

ENTERPRISE



ENTERPRISE - TVC KATALÓGUS 1988.

TARTALOMJEGYZÉK

HARDWARE

KIEGÉSZÍTŐK, TARTOZÉKOK

SZAKKÖNYVEK

SOFTWARE

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

JÁTÉKPROGRAMOK

PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

	Fogy. ár	Kat. szám
Enterprise-128K számítógép	*	
Enterprise Data Recorder	*	
Gratis 3 db kazettával	19.100	HW-01
"Stand-alone" EP Data Recorder	3.280	HW-02
EX-DOS CARD (lemez vezérlő kártya)	8.200	HW-03
ZX SPECTRUM EMULATOR CARD	6.300	HW-04
SBB System Bus Bridge "összekötő elem"	1.470	HW-05
Speak Easy - beszédszintetizátor	3.750	HW-06
Enterprise Mouse - grafikus vezérlő	4.000	HW-07
VTC 49119 EP Mono Floppy (720 Kbyte)	29.300	HW-10
VTC 49118 EP Dual Floppy (2x720 Kbyte)	46.700	HW-11
EPSON RX-80/IBM mátrix printer	56.400	HW-20
EPSON RX-80/VTC mátrix printer	56.400	HW-21
EPSON RX-80/EP mátrix printer	56.400	HW-22
EPSON RX-80/CBM mátrix printer	56.400	HW-23
EP DIN-40 numerikus tasztatúra	5.550	HW-24
TVC 64K számítógép	12.100	HW-50
TVC memória extension (32 Kbyte)	1.530	HW-51
49103 soros interface	4.220	HW-52
49105 párhuzamos interface	4.090	HW-53
49104 joystick	980	HW-54
49200 DIN-40 numerikus tasztatúra	5.550	HW-55
DATA COOP BABY mátrix printer (DCD PRT-42G)	24.400	HW-70
SAMSUNG MD-1255H zöld-monitor	18.650	HW-80
DYRAS Booster "aktív hangdoboz" stereo	**	HW-90
CUMANA mono shasse tápegységgel CS-100/H	***	HW-12
CUMANA dual shasse tápegységgel CS-200/H	***	HW-13
"Gold Medal" kínai joystick	790	HW-08
Auto Fire joystick (Quick Shot II.)	1.190	HW-09

* **Megjegyzés:** A számítógépes egységcsomag 1988. VII. 11. óta 20% előleg befizetése mellett (12 hónapi részletfizetéssel) már OTP-re is megvásárolható!

** várható beérkezés 1988. karácsony

*** várható beérkezés 1989. tavaszán

Joystick adapter	456	KT-01
Monitor kábelek: (szerelve)		
- EURO SCART	1.298	KT-10
- RCA (Pin Jack)	1.298	KT-11
- 6 pólusú DIN	1.298	KT-12
- BNC mono	1.898	KT-13
- BNC stereo	1.998	KT-14
- OEM (nyílt végű)	1.148	KT-15
Printer kábelek:		
- IBM Centronics szabvány	4.730	KT-20
- Enterprise Centronics szabvány	4.730	KT-21
- Videoton Centronics szabvány	1.630	KT-22
- Enterprise Parallel special	1.498	KT-23
- OEM (nyílt végű)	680	KT-24
RS-232C kábelek:		
- dual (EP-EP switch)	898	KT-30
- dual (EP-IBM switch)	*	KT-31
- OEM (nyílt végű)	680	KT-32
RF 75 Ohm TV antenna bemeneti eszközök:		
- TV antenna jelerősítő	598	KT-40
- Antenna/számítógép átkapcsoló	498	KT-41
- EP TV hangmodulátor (szerelve)	998	KT-42
Printer Interface Card (szerelve):		
HP-IEEE Bus - EPSON	18.500	KT-50
Commodore soros interface - EPSON	18.000	KT-51
Toolkit:		
ENTERPRISE PLUS cartridge	2.950	KT-60
2 foglalatos nyáklap	1.198	KT-61
üres EP cartridge doboz	498	KT-62
Egyéb:		
Enterprise/Spectrum tápegység feszültségének ki/be kapcsolója	768	KT-70
Enterprise műanyag botkormány (3 színben)	57	KT-80
Enterprise számítógép és magnó porvédő huzat	300	KT-81
Enterprise kítűző (jelvény)	36	KT-90
Enterprise plakát (szöveg nélkül)	100	KT-91
Enterprise plakát (SOFT LIST'88)	120	KT-92
Enterprise formatervezett műanyag hordtáska	*	KT-93
EURO-AV 20 érintkezős csatlakozó fej	428	KT-94

* várható megjelenés 1989 tavaszán

CHIP SPECIAL (Enterprise példatár)	248	BO-01
MIKRO-CHIP SPECIAL (EP példatár)	****	BO-02
Hetedhét Enterprise I.	99	BO-10
Túl a Hetedhéten... II.	99	BO-11
EXOS 2.1 (Technical Manual)	300	BO-12
EXDOS 1.0	300	BO-13
ISDOS 1.0	150	BO-14
FLAMINGÓ sorozat:		
128 Játékprogram az EP-128K-n I.	350	BO-20
128 Játékprogram az EP-128K-n II.	*	BO-21
Enterprise BASIC oktató kezdőknek	**	BO-22
Enterprise BASIC oktató haladóknak	**	BO-23
Enterprise programozói referencia tábla	**	BO-24
BASIC ROM lista	***	BO-25
SPECTRUM EMULATOR program gyűjtemény I.	****	BO-26
SPECTRUM EMULATOR program gyűjtemény II.	****	BO-27
Sinclair színes tasztatúra emlékeztető kártya (emulátorhoz)	**	BO-40
Enterprise BASIC emlékeztető kártya	172	BO-41
Enterprise - TVC KATALÓGUS	50	BO-42
TVC Operációs rendszer leírás	190	BO-50
TVC BASIC oktató	****	BO-51
TVC hardware & service manual (szervíz kézikönyv)	**	BO-52
TVC ROM lista	**	BO-53
TVC Assembler (gépi kódú programozás)	***	BO-54
LSI ATSz kiadványok: (1300 Bp, Pf:114)		
SINCLAIR SPECTRUM Játék és Program 2	98	BO-60
SINCLAIR SPECTRUM Játék és Program 3	120	BO-61
SINCLAIR SPECTRUM Játék és Program 4	157	BO-62
SINCLAIR SPECTRUM Játék és Program 5	**	BO-63
A ZILOG cég mikroprocesszor családjai I-II.	318	BO-64
Z80 Software Táblázatok	140	BO-65

- * várható megjelenés november
- ** várható megjelenés december
- *** várható megjelenés 1989. január
- **** várható megjelenés 1989. tavasz

Megjegyzés:

EXOS = EXtendable Operating System

ISDOS = Intelligent Software Disc Operating System

EXDOS = Enterprise eXpandable Disc Operating System

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

Féjbeállító kazetta	utility	352	SW-01
Enter SPRITE BASIC bővítő	kazetta	411	SW-02
Assembler for Beginners	kazetta	470	SW-03
Gépi kódú programozás kezdőknek	oktató kazetta	470	SW-03/H
Spectrum BASIC Converzio EP-re	kazetta	470	SW-04
SWP Super Word Processor	kazetta német gépre	528	SW-05
Enter VIDEO	kazetta angol gépre	529	SW-06
VARIKEYS (ékezetes magyar ABC)	kazetta	529	SW-07
LORIGRAF grafikus utility	kazetta	588	SW-08
SD Super Drawing/Zeichnen	grafikus utility kazetta	598	SW-09
SIMON 1.0 Assembler Monitor	kazetta	765	SW-10
PRINT + version 2.0	nyomtató utility	765	SW-11
WINDOWS I. Interlace Technic	ablakos utility	1.198	SW-12
WINDOWS II. Standard Technic	ablakos utility	1.198	SW-13
LISP Compiler 1.0	kazetta	1.179	SW-14
HISOFT DEVPAC Assembler	kazetta	1.298	SW-15
IS-FORTH Compiler 2.0	kazetta	1.498	SW-16
SZJA'88. Személyi Jövedelemadó	kazetta	1.598	SW-17
CBM-MFT	kazetta	2.360	SW-18
Zzip BASIC Compiler 2.0	kazetta	ingyen	SW-19
Fonts Routine	utility kazetta	ingyen	SW-20
FAKTUM 10 H numerikus tasztatúra	utility	ingyen	SW-21
MPF Multi Print Form	kazetta	628	SW-22
Utility Library	floppy	698	SW-23
BASIC Extension I.-IV.	kazetta	798	SW-24
Spread Sheet	floppy	798	SW-25
SPB Super Paint Box 1.0	kazetta	848	SW-26
HISOFT PASCAL Compiler 3.1	floppy	1.398	SW-27
HISOFT LISP Compiler 2.0	firmware	1.398	SW-28
IS-FORTH Compiler 3.1	firmware	1.398	SW-29
ASMON 1.5	firmware	1.398	SW-30
PROLOG Compiler 2.2	floppy	1.498	SW-31
LOGO Compiler 3.0	floppy	1.498	SW-32
TURBO PASCAL Compiler 3.2	firmware	1.798	SW-33
IS-PROLOG Compiler 2.3	firmware	1.798	SW-34
LOGO Compiler 3.1	firmware	1.798	SW-35
IS-DOS CP/M 2.2 compatible system	floppy	1.900	SW-36
ENTERPRISE PLUS 1.0	firmware	2.950	SW-37
Toolkit 1.0	kazetta	**	SW-38
Toolkit 2.0	floppy	**	SW-39
Enterprise DOCTOR	kazetta	**	SW-40

TEOS Turbo Extended OS	firmware	**	SW-41
ADVERSA	firmware	*	SW-42
INS (Intelligent Network System)	firmware	**	SW-43
Spell Check Pack	firmware	**	SW-44
Controll Pack	firmware	**	SW-45
TELEDATA	kazetta	**	SW-46
PC emulation	floppy	**	SW-47
TVC MEMO adatállomány kezelő	kazetta	378	SW-50
TVC ügyviteli programcsomag	kazetta	378	SW-51
TVC FORTH Compiler	kazetta	827	SW-52
TVC PROFIMON ASSEMBLER	kazetta	886	SW-53
TVC UP/M - 49202	floppy + cartridge	8.100	SW-54

JÁTÉKPROGRAMOK

CAULDRON	- a kis "boszi" kalandjai	ingyen	GM-01
UNICUM	- "harc" az alkoholizmus ellen	ingyen	GM-02
The Spion	- az áruló	ingyen	GM-03
Adventure Generator	- Csináld Magad!	ingyen	GM-04
Impossible Mission II.	- HIT SOFT in USA	ingyen	GM-05
Passians, Black Jack	- Casino Budapest	ingyen	GM-06
Biorithm	- áltudomány?	293	GM-10
Games Pack I.	- BASIC gyakorló programok	293	GM-11
Games Pack II.	- egy újabb BASIC gyakorló	293	GM-12
Games Pack III.	- van még BASIC program?	293	GM-13
Games Pack IV.	- ez már az utolsó összeállítás!	293	GM-14
Wordhang	- szópóker	293	GM-15
Animal-Vegetable-Mineral	- ország, város...	293	GM-16
Market	- tőzsde játék akár magyarul is	293	GM-17
Fantasia Diamond	- a Világ legnagyobb gyémántja	293	GM-18
English is Fun	- az angolul tanító eredeti	293	GM-19
Tanuljunk angolul	- honosított verzió (engedéllyel)	293	GM-20
Centrum Ball	- flipper játék a Centrumban	352	GM-21
Rabló Roulette	- rulettel keresztezett félkarú rabló	352	GM-22
Steve Davis' Snooker	- egy menet a snooker bajnokkal	352	GM-23
Jack' House of Cards	- Jacky egér kártyavárat épít	352	GM-24
Adventure Addie	- Addie az ltélet végrehajtó	352	GM-25
Morden's Quest	- az időgép fogságában	352	GM-26
Chains	- Prometheus "syndrome"	352	GM-27
Orient Express	- "édi" ez a játék	352	GM-28
Digi-Spider	- digitális pókapó háborúja	352	GM-29
Enter Stack	- "alias" PC Tetris	352	GM-30

Wind-Surfer	- széllovas	352	GM-31
"Körmöci arany"	- a Spanish Gold honosítása	352	GM-32
Devil's Lair	- az ördög tanyája	411	GM-40
Wizard's Lair	- Lair király legendája	411	GM-41
Mirror World	- tükör világ	411	GM-42
Land of Havoc	- a sötétség urai megszállják a Földet	411	GM-43
Happy Letters	- betű tanító	411	GM-44
Happy Numbers	- szám tanító	411	GM-45
Playground Adventure	- játék egy angol gyermekdal alapján	411	GM-46
Spanish Gold	- hajsza a spanyol aranyért	411	GM-47
Fina Pen	- "finom" kis rajzoló	411	GM-48
Castle of Dreams	- egy álomkastély varázslóval	411	GM-49
Reversi-Dama-Awari	- azok a jó öreg táblás játékok	411	GM-50
FANTOMAS	- nem a rendőrségen vagyunk!	411	GM-51
Newton almája	- kié lett a video?	448	GM-52
Colossal Adventure	- egy nap alatt elfogyott	448	GM-53
U-Boat Commanders	- tengeralattjáró szimulátor	448	GM-54
Space Pirates	- szöveges kalandjáték német gépen	448	GM-55
Spanish is Fun	- már spanyolul is tanulhatunk	448	GM-56
French is Fun	- a TIT Stúdiók réme	448	GM-57
Star Strike 3D	- három hónapig a lista élén	470	GM-58
Race Ace	- jobb mint a FORMA-1	470	GM-59
Wiggler	- a gyerekek kedvence	470	GM-60
Sorcery	- 1987. első számú sikere	470	GM-61
Eggs of Death	- "A nyolcadik utas a halál"	470	GM-62
Beach Head	- a normandiai partraszállás	470	GM-63
Heatrow ATC.	- ki tud veled játszani?	470	GM-64
Chess CYRUS II.	- háromszor kellett újból kiadni	470	GM-65
Five in a Row	- egy ősi klasszikus kínai játék	470	GM-66
The Abyss	- az őskáosz	470	GM-67
Beatcha	- "rossz-csont Peti"	470	GM-68
King of the Castle	- Sir Lancelot felderíti a kastélyt	470	GM-69
Nodes of Yesod	- hol a kis vakond?	470	GM-70
Turbó Rudi	- savanyú a túró	470	GM-71
Áttörés	- a "penetrator" jobb	470	GM-72
Nautilus	- háromszor süllyesztették el	470	GM-73
German is Fun	- tanuljunk németül!	498	GM-74
Jammin	- a dixiland zene jobb	498	GM-75
Super Pipeline II.	- jobb mint az eredeti	498	GM-76
Batman	- egyike a legjobboknak	498	GM-77
Tombs of Doom	- egy rémület	498	GM-78
Air Wolf	- filmen jobb	498	GM-79
Tiny Touch'N'Go	- tanulj meg gépelni!	498	GM-80

Grid Trouble	- <i>szöveges kalandjáték</i>	498	GM-81
Magic Ball	- <i>még mindig a csúcson</i>	528	GM-90
Enter Ball	- <i>egyre feljebb kúszik...</i>	528	GM-91
Permo Lift			
Dig - Dug	- <i>"Egyet fizet, kettőt kap"</i>	528	GM-92
Up & Down			
Cross Road Race	- <i>"Egyet fizet, kettőt kap"</i>	528	GM-93
War - Ball			
Insane	- <i>"Egyet fizet, kettőt kap"</i>	528	GM-94
FORMA-1 autóverseny	- <i>jó pár évig még élvezheti</i>	528	GM-95
Dot Breaker &			
Dot Collector	- <i>két kazetta egy dobozban</i>	568	GM-96
Középfokú német nyelvvizsga	- <i>minek ehhez a számítógép</i>	598	GM-97
Középfokú angol nyelvvizsga	- <i>minek ehhez a számítógép</i>	598	GM-98
Magyar DEMO	- <i>jobb mint az eredeti</i>	598	GM-99
Verben Trainer &			
Vokabel Trainer	- <i>nem csak nyelvoktató</i>	698	GM-100
Opening Strategies I-II.	- <i>a legjobb nyelvoktató</i>	1.030	GM-101
Dungeon Adventure	- <i>Atarin egészen jó</i>	*	GM-200
Core War	- <i>ki fogja megírni?</i>	**	GM-201
Falcon Patrol II.	- <i>AMSTRAD-en szenzációs</i>	*	GM-202
Emerald Isle	- <i>csak az angol EP Club ismeri</i>	*	GM-203
Lords of Time	- <i>már minden gépre megírták</i>	*	GM-204
Return to Eden	- <i>egy kíméletlen szöveges kalandjáték</i>	*	GM-205
Frank Bruno's Boxing	- <i>honosításra vár</i>	*	GM-206
CADCOM Warriors	- <i>senki sem tud semmit</i>	*	GM-207
Dictator	- <i>felkerült a COCOM listára!</i>	**	GM-208
Russian is Fun	- <i>ezt is megéltük!</i>	**	GM-209
Snow Ball	- <i>csak a katalógusban létezik?</i>	*	GM-210
Artist	- <i>ez nem a United Artist Video</i>	*	GM-211
Dr. Stranloop	- <i>csupán egy ajánlat</i>	*	GM-212
Rocket Roger	- <i>egy sötét ló</i>	*	GM-213
Seventh Seal	- <i>hét fátyol tánc?</i>	*	GM-214
Juke Box	- <i>önmagát is elvarázsolta</i>	*	GM-215

TVC játékok

Gépírást tanító	295	TV-01
Megnyerte már az e hetit?	295	TV-02
Szánkóverseny	295	TV-03
Pack man	295	TV-04
Wind-Surfer	295	TV-05
Mr. Alex	295	TV-06

Centaury	307	TV-10
Tanuljunk angolul	310	TV-11
Kincskeresők	319	TV-12
Orgona	319	TV-13
Turbo Rudi	331	TV-14
Repülő szimulátor	331	TV-15
Ninja bosszúja	331	TV-16
Úraknaszedők	331	TV-17
Póker	378	TV-18
Törpe	378	TV-19
Reversi-Dama-Awari	378	TV-20
Hamburger	378	TV-21
TV Ball	400	TV-30
8 játék egy kazettán (BASIC)	413	TV-31
TV stack	413	TV-32
Áttörés	413	TV-33
Digi-Pók	413	TV-34
Newton almája	425	TV-35
"Körmöci arany"	450	TV-36
Nautilus	450	TV-37
Adventure Generator	450	TV-38
FORMA-1 autóverseny	531	TV-40
Sakk CYRUS II.	886	TV-50
Space invaders (cartridge)	945	TV-51
Bridzs (cartridge)	1.120	TV-52
SZJA'88 Személyi Jövedelem Adó Számító kazettás program	1.698	TV-60

* a program beszerzése folyamatban!

** a program fejlesztés alatt áll

Egyéb, nem az Enterprise-on, illetve a TVC futtatható software-ek:

IBM PC		
SZJA'88. Személyi Jövedelem Adó számító (floppy)	1.998	EB-01
COMMODORE 64		
SZJA'88. floppy	1.698	EB-10
SZJA'88. kazetta	1.598	EB-11
ZX SPECTRUM 48K		
Games (Reversi-Dama-Wordhang) kazetta	230	EB-20
SZJA'88. kazetta	1.498	EB-21

Egy részlet a "128 Játék az Enterprise 128K-n" című FLAMINGÓ könyvsorozat első kötetéből!

Zzzip competition...



A ma már klasszikusnak számító "PAC MAN" ismét feltámadt romjaiból, miután BASIC-ben írt változatának közzétételével kívánt szerkesztőségünk kedveskedni Olvasóinknak! Tettük ezt azért is, mert a közeljövőben megjelenő ENTERPRISE BASIC Compiler, becsületes nevén Zzzip, minden rég elfeledett, a fiókok mélyén porosodó, lassúságuk miatt mellőzött BASIC programot újjávarázsol.

Szerkesztőségünk az "a" STUDIO-val karöltve felajánl 100 db mintapéldányt, ebből a szinte nélkülözhetetlen programcsomagból, azon lelkes és megszállott programalkotók részére, akik résztvesznek játékos pályázatunkon. Ül a gépedhez és készíts a lekötött "PAC MAN" programnál nem hosszabb terjedelmű, ENTERPRISE BASIC-ben írt, önálló és jogtisztá játék illetve demo programot! Ne zavarjon, hogy lassú és évekig tart, mire lefut; ezt úgyis csak Zzzip-pel orvosolhatod! Ahhoz, hogy minél előbb Te is Zzzip tulajdonos lehess, programodat kazettán, rövid leírás, valamint neved és pontos címed kíséretében az alábbi címre küldd el:

Mikro Magazin szerkesztősége
„Zzzip competition”
1027 Budapest, Fő utca 68.

Mikro Magazin levélcíme
„Zzzip competition”
1371 Budapest, Pf.: 433.

Alkotásaitokat a havonta megjelenő Mikro Magazin szakmai zsűrije fogja értékelni és a 100 legjobb programot, a felajánlott COMPILER-ekkel díjazzák. Szerkesztőségünk pedig, a szerzők hozzájárulásával kívánja azokat a FLAMINGÓ sorozat keretén belül megjelentetni. A legsikeresebb pályaművek felkerülnek a Zzzip Top-listára, melyet a Mikro Magazin ENTERPRISE rovata rendszeresen közölni fog.

„Az Ön vállalkozása a mi vállalkozásunk is lehet...”

mikro=világ
SZERKESZTŐSÉG INFORMÁCIÓS MAGAZIN

1. vállalkozás
2. merészség, vállalkozó szellem

- 1.) A Centrum Nagykereskedelmi Vállalat (Budapest, IX.ker. Üllői út 51.) által meghirdetendő országos pályázaton részt vehet minden magyar állampolgár, önálló jogi személy, iskola, szakkör, művelődési ház vagy klub, csoport, társulás, akár software-ház, intézmény, vállalat és szövetkezet stb.
- 2.) A pályázat tárgya: az alább felsorolandó két home-computer típusra a jelzett kategóriákban - önálló, saját ötleten alapuló - játék ill. felhasználói program

megírása, a hardware kiegészítők esetén pedig az ötlet működő mintapéldányának elkészítése ("asztali példány").

TVC 64K

ENTERPRISE 128K

- a., játékprogram,
- b., oktató-program,
- c., felhasználói program,
- d., hardware kiegészítő illetve tartozék,
- e., reklám grafika és reklám szlogen.

- 3.) A pályázat titkos és egyben jeligés. Ami annyit jelent, hogy a mű alkotójának vagy alkotóinak nevét a pályázat egész ideje alatt titok (védelem) fedi. A szerző(k) neve, pontos címe és személyi adataik, valamint munkahelyük megnevezésével együtt zárt borítékban legyenek elhelyezve. A boríték külső oldalára csak a jelige és a mű címe kerülhet a számítógép típusának feltüntetésével!
- 4.) A software vagy a hardware egyik példányát az előző pontban említett zárt borítékkal együtt a **MIKROVILÁG Szerkesztőségében** kell leadni:
*Budapest, VII.ker.
Rákóczi út 16. I.em.*
- 5.) A mű második példányát **kazettán, mágneslemezen vagy E-PROM-ban** az alábbi címre kell beküldeni vagy lehet személyesen is behozni:
*CentrumNagyker Beszerzési Főosztály
Budapest, IX.ker. Üllői út 51. I.em.
Postacím: Budapest, 1431. Pf.: 195.*

Az adathordozón jól látható módon fel kell tüntetni a jeligét és a mű címét. Ezen információknak szintén szerepelnie kell a termék mellé adandó használati utasításon is, mely egyértelmű, világos és mindenki számára érthető kell, hogy legyen.
- 6.) A pályamunkák bármilyen - a két számítógépen futtatható - programozási nyelven készülhetnek!
- 7.) A pályázatot kiírók a versenyen nem veszik figyelembe az átiratokat, a "honosított" vagy "cracked"-olt programokat, illetve ha olyan pályamunkákkal jelentkeznek a pályázók, amelyek már a forgalmazó Centrum birtokában vannak. A pályamunkák értékelésénél külön jutalom pontokkal díjazták azon pályamunkákat, melyek az alapötlet tekintetében teljesen újat nyújtanak. - "original view system" -.
- 8.) A pályamunkák beküldési illetve leadási határideje: **1988. december 31.**
- 9.) A pályamunkákat egy **5 tagú zsűri** értékeli a Centrumnagyker-ben. A zsűri tagjai között ott lesznek az áruházak képviselői is!
- 10.) Az eredményhirdetés időpontja: **1989. február 3.**

- 11.) A zsűri döntése alapján a forgalmazó kizárólagos terjesztési joggal meg kívánja vásárolni a díjnyertes pályamunkákat és azokat az 1989-es Tavasz BNV ideje alatt országos hálózatában már forgalmazni fogja.
- 12.) A pályázatot kiíró Centrumnagyker kikötései:
Nem vehetnek részt a Centrumnagyker hivatalos szállítói, így a:
- NOVOTRADE RT. software stúdió munkatársai,
 - az "a" STUDIO Számítástechnikai Kiszövetkezet software fejlesztői,
 - a TITÁN Számítástechnikai Kiszövetkezet fejlesztő mérnökei,
 - az AGROINDUSTRIA ENTERPRISE Márka Szerviz munkatársai,
 - a résztvevőknek egyúttal hozzá kell járulniuk, hogy a pályázat ideje alatt a MIKROVILÁG számítástechnikai folyóirat kéthetente megjelenő hasábjain részletesen figyelemmel kísérhessük a pályamunkák alakulását, nyomon követhessük sorsukat. Esetenként arról véleményt is alkothassunk vagy szükség szerint ha erre mód nyílik, a pályázó munkájának egyes program-szakaszait az újság hasábjain leközölhessék, még az eredmény hirdetés előtt!
- 13.) A jelígs borítékok felbontása - a közjegyző jelenlétében - 1989. január 30-án történik meg.
- 14.) Valamennyi a pályázaton résztvevő programot a forgalmazótól teljesen független testület, a nyugati számítástechnikai szaklapokhoz hasonlóan minősíteni fog. Így valamennyi software termék rendelkezik egy ún. SOFTWARE SERVICE QUALITY CONTROL CARD „SOFT-CARD” védjeggyel! Ezt a tevékenységet a MIKROVILÁG szerkesztősége végzi majd. A forgalmazó egyúttal kötelezettséget vállal arra vonatkozóan, hogy az 1989. tavaszán általa forgalmazandó valamennyi termékére felragasztja a MIKROVILÁG formatervezett software garancia védjegyet.
- 15.) A pályázat végeredményét a pályázók egyrészt postai értesítésen keresztül közvetlenül kapják meg, másrészt a Centrum Áruházak kirakataiban láthatják majd! Természetesen a MIKROVILÁG februári száma részletesen be fog számolni az eredmény hirdetésről.
- 16.) Technikai okok miatt a pályázatot kiírók kikötik, hogy egy jelígen csak egy pályamunka szerepelhet. Természetesen ez a tény nem zárja ki annak lehetőségét, hogy egy személy akár több jelíggel is szerepelhessen a pályázatunkon.
- 17.) Végezetül a Centrumnagyker szakmai zsűrije külön is jutalmazza ill. értékeli (e. pont) azt a pályázót, aki elkészíti az ENTERPRISE legjobb reklám figuráját és a TVC ill. az ENTERPRISE számítógép forgalmazására egy reklámszöveget (szlogent) ír.
- 18.) A fenti témával kapcsolatos információval munkatársunk készségesen áll a pályázók rendelkezésére:

Pásztor Tamás 336-550/143 mellék.

Játszva nyerhetsz...



A Centrum Nagykereskedelmi Vállalat, a Kölyök Magazin, az "a" STÚDIÓ Számítástechnikai Kiszövetkezet és a VSZM Enterprise KLUB közös szervezésében egy országos méretű játékos vetélkedő sorozatot hirdet meg a 10 legismertebb és legsikeresebb Enterprise játékprogram felhasználásával.

A meghirdetett vetélkedő sorozat célja, hogy kiderüljön, ki a legügyesebb, a legrátermettebb "vállalkozó" EP játékos ill. Enterprise tulajdonos!

Az elképzelések szerint a Szervező Bizottság mind a tíz játéknál meg fog állapítani egy ún. nevezési szintet "limit value". Természetesen a szervezők csak azok jelentkezését fogadhatják el, akik a választott játékprogram nevezési szintjét elérték, vagy azt az előselejtezők során túlszárnyalják.

Jelenleg a pályázati kiírás folyamatban van, de álljon itt néhány olyan pont, mely minden bizonnyal a kiírásban is szerepelni fog.

- 1.) Nevezési határidő: **1989. február 28.**
- 2.) Nevezési kategóriák a szabadon választott programoktól an:
 - a - MAGIC BALL, ENTER BALL
 - b - Orient Express, Super Pipeline II.
 - c - Batman, Sorcery, Cauldron, Nodes of Yesod, Airwolf
 - e - Steve Davis' Snooker
- 3.) Az előselejtezőkön mindenki a saját kazettájával, az elődöntőn és a középdöntőn pedig a saját számítógépével és saját kazettájával versenyezhet majd. Használhat belső illetve külső joysticket - természetesen az is lehet a sajátja!
A döntő napján azonban bontatlan, teljesen eredeti gyári gépekkel és kazettákkal fog folyni a verseny! A vetélkedő két részből tevődik össze: egy szabadon választott gyakorlatból (játékprogramból) és egy kötelező játékprogrammal történő játszásból. A két játékkal elért eredményeket összesítik majd és ez lesz az az eredmény, amely a versenyzők közötti sorrendet eldöntheti. A vetélkedő sorozatban továbbjutók gépeit a verseny végén egy műszaki csoport fogja ellenőrizni, hogy maga a kazetta, vagy a számítógép nincs-e "preparálva". Ha a gyári rendszerektől eltérő dolgot észlel a Szervező Bizottság a versenyzőt azonnal kizárja a vetélkedésből. A kötelező játékok nevét a döntő napjáig teljes titok fedi. A versenyzőnek kell sorsolás útján kiválasztania, hogy a döntő napján rendelkezésre álló játékok közül, melyik programmal kell részt vennie a verseny második szakaszában. Mivel a szóban forgó programok teljesen újak lesznek, módjában áll minden versenyzőnek 10 perc alatt megismerni a kisorsolt játékát.
- 4.) Több lehetséges változat közül a Szervező Bizottság azt a verziót látszik elfogadni, hogy a vetélkedőn résztvenni kívánó pályázók a lakhelyükhöz

legközelebb eső Centrum Áruház Műszaki Osztályán mutathatják be tudásukat. Az áruházak szervezett formában biztosítanak lehetőséget naponta délelőtt és délután, akár szombaton, Kispesten vasárnap délelőtt is. Így az áruház egyik dolgozója mint ellenőr győződhet meg arról, hogy a versenyző a nevezési szintet elérte. Ha igen, akkor az áruház eladója névre szólóan kiállít egy Nevezési Kártyát, amelyet aláírásával és az áruház pecsétjével fog igazolni. Ezt a kártyát amennyiben a versenyző részt kíván venni a vetélkedő sorozaton, a jelentkezési határidő lejártáig ajánlott levélben el kell küldenie a Szervező Bizottság részére.

A jelentkezők létszámának függvényében készülnek a vidéki és budapesti elődöntők csoportbeosztásai, melyről a versenyzők a sajtóban kapnak majd részletes tájékoztatót.

- 5.) A nevezési szintekkel való visszaélést a Szervező Bizottság egy ún. minimális összegű nevezési díj lefizetésével kívánja elejét venni. A nevezési díj:
50,- Ft 18 év alatt
100,- Ft 18 év felett.
Ha az elődöntő során a versenyző elérte vagy túlszárnyalta a játékonként előírt limit szintet a nevezési díját visszakapja.
- 6.) A Szervező Bizottság döntése értelmében az esetlegesen összegyűlő pénzt Public Domain Programok forgalomba hozatalára fordítják majd teljes egészében.
- 7.) A terveknek megfelelően 4 vidéki és a három budapesti elődöntőt követően április végén kerülne sor a két budapesti középdöntőre.
A döntőt május végén Budapesten a Magyar Divatcsarnok Lotz Termében tartják meg az 1989 Tavasz BNV alkalmával.
- 8.) A vidéki elődöntők tervezett színhelyei: Győr, Pécs, Eger, Szeged
A budapesti középdöntők tervezett színhelyei: VSZM, MOM, Pataki István MH
A döntő színhelye: MDCS Lotz Terem - Budapest
- 9.) A döntő után a tíz játékprogram első helyezettjei közül sorsolás útján választanánk ki azt a 4 személyt, akik a két egyéniben és az egy páros versenyben mérik majd össze a tudásukat egy oda-visszavágó alapon a londoni és az amszterdami Enterprise Klubok csapataival.
- 10.) A szponzorok a vetélkedő teljes ideje alatt - a lehetőségeikhez mérten - a győzteseknek sok értékes jutalommal fognak kedveskedni és teszik az egész vetélkedő sorozatot igazán emlékezetessé.
- 11.) A Pályázati Felhívás részletes ismertetését a Kölyök Magazin novemberi és decemberi számában találhatjátok meg. A Magazin további számai, pedig folyamatosan nyomon követik a versenysorozat alakulását.
- 12.) A végleges limit szintek terveink szerint Karácsony körül lesznek hozzáférhetők a Centrum Áruházak Műszaki Osztályain.

Alulírott megrendelem az alábbi termékeket a Katalógusban szereplő fogyasztói áron postai utánvétellel:

	Katalógusszám	Termék megnevezése	Fogy. ár (Ft)	db
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Ez a megrendelés csak a software termékekre, a könyvekre és a tartozékok illetve kiegészítők egy körére vonatkozik! (Pl: joystick adapter, TV-computer átkapcsoló, tápegység mikro-kapcsoló, monitor vagy printer kábel, hangmodulátor, porvédő takaró, jelvény)

A Megrendelő adatai:

A Megrendelő neve:

Lakhelyének irányítószáma: Lakcíme (helység neve):

Utca, házszám, emelet, ajtó:

Az Enterprise számítógép típusa: német angol (A megfelelő szöveg aláhúzendó.)

A BASIC interpreter cartridge-on levő MEO jegy megnevezése:

sima (jel nélküli), fehér nyilas, fehér pöttyös, piros pöttyös, zöld pöttyös, sárga pöttyös

(A megfelelő szöveg aláhúzendó.)

Ezt a Megrendelő Lapot szíveskedjenek az alábbi címre visszaküldeni:

CENTRUM OTTHON ÁRUHÁZ

ENTERPRISE®
128 K

Műszaki Osztály
1074 Budapest
Rákóczi út 74-76.
Telefon: 425-741

VIDEOTON
Computer

Összeállította: Pásztor Tamás
Kiadó: LSI Alkalmazástechnikai Tanácsadó Szolgálat
Felelős kiadó: Dr. Kovács Magda
Témafelelős: Sziklai Klára
Szedés: LSI ATSz Info Osztály
Technikai szerkesztő: Nagy Olivér
Engedélyszám: 57401
ISBN 963 592 818 1
Készült az OMIKK nyomdájában
1011 Budapest, Gyorskocsi u. 5-7.
Felelős vezető: Tóth Károly

