



Év Programja TVC-re

1. Firebow - Jeffrey 1989
2. Soko-ban - Ubul 1990
3. Magic-ball - a stúdió
4. Elite - kovertálás
5. Heartland - Jeffrey 1990
6. Rohamm - Octasoft 1989
7. Night Sade
8. Turbo - Jeffrey
9. Kisértetkastély - Canjavec Attila
10. Nautilus

Grafika:

1. Movie 2.
2. Magic-ball
3. Firebow

Zene:

1. Nyuszi O. T.
2. Rondo
3. Rohamm / Batman

Rendszerváltás

Nem politikai döntés indokolta ezt a címet, hanem csak az, hogy másikkal kézzel készült a 12. szám. Eddig a NEWSMASTER nevű, IBM-en futó újságszerkesztővel gyártottuk az újságot. Most pedig a VENTURA segít. Ehhez jönnek még a képek, bár ahhoz elég egy jó fénymásoló. A főcím egyébként TVC-n készült, aztán le lett nyomtatva. PC-n be lett scanelve (digitalizálva), és így került fel. A minőségváltozással csak az Olvasónak szeretnénk kedvezni, és árban nem fog megmutatkozni (az ár jelképes és adomány jellegű). A fejlődéshez tartozik, hogy aki ezután cikket akar megjelentetni, és van VT-DOS rendszere, az lehetőleg Wordstaral, vagy annak magyarított verziójával dolgozzon, ugyanis ezeket a szövegfájlokat át lehet konvertálni, és változtatás nélkül IBM-re vinni.

Megrendelés

Eddig sokan jelezték, hogy nem csak az eddig megjelenő számokat szeretnék megvenni, hanem a következőket is megkapni. Mint a postai újsághozadás. Sajnos nem állunk olyan jól a Postával, és nem is vagyunk hivatalos újság, ezért az előfizetés lehetetlen. Most felcsillan egy reménység. A dolognak az a lényege, hogy elküldesz egy nagyobb pénzösszeget. Mi (illetve András felesége, a mert ő intézi az adminisztrációt) elrakjuk, felírjuk, számontartjuk. Amint megjelenik egy szám, azonnal küldjük. Így egy szám ára 10 Ft + 12 Ft postaköltség, a vagyis 22 Ft. Ez mégis jobb, mintha postaköltségre 100 Ft-ot kelljen fizetned. A hátulütője az, hogy nem kapunk visszajelzést az újság megérkezéséről, nő az a bizonyos hibaszázalék. Ha a történésesen nem érkező meg a levél, akkor felelősséget nem vállalhatunk, mert nem a mi hibánk, hanem a postáé.

Új szolgáltatások

Karácsonyan, illik valami ajándékkal meglepni a kedves Olvasótábor. Idén ez abban nyilvánul meg, hogy közkinccsé tesszük másolóprogramjainkat, vagyis ideiglenesen feladva eddig a üzletpolitikánkat, a áruba bocsátjuk a copy állományunkat. Aki kéri, annak +100 Ft-ért több másolat össze is rakunk egybe, ha nem hosszabbak 16 kb-átnál. Előnyei: - egy helyen minden lényeges dolog - nem kell keresgetni - havan 4 videomemóriád, akkor még a reset se vágja ki - gyorsabban betölthető, mintha külön töltened be - mindig az alkalomnak megfelelőit használhatod

Figyelem!

Kérünk téged, Olvasó, hogy most év végén nézz körül TVC-s barát körökben. Mivel ez az újság belső terjesztésű, nem valószínű, hogy mindenkinek megvan. Eőt lehet, hogy még nem is hallottak róla. Akinek nincs meg a legújabb szám, annak add ezt hírül. A 8. szám után átléptünk a Mikrovilághoz, ezért sokan úgy könyvelték el, hogy vége a TVC-újságnak, és lemondtak rólunk. Ha ilyenről tudsz, akkor mutasd meg az illetőnek az újság új számait! Más. Mái az előző számban és kértünk benneteket, hogy segítsétek felderíteni azokat, akik fénymásolják az újságot. NEM AZÉRT, MERT BAJ! Az olvasótábor szeretnénk felméri, aki nem tőlünk, Szentésről kapta az újságját, az írja meg a címet. Aki pedig fénymásol, azt arra kérjük, hogy írja meg a címet, és hogy hány példányban sokszorozt. Ez azért is jó lenne, mert akkor oda azonnal tudnánk küldeni újságot, sőt akár nagyobb mennyiségben is. Ez mindenképpen az Olvasónak kedvezne.

Köszönjük

Tagja vagy az Országos TVC Levelezőklubnak?

Ha nem, akkor írd a címünkre! Tagság díjtalan, és mégis sok információhoz jutsz. Küld el magadról és gépedről az alábbi információkat:

Neved
Levél címed
Telefonszámod
Géped típusa (32k/64k/84k+/egyéb)
Adathordozó (magnó/UPM/VT-DOS)
Érdeklődési kör (hardver/szoftver/játék/egyéb)

A beérkezett információkból összeáll egy adatbázis, melyből aztán a tagok válaszboríték ellenében díjtalanul kérhetnek információt. Ha valami speciális kérésed van, azt is megpróbáljuk teljesíteni.

Várjuk továbbra is toplistáitokat, leveleiteket. Ha valami információd van akár számunkra, akár a többiek számára, ne késlekedj, írd! Jövőre is segítünk bármilyen TVC-s problémában.

Mindenkinek Kellemes karácsonyi ünnepeket és Boldog Új Évet kíván

a Stáb

E cikkben az 1991. október 21-i Mikrovilág 22-ik számának folytatása-ként írom. Ebben volt egy kapcsolás, amely egy magnó indítását vezete a TVC magnó kimenetéről. Bár igaz, hogy ezt a rajzot nem egészen úgy adták le mint ahogy én rajzoltam, de aki egy kicsit is ért az elektronikához az úgy is észre veszi mi a hiba. Most adok közre egy egyszerűbb kevésbé bonyolult rajzot. Ez csak egy alkatrészt tartalmaz mégpedig egy 5 V-os HAMMLIN relét. Ami úgy működik, hogy a számítógépből kijövő jel (5V) egy elektromágnesre kerül. A mágneses tér meghúz egy úgynevezett Red relé érintkezőt ami zárja az áramkört és indítja a magnómotort. Egyedül csak arra kell ügyelni, hogy helyesen kössük be a relét.

FIGYELEM!

Vigyázni kell arra, hogy a motorvezérlő jelet ne zárjuk rövidre, mert ez egy IC tönkremenetelét okozhatja. Ha már rövidre zártad, akkor leírom mi a teendő:

1. Megvizsgálod, hogy nem csak kontaktos-e a csatlakozó esetleg az átjászó kábel. Ha 5-ös (sztereó) dugód van nézd meg, hogy a 4 és 5 érintkezőn nincs-e rövidzárlat.
 2. Póbdáld meg megvizsgálni, a magnócsatlakozó 4 és 2 pontjai között megvan-e az 5V-os szint. Ha igen menj tovább.
- Üsd be LOAD és mérd meg a 4 és 5 pontokon is az 5V-ot. Ha megvan akkor máshol keresd a problémát, ha nincs akkor szét kell szedned a számítógépedet, és ki kell cserélni 1 db IC-t mégpedig, egy 75451-t.

Most két szálon futtatom a leírást:

32,64 K

1. szétszerelés után úgy tartsd a panelt, hogy az alkatrészek felül legyenek és a csatlakozók (magnó, táp stb..) pedig felül. Így a bővítő kártyahelyek neked balra esnek.
2. Legfelső sor IC-k közül azt kell kivenned ami nyolc lábu és a baloldali első, vagyis az A1 megjelölésűt. (ez a rajzon található) Általában rá van írva a típusa (75451).

VIGYAZAT!

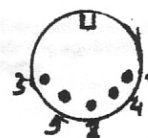
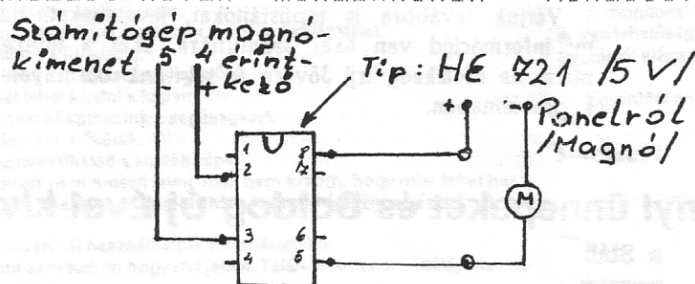
Az IC kivételénél ne hogy elégesük a panelt.

Csere után ajánlatos az IC-t tokba tenni, a legközelebbi csere könnyebb lesz.

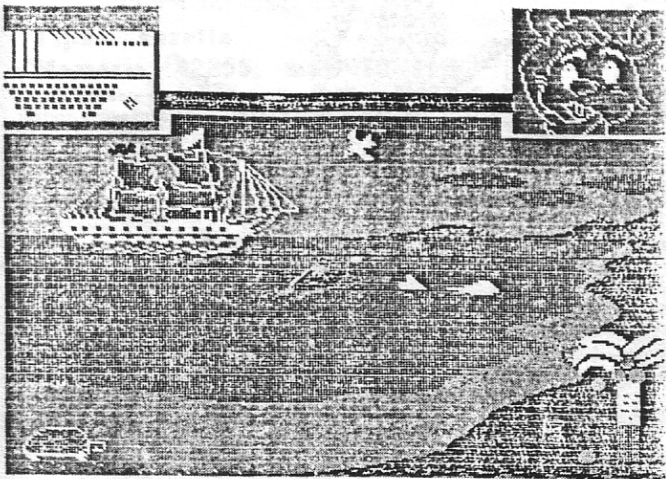
64K+

1. Ugyanaz az eljárás mint az előző 1-es pontban.
2. Itt az IC egy bádog dobozka mellett található, a dobozka mellett balról. Természetesen erre az IC-re is fel van írva a típuszáma (75451) ez is nyolc lábu és a rajzpozíció száma B12. A többi eljárás ugyan az mint az előbbi. Ha valakinek segítség kell esetleg kapcsolási- vagy alkatrészrajz írjon a TVC központ címére készségesen segítünk.

Jó szórakozást kíván mindenkinek Kondisoft.

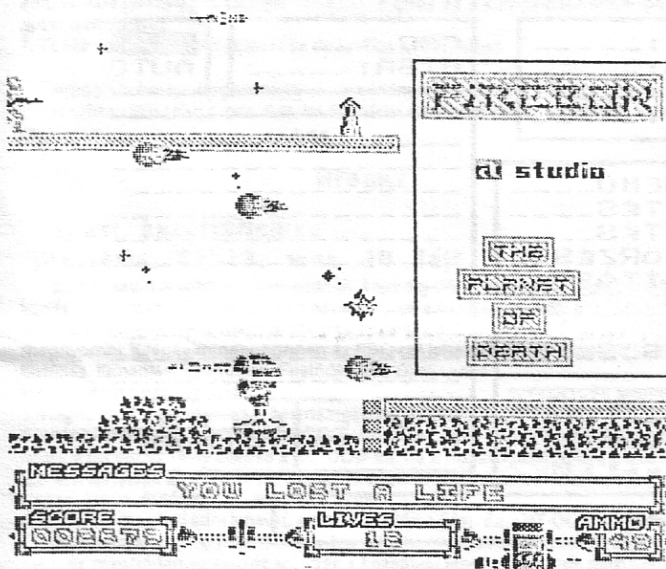


- 1 = kimenet
- 2 = Föld
- 3 = Bemenet
- 4 = +5 V / állandó /
- 5 = Motor vezérlő / Föld /

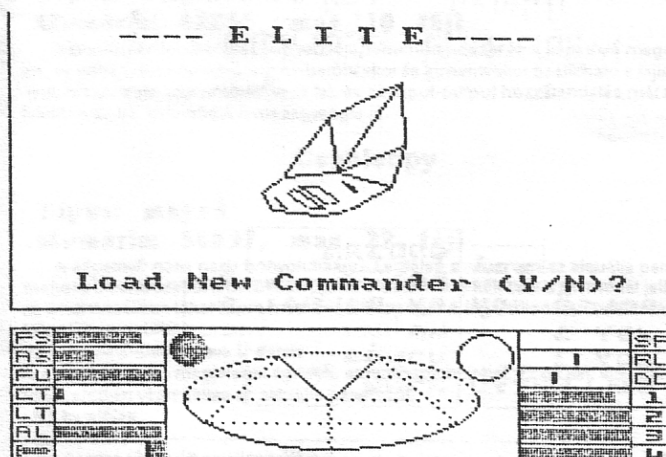


erült az idő, a nap bearanyozz
parti **színház**.

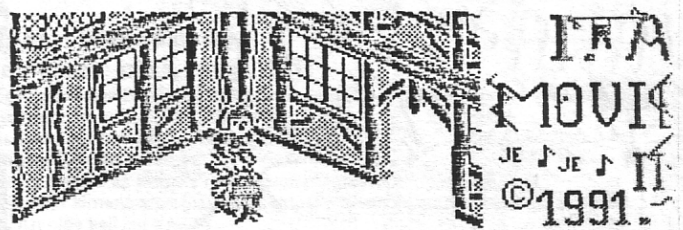
Nyumi OT 6



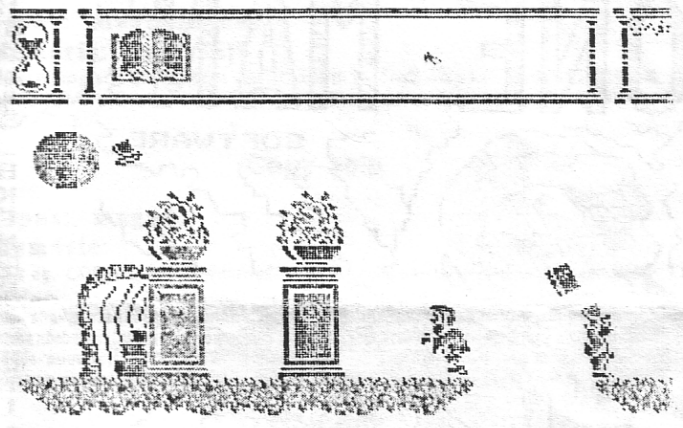
Firebow



Elite

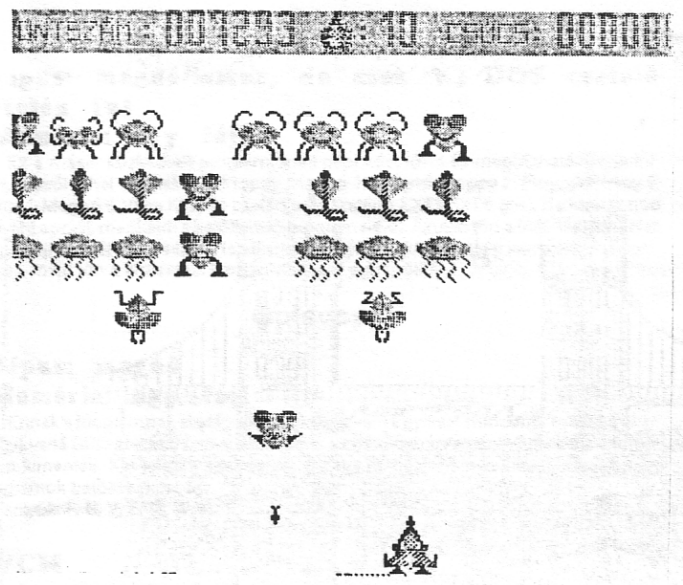


Movie 2

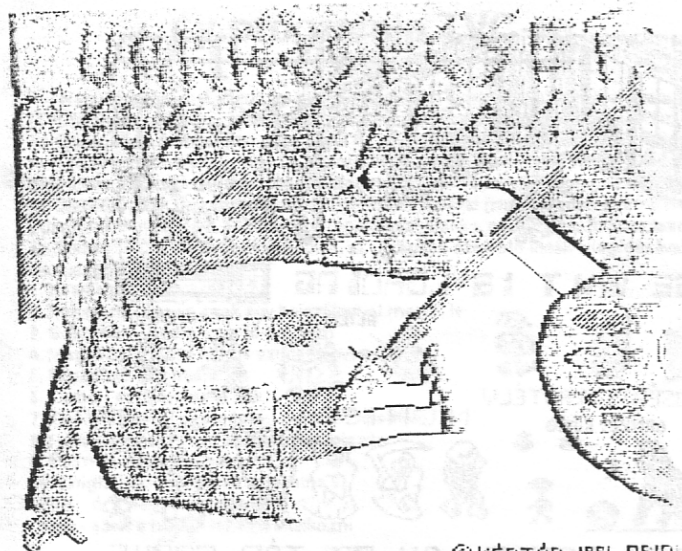


CONVERTED BY JEFFREY 1990

Heartland

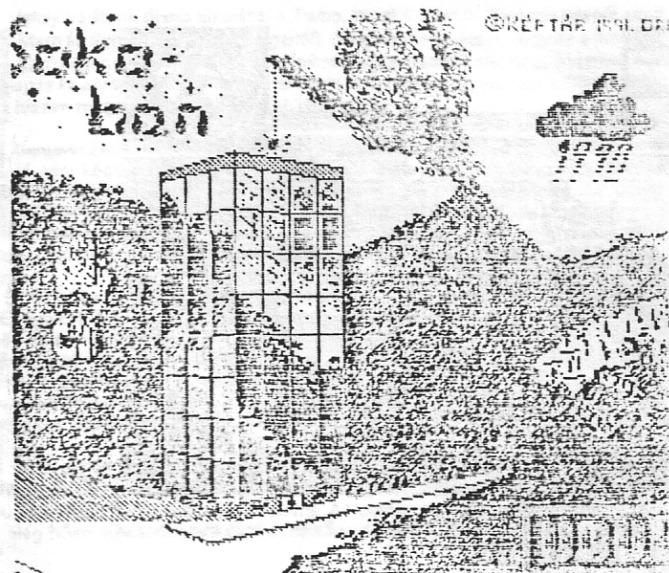


Rohamm



©KÉPTÁR 1981 DEID

Vándorszeget



©KÉPTÁR 1981 DEID

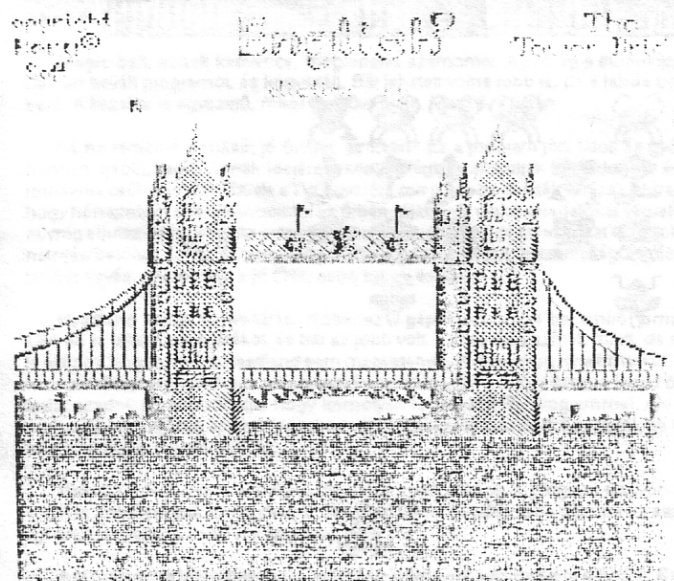
Sko-ban



Notesz

HOSSZ : ----- TIPUS : ----- AUTO : ----- VÁLT. : -----	CRC : ----- HIBA : -----	<input type="checkbox"/> AUTO
----- NEHŐ BETÖLTÉS KIMENTÉS ELLENŐRZÉS MÓDOSÍTÁSOK PROGRAMLIST TÖRLÉS	----- NÉV : ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----	
----- MAGHŐ--LENEZ LENEZ--MAGHŐ LENEZ--LENEZ	S-SAVE V-ELLEN	L-LIST T-TÖRL

Breakopen



Pictures

MAGIC BALL
A 1989 A STUDIO

IDÁ	MOBBA
BALEŐ JOY	BA SAIRA: S
JOY 1	LA
JOY 2	UGRÁS
BILLENTYŐ	HEMŐ

VÁLASZTÁS: BILLENTYÜZET
ÉRVÉNYESÍTÉS: TŰZ VAGY 850

Magie-ball

Breakopen

Típus: kazetta

Memória: 42255, max 10 fájl

Betöltéskor megjelenik a jellegzetes menüképernyő, mely tartalmazza a másolásához szükséges összes információt. A vezérlés a joykkal történik. Az aktuális opció inverz fel-le mozgatra lehet váltogatni és RET-tel érvényesíteni. A főmenü opciói:

1. Betöltés - bal oldalon lent megkérdi a fájl nevét és CRC értékét. Ha jobb oldalon fent a kézi opció világít, akkor csak egy fájlt tölt be, ha az auto világít, akkor pedig 10-et. Ha nem sikerül a betöltés, akkor középen fent megjelenik a hiba kódja, és 3 lehetőség van a továbbiakra: Töltés vége, Újratöltés, Tovább
2. Kimentés - a kurzor átkerül a jobb oldali panelra, ahol a betöltött programok nevei vannak. Fel-le mozgatra lehet kiválasztani az aktuálit. A bal felső sarokban látható az aktuális fájl hossza, típusa, autórúrn és változatszám bájta. A kimentést megkezdni S-sel lehet, miután ha kézi opció az aktuális, akkor csak a kijelölt fájl lesz kimentve, különben pedig a kijelöltől kezdve végig az összes. Ha módosítani akarsz valamit, akkor a V betűt nyomd meg. Ekkor átlépsz a fájl kijelölésére, ahol módosíthatod a fájl nevét, típusát, változatszámát, CRC-jét és autórúrn báját. Innen kilépni a Vissza opcióval lehet, a panelról pedig a RET lenyomásával.
3. Ellenőrzés - itt csak az aktuális fájl kijelölése történik, majd V lenyomása után elkezdődik az ellenőrzés. Erre kihatással van a kézi/auto opció.
4. Módosítások - itt lehet módosítani a másolást befolyásoló tényezőket, az autórúrn és kézi módot, a másolás irányát.
5. File törlés - fel-le lehet járkalni a fájlok között, és amelyiket törölni akarsz, ott nyomd meg a T betűt.
6. Program list - ki lehet listázni a betöltött programot. Elsőnek válaszd ki, hogy melyiket majd üss L-et. Ekkor átlép a program Basicbe, és megmutatja a fejlécet. A másolóba való visszalépés EXT-en keresztül. Sajnos ez a szolgáltatás 64k+-on lefagyást eredményez.
7. Törölés - törli a betöltött fájlokat és újraindítja a programot

A program hibája, hogy nem ellenőrizi a memória túllépését. Ha nem figyelsz oda, akkor töltés után lefagy, oda a munkád. Mivel a másoló Basic, az opciók kezelése nehézkes.

Break2

Típus: kazetta/lemez

Memória: 42513, max 10 fájl

Ez a másoló inkább lemezre készült, és pedig DOS operációs rendszerre. Működés hasonlít az előzőére, csak ez gépi kód, így a kezelése sokkal könnyebb. Itt elűnik a botkormányos menürendszer, a helyette a kívánt opció kezdőbetűjét kell megnyomni. Kilépés mindenhol az ESC-cel lehet. Főmenü:

- Betöltés, Kimentés, Ellenőrzés, Filetörölés, Dir, Újrakezdés
Input-output hozzárendelés:
1. magnó-m, 2. magnó-lemez, 3. lemez-magnó, 4. lemez-l
- Az utóbbi menü bárhonnan elérhető és bármikor átírható. Ennek függvényében működik a Dir opció, mely át lépés a CLI-DOS-ba, ha a hozzárendelés 4-es. Jobb oldalon fent láthatóak az aktuális fájl adatai, melyek kimentéskor módosíthatók: Hossz, Típus, Autórúrn, Crc, és még a Fejléc
- Betöltéskor meg kell adni a nevet, crc-t és a fejlécet (i/n). Ez a VT-DOS tulajdonosok körében legelterjedtebb másoló. Az a baj vele, hogy az adatfájlok elé 16 bájtos fejlécet tesz magnó-lemez opcióban, ezért a kazettáról felvett programok nem futnak lemezen. Ebben az esetben nem a program a hibás.

Break3

Típus: magnó/lemez

Memória: 42255, max 10 fájl

A Breakopen továbbfejlesztett verziója. A menürendszer és a képernyő megegyezik, és néhány extra funkció is van: betöltéskor és kimentéskor beállítható a fejléc i/n -induláskor auto üzemmódot vesz fel, és az input-output hozzárendelés már megtehetően áll be -működik lemezegységére is

Csabicopy

Típus: magnó

Memória: 58897, max 22 fájl

A képernyő nem nagy bonyolultságú. Legfelső sorban van az aktuális parancs, melyet a billentyűzetből lehet beadni, jobb oldalon lévő két csík a memóriát jelképezi, tehát vizuálisan lehet látni a memória telítettségét. A legalsó sorban betöltéskor be lehet állítani a CRC-t.

- Parancsok: L-load S-save D-delete
A parancsok után megjelenik egy nyíl, ami mozgatni lehet. Ezzel kell kijelölni a fájlokat, amiken végrehajtsa az aktuális parancsot.
- fájl bejelölés
 - fájl kiiktatás
- F az összes fájl átvált az ellenkezőjére
RET akkor kell lenyomni, ha befejezted a kijelölést
Betöltéskor a CRC értékeket kell beadni, vagy csak simán RET-et nyomni. A programnak létezik egyrészes verziója is. Ez a másoló képes a legtöbb fájlt tárolni.

Unicopy

Típus: magnó/lemez

Memória: csak egy fájl

Egy egyszerű másolóprogram, egyszerre csak egy fájlt képes másolni, annak is program formátumának kell lennie. Az utasítások:
Forrás eszköz (F) - diszk/lemez
Cél eszköz (C) - diszk/lemez
Töltés (T) - betölti az aktuális néven tárolt programot a forrás eszközből
Mentés (M) - kimentti a programot az aktuális néven és autórúrnal a cél eszköze
Új név (U) - ide kell írni a nevet
Autostart (A) - értéke 0-255 lehet
Kilépés (K) - kilép Basicbe

Supercopy

Típus: magnó

Memória: egy fájl

Ez a program tökéletesen csak sima gépen fut. 64k+-on EXT0 után indul el, de a kép egy kicsit el lesz tolóva, és nem működik a kilépés funkció. Betöltés után egy menü látható, ahol a számbillentyűkkel lehet váltogatni:

1. Normál LOAD - Lenyomása után betölt egy program formátumú fájlt
2. Normál SAVE - Megadható új név, autórúrn, és utána má menti is. Ha nem töltöttél be előzőleg, akkor nem működik ez az opció.
3. Fejléc nélküli LOAD - Adatfájl betöltés
4. Fejléc nélküli SAVE - Adatfájl kimentés, lehetőség van a név módosítására
5. Vége - kilépés, de EXT0-lal vissza lehet lépni

Lmcopy

Típus: magnó/lemez

Memória: egy fájl

Csak programfájlokat lehet vele másolni. Elsőnek meg kell adni a betöltési paréntézist (L/M), utána a nevet (LOAD"...), betöltés után az output irányt (L/M) és a nevet (SAVE"...).

Copy-help

Típus: magnó

Memória: -

Ez egy CRC-kiszűrt programcsomag. Speciálisan a Novotrade programok feltöltéséhez lett kifejlesztve. Működése aabból áll, hogy be kell tölteni a Copy-help-1-et, ami elrakja magát a memóriába. Ezután be kell tölteni a feltöltendő programot. A többszörös betöltések végén reset, majd a Copy-help-2 jön. Ez kiírja a programok betöltési sorrendjében a CRC értékeket. A kérdéses programcsomag ezután másolható olyan másolóval, ami megkérdi a betöltendő program CRC értékét.

TVC-Copy

Típus: magnó

Memória: egy fájl

A kezelése nagyon egyszerű:
A-Betöltés B-Kimentés C-Kilépés
Nem nyüstöltem sokat, de biztosan működik.

Tapedos

Típus: magnó/lemez, de csak VT-DOS csatoló esetén fut

Memória: egy fájl

Ez a másik közkezdelt program, mert gépi kód, rövid és megbízható. Ezt is billentyűzetből lehet vezélni: 0: Floppy-Magnó 1: Magnó-Floppy 2: Floppy-Floppy 3: Magnó-Magnó 4: Vége Kilépés esetén a visszatérés EXT3,EXT4-gyel. Ha kiválasztod a kívánt opciót, megkérdi a betöltendő program nevét. Ezután jön a betöltés, ami alatt kiírja a fájl típusát és hosszát. Ha sikeres a betöltés, akkor leetség van a név módosítására, majd jön a kimentés. Ezután visszatér a menübe.

Goldcopy

Típus: magnó

Memória: egy fájl

Ennek a programnak stratégiai fontossága van! Egyrészt mindent másol, s akár hogy van a CRC-zve, s titkosítva, fejléczeve, ez beolvassa. A másik funkciója a többszörös kimentés. Kb. felezi a szállagidőt. Ez arra jó, hogy nem kell várni a nagy programok betöltésekor.
Billentyűk: L, S, V, E, Q, W, R, T

TVCM

Év programja TVC-re

Nagy izgalmmal vártuk az Év Programja cím kiosztását. Legjobban persze én (TVCM alias Ápi bácsi), mivel a toplisták összeállítására mindig is az én munkám volt. Az Újság átfutási ideje igen nagy, tehát ha a 11. számban megírtam volna, hogy várom a szavazatokat az Év Játékára, akkor a listák január körül jöttek volna. Ezért megpróbáltam az összes eddigi toplistát átlagolni, és ez lett volna a végleges. Am ti, drága Olvasók, csak úgy spontán külözgettétek a listákat (mert minden számban erre buzdítottunk benneteket), és szép számmal bszzejöttek a szavazatok. Itt Szentesen is az összes TVC-s leadtvokasát. Szóval, az újságban szereplő listák átlagolásával Játék kategóriában ez jött ki:

1. Heartland - hát ...
2. Rohamm - éppen csak egy hajszálnival maradt le
3. Soko-ban - pedig ez is jó program
4. Magic-ball - a 3-4 hely is szinte holtverseny
5. Expedíció - ez miért?
6. Turbo - ez talán ide is illik
7. Kísértetkastély - pedig jobb, mint az Expedíció
8. Raceace - nekem ez a játék nem tetszik
9. Batman - ez reális hely
10. Knight Lore - pedig ez is lehetne 9.
- Elite - ó, a nagy klasszikusok
- Krak - ezen a helyen lehetne vitatkozni

Zene kategória:

1. Nyuszi - hát ez jogos
2. Soko-ban - ez is Heartland - hiába, a köcsögduda is jó TVC-s viszonylatban
3. Rondó - ez ide való Kísértetkastély - ennek is jó zenéje van

Grafika:

1. Movie 2 - aki nem hiszi, járjon utána
2. Movie 1 - igaz, hogy nem mozog, nem scrollozik, de jó
3. Nyuszi - grafika?

Itt tartottam, amikor Szalai Jani telefonált, hogy kapott egyá minden eddigit felülmúló programot. Nem hittem el, de végül is igaz lett. Az utolsó pillanatban robant be a szenzáció: Firebow. A program annyira szuper, hogy vitathatatlan az első hely. Grafikailag tökéletes, a fától-falg ertoll csodás.

A játék egy kihalt bofogón játszódik, ahol mindenféle ellenséges dolgok röpködnek. Hősünk persze nem tud vissza, hanem lézerfegyverrel és rakétákkal felfegyverkezve támad. A program tartalmaz leírást, sajnos angolul. Ha lesz időm, le is fordítom és közzinccsészem. Ja, aki nem tud angolul, annak adok annyi segítséget, hogy mindig Spacemeggytől visszahozza, de ha az a menü jelenik meg, ahol szerepel a Start Game felirat, akkor ott lehet beállítani, hogy mivel játszol. Alapállapotban billentyűzet (K-t kell lenyomni), ahol a Q, A, O, P, Space gombokkal lehet játszani. Belső joy (I-t kell lenyomni) esetén a beépített joy és a Space, míg külső joy (E) esetén egyszerűen a joy és a tűzgomb a lényeges. A program már fut kazettán is, és létezik tréner vezérlője is, bár Jeffrey szerint ő azt belerakta. Valahol a scoretábla körül kell két billentyűt (talán az Esc + Space) lenyomni, mire bevillan a keret. Egyébként örökléttel nem lehet végigjátszani, mert az utolsó pályán el kell vezetni az összes életet.

Második lett a Soko-ban. Ubul maestro remeke. Bár az ötlet nem új, sőt igenis pókhálósnak mondható, a TVC-ek szeretik. Ez tűnt ki a szavazatokból. Nem is ok nélküli, hiszen a zene és a grafika tökéletesnek mondható. A játékban szereplő kiemelés/betöltés opció nem olyan nagy szám, de a beépített pályaszerkesztő már igen! A különböző pályák közötti létezés is jó ötlet, hiszen így mindenki a saját erősségének megfelelően tud játszani. Megfontolandó, hogy majdnem egy logikai játék lett az Év Játéka.

Magiceball, sokak kedvence, meglepetés számomra. A jó öreg a stúdió fogta a C64-en bevált programot, és konvertált. Bár lehetett volna jobb is, de a labda ugrálása jó. A kezelés is egyszerű, mivel menüvezérelt. Most 3. a listán.

Ká ne ismerné a másik jó ötletet, az Elitet? Ez a program jött látót és győzött, minden géptípuson. Annak idején szerte a világban alakultak Elite klubok, és bár mostanra csillapodott a láz, de a TVC-vezióira még futotta. A játék varázsa abban áll, hogy hónapokon át lehet kóborolni az űrben, újabbnál újabb feladatokat végrehajtani, míg eljutsz a végcélig. Az országban sajnos terjed egy olyan változat is, ahol a kiemelés/betöltés funkció nem üzemel. Ez megöli a játékot, hiszen még 24 óras kaland is kevés. Akinek kell a jó Elite, azon tudok segíteni.

Heartland is egy konvertálás. Hiába, ez a gép most hozza be, amiről lemaradt. C64-en is láttam ezt a játékot, és bár az jobb volt, a zene és a színek miatt, de mégis állítom, hogy a TVC-s Heartland sem megvetendő. A lényeg ugyanaz maradt, csak hát nem lehet mindent egy az egyben konvertálni. Aki a könyv összes lapját össze tudta szedni, az elmondhatja, hogy komolyan foglalkozott a programmal. Aki még nem, az pedig vegyen ki egy hét szabadságot, zárja el a családot nyaralni, és üljön be a gép mellé egy tájjal.

Hatodik a Rohamm, a lövöldözős stílus egyik jelképe. A program nagyon színvonalas, mindent tud, amire csak szűkség lehet. Csodás zene párosul az eszményi grafika mellé. A kezelése egyszerű.

A 3D kategória jellegzetes képviselői közül felkerült a NightSade a listára. Szerintem, és mások szerint sincs sok különbség testvérei között (Alien 8, Knight Lore), de legalább kiki változhat kedve szerint. Ha pedig teljesítetted az egyiket, jöhét a másik. Bár a figurák és a feladatok sablonosak, a játék mégsem unalmas.

Jeffrey barátunk újabb alkotása, a Turbo, most 8. a listán. Exkluzív interjú adott (felhívtam és dumáltunk a világ dolgairól), melyből megtudtam, hogy ez a program tulajdonképpen még nincs befejezve! Így írtam kaptam arra nézve, hogy mostmár egy végleges és pontos Turbo leírást adhatunk le az újságban. Ennek csak a Olvasó örülhet, hiszen megoldódik egy bonyolult játék rejtéje.

Canjavecz Attila nem írt olyan sok programot TVC-re, mint mondjuk Berysoft, de egy jó gépi kódú program erejéig beazált a buliba. A Kísértetkastély senkinek sem hiányzik a gyűjteményéből, hiszen a zene és grafika párosításából született másképp játszó játék tényleg jól sikerült. Ha már itt tartok, felhívom figyelmeteket arra, hogy 3 db Kísértetkastély terjed.

- 1: Egyszerű Basic, szerepelt már a Villámrétfák között. Nem nagy veszteség, ha nincs meg.
- 2: Ez ő! Ez az, amelyik a listán szerepel. Már volt leírása, lásd ott.
- 3: Ez egy a stúdiós Kísértetkastély. Betöltéskor nem a keret csúszka, hanem a ház-tető, és a magnójeleket közvetlenül olvassa. Ezért nincs is olyan másoló, amelyik másolná, kivéve a gyorsmásoló megoldást. Ezt a vezítőt törte fel, és lett belőle a 2-es Ha megrendeled a Kísértetkastélyt, akkor a 2-es vezítőt kapod. Ha az 1-es kell, akkor azt külön jelezd. A 3-as felesleges megszerezni, meg egyébként is a mi vezítőkön is alig betölthető, ezért nem is adjuk.

Nem utolsó sorban, de utoljára itt a Nautilus. Nekem megadott, hogy láttam IBM-en és C64-en, és elmondhatom, hogy teljesen ugyanaz! Még a zene is egyetlen. Ez pedig a konvertáló csapat érdeme. A Nautilus egy tengeralattjáró-szimulátor, és elég hűen adja vissza a tengeri csaták hangulatát. Sajnos elég nehéz vele győzni.

Grafika? Nos, Orion barátunk Movie sorozatának második epizódja ide illik. Igaz, hogy fél kazettalal (80 perces kazetta), de megéri. Aki még nem ismeri a benne szereplő képeket az csodálni fogja, mert szép is. Aki pedig ismeri, az fetengeni fog a röhögéstől (sőt mondta Orion, szerintem a fetengés meg a röhögés kivételével stímm (ez vicc volt)). Aki rossz hangulatban van, annak az arcára is fog egy kis mosolyt csalni az új szereplők áradata, a "belekortárkodás". Sőt, még szakmai szempontból is remekmű, hiszen nem olyan egyszerű 7-8 program szereplőit egy képen felvonultatni.

? lett a Magic-ball. Ezen a helyen lehetne vitatkozni, és sok más program esélyes erre a helyre. Mindégy, ez is egy leosztás.

A 3. hely pedig a sztárpogramé, a Firebow tulajdona. Itt jegyzem meg, hogy kiállítások vannak a játék folytatására, még ha nem is Firebow 2 néven, de a szereplők újrafeldolgozásra kerülnek. Ezt mondta Jeffrey. A munka pedig időhatáros, mivel februára behívót kapott a határiséghez. Hiába, a nagyfejesek nem TVC-ek.

Zene kategóriában külön vitát lehetne nyitni, hogy a SID hanggenerátoros zenék hogy szorlandók. Mivel még nincs elterjedve ez a kátya, ezért nem is rangsoroltam a programokat, de a közönség szavazatok között sem lettem ilyen is. Talán jövőre. A SID kátya elterjedését nagyban befolyásolná, ha a gyártó küldene tiszteletpédányokat, mivel azt az egyet nem tudjuk eléggé kihasználni, és mivel Zolés, hurcolásznai sem engedi.

Majdnem elfelejtettem bejelenteni az év Zenéje TVC-re díj győztesét: tra-la-la-la Nyuszi Olvasni Tant. Hát igen, ez a program ad olyan zenét, amelyik nem tő-tő és nem puk-puk, nem séti a fület, sőt 3 szólamú.

Ennél kicsit szerényebb kivétel a Rondó. Ez a kis program szinte csak zenélni tud. Azt viszont magas színvonalon. Külön érdekesség, hogy igen sokáig nem ismétli magát.

A harmadik hely kettős, ugyanis két játék is tartalmazza ugyanazt a zenét. Ebből már ki is lehet találni, hogy a Rohamm és a Batman a két program. Ez a zene is kellemes, lágy, és jó hallgatni.

Sokan felvetették, többen pedig természetesen tartották, hogy megcsináljuk a Legjobb Felhasználói kategóriát. Nekem nem sikerült összehozni. Ez nem a hatalmas hanyagságnak tudható be, hanem annak, hogy képtelen vagyok összemérni a különböző másolókat a rajzolókkal és monitorokkal. A kategórián belül is nagy a különbözőség. Ha például a másolókat nézzük, akkor külön van kazettás, lemezes és kazettás+lemezes program. De sokszor nem a másoló extrái kellene, hanem éppen az egyszerűsége és rövidegsége. Egyébként amarább magad is olvashatsz a témáról. A rajzolóknál teljes a felfordulás. Egyrészt alig van mit csoportosítani, másrészt pedig szerintem a három legjobb, a Subpaint, a Varázsecset és Pictures közül is mindig az a legjobb, amire éppen használni akarod. Arról nem is beszélve, hogy attól is függ, magnó vagy lemezes van, ill. milyen vezérlő géped. Monitorokról, assemblerekéről és disassemblerekéről pedig nincs mit mondanom. Olyan sok rossz program van, olyan igénytelenek, és olyan nagy a kavalkád, hogy szinte lehetetlen válogatni. Itt is igaz az, hogy függ a céltól is.

Ez volt hát. Akinek más az ízlése, mint a többeségnek, azt sajnálom. De fel a fej, már csak röpké 1 évet kell várn, és újra lehet szavazni. Addig is lehet küldeni néhány toplistát, mivel jövőre is lesz a címlapon hotline-topten. Kösz minden segítség.

TVCM

PROGRAMFELTÖRÉS

A szerzői jog

A TVC-a viszonylatban kialakult jogvédelmet nem kell bemutatnom. Mivel kevés a program, és azok is fő alatti terjednek, mindenki kalózkodik. Ennek eddig az volt az előnye, hogy mindenki hozzájutott a programokhoz. A Novotrade sem támogatja a tisztességes kereskedelmet, ezért a mai állapotok kialakulása szükségszerű volt. Azonban új irányelvekre van szükség, mivel a piac összeomlóban van. Ez annak köszönhető, hogy szinte senki sem ír új játékok, mivel nem kifizetődik. Az új szoftver ugyanis amint elkerül az első vevőhöz, az máris továbbadja a barátai körnek, azok pedig csere-bere alapon elterjesztik az egész országban.

A védelem sem ér semmit, ugyanis akad valaki, aki leszedi róla. A forgalmazónak a haszna nem lesz több néhány eladott példánynál, ami töredéke a befektetettnek. Ez a probléma! A nagy programozók értékét más gépekre, mivel ott kifizetőbb a munka! Pl. IBM-en egy programért, ha jól meg van írva, akkor több 10 ezer Ft-ot is el lehet kérni. És nem másolják jogtalanul. Nos, én tudom, hogy senkinek sincsenek milliói új programok beszerzésére. Csapán annyit kérek, hogy amelyik program nem kifizető, hanem új, és benne jól láthatóan fel van tüntetve a Törvény védi felírat, akkor az is másold át máskor, ne cseréld, ne áruld! A szabályok betartása természetesen nem egyoldalu lenne. A vásárlók elvárják a forgalmazótól, hogy jó minőségű programokat áruljon, alacsony áron, leírással és szaktanácsadással, netán garanciális másolással. Ha az árusító cégek megfelelő reklámmal lépnek piacra, kiváló programokkal és vevőorientált kiszolgálással, akkor nem lenne szükség nagy védelmi tetszerekre. A vevő ugyanis tudja, hová kell fordulni, és inkább kifizet 200 Ft-ot az eredeti verziót, mint 20-at egy rossz minőségű zsákba-csacskáért, ami persze sok bajt és utánjárást igényel. Úgy veszem észre, hogy a forgalmazók hajlanak a megegyezésre, és már csak Rajta áll, hogy elfogadod-e! Szerintem ha fellendülne a valódi forgalmazók kereslete, akkor ők is komolyabban kezelnék a profi programozókat, és nem 5-600 forint lenne a munkadíj, hanem jóval több. Kifizetődne a programozás! Ebből következik, hogy a TVC-t elhagyók egy része visszatérne. Újra megindulna a programdömping. Ez pedig újratámasztja a vásárlóknak, vagyis Neked kedez! Vedd észre, hogy a most újdonságnak számító programok már legalább 2 évesek! Azt lehet mondani, hogy 1990 elején leállt a programgyártás. Ha ez így folytatódik (vagyis sehogy), akkor tényleg a süllyesztőbe kerül a TVC! A helyzet tehát már régóta katasztrofális, és most van rá lehetőség, hogy újra meginduljon a forgalom! Az alábbiakat pedig mindenki próbálja meg betartani:

1. A forgalmazótól vett programot ne cseréld el és főleg ne árusítsd!
2. A program feltört verzióját ne add oda senkinek, illetve aki megkapta, az nem adhatja tovább.
3. Ha örökéletet teszel a vásárolt játékra, akkor arról tájékoztasd a forgalmazót!
4. Ha a vásárolt programmal valamilyen gond van, akkor a forgalmazóhoz fordulj segítségért!
5. Mindig kéj a vásárolt programhoz leírást és mindig kéj tájékoztatás: az új programokról!

Feltörési módszerek, védelmek

A legelső védelem a Novotrade programok jelent meg. Akkor még nem érték, miért, mert csak betölthetlenné tette a játékokat a sok reklám és a sok loader. Lemezzen pedig egyáltalán nem futottak. Azok a védelmek a CRC-n alapultak, és azon, hogy sok kis programon kell végigmenni a crackereknek (így hívják nyugatabbra a programfeltörőit). Az első számpróbalátásnak jó ennek a védelemnek a feltörése, már aki így akar megtanulni programozni. Mert így is lehet. Aki megtanul más munkájába beléni, megéri és javítani, az egy idő után a sajátjában is képes lesz rá. Sokan vannak az országban, akik így tanulták a gépi kódolást, mivel hiányzott a megfelelő szakirodalom. Mit mondjak, én is így fejlődtem, nem pedig a Gépi kódú programozás kezdőknek című könyvből. Megtanultam közben egy lényeges dolgot: nincs feltörhetetlen védelem. Csak jeltépes védelem létezik, de az is csak addig, amíg nem találkozik egy "jóindulatú" crackerrel. Szerintem a törésnek van hasznos oldala is. Például ha lemezgyegeted van, és hiába vetted meg a programot, nem fog futni. Az pedig pofátlan, hogy azért az egy program kedvéért előszedd a magnót. Azért, hogy a hiba ki legyen küszöbölve, megegyezésre van szükség. Ha ez megtörtént, akkor nem lesz szükség bonyolult védelmek készítésére, és a vevő is jobb minőségű árut kap. Persze aki úgy ézi, hogy védelmi szeretné programját a betörők ellen, annak adok néhány jó tanácsot:

1. Basic programot nagyon nehéz védeni, mert egy SAVE utasítással ki lehet menteni, másrészt a crackerek nem félnék a Basicból. Az ilyen programot hang után is fel lehet ismerni, ezért a más gépeken népszerű XOR típusú védelmet lehetne bevetni, és ezt kombinálni mással is.
2. Persze gépi kódot is XOR-olni, de itt igazán jó védelem a program felesleges agyonbonyolítása. Rengeteg CALL, JR és JUMP utasítást kell beletenni, hogy a cracker eltévedjen.
3. CRC, a jó öreg védelem. Itt egyetlen dolgot kell csinálni: a loaderban jól elválasztani a kérdéses kódot.
4. A megszakítást és az RST ugrócímeket ellenőrizni, nehogy trójai faló kerüljön a program alá! 5. Több betöltőtutint elhelyezni a loaderba, hogy ne lehessen megtalálni az igazit!
6. Kicsomagoló rutinba tenni a lényeges rutinokat, illetve a lényeges kóddok logikai műveletek eredménye legyen.
7. A fejléct átválni és ellenőrizni.
8. A védett program néha ellenőrizze vissza, hogy az eredeti loaderrel töltötték-e be. Ezt az ellenőrzést több helyen elvégezni és jól elrejtetni.
9. A resetet és a STOP-ot levédeni és az ezt megakadályozó rutint elrejtetni!

10. A loader ne csak betöltse a következő részt, hanem legyen hosszabb és csináljon valamit!

Az első lépések

Egy Basic programból is lehet gépi kódot alkalmazni. Az ilyen pontokon EXT vagy USR utasítások vannak. USR esetén a zárójelben lévő szám a rutin kezdőcíme, és ha van másik szám, akkor az a HL regiszterbe ad értéket.
 Pl. X = USR(32768, 10) - meghívja 32768-on kezdődő gépi kódú rutint, és a HL regiszterbe 10-et rak.
 PRINT USR(6670) - a 6670-es címre ugrik.

Az USR egy függvény, ami kimeneti értéket is ad. Ez a kimeneti érték a HL regiszter értéke.
 Pl. X = USR(32768, 10) - a rutin elvégzése után HL értéket az X változóba tölti.
 PRINT USR(6670) - elvégzi a 6670-es címen lévő rutint, majd kiírja a képernyőre HL értékét.

Ha pl. az utolsó esetben a szám negatív, akkor az azt jelenti, hogy a HL = 65536 - a kiírt szám.
 Pl. PRINT USR(6670) esetén -32768-at ír ki, akkor HL értéke 65536-32768 = 32768
 X = USR(32768, 10) és X = -1 lesz, akkor HL = 65536-1 = 65535

Ugyanez vonatkozik a HL értékadására. Ha a bevinni kívánt érték nagyobb 32767-nél, akkor le kell belőle vonni 65536-ot.
 Pl. PRINT USR(6670, 65535) esetén hibaüzenetet kap, ezért a 65535-ből le kell vonni 65536-ot = -1
 Helyesen: PRINT USR(6670, -1)

A másik gépi kódba ugrás az EXT, amiből 8 darab van (0-7). Ha lehetne, akkor az EXT2-t ne írja át senki, mert DOS alatt ez a CLI-DOS beugrása. Szóval, ha azt látod egy programban, hogy EXT0, akkor az biztosan gépi kódot hív, aminek a kezdőcímet is meg tudhatod. Az EXT ugrócímek egy táblázatban vannak, ahonnan ezt ki lehet olvasni. EXT0 esetén ez 33 és 34, mivel a címek 2 bajtosak. A PEEK(34) a felső bajt, PEEK(33) az alsó. Kivétel: PRINT PEEK(33)+PEEK(34)*256

Ha pl. az EXT1-re vagy kíváncsi: PRINT PEEK(35)+PEEK(36)*256 Az EXT2: PEEK(37)+PEEK(38)*256, és így tovább ... Ha az EXT0 után számok állnak, akkor azok a HL, DE és BC regiszterekbe adnak értéket.

Pl. EXT0, 10 - HL = 10
 EXT0, 20, 500 - HL = 20, DE = 500
 EXT0, 80, 70, 90 - HL = 80, DE = 70, BC = 90
 Ha a regiszterbe vitt szám negatív, akkor ugyanazt kell eljárásni, mint az USR-nél:
 Pl. EXT0, -1 - HL = 65536-1 = 65535
 EXT0, -32768, 10, -16384 - HL = 65536-32768 = 32768, DE = 10, BC = 65536-16384 = 49152

Ha te írsz programot, van egy gépi kódú rutinod, és szeretnéd EXT-tel meghívni, akkor a következőt tedd: Válaszd ki, hogy mehik EXT, (cím: 33 → ext*2) és tudod az ugrócímét. Az ugrócím alsó bajtját tedd az EXT alsó bajtjába, a felső bajtját az EXT felső bajtjába.

Pl. ugrócím = 6656,
 EXT5-be - ext cím: 33+4*2 = 43
 POKE 43, 6656 AND 255: POKE 44, 6656/256 vagy POKE 43, 0: POKE 44, 26

Visszafejtés

Basiben vagy, villog a kurzor. Van egy gépi kódú program 10000-től, és szeretnéd megnézni, hogy mit csinál. Ebben segíték. Legkézenfekvőbb egy FOR-ral megtenni.

PI FOR F = 10000 TO 99999:PRINT PEEK(F);GET: NEXT
 Elre megjelenik egy gomb. Ha lenyomoz egy billentyűt, akkor megegy szám. Ha lenyomva tartasz egy szombot, akkor egész sorozat szám jön. Mik ezek a számok? A memória kilistázva 10000-től! Ha máshová akarasz beléni, akkor a kezdő 10000-et írd át arra a címre, és már jönnek is a számok. Ha egy csomó 0 0 0, akkor ott Őres a memória. Ha azonban más, akkor érdekesebb a dolog, mert meg kell fejteni, hogy mi az. Ha gépi kódú programról van szó, pl. egy ugrócím-től listázod a memóriát, akkor megnézheted a programot. A számok a gép számára jelentenek valamit, és Neked is meg kell értened a számok jelentését, ha érteni akarsz. A számok -ha úgy tetszik- egy másik nyelv, amit le kell fordítani emberi nyelvé. Ehhez kitalálták az assemblyt. A számok assembly utasítások, amiknek értelmük van, akár Basiben a GOTO-nak, a PRINT-nek, vagy bárminek. A legegyszerűbb, ha a szám 247. Ez azt jelenti, hogy most a sokat emlegetett funkcióhívás jön. Assemblyben ez RST 48. A következő szám pedig a funkció kódja. Ha van Operációs rendszered, akkor annak a mellékletében a táblázatot kell a funkciókódnál lévő számokat keresni. Azoktól van azó!

Pl. a következő szám 33. Nyisd ki az Op. ren.-t a 16. mellékletnél. Az van kiírva, hogy Editor funkciók. Ott a táblázat, benne a Kód feliratos oszlop. Az egyik helyen az van feltüntetve, hogy 33. Ez az! Vízszintesen haladva elolvasható a funkció lényegét: ED_CHOUT = karakter kiírás. Igen, ha azt látod, hogy 247, 33, akkor az egy karakter kiírását jelenti! De olvasgatsz csak tovább ezt a táblázatot! Ott van az utolsó előtti sorban a CPDS = cursor pozícionálás. A kódja decben 355. Tehát a 247, 35 egy cursor pozícionáló parancs. Gyakori, hogy kazettáról való betöltött gépi kódra bíznak. Ez az RST funkciókon keresztül megy.

Pl. azt látod a gépi kódú programban, hogy 247, 211 Nosza, Op. ren. 20-es melléklet, fent Kazettafunkciók megnevezés, a Kód/dec oszlopban pedig középtájon megvan a 211-es szám. Mellette a szöveg: megnyitás olvasásra. Ez azt jelenti, a 247, 211 megnyitja az olvasást, vagyis Basicból az OPEN parancshoz hasonlítható.

Motrodeo

Szeretett Orionotok lelke mellé most a teste is visszatért, röpke pár napra, ezéért megereztek egy pár írást, hogy ne felejtsetek el a jó óreget. Tehát a Motrodeo játék egy gépi kódú játékprogram, ami egy újabb primó átirat. Vagyis Vindics készítette. 1991-ben a TVC-verziót. A játék lényege: motorkerékpárukkal izgalmas terepeken áthaladva továbbjutni. Motorunkkal gyorsítani-llassítani és ugrani lehet a gyorsaságtól függően. Mindent oldalnézetből látunk. Az akadályok lehetnek árkok fák, autóbuszok, bokrok vagy ki minek akája. Az akadályok átlugrását az ugródeszka segíti, mire ráugorva hatalmasat tudunk ugrani. Ha sikerül végigjutni egy pályán, akkor bonuszpontokat, plusz éleket kapunk. Persze ez függ a pálya teljesítési idejétől. Ha nagyon lassúak vagyunk, márigy is elpatkolhatunk. A pálya teljesítésekor egy kis zászlóval jelzi a gép a teljesített pályák számát. A pályák egyre nehezednek, majd ha mégis túljutottál mindenben, sajnos újra következik az első pálya, vagyis a játéknak nincs vége. Ezt is csak az örkéletes verziónál fogod majd tapasztalni, mivel simán nagyon nehéz győzni. A program grafikája és zenéje tüstös, gépi kódban állagokak mondható, ám sajnos mivel ennek a játéknak a C18-os verziójával már játszottam, ahhoz képest leujtóan gyengébb minőségű a TVC-s verzió. Hiányoznak az színek, és jó pár dolog, ami a Commodore-ban megvan. Na de TVC-n ez már egy szuper játék. Jó szórakozást hozzá! Ja, irányítás billentyűzetből (az előképen szerepelnek a billentyűk), az örkéletes verzió jórról. Mindenkit csökközt Orion! Mondjátok éntem elahás előtti imát!

Jancsi

(Üzenet a nyomdának: kívágni belőle szigorúan tilos!)

lémét egy primó játék. Újra gépi kód, csupán az a baj, hogy primó színvonalú a játék is. Az előkép még némiképp elviselhető, és viszonylag színes is. Utána a játék csupán kétszínű. A játékban egy emberkével, vagyis Jancsival kell a várkastélyban bandukolni balról jobbra haladva. Minden oldalnézetből láthatunk. Úszó akáminnek nézhető bigyókat kell átlugrulnunk. Kis lebegőpadra kell felugranunk és leugorva túloldalon továbbhaladunk Efféle tükkökkel feraszt minket ki a program, és csak az azt az egészen szórakozni, mivel a gyorsasággal nincs gond. A zene boizalmas, az effektek nullák. A játéknak az örkéletes, joystickos verzióját ajánlom azoknak, akik esetleg végig akaják majd játszani ezt a játékot. Az éntékelő részéni megtalálhatjuk a felhasználható időt, pontszámunkat, a három TOP eredményt és a kastély pályáit, ahol egy csik jelzi a megtett utat és jelenlegi helyzetünket. Ezen kívül még láthatjuk emberkéink számát, de az örkéletes verziónál ez lényegtelen szempont. A program primón 1986-ban készült Vipsra Soft jóvoltából. TVC konverálás 1991-ben Vindics-től. Sajnos számomra elég leujtó, hogy valamire való programok ekkora késéssel jelennek meg ezen a géptipuson, mint ita is közel 6 év. De sajnos ez a helyzet sok programmal is. pl. Heartland, Soko-ban, Magic-ball, Kedves Olvasók, egyben reménykedhetünk, ha kévsé is, de megjelennek a minőségi gépi kódú programok a közeljövőben is. Ebben bízza búcsúzik tudósítótok, a jó öreg Orion, akút ma újra elragad a szoré kíméletlen keze, de bízok abban, hogy újabb visszatérésem alkalmával újra fitogtathatom "újságírói tehetségem". Mindenkit sokszor csökközt:

Orion alias Szőke Zoltán határőr

PICTURES

Ez egy rajzolópogram, amely ikonos menüjével hamar megkedvelheti magát a felhasználóval. Kezelése egyszerű könnyen megtanulható. A programot a BERY-SOFT készítette. Név szerint BERTÓK ZSOLT. Számos előnnyel rendelkezik a többi rajzolóval szemben. 23 ikon látható a képernyő felső részén, állandóan 2-es grafikus módban. Tehát 4-es, és 18-os módban is GRAPHICS2-ben gördül le az ikonmenü. Az ikonválasztás botkormányával, vagy billentyűkkel történik. Az ikon aktuális helyzetét az inverz ikon-kép mutatja. Az ikonok rövid leírása:

1. ikon: Képerkeret színet, grafikus módot, palettaszínekkel, keresztezési módot állíthatjuk vele.
2. ikon: Pontokat tehetünk a képernyőre vele.
3. ikon: Nagyítólencse opció.
4. ikon: Szakaszok, vonalak egyenesek rajzolására alkalmas.
5. ikon: Zárt alakzatokat lehet vele kifesteni.
6. ikon: Kijelölt képrészlettel lehet kifelőteni a zárt alakzatokat.
7. ikon: Téglalapot rajzolhatunk vele.
8. ikon: Ellipsziseket, köröket rajzolhatunk a használatával.
8. ikon: Scrolloztatni lehet a kijelölt képrészletet.
10. ikon: Képek kicsinyítésére, nagyítására tudjuk használni.
11. ikon: Tükrözésnél lehet segítségére.
12. ikon: 1:1 méretarányban lehet átmásolni a kijelölt képrészletet.
13. ikon: Képernyőtörítés a funkciója.
14. ikon: A két kép közti képváltást teszi lehetővé.
15. ikon: Karaktereket lehet kifarítani a képernyőre.
16. ikon: Új karaktereket készíthetünk a segítségével.
17. ikon: Festékszőróként működik.
18. ikon: Inverzbe konvertálható a kijelölt képet.
19. ikon: Ezt a funkciót nem tudom leírni, mert nem tudom, hogy mire lehet használni. Én valami Sprite készítőre gondolok. Meg kellene kérdezni a készítő: Bertók Zsoltot.
20. ikon: Képrészlet-cserénél használhatjuk eredményesen.
21. ikon: Ezt az ikont sem tudom hogy mit jelent. Talán valami konvertáló, más raj-

zolókhoz. Lásd 18. ikon.

22. ikon: Betöltésre használhatjuk. Betölti a megnevezett képet, vagy a karakter-definiáló file-ját.
23. ikon: Kimentheted vele a készített képet, illetve részletet belőle, valamint a definiált karaktereket.
24. ikon: Javításnál nélkülözhetően.

Hát ennyi volt. Egy hátránya, az előnye mellett mégiscsak van. Nem tudja kinyomtatni a készített képet. De ha azonban kíváncsi vagy egy képlapó-konvertáló mesterfogásra, és a Pictures bővebb, és részletesebb leírására (kb 8 oldal), megrendelheted a TVC Központ címen. Kinyomtatva: 88 Ft + felbélyegzett válaszboríték. WordStar file-jába lerakva: 50 Ft + felbélyegzett válaszboríték + adathordozó (kazetta vagy lemez). Kazettán kb 100 blokk hosszúságú. Előnyösebb kinyomtatni.

Szekeres Attila Tenbrick

A cél az 1-es kockát lehúzni az alapra. A játék hibája, hogy nem lehetett 100 lépésen túl játszani. Ezen lehet segíteni: Kili tázódd a 38-es sor és a PRINT AT 23,22 helyett PRINT AT 23,20-at ütsz be.

A játék nagy tükkje:

- a 7. téglalapra rá lehet húzni a 2. függ. téglalapot a mális nyertél egy helyet.
- a 7-el kivonulsz a 2-ből. Pl. az 5-ös négyzetet a 2-es maradékához húzod, utána a 2-est felhúzod és eltűnik az 5-ös kockád, de ha hívod, megjelenik. Ez +1 hely.
- a 4-essel is elhúzhatod ezt a 2-essel!
- ha a 2-essel belecsúszol a 4-esbe és a 7-esbe, és utána a 4-essel és a 7-essel kivonulsz a 2-esből. eltűnik a 2-es. Mális van 2 Öres helyed. Ezekén kívül még sok lehetőség van a hely nyertésére, pl: a 2, 8, 3, 5, 6, négyzeteket eltüntetve 6 db Öres helyed is lehet, és így már könnyű győzni (kb 40 lépés kell így).

IS.Mon kezelési leírása

1. Betöltéskor az első rész kéri a Basic kezdete címet, ajánlatos az aktuális címen hagyni

2. Betöltés kezdete az a cím, ahová a monitor saját magát tölti. A Lacimon változatnak betöltési kezdete 8900-26000 (dec). A monitor fő része 6.8 kbyte, tehát pl. 8900+6800=15700, és 8900-15700-ig nem szabad címezni a saját programot.

3. Betöltés után ha megfelelnek a színbeállítások, akkor RETURN, ezzel mális a monitorban vagyunk.

4. Billentyűs kezelési utasítások:

M - hexában berúj a vizegálni kívánt memóriaterület címét, pl M 19EF

H - decimálisból hexába számot, pl H 16384 4000H

S - hexából számot decimálisba, pl S 2000H 8192

L - az aktuális címtől a cím tartalmának ASCII kódját írja ki a következőképpen:

joy jobbba - egy képernyőnyi adat

J - indítja a gépi kódú programokat, pl J 4100H ez ugyazaz, mint Basicből USA(16640).

Ret után a gép monitorba lép vissza, kivéve ha belerondítottál (akkor halk sóhajjal lefégy).

T - ez egy lényeges rutin, az aktuális címtől kéri a gépi kódú programot assembly nyelven, pl LD A, FF

Működés:

T kéri: FIRST - ide berőd, hogy honnan listázzon, és RET

kéri: LAST - ide ír, hogy meddig (Ret)

kéri: TEXT - (lapozás beállítása) nem ajánlatos átírni (sima Ret)

kéri: LPRINT (nyomtató) nem biztos, hogy indít (sima Ret) Mággegyszer kéri, hogy mettől meddig. Ez már a képernyőn levő információ. Ezek az adatok addig scrolloznak, míg meg nem nyomsz egy billentyűt, akkor megáll, és csak a következő nyomásra indul tovább. Ha állás közben lehúzod a joyt, akkor kilép innen.

Y - hatására az aktuális címtől stringeket (karaktereket) írhat az memóriába, kilépní CTRL+ESC-cel lehet. Ha nem akard a stringet a memóriába betenni, nyomj X-et.

V - nullázza az aktuális címet

Memóriába ím: Először aktuális címet beállítani, majd egyszerűen hexában beütni a 2-bájtos kódot és RET. Továbblepní joyjal lehet (jobbba +8, balra -8, le +1, fel -1, RETURN +1 cím).

Magnó LOAD ill SAVE

LOAD: R betűt nyomsz, kéri, hogy ide beríthatod a betöltendő program nevét (de nem muszáj).

Return után kéri FIRST - ide, hogy hova töltsd, majd RET.

Kéri: LAST - ide ír, hogy meddig (így lehet csonka programot is betölteni). Ezután indíthatod a magnót.

SAVE: W betűt nyomsz, majd ugyanazok, mint a Loadnál, csak most menti a memóriarészét. Előtte indíthatod a magnót.

A monitorral lehetőség van töréspon kezelésére és elágazás esetén megállásra is. Van lehetőség X memóriacímű Y-ig egybájttal feltölteni a memóriát, valamint elágazástól elágazásig léptetni a TVC-t.

Egyelőre ennyi.

Lacisoft