COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Mart 1991

NEREDEN NEREYE?

DERGİNİN MUTFAĞINDAN

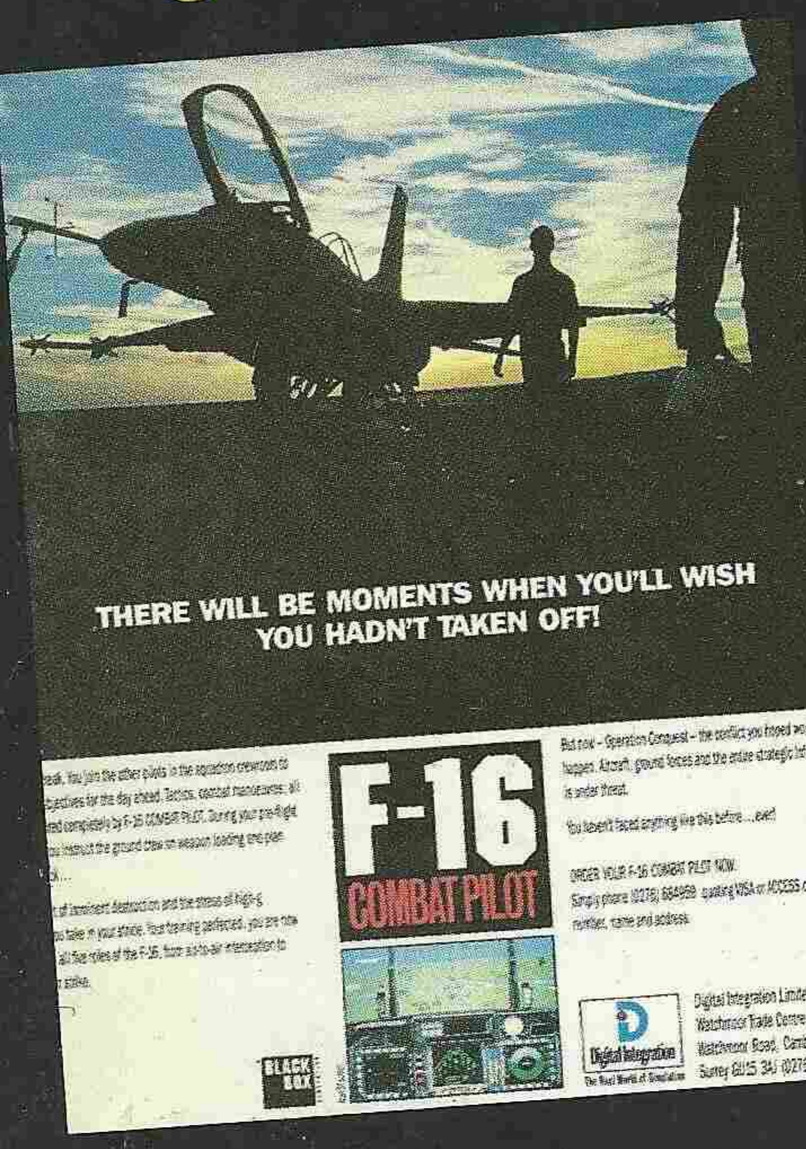
SAYI 61

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

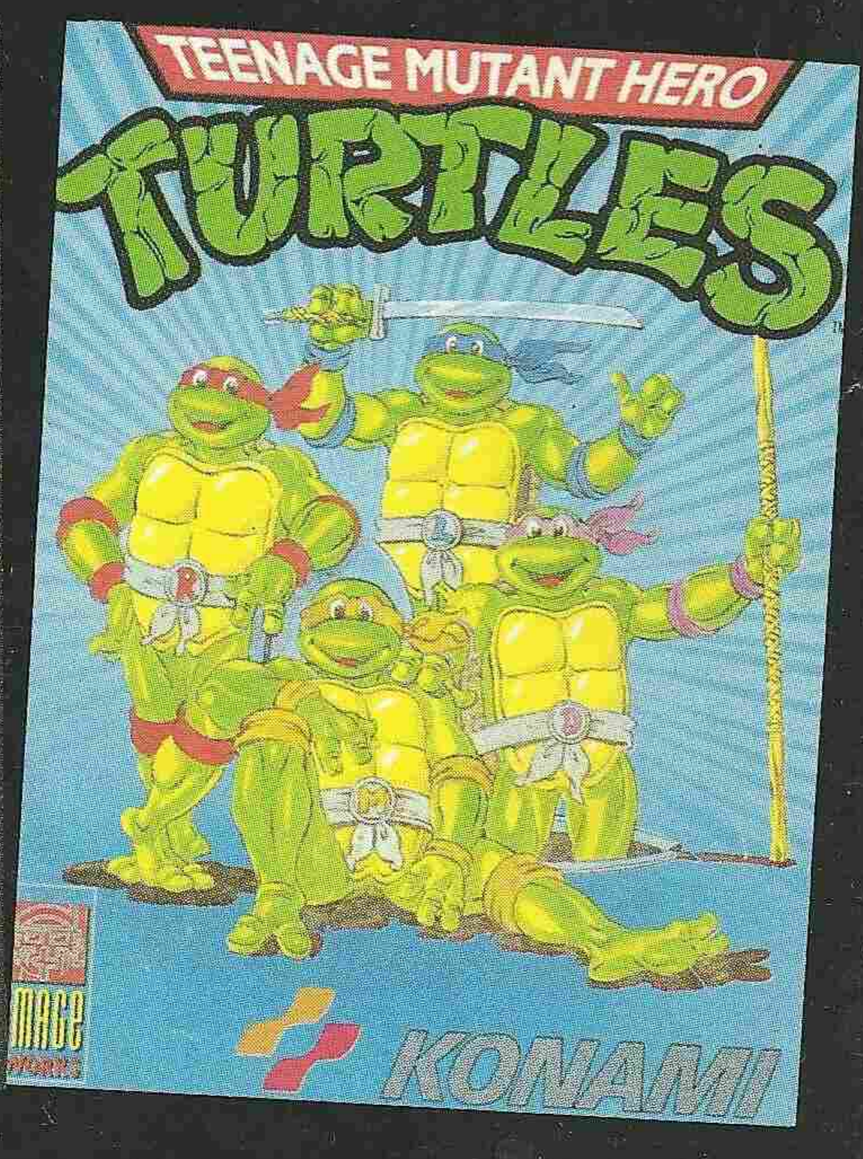
Floppy disketlerinize bakmayı biliyor musunuz?

HI-TEC SOFTWARE SUNAR

AÇIN...OKUYUN...OYNAYIN...







ÖZEL JELATİN AMBALAJINDA TÜRKÇE AÇIKLAMALI, GARANTİLİ COMMODORE 64 KASETLERİ

Katalog ve fiyat listemizi isteyiniz.

Toptan Satış

Abacus

ABACUS BİLGİSAYAR MERKEZİ
Nişantaşı, Hacımansur Sokak.No:2
Tel:130 49 60
ATAKÖY, GALERIA- PRINTEMPS
ATAKÖY, ATRIUM Tel:571 21 97-366
ETİLER,ALKENT Tel:168 42 59

RİVA

RİVA BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMİ
Mumhane cad. No.101 Süha Fazlı Han Kat;2/2
80030 KARAKÖY/İST. TEL:(90) 144 39 25-144 39 26
FAX:(90) (1) 144 39 26

HI-TEC SOFTWARE

ECEM 511 32 86

İçindekiler

TOPLUM

Dünya'dan, Türkiye'den, Teleteknik'ten 6
İşte Commodore Show 1991

Floppy Disketlerinize Bakmayı Biliyor musunuz? 10
Disketlerin Başına Gelenler

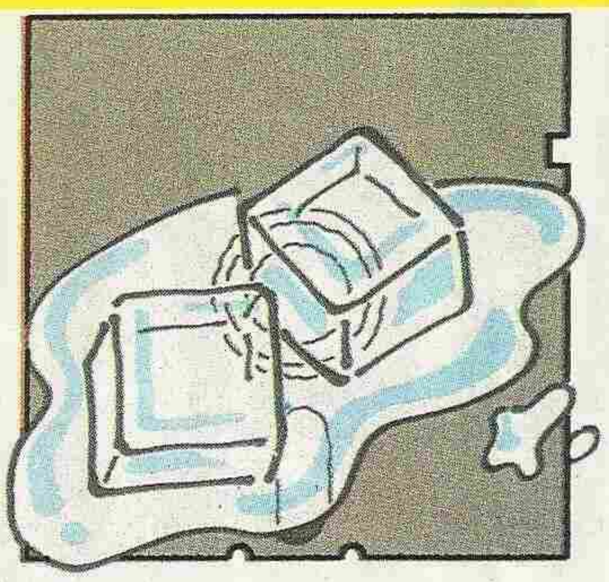
Derginin Mutfağından 51
Bir Dergi Nasıl Çıkar

Nereden Nereye 58
5 Yılın Getirdikleri

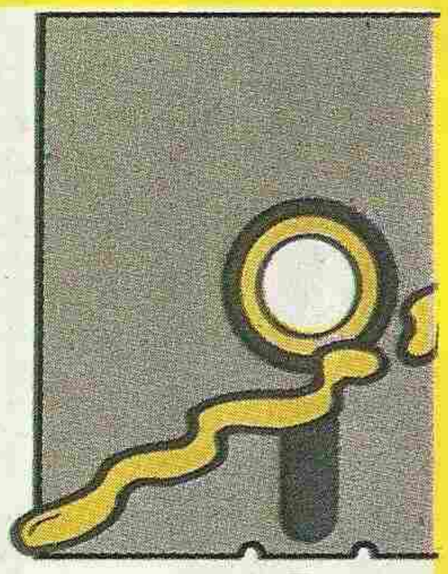
YAZILIM

Makine Dilinin Püf Noktaları 18
Bitmez Tükenmez

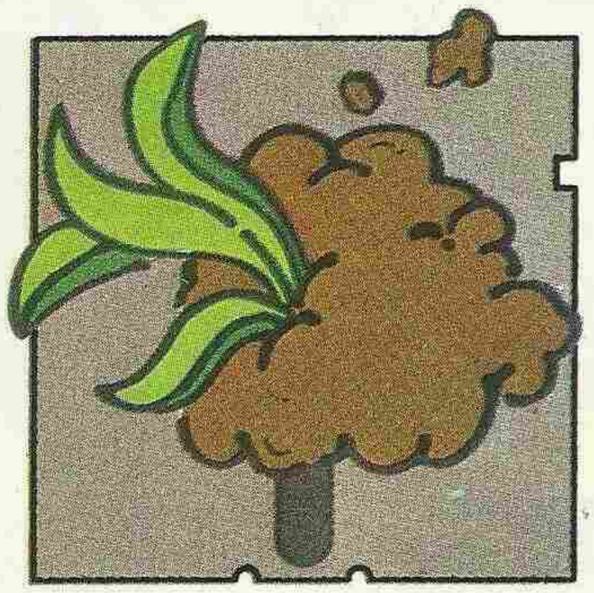




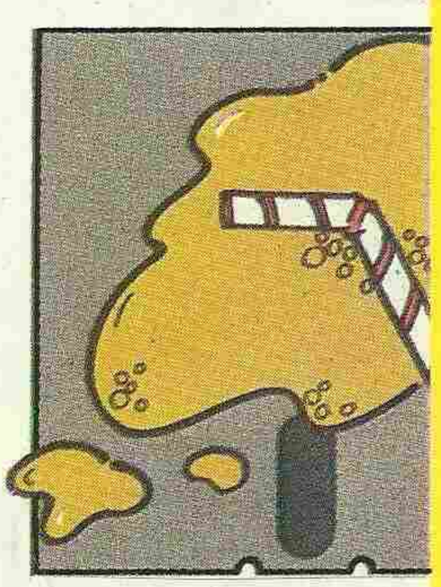
Kolanızın buzundan



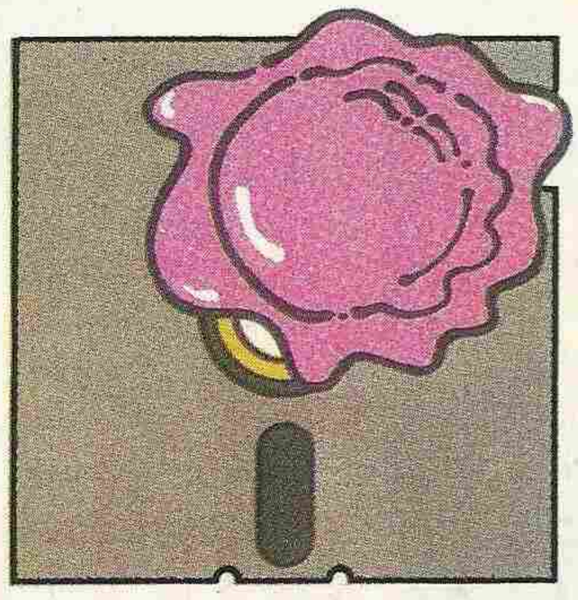
Sosisli sandviçin hardalından



Saksı çiçeğinden (saksı yok)



Meyvalı gazozunuzdan



Bir top dondurmadan



Sabundan

Abur Cubur 22
Yeni Numaralarımız Var

Tiyolar ve Tuzaklar 44
En Son Tiyolar

TANITIM

Oyun Açıklamaları 27
En Son Oyunlar

Macera Peşinde 54
Yeniden Merhaba

20 Mega Bayt !



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

Amiga 500 sahipleri yaşadı.

A590 20 MB Hard Disk Sürücü

Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda.

Artık Amiga 500'ler çok daha büyük
bellek kapasitesiyle çalışıyor...
çok daha hızlı çalışıyor...

Şimdi en sık ziyaret ettiğiniz
Teleteknik Amiga Yetkili Satıcısı'na
uğrayın, ***A590***'la tanışın.

Teleteknik

REKLAMCILIK

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
FARUK BARAN
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

6. YAŞA MERHABA

Bu ay size tamamı tamamına 5 yaşını bitirmiş bir derginin Sorumlu Yazı İşleri Müdürü olarak seslenmenin kıvancı içindeyim. Dile kolay, 5 yıl, insan ömrü için önemli bir süre. Hele hele ülkemizde dergi ömrü olarak bakarsak daha da önemli.

Türkiye'de ilk defa belirli bir konuda, üstüne üstelik belirli bir markayı hedefleyerek çıkardığımız bu dergi, sizlerin yoğun desteği sayesinde bu günlere gelebildi. Bu uzun öykümüzün derginin içindeki "Nereden Nereye" yazısında okuyabilirsiniz. Ancak sanırım öykümüzün devamı gelecek ayki sayımıza kalacak.

İki aydır bağırıp durduğumuz Commodore Show kara kışın azizliği yüzünden umduğumuz kadar parlak geçmedi. Yine de yeni ürünler ve yeni Commodore'cu yüzleri görmek bizi fazlasıyla sevindirdi. Bu konudaki geniş bilgiyi haberler bölümümüzde okuyabilirsiniz.



Ayrıca Show'da, dergimizin 5. yılını doldurması üzerine altı mumluk bir pasta ile kutlama yaptık.

Bu ayki yazılarımızdan biri de DERGİNİN MUTFAĞINDAN. Bu yazıda derginin çıkmadan önce hangi aşamalardan geçtiğini, kimlerin nelerle uğraştığını ve işlerimizin ne gibi zorluk ve kolaylıkları olduğunu okuyabilirsiniz. Ayrıca grafikerlerimize büyük bir yardımda bulunuyoruz. Commodore 64 bilgisayarlarının grafik yeteneklerini daha da arttıran FLI-GRAPH programı bu ayki döküm ekinde yer almakta. Tabii bu yetenekleri elde edebilmeniz için kollarınızı sıvayıp MDE'ye girişmeniz ve uzun süre data girmeniz gerekecek. Tabii bunun daha kolay yolu dergimizin adresine boş bir disket ve geri postalayabilmemiz için gerekli posta pullarını yollayıp programı elde edebilirsiniz.

Tabii ki bu ay da oyun tanıtımlarımız bulunmakta, her ne kadar show dolayısıyla elimize fazla yazı geçmediyse de yine de sizler için yeni oyunların açıklamalarını temin ettik.

Son zamanlarda en çok ilgiyi toplayan köşelerimizden biri de ABUR CUBUR. Artık sizlerden programlara da yer veren bölümümüzün, hepinizden gelen ilgi ve tebriklerden dolayı daha da iyi olacağı kanısındayım. Programlarınızı, ABUR CUBUR köşesinin başında yayınladığımız adrese yollayabilirsiniz.

Her konuda bizlere verdiğiniz destekten dolayı hepinize teşekkür ediyoruz ve sizin yerinize de "NİCE BİLGİSAYARLI VE MUTLU YILLARA" diyoruz.

OSMAN BABAOĞLU



COMMODORE SHOW '91'DE NELER OLDU, NELER BİTTİ





İşte bir Show daha geldi geçti. İyisiyle, kötüsüyle, izlemeye gelen herkesin hatıralarındaki yerini aldı. Çoğunuzun hatırlayacağı gibi geçen yıl yapılamayan ve kullanıcıların hasretle beklediği Commodore Show bu yıl The Marmara Oteli'nde, 31 Ocak - 5 Şubat tarihlerinde gerçekleştirildi ve oldukça ilgi topladı. 5000'den fazla kişinin gezdiği Show'a 16 Teleteknik yetkili satıcısı katıldı. En yenisinden en eskisine kadar her türlü oyun ve gösterilerle doluydu. Show'un gözde demosu da yabancı bir Amiga grubu olan ANIMATORS'-un IRAQ-DEMO'su idi. Bu demo Saddam HUSSAIN, diğer Arap ülkeleri ve BUSH'un arasında geçiyor ve en son olarak da HUMEYNİ (?) ile noktalanıyor. Gerçekten de oldukça ilgi toplayan demonun en büyük özelliği de SAVAŞ ÇIKMADAN ÖNCE yapılmış olması. İşte buna 'ileri görüş' denir. Merak edenleriniz sanırım bu demoyu program satıcılarından temin edebilir. Ayrıca TÜRK bilgisayar grubu olan BRONX'un hemen hemen tüm Türk elemanları show'a katıldı. Hem Commodore 64 hem de Amiga bilgisayarlarla ilgilenen Bronx grubunun, intro, demo ve özel olarak show için hazırladıkları animasyonları da ilgi çekiciydi. Ayrıca bilgisayarda olduğu kadar dansta ve rap konserinde de başarılarını gösterdiler.

Telif hakkı yasalarının da yürürlüğe konmasıyla, ülkemize getirilmeye başlanan orijinal oyunlara ve gerçekten de ilgi çekici

joystick'lere büyük bir ilgi görülüyordu. Hatta bazı oyunların (Kick of II gibi) orijinal tişörtleri bile bulunuyordu. Bu arada Türkçe oyunların da yakında piyasaya sürüleceğini belirten yetkililer, bu konudaki çalışmalarını hızla sürdürdüklerini belirttiler. Artık açıklamasız ya da eksik disketli oyunlara paydos demenin vakti de gelmişti.

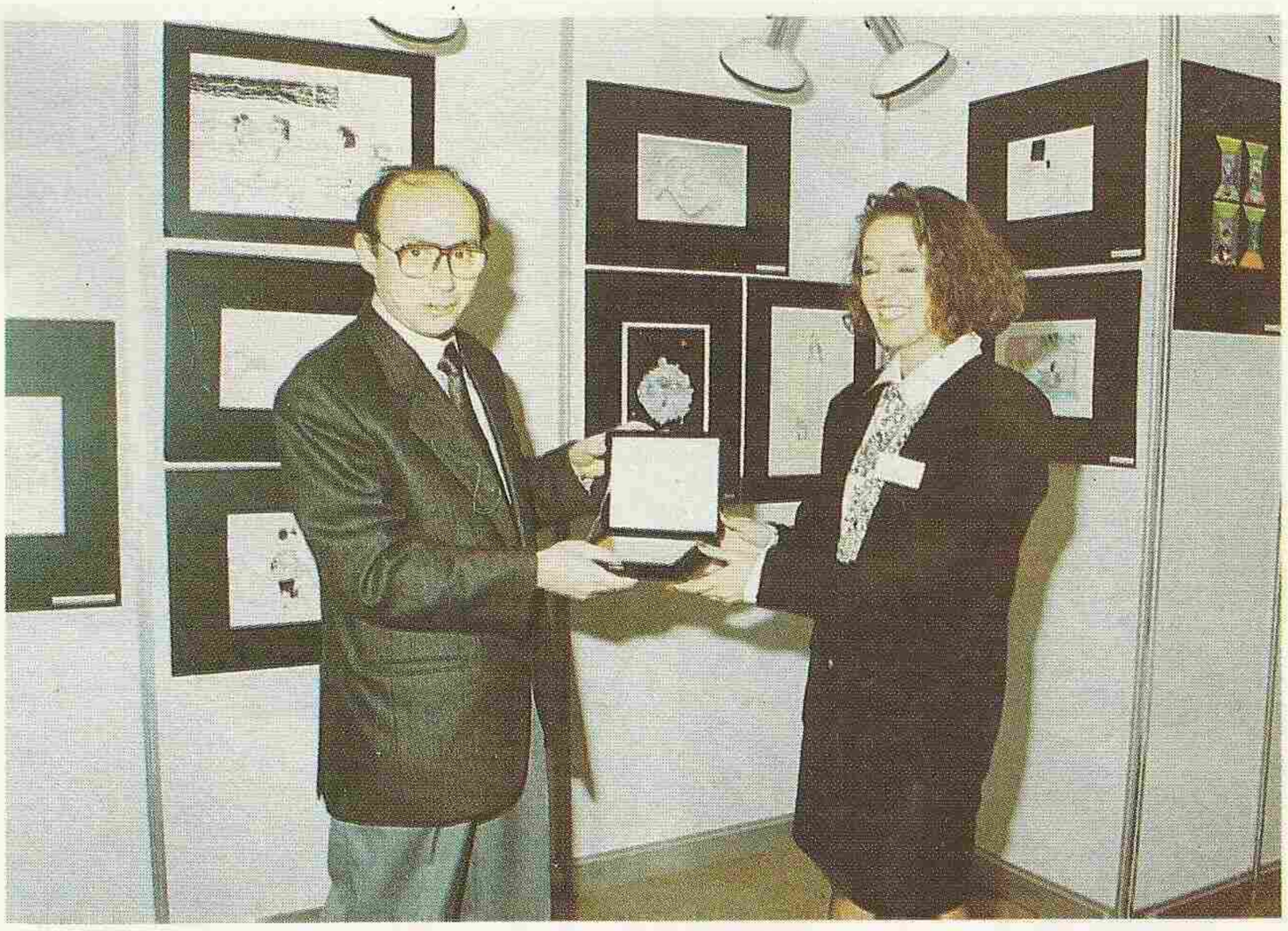
Gördüğünüz gibi oldukça hareketli ve neşeli bir show oldu.

Bu arada dergimizin 5 yaşını doldurması ve 6. yılına adım atması üzerine kısa bir kutlama yapıldı. Kutlama bol pasta ve uçan balonlarla oldukça etkileyici idi (özellikle pasta kısmı). Show'da çeşitli etkinlikler gerçekleştirildi ve bunlardan en ilgi çekici olanı dev ekranda Rıdvan, Metin, Uğur ve Kosecki gibi ünlü futbolcular Kick Off II (futbol oyunu) oynamalarıydı. Oyuncular ve onları seyreden seyirciler pek eğlendiler doğrusu. Tabii bu arada sahneyi boş bulduğumuz zamanlarda favori oyunumuz olan LOTUS ESPRİT TURBO'yu dev ekranda oynamanın keyfini tattık. Diğer şehirlerden de gelen arkadaşlarımız burada oldukça hoş vakit geçirdiler.

Commodore Show'da konser veren grup PROBLEM, canlı müzikleriyle heryeri doldurdular. Dans yarışmasının müziklerini de çalan arkadaşlarımız oldukça iyi bir performans gösterdiler.

Amiga ustası Ali Murat Erkorkmaz, yeni hazırladıkları animasyon programının tanıtımını yaptı. Bu program, karakterlerin genel durumlarını kullanıcıdan aldıktan sonra kare aralarını kendisi doldurmakta. Gelecekte daha da güçlü programlar yazılacağını belirten Erkorkmaz bu programda kullanıcıya kolay çizim, boyama ve sonucu çabuk görme olanaklarını sağladıklarını belirtti. Programlarını daha da geliştirmeyi amaçladıklarını ve bittiğinde bir animasyonun isteyebileceği herşeyi bulunduracağını belirten Erkorkmaz, daha birçok program üstünde de çalıştıklarını ve bunların sonuçlarını da pek yakında alacaklarını belirttiler. Tüm çalışma ekiplerini kutluyor ve başarılarının devamını diliyoruz.

Multi-media gösterisini sunan









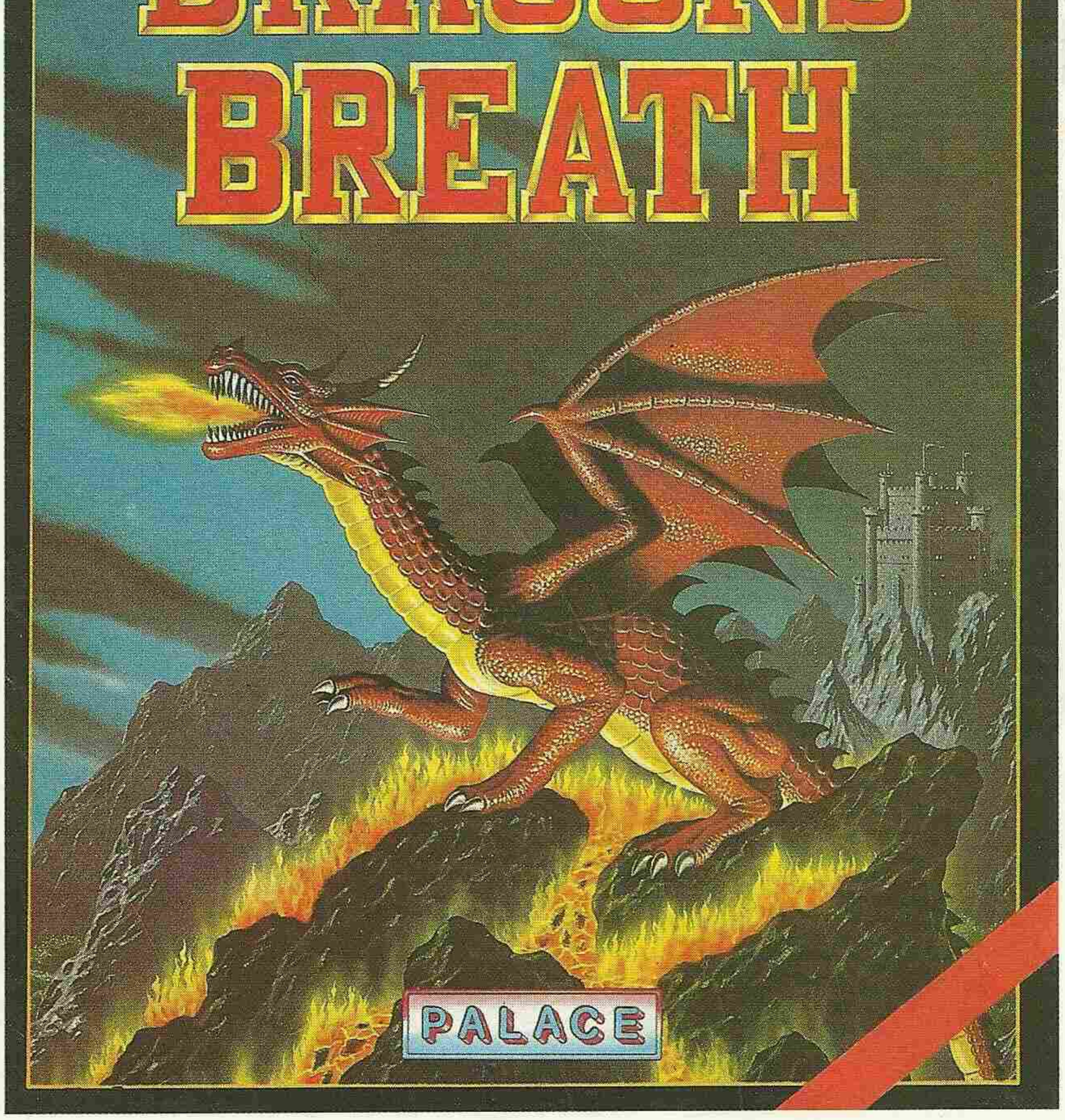


Teoman Mandra, tanıtımları ve açıklamalarıyla izleyenlerin ilgisini çekti. Multi-media ile sanat ve daha birçok konunun üstünde duran Teoman Mandra, bu alan üzerinde teknolojinin büyük adımlar attığını ve yakında birçok alanda da kullanılacağını belirtti.

Evet, futbol, müzik, animasyon, dans yarışması, oyunlar, demolar ve kutlamalar yapılır da bir satranç gösterisi yapılmaz mı? Satranç severlere harika bir gösteri sunan uluslararası satranç ustası Suat Atalık, Commodore Show'da beş bilgisayara karşı aynı anda satranç oynadı. Daha önce birden fazla rakibe karşı oynadığını ama bu oyunların hep insanlara karşı olduklarını söyleyen Atalık'ın, çok sayıda bilgisayar rakiplere karşı ilk gösterisiydi bu. Show'a gelmeyen satranç severler için oldukça üzücü bir haber olsa gerek. Tabii bu diğer show etkinliklerini kaçıran Commodore ve Amiga severler elimizden geldiğince Show'u ana hatlarıyla sizlere iletmek istedik, umarız biraz olsun yardımcı olabilmişizdir. Tüm dileğimiz, gelecek Show'larda siz gelmeyenleri de görebilmek. Bir sonraki Show'da tekrar buluşmak dileğiyle.

ORİJİNAL ÇAĞI

Oyun meraklılarına MÜJDE!!! Artık oyunlar Türkiye'ye orijinal verisyonlarıyla gelecek. Ama tabii eğer oyunların crack (kırık) verisyonlarının problemleriyle uğraşmaya çalışmak hoşunuza gidiyorsa ayrı. Oyunların firmalarıyla anlaşıp, kullanım klavuzlarını tamamen Türkçeye çevirten TATKOM LTD. ŞTİ. bu ay içinde birçok oyunu piyasaya sürmeyi vaad ediyor. Artık eksik disketli, arızalı veya virüslü oyunları satın almaya paydos. ayrıca bazı oyunların ilginç süprizleri de olduğunu söyleyen TATKOM yetkilileri, oyun paketlerinin içinde orijinal Avrupa versiyonlarının içinde olan herşeyin burada da olacağını belirttiler. Klavuzu ve oyunun kendisi dilimize çevrilen ilk örnek ise çok yakında bilgisayarcılarda görebileceğiniz "DRAGON'S BREATH" Tabii ki bu sadece ilk örnek olacak. Bu konudaki çalışmalarını hızlandıran TATKOM, diğerlerinin de pek yakında bunu takip edeceğini ve kısa zamanda istediğiniz her oyunun orijinalini bulabileceğinizi belirtiyor.



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

ERLE
BİLGİSAYAR

CLUB ELITE üyeliğinin kazandırdığı avantajları biliyormusunuz. İşte bazıları:
*Periyodik bültenler
-Makine dili kursu - Amigadan haberler - Program açıklamaları
-Programcılık bilgileri - Çeşitli kitapların tanıtımı
-Sizlerden gelen sorulara cevaplar -Müzik, grafik, iş programlarının açıklamaları
- Ve daha birçok bilgi.
*Her ay adresinize liste
*3000'e yakın çeşitli konularda programlar
*Orijinal programlar
*Amiga ilgili çeşitli konularda geniş bir kitap arşivi
*Türkiyenin ve KKTC'nin neresinde olursanız olun isteklerinizi APS ile 24 saat içerisinde ulaştırıyoruz.
Bizi telefonla arıyarak veya mektupla adresinizi göndererek **CLUB ELITE**'a üye olabilirsiniz. Hem de hiç bir ücret **ÖDEMEDEN!**

[ ] Müjde. Animasyondan, oyun yapımına, kayan yazılı introlardan, profesyonel iş programlarına kadar her türlü programı gerçekleştirebileceğiniz **AMOS**'un kullanım klavuzunun **TÜRKÇE TERCÜMESİ ÇIKTI!**
[ ] Artık programları orijinal kutusunda alıp, orijinal program kullanmanın zevkine varabileceksiniz. Hem de inanılmaz fiatlarla!
[ ] Hiç disketlerin başında gördüğünüz intro ve demoları yapabilmeyi istediniz mi. Artık makine dilinden hiç anlamasanız bile **RED SECTOR** demo maker ile inanılmaz demo ve introlar yapabilirsiniz.
[ ] Amiganız ya da **IBM** uyumlu iş makineniz varsa modem servisimizden yararlanabilirsiniz. Bilgi için bizi arayın.
[ ] **IBM** uyumlu iş bilgisayarı almayı mı düşünüyorsunuz. Bizi muhakkak arayın!
[ ]
[ ] Her türlü intro maker ve seka source codeları. 400 disketlik muhteşem bir **UTILITY** arşivi.
[ ] **AMIGA DÜNYASI** dergisinde açıklanan utility ve oyunların hepsini bizde bulabilirsiniz.

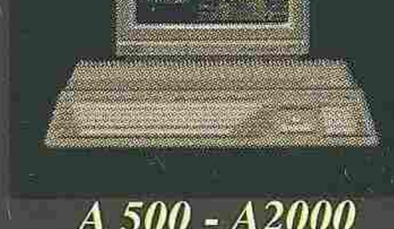
CLUB ELITE
Ihlamurdere Cad. No:149 Daire:4 Beşiktaş-İST. Tel:159 98 02-161 08 47

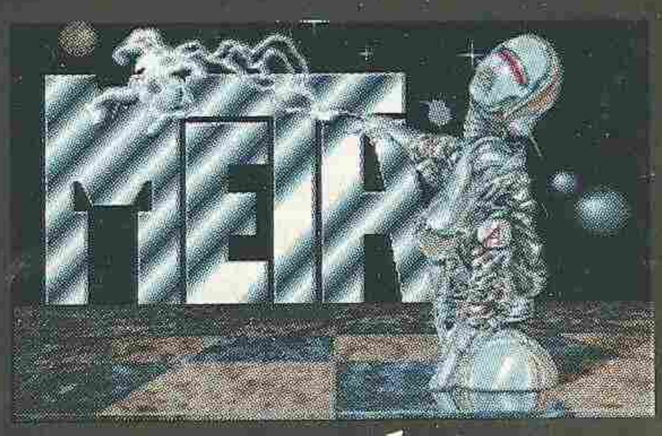
AMIGA FAN CLUB'e
üye oldunuzmu ?

Her *A.F.C.* Üyesinin Bir Laser Printer' ı,
8 Mb Byte Hafızalı 40 Mb Hd' li A 2000' i,
Yüzlerce Profesyonel Programı,
Yüzlerce Oyun Programı,
Ve Sahip Olduklarını Kullanacak Bilgileri Var.

AMIGA FAN CLUB'e
üye olmak için bilgi isteyiniz.

3. KICK - OFF TURNUVASI KAYITLARI BAŞLADI.





A 500 - A2000
A - 3000
joystick çeşitleri,
3.5 - 5.25 disket,
ekran filtresi, mouse pad
ve her çeşit hardware
en uygun fiyatlarla

m e t a SOFT
BİLGİSAYAR & ELEKTRONİK SİSTEMLERİ

BABIALİ CAD. 14/3 34410 CAĞALOĞLU - İST. 512 69 37

BU İLAN META BİLGİSAYARDA PROFESSIONAL PAGE, PROFESSIONAL DRAW ve DELUXE PAINT KULLANILARAK AMIGADA HAZIRLANMIŞTIR.

Floppy Disklerinize Bak

Disklerinizi tozdan, manyetik alanlardan, aşırı sıcak ve soğuk ortamlardan, nemden, küçük kardeşinizden, patronunuzun sigara külünden ve resimdekilerden koruyun...

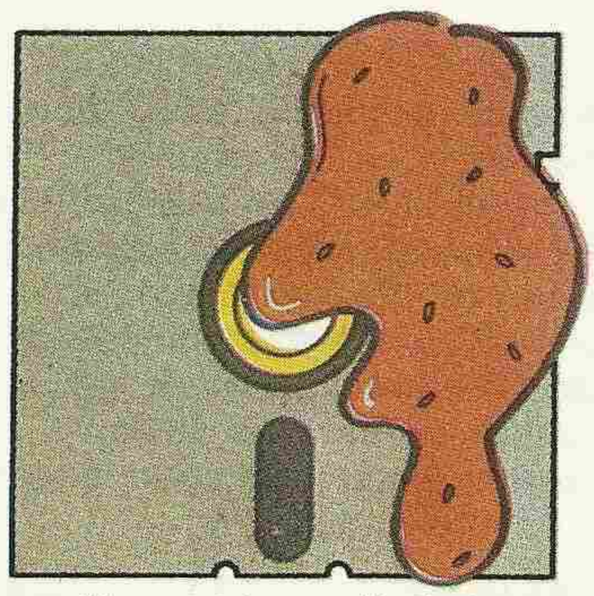
Bir çok Commodore 64 sahibi ve Amiga'cıların tümü floppy disket kullanmaktadır. Har ne kadar disklerin boyları ve formatları farklı da olsa genel olarak kullanımları aynıdır. Şimdiye kadar floppy disklerle ilgili bir çok şey söylendi ve yazıldı; disklerinizi koruyun, düzenli tutun, kopyalarını çıkarın. Bu yazıda eski bilgilerin üzerinden tekrar gidip, bunların uygulama yolunda bazı açıklamalar yapacağız.

KORUMA VE KURTARMA

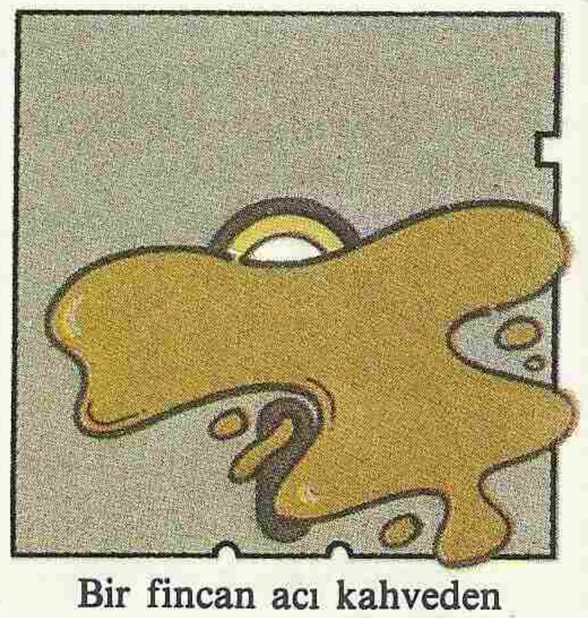
Floppy diskleriniz, aslında çok ince manyetik filimlerdir ve her türlü manyetik alana karşı çok hassastırlar. Herkesin her zaman söylediği gibi disklerinizi en ufak manyetik alanlardan bile uzak tutun. Floppy disketlerle uğraşırken, manyetikliği bozulan bir disketten data kurtarmak kadar zor bir iş yoktur. Çünkü manyetik alan diskin belli bir bölgesini etkilemiş olsa bile etkilenen kısımda bildiren fazla programın parçaları olabilir.

Manyetikliği bozulan bir disketinizdeki bilgileri kurtarmak için bunları yükleme yoluna gitmek, yarardan çok zarar verebilir. Çünkü bozuk bir kısmı okumaya çalışırken disk sürücünüzün kafa ayarı da bozulabilir. En iyisi utility denen yardımcı programlar kullanarak sağlam programları ve eğer varsa data dosyalarının sağlam kısımlarını kurtarmaya çalışmakdır.

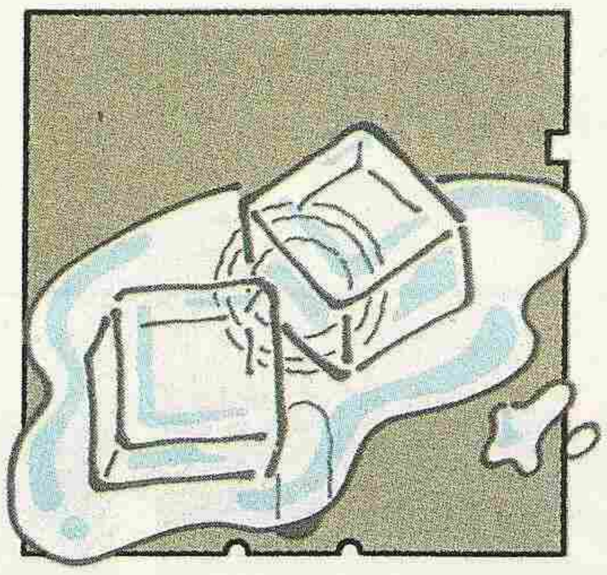
Commodore 64 kullananlar piyasada bulunan QuickDisk veya Disk



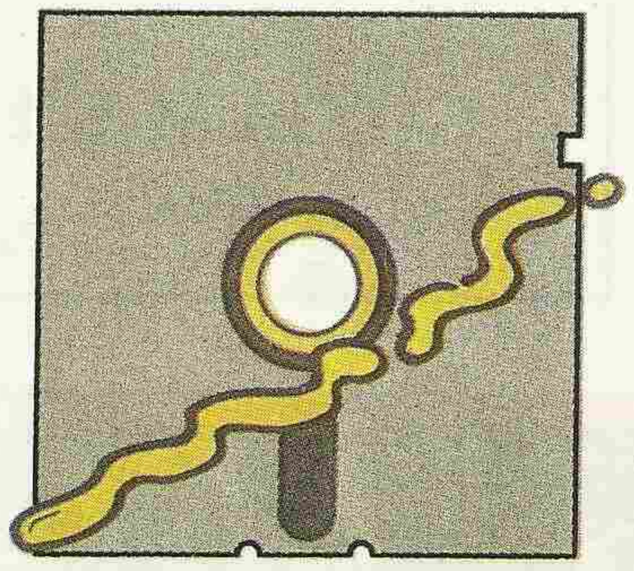
Yengenizin reçelinden



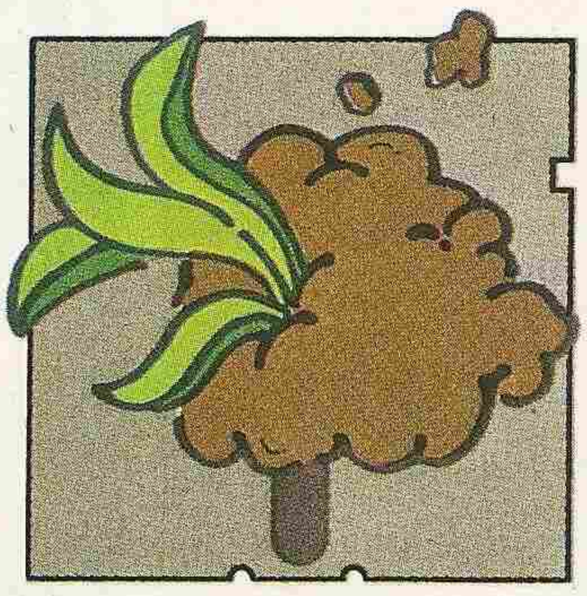
Bir fincan acı kahveden



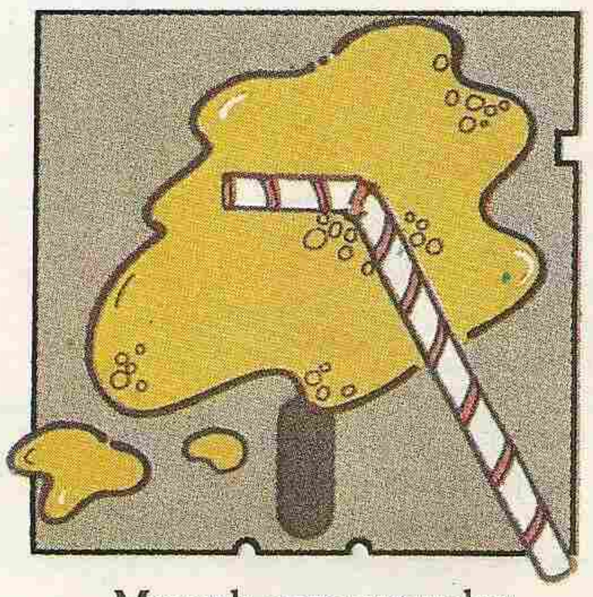
Kolanızın buzundan



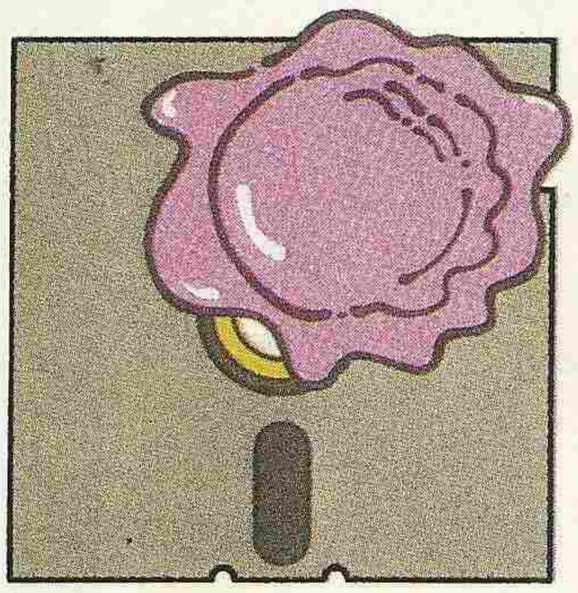
Sosisli sandviçin hardalından



Saksı çiçeğinden (saksı yok)



Meyvalı gazozunuzdan

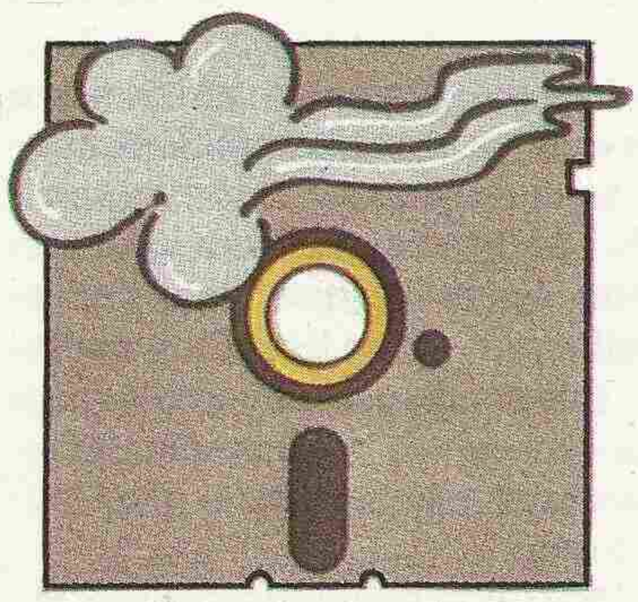


Bir top dondurmadan



Sabundan

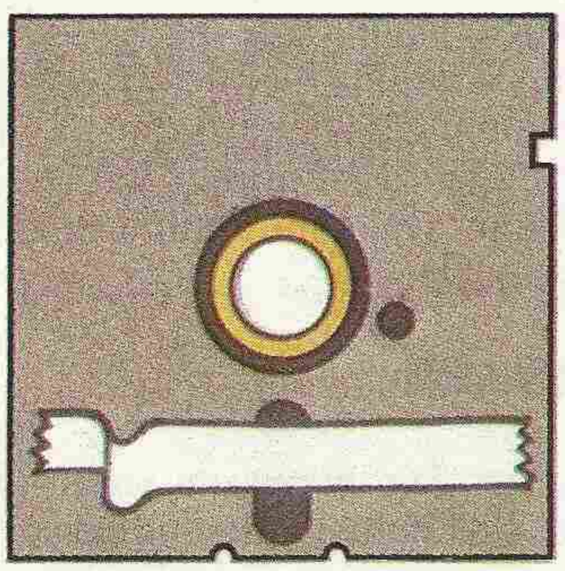
mayı Biliyor musunuz?



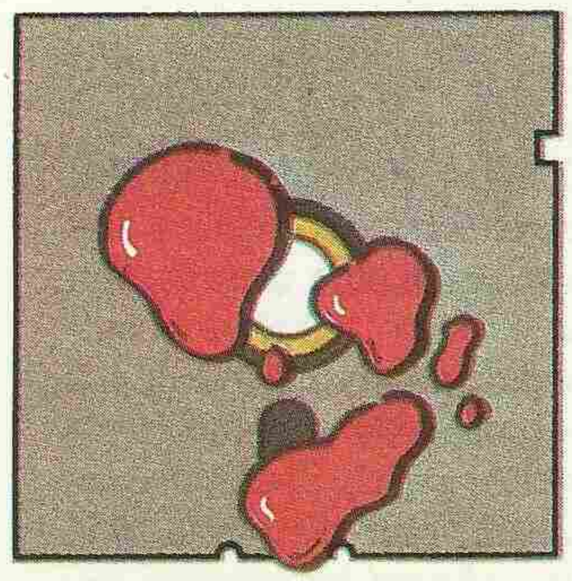
Sigara dumanından



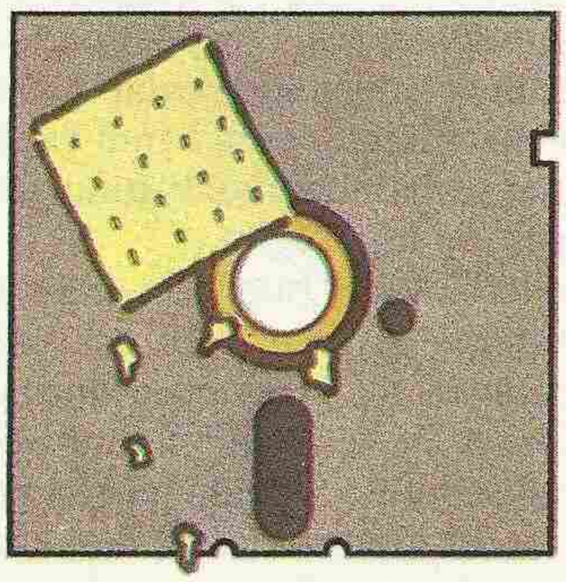
Karınızın ojesinden



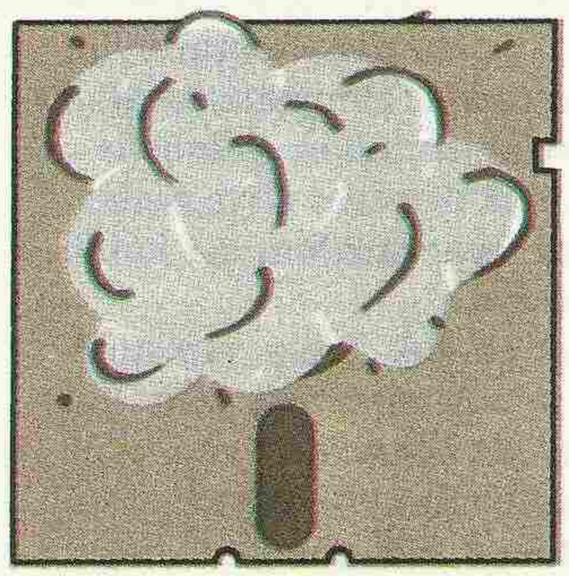
Seloteypten



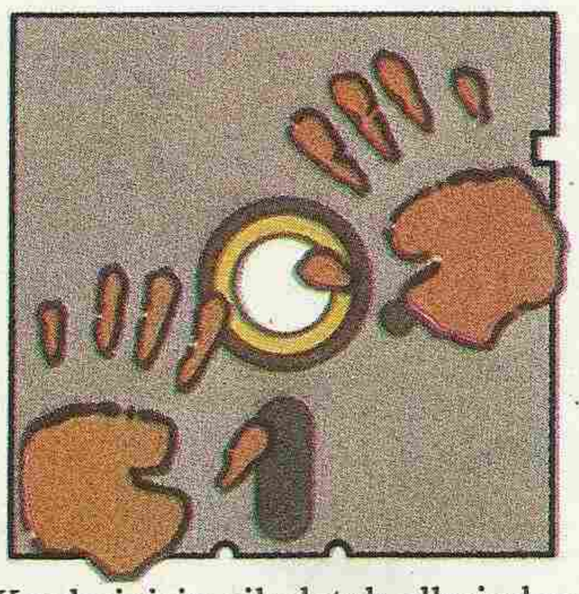
Hamburgerdeki ketçaptan



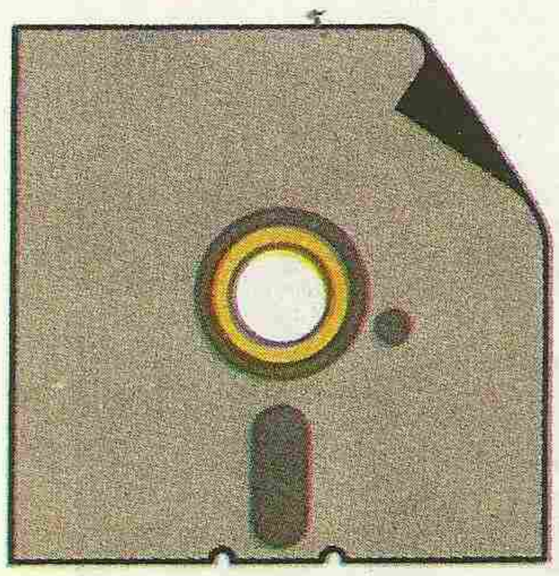
Akşamüstü yediğiniz krakerden



Tozdan



Kardeşinizin çikolatalı ellerinden



Katlanmaktan

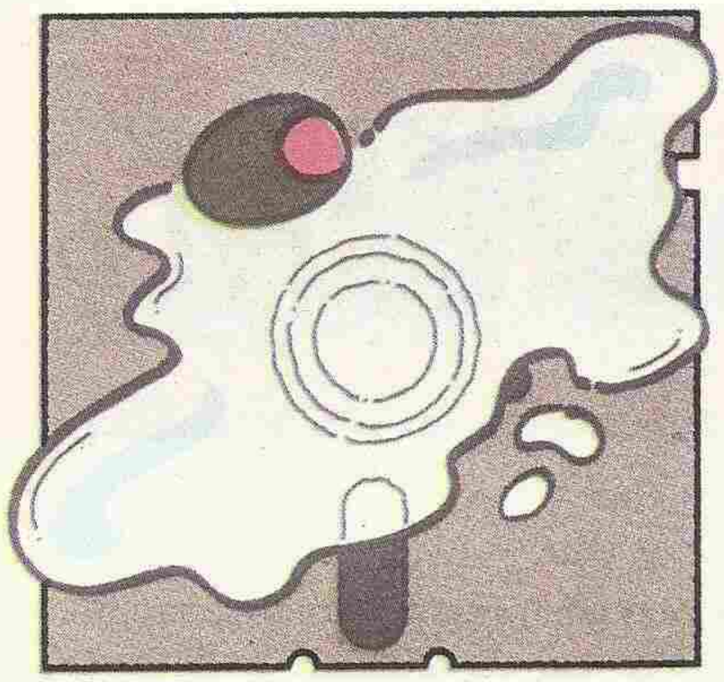
Demon gibi programları kullanabilirler. Ayrıca, sürücünüzle birlikte verilen Test/Demo disketinde de bu tür bir program mevcuttur. Amiga'cılar ise Disk Master gibi bir programı yararlı bulabilirler. Bununla her dosya ayrı ayrı incelenebildiği gibi, dosyaları kısmen elden geçirmek de olasıdır.

Disklerinizde manyetik bir hasara değil de bir sorun varsa bilginler silinmeyebilir ama bunlara ulaşmak imkansız gibidir. Üzeri/fiziksel olarak kapanmış da olsa okuma kafası manyetik yüzeye yeterince yaklaşamazsa sağlıklı bir okuma işlemi gerçekleştirilemez. Fiziksel olarak zarar görmüş disketleri kullanmak sürücünün kafasına düzeltilemeyecek hasarlar verebilir.

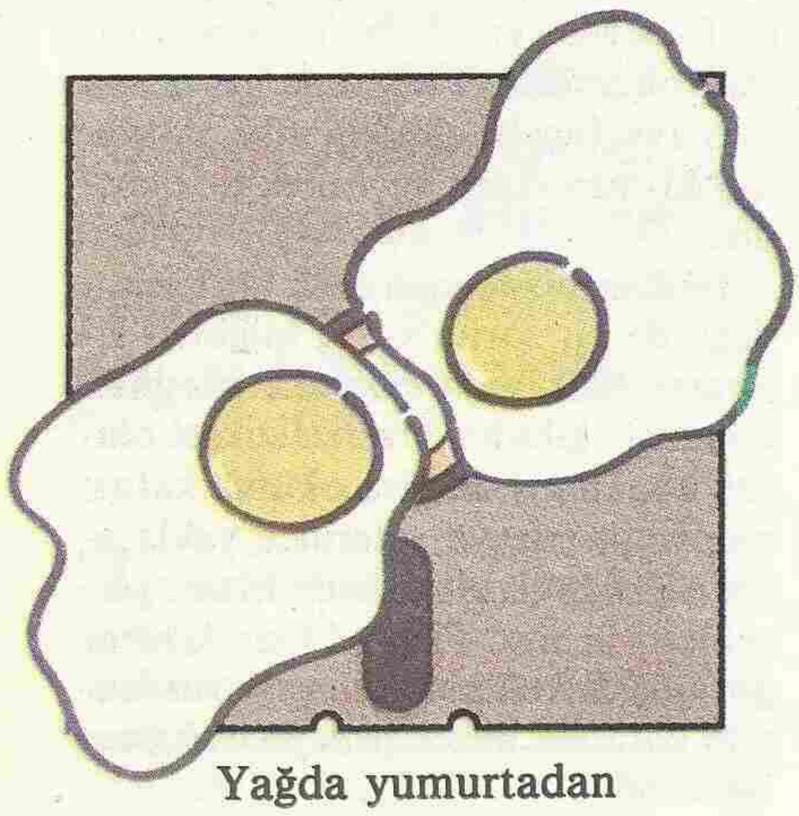
Diskinizin üzerine bulaşan yapışkan şeyler sigara dumanı, sıvılar gibi dış etkenlerin tümü disklerinizdeki bilgilerin kaybolmasına yol açabilir. ayrıca sigara dumanı ve toz bilgisayarınız için olduğu kadar diskleriniz için de zararlıdır.

Fiziksel zarar gören disklerinizi kurtarmak için fazla bir şey yapamazsınız. Amiga'nın kullanıldığı 3.5 inch'lik disketlerin bu tür dış etkenlere karşı yaylı bir koruma sistemi varsa da bu diskler 5.25' inch'lik disklerden çok daha çabuk bozulmaktadır.Örneğin 3.5 inch'lik bir disket yere düştüğünde bile bozulabilmektedir, ama 5.25'lik diskler bu açıdan daha sağlamdırlar. Küçük disklerdeki bilgiler daha yoğun olarak kaydedildikleri için bilgi kaybı da daha kolay olmaktadır.

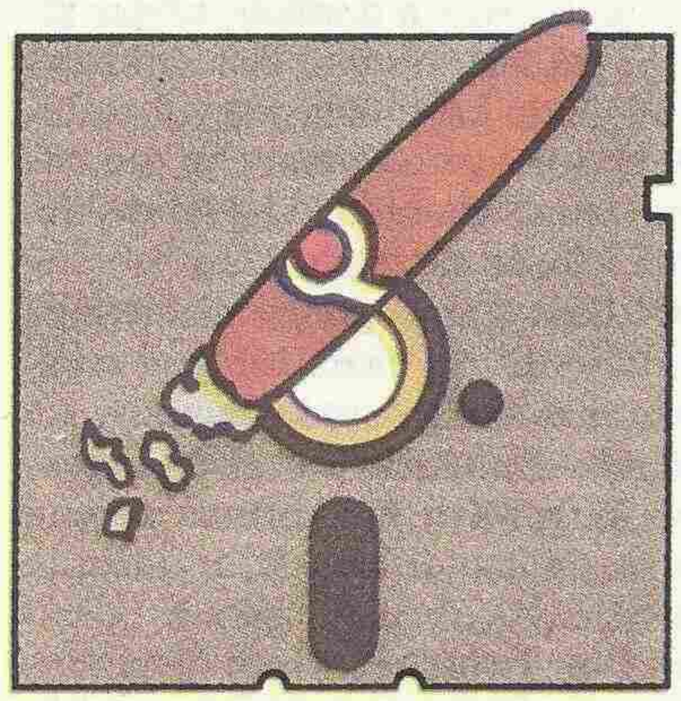
3.5 inch'lik disketlerinizden birinin kabı veya mekanik koruma sistemi bozulduğu zaman, büyük ihtimalle diskinizin içindeki tüm bilgiler de kaybolur. Kurtarma çalışmalarına başlayabilmek için Amiga DOS'un bu diski önce tanıyıp validate (burası boş) edebilmesi gerekir, ama bozulan diskte bu işlemler yapılamayacağından ya çok güçlü untility'ler kullanmanız gerekir ya da diskinizin ve içindeki bilgilerin üzerine bir bardak



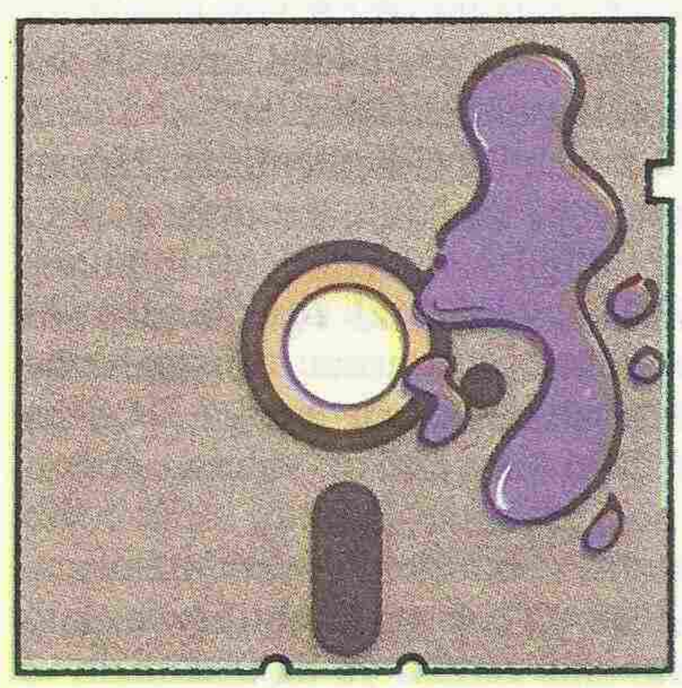
Zeytin ve zeytinyağından



Yağda yumurtadan



Patronunuzun sigara külünden



Mürekkep Lekesinden

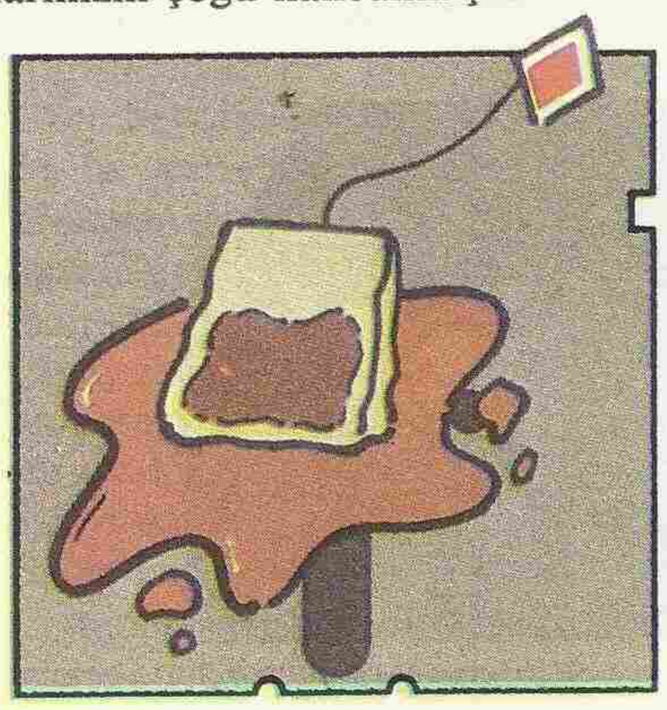
soğuk su içersiniz. Bu yüzden önemli bilgilerinizin bir (hatta mümkünse iki) kopyasını yapın. Böylece her zaman kullandığınız disk bozulursa yedekleri kullanabilirsiniz.

5.25 inch'lik disklerin büyük sorunların biri de, kapları sert olmadığı için kolayca katlanabilmeleridir. Eğer küçük kardeşiniz bir diskinizi katlamışsa hemen paniğe kapılmayın, önce diskinizi bir kontrol edin. Örneğin directory okunabiliyor mu? Eğer bu işlemi yapabiliyorsa, büyük ihtimalle diskiniz fazla zarar görmemiştir. Ama her olasılığa karşı siz tüm dosyaları başka bir diske kopyalayın. Katlanan diskinizi de sakın atmayın, manyetik diski olmasa bile en azından kabını güvenerek kullanabilirsiniz. Şimdi, "Diskin kabı ne işe yarar?" diye sorabilirsiniz, merak etmeyin cevabı geliyor...

Bazen diskler üstlerine ağır cisimler konulunca ezilir. Çok aşırı olmaıkça üstüste yığılmanın fazla zararı yoktur ama altta kalan diskler, kapları yumuşak olduğu için sıkışabilirler. Disk sıkıştığı zaman kabın iki katı arasındaki manyetik filmin rahatça dönmesi engellenir. Bu directory alamamanıza ve çeşitli hata mesajlarının verilmesine yol açar. "Diskim bozulmuş." deyip de atmayın bu diskleri. İşaret ve başparmaklarınızı diskin ortasındaki deliğe geçirip diski biraz çevirmeye çalışın, eğer disk rahatlıkla dönmüyorsa okuma sorununun nedeni bu olabilir. Disk biraz çevirip okuma işlemini tekrar deneyin ve bu işlemi bir iki defa daha tekrarlayın. Hâlâ olumlu sonuç almıyorsanız ufak bir operasyonun zamanı gelmiştir.

5.25 inch'lik disketler ikiye katlanmış ve üstten yapıştırılmış bir kabın içinde dönerler.

Sıkışıklık en çok kabın yapıştırıldığı üst kısımda meydana gelir. Bu kısmı manyetik filme zarar vermeden kesebilirsiniz, sıkışıklık büyük oranda geçecek ve bundan oluşan sorunlarınızın çoğu halledilmiş olacaktır.



Islak çay poşetinden

Eğer hâlâ mdönme sorunları varsa kabın içindeki koruyucu dokuda bir sorun olabilir. Bu doku bir tür kağıttır ve ıslanmış veya nemlenmişse diskin dönmesini önemli oranda zorlaştırır. Eğer diskinizin fiziksel zarar görmediğinizden eminseniz yani sorun manyetik filmde değil de diskin kabındaysa başka bir operasyona geçebilirsiniz.

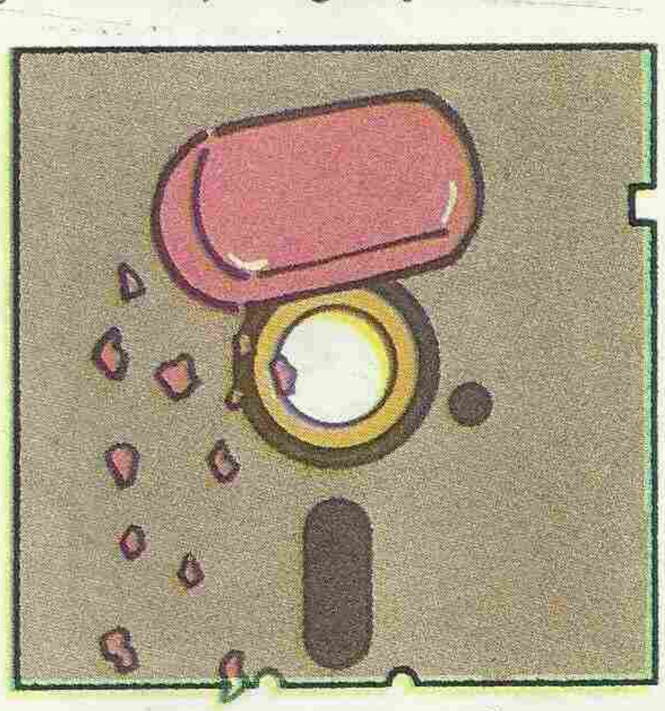
Daha önce katlanan disk kaplarınızı atmayın demiştik; eski kaplarınızı burada kullanabilirsiniz. diskin manyetik yüzeyine kesinlikle dokunmadan diskin kabından çıkarın ve eski disk kaplarından birinin içine yerleştirin. Fazla sıkıştırmadan emniyeti sağlamak için de üst kısmı bantlayın. Tekrar ediyoruz, bu arada manyetik yüzeye hiç dokunmayın ve işlemler sırasında metal bir araç da kullanmayın.

Disklerinizi bulundurduğunuz yerin koşulları çok önemlidir. Disketleriniz direkt güneş ışığından ve nemden korunmalıdırlar. bulundukları ortamın sıcaklığı 18-50 derece arasında olmalıdır. Disklerinizi üstüste yığmayın. Eğer disk kutunuz yoksa geçici olarak ayakkabı kutularını kullanabilirsiniz.

İŞLEMLER

Disklerinizin kopyasını yapın demiştik. Çok kullandığınız ve çalışmalarınızın bulunduğu disketleri her seferinde kopyalamalısınız. Sanırız ki hiç kimse kendi yaptığı programları kaybetmek istemez. Dergilerden yazdığınız programlar ve oyunları tekrar temin edebilirseniz ama kendi yaptığınız her şeylerin kaybolduğunu görmek pek de hoş değil:

Disklerinizdeki bilgilerin kaybolmasının en büyük sebebi üzerinde çok çalışılan bir programın durmadan SAVE "O6: İSİM" komutuyla kaydedilmesidir. Aslında iyi gibi görünse de bu komutun bazı dezavantajları vardır, örneğin aynı anda dos-



Silgi parçacıklarından

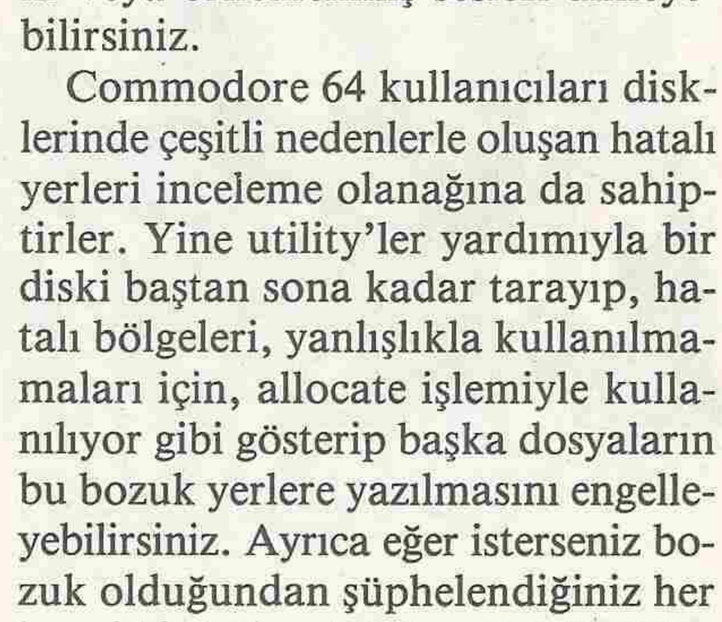
yayı yazıp silmekten, bir süre sonra diskin içinde karışıklıklar baş gösterir ve programlarınızın izini kaybedebilirsiniz. Bundan kurtulmanın en iyi yolu programın her yeni halini, farklı bir isimle ve sıraya göre numaralandırak kaydetmektir.

Ayrıca bu programların birer kopyalarını da başka yerlerde saklamalısınız. Kopa programları Commodore 64 için ve Amiga için bol miktarlarda bulunuyur.

Commodore 64 için toplama utility disklerindeki programları kullanabilirsiniz. En hızlı ve en güvenilir dosya kopyalama programı 40 track işlemleri de gerçekleştirebilen FİLE COPIER adlı programdır. Özel bir adı olmaması nedeniyle başkalarıyla karıştırabilirsiniz. Eğer bu programı bulamazsanız, Rudi Ratlos'un eski programı olan Turbo File Copy'i kullanabilirsiniz. bu iki programın tüm disk kopya modları da bulunmaktadır.

Amiga kullanıcıları içinse tüm disk kopyaları için PCOPY, dosya işlemleri için de Disk Master en uygun programlardır. Disk Master ayrıca dosyalarınızın içeriklerini de görebilirsiniz. Örneğin halka açık (publlic domain) disklerde bazı programların açıklamaları olabilir, bu dosyaları Disk Master'in READ (oku) menüsüyle görebilirsiniz. Disk Master'la ayrıca disklerde ayrı dosyalar halinde kaydedilmiş olan resimleri görebilir veya örneklenmiş sesleri dinleyebilirsiniz.

Commodore 64 kullanıcıları disklerinde çeşitli nedenlerle oluşan hatalı yerleri inceleme olanağına da sahiptirler. Yine utility'ler yardımıyla bir diski baştan sona kadar tarayıp, hatalı bölgeleri, yanlışlıkla kullanılmamaları için, allocate işlemiyle kullanılıyor gibi gösterip başka dosyaların bu bozuk yerlere yazılmasını engelleyebilirsiniz. Ayrıca eğer isterseniz bozuk olduğundan şüphelendiğiniz her hangi bir bölgeyi de kapatabilirsiniz.

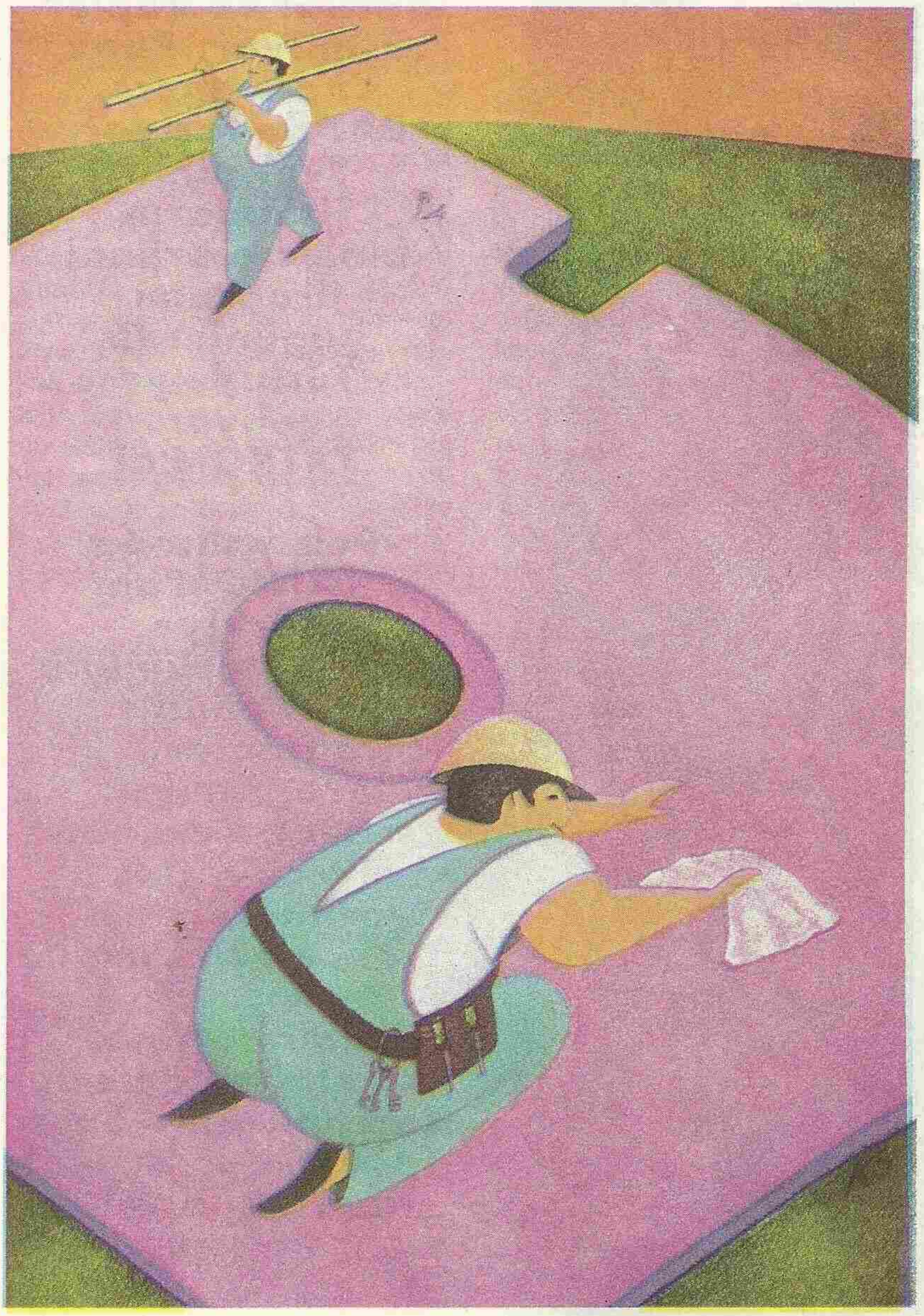


Sütten ve yoğurttan

DÜZENLEME

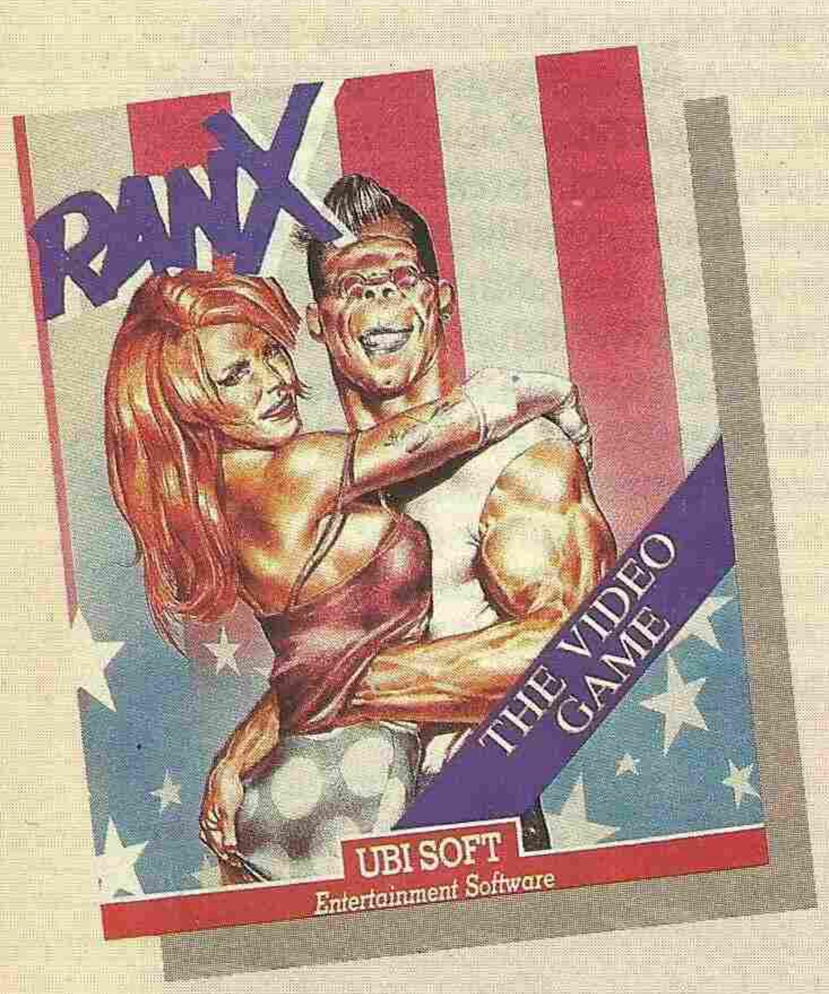
Disklerinizin sağlığıyla fazla ilgisi yoksa da kendi zevkiniz için directory'lerinizde hoş düzenlemeler yapabilirsiniz. Örneğin Commodore 64 kullanıyorsanız, diskte utility programlarınızı kopya programlarınızdan ayırmak için araya bir çizgi koyabilirsiniz. Bunun için kısa bir program save edip, adının yerinde de 16 tane eski yazın. Daha sonra bir disk editör programıyla kaydettiğiniz dosyanın türünü program değil de silinmiş (DEL) veya kullanıcı (USR) olarak değiştirebilirsiniz. Veya programın türünü yazan üç harften sonra " " işareti koyarak programınızı silinmeye karşı koruyabilirsiniz. Bu işlemi bazı utility programları kendiliğinden gerçekleştirmektedir, ama böyle bir programınız yoksa, diskin 18. track'inde dosya adlarının saklandığı kısımlarda dosya türünü belirten sayısı 128 ile toplarsanız o program silinmeye karşı korunmuş olur.

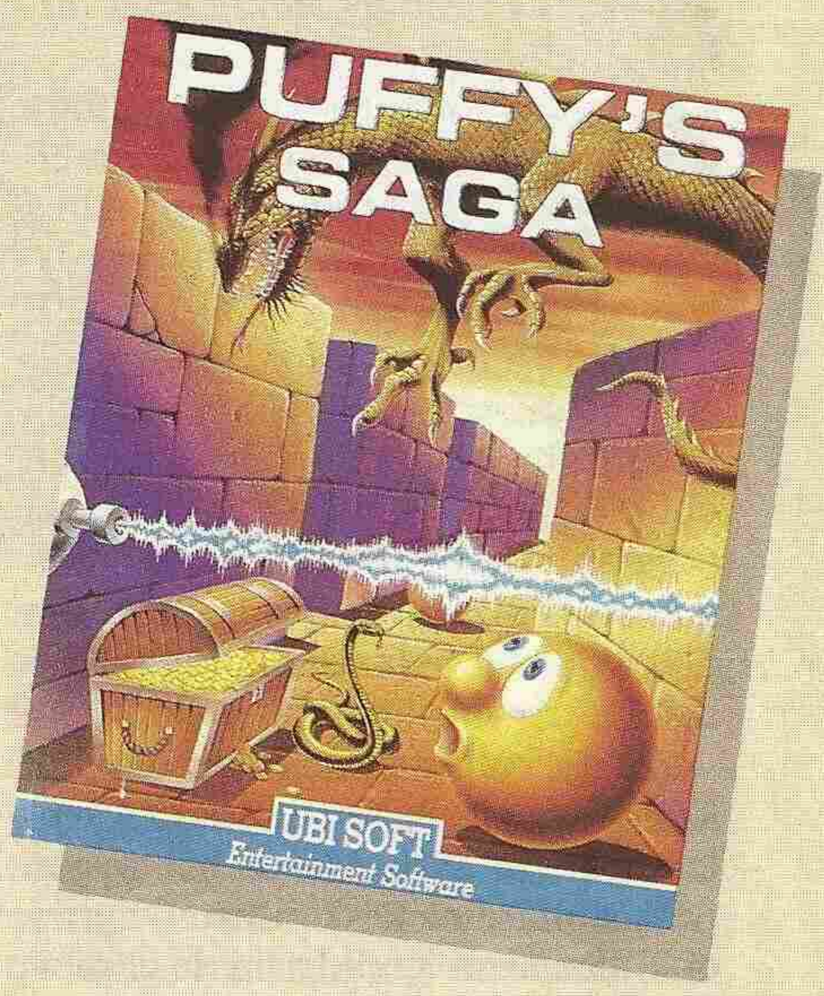
Yanlışlıkla sildiğiniz dosyaları geri çağırmanın yolu da en buradan geçer. Bir dosya silindiği zaman diskten tamamen temizlenemez, hatta ismi bile olduğu gibi directory'de bulunur. Ancak dosya tipini belirten byte'ın değeri sıfır yapılır. Böylece directory okunmak istendiğinde işletim sistemi bu dosyayı listelemez. Eğer siz gidip silinen dosyanın dosya tipini değiştirirseniz, yanlışlıkla sildiğiniz dosyaları geri çağırabilirsiniz. Bu amaçla hazırlanmış bir program Test/Demo disketinizde bulunmaktadır.



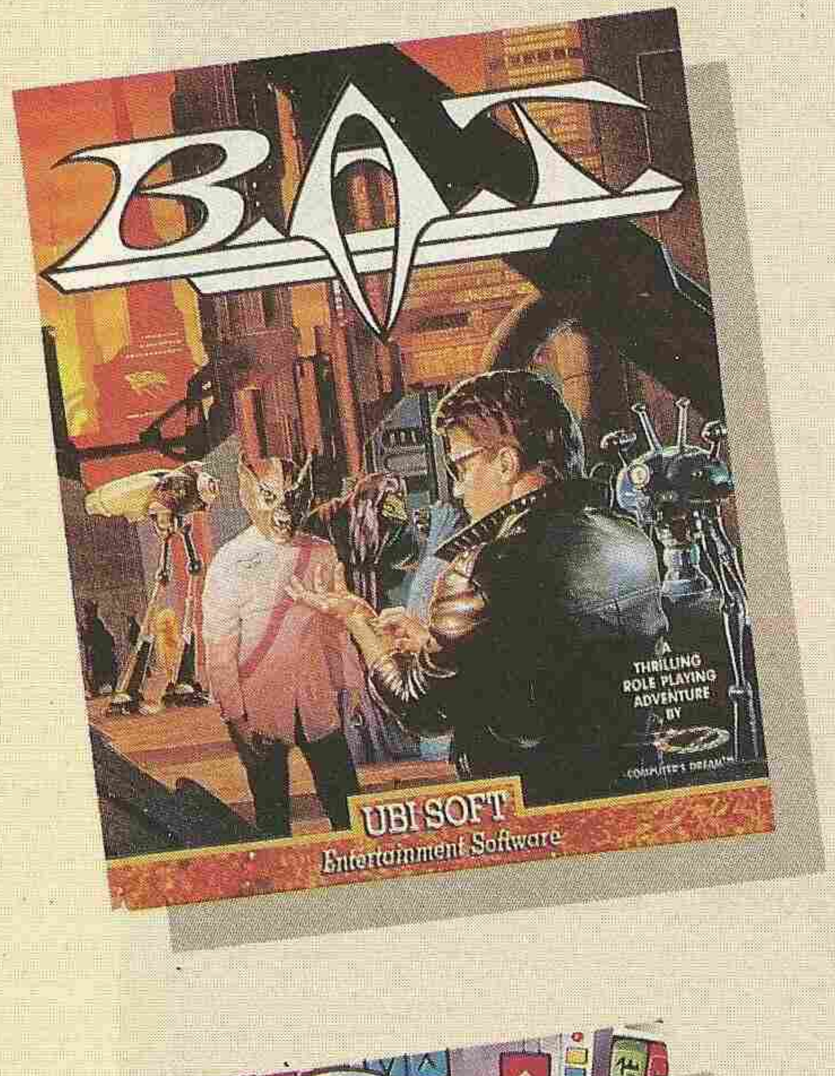
Orjinal Oyunda

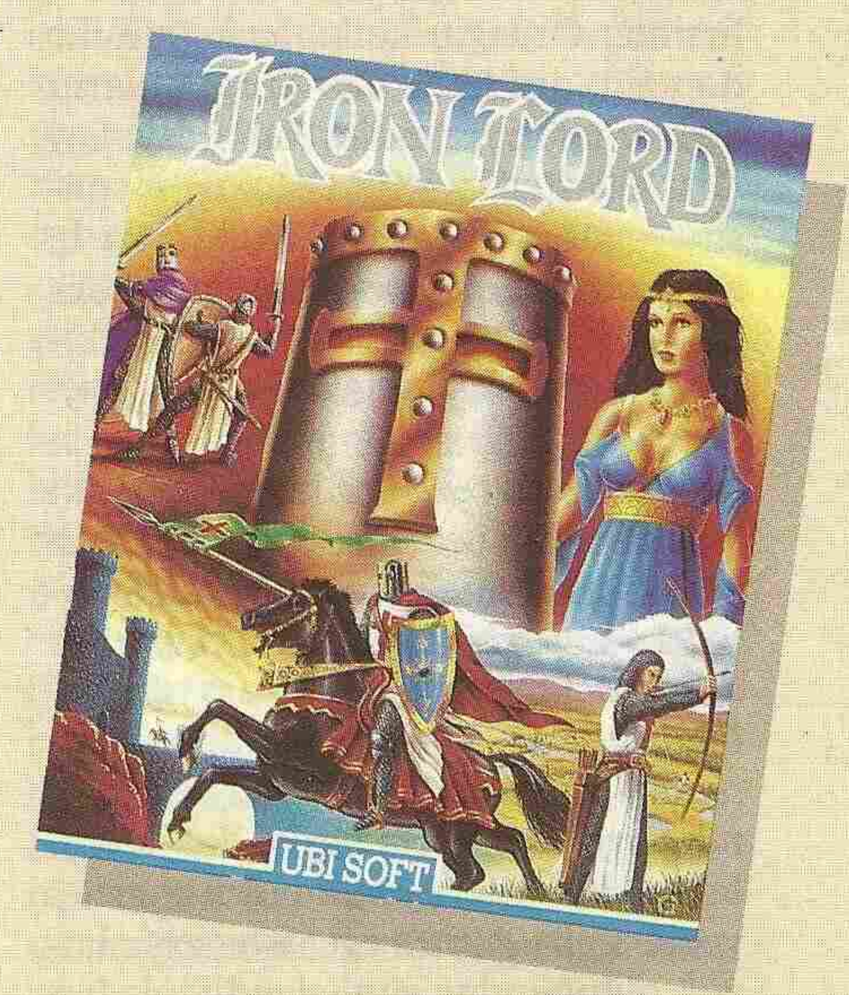
HEM ORİJİNAL, HEM DE





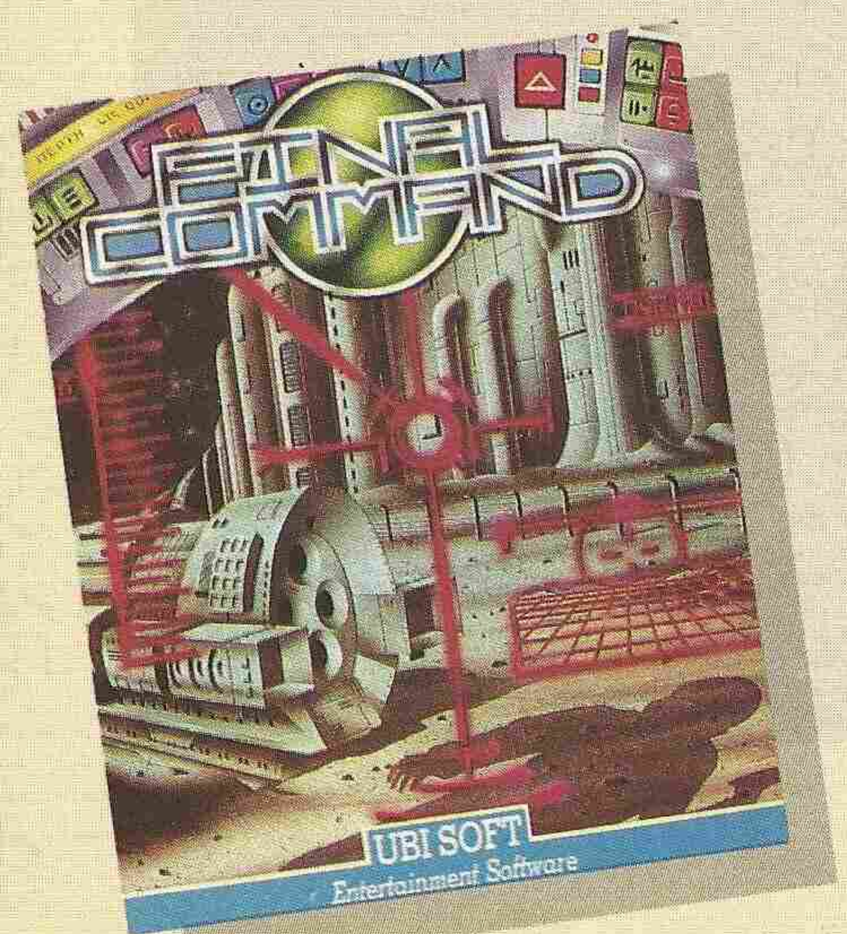
Bu günlerde kargo uçakları Türkiye'ye sadece Patriot ve Rapier taşımıyor. *Ranx*, *Challengers*, *BAT*'de taşıyor. Evet, ünlü firmaların binlerce orjinal programı bugünlerde Türkiye'ye geliyor. *TATKOM*'a!

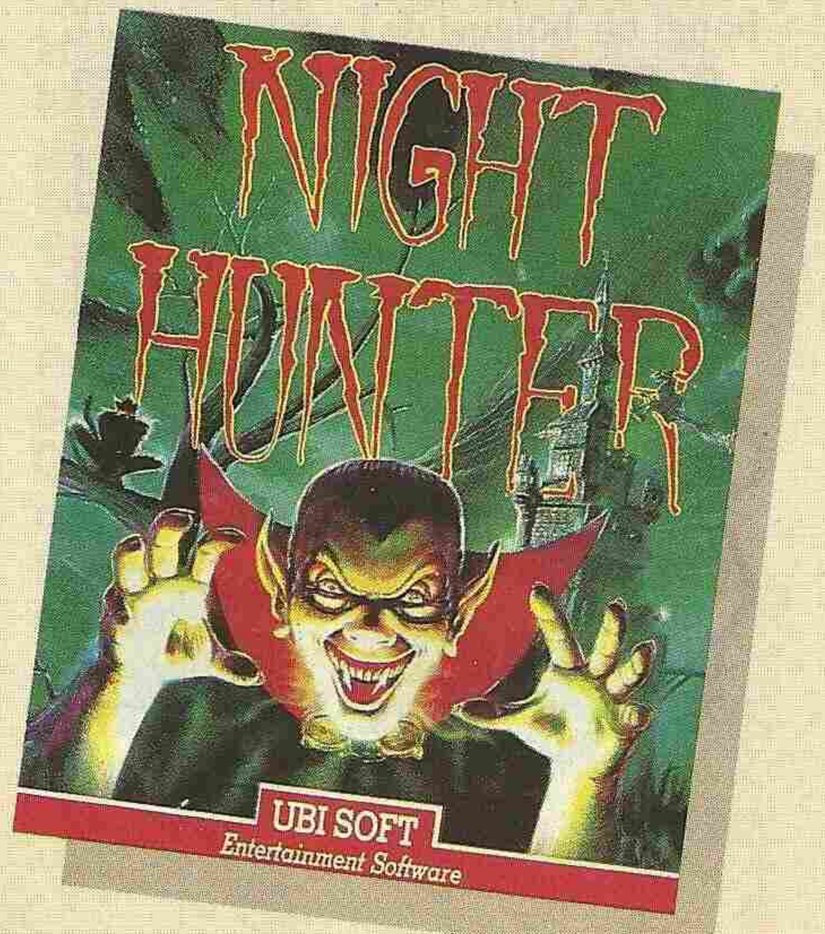




Pek yakında *TATKOM*'un Türkiye distribütorlüğünü üstlendiği firmaların programları sizlere merhaba diyecek. Hepsi orjinal, hepsi Türkçe açıklamalı.

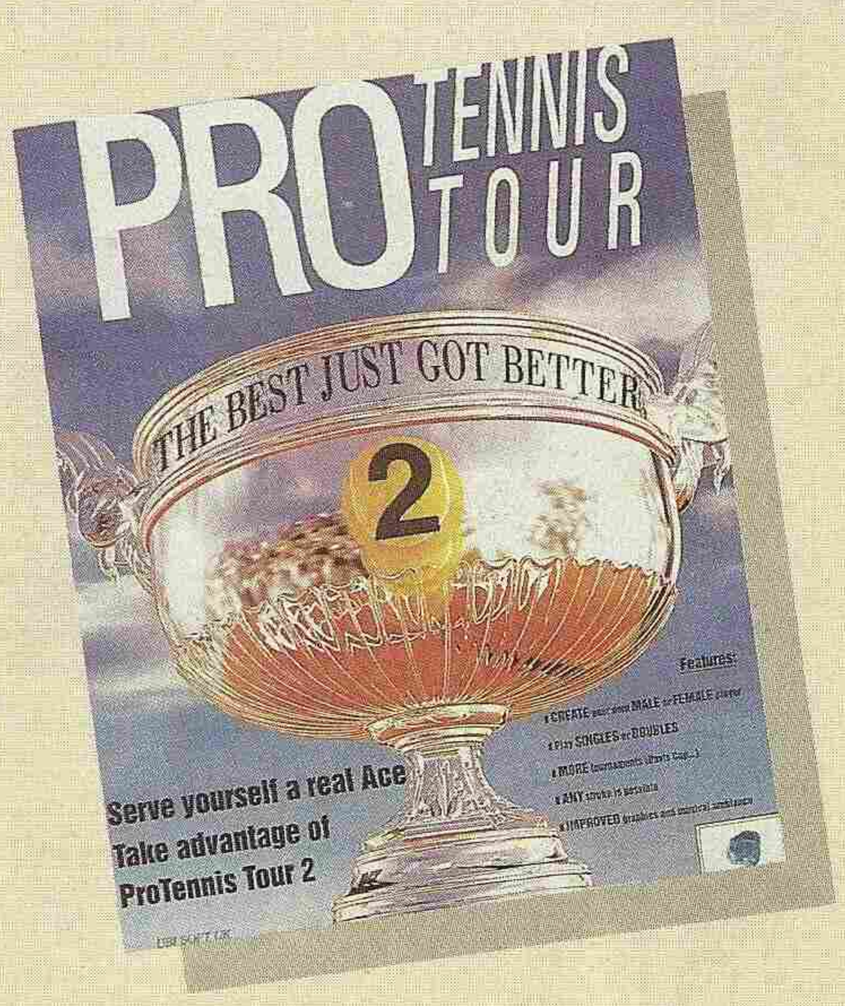
Şimdi orjinal oyunlarla tanışma zamanı. Ama önce *TATKOM*'un orjinal avantajlarıyla tanışın.

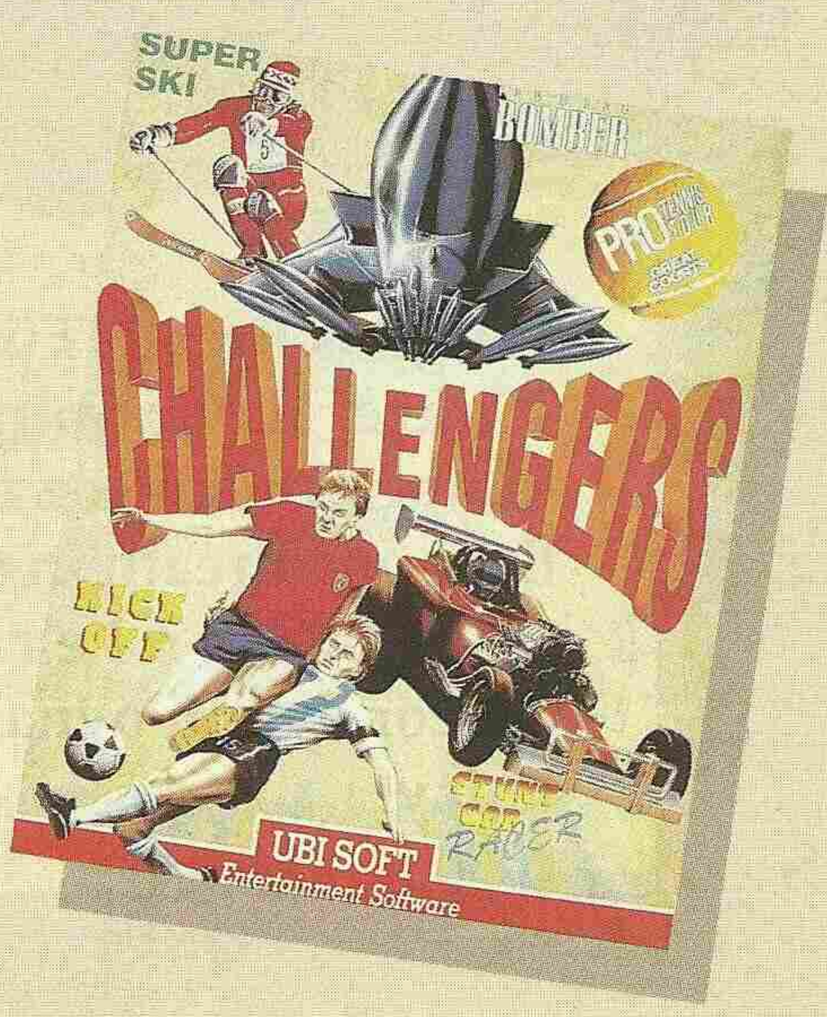


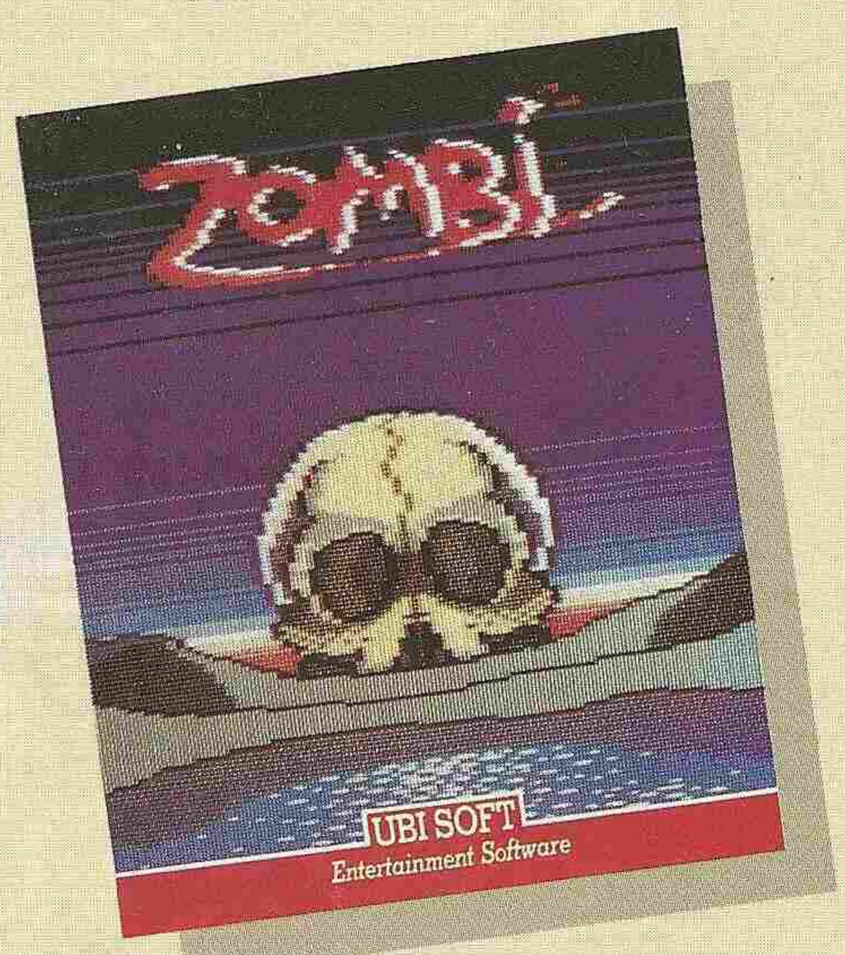


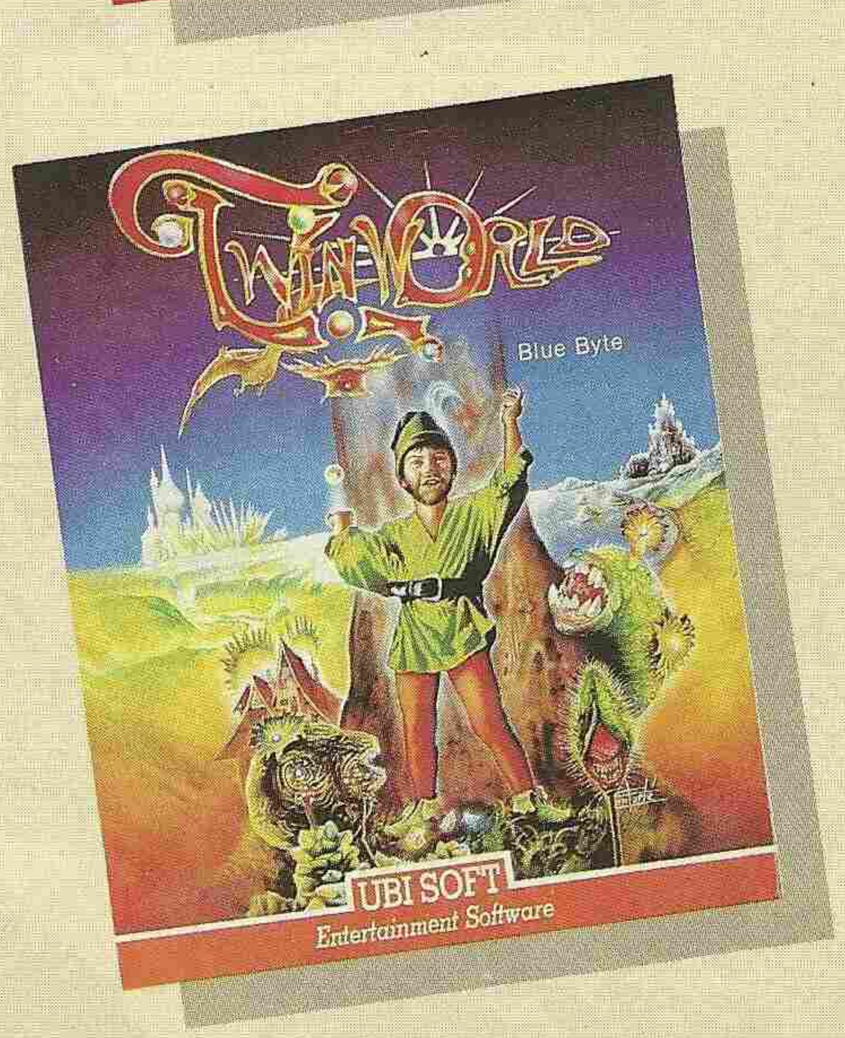
Tatkom Farkı

E TÜRKÇE AÇIKLAMALI









TATKOM
1991

BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Büyükdere Cad. No: 127 Tatko Binası Gayrettepe - İstanbul
Tel 174 33 50 (10 Hat) Fax: 167 17 14

İSTANBUL ANA BAYİLERİ:

COMMODORE CENTER ■ **Head Office:** Galleria Commodore Center Galleria Ataköy - İstanbul Tel: 560 20 14-15 Fax: 559 48 53 ■ **Etiler Commodore Center:** Yıldızçiçeği Sok. No: 3 Etiler-İstanbul Tel: 165 31 25 ■ **Metro Commodore Center:** Metro Grossmarket Güneşli Bakırköy-İstanbul Tel: 550 60 60 / 360 ■ **Yeşilköy Commodore Center:** Canik Pasajı No: 39 Yeşilköy-İstanbul ■ **Ataköy Commodore Center:** 5. Kısım No: 22 Ataköy-İstanbul Tel: 571 90 27

ABACUS ■ **Head Office:** Hacı Mansur Sok. No: 2 Tel: 130 49 60 Nişantaşı-İstanbul ■ **Printemps:** Ataköy-Galleria ■ **Alkent:** Etiler Tel: 168 42 59 ■ **Atrium:** Ataköy

UYGAR ELEKTRONİK ■ **Head Office:** Rıhtım Cad. Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı No: 54 Kat: 3 Kadıköy-İstanbul Tel: 336 73 54

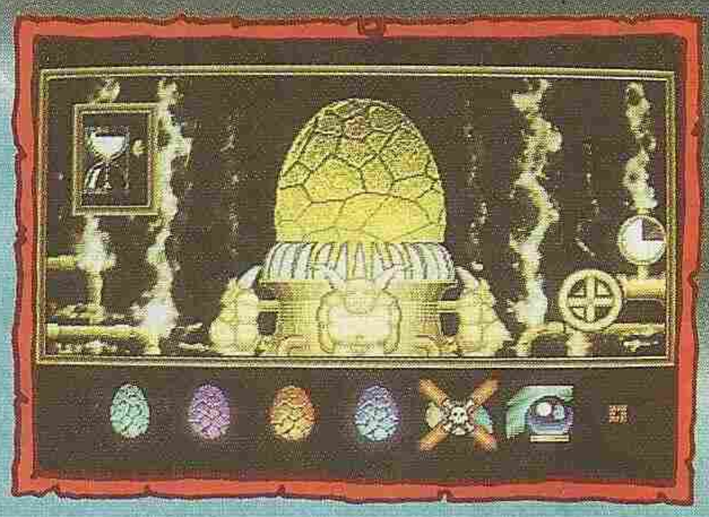
İstanbul dışında bayilik için lütfen bizi arayın.

DRAGONS BREATH

Dragons Breath Türkiye'de ve Türkçe! Hayır, yalnızca açıklama kitapçığından söz etmiyoruz. Dragons Breath'in oyun içindeki t ü m m e t i n l e r i ' de Türkçe. Bu zor oyunu oynamak artık çok kolay!











PALACE

TÜRKİYE'DE, TÜRKÇE!

Türkçe Açıklamalı Dragon's Beath'i Tatkom'dan Sorun!



İstanbul dışında bayilik için lütfen bizi arayın.

TATKOM 1991

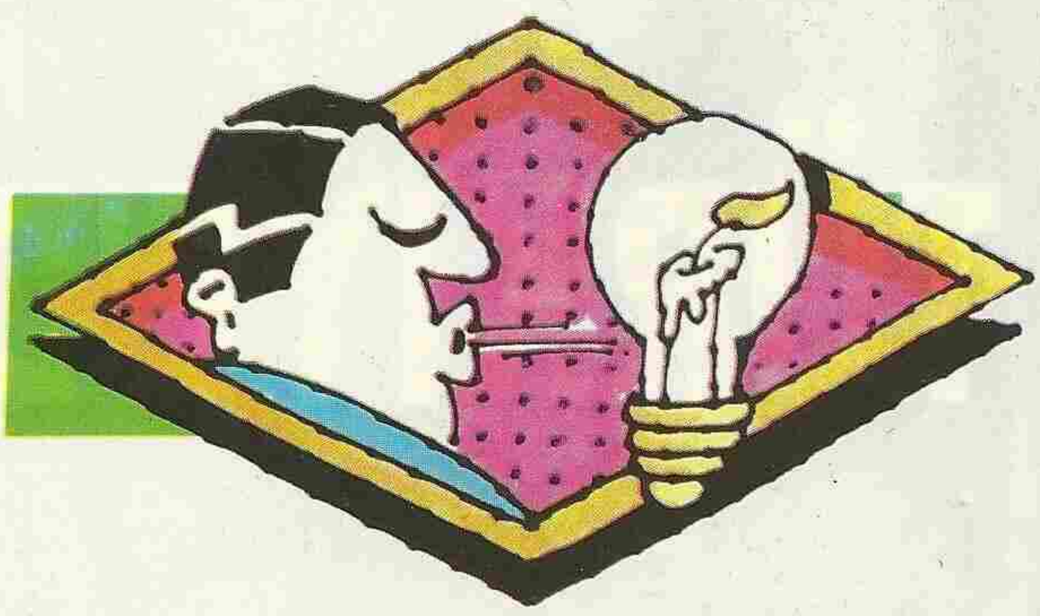
BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Büyükdere Cad. No: 127 Tatko Binası Gayrettepe - İstanbul Tel 174 33 50 (10 Hat) Fax: 167 17 14

İSTANBUL ANA BAYİLERİ: ***COMMODORE CENTER*** ■ **Head Office:** Galleria Commodore Center Galleria Ataköy - İstanbul Tel: 560 20 14-15 Fax: 559 48 53 ■ **Etiler Commodore Center:** Yıldızçiçeği Sok. No: 3 Etiler-İstanbul Tel: 165 31 25 ■ **Metro Commodore Center:** Metro Grossmarket Güneşli Bakırköy-İstanbul Tel: 550 60 60 / 360 ■ **Yeşilköy Commodore Center:** Canik Pasajı No: 39 Yeşilköy-İstanbul ■ **Ataköy Commodore Center:** 5 Kısım No: 22 Ataköy-İstanbul Tel: 571 90 27

ABACUS ■ **Head Office:** Hacı Mansur Sok. No: 2 Tel: 130 49 60 Nişantaşı-İstanbul ■ **Printemps:** Ataköy Galleria ■ **Alkent:** Etiler Tel: 168 42 59 ■ **Atrium:** Ataköy

UYGAR ELEKTRONİK ■ **Head Office:** Rıhtım Cad. Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı No: 54 Kat: 3 Kadıköy-İstanbul Tel: 338 73 54



C64 için Püf Noktaları

Vedat Hallaç

Hepinize merhaba, Commodore programcıları. Eğer yazımızı dikkatle takip ediyorsanız, 59. 60. sayılarda, döküm ekinde yayınlanması gereken programlarımızın doğru sırada olmadığını farketmişsinizdir. Makine dilinin püf noktaları yazıları, dergi çıkmadan çok önce yazıldığı için aylarda meydana gelen bu ufak(!) hatayı anlayışla karşılayacağınıza inanıyoruz. Geçen sayıda kullanıma hazır olmayan intromuzu yayınlamamız gerekiyordu, fakat onun yerine iki sayı önce yayınlanması gereken yıldız kaydırma rutini yayınlanmıştı. Programlarda olan bu kaymayı telafi etmek için, bu sayıda ilk intronuzun kullanılabilir olan halini yayınlıyoruz.

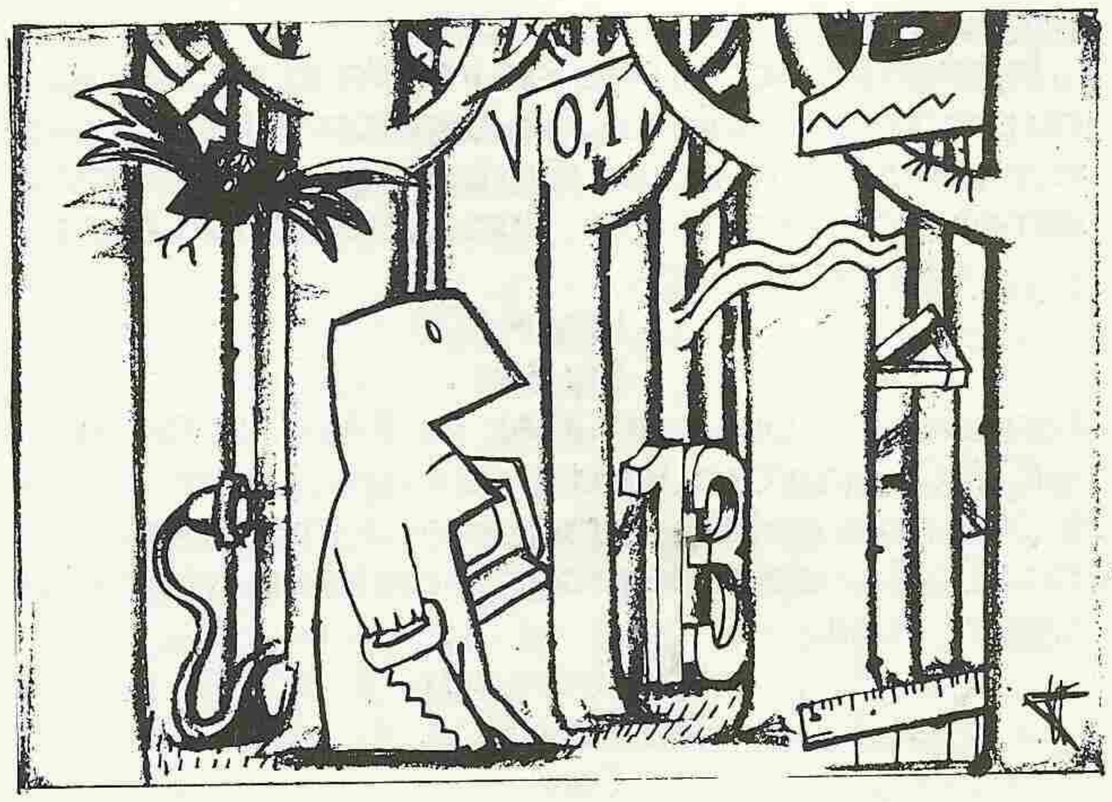
Şimdiye kadar, intorlarda hep intterrupt'rutinler kullanıyorduk. İnterrupt olmayan kısmı ise:

Döngü Jmp Döngü

komutuyla sonsuz döngülere sokuyorduk. Bunun yararını, intro çalışırken devamlı olarak boşluk tuşu kontrolü yapma ihtiyacı doğduğunda görüyoruz. İnterrupt'ların programınızı serbest bıraktığı her anda boşluk tuşu kontrol edildiği için, her ekran taramasında yüzlerce kez tuş takımı taranır. Herhangi bir insan, bir tuşa bastıktan sonra, parmağını mikrosaniyelerle ölçülebilecek bir süratle geri çekemeyeceğine göre de basılan bir tuşun gözden kaçması olanaksızdır.

Bu kadar hikayeden sonra hâlâ uyanıksanız bu işin nasıl yapılacağını anlatayım size. Şimdiye kadar kullandığımız tüm interrupt rutinlerin başında $0314-15, $D012 gibi adresleri ayarlayan kısmın sonuna koyduğumuz





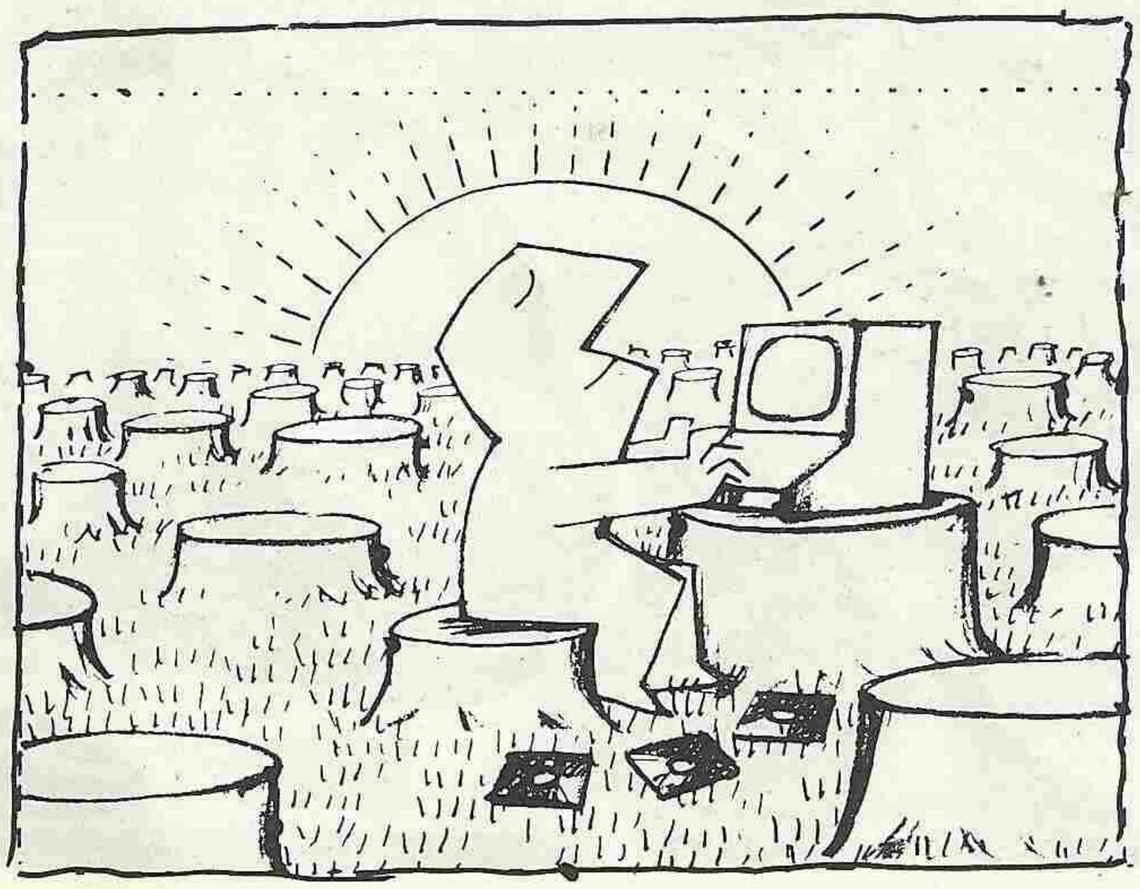
Döngü Lda $DC01

komutun yerine, boşluk tuşunu kontrol etmeye yarayan şu satırları koyun:

```
Döngü   Lda $DC01
        'Cmp # $EF
        Bne Döngü
```

İntromuzu, başlangıç adresi olan $0900'den itibaren izleyecek olursanız, $0CB3 civarında bu program parçacığıyla karşılaşırsınız.

İyi de boşluk tuşuna basıldığında ne yapacağız? Akla ilk gelen çözüm, bir SEI kullanarak tüm interruptları kapattıktan sonra, interrupt vektörlerini ($0314-$0315) $EA31'i gösterecek şekilde ayarladıktan sonra bir CLI vererek intronun çalışmasını bitirmek olabilir. Kulağa hoş gelse de ne yazık ki böyle bir işe kalkıştığınızda, bilgisayarınızı kilitlemekten daha iyi bir sonuç alamazsınız. Bunun sebebi, $DC0D-$DC0E, $D012 ve $D01A adreslerinin değerlerini değiştirmiş olmanız. Tüm bu değiştirdiklerinizi tek tek düzeltmek belki bir çözüm olabilir, fakat bu işi bizim için yapacak KERNAL dururken, bütün adreslerle tek tek uğraşmak pek de akıllıca olmaz sanırım. Şimdi belirteceğim üç KERNAL rutinine ardışık olarak sıçrarsanız, bellekte bulunan bütün vektörler normal değerlerini alırlar, sprite'lar kapatılır, vb. Yani C 64'ünüz ilk açılış haline döner. Tabii ki programlarınıza hiç bir şey yapmadan. Bütün bu işleri yapan üç JSR'nin kullanımı şöyledir:



```
Sei
Jsr $FDA3
Jsr $FD15
Jsr $FF5B
```

Eğer intro'nuzu yalnızca bir gösteri amacıyla düzenlediyseniz, bu aşamadan sonra yapmanız gereken, bir RTS komutuyla BASIC'e dönmektir. Fakat daha profesyonel kulanımlar düşünüyorsanız, bir miktar bilgi daha yüklemeniz gerekecek.

Bir program çalışmadan önce kendi intronuzu çalıştırmak istiyorsanız, iki seçeneğiniz var. İntronuzu programın başına veya sonuna ekleyebilirsiniz.



Eğer programın sonuna intro eklerseniz, program çalışmadan önce, sizin intro'nuza bir JSR yapmanız gerekli. İntronun işi bittikten sonra, hiç bir şeye dokunmadan asıl programı çalıştırabilirsiniz. Fakat burada büyük bir problem söz konusu oluyor. Programların hepsi aynı uzunlukta olmadığı için, intronuzun bellekte yerleşeceği alan her program için farklı olacaktır. Yer değiştirebilir programlarla intro yazmak imkansız olduğu için her program için ayrı intro yazmanız gerekir. Bunun yanında hiç de beklemediğiniz bazı sorunlarla da karşılaşabilirsiniz. (Programın, bitiş adresini kontrol etmesi gibi). Bu kadar problemle karşılaşmaktansa, diğer seçeneğimizi bir kontrol etsek daha iyi olur sanırım. Eğer

programın başına intro eklemeye karar verirsek başka problemlerle karşılaşırız. Her şeyden önce BASIC RAM'i $0800'den başlar ve hemen öncesinde de ($0400-$0800) erkam RAM'i bulunur. Daha da kötüsü, $0000-$0400 arası da sistem vektörlerinin ve değişkenliklerinin bulunduğu RAM'dir. Yani BASIC RAM'inden öncesine program yerleştiremeyiz. O zaman ne yapacağız peki? Gene iki çözüm var bu duruma. İlk denememizde, BASIC RAM başlangıcını intromuzdan sonraya alırız. Fakat ne yazık ki bu çözüm sadece BASIC programların (kısa olanların) başına intro atmak için geçerli olur. İkinci çözüm ise, $0801'den itibaren introyu, intronun arkasına da asıl programı yerleştirmek (BASIC'ten SYS ile çalışacak şekilde), boşluk tuşuna basılınca da asıl programı $0801'e taşıyıp çalıştırmaktır. Bu sayede, çalışması bittikten sonra intronuzdan geriye tek bir bayt bile kalmayacaktır. Asıl programı geriye taşıyacak olan rutine, Yer değiştirici (relocator) rutinleri adı verilir. Bu rutinler, belli transferleri yerine getirmek için yapılmışlırdır, ve ROM'ların altını da transfer edebilmektedirler.

Bir veri bloğunu birkaç bayt sonrasına taşımak için seçilecek yol, önce lik baytı hedefe taşımak ve sonraki baytlar için de bu işlemi taşımaktır değil mi? HAYIR. Bu sistem yalnızca kaynak ve hedef çakışmazsa geçerli olur. Ama bir veri bloğunu yalnızca bir bayt ileri almak istersek, ilk işlem sonucu ikinci baytın değeri, ilkiyle aynı olur, sonra da bu baytı üçüncüye taşırız, ve verilerin sonuna kadar bu iş böyle devam eder. Sonuçta tüm bloğun aynı değeri alınmasını sağlamış olursunuz. Bundan kaçınmak için bloğu sondan başa doğru trasfer etmeniz gerekir. Eğer -introda kullanacağınız gibi- dataları geriye transfer edecekseniz, baştan sona doğru transfer yapmanız şarttır.

İntrolardan sonra yapılan transferlerin uzunluğunu programlamalara göre ayarlamaktansa intronun sonundan itibaren tüm belleği geriye transfer etmek daha kolay olur. Bunu yapmadan önce,

```
Transfer    Sei
            Ldy # $00
            Sty $01
```

komutlarıyla bütün KERNAL ve BASIC ROM'larını, G/Ç (I/O) alanlarını kaldırır ve bilgisayarlarımızı 64 K RAM hale getiririz. Bu sayede, transferler sırasında ROM'ları değil de programları taşırız. İyi de nasıl taşırız? Basit:

```
Taşı1       Lda TransBaşı, Y
Taşı2       Sta BasicBaşı, Y
            Dey
            Bne Taşı1
```

(TransBaşı = intronun bitiş, programınızın başlangıç adresi

Basic Başı = $800)

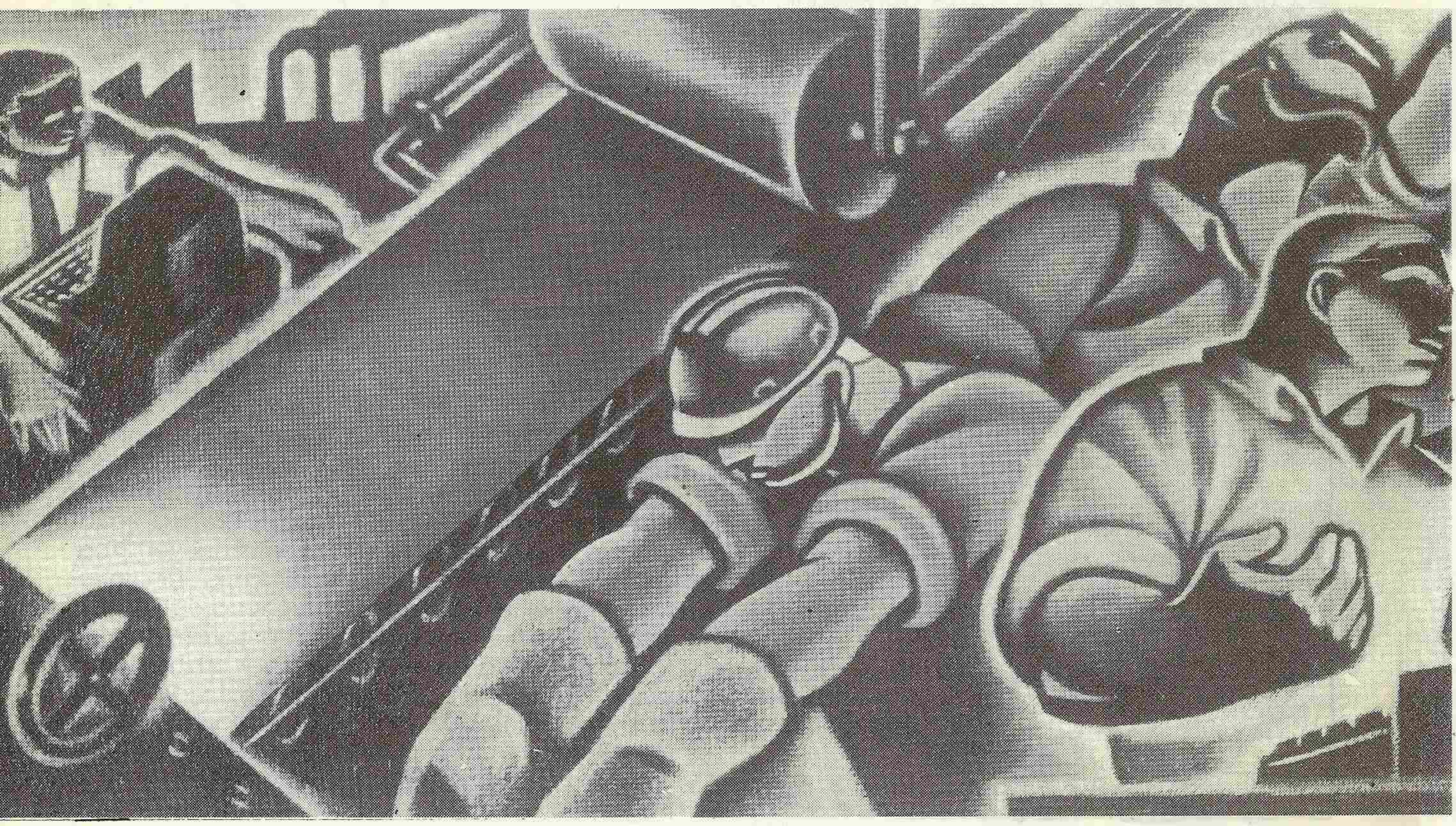
Bu kadarını tabi ki siz de biliyorsunuz. Bu rutin sayesinde bir blokluk bilgiyi $0800'e taşırız. Yeri gelmişken söyleyeyim, $0801'den başlayan programları TransBaşı + 1 adresine yükleyin ve Transbaşı adresinin değerini 0'layın. Her neyse, transferimize devame delim. Bunun için de programın kendini değiştirmesi metodunu kullanıyoruz gene.

```
            Inc Taşı2 + 2
            Inc Taşı1 + 2
```

taşınan dataların bloklarını birer arttırdık. Şimdi de bellek sonu kontrolü yapılıyor.

```
            Bne Taşı1
```

Bu kadar basit olduğunu tahmin etmiyordunuz eminim. Sadece transfer bloğunun değerinin sıfır olup olmadığını kontrol ediyoruz. Eğer değeri sıfır



olduysa, TransBaşı'dan $FFFF'e kadar transfer tamamlanmış demektir. Y'yi tekrar sıfırlamaya gerek yok, çünkü son işlemden zaten sıfır olarak çıkmıştı. Eğer tüm bellek transfer edildiyse, yapacak pek bir işimiz kalmadı demektir. Sadece

```
Lda # $37
Sta $01
```

komutuyla ROM'lar geri alıp,

```
Cli
```

ile interruptları açıp,

```
Jsr $A659
Jmp $A7AE
```

ile de RUN işlemini yerine getirmek asıl programı hatasız olarak çalıştırmak için yeterli olacaktır. Eğer program kendi sonunu kontrol ediyorsa ($2D ve ya $AE adresinden) bu değerleri de birkaç Lda ve Sta ile eski haline getirmek sizin için pek zor olmaz herhalde.

Transfer label'ıyla başlayan programı, üç JSR'nin arkasında eklediniz mi? Peki neden çalışmadı sizce? Evet doğru bildiniz. Bu rutin, asıl programı $0800 adresinden başlayacak şekilde geri taşıyor ve bu arada da kendi üzerine de bol bol bayt yazarak sonunu hazırlıyor. Bunu engellemek için programı $0400'de çalışacak şekilde yazıp boş bir alana transfer edin:

```
Trans1    Ldy#$00
          Lda BoşAlan, Y
          Sta $0400, Y
          Jmp $0400
```

Üç JSR'nin arkasına eklemeniz gereken programcık bu. Buradaki BoşAlan Transfer rutinini koyduğunuz boş alanın adresidir. Bu sayede Transfer, taşıdığı dataları kendi üzerine yazmaz.

Şimdi de sıra bu introya nasıl program ekleyeceğinizi görmeye geldi. İlk olarak intronuzu belleğe yükleyin ve Kayan yazılarla, Ekran harflerini bir monitör program yardımıyla değiştirin. Kayan yazılar $2800 adresinden başlıyor. Ekrandaki yazılar da $1C00 adresinde. Yalnız DİKKAT!!! Ekran yazılarının ilk dört satırını kullanmayın. Bundan sonra şu komutları BASIC'de verin:

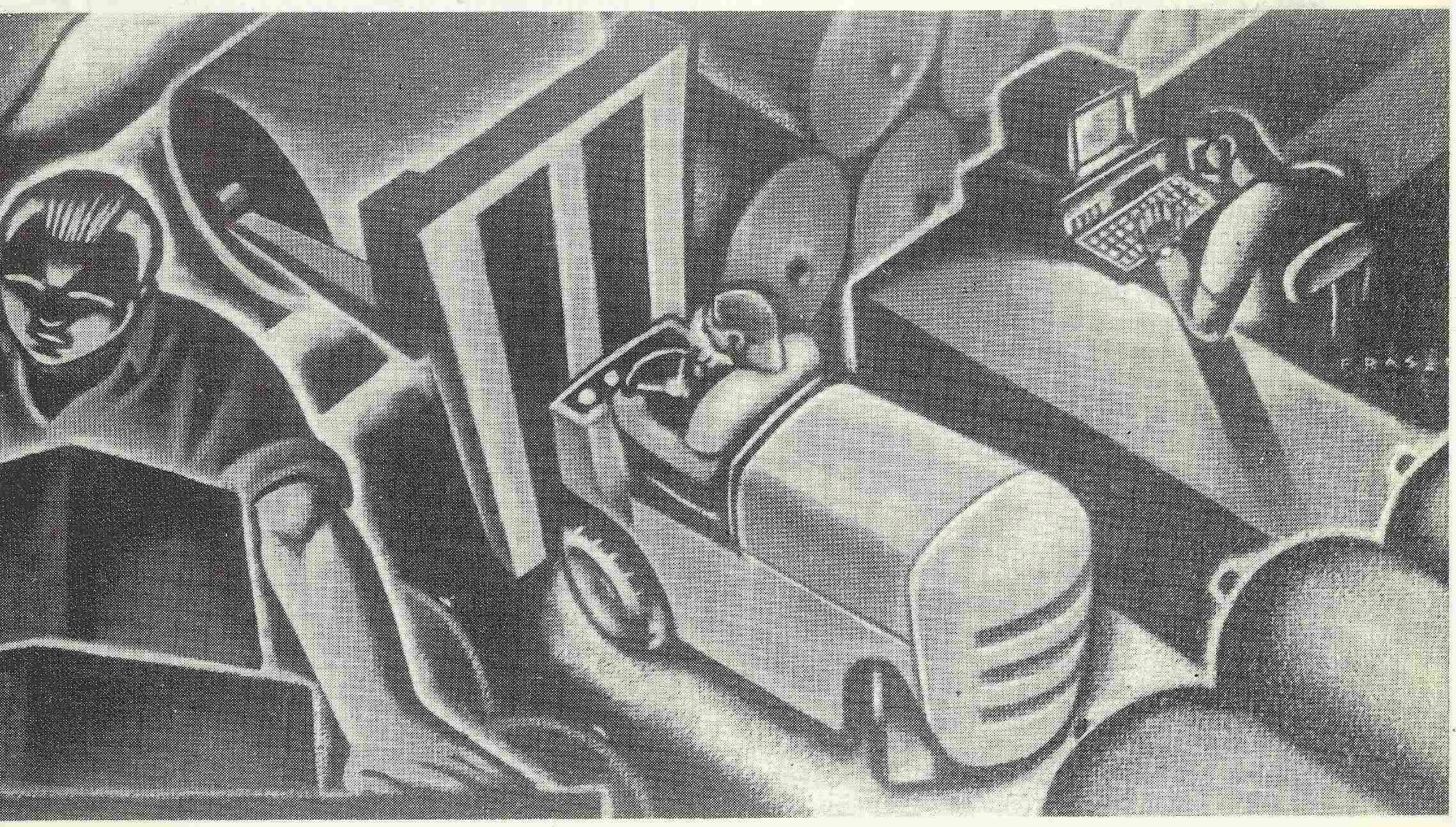
```
Poke 43,1
Poke 44,44
Poke 11264, 0
```

Şimdi de asıl program LOAD "isim", 8: komutuyla yükleyebilirsiniz. Sakın ",8,1" kullanmayın, programı intronuzun üzerine yüklersiniz. Yükledikten sonra da:

```
Poke 43,1
Poke 44,8
```

komutlarını verip, SAVE "yeni isim", 8, 1 komutuyla proğramınızı diskete kaydedin. Eğer SAVE komutunuzdan sonra "OUT OF MEMORY ERROR" hata mesajıyla karşılaşıyorsanız, makine dilinde bir program kaydedici yapıp, kayıttan hemen önce $01'e $36 değerini vermeniz gerekir. Bu değeri $01'e verdiğinizde, yalnızca $A000-$BFFF arasında bulunan ROM ortadan kalkar ve $E000-$FFFF arasındaki KERNAL ROM kullanılabilir.

Çok uzun datalarla uğraşmamanız için Program Döküm Eki'ne girecek olan intromuzu kısalttım. Bunu kullanmak için önce programı yükleyin, sonra da boş bir disket yerleştirin drive'ınıza. Daha sonra programı çalıştırın. Program önce kendini açacak, sonra da kullanılabilir halini diske kaydedecektir. Eğer makine dilinde SAVE işlemini nasıl yapacağınızı merak ediyorsanız, bu işlemden sonra $2C00 adresine bakarak SAVE rutinini görebilirsiniz. Gelecek aya kadar hoşçakalın.



ABUR CUBUR



Yeni bir Abur Cubur yazısında daha birlikteyiz. bu ay sizlerden beklediğim performansı gösterdiniz. Posta kutumuza program paketleri ve köşemizi beğenen arkadaşlarımızın tebrik ve teşekkür mektupları yağdı. Umarım bu şekilde devam eder. Hazır fırsatını bulmuşken adresimizi SON BİR KEZ yayınlıyorum.

Programlarınızı acilen:
CELAL HALLAÇ
COMMMODORE DERGİSİ
SAKIZ SOK. BERKEL AP.
6/4 KADIKÖY-İSTANBUL

adresine postalayın. Evet, konuyu fazla uzatmadan hemen sevgili programcıları Abur Cubur'larla başbaşa bırakıyorum.

Sibel hanımdan aldığm bir mektup beni çok sevindirdi, dört yıldır Commodore 64 kullanan Sibel arkadaşımızın başarısını iki programını yayınlayarak ödüllendiriyor ve yeni programlarını dört gözle bekliyorum. Umarım bu girişim diğer hanımları da yüreklendirir.

SİMETRİ-1 • $0031

Sibel KUZGUN

Bu program, erkanın sol yarısının simetriğini sağ yarısına alır. Gerekirse ayrı ayrı kullanılabilmeleri için ya da standard karakter setinin ilk 128'inde istenilen değişikliklerin yapılabilmesi için, yapılan işleri üç ayrı parçaya böldüm.

SYS 52224: Karakter setinin ilk 128'ini $C000'dan itibaren yerleştirir.

SYS 52296: İlk 128 karakterin simetriklerini alır ve $C400'dan itibaren yerliştirir. Ekranı, $C800'a koyar. Bunu Basic programlama alanını kullanmak için yaptım.

SYS 52374: Simetri alma (ekran).

```
PROGRAM ADI : SIMETRI-1

00010 REM  *** SIBEL KUZGUN  1991 ***          <190>
00020 FOR I=52224 TO 52453:READ Q:POKE I,
      Q:NEXT                                   <049>
00030 SYS 52224                                <080>
00040 SYS 52296                                <029>
00050 PRINT "<CLR>":FOR I=1 TO 150:POKE 5
      1200+INT(RND(1)*1000),31:NEXT I          <041>
00060 PRINT "<DOWN> BIR TUSA BASIN!"           <184>
00070 GET Q$:IF Q$="" THEN 70                  <247>
00080 SYS 52374                                <227>
00100 DATA 169,131,32,210,255,169,8,32,21
      0,255                                    <068>
00110 DATA 173,14,220,41,254,141,14,220,1
      65,1                                     <084>
00120 DATA 41,251,133,1,160,0,132,251,169
      ,192                                     <075>
00130 DATA 133,252,132,253,169,208,133,25
      4,177,253                                <075>
00140 DATA 145,251,200,192,0,208,247,230,
      252,230                                  <152>
00150 DATA 254,165,252,201,196,208,237,16
      5,1,9                                    <246>
00160 DATA 4,133,1,173,14,220,9,1,141,14       <156>
00170 DATA 220,96,160,0,169,192,132,251,1
      33,252                                   <136>
00180 DATA 132,253,169,196,133,254,177,25
      1,10,102                                 <197>
00190 DATA 2,10,102,2,10,102,2,10,102,2        <184>
00200 DATA 10,102,2,10,102,2,10,102,2,10       <095>
00210 DATA 102,2,165,2,145,253,200,192,0,
      208                                      <034>
00220 DATA 221,230,252,230,254,165,252,20
      1,196,208                                <079>
00230 DATA 211,173,0,221,41,252,141,0,221
      ,169                                     <251>
00240 DATA 200,141,136,2,169,33,141,24,20
      8,96                                     <103>
00250 DATA 160,0,132,251,169,200,133,252,
      133,254                                  <019>
00260 DATA 169,39,133,253,132,2,162,0,177
      ,251                                     <017>
00270 DATA 24,105,128,145,253,232,224,20,
      240,19                                   <108>
00280 DATA 230,251,208,2,230,252,198,253,
      165,253                                  <133>
00290 DATA 201,255,208,230,198,254,76,168
      ,204,165                                 <058>
00300 DATA 251,24,105,21,133,251,144,2,23
      0,252                                    <175>
00310 DATA 165,253,24,105,59,133,253,144,
      2,230                                    <145>
00320 DATA 254,230,2,165,2,201,25,144,193
      ,96                                      <161>
```

SİMETRİ-2 • $0032

Sibel KUZGUN

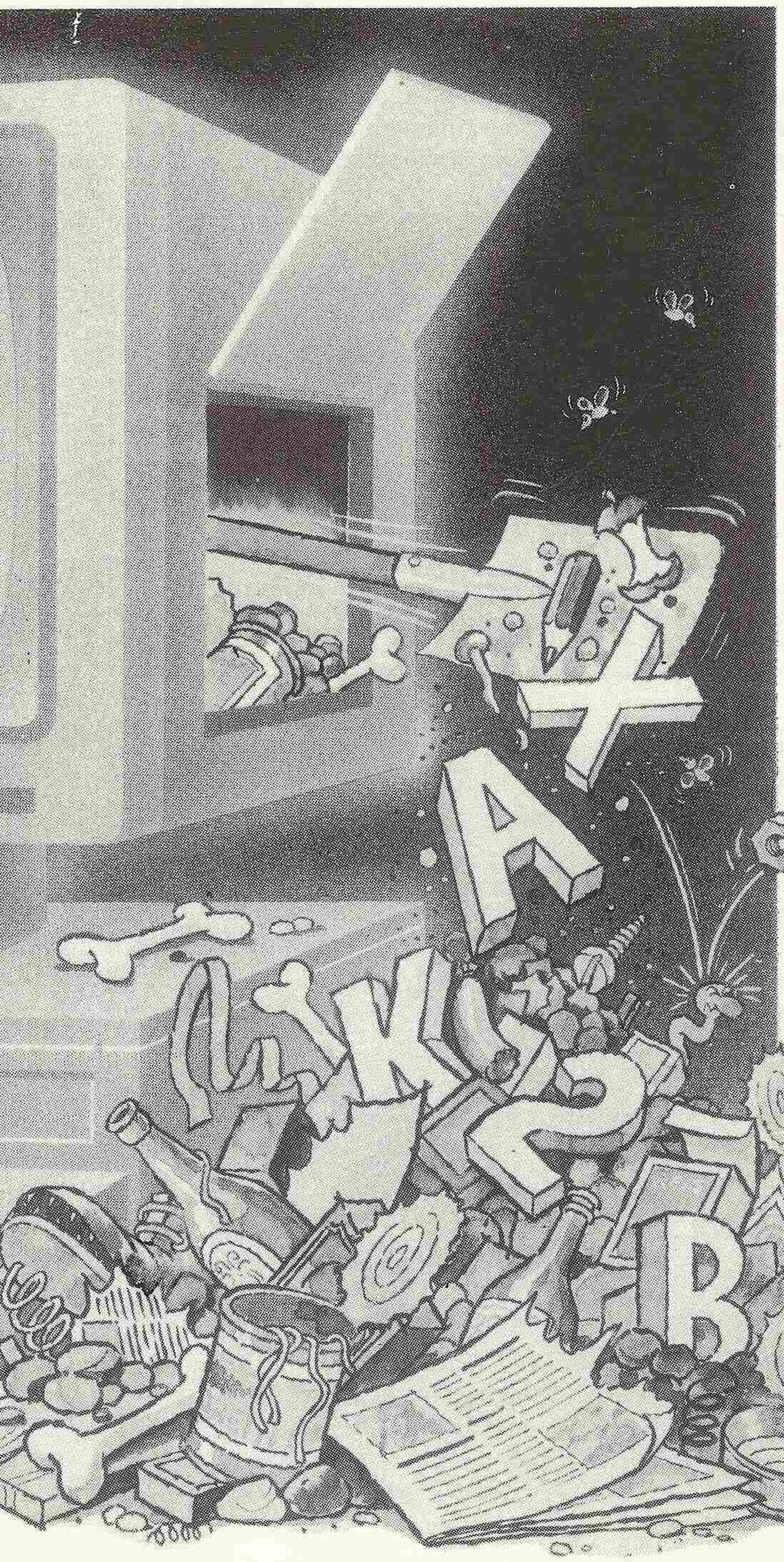
Bu program, ekranın üst yarısının simetriğini alt yarısına alır. Simetri 1 programından tek farkı budur. Kullanımıda aynı şekildedir.

SYS 52224: Karakter setinin ilk 128'ini $C000'dan itibaren yerleştirir.

SYS 52296: İlk 128 karakterin simetriklerini alır ve $C400'dan itibaren yerleştirir. Ekranı $C800'a koyar. Bunu Basic programlama alanını kullanmak için yaptım.

SYS 52374: Simetri alma (ekran).

Tuncay arkadaşımız ise bize 'günü gününe yaş hesabı' ve 'makina dili programı listeleyicisi' programlarını yollamış. kendisine çok teşekkür ediyorum ve hemen programın açıklamasına geçiyorum.




```
PROGRAM ADI : SIMETRI-2

00010 REM  *** SIBEL KUZGUN 1991 ***          <190>
00020 FOR I=52224 TO 52440:READ Q:POKE I,
      Q:NEXT                                  <112>
00030 SYS 52224                               <080>
00040 SYS 52296                               <029>
00050 PRINT "<CLR>":FOR I=1 TO 150:POKE 5
      1200+INT(RND(1)*1000),30:NEXT I         <009>
00060 PRINT " <DOWN>BIR TUSA BASIN!"          <184>
00070 GET Q$:IF Q$="" THEN 70                 <247>
00080 SYS 52375                               <099>
00100 DATA 169,131,32,210,255,169,8,32,21
      0,255                                   <068>
00110 DATA 173,14,220,41,254,141,14,220,1
      65,1                                    <084>
00120 DATA 41,251,133,1,160,0,132,251,169
      ,192                                    <075>
00130 DATA 133,252,132,253,169,208,133,25
      4,177,253                               <075>
00140 DATA 145,251,200,192,0,208,247,230,
      252,230                                 <152>
00150 DATA 254,165,252,201,196,208,237,16
      5,1,9                                   <246>
00160 DATA 4,133,1,173,14,220,9,1,141,14      <156>
00170 DATA 220,234,160,0,169,192,132,251,
      133,252                                 <173>
00180 DATA 169,7,133,253,169,196,133,254,
      162,0                                   <253>
00190 DATA 177,251,145,253,230,251,208,2,
      230,252                                 <057>
00200 DATA 198,253,165,253,201,255,208,2,
      198,254                                 <247>
00210 DATA 232,224,8,208,231,165,253,24,1
      05,16                                   <004>
00220 DATA 133,253,144,2,230,254,165,252,
      201,196                                 <228>
00230 DATA 208,212,173,0,221,41,252,141,0
      ,221                                    <188>
00240 DATA 169,200,141,136,2,169,33,141,2
      4,208                                   <154>
00250 DATA 96,169,40,133,251,169,200,133,
      252,169                                 <113>
00260 DATA 192,133,253,169,203,133,254,16
      0,0,132                                 <046>
00270 DATA 2,162,0,177,251,24,105,128,145
      ,253                                    <004>
00280 DATA 230,251,208,2,230,252,230,253,
      208,2                                   <075>
00290 DATA 230,254,232,224,40,144,232,165
      ,253,56                                 <142>
00300 DATA 233,80,133,253,176,2,198,254,2
      30,2                                    <142>
00310 DATA 165,2,201,12,144,211,96            <121>
```

M.D.P. LIST • $0033

Tuncay GÖKSU

Bu programla hafızadaki makina dili programların listesini döküm ekinde olduğu gibi ekranda görebilir ya da yazıcıya yollayabilirsiniz. Programın bir dezavantajı biraz yavaş oluşu.

Bu ay bilgisayarı en şişman olan Abur Cubur'cu arkadaşımız ise Ersin arkadaşımız. Bize tam 9 adet Abur Cubur yollamış ve onuncu yerine de bir not bırakmış. Notunu aynen size iletiyorum.

Efendim, niye herkes herşeyi tam 10 sayısında yapmak ister?

Benden de 9 program,
Varsa itirazı olan,
Eklesin bir program!

Fakat malesef 'teknik bir arıza' (kasedinin postada rahatsızlanması) sebebiyle sadece altı tanesini yayınlayabiliyoruz. Benim suçum değil fakat ben yine de hem sizden hem de arkadaşımızdan özür diliyorum. Kendisine çok teşekkür ediyor ve aynı şekilde devam etmesini temenni ediyorum.

```
PROGRAM ADI : MDP LIST

00010 PRINT "<CLR>BAS.& BIT.ADRESLERI(OND
      ALIK) ":INPUT A,B:C=B-A:DIM R$(C+10
      00):DIM L$(C+1)                    <154>
00020 H=A:PRINT "<CLR><3DOWN>LUTFEN BEKLE
      YINIZ":FOR D=1 TO C:PRINT "<HOME>";
      H:  T=PEEK(H):K=T                  <249>
00030 GOSUB 200:R$(D)=RIGHT$(R$(D),2):H=H
      +1:NEXT :CR$="*":W=A-8:V=INT(C/8):V
      =V+1                               <224>
00040 FOR D=1 TO V:W=W+8:K=W:GOSUB 200:PR
      INT "<CLR>";L$(D):NEXT             <114>
00050 V=INT(C/8):V=V+1:X=0:PRINT "<CLR>";:
      FOR D=1 TO V:PRINT L$(D)" : ";:FOR
      G=1 TO 8                           <247>
00060 PRINT R$(X+G)" ";:NEXT :PRINT :FOR
      J=0 TO 100:NEXT :X=X+8:NEXT        <078>
00070 PRINT "<2DOWN>PRG LISTESI YAZICIYA
      YOLLANSIN MI? ";K$                 <099>
00080 GET K$:IF K$="" THEN 80            <239>
00082 IF K$="E" THEN 100                 <085>
00084 IF K$<>"H" THEN 80                 <255>
00090 END                                <092>
00100 OPEN 1,4:X=0:FOR D=1 TO V:PRINT#1,L
      $(D)" : ";:FOR G=1 TO 8            <166>
00110 PRINT#1,R$(X+G)" ";:NEXT :PRINT#1:X
      =X+8:NEXT :CLOSE 1:GOTO 70         <058>
00200 R=4096                             <088>
00210 Y=INT(K/R):IF CR$="*" THEN GOSUB 29
      0:GOTO 225                         <084>
00220 GOSUB 260                          <012>
00225 K=K-Y*R:R=INT(R/16)                <039>
00230 IF R<1 THEN 250                    <158>
00240 GOTO 210                           <192>
00250 RETURN                             <052>
00260 IF Y<=9 THEN R$(D)=R$(D)+CHR$(Y+48)
                                         <183>
00270 IF Y>9 THEN R$(D)=R$(D)+CHR$(Y+55) <178>
00280 RETURN                             <084>
00290 IF Y<=9 THEN L$(D)=L$(D)+CHR$(Y+48)
                                         <078>
00300 IF Y>9 THEN L$(D)=L$(D)+CHR$(Y+55) <012>
00310 RETURN                             <114>
```

JOY PORT II • $0034

Ersin KAYGAN

Bence buradaki en yararlı program bu. Program çalışınca ekran kararıyor ve joystick'inizin PORT II'de olması gerektiğini bildiriyor. Artık joystick'inizi kontrol edebilirsiniz.

JOYSTİCK

Boşta: 0
Yukarı: 1
Aşağı: 2
Sol: 4
Sağ:..... 8
Yukarı + sol: 5
Yukarı + sağ: 9
Aşağı + sol: 6
Aşağı + sağ: 10

JOYSTİCK

Ateş: 16
Yukarı + ateş: 17
Aşağı + ateş: 18
Sol + ateş: 20
Sağ + ateş: 24
Yuk + sol + ateş: 21
Yuk + sağ + ateş: 25
Aşğ + sol + ateş: 22
Aşg + sağ + ateş: 26

korkmayın canım, sizler bu rakamlarla uğraşmayacaksınız, program bunları "SOL", "YUKARI + ATEŞ" vb. şekilde belirtecekir. İlgilenen arkadaşlarıma bilgi olsun dive yazdım. Nasıl? Hoşunuza gitti değil mi?

```
PROGRAM ADI : JOY PORT II

00010 PRINT "<CLR><CTRL-2>JOYSTICK PORT I
      I":POKE 53280,0:POKE 53281,0:FOR A=
      1 TO 2000:NEXT                     <140>
00020 DIM A$(30):FOR M=0 TO 30:READ A$(M)
      :NEXT                              <156>
00030 J=PEEK(56320):J=127-(J AND 127):PRI
      NT "<CLR><RVSON> J O Y S T I C K :
      <RVSOFF>"+A$(J):GOTO 30            <184>
00040 DATA BOSTA,YUKARI,ASAGI, ,SOL,YUKAR
      I-SOL,ASAGI-SOL, ,SAG,YUKARI-SAG,AS
      AGI-SAG                            <082>
00050 DATA , , , , , ,ATES,YUKARI+ATES,ASA
      GI+ATES, ,SOL+ATES,YUKARI-SOL+ATES <020>
00060 DATA ASAGI-SOL+ATES, ,SAG+ATES,YUKA
      RI-SAG+ATES,ASAGI-SAG+ATES, , , , ,
                                         <007>
```

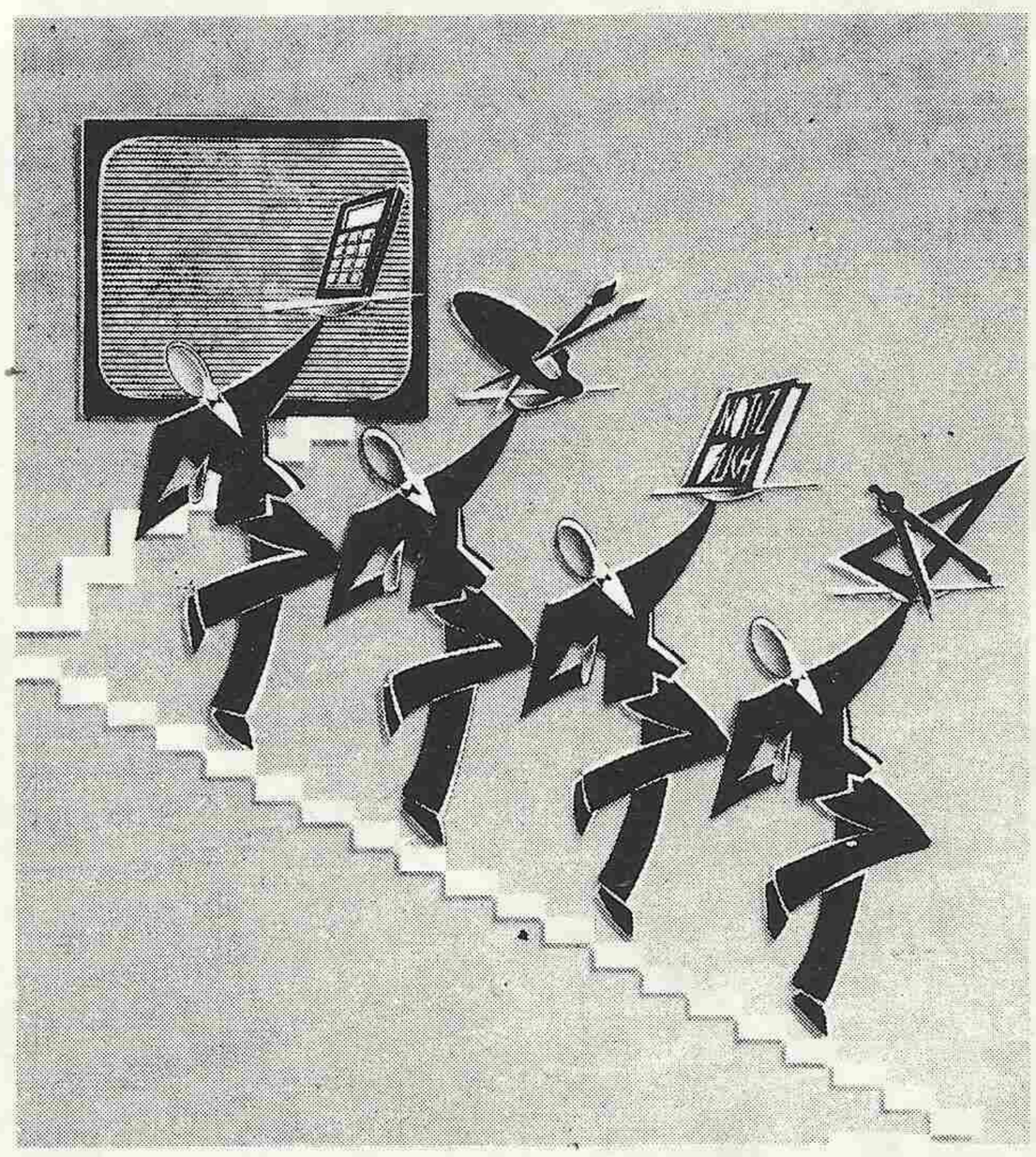
SHİNE&FALL • $0035

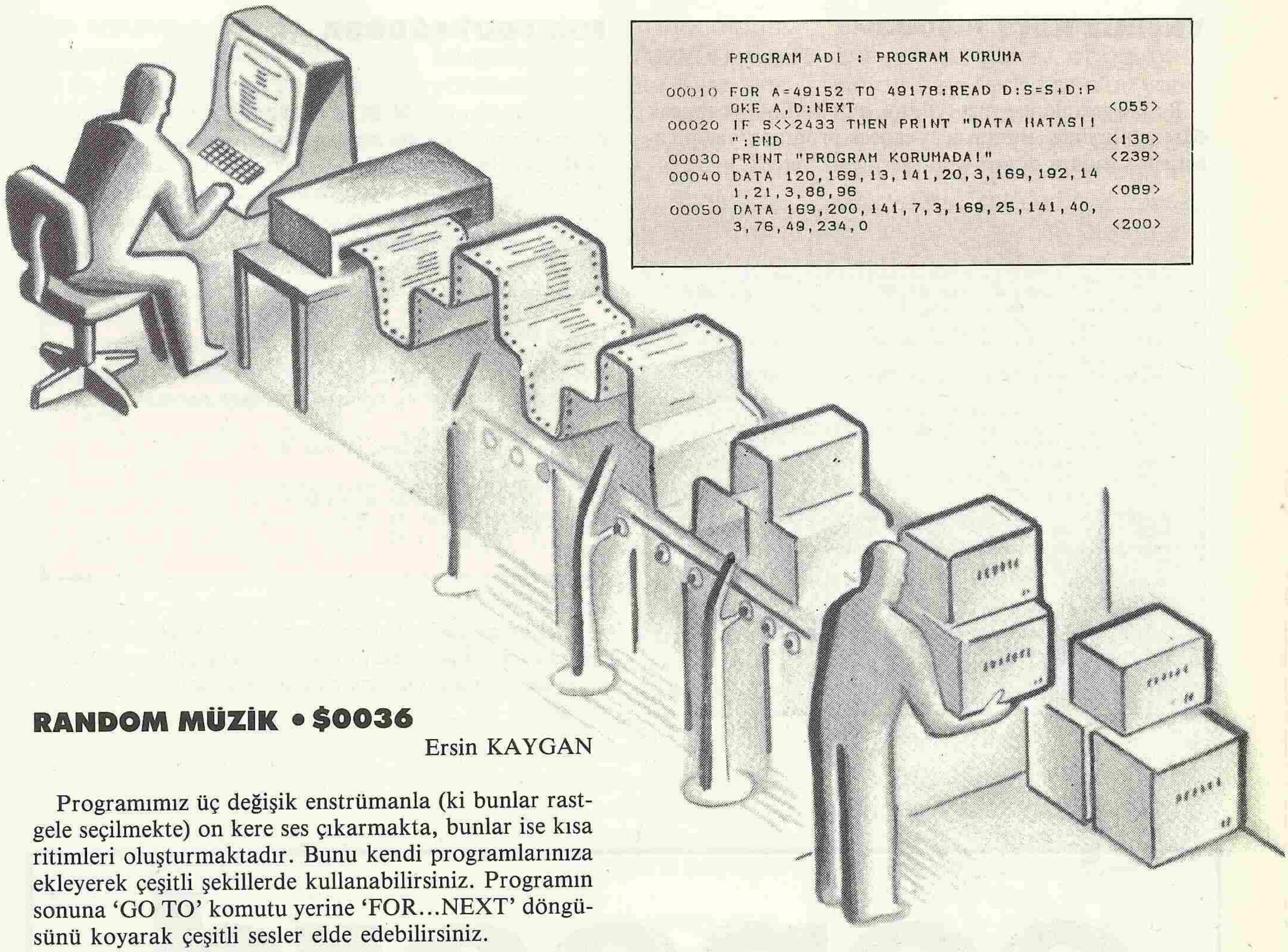
Ersin KAYGAN

Bu programda 60 tane yıldız ekranda adım adım parlayacak (siyah-koyu gri-gri-açık gri-beyaz-sarı) ve sönecektir. A$ değerine programımızın adını yazarak ve bir açılış tarihi vererek kullanabilirsiniz.

```
PROGRAM ADI : SHINE & FALL

00010 A$="COMMODORE<2SPACE>DERGISI":L=LEN
      (A$):X=(40-L)/2:POKE 53280,0:POKE 5
      3281,0:DIM Q(9)                    <225>
00020 POKE 646,1:RESTORE:PRINT "<CLR><11D
      OWN>"TAB(X);A$:E=1024:R=55296:DIM F
      (6):P=42                           <039>
00030 FOR I=1 TO 6:READ F(I):NEXT        <046>
00035 FOR Z=1 TO 5:FOR C=1 TO 6          <034>
00040 A=INT(1000*RND(0))+1               <023>
00050 IF A>=440 AND A<=479 THEN 40       <028>
00060 POKE E+A,P:FOR M=1 TO 6:POKE R+A,F(
      M):FOR N=1 TO 100:NEXT :NEXT :Q(C)=
      A:NEXT                             <008>
00070 DATA 0,11,12,15,1,7                <094>
00080 FOR M=6 TO 1 STEP -1:POKE R+Q(M),F(
      M):FOR N=1 TO 250:NEXT :POKE R+Q(M)
      ,0:NEXT :NEXT                      <239>
```





```
        PROGRAM ADI : PROGRAM KORUMA

00010 FOR A=49152 TO 49178:READ D:S=S+D:P
      OKE A,D:NEXT                          <055>
00020 IF S<>2433 THEN PRINT "DATA HATASI!
      ":END                                 <138>
00030 PRINT "PROGRAM KORUMADA!"             <239>
00040 DATA 120,169,13,141,20,3,169,192,14
      1,21,3,88,96                          <089>
00050 DATA 169,200,141,7,3,169,25,141,40,
      3,76,49,234,0                         <200>
```

RANDOM MÜZİK • $0036

Ersin KAYGAN

Programımız üç değişik enstrümanla (ki bunlar rastgele seçilmekte) on kere ses çıkarmakta, bunlar ise kısa ritimleri oluşturmaktadır. Bunu kendi programlarınıza ekleyerek çeşitli şekillerde kullanabilirsiniz. Programın sonuna 'GO TO' komutu yerine 'FOR...NEXT' döngüsünü koyarak çeşitli sesler elde edebilirsiniz.

```
PROGRAM ADI : RANDOM MUZIK

00010 S=54272:V=S+24:A=S+5:P=S+4:H=S+1:L=
      S:POKE V,15:POKE A,10:FOR X=1 TO 20
      :GOSUB 40                             <001>
00020 FOR Y=1 TO 15:T1=INT(30*RND(1))+1:T
      2=INT(T1*9/3):POKE H,T1:POKE L,T2:P
      OKE P,R                               <102>
00030 FOR C=1 TO INT(500*RND(1))+100:NEXT
       :POKE P,0:NEXT :NEXT :END            <216>
00040 Z=INT(3*RND(1))+1:IF Z=1 THEN R=17    <225>
00050 IF Z=2 THEN R=33                      <153>
00060 IF Z=3 THEN R=129                     <132>
00070 RETURN                                <120>
```

PROGRAM KORUMA • $0037

Ersin KAYGAN

Programımız, programlarımızı kem gözlerden ve yabancılardan korumaya yarıyor. Programın data kontrolünü kontrol ettikten sonra, bu satırları silin ve satırlardan birine 'SYS 49152' yazıp programımızdan sonraki boş satıra kendi BASIC programınızı yazabilirsiniz. Biraz da teknik ayrıntılara girelim.

Tahmin ettiğiniz gibi bu program bir interrupt'tır. İnterrupt'ın ne olduğunu sormayın çünkü Vedat HALLAÇ bunu yeterince anlattı. Neyse, program 808 (RUN/STOP tuş kontrolü) ve 775 (koruma) adreslerini 1/60 saniyede açıp kapar. Umarım yararlanırsınız. Bol korumalı günler...

TİMER • $0038

Ersin KAYGAN

Hah! Bir saatimiz eksikti... Neyse burada ilk önce saati altı basamaklı bir gekilde giriyoruz. Mesela saat 18'i 12 dakika ve 32 saniye geçiyorsa, soruyu 181232 şeklinde cevaplayın. Saatimiz ekranın sol üst köşesinde çalışmaya başlayacak ve sizi her saat başı minik alarmlarıyla uyaracaktır.

```
PROGRAM ADI : TIMER

00010 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,
      1:POKE 19,64:INPUT "<CLR>SAATI YAZI
      N LUTFEN!:>";S$                       <141>
00020 TI$=S$:IF LEN(S$)<>6 THEN PRINT "<C
      LR>HATA!":FOR Q=1 TO 1000:NEXT:GOT
      O 10                                  <139>
00030 POKE 646,13:POKE 19,0:PRINT "<CLR>"
                                            <228>
00040 L$=LEFT$(TI$,2):M$=MID$(TI$,3,2):R$
      =RIGHT$(TI$,2):POKE 646,13            <066>
00050 T$=L$+" : "+M$+" ' "+R$:PRINT "<HOM
      E><C=8><RVSON> S A A T : <RVSOFF><C
      =6>";T$                               <108>
00060 IF RIGHT$(T$,7)="00 ' 00" THEN GOSU
      B 80                                  <056>
00070 GOTO 40                               <016>
00080 S=54272:POKE S+24,15:POKE S+5,10:FO
      R A=1 TO 10:X1=INT(30*RND(1))+1:X2=
      INT(X1*9/3)                           <216>
00090 POKE S+1,X1:POKE S,X2:POKE S+4,33:F
      OR C=1 TO 300:NEXT :POKE S+4,0:NEXT
       :RETURN                              <042>
```

YAŞINIZ KAÇ? • $0039

Tuncay GÖKSU

Bu programla yaşınızı (yıl, ay, gün şeklinde) çabucak öğrenebilirsiniz. Bunun için sadece programı yazıp çalıştırıp sorulara doğru yanıt vermeniz yeterli.

```
PROGRAM ADI : YASINIZ KAC?

00000 INPUT "<CLR><DOWN>$IMDIKI YIL,AY VE
      GUN<2SPACE>";SY,SA,SG                    <089>
00010 INPUT "<DOWN>DOGUM YIL,AY VE GUNU<2
      SPACE>";DY,DA,DG                         <146>
00020 IF DY>=SY OR DY=0 OR DA=0 OR DA=12
      THEN 0                                   <116>
00030 IF DG=0 OR DG>31 OR SG=0 OR SG>31 T
      HEN 0                                    <240>
00040 IF SA=0 OR SA>12 OR SY=0 THEN 0          <204>
00050 IF DG>SG THEN SA=SA-1:SC=SG+30:TG=S
      G-DG:GOTO 70                             <068>
00060 TG=SG-DG                                 <212>
00070 IF DA>SA THEN SY=SY-1:SA=SA+12:TA=S
      A-DA:GOTO 90                             <228>
00080 TA=SA-DA                                 <043>
00090 TY=SY-DY                                 <043>
00100 PRINT "<CLR><5RIGHT><5DOWN><8SPACE>
      YA$INIZ :"                               <112>
00110 PRINT "<2DOWN><2RIGHT>";TY;" YIL<3S
      PACE>";TA;" AY<3SPACE>";TG;" GUN "       <252>
00120 GET B$:IF B$="" THEN 120                 <002>
00130 PRINT "<HOME><3DOWN><4RIGHT>*** PRG
      . TUNCAY<2SPACE>GOKSU.<2SPACE>***":
      FOR I=1 TO 2000:NEXT :PRINT "<HOME>
      "                                        <015>
```

FOR YOU? •$003A

Engin KAYGAN

Bu program yarı M.D. (makina dili) yarı basic'tir. Çalıştırıldığında bir data kontrolü yapılmakta ve sonuç bildirilmektedir. Eğer "O.K." mesajını alırsanız, "SYS 49152" girin. Ekran siyah ve beyaz şeritlerle dolacak ve her tuşa basışınızda kursörünüzün rengi değişecektir. Interrupt'a yeni başlayanların incelemesini tavsiye ederim.

```
PROGRAM ADI : FOR YOU

00010 FOR A=49152 TO 49197:READ D:S=S+D:P
      OKE A,D:NEXT                             <055>
00020 IF S<>5416 THEN PRINT "DATA HATASI!
      ":END                                    <079>
00030 PRINT "O.K"                              <049>
00040 DATA 120,169,13,141,20,3,169,192,14
      1,21,3,88,96                             <089>
00050 DATA 169,1,141,33,208,141,32,208,16
      0,0,200,208,253,169,0,141,32,208         <041>
00060 DATA 141,33,208,160,0,200,208,253,2
      38,134,2,76,49,234,0                     <153>
```

Evet bu ay da bu kadar. Sanırım siz Abur Cubur'cular bu ay doydunuz. Bu ay diyorum çünkü Abur Cubur'cular hiç doymaz! Gelecek ziyafette görüşmek üzere, hoşçakalın...

concord

ELEKTRONİK - PROGRAMLAMA

Commodore Bilgisayarları Yetkili Satıcısı ve
Bilgisayar Yan Ürünleri Satış Merkezi

AMIGA OYUNLARI
Müzik, Grafik Programları

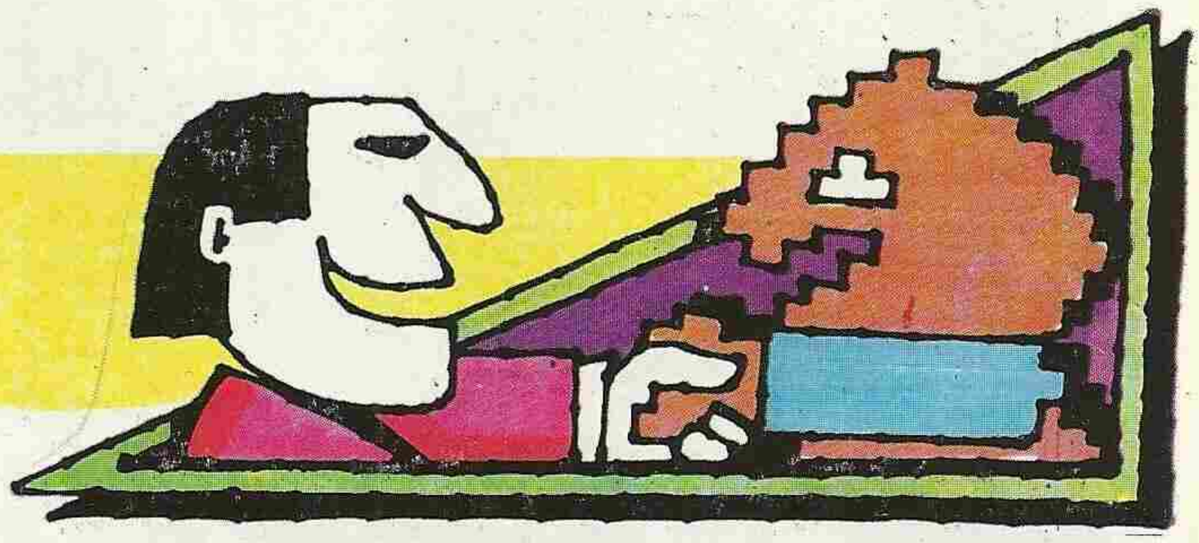
İTHAL JOYSTICKLER

Quickjoy II Turbo
Quickjoy III Supercharger

Commodore 64
Oyun Çekimi

Concord Elektronik Programlama:

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



GOLDEN AXE

Mehmet Gürmen



"Death Adder" isimli bir canavar, YURIA denilen bir ülkenin kral ve kraliçelerini kaçırır. Bu ülkenin halkı, kral ve kraliçeyi geri getirmek için birisini görevlendirmek ister. Bu kişi, uzun yollar geçecek, barbar, iskelet ve büyük canavarlarla savaşacak bir savaşçı olmalıdır. Bakın şu tesadüfe! Siz de tam o sırada, üç savaşçınızdan birisi ile maceralar yaşamak istersiniz. Bunun üzerine, kral ve kraliçeyi kurtarma görevi size kalır ve siz de bu görevi memnuniyetle (Yoksa tam tersi mi?) kabul edersiniz.

Neyse, oyunun hikâyesinden sonra asıl oyunumuza geçelim isterseniz.

Amacımız Death Adder'i öldürmek. Bunun için size üç sebep göstereceğim. Oyunun başındaki ekranda, oyunu, tek ya da iki kişilik ayarlayabiliyorsunuz. İki Joystick'in ateşlerine aynı anda basarsanız iki, tek bir ateşe basarsanız tek kişilik oynarsınız. Bunu ayarladıktan sonra karşımıza başka bir ekran geliyor. Bu ekranda savaşçı seçimimizi yapıyoruz. Burada gördüğünüz, baltalı savaşçının adı GILIUS. Death Adder, Gilius'un erkek kardeşini öldürmüş. Elinde kılıcı olan savaşçının adı da Battler. Adder, Battler'in annesini öldürmüş. Öteki, kılıçlı kadın ise Plare. Bunun da anne ve babasını öldürmüş Adder. Şimdi anladınız mı neden büyük savaşçılar Death Adder'a kin duyuyorlar?

Eğer iki arkadaş oynuyorsanız ikiniz de üç oyuncudan birini seçiyorsunuz. Benim size tavsiyem, birinci oyuncunun Flare'ı, ikincinin de Battler'ı seçmesi. Çünkü, Flare çok hızlı tekme atıp kılıç kullanabiliyor. Battler de Gilius'tan daha iyi zıplayıp kılıç kullanabiliyor. Ama siz istediğinizi seçebilirsiniz. Şimdi Joystick hareketlerini ve klavyedeki bazı tuşların görevlerini veriyorum:

ATEŞ: Balta, kılıç veya tekme.

JOYSTICK İLERİ + ATEŞ: Zıplama. (Zıpladıktan sonra, havadayken, ateşe basarak inerseniz, düşmanınızı yukarıda öldürebilirsiniz.)

ATEŞ + JOYSTICK GERİ: Savaşçınızın yüzü hangi tarafa dönükse tam ters tarafa dönüp kılıç veya balta sallama.

JOYSTICK SAĞ + SAĞ: Sağ tarafa doğru koşma. (Koşarken joystick'i o yönde tutmalısınız. Eğer koşarken ateşe basarsanız savaşçınız uçan tekme veya omuz atar)

JOYSTICK SOL + SOL: Sol tarafa doğru koşma.

JOYSTICK SAĞ/SOL/İLERİ/GERİ: Ekranda ilerleme.



P: Pause/oyuna devam.
F1: Ses efekt açık/kapalı.

Oyuna başladığınızda, en sol üst köşeden, kaçıncı bölümde olduğunuzu, en sol alt köşeden, gücünüzü, onun sağında haklarınızı ve oyun durumunu simgeleyen ikonu görebiliriniz. (Oyunun pause'da olup olmadığını, disketin yüklendiğini, oyunun normal devam ettiğini gösterir) Oyunda tam üç hakkınız ve her hakta, üç adet enerji tablonuz var. Ekranın yukarısında ortada ise arılardan topladığınız büyü toplarını görebilirsiniz. Oyunda her hangi bir yerde, "Alt" tuşuna basarsanız savaşçınız, kendine has büyüsünü kullanacaktır. Bir kullanışta topların hepsi gider. Ne kadar çok büyü topu varsa, büyü o kadar etkili olacaktır ve ekrandaki her şeyi yaralayacak veya yok edecektir. Gilius'un şimşek büyüsü, Battler'ın deprem büyüsü, Flare'ın da ateş fırtınası büyüsü var.

Oyun sırasında, bazı bölümlerde, siyah çukurlar göreceksiniz. Bu çukurlara düşmezsiniz, fakat içlerinden, bazı düşmanlar çıkar. Bu düşmanı oyunun açıklamasında okuyacaksınız. Bazı düşmanlarınız size, koşarak tekme atıyor. Bunlara, siz de aynı şekilde karşılık verin. Oyunda, her bölümü geçtiğinizde bir haritayla karşılaşacaksınız. Bu haritadan, nereye gittiğinizi görebilirsiniz. Bunun sağ tarafında da, o bölümle ilgili bilgi vardır. Şimdi isterseniz oyuna başlayalım.

STAGE 1:

Sağa doğru ilerleyin. Karşınıza çıkan barbarları öldürün. Sağa devam edin. Bir atın üzerinde oturmuş bir kadın görünce dikkatli olun. Ondan, bu atı alabilirsiniz. Fakat önce, o ekrandaki diğer yaratıkları öldürün. Sonra atı rahatça alıp kadını siz öldürün. Atınızı korumanız sizin için bir avantajdır. Eğer birisi atınızı alırsa herhangi bir boşlukta, korkudan kaçacaktır. Diğer canavarları da öldürdükten sonra, yeşil, uzun ve balyozlu iki dev görüyorsunuz. Bunlar gerçekten de çok sinir mahkumlar. Savaşçınızı yere serdikten sonra bir de sırıtıyorlar. Biz de bu sırıtmaları görüp sinirlerimizi bozmamak için onları teker teker öldürüyoruz. Burada, gelen deve sırtınızı dönün ve bekleyin. Aranızdaki mesafe azalınca, ataşe basıp, Joystick'i geri çekin. Bu yöntemle işiniz kolaylaşacaktır.

STAGE 2:

Bu bölümde, kaplumbağa kasabasına gidiyoruz. Oyuna bir uçurumun kenarında başlıyoruz. Sakın ha burada uçuruma fazla yaklaşmayın. "Fazla merak, üç haktan birisini götürür" diye bir atasözü vardır. Bu atasözü, bize bazı yerlerde gerekecek. Sağa gidin. Gerekirse, önünüze çıkan barbarları öldürün. Büyük bir meydana gelince, karşınızda bir ejderha ve iki savaşçı kadın bulacaksınız. İlk önce kadınları öldürün. Sonra ejderhanın püskürttüğü aleve dikkat ederek onun sahibini saf dışı bırakın ve ejderhayı siz sahiplenin. Sağa doğru devam edin. Karşınıza gelen kadın ve adamları öldürün. Biraz sonra tekrar bir meydana geleceksiniz. Burada, ateş topu fırlatan ejderhanın üzerinde bir barbar kadın var. Bundan başka, bir iskelet ve bir savaşçı kız var bu ekranda. İskeletin yanına yürüyerek yaklaşıp biraz beklerseniz, sizi kılıcıyla resmen biçecektir. Bunun için, zıplayarak saldırmayı deneyin. Düşmanlarınızı öldürdük-



ten sonra, ekrana gelen arıların yanına gelip ateşe basınca büyü topları veya gücünüzü arttıracak tavuk budu toplayabilirsiniz.

STAGE 3:

Bu bölümde, büyük kaplumbağanın üzerindeyiz. Sağa gidince karşımıza ejderhalı bir kadın geliyor. Bu sırada, daha biz ejderhayı alamadan; iki tane de barbar geliyor. Dikkatli olun; bu barbarlar, koşup size atlayabilirler. Ama siz de aynı hareketi onlara yapabilirsiniz. Sakın burada uçuruma fazla yaklaşmayın; bizim atasözünü hatırlayın. Karşımıza gelen iki barbar kadını da öldürdükten sonra, bu bölümün dev düşmanlarıyla karşılaşıyoruz. Bunlar, ilk bölümdeki, sizi yere serince sırıtan canavarların, kahverengiye dönüşmüş hallerinin ta kendisi. Bunları öldürmek için ilk bölümde kullandığımız taktiği kullanabilirsiniz. Sağa doğru ilerleyince, karşımıza, beş tane savaşçı (her türden) ve bir tane de, daha önce hiç karşılaşmadığımız, zırh giymiş bir şövalye geliyor. Sanırım bunlar sizi bayağı çok uğraştıracaktır. Fakat bunlar; biraz dikkat edilirse çok basit. Şövalyeyi, havadan zıplayarak veya koşarken tekme/omuz atarak halledebilirsiniz. Diğerlerini de normal şekilde öldürebilirsiniz. İşiniz bittikten sonra, doğal olarak arılar gelecek. Buradan, bu bölümde kaybettiğiniz enerjinizi alabilirsiniz.



STAGE 4:

Bu bölümde, dev kaplumbağanın sırtından inerek, kaleye gitmek için gereken yoldan gidiyoruz. Oyuna daha başlar başlamaz, karşımıza barbarlar geliyor. Ama tabi ki bizim savaşçımız, hepsinin üstesinden geliyor. (Öyle değil mi?) Sağa doğru ilerlerken göreceksiniz; ortada siyah siyah çukurlar var. Siz bunu daha tam olarak anlayamadan, o çukurların içinden, beyaz iskeletler çıkacak. Bunları öldürmek basit sayılır. Fakat şunu dikkat edin; burası lanetli bir mezarlık. Onun için, iskeletleri öldürdükten sonra, burada biraz (Bir dakika kadar) beklerseniz, iskeletlerin ruhları, o çukurlardan çıkacak ve size tekrar saldıracaklardır. Bunları öldürdükten sonra sağa ilerleyin. Karşınıza iki tane siyah şövalye gelecektir. Bunlar, çok zor sayılmaz. Tek yapacağınız; birisini öldürdükten sonra diğerine, joystick geri+ateş yöntemini uygulamanız.

STAGE 5:

Bu bölümde, bizi kaleye götürecek olan kartalın üzerinde uçuyoruz. Oyuna tam başladığınız yerde bir çukur var. Buradan, hemen bir iskelet çıkıyor. Sağ taraftaki çukurlardan da iskeletler çıkıyor. Bu sırada, iskeletlerle dövüşürken dikkatli olun; uçurumun yanındasınız. (Yani bizim şu ünlü atasözünü hatırlayın) Sağa gidince, karşınıza yine bir ejderhalı kadın çıkacak. Bunun ejderhasını almanız, sizin için iyi olacaktır. Sağa gidince, iki tane kahverengi şövalye göreceksiniz. Bunlarla birazcık oynaştıktan sonra, yere serilecekler.

STAGE 6:

Nihayet, en sön bölüme, yani en zor bölüme yani, kaleye geldik. Burada, mavi balyozlu adamları ve diğer barbarları öldürünce, işiniz çok zorlaşıyor. Sağa gidin ve iki iskeleti öldürün. (Bebek oyuncağı gibi, değil mi?) Bu sırada, asıl düşmanınız olan Death Adder'la da karşılaşıyorsunuz. Bunu kolayca öldürebilmek için sadece bir yol var. onun tam karşısına, ekranın öteki tarafına geçin. O size, yerden

ateş parçaları atıyor. Tam o ateş atmaya hazırlanırken, ona doğru koşun. Tam ateşi elinden bıraktığı zaman ateşe basın ve bir uçan tekme/omuz atın. O, yere serilir serilmez hemen geri koşun ve yine tam karşısında bekleyin. Yine ateşi atarken koşun ve uçan tekme/omuz atın. Bu işlemi birçok kez tekrarladıktan sonra, Death Adder son keze yere serilecektir. Bundan sonra, Yuria ülkesinin kral ve prensesi, iplerle bağlanmış oldukları yerlerden iniyorlar ve sizi sadece bir yazı bekliyor; "CONGATULATIONS".

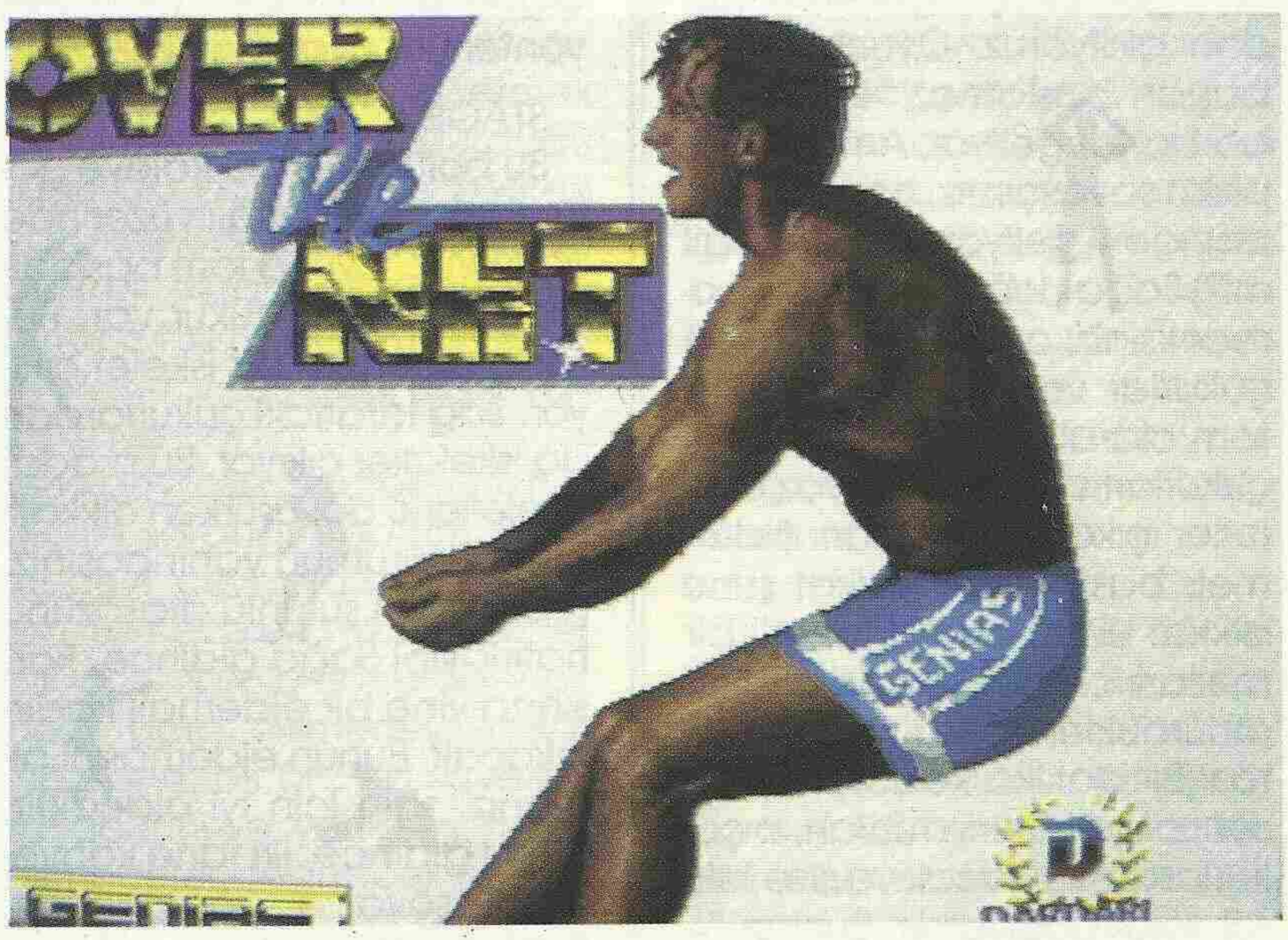
Oyunda, benim size söylediğim yöntemlerden başka, istediğiniz yerde büyü kullanabilirsiniz. Oyunu bitirdikten sonraki demoyu izlerseniz, size karşı savaşmış olan bütün barbar ve canavarları görebilirsiniz. Barbarian türü oyunları sevenler için müthiş bir oyun. Fakat maalesef; oyunda sonsuz hak alamıyorsunuz. (Ben size yine de bir kolaylık söyleyeyim. Oyunun normalde bitiremediyseniz, trainer versiyonunu alın. Bir de, bu oyun için olmasa da size bir sonsuz hak formülü veriyorum. C-64'te Midnight Resistance'ta skor tablosuna "SIAMESE" yazarsanız sonsuz haklarınız olur.)

Oyunun Değerlendirmesi:
VIRGIN GAME/AMIGA 512K

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

OVER THE NET

Mehmet Gürmen



Amerika'nın güzel kumsallarında, sıcakta yapılan bazı voleybol karşılaşmaları vardır. Bu maçların iki büyük özellikleri vardır. Birincisi, takımlar iki kişiden oluşur. İkincisi de, maç, günün sıcak saatlerinde ve denize yakın bir kumsal saha üzerinde oynanır. Over The Net de bu tür voleybolun aynı özelliklerini taşıyan bir voleybol oyunu. Mutlaka hatırlarsınız; geçen senenin başlarında, bu tür bir voleybol oyunu çıkmıştı. Adı Beach Volley'di. Fakat bu oyunu Beach Volley'den ayıran en önemli özellikler, oyunun grafiği ve ses-efektleri.

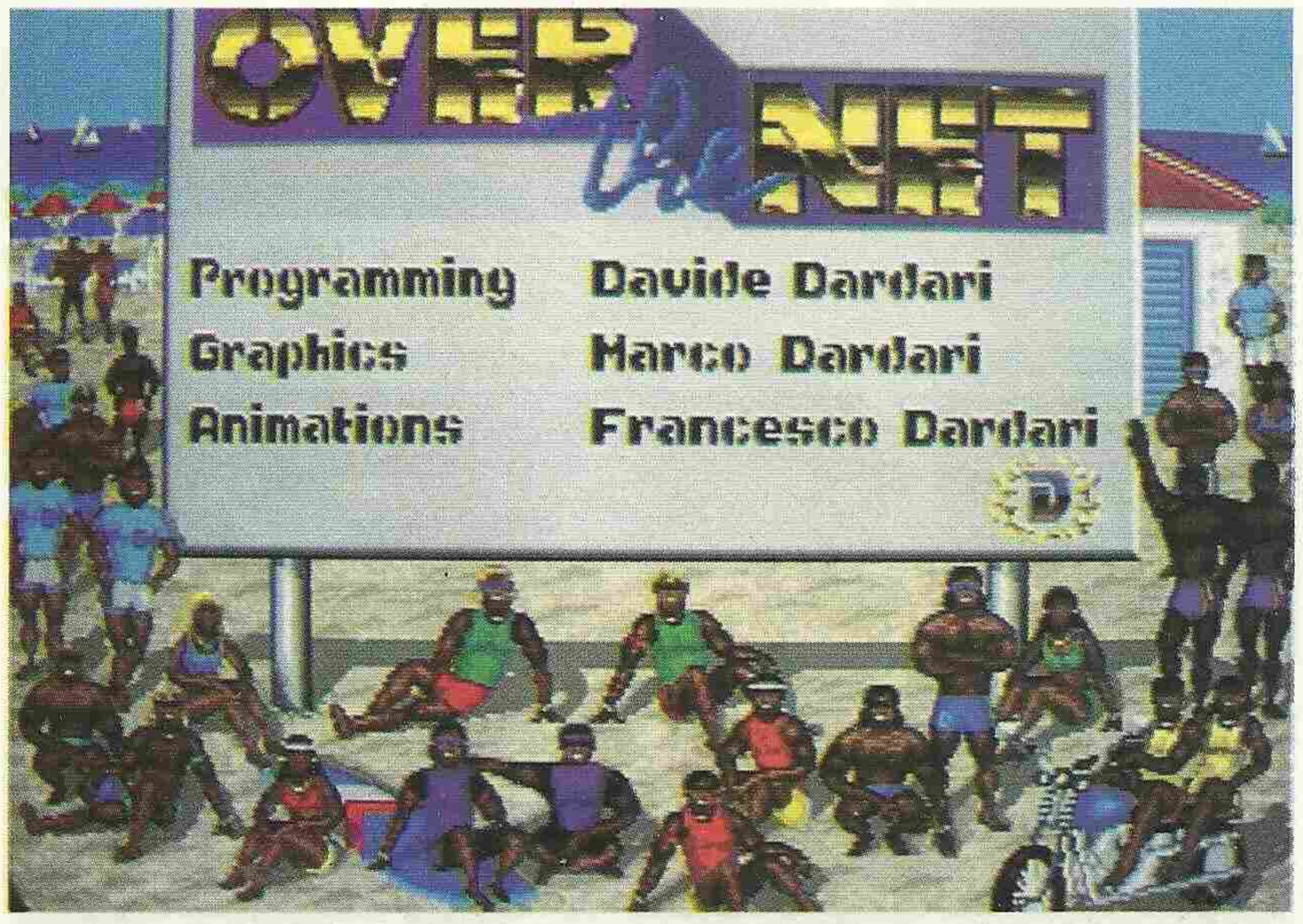
Oyunumuzun GENIAS isimli, yeni bir firma yapmış. Gerçekten de şimdiye kadar ismi fazla duyurulmamış bir firma. Ama yakın zamanda bu tür oyunlarda lider olabilir. İsterseniz artık oyunumuza geçelim. Oyunun başında, altı tane kutu seçenek var:

1- SEA CUP:

Bunu seçerseniz, voleybol turnuvasına katılırsınız. Zaten oyunun asıl amacı da voleybol kupasını almak. İlk önce, bilgisayar size, şampiyonada kaç takımın yer alacağını sorar. Bir, iki veya üç takım şampiyonaya katılabilir. Kupayı alabilmeniz için, sırasıyla Rimini, Miami, Tbiza, Fiji ve Sychelles sahillerindeki maçları kazanmanız gerekir. Eğer durumunuz çok kötüleşir ve hiç puan alamazsınız elenirsiniz. Şampiyonaya, arkadaşınız ve siz birlikte bir takımda katılabilirsiniz. Bunun için gereken şey, üzerinde computer yazan kutulara basarak onları joystick resmi yapmak. Bu oyuncu joystickle oynar. Fakat iki tane grubu joysticle oynamaya ayarlayamazsınız. Bu şekilde ayarlayınca, maçta iki kişiden başkası oynayamıyor çünkü böyle bir şeyin gerçekleşebilmesi için, bilgisayarınızın dört tane joystick girişi olması lazım. Bu da ancak özel bir arabirim sayesinde mümkün. Bunlardan başka, değişik takımlar seçmek için soldaki iki kişilik takımlara basmanız gerekiyor. Bu takımlardaki oyuncuların ismini değiştirmek için de isim hanesini seçmeniz gerekli. Bunlardan sonra şampiyonaya başlarsınıaz.

2- SINGLE GAME:

Bu seçenekle normal karşılaşmalar yapabilirsiniz. Fakat, bir turnuva yapamazsınız, sadece iki takım karşı karşıya maç yapar. burada da takım seçme, oyuncu ismini değiştirme özellikleri var.



3- DEMO:

Bu seçenekle bilgisayarın demo maçını görebilirsiniz.

4- POINT ON CHANGE:

Bunu greçkten de tam olarak anlayamadım. Sanırım şampiyonada işe yarıyor. ama siz bunu "Yes" ya da "No" yaparsanız bir şey olmaz. Siz, ne olduğunu bulursanız kutlarım.

5- SETS NUMBER:

Maçtaki set sayılarını ayarlarsınız. Oyun, bir, üç veya beş set olarak oynanabiliyor.

6- 4 PLAYER INTERFACE:

Bunu da "Standart" veya "Genias" yaparsanıza bir şey farketmiyor. Çünkü bu seçeneği kullanabilmek için özel bir arabirime ihtiyaç var.

Şimdi de oyun ekranından ve bazı hareketlerden bahsetmek istiyorum:

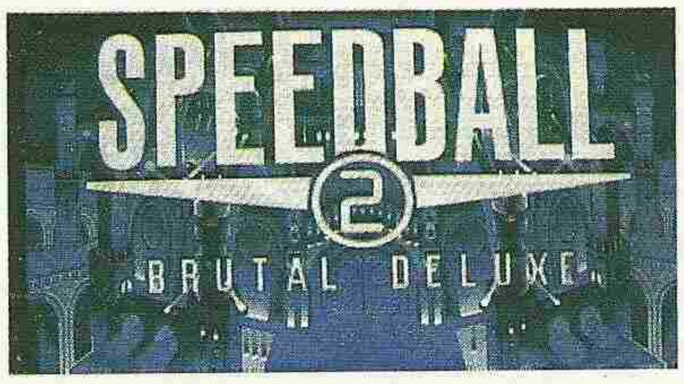
Ekranın ortasında bir skor tablosu var. Bunun en üstünde skorları, onun altında kaç seti kazandığınızı, onun altında da hangi takımın servisi kullandığını görebilirsiniz. Sizin skorunuz, altında mayonuzun rengini taşıyandır. Topu en fazla üç kere vurarak öteki sahaya geçirmelisiniz (normal bir voleybol kuralı). Karşı takımdan atılan topa ilk siz vurursanız, takımınıza sayı kazandırmak size kalacaktır. Arkadaşınız ikinci vuruşu havaya doğru yapacaktır ve size de o topa smaç vurmak kalacaktır. Smaç atmak biraz zor olduğundan, en iyisi siz bırakın, topu bilgisayar karşılasın. Burada siz sadece bilgisayara top atacaksınız, o da güzel bir smaçla size bir puan kazandıracaktır. Smaç yapmak biraz zor dedim. Smaç için: Top havaya atıldıktan birbuçuk saniye sonra elinizi. "JOYSTİCK SAĞ ÜST ÇAPRAZ+ATEŞ"te basılı tutmanız, tam topla karşılaşınca da joystick'i karşı sahaya doğru olmak şartıyla istediğiniz yöne çekmek gerekir. Mesela siz sahanın sol tarafından isteniz, joystick sağ alt veya üst çapraz olabilir. Bunu çok deneyip, yine de başaramıyorsanız, Joystick ileri + ateş ile zıplayın ve joystick'i otomatik ateşe alın. Tek çare bu. Eğer sizin smaç atmanız için havaya atılan bir topa smaç değil bu normal vurursanız, hiçbir şey değişmez. Servis atarken smaç yapmak için de demin söylediğin metodu (JOYSTICK SAĞ ÜST ÇAPRAZ+ ATEŞ'te basılı tutup topla karşılaşınca karşı sahaya çekmek) kullanın. Karşı takım size smaç atmak için paslaşıyorsa da, top yükseldikten bir-iki saniye sonra zıplayın, topu keseceksinizdir. Normal bir şekilde servis kullanmak için de, joystick + karşı sahada bir yön yapmanız gerekir.

Grafik olarak, şimdiye kadar piyasaya çıkmış en güzel voleybol oyunu diyebilirim. Özellikle sahil voleybolunu sevenler kaçırmasınlar!!!

Oyunun Değerlendirilmesi:

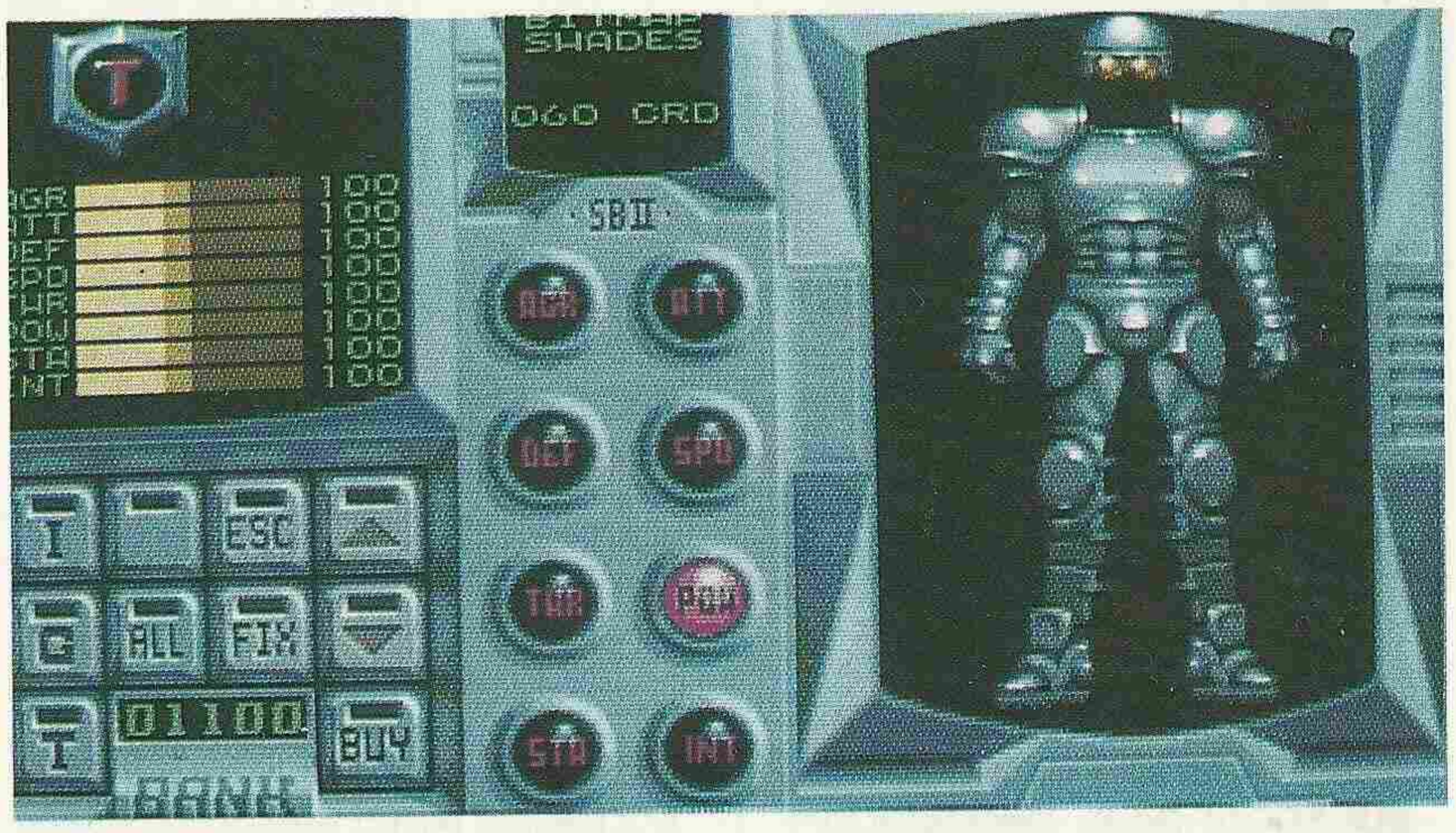
Grafik	: 9
Ses/Efekt	: 9
Oynanabilirlik:	8
Genel	: 9





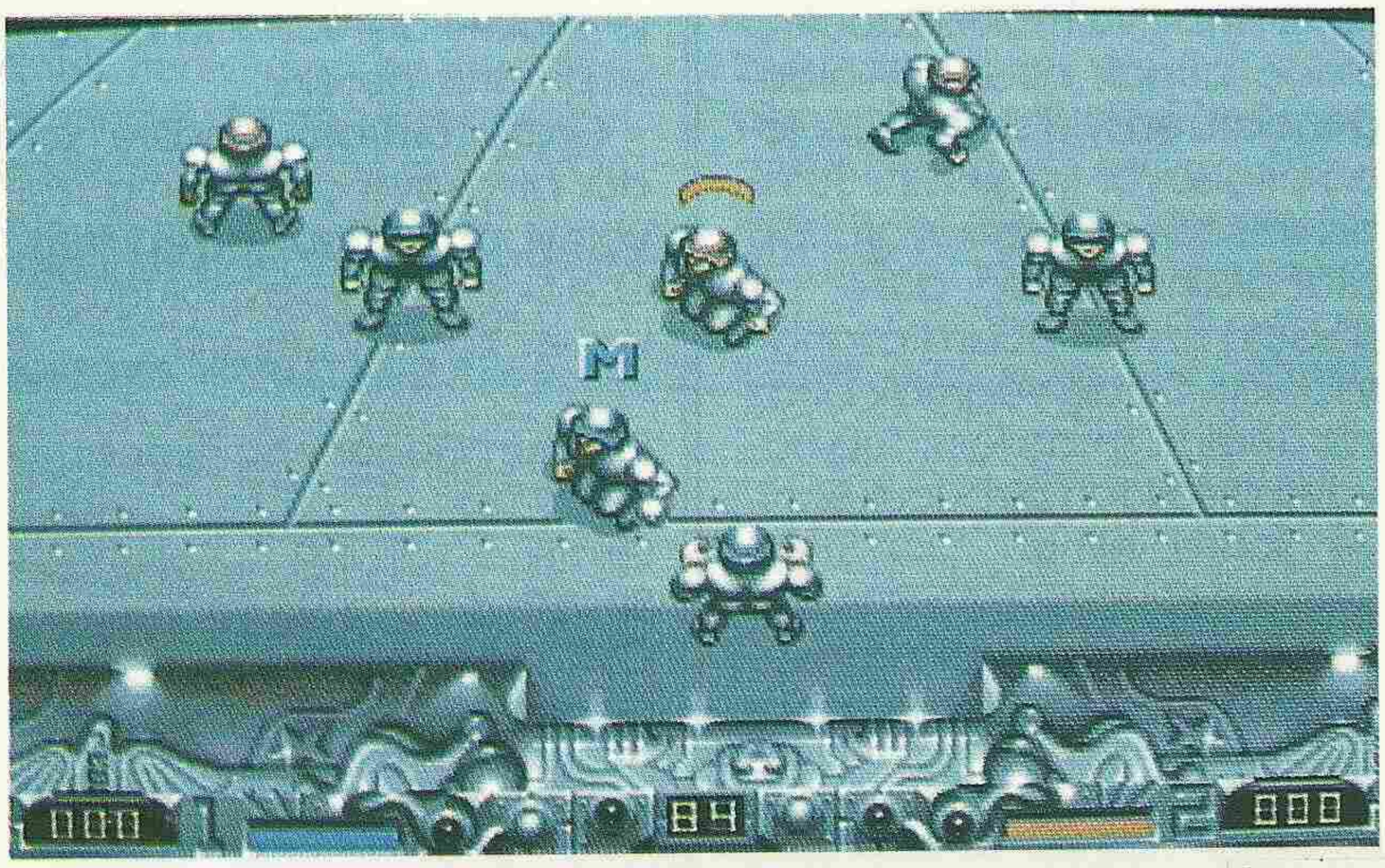
SPEEDBALL 2

Hüseyin Yeşilbaş



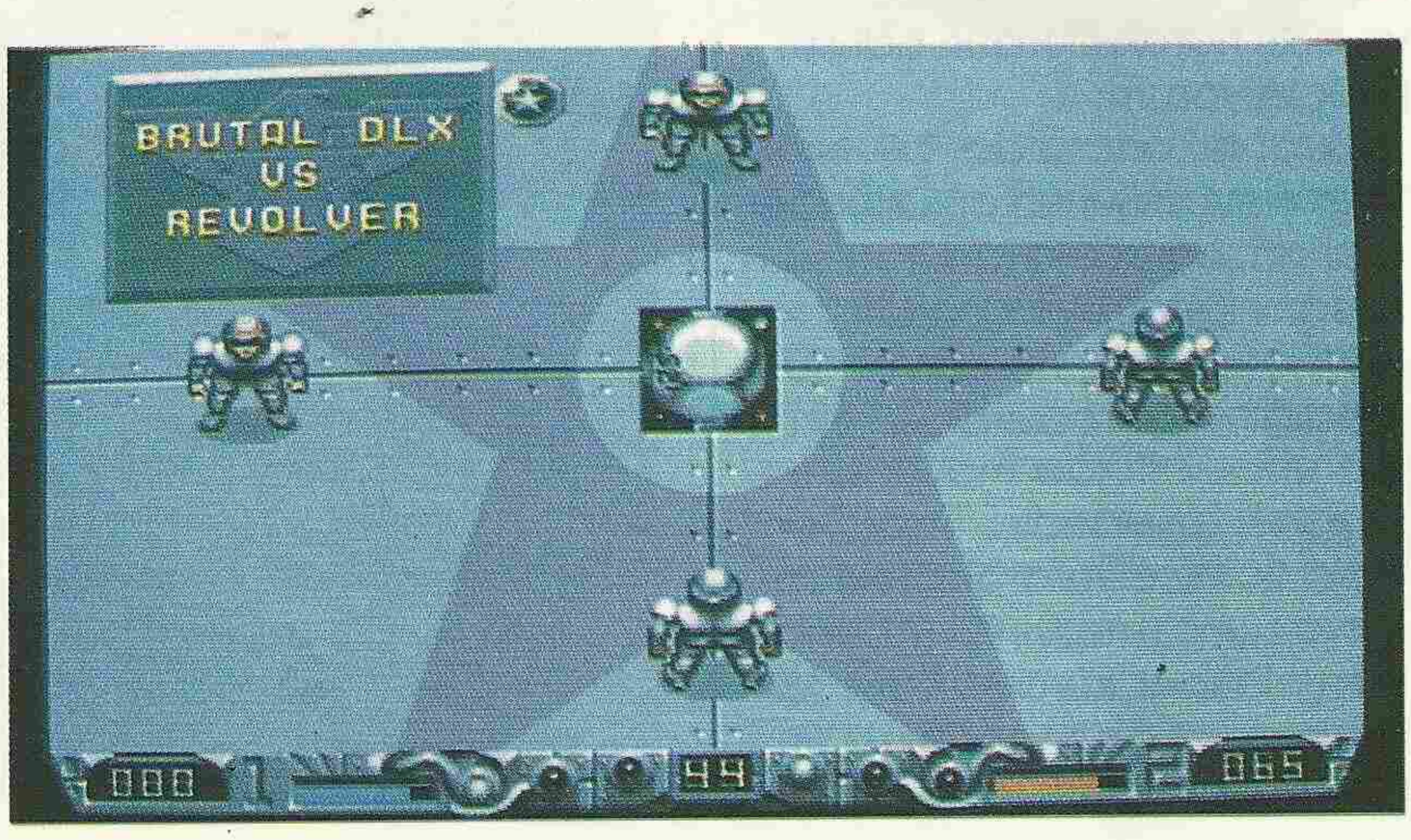
Uzun zamandan beri böyle bir oyun görmemiştim. Bundan iki yıl önce birincisini severek oynuyordum. İkincisi birincisini aratmayacak kadar güzel. Hemen oyunumuza geçelim.

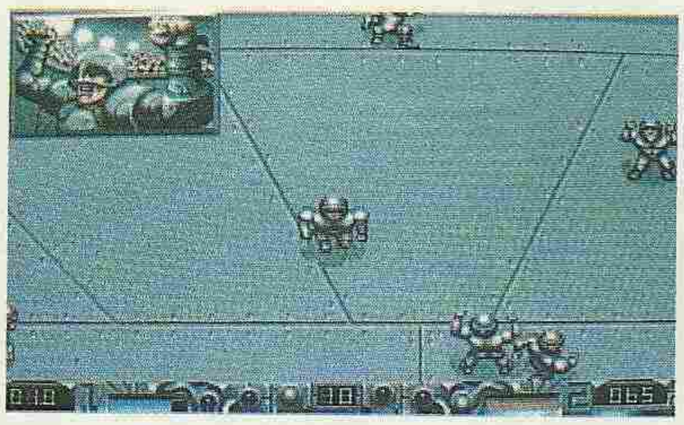
Oyunumuz klasik bir futbol oyunu. Ama sakın KICK OFF gibi bir futbol oyunu zannetmeyin. Amerikan futbol'unun değişik bir versiyonu denebilir. Yıl 2195 günün en popüler sporu. Büyük bir izleyici kitlesine sahip. İşte böyle bir sporda kim mücadele etmek istemez. Oldukça sıkı bir ligi de mevcut. SPEEDBAL'da da amacımız topu kaleye sokabilmek. Ama bu düşünüldüğü kadar kolay değil. Maç süresince işimizi zorlaştıran bir çok öğe mevcut. Birde bunların aksini yapan öğelerde var tabii. Mesela kredimizi çoğaltan paralar, oyuncularımızın giysilerini geliştiren yeni parçalar da var. Hazır laf buraya gelmişkenoyunun başında karşılaştığımız giysi odasından bahsedelim.



GYM ROOM

Aslında oyunu biraz da stratejik açıdan düşünmek gerekiyor. Oyunun bir kısmında bu bölümde geçiyor. Herzamanki gibi mantıklı düşünenler her zaman kazanıyor. Bu bölümde takımımızdaki oyuncularımıza yeni giysi yada eskimiş giysilerinin yerine yeni giysi parçaları alabilirsiniz. Ayrıca futbol menajerlik oyunlarındaki gibi lig hakkında fixtüre bakabilirsiniz. Bu fixtürde ligin son durumu. Takımların gidişatı ve kendi durumunuz hakkında







bilgi alabilirsiniz. Erkanın sol altında bulunan tuşlar sayesinde işlemler gerçekleştirebilirsiniz.

(BUY) tuşu seçtiğini giysi parçasını almanıza yarar.

(FIX) tuşu FIXTÜRÜ görmemize yarar.

(ESC) tuşu GYM ROOM'dan çıkmanıza yarar.

Şimdi oyunumuza geçelim. Oyunumuzda amacın sadece gol atmak olduğunu söylemiştim. Bunların hepsi bir yana bu oyunda günümüzün popüler spor oyunlarında bulunan kurallar ve faul denilen kaideler yok. Bu sebeple rakip takımın oyuncuları bize tekme atarak topu bizden alabilir. Bizde aynı işlemi yapabiliriz. Biraz da benden bazı tiyolar. Oyunu aldığımda en çok zorlandığım kısım kaleye gol atmak olmuştu. Attığım tüm şutlar hep kalenin üstüne çarpıyordu. Daha sonra bunun ateş tuşuna basmamdan kaynaklandığının farkına vardım. İşte problem buymuş. Eğer ateş tuşuna kısa süreli basarsanız topu yerden yani göğüs hizasında atarsınız. Ateş tuşuna uzun süreli basarsanız topu havadan atarsınız.

Oyunun programını ve grafikleri meşhur BITMAP BROTHERS yapmış. Kurulduğu günden bu yana hep kaliteli oyunlar yapan BITMAP BROTHERS bildiğiniz gibi daha önce XENON I-II ve geçen ay açıkladığımız CADAVER'i yapmıştı.

Neşeli, şamata bir oyun almak istiyoruz SPEEDBALL 2 tam size göre bir oyun, zaman kaybetmeden en kısa sürede sahip olun. Başarılar.

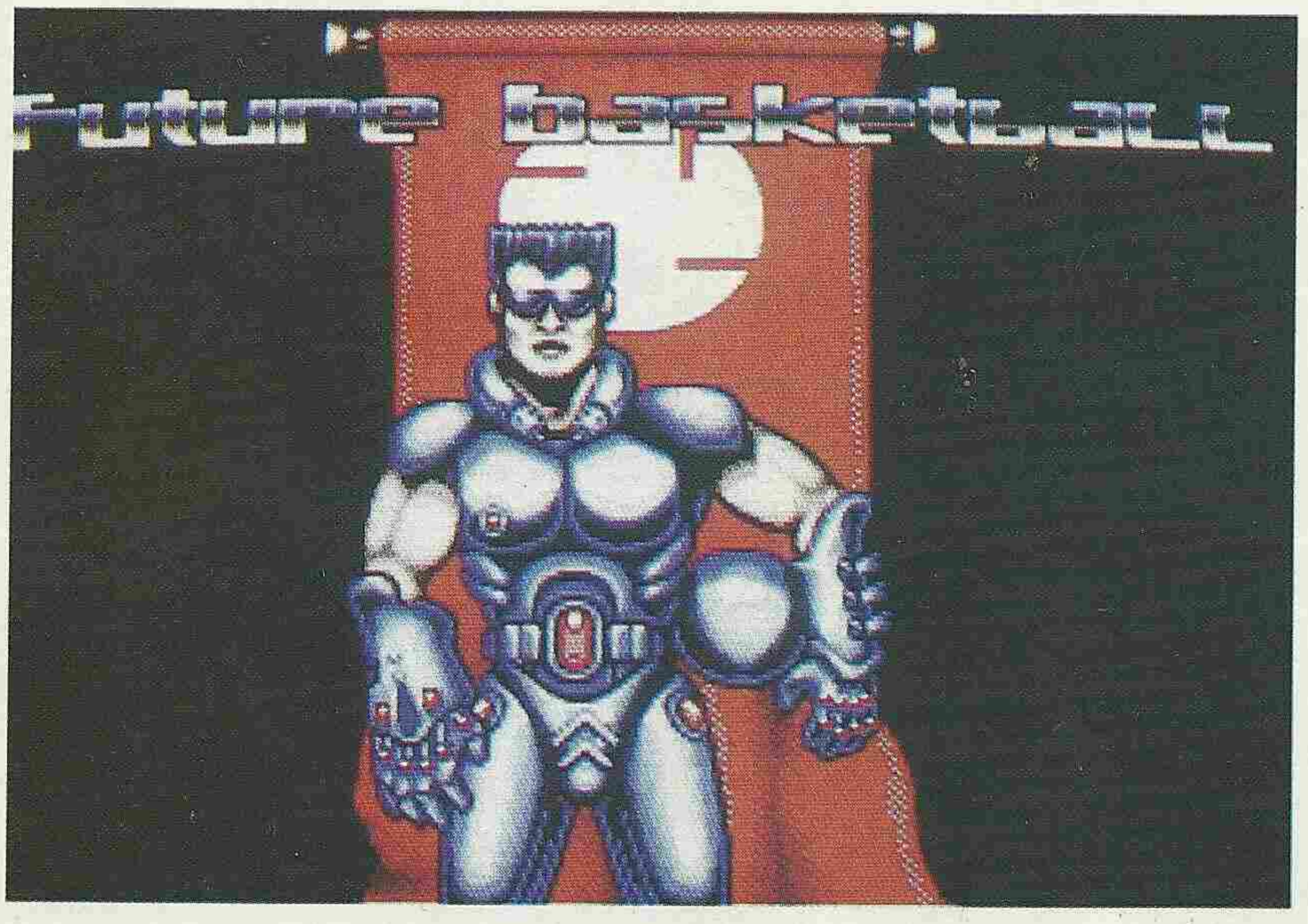
Oyunun Değerlendirmesi:

BITMAP BROS./AMIGA 512K 1D

Grafik	8
Ses	9
Oynanabilirlik	8
Kurgu	8
Genel	8

FUTURE BASKETBALL

Mehmet Gürmen



Yıl 2013! Basketbol çok gelişmiş, insanlar robotlaşmış ve kabalaşmışlar. Basketbol maçlarında faul diye bir kural kalmamış. İsterseniz oyuncuyu öldürün; yine de faul olmaz bir vaziyet almış.

İşte, Future Basketball da bu yılların, yani geleceğin basketbolunu konu alıyor. Düşünün, basketbol o kadar gelişmiş ki hava atışını bile bir makine yapıyor. Fakat değişmeyen bir tek şey var; seyirciler.

Oyunun içinde geçen seçeneklere bir bakalım:

Single Game: Bunu seçtikten sonra karşınıza bir menü daha çıkar. Bu menüden oyunun zorluk derecesini ayarlamanız istenir. "Beginner" acemi, "Amateur" amatör, "Advanced" ilerlemiş, "Professional" da profesyonel derecede bir oyun oynamanı-

ORJİNAL PROGRAMLAR DEVRİ BAŞLADI.



Türkiye Genel Yetkili Satıcıları:

ABACUS ■ **Head Office:** Hacı Mansur Sok. No: 2 Tel: 130 49 60 Nisantası-İstanbul ■ **Printemps:** Ataköy-Galleria ■ **Alkent:** Etiler Tel: 168 42 59 ■ **Atrium:** Ataköy

COMMODORE CENTER ■ **Head Office:** Galleria Commodore Center Galleria Ataköy - İstanbul Tel: 560 20 14-15 Fax: 559 48 53 ■ **Etiler Commodore Center:** Yıldızçiceği Sok. No: 3 Etiler-İstanbul Tel: 165 31 25 ■ **Metro Commodore Center:** Metro Grossmarket Günesli Bakırköy-İstanbul Tel: 550 60 60 / 360 ■ **Yeşilköy Commodore Center:** Canik Pasaji No: 39 Yesilköy-İstanbul ■ **Ataköy Commodore Center:** 5. Kısım No: 22 Ataköy-İstanbul Tel: 571 90 27

ECEM 511 32 86

EN YENİ, SÜPER ORJİNAL PROGRAMLARLA HİZMETİNİZDE



Türkiye Genel Yetkili Satıcıları:

ABACUS ■ **Head Office:** Hacı Mansur Sok. No: 2 Tel: 130 49 60 Nisantası-İstanbul ■ **Printemps:** Ataköy-Galleria ■ **Alkent:** Etiler Tel: 168 42 59 ■ **Atrium:** Ataköy

COMMODORE CENTER ■ **Head Office:** Galleria Commodore Center Galleria Ataköy - İstanbul Tel: 560 20 14-15 Fax: 559 48 53 ■ **Etiler Commodore Center:** Yıldızçiçeği Sok. No: 3 Etiler-İstanbul Tel: 165 31 25 ■ **Metro Commodore Center:** Metro Grossmarket Güneşli Bakırköy-İstanbul Tel: 550 60 60 / 360 ■ **Yeşilköy Commodore Center:** Canik Pasajı No: 39 Yeşilköy-İstanbul ■ **Ataköy Commodore Center:** 5. Kısım No: 22 Ataköy-İstanbul Tel: 571 90 27

ECEM 511 32 86



zı sağlar. Bu menüden sonra da oyunu kaç kişi ile oynayacağınızı ayarlamanız gereken bir menü ile karşılaşırsınız. Bu menüde "Quit"i seçerseniz ana menüye geri dönersiniz. Bundan sonra da oyuna başlarsınız.

Start League: Basketbol ligine başlamanızı sağlar. Bu seçeneği seçtikten sonra karşınıza gelen menüde "Edit League"i seçerseniz belirli takım isimlerini değiştirebilirsiniz. "Continue" ile de lige başlarsınız. "Quit" seçeneği, sizi ana menüye geri gönderir.

Continue League: Bununla daha önceki bir lige devam edersiniz.

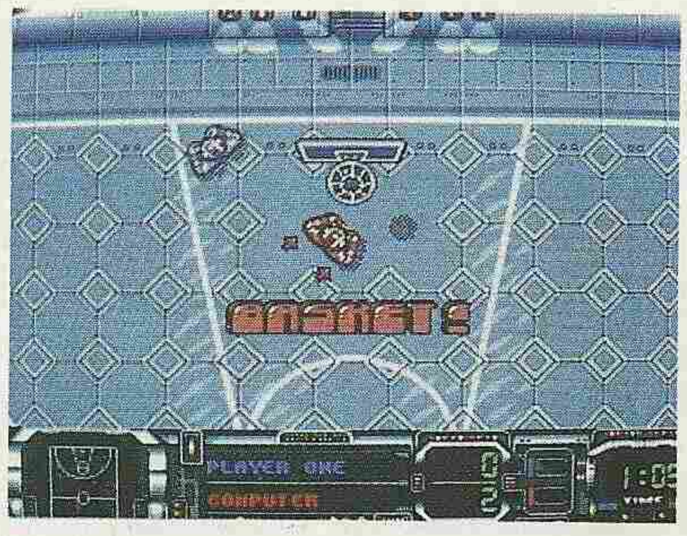
Geme Duration: Buradan, maç süresini ayarlayabilirsiniz. Maç, üç, beş, on, onbeş, yirmi ve otuz dakikalık yarılardan oynanabiliyor.

Sound: Bu menüden de oyun sırasında müzik mi yoksa ses efektlerinin mi olacağını ayarlarsınız. (Ses efektleri müthiş)

Oyunu tek kişilik ve acemi şekilde oynuyorsanız, işiniz gerçekten de çok basit. Karşı oyuncudan topu alabilmek için, joystick'i o yöne çekip ateşe basmalısınız. Basket atabilmek için de, joystick'i hiçbir yöne çekmeden elinizi ateşte basılı tutmalısınız. Fakat, zor pozisyonlarda olan oyuncular kolayca basket atamayabilirler. (Örnek olarak potaya arkasi dönük bir oyuncuyu verebiliriz.) Bunun için için potaya yüzünüzü dönerek basket atmaya çalışın. Çok uzaktan da basket atmaya çalışmayın; girmez.

Ekranın altındaki küçük tabloda, skorları, kalan zamanı ve sahabın küçük bir haritasını görebilirsiniz.

Eğer profesyonel şekilde oynuyorsanız, adamlarınızın hareketi çok hızlı olacaktır. Karşı takımdan top kapmak da kolay olmayacaktır. Oyun sırasında sizin bazı engelleriniz de var. Bunlar bombalar. Bombalara çarparsanız topu elinizden kaçırırsınız. Paraları da toplamaya çalışın.



Gerçekten de çok güzel bir oyun. Bol basketli günler dilerim.

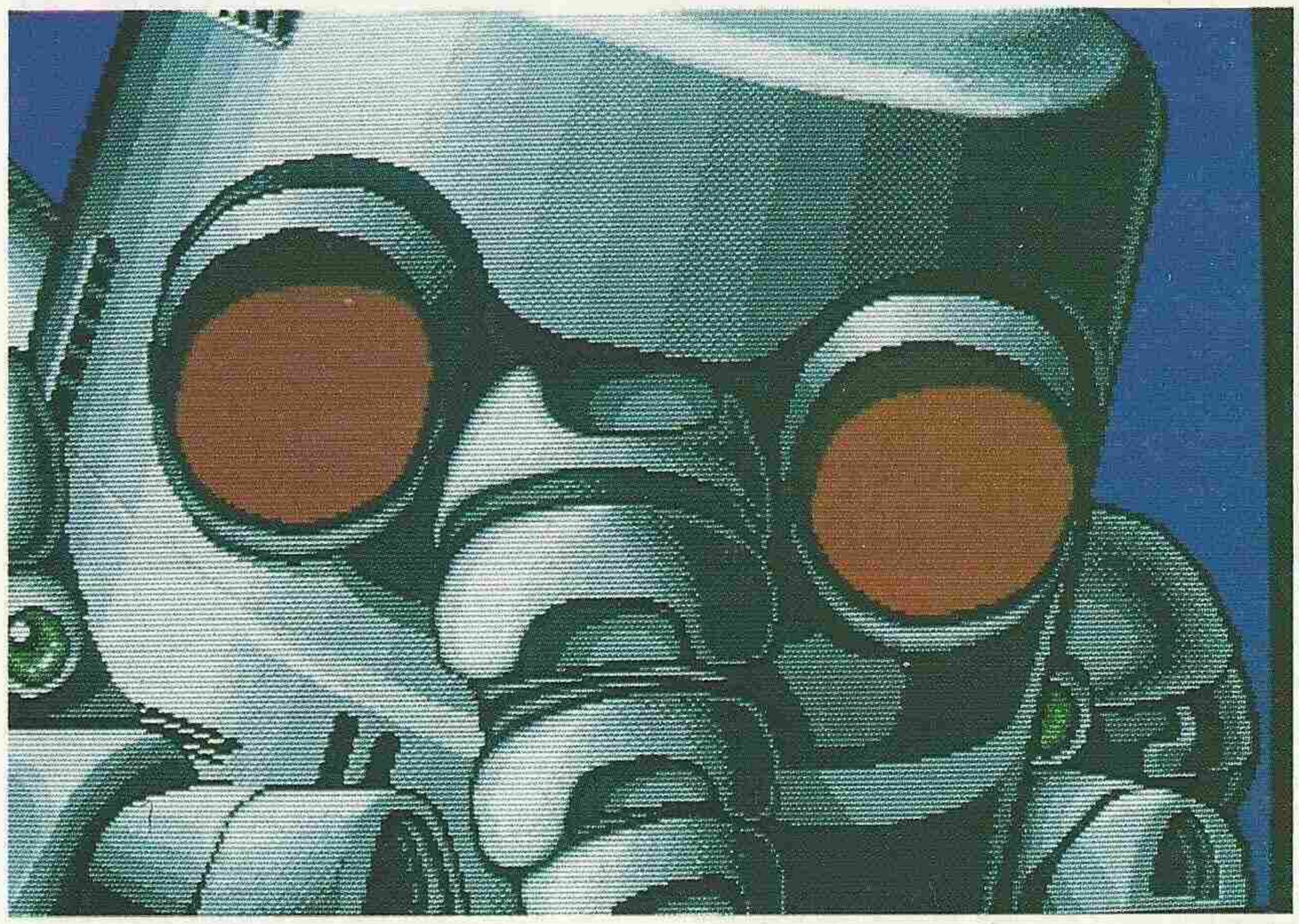
Oyunun Değerlendirmesi:.
AMIGA/512 K

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



ATOMIC ROBOKID

Tunç Dindaş



Ünlü oyun firması ACTIVISION'ı duymayan yoktur. Daha ev bilgisayarları yayılmadan önce sadece oyun makinası olan ATARİ'lerde bir oyun yapmaya başlamıştı. İlk ev bilgisayarları ile bu piyasaya da el atan ACTIVISION birbirinden güzel ilginç oyunlar yapmaya daha doğrusu keşfetmeye başladı. Spectrum ve Commodore 64 zamanında bu firmanın bir çok oyununu severek oynadık. Daha sonra coin-up makinalarına da oyun yapmaya başlayan ACTIVISION ününü giderek daha da geliştirdi. Ününü genellikle güzel grafik ve efektlerle değil de, ilginç oyun fikirleriyle geliştiren ACTIVISION anladığınız gibi eski bir firma. Coin-up makinalarından yapılan conversiyonlar sevilmeye başlayınca bir çok arcade oyununu bilgisayarımızda da oynamaya başladık. Bu ay da ülkemize gelen bir çok conversiyonların arasında bu güzel oyunu açıklamaya karar verdim. ATOMIC ROBOKID genel açıdan çok yönlü bir oyun. Herhangi bir sınıfa sokmaya çalışırsak üç tarzın içine girebilir. Bunlar shoot'em up, blast'em up ve platform. Oyunun kademeleri (ACT) o kadar ilginç ki bazı kademelerde BATTLE MODUL denen yerlerde karşılıklı bir robotla savaşıyorsunuz. Oyun ST'den konvert edildiği için grafiklerdeki acaiplik dikkatinizi çekecektir. Grafiklerinde sadelik yerine detay konulsaydı oyun çok zevkli hale gelebilirdi. Ekranın kayma hızı gözlerinizi rahatsız edebilir. Efektler ve müzikler Amiga'nın özellikleri ile daha da iyi olabilirdi. Bu haldeki garfiklere bile yetersiz kalan sesler ve efektler var.

Oyunumuzda adından da anladığınız gibi genç bir robot olan ROBOKID'i yönetiyoruz. Amacınız ise çok basit. Önümüze ne çıkarsa yok edeceksiniz. Oyunumuzda kullandığınız silah çeşitleri oldukça çok. Bu silahların hepsine erişebilmek sizin kabiliyetinize ve hızınıza bağlı. Oyunda bize extra özellikler ve silahlar kazandıran kristaroidler var. Bu kristaroidler oyun esnasında devamlı karşımıza çıkıyor. Oyuna başlar başlamaz iki tanesi gözünüze ilişecektir. Bu iki tanesi uçmamıza yarıyor. Zaten ne işe yaradıkları kenarlarında yazıyor. İngilizce bilmeyen arkadaşlar için bu kristaroidlerin ne işe yaradığını kısaca yazmak istiyorum.

FLY: ROBOKID'in uçmasını sağlar. Uçmak için ateşe basıp joystick'i yukarı itin.

FIRE 2: Ateş gücünüzü kuvvetlendirir. Normal ateş seviyenizi bir güç yukarı alarak iki üç kez vurularak ölen yaratıkları, bir kerede vurmanızı sağlar. Attığınız her atış ekranın sonuna kadar ilerler ve önüne çıkan her düşmanı öldürür.

3 WAY: Bu atış tarzını R-TYPE ve KATAKIS'den hatırlarsınız. Yukarı, aşağı ve tam karşınıza ateş etmenizi yani lazer atmanızı sağlar.

5 WAY: En kullanışlı ve ateş gücünün en yüksek olduğu silah çeşidi. Aynı anda düz olarak beş adet atış yapmanızı sağlar. Bu silahı her zaman kullanmaya çalışın. İlk alacağınız silah bu olsun.

SPEED UP: ROBOKID'in daha hızlı hareket etmesini sağlar. Yeterli silahınız varsa bu özeiliği kesinlikle alın.

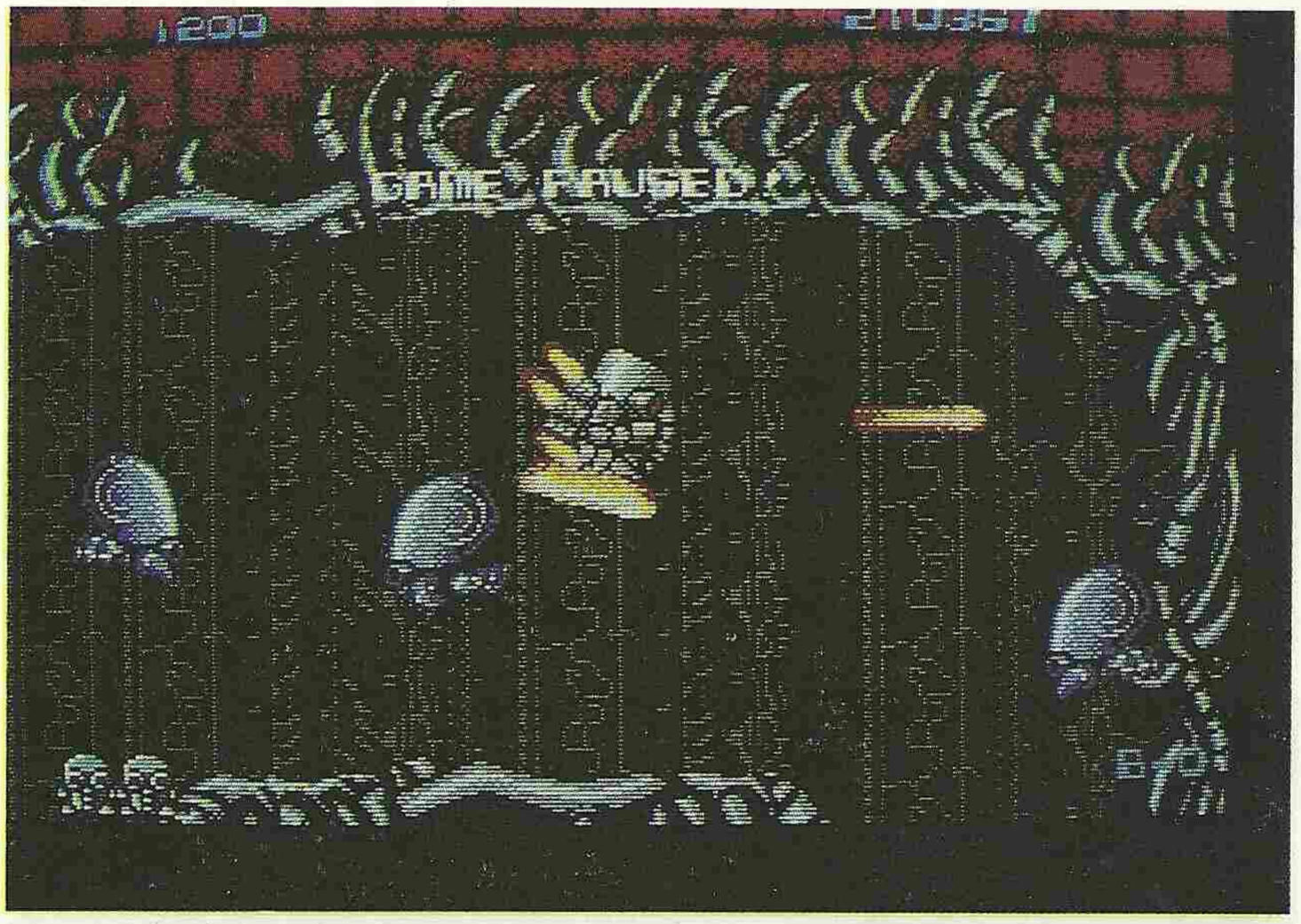
MISILE: Güdümlü füze atmanızı sağlar kalabalık saldırılarda işe yarar. Kullanışlı olmadığı için tavsiye edemiyorum.

kenarında hiçbir yazı bulunmayan kristaroid robotumuzun hızını maximuma çıkarır. SPEED UP'dan önce bu kiristaroidi bulursanız kesinlikle alın. Zaten bunu aldıktan sonra SPEED UP'a gerek kalmıyor.

Yukarıda silahlara erişebilmeniz için hazırlık ve kabiliyet olması gerekir demiştim. Kristaroidlerin hepsi bir silah ve özellik demektir. Eğer onları vurursanız o anda gösterdiği silah değişir ve başka bir silaha sahip olabilirsiniz. Aynı olay özellikler için de geçerli. Kristaroidlerle uğraşırken etrafınızdan saldıran yaratıklara dikkat etmelisiniz. Özellikle birinci kademede salyangozlara ve pervanelere dikkat edin. Her kademeyi geçmek için kare üzerinde küre bulunan gri bir şeklin üzerine gelmelisi-

niz. Burada hemen bir açıklama yapmak istiyorum. Vurulduğunuz zaman sadece o anda kullandığınız silahı kaybediyorsunuz. Aldığınız her silah ölseniz bile sizde kalıyor. Uzun süre ateşe basılı tutarsanız kullanmak isteğiniz başka silahları da seçersiniz.

İkinci kademe platformlardan zıplayacaksınız ve çoğunlukla uçacaksınız. Bu bölümde son noktaya geldiğinizde büyük bir robotla karşılaşacaksınız. Bu robotu yok etmek için bayağı uğraşacaksınız. Robot belirli aralıklarla güdümlü küreler atıyor. Bu kürelerden kaçmanın imkânı yok. Kürelerden kurtulmanın tek yolu onları zemine yada bloklara çarptırmak. Bu şayede küreleri yok etmiş oluyorsunuz. Robotu geçmenin zor olduğunu söylemiştim ama ben robotu geçmek için bir kaç yol buldum. Bunlardan en geçerlisi zeminde durup, Eğer birinci kademeden ateş gücü yüksek bir silahla gelirseniz bu iş sizin için daha kolay olacak. İkinci kademede gideceğiniz yol sayısı ikiye ayrılıyor. Her iki yoldan da aynı yere ulaşıldığı için burada kararı size bırakıyorum. Bonus bölümünde dev bir uzay gemisini yok ediyorsunuz. İlk önce sağdaki iki topu yok edin. Daha sonra solda ortada bulunan kristali yok



edin.

Dördüncü bölüm yukarıda da bahsettiğim gibi bir BATTLE MODE. Bu bölüme tipik bir düello diyebiliriz. karşısında bulunan robotu o sizi vurmadan yok etmelisiniz. Eğer aynı anda birinizi yok ederseniz bu kademeyi geçmiş sayılmıyorsunuz. Size tavsiyem yukarıda durup aşağıya yavaş yavaş inerek ateş edin. bu bölümden sonra bir şatonun için de savaşıyoruz. Yine düşmanlarımız dev robotlar ve yaratıklar.

Teknik hatalar olmasa çok güzel bir oyun ama yinede süper değil. Müzik ve effektlere özen gösterilseydi. ST'den konvert yerine programı Amiga'da yazılsaydı daha iyi bir sonuç alınabilirdi. Ama yine de satın alınmayacak kadar kötü bir oyun değil. ATOMIC ROBOKID'i sadece shoot'em up'çılara tavsiye edebilirim. Bu ay da shoot'em up oynamak isteyen arkadaşlar ZRIAX'ı olabilirler. Onda daha çok hareket var. Kaskınızı olmayı unutmayın Başarılar.

ACTIVISION / AMIGA 512 K	Tek disket
GRAFİK	7
SES	5
OYNANABİLİRLİK	8
GENEL	7

CONQUESIS OF CAMELOT

Ersen Alptekin

Sierra'nın adventureları, eğitici bir yön kazanıyor. İşte Camelot bunun son örneği. King Arthur'u oynadığımız bu adventureda sadece problemleri çözmek yetmiyor, aynı zamanda oyuncu yardımsever, sadık ve zayıfları koruyan biri olmalı. Oyun boyunca bu ve çeşitli yönlerden de test ediliyoruz, eğer ahlakımız yeterli değilse The Holy Grail'e sahip olamıyoruz.

King Arthur olarak muhteşem bir krallık kurmuşuz. Halkımız mutlu, toprak bereketli. Güzel bir de karımız var, Gwenhyver. Kadınları anlamak çok zor, Gwenhyver bizi de sevmesine rağmen en güzel hisleri şövalyelerimizden Launcelot'a karşı. Bu durumun farkındayız, karımız tarafından aldatılıyoruz; asil bir insan olarak ne Launcelot'u ne de güzel karımızı cezalandırıyoruz. Sadece sessizlik içinde acı çekiyoruz. İşte krallığımızın başına ne geldiyse bu yasak aşk yüzünden geliyor. Her şey lanetleniyor, halk açlık ve sefalet içinde, bizden bir mucize bekleniyor. The Holy Grail'e ihtiyaç var; 3 becerikli ve değerli şövalyemizi The Holy Grail'i bulmaları için gönderiyoruz. Çabalar boşuna, geri dönmüyorlar, bu kutsal görev artık bize düştü. Bu uzun ve zor

yolculukta skill, spirit, mind yönlerinden test edileceğiz. Yolculuk boyunca Büyücü Merlin'in ruhu bizimle beraber olacak ve biz halkımızı kurtarmak için bu zor görevin üstesinden geleceğiz.

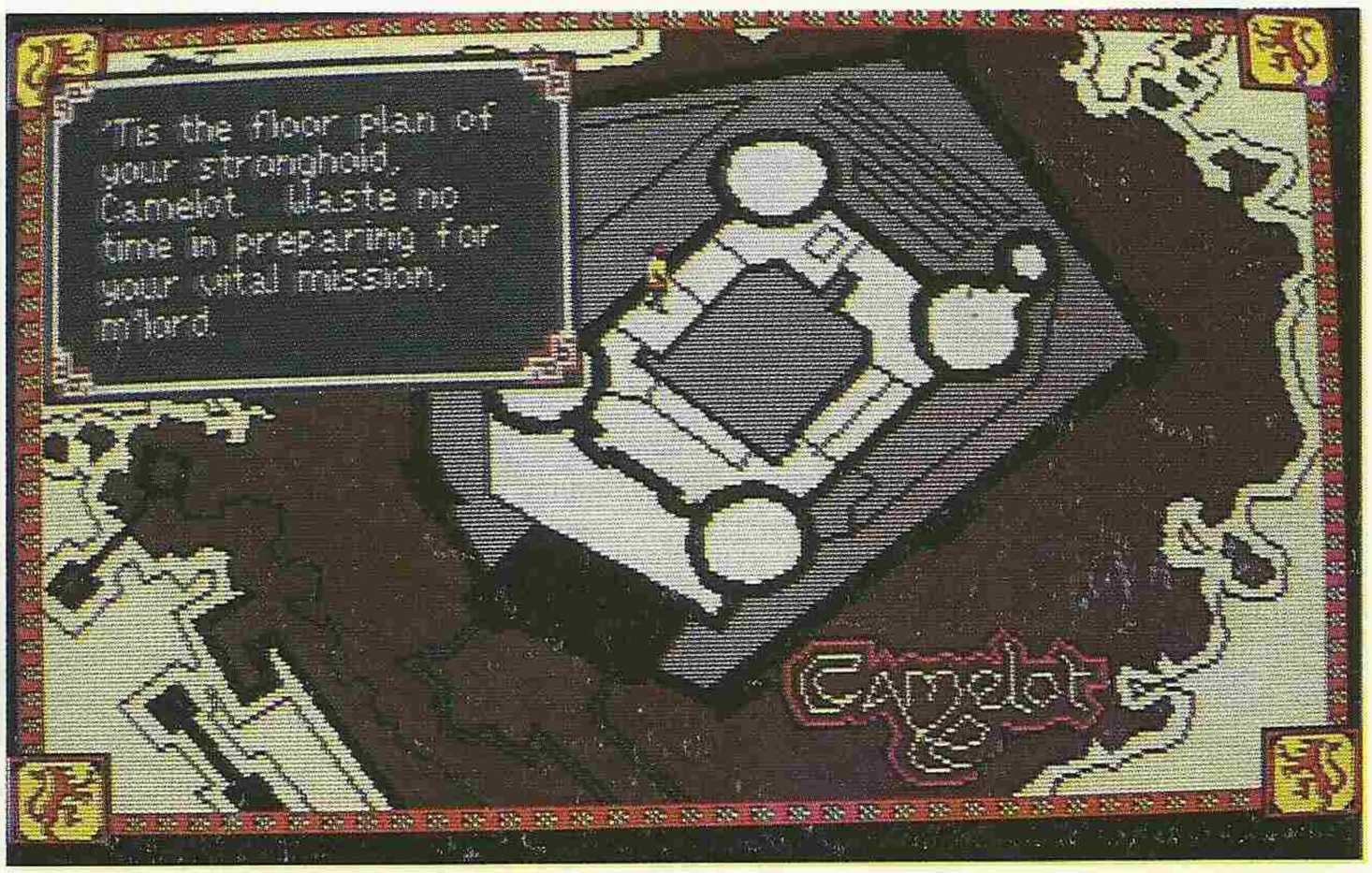
Kale içindeki odaların yerleşim düzenini gösteren ekranda odamıza giriyoruz. Yolculuk kıyafetimizi giymemiz lazım, wear clothes. Para kesemizi almayı unutmayalım, take purse. Şimdi keseyi doldurmak için Treasury odasına gidiyoruz. Keseyi veriyoruz, give purse. Madeni paralardan alıyoruz, take copper, take silver, take gold. Rakam belirtsek bile bize hep 5 altın, 10 gümüş, 15 bakır veriyor, bunlar bize yetiyor. Şimdi keseyi alın, take purse. Kiliseye gidin Chapel of Two Gods. Altar'ın önünde eğilin, kneel down. 1 altın verin, give money. Aynı şeyi öteki tarafta da yapın ve iki kâsedeki kutsal ateş de yansın. Bir tarafta The Holy Grail görünürken öbür tarafta kayıp şövalyelerimiz görünüyor. Burada işimiz tamamlandı, Queen's Bower'a gidelim. Karımızı öpelim, Kiss Gwenhyver. Ona Launcelot'u soralım, ask about Launcelot. İşte onun izini bulduk, unutmayalım ki yolculuk boyuna şövalyelerimizi de kurtarmamız lazım. Gülü koparalım bakalım, pick up flower. Gwenhyver bizden gülü yanımızda taşımamızı ve tehlike anında The Message of the Rose'u ezberden okursak gülün bize yardımcı olacağını söylüyor. Tamam, biz de öyle yaparız, Merlin's Room'a girmeden önce Treasury'ye gidip para kesemizi yeniden doldurmayı unutmayalım.

Merlin'le konuşalım, talk to Merlin. Camelot'u terkettikten sonra sadece The Holy Grail ile içeri girebileceğiz. Sağ köşede duran sandığı açalım, open chest; Merlin'in bizim için hazırladığı lodestone'u alalım, take lodestone. Minik bir tavsiye, Merlin'in odasında başka bir şeyi almak için ısrar etmeyin! Dileyen 3-4 defa denesin. Masanın üzerindeki kâğıdı okuyalım, read paper; Kudüs'te (Jerusalem) bir katır çok değerliymiş. Haritayı inceleyelim, look map. Bize gerekli olan yerler Glastonbury Tor, Ot Moor ve Southampton. Haritayı da inceledikten sonra yolculuğa hazırız. Kalenin dışına çıkın. Atımız binicinin sol taraftan binmesine göre eğitilmiş, sol tarafa gidiyoruz ve biniyoruz, get on horse. Sol tarafa devam ediyoruz, katırımız bizi takip ediyor, parmaklıklar kalkıyor, ve tanrılara dua etmeden kutsal göreve başlamaya çalışanları acı bir son bekliyor.

Harita ekranına çıkınca Glastonbury Tor'u seçelim. Bu tepeye varmak için önce Forest Perilous'u geçeceğiz. Widdershins bizden bakır veya kalay istiyor, bunlarla uğraşmayalım ve onlara 1 bakır verip devam edelim. Sol tarafa gidince avcıyı görüyoruz, bu fakir avcıya 1 bakır verince istediğimiz soruyu sorabiliriz. Ask about gawaine, buradan geçmiş ama geri dönmemiş. ask about mad monk, bu adamdan sakınmak lazım. Mızrağı alalım, take spear. Avcı bu değerli mızrağı 1 altına satacağını söyleyince 1 altını verelim. Bizim katır bu arada kaçacak, önemli değil, takip etmiyoruz ve biz sola devam ediyoruz. Burada bir save yapalım. Bu ekranda öldürmemiz gereken domuzlar var, en iyi zamanı kollayarak space'e basın, 2. ve 3. domuzlara dikkat. Bu pis yaratıkları geçince bir save daha yapalım ki sorunlarla bir daha uğraşmayalım. Sola devam edelim, işte konuşan bir karga ve bir iskelet. Bu karga Black Knight'ın sesi ve sizi döğüşe davet edince kabul edin, yes. Şimdi iskeleti inceleyin, look knight; ipek kumaşı inceleyin, look silk; onu alın, take sleeve. Merlin bize sleeve'in büyülü olduğunu söylüyor. İsteyen arkadaşlar extra puan için yaşlı gri ağaçla konuşabilir, talk to tree: Daha sonra sağa doğru yolumuza devam edelim.

Black Knight, Gawaine'in elinde esir olduğunu ve salıverilmesi için döğüşmemiz gerektiğini söylüyor. Döğüşü kabul etmeden önce bir save yapın ve kabul edin, yes. Döğüş sahnesinde, dikkat edilecek nokta, mızrağı en sağda tutun ve Black Knight'a kalkanını sola kaydırmak için fırsat vermeden mızrağı sola kaydırın, sizi fazla uğraştırmayacaktır.

Kendini yenilmez sanan bu ukalayı yendikten sonra sağa devam edin ve kahraman şövalyelerimizden Gawaine'i bulun. Ağaca ellerinden ke-



lepçelenmiş, biz onu en kısa yoldan kurtaracağız; önce attan inin, get off; ve kelepçeleri kılıçla kırın, use sword to break shackles. Şimdi Gawaine'i atımıza taşıyalım, carry Gawaine to horse. Atımız Gawaine'i Camelot'a götürecek, ama biz yaya kaldık. Başa gelen çekilir, bir ekran sağa bu sefer yürüyerek devam ediyoruz.

Bizi bekleyen cadıyı memnun etmezsek taşa döneceğiz! Ona vermemiz gereken şeyi biliyoruz, give sleeve. Bu büyülü ipek parçası cadıyı Lady Elayne haline dönüştürüyor. Meğerse, Lady Elayne, Black Knight'ın bir büyüsüyle cadı olmuş ve sadece gerçek aşkına verdiği o ipek parçası onu eski haline getirebilirmiş. Koşa koşa aşkını aramaya gidiyor, insanları mutlu etmek ne güzel. Üzerinde durduğu taşın üst bölümünde beliren yazıyı okuyoruz, read runes. Bu bize bir ekran sonra göreceğimiz 5 taş hakkında bilgi veriyor, şimdi devam etmeden bir save yapın.

Bu beş taşı geçmek için, her birinin sorduğu toplam 5 bilmeceyi cevaplandırmak lazım. Bilmeceleri şöyle öğrenebiliyoruz, talk to stone. Eğer bir beşli grup bilmeceyi bulamazsanız, bir önceki save'inize dönün ve yeniden gelin, bilmeceler değişecektir. Ben, bu zevkli bilmece çözme işini size havale ediyorum. Beş bilmeceyi de bulunca taşların arasından yürüyoruz; hooop, kaybolduk.

Glastonbury Tor'un kalıntıları arasındayız, önce Mad Monk'ı bulalım bakalım, bir ekran aşağı gidiyoruz, ve işte meşhur Mad Monk. Bu ihtiyar bizi kutlayıp, yüzümüzün bilmeceleri geçecek kadar zeka belirtisi göstermediğini söyleyecek, birazdan görür o. Onu sinirlendirelim, ask about grail; bağırıp çağırıp gidecek, onu takip edin.

Takip sonucu 3 Mad Monk'la karşı karşıyayız. 2 tanesi illüzyon, ama biri gerçek ve bizi öldürmeye çalışıyor. Kılıcımızı çekelim, F8; daha sonra canlı Mad Monk'ı bulun ve o size üç defa vurmadan önce siz ona üç defa vurun (tabii ki space tuşuyla). Öldürdükten sonra Old Ones belirecek, bu şirin! yaratıklara yüzyıllardır uşaklık eden Mad Monk'ı öldürdük, şimdi onları memnun etmezsek biz Mad Monk'ın yerini alacağız! Bunu tabi ki istemiyoruz, tamamlamak gereken kutsal bir görev var, altar'ın olduğu ekranı kolayca buluyoruz. 5 gümüş para verin, Old Ones çok sevinecekler ve bizi bir anahtarla ödüllendirecekler. Bu anahtarın ne işe yaradığını tahmin edebiliyorüz, kuyunun anahtarı. Kuyunun yanına gidiyoruz; kilidi açalım, unlock lock with key; kapağı kaldıralım, open lid. Belki The Holy Grail buradadır, look for grail. Bulamadık, ama yerine bir crystal heart bulduk ve bu bizim buradan ayrılmamızı engelleyen büyüyü ortadan kaldırdı. Şimdi katırımızın yanına gidip, ekranın altını takip ederek harita ekranına çıkalım.

Gideceğimiz yer Ot Moor, burası buzlarla kaplı, bir ekran sağa ve bir ekran yukarı, tamam. Yukarı doğru gitmemiz lazım şimdi ama buz tabakasının kırılması işten bile değil. Burayı geçerken crystal heart da kullanılabiliyor, ama biz gene de kolay olarak sadık karımızın bize verdiği gülü kullanalım, Use rose. The Message of The Rose ➡ "Love is my shield". Love is my shield, yazınca gül yapraklarına ayrılıyor ve bize yolu gösteriyor. Bize düşen şey 5 ekran boyunca gülü mümkün olduğu kadar yakından takip ederek kapının önüne gelmek. Kapıya doğru yürüyoruz ve kapı açılıyor.

İçeride Ice Maiden ve buzdan bir kalıbın içine hapsolmuş Launcelot bizi bekliyor. Gwenhyver yüzünden buz perisinin aşkını reddeden Launcelot, orada hapsolmuş. Önce crystal heart'ı sahibine verelim, give crystal heart to Lady of the Lake. Bize gerekli olan bilgiyi ediniyoruz, Galahad'ı bulmak için Gazza'ya oradan Kudüs'e gideceğiz. Gazza, bugün halen İsrail işgali altındaki Gazze şehri, tabii o zaman çarpışma yok. İstemeye istemeye de olsa Launcelot'u kurtarmak lazım, kimbilir belki karımız sonradan bu yasak aşktan vazgeçer. Onu kurtarmak için test olmak, yani çiçeklerin dilini konuşmak lazım. Testi kabul ediyoruz, take test.

Üzerinde aynı anda bir sürü çiçeğin yetişebildiği garip bir bitki var. Bize soracağı 3 soru-



yu çiçeklerin dilinde ifade etmemiz lazım. İşte size çiçeklerin dili:

almond blossom - umut

aster - sonradan akla gelen fikir

carnation - kalp kırıklığı

crysanthemum, yellow - küçümsenen aşk

forget-me-not - gerçek aşk

lily, white - saflık

orchid - baştan çıkarma

periwinkle, white - hatıralardaki mutluluklar

poppy, scarlet - aşırı müsriflik

sunflower - kibirlilik

tulip, yellow - umutsuz aşk

anemone - solan umutlar

buttercup - çocukluk anıları

columbine - ahmaklık, delilik

crysanthemum, white - gerçek

hyacinth - oyun, spor

lily, yellow - yalan

periwinkle, blue - eski dostluk

poppy, red - teselli

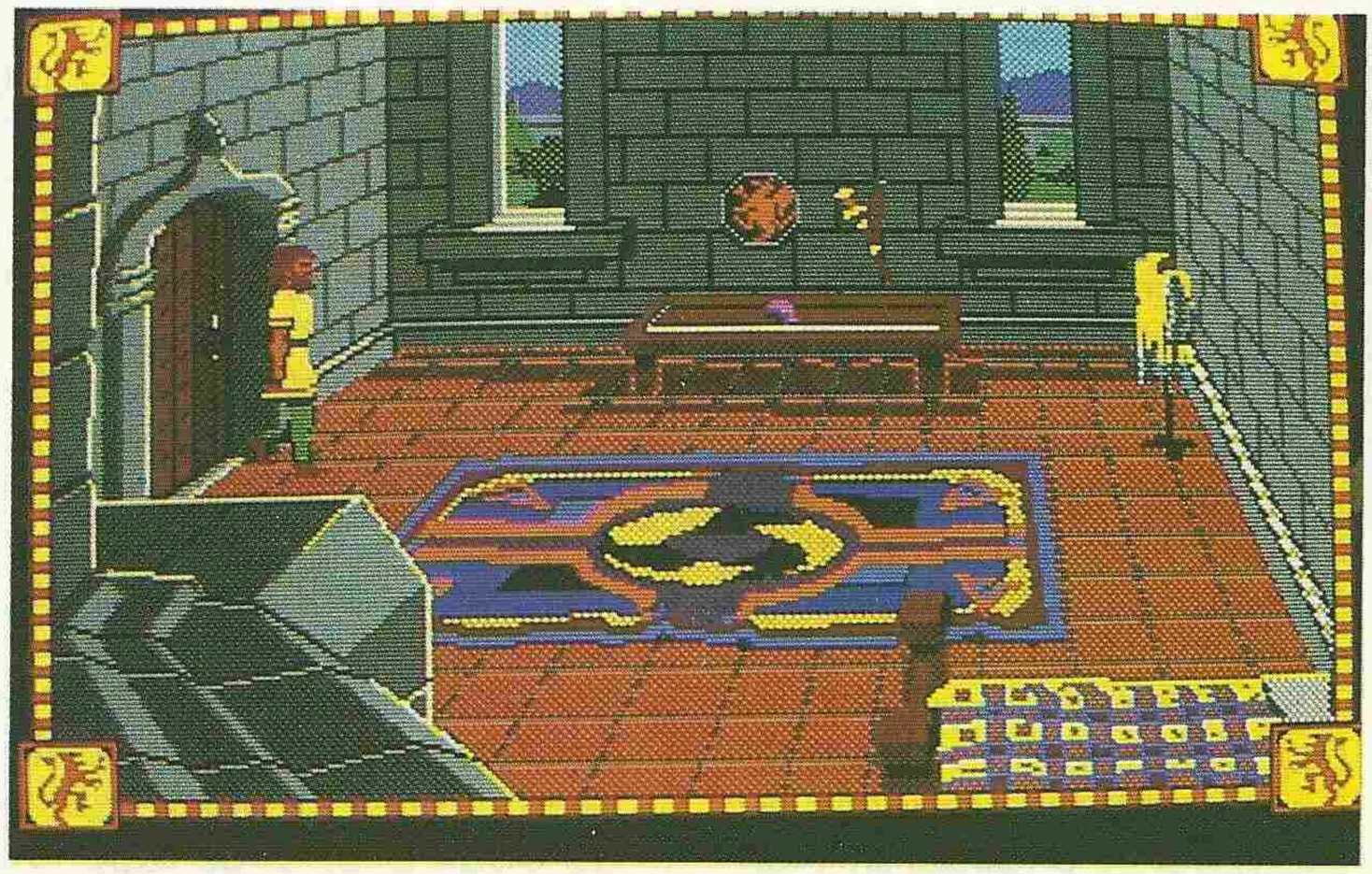
snowdrop - umut veya teselli

tulip, red - ilan'ı aşk

violet - şehvet

Sizleri fazla uğraştıracağını sanmadığım bu testi geçtikten sonra, Launcelot Camelot'a, bizde gölün emin tarafına katırımızın yanına ışınlanıyoruz. Launcelot'un Gwenhyver'ın yanına gitmesinden dolayı içiniz buruk olabilir, ama şimdi onları boşverin, halkımızı kurtarmamız lazım; bu kutsal görevi tamamlamak için harita ekranına dönün ve Southampton'a gidin.

Burası dünyanın her yerine gidebileceğimiz bir liman, kaptanla konuşun, talk to captain. Fiyatları sorun, ask about price. Gazz yolculuğunun bedeli 3 altın, verin. Zor bir yolculuk geçiriyoruz ve fırtınalar esnasında herşeyimiz kayboluyor (para kesemiz değil!). Limanda, bize rehberlik yapmak isteyen bir çocuk ve bir adam var. Biz çocukla gidelim, follow boy; go with boy. Bu çocuğun ustasına gidiyoruz, bize yiyecek ve içecek bir şeyler ikram ediyor. Şimdi ona tanrıçaları soralım, ask about goddesses. Çizdiği semboller gerçekten önemli, onları bir kağıda geçirin ve odadan çıkın.



Gazza'dan Kudüs'e küçük çocukla gideceğimizi sanıyorduk, yanılıyoruz. Küçük çocuk gelmiyor ve tepede limanda reddedilen ısrarcı adamı rehber olarak tutuyoruz, give money. Adam parayı vardıktan sonra da verebileceğimizi söylüyor, artık onu takip ediyoruz. Çöl bu, en çok neyin eksikliği çekilir; tabii ki suyun. Rehber bizi önce suya götüreceğini söylüyor ve birkaç ekran sonra bir akarsu kenarına geliyoruz. Hemen akarsu yanında duran deve iskeleti, katırımızın suya ihtiyacı olduğu halde suyu içmemesi garip. Su zehirli olmalı ve bu rehber bunu bildiği halde bizi buraya getiriyor. Bu art niyetli adamı kılıcımızı çekip kaçıralım. Bir ekran sağa, bir ekran yukarı; ama hızlı, çok susadık. Gördüğümüz bitkiler suyun alameti, hemen aşağı inip su içelim, drink water. Burada suyun içinden sola devam edersek ve gerekli soruları sorarsak Merlin buranın hikayesini bize anlatıyor ve birkaç ekran sonra karanlık bir yerde kafamızı çarpıp ölüyoruz. Burayla uğraşmayalım, şimdi merdivenlerden yukarı ve bu ekranda yukarıya devam ediyoruz.

Tehlikeli bir ekrandayız, kılıcı çekip bir save yapın. İşte Kudüs'ün surları ve bir cami kubbesi. Galiba The Holy Grail'e yaklaştık. Şimdi sağ taraftan ilerliyoruz ve hain rehber ortaya çıkıp bize saldırmaya çalışırken ona fırsat vermeden onu öldürüyoruz. Yukarı devam ediyoruz ve buradaki karanlık adamlar etrafımızı çeviriyorlar. Burası Britanya değil, krallığımızın burada bir hükmü yok, adamlara istedikleri 4 bakırı verin. Sol tarafa devam ederek kapının ağzına kadar geldik. İşte burada da biri bizden para istiyor, benim burada kafam bozuldu ve kılıcı çektim, adam korkup kaçtı. Para verince ne oluyor, bilmiyorum. Tamam, etrafı temizledik rahat rahat içeri giriyoruz.

İçeri çok rahat girdik, hırsızın teki para kesemizi çarpıp kaçıyor. Boş yere takip etmiyoruz, ekranın solundaki dükkarın sahibi Mohammed ile konuşuyoruz, talk to man. Katırımızı çok beğenmiş, evet; Merlin'in odasındaki yazıyı hatırlıyoruz: Kudüs'te bir katır çok değerlidir. Ona katırı satıyoruz, sell mule. Mohammed bize cebindeki tüm parayı veriyor. Bu şehirde 4 bakır - 1 gümüş, 4 gümüş ile 1 altın yapıyor. Bunu öğrendikten sonra elma satan yaşlı kadını bulu-

yoruz. Onunla konuşalim, talk to woman. Biz 1 altınlık elmayı satın alıyoruz, buy apple. Bu elma sihirli bir elma, elmayı yedikten sonra artık konuştuğumuz herkes bize gerçeği söyleyecek ve sorunlarını anlatacak. Koskoca bir kral olarak görevimiz herkesin problemini halletmek. Güzin Abla'ya taş çıkartırcasına sorunları çözerken yapmamız gereken şeyler şunlar:

Sol dükkandaki adamla konuşun, kömür alın; talk to man; buy chorcoal; buy herbs. Balıkçıyı bulun, etraftaki dükkanları balık kokusuyla rahatsız etmemesi için bitkileri verin; talk to man; give herbs. Sol dükkandan bir ayna alın; talk to man; buy mirror. Sola gidip Mari'yi çağırın, aynayı verin ki ne kadar güzel olduğunu kendisi de görsün; call Mari; throw mirror to Mari. Mari kendini seyredebursun, halıcıyı bulup Mari'den aldığımız peçeyi ona verip bu çapkın gencin karısıyla arasını düzeltelim; talk to man; give veil to man. Halıcıyı karısıyla rahat bırakıp antikacıyı bulun, konuşup bir relic alın; talk to man; buy relics. Kasapla konuşup, halis kuzu budu alın; talk to man; buy lamb. Tohum satan dükkandan tohum alın; buy grain. Şimdi dilenciye gidip kömürü ona verin; talk to man; give charcoal. Bitkiyi aldığımız adama relic'i verin; give relic. Daha sonra yiyecek satan kadından bir şeyler alıp o zavallı çocuğa verin ve kuzu budunu da kadına verin; give lamb. Kadın çocuğu evlat edinecek, mutlu bir aile saadeti tablosu. Onları rahat bırakıp hancıya gidin ve bitkiyi aldığımız adamın bize verdiği süpürgeyi verin; give broom. Tahtakurularından dolayı mutlu bir geceden sonra Mohammed'i gördüğümüz ekrana gidin, güvercinleri kafesten kaçıran kıza yardım edin; talk to girl; throw grains. Tohumları yiyen güvercinler kafese gire-

cekler ve biz de görevi tamamladık. Elma satan yaşlı kadına gidiyoruz, bizi övüyor ve şimdi köşedeki eve gitmemizi söylüyor. Bu ev, daha önceleri kapısını açamadığımız ve kapıyı çaldığımızda kimsenin cevap vermediği ev. Oraya gidip kapıyı çalıyoruz; knock door. Kapı açılıyor, içeri giriyoruz...

Müthiş bir dansöz dans ediyor, mouse'ın sağ tuşunu kadının üzerinde klikleyin ve müthiş olup olmadığına siz karar verin. "Kutsal bir görev üzerinde olsak bile, biraz eğlence bizim de hakkımız, teşekkürler Sierra" diyenler maalesef yanıldı. Israr edenler, save yapıp, Fatima'nın kendini teklif etmesini kabul etsin ve sonucuna katlansın. Biz tabii ki teklifi kabul etmiyoruz ve testi soruyoruz; ask about test. Bizden para kesesini isteyen Fatima'ya veriyoruz; give purse ve köşedeki kapıdan içeri giriyoruz.

Önce bir deliği klikliyoruz, Fatima'nın sorduğu sorunun hangi tanrıçayı sorduğunu anlıyoruz, önce tanrıçanın sembolünü sonra da deliği klikliyoruz. Böylece sembol oraya yerleşiyor, 6 doğru cevap verilince test başarıyla tamamlanmış oluyor. İşte size tanrıçalara ait bilgiler:

A STARTE: "bible" kelimesinin geldiği Byblos tanrıçası; the Star, the Moon, the Heavenly Virgin, Queen of the Stars ve Queen of Heaven olarak biliniyor; diğer isimleri Tanit, Ishtar (the star), Astroarche (Queen of the Stars) ve Attar-Samayin (Morning Star of Heaven); İsraelites onuruna şarap ikram edip, kek pişiriyorlar; Kabirleri (shrine) Byblos ve Aphaca'da; Kinf Solomon ona Kudüs'te mabet (sanctuary) yaptırmış; rahibeleri meşhur astrologlar.

ATHENE: Greek Goddess; Esasında Libya'lı; Yunan efsanelerinde Zeus'un kafasından vücuda geldiği söyleniyor; sıfatları warrior-goddess, protectress of heroes, patron of architects, sculptors, spinners and weavers, protectress of horses and oxen ve counsellor-goddess; baykuş (owl) onun arkadaşı; sülfür (sulphur) onunla anılıyor; Asıl tapınağı "virgin-house" manasına gelen Parthenon.

CERES: Roman Goddess; sıfatı Mother of the Horvest; Yunan ismi Demeter'in bakire görünüşü olan Kore; cereal, kernel, core, corn kelimeleri isminden geliyor; festivali 19 Nisan'da, ismi Cerelia; çiftçiler onun için ayin düzenliyor; Ceres the Lawgiver; Rahibeleri "Roman legal system" kurulurken katkıda bulunmuş; İ.Ö. 600-2000 yılları arasında "matronoe"si Roma'yı yönetmiş.

ISIS: Great Goddess of Egypt; Hathor; Giver of Life; The One Who is All; güneşe hayat vermiş; Osiris'e yaptığı gibi, Pharaos Isis'in onlara ölümsüzlüğü vereceğine inanıyor; bazı Mısırlılar Nil'in taşması sebebi olarak gözyaşlarını gösteriyorlar; the eternal savior of the race of men; oğlu Horus, the Egyptian Divine Child; pastor kelimesi "servant of Isis" demek olan "Pastophori"den geliyor.

VENUS: Roman version of Aphrodite; sembolü bitki ve hayvanlarda dişilik sembolu; Aşk ve cinsellik ile biliniyor; aynalar onun için kutsal; sabah ve akşam yıldızı onun adıyla anılıyor; kutsal günü Cuma'da inananları balık yiyor; Julius Caesar onuruna altın tapınak yaptırıyor; "alchemy" de sembolu bakıra verilmiş; Mabedi (shrine) Kıbrıs'ta; Lady of Animals; "venison" ise "venus' son" manasında.

VESTA: Roman version of the Greek Goddess Hestia; guardian of the innermost things, home and hearth; ismi Sanscrit'çe bir kelime "vas"tan geliyor; religious fire canlandırmış; religious fire Vestal Virgins olarak bilinen 6 kadın tarafın-

dan korunmuş; bu işe giren genç kızlar evlenebilmek için 30 yıl beklemek zorundalar; the fire of her hearth/altar dünyanın merkezi olarak düşünülüyor.

Testi başarıyla geçtikten sonra Fatima'yla konuşun; talk to Fatima. Ona hierophant'ı sorun; ask about hierophant: Tarif dilenciye tıpatıp uyuyor, yanına gidiyoruz. Onunla konuşun; talk to hierophant. Bilgileri ve iksiri aldıktan sonra yolu açtırın; open catacomlos. İçeri girin.

Burası ufak bir labirent, şimdi önce boynunda bir madalyon bulunan mumyanın olduğu ekranı bulun, madalyonu alın; take medallion with sword Galahad'ı bulun ve o da ne, burada bir fare bizi ısıracak ve Galahad karşımızda bu farelerden dolayı baygın yatıyor. Seçim yapmak zorundayız, iksiri ya biz içeceğiz ya da Galahad'ı kurtarıp biz ölümle burun buruna geleceğiz. İksiri Galahad'a verin; give elixir to Galahad. Bizim daha zamanımız var, ayrıca The Holy Grail'i zamanında bulursak onun iyileştirici etkisinden faydalanacağız. Şimdi tabutun bulunduğu odaya gidin, yaklaşın, kapak açılıp içinden çıkan garip şey yaklaşmanızı söylüyor. Madalyonu almasaydık bizi öldürecekti, ama şimdi bir şey yapamıyor, tabutun içine bakın; look in sarcophagus. Altın elmayı alın; take apple. Afrodit heykelin bulunduğu odaya gidin, heykelin eli boş, elmayı eline koyun; put golden apple in hard. Heykel canlandı, Afrodit bize efsanesi hakkında 6 soru soracak. İşte size Afrodit efsaneleri:

APHRODITE AND ADONIS: Adonis çok yakışıklı bir çocuk ve Aphrodite onu çok beğeniyor. Onu, bakması için, daha çocukken Persephone'a veriyor. Persephone da Adonis'e aşık oluyor ve Aphrodite onu almaya geldiği zaman geri vermiyor. Tanrıçaların kavgası Zeus'un Adonis'i yılın yarısında Aphrodite'e, yarısında da Persephone'a vermesiyle son buluyor. Ama, Ares, The God of War, Aphrodite'in Adonis'e duyduğu sevgiyi kıskanıyor, kendini domuza dönüştürüyor, Adonis'in ava gitmesini bekliyor ve onu öldürüyor:

APHRODITE AND PYGMALION: Pygmalion, Kıbrıs'ta yaşayan bir "sculptor". Aphrodite, tanrısallığını tanımadıkları için Kıbrıs'ta yaşayan kadınlardan memnun değil ve bu kadınların iffet duygularını yokedip onların rastladıkları herkesle beraber olmalarını sağlıyor. Kadınların bu davranışları Pygmalion'u kadınlardan soğutuyor, o da imanla Aphrodite'e ibadet edip heykel yapıyor. Fildişi'nden (ivory) yaptığı bir kadın heykeline aşık oluyor, Aphrodite onun dualarını duyuyor, kabul ediyor. Aphrodite bu heykele can veriyor ve Pygmalion'u böylece ödüllendiriyor.

APHRODITE AND HIPPOLYTUS: Hippolytus, her gün savaş arabasıyla (chariot) ava gidiyor ve King Theseus'un oğlu. Aphrodite, yakışıklılığına vuruluyor, fakat diğer bütün kadınları reddettiği gibi Hippolytus onun aşkını da reddediyor. Kızgın Aphrodite, üvey annesi Phaedra'nın da Hippolytus'a açık olmasını sağlıyor, ama o da reddediliyor. Phoedra, King Thesus'u, Hippolytus'un ona tecavüz ettiğine inandırıyor ve King Thesus öç alması için Poseidon'u (the sea-god) çağırıyor. Hippolytus, savaş arabasını Saronic Gulf'a sürdüğünde, Poseidon atları ürkütmek için dalgalardan oluşan bir kızgın boğayı üzerine yolluyor. Atlar paniğe kapılıyor ve Hippolytus savaş arabasının arkasında sürüklenerek ölüyor.

6 doğru cevaptan sonra heykel bize bir güvercin (dove) veriyor ve catacombs'dan çıkmak için yolları söylüyor: batı, doğu, güney, doğu, güney, kuzey. Lodestone'un yardımıyla yolu bulun ve arenaya çıkın. Bir-iki tur atın ve Saracen ortaya çıksın. Saracen'in size verdiği miğferi giyin; wear helmet. Saracen'i öldürmemiz lazım, döğüş esnasında kullanılacak tuşlar:

Soldaki savaşçı için:

7- üstten büyük darbe
8- kalkan üstte
9- üstten normal darbe
4- geri çekilme
5- kalkan ortada
6- ortadan normal darbe
1- alttan büyük darbe
2- kalkan altta
3- alttan normal darbe.

Sağdaki savaşçı için şöyle oluyor:

7 ile 9, 4 ile 6, 1 ile 3 yer değiştiriyor.

Döğüş esnasında tuşlara rastgele basmanın yararı yok, dinlene dinlene döğüşün. Saracen'i öldürünce, güvercini kullanın; use dove. Takip edin, Aphrodite'in ruhuna dönüşsün, bize arenada uğurlu rakamı kadar dönmemizi söylüyor. Sağdan başlayarak 6 yer sayıyoruz, burada 3. sütunu itiyoruz; mave pillar. The Holy Grail'i alın, sizi iyileştirecek ama nereden çıktığı bilinmeyen bir hırsız onu çalıyor, takip edin. İpe tırmanırken ip kopuyor, onu öldürmeyin, bizi bıçaklamaya çalışacak, ona hakettiğini The Holy Grail veriyor. Galahad'ı görüyorsunuz ve artık sizi uğraştırmayan The Holy Grail sizi Camelot'a gönderiyor. Onun kutsal gücü sayesinde halkımız ve topraklarımız üzerindeki lanet kalkıyor. Başardık, görev tamam. Bütün güzelliklere rağmen güzel karımız Gwenhyver'ın en güzel hisleri Launcelot'a, değişen bir şey yok. Bu da doğal, her şey Türk filmlerindeki gibi değil. Sonuç olarak, bence, bu güzel Sierra adventure'ını kaçırmayın sakın.

TİYOLAR VE TUZAKLAR

HÜSEYİN YEŞİLBAŞ

Selam oyun ustaları! Bu ay da pastacı amcayı yordunuz. Oldukça çok sayıda mektup aldım. Neyse artık mutluyum. Bu ay köşemiz biraz simulasyon ağırlıklı. İlk önce F-19'un tuşlarını yazalım.

F-19 STEALTH FIGHTER

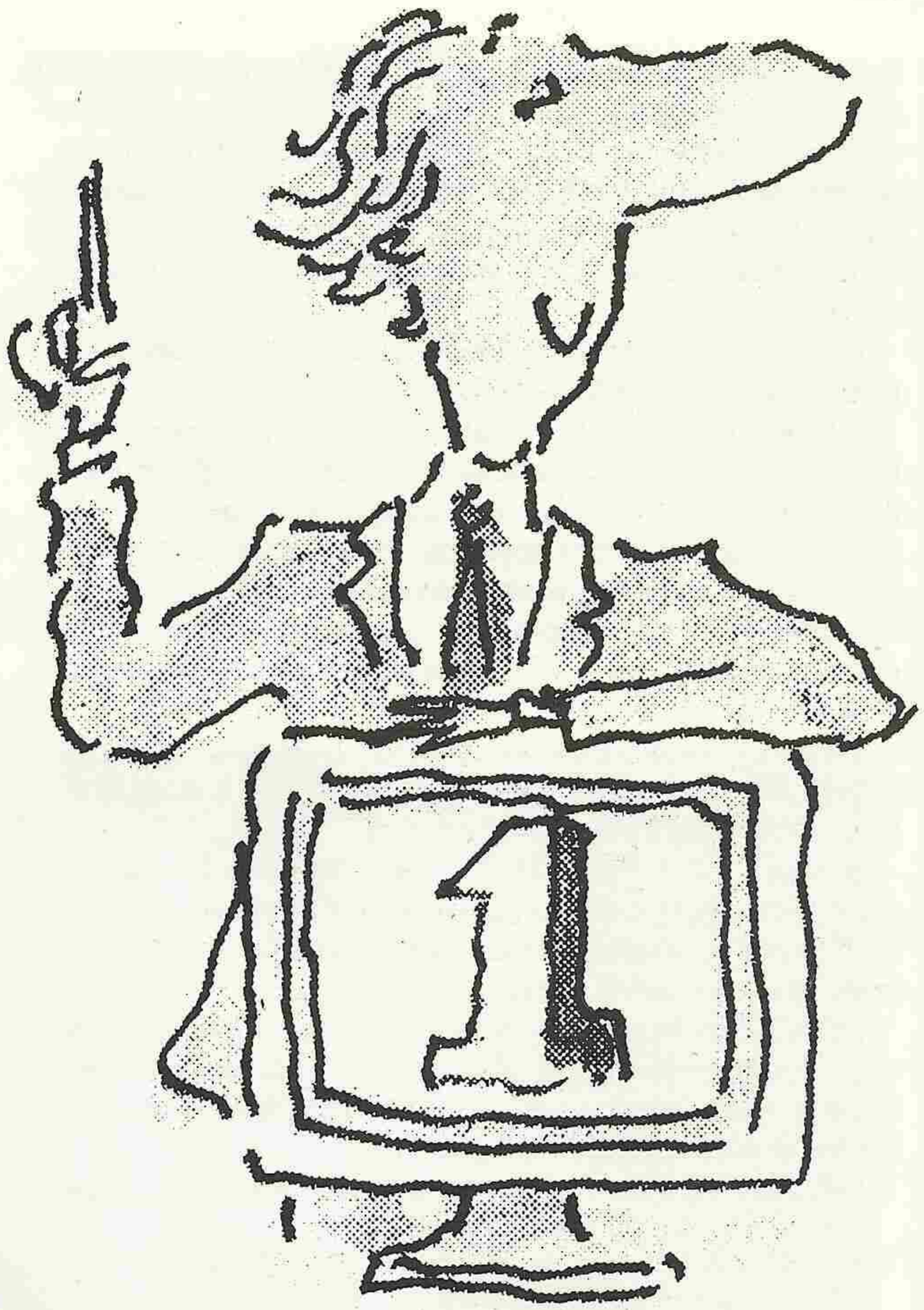
En son simulasyonlardan olan F-19 oldukça gerçekçi. F-19 aslında projenin başından beri F-117 olarak tasarlanmıştı. F-19 ise sadece söylentiydi. oyundaki F-19 hayali bir uçak. Bu uçağın gerçek adı F-117'dir. Proje gizli olmasına rağmen oyundaki uçak gerçeğine oldukça yakın. Şimdi tuşlara geçelim.



SH & '+ ='	=	Maximum güç.
SH & '_-'	=	Manimum güç.
SH & '='	=	Güç arttırma.
SH & '='	=	Güç azaltma.
'6'	=	Tekerlekler.
'9'	=	Flaps aç-kapa (Hava freni).
'0'	=	Tekerlek freni.
'7'	=	Otopilot; Navigation map'teki ilk anahtar noktaya.
SH & 'F1'	=	Slot view.
SH & 'F2'	=	Chase plane.
SH & 'F3'	=	Side view.
SH & 'F4'	=	Fırlatılan missile'i takip etme.
SH & 'F6'	=	Tacti view (Düşmanın görünüşü)
SH & 'F7'	=	Invrs view (Uçağımızın düşmandan görünüşü.)
SH & '?/'	=	Önü görmek.
SH & ' .'	=	Arkayı görmek.
SH & ' ,'	=	Solu görmek.
SH & 'M'	=	Sağı görmek.
'z'	=	Zoom (görüntüde veya haritada).
'x'	=	Uzaklaşma.
'c'	=	Görüş açısını büyültmek küçültmek.
'F1'	=	Cockpit görünüsü.
'F2'	=	HUD modu (Head Up Display).
'F3'	=	CRT haritaları.
'F4'	=	Data (kameradaki hedef hakkında ayrıntılı bilgi.)
'F5'	=	Silah durumu.
'F6'	=	Hasar raporu.
'F9'	=	İLS açıp kapama.
'F10'	=	Görevlere bakmak.
SH & 'F10'	=	Eject.

İNS (Inertial Navigation System-Uçuş haritası)

'F7'	=	Waypoint seçme (rota).
'F8'	=	Waypoint'leri resetlemek.
'+'	=	Bir önceki Waypoint'i Seçmek/Değiştirme (numeric keypad).
'-'	=	Sondaki Waypoint'i Seçme/Değiştirme (numeric keypad).
'8'	=	Waypoint'i yukarı hareket ettirme (numeric keypad).



'2' = Waypoint'i aşağı hareket ettirme (numeric keypad).
'4' = Waypoint'i sola hareket ettirme (numeric keypad).
'8' = Waypoint'i sağa hareket ettirme (numeric keypad)

CAMARE TRACKING

'/' = Ön kamera görüntüsü.
'.' = Arka kamera görüntüsü.
'm' = Sol kamera görüntüsü.
',' = Sağ kamera görüntüsü.
'b' = Kamerada hedef seçme.
'n' = Yeni hedef seçme (Sadece ön kamerada).

ARMAMENTS

'F5' = Silah durumu.
Space bar = Silah seçme.
'8' = Silah kapılarını açıp kapama.
Return Key = Aktif Silahı ateşleme (veya sağ mouse button).
Joystick fire = Makineli tüfek ateşleme (backspace key veya sol mouse button).

DEFENCES

'1' = Flare (yazı klavyesinden).
'2' = Chaff (yazı klavyesinden).
'3' = IR yanıltıcı (yazı klavyesinden).
'4' = ECM (Radar sinyal karıştırıcı-yazı klavyesinden).

'5' = Decoy. Missile şaşırtmak için sahte hedef (yazı klavyesinden).

SIMULATION CONTROLS

ALT & 'p' = Pause.
ALT & 'b' = "Boss" moduna geçiş. Bu mod; Eğer oyunu işyerinden oynuyorsanız, içeri patron girdiğinde simulation ekranını ortadan kaldırır. He he!.
ALT % 'r' = Malzemeleri tazeler (Sadece Trainer modda).
ALT & 't' = Görevi trainer'a çevirir.

KEYBOARD CONTROL STICK ADJUST 'Ins' REY

3 = Tuşa basıldığında fazla hareket için.
2 = Tuşa basıldığında normal hareket için.
1 = Tuşa basıldığında az hareket için.

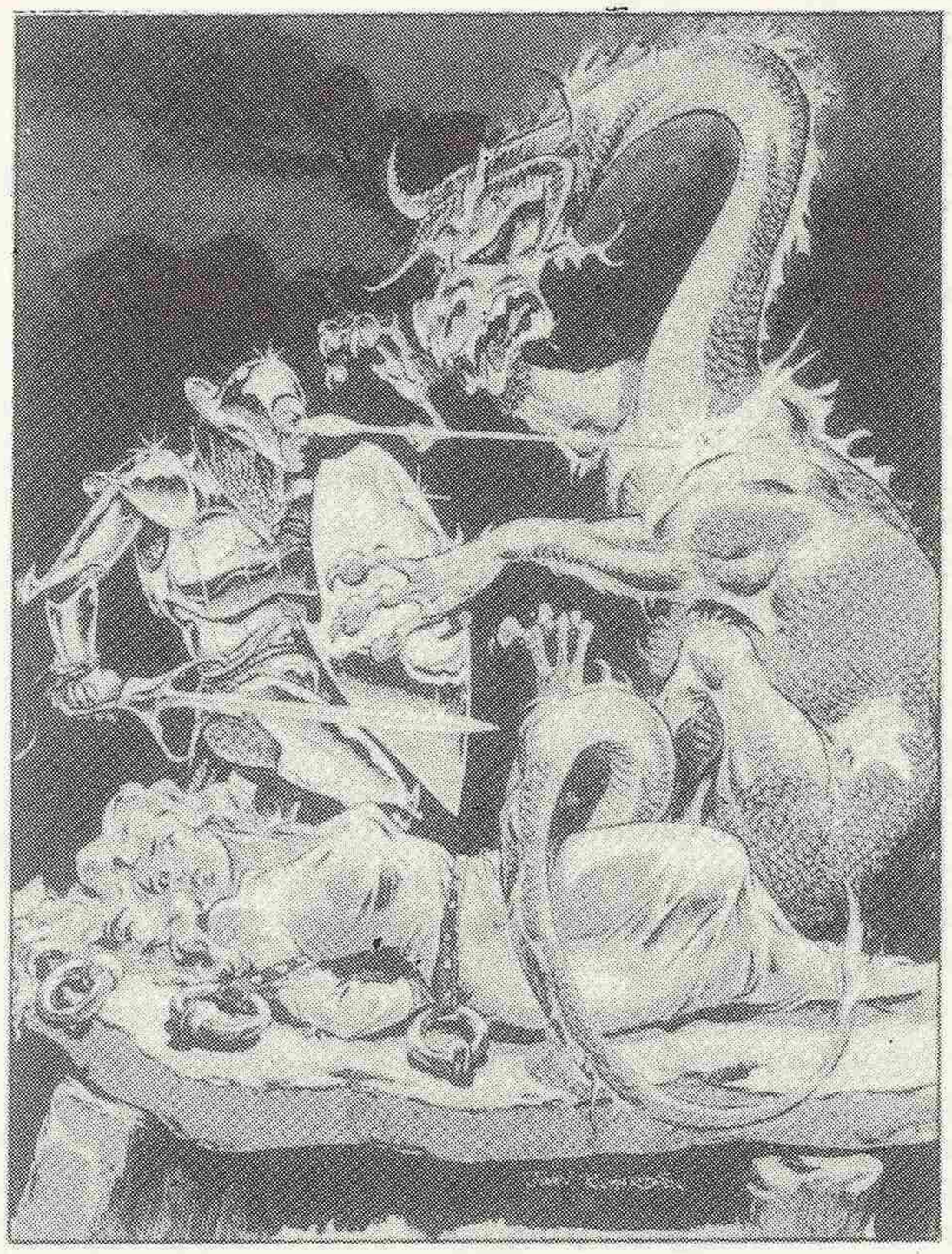
VOLUME ADJUST (4 Ses seviyesi) Alt & 'V'

Seviye 3 = Bütün sesler.
Seviye 2 = Motor sesi hariç bütün sesler aktif.
Seviye 1 = Sadece ateşleme ve patlama sesleri (alarm sesi yok).
Seviye 0 = Sesler kapalı.

DETAİL ADJUST (2 Seviye) Alt & 'd'

Seviye 1 = Taktik ve kamera görüntülerinde max. datay.
Seviye 0 = Taktik ve kamera görüntülerinde normal detay.

Şimdi sıra COMMODORE 64 tiyolarında. Aşağıdaki



ip uçlarını gönderen arkadaşımın adı VOLKAN AKSU. Kendisine ipuçları için teşekkür ederim.

YIE AR KUNG FU: Çaprazdan öne düşen ve joystick'-ğinizi aşağıya çekip auto-fire'yi açın. Böylelikle bütün rakiplerinizi dövebelirsiniz.

ROLLING THUNDER: Oyunun ilk ekranında F1, F5 ve F7'ye basın.

STARWARS: Ölüm yıldızına girdiğinizde hep sola ilerleyin.

BARBARIAN II: Oyun başlayınca boşluk tuşuna basarak ekranı siyahtan griye çevirirseniz sonsuz hakkınız olur. Diğer ekranlara geçmek için kayalar önünde bulunan silahlıkların önüne gelin ve boşluğa baskın.

PROHIBITION: Bir düşmanı vurunca artı işaretini kımıldatmazsanız bir sonraki düşman artı işaretine çok yakın bir yerde çıkar.

FOX FIGHTS BACK: Oyun esnasında F1' tuşuyla müzik ve ses efektlerini kapatabilirsiniz.

IMPOSSIBLE MISSION: 'RESTORE' tuşuna basarak oyuna başka bir platformdan başlayabilirsiniz.

RAID OVER MOSCOW: 'Raid over Moscow' yazısı çıkınca bir dakika kadar bekleyin. Oyun kendi kendine bütün bölümleri oynamaya başlar. İstediğiniz bölüme gelince oyuna başlayabilirsiniz.

Ankara'dan BORA UĞURLU arkadaşım aylardan beri 'ipucu! ipucu' yakarışlarıma kalbinin dayanamaması sebebiyle aşağıdaki ipuçlarını göndermiş. Kendisine teşekkür ederim. Eğer bilgisayarınız AMIGA ise bana yazın. Sizden bana yardımcı olmanızı isteyeceğim.

QUESTRON II: Kolay para için kumar oynayın. ama, altınınız 65536 olunca daha fazla artmaz. Şehirlerin dışındayken birisi size bir şey satmak isterse, çok zor durumda olmadıkça ve yeteri kadar paranız varsa olabilirsiniz. Sık sık kalede (castle) büyücüyü ziyaret edin, faydasını göreceksiniz. Land of the Sorcerer's'a gemi ile gidebilirsiniz. Dungeon'larda bir dönemekten sonra ilerlemeden önce 'examine' yapın, yoksa bubi tuzaklarından birine yakalanıp çok değerli zırhınızı kaybedebilirsiniz. Gemiden en kısa zamanda eğitilmiş kartal'a terfi etmeye bakın. Biraz pahalıya patlar ama yaratıklardan kurtulabilirsiniz.

PIPEMANIA: Dördüncü ve sekizinci leveller için password'lar sırasıyla 'HAHA' ve 'GRIN'dir.

BATTLE TECH: Son training mission'da CHEMELON'u seçin. Robotu Jenner'lardan (kurita mech'leri) kaçırın. Artık robot sizin. Large laser'i arka arkaya kullanmayın, robot ısınırsa çok zor durumda kalabilirsiniz. Savaş ve pilotlukla ilgili training mission'larda, görev bitmeden yenildikten sonra tekrar deneyin. Her görevi 5-6 kez tekrarlayın. Bol bol hareket edin. Bu 'Gunnery', 'Piloting' ve 'Tech' yeteneklerinizin excellent olmasını sağlar. Starportta önce elbiselerinizi değiştirin. Kutlama gecesine katılın ve yeni bir karakter size katılır. Kurita askerlerinin saldırısına uğrayınca kaçabilirsiniz (free). Paranızı Defhes'e yatarın. En istikrarlısı bu. Üçüncü pilotunuzu starport'un doğusundaki şehirdeki jail'de bulabilirsiniz. Yalnız ücüncü robotunuzu nerede bulacağınızı bilmiyorsanız. ARENA'yı deneyin.

IRONLORD: Halkın yardımını almak için önce onların gönlünü almalısınız. Örneğin zavallı nebatatçıya kupayı verebilirsiniz. (kupayı daha kazanamadınız mı? Çok ayıp!) Kupayı ona verince size çok teşekkür edecek ve size şifalı ot satacaktır. Bunları duellodan sonra kullanacaksınız. Ama daha önce şifalı otları keşiş'e (mong) vermelisiniz. Bunun içinde önünüzdeki şehirde dövüşmemelisiniz. Yoksa şifalı ot yaralarınız için kullanılır. Keşiş'e verince o da hancının içki yasağını kaldıracaktır. Hancı da çiftçiye borcunu ödeyecektir. Böylece hepsi de sizden yana olacaklardır. Zor oyunda, iki zarın toplamı 7 olursa tüm parayı alırsınız, 7'den küçükse paranızı kaybedersiniz.

Bu tiyolar COMMODORE 64'çü arkadaşları sevindirmiştir. Şimdi ise AMIGA tiyoları.

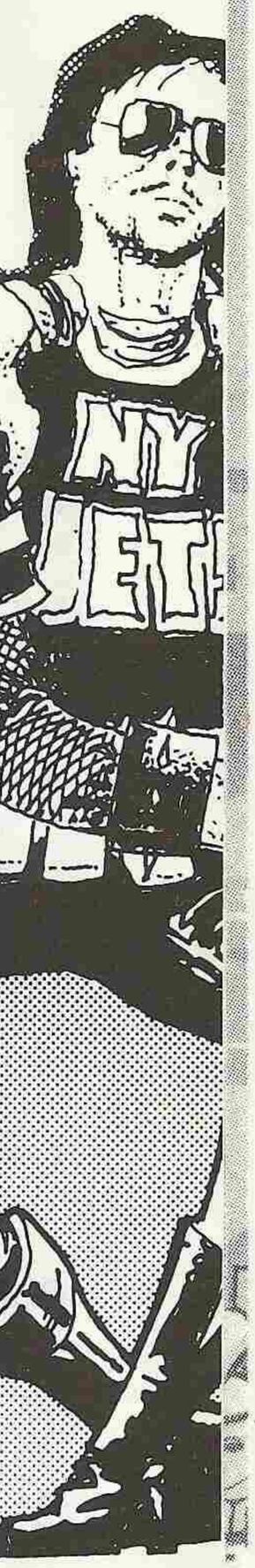
NINJA WARRIORS: Makineli tüfekçiyi vurup tankı bir türlü geçemiyorsanız (tabiki bu sizin için geçerli değil) tank çıkar çıkmaz üstüne atlayın ve daima kulenin yanında kalmaya özen gösterin. Bir süre sonra tank sizi bırakıp gidecektir. Yine ara sıra çıkan kılıçlı samuraylaı geçmenin en kısa yolu hemen üzerlerine giderek onları ekran dışına itip orada öldürmektir. Bu sayede fazla enerji kaybetmezsiniz.

Oyuna başladığınızda CAPS LOCK'a basarak 'CHEDDAR' yazıp tekrar CAPS LOCK'a basın. Böylece sonsuz hakka sahip olursunuz.

STUNT CAR RACER: Boşluk çubuğuna bastığınızda turbolar geriye doğru çalışır. Bunu rampları atlamak için yeterli hız alamadığınızda geriye giderek tekrar atlamak için kullanabilirsiniz.

SIMCITY: Mümkün olduğunca gereksiz yol yapmayın. Ayrıca polis ve itfaye merkezlerini de dikkatli yerleştirin. Fazla kurmaya gayret gösterin. Çünkü tüm bunlar vergi olarak sizden kesilecektir.

BEACH VOLLEY: Oyunda bölüm atlamak için oyun-



da 'DADYBRACE' yazıp 'F1' tuşuna basın.

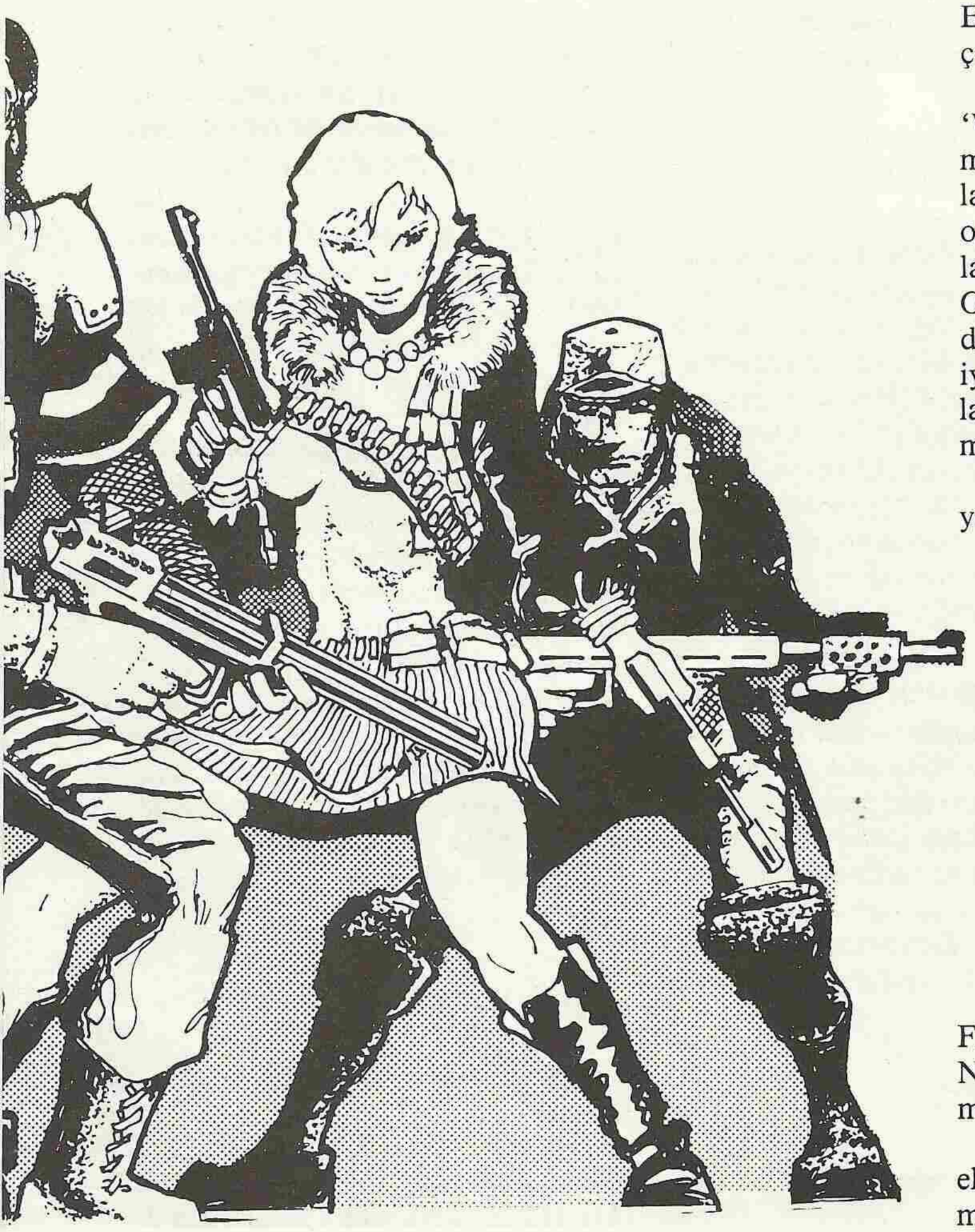
SHADOW WARRIORS: Oyunu oynarken 'HELP' tuşuna basarsanız bir kademe geçersiniz. Ayrıca numerik klavyeden 'INS' tuşuna basarsanız düşmanlar bir süre kayboluyorlar.

SHINOBI: Oyunu üç kredi ile bitirmek oldukça zor. Bunun için oyun sırasında oyunu dondurun. 'F10' basın sonra 'LARSXIII' yazın böylece 99 krediniz olur. Haydi SHINOBI bitirmeye.

SWORD OF SODAN: Eski ama mükemmel oyun SWORD OF SODAN'ı hâlâ bitiremediyseniz işte size bitirmek için bir tiyo. Skor tablosuna adınız yerine bir de 'RAD' yazın bakalım.

TV SPORT BASKETBALL: NBA'yı yakından tanıyanlar ve TV SPORTS'da bir sezonu oynamış olanlar bunu bilir. Detroit pistons, Chicago bulls gibi takımlar sonsıralarda oynarken New jersey, Sacramento gibi takımlar şampiyon oluyorlar. Bunu nasıl önleyebiliriz? Güçlü takımların Quickness ve Jumpinglerini 5 vaya 6 düzeyinde tutarsak, o tür takımları şampiyon yapabiliriz. Zayıf takımların Quickness ve Jumpinglerini 3 veya 2 düzeyinde tutarsak, o takımların maç kazanmaları zorlaşır.

Maçın bitiminde 2 ya da 3 saniye var. Siz daha kendi yarınızdasınız ve tam orta sahada ilerlerken düdük çalıp devre bitiyor. Bu duruma herkes rastlamıştır. İşte çaresi! Tam orta sahaya ayak bastığınız anda TIME-OUT alın. TIME-OUT'tan sonra maç bilgisayarın sahasında oyuna sokulacak. Eğer ustaysanız son 1-2 sanayide basket atabilirsiniz.



Rakip takımın pivotu ya da özellikle Cinaware'in pivotu uzaydan gelmiş zannedebilirsiniz. Defansta çaresiz kalmamak için Rakip takımın en iyi elemanını (skor açısından, sayı ortalaması vs.) 2 veya 3 kişi ile tutarsanız, o kişi oyunda aktif olamaz. Mola menüsünde oyuncunun altında rakip takımdan bir oyuncunun adı yazar. İşte adı yazılan oyuncu o oyuncuyu tutacaktır. Başka bir oyuncunun üstüne getirin. Topu (yani oyuncu değiştirirken kullandığınız topu) + rakip takımın ilk beşine getirin. Ortadaki en tehlikeli oyuncunun üstüne getirip klik yapın. O kişinin artık iki kişi ile tutulduğunu göreceksiniz.

F DIRECTOR I-II: Sonsuz paraya sahip olmak için bütün hisseleri satın ve 'SAVE' edin. Sonsuz paraya sahip olursunuz. Bu tiyo hem COMMODORE 64'de hem de AMIGA'da çalışıyor.

KICK OFF I: Lig oynayacaksınız Rusları seçin. Rusların kalecisi çok iyi. Neredeyse hiç gol yemiyor. Bu sayede şampiyon olmanız kolaylaşır.

MIDNIGHT RESISTANCE: Oyunu pause yapıp 'ITSEASYWHENYOUK-ONWHOW' yazıp 'P'ye tekrar basarsanız 5 krediniz oluyor.

POPULOUS: Sağ taraftaki dünya ikonuna basın, sonra buradan 'EVIL'i seçin. Şimdi 'OK' ile buradan çıkıp. Dünya ikonundan 'GOOD'u seçin. Bu yaptıklarınızdan sonra düşmanınızın hızı ve çoğalması tamamen yavaşlatılmıştır. Ayrıca karayı yükseltip alçaltması deprem gibi güçlerini kullanması engellenmiş olur.

ÇAĞATAY BENNÜR, SERHAN CERAN, OLIVER DEMİR, CENGİZ ÖNAL, ARDA KARADUMAN VE EMRE GÖREN'e gönderdikleri tiyolar ve mektupları için çok teşekkür ederim.

Şimdi sıra bazı cevaplara geldi. İlk cevabınız ONUR 'Warewolf' MALKOÇ için. Oldukça uzun yazdığınız mektubunuz için teşekkürler ederim. Gönderdiğiniz açıklamalar için teşekkür ederim. Ama malesef yazdığınız oyunlar başka dergilerde daha önce ve geniş olarak açıklandı. Bu sebeple gönderdiklerinizi yayınlayamıyoruz. Oyun açıklamalarının yerine ipuçları gönderirseniz bizi daha çok sevindirirsiniz. Çünkü yazar arkadaşlar Türkiye'ye gelen oyunları en kısa sürede temin edip yazıyorlar. Selamlarınız yerlerine iletildi. Size de selamlar. Yeni mektuplarınızı bekliyorum.

Daha öncede belirttiğim gibi. Lütfen gönderdiğiniz tiyoları hangi bilgisayar için olduğunu belirtin.

Evet şimdi sıra bu ayın en kötüleri.

1) BALS & PIPES
2) FINAL DAY
3) MIG 29
4) CARS

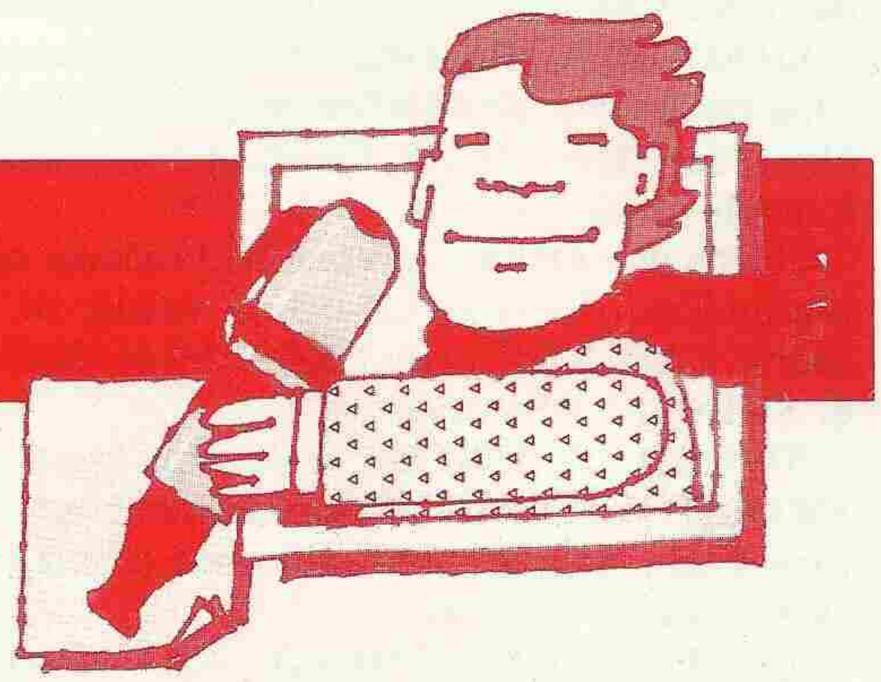
Bu ayın en iyileri.

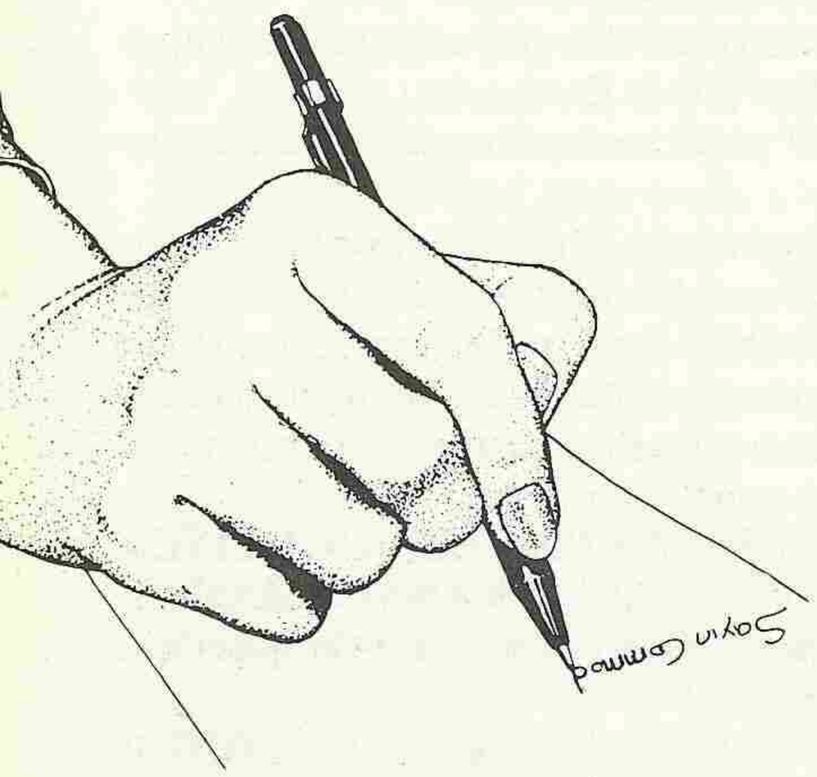
1) KICK OFF FINAL WHISTLE
2) LEMINGS
3) LORNA
4) A-10 TANK KILLER
5) MEBULES II
6) F-19 STEALTH

Bu ay mektupları ile bana yardımcı olan arkadaşlar M. FATİH USLU, HAKAN KANTAŞ (nerelerdesin?), SONER HANOĞLU, GÖRKEM ÖZBEK ve bazı isim yazmayan arkadaşlar. Mektuplarınız için teşekkür ederim.

Maalesef yine yazımıza son vermek zorundayız! İlginç eleştiri ve mektuplarınızı bekliyorum. Gelecek ay görüşmek üzere hoşçakalın...

OKUR MEKTUPLARI





Evet, kısa bir aradan sonra beş yaşımızı doldurmuş olarak sizlerle birlikteyiz. Bu ay çok fazla mektup aldığımız ve pek yerimiz olmadığı için bunların sadece bir kısmını cevaplayabildik. Ayrıca döküm ekinde yayınlanan programları elde etmek isteyen arkadaşlar için toplu bir cevap yazıyorum; istediğiniz programların listesi ile birlikte bir boş kaset veya disket ve 4.000 TL'lik posta pulunu dergimizin (Commodore Dergisi, Sakız Sok. 6/4 Kadıköy-İSTANBUL) adresine yollamanız yeterli. Listenizdeki programlardan (sadece döküm eki programları, lütfen oyun programı istemeyiniz!) elimizde bulunanları size geri postalayacağız.

Nice Commodore'lu yıllara...

500-2000

Sayın Commodore yetkilileri,

Derginizi uzunca bir süredir devamlı olarak almaktayım. Çabalarınızdan dolayı sizlere teşekkür ederim. sorularıma gelince;

– Amiga 500'de kullanılan programlar (oyunlar vs.) Amiga 2000'de de aynen kullanılır mı? Kullanılırsa herhangi bir değişiklik olur mu?

— Amiga 500'e takılabilen A590 20MB hard disk sürücü Amiga 2000'e de takılabilir mi?

— Amiga 2000'in Amiga 500'e göre farkları nelerdir?

— Şimdiden teşekkür eder, başarılar dilerim.

Sahap İSBİR-ESKİŞEHİR

Sayın Şahap İSBİR,

Sanırım bir bilgisayar seçimi yapmanız gerekiyor. Sorularınızdan bu anlamı çıkardım. Cevaplarına gelince:

— A500'ün programları tamamıyla (hiç fark yaratmadan) A2000'de de çalışır.

— Maalesef A590-A2000'e takılamaz, çünkü A590 Amiga 500'ün solundaki porta girip bilgisayarın bir parçası olacak biçimde tasarlanmış bir alettir. Oysa A2000'de aynı port bilgisayarın arkasında ve dikey olarak bulunur. Fakat A2000'in kasasının içinde Hard disk sürücülarinin takılabileceği boş bağlantı portları bulunmaktadır. Ayrıca daha yüksek kapasiteli hard disk sürücüleri mevcuttur.

— Amiga 2000'in en büyük özelliği daha derli toplu olması ve her türlü genişlemeye daha açık olmasıdır. Yeni disk sürücüleri için, hard disk ve daha birçok şey için içinde boş yer bulundurması ve sadece birtek kart ile PC uyumlu çalışabilmesi büyük bir avantajdır. Daha etraflı bilgi için TELETEKNİK yetkili satıcılarına başvurunuz.

İki Soru

Sayın Commodore Dergisi Yetkilileri,

Derginizi severek ve beğenerek okuyorum. Size iki sorum var:

— Commodore 64'ün 256 KB'a kadar genişlediğini duydum. Ayrıca elime geçen bir kaynakta bunu sağlayan bir kartuş gördüm. Acaba bu ne derece doğru?

— Derginizde bulunan tanıtım köşesinde acaba bizim tanıtımlarımızda yer alabilir mi?

Saygılarımla,
Sinan ACIÖZ

Sayın Sinan ACIÖZ

İlginize teşekkürler, sorularınıza gelince; Commodore 64 bilgisayarının hafızasını 256 KB'a ve hatta 512 KB'a kadar yükselten donanımlar mevcut fakat maalesef ülkemizdeki satıcı firmalar bunlarla pek ilgilenmiyorlar. Bu kartuşları elde etmenin tek yolu dış ülkenin birinden getirmek, ki bu da oldukça zor. Yine de bilginiz olsun istedik.

Tanıtım köşesinde yazılarınızın yayınlanmasını biz de istiyoruz, yalnız bu oyunların açıklamaları ya Amiga'da Türkçe karakterli bir editör ile ya da daktilo ile yazılmış olması ve açıklama ile birlikte oyunların da (resimlerinin çekilebilmesi için) ilgileniyorsanız gerekenleri adresimize postalayın ya da İstanbul'da oturuyorsanız bizzat gelerek bize bırakın. Açıklamanız yayınlanırsa, ücretiniz size iletilecektir. Ayrıca disketiniz de size iade edilir. Tanıtımınızı dört gözle bekliyoruz.

6 yıl sonra GEOS

Sayın Commodore dergisi yayıncıları,

Öncelikle faaliyetleriniz ve taktirle karşıladığım çabalarınız için teşekkür etmek istiyorum. Çabalarınız di-

yorum çünkü Commodore'cuların 64 ile olan ilgilerini oyun oynamaktan daha ileri götürebileceklerini ve bunu da GEOS gibi bir yazılımla yapabileceklerini biliyorum. Fakat nedense bu programa Türkiye'de ulaşmak, yaşadığım kadarıyla, pek mümkün değil. Sizden dileğim, böyle bir programa meşru yollardan ulaşımı, 6 sene gecikmeli de olsa, mümkün kılacak mekanizmaların harekete geçirilmesinde etken olmanızdır.

Ayrıca bu vesile ile aylardır sürdürdüğünüz GEOS yazı dizisi için derginize ve hazırlayanlara teşekkür etmek istiyorum.

— GEOS'u daha verimli kulanabilmek için bir 1764 sahibi olmak istiyor fakat nereden temin edebileceğimi bilmiyorum.

— Desktop 1.5 vers.'yer alan TextMANAGER'ı rahatça kullanabiliyorum fakat iş PhotoMANAGER'a gelince bu programın yalnızca C = 128 bilgisayarlarında kullanabileceğimi belirten bir mesajla karşılaşıyorum. Oysa disketin üzerinde 64 için olduğu yazıyor. Bu durumda ne yapabilirim.

— GEOS'un geofile, geocalc ve diğer programlarını software satışı yapan şirketlerde bulamıyorum, bunları nereden alabilirim?

Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.

Saygılarımla
Mustafa KILIÇ

Sayın Mustafa KILIÇ

Değindiğiniz konular gerçekten de can alıcı noktaları temsil ediyor. Açıkçası aynı problemleri biz yazarlar da yaşıyoruz. GEOS, gerçekten 64 gibi bir bilgisayar için çok gelişmiş bir program fakat maalesef Türkiye'de değeri ne kullanıcılar ne de satıcılar tarafından farkedilmedi. Bu konuda çalışan çok küçük bir azınlık var ve tüm iş kendilerine kalıyor (bizler gibi). Tüm sorunlarınızı biz de yaşadık ve hala yaşıyoruz. Bütün sorularınızın tek yanıtı var o da gerekli soft-hardware'i kendiniz temin etmek zorundasınız. Bunu söylemek gerçekten de çok üzücü.

PhotoMANAGER'a gelince, doğrusunu isterseniz biz de böyle bir problemle karşılaşmadık. Sanırım disketiniz firma tarafından hazırlanırken bir karışıklıkla karşı karşıya kalmış. Yapabileceğiniz tek şey yeni bir PhotoMANAGER edinmek. Bunu biz size sağlayabiliriz ancak derginin adresine boş bir ya da iki disket ve size geri postalayabilmemiz için 4.000 TL.'lik posta pulu koymanız gerekiyor. Ayrıca döküm ekinde yayınlanan diğer programları da aynı şekilde elde edebilirsiniz. Bizim elimizden gelen bu kadar. Umarız yakın bir zamanda aradıklarınıza kavuşursunuz. Bize de yollamayı ihmal etmeyin ama.

Döküm Eki Programları

SAYIN Yetkili,

Commodore Dergisi eki olarak çıkmış olan "Program Döküm Eki 54'deki "Teşhis-Tedavi Programı'-'nın diskete geçirilmiş olarak satılıp satılmadığını öğrenmek istiyorum. Bu hususta bana bilgi verir ve yardımcı olursanız çok mutlu olacağım.

Commodore Dergisi'ne başarı dileklerimle ve saygılarımla...

SELMAN R.KINACI

SAYIN Selman Kınacı,

Dergimizde yayınlanan tüm programları adresimizden temin etmeniz mümkün. Bunun için programın çekilmesini istediğiniz boş kaset ya da disketi ve yeterli posta pulunu derginin baş sayfasındaki adrese yollamanız gerekmektedir.

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

aşlmışın dışında... 1991

yeni yıla yeni bir ajanda...

sigorta ajandası

- ❑ sigortacılıkla ilgili önemli günler
- ❑ türkiye'deki şirketlerin adres ve telefonları
- ❑ sigorta şirketlerinin yerini gösteren istanbul haritası
- ❑ rakamlarla türk sigortacılığı
- ❑ sigorta terimleri
- ❑ hasarda neler yapılmalı
- ❑ yurtdışındaki büyük şirketlerin adresleri
- ❑ yurtdışında uygulanan sigorta türleri

gökçe

reklam yayın tasarım film
tanıtım
organizasyon

kırağı sok.34/5 80260 osmanbey ist
tel 148 44 42 - 148 10 45 fax 147 81 98

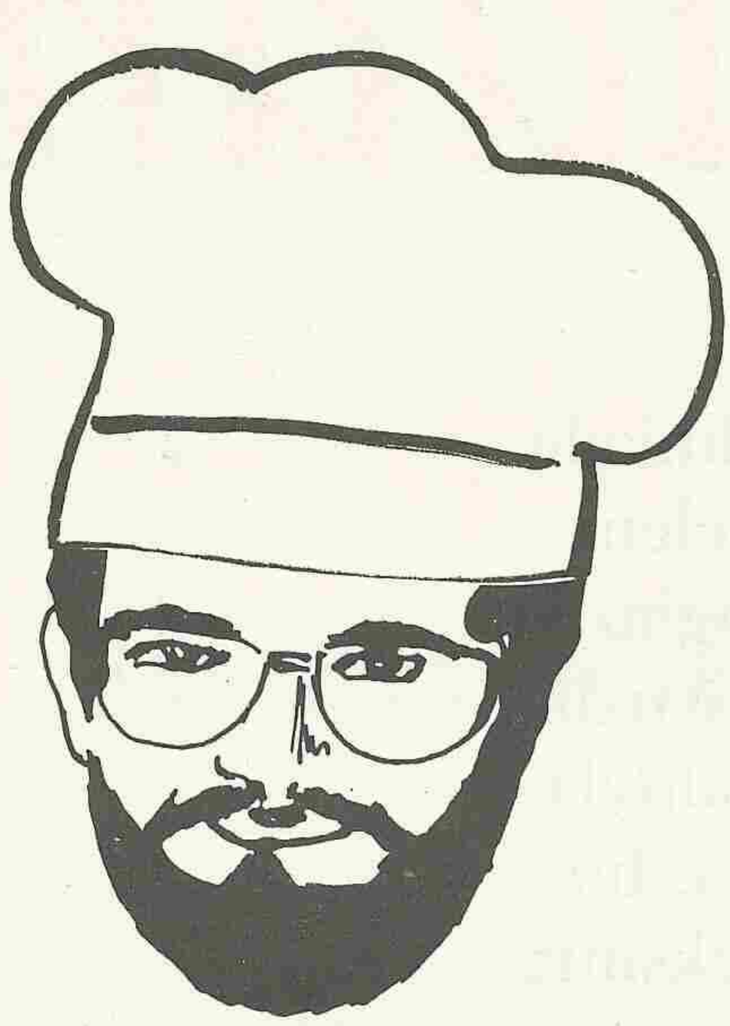
gökçe reklam ile çalışmak ayrıcalıktır.

Dergimizin Mutfağından

Beşinci yaşımızı kutlarken, elinizde tuttuğunuz derginizin size gelene kadar hangi aşamalardan geçtiğini ve karşılaştığı zorlukları yazmak istedik. İşte bu yazıda, sevabıyla günahıyla, erken çıkması geç kalmasıyla, bir dergiyi adım adım takip edeceksiniz.



Şu anda elinizde tuttuğunuz Commodore Dergisi'nin 61. sayısı, beş yıldır süregelen bir çalışmanın eriştiği noktadır. Yazılarımız, oyun açıklamalarımız, program dökümlerimiz ve en son olarak da Abur Cubur'larımızla sizlere ulaşmaya çalıştığımız bu dergi acaba sizin elinize gelene kadar nerelerden geçiyor? Ne zorluklar atlatıyor? İşte bu yazıda, sevabıyla günahıyla, erken çıkması geç kalmasıyla, bir derginin elinize kadar nasıl ulaştığını anlatacağız.



Bir önceki sayının tüm çalışmaları bitmeden bir sonraki sayıya başladığımız zamanlar olsa da genellikle yeni sayının çalışmaları ay başında başlar. Aslında yazıların nasıl seçildiğini anlatmadan önce dergiye değişik bir açıdan yaklaşmanız gerektiğini anlatmalıyız.

Sizin gözünüzde dergi sanırız ki tanıtımlar, programlar ve diğer yazılar gibi bir kaç bölüme ayrılır. Biz bundan ilerisine de bakarak hangi sayfalarda renkli, hangi sayfalarda siyah beyaz resimli yazılar olacağını da düşünmek zorundayız.

Dikkat ettiyseniz dergideki sürekli yazılar -GEOS, Makina Dilinin Püf Noktaları gibi- genellikle siyah beyaz olur. Bunun nedeni fazla görsel malzemeye ihtiyaç duyulmamasıdır. Oysa tanıtımlar ve İçindekiler'de Toplum başlığı altındaki yazılar renklidir.

Konu yazarlarımız da kendilerini bu düzene göre ayarlarlar. Yazı getirecekleri zaman, ki bu çoğu zaman çeviri olur, renkli sayfalar için veya siyah beyaz sayfalar için yazılar istenir onlardan.

Aslında tanıtım yazılarını yazan arkadaşlarımızla çok iyi anlaşırız. "Tamam abi, yarın dört tane oyun getiricem" dedikten sonra bir hafta ortalıkta görünmeyen arkadaşlarımızı enselemek için av partileri düzenlenir. Her gün beş defa evinden ve bulunabileceği altı değişik yerden aranan arkadaşımız bir hafta sonra dergiye geldiğinde üzerine atlayan bizlerin altından bağırır: "'N' oluyor yahu? Biraz geciktik işte!" Her ne kadar yazılan geç getirseler de bu bazen işe yarar; bazı sayfalar boş kalmıştır ve yazı gerekmektedir.



Örneğin bu sayımızı hazırlarken, hatta bu yazı yazılırken reklam sorumlusu arkadaşımız arayıp, "Çocuklar hasta olduğum için çalışamamıştım, bu yüzden dergide sadece on sayfalık reklam var." diyince kafamızdan aşağı kaynar sular boşaldı. Açığı kapatmak için tabii ki yazı yazılması gerekiyordu. Panik içinde klavyelerin başına oturup hazır yazıları uzatmaya ve yeni yazılar yazmaya koyulduk. Sonucunu görüyorsunuz; çaktırmadan buraya iki paragraf sıkıştırdık.

Tanıtım bölümüne oyun yazan arkadaşlarımız ise oyunları kendileri sağlarlar ve istedikleri şekilde açıklarlar. Aslında bizim amacımız oyunların tam çözümünü vermeden tanıtımını yapmak ise de özellikle macera peşinde bölümündeki oyunların tam açıklaması verilebilir. Bazen de oyunun haritaları Tiyolar ve Tuzaklar adlı köşede yayımlanır.



Yazarlarımız yazıları bilgisayarlarında yazıp bize bir disket üzerinde dosya halinde getirirler. Yazı işlerinin belli bir standarda bağlanmış olması, yazıların kontrol edilmesi ve yazıcıdan çıktı alınmasında kolaylıklar sağlar.

Örneğin Makina Dilinin Püf Noktaları Köşesi'nde sizlere intro yapmayı öğreten Vedat Hallaç arkadaşımız ayın 15'ine doğru panik içinde dergiye gelir ve bu ay ne anlatacağını düşünmeye başlar. Dört saat kadar ortalıkta dolaştıktan sonra bulduğu fi-



kirle hemen yazıya girşemez çünkü ortalıkta program yoktur. Akşama doğru Commodore 64'ün başına oturup programını yazmaya koyulduğu sırada onun bulunduğu odadan homurtular işitir, yaptığı program çalışmamaktadır. Programı bitirdikten sonra ise yazıyı yazmaya girişir. Yazının ortalarına doğru kafası iyice karışmıştır artık, çevresine boş boş bakmakta anlamsız sözler mırıldanmaktadır. Yazısı belki o gün biter ama Vedat'ın da pek hali kalmamıştır.

Aslında yazılar, ayın onundan önce yayın kuruluna gelmelidir(?). Burada hataları düzeltilen yazılar uygun görsel malzemelerle birlikte Cağaloğlu'na gider. Aslında gidilen yer derginin teknik işlerinin yapıldığı Perka'dır. 'Cağaloğlu' ise yayın jargonunda tüm yayınevlerinin bulunduğu semti temsil eder.

Perka'daki arkadaşlarımız, bizim onlara yazıcıdan alıp götürdüğümüz bilgisayar çıktılarını kendi dizgi makinalarında tekrar dizerler. Bu dizgiden sonra yine bizlerden biri giderek yazılan yazıları okur ve gerekiyorsa düzetmeleri yapar.

Sayfa düzenleri de yine burada yapılır. Dizgiden çıkan yazılar kontrol edildikten sonra sayfalara yapıştırılır. Bu esnada yazılar, resimlerin gireceği yerler boş bırakılacak şekilde ayarlanır ve daha sonra bizim önceden seçtiğimiz görsel malzemeler buralarda kullanılır. Tabii görsel malzemelerimiz genelde karmaşık olduğu için teknik serviste ters yerleştirilebilir. Veya montaja giden bazı başlıklarının karıştığı da olur. Örneğin geçen sayılarımızdan birindeki okur mektuplarının başlığında disk yiyen bir adam vardı. Şimdi "Kim ola ki?" diyeceksiniz, aslında o Abur Cubur'un başlığındaki karakterimizdir.

Derginin diğer bölümleri de en az kendisi kadar zahmet vericidir. Örneğin Program Döküm Eki'nde verilmek üzere ayrılan programlar genelde okuyucularımızdan gelir. Ama diyelim bir ay yeterince program gelmedi; yandığımızın resmidir. Yayınlanacak programlar genelde sadece C 64 BASIC V2 için yazılmıştır. Ama zaman zaman da olsa yan ürünlere yönelik (örneğin Simons'Basic) programlar da dergimiz de yer alabilir.

İkinci ekimiz olan Amiga Bülten'inde ise Amiga temelli programları tanıtmaya ve uygulamalardan örnekler vermeye çalışıyoruz. Yazılan yazılar genelde çeviri olduğu için en büyük sorunları burada yaşıyoruz.



Örneğin bir uygulamayı anlatan güzel bir yazı bulundu, iyi ama bu programlar ülkemizde bulunmuyor ki. O zaman başka bir yazı yazma yoluna gidiyoruz. Bu arada AMIGA Bülteni'nin tüm dizgi işlemleri ve sayfa düzeni AMIGA kullanılarak büroda yapılır.

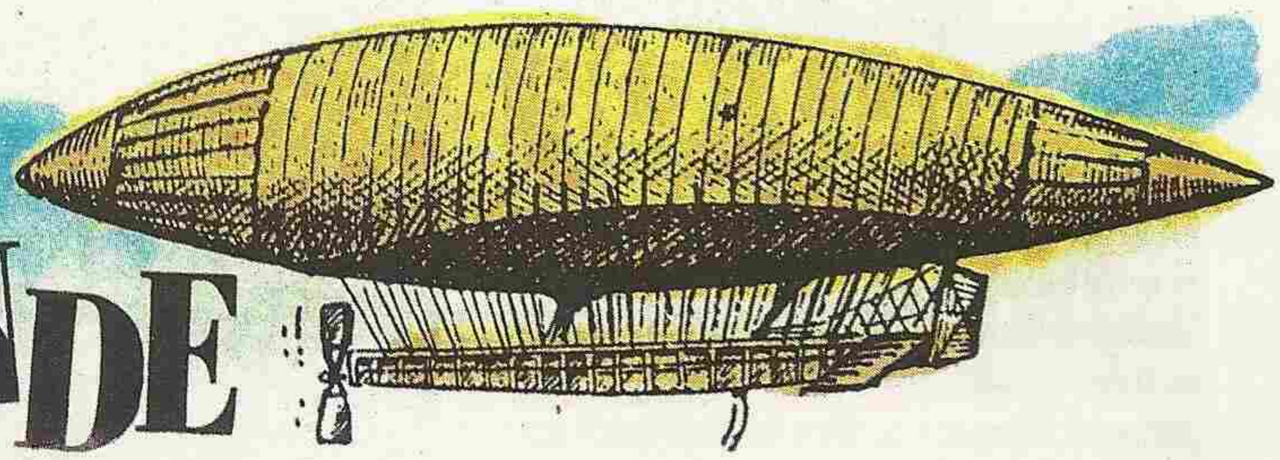
Aslında en çok zorluk çektiğimiz zamanlar ay sonları. Dergi yetişti, yetişmedi derken dergimizi bazen geç de olsa elinize ulaştırmak için en çok ay sonlarında uğraşıyoruz. Herşeyin üstüste geldiği zamanlar ise bizim için dayanılmaz oluyor. Buna örnek olarak bu sayımızı verebiliriz. Hatırlayacağınız gibi geçen ayın başlarında Teletekniğin geleneksel Commodore Show'u İstanbul'da yapıldı ve dört gün sürmesi gerekirken, yoğun kar yüzünden altı güne uzatıldı. Bütün gününü orada geçirmek zorunda kalan yazarlarımızın çoğu bu ay için gerektiği kadar yazıyı hazırlayamadılar. Tabii bu bize de yansıdı ve erken çıkarmayı tasarladığımız halde malesef istediğimiz sonucu alamadık. Böyle zamanlarda oldukça koşturmacalı geçen günlerin ve uykusuz gecelerin ardından ekranlara bakmaktan ağrımaya başlayan gözlerimizle ve klavyenin tuşlarına bir kez dahi dokunmak istemeyen ama bunu yapmak zorunda olduklarını bilen parmaklarımızla, bir sonraki sayının çalışmalarına girişiriz. Zamanında elinizde olmasını hepimizin istediği dergimiz için gereken çalışmalar oldukça yorucudur. Ama yorucu oduğu kadar da eğlenceli ve zevk vericidir.

Bu satırları okuduktan sonra mutlaka "madem bu kadar zor ve yorucu, neden hâlâ oradasınız?" gibi bir soru gelecektir aklınıza. Biz bu işi gerçekten benimseyerek ve severek yapıyoruz. Sizlerle ilgilenmek, sorunlarınıca cevap aramak ve elimizden geldiğince sizlere yardımcı olmak, bize büyük bir mutluluk veriyor.

"Bir de tüm çalışmaların sona erdiği ve basım işlemlerinin tamamlanıp derginin dağıtıldığı zaman yorgun argın emeğimizin ürününü elimize aldığımız zaman keyfimize diyecek yoktur." desek bile bize inanmayın. Çünkü ilk işimiz nerede ne hata var diye bakmak olur hep. Genelde "Yine bir döküm eki programı eksik çıkmış!" veya "Başlıkların yeri neden yanlış?"! gibi şeyler duyarsanız. Dergide yeterli yer olmadığı için o ay yazısı yayınlanamayan yazılardan da "Benim yazım neden yok?!" ya da "Neden onun yazısı yayınlandı da benimki yayınlanmadı?" gibi şeyler duymanız da mümkün.

Ama tabii ki bütün bunlara deymese, biz bu işi yapar mıyız? Burada birlikte geçirdiğimiz bol kahkahalı ve bizim deyimimizle "Mavralı" saatler ve özellikle "Virüs bilgisayarımı yer mi?" ya da "Amiga'nın oyunları Commodore 64'te çalışır mı?" veya "Ben bu bilgisayarı aldım, peki şimdi ne yapayım?" gibi sorular olmasa gerçekten de oldukça stresli saatler geçirirdik herhalde.

MACERA PEŞİNDE



Mehmet Tezcan-M.Tolga Kale

DEJA VU I

Merhaba arkadaşlar. DEJA VU adlı oyun Metribotics Inc. tarafından yapılmış. Zor bir adventure, düşünün bir kere kendinizi hafızanızı tamamen kaybetmiş bir şekilde bir tuvalette bulsanız ne yapardınız? Üstelik bir de kafanızda rekorlar kitabına geçebilecek büyüklükte bir şişlik var. Sürekli gözleriniz kararıyor ve bir süre sonra buna karşı bir şey bulamazsanız REST IN PEACE. Oyun ekranının 1/4'ü grafik için ayrılmış. Yukarıda komutlar var. Bunlar EXAMINE (İncelemek), OPEN (Kapıyı veya bir şeyin içini açmak), CLOSE (Kapamak), SPEAK (Konuşmak), OPERATE (Bir şeyi kullanmak), GO (Gitmek), HIT (Yumruk atmak), CONSUME (Yemek), daha sağda LOAD, SAVE, QUIT seçenekleri var. Bunlarla, oyunu kaldığınız yerde boş bir diskete kaydedebilir ve sonra LOAD ile tekrar yükleyip kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Self ile kendinize bir şey yapabilir (diğer bir komut ile kullanır), ? = komutuyla oyunun yazarları hakkında bilgi edinebilir ve NEW ile oyuna baştan başlayabilirsiniz. Bunların altında INVENTORY ve sağda açık pencerelerin bir listesi var. Mesela oyunun başında ceketi açınca bir pencere çıkıyor. Bunun içinde ceketin içinde olanlar var.



Aşağıdaki ve sağdaki oklarla pencereyi kaydırabilir ve sol üst köşedeki siyah kutucukla pencereyi kapatabilirsiniz. Böylece o pencereyi temsil eden harf Invertory'nin sağında kaybolur. Pencerenin içindekileri almak için bunları klikleyip basılı tutun. Sonra bunları joysitck ile INVENTORY'nin içine alın. Eğer INVENTORY dolduysa bunu da yanındaki ve altındaki oklara klikleyerek kaydırabilirsiniz. Ayrıca grafik ekranında birçok obje var. Bunları da alabilirsiniz. Bazı objeler kliklenince renk değiştiriyorlar, bazıları da bir çerçeve içine alınıyor. Renk değiştirenlerin çoğunu INVENTORY'e alabilir veya yerinden oynatabilirsiniz. Bazen eşyalar INVENTORY'de boş yer olduğu holde içeri sığmıyor bu yüzden bazı eşyaları bırakmak zorunda kalıyorsunuz. Bu da oyunun oynanabilirliğini düşürüyor ama genelde insanı başına bağlayan bir oyun.

Oyuna bir tuvalette gözlerinizi açarak başlıyorsunuz. Hiçbir şey hatırlayamıyorsunuz. Kapıda asılı duran ceketi alın (nasıl alınacağını daha önce anlatmıştık). Açıp içine bakın, burada işinize yarayacak pekçok şey bulacaksınız. Ne olduğunu anlayamadığınız objeleri EXAMINE komutuyla inceleyebilirsiniz. Bu ceketin altında bir tabanca çıkacak, bunu da alın. Sonra burada çıkın ve OPERATE ile yüzünüzü yıkayın. Aynaya bakın. Aynada kendi yüzünüzü göreceksiniz ama kim olduğunuzu hatırlayamayacaksınız. Buradan dışarı çıkın ve koridora gelin. Soldaki kapı kadınlar tuvaletine açılıyor. Buraya girin ve klozetin üzerindeki küpeyi alın. Dışarı çıkıp halde ilerleyin ve bara gelin. İçkiyi



alın ve merdivenlerden yukarı çıkın. Koridordaki resimlerden birinde kendinizi göreceksiniz. Koridorun sonundaki kapıyı açın ve içeri girin. Masayı açınca bir zarf çıkacak. Onun içinden bir fatura çıkacak. Bu faturanın altındaki adresi bir yerlere not edin ve onu alın. Sonra ceketinizin içindeki cüzdanı açınca bir anahtar çıkıyor. Buna 1. anahtar diyelim. Bu anahtar ile kapıyı açabilirsiniz. İçeride ölmüş bir adam var. Onun içinden başka bir anahtar çıkıyor. Bu da 2. anahtar olsun. Bunu alın ve masayı açın. Masanın içinden başka bir anahtar (3.) ve bir kalem çıkıyor. Bunları da alın ve pencereyi açın. Pencereden çıkınca yangın merdivenine geliyorsunuz. Yangın merdiveninden yukarı çıkın. Pencereyi açarak içeri girin. Masanın üzerindeki ilaç şişelerini inceleyince onların boş DIETHANOL TRIMENE ve SODIUM PENTATHOL şişeleri olduklarını anlıyoruz. Çöp kutusunun içinden boş bir şırınga çıkıyor. Bunu alın ve kapının yanındaki düğmeye basın. Bu kapı bir asansöre açılıyor. Asansörde alttan ikinci düğmeye basın ve dışarı çıkın. Şimdi bir kumarhanedesiniz. Sağdaki slot machine'de şansınızı deneyin. Kaybedebilirsiniz ama yılmayın. Kazandığınız paraları trench coat'ın içinde koyarken Allah size sabır versin. Şimdi bir de şans tekerini döndürün... Gizli bir geçit açılıyor. Buradan geçince bir odaya geliyorsunuz. Merdivenler kanalizasyona iniyor. Sağdaki kapı Joe's Bar'ın şarap mahzeni'ne açılıyor. Merdivenlerden aşağı inin ve sağa gidin. Karşınıza bir timsah çıkacak. O sizi yemeden önce siz onu alnından vurun. Şimdi otomatik olarak deminki yere geliyorsunuz. Bir daha sağa gidince merkez kanalizasyon tüneline çıkıyorsunuz. Buradan sağa gidin ve yukarı çıkın. Yukarıdaki kapağı açın ve caddeye çıkın. Arabanın ön kapısını 2. anahtarı kullanarak açın. Arabaya girin ve torpido gözünü açın. İçinden çıkanları alın ve inceleyin. Bunlardan biri arabanın ruhsatı, diğeri işaretlenmiş bir yol haritası. Haritada hız limitini aşmamanız isteniyor, aksi halde polisin sizi yakalayabileceği ve bagajda ne olduğunu görebileceği yazılı. Öteki ise size tanıdık gelen bir şahsın resmi. Kim olduğunu maalesef hatırlayamıyorsunuz. Sakın arabayı çalıştırmayın veya kaputu açmayı denemeyin. Şimdi arabadan çıkın. Sokaklarda dikkatli olun. Karşınıza her an biri-leri çıkabilir. Bunlardan biri silahlı ve bu sokak üzerinde her yerde karşınıza çıkabilir. Sizden bütün paranızı istiyor. Bu adamı kandırarak ona sadece bir çeyreklik verebilir veya gözünün ortasına bir yumruk atarak onu kaçırabilirsiniz. Bir başkası polis ile arasında çıkıyor ve size silah çekiyor. Bu kadın içine girdiğimiz arabaya bomba koyan kadın. Onun için de bir yumruk yeterli. Bir diğeri ise silahçıdan önce çıkıyor ve bize 20 dolar karşılığında önemli bilgiler satacağını söylüyor. Bu adamla hiç ilgilenmeyip yolunuza devam edebilir veya cündanınızdan ona 20 dolar verebilirsiniz. Eğer bilgiyi çok bayat bulursanız adama bir yumruk atarak paranızı geri alabilirsiniz.

Şimdi sola gidin ve gazeteci çocuğa para verin. Sizi polisin aradığını ve ortalıkta fazla dolaşmamanız gerektiğini söylüyor. Onu dinleyin ve ne zaman polis sireni duyarsanız ana caddeden uzaklaşın. Daha sola gidince silahçıya çıkıyorsunuz. İçeri girin ve silahınızı açın. Boş kurşunları (küçük olanları) bırakın ve sağdaki büyük kurşunları silahınıza koyun. Silahınızı kapatın ve çıkmadan önce parayı ödeyin, yoksa kötü olur. Dışarı çıkın ve sola gidin. Taxi'ye binin ve şöföre arabanın ruhsatındaki adresi söyleyin (1212 West End). Üç tane çeyrekliği PAY HERE yazan kutunun üstüne götürün. Taxi şöförü FARE kolunu indi-



riyor ve size iyi günler diliyor. Aşağı inin ve binadan içeri girin. İçerdeki asansörün yanında bir slot var. Burada cüzdanınızdaki kartı asansörün yanındaki slot'a sokun. Asansörün kapısı açılıyor. İçeri girin ve aynı şeyleri bir daha yapın. Asansörün kapısı tekar açıldığında dışarı çıkın. Burası öldürülen adamın evi. Şöminenin üstünden kağıdı alın. Kağıtta bir adres yazılı. Şimdi buradan çıkın, taxiye binin ve kağıtta yazılı olan adrese gidin (520 S.Kedzie). Taxinin parasını ödedikten sonra dışarı çıkın. Kapıyı bir türlü açamayınca ateş etmekten başka bir çare kalmıyor. İçeride kadınlar tuvaletinde bulduğunuz küpenin diğer eşini buluyorsunuz. Ayrıca masanın üzerinde bir kağıt, çekmecede bir anahtar (4.) ve bir günlük var. Bunları alın ve taxiye binin. Artık gözlerinizin kararması arttı. En iyisi bir doktora görünmek. Ofiste bulduğunuz faturanın altındaki adrese gidin (934 West Sherman). Burası bir işhanı. İçeri girin ve sağa gidin. Doktorun ofisinin kapısını 4. anahtarla açın. İçeride birçok ilaç şişesi ve bir dosya dolabı var. Dosya dolabını babadan kalma yöntemlerle (silah ile) açın. Dolabın içinde birçok dosya var. Bunlardan bir tanesi ofiste bulduğunuz faturanın kopyası. Bunu alın ve diğer dosyaları inceleyin. Bu dosyalarda ilaçların ne işe yaradıkları yazılı. DIETHANOL TRIMENE'nin bütün hafızayı silmek için kullanıldığını anlıyoruz. BISODIUMITIS ise bunun tam tersi için kullanılıyor. Bize gereken de bu. Hemen kendinize BISODIUMITIS şırıngalayın. Artık gözünüz kararmayacak ve her şeyi yavaş yavaş hatırlayacaksınız. SODIUM PENTATHOL suçları itirafta kullanılabilir. Şimdi odadaki tüm SODIUM PENTATHOL şişelerini alın. Lobby'e geri dönüp sola gidin. İşte ofisinizin önündesiniz. İçeride birisi olduğunu görüyorsunuz. Ofis kapısının camına ateş edin. İçeridēki kişi ölüyor. Eğer böyle yapmazsanız içeri girince o adam sizi öldürüyor. Kapıyı doktorun ofisinin anahtarıyla açın (4. anahtar). İçeride bir dosya dolabı ve masa var. Dosya dolabındaki dosyaları bırakın ve masayı açın. Ammo kit'in içinden kurşunları alın ve silahınıza takın. Dışarı çıkın ve taxi'ye binip Peoria Street'e geri gelin. Arabanın bulunduğu sokağa gelip 3. anahtarla Joe's Bar'ın kapısını açın. Bar'da ölü adamın ofisine gidip 520 S. Kedzie'den aldığınız kağıdı okuyun. Üzerindeki kasanın şifresini okuyup kasayı açın. Kasadan bir çanta ve bir kutu çıkıyor. Çantadan mektubu ve kutudan anahtarı (5.) alın. Dışarı çıkın ve kanalizasyonun altına gidin (Sewer Section). Buraya kadar kahramanımız Ace Harding pekçok şey hatırlıyor. Bunlar kısaca şöyle: çocukluğundan doğum günü, köpeğinin onu yanlışlıkla ısırdığı gün, kız arkadaşının onu ilk öptüğü gün ve dava ile ilgili çeşitli şeyler. Şimdi silahınızı kanala atın. Silahınız suların içinde kayboluyor, böylece alehinizde olan ilk delili yok etmiş bulunuyorsunuz. Sonra yukarı çıkıp ceketin içindekileri dışarı çıkarın. Tekrar aşağı inin ceketi ve arabadan aldığımız haritayı kanala atın. Yukarı bıraktıklarınızı tekrar alın ve dışarı çıkın. Arabanın arkasına geçip bagajı 5. anahtarla açın ve kadının ağzındaki bandı sağa kaydırın.

Sonra kadına SODIUM PENTATHOL şırınga ederek sadece gerçekleri söylemesini sağlayın. Kadın size bir adres veriyor. Hemen taxi'ye binip bu adrese gidin (626 Auburn Street). Taxi'den ince büyük bir konağın karşısına çıkıyorsunuz.

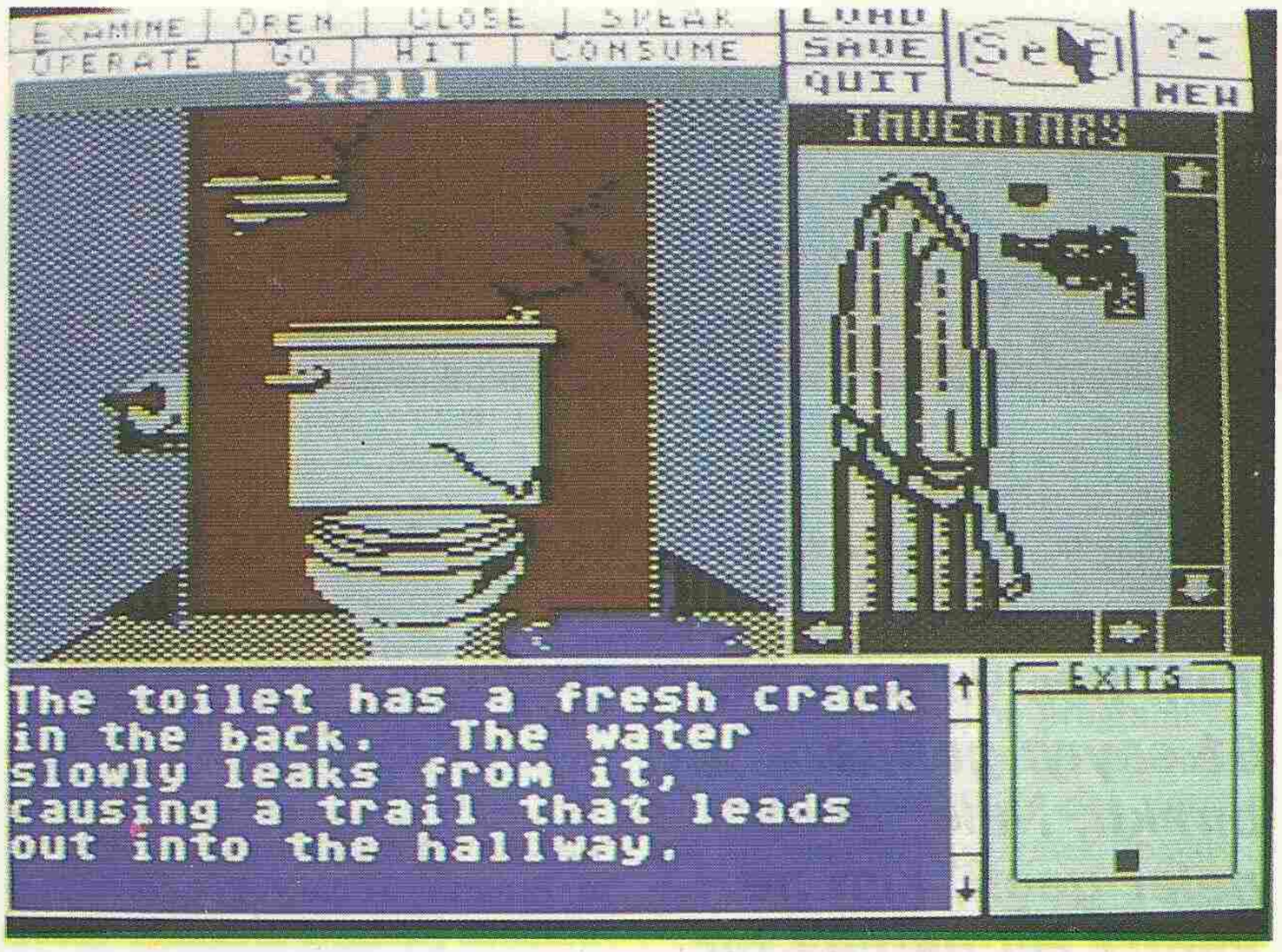
Posta kutusunu açın ve zarfın içindeki mektubu alın. Kapıya gidin ve OPERATE ile kapının tokmağını vurun. Sizi bir uşak karşılıyor ama içeri bırakmıyor. Ondan kurtulmak için alnının ortasına bir yumruk yeterli. Sonra yukarı çıkın ve soldaki kapıdan içeri girin. İçeride bir kadın uyu-





yor. Ona SODIUM PENTATHOL şırıngalayınca gerçekleri itiraf ediyor. Çekmeceden notepad'i alın. İşte dedektiflik örneği... Notepad'i office'ten aldığınız kurşun kalem ile karalayın. Böylece cinayetin ne zaman ve nasıl işlendiği ortaya çıkıyor. Şimdi diğer odaya geçin ve Mr. Sternwood'a da SODIUM PENTATHOL şırıngalayın. O da her şeyi itiraf ediyor. Çekmeceden zarf çıkıyor. Onun içindeki mektubu alın ve taxi'ye geri dönün. Adres olarak Peoria Streeet'i verin. Paranızı ödeyip dışarı çıkın. Arabanın olduğu sokaktan kanalizasyona girin ve aşağı inin (Sewer Section'a gidin). Şimdi ceketi attığımız kanala geliyoruz. Burada şırıngayı, ilaç şişelerini ve varsa kurşunları kanala atın. Tekrar yukarı çıkın. Sağa gidin, iki kez yukarı çıkın.

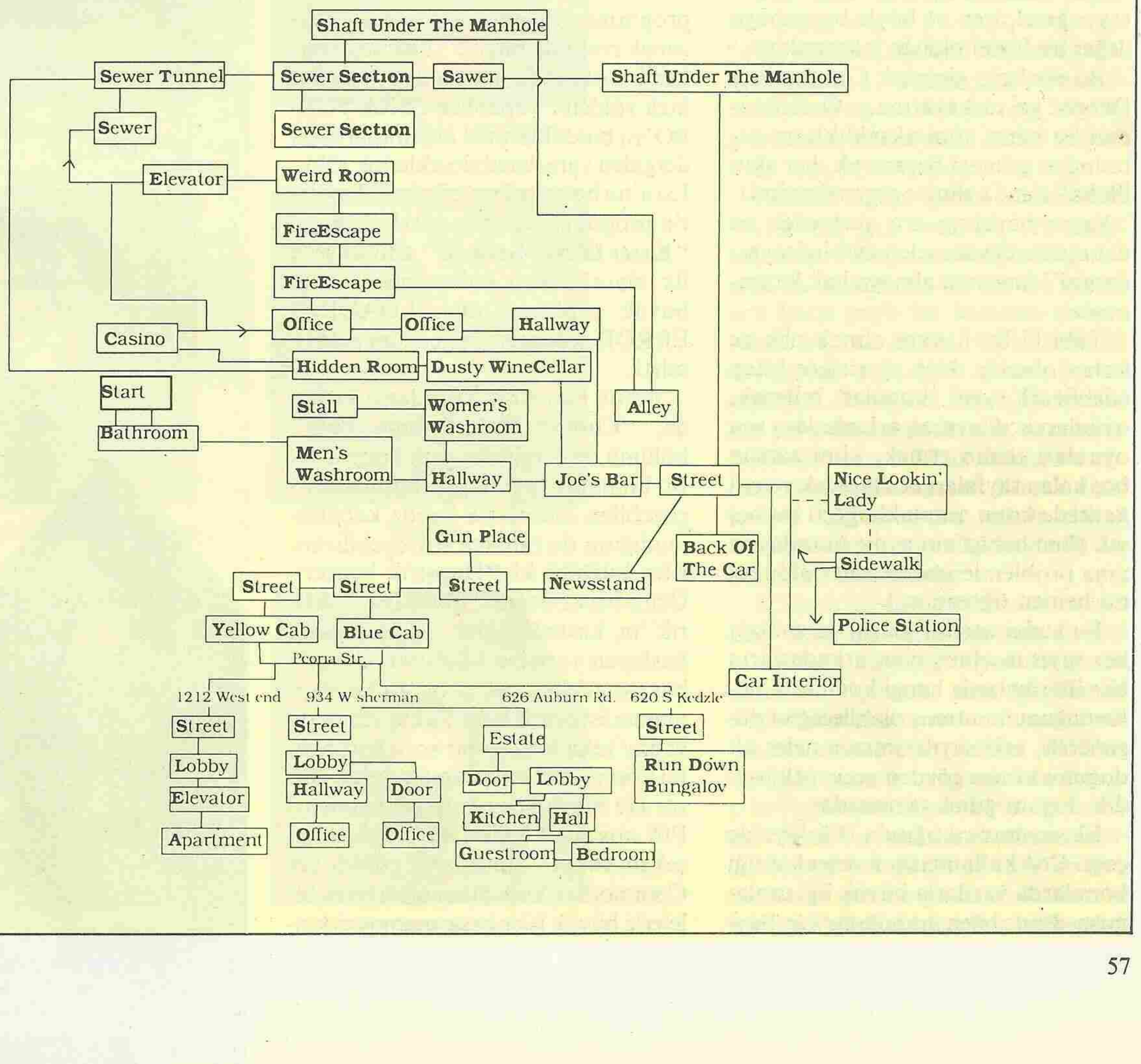
İşte yine sokaktasınız. Sağa gidince police station'a varıyorsunuz. Buradan önce karşınıza Nice Looking Lady çıkabilir. Ona ne yapacağınızı daha önce anlatmıştık. Evet oyunun sonuna yaklaştık. Aleyhinize olan bütün delilleri yok ettik ve gerçek katilleri bulduk. Karakolun



kapısını açın. Polisler sizi aradıkları için hemen içeri alıyorlar. Fakat sonra yanlış kişinin peşinde olduklarını anlayacaklar ve... Oyunumuz burada bitiyor. Arkanıza yaslanıp olacakları izleyin. DEJA VU II'de buluşmak üzere. İyi adventurelar.

Oyunun Değerlendirmesi
Commodore 64 Disket

Grafik	: 9
Konu	: 8
Oynanabilirlik:	6
Zorluk	: 8
Genel	: 8



Nereden Nereye

Vedat HALLAÇ

Tam beş yıl oldu ve 61 sayıyı geride bıraktı. Neler geldi, neler geçti, kim ne yaptı? Bu gerçek bir hayat hikâyesidir.

'Teleteknik'ten bilgisayarlı bir Türkiye'ye doğru.

'Bir kısmınız bu sözleri reklam sloganlarından tanıyor olabilirsiniz. Bilgisayarlı bir Türkiye'nin sadece bir slogan olmadığı, çok yönlü bir çalışmayı gerektiren ve böyle bir çabaya değer bir hedef olduğu inancındayız.'

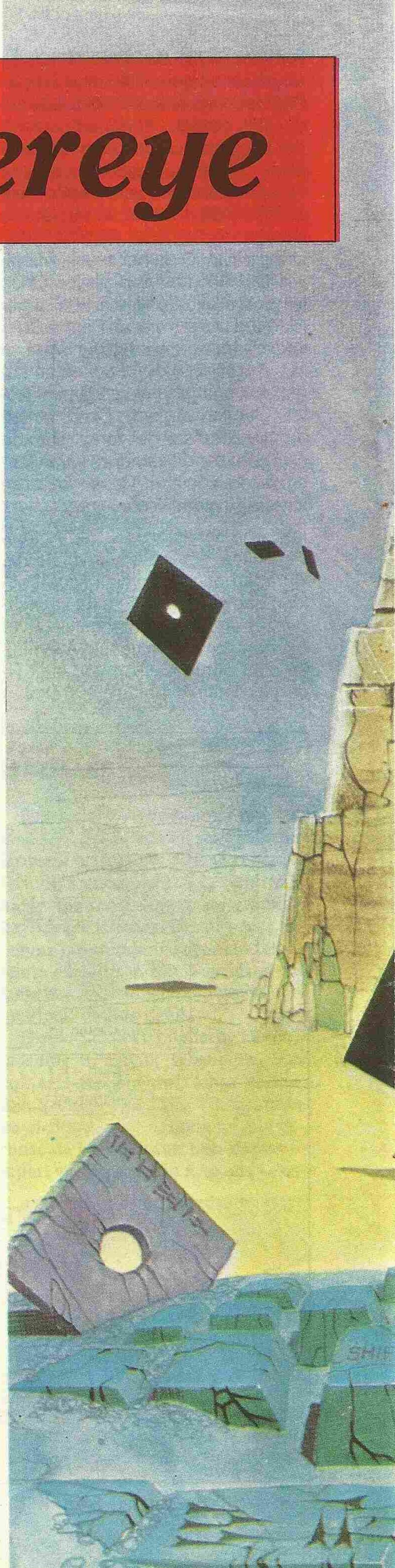
Bu sözlerle girmişti Commodore Dergisi yayın hayatına... O zamandan bu yana, tüm aksaklıkların üstesinden gelmeyi başararak, her ayın ilk haftasında elinize geçen dergimiz, ''Yayın hayatına ara vermeden en uzun süre devam eden ev bilgisayarı dergisi'' ünvanını almaya hak kazanmıştır.

Tabi ki bu ünvanı almak pek de kolay olmadı. Her ay sizlere hitap edebilecek yeni konular bulmak, oyunları açıklayacak arkadaşlara son oyunları temin etmek, kimi zaman boş kalan sayfaları dolduracak yeterli kalitede konu aramakla geçti bu beş yıl. (Ben henüz altı aydır buradayım ama problemlerimizin neler olduğunu hemen öğrendim.)

Bu kadar zaman sonra, dergimizin her sayısını almış olan arkadaşların bile ilk sayılarda hangi konuların bulunduğunu unutmuş olabileceğini düşünerek, eski sayılarımızda neler olduğunu kısaca gözden geçirmek istedik doğum günü sayımızda.

İlk sayımız çıktığında, Türkiye'de çoğu C64 kullanıcısının merak ettiği konularda yazılarla büyük ilgi toplamıştı. Basic bilen arkadaşlar için Baytan Bitirmez, **''Bitmeyen Tefrika''** olarak adlandırdığı yazılarına başlamıştı. Bu yazılarda kullandığı esprili dili sayesinde, Commodore'culara makine dilini gülümseterek öğretmişti. Program kırma ve kopyalama konusunda ise Zekai Kraker'in **''Program kopyacısına notlar''**ı, o zamanın koruma duvarlarını yerle bir edecek güçteydi. Daha sonraları ''Kırıcı kartuşlar çıktı, mertlik bozuldu'' diyerek yazılarına son veren Kraker'in tavsiyeleri sayesinde birçok oyun satıcısı zor günler yaşamıştı. Daha ilk sayımızda bir joystick'i nasıl yapabileceğinizi anlatarak donanım konusunda da iddialı olduğumuzu göstermiştik. Kaset kullanıcıları, ''Kahretsin! Bir programı yüklemek için yüz yıl beklemek zorunda mıyız?'' diye söylenirken karşılarında normalden 40(!) kat hızlı yükleme yapabilen ESRA TURBO'yu bulduklarında anlamışlardı bu dergiden yararlanabileceklerini. (Not: Esra turbo'yu şu an bile bazı bayilerin program listesinde görebilirsiniz.) **''Kaset Disket Sohbeti''** adlı köşede ilk olarak, teyp kullanıcılarının en büyük problemi olan LOADING ERROR sorununa bir çözüm getirilmişti.

Bütün bu teknik kısımların yanında, **''Compu Hobi-Compu Fobi''** bölümü de dergimize renk katıyordu. Bu bölümde yayınlanan bulmacaları çözebilen insanlarla henüz karşılaşmadığımı da rahatça söyleyebilirim. Kim bilebilir ki ''Hapşırık benzeri-Uzun beyaz değne'' ifadesiyle ''aksırık''ın kastedildiğini. İlk sayılarda başlayan yarışma köşesinde de akla hayale gelmeyecek programlar yapmamız istenirdi hep. Fakat tutup da yapay zeka isteyen bir soru sorunca, bu köşeyi kaldırma zamanı geldi. (Bu soruya hiç doğru cevap gelmemişti.) Püf noktası köşeleri de oldukça ilgi çeken köşeler olmuşlardı çünkü her Commodore kullanıcısı ufak tefek hilelerle büyük işler başarmanın zevkin-



den haberdardır. Bu köşede programların listelenmesini engellemekten, 1541'in kafasının zıplamasını önlemeye kadar yüzlerce hile yayınlandı şimdiye kadar.

İkinci sayıda bulunan "**Sıra sıra sıralamalar**" yazısıyla da herhangi bir dilde sıralama yapmak için, geçerliliği ispatlanmış sıralama rutinlerinin mantıkları anlatılmış, her rutin için de bir BASIC örnek verilmişti. Yine bu sayıda "**Alet Edevat**" köşesinde Commodore 64'ümüzü kullanarak evin ampullerine hükmetmenin kolay yolları gösteriliyordu. Fonksiyon tuşlarına komut yerleştirmenin yolları da bu sayıda açığa çıkarılmıştı. Bu yazıda Commodore 64'ün 16 fonksiyon tuşunu programlamak için gerekli bilgiler ve program bulunuyordu. İlk "**Hata Köşesi**" de bu sayıda çıktı. İlk sayının yetiştirilmesi telaşıyla tam 11 tane hata yapılmıştı çünkü. Bu arada Bahadır İşler arkadaşımızın çizgileri de dergimize renk katıyordu.
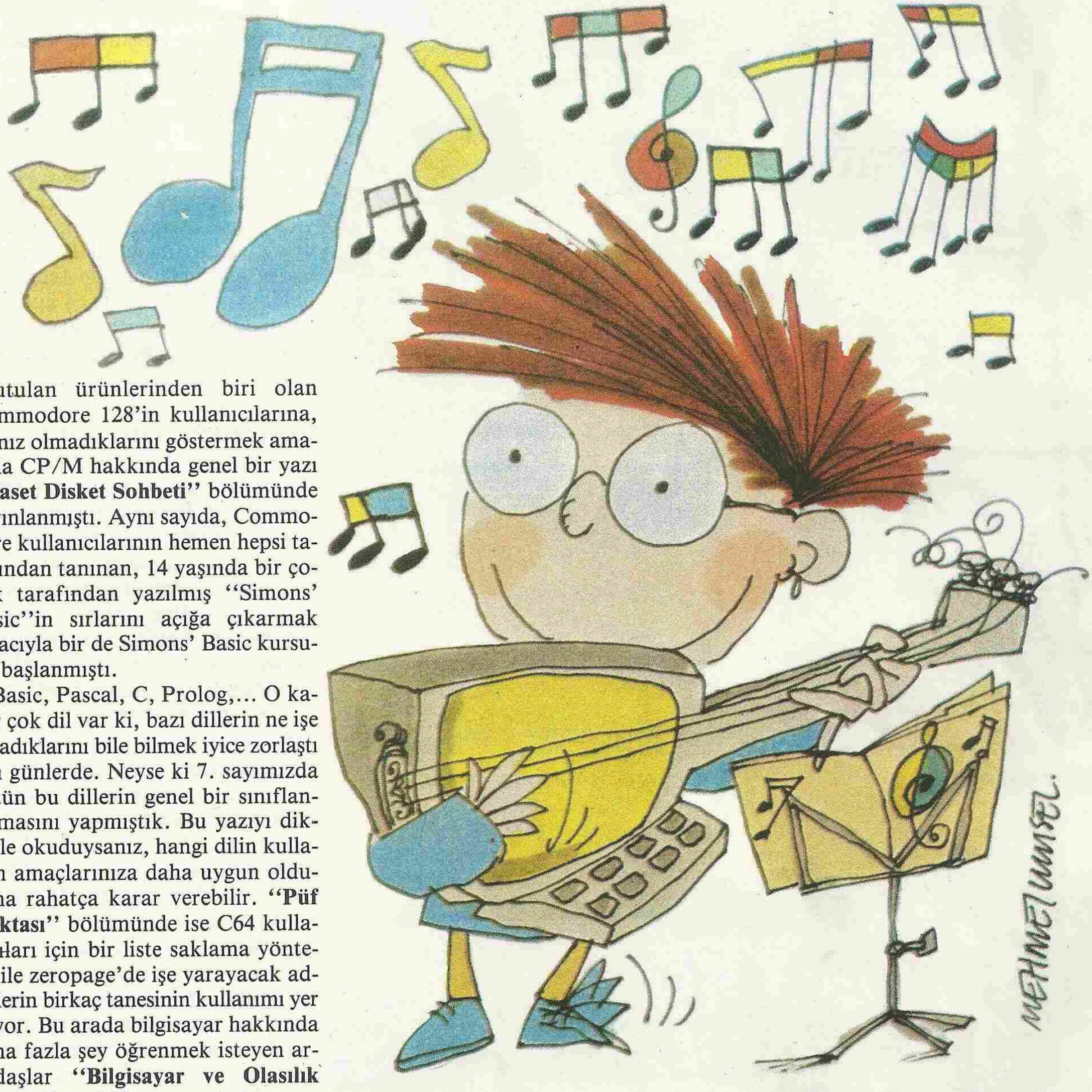
Commodore Dergisi'nin ses dalgalarına bulaşması nedense üçüncü sayıda gerçekleşebildi ancak. Bu sayıda ayrıca C-64ün müzik kolunu destekleyen ürünlerinin de tanıtımları bulunuyordu. Fakat C-64 kullanıcılarını oldukça üzen olay, "**Alet Edevat**" köşesinin bu sayıda Commodore 16'ya ayrılmasıydı.

Dördüncü sayımız da programcılara yönelik bir sayıydı. Disk drive kullanıcılarına SEQ dosya kullanarak bir telefon rehberi yapmayı o sayıda öğretmiştik. Basic kullanıcılarına yönelik "**Hızlı Basic**" yazısında bir BASIC programın hangi yollarla maksimum hıza ulaşabileceği anlatılıyordu. Baytan Bitirmez ise son hızla "**Bitmeyen Tefrika**"sını bitirmeye uğraşıyordu. Tabii ki "**Çizgi**" ve "**Compu Hobi-Compu Fobi**" köşeleri de hızlarından bir şey yitirmeden değişik eserler yaratıyorlardı.

Commodore kullanıcılarının, ne olduğunu anlamak için oldukça ter döktükleri bir özelliği vardır C-64'ün, Kimi buna MOB (Moveable Object Block-Hareket edebilir cisim bloğu) der, kimi SPRİTE kimi de "**Ekran Cinleri**". Evet dördüncü sayımızın yıldızlarından biri ekran cinlerinin kullanılmasını öğreten yazıydı. İkinci yıldızımız ise, makine dili programcılarının anlamak için günlerce programlarla boğuştuğu "**İnterrupt**"ları anlatıyordu, hem de örneklerle. Bu sayının çıktığı ay, Avrupa bilgisayar piyasalarını sarsan bir olay oldu.

Evet, doğru tahmin ettiniz, AMİGA'nın doğuşu bu aylara denk gelir. Tabi ki derginiz Commodore, Amiga'nın ne olduğu hakkında sizi aydınlatmak için bir yazı yayınladı. Normal C64 kullanıcılarının aklını başından alacak grafiklere sahip bu aletin yıldızı, o zamanlar bile parlak görünüyordu zaten.

Bir sonraki sayımızın biraz da profesyonel programcılara hitap ettiğini söylersek pek de yalan söylemiş sayılmayız, çünkü C64'ün KERNAL'ıyla uğraşmak BASIC kullanıcılarının yapabileceği bir iş değildir. Commodore tarihinin en iyi programlarından biri olan GEOS'la ilgili ilk yazımız da altıncı sayıda yayınlanmıştı. Bu arada Commodore'un neredeyse



Simon Basic

unutulan ürünlerinden biri olan Commodore 128'in kullanıcılarına, yalnız olmadıklarını göstermek amacıyla CP/M hakkında genel bir yazı **"Kaset Disket Sohbeti"** bölümünde yayınlanmıştı. Aynı sayıda, Commodore kullanıcılarının hemen hepsi tarafından tanınan, 14 yaşında bir çocuk tarafından yazılmış "Simons' Basic"in sırlarını açığa çıkarmak amacıyla bir de Simons' Basic kursuna başlanmıştı.

Basic, Pascal, C, Prolog,... O kadar çok dil var ki, bazı dillerin ne işe yaradıklarını bile bilmek iyice zorlaştı son günlerde. Neyse ki 7. sayımızda bütün bu dillerin genel bir sınıflandırmasını yapmıştık. Bu yazıyı dikkatle okuduysanız, hangi dilin kullanım amaçlarınıza daha uygun olduğuna rahatça karar verebilir. **"Püf Noktası"** bölümünde ise C64 kullanıcıları için bir liste saklama yöntemi ile zeropage'de işe yarayacak adreslerin birkaç tanesinin kullanımı yer alıyor. Bu arada bilgisayar hakkında daha fazla şey öğrenmek isteyen arkadaşlar **"Bilgisayar ve Olasılık Kuramı"** başlıklı yazıyı da bu sayımızda bulabilirsiniz.

8. sayıda genel olarak anlatılan **"Commodore ve Satranç"** yazısından sonra, C64'ün en iyi satranç programı olan Colossus 4.0'ın kullanımı ve tanıtımı 9. sayıda yer alıyor. Basic bilmeyen arkadaşlar, her zaman fazla profesyonel konulara eğildiğimiz için zaman zaman bizi uyarırlar. Bunun sonucu olarak 9. sayımızda, **"Basic Öğreniyoruz"** yazısıyla, Commodore'la yeni tanışan arkadaşlara, programcılığın temeli olan BASIC'i öğretmeye başlanmış. Bilgisayar kullanıcılarının, yanlış kullanımlar sonucu gözlerini çabucak bozduğu, bir gerçektir, eğer gözleriniz sizin için değerliyse, bu sayımızda yer alan **"Gözleriniz Kırmızı Görmeye Başladığı Zaman"** yazısını bir okumanızı öneririm.

Hemen her bilgisayar programcısının aklını kurcalayan bir soru vardır: "Yapay zekâ nedir?". Bu sorunun cevabını da 10. sayımızda bulabilirsiniz. Bu arada bazen yapay zekâ için, bazen diğer amaçlar için kullanılan, ve çok karışık gibi görünen RECURSION'ın ne olduğunu anlatan bir yazıyla da 10. sayıda karşılaşabilirsiniz.

ROBOTLAR GELİYOR. 11. sayımızın özel konusuydu robotlar. Bir robotun güncel yaşama geçişinden, çalışma mantığına kadar robotlarla ilgili bilmek isteyeceğiniz çoğu şey 11. sayımızda yer alıyor. Konu çeşitliliği bakımından en zengin sayılardan biri olan bu sayıda, makine dili öğren-

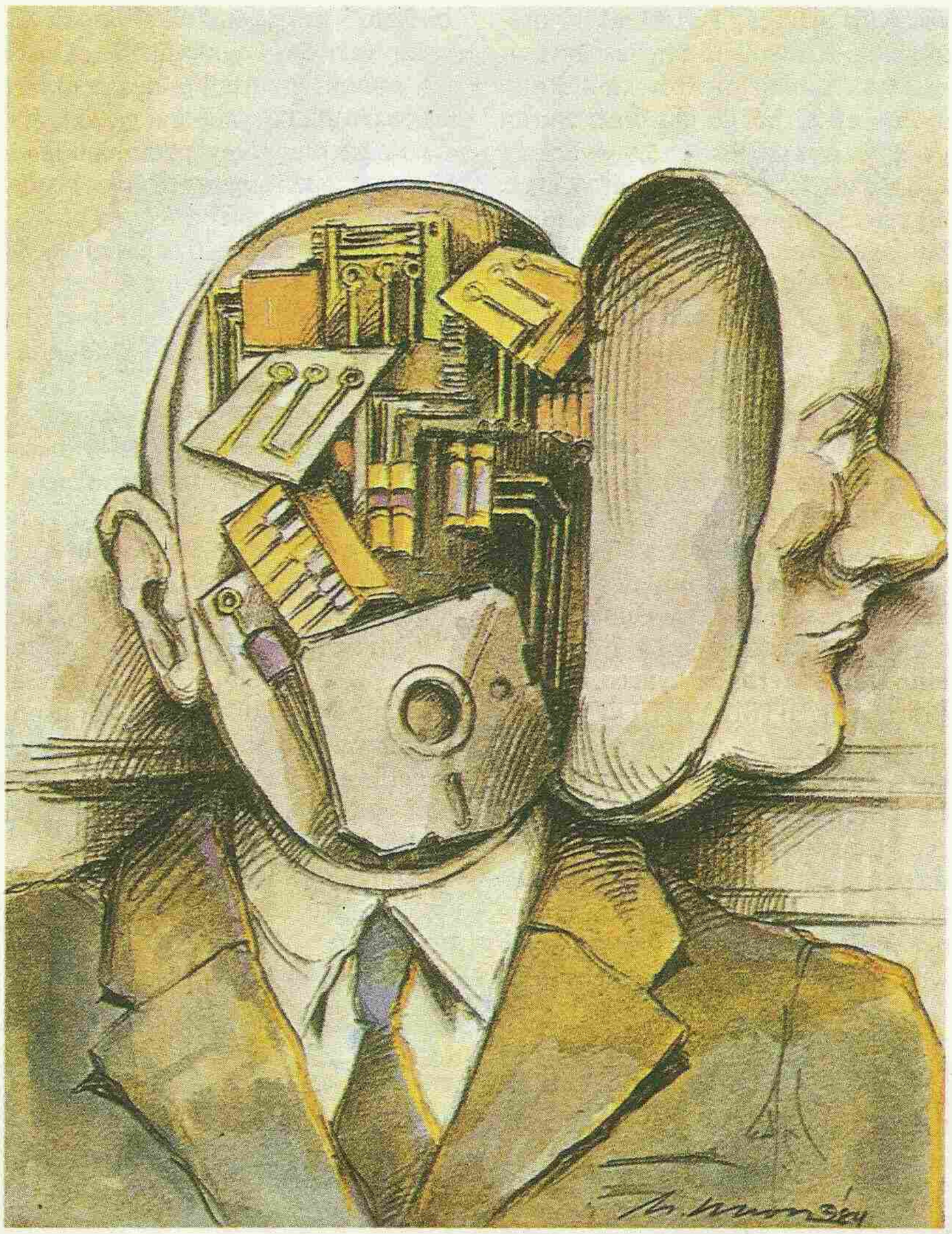
mek isteyen arkadaşlar için yeni bir makine dili kursuna da başlanmıştı. Ayrıca, "**Donanım**" köşesinde, Autofire'siz bir joystick alma gafletinde bulunan arkadaşlarımıza, kendi Autofire modüllerini nasıl yapacakları da anlatılıyordu.

12. sayımızın da bir özel bölümü vardı: "**Bilgisayar ve Eğitim**". Bilgisayar Destekli Eğitim (BDE) konusu, Türkiye'de 1990 ortalarında gündeme gelmesine rağmen, bilgisayarların oyun oynamaktan başka işlere de yaradığını bir dizi yazıyla 12. sayımızda anlatmıştık. Çoğu insanın hayatına giren Lightpen'ler aslında yapımı çok zor olan araçlar değillerdir. 12. sayımızda, kendi Lightpen'inizi yapmayı göstermemiz bu sayede mümkün olmuştu. Bu arada birkaç sayıdır devam eden CP/M yazılarının sonuncusu olan "**CP/M Komutları**" yazısı 128 kullanıcılarının oldukça hoşuna gitmişti eminim.

Donanım köşesinde şimdiye kadar yayınlanan en iyi parça eminim ki 13. sayıda bulunan STEREO SID'di. C64'ün zaten yeterince iyi olan 3 kanal sesine nasıl 3 tane daha ekleyebileceğinizi anlatan bir yazıydı bu. Bunun yanında daha çok AMİGA kullanıcılarına yönelik bir PASCAL kursuna da başladık. Gene 13. sayıda başladığımız kurslardan biri de C64 KERNAL kursuydu. "**Her İşin Başı Çekirdek**" diyerek girdiğimiz kursta C64 Kernal'ının derinliklerine doğru bir yolculuğa çıkıyorduk.

14. sayının Özel Bölüm'ü oldukça ilgi çekiciydi: "**Yapay Zekâ Dilleri**". Yapay zekâ'nın ne olduğunu anlattıktan sonra, bu konuda en çok işe yarayacak diller olan Prolog ve Comal anlatılıyordu. Bu sayıda C128'cileri tekrar hatırlayarak, "**C128 İçin Püf Noktaları**" bölümüne başlamıştık. Bu sayede C128'ciler de bilgisayarlarından aldıkları verimi artırabileceklerdi.

Gene dil seçiminde kararsız arkadaşlara yönelik bir yazı var 15. sayıda. Bu yazıda Basic, Pascal veya Logo dillerinden hangisinin sizin amacınıza daha uygun olduğunu öğrenebilirsiniz. Sadece bir çocuk dili olmaktan çıkan Logo, içerdiği recursion yeteneği sayesinde çok çeşitli problemlerin çözümü için ideal bir hale geldiğinden, bu sayıya bir de logo yazısı eklemeyi uygun bulduk. Bu sayıda bir de TOPLUM köşesi bulunuyor. Günümüzün en önemli bilgisayar gündemini oluşturan Bilgisayar Destekli Eğitim konusu üç ayrı tarzı



da tartışılıyor bu köşede. Donanım bölümü ise oldukça zengin bu ay. C64'ünüzün nasıl çalıştığını öğreniyor, sonra da bilgisayarınızı konuşturma amacıyla bir DİGİTİZER imal ediyorsunuz.

16. sayının özel bölümü AMİGA tarafından işgal edilmiş. A500 ve A2000'in tanıtıldığı yazılarda, Amiga'nın dehşet verici ses ve grafik özelliklerinden de bahsediliyor. Tam sekiz aydır devam eden C64 ile grafik bu sayıda sona eriyor. Bu yazıda C64 ile grafik yapmak için gereken her şey öğretilmişti. Hi-res, Multicolor, Sprite'lar, karakter tanımlama gibi konular anlatıldıktan sonra, bu sayıda da bir karakter editörünün çalışması ele alınıyor.

17. sayının özel bölümünde kelime işlemciler anlatılıyor. "**Problem çözen programlar**" ve son derece önemli bir konu olan "**İnsan düşüncesinde RECURSION'ın Yeri**" bu sayının toplum köşesini oluşturuyor. Geçen sayı biten "**C64 ile Grafik**" yazısının yerine iki yeni kursa başlamıştık bu sayıda: "**1541'i anlamak**" ve "**LOGO**".

GEOS'la programlama kursuna ilk olarak 18. sayıda girmiştik ve bu ilk derste GEOS kullanımının püf noktalarını ele almıştık. Bu sayıda ayrıca Amiga'nın işletim sisteminin genel yapısını anlatan bir yazımız bulunuyor. Toplum köşesinde ise Yapay zekâ ve grafik konularını birleştiren "**Grafik Bilgilerinin Çözümlenmesi**" yazısı dikkat çekiyor. Bu sayının en önemli olaylardan biri de "**Art Gallery**"nin kurulması...

19. sayıda, yeni bilgisayar alanların en çok sorduğu soru olan "**Şimdi Ne Olacak**"ın cevabını vermiştik. Her bilgisayar kullanıcısının içinde biraz bile olsa bulunan bir duygu olan "**Kurcalama (Hacking)**" konusunda, meraklılarına hitap eden bir yazı YAZILIM köşesini süslüyor. Bu sayının özelliği ise ağırlığın oyunlara verilmesi olmuş.

Piyasada Amiga kullananların sa-

yısı iyice artınca, Teleteknik'in desteklediği Amiga için bir özel sayı çıkartmak gerekliydi. C64 kurslarının devam ettiği bu sayıda diğer bütün yazılar, Amiga konusuna ayrılmış; Amiga ve C, teknik açıdan Amiga, Amiga terimler sözlüğü konuları bunlar arasında en çok göze batanları. Bu sayıda bir de "**Teknik Açıdan Amiga**" adlı bir yazı dizisine başlamıştık.

Geçen sayıda bittiği ilan edilen "**1541'i Anlamak**" yazı dizisi 21. sayıda yeniden başlamıştı. Amiga için ikinci bir yazı dizisine de bu sayıda başlanmıştı: "**Amiga ve C**". Daha önce iki sayıda oldukça ağırlık verilmesine rağmen, Bilgisayar ve Eğitim konusu bu sayıda da ele alınmıştı. 21. sayıda, Ayhan Kalaylıoğlu'nun "**Makine Diline Merhaba**" yazısı, Baytan Bitirmez'in BİTMEYEN TEFRİKA'sının rekorlarını kırarak, sonsuzluk kavramına yeni bir boyut getirmişti 11. bölümünü de tamamlayarak.

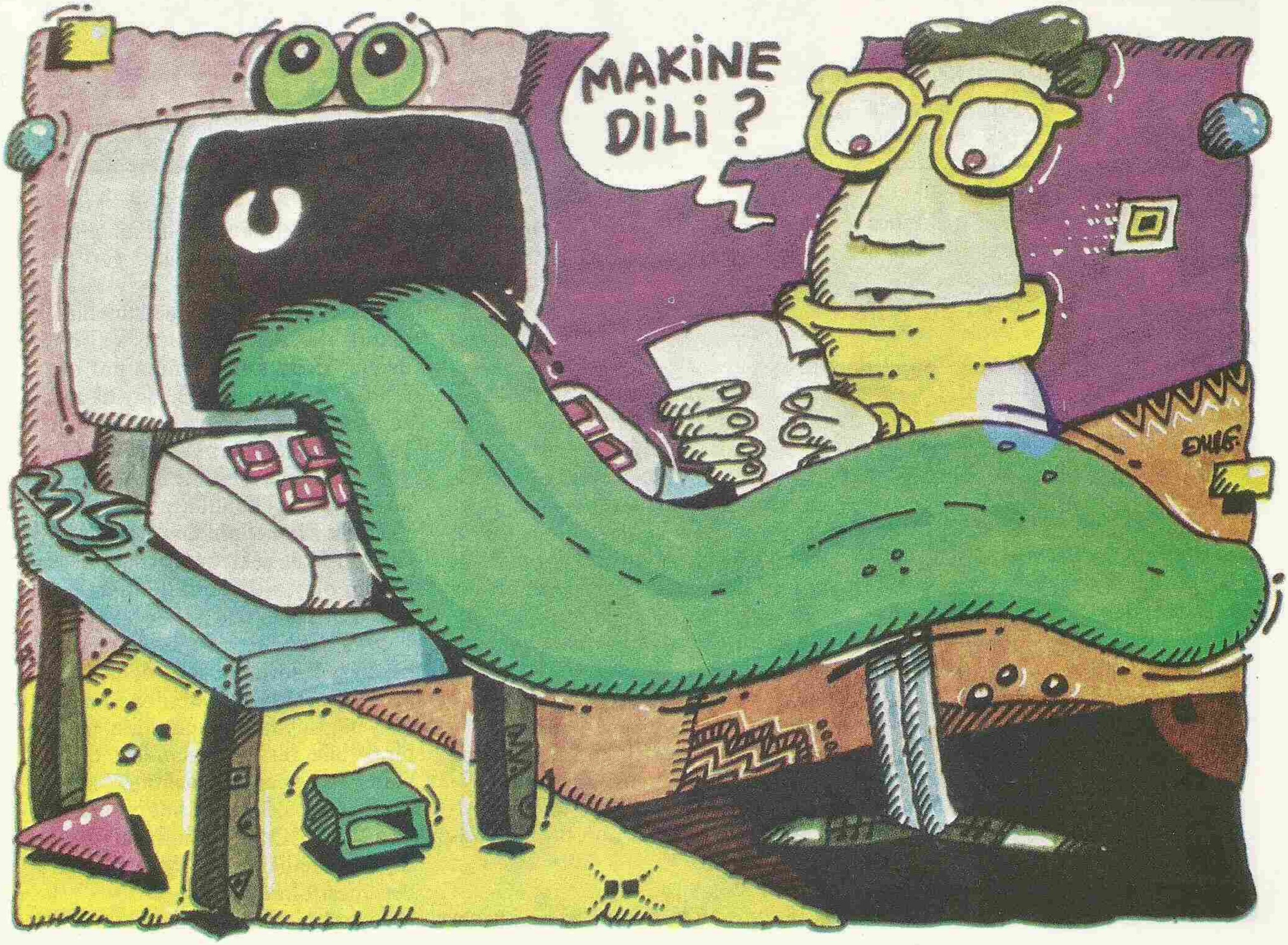
22. sayı bu konuya verdiğimiz önemi yansıtacak şekilde Bilgisayar Destekli Eğitim konusuna ayrılmıştı (Gene...). Bu sayıda 1541'i anlamaya devam ederken, 1571 kullanıcılarına da bir şans vererek, 1571'i anlamak adlı bir yazı da yayınlamıştık. Ayrıca 22. sayının bir özelliği de çocuklara savaş oyunları oynamayı yasaklamanın doğru olup olmadığı hakkında bir tartışma yazısı içermesiydi. Pascal öğrenmek isteyenler arasında bu dergiyi takip edenler, 10. dersini de veren Burak Kiper'in kursun sonunun geldiğine karar vermesi sebebiyle bu sayıyla birlikte PASCAL kursundan mezun olmuşlardı.

Commodore dergisi hep bilgisayarlarla uğraşacak değil ya. Biraz da sanat diyerek, 23. sayıda, "**Raffaelo'nun Sırrı Çözüldü**" başlıklı bir yazıda, ressam Raffaelo Sanzio'nun ATİNA OKULU adlı eserindeki problemin bilgisayar yardımıyla nasıl çözüldüğü anlatılmıştı. Donanım köşesinde ise digital ekranlı gerçek zaman saatini nasıl yapabileceğiniz konusunda bir yazı yayınlanmıştı. Bu arada genel istek üzerine uzun zamandan beri yüzünü göremediğiniz "**Püf Noktası**" köşesi tekrar açılmıştı.

Amiga kullanıcılarının artması üzerine, başbelası virüsler gündemi işgal etmeye başlamışlardı. Bu sebeple 24. sayıda virüsler hakkında genel bir bilgi verilmiş, bir virüsle başa çıkmanın temel yolları anlatılmıştı. Amiga piyasayı ele geçirirken C64 de boş durmuyordu tabi ki. Bu sefer de Masa Üstü Yayıncılık dalına el atan C64'ün bu yeni alanı da bu sayıda tanıtılmıştı.

25. sayıda ağırlık gene Amiga üzerine yazılara verilmişti. Amiga'nın mükemmel ses yetenekleri, bu sayıda yayınlanan dört yazıyla bile tamamen ortaya çıkarılamamıştı. 1541'i Anlamak yazı dizisi de genelde her disk kullanıcısının bildiği konuları bitirmiş, Relatif Dosya Kullanımı konusuna gelmişti.

Amiga'nın Amerika'da beyin cerrahi simulasyonlarında kullanıldığını biliyor muydunuz? Hayır mı? O zaman 26. sayıyı bir okuyun. Bu sayıda Amiga'nın olağanüstü grafiklerinin kullanılmasıyla neler yapılabileceğine dair birçok yazıyla karşılaşacaksınız. Bu sayının bir başka özelliği de C64'ün iki yeni disk drive'ını tanıtmış olması: 1581 ve 1541-II. 1581, C64'de de 3.5 inçlik disket kullanmak isteyen kullanıcılar için üretilmiş bir drive. 26. sayıda monitörlerin çalışma prensibini anlatan iki





adet yazı bulunuyor.

27. sayının büyük bir kısmı, hemen herkes tarafından merak edilen "veri hırsızları" konusuna ayrılmış. "Kimdir bu veri hırsızları?", "Ne yer ne içerler?", "Nerelerde yaşarlar?" gibi sorularınızın tüm cevaplarını bu sayıda bulabilirsiniz. Eğer elektronikten birazcık anlıyorsanız, Donanım köşesini bu sayıda işgal eden **"C64'ün Kapıları"** yazısıyla C64'ünüzün dış dünyayla nasıl iletişim kurduğunu öğrenebilirsiniz.

Bir disketin nasıl yapıldığını hiç merak ettiniz mi? Eğer bir disket fabrikası gezmek isterseniz Avrupa'lara gitmeye gerek yok. Sadece 28. sayımızı okursanız, bir disket fabrikasının her ayrıntısını öğrenebilirsiniz. 28. sayıdaki donanım köşesi, C64'ün evrensel bir seri çıkışı olan RS332'den nasıl yararlanabileceği konusuna ayrılmış. Eğer bu çıkışı iyi tanırsanız, çoğu araçla (printer gibi) rahatlıkla iletişim kurabilirsiniz. C64'ü yeni alanlar program yapmayı öğrenirken genelde çok acı çekerler, çünkü hangi tuzaklardan nasıl kurtulacaklarından haberleri yoktur. Bu sayıda, çiçeği burnunda programcıların tuzaklardan kolayca kurtulabilmeleri için gerekli "On Emir" bulunuyor.

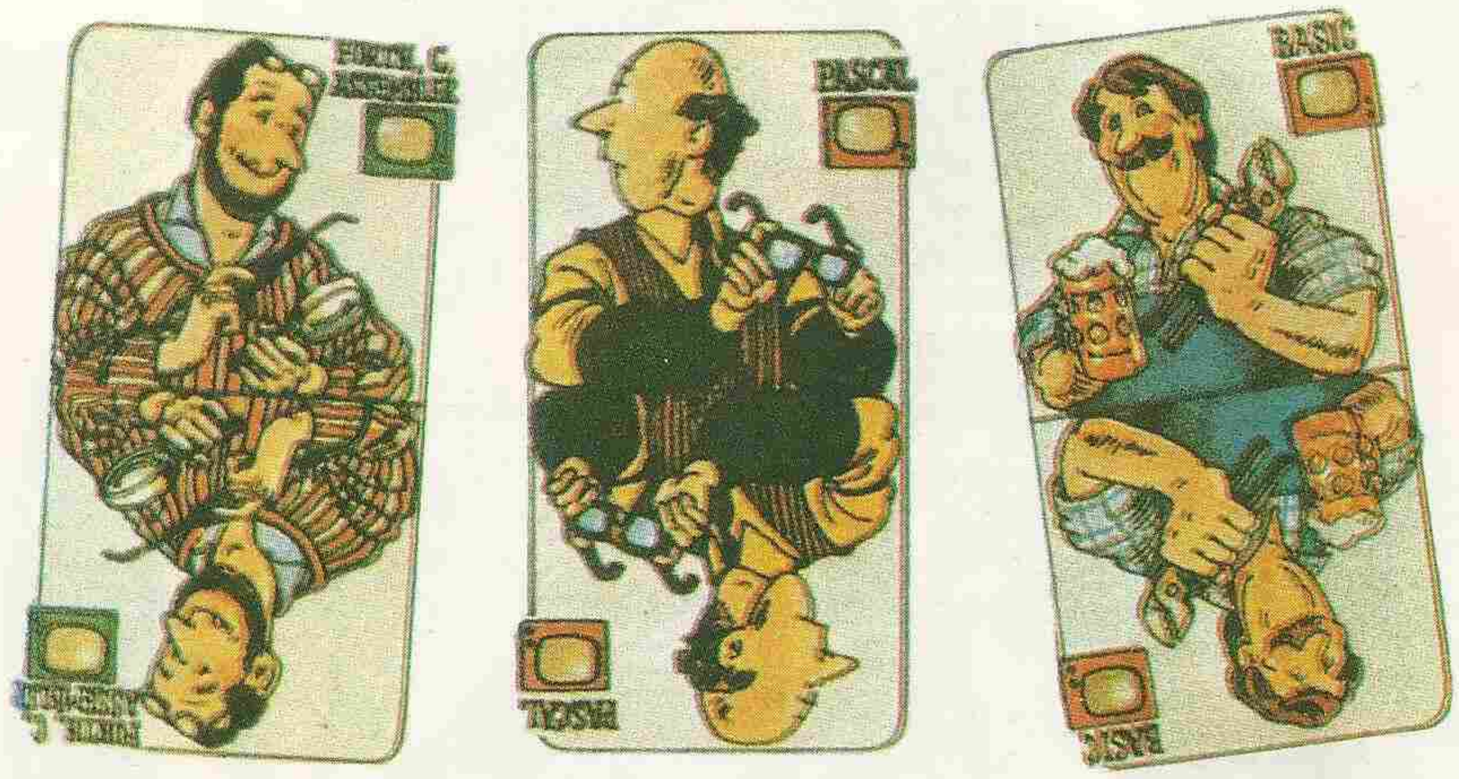
Virüsler artık iyice başınızı ağrıtmaya başladıysa, Commodore dergisinin 29. sayısını ele geçirmeye bakın, çünkü bu konuda altın gibi bilgilerle donatılmış iki adet yazımız yayınlanmıştı. Donanım köşesinde de, Disk drive'ların modasının yavaş yavaş geçtiğini gösteren CD ROM'ların yetenekleri anlatılıyor. Birkaç sayıdır süren **"C64 için püf noktaları"** dizisinde, oyunları sonsuz hak yapmak için gerekli tiyolar, normal püf noktaları yanında yer almaya bu sayıda da devam ediyor.

38. sayımız genelde çocuklara ayrılmış. Bunlar arasında en çok ilgi çeken yazı, özürlü çocukların bilgisayar kullanmasını sağlayan donanımla ilgili olanı. Programcılıktan fazla zevk almayan arkadaşların donanımı dalına atlayabilmesi için bir de yazı bulunuyor bu sayıda. Elektroniğe ilk adım yazısında, bilgisayar "user port"unun nasıl kullanılacağı açıklanmış. Müzikle ilgilenen okuyucular için bir de C64 ve MIDI yazısı bulunuyor bu sayıda.

Algoritma, bir programı değerli yapan en önemli kısmıdır. Peki algoritmanın tarihini hiç merak ettiniz mi? İlk algoritmanın nerede kullanıldığını ve algoritmanın kısa tarihini 31. sayımızda bulabilirsiniz. Bilgisayarlarla veri aktarımı gibi oldukça fantastik bir olayın detayları da bu sayıda yayınlanmıştı. Donanım köşesi ise her zamanki gibi oldukça ilgi çekici. Bu sefer de kartuş yapmak için mutlaka gereken bir şey olan EPROM'ların nasıl programlanacağı anlatılmış, şemaları ve programlarıyla bir EPROM programlayıcı tasarımı yayınlanmış. C64'ünüzü çalıştıran elemanlar nelerdir? Merak edenlerin C64'lerini açıp da garanti dışı bırakmalarına gerek yok. C64'ün içine yakından bir bakış 31. sayıda yer alıyor çünkü.

C64 dendiğinde akla ilk gelen şeylerden biridir müzik. Tabi ki bu konuda çok şey yazıldı, fakat her şeyi söylemiş olmak C64 için imkansız. Bu yüzden, 32. sayıda da C64 için Müzik konusuyla karşılaştığınızda şaşırmayın. 31. sayıda kartuş yapabilecek arkadaşların kullanabilmesi için bir EPROM programlayıcı yayınlamıştık. Bu sayıda da bu prog-





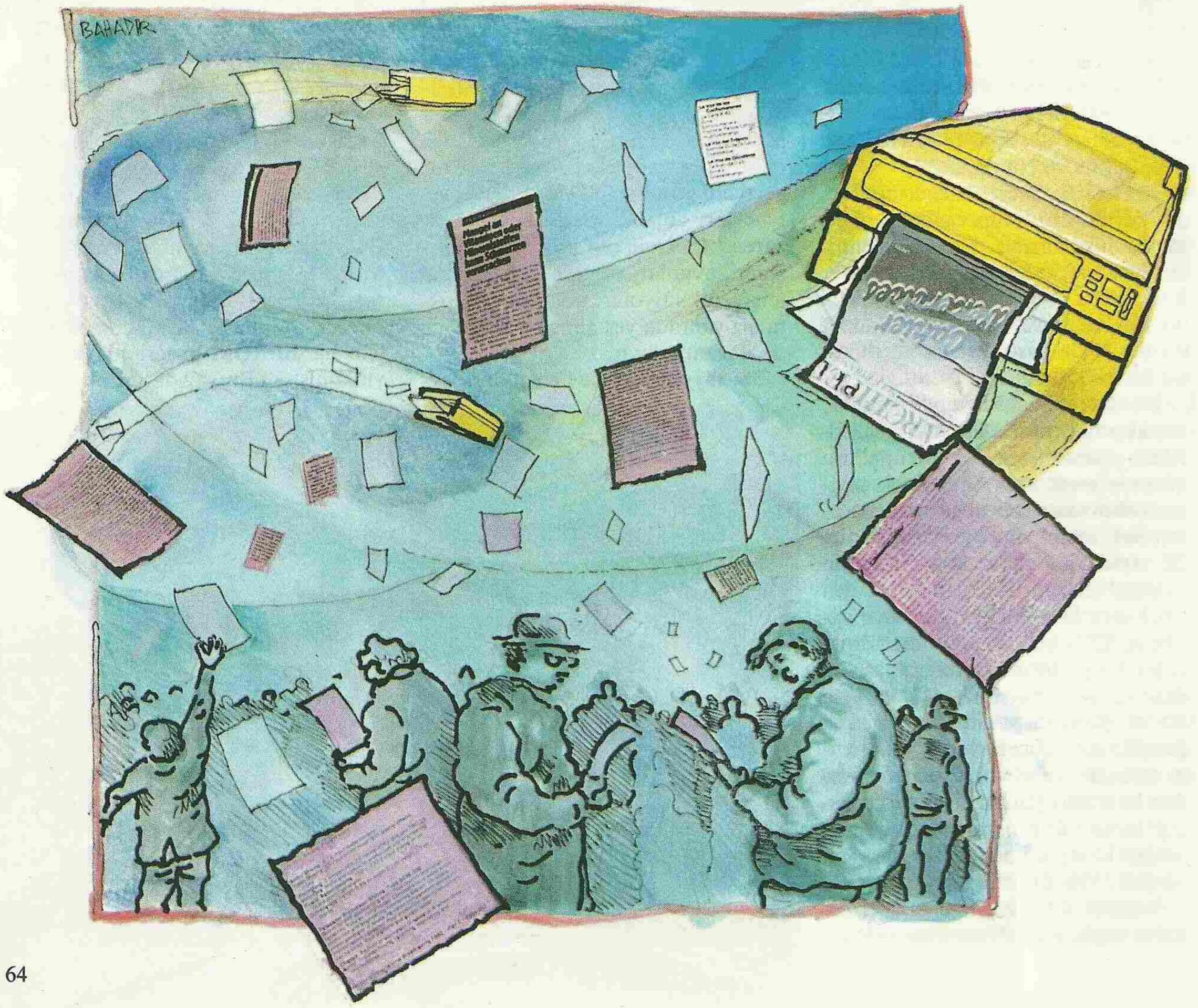
ramlayıcının yeteneklerini kullanarak bir fastload (hızlı yükleme) kartuşu yapmak için gereken her şey yayınlanmıştı. Artık isteyen herkes kendi kartuşunu yaratabilecek!

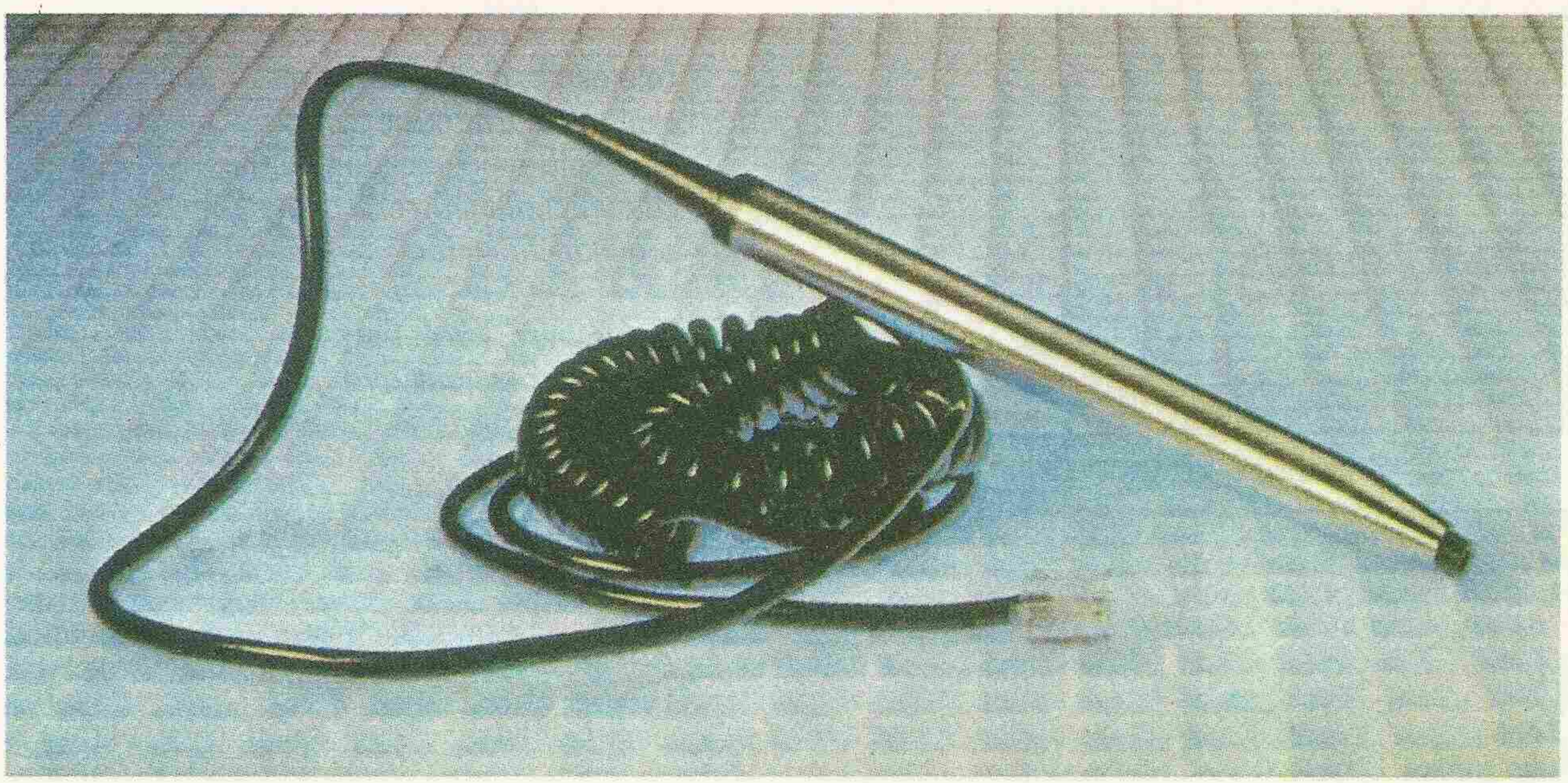
Masa üstü yayıncılık, bilgisayarın temel kullanım alanlarından biridir. Bu sebeple 33. sayıda bu konuyla ilgili üç tane yazı bulunuyor. Bunların biri yayın tekniğini öğrenmek isteyenler için. Diğer ikisi ise C64 ve Amiga'da masa üstü yayıncılığı anlatıyor. C64'ün Kernal'ı oldukça yeteneklidir. Fakat bu Kernal size yetmiyorsa, Kernal değiştirmeyi 33. sayının donanım köşesinden öğrenebilirsiniz.

Teyp kullanıcıları! Hayatınızı kurtaracak bir yazı Commodore dergisi 34. sayısında yayınlanmıştı, haberiniz var mı? Basit bir devre ve program yardımıyla, kafa ayarı yapmak dert olmaktan çıkıyor. Dergimizin bu sayısında yeni bir köşe açılmıştı: **"Bilgisayarla İletişim"**. Bu köşede seslerin bilgiyi nasıl taşıdığı hakkında hem genel hem de teknik bilgiler bulabilirsiniz. Bu arada yeni bir de yazı dizisinin ilk bölümü bu sayıda yer alıyor. Bilgisayar ve yazıcısı olan herkesi ilgilendiren bir konu üzerine hem de: **"Masa üstü yayıncılık"**.

"Eyvah! Disketimdeki her şey mahvoldu! Neden acaba?" Evet, neden acaba? Disketlerinizi korumak istiyorsanız mutlaka okumanız gereken bir yazı yayınlanmıştı 35. sayıda: **"Verilere Elle Dokunmayın"**. Programcılara yönelik pek bir yazı çıkmamış bu sayıda. Tek dişe dokunur yazı, Commodore 64'ün bellek haritası. Teleteknik'in nasıl bir kuruluş olduğunu tanıtmak amacıyla yayınlanan ilk yazı da bu sayıda bulunuyor.

Disk drive'ınızın kafa ayarı bir kez bozuldu mu hayatınız kaydı demektir. Çünkü disk'lerin kafa ayarı teypler kadar kolay değiştirilemez. Fakat bu konuda imdadınıza, Floppy Justage yazısıyla Anıl yetişmiş 36. sayıda. Bu yazıdan başka, 35. sayıda başladığımız C64'ün bellek haritası yazısı da bu sayıda sizleri aydınlatma-





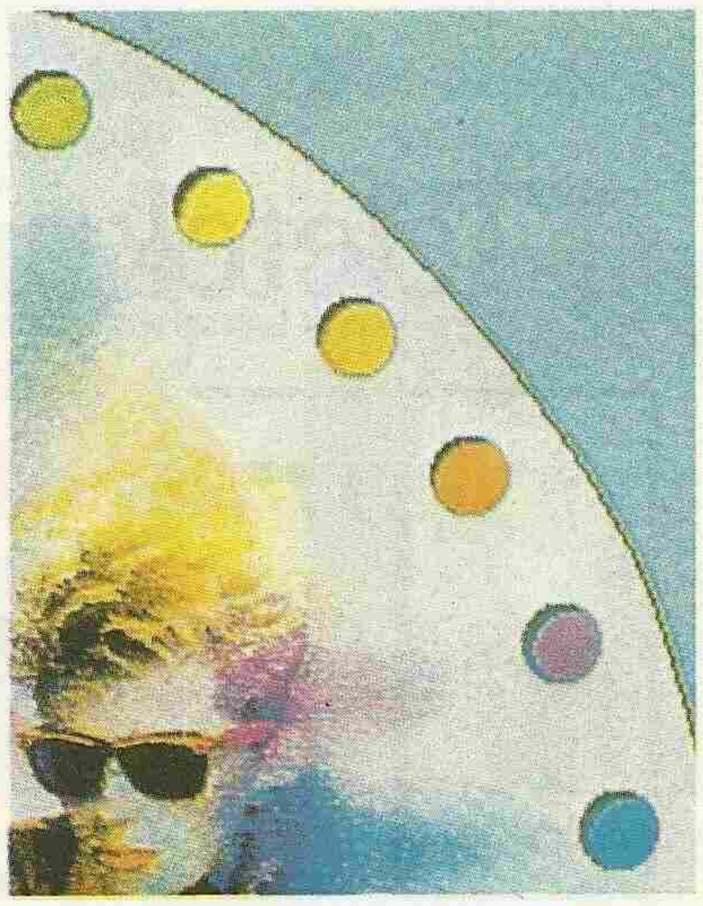
ya devam ediyor. Bilgisayar dillerinin kapışmasını izlemek istiyorsaniz gene bu sayıyı elinize geçirmeye bakın, çünkü **"Comal, Pascal, C Büyük turnuva"** adlı yazıda dil güreşleri başlatılmıştı. Bu arada şimdiye kadar unutulan bir konu da bu sayıda (nihayet) biraz ortalığa çıkarılmıştı: **"Bilgisayar Matematiği"**

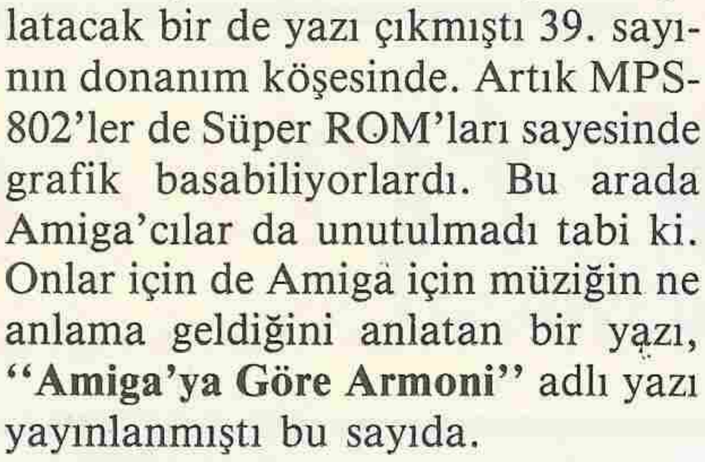
Piyasada birçok kırıcı kartuş bulunuyor, fakat hepsinin fiyatları el yakacak düzeyde dolaşıyorsa yapacak tek şey vardır: Kendi kartuşunuzu yapmak. Tabi ki bunun için gereken bilgiyi Commodore dergisi 37. sayıda bulunan **"Arşivci"** yazısından alacaksınız. Bu sayıda disk drive kullanıcılarının programlarını kem gözlerden saklaması için gerekli bir yazı da bulunuyor: **"Directory Numaraları"**. Satranç, 37. sayının özel köşesi olarak seçilen konu. Fakat bu sefer Commodore 64'ün değil, Amiga'nın satranç programları tanıtılıyor. Bu köşede, Suat Atalık'la nasıl usta olunacağı konusunda bir de söyleşi yer alıyor.

Amiga, kullanımının esnekliği dolayısıyla birçok dilin derleyicilerinin bulunduğu bir bilgisayar olmuştur. Bu dillerin hiç olmazsa birazını tanıtmak için 38. sayımızda **"Dil Dilden Üstündür"** yazısını yayınlamıştık. Bu sayının donanım köşesini gene User Port kaplamış. Anıl bu sefer de ilginç bir çıkış ünitesiyle başımızı ağrıtıyor (!). Amiga'nın birçok özelliğini biliyorduk. Harika sesler, inanılmaz görüntüler falan... Ama Amiga'nın arkeoloji dalında insanlara yardımcı olabileceğini kırk yıl düşünsem aklıma gelmezdi. Bu işin nasıl olup da olduğunu anlatan yazı da 38. sayıda yayınlanmıştı.

Amiga'nın virüsleri baş ağrıtmaya devam ederken başımıza bir de C64 virüsleri çıktı. 39. sayıda bulunan virüs yazısı bu konuda oldukça ayrıntılı bilgi veriyor. MPS-802 alma gafletine düşen insanları sevinçten hoplatacak bir de yazı çıkmıştı 39. sayının donanım köşesinde. Artık MPS-802'ler de Süper ROM'ları sayesinde grafik basabiliyorlardı. Bu arada Amiga'cılar da unutulmadı tabi ki. Onlar için de Amiga için müziğin ne anlama geldiğini anlatan bir yazı, **"Amiga'ya Göre Armoni"** adlı yazı yayınlanmıştı bu sayıda.

Kırkıncı sayımız, yeni programcıların, hatalarını düzeltmelerine yardımcı olacak bir yazıyla başlamıştı. C64 donanım köşesinde, kontrol portlarından ilkinin, herkesin sandığının aksine, sadece joystick bağlamak için olmadığını bir lightpen örneği vererek ispatlamıştık. Amiga'cılar için de Hold And Modify (HAM) modunun ne olduğunu, neye yaradığını vb. anlatan bir yazımız vardı 40. sayıda. Ekranda aynı anda 4096 rengi gösterebilen bu modun açıklanmasının zamanı zaten gelmişti.





Heyyy!!! Uyanın. Yazının sonuna geldik. Asıl amacımız bu sayıda beş senedir yaptıklarımızın kısa bir özetini çıkarmaktı. Ama beş sene içinde yapılan işlerin KISA bir özetinin olmayacağını farkettiğimiz için yazıyı iki sayıya dağıtmaya karar verdik. İlk yazımızda 1-40 sayıları arasında dergimizde yayınlanan yazılar hakkında kısa bilgiler vermeye çalıştım.

Gelecek sayıda özetin devamında görüşmek üzere hoşçakalın.

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.

telecom
BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKTIR

BİLGİSAYARLAR
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. "Bugün" ve "Yarın" ın yanısıra "dün' ü" de isterseniz, yine aynı telefon numaramızdan size cevap verecek olan arkadaşımıza geçmiş yıllara ait ciltleri istediğinizi belirtin. Üstelik, *tüm ciltleri bir paket halinde talep etmenin cazip indiriminden* faydalanın. Ciltleriniz en kısa zamanda adresinize teslim edilecektir. Siz, otomobil ve sporlarımızın son sekiz yılını *'istediğiniz an'* inceleme imkanı bulurken, kütüphaneniz de değerli bir kaynağa kavuşmuş olacaktır. **RALLİ DÜNYASI okumak, bir tutkudur!**

Siz de bu tutkuyu yaşayın!