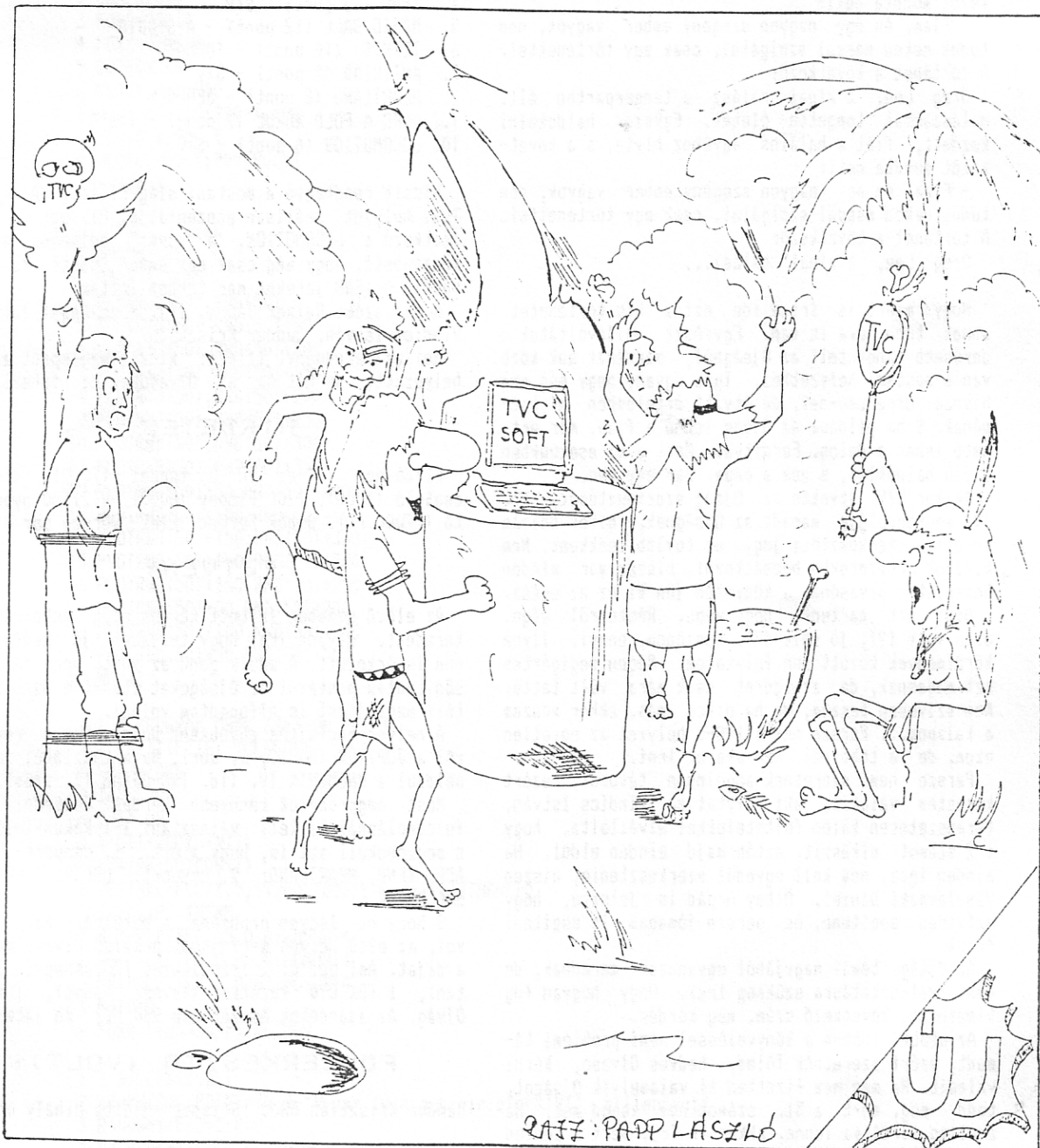


TVC ÚJSÁG



A TVC - ÚJSÁG TELJES JOGÚ SZERKESZTÉSE T
EZENNEL BETEJEZTEM.

BÚCSÚZIK A FŐSZERKESZTŐ: *Dunde Periti*

NEVERENDING STORY

Öreg Lee, a kínai halász a tengerparton élt. Halászással tengette életét. Egyszer haldokolni kezdett, fiát a halálos ágyához hívta, s a következő mondta neki:

- Fiam, én egy nagyon szegény ember vagyok, nem tudok neked mással szolgálni, csak egy történettel. A történet a következő:

Öreg Lee, a kínai halász a tengerparton élt. Halászással tengette életét. Egyszer haldokolni kezdett, fiát a halálos ágyához hívta, s a következő mondta neki:

- Fiam, én egy nagyon szegény ember vagyok, nem tudok neked mással szolgálni, csak egy történettel. A történet a következő:

Öreg Lee, a kínai halász...

Hogy miért is írtam ide ezt a kis történetet, annak több oka is van. Egyrészt hiányoltatok a derűsebb hangvételt az Újságból, másrészt sok köze van a mostani helyzethez. Igaz ugyan, hogy még nem hívnak Öreg Lee-nek, de átvitt értelemben hívhatnának. S ha például az Újság lenne a fiam, már érthető lenne a dolog. Fordítva. Mert a mi esetünkben a fiú haldoklik, s nem a papa. Már egy éve.

Amikor STV átvette az Újság szerkesztését, kb. 30 megrendelője maradt az Újságnak, mikor hozzám került a szerkesztési jog, ez tovább csökkent. Nem kívánok részletekbe bocsátkozni, hiszen már minden becsületes olvasónak a könyökén jön ki ez az egész.

Most ott tartunk, hogy vége. Részemről vége. Szép volt (?), jó volt (?), köszönöm, ennyi. Ilyen körülmények között nem folytatom. Régen megígértem ezt magamnak, de az ígélet csak mára vált tétű. Nem szívesen teszem, de ha nincs más, akkor veszem a kalapom... Persze nem a TVC-s helyzet az egyetlen okom, de a többről nem akarok írni.

Persze nem szeretnék angolosan távozni, ezért kerestem valakit, aki folytatja. Vindics István, természetesen külön feltételekkel elvállalta, hogy 1-2 számot elkészít, aztán majd minden eldől. Ha minden igaz, nem kell egyedül szerkesztenie, hiszen Viszlavszki Dániel, Ölvey Árpád is jelezte, hogy szívesen segítene, és persze jömagam is segíteni fogok.

Az Újság témái nagyjából ugyanazok maradnak, de némi változtatásra szükség lesz. Hogy hogyan fog kinézni a következő szám, még kérdés.

Az utóbbi időben a könyveléssel némi probléma támadt, ezért szeretnék Tőled, kedves Olvasó, kérni valamit. Ha még nem fizetted ki valamelyik Újságot, tedd meg, mert a 31. számot nem kapod meg. Ha esetleg fordítva lenne, akkor is írj, mert a pénzed visszaküldöm, vagy továbbítom Istvánnak. Az viszont biztos, hogy ezek elmulasztása esetén garantáltan nem kapod meg a későbbi Újságo(k)at. Tiszteletem!

A HÓNAP VICCE

- Miért nem lehet a Lánchídon biciklizni?
- Mert nincs rajta pedál.
- Kedves, te a szépeket, vagy az okosokat szereted?
- Nem, én téged szeretlek aranyom.

CSÜCSLISTA

1. SPHERICAL (25 pont) - C. S.
2. WAR IN 2200 (18 pont) - TVCM
3. SOKO-BAN (14 pont) - UBUL
4. XENO (13 pont) - STV
5. MAGIC BALL (12 pont) - A STUDIO
6. TETRIS (10 pont) - TORNADO
7. ANTIRIAD (9 pont) - STV
8. HEARTLAND (8 pont) - JEFFREY
9. HARC A FÖLD KÖRÜL (7 pont) - TAS^P
10. LOCOMOTION (6 pont) - STV

Kicsit rendhagyó a mostani slágerlista. A jelenlegi helyzet reálisan prezentálja. Pl. egy új feliratkozó a LOCOMOTION, a "rossz" helyezés annak köszönhető, hogy még csak egy ember tudott rá szavazni. A XENO játékot már többen látták.

A szavazók: Reiser János, ifj. Rózsahegy Zoltán, Vindics István, Dunder Krisztián.

Ami az eredményt illeti: kicsit meglepett az 1. helyezett, de hát ha az Olvasónak ez tetszik...

HIRDETÉS

Eladó egy 1.2-es TVC új táppal (7000), VT-DOS csatoló (1000), 720k floppy (8000), VT21550 nyomtató (12000 Ft). Sebők Ferenc Elek Vécsey sor 11/a.

REJTVÉNY

Az előző számban feltett kérdés elég nehézre sikeredett. Olyannyira, hogy teljesen jó megfejtés nem is érkezett. A másik gond az volt, hogy túl későn tudtam postázni az Újságokat (tehát a határidőn túli megfejtést is elfogadtam volna).

A helyes megfejtés egyébként Dörner Péter részéről a JUPITER (BASIC, 1. sor), Bata Lászlótól pedig például a MNEMONIK IV. (ld. TVC-ÚJSÁG 13. szám).

Most megpróbálok könnyebb kérdést feltenni. Két felsorolásnál ki kell választani 1-1 kakukktójást, s megindokoli azt is, hogy miért. 1. csoport: RACE ACE, XENO, HEARTLAND; 2. csoport: OSCAR, FIREBOW, BULLDOZER.

S hogy ne legyen probléma a beküldési határidővel, az első helyes megfejtést beküldő Olvasó kapja a díjat. Ami pedig: 2 íráselemzés (Rózsahegy Zoltán), 1 TDK D90 kazetta (Reiser János), 1 TVC-Újság. Az ajándékok összértéke 930 Ft! Jó játékot!

FŐSZERKESZTŐ (VOLT):

Dunder Krisztián 3800 Szikszó Babits Mihály út 2.

SZERKESZTETTÉK:

Vindics István 7695 Mecseknádasd Liszt F. u. 39.
Góra Rajmund 4400 Nyíregyháza Szarvas u. 111. 3/10.
Rózsahegy Zoltán Nyergesújfalu Május 1. tér 3.
Kiss Gyula 2755 Kocsér Szabadság u 38.
Kocsis Árpád 6600 Szentés Nagygörgös u. 9.
Ölvey Árpád 4600 Kisvárdá Deák F. u. 4. 3/11.
ifj. Rózsahegy Zoltán Nyergesújfalu Május 1. 3.
Sipos Attila 2400 Dunaújváros Dunasor 27. II/2.
Töltőri Sándor 2870 Kisbér Fáy András út 31.

INDUL A LAVINA!

Az előző számban búcsúztattam TVCM-et. Ahogy reméltem, reagált is rögtön, s megtudtam egy-két "bonus" dolgot. Bár kért arra, hogy ne ismertessem e sorokat, de szerintem az igazságot, vagy annak egy lehetséges változatát mindenkinek tudni kell. Már csak azért is, mert nem egészen úgy volt a "dolog" azzal a WARral.

A játékokat Döme - TVCM barátja - tesztelte, ő egy ködkéreses védelemmel ellátott programot kapott. Történt egyszer, hogy TVCM ellátogatott Pitykéhez (Ex-MikroVilág, Nagy József). S mi diszlett egy 5.25"-ösön? Csak nem? De igen, sajnos. Dömétől nem juthatott el Pitykéhez, Orionnak (lásd trió) már nincs TVC-je, maradt egy tag a trióból. Ő azt állítja, hogy ártatlan. A demó feltörhetetlen működő formára. Mi az igazság? Csak a tolvaj tudhatja.

Az tény, hogy TVCM nem fog többet TVC-t programozni, s az is, hogy ez főleg (!) a WAR IN 2200 elkeverésének köszönhető. Köszönjük, kedves rabló. Akárki is vagy, biztosan nem bánod az egészet. Vagy igen? Kellett ez Neked? Ha volna benned egy kis lelkiismeret-furdalás, felhívnád TVCM-et.

Fent van egy utalás az esetleges tettesre, de ez nem vehető kész ítéletnek, másfelől e sorokat a főszerkesztő írja, TVCM engedélye nélkül. De azért arra kíváncsi lennék, hogy miért nem küldte vissza egy barátom fél éve elküldött tápegységét, még akkor is, ha javíthatatlan (mármost a tápegység).

TVC-S KONVERTÁCIÓK PC-N

Az tény, hogy TVCM nem programoz többé TVC-t, de ha már azt nem, akkor mást miért ne? Esetleg PC-t?

Ahogy a címből is kivehető, TVC programokat kezdett konvertálni PC-re. Az ORION MOVIE már el is készült. A megoldás érdekessége, hogy a 256*240-es felbontás 800*600-ra sikeredett. Ja, és 4 szín helyett 256 lett. Talán "megbocsátható" ez a kis "baki". A programhoz 512k-s VGA kártya kell.

Másfelől előkészületben van a nagy vihart - mondhatni háborút - kavart program, a WAR IN 2200 is. Úgyis több már lassan a PC-s ex-TVC-s. Hát ez van.

HELLO MIKI MAUSZ!

Több csatornán sikerült egér illesztéséről tudomást szereznem. Eddig csak EGERFUGÓ létezett kis gépünkre, ezentúl egér is lesz.

Az egyik Enterprise egér (Szeged), joy porton üzemel, tápfeszültséget igényel, ki lett próbálva (azt inkább meg sem említem, melyik programmal). Szentesről bővebb információt megtudhatsz erről.

A másik a Commodore egér. Erről Bata Lászlótól hallottam. Egy barátja épített egy kis bővítmőkártyát, egy-két százasból kijön. Ezzel működött neki.

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS

Talán egyesek haragudni fognak rám, amiért csak néhány sor maradt az AD&D számbra, de így jutott hely az Újságban. Erre az egy számba amúgy sem akartam elkezdeni a 2. részt. A műfaj kedvelőinek álljon itt "totálképernyős" kép (lásd 16. oldal).

A TELEJON KÖZPONT RÓL...

A Telejon központ új ötlettel állt elő. Konvertálókat keres az alábbi programokhoz átírására:

- GOLDEN AXE - 200 Ft
- CAULDRON I. - 200 Ft
- CAULDRON II. - 200 Ft

Ha jól értettem Ölbey Árpád levelét, ezekre már konvertert is talált, s a programnevek melletti árat fizeti a központ az elkészítésért, utáni a terjesztés a központé, a bevétel 75 %-a pedig az íróé.

Volt még néhány program, 400-600 Forintos felvásárlási árral, de azokat a központ visszamondta. Ellenben felkínálja a lehetőséget arra, hogy új programokat vásárol és terjeszt (lásd exCompread).

A/3 VAGY A/4?

Felmerült a 27. számban, hogy olcsóbb lenne az Újság előállítására, ha pl. feleakkorára csökkene a mérete, mint a mostani (A/4)?

A kérdés maig is megválaszolatlan. Az az igazság, hogy kipróbáltuk, hogyan is néz ki a "mini". A vélemény megoszlott. Az egyik szerint kicsik a betűk, a másik szerint elmegy, a harmadiknak pedig sokkal jobban tetszett, mint a nagy méretű (talán mondanom sem kell, hogy az utóbbi az én véleményem volt).

Felmerült az az ötlet is, hogy a vásárló válaszsa meg a saját példányát. Te hogy szavaztál volna?

A NYOMTATÓK STAR-JA

Amikor az Újság szerkesztését átvettem, kellett valakit keresnem, aki a nyomtatást elvállalja, mivel nekem nem volt saját nyomtatóm. Kisfűjési Zsolt barátom el is vállalta ezt a műveletet, sőt az első lépésekhez még a nyomtatóját is kölcsönadta. Aztán, amikor megkaptam az első 8 kinyomtatott oldalt, le voltam teljesen döbbenve. Kb. 1-2 sort nem nyomtatott ki a nyomtató az oldalak alján. Akkor még nem tudtam, mi az oka, de egy hónapja rájöttem. A kazettás szövegszerkesztővel dolgoztam (még most is), Zsolt azonban lemezen dolgozott a programmal. Amíg kazettánál a nem szekvenciális kimentés a jobb, addig lemezen a szekvenciális módszer használandó.

Ennek köszönhető, hogy Vindics Istvánhoz fordultam, hogy próbálja meg ő kinyomtatni valahogy. Azóta ő nyomtat egy STAR LC10-es nyomtatóval. Ezért egy hatalmas köszönet jár neki, mert nélküle nem tudtam volna idáig vinni.

Az előző szám 6. oldala NLQ minőségű nyomtatásban készült, kb. háromszor annyi munka volt vele, mint a normál nyomtatással.

Lehet, hogy ezeket a sorokat egy még jobb minőségű nyomtatásban olvasod. Ha sikerül a dolgoknak összebarátkozni, akkor csak egy ugrás a tintasugár!

VIRUSOK TVC-N

Eddig szerencsére nincsenek, és nem is lesznek (legalábbis remélem). Ennek ellenére egy ajánlatot kaptam Ölbey Árpádtól, miszerint tiltott forrásokból tudna írni egy-két cikket. A kérdés, hogy van-e rá igény. Ezt Vindics Istvánnak írhatjátok meg.

KINPADON A TV-COMPUTER 2.

BILLENTYÜZET - 4.3 Meglepő, hogy az osztályzat nem jobb, bár így sem rossz. Pedig első hallásra ez a tökéletes billentyűzet: teljes magyar ékezetes karakterkészlet, az írógépszabvány szerinti elrendezés, beépített botkormány, szabályozható gyorsaságú karakterismétlés - csupa kényelmi berendezés. Hogy mégsem jeles az osztályzat, annak alapvető oka valószínűleg az, hogy a számítógépesek ugyan tisztelik a szabványokat, de az írógépet mégis másra találták ki! Az egyenlőségjel, a kettőspont SHIFT-es elhelyezése ugyan lehet, hogy szabvány szerinti, de programírás közben mégsem kényelmes. A "Z" és az "Y" billentyű szintén a magyar szabvány szerint helyezkedik el, és ez természetes is - a számítógépesek azonban többnyire nem írógépen tanulták a billentyűzést, hanem angol kiosztású klaviatúrán. Így ezzel sem elégedettek. Tudjuk, hogy ebben a témában nincsen tökéletes megoldás, az viszont biztos, hogy az írógépszabvány rövidesen úgysem lesz elegendő a számítógépekhez: nem ártana végre gondolkodni egy elfogadható számítógép-billentyűzet szabványon.

DOKUMENTÁCIÓ - 4.0 Ezen a kinon általában a legjobb gépek is elvéreznek, hiszen a dokumentációra kevesebb gondot fordítanak, mint a konstrukció kialakítására. És az is igaz, hogy bármilyen jó is egy dokumentáció, az inkvizitorok mindig fanyalognak, hiszen mindent tudni szeretnének és - ha lehet, mindent egy könyvből. Hát, nem lehet. A gép vásárlásakor két könyvet kap a felhasználó, az egyik kezelési útmutató, a másik bevezetés a BASIC programozásba. A kezdőknek nem igazán jó tankönyv (egyébként ezt maga a könyv is írja), a haladók viszont többet szeretnének tudni róla. Többen említették hibaként, hogy legalább egy helyen betűrendben felsorolhatták volna az utasításokat, talán kevesebbet kellene keresgélni. Az első sorozatú könyvhöz közel kétoldalas hibajegyzék tartozott, ez második sorozatnál már megszűnt. Egyszóval a dokumentáció nem kapott rossz osztályzatot, de azért mindenki elégedetlen vele.

EDITÁLÁS - 4.8 A gépnek a ma már egyértelműen elterjedt teljes képernyős editora van: bármelyik programban bárkikor lehet javítani. Ehhez járul még néhány olyan funkció, ami más gépeknél ritkább: törlés a kurzortól, sorszáttolás, sorösszehúzás stb. Mindezekkel együtt az editort kiválóan tartják inkvizitoraink. Valaki külön kiemelte, hogy nagyon jók és pontosak a gép hibaüzenetei. Hiányzik a parancsok közül - és ez az editálást nehezíti az AUTO, a MERGE és a RENUMBER. De ez már némileg a gép programnyelvéhez tartozik.

A GÉP PROGRAMNYELVE - 4.4 Itt érzékelhetően vannak hiányok. Az előbb említettekén túl, hiányzik a CIRCLE és a RIGHTS. Érdekes, nem egyértelmű hátrány, hogy INPUT utasítás után, ha számot vár és nem azt kap, akkor nem áll le hibaüzenettel, hanem 0-nak olvassa a karaktert. Mindezekkel együtt inkvizitoraink mindegyike dicséri a BASIC-et, úgy érzik, hogy több gép előnyeit egyesíti, még olyan is

akadt, aki kijelentette: "Ez a legjobb BASIC, amit valaha is láttam!"

TANULHATÓSÁG - 4.8 Láthatóan elégedettek inkvizitoraink: a gép kezelésének, programozásának elsajátításához nem kell különösebb kunisztokat megtanulnia az embernek, a periféria kezelés, az editálás egyszerű - kell ennél több? A pontos, jó hibaüzenetek is segítik a tanulást, az egyetlen negatívumként a következőt hallottuk: a komolyabb szintű programozáshoz be kell szerezni egy-két BIT-LET-et, mert csak abban található memóriatérkép. Hát talán ez sem olyan nagy katasztrófa.

EMBERKÖZELÉS - 4.7 Kiemelkedően jó osztályzat, a többség egyszerűen így fogalmazott: "Ilyen jóval még nem találkoztam!" Érdekes módon mégis ennél a kinnál említettek olyan hibákat, amik máshol erősenként szerepelnek. Például a hibaüzenetek. A VIDEO-TON eltért a megszokott hibaüzenetektől: angol nyelven, de pontosabb üzenetek jelennek meg a képernyőn. Ennek a kétségtelen előnye mellett (pontoság) persze hátránya is van: aki más gépen tanult, de angolul nem beszél, bizony nem fogja érteni a NOT UNDERSTOOD kifejezést az egyszerű SYNTAX ERROR helyett. De persze ezt is meg lehet szokni. Itt került fel ismét a perifériák hiánya, hiszen a sok lehetőség egyelőre csak bosszúságot okoz, éppen használhatatlansága miatt. A gyár képviselője elmondta, hogy kész van a floppy és a hazai tervezésű nyomtató is, mindkettő gyártása remélhetőleg még az idén elindul. A floppy 720 k-s lemezt állít majd elő, ára várhatóan 29000 Ft lesz. A printer VT 21.000 típuselnevezéssel 22000 Ft-ért kerül majd a boltokba.

SZUBJEKTÍV VÉLEMÉNY - 5.0 Ilyen még nem volt! Minden vállalatunkra sikerült becsempészni néhány olyan inkvizitort is, aki az adott gépet ismerte, ám nem kedvelte meg. Ezúttal nem voltunk elég ügyesek, mert akik ezt a gépet használják, azok meg is kedvelték. Éppenséggel fordítva is lehetne, ez tehát azért sok mindent elárul!

SZOFTVERELLÁTÁS - 2.2 Bár jelentősen ront az átlagon, mégsem hagyhattuk ki ezt a kint sem, hiszen ma már egy gép elterjedését megakadályozhatja, ha nincs elegendő szoftver. Márpedig jelen pillanatban nincs. Néhány játékprogram kapható, de ezenkívül szinte semmi. Reménykedjünk azonban abban, hogy ez csak a friss konstrukció velejárója, annál is inkább, mert több forrásból tudjuk, hogy a Novotrade RT szoftverstúdiója - több sikeres Commodore szoftver szerzője - szerződésben vállalta a TV-COMPUTER programellátását. Allitóltag már idén több mint ötven program kerül forgalomba. Ha pedig mindez igaz, és inkvizitoraink sem tévedtek osztályzataikban - akkor reszketeth minden más gép, mert a TV-COMPUTER átütő sikert érhet el.

Ennyit az "irodalomból", hogy konkrét dolgot is mutassak, a következő oldalon található a tesztelők egyénekenkénti és összértékelése. Milyen az eredmény?

GRAPHICS 2.3

Idén márciusban bemutattam néhány tájat a számok térképéről, valamint két "élőlényt" a komplexek tengeréből. Folytassuk barangolásunkat Mandelbrot és Julia tájain.

Szálljunk kicsit lejjebb, és nézzünk körül a tő partján. A tő az említett rajzok közül a legelső volt, az a macihoz is meg almához is hasonlító sötét mező. A partvidék változatossága lenyűgöző. Vajon mi ez? Hernyó? Faág? Százlábú? (1. rajz) És ez? (2. rajz) Talán almaemberke? Kis tőcsa a parton? És mi ez a pávafarok-szerűség? (3. rajz)

Engedd el a fantáziádat, szabad! De egyet ne feleddj: mindez matematikai szabályok szigorú törvényein alapul. Itt nincs véletlen, itt a jó öreg KAOSZ uralkodik. Mást hallottál a kaoszról? Lehet. Meglepő, de a kaosznak is van jónéhány törvénye! Ilyen például a tört dimenzió létezése. A Mandelbrot halmaz (ez a bizonyos tő) nem kétdimenziós, nyilvánvalóan nem is három, hanem kb. 1.7 dimenziós... A matematikában (és az elméleti fizikában) van egy szabály, ami a vérbeli programozók előtt sem ismeretlen: mindent szabad, ami nem tilos, és minden lehetséges, amíg be nem bizonyítják az ellenkezőjét. Valaminek a hiánya pedig köztudottan nehezebben bizonyítható, mint a léte. További jó filozofálást kíván (hátrébb is vannak még képek):

KISS GYULA

UNLIMITED-SAROK

Ezzel a címmel új sorozatot indít a One Unlimited TVC Studio. Először, mint már szerepelt az űjság hasábjain, a stúdió oktatóprogramok fejlesztésével foglalkozik, kizárólag TVC-n. Sajnos nem mindenki ismeri az 1. Unlimited programcsomagot, így nem ismerik a stúdiót sem. Azonban szükség van arra, hogy mindenki értékelni tudja a programok szerepét. Ezért elindult egy másfajta tevékenység is, mely a terjesztéssel foglalkozik. A cél az, hogy ellássa a stúdió a TVC-seket jobbnál-jobb "áruval". Nemcsak saját termékeket terjesztünk, hanem eddig már "piacon" lévő, nem ismert, szabad terjesztésű programokat is. Természetesen azokat a szoftvereket is igénybe vesszük, amelyek eddig csak elkallódtak.

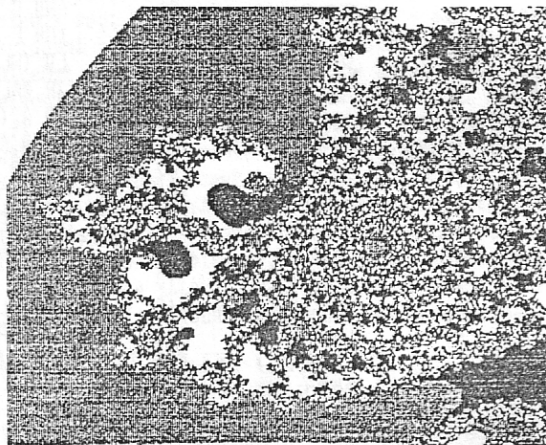
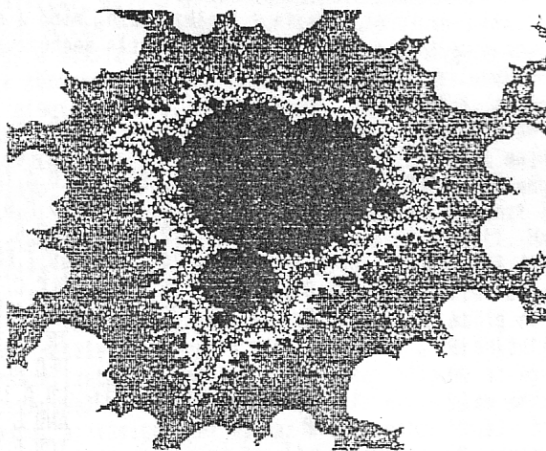
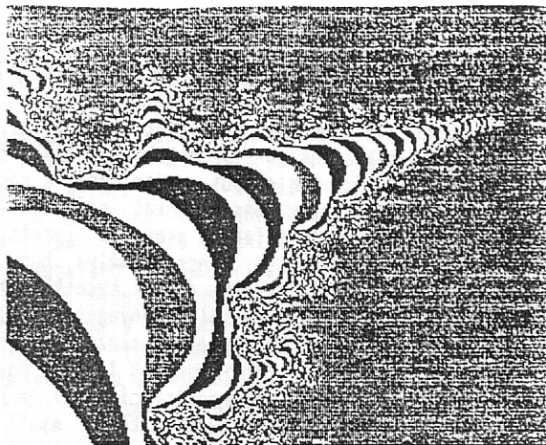
Minden hónapban jelentkezni fog ez a sorozat, ha lesz rá igény és lehetőség, de várunk olyan "írókat" is, akik be akarják mutatni szerzeményüket. Lesz majd mindig programteszt, újdonság és csúcslista lehetőségeinkhez mérve. Remélem, egyre többen fognak a stúdióhoz fordulni.

Azok az oktatóprogram-írók, akik nem akarják terjeszteni programjaikat, nyugodtan fordulhatnak hozzánk, ránk lehet bízni a terjesztést, megegyezés alapján.

A programigénylőket ezentúl előre összeállított programcsomagok várják, kérésre témamegjelölést is figyelembe veszünk. A stúdió csak ún. szabad terjesztésű programokkal foglalkozik.

Végül egy jó hír: rövidesen elkészül a 2. programcsomagunk, három színvonalas oktatóprogrammal.

GÓRA RAJMUND



| ATV COMPUTER VALLATÁSAINK CÉGNOMJE 1990. OKTÓBER 15. | | ERŐ LÁSZLO KÖZVETLEN MELLGATO | ERŐ LÁSZLO KÖZVETLEN MELLGATO | ERŐ LÁSZLO KÖZVETLEN MELLGATO | ERŐ LÁSZLO KÖZVETLEN MELLGATO | ERŐ LÁSZLO KÖZVETLEN MELLGATO | ERŐ LÁSZLO KÖZVETLEN MELLGATO | ERŐ LÁSZLO KÖZVETLEN MELLGATO | ERŐ LÁSZLO KÖZVETLEN MELLGATO |
|--|-------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1 | IN-OP | 2 | IN-OP | 3 | IN-OP | 4 | IN-OP | 5 | IN-OP |
| 6 | IN-OP | 7 | IN-OP | 8 | IN-OP | 9 | IN-OP | 10 | IN-OP |
| 11 | IN-OP | 12 | IN-OP | 13 | IN-OP | 14 | IN-OP | 15 | IN-OP |
| 16 | IN-OP | 17 | IN-OP | 18 | IN-OP | 19 | IN-OP | 20 | IN-OP |
| 21 | IN-OP | 22 | IN-OP | 23 | IN-OP | 24 | IN-OP | 25 | IN-OP |
| 26 | IN-OP | 27 | IN-OP | 28 | IN-OP | 29 | IN-OP | 30 | IN-OP |
| 31 | IN-OP | 32 | IN-OP | 33 | IN-OP | 34 | IN-OP | 35 | IN-OP |
| 36 | IN-OP | 37 | IN-OP | 38 | IN-OP | 39 | IN-OP | 40 | IN-OP |
| 41 | IN-OP | 42 | IN-OP | 43 | IN-OP | 44 | IN-OP | 45 | IN-OP |
| 46 | IN-OP | 47 | IN-OP | 48 | IN-OP | 49 | IN-OP | 50 | IN-OP |
| 51 | IN-OP | 52 | IN-OP | 53 | IN-OP | 54 | IN-OP | 55 | IN-OP |
| 56 | IN-OP | 57 | IN-OP | 58 | IN-OP | 59 | IN-OP | 60 | IN-OP |
| 61 | IN-OP | 62 | IN-OP | 63 | IN-OP | 64 | IN-OP | 65 | IN-OP |
| 66 | IN-OP | 67 | IN-OP | 68 | IN-OP | 69 | IN-OP | 70 | IN-OP |
| 71 | IN-OP | 72 | IN-OP | 73 | IN-OP | 74 | IN-OP | 75 | IN-OP |
| 76 | IN-OP | 77 | IN-OP | 78 | IN-OP | 79 | IN-OP | 80 | IN-OP |
| 81 | IN-OP | 82 | IN-OP | 83 | IN-OP | 84 | IN-OP | 85 | IN-OP |
| 86 | IN-OP | 87 | IN-OP | 88 | IN-OP | 89 | IN-OP | 90 | IN-OP |
| 91 | IN-OP | 92 | IN-OP | 93 | IN-OP | 94 | IN-OP | 95 | IN-OP |
| 96 | IN-OP | 97 | IN-OP | 98 | IN-OP | 99 | IN-OP | 100 | IN-OP |

EGY GÉPI TÉGLA (A FALBAN)

Ismét a képernyőn szeretnék kalandozni, de most kicsit szabályosabb alakzatban. Az alábbi rutin első része egy téglalapot rajzol meg, a másik fele pedig demo, amely téglalapokat rajzolgatva valamennyire tűrhető effektet produkál. Természetesen a demo bővíthető, így nincs akadálya, hogy hosszabb programmal változatosabb dolgok keletkezzenek.

Nézzük röviden a rajzolás lényegét. Az első a paraméterek átvétele, amely címkezett bajtkon keresztül történik. Mint legutóbb láttuk, egy képpont megadásához kell egy memóriacím (HL) és egy maszk (C). Az egyszerűbb beolvashatóság miatt került a maszk után téglalap szélességét tartalmazó bajt. Az E-be kerül a szín (logikai szín, mind a négy pont egyforma), D pedig 0 lesz. Ezután meghúzzuk a vona-

lakat. A mozgatásnál a már megismert módszereket használjuk, a képpont színezése viszont változik. A most használatos maszk inverz, tehát az aktív pontnál 0. Így az AND művelet után az aktuális pontot töröljük. Ezután a két XOR E nem okozna változást, ha nem lenne köztük ismét az AND, amelyik az elsőt az adott pontnál törli, így végül ide a kívánt szín kerül. Ezt a kirajzolást a SZEL (szélesség) és a MAGAS(ság) szerinti számban elvégezve megkapjuk a téglalapot. A demo részről annyit, hogy érdemes először megnézni a végeredményt és utána könnyebben visszafejthető a program. A forrásszöveg utáni basic változatban kicsit többet beletettem, ha tetszik, érdemes visszafejteni belőle a véletlen színválasztás alkalmazott módszerét.

| | | | | | | | |
|----|--------------------|-----|-------------------|-----|-----------------|-----|-----------------|
| 2 | ORG \$2000 | 64 | LD (HL),A | 126 | LD (HL),A | 188 | LD (SZIN),A |
| 4 | JP DEMO | 66 | JR LE1 | 128 | JR FEL1 | 190 | CALL TEGLA |
| 6 | TEGLA: LD HL,(CIM) | 68 | BAL: LD A,(SZEL) | 130 | CIM: DW 0 | 192 | LD HL,MASZK |
| 8 | LD BC,(MASZK) | 70 | LD B,A | 132 | MASZK: DB 0 | 194 | RRC (HL) |
| 10 | LD DE,(SZIN) | 72 | BALO: DEC B | 134 | SZEL: DB 0 | 196 | BIT 7,(HL) |
| 12 | JOBB: LD A,(HL) | 74 | JR Z,FEL | 136 | MAGAS: DB 0 | 198 | LD HL,(CIM) |
| 14 | AND C | 76 | RLC C | 138 | SZIN: DW 0 | 200 | JR NZ,NOV1 |
| 16 | XOR E | 78 | BIT 0,C | 140 | DEMO: LD A,\$50 | 202 | INC HL |
| 18 | AND C | 80 | JR NZ,BAL1 | 142 | LD (3),A | 204 | NOV1: LD A,\$FF |
| 20 | XOR E | 82 | DEC HL | 144 | OUT (2),A | 206 | LD (SZIN),A |
| 22 | LD (HL),A | 84 | BAL1: LD A,(HL) | 146 | LD HL,\$BBC0 | 208 | LD (CIM),HL |
| 24 | DEC B | 86 | AND C | 148 | LD (CIM),HL | 210 | LD HL,SZEL |
| 26 | JR Z,LE | 88 | XOR F | 150 | LD A,1 | 212 | DEC (HL) |
| 28 | RRC C | 90 | AND C | 152 | LD (SZEL),A | 214 | LD HL,MAGAS |
| 30 | BIT 7,C | 92 | XOR E | 154 | LD (MAGAS),A | 216 | DEC (HL) |
| 32 | JR NZ,JOBB | 94 | LD (HL),A | 156 | LD A,\$FF | 218 | CALL TEGLA |
| 34 | INC HL | 96 | JR BALO | 158 | LD (SZIN),A | 220 | LD HL,(CIM) |
| 36 | JR JOBB | 98 | FEL: LD A,(MAGAS) | 160 | LD A,\$77 | 222 | LD DE,\$FFC0 |
| 38 | LE: LD A,(MAGAS) | 100 | LD B,A | 162 | LD (MASZK),A | 224 | ADD HL,DE |
| 40 | LD B,A | 102 | FEL1: DEC B | 164 | LD B,120 | 226 | LD (CIM),HL |
| 42 | LE1: DEC B | 104 | RET Z | 166 | NOV: PUSH BC | 228 | LD HL,SZEL |
| 44 | JR Z,BAL | 106 | LD A,E | 168 | CALL TEGLA | 230 | INC (HL) |
| 46 | LD A,E | 108 | LD E,64 | 170 | LD (HL),CIM | 232 | LD HL,MAGAS |
| 48 | LD E,64 | 110 | OR A | 172 | LD DE,\$FFC0 | 234 | INC (HL) |
| 50 | ADD HL,DE | 112 | SBC HL,DE | 174 | ADD HL,DE | 236 | POP BC |
| 52 | LD E,A | 114 | LD E,A | 176 | LD (CIM),HL | 238 | DJNZ NOV |
| 54 | LD A,(HL) | 116 | LD A,(HL) | 178 | LD HL,SZEL | 240 | LD A,\$70 |
| 56 | AND C | 118 | AND C | 180 | INC (HL) | 242 | LD (3),A |
| 58 | XOR E | 120 | XOR E | 182 | LD HL,MAGAS | 244 | OUT (2),A |
| 60 | AND C | 122 | AND C | 184 | INC (HL) | 246 | RET |
| 62 | XOR E | 124 | XOR E | 186 | LD A,0 | 248 | END |

```

1 FOR I=0 TO 336:READ A:POKE 8192+I,A:NEXT:GRAPHICS4:A=USR(8192)
2 DATA195,103,32,42,96,32,237,75,98,32,237,91,101,32,118,126,161,171,161,171,119,5,40,9,203,9,203,121,
32,241,35,24,238,58,100,32,71,5,40,13,123,30,64,25,95,126,161,171,161,171,119,24,238,58,100,32,71,5,200,123,30,64,183,237,82,95,
3 DATA203,1,203,65,32,1,43,126,161,171,161,171,119,24,238,58,100,32,71,5,211,2,33,192,187,34,96,32,62,1,50,99,32,
126,161,171,161,171,119,24,239,87,140,221,97,97,0,0,62,80,50,3,0,211,2,33,192,187,34,96,32,62,1,50,99,32,
4 DATA50,100,32,62,255,50,101,32,62,119,50,98,32,6,120,197,205,3,32,42,96,32,17,192,255,25,34,96,32,33,
99,32,52,33,100,32,52,62,0,50,101,32,205,3,32,33,98,32,203,14,203,126,42,96,32,32,1,35,62,255,50,101,32,
5 DATA34,96,32,33,99,32,53,33,100,32,53,205,3,32,42,96,32,17,192,255,25,34,96,32,33,99,32,52,33,100,32,
52,193,16,173,6,120,197,205,3,32,33,98,32,203,6,203,70,42,96,32,32,1,43,34,96,32,62,0,50,101,32,33,100,32,
6 DATA52,33,99,32,52,205,3,32,42,96,32,17,64,0,25,34,96,32,33,100,32,53,33,99,32,53,205,3,32,42,96,32,
17,64,0,25,34,96,32,33,100,32,53,33,99,32,53,62,255,50,101,32,193,16,173,237,95,230,85,183,40,249,254,64,
7 DATA40,245,211,99,195,103,32,77,79,0,7,135,48,78,79,86,0,8,178,48,78,79,86,49

```

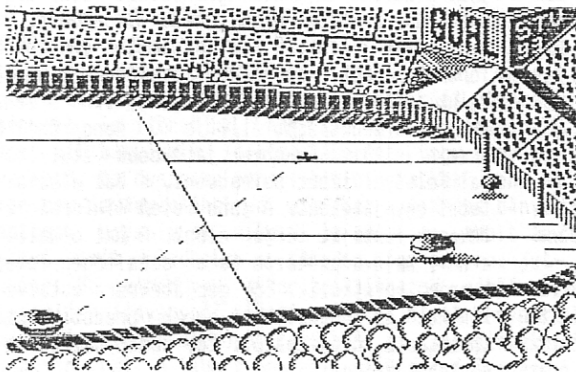
STV-News (Hirek röviden)

A MEGOLDÁS

Az előző számban írtam arról a problémáról, hogy a TIT-nél csak egy sajnálkozó választ adtak a 4000 forintos programrendelésünkre. Azóta megkaptuk a programokat, valahogy eljutott a hír ahhoz a forgalmazóhoz (kb. 2 és fél hónap után), aki átvette a terjesztést. Szóval valami van, de ...

Azért szeretnék néhány szót szólni a programokról. Az alsós nyelvtan sorozat 18 részből áll (pl.: elválasztás, írásjelek, szótagolás; ár: 1900 Ft), a matematika 52 program (műveletek gyakorlásától a római számokig; ár: 2300 Ft), tehát nem elérhetetlenül drágák. Ennyi programot még átnézni is hosszú ideig tart, ezért csak két észrevételt tennék. Sajnos átiratokról van szó, így talán nem meglepő, hogy becsúsztott néhány gépelési hiba. Remélem lesz mód a javításukra. A másik sajnálatos dolog, hogy némelyik résznél igen hosszadalmas a cím kiírása. Mivel basic programokról van szó, ezen is könnyen lehet segíteni. Úgy gondolom, hogy ezeken segítve nagyon jól használhatóak lesznek az alsós oktatásban. Végezetül a cím, ahol árusítják (más TVC-s és egyéb programok társaságában):

SULI-SOFT 1327 Újpest 3, Pf. 91.



ANTIRIAD

Annyival vagyok még adós, hogy nem írtam le a tárgyak helyét, amit össze kell szedni. A 23. számban megjelent térképek jelölését használva, az alsó részt földszintnek, a többi x. emeletnek nevezve a cipő az 1. emelet C részén található. Ezután Antiriaddal a 3. emelet K részén található lézertöltetet kell begyűjteni, ezután már löni is tudunk. A következő tárgy a 6/H teremben van, de ide csak úgy tudunk bejutni, ha 6/I-nél letesszük a páncélt. Okosan kell gazdálkodni az energiával, hogy Tal megszerezhesse az atomtöltetet. Végül a 9/G részben lévő sugárvédő eszköz megszerzése után juthatunk el a reaktorhoz. Az utolsó két pályán nagyon gyorsan és pontosan kell dolgozni. Rá kell állni a középen lévő kis "bigyóra", ekkor kezdődik a visszaszámítás, és ez jelenti a játék sikeres befejezését.

STV 93/1

Nagy nehezen úgy néz ki, ismét összeáll néhány program, amellyel "meglephetem" a TVC-tulajdonosokat. Egy kicsit félve írom le ezeket a sorokat, az Örpárbaj miatt egyszer már nagyon kényelmetlen helyzetbe kerültem. Tehát most pontosan leírom, mi készen, és mi az amit még meg szeretnék csinálni az újság megjelenéséig. Kész van a XENO játék, erről lent bővebben olvashatsz. Szintén használható az a programsorozat, amellyel a fenti feliratokat készítettem. A C64 Printmaster programjából vettem át a karakterkészleteket, és írtam hozzájuk egy programot. Az elkészített feliratokat rajzprogramba lehet vinni és ott feldolgozni, majd nyomtatni. Szintén kész a PIPSO (e.: PEEP SHOW; csak 18 éven felülieknek; vagy nekik már nem is érdekes?), kérésre beteszem a csomagba. Ugyancsak adom a TVC-újságban megjelent programokat. Van még egy SPECTRUM átirat, a neve LOCOMOTION (leírás a legközelebbi számban). A csomag ára 250 Ft, a régebbi csomagok szintén megrendelhetők, 50 Forintos egységáron. Jó játékot!

XENO

Nagyon örültem, amikor Spectrumon megtaláltam ezt a programot, mert régóta szerettem volna valamilyen sport jellegű játékot TVC-re. Összességében ugyan nem egyezik semmilyen ismert sporttal, de elvében talán a gombfocihoz áll a legközelebb. A képen látható két bábu küzd egymással egy zsúfolásig megtelt arénában. Mozgatásuk egy kereszt segítségével történik, e felé mozdul a bábu, s a távolsággal arányos sebességgel. Van egy időhatár, amelyen belül egy lövést végre kell hajtani, a lejártakor automatikusan megtörténik. Egyébként a lövési lehetőségek kb. felváltva vannak a két játékosnál. A cél a labda kapuba juttatása (lásd a képen).

A menüben a következő dolgok választhatók. 0-val val indul a játék. Az 1,2 gombokkal állítható, hogy a számítógép ellen, vagy egymás ellen játszunk. A 3,4,5 billentyűk az egyes játékos (bal oldal) irányítását állítják be. A 2. játékos mindig a 7-esnél kiválasztottak szerint megy, de annyi előnyünk van az eredetihez képest, hogy a joystick is felhasználható a definiálás során. A 6-os az első játékos irányítását állítja (sorrend: FEL, LE, BAL, JOBB, TÖZ). A nyolcas a negyedik hosszát, a 9 az egy lövésre felhasználható időt állítja. Sajnos ezek az idők nem pontosak, ugyanis a nagyobb képernyő miatt lassult, de azért még élvezhető.

WAR IN 2200

A játék célja: foglalj el az összes területet - akárcsak az első részben. A térkép annyiban módosult, hogy körkörös, vagyis végtelenített. Egy országot csakis akkor foglalhatsz el, ha rálépsz egy egységgel a benne lévő városra (ház formájú). Az ország területén lévő összes bánya és gyár annak termel, akié az ország. És most lássuk a játékot!

Betöltés után rögtön megjelenik a bal alsó sarokban a szintjelző, megszólal a zene (MegaDraconus zenéje (Tolnai László)), és felteszi a játék a kérdést: betöltesz-e egy kimentett játékállást, vagy újat kezdesz. Ha igen, akkor a nevét megkérdezi, és megkezdődik a betöltés. DIR hatására listát ad a lemezen lévő fájlokról. Hibás név vagy töltés esetén újra felteszi a kérdést.

Ha úgy döntesz, hogy új játékot akarsz kezdeni, akkor máris beállíthatod a kezdeti pénzüsszeget, a támadóerő szorzót (hogy egy lövés milyen erős legyen), az országok számát (akár 60 is lehet!), az adózás, dolgozók és szaporodás osztót (ezeket lehet állítgatni, de még én sem próbáltam; ajánlott a békén hagyásuk).

Az értékek beállítása kézenfekvő: az aktuális kimentelen van, fel-le lehet mozogni, jobbra-balra növelni-csökkenteni. Ha a tűz gombot is nyomod hozzá, akkor nagyobb léptékben változik. Tűzre továbblép.

A játékosok beállítása jön. Az első játékos biztosan egy ember, tehát rögtön nevet kérdez. A további játékosok lehetnek számítógép (C) vagy ember (H) típusúak. Számítógép esetén beállítható a taktika (0-9), az erősség (0-666), a bányászat (0-15) és a tőzsde (0-31). Ezek az értékek természetesen különböző módon befolyásolják a számítógépet, így bármilyen ellenfelet "össze lehet rakni", a teljesen amatőről (0-ás értékek) a profiig. Minden számítógépjátékos esetében RND-vel generál egy mintát, ezt lehet változtatni, illetve a felkináltat elfogadni.

A képernyő tetején látható a játékosok száma (2-16). Rossz játékos paraméterek lettek megadása esetén V - vissza. Ha kész, RETURN.

Most jön a játék végét befolyásoló néhány extra dolog. Ha nem akarsz plusz dolgot bevinni, a NINCS MEGKÖTÉS (A) opciót válaszd. A B pontban időhatárt szabhatsz a játéknak. Beállíthatod, hogy hány óra hány percig akarsz játszani. A programban ugyanis óra is van, amely 0-ról indul, és mutatja, mennyi ideje játszol. Ha időhatárt kérsz, a beállított értéktől kezdve visszafelé számol, majd 0-nál bejelenti, hogy vége. ADOTT KÖR (C) opciót választva egy kör azt az időt jelenti, amelyben mindenki egyszer lép. A köröket ugyanúgy számolja és mutatja, mint az időt.

Ha mindent beállítottál, a gép generál egy játékteret, és kezdődhet a harc!

A képernyő első ránézésre "tele van", de kis gyakorlással könnyen megtanulható a sok kis műtyűr kezelése. Az irányítás közvetlenül úgy történik, hogy a játékos egy nyilat mozgat, ezzel mutat rá különböző dolgokra, illetve jelöli ki őket.

A képernyő közepén van a legnagyobb területet elfoglaló, bekeretezett térkép. Kezdetben mindent

látunk, de mivel elég aprók a dolgok, nagyíthatunk. A térkép jobb illetve alsó szélén van a függőleges és vízszintes gördítősáv. Ezek a térkép gyors pörgetését segítik, érdemes többször kipróbálni. A képernyő tetején azok az ikonok foglalnak helyet, amelyekkel "csinálunk" valamit. E sáv és a térkép közötti sávban vannak a játékos adatai: neve, készpénze, pontszáma (ez általában 0) és mozgáspontjainak a száma. A képernyő bal részén a térképet kezelő információs menük láthatók. A fennmaradó helyek nem fontosak, de fel lehet őket fedezni.

Játék kezdetén a nyíl a bal alsó sarokban van, villog. Irányítása történhet bármelyik joy portról, a Q-A-O-P vagy az E-S-D-X billentyűkkel (minden, mi szem-szájnak ingere). Ha a nyíl nekiütközik a képernyő szélének, akkor a térképet abba az irányba lépteti eggyel. A térképen bármire rámutatva arról információt kapsz.

Az ikonok következnek, kezdjük a bal oldallal:

1. ikon (lemez): egy ablak nyílik ki, amelyben három opció közül lehet választani. Ha egyikre sem, hanem kívülre egy "üres" helyre mutatsz, akkor természetesen visszalép alapállapotba. Ez mindegyik hasonló opcióra igaz. Az itt felkinált menük: lemez: újabb ablak nyílik. A lemez opcióval lehet kimenteni a játékállást (DIR van!). Az alatta lévővel befejezni a játékot. Kéz: egy újabb menüben itt lehet beállítani néhány dolgot. A bal felső ikon a 4 szint állítgatja, a kéz pedig a nyíl mozgásának a paramétereit. Utóbbinál egy újabb ablakban a bal oldali a DELAY-nek (kezdeti érzékenység), a jobb oldali a RATE-nek (gyorsulás) felel meg. Ez utóbbinál a csik felső része lassulást, az alsó gyorsulást jelent. E két paraméter mindenkinél különböző lehet, bármilyen kezelőegység beállítható velük (akár egér is!). A hangjegy ikon a zene hangerejét és sebességét állítja (0 hangerőnél eltűnik a szintjelző). Emberke: játékosok átállítására. A bal felsővel lehet beléptetni, a bal alsóval kiléptetni egy játékost. A jobb felső (információ) a játékosok listáját tárja elénk. A bal oldali oszlop a név, majd a pontszám és a számítógép fokozatának a száma következik. Egy gépjátékosra mutatva megtekinthető és módosítható annak eredeti beállítása (butítható, okosítható). Egy humán játékosra mutatva lehet kilépni.

2. ikon: itt a térkép színezési módjai változtathatók. Kéz: az ellenség piros, a saját országok sárga színűek. Tank: az ellenség piros, a saját ettől és egymástól eltérő színű (hogy a szomszédos országokat meg lehessen különböztetni). Térkép: birtokos szerinti színezés (mint egy absztrakt asztalterítő).

3. ikon: a térképhez ad jelmagyarázatot, illetve a színezést mutatja. A bal oldali oszlopban mutatja, hogyan néz ki nagyban/kicsiben egy tank, ház, mocsár, hegy, kiképzőtábor, bánya, gyár és egy ásvány. A középső oszlop a hadseregek négyféle színezését mutatja: saját és látszik, ellenség és látszik, saját és nem látszik, ellenség és nem látszik. Jobb oldalon van a színezési útmutató, ez egyértelmű.

Foglalkozunk egy "kicsit" a térkép kezelésével.

Most térnék rá arra, hogy mi látszik, ha rámutatsz valamire a térképen. Általános dolog, hogy egy ablak nyílik ki, amelynek a tetején látható az adott terület/hadsereg birtokosának a neve. A jobb felső sarokban az a dolog nagyítva, amire rá lett mutatva, alatta pedig, hogy mi van alatta. Az alatta lévő szám az adott ország sorszáma (minden országnak van egy sorszáma, így lehet rá hivatkozni). Hadseregmutatóskor 4+3 oszlop jelenik meg. A bal oldali 4 oszlop állandó, ezek balról: milyen messze tud lépni, milyen erősen lő, milyen messze lő, mennyire viseli el a támadást. A jobb oldali 3 oszlop értéke változó. Jelentésük: tapasztalat (minden lövész nő, a profi csapatok nagyon erősek!), a létszám (ha elfogy, vége az egységnek), mennyit mozoghat még. Ha egy egységnek elfogy az utolsó érték, akkor már csak a következő körben lehet mozgatni. Ásványból 8-féle van. Ezekre mutatva megtudjuk, hogy mennyi az indexe (legalsó szám, lehet pozitív vagy negatív), mennyi a jelenlegi ára, és mennyi értékben van belőle. A csik azt jelzi, hogy mennyi van raktáron ebből az ásványból. Hegyre, mocsárra vagy üres helyre mutatva is csikot látunk. Ezek az adott országról adnak tájékoztatást. Balról jobbra: lakosság (nagyobb illetve alacsonyabb helyiérték), hangulat (általában alacsony), életszínvonal (érdemes magasan tartani), adózás mértéke (alacsonyan érdemes tartani). Ha itt iránygabot nyomunk, átkerülünk abba az ablakba, amit házra mutatáskor kapunk. Itt 3 szám van. A legfelső a lakosság száma, a középső a munkások száma, az alsó a behajtott adó összege ebben az országban. Az alsó sorban lévő piros ábrák arra figyelmeztetnek, hogy túl kevés a lakos, a munkás, kicsi az életszínvonal, a morál. Ha a hangulat eléri a 0-át, akkor fellázadnak és átállnak valaki máshoz. Gyárra, bányára, táborra mutatva a jobb oldali csik azt mutatja, mennyi ideig él még az épület (aztán megsemmisül). Gyárnál még azt is láthatjuk, hogy mit gyárt, bányánál, hogy mit bányászik, illetve tábornál, hogy hány bevethető, és összesen mennyi titkosügynökük van. Ha van egy ásványlelőhelyed, akkor arra érdemes bányát építeni, ugyanis az elkezd termelni az adott ásványt, amit eladhatsz a tőzsdén, így pénzhez juthatsz. Ha gyárad van, akkor beállíthatod, miből mit termeljen (ásványból készterméket). Mivel a nyersanyag általában olcsóbb, így ebből is nagy pénzeket lehet nyerni. A táborot nem kell bántani: folyamatosan képez titkosügynököket. Ezeket majd később bevetheted, jó, ha van. E három épületkomplexum munkahely az emberek számára. Minél többen dolgoznak, annál nagyobb a beszédhető adó. Ha nincs munkalehetőség egy országban, akkor az emberek éhenhalnak, hátul sok van, megszaporodnak. A jó közérzet alapja, hogy ne legyen sok munkanélküli.

Térjünk most vissza az ikonok ismertetésére:

4. ikon: ha a kéz van bekapcsolva, akkor látjuk a házakat. Ha a hegy van bekapcsolva, akkor láthatók a hegyek és mocsarak. Mocsárra nem lehet lépni és építeni. Hegyen állva messzebbre lőnek az egységek.

5. ikon: ha bekapcsolod, visszaugrik a térkép eredeti pozíciójába és méretébe. Ha később rámutatsz valahová a térképen, azt a részt kinagyítja.

6. ikon: azt határozza meg, mely egységeket lehessen látni. Nézzük sorban az ikonok jelentését:

Zászlók: lássuk-e a saját-ellenség-mindenki-senki egységeket. Ház: eltűnjön-e, aki házon áll. Üres: eltűnjenek-e azok az egységek, akik erre ki vannak jelölve, vagy csak átszíneződjenek. Mozgás, tank: eltűnjenek-e azok, akik már nem tudnak lépni. Lövés, tank: LASD előző, csak lövéssel.

7. ikon: egyéb dolgok láthatóságát állítja be. Bánya: lehessen-e látni a bányákat. Gyár: lásd előző, gyárra. Ásvány: lásd előző, ásványokra. Tábor: lásd előző, táborra. Zászlók: minden kijelöltet lássunk, vagy csak a sajátokat.

8. ikon: elsődleges dolga a villogtatás. Ha bekapcsolod, majd rámutatsz egy hadseregre, akkor a lőtávolságban lévő összes dolgot villogtatja. Ha egy országra mutatsz rá, akkor az ország területén lévő összes dolgot villogtatja meg. Ha a nagyító opcióra mutatsz rá, akkor az aktuális térképpozíció lesz az alap, ahová mindig visszaugrik a térkép. Ha a térkép színezési módra mutatsz rá, akkor kicseréli az elsődleges és másodlagos térképbeállítás (két térképbeállítás lehet egyszerre).

Elfordulhat, hogy egy opciót többször használj egymás után. Lehetőség van az adott opció "rögzítésére", vagyis addig nem kapcsolódik ki, amíg ki nem kapcsolod (egyébként csak egyszer használható, majd újra be kell kapcsolni). Ez a dolog úgy történik, hogy bekapcsolod azt az ikont, amit használni akarsz, majd a villogtatót is (mindkettő aktív legyen). Ez az állapot addig tart, amíg az egyiket ki nem kapcsolod.

Jelentős újítás a játékban, hogy van mozgáspont (jobb felső sarok). Minden ténykedés (vásárlás, mozgatás stb.) csökkenti, és ha elfogyott, akkor az ikonokat nem lehet használni. Ha nagyon kevés, inverz háttérrel jelenik meg. Lehetőség van mozgáspont vásárlására a játékos nevet mutató sávra mutatva. A bal oldali csik azt jelzi, hogy mennyi lett, a jobb oldali azt, hogy mennyi volt a mozgáspont. 1 pont=10 \$, vagyis nem árt takarékoskodni. Akinek elfogyott a pénz és a mozgáspontja, az semmit sem tud csinálni, fejezze be a kört. Ezért is van mozgáspont, hogy csökkentse a játékidőt (és bonyolítsa a játékot). Még érdemes tudni, hogy a készpénzt használhatod mindennemű vásárláskor, eladáskor, ámde maximum 65535 lehet! Ha ezt meghaladja bevétel, akkor tedd át az összeget a bankszámládra, ott ugyanis 16 milliárdig lehet pénzt tárolni. A pontszám hivatott eldönteni, ki milyen jól játszik, a készpénz és a mozgáspont között látható. Minden kör végén 1 pontot kap az, akinek a legtöbb országa van, 1 másik pontot az, akinek a legtöbb hadserege (holtverseny esetén nem jár pont). E pontszámok alapján történik a végső kiértékelés.

Most pedig ismertetem a felső sor ikonjait:

2. ikon: kör vége, a játékos átadja az irányítást a következőnek. Véletlen ellen megerősítést kér.

3. ikon (mozgatás, tank): a hadseregek közvetlen mozgatását szolgálja. Aktívá válik, majd rá kell mutatni egy hadseregre. Ekkor közvetlenül lehet mozgatni. A mozgáspont helyén az aktuális hadsereg akciópontjait láthatod (ha elfogy, akkor nem mozoghat tovább). Ha egy ellenséghez ér hozzá, akkor az akciópontok száma 0-ra ugrik, vagyis "fel lehet fogni" a rohamot. Mocsárra nem lehet lépni.

4. ikon (lövés, tank): ezen ikonnal lehet löni.

A lövéshez sokkal több mozgáspont kell, mint a mozgáshoz! A lövés történhet úgy, hogy rámutatsz a célpontra, és aki eléri, az lövi. Lehet közvetlenül lövöldözni. Ehhez először a saját egységedet jelöld ki, mire megjelenik képe az ikon helyén. Ekkor a célt kell kijelölni. Ha valami nem stimmel, akkor információt ad, helyes lövéskor pedig villog a keret és fogy az ellenfél létszáma. Lőni egy egységgel egy körben csak egyszer lehet (kivéve a katyvaszerű valamit, azzal kétszer).

5. ikon (vásárlás, tank): itt lehet hadsereget venni. Először a helyet kell kijelölni, hogy hová (csak saját országra lehet), majd azt, hogy mit, és hogy mennyit. Érdemes maximumot venni, mivel nincs mód a feltöltésre, javításra. A hadseregtípus kijelölésnél látható a 4 csik (mozgás, tüzerő, lőtávolság, védekezés), a hadsereg képe és ára (1-3 \$/db, de ha maximumot veszel, 255-tel szorozódik). A hadtípusok: Magasabb tank: rohampáncélosnak használatos (ha lőttél vele, tud még egyet lépni). Viszonylag nagy tüzerő és védekezés. Ára: 3\$. Helikopter: messzire elmegy, jó tüzerő, de könnyen sebezhető. Ára: 2\$. Ágyú: ez lő a legmesszebbre és a legerősebben, de lassú és sebezhető. Ha lőtávólból tüzelsz valakire, akkor viszonylag védett. Ára: 3\$. Puska: ez a legolcsóbb, mozgékony és jól védekezik. Ára: 1\$. Ejtőernyős: az előbbi továbbfejlesztve. Ha nincs pénz és védekezni akarsz, ezt vedd! Ára: 2\$. Katyusa: mozgékony, jó tüzerő. Hatalmas előnye, hogy kétszer is tud lőni. Támadáshoz, tankok ellen ajánlott. Ára: 3\$. Repülő: ez megy a legmesszebbre, jó tüzerő. Őrizetlenül hagyott városok elfoglalására kiválóan alkalmas. Ára: 2\$. Lapos tank: ez a legstrapabíróbb. Nagyterjedésű támadások felfogására alkalmas, viszonylag jó a többi paramétere is. Ára: 3\$. Ha kiválasztottad, mit akarsz, már csak a létszámot kell beállítani. Ezt a csik jelzi. A felső szám azt jelenti, mennyibe kerül összesen, a középső, hogy mennyi pénz marad. Pl. egy ágyú maximális létszámmal 750\$!

6. ikon: itt lehet egyenként építeni dolgokat. Először a helyet kell kijelölni, majd azt, hogy mit. A bánya, gyár, tábor értelem szerű, a rádió pedig ásványfeltárást jelent, vagyis ha szerencséd van, akkor lesz egy új ásványlelőhelyed. A bánya/gyár ára 20\$/db, a táboré 100\$/db, a feltáráse is 20\$, de ezt akkor is ki kell fizetni, ha eredménytelen volt.

7. ikon: tőzsde opció. Itt lehet a nyersanyagok és a késztermékek árának körönkénti változását figyelemmel kísérni, eladni és venni őket. Dollárjelek: vásárlás/eladás. A jobb felső sarokban a termék képe látható, alatta az előállításának a módja. A két csik közül a bal oldali a ténylegest, a jobb oldali azt jelzi, mennyi volt ebből a dologból. A legfelső szám a készpénz, alatta, hogy mennyi értékben van ebből a termékből, alatta az egy egység ára, a legalsó szám (+ és - is lehet) az utolsó kör óta történt változás (index). Amelyik negatív, az zuhan, érdemes gyorsan eladni. Az eladás/vásárlás a fel/le irányokkal lehetséges, tőzzel nyomatékositva nagyobb léptékben történik. Jobbra-balra válogatni lehet az árak között. Bála (árak): Bal oldalon a B nyersanyag, jobb oldalon a B késztermék ára látható. Ahol a legnagyobb a különbség a jobb oldal

javára, azt érdemes gyártani. Gyár: gyáraink beállításáról kaphatunk táblázatos információt, azokat egyben át lehet állítani. A bal oldali oszlop jelzi, hogy mit hány gyár dolgozott fel, a jobb oldali az új értékeket mutatja. A bal legalsó szám az összes gyárak száma, a jobb oldali legalsó a semmit sem gyártók száma. A gyárak termelését a jobbra-balra iránnyal tudjuk átállítani. Ha elfogy a mozgáspont, akkor erre nincs tovább lehetőség. Grafikon: az áruárak változását tekintheted meg grafikon formában. A grafikon alatt jelmagyarázat és a pillanatnyi ár látható, így könnyen leolvasható, minek megy fel, és minek megy le az ára. Jobbra-balra lehet az áruárakat változtatni, felfelé a késztermék és a nyersanyag között lehet váltani, a le irányra együtt látható e két érték. Összegzés: összesítést ad, mennyi pénzed van befektetve az egyes árukba, és összesen ez mennyi.

8. ikon: termelés-átállítás és blokk-opciók. Ha bekapcsolod, majd egy táborra vagy bányára mutatsz vele, akkor megsemmisítheted az adott objektumot. Ha gyárra mutatsz, akkor beállíthatod, mit termeljen, felrobbanthatod vagy bekapcsolhatod vagy a kéz ikonnal átléphetesz a blokk-menübe. Ez a menü azért fontos, mert így nem kell egyenként beállítani a dolgokat, hanem az egész országra vonatkozólag mindet egyszerre szabályozhatod. A blokk-menübe vagy a gyár-állításon keresztül vagy üres mezőre mutatva léphetesz. Gyár: ugyanaz, mint az előbb leírt, csak ez az összes, adott országban lévő gyárra érvényes. Újdonság a téglafal ikon, mellyel építhet egy-szerre sok gyárat. Ez egy szám, ami 0-tól kezdve bármi lehet. A gyárakat a gép automatikusan az adott országba építi. Gyár építésére ez az opció ajánlott, átállításra viszont a tőzsde hasonló opciója. Lövés: az ország területén lévő összes egység lő arra, akit ér. Ház: ugyanaz, mintha a kéz opcióval egy házra mutatnál, vagyis az addó mértékét lehet beállítani. Bánya: itt lehet az országban lévő összes nyersanyag-lelőhelyre bányát építeni. Be lehet állítani, hogy a lehetséges építési helyekből hányat használj fel. Tábor: tábor építése, az előbbieket szerint történik.

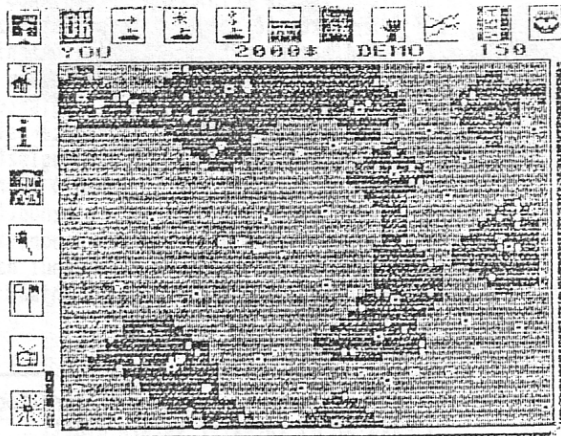
9. ikon: statisztika, táblázatok, nyilvántartás. Grafikon: összehasonlítás más játékosokkal, csúcslisták. A különböző értékelések között jobbra-balra lehet keresgélni, fel-le pedig be lehet állítani, hogy a nevek csökkenő sorban, vagy az eredeti sorrendben következzenek-e, illetve az értékeket csikkal, vagy számmal jelezze-e. Az értékelési szempontok: Vásárlás, tank ikon: készpénz szerint. Ásvány: az ásványokba befektetett pénz szerint, ami megfelel a bányászattól folyó profitnak, illetve befektetésnek. Késztermék: a késztermékekben lévő pénz, a gyárak termelését tükrözi. Összegzés: összes pénz alapján. Felfoghatjuk a legfontosabb gazdasági összességnek is. Ház zászlóval: összlakosság szerint. Minnél nagyobb, annál több ország van, s annál több adó folyik be. Kéz: pontszám, vagyis elméletileg ez a legfontosabb lista, hiszen a játék pillanatnyi állását jelenti. Tank: hadsereg száma szerint. Az első kap egy pontot a kör végén. Ház: országok száma szerint. Itt is kap az első egy pontot. Emberfej: titkosügynökök száma szerint. A gépjátékosok nem használnak. Bánya, gyár: hány van összesen.

Gyár: ugyanaz, mint a tőzsde opcióban, vagyis a termelést lehet átállítani. Összegzés: itt ír ki minden fontosat az adott játékosról. Lássuk a bal oldali oszlopot! Az ásvány és késztermék melletti pénzösszeg a tőzsdébe befektetett pénz nagyságát mutatja., alatta (a kéz ikon mellett) a mozgáspontok eladásából származó pénz, majd a készpénz, és alatta pirossal mindez összeadva. Bal oldalon lent a ház mellett az adózásból befolyó bevétel látható. A középső oszlopban fent a gyár/bánya/tábor mellett lévő szám azt mutatja, mennyi van belőlük. Ha pirossal megjelenik egy szám, akkor a kör végén annyi fog elhasználni, tönkremenni, vagyis helyettük újat kell építeni. A titkosügynök fej mellett a bevethető és az összes titkosügynök száma látható. A tank mellett lévő szám csapataink számát mutatja. A ház mellett lévő számok közül a felső az országaink száma, alatta ezek összterülete, alatta az "összmunkásság" és az összlakosság száma van. Jobbra fent a memóriával kapcsolatos adatok: összesen hány hadsereg van, mennyi hadsereg fér még a memóriába (kétszer), a szabad memória bajtokban kifejezve. Jobbra lent az idő múlása: hány napja, órája, perce és másodperce játszunk, hány kör óta. Az alatta lévő szám pirossal a játék végét jelzi, ha be lett állítva. Bánya: az ásványlelőhelyekről ad tájékoztatást. Bal oldalon látható, hogy miből hány lelőhely van, illetve a legalsó szám ezek összege. Jobb oldalon a bányák száma van részenként és összesen is. Tőzsde: tőzsdei összegzés az árucikkbe fektetett pénzből tételenként és összesen. Megegyezik a tőzsde hasonló opciójával. Város: országok adatainak a megtekintése, az adó beállítás. Az országok között jobbra-balra lehet lapozni, fel-le az adót változtatni. A bal felső az ország száma. A ház mellett fent középen az ország területe van. Jobb oldalon az országban lévő táborokról, bányákról, gyárakról és ásványlelőhelyekről kapunk információt a játékosonkénti összegzés menüben leírtak szerint. Az álló ember mellett bal oldalon a lakosság létszáma, alatta a dolgozók száma látható, tőle jobbra az előjeles szám a népesség várható változása. A felkiáltójel melletti szám a hangulat (százalékban), mellette pirossal a várható hangulat. Alatta az életszínvonal és a várható életszínvonal. Bal oldalon lent a piros ábrák mutatják, hogy valamelyik alacsony (mint az információnál). Jobb oldalon a középső szám az adó mértéke százalékban, fölötté a teljes beszédhető adó (100%), alatta a tényleges adó mértéke. Van egy fontos szabály: az országok ESZNEK! Minden áruból 1 ország, 1 kör alatt 1 egységnyit elfogyaszt. Ha valamiből kevés van a menü a bal oldalon jelzi. Ha sok dolog hiányzik, akkor esik az életszínvonal stb. Ha nagyítva nézed a térképet, akkor ebből az opcióból kilépve a térkép a legutoljára megnézett ország városára mutat.

10. ikon: itt lehet a számlához nyúlni, illetve banki tevékenységeket végezni. Hitelkártya: a számla és a készpénz között lehet oda-vissza rakni pénzt. Egy körben csak 3-szor lehet a számláról pénzt levenni, a lehetőségek száma a jobb alsó sarkban lévő számból tudható meg. Ha nulla, akkor ez az opció nem él. Összegzés: információt ad a számláról. Bal oldalon a számlán lévő összeg látható,

jobb oldalon az 5 %-a, ugyanis a bank koronként 5 %-ot kamatozik. Ha van befektetett pénz, vagy felvett hitel, arról is kaphatunk tájékoztatást. Üres kocka: szerencsejáték. Három szín közül oldalirányban lehet válogatni, fel-le a tét összegét lehet beállítani (a készpénzből). Tűz-re kisorsol a gép egy színt. Ha nem egyezik, a tét elveszett, ha viszont nyertünk, a tétnek megfelelő összeget kapjuk kézhez. Kilépni 0 téttel, vagy a készpénz értékét meghaladó fogadással lehet. Pénz ki: pénz befektetés. Először a befektetni kívánt összeget kell meghatározni a számláról, majd a lekötés idejét. Ha elfogadható idő (körökben mérve) lett megadva, a gép leveszi a számláról, majd a megadott idő múlva visszateszi (persze sokkal többet). Pénz be: hitel felvétele. Itt is elsőként az összeg nagyságát kell beállítani, majd a hitelformát és az időt. 3 különböző hitel lehetséges: 10 %-os, ami azt jelenti, hogy a vissza nem fizetett összeg 10 %-kal gyarapodik körönként. Akkor, valamint olyan részletekben fizetheted vissza, ahogy akarsz, de vigyázz, az adósság egyre nő! Egy összegű visszafizetés: a befektetés ellentéte, tehát a felvett kölcsönt majd később, egyszerre kell kifizetni (és egy kicsit még többet is). Részletenkénti visszafizetés: a pénzt 1 összegben kéri vissza (persze kicsit többet). Ha már felvettél kölcsönt, akkor ezzel az opcióval lehet törleszteni. Az első két formánál konkrét összeget lehet visszafizetni, az utolsónál pedig néhány részletet. Ennél a hitelforrásnál a körönkénti visszafizetést a számláról szedi le, illetve az egy összegbeni is a számlához nyúl. Ha nincs elég pénz rajta, a készpénzhez és az akciópontokhoz nyúl. Ha így sem elég, akkor a készpénz száma piros színnel jelenik meg: nem törlesztettél! Ekkor - mivel nincs akciópont - semmit sem tudsz csinálni! Egyszerre 1 kölcsönt vehetsz fel, illetve vagy befekteted, vagy felveszed a pénzt, de egyszerre csak egyet lehet.

11. ikon: titkosügynökök bevetése. Akkor aktiválható, ha van még bevethető titkosügynök, illetve van mozgáspontod. Rámutatasz a célpontra, ami lehet hadsereg, bánya, gyár, tábor. Az ügynökök a célpont megsemmisítéséig küzdenek, ugyanis előfordulhat, hogy az akció nem sikerül, netán az ügynök meghal. Ha megunod a játékot, nyomd meg az ALT+G-t. Viszszalépés: ALT+Q (több ilyen poén van a prorában).



GRAPHICS 2.4

Folytatom a kalandozást a KAOSZ vidékein. Lásd a csodát: a káosz nemcsak élettelen tájakat tud teremteni a maga 1.7 dimenziójában. Míg el nem felejttem: ez az 1.7 csak olyan közelítő érték, mint a Ludolf-féle PI szám. Nem véges tizedes!

Ismét a márciusi számra hivatkozom. Először nézd meg az ott közölt tengeri csillagot (jobb középső rajz)! Most nézzük meg, mit hordoz a hátán ez a lény! Talán bogarakat? Netán hangyákat? Ha tovább nagyítjuk az ábrát, ugyanazt látjuk, csak kicsit torzítva. Ez a fraktálokra jellemző tulajdonság: bizonyos határokon belül önmagukhoz hasonló, akár mekkora nagyítást is alkalmazunk. A torzítást pedig valahogy úgy kell elképzelni, mintha gumilapra rajzolnánk, és azt meghatározott irányban, adott arányban nyújtunk. A harmadik rajz egy Julia halmaz. Én a dió nevet adtam neki. Talált?

Az itt látható ábrák kísérlet eredményei. Az őket létrehozó program alapjául tudományos és számítástechnikai folyóiratok szolgálták, persze csak elméletben, hiszen azok nem a TVC hívei. Érdeklődőknek szívesen átadom az alapokat, vagy a hozzá segítséget adó cikkek bibliográfiáját. (Cím a 2. oldalon.)

KISS GYULA

MONITOR JUNOSZTY TV-BŐL

Régen volt hardver a TVC-újságban, ezért gondoltam, meglepem az olvasókat egy egyszerű ötlettel.

Ha Junosztty 402B típusú TV-d van, könnyen monitorrá alakíthatod a mellékelt rajz alapján. Így nincs szükség arra, hogy új monitort végy, annak a TV-nek meg már úgy is mindegy (bocsánat, ez a főszervező gonoszkodása volt). A kapcsolás működik, tehát semmilyen veszélye sincs az átalakításnak.

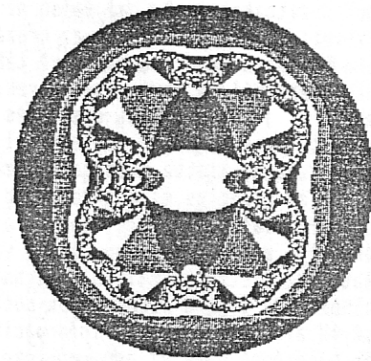
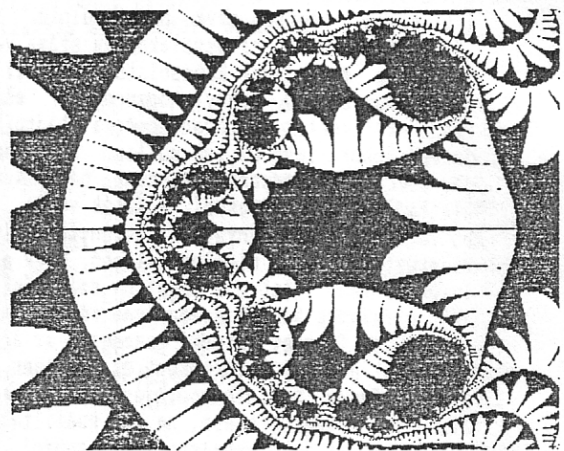
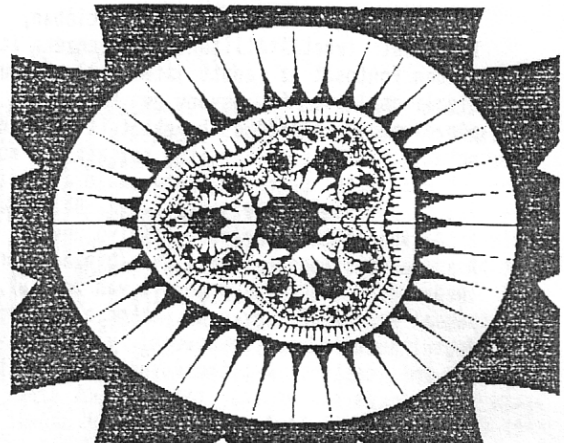
KISS GYULA

SOROS VONALI INTERFACE 5.

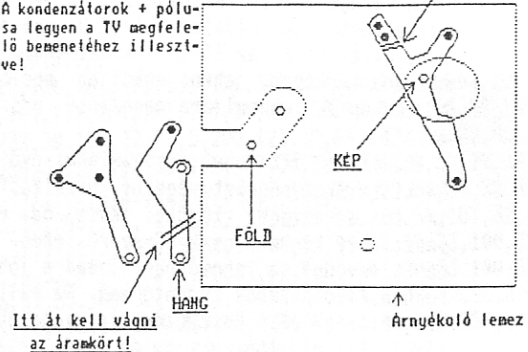
A soros vonali kezelőprogram egyes funkciói azonos belépési ponton érhetőek. A belépési pont 30h címen van a memóriában. A hívási utasítás az RST 30h utasítás (kódja 0F7h). A végrehajtandó funkciót az RST 30h-t követő bájt értéke határozza meg, ezért ezt célszerű egybájtos kódként beírni a programba a DEFB (DB) direktívával. Az egyes funkciók bemenő paramétereit a Z80 BC és DE regiszterpárjaiba kell beírni hívás előtt. A visszatérési értéket is itt kapjuk meg, ha van. A Z80 A regiszterében a visszatéréskor 0 lesz, ha a funkció végrehajtása során a hívott rutin hibátlanul fejeződött be, hiba esetén a hibakód van itt. A processzor többi regiszterét a hívott rutin változatlanul hagyja.

Most pedig nézzük a soros vonali hibák kódjait:

| kód | hiba |
|-----|--|
| 242 | túlfutás (nem történt meg a karakter kiolvasása az új karakter vétele előtt) |
| 243 | keret (STOP) hiba |
| 244 | paritás hiba |



Junosztty 402B átalakítása monitorrá.
A HANG és a VIDEO jeleket kondenzátorokkal le kell választani. (20-40 μ F)
(A rajz a készülék hátoldala felől mutatja a forrasztási helyeket.)
A kondenzátorok + pórusa legyen a TV megfelelő bemenetéhez illesztve!
Gárilag átmeteszve, a záró óncsepp maradhat.



ADATCSERE PC-VEL 1.

Mint az köztudott (?), TVC-nk képes szoros kapcsolatba lépni a PC-vel. Persze korlátok azért vannak bőven, arra például nem megyon számíthatunk, hogy programjaink működjenek (bár van példa). Úgy szoktak fogalmazni, hogy adatszintű a kompatibilitás. Mit jelent ez a gyakorlatban? Ezzel a témával szeretnék foglalkozni, méghozzá egyszerű, "mezei" felhasználói szemüvegen keresztül (mivel nem vagyok sem hardveres, sem szoftveres).

Kezdjük az elején, a feltételekkel. Próbálkozásainkhoz VT-DOS (programmodul) lemezegység szükséges a TVC-hez.

Tehát lássuk azt a bizonyos "kompatibilitást", méghozzá egy gyakorlati példán keresztül. Mondjuk, munkahelyünkön (iskolánkban) van PC, otthon viszont "csak" TVC. Mit tudunk ezzel kezdeni?

Hogyan találhat egymásra két adatbáziskezelő? Közismert program a dBASE. Ennek van TVC-s változata, VT-DOS alatt fut (dBASE II.). PC-n ennek jobb változatai futnak. Munkahelyemen a dBASE III. + magyar nyelvű változatát használom. A kérdés az volt, hogy a két géppel létrehozott adatbázisok használhatók-e kölcsönösen?

Nos, direktben nem, de van egy egyszerű megoldás, mely segítségével lehet oda-vissza "forgalmazni".

- Első lépésként mindkét gépen hozzunk létre egy egy teljesen azonos szerkezetű adatbázist.

- Ezután bármelyiket töltjük fel adatokkal, a szokásos módon (illetve bármely műveletet elvégezhajük).

- A másik gépnek szánt adatokat az aktív adatbázisból az alábbi dBASE paranccsal lehet kimenteni: COPY TO <állománynév> SDF (az állománynév az új állomány neve lesz, a kiterjesztés legyen .TXT).

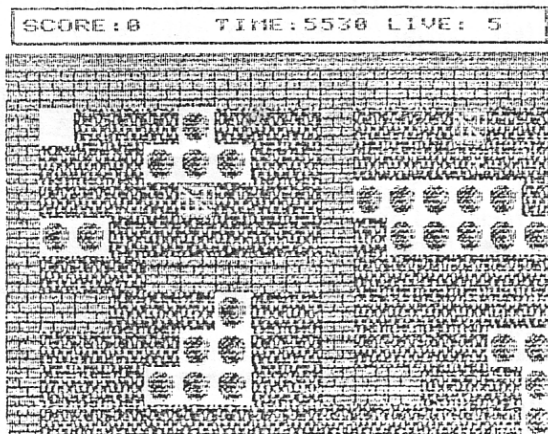
Az így kimentett állományt a következő módon tudjuk betölteni a másik gépbe:

- Először nyissuk meg az adatbázis állományt (ami azonos szerkezetű).

- Adjuk ki az alábbi dBASE parancsot (töltéshez): APPEND FROM <állománynév> SDF (ill. hozzáíródnak).

Két megjegyzés: 360 k-s lemezt használjunk, s kerüljük az ékezetes karaktereket, ha lehetséges.

RÓZSAHEGYI ZOLTÁN



TNT DEMÓK

Régebben már volt szó a Telejon-központról, most szintén Róluk szeretnék írni. A központ egyik tagja, Ölbej Árpád ugyanis elkészítette a bemutatkozó programcsomagot.

A csomag több demóból és két játékból áll. Nézzük sorban. A GRAF-MIX nevéből eredően grafikai demó, egy szuper előképpel. A FUTURE egy önálló részt alkot, mivel a szerző legalább ilyen színvonalú programokat akar kiadni ezután. Teljesen gépi kódú, raszter, pixelmozgatás az előkép alatt, minden, mi szem-szaj ingere. Van két leírás is a csomagban, mégpedig az ALIENS és az ANTIRIAD játékoké. Ezekben van néhány nyelvtani hiba ugyan ebben a 2 programban, de elnézhető. (Csak Grétsy bácsi ne lássa!) A játékokat Völgyesi Zoltán írta. Két "hibrid" programról van szó, az egyik a BLOCKING, a másik a DOOROPEN nevet kapta. Az előbbi leginkább a STONE SCAMP nevű játékra hasonlít, az utóbbi "saját" ötlet lehet, érdekessége, hogy az ajtók eltolhatók, így az ellenség bezárható (csak 1.2-n fut).

A csomaghoz tartozik még ALIENS és ANTIRIAD térkép, a Telejon-központ ismertetője, programlista.

Kazettán, de CLI-s lemezen is megrendelhető. E-lég olcsó a csomag, 100 Ft+postaköltség. Megrendelhető a következő címen: Ölbej Árpád 4600 Kisvárdai Deák F. u. 4. 3/11. Végül néhány kép a csomagból.

Telefon This is the BEST GROUP!!! Telefon

TNT PROSOFT & SOFT

Telefon



INTERVIEW

Egy új rovatról szeretnék szólni. Más, hasonló - és kevésbé hasonló - újság hasábjain már megszokott, hogy interjúk, riportok is vannak.

A TVC-Újság miért lenne kivétel? (Haladunk a korral...) Remélem, legalább olyan sikeres lesz ez a rovat, mint a többi. Már csak azért is, mert ezt a tervemet legalább egy éve meg akartam valósítani.

GRAFOSOFT

Új felhasználási területre találtatott a TVC. Ennek ügyében kérdeztem Rózsashegyi Zoltánt.

SIXOFT: MIROL IS VAN SZÓ TULAJDONKÉPPEN?

Zoltán: Régóta foglalkozom grafológiával, így készítettem egy íráskép-elemző programot. Mintegy 100 k-s, VT-DOS alatt használja a VUT szövegszerkesztőt. Egyedi felhasználásra készült, mivel kellenek hozzá grafológiai ismeretek, s egy általam készített tesztkönyv is.

SIXOFT: IGEN, EZ MIND SZÉP ÉS JÓ, DE MONDANAL VALAMI BŐVEBBET MAGARÓL, A GRAFOLÓGIÁRÓL?

Zoltán: A grafológia az ember egyik kifejező mozgását vizsgálja. Nem ez az egyetlen, gondoljunk csak a gesztikulációra. A kézírás azonban sokkal bonyolultabb dolog. Amikor írunk, tudatos éniünk a tartalommal van elfoglalva, az írásjegyeket önkéntelen mozdulatokkal hozzuk létre. Ezek a belülről jövő mozgások egyediek, ránk jellemzők. Ezért nehéz mesterség a kézírás hamisítása. Tulajdonképpen az agyunkkal írunk, írásunkat személyiségünk adja. Az íráselemzés vázlatos képet ad az adott személyről. Külföldön már régóta használják, természetesen jó eredményekkel.

SIXOFT: ÉS MIT LEHET MEGÁLLAPÍTANI AZ ÍRAS ELEMZÉSÉVEL?

Zoltán: Vázlatos képet kaphatunk a személyről, vérmérsékletéről, beállítódásairól, nyitottságáról, de a pillanatnyi pszichés állapotot is tükrözheti. Kézírásból azonban nem lehet megmondani a jövőt! Nem lehet azonban biztonsággal következtetni korra, nemre, tárgyi tudásra, külsőre. Fontos, hogy az íráselemzést sohase tekintsük egy kész ítéletnek.

SIXOFT: SZERINTEM ENNYI "BEVEZETŐ" UTAN MONDHATNÁL 1-2 KONKRETUMOT, PÉLDÁUL AZ ÍRASJEGYEKRŐL.

Zoltán: A program 317 írásjegyet vizsgál, 412 megállapítás, 1500 mondat. Ezek közül választja ki a megfelelőket.

SIXOFT: NEKEM MÁR VOLT SZERENCSEM OLVASNI - ALTALAD KÉSZÍTETT - ÍRASELEMZÉSEMET, IGY GARANTÁLHATOM, IGAZI GRAFOLÓGUSSAL VAN DOLGUNK (VANNAK UGYANIS HAMISÍTÓK IS. MINDEZT AZÉRT EMLÍTETTEM, MERT SZERETNÉM, HA TUDATNAD AZ ALAPDOLGOKAT EGY ELEMZÉSHEZ. Zoltán: Ha valaki íráselemzést szeretne tőlem, szívesen állok rendelkezésére. Az elemzéshez szükséges dolgok: sima papírra írt, nem fénymásolt írásminta (terjedelme 1 oldal), aláírás, körülbelüli kor, valamint a személy neve. Természetesen valamilyen magyar szöveg másolása lehet például az anyag (számlítanak az ékezetek). Az elemzés névtelenül készül, egyéni felhasználásra.

SIXOFT: MONDHATNAM MEGINT, HOGY EZ MIND SZÉP ÉS JÓ, DE MIBE KERÜL MINDEZ?

Zoltán: Az árak szerintem elég olcsók. Egy elemzés, amely körülbelül 3-4 gépelt oldal, 380 Ft. A TVC-Újság olvasóinak egy elemzés 200 Ft! Ha valaki megrendelőt szerez, elemzésenként 100 Forintot kap.

SIXOFT: SZERETNÉM - ÉS GONDOLOM AZ OLVASÓK IS -, HA ELÁRULNAL NÉHANY ÍRASJEGYRŐL VALAMIT. MIT SZÓLSZ PÉLDÁUL AHHOZ, HOGY A "Z" BETŐ ATHÖZÁSSAL, VAGY ANÉLKÜL VAN ÍRVA?

Zoltán: Ehhez csupán annyit, hogy nekem jobban tetszik áthúzás nélkül. Vagyis: ennek önmagában nincs jelentősége. Az az igazság, hogy nem is szabad 1-2 dolgot kiemelni a sok közül, mivel hamis tényeket kaphatunk. Ezért nem szabad számitásba venni pl. az egyik, kéthetente megjelenő újság ilyen jellegű rovatát. Ennek ellenére, mivel tudom, hogy nem hagyod ki a visszakérdezést, ismertetek 1-2 dolgot, de mint már említettem, ezeket nem jó ténynek venni.

1. Szellemi irányultság. Ha nagyon magas, fantasztá, álmódzó. 2. Az ÉN-t jeleníti meg. Ha nagyon nagy, kövér - túlzottan önmagára figyelő (nöknél nagyobb, a tetszeni vagyás jele). Ha kicsi - szerény. 3. Anyagiakhoz, valósághoz, széhez való viszony. Telt hurok - fokozott érzékiség.

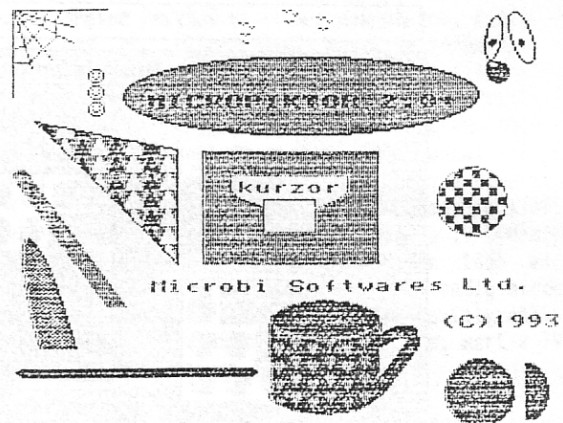
"HIBRID" PROGRAMOK A GYARTÓTÓL

Azért a duplaszámra sikerült "néhány" programot "összekaparni", köszönhető ez azoknak a kollégáknak, akik új programjaikat szeretnék bemutatni, így az Újság hasábjain keresztül.

Sipos Attila "néhány" programjáról szeretnék egy-két szót szólni. Kilenc programot ajánl a nagyérdemű elé. Ezek mindegyike BASIC program, kis gépi kódú betétekkel.

Vegyük sorra a programokat: MIKROPIKTOR 1.1 (rajzoló), METEOR STORM (játék), MONITOR (ezt talán nem kell részleteznem), MIKRODATA (személynyilvántartó), BIORITMUS (csak grafikon), MIKRODATA 2.0 (+os gépre az előbbi), KVANTUM FANTUM (szöveges játék, előképpel), MIKROPIKTOR 2.0 (csak +os gépen), EFFEKTKÉSZÍTŐ (betöltővel).

A MICROBI-SOFTWARE programjai megvásárolhatók a következő címen: Sipos Attila 2400 Dunaujváros Dunasor 27 II/2. Jó szórakozást a programokhoz!



PROGRAMOK KÜLDÖTT (ÉS SAJÁT) FORRÁSBÓL

(1-2. program: ifj. Rózsahegy Zoltán, 3. program: Töltőri Sándor, 4. program: szerénységem találta.)

```
1 ! GRAF - DINO
2 GRAPHICS4
3 FORS=2T014
4 FORX=0T0500
5 SETSTYLES
6 PLOTX,0;X,900
7 PLOT900-X,0;900-X,900
8 PLOT0,X;900,X
9 PLOT0,900-X;900,900-X
10 NEXTX,S

1 ! PUCC - DINO
2 GRAPHICS2
3 FORI=1T0150
4 PLOTTRND(50),RND(50)
5 PLOTTRND(50),RND(50)+50
6 PLOTTRND(50),RND(50)+100
7 PLOTTRND(50),RND(50)+150
8 PLOTTRND(50),RND(50)+200
9 PLOTTRND(50),RND(50)+250
10 PLOTTRND(50),RND(50)+300
11 PLOTTRND(50),RND(50)+350
12 PLOTTRND(50)+50,RND(50)+400
13 PLOTTRND(50)+100,RND(50)+400
14 PLOTTRND(50)+150,RND(50)+350
15 PLOTTRND(50)+150,RND(50)+300
16 PLOTTRND(50)+150,RND(50)+250
17 PLOTTRND(50)+50,RND(50)+200
18 PLOTTRND(50)+100,RND(50)+200
19 PLOTTRND(50)+50,RND(50)+200
20 NEXTI

1 ! A PROGRAM CSAK 64k+-ON FUT !
2 ! KESZITETTE: TOLESOFT
3 GRAPHICS4
4 I=0:L=0
5 I=I+.09
6 X=511+200*SIN(I)
7 Y=479+100*COS(I)
8 SETINKL:PLOTX,Y,!(200,300):L=L+1:IFL>3THENL=0
9 IFI<2*PI THEN5
10 SETPALETTE0,85,0,0:GOSUB14
11 SETPALETTE0,0,85,0:GOSUB14
12 SETPALETTE0,0,0,85:GOSUB14
13 GOTO10
14 FORR=1T050:NEXT:RETURN

1 ! BILLENTYUZET
2 GRAPHICS4:PRINTAT3,3,"Nyomd le a megfelelo":PRINT billentyut
3 RANDOMIZE:J=0:R=0
4 K=RND(125)+33
5 PRINTAT12,16,CHR$(K)
6 IFK=127ORR=143THEN4
7 GETQ$
8 IFQ$=CHR$(K)THEN10
9 PRINTAT16,12,"Tevedtel!":R=R+1:GOTO11
10 J=J+1:PRINTAT16,13,"Helyes!"
11 FORI=1T0300:NEXT
12 PRINTAT16,1,STRING$(20,32)
13 IFJ<20THEN4
14 CLS:PRINTAT12,1,"20-szor sikerult, ";R;" esetben nem."
```

