

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

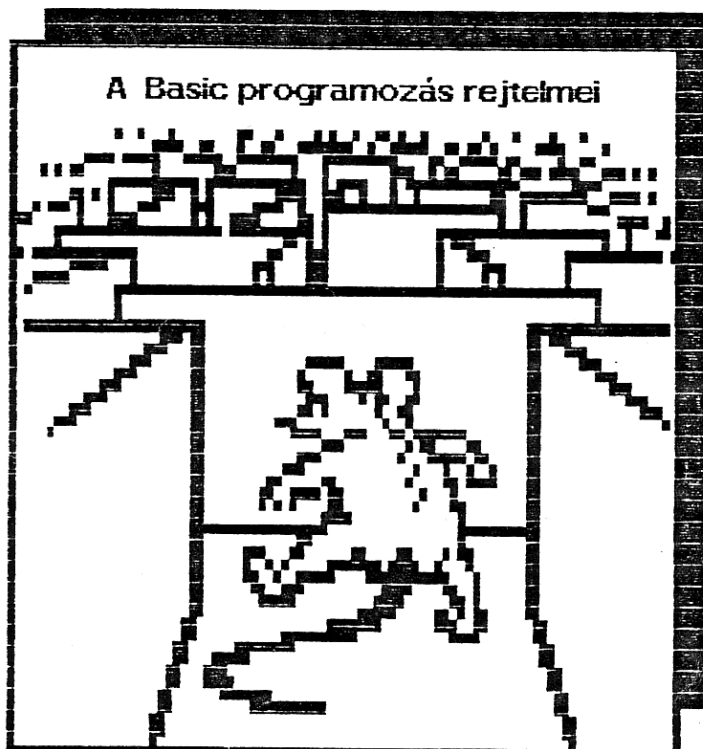
Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

2. szám 1990 JANUÁR

Legjobb tíz program:

1. Magic-ball
2. Expedíció
3. Rohamm (1)
4. Heartland
5. Raceace
6. Gulpman
7. Knight lore (3)
8. Impossible mission
9. Soko-ban
10. holtversenyben:
Interkarate (2)
Elite (5)



Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Újságunk megvehető 10 Ft (fénymásolás) és válaszboríték ellenében.

Ha van valami észrevételed

munkánkkal kapcsolatban, irjál!

Mindenféle cikket elfogadunk és lehetőségeinkhez mérten leközzöljük.

Ódor András, Szentes 6600 József

A. utca 6 II. emelet / 9 Tel. 14-697

Szőke Zoltán (Orion), Szentes 6600

Vecseri 3 300 program!

Kocsis Árpád (TVCM), Szentes 6600

Nagyörgös u. 9

A varázslatos labda

Mostani első helyezettünk egy csodásan pattogó labda lett. Talán ismerősnek tűnik a Commodore gépeken látható népszerű játékból.

A feladat egyszerű:

Érj gyorsan célba, ugorj át a lyukakat és kerüld ki a rózsaszín kockát. A feladatot nehezíti az ugrások korlátozott száma, a lassító mező.

Persze találhatsz hipergyorsítót, "ugródeszkat". A legjobb eredményeket a program tárolja.

Lehetőség van a pályák gyakorlására, az irányítás definiálására. A grafika közelít a gép színvonalához, a hangeffektusok is jók.

Aki egyszer betölti, egyhamar nem rakja le.

Kellemes szórakozást kíván:

TVCM

Játékleírások

KISÉRTETKASTÉLY

Ez egy ötletes, jól kidolgozott játék BASIC-ben. A játék célja: szabadítsd ki a királynőt, aki ezer veszély mögött vár rád. Irányítás a botkormánnyal. 1. pálya: alabárdok között kell átsiklani. 2. pálya: egy kígyó kikerülése. 3. pálya: boszorkány lövedékei közötti áthaladás. 4. pálya: súlyos oszlopok zuhannak feléd. 5: merénylő tör életedre, egy pók akar elkapni. 6: repülő dárda és vermek kikerülése. 7: egy véreb és három árok. 8: utolsó ör támad feléd, majd elnyered méltó jutalmad, itt a királynő. Viszonylag könnyen teljesíthető játék.

FORD ORION

Ez a szuper program a gép BASIC tudását fitogtatja. Egy kis demo, kirajzol egy Ford Orion típusú autót, és színezteti. A program lelke a PLOT utasítás.

CHEVROLETT CORVETT

Olyan rendszerű, mint az előző program, csak ez komplikáltabb. Indításkor láthatsz egy jó előképet és zene jön. Egy kérdés után kirajzolja az autót több színben. Érdemes megnézni motorhang nélkül is. Ezután láthatsz egy modellismertetőt, amit érdekes hangeffektusok követnek. A program végén lehetőség van újraindításra vagy megsemmisítésre.

MASTERMIND

A program 4 színnel játszik (k,p,s,f). A négy tipp után a piros jelzés szerint a szint eltaláltad és a helyén van. Fehér: jó a szín, de rossz helyen. A játék a megoldáshoz használt idő függvényében dícsér. Tippelni a színek kezdőbetűivel lehet, tehát négy betű és RETURN. Az általam teszteit verzió GRAPHICS 4-ben bal felső sarokban "MASTERMIND, kezdhetjük (i/n)?" kérdést írja ki.

ZX SPECTRUM

Tekintve, hogy a két gép CPU-ja megegyezik, már régebben is lenni kellett volna fordítónak, de sajnos ez nem tökéletes. A billentyűzet kezelése rossz, a gépi kódú programok betöltésében ne nagyon reménykedj. A JOY kezeléssel is akadnak problémák. Vannak azonban előnyei is a programnak. Kiválóan meg lehet tanulni a Spectrum Basic-et. A parancsok egy gombnyomásra bejönnek. A programok egy része fut TVC-n, főleg a Basic, de akad gépi kódú is. Meg lehet próbálkozni a rádióban sugárzott programokkal. Fut a SABOTEUR, KRAZY KONG, NAPTÁR, THE TURK, viszont a billentyűzet gondot okoz. Betöltés: SHIFT+J, kétszer ALT+P és RETURN. Ha valaki igényt tart a billentyűzet kicserélésére, le tudjuk költeni.

A TV-Computer 64k+ hátrányai II

Sajnos újra jelentkeznem kell a cikkemmel, mert újabb nem működő programokhoz jutottam. Ime a felsorolás, melynek szerintem folytatása lesz:

SZÖVEGSZERKESZTŐ: A program GRAPHICS 2-ben működne, de magyar betűk helyett neogótikus grafikákat láttam.

IMPOSSIBLE MISSION: Kirajzolja az előképet, ismerteti a feladatot, bekéri a neved, de a játékot sajnos nem tudod elkezdeni.

SAMURAJ: Kétszínű üzemmódban 4 színnel működne, de betöltés után becsikozza a képernyőt. A játék különben két szamuráj párharca.

DONKEY KONG: Betöltés után csikoz és sípol. Egyébként játékautomata-átirat.

GOLF: Jó kezelés esetén kiválóan működik. A 3. rész betöltése után ha állásmódosítást kérdez a gép, ne módosítsd!

BÜVÖS KOCKA: Basic program, mely javításra szorul. A 10-es sorban a SET 4-et javítsd át GRAPHICS 16-ra s máris működik a 3D-s Rubik-kocka játék.

Programozás Basic nyelven

(Alakzatmozgatás)

Bizonyára ismered a PRINTAT, GET, IF-THEN-ELSE lehetőségeit, és már felvetődött benned, hogy jó lenne írni egy akciójátékot. Ehhez elengedhetetlen a mozgatás.

A botkormányal irányítsunk egy Á betűt!

Adatok beállítása		10 Y=10:CLS
Á betű kirajzolása		100 PRINT AT 10,Y,"Á"
Van-e mozgás		110 GET A\$
Á betű letörlése		120 PRINT AT 10,Y," "
Balra?	Jobbra?	130 IF A\$=CHR\$(19) AND Y>1 THEN Y=Y-1
Y=Y-1	Y=Y+1	140 IF A\$=CHR\$(4) AND Y<31 THEN Y=Y+1
Visszaugrás		200 GOTO 100

A mozgatás mindig az a folyamat, hogy letöröljük a régi pontban az alakzatot, megváltoztatjuk a helyét és kirajzoljuk az új helyen, majd visszaugrunk az elejére.

A 130-140-es sorokban az AND azért volt szükséges, mert így nem tud kiszaladni az Á a képernyőből. Tetszés szerint változtatva behatárolhatjuk azt a területet, ahol a mozgást engedélyezzük. A CHR\$ kód átírásával más billentyűkre tehetjük át az irányítást. A PRINT AT után a 10 átírható bármely más sorra, az átírást követően a mozgás ott történik.

Ha valaki át akarja írni egész képernyőre a mozgást, be kell vezetni a vízszintes mutatót, pl X-et, aminek a 10-es sorban értéket adunk. Másik módosítás: PRINT AT X,Y," ". A 130-140 sorok mintájára írni kell egy 150-160-as sort is, ahol az X értékét változtatjuk meg.

```
150 IF A$=CHR$(5) AND X>1 THEN X=X-1
```

```
160 IF A$=CHR$(24) AND X<23 THEN X=X+1
```

A program tetszés szerint bővíthető, csak az elvet akartam megmutatni.

A lényeg:

törlés, új pozícióba mozdulás, kirajzolás, visszaugrás

Számítástechnikai kishótár

Rezidens: Az a program, mely a memóriába elrakja magát, majd adott jelre v. megszakításra aktivizálódik. Más programok futtathatók közben.

Felhasználó: Az a személy, aki használja a programokat. Általában semmit sem tud és a programok hibásak, amikor használja. Értsd mindenki más rajtad kívül.

Adathordozó: Az az eszköz, mely programot és adatokat képes eltárolni, lehet hordani és nem igényel áramot. Pl kazetta

Page-byte: Az a byte, mely kijelöli, hogy a 64kbyte mely 16kbyte-os lapokból álljon.

POKE 3, P-byte v. OUT (2), P-byte

TVCM

H A R D V E R

Tisztelt játékos társaim, salynos már több gépnél tapasztaltam, hogy a tipushiba azt hiszem a tápegységben megtalálható.

Most inkább azokhoz szólok akik egy kicsit /nem is kicsit/ járatosak az elektronika szövevényes világában. Itt szeretnék közölni néhány típus hibát amivel már én magam is találkoztam.

1. A tápegység bekapcsolásakor a számítógép "nem indul be"

/nem ír ki a tévén semmit/, de a tápegység kapcsolója világít.

- a., ellenőrizd le, hogy jól dugtad-e be a csatlakozót.
- b., mérd ki a D1, D2, D3, diódákat, hogy nem szakadtak-e, esetleg kontaktosak.
- c., nézd meg a Q2-es tranzisztort, hogy jól oda van-e forrasztva a panelhoz ez ugyanis egy "vendégpanel" és a sok mozgatótól elég hamar kontaktos lesz.
- d., A TH1-es termisztor nem mozdult ki a helyéről?
Esetleg kontaktos.

2. A tápegység bekapcsoláskor semmit sem csinál.

a., Nézd meg az F1-es biztosítékot, hátha "elfáradt" és kialudt.

Biztosítékot csak egyszer cserélj!!

Ha rossz az elektronika ugy is hiába az egész.

- b., Ha kiveri a biztosítékot márd ki "Graetz" D9-D12-ig diódákat ha rossz valamelyik csak ugyan olyanra cseréld ki.
- c., Menj tovább és mérd ki az R 22-es ellenállást , a D8-as diódát és a Q2-es tranzisztort ez a kör szokott legtöbbször tönkremenni ezek kicserélésével általában rendbe jön a tápegység.
- d., Nemárt, ha kiméred a TR1-es tranzformátort is a párok:
5-6, 7-9, 16-21, 17-20, 15-19, 8-9,
- e., Még az a szerencse, hogy az N1-es IC el van látva hibajel-erősítővel és általában megmenekül az esetleges megrongálódástól.

FIGYELEM!: A TR1-es trafóig a 220 V egyenáram mindenhol megtalálható. Ezek személyes tapasztalataim /ez nem szentírás/ ezektől több eltérés is lehetséges.

Jó bűvölést kívánok: *Ódor András*

Ui.: A tápegység rajza nálam megkapható a másolási díj és a postaköltség ellenében. Aki nem tudja megjavítani tápegységét Én javítást is vállalok /talán olcsóbban mint a szerviz/ postafordul-tával, vagy személyesen.