

COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Eylül 1992



ON'S
ASIC

Uran için Notlar

Uran programlarımız

SAYI

1500 TL (KDV Dahil)
Program Dokum

IRLARI

Utility'ler

SAYI

7500 TL
(KDV Dahil)
Program Dokum
dergisi satılır

AMİGA Dergisi'nin
Ücretsiz Eki'dir.
Ayrıca Parayla
Satılmaz

Başlangıçtan Bugüne COMMODORE

COMMODORE



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

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
CELAL HALLAÇ

Yayın Kurulu
FATİH ARIMAN
FARUK BARAN
VEDAT HALLAÇ
EMRE SENAN
CAN YALÇIN
MURAT ALP ATAY

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: 252 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.
MAÇKA CAD. RALLİ APT. 59/3
TEŞVİKİYE 80200 İSTANBUL

Reklam Sorumlusu
Billur Köntöz

Reklam Rezervasyonları
252 50 33 (6 Hat)

Teknik Yönetmen
SEDAT ULUGERÇEK

Teknik Uygulama
ESRA YAZICI

Renk Ayrımı
ESER REPRODÜKSİYON

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
GAMEDA

EDITORIAL

Merhaba,

Üzücü bir başyazı olacak bu. Mart 1986 yılında yayın hayatımıza başlarken "Bilgisayarlı bir Türkiye'ye Doğru" sloganıyla yola çıkmıştık. Bilgisayarın gelecekte toplumda önemli bir yeri olduğuna inanıyorduk. Bu inancımızı gerçekleştirmek için uzun solukla bir dergi çabası içine girdik ve tam 78 ay Commodore Dergisi'ni çıkardık. Şimdi ise son sayının başyazısını yazmanın üzüntüsü içindeyiz.

Bu altı buçuk yıl içinde Türkiye büyük değişiklikler yaşadı. Bilgisayarın bir moda değil gelişkin bir iş aracı olduğu anlaşıldı. Eğitimde bilgisayarın önemini farkına varıldı. Bizzat devlet bu sorunun üstüne giderek Bilgisayar Destekli Eğitim uygulamasına girdi. Bilgisayarın kitapsız, kaynaksız, desteksiz ve programsız hiçbir işe yaramayacağı kavrandı. Bu nedenle markalara yönelik ve genel bir çok bilgisayar dergi yayımlanmaya başladı. Bütün bu süreçte öncü olduğumuza inanıyoruz ve bunun gururunu yaşıyoruz.

Bizimle bilgisayara başlayan gençler, bilgisayar alanında önemli kişiler oldular. Örneğin dergimizin ilk yazarlarından Tuna Ertemalp şimdi MicroSoft'da görev yapmakta. Döküm ekimizde ilk programları yayınlananlar şimdi büyük bilgisayar projeleriyle uğraşmakta. Bütün bunları görmek kıvancımızı artırıyor.

Peki, neden kapatıyorsunuz diye bir soru gelebilir. Cevaplayalım. Ülkemizde okuma alışkanlığının çok düşük olması kapatma kararımızı etkileyen en önemli neden. Türkiye'de 150.000'in üstüne Commodore 64 sahibi var. Ancak derginin satış rakamları son iki ayda 2.500 civarına düştü. Bu rakam dergimizin bilgisayar sahipleri tarafından benimsenmediğini ya da dergi okumak yerine oyun oynamanın tercih edildiğini gösteriyor (öyle ya, bir dergi yerine üç oyun alınabiliyor). Bu koşullarda yayın sürdürmek altından kalkamayacağımız mali bir yük getirecektir. Bunu göğüsleyemedik.

Bu veda sayımızda Can Yalçın arkadaşımız size son kez seslenecek. Bir de yeni başlayanlara ya da dergimizle yeni tanışanlara yönelik olarak 78 sayının içindekilerini veriyoruz. Bunları edinebilmeniz için TELETEKNİK ile irtibat kurmanız yeterli. Telefon ve adreslerini künyede bulabilirsiniz.

Son olarak, bu sayıda çekilişte kazananların listesini aşağıda bulacaksınız.

Başka bir hayatta buluşabilmek dileğiyle.

OSMAN BABAOĞLU

KAZANANLAR

- 1- DİLEK DAĞ, SAMSUN, COMMODORE PC 1
- 2- UTKU UHLA, EDİRNE COMMODORE PC 1
- 3- REŞAT DEMİRCİ, İSTANBUL, COMMODORE PC 1
- 4- MEHMET KAYA, İZMİR, COMMODORE MPS 1230
- 5- ERSİN BEYRET, BURSA, COMMODORE MPS 1230
- 6- ALPER TÜRE, ANTALYA COMMODORE MPS 1230

Başlangıçtan Bugüne COMMODORE

Commodore Dergisi bu sayı ile yayın hayatına veda ediyor. Bundan sonra Commodore alanların ya da Commodore'unu yeni almış olanların ya da dergimizle yeni tanışmış olanların yararlanacağını umduğumuz bir içindekiler dökümü vermek istiyoruz. Birinci sayısından yetmiş sekizinci sayısına kadar derginin içindeki konular aşağıda sunulmuştur. Başka bir yayın organında görüşmük üzere hoşçakalın

1. SAYI

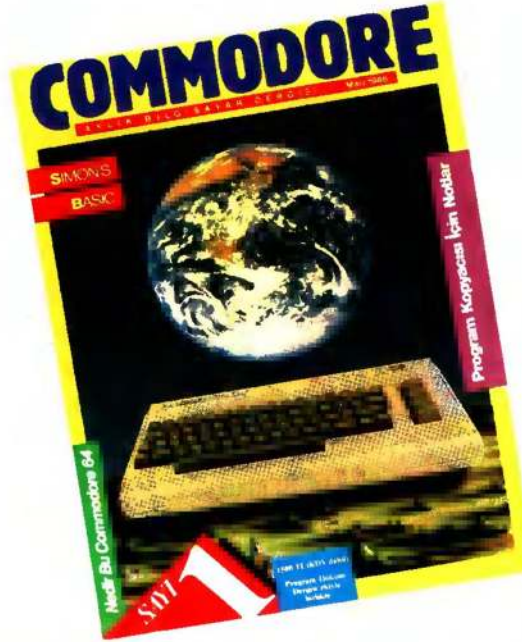
- Nedir Bu C-64?
- PC Köşeyi (IBM Uyumluluğu ve Commodore PC'ler)
- Alet Edevat (Basit Bir Joystick)
- Simons' Basic
- Program Kopyasına notlar
- Sizin de Turbonuz Olsun
- Loading Error Sorunu
- Compu Hobi... Compu Fobi
- Basic Bilenler İçin Makine Dili

2. SAYI

- Disketinizi Tanıyor musunuz?
- C-64 İle Aydınlanma
- PC köşesi
- Kaset Header Düzenleyici
- Basic Bilenler İçin Makine Dili (2)
- Fonksiyon Tuşları Ne İşe Yarar?
- Müzik Programları
- Eğitim Programları

3. SAYI

- C-64 İle Müzik
- Sid'in Yapısı ve Ses Dalgaları
- Wersiboard
- Müzik Programları
- PC'lerde Basic
- Destek 64
- Kaset Disket Sohbeti
- Alet Edavat
- Işıl Işıl Kalemler
- Eğitim Programları
- İş Programları



4. SAYI

- Veri Düzenleri
- Sequential File İle Telefon Rehberi
- Veri Tabanları
- Hızlı Basic
- Print Shop
- Yeni Bir Metin İşlem Paketi
- Unistat
- Dataset Doktorları

5. SAYI

- Ekran Cinleri
- Cin Çarptı
- Bilgisayarda Yeni Görsel Ufuklar
- Teknoloji ve Görsel Sanatlar
- Interruptlar
- GW Basic
- Bilgisayarlar Kendini Örgütlüyor
- Buridan'ın Eşşegi
- Amiga

6. SAYI

- İşletim Sistemleri Neyi İşletir?
- Commodore 64 Kernal
- C-64 ve 1541'den Yeni Ufuklar
- 6569 Üzerine Notlar
- Dahi Dahiye Arıyor
- Bilgisayar Nükleer Santrallarda Güvenliği Bozuyor mu?
- Püf Noktası
- Simons' Basic
- Kaset Disket Sohbeti
- Yarışma

7. SAYI

- Bilgisayar Dilleri Nedir, Ne Değildir?
- Simons' Basic
- Kaset Disket
- Yeni C-64
- Commodore 128 Test
- Sistem 2D
- Copy Board
- Contact Board
- Mıdı
- SID (Derella) II
- Bilgisayar ve Olasılık Kuramı
- Bilgisayarlı İlişkiler
- Eğitimde Programcılık

8. SAYI

- Basic Öğreniyoruz
- Simons' Basic
- Bilgisayar Dilleri Nedir, Ne Değildir?
- SID (Derella) III
- Sidecar
- Commodore 128
- Commodore ve Satranç

9. SAYI

- Üç ayrı çizim programı
- Çek Senet
- Simons' Basic
- 3D Mini Grafik
- Basic Öğreniyoruz
- Sınıf Sistemi
- TV mi, monitör mü?
- Gözleriniz Kırmızı Görmeye Başladığı Zaman
- Telex Kartı
- Ergonomi Nedir?
- Compu Hobisi... Compu Fobi
- Reklamlar Çizgi Filmler ve Amiga

10. SAYI

- Yapay Zeka Yöneticiler İçin Düşünüyor
- Hangi Beynimizle Düşünüyoruz?
- Recursion
- Commodore 64 İle Grafik
- Basic Öğreniyoruz

11. SAYI

- Gündeliğe Robot
- Tılsımlı Bir Kol
- Çalışmanın Dönüşmesi
- İşletim Sistemi ve CP/M
- Commodore 64 İle Grafik
- Commodore Grafiklerinin Evrimi

- Basic Öğreniyoruz
- Makine Diline Merhaba (1)
- Autofire

12. SAYI

- Bilgisayar Eğitimi Nedir? Ne Olmalı?
- CP/M Komutları
- Makine Diline Merhaba (2)
- Basic Öğreniyoruz
- C-64 İle Grafik (4)
- Kendi Işıklı Kalemmini Kendin Yap

13. SAYI

- Estetik Müdahalenin Sonucunu Bilgisayar Önceden Gösteriyor
- Stereo-SID
- Harika CHIP'i Yaratmak
- Yapısal Programlama
- Modüler Programlamanın Anahtarı Pascal (1)
- C-64 İle Grafik (5)
- Her İşin Başı Çekirdek
- Rastlantısal Sayıların Önemi
- Makine Diline Merhaba (3)

14. SAYI

- Yapay Zeka
- Prolog
- Comal
- Pascal (2)
- C-64 İle Grafik (6)
- Animasyon
- C-128 İçin Püf Noktaları
- Makine Diline Merhaba (4)

15. SAYI

- Basic mi? Pascal mı? Logo mu?
- Logo
- Makine Diline Merhaba (5)
- Pascal (3)
- C-128 İçin Püf Noktaları (2)
- C-64 İle Grafik (7)
- Bilgisayar Nasıl Çalışır
- Ses ve Müzik İçin Digitizer

16. SAYI

- Tıpta Bilgisayar
- Manevi Serüven
- Yeni Başlayanlar İçin Bilgisayar Kılavuzu
- Uzun Ömürlü Bilgisayarlar
- Pascal (4)
- Makine Diline Merhaba (6)
- C-128 İçin Püf Noktaları
- C-64 İle Grafik (8)

17. SAYI

- Problem Çözüm Programlar
- İnsan Düşüncesinde Recursionin Yeri
- Kelime Denizi
- Metin İşleme
- 1541'i Anlamak
- Memory Nedir?
- Logo (1)
- Pascal (5)
- Makine Diline Merhaba (7)
- C-128 İçin Püf Noktaları

18. SAYI

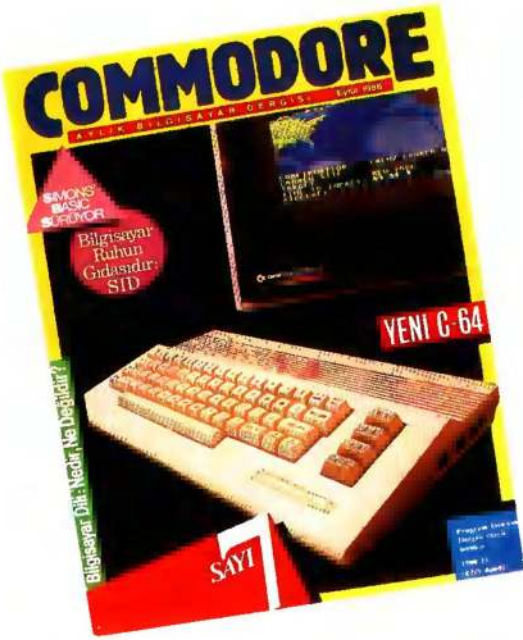
- Bilgisayar Yaş Dinlemiyor
- Grafik Bilgilerinin Çözümlemesi
- Bilgisayarın Atalarını Tanıyor musunuz?
- Yeni Bilgisayar Kuşağı
- Art Gallery
- Amiga'nın İşletim Sistemi
- Geos'la Programlama
- Amiga İçin Deluxe Paint
- 1541'i Anlamak
- Pascal (6)
- Makine Diline Merhaba (8)
- Logo (2)

19. SAYI

- Şimdi Ne Olacak? (sık Karşılaşılan Sorular, Sorunlar)
- Basın Aracı Bilgisayar
- Açılış Hamleleri
- Art Gallery
- Grafik Bilgisayarlar
- Macintosh ve Amiga
- Joystickinizi Tanıyor musunuz?
- 1541'i Anlamak
- Bilgisayar Kurcalamak (Hacking)
- C-128 İçin Püf Noktaları
- Pascal (7)
- Logo (3)
- Makine Diline Merhaba (9)

20. SAYI

- Ne Yapar Bu A500?
- Amiga Terimleri Sözlüğü
- Teknik Açından Amiga
- Amiga İşletim Sistemi ve C
- Deluxe Paint
- Best Business Management
- 1541'i Anlamak
- Logo (4)
- Pascal (8)
- Makine Diline Merhaba (10)



21. SAYI

- Bilgisayar ve Eğitim
- Sınıfta Bilgisayar
- Bilgi Toplumunu Yaratmak
- Teknik Açısından Amiga
- 1541'i Anlamak
- Logo (4)
- Pascal (9)
- C (1)

22. SAYI

- Bilgisayar Destekli Eğitim
- Savaş Oyunları Yasaklanmalı mı?
- Bilgisayarlar İnsana Egemen Olacak mı?
- Digipaint
- 1541'i Anlamak
- 1571
- Logo (6)
- C (2)
- Pascal (10)
- C-128 İçin Püf Noktaları

23. SAYI

- 87'de Commodore
- Raffaello'nun Sırrı Çözöldü
- Bilgi Toplumu Hakkında
- Hardware (Gerçek Zaman Saati Nasıl Yapılır?)
- 1541'i Anlamak
- C (3)

24. SAYI

- Bit ve Byte'larla Sanat
- Veni Vidi Video
- Easyl (Amiga İçin Yararlı Bir Çevresel Gerçek)
- Virüs
- C-64 İle Masaüstü Yayıncılık
- C (4)
- 1541'i Anlamak

25. SAYI

- Amiga
- Midi
- Müzisyen Amiga'yı Tanıyor musunuz?
- Beethoven'a da Bir Amiga Lütfen
- 1541'i Anlamak
- C (5)
- Jan Hamer ve Müziği

26. SAYI

- C-64 Felsefi Bir Problem mi?
- Amiga Show
- 68000 Stili Cerrahi

- Uzak Rüyası (Adım Adım Bilgisayar Grafikleri)
- Oyun Sonu Ekranları
- C-64 İçin Yeni Özellikler
- C (6)
- Amiga'daki C-64
- 1581 Yeni Disket Sürücünüz
- 1541-II (Yeni 1541)
- Commodore Pc'ler

27. SAYI

- Veri Hırsızları Kırıcılar ve Bozucular
- Bilgisayar Ağlarında Troya Atları
- Veri Hırsızları Ne Yapar?
- Bilgisayar Tarihi
- C-64'ün Kapıları
- C (7)
- C-64 İçin Püf Noktaları

28. SAYI

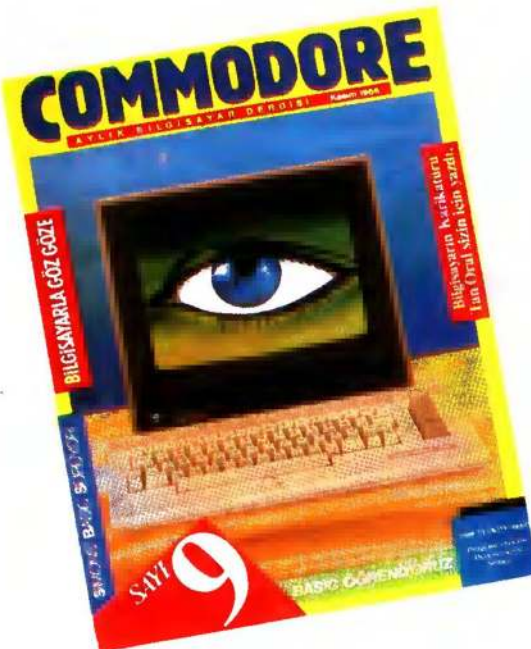
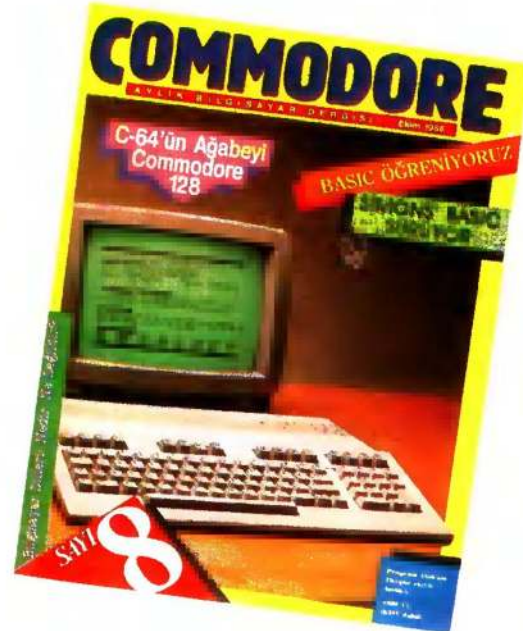
- Bilgisayar, Porno ve Şiddet
- Oyunlar Kara Listede
- Bilgisayar Suç Ortağı mı, Yoksa Dedektif mi?
- Disket Fabrikasını Ziyaret
- 2038'de Bilgisayar
- C-64'te RS232
- C (8)
- C-64 İçin 101 İpucu
- C-64 İçin Püf Noktaları
- Programlamanın 10 Altın Kuralı

29. SAYI

- Klavyeler
- Bilgisayarda Virüs Salgını
- Virüslerden Korunalım
- 64 ve 128'in Geleceği
- Bilgisayar Grafiğinin Öyküsü
- Bilgisayar Nelere Kadirdir
- CD Romlar ve Yetenekleri
- C (9)

30. SAYI

- Çocuklar + Bilgisayar + Okul = ?
- Özürlü Çocuklar da Bilgisayarcıdır
- C-64 İçin Püf Noktaları
- C (10)
- C-64'te Çok Boyutlu Donanım
- Elektronikde İlk Adımlar
- Midi
- Bilgisayar Bağlantı Arıyor (C-64 ve Midi)
- Donanım Sözlüğü
- Kullanıcı Portu



31. SAYI

- C-64 Sosyal Bir Dönüşüm mü?
- Algoritma Tarihi
- Bilgisayar Kampında
- C-64 İçin Püf Noktaları
- C (11)
- Bilgisayarlarla Veri Aktarımı
- Nedir Bu Eprom?
- Eprom Programlayıcısı
- C-64'ün İçi
- Tüm Commodore Ailesi İçin Bir Monitör (1084)

33. SAYI

- Bilgisayarlar İnsanı Aptal, Yalnız ve Saldırgan mı Yapıyor?
- C-64 İçin Püf Noktaları (Yeni Rutinler)
- Rom'a Giden Yollar
- Kernal Kartı
- Yazılımda Yeni Olanaklar
- Masa Üstü Yayıncılık
- Masa Üstü Yayıncılığın Temelleri

34. SAYI

- C-64 Atom Santralini Gözlüyor
- C-64 Artık Bir Klasik Oldu
- Masa Üstü Yayıncılık (Yeni C-64 Programları)
- C-64 İçin Püf Noktaları
- Workbench (Amiga'nın Olanakları)
- Kafa Ayarı
- Sesler Bilgiyi Taşıyor
- Yeni Aktarım Tekniği
- Bilgisayar İletişimi

35. SAYI

- Başarılı Simulasyoncular
- Bilgisayarınızı ve Yaşamınızı Değiştiren Teknolojiler
- Bilgisayar İnsanları Nasıl Değiştiriyor?
- Verilere ve Programlara elle Dokunmayın
- C-64'ün Bellek Haritası (1)
- Teleteknik'i Tanıyalım

36. SAYI

- Commodore Show '89
- Porsche, Pixel ve Programları
- Bilgisayar Uygulama Merkezi
- Floppy Justage
- C-64'ün Bellek Haritası (2)
- Floppy Justage
- C-64'ün Bellek Haritası (2)

- İşaretler Ekrana Nasıl Geliyor?
- Bilgisayar Matematigi
- Comal, Pascal ve C

37. SAYI

- Çok Gizli: Amiga 1984
- Değişen Rüya
- Bir Bilgisayarınız mı Var?
- Hardware Nedir?
- Arşivci
- C-64'ün Bellek Haritası (3)
- C-64 İçin Püf Noktaları

38. SAYI

- Karikatür Yarışmasının Sonuçları
- Bilgisayar ve Radyo Amatörleri
- Tarihe Doğru Bir Kazı
- C-64 İçin Püf Noktaları
- Amiga'ya Şah ve Mat
- Dil Dilden Üstündür
- User Port
- C-64'ün Bellek Haritası (4)

39. SAYI

- Yazılımın Engin Dünyasından İki Şovalye
- Bilgisayar Virüsleri
- Çek Kartı Boyutunda Bilgisayar
- Bilgisayar ve Radyo Amatörleri
- 64 İçin Püf Noktaları
- C-64'ün Bellek Haritası (5)
- MPS-802 İçin Süper Rom
- Amiga'ya Göre Armoni

40. SAYI

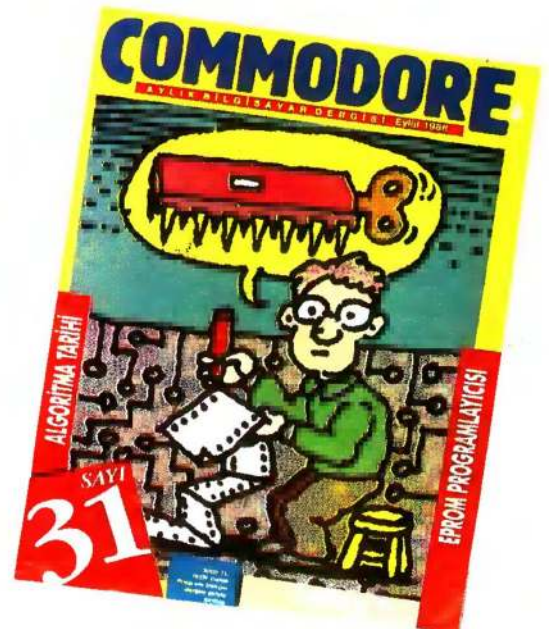
- Bilgisayarlar Artık Herkes İçin
- Ham, Daha Olgunlaşmadı
- Mouse Joystick ve Diğerleri
- Yeni Programlar İçin Hata Düzeltme Yolları
- C-64 İçin Püf Noktaları
- C-64'ün Bellek Haritası (6)
- Kontrol Portları

41. SAYI

- Amiga ve Cad
- Kopyacılar Karşı Kilit
- Nedir Bu Programcılık Denen Olay?
- Copy Board
- C-64'ün Bellek Haritası (7)

42. SAYI

- Programcılık Dünyasında İlk Adımlar
- Basic Ses Dünyası





- Amiga'da Üçüncü Boyut
- C-64'ün Bellek Haritası (8)
- Donanım Kursu (1)
- Assembler (2)

43. SAYI

- Animasyon Serüveni
- Gumby Godzilla'ya Karşı
- Yazılım Korsanları (Nasıl Mücadele Etmeli)
- Assembler (2)
- Donanım Kursu (2)
- C-64 İçin Püf Noktaları
- C-64'ün Bellek Haritası (9)

44. SAYI

- Bilgisayar ve Sağlığınız
- Amiga ve bilim
- Amiga'da Animasyon
- Assembler (3)
- C-64'ün Bellek Haritası (10)
- Donanım Kursu (3)

45. SAYI

- Diskette Bilim Kurgu
- Geleceğin Oyuncakları
- Yapay Zeka
- Assembler (4)
- Bellek Haritası (11)
- Donanım Kursu (4)

46. SAYI

- Resim Programları (Leonardo ve Amiga)
- Midi, Sid ve Müzik
- Basic Dilinin Özellikleri
- Assembler (5)
- Püf Noktaları
- Donanım Kursu (5)

47. SAYI

- Bilgisayar ve Özürlüler
- Yapay Zeka ve Yapay Yaşam (Nedir, Ne Değildir?)
- Masa Üstü Yayıncılık (Yeni İpuçları)
- Püf Noktaları (Yazıcınızı Değerlendirin)
- Assembler (6)
- Donanım Kursu (6)
- Grafik Donanımı (1)

48. SAYI

- Grafik Ödülleri
- Marifetli C-64

- C-64 ve Laser Yazıcılar
- Assembler (7)
- Püf Noktaları (Ekran Numaraları)
- Donanım Kursu (7)

49. SAYI

- Amiga ve Müziğin Sesi (Örnekleyiciler ve Sıralayıcılar)
- Amiga'nın Disney Animatörü
- Geos
- Assembler (8)
- Donanım Kursu (8)
- Grafik Donanım (2)

50. SAYI

- Elektronik Kolaj
- Virüsleri Tanıyalım (1)
- Kartuşlar ve Güçlendiriciler
- Donanım Kursu (9)
- Assembler (9) Kernal Rutinleri
- Grafik Donanımı (3)

51. SAYI

- İletkenlerde Devrim (Optik İletkenler)
- Virüsler (2)
- 80'lere Bakış
- Püf Noktaları (Minik Minik Büyüler)
- Assembler (10)
- Grafik Donanım (4)
- Disket Sürücüsü İçin İlk Yardım

52. SAYI

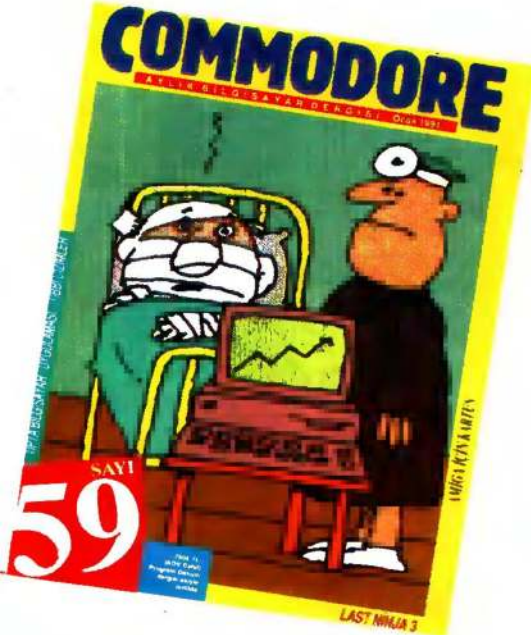
- Virüsler (3)
- Grafik Yarışmasının Sonuçları
- Interruptlar
- Püf Noktaları
- Grafik Donanım (6)

53. SAYI

- Renkli Film Gibi (Süper Bilgisayarlar)
- CDTV Commodore Firmasının Son Harikası
- Professional Draw 2.0
- Püf Noktası (Can Alıcı Tiyolar)
- Geos
- Grafik Donanımı (6)

54. SAYI

- Yapay Zeka Gelişmeleri
- Amiga ve CD
- Memory Stop
- Sinirsel Ağ Sistemleri



55. SAYI

- Sınırsız Bir Hız
- Mikrokozmostaki Simülasyon
- Sinirsel Ağ Sistemleri (2)
- Daha İyi Kullanmanın 101 Yolu
- Geos'un İkonları
- Makine Dilinin Püf Noktaları

56. SAYI

- Ve Walt Disney Amiga İle Tanıştı
- Entegre Devrelerinin Tarihi ve Gelişimi
- Sinirsel Ağ Sistemleri (3)
- Geos
- C-64'ün Interruptları

57. SAYI

- Oyun içinde Oyun Var
- Yapay Uzaylar
- Kernal Rutiniyle Çalışan Basic Programlar
- Geos
- Makine Dilinin Püf Noktaları

58.SAYI

- Bir Bilgisayar Grubuyla Söyleşi
- Tekrar Eden İşlemler
- Geos (Nedir? Nasıl Kullanılır?)
- Makine Dilinin Püf Noktaları

59. SAYI

- Tıbbi Sanat (İllustratörlerin Yeni Yardımcısı: Bilgisayar)
- Makine Dili: Intro'ya Merhaba
- Harddiskinizden N'aber?
- Geos
- Amiga ve Kartuş

60. SAYI

- İç Mimaride Bilgisayar Uygulamaları
- Kendi Programınızı Yazın
- Makine Dilinin Püf Noktaları
- Geos
- Üç Boyut mu? Yoksa İki mi?

61. SAYI

- Floppy Disketlerinize Bakmayı Biliyor musunuz?
- Bir Dergi Nasıl Çıkar?
- Nereden nereye (5 Yılın Getirdikleri)
- Commodore Show 1991

62. SAYI

- Multimedia ve Eğitim
- 5 Yılın Getirdikleri
- Bilgisayarınızdan Kurtulmanın Yolları
- İntrolarda Grafik Kullanma

63. SAYI

- C-64'ün Utilityleri
- Amica Paint ve Grafik Kursu
- C-64 İle Masa Üstü Yayıncılık
- Logo Swing Tekniği

64. SAYI

- Film Piyasasının Üstün Bilgisayarları
- Amica Paint
- Mucize Hologramların Peşinde
- Kaset Turboları
- Makine Dilinin Püf Noktaları

65. SAYI

- Grafik Sanatı ve İllustrasyonların Sınırlarını Genişletmek
- Amica Paint ve Grafik Kursu
- Basic'in Hız Limitini Aşmak
- Makine Dilinin Püf Noktaları
- Kaset Turboları

66. SAYI

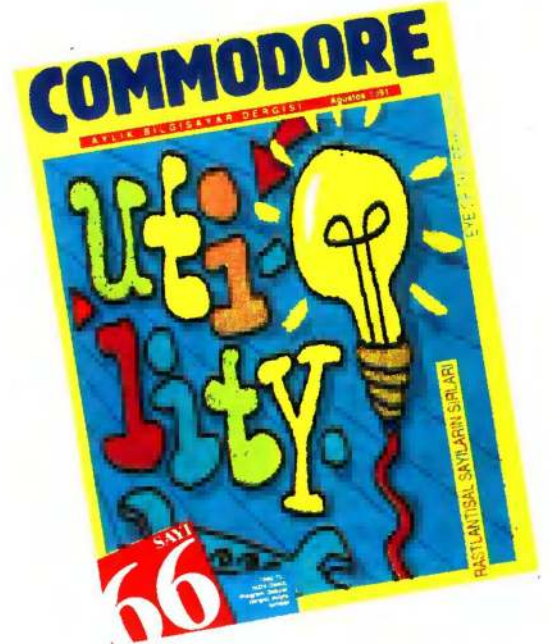
- Deluxe Paint IV
- Utilityler
- Amica Paint
- Kaset Turboları
- Reset Butonu
- Raslantısal Sayıların Sırları
- Basic Ötesi (Peek ve Pokelar)
- Makine Dilinin Püf Noktaları

67. SAYI

- Amiga İçin HD Floppy
- Sesler ve Müzik
- Amica Paint
- Donanım (datalarınızı Tutun)
- Donanım (Teybim Artık Hep Yükleyecek)
- Kaset Turboları
- Directory Kilitleri
- Makine Dilinin Püf Noktaları

68. SAYI

- İlk Yerli Oyun
- Unutulmayanlar





- Donanım (Uyumsuz musunuz?)
- Yapılanmış Akış Diyagramları
- Kaset Turboları
- Makine Dilinin Püf Noktaları

69. SAYI

- 64'ün Demoları
- Unutulmayanlar (2)
- Adım Adım Donanım
- Makine Dilinde Raslantısal Sayılar
- Yeni Virüslerimiz Var
- Makine Dilinin Püf Noktaları

70. SAYI

- C-64'ün Demoları
- C-64 İle Matematik ve Bilimsel Hesaplar
- Listelerinizi Koruyun
- Atölye

71.SAYI

- Yarışma
- Rom'unuzdan Yararlanın
- Adım Adım Donanım
- Püf Noktaları
- 64'ün Demoları
- C-64 İle Matematik ve Bilimsel Hesaplar
- Atölye

72. SAYI

- Commodore Show
- C-64 Demo Yarışması
- C-64'ün İçindeki Diğer Bilgisayarlar
- Adım Adım Donanım
- 64'ün Demoları
- C-64 ile Matematik ve Bilimsel Hesaplar
- Atölye

73. SAYI

- Rom'unuzdan Yararlanın
- Basic'in Gariplikleri
- Atölye
- Adım Adım Donanım
- 64'ün Demoları
- C-64 İle Matematik ve Bilimsel Hesaplar

74. SAYI

- Demo Yarışması Sonuçları
- Basic Derleyiciler
- Atölye
- Adım Adım Donanım
- Kartuşlar ve Hızlandırıcılar

75. SAYI

- Disk Magazinleri
- Atölye

- Adım Adım Donanım
- Rom'unuzu Kullanın
- Kartuşlar ve Hızlandırıcılar
- Mühendislik Hesapları

76. SAYI

- Simons' Basic
- Atölye
- Adım Adım Donanım
- Rom
- Demolar
- Kartuşlar

77. SAYI

- C-64 İçin Püf Noktaları
- Markine Dili
- Atölye
- Adım Adım Donanım
- Mühendislik Hesapları
- Söyleşi (Electric/Extend İle Bir Söyleşi)

78. SAYI

- Atölye
- Adım Adım Donanım
- Söyleşi (Sır Maniac/Histeric İle Bir Söyleşi)
- Bilgisayarınızı Fiziksel Olarak Tanıyor musunuz?
- Sorular ve Sorunlar



Ve Su Şişesi sizlere içindeki bilgilerin son damlasını da verebilmek için son kez sizlerle beraber. AMIGA ile birlikte ortak bir dergi beklerken çok olduğunuza eminim, ancak sizlerin şu anda yaşadığı duyguyu ben de haberi ilk duyduğumda yaşadım. İlk çıktığı andan beri sizlere devamlı yardım eden, birçok çömez C-64'cüyü profesyonel yapan bu dergi son defa sizlerle. İnanın ben kendim diyecek bir şey bulamıyorum, size verdiğim her cevap, yardım ettiğim her konu sizleri bilgisayarınıza bir adım daha yaklaştırdıysa ne mutlu bana. Dileğim çok fazlasını yapabilmektir, ancak olay benim kontrolümde değil. Zaten benim kontrolümde olsaydı her şey çok daha farklı gelişirdi.

Sizlere bu dergi kapatıldıktan sonra yardım edebilir miyin diye düşündüm. Bunu daha önce de belirtmiştim, kendimi sizlere karşı korkunç derecede sorumlu hissediyorum. Açık olarak söylemek zorundayım, bu sorumluluğum sadece C-64'ünü oyun oynamaktan başka işlere de kullananlara karşı. Bu yüzden sadece bir teklifim var. Bunu daha önce de yapmıştım ve hâlâ geçerli. Eğer herhangi bir şey yaratmışsanız, bir intro, bir resim, bir müzik, bir demo, bir oyun, ne olursa olsun ve daha daha ilerlemek için birkaç tavsiyeye ihtiyacınız olursa mutlaka bana yazın, programlarınızı gönderin, eleştiri yapayım, sizlere yardım edeyim. Tüm disket ve kasetleriniz iade edilecektir, kuşkunuz olmasın. Artık sizler için yapabileceğim tek şey bu. Adresimi son kez yazıyorum.. Can Yalçın, P.K. 148, Küçükesat 06660 Ankara..

Adresten konuşurken aklıma geldi. İstanbul'daki arkadaşlarla konuşurken aranızdan bazılarının Su Şişesi mektuplarınızı İstanbul dergi adresine yolladığını öğrendim. Üzgünüm, ancak onlar zamanında elime geçeme-

yecek ve onları cevaplandıramayacağım. Bu sayfalardaki resimlere gelince.. Extend logosu olan resim geçen aylarda kendisiyle sözleşi yaptığımız Electric'e ait. Script logosu olan resim ise Electric'in grup arkadaşı ve yine C-64 demo dünyasının en iyi 10 grafikerinden biri olan Atte'nin, Clique grubunun top-2 dergisi Script için yaptığı açılış grafiği. Gördüğünüz gibi dünyanın en iyi isimleri bir Türk dergisi için çalışıyorlar. Yine aynı grafikerden bir resim daha. "Extend gets your dick up!". Bunların yanında geçen ay Brutal Party'de birincilik (elinde silah olan kadın resmi) ve ikincilik (peri resmi) yine bu sayfalarda. Clique'in grafiklerinden Flint'in Simpsons'ın küçük kızı Maggie'yi çizdiği resmi de görebilirsiniz. Son olarak Lemmings'in C-64 versiyonu hazırlayan Paradize adlı grubun bir çalışması var, o ise kanatlı bir adam. Umarım hepsini beğenirsiniz. Artık mektuplarınıza geçelim..

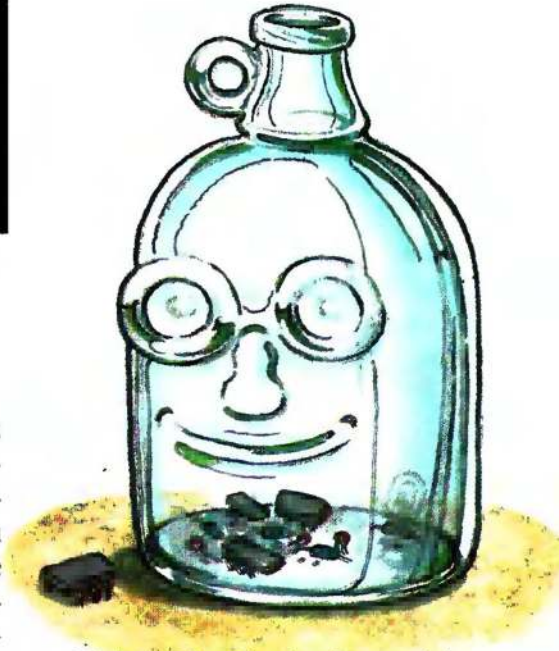
Mustafa Bilgin, İstanbul

1- Bende Multi Ice 3 var. Bilgisayarı açıp direkt Fastload kısmına geçip monitöre giriyorum ve MD listesini istiyorum. Burada gördüğüm program kartuşun programı mı? Ben MD öğrenmeye çalışıyorum, program yazacağım zaman hafızadaki programı nasıl aborte edeceğim?

2- Bazen mesela \$1000 ile \$2000 arasını save edin diyorsun. Bunu, yani programın belli bir kısmını nasıl kaydedebiliriz?

3- Bizim buralardaki bilgisayarıcıları "Fli grafik programı var mı?" diye soruyorum, bana "He? Ne? O da kim?" falan diyorlar. Ne dersin, ne yapayım? Fli pogramı kasette var mı?

4- Bende Koala Painter, Adv. Art Studio gibi programlar var, Amica Paint'i anyorum bulamıyorum. Sence Amica Paint diğerlerinden daha mı iyi? Kaset için var mı?



Merhaba Mustafa, cevapların aşağıda ancak AMIGA ile ilgili sorunu cevaplayamıyorum, o alet hakkında pek bir bilgim yok.

1- Açtığında gördüğün program C-64'ün hafızasıdır. Kartuşun programını göremezsin, bu hiçbir kartuşta olmaz, sadece Final serisindeki kartuşlar \$A000'dan sonrasını göstermezler. Yeni bir program yazacağın zaman hafızayı temizlemek istiyorsan monitöre girip F0800 FFFF 00 yazman yeter. Expert kullanıcıları aynı işlemi sadece N harfine basarak yapabilirler. Böylece hafıza tamamen temizlenir.

S "program adı", 08, başlangıç adresi, bitiş adresi

Eğer bunu kabul etmezse aradaki virgülleri kaldır ve yerine space koy. Yine çalışmazsa 08'i kaldır. Yalnız bir nokta daha var. Yukarıdaki komutta 08 kullandığınız birimin disk drive olduğunu belirtir. Kaset kullanıcıları bunun yerine 01 yazmak zorundalar. Sonuçta birkaç denemede kayıt etmeyi başarırırsın, hemen hemen her kartuşun değişik olduğundan biraz genel verdim.

3- oyundan başka bir şey yapmayı bilmeyen birçok C-64 kullanıcısı ve Utility programlarına "Boşveeer!" diyen bilgisayarıcılarımız sayesinde bu duruma düştünüz. Ya dergiye gel, ya da bana yaz.

4- Amica Paint'in birçok üstün yanı vardır, bazı işlemleri çok daha basit bir şekilde, tek komutla falan yaparsın ancak kaset ile çalışmıyor, tamamen disk için hazırlanmış.

Bahadır Manuş, Mersin

1- Elimde kasate yüklenmiş birkaç disk programı var. Durum böyle olunca oyunu kaldığım yerden kasete yükleyemiyorum. Bunu yapacak bir yol var mı?

2- Örneğin \$C000 A9 01 8D 20 D0 8D 21 D0 gibi bir MD satırında kontrol toplamını nasıl hesaplayabilirim?

3- İntrolardan geçen yazı karakterini yapan bir yazı programı var mı? (kasette)

Selam Bahadır, arık bana devamlı yazacağını belirttiğin mektup çok güzeldi.. (Manuş logosuna bayıldım!) Ancak artık bu mümkün değil, kahretsin!

1- Tek yapabileceğin bir kartuş edinin oyunu save etmek istediğin yerde oyunu kırıp kopyalamak. Daha sonra kopyaladığını yüklersen kaldığın yerden devam edebilirsin.

2- Kesin cevabını bilmiyorum, ancak büyük ihtimalle rakamları birbiriyle EOR'layarak veya birbirinden toplayarak, çıkararak falan yapıyor. Vedat'a sordum, o da bilmediğini söyledi, MDE'yi yazan arkadaş çoktan dergiden ayrılmış.

3- Kasette olduğunu sanmıyorum, ancak karakter editörleri var. Her tip boy için değişik değişik font editörleri piyasada mevcut.

Tonguç Yavuzer, Ankara

1- Digitize grafik ile digitize sesi aynı anda elde etmek mümkün mü?

2- Koala painter'da yapılabilen grafikleri kendi programlarıma eklemek istiyorum. Nasıl?

3- Sizin açıkladığınız oyunlar bize birkaç ayda, bazen de hiç yansımıyor. Buna rağmen siz hit oyunları çabuk elde edebiliyorsunuz. Oyunları nereden temin ettiğinizi soracaktım.

1- Tabii ki mümkün, digitize grafik sonuçta herhangi bir grafik gibidir, onun ekranda durması bilgisayara hiç sorun çıkartmaz. Daha sonra da digi müziği çalarsın. Digi müzik çalmak kolay iştir diyemem, ancak sonuçta ikisini birden yapmak bilgisayara fazla yük olmayacaktır.

2- Aslında bu sorunu cevaplamıyordum, ancak hâlâ birçok arkadaşlarımız bilmiyorlar. Koala Painter ve Art Studio yapımı resimlerinizi kendi programlarınızda kullanmanızı sağlayan kısa Basic programını 75 ve 76. sayılarda vermiştim.

3- Swapper olmanın yararları. Bakınız, mektup 1, cevap 3.

Bülent Özkır, Gaziantep

1- 1541-II sürücü aldım ancak hızı beni hiç tatmin etmiyor. Sürücüyü hızlandırmanın en etkili yolu nedir? Maliyeti ne kadar tutar?

2- Çok aramama rağmen diskette Simon's



Basic, Sysres, Assambler gibi programları bulamadım, hatta bilgisayarlar bana güldüler. Nereden temin edebilirim?

3- Assembler'da programlama mantığı basic, fortran gibi mi? Yoksa çok mu farklı? Bu konuda alabileceğim bir kitap ismi söyleyebilir misiniz?

1- Aslında tüm kaset kullanıcıları disk sürücülerin çok hızlı falan olduğunu düşünürler, sonra sürücülerine kavuşunca hayal kırıklığına uğralar. Evet, çıplak olarak sürücüler çok yavaştır. Senin için ilk seçenek bir kartuş alman. (mesela Multi Ice 6) Hızlı yüklemenin yanında birçok işe daha yarar. İkinci seçenek de Dolphin Dos denen hızlandırıcı sistemi taktırman. Dolphin Dos klavyeye ve sürücüye takılan birtakım entegrelerden oluşuyor ve buralarda fiyatı 290.000 L. Bu fiyat civarında bulman lazım. Ben, kesinlikle Dolphin'i tavsiye ederim, mükemmel bir rahatlık ve hız. Bir de MD için Expert kartuşu alırsan, kimse seni tutamaz. Benim bilgisayarım şu anda öyle, Dolphin ve Expert'im var ve son derece memnunum. Daha iyi bir sistem olamazdı.

2- O bilgisayarlar kendi zavallılıklarına gülsünler. Onlar yüzünden C-64 sırf oyun bilgisayarı görünümüne girdi. Bilgisayar kullanıcılarına yardımcı olmak için değil, sırf para kazanmak için bakıyorlar. Sorunun cevabı mektup 1, cevap 3.

3- Aslında mantığı aynı. Yani Basic bilmeyen birinden MD kodlamasını bekleyemezsin, mantık olarak tamamen aynı. MD'nin mükemmelliği onun hızında yatıyor. Son derece hızlı işlediği için birçok olayı gerçekleştirebiliyor. Ayrıca bu hızla yine birçok cambazlık yaptırıyor, bilgisayarı şaşırtıyor

ve yeni şeyler üretebiliyorsun. Border'ların açılması ve FLI tekniği gibi. Mantığı gerçekten çok benziyor.

Talha Altınözek, İzmir

1- Multi Ice 6 ile oyunları nasıl Basic ile listeleyebilirim? MD listesini nasıl Basic'e çevirebilirim?

2- Program Aboneliği artık sadece disket için mi oldu?

3- Sana güvenerek Mariaht Carey aldım, hayal kırıklığına uğradım!

4- MD programlarını yükledikten sonra çalıştırmak için ne yapmalıyım?

5- MD programını yazmadan önce adres girmem gerekli mi, bunu nasıl yapabilirim?

1- MD listelerini Basic'e dökmen imkansızdır. Basic ile MD apayrı, iki tane dildir, çalışma mantıkları aynı, ancak apayrı diller. Bazı compiler'lar ile Basic'i MD'ye çevirebilirsin ancak tersi imkansız. Yapamazsın ya..

2- Hangi program aboneliği?? Hangi dergi??

3- Mariah Carey dinleyip hayal kırıklığına uğramak mümkün mü? Yanılmıyorsam asen apayrı bir tür müzik dinliyorsun. (Metal gibi..) Soul, pop dinliyorsanız, başka bir deyişle, Whitney Houston'ı beğenerek dinliyorsanız, Mariath Carey'e hayran olursunuz. (Benim gibi..) İlk albümünün çıktığı günden beri, yaklaşık 3 senedir, hemen hemen her gün dinlerim, benimki manyaklık artık.

4- Her MD programının bir başlangıç adresi olur. O adrese SYS komutuyla zıplaman lazım. Mesela başlangıcı \$C000 ise, SYS 49152 diyerek başlatabilirsin. Onaltılık sistemdeki bir sayıyı onluk sisteme çevirmeyi kartuşun

ile yapabilirsin.

5- MD programı ya kartuş, ya da MD ile yazabilirsin. Onlar da otomatikman satır numarasını koyarlar.

Cengiz Bilen, Kocaeli

1- FRP ne demektir?

2- C-64'te Fli tekniğini ilk bulan ve kullanan demo grubu hangisidir?

3- The First Samurai C-64'te var mı?

4- Teybin yüklemesini hızlandıracak bir kartuş veya program var mı?

1- FRP, Fantasy Role Playing kelimelerinin başharfinden oluşmuş bir kısaltmadır. Fantastik, hayal gücü kullanılarak yazılmış, canavarlar ve yaratıklar olan bir çeşit adventure oyundur.

2- Blackmail. Bunu daha önce yazmıştım.

3- Bana preview'i gelmişti, ancak tamami çıkmadı herhalde.

4- Hayır, böyle bir şey yok, sadece teyp kopyalama kartuş ya da programları ne kadar iyi olursa o kadar hızlı save eder ve yükler. Disk sürücüsü gibi aleti hızlandıracak bir olay yok.

Eren, Ziya Kalay, Ankara

1- Turbo programları hakkında bilgi verir misiniz?

2- Bize hangi platform oyunları tavsiye edersiniz?

3- Bu köşe yaz köşesi, şu köşe kış köşesi viva Su Şişesi!

1- Turbo programları, kasete kayıt ve kasetten yüklemenin hızlandırılması için yazılmış programlardır. Doanım ile bu hızlandırılma sağlanamayacağı için, yazılım ile bu yöne gidilmiş ve turbo programları yazılmış. Mantiği karışık, onu atlıyorum ancak her Turbo programı program yükleyişini hızlandırır. En iyi turbo programı ise en kısa zamanda en fazla veri akışını sağlayan programdır.

2- Kasette şu an aklıma gelenler.. Giana Sisters, Hard'n'Heavy, Creatures 1-2, Chuck Rock, Wonderboy.

3- Viva C-64!

Emre Aldinç, Adapazarı

1- Tiyolar bölümünde verdiğiniz sonsuz kredi sağlayan POKE'ları kartuşsuz kullanamaz mıyız?

Selam Emre, mektubunun kalanı ya öneriydi (sağol!) ya da dergimiz artık kapandığı için geçerliliğini yitiren maddeler. Bu yüzden sadece bir soruna cevap veriyorum.

1- Hayır, hatta tüm kartuşlar bile yapmaz, sadece oyundan kartuşa geçtiğimiz zaman tekrar oyuna dönebildiğiniz kartuşlar bu işi görür. (multi ice, expert gibi)



Cengiz Karakaya, Adana

1- Light pen'in kullanım alanları ne olabilir? Herhangi bir televizyon'da (monitör değil) kullanılır mı?

2- Sound digitizer ile sesli komut girişi sağlanabilir mi?

3- Spectrum ya da Amiga gibi, C-64'ün de konuşması sağlanabilir mi?

4- Çeşitli kartuşlarla turbolu hale getirilen programların liste bozulmadan kısaltılması nasıl sağlanıyor?

5- C-64'te çıkarılan bir ses nasıl filtrelenir? Filtrelenmesi sesi ne yönde etkiler?

6- Tiyolar ve tuzaklar bölümünde diğer bölümlere geçmeye yarayan şifre ve POKE'lar veriliyor. Tahminimsce kesinlikle bulunamayacak olan bu POKE'ları nasıl elde edersunuz?

7- Normal televizyonlar ultraviyole ışınları yayarlar mı?

8- Amiga'daki F-29 Retaliator'un C-64 versiyonu var mı? Birkaç benzeri simülasyon söyleyebilir misiniz?

1- Light pen'i joystick yerine light pen kullanmak istediğin her yerde kullanabilirsin. (çok mu genel cevap oldu?) Ancak light pen'in çok hassas bir alet olmadığını unutma, yani her zaman her dediğini dinlemez. Her tür televizyonda kullanabilirsin.

2- Hiç sanmıyorum, duymadım, işitmedim, ama bu olmaz anlamına gelmiyor.

3- Tabii ki evet! Şimdiye kadar birçok program veya oyunda bana şahit olman gerekirdi.

4- Belirli bir formüle göre sıkıştırılan prog-

ramlar aynı formüle göre açılıyorlar, aslında o kadar zor değil ancak o formülü bulmak ve programlamak için aynı şeyi söylemeyeceğim.

5- Kullandığın müzik editöründe filtrelenmesi açıklanır, yani klavyede belirli bir tuşa bastığında sesi filtrelenmiş olursun. Hangi editörü kullandığını bilmediğimden yardımcı olamayacağım. Filtrelemek sesleri şöyle etkiler. Mesela yaptığın müzikteki sesleri daha bas veya daha az bas yapabilir, seslerin belli frekanslarının daha düşük ya da daha yüksek sesli olmasını sağlayarak sesin ince ya da kalın çıkmasını kontrol edebilirsiniz.

6- Bu POKE'ların bulunması kesinlikle imkansız değil. Birçok kartuş bunu tek bir komutla bulabiliyor. Bir de biraz MD bildiğini düşün, kendin rogramı inceleyerek bulabilirsin, o kadar zor değil yani.

7- Evet.

8- F-29 Retaliator'un C-64 versiyonu yok, Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator ve F-16 Combat ise şu an aklıma Fighter Bomber'dan başka gelen simülasyonlar.

Hüseyin Özdemir, Ankara

1- Ankara'dan başlayan sadece orijinal program satılması olayı beni çok üzdü. Bu oyunlar kısa, basit ve zevksiz oyunlar. Şöyle ara yüklemeli, güzel oyunları nereden bulabilirim?

2- Çift kasetçalarlı müziksetlerinde kasetlerin kopyalandığını biliyorum fakat bu işlem oyunun orijinaline zarar verir mi?

3- Reciever nedir?

4- Kasetlerin bazen bir tarafı tümden sili-

niyor. Kafa ayarı programında tek bir noktaya bile gelmiyor. Buradan da kasedin silinmiş olduğunu anlıyorum. Ama normal bir oyun kasedini müzik teybine koyduğumuzda gelen o garip sesler silinen kasetten de geliyor. Bunun sebebi nedir?

1- Bu orijinal oyun olayı artık geçerliliğini yitirdi, yani hemen hemen herkes oyun çekerken eskisi gibi. Orijinal oyunlar gerçekten çok eski oyunlardı, hiç yeni bir şeyler bulunmuyordu. Bu sefer problem, tüm bilgisayarlar C-64 ile uğraşmıyorlar, ancak sana bir tavsiye.. Kızılay'ın dışında da çok kaliteli bilgisayarlar vardır!. İsim veremiyorum, reklama girer.

2- Normal bir müzik kasedi kopyalarken orijinal kasede nasıl zarar gelmiyorsa, orijinal bilgisayar kasedine de zarar gelmeyecektir.

3- Bilgisayar monitörleri bildiğin gibi sadece bilgisayarla kullanım içindir, yani bu monitörlerden televizyon izleyemezsin. İşte bu receiver dediğimiz aleti monitöre monte ederseniz, televizyon yayınlarını bilgisayar monitörlerinden de izleyebilirsiniz.

4- Büyük ihtimalle kasedini bir mıknaatın yanında tutmuşsun. Bu yüzden de kasedinin volume'i düşmüş. Yapabileceğim bir şey yok, ancak diğer kasetlerin sağlığı için onları televizyonundan ve hoparlörlerden uzak tut.

Merih Güz, Ankara

1- C-64 için mouse mevcut mu? Varsa nereden bulabiliriz ve Art Studio 2 gibi programlarda kullanılır mı?

2- 1581 disk drive Türkiye'de yaygın değil demiştiniz. Eğer bu aleti bulup alabilirsek, program oyun vs. çekimlerinde driver'ı da bilgisayarcıya götürsek o zaman sorun ortadan kalkar sanırım.

3- Scanner'lar çok ilgimi çekiyor. bu aleti ve programı bulmak mümkün değil mi?

4- 1541-II ile verilen Geos adisketi nedir? Geos'un tüm yan programları Türkiye'de var mı?

5- C-64'de animasyon programları varsa isimlerini yazabilir misiniz?

6- Art Studio 2 grafiklerini kendi programlarımızda kullanabilirsiniz demiştiniz. Bunu yaptım ancak grafiği nasıl saklayacağız?

7- Final 3 ile tiyo-tuzaklardaki Poke'lar girilir mi?

1- Evet var. Nereden bulabileceğini bilemiyorum, ben yurtdışından getirttim ama gayet kullanışlı bir alet. Art Studio'yu bırak, ikon adventure'ları (elvira...) bile oynayabiliyorsun. Her şeye uyumlu.

2- 1581 gerçekten hoş bir alet, alt directory'ler açması falan çok güzel ancak yanlışlarsam hızlanmasını (dolphin dos) sağlamıyorsunuz. Belki sizleri fazla etkiledim, her konu açıldığında almak istediğimi yazmıştım, ancak unutmayın ki benim dolphn'li bir 1541-II'm var. Ben 1581'i birazcık lüks olarak istiyorum. Senin dediğin olay bir çözüm olabilir ama onun yerine normal, dilphn destekli 1541-II'yi tercih ederdim.

3- Ah ah, aradım aradım, C-64 için scanner bulamadım.

4- Geos, C-64 için en gelişmiş masaüstü (desktop) programdır. Yazılımdan resim çizmeye, daha birçok işlemi gerçekleştirebilirsiniz. Bunun tüm programları Türkiye'de var. Özellikle bir printer'ın varsa bu programı çok sevdiğini hissedeceksin...



5- Animasyon yapan program bir Amiga paint var, ancak onun animasyon dosyası elimizde yok. (yani animasyon yapamıyoruz...) Ancak bunun yerine çizgi film mantığından hareket ederek birbirine benzeyen resimleri arka arkaya göstererek animasyon hazırlar, bu iş için bir çizim programına, bir de birkaç resmi arka arkaya gösterebilecek kadar makine dili bilgisine sahip olman gerekiyor.

6- Resmi hafızaya yükle, basic'i de yaz, kartuşunun monitörüne gir, hafızada \$0801-\$4800 arasını save et.

7- Sadece POKE verilmişse hayır, ancak bir de programı başlatacak SYS adresi varsa evet.

Kartal Yüksel, İstanbul

1- Duyduğuma göre Dolphin Dos sürücü-

yü bozuyormuş, bu doğru mu?

2- Favori oyun firması söyler misin?

3- Commodore'da kaç yıllık mazin var? Yani birikimini merak ettim.

4- FRP'nin çok değişik ve heyecanlı bir tür olduğunu duydum, gördüğüm kadarıyla dergide hiçbir FRP oyununun açıklaması yapılmıyor. Bu tür oyunlar çıkmıyor mu yoksa siz mi yayınlamıyorsunuz? Sence disketteki en iyi FRP oyun hangisi?

5- Bu bir soru değil, fakat okumanı istedim. Ailem bana Amiga alacak olmasına rağmen sırf C-64'te bir şeyler yapabilmek için bir disk drive aldırmaı tercih ettim. Çünkü hâlâ C-64'ün ölmediğine inanıyorum. Bu yüzden Amiga'yı aldırmadım. Onunla yapabileceğim tek şey oyun oynamak olacaktı. Bu karara varmamın en önemli sebebi Commodore dergisi, sen ve bir Türk grubu olan Clique'dir. Hepinize çok teşekkürler. Sizin gibiler olduktan sonra biz bu emektar makineyi en az 2000'lere taşıyız. İnşallah sen de bu fikrime katılıyorsundur.

Sevgili Kartal, bana gönderdiğin her mektubun her satırı için teşekkür ederim. Her zaman onları okumak benim için büyük bir mutluluktur. C-64 dergisinin artık olmaması bu ilişkiyi kesmez umarım.

1- Bu söylentiği ilk aldığım zaman da duymuştum, ancak 2-3 senedir hiçbir şey olmadı.

2- System 3 ve Thalamus. Ocean ise film oyunları dışında fena sayılmaz.

3- Ciddi ciddi 3 sene falan. Daha önce teyp kullanırdım ve oyun oynardım. Drive almamla işler ciddiye bindi.

4- FRP oynayanların hepsi aynı şeyi söylüyor. Normal bir oyunu en fazla 2-3 günde bitirebilirsiniz, ancak FRP'ler yıllar geçmesine rağmen hâlâ oynanabiliyor. Bunları oynamak için genelde kitaplarına ihtiyaç oluyor veya genel karakterler (human, elf, thief vs. vs.) hakkında bilgili olman gerekiyor. Her şey bittiğine göre söyleyebilirim, bu ya da gelecek ay mükemmel bir adventure köşesi açacaktık. Bunu yine dergi okurlarından Levent Pekcan ile kararlaştırdık, ben tüm programları ve dökümanları ona sağladım (Dead Knights of Krynn, Champions of Krynn, Ultima ve Bards Tale serileri, Buck Rogers in 21 st Century ve aklıma şu an gelmeyen birçok FRP) o çalışmalara başladım ama tahmin edin ne oldu? C-64 dergisi kapandı! Çoğunuz bu oyunların C-64'te olduğunu bile bilmezsiniz, oysa biz bunların açılmasıyla karşınıza çıkacaktık.. Yazık oldu..

5- Ne yazacağımı bilmiyorum. En azından benim gibi düşünen birilerinin olması beni tahmin edeceğinden fazla mutlu etti. C-64 ölmedi, bu derginin kapanması bir darbe ola-



bilir (en azından bu dergi okuyucuları için..) ancak gerçek C-64'cüler bilirler, bizler daha iyi oyun oynamak için C-64'ümüzü satıp Amiga alacak insanlar değiliz. Yanlış anlamayın, Amiga düşmanı falan değilim ancak biz bilgisayarlar hakkında konuşuyoruz, oyun makineleri değil. Benim C-64 yanında bir de Amiga'm var. Bu derginin yazılarını yazmak için almak zorunda kaldım ve inanın, yaklaşık 1.5 aydır odamın köşesinde durduğu torbanın (siyah çöp torbası.. Gerçekten!) içinden çıkarılmadı. Bunun yanında C-64'üm her gün en az 3-4 saatini açık geçirir. Teşekkür ettiklerin arasında (dergi, ben, Clique) dergi artık yok. Ben her zaman burdayım (yerimi biliyorsunuz) Clique ise.. Eh.. Bu zamana kadar kimseye söylemedim ancak anlayan anlamıştır.. Benim küçük sırrımı.. Yani bizler hep yanınızdayız, siz de bizim yanımızda olun.

İlkin Yenal, Kırıkkale

1- Yükleğim programları auto run yapabilecek bir program önerebilir misiniz?

2- The Last Ninja 2'de parmaklıklara kadar gelip sopayı alıyorum. Geri dönüp dövüşüyorum ancak aynı şeyleri oynamaktan sıkılıyorum. Ne yapmalıyım?

1- Auto-run adlı bir program daha önce döküm ekimizde yayınlanmıştı. Auto-run maker adlı programı da kullanabilirsin. Veya, programını yükledikten sonra onu kartuşla kırar ve save edersen, sonradan yüklediğinde auto-run olduğunu göreceksin.

2- Sahnenin altındaki odadan anahtarı al, oradan çık ve karşına gelen demir parmaklığı anahtar ile aç. İlerle, karşına nehir çıkınca kaygın gelmesini bekle, kayığa atla, kayıktan da karşı kıyıya. İlerlemeye devam et, bir sonraki ekranda sana arılar saldırı-

cak, ö nüne çıkan 2 yoldan sağdakine git, ekranın sonunda suyun başladığı yerde zıpla, diğer ekranda bir adaya düşüyorsun. Aldığın sopa ile adadaki sandalı it ve akıntıya bırak, sonra geldiğin gibi geri dönüp bu sefer soldaki yoldan git. Daha önce yaptığın gibi nehri geçmek için sandala zıpla, sandaldan da karşı kıyıya. İşte 2. bölüm.

Sinan Acıöz, Sivas

1- Amiga'da AMOS isimli bir game maker mevcut, buna benzer bir program C-64 için var mı?

2- C-64'ea renkli printer takılabilir mi? Bunun için bir interface lazım mı?

3- Bir programcı yazdığı programı veya oyunu nasıl piyasaya sürebilir ve kanuni yollardan korumaya alabilir?

1- Amiga'daki AMOS bir game-maker değil, AMOS geliştirmiş bir programlama dilidir. (basic..) Büyük avantajı, AMOS ile birçok geliştirilmiş ve kolaylaştırıcı komut ile yazdığınız programı compile ederek bilgisayarı açınca, AMOS'u yüklemeyen de çalışabilir duruma getirebiliyorsunuz. Bizde Simon's Basic C-64 versiyonu olarak görülebilir, ancak büyük eksiklik ve AMOS gibi kullanılmamasının nedeni, Simon's Basic programlarını Simon's Basic olmadan kullanamıyoruz.

2- Kesin bir şey söylemek istemiyorum ancak benim bildiğim kadarıyla hayır.

3- Bunun için programını alıp büyük bilgisayarlar veya Teleteknik ile görüşmen gerek. Onlar programını satın alıp pazarlamayı kabul edebilir. Tam bir şey söylemem, bu konuda pek bir bilgim yok.

Salih Kurt, Elazığ

1- Benim bilgisayarım ekmek kutusu biçiminde fakat tüm işaretler klavyenin üstün-

de.. Yeni model mi?

2- Biraz da yeni çıkan teyp versiyonlarından bahsetseniz..

3- Hammer Fist yüklenirken çıkan resim FLI grafiğe örnek sayılabilir mi?

4- En güzel TETRIS oyunlarını sayabilir misiniz?

5- Amiga oyunu olan Thunder Jaws C-64'te de çıkar mı?

6- Sizce en rahat ve kullanışlı joystick hangisi?

1- Sen Allahın şanslı kullarındansın, ekmek kutusu biçimindekiler en problemsiz C-64'lerdir. Sadece görüntüsü o kadar güzel değil.

2- Artık onları tanıtımmam ancak teypte ara yüklemeli olarak son çıkan oyunlardan aklıma gelenleri sayayım.. Creatures 1-2, Chuck Rock, Space Gun, Simpsons, Wacky Races, Final Fight, Pit Fighter, Terminatör 2, Blues Brothers, Hudson Hawk, Addams Family, Ninja Turtles 2.. Bunlar ilk aklıma gelenler.. Oraları bilmem ancak Ankara'da var.

3- Hayır, o resim normal bitmap grafiği.

4- Bence en güzeli Duotris. Kasette de var.

5- Thunder Jaws yaklaşık 1.5 sene önce C-64'te çıktı.

6- Bence BMC.. Heh he.. Benim en sevdiğim en rahat kullandığım TST marka joystickler. Quick Shot türünün hepsinden nefret ederim.

Serhat Tapk, İstanbul

1- Street Fighter 2, Aliens, Space gun, Air busters, Streets Swart, Vendetta oyunları C-64 kasette var mı?

2- Final Fight'ı yapan Clique firması oyununa son ekran imal etmeyi unutmuş, bunun hakkında bir bilgi verebilir misiniz?

3- C-64 sahipleri ile mektuplaşma olanağı var mı?

4- Bana en iyi grafikli karate oyununu söyleyebilir misin?

1- Space gun ve Vendetta kasette var. Street Fighter 2 henüz C-64 için çıkmadı ancak 2-3 aya kadar bekliyorum, haberini aldım.

2- Clique bir firma değil bir bilgisayar grubudur. Oyunu Clique yapmadı, oyun yurtdışında üretildi, Clique ise aslında disk oyunu olan Final Fight'ı kaset kullanıcıları için kasete uyarladı. Ancak oyunda bir son ekran olmadığı için yerine bir Clique introsu koydular. Yani orijinal oyununda da son ekran yok. Eğer bu son intro yazısını okusaydın açıklamalarını görürdün.

3- Var, adresini yayınlıyorum, mektuplaşmak isteyen Serhat'a yazabilir.. Karakol Üstü, Bağlaryolu Sokak, No: 10/1, Kat: 1, Paşabahçe, İstanbul.



4- Black Panther ve International Karate Plus.

Tonguç Yavuzer, Ankara

1- C-64 esahibiyim ve dataset ile monitör kullanıyorum. En büyük sorunum da bu, klavye monitöre bağlı iken hiçbir sorun çıkmazken, televizyona bağlandığımda yaklaşık 20 dakika sonra görüntü siyah-beyaz oluyor. Bunun hakkında beni aydınlatırsanız sevinirim.

2- Dergideki oyunlar anladığım kadarıyla bayağı akıcı. Yalnız konuları Wacky Races, Neulonies'den dünya yüzeyine indirip Balance of Power veya It came from the desert gibi oyunları açıklarsanız sevinirim.

1- Bence sorun mektubunda yazdığım gibi adaptörde değil, televizyonda. Eğer adaptörde veya bilgisayarla ilgili bir şey olsaydı, klavyeyi monitöre bağladığında da sorun çıkardı. Kesin bir şey söyleyemem, bunu tamir yapan bir bilgisayarçıya götürürsen benden çok daha yararlı olabilir sana.

2- Tekrar söylüyorum. dergide açıkladığım(iz) oyunlar C-64'te en sın çıkan en iyi oyunlar. Siz herhalde benim elime manyak gibi mükemmel FRP'ler, ikon adventure'lar, stratejiler geçiyor da zevkime uygun düşmüyor diye açıklamıyorum sanıyorsunuz. Bu yanlış açıkladıklarım C-64'te çıkan en iyi oyunlardı. Çıkan adventure tipi oyunları geldiği an bitirmemi bekleyemezsiniz, ancak ben onları size hiç olmazsa çıktığını öğrenin, siz de uğraşın diye gözcümda tanıttıyordum. Her neyse, açıklama yapmama gerek yok, ancak gerçekten yeryüzüne inip o tür oyunları oynamak istiyorsan bir Amiga alman lazım, çünkü Balance of Power ve It Came From the Desert Amiga oyunları, C-64'te yok. C-64 dergisinde de Amiga oyun açık-

lamasının pek bir anlamı yok.

Yavuz Selim Yıldırım, Artvin

1- C-64'ü normal televizyonda kullanmanın bir zararı var mıdır?

2- C-64 ile ilgili daha çok bilgi edinebilmem için bana bir kitap tavsiye eder misin?

Selam Yavuz, Artvin'de C-64 eprogramlarını bulamaman çok kötü. Ancak istediğin her türlü programı dergiden (sakız sokak...) veya benden temin edebilirsin. Bu herkes için geçerli.

1- Sakınca yok. Eskiden ben de televizyonla uğraşırken ailemle birbirimize girerdik, onlar bilgisayarın televizyonu bozacağını söylerlerdi. Ben de dayanamayıp bir televizyon tamircisine gidip sordum. Adamın dediğine göre, normal bir bilgisayarın televizyona bağlanmasında hiçbir sakınca yok. an-

cak bilgisayarda elektrik çaçağı gibi bir sorun varsa televizyon zarar verebiliyor(muş..) Tek bildiğim bu kadar, ama mantıksal olarak zarar vermemesi lazı. Yoksa televizyon uyumlu yapmazlardı, değil mi?

2- Bunun için birçok kitap mevcut, eğer el kitabın varsa o çok iyi bir başlangıç olur. Eğer yolun İstanbul veya Ankara'ya düşerse mutlaka bilgisayarılara dal ve C-64 kitaplarını gör. ilgilendiğin konuyu bilmediğimden bir şey söyleyemeyeceğim.

Tacettin Karadeniz, Zonguldak

1- Restore tuşuna bastığımda hiçbir şey olmuyor. Bunun nedeni nedir?

2- Bir sprite değişik 2 renk alabilir mi?

1- Restore tuşunun basic'de kullanımı yoktur. O tuşa bastığınızda NMI dediğimiz bir işlemi gerçekleştirir, o da çok özel durumlarda kullanılır.

2- Sprite'lar hires ve multicolour diye ikiye ayrılır. Hires sprite'lar tek renkli multicolour'lar ise 3 renkli olurlar.

Altuğ Erbaşı, İstanbul

1- Lütfen cevap ver kafayı yiycem, dos kotaları nelerdir?

2- Dolphin dos almaya karar verdim, ancak bundan daha hızlı bir sistem var mı?

3- Diyelim Art Studio ile bir çizim yaptım. Buna bir müzik eklemeyi nasıl başarıyorum? Daha sonra bu programı Art Studio'dan bağımsız çalıştırmam mümkün olur mu? İyi bir müzik programı adı söyler misin? (hi-hoyt, bir sorunun içine on soru sığdırdım)

4- C-64 scanner nedir? Ne işe yarar?

Selam Altuğ, aylar yıllar geçti senden bir mektup daha gelmedi. ama zamanında o kadar çok mektup yazmışsın ki, cevaplıyorum cevaplıyorum bitmiyor. Belki tatildesindir,



kim bilir?

1- Kafayı yeme, açıklıyorum. Ancak bir şey açıklamam lazım. Bu dos komutlarını sadece disk sürücülerini olanlar kullanabilir, bu biiir... Her kartuşun dos komutu verişi biçimi farklıdır, bu da ikiiii. Multi ice serisi ve expert sahibi olanlar aşağıdaki harfleri @ harfinden sonra yazacaklar. (mesela @I gibi...) Final kartuşu olanlar ise F8 tuşuna basınca ekrana çıkan DOS" yazısından sonra bu harfleri yazacaklar. Komutlarımıza geçelim.

I: Initialize. Sürücünün kafasını hoplatır. Bazen sürücünün kafası yanlış yerlere gider de disketlerini okumazsa falan bu komutu kullanırsın. Aslında bu komutun esas kullanımı bu değildir ama bundan başka da bir işe yaramaz.

S: Scratch. Disklerinizde istemediğiniz programları silmeye yarar. Kullanımı şöyledir.. S: program ismi.

\$: Directory. Disketin içindekilerinin listesini alırsınız. (bu komutu bilmiyordunuz değil mi, heh he).

V: Validate. Disketlerinizdeki boş blokları ortaya çıkarmanıza yarar. Mesela bir diskette birçok programı sildiğiniz zaman directory'deki blocks free yazısı hatalı çıkar, yani diskette daha fazla boş yer olmasına rağmen eksik gösterir. Bunu düzenlemek ve gerçek boş blokları ortaya çıkarmak için kullanılır. Bunun yanında disket üzerinde çok işlem yaptığınız zaman disketin hata vermesi olasılığı fazlalaşır. Validate ile disketler düzenlenir. Kısaca, bir disket ile çok uğraşırsanız, işinizin sonunda bu komutu verin.

R: Rename: Disketlerdeki dosyaların ismini değiştirmekte kullanılır. Kullanımı şöyle. R: yeni vermek istediğiniz isim = eski ismi.

N: New/format. Disketlerinizi silmek ve tamamen boşaltmak için kullanılır. Eğer N: disket ismi yazarsanız sadece 18. track formatlanır, directory silinir. Eğer N: disket ismi, ID yazarsanız tüm disket silinir.

2- Dolphin Dos'tan daha hızlı sistem Disk Demon denen bir sistemdir. Türkiye'de yok, ayrıca ne kadar hızlı olursa olsun ona gerek de yok. Dolphin ile 203 blok 5 saniyede yükleniyor, daha ne ister insan?

3- Art Studio'yu kendi programlarınızda kullanmak için gerekli programı vermiştim. Bunu yaz, resmi yükle. Geçen aylarda verdiğim "introlardan müzik nasıl araklanır?" yazımı oku. Müziği arakla. O müziği çalman gereken basic programı da resmi ekrana çıkarmak gereken programın sonuna ekle. Tüm bunları yapabilirsin herhalde, çünkü çok az Basic bilen bile Su Şişesi'ni okuyor-



sa dediklerimi yapabilir. Sonuçta çalıştırınca bilgisayar resmi çizer, işlem bittiğinde müzik çalmaya başlar. Eğer resmin çıktığı an müziğin çalmasını istiyorsan, yine geçen aylarda Vidat'ın sayfalarında Basic'e izin veren MD interrupt konusuna bakıver. (Hi-hoyt, bir cevabın içine 10 cevap sığdırdım!)

4- C-64 scanner, fotoğraf, video gibi aletlerde C-64'e resim aktaran bir cihazdır. Mesela bu aleti kullanarak kendi resmini falan bilgisayara atabilirsin.

????, Batıkent-Ankara

1- Cursor, çevresel birimler, numerik keypad nedir?

2- Final 3 kartuşunda PACK komutuyla satıra sığmayan yazıları kısaltabilir miyiz?

Merhaba, adını mektubunda ve zarfında bulamadığım için yazamıyorum. Mektubunda bahsettiğin tiyo ve tuzakların benim adım altında çıkması olayı şöyle.. Bana gelen tüm tiyo ve tuzakları bir kağıda sizin isimlerinle beraber yazıp İstanbul'a gönderiyorum. Yanlışlık orada olmuş, büyük ihtimal kağıdı ben yolladım diye tiyoları da ben buldum sanmışlar. Onların adına özür dilerim bu karışıklık için, ama herhalde bunu bilerek yaptığımı sanmıyorsun değil mi?

1- Cursor, bilgisayarı açtığında yanıp sönen kutucuk, çevresel birimler bir bilgisayara takabildiğin drive, teyp, kartuş, monitör vs. vs. gibi birimler, numerik keypad ise, C-64'te değil, Amiga ve PC'lerde bulunan, klavyenin sağ tarafında sadece rakamlara ayrılmış küçük bölüm. Bunun yararı devamlı rakam girerken sadece sağ elinle hızlı hızlı yazabilmen.

2- Hayır, Pack komutu tüm programı kısaltır, senin problemin için komutların kısa yazılışını öğrenmen lazım, o da C-64 el kitabında yazıyor.

Çağatay İlkılıç, Isparta

1- MD monitörü hakkında kısa bir bilgi vermenizi, fakat bu bilgileri MD ile yeni uğraşmaya başlayan birinin kapasitesine göre vermenizi rica ediyorum.

2- Oyunlardaki arka fonlar sprite'lardan mı oluşuyor? Yoksa başka türlü bir teknik mi kullanılıyor?

3- Elvira'nın kaset ya da kasetlerden oluşan versiyonu çıktı mı, veya bu yakınlarda çıkacak mı?

1- MD monitörünün hakkında kısa bir bilgi vermem gerçekten imkansız. Bunun nedeni birçok komut olması ve her brinin değişik kullanım alanlarının bulunması. Aslında benim aklıma bir monitör programı kullanımı hakkında yazı yazmak gibi bir fikrim vardı, son derece sade olarak anlatacaktım, ancak artık her şey için çok geç.

2- Arka fonlar ya karakter seti, ya da grafik ekranı olarak gerçekleştirilirler. Tüm arka fon sprite olamaz, çünkü bildiğin gibi yan yana en fazla 8 sprite gösterilebilir ve bu sınırlama da tüm arka fonun sprite kullanılarak gösterilmesine engel olur. Ancak, arka fondan bağımsız hareket eden bir güneş, bulut veya bir gezegen tabii ki sprite'dır.

3- Üzgünüm, Elvira'nın kaset versiyonunun çıkması imkansız. Oyunda gittiğiniz yöne göre disk drive yükleme yapabilir, ancak kasette bu mümkün değil ve bu yüzden bu oyun kasette çıkmaz.

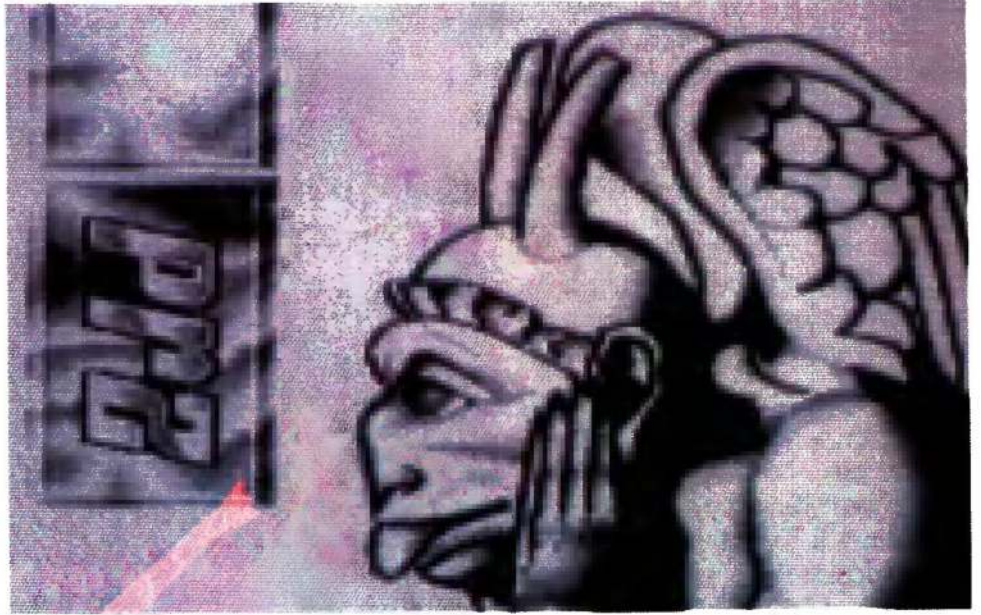
Eveet, işte hepsi bu kadar. Eğer bana mektup gönderdiyseniz ve dergide hiç ikmadıysa editörümüzün makasına uğramış olabilir. Bazen 5 sayfaya sıcak olandan çok daha fazla yazı gönderiyorum ve kesmek zorunda kalıyorlar.

Son olarak sizlere birçok konuda tavsiyede bulunmak istiyorum. Bunu aylak süren. Su Şişesi'nin bir özeti olarak alabilirsiniz.

1) Eğer bir kartuşunuz yoksa ve almak istiyorsanız önünüzde 2 seçenek olmalı. Birincisi, MD programlamasıyla çok ilgilenenler için Expert kartuşu. En gelişmiş monitöre sahiptir ve her geçen gün yepyeni programlarla desteklenmektedir. Elimde en son Expert 5.0 var ve FLI resimleri araklamaktan, diği sesleri dinlemeye, karakter setinden oluşmuş grafikleri resim ekranına atmaya kadar birçok özelliği var. Yalnız unutmayın, expertin hızlı yükleyicisi yoktur. İkinci seçeneğiniz ise Multi Ice 6. Eğer programlamayla fazla ilgilenmiyor, ağırlığı oyunlar oluşturuyorsa sizin için uygunu bu. Hızlı yüklemesi ve oyunları çok kolay trainer yapabilmesi sizlere yardımcı olacaktır. Multi Ice 6'nın da monitörü ve diğer MD olayları çok iyidir ancak expert ile yarışamaz.

2) Her zaman çevrenizdeki C-64 kullanıcılarını arayın ve onlarla yardımlaşın, bilgi alışverişini sağlayın. Kendi çapınızda bilgisayar grupları kurun ve diğer gruplarla rekabet etmeye çalışın. C-64'çülerle temasa geçin, yazışın. Unutmayın ki aradığınız bir program veya bilgi mutlaka bir başkasında mevcuttur ve o da sizin sahip olduğunuz bilgi ya da programı arıyordur. Yardımlaşmayı öğrenin. Bu olay sandığınızdan da çok önemli. Her zaman adını duyduğunuz bilgisayar grupları da bu yolla şu anki durumlarına geldiler ve C-64'lerini mükemmel derecede kullanıyorlar.

3) Eğer sadece oyun oynamakla ilgileniyorsanız en kısa zamanda kendinize bir Amiga edinin ve mutlu olun. Eğer programlamaya önem veriyorsanız, C-64'ünüzde Basic ve olduğu kadar da makine dilinizi geliştirin, daha sonra isterseniz Amiga'ya geçin. Bile-



miyorum, ancak başlangıcı Amiga ile yaparsanız sizlere biraz karışık gelebilir. Oysa C-64'te bir şeyler kapan kişi Amiga'da çok rahat bazı şeyleri kapabilir.

4) C-64'ünüz var diye aşağılanmanıza kızmayın. Size laf eden bir Amiga'cıya Kick off oynamaktan başka bir şey yapıp yapmadığını sorun. Unutmayın ki, hiçbir programcı C-64'ü küçümsemez. Bir Amiga'nın C-64 ile karşılaştırılması kadar komik bir şey olamaz, çünkü Amiga C-64'ün 10 katı kadar bir hafızaya sahip. Karşılaştırma eş düzeyler arasında olur, bir C-64 ile bir Amstrad mesele.. Sonuç olarak, siz C-64'ünüzden memnunsanız, bir şeyler yaratıp mutlu oluyorsanız, başkalarının boş lafları sizleri etkilememeli zaten..

Artık son paragrafıma girebilirim. sizlerle olduğum her an benim için büyük mutluluktur. Bunu laf olarak söylemiyorum, zaten bu köşeyi devamlı okuyanlar ve beni tanıyanlar laf olarak söylemediğimi bilirler. İnanın, sizden mektuplar geldikçe devam edebilirdim, sonuç olarak tek yaptığım bilgisayarın karşısına geçip tuşlara dokunmak. Maalesef ayrılıyor ve görünüşe göre pek buluşamayacağız, ancak son bir lafım var.. Bu dergi C-64'ü desteklememek için çıkmıyor değil. Tek neden, C-64 kullanıcılarının, gerçek ve TEK C-64 dergisini okumamaları. Geçen sayıda da yazdığım gibi, okuma alışkanlığı olmayan bir ülkede, bilgisayar kullanan insanların bile bir bilgisayar dergisini okumamaları, bunun yerine oyunlarla dolu başka dergilere kaymaları bu sonu getirdi. Sonuç olarak biz, yazarlar ve dergi çalışanları bir şey kaybetmiyoruz. Olan yine sizlere olacak ve biliyoruz ki bu sizin de suçunuz değil. Ben, sizlerde nasıl tepki yapacak bilmiyorum ama, Amiga dergisinde çalışmaya başlıyorum. Böylece Amiga'mı çöp torbasından daha sık çıkaracağım, yazılar yazacağım, ancak bir gün bir şeyler olur da, C-64 dergisi geri dönerse... İşte ilk yazar ben olacağım. Bir Amigam olmasına rağmen kendimi bir C-64'çi olarak kabul ediyorum ve umarım böyle hisseden tek ben değilimdir.. Eğer bu derginin kapanmasına son derece karşı çıkıyorsanız, Rıhtım Caddesi adresine duygularınızı anlatan uzun mektuplar yazın. Ünlü bir sözü kendi durumumuz için uyarlayacak olursak: Yolu C-64'ten geçen herkesle bir gün, bir yerde buluşuruz... Her zaman yazılarımı kapattığım gibi...: Sevgiler...

