

ENTERPRESS

KÉTHAVILAP AZ ENTERPRISE SZÁMÍTÓGÉPEK FELHASZNÁLÓINAK

SZÁMADÁS

Magyarországon 1987 május végén jelent meg kereskedelmi forgalomban az Enterprise számítógép. Néhány napon belül (mivel ekkor már igen régóta szerettem volna számítógépet venni) birtokomban volt az „álm”, a „csoda”. Ezzel vége is lett egy nagy-nagy illúzióknak. Gondolom sokan jártak úgy, hogy hozzáértés vagy kellő ismeret nélkül vásároltak ezt-azt és aztán nem tudták mi is van a kezükben. Sebaj, irány az üzlet (áruház), ahol a vásárlás történt, adjanak több információt (szakkönyveket) a gépről, mert magamtól igen nehezen jönnek rá sok-sok fortélyra. A válasz: semmi... A sejtést ami megfogalmazódott bennem, az idő valósággá érlelte. Ha nem talállok társakra, a gépem maximum egy szép „dísz” lehetne az asztalomon. A véletlen és a szerencse vezetett el a VSZM Közösségi Házba, ahol 1987 őszén már működött az ENTERPRISE Klub. Itt egy rövid kitérőt kell tennem. Ezúton is szeretnék valamennyi Enterprise számítógép tulajdonos nevében köszönetet mondani NAGY ISTVÁN-nak a Közösségi Ház vezetőjének, hogy éveken keresztül a mai napig is helyiséget adott, világítást, meleget biztosított annak a lelkes tábornak, akik ragaszkodtak, ragaszkodnak az Enterprise számítógéphez. A KLUB aztán bázist teremtett az amatőröknek, akik profi módon derítették fel

lépésről lépésre az Enterprise lehetőségeit. Az időközben „A studio”-tól illetve a kereskedelmi forgalomba kerülő néhány szakkönyvből nyert adatok csak hozzásegítették ezeket a profi amatőröket, akik szó szerint csodát műveltek az Enterprise-szal. Nagyszerű teljesítmény az is, amit a többségében tizenéves „kollégák” produkáltak. Ez ragadott meg annyira, hogy ma is Enterprise tulajdonos vagyok. A tervezők által rendkívül rugalmasra és nyitottra tervezett hardver összes lehetőségét ma már ki lehet használni, ha valakinek ilyen speciális igényei lennének. Aki jár a Klubba vagy más módon megismerte az Enterprise minden csínját-bínját és ismer más típusú házi számítógépet, csak az tudja milyen lehetőség ma-

radt kihasználatlanul, amikor a sok-sok más típusú számítógép terjedt el az országban. Ennek a méltatlan mellőzöttségnek „köszönhető” a szoftver hiány, amit a lelkes profi amatőrök valamelyest enyhítettek. Köszönet érte!

Köszönetet mondunk azoknak is, akik sokat segítettek a hazai Enterprise felhasználóknak! A cikk írása és megjelenése között megváltozott a Klub helyszíne. Ez azonban nem változtat az eddig leírtakon. Ha profi amatöreink továbbra is ilyen lelkesedéssel dolgoznak, akkor az Enterprise számítógép még sokáig kedvenc gépünk lehet!

Kulcsár Tibor

TARTALOM • 93/6.

VENUS 1.8 Utility II. rész	2-3
Újdonságok, információk	4
Nem konvertálunk!	5
Testvérlapunk: a SZIGET	5
A nagy dobás! TURBO PACK TAPE	
Utility program a magnósoknak!	6-7
Az ENTERPRISE DOS lemezek felépítése	7-8
Játékleírás: SIM CITY	9-10
Örökélet kódok	11
Klub-információk, hirdetések	12

Leszállunk a „VENUS”-ra (II. rész)

VPRINT – Egy spoolert indít ill. abba ír. Nyomatás közben szabadon használható a gép, futtatható bármely program, mely nem iktatja ki az EXOS-t vagy az 50 Hz-es megszakításokat, még melegindítás is lehetséges. A nyomtatási sebességet az F5-ös változó szabályozza. Nyomatás közben is bármikor újabb file-ok tölthetők a spoolerba, korlátot csak a gép memóriakapacitása jelent. A kinyomtatott szegmenseket folyamatosan felszabadítja. Egy file esetén úgy adható meg a kezdet, mint a VTYPE-nál, több file esetén megadható directory-név és használhatók az általános helyettesítő karakterek. Ilyenkor a VENUS a directoryban lévő ill. a filemaszkra illeszkedő összes file-t kinyomtatja. Az egyes file-okat az első Ctrl-Z karakterig nyomtatja.

Opciók: c – a file-ok között lapdobást végez.

h – rejtett file-okat is kinyomtat.

d – a Ctrl-Z (1Ah) karaktereket nem tekinti file-végnek.

VPROFF – Befejezi a nyomtatást és törli a spoolert. A nyomtatás felfüggesztéséhez ehelyett az F5-ös változót 0-ra kell állítani.

CAPTURE – Paraméter nélkül kiírja, egyébként beállítja a CAPTURE státuszt. Íráskor csak a státusz kód adható meg, olvasáskor kiírja a lefoglalt szegmens számát is. E paranccsal átvehető az ellenőrzés az operációs rendszer fölött. Egy szegmenst rendel a VENUS-hoz, melyre minden EXOS-híváskor és megszakításkor rákerül a vezérlés. Ekkor a szegmens a B3-on van és a regiszterek még a futó programból származó értékeket tartalmazzák. A szegmensben a D000 címtől fölfelé elhelyezhetők saját szubrutinok, melyek kezdőcímeinek magas byte-ját a C000 vagy a C001 címre kell beírni, attól függően, hogy megszakítás vagy EXOS-hívás előtt akarjuk meghívni őket. Az alacsony byte kötelezően 0. A VENUS a szubrutinokat ténylegesen a státusz kód függvényében hívja meg.

0 – a CAPTURE szegmens működik, de a VENUS nem hívja meg a rutinokat, így azok módosíthatók.

1 – csak a megszakítás-rutinok hívódnak meg.

2 – csak az EXOS-rutinok hívódnak meg.

3 – mindkét fajta rutin meghívódik.

Ha a rutinok kezdőcímeiként 0-t adunk meg, azt a VENUS úgy értelmezi, hogy nincsenek meghívandó rutinok.

CAPTURE 2 és **3** esetén lehetőség van a legtöbb program futásának megszakítására annak zavarása nélkül. A Ctrl&Lshift együttes megnyomásakor (gyakran még az ESC, az ENTER vagy egyéb billentyű megnyomása is szükséges) megnyílik a WW ablaka és a szokott módon kiadható minden rendszerparancs. Természetesen csak elővigyázatosan szabad írni a megszakított program memóriájába és nem szabad lezárni annak csatornáit.

RELEASE – Megszünteti a CAPTURE-szegmens hívását és felszabadítja azt, de tartalmát nem törli. Az ezt követő újabb CAPTURE parancs viszont előbb törli a kiutalt szegmenst, ezért programmegszakításban kiadott RELEASE után tilos újabb CAPTURE-t kiadni, mert ez törölné a visszatéréshez szükséges vermet.

GAMES – Menüprogram játéklemezekhez. Egy file-ból álló vagy ZIP-pel tömörített játék a rootban, több file-ból álló pedig directoryban legyen, a két utóbbi esetben a loadernek a START nevet kell adni. A GAMES parancsot praktikusán a lemez EXDOS.INI-jébe lehet írni. Törli a meglévő ramdisket. (Lásd még a PROT parancs leírását.)

ZIP – File(oka)t vagy egy egész directoryt tömörít egy file-ba. Használhatók az általános helyettesítő karakterek. Ekkor a VENUS a directoryban lévő ill. a file-maszkra illeszkedő összes file-t tömöríti.

Opció: h – a rejtett file-okat is tömöríti.

UNZIP – A megadott file-t szétbontja, és előállítja a tömörítés előtti file-okat. Második paraméterként csak drive és ítvonal adható meg, mivel a file neveket a VENUS helyreállítja.

RDSEC – Szektor olvasása a lemezről. Pontos sorrendben meg kell adni a drive-ot (kettőspont nélkül), az oldalt (0 vagy 1), a tracket és a szektort. E paraméterblokk előtt vagy után megadható a memóriabeli kezdőcím és a szegmensszám. Szegmens megadása nélkül a virtuális memóriát használja, egyébként a kívánt szegmenst. Ha szektorszámnak FF-et írunk, akkor a tracken lévő összes szektort beolvassa. A VENUS a memóriát ill. a szegmenst (eltérően az eddigi memóriakezelő parancsoktól) körkörösén olvassa és írja, vagyis ha túl magas kezdőcímet adunk meg és emiatt kifutna a szegmensből vagy a memóriából, akkor a műveletet alul folytatja. Szegmens viszonylatú parancsoknál semmiképpen nem lépi túl a szegmenshatárt.

WRSEC – Szektor írása lemezre. A paraméterekre az RDSEC-nél írtak érvényesek.

RDTRK – Track olvasása lemezről. A paraméterekre az RDSEC-nél írtak érvényesek, kivéve azt, hogy nem szabad szektorszámot megadni.

WRTRK – Track írása lemezre. A paraméterekre az RDTRK-nál írtak érvényesek.

VFORMAT – Lemez formázása. Megadandó a drive, a kettőspont nélkül. A VENUS 82 trackes, kétoldalas lemezt formáz, 10 szektorral trackenként, vagyis a lemez 820 kbyte-os lesz. Fizikai hibás (pl. karcolt) lemezek is formázhatók, mivel a VENUS a FAT-ban bejegyzést készít ezekről. Ha a lemez mágneses rétege hibás, akkor azt inkább el kell dobni, mert bár a VENUS ezeket is jól formázza, a mágneses réteg instabil viselkedése miatt más drive valószínűleg nem tudja elolvasni a lemezt, egy-két héttel később pedig esetleg már a saját drive sem.

A RAMDISK-MEGŐRZÉSSEL ÉS A GÉP KONFIGURÁLÁSÁVAL KAPCSOLATOS PARANCSOK ÉS TUDNIVALÓK:

A ramdisk megőrzése igen hasznos funkció, ára azonban az, hogy a rendszerben eggyel kevesebb szabad szegmens lesz. Ezért memóriabővítés nélküli gépeken nem működik, de ez nem túl nagy hátrány, hiszen az alapgépen amúgy sem lehetne nagy ramdisket létrehozni.

A VENUS ezen szolgáltatásai csak akkor működnek, ha a hozzáadott TEST-ROM-mal indítunk, ekkor a VENUS EP-ROM-ot bárhol elhelyezhetjük. Nincs szükség külön testrom-ra, ha a VENUS-t fordítva égetjük be (alsó és felső szegmens felcserélve), ekkor azonban csak a BASIC cartridge 4–5-ös helyén használható.

PROT – Kiadása után törölhető a védett ramdisk és új is létrehozható a régi megőrzése mellett (ha van elég memória). Hidegindításkor azonban a VENUS a védett ramdisket állítja helyre, az új tartalma pedig elvesz. Hidegindítás után újra ki kell adni.

UNPROT – Óvatosan kell használni! Megszünteti a ramdisk védeltségét és helyreállítja a törölt védett ramdisket, de csak akkor, ha nincs új aktuális ramdisk. Ha van, akkor a védett ramdisket végérvényesen megszünteti!!! Hidegindításkor a helyreállított ramdisk védeltsége megszűnik.

FORGET – A gép kikapcsolásáig vagy a REMEMBER parancs kiadásáig letiltja a ramdisk megőrzését.

REMEMBER – Engedélyezi a ramdisk megőrzést. A gép bekapcsolásakor ez az alapállapot.

Mód van a rendszer bizonyos fokú konfigurálására is, leltítható ui. bármely rendszerbővítő és RAM szegmens beláncolása. Nem szükséges tehát kapcsolókkal kiválasztani, mely bővítőket akarunk használni.

A **CAPTURE** szegmens ill. a fizikailag legalsó RAM szegmens 30h és 60h címén elhelyezhető egy hossz-byte, utána pedig a be nem láncolandó RAM és ROM bővítők szegmensszámai. Ez a konfigurációs lehetőség kiláncolt VENUS esetén is működik.

VENUS-indításkor a nullás lap mindig az F8 lesz, így futtathatók azok a játékok is, melyek egyébként csak bővítő nélkül mennek.

Apró kényelmi szolgáltatásként a VENUS a hidegindításon átmenti az ALARM riasztási időpontot valamint a rendszeróra állapotát, ha ez utóbbit valamely program (játék) már korábban nem rontotta el.

A VENUS többféle hidegindítást tesz lehetővé attól függően, hogy azzal egy időben mely gombot tartjuk lenyomva:

C – A resetgomb egyszeri megnyomására is már hidegindítást okoz. Segítségével kiléphetünk olyan játékokból, melyek egyébként a reset bármilyen gyors nyomkodásakor is újraindulnak. Ez a gomb bármelyik ezután következővel együtt is használható.

X – Törli a ramdisket, de a REMEMBER állapot továbbra is fennmarad. Megmarad a konfigurációs információ is.

Z – Törli a konfigurációs információt is. Teljes VENUS-hidegindítást okoz.

E – EXOS-hidegindítást okoz, vagyis az így indított gépen a ramdiskmegőrzéssel és a konfigurálással kapcsolatos semmilyen funkció nem működik. A következő hidegindításkor azonban – ha nem nyomtunk E-t – ismét elérhetőek a fenti szolgáltatások.

A VENUS saját változói:

F0 – Azt az értéket tartalmazza, melyet a VENUS utoljára írt ki a BF portra.

F1 – Ha értéke 0, akkor be van kapcsolva az interlace-hatás. Ez csak monitoron érzékelhető, TV-n nem. Monitoron rontja az olvashatóságot, hogy az EP csak minden második képernyősört (scanline) írja ki. A VENUS a függőleges felbontás növelése nélkül megkettőzi a scanline-ok számát, javítva ezzel az olvashatóságot. A változó írása azonnali hatást vált ki.

F2 – A CHAN és DEV parancsok ide írják ki eredményüket.

F3 – A DEV parancs ide várja a csatornaszámot.

F4 – A WW editor pufferejének mérete 256 byte-os egységekben. A megadható max. méret 3F, az ennél nagyobb számokat a VENUS modulo 40 szerint veszi figyelembe. Az új érték csak a REDIT parancs kiadása vagy rendszer-reset után lép érvénybe.

F5 – VPRINT-tel való nyomtatáskor a nyomtatási sebességet vezérli. A 3F-nél nagyobb értékek modulo 40 szerint érvényesek. A változó 0-ra állítása felfüggeszti a nyomtatást. A változó írása azonnali hatással van a nyomtatási sebességre.

F6 – Az SGET parancs ide írja be a lefoglalt szegmens számát. Az SFREE az itt lévő szegmenst szabadítja fel, ha használjuk a v opciót.

F7, F8 – A VENUS belső használatára fenntartva. E változók átírása a rendszer „elszállását” eredményezhetik.

F9 – Nulla értéknél be van kapcsolva a VENUS gyors videokezelője. Ekkor az egy sornál hosszabb kiírásokat a VENUS erre a kezelőre küldi, s a parancs befejeztével visszaállítja az eredeti képernyőtartalmat. A változó írása azonnali hatással jár.

A VENUS hibaüzenetei:

60h – Invalid parameter(s) – érvénytelen paraméter(ek)et adtunk meg egy parancsnál.

61h – Wrong pages for EXOS call – úgy kezdeményeztünk EXOS-hívást a virtuális memóriában, hogy a virt. B0-n vagy B2-n nem a nullás lap ill. a rendszerszegmens van.

62h – Invalid option – érvénytelen opció.

63h – Invalid default – a W parancs kiadásakor léphet föl ez a hiba, ha az alapértelmezés szerinti kiviteli csatorna nem editor.

64h – Syntax error.

65h – Alarm not set – nem lett riasztási időpont megadva.

66h – Segment list full – az SGET adja vissza, ha F lefoglalt szegmens után újabbat akarunk lefoglalni.

67h – No VENUS start – olyan parancsot adtunk ki, mely csak VENUS-indítás után működik (PROT, UNPROT, FORGET, REMEMBER).

Szívesen fogadok javaslatokat a VENUS továbbfejlesztéséhez. Érdeklődni vagy a programot megrendelni az *én címemen*, valamint *Haluska László (HSOFT)* címen lehet:

Koch Tibor

1138 Budapest, Arasz u. 2.
Tel.: 120-0210 (lakás)

Haluska László

1086 Budapest,
Karácsony S. u. 18. III. 41.

Néhány szerkesztőségi megjegyzés:

A Venus gyorseszteje alapgépen egyáltalán nem működik és a RAMDISK megőrzés sem tökéletes. Például ha egy nagyobb BASIC program betöltése és kitörése után hozzuk létre a RAMDISK-et, akkor már nem ismeri fel a VENUS a RAMDISK-et. A parancsok szintaktikáján nagyon látszik, hogy angol gépen lett írva a program (keresse meg valaki a '@'-ot német gépen (paragrafus jel)). A gyors video-kezelője is „összeakad” a BRD (HUN) programmal. Több gyakrabban használt parancs megtalálható az EPDOS-ban is (könnyebben kezelhetően), csak a gyakorlottabb programozók használhatják ki a program lehetőségeit, a kezdők néhány parancs kivételével nem sokra mennek a Venus-szal.

Feihívjuk tiszteft Olvasóink figyelmét, hogy a programküldő szolgálat listáit a január-februári számban folytatjuk.

A programküldő szolgálat nagyon sok megrendelést kapott. Ezért akik 3-nál több kazettát rendeltek azoknak valószínű, hogy csak januárban tudjuk küldeni a megrendelt programokat. Türelmüket és megértésüket köszönjük

A szerkesztőség.

```

100 DEF N$(N)
110 SPOKE 255,45773,N
120 LET B$=""
130 FOR X=1 TO N
140 GET #1:A$
150 LET B$=B$&A$
160 NEXT
170 LET N$=B$
180 END DEF
190 OPEN #1:"tape:"
200 PRINT N$(ORD(N$(2)(2)))

```

A szalagon megtalált fájl nevét a legtöbb copy program a státuszor alapján generalja. Sajnos ez a módszer nem teljesen korrekt. Pl. a fájl neve max. 28 karakter lehet, amely már nem fér ki. A megszakításból működő bővítések (pl. óra) szintén használhatják e területet.

Az alábbi algoritmus alapján közvetlenül a periféria pufferből olvashatjuk ki a megnyitott fájl nevét.

(Hsoft)

Logikai változók BASIC-ben

Az IS-BASIC-ben történtek bizonyos próbálkozások logikai változók kezelésére, a PASCAL mintájára. Tegyük fel, hogy A=4, és B=2. L változót tekintjük logikai változónak. Próbáljuk ki a következő sorokat:

L=(A>B)

Az előző értékekkel L=-1 vagyis IGAZ

L=(A<B)

L=0, vagyis HAMIS

Sőt, akár összevont feltételeket is vizsgálhatunk:

L=((A=B)<C)

Kiss László

Furcsa ellipszisek

Egy BASIC programban a következő sor szerepelt: PLOT ELLIPSE A,B. E sorban nincs is semmi hiba, de B értéke egy programhiba miatt negatív volt. Ennek ellenére a gép végrehajtotta a programsort! Igaz a képen látható alakzat a legkevésbé sem hasonlított ellipszisére. Ha ciklusban rajzolunk ilyen „ellipsziseket” érdekes hatásokat érhetünk el.

```

100 GRAPHICS HIRES 4
110 SET PALETTE 0,255
115 PLOT 640,360
120 LET A=100
125 FOR B=-60 TO -800 STEP -50
126 PRINT 300,B
130 PLOT ELLIPSE -B,B
140 NEXT

```

Kiss László

ÚJDONSÁGOK • INFORMÁCIÓK

Zozosoft megint nem fér a bőrében (persze, mert ott van Zozohard is), s így kiderült, hogy az előző számban közölt cikkben volt egy hiba, mivel a WD 15 MHz fölött is működőképes marad csak a 4 MHz-es gép nem tudja követni.

Ha az előző számban közölt kapcsolásban kicseréljük a 10 MHz-es kristályt 16 MHz-esre és a gépet 6 MHz-re kapcsoljuk és valahonnan szerzünk egy 1,44-es meghajtót akkor megvalósul az ENTERPRISE-osok régi vágya: a HD-s lemezek kezelése. Természetesen Zozosoft nem elégedett meg az elavult 1,44-es formátummal (18 szektoros), hanem egészen 22-ig növelte a szektorok számát, s így a 90 sávú meghajtón már összesen 1980 Kb-ot lehet írni a lemezre! IBM-en maximum 20 szektorig lehetett növelni a szektorszámot de a FAFO-val formázott 22 szektoros lemezt már el tudja olvasni s valószínűleg mire az újság is megjelenik már rendszeren írni is tud rá. A FAFO másik újdonsága: a hibás szektorok bejegyzése a FAT-ba és az ellenőrzés csak a 11 szektoros formátumnál lassította a formázást (1 perc 10 helyett 1,40) és egy új menüpont is szerepel: a logikai paraméterek beállítása (főkönyvtár mérete, FAT-példányok száma, BOOT-szektorok száma és rejtett szektorok száma), bővebben lásd a FISH-leírást! (7. oldal). *A WD 1770-es IC-vel nem lehet megoldani a turbósítást, csak a WD 1772-essel!*

Az EXDOS-kártyák turbósítását vállaljuk. Az átalakítás díja anyagköltséggel együtt 600 Ft. Jelentkezni lehet a szerkesztőség címén.

◆ ◆ ◆

Elkészült az EPDOS 1.7/Z verziója amely képes 13 szektoros lemezeket formázni, frissíteni, és DCOPY-val másolni. A DCOPY ebben a verzióban már tetszőleges szektorszámú (18, 19, ...) lemezeket is tud másolni ha a cél és a forrás lemez azonos formátumú.

◆ ◆ ◆

A Spectrum Emulátorok átalakítását továbbra is vállaljuk. A program ingyenes, az átalakítás díja: 200 Ft (ez az ár tartalmazza az átalakításhoz szükséges kellekét [EPROM-foglalat és DIP-kapcsoló, valamint pár vezeték] árát. Jelentkezni lehet a szerkesztőség címén.

◆ ◆ ◆

Pap János továbbra is várja azok jelentkezését, akik külső billentyűzetet szeretnének gépükhöz. Az átalakítást 500 Ft-ért + anyagköltség vállalja. Címe: 1222 Budapest, Besztercei u. 1.

Telefonszáma: 227-1046

NEM KONVERTÁLUNK!

Előző számunkban az „újdonságok” rovatban nagy örömmel közöltük, hogy AD konverter-kártya és video-kártya készül az ENTERPRISE-hoz. Sajnálattal kell közölnünk, hogy az AD-konverter nem készült el és a közeljövőben nem is várható. Az SMD-Team nagyon sok bővítést ígért az EP-hez, ezek közül csak a turbó-kártyát készítették el. Egszerűen érthetetlen számomra, hogy a turbó-kártya nagy sikere után miért nem készültek el az ígért bővítő-kártyák. Azt el kell ismernünk, hogy az SMD-Team kiváló fejlesztő gárdával rendelkezik, de nem igazán értjük, hogy miért kell olyan dolgokat megígérni, amit nem tudnak teljesíteni a megbeszélte időpontra. Tudom, hogy egyik szerkesztőnk (Zozosoft) csak akkor hajlandó megírni második demo-ját, ha elkészül az AD-konverter. Indokai: nem kíván előre megszerkesztett zenéket „ellopni” más programokból, ahogy ezt sokan csinálták eddig (kivételem: Gyányi Sanyi!!!). Azt is tudom, hogy amint ideje lesz Zozosoftnak (hurra, jön a téli szünet!) nekiáll és elkezd az AD-konverter tervezését, pedig ő csak egy szoftveres. Igaz, az utóbbi időben megunt az „egyhelyben topogást” és elkezdett foglalkozni a hardverrel is.

A másik meghirdetett kártya a video-kártya. Ebből úgy néz ki, hogy lesz valami, reméljük következő számaink egyikében részletesen írhatunk róla. Sajnos a mai napig ez sem készült még el, de reményt adhat az, hogy ebből a kártyából már van egy – igaz összedróttozott – példány, de az igazsághoz tartozik, hogy még finomítani kell rajta egy-két dolgot.

Biztos vagyok benne, hogy ha elkészülnek az ígért kártyák, akkor sokan érdeklődnek majd utána. Ugyanakkor nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt, hogy fel kellene mérni: hány ENTERPRISE felhasználónak lenne rá igénye. Ezt azért kellene megtennünk, mert régebben már Mészáros Gyula készített egy AD-konvertert, de 1 (azaz: egy) megrendelést kapott. Ezért nem is volt értelme legyártatni a filmet és a nyápot. Így azt kérjük a Tisztelt olvasótól, hogy ha érdeklődik valamelyik kártya, akkor írjon nekünk, természetesen csak akkor, ha már tudjuk a kártyák pontos árait is.

Matusa István

SZIGET ✦ SZIGET

Kedves Enterpress Olvasók!

Ne lepje meg Önöket, hogy a következő néhány sorban semmi köze a számítástechnikához! Az Enterpress mostani száma mellett felfedezhettek egy új lapot is, amely a Sziget címre hallgat.

Egy kis „történeti visszatekintéssel” szeretnénk érzékelteni a lap stílusát, profilját.

Időnként összejön Vácott egy baráti társaság akikkel amellet, hogy élvezzük egymás köreit, megpróbálunk egy kis tartalmat adni együttlétünknek. Minden alkalommal egyvalaki felkészül valamilyen általa választott témakörből (ez lehet bármi: történelem, földrajz, irodalom, stb.) és abból tart a többieknek előadást. Ez a lap ennek a társaságnak az írásait, alkotásait tartalmazza. És hogy miért pont Sziget a címe? Nos a keresztlónél arra gondoltunk, hogy mindnyájan egy külön jellemmel, gondolkodásmóddal, világnézettel „megáldott” emberek vagyunk abban a bizonyos nagy betűsben. Mint szigetek a tengerben...

Önerőből nem tudtuk fedezni a lap terjesztésével járó költségeket, ezért szponzorokat kerestünk. De a szerencse elénk jött, mert Matusa István barátunk felajánlotta, hogy az Enterpress mellett megjelenhetne a mi kis újságunk is. Köszönjük neki és az Ameko Kft-nek, akik a nyomdai munkákat végzik.

Lapunkat csak akkor tudjuk ezen a példányonkénti áron eljuttatni az olvasókhöz, ha bizonyos számú előfizetés érkezik hozzánk. Elhatároztuk, hogy a következő fél évet mindenképpen végig csináljuk (ez 3 számot jelent) és a szerkesztőség saját zsebéből állja a költségeket akkor is, ha addig ez az előfizetői bázis nem alakulna ki.

A megrendelést az Enterpressnél már jól bevált szisztematika szerint kell megtenniük (a csekk hátoldala egyben megrendelő szelvény is!) Kívánság szerint az előző lapszámból is tudunk példányokat küldeni. Reméljük, hogy a számítástechnika mellett jól megfér majd ez a kis írásokat, verseket, grafikákat, érdekes interjúkat tartalmazó lap is. Ha már belefáradt a számítógép bővítésébe, biztosan jól esik egy kis szellemi kikapcsolódás, felüdülés, egy nyugalmas „Sziget”. Ebben szeretnénk Önnek segíteni. Ha úgy gondolja, hogy megérdemljük, szóljon rólunk másoknak is. Bízunk benne, hogy Ön és család-, baráti köre is vevő lesz rá!

Tisztelettel:

Tóth Sándor Alacsony Gábor
szerkesztők

SZIGET ✦ SZIGET

Fizessen elő a

RÁDIÓTECHNIKA

és a

hobby

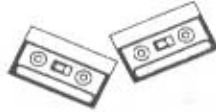
elektronika

folyóiratokra! Így biztosan hozzájut!

Címünk: 1374 Budapest, Pf. 603.

A szerkesztőségben regisztrált HE előfizetőknek díjmentes nyák-film melléklet.

A nagy dobás



TPT bővítés a magnósoknak

A csak magnóval rendelkezők hosszas unszolására elkészítettem ezt a régen várt felhasználói programot, mely kb. felére csökkenti a várakozási időt és duplájára emeli a szalag kapacitását. S most menjünk bele a részletekbe.

A nevét a TURBO PACK TAPE kezdőbetűiből kapta. Fő célja a magnókezelési idő és a szalaghossz lerövidítése. Tartalmaz még segéd és utility programot is.

A TAPE: magnókezelő periféria:

A turbózást és a tömörítést e program periféria szinten kezeli, így minden magnót használó programnál, pl. BASIC-nél is (ki)használható.

Turbózás:

Beállítása a 33-as EXOS változóval történik. SET 33,n (n=0-7)
0=2400 1=1000 2=1500 3=2000 4=2500 5=2950 6=3100
7=3180 baud.

Alapértelmezés az 5 (2950 baud). Ezzel az értékkel kimentve a fájlokat, még TPT-nélkül is vissza lehet olvasni. Nem igényel, továbbá HIFI-magnót és kazettát. A mentési idő az eredeti FAST-mentés idejének kb. 75-80 százaléka.

Tömörítés:

Beállítása a 34-es EXOS változóval történik. SET 34,n (n=0-7)
0=be, 1=ki, +2 ha dupla hosszú bevezetőjelet használunk.
+4 ha a 6A kódellenőrzést ki akarjuk kapcsolni.
Alapértelmezés a 0 (tömörítés bekapcsolva, rövid bevezetőjelel).

A tömörítő PACK algoritmust használ és a visszaolvasásnál a kicsomagolás automatikusan történik. Pl. 1K A-betűt elküldve csak 5 bájtot fog írni a szalagra. Visszaolvasásnál viszont megkapjuk mind a 1024 darab A-betűt.

A tömörítővel a turbózásnál is nagyobb időmegtakarítást nyerhetünk. Pl. a BIONIC programnál 70 százalékra csökkent a töltési idő. Egyidejű 2950-es turbóval (tehát az alapértelmezésű beállítással) már 60 százalékos szalagidő járult. A WRIGGLER-t 50 százalék alá sikerült lehozni. Ököl szabályként megállapítható, hogy egy szalagra a hagyományos másolás kétszerese vihető fel, valamint fele annyi időbe telik egy-egy program betöltése. (És mindezt még megbízható baud érték mellett!) Természetesen az eredeti magnókezelő már nem képes a tömörített fájlokat helyesen beolvasni.

Beépített parancsok:

:V - Az EXDOS-hoz hasonló parancs. Megnyit egy 10*40-es editort a képernyő közepén. Kettőspont használata nélkül, rendszerparancsokat lehet kiadni. Kilépés ESC-vel. A BASIC-ből használva, visszatérésnél DISPLAY TEXT parancsot kell kiadni.

:VV - Az előző parancs teljes képernyős változata.

:HFONT - Az EPDOS ékezetes karakterkészlete. Keretező karaktereket is tartalmaz. A Q sorban a nagy, az A sorában a kisbetűk érhetők el az ALT segítségével.

:TYPE - A megadott szöveges fájlt kiírja a képernyőre. A nem nyomtatható karaktereket pontra cseréli. Az EXDOS TYPE-pal ellentétben az ékezetes karaktereket is kiírja.

:DUMP - A megadott fájlt HEXA-ASCII formában kiírja a képernyőre.

:A - A képernyőn megjelenik egy csörgőóra. A billentyűk jelentése:

T = idő beállítás, A = csörgő beállítás, SZÓKÖZ = képernyő ki-be kapcsolás.

Turbo Pack Tape

Csörgésnél bekapcsolódik a képernyő, és amíg nem történik billentyűnyomás, szaggatott hangjelzést ad. A kettőspont meghívja a V parancsot, ahonnan át lehet lépni más rendszerbe. Pl. :BASIC

:C1 - A szabad memóriánál nagyobb fájlok, ill. szalag-szalag másolásra használható parancs. A memória feltöltése után, kazetta cserével, kiküldi a fájlokat.

:C2 - Az előző parancs két magnós változata. TAPE1-ről olvas és TAPE2-re ír. Stop ill. CRC-hiba esetén kiszáll a végtelen ciklusból.

:TC - Magnó-copy program. Jellemzők: Alapgép esetén 113 524 bájtot puffert tartalmaz. RAM-bővítést is tud kezelni 1.5 megabájtig. A memóriába max. 22 fájl tölthető be. A fájlok tetszőleges sorrendben kijelölhetőek. A jelölt fájlok kimenthetőek ill. törölhetőek. A fájlokat át lehet nevezni. Az editorba lépve megtekinthető, de át is írható a fájl. A mentés paramétereit a bal felső ablakban találjuk. Alatta a szabad-foglalt-kijelölt memória adatok vannak. Alul néhány fontosabb parancs a JOY(0) segítségével is kiadható. A H lenyomására kiírja, hogy mely billentyűkhöz milyen parancs tartozik.

Az editor kezelése:

fel-le-bal-jobb = ugrás a szomszédos bájtra,
SHIFT bal-jobb = ugrás a sor elejére-végére,
SHIFT fel-le = lapozás,
CTRL fel-le = 100H lapozás,
ALT fel-le = 1000H lapozás,
TAB = HEXA-ASCII váltó,
ESC = kilépés.

Három féle változat készült:

— TPT.EXT • 6-os fejrészű rendszerbővítés. 16 kilobájt rament igényel. A RAM-bővítés nélküli gépnél, egyes, főleg hosszabb játékok töltésénél, a TPT.EXT program felülírható. (Szakszerűtlen átirat ill. kell neki az F9-es ramszegmens)

— TPT.ROM • A program ROM-változata. Felszabadul a 16K RAM-igény. A másik előnye, hogy nem kell minden reset után újra betölteni.

— TPT.TST • Gyorstesztes ROM-változat. A rombay 4. szegmensre kell helyezni. Nem tartalmazza a TYPE, DUMP parancsokat, helyette az EPDOS gyorsteszte lett beépítve. Alapgép esetén, e változat használata a legcélszerűbb.

GYORSTESZTE:

Az EPROM-ot a 4-5. szegmensre kell helyezni, hogy a gyorstesztet el tudja végezni. F3-mal letiltható a melegreset. Hasznos lehet a makacskodó programoknál. Ha hidegindításnál nyomva tartjuk az S billentyűt, akkor a program visszaadja a vezérlést az EXOS-nak, és NORMÁL teszt zajlik le. Hidegindítás esetén a program először végignézi az összes szegmenst. Ha valamelyik „TEST2ROM” bájttal kezdődik, akkor belapozza a 0. lapra és átadja neki a vezérlést a 0008 címen. Ez a keresés az F7 lenyomásával kikapcsolható.

A TEST2ROM bármely szegmensre elhelyezhető és ROM-on kívül RAM is felhasználható e célra. A RAM-szegmenseket az - EXOS tesztjétől eltérően - lényegesen gyorsabban teszteli és nullazza le. Minden 257. bájtnál ellenőrzi, hogy a RAM megőrzi-e a beleírt értéket. Ha az F8 billentyűt a bekapcsolás ill. hidegreset pillanatában lenyomva tartottuk, akkor a RAM-ok vizsgálata az F8 szegmensen befejeződik. Így szimulálható az alapkiépítésű gép RAM-bővítés esetén. A hidegindításnál az előzetesen RAM-ba töltött ROM-ok nem vesznek el. Ha az F1-et lenyomva tartottuk, akkor ezek a RAM-szegmensek is felszabadulnak. Ekkor kezdődik a ROM-ok leltározása. Az EXOS-tól eltérően, az FEH-10H között minden szegmensen megtörténik a keresés. Ezzel a módszerrel gazdaságosabban használható ki a bővítési lehetőség, valamint a RAM-ok is felkerülhetnek a ROM-listára. Ha bekapcsoláskor lenyomtuk az F2-t, akkor hagyományos ROM-teszt történik.

- S = HAGYOMÁNYOS EXOS-teszt
 F1 = MINDEN RAM TÖRLŐDIK (????ROM-mal kezdődő szegmensek törlése)
 F2 = EXOS ROM-TEST (4-7, ill. a 16-tal osztható ROM-szegmensek felvétele)
 F3 = HIDEINDITÁS (meleg reset tiltása)
 F7 = NEM KERES TEST2ROM-ot
 F8 = 128-as RENDSZER (RAM-bővítés kiiktatás)

Néhány kezelési tanács az EPROM-hoz:

– A program CMOS típusú EPROM-ba van beégetve. Az EPROM-ot szállítani csak antisztatikus vagy alufóliás csomagolásban célszerű.

– Az EPROM-ot a foglalatba helyezni, csak a foglalat és az EPROM által megjelölt oldal helyes illesztése mellett szabad! A fordítva behelyezett EPROM, a feszültség alá helyezés pillanatában GARANTÁLTAN tönkremegy!

– Az EPROM-ot ill. kontrollert a foglalatba helyezni, csak feszültségmentes állapotban szabad!

– Az EPROM lábait kézzel érinteni nem célszerű, mivel a statikus feszültség az IC-re káros lehet.

Aki úgy döntött, hogy szeretné a gépében használni a TPT-t, beszerezheti a program írójától.

CÍM: Haluska László 1086 Karácsony Sándor u. 18. 3. 41.

A szalagos program ára 200 Ft. Postai megrendelés esetén küldjön kazettát.

ROM-változat: Küldött EPROM esetén (27128, 27C128) a TPT égetés ára 200 Ft.

A 16 K-s TPT EPROM ára 700 Ft

Egyéb EPROM-os megrendelésnél a TPT felára 200 Ft szerzői díj.

(Utánvétes rendelés esetén az árat növeli a postaköltség is.)

ROMBAY kibővítés

Az alapkiépítésű ROMBAY kártya (BASIC ill. BRD) gyors-tesztes TPT-re való kibővítése úgy történik, hogy az előzőleg benne található (16, 32, 48 K) programok is megmaradnak. Az átalakításhoz tegye borítékba a ROMBAY dobozt és 850 Ft átalakítási-anyag-postai díjat és AJÁNLOTT küldeményként juttassa el a fenti címre.

Még egy megjegyzés a programmal kapcsolatban: az 'a STUDIO' féle PLUS-szal nem működik!

© 1993. Hsoft

EPROM-égetés

Értesítjük Kedves Megrendelőinket, hogy a ROMBAY-NYÁK-ok és dobozok elfogytak.

Helyette a kártyák átalakítását vállaljuk:

1x32 K-s, vagy 1x16 K-s foglalatot 1x64 K-s foglalatra.

2x16 K-s foglalatot 2x32 K-s foglalatra.

Az EPROM-égetések díja:

32 K-s EPROM esetén 600 Ft.

(Hozott EPROM esetén 100 Ft),

64 K-s EPROM esetén 700 Ft.

(Hozott EPROM esetén 200 Ft).

Az EPROM-ba égethető programok listáját a 93/4-es ENTERPRESS-ben találhatják meg.

Megrendelhető: Haluska László, 1086 Budapest, Karácsony Sándor u. 18. III. 41.

Az ENTERPRISE DOS lemezek felépítése

1. A MÁGNESLEMEZ FELÉPÍTÉSE

A lemez lehet egy-, vagy kétoldalas. A kétoldalas meghajtóval mindkét formátumot tudjuk kezelni. A lemez homlokfelületén a koncentrikus körök – SÁVOK – hordozzák a mágneses információkat. Számuk 40, vagy – duplasűrű forma esetén – 80. A duplasűrű meghajtóval kezelhetünk szimplasűrű lemezt is, de ekkor csak a páros sávokat használjuk. (A sávok számát – korlátozott mértékben – növelhetjük is.) A sávokon 512 byte-os szektorok helyezkednek el. Minden szektor önálló szektor-azonosítóval van ellátva. A sávonkénti szektor-szám (512 byte-os szektorokat feltételezve) 8 vagy 9, de 11-ig (ZOSOSOFT újításával 13-ig) lehetséges a számukat bővíteni.

A szektorazonosító felépítése:

byte

- | | | |
|-----|---------|---|
| 0. | 0-89 | TRACK megadott értékek az általában használtak, |
| 1. | 0-1 | SIDE 0 és 255 között bármi lehetséges, például |
| 2. | 1-13 | SECTOR másolásvédett lemezeknél) |
| 3. | 0-3 | BYTE/SECTOR (0=128, 1=256, 2=512, 3=1024) |
| 4-5 | 0-FFFFH | CRC |

2. A DOS LEMEZEK FELÉPÍTÉSE

BOOT SZEKTOR

A DOS lemezek 0. oldal, 0. sáv, 1. szektorát beolvasva megkapjuk a lemez BOOT szektorát. Az itt található adatok alapján meghatározható a lemez fizikai és logikai felépítése. Az alábbi táblázat lemezekre készült, de a csillaggal jelölt változók RAMDISK esetében is használhatók, a '-'-al jelölteket nem veszi figyelembe az EXDOS, a '!'-el jelölteknél a megadott értékeken kívül eső érték esetén valamilyen szokásos értékre konvertál, esetleg kijelenti, hogy nem DOS lemez. A '@' jelölésűeket pedig az EPDOS hagyja figyelmen kívül. Az 'X' jelzi azt, hogy az adott értékre nincs ellenőrzés, ilyenkor nekünk kell gondoskodni arról, hogy értelmes adatok legyenek. (Például ne legyen több a BOOT szektorok száma a lemez szektorainak számánál.) A megadott értékek az EXDOS alatt helyesen kezeltek, zárójelben a használt érték. A ^ jellel jelölteket az MS-DOS 6.0 sem kezeli, pedig a MICROSOFT találta ki a DOS formátumot.



93/6.

Legjobb játék program:

Legjobb felhasználói program:

Legjobb demo program:

Legjobb programozó:

Legjobb programátíró:

Legjobb szoftver stúdió:

Olvasói lista

CHIP CHIP

EPDOS 1.7

SMALL DEMO

HSOFT

EDC

HSOFT

A szerkesztők listája

CHIP CHIP

EPDOS 1.7

SMALL DEMO

HSOFT

MOONLIGHT

HSOFT

00-02	-	EBH, FEH, 90H IBM (UGRÁS A BETÖLTŐ KÓDRA)
03-10	-	„EXDOS 1.0” RENDSZER (FORMÁZÓ SOFTWARE)
11-12	* ! ^	#200 BYTE/SZEKTOR
13	* !	1-2 SZEKTOR/CLUSTER
14-15	* @X^	1-FFFFH (1) SZEKTOR/BOOT
16	* @ ^	1-7 (2) FAT PÉLDÁNYOK SZÁMA
17-18	* X	1-FFFFH (40H-70H) ROOT DIR (FŐKÖNYVTÁR MAX FILE)
19-20	*	FORMÁTÓL FÜGGŐ SZEKTOR/DISK
21	* - !	F8H-FFH FORMA_TYPE
22-23	* X	1-FFFFH SZEKTOR/FAT
24-25		8-10-11-13-18-22 SZEKTOR/TRACK (EXDOS verziótól függ)
26-27	!	1-2 SIDE (OLDALSZAM)
28-29	* @X^	0-FFFFH (0) FENNTARTOTT SZEKTOROK SZÁMA

Innentől csak EXDOS (vagy VT-DOS) lemezen.

30	-	C9H RET, az MSX-DOS BOOT program belépési pontja
31-63	-	0 NULLÁZÁS
64-69	*	"VOL_ID" AZONOSÍTÓ STRING
70	*	0 UNDEL JELZŐ-BYTE
71-74	*	X1, X2, X3, X4 32 BITES LEMEZA-ZONOSÍTÓ
75-99	-	0 NULLÁZÁS
100-511	-	E5H ÜRES TERÜLET

A típus-byte RAMDISK esetében 2AH, lemezeknél F8H-#FFH, ahol az alsó 3 bitnek formai jelentése van.

- 0. bit = 1 oldalak száma 2
- 1. bit = 1 sávonként 8 szektor
- 2. bit = 1 szimplasűrű sávkiosztás
- 3-7 bit beállított
- (3. bit = 0 3.5", HD-s lemez)

FFH DS/SD/8 (320K)
 FEH SS/SD/8 (160K)
 FDH DS/SD/9 (360K)
 FCH SS/SD/9 (180K)
 FBH DS/DD/8 (640K)
 FAH SS/DD/8 (320K)
 F9H DS/DD/9 (720K)
 F8H SS/DD/9 (360K)
 F0H DS/DD/18 (1440K)

Az EXDOS leellenőrzi, hogy a típus-byte F8H (F0H)-FFH közé esik-e, de ténylegesen nem ez alapján kezeli a lemezt, hanem a BOOT szektor adatai alapján. FAT-1 A file-ok raktározására az elemi adatblokkok (CLUSTER), illetve ezeknek a láncolata hivatott. A blokkok könyvelése a FAT-területen történik. A mutatók mindegyike 12 bites szám, melyek sorban helyezkednek el. Pl. az 5. cluster foglaltságát 5*12 bit-től kezdve olvashatjuk. Az értékek jelentése:

- 000H szabad cluster
- FFFFH file vége
- FFEH nem használható cluster
- FF7H hibás cluster
- egyéb annak a clusternek a száma, ahol a file folytatódik. A rendszer 0-ás és 1-es clustert nem használ,

ezért helyükön #Tp, #FF, #FF byte-ok találhatóak. (Tp = típus-byte) FAT-2 (vagy az utolsó FAT példány) A FAT-1 minden írási művelet esetén átmásolódik a FAT-2 területre. Törlés esetén a cluster-ek felszabadítása csak a FAT-1 területen történik. UNDEL esetén a FAT-2 alapján helyreállítható az eredeti állapot. Ha csak 1 FAT van akkor nincs lehetőség az UNDEL-re. Ha 2-nél több FAT példányt használunk, akkor az utolsó kivételével mind a FAT-1 másolata, és ha a FAT-1 fizikailag megsérül, akkor amíg az EXDOS legalább egy jó példányt talál, addig helyesen (hibajelzés nélkül) kezeli a lemezt. ROOT DIR A főkönyvtár a file-ok könyvelésére szolgáló, kötött méretű terület. Minden file-hoz 32 byte-os leíró tartozik. Egyes byte-ok jelentése:

- 00 file név első betűje, E5H ha törölt a file, 0 ha szabad bejegyzés
- 01-07 file név
- 08-10 kiterjesztés
- 11 attribútum
- 12 törlés után a név első betűje, egyébként 0
- 13-21 nulla (nem használt)
- 22-23 idő
- 24-25 dátum
- 26-27 kezdő cluster
- 28-31 méret

ATTRIBÚTUM 0. bit = 1 READ ONLY

- 1. bit = 1 HIDDEN
- 2. bit = 1 SYSTEM
- 3. bit = 1 VOLUME
- 4. bit = 1 DIRECTORY
- 5. bit = 1 ARCHIVE
- 6., 7. bit 0

TIME, DATE BYTE:

← 22 → ← 23 → < 24 → ← 25 →
 BIT: 0123456701234567 0123456701234567
 PERC ÓRA NAP HÓ ÉV-80

(1993 Hsoft)

VÉGRE ELKÉSZÜLT!

Idei 3. számunkban találhatták meg Mészáros Gyula szórólapját, amelyen szerepelt az 1 megabájtos RAM-bővítő kártya, amely a BUSZ-bővítőre csatlakoztatható. Kiderült, hogy a kártya nem működött tökéletesen. Elég nehéz volt rájönni hol a hiba, végül kiderült, hogy a filmen volt egy hajszálrepedés és így a nyákok is hibásan lettek legyártva. A hiba ki lett javítva, így szerkesztőségünk is kipróbálhatta a kártyát. A kártya a 44256-os RAM-okkal működik, kiválóan! Nagy előnye, hogy kis helyen elfér. Aki szeretné kibővíteni a gépét, annak ezt a kártyát ajánljuk! Ára 2400,- Ft (RAM-ok nélkül). Következő számunkban a hardver rovatban részletesen írunk erről a kártyáról.

SIM CITY

E programot ötletessége emeli ki a játékok hosszú sorából. Célja, hogy a „pusztából” minél nagyobb várost építsünk. Mi irányítjuk az építkezéseket, közlekedést. Dolgunkat néhány természeti katasztrófa nehezíti. Elsősorban azoknak ajánlom, akik a gondolkodtató programokat szeretik. Aki viszont az ENTERPRISE grafikai és zenei képességeinek csúcsára kíváncsi, az inkább be se töltse.

Az irányítás történhet a belső, az EXTERNAL1 botkormányról, valamint a billentyűzetről: 6,o-balra, 7,p-jobbra, 8,a-le, 9,q-fel, 0,SPACE-tűz. Ezenkívül az ENTER-rel a térképet hívhatjuk elő. Betöltés után az első dolgunk a nehézségi szint kiválasztása és a város nevének megadása. Nehezebb szinten kevesebb a pénzünk, EASY: 20000 MEDIUM: 10 000; DIFFICULT: 5000, és gyakrabban történnek katasztrófák. Az INPUT NEW CITY NAME menüpont segítségével adhatjuk meg leendő városunk nevét. (Kezdetben: HERESVILLE.) A menüben egy sor más színnel jelenik meg. Ez az aktuális sor. A le, fel iránnyal mozoghatunk a funkciók között, a tűz gomb segítségével aktivizálhatjuk a funkciót. Ez a kezelés érvényes a program összes menüjére. A nehézségi szint kiválasztása után indul a játék. Először a gép megtervezi a véletlenszerű terepet. A program érdekessége, hogy mindig ugyanazt a „véletlenszerű” pályát adja. De szerencsére kérhetünk új terepet is. Miután a gép elkészül megjelenik a játéktér, ami a képernyő alsó 3/4-én látható. Legfelül egy menüsor, alatta különböző ikonok láthatóak. Ezalatt pedig egy információs ablak található. Egy ikont, vagy menüt úgy aktivizálhatunk, hogy rávisszük a kurzort, és megnyomjuk a tűz gombot.

Elsőként essen szó a felső menüsorról:

A SYSTEM menü a következőket tartalmazza.

ABOUT SIM CITY - itt mindenféle reklámszövegeket olvashatunk angolul.

START NEW CITY - új játék kezdése. Szándékunkat még meg kell erősítenünk.

USE OLD LANDSCAPE - Itt tervezhetünk új terepet.

INPUT NEW GENE - beírhatunk egy számot, ami befolyásolja a tervezendő sziget tulajdonságait. (A szám végén ENTER kell)

START CITY WITH THIS GENE - új sziget tervezésének indítása.

EXIT MENU - kilépés a menüből.

LOAD CITY - egy előzőleg elmentett város betöltése

SAVE CITY - a város kimentése. A program bekér egy nevet, de ez nem a file neve lesz! Egy könyvtárban csak egy kimentett állás lehet. A lemezen lévő korábbi játékállást a program kérdés nélkül felülírja! Ezt a nevet kell viszont betöltésnél megadni. Ha valaki elfelejtette volna, a SIM-CITY.DA1 file-ban megnézheti.

Egy programhiba miatt csak arra a lemezre lehet menteni, amiről betöltöttük a játékot!

EXIT SIMCITY - ugyanaz mint a SART NEW CITY.

EXIT MENU - kilépés a menüből. Ez egyébként az összes menüben megtalálható, a továbbiakban nem említem meg.

Az OPTIONS menüben különböző feltételeket állíthatunk be. (Zárójelben az alapértelmezés van jelölve.)

AUTO-BULDOZE (on) - bekapcsolt állapotban építkezésnél automatikusan törli a terepakadályokat. A bontás árát ilyenkor is kifizetjük.

AUTO-BUDGET (off) - ha ki van kapcsolva minden év végén megjelenik a BUDGET almenü.

SOUND (on) - a hanghatásokat lehet vele kikapcsolni. (azt a keveset ami van minek kikapcsolni?)

ZONE DEMOLISH WAIT (on) - használatára a bulldózer ikonnál visszatérek.

SIMULATED SPEED - az idő múlásának sebessége. Az alapértelmezés a NORMAL, a leggyorsabb a FAST, a leglassúbb a SLOW, PAUSE módban megáll az idő. Aki nem akar a gépe mellől nyugdíjba menni állítsa FAST-ra. Ha egy menü van

a képernyőn, nem telik az idő! Ezzel szemben a leggyorsabban a térkép üzemmódban múlik.

A DISASTERS menüben különböző katasztrófákat rendelhetünk meg.

FIRE - tűzvész. Valahol a városban tűz üt ki. Ha a tűzoltóság nem elég hatékony, bontsunk le mindent a tűz körül, így nem tud továbbterjedni.

FLOOD - árvíz. Nevetséges... Bizony, alaposan körül kell nézni ha észre akarjuk venni a pusztító özönvizet...

EARTHQUAKE - földrengés. Ez elég kellemetlen! A városban mindenhol tűz üt ki. A város nagyrésze le is ég.

AIRCRAH - légi katasztrófa. Lezuhan egy repülőgép, és felgyújt néhány épületet. Csak azután lehetséges miután építettünk repülőteret. Már a várostervezéskor védekezhethetünk ellene, ha tudjuk, hogy a repülőgépek a reptér vonalában vízszintesen szállnak.

TORNADO - tornádó. Nyomában tűz pusztít.

NUCLEAR MELTDOWN - felrobban egy atomerőmű (csak ha van). Körülötte tűz üt ki és radioaktív szennyeződés hullik a városra. Ez nagyon kellemes, mert nem lehet a hulladékok eltüntetni.

PISABLE ALL (off) - ha bekapcsolt állapotban van, a gép véletlenszerűen csinál nekünk különböző katasztrófákat.

A WINDOWS menüben információkat kaphatunk a városról.

MAPS - térkép. Megtekinthetjük a város térképét. Egyszerre csak a pálya 1/9-ed része látható. A megfelelő terület a jobb SHIFT és valamelyik számbillentyű lenyomásával tekinthetjük meg. A térképtől balra látható menüben kérhetünk információt a városban uralkodó viszonyokról. A program az ábrázoláshoz a bal alsó sarokban lévő színekódokat használja.

Az egyes menüpontok az alábbi információkat mutatják:

CITY - a város térképe

POLLUTION - a levegőszennyezés mértékét mutatja

FIREDEPT - a tűzoltó állomások hatékonysága

TRAFFIC - a közlekedés nagyságát jelzi. Ezt a játékképernyő is mutatja: ahol forgalmi dugó van, ott apró pontok mozognak az úton.

POWER - az elektromos hálózatba bekötött épületek elszíneződnek

TRANSIT - az út- és vasúthálózatot mutatja

CRIME - a bűnözés mértékét jelzi

BUDGET - az adó és a költségvetés irányítása. A beállított paraméterek a következők évre szólnak.

TAX RATE - az adó mértékét állíthatjuk be (0-20%) A 7% feletti adó már nem tetszik a népnek.

TAX COLLECTED - azt mutatja, hogy az elmúlt évben mennyi adót szedtünk be.

Ezalatt az útkarbantartók (TRANS), a rendőrség (POLICE), és a tűzoltóság költségvetését állíthatjuk be. Az első oszlop azt mutatja, hogy mennyi pénzt kérnek a következő évben, a második oszlop azt mutatja, hogy mennyit fognak kapni, a harmadik oszlopban pedig az előző kettő százalékos arányát állíthatjuk. Ha az útkarbantartók nem kapnak elég pénzt az utak tönkremennek!

Ezalatt a következő információkat láthatjuk

CASH FLOW - az előbb említett három költségvetési kiadás, és az adókból befolyt pénz összege.

PREVIOUS FUND - az elmúlt évből megmaradt pénzünk

CURRENT FUNDS - az előző kettő összege, vagyis az aktuális évben rendelkezésünkre álló összeg.

A legelső GO WITH THESE FIGURES opcióval kiléphetünk a menüből.

EVALATION-INFO eddigi szereplésünk eredményeit mutatja. Tulajdonképpen egy eredménykijelző.

Legfelül az látható, hogy a lakosság hány százaléka elégedett munkánkkal. Ezalatt a lakosság problémáit láthatjuk. Azokat a problémákat kell azonnal megoldani, ami már a lakosság 20%-át érinti. (ez el is színeződik). Ezek a problémák lehetnek:

TRAFFIC - közlekedés, CRIME - bűnözés, TAXES - adók, POLLUTION - levegőszennyezés, FIRE - nem elég hatékony a tűzoltóság, és éges a fél város.

HOUSE PRICES - kevés lakás épül, UNEMPLOYMENT - munkanélküliség.

Ezalatt a következő információk vannak:

POPULATION - a lakosság létszáma, MIGRATION - a népességnövekedés az elmúlt évhez képest, ASSESSED VALUE - a város értéke.

CATEGORY - a városunk besorolását jelzi. Ezek lehetnek: VILLAGE: falu, 0-2000 lakos; TOWN: község, 2-10000 lakos; CITY: város, 10000-50000 lakos; CAPITAL: nagyváros, 50000-100000 lakos; METROPOLIS, 100000 lakos felett.

A GAME LEVEL a nehézségi szintet mutatja, a CITY SCORE pedig a pontszámunkat.

Az ikonsor a következő ikonokat tartalmazza (balról jobbra):

A kereszt jelű ikon kiválasztásával a képernyőt tudjuk mozgatni. Miközben mozgunk a játéktérben nem telik az idő! A buldózer (BULLDOZE) ikonnal tudjuk az építkezés útjában álló akadályokat, a feleslegessé vált épületeket lebontani. Ára karakterenként: 1 Ha az épület közepére állunk, az egész épület egyből eltűnik. Itt kap szerepet a ZONE DEMOLISH WAIT feltétel. Ha be van kapcsolva hosszan kell nyomva tartani a tűz-gombot, megakadályozva egy épület véletlen (?) lebontását.

ROAD - út. Ára karakterenként 10 víz felett 50. Természetesen hidat is építhetünk. Minden egyes karakter növeli az útkarbantartók költségvetését!

POWER LINES - villanyvezeték. Ára: 5. Az erőműtől az épületekig ezzel kell elvezetni az áramot. Ha egy épületet úgy építünk, hogy érintkezik egy, már bekötött házzal, nem kell külön bevezetni az áramot az új épületbe is. Az a ház amiben nincs áram, nem működik! A képernyőn villogó nyíl jelzi azokat a házakat, amiben nincs áram. Víz fölött is lehet vezetéket építeni.

RAILROAD - vasút. Ára: 20. Víz fölött 100. Növeli az útkarbantartók költségvetését. Az utat, vasutat, vezetékeket úgy is lehet építeni, hogy folyamatosan nyomva tartjuk a tűzgombot, és valamelyik iránybillentyűt.

PARK - park. Ára: 10. Csökkenti a levegőszennyezést.

RESIDENTIAL - lakóház. Ára: 100. Mérete: 3*3 karakter.

COMMERCIAL - üzleti épület. Ára: 100. Mérete: 3*3 karakter.

INDUSTRIAL - Gyár. Ára: 100. Mérete 3*3 karakter. Ezek szennyezik a levegőt, ezért ne tegyük lakóházak mellé.

POLICE STATION - rendőrség. Ára 500 és növeli a rendőrség költségvetését 100 dollárral. Mérete: 3*3 karakter.

FIRE STATION - tűzoltóság. Ára 500 és növeli a tűzoltóság költségvetését 100 dollárral. Mérete 3*3 karakter.

STADIUM - futballstadion. Ára 500. Mérete: 4*4 karakter.

POWER STATION - erőmű. Kétféle lehet: atom- és hőerőmű. Az atomerőmű 5000 viszont nagyobb teljesítményű, mint a 3000-es hőerőmű. Mérete: 4*4 karakter.

SEAPORT - kikötő. Ára: 5000. Mérete: 4*4 karakter. Rendkívül előnyös pl. tengerpartra tenni.

AIRPORT - repülőtér. Ára mindössze 10000. Mérete: 6*6 karakter. Építése után megjelenik egy repülő a város felett.

Az információs ablak a következőket tartalmazza:

A bal felső sarokban jelzi az aktuális ikon nevét, és árát. Ezalatt látható a város neve.

A jobb felső sarokban a dátum látható. A játék 1902 januárjában kezdődik.

A dátum alatt pénzünk mennyisége látható.

Legalul különböző üzenetek jelennek meg. Ezek a következők lehetnek.

AIR CRASH! Lezuhan egy repülőgép.

BROWNOUTS DETECTED: áramingadozás van a városban. Ideje lenne egy új erőművet építeni.

CITIZENS UPSET, TAXES TOO HIGH: nem tetszik a népnek a túl magas adó.

COASTAL FLOODING DETECTED: árvíz

COMERCE NEEDS AN AIRPORT: a kereskedelem fejlődése érdekében repülőtérrel kell építeni.

FIRE DEPT NEEDS FUNDS: A tűzoltók pénzt kérnek.

FIRES HAVE BEN DETECTED: tűz ütött ki a városban.

INDUSTRY NEEDS A SEA PORT: az ipar fejlődése megkívánja a kikötő építését.

MORE COMMERCIAL ZONE NEEDED: több üzleti épületet kell építenünk

MORE RESIDENTIAL ZONE NEEDED: több lakóházat kell építenünk.

NEED LARGER RAIL SYSTEM: rosszul kiépített vasúthálózat.

NUCLEAR MELTDOWN: felrobbant egy atomerőmű.

PEOPLE DEMAN FIRE DEPT: a lakosság tűzoltóságot akar.

PEOPLE DEMAN POLICE DEPT: a lakosság rendőrséget akar.

THE PEOPLE WANT A STADIUM: az emberek egy futballstadion építését kérik.

TOO MUCH POLLUTION: a lakosság megfullad a bűztől.

TORNADO DETECTED: tornádó rombol a városban.

TRANSPORT SYSTEM FALLING APART: az út- és vasúthálózat elkezdett tönkremenni. (Nem kaptak pénzt az útkarbantartók.)

ZONES NEED POWER: áramszünet van a városban (új erőművet kell építeni.)

Végezetül egy családi lehetőség azoknak, akik nehéznek találják a programot: decemberben állítsuk fel az adót 20%-ra, várjuk meg amíg bejön a BUDGET menü (AUTO-BUDGET legyen kikapcsolva!), és állítsuk vissza az adót 8% alá. Ezt minden évben megismételhetjük. Így mindig beszédhetjük a maximális adót, mégsem fog soha, elégedetlenkedni a nép.

Kiss László



SZERVEZÉSI, SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÉS KERESKEDELMI Kft.

Alaplapok, RAM-ok, modulok, Floppy-k, winchesterek, kontrollerek, házak, monitorok, hálózati tartozékok, billentyűzetek, mouse-ok,

kábelek, nyomtatók valamint komplett gépösszeállítások 1 év garanciával!

Appli-COMP Szervezési, Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft.

Üzlet: Budapest, X. kerület, Állomás u. 27. (Kőbánya városközpont)



HIBAIGAZÍTÁS



Előző számunkban a WD turbósítása című cikk végén található BASIC programból kimaradt egy fontos sor:

15 VAR 73,I

A hibáért olvasóink szíves elnézését kérjük!

ELŐZETES

Mint előző számunkban közöltük, jövőre kéthavonta, 16 oldalon jelenik meg az ENTERPRESS.

Január–februári számunk megjelenési időpontja: február első hetében várható. Ebben a számban indítjuk a „Gépi kód kezdőknek” című sorozatunkat. Folytatjuk a FISH-leírást, a hardver rovatban pedig Mészáros Gyula ír majd nekünk az 1 megás RAM-bővítő kártyáról, valamint egy nagyon fontos táblázatot is közölni fogunk, amely a BUSZ-bővítőbe dugható kártyák ajánlott címzéseit tartalmazza.

KIADÓ <> SZERKESZTŐSÉG

Arra kérjük Tisztelt Olvasóinkat, hogy a programküldő szolgálathoz küldött megrendeléseket az AMEKO Kft. címére küldjék és ne a szerkesztőség címére! Ugyanez fordítva is igaz: kérdéseikkel, problémáikkal ne a kiadót ostromolják, hanem a szerkesztőség címét! Köszönjük!

BOSSZÚSÁGAINK

Sajnos egyre több reklamációt kapunk azoktól az előfizetőktől, akik utólag rendelik meg tőlünk az 1993-ban megjelent újságokat. Akiknek így együtt küldtük el az újságokat azok közül senki sem kapta meg. Így kénytelenek voltunk megegyeszer ajánlva feladni az újságokat. Az előző számot a pécsi előfizetők kb. egy hónapos késéssel kapták meg (a pécsi posta nem először viccel velünk! Volt olyan, hogy csomagot küldtünk és ők nem értesítették ki a címzettet). Mi ezekről nem tehetünk és szomorú, de ez már a mi zsebünkre megy! A posta ennyi pénzért igazán emelhetné szolgáltatásai színvonalát.

Akik a programküldő szolgálattól nagyobb mennyiségben rendeltek programot, azokat arra kérjük, hogy türelmesek legyenek (nem kevesebb, mint 7 ember foglalkozik a másolással!). Megértésüket és türelmüket köszönjük! Kellemes Ünnepeket és Boldog Új Évet Kíván:

a felelős szerkesztő.

ÖRÖKÉLET KÓDOK

DELIVERANCE

A menüben be kell gépelni: CHEAT. A keret csíkozódni fog – sérthetatlenség.

BLACK TIGER

[R] 10F0 [ENTER] BFFF [ENTER] BLACK.COM [ENTER]

"LAST ADDRESS: 145B"

[M] 10F2 [ENTER] 66 [ESC]

[M] 1282 [ENTER] 5C, 04 [ESC]

[M] 145C [ENTER] F5, 3E, B7, 32, F1, B3, F1, C3, 6E, 65 [ESC]

[S] 10F0 [ENTER] 1465 [ENTER] BLACK.TRN [ENTER]

HAVOC

[R] 10F0 [ENTER] BFFF [ENTER] HAVOC [ENTER]

"LAST ADDRESS: 84F9"

[M] 177A [ENTER] 00 [ESC]

[S] 10F0 [ENTER] 84F9 [ENTER] HAVOC.TRN [ENTER]

SUPER HANG ON 1

(a harmadik fájlt kell betölteni)

[R] 1F91 [ENTER] BFFF [ENTER] HANG-ON1.PRG [ENTER]

"LAST ADDRESS: BFFF"

[M] 82F9 [ENTER] 00 [ESC]

[S] 1F91 [ENTER] BFFF [ENTER] HANG-ON1.PRG [ENTER]

CAULDRON II.

(a harmadik fájlt kell betölteni)

[R] 1B00 [ENTER] BFFF [ENTER] CAU2 [ENTER]

"LAST ADDRESS: BFFF"

[M] 8EEE [ENTER] 00 [ESC]

[S] 1B00 [ENTER] BFFF [ENTER] CAU2 [ENTER]

THE GREAT ESCAPE

(a harmadik fájlt kell betölteni)

[R] 21A8 [ENTER] BFFF [ENTER] GRESCAPE.PRG [ENTER]

"LAST ADDRESS: BF81"

[M] 63E3 [ENTER] 00 [ESC]

[M] 63E4 [ENTER] 18 [ESC]

[S] 21A8 [ENTER] BF81 [ENTER] GRESCAPE.PRG [ENTER]

KNIGHT MARE

(a második fájlt kell betölteni)

[R] 21A8 [ENTER] BFFF [ENTER] KNIGHT.PRG [ENTER]

"LAST ADDRESS: B9FE"

[M] 2EA2 [ENTER] B7, 4F [ESC]

[M] 561A [ENTER] C9 [ESC]

[M] 5642 [ENTER] C9 [ESC]

[S] 21A8 [ENTER] B9FE [ENTER] KNIGHT.PRG [ENTER]

LEGEND OF AMAZON WOMEN

(a második fájlt kell betölteni)

[R] 1B00 [ENTER] BFFF [ENTER] LEG [ENTER]

"LAST ADDRESS: BFFF"

[M] A268 [ENTER] 00 [ESC]

[S] 1B00 [ENTER] BFFF [ENTER] LEG [ENTER]

A budapesti ENTERPRISE-klub költözései

Előző számunkban közöltük, hogy a budapesti EP-klub új címe a VIII. ker. Illés u. 36. Nos tényleg ide költözött a klub, de csak a novemberi hónapra. Azért csak ennyi időre, mert egyrészt *vasárnap nem igazán ért rá senki*, másrészt sikerült egy *igazán nagyszerű helyet találnunk* a budapesti ENTERPRISE-felhasználóknak! Tehát:

A budapesti ENTERPRISE klub új címe:

VIII. ker., Puskin u. 4.

Minden kedden 17 órától 20 óráig.

A tagsági díjat 3 hónapra előre be kell fizetni, ez 300 Ft. Van tagsági igazolvány is, melyet a befizetés után mindig érvényesítünk!

*Kellemes Karácsonyi
Ünnepeket és Boldog
Új Évet Kívánunk
minden kedves
Olvasónknak!*



ENTERPRISE-karácsony

1993. december 21-én, 17 órától
a VIII. ker. Puskin u. 4. szám alatt.

Belépés csak tagsággal!

(A tagságot a helyszínen lehet kiváltani.)

Mindenkit szeretettel várunk!

HELIX
computer

ENTERPRISE SZÁMÍTÓGÉPEK JAVÍTÁSA.

*Fólia billentyűzet-csere
beszereléssel: 2120,- Ft*

1133 Budapest, Kárpát u. 7/a.
Telefon: 149-7909

Nyitva: hétfőtől–csütörtökig, 9–17^h
Pénteken: 9–15^h

A géppel kapcsolatos témákban levelezne:

Kókai György, 2116 Zsámbok, László u. 80.

T BOYS ENTERPRISE KLUB
2803 Tatabánya, Pf. 3026

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

* * *

Vidéki ENTERPRISE klubok
jelentkezését várjuk a szerkesztőség címén.

FIGYELEM!

Akik a szerkesztőség részére kazettán vagy floppy-lemezen küldik el programjukat leírásukat, vagy kérdéseikre választ szeretnének kapni, küldjenek olyan méretű válaszborítékot, amelyben vissza tudjuk küldeni az adathordozót, vagy válaszolni tudunk a kérdésekre.

Köszönjük!

APRÓHIRDETÉSEK

Enterprise számítógéphez 3,5"-os vagy 5,25"-os lemezegység ízléses dobozban, tápegységgel eladó 11 000 Ft-ért. Ugyanitt floppy-vezérlő kártya 512 Kb bővítési lehetőséggel: 512 Kb RAM-mal 12 000 Ft, 0 Kb RAM-mal 10 500 Ft. *Érdeklődni:* Faragó Gyula, Telefon: 136-7400

* * *

ENTERPRISE számítógép 5,25"-os 720 Kb-os és 360 Kb-os lemezegységgel, EXDOS-1SDOS kontrollerral, magnóval, 35 lemeznyi programmal, kazettákkal 25 000 Ft-ért eladó, külön is. Marinov György, 2760 Nagykáta, Temető út 2/C.

HIRDETÉSFELVÉTEL

Az apróhirdetések ára: 2 Ft karakterenként. A szöveget és a befizetést igazoló nyugtát (rózsaszínű postautalványon) az alábbi címre kérjük feladni:

AMEKO Kft.
ENTERPRESS

1094 Budapest, Tűzoltó utca 96.

Megjegyzés: a nem saját fejlesztésű szoftverek másolásával foglalkozó üzletkötők hirdeteit nem áll módunkban elfogadni.

Klub

Budapesti ENTERPRISE klub

Budapest, VIII. kerület, Puskin u. 4.

* * * Minden héten kedden 15 órától 17 óráig * * *

ENTERPRESS – kéthavilap az ENTERPRISE számítógépek felhasználóinak. * IV. évfolyam 6. szám. * Kiadja az AMEKO Kft., Budapest. Felelős kiadó: Kovács Gábor ügyvezető. * A kiadó címe: AMEKO Kft. 1094 Budapest, Tűzoltó utca 96. * Alapító főszerkesztők: Ujlaki László és Hajnal Csaba. * Felelős szerkesztő: Matusa István. * A szerkesztőség tagjai: Szalontai Andrea, Kulcsár Tibor, Haluska László, Mészáros Gyula, Zozosoft & Apuci, EDC, Lolisoft. * A szerkesztőség csak levélben érhető el! A cím: ENTERPRESS, 1399 Budapest, Pf. 701/334. * Olvasó szerkesztő: Tóth Sándor * Technikai szerkesztő: Vincze Györgyné. * Készült az AMEKO Kft. nyomdájában, Felelős vezető: Kovács Gábor. * Előfizethető az AMEKO Kft. címén. * A lapot csak előfizetés útján lehet megrendelni! * Előfizetési díj 1994. évben: fél évre 250 Ft, egy évre 500 Ft. * A közölt programokat, kapcsolási rajzokat, leírásokat mindenki szabadon felhasználhatja, de tilos azokat a kiadó írásbeli engedélye nélkül másolni, terjeszteni. * ENTERPRESS © 1993 AMEKO Kft.