

hobBIT

Nr.1
1992
IANUARIE

REVISTA AMATORILOR DE CALCULATOARE

Din cuprins:

SPECTRUM
FORTH

Commodore
64/128

limbaj masina



jocuri comentate

Sentinel

Space Quest II

Uridium (map)

JOE BLADER (map)

Nodes of Yesod

F19

Listing

Spectrum

Commodore

Anunturi

Posta

MEGA BASIC

--T O P--

ROBOZONE



SPECTRUM / HC / COBRA / JET / COMMODORE 64/128 / ATARI / IBM-PC



ATENȚIE !

în curind

apare

ALMANAHUL

hobBIT

1992

Nu uitati . . .

Director

Calin Obretin

Ion Truica

Secretar redactie

Vivi Constantinescu

Redactia

Mircea Gavat

Viorel Stan

Catalin Florean

Andrei Stoica

Dan Patriciu

Au colaborat

Emil Matara

Anca Radovici

Radu Davidescu

Revista este editata de

hobBIT s.n.c

cont nr. 40 72 99 60 76 153

deschis la BRD SMB

inreg. nr. 40/3147/1991



CUPRINS

Nr.1(6)/Vol.II

Spectrum Forth 4

Un limbaj mai putin cunoscut, dar cu o mare eficienta.
Folosit in programe utilitare.

Limbaj masina - C64 9

Cursul de limbaj masina destinat programatorilor pe
Commodore 64/128 continua.

Jocuri comentate

The Sentinel 11

Space Quest II 12

Ceas. Fulgi, (listing Spectrum) 13

Verificarea soft C64 (listing) 14

Tips & Tricks

Spectrum + Commodore 15

Vietii infinite, munitie cit vrei, viteza maxima, plus ...
solutii complete de jocuri.

Pagina incepatorului

Memoria Spectrum 18

Utilitare Z80 19

JOE BLADE / URIDIUM (map) ... 20

Twin Drive C64 (listing) 21

Nodes of Yesod (maap) 22

Totul despre VIRUSI 2-

Laborator

Interfata de copiere 26

Posta 28

Everyone's a Wally 29

Luna viitoare: ALMANAHUL hobBIT care va ofera soft pentru
Spectrum, Commodore, ATARI, Apple, jocuri comentate, si mult doritul 'cartus de
spart' programe pe Spectrum, plus 'AGENDA HOBBIT'.

Ultimul TALON HB pina cel tirziu 01.02.1992 (data expedierii).



**LA
AN
NOU**



**LUCRURI
NOI**

Stimati cititori,

Constat cu deosebita placere ca (inca) nu am dat faliment, desi urisoarele noului nascut *-hobBIT-* nu prea s-au intrecut in preziceri de natura sa incurajeze pe cineva.

Un an de zile v-am terorizat cu listinguri, care mai bune, care mai rele, cu pagini intregi de comentarii de jocuri, dupa care daca te luai, in mai putin de o ora aruncaai calculatorul pe fereastră, de POKE-uri care nu numai ca nu iti dadeau vietii infinite, dar resetau si calculatorul.

Un an de zile, adica 5 (cinci) numere, cu greseli de ortografie, greseli de tipar, in general tot ce poate fi greseala se putea intalni aici.

Un an de zile in care s-au primit mii de scrisori, unele chiar foarte interesante. Tot in acest an care s-a scurs am cautat sa ne gasim formula ideala de aparitie; fiind lunar, hobBIT-ul a aparut cam la doua luni odata. Am incercat sa initiem rubrici dintre care unele au murit de la un numar la altul (trebuie sa recunosc ca cea mai reusita a fost "Pentru Larry")

Ei bine, stimati hobBIT-i, de acum gataaaaa. . .

Revista va apare chiar lunar (oare!?) -cu exceptia lui februarie, cind publicam Almanahul HB - intr-o noua prezentare (dar fara caculite si codite, cel putin acum), cu cit mai multe listinguri si cit mai putine greseli, cu cit mai multe POKE-uri si cit mai putine omisiuni.

Pentru a nu lungi vorba, uram tuturor butonarilor, fara discriminari de procesoare, din partea redactiei "hobBIT" un sincer:

LA MULTI ANI !!!

si multe bucurii in fata tastaturii.

Redactia



Societatea _____

h o b B I T
S.N.C

**cauta spatiu
pentru redactia
revistei.**

In eventualitatea unei oferte,
va rugam sa va adresati la:

**C.P. 37-131
Bucuresti**



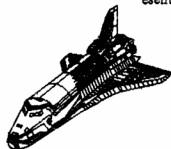
RULES OF ENGAGEMENT

Rules of Engagement (ROE) este ultimul 'game' realizat de Mindcraft Software Inc.

ROE este un joc stejar strategic dezvoltat de Omnitrend Software, cei care au produs Branch si Branch2. De fapt, ROE este unul dintre jocurile din Interactive Gaming System (IGS), sistem ce face legatura dintre ROE si Branch2. Spre exemplu, daca ataci in ROE o nava si o cuceresti, IGS te intoarce in Branch2, si continua cu scenariul acestuia.

La instalare ROE ocupa 3 Mo in hard. Odata instalat si pornit, scopul imediat este de a-ti creea un comandant, apoi selectezi un scenariu. (Daca supravietuiesi, poti continua cu un singur comandant si in alte scenarii).

ROE se joaca cu meniuri similare ca in 'Star Trek The Next Generation'. Pentru a termina un scenariu trebuie atinse mai



multe obiective, cu mai multe nave posibile. Oricum, jucatorul conduce dind comenzi celor de la bord, iar actiunile depind de dispozitia si nivelul de pregatire a acestor membrii. O conditie esentiala este sa alegi un comandant capabil (din Battle Group).

Se poate avea control direct asupra a trei panouri de lucru:

- comunicatiile (pentru a lua legatura cu alte nave si comandanti).
- navigatia (pentru a selecta directia navei; nava poate fi comandata atat manual cit si pe pilot automat). La drum lung, normal se pune pilotul

automat, dar exista cazuri, de obicei in lupta, cind manevrele trebuie facute de jucator (si asta cit mai repede).

- ultimul este cel tactic. Acest 'screen' controleaza armele si scuturile de protectie ale navei. Daca vi se pare greu, ROE are si un scenariu 'tutor' (pentru cei mai putin dotati...)

Rules of Engagement include si un editor de scenarii cu care se pot modifica cele existente sau construi unele proprii. Deasemenea, mai exista si un alt disc cu scenarii BBS (pentru retea).

Milwaukee Area Commodore Enthusiast Club - Decembrie 1991

NEWS...NEWS...NEWS...

In primul rind vreau sa urez:

LA MULTI ANI !

tuturor celor ce mi-au scris; cred ca cea mai buna urare este totusi:

LA CIT MAI MULTE JOCURI NOI IN 1992 !!!

Si acum alte noi adrese de cluburi unde puteti scrie pentru un schimb de programe:

**HUNTSVILLE ALABAMA COMMODORE
KOMPUTER SOCIETY (H.A.C.K.S.)**

P.O. Box 14356

Huntsville, AL. 35815

USA

MONCTON USERS GROUP

Box 2964, Str. "A"

Moncton, N.B.

E1 C 8T8

CANADA

O precizare:

ii rog pe cei ce au scris clubului Milwaukee Commodore Enthusiast Club sa trimita scrisorile numai la casuta postala nu pe adresele membrilor clubului.

Merci.

P.S. Daca aveti si voi adrese, le puteti publica.

NEWMAN



Instructiuni generale pentru Spectrum Forth

Caseta cu acest program este structurata astfel:

- Side 1: FORTH V48; GAME; FORTH V16

- Side 2: FORTH V16; GAME; FORTH V48

Pentru a incarca, introduceti `LOAD *`, apasati tasta ENTER si porniti casetofonul. Cind incarcarea este corecta apare propter-ul

***>

in coltul de jos al ecranului, indicind faptul ca sinteti in modul de comanda. Versiunea V16 suporta mai putine cuvinte decit V48; pentru detalii consultati LISTA DE CUVINTE.

Majoritatea cuvintelor rezidente Spectrum Forth trebuie introduse utilizind literele capitale. Intotdeauna trebuie lasat spatiu intre cuvintele FORTH dintr-o comanda sau definitie. In acest scop apasarea tastei SPACE sau ENTER este echivalenta. VLIST listeaza numele tuturor cuvintelor rezidente sau nu; folositii tasta Y pentru scroll, atunci cind cursorul apare pilpiind in coltul din dreapta jos al ecranului. Tastele Spectrum si cuvintele-adrese extinse nu sint folosite si orice cuvint rezident trebuie tastat complet. Simbolurile nedefinite si cuvintele adrese extinse/functii pot fi folosite pentru a numi noi cuvinte. Facilitatile uzuale de editare, tastele control-cursor si DELETE pot fi folosite in linia de intrare (input line), (linie noua-NEWLINE) inainte de a apasa ENTER. La V16 odata ce a fost apasat ENTER nici o editare suplimentara nu mai este posibila. La V48 cuvintul f (forget) permite editari limitate.

Cind tastati o linie lunga in program este recomandabil sa testati periodic intrarea prin introducerea acesteia in mici blocuri. Daca totul este OK, primitii mesajul 'Continue definition', altfel mesajul este 'typing error' si trebuie sa retasteti intrarea din punctul in care s-a oprit compilarea, ultimul cuvint al definitiei fiind aratat in partea de sus a ecranului.

La unele greseli puteti primi un cod raport BASIC, in care caz introduceti

GO TO 100

pentru a va reintoarce in modul command sau introduceti;

LET N\$= "": GO TO 5770

pentru a continua definitia. Daca continuati sa primiti rapoarte cod eroare BASIC, inseamna ca intrarea dvs. curenta este invalida sau aveti un flag sau un registru alterat, in care caz este necesara reincarcarea.

Spectrum Forth nu este conceput sa indice greseli elementare, iar acestea pot pricinui crash-ul sistemului.

Spectrum Forth Game

Mostra de program-joc, numai pentru Spectrum 48K, este inregistrata dupa Spectrum Forth.

Pentru a o incarca, introduceti `LOAD "GAME"`, apasati tasta ENTER si porniti banda.

Odata corect incarcat apare propter-ul modului command ***>. Pentru a juca, introduceti `GAME`; (nu uitati spatiul intre `GAME` si ;) si apasati tasta ENTER.

Jocul Hamson's Plene a fost initial publicat in BASIC de M. Hampson in SYNC Magazine, USA. Obiectivul jocului este intracerea tuturor patratelor cu partea galbena in sus, cum au fost inainte de start. Intii introduceti nivelul de indeminare (1-9).

Cind ati facut aceasta, un numar de patrate, intr-un mod aleator, se schimba din galben in albastru. Pentru a schimba un patrat inapoi in galben, tot ce aveti de facut este sa introduceti coordonatele acelui patrat, intii litera, apoi numarul. Acesta nu este chiar asa simplu cum pare, caci nu se schimba culoarea numai unui singur patrat, ci si cele opt ce il inconjoara.

Cind jocul s-a terminat, sinteti adusi inapoi in FORTH, dar daca doriti un nou joc, tastati din nou `GAME`;

INTRODUCERE IN FORTH

Aceasta introducere intentioneaza sa va furnizeze noutatile FORTH-ului, foarte pe scurt. Pentru o mai larga documentare, va sugeram sa consultati:

Starting FORTH de L. Brodie publicata la FORTH INC/Preutice Hall sau

The complex FORTH de Alan Winfield publicata la Sigma Technical Press.

FORTH este bazat pe conceptul de cuvint -WORD- si foloseste SCRIEREA POLONEZA INVERSA (RPN - REVERSE POLISH NOTATION) care opereaza intr-o stiva. Aceasta este un mod de operare diferit de cel folosit in BASIC, care se bazeaza pe conceptul de linie de program si pe introducerea instructiunilor aritmetice cu notatii algebrice. Toate comenzile sau instructiunile FORTH sint numite cuvinte -WORD-.

Fiecare cuvint are o unica sarcina, care este clar definita. O lista a tuturor cuvintelor rezidente in Spectrum Forth impreuna cu definitiile lor si exemple sint date in LISTA CUVINTELOR si DICTIONARUL care urmeaza.

Unul dintre avantajele FORTH-ului este faptul ca il puteti invata noi cuvinte, pe baza celor deja existente in dictionar, pentru a face aproape orice doriti. Aceasta de fapt este baza programarii in FORTH.

Stiva este o multime de numere si ca in multe alte multimi, ultimul intrat este primul scos. Cuvintul FORTH care pune un numar in stiva este oricare care arata ca un numar intreg. Ca sa specificam, orice intreg in domeniul -32768 la 32767.

Cuvintul care 'ia' un numar din stiva si-l afiseaza pe ecran este ** (punctul). Exista desigur si alte cai de a introduce in stiva si de a scoate din aceasta si exista variate lucruri care pot fi facute cu numerele in timp ce sint in stiva. De exemplu cuvintul '+' scoate primele doua item-uri din stiva, le aduna si baga rezultatul inapoi in stiva. Acest exemplu nu aduce inapoi la RPN care foloseste stiva pentru operatiile ei.

RPN nu este nimic mai mult decit o metoda de a scrie si de a efectua operatii aritmetice, adica adunare, scadere, inmultire si impartire. Este deasemenea calea prin care toate comenzile



FORTH sint introduse, intii operandul (data), urmat de operator (cuvintul FORTH).

Exemplele care urmeaza vor arata folosirea RPN, ceea ce este foarte usor. Ele sint deasemenea folosite sa ilustreze relatia dintre RPN si notatia algebrica.

Citeva cuvinte despre folosirea Spectrum Forth-ului: propter-ul ***> apare jos in stanga ecranului indicind modul command (la fel ca si cursorul L si K din Basic)

Toate comenzile sau instructiunile si definitiile trebuie terminate prin cuvintul ";" (punct si virgula), aceasta indicind o comanda completa. Daca prompter-ul -"Continue definition"-apare dupa apasarea tastei ENTER, de obicei inseamna ca ati uitat ";". Ca sa corectati, introduceti ";", de exemplu "Continue definition: "; ENTER.

Este foarte important sa lasati spatiu intre cuvinte (va reamintim ca la Spectrum Forth, tasta ENTER poate fi folosita ca SPACE). Daca nu procedati asa, va apare mesajul de eroare - "typing error"- si este necesar sa reintroduceti instructiunea sau definitia. Exista si greseli care scapa nedetectate. De exemplu, daca doriti sa puneti sa zicem un 5 si un 10 in stiva, calea corecta este

***> 5 10 ;ENTER

dar daca ati uitat spatiul intre 5 si 10, 510 va fi introdus in stiva, comanda fiind corecta din punctul de vedere al calculatorului. Acest lucru se poate sa vi se para mai putin important, dar spre deosebire de BASIC, unde numerele se pot desparti prin semne de punctuatie, aici ele se despart doar printr-un spatiu.

exemplu:

sa punem in stiva un numar

***> 6 ; (nu uitati spatiul intre 6 si ;)

Semnul ";" indica sfirsitul acestei comenzi. Apasati tasta ENTER si ar trebui sa obtineti raportul stivei: 1 care va spune ca exista un item in stiva.

Acum puneti un alt numar in stiva, de data aceasta 2

***> 2 ;ENTER

Raportul stivei ar trebui sa devina 2, indicind 2 item-uri in stiva. Pentru a aduna cele 2 numere, folositi cuvintul +

***> + ;ENTER

Raportul stivei este acum 1. Pentru a afisa rezultatul, folositi cuvintul "."

***> . ;ENTER

Pe ecran ar trebui sa apara 8, adica rezultatul 6+2, si stiva: 0, indicind ca stiva este goala. Trebuie notat ca acest cuvint, punct, face doua lucruri:

-tipareste virful stivei (TOS-TOP OF STACK) si
-sterge acel item din stiva.

Exista si alte cuvinte care afiseaza TOS fara sa-l stearga.

In mod normal, punerea a doua cuvinte in stiva, adunarea si tiparirea rezultatului se face printr-o singura comanda:

***> 6 2 + . ;ENTER

Incercati urmatoarele exemple. Pentru comparatie, in paranteze sint aratate declaratiile BASIC

***> 45 100 + . ; [PRINT 45+100]

***> 100 45 + . ; [PRINT 100+45]

***> 100 45 - . ; [PRINT 100-45]

***> 1024 2 / . ; [PRINT 1024/2]

***> 111 7 * . ; [PRINT 111*7]

***> 50 3 * . ;

[PRINT -50*3]

***> 12 16 14 6 + + + ; [PRINT 12+16+14+6]

Urmatoarele exemple au nevoie de mai multa atentie:

***> 3 20 * 6 / . ; [PRINT (3*20)/6]

***> 12 3 + 6 * 5 / . ; [PRINT ((12+3)*5)/5]

***> 3 3 3 * * . ; [PRINT 3*3*3]

***> 15 35 + 5 * 5 * / 3 + . ; [PRINT((15+35)/(5*5))+3]

Incercati urmatoarele exemple:

***> 1.49 . ;

***> 1.5 . ;

***> -0.51 . ;

***> -1.5 . ;

***> -1.49 . ;

NU FOLOSITI NUMERE DIN DOMENIUL -0.5 <= n <= 1

Cind efectuati o impartire cu rest si vreti sa stiti cit reprezinta acest rest, folositi cuvintul MOD sau /MOD.

MOD efectueaza impartirea si da ca rezultat restul, in timp ce /MOD efectueaza impartirea si da ca rezultat atit citul cit si restul.

***> 17 6 MOD . ;

***> 17 6 / . ;

***> 17 6 /MOD . ;

Pina acum am folosit "." ca sa afisam TOS, dar dupa cum stiti, acesta sterge TOS.

Daca vreti sa va uitati la TOS fara a il sterge din stiva, folositi cuvintul DUP, care va permite sa multiplicati TOS-ul in stiva asa ca atunci cind este folosit ".", TOS-ul ramine neschimbat.

***> 6 DUP . ;

afiseaza un item si lasa un item in stiva. Daca il afiseaza si pe acesta, stiva ar trebui sa ramina goala.

***> . ;

Daca afisati mai mult de un item folosind "." veti descoperi ca item-urile apar toate pe aceeaasi linie fara spatii intre ele. Doua comenzi, FIELD si CR va permit sa formati ecranul, ele fiind carecum similare cu "," si ";" din BASIC.

Cuvintul FIELD muta pozitia de afisat in urmatatorul patrat al ecranului si cuvintul CR incepe o noua linie.

***> 3 4 6 . . . ;

***> 3 4 6 . FIELD . FIELD . ;

***> 3 4 6 . CR . CR . ;

In final, citeva comentarii despre definirea de noi cuvinte
Definirea unui nou cuvint este exact la fel ca introducerea unei comenzi, cu deosebirea ca ":" (doua-puncte) urmate de un spatiu si de numele noului cuvint sint puse in fata comenzii.

Aceasta este cunoscuta ca "in colon definition".

Cind este corect introdus, numele noului cuvint va aparea sus dreapta, iar definitia va fi afisata sub aceasta. Daca aveti o imprimanta conectata, informatia va fi tiparita. Pentru definitii scurte, aceasta poate folosi o gramada de hartie; pentru a evita acest lucru, imediat ce definitia a fost afisata pe ecran, apasati BREAK (CS+SPACE) si apoi GO TO 100 pentru a reveni in modul command.

De exemplu, un cuvint poate fi definit ca ridicarea la patrat a unui numar. O metoda de a face aceasta este sa puneti numarul de ridicat la patrat in stiva si sa il copiatii la 20s (second on stack) folosind DUP, apoi inmultiti TOS cu 20s folosind "**".

Noul cuvint poate fi numit SQR si definitia lui va fi DUP *



Fara a uita spatiile, introduceti:

***> : SQR DUP * ;

Cind este corect introdus, noul cuvint SQR este adaugat la dictionar si poate fi folosit ca si comanda sau in definitia unui nou cuvint. Incercati urmatoarele:

***> 3 SQR . ;

***> 12 SQR . ;

Rezultatele vor fi patratul lui 3 si respectiv 12.

Literele mici, literele mari si combinatii ale acestora pot fi folosite pentru a numi noi cuvinte, dar cind le folositi ulterior, trebuie sa utilizati exact acelasi format.

Pentru a lista dictionarul, incluzind si cuvintele definite de dumneavoastra, introduceti **VLIST** si cind in partea de jos dreapta a ecranului apare piliind cursorul folositi tasta **Y** pentru a desfasura lista (scroll).

Programarea in **FORTH** este o extensie a definirii de noi cuvinte. Se construiesc noi cuvinte pe baza celor existente pina cind programul este complet si comprimat intr-un singur cuvint.

VA URMA

(*Limboj-masina Z80* va fi reprogramat)

AMIGA Laptop

Newer Technology anunta construirea unui nou si cu adevarat portabil calculator, Amiga. Bazat pe un microprocesor 68000 rulind la 7,16MHz, Modelul 10 este 100% compatibil cu 1.2 sau 2.0 Commodore ROM. Display-ul LCD este monocrom standard, dar in curind se va vinde si cu display color.

Un al deilea model portabil la 24MHz cu 68030 - Model 30 - cu optiune de 68882 coprocesor va fi anuntat dupa ianuarie 1992.

Modelul 10 are 2MB pe placa cu o extensie de 8MB. Utilizeaza un disc de 3.5" la 880K. Se poate vinde si cu un hard-disc de 40Mo sau cu 20MB pe placa.

Commodore Tips & Tricks

--- *Baal* ---

In timpul incarcarii, apasati butonul-dreapta pina cind ecranul se face alb. In a doua caaverna exista un cimp de forta peate care este imposibil sa treci. Pentru a lua masina timpului, deplasati-va la dreapta platformei cu telefonul.

---*Back to The Future II*---

Apasati butonul de PAUZA oricind in timpul jocului, apoi tipariti:
ONLY NEAT THING TO DO (cu spatiile de rigoare). Jocul se va reseta, indicind ca aveti vieti infinite. Il porniti cu SYS-ul jocului.

---*Back to The Future III*---

Intrati in PAUZA si scrieti:
THE BEST IS YET TO BE

Jocul va porni de la inceput, afisind "Cheat Mode Activated". Apasati tasta "+" si shieldurile vor fi invulnerabile, exceptind caderea de la altitudine. Incercati apasind simultan CTRL si M pentru a avea efecte interesante pe ecran

--- *Awesome* ---

In partea ecranului care afiseaza valorile cargo/energy mutati cursorul si apasati tasta "+". Ecranul va avea un flash iar voi vieti infinite.

NEO - GEO: o masina de jocuri

Memorie, animatie, imagine, sunet... ultimul nou nascut in familia consolelor de jocuri are un format intr-adevar de 'nou nascut', dar o putere a masinilor 'de sala'.

Se vinde cu o tastatura aproape la fel de mare ca ea, dotata cu un joystick cu opt directii si patru butoane de control. Precizia acestuia este extraordinara.

Pe plan tehnologic, este dotata cu un procesor 68000 la 12MHz, o memorie video de 68 Ko, o capacitate ROM de 330Mo, un generator de sunet stereo (apropiat unui CD), o paleta de 65500culori (4096 simultane) si o animatie care poate afisa pina la 380 de personaje.

O fisa-memorie (cit o carte de credit) permite memorizarea a 27 situatii diferite ce se pot relua doar prin simpla introducere a acesteia.

Cartusul este ceva mai voluminos ca de obicei; deja se vind Ninja Combat, Magician Lord, Golf. Pretul unui cartus: 1790 pina la 1990 F.

NEO-GEO: 3500F



Commodore

6502/6510

Limbaj masina

hobBIT nr.2 - ADC, AND, ASL

hobBIT nr.3 - BCC, BGC, BEQ, BMI, BNE, BPL, BRE,

BVC, CLC, CLD, CLI, CLV

hobBIT nr.4 - CMP, CPX, DEX, DEY, EOR, INC, INX, INY

hobBIT nr.5 - JMP, JSR, LDA, LDX, LDY, LSR, NOP, ORA

PHA

Push accumulator

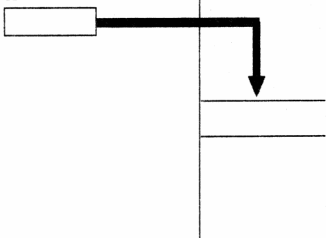
Funciune:

$STIVA \leftarrow (A), S \leftarrow (S) - 1$

Format:

01001000

A



HEX = 48 (numai implicit)

PHP

Push processor status

Funciune:

$STIVA \leftarrow (P), S \leftarrow (S) - 1$

Format:

00001000

Introduce in STIVA Registrii .

HEX = 08 (numai implicit)

PLA

Pull accumulator

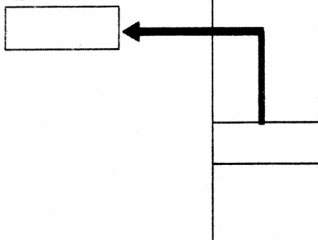
Funciune:

$A \leftarrow (STIVA), S \leftarrow (S) + 1$

Format:

01101000

A



HEX: 68 (numai implicit)

Flag:

N	V	B	D	I	Z	C
0					1	



PLP

Pull processor status

Funcțiune:

$P \leftarrow (STIVA), S \leftarrow (S) + 1$

Format:

00101000

Citește Registrii salvati cu PHP.

HEX: 28 (numai implicit)

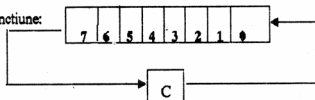
Flag:



ROL

Rotate left one bit

Funcțiune:



Format:

001bbb10 ADR ADR

Cind se efectueaza rotatia spre stanga, bitul 7 trece in 'carry', iar valoarea din 'carry' trece in bitul 0.

Codul comenzilor:

Acumulator	00101010	HEX = 2A
	bbb = 010	
Abolut	00101110	HEX = 2E
	bbb = 011	

Pagina Zero	00100110	HEX = 26
	bbb = 001	
Absolut, X	00111110	HEX = 3E
	bbb = 111	
Pagina Zero, X	00110110	HEX = 36
	bbb = 101	

ROR

Rotate right one bit

Funcțiune: identic cu ROL, dar valoarea bitului 0 trece in 'carry', iar valoarea din 'carry' trece in bitul 7.

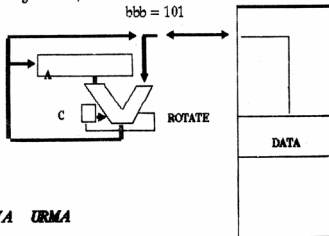
Format:

011bbb10 ADR ADR

Flag: N, Z, C

Codul comenzilor:

Acumulator	01101010	HEX = 6A
	bbb = 010	
Absolut	01101110	HEX = 6E
	bbb = 011	
Pagina Zero	01100110	HEX = 66
	bbb = 001	
Absolut, X	01111110	HEX = 7E
	bbb = 111	
Pagina Zero, X	01110110	HEX = 76
	bbb = 101	



VA URMA



Spectrum/ Commodore

THE SENTINEL

Emil Matara

O aventura într-o țară a confuziei, o lume de cosmar în care se găsesc lespezi de piatră, copaci, gardieni, aratari și ...

SANTINELA

Cînd cineva îți propune să-ți ajuti să se descurce într-un joc cu 10.000 nivele, o vagă senzație de disperare te cuprinde de la început. Nu este vorba de un joc cu megaplatforme uriașe pe care aleargă nauca o bilă prin diferite capcane care parca nu se mai sfîrșesc. Ori și mai rău, un joc care se încarcă din 15 blocuri (multi loader) numite pompos "Quest for the Sacred Keys of Thar'g" în care îl joci pe viteazul erou Norman pe ai cărui umeri lași tot destinul tinutului Pixiedom - și exemplele pot continua.

O vagă banuală te cuprinde în felul cum o firmă (de altfel onorabilă) FIREBIRD își prezintă produsul ca "o nouă și totală concepție novatoare și absolut originală în materie de jocuri pe computer".

Dar cînd începi să joci...ramii mut de uimire, căci tot ce s-a afirmat mai sus despre joc este ADEVARAT.

Conceptia jocului

Santinela - este în primul rînd un joc al energiei care îți este secata, a inteligenței forțată să acționeze cît mai bine în interiorul robotilor care sînt propria ta creație, în lupta împotriva santineleni care sta în cel mai înalt punct al unui peisaj în stilul celui din jocul Marble Madness.

Conceptia originală a lui Geoff Crammond (parintele jocului): îți consumi energia să crezi obiecte și să cîștigi această energie absorbînd. Robotii în care tu poți să-ți proiectezi voința, te costa trei unități de energie.

Lespezele de piatră, pe care poți să le construiești în forma de stivă - unele din primele strategii ale jocului - te costa două unități de energie.

Cel mai scazut nivel de energie pe care-l cheltuiești - o unitate - este să construiești un copac (jocul îl începi cu 10 copaci).

Regulile jocului sînt relativ simple: poți absorbi energia tuturor obiectelor pe care le vezi cu condiția să fi pe un loc mai înalt decît acestea.

Ca să cîștigi acest duel cu santinela, trebuie să o absorbi și pe aceasta. În timp ce EA se rotește metodice pe un piedestal înalt ce domina peisajul, privirea ei matura peisajul ca un far irvizibil; și dacă ai fost prins în spotul ei ești încet, încet "scurs de energie, unitate cu unitate". Cînd toată energia s-a scurs, ești mort.

Problema se complică atunci cînd în multe lucruri din peisaj apar GARDIENII, bineînțeles cu aceleasi însuși ca cele ale santineleni.

Cînd ajungi într-un peisaj cu șase gardieni (nivel ușor - cu toate că jocul a fost conceput ca o distracție "cerebrală", el deține mai rapid și mai frumos decît cel mai salbatic "shoot'em'up", atunci cînd cauți disperat un loc unde să te ascunzi. Dacă ești puțin paranoic, asta nu este pentru tine - îți va rededepta toate temerele și spaimetele unite.

Jocul

Dupa ce se încarcă programul ti se cere să introduci numărul 'peisajului' cu care vrei să începi. Dacă introduci orice alt număr înafara de zero, ti se va cere un cod de intrare din opt cifre. Îl vei primi numai cînd vei completa nivelul la care ești, așa că e mai bine să începi cu: LANDSCAPE 0000.

S-a estimat ca un nivel îl rezolvi în medie în 15 minute cu un supliment de 15 unități de energie la sfîrșitul fiecărui peisaj. Deci îți trebuie cam trei luni, 24 de ore din 24 de joc non-stop pentru a îl termina. Asta doar dacă nu ești "omorît" pe parcurs.

Dupa introducerea codului LANDSCAPE = 0000, calculatorul îți ofera, în trei dimensiuni, peisajul. Singurul lucru care nu îl arată este locul în care te afli.

Odata intrat în joc, trebuie să ti mînte un lucru: Santinela nu se va misca pînă cînd nu faci o mișcare - este singura pasuire care ti se accorde.

Întreaga acțiune este controlată de la tastatură, și desi la prima vedere pare "o babilonie de taste", în curînd te vei trezi că le folosești foarte ușor.

Apasă tasta 'SPACE' și un cursor în cruce va apărea și îți va indica locul unde poți să absorbi sau să crezi obiecte. Mișcarea la dreapta sau la stînga se face cu tastele S și D; sus și jos cu tastele L și N. Pentru a absorbi energie muti cursorul la baza unui obiect și apeși tasta A. Pentru a crea un obiect în locul unde se afla cursorul, poți să folosești: T - pentru copac, B - pentru lespeze și R - pentru robot. Tasta Q îți transferă prezenta la alt robot în timp ce tasta H te va teleporta la o altă poziție în peisaj la același nivel ... sau mai jos.

Ultima tasta U te întoarce cu 180 (jucătorii mai conservatori nu vor apăsa niciodată acest buton, preferînd să admire tot peisajul).

În partea dreapta-sus a ecranului este arătat cînd ești baleiat de Santinela. Din cauza terenului, s-ar putea să scapi ușor, dar ...necazurile acum încep. Odata ce ești depistat, Santinela va cauta cel mai apropiat pom de tine și îl va transforma într-o Aratare (care este, normal, o mica Santinela care te va cauta și baleia).

Strategia jocului

Tot jocul consta în a ajunge într-o poziție mai înaltă decît Santinela, dupa care o absorbi.

Mai pe scurt: crezi o stivă de lespezi, un robot în virful ei, te transferi, dupa care absorbi ce poți. Dacă mai poți...

Problema este că toată afacerea asta costa cam scump în unități de energie. Plus că atunci cînd vei iesi deasupra creștelor munților devii ușor de baleiat.

Trebuie să vă spun că la nivele mai mari exista cel puțin trei Santineleni.

Poti oricînd să obți energie în plus absorbînd copacii din împrejurimi.

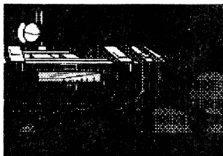
Un alt aspect al jocului este că energia jocului ramine totdeauna constantă, așa încît orice artifact al tău lasat în urma 'dispare' baleiat de Santinela. Este vital să îți absorbi 'corpul' lasat în urma transferării. Greșeala de a uita să faci asta te va costa o groază de energie.

Acesta este finalul articolului, dar poate cineva să spună "Am terminat jocul !?!"



Space Quest II

Danny Kid



Hi, cool
 dudenez'n'dudenez !
 Monkey Island II not on
 line so far (dunna why)
 so eye present ya diz
 time that cool idea
 fuckin' grafix game
 which is Space Quest II
 from Sierra...

Nu va speriați, nu-i
 tridez pe cei de la

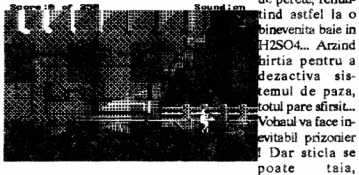
Lucasfilm... Dar pur și simplu altceva mai bun n-am găsit și pentru ca într-un număr anterior a fost prezentat primul Space Quest, n-ar fi avut nici un rost să sar, de exemplu, la Space Quest III (ii va veni rîndul în numărul viitor al revistei).

Spre deosebire de Space Quest I, acesta a fost puțin "im-bunatatit", în sensul că grafica a fost avansată la EGA (320x200x16). Tin să va precizez încă de la început ca acest adventure a fost jucat numai datorită ideii sale și nu datorită graficii (care chiar dacă nu este realizată sub CGA în 4 culori, este oricum sub un nivel mediu).

În fine, să începem... Roger Wilco (acelasi care salvase omenirea în "The Sarien Encounter") s-a reintors pe stația orbitală Xenon așa ca începutul din "Vohaul's Revenge" îl găsesc făcîndu-si treaba de zi cu zi (nu uitați ca nu este decît un "janitor"). Intrînd într-una din navele aflate pe rampele de lansare, Wilco este surprins să vadă doi tipi ciudați care pornesc nava imediat, răpîndu-l, spre a-l duce pe un asteroid, în fața lui Vohaul - cei care conducea planul de distrugere în Space Quest I. Acesta, foarte generos, îi spune lui RW ca totuși nu-i va omori, condamnîndu-l însă să-si petreacă restul zilelor într-una din minele sale subterane. În drum spre acea mină, o defecțiune la transportorul folosit pentru deplasare la suprafața planetei îl va face să se prabusească, Wilco supraviețuînd celor doi paznici ce-l escortau. După ce scotocește prin buzunarele celor doi, RW își începe noul sau quest... Descoperă niste bureți paralizanți, o cutie postală, ciuperci carnivore și chiar o planta-gigant prin al cărui labirint de rădăcini trebuie să treacă pentru a culege niste fructe roșii cu care trebuie să-si frece corpul (rub body) pentru a nu fi pe plăcul monstrului din mlaștină (urmînd astfel exemplul micilor creaturi salvate în padure). Trezînd mlaștină, RW este nevoit să înoate într-un loc unde adîncimea este mai mare. Ținîndu-si respirația (hold breath) și scufundîndu-se (dive), el va

descoperi o peștera sub apă de unde va lua "glowing gem". Se va catara într-un copac uscat care se va rupe, făcînd astfel o punte deasupra unei gropi. Dar deodată... o capcană îl spînzura cu picioarele în sus de un copac! RW se trezește prizonier într-o colivie din lemn, urmînd a lua parte (nu în calitate de comesean, desigur) la masa fiarei care-l făcuse prizonier. Atragîndu-i acesteia atenția (call beast), RW îi va arunca la picioare burețele paralizant, îi va lua cheia, va ieși din colivie și se va evaporă cit se poate de repede. Ramas suspendat de frînghia legată de copac și îngrozit de o alta fiară ce-l amenință din dreapta, Wilco va începe să se balanseze (swing) îndeajuns pentru a ajunge la intrarea în peștera... Luînd gem-ul în gura (take gem into mouth), RW își va lumina singur drumul pînă la ieșire. Creatura salvată își va arata recunoștința făcînd valabila comanda "say the word" (whadda kinda shit).

Stoop... Deoarece începe să devină monoton, nu vom mai discuta la persoana a III-a despre Roger Wilco ca atare ci voi folosi persoana a II-a pentru a va îndruma pe DVS. ce să faceți (RW nici nu știe că jucați și chiar dacă prin absurd ar ști, puțin îl interesează). Deci, veți mai trece prin încă o peștera, după care veți sufla în fluier (blow whistle) spre a va croi drum spre mult-dorita navă. Pîndînd santinela să cerceteze și să-si continue drumul spre dreapta, veți ajunge pe platforma. Navă se activează cu clasicele push, pull, turn și switch dar Vohaul va apare pe ecranul monitorului preluînd comanda navei și aducînd-o pe asteroid. O dată ajuns acolo (grafix is a bit weird, eh?) veți folosi liftul pentru a va deplasa la diversele nivele și pentru a colecta diverse obiecte utile. Ajuns desigur la capatul răbdării, veți folosi defundatorul de WC-uri pentru a va agata



de perete, renun-
 dînd astfel la o
 binevenita baie în
 H2SO4... Arzînd
 gîrta pentru a
 dezactiva sis-
 temul de paza,
 robotul pare sfîrșit...
 Vohaul va face in-
 evitabil prizonier
 Dar sticla se
 poate taia,
 Vohaul poate fi omorît prin oprirea sistemului ce-l alimentează cu singe și oxigen (cuvînt-cheie: enter vent), catastrofa oprită în timp util (doar sinteti button, nu?) iar chestia cu "mini-maxi" are bineînțeles două talsuri. Folosînd mîșca de oxigen și mîșcîndu-va rapid, robotul se va convinge că ceea ce faceți este în regulă... Ajuns în capsula de salvare, Roger Wilco se va pune la "conservat" în așteptarea continuării - Space Quest III ("The Pirates of Pestulon").

Un singur lucru mai este demn de remarcat: unii extraterestrii, după ce mănîncă fasole, elimină exact ceea ce am avea noi nevoie acum...

OK, smart lickers !!! That's it! Again sorry fer "Le Chuck's Revenge" 'n... See ya soon nice restless homeboyz !!!!!



SPECTRUM

Bogdan Horotan - Bucuresti

Afiseaza un ceas in dreapta-sus, care ramine acolo indiferent de ce faceti (tas-tati un listing, rulati un alt program), cu exceptia lui LOAD, SAVE sau alta timpenie precum oprirea calculatorului. Tastati programul BASIC, SAVE, apoi partea hexa in care se intra prin hex loader.

INFO

PROGRAM: CEAS

CALCULATOR: Spectrum

UTILITAR: Listing BASIC

STOCARE: caseta

Listing BASIC

```
5 INK 2: PAPER 6: BORDER 6: CLG: LOAD *
* CODE
10 PRINT *POKE 48601, SEQ/POKE 48502,
MIN/POKE 48603, ORE*: PRINT
20 PRINT *adr. start=48228/opr.=48597*: PRINT
30 PRINT *cod intrerupte=48316-48572*: PRINT
40 PRINT *CHRS SET numere=48228-48315*:
PRINT
```

```
50 PRINT *SETUP=48573-48597*: PRINT
60 PRINT *tabel vectori=48640-48896*: PRINT
70 PRINT *ON=LET R=USR 48573*: PRINT
80 PRINT *OFF=SYS+SPC*: PRINT
90 PRINT *COD TOTAL=48228-48896*: PRINT
*lung.=668*
100 STOP
110 SAVE *H.B. CLOCK* LINE 1: SAVE *D.C.
128/48* CODE 48228,370
```

Listing HEX

```
48228 3E 63 67 68 73 63 5E 00 = 647
48236 38 78 18 18 18 18 7E 00 = 398
48244 3C 66 0C 18 30 90 7E 00 = 458
48252 60 60 60 6C 5C 7F 0C 00 = 643
48268 7E 60 60 7E 06 96 7E 00 = 582
48276 3C 60 60 7C 66 66 3C 00 = 640
48284 7F 03 06 0C 18 30 30 00 = 268
48292 3E 63 63 3E 63 63 3E 00 = 582
48300 3E 63 63 3F 03 03 03 00 = 332
48308 00 18 18 00 00 18 18 00 = 96
48316 F3 F3 C5 D5 E5 21 D8 BD = 1565
48324 34 7E FE 32 20 23 AF 77 = 843
48332 21 D9 BD 34 7E FE 3C 20 = 963
48340 18 AF 77 21 DA BD 34 7E = 936
48348 FE 3C 20 0D AF 77 21 DB = 905
48356 BD 34 7E FE 0D 38 C2 AF = 867
48364 77 CD 88 BD CD 94 BD CD = 1396
```

```
48372 02 BD CD AD BD CD 38 00 = 1019
48380 E1 D1 C1 F1 FB C9 3A D9 = 1595
48388 BD CD 6B BD 21 64 BC 11 = 1028
48396 1F 40 3A D6 BD E5 CD 58 = 1078
48404 BD E1 11 1E 40 3A D7 BD = 987
48412 E5 CD 58 BD 3A DA BD CD = 1381
48420 6B BD E1 11 1C 40 3A D6 = 902
48428 BD E5 CD 58 BD E1 11 1B = 1169
48436 40 3A D7 BD E5 CD 58 BD = 1237
48444 3A DB BD CD 6B BD E1 11 = 1209
48452 19 40 3A D6 BD E5 CD 58 = 1072
48460 BD E1 11 18 40 3A D7 BD = 981
48468 CD 58 BD C9 06 00 87 87 = 959
48476 87 4F 09 06 08 7E 12 3E = 443
48484 01 82 57 2C 10 F7 C9 FE = 980
48492 0A 38 11 0E 00 0C D6 0A = 333
40500 FE 0A 30 F9 32 D6 BD 79 = 1135
48508 32 D7 BD C9 32 D6 BD AF = 1283
48516 32 D7 BD C9 06 08 21 18 = 726
48524 58 3E 73 77 23 10 FA C9 = 896
48532 0E 02 11 1D 40 21 B4 BC = 327
48540 06 08 7E 12 14 2C 10 FA = 488
48548 0D 28 05 11 1A 40 18 BD = 426
48556 C9 3E 7F DB FE E6 03 28 = 1136
48564 01 C9 3E 3F E1 D 47 ED 56 = 958
48572 C9 AF 32 D6 BD 32 D7 BD = 1283
48580 47 21 00 BE 3E BC 77 23 = 698
48588 10 FC 77 3E BE ED 47 ED = 1184
48596 SE C9 00 00 00 00 00 = 295
```

INFO

PROGRAM: FULGI

CALCULATOR: Spectrum

UTILITAR: ---

STOCARE: caseta

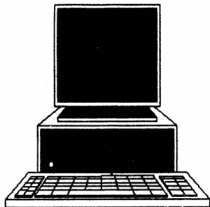
```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: BRIGHT 1: CLS
15 OVER 1: FOR i=0 TO 60
20 PLOT 120, 90
```

```
30 LET L=INT (RND*80)
40 LET d=INT (RND*80)
50 DRAW d,1
60 PLOT 120, 90
70 DRAW i, d: PLOT 120, 90: DRAW -i, d: PLOT
120, 90: DRAW i, -d: PLOT 120, 90: DRAW -i, d: PLOT
120, 90: DRAW -i, -d: PLOT 120, 90: DRAW -d,
-i: PLOT 120, 90: DRAW d, -i
80 NEXT i
90 j=0 TO 300: NEXT j: GO TO 10
```



Verificarea soft a circuitului CIA-2 (6526)

Mircea Gavat



Circuitul 6526 -Complex Interface Adapter- asigura interfatarea calculatorului Commodore 64/128 cu exteriorul, prin 'User Port'. Se pot astfel conecta la calculator diferite dispozitive periferice.

Uneori, datorita unor manipulari defectuase (de exemplu introducerea sau scoaterea mufei din 'User Port' cu calculatorul pornit) este posibil ca unul din porturile circuitului 6526 sa se defecteze. Verificarea soft a bunei functionari a porturilor CIA-2 se poate face folosind programul PORTTEST de mai jos. Acesta testeaza pe rind bitii porturilor A si B, la fiecare apasare pe RETURN. In cazul unei defectiuni hard, se emite mesajul de eroare 'E'.

Programul poate fi usor adaptat si pentru C128.

```

1 REM *****
2 REM * PORTTEST
3 REM * AUTOR: M. GAVAT *
4 REM *
5 REM * C.R.C.
6 REM *****
7 :
10 PRINT CHR$(147)
15 PRINT SPC(7) ***** TESTARE USER PORT *****
16 PRINT
20 FOR I=2 TO 7
30 GOSUB 300
60 PRINT " PORT A-BIT", I, " 1 "
65 POKE 56578, PEEK(56578) OR (2^I)
66 POKE 56576, PEEK(56576) OR (2^I)
70 GOSUB 300
72 B1=PEEK(56576) AND 2^I
73 C1=B1/2^I PRINT " / ", C1
74 IF B1 <> 2^I THEN PRINT CHR$(145) CHR$(18) "E" CHR$(146)
76 GOSUB 300
80 PRINT " PORT A-BIT", I, " 0 "
90 POKE 56576, PEEK(56576) AND (255-2^I)
91 GOSUB 300
92 B2=PEEK(56576) AND 2^I
95 PRINT " / ", B2
96 IF B2 <> 0 THEN PRINT CHR$(145) CHR$(29) CHR$(18) "E"
CHR$(146)

100 NEXT I
110 PRINT
120 FOR I=0 TO 7
130 GOSUB 300
140 PRINT " PORT B-BIT", I, " 1 "
145 POKE 56579, PEEK(56579) OR (2^I)
146 POKE 56577, PEEK(56577) OR (2^I)
150 GOSUB 300
152 D1=PEEK(56577) AND 2^I
154 E1=D1/2^I PRINT " / ", E1
156 IF D1 <> 2^I THEN PRINT CHR$(145) CHR$(29) CHR$(18) "E"
CHR$(146)
158 GOSUB 300
160 PRINT " PORT B-BIT", I, " 0 "
170 POKE 56577, PEEK(56577) AND (255-2^I)
171 GOSUB 300
172 D2=PEEK(56577) AND 2^I
174 PRINT " / ", D2
176 IF D2 <> 0 THEN PRINT CHR$(145) CHR$(29) CHR$(18) "E"
CHR$(146)
180 NEXT I
200 END
300 GET A$: IF A$="" THEN 300
310 IF A$=CHR$(13) THEN RETURN
320 GOTO 300

```



TIPS & TRICKS

COMMODORE

BUGSY 1

IN / ATTACK / WAAIT / TALK
MUSCLE / BUY MASK / OUT
/ E / E / TALK NEWSBOY /
WEAR MASK / PROTECT /
REMOVE MASK / W / W / W /
S / S / TALK NEWSBOY /
WEAR MASK / PROTECT /
REMOVE MASK / N / N / N /
TALK NEWSBOY / WEAR MASK /
PROTECT / REMOVE MASK / S / E /
E / IN / TALK GUNSMITH / BUY GUN
/ OUT / E / IN / ROB POST / W / W / IN
/ TALK LOUIE / HIRE / OUT / E / E / E /
E / IN / TALK PAWNBROKER /
PROTECT / OUT / W / W / W / W /
N / N / N / E / BUY TICKET / W / N / N /
/ WAIT (until the train come) / BOARD
TRAIN / EXAMINE POCKETS / N / S /
S / IN / BUY UNIFORMS / OUT / S / S /
E / E / E / E / E / E / IN / OUT / W /
IN / TALK FERGUS / HIRE / OUT / W /
/ W / W / W / W / S / IN / ROB BANK
/ Ready!!!



#####

KANE

Pune caseta in 'aparat' si tasteaza :
POKE 43, 2: LOAD
-pe ecran va apare: 'SYNTAX ERROR'
-se introduce:
POKE 43, 1
70 POKE 749, 169; POKE 750, 0;
POKE 751, 141; POKE 752, 4;
POKE 753, 128
80 POKE 754, 76; POKE 755, 226;
POKE 756, 252; SYS 695
OK, introduceti RUN si asteapta
resetarea calculatorului; dupa aceasta,
introduceti:
POKE 10696, 169; POKE 10697, 0;
POKE 10698, 234
apoi
POKE 6638, 234; POKE 6639, 234
SYS 3072 - START THE GAME

SLAMBALL

POKE 43, 255;
LOAD (RETURN)
dupa incarcare apasa
RUN/STOP impreuna cu
RESTORE, apoi introdu:
POKE 43, 1
POKE 3245, (0..255) nr.de vietii
urmat de
SYS 2066 pentru start game
.....
.....

ICUPS

Dezgroapa banda cu acest joc antic si
baga oeva POKE-uri in ei:
POKE 3214, 234
POKE 3215, 169
POKE 3216, 0
pentru a opri alienii sa traga si apoi:
POKE 45826, 234
POKE 45827, 169
POKE 45828, 0
pentru a-ti opri energia sa scada.
SYS 2060 pentru start game.

BUGBLASTER

Ai o copie a acestui joc?
Atunci sa incepem:
1 C=C+1; IF C=1 THEN
POKE 157, 128; LOAD
2 POKE 977, 76; POKE 978, 123;
POKE 979, 227
Buuuuun...
Acum tasteaza RUN (RETURN) pentru
a incarca jocul. C64 se va reseta, iar tu
introduc:
POKE 18760, 234 pentru vietii infinite
POKE 18464, 0 si numai centipedele te
mai pot omori.
SYS 18360 pentru start game.

SPECTRUM

AIRWOLF

POKE 56126, n nr. vietii
POKE 23377, 0
POKE 53705, 201

AMAUROTE

10 REM INFINITE LIVES FOR
AMAUROTE
20 REM SPECTRUM VERSION





40 CLEAR 26599
 0 LOAD "" SCREEN\$: LOAD ""
 CODE
 50 POKE 42506, 0
 60 POKE 42456, 0
 70 POKE 42974, 175
 80 POKE 38552, 0
 90 RANDOMIZE USR 26600

BOMB JACK

POKE 49530, 4 vietii infinite

BIONIC COMMANDO

10 REM INFINITE LIVES FOR
 BIONIC COMMANDO
 20 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS
 30 CLEAR 28663: POKE 23658, 8
 40 LOAD "" SCREEN\$: LOAD ""
 CODE
 50 POKE 34274, 0: CLS
 60 RANDOMIZE USR 50896

**BEYOND THE ICE
 PALACE**

POKE 38281, 0 vietii infinite

BASKET MASTER

POKE 31675, 201 energie inf.
 POKE 31712, 0 energie jucator
 POKE 30214, 201 fara faulturi
 POKE 30244, 0
 POKE 30245, 0
 POKE 30246, 0 fara greseli
 POKE 28908, (49...255) timp
 POKE 31815, n viteza ceas

BATTY

POKE 48440, 24 vietii infinite

CAULDRON 2

POKE 52133, 0 vietii infinite

CIBERNOID 2

10 REM INFINITE LIVES (48K)
 15 REM FOR CYBERNOID 2
 18 DATA 38, 196, 103, 39, 203, 102
 20 DATA 200, 173, 102, 156, 55

30 DATA 138, 124, 55, 245, 121
 40 DATA 55, 107, 146, 251, 200
 50 DATA 55, 12, 146, 200, 5, 104
 60 DATA 132, 77, 77, 61, 61

70 CLEAR 24999
 80 FOR A=25270 TO
 25300
 90 READ B: POKE A, B-5:
 NEXT A
 100 LOAD "" CODE:
 RANDOMIZE
 USR 25270

POKE 36198, 0 vietii infinite
 POKE 36049, 201 invulnerabil
 POKE 29914, 201 timp infinite
 POKE 30597, 0 arme infinite

DEFLECTOR

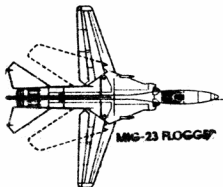
POKE 34256, 195 contact automatic
 POKE 34730, 0 vietii infinite
 POKE 42577, 0 energ. infinite
 POKE 42735, 0 supraincalzire

Emil Matara

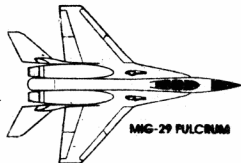
F19

Ai un PC?
 Ai F 19?
 Si ce daca...
 Oricum nu poti intra
 in joc fara a recunoaste
 unul din tipurile de
 de mai jos.
GOOD LUCK!!!

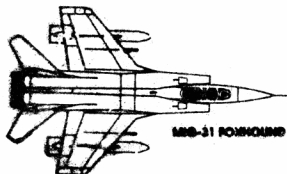
Catalin Florean



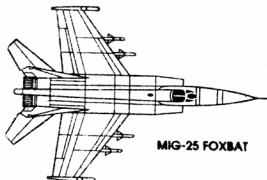
MIG-23 ROGGER



MIG-29 FULCRUM



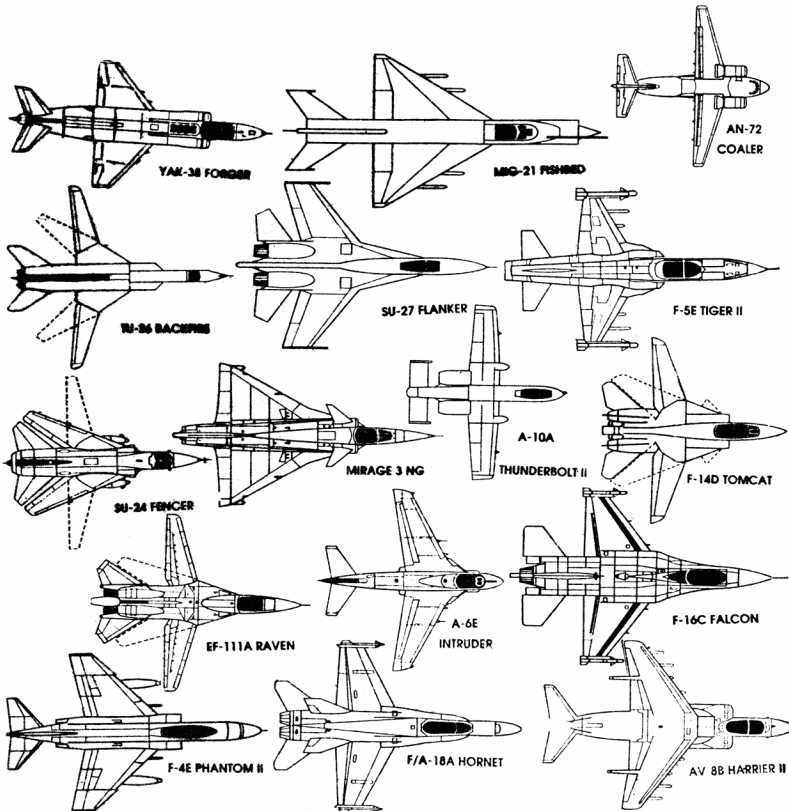
MIG-31 FOXHOUND



MIG-25 FOXBAT



MIG 17
 FRESCO



SLIGHT HUMOR FROM MICROSOFT (I)

1/2 : A mathematical symbol, meaning "only half of the real value", as in 1/2 or PS/2 (OS/2???)

386 : No, 486; Ooops 586. The only chip to consider if you're buying a DOS machine. Until Intel ramps up the 686.

640K : The salary the average Wall Street PC analyst pulls in each year.

Algorithm : A catch 1930 song by George and Ira Gershwin.

Backup : The chore you were really, honestly, going to do the very next thing before you switched drives and accidentally copied older, out-of-date versions of your files over all your newer ones at 3 a.m.

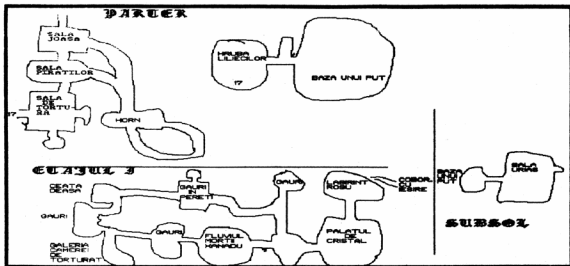
CD-ROM : A \$100 mechanism in a \$1200 cabinet that accesses vast quantities of valuable information too slowly to use.

Copy protection : A sly technique employed by hardware vendors to combat software piracy by continually changing the size and compatibility of disk drives (from 160K to 320K to 360K to 1.2MB to 720K to 1.4MB, etc.).

CP/M : An antiquated operation system from the early days of computing, based on inscrutable prompts like A>, terse commands, and absurdly backward conventions, such as eleven-character limits on file names. Contrasted with today's modern version of DOS.

Database, flat-file : A program selling for under \$500 that most people use to keep lists of names and addresses, etc.

Database, relational/programmable : A program selling for ever \$500 that most people use to keep lists of names and addresses, etc.



Tips & Tricks

COMOARA DIN PESTERA

caseta de jocuri
RECOOP - I.T.C.I
Harta realizata la ceroul
de informatica - I.T.C.I

Spectrum

Programul urmatoar ruleaza sub Beta BASIC, si calculeaza in-versa unei matrici.

Autor: Aligator Soft (Sandu Mihai) - Bucuresti

INFO

PROGRAM: Inversuni

CALCULATOR: Spectrum

UTILITAR: Beta BASIC

STOCARE: caseta

```

5 INPUT "nr. de elemente", N: LET V=0
10 DIM a(n): INCARCA
20 LET min=a(n-(n-1)): LET minpoz=(n-(n-1))
30 minimum, i
40 inversiuni, i
50 DELETE a(minpoz)
60 LET n=n-1
70 IF n=1 THEN LET inv=inv+0: SCRIE: STOP: ELSE GO
  TO 20
80 DEF PROC minimum: i: FOR i=(n-(n-1)+1) TO n:
  IF a(i) < min THEN LET min=a(i): LET minpoz=i:
  ELSE NEXT i
90 END PROC
100 DEF PROC inversiuni: i:
120 LET inv = minpoz-(n-(n-1)): LET V=V+inv
140 END PROC
150 DEF PROC INCARCA: i:
160 FOR i=1 TO N: INPUT LINE AS$: LET aa(i)=VAL AS$
  NEXT i
170 END PROC
190 DEF PROC SCRIE: i:
200 IF (inv/2)=INT(inv/2) THEN PRINT "inversiune para":
  ELSE PRINT "inversiune impara"
210 END PROC
  
```

INFO

PROGRAM: Inmultire MAT

CALCULATOR: Spectrum

UTILITAR: Beta BASIC

STOCARE: caseta

```

10 INPUT "nr. de coloane"; c1
20 INPUT "nr. de coloane 1"; c12
30 INPUT "nr. de linii"; l1
40 INPUT "nr. de linii"; l2
50 IF l1=c12 THEN GO TO 55: ELSE PRINT "inmultirea
  nu poate fi facuta": PAUSE 0: CLS: GO TO 10
60 DIM a(c1, l1): DIM b(c12, l2)
70 citeste: DIM c(l2): DIM d(c1): DIM e(c12, l1)
80 FOR g=1 TO l1
90 FOR t=1 TO c12
100 citeste coloana: citeste linie
120 inmulteste: transforma
130 NEXT t NEXT g
140 DEF PROC citeste coloana: FOR i=1 TO l2:
  LET d(i)=a(i, g): NEXT i
150 END PROC
160 DEF PROC citeste linie: FOR i=1 TO c1:
  LET d(i)=a(i, g): NEXT i
170 END PROC
180 DEF PROC inmulteste:
  LET TOTAL=0: FOR i=1 TO c1:
  LET TOTAL=TOTAL+a(i)*d(i): NEXT i
190 END PROC
200 DEF PROC transforma
  LET e(t, g)=TOTAL
210 END PROC
220 DEF PROC citeste: FOR i=1 TO l1: FOR t=1 TO c1:
  INPUT n: LET a(i, t)=n: NEXT t NEXT i:
  FOR i=1 TO l2: INPUT n: LET b(i, t)=N:NEXT t: END PROC
230 DEF PROC serie
240 FOR g=1 TO l2: FOR t=1 TO c12: PRINT e(t, g); " "; NEXT t: PRINT:
  NEXT g >>> /// 250 END PROC
  
```



Cum facem?

Pagina pentru incepatori



MEMORIE

SPECTRUM



Foarte multi dintre cei ce ne-au scris ne-au intreat care sint variabilele sistem a Spectrum.

Iata ca publicam tabelul continind prima parte a acestor variabile urmind ca intr-un numar viitor sa le explicam mai in detaliu.

- N1 23655 (#5C67) BREQ +45
Retine temporar registrul B al microprocesorului
- N2 23656 (#5C68) MEM +46
Adresa memoriei utilizat din MEMBOT
- 1 23658 FLAGS2 +48
- Indicatori
- x1 23659 DFSL +49
Numarul de linii de editare
- 2 23660 (#5C6E) STOP +50
Numarul primei linii ce va fi listata
- 2 23662 OLDPPC +52
Numarul liniei la care se executa CONTINUE
- 1 23664 (#5C71) OSPPC +54
Numarul instructiunii din linie care executa CONTINUE
- N1 23664 (#5C71) FLAGX +55
Indicatori
- N2 23666 (#5C74) STRLEN +56
Adresa sirului de caractere ultimul asignat
- N2 23668 (#5C74) TADDR +58
Adresa urmatorelui articol din tabela de sintaxa
- 2 23570 (#5C76) SEED +60
Startul pentru RND
- 3 23672 (#5C78) FRAMES +62
Contor ce incrementeaza la 1/50 secunde
- 2 23675 (#5C7B) UDG +65
Adresa primului caracter definit de utilizator (A)
- 1 23677 COORDS +67
Coordonata x a ultimului punct pus pe acran
- 1 23679 (#5C7F) PPOSN +69
Numarul de caractere ce ramin de tiparit pina la sfirsitul rindului la imprimanta
- 2 23680 (#5C80) PRCC +70
Adresa in buffer-ul de imprimanta la care s-a ajuns cu tiparirea

- 2 23682 (#5C82) ECMOB +72
Numarul de caractere de citit pina la sfirsitul rindului si al ecranului
- 2 23684 (#5C84) DPCC +74
Adresa la care se gaseste primul rind al ultimului caracter tiparit
- 2 23686 (#5C86) DPCC +76
Ca si DFCC - pentru linia de editare
- x2 23688 (#5C88) SPOSN +78
Numarul de caractere/rinduri pina la sfirsitul rindului/ecranului
- x2 23690 (#5C8A) SPOSNL +80
Ca si SPOSN pentru linia de editare
- 1 23692 (#5C8C) SCRCT +82
Cite ridicari de ecran pina la afisare "scroll?"
- 1 23693 (#5C8D) ATTRP +83
Citirile specificate cu PAPER, INK, BRIGHT, FLASH, (exceptind PRINT)
- 1 23694 (#5C8E) MASKP +84
Utilizat pentru INK 8, PAPER 8.
- N1 23695 (5C8F) ATTRT +85
Culorile specificate in PRINT, INPUT, etc.
- N1 23696 (#5C90) MASKT +86
Analog MASP
- 1 23697 (#5C91) PFLAG +87
Indicatori tiparire
- 30 23698 (#5C92) MEMBOT +88
Zona celor 6 memorii specificate de FP-calc.
- 2 23728 (#5CB0) +118
Neutilizate (Indicator RESET/NMI)
- 2 23730 (#5CB2) RAMTOP +120
Adresa ultimei memorii utilizate de BASIC cu exceptia UDG.
- 2 23732 (#5CB4) PRAMT +122
Adresa ultimului octet de RAM fizic existent in calculator.

Program BASIC pentru ordonare rapida

```

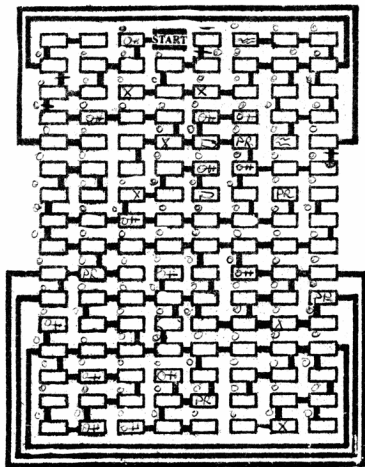
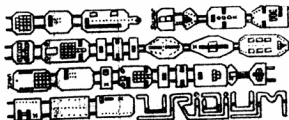
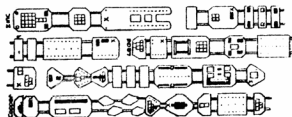
10 DEFFN M(i)=VAL "(FNM(I-1)-I AND A$(FNM(I-1)))
    < A$(i) + P*I*(1+(32 AND i=1) TO 33)
20 FOR i=n TO 2 STEP -1
30 LET M=FN M(i): LET T$=A$(M): LET A$(M)=A$(i):
    LET A$(i)=T$
40 NEXT I
    
```

Pentru ca programul sa ordoneze elementele in ordine crescatoare nu trebuie decit sa schimbam semnul "<" din linia 10.

TOP 1991**SPECTRUM**

TERMINATOR 2
 LEMMINGS
 WRESTLEMANNIA
 BART SIMPSONS
 SPIKE IN TRANSILVANYA
 ROBOZONE
 FIST OF FURY
 SMASH TV
 CISCO HEAT
 MANCHESTER UNITED IN
 EUROPE
 DARKMAN
 GOLDEN AXE
 SHADOW DANCER
 VIZ
 FINAL FIGHT
 HERO QUEST
 MERCS
 THUNDER JAWS
 SKULL&CROSS BONES
 WORLD CLASS RUGBY

Emil Matara

**Tips
&
Tricks**
JOE BLADE**URIDIUM**

```

100 REM TWIN DRIVE COPY
110 REM (C) HOBBIT SOFTWARE
120 REM -----
130 POKE50,32:CLR
140 POKE53280,15:POKE53281,15:PRINT""
150 80SUB1020:PRINT"COPY FROM DRIVE # 8 -> 8.....(1)"
160 PRINT"COPY FROM DRIVE # 9 -> 8.....(2)"
170 PRINT"COPY FROM DRIVE # 8 -> 8(8)...(3)"
180 PRINT"COPY FROM DRIVE # 8(9) -> 8....(4)"
190 POKE190,0:WAIT190,1:GETCS:IFCS<"1"ORCS>"4"THEN190
200 IFCS="1"THEND1=8:D2=9:POKE1020,8:POKE1021,9:GOTO380
210 IFCS="2"THEND1=9:D2=8:POKE1021,8:POKE1020,9:GOTO380
220 IFCS="3"THEND1=8:D2=9:Y=1:POKE1020,8:POKE1021,9
230 IFCS="4"THEND1=9:D2=8:Y=1:POKE1021,8:POKE1020,9
240 80SUB1020:PRINT"PLEASE TURN OF THE POWER TO DRIVE # 8,"
250 PRINT"AND TURN ON THE POWER TO DRIVE # 8(9)."

```

```

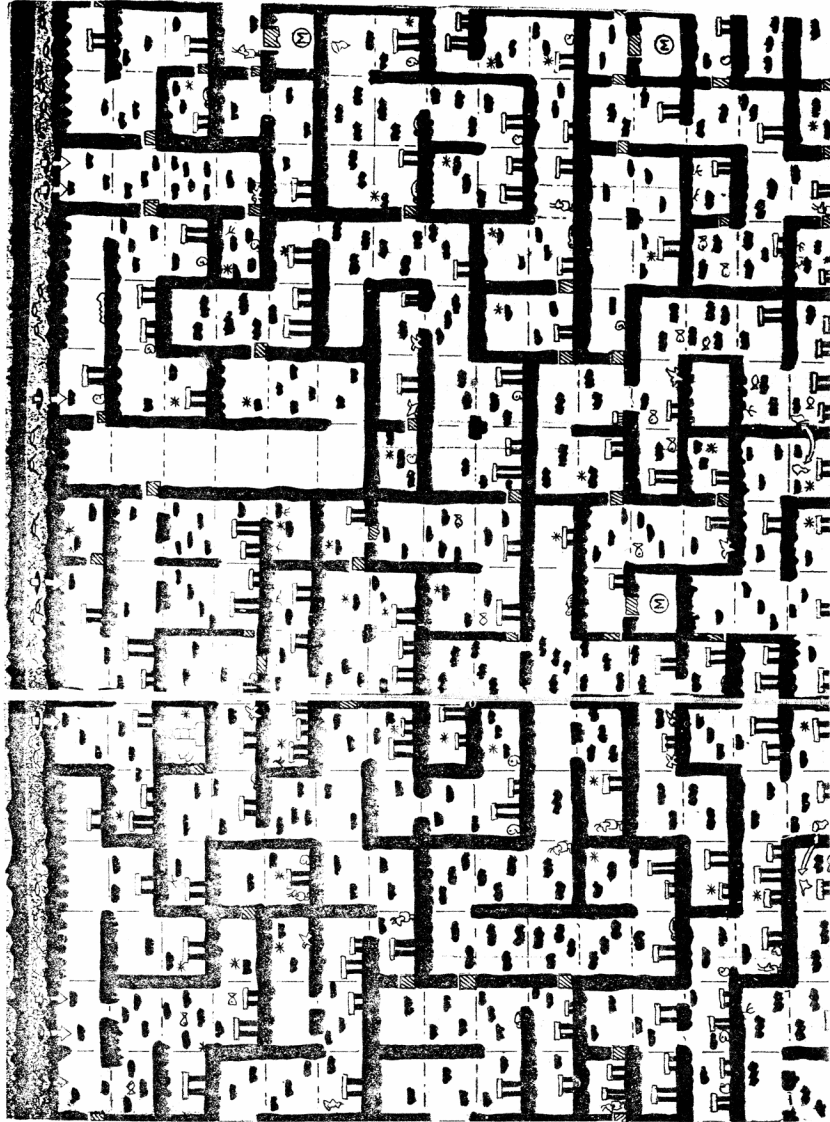
660 IFI=25ANDAS=" " THEN680
670 BS=BS+AS:IFBS="BLOCKS FREE." THEN10
680 NEXT:IFST<0 THEN60SUBS80
690 IFLEN(BS)>20 THENBS=LEFT$(BS,20)
700 AS(N)=BS:BS="":PRINT"      ",AX(N)," ",AS(N),"      ":N=N+1:GOTO800
710 AS(N)=BS:CLOSE1:CLOSE15
720 GOSUB1020
730 PRINT"ANSWER YES OR NO Y/N"
740 FORI=0TOM-1:IFAX(I)>25 THENPRINT"":AX(I),AS(I),"";
750 IFAX(I)<=25 THENPRINT"":AX(I),AS(I),"";
760 POKE190,0:WAIT190,1:GETC$:IFC$="N" THENCX(I)=0:PRINTTAB(30)C$:GOTO790
770 IFC$="Y" THENCX(I)=1:PRINTTAB(30)C$:GOTO790
780 GOTO760
790 NEXT:I=0:C=0
900 GOSUB1020:PRINT
810 IFCX(I)=1ANDAX(I)<=25 THENC=C+1:GOSUB970:PRINT
820 I=I+1
830 IFC=9 THENC=0:GOTO800
840 IFC=H THEN010
850 PRINT"FINISHED"
860 POKE190,0:WAIT190,1:GETC$:CLR:RUN410
870 FORX=LEN(AS(I))-4T01STEP-1:IFMID$(AS(I),X,1)=" " THENX$=LEFT$(AS(I),X-1)
880 IFMID$(AS(I),X,1)>CHR$(32) THENX$=LEFT$(AS(I),X):GOTO880
890 NEXT
900 OPEN15,D1,15:OPEN1,D1,2,X$+",""+RIGHT$(AS(I),3)+","R":GOSUBS80
910 PRINT" READING ";AS(I),"";
920 SYS679:GOSUBS80:CLOSE1:CLOSE15
930 OPEN15,D2,15:OPEN1,D2,2,X$+",""+RIGHT$(AS(I),3)+","M":GOSUBS80
940 PRINT" WRITING ";AS(I),"";
950 SYS832:GOSUBS80
960 PRINT" COPIED ";AS(I)," ":CLOSE15:CLOSE1:IFI=M-1 THEN970
970 RETURN
980 INPUT#15,EN,ER$,ET,ES:IFENC20 THENRETURN
990 PRINT"DISK ERROR #";EN;" ",ER$,ET,""ES,"";
1000 POKE190,0:WAIT190,1:GETC$
1010 CLOSE1:CLOSE15:CLR:RUN410
1020 PRINT"TWIN DRIVE COPY"
1030 PRINT"(C) 1991 HOBBIT SOFTWARE"
1040 PRINT"MAX. FILE LENGTH 225 BLOCKS = 56K"
1050 RETURN
1060 DATA12,50,119,0
1070 DATA162,1,32,198,255,169,0,133,251,169,32,133,252,162,0,169,159,197,252
1080 DATA144,23,32,165,255,129,251,32,103,255,200,9,230,251,200,2,230,252
1090 DATA76,180,2,32,204,255,96,32,165,255,141,60,3,120,169,52,133,1,173,60,3
1100 DATA129,251,169,55,133,1,88,76,193,2
1110 DATA162,1,32,201,255,169,0,133,253,169,32,133,254,162,0,169,159,197,254
1120 DATA144,38,161,253,32,168,255,32,103,255,200,15,165,254,197,252,240,13
1130 DATA230,253,200,2,230,254,76,77,3,32,204,255,96,165,253,197,251,200,237
1140 DATA76,110,3,120,169,52,133,1,161,253,141,60,3,169,55,133,1,173,60,3
1150 DATA88,32,168,255,76,90,3

```

READY.

Nodes of Yesod

--m a p--





TOTUL despre . . . VIRUSI

Pentru prima data aveti posibilitatea sa depistati virusii numai dupa semnatura lor.

Publicam integral urma lasata de catre cei mai importanti care circula pe la noi.

1024 00b440cd2172043bc17401f9c39c0ee8B
405 26a2490226a24b0226a28b0250b419cdA
4K e8080be8d00ae89a0ae8660ae8b40a53B
5120 40b104d3e88cd03c30510008ed88c06B
8 Tunes 33f6b9da03f3a550bb230353cb8ed0bcB
800 b9810151ad33d0e2fb5931154747e2faZ
AIDS Disk Trojan AID 4d5a12005201411be006780cfff992fA
AIDS Disk Trojan REM 4d5a0e011e0105160050d3fff3d21A
Agplane 9cc0390909090909c5031c02e3826daA
Aids II Ad5a80011000780020009702970260RZ
Aids 0600ae426e4c72034600004004001000Z
Alabama 8cd33db8ed8b070b47027474891f89B
Ambulance 00018a0788058b4701894501ffe7c3e7B
Amoeba cf9c502ea10701402ea3071340011072B
Amstr,d c7060e0100002e8c0610012eff2e0e01A
Anticad fc06e852ff2e8c0626002e8c0681002eZ
Armaggedon 018cbca0000000808bc88ed8be0001bfB
Blood 1e0e1fb419cd2150b202b40ecd21b41aA
Burger a0067ca2097e080e077c890e0a78e857X
B4470401508 ad008d364602d2158840eA
Cascade (1) 01 0f8db74d01bc820631343124464c75f8Z
Cascade (1) 04 0f8db74d01bc85061343124464c75f8B
Cascade (1) Y4 fa8bcd800005b81eb3112ef6872a01B
Cascade Format 0f8db74d01bc850631343124464c77f8B
DBase (1) 50b80afbc213dfb0a7402eb8a56e800B
DBase (destroy) b90001ba00008eda33db50a262658403cB
Dark Avenger a4a58b26060033db33ff64f5e800005eB
Datacrime (1) 36010183ee038bc63d00007503e90201B
Datacrime (2) 36010183ee038bc63d00007503e9f00B
Datacrime II2 e8A072ec605223c2d0ca2e8807432eB
Datacrime III 5e81ee030183fe00741c2e8a94030182B
Datacrime IIB 2bcb2e8a0737c2c2d0ca2e8807432f3bdB
December 24 the6067e03feb45290cd212e8c06450326B
Den Zuk (1) fa8c88ed88ed0bc00f0fb8787e59c3X
Den Zuk (2) fa8c88ed88ed0bc00f0fb8787e59c3X
Devil's Dance b80001508cc88ed88ec0306b82135cdZ
Disk Killer 2ea113042d08002ea31304b106d3e08eX
Do Nothing 8cca8edaba00988ec2f3a41eb800008eB
Durban b91100a4e2fdb4decdd2180fd7f4470eB
Dyslexia b4c0ed213d3412750e2e880003011e07A
E.D.V 0e015083ec04b80001cfb601b9082751X
Edho-2 d3e840cd103c18cd9498ec1bf0200abB
Fellowship 8ec33db8ed8b360000ff360200c706B
Fellowship 33db8ed8b36000ff360200c7060000B
Filler cd12bb40007f32400108ec0ba0000ebX
Fish 6 e800005b81eba90db9580d2e80370B
Flash 005e88de81c30f00b000fad50a8807ebB
Flip 33db33ff8ec32629061304cd12b106d3X
Form b106d3e08ec03339f0f0ef3a50668X
Fu Manchu fcb4e1cd2180fce1731680f047211b4Z
Ghostballs ae75ede2fa5e0789bc16008bfe81c71fb

Hallochen eb8cc903d98ed3bcd0853bb2e0053cbB
Icelandic (1) 2ec60687020a9050353152561e8bda43B
Icelandic (2) 2ec60679020905035152561e8bda43B
Icelandic (3) 2ec606607020a905035152561e8bda43B
Italian-Gen b106d3e02dc0078ec0be007c8bfeb900X
Italian 32e4cd1af6c67750afcc20750552e8X
Itavir 83c4025a95b5850535152cd26720d83B
Jerusalem-AUSA fcb4e0cd2180fce0731680f0c037211b4Z
Jerusalem 03f72e8b8d1100cd218c80510008ed0Z
Je-Jo b800f08ec0bf08e0813d4347f51b817db
Jocker 89e581ec0001bf000005576f401b1e57A
Joshi 50cbb800036c337e15b637a00b9X
Joshi fa8cc88ed88ed0bc00f0fb11304b106X
July 13th 2ea012003490be1200b9b1042e300446B
Kennedy e817007204b44feb53bc5050301ff0b0
Kitty fabbc0078ed3bc7a020ee800005e1f8
Korea 31c08ed88ed0bc0f0ffbb13048b0748X
LeHigh 8b54fc4d4feb8ed8b84425cd21061f33B
Liberty 0174031f595b0535152e061e0e1fe8Z
MIX1-2 b800008ec0be71032683e840083c70aB
MIX1 b800008ec026803e3c037775095f5e9B
Macho 505156be90069260890d1e98ae18ac1B
Mistake 32e4cd1a80fe03760a90909090052e8X
Murphy b44acd218cc048ed8c87060100600808B
NJH 33c08ed88ed0bc0f0ffbb13048b0784Z
New Zealand (1) 0400b801020e07b000233c98bd1419cX
New Zealand (2) 0400b801020e07b0001b90132d29cX
Number of Beast (2) b8003dcd21935a520e1f1e07b102b43fA
Number of the Beast 5a520e077e1f1eb05050e43fcbcd2172A
Ohio fafa0cc88ed8ed0bc00f0fb8500073fX
Old Yankee b003cfc9c3d004b74069d2eff2e00006B
Orpax 06b8e033cd213cfd74238cc8ec68b36B
PSQR fcb80ffcd213d011743b06b8f135cdZ
Pentagon 8cc88ed0bc0f08ed8fbb447c817606X
Perfume fcbf00003a481ec900406bfba0057cbB
Pixel (1) 0e1f250100744cbad801b409cd212d02A
Pixel (2) ba9e00b8023cd2128bd8061fba2b01b9A
Pixel (3) 000100012e81e02018bc32eff2e0001A
Plastique 5.21 c08edba11304b106d3e08ed833f68b44Z
Plastique b8404bcd213f78567512b8441fab0001Z
Pretoria ac34a5aa4b57f9c3a11f0150a11d01a3A
PrintScreen fa33c08ed0bc00f01e161fa113042d02X
Prudents 0e07be404b923006561e87e03595ee8B
Shake b8034cd213d34127503eb4890b44abbB
Slow e800005e8bde909081c6Z
South African (1) 1e8bec74610001e80000582dd700b1B
South African (2) 1e8bec74610001e80000582dd6300b1B
Spanish e82906e8e005b419cd21888e4300e8ceB
Subliminal ae263805e0f98bd783c2030612ec706B
Sunday feb4fcd2180fcd731580f0c047210b4Z
Surv 1.01 0e1fb42acd2181f9c407721b81fa0104A
Surv 2.01 81f9c407722881f0a10472223c03751eA
Surv 3.00 03f72e8b8d1500cd218c80510008ed0A
Svir 33f646268b0ce302ebf88bd683c20e4e8B
Swap 31c0cd13b80220b90627ba00011b0020X
Sylvia cd21ebfeca3a17002a3780233c0a39e4eA
Syslock 8ae18ac1330614003104464e2f25e59B
TUQ 56538cc88ed8e01012e8b0405030157B
Taiwan (2) 07e4210e02e621fbb98000e0000b80B

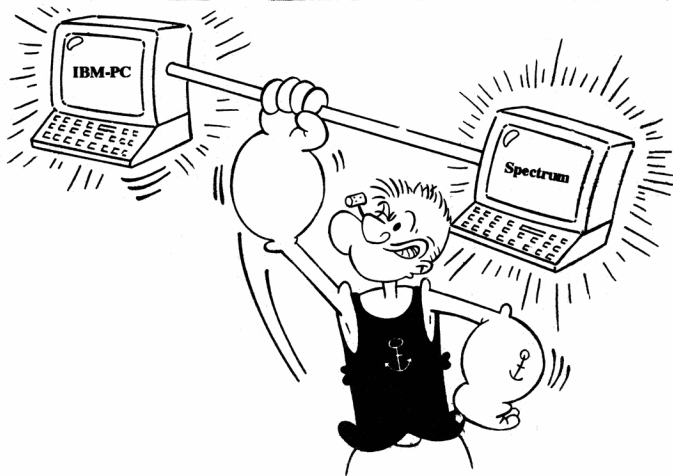


Taiwan 07e4210c02e621fbb9800033f6bb8000B
 Teabyte / V-Alert 1e0e1f8d36f704bf0001b92000f3a42eB
 Tiny 408d94ab01b90200cd21b43ecd21ffe5B
 Traceback b419cd2189b451018184510184088c8cB
 Twelve Tricks bab8dbbe640231944201d1c24e79f733Z
 Type 5351521e06560e1fe800005e83ee24ffB
 V.1 8ec026a1130444848503d00017203d3Z
 VP 0001fcbf0001b91000f2a4b80001ffe0fB
 Vacuna (1) 8cc88ed88ec08ed083c402b80000502eB
 Vacuna (2) e800005b2e8947fb800008ec026a1c5B
 Vocanna 80fc037504b402eb0780cf0b7502b40aB
 Victor 8cc88bd8b104d3ec03c650b8d80050cbB
 Vienna (1) 8bf283c60a90bf0001b9B
 Vienna (2) fc8b281c60a00bf0001b90300f3a4b8B
 Vienna (3) fc89d683c60a90bf0001b90300f3a489B

Vienna (4) fc8bf283c60abf0001b90300f3a48bf2B
 Vienna (5) cd210e1fb41aba8000cd2158c3ac3c3bB
 Vienna (6) 8e1e2c00ac3c3b74093c007403aebf4B
 Violator bf0001f3a48bf2b430cd213c007503e9B
 Virdem-1 be80008d3ed703b92000f3a4b8000026B
 Virdem-Gen 434b7409b44fcd2172ac4b75f7b42fcdB
 Virdem be80008d3ebf03b92000f3a4b80000
 Virus-90 558b2e010181c5030133c033dbb9090f
 W13 8bd72bf983c70205030103c18905b440B
 XA-1 (1) b02c8846ff8b7e00884efe8a4eff000dA
 XA-1 (2) 0ee80000fa8bec5832c0894602814600f
 Yale bb40008edba11300f7e32de0078ec00eX
 Yankee 00007402b603520e5143cfe800005b81
 Zero Bug 81c91f00cd21b43ecd215a1f59b443b0

ATENȚIE !!!

Aproape toate calculatoarele compatibile IBM au . . . D2. Un virus foarte nou, foarte virulent ce se 'baga' in FAT, EXE si COM.
 Nu este depistat decit de Scan84. (ultimul antivirus din 1991).





Laborator

hobBIT



Interfata de copiere pe casetofon

Commodore 64
Mircea Gavva

Cu ajutorul interfeței prezentate mai jos se poate efectua copierea programelor înregistrate pe casete între două unități "Datasette" conectate simultan la calculator, în condiții superioare folosirii unui dublu casetofon audio. Avantajele metodei propuse deriva din folosirea unităților de caseta specializate pentru C64, între care are loc un transfer de date sub forma de impulsuri tip TTL (nealterate de filtrele de audiofrecvență).

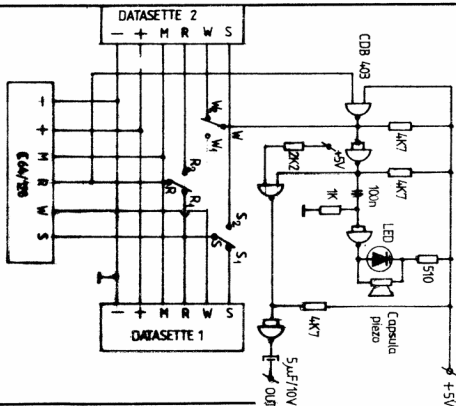
Interfața se execută pe o placă de sticlotoxolit dublu placat pe care se realizează și conectoarele - tata pentru unitățile "Datasette".

Interconectarea dispozitivelor se face cu calculatorul nealimentat cu tensiune.

Se pot copia programe pe caseta de la unitatea 1 la unitatea 2 în două moduri:

- a) fără încărcarea programului în memoria calculatorului:
 1. După pornirea calculatorului și apariția mesajului de sistem, se apasă "RECORD+PLAY" la unitatea 2.
 2. Se apasă "PLAY" la unitatea 1.
- b) cu încărcarea programului în memoria calculatorului:
 1. După pornirea calculatorului se apasă "RECORD+PLAY" la unitatea 2.
 2. Se tastează "LOAD", urmat de RETURN.
 3. Se apasă "PLAY" la unitatea 1.

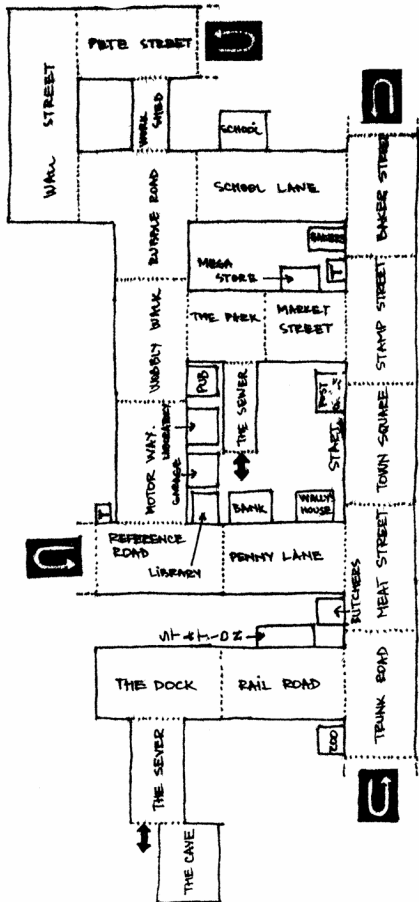
După terminarea înregistrărilor, verificarea lor se poate face folosind unitatea 1 sau 2.



From Now to Forever Everywhere's Valley

T - TELEFON

- FUNDĂTURĂ



Posta ... gratuita



Schimb
jocuri/uti-
litare
Spectrum.
Caut

GENS, MONS,
MONITOR, SPION,
ELITE, LOOM, NINJA.
tel.: 971/72352

URGENT!!!

Dau inscriere televizor
color anul 1988 la
magazinul "Unirea"
pentru un calculator HC,
Cobra sau compatibil ZX
Spectrum (negociabil)
tel.: 73.47.58 d.15
Catalin

Schimb jocuri si utilitare
pentru compatibile
Spectrum. Caut LIFE
GUARD/SHADOW
WARRIORS/ROBO
COP 2/ POKER/
TOYOTA CELICA GT4
RALLYE. THE LAST
NINJA REMIX
tel.: 95/15.41.55

Schimb sau cumpar toate
numerele revistei
hobBIT cu exceptia nr.2
di 3.
tel.: 996/31663

Doresc corespondenta
cu posesori de Spectrum
si compatibile, in vederea
schimburilor de pro-
grame si idei.
Catalin Mihaila
sat Lopatareasa

com. Bisoca, jud. Buzau
cod 5154

Schimb jocuri si utilitare
pentru Spectrum. Caut
programele: BATMAN/
LEONARDO/ SPY vs
SPY/ GAUNTLET/
MERCENARY I+II /
DAN DARE II
tel.: 909/21054

Caut hobBIT 1 si 2. Vind
joystick proportional,
joystick simplu, cartus
ROM pt. C64, manual
GW BASIC (in fran-
ceza), manual Forth si
manual Multiplan,
diverse componente.
tel.: 931/44450 d.17
Dan

Am primit in plus nr.3 si
4 din hobBIT. Le doresti
cineva? Caut nr.1.
Am nevoie de ajutor
pentru NIGHT RALLY.
Il are cineva?
Andrei Stan
Titu Maiorescu 6
BLX2, sc.A, ap.4
P Neamt - 5600

Caut o schema de inter-
fata pentru joystick.
Ionel Neag
Bd. Decebal, BL15, ap.74
Deva - 2700
Hunedoara

Caut jocuri si/sau
utilitare PE F5.25, HC90.
Plata ramburs, lista an-
ticipat. Excluz bisnitarii.
Nicolae Dinu
M Kogalniceanu
Tulcea 8844

Schimb programe pentru
C64/disc. Caut jocurile
MatchDay 2 si Robocop.
tel.: 921/67329

Doresc sa fac schimb de
programe si utilitare cu
toti posesorii de cal-
culatoare Spectrum.
Ioan Davidescu
Str. Lotului 9,
BLB32, ap.1
Iasi - 6600

Caut hobBIT 1, 2, 3;
schimb jocuri si utilitare
Spectrum.
Silviu Preoteasa
Str. Banat, BLB2, ap.15
Pitesti - 0300



Cumpar
programe,
jocuri
Spectrum
pentru

CIP pe caseta.
Eusebiu Palivan
Str. V Alecsandri 9
BL17B, ap.3
Slanic - jud. Prahova

Am nevoie de un PROM
Ferranti ULA 5C 112E-3
8312. Platesc oricic.
Radu Huma
Str. Cojocarilor 4
Sighisoara - Mures

Cumpar joystick
kempston. Schimb
programe pentru cal-

culatoare compatibile
Spectrum.
tel.: 83.23.31

Cumpar urgent caetefon
mono, nou sau putin
folosit, cu difuzor/deck si
joy. Cumpar jocurile:
SABOTEUR I+II,
BOMB JACK, RYGAR,
ROBOCOP sub 25lei
tel.: 75.53.08

Cumpar colectia revistei
"Micro"; caut adresa
redactiei Micro. Cumpar
utilitare Spectrum.
tel.: 976/84363 Dan

Cumpar manualul de
utilizare si programare in
BASIC (pt.HC-90)
tel.: 73.47.58 Catalin

Cumpar cite un exemplar
din hobBIT 1 si 4.
tel.: 931/50667



Vind sau
schimb
programe

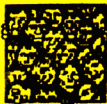
Spectrum.
tel.: 971/46981 Iulian

Vind cablaj imprimat
compatibil Spectrum,
varianta cu TTL.
tel.: 53.70.81

Cumpar documentatie si programe pentru ATARI 800. tel.: 43.34.77

Cumpar soft pentru MSX. tel.: 23.26.85

Cumpar unitate disc 5", 1541 sau 1571 pentru C64/128. tel.: 50.29.59



Ca orice revista care se respectă, și noi vom publica un "ALMANAH hobBIT", în care o parte importantă îl va ocupa "AGENDA hobBIT".

Această agendă va cuprinde toți posesorii de calculatoare ce doresc ca numele lor să fie cunoscut (un fel de carte de telefon a fanilor) pentru un schimb de programe și documentație.

Inscriindu-vă în "AGENDA hobBIT" nu veți mai fi singuri.

Bifați X rubrica care corespunde.

Numele, prenumele și pseudonimul sînt necesare (ex: ADRIAN NANU - ADISOFT sau Killersoft, etc)

Rubrica cu cheiar este opțională, dar faceți în așa fel încît să puteți fi contactat, dacă este cazul.

Puteți să ne scrieți ideile voastre în legătură cu materialul ce trebuie introdus în Almanah.

Doriți să primiți ramburs un "ALMANAH hobBIT"? - bifați pe talon.

ULTIMUL TALON
 Ultima sansa de a figura în Agenda hobBIT.
 01.02.1992 data expirării

**ALMANAHUL
 hobBIT**



Hmm, mi se pare un lucru interesant . . .
 Vreau sa figurez si eu in "AGENDA hobBIT".

NUME _____ PRENUME _____ PSEUDONIM _____

TELEFON _____ PREFIX _____

ADRESA _____ ORAS _____

CASUTA POSTALA _____

DATE OPTIONALE - SE PUBLICA

CALCULATOR _____

IDEI _____

- La aparitia "A.H", vreau sa primesc un exemplar, ramburs, pe adresa _____
- NU vreau un "A.H."
- Va trimit pentru prima oara acest cupon.
- Hei! - fiti atenti ca mi-am schimbat adresa . . .
- Mai terminati cu prostiile!

Pentru Larry



**Hallo,
baietzi si
fetitze.**

Va urez un sincer:

La multzi ani!

si in anul 2000 tot de hobBIT sa te tzi (n-am gasit alta rima).

Pentru ca n-am 's' (de la sura -aia de paie) sau t (de la tap - nu tap, tapul care maninca iarba, sotzu' lu' capra), deci pentru ca n-am t si s (stiti voi care s si t) va scriu tzap in loc de tap.

Cum a fost de revelion?

Pun pariu ca unii din voi n-au rezistat si au butonat putin si atunci.

Deci vedeti (vedetzi) ca ne-am emancipat 80% si acum tiparim pe un 286.

Neaparat vreau sa-mi spuneti ce parere aveti despre asta!

Si acum bomba bombelor:

APARE AL MANAHUL!!!

Dar cum? C O L O R; si sa vedeti articole. . .

In primul rind un material complet despre spargerea protectiilor, cu soft si hard si cu documentatie; apoi un programator de EPROM-uri tot asa, cu soft, hard si documentatie. O nebulnie, nu alta. Si totul pentru Spectrum. Apoi pagini intregi de listinguri de utilitare si jocuri pentru Spectrum, Commodore si . . . si . . . si . . . Apple, TI99/4A si ATARI400/800. Ei?!?

Pentru Spectrum avem nenumarate jocuri comentate, dintre care unele chiar foarte, foarte noi.

Nici hartile nu lipsesc si nici capitolul LABORATOR.

Dar cea mai importanta parte a ALMANAHULUI o sa va incinte (cu i din i ca la inaltzime):

AGENDA HOBBIT care numara peste 1000 de butonari.

Este publicata pe orase pentru a putea lua mai usor contact cei ce vor lucrul acesta.

Nu credeti ca sint 1000?

Nici eu n-am crezut pina cind n-am vazut.

Nu uitati, ultima data cind se mai primesc inscrieri in Agenda este 01.02.1992.

Dupa asta, la anu'. (stiu ce vrei sa spui, dar mai bine tacii!)

Astazi n-am sa raspund la scrisori, n-am sa comentez nimic pentru ca nu-si are rostul inainte de un eveniment ca acesta din februarie. (dupa cite stiu eu, este primul ALMANAH de acest gen care apare la noi in tara.

Tot ce va rog este sa faceti un efort si sa ne scrieti atit inainte (dar repede) spunindu-ne ideile voastre sau, pe ultima suta, trimitindu-ne materiale spre publicare, cit mai ales dupa, cu impresii si critici.

Oricum, este bine sa cumparati ALMANAHUL pentru ca veti gasi o groaza de surprize in el (inclusiv pe mine, HA, HA, HA. . .)

OK, pa!, ne vedem in februarie la ALMANAH iar apoi lunar, in revista.

BYE

P.S. Totusi, fox, nu-ti cumpara AMIGA, ia-ti un PC. (stii tu cine...)

Firma

O & B I

**va ofera spre vnzare diskette de 5" si 3"
Pentru toate calculatoarele si buzunarele.**

A dresa firmei este:

Bulevardul Garii 3-5 - Bucuresti

TI 99/4A

```

5 RANDOMIZE
10 DIM K(20)
20 DIM N$(10),V$(10),A$(10)
30 CALL CLEAR
40 PRINT "WELCOME TO STORY
PROCESSOR"
60 FOR DE = 1 TO 800
65 NEXT DE
70 CALL CLEAR
75 X$ = "NOUN"
80 FOR X = 1 TO 5
85 GOSUB 320
100 N$(X) = Y$
105 NEXT X
110 CALL CLEAR
115 X$ = "VERB"
120 FOR X = 1 TO 5
130 GOSUB 320
140 V$(X) = Y$
145 NEXT X
150 CALL CLEAR
155 X$ = "ADJECTIVE"
160 FOR X = 1 TO 5
170 GOSUB 320
180 A$(X) = Y$
185 NEXT X
190 CALL CLEAR
195 GOSUB 350
200 PRINT "THE MAGIC ";N$(K(1))
210 PRINT
220 PRINT "ONCE UPON A TIME
THERE WAS A MAGIC
";N$(K(1))
230 PRINT "THAT WAS VERY
";A$(K(2))
240 PRINT "ONE DAY, THE MAGIC "
;N$(K(1));" MET A ";A$(K(3)),
N$(K(4))
250 PRINT "'HELLO, ";N$(K(4));"
SAID THE MAGIC ";N$(K(1))
260 PRINT "'WOULD YOU LIKE TO
";V$(K(5));"?"
270 PRINT "BUT THE ";A$(K(3)),
N$(K(4)); " WAS TOO "
;A$(K(6));" TO ";V$(K(5))
280 PRINT "THE END"
290 PRINT "'WOULD YOU LIKE A
DIFFERENT VERSION? Y/N"
295 INPUT R$
300 IF R$ = "Y" THEN 190
310 END
320 PRINT "PLEASE ENTER A ";X$
330 INPUT Y$
340 RETURN
350 FOR I = 1 TO 20
360 J = INT(RND*5) + 1
370 K(I) = J
375 NEXT I
380 RETURN
    
```

Commodore 64 Barbut

```

1 C=1000;J=1000;DIM A(4)
2 PRINT "{ CLR} INTERNATIONAL
BARBUT"
3 PRINT "TU AI";J;"$":PRINT
"EU AM";C;"$"
4 INPUT "MIZA";M
5 IF M>C OR M<J THEN 4
6 FOR I=1 TO 4:A(I)=INT(RND(1)*
6)+1:NEXT
7 PRINT "TU AI DAT";A(1);A(2)
8 PRINT "EU AM DAT";A(3);A(4)
9 IF A(1)+A(2)=2 THEN PRINT
"AI CISTIGAT":J=J+M:C=C-M:
GOTO 14
10 IF A(3)+A(4)=2 THEN PRINT
"AM CISTIGAT":J=J-M:C=C+M:
GOTO 14
11 IF A(1)+A(2)>A(3)+A(4) THEN
PRINT "AI CISTIGAT":J=J+M:
C=C-M:GOTO 14
12 IF A(1)+A(2)<A(3)+A(4) THEN
PRINT "AI PIERDUT":J=J-M:
C=C+M:GOTO 14
13 PRINT "EGALITATE"
14 IF C=0 THEN PRINT "NU MAI
AM BANI":END
15 IF J=0 THEN PRINT "NU MAI
AI BANI":END
16 GET T$:IF T$=" " THEN 16
17 GOTO 2
    
```

Radu Davidescu
Bucuresti

Doriti un abonament? Nimic mai simplu...

Expediati TALONUL de mai jos pe adresa redactiei. El va asigura un abonament pt un an. In momentul aparitiei revistei, ea va pleca prompt spre Dumneavoastra.
Neridicarea coletului duce la pierderea rezervarii.

DA, doresc un abonament. Trimiteti cite exemplar(e) pentru:

NUME

ADRESA

Plata se va face ramburs.

PC

Imprimanta

```

100 REM DRAFT DOWNLOAD
CHARACTER
110 WIDTH "LPT1:";255
120 OPEN "LPT1:" AS #1
130 PRINT #1,CHR$(27)+"="+
CHR$(15)+CHR$(0)+CHR$(20)
+"A";
140 PRINT #1,CHR$(0)+CHR$(11);
150 RESTORE 270
160 FOR I = 1 TO 11
170 READ A:PRINT #1,CHR$(A);
180 NEXT I
190 REM PRINT DRAFT
DOWNLOAD
200 PRINT #1,CHR$(27)+"I"+
CHR$(4);
210 PRINT #1,"A A A A A"+
CHR$(10)+CHR$(13);
220 REM PRINT TEXT DOWNLOAD
230 PRINT #1,CHR$(27)+
"I"+CHR$(6);
240 PRINT #1,"A A A A A"+
CHR$(10)+CHR$(13);
250 CLOSE
260 END
270 DATA 0,12,146,65,34,28,64,0,128,0
    
```

=====

Atari 400\ 800, 400XL Gotcha I

Trebuie sa fi rapid si destept sa joci acest game. Este mai greu decit iti imaginezi. Dar ai doua avantaje: unul este "treceerile secrete" din joc, lucru pe care calculatorul nu il poate face, iar al doilea este ca apasind butonul joystick-ului, poti opri calculatorul citeva secunde. Atentie la TAMP !

```

10  GRAPHICS 4:POKE 710,0
20  POKE 752,1
30  D = 5:XX = 76:YY = 37
40  P = INT(RND(1)*38)
50  REM GAME LOOP
60  COLOR 1:PLOT X,Y
70  GOSUB 900
80  IF Y = P AND X = 78 THEN
    X = 1
90  IF X > XX THEN XX = XX + 1
100 IF X < XX THEN XX = XX - 1
110 IF Y > YY THEN YY = YY + 1
120 IF Y < YY THEN YY = YY - 1
130 SOUND 3,YY*5,10,8
140 COLOR 0:PLOT X1,Y1
150 COLOR 1:PLOT XX,YY
160 COLOR 0:PLOT XX1,YY1,
170 IF D < 1 THEN 190
180 IF STRIG(0) = 0 THEN 220
190 IF XX = X AND YY = Y THEN
    400
200 IF T > 500 THEN 420
210 T = T + 1:GOTO 50
220 B = 0:D = D - 1
230 SOUND 3,121,1,8
240 GOSUB 900
250 COLOR 1:PLOT X,Y
260 COLOR 0:PLOT X1,Y1
270 IF B > 50 THEN 300
280 B = B + 1:T = T + 1
290 GOTO 230
300 GOTO 50
400 PRINT "YOU GOT TAGGED ";
410 GOTO 430
420 PRINT "YOU SURVIVED ";
430 PRINT "SCORE: ";T
440 END
900 X1=X:Y1=Y:YY1=YY:XX1=XX
910 S=STICK(0)
920 IF S=14 THEN Y=Y-1
930 IF S=13 THEN Y=Y+1
940 IF S=7 THEN X=X+1
950 IF S=11 THEN X=X-1
960 IF S=6 THEN X=X+1:Y=Y-1
970 IF S=5 THEN
    X=X+1:Y=Y+1
980 IF S=9 THEN X=X-1:
    Y=Y+1
990 IF S=10 THEN X=X-1:
    Y=Y-1
    
```

```

1000 IF X < 0 THEN X = 0
1010 IF Y > 38 THEN Y = 38
1020 IF X > 78 THEN X = 78
1030 IF Y < 0 THEN Y = 0
1040 RETURN
    
```

```

140 IF A = 8 THEN 200
150 CALL SOUND (500,400,0)
160 PRINT "YOU MISSED!!!"
170 FOR DE = 1 TO 300
180 NEXT DE
190 GOTO 40
200 CALL SOUND (1000,-5,2)
210 CALL HCHAR (A + 4,16,48)
220 FOR DE = 1 TO 1000
230 NEXT DE
240 GOTO 40
    
```

TI 99/4A Patratul

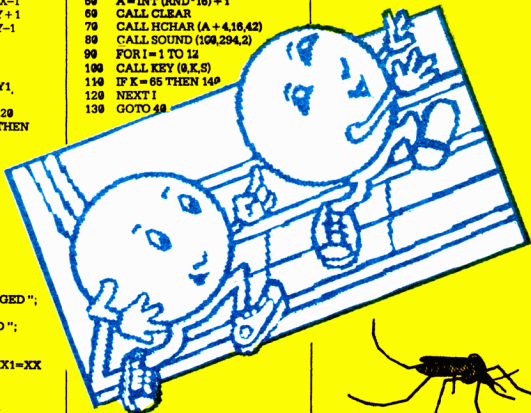
Un joc de patrate.
Obiectivul sau este de a apasa tasta 'A' atunci cind patratul ajunge in mijlocul ecranului.

```

10  CALL CLEAR
20  CALL CHAR
    (43,"81422418FF244281")
30  CALL CHAR (42,"FFFFFFFF-
    FFFFFFFF")
40  RANDOMIZE
50  A = INT (RND *16) + 1
60  CALL CLEAR
70  CALL HCHAR (A + 4,16,42)
80  CALL SOUND (100,294,2)
90  FOR I = 1 TO 12
100 CALL KEY (0,K,S)
110 IF K = 65 THEN 140
120 NEXT I
130 GOTO 40
    
```

Nemesci

POKE 2279,1:255 VIES EXTRA
POKE 6513,234
POKE 6514,234
POKE 6515,233 VIES INFINIES
SYS 18550 POUR COMMENCER
*Balkras, pour ne pas devenir maboul faire un
RESET, SYS 32784*



Pret (cu extensie): 70 lei