

Az 1991-es Ev Programja lista

1. Firebow - Jeffrey
2. Soko-ban - Ubul
3. Magic-ball - a studio
4. Elite - konvertálás
5. Heartland - Jeffrey
6. Rohamm - Octasoft
7. Night Sade - a studio
8. Turbo - Jeffrey
9. Kísértetkastély - Canjavec Attila
10. Nautilus

Grafika kategória:

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

Zene:

1. Nyuszi O.T,
2. Rondó
3. Rohamm / Batman

Elnézést!

A 12. számban tévesen jelent meg néhány dolog. Tárgyi hibák, ezért illik őket orvosolni. Egyik az, hogy a Pictures nevű szupermeg rajzoló nem Bertók Zsolt írta, hanem Canjavec Attila. A másik a Motorodeo és a Jancsi körülmények van. A leírásokból ugyanis lehet, hogy egyesek elég rossz játéknak tartják ezeket, ami NEM IGAZ! A játékok szuperek, a C64-es konvertáció szinte tökéletes, a lufikat leszámítva. A súlyos tárgyi hiba az volt, hogy a szerző NEM Vindics István, hanem Ehreth Imre. A játék neve pedig nem Motrodeo, hanem Motorodeo. Ez a hiba azzal magyarázható, hogy a VT-DOS csak 8 karaktert fogad el névnek, és a Motrodeo volt a legjobb név. Az érintettektől elnézést kérünk!

1992/1. 14.szám

A TVC-Klubb és a TVC-Ujság Szerkesztőségének a címe: Szentes, 6600, Pf 143

Ódor András (Kondisoft)
Szentes, 6600, József Attila 6. 3. em.
9. ajtó
Tel: 63/14-697

Kocsis Árpád (TVCM)
Szentes, 6600, Nagygöngös 9
Tel: 63/11-424

és még Szűke Zoltán hőr (Orion)
Szentes, 6600, Vecseri 3

Hol a 13. szám?

A kérdés jogos. A 12. számban beharangoztuk, hogy a következő januári szám kazettaújság lesz. Ezt többen jó ötletnek tartották. A baj csak az, hogy nem készült el időre, sőt még időn túl sem. Jelenleg is készül. Néhány program készen van, meg egy csomóból lehetne válogatni. A baj az, hogy még egy csomó program hiányzik. Ezért csúsztatás lesz, vagyis később jelenik meg. Ennek a számnak a megjelentetése szükséges volt, mert már merülni lehet benne a kérdésekben, levelekben és beküldött anyagokban. Köszönjük a sok levelet! Ezt is olvasd el, ha lehet!

Az újságban mindenféle nevek, cikkek és címek vannak. Ezért arra kérünk téged, Olvasó, hogy ügyes-bajos dolgaiddal ahhoz fordulj, akinek a neve alatt megjelent az aktuális cikk. A TVC-Ujság szerkesztősége nem vállal felelősséget a külső forrásból érkezett hírekért! Ahol pedig nincs aláírva a cikknek a szerző, akkor Árpit kell nyúzni.

Spherical demo

A jobb játékoknak van demója is! Ez a felfogás egyre inkább terjed, és most a Spherical reklámozó program került napvilágra. A képe az 5. oldalon látható. Sajnos a rajzoló, amivel nyomtatunk, csak 4 színű üzemmódban képes dolgozni, és a demó maga 16 színű. Ezért kissé vonalasak a betűk. Mondjuk, ez a hiba az Atomixnál is előjön, de itt még nem annyira zavaró. A demó sötét képernyővel nyit, majd középről feljön a Spherical felirat meg a tükörképe. Ezután 6 golyó kezd el örökös mozgását a képernyőn ide-oda gurulva. Lehet, hogy ezt nem lehet nagyon jól leírni, de a látvány önmagáért beszél. Az ilyesmi labdamozgatások ugyanis Amigás és C64-es berkekben szokás! A TVC pedig nem rendelkezik cél-hardvertámogatással, ezért a dícsérel a szerzőt illeti, Jámbor Krisztiánt. Munkájával kapcsolatban pedig a csodás, nagyszerű és tökéletes szavak jutnak eszembe, és nem ok nélkül. Mivel sok programból az ilyen megoldásokat egyszerűen kispórolták. Rengeteg játék szuper ugyan, de demója nincs, és introja sem (a betöltés után nagyon szép képeffektek és a játék leírása). A demót azonban nem keletűdícsérni, mivel a játék, amit hivottat szolgáltatni, még ennél is jobb! Akinek meg nem tetszik, az próbálja meg 8 labdával ezt a mozgást térben, árnyékkal és takarással, majd rájön, hogy ez itt már művészet!

Newintro

Ez is szép demó. Mit szép, csodás! Hát hány program engedi meg magának azt, hogy mintha üveghengerrel söpörnek végig a képernyőt, úgy tűnik elő? A Newintro erre képes. Ez sem tűnik első hallásra nagy dolognak. Az ördög a részletekben van. Merthogy a kép, ami legördül, 16 színű. Ha pedig 4 színű üzemmódban töltöd be, akkor nem török meg a kép! Viszont egyszerre látod a 4-es és a 16-os képet! Na, ez benne a lényeg! Féltetve mindenféle szakmai bírálatot, a demónak az a feladata, hogy szép legyen. És ez a program maximálisan teljesíti feladatát.

Knight Lore leírás

KNIGHT LORE a studio 1985

A JÁTÉK EGY "LABIRINTUSBAN" JÁTSZÓDOK. A CÉL ÖSSZESZEDNI 25 TÁRGYAT, ÉS AZT MEGFELELŐ SORRENDEN A VARÁZSLÓ KONDERJÁBA TENNI. MAX. 3 TÁRGY LEHET MÁLAD, AMIT A RETURN BILLENTYŰVEL TUDSZ FELVENNI ILLETVE LETENNI. MUNKÁKBAN PERSZE SOKAN AKADÁLYOZNAK /GOLYÓ, SZELLEM, BÉKA.../. A NEHEZEN ELÉRHETŐ TÁRGYAKAT AZ OTT LÉVŐ ASZTAL VAGY LÁDA SEGÍTSÉGÉVEL MEGSZEREZHETED. HA ILYEN NINCS A KOZELBEN AKKOR EGY NÁLUNK LÉVŐ TÁRGYAT IS LEHET HASZNÁLNI.

A SZOBÁKBAN KÜLÖNBÖZŐ PADLÓ-ELEMÉK IS TALÁLHATÓK, MELYEK ELPÖRLADHATNAK, VAGY ELCSÚSZHATNAK. LEHET HOGY ALATTUK EGY TÁRGY VAN, DE LEHET HOGY VALAMI MÁSI!

SAINÓS FIGURÁNK A NAPSZÁKOK VÁLTOZÁSÁVAL ÁTALAKUL. AZÉRT SAINÓS MERT ILYENKOR NEM TUDUNK MEGMOCCANNANI!

MOST PEDIG NÉHÁNY TANÁCS:

HA NEM TUDSZ ÁTUGRANI EGY FALAT, AKKOR TEGYÉL ELÉ EGY TÁRGYAT NAJD NYOMD MEG EGY-SZERRE AZ UGRÁS/TŰZ/ÉS A FELVESZ/RETURN/ COMBOT!

HA BEMÉSZ A VARÁZSLÓHOZ, AKKOR A KONDERBÓL KIÖN EGY CSILLOGÓ TÜNEHÉNY. HA ÉPPEEN FARKAS VAGY AKKOR PÜCCSI KI A SZOBÁBÓL, MERT AZ NEKED ESIK! HA ENBER VAGY AKKOR MEGMUTATJA HOGY MIT KELL A KONDERBA TENNI!

Egy szobában ne próbáld két tárgynál többet letenni!

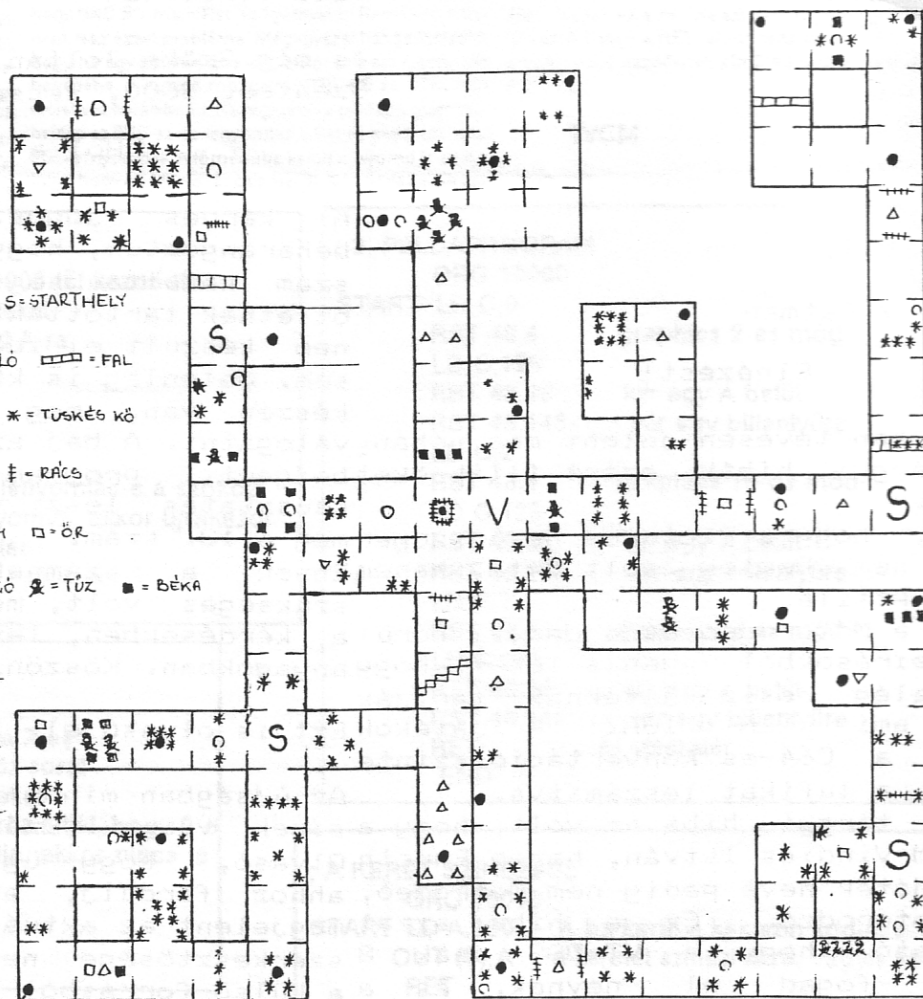
Vannak olyan szobák amelyekből csak elenséged segítségével tudsz átjutni a másikba!

A KONDERBA ÚGY TEHETSZ TÁRGYAT, HA RÁUGRASZ, NAJD MEGNYOMOD A RETURN BILLENTYŰT!

RÉVIDEN ENNTI!

JÓ JÁTÉKOT!

Borcsa Balázs



TVC sors az iskolákban

Közlött, hogy az általános iskolák nagy része 4-5 éve nagy mennyiségben vásároltak a VIDEOTON-tól, TV-Computereket. Van olyan iskola, amely egyszerre 50-60 TVC-vel lepte meg diákjait. Nagyon sok helyen még máig is jól megállja a helyét. A tanulók többsége megszerette ezt a csodálatos gépet, eredménye az lett, hogy egyre többen szerették volna egy TVC-t. A diákok figyelmen kívül hagyták az ellentétet, amely természetesen COMMODORE-osokból állt. Most nem akarok beleemlékezni abba, hogy mi-mindentud ez a "begyepesedett agyak szüleménye", (amilyen nevet kapott az utóbbi 2 évben), hanem szólnék a nap árnnyékos oldaláról is.

Ismerek olyan iskolákat is, ahol sajnos nem állta meg a helyét, igaz erőt nem a gép tehet, hanem a tanárok, az ellentétben, az elmenthető. Elég sok iskola van, ahol 4-5 év alatt megiehet, hogy 10-szer sem kapcsolták be a gépet, de ha bekapcsolták, akkor sem használták. De miért?

Válasz: "Magyar, ócska semmit sem tud, (...) csúnya, a külseje és jobb ennél az Abacus is." Még a gépek porosodtak, addig a floppy-k mozgalmas életet éltek és élnek még máig is. Úgy gondolták ezek az iskolák, hogy ha már nem tudják (vagyis nem akadják) a floppy-kat felhasználni, akkor most már ideje hasznossá tenni őket. Azóta is folyik a floppy-k átépítése, vagyis az IBM-ekbe való beültetése.

Lehet, hogy ez valakinek nem újdonság, de hátha még nem hallott valaki róla, hogy milyen kontázkodások folynak az oktatási intézményekben. Tisztelet a kivétellen.

Háttértárak I.

Amikrogepéknél, miután az alapvető beviteli egység a billentyűzet, nagyon fontos kérdés a háttértár megoldása. Ennek hiánya utazt jelentené, hogy egy-egy programot használni előtt saját kezűleg be kellene vinni, ami igen nagy munka és igen előnytelen feladat lenne. A háttértárra való adatbevitel és kivétel csak a központi egység szempontjából jelent "külső" helyre való "érintkezést".

Hogyan csoportosíthatjuk a háttértárakat? (Irne egy költői kérdés) Két csoportra osztható aszerint, hogy a tárolt adat milyen módon érhető el. Így beszélünk soros hozzáférésű és közvetlen hozzáférésű tárról. A TVC-ek közül nagyon sokan használnak mágnesszalagot, tehát soros hozzáférésű háttértárt. Ennek oka, hogy bármilyen magán kapcsolható a TVC-hez (igaz a kivétel erősebb a szabályt). Egyik ismeri fajtája a mágnesszalagnak a kazettás, amit te is használasz, a másik pedig a streamer típusú mágnesszalag. A kazettás magnetofonról az adatok vagy a programok betöltése hosszadalmas, egyrészt a szekvenciális keresés, másrészt a kazetta sebessége miatt. Ezért szükségessé vált egy olyan háttértár kidolgozása, amely közvetlen elérést tud biztosítani. Ez a mágnesstár. Két típusát szoktuk emlegetni. Az egyik a fixlemez, a másik pedig a hajlékony lemez. Az előbbiről annyit kell tudni, hogy zárt felépítésű háttértár. A hajlékony lemezegységek méretben, "írásűrűségben" és a felhasználó oldalak szerinti többféle hajlékony lemez és meghajtó van forgalomban. Mindenki jól ismeri a mágnesszalag különböző tulajdonságait (jerrélem), ezért nem is foglalkoznék vele, hanem a hajlékony mágneslemeztől írnék.

A mágneslemez

A közvetlen elérésű adattárolók közül legelterjedtebb a mágneslemez. Azonos elven működő, de különböző kapacitású mágneslemez egységek vannak forgalomban. A hajlékony mágneslemezben az információ koncentrikus körök mentén helyezhető el. Ezeket itt sávoknak nevezzük. Ezek kisebb fizikai egységekre, ún. szektorokra oszlanak. Az adat címzése a sáv és a szektor címének megadásával lehetséges. Többfelületes meghajtóknál a címben meg kell adni a felület sorszámát. Egy-egy felületen 35 vagy 77 sáv helyezkedhet el, és ezen kívül még plusz két tartalék sáv is található. Ez az ún. indexsáv, és ezen helyezkednek el a lemez tartalmára vonatkozó információk.

Programozási nyelvek

A világon több száz programozási nyelv terjedt el, de ebből csak 20-30-at használnak széles körben. Mindenki tudhatja, hogy a számítógépe alapvetően csak a saját nyelvén tud kapcsolatot teremteni. Ez a nyelv pedig a gépi kód. Eről, a rendelkezésre álló ismeretek alapján megállapíthatjuk, hogy a gépi kód által nyújtott lehetőségek ködülményessé és nehézkessé teszik a programozó munkáját. Mi az a gépi kód? A gépi kód az a legegyszerűbb programozási nyelv, amelyet a gép közvetlenül (fordító nélkül) ért. A gépi kód programozás legfőbb vonásai: a műveleti kódokat numerikus formában kell megadni - a címkeket abszolút tárcímekben kell írni, vagyis a programozáskor ismerni kell a tárvagy egytárvész pontos felosztását - minden műveletet elemi szinten kell programozni - a programokat az abszolút címek által meghatározott tárcímekre kell betölteni

A gépi kódú programozás előnye, hogy a hardver adta lehetőséget jól ki lehet használni. Azonban vannak hátrányai is, de ezzel nem akarok senkit sem elijeszteni, mert ugyanis a sok gyakorlás "profivá" teszi az embert, és ezek a hibák, hátrányok idővel kiküszöbölhetők. De azért leírnék a hátrányokat: - nehézkes programozás - a gépi kódú program nehezen bővíthető - a program nem áthelyezhető - a hiba megkeresése nehézkes

Az assembly szintű nyelvek

Agépi kódnál magasabb szintű nyelv, de még mindig gépközel, ezért a gép által adta lehetőségeket még mindig jól kiaknázhatók. Az assembly szintű nyelv a gépi kód alapvető problémáit oldja fel. Az ilyen szinten ír nyelvet le kell fordítani. Ezt a fordítást az assembler végzi, TVC-n a TVC Disassembler program. Van egy olyan köz-

mondás, hogy "ahányház, annyi szokás". Ezt a számítástechnika nyelvén is el lehet mondani. "Ahány gépcealád, annyi assembly szintű nyelv."

A magas szintű programozási nyelvek

Használata meglehetősen sok gépi ismeretet kíván, ugyanis a nyelv konkrét géptípushoz kötődött. A programozóhoz állnak közel, és az ő kényelmüket szolgálják. Bonyolult fordító van szükség, hogy a magas szinten írt programot le lehessen fordítani gépi kódba. Ilyen magas szintű programozási nyelv a kevésbé ismert ALGOL60, ALGOL68, PL/I, az ismertebb, TVC-n használható FORTH, PASCAL programozási nyelv és a BASIC. Még használják a C-nyelvet és Cobol-t is. Ennek is vannak előnye és hátrányai. Előny: - a programozó számára érthető - javítható - könnyen áthelyezhető Hátrány: - bizonyos elemi dolgokat nem lehet vele elvégezni

Számítástechnikai kisszótár

Basic (Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code): Kis utasításkészletű, egyszerű szintaxisú, elsősorban numerikus számításokra tervezett programnyelv.

Eprom (Erasable and re-Programmable read Only Memory): Törölhető és újraprogramozható, csak olvasható tár.

Fifo (First In - First Out): Sorbanállási technika, ahol a lekérdezés a bekérdezésnek megfelelő sorrendben történik. Tehát amelyik adat először bemegy, az jön ki a leg hamarabb.

Forth: veremorientált programnyelv

IC (Integrated Circuit): Integrált áramkör

Interrupt (IT): Programmegszakítás, futást szakít

I/O : Input/Output (fáilemnyitás) bemeneti/kimeneti

Lifo (Last In - First Out) : Sorbanállási technika, ahol elsőként a várakozási sorba utoljára beérkezett elemet kezeli le (pl TVC-nél a veremmemória használata)

PC (Program Counter) : programszámláló
RAM (Random Access Memory) : Közvetlen elérésű írható-olvasható tár

ROM (Read Only Memory) : Csak olvasható tár. Tartalma akkor is megmarad, ha a tápfeszültséget kikapcsolják.

Fájl: Egymással logikai kapcsolatban álló rekordok egy-ségeként kezelt összesség

Busz: A számítógép különböző egységei közötti adatforgalmat egy speciális vonalakkal álló rendszeren, a buszon bonyolítják le (pl. a processzor és a memória között)

Hardver: A számítógépek elektronikus és mechanikus összetevői és alkatrészeit együtt hardvernek nevezzük

Interfész: A számítógép valamely két egysége közötti kapcsolódási felületet teszi lehetővé az interfész. Ez a kifejezés használatos a hardver elemek, szoftver elemek, valamint a számítógép és az ember közötti kapcsolat kifejezésére is

Külső megszakítás: A külső megszakítás kívülről jön, pl. a lemezegység től

Memória, tár, hely, cím: A számítógépeknél alapvető fogalom a memória vagy tár. A számítógép memóriája sok "hely"-ből áll, ezek mindegyikének van egy címe, és ezek mindegyike egy értéket tárolhat egy adott időpillanatban. A helyek címei számok. Az egyes helyeken tárolt értékeket ki lehet olvasni, vagy át lehet írni

Mikroszámítógép: Mikroprocesszorra épülő, alacsony árfekvésű számítógép

Memória hozzáférés: A memória hozzáférés segítségével írunk a memóriába, vagy olvashatunk onnan valamilyen adatot

Bit: Bináris karakter, bináris rendszerben a legkisebb ábrázolható egység

Összeállította: Dimitry alias Góra Rajmund

Cím: Nyíregyháza, 4400, Szarvas utca 111

Ez a játék nem "eredeti" TVC-s alapötlet, hanem konverzáció. Hogy miért pont ez? Mert ez a játék Commodore-on már elnyerte az év játéka címet. Ha fél hónappal hamarabb futna, akkor lehet hogy TVC-n is. Ugyanis fantasztikus! Hihetetlen grafikával és tökéletes zenével rendelkezik. A játékötlet pedig egy mászárda logikai játék. De nem rohanok annyira előre, mert az első a loader, ami egy profi 4-színű ördögfej (vagy aminek elnevezted). Azaz várjunk csak! Vissza az egészi! Az eredeti változat nem ezzel kezd, hanem egy scrolldal. Fehér-félg csíkok rohangálnak a képernyőn fel-le, egymást kerülvén, a közepén elterülő feliratra (Más világ, más legenda, ez a Sphencal fittyet hányva. Gombnyomásra jön az ördögfej. Az eredeti vezítő UFM-es formátumban érkezett, és VT-DOS alatt nem akart futni. Bele kellett hát nyúlni, és kicsit összekeveredtek a loaderok. Viszont a kép szabvány Subpaint formátumba került, és a magot alkotó program külön is betölthető. Hol is tartottam? Bejön a scroll, utána az ördögfej. Tovább? Igen, amint betöltött mindent, elkezd hullámmozni (mint a tengerész), és már lehet a joy után nyúlni. Elindul a zene, és íme a főmenü. Akik nem tudnak angolul, azoknak egy kis segítség: 1: Elindul a játék 2: A szerző nevét ismerhetjük meg. (Jármbot Krisztián) 3: Gyakorlás 4: A programban szereplő tárgyak listája 5: Kódszó Ha sikerült előolvasni, akkor nyomd le a kívánt funkciót számát! A kódszó azt jelenti, hogy (elméletileg) ha kilépez valahol a játékból (menüben 20 órája játszol), akkor képz egy kódot. Ezután bármikor folytathatod a játékot a kód megadásával. Sajnos kódszót még soha nem adott, ezért ezt az opciót nem sikerült használni. A 4-es gomb megnyomására megjelennek a tárgyak képei és a nevei angolul. A legfontosabb a szürke gömb. Az a labda, azt kell bejuttatni a szürke IN feliratú kockába. A különböző narok hatásait próbáld ki, de óvakodj a halálfestőtől! A sárga bigyók pontot érnek! Gyakorlásra is nyílik lehetőség, itt nincs semmi, csak a téglás "várászatot" lehet kipróbálni. Képezi ESC-vel lehet. Avarázslás nagyon fontos, ezen nem ár begyakorolni. Adott a varázsló, jobbra-balra mozogni a joyal lehet. Ha megérsz, és megnyomod a Space-t vagy a tűzgombot, akkor megjelenik előtte egy téglá. Ha megegyezel megnyomod, akkor eltűnik. Ez mindig így működik. Ahol van téglá, azt elhúzzát, ha nincs, akkor pedig odatesz egyet. Ha már elővárszoltad a téglát, akkor a joyt átlassan nyomva ugorj fel rá! Itt varázsolj még egy téglát. Ha akarsz, akkor erre is ráugorhatsz, és így saját magad építhetsz egy lépcsőt, és bárhová eljuthatsz. Téglát persze nem csak közvetlenül előd felvarázsolni, hanem átlassan le és átlassan fel is. Ha lehúzzad a joyt, akkor varázslónk legugor. Ha elengeded, akkor feláll. Na, akkor terep legugorva hősünket, és nyomd meg a tűzgombot. Lefelé átlassan megjelenik egy téglá, illetve ha ott téglá volt, akkor eltűnik, vagy ha "elvarázsolhatatlan" dolog van ott, akkor semmi sem történik. Ugyanígyen trükkkel lehet átlassan felteglátvarázsolni. Nyomd fel a joyt, és közben nyomd meg a tűzgombot. Ennyi gyakorlás után ideje játszani! Nyomd le az 1-est, és máris megkapod az első teljesítendő pályát. Bal oldalon kissé fent egy gölygő van, rajta egy piros szallag. Ő a labda, akit a bal alsó sarokba kell juttatni. A piros szallag tartja egy darabig. Ezt az időt kihasználva lehet az utat építeni. Középen lent az idő látható. Ha nulla, akkor a szallag elszakad, és a labda elindul lefelé. Vigyázat! ha egy lyukba vagy mélyedésbe belesül, akkor ottan már nem lehet kiszabadulni! Bal oldalon egy szörny járka. Ha találkozol vele, akkor megcsáppan az energiád, amit a jobb felső sarokban kontrollálhatsz. Ha végleg elfogy, akkor hősünk lelke elszáll. Ezt megakadályozandó lehet a piros flakonból kortyolni. Az útvonal megépítésénél arra kell ügyelni, hogy a labda mindig arra gurul, amerre nem kéne, ezért felfelé kell lezárni az esetleges kijáratokat. Másik zavaró tényező a kőkemény falfajta, amit nem lehet elhúzni. Ha félremegy a gölygő, vagy nem látsz kiutat, akkor az ESC-vel ezt a program tudomására hozhatod. Havéleg meguntad, akkor a Q-t nyomd le. A további pályák egyre nehezebbek lesznek. Most nem kívánom mindegyiket leírni, csak néhány tippet adok. Elsődleges az, hogy a labda útját kell egyengetni, és csak másodsorban a gyémántokat szedgetni. Ami mozog, az árt! Még a víz is! A teljesen szürke tömör flakon előredob a warp pályáig. Ez egy különlegesen nehéz pályá. A pályák száma fent középen látható. Lehet, hogy jó a zene, és szépen hullanak a vízcsseppek, de azért vigyázz a küldönféle csapodákkal!

Lehet, hogy elsőre nem fog sikerülni, de néhány óra gyakorlás után már mindenki profi lehet. Ja, szerény munkám eredményeképpen ha a Q billentyűt lenyomod, akkor nem kilép, hanem az idő pörög vissza. Szerintem erre szükség van, mert az első warp pályá már teljesíthetetlen. A szerző szerint végig lehet rajta menni csont nélkül, és ez a baj! Mert csak 20 pályá van benne! Tehát akit érdekéne úgy kb 2001 pályá, az nyit levelezőlapon jelezze ezt a TVC-Központ címére, illetve telefonon! Megfelelő érdeklődés esetén ugyanis elkészül ez a verzió!

Atomix / Vindics István, Mecseknádasd, Liszt Ferenc 39 Forgalmazó a COMPREAD BT, Sopron, Juharfa 15

Ez már nem kamut sem az, hogy ő csinálta, sem az, hogy árt. Ez a program valóban létezik, sőt nagyon is szuper! Egyszerűen lehengerítő! Mivel ez is egy ártat, ezért az értékelésnél az is lehet az egyik szempont, hogy milyen az eredetiség képest. Akárány, akárány, ennek a programnak semmi szégyenítője sincs az Amiga verzióval szemben! Én magam is játszottam mindkét verzióval, és szerintem tökéletesen megegyezik a játék. Sőt, tömegkeres Amiga-rajongók is lelték vele játszani mindenféle ellenfél nélkül! Hát mi a siker, ha nem ez? Elnézést kérek azoktól, akik még nem látták ezt a játékot más gépen, hogy ahhoz viszonyítok. Az ő számukra tömören összefoglalom a lényegét: A világ atomokból és molekulákból áll, melyek meghatározottrend szerint kapcsolódnak össze. Nekünk az a feladatunk, hogy "néhány" molekult összedobjunk az alkotóikból. A dolog azonban nem ilyen egyszerű! Az atomok ugyanis nem hajlandók önként a helyükre menni, sőt semmi kedvük sincs a helyen megállni. Ha ugyanis meglátod az atomot, akkor az végigszalad a képernyőn, és csak akkor áll meg, ha valamibe beleütköztél. Ehhez kell a logika! Csak akkor tudsz valamit a helyére tenni, ha valamibe ütköztetted. De akkor azt, amihez ütköztetted, hogy teszed be? Sőt, nemcsak ez okozhat gondot, hanem az is, hogy meg van határozva, hogy melyik atom hová kapcsolódhat. A feladatot nehezíti, hogy az az átkozott óra fent kíméletlenül számolja az időt. Az első pályá nem olyan vészes, csak egy víz-molekula. A következő pályák egyre nehezebbek. Az üveges pályánál az a cél, hogy nagyság szerinti sorba rakd az üvegeket. A feltöltés 16-os, és a jobb felső sarokban elég rosszul látszik. A játék irányítása elég egyszerű, mivel a joyal a célkeretet irányítod. Vidd rá a mozgatót kívánt atomra, és tüzelj. Ezután, amerre húzod a joyt, arra lödöl át tárgy. Tűzgombra vagy Space-re elengeded az atomot, és újra a célkerettel mozoghatsz. Amennyiben nincs hozzáfűzve valóm, minden le van írva benne. Az első sorban a mazsola a nehézségi fokot jelzi. A másik fokozat a mester, ezért légy szerény, és válassz a mazsola! A program külön tárolja a nehézségi fokokénti top listát, amit ki lehet menteni és be lehet tölteni. A játék elején lévő Nincs Einstein-kép! felirat arra céloz, hogy az Amiga verzió (vagy IBM?) egy hatalmas Einstein fotóval nyitott. Ezzel arra céloztak, hogy az ehhez hasonló figurák számára készült a játék...

Akit ennél jobb leírás érdekel, illetve a szeretőné a gratulációkat kifejezni, az a fenti címen (Vindics István) megteheti. Ha pedig még nincs meg a csodás szetizemény a gyűjteményedben, akkor a COMPREAD BT-t zaklass!

Floppy lesz! Véleményem a legjobb és leroszabb lemezekről.

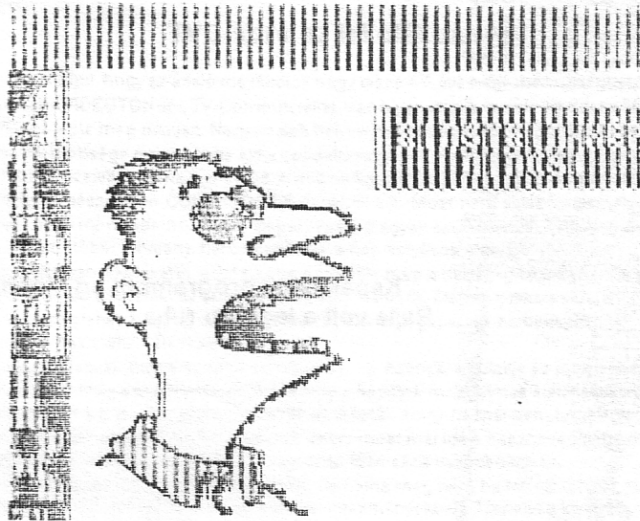
3M 745-0 kétoldalas lemez. Nagy márká, gyenge minőség minden 2. lemez hibás. Ár 80-120 Ft
3M 801-5 kétoldalas lemez. Ez viszont egy nagyon jó minőség. Csak egyre vigyázzunk, lehetőleg ne utazzunk vele villamoson. Ár 80-130 Ft
3M kétoldalas lemez, ez valami bőví lehet mivel 5-6 formázás után a meghajtó nem hajlandó a lemezt újra olvasni. Ár 70-130 Ft
JVC MD-1D egyoldalas lemez. Szintén nagy márká de a minőség... Probléma az volt hogy a originál lemezen karcolások voltak. Ár 80-100 Ft
JVC MD-2D kétoldalas lemez az előbbinél jobb minőségű lemez, előnye a jól védő műanyag doboz. Ár 100-130 Ft
ESCOM 2D DD kétoldalas lemez. Kiváló lemez jói bírja a strapát. Ár 80-90 Ft
POLAROID 614458 kétoldalas jó minőségű lemez. Két éve használtak egyet és még midig jó. 70-90 Ft
POLAROID 610730 ugyan az mint az előző csak műanyag dobozban. 90-110 Ft
BASF DS DD kétoldalas kiváló lemez műanyag doboz-

bán. 80-120 Ft
BASF EXTRA DS DD kétoldalas szintén jó minőségű lemez. Csak azt tudnám, mi benne az extra? Ár 80-120 Ft
BASF 1D DS DD egyoldalas jó minőségű lemez. Ár 80-120 Ft
TDK 2D MD kétoldalas az egyik legjobb minőségű lemez, programot már csak akkor nem lehet betölteni róla, ha már áment rajta egy úthenger. Ár 120-150 Ft
EAGLE átlagos lemez néha van egy két rossz az árfekvése viszont kedvező. Ár 50-60 Ft
PLATINUM nem rossz használható, Ár 70-80 Ft
MAXELL MD 2-D jó lemez csak úgy vigyázzunk rá mint a szűzanyára. Ár 70-80 Ft
DATAMINI 2D DD a TDK lemeznél is jobb minőségű lemez. Ez a legjobb 90 Ft
DIXONS angol gyártmány lemez a megeget nem nagyon bírja. Ár 100-130 Ft
PHILIPS NH DD ez egy nagy semmi minden lemezzel voltvalami gond előbb vagy utóbb. Ár 70-90 Ft
VERBATIM 2D DD elég jó minőség csak nagyon drága. Ár 130-150 Ft
TUNGSRAM MAX hmmm...hát ami magyar az magyar de nem olyan rossz minőségű amilyennek hitik. Ár 80-80 Ft
NÓNAME lemezeket tartom a legfogadhatóbbnak

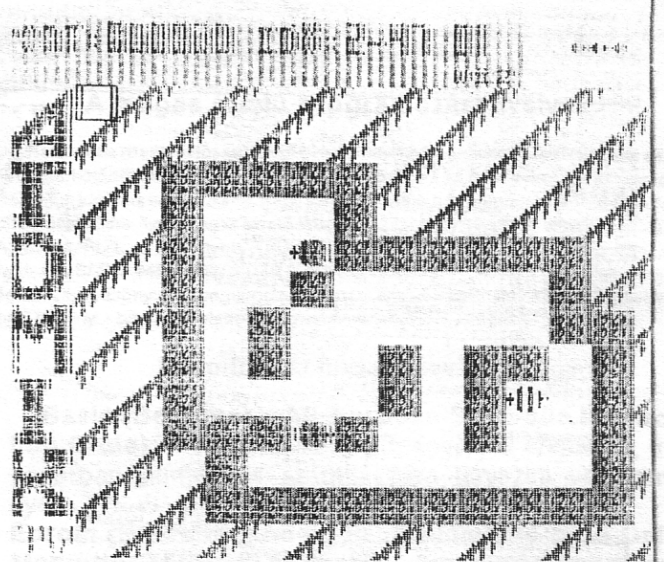
mint minőségben mint abban. Ez az egyetlen márkájú lemez ami megfelel a használatra. A boltokban ne is keressé senki! Általában akik lemezt árulnak az újságokban azok ezt a márkát adják. Ár (nem vicc) 30-40 Ft

Végezetül néhány tanács floppyhasználóknak: A lemezeket csak rövid ideig tároljuk 10 foknál kevesebb és 50 foknál magasabb hőmérsékleten. (ha egyáltalán tároljuk). Ne rakjuk monitor, hangszóró, mágneses tér közelébe ne rakjuk fektetve a lemezeket. Gondolom az termésképe szetes hogy az író olvasóész nem tapizza senki. Az sem árt ha 4 évente megvesszük a DISKETTE CLEANER pakkot (350-400 Ft) ami tartalmaz négy lemezt és tisztítószert amely négy tisztításhoz alkalmas. Ha ezt a tisztítást évente elvégezzük akkor meghosszabbíthatjuk a meghajtó életét (a következő négy évre) A lemez vásárlásánál vigyázzunk csak DS DD esetleg RH lemezeket vegyünk!!! Sohasse vegyünk HD-s lemezt mivel ez csak nagy teljesítményű floppykhöz jó!! Amennyiben HD-s lemezt vásárolnánk egy idő után tönkremenne a lemezmeghajtó. Sohasse írjunk a lemeze hegyes ceruzával ne kapcsoljunk össze lemezeket gemkapocsal! Gondolom az is triviális hogy a lemezt nem hajtogatjuk... A tanácsok kis részét betartjuk akkor nem kell félni hogy a lemezmeghajtó tönkremegy.

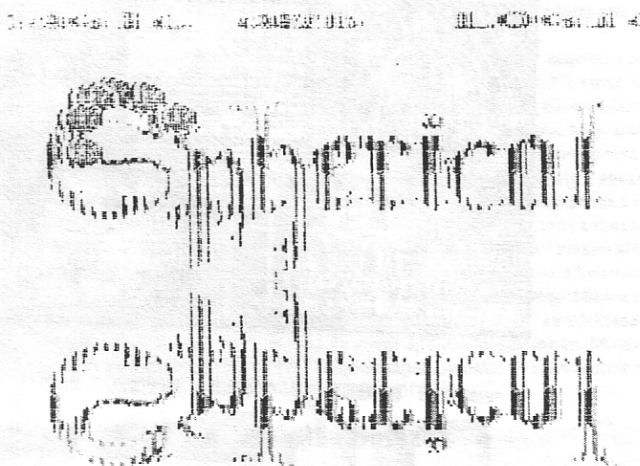
Viszlavszki



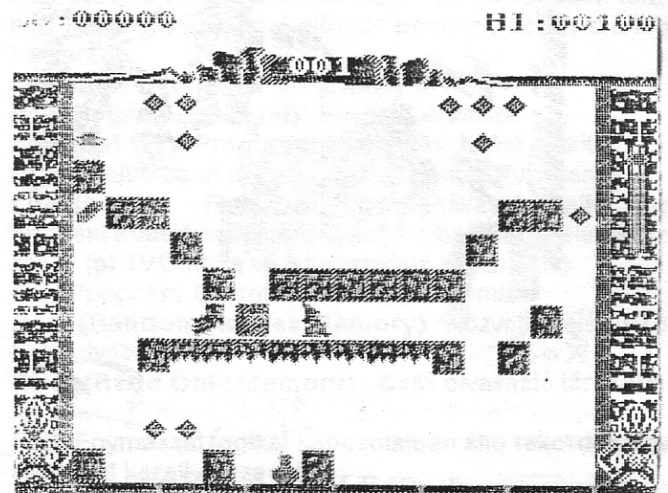
Atomix előkép
Ó bocsi, ez 16 színű volt, az eredeti nem csíkos ennyire



Atomix akciórészlet
Ez sem csíkos ennyire a valóságban!

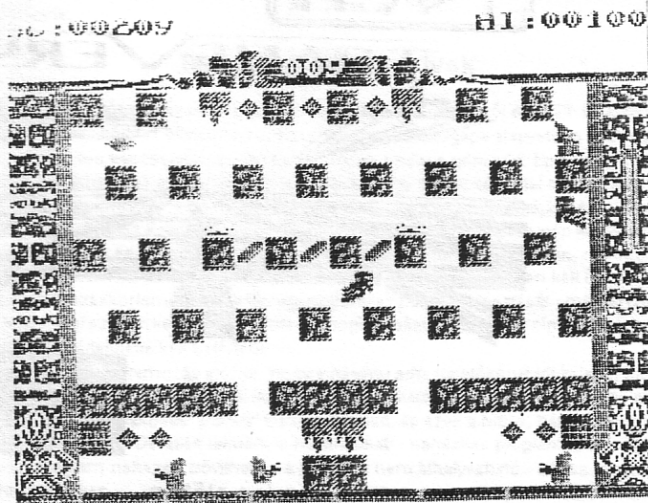


Spherical demó
6 labdával és színes kiírással 16 színben



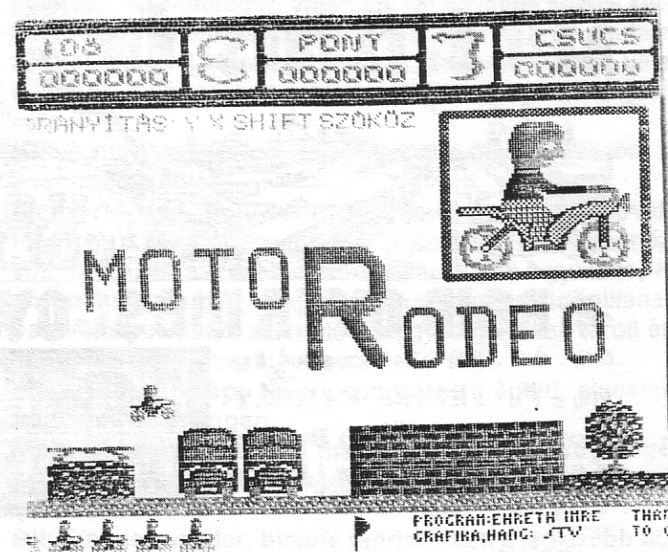
18

Spherical 1. pálya
A középpontban TE állsz

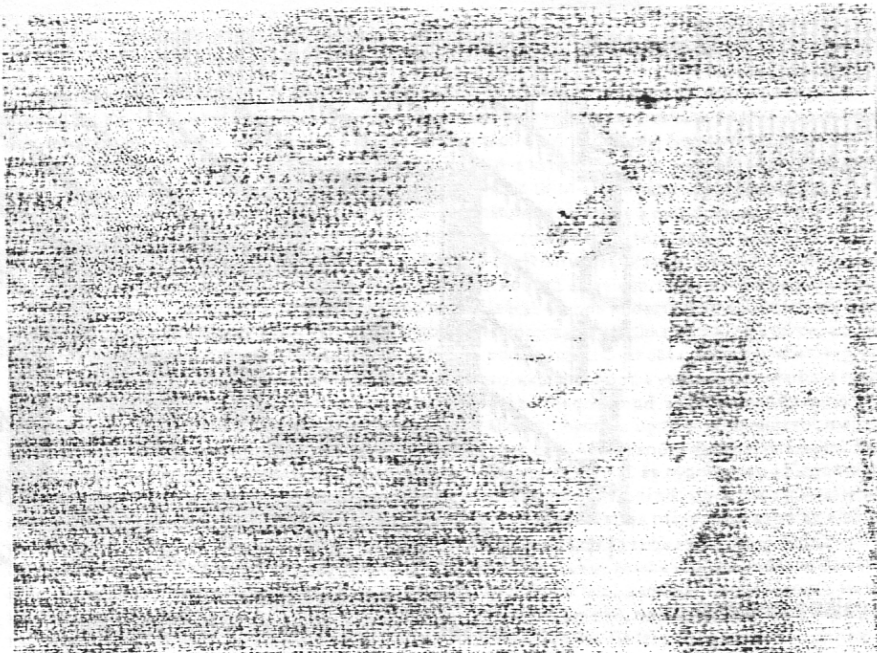


19

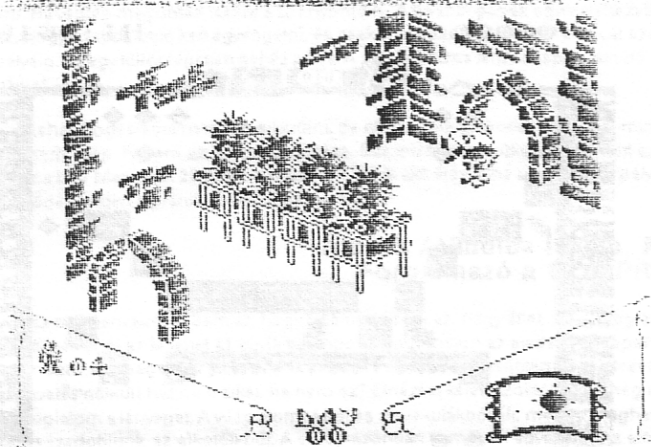
Spherical 9. pálya
Golyó, golyózik, begolyózik...



Motorodeo
Jobb alsó sarokban a szerző neve



Kepek című programból egy 'néni'
Rajta volt a legjobb ruha



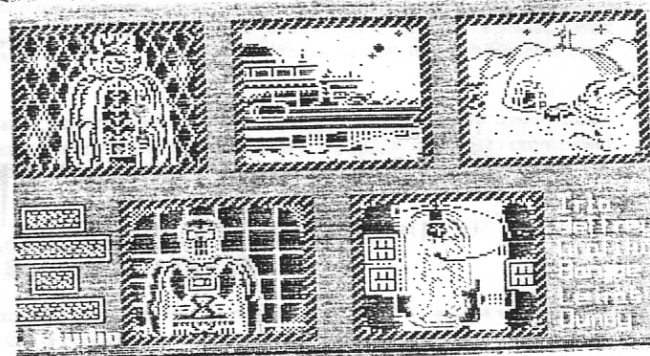
© ULTIMATE 1985
NOT FOR SALE
STUDIO THE PROGRAMMING POPE

Knight Lore akciókép
A kép önmagáért beszél



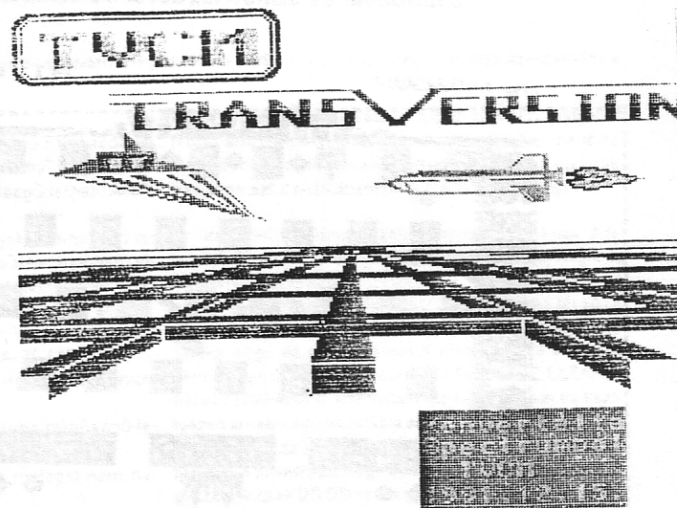
RAID OVER MOSCOW
05.01.1992 Székely
Music: ERNŐ KIRÁLY
Completed by: Dundy
16.01.1992 Székely
Enjoy the music!!!

Raid Over Moscow
A keleti tömb bukása, ahogy néhány éve látták



FIREBOW

Firebow leírás
Dundy kitett magáért!



Transversion előkép
Ez a kép szerepelt a Movie 2-ben

Raid Over Moscow / Király Ernő és Dundy

Aváltozatosság kedvéért ez is egy átirat. Illetve nem is átirat? Mert ez nem játékprogram! (vagy csak nekem nem sikerült elindítani?) Az egésznek a zene a lényege, mint például a Rondó. Csak itt nem fel-le scroll van, hanem állókép. Igen jól megrajzolt állókép! A zene sem rossz! Az alkotók kitétek magukért! Mivel ez spec zeneprogram, ezért természetes, hogy semmi recsegés vagy dallambőrés nincs. A zene kellemes és lágy. Ennek a programnak külön érdekessége, hogy 1992.1.5. a születésnapja. Idei munka! Sok ilyet kívünk!

Transversion / TVCM

Az máj meg sem említem, hogy ez is egy átirat. Ez kivételesen Speccy (Spectrum becézve). Sajnos a játékötlet már létezik, Space Sapper néven, de ez a program géni kód! Megfelelő a sebesség, sőt nagyon izgalmas lett tőle a játék. A Space S-t végig lehetett játszani csont nélkül, de ezt nem! Az irányítás történhet joyról, billentyűzetről (O-A-N-M) vagy a számbillentyűkről. A program tárolja a legmagasabb elért pontot így lehetőség nyílik a versengésre. A játéknak van egy előképe is, igaz, hogy ez máj szerepelt a Movie 2-ben, de itt más a színezése. Az előkép után pedig felteszi a varázsszó Traine? Y/N kérdést, melyre Y-t adva a fővedékek baj nélkül átszáguldanak az Őrhajónkon. A szerző pedig... micsoda? TVCM? Ki is ez az űrgé? Pedig valahol már láttam a nevét, de hol is? Á, megvan, a címlapon a szerkesztők között. Hűh, akkor ez én vagyok. Valóban, szerény (?) személyem alkotása ez a játék. Kísélet jelleggel. Ugyanis remélhetőleg megindul a programdömping. A Transversion volt az A oldal 1. programja, ezért ő az első. A többi meg? Most várok 12 kazettát! Tele programokkal! Hát azért nem olyan egyszerű konvenálni, de néha sikerül, és ilyenkor ézi azt az embert, hogy megéri.

Levelezési rovat

Sokan kérdezték, hogy mi is az a POKE utasítás. Mert kevés az, ami a könyvben van róla. Nos, adott a TVC-memóriája. A Basic program 6838-tól van. Ha beírod a LIST parancsot akkor innentől kezdve kiíja a Basic programot. De nem csak ez van a memóriában! A ROM rendszerprogram egy csomó mindent végez, és a munkája közben adminisztrál. A memóriában ez 0-tól 6838-ig van, és mivel ez írható memóriaterületen van, ezért át is lehet írni. Olyan ez, mint akkor a nagy varázsló háta mögött a tanítvány belefotnyeskedve avarázsfözetbe. Itt is előfordulhat, hogy eltörlök a varázsszó-t felborul a rendszer- és lefagy a gép, csak az újraélesztés sikerülhet. Amde ha tudod, hogy mit csinálisz, akkor semmi baj nem lesz. A POKE tulajdonképpen csak egy memóriacímét ír át megadott értékre. POKE 2893,2 - a 2893-as címre 2-t ír POKE 2894,0 - a 2894-es címre 1-et ír Ez így alapállapotban egyszerű, és egyben semmiség. A lényeg az, hogy ezeket a címeket a ROM használja! Vegyük például a SET INK esetét! Kiadod a SET INK 1 parancsot. Az aktuális szín az 1-es lesz, a zöld. A ROM értelmezi a SET INK-et, azt mondja magában: na, ha INK-ről van szó, akkor ez a muki szint vált! A tintaszínt átváltja! Nézzük csak meg, hányasra! Igen, a zöld kell neki, az 1-es. Na jól van én elraktározom ezt az információt a 2893-as címen, és be is teszi. A PRINT PEEK(2893) meg is mutatja! Most jössz te! A ROM háta mögött szépen átírod, POKE 2893,2. A ROM ezt nem tudja, hogy te most éppen a szintet írod át. Dolgozik tovább. Villogtatja a kurzort, kiíja a szöveget, és észre sem veszi, hogy nem azzal a színnel. Valahogy így lehet a ROM háta mögött variálni. Az a jó az egészben, hogy nemcsak a színnel lehet, hanem mindennel! A tökéletes kontárokodáshoz szükség van a memóriacímek funkciójának ismeretére. Ebben segít a Programozási segédlet és az Operációs rendszer melléklete. Az önálló kreativitás hiányában pedig teleelegetes nekiülni! Ebben ugyanis a próbálkozások, a sikerek és a kudarcok bizonyulnak a legnagyobb tanítóeseteknek!

Hírdet(get)ések

64k-s gépedet átalakítom a DOS-kártya fogadására. TVC-Klub címére

Eladó 1980-tól 1991. végéig Ezermester újság. Kisebb tételben is. Rossz, üzemképtelen joy-tjavítok, akár mikrokapcsolókat is! Ugyanitt TVC-hez műszerlábak kaphatók, mely megkönnyíti a billentyűzet kezelését. Cím: Dörme Jean Marie, Szentes, Mészáros Lázár út

Magnót számítógép indításúra alakítok. Bármilyen típust! TVC-Klub címére

Kíváncsi vagy a legfrissebb, legújabb játékokra? A COMPREAD BT Rád vár! Színvonalas programok és árak, megbízhatóság. Állandóan bővülő listájukat kérheted, illetve vásárolhatsz ezen a címen: COMPREAD BT, Sopron, Juhász 15

Vadonatúj TVC ROM-könyv 200 forint ellenében eladó. Borsi Miklós, Gyöngyös, Egri utca 5

Eladó egy alighasznált, fél év garanciával rendelkező HIGHSCREEN monitor (mono). Irányár 11000 Ft. Érdeklődni: Barkóczy Péter, Szikszó, Gárdonyi 14

Keresek SID kártyával rendelkező TVC tulajdonosokat programcsere céljából. Cím: Dunder Krisztián, Szikszó, Babits Mihály 2

AZ ÚJSÁG MEGVÁSÁRLÁSA

Ha véletlenül nincs meg a TVC-újság valamelyik száma, akkor segítünk kiegészíteni! Ha pedig szeretnéd biztosan tudni, hogy megkapod a majdán megjelenő újabb számokat Küldj el egy nagyobb összeget, és amíg az tart, addig kapod az új számot, így a postaköltség 100 Ft-ról 12 Ft-ra csökken, és ha lehet, akkor nézz körül a barátai körében, ki nem látta még a 14. számot! Aki még nem, azzal tudod ezt az üzenetet hirt!

Országos TVC-Klub

Tagja vagy már? NEM? Pedig csak TE hiányzol belőle! Ez egy ingyenes tagságú levelező klub, vagyis egy adatbank, amibe felkerül a TE adatod sokakéval együtt, és ha szaktársat keresel, akkor válaszborték ellenében megkapod az információkat! Ha helyépsz, az alábbi adatokra van szükségünk: Név, Levélcím, Telefon, Géptípus, Adathordozó, Érdeklődési kör.

Másolóprogramok

Eddigi üzletpolitikánkkal ellentétben most kiadásítjuk copy-állományunkat. Az előző számban szerepeltek az ismert legjobb másolóok, illetve azok egy része. Ha valami szükséged van, akkor 100 Ft-ért áron megkaphatod! Ha szeretnél több copyt egyben, menürendszerben látni, és még sok más hasznos funkciót élvezni, akkor 1-100 Ft-ért lehet összecsomagolni a programokat egybe.

AAAAAAAAAAAAAAAA

Az előző (12.) számban meglepően sok volt az á betű. Ez a technika időgényes eredményes munkája. A jövőben próbáljuk az ilyet elkerülni, és törekszünk a tökéletese, előtérben az OLVASÓ!

Régi játékok - Új verziók

Már marébb szó volt róla, hogy a Sphericalhoz készül még 200 pálya, ha igény van rá. Ez nem csak erre áll, hanem a BATMAN-ra is. Mivel a jelenleg tejedő program csak demovezió! A 3. pálya utáni kavar azért van, mert nincs tovább pálya! Ha szeretnéd ezeket a játékokat 200 pályával, akkor add le igényedet a TVC-Klub címére. Az említett két program forgalmazási jogát megkapta a TVC-újság! Egyébként az év Játéka, a 64 pályás Firebow nem marad utód nélkül. Ami beválik, azt folytatni kell! Ezért Jeffrey barátunk nekiállt, és bütyköli a Firebow 2-t. Állítólag februárra kész is lesz! Mert akkor vonul be katonának. Őszinte részvétünk... Egyébként elnézést kérünk, hogy nevét eddig egy t-tel, Jeffrey-nek írtuk. Tévedés volt csupán.

Spectrum konvertálások

Értesz a TVC-hez gépi kódban? Szeretnél Spectrum programokat átírni? Ebben segít Téged Viszlavszki Dániel. Elérhető a 72/84-328-as telefonszámon eset 6 óra körül! Ki tud segíteni Spectrum táblázatokkal, ROM leírással, újságfényképekkel és átirandó programokkal!

És ismét gépi kód!

Egypárszortmár próbáltam normális gépi kódú programozás rovatot csinálni. Nem sikerült. Mert hogy nem a tudás kell, hanem az, hogy egyszerűen le tudjam írni a dolgokat. Sebaj, módjáváltás! Itt van néhány példaprogram, pötyűrészbe és les és eredményt. Hogy hová kell ezt beírni? A TVC nem fogja alapállapotban elfogadni! Ki fogja írni, hogy Not understood. Ezért be kell tölteni egy Codas64 nevű assemblert. Az assembler dolga az, hogy az ilyen programot lefordítsa, vagyis futtathatóvá tegye. Ha nincs meg ez a program, akkor tudunk segíteni!

A Codas64 használata

Beöltöltted a programot. A bal felső sarokban villog a kurzor. Ha lenyomod az E betűt, megjelenik az EDITOR kiírás. Ha lenyomod a Ret-et, akkor állépsz egy szövegszerkesztőbe. Na, oda kell begépelni a példaprogramokat! A gépelés úgy történik, mint Basicben, tehát jobbra-balra-jobbira. Az a különbség, hogy ha egy soron oda-odra elmozdultál, akkor onnan csak úgy léphetsz ki, ha lenyomod a Ret-et. Ha a bevitt sor inverzbe vált, akkor az azt jelenti, hogy hibás, és nem fogadja el. Addig nem is csinálhatsz mást, amíg ki nem javítod. Soron törölni CTRL+Y-nal lehet, a kurzorral túl törölni CTRL+K-val. Lapozni CTRL+O és CTRL+P. A fájli elejére CTRL+T, a végére CTRL+V. A gépelés azonban nem ilyen egyszerű. A kurzor nem a sor elején áll, hanem a függőleges 8-as pozícióban. Ide kell beírni az utasítást. Ha a sor nyolcadik kezdődik (pontosvessző), vagy címkénélvann ott, akkor nyomd le a DEL-t, mire a kurzor a sor bal szélére kerül. Innen kezd a gépelést. Az, hogy a kurzor néha kettőt is ugrik, ne zavarjon. Minden sor végén nyomd le a RET-et. Ha begépelted a programot, akkor ESC-kel kiléphetsz. Ilyenkor a főmenübe kerülsz. Ha folytatni akarod a munkát, akkor E és Ret, de ha le akarod fordítani, akkor nyomd le az A-t. Ekkor megjelenik az ASSEMBLE. Üss Ret-et, mire kiír mindenféle dolgot, és villog a keret. Néha megáll, és vár egy gomb nyomására. Ha valami olyasmit ír ki, hogy ERROR, akkor hiba van a programban. Ha lenyomsz valamit, akkor rögtön a szövegszerkesztőbe ugrik, oda, ahol éppen a hibában. Ha nem látod az ERROR feliratot, akkor csak a kurzorral kedvéért áll meg, és gombnyomásra folytatja a munkát. Ha minden jó, akkor a főmenüben köti ki. A programod le van fordítva, el is lehet in-

dítani. Ezt úgy teheted meg, hogy lenyomod a G-t. Megjelenik a GOTO felirat. Írd be utána, hogy START, és üss Ret-et. Ekkor lefut a program, és ha minden jó, akkor visszatérsz a főmenübe. A programot kimenteni a 4-es gomb lenyomásával lehet. Megjelenik a WRITE TEXT felirat. Üss Ret-et, mire megkérdezik a fájli nevét, és mármint is. Betölteni az 5-bessel lehet. Ekkor a READ TEXT felirat után kell Ret-et ütni, majd a nevet megadni. Ha többször akard a szövegszerkesztőben lévő programot, akkor a K-t nyomd meg. Megjelenik a KILL felirat, ami után nyomd le a Ret-et.

A kezelés nagyon vázlatosan ennyi. A CODAS jóval többet tud, de aki kezdő, annak erre nincs szüksége.

A begépeléshez annyit, hogy a kisebb dolgokat NEM KELL beírni, mert az csak magyarázat. A kurzor alapállapotban az ORG "0" betűjével van egyvonalba, ezért ha attól balra van gépelni való, akkor nyomd le a DEL-t.

Az első példaprogrammal még lehet, hogy gond lesz, ezért segíték. Betöltés után a főmenüben vagy nyomd le az E-t. Megjelenik az EDITOR felirat. Nyomd le a Ret-et. A képernyő teljesen üres, a kurzor a fejszó sorban, kissé középen. Nyomd le a DEL-t. Erre a kurzor a bal felső sarokba kerül. Nyomd le a pontosvesszőt, és kezd el begépelni az "1. PÉLDAPROGRAM" szöveget. Ha ez sikerült, akkor nyomd le a Ret-et. A kurzor a második sorba került, kissé középre. Írd be azt, hogy "ORG 10000", üss Ret-et. A kurzor a 3. sorban, kissé középen van. Nyomd le a DEL-t, mire a kurzor a sor elejére ugrik. Írd be, hogy "START", majd nyomd le a szóközt. Erre a kurzor az ORG-gal egyvonalba kerül. Ezután írd be, hogy "LD A,B", és üss Ret-et. A kurzor a 4. sorba került, kissé középre. Gépelj be oda, hogy "OUT (0),A", majd Ret. A kurzor a következő sorba került, az O-val egyvonalba. Ide írd be, hogy "INC B", majd Ret, és így tovább. Remélem, hogy nem lesz ezzel probléma. Meggyeszel hangszótyozom, hogy ha egy sor inverzbe vált, akkor az a sor rosszul lett begépelve. A kurzor mozgatni CTRL+S és CTRL+D-val lehetsz soron belül. Ha végigéneztél a példaprogrammal, beírtad az END-et, és lenyomod a Ret-et, akkor utána az ESC-t nyomd le. A főmenübe kerülsz. Nyomd le az A-t, kiírja, hogy ASSEMBLE. Üss Ret-et. A keretvadul elkezd

elmozdítani a képernyőn valami "PASS 1" felirat van, de rögtön utána néhány szám jelenik meg. Ha ott van az "ERROR" felirat, akkor valahol hiba van! Nyomd le egy billentyűt, mire a szövegszerkesztőbe kerülés, abba a sorba, ahol a hiba van. Ha nem látod az "ERROR" feliratot, akkor minden rendben! Nyomd le valamit, mire újra csúsz a keret, megjelenik a "PASS 2" felirat. Ezután ha minden jó, akkor a főmenübe térvessz, vagyis a bal felső sarokban a kurzor. Ha nem, akkor látod az "ERROR" feliratot, és gombnyomásra hiba helyére ugrik. Tegyük fel, hogy jól gépelted be a programot. Ekkor a mármint főmenübe kerüléshez, nyomd le a G-t. Megjelenik a GOTO felirat, a kurzor pedig utána van. Gépelj be, hogy START, majd nyomd le a Ret-et. Erre elindult az általad begépelte program! A keretvadul villog, és csak akkor hagyja abba, ha a szóközt lenyomod. Ekkor ugyanez visszatér a főmenübe.

Ha gombnyomkodtat magad az 1. programban, akkor jöhet a második. Ehhez azonban előbb meg kell tisztítani a memóriát. Nyomd le a főmenüben a K betűt, mire megjelenik a KILL. Nyomd utána Ret-et. Üsd le az E-t, majd a Ret-et, mire a szövegszerkesztőbe kerülés. Most jöhet a gépelés! Ez az előző programnál elmondottak alapján történik. A fordítás és a futtatás úgyszintén. A program mindháromféle színű üzemmódban kiír egy Á betűt.

Lehet, hogy a programok működésével kapcsolatban van még kérdésed, mert nem érted az egyes részleteket. Az egy-egy dolgot megvalósítható részek jól elkülöníthetőek, ezért azokat külön is be lehet gépelni. Figyelmeztetek, hogy a programokat kipróbáltam, és működnek! Ha nálad nem megy, akkor nézd át a listát, talán előtérbe valamit! Lehet, hogy néhány dolgot többször is leírtam, de ezt csak azért tettem, hogy jobban megértsd, hiszen ez a cél. Ha azt nem érted, hogy mi az az LD, az INC vagy a RET, akkor nézz utána a Gépi kódú programozás kezdőknek című könyvben, vagy a TVC ROM-ban.

TVCM

; 1. PÉLDAPROGRAM

```

ORG 10000    a program 10000-tól kezdődik
START LD A,B    A-ba tölti B értékét
OUT (0),A    a keretet színezi A-ra
INC B        B-t növeli eggyel
LD A,7
OUT (3),A
IN A,(88)
AND 32      megnézi, hogy lenyomták-e a szóközt
JR NZ,START ha nincs lenyomva, akkor újrazeküdi
RET        egyébként visszatér
END
    
```

; VÁR A SZÓKÖZ LENYOMÁSÁRA

```

ORG 10000
START LD A,7    a szóköz sora a 7-es
OUT (3),A      kijelöli a szóköz sorát
IN A,(88)      beolvass az értéket
AND 32         megnézi a szóköz bitjét, hogy 0-e
JR NZ,START    ha nem nulla, akkor nincs lenyomva, vagyis visszaugrik
RET
END
    
```

; 2. PÉLDAPROGRAM

```

ORG 10000
START LD C,0
RST 48,4      graphics 2-es mód
LD C,128
RST 48,33     kiír egy Á betűt
RST 48,145    vár egy billentyűre
LD C,2
RST 48,4      graphics 16-os mód
LD C,128
RST 48,33     kiír egy Á betűt
RST 48,145    vár egy billentyűre
LD C,1
RST 48,4      graphics 4-es mód
LD C,128
RST 48,33     kiír egy Á betűt
RST 48,145    vár egy billentyűre
RET           és visszatér
END
    
```

; A KERET SZÍNEZÉSE

```

ORG 10000
START LD A,130 A-ba kerül a kék szín kódja, a 130
OUT (0),A      a keretet színezi A-ra, vagyis kékre
RET
END
    
```