

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

6. szám 1991. április/2

Legjobb tíz program:

1. **Kisértetkastély 2 - (3)**
Canjavec Attila 1989

2. Turbo - ÚJ
3. Rohamm - Octasoft 89 (1,3,4,5,6)
4. Soko-ban - Ubisoft 1990 (2)
5. Heartland - Jefrey 1990 (4,2,1,1)
6. Nyuszi olvasni tanul 1-6. - ÚJ
- 7-8. Alien 8 - a stúdió (4)
és Magic-ball - a stúdió 1990 (1,3,2,7)
9. Raceace - Jefrey 1990 (5,6,6,5)
10. Festő - Windlash ÚJ
Ladderman - Bertók Zsolt 1989 ÚJ
Knight Lore - a stúdió (3,7, ... ,10,9)

Legjobb felhasználói:

Subpaint

Legjobb zenék:

1. Nyuszi olvasni tanul 1-6.
2. Heartland
3. Rondó
Kisértetkastély 2

Legjobb grafikák:

1. Orion Movie II
2. Nyuszi olvasni tanul 1-6.
3. Kisértetkastély 2
Soko-ban

Legjobb effektus:

- Othello 3D
Treasure hunting

Újságunk megvehető 10 Ft (fénymásolás) és válaszboríték ellenében visszamenőleg is. Ha van valami észrevételed munkánkai kapcsolatban, írjál! Mindenféle cikket elfogadunk és lehetőségeinkhez mértén leközzöljük.

Szeretnénk, ha elküldenéd a TE csúcslítádat!

Írtál egy játékprogramot? Küldd el a leírását!

Ódor András (Kondisoft), Szentes

6600 József A. utca 6 II. emelet / 9

Tel. 14-697

Szöke Zoltán (Orion), Szentes 6600

Vecseri 3

Kocsis Árpád (TVCM), Szentes 6600

Nagyörgös u. 9 Tel: 11-424

Az újságban található programok megrendelhetőek a fenti címeken.

Áraink:

Első helyezett: 90 Ft

Listán lévő programok: 80-50 Ft

Gépi kódú programok: 80-50 Ft

Basic programok: 50-10 Ft

Ócska programok: 10 Ft

Garanciátis másolás!

Lemezre is dolgozunk!

Másolókat nem adunk, mert sokan visszaélnék vele. Mi gépből másoljuk a programokat, kívánt fejátláshoz igazodva viszonylag olcsón.

Sajnos vannak, akik a tőlünk szerzett programokat adják tovább drágán és rossz minőségben.

Kérjük mindenki megértését!



Ez is egy Kisértetkastély!

A TV-Computer 64k+ előnyei

avagy Játékismertető és átírt programok

Az újság első számában között 64k+ -on nem futó programokkal óriási változások történtek. A harmadik számban megemlítettem a DONKEY KONG és a SAMURAJ játékokat, melyeket TVCM átírt. Mostanság végre ott tartunk, hogy több átírt program van, mint ami nem működik. Ezekről az átírt programokról ejtek néhány szót:

- 1-2. UNICUM+ HIL : A játék enyhén BULDER-DAS beütésű ügyességi-logikai játék, ahol a pohárral el kell jutni az üvegig. Jó program.
 3. SOKO-BAN+ : Megegyezik a KRAK játékkal, de a grafika sokkal jobb, a zene egyszerűen fenomenális. Rajta van a csúcslistán.
 4. SUPER FUEL+ : A FUEL továbbfejlesztett változata, itt van eredménylista és ÖRÖKELET! Mellesleg a program féltépipód, jó effektekkel és előképpel. Jó program.
 5. OTHELLO 3D+ : A program nem tévesztendő össze névtársával. Ez ugyanis totál gépi kód, 3 dimenziós ábrázolás és fantasztikus zörejek. Sajnos ki kellett spórolni az előképet, mert különben nem futna +on, de hát így is tökéletes. Baromi jó játék.
 6. EGERFOGÓ+ : A régi jó kis kamrafosztogatós játékkal már +on is szórakozhatunk.
 7. BANÁNFAJÓ+ : Bertók Zsolt egyik kis bombázó gépi kódú játéka, ahol a majommal banánt kell enni. Ebben akadályozzák az erdei állatok. Jó játék.
 8. RONDO+ : Végre meghallgathatjuk eme csodás két hangú zenei kötetemnyt. Tehát csikok helyett zene!
 9. DONKEY KONG+ : Takács Béla szerzeménye stílusát tükrözi. Basic és gépi kód keveréke, de ahol gyorsnak kell lennie, ott gépi kód. Életek száma 1-99. A játék az ismert gorillás hordógurítás játék TVC verziója. Jó játék.
 10. SAMURAJ+ : Most már mi is szürkálhatjuk a gép játékosát vagy barátunkat. Jó játék.
 11. TRIASURE HUNTING+ : Eme játék zajai óriásiak, pl elhalálózaskor élethű ordítás, de van „pontos időjelzés” is. Az előkép is szuper. A játékról leírás jön! Am mégis érdemes végigjátszani, ugyanis érdekes játék. Az összes tárgyat össze kell szedni a feladat teljesítéséhez.
 12. TURBO+ : Ez a program veri még a C64-es TEST DRIVE-t is, mivel itt sivatag helyett a nagyvárosi metropolisban sétakocsikázhatunk. Minden megtalálható- sétáló emberek a zebrán és a járdán, rendőrlámpa, benzinkút, útépités, egyirányú utca, többsávos út. Lehet forgalmi dugót csinálni, gyalogosokat elűtni, piroson áthajtani, ugyanis nincs rendőr. Szuper program, leírása később még lesz.
 13. BÜVÖS LÁMPÁK+ : Egyszerű logikai játék Basicben.
 14. SZINRE-SZINT+ : Bertók profi Basic kártyajátéka.
 - 15-16. BÜVÖS KOCKA+ és TEKE+ : Ezek módosításáról régebbi számainkban beszéltünk.
- Amit idáig leírtam, TVCM-nek köszönhetjük, de nem csak ő dolgozott:
17. DIGIPÓK+ : Ezt én csináltam meg. Az előképes verzió fut +on, csak a másolást kellett megoldani. (nem gyorsmásoló)
 18. LADDER MAN+ : Ezt az átíratot Zalaegerszegről kaptuk és tökéletesen jó. Irány a létra, hajrá!
 19. SZÁNKŐVERSENY+ : Szintén Zalaegerszegről. Mostantól a program magyarul kommunikál. Lényege- szánkóval lesiklani megadott pályán.
 20. TURBÓ RUDI+ : Ebben a verzióban Rudi és a pontszám csak egy helyen látható, szemben az eredetival. Szintén Zalaegerszegről.
 21. HUNGARORING : A Laci-soft jóvoltából egy betöltő segítségével működik, sajnos „óhéberű”. TVCM azt ígérte, hogy megcsinálja. További ígéretet tett MR.ALEX átírására.
 22. FESTÓ+ : Az eredeti Takács Béla munkája (WINDFLAS), az átírat TVCM-é. Most már játszhatunk is vele. Leírás következik!
 - 23-28. NYUSZI OT 1-6. + : Ez a gépi kódú oktatóprogram mehökkentő dolgokra képes. Jó képei vannak és 3 hangú zenéje! Ezt hallanod kell! 8 színnel rajzol 4-színű üzemmódban! TVCM-nek köszönhetjük. Bővebb leírás következik!
 - 29-30. TELEX-MAGYAR 1-2 : Ez a két szókitaláló játék nincs átírva egyelőre, de így is működik. Betöltés után No For-ral leáll, de egy RUN paranccsal indítható. Emlékezz vissza, az első számban így irtuk le a PÓKLAKOMA és az SLABDAJÁTEK nevű programokat is.

Hát akkor mi nem működik +on? Még mindig van ilyen, melyek száma fogyni fog.

A monitorok egy része nem jó, én kettőről is tudok, pl a Gépi kódú programozás c. könyben leírt. Néhány rajzoló és másoló is ezen a listán van. A nem futó játékok:

HARC A FÖLD KÖRÜL, IMPOSSIBLE MISSION, CSAVARGÁS, POSZEIDON KINCSE

felhasználói:

SZÖVEGSZERKESZTŐ, KÉZÍRÁS, VARÁZSECSET, C-64 LOADER (mire jó?), NOVOTRADE COPY, TÖRŐ TOBI, TURBO-COPY

Na látjátok, már csak négy játékprogramot tudok felsorolni! De ha valaki olyan programmal rendelkezik, emelyről a stáb nem tud, arról nem tudtunk írni. Ez esetben kérjük a „szerencsés” megtalálót, küldje el, ellenszolgáltatást kap! Programokat adunk-veszünk-cserélünk! Lapzártakor érkezett az ŐRJÁRAT2+, melyben kedves repülő ellenfeleinket löhetjük, az üzemanyag végtelen, csak sajnos a program kissé „csikos”.

Ez itt a Reklám helye: Elkészült az ORION MOVIE II is, mely jobb elődjénél, 4-színű, 12 képből áll. Jól ismert TVC és Spectrum játékok paródiái. Ezt látnod kell! Megrendelhető a szerkesztőségben!

Van-e olyan program, ami nem fut a sima gépen? Hát van, pl a SUBPANT. Lehetőségeivel felülmúlja az összes rajzolóprogram tudását.

(Ezért bővítteti Kondisoft a sima gépét +ra) Tehát melyik gép a jobb?

Egyértelműen a +os, mely egy teljes verziószámmal (2.2) fejlettebb. Remélem, rövidesen csak rémálom lesz a TVC 64k+ hátrányai cikk.

Zárom soraimat, mert már az asztalon folytatom. Üdv mindenkinek!

Csókoltat mindenkit ORION alias Szőke Zoltán, író/játok!

Ez itt a CHR\$ kódtáblázat. Ha nem tudnád mire felhasználni, iny, következő számban leírás!

CHR\$(C)

Kód	Ny.g.	Kód	Ny.g.
128	A	192	0
129	i	193	0
130	ó	194	0
131	ó	195	0
132	ó	196	0
133	ó	197	0
134	ó	198	0
135	ó	199	0
136	ó	200	0
137	[201	0
138	[202	0
139	[203	0
140	[204	0
141	[205	0
142	[206	0
143	[207	0
144	[208	0
145	[209	0
146	[210	0
147	[211	0
148	[212	0
149	[213	0
150	[214	0
151	[215	0
152	[216	0
153	[217	0
154	[218	0
155	[219	0
156	[220	0
157	[221	0
158	[222	0
159	[223	0
160	[224	0
161	[225	LJA:
162	[226	:
163	[227	:
164	[228	LJR:
165	[229	LJU:
166	[230	LJF:
167	[231	:
168	[232	:
169	[233	:
170	[234	:
171	[235	:
172	[236	:
173	[237	:
174	[238	:
175	[239	:
176	[240	:
177	[241	:
178	[242	:
179	[243	LJL:
180	[244	:
181	[245	:
182	[246	:
183	[247	:
184	[248	LJD:
185	[249	:
186	[250	:
187	[251	:
188	[252	:
189	[253	:
190	[254	:
191	[255	:

Kódtáblázat

CHR\$(C)

gyorsítás
CRS jobbra
CRS fel
Tűz

CRS balra

CRS le

Kód	Ny.g.	Kód	Ny.g.
0	C+0	64	Q
1	RJA: C+A	65	A
2	C+B	66	B
3	C+C	67	C
4	RJR: C+D →	68	D
5	RJU: C+E ↑	69	E
6	RJF: C+F	70	F
7	DC: S+DEL	71	G
8	DEL: DEL	72	H
9	TAB: C+I	73	I
10	C+J	74	J
11	CEL: C+K	75	K
12	C+L	76	L
13	RET: RET	77	M
14	IL: C+H	78	H
15	C+O	79	O
16	C+P	80	P
17	C+Q	81	Q
18	C+R	82	R
19	RJL: C+S ←	83	S
20	C+T	84	T
21	C+U	85	U
22	INS: INS	86	V
23	C+W	87	W
24	RJD: C+X ↓	88	X
25	DL: C+Y	89	Y
26	C+Z	90	Z
27	ESC: ESC	91	[
28	C+\	92	\
29	C+	93	
30	C+^	94	^
31	C+~	95	~
32	SP: SP	96	'
33	S+4	97	a
34	S+2	98	b
35	S+*	99	c
36	S+;	100	d
37	S+5	101	e
38	S+0	102	f
39	S+1	103	g
40	S+8	104	h
41	S+9	105	i
42	*	106	j
43	S+3	107	k
44	,	108	l
45	-	109	m
46	.	110	n
47	/	111	o
48	0	112	p
49	1	113	q
50	2	114	r
51	3	115	s
52	4	116	t
53	5	117	u
54	6	118	v
55	7	119	w
56	8	120	x
57	9	121	y
58	S+.	122	z
59	;	123	{
60	<	124	{
61	S+7	125	}
62	S+<	126	~
63	S+.	127	■

VIDEOTON

VIDEOTON

Egyszerű előképrajzolóinak indult, de olyan funkciókkal rendelkezik, melyekkel más rajzoló nem, ezért lett a legjobb. Mivel kezelése kissé komplikált, rövidke útmutatót adok, melyben az egyszerű dolgokkal kezdem és a végére hagyom a nehezebbeket. (csak TVC 64k+ -on fut!) EZZEL a rajzolóval készült a MOVIE I-IL Ugye, elég ennyi példát említenem a felhasználási területre?

Beöltés után rögtön a főmenüt látod. Itt vannak tömören leírva a billentyűkhöz rendelt funkciók és pár adat. A RETURN gombbal váltogathatsz a kép és a főmenü közt. A képen egy kicsi villogó pontot látsz, ez a kurzor, melyekből indulnak a rajzolási parancsok. A botkormánygal mozgathatod, kezdetben lassú, de egyre gyorsabb lesz. A képet letörölheted a C gombbal. Ha nem tetszett, amit csináltál, a DEL gombbal visszaállíthatod a képet. Ez minden funkcióra igaz, tehát ha pl. egy szöveget rossz helyre helyezel el, akkor a DEL-lel visszaszedheted. Egy pontot szóközzel tehetsz le a felírási mód és az aktuális szín figyelembevételével. A felírási mód a főmenü legfelső sorában látható, az M billentyűvel módosítható. Az aktuális szín a billentyűzet legfelső sorának gombjaival szabályozható, figyelembevéve a grafikus üzemmódot. A képkeret mindig olyan színű, mint az aktuális szín. A grafikus üzemmód a főmenüben a G-vel állítható, lehet 4 vagy 16. 4-színű üzemmódban a színek az 1-4 számbillentyűk. A képre karaktereket írni a W billentyűvel lehet, lenyomása után a begépett szöveg a képre kerül. Kilépés RETURN. Vonalat húzni az L-lel lehet a képen a kurzortól kezdődően. Ezután a vonal végpontját lehet beállítani, majd RETURN. Képet kitölteni a P-vel lehet. Ellipszist rajzolni a képen E-vel lehet, a középpont a kurzor lesz. Első lépésben az X tengelyt kell beállítani, majd RETURN. A téglalapot a képen az R betűvel lehet rajzolni. Elsőnek a kiterjedését lehet beállítani, majd RETURN után el lehet forgatni. Figyelni! Az alakzatnak rá kell férni a képre, különben fűtten egyet és abbahagyja a rajzolást. A fűttenés azt jelenti, hogy a program hibát észlelt, amit megpróbál kijavítani. Ha nagyon nagy a hiba, akkor visszalép Basic üzemmódba, kijelezve a hiba helyét és típusát.

A karakterkészletet megnézni a főmenüben C-vel lehet megnézni, visszatérés a RETURN. Előfordulhat, hogy a kurzor színe nem megfelelő, ezért ha a főmenüben K-t nyomsz, akkor a kurzor színe az aktuális lesz. Ha a képen nem látod a kurzort, K hatására körök kezdik el mutatni a kurzor helyét. Ha megakarod nézni a képet kinagyítva, nyomd le a Q-t. Ekkor az aktuális pozíciót a fenti és a bal oldali vonal jelzi, melyet a botkormánygal lehet változtatni. A SPACE hatására az aktuális pontot az aktuális színűre színezi. Ha nem látod pontosan a pozíciót, akkor H-vel kaphatsz segítséget. Visszatérni a RETURN-nel lehet. A SUBPAINT-tal egyszerre két képen dolgozhatsz. A két kép közt váltogatni INS-sel lehet. A rajzoló parancsok mindig az aktuálisra érvényesek.

Ha kész a kép, S-sel kimentheted úgy, mintha kész programot mentenél ki. Ezután a kép LOAD-dal tölthető, mely kirajzolja magát és végrehajt egy LOAD-ot, vagyis tölti a következő programot. Megadható a kép neve, CRC értéke, a betöltendő program neve és CRC-je. Ha akarod, a kép kirajzolása után vár egy billentyű lenyomására és csak utána tölt. Előnye, hogy a képernyőt nem rongálja a Searching és a Reading felirat. Van VERIFY funkció. Ha csak abbahagyod a munkát vagy másik rajzolóban akarod folytatni, akkor O-vel mentsd ki. Erre egy menüt kapunk, melyben az aktuális szint a botkormánygal lehet a palettából kiválasztani. Ha az alap 4 szín kell, nyomd meg az A-t. Ha a beállított 4 szín lesz a képen, akkor a K-vel megerősítheted. A V-vel visszaföltheted a K-vel elrakott színeket. A 4 szint el is mentheted a memóriába E-vel, visszatölteni L-lel lehet. Ha kész vagy, RETURN-nel lépj vissza. A főmenüből X-szel léphetsz az extrákat leíró menübe. Itt megtudhatod, hogyan lehet egy programból képet „kilozni”: a program betöltése előtt írd be OUT15,20 v. OUT15,40, és amikor azt a képet látod, amelyik kell, akkor resetelj, majd töltsd be a SUBPAINT-ot. Lehet, hogy a palettaszínekkel gond lesz, de be tudod állítani őket. Lehetőség van arra, hogy a SUBPAINT elmenti magát és resetel. Ezután azt csinálsz, amit akarsz, pl. képet lopsz, majd a memóriából visszaföltheted a rajzoló pár paranccsal. Így elég egyszer betölteni, és egész délután tudod használni. Ehhez az kell, hogy az extra-menüben üss Q-t, mire a gép hideget resetel. A programot visszahívni lehet: POKE3,80 -RETURN- OUT15,60:X=USR(32768) -RETURN- RUN -RETURN-. Közben korlátlan számú reset engedélyezett, akár a Heartlanddal is játszhat, nem zavarja.

Ha lenyomod az A-t, az ablak-menübe lépsz. Innen káépni K-vel lehet. A SUBPAINT képes arra, hogy a képen kinyiss egy ablakot és ott sokféle dolgot művelj. Az ablakot kinyitni [-vel lehet, mire megjelenik egy téglalap, melyet a botkormánygal irányíthatsz. Az M betű lenyomására az ablak a maximális méretet veszi fel. Ha kész, RETURN. Az ablakot megtekinteni a] -vel lehet, mire megjelenik, hogy hogy nézne ki átmásolás után, mert az ablak tartalmát át is lehet másolni. Ezt @ -vel teheted, mire megjelenik az ablak mérete. Szabályozható, hogy mekkorára akarod átmásolni, tehát nagyíthat, kicsinyíthetsz. A maximális méretet M-mel, az eredetit N-nel érheted el. Az ablakon belül ki is cserélheted a színeket a ; -vel. Erre megjelennek a színek sorba, a számbillentyűkkel állísd be, mit mire cserélsz és RETURN. Ha nem ezt akarod, ESC-cel kiléphet, ezt átmásolásnál is megteheted. Az ablak-menüben beállíthatod, hogy az ablakot az ott lévő képre másolja, de alá és fölé is másolható, ezt M-mel állíthatod be. Az F és a V-vel lehet függőleges és vízszintes tükrözést is beállítani a képmásolásnál.

Az új utasítások használata

Körrajzolás: PLOT középpont-x, középpont-y, ELLIPSE (sugár) Kirajzol egy kört a megadott pontból kiindulva a sugárral.

pl. PLOT 500, 500, ELLIPSE (100) A zárójelbe több paraméter is adható, ezekről részletesen beszámol a 64k+ Basic c. könyv.

Négyzetrajzolás: PLOT pont-x, pont-y, RECTANGLE (x-hossz, y-hossz) A megadott pont az egyik csúcs, a két kiterjedés a két oldal.

pl. PLOT 500, 500, RECTANGLE(50, 200) A zárójelbe további adatok is kerülhetnek, lásd 64k+ Basic.

Automata sorszámozás: AUTO AT első sor száma, STEP lépésköz pl. AUTO AT10, STEP10 - 10-es sortól kezdve 10-essel lehet írni sorokat

Átsorszámozás: RENUMBER 1 átszámozandó sor - utolsó átszámozandó sor, AT az 1. sor új száma, STEP sorlépésköz

pl. az egész program átsorszámozása 10-essel RENUMBER 1-9999, AT 10, STEP 10