

EKİM 1988

(KDV DAHİL) 3500 TL

Sizim

AMSTRAD

Game Test
Out Run



Video Digitiser

Yazılım & Görelim

CPC...PCW...PC...CPC...PCW...PCW...PC...CPC...PCW

AYLIK AMSTRAD BİLGİSAYAR DERGİSİ

Modern bir büro otomasyonu için tüm ihtiyacınız.

BİR SEKRETER VE AMSTRAD PCW'LERİN AYRILMAZ ÜÇLÜSÜ: BİLGİSAYAR, KELİME İŞLEMCİ VE PRİNER.

Amstrad PCW'ler size bu olanağı tek bir paket içinde sunuyor. Çok ucuza büyük bir adım atın. Büronuzda yazışma, muhasebe gibi yoğun emek gerektiren işlerinizi Amstrad PCW'leri işe alarak çözün.

Bu sistem Amstrad'a tüm dünyada büyük bir başarı sağlamıştır. Sizin işinizde bu başarıyı hak etmedi mi?

Amstrad PCW'ler en iyi kelime işlem programıyla birlikte

zengin programlar ve dilleri de kullanım alanınıza açıyor.

PCW 8256: 256 KB bellek. 170 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

PCW 8512: 512 KB bellek. 170+720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

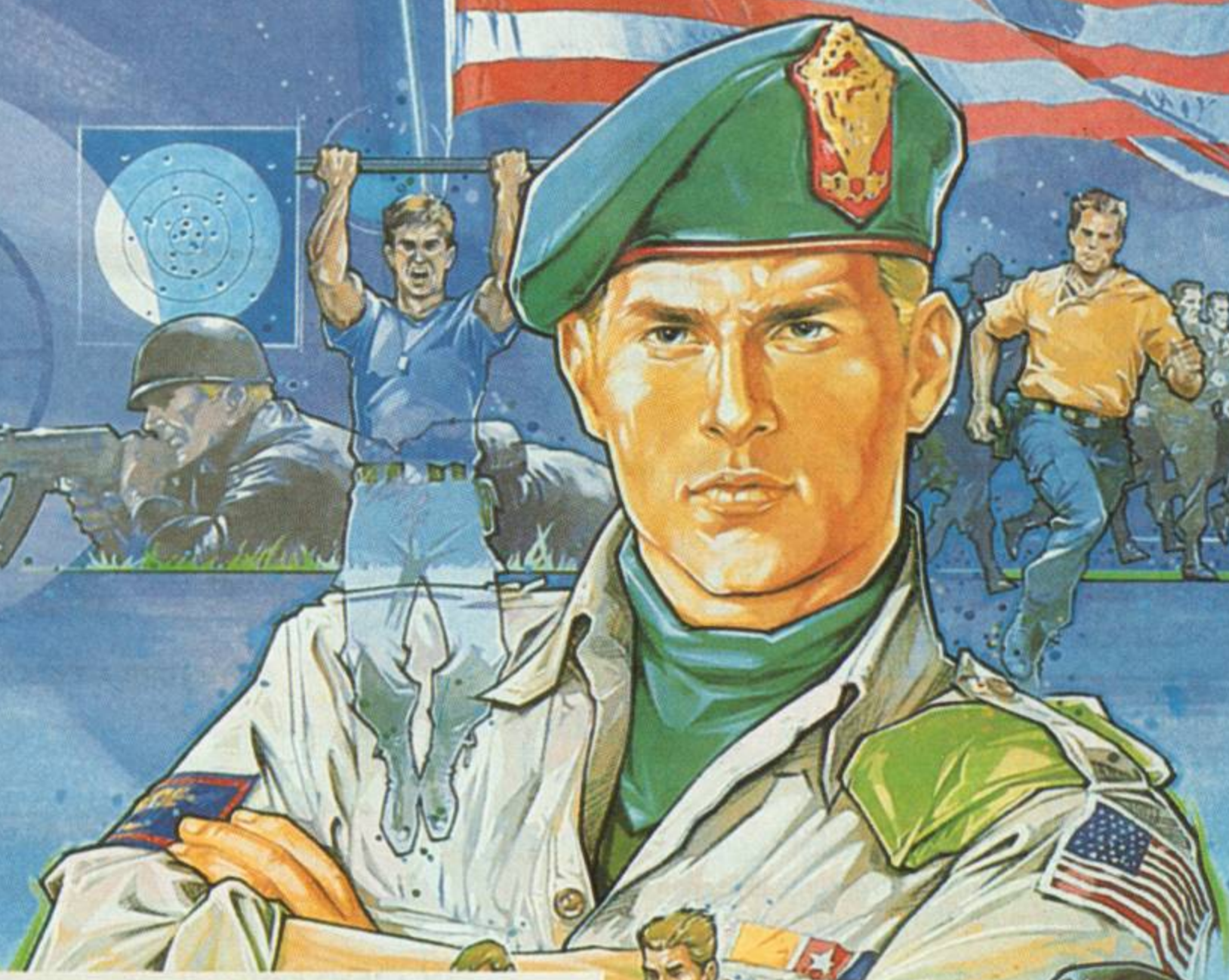
YENİ PCW 9512: 512KB bellek. 720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyu ve geniş daisy wheel printer.



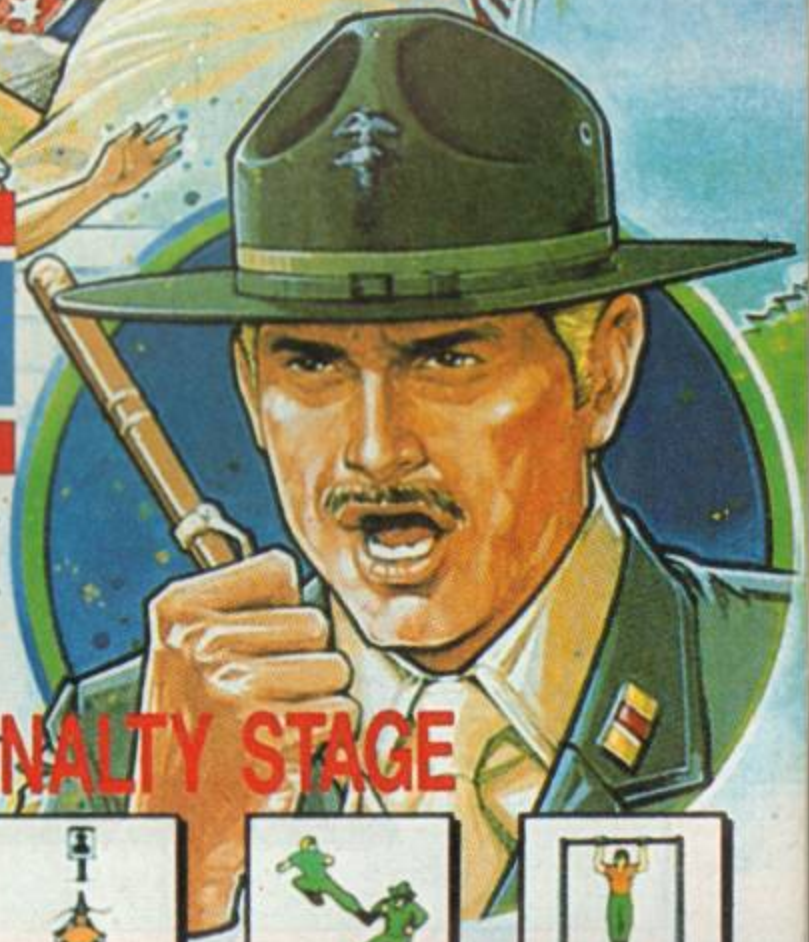
AMSTRAD'IN TÜRKİYE DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

SURVIVE TO BECOME A CAPTAIN



COMBAT SCHOOL



7 GRUELLING EVENTS PLUS A PENALTY STAGE



ASSAULT



FIRING



IRON MAN



FIRING



ARM



FIRING



FIGHT



CHIN-UPS

GENEL

06 HABERLER

Bilgisayarınız ile ilgili yenilikler ve gelişmeler

12 TEKNİK

Amstrad CPC serisi nasıl çalışır? Ana elemanların işlevleri.

16 PROBLEMLER

Amstrad kullanıcılarının karşılaştığı çeşitli problemler ve Sizin AMSTRAD'dan çözümler.

17 CRASH MODE

Amstrad oyunları hakkında ilginç teklifler. Sonsuz yaşam, istediğiniz kadar hak, ekran seçme...

22 OYUN LİSTESİ

Ayın en çok satan ve beğenilen 20 oyununun sıralaması.

38 MEKTUPLAR

Okurlarımızdan gelen mektuplar ve mektuplara Sizin AMSTRAD tarafından verilen cevaplar.

TANITIM & RÖPORTAJ

20 VIDI VIDEO DIGITISER

Video veya video kameradan görüntü elde eden ve bu görüntülerin Amstrad'da kullanımını sağlayan ara elemanın tanıtımı.

26 ÜNLÜ AMSTRAD'CILAR

Bir Amstrad'kolik olan Zeki Alasya ile yapılan söyleşi.



39 GAME TEST

Yeni ve eski oyunların konuları ve detaylı özellikleri. Bu sayımızda

RENEGADE WORLD GAMES
ASPHALT PROHIBITION
GAME OVER TAI-PAN
GREEN BERET UCHI MATA

OUT RUN



KLİNİK

28 CP/M NEDİR?

CP/M işletim sistemi nedir ve sistemin sağladığı olanaklar.

35 AUTOEXEC.BAT

Sistem disketinizde yer alan AUTOEXEC.BAT dosyasının incelenmesi

PROGRAM

07 YAZALIM & GÖRELİM

Yazınca seveceğiniz ilginç programlar. Grafik, müzik ve kullanışlı ufak program listeleri.

23 ROCK TO CPC

Amstrad CPC ile Rock müziği. Güzel bir Rock müziğinin program listesi.

48 ZİHİN JİMNASTİĞİ

Zor ve oldukça beceri gerektiren ancak güzel bir oyun programı.

EĞİTİM & DİZİ

13 BASIC KURSU

Okurlarımıza Amstrad Basic'i öğretmeyi amaçlayan bir kurs. Bu sayımızda Basic'e başlangıç yer alıyor.

24 MAKİNE DİLİ

Makine dilini öğrenmek isteyen okurlarımız için sürekli yazı dizisi. İlk olarak Basic ile makine dilinin karşılaştırması ve konuya giriş.

30 PCW LOCOSCRIPT

PCW serisi bilgisayarların kelime işlemcisi 'LOCOSCRIPT' nasıl kullanılır. Bu sayımızda tanıtım ve avantajları.

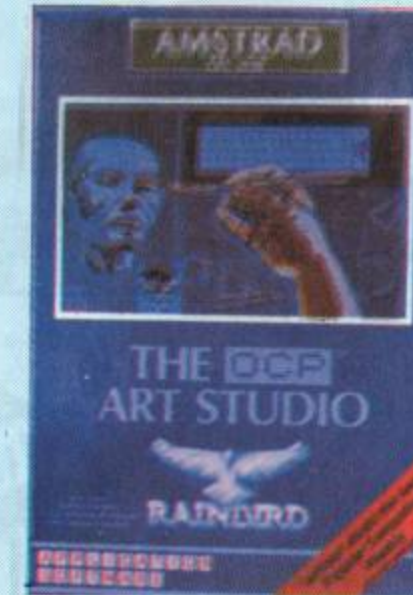
36 PC GEM'E GİRİŞ

GEM yazılımının özellikleri ve getirdiği kolaylıklar. İlk olarak GEM ile yapılabilecekler.

İNCELEME

10 ADVANCED ART STUDIO

Rainbird'ün yeni versiyon programı 'Advanced Art Studio'nun özellikleri.



29 PCW MALLARD BASIC

Modern Basic Mallard'ın bazı özel durumlarının incelenmesi.

33 PC 1512 GRAFİK

PC 1512'in sahip olduğu grafik özelliklerin anlatımı ve ufak bir örnek

SEVGİLİ AMSTRAD KULLANICILARI

Biliyoruz ki hepimiz MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ'ni tanıyoruz. Bir AMSTRAD kullanıcısı olarak ya MEMOREKS'e uğradınız ya da bir MEMOREKS ürünü satın aldınız. Üç yıldır AMSTRAD bilgisayar kullanıcılarına hizmet veren biz MEMOREKS'lilerde sizleri yakından tanıyoruz. Bize mektup yazan veya gelen binlerce kullanıcının sorunlarını ve isteklerini de biliyoruz.

Kullanıcıların en önemli sorunu AMSTRAD ile ilgili kaynak azlığı, ilk sorusu ise neden bir AMSTRAD dergisi olmadığı idi. Dergi denilince diğer bilgisayarlar örnek gösteriliyor ve AMSTRAD'ında bir dergisi olması gerektiği söyleniyordu. Bu beklenti bizi bir dergi hazırlığına yöneltti. Kullanıcının beklediği dergi nasıl olmalı idi? Kullanıcı ne istiyordu? Ayrıca iyi bilgisayarın, iyi bir dergisi olmalı idi. Bütün bunlar sıkı bir araştırma ve çalışma ile şimdi okuduğunuz dergiyi ortaya çıkardı. Kısacası, siz AMSTRAD kullanıcılarının da bir dergisi oldu. "SİZİN AMSTRAD"

Biz tüm AMSTRAD bilgisayarlarını içine alan ve kullanıcıların beklentilerine belli başlıklar altında yer veren bir içerik hazırladık. Bu içerik bir kaç sayı sonra okurlarımızın istekleri ve eleştirileri doğrultusunda kesin bir çizgiye kavuşacak. Okurlarımızla direkt olarak ilişki kurmayı amaçlayan ve okurlarımıza açık olan sayfalarımız var. Bu sayfaları okurlarımız dolduracak ve genişletecek. Ayrıca AMSTRAD bilgisayarlarına hizmet veren kişi ve kuruluşlarla da dergimiz direkt ilişki içerisinde olacaktır. Bu konuda amacımız hizmet veren kişi ve kuruluşlarla okurlarımızı bütünleştirmek olacaktır.

Dergimizin sizler için yararlı bir kaynak olacağına inanıyoruz.

Sad



MEMOREKS Dış Ticaret ve Bilgisayar Hizmetleri

Adına Sahibi ve Yayın Yönetmeni
Hamdi Mermut

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Mustafa Öztoprak

Reklam ve Halkla İlişkiler Müdürü
Siren Mermut

Yayın Kurulu
Misak Vartikoğlu
Raffi Kavafyan
Ali Mutlu
Şenol Eker
Hasan Kara

Fotoğraflar
Borahan Topçu

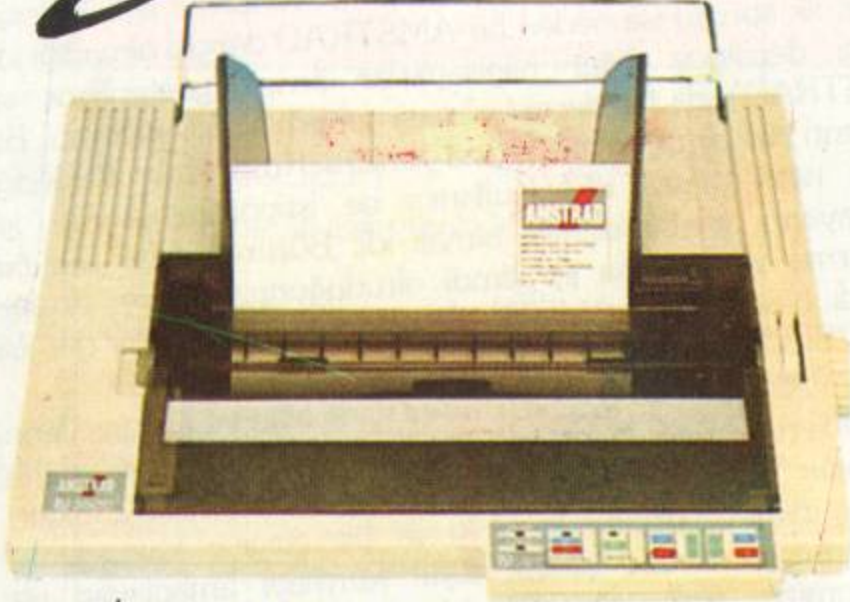
Ofset Hazırlık
WOMAN Reklamcılık Yayıncılık
Tel: 175 26 68 - 175 77 40

Yönetim Yeri
Rumeli Cad. Süleyman Nazif
Sokak No: 65/4 Nişantaşı/İSTANBUL
Telefon: 146 08 98

© Memoreks 1988

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz.

HABERLER



YENİ AMSTRAD LQ3500 PRINTER

Amstrad letter quality printer'ını piyasaya sürdü. IBM Compatible olan yeni yazıcı 160 cps hızında. LQ3500,80 kolon/satır ve 24 pin vuruş özelliğine sahip. İçindeki ara bellek (buffer) 7KB gücünde. Centronics (paralel) girişli olan LQ3500 hem sürekli form, hem de tek sayfa alabiliyor. Kopya gücü ise iki kağıt.

COMPEX 88

Her yıl bu aylarda düzenlenen COMPEX BİLGİSAYAR FUARI 4 Ekim'de açılıyor. Bilgisayar sektöründe hizmet veren firmaların yer aldığı fuar bu yıl Tepebaşı'daki Sergi Sarayında düzenleniyor. 4-8 Ekim tarihleri arasında gezilebilecek olan bu fuarda Amstrad Bilgisayarları da yer alacaktır. Okurlarımız Bilgisayar ile ilgili yenilikleri COMPEX 88 fuarında görme fırsatını bulabilirler.

AMSTRAD SPAIN

Amstrad İspanya'daki temsilciliğini satın aldı. 1984'den beri Amstrad'ın İspanya temsilciliğini yapan INDESCOMP firması geçtiğimiz Temmuz ayında Alan Sugar tarafından satın alındı ve ismi AMSTRAD SPAIN oldu. İspanya 1985, 1986 yıllarında yılda 120.000 adetlik ve 1987 yılında ise 150.000 adetlik satış ile İngiltere'den sonra ikinci sırada yer almaktaydı. Alan Sugar'ın İspanya'daki temsilciliğini niçin satın aldığını sanınız anladınız.

ŞÖVALYE SUGAR

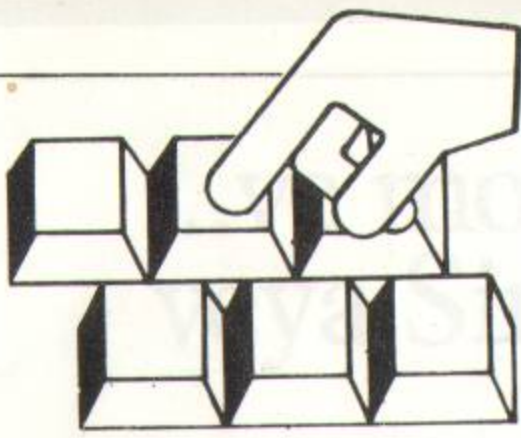
Amstrad Electronic Consumer INC. sahibi Alan Sugar, şövalye oldu. 1984 yılında Amstrad Bilgisayarlarını dünyaya tanıtan Alan Sugar 1987 yılında yapmış olduğu 90.1 milyon poundluk satış nedeniyle şövalye ünvanıyla ödüllendirildi. Bu İngiltere'de tek bir ürünün satışından sağlanan gelir üzerine verilen ilk ödül. İnaniyoruz ki Amstrad kendini yenilemeye aynı hızla devam ederse daha birçok ödülün sahibi olacak.

BİR DERGİNİZ OLDU!

"SİZİN AMSTRAD" aylık Amstrad Bilgisayar Dergisi, elinizdeki ilk sayı ile birlikte yayın hayatına başladı. Beş yıldır ülkemizde satılan Amstrad Bilgisayarlarının en büyük eksiği bir Türkçe yayının bulunmaması idi. Yaklaşık 25.000 Amstrad kullanıcısının beklediği Türkçe yayın eksikliği böylece giderilmiş oldu.

"SİZİN AMSTRAD" Amstrad Bilgisayarlarının tüm modellerini kapsamına almıştır. Okuyucularına bilgisayarları ile ilgili tüm bilgileri vereceği gibi okuyucularını tüm yeniliklerden haberdar etmeğe çalışacaktır. Ayrıca en büyük hedeflerinden biri de Amstrad Bilgisayarlarına hizmet veren kişi veya kuruluşlar ile kullanıcıları buluşturmak olacaktır. Aylık olarak yayınlanacak olan dergi ile birlikte üç sayıda bir program kaseti armağan edilecektir. Memoreks Bilgisayar Hizmetleri tarafından çıkartılan "SİZİN AMSTRAD" Dergisinin Türkiye dahilinde satış fiyatı 3.500.-TL'si olacaktır.





PROGRAM

YAZALIM & GÖRELİM

● THRUST SCROLL

Firebird'ün THRUST oyunundaki ekran scroll'unu herkesin çok beğendiğini sanıyoruz. Tabii ki bunun nasıl yapıldığı da merak ediliyor. Size verdiğimiz kısa listeyi yazın, nasıl yapıldığını öğrenin.

```
1 REM ** TRHUST SCROLL **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 OUT &BC00,1:FOR x=1 TO 40
20 FOR t=1 TO 50:NEXT t
30 OUT &BD00,x:NEXT x
```

● 3D GRAFİK

Grafik programlarını sevenler için 3 boyutlu bir çizim programı. Bu program sadece CPC 6128'de çalışır. 464 veya 664'de çalıştırmak için 310 no'lu satırdaki FILL komutlarını silin. 400 no'lu satır değişik bir dizayn için verilmiştir. 150 no'lu satır yerine yazarsanız değişik bir çizim elde edersiniz.

```
70 REM ** 3D GRAFIK **
80 REM ** Sizin Amstrad **
90 REM ** Ekim 88 **
100 MODE 1:BORDER 13:INK 0,13:DEG
110 INK 1,26:INK 2,9:INK 3,9
120 DEFINT a-j,1-z:DIM g(21,21)
130 FOR x=0 TO 21:FOR y=0 TO 21
140 n=20-x:m=20-y
145 '## Denklem Hatti
150 kh=36:g(x,y)=INT(SIN(x*13)*COS(y*10.
5)*2)*kh+40
160 NEXT:NEXT
170 FOR x=20 TO 1 STEP -1
180 FOR y=20 TO 1 STEP -1
190 xx=-x*16+y*16:yy=x*8+y*8
200 ORIGIN xx+320,yy-16
210 x(1)=-16:x(2)=0:x(3)=16:x(4)=0
220 y(1)=g(x+1,y):y(3)=g(x,y+1)
230 y(2)=8+g(x+1,y+1):y(4)=g(x,y)-8
240 GOSUB 270
250 NEXT:NEXT
260 GOTO 260
265 '## 3 Boyut Cizim
270 f=0:ax=0:ay=0:g=20:h=20
280 FOR a=1 TO 5:n=a:IF n=5 THEN n=1
290 IF f=0 THEN f=1:MOVE x(n),y(n),2 ELS
E DRAW x(n),y(n):ax=ax+x(n):ay=ay+y(n)
300 NEXT:ay=ay/4:ax=ax/4
310 n=0:f1=0:MOVE ax,ay:ay1=ROUND(y(2)+y
(4))/2:MOVE 0,ay1:FILL 1:FILL 0:FILL 1:F
ILL 0
320 f=0:FOR a=1 TO 5:n=a:IF n=5 THEN n=1
330 IF f=0 THEN f=1:MOVE x(n),y(n),3 ELS
E DRAW x(n),y(n)
340 NEXT:RETURN
380 '## 150 nolu Satir Icin Ornek
400 kh=1.6:k=(x-11)^2+(y-11)^2:g(x,y)=(C
OS(k*8))*3+40*kh-54
```

● EKRANDA DEPREM

Birçok oyunda karşınıza çıkan ve hemen hatırlayacağınız ekran depremi. Programı çalıştırın, uygun bir sesle birlikte ekranda deprem şeklinde gidip gelmeler olacaktır.

```
1 REM ** EKRANDA DEPREM **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 ENV 1,15,-1,20
20 OUT &BC00,8:OUT &BD00,1
30 SOUND 1,0,300,15,1,,31
40 WHILE (SQ(1) AND &80)<>0
50 WEND
60 OUT &BC00,8:OUT &BD00,0
```

● FORMAT DEDEKTOR

Disketlerinizin hangi tip format ile formatlandığını öğrenmek için kısa bir program. Disketi takın ve programı çalıştırın. Format tipi ekranda yazacaktır.

```
1 REM ** FORMAT DEDEKTOR **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 OPENOUT"Y":CLOSEOUT
20 a=PEEK(43167)
30 IF a=193 THEN PRINT "DATA";
40 IF a=65 THEN PRINT "CPM";
50 IF a=1 THEN PRINT "IBM";
60 PRINT" FORMAT"
```

● CRAZY YAZI

Yeni bir yazı karakteri. Programı yazın ve çalıştırın. Değişik bir yazı karakterine sahip olacaksınız. SYMBOL AFTER 256 eski konumuna getirmenizi sağlayacaktır.

```
1 REM ** CRAZY YAZI **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 CLS:SYMBOL AFTER 32
20 FOR a=HIMEM TO HIMEM+767
30 b=PEEK(a):POKE a,b AND b/3
40 NEXT a
```

● SCREEN EFECT

Bazen tek satırlık bir program ile birçok şey yapılabilir. İşte tek satırlık bir program. Yazın, ekranınızın değişik görüntülere sahip olacağını göreceksiniz.

```
1 REM ** SCREEN EFECT **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 OUT &BC00,INT(RND*255):OUT &BD00,INT(
RND*255):GOTO 10
```

PROGRAM

● MÜZİK

Enstrümanların gerçeğe oldukça yakın değerlerle ele alındığı güzel bir müzik programı. Yazmış olduğunuz Basic programlarının içerisinde kullanabilirsiniz.

```
1 REM ** MUZİK **
2 REM ** Sizin, Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 MODE 2:BORDER 20:INK 0,20:INK 1,2:LOC
ATE 29,12
20 PRINT " Sizin Amstrad"
30 ENV 1,9,60,0:ENT 1,50,1,1,50,-1,2:ENV
2,2,-6,4
40 READ n:IF n=-1 THEN RESTORE:GOTO 40
50 IF n>3 THEN tn=n:READ n
60 IF n=0 THEN SOUND 42,0,12,0:GOTO 80
70 IF n=1 THEN SOUND 42,0,12,15,1,15 EL
SE SOUND 42,0,12,15,1,1
80 SOUND 21,tn,12,15,1,1:SOUND 38,tn,12,
15,2:GOTO 40
90 DATA 506,0,0,0,1,2,0,2,1,451,0,0,0,1,
2,0,2,1,301,2,1,1,1,0,2,1,1,506,0,1,0,2,
1,0,2,1,358,0,2,1,1,0,2,1,1,301,2,1,1,1,
0,2,1,1,338,0,0,0,1,2,0,2,1,506,1,1,1,0,
2,2,1,0,506,1,1,1,0,2,2,1,0,451,1,1,1,1,
1,1,1,1,301,0,1,1,2,2,2,2,2
100 DATA -1
```

RSX CLOCK

Bu sayımız ile birlikte sizlere verilen, hediye kasetin B yüzündeki programı tanıtıyoruz. Bu program RSX komutları ile sağlanan digital bir saattir.

RSX CLOCK, bilgisayarınız normal çalışmasını sürdürürken, ekranda geliştirilmiş digital ve alarmlı saati sürekli olarak sağlamanıza imkân verir. Bu programı elinizde bulunan birçok programdan önce yükleyerek programları digital saat ile birlikte kullanabilirsiniz. Hatta bazı oyun programlarından önce yükleyerek oyununuzu ekranda saati görerek oynayabilirsiniz. RSX CLOCK programında yeralan tüm komutlar basic ile birleştirebilir veya direkt olarak kullanılabilir.

KOMUTLAR:

- ICLSET : Bu program saati ayarlamaya yarar. ICLSET, saat, dakika, saniye şeklinde kullanın.
- ICLON : Bu saati çalıştırmanızı sağlar.
- ICLOFF : Bu saati durduracaktır.
- IDISON : Bu saati görüntülemeyi çalıştıracaktır.
- IDIOFF : Bu görüntülemeyi durduracaktır. Yani saat çalıştığı halde görüntüyü ekrandan silecektir.
- IRDTIM : Saati kursorün ekranda o anda bulunduğu pozisyona yazacaktır.
- IALSET : Bu alarm zamanını ayarlamanızı sağlayacaktır. IALSET, saat, dakika şeklinde kullanın.
- IALOFF : Alarmı kapatacaktır.
- IRDAL : Bu alarm zamanını ve durumunu kursorün o anda bulunduğu pozisyona yazacaktır.

RSX CLOCK, Window # 7 penceresini kullanır. Bu nedenle saat görüntüsünün yerini değiştirmek kullanıcı tarafından ancak Relocate ile mümkündür. Saat görüntüsünü ekranın sol alt tarafına yerleştirmek için Window # 7,33,40,25,25 kullanın. Görüntünün bozulmasını önlemek için Window # 0, en alt satırı boş bırakmak için Window 1,40,1,24 kullanın. Bu öneriler Mode 1 için geçerlidir. Saatin görüntü rengini değiştirmek için PEN # 7, (ink No'su) kullanabilirsiniz.

● GRAFİKLER

Grafik programlarına devam ediyoruz. Beğeneceğinizi umduğumuz iki değişik grafik programı veriyoruz. Aşağıdaki listeleri yazın ve çalıştırın. Programları inceleyerek grafiklerin nasıl oluşturulduğunu inceleyin.

```
1 REM ** GRAFIKLER **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 DEFINT a-z
20 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0
30 pns=15:brk=0
40 xsize=64:ysize=64:xmax=638-xsize:ymax=
398-ysize
50 x=320:y=200
60 stepx=(RND*12-4)*4:stepy=(RND*12-4)*4
70 WHILE brk<17
80 RANDOMIZE TIME
90 ORIGIN 0,0,x,xsize,y,ysize
92 CLG pn
95 AFTER 100 GOSUB 300
100 x=x+stepx:y=y+stepy
110 IF x<0 THEN stepx=8-stepx-8:x=0
120 IF x>xmax THEN stepx=8-stepx-8:x=xma
x
130 IF y<0 THEN stepy=8-stepy-8:y=0
140 IF y>ymax THEN stepy=8-stepy-8:y=yma
x
150 i$=INKEYS:IF i$=CHR$(127) AND brk=0
THEN brk=1
160 IF i$=" " OR RND<0.01 THEN stepx=(RN
D*8-4)*4:stepy=(RND*8-4)*4
170 IF i$=CHR$(13) THEN CLS
130 pn=pn MOD pns+1
190 IF brk<>0 THEN INK pn,0:brk=brk+1:GO
TO 220
200 inc=ABS(y/15)
210 INK pn,inc
220 WEND
230 MODE 2:INK 1,26
250 END
300 RUN
```

```
10 MODE 1
20 x=320:y=200
30 ORIGIN x,y
40 MOVER 100,0
50 FOR angle=0 TO 6.4 STEP PI/35
55 MOVE 200*SIN(angle),100*COS(angle)
60 DRAW 100*COS(angle),200*SIN(angle)
70 NEXT
80 FOR x=1 TO 2000:NEXT
90 GOTO 10
```

...ve modern bir ev için Amstrad'lar veya Sinclair'ler size en geniş seçme şansını sunmaktadır.

AMSTRAD CPC 464: Monitörlü, kasetli komple sistem. 64K RAM, 32K ROM, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

AMSTRAD CPC 6128: Monitörlü, disketli komple sistem. 128K RAM, 48K ROM, 170 KB disket kapasitesi, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, CP/M 2.2 ve CP/M 3.1 işletim sistemi, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 2 : Kasetli sistem. 128K RAM, 32 K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, seri haberleşme çıkışı, 2 joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 3 : Diskli sistem, 128K RAM, 64K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, 2 joystick çıkışı, 170 KB disket kapasitesi, paralel yazıcı çıkışı.

AMSTRAD
CPC 464



SINCLAIR SPECTRUM + 2



AMSTRAD CP 6128

AMSTRAD'IN TÜRKİYE DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83. FİNDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.

Advanced ART STUDIO

CPC 6128 kullanıcılarına 1986 yılının ikinci yarısında sunulan Art Studio olduğu bir çok gelişmiş özelliğin yanı sıra fiyatı açısından da alanları memnun etmiştir. Şimdi de orijinal versiyonun tüm özelliklerine, ayrıca da bir çok yeni ve gelişmiş özelliğe sahip Advanced Art Studio ile tanışıyoruz.

Ana ekran görüntüsünde bir değişiklik yoktur, menü yine iki sıra kutu ile sunulmuştur. Seçim kursor tuşları ve space bar ile sağlandığı gibi kendi kullanacağınız tuşları tanıma, joystick veya mouse kullanma imkânında vardır. Programın bir el kitabı olmasına karşın kullanılan fonksiyonların çoğu kullanıldıkça kolaylıkla öğrenildiği için pek ihtiyaç duyulmaz.

Ekran Basımı

"Printer Dump" bölümünde hiç bir değişiklik yapılmamış "File" bölümü kullanımı da benzer şekilde düzenlenmiştir. Fakat artık ekranlar "save" edildiğinde kompres edilerek diske daha fazla resim kaydedilebilir.

Daha önce olduğu gibi "pattern"-lar ve text "file"ları benzer "file"lar ve uygun menü kullanılarak "save" ya da "load" edilebilir. Bir başka yenilik ise "window"ları tek başlarına "save" ya da kompres edebilmedir.

En fazla değişikliğin yapıldığı yer olarak "Colour Palette" seçimi göze çarpar. Kolayca tahmin edeceğimiz gibi Mode 2'de 2 "Ink" Mode 1'de 4 "Ink" ve Mode 0'da 16 "Ink" seçilmesi gelişmiş versiyona özgü bir yeniliktir. Bununla birlikte şimdi her "ink" ile kullanacağınız 12 dikey çubuk mevcuttur.

Her çubuk 27 Amstrad renginden birine ayarlanabilir ve bu sayede de herhangi bir "ink" saptanacak bir hızda ve maximum 12 değişik renkte

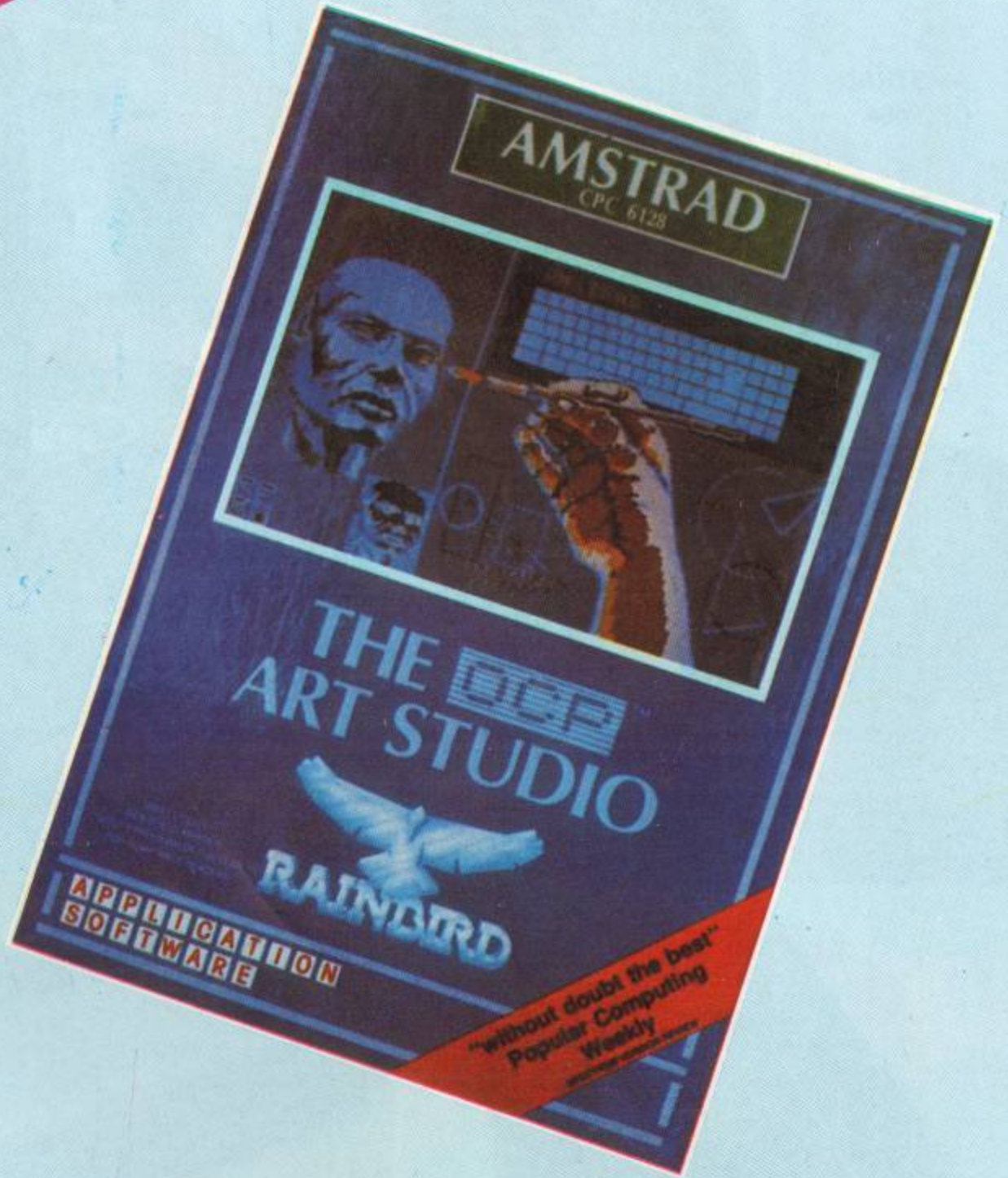
olmak üzere dizilebilir. "Border" renklerini de aynı şekilde düzenlemek olasıdır.

Renk seçeneklerinin "cycle" ve "rotate" kullanılarak geliştirilmesi ve böylece de sonsuz sayıda anime edilmiş "palette" efekti yaratma imkânında sağlanmıştır.

"Paint" başlığı altındaki 16 "pen" "sprey" ölçüleri gibi aynı kalmıştır,

fakat artık "sprey" ince bir nokta dağılımı sağlayacak şekilde "fast", "medium" ya da en kalın dokuyu sağlayacak şekilde "slow" olabilir.

"Brush" seçeneği orijinal Art Studio'ya göre oldukça farklıdır. "Brush" ve "Textured fill" paternleri birbirlerine bağlıdır ve tek bir eleman



İNCELEME

"Brush" olarak kullanılırken bir kaç eleman ile de "Textured fill" formunu oluşturabilir.

Herhangi bir anda 15 yeni paternden biri kullanılabilir, fakat sık sık kullanılan "texture"lar gerektiğinde ayrı olarak da "save" veya "re-load" edilebilir.

Patern elemanı (Brush) yükseklik ve genişliği 1 ila 16 pixel arasında değişen bir kare üzerinde dizayn edilir.

Birden fazla renk kullanmak mümkündür, fonlar saydam olabileceği gibi ilginç dizaynlar bir başka patern

modunda iken de kullanılmakta olan renk ekranda belirtilse daha da iyi olur.

Ekstra Ekstralar

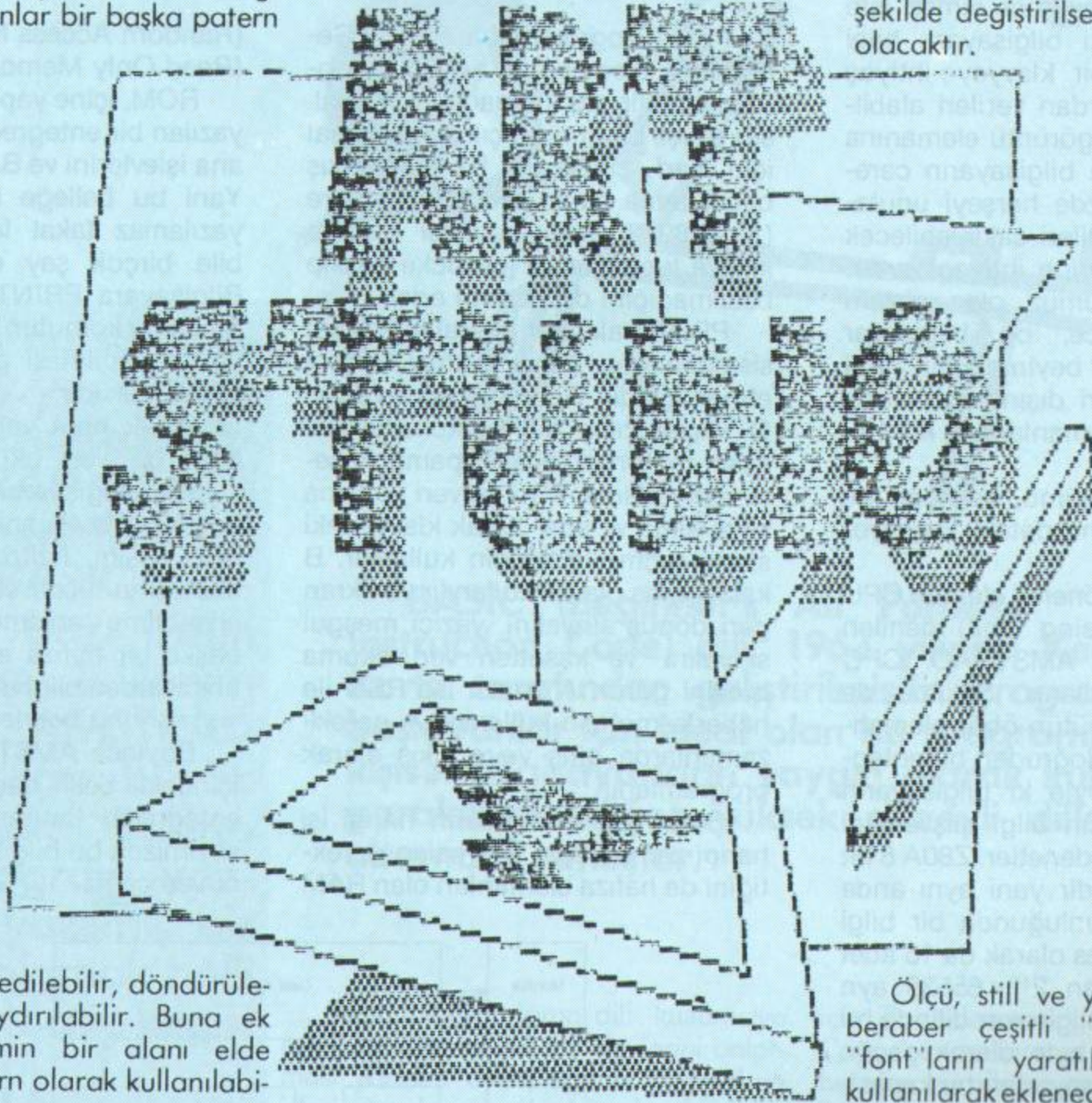
Yeni ekran modu 0'ın yanı sıra "miscellaneous" bölümünde iki önemli yenilik mevcuttur. Birincisi "undo" fonksiyonunu silinecek şeyin görüntüsünü vererek tamamlayan "redo" fonksiyonudur.

Her ne kadar bu değerli bir yenilik olsa da, "undo" komutu sadece en son yapılanları değil, işin tamamını sildiği

renkle geçildiğinde alttaki rengin bozulmaması demektir. Böylelikle cisimde kullanılan renk kullanılmadığı sürece görüntü cismin arkasına fon olarak çizilebilir.

"Ink" koruması ekrandaki tüm çizimler için kullanılabilir fakat "fill" işlemi yaparken korunan "ink"lerin bir sınır teşkil etmeyeceklerine dikkat etmek gerekir. Bu yenilik iyi kullanıldığı takdirde son derece değerlidir.

Şu anda ki versiyon çizim "ink"ini "zoom" modunda otomatik olarak noktalama rengi olarak kabul edecek şekilde değiştirilse daha da kullanışlı olacaktır.



kutusuna kopya edilebilir, döndürülebilir, ya da kaydırılabilir. Buna ek olarak da resmin bir alanı elde edilerek de patern olarak kullanılabilir.

Bu program şimdiye kadar patern dizayn etmek için kullanılan en gelişmiş ve etkili sistem olup kullanımı çok zevklidir.

"Shapes" menüsü elipsleri içerecek şekilde genişletilmiştir. Artık elips ve dairelerin boş bırakılma gibi doldurulma imkânları da mevcuttur, fakat bu imkân dikdörtgen ve üçgenler için geçerli değildir.

Daha öncede olduğu gibi çizgi ve şekiller için elastik ön görüş mevcuttur. Belki de bunun o andaki seçenek olmaması şaşırtıcıdır ve "drawing"

için esasen "undo" komutunda bazı değişikliklerin yapılması daha yararlı olacaktır.

Sonuç olarak tek bir çizginin çizilişi esnasındaki bir hata ya da yapılan en son "fill" da ki bir taşma mecburen her şeyi yeni baştan yapmanızı gerektirecektir. Bu yüzden böyle kayıpları engelleyebilmek için sık sık bulunduğunuz modu tekrar seçmeniz gerekecektir.

İkinci yenilik ise "ink"lerin korunmasıdır. Bu korunmuş "ink"le çizili herhangi bir şeyin üzerinden bir başka

Ölçü, still ve yön seçenekleri ile beraber çeşitli "font"lar ve yeni "font"ların yaratılması için editör kullanılarak eklenecek textler de kullanıcının 4 ila 15 pixel arasında değişen boşluk bırakmasını sağlar.

Sonuç

Piyasaya çıkışını takip eden bir kaç ay içinde en çok satan programlardan biri haline gelmiştir.

Bu program her sanatçı için mutlak bir gerekliliktir. Çünkü hem kendibaşına kullanıldığı gibi hem de uygun olarak "save" edilecek "file"larla başka çizim programları ile de uyum sağlayacaktır.

SAD





RAM, ROM, MİKRO İŞLEMCİ NEDİR?

Bu yazımızda genelde AMSTRAD CPC tip bilgisayarların donanımından bahsedeceğiz.

RAFFİ KAVAFYAN

Bir bilgisayar bir görüntü elemanı, (Monitör veya Televizyon), bir klavye, bir bilgi depolama yeri (kaset, disket, disk) ve bir sistem ünitesinden meydana gelir. Şimdi bunları kısaca gözden geçirelim.

Sistem ünitesi kendi başına kullanıcıya pek birşey ifade etmez. İşte bunun içindir ki bilgisayara bilgi girebilmek için bir klavyeye ihtiyaç vardır. Bilgisayardan verileri alabilmek için ise bir görüntü elemanına veya yazıcıya ve bilgisayarın ceryanını kestiğimizde herşeyi unutacağı için bu bilgileri saklayabilecek bir depolama yerine ihtiyaç vardır. Bizim asıl konumuz olan sistem ünitesine gelince; bu bilgisayar sistemi içinde bir beyin gibidir. Yani kendi iç işlemleri dışında yukarıda bahsettiğimiz elemanları da kontrol eder.

Şimdi bu bölümü, şekilden de faydalanarak daha detaylı inceleyelim.

Buradaki en önemli eleman CPU (Central Processing Unit) denilen mikroişlemcidir. AMSTRAD CPC serisi Z80A kullanır. Şekilde de görüldüğü gibi bütün diğer elemanlar dolaylı veya doğrudan bu entegreye bağlıdır. Öyle ki bilgisayarın içinde olan bütün bilgi alışverişini Z80A yürütür ve denetler. Z80A 8 bit bir mikroişlemcidir yani aynı anda ancak 8 bit uzunluğunda bir bilgi yollayabilir. Adres olarak da 16 adet çıkışı olduğundan $2^{16} = 65536$ ayrı yere ulaşabilir. Bilgisayar dilinde bu rakam 64 kilo byte olarak geçer. Genelde ev bilgisayarları bu kapasitededir.

İkinci önemli eleman gate array denilen entegredir. Bu entegrenin içine binlerce mantık kapısı yerleştirilmiştir. Bu eleman sistemdeki birçok mantıksal olayı kontrol eder. Örneğin renkler, ekran modu ve ROM seçimi hep bu eleman sayesinde gerçekleşir.

CRTC (Cathode Ray Tube Controller) ile gate array birlikte monitöre giden video sinyallerini üretirler. CRTC tüp denetleyici bir entegredir ve birçok bilgisayarda bu eleman kullanılır.

PSG (Programmable Sound Generator) elemanının anlamı programlanabilir ses kaynağıdır. 3 kanallı ses çıkışı, bir gürültü çıkışı, her kanal için zarf çıkışı ve bir giriş/çıkış bacaklarına sahip olan bu entegre (AY-3-8912) ses üretmesi dışında klavye tuşlarına ve joystick'e basılıp basılmadığını da kontrol eder.

PPI (Paralel Peripheral Interface) sistemin geri kalan kısmını kontrol etmek içindir. Üç adet kapısı vardır. C kapısı çıkış olarak kullanılır ve kaset motorunu açıp kapama, kasette veri yollama, PSG'ye veri yollama veya alma ve son olarak klavyedeki sırayı seçme işleri için kullanılır. B kapısı giriş olarak kullanılır ve ekran geri dönüş sinyalini, yazıcı meşgul sinyalini ve kasetten veri okuma işlevini görür. A kapısı ise PSG ile haberleşme için kullanılır ve gerekli zamanlarda giriş veya çıkış olarak programlanır.

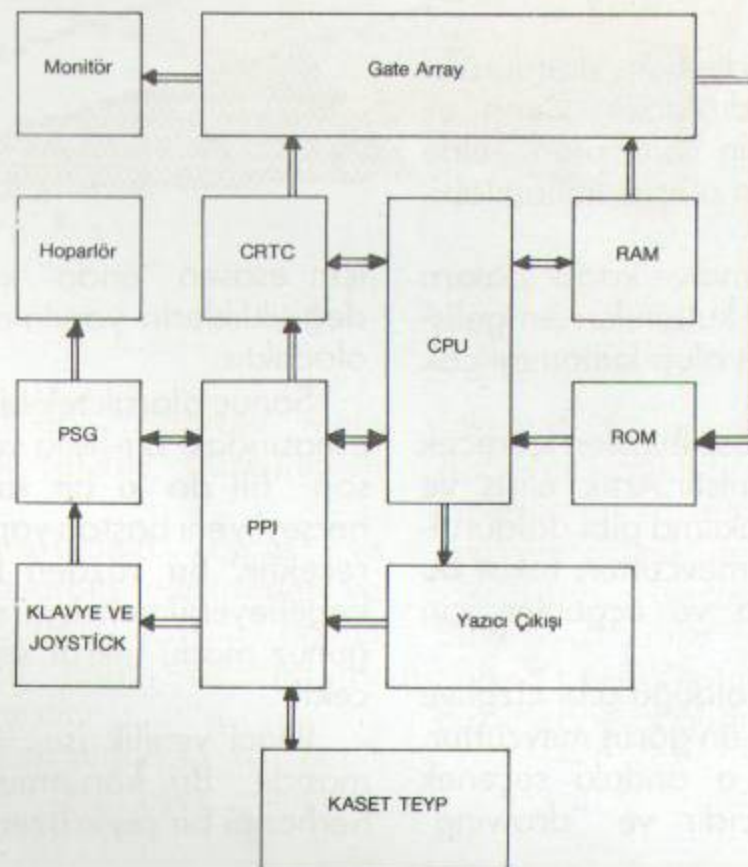
Bütün bu elemanların hangi işi hangi zamanlarda yapmaları gerektiğini de hafıza elemanları olan RAM

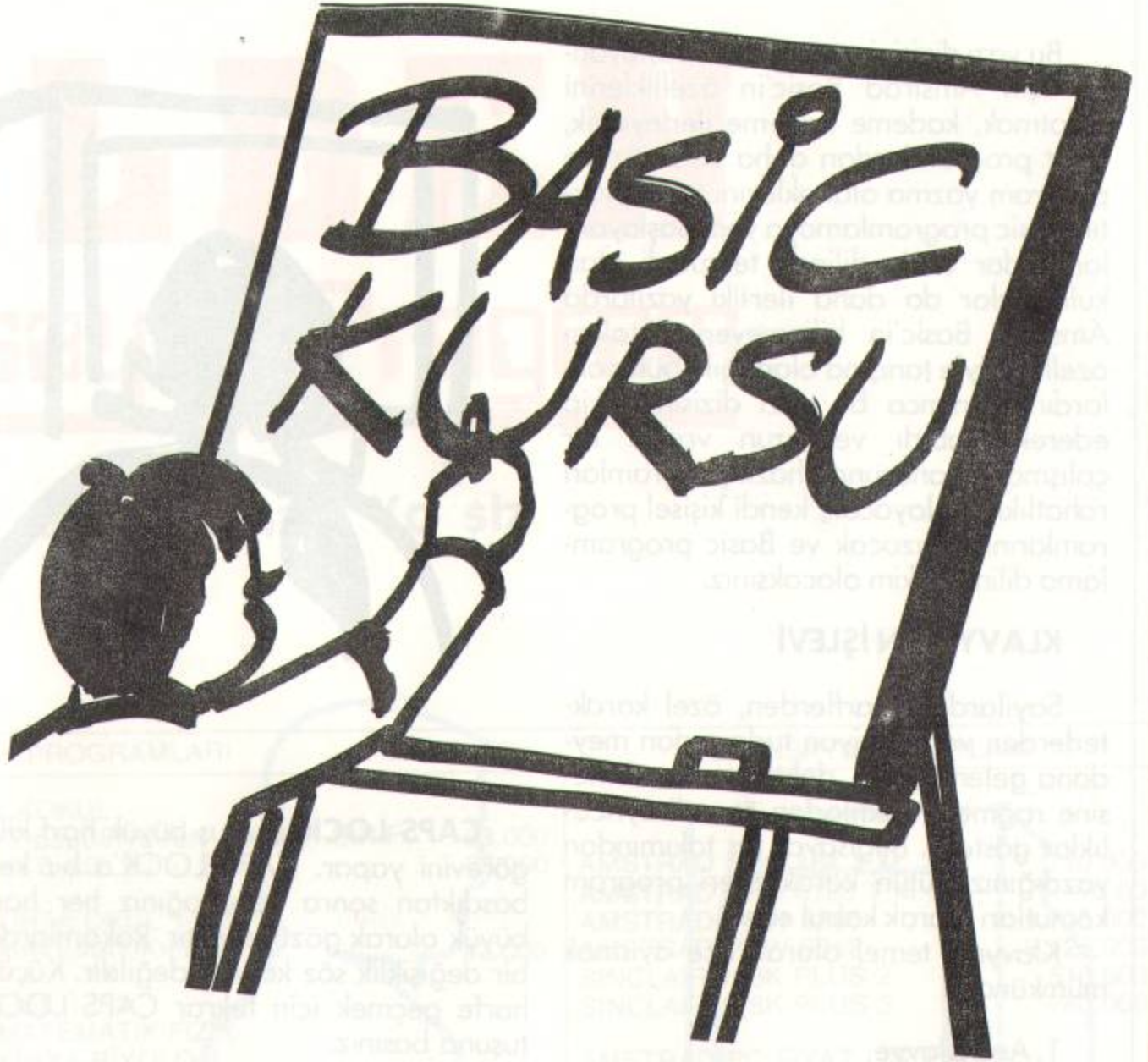
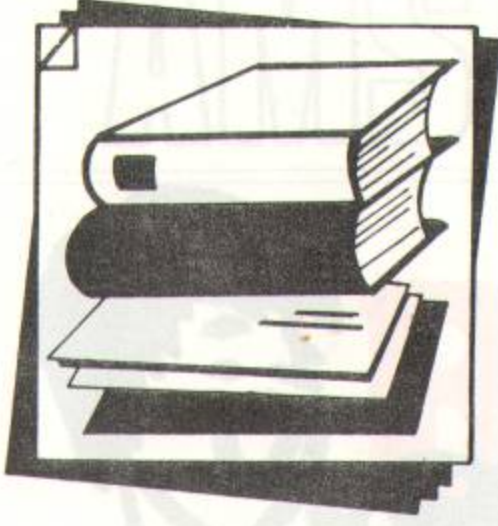
(Random Access Memory) ve ROM (Read Only Memory) tayin ederler.

ROM, içine yapımı sırasında bilgi yazılan bir entegredir, bilgisayarın ana işlevlerini ve BASIC dilini içerir. Yani bu belleğe herhangi bir şey yazılamaz fakat farkında olmadan bile birçok şey okunur. Örneğin Bilgisayara PRINT komutu verildiğinde bu komutun ne anlama geldiği ve ne yapılması gerektiği ROM'un içinde saklıdır.

RAM, hem veri yazabileceğiniz hem de veri okuyabileceğiniz ve bunları değiştirebileceğiniz rastgele erişimli bellek anlamındadır. Rastgele erişim, hafızanın herhangi bir noktasına hiçbir sıra takip etmeden erişebilme anlamındadır. Örneğin başka bir hafıza elemanı olan teyp ünitesinden bilgi okunurken başını ve sonunu belirlemek gerekir.

Böylece AMSTRAD CPC464'ün içindeki belli başlı elemanları ve entegreleri tanımış olduk, gelecek sayımızda bu bilgisayarın iç şemasını vereceğiz.





“Dergimizin bu sütunlarında her ay yer alacak olan yazı dizimizde sizlere AMSTRAD BASIC’i öğretmeyi hedefledik. AMSTRAD BASIC’in sahip olduğu bazı üstün özellikler ve kullanım kolaylığı siz AMSTRAD kullanıcıları için büyük bir avantajdır. Basitte olsa bir program yazmak veya yazılmış bir programı anlamak belli bir seviyede Basic bilgisi gerektirir.

Kişisel bilgisayarların temel dili olan Basic’in tüm özelliklerini bu sayfalarda siz okurlarımıza anlatmaya çalışacağız. İnanıyoruz ki yazı dizimizin öğretici özelliği, sizlerin AMSTRAD BASIC’i öğrenmenizde yardımcı olacaktır.

BASIC (Beginner’s All Purpose Symbolic Instruction Code) dili, 1963 yılında Kemeny ve Kurtz tarafından geliştirilmiştir. Programa yeni başlayanlar için ideal olan bu programlama dili, kişisel bilgisayarların yaygın olarak kullanılması paralelinde diğer yüksek düzeyli dillere karşı alternatif olmuştur.

MİSAK VARTİKOĞLU

Basic Programlama dili kullanıcıya programlamanın temel işlevlerini anlatması yanısıra oyun, eğitim, bilimsel ve idari uygulamalarda birçok olanaklar sağlar. Basic öğrenerek kişisel problemlerinizin bilgisayar kullanarak çözümünde önemli adımlar atabilirsiniz.

Genelde ev bilgisayarlarının tümünde kullanıcının kendi programlarını yapması için bir Basic çeviricisi vardır. Günümüzde bir kaynaktan çıkan birçok BASIC programlama dilleri mevcuttur. AMSTRAD CPC 6128 ve CPC 464’de standart Basic’in bir versiyonu olan Amstrad Basic kullanılmaktadır.

Amstrad Basic’in diğer Basic’lere göre birtakım avantajları vardır. Çok yönlü bir kullanıma sahip olan bu Basic

için ilk söylenmesi gereken şey hızıdır. Çoğu kez kullanıcıyı ilgilendirmemekle beraber bir bilgisayar 3 ile 5’in çarpımını 0.05 saniyede yaparken diğer bir bilgisayar aynı işlemi 0.075 saniyede yapar. Bu fark ilk bakışta önemsiz gibi görülmeye binlerce hesaplamanın sonucuna bu farkın etki etmesi bir performans farklılığını ortaya koyar. Amstrad bilgisayarlarınızda kullanılan Basic, diğer bilgisayar sistemleri arasında bulunan en hızlı ve en özellik dolu olanıdır.

Amstrad Basic’in 8 oktav 3 kanal ses özelliğiyle birlikte yüksek çözünümlü grafik ekran olanakları, 20,40,80 kolon seçeneği, program yazmayı kolaylaştıran komut zenginliği, Amstrad Basic’i aranan, güçlü bir dil yapmıştır.

Bu yazı dizisinin amacı yeni başlayanlar için Amstrad Basic'in özelliklerini anlatmak, kademe kademe ilerleyerek, basit programlardan daha ileri düzeye program yazma olanaklarını sağlamaktır. Basic programlamaya yeni başlayanlar kadar Basic dilinde tecrübeli olan kullanıcılar da daha ileri yazılarda Amstrad Basic'in bilinmeyen birtakım özellikleriyle tanışma olanağını bulacaklardır. Kanımca bu yazı dizisini takip ederek, sabırlı ve uzun vadeli bir çalışmanın sonucunda hazır programları rahatlıkla anlayacak, kendi kişisel programlarınızı yazacak ve Basic programlama diline hakim olacaksınız.

KLAVYENİN İŞLEVI

Sayılardan, harflerden, özel karakterlerden ve fonksiyon tuşlarından meydana gelen klavye, daktiloya benzemesine rağmen, daktilodan önemli ayrıcalıklar gösterir. Bilgisayar tuş takımından yazdığınız bütün karakterleri program komutları olarak kabul eder.

Klavyeyi temel olarak üçe ayırmak mümkündür:

1. Ana Klavye
2. Fonksiyon Tuşları
3. Kürsör tuşları

Ana Klavye de birçok tanıdık karakterler ve özel tuşlar bulunmaktadır. Bu tuşların etkinlikleri şunlardır:

RETURN: Return tuşu ekrana yazdığınız bilgilerin bilgisayara aktarılmasını sağlar. RETURN tuşuna bastıktan sonra yeni bir satır başlar. Bilgisayara girmesini istediğiniz her komuttan sonra RETURN tuşuna basmalısınız.

Örnek:

Amstrad yazıp RETURN tuşuna basınız:

Giriş	Çıkış
Amstrad	Syntax Error

SHIFT: Bilgisayarınızda iki tane SHIFT tuşu vardır. Bunlardan birine basarsanız ve parmağınızı kaldırmadan diğer bir tuşa basarsanız, tuş harfi gösteriyorsa o harfin büyüğünü; iki karakterli bir tuşa basıldığında üstteki karakteri ekrana yazar.

Örnek

Giriş	Çıkış
k tuşuna basınız	k
SHIFT + k tuşuna basınız	K
4 tuşuna basınız	4
SHIFT + 4 tuşuna basınız	\$



CAPS LOCK: Bu tuş büyük harf kilit görevini yapar. CAPS LOCK'a bir kez basıldıktan sonra yazacağınız her harf büyük olarak gözükecektir. Rakamlarda bir değişiklik söz konusu değildir. Küçük harfe geçmek için tekrar CAPS LOCK tuşuna basınız.

Örnek

Giriş	Çıkış
CAPS LOCK abcde	ABCDE
CAPS LOCK 12345	12345

DEL: DEL tuşu ekranda kürsörün solundaki gerekli olmayan karakteri silmek için kullanılır.

Örnek

Giriş	Çıkış
-------	-------

abcde yazıp DEL tuşuna basın	abcd
DEL tuşuna basın	abc
DEL tuşuna basın	ab

CLR: Kürsörün üzerinde bulunduğu karakteri silmek için kullanılır.

ESC: Bu tuş bilgisayarın yapmakta olduğu işlemin durdurulması için kullanılır. Bu tuşa bir kez basıldığında bilgisayar geçici olarak bekleme durumuna girer ve herhangi bir tuşa basmakla tekrar eski işlemine devam eder.

ESC tuşuna iki kez basılırsa bilgisayar yapmakta olduğu işlemi tamamen durdurur ve sizden yeni bir komut almak için bekler.

CONTROL (CTRL) + CAPS LOCK: Bütün büyük harfleri ve iki karakterli tuşların üstünde yer alan karakterleri sürekli kullanmanızı sağlar. Bu işlem için CONTROL tuşu ile birlikte CAPS LOCK

tuşuna bir kez basmalısınız. Bu işlem bir SHIFT LOCK fonksiyonunu meydana getirir.

COPY: Bu tuşun işlevi ilgili bölümde anlatılacaktır.

TAB: Bu tuşun işlevi ilgili bölümde anlatılacaktır.

CONTROL (CTRL) + SHIFT + ESC: Bu üç tuşa aynı anda basıldığında bilgisayar belleğinde bulunan tüm bilgileri silerek ilk açılış şekline döner. Bu işleme RESET adı verilir.

Fonksiyon Tuşlarının İşlevi

Fonksiyon tuşları f0..f9 olarak gösterilir. Bu tuşların görevi herhangi bir komutu veya komut grubunu fonksiyon tuşlarından birine tanımlamaktır. Bu durumda bir komutu uzun uzadıya yazmaktansa tanımlanmış fonksiyon tuşlarına bir kez basmak yeterli olacaktır. Fonksiyon tuşları nümerik klavye olarak da anılırlar. Bu durumda her bir fonksiyon tuşu 0 ila 9 arasında bir sayıya karşılık gelir. Bu grup içinde bulunan ENTER tuşu RETURN tuşuyla aynı işlemi yapar. Bununla beraber diğer kullanımlar için ENTER tuşu bir fonksiyon tuşu olarak yeniden tanımlanabilir. Bu işlem daha sonraki bölümlerde açıklanacaktır.

Kürsör tuşları, kürsörün dört yönde hareketini sağlar. Kürsörü tuşların üzerinde belirtilen yönde hareket ettirirler.



AMSTRAD Yetkili Satıcısı

BILDEN

Bilgisayar Program

Biz hazırız... Ya siz

CPC 464		EĞİTİM PROGRAMLARI		CPC 6128		BİLGİSAYAR FİYATLARI	
İLKOKUL: KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF İŞTE KOLEJ 5. SINIF		56.000 56.000	İLKOKUL: KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF İŞTE KOLEJ 5. SINIF	83.000 83.000	AMSTRAD CPC 464 Y.M.		710.000
ORTA 1-2-3: MATEMATİK FEN		17.500 17.500	ORTA OKUL 1-2-3: MATEMATİK-FEN	42.000	AMSTRAD CPC 6128 Y.M.		1.170.000
LİSE 1-2-3: MATEMATİK FİZİK KİMYA BİYOLOJİ		17.500 17.500 17.500 10.000	LİSE 1-2-3: MATEMATİK-FİZİK KİMYA-BİYOLOJİ	42.000	AMSTRAD PCW 8256		1.705.000
ENGLISH FOR BEGINNERS		72.000	ENGLISH FOR BEGINNERS	94.000	AMSTRAD PCW 8512		2.125.000
ÖSS SAYISAL ÖYS SAYISAL ÖSS-ÖYS SÖZEL		39.000 39.000 39.000	ÖSS SAYISAL ÖYS SAYISAL ÖSS-ÖYS SÖZEL	42.000 42.000 42.000	SINCLAIR 128K PLUS 2		510.000
OYUN PROGRAMI		3.500	OYUN PROGRAMI	17.500	SINCLAIR 128K PLUS 3		780.000
			PC 1512/1640	120.000	AMSTRAD PC FİYAT LİSTESİ		
			ENGLISH FOR BEGINNERS	75.000	PCI512 SD / MONO MONITOR		2.336.000
			SORU BANKASI	75.000	PCI512 BD / MONO MONITOR		2.626.000
			TEST PROGRAMI	75.000	PC1512 20 Mb MONO		3.350.000
					PC1512 30 Mb MONO		3.552.000
					PC1640 SD / MONO		2.642.000
					PC1640 DD / MONO		3.066.000
					PC1640 20 Mb MONO		3.655.000
					PC1640 30 Mb MONO		3.857.000
					AMSTRAD PRINTER		
					DMP 3160 (80k1-160cps)		830.000
					DMP 4000 (132k1-200cps)		1.305.000
CPC 6128		İŞ PROGRAMLARI		PC 1512/1640		YARDIMCI MALZEMELER	
STOK KONTROL V5		67.200	CARI HESAP TAKİBİ	336.000	3 1/2" disket (maxel)		10.000
CARI HESAP V5		67.200	ÇEK SENET TAKİBİ	336.000	5 1/4" disket (precision)		2.000
CARI HESAP TAKİBİ		112.000	S.KONTROL/FAT/İRSALİYE	392.000	5 1/4" disket kutusu (100)		55.000
AJANDA		67.200	GENEL MUHASEBE	392.000	Yazıcı kağıdı (80 kolon)		25.000
MÜŞTERİ CARI HESABI		67.200	PERSONEL BORDROSU	392.000	Yazıcı kağıdı (132 kolon)		37.500
STOK KONTROL		67.200	STOK KONTROL/FATURA/ İRSALİYE + ÜRETİM/MALİYET	672.000	35x77 Adres Etiket		27.000
MÜŞTERİ CARI/STOK KONTROL		784.000			35x97 Adres Etiket		27.000
ÇEK SENET TAKİBİ		67.200			TOZ ÖRTÜLERİ		
BORDRO		67.200			CPC 464/6128 Yeşil Mon.		10.000
HESAP TABLOSU		67.200			CPC 464/6128 Renkli Mon.		11.000
ADRES ETİKETLEME		67.200			PCW 8256/8512 + Printer		15.000
KELİME İŞLEM		67.200			PC 1512/PC 1640		14.500
KARTOTEKS		67.200			COMMODORE 64		5.800
					PC1640 DD / MONO		3.066.000
					PC1640 20 Mb MONO		3.655.000
					PC1640 30 Mb MONO		3.857.000

10 İNDİRİM
KUPONU

BILDEN-Bilgisayar Programlama

Sahne Sok. Alihan Kat: 5 GALATASARAY Tel: 152 47 27

BILDEN

PROBLEMLER



KİLİTLİ BASIC PROGRAMLAR

16 yaşında bir Amstrad 464 kullanıcısıyım. Yaklaşık bir yıldan beri bilgisayarla uğraşıyorum. Basic dili ile yazılmış olan programları inceleyerek bu konudaki bilgimi arttırmaya çalışıyorum. Özellikle oyun programlarının Basic bölümlerini incelemeyi seviyorum. Ancak bazı kilitli Basic programları açamıyorum. Kilitli Basic programları açabilmem için ne yapmam gerektiğini açıklarsanız çok memnun olurum.

TARIK SUBAŞI
EDİRNE

SAD: Kilitli Basic programlarını açmak için muhtelif yollar mevcuttur. Size basit bir yöntemi veriyoruz. Sanıyoruz ki bu çözüm sorunlarınızı halledecektir. Kilitli Basic programı "LOAD" ile hafızaya alın. Aşağıdaki Poke sıralamasını yazın. Listesini aldığınızda programın çözüldüğünü göreceksiniz.

POKE &AC02, &90
POKE &AC03, &C0
POKE &AC01, &C3

JOYSTICK'TE AUTO FIRE

Bir Amstrad Bilgisayar sahibiyim. Bazı oyunları Joystick ile oynarken Fire tuşuna hakim olamıyorum. Otomatik Fire'a aldığım halde devamlı ateş etmiyor. Ayrıca Joystick takılı iken bilgisayarı açtığımda ekrana Z harfini yazıyor. Bunun neden kaynaklandığını söyleyebilirmisiniz? Ayrıca bu problemi yaratmayacak Joystick var mıdır?

COŞKUN DEMİR
MALATYA

SAD: Amstrad Bilgisayarlarının bazı oyunlarda problem yarattığı bilinmektedir. Bunu joystick uyumsuzluğu olarak söyleyebiliriz. Bu problem Amstrad'da anlaşıldıktan sonra üretilen joysticklerde Amstrad seçeneği ilave edilmiştir. Q.II Turbo joystickler gibi. Elinizde var olan ve uyumsuzluk yaratan joysticklerinizi kendiniz düzeltebilirsiniz. Bunun için joystickinizi açın ve koyu kırmızı renkli soketi çıkarın. Böylece bu problemin ortadan kalkmasını sağlayacaksınız.

PROGRAM KİLİTLEME

2 yıldan beri bilgisayar kullanmaktayım. Bir CPC 6128'im var. Sahip olduğum Basic bilgisi ile bazı ufak programlar yapıyorum. Yazmış olduğum bu programları Amstrad Basic'in getirdiği özellikler ile süslemek ise en büyük zevkim. Bazı hazır programlarda ve oyun programlarında görmüş olduğum ESC tuşunu kitlemeyi yapamıyorum. Ayrıca basic ile yazdığım programlarımı kilitlemek istiyorum. Bu konuda yardımcı olmanızı dilerim.

KEMAL YURDATAPAN
BALIKESİR

SAD: Basic ile yazılmış programları çözenin oldukça basit olduğunu biliyoruz. Dolayısıyla kilitlemekte oldukça kolaydır. Bunun için:

SAVE "DOSYA ISMI", P
yazmanız yeterlidir. ESC tuşunu iptal etmek için ise:
KEY DEF 66,0,0
yazmanız gerekir.

AMSGOLF ŞİFRESİ

CPC 464 sahibiyim. Bazı oyunların gerekli açıklamalarını bulamadığım için oynamakta güçlük çekiyorum. Özellikle Amsgolf isimli oyunu hiç oynayamadım. Çünkü program yüklendikten sonra ilk bölüm olan 16. seviyeyi seçtiğimde bilgisayar bir şifre sormakta. Bu açılış şifresini bilmediğim için oyuna geçemiyorum. Bu problemime yardımcı olursanız çok sevinirim.

METİN KIVANÇ
AYDIN

SAD: Amsgolf oyununda ilk bölümü oynayabilmeniz için sorulan şifre S9V73'dür. Bu bölümü geçtikten sonra sıradaki bölümün başlama şifresini bilgisayar otomatik olarak verecektir.

RANDOM DOSYA

Amstrad Bilgisayar ile gitmiş olduğum basic kursunda tanıştım. Şimdi ise CPC 6128 sahibiyim. Kursta Amstrad ile birlikte diğer büyük bilgisayarları da kullandık. Kursta öğrendiğimiz RANDOM dosya özelliklerini CPC 6128'te kullanamıyorum. CPC'de Random dosya özelliklerini nasıl kullanabilirim. Bu konuda bana yardımcı olursanız sevinirim.

HASAN YAĞMUR
ANKARA

SAD: Amstrad CPC serisi makinaların sahip olduğu basic'te Random dosya kullanamazsınız. Ancak sıralama dosyayı kullanabilirsiniz. Amstrad bilgisayarlarda Random dosya için M BASIC veya Mallard Basic kullanmanız gerekmektedir.

ROM ADRESLERİ

21 yaşında üniversite talebesiyim. Bir Amstrad CPC 6128'im var. Okulda bilgisayar makine dili ile ilgili ders görmekteyiz. Bu öğrendiğim bilgileri bilgisayarımda kullanabilmem için ROM adreslerini nasıl öğrenebileceğim konusunda bana bilgi verirmisiniz?

SELÇUK ADIGÜZEL
İSTANBUL

SAD: CPC serisi bilgisayarın ROM adreslerini ve tüm adresleri kapsayan firmware kitabı sizin için çözüm olacaktır. Bir CPC 6128'iniz olduğuna göre CPC 464 firmware ve DDI firmware aldığınız takdirde probleminiz çözülecektir.

CRASH MODE

CRASH MODE

BOMB JACK

Bomb Jack'te sonsuz yaşam elde etmek için aşağıdaki Poke listesini yazın. Metod 2'yi kullanın. "bjcode.bin"e kadar ön kısmı geçin.

```
1 'BOMB JACK - TEYP VEYA DISK
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 MEMORY 5999
15 CLS
20 LOAD"!bjcode.bin",6000
30 POKE &19FD,0
40 DATA 23279,65,23280,32,23281,82,23282,
.65,23283,86,23284,69,23285,32
50 FOR k=1 TO 7
60 READ po,n
70 POKE po,n
80 NEXT:MODE 0:CALL 6000
```

TEYP İÇİN POKE METODLARI

İşte size Crash Mode teyp poke'larını kullanabilmeniz için iki metod. Poke'lar ile verilen açıklamalarda bu iki metodtan hangisini kullanacağınız belirtilecektir. Eğer 664 veya 6128 sahibi iseniz önce "1 tape" yazmayı unutmayınız.

METOD 1

Oyun kasedini başa sarın. POKE listesini bilgisayara girin. Sonra RUN yazarak Enter tuşuna basın. (CTRL VEYA CONTROL tuşlarına dokunmayın, bu POKE'un çalışmasını durduracaktır) Play tuşuna ve sonra da ana klavyede herhangi bir tuşa basın. Teybiniz normal olarak çalışacaktır.

METOD 2

Bu metod için oyun programının ilk bölümünü atlamak gerekmektedir. Bunu yapabilmek için önce oyun bandını başa sarın. Şimdi listenizi girin, sonrada CAT yazarak Enter'e basın. Önce Play'a sonrada herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırın ve ekranı izleyin.

Kısa bir süre içinde "Found Herhangi bir Block 1" mesajını alacaksınız. Mesajdaki "Herhangi bir" in ne olduğu hiç önemli değildir. Bu her sayıda değişebilecek bir şeydir. Eğer Crash Mode talimatları size sadece birinci bloğu atlamanızı söylüyorsa teybi burada durdurun.

Eğer talimatlarda birden fazla şeyin atlatılması söyleniyorsa belirtilen en son şey için "Found" mesajı verildiğinde teybi durdurun.

Teybi durdurduğunuzda "Escape"e basın RUN yazarak Enter yazın. Şimdi önce teyp kısmında Play'a, sonrada klavyede herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırmaya başlayın.

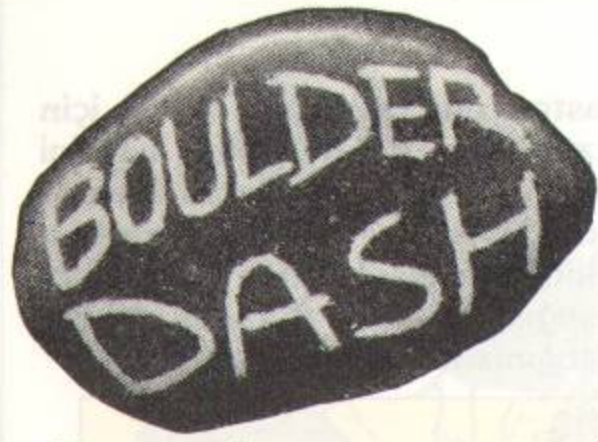
Mastertronic'in bu tren oyunu için hazırlanmış Crash Poke listesini yazın ve Metod 1'i kullanın. Bu size sonsuz yaşam ve sonsuz durdurma hakkı sağlayacaktır. Fire tuşuna bastığınızda oyun duracak, tekrar bastığınızda başlayacaktır.

```
1 'LOCOMOTION - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 MEMORY 4999:MODE 1
20 PRINT"YUKLENIYOR. LUTFEN BEKLEYIN..."
30 LOAD"!data1",5000
40 LOAD"!data2",29000
50 LOAD"!data3",33000
60 LOAD"!data4",36000
70 POKE &951A,0:POKE &951B,0
80 POKE &9524,0:POKE &952E,0
90 POKE &953C,0:POKE &953D,0
100 POKE &953E,0:CALL 29000
```

ARMY MOVES

Army Moves'ta (1.bölüm) sonsuz yaşam, mermilerden etkilenmeme düşman araçlarına bağımsızlık istiyorsanız aşağıdaki Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın.

```
1 'ARMY MOVES (I.BOLUM) - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 N=0:CHK=0:l=70:MODE 1
20 FOR I=&A000 TO &A088
30 READ A$:J=VAL("&"+A$):POKE I,J
40 N=N+1:CHK=CHK+J
50 IF N=8 THEN N=0:READ AMOUNT:IF CHK<>A
MOUNT THEN PRINT"YAZILIM HATASI";L:END E
LSE IF N=0 THEN CHK=0:L=L+10
60 NEXT I
70 DATA AF,CD,0E,BC,21,AF,39,11,&360
80 DATA 00,00,3E,16,CD,A1,BC,CD,&34B
90 DATA 6A,3A,21,40,A1,11,00,00,&1B7
100 DATA 3E,16,CD,A1,BC,21,40,A1,&380
110 DATA 01,26,02,3E,8D,CD,78,A0,&2D9
120 DATA 21,86,A1,01,E0,01,3E,3D,&2A5
130 DATA AE,CD,78,A0,21,40,A1,11,&3A6
140 DATA 00,BB,01,26,02,F3,ED,B0,&374
150 DATA DD,21,00,BF,11,4F,00,CD,&2EA
160 DATA 67,BB,DD,21,00,C0,11,00,&2F1
170 DATA 40,CD,67,BB,DD,21,1E,05,&350
180 DATA 11,86,8D,CD,67,BB,AF,06,&3C8
190 DATA F6,ED,79,21,3B,0B,77,21,&35B
200 DATA 8B,12,77,21,4C,1C,3E,C3,&29E
210 DATA 77,CD,37,BD,FB,C3,90,92,&518
220 DATA F5,AE,77,F1,23,0B,C6,0A,&409
230 DATA F6,80,5F,78,B1,7B,20,F0,&489
240 DATA C9
250 INPUT "SONSUZ YASAM(Y/N):",Y$:IF UPPE
RS$(LEFT$(Y$,1))="N" THEN POKE &66,0
260 INPUT "KURSU GEÇİRME(Y/N):",Y$:IF UPPE
RS$(LEFT$(Y$,1))="N" THEN POKE &A06A,
0
270 INPUT "DUSMAN GEMILERINE BAGISIKLIK(
Y/N):",Y$:IF UPPER$(LEFT$(Y$,1))="N" THE
N POKE &A070,0
280 CALL &A000
```

Bu oyunda sonsuz yaşam için Crash Poke listesini yazın. Çalıştırmak için Metod 1'i kullanın. Böylece A ile M arasında istediğiniz bölümü istediğiniz seviyede ve sonsuz yaşamlı olarak oynayacaksınız.

CRASH MODE

Harrier Attack!

İşte size düşman saldırılarından arındırılmış bir savaş. Aşağıdaki Poke listesini yazın. Programı çalıştırmak için Metod 1'i kullanın. Düşman araçlarının size ateş etmediğini göreceksiniz ve savaşı kazanacaksınız.

```
1 'HARRIER ATTACK - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 MODE 1
20 MEMORY &7FFF
30 LOCATE 15,10:PRINT"LUTFEN BEKLEYİN"
40 LOCATE 15,12:PRINT"YUKLENIYOR....."
50 LOAD"!HARRIER ATTACK",&8000
60 POKE &807F,&C9
70 CALL &8000
80 POKE &A538,0:'DUSMAN DURDURMA
90 POKE &A53B,0:'SALDIRI
100 POKE &A6CE,0:'SONSUZ SALDIRI
110 POKE &A6CF,0:'BOMBA & YAKIT
120 CALL &9111
130 END
```

```
1 'BOULDER DASH - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 MODE 1
20 MEMORY &7FFF
30 FOR F=&9000 TO &901E
40 READ A$
50 POKE F,VAL("&" + A$)
60 NEXT F
70 PRINT"KASETI TEYBE YERLESTIRIN
VE PLAY'E BASIN"
80 CALL &9000
90 DATA 21,00,02,11,25,70,3E,87
100 DATA CD,A1,BC,AF,32,80,1B,32
110 DATA 81,1B,32,82,1B,3C,32,54
120 DATA 19,32,74,19,C3,52,1F
```

PAPERBOY

Paper Boy'da sona ulaşmanız için aşağıdaki Poke listesini yazın. Çalıştırmak için Metod 1'i kullanın. Böylece sonsuz yaşam elde edebilirsiniz.

```
1 'PAPERBOY - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 FOR n=0 TO 15: READ h: INK n,h
20 NEXT n
30 DATA 0,26,24,15,6,3,1,2,20,22
40 DATA 18,9,12,10,13,16
50 FOR n=0 TO 18: READ a$
60 a=VAL("&" + a$): POKE n + &8000,a
70 NEXT n: CALL &8000
80 DATA 3e,01,cd,6b,bc,af,cd,0e
90 DATA bc,01,00,00,cd,38,bc,cd
100 DATA 19,bd,c9
110 OPENOUT"dummy": MEMORY &3FF
120 LOAD"!SCREEN",&C000
130 LOAD"!PRELOC",&BF00
140 LOAD"!PCODE",&400
150 LOAD"!SCR",&C000
160 POKE &9A9,&3E: POKE &9AA,5
170 POKE &9AB,0: CALL &BF00
```



MANIC MINER

Manic Miner'in Amsoft versiyonu için Crash Poke listesini yazın. Bu Poke size sonsuz yaşam sağlayacaktır. Çalıştırmak için Metod 2'yi kullanın ilk bölümü geçin.

```
1 'MANIC MINER - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
5 CLS
10 MEMORY &506D
20 LOAD"!manmin15",&506E
30 POKE &6E25,0
40 CALL &506E
50 END
```

Sonsuz ve ekstra yaşam elde etmek için Metod 2'yi kullanarak Poke listesini yazın. Oyunun başındaki "Batty" isimli ilk dosyayı geçin. 0-255 arasında yaşam istiyorsanız 90 no'lu satırda virgülden sonra istediğiniz sayıyı yazın. Bu durumda 100 no'lu satırı silin.

```
1 'BATTY - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 MODE 0:BORDER 0
20 MEMORY &1300
30 FOR t=0 TO 15:READ a
40 INK t,a:NEXT t
50 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6
60 DATA 15,9,18,17,24,20,8,1
70 LOAD"!a",&4268
80 MODE 0
90 POKE &432B,(0-255 yasam yazin)
100 POKE &4518,0:'sonsuz yasam
110 FOR t=0 TO 15:INK t,0:NEXT t
120 LOAD"!b",&C000
130 CALL &4268
```

Batty

BATMAN

CRASH MODE

Batman için sonsuz yaşam. Aşağıdaki Crash Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. Sonsuz yaşama sahip olarak görevinizi tamamlayın.

```
1 'BATMAN - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 DATA 21,90,1c,36,00,c3,00,01,21,2d,22
20 DATA 36,d3,21,40,20,11,40,00,01,f2,01
30 DATA ed,b0,21,40,00,e5,21,00,bb,e5,21
40 DATA f2,01,e5,21,07,b8,e5,21,bb,02,e5
50 DATA f1,21,ea,b1,11,d9,b1,f3,c9
60 MEMORY &2000
70 FOR x=&BE00 TO &BE34
80 READ a$
90 POKE x,VAL("&" + a$)
100 NEXT
110 LOAD""
120 CALL &3A6A
130 LOAD"!",&2040
140 CALL &BE08
```

RAMBO

Rambo'da sonsuz yaşam ve sınırsız enerji istiyorsanız Poke listesini bilgisayarınıza yazın. Metod 1'i kullanarak teybinizi çalıştırın. Artık ölümsüz Rambo olarak esirleri kurtarabilirsiniz.

```
1 'RAMBO - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 DATA 21,9c,8e,36,00,23,36,00,23,36,00
20 DATA 21,ab,8e,36,00,c3,00,8f,21,2d,22
30 DATA 36,f8,21,40,20,11,40,00,01,f2,01
40 DATA ed,b0,21,40,00,e5,21,00,bb,e5,21
50 DATA f2,01,e5,21,07,b8,e5,21,bb,02,e5
60 DATA f1,21,ea,b1,11,d9,b1,f3,c9
70 MEMORY &2000:chk=0
80 FOR x=&9500 TO &953F
90 READ a$
100 y=VAL("&" + a$):POKE x,y:chk=chk+y
110 NEXT
120 IF chk<>6306 THEN PRINT "YAZILIM HAT
ASI":END
130 LOAD""
140 CALL &3A6A
150 LOAD"!",&2040
160 CALL &9513
```

NEMESIS

İşte Nemesis için Crash Poke. Aşağıdaki Poke listesini yazın. Double laser ve mermi elde edeceksiniz. Aynı zamanda iyice korunacak ve uzayda daha uzun seyahat edeceksiniz. Metod 2'yi kullanın. Oyunun başındaki "Nem" isimli ilk dosyayı geçin.

```
1 'NEMESIS - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 ENT -1,1,9,1
20 ENT -3,2,-6,1,2,6,1
30 ENT -5,1,-2,1
40 ENV 1,2,-1,2
50 ENV 3,2,3,1,3,2,1
60 ENV 5,2,-1,1
70 ENV 7,10,-1,5,30,0,1,10,1,10
80 ENT -7,2,-1,1,2,1,1,5,0,2
90 ENV 8,2,2,2,5,-1,2,1,-7,5
100 ENT -8,5,0,1,2,-1,1,2,1,1
110 MODE 1: BORDER 0
120 FOR t=0 TO 15: READ a: INK t,a: NEXT
130 DATA 0,6,11,23,6,7,8,9,11
140 DATA 12,13,15,16,18,24,26
150 LOAD"!NEMESIS",&C000
160 OPENOUT"y": MEMORY 999
170 LOAD"!NEMCODE",1000
180 POKE &9682,212:POKE &96AA,&20
190 FOR t=55C TO 980:POKE t,0: NEXT
200 CALL 38341
```

JAIL BREAK

Kötü adamları öldürmekte zorluk çektiğinizi biliyoruz. Aşağıdaki Crash Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. Bu sayede sonsuz yaşama sahip olacaksınız.

```
1 'JAIL BREAK - TEYP
2 'Sizin Amstrad
3 'Ekim 88
10 MEMORY &A0FF:MODE 1
20 20 LOAD"!",&A100
30 FOR x=1 TO 6:READ a: POKE a,&A1:NEXT
40 READ a:POKE a,&BF
50 FOR x=&BF00 TO &BF06:READ a$
60 POKE x,VAL("&" + a$):NEXT
70 CALL &A100
80 DATA 41218,41221,41246,41249,41263,41
285,41274
90 DATA af,32,7b,cd,c3,00,f0
```



VIDEO DİGİTİSER

Görüntülerin insanoglunun iletişim hayatındaki en etkili güç olduğunu söyleyebiliriz. Görüntüler ile hatırlar, onlar ile öğrenir ve düşüncelerimizi diğer insanlara aktarmak için görüntüleri kullanırız. Bu nedenle grafik dizayn ve masa üstü yayıncılık

bilgisayar kullanımının gelişmekte olduğu alanlardır. Bu da; doğal olarak, bilgisayar ile görüntü yaratmamıza ya da elde etmemize yardımcı olabilecek herhangi bir şeyin iletişim araçlarımız arasında önemli bir yer tutması demektir.

VIDI

Rombo Productions'ın bir ürünü olan Vidi, video player veya video kameradan görüntü elde etmek için kullanılabilen bir software-hardware paketidir. Size elde edeceğiniz görüntüleri düzeltme, saklama ve basma olanağı sağladığı gibi, sonradan bu resimleri bir masa üstü yayın paketine ekleme ya da bir slayt gösterisine hazırlama gibi özel amaçlarınız için kullanma imkânı sağlar.

Paketin tamamı esas olarak bir video digitiserdir. Video kayıt cihazından gelen sinyalleri alarak bilgisayar ekranında gösterime uygun nokta kalıplarına çevirir.

Fakat Vidi aynı zamanda da bir yakalayıcıdır. Bu ona sürekli olarak resim göndermenin gerekli olmadığını göstermektedir. Paket video kayıt cihazının çıkışından pozları yakalayıp bilgisayar'ın hafızasına depolar. Bu görüntünün ekrana aktarılması esnasında da bir diğer pozu elde eder ve bu işleme aynı düzen içinde devam edilir.

Poz işleminin bitirilmesi 1/3 saniye kadar sürer. Yani normal bir televizyonda video filmi seyrederken görünen, saniyede 50 poz karşın saniyede 3 poz görülür. Bu da hareketli resimlerle bazı benzerlikleri olan görüntülerin ekrana yansması demektir. (Her ne kadar sonuç eski filmlere benzese de).

Paket bilgisayarınız için ihtiyacınız olan seri/paralel interface ünitesine çok benzeyen bir kutu ihtiva etmektedir. Bu kutuda seri/paralel interface ünitesi gibi bilgisayarınızın arkasındaki "Expansion" çıkışına bağlanacaktır.



Eğer Interface"ede ihtiyacınız olursa üzülmezin çünkü Vidi onunla birlikte çalışabilecek şekilde dizayn edilmiştir.

Vidi Interface'inden ya kayıt cihazının ya da kameranın arkasına bağlanan (Video Out soketine) görüntülerin kaydedilebilmesi için bir Video Out soketine sahiptir.

Paketin software kısmı bir tek bilgisayar disketi ile sağlanmaktadır. Disket esas görüntü elde edilışı, dijital hale dönüştürme ve programın düzenlenmesinin yanısıra, görüntü bir kez yakalanıp kaydedildikten sonra ilgi çekici şeyler yapmanızı sağlayacak bazı diğer yararlılıklar da kapsar.

ÇALIŞTIRMA ve GÖRÜNTÜ ELDE ETME

Bu paket ile poz yakalama çok kolaydır. Gerekli tek şey video kayıt cihazını çalıştırarak ekranda belircek görüntüleri seyretmektir.

Görüntülerin oluşum şekillerini belirlemek için oldukça geniş seçenekler mevcuttur. Başlangıç için gerekli olanlar; görüntü parlaklığı, kontrast ve yaratma metodudur. Tamamı, ekranın altındaki tek bir menü listesinden değiştirilir.

Parlaklık kontrolü televizyondakilere çok benzer bir şekilde çalışmaktadır. Parlaklığın değiştirilmesi normal televizyonlar da olduğu gibi parlayan pixel sayısının değiştirilmesinden çok pixel eşiklerinin değiştirilmesini sağlar. Böylelikle eğer eşik (parlaklık) azaltılırsa daha az pixel yakalanmış ve bu sebeple de daha koyuca bir görüntü elde edilmiş olur.

Seçilebilecek üç gölge modeli mevcuttur. -2,4,16 şeklinde. Shade 2'de iken her pixel gerçek bir siyah-beyaz (ya da yeşil-beyaz) görüntü yaratacak şekilde "on" ya da "off" durumundadır.

HARDWARE

Shade 4'de ise her pixel 4 durumdan birini alabilir. -on, off, ya da 2 orta seviyeden biri. Shade 16 sadece tek poz modunda iken kullanılır ve herpixel için 16 gri seviye sağlar.

Kontrast kontrolü sadece shade 4 modunda kullanılabilmesi dışında parlaklık kontrolü gibi çalışır. 4 gölge arasındaki geçişi tam olarak saptar. Yüksek kontrast ekranda iyi gözükmesine rağmen yazıcı çıkışları sağlıklı olmaz.

Herhangi bir televizyonda olduğu gibi bu kontroller resim ekrandayken değiştirilebilir. Ekranda anında etki elde edilecektir. Ayrıca görüntünün ekrandaki yatay ve dikey pozisyonunu değiştirmek için kullanılacak kontroller de mevcuttur.

Bütün bu işlemlerin sonunda oluşacak görüntü tabii olarak biraz karlıdır. Fakat bu 1Mb'in üzerinde bilgi ihtiva eden bir resmi sadece 720*256'lık çözünüme dönüştüren bir sistemden beklenilebilecek bir şeydir.

Buna rağmen görülen resim kesinlikle anlaşılır şekildedir ve Vidi temiz basıma ihtiyacı olanlar için kullanışlı bir "Cleaning Up" imkânı sağlar.

Tek pozlar kontrol şeklinin Auto-run'dan One-Shot'a değiştirilmesiyle kolayca elde edilebilir (dip menü kontrolleri kullanılarak). İstediginizi bir kez elde ettikten sonra resmin tamamı bazı ilginç yollarla kullanıma hazır hale getirilebilir-software bölümü "windowing" imkânlarının tamamını sağlamaktadır.

"Window" menüsü çağırılırken tanımlanmış olan "window" limitleri ekranın bütününe kapsar. Bununla birlikte cursor tuşları kullanılarak yeni bir "window" tanımlanabilir. Bu da görüntünün tamamı yerine sadece önemli olan kısmını kullanma imkânını sağlar.

Bir "windowun" içinde mevcut olan görüntü parçası, pixel çevrimi (negatif etki yaratmak için), kaydırımı veya düzenlenmesi ile tamamen temizlenebilir.

Düzenleme basit olarak pixel parlaklıklarının değiştirilmesi, böylece görüntüdeki kötü bir bölümün çıkarılması veya başka bir bölümün daha parlak hale getirilmesi demektir. Şüphesiz ki bu işlem zaman alacaktır fakat bu zaman bir fotoğrafçının negatif rötuşlamasından daha uzun değildir.



Mevcut görüntü ya da onun bir parçası, "save" edmeden önce tek ya da çift yükseklikte karakterler ile text eklenebilir. Bu iş için mevcut 3 yol vardır.

"Overwrite" modu basit olarak texti resmin üzerine yerleştirir. "Merge" modu mevcut parlak pixelleri boşaltan siyah karakterler yaratır. "Cosmplement" modu ise beyaz bir texti resme fon olacak şekilde görüntüye ekler.

Görüntü dosyalarını "save" etmede, "load" etmede çok kolay işlemlerdir. Görüntüler ya ekranın tamamından ya da bir windowdan "save" edilebilir. Tekrar yükleneceklerinde ise "save" edildikleri ölçünün yanısıra bu ölçünün yarısı ya da iki katında yüklenmeleri mümkündür.

Ayrıca yüklenilebilecek şeye "overwrite", "merge" veya "complement" etkinlikleri kullanılarak halihazırda ekranda bulunan bir şeyi eklemeyi isteyip istemediğinizi belirtme şansında vardır.

EK HUSUSLAR

Temel görüntü elde etme programının yanısıra Vidi bazı diğer kullanışlı etkinlikleri de içerir.

Görüntüler basılı hale dönüş-

tüklerinde yeterince güzeldir, ancak eğer bunlar elektronik olarak bir masaüstü yayınına eklenebilirse daha etkileyici olurlar. Bu tip bir kullanımla resminiz sonradan bir broşür, gazete ya da istenilen herhangi bir yere eklenebilir.

Sağlanan görüntü çevrim yararlılıkları ile iki masaüstü paket programı desteklenmektedir: Mirror Soff'dan Fleet Street Editor Plus ve Database Software'dan The Desktop Publisher. Küçük bir yararlılık programı her iki paketinde okuyabileceği dosyaları en az karmaşa ile hazırlayabilmektedir.

Bir başka olanak da slayt gösterisi yapabilme imkânıdır. Görüntülerin gösterim sırası ve slayt aralarında ekranın temizlenip temizlenmeyeceği bir liste haline getirilince gerisini Vidi halledecek!

ÖZET

Vidi bilgisayar için kullanımı zevkli ve yararlı bir ektir. Kullanımı kolay olduğu kadar el kitabıda kolaylıkla anlaşılabilir şekildedir. Ayrıca, basım masaüstü yayınları ve gösterim için kullanılacak resimler sunar. Bu paketin hazırlanışına çok fazla fikir katılmış ve hepsi kullanılabilir hale dönüştürülmüştür.

SAD

20 BEST GAMES

OYUN LİSTESİ

Geçen Ay

1	●	WORLD GAMES Epyx	Bir çok değişik branşta yarışabileceğiniz sportif oyun. Grafik ve uygulama çok güzel.	—
2	●	XEVIOUS Americana	Heyecan dolu bol kademeli, sıcak bir savaş oyunu. Detayların belirginliği zevkli olmasını sağlıyor.	—
3	●	POPEYE Alternative	Kademeli oyun. Temel reisi çeşitli sıkıntılardan kurtarmalısınız. Kontrol diğer makinelere göre AMSTRAD'da daha iyi.	—
4	●	RENEGADE Imagine	Londra'da gece yarısı metroda sokak kavgası yapacaksınız. Hareketler ve grafik dizaynı mükemmel.	—
5	●	KRAKOUT Gremlin	Duvar yıkma stili düşündürücü bir oyun. Sağa ve sola doğru kullanma imkânı hızlı ve kontrollü hareket gerektiren bir oyun.	—
6	●	GAME OVER Imagine	Kademeli ve sürükleyici bir macera oyunu. Yaratıkları özel silahlarınızla yok edip sona varmalısınız.	—
7	●	BARBARIAN Palace	Grafik ağırlıklı dövüş oyunu. Kılıç kullanarak rakibinizi alt etmelisiniz. Keyboard, joystick, bir yada iki kişiyle oynayabilirsiniz.	—
8	●	ARMY MOVES Ocean	İkinci Dünya Savaşında yer alacaksınız. Donanımlı jibiniz ile savaşacaksınız. Grafik ve tasarım oldukça güzel.	—
9	●	BALL BREAKER CRL	İyi bir kontrol oyunu. Hız ve bir sonraki hareketi düşünmeniz gerekiyor. Bol ekran ve zor sayılacak bir oyun.	—
10	●	JACK THE NIPPER II Gremlin	I.sinden oldukça daha iyi. Konu yine eğlendirici grafik ve akıcılık oldukça iyi. Sıkılmadan oynayabilirsiniz.	—
11	●	NINJA Mastertronic	Kara elbiseliler görevde. Az ekran fakat bol dövüş. Hareket, kullanım rahat.	—
12	●	PAPER BOY Elite	Gazeteci çocuğa dağıtımda yardım edeceksiniz. Eğlendirici, zevkle oynayacağınız bir oyun. Grafik iyi.	—
13	●	GARY LINEKERS SOCCER Gremlin	Futbol oyunu. Maç ve strateji birlikte. Oyun öncesi maça hazırlık oldukça detaylı. Zevkle oynanabilir bir oyun.	—
14	●	THAI BOXING Anco	Uzakdoğu boksunu öğrenecek ve yapacaksınız. Dört ayrı mekanda dövüş. Amaç sokaktan, ringe doğru yükselmek. Grafik ve hareket rahatlığı yeterli.	—
15	●	ARKANOID Imagine	Düşünce ve hareket hızlığı gerektiren iyi bir oyun. CPC kullanıcılarının favorileri arasına girebilecek nitelikte. Oyun zevk veren objeler ile zor ve sürükleyici hale getirilmiştir.	—
16	●	INTERNATIONAL KARATE Endurance	Karate oyunlarını sevenler için favori bir oyun. Grafik ve tasarım çok iyi. Değişik mekanlarda karate ve hareketleri değerlendiren hakem.	—
17	●	SUPER SPRINT Electronic Dreams	Üstün görüntü üçlü bir araba yarışı. Amacınız, zorlaşan parkurlarda diğer arabaları geçmek ve finişe varmaktır. Grafik fena değil.	—
18	●	1942 Elite	Uçak savaşı. I. Dünya Savaşında hava taarruz birliğine gireceksiniz. Düşman uçakları ile savaşacaksınız. Grafik ve karakter iyi.	—
19	●	FEUD Mastertronic	Kademeli 2D grafik olarak düzenlenmiş bir oyun. Bol ekran ve sprite üstünlüğü dikkat çeken özellikleridir.	—
20	●	İKARI WARRIORS Elite	Commando stili iki kişi ile oynanabilen bir oyun. Eğlenceli ve heyecanlı. Grafik iyi.	—



Eski Yerinde



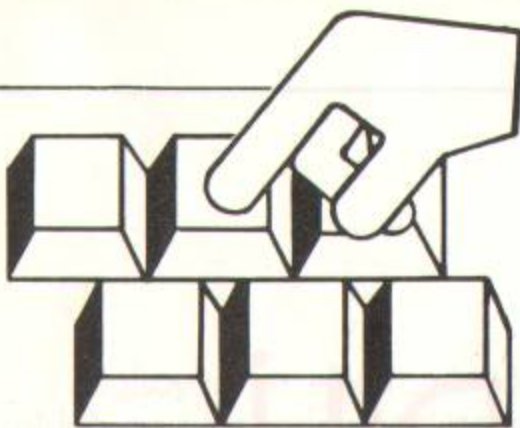
Yukarı Çıktı



Aşağı İndi



İlk Giriş



PROGRAM

ROCK TO CPC

```

20 'ROCK TO CPC
30 'Sizin Amstrad
40 'Ekim 88
50 '
60 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 2,2:RANDO
MIZE TIME:k=2:l=22
70 DIM ml(1400),lm(1400):ENV 1,15,-1,4:EN
T 2,15,5,8:ENV 2,15,1,15:RESTORE 540
FOR a=1 TO 14:READ b,c:ml(a)=b:lm(a)=c:
NEXT a:ENT 3,2,3,2,2,3,2
80 ENV 5,15,1,2,15,1,2:ENV 4,15,-1,2,15
,-1,2
90 ENV 6,15,-1,12:ENV 5,1,0,10,5,-1,2
100 LOCATE 1,22:PEN 3:PRINT CHR$(243);:L
OCATE 40,22:PRINT CHR$(242);
110 GOSUB 630:a$="ROCK TO CPC":b=4:c
=1:e=3:GOSUB 120:a$=" "+CHR$(164)+" Sizin
Amstrad":b=16:c=3:e=2:GOSUB 120:a$="ROC
K DUNYASINA SELAM!":b=18:c=3:e=1:GOSUB 1
20:PEN 2:GOTO 130
120 d=20:INT(LEN(a$)/2):TAG:PLOT d*17,2
28,416-b*16,c:PRINT a$:TAGOFF:PEN a:LOC
ATE d,b:PRINT CHR$(22),CHR$(1):a$:CHR$(2
2):CHR$(0):RETURN
130 atuk=0:eff=0:fog=0:vader=0
140 '
150 'Ana Program
160 '
170 lan=5:man=20:FOR a=1 TO 32:vader=vad
er+1:GOSUB 370:SOUND 1,0,man:SOUND 4,0,m
an:NEXT a
180 EVERY 8,1 GOSUB 700
190 RESTORE 430:de=0:atuk=atuk+1:man=20:
vader=0:rop=0
200 READ a:IF a=540 OR a=760 THEN RESTOR
E ELSE IF a=15 THEN GOSUB 580:GOTO 200 E
LSE IF a=16 THEN GOSUB 590:GOTO 200 ELSE
IF atuk=4 AND a=17 THEN 570 ELSE IF a=1
7 THEN 190
210 IF atuk=4 THEN man=man-0.05:IF man<=
15 THEN man=15
220 IF a=18 THEN rop=1:GOTO 200
230 vader=vader+1:fog=fog+1:IF fog=9 THE
N fog=1
240 IF fog<4 THEN ty=1:yt=4 ELSE IF fog>
4 THEN ty=4:yt=1
250 IF atuk=3 THEN 280
260 IF atuk=2 AND eff=1 THEN 280
270 SOUND ty,ml(a),man,15,1,1:SOUND yt,l
m(a),man,15,1,1:GOSUB 370:GOTO 200
280 SOUND ty,ml(a),man,15,1,1:SOUND yt,l
m(a),man,15,1,1:de=de+1:IF de<=3 THEN be
=ml(a) ELSE IF de>=4 THEN be=lm(a):IF de
>=8 THEN de=0

```



```

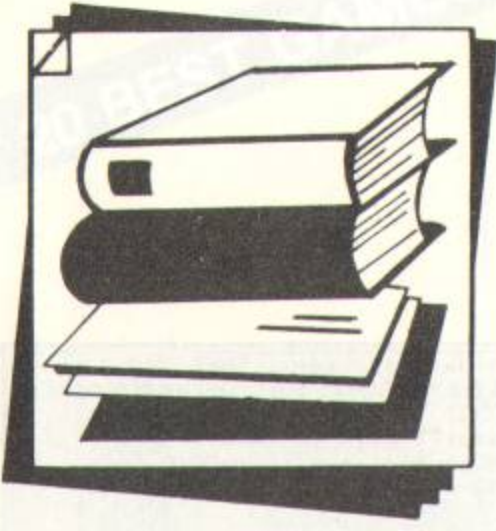
290 IF atuk=2 AND rop=1 THEN 280
300 IF atuk>=3 AND rop=1 OR eff=0 OR eff
=1 THEN 330
310 ON atuk-1 GOTO 320,330
320 SOUND 2,be+2,man,15,1:GOTO 200
330 SOUND 2,be/4,man,15,5,5:GOTO 200
340 '
350 ' Davul
360 '
370 IF vader=2 THEN 380 ELSE SOUND 2,0,m
an,0,4,.lan:RETURN
380 vader=0:luke=luke+1:IF luke=1 THEN h
an=1:lan=5 ELSE IF luke=2 THEN han=9:lan
=13 ELSE IF luke=3 THEN han=17:lan=1 ELS
E IF luke=4 THEN han=25:lan=31:luke=0
390 SOUND 2,0,man,0,4,.han:RETURN
400 '
410 ' Bas
420 '
430 DATA 14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,1
4,14,14,14,14,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,
7,7,7,7,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,7,7,7,7
,1,1,1,1,1,1,1,1,4,4,4,4,7,7,7,7,4,4,4,4
,7,7,7,7
440 DATA 1,1,2,1,3,1,2,1,1,1,1,2,1,3,1,2,1
,4,4,5,4,6,4,5,4,7,7,8,7,9,7,8,7,1,1,2,1
,3,1,2,1,1,1,2,1,3,1,2,1,4,4,5,4,6,4,5,4
,7,7,8,7,9,7,8,7,4,4,5,4,6,4,5,4,7,8,7,9
,7,8,7
450 1,1,2,1,3,1,2,1,1,1,1,2,1,3,1,2,1,1,1,
2,1,3,1,2,1,10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,15
460 1,1,2,1,3,1,2,1,1,1,1,2,1,3,1,2,1,7,7,
8,7,9,7,8,7,7,7,8,7,9,7,8,7,1,1,2,1,3,1,
2,1,1,1,2,1,3,1,2,1,10,10,11,10,12,10,11
,10,10,10,11,10,12,10,11,10
470 7,7,8,7,9,7,8,7,7,7,8,7,9,7,8,7,10,1
0,11,10,12,10,11,10,10,10,11,10,12,10,11
,10,7,7,8,7,9,7,8,7,7,7,8,7,9,7,9,7,9,7
480 1,1,2,1,3,1,2,1,1,1,1,2,1,3,1,2,1,1,1,
2,1,3,1,2,1,10,10,10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,16,18
490 13,13,13,13,13,13,13,13,7,7,7,7,7,7,7,
7,13,13,13,13,13,13,13,13,10,10,10,10,
10,10,10,10,13,13,13,13,13,13,13,13,7,7,
7,7,7,7,7,7
500 10,10,10,10,4,4,4,4,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
17
510 '
520 ' Ses
530 '
540 DATA 758,506,758,451,758,426,638,426
,638,379,638,358,568,379,568,338,568,319
,506,338,506,301,506,284,379,253,758,760
550 '

```

```

560 'Efektler
570 DI:SOUND ty,758,150,15,6,6:SOUND vt,
506,150,15,6,6:SOUND 2,126,150,15,6,6:EI
:GOTO 130
580 DI:SOUND 1,379,80,15,2,2:SOUND 4,253
,80,15,2,2:SOUND 2,255,80,15,2,3:eff=1:l
uke=0:EI:RETURN
590 DI:SOUND 1,379,80,15,2,3:SOUND 4,253
,80,15,2,3:SOUND 2,255,80,15,2,3:eff=0:l
uke=0:vader=0:EI:RETURN
600 '
610 'Synthesyther
620 '
630 FOR a=175 TO 275:PLOT 126,a,1:DRAW 5
00,a:NEXT a:DRAW 0,-100,2:DRAW -374,0:
DRAW 0,100:DRAW 374,0:PLOT 502,279,3:D
RAW 0,-100
640 FOR a=126 TO 500 STEP 16,3:PLOT a,27
5,2:DRAW 0,-100:NEXT a
650 FOR a=142 TO 500 STEP 16,3:FOR b= 4
TO 4 STEP 1:PLOT a+b,256,3:DRAW 0,-50:N
EXT b,a
660 RETURN
670 '
680 'Nota Hareketleri
690 '
700 PEN 2:no=237:LOCATE k,1:PRINT CHR$(3
2):mogwai=INT(RND*2):IF mogwai=1 THEN 1
=1+1 ELSE 1=1-1
710 IF 1>=25 THEN 1=25 ELSE IF 1<=19 THE
N 1=19
720 IF k=39 THEN pio=1:no=242:PEN 1
730 IF pio=1 THEN k=k-1
740 IF pio=0 THEN k=k+1
750 IF k=2 THEN pio=0:no=243:PEN 1
760 LOCATE k,1:PRINT CHR$(no):CALL &BD1
9:RETURN

```



MAKİNE DİLİ

ŞENOL EKER

Amstrad Basic gibi çok kullanışlı ve kolay öğrenilebilen bir dili az çok biliyorsunuz. Fakat öğrenilmesi ve yazılması zor olan bir dili MAKİNE DİLİNİ öğrenmek istiyorsunuz. Acaba bunca zorluğa katlanmaya değer mi? isterseniz iyi ve kötü taraflarıyla karşılaştıralım:

1- Makine dilinin yazılması, hatalarının bulunması, düzeltilmesi Basic'e nazaran biraz daha zordur.

2- Bir bilgisayar için yazılmış BASIC programı, başka bir bilgisayara az çok değiştirilerek aktarabiliriz. Fakat makine dili ile yazılmış bir programı başka bir bilgisayarda çalıştırmak için en iyi yol programı tekrar yazmaktır. Örneğin Spectrum'a yazılmış bir makine dili programı Amstrad'da çalıştırmak istersek, programda değişiklikler yapmak, yeniden yazmaktan daha zordur.

3- Basic'te ondalıklı sayılar ve çok büyük sayılar kolaylıkla kullanılabilirken, makine dilinde bazan 0 - 65535, bazan 0 - 255 arasındaki tamsayılar dışındakileri kullanabilmek için bazı özel yöntemlere başvurmak gerekir.

4- Toplama ve çıkarma dışındaki çarpma, bölme, üs ve kök alma gibi trigonometrik fonksiyonlar BASIC'te rahatlıkla kullanılabilirken, Makine dilinde çarpma için bile bir program parçası yazmak gerekir.

5- Makine, Basic'e nazaran çok daha hızlıdır. Örneğin BASIC'te 4 dakikadan fazla süren bir bellek transferi işlemi, makine dilinde yapılırsa, bir saniyenin dörtte biri civarında birsürede tamamlanacaktır.

6- Makine dili, hafızada çok az

yer kaplar. Basic'te 500 byte yer kaplayan bir program, Makine diline ortalama olarak 50 byte'ı geçmez.

7- Bazı programların Makine dilinde yazılması zorunludur. Örneğin kasetteki Spectrum ya da Commodore programlarını okuyabilecek bir programı Basic ile yapamayız.

8- Makine dili program yazabiliyorsanız, Amstrad'ın Basic'ini olduğu gibi kabullenmek zorunda kalmazsınız. Basic'te yapılması imkânsız olan bazı işleri makine dilinde yazıp, basic programlarınızda alt program olarak kullanabilirsiniz.

İyi ve kötü özelliklerini kabul ederek, makine dilini öğrenmek istiyorsanız, hemen başlayalım.

MAKİNE DİLİNİ ÖĞRENMEK

Basic ile makine dilini karşılaştırırken, öğrenilmesinin zor olduğundan bahsetmiştik. Aslında öğrenmenin zor olması değil, çabuk sonuç alamamak birçok kimsenin makine dilini öğrenmesini engellemektedir. Çünkü basic öğrenirken daha ilk derslerde basit dahi olsa bir program yapmanız mümkündür. Halbuki makine dilinde ekrana adınızı yazdırabiliyorsanız, yaklaşık olarak işin sonuna gelmişsiniz demektir.

Burada anlatılanlarda uygulanabilir bir şey yok, sadece teori var diyerek okumadan geçerseniz, bir

Bir konuyu öğrenmek için gerekenlerin başında, öğrenme isteği ve kaynak gelir. Bilgisayarlar konusunda özellikle son zamanlarda Türkçe kitaplar bol miktarda yayınlanmaya başladı. Ancak mikroişlemciler hakkındaki kaynaklar genellikle mühendislik öğrenimine yönelmiştir. Hobby olarak ilgilenenlerin faydalanabilecekleri kaynaklar ise, yabancı dilde yazılmıştır.

Evinde, Arkadaşında ya da okulunda bir AMSTRAD'ı olanlar kaynak yokluğu sebebiyle makine dili konusundaki bilgilerini arttırmakta güçlük çekmektedir. Dergimizin bu köşesinin size faydalı olacağına inanıyoruz.

yere varmanız mümkün değildir. Aksine bit, byte, op-code, binary ve hexadecimal sayı sistemleri gibi temel kavramları çok iyi öğrenmeniz gerekir. Bunun için kelimesini bile atlamadan, çok dikkatli ve iyice sindirerek birkaç defa okuyun ve üzerinde düşünün, yorum ve alıştırma yapın. Çünkü yazı dizimizde hedefimiz birkaç sayı sonra sizi basit programlar yapabilecek bilgi düzeyine ulaştırmaktadır.

MIKROİŞLEMCİ NEDİR?

Bildiğiniz gibi AMSTRAD, "Z-80" kullanır ki popüler kişisel bilgisayarların büyük bir bölümü bu mikroişlemciyi (microprocessor) tercih etmiştir.

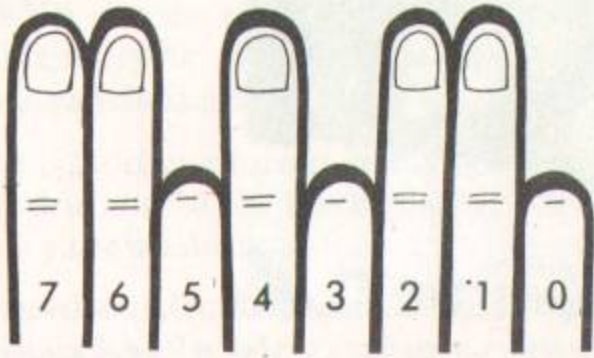
Eğer bilgisayarın içini açıp bakacak olursak, gördüğümüz siyah renkli ve kenarlarında birçok bacağı olan cisimlerin (bunlara entegre devre diyoruz) genişçe olanlarından birinin üzerinde "Z-80 C" yazılıdır. İşte bu, bilgisayarın "Beyni" olan Z-80 mikroişlemcisidir.

Mikroişlemcinin 20'si sağda 20'si solda olmak üzere toplam 40 bacağı (pin) vardır. Bunlardan bizi ilgilendiren, 16+8=24 tanesidir. 16'lı gruba adres yolu (Address Bus), 8'li gruba da data yolu (Data Bus) adı verilir.

Bilgisayar, bir elektronik "devre" olduğuna göre, adres ve data yoluna ait bacaklardan elektrik akımı geçer. Şayet bir bacakta elektrik varsa buna yüksek (HIGH), yoksa alçak (LOW) diyeceğiz ve yüksek'i (1), alçak'ı (0) ile göstereceğiz.

Data yolunu ele alalım: Buradaki 8 uçtan bazılarında elektrik var, bazılarında yoksa ve biz bunları 0 ve 1 ile ifade ediyorsak.

11010110 şeklindeki bir diziliş mümkündür ve bu diziliş, 214 sayısını ifade eder. Burada, 1,2,4,6 ve 7 no'lu data uçlarında elektrik var. 0,3 ve 5 no'lularda yoktur. DATA yolunu, 8 parmaklı bir el gibi düşünebiliriz.



= 11010110

Mikroişlemci, bu sekiz parmaklı eli ile 0-255 arasındaki sayıları gösterebilir siz de beş parmakla, 0-31 arasındaki sayıları gösterebilirsiniz. Bu bölümde, "el" ve "parmak" ifadelerini kullanarak ömекlediğimiz anlatım, ikili (binary) sayı sistemi olarak tanımlanır. İkili (binary) sayı sistemi makine dilinin temelidir.

Unutmayın; ikili sayı sistemini öğrenmeden makine dilini öğrenemezsiniz. Olsa olsa ezberleyebilirsiniz.

BYTE VE BIT

El örneğindeki el yerine byte, (Bayt diye okunur) parmak yerine de bit ifadelerinin kullanıldığını söylersek, bit ve byte'in ne olduğunu sanırım anlarsınız. Bir de iki elimiz olduğuna göre, "iki el" için de WORD kelimesini kullanalım. Bu arada, bilgisayarın her elinde 8 parmak bulunduğunu unutmayın.

Buna göre,

1 El = 8 Parmak

1 Çift El = 2 El = 16 Parmak

veya

1 Byte = 8 Bit

1 Word = 2 Byte = 16 bit

diyerek konuyu özetleyebiliriz.

Şimdi de bizim kullandığımız ONDALIK (Decimal) sayılarla binary sayı sistemini karşılaştıralım:

Parmaklar Binary Ondalık

İki parmak kapalı = 00 = 0

sağ parmak açık = 01 = 1

sol parmak açık = 10 = 2

İkisi de açık = 11 = 3

Yukarıda gördüğünüz gibi, sadece iki parmak ile 0,1,2 ve 3 olmak üzere 4 sayı ifade edebiliyoruz. Bir üçüncü bit kullanırsak:

000 = 0

001 = 1

010 = 2

011 = 3

100 = 4

101 = 5

110 = 6

111 = 7

0,1,2,3,4,5,6 ve 7 olmak üzere toplam 8 sayıyı gösterebiliriz.

Kaç tane bit kullanarak kaç tane sayı ifade edebileceğimizi bulmak için, bit sayısı kadar 2 rakamını birbiriyle çarpmamız yeterlidir.

Buna göre:

1 bit = 2

2 bit = 2*2

3 bit = 2*2*2

4 bit = 2*2*2*2

5 bit = 2*2*2*2*2

6 bit = 2*2*2*2*2*2

7 bit = 2*2*2*2*2*2*2

8 bit = 2*2*2*2*2*2*2*2

= 2

= 4

= 8

= 16

= 32

= 64

= 128

= 256

16 bit = 2*2*2*2*2*2*2*2*2*2 = 65536

demek ki, bilgisayar bir eli yani 8 parmağı ile 256, iki eli ile 65536 değişik sayıyı ifade edebilir.

BİLGİSAYARIMIZIN BELLEĞİ

Bir bilgisayardan bahsedilirken, kaç kilobaytlık olduğu söylenir. Kilobayt yani İngilizce yazılışı ile Kilobyte, 1024 byte'a eşit bir bellek kapasitesidir. Amstrad CPC 464, 64 Kilobayt yani 65536 byte'lık bir bellek kapasitesine sahiptir. CPC-6128'in 128 kB'lık belleği olmasına karşılık biz şimdilik bunun sadece 64'u ile ilgileneceğiz.

BELLEK NASIL BİR ŞEYDİR?

Bilgisayarımızın belleğini, her birinde 8 bit bulunan 65536 tane kutu gibi düşünebiliriz. Bu kutuların her birinin, 0'dan başlayarak 65535'e kadar numara verelim. Her kutuda 8 bit bulunduğuna ve 8 bit 0-255 bir

sayı ifade ettiğine göre, kutucukların içinde 0 ile 255 arası bir sayı varmış gibi düşünebiliriz. Herhangibir kutunun içindeki sayıya o kutunun değeri, kutunun üzerinde yazılı olan 0-65535 arasındaki sayıya kutunun adresi, bu kutucuğa da Bellek Gözesi (Memory Cell) adını verelim.

Bu durumda, 31736 no'lu kutunun içinde 92 sayısı varsa bunu "31736 no'lu adreste 92 değeri var" diye ifade edeceğiz.

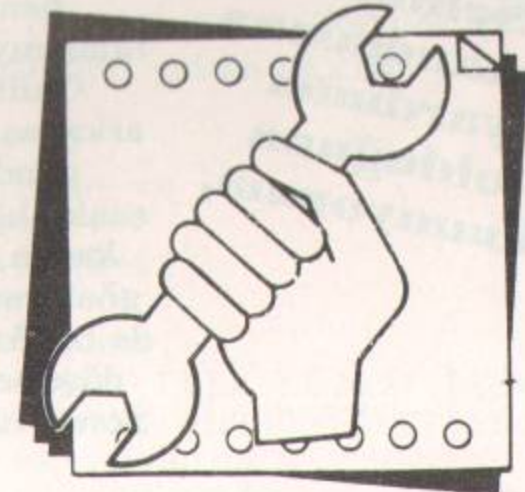
Ram - rom - Prom - Eprom - Eeprom

Falanca no'lu adreste filanca değer var. Peki, biz bu değeri değiştirebilir miyiz?

ROM, İngilizce "READ ONLY MEMORY" ifadesinin kısaltılmış şeklidir. Türkçe'de 'Sadece okunabilen Bellek' anlamına gelir. Rom bellekteki değerleri okuyabiliriz, ancak yazmaya çalıştığımızda başarısız oluruz. Çünkü bu belleğin gözlerindeki değerler hiçbir şekilde değiştirilemez. Amstrad CPC 464'te biri işletim sistemi (operating system), diğeri basic yorumlayıcı (basic interpreter) olmak üzere her biri 16 KB kapasiteli iki tane ROM vardır. 6128'de ise, bunlara ek olarak yine 16 kB kapasiteli bir disk rom'u (Disc rom) bulunur.

RAM ise RANDOM ACCESS MEMORY (rastgele erişilebilen bellek) ifadesindeki kelimelerin baş harfleridir. Ram'daki bilgileri rom'daki gibi okuyabiliriz. Ayrıca değiştirebiliriz de... Elektriği kesildiğinde yani kapatıldığında, ram bellekteki bilgiler kaybolur.

Bunlardan başka Prom, Eeprom, Eeprom gibi başka bellek türleri vardır. Fakat bunlar genellikle bilgisayarlarda kullanılmazlar ve konumuzun dışında olduğundan burada anlatılmayacaktır.



RÖPORTAJ

Bilgisayardan pek anlamadığım için başta beni etkileyen Monitör ve keyboard'ın bütünlüğü idi.



Evet Sayın ALASYA siz de artık bir Amstrad'a sahibsiniz. Bu Bilgisayar ile hemen diyalog kurup anlayabildiniz mi?

Yooo! Değil tabii. Görünüşteki cazibenin onun işlevleriyle çok farklı olduğunu anladım; hatta ilk başlarda hiç bir şey yapamadım.

Peki, bu sorun sizi nasıl etkiledi? Sizi Bilgisayardan uzaklaştırdı mı? Yoksa başka bir çözüm aramayamı yöneltti?

Sık sık bahsediyorum, işlerim öyle yoğun ki bu işler içinde bilgisayarı yeterince kullanamamak, beni üzmemde birlikte, yakın çevremde bu konuyla ilgili kimse bulunmadığından bir çözüme ulaşamadım. Ancak nasıl bilgisayara arkadaşımın ince

Fruity Frank o kadar güzel bir oyun ki bazen oyunu bırakarak, oyundaki yaratıkların sevimliliğini izliyorum.



düşüncesiyle sahip olduysam; makineden yeterince faydalanma da değerli dostlarım sayesinde gerçekleşti. Bildiğiniz gibi o sıralarda Milli Piyango reklamlarında oynuyorduk. Bir gün Milli Piyango idaresindeki bilgisayarları gördüğümde benim de bir bilgisayarım olduğundan ancak ondan yeteri kadar faydalanamadığımdan bahsettim. Kendileri sağ olsunlar bilgisayar birimlerinde ki bir arkadaşı beraber çalışmamız için görevlendirmişler. Bu arkadaşla beraber yaptığımız sıkı bir çalışmayla sadık arkadaşım Amstrad'la çok daha iyi anlaşarak ona kavuşmuş oldum.

Böylece Amstrad'la tanıştınız ve onun bir çok özelliğini öğrendiniz. Bu arada Amstrad oyunlarıyla aranız nasıl?

Amstrad oyunlarını çok seviyorum ve fırsat buldukça oynuyorum. Size şunu çok samimi söyleyebilirim, Amstrad'la oyun oynamak beni dinlendiriyor ve mutlu ediyor.

Ne tip oyunlardan hoşlanıyorsunuz? Beğendiğiniz oyunlardan bir kaçını söyleyebilir misiniz?

Bütün oyunları seviyorum ama özellikle ilgimi çeken oyunlar da var tabii. Biraz eski olmakla birlikte ilk göz ağrım Fruity Frank'ı başta sayabilirim. Size enteresan bir şey söyleyeceğim; Fruity Frank'ı oynarken bazen oyunu bırakarak oyundaki yaratıkların sevimliliğini hayranlıkla izliyorum. Diğer oyunlara gelince; Video Poker, Fruit Machine'i fırsat buldukça oynuyorum. Ayrıca Alien 8 kademeli tipi oyunlarda bana cazip geliyor. Son aylarda ise Arkanoid, Krakout, Batty, oyunlarında favorilerim arasında bulunuyor.

Amstrad'ı evinizde sizden başka kullanan var mı?

Bilgisayar eve girdiğinden beri kızım da Amstrad'la yakından ilgilendi. Bu ilgi dolayısıyla yaptığı çalışmaların ona High School yolu açan olumlu sebeplerden biri olduğuna inanıyorum. Tabii o da fırsat buldukça sevdiği oyunlarla beraber olmanın tadına varıyor.

Zeki Bey, Amstrad'a yoğun işleriniz arasında ne kadar vakit ayırabiliyorsunuz?

Benim uzun senelerden beri süre gelen bir alışkanlığım var. Günde iki saat kitap okurum. Ancak bu iki saatin artık bir saati sevimli ve becerikli dostum Amstrad'a ait. Yirmi yaşlarında heyecanlarımı motosikletimle gideriyordum, bana büyük haz ve heyecan veriyordu; Şimdi ise o heyecan ve tad'ın yerini Amstrad Bilgisayarım aldı.

ZEKİ ALASYA'DAN SİZE

● TERS YAZI

Eğer arkadaşlarınıza şaka yapmak isterseniz, işte size bir yöntem. Listeyi yazın ve çalıştırın. Tüm karakterlerin hem soldan sağa hem de yukardan aşağı ters yazıldığını göreceksiniz. Normal yazıya dönmek için SYMBOL AFTER 256 yazmanız yeterli olacak.

```
1 REM ** TERS YAZI **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Ekim 88 **
10 MODE 2:SYMBOL AFTER 32
20 FOR a=32 TO 255
30 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(a)
40 SYMBOL a,PEEK(&F800),PEEK(&F000),PEEK
(&E800),PEEK(&E000),PEEK(&D800),PEEK(&D0
00),PEEK(&C800),PEEK(&C000)
50 NEXT a
```



ÜNLÜ AMSTRAD'CILAR

Sayın ALASYA Amstrad Bilgisayar ile ne zaman ve nasıl tanıştınız?

Dört sene önce, sanıyorum 1984 senesinin Eylül...Ekim ayı gibiydi. Ankara'ya yaptığım iş seyahati sırasında, ziyaretine gittiğim bir arkadaşımın bürosunda ilk kez Amstrad'ı gördüm. O zamana kadar bilgisayarla ilgili bilgi sahibi olmadığım halde Amstrad'ın görüntüsü beni çok etkiledi. Yani aslında ilk etapta becerileri değil, monitör ve keyboard'ın bütünlüğü beni özellikle etkilemişti.

Bu etki, mi sizin bir Amstrad Bilgisayara sahip olmanızı sağladı?

Aslında Ankara'daki bu tanışma yoğun işlerimin arasında dahi beni bu konuda düşündürmeye başlamıştı. Ancak konu tamamıyla bana yabancı olduğu için yeteri kadar ilgilenemedim. Galiba 1985 senesi başlarıydı; Bir gün kapı çalındı ve bir arkadaş üzerinde AMSTRAD yazılı iki kutuyu "Bunlar sizin için gönderildi" diyerek bırakıp gitti. O kadar şaşırılmışım ki, şaşkınlığım ancak monitör kutusunu açtığımda elime geçen bir kartla sonuçlandı. Ankara'daki ziyaretim sırasında makineye göstermiş olduğum ilgi arkadaşımı o kadar etkilemiş ki benim de bir Amstrad Bilgisayara sahip olmamın beni mutlu edeceğini düşünerek bana Bilgisayarı hediye etme inceliğini göstermiş. Sonuç olarak maceracı dahi olsa bende bir Amstrad CPC 464 sahibi oldum.

Kızım Zeynep'te Amstrad ile yakından ilgilendi. Hatta bu ilginin, onun High School'u kazanmasına yardımcı olduğuna inanıyorum.



CP/M Nedir?

CP/M'i endüstri standardı olarak mikro bilgisayarlar için kontrol programı olarak tanımlayabiliriz. CP/M'in son versiyonu olan "**CP/M Plus**" Amstrad CPC 6128, PCW 8256, 8512, 9512 serisinde kullanılan zengin özelliklere sahip bir işletim sistemidir.

Yukarıda anılan bilgisayarlardan birine sahipseniz, bilgisayarınızı daha verimli olarak kullanmak ve CP/M dünyasının bilgisayar kullanıcılarına sunduğu geniş olanaklardan yararlanmak isteyeceksiniz. Bu nedenle aşağıda CP/M'i tanıtmak amacıyla giriş niteliğindeki bir yazı sizlere sunulmaktadır.

CP/M, programları işlemek ve verilerinizi organize etmekte size yardımcı olan bir işletim sistemidir. Donanım, bilgisayarın alt yapısını ve kapasitesini oluştururken, işletim sistemi bilgisayara hayat vererek kullanıcının direkt olarak denetimini sağlar. CP/M işletim sistemi, bu işleri yapabilmek için yani bilgisayarın doğru ve etkin çalışabilmesi için CP/M komutları adı verilen bazı özel programlara ihtiyaç duyar.

CP/M komutları genel olarak ikiye ayrılır:

1. Dahili komutlar
2. Yardımcı programlar.

Dahili komutlar CP/M işletim sistemi bilgisayara yüklendikten sonra otomatik olarak belleğe aktarılırlar. Bu komutlar her zaman hazır durumdadır ve istenilen an kullanılır.

Yardımcı programlar sistem diskette- rinde bulunurlar ve her kullanışta bu programlar belleğe yüklenmek zorundadır.

CP/M işletim sistemi klavyeden çeşitli komutları alarak bunları yorumlar, işler ve sonucunu bildirir. Ayrıca CP/M işletim sistemi bilgisayara bağlanan fiziksel birimlerin (monitör, yazıcı, disk gibi) kontrolünü ve programlama dillerinin çalışmasına destek sağlar.

CP/M İşletim Sisteminin Yapısı:

CP/M işletim sistemi 4 ana bölümden oluşur:

1. **BIOS** (BASIC I/O system): Temel Giriş/Çıkış Sistemi
2. **BDOS** (BASIC Disc Operating System): Temel Disk İşletim Sistemi
3. **CCP** (Consol Command Processor): Konsol Komut İşlemcisi
4. **TPA** (Transient Program Area): Geçici Program Alanı

BIOS donanımla ilgiyi sağlarken, **CCP** bilgisayar kullanıcıları ile iletişimi sağlar. **BDOS** giriş/çıkış ve uygulama programlarıyla ilgili denetimi sağlar.

CP/M işletim sistemi ile yazım ve düzeltme kurallarının öğrenilmesi çok kolaydır ve bu işletim sistemi kullanıldığı her bilgisayarı aynı tarza sokar. CP/M işletim sistemi sayesinde birçok program standart olarak farklı bilgisayarlarda, bilgisayar kullanıcılarının hizmetine sunulur.

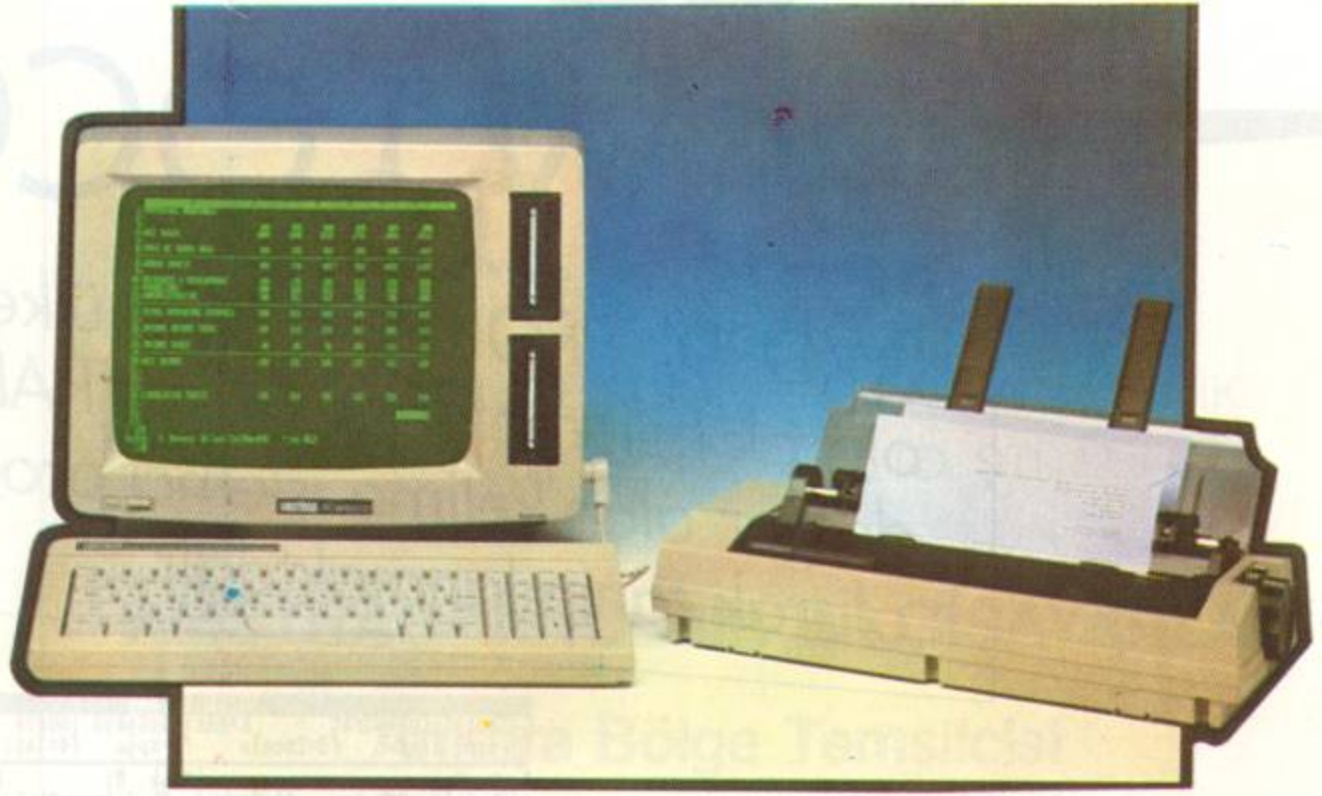
CP/M'in destek verdiği paket programlar ve bazı programlama dilleri aşağıda verilmiştir:

ADI	FİRMA	AÇIKLAMA
ASM	Digital Research	Intel 8080 Assembly dili
M-80	Microsoft Inc.	Intel 8080 ve Z80 Assembly dili
MAC	Digital Research	Intel 8080 ve 8085 Assembly dili
BASIC-80	Microsoft Inc.	Yorumlayıcı
BASIC-80	Microsoft Inc.	Derleyici
HISOFT C	Hisoft Inc.	Derleyici
TURBO PASCAL	Borland	Derleyici
COBOL-80	Microsoft Inc.	Derleyici
FORTRAN-80	Microsoft Inc.	Derleyici
WORDSTAR	MicroPro	Kelime işlemci
SUPERCALC II	Sorcim	Hesap tablosu
DR. GRAPH	Digital Research	Çizim Programı
DR. DRAW	Digital Research	Çizim Programı



İNCELEME

PCW



Mallard Basic'de Özel Durumlar

Bu yazının amacı Mallard Basic'de merak edilen noktaları açıklamak ve bu dilin ileri seviyelerde problemsiz bir şekilde kullanımını sağlamaktır. Bu nedenle yazımıza Mallard Basic'de yeni program yazmağa başlayanlar için minimum seviyede bilinmesi gereken noktalar hakkında bir giriş bilgisi vermeyi uygun bulduk.

Mallard Basic CP/M Plus altında çalışan hızlı, çok yönlü modern bir Basic'dir. Mallard Basic'i diğerlerinden ayıran bazı gelişmiş özellikler vardır. Bu özelliklerden bir tanesi rastgele ve indeks dosyalamadır. Mallard Basic'i toplama gibi basit işlemlerden, personel dosyalarını saklamak, bordro hesaplamak ve istatistiksel analizler yapmağa kadar sınırsız uygulamalarda kullanabilirsiniz.

Mallard Basic amatör uğraşılardan profesyonel uygulamalara kadar olanak sağlayan bir programlama dili olması nedeniyle CPC 6128 ve PCW 8256, 8512, 9512 kullanıcılarının özel olarak ilgisini çekmektedir.

Mallard Basic'de Ekran Kontrolü:

Amstrad CPC 6128 veya PCW serisi bilgisayarlar CP/M plus uygulamasında Zenith Z19/Z29 monitörünün özelliklerine çok yakın bir Terminal Benzeticisi içerir. CP/M terminal benzeticisi, değişik kontrol kodlarını kullanarak kullanıcının ekrana hakim olmasını sağlar. Bu kontrol kodlarının başlangıç seviyesinde en önemli olanları aşağıda açıklanmıştır.

CLS: Ekranı sil ve kursorü başlangıç noktasına götür.

```
CLS$=CHR$(27)+"E"+chr$(27)+"H"
```

```
PRINT CLS$
```

LOCATE: Kursorü belirtilen koordinata yerleştirir.

```
LOCATE$=chr$(27)+"Y"+chr$(32+y)+chr$(32+x)
```

```
PRINT LOCATE$
```

y: Satır no

x: Kolon no

LOCATE ve PRINT: Belirtilen koordinata bir değer yazılması

Bu işlem için DEF FN fonksiyonunu kullanacağız.

```
DEF FN Yaz$(y,x,t$)=CHR$(27)+"Y"+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)+t$
```

```
PRINT FN Yaz$(10,20, "AMSTRAD")
```

Kursorü Kaldırmak/Yerleştirmek:

cursorON\$=chr\$(27)+"e": Kursor ekranda görünür.

cursorOFF\$=chr\$(27)+"f": Kursor ekranda kaybolur.

```
PRINT cursor On$
```

```
PRINT cursor OFF$
```

Negatif/Normal Görüntü:

inv\$=chr\$(27)+"p": Negatif görüntü
nor\$=chr\$(27)+"q": Normal görüntü
PRINT inv\$+"AMSTRAD"+nor\$

Altı çizgili Yazma/Normal Yazma:

acy\$=chr\$(27)+"r": Alt çizgi moduna girer.

noy\$=chr\$(27)+"u": Alt çizgi modunu terkeder.

```
PRINT acy$+"PCW 8256"+noy$
```

Pencere Açmak: Ekranın belli bir bölümünü tanımlayarak bu bölümde çalışmak.

```
DEF FN window$(s,k,h,w)=chr$(27)+"X"+chr$(32+s)+chr$(32+k)+chr$(32+h-1)+chr$(32+w-1)
```

```
PRINT FN window$(10,30,40,20)
```

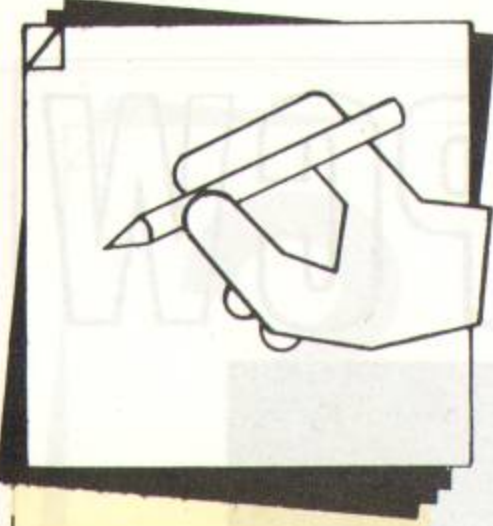
s: Pencere sol üst satır no

k: Pencere sol üst kolon no

h: Pencere yüksekliği

w: Pencere genişliği

SAD



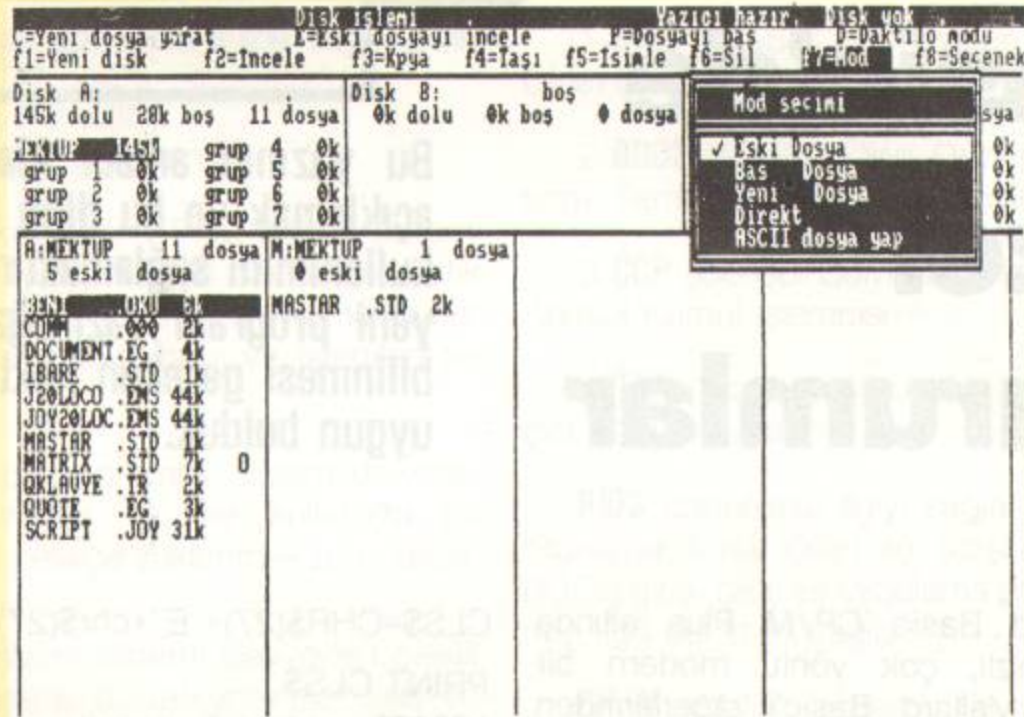
PCW DİZİ

PCW LOCOSCRIPT

"WORD PROCESSING" ülkemizde kelime işlemci olarak bilinmektedir. AMSTRAD PCW serisi makinelerde yer alan kelime işlemci programı ise 'LOCOSCRIPT' olarak tanımlanmaktadır.

Bu yazı dizimizde, AMSTRAD PCW kullanıcılarına LocoScript'in ne olduğunu ve nasıl kullanıldığını öğretmeyi hedefledik. LocoScript de diğer kelime işlemciler gibi çok yönlü ve karmaşık özellikler içermektedir. Her sayımızda bu sayfada yer alacak yazılarımızda bu karmaşanın nasıl çözüleceğini açıklamaya çalışacağız. Sıra ile LocoScript'in tüm bölümleri ele alınarak, kullanıcılara da örnekleme metodu ile anlatılacaktır.

Bu sayımızda genel anlamı ile LocoScript'in ne olduğunu, nerelerde ve ne amaçla kullanıldığını ve Elektronik daktilolar ile olan farklarını anlatmaya çalışacağız.



Son on yılda daktilolara mikro işlemciler de dahil olmak üzere bir çok bilgisayar tekniği transfer edilmiş ve bu sayede bu aletlerle kullanılabilir text sayısı inanılmaz derece de artmıştır. Kelime İşlemciler ofislerde göz ardı edilemeyecek gelişmeler sağladıktan sonra şimdi de evleri hedef almış durumdadır. Bir çok Personel Computer, kelime işlemcilik için adapte edilebilmektedir. Artık ofiste olduğu kadar evde de kullanılabilen ve ayrıca hesap işleri için de adapte edilebilecek Kelime İşlemciler çıkmıştır. Örneğin Amstrad PCW'ler. Bu işlemcilerin neler yapamayacaklarını öğrenmek daha kolaydır.

Daha önceden kelime işlemciler ile tanışmamış olanlara kelime işlemcilerin, zamanınızın tümünü onlara ayırmadıkça, sunduğu imkânların tümünü kullanmanıza imkân olmayan çok gelişmiş sistemler olduğunu belirtmek gerekir. Öyle ki işlemciyi herhangi bir kısmı görevi için hazır-

larken bile başta ne yapıldığı unutulmakta, sonrada el kitaplarındaki araştırma başlamaktadır. Bu yüzden uygun yerlere bir hafıza yardımı olarak kullanılabilir adım adım tablolar yerleştirdik. Genel olarak da PCW'ler gibi bilgisayar kontrollü cihazlardan doğru çıktı; sadece ve sadece düzenli, doğru girdi sağlandığında alınacağından, kesin olarak büyük ilgi gösterilmesi gerekmektedir. Bilinçsizce kullanılacak klavye kötü sonuçlar doğurabilecektir. Örneğin yarım saat boyunca gayet iyi şekilde yazılanlar tek bir hareket ile kaydedilebilir. Modern kelime işlemcileri kullanırken sahip olduğumuz bir şans, hepsinin hataları gösterecek şekilde düzenlenmiş olmasıdır.

1.1 Elektronik Daktilolar

Kelime İşlemciler arasında en basit olanı elektronik daktilolardır.

Burada elektrikli daktiloların bir gelişim göstermesi söz konusudur. Bu gelişim bir hafıza eklenmesi ile sağlanmış, böylelikle de textin bir ya da daha fazla satırının saklanması gerçekleştirilmiştir. Yazılanlar, yazının önünde belirlemek ve istenildiğinde elektronik olarak düzeltilebilmektedir. Yapılacak iş basittir. Herhangi bir pasaj yazılır, gerekirse düzeltilerek "Carriage Return" (ya da sadece Return) basılmak suretiyle yazdırılır. Bu esnada yazıcı kişi bir sonra ki pasaj ile meşgul olabilir. PCW'lerde de bu tip bir olanaklar mevcuttur. Kullanımdan sonra hafıza boşalacağı için normal kopya kâğıdı ile elde edilebilecek 1-2 kopya dışında kopya elde etmek mümkün değildir.

1.2 Mikroişlemci Kontrolü

Artık kelime işlem fonksiyonlarına çeşitlilik getiren mikro işlemcilerle sahibiz. Temel olarak mikroişlemci hepsi çalıştığında insanı hayrete düşürebilecek kapasiteye sahip, inanılmaz sayıda küçük silikon "chip"lerden oluşur. Örneğin küçük parmağınızın tırnağı büyüklüğündeki bir çip'e yarım milyon transistör sığdırılabilir. Mikroişlemci çoğu kez bilgisayarın beyni olarak nitelenir ve kendi kendine düşünmemesi dışındaki bir çok alanda insan beynine rakip durumdadır -tabii şimdilik. Sadece sürat göz önüne alındığında ise insan beynini çok geride bırakacağı kesindir. Çünkü işlemciler gerçek düşünme tarzından farklı olarak "program" denilen bir çeşit elektronik talimatlar serisi ile yönlendirilirler. Kelime işlemcide program zaten işlemcidedir. (PCW'lerde "LocoScript" olarak adlandırılır) ve sırlarının çok azı bilinen karmaşık bir olaydır. Bununla birlikte biz kullanıcılar için özel bir klavye ile işlemler kolaylaştırılmıştır. Öyle ki tek bir tuşa basarak programın istenilen bir bölümü çalıştırılabilir. Yani FIND, CUT, COPY, PASTE, gibi tuşlar kullanılarak inanılmaz miktar da işlem çok kısa bir süre içinde halledilebilir.

1.3 Son söz

Bundan sonraki sayılarımızda "LocoScript", kullanıcıların lehine olarak belli başlıklar altında ele alınacaktır. PCW "LocoScript"te yer alan ve önem taşıyan çeşitli varyasyonlar, ekran görüntüleri ile birlikte verilecektir. İnanıyoruz ki bu dizi yazılarımız ilerledikçe PCW'nizde "LocoScript"i daha sağlıklı ve daha fonksiyonel olarak kullanacaksınız.



entegre

MÜŞAVİRLİK, ELEKTRONİK, ELEKTROMEKANİK
SANAYİ VE TİCARET LTD. ŞTİ.

AMSTRAD-SINCLAIR BİLGİSAYARLARI

Ankara Bölge Temsilcisi
ve tek yetkili servisi.

Özveren sk. 3/3 Demirtepe-ANKARA
Tel: 229 23 32 - 230 04 63



BİLGİ İŞLEM ELEKTRONİK MERKEZİ

SIZE ÖNERİYORUZ!

Bilgisayar Dünyasını BIEM'le Yaşayın.

Eskişehir'de 10.000 Bilgisayar kullanıcısı bizi tercih etti.

Satışla bitmeyen başlayan hizmet;

- Yetkili teknik bakım servisi
- Yazılım, Ticari eğitim ve oyun Programları
- Mühendislik hizmetleri
- Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı tecrübeli uzman eğitimcilerle bilgisayar kursları
- Uygun şartlarla vadeli satışlar

EĞİTİMDEN SATIŞA BIEM UZMANLIĞI

- Amstrad CPC 464 (Kaset)
- Amstrad CPC 6128 (Disket)
- Amstrad PCW 8256/8512
- Amstrad PC 1512/1640
- Amstrad DMP3160/4000 yazıcı

İkieleül Cad. İkieleül İş Merkezi
No. 10 Kat: 2 D. 6
Kızılay Durağı Karşısı
Esnaf Sarayı Kat 3 A Blok 286
B Blok No. 144
ESKİŞEHİR

Bilgisayar almadan önce

PERKOM

Bilgisayar sahibi olduktan sonra

PERKOM

GÜVEN, İSTİKRAR, SERVİS ÜSTÜNLÜĞÜ

PERKOM



IBM PS/2 MODEL 30-002
IBM PS/2 MODEL 30-021
IBM PS/2 MODEL 50-021
IBM PS/2 MODEL 50-061
IBM PS/2 MODEL 60-041
IBM PS/2 MODEL 60-071
IBM PS/2 MODEL 70-E61
IBM PS/2 MODEL 70-121
IBM PS/2 MODEL 70-A21
IBM PS/2 MODEL 80-041
IBM PS/2 MODEL 80-071
IBM PS/2 MODEL 80-111
IBM PS/2 MODEL 80-311
IBM YAZICILAR

★ **PERKOM** programları;

- DOS 3.3, OS/2 İşletim Sistemleri Altında,
- Gerçek Zamanda,
- Çok Kullanıcı
- İsteğe Özel,
- Modüler ve
- Entegre Olarak Hazırlanırlar...

★ **İHTİYAÇLARINIZ İÇİN ANAHTAR TESLİMİ ÇÖZÜMLER**

PERKOM BİLGİ İŞLEM SANAYİ ve TİC. LTD. ŞTİ.

Çevreyolu Çıkışı, Gökfiliz İş Hanı, Kat: 1, No: 5 Mecidiyeköy-80310 İSTANBUL
Telefon: 175 47 60 (5 Hat)





PC 1512 nin GRAFİK ÖZELLİKLERİ



ALİ MUTLU

Amstrad PC 1512'nin broşürlerinde 16 renk özelliği olduğu belirtiliyordu, oysa siz bu renk özelliğini sadece metin yazarken yada GEM ortamındaki programları kullanırken görebiliyorsunuz, kendi programlarınızda kullanamıyordunuz. (Bu sözümüz usta programcıları kapsamamaktadır.) Bu konuya biraz açıklık getirmek istiyoruz. Amstrad PC 1512'nin üstündeki grafik sistemi (kart demiyoruz, çünkü diğer makineler gibi Amstrad'ın grafiği bir kart ile değil ana kart üstündeki entegre devreler ile sağlanmaktadır.) IBM'in CGA grafik standartı ile uyumludur. Bu standart ise metin konumunda 16 renk, grafik konumunda ise 160x200 nokta çözümümlerinde 16 renk, 320x200 nokta çözümümlerinde 4 renk, 640x200 nokta çözümümlerinde ise 2 renk olarak saptanmıştır. Bu özellikler 16K'lık bir grafik belleği (ana 512K'nın haricinde) mevcuttur ki, buda Amstrad'a 640x200'lük konumda 16 renk kullanma imkânı tanımaktadır. Yani PC 1512'nin grafik özelliklerini aşağıdaki tablo ile şöyle özetleyebiliriz:

160 x 200 =>	16 renk	
320 x 200 =>	4 renk	(IBM CGA standartı)
160 x 200 =>	2 renk	
160 x 200 =>	16 renk	(Amstrad PC 1512 özel modu)

Tüm kullanıcılar için altını çizmek ihtiyacını duyduğumuz bir özellik, dış kaynaklı programları kullanırken özellikle PC 1512 seçeneği yoksa IBM CGA standartını seçmelisiniz. Bu renkli ve monokrom ekran kullanıcıları için aynıdır, çünkü PC 1512'nin monokrom monitörü de analog monitör olup renkleri grinin tonları olarak gösterir. Bu yüzden monokrom monitörünüz olsa dahi programları kullanırken renkli monitörünüz varmış gibi davranacaksınız. Oyun programlarında da RGB modunu seçiniz.

PC 1512'nin 640x200 16 renk modunu BASIC2'de rahatça kullanabilmektesiniz, şimdi size bu özellikleri diğer dillerle nasıl kullanabileceğinizi göstereyim. Biz bu programımızda uygulama dili olarak Turbo Pascal v3.0'ı seçtik.

Aşağıda Amstrad PC 1512'nin BIOS'unun VDU (görüntü sistemi) kesmesine ait bir takım parametreler vereceğiz.

Kesme 16 (interrupt no 16): (VDU interrupt)

- 0 - set VDU mode (ekran modu seçimi)
- 12 - write pixel (ekrana nokta koyma)

Kesme 21 (interrupt no 21): (Enhanced Sub-Functions)

- 3 - Write VDU color plane register (renk siçimi)

program grafik;

(* 8086 register setinin tanımlanması *)

```
type register-pack = record
  AX, BX, CX, DX, BP, SI, DI, ES, Flags: Integer
end;
```

(* kesme sabitlerinin tanımlanması *)

```
const vdu-int = $10; (* görüntü sistemi kesmesi *)
  enhanced = $11; (* Amstrad'a özel kesme *)
```

```
var regs : register-pack;
  sayac0, sayac2 : integer;
```

```
procedure set-vdu-mode (parameter: integer);
begin
  regs.ax := $0006; (* modu seçme kodu *)
  intr (vdu-int, regs)
end;
```

```
procedure write-pixel (row, column: integer);
begin
  with regs do
  begin
    ax := $0C01; (write pixel kodu)
    dx := $ row;
    cx := $ column
  end;
  intr (vdu-int, regs)
end;
```

```
procedure select-color (color:byte);
begin
  regs.ax := $0300+color; (renk seçme)
  intr (enhanced, regs)
end;
```

(çerçeve çizme kısmı)

```
procedure box (row, column, length, color-byte:byte);
var sayac1: byte;
begin
  select-color (color-byte);
  write (color-byte: 4);
  for sayac1 := 1 to length do
  begin
    write-pixel (row+sayac1, column,1);
    write-pixel (row+column+sayac1,1);
    write-pixel (row+length, column+sayac1,1);
    write-pixel (row+sayac1, column+length,1);
  end
end;
```

(ana program)

```
begin
  set-vdu-mode (6); (640x200)
  port [$03d9]:=$0F; (16 rengin kullanılmasını bildirme)
  sayac2:=0;
  repeat
    sayac0:=sayac2;
    box (80+sayac0,300+sayac0*5,50, trunc (sayac0/2));
    sayac2:=sayac2+2;
  until sayac2>=32
end.
```

Amstrad PC 1512 nin kesmeleri hakkında daha detaylı bilgi için Amstrad PC 1512 Technical Reference Manual'e başvurunuz.

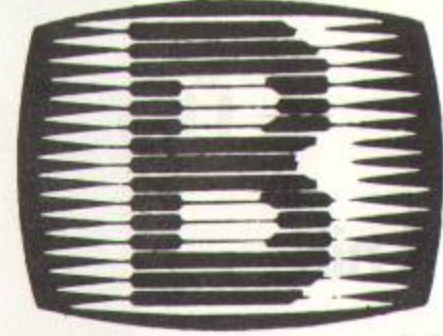


BİLSET'İ

TERCİH İÇİN BİRÇOK SEBEP VARDIR...

AMSTRAD BİLGİSAYARLARI

- ★ YETKİLİ SATIŞ
- ★ SERVİS
- ★ BAKIM HİZMETLERİ



BİLSET

sizden

yaına...

PROGRAMLAR:

- ★ Ticari programlar
- ★ Statik betonarme program
- ★ Her türlü özel programlar yazılır.

KURSLAR:

- ★ 15 Kişilik özel sınıflar,
- ★ M.E.G ve S. Bakanlıđından onaylı sertifika verilir.

AMSTRAD ve SINCLAİR

için, oyun, eğitim kasetleri
disketleri ve yan ürünleri

"BİZ HİZMET İÇİN VARIZ."

BİLSET Bilgisayar
Servis-Eğitim Tic. Ltd. Şti.

MERKEZ: Şair Eşref Bulv. No.69 D.1
Alsancak-İZMİR Tel: 224719 - 224819
SUBE: Talatpaşa Bulv. No.62/A
Alsancak-İZMİR Tel: 630723
POSTA KOD NO: 35220



AUTOEXEC.BAT

AUTOEXEC.BAT batch tipi programlar satırlarını kapsayan bir metinden oluşmuş dosyadır. Bu dosyada yazılı olan komutlar sistem açılır açılmaz otomatik olarak icra edilir. "AUTOEXEC.BAT" batch tipi bir dosya olduğundan tüm komutları yerine getirebilir, bundan kastımız bu dosya ile sistem konfigürasyonu yapabileceğiniz gibi, makina açılır açılmaz ana kullanım programınızın yüklenmesini sağlayabilirsiniz.

Hemen hemen tüm "AUTOEXEC.BAT" dosyalarında PATH, PROMPT ve RS232 arabirimi ile ilgili komutlara rastlanmaktadır. Fakat bu sayede ayrıca yüklenip bellekte kalan, yerel şebeke ağları için olan programlar da makina açılır açılmaz direk olarak yüklenmektedir. Aşağıda bu komutlara kısaca değineceğiz.

Path (patika) bir program ismi yazıldığında COMMAND.COM un sırasıyla bakacağı disket, disk isimleri ile alt directory leri belirler. Bu özellik aslında MS-DOS un en enteresan özelliklerinden biridir. Kullanıcı kendi programlarını değişik alt directory lerde uygun bir şekilde gruplayabilir. COMMAND.COM ona iyi izah edildiği takdirde hepsini teker teker arayıp bulacaktır.

Örnek: path \;c:\;c:\msdos;c:\util;

şeklinde yazılmış bir satır (veya direk klavyeden de verilebilir) COMMAND.COM a ilk önce bulunduğu sürücüye, daha sonra da sırasıyla c: diskinin ana directory sine, c: diskinin msdos alt directory sine ve util alt directory sine bakmasını söyler.

Genellikle msdos directory sine (bazı programcılar sys.dos, veya bin ismini de kullanır) sistem disketinde bulunan programlar aktarılır. Util directory sine de kullanıcının program yazarken veya disket hazırlarken ihtiyaç duyabileceği tipten programlar konabilir. (FORMAT.COM, SIDEKICK, vb..)

Prompt MSDOS kullanıcıdan bir komut beklediği zaman ekrana kısa bir mesaj yazar. Bu mesaj ilk değer olarak kullanıcının hangi sürücüde olduğunu

Sayın okurlar, bu ilk yazımızda, sistem disketinizde bulunan iki önemli dosyadan birine, bir batch file olan "AUTOEXEC.BAT" isimli dosyaya değineceğiz.

gösterecek şekilde ayarlanmıştır. A> şeklinde çıkan bu mesaj kullanıcının şu anda A diskini kullandığını göstermektedir. Bu çok alıştığımız görüntüyü çok daha zengin kılmak aşağıdaki tabloda gösterilmiş özel karakterlerin kullanımı ile mümkündür. Bu karakterler her zaman \$ karakterinden sonra yazılırlar.

\$	\$ karakterinin kendisi
t	saat (time komutu ile belirtilen zaman)
d	tarih (date komutu ile belirtilen tarih)
p	şu andaki directory
v	DOS un hangi uyarlaması olduğunu belirten numara
n	başlangıç diski
g	> karakteri
l	< karakteri
b	karakteri
-	satır başı
s	boşluk
h	bir karakter geri
e	'ESC' karakteri

Bu özellikleri kullanarak isterseniz biraz eğlenebilirsiniz. Mesela ANSI ESCAPE kodlarını kullanarak kursorü istediğiniz bir yere taşıyabilir, ekran rengini değiştirebilir, ve hatta her seferinde ekranı silip sol üst köşeye saati yazdırabilirsiniz. Bununla beraber genelde bu tip uygulamalar her yeni komutu yazmadan evvel sisteme bazı işler yaptırdığından kullanıcıyı biraz bekletir. Programcılar tarafından en çok tercih edilen 'PROMPT \$P\$G' komutudur. Bu komut kullanıcıya hangi disk ve directory de olduğunu gösterir.

MODE komutu ile ekran modunu ve seri portunuzu ayarlayabilirsiniz. Ekran modundan kastımız kullandığınız makina göre değişiktir.

PC 1512 : Mode co80 (ekranı makinanın ilk açıldığı anki ekran konumuna getirir) text konumuna getirir)

Mode co40 (ekranı 40 karakter konumuna getirir)

PC 1640 : Bu makinada da MODE komutu olmakla beraber asıl kullanılacak olan DISPLAY komutudur.

Display herc0 (yarım sayfa HERCULES emülasyonu)

Display egamono (monokrom EGA modu)

bu konuda daha detaylı bilgi için lütfen kitabınıza bakınız.

Ayrıca MODE komutu ile seri portunuzun protokolünü de ayarlamanız mümkündür. Mode com1:9600,n,8,1 (9600 baud, non parity, 8 bit, 1 stop bit)
Mode 1pt1:=com1: (printer çıkışı seri porta yöneltilir)

VERIFY komutu verify=on, verify=off, şeklinde kullanılır. Bu komutun amacı disket veya diske bir şey yazarken yazılanın bir kerede okunup, yazılması gerekenle kontrolünün sağlanması içindir.

Örnek: bir autoexec.bat dosyası aşağıdadır;

```
echo = off
prompt $p$g
path \;c:\;c:\msdos;c:\util;
verify=on
keybuk
ver
```

Bu örnekte önce echo=off komutu ile işlemler yapılırken ekrana yansımamasını sağladık. İki, üç ve dördüncü satırları yukarıda anlatmıştık. Keybuk komutu ile İngilizce klavye sürücüsünün yüklenmesini sağladık, ve son olarak ta ver komutu ile msdos'un versiyonunu ekrana yansıttık. Autoexec.bat dosyasını ihtiyaçlara göre çok değişik şekillerde hazırlamak mümkündür. Sizde kendi ihtiyacınıza cevap verebilecek Autoexec.bat dosyasını hazırlamanız dileği ile hoşçakalın..

GEM'E GİRİŞ

Digital Research'ün GEM yazılımı PC'nizi ve programların getirdikleri kolaylıkları resimler ve menüler yoluyla kullanmanızı sağlar. PC'nize bir işlem yaptırmak için istediğiniz işlemi gösteren resmi işaret edip, mouse'ın düğmesine bazmanız yeterlidir. Bu çalışma yöntemini öğrenmek çok kolaydır. Bu yolla çalışan bir program kullandığınızda diğerlerini öğrenmeniz dahada kolaylaşır. GEM kullanan programların yazımı gittikçe artmaktadır. Bu programlar "GEM yazılımıyla çalışan" veya "GEM tabanlı" diye bilinirler.

AMSTRAD PC'nizde bu yolla çalışır. Öğrenmeniz gereken birkaç yöntem vardır. Örneğin PC'nize ekrandaki bir işlemi nasıl yapacağını söylemeniz - fakat bunlar kolay şeylerdir. Detaylar bir sonraki konuda veriliyor. İlk olarak GEM'in genel özelliklerini anlatacağız.

GEM'in verdikleri

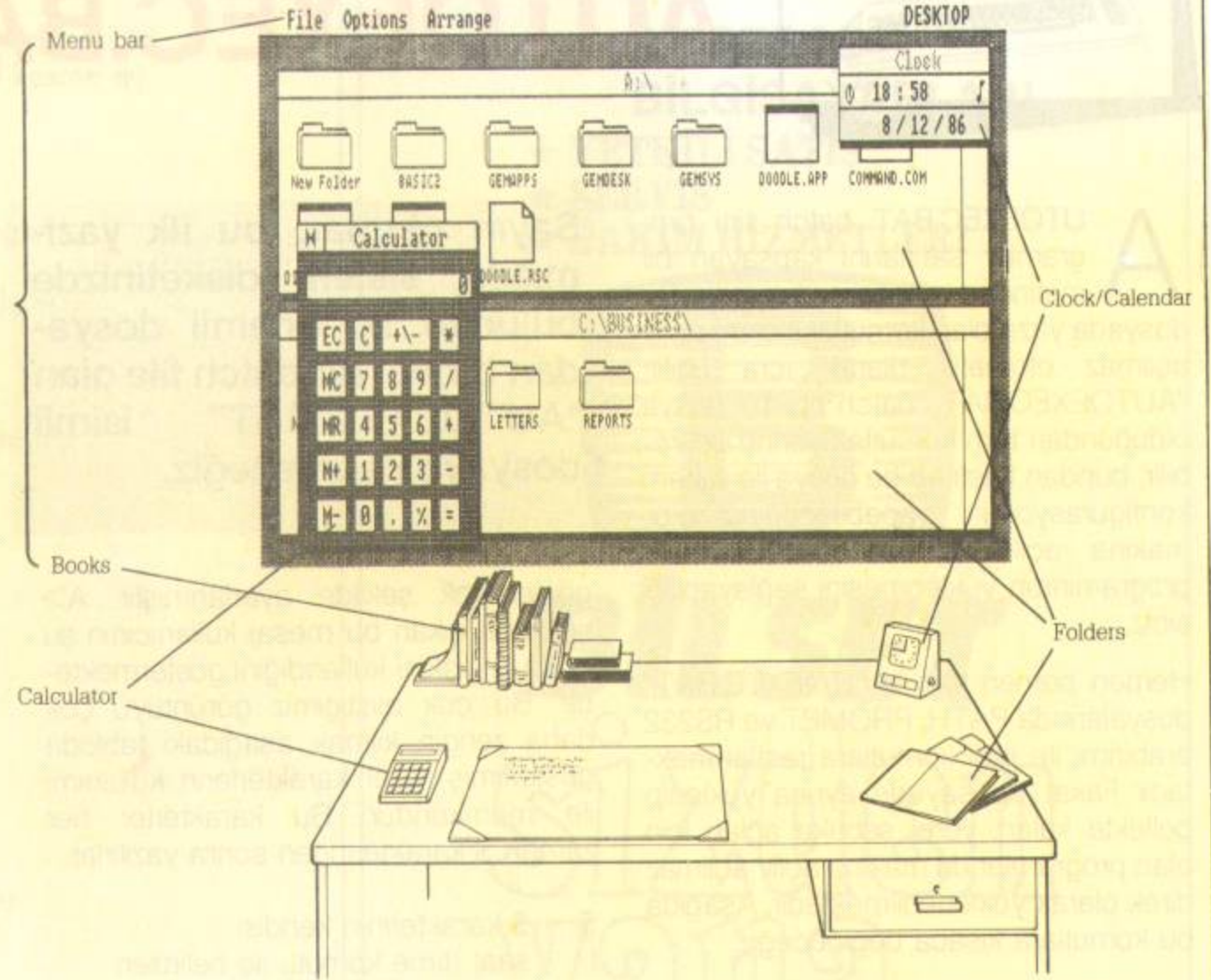
GEM ile çalışmak masada kâğıt sayfalarla çalışmaya benzer. Her yaprak ekranda pencere adı verilen dikdörtgen alanda gösterilir. Bir seferde ekranda en çok dört pencere bulunabilir. Yanyana veya birbiri üstünde olabilirler.

Pencerede sayfanın ne kadar görüldüğü pencerenin büyüklüğüne bağlıdır. Bazı programlarda sayfa ve pencere belli büyüklüğe sabitlenmiştir. Bunlarda bütün sayfa görünür. Diğer programlarda pencereler sayfanın kısımlarını gösterir, sayfanın diğer kısımlarını görmek için "Pencereyi kaydırma" denen sayfanın hareket işlemini yaparsınız. Bazı GEM programlarında pencerenin boyutları değiştirilebilir.

Bir seferde kaç pencere bulunduğu ve değişik pencerelerde görüntülenenler çalıştırdığınız programa bağlıdır. Örneğin programınız bir pencereyi emirler vermek diğerlerini de sonuçları görüntülemek için kullanıyor olabilir.

Genellikle bir seferde bir pencerede çalışırsınız fakat bu pencereyi değiştirirsiniz. Çalıştığınız pencere daima kümenin en üstündedir. buna Aktif Pencere denir.

Bundan sonra olacaklar GEM Desktop'tan yapmanızı istediğiniz işlere bağlıdır.



Yapabileceğiniz İşlemler

Burada GEM Desktopla yapacağınız bir dizi işlemin kısa bir özeti bulunuyor. Sonraki konularda bunlar daha detaylı olarak anlatılıyor.

Program Çalıştırmak

GEM Desktopta çalıştırdığınız programlar GEM tabanlı olmak zorunda değildir. Herhangi bir programı çalıştırabilirsiniz. Gereken şey istediğiniz programı seçmek ve bunu açmaktır. (Ekranda açma işlemi standart GEM işlemidir.) GEM Desktop şimdi bu programı çalıştırmak için ek bilgi gerekip gerekmediğini sorar. (Program çalıştırmayı anlatan konu aynı zamanda GEM Desktop'un hangi bilgileri sorduğunda anlatır).

İşleriniz Örgütlenmesi

PC'nizin verimli kullanımı program ve data kütüklerini idare edilebilir gruplarda saklamanızdan gelir. Bunu sağlamak için:

- Program ve data kütüklerini saklamak için yeni dosyalar yaratın.
- Gerekmeyen kütük ve dosyaları silin.
- Sisteminizin bir başka yerinde kütük ve dosyalarınızın kopyalarını depolayın.
- Kütüklere yeni isimler verin.
- Önemli kütükleri kazayla silinmeye karşı koruyun.

Gem Desktop'un kişisel kullanımı

PC'niz GEM yazılımının yüklendiğini, hangi sürücülerin bulunduğunu ve A sürücüsündeki disketin kataloğunu gösterecek şekilde ayarlanmıştır. Bu seçeneklerden yalnız biridir. Anlatılan değişik bir işlemi seçerek GEM Desktop'la kişisel hale getirirsiniz.

Ekran Grafikleri

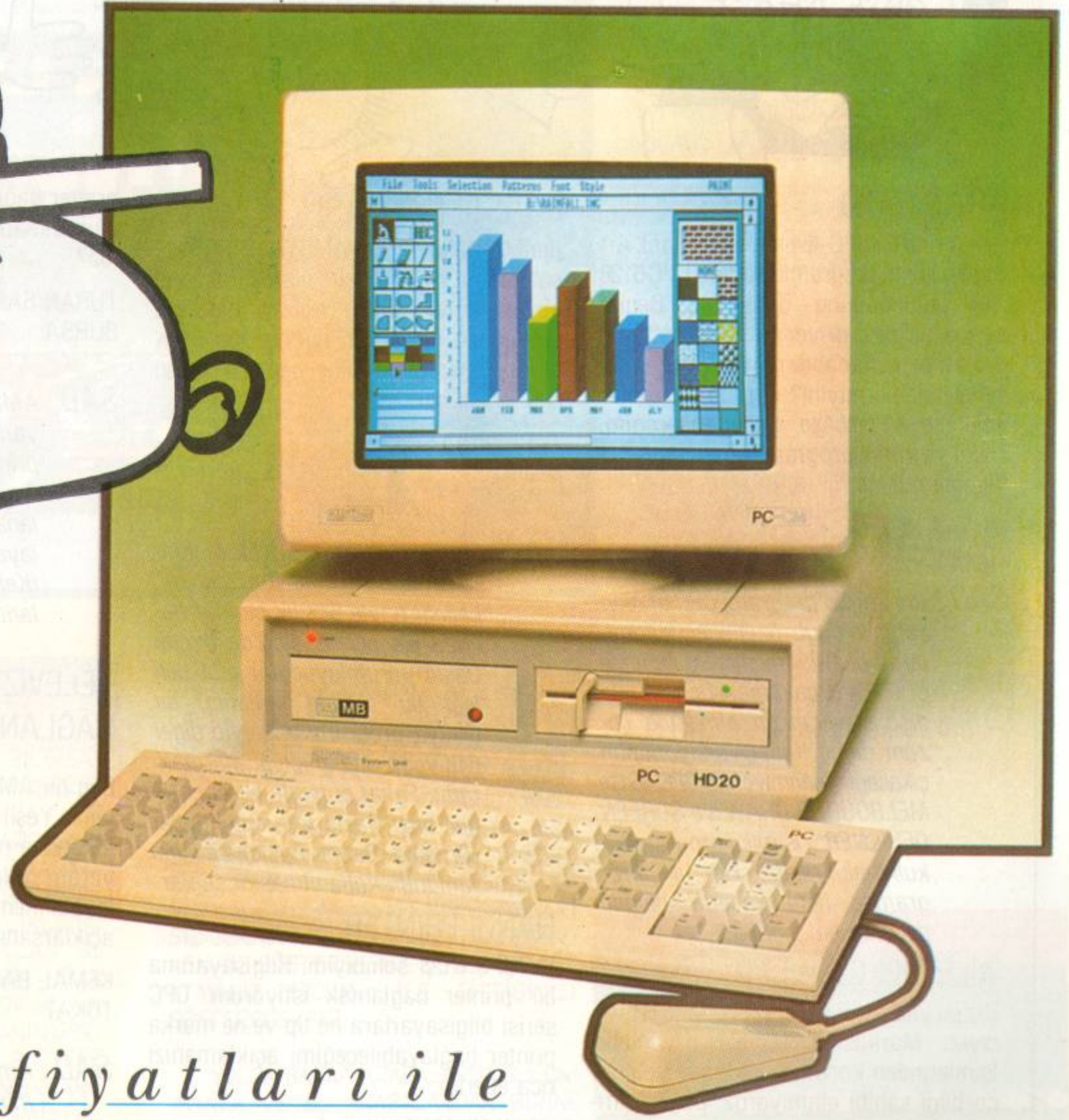
Bir takım GEM tabanlı programlar resimler, boyar veya ekrana şekiller çizerler ve bu resimleri diskette kütüklerde saklamanızı sağlarlar. Bu resimleri yeniden ekrana getirebilir veya resimleri yazıcıdan çıkartabilirsiniz. Bunu GEM yazılımının bir bölümü olan GEM OUTPUT (çıkış) yoluyla yapabilirsiniz. Bu GEM Desktop'tan veya bazı GEM programlarından çalıştırılabilir.



GÖKSU LTD. ŞTİ.

Kırağı Sok. İzsal Apt. N.59 Kat: 1 Daire: 3
80260 Osmanbey - İst. Tel: 146 54 01 - 02

**Complex 88
Stand No: 51**



Özel fuar fiyatları ile

A M S T R A D

Amstrad uyumlu
gerçek Printer

Star NL-10

PC 1640 (EGA)

PC 1512

PPC 640
Portatif Bilgisayar

CPC 464/6128

Amstrad Printerleri

PCW 8256/8512

Sinclair Spectrum +2/+3

MEKTUPLAR



ART STUDIO

Ben Amstrad CPC 464 kullanıcısıyım. Art Studio isimli programın sadece CPC 6128 için bulunduğunu öğrendim. Benim ayrıca bir disc driver'im var. Acaba bu programı kullanabilirmiyim? Veya kasette bulabilirmiyim? Eğer bu imkanlar yok ise CPC 464'te kullanabileceğim, çizim ve grafik programlarının isimlerini verebilir misiniz?

MURAT SEVEN
ZONGULDAK

SAD: Art Studio programı CPC 6128'in sahip olduğu özellikler kullanılarak hazırlanmıştır. Bu nedenle CPC 464'te çalışmaz. Dolayısıyla disc driver'inizin olmasıda çözüm değil. Kaset versiyonunun çıkacağını sanmıyoruz. CPC 464'te MELBOURNE DRAW ve SCREEN DESIGNER isimli programları kullanabilirsiniz. Her iki programda hem kasette, hemde diskette bulunabilir.

AİLE TİPİ OYUNLAR

Biz iki yıldan bu yana ailece AMSTRAD'cıyız. Markası CPC 464. Oyunların isimlerinden konuları hakkında yeterince bilgi sahibi olamıyoruz. Bilgisayarımızı ailece kullandığımızdan hepimizin oynayabileceği oyun isimlerini bildirirmisiniz?

YUSUF ÇETİN
İSTANBUL

SAD: Oyun programlarının orjinal isimleri kullanıldığında ve yeterli yayın olmadığından size hak veriyoruz. Aile tipi oyun olarak size önerebileceğimiz oyunlardan bazılarının isimlerini veriyoruz. Başta Fruity Frank olmak üzere Bomb Jack, Bomb Jack II, Boulder Dash, Confuzion, Arkanoid, Krackout... Sanıyoruz bu oyunları seveceksiniz.

PC 1512 HAFIZASI

Ben 46 yaşında bir AMSTRAD PC 1512 sahibiyim. İş amaçlı olarak aldığım bilgisayarımı şimdi hobby olarak kullanıyorum. PC 1512'nin hafızası 512K olarak belirtildiği halde bellekte neden 60K yer almaktadır?

TARIK YÜCESOY
İZMİR

SAD: MSDOS'ta bellek 64K'lık bloklara ayrılmıştır. İşletim sistemi, belleği böyle 64K'lık bloklar halinde ele alır. Basic 2'de birçok Basic yorumluyucular gibi belleği bu şekilde kullanıp, bir 64K'ya programı yükleyip diğer 64K'yada kullanıcıya ayırmaktadır. Fakat bununla beraber diğer bazı Basic yorumluyucular (Örneğin Better Basic) belleğin tümünün kullanılmasını sağlar.

HANGİ PRINTER

Bir CPC 6128 sahibiyim. Bilgisayarına bir printer bağlamak istiyorum. CPC serisi bilgisayarlara ne tip ve ne marka printer bağlayabileceğimi açıklamanızı rica ederim.

KAAN YILMAZ
ANKARA

SAD: CPC serisi bilgisayarlara Centronics (Paralel) girişli her türlü ve marka printer'i bağlayabilirsiniz. Ancak bilgisayarınız için uygun bir kablo aracılığı ile. Piyasada bilgisayarınıza bağlayabileceğiniz değişik özelliklerde birçok printer mevcuttur.

PCW'DE PRINTER DEĞİŞİKLİĞİ

İş yerimizde altı aydır AMSTRAD PCW 8512 kullanmaktayız. Bu bilgisayara kendi printer'i dışında daha hızlı bir

printer bağlamak istiyoruz. Bu imkanın olup olmadığı hakkında bilgi verirmisiniz?

TURAN SARIOĞLU
BURSA

SAD: AMSTRAD PCW serisi bilgisayarlara dışarıdan herhangi bir printer bağlamak mümkündür. Amstrad CPS 8256 Interface kullanarak istediğiniz printer'i bağlayabilirsiniz. Ancak Locoscript (Kelime-İşlem) programını kullanamazsınız.

TELEVİZYON BAĞLANTISI

Ben bir AMSTRAD yeşil monitör sahibiyim. Yeşil Monitör'de birçok oyunu, yeterince net olmadığından oynuyamıyorum. Bilgisayarımı televizyona bağlayabilmem için ne yapmam gerektiğini açıklarsanız sevinirim.

KEMAL BAŞOL
TOKAT

SAD: Amstrad CPC bilgisayarlarını, modülatör denilen bir ara birimle televizyona bağlayabilirsiniz. Bilindiği gibi AMSTRAD CPC bilgisayarları elektriği monitörden alarak keyboard'a taşır. Modülatör de TV bağlantısında bu görevi üstlenir. CPC 464 için MP-1, CPC 6128 için ise MP-2 kodlu modülatörleri kullanmanız gerekir. Modülatörleri bölgenizdeki yetkili Amstrad bayiinden temin edebilirsiniz.

MP-1 Modülatör 53.100.-- TL.
MP-2 Modülatör 121.500.-- TL.

GAME TEST



OUT RUN (SEGA)

ŞU SİRALARDA YOLUNUZ BİLGİSAYAR OYUNU SALONLARINA DÜŞERSE BÜYÜK İHTİMALLE KARŞINIZA HER TARAFLARINDAN ARABA PARÇALARI FIŞKIRAN OYUN MAKİNALARI ÇIKACAKTIR. HER NE KADAR İLK ANDA GÖZE PEK HOŞ GÖZÜKMESELERDE ÖZELLİKLE BU ŞEKİLDE DİZAYN EDİLMİŞ OLAN BU MAKİNALAR OYUN ESNASINDA SİZE HIZLA VİRAJA GİRMENİN YADA BÜYÜK BİR SÜRATLE TEPELERİ AŞMANIN GERÇEK ZEVKİNİ TATTIRACAKTIR. BİR YERE ÇARPTIĞINIZDA İSE TÜM OYUN EKRANINA DAĞILMANIZ ENGELLENMİŞTİR. ESAS SORUN BU OYUNUN EV MİKROLARINA İYİ ADAPTE EDİLİP EDİLMEDİĞİDİR.

BİR FERRARİ TESTAROSSA'NIN SÜRÜCÜ KOLTUĞUNA OTURARAK 5 AŞAMALI BİR YARIŞI TAMAMLAMAK ESAS AMACINIZDIR. HER BÖLÜM İÇİN BELLİ BİR ZAMAN LİMİTİ SAPTANMIŞTIR VE EĞER BU ZAMAN LİMİTİ DOLMADAN ÖNCE KONTROL NOKTASINA ULAŞAMAZSANIZ OYUNUN SONUNA GELİNİŞ OLNUR. EKRANIN ÜST KISMINDAKİ GÖSTERGEDE SKOR, TUR ZAMANI, HIZ, VE KALAN SÜRE GÖSTERİLMEKTEDİR. EKRANIN KALANINI İSE ARABANIZIN ARKADAN GÖRÜNÜŞÜ İLE YARIŞMAKTA OLDUĞUNUZ BÖLÜMÜN DEVAMLILIK HAREKET HALİNDE 3 BOYUTLU GÖRÜNTÜSÜ KAPLAMAKTADIR.

OYUNA BAŞLAMADAN ÖNCE YARIŞILACAK YOLLARDA Kİ TRAFİK MİKTARI KOLAY İLE ÇOK ZOR ARASINDA DEĞİŞECEK ŞEKİLDE AYARLANABİLİR. AYAĞINIZI GAZ PEDALINA KOYDUĞUNUZ ANDA ÖNÜNÜZE ÇIKABİLECEK KÜÇÜK BİR VOLKSWAGEN DIŞINDA SİZİ HİÇ BİR ŞEY DURDURAMAZ. OYUNDA ÖYLESİNE DEĞİŞİK BİR HIZ ANLAYIŞI MEVCUTTUR Kİ SİZ 30KM/H İLE GİTTİĞİNİZİ ZANNEDERKEN HIZ GÖSTERGESİNE ŞÖYLE BİR GÖZ ATMANIZ 180KM/H İLE GİTTİĞİNİZİ GÖSTERECEKTİR.

YOLDA BAŞKA ARABALARDA BULUNMAKTA VE BU ARABALARDAN BİRİNE ÇARPMANIZ, ÖLÜ BİR NOKTAYA GELEREK YOLDA YANA DOĞRU KAYMANIZA SEBEB OLMAKTADIR. HER HANGİ BAŞKA BİR CİSME ÇARPILDIĞINDA DA AYNI ŞEY OLACAKTIR. HER BÖLÜMÜN SONUNDA YÜKLENECEK BİR SONRAKİ BÖLÜMÜN, KASET VEYA DİSKTEKİ DİĞER 15 BÖLÜMDEN HANGİSİ OLACAĞINI SAPTAYABİLMEK İÇİN YOL SAĞ VE SOL OLARAK İKİYE AYRILIR.

OYUN, GRAFİKLER AÇISINDAN ÇOK GÜZELDİR. GİDİŞ HIZLI ANİMASYON İSE MÜKEMMELDİR. EKRANIN RENKLİLİĞİ İLE BİRLİKTE CİSİMLER ÇOK İYİ ÇİZİLMİŞTİR. SES İSE İNANILMAYACAK KADAR İYİ DÜZENLENMİŞTİR.

BU OYUN ŞİMDİYE KADAR YAPILMIŞ EN İYİ "ARCADE" UYARLAMALARINDAN BİRİ OLMALIDIR. BİR "ARCADE" OLA-

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL EKRANA GÖRE DAHA TEMİZ BİR GÖRÜNTÜ.

RAK SAHİP OLDUĞU TÜM GÜZELLİKLER İYİ PROGRAMCILIK İLE MEYDANA GETİRİLMİŞTİR.

ARABANIZ

FERRARİ TESTAROSSA: ÜSTÜ AÇILABİLİR, 2 KAPI, 5 VİTES

ÖZELLİKLER:

MOTOR TİPİ	DOHC 4 DÜZ VALF-12
KAPASİTE	4942 CC
MAXIMUM HIZ	180.1 MPH
MAXIMUM GÜÇ (BHP/RPM)	390
MAXIMUM DEVİR (LB/FT)	361
0-60 MPH (SANİYE)	5.8
30-50 MPH (SANİYE)	4.4
50-70 MPH (SANİYE)	7.3
NORMAL BENZİN TÜKETİMİ (MPG)	12.1
YARIŞ ESNASINDA BENZİN TÜKETİMİ (MPG)	19.0
80 MPH DA İKEN DURMA MESAFESİ	242 FT
DİŞLİ ORANI	8:7:1
FİYAT	YAKLAŞIK 85.000 POUND



SES	% 81
GRAFİK	% 82
OYNANABİLİRLİK	% 70
DEVAMLILIK	% 73
SUNUŞ	% 87
SİZİN AMSTRAD	% 75

TAI-PAN (OCEAN)

TAI-PAN ÇİN DENİZLERİNDE 1840'LARDA GEÇEN BİR TİCARET OYUNUDUR. OYUN JAMES CLAVELL'İN AYNI ADLI ROMANINDAN UYARLANMIŞ VE SİZE DE BU ROMANDA HİÇ PARASI OLMADIĞI HALDE ÇOK ZENGİN OLMAYI HAYAL EDEN DIRK STRUAN ROLÜ VERİLMİŞTİR. TAI-PAN UZAK DOĞU'DA TİCARET PRENSLERİNE VERİLEN ADDIR.

OYUNUN BAŞINDA NE GEMİNİZ NEDE PARANIZ BULUNMAKTADIR. YAPACAĞINIZ İLK İŞ SİZE 300.000\$ BORÇ

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL VEYA RENKLİ EKRAN
ARASINDA
FAZLA BİR FARK YOK.



VEREBİLECEK BİRİNİ BULMAK İÇİN RESTAURANTA GİTMEKTİR. İKİNCİ DURAĞINIZ İSE MEVCUT ÜÇ TİP GEMİDEN HANGİSİNİ ALACAĞINIZA KARAR VERECEĞİNİZ BANKADIR. BU ÜÇ TİPTEN SADECE İKİSİNİ ALABİLECEK DURUMUNUZ VAR VE BÜYÜK OLASILIKLA DA EN UCUZ OLANI SİZİN İÇİN EN İYİSİ OLACAKTIR, ÇÜNKÜ DİĞER DURUMLARDA MAL VE MÜRETTEBAT İÇİN YETERLİ PARANIZ KALMAYABİLİR. PARA KAZANMANIN BİR BAŞKA YOLUDA RESTAURANTTA KUMAR OYNAMAKTIR. ANCAK BURADA DİKKATLİ OLUN ÇÜNKÜ İŞİN İÇİNDE KAYBETMEKTE VAR.

MÜRETTEBAT SAĞLAMAK İÇİNDE İKİ YOL VARDIR. BİRİNCİSİ, HANDAN PARA İLE KİRALAMAK İKİNCİSİDE BAHRİYELİ TAYFA ALMAKTIR. PARA İLE KİRALAMA DAHA MANTIKLI OLSADA BAHRİYELİLERİN SİZE BEDAVAYA GELECEĞİNİ UNUTMAYIN.

KARGO AMBARDA ALINIR VE SATILIR. SAHİP OLDUĞUNUZ GEMİ TİPİ TAŞIYABİLECEĞİNİZ YÜK MİKTARINI SAPTAR. YÜKÜNÜZÜN DIŞINDA TEDARİK DEPOSUNDAN ALACAĞINIZ YETERLİ MİKTARDA YİYECEĞİDE DEPOLAMANIZ GEREKECEKTİR. ÇÜNKÜ SEFER SIRASINDA AÇ KALACAK TAYFALAR İSYAN ÇIKARABİLİRLER. AÇIK DENİZLERDE SAVUNMASIZ KALMAMAK İÇİN SİLAHÇIDAN GEMİ-

SES	% 80
GRAFİK	% 83
OYNANABİLİRLİK	% 78
DEVAMLILIK	% 90
SUNUŞ	% 85
SİZİN AMSTRAD	% 88

niz için TOP VE TAYFALAR İÇİNDE TÜFEKLER TEMİN ETMELİSİNİZ.

ŞEHİRİ TERKETMEK İÇİN LİMANA GELDİKTEN SONRA OYUNUN SEFER KISMI YÜKLENİR. OYUNUN BU BÖLÜMÜ BOYUNCA GEMİNİN HIZ VE YÖNÜNÜ KONTROL ETME İMKANI MEVCUTTUR. BİR DİĞER OLANAKDA YANINIZDAN GEÇEN HERHANGİ BİR GEMİYİ VURARAK GANİMET ELDE ETMEKTİR. BİR DİĞER LİMANA ULAŞTIĞINIZDA YÜK SATILARAK BİR DİĞERİ ALINIR.

TARİH BELİRLİ ZAMANLAR DA DEĞİŞİR,

EĞER BU DEĞİŞİMLER SIRASINDA ÖDEMEKLE YÜKÜMLÜ OLDUĞUNUZ BORÇ MİKTARLARINI ÖDEYEMEZSENİZ KELLERİNİZ UÇACAKTIR. OYUN ÖLÜNCEYE YADA TAI-PAN OLUNCAYA KADAR DEVAM EDECEKTİR. OYUNUN HER HANGİ BİR ANINDA KAYDETME VEYA TEKRAR YÜKLEME YAPILABİLİR.

GRAFİKLER İÇİN SÖYLENİLEBİLİNECEK TEK SÖZ VARDIR: MÜTHİŞ. OYUNUN TAMAMINDA VAR OLAN MÜZİK ATMOSFERİ DAHA DA CANLANDIRIR.

TAI-PAN DA MEVCUT EN BÜYÜK SORUN ŞEHİR VE SEFER BÖLÜMLERİNİN AYRI AYRI YÜKLENİLMESİDİR. BU SIRADA UZUNCA BİR ZAMAN BOŞA GEÇMEKTEDİR. BU DA OYUN AKIŞINI YAVAŞLATIR VE EĞLENCENİN BİR AZINI EKSİLTİR. EĞER ÇOK YÜKLEME YERİNE TEK YÜKLEME KULLANILSA HEM OYUN HEM DE GRAFİKLER DAHA İYİ OLACAKTIR. AYRICA OYUNUN SADECE BİR STRATEJİ OYUNU OLARAK DÜZENLENMESİDE OYUN ZEVKİNİ ARTTIRACAKTIR.

GREEN BERET (IMAGINE)

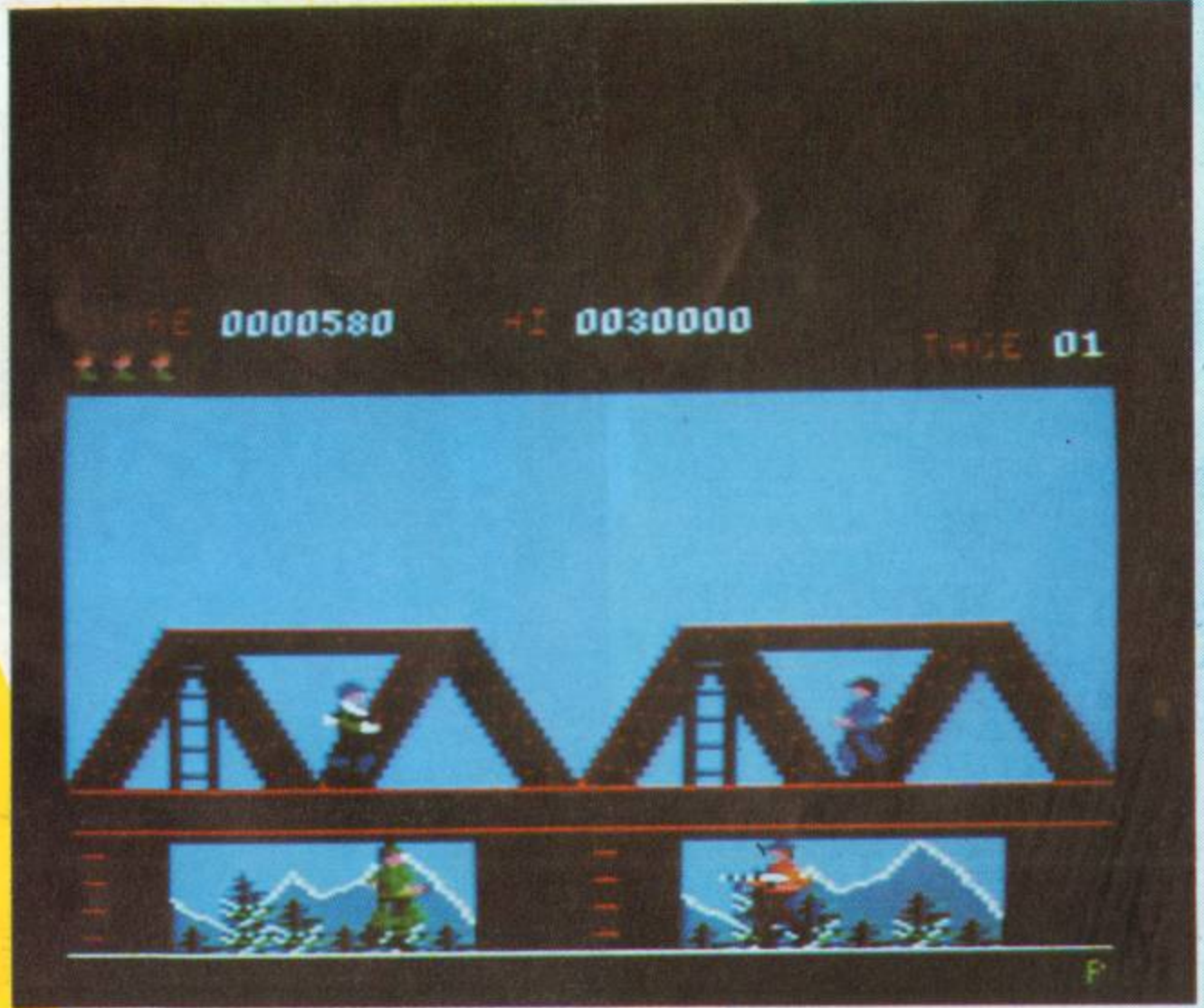
ADI DEĞİŞİK OLMASINA RAĞMEN YİNE BİR "COMMANDO" FAKAT DAHA FARKLI BİR DÜZENLEMEYLE. OYUNUN ESASINI YİNE DURMAKSIZIN ADAM ÖLDÜRMEK OLUŞTURSA DA DİKEY YERİNE YATAY HAREKETLİ BİR EKRANDA OYNANILMASI BİR DEĞİŞİKLİK OLARAK GÖZE ÇARPIYOR. AMAÇ İSE ÇOK İYİ KORUNAN DÜŞMAN ÜSSÜNDEN TUTSAKLARI KURTARMAK.

OYUNDA SIRASI İLE TAMAMLANMASI GEREKEN DÖRT BÖLÜM VARDIR. BİRİNCİSİ BİLE YETERİNCE ZOR OLDUĞU HALDE GİDEREK DE ZORLAŞIRLAR. OYUNUN BAŞLANGICI FÜZE ÜSSÜ OLUP SIRASI İLE LİMANA, KÖPRÜYE VE ESİR KAMPINA GEÇİLECEKTİR. HER BÖLÜMDE DEĞİŞİK, AYRINTILI VE ÇOĞU TIRMANILABİLECEK ŞEKİLDE FONLAR MEVCUTTUR. EKRANLARDA ÇIKIŞ VE DÜŞÜŞLER İLE BELİRLENEN 3 SEVİYE GÖZÜKÜR; FAKAT PROBLEMLERİNİZ YENİ GİTTİĞİNİZ SEVİYEDE DE DEVAM EDER.

ESAS OLAY SAVAŞÇINIZI BİR SONRAKİ BÖLÜME GEÇMEDEN ÖNCE BİRAZ SAVAŞMAK ZORUNDA KALACAĞI BÖLÜM SONLARINA SAĞ OLARAK GÖTÜRMEKTİR. HER BÖLÜM KENDİ İÇERİSİNDE ÇEŞİTLİ KISIMLARA AYRILMIŞTIR. BÖYLELİKLE SAVAŞÇINIZ VURULDUĞUNDA HEMEN O KISIMIN BAŞINDAN DEVAM ETME ŞANSINIZ DOĞAR. SOLDAN SAĞA HAREKET EDEREK BİR EKRANDAN DİĞERİNE GEÇERKEN YER, YENİ EKRANA ADAPTE OLMAK İÇİN KAYACAK VE BU ANDA SİZİN HAREKETİNİZ BİR SÜRE İÇİN DONDURULACAKTIR. KAYDIRMA HAREKETİ PEK İYİ OLMASADA ANLIK DURUŞLAR SİZE DÜŞÜNME OLANAĞI SAĞLIYACAĞI İÇİN YARARINIZDIR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN
SİLAHSIZ ASKERLERİN
KARIŞTIRILMASI
PROBLEM OLABİLİR.

İLERLEMENİZ ESNASINDA KARŞINIZA DÖRT ÇEŞİT DÜŞMAN ASKERİ ÇIKACAKTIR. BUNLARDAN EN BASİTİ SADECE SİZE DOĞRU KOŞACAKTIR. DİĞERLERİ İSE KAFANIZA TEKME ATMAYA UĞRA-



SES	% 85
GRAFİK	% 92
OYNANABİLİRLİK	% 90
DEVAMLILIK	% 95
SUNUŞ	% 90
SİZİN AMSTRAD	% 90

ŞACAK, EN TEHLİKELİ OLAN SİLAHLILAR İSE SİZİ TAKİP VE ATEŞ EDECEK HATTA EL BOMBALARI BİLE KULLANACAKLARDIR. ÜZERİNİZE GELECEK MERMİ VE BOMBALARDAN KURTULMAK İÇİN YA EĞİLMENİZ YADA ZIPLAMANIZ GEREKECEKTİR.

BUNLARIN YANINDA SIRADAN ASKERLER GİBİ DAVRANAN KOMUTANLAR DA MEVCUTTUR VE BUNLARI VURDUĞUNUZ ANDA EKSTRA SİLAHLAR KAZANIRSINIZ.

İLK BÖLÜM İÇİN BU EKSTRA SİLAH ALEV MAKİNASIDIR. ANCAK BU MAKİNAYI SADECE ÜÇ KEZ KULLANMA HAKKINIZ OLDUĞU İÇİN SONA SAKLAMAK SİZİN YARARINIZA OLACAKTIR. ASKERLERİ ÖLDÜRMEİNİN BİR DİĞER YOLUDA YAKIN MESAFEDEN BİÇAK KULLANMAKTIR Kİ BU "FİRE" DÜĞMESİ ÜZERİNDE ÇOK İYİ ZAMANLAMA GEREKTİRİR. DÜŞMANDAN KURTULMANIN YOLLARINDAN BİRİ MERDİVENLERE TIRMANMAK DİĞERİ İSE ZIPLAMAKTIR. ZIPLAMAK BAZEN ZARARLI OLABİLİR, ÇÜNKÜ BAZEN BİRDEN

FAZLA KİŞİYLE KARŞILAŞABİLİRSİNİZ. BU GİBİ DURUMLARDA EĞER ONLARA YETERİNCE YAKIN DURURSANIZ SİZİ VURAMIYACAKLARI İÇİN ŞANSLI SAYILIRSINIZ. AYRICA SİZİNLE AYNI HIZDA HAREKET ETMELERİ VE AYNI ANDA EKRANDAN ÜÇDEN FAZLA ASKERİN YER ALAMAMASI, SİZİN KÖTÜ BİR SÜRPRİZLE KARŞILAŞMAMANIZI SAĞLAR.

DİĞER TEHLİKELER DE ÜZERİNDEN ATLANILMASI GEREKECEK MAYIN VE HAYVANLARDIR. İLK BÖLÜMDEN SONRA KOMUTANLARI VURMANIZ SİZE ALEV MAKİNASI YERİNE EL BOMBALARI VE ROKETLER SAĞLIYACAĞINDAN SİLAHLARINIZ DAHA DA GELİŞECEKTİR. ALEV MAKİNASININ GRAFİK EFEKTLERİ ÇOK HOŞUNUZA GİDECEKTİR. OYUN DEVAMLI OLARAK DÜŞMAN KUVVETLERİNİN ÜZERİNİZE GELMESİ SEBEBİ İLE BİRAZ TEKDÜZE GİBİ GÖZÜKSEDE İLERLEMENİZ VE DÜŞMAN ASKERLERİNİ SAF DIŞI ETMEK İÇİN UĞRAŞACAĞINIZDAN OLDUKÇA ZEVKLİDİR. EKRAN HAREKETLERİ DİŞİNDE GRAFİKLERİ ÇOK BEĞENECEKSİNİZ. (ÖZELLİKLE ALEV MAKİNASI KULLANILIRKEN) AYRICA HAREKETLERLE UYUM İÇİNDEKİ SES EFEKTLERİ DE MEVCUTTUR. BAZEN KURTULAMAYACAK KADAR ÜMİTSİZ DURUMLARA DÜŞSEİNİZDE BU, OYUNUN ETKİLEYİCİLİĞİNİ AZALTMAZ. VAHŞİ VE OYNANMASI ZEVKLİ BİR OYUN.

GAME TEST

GAME OVER (IMAGINE)

GREMLA OYUNUN YÜKLENİŞİ SIRA SINDA GİZLENEN, OYUNUN BAŞINDAKİ KADINDIR. AYRICA DA MEGALOMANYAKTIR. ONUN SADIK TEĞMENİ ARKOS, SADAKATİNİ BIRAKARAK ONUN ZULÜM VE VAHŞETİNİ SONA ERDİRMeye KARAR VERMİŞTİR. SİZ GREMLA'YI YENME SAVAŞINDA ARKOS'UN ROLÜNÜ ÜSTLENMEKTESİNİZ.

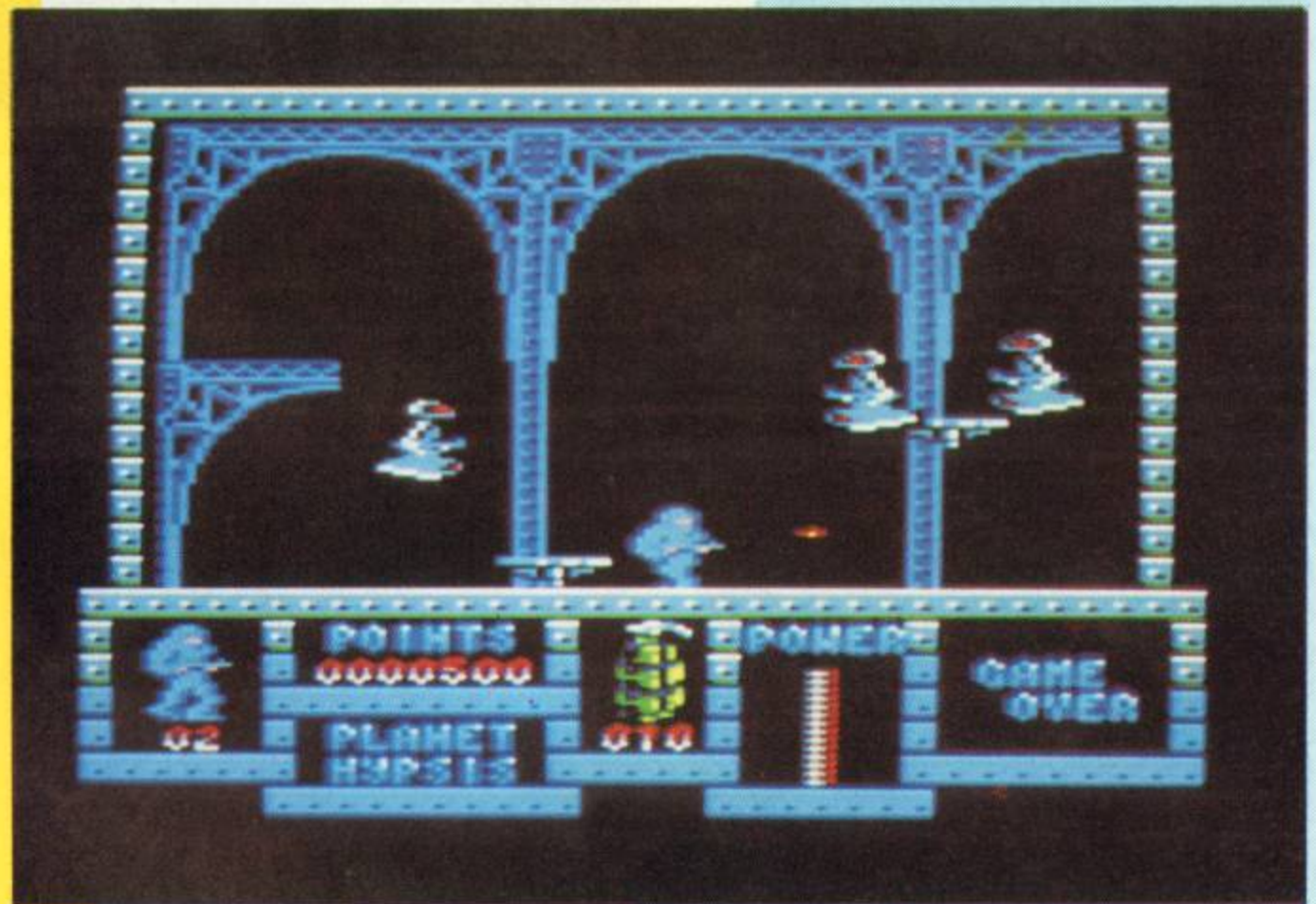
OYUN İKİ BÖLÜMDE YÜKLENİR VE İKİ DÜNYAYI TEMSİL EDER. İLK GEZEĞEN HYPİS 20 EKİRAN GENİŞLİĞİNDEDİR VE BİR SERİ ÇİZGİ HALİNDE EKİRAN ODASINDAN OLUŞUR. AMACINIZ İKİNCİ BÖLÜM OLAN SCKUNN GEZEĞENİNE GEÇMENİZ İÇİN GEREKLİ KOD NUMARASINI ALACAKINIZ SON EKİRANA GEÇMEKTİR.

HYPİS'DE DEĞİŞİK ATEŞ GÜÇLERİNE SAHİP ÇEŞİTLİ YARATIKLAR MEVCUTTUR. ÜZERİNİZDEN UÇABİLECEKLERİ GİBİ DÖŞEMEDEN DE ÇIKABİLİRLER. BUNLAR YA VURULMALI YA DA EL BOMBALARI İLE HAVAYA UÇURULMALIDIR. GENEL OLARAK EN BÜYÜK TEHLİKE SABİT SİLAH KULELERİDİR VE BUNLARI YOKETMEK OLDUKÇA ZORDUR. AYRICA BULUNMASI GEREKEN BAZI KIRMIZI VE BEYAZ VARİLLER DE VARDIR. BUNLARIN

SES	% 70
GRAFİK	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 80
DEVAMLILIK	% 85
SUNUŞ	% 95
SİZİN AMSTRAD	% 85

İÇİNDE EL BOMBALARI, GÜÇ ALANLARI, KALPLER (DAHA ÇOK ENERJİ İÇİN), GÜÇ ARTTIRIMI (DAHA GÜÇLÜ SİLAHLAR İÇİN) TEMAS ETMENİZ HALİNDE SİZİ ÖLDÜRECEK GÜÇLÜ MAYINLAR MEVCUTTUR VE EĞER BU VARİLLERİ ÜÇ KEZ VURURSANIZ BUNLARI KENDİ BÜNYENİZE GEÇİREBİLİRSİNİZ.

SCKUNN GEZEĞENİNDE İKİ ALAN BULUNUR; ORMAN VE SARAY. ORMAN SİZE DEĞİŞİKLERİNDE ENERJİNİZİ AZALTAN KANGURU BENZERİ YARATIKLARLA DOLUDUR. SARAYDA DA SİZİN AMACINIZA ENGEL OLMAK İÇİN UĞRAŞACAK BAŞKA YARATIKLAR VE ROBOTLAR BULUNMAKTADIR. GEZEĞENİN ÇEVRESİNDE DE ENERJİNİZİ FULL HALE GETİRECEK "POW İCONLARI" VARDIR.



AYRICA HER İKİ GEZEĞENDE DE BELİRDİKLERİNDE DİKKATİNİZİ DAĞITABİLECEK BÜYÜK CANAVARLAR BULUNMAKTADIR.

GRAFİKLER BÜYÜK VE RENKLİ, ANİMASYON İSE ÇOK GÜZELDİR. MÜZİK OLMAMASINA KARŞIN SES EFEKTLERİ HİÇDE FENA DEĞİLDİR. İLK GEZEĞEN HAKKINDAKİ EN KÖTÜ HUSUS İSE ÖLDÜRÜLDÜĞÜNÜZ ANDA TEKRAR BİRİNCİ ODADAN BAŞLAMANIZ GEREKMEŞİDİR. EĞER AZMEDERSENİZ İYİ ŞEKİLDE ÖDÜLLENDİRİLİRSİNİZ.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

TEK PROBLEM MAVİ
VE KIRMIZININ ÇOK
OLDUĞU BÖLÜMLER.

GAME TEST

WORLD GAMES (EPYX)

OYUNUN BÜTÜN DİĞER SPOR OYUNLARI-
NA BENZİYECEĞİ DÜŞÜNÜLSEDE ESA-
SEN KONUNUN TAMAMI ÜZERİNDE TAM
BİR ÇEŞİTLEMEDİR. "TOSSİNG THE
CABER" (İSKOÇ OYUNU) DAHA OLİMPİ-
YAT KOMİTESİNCE TANINMADI DEĞİL
Mİ? YOKSA TANINDI MI?

OYUNUN DÜZENİ ŞU ŞEKİLDEDİR:

WORLD GAMES'E İŞTİRAK EDEN BİR
ATLETSİNİZ. 8 ZOR BRANŞTA YARIŞMAK
İÇİN DÜNYANIN ETRAFINDA UÇMANIZ
GEREKMEKTEDİR. İLK YARIŞMA RUSYA-
DAKİ WEIGHTLIFTING (HALTER) MÜSA-
BAKASIDIR. YARIŞMA AĞIRLIĞI SEÇİ-
LEREK, KALDIRIŞ YAPILIR. KALDIRMA
İÇİN UYGUN ZAMANIN GELDİĞİNE İNA-
NILDİĞINDA HALTERİN ALTINA GİRİLE-
REK KALDIRILIR. EĞER HERŞEYİN KONT-

YEŞİL MONİTÖR İÇİN
KAYAKLA ATLAMA DIŞINDA
YEŞİL EKRANDA
PROBLEM YOK.



ROL ALTINDA OLDUĞUNA İNANILIRSA
SİLKME HAREKETİ YAPILARAK KOL VE
BACAĞLAR DA GÜÇLENDİRİLMEMEYE ÇA-
LIŞILACAKTIR. HAKEMLER HAREKETİ-
NİZİ BEĞENİRLERSE IŞIKLARINI YAKA-
CAKLARDIR. HEM KOPARMA HEMDE
SİLKME BRANŞLARINDA YARIŞABİLİR-
SİNİZ.

BİR SONRAKİ BÖLÜM ALMANYA'DAKİ
"BARREL JUMPİNG" (FIÇI ÜZERİNDEN
ATLAMA) DİR. BU BÖLÜMDE KAÇ ADET
FIÇININ ÜZERİNDEN ATLAYACAĞINIZI
BELİRTEREK FIÇILARA DOĞRU KAYMA-
YA BAŞLANIR. SAĞ VE SOL JOYSTICK
HAREKETLERİ HIZLANMANIZI SAĞLIYA-
CAKTIR.

BUNDAN SONRAKİ BÖLÜMLER SIRASI İLE
ACAPULCO LA QUEBRADA'DA "CLIFF
DIVING" (KAYALIK DALIŞLARI), FRAN-

SES	% 65
GRAFİK	% 89
OYNANABİLİRLİK	% 90
DEVAMLILIK	% 85
SUNUŞ	% 92
SİZİN AMSTRAD	% 87

SA'DA "SLALOM SKIİNG" (SLALOM
KAYAK YARIŞI), KANADA'DA "LOG ROL-
LING" (BUZ ÜZERİNDE TAŞ KAYDIRMA-
CA), ABD'DE "BULL RIDING" (BOĞAYA
BİNME), İSKOÇYADA "CABER TOSSİNG"
(BİR İSKOÇ OYUNU) VE JAPONYA'DA
"SUMO WRESTLING" (SUMO GÜREŞİ)
OLARAK GELECEKTİR.

OLAYLARIN ÇOK ÇEŞİTLİ OLMASI OYNA-
YANI KOLAYCA GAYRETE GETİRDİĞİ GİBİ
YÜZLERİN DE KİMİ ZAMAN ASIK KİMİ
ZAMAN NEŞELİ OLMASINA SEBEP OLUR.
HERŞEYE RAĞMEN EN GERÇEKÇİ YARIŞ-
MA "WEIGHT LIFTING" OLUP "PRAC-
TISE IN ONE EVENT" BÖLÜMÜNDE
GERÇEK BİR HEYECAN YARATMAKTADIR.
BUNUN YANINDA "BULL RIDING" VE
"LOG ROLLİNG" DE DİĞERLERİNE GÖRE
DAHA SIKICI OLAN BÖLÜMLERDİR.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU
OLAYLARIN TÜMÜNDE BAŞARILI OLMAK.



GAME TEST

UCHI-MATA (MARTECH)

JUDO JAPONLARIN ESKİ VE KÖKLÜ SİLAHSIZ DÖVÜŞ SANATIDIR. SALDIRI İÇİN KULLANILABİLİNECEĞİ GİBİ SAVUNMA MAKSADI İLE DE KULLANILABİLİR. ÜST DÜZEY DE JUDO İKİ RAKİBİN MİNDER ÜZERİNDE KARŞILAŞMASIDIR. FAKAT JUDO, SALONUNUN DIŞINDAKİ DÜNYADA YAŞAYABİLMEK İÇİN MÜKEMMEL BİR HAZIRLIKTIR. İYİ BİR JUDOCU, KENDİSİNE SALDIRABİLECEK SİLAHLI VE HATTA FİZİKSEL OLARAK DAHA ÜSTÜN OLAN RAKİBİNİ ÜST DÜZEY BİLGİSİNİ, DİKKATİNİ VE YETENEKLERİNİ KULLANARAK SAF DIŞI EDEBİLİR.



TEMEL OLARAK JUDO RAKİBİNİZİ YAKALAMA VE/VEYA FIRLATMADIR. YUMRUK, TEKME VE BENZERİ ŞEYLERE MÜSADE EDİLMEZ.

JUDO DA ETKİLİ OLABİLMEK İÇİN RAKİBİNİZİN BİR AÇIĞINI KOLLAMALISINIZ. ÖRNEĞİN DENGESİZ BİR ANINI YAKALAYABİLİRSENİZ ONUN AĞIRLIĞI SİZİN İÇİN BİR AVANTAJ OLABİLİR. JUDO KENDİNİZDEN DAHA AĞIR VE KUVVETLİ BİR RAKİBİ FIRLATMAYI MÜMKÜN KILAR. BU YÜZDEN DE GÜÇLÜ VE DİKKATLİ BİR JUDO USTASININ YAPABİLECEKLERİNİ SAYMAK GEREKSİZDİR.

EĞER AMACINIZ DÖVÜŞ TEKNİKLERİNİN TAMAMINI ÖĞRENMEK İSE SIKI ÇALIŞMA, CESARET VE KENDİNİZİ BU İŞE ADAMA TEMELDİR.

EĞİTİMDE NE KADAR ÇOK ÖĞRENİRSENİZ MİNDERDE O KADAR AZ YENİLECEĞİNİZİ UNUTMAYINIZ.

OYUNDA KULLANILAN TERİMLER HAKKINDA GENEL BİLGİ

TORI - KIRMIZI VEYA BEYZA BAĞLI OLMASIZIN ATAK YAPAN OYUNCU
UKE - SAVUNMADAKİ OYUNCU

GRADES - JUDO DA BEYAZ KUŞAKTAN BAŞLANILARAK TONCU DAN'A KADAR YÜKSELİNİR. UCHI-MATA'DA DA BEYAZ KUŞAKTAN BAŞLAYACAK VE YUKARI DOĞRU TIRMANACAĞSINIZ.

BRIAN JACKS ÜST DÜZEY BİR 7NCİ DAN'DIR. KENDİSİ ULUSLARARASI JUDO MÜSABAKALARINA KATILIRKEN BU ÜNVANA ULAŞMIŞ EN GENÇ KİŞİDİR.

IPPON - 10 PUANLIK MÜKEMMEL GALİBİYET FIRLATIŞI

WAZA-ARI - MÜKEMMELE YAKIN 7 PUANLIK FIRLATIŞ

YUKO - 5 PUANLIK İYİ BİR FIRLATIŞ

KOKA - SADECE KÜÇÜK BİR AVANTAJ SAĞLAYAN 3 PUANLIK FIRLATIŞ

KEIKOKU CHUI SHIDO - ATAK YAPAN

SPORCUYA ÇEŞİTLİ CEZA PUANLARI VERİLMESİNE VE HATTA SPORCUNUN DİSKALİFİYESİNE HANSOKU MAKE YOL-AÇAN KUSURLU HAREKETLER

BAZI ANA ATIŞLAR

TOMOE-NAGE - ÖLDÜRÜCÜ MİDE ATIŞI
OSOTO GARI - ANADIŞ TIRPAN HAREKETİ

DE ASHI BARAI - GELİŞTİRİLMİŞ AYAK BİLEĞİ ÇELMESİ

UCHI-MATA - İÇTEN ÇEVİREREK FIRLATMA

(OYUNUN İÇERİSİNDE SİZİN BULMANIZ İÇİN DİĞER BAZI FIRLATIŞLAR DA MEVCUTTUR.)

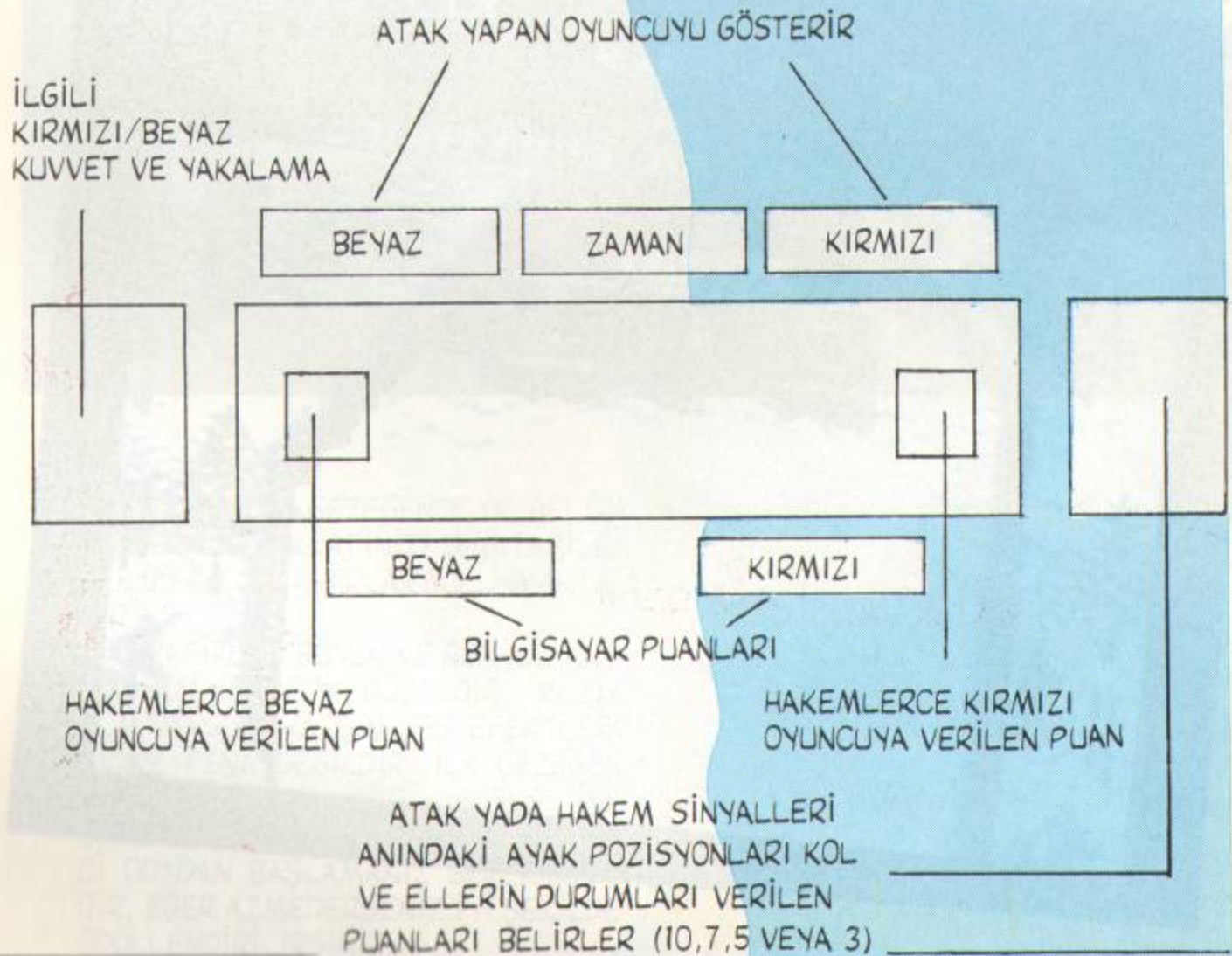
JOYSTICK KONTROLÜ JUDO DA FIRLATMA ATAK YAPMAK İÇİN GELİŞTİRİLECEK BİR KUVVET VE HAREKET KOMBİNASYONUDUR. RAKİBİ FIRLATABİLMEK İÇİN ÖNCE BU SIRA ÖĞRENİLMELİDİR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN AÇIK RENKLİ EKРАНLARIN DIŞINDA FAZLA PROBLEMLİ DEĞİL.

SES	% 66
GRAFİK	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 75
DEVAMLILIK	% 73
SUNUŞ	% 75
SİZİN AMSTRAD	% 72



EKRANIN GÖRÜNÜMÜ



GAME TEST

RENEGADE (IMAGINE)

IMAGINE SOFTWARE'IN EN SON "ARCADE" OYUNU OLAN RENEGADE DİĞER OYUNLARINA OLDUKÇA BENZEMEKTEDİR. BU KEZ ŞEHİRİN KÖTÜ KESİMİNDE OTURAN KIZ ARKADAŞINIZLA OLAN RANDEVUNUZA GİDEBİLMEK İÇİN BAZI SOKAK SERSERİLERİ İLE DÖVÜŞMENİZ VE SAVAŞÇI YETENEKLERİNİZİ KULLANARAK ONLARI SAFDIŞI ETMENİZ GEREKECEKTİR.

PROGRAMIN DEĞİŞİK FON VE ÇETELERİ DÖRT AYRI BÖLÜMDE YÜKLENİLİR. DATA BLOKLARI YÜKLENİR YÜKLENMEZ OYUN BAŞLAYACAĞI İÇİN BİR FİNCAN ÇAY İÇİN BİLE AYRILMANIZ OYUNUN BAŞINI KAÇIRMANIZA SEBEP OLACAKTIR. ÇETELER BİR LİDER İLE ELEMANLARDAN OLUŞUR VE EĞER BELİRLİ BİR SÜRE İÇİNDE SAFDIŞI BIRAKILMAZLARSA O SEVİYEYE YENİDEN BAŞLAMANIZ GEREKİR.

DÖRT ÇETE SIRASI İLE METROYU, İSKELEYİ, ARKA SOKAKLARI VE KIZ ARKADAŞINIZLA BULUŞACAĞINIZ YERE GİDEN CADDEYİ TUTMUŞLARDIR. METRO KİMİSİ METAL BORULARLA SİLAHLANMIŞ SOYGUNCULARLA DOLUDUR. AMAÇLARI SİZİ ÇEMBERE ALIP VURMAKTIR. ALDIĞINIZ HER DARBE İLE BİR MİKTAR ENERJİ KAYBEDECEK VE ENERJİNİZİN TÜMÜ BİTTİĞİ ANDA DA ÖLECEKSİNİZ.

KONTROL, HER İKİ ELİNİZİDE KULLANMANIZ GEREKECEĞİNDEN BİRAZ ZORDUR. HAREKET BİR ELLE DÖVÜŞ İSE DİĞERİ İLE SAĞLANIR. DÖVÜŞ TUŞLARI İLE ZIPLAYABİLİR SAĞ VEYA SOLDAN SALDIRI YAPABİLİRSİNİZ. BULUNDUĞUNUZ DURUMA BAĞLI OLARAK ÇEŞİTLİ HAREKETLER OTOMATİK OLARAK SEÇİLECEĞİNDEN SADECE ZIPLAYIP ZIPLAMAMAYA VE SALDIRACAĞINIZ YÖNE KARAR VERMENİZ YETERLİ OLACAKTIR. HAREKETLER UÇARAK TEKME, TERS TEKME, YUMRUK VE KASIKLARA ATILABİLİNER ETKİLİ VURUŞU İÇERİR. BU HAREKETLERİN ÇOĞU BİR RAKİBİ ETKİLERSE DE UÇARAK ATILACAK TEKME VEYA SERİ HALDE YAPILACAK VURUŞLAR ONLARI KNOCK-OUT EDECEKTİR. BİR KEZ ONLARI YERE DÜŞÜRDÜNMÜZ ÜZERLERİNE ÇIKARAK KAFALARINI EZE BİLİRSİNİZ.

BİRİNCİ SEVİYEDE RAKİPLERİNİZİ METRO PLATFORMUNDAN İTEREK KOLAYCA ÖLDÜREBİLİRSİNİZ. ÇETE LİDERİ GEREKLİ MİKTARDA ELEMAN ÖLDÜRDÜKTEN SONRA ORTAYA ÇIKACAK VE ÖLMESİ İÇİN OLDUKÇA FAZLA MİKTARDA VURUŞ GEREKECEKTİR. KULLANABİLECEĞİNİZ GÜZEL BİR HİLE ONU YERE DÜŞÜRMEK YADA PLATFORMDAN İT-

MEKTİR AKSİ TAKDİRDE HEM ENERJİ HEMDE ZAMAN YÖNÜNDEN SIKINTI ÇEKEBİLİRSİNİZ.

İSKELE MOTORLU BİR ÇETE TARAFINDAN KONTROL EDİLİR VE BU BÖLÜMDE EKİRAN İKİYE AYRILMIŞ DURUMDADIR. BİRİNCİ BÖLÜMDE MOTORSİKLETLİLER ÜZERİNİZE DOĞRU GELDİKÇE UÇARAK ATACAĞINIZ TEKMELER İLE ONLARI DÜŞÜRMEİNİZ GEREKECEKTİR. İKİNCİ BÖLÜMDE DE METRODA OLDUĞU GİBİ ÜZERİNİZE ZİNCİRLERLE GELECEK OLAN MOTORSİKLETLİLERİ HAKLAMANIZ GEREKECEKTİR. LİDERLERİ İÇİN YİNE BİR KAÇ VURUŞ YAPMANIZ GEREKECEKTİR VE BU KEZ ZAMANINIZ DAHA DA KISITLIDIR.

ARKA SOKAKLARI LİDERLERİ BIG BERTHA OLAN BİR KADINLAR ÇETESİ KONTROL ETMEKTEDİR. BIG BERTHA RUS GÜLLECİLERİNE BENZEYEN FAKAT İKİ KEZ DAHA GÜÇLÜ BİRİDİR. OLDUKÇA TEHLİKELİ SALDIRI TEKNİKLERİNE SAHİPTİR, BİLHASSA ÖN KOL VURUŞLARI VE YAKIN MESAFEDEN YAPACAĞI KAFAYURUŞLARINDAN SAKINMALISINIZ. ONU ÖLDÜRMEK İÇİN ENERJİNİZİ SIFIRA İNDİRMELİ VE BİR TREN GİBİ ÜZERİNİZE GELDİĞİ ANDA SURATINA UÇARAK TEKME ATMALISINIZ. ELEMANLARI DA EN AZ ONUN KADAR TEHLİKELİ OLUP SİZE BİÇAK VE KAMÇILARLA SALDIRACAKLARDIR.

SON BÖLÜMDE SİZİ TEK BİR HAREKETLE ÖLDÜREBİLECEK USTURALARA SAHİP BİR ÇETE İLE DÖVÜŞECEKSİNİZ. BİNANIN DIŞINDAKİ DÖVÜŞÜNÜZ BİTTİKTEN SONRA İÇERİ GİRECEKSİNİZ SİZİ BURADA TABANCASI İLE SON LİDER BEKLEMEDİR. ÇETE ÜYELERİ SİZİ

DOĞRAMAYA ÇALIŞIRKEN O DA VURMAYA UĞRAŞACAKTIR. OYUN BU BÖLÜMDEN SONRA TEKRAR METROYA DÖNER VE İŞLER BİRAZ DAHA ZORLAŞIR.

TÜM OYUN BOYUNCA HAREKETLERE DAHA DA HEYECAN KATAN BİR MÜZİK VARDIR. SES EFEKTLERİ SADECE VURUŞLAR İLE SINIRLANDIRILMIŞ OLSADA BU ÇOK ÖNEMLİ DEĞİLDİR. ÇÜNKÜ MÜZİK SÜREKLİ OLARAK ÇALMAKTADIR. KARAKTERLER BÜYÜK VE ÇOK ÇEŞİTLİ HAREKETLER YAPABİLECEK ŞEKİLDE İYİ ANİME EDİLMİŞTİR. RENKLER OLDUKÇA İYİ KULLANILMIŞTIR; BİRİ ÖLDÜĞÜ ZAMAN CESET YERDE YATARKEN KAFASINDAN KANLAR GELMEKTEDİR.

BAZI KİŞİLER OYUNU ZEVKSİZ VE AHLAKİ AÇIDAN ZARARLI BULACAKTIR. BUNUNLA BİRLİKTE BİR ÇOK DEĞİŞİKLİĞİ OLAN, ÇOK İYİ HAZIRLANMIŞ BİR SAVAŞ OYUNUDUR VE MÜKEMMEL GRAFİKLERE SAHİPTİR.

SES	% 80
GRAFİK	% 93
OYNANABİLİRLİK	% 78
DEVAMLILIK	% 65
SUNUŞ	% 90
SİZİN AMSTRAD	% 81

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

BAZEN UFAK FARKLILIKLAR OLUYOR, FAKAT GENELDE AYNI.

PROHIBITION (INFOGAMES)

POLİS NEW YORK'UN KENAR MAHALLELERİNDE HÜKÜM SÜREN SUÇLULAR İLE BAŞA ÇIKAMAMAKTADIR.

SİZİN GİBİ BİR PARALI ASKER TAM ONLARIN ARADIĞI KİŞİDİR. EĞER BAŞARILI OLABİLİRSENİZ POLİS SİZİ PARAYA DOYURACAKTIR.

GÖREVİNİZ KİRALIK KATİLLERİN TAMAMINI ÖLDÜRMEKTİR. FAKAT DİKKATLİ OLAN ONLARDA KENDİLERİNİ ÖLÜME KARŞI KORUYACAKTIR.

KATİLLERİN SAYISI SİZİ KORKUTMASIN, ONLARLA BAŞA ÇIKABİLECEĞİNİZİ ZANNEDİYORUZ. FAKAT ELLERİNDE REHİNELER OLMASI SEBEBİ İLE ÇOK DİKKATLİ OLMANIZ GEREKECEKTİR. BU ELBETTEKİ PEK DÜRÜST BİR YOL DEĞİL.

BU KEZ MASUM İNSANLARA ZARAR VERMEMEK İÇİN YETENEKLERİNİZİN TAMAMINI KULLANMANIZ GEREKECEKTİR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖRDE HİÇBİR PROBLEM YOKTUR.

SİLAHINIZI HAREKET ETTİRMEK İÇİN JOYSTICK'İNİZİ İSTEDİĞİNİZ YÖNE HAREKET ETTİRİN, ATEŞ ETMEK İÇİNSE JOYSTICK'İN ÜSTÜNDEKİ FİRE DÜĞMESİNİ KULLANIN

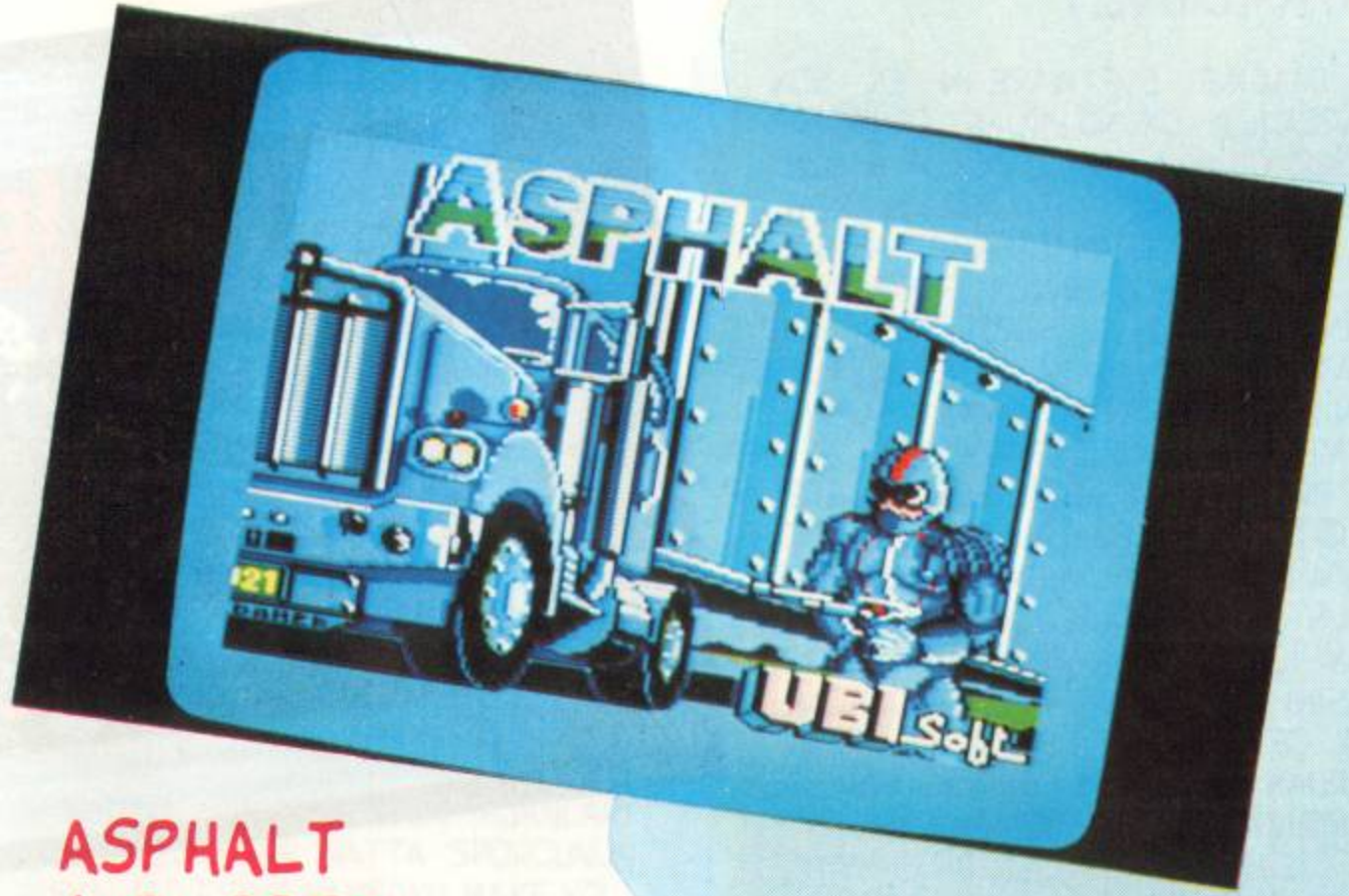
EĞER KLAVYİYİ KULLANIYORSANIZ OYUNA BAŞLARKEN TANIMLADIĞINIZ TUŞLARI KULLANACAKSINIZ.

DODGE DÜŞMAN MERMİLERİNE KARŞI KORUNMANIN TEK YOLUDUR. BU TUŞA BASILDIĞINDA DÜŞMAN MERMİSİ BERTARAF EDİLECEKTİR. FAKAT BU İMKANIN SINIRSIZ OLDUĞUNU UNUTMAYINIZ.

TAMAMLADIĞINIZ HER KONTRAT SİZE DOLARLAR GETİRECEK VE BİR ÜST DÜZEYE GEÇMENİZE İMKAN VERECEKTİR. DAHA HIZLI KATİLLERİN OLDUĞUNUDA UNUTMAYIN.

SES	% 76
GRAFİK	% 84
OYNANABİLİRLİK	% 80
DEVAMLILIK	% 82
SUNUŞ	% 75
SİZİN AMSTRAD	% 81

GAME TEST



ASPHALT (UBI SOFT)

YIL 1991...YÜRÜRLÜĞE YENİ GİREN BİR KANUNLA ABD'NİN BAZI BÖLÜMLERİNDE ARAÇLARIN SİLAH İLE TEÇHİZ EDİLMESİ MECBUR EDİLMİŞTİR.

MOTOSİKLETLİ ÇILGINLAR OTOYOLLARDA TERÖR HAVASI ESTİRMEKTE, BU YOLLARI SAVAŞ ALANINA ÇEVİRMEKTEDİR.

BUNA RAĞMEN, BU MEYDAN OKUYUŞU KABULLENEREK YOLLARIN EN TEHLİKELİSİ OLARAK KABUL EDİLEN 14NCÜ OTOYOL ÜZERİNDEN, GAZ KONTEYNERLERİNDEN OLUŞAN BİR KARGO YOLLA-MAKTASINIZ.

GİRDİĞİNİZ RİSKLERİN FARKINDA OLDUĞUNUZDAN KAMYONUNUZU 30 MM ZİRH, GÜÇLENDİRİLMİŞ LASTİKLER, M-16 OTOMATİK TÜFEKLERİ İLE TEÇHİZ EDİLMİŞ SİLAH YERLERİ, ALEV MAKİNASI VE MAYINLAR İLE GÜÇLENDİRİMİŞ DURUMDASINIZ.

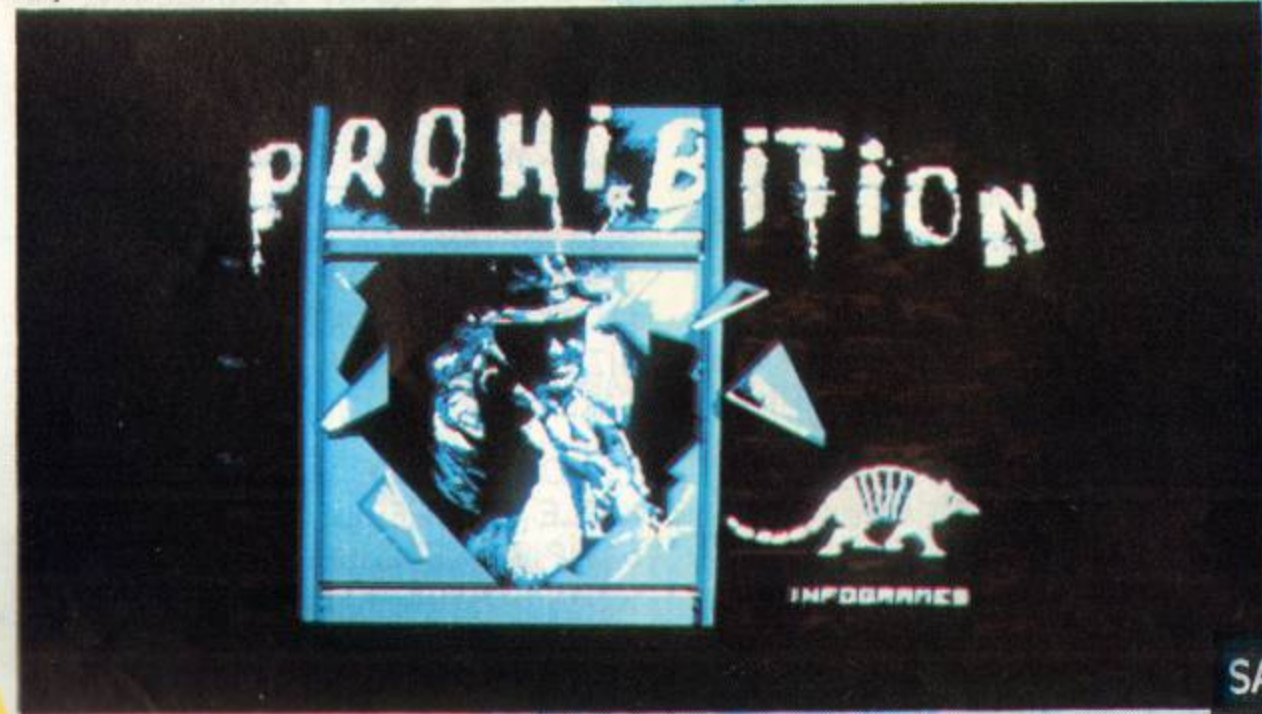
ARTIK ONLARA KARŞI KOYABİLECEK GÜÇTESİNİZ.

YEŞİL MONİTÖR

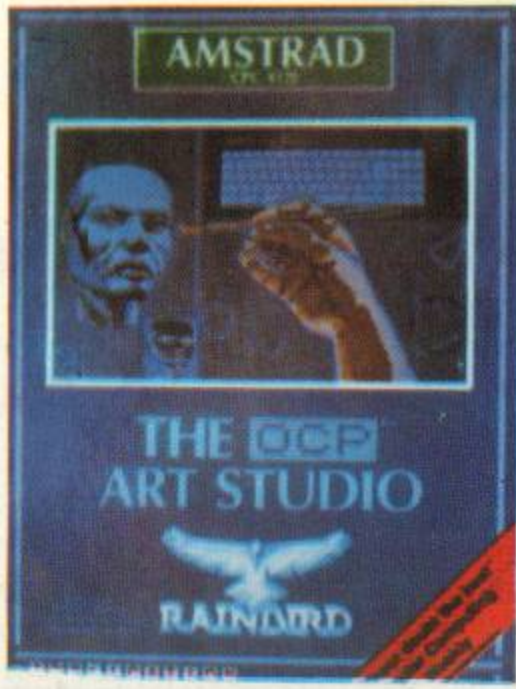
İÇİN

EKRAN KARIŞIK OLMADIĞINDAN HERHANGİ PROBLEM YOK.

SES	% 75
GRAFİK	% 79
OYNANABİLİRLİK	% 80
DEVAMLILIK	% 72
SUNUŞ	% 70
SİZİN AMSTRAD	% 75



SAD



Özel Teklif

Advanced Art Studio kullanabileceğiniz en iyi grafik ve çizim programı!
Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.

Özel Teklif

Bilgisayar Örtüleri
Özel Abone Fiyatları
CPC 464, 6128 Yeşil Monitör 10.000.-TL.
CPC 464, 6128 Renkli Monitör 11.000.-TL.
PCW 8256, 8512 set 12.500.-TL.
PC 1512, 1640 set 12.000.-TL.



Özel Teklif

Quickshot II. Turbo Joystick Micro switchli, sağlam ve dayanıklı
Özel Abone Fiyatı 25.000.-TL.

Sizin

AMSTRAD

ABONE ve SİPARİŞ
FORMU
Geçerlilik: 31.10.1988

Abone

Türkiye dahili	42.000.-TL.	<input type="checkbox"/>
K.K.T.C.	50.000.-TL.	<input type="checkbox"/>
Avrupa	65.000.-TL.	<input type="checkbox"/>

_____ '88 sayısından itibaren

Abone ücreti olarak yukarıda belirtilen tutarı, banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişktedir. Abone işlemlerinin tamamlanarak, dergilerimin aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim.

Sipariş

	Abone	Normal	
Rainbird Advanced Art Studio			
CPC 464, 664, 6128 Sadece Disk	30.000.-	37.500.-	<input type="checkbox"/>
Quickshot II Turbo Joystick			
CPC 464, 664, 6128	Abone	Normal	
Amstrad Seçenekli	27.500.-	33.600.-	<input type="checkbox"/>

Bilgisayar Örtüleri

	Abone	Normal	
CPC 464 Yeşil	10.000.-	12.000.-	<input type="checkbox"/>
CPC 464 Renkli	11.000.-	13.000.-	<input type="checkbox"/>
CPC 6128 Yeşil	10.000.-	12.000.-	<input type="checkbox"/>
CPC 6128 Renkli	11.000.-	13.000.-	<input type="checkbox"/>
PCW 8256, 8512	12.500.-	15.000.-	<input type="checkbox"/>
PC 1512, 1640	12.000.-	14.000.-	<input type="checkbox"/>

TOPLAM:

TL.

Siparişlerim tutarını banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişktedir. Siparişlerimin aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim.

Sizin Amstrad Abone No:
Benim Bilgisayarım Amstrad Monitör

Adım Soyadım :
Adresim :

..... İmza:

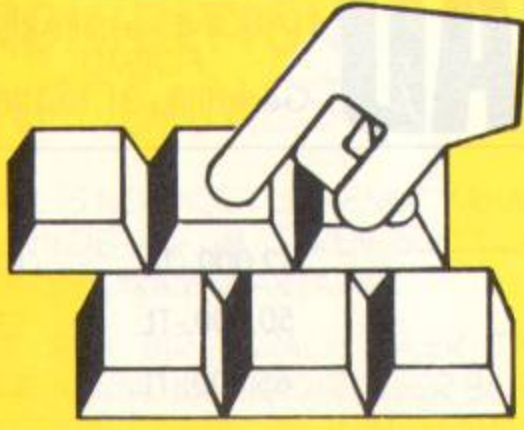
Sipariş Tarihi:

Abone ve sipariş tutarını yatırabileceğiniz banka hesap numaraları:

Yapı ve Kredi Taksim Şb. 1850-7	<input type="checkbox"/>
Türkiye İş Nişantaşı Şb. 995366	<input type="checkbox"/>
Akbank Rumeli Caddesi Şb. 1525-5	<input type="checkbox"/>

Bütün gönderilerde
hava postası kullanılır.

Yukarıda fiyatlara
posta ve KDV dahildir.



PROGRAM

JİMNASTİĞİ

ZİHİN

Zihin jimnastiği sizi günlerce meşgul edebilecek zevkli bir bulmacadır. Ekran 5x5 şeklinde kutucuklara ayrılmış ve her sıra beş ayrı renkten oluşan değişik şekillerden biriyle doldurulmuştur.

Oyunun başında, kutulardan biri boş kalacak şekilde ekran düzenlenir. Tabii ekranda şekillerden biri de dört tane gözükür. Ekranda dört adet olarak yer alan şekil sol altta ayrıca gösterilir. Sonra kutular, sağa ve sola doğru sıralar, aşağı ve yukarı kolonlar halinde hareket ettirilerek karıştırılır. Sizin göreviniz bu karmaşayı düzenlemek ve sonuçta sıra veya kolon olarak benzer şekilleri uygun yerlere yerleştirmektir.

Sıralar ve kolonlar üzerindeki hareketlerinizi belirlemek, en zeki kişiler için bile zor bir uğraşa dönüşecektir.

I. seviye en kolay olanıdır. Hem sıraları hem de kolonları uçlarda istediğiniz kadar kaydırabilirsiniz. Fakat merkezdeki üçlünün her yönde hareket ettirilebilmesi için boş olması gerekir. II. seviyede işler biraz daha zorlaşacaktır. Çünkü ortadaki üçlünün hareketleri iki kare ile sınırlanmıştır. Bu oyunu oynarken Joystick veya Kürsör tuşları ile Space Bar'ı kullanabilirsiniz. İlk ekran düzenlendiğinde üst I. sıra ve sol I. kolon yanında yer alan hareket çubuklarını göreceksiniz. Sıraları ve kolonları kaydırmak için bu çubukları dilediğiniz yere getirmelisiniz. Joystick ile oynuyorsanız hareket çubuğunu istediğiniz yere getirerek joysticki kayma yapacağınız yönde itin ve aynı anda Fire tuşuna basın. Kürsör tuşları ile oynuyorsanız hareket çubuğunu istediğiniz yere getirerek, istenilen yön tuşuna basarken aynı anda Space Bar'a basınız.

Bol şans. Bu oyun sizlere başta zor gözükse de başarabilirsiniz.

Derginizden sizlere
ilginç bir oyun.

Altta sıralanan listeleri
yazın,
zor ve sürükleyici
bir oyuna sahip olun.

```
10 REM      zihin jimnastigi
20 REM      sizin amstrad
30 REM      ekim 1988
40 REM      cpc
50 DEFINT a-z:GOSUB 2700
60 best(1)=999:best(2)=999
70 GOSUB 1910
80 GOSUB 2640
90 p=1:a=3
100 FOR g=4 TO 20 STEP 4
110 FOR f=6 TO 14 STEP 2
120 LOCATE f,g:PEN 7:PRINT a$(g,a)
130 NEXT a=a+1:NEXT
140 IF go=0 THEN GOSUB 1070
150 LOCATE 7,25:PEN 1:PRINT"SEVİVE":lev
160 GOSUB 2450
170 REM ** SEMBOLLER **
180 FOR g=4 TO 20 STEP 4
190 FOR f=6 TO 14 STEP 2
200 LOCATE f,g:PAPER 0:PEN p
210 PRINT a$(p)
220 LOCATE 17,g:PRINT b$
230 NEXT
240 p=p+1
250 NEXT
260 GOSUB 1610
270 WINDOW#1,3,3,4,21:WINDOW#2,17,17,4,2
1:PRINT#1,q$
280 c=6:d=4:mov=0:tot(1)=0:tot(2)=0
290 REM ** ANA DONGU **
300 GOSUB 370
310 IF INKEY(f)=1 THEN sc=0 ELSE sc=1:
GOSUB 700:CALL A4000:IF PEEK(A3FFF)=24 A
ND x(sp,sp2)=0 THEN 450
320 IF NOT INKEY(67) THEN 1030
330 LOCATE c,1:PEN 6:PRINT CHR$(149)
340 LOCATE 4,d:PRINT CHR$(136)
350 CALL ABB1B
360 GOTO 300
370 REM ** KURSÖR HAREKETLERİ **
380 IF NOT INKEY(up) AND sc=0 THEN LOCAT
E 4,d:PRINT" " :d=d+4
390 IF NOT INKEY(do) AND sc=0 THEN LOCAT
E 4,d:PRINT" " :d=d+4
400 IF NOT INKEY(ile) AND sc=0 THEN LOCAT
E c,1:PRINT" " :c=c-2
410 IF NOT INKEY(ri) AND sc=0 THEN LOCAT
E c,1:PRINT" " :c=c+2
```

```
420 IF c=16 THEN c=6 ELSE IF c=4 THEN c=
14
430 IF d=24 THEN d=4 ELSE IF d=0 THEN d=
20
440 RETURN
450 REM ** KAZANMA **
460 GOSUB 1020
470 LOCATE 3,23:PEN 0:PRINT a$(0)
480 LOCATE (sp+2)*2,sp2*4:PEN sp:PRINT s
p$
490 FOR f=40 TO 20 STEP -1:SOUND 7,f,10,
7:NEXT:SOUND 7,15,50,7
500 w$="T E B R I K I E R 15
510 LOCATE#1,1,18:LOCATE#2,1,18
520 PRINT#1,w$:PRINT#2,w$
530 mov$=STR$(mov)
540 m$="IN "MID$(mov$,2,LEN(mov$))+" MO
VES"
550 FOR f=1 TO 10:LOCATE 5,25:PEN 6
560 PRINT CHR$(145):FOR g=1 TO 50:NEXT
570 LOCATE 5,25:PRINT" "
580 FOR g=1 TO 50:NEXT
590 FOR f=1 TO LEN(m$)
600 LOCATE f+4,25:PRINT CHR$(143)
610 SOUND 7,100,3,7
620 FOR g=1 TO 30:NEXT
630 LOCATE f+4,25:PRINT MID$(m$,f,1)
640 NEXT
650 tot(lev)=tot(lev)+mov
660 IF tot(lev)<best(lev) THEN best(lev)
=tot(lev)
670 GOSUB 2840
680 go=1:GOSUB 2800
690 CLS#1:CLS#2:GOTO 90
700 REM ** FIRE A BASMA **
710 IF INKEY(up)<>0 THEN 760
720 IF lev=2 THEN t=1:GOSUB 980:IF ok TH
EN 740 ELSE RETURN
730 GOSUB 920:IF ok=0 THEN RETURN
740 GOSUB 1220:GOSUB 1440
750 mov=mov+1:RETURN
760 IF INKEY(do)<>0 THEN 810
770 IF lev=2 THEN t=5:GOSUB 980:IF ok TH
EN 790 ELSE RETURN
780 GOSUB 920:IF ok=0 THEN RETURN
790 GOSUB 1150:GOSUB 1440
800 mov=mov+1:RETURN
```

PROGRAM

```

810 IF INKEY(16) <> 0 THEN 860
820 IF lev=2 THEN t=1:GOSUB 1000:IF ok T
HEN 840 ELSE RETURN
830 GOSUB 950:IF ok=0 THEN RETURN
840 GOSUB 1360:GOSUB 1530
850 mov=mov+1:RETURN
860 IF INKEY(16) <> 0 THEN RETURN
870 IF lev=2 THEN t=5:GOSUB 1000:IF ok T
HEN 900 ELSE RETURN
880 GOSUB 950
890 IF ok=0 THEN RETURN
900 GOSUB 1290:GOSUB 1530
910 mov=mov+1:RETURN
920 a=c/2-2:ok=0
930 FOR p=1 TO 5:IF x(a,p)=0 OR a=1 OR a
=5 THEN ok=1
940 NEXT:RETURN
950 a=d/4:ok=0
960 FOR p=1 TO 5:IF x(p,a)=0 OR a=1 OR a
=5 THEN ok=1
970 NEXT:RETURN
980 ok=0:a=c/2-2
990 IF a=1 OR a=5 OR x(a,t)=0 THEN ok=1:
RETURN ELSE RETURN
1000 a=d/4:ok=0
1010 IF a=1 OR a=5 OR x(t,a)=0 THEN ok=1:
RETURN ELSE RETURN
1020 LOCATE c,1:PRINT " ".LOCATE 4,d:PRIN
T " ":RETURN
1030 REM ** CIKMA **
1040 go=1:GOSUB 1020
1050 SOUND 7,2000,30,7:SOUND 7,3000,50,7
1060 GOSUB 2800:GOTO 90
1070 REM ** TUS BEKLEME **
1080 LOCATE 3,23:PEN 0:PRINT a$(0)
1090 LOCATE 7,25:PEN 6:PRINT "bir tus":
1100 WHILE INKEYS<>"":WEND:CALL &BB18
1110 LOCATE 1,1:PRINT SPACES(20):
1120 LOCATE 5,25:PRINT SPC(12)
1130 RETURN
1140 REM ** ASAGI SCROLL **
1150 s=x(a,5)
1160 FOR f=5 TO 2 STEP -1
1170 x(a,f)=x(a,f-1)
1180 NEXT
1190 x(a,1)=s
1200 RETURN
1210 REM ** YUKARI SCROLL **
1220 s=x(a,1)
1230 FOR f=1 TO 4
1240 x(a,f)=x(a,f+1)
1250 NEXT
1260 x(a,5)=s
1270 RETURN
1280 REM ** SAGA SCROLL **
1290 s=x(5,a)
1300 FOR f=5 TO 2 STEP -1
1310 x(f,a)=x(f-1,a)
1320 NEXT
1330 x(1,a)=s
1340 RETURN
1350 REM ** SOLA SCROLL **
1360 s=x(1,a)
1370 FOR f=1 TO 4
1380 x(f,a)=x(f+1,a)
1390 NEXT
1400 x(5,a)=s
1410 RETURN
1420 NEXT:NEXT:RETURN
1430 REM ** YUKARI/ASAGI YAZMA **
1440 g=1
1450 FOR f=4 TO 20 STEP 4
1460 LOCATE a*2+4,f:PEN x(a,g)
1470 PRINT a$(x(a,g))
1480 SOUND 7,a*15,3,7
1490 g=g+1
1500 NEXT
1510 RETURN
1520 REM ** SOLA/SAGA YAZMA **
1530 g=1
1540 FOR f=5 TO 14 STEP 2
1550 LOCATE f,a*4:PEN x(g,a)
1560 PRINT a$(x(g,a))
1570 SOUND 7,a*20,3,7
1580 g=g+1
1590 NEXT
1600 RETURN
1610 REM ** KARISTIRMA **
1620 sp=RND*4+1:sp2=RND*4+1
1630 IF sp>1 AND sp<5 AND sp2>1 AND sp2<
5 THEN 1620
1640 sp5=a$(x(sp,sp2)):sp=x(sp,sp2)
1650 LOCATE (sp+2)*2,sp2*4:PEN 0:PRINT a
$(0):x(sp,sp2)=0
1660 LOCATE 3,23:PEN sp:PRINT sp$
1670 FOR m=1 TO 12
1680 FOR p=1 TO 4
1690 ON p GOSUB 1710,1760,1810,1860
1700 NEXT:NEXT:RETURN
1710 a=1:FOR q=1 TO RND*3:GOSUB 1150:GOS
UB 1440:NEXT
1720 FOR p=2 TO 4
1730 IF x(1,p)=0 THEN a=p:GOSUB 1360:GOS
UB 1530
1740 NEXT
1750 RETURN

```

```

1760 a=5:FOR q=1 TO RND*3:GOSUB 1220:GOS
UB 1440:NEXT
1770 FOR p=2 TO 4
1780 IF x(5,p)=0 THEN a=p:GOSUB 1290:GOS
UB 1530
1790 NEXT
1800 RETURN
1810 a=1:FOR q=1 TO RND*3:GOSUB 1360:GOS
UB 1530:NEXT
1820 FOR p=2 TO 4
1830 IF x(p,1)=0 THEN a=p:GOSUB 1220:GOS
UB 1440
1840 NEXT
1850 RETURN
1860 a=5:FOR q=1 TO RND*3:GOSUB 1290:GOS
UB 1530:NEXT
1870 FOR p=2 TO 4

```

```

2150 a$(0)=CHR$(147)+f$+CHR$(147)
2160 g=235
2170 FOR f=1 TO 5
2180 a$(f)=CHR$(g)+f$+CHR$(g+1)
2190 g=g+2
2200 NEXT
2210 b$=CHR$(214)+f$+CHR$(213)
2220 q$=CHR$(24)+"Q"+CHR$(24)+" C I K M
A "
2230 MODE 0:PRINT CHR$(22)CHR$(1)
2240 LOCATE 5,2:PEN 12:PRINT STRING$(11,
143)
2250 LOCATE 5,23:PEN 11:PRINT STRING$(11,
143)
2260 LOCATE 15,2:PEN 11:PRINT CHR$(254)
2270 FOR f=3 TO 22:LOCATE 5,f:PEN 12:PRI
NT CHR$(133)
2280 LOCATE 15,f:PEN 11:PRINT CHR$(138):
NEXT
2290 LOCATE 5,23:PEN 12:PRINT CHR$(255)
2300 FOR g=3 TO 19 STEP 4
2310 FOR f=5 TO 13 STEP 2
2320 LOCATE f,g:PEN 11:PRINT CHR$(138)CH
R$(143)CHR$(248)
2330 LOCATE f,g+1:PRINT CHR$(138):LOCATE
f,g+2:PRINT CHR$(138)
2340 LOCATE f,g+3:PRINT CHR$(249)
2350 LOCATE f,g:PEN 13:PRINT CHR$(253)
2360 LOCATE f,g+3:PEN 12:PRINT CHR$(251)
CHR$(143)CHR$(133)
2370 LOCATE f+2,g+2:PRINT CHR$(133)
2380 LOCATE f+2,g+1:PRINT CHR$(133)
2390 LOCATE f+2,g:PRINT CHR$(250)
2400 LOCATE f+2,g+3:PEN 14:PRINT CHR$(25
2)
2410 NEXT:NEXT:PRINT CHR$(22)CHR$(0)
2420 MOVE 46,62:DRAW 62,0,6:DRAW 0,-62
:DRAW -62,0:DRAW 0,62
2430 INK 6,26:INK 7,2:INK 11,1:INK 12,11
:INK 13,0:INK 14,20
2440 RETURN
2450 REM ** RANDOM SEMBOLLERI **
2460 FOR f=1 TO 5:c(f)=0:NEXT
2470 RESTORE 2530:FOR f=1 TO 5
2480 c=RND*4+1
2490 IF c(c)=1 THEN 2480
2500 c(c)=f:col(f)=c
2510 READ a:INK col(f),a
2520 NEXT
2530 DATA 6,22,16,24,26
2540 FOR g=1 TO 5:FOR f=1 TO 5
2550 x(f,g)=g:NEXT:NEXT
2560 FOR f=1 TO 5:c(f)=0:NEXT
2570 FOR f=1 TO 5
2580 c=RND*4+1
2590 IF c(c)=1 THEN 2580
2600 c(c)=1:d$(f)=a$(c)
2610 NEXT
2620 FOR f=1 TO 5:a$(f)=d$(f):NEXT
2630 RETURN
2640 REM ** M/C CHECK **
2650 pk=&3FFF:MEMORY pk-1
2660 RESTORE 2850
2670 FOR f=&4000 TO &4037
2680 READ a$:av=VAL("&"+a$):POKE f,av:ch
k=chr(av):NEXT
2690 IF chr(<>6474 THEN PRINT "data yazili
m hataci":LIST 2850 ELSE RETURN
2700 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15,0:
BORDER 0
2710 LOCATE 6,10:PEN 1:PRINT "[":PEN 2:P
RINT "J":PEN 1:PRINT "JOYSTICK"

```



```

1880 IF x(p,5)=0 THEN a=p:GOSUB 1150:GOS
UB 1440
1890 NEXT
1900 RETURN
1910 REM ** BASLAMA EKRANI **
1920 FOR f=0 TO 15:INK f,0:NEXT
1930 a=24:b=60:c=126:d=102
1940 IF HIMEM<>&3FFE THEN SYMBOL AFTER 2
35
1950 SYMBOL 235,0,a,a,b,b,b,c,c
1960 SYMBOL 236,c,c,b,b,b,a,a
1970 SYMBOL 237,0,a,a,a,a,c,c
1980 SYMBOL 238,c,c,a,a,a,a
1990 SYMBOL 239,0,0,d,d,d,d,a,a
2000 SYMBOL 240,a,a,d,d,d,d
2010 SYMBOL 241,0,d,d,66,66,d,b,a
2020 SYMBOL 242,a,b,d,66,66,d,d
2030 SYMBOL 243,0,0,c,c,66,66,90,90
2040 SYMBOL 244,90,90,66,66,c,c
2050 SYMBOL 245,61,61,28,28,28,28,8,8
2060 SYMBOL 248,240,224,224,192,192,128,
128,0
2070 SYMBOL 249,15,14,14,12,12,8,8,0
2080 SYMBOL 250,0,16,16,18,48,112,112,24
0
2090 SYMBOL 251,0,1,1,3,3,7,7,15
2100 SYMBOL 252,128,64,64,32,16,16,0
2110 SYMBOL 253,0,8,8,4,4,2,2,1
2120 SYMBOL 254,1,3,3,7,7,15,15
2130 SYMBOL 255,240,240,224,224,224,192,
192,128
2140 f$=CHR$(f)+CHR$(10)

```

```

2720 LOCATE 9,12:PRINT "VEVA"
2730 LOCATE 6,14:PRINT "[":PEN 2:PRINT "K
":PEN 1:PRINT "KEYBOARD"
2740 IF NOT INKEY(45) THEN up=72:do=73:l
e=74:r=75:f=76:GOTO 2770
2750 IF NOT INKEY(37) THEN up=0:do=2:le=
8:r=1:f=47:GOTO 2770
2760 f=0:GOTO 2740
2770 CLS:LOCATE 8,10:PRINT "SEVIYE"
2780 LOCATE 7,12:PEN 2:PRINT "1":PEN 1:P
RINT "vega ":PEN 2:PRINT "2"
2790 IF NOT INKEY(64) THEN lev=1:RETURN
ELSE IF NOT INKEY(65) THEN lev=2:RETURN
ELSE 2790
2800 LOCATE 1,1:PEN 6:PRINT "SEVIYE SECIM
1 ?(E/H)" k$=""
2810 k$=UPPER$(INKEYS)
2820 IF k$="E" THEN lev=3-lev:GOSUB 2840
:GOTO 1110
2830 IF k$<>"E" AND k$<>" " THEN 1110 ELS
E 2810
2840 LOCATE 5,24:PEN 6:PRINT "BEST ":be
st(lev):RETURN
2850 DATA AF,32,FF,3F,11,AC,00,21,50,00,
3E,05,E5,F5
2860 DATA 06,05,D5,ES,C5,CD,FO,BB,C1,B8,
20,07,3A,FF
2870 DATA 3F,3C,32,FF,3F,E1,11,40,00,19,
D1,10,E7,F1
2880 DATA 3D,28,09,21,40,00,19,EB,E1,18,
D7,C9,E1,C9

```

SAD



VIDEO DIGITISER

BRUNNEN



PC 1512/PC 1640 Amstrad'ın 'Compatible' kişisel bilgisayarları.

Amstrad PC 1512... Fonksiyonları bir PC'den beklenenden daha fazla. Kanıtı, ulaştığı satış miktarı. Yüksek performansı, inanılmaz fiyatı ve bunlardan dolayı hak ettiği şöhreti.

Yine Amstrad'dan yepyeni bir PC. 1640.

Örneğin, istediğiniz çok üstün grafik yetenek ise, bir de 1640'ı görün. 640K RAM'lık belleği ile tüm ihtiyaçlarınıza cevap verebilecek bir bilgisayar.

Hangisi olursa olsun cevap yine Amstrad. 1512 veya 1640.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83, FINDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25 TELEX: 25023 EKOP TR.

Büronuzu yanınızda taşıyın.

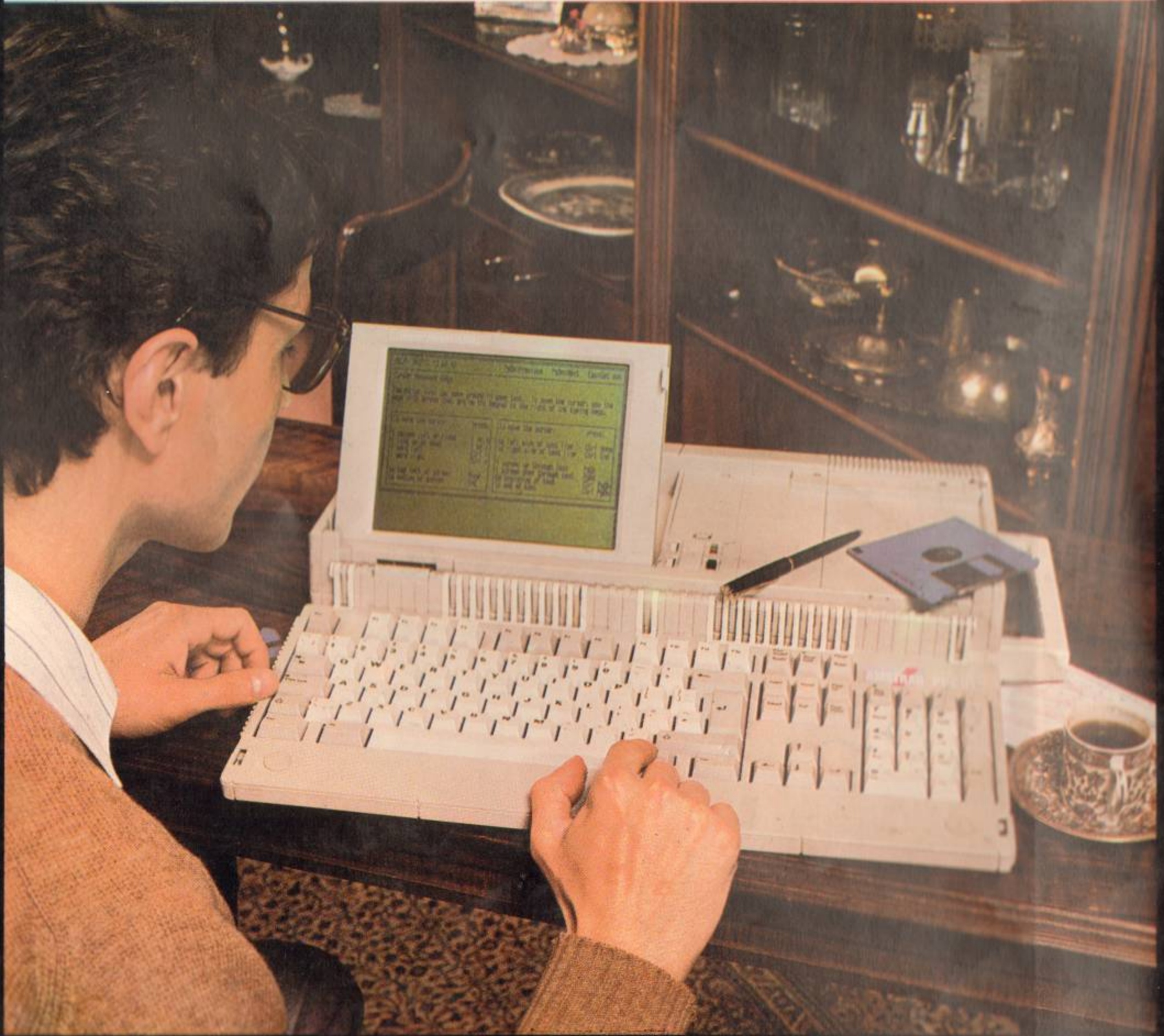
AMSTRAD'IN 'COMPATIBLE' İLK 'PORTATİF' PC'LERİ.

Gidebileceğiniz heryere büronuzu da götürebilmek! Uçan haliya binmek gibi... İnanılmaz. Ve Amstrad'ın gerçeğe dönüştürdüğü bir fantazi daha. PPC 512/640.

İstediğiniz heryerde ve her an... İşde, evde, seyahatlerinizde, otelde, hatta yatağınızda. Kolay kullanımı ve heryere uygunluğu ile zamandan tasarruf. Hemde kıyaslanmaz bir fiyatla.

PPC 640: 640 K RAM bellek. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü. MS-DOS 3.3 işlem sistemi. İntegral modem ile ana bilgisayara direk bağlantı. Mirror II iletişim yazılımları.

PPC 512: 512 K RAM bellek. Mikrosoft MS-DOS 3.3 işlem sistemi. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü.



AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BILGISAYAR SAN. ve TIC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No 81-83, FİNDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR.