# ÇOMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Ağustos 1991

# UFO'LU YAZ

EYE OF THE BEHOLDER

RASTLANTISAL SAYILARIN SIRLARI

SAYI 66

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

# İLK OKULDAN ÜNİVERSİTEYE
# *AMIGA* İLE EĞİTİM
# Telaffuzlu-konuşmalı İNGİLİZCE

AMIGA

## EĞİTİM SERİSİ

NOVA

## BİLGİSAYAR HİZMETLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.


**Merkez:** Halaskargazi Cad. No:200/ 1
Osmanbey/ Şişli-İST.
**Tel:** 147 16 17 - 147 05 86 - 148 57 27 -
342 54 00 - 342 54 03 **Fax:** 132 25 89
**İzmir:** 1391 Sok. 5/ 2 Alsancak/ İZMİR
**Tel:** 22 36 10
**Banka Hesap No:** İşbankası
Osmanbey Şubesi 16039


***IMB RAM ile çalışır.**

### İLKOKUL

**Dört İşlem : .....65.000.-TL.**
(Toplama-çıkarma-çarpma-bölme) 1. , 2. , 3. , sınıf seviyeli her zaman ayrı soru

**Aritmetik : .....65.000.-TL.**
Problemler ve çözümler 3. sınıf seviyesi

**KOLEJLERE HAZIRLIK.....65.000.-TL.**
İlkokul 4. , 5. , sınıf seviyesi
Fen-Sosyal-Türkçe-Matematik konu anlatımlı binlerce sorulu test

### ORTAOKUL

**Geometri : .....65.000.-TL.**
5. Bölüm
(Üçgen-Dörtgen-Daire-Yamuk-Alan ve Hacim Hesapları ) Her zaman ayrı soru

### LİSE

**ÖSS-ÖSY(SOSYAL BİLİMLER)180.000.-TL.**
(Tarih-Coğrafya-Felsefe Grubu) Genel Test
Son 10 yılın Üniversite sınav soruları

**İngilizce : ..... 65.000.-TL.**
10.000 kelimelik Türkçe-İngilizce-İngilizce-Türkçe
Telaffuzlu-konuşmalı(Sözlük)





**EDITORIAL** 5

**HABERLER** 6
DELUX PAINT IV

**OKUR MEKTUPLARI** 7

**KAPAK** 8
UTILITY'LER

**AMICA PAINT** 17

**YAZILIM** 20
KASET TURBOLARI, RESET BUTONU,
RASTLANTISAL SAYILARIN SIRLARI

**BASIC ÖTESİ** 25
PEEK VE POKE'LAR

**TANITIM** 28
HUNTER, NAVY SEALS,
EYE OF THE BEHOLDER

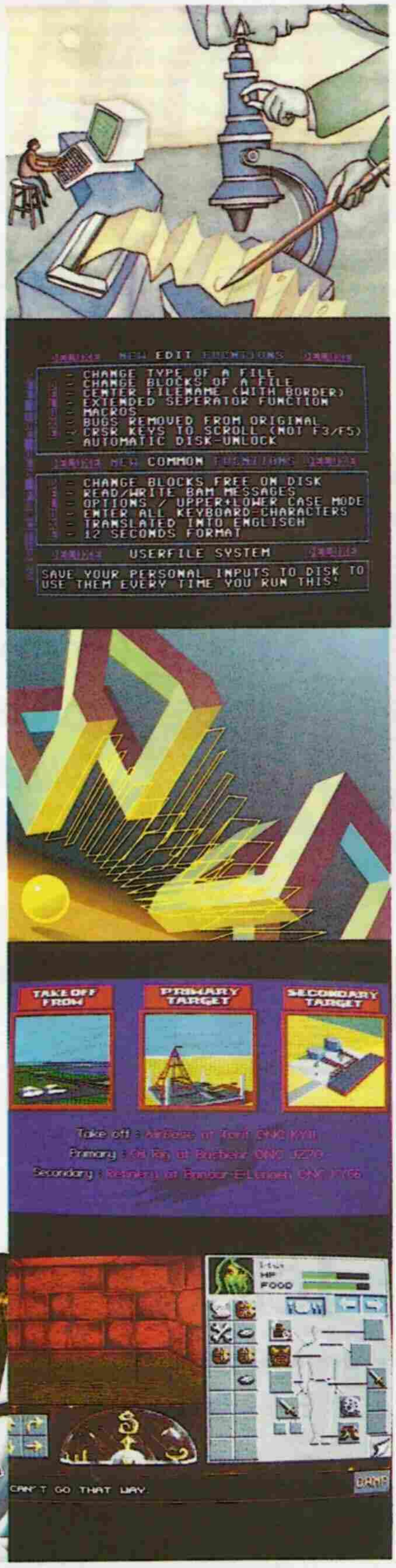
**PÜF NOKTASI** 43
MAKİNA DİLİNİN PÜF NOKTALARI

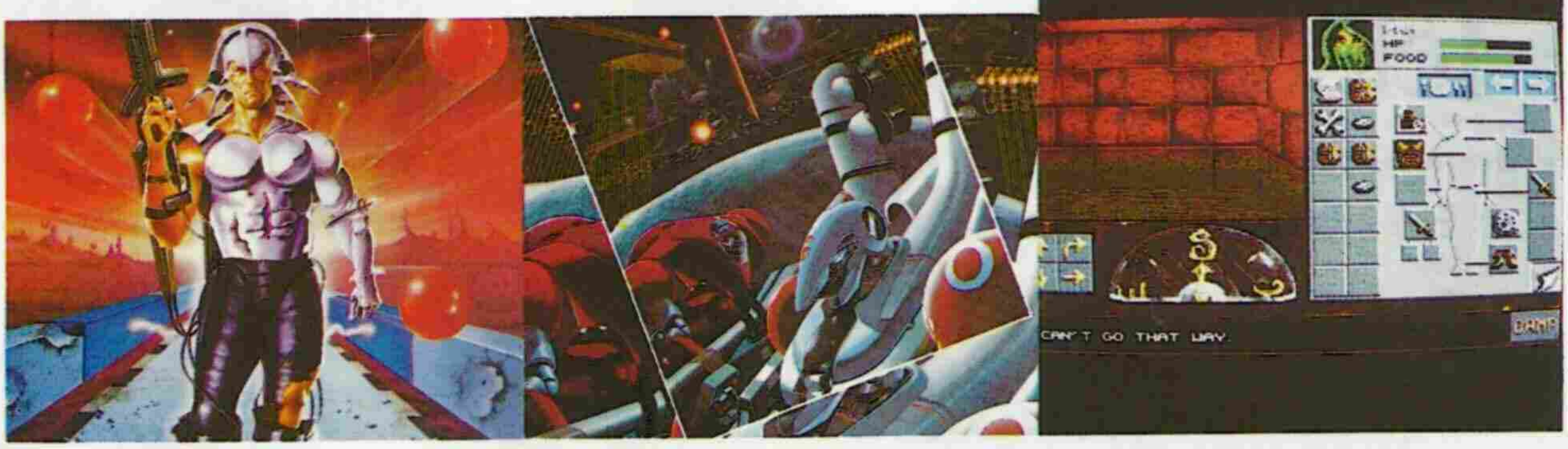
**TİYOLAR TUZAKLAR** 47

**TANITIM** 51
PREDATOR 2, F-15 STRIKE EAGLE 1
NOBUNAGA, MERCS

**ADVENTURE** 60

**MACERA PEŞİNDE** 62
CONQUESTS OF CAMELOT
ISLANDS OF LOST HOPE

# Commodorecular

## DERGİNİZİN BULAMADIĞINIZ SAYILARI TELETEKNİK'TE




*Commodorecular! Derginizin bulamadığınız, ödünç verip geri alamadığınız sayıları varsa... Teleteknik'e gelin, -1., 4., 5. ve 6. sayılar dışındaki- eksiklerinizi tamamlayıp gidin.*



**Teleteknik**

Rıhtım Caddesi, Nesli Han
No: 207/ 2 Karaköy 80030 İstanbul

REKLAMCILIK

# COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

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

**Yayın Yönetmeni**
TURHAN TANDOĞMUŞ

**Yayın Koordinatörü**
CELAL HALLAÇ

**Yayın Kurulu**
FATİH ARIMAN
FARUK BARAN
VEDAT HALLAÇ
EMRE SENAN

**Kapak**
EMRE SENAN

**Halkla İlişkiler**
KARİN KARAOĞLAN

**Fotoğraflar**
MEHMET ÖZCAN

**Katkıda Bulunan**
FETHİ SERİM

**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.

**Teknik Üretim ve Tanıtım**
PERKA A.Ş.
SİLAHHANE CAD. RALLİ APT. 59/3
TEŞVİKİYE 80200 İSTANBUL

**Reklam Sorumlusu**
RABİA BAYKAŞ

**Reklam Rezervasyonları**
131 15 49-50 / 131 66 10

**Teknik Yönetmen**
BORA ÇETİNKAYA

**Renk Ayrımı**
AĞAÇKAKAN LTD.ŞTİ.

**Baskı**
ÖZDEMİR OFSET

**Dağıtım**
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.



İLAN TARİFESİ

| | |
|---|---|
| Arka Kapak (Renkli) | : 4.000.000 TL |
| Ön İç Kapak (Renkli) | : 3.500.000 TL |
| Arka İç Kapak (Renkli) | : 3.500.000 TL |
| İç Sayfalar (Renkli) | : 2.500.000 TL |
| İç Sayfalar (SB) | : 2.000.000 TL |

Fiyatlara KDV dahil değildir.


## EDITORIAL

*Yine Merhaba,*

Sanırım çoğunuz tatilin keyfini çıkarmakla meşgulsunuz. Eh, tabii ki bunu hakettiniz. Aman sakın ha tatil diye her şeyi boşlayayım demeyin. Yan gelip yatmak tatilden sayılmaz çünkü. Şimdi (oldukça bol olan) boş zamanları değerlendirme vakti. Kitapları elden bırakmayın ve boş vakit buldukça okuyun. Tabii oyun da oynayın ama umarım bilgisayarınızı sadece bu iş için kullanmıyorsunuzdur. Eğer programlamaya başlamayı düşünüyor ve geç kaldığınızı zannediyorsanız yanılıyorsunuz. Okuyacağınız kitapların arasına bir de programlama kitabı ekleyin ve arada bir doğru anlayıp anlamadığınızı kontrol etmek için kısa deneme programları yazın. Belki bu programlar şu anda bir işe yaramayacaklardır, fakat emin olun çok yakında faydasını göreceksiniz.

Tabii boş zaman değerlendirmesi sadece kitap ve bilgisayar da değil. Kaykayınıza binip o yeni numaralar da çıkarabilirsiniz. Aslında kısaca hobilerinize yüklenmenin tam sırası. Yeteneklerinizi sergileyin. Başkaları için olmasa bile en azından kendiniz için.

Gelelim bu ayki dergimize, biraz sonra sizin de farkedeceğiniz gibi, dergimizde bazı değişiklikler var. Yep yeni fikirlerle yepyeni bir COMMODORE DERGİSİ'ne doğru adımlarımızı atıyoruz. Umarız siz de bizim kadar memnun kalırsınız. Bu konuda sayın Bora Çetinkaya'ya teşekkürü borç biliriz.

Bir yenilik daha var bu ay. Belki ilk bakışta fark etmeyebilirsiniz. Tiyolar ve Tuzaklar köşemizin yazarları olan Tunç Dindaş ve Hüseyin Yeşilbaş'ın yerini iki genç arkadaşımız aldılar; Tolga Kale ve Murat Gezer. Bu iki genç arkadaşımız var güçleriyle çalışıyorlar ve sizleri memnun görebilmek için ellerinden geleni yapıyorlar. Lütfen sizler de onlardan yardımlarınızı esirgemeyin ve ilginizi gösterin.

66. sayımızın yazıları arasında ilginç bir test yer alıyor. Turbolar bölümünü takip eden arkadaşlarımız için hazırlanan bu testte başarılı olacak beş arkadaşımıza ödül olarak BİR YILLIK COMMODORE DERGİSİ ABONELİĞİ vereceğiz.

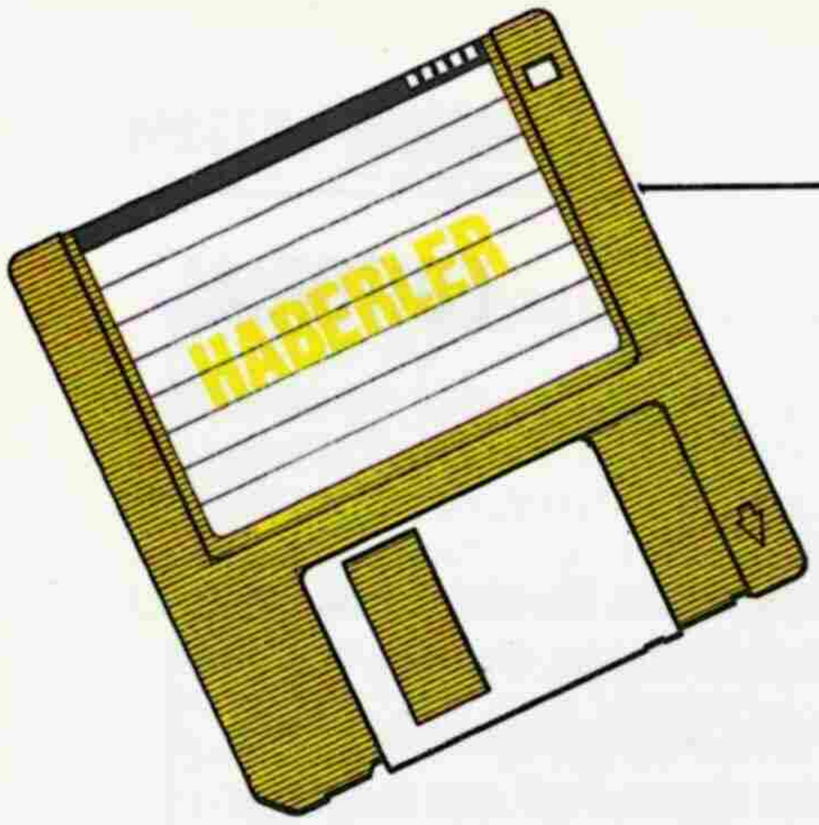
Sürekli bölümlerimizin yanı sıra Commodore kullanıcıların ilgisini çekeceğini sandığımız "Reset" ve "Basic ötesi" yazıları yer alıyor. Şemasını yayınladığımız reset butonu eskilerine göre daha gelişmiş. Fakat elektronik konusunda yeterli bilginiz yoksa bunu yaparken mutlaka bilen bir arkadaşınızla yapın. Aksi takdirde yanlış bir bağlantı bilgisayarınızı hayati tehlikeye sokabilir.

Peek ve Poke'larda ise Commodore 64 bilgisayarlarının ROM rutinlerinin Basic'te kullanılışı ve nelere yaradıkları anlatılıyor. Yeni programcıların kaçırmaması gereken bir yazı.

Dergimiz için çeşitli eleştirileri ve beğenilerinizi bekliyoruz. Beklediklerinizi ve (varsa) sizce olması gereken değişiklikleri lütfen bize yazın. Bize ulaşan mektuplarınızın hepsini okuyoruz ve fikirlerinizi ancak onlarla öğrenebiliyoruz.

Az kalsın utunuyordum, dergimize gelen bir dinazor bizimle yazışmak istediğini söyledi. Ne dersiniz, kabul edelim mi?

OSMAN BABAOĞLU




# DELUXE PAINT IV

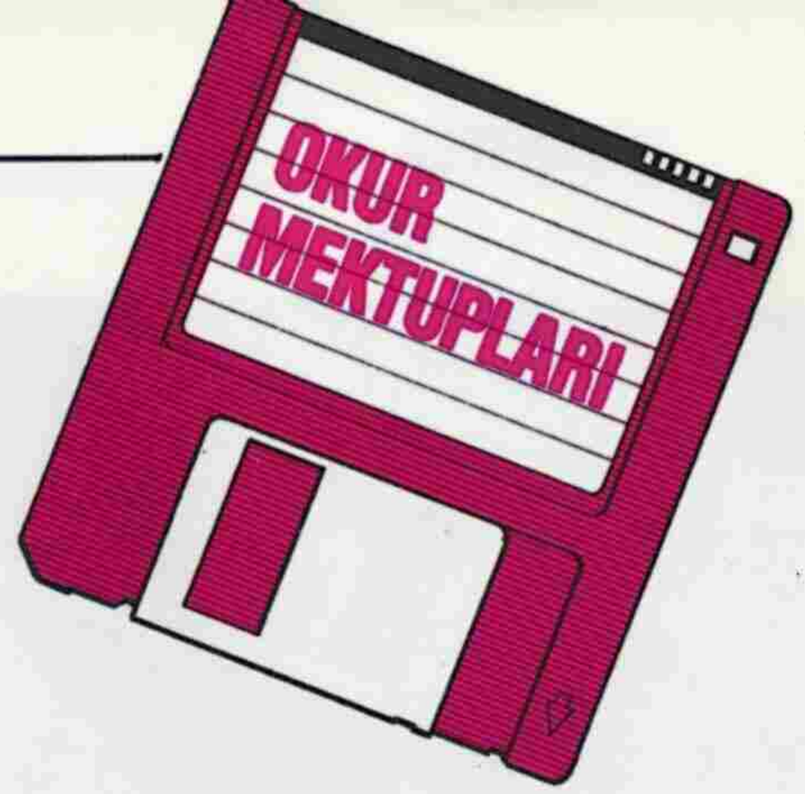


Electronic Arts Deluxe Paint'te önemli gelişmeler kaydediyor. Bu yeni Deluxe Paint'teki (Deluxe Paint IV) önemli değişmeler, 4096- renk HAM destek modu. Bu yeni moda uyumlu olması için orjinal renk paleti değiştirilmişti ve yerine bir Renk Karıştırıcısı koyulmuş. Artık gerçekten boyaları karıştırıp renk elde ediyormuşçasına davranıyorsunuz. Yani her palet için 32 renk elde edebilirsiniz ve 8 tane paletiniz var.

Artık yeni bir animasyon kontrol paneli var. Bu panelde Deluxe Paint III'te bulunan her özellik, artı bir animasyonu ileri geri oynatma yeteneği ve yeni Lightbox (Işık kutusu) özelliği bulunuyor. Disney'in Animasyon Stüdyosu'nda da kullanılan bu özellik kullanıcıya bir önceki veya bir sonraki karede ne olduğunu şimdiki kareyle çalışırken gösteriyor.

Translucency (geçirgenlik) modunda bir rengi ve koyuluğunu ayarlayabilirsiniz, ve sonra mevcut olan bir şekil üzerinde çalışırken yeni görüntü, kendi renginin üç ton koyusuyla tonlanmış olarak görünür. En önemli yeni özellik olan Metamorph size iki sabit çizimden, bir animbrush (animasyon fırçası) yaratma olanağını sağlar. Mesela bir top ve bir uçak fırçası seçtiniz. Sonra Metamorph'u seçin ve aralığı 12 kare olarak belirleyin. Bir kaç dakika içinde 12 karede topu uçağa çeviren bir animbrush'ınız olur.

Desenler çoğaltılmış ve "Dereceli Doldurma" için beş seçenek sunulmuş. Artık 256-Renkli IFF-ILBM resimlerini de yükleyebilirsiniz. Programa sadece üç değişik menü eklenmekle kalınmamış ayrıca 3-boyutlu bir görünüş de sağlanmış. Deluxe Paint IV etkileyici görünüyor. Program büyük ihtimalle sonbaharda piyasaya çıkacak.




## KAFA AYAR LEDİ VE RESET BUTONU

*Özüm Eldoğan,*

**S: Sayın editör,**
**Kafa ayar ledi ve reset butonu nedir ne işe yarar?**

C: Sayın Özüm Eldoğan:
Kafa ayar ledi, datasetinizin (teybinizin) içine yerleştirilen küçük bir devre aracılığıyla kafa ayarınızın kasetteki programla ne kadar uyuştuğunu anlamanıza yardımcı olur. Bu ledin parlaklığı ile doğru ayara ne kadar yaklaştığınızı bulursunuz. En parlak noktada iken programı rahatça yükleyebilirsiniz.

Reset butonu ise basıldığında bilgisayarınızı, hafızadaki programı fazlaca bozmadan, açılış durumuna getirir. Bu sayede bellekte çalışır durumda olan program durur ve siz de onu inceleme imkanını elde edersiniz. Bu butonun yapılışını bu ayki sayımızda bulabilir ve hakkında daha geniş bilgi alabilirsiniz.

Daha da gelişmiş birşeylere ihtiyacınız varsa o zaman size bir kartuş satın almanızı öneririm.

İyi ayarlar dilerim.

## TURBO TEYP?

*Onur Şengül*

**S: Datasetimi turbolu hale getirirsem normal kaydedilmiş (hazır oyunlar v.b.) programları veya oyunları yükleyebilir mi?**

C: Sayın Onur Şengül,
Sorunuzun yanıtı çok basit; datasetinizi turbolu hale getiremezsiniz. Getirebiliyorsanız bizede haber verirseniz seviniriz (şaka canım, hemen alınmayın). Asıl yanıt ise, programları hızlı kaydetmenizi sağlayan şeyler turbo programlardır. Bu programlar kasetinize Commodore 64'ün normal kayıt programından daha hızlı sinyal gönderir ve böylece daha az yere daha çok program sığar. Bunu geri yükleyebilmek içinse hızlı programdan önce belleğe yeni bir hızlı yükleme programı yüklerler. Zaten piyasadaki tüm programlar turboludur ve üstelik hemen hemen hepsi birbirinden farklıdır. Sonuç olarak, zannettiğiniz gibi bir problam olamaz.

Bol turbolar dileğiyle.

## AMIGA BASIC

**S: Sevgili ed,**
**Amiga'da Basic programlamak için ne yapmalıyım ve bir Amiga 500 en fazla kaç Mega Byte olabilir?**

C: Basic programı yazabilmek için önce Basic öğrenmeli daha sonra da Amiga paketinin içinde verilen Extras disketindeki Amiga Basic programını çalıştırmalısınız. Kullanımı için paketin içindeki Amiga Basic Kitabına başvurmalısınız.

MB sorunuza gelince, Amiga 500 bilgisayarları en fazla 8 MB'a kadar çıkabiliyor fakat henüz ülkemizde bu kapasitede RAM kartları üretilmiyor.

Hayırlı Mega Byte'lar.

## MPS-1230 İLE GRAFİK

*Yakup Göktaş*

**S: Sayın editör,**
**Bilgisayarla çizdiğim bir grafiği veya hazır çizili bir grafiği yazıcıma (MPS-1230) nasıl bastırabilirim? Bunun için bir program var mı?**

C: Sayın Yakup Göktaş,
Genelde çizim programları yazıcınızı deseklerler, yalnız birtek sorun olabilir o da gerekli ayarlamaların doğru yapılmamış olması. Eğer ayarlarınızın doğru olduğuna inanıyorsanız ve programınızın eksikliği sebebiyle basmadığınızı düşünüyorsanız o zaman Simons' Basic ile herhangi bir çizimi yükleyip (ya da Simons' Basic ile çizip) grafik ekranında iken COPY komutuyla yapabilirsiniz. Bunun tek problemi çok renkli modda gri tonlama yapamamasıdır. En iyi çözüm gelişmiş bir çizim programı almanız olacaktır.

Acil baskılar dilerim.

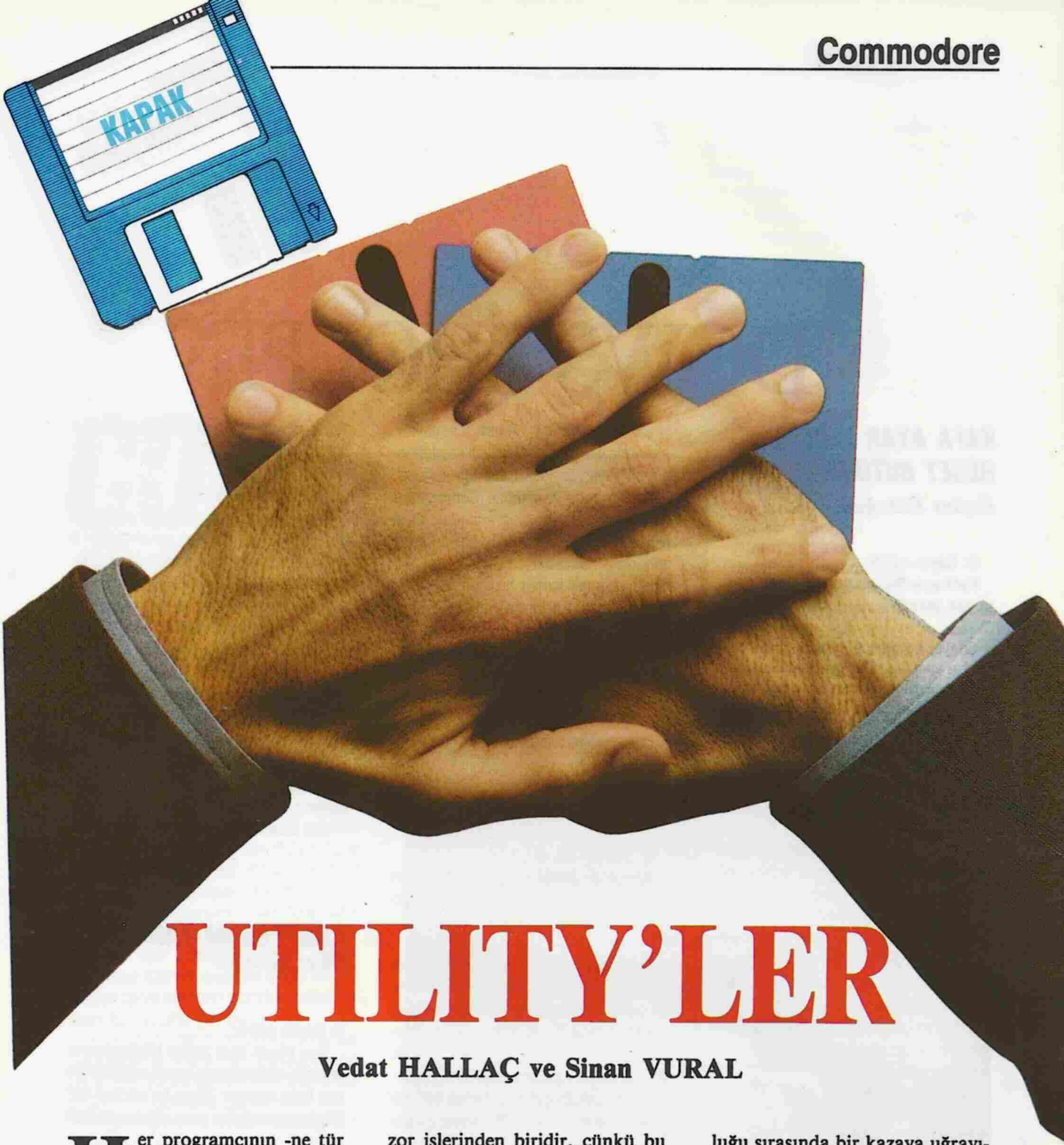
## ADAPTÖRÜM YANIYOR

*İlker Güngör*

**S: Sayın editör,**
**Ben yarım saat kadar bilgisayarımı (amiga) kullandıktan sonra adaptörüm çok fazla ısınıyor. Sizce bu normal mi? Bilgisayarımda bir arıza olması ihtimali var mı?**

C: Sayın İlker Güngör,
Adaptörler genelde çok ısınırlar. Bu pek problem olmaz fakat adaptörünüzü havasız bırakacak biçimde konumlandırmamalısınız. Eğer adaptörünüzün kutusunda bir deformasyon oluyorsa ya da hafiften yanık kokusuna benzer kokular alıyorsanız adaptörünüzü hemen servise götürün. Fakat sadece ısınıyorsa kendinize pek problem etmeyin.

Serin adaptörler temennisiyle.




# UTILITY'LER

**Vedat HALLAÇ ve Sinan VURAL**

Her programcının -ne tür programla uğraşıyorsa uğraşsın- elinin altında hayatı kolaylaştıracak bir sürü yardımcı program bulunur. Utility adı verilen bu programlar, disk kopyalamaktan grafik çizimine, bu çizilen grafikleri değişik programlarla kullanmak için sıkıştırmaya kadar geniş bir alana yayılan işlemler yaparlar. Fakat, ne yazık ki bu programlar hakkında döküman bulmak dünyanın en zor işlerinden biridir, çünkü bu programları yazanlar, kırıcı veya demo programcısı gruplarının elemanıdırlar ve bu programları kendi ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde yazarlar. Asıl amaçları bu programları insanlara dağıtmak olmadığı için de programın nasıl kullanılacağı hakkında döküman hazırlama zahmetine katlanmazlar (genelde). Bazı düzenli çalışan programcıların hazırladığı dökümanlarsa, bize kadar olan yolculuğu sırasında bir kazaya uğrayıverirler.

Bu yazımızda, kolayca(!) bulabileceğiniz bazı utility'ler arasında seçtiklerimizin ne işe yaradıklarını ve nasıl kullanıldıklarını açıklayacağız. Bu sayede aldığınız programın nasıl çalıştığını anlamak için tüm tuşları tek tek denemek zorunda kalmayacak, arada yanlışlıkla program disklerinize format atmayacaksınız.

Tabii ki programlar hakkında




dökümanı bizim nasıl bulduğumuzu merak edebilirsiniz. Bunun cevabı basit: Bulmadık. Programları tek tek çalıştırıp, tüm seçenekleri deneyerek tam olarak nasıl işler yaptıklarını öğrendik ve bu sayede kendi dökümanlarımızı yarattık. Tabii ki bu arada disketlerimizi sürücüden dışarı çıkardık. Ne de olsa tehlikeli programlarla uğraşıyoruz, ve yanlış bir hareket disketimize kalıcı zararlar verebilir.

Size önerim, nasıl çalıştığını öğrenmeye çalıştığınız program hakkında keşfettiğiniz her özelliği ve nasıl kullanıldığını, zaman geçirmeden bir kağıda yazmanız. Çünkü keşfettiğiniz anda beyninize kazınmış gibi görünen, hiç unutmayacağınızı sandığınız şeyler bir iki gün aradan sonra kafanızdan uçuverir ve her şeyi yeniden keşfetmek zorunda kalırsınız.

Tüm bu zorluklara ve risklere rağmen, bu programlar olmadan hayat çekilmez olurdu. Mesela, daha önce dergimizde yayınladığımız FLI EDITOR programı, tüm benzerleri gibi daire, düz çizgi, kapalı şekilleri doldurma gibi özelliklerden yoksundur. Bu yüzden, bir grafiğin tamamını FLI EDITOR'de çizmek, tam anlamıyla bir işkence haline gelebilir. Halbuki bu yazıda da kullanışını anlatacağımız KOALA to FLI CONVERTER programı, demin saydığım tüm özelliklere sahip KOALA PAINTER grafiklerini, beş dakika geçmeden (yükleme ve kayıt süreleri ile birlikte) FLI GRAPH formatına çevirebiliyor. Bu sayede işin hamallığını KOALA'da yapıp, FLI GRAPH'ı son rötuşlar için kullanabilirsiniz. Benzer şekilde disketlerinizdeki directory'leri hoş bir hale getirmek, diske not yazmak, dosyaları korumak gibi işler için de DirMaster + adlı programı kullanabilirsiniz. Ya da düzenlediğiniz disklerde hangi programların bulunduğunu, bu programların ne tür program olduklarını PRG File System adlı utility ile dizinleyebilirsiniz.

Şimdi de bu programların ayrıntılı açıklamalarına geçilim:

### 1.DI-ERROR MAKER (Format Editör, vb.)

Bu program yardımıyla disketlerinizde bulunan hataların yerini saptayabilir, bu hataların bulundukları track'leri düzeltebilir, istediğiniz track'e belli hataları yerleştirebilirsiniz. Çok az da olsa, hata bulunan track'de bulunan verilerinizi kurtarma şansınız bulunabilir, ama bu olay henüz başıma gelmedi.

Eğer sağlam diskleriniz sık sık hata üretiyorsa, ve siz de bu hatalardan kurtulmak için önce sağlam dosyalarınızı başka bir diske çekip sonra diskinize formatlıyorsanız, bu program tam size göredir, çünkü sağlam dosyaları başka diske çekmek gibi uzun süren bir işlemden sizi kurtarıyor.

Tabii bu arada bu programın **son derece tehlikeli** kategorisine dahil edilmesi gerektiğini söylemeliyim. Tek kopya olan programınızın bulunduğu disketinizde, tam da programın bulunduğu sektörün üzerine bir hata yerleştirirseniz, programınıza sonsuza kadar elveda demek zorunda kalabilirsiniz.

Umarım şimdi anlatacağım menü elemanlarını denerken bu uyarılarımı göz önüne alırsınız.

Programı yükler yüklemez karşınıza ana menü çıkıyor. Bu menünün seçenekleri şöyle:

W: Check whole disk (Tüm diski kontrol et)

P: W/P a disk (Diske write protect (yazma engeli) koy)

B: Rewrite BAM (BAM'i yeniden yaz)

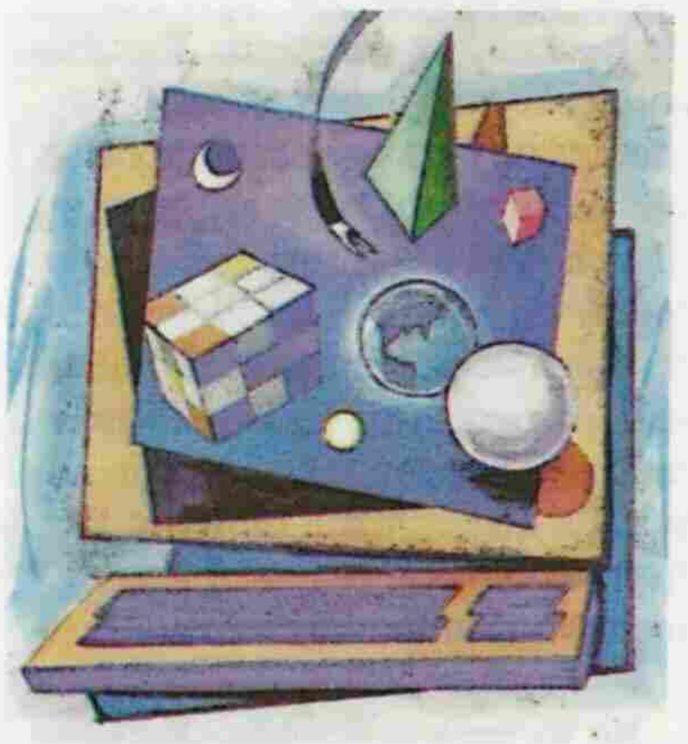
R: Repaire one track (Bir track'i tamir et)

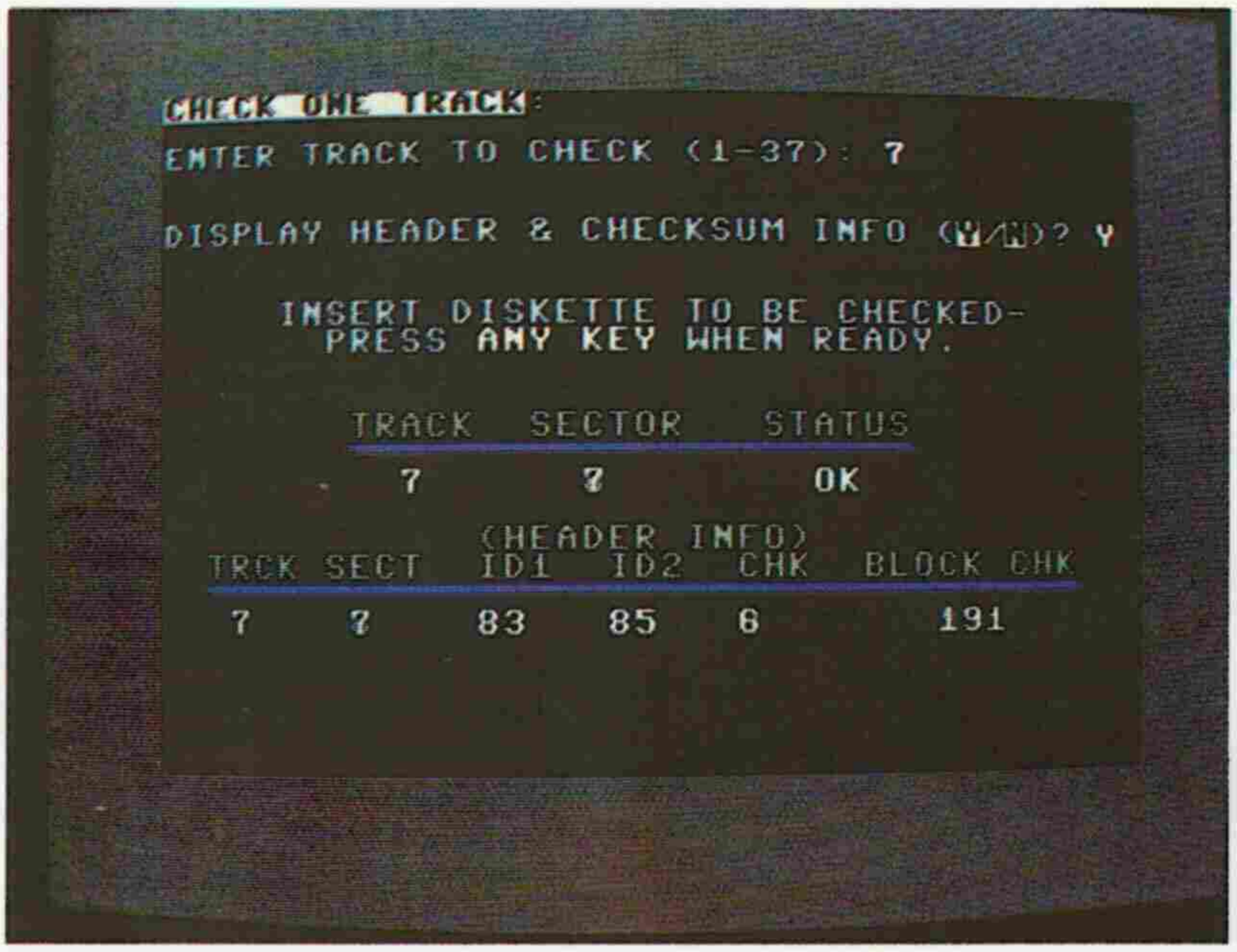
D: Directory

T: Check one track (Bir track'i kontrol et)

U: Un W/P a disk (Write protect'i kaldır)

C: Create errors (Hata yarat)






F: Format Disk (Diski formatla)

@: Disk command (Disk komutu yolla)

X: Return to main menu: (Bunu kullanmayın, ana menünüz büyük bir ihtimalle yoktur)

Şimdi her seçeneği teker teker inceleyelim:

W: Check whole disk: Bu seçenekle tüm disk taranarak içindeki hatalı sektörler bulunur. W seçeneğini girdiğiniz zaman karşınıza:

Display header and checksum info (Y/N) (Başlık ve kontrol toplamı bilgilerini yazayım mı?) sorusu çıkar. Eğer dataların nasıl saklandığı konusunda bilginiz çok iyi değilse bu soruya No cevabını verin. Bu sayede çok fazla değilse de hızdan kâr edersiniz. Bundan sonra, kontrol edilecek diski koymanız, ve bir tuşa basmanız istenir. Elinize bir kağıt kalem alın, diski koyun ve bir tuşa basın. Eğer hatalı bir sektör bulunursa, sizin bu track-sektör'ü not edebilmeniz için, programınız siz boşluk tuşuna basana kadar bekleyecektir. Bu şekilde disketinizde bulunan tüm hataları bir kağıda not edin ve ana menüye dönün.

P: W/P a disk

Bu seçenek sayesinde, diskinize bir write protect yapıştırmadan da bilgi yazılmasını engelleyebilirsiniz. Yani bu seçenekle koruduğunuz disketinize yeni bir dosya kaydedemez, eskilerini silemezsiniz. Yalnızca diskete format atmanıza izin verir bu yazma engeli.

B: Rewrite BAM:

Diskinizin Block Allocation Map (Blok kullanım haritası)'nı yeniden yazmanızı sağlar. Daha doğrusu disket ismini değiştirmenize yardım eder. Bu işlemi seçtikten sonra disketin yeni ismini girin, ve dos komutları seçeneğiyle V komutu sayesinde yeni BAM'ınızı tazeleyin.

R: Repair one track:

Bu seçenek sayesinde hatalı bir track'i tamir edebilirsiniz. Ama büyük bir ihtimalle, bu track'te bulunan bilgileriniz yok olacaktır. Bu sebeple bilgi içeren track'lerinize hata koymamaya özen gösterin. Ana menüden R seçeneğini girdikten sonra, size düzgün bir şekilde formatlanmış bir track sorulacaktır. Eğer disk directory'sini alabiliyorsanız, bu soruya 18 cevabını verin. Sonra da tamir edilecek track'i yazın, ve bir tuşa basarak tamirciyi çağırın. Bu arada diskinizin ışığı yanmadığı için paniklemeyin, bu programı yazanlar diskin ışığını yakmamayı marifet saymışlar. Programınız ışığı yakmasa da doğru dürüst işler..

D: Directory:

Bilmem bu konuda bir şey söylememe gerek var mı. Directory'yi gösteriyor işte.

T: Check one track:

Bu seçenek sayesinde sadece şüphelendiğiniz track'i kontrol edebilirsiniz. Böylece tüm diskin kontrol edilmesini seyretmek zorunda kalmazsınız. Bu seçeneği girer girmez, kontrol edilecek track numarasını (1-37) girin, ve kontrolün bitmesini bekleyin.

U: Un W/P a disk:

Bir diske P seçeneğiyle koyduğunuz yazma engelini kaldırır.

C: Create Errors:

Bu seçenek sayesinde diskinizin muhtelif yerlerine belli hataları yerleştirebilirsiniz. Böylece arkadaşlarınıza soğuk şakalar yapma şansınız olur. Eskiden diskin kopyalanmasını engelleyen bu seçenek, şu anda tüm işlerliğini kaybetmiştir.

Bu menüde şu hataları diske koyabilirsiniz:

20: Block header not found
21: Missing Sync character
22: Data block not present
23: Data block checksum
27: Header checksum (Tüm track)
29: ID mismatch (Tüm track)

Bu hata kodlarından birini seçtikten sonra, bu hatayı diskin neresine koyacağınızı belirttikten



sonra işinizi bitirmiş olursunuz. Geçmiş olsun. Bu menüden geri dönmek için X seçeneğini kullanın.

F: Format Disk:

Disk adını ve ID'sini verdikten sonra, formatlanan yerlerin kontrol edilip edilmeyeceğini belirtin. Eğer kontrolsüz bir format istiyorsanız, tam 11 saniye sonra diskiniz formatlanmış olacaktır. Ama "Benim için güvenlik önemli!" diyorsanız, 17 saniyelik bir format hızına razı olmanız gerekli.

@: Disk command:

Bu seçenek sayesinde dos komutlarının herhangi birini (I, V, N, vb.) yollayabilirsiniz.

Evet! Bu program için yazabileceklerim bu kadar. Şimdi sıradaki programı açıklaması için sözü Sinan'a bırakıyorum...

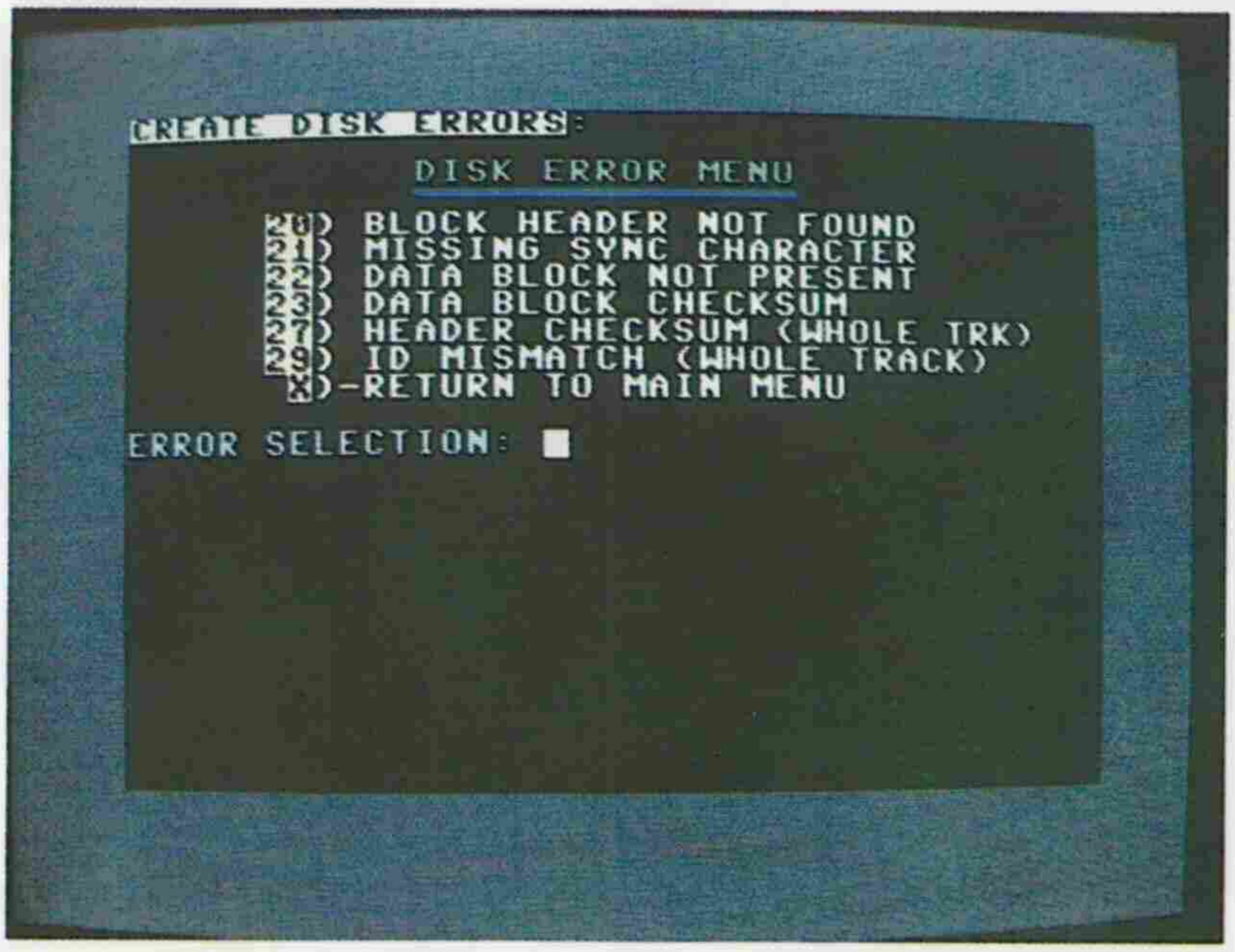
2. QD (Track, sektör editörü)

Bu programın benzeri veya atası diyebileceğimiz Disk Doctor sanırım bir çoğunuzda vardır. Bu programla diskinizin istediğiniz sektörünü inceleyip değiştirebilirsiniz. İlk ekranda bozuk olan disketi sürücüye takmanız istenir. Disketi takıp herhangi bir tuşa basın. Karşınıza programın genel işlem ekranı çıkacaktır. Diskin hangi blokunu inceleyeceğinizi belirtmek için track sektör sayıları sizden sorulur. Sayıları girip RETURN'e basmanız beklenir.

Bu ekranın bir fotoğrafını yan tarafta görebilirsiniz. Ekrandaki yazıların neler olduklarını ben yine de açıklayayım.

Ekranın en üstünde programın adı yazmakta, bunun sağındaki iki kutucukta ise sırasıyla hangi track ve hangi sektörün okunduğu belirtiliyor. Bu belirtmelerin altında ekranın büyük bir bölümünü okunan sektörün dataları kaplar. Dataların altında da menü seçenekleri sıralanmıştır. Bunları sırasıyla şöyle açıklayabiliriz:

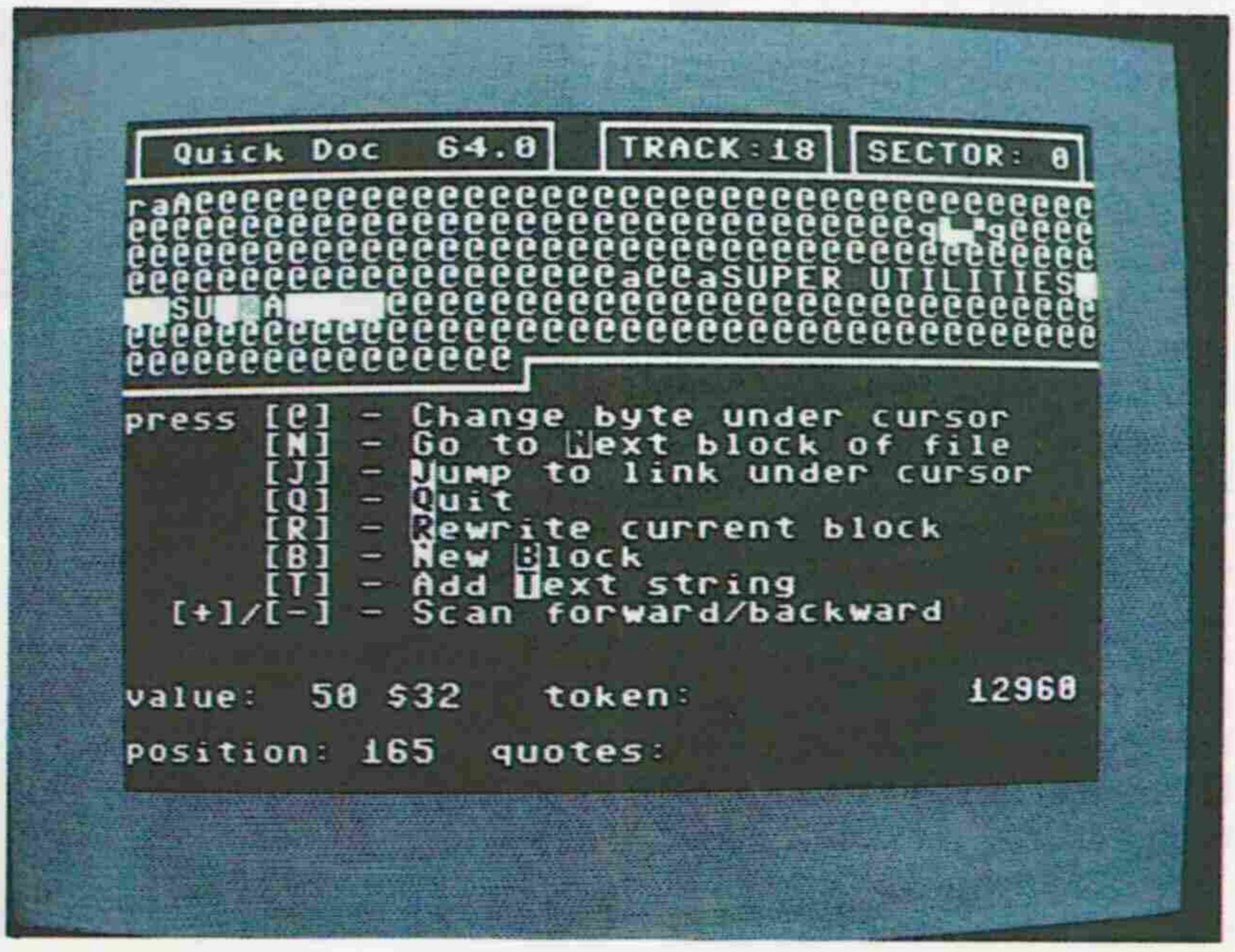
@: Kursorun altındaki baytın değerini değiştirmek için kullanacağınız bu seçenekteki değeri yazarken onluk düzeni kullanmanız gerekir. Değeri yazarken dikkatli olun, çünkü programcıların küçük bir hatası yüzünden, değeri




daha önce üç basamaklı bir sayıdan oluşan byte'ları iki veya bir basamaklı sayıya çevirirken fazladan rakamlar kalıyor. Örneğin değeri 198 olan bir byte'ın değerini 4'e değiştireceğiniz zaman hemen RETURN'e basıp bu moddan çıkmayın; yazdığınız değerden sonra bir iki tane de boşluk yazın.

N- Programların diskte saklanmasında bir sonraki bloğu gösteren ve low-high byte olarak saklanan bir değer vardır. Kursorunuz dataların herhangi bir yerindeyken bir sonraki bloğa atlamak için bu tuşu kullanabilirsiniz.

J- N tuşuna benzer olarak çalışan bu tuş sektörün en başındaki low-high byte değerine değil de kursorun altındaki değere sıçrar. Bu tuş en rahat olarak 18. track'te dosyaların adlarının incelenmesinde kullanılabilir. Dosyaların






adlarından önce directory bloklarında o dosyanın hangi track ve sektörde saklandığını gösteren iki byte vardır. Bu iki baytı okuyup B tuşuyla yeni blok sayısı yazmak yerine üstlerine gidip J tuşuna basabilirsiniz. Ancak doğru yere sıçramak için low-high byte'lardan soldakinin üzerinde bulunmanız gerekir.

Q- Genel işlemler ekranından çıkmak için bu tuşu kullanıp başka bir diski incelemeye alabilirsiniz.

R- Bu tuşla yaptığınız değişiklikleri diske geri yazabilirsiniz. Bu komutu verdikten sonra emin olup olmadığınız size sorulur. Eğer eminseniz Y tuşuna basın.

B- Yeni bir bloku incelemek istediğinizde başta olduğu gibi hangi track ve sektörü incelemek istediğiniz sorulur.

T- Geldik disklerde en çok kullanacağınız işlemlerden birine. Diskteki programın herhangi bir yerdeki bir yazı dizisini değiştirmek istiyorsanız bu tuşu kullanın. Kursorla üzerine gittikten sonra T tuşuna basın ve yazı moduna geçin. Burada klavyeden normal olarak yazılan harfler programın içinde PRINT komutuyla kullanılan ASCII karakterlerine denk gelir. SHIFT tuşuna basılı iken yazdığınız harfler ise ekranda REVERSE olarak görünecektir. Küçük harfleri yazabilmek içinse CTRL tuşunu kullanmanız gerekir. Böyle yazdığınız karakterler de ekran kodlarını temsil eder. Bunlarla kendiniz uğraşarak biraz alışmanız gerekebilir.

+/-- Bu iki tuş, bağlantıları gözardı ederek bir sonraki/önceki sektöre atlarlar. O track'teki sektörlerin sonuncusu okunduktan sonra + veya ilki okunduktan sonra - tuşuna basılırsa disk işletim sistemi hata mesajı verir ve yeni track sektörleri yazmanızı bekler.

Menünün altında kursorun pozisyonuna göre değişen bazı değerler vardır. Bunları da şöyle açıklayabiliriz.

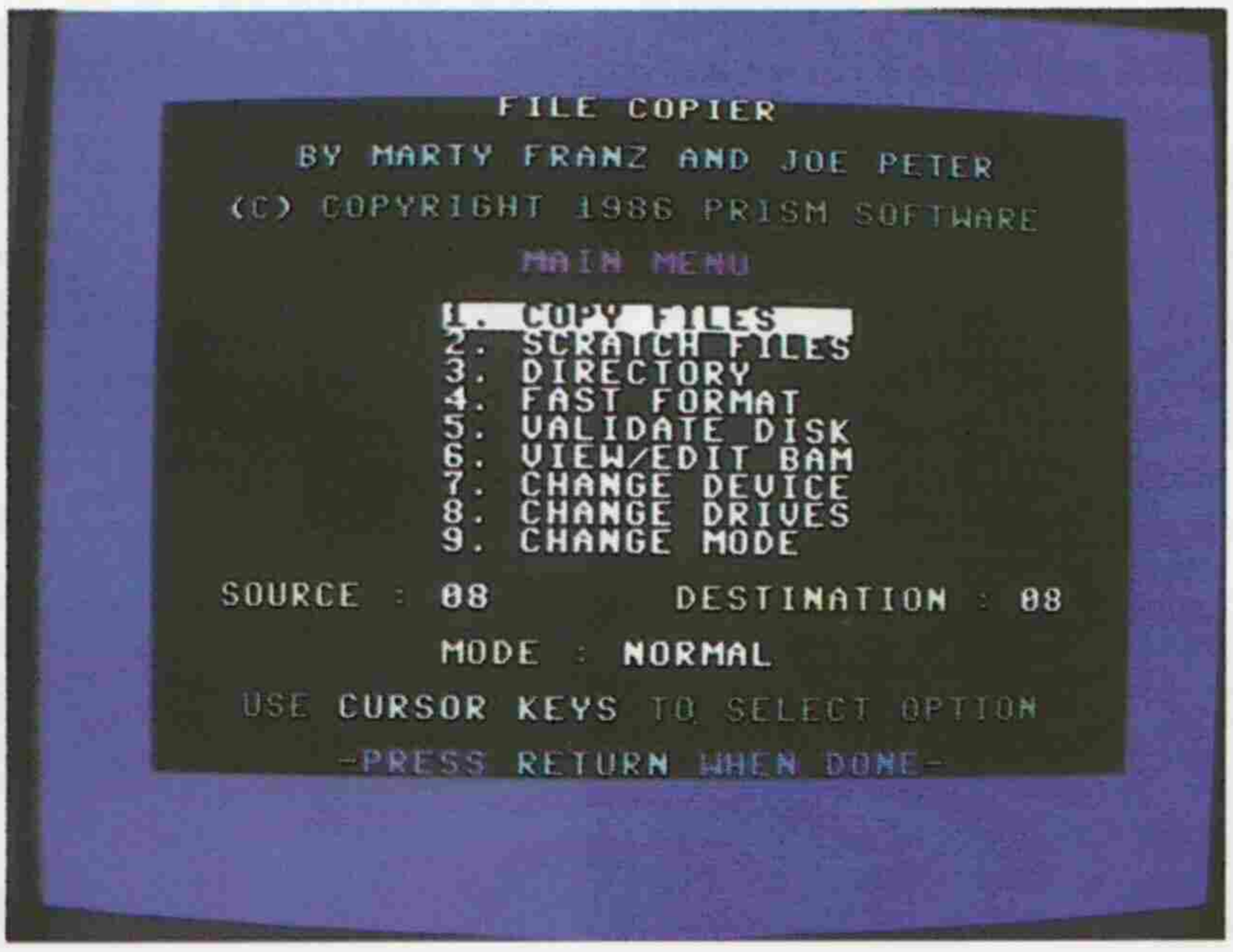
Value: Kursorun altındaki değer önce ondalık sonra da onaltılık ($) sistemle yazılır.

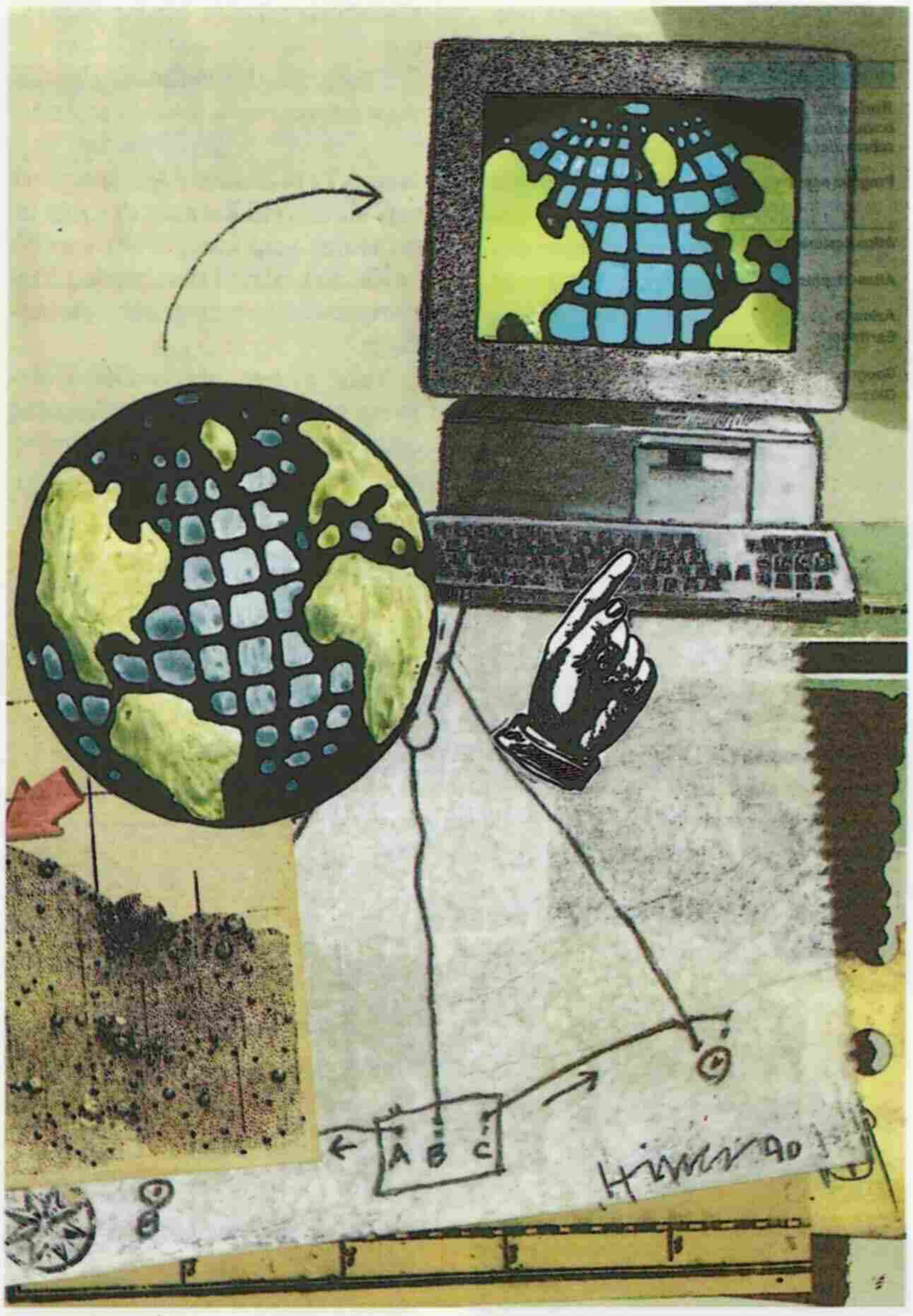
Token: BASIC dilinin komutlarından bir tanesi üzerinden geçilirse burada bu komutun ne olduğu yazılır. Böylece biraz zor da olsa diskten program okunabilir.

Token değerinin sağ tarafından ise kursorun üzerinde bulunduğu pozisyonla tanımlanan low-high byte'lar ondalık sistemle yazılır.
Pos: Kursorun sektör içindeki kaçıncı byte üzerinde olduğunu yazar.

Quotes: Bu değer ve PRINT komutuyla yazılan ekran kodlarını okumakta kullanılır. Burada CRSR LEFT (kursor sola), BLUE (mavi) gibi yazılar okunabilir.

Bunun da sağında ise 6510 makina dilinin komutları okunabilir. Eğer diskte incelediğiniz sektör bir makina dili programa aitse kursoru kullanarak sırayla üzerine gideceğiniz değerlerden programı zor da olsa çıkartabilirsiniz. Bazı komutlar ekranda tek başlarına görülürken bazılarının yanında da 1 veya 2 sayıları okunur. Makina dili komutların kendi parametreleri






de diske işte böyle yazılmıştır. Örneğin JSR 2 (sıçrama komutu) yazan bir değer bulduğunuzda, bu karakterin sağındaki iki karakter sıçramanın hangi adrese bir yapılacağını low-high byte formatında saklıyor demektir.

R komutuyla düzelttiğiniz bir sektörü tekrar yazdıktan sonra diski validate (toparlamak) isteyip istemediğiniz sorulur. Aslında bu komutu ben hiçbir zaman kullanmadım. Disklerim çok dolu olduğu için tüm dosyaların üzerinden geçilip hepsinin tek tek okuması çok uzun zaman alır. Zaten BAM (blok kullanım haritası) değiştirecek bir işlemi bu programla pek sık yapmazsınız.

Şimdi dosyalarımızı düzenlemenize yardımcı olacak bir program açıklaması için sizi Vedat'a bağlıyorum. Hadi bakalım kolay gelsin..

### 3. Program Filing System

Bulabileceğiniz en kaliteli disket katalog programı olan Program F.S.'i ben anlatacağım. Bu program sayesinde, yüzlerce diskinizin hangisinde ne sakladığınızı unutmak, tek programı bulmak amacıyla tüm disketlerinizi yerlere saçmak gibi dertlerinize veda edebilirsiniz.

Programın yaptığı işi, hangi programın hangi diskete saklandığını, kaç blok tutuğunu, sizin belirlediğiniz on kategoriden hangisine dahil olduğunu bilmek, ve bunu diskete kaydetmek; bu kaydedilen programları isimlerine, uzunluklarına, kategorilerine veya bulundukları diskin koduna göre sıralamak olarak özetleyebiliriz.

Eğer herhangi bir sebeple bir programı silerseniz, adını değiştirirseniz, ya da uzunluğuyla oynarsanız, bu değişiklikleri katalog dosyanız üzerinde de yapmanız sağlanmış. Fakat ismini verdiğiniz programın hangi diskte olduğunu size bildirmesi gibi çok gerekli bir işlem de programa eklenmemiş. Bu yüzden programın kullanım alanı oldukça sınırlı. Yalnızca tüm programların bir dökümünü almak için kullanabilirsiniz bu programı.

Programı yükleyip çalıştırdığınızda, kaydedilmiş bir datafile'ınız (katalog dosyanız) olup olmadığı soruluyor ilk olarak. Eğer katalog dosyanız yoksa, yani programı ilk kez kullanıyorsanız burada boşluk tuşundan başka herhangi bir tuşa basarak ana programa girin. Eğer katalog dosyanız varsa, ve bunu yüklemek istiyorsanız, ilk olarak boşluk tuşuna basın ve katalog dosyanızın adını girin. Program listeniz belleğe yüklendikten sonra ana menüye geçeceksiniz.

Eğer programı ilk kez kullanıyorsanız, hamallığınız biraz daha fazla. İlk olarak katalog dosyasının adını girmeniz gerekiyor. Daha sonra tüm kategorileri (en fazla 10 kategori kullanabilirsiniz) tek girmeniz gerekiyor. Mesela 0. kategori Utility, 1. kategori oyunlar, vb. olabilir. İhtiyacınız olan miktada kategoriyi girdikten sonra, isim yerine tuş takımının sol üst köşesinde bulunan 'sol ok' tuşuna basarak tüm kategorileri girdiğinizi belirtebilirsiniz. Sola ok'tan sonra, veya toplam kategorilerin hepsini girdikten sonra, bunların doğru olup olmadığı sorulur. Eğer yazdıklarınızdan memnunsanız, bu soruya Y (Yes = Evet) cevabını verin ve ana menüye geçin. Eğer bir hata gördüyseniz N

(No = Hayır) cevabıyla tüm bu işkenceyi yeniden yaşayabilirsiniz.

Gelelim ana menü seçeneklerine... Genelde olduğu gibi, bu menünün de toplam on seçeneği bulunuyor. Bu seçenekler sırasıyla şöyle:

1) Input from Directory (Directory'den isim girme)

2) Input from keyboard (Tuşlardan (Elden) isim girme)

3) Show and change records (Kayıtları görme ve değiştirme)

4) Change file name & category (Katalog dosya adını ve kategorileri değiştirme)

5) Sort (Sıralama)

6) Create new file (Yeni katalog dosyası yaratma)

7) Save (Katolog dosyası kaydetme)

8) Load (Katolog dosyası yükleme)

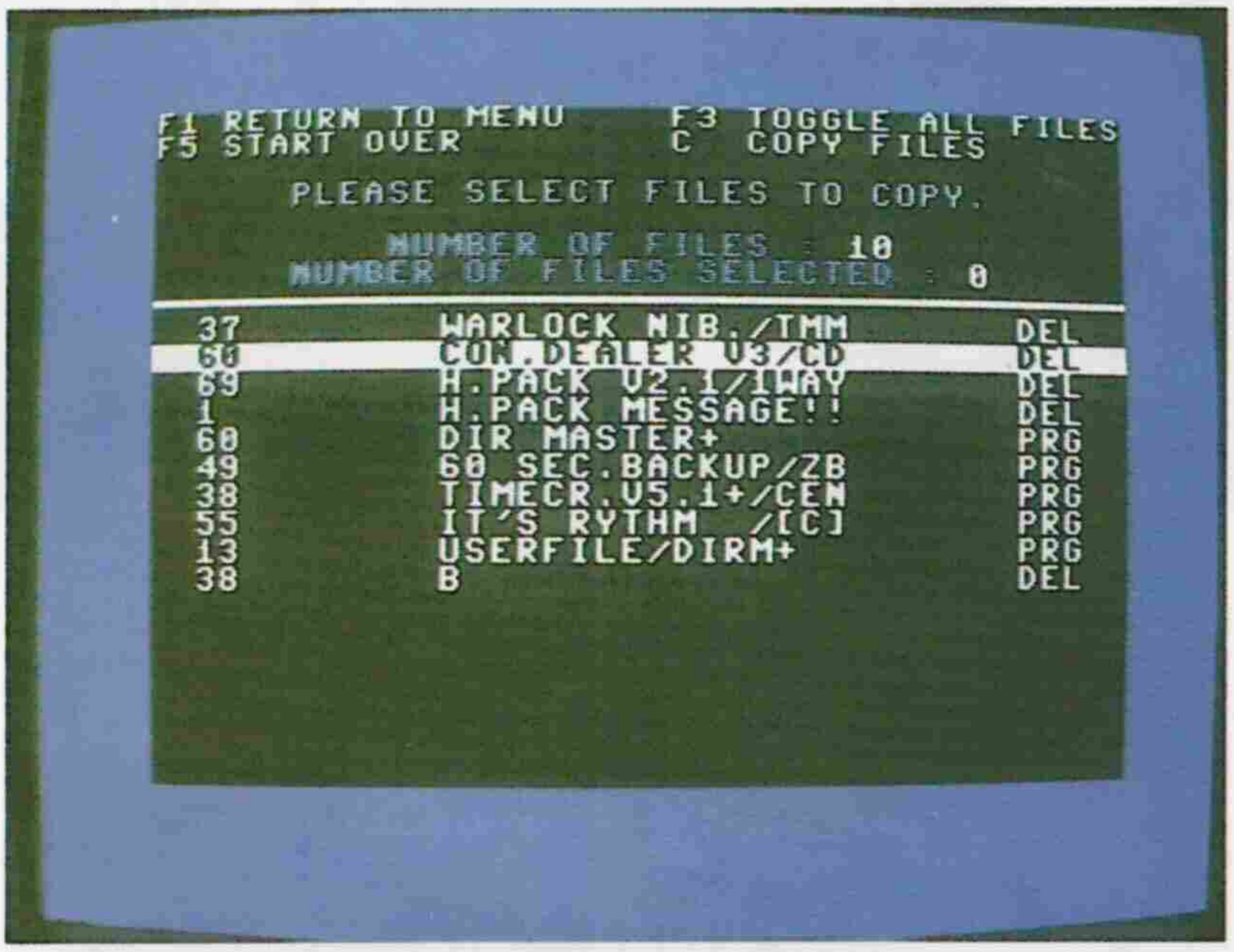
9) Directory (Directory alma)

0) Dos command (Dos komutları girme)

Eğer katalogunuza yeni başlıyorsanız, eliniz mahkum 1. seçeneği gireceksiniz. Burada, sola ok tuşunu kullanarak istediğiniz anda ana menüye dönebilirsiniz, ama ilk olarak okunan diske iki harfli bir kod vermeniz gerekiyor. Daha sonra diskte bulunan dosyalar sırayla gösteriliyor, ve kataloğunuza eklemeyi isteyip istemediğiniz soruluyor. Eğer programı listenize ekleyecekseniz, bir takım garip sorulara cevap vermeniz gerekecek. Aslında bu sorular gereksiz görülebilir, ama her dosya için sorulduğu için can sıkıcı oluyorlar. İlk olarak, yeni program adi girmek isteyip istemediğiniz soruluyor, daha sonra program uzunluğunun hoşunuza gidip gitmediği. Son olarak da programın hangi kategoriye girdiğini belirttikten sonra sıradaki programa geçiyorsunuz. Bütün programları girdikten sonra buradaki işiniz bitiyor.

Eğer harhangi bir sebepten dolayı directoy üzerinden isim girmeyecekseniz, ya da yüzlerce dosyası olan bir oyun diskini katalağonuza eklemek istiyorsanız, ikinci seçeneği kullanabilirsiniz. Bu seçenek sayesinde program adlarını ve uzunluklarını tek tek girip, kategorilerini belirttikten sonra ana menüye dönün.

Bildiğiniz gibi, her program temel bir mantık üzerine kurulmuştur: Girdisi olan her programın bir de çıktısı vardır! Bu program da diğerleri gibi düşünmüş ve üçüncü seçeneğini çıktı almak isteyenlerin hizmetine sunmuş. 3'e basar basmaz, çıktıyı nerede istediğiniz soruluyor. Eğer 1'e basarsanız ekrandan, 2'ye basarsanız yazıcıdan çıktı alabilirsiniz. 3'e basarsanız, hiç bir yerden çıktı alamazsınız ama ana menüye dönersiniz. Eğer




ekrandan çıktı alıyorsanız, 'M' tuşunu kullanarak, herhangi bir girişin adını, uzunluğunu, yerini veya kategorisini değiştirebilirsiniz.

Eğer katalog dosyanızın adından veya kategorilerinizden memnun değilseniz, dördüncü seçeneği kullanarak bunlardan istediğiniz kadarını değiştirebilir, yeni kategoriler ekleyebilir ve ana menüye dönebilirsiniz.

Diyelim ki bütün programlarınızı girdiniz. Bunları sıralamazsanız, pek bir işe yaramayacaklardır. Bu yüzden programa bir de beşinci seçenek koymuşlar. Bu seçenek sayesinde bütün girdileri adlarına, uzunluklarına, disklerine veya kategorilerine göre sıralayabilirsiniz. Daha sonra yazıcıdan alacağınız çıktılar bir işe yarayabilir.

Eğer değişik bir katalog yaratmak istiyorsanız, altıncı seçeneği kullanın ve her şeye yeniden başlayın. Yani bellekte bulunan her şeyi silin, yeni katalog dosyası ismi verin, yeni kategoriler yaratın ve ilk diskinizi yerleştirerek program isimlerini belleğe almaya başlayın.

Tabii ki her bilgisayarınızı kapatıp açtığınızda yeni bir katolog çıkarmak istemezsiniz. Bu yüzden ana menüden altıncı seçeneği girin ve katalog dosyanızı diske kaydedin.

Yedinci seçeneği kullanarak, önceden yaratmış olduğunuz kataloglardan birini yükleyebilirsiniz. Eğer bu seçeneği yanlışlıkla girdiyseniz, dosya adı yerine sadece RETURN'e basarak ana menüye dönebilirsiniz.

Eğer, drive'da bulunan disketin içeriğini öğrenmek istiyorsanız, dokuzuncu menü seçeneği bu işi seve seve yapacaktır sizin için.

Onuncu ve sonuncu seçeneği kullanarak diske herhangi bir komut yollayabilirsiniz.

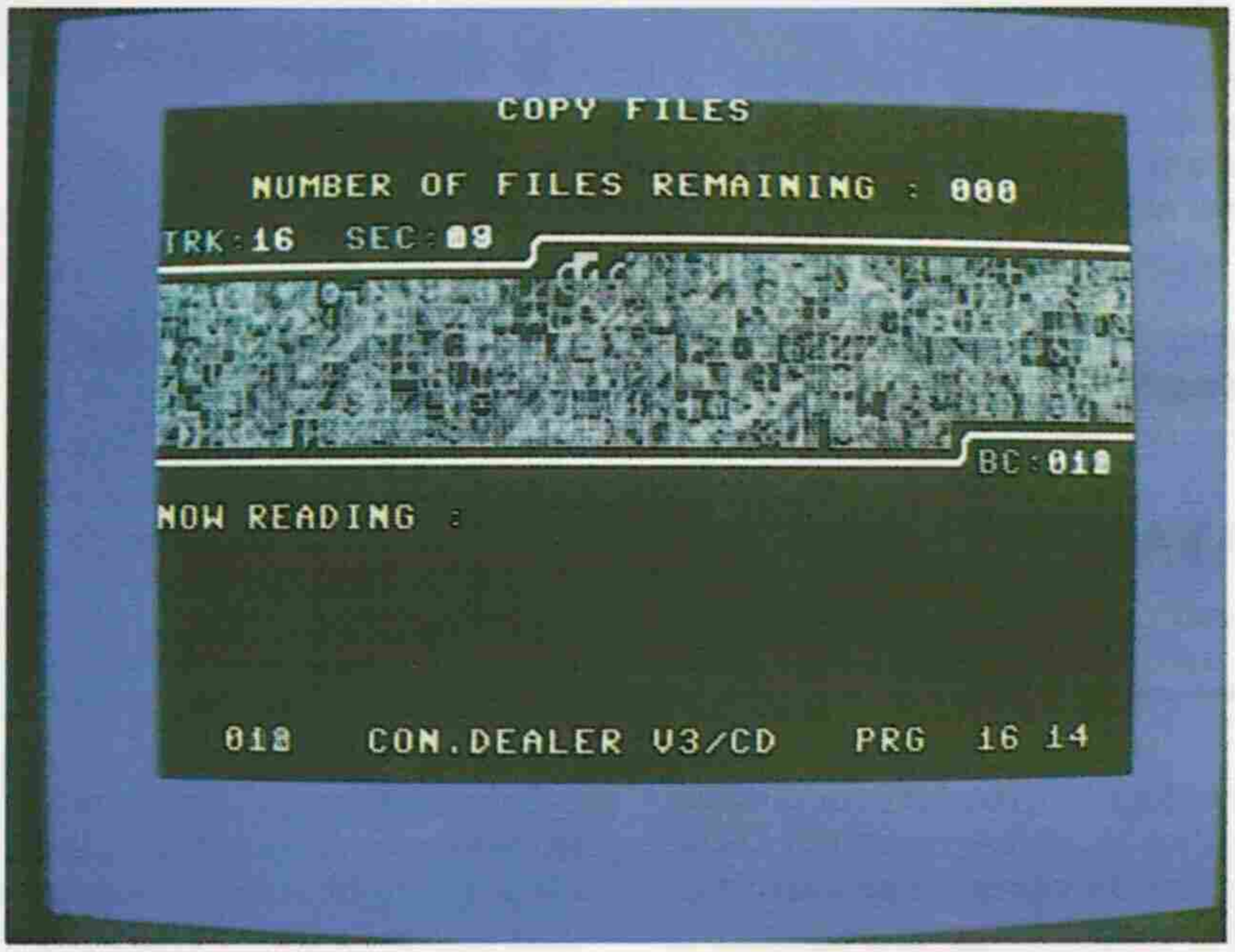
Çok fazla diskiniz yoksa, bu kadar yazıyı boşa okudunuz demektir, çünkü bu programın yaptığı her işi çok daha iyi bir şekilde

(ve tabii ki daha kısa zamanda), elle de yapabilirsiniz. Fakat disket sayınız yüzlere yaklaşıyorsa, bir katalog programına mutlaka ihtiyacınız olacaktır. Benzer programlar arasında en kullanışlı ve esnek olanı bence bu Program F.S.

Her neyse, Sinan çok yaygara ediyor. En iyisi sözü ona bırakmak galiba..

**4. FILE COPY (Dosya Kopyası)**

Klavyeyi binbir güçlükten sonra Vedat'tan kapabildim ve şimdi




size hayatınızda görüp göreceğiniz en müthiş programa kopyacısını anlatacağım.

Programın ilk ekranı ana menü. Burada Kursor tuşları veya rakamlarla istediğiniz alt menüyü seçtikten sonra RETURN'e basmanız gerekiyor. Menü seçenekleri ise şöyle sıralanmış.

1. Copy files (Dosya kopyalama)
2. Scratch files (Dosya silme)
3. Directory
4. Fast format (Hızlı format- 12 saniye)
5. Validate (Diski toparlamak)
6. View/edit BAM Blok kullanım haritasını görmek/düzenlemek
7. Change device (Aygıt değiştirme)
8. Change drive (Sürücü değiştirme)
9. Change mode (mod değiştirme)

Bunların teker teker ne işe yarayıp nasıl kullandıklarını merak edenler okumaya devam etsin, kalanlar dağılabilir.

1. Bu seçenekte ilk önce diskteki tüm dosyalara okunur ve ekrana yazılır. Kursor tuşlarıyla yukarı aşağı oynattığınız bir belirteç çıkar. Dosyaları çekmek içinse RETURN tuşunu kullanın. Bu ekrandayken F1 tuşu ile ana menüye dönebilir, F3 tuşu ile tüm dosyaların seçim durumunu değiştirebilirsiniz. Eğer tüm dosyaları kopyalamak istiyorsanız hiç bir dosyayı seçmeden F3 tuşuna basın, böylece tüm dosyalar seçilmiş hale geçecektir. F5 tuşuna basarsanız en başa dönersiniz yani tüm dosyalar seçilmemiş hale gelir. Kopyalamaya başlamak içinse C tuşuna basmanız yeterlidir. Ekranın üst tarafında kalan dosya sayısı gösterilir (number of files remaining). Bunun altındaki kısımda ise, solda hangi track, sektörün okunduğu yazılır, ekranı boydan boya kaplayan çerçevenin içinde okunan sektördeki bilgiler görülebilir (ama pek işe yaramazlar), bunun altında sağda ise hafızada kaç blokluk boş yer kaldığı görülür.

Bu arada okunan dosyaların isimleri ekranın altına yazılır ve bu dosyadan kaç blok okunduğu ismin sol tarafında görülebilir.

Programın bir özelliğinden dolayı eğer aynı isimde olan bir dosyayı aynı diske tekrar kopyalmak istiyorsanız yeni bir isim verebilirsiniz.

2. Diskten dosya silmek için de aynı kopyalamadaki tuşlar geçerlidir. Yalnız burada C yerine, dosyaları silmek için S tuşuna basmanız gerekir. İşlemlerin sırası bile kopyayla aynıdır.

3. Diskin içeriğini görmek için bu seçeneği kullanabilirsiniz. Ekrana çıkan listeyi boşluk tuşuyla dondurabilirsiniz. İşiniz bittikten sonra RETURN'e basmanız beklenir.

4. Diskinizi 12 saniyede formatlamak için bu seçeneği kullanabilirsiniz. Diskin adını ve ID'sini verip RETURN'e basın ve sadece 12 saniye bekleyin.

5. Diskin toparlanması için validate işlemine gerek vardır. tüm işlemler bittikten sonra diskte boş kalan yerleri saptanıp BAM'de gerekli işlemlerin yapılması için bu tuşu kullanın. Diski taktıktan sonra RETURN'e basmanız yeterlidir.

6. BAM'deki blokların durumunu '+/-' tuşlarıyla inceleyip değiştirebilirsiniz.

7. Eğer birden fazla disk sürücünüz varsa bunların numaralarını değiştirebilirsiniz. Örneğin ikinci sürücüye 9 numarasını vermek için ekrana çıkan yazıları takip etmelisiniz. İlk çıkan yazıda numarası değişecek diski açıp diğerlerini kapatmanız gerekir. Daha sonra diskin en eski numarasını ve sonra da yeni numarasını yazmanız gerekir. Bundan sonra iki sürücüyü kullanabilirsiniz.

8. Bu seçenekle kaynak ve hedef sürücülerini ayarlayabilirsiniz. İlk basışınızda sürücü numaraları kaynak: 9 hedef: 9, ikincisinde kaynak: 8 hedef: 9 ve üçüncüsünde kaynak: 9 hedef: 8 olarak değişir Son kez basarak tekrar kaynak: 9 hedef: 8 olarak değişir.

COMMODORE ve AMİGANIZI BİZDEN ALIN
BİLGASAYARINIZIN OLANAKLARINDAN YARARLANIN

Commodore - 64 AMIGA

★ Orijinal Amiga Programları
★ Orijinal C-64 Programları
★ Amiga ve C-64 Eğitim Programları
★ Amiga 5 1/4 External Drive
★ SKY ve Biltek Kartuşları (Final III, Multi-Ice, Srampler, Disketler, Joystickler, Işıklı Kalemler Midi...)
★ Anti-static Bilgisayar Toz Örtüleri
★ Receiver, Action Replay

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

★ İstekleriniz de bilgisayar modelinizi ve yan birimlerini lütfen belirtiniz.

GÖZLEM BİLGİSAYAR

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

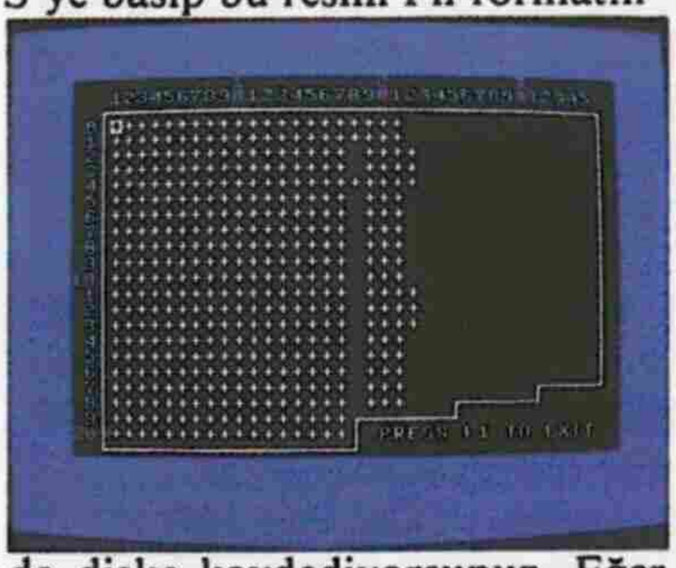
9. Bu mod hızlandırıcı kartuş kullanan arkadaşlarımızın çok işine yarar. Bu seçenek üzerinde bir kez RETURN'e basarak süper dos moduna geçebilirsiniz. Artık kartuşunuz kopyalama işlemi sırasında da kullanılacaktır. Eğer tekrar normal moda geçmek isterseniz 9. seçenek üzerinde tekrar RETURN'e basın.

### 5. Koala To Fli Converter

Önceki sayılarımızda bir Fli editörü yayınlamıştık. Bu programı yazan arkadaşlarımız, kullanımının ne kadar zor olduğunu bilirler. Bu yüzden herhangi bir grafiğin tamamını Fli editöründe yapmak sizi oldukça yorar.

Bunu düşünen bazı programcılar, koala formatında kaydedilmiş grafikleri fli formatına çevirecek bir program yapmışlar.

Programı yükleyince ilk olarak, harika fli logosu bulunduran intro'yla karşılaşıyorsunuz. Daha sonra da ana menüye giriyorsunuz. Bu menüde çok fazla seçenek yok. Sadece L'ye basıp koala resmini yüklüyorsunuz, sonra da S'ye basıp bu resmi Fli formatında diske kaydediyorsunuz. Eğer N'ye basarsanız, programcının gereksiz notlarını okursunuz.



Aslında program pek de iyi yapılmamış. En azından directory alma ve yüklenen resmi gösterme seçeneklerinin de bulunması gerekiyormuş.

Fakat tüm bu eksiklere rağmen, grafikçilerin hayatını kurtaracak bir program bu. Önce Koala painter'in tüm özelliklerinden yararlanarak grafiğin ana hatlarını ortaya çıkarıyorsunuz, sonra da fligraph'ı kullanarak renk efektlerini ekliyorsunuz, sonunda harika grafikleriniz oluyor. Mutlu oluyorsunuz.

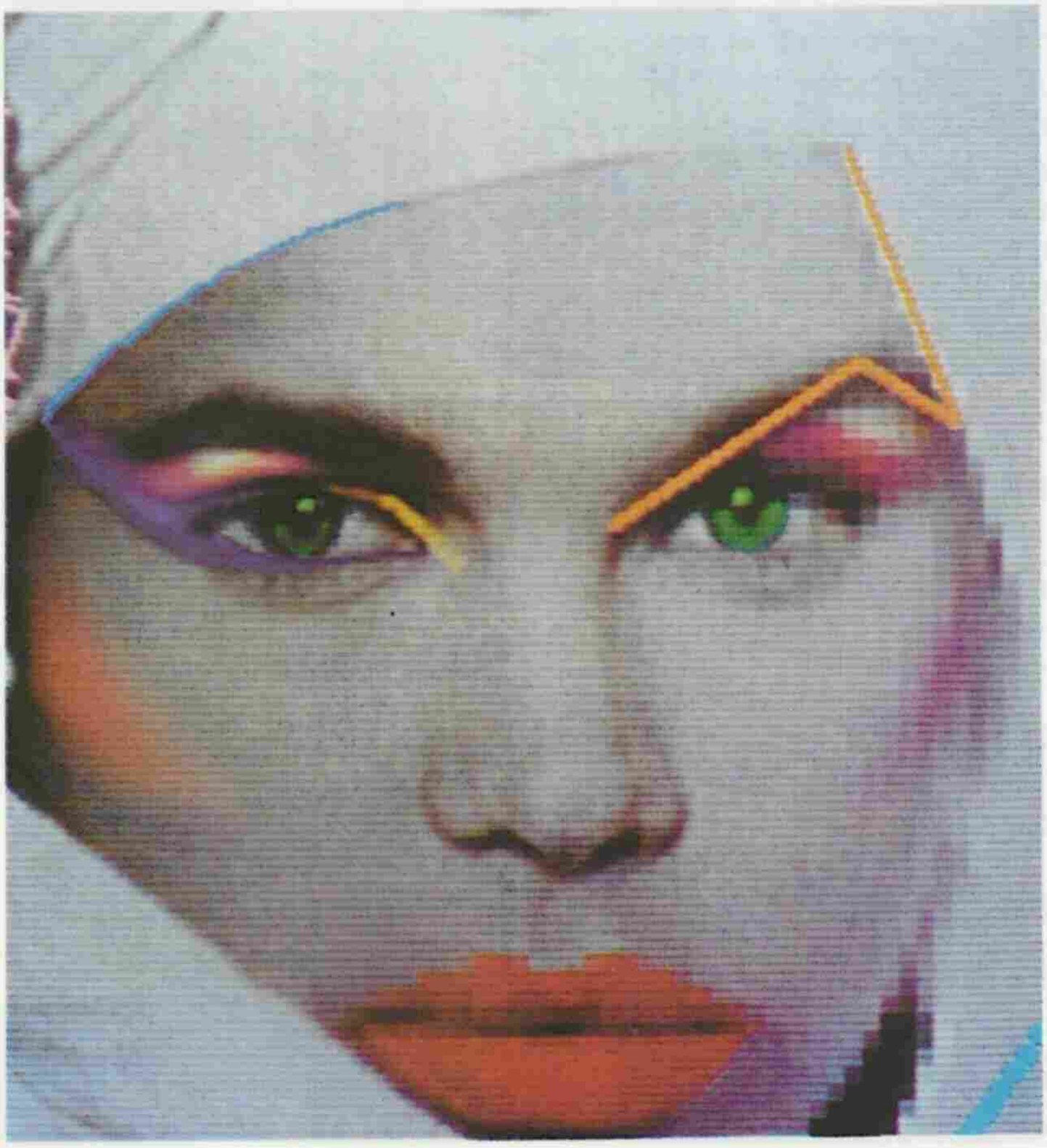
Gelecek aylarda utility tanıtmaya devam edeceğiz ama şimdilik bu kadar. Programların açıklaması bizden kullanması sizden. Eğer programları piyasada bulmakta zorluk çekerseniz diğer kullanıcı arkadaşınıza danışın. Biz bile henüz İstanbul'a gelmemişken bu programları edinmiştik, siz haydi haydi bulursunuz. Belki gelecek aylarda program döküm ekinde bu programlardan bazılarını yayınlarınız. Size şimdilik kolay gelsin, bu programlar sizi bir süre meşgul edecektir.

# Amiga Paint

Celal Hallaç

*Sadece bir ve sıfırların oluşturduğu rengarenk dünyamıza hoşgeldiniz. Burada istediğiniz her şeyi bulmayabilirsiniz fakat yaratmanız mümkün. Sınır yok, sadece sizin yaratıcılığınıza kalmış her şey. Aradıklarınızı parmaklarınızın altında bulacaksınız. Sakın sıkılmayın, sakın çekinmeyin! Sarılın joystick'lere, sarılın mouse'ları; vakit çizim vaktidir.*

Saat sabahın beşi idi, ısınmıştı kablolar yorulmuştu tuşlar. Farenin kulaklarına bir haller olmuştu basılmaktan. Fakat kahramanımızda uykunun yerini dikkat, yorgunluğun yerini yoğun renkli hisler almıştı. Varsındı olsundu uykusuz geceler. Kahramanımız için önemsiz şeylerdi bunlar. Ekranındaki fırça izleri yeterliydi onun için. AMICA-MAN için! Evet, siz de bir AMICA-MAN olabilirsiniz. Tabii ki uykusuz geceler geçirmeniz gerekmez. Bu AMICA-MAN'in sorunu. Ama kuşkusuz bilgisayarla sanatın tadı bir başka güzel. Bazılarınız "TEMBEL İŞİ" ya da "BUNU HERKES YAPABİLİR" gibi yorumlarda bulunabilir. Ya da "Commodore da neymiş? Kaç rengi var ki?" gibi küçümsemelerde bulunanlar da olacaktır. Herkes kendine göre haklı mıdır? Bir çok alanda kanıtlanmış olan bir şey vardır, kısıtlı imkanlarla, diğerlerine kıyasla, çok daha iyi sonuçlar elde edilebilmiştir. Commodore 64 dünyasında grafik alanında kullanılan renklendirme ve tonlama tekniklerini çok az Amiga kullanıcısı bilir (onlar da benim gibi her iki



bilgisayarla haşır neşir olanlardır tabii ki). Commodore'unuzu sakın ola ki küçümsemeyin, varabileceği noktaları tahmin bile edemezsiniz. Oyunlarda (bellek yetmezliği nedeniyle) çok az kullanılan grafik gösterim rutinleri bilgisayarınızın sınırlarını zorluyor. Sadece yaratıcılık ve zeka ürünü (hepsi değil tabii ki) olan bu tür programlar DEMO olarak biliniyorlar. Ülkemizde sadece oyunlara ilgi olduğundan bu tür gösterim programlarına kimse para vermiyor ya da ilgilenmiyor, böylece desteklenmiyorlar. Aslında, AMICA PAINT'de bu tür programların geldiği yollarla ülkemize girdi ve hâlâ da oldukça zor bulunan bir program. Henüz elime disk versiyonu geçmiş değil, ben de kırık verisyonunu kullanıyorum (fakat sanırım Denizli'den arayan bir arkadaşımız bana orijinalinin kopyasını iletebileceğini söylemişti, umarım unutmamışsınızdır. Ümitle bekliyorum).

Önceki yazılarımızı okuduğunuzu varsayarak kaldığımız yerden devam ediyorum:

Geçtiğimiz ay 'F3' tuşuyla girilen ikinci çizim menüsünün tamamını ve 'F' tuşuyla erişebileceğiniz renk menüsünün bir kısmını okumuştunuz (umarım). Yazımın sonunda da renk menüsünü bu ay tamamlayacağımı belirtmiştim. Evet, verdiğim sözden dönemem tabii ki, başka çare yok gibi. Başlayalım mı artık?

## F- RENK (FARBE) MENÜSÜ:

Z- Çizim Rengi (Geçen sayıda kullanımını açıklamıştık).

M- Patern (zemin)

S- Çizgi stili

P- Fırça

R- Renk tablosu

L- Parametre Yükleme (açıklamıştık)

A- Parametre kaydetme (açıklamıştık)

D- Directory (diskteki programların listesi)

## M- PATERN (DESEN)

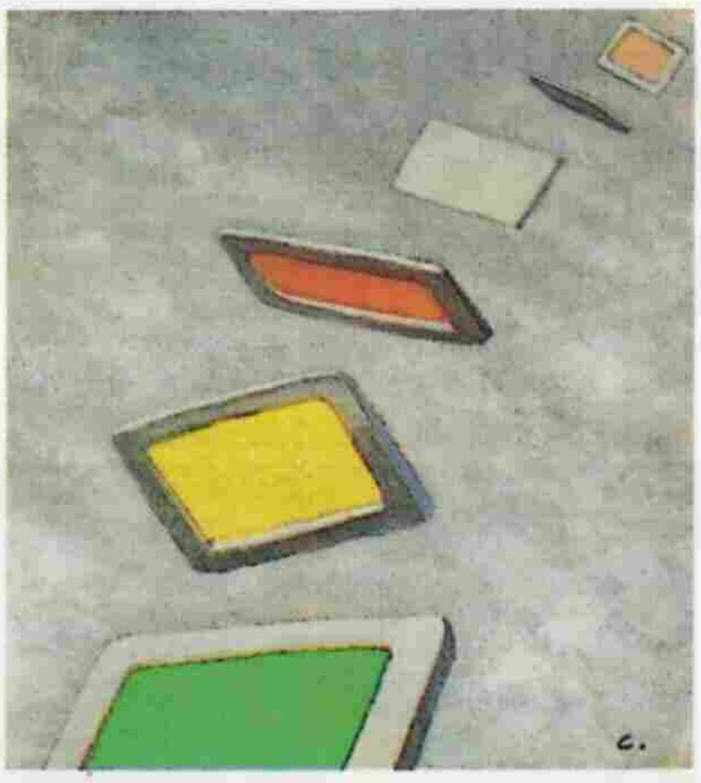
Desenli çizim, normal çizim işlemlerini yaparken başka bir desen ya da çizimin desen olarak kullanılmasına verilen addır. Kendini tekrarlayan desenleri ya da ikinci sayfada önceden yapılmış çizimi desen olarak kullanma imkanına sahipsiniz.

Bu bölümde arasından seçim yapabileceğiniz tam oniki patern bulunuyor. İsterseniz bu oniki paterne yenilerini ekliyebiliyorsunuz. Yani bu paternlerin üzerinde oynayabiliyor ya da en baştan yenilerini çizebiliyorsunuz.

Bu bölümde şu işlemlerden oluşuyor:

**K-** Daha önce seçilmiş patern ya da patern modu varsa iptal etmeye yarar. Bu işlemden sonra patern ile çizim yeniden seçilene dek normal çizim yapılır.

**M-** Kursor tuşlarıyla değişen desenlerden hangisi o anda ekranda bulunuyorsa onun kullanımını sağlar. Bu tu-



şa bastığınızda ekrandaki desen seçilecektir ve bu menü kaybolup yerini çizim ekranına bırakacaktır.

**S-** bunu seçtiğinizde bu diğer sayfada yapmış olduğunuz (eğer varsa) çizim, bulunduğunuz sayfada yapacağınız çizim işleminde desen olarak kullanılacaktır. Eğer diğer sayfada henüz bir şey çizmediyseniz doğal olarak yapacağınız çizim işlemlerinin bir etkisi olmayacaktır, sakın meraklanmayın.

**Kursor tuşları-** Oniki desenden harhangi birini ekrana getirmenizi sağlar.

**E-** Kursor tuşlarıyla seçim yapılabilen desenlerden hangisi o anda ekranda ise, o desen üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz. Eğer yeni bir şeyler yapmak istiyorsanız o zaman eski deseni **CLR** tuşuyla silin ve yerine yenisini çizin. Burada kullanılan tuşlar ise şöyle:

**A-P:** Renk seçimi.

**CLR:** Desen silme.

**X:** O anda kullanılan rengi, damalı olarak, çizili desenin üzerine oturtur.

**RUN/STOP** (ya da sola ok tuşu): Bu (Diğer tüm menüler için de geçerli) menüden çıkış.

## S- ÇİZGİ STİLİ:

Çizgi işlemini kullanırken çizgide istediğiniz şekilde aralık yada dolu-boş oranı ayarlamasını buradan yapabilirsiniz. Bunun yararı aynı şekildeki çizgileri sürekli çizip silmekten kurtarmasıdır.

## P-FIRÇA:

Çizim fırçası seçimini bu menüden yapmalısınız. İstediğiniz X*Y ebatlarında kare fırça kullanabilirsiniz. Bu fırça diğer tüm çizim işlemlerinde geçerli olacaktır. Ayrıca bu menüden, ekranda çizili bulunan şekillerden belli bir kısmı kesip fırça olarak kullanmanız da mümkün.

## R- RENK TABLOSU:

Bu renk tablosunun renk seçim tablosuyla pek bir ilgisi yok. Yazımın en başında sürekli Amica Paint'in çok güçlü işlevleri olduğunu belirtmiştim, işte bu renk tablosu da bunlardan biri (hatta en önemlisi bile sayılabilir çünkü buna benzer bir işlev başka bir Commodore 64 çizim programında mevcut değil). Buraya geldiğinizde ekranda büyük bir renk tablosu ve sağ tarafta da seçebileceğiniz renklerin hangi tuşlara karşılık geldiğini yazan bir tablo göreceksiniz. Renk tablosunda tablonun solundaki renkler üzerine yukarıdaki renklerle bir işlem yapıldığında tepkimenin ne renk sonuç vereceği gösterilir. Bu şu anda size biraz karışık gelebilir fakat alışınca ne kadar kolay ve kullanışlı olduğunu siz de anlayacaksınız. Neyse, kısaca herhangi iki rengin kesişiminde başka bir renk ortaya çıkmasını istiyorsanız yapabilirsiniz. Eşer çizim ekranına çıkmadan zoom alanının yerini değiştirmek istiyorsanız kursor tuşlarını kullanmanız gerekecektir. Burada seçeceğiniz renk, çizim ekranına geri çıktığınızda da aktif kalacaktır.

## T- TEXT (YAZI)

Ekranın herhangi bir yerine bir yazı yazmak istiyorsanız bu işlemi seçin ve çizim ekranında yazının başlangıç noktasını okunuzu gerekli yere götürüp klikleyerek belirtin. Bundan sonra klavyeden gireceğiniz yazı çizim ekranınıza işleyecektir. Eğer okunuzun yerini (yazım işlemi sırasında) değiştirirseniz, RETURN tuşuna basınca yazınız yeni yerden devam edecektir.

## D- 3D EFEKTİ

Bu efekti kullanacağınız alanı pencere içine aldıktan sonra ekranın herhangi bir yerinde bir noktadan diğerine (vektor point 1-2) üç boyut işleminin gidiş yönünü belirtmeniz beklenecektir. Bu işlem sonucunda seçmiş olduğunuz alan, belirttiğiniz yönde ve uzaklıkta, arka arkaya tekrarlanacaktır. Bunun sonucunda da çizininize, biraz basit de olsa, bir üç boyut hissi kazandırılır.

## S- GÖLGE EFEKTİ

Bu işlemin yapılış şeklide 3 D efekti ile aynıdır. Kullanacağınız alanı pencere içine aldıktan sonra ekranın herhangi bir yerinde bir noktadan diğerine (vektor point 1-2) üç boyut işleminin gidiş yönünü belitmeniz beklenir. Diğer işlemden farkı ise, belittiğiniz açı ve uzaklıkta (o anda seçili bulunan renkte) dişi bir gölge alınır.

Tabii ki bu işlemleri el ile de yapabilirsiniz, fakat hazırda varken neden uğraşasınız ki? Ayrıca bu işlemler olmadan bunları yapmak pek de kolay olmazdı.

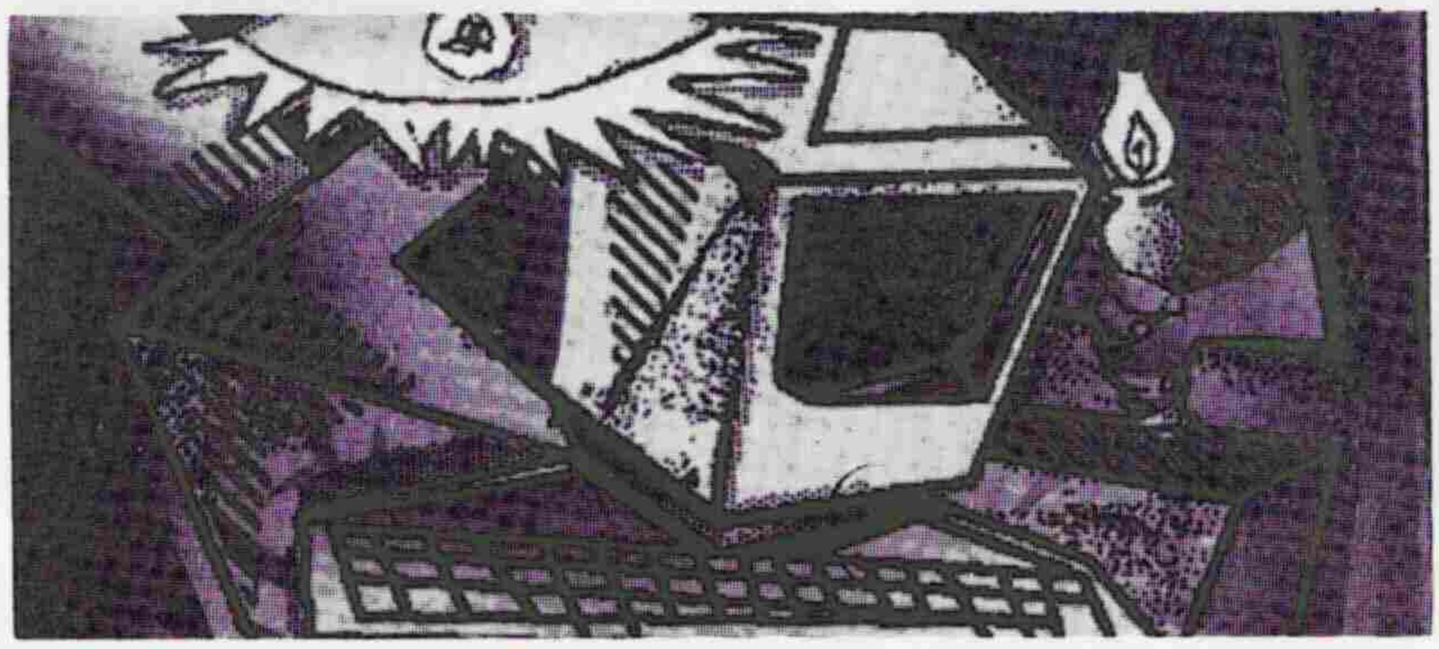
## K- KONTUR

Diyelim ki çizim ekranınıza (herhangi birine) birşeyler çizdiniz ve bu çizimin tam dış hatlarından başka bir renkle geçmek istiyorsunuz. İster zoom ile büyütün ve tek tek pikselleri yerleştirin, ya da bu işlemi seçip gerekli alanı pencereye alın ve bırakın her şeyi Amica Paint yapsın. Sizce hangisi daha kolay?

## V- DAĞITMA

Evet, tahmin ettiğiniz gibi bu işlem bilgisayarınızın dağıtmasına ve hatta iyice tozutmasına yarar. Henüz tozutmuş bir bilgisayar görmediyseniz hiç vakit kaybetmeyin ve deneyin, memnun kalacaksınız.

Şaka bir yana, aslında bunun biraz da tozutmakla da ilgisi var. Bu işlem ekranda seçilen pencere içindeki herhangi iki rengin bir birine (toz gibi) karıştırılmasını sağlıyor. Yoğunluk ve dağılım ise SPRAY işlemindeki gibi. En kolay denemeyi iç içe üç (ayrı renklerde) dolu daire çizip (dıştan içe doğru renklerin açılmasına dikkat ederek) bu işlemi tek tek bütün renkler için (ekran rengi de dahil) yaparak yapabilirsiniz. Örneğin ekran siyah olsun, önce büyükçe bir mavi daire, içine daha ufak açık mavi bir daire, onun da içine daha ufak bir cam göbeği (cyan) bir daire çizip sonra da sırasıyla siyahı maviye, maviyi açık maviye ve son olarak da açık maviyi cyan'a dağıtabilirsiniz. Eğer düzgün yapabildiyseniz gayet hoş bir görüntü elde edeceksiniz.



## M- KARIŞTIRMA

Hey sen! Sana diyorum, karıştırma bilgisayarının portlarını. Yakacaksın biryerlerini. Senin için pek de hayırlı olmaz sonra.

Evet, bu da bir çizimin yarısını (damalı olarak yarısı, yani bir çeşit silüetini) alıp başka biriyle karıştırmaya yarar. Bunun için gerekli yeri pencere içine alın ve pencereyi gerekli yere taşıyın. Bu kadar basit sonuçta ortaya çıkmasını istediğiniz rengi seçin ve iki rengin kesişim noktasında klikleyin. Buradayken Z tuşu okunuzun bulunduğu satırın tamamını siyaha çevirir, yani o satırın solunda bulunan renk ile ilgili herhangi bir işlem yapılmasını engeller. X ve Y tuşları da renk tablosundaki kesişimleri tamamen değiştirirler. Biri (X) bütün renklerin bir diğerine farklı sonuç vermesini sağlarken diğeri (Y) herşeyi normale çevirmeye yarar.

Tüm değişiklikler ve ayarlamaları yaptıktan sonra 'T' tuşuna basmayı unutmayın. Aksi taktirde bütün hepsi boşa gider. 'Q' tuşu ise yapılan değişikleri kabul etmeden çizim ekranına çıkmanızı sağlar.

Renk menümüz de buraya kadar. Umarım size çok karışık gelmiyordur. Her neyse, bunların gerçek işlevlerini ve yararlılıklarını ancak kendiniz de kullandıktan sonra anlayabilirsiniz. Umarım sadece buradan okumakla kalmıyorsunuzdur. Ben yeterince alıştırma yaptığınıza inanmıyorum. Gerçi elime pek somut örnek geçmiyor. Neden çalışmalarınızı bana yollamıyorsunuz? Böylece hem ne kadar ilerleyebildiğinizi birlikte değerlendirebilir hem de daha detaylı çalışabiliriz. Eğer ilgileniyorsanız dergimizin adres ve telefon numarasını yazının sonunda yazacağım. Lütfen benimle irtibat kurmaktan çekinmeyin (eğer aranızda Amiga kullanıcısı varsa onlarla da Deluxe Paint üzerinde aynı şeyleri yapabiliriz).

Eğer anlamadığınız ya da takıldığınız bir konu olursa bana telefon açabilir ya da mektup atabilirsiniz. Kısaca dergimizin adres ve telefonu şöyle:

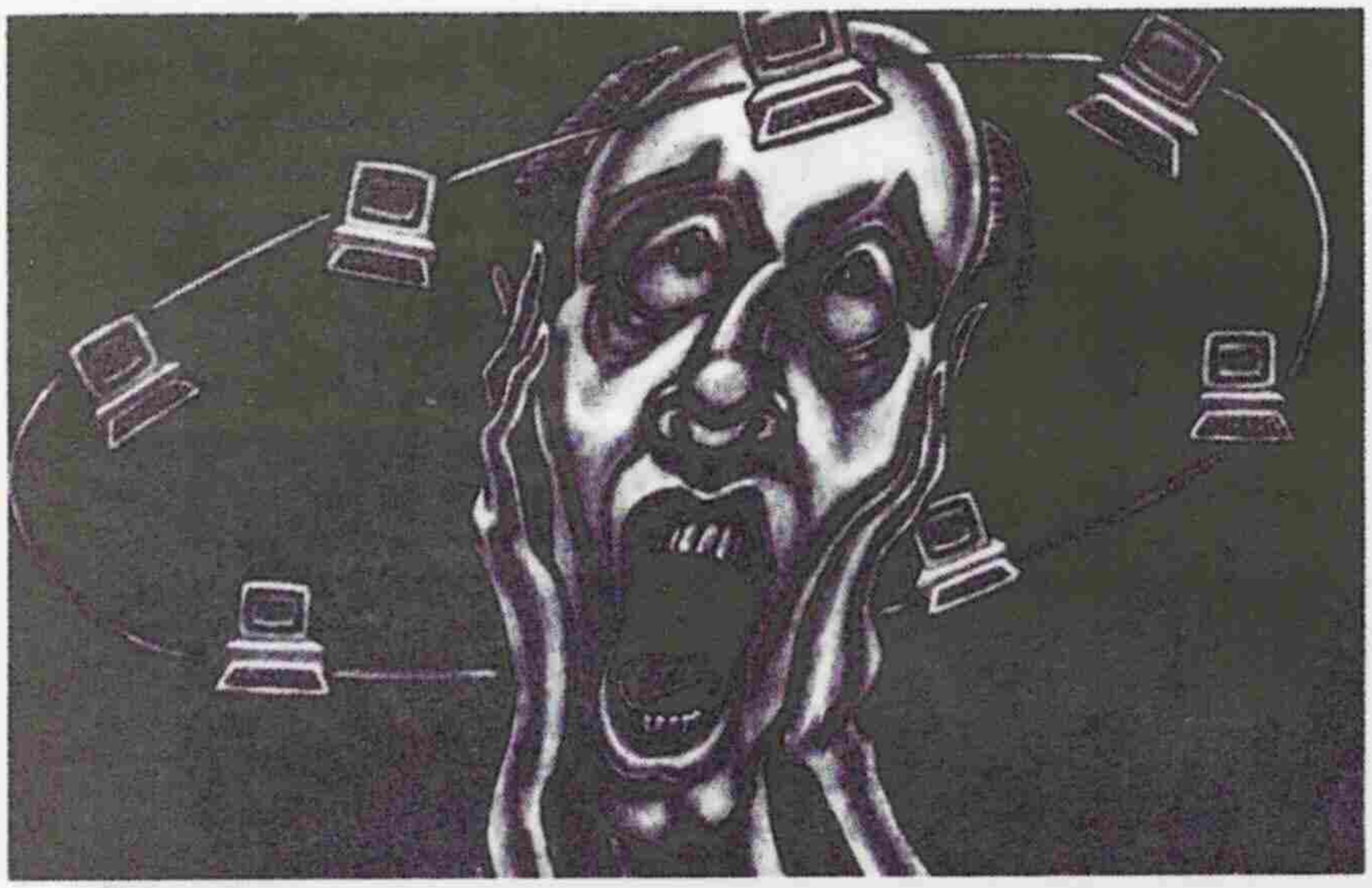
Commodore Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt.
No: 6/4 81300 Kadıköy-İST.
Tel: 346 86 48

Gelecek sayımızda yine bu sayfalarda birlikte olmak üzere hoşça kalın.




# Kaset Turboları

**Vedat Hallaç**



Selam kasetzedeler. Son üç aydır program kayıtları hakkındaki bilgilerinizi artırmak için bu satırlarda bir interupt yükleyiciyi inceliyorduk. Yazımızı okuyanların hatırlayacağı gibi bu turbo sayesinde, açık ekranlı, yükleme yaparken bir de program çalıştırabilen, çok iyi korunmuş programlar kaydedebiliyorduk kasete.

Bu ay daha da ilginç işlere girişecektim, ama önce yazıyı ne kadar anladığınızı anlamama yarayacak, bu arada bazılarınıza da dergimizin aboneliğini kazandıracak kısa bir sınav yapmaya karar verdim.

Evet yanlış okumadınız. Sorulara doğru cevap verenler arasında beş kişi, bir yıllık dergi aboneliğine kavuşacaklar.

Yarışmamızın kuralları oldukça basit: Aşağıda kimi çoktan seçmeli, kimi boşluk doldurmalı, kimi klasik yirmi beş soru var. Temiz bir kağıda, (soru numaralarını unutmadan) cevaplarınızı okunaklı harflerle yazın, ve 1 Eylül'den önce elimizde olacak şekilde dergimizin adresine yollayın. Yarışmayı kazanmanız için bütün sorulura doğru yanıt vermeniz gerekmiyor, sadece diğer arkadaşlarınızdan fazla yapmanız yeterli. Yani tüm sorulara cevap veremeseniz bile cevaplarınızı dergimize yollayın. Kim bilir, belki diğer arkadaşlarınız sizden az soru yanıtlayabilmiştir... İki ay sonra abonelik kazanan arkadaşlarla birlikte doğru cevapları yayınlayacağız.

DİKKAT!! İki ay sonra yayınlanacak olan derginin yazılarının erkenden yazılması gerekiyor. Bu yüzden yalnızca Eylül başına kadar elimize geçen mektuplar arasında değerlendirme yapılacak!!!

Unutmadan, cevaplarınızı çoktan seçmeli sorularda doğru seçeneğin harfi, boşluk doldurmalı sorularda yalnızca boşluğun içi, klasik sorularda ise tüm cevap olacak şekilde yazın.

İşte sorularımız (Kolay gelsin...):

1. Hızlı yükleme yapabilmek için kasetteki bit sinyallerini, gerekli bayt oluşturacak şekilde düzene sokmak gereklidir. Bu iş için nasıl bir yöntem kullanırsınız?

2. Dergimizin ilk sayısında yayınlanan ESRA TURBO, güvenirliliğini arttırmak için nasıl bir yol bulmuştu?

3. Aşağıdaki baytlardan hangileri senkronizasyon baytı olarak kullanılabilir?

A) $A0
B) $4A
C) $0F
D) $08
E) $2B

4. Kontrol toplamını hesaplamak için bizim turbomuzda nasıl bir yol kullanılmıştır?

5. Save vektörünü, turbomuzda da olduğu gibi kendi programımızı gösterecek şekilde değiştirdik, programımızın içinde ünite (device = araç) numarasını okumak için $.... adresinin değerine, dosya adının uzunluğunu bulmak için $.... adresinin değerine, dosya adını bulmak için $.... ve $.... adresli baytların alçak-yüksek

bayt formatında sakladığı değere bakmamız gerekir.

6. LOADER (yükleyici)'nin normal hızla kaydedilmesi gerektiğini biliyoruz. Eğer turbo koruma derdimiz yoksa, nasıl bir sistem kullanarak LOADER'ın yükleyeceği alanı küçültebiliriz?

7. Teybe yollanan voltajın yönünü değiştirmek için (+5V ise 0V, 0V ise +5V yapmak için) hangi adresli baytın hangi bitinin değerini ters çevirmeliyiz?

A) $0002'nin 0. bitinin
B) $0001'in 5. bitinin
C) $DC0D'nin 6. bitinin
D) $0001'in 3. bitinin
E) $0002'nin 7. bitinin

8. Eğer $01'e $05 veya $04 vererek KERNAL ROM'u kaldırırsak, IRQ ve NMI interupt'larını istediğimiz yere yönlendirmek için hangi adreslerdeki vektörleri kullanmamız gerekir?

9. CIA 1'in zamanlayıcı (timer) A'sının adresi $.... ve $.... adreslerinden ..... formatında okunabilir.

10. BASIC RUN komutunu makine dilinden gerçekleştirmek için nasıl bir yol kullanırız?

11. İyi korunmadığını tahmin ettiğiniz bir turboyu kırmak için aşağıdakilerden hangisini kullanamazsınız?

A) Poke 44,1
B) Poke 43,12: Poke 44, 192
C) Poke 2049,1
D) Poke 2048,255
E) Poke 2048,12

12. Kernal, $.... adresinde bulunan adresteki alt programı kullanarak program satırında bulunan veya klavyeden girilen bilgileri okur.

13. $F76A adresinde bulunan KERNAL rutini ne işe yarar?

14. 'Press Record & Play On Tape' mesajını yazdıran, ve teypte bu tuşlara basılmasını bekleyen rutin $.... adresinde yer almaktadır.

15. Bir turbo programını korumak için şu komutlarla başladınız:

Jsr $E3BF
Jsr $F453

Bu rutinlerin gerekli yerleri düzelteceğinden eminsiniz, ve bu komutlardan sonra içiniz rahat olarak yükleme rutinine giriyorsunuz. Fakat ortalıkta bazı kırıcılar için açık bir kapı var. Nedir bu açık kapı?

16. Bilgisayarın RESET'lenmesi halinde istediğiniz adreste bulunan rutine sıçramak için ne yaparsınız?

17. Bilgisayarın, RESTORE tuşuna basılmadan NMI yaratabilmesi için aşağıdaki adreslerden hangi üçünün değeri ayarlanmalıdır?

A) $DC0D, $DC0E, $DC04
B) $DD00, $DD01, $DD02
C) $DD0D, $DD0E, $DD0F
D) $0000, $0001, $DD0D
E) $DC00, $DC04, $DC05

18. Bir programı kırmaya çalışıyorsunuz (Ne kadar ayıp!!) İncelediğiniz alanda karşınıza şu satırlar çıktı:

???
Lda $A9
Nop

Ve M komutuyla bu bölgeyi incelediğinizde şu baytlarla karşılaştınız:

$F4 $A9 $A9 $EA

Bu rutinin hemen arkasından akümülatörün (A registerinin) değeri ne olur?

19. Bildiğiniz gibi Multi-Ice serisini engellemek çok zordur. Siz de bu kartuşu engelleyemiyorsunuz, ama kartuş kullanıcısına acı çektirmek istiyorsunuz... Ne yapardınız?

20. Sadece RESTORE tuşuna basıldığında istediğiniz adrese sıçranmasını istiyorsunuz. Yani RESET işlemi normal olarak gerçekleştirilmeli... Hangi adreslerin değeriyle oynamalıyız?

21. Diyelim ki sadece basic programları yüklemek üzere kullanıyorsunuz IRQ yükleyici programımızı. Baştan beri kaç blok yüklendiğini ekrana yazmak için basitçe (baytın değerini ekrana yazacak rutini nasıl yapacağınızı anlatmadan) nasıl bir yol izleyeceğinizi anlatın (hangi adrese, ne gibi bir işlem yaptıktan sonra ekrana yazma rutinine gönderirdiniz? - tek çözüm bu değil).

22. $D012 adresi ne işe yarar?

23. Yazı kaydırma anında, ekranda harfleri bir sola almak için şu programı kullandınız:

```
Ldy   $27
Döngü Lda $07C1,y
Sta $07CO,y
Dey
Bpl Döngü
```

Fakat programınız çalışmıyor. Ne gibi bir hata verir bu program, ve neden?

24 IRQ yükleyicinize bir şov programı eklediniz. Programlar harika şekilde çalışıyor, ve $02'nin değeri 100'dan farklı olur olmaz $02'ye 0 verip BASIC RUN yapıyor. Bu turbo, programların onda dokuzunu çalıştırıyor, fakat özellikle BASIC programlarda hata veriyor ve programın tamamını LIST komutuyla göremiyorsunuz hatadan sonra... Turbo yükleyicinizde ne unuttunuz?

25. Beş blokluk kocaman bir program yazdınız, ve programın içinde bol bol Jsr, Jmp, Bne, Bpl komutları var. Fakat program çalışmadı ve programın en başında küçücük bir hata bulunduğunu farkettiniz. Bu hatayı gödermek için bir Lda, bir Sta komutu koymanız yeterli. Fakat (büyük bir gaflet örneği göstererek) programı herhangi bir assembler kullanmadan, doğrudan monitör programınızı kullanarak yazdınız. Yani boğazınıza kadar batmış durumdasınız. Nasıl düzeltirsiniz programınızı?

Evet sorular sadece (!) bu kadar. Bazılarının çok zor olduğunun farkındayım ama cevaplarınızı okurken zalim hocalarınız gibi davranmayacağımdan emin olabilirsiniz. Ne de olsa ben de bir öğrenciyim, halinizden anlarım tabii ki.

Hadi bakalım bu kadar eğlence yeter! Çözün soruları da yollayın cevaplarınızı bana. Unutmayın, cevaplarınız 1 Eylül'den önce elimizde olmalı. Abonelik kazanmak istiyorsanız sarılın kalemlere.

Sakın kopya çekmeyin ha. Hey! Sen gözlüklü! Önündeki kağıda bak bakayım... Ne biliyorsun arkadaşının doğru cevap verdiğini?

Şaka bir yana önceki sayıları karıştırmak serbest tabii ki,

Gelecek ay görüşmek üzere..

# HER TÜRLÜ DURUM İÇİN RESET BUTONU

Tolga Kale

Alışıla gelmiş şekilde yapılan bir RESET Butonu her zaman için istenilen sonucu vermez. Yardımınıza bu ucuz, hemen hemen her programı kıran RESET Butonu geliyor. Artık bir programı sona erdirmek için bilgisayarınızı açıp kapatmanız gerekmeyecek.

Alışılagelmiş bir RESET Butonu birçok programı durdurmaz. bunun nedeni bu programlarda Modulstart bulunmasıdır.

**Mudulstart nasıl çalışır?**

Mudulstart'ın ne olduğunu anlamak için C-64'ün çalışma sistemini yakından incelememiz gerekir. Software ile, yani SYS 64738 ile yapılan RESET'te bilgisayar $8004 ile $8008 arasındaki adreslere bakar. Eğer orada Commodore-ASCII-Kodu şeklinde "cbm80" yazıyorsa C-64, $8000 ve $8001'deki adrese atlar. Bu adreste RESET-Vektörünün alçak ve yüksek baytları bulunur. ($8000'de alçak, $8001'de yüksek bayt). $8002 ve $8003'te Sıcak RESET-Vektörü bulunur. Yani RESTORE tuşuna basıldığında bu adreste bulunan Vektöre gidilir. Eğer $8000 ve $8001'de programın başlangıç adresi bulunuyorsa bir RESET sırasında program tekrardan başlar.

Gördüğünüz gibi eski bir RESET Butonunun başarısı $8000-$8008 arasında bulunan değerlere bağlı.

Bir RESET-Butonla bu Modülü kapatamayacağımız ortada. Bunun için Epansion Port'taki bazı ayakları birleştiriyoruz ve C-64'e hangi hafıza bölümlerinin açık olduğunu söylüyoruz. EXROM-hattını (extern ROM) GND ile bağlanınca C-64,$8000 ile $A000 arasını kapatır ve burayı EPROM'a bağlar. Bize bir programın Software-Modülünden kurtulmayı da bu bölüm sağlıyor. Bundan sonra C-64 normal olarak olmayan bir "cbm80" işareti arar. Bulamayınca da normal bir RESET gerçekleşir. Sonra kapatılmış bulunan $8000 ile $A000 arası tekrardan açılır. RESET'ten sonra programı tekrar çalıştırmak isterseniz SYS 64738 kullanabilirsiniz ama bu yolla program yine de çalışmayabilir.

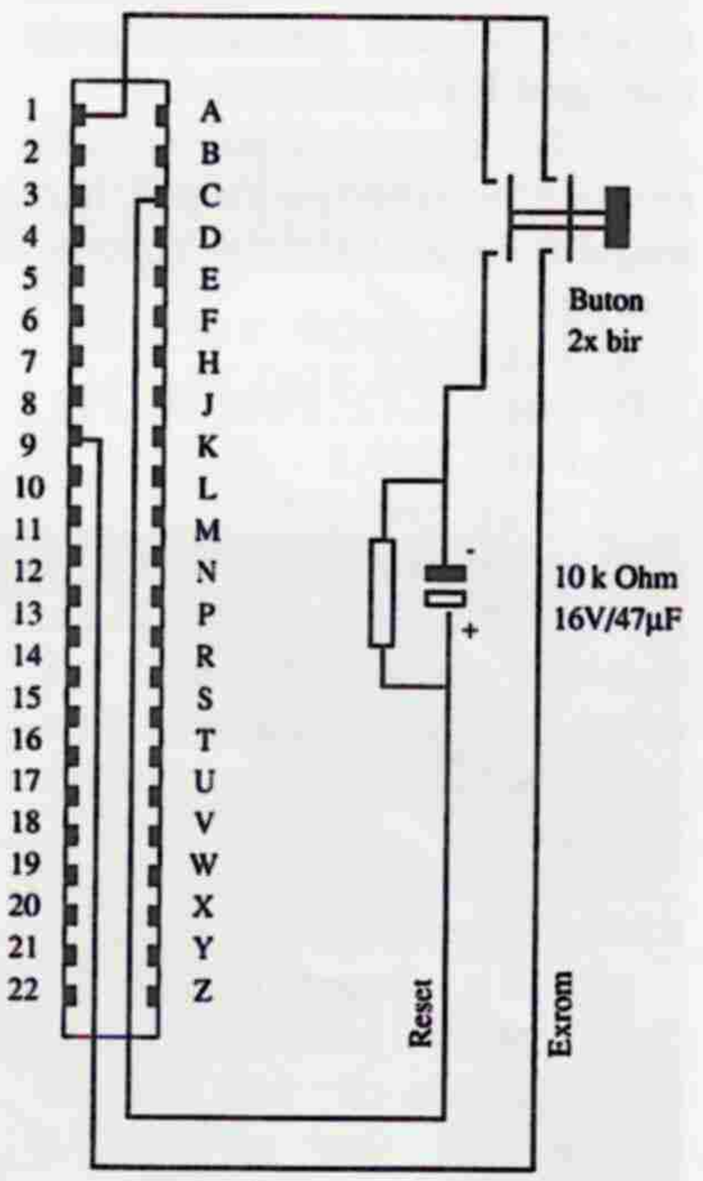
Daha önce de söylediğimiz gibi RESET sırasında EXROM-hattı GND ile bağlanmalıdır. Bu iş en iyi olarak iki hattı birden bağlayan butonlar yaparlar (2*Bir).EXROM'un RESET sırasında alçak potansiyale sahip olması gerektiği için bir Kondensatör Reset süresini sınırlar.

Bunun için RESET-Kontağından (Pin C, Expansion Portu) Butona 16V/47 uf'lik bir elektolik Kondensatör konur. Çalışma prensibi oldukça basittir. Butona basıldığında Kondensatör yüklenir ve RESET'e başlar. Kondensatör kısa zamanda yüklendiği için EXROM buton bırakılıncaya kadar alçak potansiyale sahip olur. Buton bırakıldığında direnç sayesinde Kondensatör tekrar boşalır.

RESET çok kısa sürdüğü için Commodore Disketsürücü 1541'in bu işten haberi olmaz ve kendini RESET etmez.

Bu devreyi bilgisayarınızın içine de kurabilirsiniz. Ama eğer garanti süreniz geçmemişse bunu yapmanızı tavsiye etmem, çünkü bilgisayarınızın içini açtığınız anda garanti süreniz dolar. Eğer garanti süreniz dolmuş ve bu işlerden anlıyorsanız Expansion Port'taki lehim yerlerini kullanabilirsiniz. Eğer garanti süreniz dolmamışsa Expansion Port'a uygun bir giriş kullanarak da bu işi halledebilirsiniz.

USER PORT'UN ÖNDEN GÖRÜNÜŞÜ

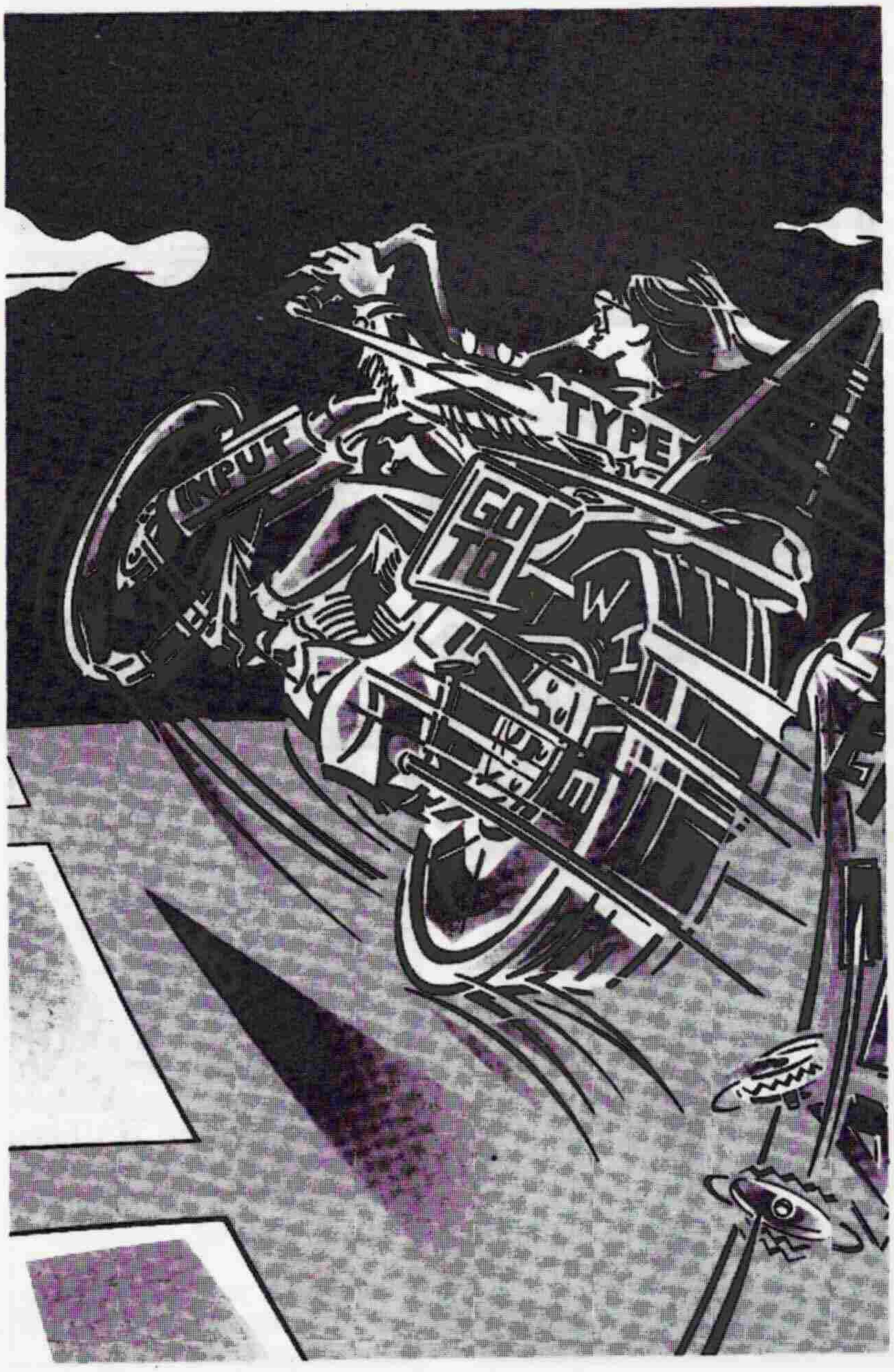



**Parça Listesi:**

Buton 2*Bir
Elko 16V/47uf
Direnç 10 k0hm, 1/8 Watt
Çeşitli renkte tel
58*50 mm iki tarafı bakırlı tabaka

# RASLANTISAL SAYILARIN SIRLARI

Murat Gezer




BASIC'te bulunan RND komutu BASIC kullanıcıları için birçok olanaklar doğuruyor. Eğer bu komutu tam anlamıyla kullanmak isterseniz ilk önce rastlantısal sayının ne olduğunu bilmeniz gerekir. İşte bu yazımızda rastlantısal sayının ne olduğunu ve nasıl çalıştığını anlatmaya çalışacağız.

Rastlantısal sayıların en önemli özelliği olarak gelecek olan sayının önceden bilinmemesidir. Örneğin bir zarı ele alalım. Zarı her attığımızda 1 ila 6 arası sayı gelir. Ve zarı atmadan önce kaç geleceğini bilemeyiz. Ancak tahmin edebiliriz. İşte bilgisayarınızda aynen zar örneğindeki gibi RND komutundan sonra sizce bilinmeyen bir sayı verir. Acaba gerçekten bu sayı bir rastlantısal sayı mı? Hayır değil. Peki diyeceksiniz ki bu sayı devamlı farklı ve biz önceden ne geleceğini bilemiyoruz. Eğer bu yazıyı okumaya devam ederseniz, neden bilgisayarınızın gerçek rastlantısal sayı üretmediğini anlamaya başlayacaksınız.

Zarda sayıların devamlı farklı gelmesinin sebebi zarın yapılmış olduğu malzeme, atılmış olduğu zemin, atılma hızı, atılış yönü gibi belli başlı koşullara bağlıdır. Eğer bu koşulları sebit tutmayı başarabilirsek attığımız zar devamlı olarak aynı gelirdi. İşte bilgisayarınızda bu koşullar yine belli bir ondalıklı sayı alıp bu sayıyı 5 parçaya bölüyor. Daha sonra bilgisayarınız içinde RND komutu için ayrılmış olan birbirine komşu 5 bellek bölgesine yazılı-

yor. Bu başlangıç sayısına biz çekirdek sayı diyeceğiz. Bu işlemler siz bilgisayarınızı açtıktan sonra otomatikman yapılıyor. Eğer siz RND komutunu vermişseniz bu çekirdek sayı bilgisayaranız tarafından alınıp 11879546,4 sayısı ile çarpılıyor. Bu çarpımdan çıkan sonuç 0.0000000392767778 sayısı toplanır. Ve bilgisayar bu hesabın sonucunu tekrar 5 parçaya bölüp bellek bölgelerine yazar. Bu bellek bölgeleri kendi aralarında belli bir kural ile karşılaştırılır ve tekrar bir ondalıklı sayıya çevrilerek ekranınıza yazar.

Neyse bu kadar işlemden sonra eğer kafanız karışmadı ise incelememizi daha da derine indirerek deminden beri bahsetmiş olduğum 5 bellek bölgesinin neresi olduğunu birlikte inceleyelim. Bu bellek bölgeleri 64'ünüzde 139 ila 143 arasında bulunmaktadır. Şimdi aşağıda vermiş olduğum satırları bilgisayarınıza girin.

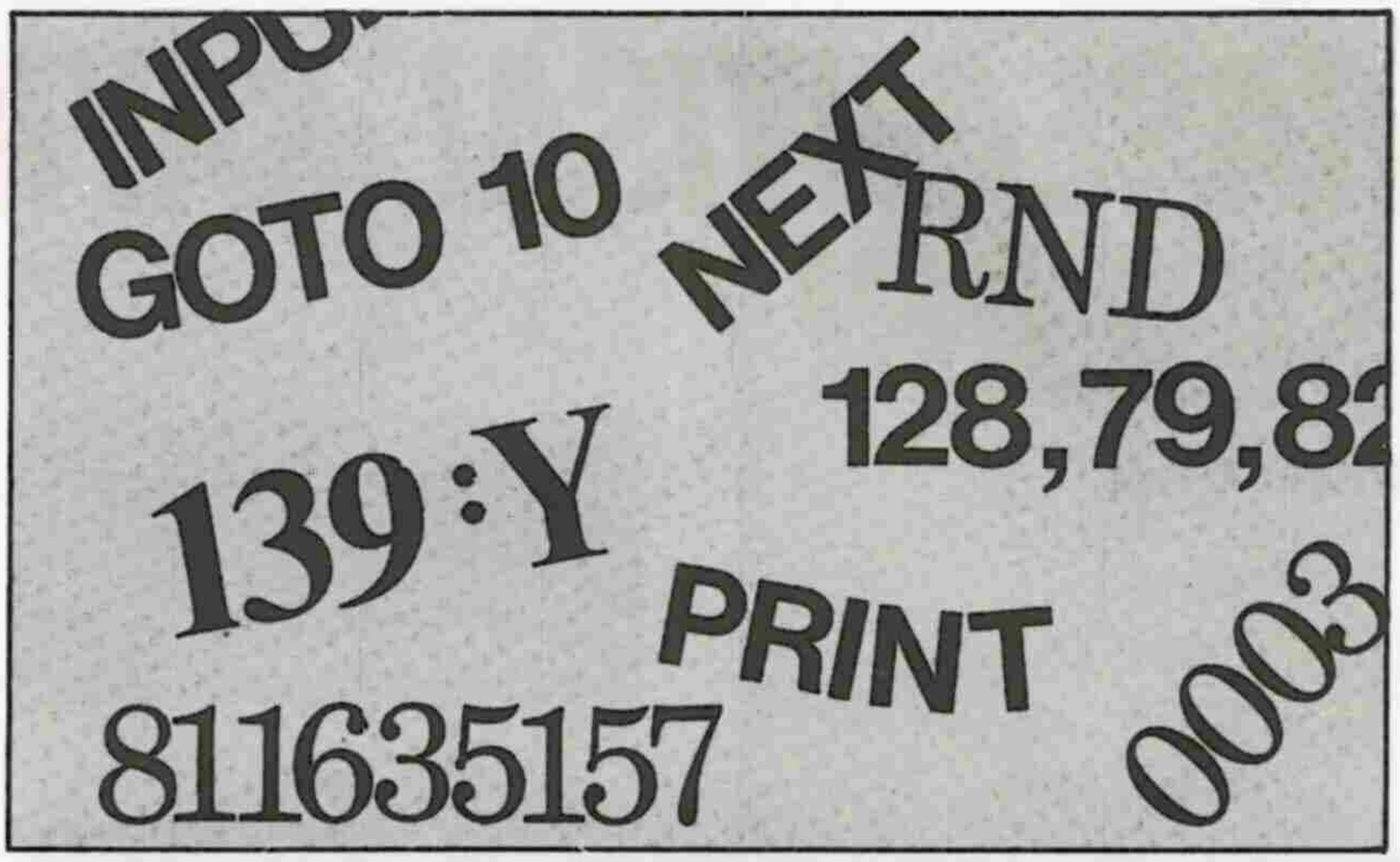
```
10 X=139:Y=143
20 FOR A=X TO Y
30 PRINT PEEK(A)
40 NEXT A
50 PRINT RND(1)
```

Bu ufak program sayesinde 5 bellek bölgenin değerini ve bu değerlerden oluşan rastlantısal sayıyı görürsünüz. Eğer

```
60 GOTO 10
```

satırını eklerseniz devamlı olarak sayıların değiştiğini görürsünüz. Yukarıda anlatmış olduğum işlem ne kadar karmaşık görünsede bu işlem aslında rastlantısal sayının devamlı değişik olmasının sebebi değildir. Çünkü yapılan işlem aynı kalmıştır. Peki rastlantısal sayının devamlı değişik olmasının sebebi nedir? İşte sıra şimdi orayı açıklamaya geldi. Rastlantısal sayı aslında RND(X) komutunun X değerine bağlıdır.

Eğer X değeri herhangi bir pozitif sayı ise o zaman bilgisayarınız çekirdek sayı olarak 0. 811635157 sayısını alacak ve 139 ila 143 arasına 128,79,199,82,88 sayılarını yazacaktır. Tabi ki bu böyle olunca bilgisayarınız açıldıktan sonra devamlı olarak aynı sayıları size verecektir. İsterseniz daha ayrıntılı olarak inceleyelim.




Şimdi bilgisayarı kapayıp açın ve aşağıdaki sayıları girin.

```
10 FOR A=1 TO 5
20 PRINT RND(1)
30 NEXT
```

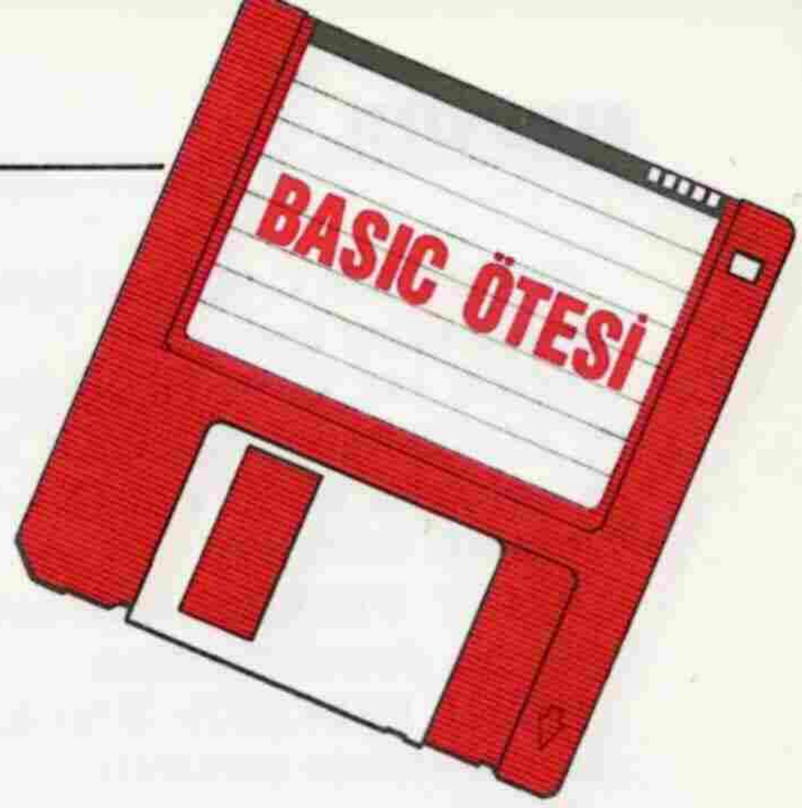
Evet bu satırları girdikten sonra elinize bir kağıt, kalem alın ve RUN yazın. Şimdi ekranda gördüğünüz sayıları sırasıyla kağıda yazın ve bilgisayarınızı tekrar kapayıp açın. Yukarıdaki programı tekrar yazın ve çalıştırın ve ekrandaki sayılar ile kağıdınızda bulunan sayıları kontrol edin hepsi aynı ve sırasıyla değil mi? Evet sizin de gördüğünüz gibi pozitif değerli bir RND komutu size tam anlamıyla bir rastlantısal sayı vermiyor. Çünkü bilgisayarınız ilk açıldığı anda aynı başlangıç sayısını aldığından dolayı aynı sayılar tekrarlanıyor ve burada sayısal değerin hiç bir önemi yok. Ancak bu başlangıç sayısını devamlı olarak değiştirmeyi başarabilirsek o zaman rastlantısal sayılara ulaşabiliriz. Peki bunu nasıl başaracağız? Bunun çözümünü hep birlikte birazdan göreceğiz.

Neyse şimdi gelelim negatif değerli RND komutuna. Negatif değerli RND komutunda ise sonuç devamlı olarak aynı kalır. Bu sonuç ancak sayısal değer değiştirildiği zaman değişir. Örneğin PRINT RND(-55) komutunu bilgisayara direkt olarak girin ekranınızda belirecek sayı devamlı olarak 5.13446139E-08 olacaktır ve PRINT RND (-33) dersek o zaman sonuç 3.08555173E-08 olacaktır. Böylelikle yine gerçek bir rastlantısal sayı bulamadık. Ancak negatif değerli RND komutunda bizim önceden bilmediğimiz bir değer alırsak o zaman rastlantısal sayıya çok yaklaşırız. Bunu ise RND(-TI) komutlarını vererek yapabiliriz. Burada TI bilgisayarın içinde bulunan sistem saatinin değerini okuduğundan devamlı olarak değişmektedir ve bunun sonucu olarak bizi rastlantısal sayıya yaklaştırır.

En son olarakta gelelim 0 değerli RND komutuna. Bu komuta ise bilgisayarınız RND(-TI)'a benzer şekilde sistemin saatinden yararlanır ancak belli bir süreden sonra sayı dizisi kendini tekrarlamaya başlar. Bu da herhalde hiç bir programcının istediği bir durum değildir.

Bu kadar anlatımdan sonra size son bir tavsiye vermek istiyorum. RND komutu kullanan bir program yazmak isterseniz programınızın ilk başına RND(-TI) komutunu verdikten sonra RND(1) komutunu kullanmanız size en gerçekçi rastlantısal sayıyı verir. Burada RND(-TI) ile başlangıç sayısını değiştirdikten sonra RND(1) ile rastlantısal sayıyı çağırıyorsunuz. Birde her INPUT, WAIT komutlarından sonra bu sistemi kullanırsanız rastlantısal sayılarınız daha gerçekçi olur.

Bir daha ki yazılarımda görüşmek üzere hepinize bol RND'li günler diliyorum.




# Peek ve Poke'lar

*Tolga Kale*

Merhaba arkadaşlar. Bu sefer size yardımcı olacak pek çok peek ve poke veriyoruz. Bunların size ne gibi yararlar sağlıyacağını programlarınızı yazarken göreceksiniz. Sadece PEEK ve POKE'lar değil ayrıca çeşitli SYS komutlarımız da var.

POKE 1,53- Basıc ve Kernal devre dışı kalır (Bütün 64k Byte boşalır ama kontrol sistemi önceden ROM'dan Ram'a kopya edilmemişse bilgisayar kitlenir). Bu komut sadece makina dilinde kullanılabilir.

POKE 1,54- Burada ise sadece Basıc devre dışı bırakılır. Bu komutta sadece makina dilinde kullanılır.

POKE 1,55- Bu komutla normal hale geri gelirsiniz.

PRINT PEEK (10)- Eğer sonuç sıfırsa son yapılan operasyon Load'tır. VERIFY olsaydı sonuç 1 olurdu.

PRINT PEEK (17) -En son olarak alınan değişkenin hangi yolla alındığını belirtir. Eğer sonuç sıfırsa ya INPUT kullanılmış ya da şu ana kadar hiçbir komut kullanılmamıştır. Kullanılan komut GET ise sonuç 64, READ ise 152 olur.

POKE 19,64 - Bundan sonra INPUT'ta soru işareti çıkmaz. Ayrıca RETURN'e basıldığında kursor bir alt satıra geçmez.

POKE 19,0- INPUT'ta yine soru işareti çıkmaya başlar.

POKE 22,35- Program listesi satır numarasız verilir.

POKE 22,25- Normal hale dönüş.

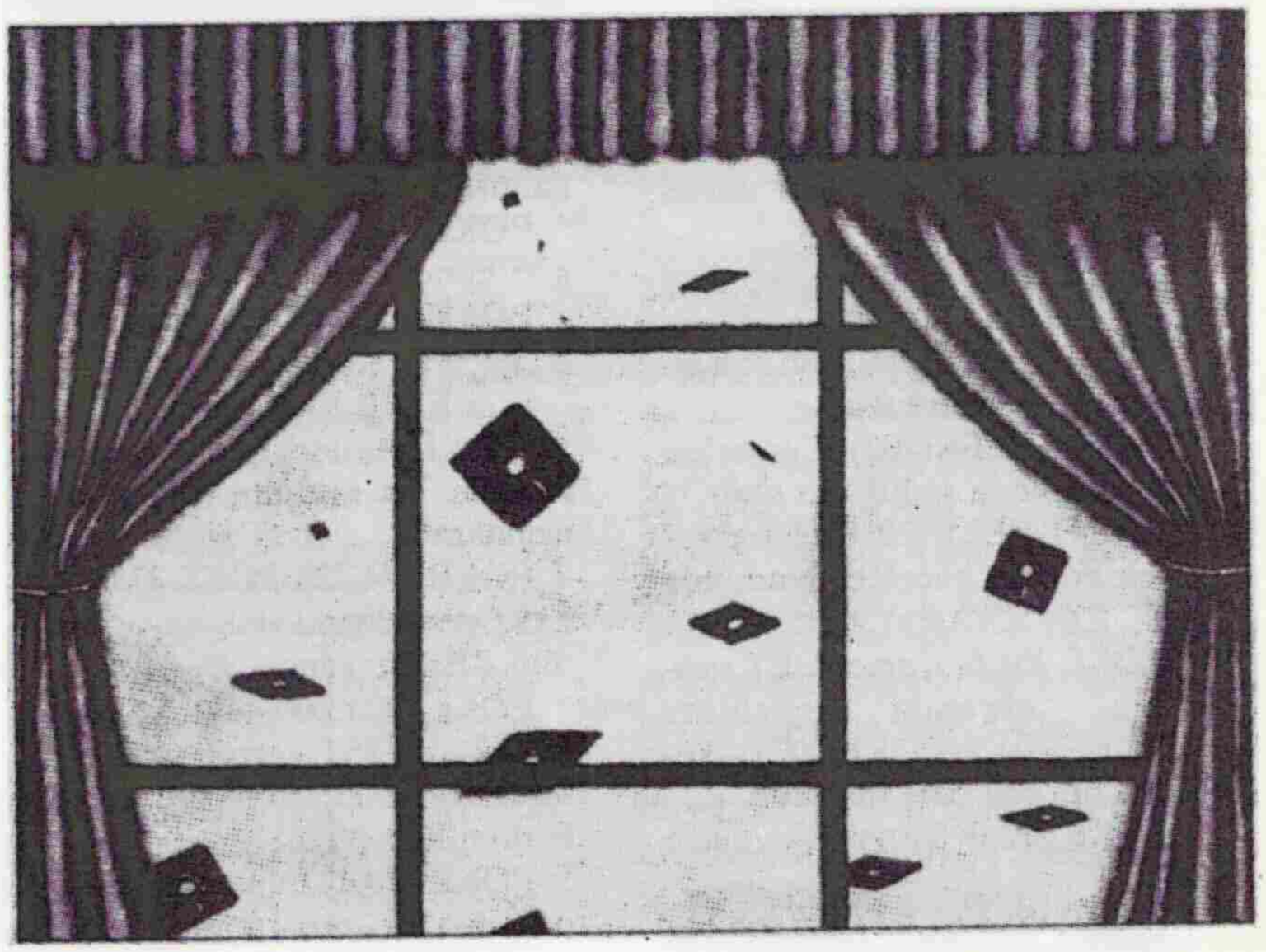
PRINT PEEK (43) + PEEK(44) *256- Bu komutlarla Basıc programınızın başlangıç adresini bulabilirsiniz. Başlangıç adresini değiştirmek isterseniz buradaki değerlerin yerine yenilerini koymanız gerekir.

PRINT PEEK (45) + PEEK(46) *256- Bu komutla Basıc programınızın bitiş adresini bulabilirsiniz.

PRINT PEEK(57) + PEEK(58) *256- Bu komutla programın hangi Basıc satırında durdurulduğunu bulabilirsiniz.

PRINT PEEK(69) + PEEK(64) *256- DATA alınan en son satırın numarası.

PEEK(69)/PEEK(70) - En son tanımlanan değişken. Normal değişkenlerde değer PRINT CHR$ (PEEK(69)-128) + CHR$(PEEK(70) ile bulunur. Yüzdeli değişkenlerin ismi PRINT CHR$(69)-128) + CHR$(PEEK(70)-128) ile bulunabilir. Stirngler, (mesela A$) PRINTCHR$(PEEK(69)) + CHR $(PEEK(70)-128) ile bulunabilir.



POKE 120,2- C-64'ünüz hiçbir komutu kabul etmez.

POKE 147,X- Burada gidilen bir LOAD-Rutininde LOAD mı (X=0) yoksa VERIFY mı (X=4) yapılacağı belirlenir.

PRINT PEEK(152)- O anki açık olan dosyaların sayısı.

PRINT PEEK(153)- Bilgi alınan yan birimin numarası.

0= Klavye
1= Dataset
2= RS232-Portu
3= Ekran
8-11= Disk

PRINT PEEK(154)- Bilgi verilen yan birimin numarası.

0= Klavye
1= Dataset
2= RS-232-portu
3= Ekran
4,5= Printer
6= Joystick/Pedal
8-11= Disk

POKE 157,128- LOADING VE SEARCHING gibi bilgilerin program sırasında da verilmesi.

POKE 157,192- Bilgisayar hiçbir bilgi (hata, loading gibi) vermez.

PRINT PEEK(183)- Şu andaki dosya ismi uzunluğu.

PRINT PEEK(184)- Burasıyla kullanılan dosya numarası alınır.

PRINT PEEK(186)- En son kullanılan yan birimini numarası.

PRINT PEEK(197)- O anda basılan tuş.

POKE 198,0:WAIT 198,1- Bilgisayar bir tuşa basmanızı bekler.

POKE 199,1- Reverse moda geçiş. Normal duruma geri dönüş POKE 199,0 ile olur.

PRINT PEEK(201)- Cursor'un hangi satırda olduğunu verir.

PRINT PEEK(200)- En son girilen satırın uzunluğu.

PRINT PEEK(202)- Cursor'un hangi sütunda olduğunu verir.

PRINT PEEK(203)- Hangi tuşa basıldığını karakter modunda (bkz. C64 Elkitabı) verir.

POKE 204,0- Cursor GET sırasında ekranda görülür.

POKE 204,1: POKE 207,0- Yeniden normal hale dönülür.

POKE 212,0- Tırnak işareti için flag.

PRINT PEEK(215)- En son basılan tuşun ASCII-kodu.

POKE 646,X- Cursor rengi (P=0-15).

POKE 647,X- Cursor'un altındaki renk (X=0-15).

POKE 649,0- Basılan hiç bir tuş algılanmaz.

POKE 649,10- Normal hale geri dönüş.

POKE 650,255- Bütün tuşlar tekrar etme özelliğine sahip olurlar.

POKE 650,0- Normal hale geri dönüş.

POKE 650,127- Cursor tuşlarının tekrar etme özelliğini kapatma.

POKE 650,64- Bütün tuşların tekrar etme özelliği kapatma.

PRINT PEEK(653)- SHIFT (Bit 0), COMMODORE (Bit 1) ve Control (Bit 2).

POKE 657,128- Büyük-Küçük karakter geçişini kitler.

POKE 768,145- Hata verilerini




kaldırır.

POKE 768,139- Normal hale geri döner.

POKE 768,143- Program bitince RESET eder.

POKE 770,X- Herhangi bir sayı POKE edildiğinde bilgisayar kitlenir. Tek kurtuluş yol kapayıp açmaktır.

POKE 774,226:POKE 775,252- LIST denildiğinde bilgisayar kendini RESET eder.

POKE 775,200- Bu komutla küçük bir LIST koruma sağlarsınız. POKE 775,167 ile normal hale dönülür.

POKE 776,1- Bu komut hafızadaki BASIC programını bozar.

POKE 777,1- Bu komuttan sonra hiçbir komut kabul edilmez ve cursor sol üst köşeye gider.

POKE 788,52- Stop tuşunu etkisiz kılar.

POKE 788,49- Stop tuşu eski haline döner.

POKE 788,62- Cursor daha hızlı yanıp söner.

ADRES 788/789- IRQ vektörü. Interrupt'ı gidilecek adres.

POKE 792,226:POKE 793,252- Restore tuşuna basıldığında bilgisayar kendini RESET eder

POKE801,0:POKE802,0:POKE 818,165- Bu üç POKE komutundan sonra hafızada bulunan BASIC programı ne kasete ne de diskete kaydedilebilinir.

POKE 808,225- Run/Stop ve Restore tuşunu iptal eder. Böylece bir program durdurulmadan çalışabilir.

POKE 808,237- Run/Stop ve Restore eski hallerine dönerler.

POKE 818,226:POKE 819,52- SAVE emri verildiğinde bilgisayar kendini RESET eder.

POKE 53270,X- Değişik X değerleriyle sağa sola kaydırma elde edebilirsiniz.

WAIT 56320,16,16- Ateşe basılmasını bekler.

WAIT 56320,4,4- Joystick'in sağa gitmesini bekler.

WAIT 56320,1,1- Joystick'in yukarı gitmesini bekler.

WAIT 56320,2,2- Joystick'in aşağı gitmesini bekler.

WAIT 56320,8,8- Joystick'in sola gitmesini bekler.

POKE 56325, X- Cursor hızı (1= hızlı, 255= yavaş, 49= normal)

SYS 42039- 781'e numarası POKE edilmiş hatanın yazılması.

SYS 43121- RUN 0'la aynı anlamdadır.

SYS 45499- Bu komutla saat sıfırlanır.

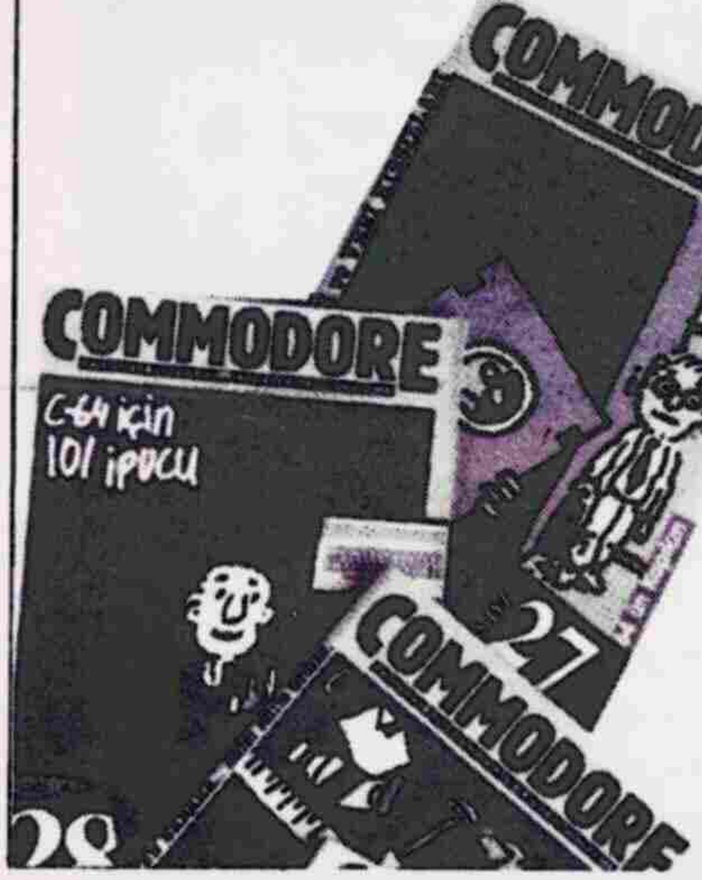
SYS 64738- RESET sağlar

SYS 64763- RESET gibidir ancak IRQ'ya dokunmaz.

SYS 65409- Video-Chip'i eski haline getirir.

SYS 65511- Bütün dosyaları kapatır. İçindeki bilgilere dokunmaz.

# Commodorecular




## DERGİNİZİN BULAMADIĞINIZ SAYILARI TELETEKNİK'TE

*Commodorecular! Derginizin bulamadığınız, ödünç verip geri alamadığınız sayıları varsa... Teleteknik'e gelin, eksiklerinizi tamamlayıp gidin. (4. Sayı Hariç)*

**Teleteknik**

Rıhtım Caddesi, Nesli Han
No: 207/ 2 Karaköy 80030 İstanbul

REKLAMCILIK

ASPERKAN YAZILIŞ

YAZ

**ASPERKAN'dan AMIGACILARA ÖZEL SOFTWARE & HARDWARE**

ASPERKAN ENTEGRE
Müşteri - çeksenet - stok - fatura
360.000.- TL.

ASPERKAN ADRES-ETİKET
Adresetiket - Telefon rehberi
60.000.- TL.

AMIGA MOUSE ROCTEC
200.000.- TL.

AMIGA RAM CARD RM550C
512 KB Ram + Clock + External on/off switch
250.000.- TL.

# AMIGA EĞİTİM MERKEZİ

**18 Kişilik Amiga Laboratuvarı**

- ✔ Kısa devreli kurslar.
  - ✶ AMIGA-DOS işletim sistemi,
  - ✶ MS-DOS işletim sistemi,
  - ✶ C programlama dili,
  - ✶ Masaüstü yayıncılık programları,
  - ✶ Kelimeişlem programları,
  - ✶ Çizim ve Animasyon programları,
- ✔ Profesyonel uygulamalar.
- ✔ Masaüstü yayıncılık servisi.

KURS ANKET FORMUNU gönderin % 10 özel indirimden yararlanın.

İstekleriniz APS ile ödemeli gönderilir.

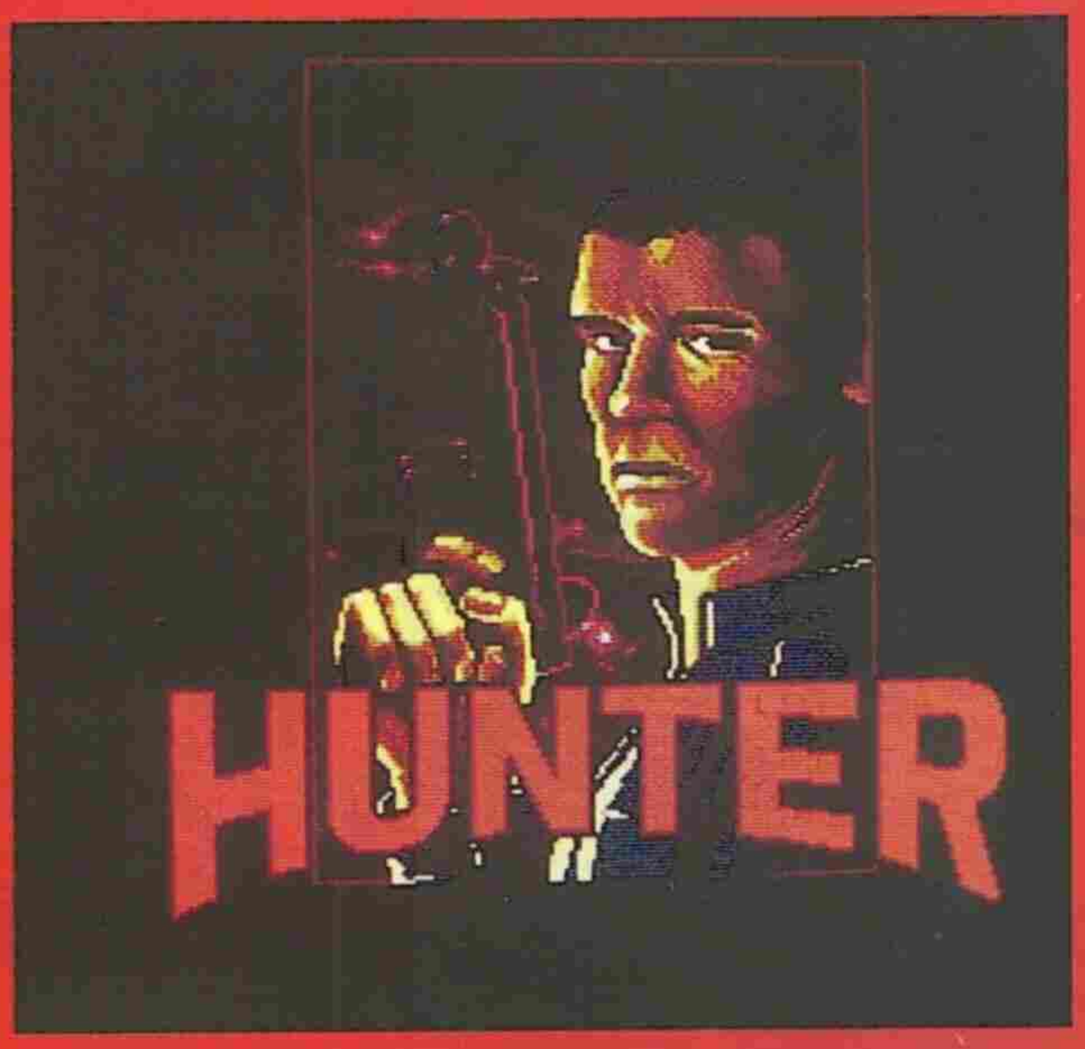
Her Zaman Böyle Ucuz

Utility ve oyun program listemizi isteyiniz.

ASPERKAN
LİMİTED ŞİRKETİ

***Merkez :*** Büyükdere Cad. Şimşek
Apt. No:3 D.1 80260 Şişli / İstanbul
Tel : 141 02 17-141 02 18-146 76 54
Fax : 146 84 05
***Eğitim :*** Büyükdere Cad. Şimşek
Apt. No:3 D.3 80260 Şişli / İstanbul




# HUNTER

**Tolga Kale**

Oyun Değerlendirmesi:
AMIGA 1 MG

| | |
|---|---|
| Grafik | : 10 |
| Efektler | : 10 |
| Oynanabilirlik | : 10 |
| Genel | : 10 |

Merhaba arkadaşlar! Ne zamandır şöyle üç boyutlu doğru düzgün bir oyun arıyorduk da bulamıyorduk. Gerçi bir çok uçak simulasyonları geldi geçti ama bunlar da bir süre sonra insana sıkıntı veriyordu. Sonunda Paul Holmes bizi bu dertten kurtardı ve bu harika oyunu, yani Hunter'i piyasaya sürdü. Oyunun hiç bir tarafında bir bilgisayar firmasının ismi yazmıyor. Galiba bu oyunu Paul Holmes tek başına kodladı ve arkadaşı da ona müzik ve ses efektlerde yardım etti.

Bu oyunu bu kadar güzel yapan şey ilk olarak çok hızlı olması. Zaten bu yüzden bu oyunu o kadar çok övdüm. Oyunun başka bir özelliği ise pek çok güzel efekt bulunması ve çok yönlü olması. Yani oyunda sadece yürüyerek gezmiyorsunuz, pek çok araca biniyorsunuz, birileriyle konuşuyorsunuz, ateş ediyorsunuz vs. Kısacası bu oyun Democles'ten daha iyi.

Oyunun başında klasik olarak bir grafik var. Bundan sonra karşınıza dört seçenekli bir menü çıkıyor.

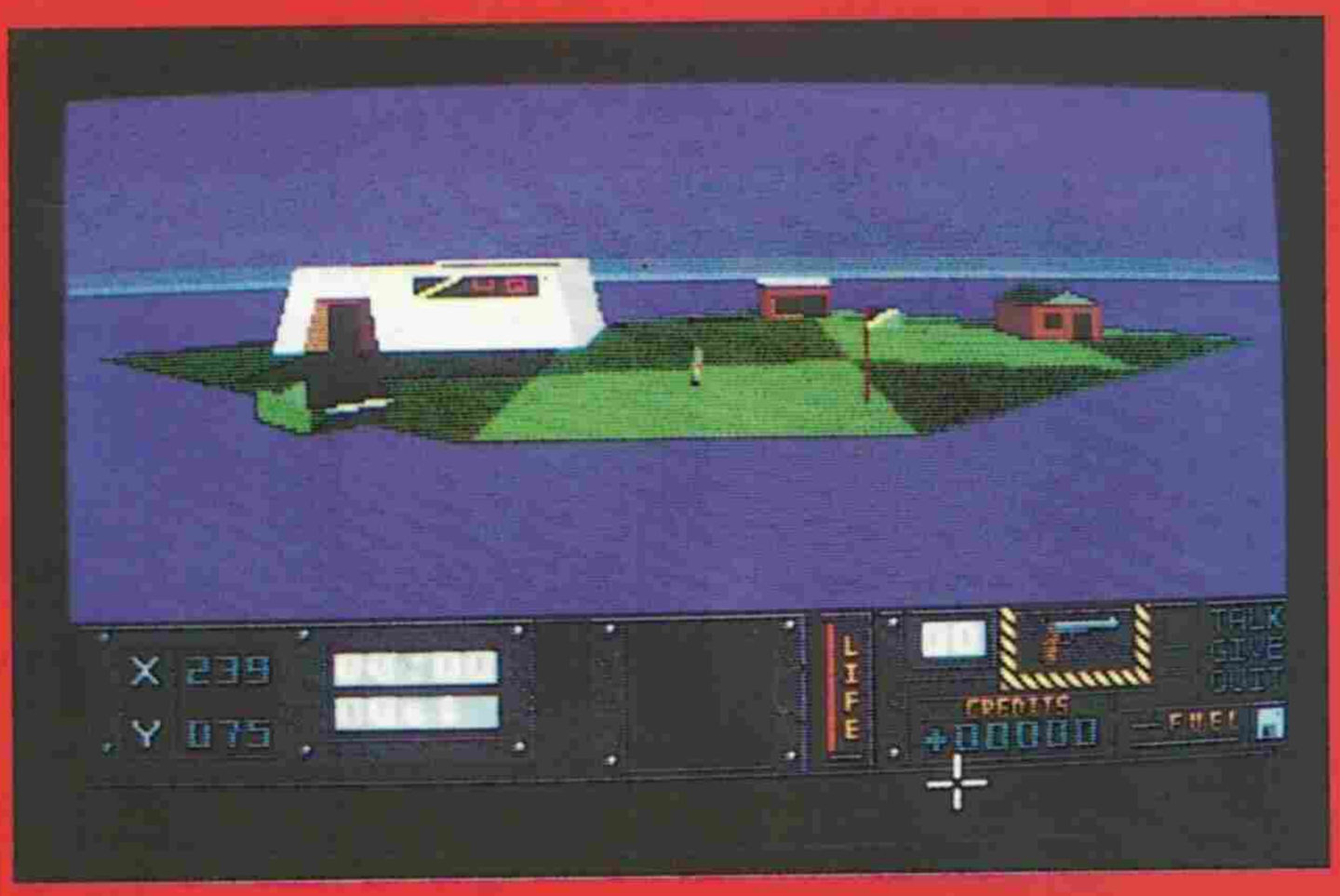
**1) View Soldier:** Bu seçenekle oynayacağınız askerin durumunu görebilirsiniz.

**2) Start New Game:** Burada ise yeni bir oyuna başlarsınız.

**3) Disk Operation:** Bu seçenek ile Disk Options adlı bölüme gelirsiniz. Disk Options adlı menüyü sonra anlatacağım.

**4) Demo:** Bu bölümde ise oyunun bir demosunu görebilirsiniz. Oyunun oynanışı hakkında bir fikre sahip olmak isterseniz ilk önce buradan oyunun demosunu seyredin. Demoda otomatik olarak bir görev seçiliyor ve yapılmaya başlanıyor. Ancak bilgisayarın kullandığı araç vurulursa bilgisayar ne yapacağını bilmiyor ve saçma saçma ortalıkta dolanıyor. Demoyu sonlandırmek için herhangi bir tuşa basmanız yeterli.

**Start New Game** seçeneğinden önce size **Disk Options** adlı bölümü anlatacağım. Disk Options adlı bölümde karşınıza şu seçenekler çıkacaktır:



**1) Load Game:** Burada daha önceden Save ettiğiniz bir mission'ın kaldığınız yerinden başlarsınız.

**2) Save Game:** Burada ise bir oyunu kayıt edebilirsiniz. Ama kayıt yapacağınız diski daha önceden kayıta hazır duruma getirmeniz gerekir.

**3) Init Disk:** Burada ise kayıt yapılacak disk özel bir şekilde formatlanıyor. Dikkat edin yanlış disketi takmayın.

**4) End:** Bu seçenekle ise adından da anlaşılacağı gibi **Disk Options** menüsünden çıkılır.

Evet böylece **Disk Options** adlı bölümü de anlatmış olduk. Şimdi sırada **Start new game** seçeneği var. Start new game'i seçince karşınıza görevlerle ilgili bir menü çıkıyor. Bu menüdeki şıklar şunlar:

**1) Hunter**
**2) Missions**
**3) Action**
**4) Cancel**

Bence bunların arasında en iyisi, oyunun da adı olan, **Hunter**. Çünkü bir adventure'ı andırıyor, ayrıca çok da zevkli. **Hunter** görevinde amacınız belirli bir zaman içinde üsse bir general kafası getirmek. Tabii zevkli olan kısım bu değil. Zevkli olan kısım belirli bir yerdeki generalin kafasını kesip üsse getirememeniz. Bundan önce yapmanız gereken pek çok iş var. Mesela bunlardan ilki bir adamı ziyaret etmek. Bu adamın nerede olduğunu **LOG book**'unuzdan bulabilirsiniz. Yani **LOG book** bütün görevlerdeki en büyük yardımcınız.





Mümkün olan ikinci görev **Missions** da başlangıç için çok iyi. Bence bu oyunu ilk kez oynuyorsanız bu görevden başlayın. Aslında bu görev ilk bakışta çok kolaymış gibi görünüyor. Amacınız bir petrol deposunu bombalamak. Ama oraya gidince o kadar da kolay olmadığını siz de göreceksiniz.

Üçüncüsü ise **Action**. Tam adına uygun olan bir görev. Bombalamanız gereken sürüyle yer var. Bu görevi canınız sıkılmışsa bir **shoot em up** gibi oynayabilirsiniz. Bu görev-



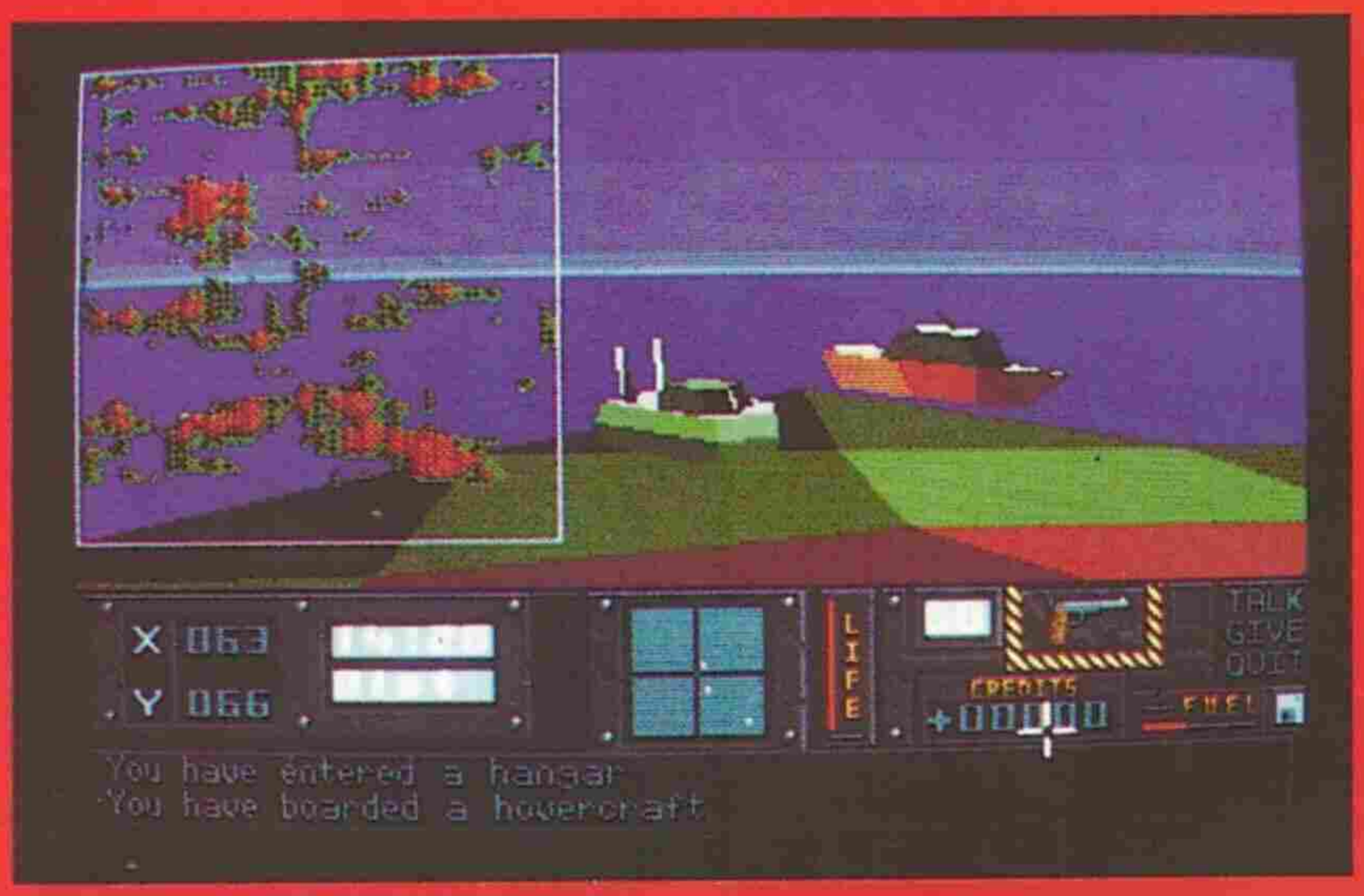
de bombalamanız gereken yerleri diğer görevlerde olduğu gibi (Hunter hariç, çünkü orada generalin nerede olduğunu bulmak size kalıyor) **LOG book**'unuzda bulabilirsiniz.

Dördüncü seçenek ise bir görev değil hatayla oyuna başlayanlar için bir geri dönüş şansı. Yani **Cancel** seçildiğinde ana menüye geri dönülür.

Herhangi bir görev seçildikten sonra isim girmeniz gerekiyor. İsmi de girince size göreviniz hakkında bilgi veriliyor. Şimdi mouse tuşuna basarak oyuna başlıyabilirsiniz.

Nasıl grafikler güzel değil mi? Oyunda mouse ve joystick kullanılıyor. Yani ikisine de ihtiyacınız var. Üstte grafik ekranı var, altta ise pointer'ın gezindiği pencere var. Bu pencerenin altında text ekranı var. Burada olup bitenden haberdar olabilirsiniz. Pencerenin sol üstünde şu anda bulunduğunuz yerin X ve Y koordinatları verilmiş. Koordinatların yanında saat için yer var. Daha önce de söylediğim gibi her görevi bitirip belirli bir zaman içinde **HQ**'ya geri dönmelisiniz. İşte buradan saati görebilirsiniz. Tabii daha önce kendinize bir saat bulmalı ve çalıştırmalısınız. Daha sağda






ise küçük çaplı bir radar ekranı için yer var. Tabii burada da saatte olduğu gibi ilk önce bir **"portable radar unit"** bulmanız gerekiyor. Radar'ın sağında enerjinizi gösteren çubuk şeklinde bir gösterge var. Enerjiniz iyice azaldığında alttaki çubuk yanıp sönerek sizi uyarıyor. Arada bir enerjinizi kontrol edeni yoksa **"Rest In Peace"** ya da kısacası **RIP** olursunuz. Enerjiniz azaldıysa ilk yardım çantalarını kullanın. Bunlar sizin işinize yarayacaklardır. Enerji çubuğunun sağında einizde bulunan alet ve ondan kaç tane aldığı görünüyor. Eğer elinizdeki silahsa (genellikle elinizdeki silah olacaktır) kaç mermisi kaldığı yazılı olur. Bunların altında Credits diye bir bölüm var. Bu bölümdeki sayı ne kadar yüksek olursa düşmana o kadar zarar vermişsiniz demektir. Eğer bu sayı eksik ise pek de başarılı olmadığınız anlaşılır. Düşman kuvvetlerinin bir askerini öldürürseniz bu Credits'i 70 puan arttırır. Yok eğer gidip masum bir hayvanı öldürürseniz Credits'iniz azalır. Aman dikkat edin bütün hayvanlar masum değil. Her neyse bu Credits'lerin neye göre artıp neye göre azaldığını oyun içinde siz de yavaş yavaş göreceksiniz.

Sağ üstte ise kullanabileceğiniz komutlar var. Bunlar **TALK, GIVE** ve **QUIT. TALK** ile ekranda olan birisiyle konuşabilir, **GIVE** ile ekrandaki kişiye sizde olan bir şeyi verebilirsiniz. Give deyince üstte bir Inventory penceresi açılıyor. Buradan bir şeyi kilikleyince o şeyi ekrandaki kişiye veriyorsunuz. Ekrandaki kişi her zaman verdiğiniz şeyi kabul etmiyor. Ona göre herkese uygun şeyleri vermelisiniz. **QUIT**'i seçince şu menüye gelirsiniz.

**1) Resume Game:** Burasıyla oyuna geri dönersiniz.

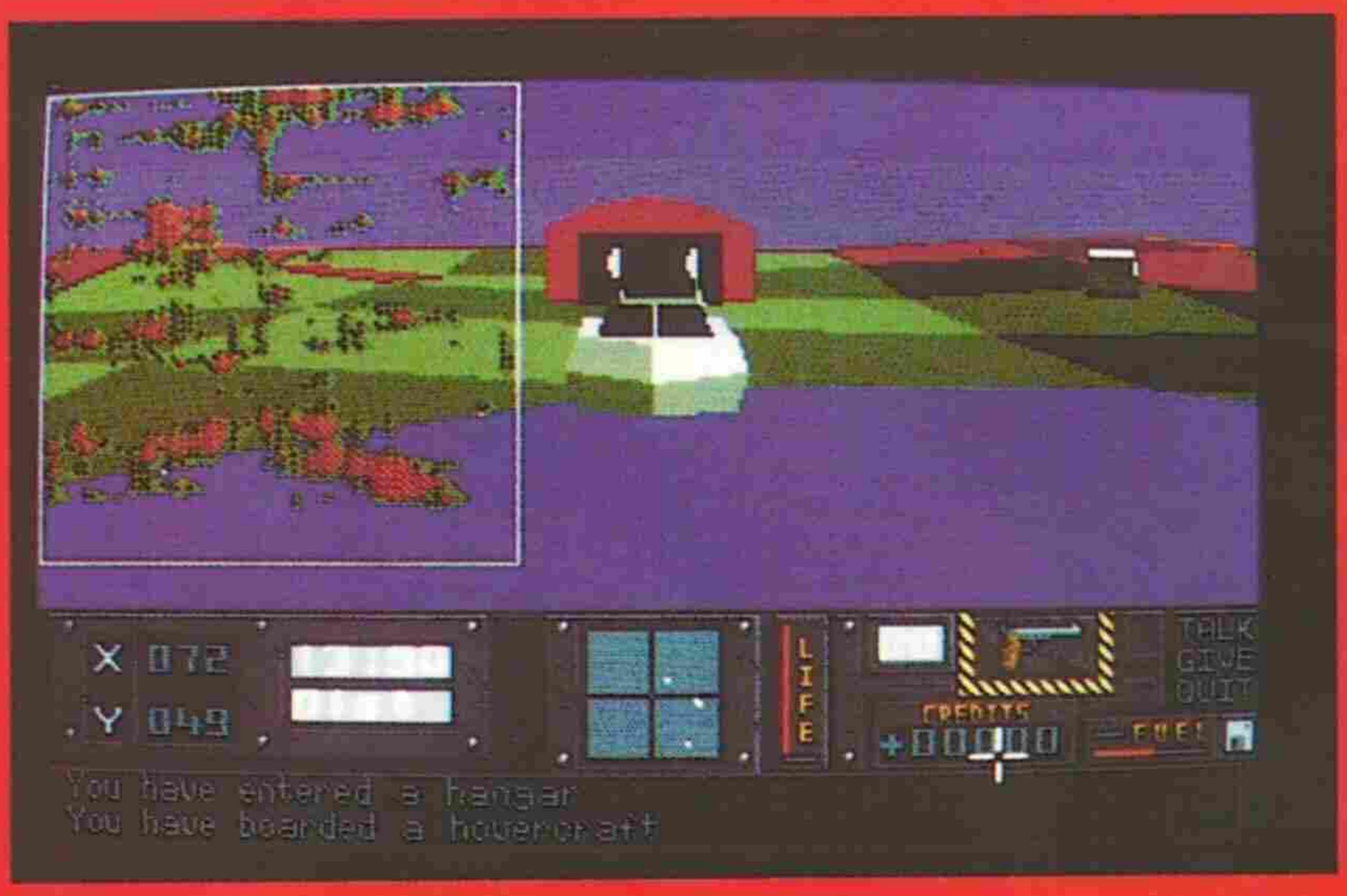
**2) Re-Brief:** Burada göreviniz size tekrardan anlatılır.

**3) Disk Operation:** Bu seçenekle Disk Options menüsüne gidersiniz.

**4) Quit Game:** Bu seçenekle oyundan çıkarsınız. Ancak bilgisayar daha önceden emin olup olmadığınızı sorar. **YES** ile oyuna devam edebilir, **NO** ile oyundan çıkabilirsiniz.

**Quit** seçeneğinin altında bulunan disket ikonuyla da **Disk Options** adlı menüye gidebilirsiniz.

Kahramanımızı Joystick ile hareket ettiriyoruz. Pointer'ı ise mouse ile. Pointer'ı grafik ekranına doğru götürünce **inventory** penceresi açılır. Burada sizde olan eşyaları görebilirsiniz. Bir silahı elinize almak için onu kliklemeniz yeterli. Kullanmak içinse Joystick'ten ateşe basmanız gerekiyor. Eğer bu kliklediğiniz bir silah değilse onu doğrudan kullanmaya başlıyorsunuz. Mesela saati veya portable doğrudan kullanmaya başlıyorsunuz. Mesela saati veya portable radar unit'i kliklerseniz çalışmaya başlarlar. Eğer **LOG book**'u (üstünde LOG yazan kitap) kliklerseniz grafik ekranı kapanır ve LOG book'unuzun içini görürsünüz. Sağ üstte bir haritada beyaz noktayla bulunduğunuz yer gösteriliyor. Kırmızı noktalarsa orada ne olduğunu bildiğiniz koordinatlar. Bir de sarı nokta vardır, işte bu






nokta ortada ismi **Reverse** olarak duran eşyanın veya binanın haritadaki yeridir. Sağdaki seçeneklerden **ADD ITEM** ile oraya yeni bir yerin koordinatlarını ekleyebilirsiniz. **ADD ITEM** seçilince ilk önce item'ın ismi soruluyor. İsim girildikten sonra ise item'ın X ve Y koordinatlarını vermeniz gerek. **DROP ITEM** ile daha önceden kaydettiğiniz fakat sonradan gereksiz bulduğunuz bir eşyayı silebilirsiniz. **DROP ITEM** denilince ekranda **REVERSE** olarak duran eşya hafazadan siliniyor. Bir item'ın nerede olduğunu görmek için Pointer'ı mouse ile üstüne götürüp klikle-



yin. Şimdi sarı olan nokta o itemin haritadaki yeridir. **RESUME** seçeneği ile oyuna geri dönebilirsiniz. Koordinatlarını bilip te nerede olduğunu bilmediğiniz item'lar varsa mutlaka **LOG book**'unuza yazın. Böyle-

ce harita üstünde nerede olduklarını görebilir ve kendinize tehlikesiz bir rota çizebilirsiniz.

Eğer bulunduğunuz yeri kuşbakışı görme ünitesinden aldıysanız (uyduya benzeyen eşyalar), 'A' tuşuna basarak onlardan birini havaya fırlatabilirsiniz. Sonra yine grafik ekranı kaybolur ve yerine daha küçük bir alanı fakat daha ayrıntılı olarak gösteren bir harita çıkar. Bu haritada etrafınızda bulunan binaları, evleri, araçları, kişileri ve yer silahlarınızı görebilirsiniz. Eğer soldaki hiçbir şeye basmazsanız hepsi bir arada haritada görünür. Eğer hepsi birden size çok karışık geliyorsa soldaki ikonlardan birine klikleyince sadece o ikonda yazanarı görürsünüz. Bu ikonlara şunları görebilirsiniz:

**1) Building:** Evleri, kulübeleri ve küçük binaları

**2) Vehicle:** Araçlar. Şu ana kadar rastlayabildiklerimiz şunlar: Deniz motoru, otomobil, sandal, sörf, jip, zırhlı araç, tank, ambulans, gezici radar aracı, howerkraft (en güzeli), helikopter, bisiklet, kamyon, zırhlı deniz motoru ve diğerleri.

**3) Structure:** Büyük yapılar; yani heykeller, petrol ve su tankları gibi.

**4) Ground gun:** Oyun boyunca herhangi motorlu bir araçla seyrederken dikkat etmeniz gereken en önemli şeyler bunlar. Bu silahlar ısıya yönelen misiller atıyorlar ve kurtulmanızın sadece iki yolu var. Bunlardan biri aracınızı durdurup inmek, diğeri ise zikzaklar çizerek misilleri atlatmaya çalışmak. Ancak daha yeniyseniz bunu pek denemeyin yoksa yayan kalırsınız. Hatta daha kötüsü denizin ortasında bile kalabilirsiniz. Kısacası rotanızı çizerken bunlardan uzak bölgelerden geçin.

**5) Person**: Etrafınızda bulunan kişiler. Bu kişiler düşman askerleriyse onları öldürün. Onları öldürmenin en kolay yolu büyük bir taşıtla onları ezmektir.

**6) Resume:** Bu seçenekle oyuna geri dönebilirsiniz.

Oyunda dikkat edeceğiniz başka bir şey ise aracınızın benzin durumu. Tabii bazı araçlar benzine ihtiyaç duymuyorlar ama motorlu araçlara bindiğinizde ekranın sağ altındaki benzin göstergesinden gözünüzü ayırmayın. Bir çok yerde benzin var ama iki taneden fazla benzin bidonu taşıyamadığınızdan aracınız sizi yol ortasında bırakabilir. Bu arada yerli halka para veya yiyecek (etrafta uçuşan kuşlar veya hayvanlar bazen bir yerlerde takılıp kalıyor o zaman anları alın) verirseniz size yardım ederler. Ayrıca etrafta başı boş gezinen boğalara da dikkat edin ve onları öldürmek amacıyla ezmeye çalışmayın.

Hunter bence her yönüyle alınmaya değer bir oyun. Hangi tip oyunları severseniz sevin bu oyundan hoşlanacağınıza eminim. Bu sıcak yaz günlerinde bile insanı başına bağlıyor. Hepinize bol oyunlu bir yaz tatili dilerim.

# NAVY SEALS




**Tolga Kale**

Oyun Değerlendirmesi:
AMIGA

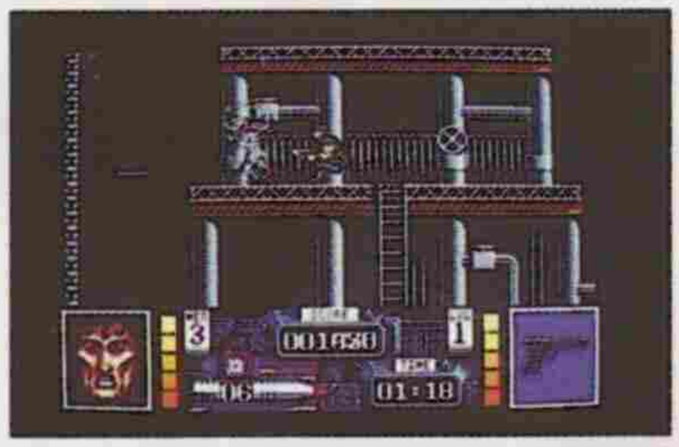
| | |
|---|---|
| Grafik | : 9 |
| Efekt | : 8 |
| Oynanabilirlik | : 8 |
| Genel | : 8 |

Merhaba arkadaşlar! Bu seferki oyunumuzun adı Navy Seals. Oyunu Ocean firması Orion Pictures adlı film şirketinin filminden esinlenerek hazırlanmış. Oyunumuz bir platform oyunu. Araplar silahlanma yarışında geri kalmamak için silah bulmaları gerekiyordu ama, silah üretemedikleri ve kimse onlara silah satmaya yanaşmadığı için, onlar da, amerika'dan silah çaldılar.

Bunu geç de olsa farkeden Amerikalılar onlardan silahları geri istediler ama Araplar silahları çaldıklarını inkâr ettiler. Amerikalılar silahların nerelerde gizlendiklerini buldular ve onlara bu silahları yoketmek amacıyla 5 adam gönderdiler. İşte biz bu 5 adamı kontrol ediyoruz.

Oyunun grafikleri ve ses efektleri bayağı iyi. Ayrıca oyunu 'H' tuşuyla PAUSE edebilirsiniz. Araplar genillikle silahların bulunduğu sandıkların önünde durup etrafa bakınıyorlar ve silah sandıklarının bulunduğu platformda dolaşıyorlar. Birileri yaklaşınca hemen ateş etmeye başlıyorlar. Onlardan kurtulmanın en kolay yolu eğilip ateş etmek. Ama bu her zaman işe yaramıyor, çünkü bazen bir alt platformdaki arap sizin üstünüze ateş açabiliyor. Araplara size yüzleri dönük değilken saldırırsanız size ateş etmeye fırsat bulamadan ölürler.

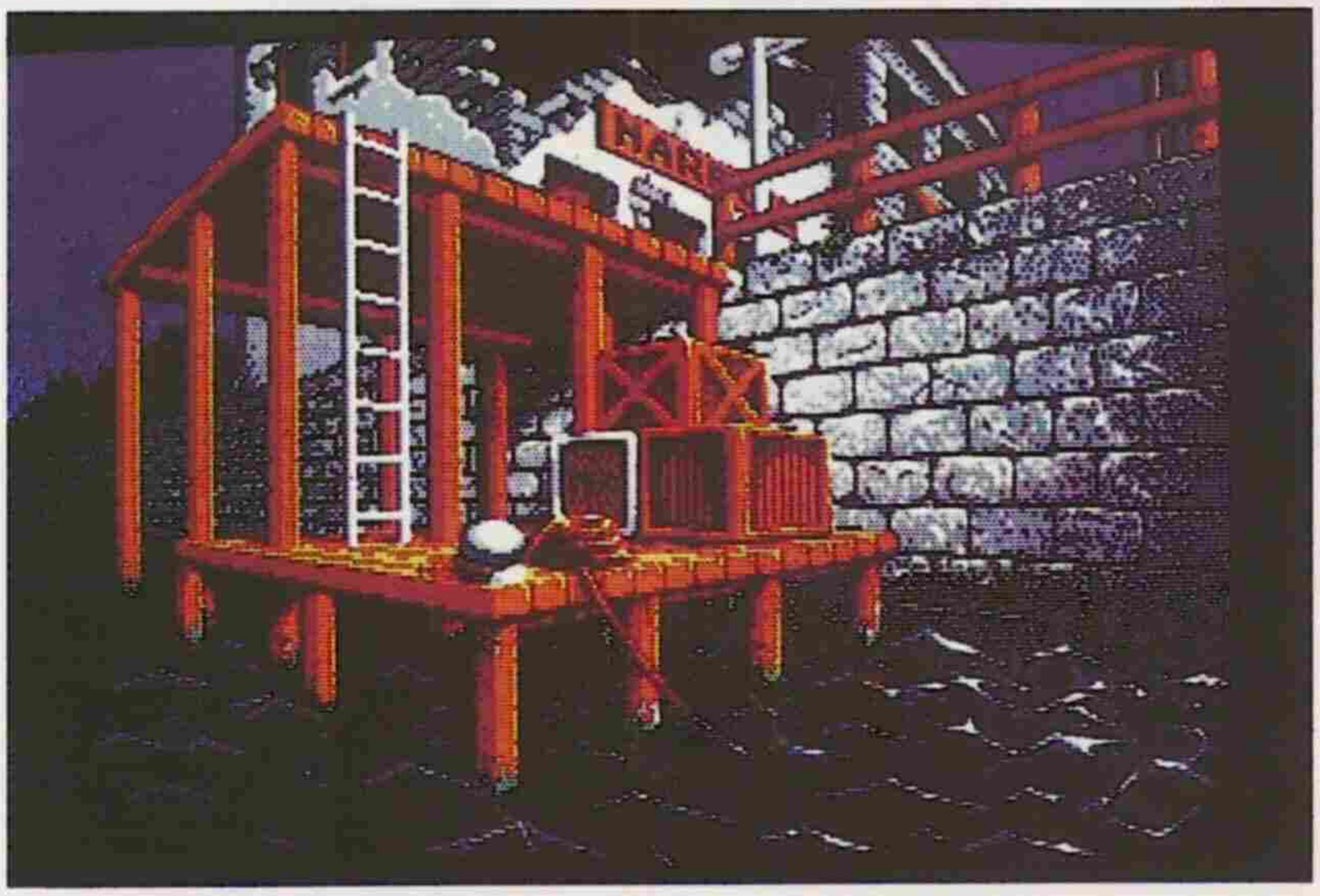
Üzerinde Amerikan bayrağı olan sandıklar bomba koymamız gereken sandıklar. Onların önlerinden geçerken kahramanımız otomatik olarak onlara bomba yerleştiriyor. Ama ortalıkta bu sandıklardan başka sandıklar da var bunların bazıları arka planda ama bazılarının üstüne tırmanmak zorundasınız. Bazı araplar bu sondıkların arkasına saklanıyorlar. Onlar



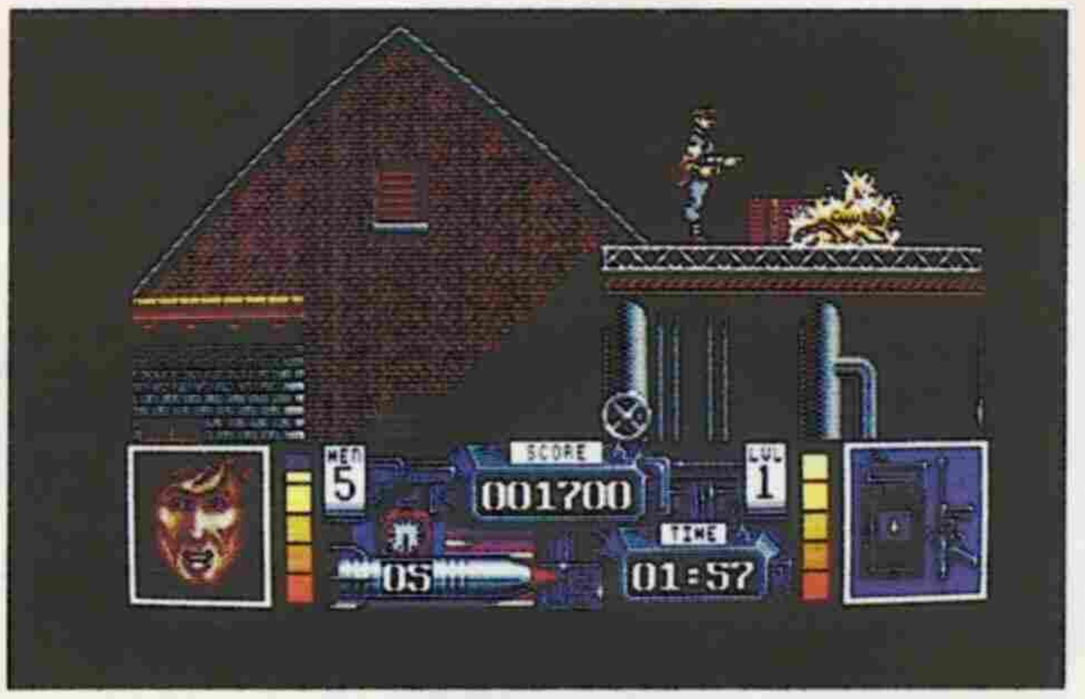






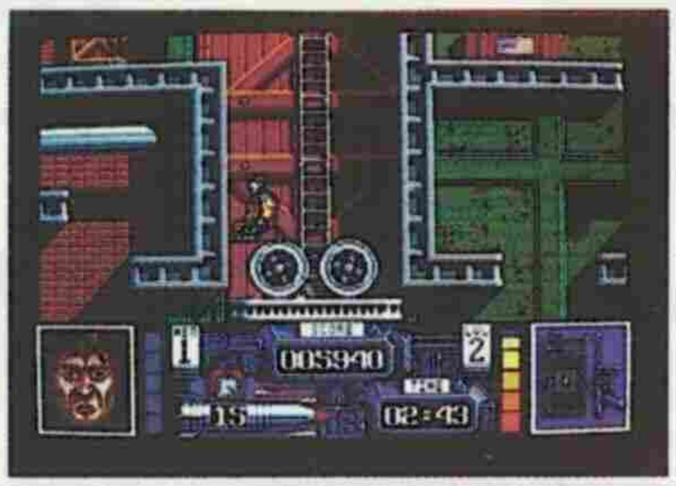


















ateş edince mermi sandığı aşıyor ama siz ateş edince mermi sandığa takılıyor ve bu da size bayağı bir zorluk çıkarıyor. Üzerinde WEAPON yazan sandıkların içinde kullanabileceğiniz silahlar mevcut onlara ateş edince açılıyorlar. Böylece onları alabilirsiniz. Bu silahlar ateş makinası, otomatik tüfek, roket atar vs. gibi silahlar. Bu silahlar sizlere çeşitli kolaylıklar sağlayacaklardır.

Oyunda ekran dizilişi şöyle. Üstte grafik ekranı altında ise bir pencere var. Bu pencerenin sağında kontrol ettiğiniz adamın resmini, resmin sağ üstündeyse kaç adamınız kaldığı yazılı. Bunun altında bir bomba içinde kaç tane bomba yerleştirilmemiş sandık kaldığı yazılı. Daha sağda kalan zamanınız yazılı. En sağda ise kullandığınız silahın resmi ve yanında ise kalan mermi görülüyor. Size bir kurşun isabet ederse hemen ölürsünüz. Eğer çok yüksek bir yerden aşağı düşerseniz, düştüğünüz yerin yüksekliğine bağlı olarak enerjiniz azalır. Bu oyunun en çok beğendiğim tarafı ise sol+aşağı+ateş ile platformların altına inebilmeniz ve üsttekilere görünmeden ilerleyebilmeniz düşmanınıza görünmeden platformların altından sarkarak ilerleyebilmeniz ve gerektiğinde yukarı çıkabilmeniz. Bütün sandıklara bomba yerleştirdiğinizde bölüm atlıyorsunuz.

Bu arada zamana da dikkat edin, çünkü kaptırmış bütün arapları öldürürken ekranda OUT OF TIME yazınca insan bunu hiç de hoş karşılamıyor. Zamanınız bitince bütün haklarınız bitse de oyuna kaldığınız level'dan 3 kez devam edebilirsiniz. Bu oyunla ilgili tiyo ve tuzak bulursanız bize göndermeyi unutmayın. Platform oyunlarından fazla hoşlanmasanız bile bu oyun hoşunuza gidecektir. Platform oyunu sevenlere zaten söylenecek pek bir şey yok sanırım. Her level'den önce çıkan grafikler ve oyunun başındaki müzik çok güzel. Hepinize bu sıcak tatil boyunca iyi oyunlar dilerim.

# ORJİNAL FARKI

# PRO TENNIS 2

# ZOMBI * WAR

# ZONE * SPORTS PACK

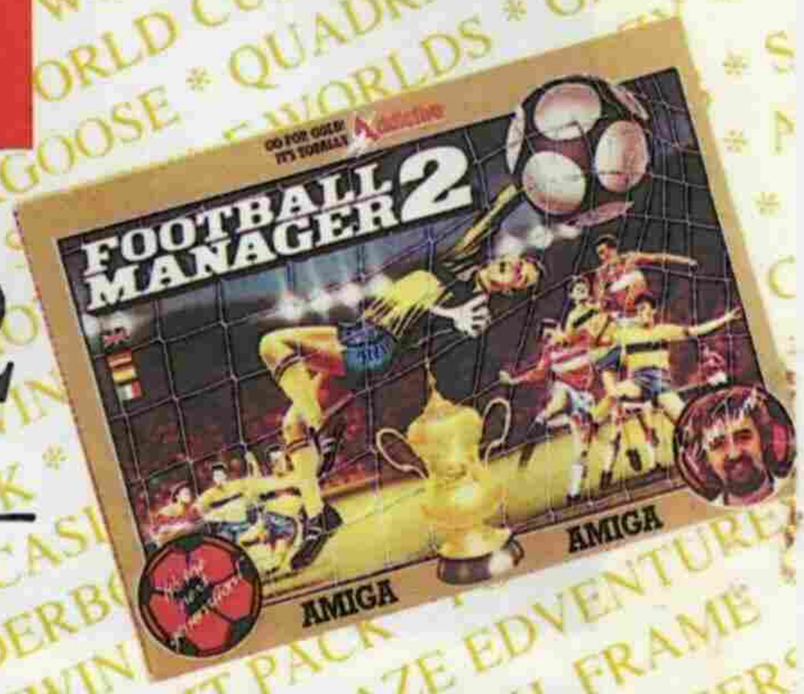
# *ARCHILAGOS *CLUP

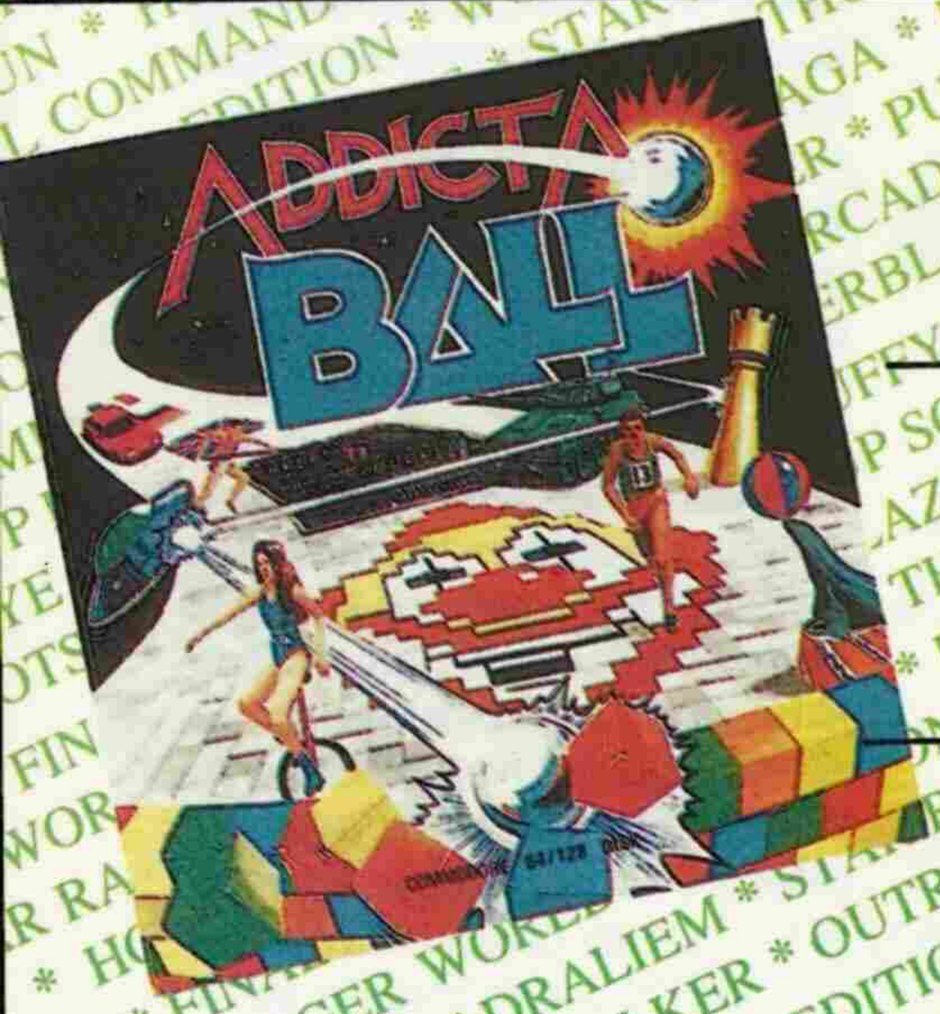
# CASINO * FANTASY

# *FIREBLASTER

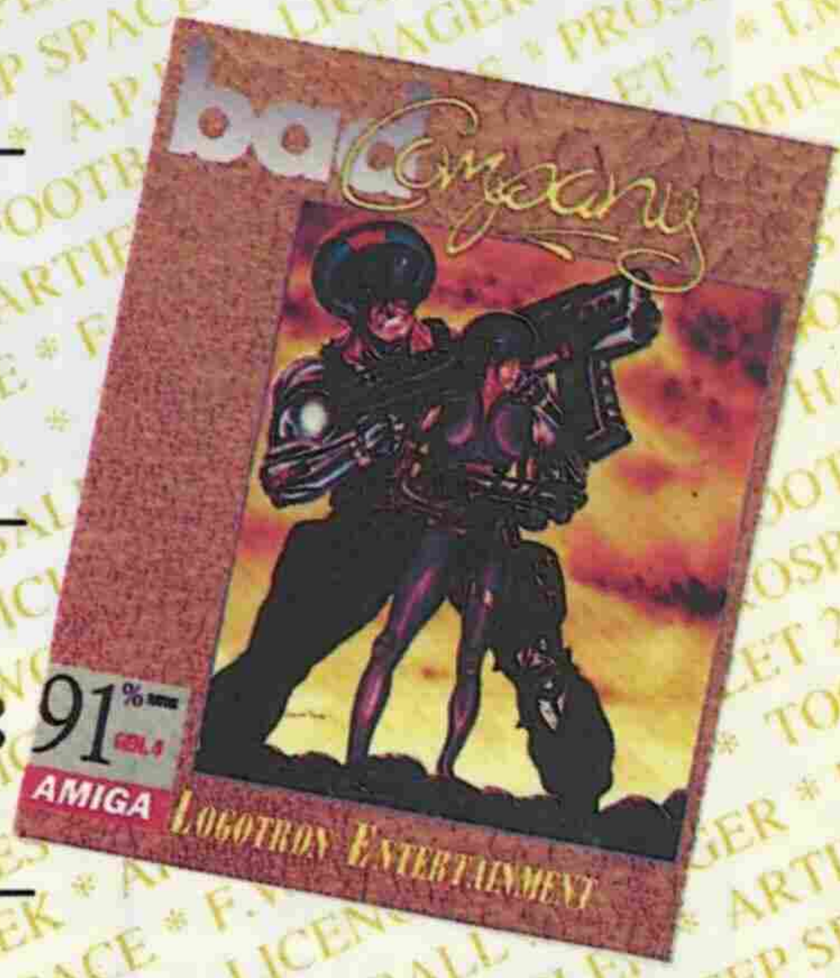
# SPECTACULAR

# BAD COMPANY



# FOOTBALL MANAGERWORLD CUP EDITION *

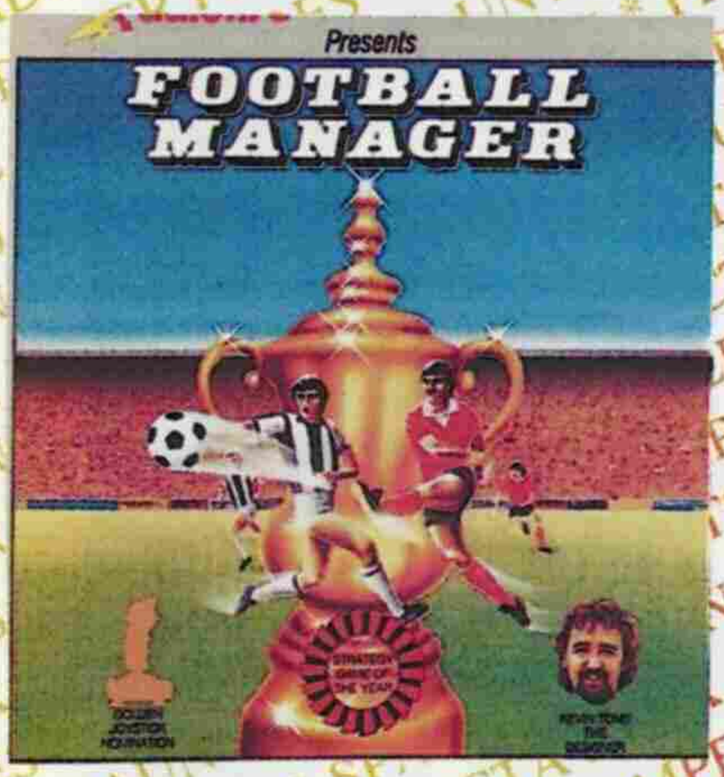



# STRATEGY GAMES *

# ARCADE BONANZA *

# FOOTBALL MANAGER 2

# FIRE BLASTER *




# THE SPORTSPACK

TATKOM

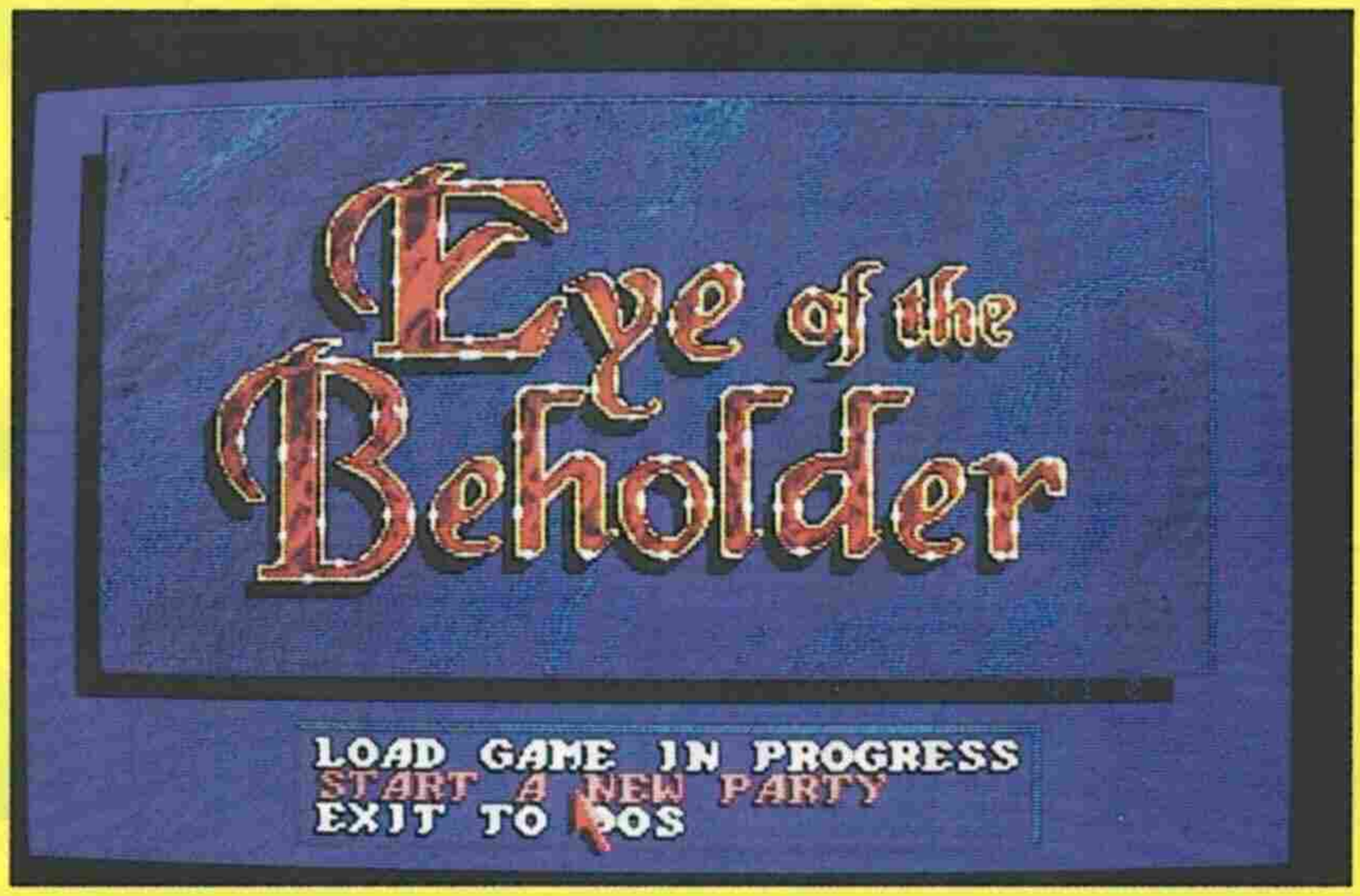
**BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.**

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

# EYE OF THE BEHOLDER

**Ersen Alptekin**

| | |
|---|---|
| Grafik | : 10 |
| Ses/Efekt | : 10 |
| Senaryo | : 10 |
| Oynanabilirlik | : 10 |
| Genel | : 10 |




S.S.I. firmasının çıkardığı muhteşem oyunlardan biri daha. Dungeons and Dragons serilerinden gelişmiş bir versiyon. Grafikler, müzik, kurgu, efektler hepsi mükemmel. Sizi saatlerce ekran karşısında tutacak bir FRP.

Oyun Waterdeep denen bir şehirde geçiyor. Waterdeep kötü olaylara gebedir. Gelen haberlere göre yeraltının kötü güçleri Waterdeep'e saldıracak ve ele geçirecektir. Bu yüzden şehrin ileri gelenleri toplanıp bir çözüm yolu aramaya karar verirler. Vardıkları çözüm ülkenin çeşitli yerlerinden şampiyonlar çağırarak kötülüğün merkezine göndermek ve akın başlamadan kötülüğü yenmektir. Bunun için şampiyonlar çağrılır ve yeraltına, Waterdeep'in altında bulunan labirentlere gönderilir. Fakat gönderilen şampiyonlardan hiç bir ses çıkmaz ve onlardan umut kesilir. Daha sonra yeni şampiyonlar çağrılır ve gönderilir. Onlardan da ses çıkmaz. Bu böylece devam edip gider. Ta ki sizler çağrılıncaya kadar.

Artık görev sizdedir. Kılıçlarınızı kuşanırsınız. Hazırlıklarınızı tamamlarsınız. Dualarınızı edersiniz ve Waterdeep'in derinliklerine doğru yola koyulursunuz.

Giriş kapısından sonra biraz yürüdüğünüzde, o ne, ufak bir depram olur ve giriş yolu çökküntünün altında kalır. Kapana kısılmışsınızdır. Artık geri dönmek için tek bir yol kalmıştır ve o da labirentin korku ve ölüm kokan dirinliklerinde gizlidir. Yapacak bir şey yoktur. Hem kötülüğü yok etmek hem de geri dönebilmek için ilerlersiniz.

Buradan sonra oyunun kontrolü artık sizin elinizde. Seçeceğiniz dört karakterle bu yolculuğu tamamlamak zorundasınız.

Bu dört karakter şu ırklardan oluşur.

**Human (insan)**: Yaklaşık 70 yıl yaşayan insan ırkı diğer ırklara göre vücutça biraz zayıf bir ırktır. Ama bu zayıflığını savaşlarda Paladin ve Ranger tiplemesiyle diğerlerine eşitler.

Tip olarak, Cleric, Fighter, Mage, Paladin, Ranger, Thief olabilirler. Level kısıtlamaları yoktur.

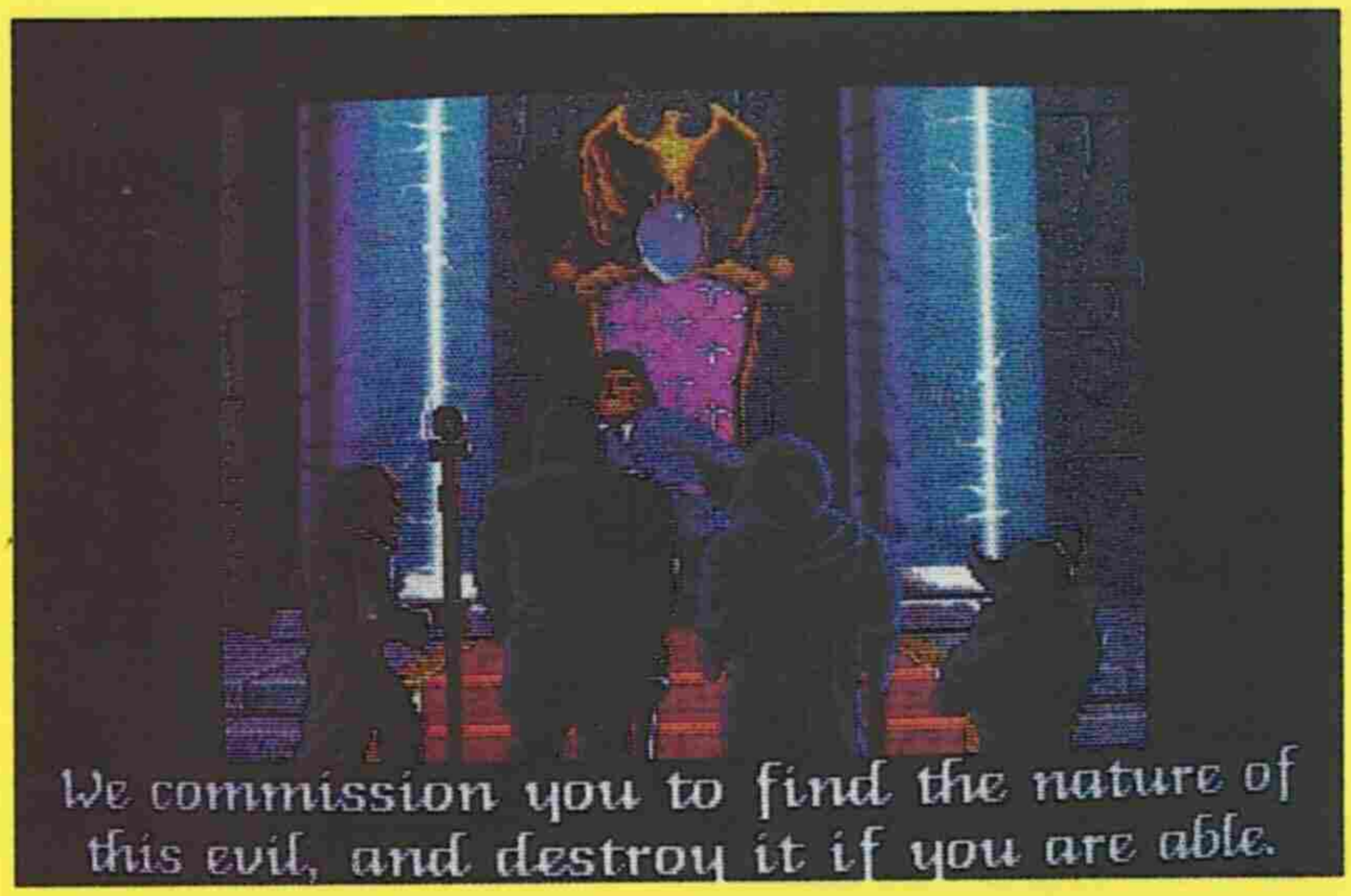
**Elf (peri)**: Yaklaşık 1200 yıl yaşarlar. Tip olarak insana benzerler. Hatta vücut yapısı olarak insandan biraz daha zayıftırlar. Çok iyi birer okçudurlar. Aldıkları her ok için + 1 Bonus alırlar. Hünerlilik avantajları, fiziksel durumları dezavantajlarıdır. Büyüye çok dayanıklıdır.

Tip olarak, Fighter, Thief, Cleric, Mage, Ranger, Fighter/Mage, Fighter/Thief, Mage/Thief, Fighter/Mage/Thief olabilirler. Level kısıtlamaları

yoktur.

**Half-Elves (yarı peri)**: Yaklaşık 250 yıl yaşarlar. Elf'lerle insan ırkının karışımından doğmuşlardır. Fiziksel durum bakımından İnsan ile Elf arasındadır. Büyüye Elf'lere nazaran daha az dayanırlar. Çok fazla tipleme avantajları vardır. Hemen hemen bütün kombinasyonlarda olabilirler.

Tip olarak. Fighter, Ranger, Mage, Cleric, Thief, Fighter/Cleric, Fighter/Tief, Fighter/Mage, Cleric/Mage, Cleric/Ranger, Thief/Mage, Fighter/Mage/Cleric. Fighter/Mage1Thief. Level kısıtlamaları yoktur.




**Dwarf (cüce)**: Yaklaşık 400 yıl yaşarlar. Boyları 5 Feet civarındadır. Vücutları çok dayanıklıdır. Bazı Dwarf'lar büyüye ve zehire karşı çok dayanıklıdırlar. Cesur ve ataktırlar. Avantajları fiziksel durumları, dezavantajları ise karizmalarının düşük olmasıdır.

Tip olarak, Fighter, Thief, Cleric, Fighter/Thief, Fighter/Cleric. Level kısıtlanması olarak Cleric 10. Level'ı aşamazlar.

**Gnome (mağara cücesi)**: Yaklaşık 600 yıl yaşarlar. Tembeldirler fakat çok zekidirler. Büyüye dayanıklıdırlar. Zekâ ları avantajları, bilgeliklerinin az olması dezavantajlarıdır.

Tip olarak, Fighter, Thief, Cleric, Cleric/Thief, Fighter/Thief, Fighter/Cleric. Level kısıtlaması Cleric 9. Level'ı aşamazlar.

**Hafling (kent cücesi)**: Dwarf'lara benzerler yaklaşık 500 yıl yaşarlar. Konfora düşkün yaratıklardır. Diğer ırklar tarafından çok sevilirler. Büyüye dayanıklıdırlar. Avantajları hünerlilikleri, dezavantajları güçleridir.

Tip olarak, Fighter, Thief, Cleric, Fighter/Thief. Level kısıtlaması olarak, Cleric 8. Level, Fighter 9. Level'ı aşamazlar.

Seçeceğiniz bu dört karakterin tipine göre özellikleri de şöyledir:

**Fighter (savaşçı)**: Ön sıra için iyi bir seçenektir. Oyunun başlarında biraz zayıf olmalarına karşı Level atladıkça mükemmelleşirler. Her türlü silahı kullanıp, her türlü zırhı kuşanabilirler. Savaşmaktan başka bir özellikleri yoktur. Dwarf ırkından çok iyileri çıkar. Oyunun ilerleyen kısmında bol bol Dwarf Fighter'a sahip olacağınızdan ön sıra için başka bir tercih yapılması yararınıza olur. Strenght'i (gücü) 16 puandan yüksek olursa daha çabuk Level atlar.

**Ranger (koruyucu)**: Bulundukları ortama çok iyi uyum sağlamalarıyla ünlüdürler. Zorluklara aldırış etmezler. Her iki eliyle her türlü silahı kullanabilirler. Çok hızlıdırlar, ama ağır zırh giyerse kısmen bu süratleri kaybolur. Ön sıra için tercih edilirse çok yararlı olur. Strenght'i Dexterity (hünerlilik) ve Wizdom'ı (bilgeliği) 16 puandan fazla olursa daha çabuk Level atlar. Irk olarak insan ırkı kullanılırsa daha iyi olur.

**Thief (hırsız)**: Kilitli kapıları açarlar. Ayrıca tuzakları da etkisizleştirmede üstlerine yoktur. Dexterity'leri 16 puandan yüksek olursa daha çabuk level atlarlar. Zırh giyemezler. En iyi hırsızlar Gnome ırkından olur. Ayrıca karakterleri de Chaotic Evil olursa daha iyi olur. Yalnız karakterini Chaotic Evil (dehşetli kötü) seçerseniz bir Paladin bu gruba zorunlu olmadıkça girmez. Grubunuzda mutlaka bir hırsız bulundurun.

**Paladin (şövalye)**: Aslında Paladin'ler İmparator Şarlman'ın maiyetinde bulunan on iki efsanevi asilzadenin her birine verilen addır. Daha sonra kahraman şövalyelere de Paladin denmeye başlanmıştır. Paladin'ler çok iyi insanlardır. Daima zor durumda olanlara yardım ederler. Tüm yaşamlarını kötülüğe karşı savaşmaya adamışlardır. Bu yüzden kötü karakterlerle anlaşamazlar. Sihirsel bir güç tarafından kötülüğe karşı korunurlar. Ayrıca bir kaç iyileştirici büyü de yapabilirler. Ön sıra için iyi bir elemandır. Sadece insan ırkına mahsus bir tiptir. Strenght ve Charisma'ları (karizma) 16 puandan yüksek olursa daha çabuk Level atlar. Daha ilerde Beohram adlı bir ölü bir Paladin'i (Severious adlı kılıcı bulunduran insan




kemikleri) iyileştirip (eğer isterseniz) grubunuza katabileceğinizden Paladin tipini grubaalmak size pek bir avantaj sağlamaz. Yok illa da ben Paladin isterim derseniz siz bilirsiniz. Ayrıca paladin'ler tüm silahları ve zırhları kullanabilirler.

**Cleric (rahip)**: Rahipler aynı zamanda savaşçıdırlar. Grubun sağlığıyla yakından ilgilenirler. İyileştirici büyülere sahiptirler. Büyülerini Holy Symbol (kutsal sembol-haç) kullanarak yaparlar. Grup dinlenirken Cleric'ler grubu iyileştirici büyüler yaparlar. Mutlak grupta bulunmaları gerekir. Wizdom'ları 13'den yüksek olan Cleric'ler extra büyü hakkı kazanırlar, ayrıca Level atlamalarıda daha çabuk olur. Kullanabileceği silahlar Mace, Flail Sling ve Staff'tır. Her türlü zırhı giyebilirler. En iyi Cleric'ler Elf ırkından çıkar. Üstelik uzun yaşamaları bir avantajdır. Grubun arka sırası için mutlaka olması gereken bir tiptir.

**Mage (büyücü)**: Savaşçılık bakımından zayıf olurlar ama bu açıklarını yaptıkları kara büyülerle ortadan kaldırırlar. Grubun arkasından gelerek çok güçlü düşmanları alt etmede gruba yardımcı olurlar. Büyülerini kara büyü kitaplarını kullanarak yaparlar. Akıllarını ve mentalitelerini kullanarak büyü yaparlar. Bu yüzden Intelligence'ı (akıl, zekâ) 16'dan yüksek olan büyücüler daha kolay Level atlarlar. Büyüleri Mage'ler arayıp bulmak zorundadırlar. Cleric'lerde olduğu gibi Level atladıkça kendiliğinden büyü çıkmaz. Buldukları büyüleri kitaba yazmak için Scribe Scroll komutunu kullanmız. En iyi büyücüler yine Elf ırkından olurlar. Zırh giyemezler, pek az silahı kullanabilirler. Ama buna karşı mutlaka grubunuzda bir Mage bulundurun.

Bu tiplerin puanlarını ayarlamak için karakter seçiminde çıkan Reroll komutu kullanılır.

Bu tiplerin karışımından yararlanarak yarattığınız karakterler ilk başta çok iyi gelebilir ama bu tip karakterlere fazla rağbet etmeyin. Çünkü saf tipler daha çabuk Level atlayıp daha çabuk kuvvetlenirler. Karışık tipler ilk başta güçlü görünürler fakat yavaş Level atladıklarından daha sonraları yetersiz kalırlar.

Size, ilk sıra için Human Male-Ranger-Lawfull Good, Gnome Male-Thief-Chaotic Evil, arka sıra için Elf Male-Cleric-Lawfull Good, Elf Male-Mage-Chaotic Good tavsiye ederim. İlk başlarda zorluk çekseniz bile daha sonra çok rahatlarsınız.

Oyunda seçeceğiniz karakterler, her savaşlarından veya her çözdükleri problemden sonra puan kazanırlar ve bu puanlara göre tecrübe dereceleri artar. Yüksek tercübe derecesi demek yüksek kabiliyet demektir.

Oyun, yer altında çeşitli katmanlarda ve labirentlerde geçer. Amaç en son katman olan Dwarf'ların efsanevi ülkesinde toplanmakta olan XANATHAR ve yandaşlarını yok ederek ülkenize geri dönmektir. Aksi halde Waterdeep yok olacaktır. Xanathar bir Beholder'dır ve sadece Wand of Silvias ile yok edilebilir. Wand of Silvias Dwarf'ların elinde bulunmaktadır fakat Dwarf'lar neye sahip olduklarını bilmemektedirler. Ayrıca kralları zehirlenmiş, prensleri kaçırılmıştır. Tabi onlara yardım etmek size düşüyor.

Bu yolculukta iyi veya kötü karakterlerle karşılaşacaksınız. Onlara davranış biçiminiz önemlidir. Ama olaylara olumlu yaklaşırsanız her zaman kazançlı çıkarsınız. Grubunuzun da iyilik yönünden güçlü olması lâzımdır.

Yollarda bulacağınız her şey işinize yarar. Kemikler, sizden önce ölmüş kahramanlarındır. Onları hayata döndürüp kullanabilirsiniz. Taşları sakın es geçmeyin hepsi çok işe yarar. Gizli geçitleri bulmakta, kapıları açmakta, duvarları hareket ettirmekte ve daha ni-



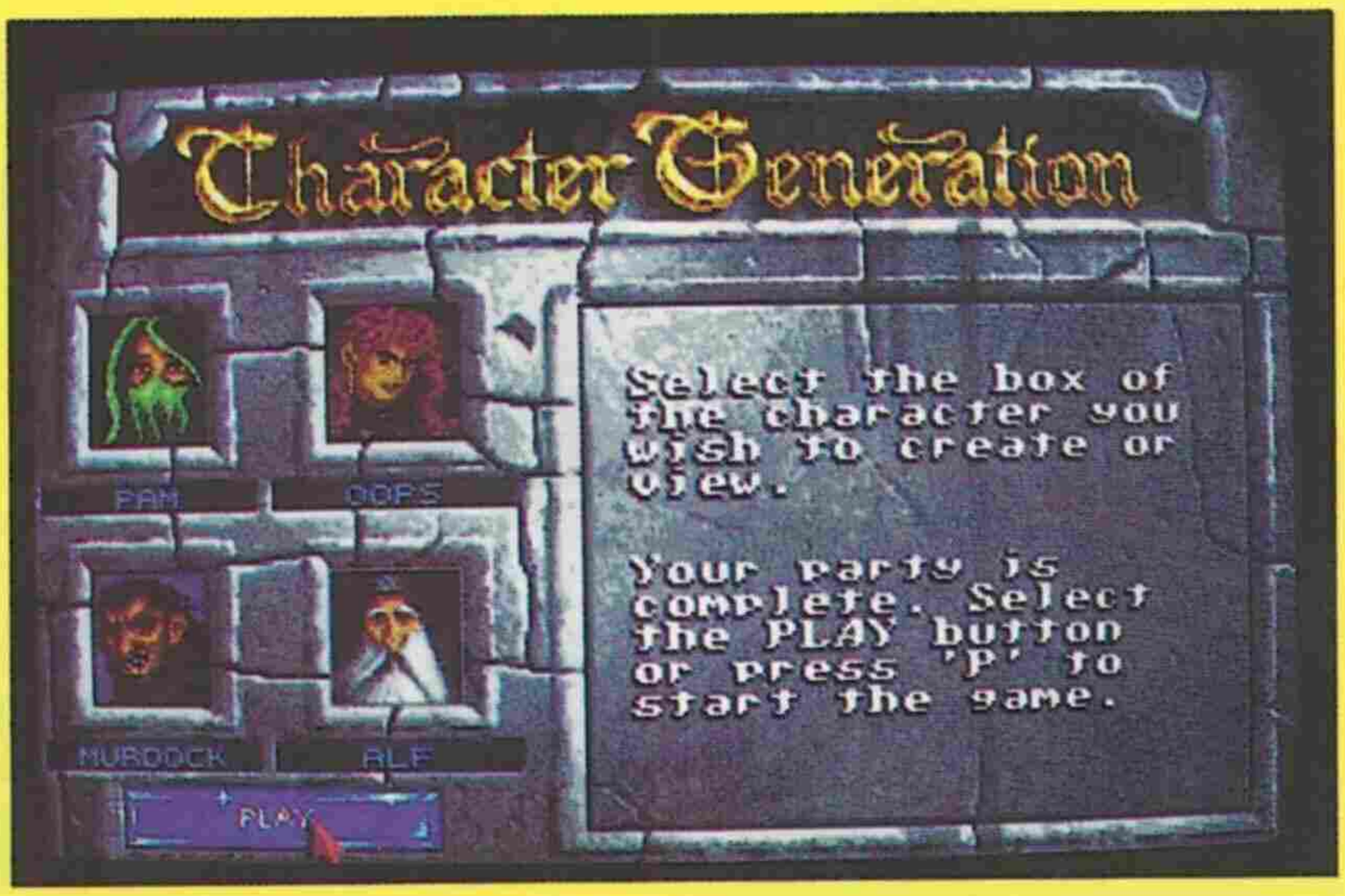
ce işte kullanabilirsiniz. Yiyecekler belli bir zamana kadar önemlidirler. Fakat Nuke Egg denilen kuş yumurtaları, önemsiz görülmekle birlikte hayatınızı kurtarabilirler. Sadece silah bakımından en son bulduğunuz silahlar iyi silahlardır. İşe yaramayan silahlarıda konumunuzu kaybetmemek için gösterge olarak kullanabilirsiniz.

Her tarafı dolaşıp bütün kapıları açmadan geçmeyin. Ama kapılardan geçerken dikkatli olun çünkü arkasında sizi bekleyen ölümcül bir tuzak olabilir.

Her büyük savaştan sonra kamp yapın. Kampta yaralarınızı sarıp, büyücülerinize büyülerini ezberletirsiniz. Kampta kullanılan menülerin kullanımları şöyledir.

**REST**: Bu komutla grubunuz dinlenir ve doktorunuz tarafından veya kendi halinde iyileşir. Ayrıca büyücüleriniz daha önce belirlediğiniz büyüleri ezberler. Büyücüler her büyüyü yalnız bir kere kullanırlar. Tekrar kullanmak için ezberlemeleri gerekir.

**MEMORIZE SPELLS**: Büyücülerinizin büyücülük seviyesine göre beş ayrı büyü grubundan büyü yapabilme şansları vardır. Bu gruplardan belirtilen büyü adeti kadar büyü ezberlerler. Ezberleyecekleri bu büyüleri Memorize Spells komutuyla belirlersiniz. Ezberlenen bu büyüler her defasında bir kerelik kullanılırlar. Rest yaptığınızda tekrar ezberlenirler. Eğer ezberlenecek büyüleri değiştirmek isterseniz Memorize Spells yaptıktan sonra her değiştirmek istediğiniz büyü grubunun altında bulunan Clear komutunu kullanın. Böylelikle önceden seçtiğiniz büyüler sıfırlanır, yeni büyüler artık girilebilir, hale gelir. Büyüler verildikten sonra buradan Exit komutuyla çıkabilirsiniz.




**SCRIBE SCROLLS**: Labirentlerde gezerken rulo halinde bulunan kağıt parçalarına rastlarsınız. Bu kağıt parçalarının içerisinde bir takım büyüler yazılıdır. Eğer bu büyüler sizin büyücünüzün kullandığı büyü gruplarının içerisinde yoksa Scribe Scrolls komutuyla bu büyüleri büyü gruplarına eklersiniz. Eğer bu büyü, büyü gruplarında bulunuyorsa veya bulunacaksa, o zaman size bu büyünün var olduğu mesajı verilir.

**GAME OPTIONS**: Bu menüde bilinen disk komutlarını yani kayıt etme veya yükleme özelliklerini kullanabilirsiniz. Ayrıca oyundan çıkmak istediğinizde burayı kullanırsınız. Yalnız oyunu Save ederken unutmamanız gereken şey, oyun sadece tek bir dosya olarak save edilir. Eğer oyunu yanlış oynayıp save ederseniz geri dönme olanağınız yoktur. Baştan başlamak zorunda kalırsınız.

**EXIT**: Kamp durumundan oyuna dönersiniz.

Gelelim bazı kullanışlı büyülere.

**CLERIC BÜYÜLERİ:**

**1. Dereceden:**

**Bless**: Grupta bulunan bütün elemanları düşman saldırısına karşı korur ve moralleri-ni arttırır. Belli bir süre sonra veya kamp yapıldığında özelliğini yitirir. Alt katlarda karşılaşacağınız kara büyücüye karşı çok iyi bir korunma yoludur. Kara büyücü size CONE OF COLD Wand'iyle saldırır. Bless büyüsü ise bu büyünün bir kısmını rakibe yansıtır. Böylece karabüyücüyü zayıf hale getirip yok edebilirsiniz aksi takdirde o sizi yok eder.

**Cure Light Wounds**: Grupta bulunan herhangi bir kişi üzerine uygulanır ve hafif yaraları iyileştirir. Kamp yapıldığında Cleric'ler bu büyüyü kullanıp gruptakileri iyileştirirler. Çok kullanışlı bir büyüdür.

**Cause Light Wounds**: Bu Cleric olan karakterin kendine uyguladığı bir büyüdür. Eğer ön safta bulunup döğüşüyorsa, her saldırdığında rakibine biraz daha fazla zarar verir.

**Detect Magic**: Elinizde bulunan eşyaların hangilerinin bü-



yülü olduğunu bulmanıza yardımcı olur. Büyülü eşyanın etrafını mavi bir halka sarar.

**Protection From Evil**: Grupta bulunan herhangi bir karakterinize kötü karakterli biri saldırıyorsa onu bu büyüyle korursunuz. Ama tabi oyunun el kitabı elimizde olmadığı için hangi karakterlerin kötü olduğunu söyleyemeceğim. Ama genelde bu tip oyunlarda tipi kötü olan karakterler kötü karakterlerdir. İç güdünüzü kullanın. Ayrıca büyüler kullanılmakla aşınmaz.




**2. Dereceden:**

**Aid**: Geçici bir süre için seçtiğiniz karakterlerin HP'sini (Hit Point) yükseltir. Ama unutmayın büyü bittiğinde eklediği HP'yi geri alır. Yani karakteriniz ölmek üzere Aid yaptığınız ve daha sonra bir kaç darbe daha aldı. Eğer Cure Light Wounds yapmazsanız Aid'in etkisi geçtiğinde bu karakter ölür. Aid zaten ilk yardım demektir.

**Flame Blade**: Bu büyü yapıldığında Cleric'in elinde bir alevden kılıç belirir. Fakat bu kılıcın kullanılabilmesi için Cleric ön safta bulunmalıdır. Mouse'un sağ tuşuna basarak, diğer silahlardaki gibi, kullanırsınız. Genelde pek işe yaramaz çünkü Cleric'i mecbur kalınmadıkça ön safa yerleştirmek Cleric'i öldürmek demektir. Bu büyüyü ezberleyip hakkınızı kaybetmeyin.

**Hold Person**: İlk Level'lar için çok kullanışlı bir büyüdür. Büyü yapıldığı zaman saldırgan Paralize olur ve hareketsiz kalır. Aynı büyüyü Drow'lar size karşı yaparlar dikkatli olun. Pan zehiri Remove Paralysis büyüsüdür. Kurbağa, örümcek gibi beyni az gelişmiş, büyücüler gibi beyni fazla gelişmiş yaratıklara işlemez. Genelde insan ırkına benzer özellikler taşıyan ırklar için geçerlidir.

**Slow Poison**: Örümceklerle karşılaşıldığında Cleric'iniz henüz Neutral poison büyüsünü yapacak Level gelmemiş oluyor ve elinizde de çok az sayıda Cure Poison Potion (zehir iyileştirici iksir) bulunduğundan bu büyüyü kullanmak çok yararlıdır. Örümceklerle karşılaştığınızda bol bol bu büyüden ezberleyin. Bu büyü yapıldığında zehirin kana karışması yavaşlar. Tekrar zehirlenene kadar sürer. Taştan asayı örümceklerin oradan alacağınızdan en azından asayı bulana kadar bu büyüyü kullanın. Asayı bulduktan sonra Cure Poison Potion kullanıp daha sonra kamp yapın. Karakterinizi zehirlenmeden kurtarmadan Rest yaparsanız o karakter ölür.

**3. Dereceden:**

**Create Food**: Bu büyüyle Cleric yiyecek yaratarak gruptaki herkesin karnını doyurur. Bu Level'e gelinceye değin bulacağınız yemek paketleriyle (Portion) idare etmek zorundasınız. Eğer karakteriniz aç kalırsa her 24 saatte 1 birim HP kaybederler ve Mage ile Cleric büyü yapamaz hale gelir.

**Dispel Magic**: Gruba yapılmış olan büyülerin etkisini






azaltır veya yok eder. İlk Level'larda pek ihtiyaç duymıyacağınız bir büyü. Alt Level'larda ise savaşmaktan veya kaçmaktan kullanmaya fırsat kalmıyor.

**Magical Vestment**: Kelime anlamı büyülü giyisi demektir. Cleric'in kendisi için geçerlidir. Cleric'in etrafına bir koruyucu alan oluşturur. Ben pek bir yararını görmedim. Daha iyi büyüler mevcut.

**Prayer**: Bu büyü ile grubun savaş gücünü arttırırsınız. Ayrıca düşmanın saldırılarıda etkisizleştirilir. Çok kullanışlı bir büyüdür.

**Remove Paralysis**: Özellikle Drow'lar saldırdığında eğer kılıçları ön sıradakilerde zarar verirse, kılıçlarının özelliğinden dolayı, zarar gören karakter paralize (donup kalmak) olur ve savaş yeteneğini kaybeder. Ayrıca grup Psyshick Mind Blast (Psişik Akıl Topu) vurulduğunda paralize olur. Böyle durumlarda bunu ortadan kaldırmak için bu büyü kullanılır. Bir seferde tüm grubun üstündeki paralize olmuşluğu kaldırır.

**4. Dereceden:**

**Cure Serious**: Cure Light Wounds gibi çalışır fakat daha ciddi yaraları iyileştirir.

**Cause Serious**: Cause Light Wounds gibi çalışır. Daha fazla zarar verir. Ama bu büyünün kullanılması için Clericoin grubun ön safhında bulunması gerekir. Bu bakımdan kullanışsız bir büyüdür.

**Neutral Poison**: Zehir etkisini karakterlerin üzerinden kaldırır.

**Protect Evil 10 Radius**: Protect From Evil gibi çalışır fakat tüm gruba uygulanır.

**5. Dereceden:**

**Cure Critical**: Ölmek üzere olan karakterinize bu büyüyü kullandığınızda yaralarının büyük bir kısmı iyileşir. Çok yararlı bir büyüdür.

**Raise Dead**: Savaş halindeyken Cleric hariç herhangi bir karakteriniz ölürse onu bu komutla diriltirsiniz. Ama çok az bir HP'ye sahip olur bu yüzden hemen arkasından Cure Critical büyüsünü yapmanız gerekir. Savaş sona erdiğinde ise bu büyü ölmüş olan karakteri diriltmez.

**Rejurrect Dead**: Ölmüş olan karakterinizi veya topladığınız diğer ölmüş karakterlerin kemiklerinin kullanılarak onları istediğiniz bir anda tekrar hayata bu büyüyle döndürebilirsiniz. En iyi büyüdür. Fakat bu büyüyü öğrendiğinizde karakterleriniz o kadar gelişmiş olur ki bu büyüye ihtiyacınız kalmaz.




**MAGE BÜYÜLERİ:**

**1. Dereceden:**

**Armour**: Bu büyüyle herhangi bir karakterin etrafı koruyucu bir kalkanla kaplanır. Eğer karakter yüksek dereceden zırh giymişse bu büyü işe yaramaz. İlk Level'lar için kullanışlı olabilir.

**Burning Hands**: Bu büyüyü yapan Mage'in elinde bir ateş belirir ve düşmanı vurur.

Düşük seviyeli fazla etkisi olmayan bir büyüdür.

**Detect Magic**: Cleric Detect Magic büyüsüyle aynı görevi görür.

**Magic Missile**: Çok kullanışlı bir büyüdür. Büyü yapıldıktan sonra düşmana bir tane sihirli füze yollanır. Altıncı yedinci katlara kadar çok etkili olarak kullanabilirsiniz. Size çok yardımcı olacak bir saldırı büyüsüdür.

**Shield**: Armour büyüsüne benzer ama Mage kendisine yapar bu büyüyü. Mage saldırılardan ve Magic Missile'dan korur.

**Shocking Grasp**: Bu büyüyü kullanmak için Mage'inizin ön saflarda olması gerekir. Büyü yapıldıktan sonra Mage'in elinde bir elektrik alanı oluşur. Mouse'un sağ tuşuyla rakibe vurulursa rakip şok olur. Mage darbe alana kadar sürer. Kullanış itibariyle iyi bir büyü değildir.

**2. Dereceden:**

**Invisibility**: Herhangi bir karakterinizi görünmez yapmak için kullanırsınız. Özellikle savaş halindeyken ön saftaki bir karakteriniz zor durumdaysa onu görünmez yaparsanız bazı yaratıklar buna kanıp saldırıyı diğer (sağlam olan) karakterinize yöneltirler.

**Melf's Acid Arrow:** Bu büyüyle düşmana asid yüklü ok atarsınız. Magic Missile gibi hedefi güdümlü olarak bulmaz. Dagger gibi nişanlamanız gerekir. Etkisi Magic Missile'dan yüksektir. Özellikle sürüngen ırklarına karşı çok başarılı olur. 3. Level ve daha yüksek Level'dan bir büyücü bunu yaparsa ok iki misli zarar verir.

**Stinking Cloud**: Düşman grubuna yapılır. Büyücü çok yoğun bir bulut yaratır. İçinde bulunanların savaş gücü büyük ölçüde kaybolur. Bazı düşmanlar boğularak ölebilirler.

**3. Dereceden:**

**Dispel Magic**: Cleric büyüsü gibi kullanılır.

**Fireball**: En etkili ve en kullanışlı büyülerden biridir. Düşman grubunun tümüne zarar verir. Çok yararlandığım güçlü bir büyüdür.

**Flame Arrow**: Melf's Acid Arrow gibi çalışır. Daha etkilidir.

**Haste**: Bu büyü yapıldığında grup elemanlarının gücü ve hızları artar.

**Hold Person**: Cleric büyüsü gibi çalışır.

**Invisibility 10 Radius**: Invisibility büyüsü gibi çalışır fakat tüm grubu görünmez yapar. Ama çoğunlukla bu büyü düşman için pek inandırıcı olmaz. Gördüğü kişiye saldırır. O kişinin arka veya ön safta olması bir şeyi değiştirmez yani saf kavramı yok olur.

**Lightning Bolt**: Bu büyüyle başımız epey derde girecek. Kurbağalar bu büyüyü kullanıyorlar ve biz ne kadar önlem alırsak alalım ona karşı koyamıyoruz. Çok güçlü bir büyüdür. Allahtan Kurbağalar tam etkin olarak kullanamıyorlar. Bu büyü yapıldığında, eğer karşınızda iyi bir büyücü bulunmuyorsa ve büyüyü yapan Mege'inizin de Level'ı yüksek ise yıldırım iki kez rakibe daha sonrada görüş uzaklığında önünde ne varsa ona saldırıyor. Çok ta tahrip edici bir büyü.

**Vampiric Touch**: Shocking Grasp gibi kullanılır. Daha etkilidir. Yalnız kullanışsızdır. Ayrıca zaten ölü bulunan Zombie'lere ve Skeleton'lara zararı dokunmaz.

**4. Dereceden:**

**Fear**: Bu büyü yapıldığında düşman bir korkuya kapılır ve arkasını dönüp kaçar. Zor anlarınızda çok kullanışlı bir büyüdür.

**Ice Storm**: Çok etkili bir büyüdür. Mage bu büyüyü yaptığında bir kartopu daha doğrusu bir çığ oluşur ve yakındaki herkese zarar verir. Hatta siz bile yakınsanız hasar alabilirsiniz. Bu yüzden düşman en az bir kare uzaktayken bu büyüyü yapın ya da düşman daha yakınsa yaptıktan sonra hemen oradan uzaklaşın. Dezavantajına rağmen düşmanı ezici bir büyü.

**Stone Skin**: En iyi korunma büyüsü. Tek karaktere uygulanması bir dezavantaj ama tüm silahlı saldırılara karşı kesin korunma yolu. Hiç bir silah Stone Skin'i delemez. Sadece saldırı tipine göre karakterin üzerinde kalış süresi etkilenir.

**5. Dereceden:**

**Cloudkill**: Bu büyüyüde kullanmak için Mage'inizin ön sırada bulunması gerekir. Büyü saldırganların ön safhında zehirli bir gaz bulutu yaratılır ve ölümlerine sebep olur. Etkili bir büyüdür. Daha çok sürüngenlere işler.

**Cone of Cold**: En etkili büyüdür. Büyü yapıldığında önünüzde bulunan ne varsa etkiler. Çok uzun mesafelere erişir. Ayrıca Wand halinde de bulunur.

**Hold Monster**: Hold Person gibi çalışır. Daha güçlüdür. Ayrıca tüm karakterler için geçerlidir.

Büyüler de bu kadar.

Oyun tam bir FRP harikası. SSI eski kalitesine uygun bir oyun geliştirdi sonunda. Hiç vakit kaybetmeden alın ve Xanathar'ı yok etmeden de bırakmayın.




# Makine Dilinin Püf Noktaları

**Vedat Hallaç**

Selam, makine dili uzmanı adayları. Demo veya intro yapabilmek için kullanılacak tekniklerin gizli kalmış yönlerini açıklamaya çalıştığımız yazı dizisi bu ay da devam ediyor.

Bildiğiniz gibi, geçen sayıda takıldığınız herhangi bir nokta, öğrenmek istediğiniz herhangi bir teknik olursa, bana (Vedat Hallaç) yazmanızı ve takıldığınız rutini iyice açıklayarak, ne istediğinizi açıkça anlatmanızı istemiştim. Bu ay, İzmir'den Adnan ÖNCEVARLIK adlı arkadaşınızın sorusuna cevap vereceğim Unutmayın, yazıda ne kadar ilerlemiş olursak olalım, en basit konularda bile başa çıkamadığınız noktaları bana yazın. En kısa zamanda sorularınıza cevap vermeye çalışacağım.

Arkadaşımız mektubunda, ekranın yarısının grafik, öteki yarısının karakter ekranı olmasını nasıl sağlayacağını sormuş. Biliyorsunuz bu efekt, adventure oyunlarında sık sık kullanılır. Ekranın üst yarısında bulunduğunuz sahnenin bir görüntüsü bulunur. Alt kısmında da sizin komutlarınızı girdiğiniz, ve bilgisayarın cevaplarını yazdığı karakter ekranı bulunur.

Bu işlemi yapabilmek için, öncelikle raster interrupt'ların nasıl yapıldığını bilmeniz gerekir. Bu yazıda bu konuda kısaca bilgi vereceğim. Değişik türdeki interrupt'lar hakkında ayrıntılı bilgi almak için dergimizin 56. sayısını edinmeğe çalışın.



Şimdi raster interrupt'ını anlatmak için asıl soruna biraz ara vereceğim. Bu konudaki bilgisini yeterli görenlerin burayı okumasına gerek yok.

Bilgisayarınız program çalıştırırken, bir interrupt sinyaliyle karşılaşırsa, işletimde bulunan ik komutun bitmesini bekler, daha sonra sırasıyla A, X, Y register'larını, sıradaki komutun bulunduğu adresi ve status register'ını (flag'leri) Stack'e (yığına) atar ve $0314-$0315 adreslerinde alçak-yüksek bayt formatında (high-low byte. Mesela $0810 yazmak için $0314'e $10, $0315'e $08 değerleri verilir) bulunan adrese sıçrar.

Diyelim ki programınız $8000'de ve $8008 adresindeki Lda $80FF komutunu işletiyor. O anda raster interrupt sinyali geldi (acele etmeyin. Raster sinyalinin ne olduğunu da anlatacağım) Lda $80FF komutu işini bitirir bitirmez, gerekli register'lar ve $800B adresini yığına atar. Daha sonra $0314-$0315 adresinde bulunan (diyelim ki) $00-$CO değerleri alınır, ve bu değerlere bakılarak $C000 adresine sıçranır.

Bu programda yazmak istediği-

niz şeyleri yaptıktan sonra, (raster interrupt kullanıyorsanız) *Inc $D019* komutuyla ortalığı düzenleyip, Jmp $EA81 komutuyla asıl programınıza ($800B)'ye geri dönebilirsiniz.

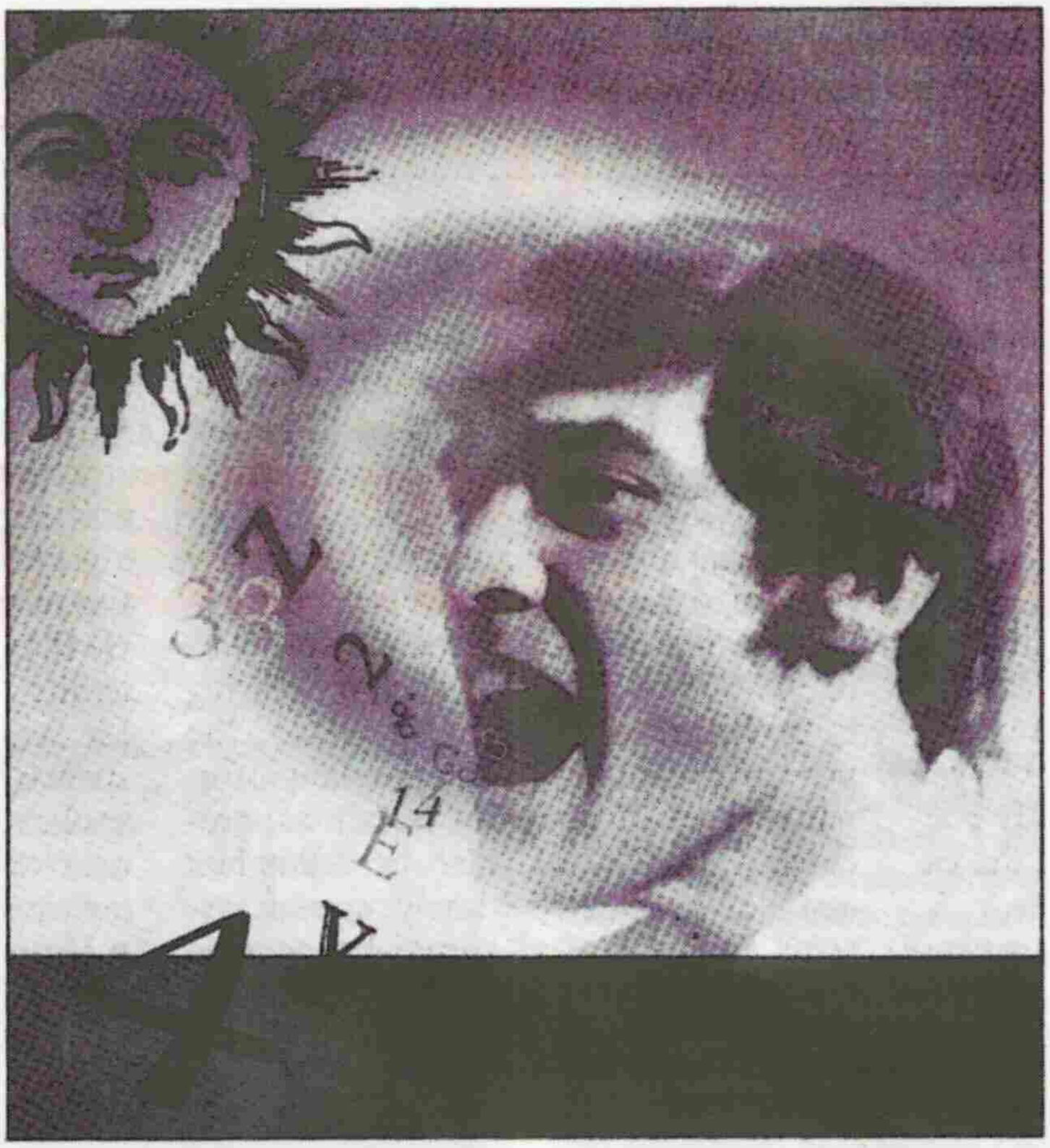
Gelelim RASTER'in ne olduğuna... Bilgisayarınız, ekrandaki görüntüyü oluşturmak için televizyona bilgileri bir piksel (nokta) kalınlığında satırlar şeklinde gönderir. Bu tek nokta kalınlığındaki satırların her birine bir *RASTER SATIRI* adı verilir. Bu raster satırları, normal olarak televizyon ekranınızın en üstünün biraz daha üzerinden başlar ve en altının biraz daha aşağısına kadar devam eder. Bilgisayarınız, herhangi bir anda hangi satırın televizyona gönderilmekte olduğunu bilir, ve bu satırı size bildirebilir. Bu satırların her birinin bir numarası vardır ve bu sayılar $0000-$012F arasında değişir. En üsteki raster satırının değeri $0000, en alttakinin değeri de $012F'dir. Bu değerin son sekiz bitini $D012 adresinden okuyabilirsiniz. Eğer tüm işlemleriniz, yazı yazabileceğiniz ekranda yapılacaksa bu sekiz biti kullanmak size yetecektir. Fakat tüm ekran üzerinde değişik efektler yapmaya kalkarsanız, 9. biti de kullanmanız gerekir. İlk durumda sadece $00-$FF arasında kontrol sahibiyken, ikinci durumda $0000 - $01FF arasında adresleme yapabilirsiniz. Ekranda sadece $012F satır olduğundan bu değerden sonrasını da kullanmanıza gerek yoktur. Bu 9. biti $D011 adresinin son bitin de bulabilirsiniz. Yani dokuzuncu bitin değerini öğrenmek için.

```
Lda $D011
And  $80
```

komutlarını kullanabilirsiniz. Eğer raster $00-$FF arasında ise yukarıdaki işlemin sonucunda sıfır bayrağı (zero flag) kalkacaktır. Eğer $0100-$012F arasında ise sıfır bayrağı inik kalacaktır.

İyi de, raster satırının ne olduğunu bilmek ne işimize yarayacak?

Bu soruyu bir örnekle cevaplayabilirz; Ekranın üst yarısında arkaplan rengi siyah, alt yarısında



ise beyaz olsun istiyorsak ne yaparız? Bu problemi çözmek için interrupt'ları hiç kurcalamayalım.

**Program 1:**

```
Sei
Bekle1  Lda  $D012
        Cmp #$A0
        Bne  Bekle
        Lda  $D011
        And #$80
        Bne  Bekle
        Lda #$01
        Sta  $D020
Bekle2  Lda  $D011
        Bpl  Bekle2
Bekle3  Lda  $D011
        Bmı  Bekle3
        Lda #$00
        Sta  $D020
        Jmp  Bekle1
```

Yalnızca basit karşılaştırmalar kullanarak bu problemi halledebiliriz.

Burada yapılan işlem basittir: Önce işimizi engellemesin diye tüm interrupt'ları kapatıyoruz (bir de Sei'yi kaldırıp programı çalıştırın ve tuşlara basmayı deneyin), ve raster'in $00A0 satırına gelmesini bekliyoruz.

Buraya gelinir gelinmez çerçeve (arkaplan) rengini beyaza çeviriyoruz ve 9. bitin önce bir, sonra da sıfır değerini almasını bekliyoruz. Burada kullanılan metodu öğrenirseniz, her seferinde And $80 komutu verip sonra sıfır bayrağına bakmanıza gerek kalmaz. Eğer bir baytın 8. biti 1 ise Bmı komutu sıçrama yapar, 0 ise Bpl komutu. Bu işlemi yapınca, raster'i tam $0000 satırında tekrar yakalıyoruz (ki burası görünen ekranınızın üstündedir) ve çerçeve rengini siyaha çeviriyoruz ve aynı işi tekrarlamak üzere rutinin başına sıçrıyoruz.

Aslında asıl sorunu burada çöz-

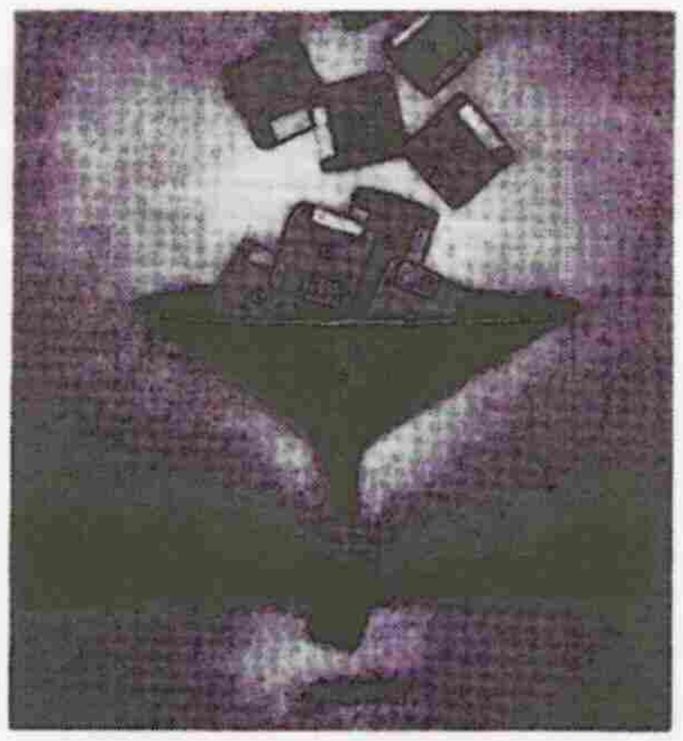
müş bulunuyoruz. Yani istenen koordinata gelene kadar bekleyip karakter ekranına geçeriz (Lda $D011 And # $DF Sta $D011 veya Lda # $1B sta $DO11+). Sonra ekranın tepelerinde bir yerde tekrar grafik ekranına gireriz (Lda $D011 Ora # $30 St $D011 veya Lda # $3B Sta $D011). Gördüğünüz gibi ekranın herhangi bir özelliğini istediğimiz anda değiştirebiliriz. Bu iş için sadece raster'ın gereken yere gelmesini beklememiz, sonra da değişiklikleri yapmamız yeterlidir. Bu aşamada değişik efektler yaratmayı, ekranı üçe, dörde, onbeşe, vb. bölmeyi denemenizi öneririm.

Demin anlattığım işlemi yapması oldukça kolaydır, fakat bekleme sırasında başka işler yapabilecekken, yalnızca iki komutu işlettiğiniz için verimi düşüktür. Oysa asıl anlatacağınızı bilirseniz, bilgisayarınız, istediğiniz raster satırına geldiğinde ana işini bırakıp, sizin işlemlerinizi yapabilir. Yani interrupt'ları belli raster satırlarına geldiği zaman yaratabilirsiniz.

Bir raster interrupt'ı yaratmak için şöyle bir program kullanabilirsiniz:

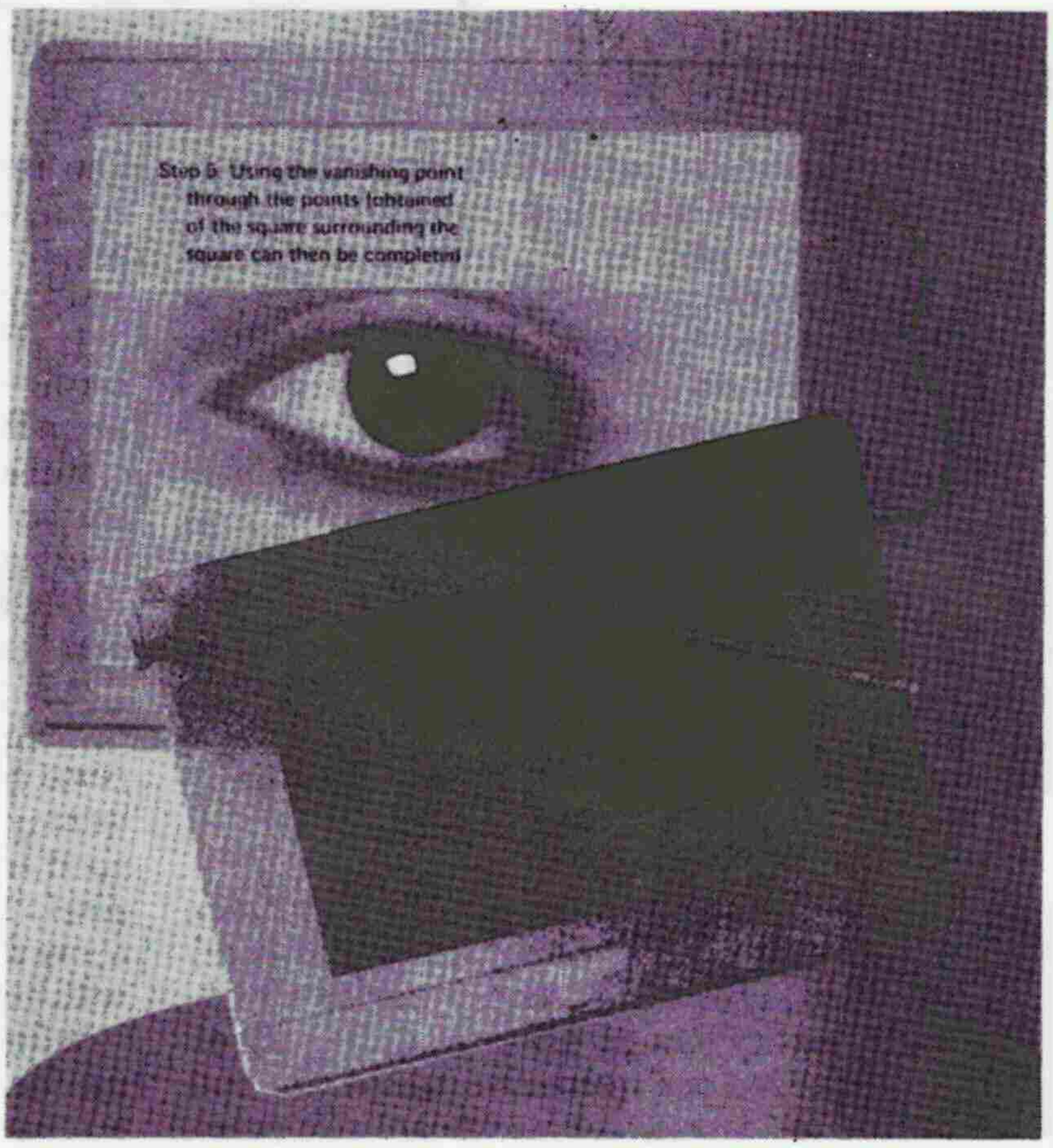
**Program 2:**

```
        Sei
        Lda  #$00
        Sta  $DC0E
        Lda  #$7F
        Sta  $DC0D
        Lda  #$01
        Sta  $D01A
        Lda  #$Raster
        Sta  $D012
        Lda  $D011
        Ora  #$8 (And #$7F)
        Sta  $D011
        Lda  #<Adres
        Sta  $0314
        Lda  #>Adres
        Sta  $0315
        Cli
Döngü   Jmp  Döngü
```



Yukarıdaki program parçacığını kullanarak, Raster adlı satıra gelince Adres adlı adrese sıçranmasını sağlayabilirsiniz. Şimdi de yazdığımız onca komutun ne işe yaradığını anlatayım:

$DCOD-DCOE adreslerinin değerlerini, zamanlama interrupt'larını engelleyecek şekilde ayarlıyoruz (Sayı 56.ya bakarak bu konuda ayrıntılı bilgi alabilirsiz). $D01A'ya verdiğimiz $01 değeri ise sadece raster interrupt'ı istediğimizi söylüyor bilgisayara. Daha sonra istediğimiz raster satırının değerini (örnekte Raster) $D012 adresine yazıyoruz. Mesela interrupt'ın $DA0 satırında yapılmasını istiyorsak, örnekteki Raster yerine $AD yazmamız gerekir. $D011 adresinin son bitini 1 veya sıfır yaparak da 9. bitin değerini ayarlıyoruz. Ora $80 komutunu kullanırsak son bit 1, And $7F kullanırsak son bit sıfır olur ('8. bitin değerini sıfırla, geri kalanlarını olduğu gibi kullan' anlamına gelir bu komut). $00A0 satırı için burada And $7F kullanmamız gerekir. Daha sonra da $0314-$0315)'e Adres değerini alçak-yüksek bayt formatında yazıyoruz (<Adres: Adres'in alçak baytı,#>Adres: Adres'in yüksek baytı, Adres = $C080 ise <Adres = $80, > Adres = $CO olur). Cli komutuyla interrupt'ları açtığımız andan itibaren, her $00A0 raster satırına gelindiğinde yapılan iş (JMP Döngü) bırakılır, ve $C080 adresine sıçranır.

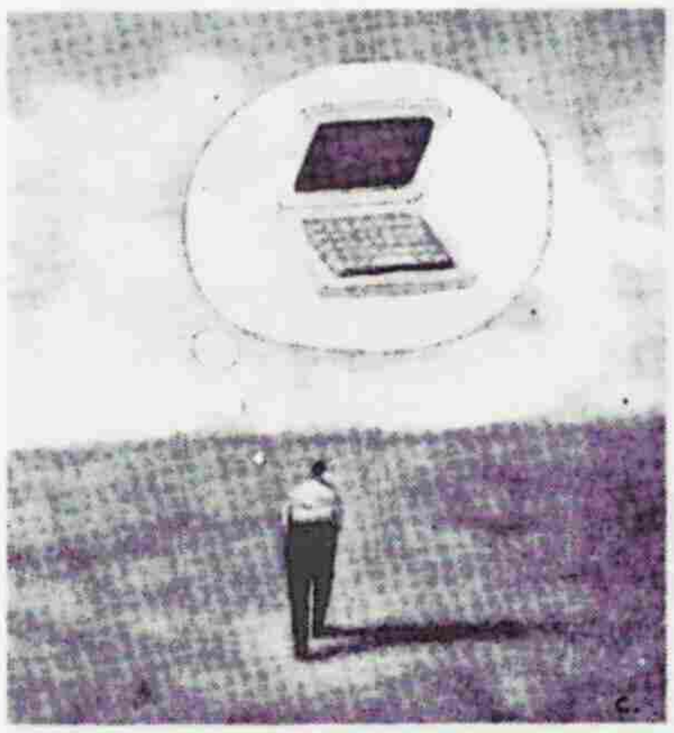


Tabi ki bir de interrupt program yazmalıyız ki, bilgisayarımız kilitlenmesin. Mesela bilgisayarınız her $00A0 adresine geldiğinde ekranı karakter ekranına geçiren ve aynı zamanda arkaplan (çerçeve) rengini ve önplan (ekran) rengini beyaz yapacak bir interrupt programı yazalım:

**Program 3:**

```
.,C080  Lda  $D011
        And  #$DF
        Sta  $D011
        Lda  #$01
        Sta  $D020
        Sta  $D021
        Inc  $D019
        Jmp  $EA81
```

Gördüğünüz gibi, yapmamız gereken tek şey, karakter ekranına geçmek, ve $D020-D021 renklerini beyaz yapmak. Ama unut-



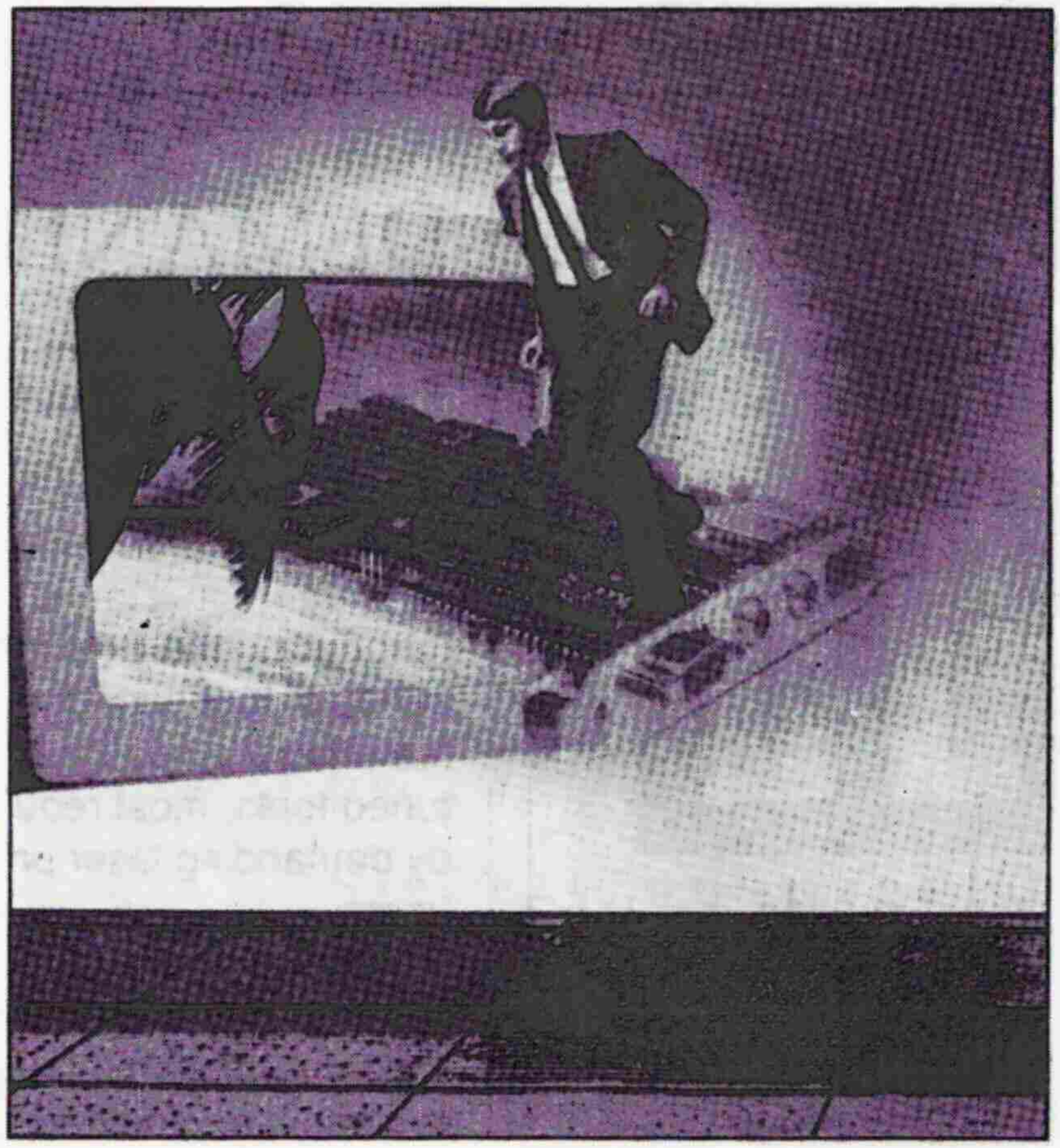
mamanız gereken şey, $D019'un değerini bir arttırmak. Eğer bu işlemi yapmazsanız, interrupt'tan çıkar çıkmaz, yeniden interrupt'a geri dönersiniz. Kısaca programınız düzgün çalışmaz.

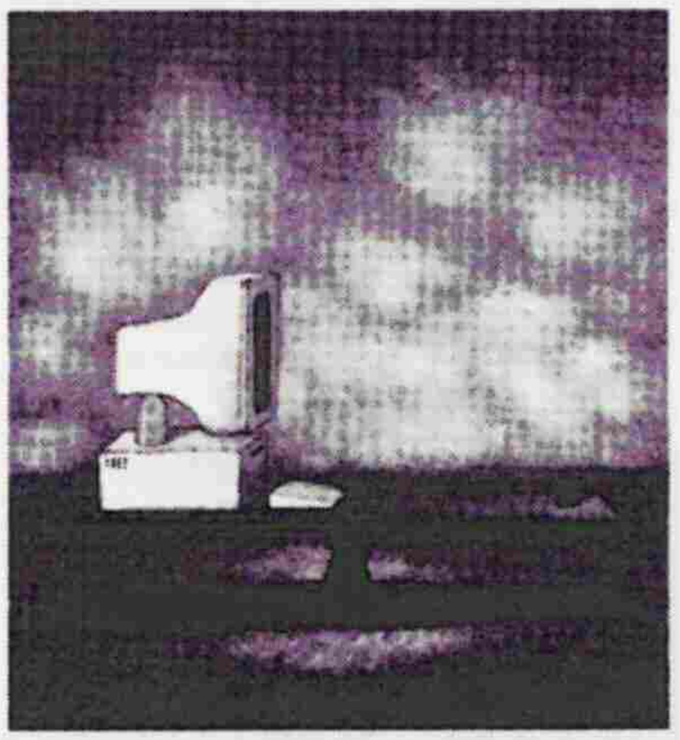
Arkadaşımızın sorununu çözmek için, bir de ekranın üstünü grafik yapmamız yeterli olacaktır. Bu iş için de 'Jmp Döngü' komutunun yerine şu komutları yazabiliriz:

**Program 4:**

```
Döngü1  Lda  $D011
        Bpl  Döngü1
Döngü2  Lda  $D011
        Bmı  Döngü2
        Lda  $D011
        Ora  #$30
        Sta  $D011
        Lda  #$00
        Sta  $D020
        Sta  $D021
        Beq  Döngü1
```

Yani, bir yandan ekranın en tepesine gelinmesini beklerken, diğer yandan ekranın ortasına gelinince ekran karakteristiklerini değiştiren iki programın ortak çalışması sonucu ekranı iki bölüme ayırabilmiş oluyoruz. Yukarıdaki örneğin en sonuna dikkatinizi çekmek istiyorum. A'ya doğrudan sıfır verdiğimiz için sıfır bayrağı bu kısımda mutlaka kalkık olacaktır. Yani JMP komutu yerine Beq komutunu kullanırsak, hem daha hızlı, hem de daha kısa program yazmış oluruz. Tabi ki tek başına





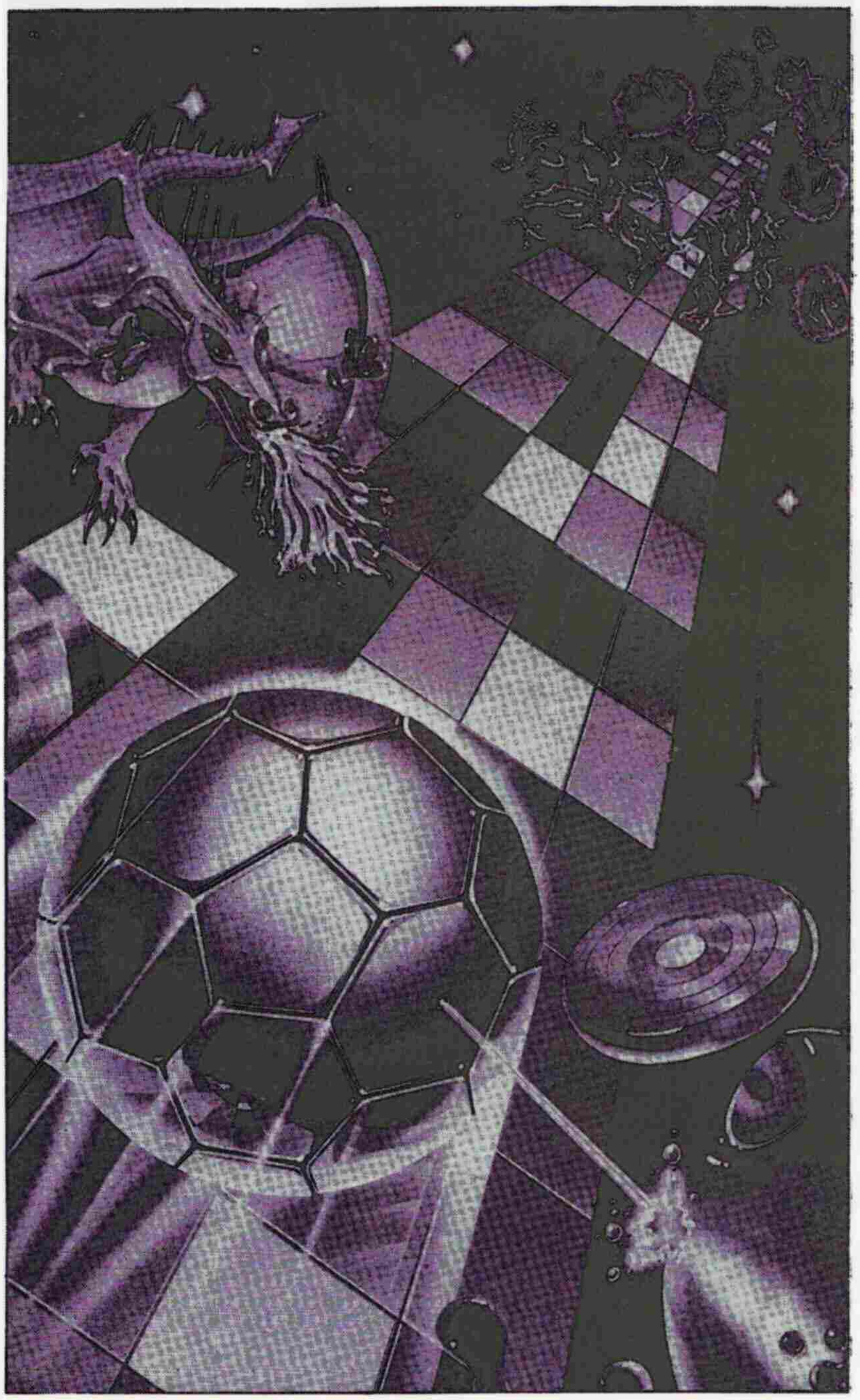
pek bir fark yaratmaz, ama tek bir cycle'ın bile değerli olduğu rutinler yazmaya kaltığınızda bu tür bilgiler işinize yarayacaktır.

Bu aylık da bu kadar. Yazıyla ilgili programları her zaman ki gibi Döküm eki'nde bulabilirsiniz.

Mektuplarınızı bekliyorum. Gelecek aya kadar hoşçakalın.




Tolga Kale & Murat Gezer



Herkese merhaba. Bundan sonra Tiyolar ve Tuzaklar bölümünü bizler yazacağız. Tüm C-64'çü ve Amigacı arkadaşlarımızın mektuplarını bekliyoruz. C-64 için olan tiyolarımız.

**TEST DRIVE II:** Bölüm atlamak için "G" tuşuna basın. Ancak bu hileyi fazla kullanırsanız bilgisayar kitlenebilir.

**POWER HOCKEY:** Bu oyunu daha kolay oynamak için 1 on 1 seçeneğini seçin. Şut çekmek için kalenin önündeki iki yuvarlağın sol tarafında sadece ateşe basın ve adam sopasını kaldırınca ateşi bırakın. Böylece sert şutlar çekebilirsiniz. Ayrıca 5 on 5'ta da eğer top sizin takımınızdan bir adamda ise ateşe basın. Size pas verecektir.

**CASTLE OF TERROR:** "Vocab" yazarak kullanabileceğiniz bütün emirlerin listesini alabilirsiniz.

**TURRICAN:** Oyunda joystick'i aşağı çekip space'e basın. Adamınız bir topa dönüşecektir. Böylece hem ateş edebilir hem de çarptığınız şeyleri yok edebilirsiniz. Ancak bu duumda sadece sağa ve sola yönelebilirsiniz. topunuz ilk bulunduğu yerden aşağı düşer.

**SUPER SCRAMBLE SIM:** Oyundaki joystick kontrolleri şöyle:

Yukarı Sağ + Ateş = Vites yükseltme

Aşağı Sağ + Ateş = Vites düşürme

Sağ + Ateş = Ön tekerleği kaldırma

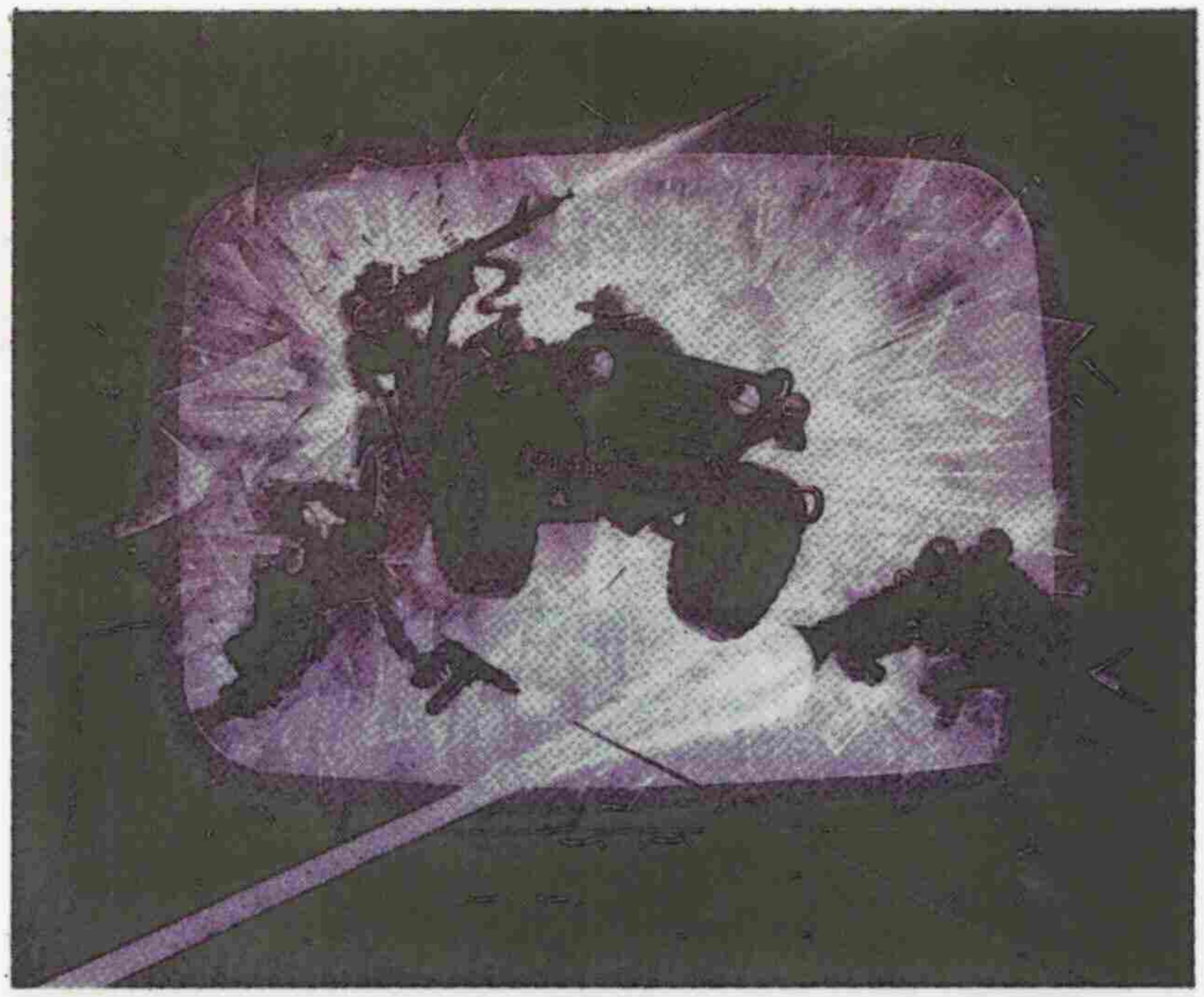
Sol + Ateş = Arka tekerleği kaldırma

Oyunda; taşlarda, çakıllarda ve özel yerlerde (kütük, araba v.s) yavaş gidin. Ancak motorsik-

letin devrini fazla düşürmeyin aksi takdirde motor stop eder.

Ümit Öztosun arkadaşımıza gönderdiği tiyolar için çok teşekkür ediyoruz. Şimdi de bazı oyunlar için POKE'lar. Bu pokeları Multi Ice kartuşlarıyla girmelisiniz.

Bat Attack: Poke 11061,234
Bruce Lee: Poke 5686,128
Dig Dug: Poke 10473,255
Donkey Kong: Poke 12118,234
Falcon Patrol: Poke 16764,234
Poke: 16765, 234
Herby: Poke 7191, 255
Hunchback: Poke 5704,50
Poke: 9521, 44
Jumpman Junior: Poke 9450, 173
Poke: 9450,44
Jungle Hunt: Poke 2242,165
Mr. Robot: 11518,255



## COMMODORE 64 TİYOLARI:

Kartuşla girilecek Poke'ler

UNDERGROUND: POKE 5877, hız (1 hızlı 4 normal 255 çok yavaş)

STORMLORD: POKE 13088, 173; POKE 23858,173

FLASHBIER II: POKE 9963,173

COMBAT SCHOOL: POKE 236,128 zamanı açar.

POKE: 236,224 zamanı kapar.

SPACE WARRIOR: POKE 4177,234 sprite çarpışmalarını kapar.

PROJECT HELLSTORM: POKE 2682,234

MADNESS: POKE 33280,175

GREAT GIANA SISTERS: POKE 8207,173

ENDURA RACER: POKE 10423,165

WONDERBOY: POKE 2676,173

BOMBJACK: POKE 5112,200

BUBBLE BOBBLE: POKE 1259,189

NEW ZELAND STORY: POKE 3215,173

PHOBIA: POKE 5390,189

LAST NINJA I: POKE 20855,165

LAST NINJA II: POKE 30855,165

BATMAN THE MOVIE: POKE 4866,173 enerjiyi sonsuz yapar.

GHOSTBUSTERS II: LEVEL I POKE 2261,173

LEVEL II POKE 51746,173:POKE 51768,173

SKATE ROCK: POKE 5097,197 (zaman)

POKE 9989,192 (hak)

KATAKIS: POKE 13999,173: POKE 14103,173

GREEN BERET: POKE 7355,238:POKE 7686,0 (sonsuz alev atıcı)

POKE 14823,127 (255 adam)

STEEL THUNDER: POKE 26819,173:POKE 26822,173:POKE 26825,173:POKE 26838,173 sonsuz mermi.

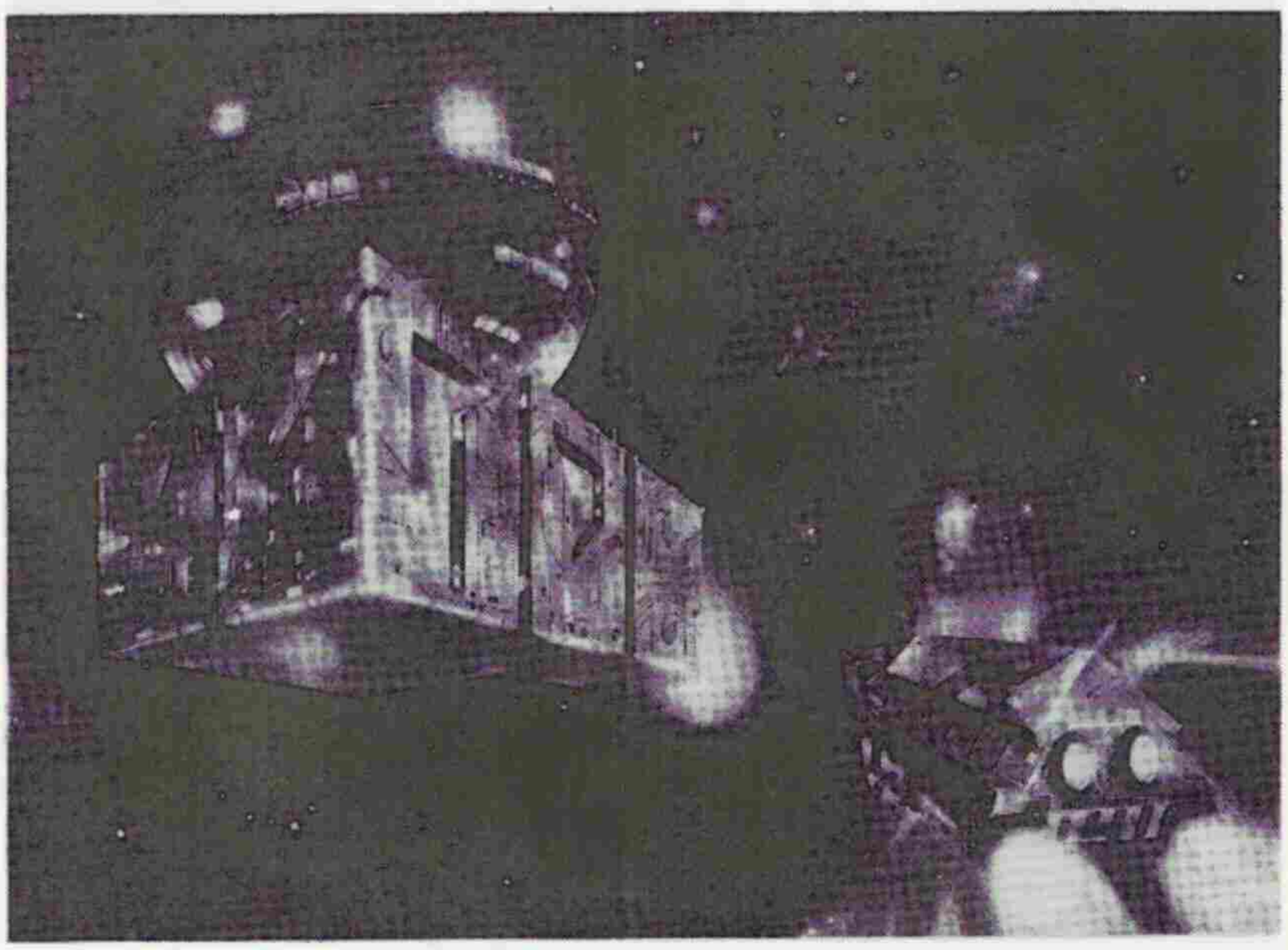
SPLIT PERSONALITES: POKE 12156,205

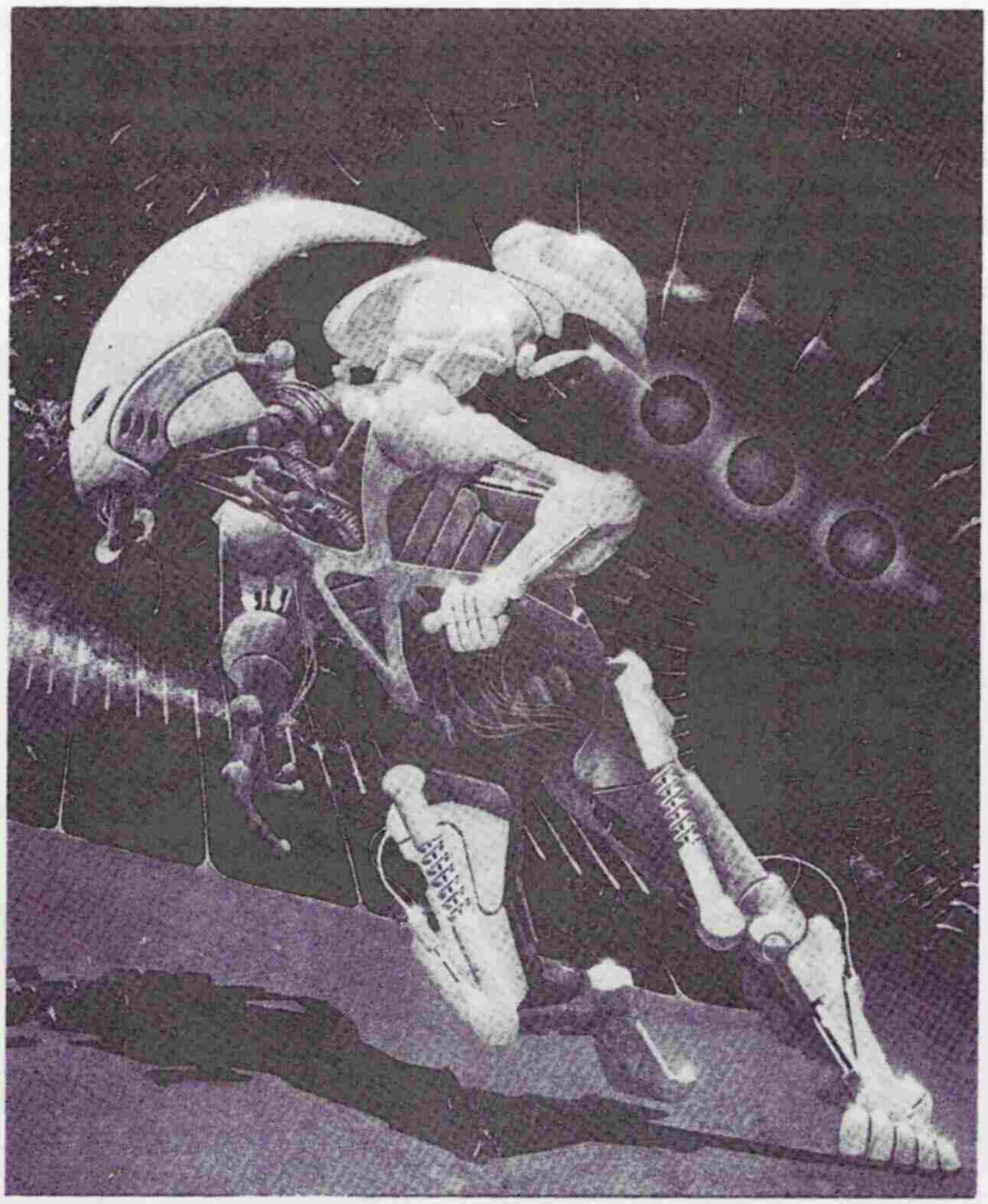
FIRELORD: POKE 7852,205

WESTBANK: POKE 13758,197

ASTERIX: POKE 9774,205

GROSCOPE:POKE36637, 205





## OYUNLARDA KOLAYLIKLAR:

BIONIC COMANDO: 1,2 tuşlarına aynı anda basın ve sonsuz hak.

WINTER GAMES: Figure skating de yüksek puan almak için her bayrakta atlamalısınız.

ROCKIN ROLL: Level atlamak için 1 ile SPACE tuşuna basın.

SPEEDBALL: Oyunda gol atmak için duvardan oynayın. Bunu kazanmak isterseniz F tuşuna basın.

ZAMZARA: Sağ ve sol shift commodore ve return tuşuna aynı anda basın ve ölümsüz olun.

NETHERWORLD: E,2,4 tuşlarına aynı anda basarsanız level atlarsınız.

SUPER MARIO BROS: A,R,M,I, N tuşuna basın ve level atlayın. Yalnız 33. levelden sonra işlemiyor.

TEST DRIVE II: POKE 25875,165

OIL IMPERIUM: RUN/STOP. CTRL, sola ok tuşlarına aynı anda basın ve süpriz!!

## OYUNU RESETLEDİKTEN SONRA POKELAR

GHOST''N GOBLINS: POKE 21275,X (x hak sayısı)

POKE 2203,0-3 (istediğiniz level)

POKE 2214,1-5 (silahlar)

POKE 7086,0 zombiler tehlikesiz

POKE 7488,56 bitkiler tehlikesiz

POKE 3901 sonsuz zaman

POKE 7096,23 zombiler sizi son ekrana götürüyor

POKE 4242,42 ekrandaki tüm yaratıklar tehlikesiz

POKE 7086,18 zombiler yerden çıkıyor ve kayboluyor

POKE 7086,1 zombiler hayalete dönüşüyor

POKE 7086,3 zombiler bitki oluyor

POKE 7086,24 zombiler top atan bitki

POKE 7086,30 zombiler ateş oluyor

POKE 7086,9/17/25 zombiler hızlanıyor

POKE 7086,20 zombiler dev canavar oluyor

POKE 7086,15 zombiler hazine oluyor

POKE 7086,13 u zombiler

POKE 7086,10 zıplayan zombiler

POKE 7086,8 zombiler ateş olarak kayboluyor

Yukardaki POKE lerden istediklerinizi verdikten sonra SYS 2128 verin.

GAME OVER: Kaldığınız levelden devam etmek istiyorsanız SYS 2243 bir sonraki levele geçiş SYS 3962

## GHOSTBUSTERS'TA DAHA ÇOK PARA ALMANIN YOLLARI ŞUNLAR:

| İSİM | KOD NUMARASI | PARA MİKTARI |
|---|---|---|
| NNN | 21314100 | 23000 |
| Peter | 31664300 | 29900 |
| Tuerk,the | 06660401 | 48600 |
| Butterfly | 04664701 | 60000 |
| NNN | 20406201 | 70000 |
| S,S | 1984 | 90000 |
| P,M | 1984 | 100000 |
| 12345 | 25393120 | 415500 |
| Herbie | 05250624 | 500000 |
| Butterfly | 50542224 | 512800 |

Eğer isim yerine hiçbirşey yazmayıp doğrudan RETURN'e

basıp kod numarasına 458 yazarsanız paranız 000000 olarak görünür ama bir şeyler satın aldığınızda paranızın 000000 değilde 1.000.000 olduğunu anlarsınız. Bu kadar nostalji yeter biraz da yeni oyunlara gelelim.

**MHYT:** 2. ve 3. bölümlerde "A" ile "?" tuşlarına basılı tutup biraz beklerseniz eşyaları toplarsınız.

**SHADOW WARRIORS:** Oyunda iki adam arasında kalmamaya çalışın. Karşınıza çıkan düşmanları durumunuza göre ya sağ çapraz düğmeye basarak ya da sol çapraz düğmeye basarak öldürmeye bakın.

Zonguldak'tan yazan Kaan Kanbur arkadaşımıza teşekkür ediyor ve tiyolarının hepsini yayınlayamadığımız için özür diliyoruz.

Şimdi de Amiga için tiyolar. Amigacı arkadaşlar bu aralar çok tembel davranıyorlar. Son iki aydan beri çok az mektup aldık. Sizlerden bir daha ki sefere mektuplar dolusu tiyo bekliyoruz. Kod adı Processor olan arkadaşımız bize bir sürü tiyo göndermiş ve göndermeye devam edeceğini söylüyor. Umarız sözünde durur, bu arada da adını bize yazar çünkü isimsiz mektupları yayınlamıyoruz (Bu sefer hariç). Amigacı arkadaşları fazla bekletmeden tiyolara geçelim.

**HYBRIS:** Düşmanların mermi hızlarını, patlama sürelerini ayarlamak ve ek parçalara hemen ulaşmak iserseniz kaptan seçimi ekranda 'SPACE'e basın. Explodingleri en az seviyeye indirirseniz ek parçalara çok çabuk kavuşursunuz.

**XENON 2:** 3. bölümün 2. yarısındaki labirentlerde sol-sağ-sol şeklinde göderseniz hiç sıkışmadan bölümü tamamlarsınız.

**SPIDERMAN:** *Rat trap'te tam platform'un köşesinde durun ve fareyi yokedin.

* Under the soil'den Very Grave Yard'a geçince üstteki düğmeye basıp mezar taşını açın.

* Bat moon falling'de kaya üzerinize gelirken en köşede durup ağ ile yukarı çıkın ve eğilin.

* Timeless Void'den 3 kez geçmeniz gerekecek. Sabırlı olun.

* The Lab'de asansörü çalıştırıp aşağı inin ve şaltere ateş edip lazer kapısını açın. Sonra Time Machine'e geçin.

* Space Ship için renkli platformu çalıştırmalısınız.

* Weight Room'da yandaki düğmeye ateş edin.



* Sık sık Takeler'e uğrayın.

* Eğer oyunun son ekranını görmek istiyorsanız ilk ekrandaki helikopterle yukarı çıkıp buradaki deliğin üzerinden atlayıp çatıdaki helikopterin üzerine ve tam ortasına çıkın ve ayakta durun. Bir ses gelince aşağı inin ve işte son ekran.

Şimdi sırada, bu açıklamış olduğumuz oyun, Hunter ile ilgili birkaç ipucu.

**HUNTER:** Oyunda kullanabileceğiniz bazı tuşlar şöyle:

**(P):** Oyunu PAUSE etmek için.

**(M):** LOG book'taki haritayı ekranda da görebilmek için. Tabii daha önce haritayı almanız gerekir.

**(SPACE):** Bir araçtan inmek için. Binmek içinse aracın üstüne doğru gitmek yeterli. Aracı hızlandırmak için joystick'i ileri, yavaşlatmak içinse geri çekmeniz gerekiyor.

**(Yukarı va aşağı ok):** Kamera uzaklığını ayarlamak için.

Evet arkadaşlar bu ayki Tiyolar&Tuzaklar adlı bölümümüzde burada bitiyor. Gelecek ay daha çok tiyo ve tuzakla buluşmak üzere hepinize bol oyunlu günler dileriz.

# PREDATOR 2

**M.Tolga Kale**

| Oyun Değerlendirmesi: C-64 Disket | |
|---|---|
| Grafik | : 7 |
| Zorluk | : 8 |
| Oynanabilirlik | : 7 |
| Ses | : 7 |
| Genel | : 7 |

Merhaba arkadaşlar! Bu seferki oyunumuzun adı PREDATOR 2. Önceden Amiga'da çıkmış olan Predator 2 şimdi C-64'te de var. Kahramanımız uyuşturucu mafyasına karşı savaşırken işin içine bir de Predator girince oyun zorlaşıyor. Oyun ekranı şöyle dizayn edilmiş: Üstte grafikler, altta ise durumunuz belirtiliyor. Alt kısım şu bölümlere ayrılmış. Sağ üstte enerji durumunuz, onun altında kullandığınız silah, yanında kalan mermileriniz ve moral durumunuzu gösteren bölüm. Canlandırdığınız kişi grafik ekranın altında bulunuyor ve joystick ile yönlendirebildiğiniz hedefin bulunduğu yere ateş ediyor. Bu oyunda dikkat edeceğiniz şey masumları vurmamak ve mümkün olduğunca etrafa dağılmış mermi, silah, roket, enerji ve extra hak gibi şeyleri ateş ederek toplamak. Predator ekranın arka kısmında sizi hep izliyor ve zaman zaman size uçan diskler atıyor. Bunları dikkatlice takip ederseniz başınıza iş açmazlar ama dikkatli olmazsanız enerjiniz azalır. Arada bir yanınıza silahsız adamlar geliyor, bu adamlar geldiğinde hedefi aşağı götürün, o zaman kahramanımız hedefin olduğu yere yumruk atıyor. Her level sonunda kaşınıza bir sürü adam geliyor. Bütün hepsini öldürdüğünüzde bir mafya babasını yakalamış oluyorsunuz. Bu bölümlerde karşınıza çıkan enerji tiplerini hemen almayın, ilk önce enerjiniz azalsın. Enerjiniz bitmeye yaklaşırken bu tüpleri alırsanız onların daha çok yararını görürsünüz (Gerçi bunlar tüpten çok telefona benziyor ya). Oyun diskte tek parça halinde bulunuyor. Bence Mirrorsoft biraz daha uğraşıp, daha güzel grafikli bir oyun ortaya çıkarılabilirdi. Ama eğer Operation Wolf'tan sıkıldıysanız bir de bu oyunu oynamanızı tavsiye ederim.






# F-15 STRIKE EAGLE II



**Mehmet Gürmen & Murat Efe Aras**

AMIGA 1MB/
MICRO PROSE
Oyun Değerlendirmesi:

| | |
|---|---|
| Grafik | : 9 |
| Ses-Efekt | : 9 |
| Oynanabilirlik | : 9 |
| Genel | : 9 |

Büyük bir reklam kampanyasından sonra F-15 Strike Eagle II, bütün bilgisayarcıların pistlerine inmiş durumda! Son zamanların en ileri teknolojiyle hazırlanan bir uçak olan F-15'in özelliklerine bir göz atalım: 1960'lı yılların ortalarında yapımına başlanan F-15 serisinin son harikasıdır. Bu süper uçak, hız ve kuvvet bakımından, dünyanın en gelişmiş uçaklarıyla boy ölçüşebilecek güçtedir. Aynı zamanda havadan-havaya, havadan-yere füzeler ve 20 mm'lik bomba taşımaktadır. Sanırım bu paragraf, kullanacağınız savaş uçağı hakkında biraz bilgi edinmenize yardımcı olmuştur. Şimdi oyunumuza geçelim;

Oyunumuz bir simulasyon oyunu olarak yapılmış. Yani kısacası işiniz biraz zor. Oyunu yüklediğinizde kaşınıza F-15'in güzel bir resmi ve sonra da dil seçiminin yapıldığı bir ekran çıkıyor. Oyunu, İngilizce, Fransızca, Almanca ve Amerikan İngilizcesiyle oynama imkânına sahipsiniz. Daha sonra, adımızı girerek, oyuna, en düşük rütbede başlıyoruz. Eğer bir önceki uçuşta başarı sağlamışsanız, rütbeniz artar ve oyuna o rütbeden devam edilebilir veya tekrardan düşük rütbeden oyuna başlarsınız. Oyunda dört ayrı zorluk derecesi var. Eğer oyunu ilk defa oynuyorsanız. Rookie'yi seçin. Bunun bir zoru Pilot'tur. Veteran ise biraz daha zordur. Eğer artık kendinizi profesyonelce bir oyun oynamaya hazır hissediyorsanız, Ace'i seçebilirsiniz (Rookie'de, oyuna havada başlarsınız. Diğer derecelerde ise, oyun yerde başlar ve uçağı sizin havalandırmanız gerekir.) Zorluk derecesini seçtikten sonra, göreve katılacağınınız bölgeyi seçiyorsunuz. Burada toplam altı değişik bölge var. Bu görevler arasında Körfez Savaşı da yer alıyor. Eğer Ortadoğu'yu seçerseniz, Türkiye'nin güneydoğu bölümlerini görebilirsiniz. (Örneğin biz Malatya havaalanını gördük). Savaşacağınız bölgeyi de seçtikten sonra, size, kalktığınız yer ve birinci (Primary) ile ikinci (Secondary) hedefiniz gösteriliyor. Nihayet oyuna geçebiliyoruz.

Şimdi size, klavye üzerindeki kullanılan tuşları, örneklerle açıklıyorum:










ESC: Örneğin benzininiz çok azaldı ve yakında benzin alabileceğiniz bir dost havaalanı bulunmamakta. Böyle bir durumda 10K yüksekliğinin altına düşün ve hızınızı azalttıktan sonra, Esc tuşuna basarak uçaktan paraşütle atlayın. Uçağı terk ettikten sonra, paraşütlü adamınızı sapasağlam yere indirmeye çalışın. Bu konuda dikkat etmeniz gereken husus, deniz üzerinden geçerken veya yakınlarınızda bir düşman uçağı varken atlamamanızdır. Bu oyunda fonksiyon tuşları, uçağın kameralarını kontrol etmek için kullanılıyor. Şimdi bunlara bir bakalım:

F 1: Uçağın burun kısmından, dışarı görünüş.

F 2: Sol tarafın uçağın içinden görünüşü

F 3: Sağ tarafın uçağın içinden görünüşü

F 4: Arka tarafın uçağın içinden görünüşü

F 5: Uçağın, arkadan ve uzaktan görünüşü.

F 6: Arkadan görünüş.

F 7: Sağ uzaktan görünüş

F 8: F5 tuşu ile aynı işlevi görür.

F 9: Düşman uçağının görünüşü.

F10: Düşman uçağının başka bir açından görünüşü.

+: Gerek havada, gerekse yerde uçağın hızını arttırmaya yarar.

-: Gerek havada, gerekse yerde uçağın hızını azaltmaya yarar.

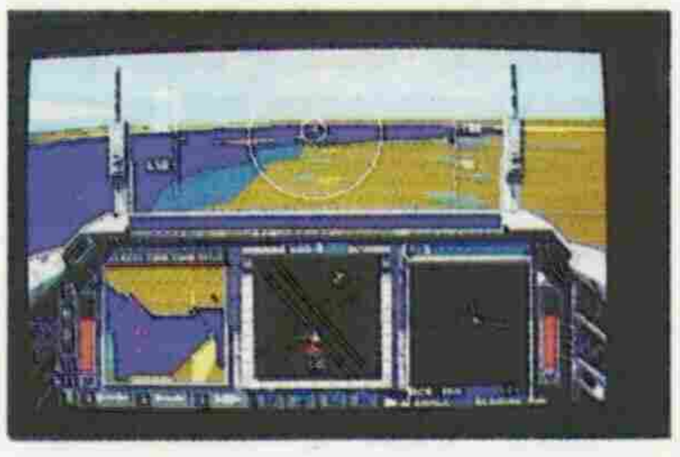
SİLME TUŞU: Makinalı tüfeği ateşler (Ateş düğmesi ile aynı görevi görür).

W: Ekranın üstünde sarı bir ok vardır. Bu ok, sizin gitmek istediğiniz yere ulaşmanızda yardımcı olur ve gitmeniz gereken yönü gösterir. Siz, bu oku üç ayrı yere ayarlayabilirsiniz. Bunlar birinci hedefiniz, ikinci hedefiniz ve de dost bir havaalanıdır. Bunu ayarlamak için W tuşunu kullanmalısınız.

R: Radarın kapsadığı alanı, büyültmek ve küçültmek için














kullanılır. Uzun, orta ve kısa olmak üzere üç ayrı radar alanı vardır. Bu radardan yararlanarak, çevrenizdeki Sam radarlarını (Biliyorsunuz ki Sam füzeleri F-15'lerin en büyük düşmanıdır), uçakları ve kırmızı hedef ile belirtilmiş olan değişik yerleşim merkezlerini görebilirsiniz.

T: Eğer doğru silahı seçerseniz, radarın kapsamında bulunan bütün hedefleri vurabilirsiniz. Vurabileceğiniz hedef, beyaz ve bir kare içerisinde belirir. Eğer başka hedefleri vurmak istiyorsanız T tuşuna basarak, beyaz kareyi (hedefi) başka cisimlere yönlendirebilirsiniz. Uçakları vurmak için havadan-havaya füzesi olan Sidewinder veya Amraan'ları kullanmanız gerekir. Yer hedeflerini vurmanız için de havadan-yere fırlatılan Maverick füzelerini kullanmanız gerekir.

P: Uçağı otomatik pilota bağlamanızı sağlar. Eğer acemi bir pilotsanız, vurmanız gereken hedefleri bulmada ve inişlerde yardımcı olur. Otomatik pilottayken uçak, inişleri kendisi yapabilir. Yalnız otomatik pilot silahları kullanamaz. Otomatik pilot, sizin W tuşu ile ayarladığınız ve okun gösterdiği yöne gider.

ENTER: Tuşlarla seçtiğiniz füzeyi hedefe fırlatmak için kullanılır. Eğer hedef arkanızdaysa veya çok uzaktaysa, füzeniz boşa gider. Bunun için, vuracağınız hedeflerin en küçük kapsamlı radara girmesini bekleyiniz.

P A: Uçağınızın hızını en sona ulaştırır. Bu sürat, oyuna ilk başladığınızda göstergenin en sonuna kadar çıkabilir. Eğer başka düşmanların attığı füzeler size isabet ederlerse, uçağınızın hız limiti düşer.

S: Kontrolü, uçağınızda dört adet bulunan Sidewinder füzelerine geçirmenizi sağlar. Kontrolü, bu füzelere geçirdikten sonra, Enter tuşuna basarsanız Sidewinder füzesini atarsınız.

D: Bu moda geçtiğinizde hem kendi attığınız füzelerin uçağınızdan ayrılışını hem de bu füzelerin hedefleri buluşunu görebilirsiniz. Eğer D tuşuna tekrar basarsanız Director Mod ikiye geçersiniz ve düşmanın attığı füzeleri de uçağınızın yakınından geçerken veya uçağınızı vururken görebilirsiniz. D tuşuna bir daha basarsanız, bu mod kapanır.

G: Kontrolü Maverick füzelerine geçirmeye yarar. Bu füzelerden altı tane bulunur.

Z: Radarın sol tarafındaki haritanın kapsadığı alanı daraltmak için kullanılır.

X: Haritanın kapsadığı alanı genişletir.

B: Havada ya da yerde, fren yapmanızı sağlar.

M: Kontrolü Amraam füzelerine geçirmenizi sağlar. Bu füzelerden dört adet bulunur.

SPACE BAR: Fonksiyon tuşlarıyla, geçtiğiniz değişik görüntülerden, uçağın iç görüntüsüne gelmenizi sağlar.

## ÖNEMLİ İPUÇLARI

— Eğer bir düşman uçağı size bir füze yollamışsa, alçak irtifaya inerek, bu füzeden kurtulabilirsiniz.

— Hızlı gitmek, fazla benzin kullanmanıza neden olur. Fakat füzelerden kaçmanızı kolaylaştırır.

— Birinci hedefinizi vurduktan sonra yakın bir dost havaalanına inin ve benzin ikmali yapın. Bu sırada, uçağınızın silahları da yeniden yüklenir.

— Bazen, hemen havalandıktan sonra, önünüzde düşman uçakları belirecektir. Bu uçakları eğer ekranda görebiliyorsanız, makinalı tüfek ile ateşe tutunuz. Böylece uçaktaki pilot uçağını, paraşütle atlayarak terk edebilirsiniz.

— Oyuna başladığınızda 900'ün üzerinde normal mermiye sahip olursunuz. Bunun için makinalı tüfeğinizi hesaplı kullanın.

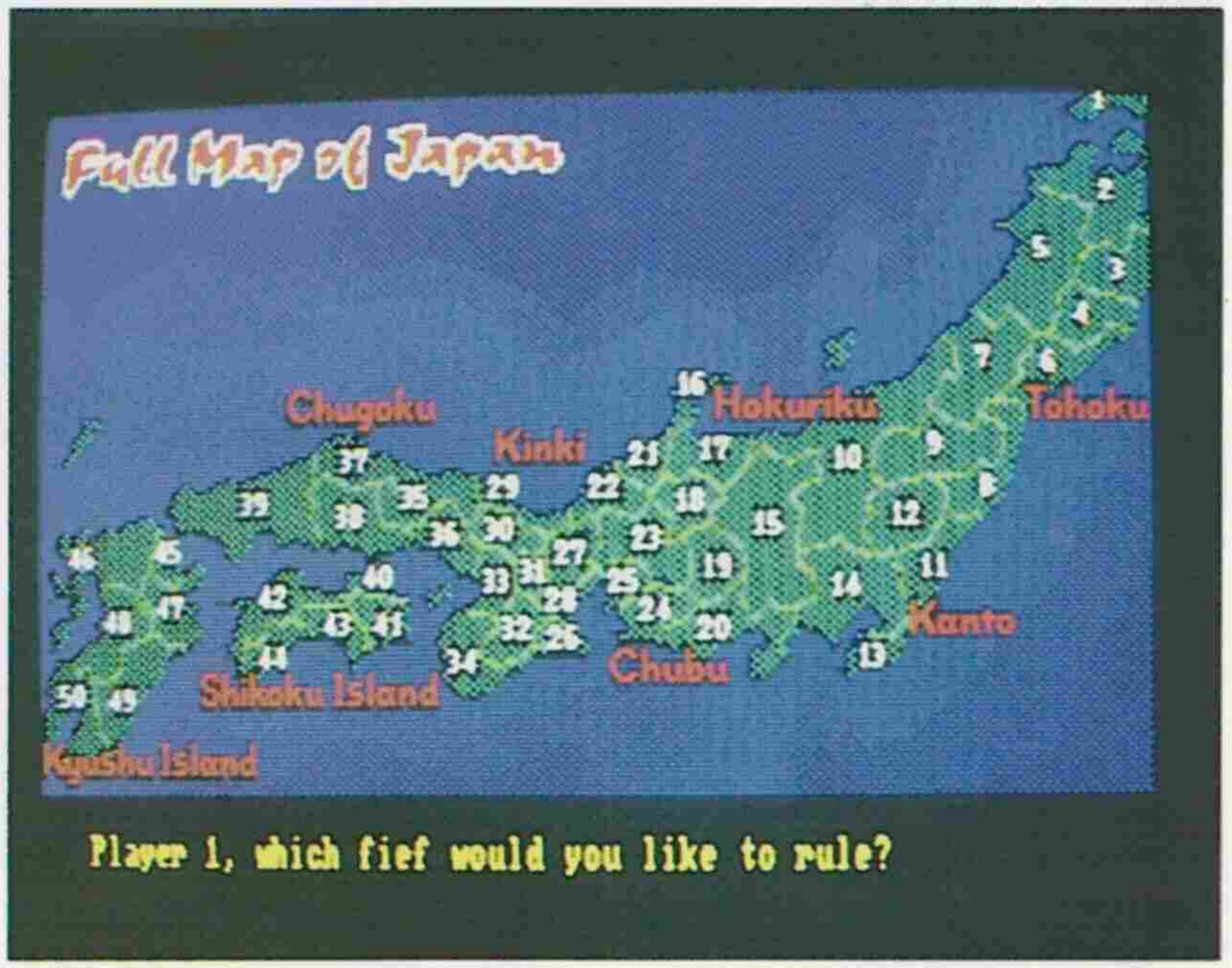
— İnişlerde otomatik pilotu kullanın ve uçak yere iner inmez B tuşu ile frenleri açın. Sanırım size bu kadar ipucu ve bilgi yeterlidir. Bu oyunu, vektör grafiklerden ve simulasyonlardan hoşlanan ve hoşlanmayan herkese şiddetle tavsiye ederiz!

# NOBUNAGA

**Ersen Alptekin**

AMIGA 1 MB

| | |
|---|---|
| Grafik | : 7 |
| Ses/Müzik | : 6 |
| Oynanabilirlik | : 5 |
| Genel | : 6 |

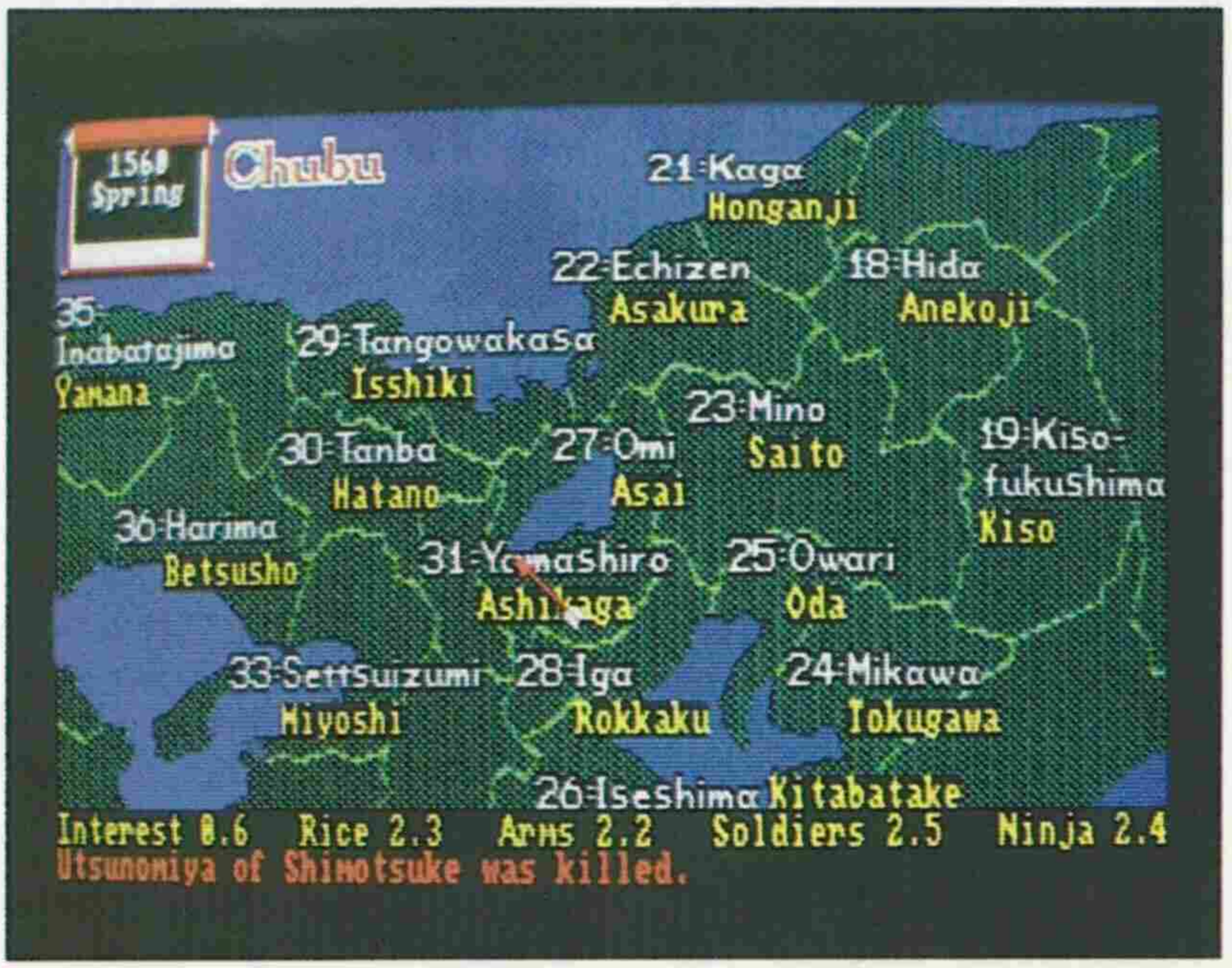


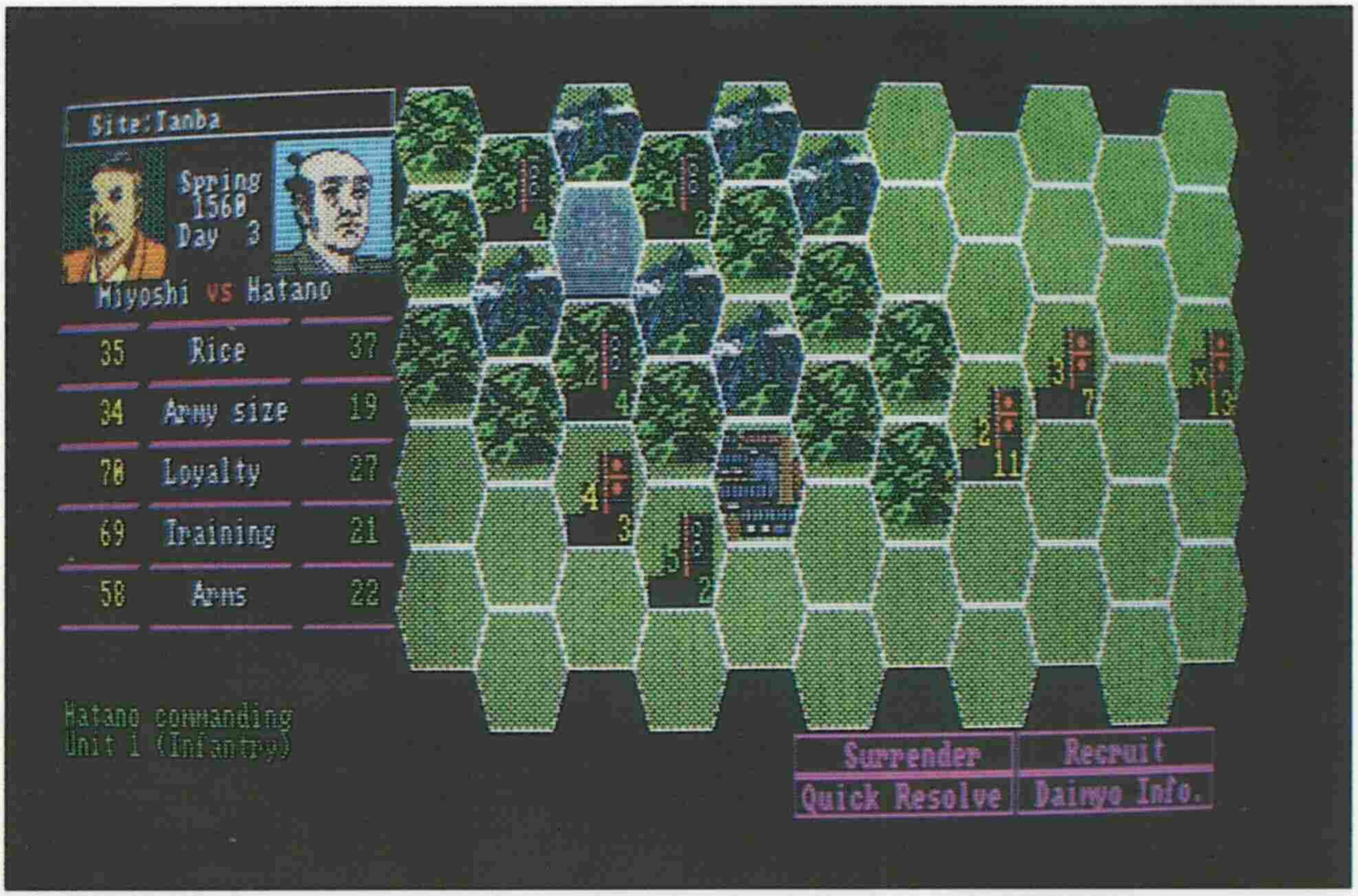

KOEI firmasının oyunları ülkemizde bayağı yer almaya başladı. Bu oyunun da üreticisi KOEI firması. Ülkemize yeni girmekle birlikte bu oyunun biraz eski olduğu üzerine hayli derin kuşkularım var. Her nedense bana gelen programda programlandığı yıl hakkında bir bilgi sunulmamış ya da ustaca silinmiş. Romance of Three Kingdoms, Bandits ve Chengis Khan'dan sonra bu oyun çok ilkel kalmış. Bu yüzden KOEI firmasının ilk örneklerinden biri olma kuşkusunu doğuruyor.

Oyunumuz bu sefer Japonya'da geçiyor. Japonya'nın beylikler halinde yönetilmesinden Imparatorluk haline geçmesini gösteren bu oyun KOEI'nin klasik üslubuyla düzenlenmiş.

Oyunu ikonun içerisinde çıkan DATA kutusundan çalıştırınız. Size ilk olarak, eski bir oyunu mu oynayacağınız, veya yeni bir oyuna mı başlayacağınız sorulur. Daha sonra oyunu, 17 derebeylik olarak mı veya 50 derebeylik olarak mı oynayacaksınız sorulur. 50 derebeylik biraz zordur ama daha zevklidir. Bundan sonra sorulan, içinde bulunmadığınız savaşlarıda izlemek isteyip istemeyeceğinizdir. "Yok kalsın" cevabını verdikten sonra size kaç kişiyle oynayacağınız sorulur. Sekiz kişilik bir kadro kurabilirsiniz. Fakat o zaman oyun herhalde bir asır filan sürer. Sonra birinci oyuncunun oynayacağı beylik sorulur. İsmini değiştirip değiştirmeyeceğiniz sorulduktan sonra o hanın özelliklerini girersiniz.

Bütün bunlardan sonra artık






oyuna başlayabilirsiniz. Gelecek ekran düzenine.

Ekranın sol üst parçası Japonya haritasının bir bölümüne ayrılır bu haritanın tamamını görmek için haritanın altında bulunan kırmızı okları kullanabilirsiniz. Haritanın altında, her ay değişen, gelir (Interest), pirinç fiatı (Rice), silah fiatı (Arms), asker fiatı (Soldiers) ve Ninja fiatları bulunur. Sizin sıranız geldiğinde bu raiçlerin üzerinden işlem yaparsınız.

Ekranın sol tarafı ise sizin ve beyliğinizin özelliklerini yansıtır. Biraz sözlüğe bakarak anlamlarını hemen bulursunuz.

Menü ve komutlarda şunları içreri.

**FİLE**

Save: Oyunu kaldığınız yerde kayıt etmeye yarar.

Quit Player: Oyundan sıkılıp çıkmak isteyenler içindir. Herhangi bir oyuncunun yerine bilgisayar devreye girer.

Quit: Oyundan çıkmayı sağlar.

**GENERAL**

View: Herhangi bir beyliğin durumunu -kendinizin ki de dahil- bakmayı sağlar. Diğer beyliklerin durumuna bakmak için komut kaybetmezsiniz sadece bu size on altına mal olur.

Move: Size ait olan bir bölgeden diğer bölgeye asker ve kendinizi göndermenizi sağlar.

Send: Size ait olan bir bölgeden diğer bir bölgeye pirinç ve altın göndermenizi sağlar.

Recuperate: İstediğiniz kadar dinlenmenizi bu komutla yaparsınız. Hasta olduğunuz da dinlenmek en iyi komuttur.

Pass: Oyundan sıkıldığınız da ve çabuk geçmesini istediğiniz de bu komutu kullanabilirsiniz ama gereksiz bir komuttur.

**EKONOMIC**

Give: Halka veya askerlere, para veya pirinç dağıtıp onların gönlünü almaya yarar. Böylece size daha sadık olurlar.

Merchant: Bu komutla eğer bölgede bir tüccar varsa onunla ticaret yaparsınız.

— Loan: Tüccardan borç para alırsınız.

— Repay: Tüccardan aldığınız parayı bir sezon sonra ödemeniz gerekir. Eğer ödemezseniz askerlerinizi elinizden alırlar ve ilk istilada o bölgeyi kaybedersiniz.

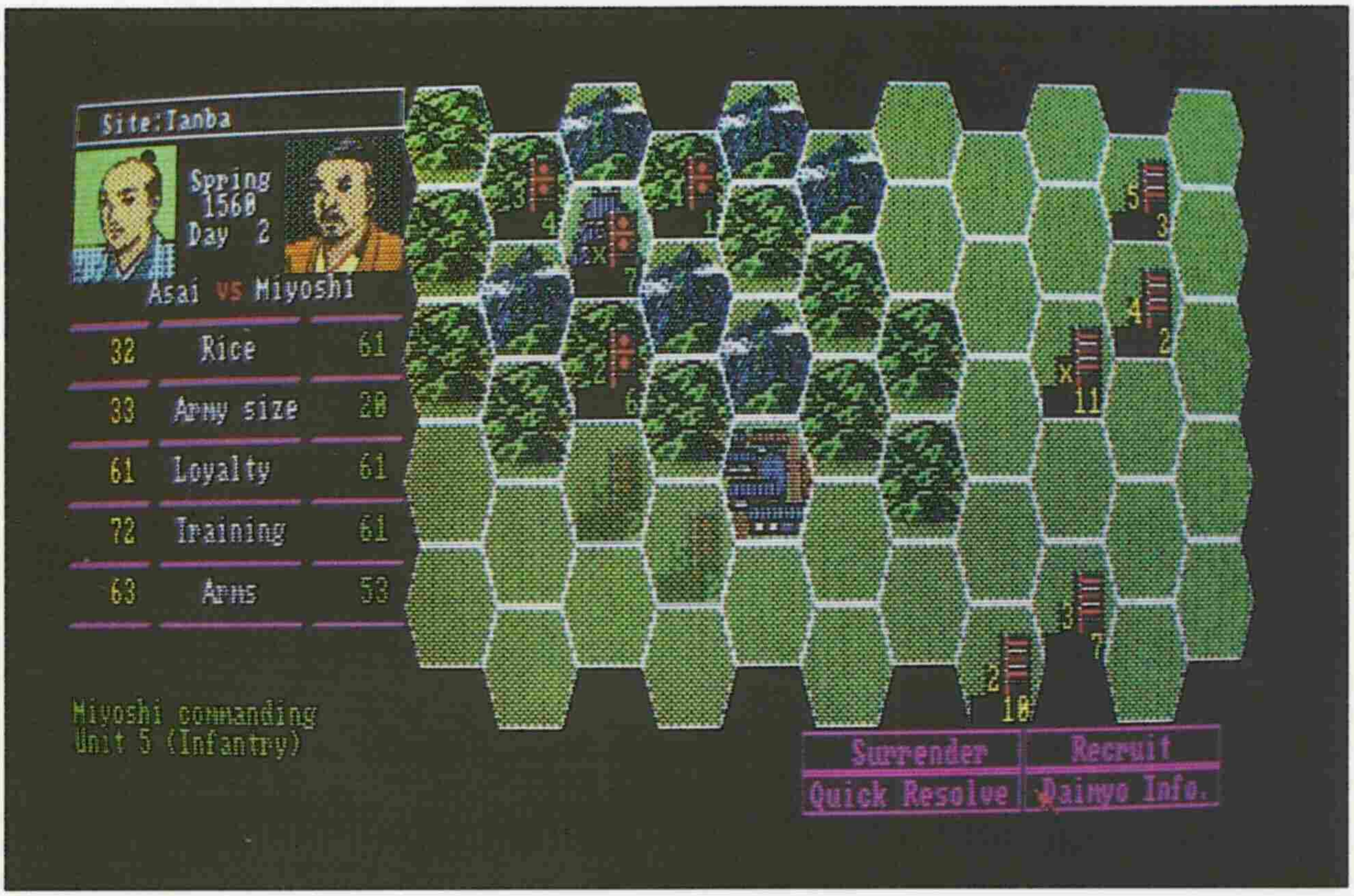
— Sell Rice: Tüccara pirinç satarsınız.

— Buy Rice: Ülkenizde kıtlık olursa bu komutla tüccardan piriç alırsınız.

— Weapons: Tüccardan ordunuz için silahı bu komutla alırsınız.

Flood Control: Herhangi bir sel felaketine karşı bu komutla önlem alırsınız.

Cultivate: Ekilebilir alanları bu yolla genişletirsiniz. Ama bu komut halkınızın fakirleşmesini de beraberinde getirir.




Bu yüzden bazı dengeleri iyi takip etmeniz gerekir.

Expand Town: Kasabayı genişletip kalkındırırsınız. Burada da dengelere dikkat etmeniz gerekir.

Tax: Halktan alınan vergiyi belirlersiniz. Çok fazla vergi ayaklanmaları da beraberinde getirir.

Administer: Ele geçirdiğiniz bölgeleri valilik altında kontrole verirsiniz. Sadece hangi yolu izleyeceğini emredersiniz, vali sizin yerinize çalışmaları yapar. Biriken altın, pirinç veya askerleri o bölgeyi valilikten alarak istediğiniz yerlere taşırsınız.

## MILITARY

Train Army: Askerleri eğitime tabi tutarak savaşma yeteneklerini bu komutla arttırırsınız.

Recruit: Asker veya Ninja'ları toplarsınız. Ninja'ların görevleri rakip beyliği zor durumda bırakmaktır savaşmak değil, bunu unutmayın.

War: Savaşa bu komutla başlatırsınız.

Unit Strength: Ordularınız piyade, süvari ve tüfekli askerlerden oluşur. Bunların ağırlıklarını değiştirebilirsiniz. Ama bu biraz para gerektirir. En iyi birim tüfekli askerlerdir ama bunun ağırlığını arttırmak için hem para hem de Arm'ların (silahların) fazla olması gerikir.

Propoganda: Rakip beyliğin halkını veya askerlerini ayaklandırmak için kullanılır. Çok para lâzımdır ve genelde başarısız kalırsınız.

## DIPLOMATIC

Pact: Biraz parayla komşu beyliklerle saldırmazlık paktı imzalayabilirsiniz. Bu ülkeye savaş açmak için bizzat sizin bulunmanız lâzım aksi takdirde valiniz bu beyliğe saldırmayacakır.

Marriage: Pakt yapmanın biraz daha kalıcı ve parasal olarak da biraz daha tutarı fazla olanıdır.

## OPTIONS

Display Wait: Oyunda geçen yazıların ekranda kalma süresini belirlersiniz.

Background Music: Arka plandaki müziği açıp kapamak için kullanılır.

Animation: Ekranda görülen küçük animasyonları açıp kapamaya yarar.

Watch Other Battles: Başka savaşlarıda bu komutla izleyebilirsiniz.

Screen To Back: Oynadığınız ekranı arkaya atıp Workbench ekranını önünüze getirir.

Oyunu bir kaç kişi birlikte oynarsanız daha zevkli olur. KO-El'nin diğerleri gibi akıcı değil. Sıra beklemek uzun ve sıkıcı geliyor insana. Yine de bu türü sevenler için fena değil. Paranız bolsa alın derim.

# MERCS

**Özgür Yakut**

Oyun Değerlendirilmesi:
Amıga 500

| | |
|---|---|
| Grafik | : 9 |
| Oynanabilirlik | : 8 |
| Ses | : 7 |
| Genel | : 8 |

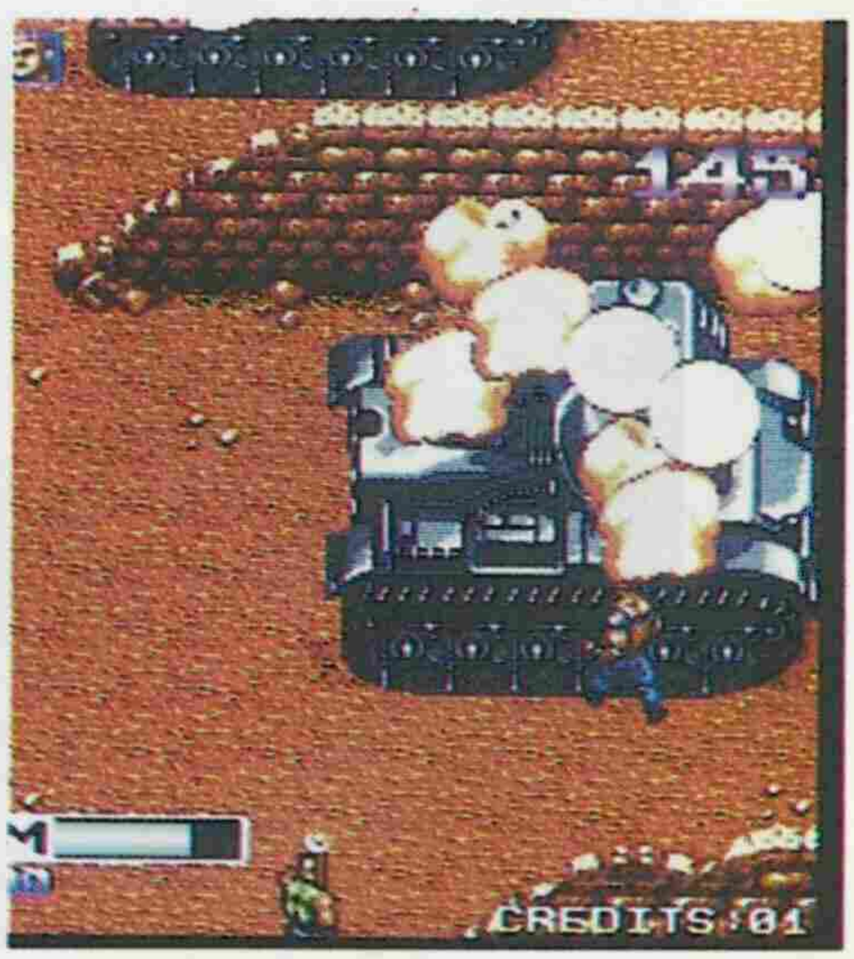



Us Gold firmasının piyasaya sürmüş olduğu MERCS'in konusu komando savaşı. Mercs'i kendi türünden olan Commando, Ikari Warriors, Dogs of War v.b'nden üstün tutan etken grafiği. Evet, o yönden gerçekten diğerlerinden ayrılabilir nitelikte, tam bir Coin Up grafiği, tek kelimeyle muhteşem.

Antiterörist tatkikleri ile eğitilmiş profesyonel ve tecrübeli askerler olan Joseph Gibson ve Howard Powell Amerika hükümeti tarafından gizli bir operasyon için kiralandılar. Çünkü Afrika'ya Dünya barışı görüşmeleri için seyehat eden Amerika Başkanı orada bir grup devrimci tarafından esir alındı. Bundan dolayı Amerika hükümeti asker yollayarak diplomatik bir münakaşaya sebebiyet vermek istemedi. Bunun yerine MERCS diye bilinen seçkin adamlardan oluşan ücretli askerler ordusundan Joseph Gibson ve Howard Powell isimli iki özel timi Amerika Başkanının kurtarılması, isyancıları durdurup, Zutula şehrinin kontrolünü ele geçirmeleri için seçip, görevlendirdi. Oyun öncesi verilen bu mesajdan sonra adamlarınız Joseph Gibson ve Howard Powell hakkında kısaca bilgi verilerek oyuna başlanıyor. Normalde port 2'ye takılık olan joystickte Joseph Gibsonu yönetiyoruz ama port 1'e joystick takıp fire'a basarsanız Howard Powell adlı komandoda ekranda beliriyor ve böylece oyunu iki kişi yani arkadaşınızlada oynayabiliyorsunuz. Oyun ekranında -M- enerjinizi gösterir. Ekranın sağ altında krediniz (hakkınız), sağında süreniz, üstte ise skorunuzu görebilirsiniz.

Amacınızın bölümleri atlayark başkanı kurtarmak olduğunu az önceki mesajda gördük. Bölümleri bitirmek için yapmanız gereken tek şey ekranda beliren okları izlemek. Okları takip ederek bölümü bitebilirsiniz. Bir şeye daha dik-



kat edin bazen barikatların, duvarların üzirindede yol gösteren oklar oluyor. Yolunuza çıkan büyük jeep'lere binebilirsiniz böylece jeepteki etkili, ağır silahları kullanabilirsiniz. Jeep'e binmek için adamınızı jeep'e değirmeniz yeterli jeep'in bir avantajı ise kullanırken adamınıza atılan kurşunların gücünüzü etkilememesi. Yolunuzu engelleyen palmiyeler, barakalar, duvarlar karşınıza çıkabiliyor bunlara bir kaç el ateş ederek yok edip yolunuza devam edebilirsiniz. Önünüze çıkan tahta kutulara ateş ederseniz içinden değişik ve ilginç silahlar (kutunun üstünde POW yazan), enerjinizi arttıracak kutular (kutunun üstünde -M- yazan) işinize çok yarayacaktır. Her bölümün sonunda karşınıza dev bir araç çıkıyor (Uçak, Tank v.b.) bunları seri atışlarla ya da bombayla yok edebilirsiniz. Gire'a basılı tutup bıraktığınızda çok etkili olan bombanızı kullanabilirsiniz ama bunları bölüm sonunda çıkan dev araçlara karşı kullanmanızı tavsiye ederim çünkü burada daha da gerekli. P tuşu ile oyunu PAUSE edebilirsiniz.

Az önce de dediğim gibi bu oyunun grafikleri şimdiye kadar çıkmış olan komando savaşı oyunlarına nazaran muhteşem, her bölümü süper grafikler ile başka güzel. Özellikle bu tür oyunların hayranları MERCS'i muhakkak alın. MERCS'i bitirseniz dahi arşivinizde kalmaya değer bir oyun. Benimle yazışmak isteyen arkadaşlar için adresim:

Özgür Yakut
A1 blok daire 1 kat 1
80620 YENİLEVENT/İST.
Tel: 179 13 34




CABİR
MÜZİK MARKETLERİ
BİLGİSAYAR FAN CLUB

- Amiga 500 Oyun Programları
- Commodore 64 Ara Yüklemeli ve Paket Programları
- Zengin Joystick Çeşitleri
- 3.5"-5.25" Boş Disket Çeşitleri
- Orijinal İthal Commodore 64 ve Amiga 500 Oyun Programları
- 160-196-224 Oyunlu TV Atarileri

- Ücretsiz Listelerimizi İsteyiniz.
- Ödemeli Oyun Kaseti, Disket, Metal Aksesuar ve Compact Disk Gönderilir.

CABİR HARD'N HEAVY CLUB
- Baskılı T-Shırt
- Metal Aksesuar
- İthal Patch
- Baskılı Şapka
- Zengin Çeşit Arma

CABİR COMPACT DISC CLUB
Blues • Country Folk • Greek • Hard'n Heavy • Intrumental • Jazz • Latin • Mix • Rock • New Age • Pop • Reggae • Rock'n Roll • Soul • Soundtrock • Classic ve Türkçe • CD Çeşitleri

CABİR MÜZİK MARKETLERİ BİLGİSAYAR FAN CLUB
Ordu Cad. 288 / C Aksaray 34470 İstanbul
Tel: 526 76 10 - 526 64 09

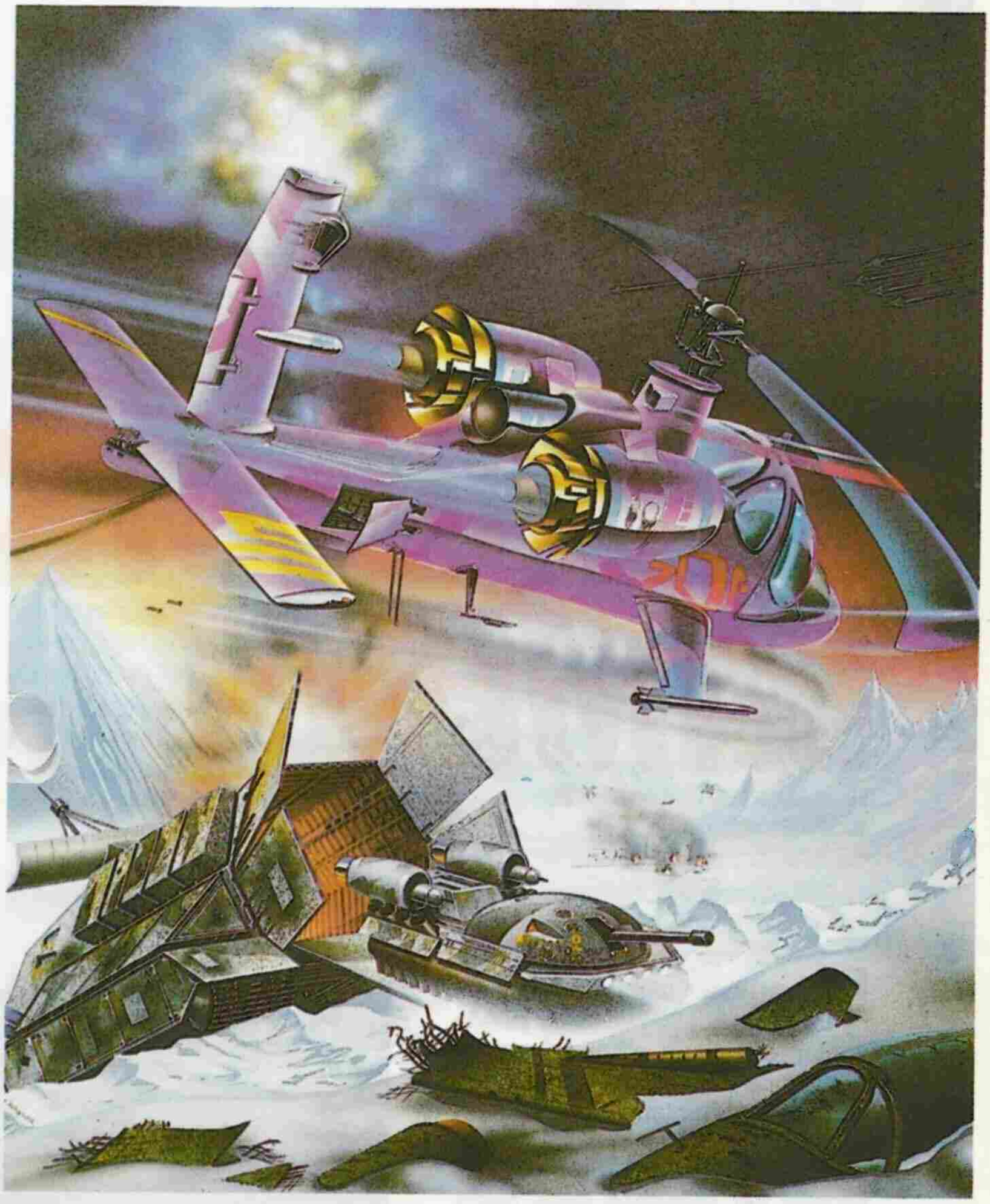
# Adventure

**Tüm Adventurecılar merhaba! Bir aylık aradan sonra yeniden birlikteyiz. Kaçınız bu sıcak havalarda hele hele okullar da tatil olmuşken bilgisayarının karşısına geçer bilmiyorum ama bana gelen mektuplardan anladığım kadarıyla çoğunuz son aylarda sınavlar (böörghh) ve tatil dolayısıyla Adventure oynayamamışsınız. Neyse bu kadar okul muhabbeti yeter de artar bile. Okullar tatil olduğuna göre bunun acısını çıkarmanın tam sırası. Önce bana yazan arkadaşların sorularını cevaplayayım.**

Ereğli'den yazan Serdar Akçay Island of Lost Hopeda uyuyan korsanı nasıl öldüreceğini soruyor. Ne yazık ki oyunun kelime haznesi zayıf. Bu yüzden aslında zor olmayan bilmeceleri çözmek biraz zor oluyor. Burada vermem gereken komut "press pillow on pirates face" olmalı. Oyunun tam çözümünü bu ay köşemizde bulabilirsin. Bartın'dan yazan Kaan Kanbur Impossible Mission II ve Last Ninja I hakkında bilgi istemiş. Impossible Missionu hiç oynayamadım (bana birazcık imkânsız geldi!) üzgünüm. Ama Last Ninja I'i büyük bir zevkle oynamıştım. L. Ninja I bana göre 64'ün en güzel oyunuydu. Oynanabilirlik, grafik ve müzik mükemmel. Firmanın sonradan çıkardığı II ve III bana göre daha kalitesiz (Last Ninja I'e göre) kaldı. Oyunda amaç, en son bölümde sarayın içindeki gizli sığınağında bulunan Shogunu öldürmek (bunu yalnızca kılıç ile yapabiliyorsun). Ekrana ilk girişimizde parlayan nesneleri kaçırma, yani al. Oyunda ilk bölümden sonra birçok yerde Adventure zekânı kullanarak birtakım bilmeceleri çözmen gerekiyor Bulduğun eşyaları da bazı yerlerde kullanıyorsun. En iyi silah tabiki yıldız, ancak sayısı sınırlı olduğundan benim tavsiyem Nunchuka yada Bambu sopası olacak. Özellikle 3. bölümden sonra oyun bir hayli zorlaşıyor, tabi rakiplerin de zorlaşıyor. Birinci bölümde takıldığını sanmıyorum sis bombasını canavara atıp ekranı geçince burası bitiyor. İkinci bölümde ters inmen gereken duvar ve yalnızca özel bir koruyucu ile geçebileceğin alev püskürten heykel arslanlar var. Bu koruyucu nehirin diğer tarafında. Üçüncü bölüm saray bahçesinde geçiyor, burada bulacağın bir kolye ile altın heykele tapınırsan diğer bölüme geçiyorsun. Sonra ki bölümde zorlanacağını sanmıyorum ama son iki bölüm oldukça zor sayılır. Oyun zevkinizi bozmamak için daha fazla açıklama yapmayayım ama eğer takıldığın bir yer olursa yazmayı unutma. Bu oyunu oynamadıysanız kesinlikle alın ve oynayın!.

Ankara'dan Emre Sarıhanın ad-





venturelara karşı merakı yeni başlamış. Sorun Castle of Terror II. Şimdi bu eski ama zevkli oyunu oynayan 64'çülere cehennem haberleri vereceğim, dikkatle dinleyin. Oyun aslında tek parça ama sağolsun ülkemize oyun iki parça halinde geldi?!? Oyunun birinci bölümünü zamanında oynamıştım ve ikinci bölüme geçtiğim anda oyunun devamını bulamıyordum. Bende oyunun ikincisi var onu oynarım dedim ama ilk bölümde aldığım tüm eşyalar olmadan başladım. Mesela ilk bölümde aldığım bıçak ikinci bölümde işime yarayacakken bıçak yanımda olmuyordu. Ama eğer oyunun tamamını bulabilirsen her işi bitirdikten sonra kaleden çıkmak için vereceğin komut hatırladığım kadarıyla yalnızca JUMP. Bu başarmak için kızı da kurtarmalı ve bütün eşyalarını bırakmalısın (yükte hafif pahada ağır muhabbeti). Atlaman gereken yer büyükçe penceresi olan bir oda. Umarım yardımım dokunmuştur.

Bursa'dan Emre Toygur'un sorusu ise bu ayın sorusu olmaya aday. Adventure nasıl oynanır? İngilizce bilmeden oynanır mı? Adventure oynamak ve başarılı olmak bence tecrübeli olmaya bağlı. Ne kadar fazla Adventure oynanırsa bu tecrübe (experience) artıyor. Örneğin oynayan herkes Sierranın espirili fakat zor bilmeceler yaptığını bilir. Bunu bilen tedbirini ve Save diskini baştan hazır tuttuğundan daha başarılı olabilir. bir de benim tavsiyem yanınıza birini almanız. Yok yok amacımız onu zorla ekran başına oturtup işkence etmek değil, onun fikirlerinden yararlanmak. Fikir fazla olursa çözüm daha kolay geliyor. Sonuç bazen faydalı oluyor bazen de olmuyor (genellikle).

Bana telefon eden arkadaşların sorununa da değinelim. Oyunları orijinal alamadığımıza göre doğrusunu bulmak zorunda kalıyoruz. Adventure ve FRP oyunları genellikle 2-3 yada daha fazla disket olduğundan crackerler mutlaka bir yerde oyunu bozuyorlar. Siz tam oyunun zevkini çıkarırken oyun birden "...has a read/write error". ya da "Guru Meditation" verirse sonuç pek iç açıcı olmuyor. Bu sorun tabi yalnızca Amigacıların. Sonuç olarak oyunları doğru olarak bulmak biraz sorun yaratıyor. Benden oyun temin etmek isteyen arkadaşlar lütfen bana değil de yakınınızdaki (ya da uzağınızdaki) bilgisayarcılara bir bakın (şimdi ticarete atılmanın sırası değil).

Bu ayki mektup sayısını okula ve sınavlara bağlıyorum ama gelecek ay biraz daha fazla mektup yazın olur mu?

Sorularının hemen cevaplandırılmasını isteyenler doğal olarak telefon etmeyi yeğliyorlar. Böylece kısa zamanda cevap alabiliyorlar (tabi o oyunu oynamışsam). Eğer beni bulamazsanız (bu sık oluyor da) mektup yazmayı deneyin bence daha iyi olur. Ya da bana cevap verebilen bir telesekreter (canlı da olabilir) alın. Bu ay bana haber ve oyun temininde bulunup 3-4 dersten çakmamda yardımcı olanlar! hey Remix, Zorlu, MD, Smile size sesleniyorum! Teşekkür mü bekliyordunuz yoksa???

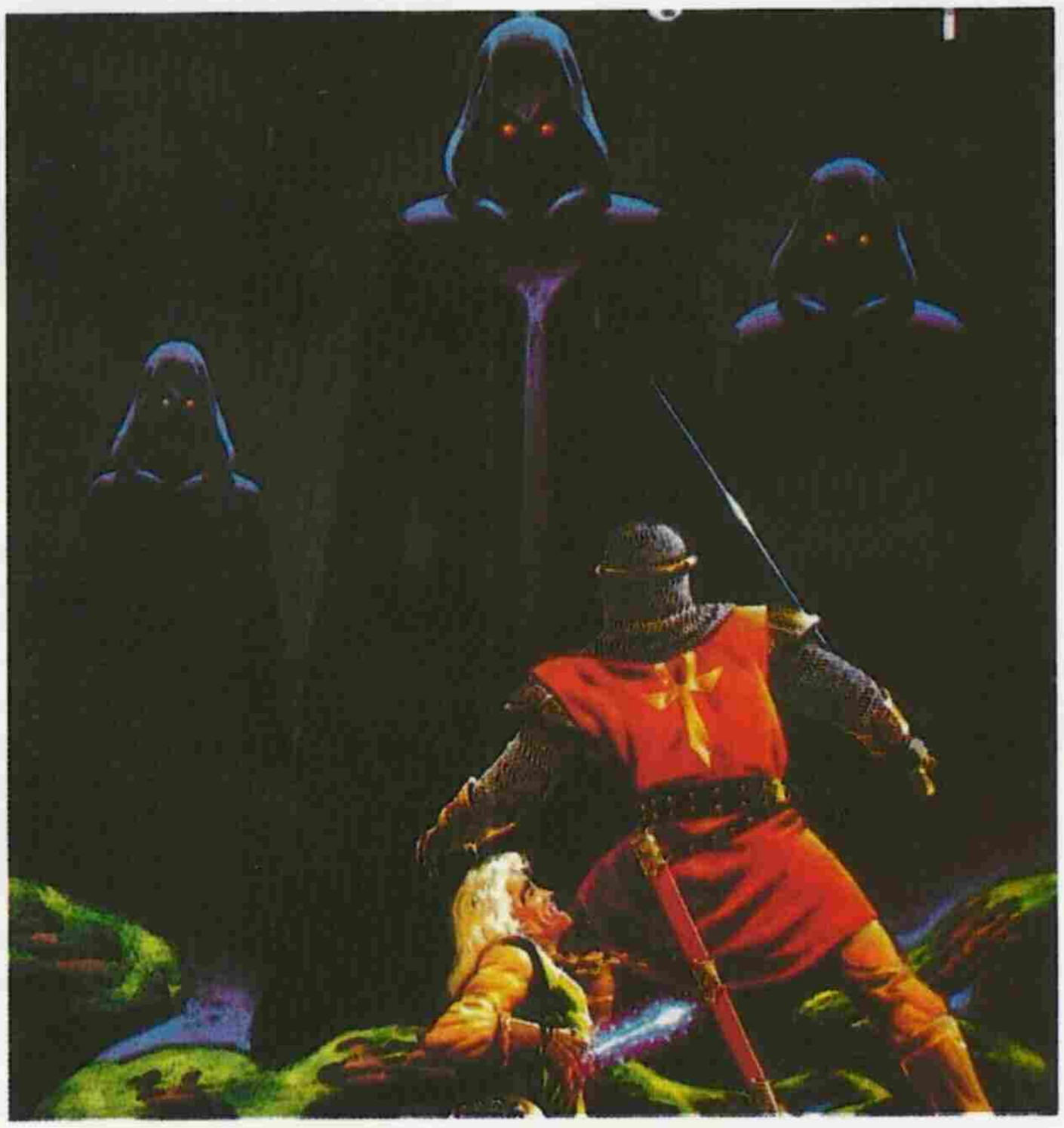



# CONQUESTS OF CAMELOT

**B**u ayki oyun tanıtımı köşemizin oyunu Sierradan. Sierra 90 yılında yaptığı atılımlarla adını Adventure dünyasına kazımıştı. Conquests of Camelot ise bunların zirvesini temsil ediyor. Biliyorum aynı sözleri Heros Quest için de duydunuz ama Sierranın her seferinde daha iyisini yapması benim suçum değil ki! Bu kadar gevezelikten sonra oyunumuzun konusuna gelelim!

Konusunu tarihten ve İngiliz efsanesinden almış ama bu arada Sierra biraz da ekleme yapmayı unutmamış. Efsaneye göre...

İngiltere'nin kralsız kaldığı dönemlerde lordlar birbirleri ile krallığı ele geçirmek için kıyasıya mücadeleye başlamışlardı. Fakat bir gerçek vardı ki oda yalnızca iyliğin gücü olan sihirli kılıç Excaliburu saplandığı taştan çıkaran kral olmaya hak kazanacaktı. Bu lordlardan hiçbiri bunu başaramadı ancak bunu başaran daha çocuk denecek yaşta olan Arthur oldu. İnanması ve itaat etmesi herkes için zor oldu ama birkaç lod dışında hemen hepsi Arthura itaat ettiler Krallığa gözünü diken diğer lordlar ise ordularını top-



layıp Arthur ve onu koruyan güçlü büyücü Merlin ile savaşmaya başladılar. Bu savaşlar sırasında Arthur bir şövalye ile tanıştı. Güç olarak birbirine karşı üstünlük sağlayamayan bu iki şövalye sonunda çok yakın iki arkadaş oldular. Lancelot isimli bu şövalye Arthurun hem en yakın arkadaşı hem de koruyucusu oldu. Sonunda Arthur hakkı olan krallık koltuğuna oturdu ve bir süre önce görüp aşık olduğu lady Gwenhyven kraliçeliğe layık gördü. Onu getirmesi için de Lancelotu yolladı. Lancelotu görür görmez aşık olan lady kendisini hizmetçi, hizmetçisini de kendisi olarak tanıttı. Bu ilişkide mahzur görmeyen Lancelotda bu aşka karşılık verdi. Bu yasak aşk bütün ülkeye lanet getirdi. Ülkede bir damla su kalmadı ve bütün bitkiler kurudu. Arthur hem karısı Gwenhyven hem de Lancelotu çok sevdiğinden ikisine birşey yapamadı. Bu lanetin gideriltmesi için yapılabilecek tek şey ise kutsal kadehin bulunması olacaktı. Arthur bunun üzerine en değerli üç şövalyesini kadehi aramaları için yolladı. Aradan uzun süre geçti fakat onlardan da haber gelmeyince Arthur kendi gitmeye karar verdi..

Bu andan itibaren oyunda devreye biz giriyoruz. Bu anlattığım olayların bir kısmını zaten oyunun başındaki demoda görmeniz mümkün.

Sierra bu oyunda müzik kabiliyetini epey ilerletmiş. Hemen her ekran için mükemmel ve konuyla ilgili müzik yapması çok güzel olmuş. Müziğin atmosfori yükselemesi ve insanı oyuna bağlaması gerikiyor ki bu oyun da bunun doruğunu temsil ediyor.

Oyunu oynarken ilk dikkat edeceğiniz husus mükemmel müziklerin eşliğinde detaylı ve büyük grafikler. Spriteları büyük ve anlaşılabilir yapmalarının yanısıra background grafikleri de gerçekten övgüye layık.

Sierra bu oyunda yalnızca yazmaktan sıkılanlar icin arcade sahnelerini de arttırmış. Oyunda birçok yerde arcade döğüş sahnesi var ve işin iyi yanı zorluk seviyesini ayarlayabilmemiz.

Oyunun bilmeceleri hakkında söylecek fazla şey yok. Hepsi sizi oldukça uğraştıracak türden. Sierra her zamanki gibi esprilerini bu oyunda da bol bol kullanmış. Yani oyunu monoton bir şekilde oynamanıza da izin verilmemiş. Bilmeceleri çözerken mitoloji ve efsane bilgilerinizi oldukça zorluyorsunuz. Bu da oyunun zevkini bir kat daha arttırıyor. Oyunda büyücü Merlinin ruhu da sizinle birlikte. Siz bir komut verdiğiniz zaman çevap veren Merlin oluyor. Bu kadar güçlü bir dostunuz varken pek korkmamıza gerek yok diye düşünmeyin sakın çünkü oyun gerçekten zor.

Oyunun eksik yönleri de yok değil. Heros Questten alıştığımız bir bilmeceye birkaç çözüm bu oyunda birkaç yer dışında yok. Bir de oyunun kelime haznesi geniş yapılamamış. Bu kadar güzel müzik ve grafik kullanılırsa olacağı da bu olur zaten.

Oyunda kullanılan arcade sahnelerinin zorluğunu ayarlayabiliyoruz bu iyi de bazı yerlerde bu sahneler epey zor. Sizlerin de benim gibi en basitinde oynasanız bile Black-Knightı geçebilmek için ya Amiganızı yada yanınızda bulunan ve yardım etmekle yükümlü arkadaşınızı parçalayacağınıza eminim. İşte bu sahne çok zor hazırlanmış. O yaratığı (Black Knight) üç kere attan düşürmek imkânsız gibi bir olay. Ama benim tavsiyem o ekranda iki kişi oynamanız. Bir kişi kalkanı diğeri de mızrağı kontrol ederse kafayı yeme ihtimali biraz olsun azalıyor.

Oyunun amaca her ne kadar kutsal kadehi bulmak olsa da Sierra sağolsun bizlere birkaç görev daha vermeyi unutmamış. Üç şövalyenizi yani Gawaine, Galahad, Lancelotu bulmak zorundasınız ve işin garip yanı Lancelotu kurtardığınız zaman Camelota sevgilisinin yani karımızın yanına ışınlanıyor. Onu kurtarmamak da kadehin bizi yok etmesine sebep oluyor. Yani fedakârlık, iyilik ve cesaret tabi bir de Merlin bu oyundaki yardımcılarınız.

Sierranın bu oyunda kullandığı bir diğer yenilikte artık bir yerlere gitmek için deli gibi dolaşıp durmadan harita yardımıyla gidebilmemiz. Harita üzerinde mouse ile gideceğimiz yere cliquelersek oraya gitmiş olu-


ERLE

BİLGİSAYAR

- En yeni PC programları ve açıklama kitapları
- Aylardır beklenen AMOS COMPILER
- AMOS 1-3 Uptate
- Birbirinden güzel,sorun çıkmadan kullanabileceğiniz orjinal programlar.
- Joystick,kutu,temizlik malzemeleri,bilgisayar yan ürünleri
- KREDİ KARTIYLA ödeme imkanı

CLUB ELITE ÜYELİĞİNİN kazandırdığı avantajları biliyormusunuz?

İŞTE BAZILARI:

- Her ay adresinize liste
- 4000' e yakın çeşitli konularda programlar
- Orjinal program desteği
- Amiga ile ilgili Türkiye'nin en büyük kitap arşivi
- Türkiye ve KKTC'nin neresinde olursanız olun isteklerinizi APS ile 24 saat içersinde ulaştırıyoruz.

Bizi telefonla arıyarak veya mektupla adresinizi göndererek CLUB ELITE'a üye olabilirsiniz.Hem de hiç bir ücret ÖDEMEDEN!

[ ]Animasyondan,oyun yapımına,kayan yazılı introlardan,profesyonel iş programlarına kadar her türlü programı gerçekleştirebileceğiniz AMOS'un kullanım klavuzunun TÜRKÇE TERCÜMESİ ÇIKTI!

[ 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.

[ IBM uyumlu iş bilgisayarı almayı mı düşünüyosunuz?Bizi muhakkak arayın!

[ Siyah beyaz prınter fiyatına renkli prınter:STAR LC 200,Dilerseniz Pamukbank tüketici kredisiyle.

[ Her türlü intro maker ve seka source codeları.400 disketlik muhteşem bir UTILITY ARŞİVİ.

[ ]AMIGA DÜNYASI dergisinde açıklanan utılıty ve oyunların hepsini bizde bulabilirsiniz.

CLUB ELITE

Ihlamurdere Cad. No:149 Daire : 4 BEŞİKTAŞ\ İSTANBUL

TEL : 159 98 02 - 161 08 47

yoruz ki bu da oldukça kolaylık sağlıyor.

Oyunumuz yalnızca Camelotda da geçmiyor. Kadehi bulmak için gemiyle Kudüs'e bile gidiyoruz (kaç kral bunu yapardı acaba?). Zaten bütün olaylar da burada çözümleniyor. Burada Galahadı ve kadehi buluyoruz ve mutlu sona ulaşıyoruz.

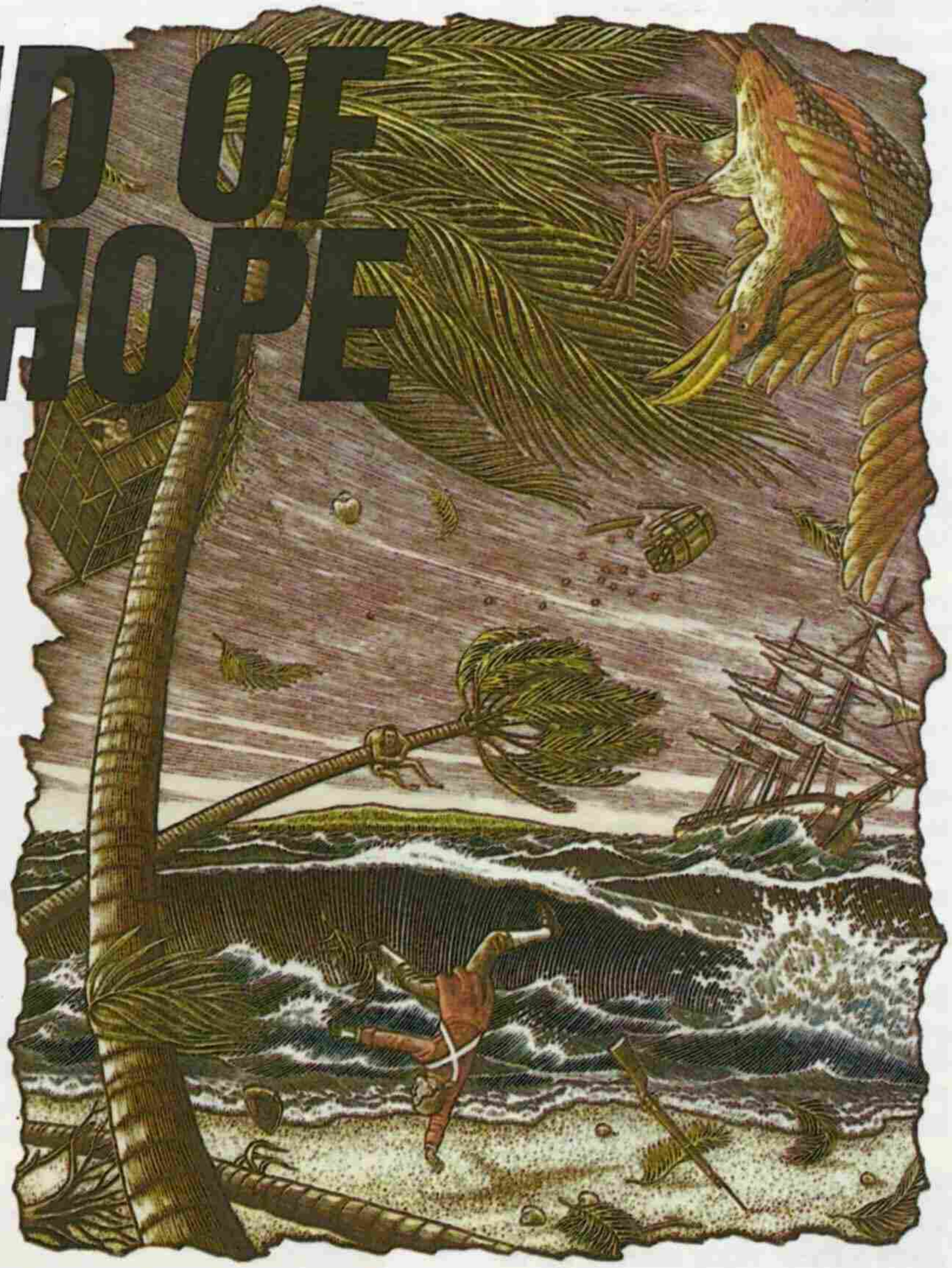
Bir başka güzel husus da herkesin (Camelotda) bize saygılı davranması ki bu oldukça gurur okşayıcı. Kime giderseniz hemen duruşunu değiştiriyor ve mlord lafı ile hitap ediyor. Ne yazık ki bu dışarıda pek geçerli değil, bilakis herkes bize karşı.

Son olarak sizlere birkaç ipucu vereyim ve daha fazla bayılmadan oyunu oynamaya başlayın. Camelotdan çıkarken dua etmeyi (tanrılara rüşvet vermeyi) unutmayın. Merlinin odasından Lodestoneu almayı unutmayın çünkü Kudüs'te işimize çok yarayacak. Para kesenize her çeşitten para alın ve duadan sonra tekrar doldurmayı unutmayın. Her zaman önce savaşı ve öldürmeyi değil iyiliği düşünün.

Hepinize bu muhteşem oyunda başarılar diliyorum.

Commodore Commodore Commodore Commodore Commodore

# ISLAND OF LOST HOPE



İşte hepimizin ekranlarından uzun süreler eksik olmayan bir oyun. Oyunun çıkış tarihi biraz eski ama ben yine de tam çözüm vermeyi gerekli gördüm. Oyunumuzun kelime haznesi biraz eksik kalmış ama bu oyunun zevkinden birşey kaybettirmiyor. Oyunda bir bilmece için Sierranınkiler gibi farklı farklı cevaplarda veremiyorsunuz. Yani tek bir cevap tek bir kelime vermek zorundasınız. Grafikler ise fi tarihinden kalma gibi, ekranın dörtte biri, yani yetersiz. Ya müzik? O da vasat. Peki ne var bu oyunda? Oyun, konusu itibarıyla adventure dünyasında tek sayılır (Secret of the Monkey Island çıkana kadar). Yani korsanlık hikâyeleri ile dolup taşıyorsanız ve Pirates sizi tatmin edememişse bu oyun ideal. Ama bu oyunu oynamak için bence keçi gibi bir inat lâzım. Neyse beni yeterince dinlediniz şimdi oyuna geçiyorum.

Oyunun başında tek kişilik bir adada yalnız bulunuyorsunuz. Amacımız bu adadan kurtulup altınlara ve oyunun sonundaki güzel kadına kavuşmak. "Climb tree" ile ağaca çıktığımızda bir gemi görüyoruz. Burada signal ship ile işaret verirseniz bir sandal size doğru geliyor. Ağacı "shake tree" ile sallayınca ağaçtan düşen "coconut" adamı yere yıkacaktır (artık onu da IOLH IIde kurtarırız). Siz de hemen aşağı inip elbiselerinizi çıkarın korsanın elbiselerini giyin. Sonra 'enter boat" ile gemiye yönelin. Gemidekiler sizi tanımadıklarından seslerini çıkartmıyorlar. Önce tayfaların odasına inip (yerleri de siz bulun artık) uyuyan korsanı bulun. Burada adamı yastıkla öldürün. (Bunu yapabileceğiniz tek komut "Press pillow on pirates face") ve "iron key"i alın. Şimdi geri yukarı çıkıp o ne işe yarıyor diye merak ettiğimiz zili çalalım (Sierra ol-

saydı kesin ölmüştük). Sonra aşağı inip güneydeki daha önce muhafızın koruduğu odayı "unlock cell door with iron key" ile açın. İçeride hazine mi bekliyordunuz? Bunun yerine içeride kafayı iyice yemiş biri var. Adamla boşuna konuşmaya çalışmayın onun anladığı tek şey yüzük muhabbeti. Adama "ask about ring" diye sorun ve adamın dile gelişini hayretle izleyin. Sonra hücreden çıkın ve kapıları kapatıp kilitlemeyi de unutmayın. Şimdi denediğinizde adam beni DOYUR diyor. Siz OLUR deyip ekmeği verin. Tekrar konuşun ama adam biraz yüzsüz olmalı ki bu sbefer de bana balık getir diyor. Neyse burada çıkın ve hücrenin kuzeyindeki "trap door"u "iron key" ile açın içeri girin. Güneyindeki büyük trap door'u iterek (push trap door...) farenin yanına getirin. Fare tost şekline dönüşünce onu bıçakla kesip içinden diamond'ı alın. Sonra güneydeki kutunun olduğu odadan "hammer" ve kutunun içindeki "string" ve "straw"ı alın. Güverteye geri çıkıp biraz dolaşalım. Geminin burun tarafından batıya gidince bir ağ ve ona takılmış balina yavrusu bulacaksınız. Bıçağınızı kulanarak "cut net" ile balinayı kurtarın. Teşekkür falan da beklemeyin hiç bir iyilik karşılıksız kalmaz. Güneyde korsanların mahkumları köpekbalıklarına attıkları yeri bulun ve buradaki çiviyi "get nail with hammer" ile sökün. Sonra da "tie nail to string" ile bir olta hazırlayın. Nailı "bend" komutu ile eğmeyi de unutmazsanız oltamız hiçte fena olmuyor. Artık knife ve hammer ile bir işimiz kalmadığından onları atabiliriz. Buradan anchorun olduğu ekrana gelip "down" ile aşağıya inince kek bir yakalanmayı bekleyen bir balık görüyoruz. Hemen "catch fish with nail" ile onu yakalayın ve korsana götürün. Balığı ona verin ve ondan "silver coin"ı alın. Stringle de işimiz kalmadığına göre onu da atabiliriz. Top ve güllelerin olduğu yerde herşeyi bırakın (drop all) ve "get ball, go south, put ball in boat" komutlarını gülleler bitene dek (3 kez) tekrarlayın. Geri dönüp "get all" ile herşeyi geri alın. Şimdi captainin odasına girelim ve önce kitabını bir okuyalım. Sonra artık klasik bilmece olan resmin arkasındaki eşayı alalım (look behind painting, get key). "Unlock trunk with silver key" ile onu da açıp içindeki chesti alın ve captainin yanına dönelim. Elindeki yüzüğü çok beğenmediğimizden onu almak istiyoruz ama adam vermek istemiyor. Sizde "turn wheel" ile dümeni çevirip captain onu düzeltmeye çalışırken "get ring" yazıp yüzüğü alın. Şimdi suyun yüzeyinde yalnızca kuyruk görebildiğiniz ekrana gelin ve "throw coin into water" ile atın. Sudan çıkan deniz kızı sizi ve gemiyi adaya ulaştırdığını söylüyor. Hemen gözetleme kulesine çıkıp bekleyin. Ada görününce aşağı inip DİĞER BOAT'a binin.

Şimdi adadayız. West ile geldiğimiz yerde mezar ziyareti yapıyoruz. Read writing ile adacağızın başına gelenleri okuyup ibret alın. Dig ile mezarı kazıp hornu alın. Bir ekran kuzeye çıkıp "throw chest into cliff" ile chesti fırlatın. Şimdi güneye inip mağaraya gelin. Mağaranın ortasında korsan siluetleri görünce "blow horn" ile tüm yarasaları ve onlar sayesinde korsanları kaçırın. sahilde yukarıdan aldığınız chesti bulup içine bakın ve skeleton keyimizi alın. Sonra en son ekran gelip "look behind bushes" ile gizli kapıyı ortaya çıkarın. "Unlock door with skeleton key", "open door" ile kapıyı açıp içeri gerin ve kapıyı kapatın artı kilitleyin. Güneye inince bir terazi buluyorsunuz o kadar. Yalnız terazi dengede değil ve ortalıkta bizden başka kimse olmadığına gör onu dengelemek de bize düşüyor. Put ring on right slab ile dengeyi sağladık diye sevinirken karşımıza birden bir yılan, hayır hayır bir ejderha çıkıyor. Burada kalp atışlarınızı dinleyerek durumun ciddiyeti hakkında fikir sahibi olduktan sonra adamımıza (yani bize) daha fazla işkence çektirmeden get ring yazın. Gizli kapı olanca hızıyla aşağı inince siz kurtuluyorsunuz ama sevimli dostumuz marmelata dönüşüyor. Onu jiletle yerden kazısak mı diye düşünmeyi bırakıp güneye inersek nihayet hazine sandığını buluyoruz. Look at hole", "look at chest" ile incelemelerde bulunup "read inscription" ile de bilgiyi okuyun. Şimdi önce "put diamond in hole" ile elması yerleştirin. Ancak açmayın yoksa bütün emekleriniz boşa gider (bu arada umarım arada sırada bir save ediyorsunuzdur) sonra da "get torch" ile meşaleyi alın. Kuzeye gidip kapıyı açın. Korsanlar içeri dalıp önce size yöneliyorlar sonra da hazine sandığını görüp ona yöneliyorlar. Sandığı açmalarıyla ölmeleri bir oluyor. Bu arada da içerisinin altınla dolmuş olmasına aldırmayın bu mağaradan çıkıp doğru sahile gidin. "Drop straw", "burn straw" ile samanı yakınca korsanlar da bizi unutmayıp hediye niyetine bir top mermisi yolluyorlar. "Drop key get ball" yazıp batıya sonra iki kez güneye sonra da üç kez doğuya gidin ve "blow horn" ile o garip sesi çıkarın. İşte iyiliğinizin mükafatı. Anne balina iyliğinizin bedelini sizi gemiye götürerek yeterince ödemiş oluyor. "Go whale" ile balinaya binin ve gemiye geri dönün. "But ball in cannon", "fire cannon" komutlarını yazıp gemiyi batırın. East yazın ve captain ile karşılaşmaya hazır olun. Elimizde tabanca olmadığına göre yapabileceğimiz tek şey kaptanı meşaleyle korkutmak olacak. "Burn captain" yazdığınız zaman zavallı adam yanarak ölüyor ve siz de bir düşmanınızdan daha kurtulmuş oluyorsunuz. "Open door" yazıp güneye inin ve bağlı durumdaki kadını bulun. "Untie woman" ile onu da kurtardıktan sonra aşkınızı pekiştirmek için "give ring to woman" yazın ve bir oyunu daha bitirmenin dayanılmaz hafifliğini yaşayın.

Son olarak oyunla ilgili bir takım açıklamalarda bulunmak istiyorum. Oyun hem 512K hem de 1Mb de çalışıyor. 512K da grafikleri ayrı ayrı yüklüyor ki bu da insanı çıldırtır. 1 Mb de ise grafikleri rama attığından sorun çıkmıyor. Oyunda sık sık kullanacağınız komutları fonksiyon tuşlarına aktarabiliyorsunuz ki bu da sizi uzun uzun yazmaktan kurtarıyor.

Sonuç olarak grafik, ses, kelime haznesi bakımından zayıf kalmış ancak bu eksikliğini konusu ve sürükleyiciliği ile tamamen giderebilmiş bir oyun IOLH. Eğer korsanlık hoşunuza gidiyorsa ve bu konuyla ilgili adventure oynamak istiyorsanız size ilk tavsiyem Secret of the Monkey Island ikinci tavsiyem ise IOLH. Herşeye rağmen sonuçta bence verdiğiniz parayı hakeden bir adventure tavsiye ederim.

DİSKET

MOUSE

EKRAN

MOUSE PAD

JOYSTICK

RiVA

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK SİSTEMLER

# Bilgisayar Firmalarına Açık Davet

**Tüm yardımcı ürünler ve tüketim malzemeleri için birinci adres**

**Lütfen Toptan Fiyat Listemizi isteyiniz.**

AKSESUARLAR

MONİTÖR

EKRAN FİLTRESİ

JOYSTICK

MOUSE PAD

MONİTÖR

DİSKET KUTUSU

DİSKET KUTUSU

AKSESUARLAR

DİSKET

Satışını yapmakta olduğumuz ürünler kendi imalatımızdır.

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

İCENİ 511 32 86

# 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 :

**GÖNDERİM ADRESİ:**

**Teleteknik A.Ş.:** Rıhtım Cad. Nesli Han 207/2 Karaköy-İSTANBUL

REKLAMCILIK

# AMIGA ACTION KARTUŞ




## MULTI ICE AMIGA

A-500 sahiplerine oyun kopyalama, üstündeki Monıtor sayesinde oyunları, sesleri, resim ve sprıte'leri inceleme ve değiştirme sonsuz haklı oyun oynayabilme, Slow motıon özelliği ile oyunları yavaşlatabilme, İngilizce/Almanca klavye seçimi ile tuş takımını değiştirme,üstün yardımcı programları kullanabilme imkanları sağlar.

# COMMODORE MULTI ICE VI




**COMMODORE 64 kullanıcıları içinhazırlanmış en gelişmiş kartuştur. Program kopyalayabilir, Sprite incelebilir, gerçek monitor komutları içerir. üstündeki 8 kb extra ram vasıtasıyla oyunları bozmadan inceleyip, hi-res resim save edebilir. Oyunları gerçek sonsuz haklı (UNLIMITED LIFE) hale sokabilir.güçlü utılityözellıklerini kullanıp kırdığınız programların,textlerini, yazılarını değiştirebilirsiniz. Prınter'a resmi aktarabilir ve güçlü bir fastload modul olarak kullanabilirsiniz. Multı Ice III'te kullanamadığınız fast load kıtma işlemini yapabilirsiniz.MULTI ICE VI diskten 25 kez hızlı yükleme yapar,**




# BURAYI DİKKATLE OKUYUN...

# İŞTE FIRSAT

## Siz BİL-TEK'cilere BİL-TEK'den yepyeni bir hizmet

Commodore'cular, AMIGA'cılar bugüne kadar Commodore'nuz Amıga'nız için aldığınız ve şu an kullanamadığınız tüm ürünleri geri alıyoruz ve yerine size şu an ihtiyacınız olan ürünü satıyoruz. Commodore MULTI ICE'nız mı var getirin onu geri alalım ve size AMIGA MULTI ICE verelim.Ek Drıve, Ek Ram çeşit çeşit kartuşlarımızdan hangisini istiyorsanız onu verelim. Daha önce kartuşunuzu bizden almış olmasanız bile bu fırsattan yararlanabilirsiniz.