

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

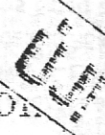
Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer



Megjelenik mostantól havonta/félhavonta

Ára: 10 Ft

10. szám 1991. október

Újra itt van!

Ezentúl újra megjelenik a TVC-sék közkedvelt újságja, a TVC-Ujság! Örömmel várjuk a régi Olvasókat, és azokat, akik csak most ismernek meg minket.

Az ár nem változik, a terjedelem talán nő (még semmi sem biztos), de mindenképpen jobb lesz a színvonal! Ehhez hozzátartozik, hogy mostantól lemezre is dolgozunk. Extra meglepetés, hogy már a képernyőt is "mellékelhetjük" a leíráshoz, hála a nyomtatóknak, a Subpaintnak, a Varázseosetnek és egy konverternek.

Annak, hogy ősszel nem jelentünk meg, az az oka, hogy a Mikrovilágban fentartottunk egy TVC rovatot, csak sajnos a további közreműködés kútba esett a be nem tartott ígéretek miatt.

Aki tehát eddig is szívesen olvasta lapunkat, az ezután is hozzájuthat, sőt visszamenőleg is megkaphatja a kihagyott számokat.

Szívesen fogadjuk az észrevételeiteket az újsággal kapcsolatban, várjuk toplistáitokat és cikkeiteket. Igen, aki akar az újságba írni, az nyugodtan írhat! Ja, és reklámot is leközlünk. Az ár megegyezés szerint.

Nos, kedves Olvasó, nézd csak meg a fejléceket! Mit látsz ott? Azt, hogy ez a 10. szám! Vagyis ideje jubilálni, pezsgőt bontani, meg hasonlók. De sajnos ez a szám annyira nehezen jött össze (3 hónapi készült), és még annyira szétszórta, hogy nem lehet ünnepi számnak nevezni. Sebaj, a következő szám lesz a jubileumi szám! Lesz benne néhány meglepetés is, de nem kell megijedni, a megszokott cikkek is helyet kapnak.

Aztán jön a Mikulás, a Karácsony és az Újév, vagyis még egy ünnepi szám. Újabb meglepetések, többek között az Év Játéka cím kiosztása több kategóriában! Aki szeretné leadni a szavazatát, vagy csak van egy jó tippje, az máris postázza!

Szerkesztők:

Ódor András (Kondisoft), Szentes

6600 József A. utca 6 II. emelet / 9

Tel. (63) 14-697

Szöke Zoltán (Orion), Szentes 6600

Vecseri 3

Kocsis Árpád (TVCM), Szentes 6600

Nagyöregös u. 9 Tel: (63) 11-424

Általános levélcímünk:

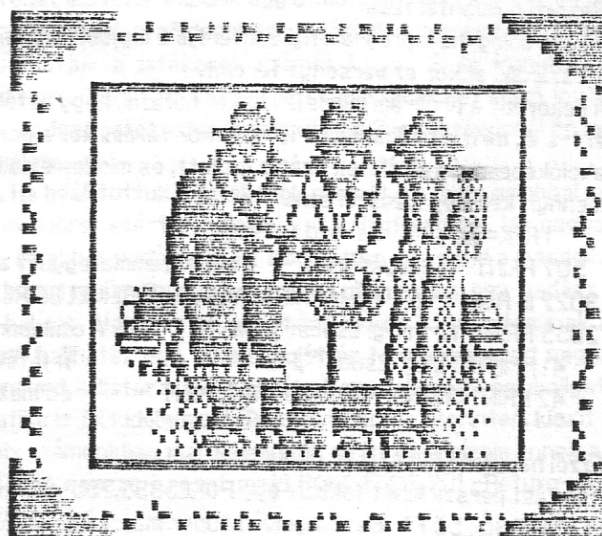
Szentes, 6600, Pf 143

vagyis ide írj!

Előre is köszönünk mindennemű segítséget. Meg persze azt is, hogy olvasod ezt az újságot!

TVC-s üdvözlettel!

A Stáb



EGY FOTÓ A FÉNYKÉPALEMBÓL

Programozás Basic nyelven 4.

Ha rendszeresen végigcsináltad az eddig leírtakat, akkor most van egy kicsinyke programod, amit Te írtál. Az volt a célom, hogy eljuss egy önálló programig, ez pedig sikerült. Most néhány kiegészítő jótanácsot adok, mert egy játékprogram nemcsak az akciórészből áll, hanem kell egy toplista, kell egy címlap, instrukciók, esetleg jutalomkép és zene. A munka felét nagy, de az első lépések megvannak.

Nem tudom, lesz-e folytatása e sorozatnak. Ha lesz, akkor egy másik egyszerű program megírásának rejtelmeit tárom fel, de lehet, hogy csak néhány egyszerű programozási fogás jön, de lehet itt még bármi. Most pedig jön a mai adag:

Életek számlálása:

A 102-es sorban vizsgáljuk, hogy találkozott-e a két alakzat, a THEN után tegyél egy GOTO 500-at,

500 IF ELET=0 THEN END Elfogyott az élet? Ha igen, akkor vége

510 ELET=ELET-1 Ha nem, akkor eggyel csökkentjük

520 GOTO 10 és visszaugrunk, tehát a játékos a következő életével játszik

5 ELET=5 A 10-es sor előtt meg kell adni az életek számát, ez pl. 5

40 PRINT AT 11,"Élet:",ELET Kírja az életek számát a bal felső sarokba, ezért majd a mozgásteret át kell írni, hogy a felső sorba ne mehessen

Instrukciók, előkép:

Az akció előtt kírja a játékszabályokat, kirajzol valamit, vagy zenét.

2 GOSUB 2000 Az akciórész előtt elmegy máshová a vezérlés

2000 REM címlap Itt lesz a címlap, a programban nem árt REM-eket tenni (Rem-ek)

2010 GRAPHICS4:PRINT" Ez egy egyszerű lepkefogó-játék"

2020 PRINT AT 5,1,"irányítás: botkormány"

2030 PRINT" Te az A vagy, az ellenség az X."

2040 PRINT" A feladatod az, hogy elmenekülj előle. Erre 5 életed van."

2050 PRINT" Sok sikert!"

2060 PRINT" Egy gomb lenyomására indul a játék"-GET

2070 RETURN Itt ugrik vissza. Azt hiszem, minden magáért beszél.

Gratulációk a játék végén:

Ha elfogytak az életek, meg kell dícsérni a játékost, hogy milyen szép eredményt ért el, majd kezdeni előlőli a játékot.

Az 500-as sorba az END helyére tegyél egy GOTO 3000-et.

3000 REM vége a játéknak

3010 CLS

3020 PRINT AT 10,10,"Gratulálók, szép eredményt értél el."

3030 GET Vár egy gomb lenyomására

3040 GOTO 2 és kezdi előlőli

Pontszámlálás:

Pontot különböző dolgokért lehet adni. Lehet lelőtt űrhajóért, elfogott ellenségért, kiütött tégláért, vagy a túlélés idejéért. Most az időt lehet számolni, az lesz a pont. Az időt a fő ciklus (100-200 sorok) lefutása alapján számoljuk, minden élet elvesztése után kírjuk, majd a játék végén is.

50 PONT=0

102 PONT=PONT+1

505 CLS:PRINT" Eddigi pontszámod: ",PONT kírja az elért pontszámot

509 GET

3021 PRINT" Pontszámod: ",PONT Ha vége a játéknak, akkor is kírja a pontszámot

Rekord nyilvántartása:

Egy jó dolog, ha a program nyilvántartja a legjobb eredményt, mivel így érdekesebb a játék, a cél mindig ennek a túlszárnyalása. Ha többen játszanak, akkor ez versenyt teremt.

A rekordot a program legelején le kell nullázni, hogy aztán fel lehessen tölteni. A játék végén meg kell nézni, hogy a játék jobb eredményt ért-e el, mint a csúcs, és ha igen, akkor tárolni kell a pontszámot. Egyébként pedig a címlapon mindig ki kell írni a csúcsot, de az akcióképernyőn az életek száma mellett, és minden elhalálozás után, amikor megtudja a pontszámát, mert akkor világosan látszik, hogy mennyit kell még megszerezni.

1 REK=0 Rekord nullázás

507 PRINT "A csúcs:",rek A pontszámmal együtt a rekordot is kírja

3022 IF REK > PONT THEN PRINT" A csúcs:",REK:ELSE REK=PONT:PRINT" Új rekord"

2055 PRINT" Az eddigi csúcs:",rek A címlapon is kírja

41 PRINT AT 1,10,"Csúcs:",REK A játékképernyőn is

42 PRINT AT 1,20,"Pontszámod:",PONT és mellé a játékos pontját.

Ezzel nagyrészt készen is vagyunk.

A hatást persze lehet fokozni egy FOKESBBS,255-tel, majd SAVL "lepkefogó". Ezután a katalógusba felírni a legújabb szerzemények közé: LEPKEFOGÓ 50 Ft Basic nyelvű szuper mácskálás játék. Sok ügyességet igényel, hónapokig el lehet vele játszani.

Minderről tetézd azzal, hogy eladod valamelyik Kft-nek vagy Et-nek, jó pénzért, hogy bekerüljön a hazai forgalomba.

Nem szeretném, ha valaki is megfenné. Ha saját programot adsz el, akkor az olyan legyen, amire rá mered írni a neved és vállalod érte a felelősséget. Egyébként a Basic programoknál 6kbyte alatt nem is érdemes foglalkozni, kivétel a felhasználói kategória.

TV-Ball leírás

Ez az egyrészes a-stúdiós program Nasa és Guy fedőnevű programozóknak köszönhetően élvezhető TUC-n. A program 1987-es, a színvonalában ez nem érezhető. A hangeffektek szuperek, dob, cintányér és efféle hangok hallhatók. A grafika is elég jó, de talán jobb lehetett volna. A játék lényege az UFO segítségével a labdát visszaütve eltávolítani a gyémántot. Na de kezdjük az elején. Először űed le a szökőrt. Most megjelenik a csúcslista a legjobb eredményekkel. Ha nem bírod ki a kiírást, üss szökőrt. Baloldalt láthatjuk a kijelzőket, felső pálya szint, alatta a pontszám, alatta balról labdánk száma, labdánk sebessége, és még azt az időt láthatjuk, amely a labda kuckója alatt részben van és nyitott ajtó esetén számol. Az ajtó akkor nyílik ki, ha labdánk eltűntet pontot érő téglalapot. Alapesetben ezek a fekete és fehér téglalapok kivételével négyzet. Ekkor az időt méri a TIME kijelző, amíg nyitva tartja az ajtót, 0 idő esetén az ajtó bezár. A beírekedvők, csak akkor szabadulunk ki, ha labdánk leasett. A HITS nevű kijelző azt méri, hogy a fekete téglalapoknak hányszor pattanhat neki a labda, ugyanis bizonyos számú nekipattanás után, a fehérek pedig egyáltalán nem tűnnek el. Alatta a TILT műszer, jelentése az, hogy szorult helyzetben a tűz vagy space lenyomása esetén megugrik a pálya és így labdánk irányt változtat. Mint látjuk összesen 10-szer mozdíthatjuk meg a pályát, mert különben utána sóbálvánnyá válunk és nem tudunk mozogni. A pálya szélén bal és jobboldalt kis ajtók vannak, amibe ha bepattan labdánk, a másik oldalon pattan ki. Labdánk sebessége a pattanások miatt egyre nő max 20, lá. SPEED műszer. Ha labdánk kiütfött egy megfelelő téglát mire kinyílik az alsó ajtó, ott megjelenik egy valamilyen felírás vagy tárgy. El megszerezhetjük a rendelkezésre álló időn belül (TIME) ha hozzáérünk. A tárgyaknak különböző jelentése van:

SLOW megszerzése után a labda lelassul

FAST megszerzése után a labda felgyorsul

Szagatott Vonal megszerzésekor egy ilyen vonalat húz felénk, így a labda erről is visszapattanhat

A két színű kerek bomba megszerzésekor eltűntet a pályáról néhány téglát, de fehéret vagy feketét sosem

? -nek sok jelentése lehet, amik közt a gép választ, pl a fenti említett dolgok, de a labdát olyan erővel is meg tudja áldani, mire az a fekete és fehér téglákat is kiüti, ezért ajánlott megszerzése

LIVE megszerzése után kapunk egy életet, lásd BALL műszer

Ezek a tárgyak addig érvényesek, amíg labdánkat el nem veszítjük. Utána hatásuk megszűnik, újra szerezni kell őket. Figyelem, az új tárgy megszerzése felülírja a régi, tehát SLOW után FAST a labda felgyorsul, kérdőjel hatása megszűnik. Más tárgyak esetén megmarad eredmény, tehát szagatott vonal nem tűnik el, életünk nem csökken eggyel, stb

A játékban található PAUSE (pillanat áll) funkció, melyet felbehagyható a játék majd újra indítható. Ezt a M billentyűvel tudjuk ki- kikapcsolni. Található még hang ki-be kapcsoló is, melynek segítségével lekapcsolhatjuk a hangot és így megkímélhetjük családtagjaink álmát. (Ha haragban vagy a tesóddal, akkor ajánlom a nagy hangerőt, a dobolást biztosan nem díjazza.) Tehát S-hang ki, D-hang be. A játé irányítását a beépített vagy külső joy segítségével teheted. Billentyűzetről is játszhat: „-” jobbra, „+” balra, M kiengedi a labdát (Joy k. Vigyázat, jobbra lassabban, balra gyorsabban tudjuk mozgatni az ütönket. A játék végén csúcslistára írhatjuk fel nevünket (nem túl rossz eredmény esetén) a következőképp: ütönkkel a labdát a megfelelő betű alá vezetve tűz vagy space. Hibás betű esetén töröls a balra ny. Érvényesítés az EN jelzés. Ezután a kezdőképhez jutottunk. Hát játékleírásról ennyit, remélem nem csak azok tudják írásomat felhasználni akik csak most ismerik meg a játékot, hanem azok is, akiknek a gyűjteményében megvan, de idáig még nem varázsolták el őket túlságosan. Természetesen a program totál gépi kód és ezért igen jó. Ja és srácok, rájöttem, hogy ki szokta megcenzúrázni, szétcincálni, tönkretartani írásomat. A nyomda az oka mindennek! Lásd S. szám!

(TVCM: Hogy a fenébe lehet egy pofonegyszerű játékról ennyit írni? Az ilyen legyen inkább szövívő!)

Crazy Kangaroo

Ez a kétszemélyes kis program a Videoton cég programozóinak hála 1986-ban megszületett. Az első rész egy előképet takar, szuper képek terbeli kiterjesztése van. Ezután jön a fő rész, a játék. Megjegyzem, a Kengurunak van egy olyan verziója is, ami nem rendelkezik előképpel, és a játék szövege is kicsit át van mókázva, különben ugyanaz. Tehát először kapunk egy útmutatót, ahol le van írva mit fogunk csinálni. Vagyis egy kengurut személyesítünk meg, feladatunk labdánk segítségével a zöldsapkás vadászok kinyírása és a gyümölcs megszerzése. Szököz leütése után az indítási menüt láthatjuk. Megválaszthatjuk a játékosok számát 1 vagy 2. Az irányítási menüt kiválaszthatjuk, hogy mivel mozgatjuk kettős állásban külön-külön két személyre. Tehát ha kettőn játszunk akár két külső joyjal is totál nem kell egymás kezéből kikapkodni a joyt, mert a játék külön-külön játszik az 1-es játékosnál, halála után a 2-es játékosnál és így tovább. Ha egyikük meghal, még a másik mindig tudja folytatni a játékot, ha van még élete.

Ebben a menüben találjuk még a legjobbak listáját is a 4-es gomb hatására. Ha beállítottuk a játékosok számát, az 5-ös gombbal indítható a játékot. Egy kis zene majd itt a játék. Életünk száma 6. A játék nagyon gyors, ezért ráncigálni kell a joyt erősen. Ha nagyon üres vagyunk, akkor hajtsunk a gyümölcsök megszerzésére különben végezzünk inkább a vadászai. Az első pályán egy majd a másodikon kettő majd 3 illetve 4 vadász ellen kell küzdenünk. Ha minden sikerül, akkor bonuszgyümölcsgyűjtés, majd utána újra egy vadász másféle elrendezett dobozokkal és így tovább. Természetesen a vadász érintése halálos. Ugyanez az eredmény akkor is, ha elfogynak a labdák, vadászokkal csak a labdák nekiktalásával tudsz végezni. Ha életeid elfogynak hallhatsz egy gyászindulót és ha eredményed nagyobb mint legkisebb listás eredmény, újabb zene után a billentyűzetről felírhatod a neved a listára. Ha a zenét nem akarod végighallgatni, akkor nyomd le a szökőrt. Értékelve a programot szerintem a zene túrhető a grafika is jól kidolgozott. A játék tempója szerintem kicsit gyors, meg lehet szokni. Hát persze hogy ez is totál gépi kód. Figyelem, egy régebbi számunkban már leköszöltük de itt újra leírom ennek a játéknak az örökélet kódját, mely alapján kiderül, hogy a játéknak nincs is vége. Tehát egyszeri reset majd POKE 17415,201 -Return- majd PRN USSR(15256) -Return- Ez csak az előképesverzióra igaz!

Hát kellemes vicsoorgós, rángatózós játékot kívánok. Na ha TUC-sek, mindenkit csókol!

Íme egy válogatás a Mikrovilágban le nem adott cikkeinkből

Hardver-zavar

Örömmel tudatom tisztelt olvasóinkkal, hogy a TVC körüli latymatagság kezd feloldódni. Mítos tudják, hogy létezik, aki összefogná a társaságot, azóta folyamatosan kapjuk a leveleket. Hol egy szoftveres, hol egy hardveres ír mit, hogyan lehetne bővíteni a gépünkön. Általában az a baj, hogy a +-os gépeken a simára írt játékok és felhasználói programok nagyobb része nem fut(ott). Ezen a problémán szeretnénk segíteni akár az újság, akár levelezés útján. Van még egy lehetőség, amit már többen is csináltak, hogy átégetik a gép Epromját. A legegyszerűbb, ha a +-os gépbe égetik a 64k Romját. Nagyobb probléma viszont a sima gépbe a +-os égetése. Aki teljes egészében akarja, az elég nehézkes, mert 4 db videómemória IC-t úgy kell belsbarkácsolni. Ez árban is több. Ha mégis igényelné valaki, itt közlök egy címet:

Arany János

8900, Zalaegerszeg

Madách Imre t 16. X. emelet 63

Tel: 92-20131

Nemcsak égetést, hanem számítógépjavítást is vállal elfogadható áron. Egyébként örömmel számolhatok be, hogy a Mikrovilág 1991.04.25. számában megjelent hanggenerátor kapcsolási rajza elkészült kit formájában, vagyis valaki egységcsomagban kezdte el árulni. A feladat csak annyi, hogy a kész panelra ráültetni az összekészített anyagokat, majd kimérni, kipróbálni. Más hanggenerátor kapcsolás jelent meg az 1989.07.19. számban is, ez nem olyan nagy bonyolultságú. Aki kedvet érez a megépítéséhez, szívesen elküldjük neki válaszborték és 10 Ft fénymásolás árért, vagy esetleg több jelentkező esetén leközzölünk.

-- Kondisoft --

Hol keressél programokat?

Mint tudjátok, a Novotrade beszüntette a TVC játékok fejlesztését és forgalmazását. Ez azonban nem jelenti azt, hogy senki sem foglalkozik a géppel, mert néhány ügyes vállalkozó összefogott és a vevő már sok program közül válogathat. Egyik ilyen társaság a COMPREAD BT. Cím:

9400, Sopron

Juharfa út 15

Aki kéri a katalógusukat, az postafordulítával díjtalanul meg is kapja, ráadásul a programokhoz kis leírás is tartozik, vagyis nem zsákbamaoska. A programok ára reális, de alatta van a Novotrade programoknak. Aki drága programot vesz, az tényleg minőséget kap. Ők forgalmazzák pl. a Galaxyt. Aki több programot is vesz, az kedvezményt kap. A válaszlevelek jó szervezésről és hozzáértésről tanúskodnak, a válaszadási idő 1 hét, legalábbis mi így vettük észre. Van azonban egy hasznos szolgáltatásuk: programokat vesznek. Aki tehát úgy érzi, hogy a tudásából szeretne tőkét kovácsolni, az küldje el a megadott címre a program leírását, majd a programot kazettán, és minden eladás után százalékot kap. Összegezve, a COMPREAD BT tevékenysége hézagpótló és szükséges. A vevő a lényeg, és remélem, hogy érdeklődőben nem lesz hiányuk. Van egy másik csapat is, akik a TVC programokkal foglalkoznak, de ők a felhasználói kategória felé kacsintgatnak, komoly rendszersegítő programokat írnak, tehát a két társaság nem ellenfele egymásnak. Cím:

Gutbrod András, a GATO BT megbízásából

2023 Dunabogdány

Kossuth L. u. 190

Főleg iskolák érdeklődésére számítanak, de magánszemélyek érdeklődésére is számítanak. Kínálatukban szerepelnek TVCNET hálózatra írt komoly programok, de az UPM floppy kezelésén is tudnak segíteni. Extra szolgáltatás, hogy képet tudnak digitalizálni. Ez a demó lemezükön is látszik, melyben szerepelnek jó minőségű fotók. A demólemez INGYEN elküldik mindenkinek, aki megadja a címét. Felhívják az összes TVC-vel rendelkező iskola figyelmét, hogy ők szívesen küldenek demólemezit és adnak el programokat, de sajnos nincsenek címeik. Az új programokról folyamatos tájékoztatást tudnak adni. Az árak a minőséget tükrözik, érdemes vásárolni. Azt a lehetőséget is felkínálják, hogy ha valaki elküldi a programját, akkor azt rámásolják a demólemezükre és azzal együtt terjesztik. Az árakat próbálják szinten tartani. Sajnos csak egy év türelmi időt adtak maguknak, mert minimális a forgalom. Nem szabad hagyni, hogy ez a jó csapat befejezze a programgyártást! Akinek van lemezegysége, az adja meg a címét, még ha nem is rendel, de a GATO BT reklámja annyira szuper, hogy azt látni kell!

-- TVGM --

Viszlát a 11. számban!