

TVC-ÚJSÁG

A TVC TULAJDONOSOK HAVONTA MEGJELENŐ, BELSŐ TERESZTÉSŐ LAPJA 24. SZAM 1993. JANUÁR ÁRÁ: 30 FT

LEVELEZÉSI ROVAT

Igen, kérem. Új év, új szokások, új programok, új Ságok... Köszöntök mindenkit, remélem, sokszor találkoznak még a lap hasábjain ebben az évben.

Egyébként meg kell magyaráznom egy dolgot, ez pedig a cikk címe. Elég régen volt már levelezési rovat az Újságban, ennek különösebb oka nincs, mindössze annyi, hogy a hozzám érkező levelekre személyesen válaszolok. Előfordult már, hogy az Újságon keresztül "irtam választ", de nem nyilvánosan, s csak a közérdekű információk miatt. Szeptember óta azonban összegyűlt néhány - az Újságot érintő - ötlet, amelyeket szeretnék a későbbiekben közzétenni. Ez egyben közvéleménykutatás is lesz.

Most azonban néhány olvasói levéllel kapcsolatban kell írnom. Az első levél nem is megválaszolásra vár, hanem tájékoztatás akar lenni.

Ezt a levelet Viszlavszki Dánieltől kaptam, aki - szokása szerint - AD&D-ről tudósít. Megemlíti, hogy a TSR (AD&D gyártó cég) kiadta magyarul a Dragonlance (Sárkánydárda) krónikáit. Az őszi alkony sárkányai, A téli éj sárkányai, A tavaszi hajnal sárkányai címekkel jelentek meg ezek. Ime egy kép:



Ez az első részből származik, annak ajánlom a könyvet, aki szeretné megtudni, hogyan néz ki egy gonosz által uralt világ.

Szalai János levelében arra kért, hogy ne irjatok neki a SPECTRUM kártya ügyében, mert rajza sincs, s az egészel csak egy budapesti KFT foglalkozott. Ha szeretnétek valamit ezzel kapcsolatban, akkor irjatok inkább a KFT-nek.

Reiser János, és még többen a TVC átalakításával kapcsolatban érdeklődtek. Legjobb tudomásom szerint hárman foglalkoznak TVC javítással, égetéssel, ók: Király Ernő (7192 Szakály Tanácsköztársaság 116.), Kisfűrjesi Zsolt (8400 Ajka Tóztó 3.), valamint Ódor András (6600 Szentés József Attila u. 6. 2/9.). Egyébként van (ha van még) Székesfehérváron (Vértanú út 40) egy hely, ahol ilyesmivel foglalkoznak. Erről a témáról szerintem elég ennyi.

Többen kértek régebbi Újságokat. Megkaptam az engedélyt a fénymásolásra, de! Amennyiben kell régi Újság, előre kérem az árát, s a fénymásolás minőségéért felelősséget nem vállalok.

Továbbra is várom a leveleiteket! Addig is: hello!

AZ ÉV PROGRAMJAI

1. FIREBOW - JEFFREY
2. SPHERICAL - C. S.
3. WAR IN 2100 - TVCM
4. ANTIRIAD - STV
5. WAR IN 2200 - TVCM
HEARTLAND - JEFFREY
6. MAGIC BALL - A STUDIO
ATONIX - STV
7. NAUTILUS - A STUDIO
8. PENTOMINO - STV
9. INTERKARATE+ - TOM
10. ELITE - TOM

HIRDETÉSEK

SID kártya, akvárium (felszereléssel) eladó. Ugyanitt eladó egy keveset használt TVC 64k+ joystickkal, sok leírással, programokkal, demó kazettával, kábelekkel, eredeti tápegységgel. Érdeklődni lehet: Dunder Krisztián 3800 Szikszó Babits Mihály út 2.

Eladó egy UPM lemezes rendszer TVC-hez. Érdeklődni: Góra Rajmund 4400 Nyíregyháza Szarvas út 111. 3/10

Eladó egy VT21200 nyomtató, friss festékszalaggal. Cím: Kisfűrjesi Zsolt 8400 Ajka Tóztó út 3.

F O S Z E R K E S Z T Ő :

DUNDER KRISZTIÁN 3800 SZIKSZÓ BABITS MIHÁLY 2.

S Z E R K E S Z T E T T É K :

VINDICS ISTVAN 7695 MECSEKNADASD LISZT F. 39.

SZÖKE ZOLTÁN 6600 SZENTES VECSERI 3. 63/17-508

KOCSIS ÁRPAD SZENTES MAGYGÖRGÖS 9. 63/11-424

VISZLAVSZKI DANIEL 7300 KOMLO MAJUS 1. U. 3.

An Official Advanced Dungeons & Dragons®

Az előző számban az ajtó nyitásáig jutottunk. Most folytatom a további ismertetést.

A "Bend Bars" a különleges erőpróba. Ez azt jelenti, hogy az illető megpróbál valami nagyon nehéz, kemény műveletet. Például: szkanderozás, rács szétfeszítése, egy tonnás szobor elmozdítása stb. A "Notes"-ban a nagy erők mellett találhatók egyes szörnyek, amelyeknek ilyen nagy erejük van. A mesélőnek ajánlom, hogy ilyen nagy erőket lehetőleg ritkán osztogasson, s akkor is csak nagyon nagy tettekért. Például egy kontinens megmentéséért, nagyobb, összetettebb kalandokkal. Ezzel le is zártam az erőhöz tartozó részt.

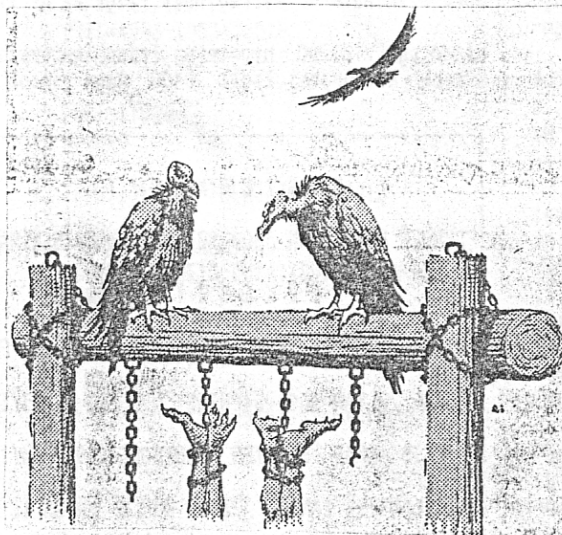
Most pedig következzen az ügyesség (angolul Dexterity), amely a "Player's" 14. oldalán található.

| | | | |
|-------|----|----|----|
| 15 | 0 | 0 | -1 |
| 16 | +1 | +1 | -2 |
| 17 | +2 | +2 | -3 |
| 18 | +2 | +2 | -4 |
| 19-20 | +3 | +3 | -4 |
| 21-23 | +4 | +4 | -5 |
| 24-25 | +5 | +5 | -6 |

| DOBOTT SZAM | REAKCIO JARULEK | LOFEGYVERES TAMADO JARULEK | VEDEKEZESI JARULEK |
|-------------|-----------------|----------------------------|--------------------|
| 1 | -6 | -6 | +5 |
| 2 | -4 | -4 | +5 |
| 3 | -3 | -3 | +4 |
| 4 | -2 | -2 | +3 |
| 5 | -1 | -1 | +2 |
| 6 | 0 | 0 | +1 |
| 7-14 | 0 | 0 | 0 |

Természetesen itt sem foglalkozom az első oszlop-pal, mivel ugyanaz érvényes, amit az erőnél írtam. A második oszlop a reakció járulék. Lényege: ha egy szörny megtámadja a csapatot, és a speciális támadásnál oda van írva, hogy surprise (meglepetés), akkor a szörny(ek) meglepetésszerűen támad(nak). Ilyenkor a csapat egyik tagja dob a 10 oldalú kockával. Ha 1-3 közötti az érték, akkor a csapat tagjai meglepődnek, ha fölötte, akkor nem. Ha a csapat tagjai meglepődtek, akkor a karakterek a csata első körében nem csinálhatnak semmit!!! Nem támadhatnak, nem varázsolhatnak. Ebben a körben a szörny(ek) szabadon támadhat(nak). A meglepetésre vannak módosítók. Ha például egy városban sétáltok, és hirtelen a nyakatokba zúdul egy csomó szörny (vagy egy csapda), hogy mi történik ilyenkor, az már csak következő írásomban derül ki. Addig is sok sikert!

VISZLAVSZKI DANIEL



WAR IN 2200

Megjelent! Megjelent! Megjelent! Itt van a nagy sikerű stratégiai játék folytatása, a WAR IN 2200! Elődjét többszörösen felülmúlja, egyetlen meccs hónapokig is játszható. Maximum 60 országgal lehet játszani. Játékosok száma legfeljebb 16, maximális pénzüsszeg 16000000 \$. Fő ikonok száma 18, betanulási idő minimum egy nap. Illeszthető bármilyen egerhez, joyhoz.

Aki úgy gondolja, hogy a WAR IN 2100 már nem túl nagy falat, annak javasolom, hogy vegye meg a második részt is. A cél ugyanaz, de itt a haderón kívül az ipart, a bányászatot, a háttéripart és a lakosság életét is meg kell szervezni. Az ehhez szükséges pénzt kereskedelmi, tőzsdei, banki manőverekből is elő lehet állítani.

A játék ára 600 Ft + postaköltség + leírás fénymásolási költség. Megrendelhető az adathordozó elküldésével: Kocsis Árpád 6600 Szentos Pf.: 143. Ha csak 600 Forintot küldesz, akkor utánvétként számítom fel a többi költséget.

És még valami: a demó változathoz nem adok leírást!

KOCSIS ÁRPÁD

JOYSTICK TESZT

Az Újságban volt már kazetták, lemezek teszteléséről írás, és volt némi szó a joystickokról is. Egy rövid piaci körképet szeretnék most adni.

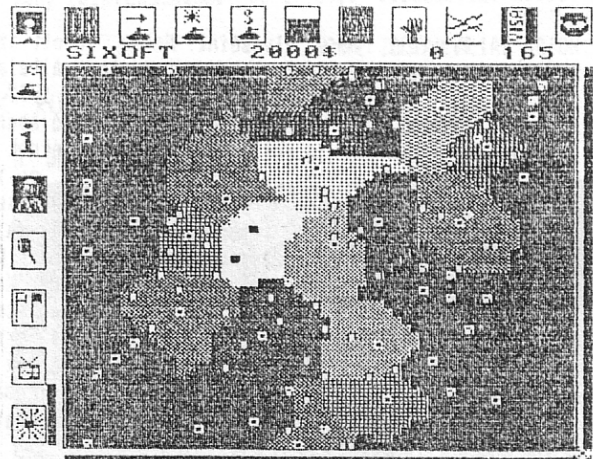
Gondolom, mindenki tudja, hogy két fajta joystick van forgalomban, az analóg és a digitális. Mind a kettőnek megvan a maga előnye és hátránya. Az analóg előnye, hogy finom mozgások kiválóan előidézhetőek vele. Hátránya, hogy elromlása esetén csak nehezen (vagy sehogy sem) javítható. (Hiába, nem minden VIDEOTON.) Kiválóan alkalmasak szimulátorok, rajzoló irányítására. Rühellik a gyors és átlós mozgásokat. A digitális botkormányok pont ezeket a mozgásokat bírják jól, s javítása is olcsó. Csak a mikrokapcsolókat kell kicserélni benne, például egy OMRON típusú csak 30-40 Ft, s jól bírja a strapát. Ez eddig rendben is volna, de vásárláskor vagyunk gondban, hogy melyik fajtából vegyünk. Legjobb lenne mind a kettő, de az egy kicsit drága.

Szerintem a legjobb botkormányok a Bondwell cég leányvállalatának (QuickShot) a termékei. Nekik volt szabadalmuk a kézhez alakított, kobraféjes (BIOGRIP) technikához. A QuickShot nyertes sorozata a PYTHON és a WARRIOR. Mindegyikben van BIOGRIP, gyorstűzelő, tapadókorong stb. A WARRIOR sorozatban mostanában van egy sebességszabályozós és órák verzió. A PYTHON típusai között általában átlagosak vannak, kevés extrával. A '92-es Comptairen volt két speciális (QuickShot) termék: egy autó és egy repülő kormány. Minden extrát tartalmaztak, de 6000 Ft volt egy darab! Szerintem ez már kicsit túlzás. A QuickShot II Plus 712 Ft+AFA, ugyanennek Turbo változata 552 Ft+AFA volt 1992-ben...

A botkormányokat a C64-en futó JTESTER, valamint az IBM-en futó CHECKIT V5.0-val teszteltem.

Mindenkinek sok jó "jostick-rángatást" kívánok.

VISZLAVSZKI DANIEL



Szerkesztői megjegyzés: én már láttam a programot, s így biztosra tudom mondani, hogy ez egy fantasztikus játék (még azoknak is, akik nem rajongói a műfajnak). Ha nem hiszed, nézd meg a demó verziót.

TURBO EPROM

Körülbelül másfél éve kaptam Király Ernőtől egy EPROM-ot, melyről most írok. A különlegessége az volt, hogy olyan dolgokat tud, melyek segítségével nagyon megkönnyíthetjük munkánkat. S ahhoz, hogy használni tudjuk, nem is kell nagy munka, csak a D7 jelű EPROM-ot kell kicserélni. Úgy is meg lehet oldani, hogy a gép mindkét verziót tudja, s emellett a turbo mód is benne van. Ilyenkor 1.2-n használhatjuk az új adottságokat. Hogy mik ezek? Nem csigázom tovább érdeklődésedet, elárulom.

Tulajdonképpen a turbo üzem csak egy dolog a sok jó mellett. Ha a 47-es címre 47-et írsz (poke47,47), akkor a kimentés turbo sebességgel történik. Olyan, mint a GOLD-COPY, de ez minden save esetén igaz (akár programból hívjuk, akár közvetlenül).

A 47-es cím töltéskor is hasznos lehet. Ha 244-et teszünk bele, akkor betöltéskor nincs CRC ellenőrzés, így a hibás vagy a muddle számmal védett programokat is be lehet tölteni javításra. Ha erre a címre 128-at írunk, akkor töltéskor kiírja a következő rész CRC értékét. 10000-ig decimálisan, utána az első számot hexadecimálisan.

Load/Save assembler rutin letöltése a memóriában:
 Poke47,1: save rutin letöltése a mem. #880 címére
 Poke47,2: load rutin letöltése a mem. #880 címére
 Poke47,3: save rutin letöltése a mem. #16AC címére
 Poke47,4: load rutin letöltése a mem. #16AC címére
 Poke47,5: save rutin letöltése az 51 és 52 memóriacím által mutatott helyre. Az 51-es cím az alsó, az 52-es cím a felső helyiértéket jelenti. Ha például 25600-at akarsz beírni, akkor: poke51,0:poke52,100 (0+100*256).

Poke47,6: load rutint tölti a mem. 51-52 memóriacím által mutatott helyre. Tehát az ide beírt szám 256-szor többet jelent (lásd az előbbi példát).

Nagyon furcsának tartom, hogy ez az EPROM eddig nem terjedt el, pedig hasznos, főleg a kazettásoknak.

AZ ÉV PROGRAMJA TVC-RE 2.

Tisztelt TVC-s Olvasóink! Nekem jutott az a megtisztelő feladat, hogy a rengeteg, általatok küldött szavazat alapján kihirdessem 1992 legjobb programjait. A rengeteg szavazat valójában tíz emberke voksát jelenti, akiket fel szeretnék sorolni. Ráadásul a tíz emberke szavazatában én is benne vagyok, valamint a régi TVC-s stáb. Nade sebai, jövőre remélhetően több szavazatot kell majd összesíteni. És akkor lássuk, kik szavaztak: Olbey Árpád, Reiser János, Magyar Gyula, Dunder Krisztián, Kocsis Árpád, Ódor András, Szóke Zoltán (tehát én), Dôme Jean-Marie, Barca Balázs, Sebők Ferenc. Hát ennyien. Mivel a szavazatok elég sokrétdék lettek, szeretném a teljes listákat leírni (tehát addig, amíg valamilyen program egyáltalán szavazatot kapott). Évente egyszer talán megéri.

A csúcslisták csoportosítása a következő kategóriák szerint történt: legjobb játékok, legjobb grafikájú programok, legszebb zenéjű programok, legjobb effektek, a legjobb demók, a legjobb felhasználói programok, legjobb oktató program. (Itt a szerkesztő közbeszólt: volt még egy kategória, amely a legjobb programozóra irányult volna, de a Zoltántól kapott cikkből ki volt húzva. Már csak azért is, mert az ötlet egyetlen szavazónak jutott eszébe, őt Sebők Ferencnek hívják. Így túl egyhangú lett volna ez a kategória, ezért lett kihagyva.) Akkor nem is pofázok tovább, lássuk hát a listákat! Az év 30 legjobb, szavazatot kapott játékprogramja:

| | |
|---|---------|
| 1. FIREBOW | 70 pont |
| 2. SPHERICAL | 57 pont |
| 3. WAR IN 2100 | 44 pont |
| 4. ANTIRIAD | 41 pont |
| 5. WAR IN 2200, HEARTLAND | 32 pont |
| 6. MAGIC BALL, ATOMIX | 27 pont |
| 7. NAUTILUS | 19 pont |
| 8. PENTOMINO | 18 pont |
| 9. INTERKARATE+ | 16 pont |
| 10. ELITE | 13 pont |
| 11. OLIMPIA, SOKO-BAN, HARC A FÖLD KÖRÜL | 10 pont |
| 12. VILI, JÁNCSI, OTHELLO 3 DIM. | 9 pont |
| 13. NIGHT SHADE | 8 pont |
| 14. SIR ARTHUR | 7 pont |
| 15. EXPEDICIO | 6 pont |
| 16. KISÉRTETKASTÉLY, ROHAM | 5 pont |
| 17. SAMURAJ INVASION, CYRUS II, KNIGHT LORE | 4 pont |
| 18. GULPMAN | 3 pont |
| 19. POSEIDON KINCSE, GALAXY, TV BALL | 1 pont |

Grafikai szempontból 14 program kapott szavazatot:

| | |
|------------------------|---------|
| 1. FIREBOW | 54 pont |
| 2. SPHERICAL | 42 pont |
| 3. KEPTAR | 26 pont |
| 4. ANTIRIAD | 20 pont |
| 5. ORION MOVIE II. | 17 pont |
| 6. MAGIC BALL | 15 pont |
| 7. HEARTLAND | 9 pont |
| 8. ROHAM | 8 pont |
| 9. POKLAKOMA | 7 pont |
| 10. VOLLEY BALL | 5 pont |
| 11. NIGHT SHADE | 4 pont |
| 12. POSEIDON KINCSE | 3 pont |
| 13. EXPEDICIO | 2 pont |
| 14. ATTORÉS (SCRAMBLE) | 1 pont |

A zenei csúcslistára 13 program került fel idén:

| | |
|-------------------------------|---------|
| 1. HEARTLAND | 56 pont |
| 2. NYUSZI OLVASNI TANÍT | 48 pont |
| 3. RONDO | 36 pont |
| 4. SOKO-BAN, ROHAM | 17 pont |
| 5. RACE-ACE, RAID OVER MOSCOW | 15 pont |
| 6. PISZTRANG | 10 pont |
| 7. CIRKUSZ DEMÓ | 9 pont |
| 8. NAUTILUS, WAR IN 2200 | 8 pont |
| 9. SPHERICAL | 6 pont |
| 10. KISÉRTETKASTÉLY | 5 pont |

A felhasználói programok közül 13 került listára:

| | |
|----------------------------------|---------|
| 1. TOWER (PICTURES) | 36 pont |
| 2. KEPKONVERTER | 32 pont |
| 3. V. U. T. | 26 pont |
| 4. DOBGÉP | 19 pont |
| 5. SUBPAINT | 18 pont |
| 6. VARAZSECSET | 17 pont |
| 7. ED 80 | 9 pont |
| 8. CODAS 64, MACRO 80, GOLD COPY | 8 pont |
| 9. WORDSTAR, BREAK 2 | 7 pont |
| 10. ARPINON | 6 pont |

A demós és demó programok közül 7 került listára:

| | |
|--------------------|---------|
| 1. SPHERICAL | 18 pont |
| 2. NEWINTRO | 16 pont |
| 3. BATMAN | 15 pont |
| 4. KEPTAR | 10 pont |
| 5. FIREBOW | 8 pont |
| 6. ORION MOVIE II. | 5 pont |
| 7. TVC MEGAMIX | 4 pont |

Kisebb mértékben, de effekteket is értékelünk:

| | |
|------------------------------------|---------|
| 1. DOBGÉP, EXPEDICIO | 10 pont |
| 2. OTHELLO 3 DIM. | 9 pont |
| 3. CSAVARGÁS A GOMBAK BIRODALMÁBAN | 8 pont |

Az oktató programok közül csak egy listás lett:

| | |
|-------------------------|---------|
| 1. NYUSZI OLVASNI TANÍT | 10 pont |
|-------------------------|---------|

Nem maradt más hátra, mint az epilógus. Én, mint újdonsült IBM tulajdonos, rácsodálkoztam az eredményekre. Idáig az volt az érzésem, hogy kész, vége, a TVC padlót fogott, nincsenek új programok, a felhasználók is megtizedelődtek. Szerencsére ez nem így van, csak a TVC-s társadalom struktúrája változik. A profi felhasználók továbblépnek, és átadják helyüket az új, amatőr nemzedéknek, akik szerintem még az újság létezéséről sem tudnak. A programozók megfogytakoztak, de a "maradék" duplázott teljesítménnyel pótolja a hiányt. Így hát a csúcslistákon sok 1992-es készítésű program található. Különösebb jelmagyarázatot nem akarok főzni a programokhoz, hiszen régebbi újságokban megtalálhatók a leírásaik. Két alkotást azonban kiemelnék a listáról, amelyek itt, Szentesen készültek. A WAR IN 2200 eljutott végső stádiumába, rövidesen leírást közlünk róla. A KEPTAR nevű demó program is listára került, amely szerény alkotásom. A program egy tömörített, teljes képernyő nagyságú képgyűjtemény. A képeket egy menüből lehet kiválasztani, amit a program minden kép megnézése után visszatölt. Ebből, és a program méretéből adódóan a demó csak lemezzel használható. A lemezkezelő rendszer DOS. A demóban (a képek között) sokféle véletlenszerű átvezető effektet láthatunk. A program támogatja a SID hangkártyát, két - már jól ismert - zenével.

A program eredetileg 720 kilobájtos méretre készült volna, de a gépváltásom miatt lehetetlenné vált a befejezése, mégis több mint 50 kép található benne. Akit mindez érdekel, címre írhat, de felbélyeg-

zett válaszborítékot kérek! Cím az első oldalon, telefonszámom: 63-17-508. Elbúcsúdom: Hello!

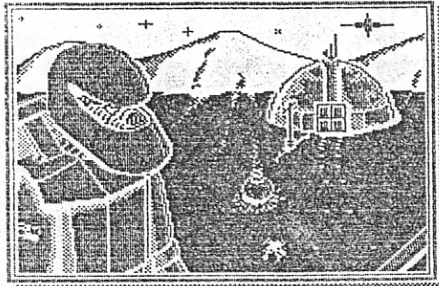
SZÁKE ZOLTAN ALIAS ORION

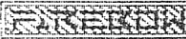
VAN KÉPONK HOZZA!

A FIREBOW elfelejthetetlen, "mondja" a csúcslista.




 Excellent Graphics By Banjoe Gorgeous Code By Jeffrey

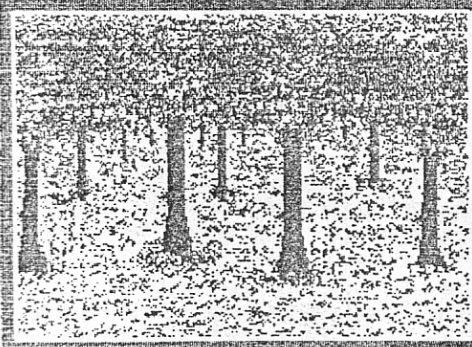



 Copyright 1989
 @ studio


A SPHERICAL nevű átírat több listára is felkerült.



A CSAVARGAS... az effektek terén jeleskedett idén.

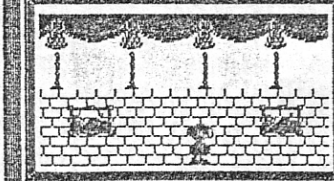

 Greensoft © 1988
 ERŐ: 000000
 DUPLÁR: 000000
 Csavargás a gombak birodalmában

Az ORION MOVIE II. még mindig grafikai meglepetés.


 HUSVÉT
KRAZY KONG
 A BOLYAG NEVE
 ORION MOVIE II.
 1991. június 2. sz.
 IGAZAN JOSS AZ ARANY!
 ARTHUR bátyó mindenkinek szuper szórakozást jelent.

A ROHAMM több listán is szerepel, íme az előképe.

ROHAMM
 VIDEO TONE COMPUTER
 © 1989 CATO

IT'S A WINDFLASH SOFTWARE *Sind Arthur* BY TAKÁCS BELA

 KÖRÜLHEZ
 ODAAD
 MOHD
 KERDEZ
 HASZNAL
 VÁSÁROL
 ARANY : 9
 FELVETTED A LÁMPÁT
 MIT ?
 A PUSKAPORT
 COPYRIGHT BY W.F.S. MCNEILSON

GEPI KODU PROGRAMOZAS

Sokunk kedvenc szórakozása a képek készítése, átalakítása. A grafikák általában két és négy színű módban készülnek, s mindkét módban vannak előre elkészített rajzok, amelyeket szeretnénk felhasználni. De hogyan tegyük át például a kettes grafikában lévő IBM NEWS képet négyes módba? Erre a kérdésre szeretnénk most válaszolni.

A képernyő felépítése GRAPHICS 2-ben nagyon egyszerű: a bitek szépen sorban határozzák meg a pontokat; a legnagyobb helyiértékű bit a bal szélső, a legkisebb a jobb szélső képpontot. Négyes grafikában a 7. és 3. bit együtt adja a bal szélső, a 4. és 0. bit a jobb szélső pontot. Ha teljes pontoságban akarjuk látni a kettes képet az átalakítás után, akkor először kétszeresére kell nagyítani egy rajzolóval. Így az egymás után következő bitek egyformák lesznek.

Van tehát egy AABCCDD "formájú" bájtunk, s ebből kellene a négyes grafikának megfelelő ABCDABCD formát kialakítani. Ehhez az RL utasítást használjuk, amely a 8 bitet és a C jelzőbitet forgatja balra, tehát a 7-es bit kerül a C-be, a C értéke pedig a 0. bit helyére. A rutinunkban a HL a kép aktuális bájtjára mutat, BC a számláló, D és E pedig ideiglenes tárolásra szolgál. Egy bájt átalakításának első lépéseiben a regiszterek tartalma:

| utastítás: | A | D | E | C |
|------------|---------|--------|--------|---|
| LD A, (HL) | AABCCDD | ----- | ----- | - |
| RLA | ABCCDD- | ----- | ----- | A |
| RL D | ABCCDD- | -----A | ----- | - |
| RLA | BCCDD-- | -----A | ----- | A |
| RL E | BCCDD-- | -----A | -----A | - |

Ezt négyszer ismételve kapjuk az alábbi helyzetet:

| | | | | |
|--------------|----------|----------|----------|---|
| LD A, D | ----ABCD | ----ABCD | ----ABCD | - |
| SLA A | ---ABCDO | ---ABCDO | ---ABCDO | - |
| (3 db SLA A) | ABCD0000 | ---ABCD | ---ABCD | - |
| OR E | ABCDABCD | ---ABCD | ---ABCD | - |

Az ellenkező irányú átalakítás ennek éppen a fordítottja, ezért nem részletezem, viszont ismertetem a program BASIC változatát:

```
5 GRAPHICS4:PRINT"GRAPHICS2": !ezzel ellenőrizhető
12 HL=3*16384: !a képet most innen tudjuk elérni
14 BC=15360: !a kép hossza, jó 640-nel futtatni
16 A=PEEK(HL):D=A AND 240
22 A=PEEK(HL):A=A AND 15:A=A*16:E=A:A=0
36 D=D*2:CF=-(D>255):D=D AND 255:A=A*2+CF
```

```
40 E=E*2:CF=-(D>255):E=E AND 255:A=A*2+CF
```

Az előző két sor ismétlődik, összesen négyszer.

```
68 POKE HL,A:HL=HL+1:BC=BC-1:IF BC>0 THEN 16
```

```
70 PRINT"GRAPHICS4"
```

```
80 OUT(6),128:GET:OUT(6),129:GET:GOTO80
```

| | | | |
|----|-----------------|----|------------|
| 2 | ; ALAKITAS 2->4 | 42 | RLA |
| 10 | ORG \$2000 | 44 | RL D |
| 12 | LD HL,\$4000 | 46 | RLA |
| 14 | LD BC,\$3C00 | 48 | RL E |
| 16 | XXX: LD A, (HL) | 50 | LD A, D |
| 17 | LD DE, 0 | 52 | SLA A |
| 18 | RLA | 54 | SLA A |
| 20 | RL D | 56 | SLA A |
| 22 | RLA | 58 | SLA A |
| 24 | RL E | 60 | OR E |
| 26 | RLA | 62 | LD (HL), A |
| 28 | RL D | 64 | DEC BC |
| 30 | RLA | 66 | INC HL |
| 32 | RL E | 68 | LD A, B |
| 34 | RLA | 70 | OR C |
| 36 | RL D | 72 | JR NZ, XXX |
| 38 | RLA | 74 | RET |
| 40 | RL E | 76 | END |

Nézzük meg a négyesből kettesbe alakító rutint is.

| | | | |
|----|-----------------|----|------------|
| 2 | ; ALAKITAS 4->2 | 46 | RLA |
| 10 | ORG \$2000 | 48 | RL E |
| 12 | LD HL,\$4000 | 50 | RLA |
| 14 | LD BC,\$3C00 | 52 | RL D |
| 16 | XXX: LD A, (HL) | 54 | RLA |
| 18 | AND \$F0 | 56 | RL E |
| 20 | LD D, A | 58 | RLA |
| 22 | LD A, (HL) | 60 | RL D |
| 24 | AND \$0F | 62 | RLA |
| 26 | RLCA | 64 | RL E |
| 28 | RLCA | 66 | RLA |
| 30 | RLCA | 68 | LD (HL), A |
| 32 | RLCA | 70 | DEC BC |
| 34 | LD E, A | 72 | INC HL |
| 36 | RL D | 74 | LD A, B |
| 38 | RLA | 76 | OR C |
| 40 | RL E | 78 | JR NZ, XXX |
| 42 | RLA | 80 | RET |
| 44 | RLD | 82 | END |

Azt hiszem, ennyi ismertető elég a lényeg megértéséhez. Jó munkát, sok sikert kívánok a programhoz.

VINDICS ISTVAN

SZINES, GRAFIKAI KERDESEK

Kicsit furcsa dolgokról szeretnék szólni. Régebben előttem is voltak rejtett kérdések a TVC grafiká-ját illetően. Persze még most is vannak, de ezzel biztosan - majdnem - mindenki így van. De amiért kitaláltam ezt a cikket, annak két konkrét kérdés az alapja, melyekre már régen megkaptam a választ, s most szeretném megosztani Veled is!

Az egyik kérdés az, hogy miért csak 16 szín (15) van a TVC-n, holott a Z80 4096 színt tud kezelni? A válasz nagyon egyszerű: az illetékes IC-nek 6 bemenete van. Ezek: R, G, B, YR, YG, YB. Az IC három utóbbi lába le van kötve. Ha nem lenne, nyolcszor annyi színt tudna a TVC! Csak ahhoz nyolcszor annyi

memória kellene. Ezért az előző módot választották. A másik kérdés már a kezdetekben megválaszolt lett, de szerintem még sokan nem tudják, mi a helyzet az 1024*960-as felbontással. 1989-ben még én is azt hittem, hogy ilyen szuper felbontása van a TVC-nek. Azonban rá kellett jönnöm, hogy az 1024*960 csak a közös nevező miatt van. Ilyen szempontból viszont nagyon jól csinálták meg. Minden grafikus módban 240 sor van, s aszerint, hogy melyik módban dolgozunk (2, 4, 16), 512, 256, 128 oszlop létezik. Azt hiszem, így már könnyen kikövetkeztethető, hogy a grafikus módok közötti kapcsolat érdekében lett kifejlesztve ez a módszer. Kényelmesebb programozni.

OKTATÓ PROGRAMOK 3.

A korábbi számokban már olvashattál arról, hogy a ONE UNLIMITED TVC STUDIO elvállalta, hogy minőségi programokat fog készíteni az oktatás elősegítésére. Örömmel jelentem, már két program is a vásárlók rendelkezésére áll. A stúdió kérésére én teszteltem ezeket, s most ismertetem tapasztalataimat. Az egyik ilyen program az ENGLISH TESTPAPER. Ez tulajdonképpen egy angol dolgozat. Két részből áll, az első rész egy figyelmeztetés, hogy a program jogvédett, másolása a forgalmazón kívül mindenkinek TILOS! Betöltés után egy kis ismertető olvasható. Választhatunk, hogy milyen szinten akarjuk tudásunkat tesztelni, az ennek megfelelő szó első betűjének megnyomására indul. A három szinthez 25-25 kérdés tartozik. Maga a teszt szerintem nagyon hasonlít az MSDENG 1-3 angol teszt működésére, de ez szebben van kidolgozva. Három válasz közül kell választanunk, s mindig megjegyzi, hogy jót vagy rosszat tippeltünk. Ha rossz volt a tipp, addig próbálgathatunk, amíg a jót nem sikerül eltalálni. Ezt persze az értékelésnél is beszámítja. A végeredményeknél kiírja, hogy hány választ találtál el elsőre, s hányat nem. Ki van még írva az eredmény százalékban is, és le is osztályozza a tudásodat a program. Bevallom, ezzel az utolsóval nem vagyok megelégedve, mert 52 %-ra (első próbálkozásomra, középfokon) 1-est adott. Szerintem kicsit szigorú az értékelés. Amúgy szépen kivitelezett program, de csak 64k+-on fut a CTRL-ESC leltiltása miatt. Persze ezen könnyen segíthetünk: ha 64k-s géped van, s leáll !!! Not understood. üzenettel, akkor töröld ki azt a sort, s már mehet is a móka.

A másik újdonság a HISTORY nevű program. A szerzőtől tudom, hogy ennek lesz folytatása is, ami nagyon jó lesz. Már csak azért is, mert ez még jobban sikerült a fenténél is (szerintem). Ez három részes program. Az ismertető után be kell tölteni az előképet, majd magát a programot. Elég színvonalasra sikerült elkészíteni, merthogy "fő dolgán" kívül zenél, trükköket alkalmaz, s a grafikája is elég szép. Európa történelmével foglalkozik, meg-hozza a XVII-XIX századok között. Ebben is három szint van, s mindegyikben 15 kérdésre kell válaszolni. A kiválasztott teszt megkezdése előtt egy zenét hallhatsz. Több zenét is tartalmaz a program: Nirvana, PUF stb. A megválaszolt kérdések után értékelés következik. Kiírja, hogy hány kérdésre válaszoltál helyesen, s százalékban is értékeli. A két program ára 200 Ft, megveheted a szerzőtől: Góra Rajmund 4400 Nyiregyháza Szarvas u. 111. 3/10

Units : Part 2
The test : English Book 1
By Zsuzsa Czobor & György Horlai

1.feladat


How they

a., are sleep
b., sleeping
c., asleep

A válaszon :
Quite right !

HISTORY
EURÓPA I.

ONE UNLIMITED TVC STUDIO OCTAMIX
COPYRIGHT 1993



HISTOR
EURÓPA XVII-XIX. SZÁZAD

ONE UNLIMITED
TVC
STUDIO
COPYRIGHT 1993

A program másolása és terjesztése tilos!
A szerzői jog fenntartva!

TECHNIKA - KIEGÉSZÍTŐK

Ahhoz, hogy egy jó iparcikket (például egy magnót) el tudjanak adni, különböző extrákkal kell készíteni. Néhány ilyen bővítésről szeretnék szólni most, a teljesség igénye nélkül. Az equalizer lényege, hogy valamilyen hangot szétválasztunk - frekvenciája szerint - összetevőire, majd azon módosíthatunk. Hogyan? Tehetünk abból a frekvenciatartományból többet rá az eredeti anyagnál, de ezt fordítva is megcsinálhatjuk. Általában

3 vagy 5 sávra készítik magnóknál. Persze vannak olyan berendezések, amelyeknek csak ez a feladatuk, azoknál gyakori a 18 sáv is. A 100-150 Hz (Hertz) frekvenciájú hangokat mély hangoknak hívjuk. 1 kHz környékén vannak a közép hangok, 8 kHz körül pedig a magasak. Az utolsót a hangszin szabályozására használják, s egyes magnókon külön is található ilyen.

A következő számban folytatni fogom e sorozatot.

AVASI KARIKÁK?

Most három programot lehet bepötyögni. Igyekeztem úgy választani, hogy különböző fogásokat tanulhass, ha még nem ismernéd. Ezért került leközlésre két, kört rajzoló program is. Az elsőt TVCM-től kaptam, felépítése magáért

beszél. A másik "körös" program érdekessége, hogy a k értékének megváltoztatásával ellipszist is rajzolhatunk (ha $k=1$, kört kapunk). A zenei program szintén ötlet akar lenni a kottából való zenélés megkönnyítésére. Atirva bármilyen zene írásához jó.

```

1 ! KARIKA - TVCM
2 GRAPHICS4
3 X=15:B=300
4 A=X:GOSUB9:Q=A*B/100
5 A=157-X:GOSUB9:W=B*A/100
6 SETINK1:GOSUB12
7 X=X+1:IF X<79 THEN4
8 END
9 ! COS IN: A=RAD(0-157) OUT: A=COS(A)
10 A=100-INT(A*A/200)
11 RETURN
12 PLOT500+Q,500+W
13 PLOT500+W,500+Q
14 PLOT500-Q,500+W
15 PLOT500-W,500+Q
16 PLOT500-Q,500-W
17 PLOT500-W,500-Q
18 PLOT500+Q,500-W
19 PLOT500+W,500-Q
20 RETURN

```

```

1 ! ELLIPSZIS
2 GRAPHICS2
3 U=500:V=500:R=200
4 X1=-3*R/4:Y1=SQR(7*R*R/16):K=1.5
5 FORX=-3*R/4TO3*R/4STEP30
6 Y=SQR(R*R-X*X)
7 PLOTU+X1,V+K*Y1:U+X,V+K*Y
8 PLOTU-Y1,V+K*X1:U-Y,V+K*X
9 PLOTU-X1,V-K*Y1:U-X,V-K*Y
10 PLOTU+Y1,V-K*X1:U+Y,V-K*X
11 X1=X:Y1=Y
12 NEXT

```

```

1 ! AVASI HARANGJATEK - MISKOLC
2 GRAPHICS4:DIMP(13),H$(13)*2
3 ! HANGOK
4 F=246.94:FORI=1TO13
5 F=F*2^(1/12)
6 P(I)=4096-195312.5/F
7 READH$(I):NEXT
8 ! ZENE
9 FORI=1TO16
10 READW$
11 J=1
12 IF H$(J)<>W$ THENJ=J+1:GOTO12
13 T=25
14 IFI=8ORI=16THENT=50
15 SOUND;VOLUME15,DURATIONT,PITCHP(J)
16 NEXT
17 ! SKALA
18 DATA c,#c,d,#d,e,f,#f,g,#g,a,#a,h,c'
19 ! DALLAH
20 DATA c',a,f,d,h,g,e,c,d,e,f,a,g,h,c',c

```