

ENTERPRESS

KÉTHAVILAP AZ ENTERPRISE SZÁMÍTÓGÉPEK FELHASZNÁLÓINAK

FELEMÁS ÁLLAPOT...

1994. december 22.

Az Enterpress főszerkesztője sietve megy be a Tűzoltó utca 94. lépcsőházába. Még két hete közölték vele, hogy kb. már 80 előfizetője van az újságnak, így tenyerét dörzsölve lépett be az ajtón, arra számítva, hogy ez karácsony előtt már 300-ra duzzadt. Itt közölték vele, hogy 30 újabb előfizetés érkezett. Szerencsére több szék is volt a közelben, így a főszerkesztő még választhatott is, hova „üljön le”.

1995. január 2.

Nem érkeztek újabb előfizetések! Biztató dolog 110 előfizetővel nekiindulni az 1995-ös évnék. A szerkesztőség tagjai is megdöbbenéssel vették tudomásul a szomorú hírt. Két lehetőség maradt: 1.) A lap megjelenik január-februárban, de ebben közlik a Tisztelt Előfizetőkkel hogy vége, az előfizetési díjat pedig visszakapják. 2.) Az Előfizetők levélben értesülnek a lap megszűnéséről és az előfizetési díjat postázzák nekik. Volt egy harmadik lehetőség is: január 31-ig vár a szerkesztőség és akkor meglátja, hogy mennyi előfizetés érkezett. Bár a befizetési határidő 1994. december 31-e volt, úgy gondolták, hogy érdemes várni még egy hónapot. Ha legalább 300 előfizetője lesz a lapnak, akkor még talán érdemes nekikezdeni... Természetesen a lap pontos megjelenését nagymértékben befolyásolja ez a várakozás.

1995. január 18.

A főszerkesztő lakásán megcsörren a telefon. A vonal túlsó végén az AMEKO Kft. vezetője. Arra kéri a főszerkesztőt, hogy fíradjon be a kiadóhoz és vegye át a frissen érkezett előfizetők listáját. Ahogy ez a mondat elhangzott, abban a tized másodpercben jött a kérdés: – Mennyi?

– 180!

– Ez összesen: 290! És ez már majdnem 300! Hurráááááá!
Indulhat a lap!

1995. január 20.

A főszerkesztő rátenyerel telefonjára, ami véletlenül egy számot tárcsáz. A vonal végén (jé, de érdekes!) EGO. Beszélgetnek mindenféléről, (nem túl nagy kedvvel) és a főszerkesztő egy óvatlan pillanatban belenyögi a telefonba, hogy összejött a 300 előfizető. Egy pillanattal csend, aztán egy üvöltés hallatszott a kagylóba, majd érdekes zajokat lehetett hallani. (megszakadt a vonal?) Nem! EGO örömeiben leesett a székről, egyenesen a sarokba a lemezek és kazetták közé, onnan kiabálva családjának: megvan a 300 előfizető. Két perc múlva már arról beszéltek, hogy mi is lesz a január-februári számban.

Ez így volt, és őszintén megvallva amikor még 100 körül volt az előfizetők száma, el voltam keseredve. Nem lehet igaz, hogy egyre kevesebb az előfizetők száma, amikor szinte minden energiánkat

újabb előfizetők szerzésére használjuk fel. Sajnos, azt hiszem mi túl kicsik vagyunk! Egy lap csak úgy tud működni, ha talál szponzorokat, hirdetők. De ki az, aki egy 300 példányban megjelenő lapban hirdet? Melyik az a szponzor, aki egy ilyen kis lapba fekteti a pénzt?

A szerkesztőség tagjai kevesen vannak, az újság hátulján látható szerkesztőségi nevek háromnegyede programozó, vagy a lapban publikál, és nincs ideje levelekre válaszolni, vagy minden kedden megjeleni a klubban. Egyszerűen ezt el kell fogadni! Visszaulva EGO-

nak a tavalyi utolsó számban írt cikkének a végére: egy üzlet csak akkor tud működni, ha vannak vevők. Úgy érzem, munkánkat értékeli ez a 300 előfizető, akik már szinte törzs-előfizetőknek számítanak. Ezért köszönet Nekik! Az egyik szemem sír, a másik nevet... Örülök, hogy idén ismét megjelenhet a lap, de nem örülök annak, hogy ismét jelentősen csökkent az előfizetők száma. Most értettem meg igazán az előző két főszerkesztőt, akik 3 éve belefáradtak a lap szerkesztésébe. Sokáig ezt nem lehet így csinálni. Amit már annyiszor leírtunk: egyszerűen nem éri meg kiadni egy 300 példányban megjelenő lapot. Az egy példányra eső költség úgy a legkevesebb, ha a lap minimum 2-3 ezer példányban jelenik meg. Így, 840 forintos éves előfizetés esetén is, 300 előfizetőt számlálva a lap biztos, hogy veszteséges lesz. Ennek kiszámításához nem kell nagy tudás!

Most pedig pár adattal fírasztom a Tisztelt Olvasókat: 1993-ban majdnem 600 előfizetőt számláltunk (az utólagos megrendelésekkel), 1994-ben összesen 440 előfizetőnk volt, idén, 1995-ben 300. Az adatokból egyértelműen kiderül, hogy évről-évre csökken az előfizetők száma. Tavaly a hirdetéseket sem sikerült megoldani rendesen. A Szív Tv-t egész évben reklámoztuk, ők egyszer adtak le reklámot az ENTERPRESS-ről. A Rádiótechnika sem vesz minket komolyan. Hiába, ez egy ilyen világ. Csak akkor tudsz elérni valamit, ha „nagy hal” vagy, vagy rendkívül jó ismerettségid vannak a médiáknál. Ilyen kis pitiáner lapokkal mint a miénk (fájó ezt leírni!!!) nem foglalkoznak. Nem sikerült megvalósítani a pót-képviselőt sem. Egy ilyenhez komoly apparátus kell, és senki sem fog ilyet ingyen csinálni. (Nem mindenki olyan megszállott mint EGO, Zozo, Hsoft, stb., vagy az AMEKO Kft. aki még mindig kitart mellettünk!) Nagyon szerettem volna, ha mindenkinek tudunk segíteni, tanácsot adni, a levelekre válaszolni, de alig találtam segítőkre. Mindig vannak lelkes EP-sek, akik klubot szerveznek (most például már Nyíregyházán is!). Ez becsülendő dolog és nagyon örülök neki, de ez kevés!

De a jó hír az, hogy az ENTERPRESS 1995-ben is megjelenik. Ha nem történnek gyökeres változások ebben az évben és nem tudjuk felduzzasztani az előfizetői létszámot legalább 500-600-ra, akkor ez lesz az utolsó év. Legalábbis részemről.

Matusa István
felelős szerkesztő

TARTALOM 95 / I.

ART STUDIO – III. rész	2
Újdonságok	3
Gépi kód kezdőknek	4–5
HEASS (HSOFT)	6–7
Tank Wars	8–9
Hisoft Pascal – grafikával	10–11
Slightly Magic + térkép	12–13
Mutant Test (ORK)	14
Programküldő szolgálat	15
Hirdetések, információk	16

ART STUDIO = III. rész

SHAPES-menü:

Ennek a menünek a segítségével különféle geometriai alakzatokat illetve vonalakat rajzolhatunk a képernyőre. A menüben több lehetőség áll a rendelkezésünkre:

POINTS: pont rajzolása.

LINES: Vonal rajzolása. A kurzorral előbb a vonal kezdő-, majd végpontjait kell kijelölnünk.

CONT. LINES: Folyamatos vonal rajzolása.

RECTANGLES: Téglalap rajzolása. A kurzorral a téglalap két átlellenes sarkát kell kijelölnünk.

TRIANGLES: Háromszög rajzolása. A kurzorral a háromszög három sarokpontját kell kijelölnünk.

CIRCLESS1: Kör rajzolása. Először ki kell jelölnünk a kör középpontját majd területének valamely pontját. Ellipszisek rajzolására a **WINDOWS** menü **RESCALE** opciójának használatával nyílik lehetőségünk.

CIRCLESS2: Ugyanaz mint az előbb, de a pontok kijelölése fordított sorrendben történik.

RAYS: Sugarak rajzolása.

A menü **ELASTIC** kapcsolójának aktivizálásával egyfajta „rugalmas” rajzolásra nyílik lehetőségünk. Ha a kapcsoló **ON** állásban van, akkor a program, kurzor mozgatásával párhuzamosan mutatja, hogy a tüzgomb megnyomása után mit kapunk eredményül. A menü utolsó két kapcsolója (**SNAP HRZ.** és **SNAP VRT.**) attribútumokkal nyújt támogatást a képelem színeinek összelövésénél.

Vége

Petrovszki Mihály

Véget ért az ART-STUDIO rajzolóprogramról szóló cikksorozatunk, amely néhány olvasónk szerint teljesen fölösleges volt és különben is baromi hosszú és nem is jó, meg minden...

Komolyra fordítva a szót: ez az egyetlen használható rajzolóprogram (sajnos). Spectrumról lett átvírva és ez a BAMsoft stúdió érdeme, mert egyébként az átirat egész jó.

Sok jó funkcióval találkozhatunk, egyetlen hátrány, hogy a Spectrum billentyűzetet kell használnunk (például a szövegek begépelésénél).

Ennyi az ART-STUDIO rajzolóprogramról.

Sajnos a mai napig nem készült egy profi rajzolóprogram ENTERPRISE gépre. Nagy fájdalomunk, hogy Devil rajzolóprogramja, a Magic Pen csak félkész állapotban került ki a felhasználókhoz és így is maradt, mert Devil közben befejezte a programozást az ENTERPRISE gépen.

HSOFT még annyit javított az ART-STUDIO-n, hogy PC egérrel is kezelhető a program és ez igencsak meggyorsítja a műveleteket, valamint tovább javította a program használhatóságát. Igazán jó lenne, ha több ilyen program is „egeresítve” lenne.

Jelentek még meg rajzolóprogramok, például a Fine Pen, ami inkább a Sprite-tervezésre ment rá. A Lorigraph egész jó, de botrányos a lemezkezelése: a kimentendő művünknek nem adhatunk nevet, a program olyan néven menti ki fájlunkat, mint a Lorigraph program-file harmadik része (Lori3).

A Paintbox rajzoló érdemel még említést, mely szintén megjelent egeres változatban (HSOFT). Ezt nagyon sokan használják és igazán nem rossz, de kicsit bonyolult a kezelése (egérrel jóval könnyebb!).

Az Agsys rajzolóprogram sem rossz a maga kategóriájában.

Sajnos azt kell, hogy mondjuk: vannak rajzoló-programjaink, de mindegyikben más-más jó funkciókat találunk, igazán jó még nem készült kedvenc gépünkre.

Előző számunkban közöltük, hogy Révász Gyuri egy szuper rajzolóprogramot készít. Nos, valóban így van. Saját szememmel láttam a programot működés közben és úgy szóltak a végén, hogy csukjam be a szám.

De erre még sajnos várni kell, mert közben Gyuri egyik majdnem kész lemeze elszállt és így vissza kellett, hogy nyúljon egy előző változathoz, hogy elkezdhesse majdnem előlről.

Hát hiába, nem könnyű az Enterprise-osok élete! Ha kész lesz a program, minden bizonnyal teljesül régi vágyunk: egy olyan rajzolóprogram, amiben minden benne van, amivel kiválóan készíthetünk grafikákat és ezekkel a grafikákkal azt csinálunk majd, amit akarunk.

HSOFT nem bírta tovább és megalkotta a HEASS assemblert. Elege volt abból, hogy két assembler között vándoroljon, ASMON és FENAS. Ezeknek a jó tulajdonságain kívül még kb. tízszeresére javította fel a HEASS-t.

Reméljük, hogy Révász Gyuri is erre törekszik, mikor látja a félig kész és alig használható rajzolóprogramokat.

TOP-LISTA JÁTÉK

Szeretnénk, ha a Tisztelt olvasók egy játékban vennének részt az Enterpress-el. A TOP-LISTA szavazólapjai vesznek részt majd ebben a játékban. Az év végi sorsoláson azok a TOP-LISTA szavazólapok vesznek majd részt, amelyek az 1995. március 20. és 1995. december 10-e között érkeznek be szerkesztőségünk címére. Idén decemberben

10 értékes nyereményt

sorsolunk ki. **Mindenki csak 1 szavazócardulával vehet részt a sorsoláson!** A nyeremények listáját szeptember-októberi számunkban közöljük.

Jó szórakozást és sok szerencsét kívánunk!

a szerkesztőség.

FIGYELEM!

Az apróhirdetések szövegét és díját ezentúl a szerkesztőség címére kérjük feladni rózsaszínű postautalványon!

Az apróhirdetések díja változatlan, azaz továbbra is 2 Ft karakterenként.

Köszönettel: a szerkesztőség.

IBM PC-k javítása, bővítése,
tartozékok, illesztőkártyák,
perifériák
nagy választékban.

EPROM, MIKROCONTROLLER
égetők.



Faragó Gyula, telefon: 274-2090

ÚJDONSÁGOK

Hsoft elkészítette a **Minibank 2.0-ás verzióját**, amely a gép teljes memóriáját ki tudja használni. Elkészült a HWP 1.0-ás verziója is, amely a 0.6-os változat hibáit maximálisan kijavította és a felhasználók pozitív észrevételeivel egészült ki. Természetesen a programküldő szolgálattól mindkét program megrendelhető.

Az **1.8-as EPDOS** is világot látott. Ebben már menüből hívható a **HEASS** rendszerbővítő is, valamint újdonság, hogy megszűntek az A, B, C stb. verziók.

Sajnos a **ZCOPY** még mindig nem készült el. Amint megkapja szerkesztőségünk a tesztelhető változatot, közöljük az Enterpress hasábjain.

ORK-ék elkészítették a Pacman City 2. részét! Nagyon örülünk, hogy folytatják a programok írását és ismét egy színvonalas játékkal jelentkeztek. További sikereket kívánunk nekik!

Egy részletes leírást kaptunk a **Rockdigi** programról. Sok-sok zenekedvelőnek segítséget nyújthat majd ez a leírás. Hamarosan közöljük!

Remélhetőleg napvilágot lát majd a **Logiball** is, amely a **Richter fivérek** siker játéka lehet.



**Az egészség
csatornája
a kábeltévéken**

A Szív tv műsora az ország számos helyi és körzeti kábelhálózatán látható, több mint egymillió lakásban.

*Szórakoztatás, filmek, információ,
riportok, tréningek.*

A Szív tv postacíme: 1656 Budapest, Pf. 6.
Telefon: 256-6136 (fax is), 257-1270

Gépi kódú programozás kezdőknek – VI. rész

Előző számunkban egy négyzetet rajzoltunk ki a képernyőre. Most – ahogy ígértük – ezt a programot kiegészítjük egy RND-rutinnal. Ezzel a rutinnal elérhetjük, hogy a képernyőre több négyzete is kirajzoljunk, de úgy, hogy a program véletlenszerűen rajzolja a négyzeteket. Most nem tanulunk új utasításokat (kell egy kis pihenés is. Ez a téli szünet). Az RND rutint HSOFTE alkotta meg még régebben, ezt közöltük is egyik Enterpressben. Mint a programban látható minden rajzolás előtt meghívjuk ezt a rutint (CALL RND). Köszönöm a beérkezett leveleket és az észrevételeket. Volt olyan levélíró is, aki a soros port programozásával kapcsolatban kérdezett. Ezt a levelet engedelmével továbbítottam HSOFTE-nak. Úgy érzem ez már komolyabb és nehezebb téma és nem igazán ehhez a sorozathoz kapcsolható. A levélírók többsége elégedett a tempóval és az anyagok minőségével csak egy-két olvasó tartja túl lassúnak a tempót. Nekik üzenem, hogy legyenek türelemmel. Szeretnénk a teljesen kezdőket előnyben részesíteni, ezért haladunk kis léptekkel. Most ráadásul tartunk egy kis pihenőt is, de ez nem azt jelenti, hogy a cikksorozat színvonala csökkenne. Az RND-rutint úgy érzem fölösleges megmagyarázni, mert olyan utasítások szerepelnek benne, amelyeket már tartalmaztak előző programjaink. Hogy miről lesz szó a következő számok-

ban? Nos a tervekről röviden:

- Hogyan készítsünk rendszerbővítőt?
- Az LPT egyszerű kezelése.
- Szöveg scrollozása a képernyőn.
- Fájlkezelés gépi kódban (LOAD, SAVE)
- Hangkeltés és printerkezelés gépi kódban.

Bizonyára észrevették, hogy az LPT kezelését is felvettük a tervezett témák közé, mivel sajnos a külön ezzel a témával foglalkozó cikksorozat többi részét nem kapta meg szerkesztőségünk. Ebből csak egy rész jelent meg az Enterpressben. Igyekszünk rövid példaprogramokkal szemléltetni ezt a témát is. Nem maradhat el a lemezkezelés sem, hiszen ez talán az egyik leglényegesebb dolog. Erről már jelent meg cikk az újság hasábjain az előző szerkesztőség gépi kódú cikkeiben és ezek szerintünk elég jól használhatók. Az eddig megjelent újságokban nemigen foglalkoztak hang megszólaltatással és a printer kezelését is hanyagolták gépi kódban. Ezekről a témákról is szeretnénk írni, természetesen érthető programokkal, valamint részletesen megmagyarázott sorokkal, úgy ahogy ezt eddig is tettük. Mostani példaprogramunkat ugyanúgy fordítsuk le, ahogy az eddigieket. Ezek a műveletek megtalálhatók előző számainkban. Sok sikert!

Fizessen elő a

RÁDIÓTECHNIKA

és a

**hobby
elektronika**

folyóiratokkal így biztosan hozzájut!
Címünk: 1374 Budapest, Pf. 603.

A szerkesztőségben regisztrált HE előfizetőknek díjmentes nyák-film melléklet.

```

ORG 100H
.SET MACRO @VALTOZO,@ERTEK
LD B,1
LD C,@VALTOZO
LD D,@ERTEK
EXOS 16
ENDM
.IR MACRO @CIM,@HOSSZ
LD A,1
LD DE,@CIM
LD BC,@HOSSZ
EXOS 8
ENDM
LD SP,4000H
.SET 22,1
.SET 23,2
.SET 24,40
.SET 25,24
LD A,1
LD DE,VID
EXOS 2
LD B,1
LD A,1
LD C,1
LD D,20
LD E,1
EXOS 11
CALL RANDOM
XR CALL RND
LD (RX),HL
LD DE,40*8*4-200
SBC HL,DE
JR NC,XR
YR CALL RND
LD (RY),HL
LD DE,24*9*4-200
SBC HL,DE
JR NC,YR
HR CALL RND
LD (RH),HL
LD DE,200
SBC HL,DE
JR NC,HR
LD HL,(RH)
LD DE,40
SBC HL,DE
JR C,HR
SR CALL RND
LD (RS),HL
LD A,L
SRLA
SRLA
SRLA
SRLA
LD L,A
LD A,(RS)
AND 15

```

```

XOR L
JR Z,SR
LD BC,(RX)
LD DE,(RY)
LD HL,(RH)
LD A,(RS)
CALL RAJZOL
- JR XR
LD DE,BILL
LD A,3
EXOS 1
LD A,3
EXOS 5
LD DE,BASIC
EXOS 26

```

```

RAJZOL LD (X1),BC
LD (Y1),DE
LD (X2),HL
LD (Y2),HL
PUSH AF
AND 15
LD (I1),A
POP AF
SRLA
SRLA
SRLA
SRLA
OR A
JR NZ,OKE3
INC A

```

```

OKE3 LD (I2),A
.IR ESC1,ESCH1
.IR ESC2,ESCH2
.IR ESC3,ESCH3
.IR ESC1,ESCH1
.IR ESC3,ESCH3
.IR ESC2,ESCH2
.IR ESC1,ESCH1
.IR ESC4,ESCH4
RET

```

```

ESC1 DB 27,"s"
DB 27,"A"
X1 DW 0
Y1 DW 0
DB 27,"I"
I2 DB 0
DB 27,"S"

```

```

ESCH1 EQU $-ESC1
ESC2 DB 27,"R"
X2 DW 0
DW 0
ESCH2 EQU $-ESC2
ESC3 DB 27,"R"

```

```

DW 0
Y2 DW 0
ESCH3 EQU $-ESC3
ESC4 DB 27,"s"
DB 27,"R"
DW 16,16
DB 27,"I"
I1 DB 0
DB 27,"F"
ESCH4 EQU $-ESC4
RANDOM LD A,R
LD HL,(RNDTAR+1)
JR RND10
RND LD A,(RNDTAR+2)
LD HL,(RNDTAR)
RND10 LD B,16
RND20 LD C,A
RRCA
RRCA
RRCA
XOR C
RLA
RLA
LD A,C
ADC HL,HL
ADC A,A
DJNZ RND20
LD (RNDTAR+2),A
LD (RNDTAR),HL
RET
RNDTAR DB "RND"
RX DW 0
RY DW 0
RH DW 0
RS DW 0
VID DB 6,"VIDEO:"
BILL DB 9,"KEYBOARD:"
BASIC DB 5,"BASIC"
END

```

LD A,C	EXOS 16	LD B,1	LD BC,(200)	AND 12	PUSH BC	LD A,4	LD A,0
PUSH BC	LD A,C	EXOS 16	LD B,1	LD B,1	AND 12	LD B,1	PUSH BC
AND 12	PUS						AND 12
LD BC,(200)	AND						LD BC,(200)
LD B,1	LD B						LD B,1
EXOS 16	LD B						EXOS 1
LD A,C	EXOS						LD A,C
PUSH DE	LD A						PUSH BC
RET	PUS						AND 12
LD BC,(200)	AND 12	PUSH BC	LD A,C	EXOS 16	LD B,1	LD B,1	LD BC,(200)
LD A,1	LD BC,(200)	AND 12	POP BC	LD A,C	EXOS 11	EXOS 16	LD B,1

HEASS version 1.0

ENTERPRISE EDITOR és ASSEMBLER 1994 – Hsoft

(kivonat, csak tájékoztató jelleggel)

BEVEZETŐ

A HEASS programot mindenre kiterjedő, kényelmes felhasználói felület jellemzi.

A képernyőkezelése gyors, a gépkategória maximumát adja. Egyetlen dokumentumban akár 64 K-s gépi kódú programot is megírhatunk. A blokkkezelés, sztringkeresés és fordítás szuper-gyors. A forrásba be lehet olvasni más assembler alatt készült régebbi dokumentumokat, mely így áttekinthetővé válik és könnyebben lehet felújítani. Alkalmas MACRO-zásra, sorozat fordításra. A felhasználó PC-hez hasonlítható sebességgel de annál kényelmesebb környezetben dolgozhat. Ehhez persze a PC billentyűzet és RAM-bővítés elengedhetetlen.

Az ENTERPRISE gépre már több assemblert írtak, pl. GEN, ASMON, FENAS.

E programokat a javuló, de még mindig foghíjas editor jellemzi.

A FENAS editor előnye a gyorsaság. Hiányosságai:

- Állandóan tiltott a megszakítás.
- A lemezcsere kerülendő.
- LINK-elt betöltésnél a forrás elszállhat.
- Nem használja a KEYBOARD perifériát.
- Nem lehet a CLICK hangot bekapcsolni.
- A 16-48K méretű forrásszöveg esetén a terület-törlés lassú.
- A betűk 9. sorát (alsó) nem kezeli.
- Indokolatlan a csak 20 soros képernyő.
- A LOCK fordított bekapcsolású.
- Hiányzik a blokk kezelő.
- Nem használhatunk ékezetes betűt.
- Nincs sor szétvágó és egyesítő funkció.
- A bővített memóriát nem tudja használni.

A FENAS assembler szuper, új parancsokat is tud. Hiányosságai:

- Nem kezel MACRO-t.
- INCLUDE, IF, FOR, PHASE nem ágyazható egymásba.
- FOR-NEXT IF-ELSE-ENDIF az INCLUDE-fájlban kerülendő.

A HEASS programban az előző hiányosságok megoldására, valamint a Z80 processzor teljesítményének jó hatásfokú kihasználására törekedtem.

A dokumentum kezelése úgy lett megtervezve, hogy a méretnövekedés nem lassítja le a programot. Meghökentő, de az editor és a fordító is gyorsabbra sikerült a FENAS-nál. Mindez a megszakítás engedélyezése mellett és az EPDOS 2.0 fokozott megszakításidő használása alatt lett mérve.

A további verziókat már nem lehet összehasonlítani, mert több helyen áttértem macrók és speciális utasítások használatára. Az 1.0-ás verzió forrása 141 Kb-át.

A 32K-s RAM és ROM változat együttes fordítása kb. 96 másodpercig tart.

A HEASS.EXT program a RAM-ba tölthető rendszerbővítő változat, de 32K EPROM változatban is beszerezhető.

A HEASS program használatát kedvezőbbé teszi:

- Nagy méretű forrásfájlok esetén a RAM-bővítés.
- EPDOS 2.0 operációs bővítés alatti használat.
- PC-egér hardver. (az EPDOS 2.0-ával)
- EPCKMB vagy FILE nevű rendszerbővítés megléte.

A programot az előző segédeszközök hiányában is maradéktalanul lehet használni!

A program szerzői díja 500 Ft. Megrendelhető Hsoft-tól, valamint a Programküldő Szolgálattól.

EDITOR

A:HEASS (+ENTER) parancs kiadására belépünk a HEASS-EDITOR főprogramba. A

parancsot bővíthetjük a forrásfájl nevével, ekkor a belépésnél a forrást is betölti. A bővítő úgy készült, hogy a saját modulját más rendszer alá is indítani lehessen. Így pl. BASIC-ből LOAD "HELP.HEA" paranccsal a dokumentum betöltése mellett lépünk be a HEASS-ba. Sajnos az EPDOS 1.7 nem támogatja a fel nem ismert modulok betöltését, de az EPDOS 1.8 már felismeri és betölti.

A dokumentumszöveg szegmenslapokból tevődik össze. A

szegmenslap nem bekezdésekből, hanem sorokból épül fel. A szerkesztési funkciók, többnyire az elődöknél megismert módokon (WP, HWP, FENAS) érhetők el. A felső menügombok használatára 4 féle mód kínálkozik.

1. Billentyűvel: ESC-(FEL-LE-BAL-JOBB)-ENTER.

ESC-vel belépünk az utoljára használt menübe. Vízszintes mozgatóval kiválasztjuk a megfelelő menüt. Függőleges mozgatóval kiválasztjuk a menüpontot. ENTER-rel vagy SZÓKÖZ-zel kiadjuk a parancsot, vagy ESC-vel visszalépünk a szerkesztőbe.

2. Funkciógomb kombinációval: pl. F1+F1=sztring keresés

A felső menügombok, sorrendjükben megfelelnek a funkcióbillentyűknek.

3. Direkt elérési mód: pl. ctrl-F=sztring keresés
 4. Egérrel: EPDOS 2.0-ás operációs rendszer alatt, amikor PC-egérünk is van, az egér is használható. Az egérrel elérhető további funkciók:
 – Gyorsgörgetés fel ill. le.
 – A dokumentum tetszőleges szerkesztési területének megválasztása.

SZERKESZTŐFUNKCIÓK FELSOROLÁSA:

- BAL-JOBB — Egy karakterrel előre vagy hátralépés.
 SH+ BAL-JOBB — Ugrás a sor szövegének első vagy utolsó utáni betűhelyére.
 ALT+ BAL-JOBB — Ugrás a sor első vagy utolsó betűhelyére.
 FEL-LE — Ugrás egy sorral fentebb vagy lentebb.
 SH+ FEL-LE — Ugrás az alsó vagy felső sorra ill. lapozás.
 ALT+ FEL-LE — Ugrás a dokumentum első vagy utolsó sorára.
 TAB — Ugrás a jobboldali tabulációs pontra.
 CTR+ G — Ugrás a baloldali tabulációs pontra (EPDOS 2.0-nál SH+ TAB)
 ENTER — A kurzor alatti sorhelyre beszúr egy üres sort és átlép a sor első tabulátorral jelzett pozíciójába.
 ERA-DEL — Törli a kurzor előtti vagy alatti pozíciót. A sor jobbra eső részét balra mozgatja. Vízszintes határhelyen kiadva felküldi vagy felhívja az alatta lévő sort.
 SH+ ERA-DEL — Törli a sor kurzor előtti vagy mögötti részét.
 ALT+ DEL — Törli a kurzor sorát.
 INS — Beszúr egy szöveget a kurzor helyére. A sor végét nem engedti kicsordulni.
 SH+ INS — Levágja a sor kurzortól balra eső részét, és leküldi a kurzor alatt beszúrt sorba.
 ALT+ INS — Átváltja a szerkesztőt BESZÚRÓ ill. NORMÁL módra.

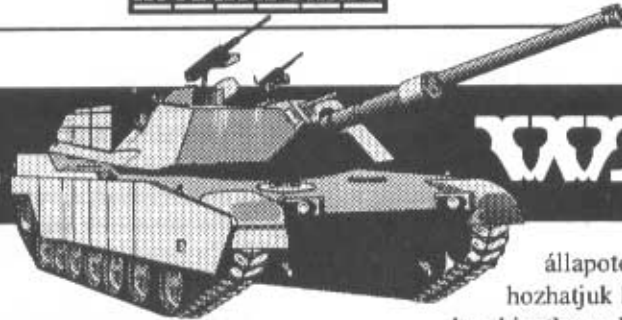
MENÜPONTOK:

- F1: SZTRING KERESÉS
 F1: KÖVETKEZŐ ELŐFORDULÁS — Keresi a sztringet a kurzor utáni pozíciótól. A kis és nagybetűket nem kezeli azonosnak.
 F2: SZTRING MEGADÁS — A sztring megadása. A sztringen RTRIM és LTRIM műveletet végez, ezért szóköz csak a szavak között maradhat.
 F3 SZTRING CSERE — A csere sztring megadása után megkeresi az előfordulási helyeket.
 F4: INVERZ SOR KERESÉS — Megkeresi a kurzor feletti dokumentumrészben a következő inverz sort.
 F5: INVERZ SOR KERESÉS — Megkeresi a kurzor alatti dokumentumrészben a következő inverz sort.
 F6: SOR INVERTÁLÁS — Sorjelölésre használható funkció. Invertálja a kurzor sorát.
 F2: TABULÁTOR
 F1: TAB-PONTOK MEGADÁSA — A beállítás SETUP-al kimenthető.
 F2: TABULÁTOR TÖRLÉS — Törli az összes TAB-pontot.
 F3: TABULÁTOR ALAPÉRTELMEZÉS — Megadja az alapértelmezésű tabulátort.
 F3: BLOKK FUNKCIÓ
 F1: BLOKK KIJELEZÉS — Indítja a blokkjelölés funkciót.
 F2: BLOKK BEHELYEZÉS — Az eltárolt blokkot beilleszti a dokumentumba a kurzor alatti sortól.
 F3: BLOKK BETÖLTÉS — Betölti a blokk-tároló területre a megadott *.HEA dokumentumot.
 F4: BLOKK KIMENTÉS — Kimenteti a blokkterületet *.HEA doku-

- mentumfájllra.
 F5: BLOKK MEMÓRIA FELSZABADÍTÁS — Felszabadítja a blokk-tároló által foglalt memória területet.
 F6: EDITOR TÖREDÉKMENTESÍTÉS — Töredékmentesíti a dokumentumot, vagyis csordultig tölti a szegmenslapokat és a megüresedett szegmenseket felszabadítja.
 F7: DOKUMENTUM TESZT — Leteszteli a dokumentum szegmenslapjait.
 F4: TÖLTÉS-MENTÉS
 F1: BETÖLTÉS — Betölti a megadott *.HEA dokumentumot.
 F2: MEGNYITÁS — Új dokumentum létrehozására, vagy a meglévő átnevezésére használható menüpont.
 F3: KIMENTÉS — Kimenteti a dokumentumot.
 F4: TÖRLÉS — Törli a dokumentumot.
 F5: LEZÁRÁS — Új dokumentum betöltése előtt végrehajtandó menüpont.
 F5: KONVERTÁLÁS
 F1: ASC BETÖLTÉS — Szöveges fájl csatolása a dokumentumhoz.
 F2: ASC KIMENTÉS — Kimenteti szöveges fájlként a dokumentumot.
 F3: GEN BETÖLTÉS — Az ASC-betöltéshez hasonlóan csatolja a GEN-nel készített fájlt.
 F4: GEN KIMENTÉS — Kimenteti GEN-formában a dokumentumot.
 F5: ASMON BETÖLTÉS — Csatolja az ASMON vagy FENAS-fájlt.
 F6: ASMON KIMENTÉS — Kimenteti ASMON ill. FENAS-formában a dokumentumot.
 F7: ADATFÁJL BETÖLTÉS — Adatfájl beszúrása a dokumentumba. A bájtok DB sorokban, hexadecimális formára konvertálódnak.
 F8: SZTRINGFÁJL BETÖLTÉS — Adatfájl beszúrása a dokumentumba. A bájtok DB sorokban, sztring alakra, ill. a nem nyomtathatók hexadecimális formára konvertálódnak.
 F6: ALAP BEÁLLÍTÁS
 F1: BILLENTYŰ VÁRAKOZÁS — A lenyomás és ismétlés közötti idő megadása.
 F2: BILLENTYŰ ISMÉTLÉS — Az ismétlés sebességének megadása.
 F3: BILLENTYŰ HANG A CLICK — változó értékének megadása.
 F4: PAPIR SZÍN — A képernyő alapszínének megadása.
 F5: TINTA SZÍN — Az írás színének megadása.
 F6: AUTOMENTÉS — Az AUTO-kimentés ideje percben.
 F7: SETUP BETÖLTÉS — A beállítások betöltése.
 F8: SETUP KIMENTÉS — A beállítások elmentése.
 F7: ASSEMBLE
 F1: ASSEMBLE — A dokumentum fordításának indítása.
 F2: CIMKE LEKÉRÉS — Megadott nevű címke értékének lekérése.
 F3: CIMKÉK LISTÁZÁSA — Kilistázza ABC-sorrendben a címkéket.
 F4: CIMKE-LISTA KIMENTÉS — Kilistázza a megadott fájlra ABC-sorrendben a címkéket. Az adatok ASC-ben íródnak ki.
 F5: CIMKE MEMÓRIA FELSZABADÍTÁS A fordító által lefoglalt szimbólumterület felszabadítása.
 F8: PARANCSZERKESZTŐ HÍVÁSA Rendszerparancs szerkesztésre ill. kilépésre használható ablak. Visszatérés ESC-pel történik.

(Folytatjuk!)

TANK



WARS

MEGJEGYZÉSEK A TANK WARS
CÍMŰ PROGRAMHOZ:

A program jelen állapotában csak EPDOS mellett fut! Aki nem rendelkezik a programmal, az hagyja ki a következő sorokat: 340, 350, 360, 2530, 2740, valamint le kell mondania a keretező, és ékezetes karakterekről. Akinek 4 Mhz-es gépe van és lassúnak találja a programot az az 1070-es, és 1190-es sorban a lépésközt növelje 0.2-ről 0.3-ra. Elnézést kérek az esetleges undorító színösszeállításért, de monochrom monitorom van. (A színeket a 470-480. sorban lehet megváltoztatni.) Típek, trükkök: Hogyan gyorsítsuk BASIC programjainkat. A 0-ás EXOS változó használata. Ha SET 0,4 utasítással letiltjuk a megszakításokat a program felgyorsul, bár a billentyűzetfigyelés nem működik. A normál

állapotot SET 0,20 utasítással hozhatjuk létre. Ha a PRINT utasításban hivatkozunk a 102-es csatornára, a kiírás szemmel láthatóan felgyorsul, bár a sor végi szóátvitel nem működik. Ha így írunk a képernyőre, és ezek után egy normál PRINT utasítással a lap aljára állítjuk a kurzort (lásd 440. sor), érdekes hatást értünk el. Ha az 1040-as és 1050-es sorban szereplő kifejezést a ciklusban számolnánk ki a program sebessége 1/3-ára csökkenne! Ezért ciklusban minél kevesebbet számoltassuk a gépet, mindent amit előre ki lehet számolni, még a cikluson kívül számoljuk ki! Aki a programon még egy kicsit gyorsítani akar az írja be a következő sort: 105 OUT 191,12

Kiss László

```

100 PROGRAM "tankwars.bas"
110 SET 0,4
120 STRING SZOVEG$(1 TO 26)*65
130 CALL TOLT
140 SET INTERRUPT STOP OFF
150 SET FKEY 1 "1"
160 SET FKEY 2 "2"
170 SET FKEY 3 "3"
180 SET FKEY 4 "4"
190 SET FKEY 5 "5"
200 SET KEY CLICK OFF
210 SET KEY DELAY 6
220 ENVELOPE NUMBER 1;0,127,127,
    1,-2,-50,-50,32
230 NUMERIC MX(1 TO 2)
240 NUMERIC MY(1 TO 2)
250 NUMERIC LOV(1 TO 2)
260 NUMERIC A(1 TO 2)
270 NUMERIC V(1 TO 2)
280 NUMERIC P(1 TO 2)
290 LET LEP=2:LET CEL=1:LET
    P(1)=0:LET P(2)=0
300 LET G2=4.9:LET JO=0:LET
    FRD=1:LET KEZD=1
310 SET VIDEO X 40:SET VIDEO Y 20:
    SET VIDEO MODE 1:SET
    VIDEO COLOUR 1
320 OPEN #1:"video:"
330 OPEN #2:"video:"
340 EXT "hfont"
350 EXT "clkoff"
360 EXT "status ""TANK WARS "" ,1,""ÍRTA:
    KISS LÁSZLÓ"""
370 RANDOMIZE
380 OPTION ANGLE DEGREES
390 CALL MENU
400 LET KEY$=INKEY$

```

```

410 IF KEY$="1" THEN LET JO=0:PRINT
    #102,AT 7,25:" ":PRINT #102,AT
    8,25:" ":PRINT #102,AT 6,25:"■"
420 IF KEY$="2" THEN LET JO=1:PRINT
    #102,AT 7,25:"■":PRINT #102,AT
    8,25:" ":PRINT #102,AT 6,25:" "
430 IF KEY$="3" THEN LET JO=2:PRINT
    #102,AT 7,25:" ":PRINT #102,AT
    8,25:"■":PRINT #102,AT 6,25:" "
440 IF KEY$="4" THEN PRINT AT
    23,1:"":TEXT 80:GOTO 470
450 IF KEY$="5" THEN CALL EXIT
460 GOTO 400
470 SET #1:PALETTE 0,16,RED,YELLOW
480 SET #2:PALETTE 0,16,RED,YELLOW
490 SET #102:PALETTE 0,RED,0,CYAN
500 LET V(1)=60:LET V(2)=60:LET A(1)=45:
    LET A(2)=45:LET LOV(1)=0:LET
    LOV(2)=0
510 SET #1:INK 1
520 SET #2:INK 1
530 CALL TEREPA
540 SET #1:INK 2
550 SET #2:INK 3
560 IF KEZD=1 THEN LET LEP=2:LET
    KEZD=2:GOTO 580
570 IF KEZD=2 THEN LET LEP=1:LET KEZD=1
580 IF LEP=2 THEN LET LEP=1:LET
    CEL=2:GOTO 600
590 IF LEP=1 THEN LET LEP=2:LET CEL=1
600 DISPLAY #LEP:AT 1 FROM 1 TO 20
610 SET #102:INK LEP
620 PRINT #102,AT 22,3:"A(z)";LEP;". játékos
    következő"
630 PRINT #102,AT 21,62:FRD;". forduló"
640 PRINT #102,AT 21,3:"Lövés
    sebessége (m/s):"

```



```

650 PRINT #102,AT 21,35:"Lövés szög (fok):"
660 GET KEY$
670 PRINT #102,AT 21,26:V(LEP)
680 PRINT #102,AT 21,53:A(LEP)
690 LET J=JOY(JO)
700 IF J=1 AND V(LEP)<200 THEN LET
      V(LEP)=V(LEP)+1:GOTO 670
710 IF J=2 AND V(LEP)>25 THEN LET
      V(LEP)=V(LEP)-1:GOTO 670
720 IF J=4 AND A(LEP)>10 THEN LET
      A(LEP)=A(LEP)-1:GOTO 670
730 IF J=8 AND A(LEP)<90 THEN LET
      A(LEP)=A(LEP)+1:GOTO 670
740 IF J=16 THEN 950
750 LET KEY$=INKEY$
760 IF KEY$=CHR$(9) THEN
770 CLEAR #1
780 CLEAR #2
790 CLEAR TEXT
800 LET LEP=2
810 IF KEZD=1 THEN LET KEZD=2:
      GOTO 500
820 LET KEZD=1:GOTO 500
830 END IF
840 IF KEY$="p" AND V(LEP)<191 THEN LET
      V(LEP)=V(LEP)+10:GOTO 670
850 IF KEY$="o" AND V(LEP)>34 THEN LET
      V(LEP)=V(LEP)-10:GOTO 670
860 IF KEY$="q" AND A(LEP)<80 THEN LET
      A(LEP)=A(LEP)+10:GOTO 670
870 IF KEY$="a" AND A(LEP)>20 THEN LET
      A(LEP)=A(LEP)-10:GOTO 670
880 IF KEY$=CHR$(27) THEN
890 CALL ERTEK
900 CLEAR #1
910 CLEAR #2
920 GOTO 390
930 END IF
940 GOTO 670
950 LET LOV(LEP)=LOV(LEP)+1
960 SOUND SOURCE 3,ENVELOPE
      1,DURATION 5
970 FOR FW=1 TO 2
980 SET #102:INK 3
990 PRINT #102,AT 23,39:"Tűz!"
1000 SET #102:INK 1
1010 PRINT #102,AT 23,39:"Tűz!"
1020 NEXT
1030 SET 0,4
1040 LET AX=V(LEP)*COS(A(LEP))
1050 LET AY=V(LEP)*SIN(A(LEP))
1060 IF LEP=1 THEN
1070 FOR T=.4 TO 1000 STEP .2
1080 LET X=AX*T+MX(1)
1090 LET Y=AY*T-G2*T^2+MY(1)
1100 IF X>1279 THEN EXIT FOR
1110 IF Y>719 THEN 1160

```

```

1120 IF Y<0 THEN LET Y=1
1130 LOOK #1,AT X,Y:C
1140 IF C<>0 AND C<>2 OR Y=1 THEN
      EXIT FOR
1150 PLOT #1:X,Y
1160 NEXT
1170 END IF
1180 IF LEP=2 THEN
1190 FOR T=.4 TO 1000 STEP .2
1200 LET X=MX(2)-AX*T
1210 LET Y=AY*T-G2*T^2+MY(2)
1220 IF X<0 THEN EXIT FOR
1230 IF Y>719 THEN 1280
1240 IF Y<0 THEN LET Y=1
1250 LOOK #2,AT X,Y:C
1260 IF C<>0 AND C<>3 OR Y=1 THEN
      EXIT FOR
1270 PLOT #2:X,Y
1280 NEXT
1290 END IF
1300 SET 0,20
1310 IF X<=1279 AND X>=0 THEN
      CALL BUM(16)
1320 IF MX(LEP)>=X-27 AND MX(LEP)<=X+
      27 THEN
1330 PRINT #102,AT 23,11:"*** Nem tudod,
      hogy az öngyilkosság káros az
      egészségre?"
1340 CALL BUM(32)
1350 LET P(CEL)=P(CEL)+1:LET
      FRD=FRD+1:GOTO 1510
1360 END IF
1370 PRINT #102,AT 23,39:" "
1380 IF MX(CEL)<X-27 OR MX(CEL)>X+
      27 THEN
1390 PRINT #102,AT 23,1:"Nem talált! ";
1400 LET SZVG=RND(26)+1
1410 PRINT #102:SZOVEG$(SZVG);
1420 IF JOY(JO)=0 THEN 1420
1430 PRINT #102,AT 23,1:" "
1440 GOTO 580
1450 END IF
1460 CALL BUM(32)
1470 IF MX(CEL)>=X-27 AND MX(CEL)<=X+
      27 THEN
1480 PRINT #102,AT 23,20:"*** Eltaláltad a célt
      a(z)";LOV(LEP);". lövésre! ***"
1490 LET P(LEP)=P(LEP)+1:LET FRD=FRD+1
1500 END IF
1510 IF FRD=11 THEN
1520 CALL ERTEK
1530 CLEAR #1
1540 CLEAR #2
1550 GOTO 390
1560 END IF
1570 IF JOY(JO)=0 THEN 1570

```

(folytatjuk)

GRAFIKA HISOFT PASCAL-ban

HISOFT PASCAL GRAFIKUS ELJÁRÁSOK

Help file

1994.10. HORZol szoft.

A PROGRAMNAK TARTALMAZNI KELL AZ ALÁBBI DEKLARÁCIÓKAT:

TYPE

STRING6=PACKED ARRAY [1..7] OF CHAR;

VAR NEV:STRING6;

{\$F GRAFIKA.TPU }

KÜLÖNLEGES VÁLTOZÓK

ÁTDEFINIÁLÁSUK FORDÍTÁSKOR HIBÁT OKOZ

RA, RB, RC, RD, RE : CHAR;

A MEGFELELŐ Z80 REGISZTEREK

RBC, RDE : INTEGER;

A MEGFELELŐ Z80 REGISZTERPÁROK

A FORDÍTÓ ÁLTAL HASZNÁLT CSATORNÁK

#125: VIDEOCSATORNA

#126: EDITORCSATORNA

#0: ALAPÉRTELMEZÉS SZERINTI

#105: BILLENTYŰZET

VÁLTOZÓ OLVASÁSA

VALTOZOOLVAS(SZAMA:INTEGER);

VAR ERTEK:INTEGER);

VÁLTOZÓ ÍRÁSA

VALTOZOIR(SZAMA,UJERTEK:INTEGER);

VÁLTOZÓ BILLENTÉSE

VALTOZOBILLEN(TSZAMA:INTEGER);

KARAKTER ÍRÁSA CSATORNÁRA

PRINT(CSAT,MIT:INTEGER);

PALETTA SZÍNEK BEÁLLÍTÁSA

PALETTA(CS,S0,S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7:INTEGER);

TINTASZÍN BEÁLLÍTÁS

TINTA(CS,MELYIK:INTEGER);

PAPÍRSZÍN BEÁLLÍTÁS

PAPIR(CS,MELYIK:INTEGER);

SZÖVEG KURZOR POZÍCIONÁLÁSA

AT(CS,SOR,OSZLOP:INTEGER);

KARAKTER DEFINIÁLÁS

UJKARAKTER(CS,SZ,E1,E2,E3,E4,E5,E6,E7,E8,E9:INTEGER);

PALETTÁN FESTÉK CSERE

UJFESTEK(CS,SORSZAM,UJERTEK:INTEGER);

RAJZOLÓSUGÁR KIKAPCSOLÁS

BEAMOFF(CS:INTEGER);

RAJZOLÓSUGÁR BEKAPCSOLÁSA

BEAMON(CS:INTEGER);

KURZOR KIKAPCSOLÁS

KURZOROFF(CS:INTEGER);

KURZOR BEKAPCSOLÁSA

KURZORON(CS:INTEGER);

RAJZOLÓSUGÁR POZÍCIONÁLÁSA

PLOTPOZ(CS,X,Y:INTEGER);

EGY PONT RAJZOLÁSA

PLOT(CS,X,Y:INTEGER);

ELLIPSZIS RAJZOLÁSA

ELLIPSE(CS,R1,R2:INTEGER);

ELLIPSIS(C,X,Y,R1,R2:INTEGER);

BILLENTYŰ LEŰTÉSRE VÁRAKOZIK

VARAKOZIK;

VONAL RAJZOLÁSA

DRAW(CS,X,Y,XX,YY:INTEGER);

NÉGYZET RAJZOLÁS

BOX(CSAT,X,Y,X1,Y1:INTEGER);

KÉPERNYŐ TÖRLÉSE

TOROL(CSAT:INTEGER);

CSATORNA LEZÁRÁSA

CLOSE(CSAT:INTEGER);

VIDEO MÓDOK BEÁLLÍTÁSA

SETVIDEOMODE(ERTEK:INTEGER);

SETVIDEOCOLOR(ERTEK:INTEGER);

SETVIDEOX(ERTEK:INTEGER);

SETVIDEOY(ERTEK:INTEGER);

GRAFIKUS LAP LÉTREHOZÁSA

KEP(CSAT,MODE,COLOR,

XSIZ,YSIZ:INTEGER);

VIDEO CSATORNA MEGNYITÁSA

VIDEO(CSAT:INTEGER);

GRAFIKUS LAP KIJELZÉSE

DISPLAY(CS,INNEN,KEZDO,VEG:INTEGER);

GRAFIKUS KIFESTÉS

FILL(CSAT:INTEGER);

GRAFIKUS VONALTÍPUS 1-14-IG

LINETYPE(CSAT,ERTEK:INTEGER);

GRAFIKUS VONALMÓD

PUT OR AND XOR

LINEMODE(CSAT,ERTEK:INTEGER);

GRAFIKA TPU PROGRAM

(\$L-)

(* változó olvasása *)

PROCEDURE VALTOZOOLVAS(SZAMA:

INTEGER;VAR ERTEK:INTEGER);

BEGIN

RB:=CHR(0);

RC:=CHR(SZAMA);

WRITE(EXOS(16));

ERTEK=ORD(RD)

END;

(* VALTOZO IRASA *)

PROCEDURE

VALTOZOIR(SZAMA,UJERTEK:INTEGER);

BEGIN

RB:=CHR(1);

RC:=CHR(SZAMA);

RD:=CHR(UJERTEK);

WRITE(EXOS(16))

END;

(* VALTOZO BILLENTESE *)

PROCEDURE VALTOZOBILLEN(SZAMA:INTE-

GER);

BEGIN

RB:=CHR(2);

RC:=CHR(SZAMA);

WRITE(EXOS(16))

END;

(* KARAKTER IRASA CSATORNARA *)

PROCEDURE PRINT(CHAN,MIT:INTEGER);

BEGIN

RA:=CHR(CHAN);

RB:=CHR(MIT);

WRITE(EXOS(7))

END;

(* PALETTA SZINEK BEALLITASA *)

PROCEDURE

PALETTA(CS,S0,S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7:

INTEGER);

BEGIN

PRINT(CS,27);PRINT(CS,67);PRINT(CS,S0);

PRINT(CS,S1);

PRINT(CS,S2);PRINT(CS,S3);PRINT(CS,S4);

PRINT(CS,S5);

PRINT(CS,S6);PRINT(CS,S7)

END;

(* TINTASZIN BEALLITAS *)

PROCEDURE TINTA(CS,MELYIK:INTEGER);

BEGIN

PRINT(CS,27);PRINT(CS,73);PRINT(CS,MELYIK)

END;

(* PAPIRSZIN BEALLITAS *)

PROCEDURE PAPIR(CS,MELYIK:INTEGER);

BEGIN

PRINT(CS,27);PRINT(CS,80);PRINT(CS,MELYIK)

END;

(* SZOVEG KURZOR POZICIONALASA *)

PROCEDURE AT(CS,SOR,OSZLOP:INTEGER);

BEGIN

PRINT(CS,27);

PRINT(CS,81);

PRINT(CS,SOR+32);

PRINT(CS,OSZLOP+32)

END;

(* KARAKTER DEFINIALAS *)

PROCEDURE

UJKARAKTER(CS,SZ,E1,E2,E3,E4,E5,E6,E7,E8,

E9:INTEGER);

BEGIN

PRINT(CS,27);PRINT(CS,75);PRINT(CS,SZ);

Horváth Zoltán

```

PRINT(CS,E1);PRINT(CS,E2);PRINT(CS,E3);
PRINT(CS,E4);
PRINT(CS,E5);PRINT(CS,E6);PRINT(CS,E7);
PRINT(CS,E8);
PRINT(CS,E9)
END;
(* PALETAN FESTEK CSERE *)
PROCEDURE
UJFESTEK(CS,SORSZAM,UJERTEK:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CS,27);PRINT(CS,66);
PRINT(CS,SORSZAM);PRINT(CS,UJERTEK)
END;
(* RAJZOLOSUGAR KIKAPCSOLAS *)
PROCEDURE BEAMOFF(CS:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CS,27);PRINT(CS,115)
END;
(* RAJZOLOSUGAR BEKAPCSOLASA *)
PROCEDURE BEAMON(CS:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CS,27);PRINT(CS,83)
END;
(* KURZOR KIKAPCSOLAS *)
PROCEDURE KURZOROFF(CS:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CS,27);PRINT(CS,111)
END;
(* KURZOR BEKAPCSOLASA *)
PROCEDURE KURZORON(CS:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CS,27);PRINT(CS,79)
END;
(* RAJZOLOSUGAR POZICIONALASA *)
PROCEDURE PLOTPOZ(CS,X,Y:INTEGER);
VAR HX,LX,LY:INTEGER;
BEGIN
HX:=TRUNC(X/256);
LX:=X-HX*256;
HY:=TRUNC(Y/256);
LY:=Y-HY*256;
PRINT(CS,27);PRINT(CS,65);
PRINT(CS,LX);PRINT(CS,HX);
PRINT(CS,LY);PRINT(CS,LY)
END;
(* EGY PONT RAJZOLASA *)
PROCEDURE PLOT(CS,X,Y:INTEGER);
BEGIN
BEAMOFF(CS);
PLOTPOZ(CS,X,Y);
BEAMON(CS);
PLOTPOZ(CS,X,Y);
BEAMOFF(CS)
END;
(* ELLIPSZIS RAJZOLASA *)
PROCEDURE ELLIPSE(CS,X,Y:INTEGER);
VAR HX,LX,LY:INTEGER;
BEGIN
HX:=TRUNC(X/256);HY:=TRUNC(Y/256);
LX:=X-HX*256;LY:=Y-HY*256;
PRINT(CS,27);PRINT(CS,69);
PRINT(CS,LX);PRINT(CS,HX);
PRINT(CS,LY);PRINT(CS,LY)
END;
(* ELLIPSZIS RAJZOLASA *)
PROCEDURE ELLIPSIS(C,X,Y,R1,R2:INTEGER);
VAR HHX,LLX,HHY,LLY:INTEGER;
BEGIN
PLOTPOZ(C,X,Y);
HHX:=TRUNC(R1/256);LLX:=R1-HHX*256;
HHY:=TRUNC(R2/256);LLY:=R2-HHY*256;
PRINT(C,27);PRINT(C,69);
PRINT(C,LLX);PRINT(C,HHX);
PRINT(C,LLY);PRINT(C,HHY);
END;
(* BILLENTYU LEUTESRE VARAKOZIK *)
PROCEDURE VARAKOZIK;
BEGIN
RA:=CHR(105);
WRITE(EXOS(5));
END;
(* VONAL RAJZOLASA *)
PROCEDURE DRAW(CSAT,X,Y,XX,YY:INTEGER);
BEGIN
BEAMOFF(CSAT);
PLOTPOZ(CSAT,X,Y);
BEAMON(CSAT);
PLOTPOZ(CSAT,XX,YY);
BEAMOFF(CSAT);
END;
(* NEGYZET RAJZOLAS *)
PROCEDURE BOX(CSAT,X,Y,X1,Y1:INTEGER);
BEGIN
BEAMOFF(CSAT);

```

```

PLOTPOZ(CSAT,X,Y);
BEAMON(CSAT);
PLOTPOZ(CSAT,X1,Y);
PLOTPOZ(CSAT,X1,Y1);
PLOTPOZ(CSAT,X,Y1);
PLOTPOZ(CSAT,X,Y);
BEAMOFF(CSAT);
END;
(* KEPERNYO TORLESE *)
PROCEDURE TOROL(CSAT:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CSAT,26);
END;
(* CSATORNA LEZARASA *)
PROCEDURE CLOSE(CSAT:INTEGER);
BEGIN
RA:=CHR(CSAT);
WRITE(EXOS(3));
END;
(* VIDEO MOD BEALLITASA *)
PROCEDURE SETVIDEOMODE(ERTEK:INTEGER);
BEGIN
VALTOZOIR(22,ERTEK)
END;
PROCEDURE SETVIDEOCOLOR(ERTEK:INTEGER);
BEGIN
VALTOZOIR(23,ERTEK)
END;
PROCEDURE SETVIDEOX(ERTEK:INTEGER);
BEGIN
VALTOZOIR(24,ERTEK)
END;
PROCEDURE SETVIDEOY(ERTEK:INTEGER);
BEGIN
VALTOZOIR(25,ERTEK)
END;
(* GRAFIKUS LAP LETREHOZASA *)
PROCEDURE
KEP(CSAT,MODE,COLOR,XSIZ,YSIZ:INTEGER);
BEGIN
VALTOZOIR(22,MODE);
VALTOZOIR(23,COLOR);
VALTOZOIR(24,XSIZ);
VALTOZOIR(25,YSIZ);
NEV:='VIDEO:.';
POKE(ADDR(NEV),CHR(6));
RA:=CHR(CSAT);
RDE:=ADDR(NEV);
WRITE(EXOS(1));
END;
(* VIDEO CSATORNA MEGNYITASA *)
PROCEDURE VIDEO(CSAT:INTEGER);
BEGIN
NEV:='VIDEO:.';
POKE(ADDR(NEV),CHR(6));
RA:=CHR(CSAT);
RDE:=ADDR(NEV);
WRITE(EXOS(1));
END;
(* GRAFIKUS LAP KIJELZESE *)
PROCEDURE DISPLAY(CSAT,ITT,KEZDO,VEG:
INTEGER);
BEGIN
RA:=CHR(CSAT);
RB:=CHR(1);
RC:=CHR(KEZDO);
RD:=CHR(VEG);
RE:=CHR(ITT);
WRITE(EXOS(11))
END;
(* GRAFIKUS KIFESTES *)
PROCEDURE FILL(CSAT:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CSAT,27);PRINT(CSAT,70);
END;
(* GRAFIKUS VONALTIPUS *)
(* 1-14 IG *)
PROCEDURE LINETYPE(CSAT,ERTEK:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CSAT,27);PRINT(CSAT,46);PRINT(CSAT,ERTEK)
;
END;
(* GRAFIKUS VONALMOD *)
(* PUT OR AND XOR *)
PROCEDURE LINEMODE(CSAT,ERTEK:INTEGER);
BEGIN
PRINT(CSAT,27);PRINT(CSAT,77);PRINT(CSAT,ERTEK)
;
END;
{$L+ }

```

A HISOFT PASCAL PROGRAM:

```

PROGRAM GRAF2;
TYPE
STRING6=PACKED ARRAY [1..7] OF
CHAR;
VAR NEV:STRING6;
J,I,X,Y,X1,Y1,X2,Y2:INTEGER;
{$F GRAFIKA.TPU }
(* ***** FŐ PROGRAM ***** *)
BEGIN
KEP(1,1,2,42,27);
DISPLAY(1,1,1,27);
FOR I:=1 TO 130 DO
BEGIN
J:=ROUND(RANDOM*256);
TINTA(1,J);
BOX(1,ROUND(RANDOM*1344),ROUND(
RANDOM*1344),ROUND(RAN-
DOM*1344),ROUND(
RANDOM*1344));
END;
VARAKOZIK;
TOROL(1);
FOR I:=0 TO 130 DO
BEGIN
J:=ROUND(RANDOM*256);
TINTA(1,J);
PLOTPOZ(1,ROUND(RANDOM*1344),
ROUND(RANDOM*972));
ELLIPSE(1,ROUND(RANDOM*640),
ROUND(RANDOM*640));
FILL(1);
END;
VARAKOZIK;
TOROL(1);
FOR I:=0 TO 130 DO
BEGIN
X:=ROUND(RANDOM*1344);
Y:=ROUND(RANDOM*972);
X1:=ROUND(RANDOM*1344);
Y1:=ROUND(RANDOM*972);
X2:=ROUND(RANDOM*1344);
Y2:=ROUND(RANDOM*972);
BEAMOFF(1);
PLOTPOZ(1,X,Y);
BEAMON(1);
PLOTPOZ(1,X1,Y1);
PLOTPOZ(1,X2,Y2);
PLOTPOZ(1,X,Y);
END;
VARAKOZIK;
TOROL(1);
CLOSE(1);
END.

```

Sok levelet kaptunk, hogy a Pascal nyelvvel nemigen foglalkozunk az újság hasábjain. Most ezen belül is egy igen érdekes témát választottunk: grafika HISOFT Pascal alatt. Azt hiszem a grafikus segédprogram sok Pascal rajongónak segít majd, hogy grafikai ötleteiket megvalósíthassák. Cikkünkben először a HELP-fájlt, utána a programhoz használt TPU-fájlt, majd magát a programot közöljük. A következő ENTERPRESS-ben ugyanezt láthatjuk (kibővítve), csak az IS-DOS alatt futó TURBO PASCAL-ban.

Horváth Zoltán

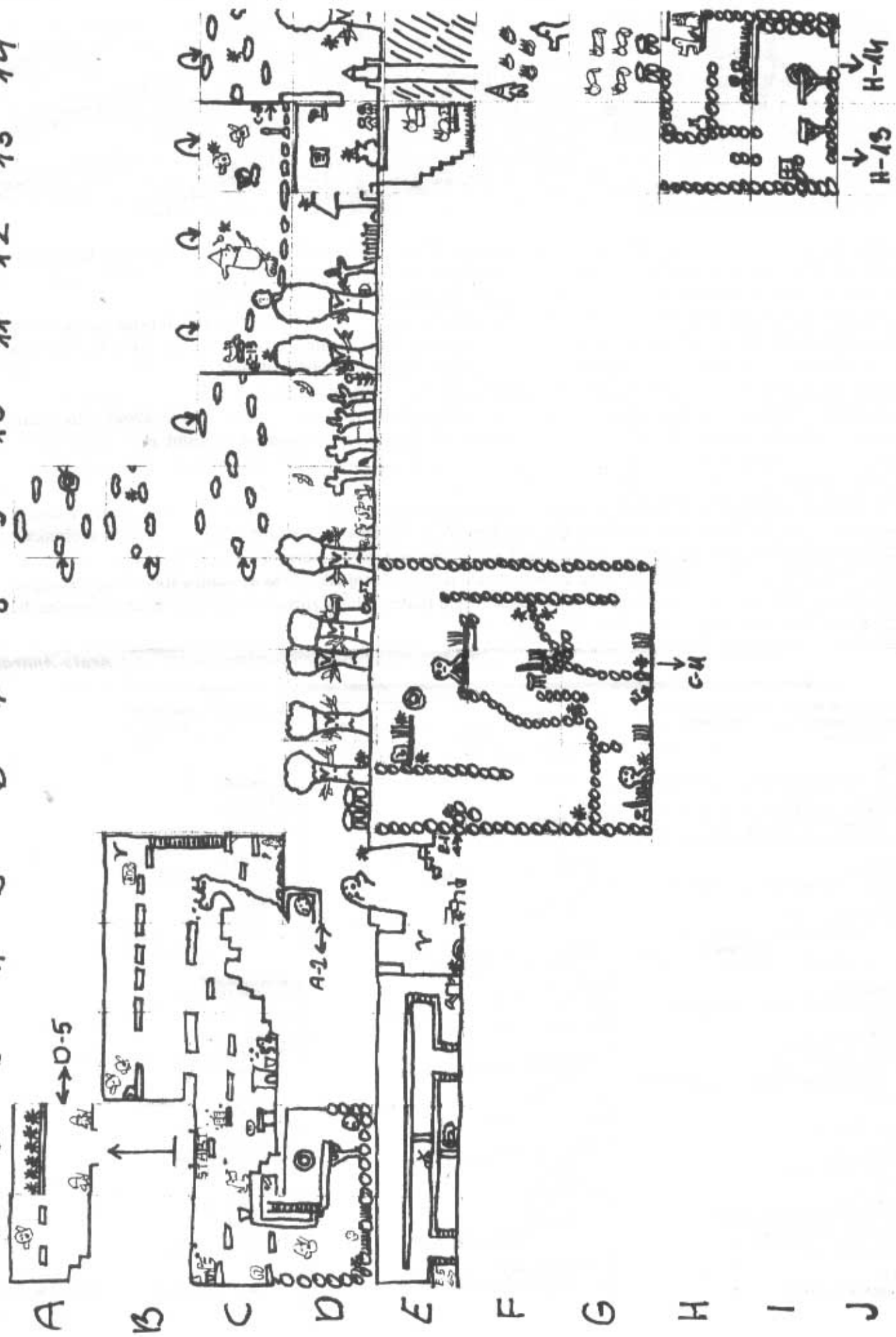
★ SLIGHTLY ★ MAGIC ★

E játékot fantáziadús ötletessége és kivitelezése emeli ki a többi hasonló témájú program közül, annak ellenére, hogy a cél egyszerű: félelmet és akadályt nem ismerve el kell jutnunk az Óperencián túli birodalomba, a sárkánykirály színe elé, feleségül kérve leányának kacsóját. A leírásban csak néhol van utalás a csillagokra, amiket felvéve nő varázserőnk, de a térképen mindegyik jelezve van!

Induljunk el a START-tól jobbra és vegyük el Snort sárkánybéli orra elől a vizes vödört (bucket of water). Ezt vigyük el Hic-nek C2-re. C1-en ugorjunk el a mágnespatkóért (magnet), majd essünk le. Itt újabb szerzeményünk egy halom kő (pile of stones), amit D2-ön Rockynak mindjárt oda is adhatunk. Szemlátomást nagyon izlik neki, nagy nyámmogás közepette befalja az egészet. D1-re visszalépve a pislákoló csillagokon át ugráljunk fel C1-re. Itt vegyük fel a jobboldali vödört, amit odaadva Frazzle-nek, felvehetünk még egy vödört. Ezt C3-on adjuk át Snort-nak, aki ezáltal annyira boldog lesz, hogy egyből begyűjt a kandallóba. Látogassuk meg C5-ön Sir Rustalotot, aki fölé állva tegyük le a mágneset. Mágnesünk magához vonzza a lovag melletti szeget (pin). Ezzel menjünk el Rockyhoz vissza D2-re (útközben nem árt átugrani a kandalló tűzét, különben kissé megégünk!). Mivel sziklás haverunk hasa már tele, nyugodtan a fejére állhatunk, ahonnan a felfénylő csillagokon át felugrunk a fahídra. Itt tegyük le a szöveget, miáltal eltűnik az eddig fel-le mozgó körfűrész. Most már felvehetjük C2 bal alsó sarkában a varázspálcát. Menjünk vissza D1-re, itt vegyük fel a koponyát (skull). Sétáljunk el vele egészen B5-ig, ahol tegyük zsebre a rémisztő varázslatot (fright spell). Ugráljunk el a tartóleceken át C2-re, ahol a varázskódexre ugorva életre kel varázspálcánk, s egyből vegyíti is a rémisztő varázslatot a koponyával. Most ugorjunk vissza C3-on át B3-ra, ahol tegyük le első varázslásunkat. A kísértetek úgy látszik eléggé ijedősek, mert itt hagytak csapat-papot. Menjünk el C1-re, ahol vegyük fel a hangszórót (megaphone), majd Hic-nél a bolha nyakörvet (flea collar). Slattogjunk el B3-ra, s kapjuk fel a hallás varázslatot (hearing spell). Ugráljunk onnan C2-ön át A2-re és tegyük le a varázst. Az eddig süket ikrek, Herbert és Hubert, hallásuk feljavul, így már átengednek bennünket A1-re. Innen ugorjunk fel vissza A2-re a csillagokért. Összeszedve mindet menjünk jobbra és kapjuk fel a bolhavarázst (flea spell). Szerzeményünkkel potyogjunk vissza C2-re, ahol jobbra átugorva D5-ön jussunk Nagy Brian feje mögé. Itt kipakolva zsebünket bolhává változunk, s most már szembe tudunk nézni az óriással. Essünk bele a várárokba, ahol jobbra menve vegyük fel E2-ön az ollót (pair of scissors). Ezt vigyük egyelőre visz-sza E5-re. Menjünk balra, ugorjunk át a banánhéjat, amit egyik bajtársunk hagyhatott itt (a kis rendetlen!), és vegyük magunkhoz a vizes kannát (watering can) + a halvarázst (fish spell). Mindezekkel térjünk vissza az árok aljára, s tegyük le a növényi hajtásnál a kannát. Szempillantás alatt kinő egy virág a száraz árok talajából, amin felugrálva tegyük le D6-on a halvarázst. Menjünk vissza a kannáért és az ollóért. Vegyük utunkat keletnek, s nézzük meg Cheshire-t, a macskát, aki idétlen yoyo-jával utunkat állja. Vágjuk el az ollóval ócska kis játékát, s ve-

gyük fel az aranyhalas akváriumot (goldfish bowl). Menjünk vissza D6-ra a halvarázst, s visszafelé jövet tegyük le D7-en a két fa közé a kannát, miáltal egy kis patakka találjuk szembe magunkat. Használjuk most fel a halvarázst (use the spell), s ereszkedjünk bele a vízbe. Ez a játék egyik legnehezebb része, könnyen elveszíthetjük életeinket, mert a varázslat igencsak fogyasztja energiánkat. Éppen ezért vegyük fel minden utunkba kerülő csillagot, ezáltal kissé nő mágikus hatalmunk, valamint ne álljunk meg Slightly-vall Alámerülésünk után egy tenger alatti világba jutunk. Ússzunk el E6-ra, s vegyük fel a kocsonyát (jelly). Ezt vigyük el a medúzának (jellyfish) F7-re, aki háliból félreáll az útból. Menjünk vissza E6-ra a robbanó varázslatért (explosive spell), majd G6-ra a gyújtószerkezetért (plunker). Sies-sünk G8-ra, ahonnan ússzunk át balra. Itt tegyük le a varázst, miáltal a légnyomás elrepít minket a kósza felhők közé C11-re. Tegyük le a halvarázst (drop), már nem lesz rá szükségünk. Menjünk balra, ahol tegyük zsebre újabb szerzeményünket, egy gyertya (candle) és egy repülő varázs (flight spell) képében. C12-ön át leesve sétáljunk el D10-re, hol az erdei manók laknak. Letéve a gyertyát, leskelődő barátaink hanyatt-homlok menekülnek, mi pedig felvehetjük a tollat (feather). Sétáljunk vissza D13-ra (útközben újabb banánhéj!), ahol a mézeskalács-házikóban az elvarázsolt Jancsira és Juliskára lelünk. Egyelőre ne törődjünk velük, inkább használjuk fel a repülő varázslatot, és vegyük fel a vízi pisztolyt (water pistol). Ezzel menjünk el D9-re, ahol ismét összetalálkozunk a 3 sárkánybívvel. Mivel Hic a legjátékosabb, ezért neki adjuk oda a vízi pisztolyt. Repüljünk ismét egy nagyot A9-re, ahol kapjuk fel a szakácsvarázslatot (cook spell). Visszaereszkedve tegyük le varázslatainkat és vegyük fel Hic mellől a kulcsot (key). Menjünk jobbra, s a virág levelein és a fa ágain át ugorjunk fel C11-re a döglött egerért (death mouse). Sétáljunk el a mézeskalács-házba, s rakjuk le a padlóra a kulcsot. Ezáltal megnyílik az út a vasorrú banya pincebörtönébe. Használjuk ki az alkalmat, s nézzük meg, milyen a rabok élete. Cheshire macska két haverját találjuk itt, akik bizonyára nagyon éhesek lehetnek. Menjünk a legalsó lépcsőfokig, s onnan ugorjunk fel az alsó cicához. Itt gyorsan tegyük le az egeret, s kapjuk fel az alapozó krémet (vanishing cream). Menjünk ki a házból, ahol tegyük le a krémet. Ruccanjunk el a sárkányokhoz, s hozzuk el a repülő és a szakács varázslatot. D12-ön cseréljük ki a szakácsvarázst a krémmel. Repüljünk fel C11-re, s vegyük magunkhoz a láthatatlanná tévő varázst (invisibility spell). Használjuk a repülő varázst, s menjünk át jobbra a boszihoz. Sajnos, a banyának idős kora ellenére nagyon jó a látása, így fel kell használnunk a láthatatlan varázst is. Most már el tudjuk lopni az orra elől a kiskanálnyi cukrot (spoonful of sugar). Ereszkedjünk alá, s vegyük fel D12-ön a szakács-varázst. Ezt vigyük el Jancsiéknak, akik ezt nagyon szépen megköszönik és elhúznak haza. Így megnyílik az út jobbra. Előbb azonban még hozzuk el D11-ről az egypennyst (a penny). Tegyük le szerény vagyonunkat D14-en a kívánság kútjánál, s ugorjunk bele... Innen a történet már könnyen végigjátszható.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14



A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

Mutant Test 1.

© 1994. ORKSOFT

A játék a hálósobából indul. A felső falon van egy lyuk, ezt szemből nézzük meg. Ha sikerült, akkor egy hangefekt kíséretében találunk egy kulcsot. Menjünk a kép alján lévő dupla pontvonalhoz és állítsuk az akt. parancsot a menj-re. Egy folyosóra jutottunk, ahol három ajtó van. Menjünk át a legalsón a folyosó következő részén használjuk a távolabbi ajtót. Így eljutottunk egy öt ajtós folyosóra, ahol a legalsó ajtón kell átmenni, de nem azon amit szemből látunk. Álljunk szembe a ráccsal és nézzük meg. Majd menjünk vissza a hálósobába és az ágy bal felső sarkánál üssük meg a lámpát a kalapáccsal. Forduljunk vissza az ötajtós folyosóra és menjünk be a szemből látható ajtón. Haladjunk tovább a laborba, itt álljunk a zárt láda mellé és nézzünk oda. Álljunk a ketrec bal oldalához és üssük meg. A görbe cső előtt használjuk a tükröt és nézzünk oda. A görbe csőhöz közeli ajtón menjünk ki a folyosón át a raktárba, a lédánál használjuk a rudat és a falon lévő gombot nyomjuk meg. Menjünk be a barna ajtón és a tárgyat vegyük fel. Forduljunk vissza a laborba és a fogas melletti ajtón menjünk be. Álljunk rá a három csikra és menjünk be a barlangba. A tó mellett van egy folt álljunk rá és használjuk a kötelet. Menjünk át a felső ajtón és vegyük fel a fűrészt. Menjünk vissza az ötajtós folyosóra, majd innen tovább arra a pályára ahol a kalapácsot találtuk. Áthaladunk az alsó ajtón, itt másszunk le. Olvassuk el a papírt és ha teljesítettük a leírtakat akkor használjuk az ásót. Menjünk vissza a laborba, menjünk ki a görbe csőhöz közeli ajtón, az alsó ablaknál fűrészeljük el a csövet, majd nézzük meg és használjuk a tartályt. Menjünk vissza az ötajtós folyosóra, a középső ajtón bemegyünk, át a folyosón majd a 4,3-on üssük meg a földet. A hálósobai folyosó felső ajtaján menjünk be, álljunk az űrhajó ajtajához és használjuk az indítókulcsot.

Kellemes játékot kíván:
Arató András

A örökéleteket az ASMON-ba kell beírni a megjelölt bilentyűk megnyomásával majd a kódok értelem-szerű átírásával.

UCM

R - 1C80-ENTER-BFFF-ENTER-UCM.PRG
LAST ADDRESS: AFFF
M - 3DF1-ENTER-00-ESC /1. JÁTÉKOS TRN.
M - 5AD6-ENTER-00-ESC /2. JÁTÉKOS TRN.
S - 1C80-ENTER-AFFF-ENTER-UCM.PRG-ENTER

STARFOX

R - 11A8-ENTER-BFFF-ENTER-STARFOX.PRG -
ENTER
LAST ADDRESS: AFFF
M - 3C24-ENTER-00-ESC / végtelen üzemanyag
és pajzs
S - 11A8-ENTER-AFFF-ENTER-STARFOX.PRG

HUNDRA /örökélet/

R - 1B00-ENTER-BFFF-ENTER-HUNDRA.PRG -
ENTER
LAST ADDRESS: BFFF
M - 5F0C-ENTER-00-ESC
M - 819F-ENTER-00-ESC
S - 1B00-ENTER-BFFF-ENTER-HUNDRA.PRG-
ENTER

A többi rövidítve!!!

KNIGHT LORE

R - 1100 - BFFF - KNIGHT.PRG
L.A.: 8A13
M - 741E-00 +
M - 73A4-C9 ; örökélet, nincs átalakulás
M - 813F-00 ; állandó nappal
S - 100-8A13-KNIGHT.PRG

SIR FRED

R - 1B00-BFFF-FRED1

Örökélet kódok

L.A.: BF58
M - 783A-B7
S - 1B00-BF58-FRED1

PSSST

R - 5EEC - BFFF - PSSST.PRG
L.A.: 7FFF
M - 8198-00
S - 5EEC-7FFF-PSSST.PRG

ACTION REFLEX /BAM verzióhoz/

R - 1C00-BFFF - ACTION.PRG
L.A.: 9F9A
M - 8652-00 00 00
M - 8714-00 00 00
S - 1C00-9F9A-ACTION.PRG

MOON ALERT

R - 1000-BFFF-ALERT.PRG
L.A.: AC01
M - 55A4-FF
S - 1000-AC01-ALERT.PRG

BALL BREAKER

R - 1B00-BFFF-BBREAKER.PRG
L.A.: BFFF
M - 4C00-00
M - 4C40-00
M - 5BA4-00
S - 1B00-BFFF-BBREAKER.PRG

RIVER RESCUE

R - 8000-BFFF-RIVER.PRG
L.A.: A001

M - 8292-00 ; 1. játékos örökélet
M - 82AC-00 ; 2. játékos TRN.
S - 8000-A001-RIVER.PRG

UNDERWULDRE

R - 1800-BFFF-UNDER.PRG
L.A.: 9FF1
M - 97F0-00
S - 1800-9FF1-UNDER.PRG

URIDIUM 1

R - 1AFE-BFFF-URID1
L.A.: AFFF
M - 3B26-C9
M - 3BED-C3 ; TRN
M - 600E-C3 ; nincs ellenség
S - 1AFE-AFFF-URID1

MARTIANIDS

R - 1B00-BFFF-MAP
L.A.: BFFF
M - 774E-7F
M - 873C-00
M - 873F-00 ; nincs ellenség +127 élet
S - 1B00-BFFF-MAP

REVOLUTION

R - 1B00-BFFF-RV1
L.A.: BFFE
M - 4B44-B6
S - 1B00-BFFE-RV1

XEVIOS

R - 1B00-BFFF-XEV11
L.A.: BEFB
M - 9158-FF
S - 1B00-BEFB-XEV11

Az örökéleteket Skadra Zsolli készítette.

Programküldő Szolgálat

Bizonyára emlékszik a tisztelt Olvasó arra, hogy mit írtam az elmúlt év utolsó számában. Arról van szó amikor arról papoltam, hogy legyen igény a munkánk iránt. Nos a kedves Olvasók megtiszteltek bennünket figyelemükkel. Legalábbis ez derül ki abból, hogy e cikk írásakor az 1995-ös újság előfizetők száma meghaladta a háromszázat. Őszintén reméljük szerzőtársaimmal együtt, hogy az érdeklődés csak fokozódik. Igényes jó cikkek várnak még közlésre, ezáltal is lehetőséget teremtve sok márkatársunknak arra, hogy bővítsék szakmai ismereteiket ezen a téren. Folytatjuk néhány olyan sorozat közlését, amely iránt nagyobb érdeklődés mutatkozott. Ezenkívül ha sikerül néhány szakírónkat rávenni arra, hogy magas színvonalú írásaikkal járuljanak hozzá lapunk színvonalának emelkedéséhez, akkor újabb sorozatok is várhatóak. További betűcséplés helyett csak annyit még, hogy bármilyen szakmai jellegű problémával is fordulhatnak hozzám, ha tudok segítek. És hogy fokozzuk a megrendelők kedvét, megismételjük a tavalyi sikeres akciókat.

NÉGYET FIZET – ÖTÖT KAP!

Tehát aki nem emlékszik rá annak dióhéjban elismétlem. Az a megrendelő aki négy összeállítást megrendel kérhet egy ötödiket is amelyet ajándékba megkap. A megrendelésen feltétlen kérem feltüntetni, hogy mit kér

ötödiknek. Ha valaki többet rendel az értelemszerűen minden negyedik után kap egy ajándékot. Olyat is lehet kérni amelyik szerzői díjas, ebben az esetben csak a szerzői díjat kell kifizetni. Itt szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy 1-2-3 összeállítást is meg lehet rendelni, ti. a tavalyi akciónál úgy tűnt mintha azok nem rendelték volna, akik egyébként csak kevesebbet szoktak.

A most megjelenő HEASS 1.0-ról ebben a számban olvashatnak egy részletesebb ismertetőt. Készültünk újabb összeállításokkal is, természetesen ezekből is lehet rendelni és ezekre az összeállításokra is vonatkozik az akciónk:

NÉGYET FIZET – ÖTÖT KAP!

A lemezek ára:

200-, Ft 5,25"/720K

400-, Ft 5,25"/360K (egy összeállítás 2db lemezen)

250-, Ft 3,5"/720K

A kazetták ára: 300-, Ft

A válogatás ára: +50-, Ft

A megrendeléseket telefonon, levelezőlapon vagy levélben lehet a következő címre eljuttatni:

TÓTH ISTVÁN, 1173 BP., ÚJLAK U. 9. IX/90.
Telefon: 257-1990

Játék 66.

Magic Basketball
Kockapóker
Rygar
Capitan Sevilla 2.
Freedom Fighter
Pacman City 2. *
Sol Negro 2.
Night Hunter

* +200.-Ft szerzői díj

Játék 67.

Casanova
Piggy
Tai Chi Tortoise
Artura
Switch Blade
Ninja Commando
Jet Bike Simulator 2.
Joe Blade 3.
Strider 2. ✓

Játék 68.

Peter Pack-Rat ✓
Gobots -
Dogfight 2187 ✓
Atom Ant -
Terminus -
Night Shift
Excalibur
Michel Football Master
Freddy Hardest 2.
Viz the Game 10

Játék 69.

Gift from the Gods -
Senda 2.
Rally Simulator
Prowler
Battle Command
Vadászat
Gulpman
Jet Bike Simulator 1.
Dark Side
Curro Jimenez
Jahangir Khan
Capitan Sevilla 1.

Játék 70.

Körmöci arany
Livingstone 2.
Skateboard Joust -
PlasmaBall -
Monty on the Run
Chips Challenge
Tetris 3. ✓
Kereszt
Dynamite Dux -
Knock Out
North & South ✓

Játék 71.

Head over Heels -
Dynamite Dan
Omega 2. -
Knight Lore -
Duck Out -
Stock Car Racer
Formula 1.
Eliminator
Back to the Future 3.

Játék 72.

Five in a Row 2.
Gunfrigt
Szánköverseny
Tombs of Doom
Rex 2. -
Gyroscope
Glass
Black Tiger -
Kukachizlaló
Starclash
Omega 1.
Total Eclipse
Lawn -
Wacky Darts
Terminator 2. -

FELHASZNÁLÓI 9.

HEASS 1.0 *

HSOFT

Editor/assembler

* + Szerzői díj: 500-, Ft

ENTERPRISE KLUB NYÍREGYHÁZÁN!

Minden szombaton 18 órától
a Váci Mihály Művelődési Központban
(Nyíregyháza, Szabadság tér 9.)
Klubvezető: Pelach András

A Klub ingyenes!



SZERVEZÉSI,
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI
és KERESKEDELMI Kft.

Alaplapok, RAM-ok, modulok, floppy-k,
winchesterek, kontrollerek, házak, monitorok,
kábelek, nyomtatók valamint komplett
gépösszeállítások 1 év garanciával.

Appli-Comp Kft.

Üzlet:

X. ker., Állomás u. 27. (Kőbánya városközpont)
Telefon: 261-5173



Budapesti ENTERPRISE klub

Budapest, VIII. kerület, Puskin u. 4.

* * Minden héten kedden 17-20 óráig. * *

**Szponzorokat, támogatókat
keresünk!**

Jelentkezni lehet a szerkesztőség címén:
ENTERPRESS, 1399 Pf. 701/334.

APRÓHIRDETÉSEK

Enterprise számítógéphez lemezvezérlő kártya
512 Kb RAM-bővítéssel eladó 13 000,- Ft-ért. 0 Kb
RAM-mal a kártya ára 11 500,- Ft. Érdeklődni lehet:
Faragó Gyulánál a 274-2090-es telefonszámon.

— H E G Y I —

Papír-irodatechnika

- borítékok
- leporellók
- fax papírok
- irodaszerek
- etikettcímkek
- másolópapírok
- névjegykártyák
- cégjeles papírok
- grafikai tervezés

1138 Budapest, Számadó u. 6.
Telefon/fax: 185-1659

T BOY'S ENTERPRISE KLUB

2803 Tatabánya, Pf. 3026

PÉCSI ENTERPRISE KLUB

Tagtoborzó: Kurta László
7636 Pécs, Fagyöngy u. 10. fsz. 3.

Aki a szerkesztőség címére kazettán
vagy floppy lemezen küldi el programját,
vagy kérdéseire levélben szeretne választ
kapni, küldjön ennek megfelelő
válaszborítékot!

Köszönjük!

ENTERPRESS – kéthavilap az ENTERPRISE számítógépek felhasználóinak. • VI. évfolyam 1. szám. • Kiadja az AMEKO Kft., Budapest. Felelős kiadó: Kovács Gáborné ügyvezető. • A kiadó címe: AMEKO Kft. 1094 Budapest, Tűzoltó u. 96. • Alapító főszerkesztők: Ujjaki László és Hajnal Csaba. • Felelős szerkesztő: Matusa István. • A szerkesztőség tagjai: Szalontai Andrea, Kulcsár Tibor, Haluska László, Mészáros Gyula, Zozosoft & Apuci, EDC, Tóth István, Kiss László. • A szerkesztőség csak levélben érhető el! A cím: ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334. • Technikai szerkesztő: Vincze Györgyné. • Olvasószerkesztő: Tóth István. • Szedés-tördelés: Matusa István. • Nyomás: AMEKO Kft. nyomda. Felelős vezető: Kovács Gáborné. • Előfizethető az AMEKO Kft. címén. • A lapot csak előfizetés útján lehet megrendelni • Előfizetési díj: 1995. évre: fél évre 420 Ft, egy évre 840 Ft. • A közölt programokat, kapcsolási rajzokat, leírásokat mindenki szabadon felhasználhatja, de tilos azokat a kiadó írásbeli engedélye nélkül másolni, terjeszteni. • A közölt programlistákban előforduló hibáért a kiadó és a szerkesztőség nem vállal felelősséget! • ENTERPRESS © 1995. AMEKO Kft.