

TVC ÚJSÁG



A TVC TULAJDONOSOK HAVONTA MEGJELENŐ, BELSŐ TERJESZTÉSŐ LAPJA 27. SZAM 1993. APRILIS ARA: 30 FT

LEVELEZÉSI ROVAT

Az előző számban közöltem Mészáros Balázs levelet. Balázs, figyelj! Vindics István barátom üzenetét szeretném Neked továbbítani. Memóriabővítőt ő tud készíteni, amennyiben kell. Az U3RAM-ról félrevezető fogalmazás található a könyvben. Azt jelenti, használható, ha az érték 0, nem használható, ha az érték 255. Ezért nem azt jelenti, hogy hibás, hanem azt, hogy nincs benne U3RAM.

Mielőtt folytatnám az olvasói levelekkel, két címet le szeretnék írni, ugyanis az előző szám cikkeinek írói közül nem fért be mindenki címe az Újságba. Kiss Gyula 2755 Kocsér Szabadság 38. (GRAPHICS 2.2) Nagy József 5440 Kunszentmárton Kun B. 5. (Z80)

Most pedig térjünk vissza az olvasói levelekre. Góra Rajmund levele az előző számban olvasható, erre írt véleményt Vindics István, s melyet most azért ismertetek, mert van benne valami. Szóval maradhat a mostani állapot, ami az Újság megjelenését illeti, de lehetne ritkítani a megjelenések közötti időt, viszont ezzel növelni az oldalszámot. Így sok költségmegtakarításra tehetnénk szert, ami az Olvasónak, vagyis Neked is kedvezne! Aztán szintén olcsóbb lenne a lap kiadása, ha kisebb méretű lenne (A3 helyett pl. A4). Természetesen tartalmilag ez nem jelentene semmit, csak kisebbek volnának a betűk és a képek. Ehhez kapcsolódik Rózsahegy Zoltán észrevétele is, miszerint nem is kellene Újság (mármint papíron), meg lehetne lemezen is oldani, s a "havi" lemezre mindig felkerülhetne egy-két jogtisztá program, így a programozókra is "szebb jövő" várna. Aztán a lemezen már mehetne a levelezés stb. Ugyanezt kazettán is meg lehetne oldani, csak az időigényesebb. Természetesen ezzel együtt megszűnne az írásos változat, ez némi ösztönzés. Kedves Zoltán! Direkt leközöltem ötletedet, hogy mások mit szólnak hozzá. Szerintem több lemez, kazetta tönne el a postán, mint levél szokott, s az még nagyobb bosszúság lenne. Persze egy (de csak 1) kazettaújságot össze lehetne dobni. Ennyi! Hello!

FŐSZERKESZTŐ:

DUNDER KRISZTIÁN 3800 SZIKSZÓ BABITS MIHALY 2.

SZERKESZTETTÉK:

VINDICS ISTVÁN 7695 MECSEKNADASD LISZT F. 39.

GÓRA RAJMUND 4400 NYÍREGYHÁZA SZARVAS U. 111.

RÓZSAHEGYI ZOLTÁN NYERGESÚJFALU MAJUS 1. TER 3.

CSÜCSLISTA

1. ANTIRIAD - STV
2. HEARTLAND - JEFFREY
3. VILI, A BANYASZ - STV
4. JANCSI A VARBAN - STV
5. FIREBOW - JEFFREY
6. SPHERICAL - C. S.
7. MOTORODED - STV
8. NAUTILUS - A STUDIO
9. ELITE - TOM
10. KISÉRTETKASTÉLY - DANJAVED ATTILA

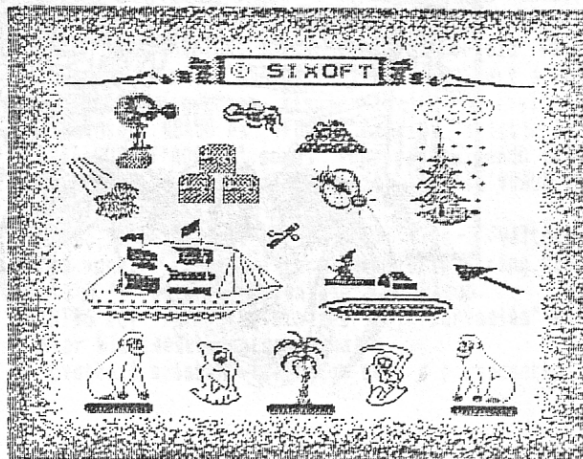
(Összeállította: Reiser János, Dunder Krisztián.)

HIRDETÉS

Eladó egy UPM diszkes OS TVC-hez. Érdeklődni lehet: Góra Rajmund 4400 Nyíregyháza Szarvas u. 111 3/10.

REJTVÉNY

Többek kérésére indítunk új rovatot, melyhez sok reményt fűzök. Lenne egy kérés. Aki fel tud ajánlani valamit nyerevényként, az írjon. A mostani feladat annyi, hogy a lenti képről minél több programra ráismerj és megírd mihamarabb címüket. A nyerevény egy TVC-Újság és az 1. UNLIMITED csomag (összérték 250 Ft). Tehát a mostani rejtvény szponzora Góra Rajmund, lehet Neked is jelentkezni.

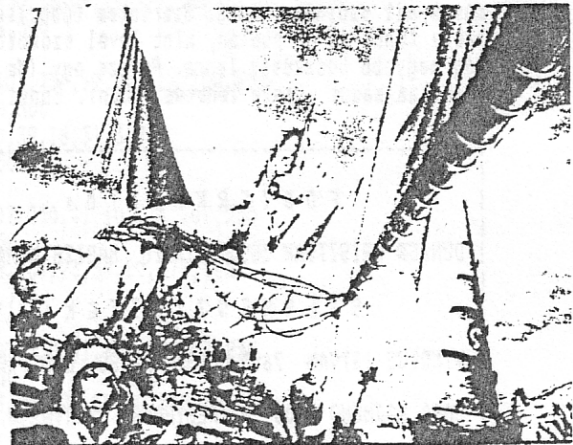
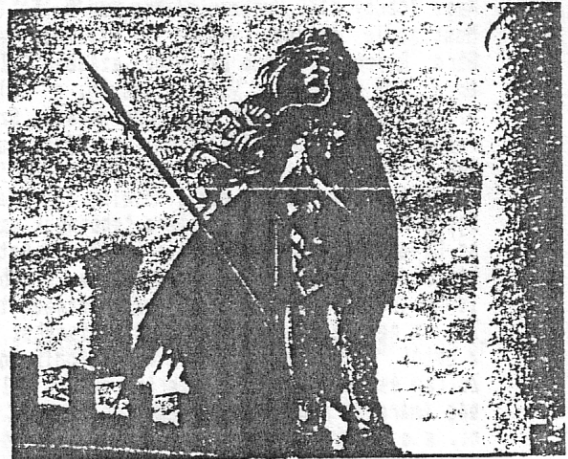


An Official **Advanced Dungeons & Dragons**

Kicsit rendhagyó lesz a mostani rész, ugyanis most a főszerkesztő készíti teljes egészében (azaz én, Dunder Krisztián). Az történt ugyanis, hogy nincs új AD&D, viszont van néhány kép, mely közlésre érdemes. Ezenkívül szeretném még figyelmedbe ajánlani a Livingstone&Jackson könyveket. Igaz, az előző számban már megtettem ezt, de helyhiány miatt nem tudtam részletezni. Tehát ez az Ian Livingstone nevezetű bácsi volt az, aki e módjait alapját könyvek írására használta fel, de úgy, hogy a könyvek egyben játékként is szolgáltak. Mindezt 1984-ben találta ki, s azóta rengeteg könyvet írt későbbi szerzőtársával, a Steve Jackson nevé bácsival. Kis

hazánkban ezek a könyvek 1989-ben váltak ismertté, amikor is megjelent a sorozat első tagja, a Halál-labirintus (ezt a könyvet az NTT is reklámozta). Azóta sok változtatáson ment keresztül, ezt már nem kívánom részletezni, aki kíváncsi rá, nézze meg. Még most is folyamatosan adnak ki ilyen könyveket, de azok már teljesen mások, mint a régiak. Még annyit erről, hogy az első 13 könyvet felajánlom megvételre, ha még nem lenne meg.

Es hogy essen néhány szó a képekről is: általában a Guru magazinból "vesszük/veszem kölcsön", mivel TVC-n még nincs ilyen stílusú játék. Most azonban a fent említett könyvekből is vettem egy "picit".



"EMBER KÜZDJ ÉS BIZVA BIZZAL!"

(2. FELVONÁS)

Legutóbb ott fejeztem be, hogy az Üjság - ebben az esetben a TVC-Üjság - egy olyan erőt képez, mely összefogja a TVC-sek táborát. Az Üjság sorsa jelképesen is, de a mi kezünkben, no meg a szerkesztő kezében van. Viszont ahhoz, hogy tovább is legyen egy ilyen összefogó erő, továbbra is táplálni kell. Lehet, hogy ironikus voltam, de ez így van. A gondok másik forrása az, hogy nem "kifizetődő" a programozás, vagyis nem sok értelme van annak, hogy programírásnak adjuk a fejünket. De miért? Azért, mert nem becsüljük meg más programját, na nem úgy, hogy dicsérgetjük vagy elmarasztaljuk. Akkor, amikor a programokat (főleg a jogvédeket), nem az, hogy elcseréljük, hanem jó magas áron eladjuk, lehet, nem ér annyit, de ebből is hasznot még arra is futja az illetőnek, hogy felháborodva állítja azt: "ezzel még nem is jártam jól, csak a TVC-seket akarom ellátni programokkal" - és még ráadásként felsorol egy rakás indokot. Tudnék egy-két nevet mondani, de inkább nem teszem. Ezzel a programozónak elmegy a kedve mindentől: nincs semmi, hogy a TVC mellett maradjon még. A másik elgondolás az, amikor az új programot nem a szerzőtől akarják beszerezni, hanem másoktól, vagy várnak félét (talán annyit sem), s pár tízesért megszerzik. Miért? Azért, mert a programozó a munkájáért elkért összeget később csökkenti, majd már neveltséges áron adja, mert rá van kényszerítve. Például Vindics István az egyik legtermékenyebb programozó, akinek programjaiért már összegnek sem nevezhető összeget kell kérnie ahhoz, hogy valamennyire, minimálisan, de kifizetődjön a programozás, az is alsóhangon.

Most nehogy azt higgye valaki, hogy az ő érdekében szölok. Vagy itt vagyok én. A programjaimért eddig csak 2 jelentkezőt tudtam összeszámolni, és már nemsokára készen van az új UNLIMITED csomag. DE MINEK? Azért csináljam, hogy rámszaradjon? Van értelme az egésznek? Nemcsak a saját érdekében szölok, hanem a többi társamért is, mert szükség van a biztatásra, a "támogatásra". Elképzelhető, ha elfognak a programozók, programkészítők, akkor mindennek vége lesz. Arról nem is beszélve, ha már felállítottuk a játékszabályokat, azokat a saját érdekünkben be kell tartani, mert máshogy ez nem nem mehet tovább. Szólnék azok érdekében is, akik különböző hardveres gondok megkönnyítésére nagy-szerd hardver ötleteiket vagy kész munkájukat, ami idő és pénz, rákényszeredve, de "porosodni" hagyták. Miért? Azért, mert nem találtak támogatót, s ismét: miért? Hogy mondjak egy konkrét példát erre a "témára" is: sokan hallottak tavaly arról a nagy hírverésről, amely a SPECTRUM kártya körül zajlott. Mi lett belőle? Semmi! Miért? Mert alig akadt jelentkező, akinek kellett volna. Ezért a budapesti KFT súllyesztőbe tette a kártya gyártását, s csak a visszhang maradt. De az mit ér? Az utóbbi időben megfigyelhettük, hogy azért mégis van némi fejlődés, de ahhoz, hogy ez tovább folytatódjon, már nagyobb léptékben össze kell fognunk, magunk és gépünk érdekében, s be kellene tartanunk a leirtakat. Mint ahogy Madách megfogalmazta Az ember tragédiájában: "Ember küzdj és bizva bizzal!"

GÓRA RAJMUND

GÓRA KÜZDJ ÉS BIZVA BIZZAL!

Nem tudtam megállni, hogy ne válaszoljak cikkedre, kedves Rajmund! Remélem, nem érted félre a címet. Azt hiszem, ha valaki így kimondja a véleményét és megpróbál a "dolgok" ellen tenni valamit, az már tényleg megérdemli, hogy megvitassuk, és hogy reagáljak cikkedre.

Először is szeretném megköszönni az előző számban írt - az Üjság színvonalára célzó - véleményedet. A "többi" Olvasónak elárulom, hogy a Rajmundtól kapott cikket változtatás nélkül pótyogttem be, tehát nem volt benne "saját", "csak" olvasói vélemény.

Annyit azért szeretnék elmondani, hogy nem egyedül írom az Üjságot, nekem "csak" bepótyógni kell az anyagot. Külön kiemelés Vindics István érdemel, aki nélkül szintén nem lenne Üjság.

Hogy a programírás nem hoz hasznot? Az Üjság írásán ráfizetésem van, mondjuk azt. Ha nem lenne havonta egy-két (nem több) programvásárlóm (nem jogvédeket programokat terjesztek), akkor még én fizetnék a "vásárlónak". S a hűséges vásárlók! Van, aki még a 20. szám árát sem küldte el, én meg fizessek. És én eddig nem panaszkodtam, de valamit muszáj tenni.

TECHNIKA - HANGLEMEZ 2.

Az anyalevonatról szintén nikkelfürdőben készítik el az anyalevonatot, amelyet már meghallgathatnak. Az anyalevonatot is archiválják, de először elkészítik róla a fiúlevonatot, mely szintén nikkell anyagú, mint "felmenői", de krómréteggel vonják be, hogy ellenállóbb legyen. Ezután következnek a mechanikai előkészítő lépések (szélvágás, lyukasztatás, hátlapcsiszolás). Ezzel a fiúlevonatot elő van készítve a préselésre. Már csak a címkek kellene.

A hanglemezek alapanyaga PVC-PVA kopolimer granulátum (gyengébbek kedvéért műanyag). Extruderrel csi-

nálnak belőle egy pogácsát, melyet 2 címke közé tesznek, s onnan be a préségébe (a két fiúmatrica közé). A lemez egész felületére számítva 1 MN erővel történik a préselési művelet, ugyanis ekkora erő kell ahhoz, hogy a legkisebb recébe is benyomódjék a lemez anyaga. A lemezt ezután hűtik, kivesszik a préségéből, majd sorjazzák. 16 órára pihenni teszik, majd végellenőrzés után csomagolják. A lemeztechnológiával gyakorlatilag CD minőségű felvételt nyerhetünk, csak kimélni kell a lemezt. Ezért kezd mostanában terjedni a kompaktlemez (CD).

VISSZA A JÖVŐBEN: ALIEN 8

A cím elég találó, hiszen egy viszonylag régi programról szeretnék most leírást közölni. Azt hiszem, a programot mindenki ismeri, de a leírás kevés embernek van meg, így biztosan sok hasznát veszed Te is ennek a cikknek. Kezdjük a program történetének előzményeivel.

A XXX. században már javában útban voltak a nagy naprendszereket összekötő szállító űrhajók. A mi űrhajónk is elérte célját, az automata vezérlés fékezni kezdte az űrhajót és aktivizálta a hajó szuper robotját, ALIEN 8-at, akinek személyében végesszük el nemes feladatainkat a játék folyamán.

Nekünk adatott meg az a nemes feladat, hogy felbresszük a hibernált legénységet. Ezt minél gyorsabban meg kell tennünk, mivel vésszesen közeledünk célunk felé, s ha nem vagyunk elég gyorsak, úgy a hajó navigátor hiján becsapódik a célbolygóba. A még hátralevő távolság mértékét egy kis műszer mutatja fényévekben (light years).

A dehibernálót a következőképpen indíthatjuk el: 24 hibernátort helyeztek el a hajón. Mindegyikhez tozik egy-egy csatlakozó. A csatlakoztatáshoz meg kell keresni az adott hibernáléhoz megfelelő melegítőegységet. Ezekből négyféle található az űrhajóban össze-vissza. A csatlakoztatásnál villog az oda csatlakoztatható melegítőegység képe is. A hajó termeiben 34 darab melegítőegységet helyeztek el, ennek elegendőnek kell lenni.

A melegítőket nem egyszerű megszerezni, mert a hajó állapota a hosszú út során erősen leromlott. Egyes padlóelemek elporladnak, amint rálépünk, mások leereszkednek, megint mások csúsznak. No és még itt van a kapitány kisfianak játék-egér gyűjteménye is, amit nem mert otthon hagyni. Ezek az élősdi egy műhiba miatt kiszabadultak, s most fel-alá rohangálnak némely szobákban. Természetesen nem diszállok, előszeretettel fogyasztják életeink számát. A legénység egyik - nem beszámítható - tagja felelőtlenül aknákat helyezett el itt-ott. Az aknákat a helyszínen található segédrobotokkal tudjuk semlegesíteni. Ezeket a robotokat a hozzájuk mellékelt billentyűzettel tudjuk mozgatni úgy, hogy a kívánt irányt jelző nyílra lépünk.

Ilyen feltételek mellett az 5 életünk igen hamar elfogyhat. Ezért, ha a program éppen olyan kedvében van, akkor utunkba pottyanthat egy extra életet jelentő figurát (ugyanilyet láthatunk az életeink száma mellett is).

A melegítőket szerencsére sokoldaldan tudjuk felhasználni. Például sámliként, létraként, aknaszedőként stb. Egy szobában egyszerre a padlón csak két melegítő lehet. Az ugrást és a felvételt egyszerre tudjuk használni, pontosabban a melegítőről elugorva zsebre tudjuk tenni azt.

A csatlakoztatásnak van még egy érdekes tulajdonsága. Ha a csatlakozónál letesszünk egy melegítőt, ami a csatlakozóhoz illeszthető, akkor a csatlakozó elkezd az magához húzni. Van olyan csatlakozó, amelyet csak e tulajdonság ismeretében tudunk aktivizálni.

A játék négy szobából is indulhat. A csatlakozók és a melegítők lelőhelye állandó, de az, hogy hol, milyen melegítő található, azt véletlen generálás-

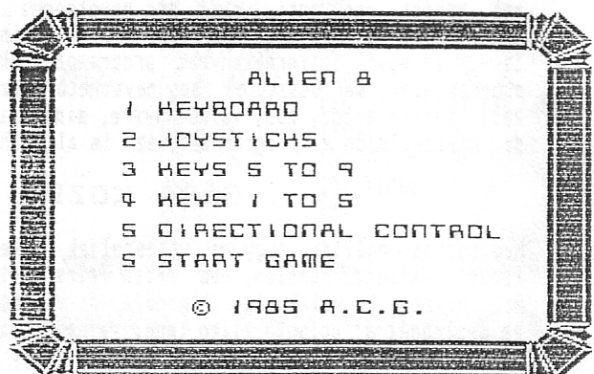
sal határozza meg a program. Ebből adódóan a térképben csak a lelőhelyeket jeleztük, hiszen minden játéknál más-más fajta melegítőt fogunk ott találni. Az, hogy a csatlakozások milyen melegítőt várnak, az állandó.

Néhány általános javaslat:

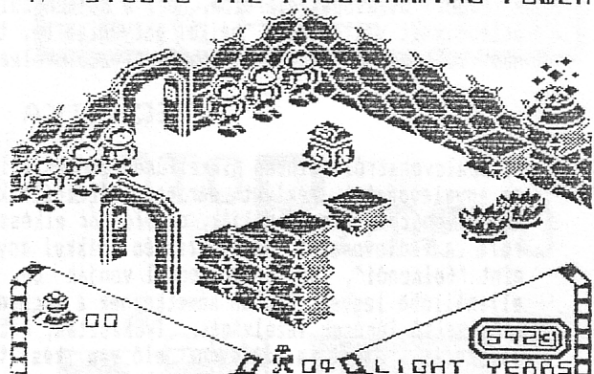
1. Ha a melegítőt letesszük a földre, majd toljuk magunk elé, akkor az felrobbantja az aknákat.
2. Ha olyan tárgyra tesszük rá a melegítőt, amely megölne minket, akkor sértetlenül ráállhatunk a melegítőre.

3. A melegítők sajnos nem tehetők egymásra. Eddig tartott az "igazi" leírás, most pedig a program előzményeiről szeretnék szólni (merthogy van). Ez a "műszaki remek" a 80-as évek közepén vált ismertté, természetesen (sajnos) nem TVC-n. A TVC-s verzió az A STUDIO munkájának köszönhető. A program stílusában nincs egyedül, még két ilyen játék szintén átkerült a stúdió munkájaként a SPECTRUM gépről. A KNIGHT LORE (nem RIDER) és a NIGHT SHADE nevű játékokról van szó (ezekről már régebbi számokban volt szó).

A program irányításával kapcsolatban szeretném felhívni a figyelmedet egy irányítási módra. Ezt már "menőbb" játékosoknak ajánlom. Ezzel ugyanis elég lehetlenné válik a játék irányítása. Ertem ez alatt, hogy a joystick oldalirányú mozgatásával forog, előremozdításával pedig megy az adott irányba.



© ULTIMATE 1985
NOT FOR SALE
A STUDIO THE PROGRAMMING POWER



© ULTIMATE 1985
NOT FOR SALE
A STUDIO THE PROGRAMMING POWER

A főmenüben minden kiderül az irányítás módjaival kapcsolatban, csak például az nem, hogy mit, hol, mikor és miért. Ezért részletezek, de csak a nem egyértelmű funkciókat.

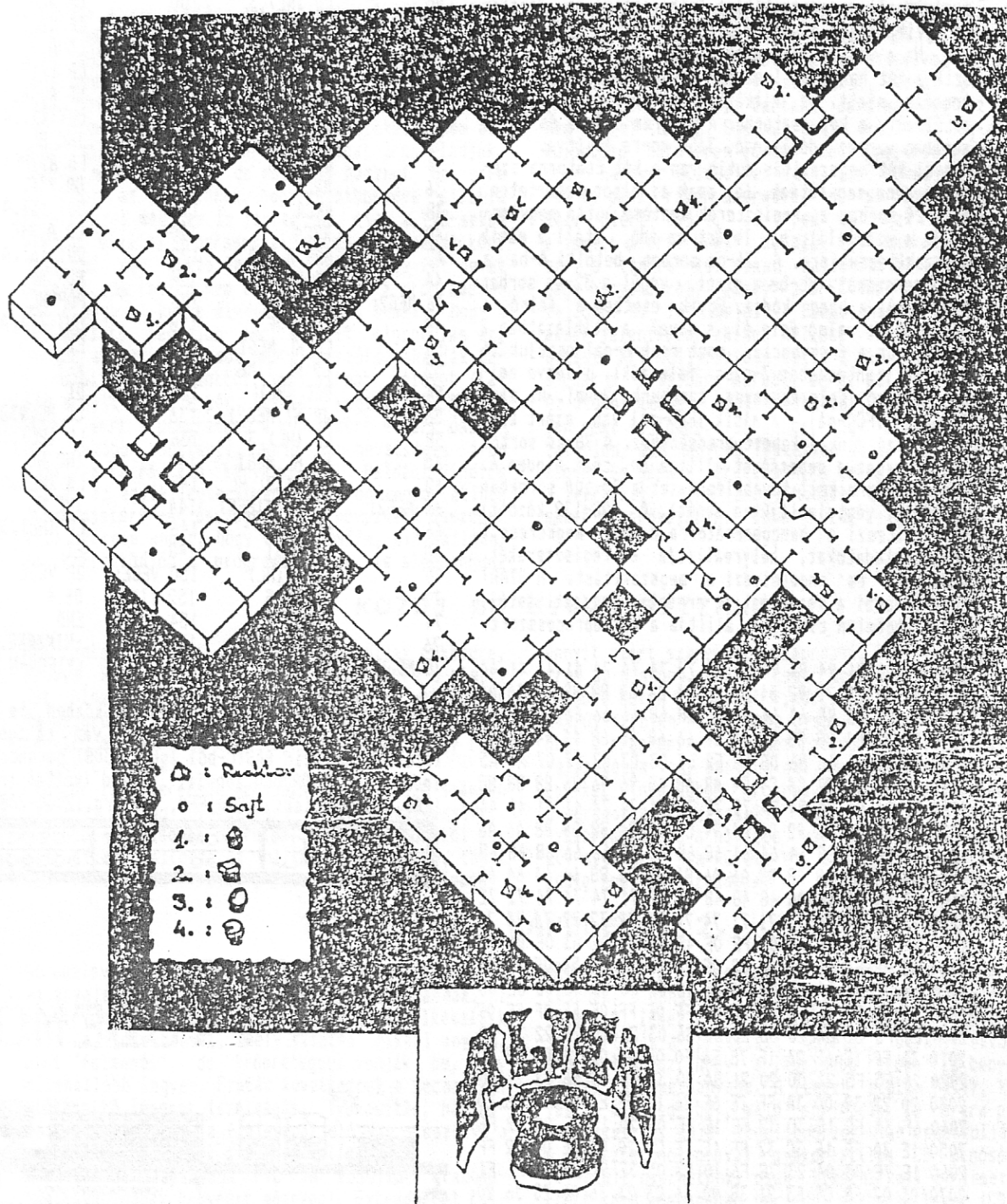
Ha a billentyűzettel akarsz játszani, akkor az irányítás a következő: A-L halad, Q-P ugrik, Y-, forog. A billentyűzeten a 2-2 billentyűk közé eső összes billentyűre értendő. Például a Q billentyű lenyomására ugyanúgy ugrani fog, mintha az R vagy a Z (stb.) gombot nyomnád meg.

Billentyűzetről lehet más módon is játszani, mégpe-

dig a számbillentyűkkel. Külön választhatunk, hogy az 1-5 vagy az 5-9 gombok segítségével akarunk játszani.

Van egy olyan funkció, amely minden irányítási módnál megtalálható. Ez pedig a játék közbeni szünetek "előállítását" teszi lehetővé. Előidézhető a "." vagy a SHIFT billentyűvel. A játék folytatása a billentyű ismételt megnyomásával lehetséges.

És néhány szót a képekről: mellékelem a főmenüt, egy akciórészletet, valamint a program térképét (ez azonos a többi gépen futó program térképével).



ZENE COMMODORE 16-ROL

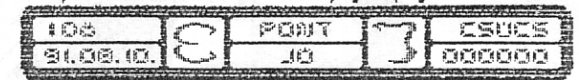
A számítógépes zeneírás elég nehézkes feladat segédprogramok nélkül, ezért amikor a játékaimhoz kis dallamokat akartam tenni, inkább a "koppintást" választottam a zeneszerzés helyett. A kézenfekvő megoldás a C16 volt, mert erre viszonylag egyszerű, de tártható minőségű muzsikák léteznek. Csak az a nagy probléma, hogy két hanggenerátora van a TVC egy csatornájával szemben, így egy kissé ügyeskedni kell vele. A megoldásra a következőt találtam ki ("spanyolviasz"): a megszakítást felhasználva egy darabig az egyik, aztán a másik csatorna adatát szolgáltatom meg. Ha a váltás elég gyors, akkor egyszerre hallatszik a két hang, de lesz egy zavaró mellékzaj a változtatás miatt. Ha ritkábban váltunk, akkor jobban elkülönül a két csatorna. A program 20-as és 58-as sorában van az időállandó, 3/50 mp-re állítva. Szóval két megszakítás rutin van a két csatorna szerint, azonosan futnak, így csak az elsőt ismertetem. A 10-24 sorban a regiszterek mentése után megvizsgálja a számlálót, ha lejárt az idő, átáll a másik megszakításrutinra. A 26-os sorban betölti A-ba a hang sorszámát, HL-be a címét, végül a 32-es sorban A-ba kerül a hang kódja. Egyik esetben a felső, a másikban az alsó fele él, s mivel a táblázatban 2 bajton van a frekvencia, most csak 8-cal osztjuk 16 helyett (pontosabban 3-szor felezzük), illetve amikor az alsó fele érvényes, szorzunk 2-vel. Az első táblázat 1FC0-nál, a másik 1FE0-nál van, ezért ennyit hozzáadunk a kapott eredményhez. A 78-as sortól kezdődő rész a sebességet állítja be, csak minden 6. megszakításra kell továbblépni (ez a 90-106 sorokban történik, végtelenítjük a zenét). A 108-132 közötti rész kiteszi a hanggenerátorra a már megkeresett frekvenciadatokat, helyreállítja a regisztereket, nyugtázza és engedélyezi a megszakítást. A START rész elveszi a vezérlést az eredeti megszakítástól, majd végtelen ciklusba állítja a mikroprocesszort.

```

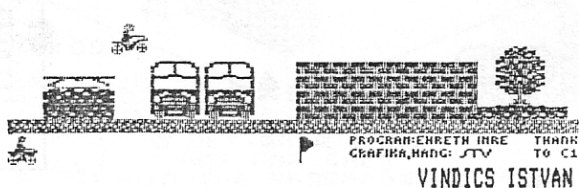
2 ;DAT->1F00 80 LD A,($1EFE)
4 ;START $2074 82 INC A
6 ORG $2000 84 LD ($1EFE),A
8 LOAD $2000 86 CP $06
10 MEG1: PUSH HL 90 LD A,$00
12 PUSH AF 92 LD ($1EFE),A
14 LD HL,TIME 94 LD A,($1EFF)
16 DEC (HL) 96 INC A
18 JR NZ,MEG11 98 LD ($1EFF),A
20 LD (HL),3 100 CP $C0
22 LD HL,MEG2 102 JR NZ,TOVA
24 LD ($39),HL 104 LD A,$00
26 MEG11: LD A,($1EFF) 106 LD ($1EFF),A
28 LD L,A 108 TOVA: LD A,(HL)
30 LD H,31 110 OUT (4),A
32 LD A,(HL) 112 INC HL
34 AND $F0 114 LD A,(HL)
36 RRCA 116 OR $10
38 RRCA 118 OUT (5),A
40 RRCA 120 LD A,$9C
42 ADD A,$C0 122 OUT (6),A
44 JP MEGVEG 124 POP AF
46 MEG2: PUSH HL 126 POP HL
48 PUSH AF 128 OUT (7),A
50 LD HL,MEG1 130 EI
52 LD HL,TIME 132 RET
54 DEC (HL) 134 START: DI
56 JR NZ,MEG21 136 LD HL,$38
58 LD (HL),3 138 LD (HL),195
60 LD HL,MEG1 140 INC HL
62 LD ($39),HL 142 LD (HL),0
64 MEG21: LD A,($1EFF) 144 INC HL
66 LD L,A 146 LD (HL),32
68 LD H,31 148 EI
70 LD A,(HL) 150 VEGE: JP VEGE
72 AND $0F 152 TIME: DB 4
74 RLCA 154 END
76 ADD A,$E0 156 ;KIKZENE.DAT
78 MEGVEG: LD L,A 158 ;$1F00-N VAN
    
```

1F00 91 91 91 94 94 94 72 72 72 74 74 74 41 41 41 44
1F10 44 44 72 72 92 D4 D4 94 C4 C4 C4 88 88 88 A6 A6
1F20 86 88 88 88 64 64 64 68 68 68 66 66 66 68 68 68
1F30 84 84 84 88 88 88 66 66 66 68 68 68 44 44 44 48
1F40 48 48 66 66 86 D8 D8 E8 D3 D3 D3 C7 C7 C7 A5 A5
1F50 95 97 97 97 C4 C4 C4 A8 A8 A8 96 96 86 88 88 88
1F60 91 91 91 94 94 94 72 72 72 74 74 74 41 41 41 44
1F70 44 44 72 72 92 D4 D4 94 C4 C4 C4 88 88 88 A6 A6
1F80 86 88 88 88 64 64 64 68 68 68 66 66 66 68 68 68
1F90 C4 C4 C4 88 88 88 A6 A6 86 88 88 88 64 64 64 68
1FA0 68 68 46 46 46 48 48 48 71 71 71 74 74 74 72 72
1FB0 72 74 74 74 71 71 71 74 74 74 72 72 72 74 74 74
1FC0 FF OF FF OF FF OF FF OF 48 OF 79 OF 0E A3 OF B6 OF
1FD0 DB OF FA OF 0A OF 18 OF 24 OF 3C OF 51 OF FF OF
1FE0 FF OF DA OF EA OF 0B OF 24 OF 0C OF F0 OF 0C OF 45 OF 0D OF 0E OF
1FF0 B5 OF FF OF FF OF FF OF FF OF FF OF FF OF FF OF FF OF
2000 E5 F5 21 84 20 35 20 08 36 03 21 21 20 22 39 00
2010 3A FF 1E 6F 26 1F 7E E6 F0 OF OF OF C6 C0 C3 40
2020 20 E5 F5 21 00 20 21 84 20 35 20 08 36 03 21 00
2030 20 22 39 00 3A FF 1E 6F 26 1F 7E E6 OF 07 C6 E0
2040 6F 3A FE 1E 3C 32 FE 1E FE 06 20 15 3E 00 32 FE
2050 1E 3A FF 1E 3C 32 FF 1E FE C0 20 05 3E 00 32 FF
2060 1E 7E D3 04 23 7E F6 10 D3 05 3E 9C D3 06 F1 E1
2070 D3 07 FB C9 F3 21 38 00 36 C3 23 36 00 23 36 20
2080 FB C3 81 20 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Megoldható az is, hogy programírás közben is élvezhessük e "nagyszerű" zenét, ha van rá igény, közöljük. A rutin BASIC-ból X=USR(8308) paranccsal indul, s a MOTORDEMO zenéjét hallod (kotta: 1F00-1FB0, frekvenciák: 1FC0-1FF0, g.k.prg.:2000-2080).



MOTORDEMO



SZEGÉNY EMBER VIZZEL FŐZ?

Egyszer azon meditáltam, hogy miképp lehetne kedveltebb a TVC. Az egyik gond, hogy sokan magóval használják, ez pedig nem az igazi. Biztosan népszerűbb lenne, ha több lemezes lenne... Hiszen... De gondolom, nem kell ecsetelni, hogy egész sor új lehetőséget nyújt, csak jön a de... és a pénztárca. Talán érdemes lenne terjeszteni, hogy a TVC lemezegységrel való felszerelése nem is olyan költséges, mint pl. a C64-é, ráadásul (mondjuk VT-DOS-szal) szerintem sokkal jobb! Aki megismeri a VT-DOS-t, az PC-vel is könnyen ismerkedik. Szóval, számolgattam: mi is kell, ha van valakinek mondjuk egy TVC-je és egy magója?

1. Vásárol, szerezz, kunyerál egy 360k-s PC XT meghajtót. Ennek az ára változó, de "meztelenül" a legrosszabb esetben sem kerül többé 4000 Forintnál. (És ez már minőségi, szerintem egy használható akár jóval olcsóbban is hozzá lehet jutni.)
2. Fog egy kb. 20*50 cm-es (kb. 0,5 mm vastag) alumínium lemezt, négy lemezcsavart, és kb. félóra alatt klasszul be is csomagolta. Ragaszt rá négy kis gumidarabot, és kész is.
3. Vásárol, szerezz egy floppycsatló kártyát. (Sajnos az árát nem tudom, gondolom 2000-nél nem lehet több.)
4. Kell félméternyi szalagkábel, csatlakozókkal. Ez szabvány PC-s floppykábel. (Vagy megszám minket valamelyik PC-s haverunk, vagy rááldozunk az anyagra 1-2 százast.)
5. Most már csak a meghajtót kell árammal ellátni. Ha kerítünk valahol egy kis floppytápot, nyert ügyünk van. Ha nem sikerül, akkor a TVC tápegységét "csapoljuk" meg. (Némi kábel, egy dugasz, negyedórás munka.) A tápegység lazán bírja mind a kettőt.

6. Összedugunk mindent, és döbbenet bémuljuk, hogy pillanatok történik mindaz, amire máskor negyedórát vártunk.

7. Ha kb. egy ezrest rááldozunk a VT-DOS kártyára, akkor új életet kezdhetünk. Rájövünk, hogy nemcsak játék már a TVC, hanem akár dolgozhatunk is vele. (64k-s gépnél be kell tenni a 74LS02 IC-t.)

8. Kiveszünk 2 hét szabadságot...

Mibe kerülhet mindez? Ha jó a becslésem, 8000-ból biztosan kijön, de ha szerencsénk van, ez akár még jóval olcsóbb is lehet. Tehát egy magó árából közel kihozható a dolog.

A 360k-s változat előnyei:

1. A DOS-sal készült állományok adatszinten PC-vel kompatibilisek.

2. A programjainkat simán kipakolhatjuk winchesterre, onnan másik lemeze. (A PC-n formázott 360k-s lemez is tökéletes!)

Hátránya a 720 kilobájtoshoz képest:

1. A lemez kapacitása kisebb. Ha 720-as lemezt kapunk, nem sokat tudunk vele kezdeni (semmit). Két megoldás van azért. Keresünk egy PC-s havert, aki megpróbálja a 720-as lemezt bemásolni a W-be, majd 360k-s lemeze visszamásolja (ez vagy bejön, vagy nem). Az egyszerűbb megoldás, ha a 720-as partnerünknek 360k-ra formázott lemezt küldünk.

Ha olyan mázlink volt, hogy 2 meghajtót is sikerült szereznünk, akkor egy sor lemezcsere-től megkímélhetjük magunkat. A megvalósítás annyival bonyolultabb, hogy a vezérlőt összekötő kábelt kell "megcsapolni", úgy mint 2 floppy PC-nél. A gond csak a tápáram, mert a TVC tápegysége ezt már nem bírja.

RÓZSAHEGYI ZOLTAN

SOROS VONALI INTERFÉSZ 3.

A TVC tartalmaz beépítve egy kezelőprogramot, amely a soros vonali (RS232) bővítkártya közvetlen kezelését végzi. A működés BASIC és Z80-as dton is megvalósítható. Fontos azonban, hogy amennyiben nem párbeszéd (handshake) módban használjuk, a karakterek vonalra küldése akkor is megtörténik, ha vevő oldal még nem vételkész.

A bővítkártyahelyeket belülről kifelé számozzuk (0-3). Bármelyikbe dugaszolhatjuk a 4 hely közül. 1.2-es BASIC esetén bekapcsolás után be kell írni: FORI=0TOS:OUT16*I+17,5:NEXT

Az átviteli jellemzők alapértelmezése a következő: átviteli sebesség 1200 baud, átviteli formátum: 8 adatbit, 2 stopbit, nincs paritásbit.

A soros vonalat, mint bemenetet vagy kimenetet az alábbi utasításokban #6 paraméterrel lehet jelölni. Ezt a paramétert a BASIC periféria néven "jegyez".
Néhány példát ismertetek RS232 BASIC kezelésére.
CLOSE#6:OUTPUT soros vonalra küldött fájl lezárása.
CLOSE#6:INPUT soros vonalról adott fájl lezárása.
GET#6:A\$ egy karakter vétele a soros vonaltól. Az utasítás vár a karakter megérkezéséig, majd azt az A\$ változóban tárolja.

INPUT#6:A,B,C\$ az A és B numerikus, valamint a C\$ string értéke lesz a soros vonalról érkező adat.
LIST#6:150-300 a memóriában lévő program 150-300

közötti sorszám sorainak kilistázása a soros vonalra. Minden sor végén küld egy "törlés a sor végéig" funkciójú vezérlőkaraktert is.

LIST#6:200-450 a memóriában lévő program 200-450 közötti sorainak a soros vonalra listázása.

LOAD#6:"JATEK" a soros vonalról érkező BASIC program betöltése a memóriába. A név ("JATEK") elhagyható, mert a betöltés ezt figyelmen kívül hagyja. Az átviteli jellemzőket \$BAUD és \$FORMAT szerint állítja be.

LPRINT#6:X;Y\$;"TVC" az X és Y\$ változók értékét, valamint a "TVC" stringet a soros vonalra küldi. A ";" és a "\$" jelentése szokásos.

OPEN#6:"INPUT"ADATOK soros vonalról érkező fájl megnyitása. A név ("ADATOK") elhagyható, mert a kezelőprogram figyelmen kívül hagyja. Az átviteli jellemzőket \$BAUD és \$FORMAT szerint állítja be.

OPEN#6:OUTPUT"ADATOK" soros vonalra küldendő fájl megnyitása. Az átviteli jellemzők itt is \$BAUD és \$FORMAT szerint állnak be.

PRINT#6,USING"###.##":X,Y;Z az X, Y és Z változók soros vonalra küldése a formátumvezérlő string szerint. A ";" és a "\$" jelentése a szokásos.

PRINT#6 egy "kocsi vissza" és egy "soremelés" karakter kiküldése a soros vonalra.

A következő számban folytatom még a parancsokkal.

S I m e : D e m o

Máris szeretném leszögezni, még nem süllyedtem arra a szintre, hogy már a címet sem tudom helyesen leírni, ám a most ismertetésre kerülő programhoz ez volt a legmegfelelőbb kezdés. Nézz csak a szavak kezdőbetűire! Igen, igen. Most egy SID demót szeretnék ismertetni. Lehet, hogy nem sok hasznát veszed, de tanulmányozásra jó lesz. Azt nem árulom el, hogy a begépelendő program milyen zenét fog "szolgáltatni", legyen meglepetés. Annyit azért elmondok, hogy kétszólamos dallam az eredmény, s a programot már a Mikrovilágban leköszölték, én azt irtam át. Essen azért szó a program működéséről is.

Az első két sort talán nem kell magyarázni, a megjegyzések találhatóak ott. A 3. sorban a kártyához szükséges regisztereket nullázzuk. A 4-11 sorokban történik az összes alapfunkció beállítása (a funkciók működéséről már irtam a februári számban, ezért külön nem részletezem). A 12-21 sorokban van a "lényeg". Ezen belül a 12-15 sorokban a hang olvasása és az ellenőrzések találhatóak. A 16-20 sorok a hang be- és kikapcsolását végzik. Ezek után találhatóak a zene adatai. Még egyet szeretnék elmondani: a lejátszás előtt beállítható a zene ritmusa, szerintem a 2-es a legmegfelelőbb. Jó szórakozást!

```

1 ! EZ A PROGRAM CSAK SID KARTYA SEGITSEGEVEL FUT, ILLETVE A ZENE CSAK AZZAL HALLHATO!
2 ! Copyright Sixoft 1992
3 FORA=224T0248:OUTA,0:NEXT
4 GRAPHICS4:INPUTPROMPT"Ritmus?(1-4)":R:CLS
5 IF R>4 ORR<1THEN4
6 U1=33:U2=65
7 E=15:TT=15:LC=14:Z=255:ZZ=0:FF=10:CS=6
8 S=224:F=S:H=S+1:K=S+2:J=S+3:M=S+4:L=S+5:T=S+6:B=S+24
9 SI=231:F1=SI:H1=SI+1:K1=SI+2:J1=SI+3:M1=SI+4:L1=SI+5:T1=SI+6:B1=SI+24
10 OUTB,E:OUTJ,ZZ:OUTK,Z:OUTL,FF*16+CS:OUTT,TT*16+LC
11 OUTB1,E:OUTJ1,ZZ:OUTK1,Z:OUTL1,FF*16+CS:OUTT1,TT*16+LC
12 READ X,Y
13 READ X1,Y1,D1
14 IFX=-2THEN FORI=1T0400:NEXT:GOTO6
15 IFX=-1THEN22
16 OUTH,X:OUTF,Y
17 OUTH1,X1:OUTF1,Y1
18 OUTM,U1:OUTM1,U2
19 FORV=1T0 R*D1:NEXT
20 OUTM,0:OUTM1,0
21 GOTO12
22 PRINTAT1,1,"Ujabb meghallgatás esetén nyom-j meg a szokott. Más billentyűlenyomasara a program megall."
23 GETA$:IFA$=" "THEN RESTORE:RUN:ELSECLS:END
24 DATA26,20,10,89,375,27,160,11,158,125,31,3,13,10,125,41,101,13,10,375
25 DATA31,3,26,20,250,27,160,23,59,250,26,20,20,178,500
26 DATA34,207,27,160,250,31,3,26,20,250,27,160,23,59,250,26,20,21,237,250
27 DATA23,59,11,158,250,26,20,21,237,250,27,160,23,59,500
28 DATA 0,0,0,0,200
29 DATA23,59,9,196,375,26,20,10,89,125,27,160,11,158,125,46,118,13,208,375
30 DATA27,160,23,59,250,26,20,20,178,250,23,59,19,137,500
31 DATA31,3,26,20,250,27,160,23,59,250,26,20,20,178,250,23,59,19,137,250
32 DATA20,178,10,89,250,23,59,19,137,250,26,20,20,178,500
33 DATA 0,0,0,0,200
34 DATA41,101,15,129,375,39,18,19,137,125,34,207,17,103,250,32,219,16,109,250
35 DATA34,207,17,103,250,39,18,19,137,250,26,20,13,10,500
36 DATA52,39,31,3,375,46,118,31,3,125,41,101,31,3,250,39,18,31,3,250
37 DATA41,101,31,3,250,46,118,29,69,250,31,3,15,129,500
38 DATA 0,0,0,0,200
39 DATA55,65,34,207,375,52,39,34,207,125,46,118,34,207,250,41,101,34,207,250
40 DATA39,18,31,3,375,34,207,27,160,125,31,3,26,20,250
41 DATA27,160,23,59,250,26,20,20,178,250,26,20,20,178,250,23,59,20,178,185
42 DATA19,137,9,196,250,26,20,13,10,125,20,178,10,89,750
43 DATA0,0,0,0,400
44 DATA55,65,34,207,375,52,39,34,207,125,46,118,34,207,250,41,101,34,207,250
45 DATA39,18,31,3,375,34,207,27,160,125,31,3,26,20,250
46 DATA27,160,23,59,250,26,20,20,178,250,26,20,20,178,250,23,59,20,178,185
47 DATA19,137,9,196,250,26,20,13,10,125,20,178,10,89,750
48 DATA-1,-1,-1,-1,0

```