZHH	51	VIMZHV
52	PIMZHP	53	GIMZHG	54	IIMZHI
55	RIMZHR	56	WIMZHW	57	NIMZHN
58	ZIMZHZ	59	TIMZHT	60	LIMZHL
61	QIMZHQ	62	BIMZHB	63	FIMZHF

Şimdi sıra bütün zamanların en klasik oyununa geldi. İşte karşınızda SENTINEL...

SENTINEL Kodları:

Level No. (Bölüm No.)	Secret Code (Bölüm Kodu)	Sentiries
1024	32812766	4
1057	93997640	5
1090	64517216	3
1131	25746166	—
1146	97754407	3
1172	64995653	3
1196	77088779	3
1223	68580559	4





Geçen ay yazdığım BEAST II'nin hilesi olan 'TEN PINTS' i bir çok arkadaş bana yazıyı teslim ettikten sonra ya da bu ay göndermişler. Bu ay arkadaşlardan MERİÇ EGEMEN, GÜÇLÜ ÖZDUMAN, ALİ HAN, CENGİZ ÇUKUROVA, TURGUT YILDIZ ve KAREL BİLGİSAYAR'dan ASAF'a mektupları için teşekkür ederim Sıra geldi bu ayın en iyileri ve en kötüleri.

EN İYİLER

1. TOTAL RECALL
2. ELVİRA
3. TURRICAN II
4. SPINDIZZY WORLD
5. CARTAGHE
6. CHASE HQ II
7. NARCO POLICE
8. FAST FOOD
9. SIMULCRA
10. 4x4 OFF ROAD
11. REMIX NINJA
12. ROBOCOP II

EN KÖTÜLER:

1. SLIDER
2. BADLANDS
3. DICK TRACY
4. SUBRALLY
5. MOON BLASTER
6. MATCH PAIRS

Bu ay da bu kadar. Gelecek ay başka tiyolarda buluşmak üzere hoşçakalın. Unutmadan! Çalışmalarınızı beğeniyorum. Mektup bombardımanına devam. Kaskımı taktım bile!

concord
ELEKTRONİK - PROGRAMLAMA

Commodore Bilgisayarları Yetkili Satıcısı ve
Bilgisayar Yan Ürünleri Satış Merkezi

AMIGA OYUNLARI DİSKET DAHİL 7.000.- TL
Müzik, Grafik Programları, Disket dahil. 10.000.- TL

COMMODORE SHOW 91'de mutlaka CONCORD standına uğrayın, sürprizlerden yararlanın.

İTHAL JOYSTICKLER

Quickjoy	II Turbo	49.000.- TL	Commodore	64
Quickjoy	III Supercharger	55.000.- TL	Oyun Çekimi	1.500.- TL

Concord Elektronik Programlama:

Beyoğlu İş Merkezi Ortaçarşı No: 65 80050 Beyoğlu-İSTANBUL
Tel: 151 31 23

CELICA-GT RALLY

Mehmet Gürmen



Merhaba rallici arkadaşlar! Bu ay size, 1990'ın en son ralli oyunlarından birini açıklıyoruz! Bu oyunda bir Toyota kullanıyorsunuz. Ama normal bir Toyota değil bu; Toyota CELICA! Ama bu da normal bir Celica değil; ralli motorlu bir Celica! Daha ne istiyorsunuz? Yetmez mi?

Oyunumuzu, GREMLIN firası, Toyota adına yapmış. Zaten yakında, GREMLIN, ACCOLADE'i bile geçecek. Oyundaki amacınız, dünya rallisine katılıp şampiyon olmak tabii ki. Gelelim oyunun açıklamasına.

Oyundaki ilk ekranda oyunun kontrolleri ile ilgili bazı fonksiyonları seçmek için ateşe basarsanız, doğrudan oyuna başlarsınız. Bunun için, seçenekleri, "Joystick sağ-sol ile" seçebilir, "Joystick aşağı-yukarı" ile de diğer ayarlanmas gereken opisyonlara geçebilirsiniz. Şimdi bunlara bir göz atalım.

CONTROLLER: Buradan, oyunu ne ile oynayacağınızı ayarlarsınız. Burada iki seçenek vardır. Bunlar mouse'la oynamak ve Joystick'le oynamak.

GEARBOX: Buradan, vitesi ayarlayabilirsiniz. Manual, normal vitesli, auto da otomatik vitesli bir Celica kullanmanızı sağlar.

STEERING RETURN: Bu seçeneği "Auto" yaparsanız, yarış sırasında, direksiyonu herhangi bir yöne çevirdikten sonra, direksiyon, kendi haline otomatik olarak gelir. Eğer bunu "Click" yaparsanız, direksiyon, ne tarafa çevirirseniz orada kalacak, eski haline siz çevirince gelecektir. Fakat, iyi bir yarış yapmak istiyorsanız, "Auto"yu seçin.

SENSITIVITIY: Buradan, araba kontrolünün hassaslığını ayarlıyorsunuz. "Low" ile kontrolü çok zor, "Medium" ile kontrolü orta, "High" ile de kontrolu kolay bir Celica kullanırsınız.

Bunların hepsini ayarladıktan sonra, space tuşuna ya da ateşe basarak bu menüye geçersiniz. Oyun sırasında herhangi bir zaman "HELP" tuşuna basarsanız, bu menüye geri dönebilirsiniz.

Bundan sonra karşımıza, iki seçenekli bir menü geliyor. Burada "Practice a track" seçeneğini seçerseniz, boş yolda, deneme yaparsınız. "Start the Toyoto world rally" seçeneğini seçerseniz, Toyota'nın düzenlediği dünya ralli şampiyonasına katılırsınız. Bu ekranda, eğer F10 tuşuna basarsanız, daha önceden save ettiğiniz bir oyunu yükleyebilirsiniz.

PRACTICE A TRACK:

Bu seçeneği seçince, bilgisayar size, hangi ülkede oynamak istediğinizi sorar. Burada "England"ı seçerseniz yağmurlu, "Mexico"yu seçerseniz karlı bir hava ile karşılaşırsınız. Eğer burada, "Finland"ı seçerseniz felaket tipili bir hava ile karşılaşırsınız. Fakat o kadar tipi var ki resmen araba camının üzerindeki karlardan önünüzü göremiyorsunuz. Hayır, gerçekten de abartmıyorum. Karşınıza bembeyaz bir örtü geliyor sanki. Bunu seçtikten sonra oyun başlar ve siz kendinizi Celica'nızın için-

de, karşınızda da başlama bayrağı ile bulursunuz. Bu ekranda, motoru çalıştırmanız için bir tabela vardır. Ateşe basın ve motoru çalıştırın. Eğer normal vites seçtiyseniz, Joystick'i ileri ittirerek gaz verin ve ateşe basın. Bu hareketi her tekrarlayışınızda, bir vites hızlanacaksınız. Tam tersini yapınca da yavaşlayacaksınız. Eğer arabanızı, otomatik vites olarak ayarladıysanız, vites değişimini bilgisayar otomatik olarak yapacaktır.

Arabamız beş vites. Her vitesi değiştirirken sol tarafta, vites resmi çıkar. Göstergelerin bulunduğu kısımda, sol taraftaki hız göstergesi, sağ taraftaki de devir göstergesidir. Bu göstergelerin altında da hangi viteste gittiğinizi belirten bir hane vardır. Sol-üst tarafta da zamanınızı gösteren bir saat vardır. Eğer arabanızı otomatik vitesli ayarladıysanız, yolda giderken elinizi ateşte basılı tutarsanız, direksiyonu kontrol edemezsiniz ve vites küçülür ama hızınız azalmaz. bu taktiği, virajlara girerken kullanırsanız, aniden yavaşlamak çok kolay olacaktır.

Yolda giderken, virajları alamaz da yol dışına çok çıkarsanız veya arka lastikleri çok kaydırıp viraj kenarlarındaki tabelalara çarparsanız, yirmi saniye ceza yersiniz. Bunun için, fazla sürat yapmaktan kaçının. Hele bir de hava yağışlı ise, dördüncü vitesin üstüne çıkmayın. Turu bitirdiğinizde, karşınıza, "Practice again?" sorusu çıkacaktır. Burada Y'yi seçerseniz aynı yolda, alıştırmayı bir daha yaparsınız. N'yi seçerseniz de iki seçenekli menüye geri dönersiniz. Bu oyunu ilk defa oynayanlara mutlaka yol alıştırması yapmalarını öneririm.

START THE TOYOTA WORLD RALLY:

Bu seçeneği seçtiğiniz zaman, karşınıza gelen menüdeki araba sürücüsünün ismini değiştirmek isterseniz "Esc" tuşuna basmalısınız. Bu tuşa bastıktan sonra, bilgisayar size, kaç tane sürücü adı yazmak istediğinizi (Kaç oyuncu ile oynamak istediğinizi) sorar. Bu oyuncu sayısı maksimum dört olabilir. Bundan sonra oyuncu isimlerini yazarsınız ve bitince de ateşe basarak menüye geri dönebilirsiniz. Menüde iken açıklanması gereken bazı tuşlar var.

F1 Co-driver:

Bu tuşa basarsanız, yarış boyunca yanınızda oturup size yol notlarını okuyacak kişinin mesajlarını ayarlarsınız. Kursor ileri ile ekranın ortasındaki yolu ilerletir, kursor geri ile de geriletirsiniz. Bu yolun üzerinde, belirli yerlerde bazı mavi, kalın çizgiler var. Kursor ile kumanda ettiğiniz oku bu çizgilerin üzerine getirince, yukarıda, bir komut çıkacak (Easy left, Hard right, Left...). Bu sözcükler, yarış boyunca size yardımcı olup yol notlarını okuyacak arkadaşlarınızın (Co-driver) size söyleyeceği sözcüklerdir. Siz, bu mesajları, kendi zevkinize göre ayarlayabilir veya hiç not olmayan bir yere bir tane koyabilir veya bir yerdeki mesajı tamamen silebilirsiniz. Bunlar için kullanmanız gereken tuşlar aşağıda verilmiştir.

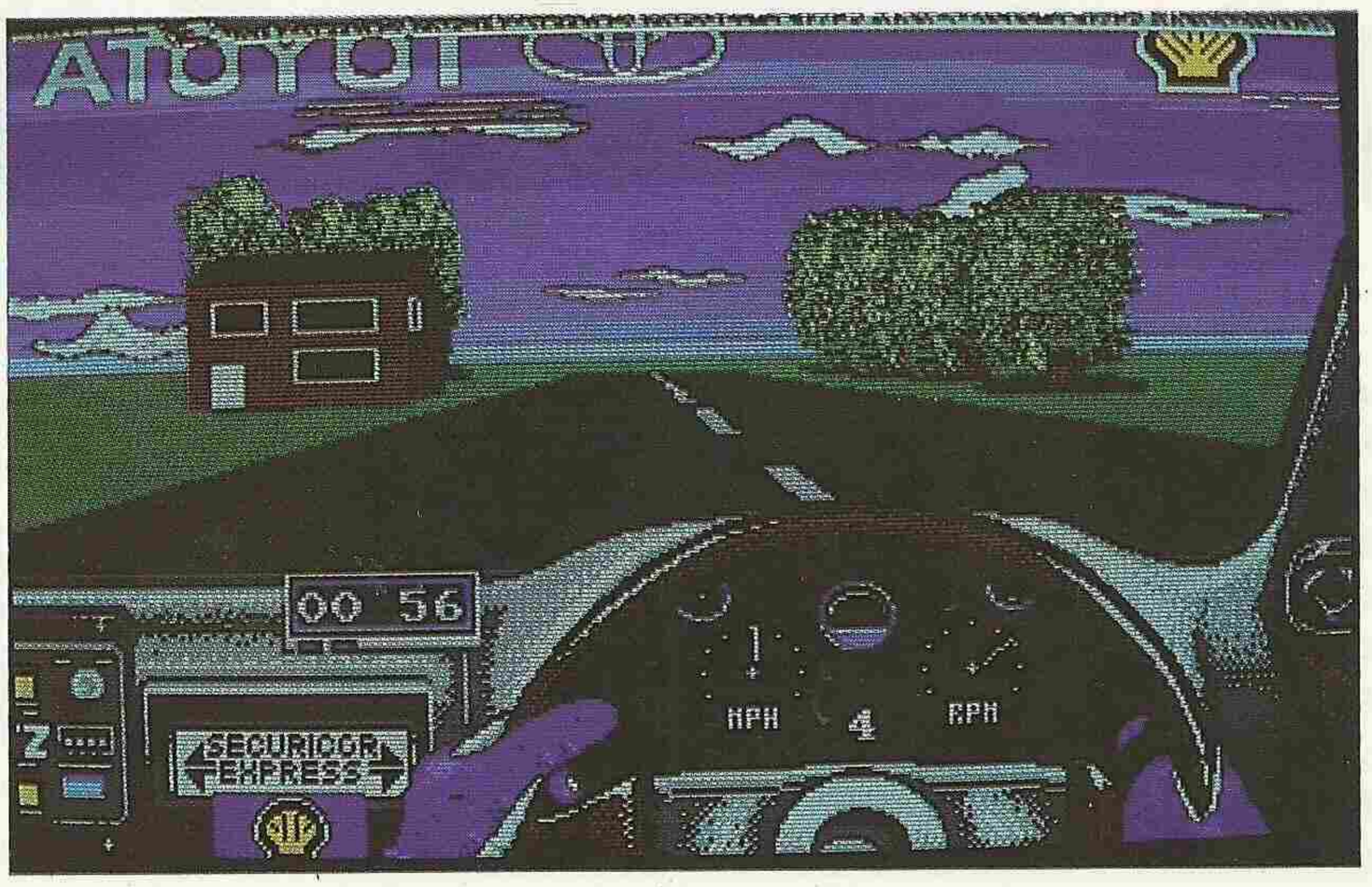
0'a basarsanız: Yazılı olan mesajı silersiniz.

1'e basarsanız: Mesaj hanesine, "Easy Left" yazdırırsınız.

2'ye basarsanız: Mesaj hanesine, "Left" yazdırırsınız.

3'e basarsanız: Mesaj hanesine, "Hard Left" yazdırırsınız.

4'e basarsanız: Mesaj hane-



sine, "Easy Right" yazdırırsınız.

5'e basarsanız: Mesaj hanesine, "Right" yazdırırsınız.

7'ye basarsanız: Mesaj hanesine, "Then" yazdırırsınız. Bunu, birbiri ardına iki mesaj söyletmek istiyorsanız kullanabilirsiniz (Easy Right Then Hard Left gibi).

Aslında bunlar o kadar çok önemli değil. Fakat, hava yağışlı ise ve siz de önünüzü görmekte zorlanıyorsanız, bu mesajları duyarak daha rahat ilerleyebilirsiniz. Bunları ayarladıktan sonra "Esc" tuşu ile menüye geri dönersiniz.

F9 Save:

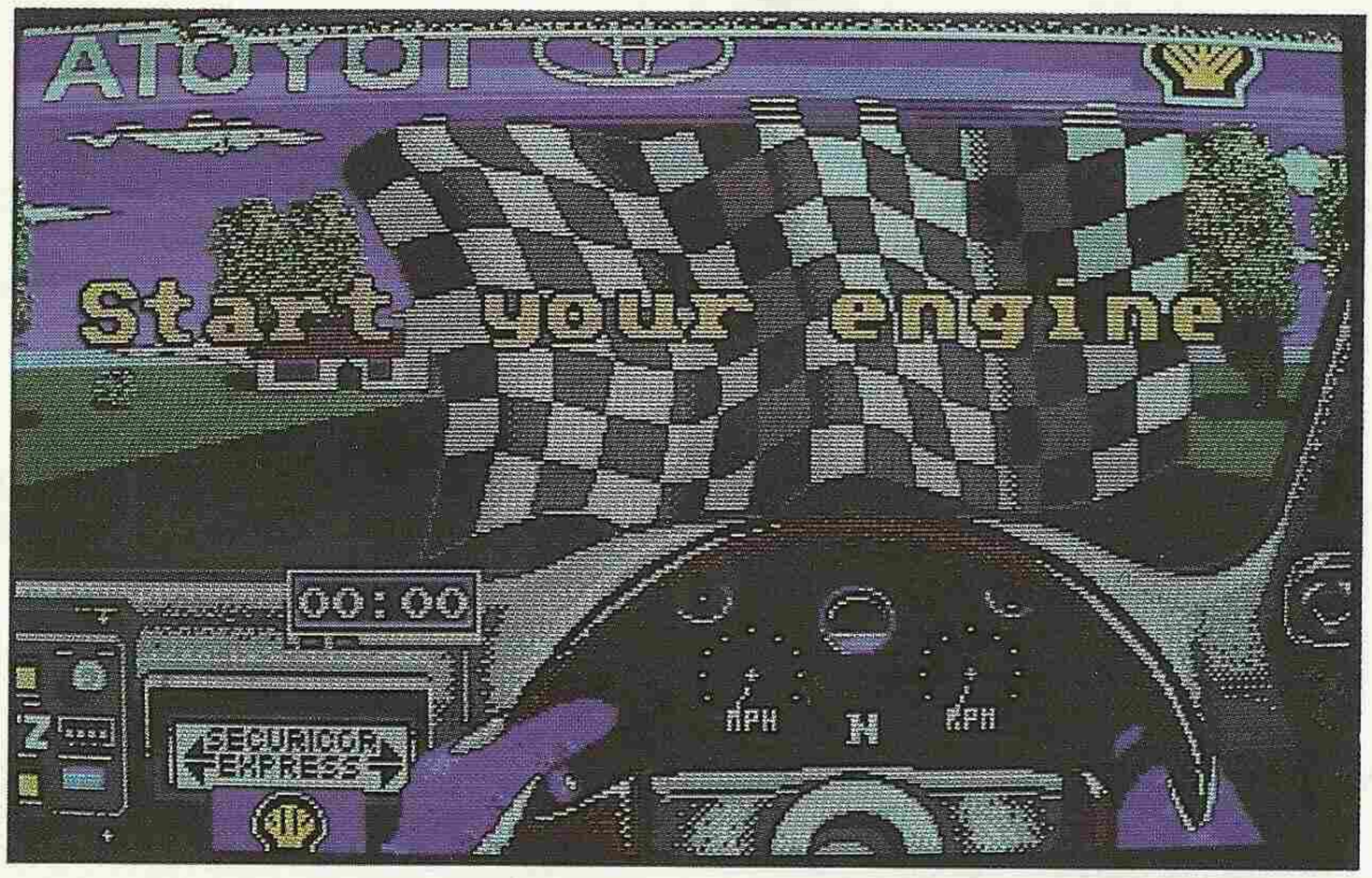
Bu tuşa basarsanız oyunu save edebilirsiniz.

F10 Load:

Bu tuşa basarsanız, daha önce save ettiğiniz bir oyunu yüklersiniz.

Bunları ayarladıktan sonra, nihayet ateşe basarak oyuna başlayabilirsiniz.

Yarış, aynı practice'te olduğu gibi., burada hiç zaman kaybetmemelisiniz, sizin aleyhinize olacaktır. Bunun için de arabayı dikkatli kullanmanız gerekir. Oyun sırasında "P" tuşu ile oyunu durdurabilir ve tekrar basarak, devam edebilirsiniz. Her yarışın sonunda, durumları ve en az zamanda turları tamamlayanları görebilirsiniz. Eğer birden fazla oyunca ile oynuyorsanız, bu tablo, her oyuncu aynı turu birer kere tamamladıktan sonra gözükür. En sonunda, turları en az zamanda tamamlamış sürücü birinci olur.



Gerçekten de, insana, bir rallideymiş gibi geliyor. 1990'ın bu son ralli oyununu aman ha kaçırmayın!!!

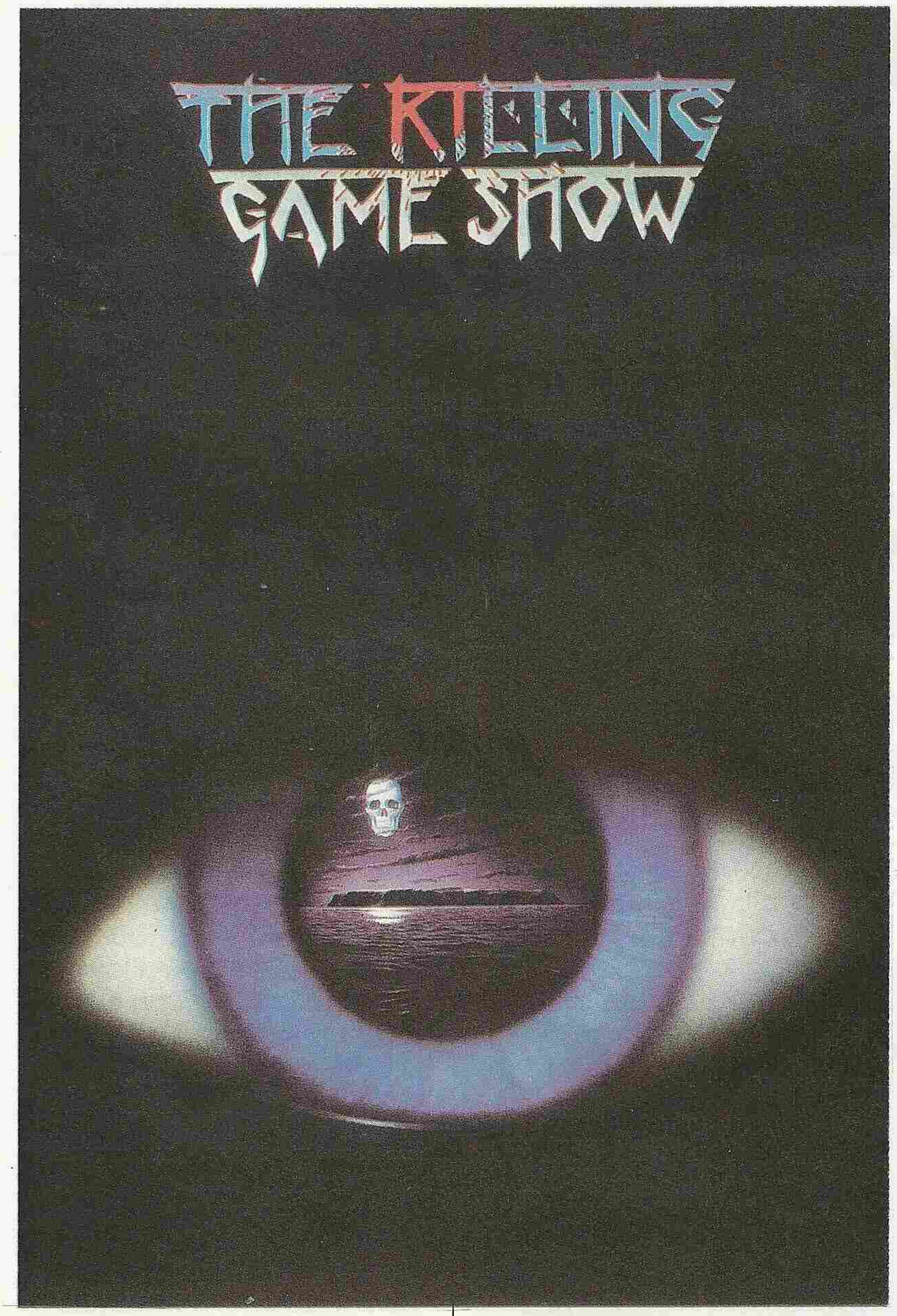
Oyunun Değerlendirmesi:

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

THE KILLING GAME SHOW

Mehmet V.Gürmen

Arcade severlere selam! Bu oyunda amacınız belirli bir süre içinde, oyuna başladığınız kapalı, silindir gibi bir binayı terketmek. Belirli süre dediğim ise binanın tabanından başlayan su gittikçe yükseliyor. Eğer siz de hiçbir şey yapmadan olduğunuz platformda durup beklerseniz yükselen su size yetişecek ve sizin çok değerli bir hakkınızı alacaktır. Robotumuz eğilebiliyor, zıplayabiliyor, dik duvarlara tırmanabiliyor ve normal olarak da ateş edebiliyor, Platformlarda ilerlerken bazı minare şeklinde taşlar göreceksiniz. Bu taşlara eğilerek ateş ettikten sonra ortaya çıkan objenin yanına gidip eğilerek bu objeleri alabilirsiniz. Alabileceğiniz objeler; yarım güç, lazer tabancası, üçlü ateş, anahtar ve buna benzer objeler olacaktır. Lazerli kapılardan geçmeye çalışmayın, bir hakkınız gidecektir. Bundan başka, ekranın aşağısında, hangi anahtarlara ve objelere sahip olduğunuzu gösteren iki hane var. Eğer ateş ederek kırdığınız taşlardan bir



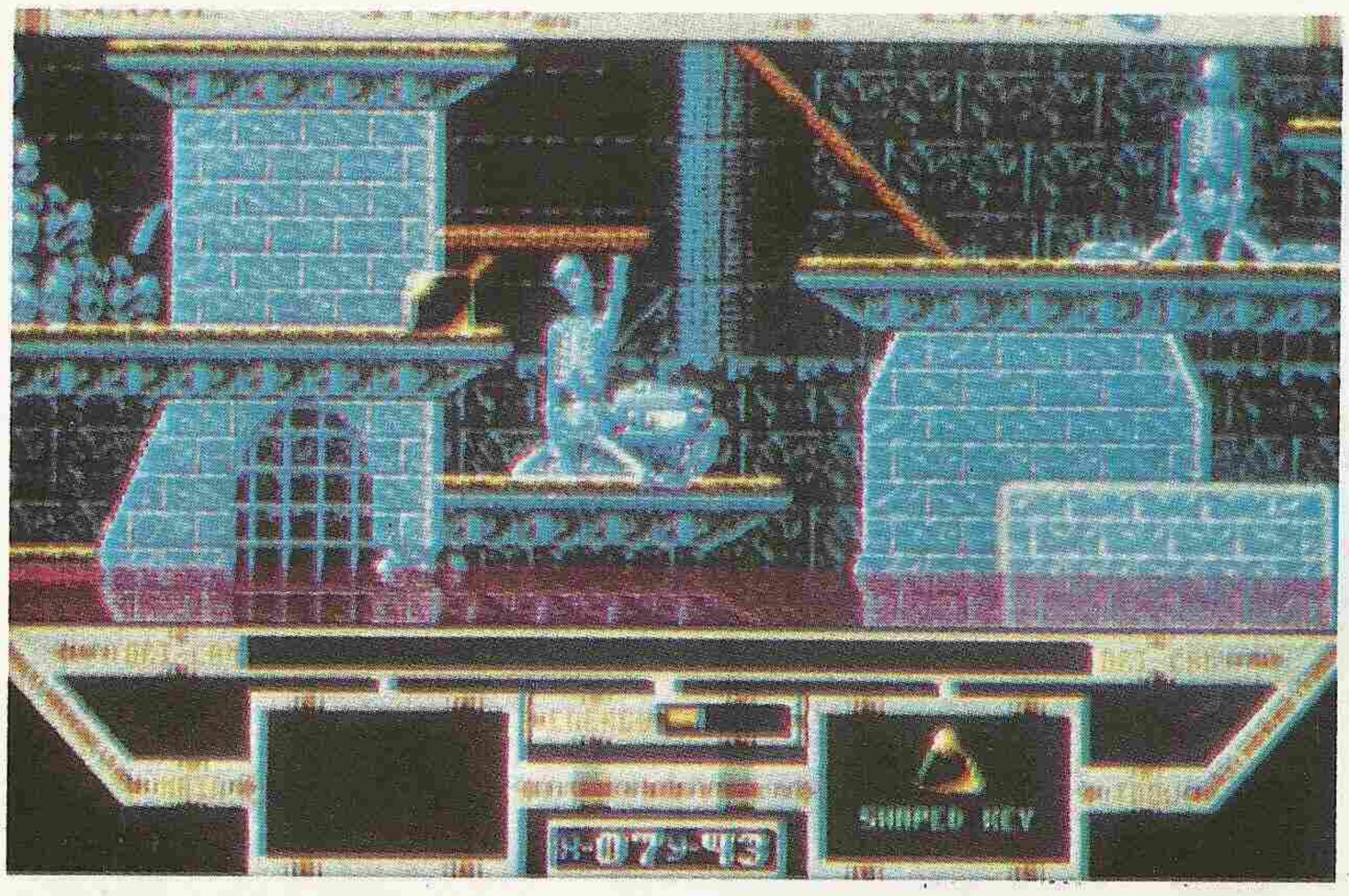
göz çıkarsa, bunu kullanınca bu göz size ip uçları verecektir. Aldığınız bir objeyi (göz, enerji, vb.) kullanmak için ateşe basmanız yeterlidir. Ayrıca, aldığınız bir silahın cephanesini de ekranın aşağısında görebilirsiniz. Devamlı bir tarafa doğru giderseniz aynı yere gelirsiniz. Aynı bir silindir bina gibi. Şimdi oyuna başlayalım.

LEVEL 1/Section 1:

İlk önce sağa gidin buradan düz duvara tırmanın ve sağa devam edin. Yine önünüze duvar gelince tırmanın ve yukarıdan sola atlayın. Buradan, bir üst platforma atlayın ve sağa devam edin, bu sırada yerden çıkan objelere dikkat edin. Ekranın en sağına gelince robotumuz otomatik olarak bu duvara tırmanıyor ve böylece level 1 Section 1'i bitirmiş oluyoruz.

LEVEL 1/Section 2:

Sola gidin, platformları atlayarak lazerli kapıya gelin. burada, yerdeki minare gibi taşı kırın ve içinden çıkan üçgen şeklinde Shaped Key'i eğilerek alın ve biraz ilerleyip lazer ışınlarının yanından üçgen şeklindeki boşluğun altına gelin ve burada Ateş + Joystick aşağı + sol çapraz ile elinizdeki Shaped Key'i bu boşluğa takıp lazer ışınlarını durdurabilirsiniz. bundan sonra lazer ışınlarını durdurmak, duvarları kırmak için elimizdeki anahtarları (Shaped Key) kullanacağız. Fakat dikkati olun, eğer elinizdeki anahtar üçgen ise, siz bu anahatrla, kare anahtar gereken lazer ışınlarını durduramazsınız. Kapıyı açtıktan sonra sola devam edin ve buradan iki platform yukarı çıkarak sağa gidin ve buradaki taşı kırdıktan sonra içindeki kare şekilli anahtarı alın. Sola gidin, kare anahtarlı kapıya gelince anahtarı kullanın. Sonra oradaki taşı kırarak içindeki daire şekilli anahtarı alın. Sola gidin, duvara tırmanıp sola atlayın. Kapıya gelince en son aldığınız daire şekilli anahtarı kullanın ve sola devam edin. Yerdeki mayınlara dikkat edip onları geçtikten sonra duvara tırmanıp sola gidin, boşluktan atlayın, 3 platform yukarı atlayın, sola devam edin, buradaki taşı kıra-



rak anahtarı alın ve sola atlayın, yine 3 platform yukarı çıkın ve bu sefer sağa gidin yerden çıkan çivilere dikkat ederek bölümün sonu olan duvara tırmanın.

LEVEL 2/Section 1:

Sağa gidin, yerdeki taşı kırıp içinden çıkan üçgen anahtarı sağdaki kapıda kullanın. Sağa devam edin ve duvara tırmanıp sağa gidin. Buradan sekizgen anahtarı alın. Sola gidin, 3 platform yukarı atlayarak sağa atlayın, kapıda sekizgen anahtarı kullanın. Sağa devam edip aşağı düşün. Buradan üçgen anahtarı alıp sola devam edin. Boşluktan atlayarak sola devam edin. Burada üçgen anahtarı kullanın. Sola atlayın ve duvara tırmanın. Duvara tırmanırken ortadaki platforma atlayın ve şampanya kadehi şeklindeki anahtarı alın. Sola devam edin, duvardan yukarı tırmanınca sağa atlayın ve kapıya gelince kadeh şeklindeki anahtarı kullanın. Sağa devam edin, duvara atlayıp tırmanın ve orta platforma atlayın. Sola devam edin ve dönen halkalara dikkat ederek kare anahtarı alın. Sağa gidin ve duvara tırmanıp en üst platformdan sola devam edin, boşluktan atayın. Burada kare anahtarı kullanın. Buradaki taşı kırıp üçgene benzeyen 5 kenarlı anahtarı alın. Sağa devam edin, boşluktan sağa atlayın ve kapıda, en son aldığınız 5 kenarlı anahtarı kullanın. Sağa devam edin, duvara tırmanıp sağa atlayın. Buradaki taşı kırarak daire şeklindeki anahtarı alın ve sağa devam ederek 1 platform aşağı düşün. Burada, yukarıdan aldığımız daire şeklindeki anahtarı kullanın ve duvar kırılınca sol taraftaki taşı kırarak alın ve sağa devam ederek 1 platform aşağı düşün. Burada, yukarıdan aldığımız daire şeklindeki anahtarı kullanın ve duvar kırılınca sol taraftaki taşı kırarak üçgen şeklindeki anahtarı alın. Sağa devam edip iki boşluktan da atlayarak duvara tırmanıp sola gidin ve üçgen şeklindeki anahtarı kullanın. Buradan dörtgen anahtarı alın ve sağa devam edin. Fakat bu sefer aşağıya düşmeden, boşluktan atlayın ve burada dörtgen anahtarı kullanın. Sağa devam edin ve sarı duvara tırmanıp bu bölümü bitirin.

LEVEL 2/Section 2:

Sağa gidin ve en sonundaki taşı kırıp daire biçimindeki anahtarı alın. Tekrar sola gidin ve en sondaki platformdan yukarı atlayın. Burada daire biçimindeki anahtarı kullanın ve bir platform aşağıdaki taşı kırarak üçgen anahtarı alın. Bir platform yukarı atlayın, soldaki duvara tırmanın ve sola devam edin. İlk boşluktan aşağı düşün ve burada üçgen anahtarı kullanın. Buradan iki platform yukarı çıkın ve sola devam edip buradaki boşluğun üstünden atlayın. Bir platform daha yukarı çıkın ve sola düz ilerleyin. Önümüzdeki boşluktan bir platform aşağı düşün ve buradaki iki taşı da kırın. Üçgene benzeyen beş kenarlı anahtarı alın ve iki platform yukarı atlayarak, burada, anahtarı kullanın. Yine iki platform aşağı inin ve sekizgen anahtarı alın. Bir platform yukarı çıkın ve sola doğru atlayın. Bir platform yukarı çıkın ve sola doğru devam edin, boşluğun üzerinden atlayın, bir platform yukarı çıkın ve sağa atlayın. Burada sekizgen anahtarı kullanın. Buradan, sağdaki duvara atlayın ve tırmanın. Buradan sağa gidin,

bir platform aşağı düşün ve kare şeklindeki anahtarı alın. Sol tarafa devam edin ve beş boşluğun da üzerinden atladıktan sonra kare şeklindeki anahtarı burada kullanın. Soldaki duvara atlayın ve sağa devam edin. Dört platform aşağı düşün ve buradaki taşı kırıp dörtgen anahtarı alın. Sola devam edin ve duvardan sağa atlayın. burada dörtgen anahtarı kullanın ve sola devam edin. İki boşluğun da üzerinden atladıktan sonra duvardan yukarı çıkın, sola ilerleyin, boşluğun üzerinden atlayın, bir platform yukarıya çıkın ve buradaki taşı kırıp, bardak şeklindeki anahtarı alıp geri dönün ve bu anahtarı kapıda kullanın. Bir platform yukarı çıkın, sola gidin ve buradan üzgen anahtarı alın. Sağa devam edin, yukarı-sağa atlayın, sağa atlayın ve sola devam edin. Boşluğun üzerinden atlayın ve üçgen anahtarı kullanın. Sağa gidin, boşlukların üzerlerinden atlayarak sarı duvara tırmanın ve bu bölümü bitirin.

Bundan sonrasını da size bırakıyorum. Oyun, her biri iki section'dan oluşmak üzere sekiz level'dan oluşuyor. Oyunu, müzikli oynamanızı tavsiye ederim.

Bunca çabadan sonra sizi sadece bir "Tebrikler!" ekranı bekliyor. Ama yine de oyun almaya değer. Hadi bakalım iş başına, yolunuz çok uzun!

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



ERLE
BİLGİSAYAR

CLUB ELITE üyeliği sizi bekliyor. İşte sahip olacağınız avantajlardan bazıları:

* Periyodik bültenler

Bültenlerimizdeki konulardan bazıları

— Makine dili kursu — Sizlerden gelen sorulara cevaplar
— Amigadan haberler — Program açıklamaları
— Programcılık bilgileri — Çeşitli kitapların tanıtımı
— Müzik, grafik, iş programlarının açıklamaları

Ve daha bir çok bilgi

* Her ay adresinize liste
* 3000'e yakın çeşitli konularda programlar
* Amiga ile ilgili çeşitli konularda kitaplar
* Türkiye'nin ve **KKTC**'nin neresinde olursanız olun isteklerinizi APS ile **24 saat** içerisinde ulaştırıyoruz.

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

[ ] Artık programları orjinal kutusunda alacak, orjinal kitabından yararlanıp, orjinal disketinden hiçbir sorunla karşılaşmadan kullanabileceksiniz. Hemde inanılmaz fiyatlarla.

[ ] Amigamız yada **IBM** uyumlu iş makinanız varsa modem servisimizden yararlanabilirsiniz. Bilgi için bizi arayın.

[ ] **AMOS;** yılın programı. **AMOS BASIC** ile yapamayacağınız şey yok. Bu değerli programa ingilizce kullanma klavuzu eşliğinde sahip olabilirsiniz. Pek yakında **AMOS**'u **TÜRKÇE** kullanım klavuzundan takip edebileceksiniz.

[ ] Televizyonunuzu monitör olarak kullanmak isterseniz SCART bağlantımız için bilgi isteyin.

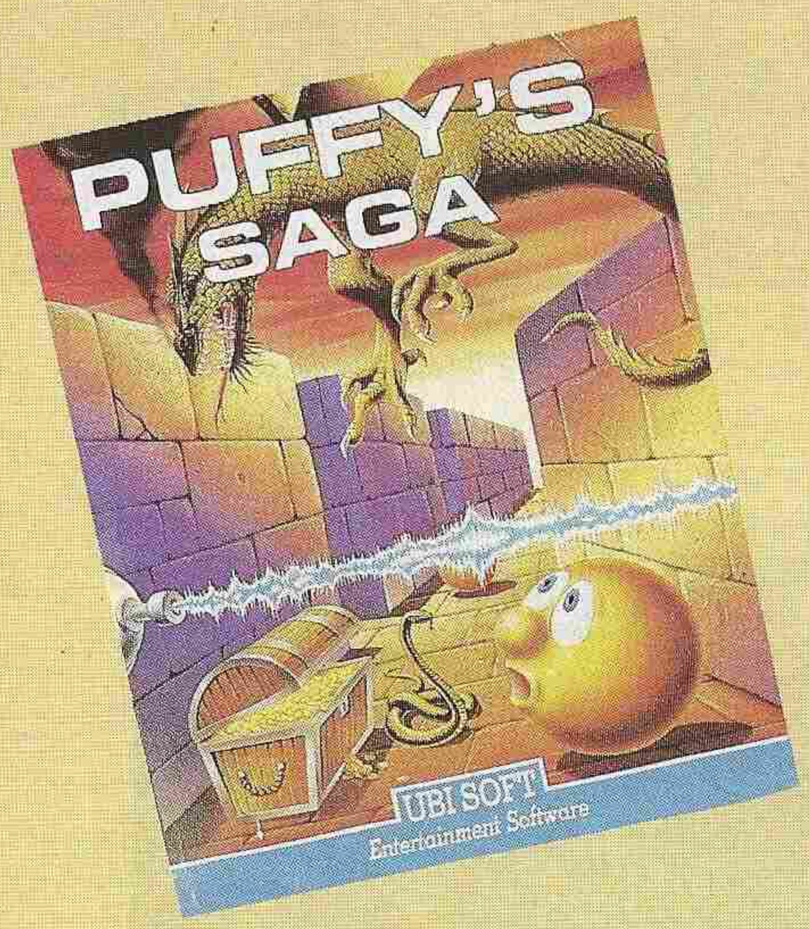
[ ] Siyah beyaz printer fiyatına renkli printer:
STARLC200C

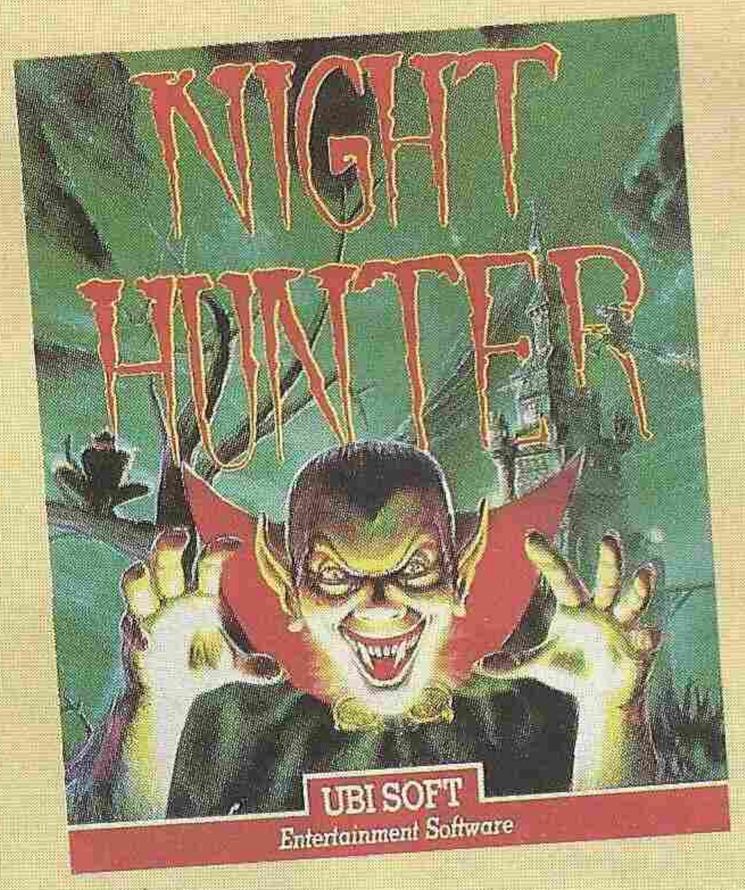
[ ] Her türlü intro maker ve seka source code'ları.

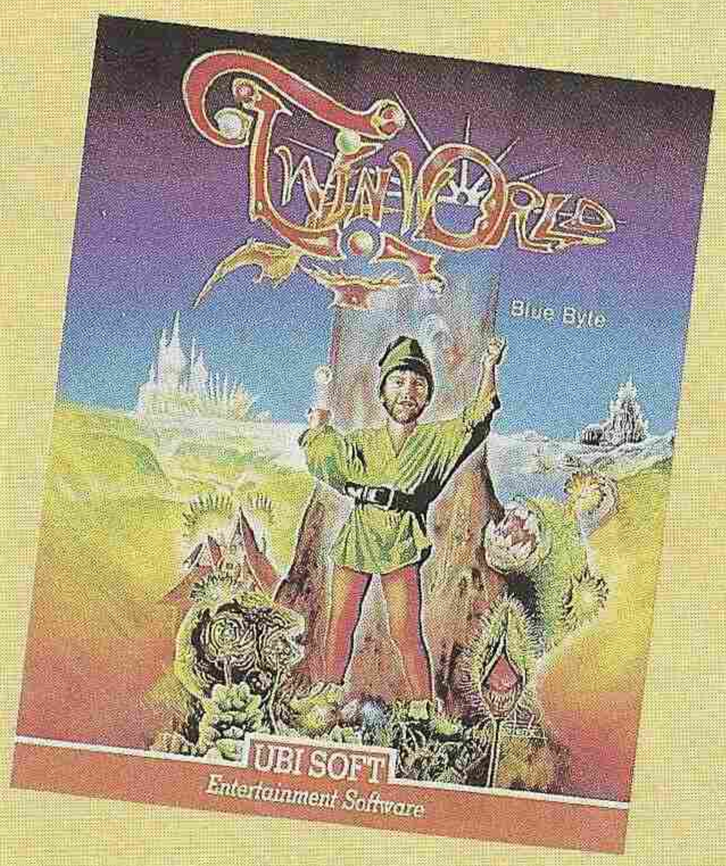
[ ] 400 disketlik muhteşem bir **UTILITY** arşivi

[ ] **EXCELIENCE** yazı programını ingilizce kullanma kitabı ile birlikte temin edebilirsiniz.

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



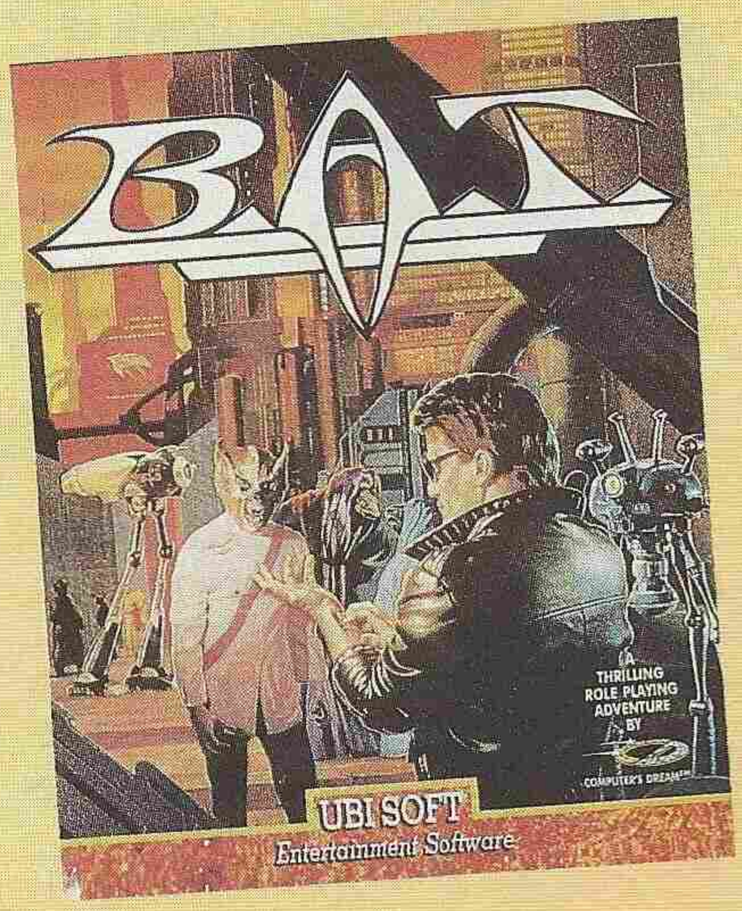




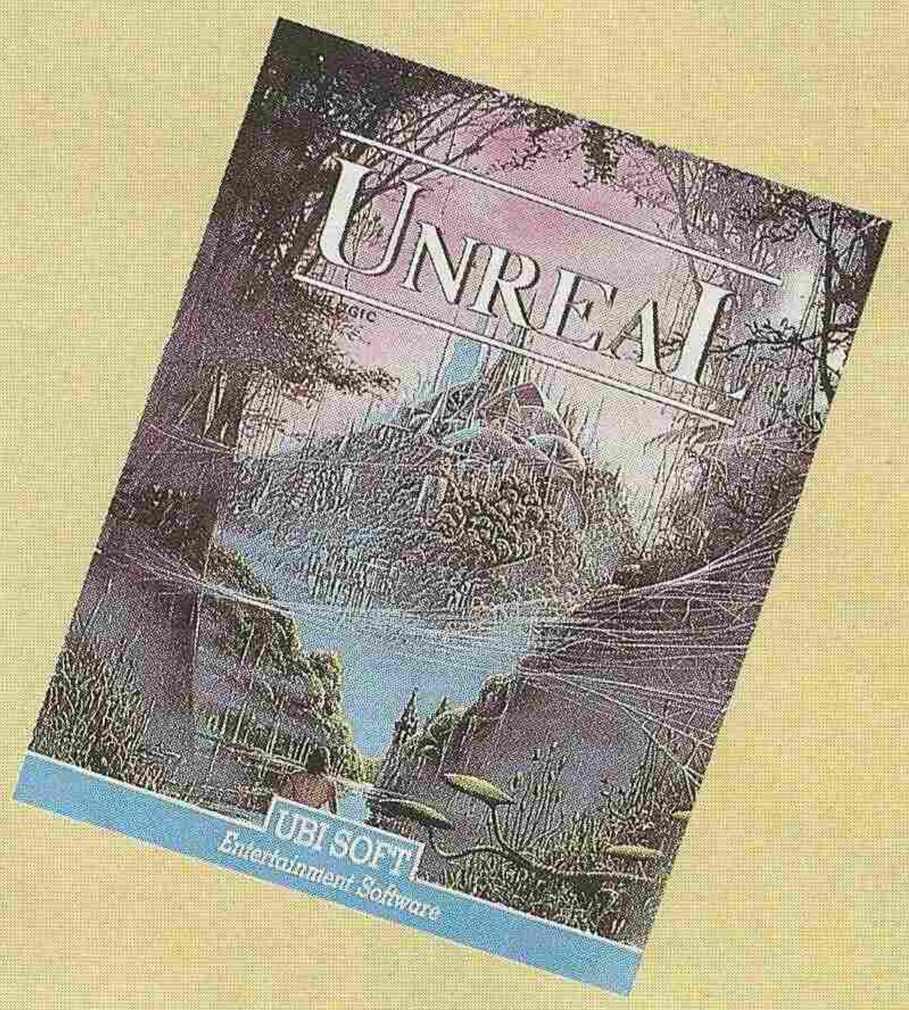
GELDİLER...

Şimdiye kadar kopyaları buradaydı.
Silik suretleriyle beraber olduk.
Onlarla arkadaşlığın, maceranın,
eğlencenin tadına tam varamadık.
Ama niyahet g e l d i l e r !

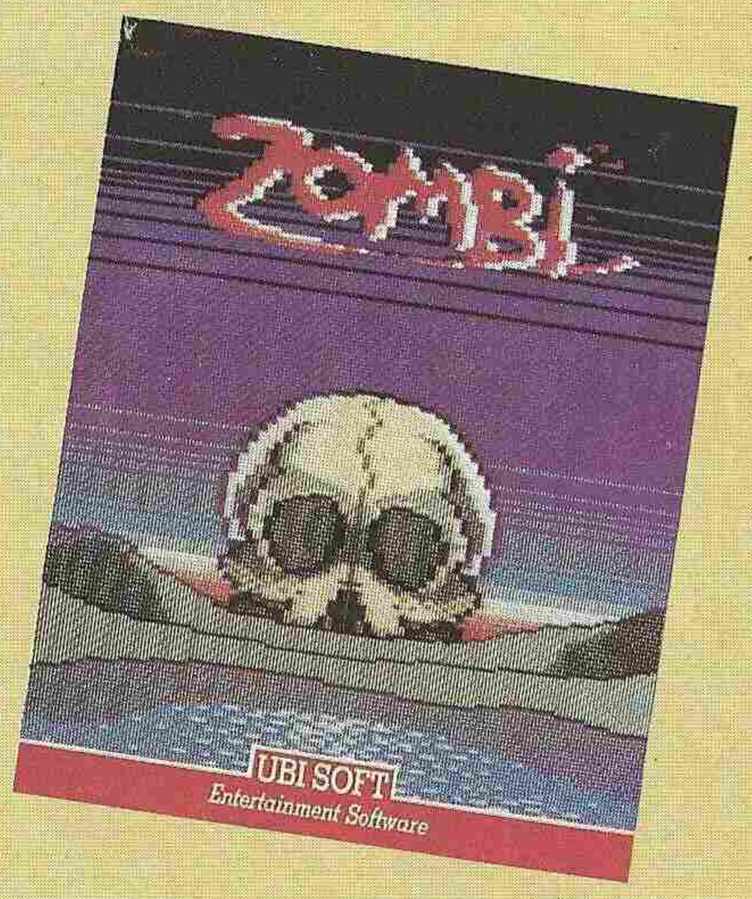


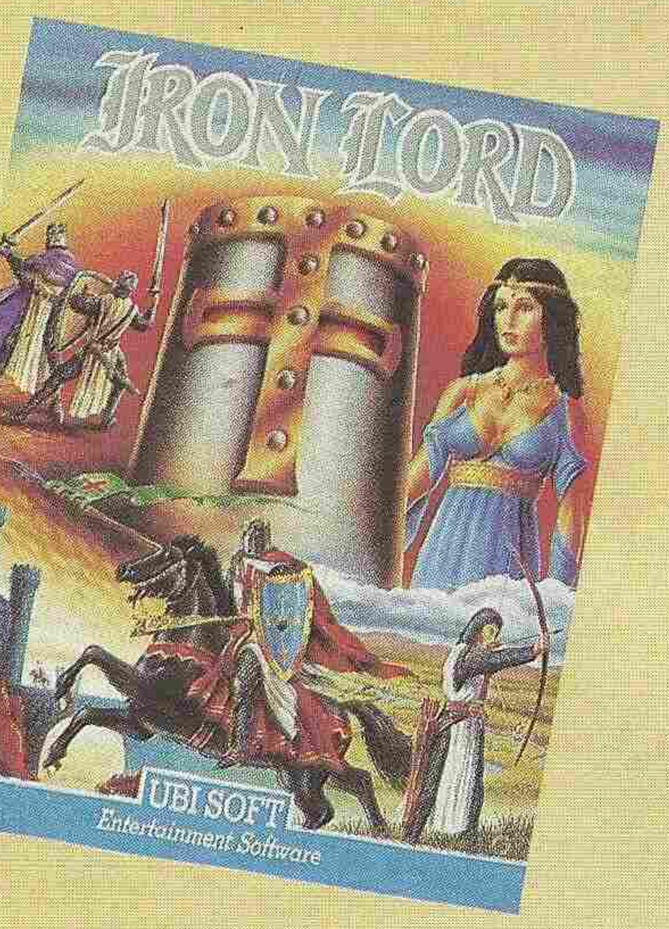






Sadece Amigacı'lar 64'çüler için değil
hemen tüm bilgisayar kullanıcıları için başta
oyun olmak üzere her türlü orjinal yazılımı artık
Türkiye distribütörü **TATKOM**
aracılığıyla edinebileceksiniz.
Tümü garantili, kutulu, Türkçe
açıklamalı bu yazılımlarla artık
keyifli anlar yaşayabileceksiniz.
Ayrıntılı bilgi için Commodore Show'daki
standımızı ziyaret edin.
Kahramanlarımızla tanışın.





TATKOM

Bilgisayar ve Oyun Kasetleri
İthalat ve Pazarlama Ltd. Şti.

Büyükdere Cad. 127,
Tatko Binası
Gayrettepe-İstanbul
Tel : 174 33 50 (10 hat)
Fax: 167 17 14

Türkiye çapında bayilikler verilecektir.

GELD


...ILER...

Üç Boyut mu Yoksa İki mi?

Çev.: Sinan Vural

Üç boyutlu görüntüler artık özel araçlar gerektirmiyor. Renkli gözlükler veya özel programlar kullanmadan, ekrandan fırlayan görüntüler yaratın, herhangi bir çizim programı kullanılarak üç boyutu yakalayacak çizimler yapabilirsiniz. Yeterki çizimlerinizi çevirmeye kalkmayın.



Ekrana yapışık durum çizimlerinizi, ileri çıkan resimlerle mi değiştirmek istiyorsunuz? İki ayrı görüntü kullanılamadığı için iki boyutlu çizimler, beyinde derinlik hissi uyandırabilmek için psikolojiye dayanmalıdır. Hemen Freud'a veya Jung'a sarılmayın canım; sanatta beyin yanıltan perspektif, denge, gölgelendirme ve renk seçimidir.

DeluxePaint III'e veya her ne çizim programı kullanıyorsanız ona, sarılmadan önce ne yapmak istediğinize karar vermeniz gerekir. Burada seçilen örnek tarihten alınmış bir eleman olan, eski bir trendir.

Konuya karar verildikten sonra ortaya mı yoksa stilize edilmiş olarak mı çizilmelidir? Kompozisyon nasıl olmalıdır? Geniş açı mı alınmalıdır yoksa bir detay mı? Sonuçta, ekrandaki bir kâğıt yüzeyini yırtarak çıkan eski bir lokomotifte karar kılınmıştır. Açı oldukça etkileyicidir, çizim renkli ve detaylıdır.

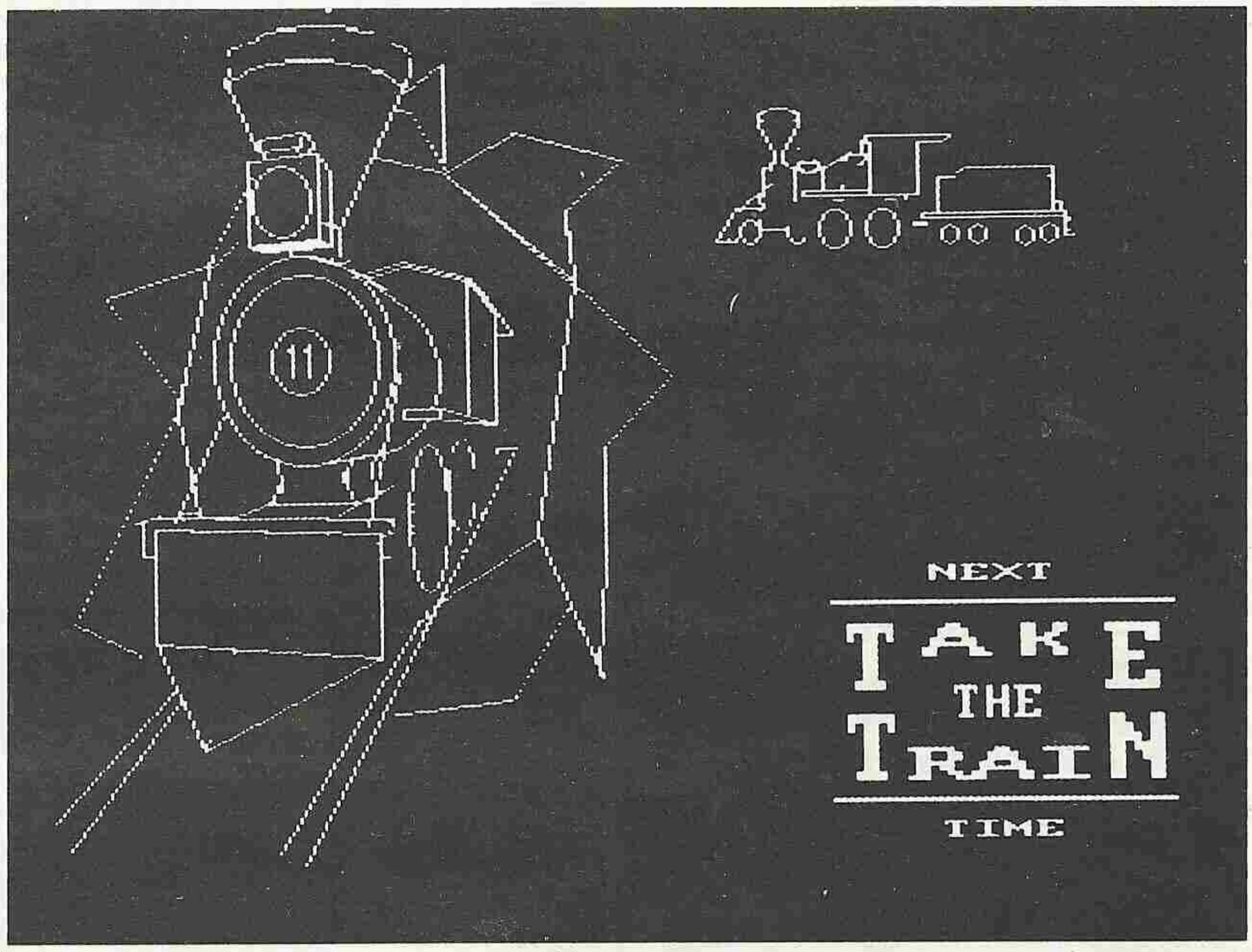
Şekli-1'de bir taslak görüyorsunuz. Bu taslak, DPaint'in çizgi çizme modu kullanılarak her bir elemanın ekrandaki yeri ve büyüklüğü saptanmıştır.İlgi odağı olarak üç eleman kullanılmıştır; lokomotif, arka plandaki çizim ve lokomotifi dengelemek için sağ alt köşedeki yazı. Dikkat ederseniz, lokomotif çiziminin hiçbir yeri resim çerçevesinin dışına taşmamaktadır. Aksi taktirde çizimin yüzeysel olduğu öne çıkardı ve yapılmak istenen etki sağlanamazdı. Ayrıca raylar da yeterince kısa tutularak, gölgelerinin de çerçeve dahilinde kalmasına dikkat edilmiştir.

Resim basılacak bir sayfa için hazırlandığından, fon rengi olarak en açık renk olan beyaz seçilmiştir. Eğer siz çizimlerinizde sınırlı değilseniz derinlik verebilmek için başka teknikler de kullanabilirsiniz. Örneğin, siyah fon rengi treni daha da öne çıkarırdı. Ve resmin sayfa üzerinde sınırları belli olmasaydı, raylar biraz daha uzayarak basılacak sayfa üzerine de taşabilirdi.

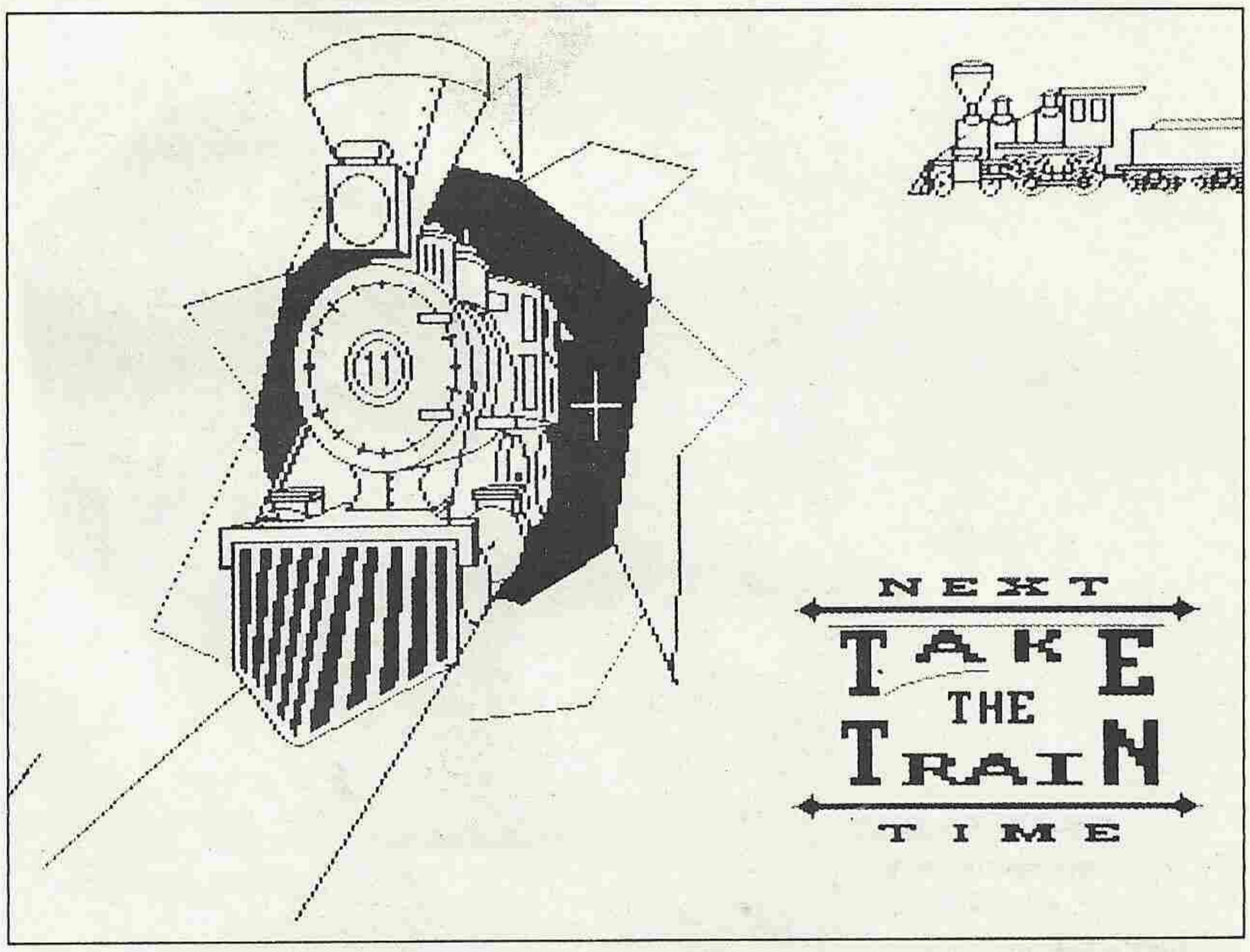
Arka plandaki çizim önemli bir detayı oluşturur; çizim yüzeysel olarak yerleştiği için fonun iki boyutlu olduğunu vurgular. Boş bir fon iki boyutluluğu sağlamaz. Seçiminiz yaparken dikkatli olun, fondaki çizimi fazla belirgin yapıp ana ögeyi kapatmayın. Örneğimizde lokomotifin, görülecek kadar koyu ancak fazla göze batmayacak kadar açık bir gri tonundaki, yandan görünüşü fon olarak çizilmiştir. Böyle bir ton izleyiciye, bu çizimin ana öge çizimi kullanıyorsanız, göze batmasını engellemek için biraz bulanıklaştırmalısınız.

Perspektif: Küçülen Görüntüler

Sanatın diğer ı)ktalarının aksine, perspektif sıkı kurallara dayanmaktadır. En önemlisi cisimlerin uzaklaştıkça küçülmeleri gerektiğidir. Bu özelliğin bazı dezavantajları da yok değildir. Telefon direkleri gibi düzgün aralıklarla yerleştirilmiş cisimler, uzaklaştıkça daha küçük ve birbirlerine daha yakın çizilmelidirler; ve gerçekte birbirine paralel olan -ama çizim yüzeyinde paralel olmayan- çizgiler ufuk çizgisine yaklaştıkça birbirlerine de yaklaşmalıdırlar. Ufuk çizgisi, gerçek fiziksel ufuğu temsil eder ve ekranda isteğe göre (genellikle ortalara) yerleştirilebilir. Lokomotif perspektif kurallarına göre çizilmiştir, yani tüm paralel çizgiler bir noktada birbirlerine bitişirler. Bu nokta-



Şekil 1- İşin başında resim elemanlarını kaba taslak olarak çizin ve görece olarak büyüklüklerini ayarlayın.



Şekil 2- Perspektif görünüşte tüm paralel çizgiler, kaçış noktasına doğru, birbirlerine yaklaşırlar.

ya 'kaçış noktası' denir. Kaçış noktası pratik olarak sonsuz uzaklıkta düşünülür.

Eğer perspektif konusunda yardıma ihtiyacınız varsa, DPaint'in seçilen fırçaları (brush) üç boyutlu olarak işleme yeteneğini kullanabilirsiniz. Örneğin rayları yaratmak için önce travertenlerin ve rayların tepeden görünüşünü çizin, daha sonra bu görüntüyü fırça olarak alıp, nümerik klavyeden x ve y eksenlerinde kaydırarak istediğiniz pozisyona getirin. Perspektif moduna geçmek için ENTER tuşuna basın; 1, 2 ve 3 z ekseninde, 4, 5 ve 6 y ekseninde ve 7, 8 ve 9 tuşları da x ekseninde hareketi sağlar. Nokta tuşu merkezin yerini değiştirir, eski tuşu ise tüm ekranı perspektif olarak doldurur. 0 ile tüm eksenler sıfırlanır.

Bu yöntemin dezavantajı ise rayların ve travertenlerin kalınlıklarını verirken ortaya çıkar. Bütün bu detaylarla uğraşmak belki de çizimi elle yapmaktan daha çok zaman alacaktır, bu yüzden perspektif çizimi biirkaç kılavuz çizgi yardımıyla elde yapmak daha çabuk gerçekleştirilebilir.

Şekil-2'de trenin perspektif çizimi görülmektedir. Artı işareti kaçış noktasının yerini belirtir ve tüm paralel çizgiler bu noktada birbirlerine yaklaşırlar. Kesinlikle iki boyutlu olarak tanımlanmış olan arka plan trenin perspektifi ile kontrast halindedir ve onu öne çıkarır. Sağ üst köşedeki çizimde yeteri kadar detay vardır ve bu çizim daha sonra arka plan olarak tüm ekrana tekrar tekrar basılacaktır.

Denge: Terazinin Kefeleri

Şekil-3'te çizimin ilk renkli halini görüyorsunuz. bu sayfada son görüntü için gereken renklerle birlikte ama elamanları dengelemeniz gerekir. Bu noktada detay fazla önemli olmasa da renkler fazla değişmeyecektir. Böylece renklendirdiğiniz elemanları ekrana dengeli olarak dağıtabilirsiniz. Sağ alt köşedeki yazı kısmı, lokomotif çizimini hem yatay hem de düşey olarak dengeleyecektir. Bilgisayarda düzenleme yapmak çok kolaydır, çünkü istediğiniz şeyleri istediğiniz yere kolaylıkla ve hatasızca yerleştirebilirsiniz.

Ana ögeleriniz boş fonda ve desenli fonda farklı etkiler yapacağı için küçük lokomotif çizimini tüm ekrana doldurmanız gerekir. Bunun için de DPaint'in doldurma (fill) modunu kullanabilirsiniz. Küçük çizimi fırça olarak tanımlayıp bu fırçayla ekranın tüm boş yerlerini doldurun. Çizim her kenarda resim sınırlarını kesmelidir, bu yüzden denemeye devam edin. 'Üç boyutlu' büyük lokomotifin aksine küçük çizimin 'iki boyutlu' görünmesi için kenarlara değmesi gerekir.

Gölgelendirme: Dereceler Sorunu

Bir çizerin derinlik vermek için başvuracağı en etkili yol gölgelendirmedir. Bir görüntüdeki ışık nüanslarını çizime geçirmek, beyine derinlik konusunda en önemli ipuçlarını verir. Ne yazık ki bazı insanlar iki boyutlu çizimleri, beyinlerinde üç boyutlu gibi canlandıramazlar. Gözlerden beyine sinyaller gelmesine rağmen, beyinleri bir türlü bunları toparlayıp, görüntünün üç boyutlu gibi olduğunu kavrayamaz. Yine de bu insanlar da normal yaşamlarını sürebilirler, çünkü ışık ve gölge, görece boyut ve uzaktaki cisimlerin hızlarının değişmesi kavramıyla birleşince iki boyutlu çizimlere derinlik verebilir.

Ayrıca bu ışığın ve gölgelerin çoğu gri tonlarındadır. Bej, çelik mavisi ve soluk yeşil gibi renkler film üreticilerinin söylediği kadar yoğun değildir. İnsan gözünde görüntü retinaya düşer ve burada renk algılayan koni hücrelerden çok parlaklık algılayan çubuk hücreler vardır. Eğer bir çizimde doğru yapılması gereken bir şey varsa o da gölgelendirmedir.

Şekil-4 kağıttaki yırtıklar hariç tüm çizimi gölgelendirmiş olarak göstermektedir. Işık kaynağı üç yerde bulunmalıdır; sol üstten direkt ışık, sağ gölge tarafında hafif bir ışık ve lokomotifin üzerinde bulunan fon ışığı. amatör fotoğrafçılara söylenen, "Güneşi arkanıza alın" sözü istenen ışıklandırmayı her zaman yaratamaz.

Bu çizimler koyu bir alandır; tren açık bir fon üzerinde, basitçe beyaz üzerine siyah. Mümkün olan en uç



Şekil 3- Resim elemanlarının ağırlıklarını belirledikten sonra, bunları fon grafiğinin üzerinde dengeleyin.

kontrastlıklardan siyah üzerine beyaz derinlik duygusunu, beyaz üzerinde siyahtan daha iyi verir. Ama buradaki gibi sınırlamalar varsa bunları aşmanın da yolları vardır. Bu çizimler derinlik hissi uyandıracak olan gölgeler, lokomotifin çevresinde ve yırtık kağıtlarda kullanılmıştır. Bilgisayarla çalışırken, bir fotoğrafçının saatlerini alacak olan detayları kısa bir sürede ve mükemmellikle işleyebilirsiniz.

Genel olarak bakınca, tren uzaklaştıkça gölgelendirme artar ve sonuçta karanlıkta kaybolur. Ancak dikkat ettiyseniz, trenin tam kağıttan çıktığı yerden sonrasında ani bir koyulaşma görülmektedir. Bu da tepeden gelen ışığın kağıdın dışında bulunduğunu belirtir. Lokomotifin her malzemesi ışığı nasıl kullanacağınız konusunda size bilgi verir. Kazan ve baca siyahtır, ama burada detay göstermek için gri tonları kullanılmıştır. Kazan, baca gibi cilalı değildir, bu yüzden değişik tonlamalar kullanılmıştır. Bunların yanında parlak metal yüzeyler ve lambanın camı da yansıtıcı yüzeylerdir.

Örnek çiziminde yoğun gölgeler yoksa da siz gölgeleri iyi hesaplamalısınız. Fon üzerindeki uzun ve ağır gölgeler resmin dengesinde önemli rol oynar. Taslağınızı yaparken gölgeleri de düşünün ve kolaylık açısından DPaint'in gölgeli boyama modunu kullanın.

Önce fon rengini birkaç gri tonuyla çizin. Daha sonra gölgenizi oluşturacak bölgeyi fırça olarak tanımlayıp istediğiniz yeri sol mouse tuşuna basarak gölgelendirin. Bu işlem kenarları kesin belli ve tek renkli bir gölge yaratacaktır. Daha detaylı ve gerçekçi çizimler için sizin oturup tek tek bunları işlemeniz gerekir. Photon Paint 2.0 gibi tüm renk paletini kullanan programlarda gölgelendirme için özel aletler vardır.

Değişiklik yapmak için atmosferin özelliği olan bulanıklığı kullanabilirsiniz. Görüntüler uzaklaştıkça renk solmakta ve kontrast azalmaktadır. Sisli bir sabahta bunu kendiniz de görebilirsiniz. Her ne kadar bizim örneğimizde, kontrastlar önemli olduğundan, bu sistem kullanılmsa da uzaktaki dağların işlenmediği bir çizimde bu yöntem yararlı olabilir.

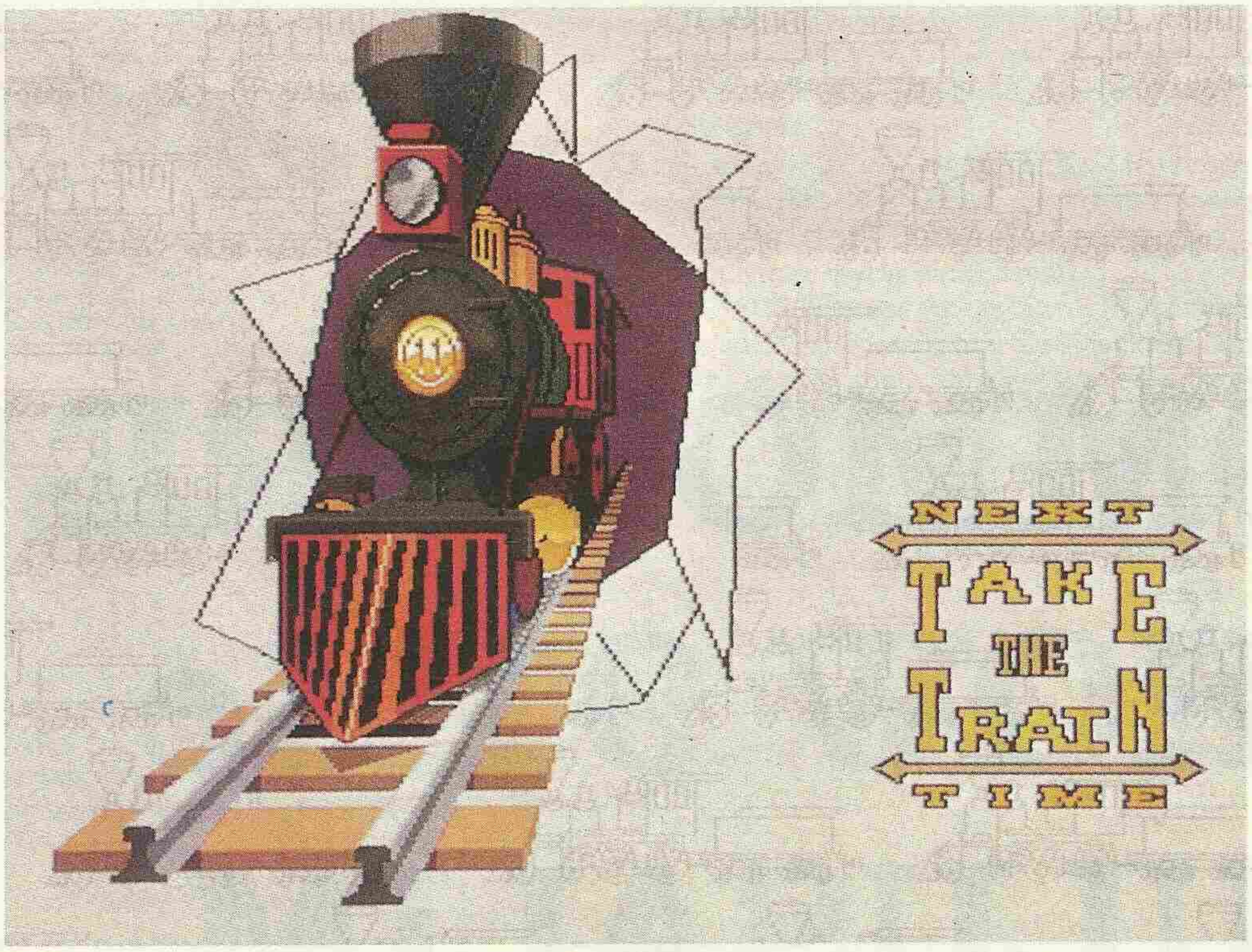
Renk: Koyu ve Açık

Çizimlere derinlik ve ağırlık vermek açısından, renk teorisi de en az gölgelendirme kadar önemlidir. Örnek olarak çizdiğimiz tren değişik renkli bölümlerden oluşur. Ama bölümleri gerçek renkleriyle çizmeyin. Bir ayna gümüş rengi değildir, ne de bir tekerlek siyahtır. Renkleri ne olursa olsun tüm cisimler çevrelerindeki renkleri yansıtırlar.

Işığa veya gölgeye yerleştirilmesine göre bir renk değişik değerler alabilir. Renkler parlaklaştıkça saflıkları kaybolur. Koyulaştıkça da başka renklere doğru kayarlar. Gölgeye yerleştirilen sarı, turuncu olarak görünür. İşleri daha da karıştırmak için, fon rengi ana renklerin nasıl göründüğünü etkiler. Mavi üzerindeki kırmızı, turuncunun üzerindekinden daha 'kırmızı' görünür. Aynı şey fon renginin yoğunluğu için de geçerlidir; siyah üzerinde parlak görünen kırmızı, beyaz üzerindeyken oldukça koyu olarak algılanır.

Derinlik verirken bu olguyu siz de doğurabilirsiniz. Gözün algılayacağı en iyi kontrast renk dairesinin karşılıklı uçlarındaki renkler kullanılarak elde edilebilir. Sarı iyi bir örnektir, çünkü dalgaboyu herkesin görebileceği bir değerdedir. Bunun karşılığı olarak mor kullanılır. Örneğimizde beyaz fon üzerinde böyle bir uygulama mümkün değildir, bu yüzden başka bir hileye başvurulmuştur: Esas olarak renklerin tümü lokomotif üzerindedir, bu yüzden parçalar izleyiciye ne kadar yakınsa o kadar parlak renklendirilmişlerdir.

Lokomotif, gereken yerde renklendirme ve gölgelendirmeyle temiz bir çizimdir. Kafa karıştıracak fazladan detay yoktur. İzleyici tarafından görülmeyen, ama yapılmazsa eksikliği duyulacak olan birçok detay vardır -ince gölgeler ve renklendirmeler, yazıyı öne çıkaran kontrastlar, yoğun renkler ve karmaşayı önlemek için yumuşatılmış (anti-aliased) çizgiler. Çiziminizi iki boyutlu ekrandan dışarı doğru fırlatacak olanlar da bu detaylardır zaten.



Şekil 4- Son olarak, parlaklıkları ve gölgeleri ekleyin.

AMIGA 'ya
BİR PROĞRAM

GENEL MUHASEBE
İŞLEMLER HIZLI
(68000 ASSEMBLY)
TÜRKÇE KAREKTER
SETİ
EDİTÖRSEL EKRANLAR
TÜRKÇE YAZICI
KULLANIMI

AÇIK DAVET

COMMODORE SHOW 91'de BULUŞALIM.

ÇOK CAZİP FİYATLARLA!

C-64
AMIGA 500
PC
MONİTÖRLER
PRİNTERLER



AMIGA 500'e
20 MB harddisk
A 590

1084 RENKLİ MONİTÖR
A-590 20 MB HARDDISK
TV MODÜLATÖR
BİLGİSAYAR MASASI
PRİNTER ÇEŞİTLERİ
DİSKET KUTUSU
OYUNKOLU ÇEŞİTLERİ
TOZ ÖRTÜSÜ
YARDIMCI KITAPLAR
RECEIVER
512 K RAM KARTI
EKRAN FİLTRESİ
AMIGA MOUSE
MOUSE PAD
3.5 EXT. DRIVE
5.25 EXT. DRIVE
HER TÜRLÜ PROGRAM

- **BİLGİSAYAR, DİSKET SÜRÜCÜLERİ, YAZICILAR**
- **BOŞ DİSKET VE KASETLER**
- **JOYSTICKLER, KARTUŞLAR**

ASTARTE

BİLGİSAYAR SAN. VE TİC.LTD.ŞTİ.

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI

IHLAMURDERE CAD. No : 29/1
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 83 92 - 158 01 09

PROFESYONELLEŞTİRDİKLERİMİZDENMİSİNİZ

YARIŞMA SONUÇLARI

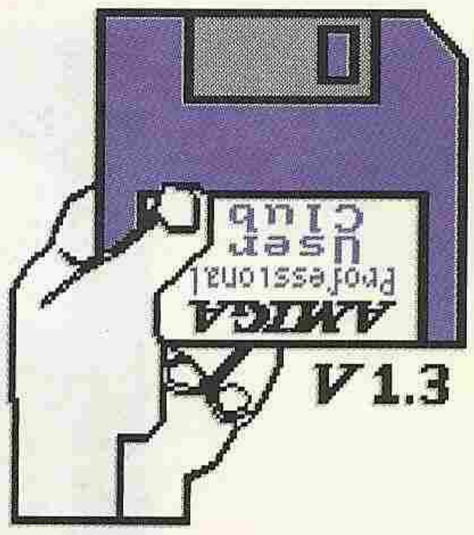
KATILIM ORANI FAZLA OLDUĞU İÇİN SONUÇLAR GELECEK AY AÇIKLANACAKTIR. YARIŞMALARA KATILANLARA TEŞEKKÜR EDERİZ

Masa Üstü Yayıncılık konusundaki problemlerinizi danışmak için 519 34 13'den Sedat Çöloğlu'nu arayabiliriniz.

Size bilgi vermek bizim hobimiz.

Daha da Profesyonelleşmek için

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB



MAC-EM

Macıntosh Emülatör ile tanıştınız mı?

128 K chipler üzerinde, Türkçe Kullanım Klavuzu yanında sizler için sadece bu ay özel fiyat

KDV hariç
450.000.- TL

Bu ay'ın ülkemizdeki en gözde programları

PROFESSIONAL PAGE 2.0
MAXON CAD
NEWIO 3.0
DISNEY ANIMATION PAL
DRAW 4D
ATARI ST EMÜLATÖR
TV TEXT PROFESSIONAL
MASTER VİRÜS KILLER
DE LUXE PAINT 3.25
FLOW FINDER
DATATAX 90

Toptan alımlarda özel fiyat uygulanır.

AMIGA 'da profesyonelliğe



GOLD BOX
BİLGİSAYAR HİZMETLERİ
Divanyolu Cad. Bestekar Osman Sok. No:1 K:2 D:7
34431 Sultanahmet / İSTANBUL
TEL: 528 63 04 - 519 34 13

telecom

BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKTIR

BİLGISAYARLAR
DİSKET
SÜRÜCÜLER
YAZICILAR
MONİTÖRLER

- Her hafta yeni AMIGA, C-64, IBM oyunları
- Joystickler
- Tüm Bil-Tek ürünleri
- Disketler
- Kartuşlar
- Kasetler
- Bakım onarım servisi
- Türkiye ve dünyanın her yeri için ödemeli sipariş alınır.

ÖĞRENCİLERE BÜYÜK İNDİRİM
ALIŞVERİŞ YAPAN HER MÜŞTERİYE KURA NO'SU

AMIGA

telecom bilgisayar

Karanfil sok.15/3KIZILAY ANKARA
(KEBABİSTAN ÜSTÜ) Tel:117 10 97

commodore

Commodorecular!

Dünyayı yerinden oynatmaya kısa bir süre ara verip

derginize abone olun!

Commodore Dergisi yeni programlarla... program dökümleriyle... yazılım ve donanım tanıtımlarıyla... birbirinden renkli oyunlarla... heyecanlarla dolu. 4 yıldır olduğu gibi. Kuponu doldurun... abone olun!

COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Ağustos 1990

Commodore Dergisi 'ne ..... sayıdan itibaren abone olmak istiyorum. Abonelik ücretimi **Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5 No**'lu hesaba yatırdım. Dekontun fotokopisi ektedir.

- ❒ 6 ay için 39.000 TL.
- ❒ 12 ay için 72.000 TL.

Adı Soyadı :
Adres :

Posta Kodu :
Telefon :

İmza :

REKLAMCILIK

Bir tutku



Dokuz yıl, 92 sayı.. Otomobil ve Sporları konusunda ülkemizin ilk ve en etkili Dergisi olan **RALLİ DÜNYASI"** nın bugün ulaştığı rakkamlar.. Yurt çapında bayii dağıtımı, altıbinbeşyüz tiraj, seçkin abone kitlesi, derginin diğer göstergeleri.. Bugün, gerek kağıt, gerekse içerik konusunda sergilediği kalite unsuru, her geçen gün, **RALLİ DÜNYASI** tutkunları arasında yadsınamayacak miktarda yeni katılımlar gerçekleşiyor. Siz de, otomobiliniz olsun veya olmasın, yüzyılın harikası olarak tanımlanan otomobile ve mekanik sporlara karşı bir ilgi duyuyorsanız; gerek mekanik, gerekse sportif konularda, dünyadan ve yurdumuzdan en aktüel, detaylı ve 'gerçek' haberleri okumak, gelişmeleri izlemek istiyorsanız; fotoğrafları, yorumları, yarış kritikleri ile **"RALLİ DÜNYASI** tutkusunu" yaşamak istiyorsanz, yapacağınız iş çok basit; hemen, en yakın gazete bayiinden bir **RALLİ DÜNYASI** isteyin. İnceleyin.. Karşılaştırın.. Ondan sonra karar verin. Sürekli okurlarımız arasına sizin de katılacağınıza eminiz! İşte o zaman da, eğer abonelerimiz arasına katılmak isterseniz, (1) 346 04 72 numaralı telefonumuzu çevirip, abone servisimizden bir arkadaşımızın size yardımcı olmasını isteyiniz. Böylece, **RALLİ DÜNYASI**' nın dokuz yıldır hiç eksilmeyen, ama hep artan aboneleri arasına sizde katılmış olacaksınız."

telefon numaramızdan size cevap verecek olan

tüm ciltleri bir paket halinde talep etmenin cazip

teslim edilecektir. Siz, otomobil ve sporlarımı

kütüphaneniz de değerli bir kaynağa kavu

Siz c

- SAINT DRAGON (30)
- SIMULCRA (36)
- MOTOCYCLES 500 (42)