

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

## Videoton TV-Computer

1. szám 1990 november

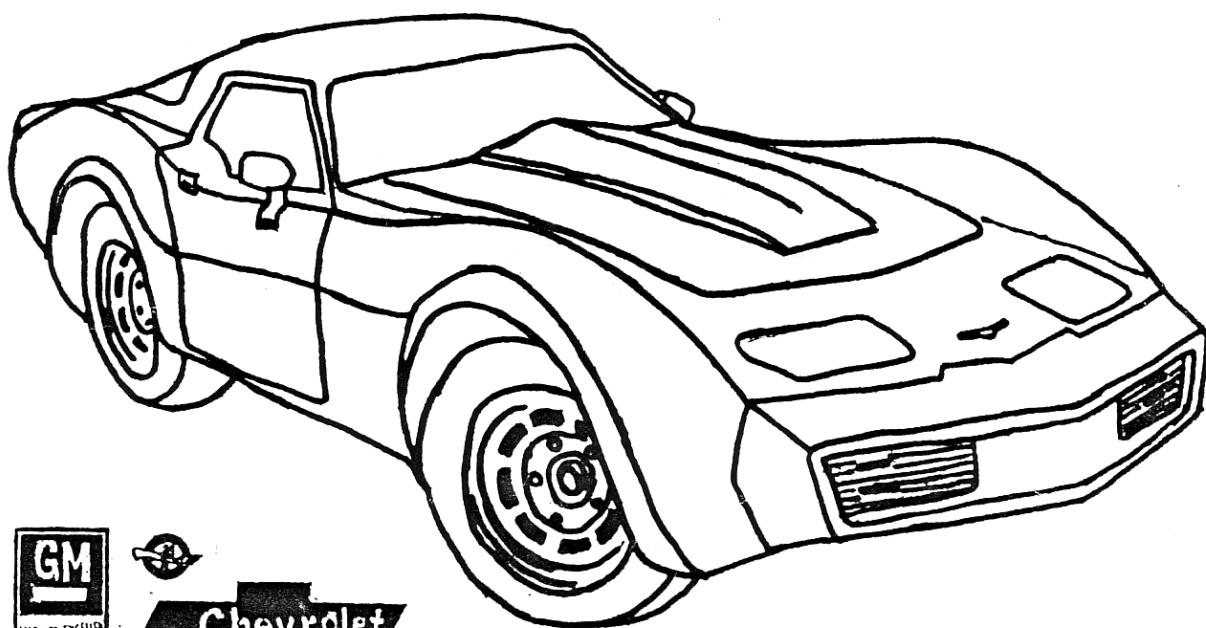
### Legjobb tíz program:

1. Rohamm
2. Interkarate
3. Knight lore
4. TV-Ball
5. Elite
6. Áttörés
7. 5 labdajáték
8. Nightsa
9. Harc a föld körül
10. Búvár

Újságunk megvehető 10 Ft (fénymásolás) és válaszboríték ellenében.

Ha van valami észrevételed munkánkkal kapcsolatban, írd! Mindenféle cikket elfogadunk és lehetőségeinkhez mérten leközzöljük.

*Ódor András, Szentes 6600 József A. utca 6 II. emelet / 9 Tel. 14-697  
Szöke Zoltán, Szentes 6600 Vecseri 3 300 program!  
Kocsis Árpád, Szentes 6600 Nagygörgös u. 9*



**Chevrolet**

# Corvette

TV-C. verziót készítette : Szöke Zoltán

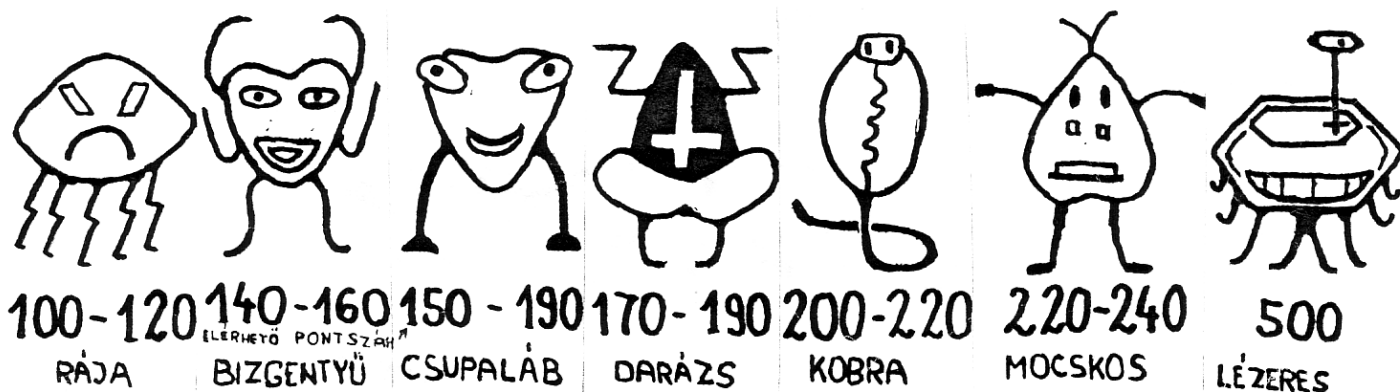
## A TV-Computer 64K+ hatranyai

Nekem 64k+ gépem van. Csalódva kellett tapasztalnom, hogy gépem nem teljesen kompatibilis a sima 64k géppel. A legjobb gépi kódú játékok közül sok hiányosan vagy egyáltalán nem működik. Ennek oka a TELJESEN más RÖM-ban van, mert a jobb programok a RÖM-ba ugrással próbálnak időt megtakarítani, de sajnos a címek el vannak tolódva. Másik veszélyforrás a régebben üresnek számító memóriarészek használata és az új tokenek. Íme egy vázlatos felsorolás a nem működő programokról:

1. HUNGARORING: Jelenlegi információim szerint ez az egyetlen FORMA-1 játék. Tünet: betöltés után felcsikozza a betűket és lefagy.
  2. EGÉRFOGÓ: Tom és Jerry látható a fantasztikus előképen, a játékismertető után lefagy.
  3. POSZEIDON KINCSE: A Gombák szerzőjének új programja ugyanúgy működik, mint előző műve. A csodálatos előkép és játékismertető után kirajzol három ikont és lefagy.
  4. BANANFALÓ: A betöltőnél lefagy a gép, egy jó grafikájú akciójátékot veszítettünk vele.
  5. LÄDDER MÄN: A Novotrade program a töltés után OK. jelez és kész. Ez egy "létra" rendszerű akciójáték lett volna.
  6. PÖKLAKOMA: Ezzel a játékkal még játszani is tudsz, ha ügyes vagy. Töltéskor egy fantasztikus előképet láthatsz, ami talán a legjobb. Töltés végén sajnos hibaüzenet és egy sor jelenik meg. Ne csinálj semmit, csak írd be, hogy RUN és nyomd le a RETURN billentyűt, és már működik is. Vigyázat! Ha a méhecske felfelé kirepül a pályáról, akkor lefagy!
  7. 5 LABDAJÁTÉK: Kezelése megegyezik az előzővel (RUN). A játékot ketten is játszhatják egymás ellen.
  8. ŐRJÁRAT: Tulajdonképpen fut a program, de a repülőgépek csikot húznak maguk után, ami egy kis idő múlva zavaró. A kijelzőknél is láthatunk egy kis elftolódást.
  9. CSAVARGÁS A GOMBÁK BIRODALMÁBAN: Ez a program működik egészen addig, amíg a játékra nem kerül a sor. Lásd Poszeidon kincse!
  10. BOLYGÓ NEVE HALÁL: Ez az egyetlen beszélő program majdnem tökéletesen működik, csak a kijelzők vannak elftolódva.
  11. MR ALEX: Játszható, azonban az alsó sorban egy óhéber sűrűsír felirat látható. Életeink száma látható.
  12. SZÁNKÓVERSENY: A program fut, de eredményeinkről nem kapunk információt. Még így is jó program.
  13. HARC A FÖLD KÖRÜL: A Novotrade szupertitkos előképe egy űrhajót szemléltet, majd ha jó napod van, indul a játék. Vigyázat! Egy űtközés miatt a program lefagy. Próbálhatod az egyszeri resetet, és talán sikerül újra játszani 1 életig. Egyébként 33 élet van.
  14. KÖRMÖC: Ezzel a programmal nincs sok gond, csak éppen nem indul el. Egy PRINT USR(6660) azonban csodákra képes. Ez a program novella látszatát kelti, azonban választhatsz a különböző cselekvések között, és mindig más a történet vége.
  15. SUPERCOPY: Ez egy igen jó másolóprogram. Betöltés után OK. látható, a program EXT0-val indítható. A menü kicsit kusza, de semmi más hiba. Tehát 1. Normál LOAD 2. Normál SAVE, a többi olvasható. Az 5. funkció nem működik.
  16. TÖRŐ TÖBI: Ez is másoló lenne, de a menü kirajzolása után lefagy. Sajnos használhatatlan.
  17. DIGIPÖK: Egy jó előképet láthatsz, majd néhány színes bokor tűnik fel. A program itt áll le. Véleményem szerint nem sokat veszítettünk.
  18. RONDÓ: Ez az eddig hallott zenék közül a legjobbat zenélteti. Töltés után a szerző címe jelenik meg, majd gombnyomásra vége.
  19. HAMM: Hasonló rendszerű, mint a Pöklakoma, csak itt egy fogsorral kell golyókat enni.
  20. TEKE: Ez a BASIC program valamilyen rejtélyes oknál fogva kiegészítésre szorul. A kiírt hibás sorban a második PLOT elé kell egy kettőspontot tenni, és a program fut.
- Az ismertetés még nem teljes, mivel sok program még el sem jutott hozzám. Megjegyzéseket a leírtakkal kapcsolatban elfogadok.

## Hurrá, itt a ROHAMM!

Kedves kis botkormánytörő-játék. A halálra írt Invaders után igazi felfrissülés a ROHAMM. Ez a program igazi újdonságokkal is rendelkezik, amit már betöltés közben is tapasztalhatunk. Jelenleg tudomásom szerint ez az egyetlen program, ami töltés közben is működik. Egy rövid betöltő rész után fejlec nélkül tölt tovább, közben soronként kirajzolja a szuper előképet. A befejező fejlec nélküli rész betöltése után indul a játék. A jobb alsó részben láthatjuk a szerzők névsorát. Gombnyomásra megkapjuk a menüt. Ha van külső joystick-od, nyomd meg a 2-est és már indíthatod is a 8-as gombbal. Az ESC gomb megnyomására bárholnan visszatérsz a menübe. A program másik szenzációja a kimenthető eredménylista, ami idáig csak az ELITE-ben fordult elő. Mentéskor előbb a magnót indítsd el. Vigyázz a mágnesezhető rész befűzésére, majd nyomd le a 4-est, mire azonnal elindul az eredmények kimentése. A csúcslista 20 eredmény tárolására alkalmas, ha betett, a legrosszabb eredmény lecsúszik. A nevedet a joystick segítségével írhatod be, ez maximum 5 betű lehet. DEL funkció nincs rajta, ezért óvatosan írd be a neved. Játék közben még zene is van. Nem véletlenül lett mostani listánkon első. Szöke Zoltán



## Csak egy kis ELITE...

Előjáróban annyit szeretnék mondani, hogy itt olyan dolgokat írok le, amik a rendes ELITE-leírásban nem szerepelnek, mert azt fénymásolás útján bárki beszerezheti (pl nálam). A számítástechnikai szótárban is csak olyan dolgokat közlök le, amik nincsenek benne az Operációs rendszerben, de azért lehet, hogy szükséges (pl. a Rádiótechnikában is leírták, hogy mi is az az ellenállás). Írásaimra feltörő véleményeket megírhatsz a címemre.

Amint elindult a program, Lave bázisán vagyunk alapfelszereléssel. Vásároljunk(2) élelmiszert minden mennyiségben. A kisebb térképen(O) állítsuk be a célt egy viszonylag fejlett(Tech. Level nagy) bolygóra(P). Szálljunk ki(1), majd álljunk meg(CTRL) és forduljunk meg(S,X) úgy, hogy pont a bejáratot célozzuk meg. Gyorsítsunk(SPSPACE), próbáljunk meg pontosan beérni(S,X,N,M, SPSPACE,CTRL). Ezt nem árt gyakorolni. Tehát még beszállás előtt végezzünk hiperügrést(H). A célbolygón érkezünk meg, ezzel megtakarítva sok felesleges és veszélyes utat. Adjuk el az árut(3), majd megnézve a listát(K) vásárolhatunk(itt talán Computert). Ne felejtsünk el üzemanyagot venni(4)! Keressük meg a legközelebbi szegényebb bolygót(Tech. Level kicsi), majd startoljunk. Sajnos néha meghalunk, de ha kimentjük(CTRL a bázison) az állást, elhalálozás után innen folytatjuk a játékot(tehát a kazetta sem kopik). Ha valaki jól megszédte magát, ne használja a visszadokkolósos hiperügrést, mert így a minősítése igencsak gyengécske. Ha megérkeztünk egy bolygó közelébe, forduljunk felé és ugráljunk egy kicsit közelebb(J). Ha megtámadnak, lézerrel visszalöhetünk(A), vagy rakétát használhatunk(T,F,U). A radar használatát nem árt gyakorolni. A beszállás sajnos nagyon nehéz, ezért dokkoló computer nélkül ne is tegyük.

## Kisszótár kezdőknek és középfaladóknak

File: Adatállomány, melynek általában neve van. Adott perifériára irányul. Legjellemzőbb a kazettás file (program).

RAM: Irható és olvasható memória. 16 kbyte-os lapokra kerülnek a tárolandó adatok, pl. program,változók.

Byte: 8 bit. Mértékegység. Értéke 0-255 lehet.

Rendszer verem: Gépi kódú program adatainak pillanatnyi tárolására szolgál. Használata: PUSH HL- HL értékét a verembe teszi. POP HL- HL értékét kiveszi.

Soros vonal: Az az adatsín, amelyre a perifériák csatlakoznak, pl a gép tetején lévő 4 nyílás.

ROM: Nem irható tár (de aki akarja...). Pl a rendszermemóriák. SYS-Basic fordító

Cursor: Az a villogó négyzet, amivel betűket írhat a képernyőre.

Meleg (warm) reset: Egyszeri resetgomb-nyomás. X=USR(49705)

Hideg (cold) reset: Kétszeri resetgomb-nyomás. X=USR(55791)

## Kocsis Árpád

## H A R D V E R

### Néhány szó a programok töltéséről!

A TVC-t bármilyen magnóval be lehet tölteni, a régi MK-27-től a legmodernebb típusokig, csak arra kell vigyázni, hogy a jel erőssége haladja meg a 4 Voltot azaz 5-6 Wattot. A jobb fajta magnók elvannak látva fejhallgató kimenettel, erről érdemes a programokat betölteni ugyanis megszűnik a kellemetlen csipogás.

A közhibalelemmel ellentétben a tuchel dugóról nem nagyon lehet tölteni mert a jel erőssége nagyon kicsi, azaz nulla decibel /0,775mV/ hiába csavargatjuk a hangerő gombot, a jel erőssége mindig egyforma lesz, ezért is jobb a fejhallgatókimenet vagy a hangszórókimenetet használni. Ha a programot így sem lehet betölteni, meg kell nézni, hogy a lejátszó fej jól áll-e. Ezt úgy lehet megnézni, ha a lejátszófejet rögzítő csavart/bal oldali/ jobbra vagy balra picit eltekerjük ekkor a jelnek/csipogásnak/ változnia kell. A csavart addig tekerjük míg a magnón a program a leg élesebben csipog és ezután újra meg kell ismételni a betöltést, úgy, hogy a hangerőt kb. fél állásig, a hangszint pedig teljesen fel kell tekerni. Ezzel a módszerrel biztosan be kell jönni a programnak.

Még néhány mondat arról, hogy ha a gép töltés közben "lefagy", megáll, hosszába becsikozza a képernyőt, akkor az eljárás a következő: kétszeri Resetet kell végrehajtani vagyis kétszer egymás után / a gép jobb oldalán alul elhelyezett gombot/meg kell nyomni. Ekkor a gép önellenőrzést hajt végre és kitörli a felesleges információt, ezután a játék újratölthető.

Vannak olyan programok amelyek, töltés után nem indulnak el hanem "System Error-t" írnak ki ekkor még meglehet próbálkozni az EXT Ø beírásával vagy a PRINT USR/6639/-el.

Végezetül csak annyit, hogy a magnót és a számítógépet összekötő vezetékét érdemes árnyékolt vezetékkel megoldani.

Mindenkinek jó töltést és játékot kívánok

Ódor András