

Ultima[®] Underworld[™]

The Stygian Abyss



hobBIT

REVISTA AMATORILOR DE CALCULATORARE

NR. 6 (11) - NOIEMBRIE 1992



PALM COMPUTER SERVICE srl

Tel. (01) 617. 23. 52

Specializată în servicii informatice de calitate, firma "PALM COMPUTER SERVICE" SRL, vă oferă la cele mai scăzute prețuri:

- protecție împotriva virușilor;
- instalare, întreținere și depanare de microcalculatoare (8/16/32 de biți) și rețele;
- cursuri de inițiere și perfecționare în utilizarea micro- și mini calculatoarelor, pe echipamentele firmei sau ale beneficiarilor:
 - introducerea în utilizarea calculatoarelor în sistemele de operare MS-DOS, UNIX, RSX-11M, precum și în Microsoft Windows;
 - inițiere și perfecționare în programarea calculatoarelor, în limbajele: C, PASCAL, FORTRAN-77, BASIC și utilizarea acestora în Microsoft Windows;
 - utilizarea pachetelor de programe Wordstar (3.3-6.0), Wordperfect (5.1), WORD for WINDOWS (2.0), Ventura Publisher, Norton Commander, PC Tools, Norton Desktop for Windows, dBase IV;
- dactilografie și tehnoredactare asistată de calculator;
- proiectare și realizare practică după specificațiile beneficiarului de:
 - programe;
 - baze de date;
 - circuite electronice.

Ne puteți contacta zilnic la telefon:

(01) 617.23.52 - București

(09) 716.02.26 - Ploiești



DIRECTOR

CALIN OBRETIN
ION TRUICA

SEF REDACTIE
VIVI CONSTANTINESCU

REDACTIA
MIRCEA GAVAT
FLOREAN CATALIN
EMIL MATARA

AU COLABORAT
MIREL DOBRILA
AURELIAN ISTRATE
CAROL SZABO
SILVIU STROE
ERDELY BELA
VALER SOFT
OCTAVIAN IONESCU
MIHAI SANDU
HEMINGSOFT
CIPSOFT
ROBERT GROZEA
VIRGILIU PERCEC
ANDREI SAVA
SILVIU ANGHELACHE
SORIN CIUPA

INTRODUCERE TEXT
ANA-MARIA COJOCARU

GRAFICA
FLORIN

Revista este editata de

hobBIT s.n.c.

cont nr. 40 72 99 60 76 153

deschis la

BRD SMB

inreg.nr.40/3147/1002



Bucuresti
C.P. 37-131

CUPRINS

Nr.6 (11) / Vol.II

NEWS 4

Curs de programare Z80 6
Prima parte dintr-un curs de programare
asteptat de foarte multi posesori de Z80

TASWORD13

Commodore diagnostic 11
Ceas digital (listing) 16
DIZZY 1 (map)19
Plasa 3D 20
Set de caractere20
DIZZY - Prince of Yolk Folk 21

TRIAL.BAS (listing) 22
Spike in Transylvania (map) 24

Protectie26
Secret code 26
Program de transferare pe disc 27

TIPS & TRICKS28

Robin Hood32
DUNE 33
Ikary Warriors (map) 36

Blinky's40
Fisiere text41

POSTA44
Pentru Larry46
SEM.NEXT 48

Redactia 'hobBIT' va ureaza un sincer :

LA MULTI ANI !

si cit mai multe programe in 1993

NEWS

WHO IS HOT AND WHO IS NOT



UN TOP DE JOCURI PENTRU TOATE FORMATELE:

- Sensible Soccer - Renegade
- Civilisation - Microprose
- Falcon - Action
- Championship Manager - Doman
- Formula 1 - Microprose
- Fire and Ice - Renegade
- Oh No More Lemmings - Psygnosys

PC

- Oh No More Lemmings - Psygnosis
- Indiana Jones - U S Gold
- B17 - Microprose
- Birds of Prey - Electronic Arts
- Links 386 - Pro US Glod
- Monkey Island - Microprose
- Star Trek - Electronic Arts
- Grand Prix - Accolade
- Falcon 3,0 - Microprose

Topul UK pe luna noiembrie pentru PC

1. Aces of the Pacific
2. Indiana Jones 4
3. Monkey Island 2
4. Wing Commander 2
5. Ultima Underworld
6. Battle Island
7. Airbus A320
8. Civilisation
9. Global Effect
10. Eye of the Beholder 2
11. Ultima 7
12. Crisis in the Kremlin
13. Bundesliga Pro
14. Larry 5
15. Rampart

Srimati butonari cititori,

Stim ca majoritatea au un Spectrum sau ceva compatibil; mai stim ca, desi poti juca zile intregi pe un Z80, se poate juca mai bine si mai mult pe un 286 sau 386; stim ca fiecare trebuie sa-si vinda cele aproape 30 de HC-uri pentru a-si cumpara un PC; si totusi...

- pastrand proportia de 60-70% din revista dedicata posesorilor de Z80, vom incerca sa va facem pofta de PC-uri. De ce? - vor intreba unii. Pentru ca Z80, desi bun si prietenos, a imbatrinit, s-a epuizat, s-a consumat!

In Anglia sint cluburi de nostalgici care mai perpetueaza Spectrum-ul, citiva in Franta si citiva in Germania, in rest ... gol.



Deci sa nu va surprinda ca vom prezenta unele games-uri de PC. Merita sa le cunoastem, chiar daca momentan nu avem unul. oricum, 'hobBIT'-ul va ramine tot al celor cu HC-uri. Pe cuvintu' nostru !...



REDACTIA

Important

APARE

ALMANAHUL hobBIT



Toti abonatii din tara vor primi prin posta 'Almanahul hobBIT'.

Cu cine mai corespondam:

Port Coquitlam Computer Club
Jay H. Siegel
1752 Renton Way,
Port Coquitlam,
BC V3B 2R7
Canada

Commodore, Amiga, MS-DOS

Osborne/Kaypro User Club of Toronto
Leslie F. Fontaine
4 Munhill Rd. Weston,
ONT M9P
Canada

MS-Dos, CP/M

Kanawha Valley FOG
Merritt Corp
P. O. Box 668
Charleston, Wv
USA

CP/M, MS-DOS

CE mai cautam?...

Sound Blaster 2.0 ----- 170 DM
Sound Blaster Pro 3.1 ----- 350 DM
Video Blaster ----- 600 DM

si in curind va apare:

F15 Strike Eagle III
UTOPIA
Matrix Cubed
Plan 9 - From outer space
D/Generation
StormMaster

NEWS

Firma Accolade produce un game dupa cartea lui Stephen King: The Dark Side
Virgin arunca pe piata o noua productie: KYRANIA
Lucas Film ne propune: The Dig
Cunoscuta Sierra are o noua recolta de toamna: The Colonel's Bequest 2, Quest For Glory 3, Iceman 2, Eco Quest 2 si Castle Of Dr. Brain 2.

CURS DE PROGRAMARE Z80

Carol Szabo

Prin acest curs ne propunem ca dumneavoastra, beneficiind de un calculator compatibil SPECTRUM, să puteți să utilizați limbajul de asamblare și poate chiar și codul mașină.

Nu să fie plicticos. Voi începe direct:

LDIR înseamnă copiaza blocul de memorie începând cu adresa indicată de registrul dublu HL, de lungime indicată de registrul dublu BC, la adresa indicată de DE.

Simplu nu?!...

Ei! Am glumit. Sunt multe de învățat înainte de asta, chiar dacă simțem deștept și nerabdători.

Întâi trebuie să învățăm să comunicăm calculatorului programul.

Acest lucru se poate realiza numai cu ajutorul unui editor de texte.

Cele mai cunoscute editoare de pe SPECTRUM, specializate pentru editarea programelor în limbaj de asamblare sunt ZEUS și GENS3M21.

Voi da în continuare câteva informații despre cele două editoare.

ZEUS - editor mod ecran

Se încarcă normal cu: LOAD "".

Introducerea instrucțiunilor se poate face ca în BASIC linie cu linie, sau cu comanda: I n m.

COMENZI:

N u - text nou de la adresa a. (implicit 32768)

O a-textvechi dela adresa. (implicit 32768).

R n m s-renumerotare începând cu linia s care va deveni n și pasul m (implicit: m=10; n=10; s=0).

Q - revenire în BASIC.

T- tipărește adresa și lungimea textului curent

(Util la salvarea textelor pe caseta).

K n m - șterge liniile de la 'n' la 'm' inclusiv (implicit n=0, m=0).

L n m s -LIST de la linia 'n' la 'm' cu 's' linii până la pauza (implicit n=0; m=65534; s=16)

F n m s"text" - caută între liniile n și m inclusiv textul "text" (implicit n=0; m=65534; s=16);
face pauza după s linii găsite.

I n m - inserare automată de linii cu prima linie n și pas m. Se iese din acest mod cu EDIT. (implicit n=10, m=10).

A - assemblează text. (Adică transformă textul programului în coduri de instrucțiuni).

X - Lansează în execuție programul asamblat.
CS+9 - șterge ecranul;

GENS3M21

Se încarcă cu următoarea secvență:

CLEAR XXXXX-1

LOAD ""CODE XXXXX (XXXXX - adresa de la care se încarcă GENSUL).

Se lansează cu una din următoarele comenzi:

RANDOMIZEUSR XXXXX (prima oară după încărcare) - programul astfel lansat va face inițializarea rece și relocarea.

RANDOMIZEUSR (XXXXXX+56) - programul astfel lansat va porni ștergând însă textul editat.

RANDOMIZEUSR (XXXXXX+61) - programul va începe fără a modifica parametrii preexistenți revenirii în BASIC, deci nici a textului editat.

COMENZI:

A - Asamblează text. După introducerea acestei comenzi veți fi întrebat "Table size:". Numarul pe care îl introduceți reprezintă lungimea maximă (în octeți) a tabelii pe care asamblorul o va genera și folosi apoi în cursul asamblării. Ea trebuie să fie cel puțin egală cu 13*(numarul de etichete din program+numarul de macroinstrucțiuni utilizate)+14. Dacă răspundeți cu ENTER, fără a da nici o valoare, asamblorul va lua o tabelă convenabilă (în majoritatea cazurilor).

După ce treceti de acest pas veți fi întrebat: "Options:" la care pentru început răspundeți cu 4 și apoi ENTER.

(Chiar dacă nu ați înțeles aceasta comandă nu vă speriați, o voi mai explica odată după ce veți avea mai multe noțiuni.)

B - Revenire în BASIC.

D n,m - Sterge liniile de la n la m inclusiv.

E n - Edit n . Copiază linia n pe ecran și apoi tipărește numărul eședesupts întră în modul EDIT, poziționând cursorul pe primul caracter din linie.

În acest mod sînt activate următoarele taste :

Q - lasă linia ca înainte de editare și revine în modul de așteptare comenzi.

R - reeditează linia inițială .

K - șterge caracterul de sub cursor.

Z - șterge linia din poziția curentă pînă la sfîrșit.

F - vezi comandă F .

SPACE - înaintează un caracter fără a modifica nimic în plus.

DELETE - întoarce cu un caracter cursorul, fără a modifica nimic în plus.

CS+8 - trece cu cursorul pe caracterul din următoarea poziție TAB, tot fără alte modificări.

S - vezi comandă F .

I - înserează caractere înainte caracterului curent.

X - se duce cursorul la sfîrșitul liniei și se intră în submodul "J" .

C - schimbă caracterele de sub cursor cu cele introduse de la tastatură .

ENTER - revenire în modul așteptare comenzi, după ce linia modificată va fi fîrst înscrisă în locul celei vechi.

(Submodurile C și I se parasesc cu ENTER).

F n,m,f,s. - caută între liniile n și m sirul f, îl înlocuiește cu s. (cautarea se continuă cu F și substituția se aprobă cu S (vezi comandă E)).

G,,s - încarcă de pe caseta textul cu numele s (la sfîrșitul textului curent).

H - verifică text pe microdrive.

În,m - inserare automată de linii începînd cu linia n și pasul m . Iesirea din acest mod de lucru se face cu EDIT.

K n - Setează numărul de linii pe care le va lista deodată comandă L.

L n,m - LIST de la n la m.

N n,m - renumerotează textul cu prima linie n și pasul m.

P n,m,s - salvează liniile de la n la m inclusiv cu numele s.

R - analog comenzii X din ZEUS.

S,,a - setează a ca separator (în loc de ",").

T n,m,s - această comandă va fi explicată mai târziu.

V - tipărește valorile implicite ale parametrilor (parametrii ultimei comenzi careia i s-au specificat parametrii).

W n,m - tipărește la imprimantă liniile de la n la m.

X - tipărește adresa de început și de sfîrșit a textului.

Vom începe acum cursul propriu-zis cu explicarea construcției citorva programe simple, pentru a va face cît mai plăcută învățarea.

De exemplu, sa realizăm un program care șterge ecranul (fără a modifica atributele) :

Ecranul, pentru calculator, este o zonă de memorie (memoria ecran) unde fiecărui bit îi corespunde un punct pe ecran : dacă un bit ia valoarea 1 punctul

corespunzător de pe ecran are culoarea INK , altfel are culoarea PAPER. Deci pentru a șterge ecranul va trebui sa punem în 0 toți bitii. Acest lucru este echivalent cu a înscrie 0 în toată memoria ecran.

Vom folosi un algoritm de felul următor:

```
FOR i=inceputul memoriei ecran TO sfîrșitul ei
  POKE i,0
```

```
NEXT i
```

Am folosit aici variabila "i" pentru a memora locația în care se va înscrie 0.

Rotul unor astfel de variabile îl joacă în limbajul de asamblare de obicei registrii. Aceștia sînt "variabilele" cu care microprocesorul operează. Ele sînt de două tipuri:

1. Simple, care pot lua valori de la 0 la 255 (0-#FFF). # semnifică faptul că ceea ce urmează este un număr scris în baza 16.

2. Duble, adică două simple lipite care pot lua valori de la 0 la 65535 (0-#FFFF).

(Sistemul de numeratie hexazecimal (în baza 16) nu trebuie să va sperie . El va fi explicat pe larg cînd vom avea nevoie de el.)

Să revenim la registrii. Spre deosebire de variabilele BASIC ele au nume fixate : A, B, C, D, E, H, L, pentru cei simplii și BC, DE, HL, pentru cei dubli. Numele acestora din urmă sugerează modul cum sînt formați: prin alipirea B cu C, D cu E și respectiv H cu L.

Acum să încercăm să transpunem programul în limbaj de asamblare. Pentru aceasta el trebuie descompus în operații elementare:

1. i ia valoarea BEGECR (începutul memoriei ecran);

2. în locația adresată de i se pune 0;

3. se adaugă la i unu (se incrementează valoarea lui i);

4. se compară i cu adresa de sfîrșit a memoriei ecran + unu;

5. dacă i este diferit de ENDE (sfîrșitul memoriei ecran) + 1, atunci sari la pasul 2.

6. ne oprim (revenim în programul apelat sau în BASIC).

Simplu , nu ?!...

1. i ia valoarea BEGECR se spune :

LD HL,BEGECR , unde cu HL i-am înlocuit pe i deoarece microprocesorul operează cu registrii cu nume fixe nu cu variabile.

2. în locația de memorie a cărei adresă (număr) se află în registrul dublu HL se pune 0:

LD (HL),0

3. se incrementează HL:

INCHL

4.se compară HL cu ENDE+1
Această operație este prea complicată pentru microprocesor. El nu poate compara direct decît prin intermediul registrului A (denumit acumulator). Deci ar trebui să copiem HL în registrul A, dar A este un registru simplu deci nu poate fi încărcat cu unul dublu. În concluzie, comparația trebuie făcută pe etape:

1. copiaza in A, pe H
2. compara A cu ce ar fi in H cind HL contine ENDE + 1 (ENDEH).
3. daca A este diferit de ENDEH du-te la LD (HL),0
4. copiaza in A, pe L
5. compara cu ce ar fi in L daca HL ar contine ENDE + 1 (ENDEL)
6. daca A este diferit de ENDEL du-te la LD (HL),0

Aceasta se traduce astfel:

1. LD A,H
2. CP ENDEH
3. JP NZ, (aici ar trebui sa-i spunem microprocesorului unde sa sara. Aceasta se face cu o eticheta, adica scriem JP NZ,LOOP, iar in linia cu LD (HL),0 punem LOOP LD (HL),0).Deci scriem: JP NZ,LOOP
4. LD A,L
5. CP ENDEL
6. JP NZ,LOOP
7. RET (Return to BASIC, sau la programul apelat)

Acum putem sa introducem programul in calculator:

1. Incarcati editorul;
2. Porniti-l;
3. Dati comanda L. Va apare 00010.
4. Tastati **space** LD HL,BEGECR **enter**.
5. Va apare 00020. Tastati LOOP LD (HL),0 **enter**. (Fara a mai tasta **space** inainte de LOOP.)
6. Va apare 00030. Tastati **space** INC HL **enter**.
7. Analog introduceti toate liniile astfel incit programul sa arate astfel:

```
00010 LD HL,BEGECR
00020 LOOP LD (HL),0
00030 INC HL
00040 LD A,H
00050 CP ENDEH
00060 JP NZ,LOOP
00070 LD A,L
00080 CP ENDEL
00090 JP NZ,LOOP
00100 RET
00110 BEGECR EQU 16384
00120 ENDEH EQU 88
00130 ENDEL EQU 0
```

Observati ca am adaugat liniile 110-130 pentru a defini (declara) etichetele BEGECR, ENDEH, ENDEL.

Ati inteles ca eticheta este un nume prin care denumim o valoare fixa, care o vom declara in program. Si ca EQU, inseamna: fie eticheta din stanga egala cu valoarea din dreapta.

Eticheta LOOP reprezinta, asa cum este pozitionata in linia 20 adresa la care se va asambla instructiunea LD (HL),0.

Programul nostru este aproape gata, va mai trebui doar sa-i spunem ASAMBLORULUI (care transfor-

ma textul nostru in cod executabil) numai adresa unde sa asez codul si punctul de pornire al acestuia.

Aceasta se face astfel:

```
00005 ORG 40000
```

```
00007 ENT. pentru ZEUS, sau
```

```
00007 ENT $ pentru GENS
```

Acum programul este gata de asamblare si numai apoi de rulare. Vom da deci comanda A si dupa ce sintem gata cu asamblarea, daca aceasta s-a facut cu succes, putem porni programul cu X si respectiv cu R.

Observatie: Pentru ca textul scris in ZEUS sa arate mai bine, in loc de space utilizati CS + 2 (CAPS LOCK). GENS-ul aliniaza singur textul, dar daca vreti puteti utiliza CS + 8.

In ZEUS pentru a corecta greselile de introducere puteti utiliza: CS + 3, CS + 4, CS + 5, CS + 6, CS + 6, CS + 7, CS + 8, CS + 0.

LECTIA 2

In Mai sus am vazut inceputul. Daca v-ati insusit (FOARTE BINE!) ceea ce v-am spus, atunci putem trece mai departe.

Sa facem totusi o scurta sistematizare a ceea ce stim:

Disponem de 7 registri simpli: A, B, C, D, E, H, L (care sint variabile din punct de vedere logic si memorii interne ale microprocesorului din punct de vedere fizic), care pot lua valori de la 0 la 255 si pentru care reamintim urmatoarele:

1. Acestor registrii le putem da o valoare fixa:

LD R,N, unde R poate fi oricare din registrii de mai sus, iar N este o expresie numerica ce poate lua orice intreaga valoare intre 0 si 255.

2. Se poate copia continutul unui registru in altul:

LD R1,R2, unde R1 si R2 sint oricare din registrii anteriori. Registrul sursa este R2, iar R1 este registrul destinatie.

3. Se poate copia in orice registru continutul locatiei de memorie adresata de registrul dublu HL;

LD R,(HL), unde R poate fi chiar si registrul H sau L. In acest caz adresa k-atiei este, bineinteles, cea data de continutul registrului HL, inainte de executia instructiunii.

4. Se poate copia valoarea oricarui registru simplu in locatiile de memorie adresata de registrul dublu HL:

```
LD (HL),R.
```

5. Se poate adauga unu (incrementa) la orice registru: INC R.

6. Se poate compara registrul A cu o valoare fixa, sau cu un alt registru (chiar si cu el insusi):

CP N respectiv CP R. Aceasta comparatie consta de fapt in scaderea din acumulator (A) a valorii de comparat, iar in functie de rezultat se stabileste valoarea unor indicatori de conditie.

Astfel indicatorul carry (C) este pus in unu (conditia C) daca rezultatul scaderii este negativ, adica A

valoare , altfel carry ia valoarea 0 (conditia NC) , adica A=valoarea.

Indicatorul zero (Z) este pus in unu (setat), (conditia Z), daca A=valoarea (rezultatul scaderii 0), altfel indicatorul ZERO este inscris cu 0 (resetat), conditia NZ.

Indicatorul sign (S) indica semnul rezultatului:

S=1 (minus, conditia M), daca rezultatul scaderii are bitul 7 de valoare 1;

S=0 (plus, conditia P), daca rezultatul scaderii are bitul 7 de valoare 0. (Vezi conventia de semn ce va fi descrisa mai tirziu).

Indicatorul party/overflow (P/V) indica in acest caz depasirea in cazul numerelor cu semn (ce vor fi tratate odata cu consideratiile despre sistemele de numeratie) (P/V=1 este conditia PE si P/V=0 este conditia PO).

Indicatorul substract last (N) indica faptul ca s-a efectuat o scadere N=1.

Indicatorul Half carry (H) indica valoarea transferului de pe bitul 3 pe bitul 4.

Ultimii doi sint inaccesibili utilizatorului direct (vezi POP AF in capitolul lucrul cu stiva).

Acesti indicatori sint utilizati de programator in primul rind prin instructiunile de salt conditionat :

JP conditie, adresa

Nu este obligatoriu ca indicatorii sa fie folositi intermediar dupa comparatie , ei raminind stabili pina la o noua instructiune care sa-i afecteze.

Instructiunile care afecteaza carry sint:
ADC A...; ADD HL...; ADD A...; ADD HL...;
ADD IX...; ADD IY...; AND...; CCF;CP...; DAA;
EX AF,AF'; NEG; OR...; POP AF; RL...; RLC...;
RR...;RRC...;SBC...; SCF; SLA...; SRA...; SRL...;
SUB...; XOR...

Instructiunile care afecteaza zero sint :
ADC...; ADD A...; AND ...; BIT ...; CP ...; CPD;
CPDR; CPI; CPIR; DAA; DECR; EX AF,AF';
INR,(C); INC R; IND; INDR; INI; INIR; NEG;
OR...; OTDR; OTIR; OUTD; OUTI; POP AF; RL...;
RLC...; RLD; RR...; RR ...; RRC ...; RRD; SBC ...;
SLA ...; SRA ...; SRL...; SUB...; XOR...

Instructiunile care afecteaza sign sint:
ADC...; ADD A...; AND...; BIT...; CP...; CPD;
CPDR; CPI; CPIR; DAA; DEC R; EX AF,AF'; IN
R,(C); INC R; IND; INDR; INI; INIR; LD A,I; LD
A,R; NEG; OR...; OTDR; OTIR; OUTD; OUTI;
POP AF; RL...; RLC...; RLD; RR...; RRC...; RRD;
SBC...; SLA...; SRA...; SRL...; SUB...; XOR...

Instructiunile care afecteaza P/V sint:
ADC...; ADD A,R; AND...; BIT...; CP...; CPD;
CPDR; CPI; CPIR; DAA; DEC R; EX AF,AF'; IN
R,(C); INC R; IND; INDR; INI; INIR; LD A,I;LD
A,R; LDD; LDDR; LDIR; NEG; OR...; OTDR;

OTIR; OUTI; OUTD; POP AF; RL...; RLC...;
RLD...; RR...; RRC...;RRD...; SBC...; SLA...; SRA...;
SRL...; SUB...; XOR...

In enumerarea de mai sus parametrul R reprezinta unul din registrii A, B, C, D, E, H, L sau locatia adresata de registrul dublu HL, sau IX + deplasament, sau IY + deplasament, cu exceptia instructiunii LD A,R.

Nu va sperati ca nu cunoasteti tot ce v-am enumerat mai sus, caci veti afla tot pe parcursul cursului.

Tot ceea ce ar mai trebui sa va mai spun acum in legatura cu acest subiect este ca instructiunea INC R face Z=1 daca R a avut valoarea 255, si deci va deveni 0 si ca este posibil a compara A cu locatia adresata de registrul HL: CP (HL)

7. Se poate scadea unu dintr-un registru simplu: DEC R. Aceasta instructiune afecteaza indicatorul Z, astfel: Z=1 daca dupa executia instructiunii R=0; altfel Z=0.

Aceste ar fi citeva operatii de baza cu registrii simpli. Pentru a exemplifica o parte din ele vom rescrie programul pentru stergerea ecranului in alta forma:

```
LD HL,BEGECR
LD BC,LUNGEC
LOOP LD (HL),0
INC HL
DEC C
JP NZ,LOOP
DEC B
JP NZ,LOOP
RET
BEGECR EQU 16384
LUNGEC EQU 6144
```

In aceasta varianta, spre deosebire de prima, terminarea operatiei se decide nu in functie de adresa curenta in care se va inscrie 0, ci de numarul de pasi ce au mai ramas de facut.

LUNGEC reprezinta lungimea (in octeti) a memoriei ecran (fara atribute).

Pentru a intelege modul cum se decrementeaza numarul de pasi cred ca este suficient sa spunem ca registrii B si C se comporta fata de registrul BC, ca si cifrele unui numar de doua cifre fata de acesta. Deci scadem unitate cu unitate (decrementam) cifra mai putin semnificativa (C), iar de cite ori aceasta atinge valoarea 0, se decrementeaza cifra mai semnificativa (B).

8. O alta instructiune utilizata este LD (RR),A , unde RR este un registru dublu : BC,DE, sau HL. Efectul acestei instructiuni este copierea continutului registrului A (acumulator) in locatia de memorie adresata de RR.

Observatie : Daca RR=BC , sau DE , atunci singurele instructiuni valide sint LD (RR),A. Pentru RR=HL este valida orice instructiune LD (HL),R , precum am spus la registrii simpli.

Cu instructiunile de pina acum putem scrie un program (o subrutina de fapt), care sa stocheze imaginea de pe ecran in memorie si altul-care sa copieze imaginea stocata, pe ecran.

```
LD HL,BEGECR
BEGECR EQU 16384
LD DE,STORE
STORE EQU ... ;AICI DATI ADRESA
                LA CARE
LD BC,LUNGMOV ;VETI MUTA
                IMAGINEA
LUNGMOV EQU 6912
LOOP LD A,(HL)
      LD (DE),A
      INC HL
      INC DE
      DEC BC
      LD A,B
      CP 0
      JP NZ,LOOP
      LD A,C
      CP 0
      JP NZ,LOOP
      RET
```

Retineti! Daca intr-o linie asamblorul intilneste semnul ; ignora linia pina la sfirsit , cu exceptia cazului cind apare sub forma " ; "(semnul ; este echivalent cu REM din BASIC).

Observati ca directiva de asamblare (adica instructiunea care nu va avea ca rezultat cod obiect executabil) EQU poate sta oriunde in program. Exista insa doua exceptii, de bun simt de altfel:

1. Daca in partea stinga se afla o eticheta ce va fi argument al directivei ORG, atunci EQU trebuie sa se gaseasca obligatoriu inainte de ORG.

2. Daca in partea dreapta se afla o eticheta, atunci ea trebuie sa fie evaluabila in momentul asamblarii EQU, adica directiva EQU sa se afle dupa aparitia in partea stinga a etichetei din partea dreapta.

Programul de mai sus copiaza imaginea de pe ecran in memorie incepind cu adresa STORE.

Deplasarea in sens invers se poate face in trei moduri:

1. Se inverseaza intre ele valorile pentru etichetele BEGECR si STORE, deci se scrie 16384 in loc de ... si ... in loc de 16384.

2. Se inverseaza intre ele etichetele: in loc de LD HL,BEGECR vom pune LD HL,STORE si reciproc, in loc de LD DE,STORE vom pune LD DE,BEGECR (lasind evident valorile pe loc).

3. Se lasa etichetele si valorile pe loc , dar se modifica sensul transferului : in loc de

```
LD A,(HL)
LD (DE),A
```

vom pune :

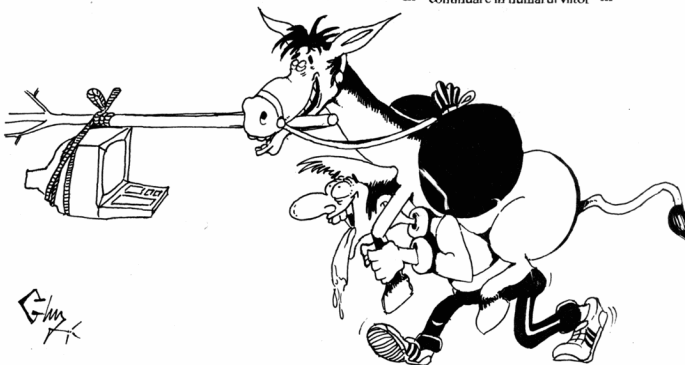
```
LD A,(DE)
LD (HL),A
```

deci inversam registrii.

Evident in toate cele trei cazuri pentru ca schimbarea sa devina efectiva trebuie sa reasamblam intreg programul, eventual la o adresa diferita de prima. Sper ca nu ati uitat de ORG si ENT.

In modificarea 3 am folosit LD A,(DE), probabil ati inteles efectul: copiaza in A continutul locatiei de memorie adresata de registrul dublu DE.

--- continuare in numarul viitor ---



G/m
/k

COMMODORE DIAGNOSTIC

Dupa MONCTONT USER GROUP - Canada

SIMPTOME

POSIBILE SOLUTII

	6510	6526	6581	6569	PLA	ROM 226	ROM 227	ROM 225	8701
	a	b	c	d	e	f	g	h	j
Cursorul sare in pozitia HOME	-----	a							
Apar culori anormale in litere	-----	d							
Se afiseaza diferite caractere	-----	a+d							
Sistemul nu se reseteaza si nu functioneaza RESTORE	-----	a+e+g							
Dispare cursorul dupa pornire	-----	b							
Se afiseaza SYNTAX ERROR dupa pornire	-----	f							
Sistemul se reseteaza dupa comanda LOAD	-----	a+f							
Tastatura nu opereaza corect	-----	b+f							
Motorul de la casetofon trage continuu	-----	a							
Dispare cursorul cind se introduce casetofonul	-----	a							
Casetofonul merge extrem de incet	-----	a							
Ecran negru dupa pornire	-----	a+d+e+j							
Nu apare cursorul; culoare intermitenta pe ecran	-----	a							
Ecran alb dupa 'PRESS PLAY ON TAPE'	-----	a							
Cursor nemiscat	-----	a							
Dupa apasarea RETURN cursorul sare HOME	-----	f							
Comanda POKE nu functioneaza	-----	f							
Joystick-ul nu functioneaza corect	-----	b							
Nu se afiseaza litere pe ecran	-----	b+d+e+h							
Se afiseaza numai caractere grafice	-----	b+c							
Apare mira dar nu si cursorul	-----	b+f							
DEVICE NOT PRESENT in lucrul cu discul	-----	a+b							
Driver-ul continua sa mearga	-----	b							
Culoare incorecta a screen-ului	-----	d+e							
Tastatura nu functioneaza	-----	b							
Probleme cu casetofonul	-----	a+b							
Flashuri de culoare	-----	e							
Cartridge-ul nu functioneaza	-----	e+g							
Calculator 'mort' (30-40% PLA)	-----	e							
USER PORT nu functioneaza	-----	b							
Fara sunet	-----	c							
Fara note	-----	c							
Paddle nu functioneaza	-----	b+c							



A trillionth of second here, a trillionth of second there. These damned delay will kill you

CURIOZITATI

-Pentru IBM folositi listingul de la Apple, schimbind HOME cu CLS.
Linia 330 se transforma in: 330 BEEP

-Pentru Commodore 64/128 se foloseste tot listingul de la Apple schimbind HOME cu PRINT CHR\$(147)
Stergeti linia 330.

Atari

```

10 P = 2
20 DIM W$(20), G$(10)
30 DIM W1$(10), S(2), W(10)
40 FOR I = 1 TO 2
50 S(I) = 0: NEXT I
60 REM GAME LOOP
70 FOR I = 1 TO 10
80 W(I) = 0: NEXT I
90 PRINT CHR$(125)
100 PRINT "SCORE:"
110 PRINT "PLAYER 1: "; S(1)
120 PRINT "PLAYER 2: "; S(2)
130 P = P + 1: IF P > 2 THEN P = 1
140 PRINT "PLAYER #"; P; "S
    TURN"
150 D = 2
160 IF P + 1 = 3 THEN D = 1
170 PRINT "PLAYER #"; D; "CLOSE
    YOUR EYES"
180 PRINT
190 PRINT "PLAYER #"; P; "ENTER
    YOUR WORD"
200 INPUT W$
210 IF LEN(W$) > 10 THEN 180
220 PRINT CHR$(125)
230 W1$ = " ": X = LEN(W$)
240 FOR I = 1 TO X
250 Y = INT(RND(0) * X) + 1
260 IF W(Y) = 1 THEN 250
270 W(Y) = 1: W1$(I,1) = W$(Y,Y)
280 SOUND 0, 40, 12, 15
290 FOR B = 1 TO 250: NEXT B
300 PRINT W1$(I,1);
310 SOUND 0, 0, 0
320 FOR B = 1 TO 200: NEXT B
330 NEXT I
340 PRINT CHR$(125): G = 1
350 PRINT "PLAYER"; D; "YOU
    HAVE 4 GUESSES."
360 REM GUESS LOOP
370 PRINT : PRINT W1$
380 PRINT "GUESS #"; G
390 INPUT G$
400 IF G$ = W$ THEN 440
410 G = G + 1
420 IF G > 4 THEN 480
430 GOTO 360
440 PRINT "RIGHT!"
450 S(D) = S(D) + LEN(W$)
460 IF S(D) > 29 THEN 530
470 GOTO 510
480 PRINT "WRONG! THE WORD
    WAS: "; W$
490 S(P) = S(P) + LEN(W$)
  
```

```

500 IF S(P) > 29 THEN D = P: GOTO
    530
510 FOR B = 1 TO 1000: NEXT B
520 GOTO 60
530 PRINT CHR$(125)
540 PRINT "PLAYER #"; D; "WON!!"
550 PRINT "GAME OVER"
  
```

Apple

```

10 DIM P$(2), WW$(10), S(2)
20 HOME
30 FOR P = 1 TO 2
40 PRINT "INPUT PLAYER #"; P;
    "S NAME"
50 INPUT P$(P)
60 NEXT P
70 REM GAME LOOP
80 HOME
90 PRINT "SCORE:"
100 PRINT P$(1); "—"; S(1), P$(2);
    "—"; S(2)
110 P = P + 1: IF P > 2 THEN P = 1
120 PRINT "IT'S"; P$(P); "S TURN"
130 D = 2
140 IF P + 1 = 3 THEN D = 1
150 PRINT P$(D); "CLOSE YOUR
    EYES"
160 PRINT
170 PRINT P$(P); "ENTER YOUR
    WORD"
180 INPUT W$
190 IF LEN(W$) > 10 THEN 170
200 W2$ = " "
210 FOR I = 0 TO 10
220 WW$(I) = " ": NEXT I
230 HOME
240 PRINT : PRINT
250 X = LEN(W$)
260 FOR I = 1 TO X
270 Y = INT(RND(1) * X) + 1
280 IF WW$(Y) = "—" THEN 270
290 WW$(Y) = "—"
300 W1$ = MID$(W$, Y, 1)
310 W2$ = W2$ + W1$
320 PRINT W1$;
330 PRINT CHR$(7);
340 FOR B = 1 TO 1000: NEXT B
350 NEXT I
360 HOME: G = 1
370 PRINT P$(D); "YOU HAVE 4
    GUESSES."
380 REM GUESS LOOP
390 PRINT : PRINT W2$
  
```

```

400 PRINT "GUESS #"; G
410 INPUT G$
420 IF G$ = W$ THEN 460
430 G = G + 1
440 IF G > 4 THEN 500
450 GOTO 380
460 PRINT "RIGHT!"
470 S(D) = S(D) + LEN(W$)
480 IF S(D) > 29 THEN 550
490 GOTO 530
500 PRINT "WRONG! THE WORD
    WAS: "; W$
510 S(P) = S(P) + LEN(W$)
520 IF S(P) > 29 THEN D = P: GOTO
    550
530 FOR B = 1 TO 1000: NEXT B
540 GOTO 70
550 HOME
560 PRINT P$(D); "WON!!"
570 PRINT "GAME OVER"
  
```



TASWORD

STROIE SILVIU

Începem în acest număr să prezentăm un utilitar, pentru Spectrum, foarte mult solicitat și folosit.

Sperăm să venim în ajutorul tuturor celor care eșuează, mai mult sau mai puțin, texte.

CUPRINS

1 Cum se învață lucrul cu Tasword-ul.

2 Prezentare generală.

2.1 Fisierul de text.

2.2 Fereastra.

2.3 Claviatura.

2.4 Autorepeat.

2.5 Comenzile.

2.6 Modul Extins.

2.7 Despartirea cuvintelor.

2.8 Alinierea textului la dreapta.

2.9 Trecerea pe rândul următor.

2.10 Reguli de dactilo.

3 Încărcarea și salvarea Tasword

3.1 Salvarea Tasword

4 Salvarea și încărcarea fișierelor de text

4.1 Salvarea

4.2 Încărcarea

4.3 Asamblarea

5 Fisierul didactic Tasword

6 Comenzile în Mod Normal

7 Comenzile în Mod Extins

8 Marginile

9 Interfețele pentru printere

10 Utilizarea printerelor

10.1 Inițializarea printerului

10.2 Definierea caracterelor grafice

10.3 Opțiunea "define graphics/printer"

10.4 Informații suplimentare

10.5 Interfețele
pentru printere
Portul I/O RS232

Cobra

Interfata Morex

Interfata Tasman

Interfata

Euroelectronics ZX

Lprint

Interfata Kempston

Interfata Hilderbray



1 CUM SE ÎNVĂȚĂ UTILIZAREA TASWORD

METODOLOGIA RECOMANDATA

Tasword a fost conceput pentru a fi ușor de utilizat. Va recomandăm să învățați utilizarea Tasword în următoarele etape:

(1) Citiți Secțiunea de prezentare generală de la #2 și #3 din acest Manual.

(2) Încărcați Tasword așa cum este descris în #3.

(3) Introduceți câteva linii de text acordând atenție indicațiilor cuprinse în Secțiunea "Cum lucrează Tasword" din acest Manual (#2).

Încărcați fișturile unor comenzi prezentate în #6 și #7.

(4) Încărcați Fisierul Didactic Tasword urmând procedura descrisă în #4 și #5.

(5) Lucrați cu Fisierul Didactic Tasword până vă familiarizați cu comenzile. Utilizarea comenzilor este detaliată în secțiunile #6 și #7. Un rezumat al comenzilor se obține cu comanda EDIT, după care se revine la text apăsând ENTER.

(6) Acum sintetizați în măsură să generați fișiere de text proprii. Pe măsură ce veți utiliza Tasword veți descoperi care din facilitățile acestuia vă sînt cele mai utile și veți memora principalele comenzi. Nu uitați că pagina Help este disponibilă în permanentă.

(7) Configurați Tasword pentru interfata și printerul pe care îl folosiți așa cum este descris în #9 și #10. Salvați Tasword urmând instrucțiunile din #3 și utilizați această bandă drept copie de lucru. Pastrați banda originală ca rezervă.

2. PREZENTARE GENERALĂ

2.1 FISIERUL DE TEXT

Tasword operează într-un fișier care conține caractere introduse prin claviatura. Acest fișier poate să continue până la 64 de caractere. Continutul acestuia poate fi examinat pe ecranul televizorului.

Ecranul TV este deci o "fereastră" care va arăta 22 de linii din fișierul de text. Deplasarea ferestrei este denumită "scrolling".

2.2 FEREASTRA

În mod normal Tasword afișează 64 de caractere pe fiecare linie a fișierului de text. Fereastra poate fi deschisă pentru a afișa 32 de caractere pe fiecare linie la dimensiunea normală a caracterelor. Aceasta se realizează cu comanda Mod-Extins-C așa cum este descris la #7.

2.3 CLAVIATURA

De câte ori apăsați o singură clapă, caracterul sau numărul marcat în alb pe acea clapă apar pe ecran în poziția cursorului. Excepție face clapă ENTER care deplasează cursorul la începutul următoarei linii.

Pentru a afișa o literă majusculă apăsați CAPS SHIFT împreună cu clapă dorită.

Anumite caractere sînt marcate cu roșu pe clapă: (!@#%&~;"^_+ = ? / * , .)

Pentru a introduce unul din aceste caractere apăsați SYMBOL SHIFT împreună cu clapă dorită.

Unele caractere sînt marcate în roșu sub clapă: ~ [\ ()]

Pentru a introduce unul din aceste caractere trebuie să utilizați Modul Extins (vezi #7) și să apăsați SYMBOL SHIFT împreună cu clapă dorită.

Unele din simbolurile marcate cu roșu pe clapă nu sînt cuvinte sau caractere duble. (TO ; THEN ; ; etc.). Acestea sînt comenzile procesorului Tasword. Marcajele în alb de deasupra clapelor numerice sînt de asemenea comenzi.

2.4 AUTO REPEAT

Dacă o tastă este apăsată continuu, după o scurtă întârziere, funcțiunea ei este repetată. Aceasta se aplică atît caracterelor cit și comenzilor.

2.5 COMENZILE (În modul NORMAL)

Cu excepția clapă ENTER, una din clapăe SHIFT trebuie să fie apăsată pentru a introduce o comandă. Cînd primește o comandă Tasword manipulează fișierul de text în modul specificat. De exemplu clapăe cursorului (CAPS SHIFT 5,6,7,8) deplasează cursorul. Alta comandă utilă este EDIT (CAPS SHIFT 1) care afișează pagina help. Pagina help furnizează o descriere sumară a fiecărei comenzi.

O descriere completă a acțiunii fiecărei comenzi este dată în secțiunile #6 #7 și #8.

Cînd este afișată pagina Help apăsați simultan CAPS SHIFT și SYMBOL SHIFT pentru a obține pagina help în Mod-Extins. Apăsați ambele clapăe SHIFT pentru a reveni la pagina help normală.

Cînd este afișată pagina help normală apăsați ENTER pentru a reveni la pagina de text.

2.6 MODUL EXTINS

Pentru a executa anumite operații asupra fișierului de text trebuie să treceti în Modul-Extins de lucru, apăsînd simultan CAPS SHIFT și SYMBOL SHIFT. Linia de jos va pulsa pentru a vă indica faptul că Tasword este în Mod Extins.

Dacă este apăsat EDIT (CAPS SHIFT 1) va fi afișată pagina help pentru Modul Extins. Aceasta ajută la identificarea comenzilor în Mod Extins.

O descriere completă a acțiunii fiecărei comenzi în Mod Extins este dată în secțiunea #7.

Apăsînd ambele clapăe SHIFT în timp ce este afișată pagina help în Mod Extins se va afișa pagina help normală.

Pentru a reveni în mod de lucru normal apăsați simultan ambele clapăe SHIFT. Linia de jos va înceta să mai pulseze, indicînd că Tasword este în mod de lucru normal.

Apăsați ENTER pentru a reveni la pagina de text din pagina help.

2.7 DESPARTIREA CUVINTELOR

Dacă nu este specificat altfel, prin comandă Mod-Extins-W, Tasword termină rîndurile la cuvînt întreg. Aceasta înseamnă că dacă ultimul de pe o linie nu încapă pe acea linie atunci întregul cuvînt este transferat la începutul liniei următoare. Clapă ENTER este folosită numai pentru a marca începutul unui paragraf. Va veti convinge în curînd că Tasword menține textul aliniat și va permite să vă concentrați asupra claviaturii.

2.8 ALINIAREA CUVINTELOR

Ca și în cazul despartirii cuvintelor la sfîrșitul unei linii, Tasword aliniază automat linia care a fost introdusă. Cuvintele în cadrul liniei sînt spătiate astfel încît liniile să se termine în aceeași coloană. Aceasta da un aspect îngrijit textului.

Modificarea alinierei unui text se poate face simplu prin comandă Mod-Extins-E, urmata de comandă STEP (#7) pentru a realinia paragraful dorit.

2.9 CURSORUL ÎNALȚ

Cînd ați introdus ultimul caracter de pe o linie, Tasword deplasează cursorul la începutul liniei următoare. Cursorul devine mai înalt. Dacă introduceți un caracter cînd cursorul este înalt, atunci Tasword va considera că acel caracter face parte din ultimul cuvînt al liniei anterioare și va transfera tot cuvîntul pe noua linie. Dacă cuvîntul de pe linia anterioară s-a terminat, atunci trebuie să introduceți un spațiu- așa cum ați face în mod normal dacă nu vă ați fi uitat la ecran- înainte de a introduce următorul cuvînt.

Dacă ultimul caracter de pe o linie este un punct, Tasword îl va scrie pe aceeași linie cu ultimul cuvînt.

2.10 REGULI DE INTRODUCERE A TEXTELOR

La introducerea textelor respectati urmatoarele doua reguli simple de dactilo:

- (1) Introduceti intotdeauna dupa punct sau dupa orice alt semn de punctuatie cel putin un spatiu.
- (2) Incepeti intotdeauna un nou paragraf identificand-ul (prin spatii la inceputul acestuia), sau lasind o linie blank intre paragrafe sau in ambele moduri.

3. INCARCAREA SI LANSAREA PROCESORULUI TASWORD

Pentru a incarca Tasword puneti caseta in casetofon si introduceti in calculator comanda: LOAD " " si apasati ENTER.

Apoi porniti casetofonul pe redare si programul Tasword se va incarca in doua parti: mai intii un bloc de "program" si apoi un bloc de "bytes". Beep-ul va suna timp de cteva secunde cind incarcarea s-a terminat si acum puteti opri banda. Tasword este lansat in executie atunci cind opreste beep-ul. Veti vedea cursorul pulsind la inceputul unui fisier de text gol si numarul de linie precum si alte informatii in partea de jos a ecranului. Acum puteti introduce un text sau sa incarcati un fisier de text creat anterior de pe banda (vezi sectiunea #4).

Pentru a incarca fisierul Didactic Tutor incarcati Tasword-ul asa cum a fost descris mai sus avind grija sa opriti banda inainte ca beep-ul sa se opreasca. Apoi urmati instructiunile din sectiunea #4.

Intrarea din BASIC in Tasword se face cu RUN, ENTER.

3.1 SALVAREA PROCESORULUI TASWORD

Pentru a crea copii de rezerva ale procesorului Tasword apasati STOP in timp ce procesorul afiseaza pagina de text. Va apare o linie de optiuni pe ecran asa cum este aratat la sectiunea #6 in prezentarea acestei comenzi.

Apasati T pentru a salva Tasword-ul si urmariti instructiunile care apar pe ecran. Urmariti ecranul pe timpul salvarii deoarece trebuie sa apasati o clapa dupa ce s-a terminat blocul "program".

4. INCARCAREA SI SALVAREA FISIERELOR DE TEXT

4.1 SALVAREA FISIERELOR DE TEXT

Puteti salva pe caseta fisierul de text pe care l-ati creat. Apasati STOP (SYMBOL SHIFT A) in timp ce Tasword lucreaza in mod normal: si o lista de optiuni va apare pe ecran. Alegeti "save text file" apasind S si vi se va cere sa introduceti numele fisierului de text. Introduceti numele fisierului de text de maxim 10 caractere apoi apasati ENTER. Urmati instructiunile care apar pe ecran.

Dupa varificarea fisierului de text optiunile comenzii STOP vor apare din nou pe ecran. Apasati Y pentru a reveni la pagina de text.

Daca este afisat mesajul "Tape Loading Error" reluati salvarea din BASIC cu comenzile RUN, ENTER.

4.2 INCARCAREA FISIERELOR DE TEXT

!!! ATENTIE !!!

INCARCAREA UNUI FISIER DE TEXT VA STERGE DIN MEMORIA CALCULATORULUI CONTINUTUL ANTERIOR (eventualul fisier de text deja existent).

Pentru a incarca un fisier de pe banda, se da comanda STOP in lucru normal. Apoi se apasa J pentru a selecta comanda "load text file". Urmati instructiunile ce apar pe ecran.

4.3 ASAMBLAREA FISIERELOR DE TEXT

Asamblarea fisierelor de text consta din incarcarea unui fisier de text de pe caseta si introducerea acestuia in Tasword dupa textul existent. Pentru a face aceasta dati comanda STOP si apasati M pentru a selecta optiunea "merge text files". Tasword va raspunde cu procedura pentru incarcare.

Operatia de asamblare nu va reusi daca nu este suficient spatiu in memorie (320 linii). In acest caz din BASIC se va da RUN, ENTER, pentru a reveni in Tasword.

5. FISIERUL DIDACTIC (Tutor)

Fisierul Didactic este un fisier de text care va permite acomodarea cu utilizarea comenzilor.

Fisierul didactic este inregistrat pe banda imediat dupa Tasword "bytes". Incarcati Tasword asa cum este descris in sect. #3, avind grija sa opriti banda inainte ca beep-ul sa se termine. Urmati procedura normala de incarcare a unui fisier de text astfel:

- (1) Apasati in modul normal de lucru STOP (SYMBOL SHIFT A).
- (2) Selectati optiunea "load text file" apasind clapa J.
- (3) Apasati ENTER asa cum va este cerut.
- (4) Tasword va va cere numele fisierului de text. Apasati ENTER daca doriti sa incarcati primul fisier de text intilnit pe banda.
- (5) Porniti banda.

Fisierul didactic va apare pe ecran de indata ce s-a incarcat. Opriti banda.

6. COMENZILE TASWORD IN MODUL DE LUCRU NORMAL.

In continuare sint descrise comenzile Tasword in modul normal de lucru. Tasword este in modul normal de lucru atunci cind linia de informare din partea de jos a ecranului nu pulseaza.

Pentru orice comanda este necesar sa se apese simultan una dintre clapele de shift (CAPS SHIFT sau SYMBOLSHIFT) si clapa corespunzatoare comenzii dorite. Clapa ENTER face exceptie de la aceasta regula.

Atunci cind se da comanda EDIT este afisata pagina help normala, adica o scurta prezentare a comenzilor in modul de lucru normal. Apasati ENTER pentru a reveni la fisierul de text sau CAPS SHIFT si SYMBOL SHIFT simultan pentru pagina help a Modulului Extins.

CAPS LOCK caps shift 2

O litera majuscula poate fi introdusa apasind simultan CAPS SHIFT si clapa corespunzatoare literei. Daca este necesar ca pentru o perioada sa se scrie cu majuscule, atunci se va folosi comanda CAPS LOCK, care este echivalenta cu mentinerea permanent apasata a clapei CAPS SHIFT. Cind comanda este in functie, se afiseaza acest lucru pulsat in stanga cimpului de informare din partea de jos a ecranului. Revenirea la scrierea normala se realizeaza comandind din nou CAPS LOCK.

TRUE VIDEO caps shift

--- continuare in numarul viitor ---



SPECTRUM

CEAS DIGITAL

by VALER SOFTWARE

```
ORG 65155
LD HL,#FB00
LD B,0
INIT LD (HL),#FC
INCHL
DJNZ INIT
LD (HL),#FC
LD A,#FB
LD I,A
DI
```

```
IM2
EI
RET
ORG #FCFC
RST #38
DI
PUSH HL
PUSH DE
PUSH AF
PUSH IX
CALL START
POP IX
POP AF
POP BC
POP DE
POP HL
EI
RET
START LD HLS,UT
LD A,(HL)
INC A
CP 25
CALL Z,MODIF
CP 51
JR Z,CLOCK
LD (HL),A
JR AFIS
CLOCK LD (HL),0
LD HL,SEC
LD A,(HL)
INC A
CALL MODY
CP 60
JR Z,CEAS
LD (HL),A
JR AFIS
CEAS LD (HL),0
LD HL,M2
LD A,(HL)
INC A
CP 10
JR Z,MIN1
LD (HL),A
JR AFIS
MIN1 LD (HL),0
LD HLM1
LD A,(HL)
INC A
CP 6
JR Z,HOUR2
LD (HL),A
JR AFIS
HOUR2 LD (HL),0
LD HL,H2
LD A,(HL)
INC A
CALL BEEP
CP 10
JR Z,HOUR1
CP 4
```



```

LD (HL),A
JR NZ,AFIS
LD HL,H1
LD A,(HL)
CP 2
JR NZ,AFIS
LD (HL),255
LD HL,H2
HOUR1 LD (HL),0
LD HL,H1
LD A,(HL)
INCA
LD (HL),A
CP 3
JR NZ,AFIS
LD (HL),0
LD HL,H2
LD (HL),0
JR AFIS
H1 DEFS 1
H2 DEFS 1
M1 DEFS 1
M2 DEFS 1
AFIS LD HL,16411
PUSH HL
LD IX,H1
LD A,(IX+0)
CP 0
CALL Z,ROUT
CALL WRITE
POP HL
INC HL
PUSH HL
LD IX,H2
LD A,(IX+0)
CALL WRITE
POP HL
INC HL
PUSH HL
LD DE,PUNCT
LD A,(DE)
CALL WRITE
POP HL
INC HL
PUSH HL
LD IX,M1
LD A,(IX+0)
CALL WRITE
POP HL
INC HL
LD IX,M2
LD A,(IX+0)
CALL WRITE
CALL ATTR
RET
WRITE LD BC,SET
EX DE,HL
LD L,A
LD H,0
ADD HL,HL

```

```

ADD HL,HL
ADD HL,HL
ADD HL,BC
EX DE,HL
NEXT LD B,8
REPP LD A,(DE)
LD (HL),A
INC DE
INCH
DJNZ REPP
RET
SEC DEFS 1
SUT DEFS 1
PUNCT DEFS 1
SET DEFW 17022, 16962, 16962, 32322/514, 514,
514, 514/638, 32258
DEFW 16448, 32320/638, 32258, 514, 32258/16962,
32322, 514, 514/
DEFW 16510, 32320, 514, 32258, 16448, 32320,
16962, 32322/17022
DEFW 16962, 514, 514/17022, 32322, 16982, 32322, /
17022, 32322
DEFW 514, 514/6144, 24, 6144, 24/0, 0, 0, 0 /
ROUT LD A,11
RET
MODIF LD IX,PUNCT
LD (IX+0),11
RET
MODY LD IX,PUNCT
LD (IX+0),10
RET
BEEP PUSH HL
PUSH AF
LD DE,2200
LD HL,75
CALL 949
POP AF
POP HL
RET
ATTR LD A,(23693)
AND #F8
BIT 5,A
JR NZ,ATTR2
XOR 7
ATTR2 CALL ATTR1
RET
ATTR1 LD HL,22555
LD B,5
AT LD (HL),A
INC HL
DJNZ AT
RET

```

Programul prezentat alaturat este un ceas software, care ruleaza pe intreruperi, in asa fel incit interactioneaza foarte putin cu programele BASIC sau in cod masina ce se ruleaza.

Afisarea ceasului se face pe 5 caractere, in partea dreapta sus a ecranului, deci se afiseaza ora, doua puncte cliptoare si minutele. Desi nu sint afisate,

secundele si sutimile de secunda sint totusi gestionate de program. Ceasul este de tip "24 de ore", intrucit afiseaza orele de la 0 la 23. In cazul in care prima cifra a orelor este zero, aceasta nu se mai afiseaza; totusi cimpul ramas liber nu poate fi folosit in alte scopuri.

De remarcat este faptul ca ceasul este compus cu caractere tipice unui ceas digital. Acestea se afla in permanent contrast cu hirtia pe care sint afisate. Astfel, exista urmatoarea corespondenta:

=====

TABEL

=====

Indiferent de operatia care se executa in acel moment, la ora fixa ceasul scoate un sunet prelung si ascutil.

Lucrind pe intreruperi, ceasul ARE nevoie de aceste intreruperi. Toate operatiile care dezactiveaza intreruperile (cu DI) de genul BEEP, SAVE, LOAD opresc pe durata executiei lor ceasul. Deci atentie la actualizarea orei.

Oprirea definitiva a ceasului cu posibilitatea eliberarii memoriei ocupate, se face cu urmatoarea secventa in cod masina:

DI
IM1
EI
RET

Comanda NEW opreste ceasul dar nu il distruge. Reapelarea se face cu :
RANDOMIZE USR 65155

Programul nu interactioneaza in nici un fel cu variabila de sistem FRAMES. Chiar daca in timpul functionarii ceasului intreruperile se activeaza si dezactiveaza cu o ritmicitate de aproximativ 20 ms, incrementarea variabilei de sistem nu este afectata, implicit functia RND va functiona corect. Pentru orice probleme in legatura cu acest program scrieti autorului (adresa din almanah).

Actualizarea ceasului se face cu urmatorul program BASIC:

```
10 PRINT "SOFTWARE CLOCK"
20 PRINT "@ BY VALER SOFTWARE"
30 PRINT "DEVA, SEPTEMBER 7, 1992"
40 PRINT :PRINT:PRINT
50 PRINT "set clock using the following syntax:"
60 PRINT " 09:30:49.03"
70 INPUT "==" :LINE a$(
80 POKE 6490,VAL a$(1)
90 POKE 6491,VAL a$(2)
100POKE 64902,VAL a$(4)
110POKE 64903,VAL a$(5)
120POKE 64996,VAL a$(7 TO 8)
130POKE 64997,VAL a$(10 TO 11)
140CLS :RANDOMIZE USR 65155
150STOP
```

TIPS & TRICKS

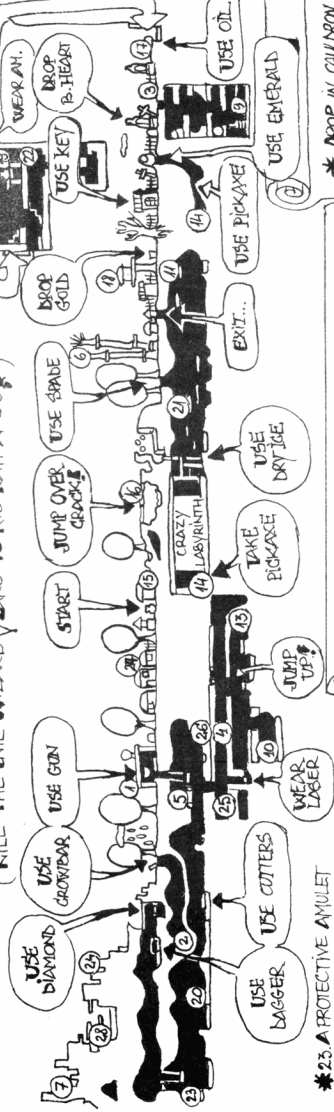
ACTIONREFLEX: 50770,0; 50771,0; 50772,0;
50964,0; 50965,0; 50966,0;
ADASTRA: 35853,0
AH DIDDUMS: 24786,0
AIRWOLF: 45982,0
ALCHEMIST: 47340,0; 49745,195(inf. lives);
47414,0;
ALIEN 8: 51737,0(inf. lives); 44526,0(timp);
44461,97; 44462,185;
ANDROID 2: 52262,0; 53894,0;
AQUIUS: 31055,0
ARCADIA: 25776,0
ATICATAC: 36518,129; 36519,0;
BATTLERACE: 44641,0(inf. lives)
BLACK HOWK: 34695,183
BLADE ALLEY: 58201,0(inf. lives)
BOBY BEARING: 29688,175(timp)
BOULDER DASH: 26011,0 26012,0;
26013,0(timp);
BOOTY: 58294,0
CAULDRON: 40060,0
CAULDRON: 52133,0
CAVERN FIGHTER: 31683,0; 31684,0
CHUCKLE EGG: 42508,3(inf. lives); 35453,0;
COBRA: 43647,nr. de greseli
COMANDO: 27652,0; 27653,0(inf. lives);
CON-QUEST: 23225,201
COOKIE: 35730,52(inf. lives); 28697,0;
DEATH CHASE: 26463,0
DEFENDER: 30822,255; 37815,255;
DYNAMITE DAN: 52678,0; 57035,0(inf. lives);
58770,201; 59093,201;
ECHINOX: 41917,52
EVERY ONE'S A WALLY:58214,201(inf. lives);
28215,0;
REX ONE:
Code : 8880888793999409
Code : 8985809184889508
10 CLEAR 24999; POKE 23739,111;
LOAD""CODE: RANDOMIZE USR 39985:
LOAD""CODE: POKE 56607,201
15 POKE 40303,0;POKE 39156,0
20 RANDOMIZE USR 38000
ZARJAS:
10 LOAD "zj1"SCREEN \$
15 INK 0
20 PAPER 0
25 PRINT AT 0,0;
30 LOAD "zj 2" CODE
35 PRINT AT 0,0;
40 LOAD "zj 3" CODE
45 POKE 30230,183;POKE 30256,183
50 RANDOMIZE USR 24700

PIZZA

THE ULTIMATE CARTOON ADVENTURE

MAPPED BY... **CARTOON TIME** ...G.F. SOFT

(KILL THE EVIL WIZARD ZAKS TO RID KATMANDU)



* 23. A PROTECTIVE AMULET

- ①
- 15. A BURNING TORCH (USE ON CAULDRON)
 - 1. FREE-LOVE BIRD (USE ON BIRDS)
 - 2. A CLOVE OF GARLIC (USE ON BATS)
 - 3. CAN OF INSECTICIDE (USE ON SPIDERS)
 - 4. A MINOR HARDS HAT (USE ON APPLES)
 - 5. A PLASTIC RAINCOAT (USE ON RAINBOGIES)
 - 26. GHOST HUNTER LASER (USE ON GHOST)

* PASS OBJECTS

- 27. A MUCKY GREASE GUN
- 5. THE GRAVENARD KEY
- 6. THE GARDENERS SPADE
- 7. A GLEAMING EMERALD
- 8. A BROKEN HEART
- 9. THE SHARP DIAMOND

* DROP IN CAULDRON

- 17. WAMPRE DUX FEATHER
- 18. CLOUS SILVER LINE
- 19. FLASK OF TROLL BREW
- 20. A LEPRECHRINS WIG
- 16. EMPTY POTION BOTTLE
- * NO USE
- 21. A MUSHROOM TR.
- 22. A HORSESHOE MAG.

PLASA 3D

Erdélyi Béla

```

10 BORDER 0: PAPER 0: INK
   7: CLS
20 LET t=PI/4
30 FOR y=-70 TO 70 STEP 10
40 FOR x=-70 TO 70
50 GOSUB 200
60 NEXT x
70 NEXT y
80 FOR x=-70 TO 70 STEP 10
90 FOR y=-70 TO 70
100 GOSUB 200
110 NEXT y
120 NEXT x
130 STOP
200 REM conditie
210 REM functie
220 PLOT 70+x+(70+y)*
    cos t,z+(70+y)*sint

```

EXEMPLE PENTRU

PROGRAMUL 3D

1. VIRF ELECTROPOTEN-

TIAL

200 IF x=0 AND y=0 THEN

RETURN

210 LET z=1000/SQR(x*x+y*y)

```

215 IF z+(70+y)*sint<175 THEN
    RETURN

```

2. PLACA INDOITA

```

210 LET z=(x*x+y*y)/150,
220 IF z+(70+y)*sint<175
    THEN RETURN

```

3. SEMISFERA

```

200 IF (x*x+y*y)>2500 THEN
    LET z=0: GOTO 220
210 LET z=SQR(2500-x*x-y*y)
220 IF z+(70+y)*sint<175 THEN
    RETURN

```

ALTE FUNCTII CARE
MERITA INCERCATE

```

z=a*sin(x/10)
z=a*(4300-y*y)
z=(a*sin(x/10))*(b*(4300-y*y))
z=a*x*EXP(-x)
z=a*(x*x+y*y)*EXP(-x*x-y*y)
unde a=constant

```

Programul urmator va ajuta sa
calculati aproximativ frecventa
de tact a microprocesorului dum-
neavoastra:

10 FOR i=50000 TO 50054:

```

    READ a:POKE i,a:NEXT i
20 DATA 243, 33, 0, 0, 17, 0, 0,
   62, 254, 213, 254, 203, 31, 56, 248,
   62, 127, 213, 254, 203, 31,48, 14,1,
   1, 0, 235, 3, 235, 1, 0, 0, 237, 74, 3,
   24, 234, 221, 33, 96, 234, 221, 116,
   0, 221, 117, 1, 221, 114, 2, 221,
   115, 3, 251, 201
30 PRINT "FRECVENTA DE
    TACT"
40 PRINT "  CALCUL
50 PRINT
60 INPUT "UNITATE DE
    TIMP IN SEC.?:"t
70 PRINT "CAPS SHIFT -
    START"
80 PRINT "APASA SPACE
    DUPA ";t;"SECUNDE"
90 RANDOMIZE USR 50000
100 LET c=PEEK 60003+256*
    (PEEK 60002+256*(PEEK
    60001+256*PEEK 60000))
110 PRINT
120 PRINT "f=";INT(c/t/10+
    0.5);"kHz"
130 STOP

```

SET DE CARACTERE

by VALER software,DEVA

Rutina in limbaj de asamblare de mai jos creaza un set de caractere diferit de cel existent in ROM. Este foarte rapida, crearea setului facindu-se aproape instantaneu. Rutina este utila cind timpul si spatiul nu permit incarcarea a 768 octeti cu un set predefinit.

```

LD IX,64768
PUSH IX
LD HL,15616
LD BC,768
LOOP LD A,(HL)
RRA
OR (HL)
LD (IX+0),A
INC IX
INC HL
DEC BC
LD AB
OR C
JR NZ,LOOP
POP HL
DEC H
LD (23606),HL
RET

```

Rutina este relocabila, deci se poate asambla la orice adresa.
Valoarea din registrul IX reprezinta adresa unde se creaza setul.



Jocul incepe cu materializarea lui Dizzy intr-o capcana aflata sub pamint. Aici gasesti o cana cu apa, un manunchi de frunze si o cutie de chibrituri. Mergi in stanga la usa si lasi jos chibriturile si frunzele, usa incepe sa arda dar tu torni apa peste foc care se stinge drumul devenind astfel liber.

Mergi in stanga un screen si vorbeste-i pajului. Acesta iti va spune ca un TROLL rau isi face de cap in castelul regelui Arthur, suparind-o pe printesa. Pajul iti da un covor care nu-ti foloseste la nimic. Mergi iarasi in stanga un screen si ia tirnacopul, apoi mai mergi trei screen-uri in dreapta, la cursa de soareci si vorbeste-i leului. Acesta iti va spune ca in timp ce se plimba pe langa castel a fost alungat de Troll; in timp ce fugea i-a intrat un ghimpe in picior. Sari in stanga un screen si mergi pe nori luind "An Acme Bridge Kit", apoi cobori si la baza dealului pui tirnacopul. Darimind zidul poti merge un screen in stanga si inca unul in sus de unde iei un saculet cu aur.

ATENTIE ! Pe parcursul jocului trebuie scinse 20 de cirese. Multe sint bine ascunse.

Dar sa revenim, mergi in dreapta un screen, lasa cursa linga soricel, acesta nu va intra in ea pentru ca n-ai momeala.

Urca un screen si apoi sari in dreapta inca unul, pe nori, pe urma cu atentie jos pe Tower Draw Bridge (atentie la tepi); ia harpa de aur si apoi mergi doua screen-uri sus. Cu ajutorul norilor mergi un screen in stanga si ajungi in rai (la figurat). Aici vorbesti cu Sf. Petru si ii dai harpa de aur; acesta iti va da in schimb o bucatica de brinza sfinstita. De aici te intorci in screen-ul cu soricelul, pui brinza ca momeala si prinzi soricelul. Mergi 8 screen-uri in stanga pina cind ajungi la Troll-ul cel rau. Lasi jos cursa care se va deschide, soricelul iese afara si il sperie pe Troll. Acesta fuge si iti lasa drumul liber. Mergi iarasi in stanga un screen apoi putin sus si in dreapta, iei motorul de barca si te intorci la FERRY MAN (omul cu barca).

Acestuia ii dai motorul, in schimb caruia vei primi o secera. Cu secera tai spinii de la Tower Draw Bridge, mergi iarasi in stanga un screen si vei gasi o sticla cu o licoare care din pacate nu-ti va folosi la nimic. Mergi in dreapta doua screen-uri. Aici ar trebui sa iei o cheie, dar nu poti deoarece apare EVIL DIZZY care iti copiaza intocmai miscarile. Iar in momentul in care tu atingi cheia, el apasa pe un buton si te prabusesti in apa. Nu-i nimic, mergi un screen in dreapta, apoi doua in stanga. Aici gasesti o penseta pe care o iei si te duci sa i-o dai leului care isi va scoate astfel ghimpele din picior. Iei ghimpele si mergi doua screen-uri in stanga; acolo dai pajului trompeta, si el la rindul lui iti va da o carte cu glume pe care nu iei inca. Intoarce-te la EVIL DIZZY caruia ii pregatesti o capcana. Intra in screen, lasa ghimpele jos, apoi mergi in dreapta un screen si intoarce-te in primul dar in partea de sus. Aici plimba-

DIZZY -

Prince of Yolk Folk



te in asa fel incit EVIL DIZZY sa se uite dupa tine si sa calce pe ghimpe. Dupa ce ai scapat astfel de el, ia cheia, ia cartea cu glume de la paj, apoi mergi trei screen-uri in stanga si cu ajutorul cheii repari podul. Mergi doua screen-uri stanga, vorbeste-i printesei care plinge, da-i cartea cu glume care o va inveseli; ea iti va da in schimb un steag regal. Mergi in dreapta trei screen-uri, apoi sus, pina ce ajungi pe acoperisul castelului; in acest moment agata steagul de bat, apare si pajul pe care-l rogi sa cinte din trompeta. Regele Arthur o va auzi si se va intoarce din din cruciada. Vorbeste cu regele (TRAIASCA REGELE) care te investeste cu titlul de print de YOLK FOLK. Coboara putin si mergi in dreapta un screen, ia cheia si intoarce-te la Tower Draw Bridge. De aici mergi in dreapta un screen si apoi sus inca unul si alte doua screen-uri in dreapta. Inca un screen sus si ai ajuns, in sfirsit, la iubita ta Daisy. Deschide usa cu cheia si da-i cele 20 de cirese (pe care aceasta le pierduse).

Final emotionant, lacrimi, etc.

NEWS

Anul 1992 inseamna pentru firma "CODE MASTERS HOUSE" o propulsare rapida spre primele locuri din top-urile de jocuri cu uimitoarea colectie "DIZZY MORBID COLLECTION"

Din aceasta colectie fac parte:

HORROR DIZZY
SADIC DIZZY
MASSACRE DIZZY
DIZZY THE RIPPER
SATANIC DIZZY

That's all suckers!!

Ionescu Octavian (MASTERSOFT)

PC

10 REM ... Name program: **TRIALBAS** ... Autor:
Mirel Dobrita, 1992

20 CLEAR: WIDTH 40: SCREEN 0,1: COLOR 7,0,0: CLS:
LOCATE 2,2: PRINT "=== LETTER'S TRIAL ===": FOR
T=1 TO 150: LOCATE 8,2: PRINT "Author: Mirel Dobrita":
NEXT: KEY OFF

30 V\$="L7GDL9 GD.P16L 8 C.": B\$="L9BAA L8AAG."
40 PLAY "MB T200 O2;XV\$;P6;XV\$;P8;XB\$;P4;"
50 FOR T=1 TO 6000: NEXT T: WIDTH 80: GOSUB 850
:REC=10^6
60 L\$=CHR\$(8): NUM=0:

A\$="ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ"
70 LOCATE 23,6: BEEP: INPUT "HOW MANY LETTERS
TO ARRANGE (8 OR 15 OR 24)";N:F\$=""
80 IF N=8 THEN WIDTH 40:GOTO 120
90 IF N=15 THEN WIDTH 40:GOTO 140
100 IF N=24 THEN WIDTH 40:GOTO 160
110 GOTO 70

120 PR1=8 : PR2= 14: UP=7: DOWN=13: RIGHT=18:
LEFT=12: GHYI=9: GHYF=11: GHXI=13: GHXF=17:
GVXI=14: GVXF=16: GVIY=8: GVYF=12: LSX=17:
LX=13: LSY=12: LIY=8
130 GOTO 170

140 PR1=8: PR2=16: UP=6: DOWN=14: RIGHT=19:
LEFT=11: GHYI=8: GHYF=12: GHXI=12: GHXF=18:
GVXI=13: GVXF=17: GVIY=7: GVYF=13: LSX=18:
LX=12: LSY=13: LIY=7
150 GOTO 170

160 PR1=7: PR2=17: UP=5 : DOWN=15: RIGHT=20:
LEFT=10: GHYI=7: GHYF=13: GHXI=11: GHXF=19:
GVXI=12: GVXF=18: GVIY=6: GVYF=14: LSX=19:
LX=11: LSY=14: LIY=6
170 REM PLOT TABLE

180 LOCATE UP,LEFT:FOR LIN=PR1 TO PR2: PRINT
L\$: NEXT LIN

190 FOR I=UP TO DOWN :LOCATE I,LEFT:PRINT
L\$;LOCATE I,RIGHT:PRINT L\$: NEXT I

200 LOCATE DOWN,LEFT:FOR LIN=PR1 TO PR2:PRINT
L\$;NEXT LIN

210 FOR F=GHYI TO GHYF STEP 2: FOR C=GHXI TO
GHXF : COLOR 7,0: LOCATE F,C: PRINT CHR\$(205):
NEXT C: NEXT F

220 FOR C=GVXI TO GVXF STEP 2: FOR F=GVIY TO
GVYF : COLOR 7,0: LOCATE F,C: PRINT CHR\$(186):
NEXT F: NEXT C: COLOR 7,0

230 LOCATE 2,7:PRINT "WAIT A MOMENT ..."
240 SPX=LSX: SPXN=SPX:SPY=LSY: SPYN=SPY

250 B\$=LEFT\$(A\$,N):K=0
260 FOR Y=LIY TO LSY STEP 2

270 FOR X=LIX TO LSX STEP 2
280 LET K=K+1 : X\$=MID\$(B\$,K,1)

290 LOCATE Y,X:PRINT X\$
300 IF K=N THEN GOSUB 320

310 NEXT X:NEXT Y
320 GOSUB 730

330 LOCATE 2,1: PRINT SPACE\$(30): LOCATE 2,1:
SOUND 300,1: SOUND 69,1: PRINT "No. OF MOVES
=";NUM : LOCATE 3,1: PRINT"Press 'Q' to quit !":
LOCATE 2,2: COLOR 0,7: PRINT " RECORD =" ;REC::
COLOR 7,0: PRINT

340 NKEY\$=INKEY\$:
IF NKEY\$="" THEN 340 'STEADY

350 IF NKEY\$="Q" OR NKEY\$="q"
THEN GOSUB 940 'QUIT

360 IF NKEY\$=CHR\$(0)+CHR\$(72)

THEN SPYN=SPY-2 'UP

370 IF NKEY\$=CHR\$(0)+CHR\$(80) THEN
SPYN=SPY+2 'DOWN

380 IF NKEY\$=CHR\$(0)+CHR\$(75) THEN
SPXN=SPX-2 'LEFT

390 IF NKEY\$=CHR\$(0)+CHR\$(77) THEN
SPXN=SPX+2 'RIGHT

400 IF SPXNLSX THEN SPXN=LSX: GOTO 340
410 IF SPYN THEN SPXN=LIX: GOTO 340

420 IF SPYNLSY THEN SPYN=LSY: GOTO 340
430 IF SPYNY THEN SPYN=LIY: GOTO 340

440 NUM=NUM+1
450 LOCATE 2,16:PRINT USING "####"; NUM

460 GOSUB 490
470 GOSUB 570
480 GOTO 340

490 M=SCREEN (SPYN,SPXN,0): M\$=CHR\$(M)

500 LOCATE SPY,SPX:PRINT M\$
510 LOCATE SPYN,SPXN:PRINT "

520 SPX=SPXN:SPY=SPYN
530 IF N=8 THEN GOSUB 970

540 IF N=15 THEN GOSUB 1060
550 IF N=24 THEN GOSUB 1260

560 RETURN
570 P\$="A"

580 FOR O=LIY TO LSY STEP 2
590 FOR A=LIX TO LSX STEP 2

600 S=SCREEN (O,A,0): S\$=CHR\$(S)

610 IF S\$ THEN RETURN
620 P\$=S\$

630 NEXT A:NEXT O
640 LOCATE 17,7:PRINT " YOU HAVE SUCCEEDED !":
FOR T=4 TO 22: SOUND T*22,4:SOUND

1777,T,3:NEXT
650 IF NUM

THEN REC=NUM:COLOR 10: LOCATE 18,7:PRINT "
NEW RECORD !":PRINT REC :GOTO 660

660 V\$="LA AFL8DC4CL8AEL4FD
CAL8AEL4FDCAL8FGABL4CAL2G."

670 PLAY "MS O2 T220:P16;XV6;": GOTO 690
680 LOCATE 2,21:COLOR 30,6:PRINT " RECORD ="

:"REC;:COLOR 7,0:PRINT
690 LOCATE 19,8:COLOR 7,0:PRINT "ANOTHER GAME
(Y/N) ? ";:SOUND 100,5

700 E\$=INPUT\$(1): IF E\$="N" OR E\$="n" THEN WIDTH
80: GOTO 720

710 WIDTH 80 : SOUND 277,2:GOTO 60
720 LOCATE 10,30:PRINT " COME AGAIN !": PLAY

"L3CEGC,P4 CGEC.":WIDTH 80:END
730 Q=INT(RND*3)+3: FOR I=1 TO Q*N

740 REV=INT(RND*2)
750 IF REV=0 THEN SPYN=SPYN+2:IF SPYNLSY

THEN SPYN=LSY: GOTO 740
760 IF REV=1 THEN SPYN=SPYN-2:IF SPYNY THEN

SPYN=LIY: GOTO 740
770 GOSUB 490

780 REV=INT(RND*2)
790 IF REV=0 THEN SPXN=SPXN+2: IF SPXNLSX

THEN SPXN=LSX: GOTO 780
800 IF REV=1 THEN SPXN=SPXN-2: IF SPXN THEN

SPXN=LIX: GOTO 780
810 GOSUB 490

820 NEXT I
830 LOCATE 19,10: PRINT "USE :; CHR\$(25);";

CHR\$(27);"; CHR\$(24);"; CHR\$(26)

840 RETURN

```

850 LOCATE 6: PRINT "LETTER 'S' TRIAL ... A
logic game designed by Mirel Dobrila": LOCATE 12:
COLOR 1,7
860 PRINT " You have to arrange letters on a grid using
cursor keys.
870 PRINT " Try to make as few moves as possible.The
letters change through a "
880 PRINT " dot free square. You can choose a 8 or 15
or 24 letter grid.
890 LOCATE 19,13:PRINT "USE CURSOR KEYS to
move.":PRINT " Q = Quit":PRINT
900 PRINT " Remember that every move counts ... to
become THE BEST."
910 COLOR 7,0:PRINT :PRINT
920 LOCATE 23,23:COLOR 31,0:PRINT "ANY KEY TO
START I:::COLOR 7,0:PRINT:T$=INPUT$(1)
930 RETURN
940 LOCATE 19,8:COLOR 15,0:PRINT "QUIT THIS
ROUND (Y/N):::COLOR 31:PRINT?:::COLOR 7,0:PRINT
:SOUND 583,2:SOUND 77,1: WS=INPUT$(1)
950 IF WS="Y" OR WS="y" THEN 890
960 LOCATE 19,4: PRINT SPACE$(26): LOCATE 19,10::
PRINT "USE ": CHR$(25):: CHR$(27):: CHR$(24)::
CHR$(26) : RETURN
970 REM ..... TEST GRUP 8
980 IF SCREEN (8,13)=65 THEN F$="A"
990 IF SCREEN (8,15)=66 AND F$="A" THEN F$="AB"
1000 IF SCREEN (8,17)=67 AND F$="AB" THEN
F$=F$+"C"
1010 IF SCREEN (10,13)=68 AND F$="ABC" THEN
F$=F$+"D"
1020 IF SCREEN (10,15)=69 AND F$="ABCD" THEN
F$=F$+"E"
1030 IF SCREEN (10,17)=70 AND F$="ABCDE" THEN
F$=F$+"F"
1040 IF SCREEN (12,13)=71 AND F$="ABCDEF" THEN
F$=F$+"G"
1050 IF SCREEN (12,15)=72 AND F$="ABCDEFG"
THEN F$=F$+"H"
1060 IF F$=B$ AND SCREEN (12,17)=46 THEN 640
1070 RETURN
1080 REM TEST GRUP 15
1090 IF SCREEN (7,12)=65 THEN F$="A"
1100 IF SCREEN (7,14)=66 AND F$="A" THEN F$="AB"
1110 IF SCREEN (7,16)=67 AND F$="AB" THEN
F$="ABC"
1120 IF SCREEN (7,18)=68 AND F$="ABC" THEN
F$="ABCD"
1130 IF SCREEN (9,12)=69 AND F$="ABCD" THEN
F$="ABCDE"
1140 IF SCREEN (9,14)=70 AND F$="ABCDE" THEN
F$="ABCDEF"
1150 IF SCREEN (9,16)=71 AND F$="ABCDEF" THEN
F$="ABCDEFG"
1160 IF SCREEN (9,18)=72 AND F$="ABCDEFG" THEN
F$="ABCDEFGH"
1170 IF SCREEN (11,12)=73 AND F$="ABCDEFGH"
THEN F$="ABCDEFGH"
1180 IF SCREEN (11,14)=74 AND F$="ABCDEFGH"
THEN F$="ABCDEFGH"
1190 IF SCREEN (11,16)=75 AND F$="ABCDEFGH"
THEN F$="ABCDEFGH"

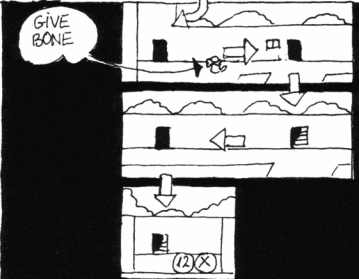
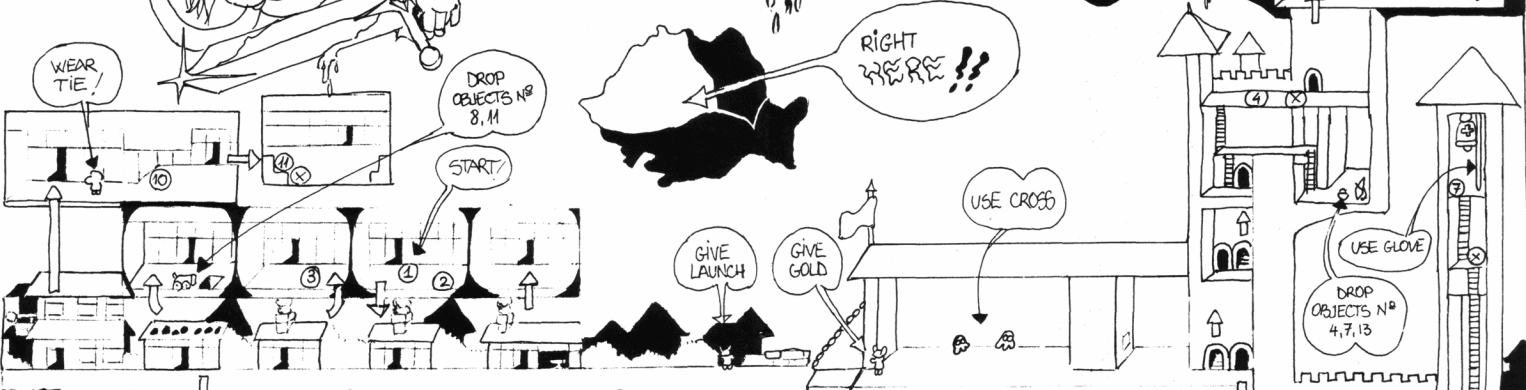
```

```

1200 IF SCREEN (11,18)=76 AND F$="ABCDEFGHIJK"
THEN F$="ABCDEFGHIJKL"
1210 IF SCREEN (13,12)=77 AND F$="ABCDEFGHIJKL"
THEN F$="ABCDEFGHIJKLM"
1220 IF SCREEN (13,14)=78 AND F$="ABCDEFG-
HIJKLM" THEN F$="ABCDEFGHIJKLMN"
1230 IF SCREEN (13,16)=79 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="ABCDEFGHIJKLMNO"
1240 IF F$=B$ AND SCREEN (13,18)=46 THEN 640
1250 RETURN
1260 REM TEST GRUP 24
1270 IF SCREEN (6,11)=65 THEN F$="A"
1280 IF SCREEN (6,13)=66 AND F$="A" THEN F$="AB"
1290 IF SCREEN (6,15)=67 AND F$="AB" THEN
F$="ABC"
1300 IF SCREEN (6,17)=68 AND F$="ABC" THEN
F$="ABCD"
1310 IF SCREEN (6,19)=69 AND F$="ABCD" THEN
F$="ABCDE"
1320 IF SCREEN (8,11)=70 AND F$="ABCDE" THEN
F$="ABCDEF"
1330 IF SCREEN (8,13)=71 AND F$="ABCDEF" THEN
F$="ABCDEFG"
1340 IF SCREEN (8,15)=72 AND F$="ABCDEFG" THEN
F$="ABCDEFGH"
1350 IF SCREEN (8,17)=73 AND F$="ABCDEFGH"
THEN F$="ABCDEFGH"
1360 IF SCREEN (8,19)=74 AND F$="ABCDEFGH"
THEN F$="ABCDEFGH"
1370 IF SCREEN (10,11)=75 AND F$="ABCDEFGHI"
THEN F$="ABCDEFGHIJK"
1380 IF SCREEN (10,13)=76 AND F$="ABCDEFGHIJK"
THEN F$="ABCDEFGHIJKL"
1390 IF SCREEN (10,15)=77 AND F$="ABCDEFGHIJKL"
THEN F$="ABCDEFGHIJKLM"
1400 IF SCREEN (10,17)=78 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLM" THEN F$="ABCDEFGHIJKLMN"
1410 IF SCREEN (10,19)=79 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="ABCDEFGHIJKLMNO"
1420 IF SCREEN (12,11)=80 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMNO" THEN F$="ABCDEFGHIJKLMNO"
1430 IF SCREEN (12,13)=81 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="F$+"Q"
1440 IF SCREEN (12,15)=82 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="F$+"R"
1450 IF SCREEN (12,17)=83 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMNO" THEN F$="F$+"S"
1460 IF SCREEN (12,19)=84 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="F$+"T"
1470 IF SCREEN (14,11)=85 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="F$+"U"
1480 IF SCREEN (14,13)=86 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="F$+"V"
1490 IF SCREEN (14,15)=87 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="F$+"X"
1500 IF SCREEN (14,17)=88 AND F$="ABCDEF-
GHIJKLMN" THEN F$="F$+"Y"
1510 IF F$=B$ AND SCREEN (14,19)=46 THEN 640
1520 RETURN

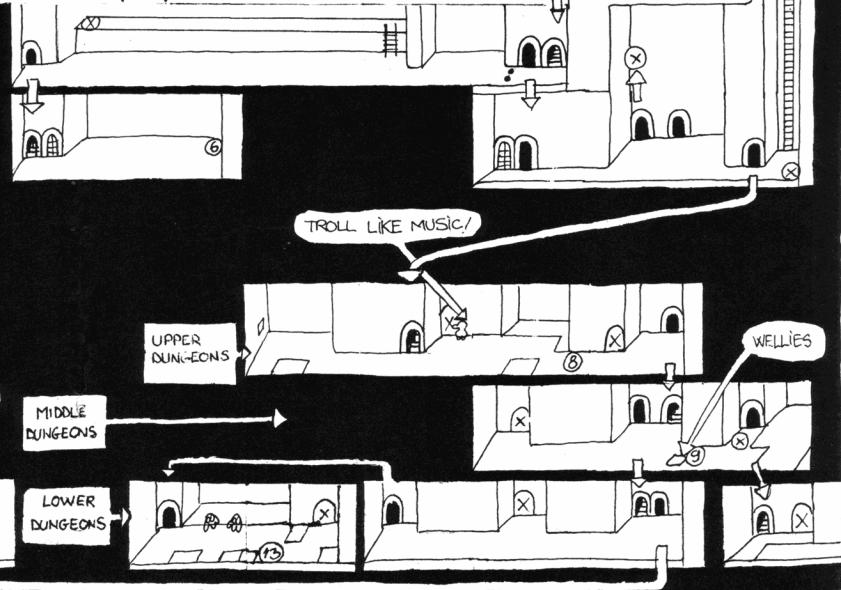
```

SAKE IN TRANSYLVANIA



- OBJECTS**
1. A PAIR OF GLOVES
 2. DOOR KNOB
 3. A BAG OF GOLD
 4. JUICE OF TOAD
 5. CRUCIFIX
 6. PLOUGHMAN'S LUNCH
 7. DEAFENED BAT
 8. TORCH
 9. NICE JUICY BONE
 10. BOTTLE OF WINE
 11. CANNONBALL
 12. PERSONAL STEREO
 13. SPELL BOOK

- LEGEND**
- ⊗ - KEYS (8)
 - ⊠ - CELLS (8)
 - ⊞ - SWITCH (2)
 - ☠ - GHOST (4)



MAPPED BY G.F.SOFT!
ZZA BEST!



PROTECTIE

by VALER software,DEVA

Rulind programul urmatore, veti beneficia de o protectie sigura impotriva comenziilor... NEW. In timpul lucrului in BASIC, accidental se poate da aceasta comanda si toata munca se duce pe apa....

Acest program ruleaza pe intreruperi si supravegheaza comenzile introduse. Daca detecteaza comanda NEW, schimba comanda in REM, comanda de altfel "inofensiva". Daca se doreste neaparat distrugerea programului BASIC, se va introduce secventa:

```
PRINT : NEW sau mai simplu
: NEW
```

Programul:

```
ORG 65155
LD HL,#FB00
LD B,0
INIT LD (HL),#FC
INCHL
DJNZ INIT
LD (HL),#FC
LD A,#FB
LD I,A
DI
IM 2
EI
RET
ORG #FCFC
RST #38
DI
PUSH HL
PUSH AF
CALL VERIF
POP AF
POP HL
EI
RET
VERIF LD HL,(23641)
LD A,(HL)
CP 230
RET NZ
LD (HL),234
RET
```

SECRET CODE-

Sandu Mihai (ALIGATOR SOFT)

Programul codifica un text formind pentru fiecare litera un adaos aleator pe care il memoreaza si apoi il adauga la codul literei respective.

Poseada optiuni de salvare text si cheie.

Textul, dupa ce a fost codificat, este memorat incepind de la adresa 40000. Cheia se afla la adresa 30000. Un text astfel codificat este "imposibil" de decodificat fara a cunoaste lungimea sa si fara a avea cheia respectiva.

SECRET CODE

```
1 POKE 23613,0: INPUT"IDENTITY CODE"; e$:
IF e$ "SMESOFT" THEN NEW
2 CLS: CLEAR 28000: GOSUB 600: PRINT AT
0,10: FLASH 1; INK 4; PAPER 3; "MENIU PRIN-
CIPAL"
3 PRINT AT 2,3; BRIGHT 1;
"1__DECODIFICARE TEXT"; AT 3,3; BRIGHT
1; "2__DECODARE TEXT MEMORAT"; AT 4,3
; BRIGHT 1; "3__INCARCARE DE PE
CASETA"; AT 5,3; BRIGHT 1; "4__DECODARE
TEXT INTRODUS"; AT 6,3; BRIGHT 1;
"5__SALVARE PE CASETA"
4 IF INKEY$="" THEN GOTO 4
5 LET I$=INKEY$
6 IF CODE I$53 THEN GOTO 3
7 IF CODE I$1 THEN GOTO 3
8 GOSUB ((VAL I$(1))*100)
9 GOTO 2
100 CLS :PRINT "TEXT":PRINT#0,"APASA O
TASTA":PAUSE 0:INPUT LINE A$:PRINT LEN
A$ :LET b$=A$:FOR l=1 TO LEN A$:LET
ad=INT (RND*20)+1:LET B$=(HR$(CODE
a$(l)+ad):POKE 29999+l,ad: POKE 39999+l,
(CODE a$(l)+ ad): NEXT l: PRINT A$: PRINT B$:
FOR g=1 TO LEN a$: PRINT PEEK (29999+g); "":
NEXT g
110 PAUSE 0:PAUSE 0:RETURN
200 CLS: PRINT"DECODIFIC!": PRINT#0;
"APASA O TASTA": INPUT "LEN: "; len
210 LET a$=CHR$((PEEK 40000)-(PEEK 30000)):
FOR i=2 TO len: LET l=PEEK(29999+i):LET
V=(PEEK 39999+i): LET b$=CHR$(V-l):LET
u$=a$+b$:NEXT i:PRINT a$:PAUSE 0:RETURN
300 CLS: PRINT AT 0,0; FLASH 1; "INTRO-
DUCETI TEXTUL": LOAD "CODE 40000: CLS:
PRINT AT 0,0 ; FLASH 1; "INTRODUCETI
CHEIA": LOAD "CODE 30000: PAUSE 0: CLS
RETURN
400 CLS:INPUT "TEXT"; S$:LET U$=S$:FOR i=1
TO LEN S$: INPUT "cheie"; cheie: L AT
U$(i)=CHR$(CODE S$(i)- cheie):NEXT i:PRINT
AT 15,0: U$
410 PAUSE 0:RETURN
```



```

500 :CLS:PRINT AT 15,10;"SAVE TEXT":INPUT
"numar";numar: INPUT "LEN"; len: LET
a$=STR$ numar: LET a$=a$+"":LET b$=STR$
numar: LET b$=b$+"c":SAVE a$ CODE 30000,len:
text:PRINT AT 15,10;"SAVE CHEIE":SAVE B$
CODE 40000, len:
510:PAUSE 0: RETURN
600 FOR i=72 TO87: POKE 23681,i: LPRINT "TOP
SECRET @ 1991 ALIGATOR SOFT":NEXT i:
RETURN

```

PROGRAM PENTRU TRANSFERAREA JOCURILOR PE DISC -

HEMINGSOFT

Cel mai important lucru pentru a putea trece programele pe disc reprezinta cunoasterea adresei si lungimii codului unui program.

Pentru aceasta exista mai multe metode, cum ar fi:
- dezasamblarea headerului byte-ului respectiv (care e si cea mai rapida si sigura metoda)
- aflarea lor din programul de incarcare
In cazul codurilor fara header este necesara a doua metoda.

Cind jocul are subrutine mai mari de 255 de octeti de la adresa 23296, sau cind adresa de incarcare este prea mica si nu mai are loc un program BASIC de aproximativ 9-10 linii, atunci jocul respectiv este imposibil de introdus pe disc (niste exemple ar fi ELITE sau GREEN BERET care folosesc toata memoria de la 23296 la 65535).

Chiar si din asamblor imi este imposibil de a le introduce pe disc, deoarece am nevoie de variabile de sistem extinse si in special de variabila de sistem de la adresa 23789.

Un joc ca de exemplu CHRONOS, se poate sparge si se ia adresa si lungimea celor trei bytes-uri din

```
LD IX,ADR      si
LD DE,LEN.
```

Cind DE este 17 si IX reprezinta o adresa nefolosibila, cum ar fi o adresa in memoria ROM, atunci acela reprezinta un header si nu trebuie luat ca atare.

La CHRONOS primul byte are lungimea de 38652 si adresa de incarcare la 24792. Al doilea byte

are lungimea de 759 de octeti si adresa de incarcare 16384, iar al treilea byte are lungimea de 1968 si adresa de incarcare 16464. Mai putem spune ca dupa al doilea byte se apeleaza o subrutina la 24830, iar dupa incarcarea celui de-al treilea byte pornirea jocului se face la 24833.

Cu toate acestea spuse, programul BASIC va arata cam asa:

```

10 CLEAR 24791
20 LOAD **d;1;"CHRONOS3"CODE 24792
30 LOAD **d;1;"CHRONOS2"CODE 16384
40 RANDOMIZE USR 24830
50 LOAD **d;1;"CHRONOS1"CODE 16464
60 RANDOMIZE USR 24833

```

Partea importanta vine cind trebuie sa transferam pe disc codul jocului. Totusi, dupa cum veti vedea si acest pas este foarte simplu.

In almanahul hobBIT a fost publicat un program pentru aflarea adresei si lungimii unui program pe baza headerului. In cazul de fata nu mai este nevoie deoarece le stim direct din programul de incarcare a jocului din asamblor (acel REM).

Dupa o resetare a calculatorului vom introduce:
CLEAR (ADRESA DE START)-1:
LOAD "CODE (ADRESA DE START):
SAVE **d;1;"(numele cu care salvezi - maxim 11 caractere -)" CODE (ADRESA DE START),
(LUNGIME DE COD)

CLEAR-ul este necesar doar in cazul codurilor care depasesc adresa 65000. Daca vreti sa salvati un screen, nu va alertati, deoarece salvarea pe disc nu impune un "Start drive, then press any key", si nu se vor mai sterge ultimele 2 runduri.

In cazul cind ar exista probleme scrieti la adresa:
BITEA BOGDAN
PITESTI- ARGES
STR. EXERCITIU BL.B12 SC.B
AP.11 ET.II COD 0300 TEL.97/624706

Tips & Tricks

Eneche Aurel

SPYKE IN TRANSYLVANIA : 30981,0
RICK DANGEROUS 1 :
58356,0; 58478,0; 64075,0;

Tips & Tricks

SPECTRUM

CipSoft

ACTIONREFLEX: 50770,0;
50771,0; 50772,0; 50964,0;
50965,0; 50966,0;
ADASTRA: 35853,0
AH DIDDUMS: 24786,0
AIR WOLF: 45982,0
ALCHEMIST: 47340,0;
49745,195(inf. lives); 47414,0;
ALIEN 8: 51737,0(inf. lives);
44526,0(nimp); 44461,97;
44462,185;
ANDROID 2:52262,0; 53894,0;
AQARIUS: 31055,0
ARCADIA: 25776,0
ATIC ATAC: 36518,129; 36519,0;
BATTLEACE:44641,0(inf.
lives)
BLACK HOWK: 34695,183
BLADE ALLEY: 58201,0(inf.
lives)
BOBY BEARING:
29688,175(timp)
BOULDER DASH: 26011,0;
26012,0; 26013,0(timp);
BOOTY: 58294,0
CAULDRON: 40060,0

CAULDRON: 52133,0
CAVERN FIGHTER: 31683,0;
31684,0
CHUCKIE EGG: 42508,3(inf.
lives); 35453,0;
COBRA: 43647,nr. de greseli
COMANDO: 27652,0; 27653,0
(inf. lives);
CON-QUEST: 23225,201
COOKIE: 35730,52(inf. lives);
28697,0;
DEATH CHASE: 26463,0
DEFENDER: 30822,255;
37815,255;
DINAMITE DAN: 52678,0;
57035,0(inf. lives); 58770,201;
59093,201;
ECHINOX: 41917,52
EVERY ONES'S A WALLY:
58214,201(inf. lives); 28215,0;
REX ONE:
Code : 8880888793999409
Code : 8985809184889508
10 CLEAR 24999; POKE
23739,111: LOAD""CODE: RAN-
DOMIZE USR 39985:
LOAD""CODE: POKE 56607,201
15 POKE 40303,0:POKE 39156,0
20 RANDOMIZE USR 38000
ZAR JAS:
10 LOAD "zj1"SCREEN \$
15 INK 0
20 PAPER 0
25 PRINT AT 0,0;
30 LOAD "zj 2" CODE
35 PRINT AT 0,0;
40 LOAD "zj 3" CODE
45 POKE 30230,183: POKE
30256,183
50 RANDOMIZE USR 24700

Grozea Robert

GIROSCOPE:
10 CLEAR 24063
20 LOAD ""CODE: LOAD""
CODE
30 POKE 54754,200
40 RANDOMIZE USR 52930
NAVY 2:
cod:63723
PHANTOMAS:
10 CLEAR 28670:
LOAD""CODE: FOR I=65353
TO 65361 : READ X: POKE I,X:
NEXT I: RANDOMIZE USR
65315
20 DATA 175, 50, 238, 103, 50, 36,
111, 0, 195
PYRACUSE:

10 CLEAR 28670:LOAD""CODE
20 POKE 23325,201: RAN-
DOMIZE USR 23299
30 POKE 33446,201: RAN-
DOMIZE USR 29600

FIST 1:
10 CLEAR 24575
20 LOAD ""CODE: LOAD
""CODE
30 POKE 44793,255
40 RANDOMIZE USR 34816

PHEENIX:
10 CLEAR 24500:LOAD ""
CODE
20 LET N=1: POKE 32232,N:
RANDOMIZE USR 30105

GIFT:
POKE 57408,66 ENERGY
GREAT ESCAPE:
POKE 47044,0
POKE 47045,0
JACK BEANSTALK:
POKE 56390,0
JET PAC:
POKE 43742,0
KOSMIC KANGA:
POKE 36212,0
JET MAN:
POKE 36965,0
POKE 36966,224
POKE 36945,3
MOON ALERT:
POKE 42654,195
MOON LIGHT MADNESS:
POKE 59945,N(mistakes)
POKE 57833,0 in caz de perioad
POKE 57834,0 apnsa de doua ori
L si
POKE 57835,0 poti juca in con-
tinuare
POKE 57747,0 lives
POKE 57145,167 lives
MUGSY'S REVENGE:
POKE 27504,62
POKE 27505,10
POKE 27506,50
POKE 27507,226
POKE 27508,105
POKE 27509,0
POKE 27511,224
POKE 27512,105
NIGHT SHADE:
POKE 57449,0
POKE 53442,0
POKE 53443,12
POKE 51105,0

FUTURE PROJECT:
 POKE 27662,0
 ROBIN OF THE WOOD:
 POKE 48690,0
 POKE 55857,0
 POKE 57127,0
 POKE 57128,0
 POKE 57151,0

Yitikan Victor Bogdan

IMPACT (coduri) SPECTRUM
 LEVEL COD

10	EGGS
20	CHIP
30	LEAD

 IMAGE 72

Percec Virgiliu GEMINI WING

Passwords: Level 1 - -

- " 2 - EYEPLANT
- " 3 - WHATWALL
- " 4 - GOODNITE
- " 5 - SKULLDUG
- " 6 - BIGMOUTH
- " 7 - CREEPISH

GEMINI WING

POKE 33024,255(255 vieti)

GHOST BUSTERS II

Level 1 : POKE 48240,183; POKE
 49494,0; POKE 49712,0; POKE
 49624,0;

Level 2 : POKE 53963,0; POKE
 54502,0;

GHOULS'N'GHOSTS

POKE 35545,201; POKE 34357,0;
 POKE 34358,0; POKE 34359,0;

HAMMERFIST

Level 1 : POKE 45361,0(impus-
 caturi nelimitate);

POKE 58562,0; POKE
 52196,0;(energie nelimitata)

Level 2 : POKE 45881,0(impus-
 caturi nelimitate);

POKE 52401,0; POKE
 58568,0;(energie nelimitata)

Level 3 : POKE 45408,0(impus-
 caturi nelimitate);

POKE 52274,0; POKE
 58557,0;(energie nelimitata)

Level 4 : POKE 45952,0(impus-
 caturi nelimitate);

POKE 52394,0; POKE
 58600,0;(energie nelimitata)

HIGH STEEL

POKE 30462,0 (vieti inf.)

HYPYSYS 2

Cod de acces:DROWSSAP

IMPOSSAMOLE

POKE 53432,0 (vieti inf.)

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

POKE 31425,255 (255 vieti)

KGB SUPER SPY

POKE 41352,0 (vieti inf.)

KLAX

POKE 39143,0 (vieti inf.)

KNIGHT FORCE

POKE 31194,0 (timp nelimitat)

POKE 26381,0 (vieti inf.)

LASER SQUAD

POKE 40513,0 (bani nelimitati)

MAZEMANIA

Passwords: Level 1 - -

- " 5 - MARLECH
- " 9 - JUPITER
- " 13 - STAYPUFY

MR. HELI

POKE 56128,0 (vieti inf.)

MYTH

Level 1 - POKE 32468,0

- " 2 - POKE 32409,0
- " 3 - POKE 32441,0
- " 4 - POKE 32526,0
- " 5 - POKE 32349,0

NINJA COMMANDO

POKE 24359,255 (255 vieti)

NINJA MASSACRE

Coduri : SNOW; EASY; RACK;
 BLUE; STAG; HULL; BEER;
 BARD;

OPERATION HORMUZ

POKE 45087,0 (vieti inf.)

OUT RUN

POKE 40623,0 (timp nelimitat)

P-47 THUNDERBOLT

Pe tabla de HitScore scriem :
 ZEBEDEE si vom avea vieti in-
 finite.

PIPEMANIA

Passwords: Level 5 - Disc

- " 9 - Nail
- " 13 - Once
- " 17 - Rope
- " 21 - Pens
- " 25 - Slip
- " 29 - Each
- " 33 - Rise

THE REAL GHOSTBUSTERS

POKE 24610,255 (255 vieti)

REX

Coduri:

Level 1 - 8880888793999409

Level 2 - 8985809184889508

SAIGON COMBAT UNIT

PASSWORD : STARLIGHT

SPACE HARRIER II

POKE 40905,0 (vieti inf.)

SPHERICAL

Level 9 -

Code : Player 1 - RADAGAST

Player 2 - GHANIMA

Level 19 -

Code : Player 1 - YARMARK

Player 2 - GLIEP

Level 39 -

Code : Player 1 - ORCSLAYER

Player 2 - MOURNBLADE

Level 59 -

Code : Player 1 - SKYFIRE

Player 2 - JADAWIN

Level 75 -

Code : Player 1 - RGAL

Player 2 - ILLUMINATUS

STORMLORD

POKE 56889,0 (vieti inf.)

TASK FORCE

Definitiv tastele : 'C', 'R', 'A', 'S',
 'H' si veti avea vieti infinite.

THUNDERCEPTOR

POKE 58603,X (X - nr. de vieti)

TOOBIN

POKE 61721,0 (vieti inf.)

POKE 41836,X (X - nr. de vieti)

TURBO OTRUN

POKE 38107,69 (vieti inf.)

TUSKER

POKE 38627,0 (vieti inf.)

YETI

POKE 47894,0 (vieti inf.)

COMMODORE

SHADOW SKIMMER (The
 Edge)

3 FOR I=35821 TO 35871
 :READ A: POKE I,A: C=C+A:
 NEXT I: IF C=6082 THEN
 SYS35851

4 PRINT "ERROR IN DATA"
 5 DATA 169, 246, 141, 189, 2, 96,
 0, 0, 96, 169, 3, 141, 133, 139, 169,
 140, 141, 134, 139, 76, 32
 6 DATA 139, 169, 155, 141, 219,
 72, 76, 16, 8, 169, 139, 141, 41, 3,
 133, 157, 169, 0, 162, 1, 168
 7 DATA 32, 186, 255, 32, 189, 255,
 32, 2, 213, 255

NEMESIS THE WARLOCK

10 L=49152

```

20 FOR X=1 TO 14:T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A:POKE L,A
50 L=L+1:T=T+A
60 NEXT
70 READ C:IF T=C THEN 90
80 PRINT "ERROR IN DATA"
X*10+90:END
90 NEXT
93 GOSUB 300
94 GOSUB 400
95 PRINT "SYS 49152 TO
LOAD AND RUN"
99 END
100 DATA 169, 1, 170, 168, 32,
186, 255, 169, 1150
110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213,
255, 169, 1145
120 DATA 26, 141, 150, 3, 169,
192, 141, 151, 973
130 DATA 3, 96, 169, 76, 141, 91,
56, 169, 801
140 DATA 44, 141, 92, 56, 169,
192, 141, 93, 928
150 DATA 56, 76, 25, 8, 162, 49,
189, 58, 623
160 DATA 192, 157, 128, 8, 202,
16, 247, 76, 1026
170 DATA 128, 8, 32, 181, 2, 32,
181, 2, 566
180 DATA 32, 181, 2, 169, 0, 141,
17, 143, 685
190 DATA 169, 0, 141, 220, 138,
169, 0, 141, 978
200 DATA 116, 140, 141, 51, 139,
169, 169, 141, 1066
210 DATA 185, 138, 169, 30, 141,
190, 138, 169, 1160
220 DATA 208, 141, 75, 139, 169,
241, 141, 76, 1190
230 DATA 139, 76, 0, 128, 65, 76,
77, 77, 638
300 REM
310 PRINT "DO YOU WANT
INFINITE AMMO? (Y/N)";
320 GET A$:IF A$="Y" AND A$
"N" THEN 320
330 IF A$="N" THEN POKE
49220,1
340 PRINT A$:RETURN
400 REM
410 PRINT "DO YOU WANT
INFINITE AMMO? (Y/N)";
420 GET A$: IF A$="Y" AND
A$="N" THEN 420
430 IF A$="N" THEN POKE
49255,214
440 PRINT A$:RETURN
STAR PAWS

```

```

3 FOR I=10497 TO 10526
:READ A: POKE I,A: C=C+A:
NEXT I
4 FOR I=512 TO 519: READ A:
POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF
C=3988 THEN SYS 10505
5 PRINT "ERROR IN DATA"
6 DATA 169, 2, 141, 5, 84, 76, 1,
82, 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32,
186, 255, 32, 189, 255, 32
7 DATA 213, 255, 78, 215, 8, 76,
32, 8, 169, 96, 141, 186, 23, 76, 0,16
SLAP FIGHTER
3 FOR I=512 TO 533:READ A
:POKE I,A: C=C+A:NEXT I
4 FOR I=820 TO 827:READ
A:POKE I,A :C=C+A:NEXT
I:IF C=4042 THEN SYS 512
5 PRINT "ERROR IN DATA"
6 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1,
168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32,
213, 255, 169, 196, 141, 199
7 DATA 3, 96, 169, 44, 141, 255,
39, 76, 207, 3
THE LAST NINJA
3 FOR I=579 TO 640:READ A
:POKE I,A:C=C+A:NEXT I
4 FOR I=31722 TO 31735:READ
A: POKE I,A: C=C+A:NEXT I:
IF C=8876 THEN SYS 579
5 PRINT "ERROR IN DATA"
6 DATA 198, 157, 78, 41, 3, 169, 0,
162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189,
255, 32, 213, 255, 120, 136
7 DATA 140, 21, 3, 169, 128, 141,
237, 2, 238, 119, 244, 238, 169, 166,
141, 20, 3, 108
8 DATA 20, 3, 162, 121, 142, 178,
3, 206, 179, 3, 76, 81, 3, 169, 197,
141, 135, 120, 76, 191, 2, 12
9 DATA 0, 0, 169, 49, 141, 159, 2,
169, 234, 141, 160, 2, 96

```

DELTA

```

10 FOR I=53186 TO 53262
:READ A :POKE I,A:NEXT:SYS
53186
20DATA169,234,141,40,3,169,207
,141,41,3,133,157,169,1,170,168,32
,186,255,169,0
30DATA32,189,255,32,213,255,1
69,245,141,237,2,169,207,141,238,
2,76,81,3,169,49
40 DATA 141, 159, 2, 169, 234,
141, 160, 2, 96, 169, 2, 141, 206, 1,
169, 208, 141, 207, 1, 76, 0
5 0 D A T A
237,169,193,141,161,63,169,60,141
,162,63,76,235,2

```

PAPERBOY

```

10 FOR X=0 TO 28:READ
Z:POKE 20100+X,Z:NEXT
2 0 D A T A
169,4,141,49,8,185,149,78,153,52,4
,136,208,247,76,13,8,169,96
30 DATA 141,166,41
40 DATA 141,107,40
50 DATA 76,52,8,0

```

ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON

```

10 L=49152
20 FOR X=1 TO 10:T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A:POKE L,A
50 L=L+1:T=T+A
60 NEXT
70 READ C:IF T=C THEN 90
80 PRINT"ERROR IN LINE"
X*10+90:END
90 NEXT
95 PRINT"SYS 49152 TO LOAD
AND RUN"
100 DATA 169, 1, 170, 168, 32,
186, 255, 169, 1150
110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213,
255, 169, 1145
120 DATA 132, 141, 34, 5, 169, 47,
141, 35, 704
130 DATA 5, 162, 40, 189, 37, 192,
157, 0, 782
140 DATA 2, 202, 16, 247, 96, 169,
234, 141, 1107
150 DATA 124, 1, 141, 127, 1, 32,
129, 5, 560
160 DATA 169, 24, 141, 51, 91,
169, 2, 141, 788
170 DATA 52, 91, 76, 0, 90, 169,
173, 141, 792
180 DATA 92, 33, 141, 0, 66, 169,
1, 141, 643
190 DATA 194, 56, 76, 184, 4, 0, 0,
0, 514
MIAMI VICE
Intii tasteaza :
POKE 44,9: POKE 2340,0:
NEW(RETURN)
apoi tasteaza listing-ul
10 L=2176
20 FOR X=1 TO 9:T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A:POKE L,A
50 L=L+1:T=T+A
60 NEXT
70 READ C:IF T=C THEN 90
80 PRINT "ERROR IN
LINE"X*10+90:END
90 NEXT

```

99 PRINT "SYS 2176 TO LOAD AND RUN"

100 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169, 1150

110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 1145

120 DATA 32, 141, 234, 4, 169, 167, 141, 235, 1123

130 DATA 4, 169, 183, 141, 228, 5, 169, 8, 907

140 DATA 141, 236, 4, 141, 229, 5, 96, 153, 1005

150 DATA 10, 0, 72, 165, 11, 201, 1, 208, 668

160 DATA 4, 169, 16, 133, 11, 104, 96, 169, 702

170 DATA 8, 141, 244, 35, 169, 0, 141, 4, 742

180 DATA 15, 141, 7, 39, 76, 0, 9, 0, 287

ZYNAPS

3 FOR I=533 TO 569:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I:IF C=4798 THEN SYS 533

4 PRINT"ERROR IN DATA"

5DATA198,157,169,0,162,1,168,3 2,186,255,32,189,255,32,213,255,1 69,76,141,209,3

6 DATA 136, 140, 211, 3, 96, 169, 189, 141, 146, 183, 141, 2, 184, 108, 47, 0

SHORT CIRCUIT

10 L=49152

20 FOR X=1 TO 13:T=0

30 FOR Y=1 TO 8

40 READ A:POKE L,A

50 L=L+1:T=T+A

60 NEXT

70 READ C:IF T=C THEN 90

80 PRINT "ERROR IN

DATA"*X*10+90: END

90 NEXT

95 PRINT "SYS 49152 TO LOAD AND RUN"

99 END

100 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169, 1150

110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 1145

120 DATA 32, 141, 168, 4, 169, 48, 141, 169, 872

130 DATA 4, 169, 62, 141, 93, 5, 162, 2, 638

140 DATA 142, 170, 4, 142, 94, 5, 232, 142, 931

150 DATA 111, 5, 162, 49, 189, 56, 192, 157, 921

160 DATA 48, 2, 202, 16, 247, 76, 99, 3, 693

170 DATA 201, 2, 240, 4, 201, 1, 208, 2, 839

180 DATA 169, 4, 153, 10, 0, 96, 169, 208, 809

190 DATA 141, 47, 25, 169, 26, 141, 48, 25, 622

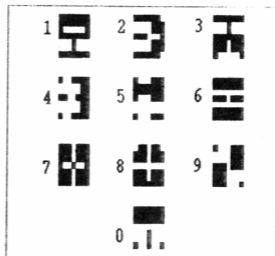
200 DATA 169, 0, 141, 109, 31, 169, 24, 141, 784

210 DATA 234, 13, 169, 141, 141, 130, 34, 76, 938

220 DATA 72, 149, 32, 77, 77, 43, 65, 76, 591



Codurile pentru LARRY 5



9:00 New York City, NY. **80167**

9:10 Intercourse, PA **06946**

9:20 Atlantic City, NJ. **57436**

9:30 Los Angeles, CA. **64989**

9:40 Oakhurst, CA. **77424**

9:50 Miami, FL. **84275**

10:00 Sequim, WA. **84221**

10:10 New York City, NY. **89586**

10:20 Climax, MI. **52680**

10:30 Atlantic City, NJ. **64844**

10:40 Los Angeles, CA. **50281**

10:50 Miami, FL. **60714**

11:00 Spread Eagle, WI. **77414**

11:10 Los Angeles, CA. **89791**

11:20 New York City, NY. **75197**

11:30 Bowlegs, OK. **93602**

11:40 Miami, FL. **51809**

70334
70694
51080

12:30 Miami, FL.

12:40 New York City, NY.

12:50 Los Angeles, CA.

97419

11:50 Atlantic City, NJ.

09806
12:00 Atlantic City, NJ.

62843
12:10 Hazardville, CN.

59339
12:20 Fish Camp, CA.

The Adventures of ROBIN HOOD

Silviu Anghelache și Sava Andrei

În istoria Angliei există o legendă despre un om nemăpomenit care, de unul singur, practica arta comunismului, pe scurt fura de la bogati ca să dea la saraci (și invers).

Tu trebuie să intri în rolul lui Robin Hood, din nefericire el fiind redus la stadiul de taran în momentul în care tu începi jocul. Acest fapt este datorat Serifului din Nottingham care prin sabotaj i-a distrus castelul și i-a omorât tatăl...

Robin va trebui să recâștige încrederea oamenilor hoinărind printr-o grafică tridimensională, omorând calaul Serifului din Nottingham (apoi și pe Serif - începe să va placă, nu?, oprind dragonii de-a mai teroriza populația, luând de la bogati și dând la saraci și alte acte medievale fără sens).

Jocul începe când ești dat afară din catelul tău de către serif. Te trezești lângă zidul castelului cu câteva obiecte asupra ta afișate în stânga imaginii: un arc cu săgeți infinite, o sabie, o punga cu 4 banuți. Robin este controlat printr-o serie de icon-uri reprezentative: un pumn (cu care jefuiești pe bogati ca să dai la saraci), o palma (cu care dai bani saracilor), o inimă, o gură (cu care comunici). Toate icon-urile se folosesc apăsând pe ele cu cursorul mouse-ului. Încrederea oamenilor în eroul lor este prezentată de o bară verticală. Când bară este aproape toată albăstră, poți încerca să-l omori pe serif.

Și acum să intrăm în amanunț...

La începutul jocului trebuie să o iei în stânga imaginii până ajungi la riv; traversezi podul și vei vedea în nord un zid cu o crapatură în el. Aici lociește dragonul. Plasează-te în așa fel încât să fi exact în colțul potecii. Trage cu arcul în crapatură și fugi (apeși

pe icon-ul inimă) pe unde ai venit. Vei vedea că dragonul vine după tine, dar, dacă fugi în continuare, scapi cu viață.

Du-te apoi în susul imaginii și vei găsi în stânga o casă cu un preot. Vorbeste cu el și îți va da un glob cu care vezi toată harta ținutului. Întoarce-te la locul cu dragonul și tragi din nou în crapatură. De data aceasta, dragonul va muri.

Mergi la castel și așteaptă să-l ducă la spinzurătoare pe un tărân. Când trece soldatul pe lângă tine, tragi în el cu arcul. În-o apoi la fugă. Cel salvat va veni după tine să-ți mulțumească. Se va duce să se schimbe și apoi se va întoarce la tine. Îți va da un corn cu care să-ți

chemi la nevoie. Întoarce-te lângă castel, în dreapta zidului din față, având grija să nu fi văzut de soldați pentru a nu fi arestat. Așteaptă până când din castel va ieși un preot cu burta mare care are în mână două pungi cu aur. Jefuiește-l (punând cursorul mouse-ului pe pumn și apoi pe el).

Îți va da banii și o va lua la fugă. Urmărește-l până se oprește și apoi intră în vorbă cu el. Va intra în armată ta și îți va da o îmbrăcăminte pretească pe care o vei folosi de fiecare dată când te duci la castel pentru a omori soldați, a jefui bogati (pot fi recunoscuți după pantalonii maro, haina verde și bluza albă).

Coboara apoi în josul hărții și apoi în dreapta. Trece podul și bate-te cu locuitorul (Little John) micuțel insule. Te va învinge dar acceptă să intre în serviciul tău.

Dacă darui mulți bani, grila se va umple și poți încerca să-l omori pe serif. În cazul în care vei reuși, poți vedea un filmuleț dragut de sfîrșit cu care se va încheia jocul.

Câteva sfaturi utile:

1. - trebuie să intri de trei ori în vorbă cu fiica serifului, până ce îți va da un inel.
2. - daruiește bani taranilor ori de câte ori ai posibilitatea.
3. - lângă culcusul dragonului vei vedea un cerc format din cluperci (seamăna cu pietre); la-le și vei putea învia cu ele un personaj.

"Robin Hood" este un arcade-adventure în genul faimosului Populous, un joc deosebit de instructiv și educativ (fura, bate, omorâ) cu o grafică VGA (256 culori).



THE DALLAS QUEST - Soluția completă

Matei Dobrescu - Tudor Bosman

TAKE BUGLE / E / TAKE ENVELOPE / E / E / LOOK HORSE / LOOK LUCY / RIDE HORSE / W / W / N / TAKE SUNGLASSES / N / GIVE SUNGLASSES / GO BARN / DROP OWL / TAKE SHOVEL / S / S / S / W / W / BLOW BUGLE / BLOW BUGLE / BLOW BUGLE / DIG / READ / TOMBSTONE / E / N / OPEN DESK / DROP MONEY / TAKE POUCC / N / N / W / W / N / LOOK AIRPLANE / GIVE ENVELOPE / TAKE KNAPSACK / OPEN KNAPSACK / DROP PHOTOGRAPH / TAKE PARACHUTE / CLOSE KNAPSACK / JUMP / OPEN POUCH / GIVE TOBACCOS / CLOSE POUCH / S / S / LOOK / TICKLE ANACONDA / S / S / GO DINGHY / OPEN POUCH / GIVE TOBACCOS / CLOSE POUCH / ROW DINGHY / BLOW BUGLE / S / OPEN POUCH / GIVE TOBACCOS / CLOSE POUCH / DROP PARACHUTE / DROP SHOVEL / DROP BUGLE / TAKE MIRROR / PULL CURTAIN / TAKE FLASHLIGHT / OPEN KNAPSACK / DROP POUCH / DROP RING / DROP MIRROR / CLOSE KNAPSACK / DROP KNAPSACK / LIGHT FLASHLIGHT / CLIMB LADDER / DROP FLASHLIGHT / E / S / TAKE KNAPSACK / CLIMB LADDER / TAKE FLASHLIGHT / W / UNLIGHT FLASHLIGHT / OPEN KNAPSACK / TAKE PHOTOGRAPH / SHOW PHOTOGRAPH / TAKE COCONUTS / W / TAKE POUCH / OPEN POUCH / GIVE TOBACCOS / GIVE EGGS / TAKE MIRROR / GIVE MIRROR / TAKE RING / WAVE RING / LIGHT FLASHLIGHT / HATCH EGGS / DROP RING / TAKE MAP / NO / GIVE MAP



DUNE

de ANDREI și MIHAI SAVA

Romanul lui Frank Herbert, "Dune", s-a dovedit a fi un roman destul de bun dacă a reușit să determine compania de software Virgin să creeze jocul cu același nume, la baza programării acestuia stînd două echipe diferite de informaticieni: una franceză și una americană menite a garanta succesul noii realizări. O grafică deosebit stilizată (VGA-256) da lumii de pe Dune un farmec propriu, singurul lucru ce poate fi reproșat fiind sunetul (Adlib or Sound Blaster) ce nu se ridică la înălțimea graficii.

DUNE: misiunea ta

Esti Paul Atreides, fiul lordului Leto Atreides. Tocmai ai sosit pe planeta-desert numita Dune împreună cu familia ta care are autorizație de la Imperat pentru a extrage cea mai prețioasă substanță a întregii galaxii: "spice"-ul. Înainte de a ajunge pe Dune numai cei mai mari dusmani ai familiei Atreides aveau dreptul de a extrage: Harkonnens. Ei contortzeau o treime din planeta. Misiunea ta este să-i convingi pe oamenii de pe Dune, Fremenes (sclavii Harkonnensilor) să te ajute să alungi familia Harkonnens de pe planeta.

"Dune" este un joc strategic și de aceea nu vor fi expuse toate mișcările necesare în doc. Urmează ca tu să găsești modul în care să învingi familia Harkonnens și să eliberezi populația de pe Dune.

"Dune" este un joc strategic și de aceea nu vor fi expuse toate mișcările necesare în doc. Urmează ca tu să găsești modul în care să învingi familia Harkonnens și să eliberezi populația de pe Dune.

MOUSE sau KEYBOARD ?

"Dune" folosește windows și icons. Nu este nevoie de keyboard! Poti juca întregul joc cu mouse-ul sau folosind săgețile (keypad-ul) și Return.

Cea mai mare parte din joc este văzută din perspectiva lui Paul. În partea de jos e ecranului vei găsi comenzile principale. În partea dreapta vei vedea săgețile pentru mișcare care arată direcțiile pe care le poți alege (N, S, E, V). În Palace, prin selectarea cerculețului roșu vei obține o hartă a diferitelor camere și a celorlalte personaje (pe hartă, Paul este punctul roșu).

În partea stînga vei găsi icon-ul BOOK care îți va spune povestea de pe Dune în patru capitole: politic, Paul pe Dune, spice, Fremens.

Alte comenzi: P=pauză, privind în oglindă din dormitorul palatului va opri jocul și-ti da posibilitatea de a folosi Load/Save sau Restart. O salvare este

THE LIVING DAYLIGHTS

by Puke Soft

LEVEL 1 Doar fugiti pînă cînd screen-ul "won't scroll any further". Schimbați arma cu Walther PPK, apoi împușcați oricare om care apare; după aceasta scorul va va crește cu 50 de puncte; level-ul va fi terminat în momentul în care veți ajunge în marginea din dreapta a screen-ului.

LEVEL 2 Music Conservatory

Level ul este relativ simplu, singura problema este să ajungeti la sfîrșitul level-ului.

weapon: night vision glasses

LEVEL 3 The Pipeline

Doar fugiti, avînd grijă sa sariti sau sa va rostogoliti în momentul în care Bond este pe cale sa se lovească de tevilă respective.

weapon: hard hat

LEVEL 4 The Mansion House

Elicopterul nu constituie o problemă; la acest level trebuie omorîți cei trei milkmen. Arma folosită trebuie să fie bazooka pentru ca cei trei milkmen sa moară dintr-un singur shoot.

weapon: bazooka

LEVEL 5 The Fairground

Fițiți tînta în mijlocul screen-ului, la nivelul capului lui Bond, împușcați baloanele apoi omul.

weapon: crossbow

LEVEL 6 Tangiers

Impușcați oamenii care arunca grenade și sariti peste gropi, ignorați oamenii care trag.

weapon: dart gun

LEVEL 7 The Military Complex

Impușcați primul om cu PPK apoi schimbați cu bazooka. Cînd elicopterul face gropi doar sariti peste ele.

weapon: bazooka

LEVEL 8 Whittacker's House

Avînd bazooka împușcați omul care apare pe screen și jocul este terminat.

weapon: bazooka

În vechea

profeție a celor de pe Dune se vorbește despre Mahdi (Cel ce ne va îndrepta spre Paradis), și de Lisan al-Gaib (Vocea din Cealalta Lume), unprofeț de pe alta planeta ce va veni să-i elibereze din sclavie.

facuta automat de fiecare data cind intri intr-un loc nou.

HARTA PLANETEI DUNE

Selectind comanda "See the Dune's map" poti vedea harta planetei pe care apar schetch-urile descoperite (pesterile Freeman-ilor). Fiecare om ce apare in dreptul pesterii reprezinta seful trupei (daca nu se misca inseamna ca trupa nu are nici o ocupatie). Ei isi schimba culoarea in functie de activitatea pe care le-o dai: galben pentru "spice", rosu pentru armata, verde pentru ecologisti.

Apasind butonul sting al mouse-ului in dreptul unui sef de trupa se poate obtine un raport sau se pot da noi ordine, iar apasind in dreptul unei caverne se poate vedea echipamentul (folosit sau nu) al locului.

Selectind icon-ul "red-eagle" vei localiza pe harta noua ta pozitie.

ICON-ul GLOBE OF DUNE

Icon-ul "globe of Dune" iti arata intreaga planeta si te ajuta sa examinezi fiecare regiune. Deasemenea acest icon iti inlesneste accesul la:

-Exit the globe

-O imagine standard a planetei pentru a vedea productia de "spice", numarul aliatilor, zonele pe care le controlezi (rosu ale tale, albastru Harkonnen). La inceput detii 1% din teritoriu si familia Harkonnen 21%.

-Save/Load game, Option si Quit game.

PERSONAJELE PRINCIPALE

-DUKE LETO: Tatal tau, seful familiei Atreides, care locuieste in Palace. Ca orice tata cumsecade, iti va da unele sfaturi cind vei avea nevoie.

-JESSICA: Mama ta, o femeie inzestrata cu puteri supranaturale aproape la fel de bune ca ale tale. Cind vei avea unele viziuni ea iti va explica adevaratul lor inteles, nu paraseste niciodata palatul asa ca-l cunoaste mai bine ca oricare alta.

-DUNCAN IDAHO: Prieten de nadejde si locotenent al familiei. Deasemenea este supraveghetorul productiei de "spice" si-ti va da unele sfaturi in legatura cu transportul de "spice".

-THUFIR AWAT: Strategul familiei

-GURNEY HALLECK: Instructorul tau ce va da o buna pregatire militara trupelor de Fremens.

-THE EMPEROR: Imperor Padishah SHADDAM IV, stapinul marelui imperiu feudal, cea mai importanta persoana din tot jocul.

-STILGAR: Seful (tuturor) Fremen-ilor, omul pe care toti de pe Dune il respecta si il urmeaza. Inainte de a-i insoti pe Fremens in lupta ca militar trebuie sa-l contactezi pe el mai intii.

-KYNES: Ecologistul, Kynes, este singurul om de pe Dune care doreste sa transforme desertul intr-o planeta cu paduri si mari.

THE FREMENS

Adevaratii locuitori de pe Dune, popor independent si curajos, care s-a adaptat la mediul uscat al planetei. Locuiesc in caverne. Ajuta-i sa-i elimine pe Harkonneni care-i folosesc ca sclavi.

TRANSPORTUL

La inceputul jocului singurul tau mijloc de transport este un ornithopter (un gen de elicopter ce

te va duce oriunde pe Dune). Daca il selectezi, pe ecran va apare o harta si un panou de comanda. Pentru a-ti alege destinatia pune cursorul pe una din intrarile pesterilor descoperite si apasa butonul sting al mouse-ului.

THE PALACE

Atentie la ascunzisurile lasate de Harkonneni in urma lor (le vei descoperi cu ajutorul mamei tale, Jessica).

THE SPICE

Cea mai pretioasa resursa a intregului univers. Va trebui sa extragi o cantitate cit mai mare altfel imparatul Shaddam IV isi va trimite teribilele sale trupe: SARDAUKAURS.

Extractia va fi facuta cu ajutorul populatiei de Fremens (trupele lor vor apare in galben pe harta). Fremens vor lucra pentru tine numai daca au un motiv. Daca motivul dispare acelasi lucru se va intimpla si cu productia de "spice".

ECHIPAMENTUL

Unele din pesterile abandonate contin inca echipament folositor: pentru extractie, arme, ornithopters. Pentru a trimite o trupa de Fremens in cautare de echipament foloseste comanda "Go & Search for equipment". Deasemenea, echipament folositor se va descoperi in fortaretele inamice (dupa cucerirea lor) sau in orase (urmeaza a le descoperi in timpul jocului).

VIERMII

Shai-Hulud, enormul vierme ce locuieste in nisipurile de pe Dune este extrem de periculos. El va ataca fara nici un motiv si va aduce o mare paguba productiei de "spice". Are un rol foarte important in joc, mai ales atunci cind vei sti sa-l folosesti. El este singurul mijloc de transport ce te poate aduce in apropierea taberelor inamice fara a fi distrus (antiaeriana Harkonnen-ilor doboara usor un ornithopter).

ANTRENAMENTUL

Dupa ce l-ai contactat pe Stilgar, iti poti face o armata cu care sa lupti impotriva Harkonnen-ilor. Singurul care iti poate antrena trupele de Fremens este Gurney Hallek. Antrenamentul lor prezinta o deosebita importanta pentru misiunea ta.

SPIONAJUL

Dupa terminarea antrenamentelor militare (iti sint necesare numai 6-7 trupe de Fremens cu rangul de "Expert in Army" si relativ bine inarmati) iti poti alege dintre acestia citiva specialisti in spionaj pe care sa-i trimiti sa localizeze unele din fortarele Harkonnen-ilor. Numai fortarele din apropierea pesterilor pot fi descoperite.

Jocul este gata cind Paul si Fremens reusesc sa ia sub control palatul Harkonnen si toate fortarele lor de pe

DUNE!

Tips & Trick

for PC users.

Florea Catalin

Acest truc va fi de folos doar celor care au un hard disc. Toata lumea stie, sau cel putin a observat, ca la pornirea calculatorului acesta cauta sistemul intii pe discul A dupa care pe C. Aceasta accesare a discului A duce la o pierdere de timp. Pentru a remedia acest lucru este suficient sa copiem sectorul de boot al hard discului de pe care calculatorul incarca sistemul.

Exista mai multe posibilitati de a face aceasta copie. Cea mai accesibila este folosirea programului DEBUG (este o comanda DOS), lata cum:

```
DEBUG
L100 2 0 1
W100 0 0 1
Q
```

Linia L100 2 0 1 incarca in memorie date incepand de la adresa 100, de pe discul C, sectorul 0 (zero), cu o lungime de un sector.

Linia W100 0 0 1 scrie aceste date pe discul A, sectorul 0.

OBS.

(1) Daca hard discul de pe care calculatorul incarca sistemul nu este C, in loc de 2 (din linia L100 2 0 1) va fi 3 pentru D, 4 pentru E s.a.m.d.

(2) Daca aveti fisiere pe discul obtinut, veti pierde accesul la ele dupa ce boot-ati de pe acesta.

(3) Un rezultat asemanator (ceva mai elegant) se poate obtine folosind programul FDFormat / FDRread versiunea 1.8 sau mai noua.

ATENIE: Sa nu folositi discul astfel obtinut la alte calculatoare decat la cel pe care a fost facut. Dicul obtinut contine imaginea boot-ului hard discului; un alt calculator poate avea un hard disc de capacitate mai mica/mare si/sau sa fie altfel partitionat - deci avind alt sectr de boot.



Recursive Delete -

RDel.com

Pentru a crea fisierul RDEL.COM folositi un editor de text si salvati fisierul obtinut sub forma ASCII (nondocument). Dati fisierului numele

RDEL.SCR si folosind programul DEBUG (de obicei se afla in subdirectorul DOS) dati comanda:

```
DEBUG RDEL.SCR
```

Folosirea programului:

1) Pentru a sterge toate fisierele care au extensia .BAK (sa zicem) de pe discul curent, folositi comanda:

```
RDEL *.*.BAK
```

In acest caz RDEL incepe cu radacina discului curent si merge in toate subdirectoarele existente pe acesta stergind toate fisierele cu extensia .BAK.

2) Pentru a sterge toate fisierele (sau cu o anumita extensie - .BAK) din subdirectorul curent si din subdirectoarele continute in acesta folositi comanda:

```
RDEL *.*
(respectiv RDEL *.*.BAK)
```

3) Se pot sterge si fisiere de pe alt disc decit cel curent, fisierele putind sa fie intr-un subdirector:

```
RDEL D:\DEMO\*.BAK
```

Observatie:

Ca si comanda din DELETE (DEL) din DOS, RDEL nu se atinge de fisierele marcate ca HIDDEN, SYSTEM sau READ-ONLY. Daca vreti sa stergeti astfel de fisiere folositi inainte comanda ATTRIB pentru a modifica atributele corespunzator.

ATENIE! Programul RDEL poate fi foarte periculos. Comanda RDEL *.* sterge toate fisierele de pe discul curent! Deci atentie cum lucrati cu el.

Listingul programului

RDEL.COM

```
N RDEL.COM
E 0100 EB 2F 44 72 69 76 65 2C
E 0108 20 70 61 74 68 2C 20 6F
E 0110 72 20 66 69 6C 65 20 6E
E 0118 61 6D 65 20 69 6E 76 61
E 0120 6C 69 64 2A 2A 2E 2A 00
E 0128 2E 2E 00 5C 00 00 00 00
E 0130 00 B4 19 CD 21 50 B4 47
E 0138 32 D2 BE 6A 02 CD 21 FC
E 0140 BE 81 00 80 3C 20 75 03
E 0148 46 EB F8 80 3C 0D 74 1D
E 0150 80 7C 01 3A 75 23 B4 0E
E 0158 8A 14 80 E2 DF 80 EA 41
E 0160 CD 21 83 C6 02 B4 19 CD
E 0168 21 3A C2 74 0C B4 09 BA
E 0170 02 01 CD 21 B8 01 4C CD
E 0178 21 8B FE AC 3C 0D 74 0E
E 0180 3C 5C 75 F7 89 36 2F 01
E 0188 FF 0E 2F 01 EB ED C6 44
E 0190 FF 00 83 3E 2F 01 00 75
E 0198 06 89 3E 2D 01 EB 2E 39
E 01A0 3E 2F 01 75 11 89 3E 2D
E 01A8 01 FF 06 2D 01 B4 3B BA
E 01B0 2B 01 CD 21 EB 17 8B 36
E 01B8 2F 01 C6 04 00 89 36 2D
E 01C0 01 FF 06 2D 01 B4 3B 8B
E 01C8 D7 CD 21 72 0D 8D 36 2D
E 01D0 01 AC 3C 20 74 FB 3C 00
E 01D8 75 0E B4 0E 5A CD 21 B4
E 01E0 3B BA 69 02 CD 21 EB 85
E 01E8 E8 11 00 B4 0E 5A CD 21
E 01F0 B4 3B BA 69 02 CD 21 B8
E 01F8 00 4C CD 21 55 B4 2F CD
E 0200 21 53 06 83 EC 2B 8B EC
E 0208 B4 1A 8B D5 CD 21 B4 4E
E 0210 33 C9 8B 16 2D 01 CD 21
E 0218 72 0F B4 41 8B D5 83 C2
E 0220 1E CD 21 B4 4F CD 21 73
E 0228 F1 B4 4E B9 17 00 BA 24
E 0230 01 CD 21 72 25 80 7E 1E
E 0238 2E 74 19 F6 46 15 10 74
E 0240 13 B4 3B 8B D5 83 C2 1E
E 0248 CD 21 E8 AF FF B4 3B BA
E 0250 28 01 CD 21 B4 4F CD 21
E 0258 73 DB 83 C4 2B B4 1A 8C
E 0260 DB 1F 5A CD 21 8E DB
5D
E 0268 C3 5C
RCX
16A
W
Q
```



ZYNAPS

by HEWSON

Un sistem planetar este ticsit de extraterestri psihopatici. Undeva, ascunsă adinc între stele, se află baza extraterestră.

Ascuns într-un MKI Scorpion, misiunea ta este să localizezi această bază și să o distrugi.

La început pare ușor, dar înții trebuie să-ți faci cale în spațiu unde pericolul se ascunde după fiecare asteroid.

Jocul începe într-o stație spațială extraterestră. Ca să evadezi, trebuie să treci printr-un tunel de-a lungul caruia te vor împingea o multime de nave extraterestre. Fiecare contact cu navele inamice poate fi mortal. Unele nave îți blochează calea, altele sînt încărcate cu rachete care sînt foarte periculoase.

De-a lungul tunelului sînt diferite instalații pe pămînt care trimit rachete în direcția ta. Ca și navele extraterestre, acestea pot fi distruse. Pina aici nu pare foarte dificil, dar în tunel se găsesc o multime de nave inamice, iar tu ai numai 3 vieți.

Nava MKI Scorpion este dotată cu 4 sisteme de arme principale. Cel mai folosit este laserul, pe care îl utilizezi cel mai mult. Bombele cu plasma sînt mici, albastru și sînt foarte folosite în distrugerea bazelor de sol. Rachetele cu dispozitiv de ghidare sînt mult mai folosite. Acestea pot identifica țintele posibile și distrug numai nave inamice.

Exploziile sînt foarte bine realizate ca sunet și culoare.

Scorpionul mai are și un "fuel scop". Cînd navele inamice sînt distruse lăsa în urma exploziei o încărcătură de culoare albastru-mov pe care trebuie să o colectezi. "Fuel scop"-ul funcționează automat și nava ia încărcătură prin simplă direcționare pe țintă. De fiecare dată cînd este luată apare în stînga-jos a ecranului fiecare armă pe care o poți lua. Sînt 5 arme:

- mărirea vitezei, mărirea puterii laser, activarea aruncătorului de bombe, activarea rachetelor cu sistem de ochire automat și rachete cu țintă precisă.

Acestea pot fi activate prin ținerea apăsata a butonului "fire" în timp ce nava se apropie și ia încărcătura respectivă.

Navele inamice vin într-o mare varietate de forme, unele mai greu de ochit decît altele. Dacă în primele nivele navele sînt ușor de distrus, în următoarele nivele apar navele de comandă, acestea fiind protejate de un cîmp protector care trebuie distrus.

În acest joc sînt 16 nivele și în jur de 450 de imagini. În drumul tău mai întâlnești și cîmpuri de asteroizi care nu pot fi distrusi. O atracție particulară a acestui joc este mîscarea asteroizilor ce dau un efect tridimensional.

MKI Scorpion este comandat cu ambele joystick-uri și cu tastele care sînt redefinibile.

SPIKE IN TRANSYLVANIA

- FUNSOFT

Este un program creat de ... CODE MASTERS în anul 1991. Dar de ce să lungim vorba și să nu începem, nu înainte de a preciza ca lucrurile se iau cu "foc" și "sus" și sînt lasate cu "foc" și "jos", iar pentru selectare "foc" plus "stînga" sau "dreapta". Jocul începe prin materializarea în "THE BLACKSMITH". De aici începe mica tă aventură în care trebuie să stringi 8 chei și să eliberezi 8 ostatici.

Iei "DOOR KNOB" și apoi mergi la usa, care se va deschide la a doua împingere; iei și "A PAIR OF GLOVES" pe care o vei folosi cînd ajungi la clopot.

Ieși afara din casa, mergi în stînga avînd grijă să te feresti de sobolani după care intri în casa, iei "A BAG OF GOLD", ieși afara și mergi în dreapta pînă cînd dai de paznic. Dai "BAG OF GOLD" paznicului; în următoarea camera sînt două fantome pe care le poți omori doar dacă ai "CRUCIFIX"; altfel, mergi în dreapta tragînd de maneta. Intrî pe sub capul cerbului în "THE OUTER FLANKS" și apoi intri pe cea de-a doua intrare; urci pe cele două scări în "THE RAMPARTS", iei "JUICE OF TOAD", apoi mergi în stînga de unde iei "KEY". Intrî pe sub capul cerbului în "THE CASTLE CHURCH", de aici mergi în dreapta, iei "CRUCIFIX"-ul și te întorci în "THE RAMPARTS", unde cobori pe prima scară, mergi în dreapta și lăsa "JUICE OF TOAD" în cazanul vrajitorului.

Te întorci în a doua camera după fantome, intri pe a doua intrare, mergi în stînga pînă găsești cheia.

Apoi te întorci, cobori pe scară, apoi mergi în stînga; intri pe intrarea din capăt și mergi în dreapta, de unde iei "PLOUGHMAN'S LAUNCH". Te întorci, mergi în dreapta și intri prin primul pasaj. Mergi iar în dreapta și urci pe scară pînă la capăt unde folosești "A PAIR OF GLOVES" și apoi iei "DEAFENED BAT". Te întorci în prima cameră cu fantome și mergi în stînga, dai "PLOUGHMAN'S LAUNCH" paznicului ce îi va da "A PAIR OF WELLIES".

Mergi în dreapta, mergi prin primul pasaj pînă la vrajitor unde lăsa "DEAFENED BAT". Te întorci în stînga, treci prin pasajele alăturate. Te afli în "LOWER CORRIDOR"; treci prin pasajul din stînga; mergi în dreapta, intri prin pasaj; mergi în stînga unde lovești maneta de pe perete, apoi mergi în dreapta, de unde iei "TORCH" pe care o duci în penultima casă (cea cu tunul), lăsînd-o acolo. Te întorci în locul de unde ai luat "TORCH" (lăsa inițial "A PAIR OF WELLIES" ca să recunoști camera). Mergi în stînga, intri prin pasaj și cu ajutorul "A PAIR OF WELLIES" iei "NICE JUICY BONE". Lăsa "A PAIR OF WELLIES", mergi în stînga și apoi în dreapta, intri prin primul pasaj și mergi în stînga. Intrî prin pasaj și lăsa crucifixul și apoi mergi în dreapta de unde iei "SPELL BOOK". Mergi la vrajitor și da-i "SPELL BOOK" după care mergi la ultima casă de la început. Mergi în dreapta

dupa ce intri, iei "A BOTTLE OF WINE", intri pe usa care se vede, iei "CANNONBALL", dar lasa jos "A TIE" si una din chei.

Mergi la penultima casa, pui in tun "CANNONBALL" si apoi aprinzi fitilul cu torta pentru a sfarima bolovanul. Sari in groapa, dai "NICE JUICY BONE" ciinelui si cauti un casetofon care spune ceva de genul "Hum! It is so quite in here!". Acesta te va lasa sa-l salvezi pe ultimul ostatic. Astfel iti vei salva toti cei 8 prieteni.
SUCCES!

Translated by XECUTOR Soft

Tips & Tricks for PC users.

Florea Catalin

In acest articol ca fi descrisa procedura care trebuie urmata pentruca atunci cind lucrati cu EDIT-ul din MS-DOS 5.0 si apelati rutina OPEN sa apara extensia dorita - nu cea predefinita *.TXT.

Pasul 1. Faceti o copie de siguranta a fisierului QBASIC.EXE

Pasul 2. Redenumiti QBASIC.EXE in QBASIC.BIN

REN QBASIC.EXE QBASIC.BIN

Pasul 3. Incarcati programul in DEBUG:
DEBUG QBASIC.BIN

Pasul 4. Comanda R va afisa starea registrilor

Pasul 5. Folositi comanda S (Search) ca sa cautati sirul *.TXT* - cu tot cu ghilimele. Porniti de la valoarea lui DS cu cautarea.

Pasul 6. Dupa gasirea sirului folositi comanda E (Edit) ca sa-l modificati:

E **:c76f *.*,***

Pasul 7. Dati comanda W (Write) pentru a scrie modificarile pe disc

Pasul 9. Apasati Q (quit) pentru a iesi din DEBUG

Pasul 10. Redenumiti fisierul QBASIC.BIN
QBASIC.EXE

Daca totul a mers bine ar trebui sa apara, folosind EDIT.COM, la optiunea OPEN in loc de *.TXT o sa apara *.*.

Iata un exemplu (segment)! poate sa difere da locatia este aceeaasi :C76F):

DEBUG QBASIC.BIN

```
-r
AX=0000 BX=0003 CX=E34F DX=0000
SP=FFEE BP=0000 SI=0000 DI=0000
DS=12B6 ES=12B6 SS=12B6 CS=12B6
IP=0100 NV UP EI PL NZ NA PO NC
12B6:0100 4D DEC BP
-s 12B6:0100 ffff *.TXT*
-s 22B6:0000 ffff *.TXT*
```

```
-s 32B6:0000 ffff *.TXT*
```

```
-s 42B6:0000 ffff *.TXT*
```

```
42B6:C76F
```

```
-e 42B6:C26F *.*,*
```

```
-w
```

```
Writing 3E34F bytes
```

```
-q
```

REN QBASIC.BIN QBASIC.EXE

TIPS & TRICKS for SPECTRUM

Android

Pentru vietii infinite, rewind tape, inserati comanda urmatoare imediat dupaUSR, rulati si apasati PLAY:

POKE 52250, 32

Anfractours

Introduceti acest listing, rulati-l si apasati PLAY:

10 CLS

20 LOAD "" CODE

30 FOR A=23396 TO 23327: READ B

40 POKE A, B: NEXT B

50 RANDOMIZE USR 23296

60 DATA 62, 255, 50, 203, 92, 33, 14, 91, 34, 115,

255, 195, 88, 255, 175, 34, 211

70 DATA 50, 44, 98, 50, 241, 123, 50, 75, 124, 50,

109, 124, 195, 243, 117, 0

Daca vreti sa intrati in 'cheat mode' apasati simultan:

A, N, D, Y

Arc of Yesod

10 CLS: CLEAR 65535: RESTORE

20 FOR A=60000 TO 60200: READ B

30 POKE A, B: NEXT A

40 LOAD "" CODE 13680

50 RANDOMIZE USR 60000

60 DATA 221, 33, 0, 91, 17, 0, 133, 62, 255, 55, 205,

86, 5, 62, 0

70 DATA 50, 230, 185, 195, 0, 91

Astronut

10 CLS: CLEAR 32700

20 RESTORE: LET CHECKSUM=0

30 LET B=638+PEEK 23635 + PEEK23636*256

40 FOR A=B TO B+35: READ C

50 POKEA,C:LETCHECKSUM=CHECKSUM+C

60 NEXT A

64 POKE 32697,118:POKE32698,92

66 RANDOMIZE USR 13545

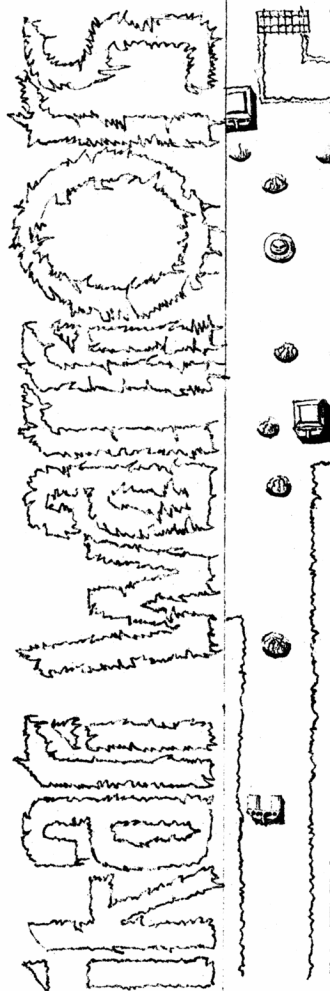
80 DATA 221, 33, 112, 148, 17, 140, 0, 175, 214, 001,

8, 243, 205, 108, 5, 48, 239, 62

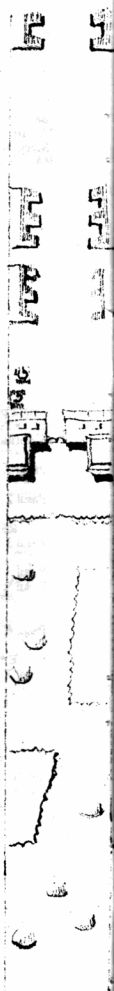
80 DATA 195, 50, 171, 148, 205, 139, 148, 62, 210,

50, 120, 198, 50, 221, 187, 195

90 DATA 174, 148



START





**TIPS
&
TRICKS
SPECTRUM**

Cernat Ciprian
JETPACK :
25018,0
JETSETWILLY :
35899,0; 39899,0
KNIGHT LORE :
53567,0; 50206,0
KOKONI WILF :
43742,0
LAZI JONES :
56693,255
SAI COMBAT :
63364,201; 32421,1
SOUL OF A
ROBOT :
25812,n
EXPRESS :
34464,183; 34926,183;
35257,183
STRANGE LOOP :
63160,182
TERRA CRESTA :
37636,n; 45282,0
THE PYRAMID :
44685,0
PSST :
24985,0; 24984,0
PYJAMARAMA :
48670,0; 33764,201
DEATH CHASE :
26463,0
H.A.T.E. :
53246,14
STREET FIGHTER:
41740,24
BALLBREAKER 2 :
35874,0
ROCK AND ROLL :
41423,0

COMMODORE

1943:
POKE 34864, 234
POKE 34865, 234
POKE 34866, 234
POKE 34867, 234
POKE 34868, 234
- inf. live
POKE 39312, 208
- stop coliziune
POKE 43368, 96
- inf. energie

BLINKY'S

SPECTRUM

Istrate Aurelian

Atmosfera misterioasă a jocurilor de aventură, cu acest prilej chiar sumbra - personajul principal fiind simpatica fantomioara, face din Blinky's un joc interesant și foarte antrenant, dacă ne gândim la problemele create de numeroasa faună

nocturnă a castelului singuratic. Tot traseul este interesant cu paianjeni, lilieci, melci și alte insecte care contribuie la pierderea treptată a energiei la orice contactă cu ei. Cit și de tepusele ascuțite ascunse în gropi sau bucati din plafonul subred care în orice clipă se poate prăbuși cauzând pierderea unei vieti.

Chiar din start primul papirus ne iese în cale (în joc există două astfel de papirusuri continând instrucțiuni utile). Mergem în dreapta până vom ajunge la două gropi; coborim prin prima. Ajunși jos avem de ales între două cai: aici se bifurcă aripa dreaptă a castelului în două zone. Înaintând în dreapta intrăm în prima zonă;

linga armura vom găsi lampa electrică cu care se poate răzbate prin beznă din a doua zonă. De precizat este faptul că sulurile de hirtie găsite pe traseu sînt "surse" pentru cele două teleporturi aflate în finalul fiecărei zone sub forma de W.C., avînd ca efect revenirea în punctul de start.

Din a doua zonă vom avea numai sticla de suc și peștele care le punem în cazanul aflat cu două ecrane spre stînga față de punctul de start. Tot aici vom aduce ibricul (se găsește mergînd două ecrane la dreapta față de cel de start și se urcă scările).

Dupa ce punem aceste patru obiecte în cazan va avea loc o reacție magică în urma căreia Blinky

este propulsat pe meterezul înalt aflat în stînga.

De acum am intrat în aripa stîngă a castelului. Mergem în stînga pînă ajungem la două gropi; luăm floarea; urcăm scările; dreapta; luăm sandwichul; dreapta; coborim scările; luăm bomboana; urcăm pînă la melc; dreapta; citim al doilea papirus; coborim și iată-ne ajunși la al doilea cazan. Lasăm cele trei obiecte în el, ne întorcem la melc, urcăm scările pînă la primul nivel; luăm balonul de Bubble Gum, urcăm pînă la nivelul superior și luăm pompa de aer. Ducem și aceste obiecte la al doilea cazan - rezultatul va fi umflarea balonului.

Intorsi în prima zonă din aripa

dreapta a castelului ținem dreapta pînă ajungem la pasajul subteran inundat, intrăm și ținem în continuare dreapta (balonul îl va proteja pe Blinky de apă). Iesiti din apă patrundem în cimitir de unde luăm ceasul desteptator ascuns într-un mormint. Ne întorcem în aripa stînga a castelului. Pînă în ecranul cu melcul; mergem în stînga și punem ceasul pe etajera de deasupra patului în care încă mai doarme stăpînul castelului.

La sunetul clopotelului batrinul se va trezi la timp și astfel Blinky va putea merge liniștit acasă, mulțumit că și-a putut îndeplini sarcina.

QBASIC - PC

GRAFICE DE FUNCTII IN TREI DIMENSIUNI

SCREEN 12:

GOSUB 400

DEF fna(z)=90*EXP(-z*z/600)

k=6

FOR x=-100 TO 0 STEP 1

l=0:p=1:z1=0:

y1=k*INT(SQR(10000-x*x)/k)

FOR y=y1 TO -y1 STEP -k

z=INT(80+fna(SQR(x*x+y*y))-707/106*y)

IF z THEN 350

GOSUB 380

l=z

IF p=0 THEN GOSUB 380

IF z=z1 THEN GOSUB 380

PSET (.7*5*x+512.5*z),14

PSET (512-.7*5*x,5*z),14

IF p=0 THEN z1=z

p=0

350:NEXT y

NEXT x

GOTO 390

380:RETURN

390:a\$=INKEY\$:IF a\$=""THEN 390

END

400:WINDOW(0,0)-(1023,1023):LINE(0,0)-(1023,1023),B:RETURN

Dacă vrem ca programul să traseze gradicul altei funcții trebuie doar să modificăm declarația din:

DEF fna=.....

Se pot modifica fără probleme și constantele 90 și 600 din declarația funcției, acestea avînd doar rol de factori de scală.

Pentru cei ce nu au monitor VGA, trebuie modificată instrucțiunea SCREEN 12 cu:

SCREEN 2(CGA)

SCREEN 3(Hercules,MDA) s.a.m.d.

Programul a fost editat și compilat în QBASIC dar se poate rula și în GW BASIC dacă se adaugă numerele de linie.

Catalin Florean

CALCULATOARE COMPATIBILE SPECTRUM

Sorin Ciupa

CITIREA FISIERELOR DE TEXT CU 64 DE CARACTERE PE RIND

În mod normal, calculatoarele compatibile Spectrum au 32 de caractere pe rînd (ecranul are 32 de coloane) și pe o pagină afișată există 24 de rînduri (obisnuit utilizabile doar 22).

Programele care transformă calculatorul în "mașină de scris", cum este TASWORD sau EDITEXT, scriu doar cu 64 de caractere pe rînd, putînd cuprinde în total 320 de rînduri. Textul scris poate fi memorat pe bandă sau discetă, sub forma unui fișier de text. Există numeroase instrucțiuni de utilizare, comentarii legate de programe și calculator, etc. sub forma de fișiere de text. Acestea pot fi citite cu același program TASWORD. El ocupă aproximativ 16k de memorie și încărcarea sa de pe bandă durează destul de mult.

În cele ce urmează se prezintă un program numai pentru citire, mult mai scurt, în două variante:

- Prima variantă, scrisă în cod mașină, are 870 de octeți și poate fi stocată și încărcată odată cu fișierul de text. Ea permite citirea întregului fișier, pagină după pagină și se adaptează la lungimea textului, lăsînd liberă memoria neutilizată pentru realizarea altor programe.

- A doua variantă, bazată pe același program în cod mașină, ocupă întreaga memorie de lucru a calculatorului și are un program introductiv în BASIC. Această variantă permite încărcarea unui fișier de text oarecare, citirea întregului fișier pagină după pagină sau citirea unei anumite pagini specificate prin comandă.

Ambele programe permit citirea unui număr maxim de 26 de pagini, fiecare pagină cu 24 de rînduri, pe fiecare rînd 64 de caractere respectiv un total de 1536 de caractere pe o pagină. Pagina este afișată pe întreg ecranul calculatorului pînă la apăsarea unei clape.

Pentru a înțelege mai bine programele prezentate, reamintim cîteva elemente legate de caracterele calculatorului.

Caracterele obisnuite, spațiu, litere mici și mari, cifre și semne speciale, corespund codului ASCII (American Standard Codes for Information Interchange) și fiecărui caracter îi corespunde un cod cuprins între 32 și 127. Codurile între 0 și 31 corespund unor elemente de control ale calculatorului.

Puteți ușor vedea caracterele și codurile lor, tastînd:

```
FOR i=32 TO 127: PRINT i,CHR$ i: NEXT i
```

Un caracter este desenat pe un cîmp de 8x8 pixeli, respectiv 8 rînduri și 8 coloane. Desenul unui rînd

este definit de un octet și deci pentru un caracter sînt necesari 8 octeți. În memoria ROM a calculatorului există octetii de "desenare" a celor 96 de caractere, avînd ADRESA DE BAZĂ 15360. Cei 8 octeți ce definesc caracterul care are codul N (de exemplu "A" are codul 65) se găsesc în adresele succesive:

ADRESA DE BAZĂ + 8 * N + 0 ... ADRESA DE BAZĂ + 8 * N + 7

(pentru exemplul nostru 15360 + 8 * 65 = 15880 ... 15887)

Valoarea octetului cuprins în adresa unui rînd corespunde numărului binar compus din 1 pentru pixeli înnegriți și 0 pentru pixeli neînnegriți.

Dacă în memoria ROM adresele de definire a unui caracter sînt succesive, în memoria de ecran rîndurile unui caracter se găsesc în adrese ce diferă cu 256, adică în definirea adreselor sînt în succesiune octetii cei mai semnificativi. Dacă adresa de început este A + 256 * B, atunci caracterul întreg se va găsi în adresele:

A + 256 * (B + N) unde N = 0 ... 7

În mod obisnuit calculatorul scrie cu un set de caractere a căror adresă de bază se poate afla din variabilele de sistem

PRINT PEEK 23606 + 256 * PEEK 23607

Pentru caracterele normale, adresa 23606 conține valoarea 0 iar adresa 23607 conține valoarea 60, deci

adresa de bază este
0 + 256 * 60 = 15360

Dacă dorința de cercetare ne împinge să dăm comandă

POKE 23607, număr diferit de 60

nu vom mai putea citi ce scrie calculatorul pînă cînd, pe diuite vom da comandă POKE 23607,60 sau vom reseta totul.

Pentru a scrie cu 64 de caractere pe un rînd trebuie să definim un alt set de caractere care să ocupe numai 4 pixeli pe un rînd și în spațiu afectat unui caracter normal să înghesuim două asemenea caractere. Definînd noile caractere pe cei 4 pixeli din dreapta cîmpului, valorile octetilor pentru un rînd nu vor depăși 15.

Programul TASWORD lucrează în același mod, adresa de bază a noilor caractere fiind 60928. Dacă încărcăm programul TASWORD și trecem în program sau în BASIC, putem da comandă
POKE 23607,238 (în 23606 este tot 0)

și vom constata că putem citi tot lișîngul sau ce scriem noi, deși pe ecran caracterele sînt "subțiri", pe jumătate din cele normale, cu spații între caractere ce ni se par mai mari.

Programul în cod mașină are o lungime de 870 de octeți, începînd cu adresa 64498 și terminînd cu adresa 65367. El lasă neatînsse adresele de la 65368 pînă la 65535, unde se găsesc caracterele definite de utilizator (UDG = User-defined graphic), pentru eventualele programe în BASIC care ar utiliza asemenea caractere.

Primele două adrese, 64498 și 64499 conțin 0, valoare care permite testarea terminării fișierului de text.

Intre adresele 64500 si 65367 se gasesc definite noile caractere, adresa lor de baza fiind 64344 (cu 256 mai putin decit adresa de inceput a octetilor de "desen").

Dupa un CLEAR 64000, putem introduce codurile cu
FOR i=64498 TO 65367: INPUT (i;"=");x
POKE i,x:NEXT i
sau un program in BASIC ce utilizeaza READ si DATA.

Daca avem un program TASWORD, putem "fura" desenul caracterelor, incarcandu-l pe o banda in prealabil cu comanda
SAVE "Caractere" CODE 61184,738
si dupa introducerea programului pina la adresa 64599, il preluam cu comanda
LOAD "Caractere" CODE 64600

Odata terminat programul in cod masina, il memoram pe banda cu
SAVE "READ CODE" CODE 64498,870

Octetii indicati in program la adresele 64501 si 64502 care reprezinta adresa de inceput a fisierului de text se vor modifica in consecinta. Initial corespund adresei 24562 si pentru a citi un fisier de text oarecare, dupa CLEAR 24561 incarcam fisierul cu comanda

LOAD "" CODE 24562

Comanda de citire este
RANDOMIZE USR 64500

Pentru a realiza un fisier de text combinat cu programul de citire, procedam astfel:

Stabilim numarul N de pagini al fisierului, care este

$N = 1 + \text{INT}(\text{lungimea fisierului} / 1536)$

Adresa de inceput va fi

$AI = 64498 - 1536 * N$

Inainte de incarcarea fisierului trebuie sa dam comanda

CLEAR (AI - 1)

si incarcam fisierul cu comanda

LOAD "" CODE AI

apoi incarcam programul de citire

LOAD "READ CODE" CODE

Introducem in program adresa de inceput a fisierului de text

POKE 64502,INT (AI / 256)

Intreg ansamblul il salvam cu

SAVE "nume text" CODE AI, (N*1536+870)

Programul se poate incarca numai dupa comanda

CLEAR (AI - 1)

Citirea fisierului se face cu

RANDOMIZE USR 64500

Pentru a doua varianta se realizeaza programul introductiv in BASIC care se combina cu programul in cod masina si formeaza un program de sinc statator pentru citirea fisierelor de text.

64498 0 0 Marcheaza terminarea fisierului de text
64500 33 242 95 LD HL,24562 Adresa de inceput a fisierului este
64503 34 61 252 LD (64573),HL introdusa in con-
torul fisierului.

64506 62 0 LDA,0 Inceput de pagina,
prima treime
64508 245 PUSH AF Initializarea con-
torului de PRINT
64509 198 64 ADD A,64 In cele trei zone de
memorie a ecranului

64511 46 0 LD L,0
64513 103 LD H,A
64514 34 59 252 LD (64571),HL
64517 205 63 252 CALL 64575
64520 26 LDA,(DE) Se incarca in
acumulator octetii
unui caracter impar,
se "muta"

64521 135 ADD A,A desenul in partea stin-
ga a cimpului
64522 135 ADD A,A prin ADD repetat
(RL consuma doua
adrese) apoi se incar-
ca in memoria
64523 135 ADD A,A ecranului in adrese ce
difera cu

64524 135 ADD A,A 256 (cresta H). Ope-
ratia se repeta
de 8 ori, pentru intreg
caracterul

64525 119 LD (HL),A
64526 19 INC DE
64527 36 INCH

64528 16 246 DJNZ 64520
64530 205 63 2 2 CALL 64575
64533 26 LDA,(DE) Se incarca in
acumulator octetii unui
caracter par, se
64534 134 ADD A,(HL) aduna cu octetii
caracterului anterior
si se reincarca
64535 119 LD (HL),A in memoria
ecranului.Operatia

64536 19 INC DE
se repeta
64537 36 INCH de 8 ori, pentru intreg
caracterul.

64538 16 249 DJNZ 64533
64540 42 59 252 LD HL,(64571) Test de verificare
a terminarii unei
treimi din memoria
ecranului, dupa
64543 35 INC HL cresterea adresei de
64544 125 LD A,L PRINT.

64545 254 0 CP 0
64547 32 221 JR NZ 64514

64549 241 POP AF Schimbarea treimii de
ecran unde se
deseneaza caracterele
si test de terminare
64550 198 8 ADD A,S a umplerii ecranului

64552 254 24 CP 24
64554 32 208 JR NZ 64508
64556 1 0 0 LD BC,0 La ecran plin, sub

PROGRAMUL IN COD MASINA
"READ CODE"

rutina corespunzatoare
 64559 205 61 31 CALL 7997 comenzii BASIC
 "PAUSE 0".

64562 42 61 252 LD HL,(64573) Testarea termi-
 narii fisierului de text,
 64565 126 LD A.(HL) prin aparitia unui 0
 pe pagina noua. Se
 64566 254 0 CP 0 intoarce in BASIC sau
 serie o noua pagina.

64568 32 192 JR NZ 64506
 64570 201 RET

64571,2 MEMORIE CONTOR PENTRU
 ADRESA PRINT
 64573,4 MEMORIE CONTOR PENTRU
 ADRESA CARACTERULUI IN FISIER

64575 42 61 252 LD HL,(64573) SUBRUTINA.
 Creste contorul adresei din
 64578 94 LD E.(HL) fisier, incarca codul
 caracterului, gaseste
 64579 35 INC HL adresa de inceput a oc-
 tetilor de "desen"

64580 34 61 252 LD (64573),HL ai caracterului
 64583 22 0 LD D,0
 64585 33 88 251 LD HL.,64344 (64344=baza
 noilor caractere)

64586 6 8 LD B,8
 64590 25 ADD HL,DE La iesirea din sub
 rutina exista in DE
 64591 16 253 DJ NZ 64590 adresa primului
 octet de desen, in HL
 64593 235 EX DE,HL adresa din ecran de
 PRINT, in BC

64594 42 59 252 LD HL,(64571) numarul 8 pentru
 contorizarea prelucrarii
 64597 6 8 LD B,8 celor 8 octeti ai
 caracterului.

64599 201 RET



PROGRAM INTRODUC TIV IN BASIC

0 REM rezervat cod

1 PRINT "SSW LECTOR:"""-INREGISTREAZA
 UN TEXT LOAD (j) (Se sterge textul existent) ""-
 CITESTE TOTUL t""-CITESTE O PAGINA
 (1...26): INPUT LINE x\$: IF x\$ = "j" OR x\$ = "J"
 THEN RANDOMIZE USR VAL" PEEK 23635 +
 256 * PEEK 23636 + 5": LOAD "" CODE VAL
 "24562":RUN

2 LET t=VAL "1" : POKE VAL" 64562
 ",(x\$="t")*VAL"42"+(x\$="t")*VAL"201":POKE
 VAL"64502",VAL VAL x\$*6+89":RANDOMIZE
 USR VAL"64500":RUN

3 CLEAR VAL"24561":LOAD""CODE:RUN

OBSERVATII:

Se tasteaza cu un numar oarecare de linie, prima
 linie cu REM. Prin comenzile POKE 23755,0:POKE
 23756,0 numarul liniei devine 0 si linia nu mai poate
 fi stearsa din greseala. Numarul de caractere "rezer-
 vat cod" corespunde numarului de octeti ai
 programului de stergere.

Se introduc liniile de program 1-3.

S-a preferat scrierea VAL"numar" in loc de numar,
 pentru a scurta programul.

PROGRAM IN COD MASINA DE STERGERE A MEMORIEI

In locul caracterelor "rezervat cod" din prima linie,
 cu

FOR i=23760 TO 23774: INPUT (i; "="):x:

POKE i,x NEXT i

se incarca valorile octetilor urmatoarei program in
 cod masina:

23760 33 242 251 LD HL,64498

23763 17 241 251 LD DE,64497

23766 1 0 156 LD BC,39936

23769 237 184 LDDR

23711 201 RET

Acest program incarca incepind de la adresa 64497
 pina la adresa 24562, deci in 39936 de adrese,
 valoarea 0 a octetului aflat in adresa 64498, stergind
 fisierul existent.

In continuare se va inregistra programul in cod
 masina "READ CODE" prezentat anterior, prin com-
 anda RUN 3.

Cele doua programe se memoreaza pe banda cu co-
 menzile:

SAVE "SSW LECTOR" LINE 3:SAVE "READ
 CODE " CODE 64498,870

iar pentru reluarea de pe banda se va folosi:

LOAD "" sau LOAD "SSW LECTOR"

continuare in pag 48

VIND/SCHIMB jocuri Spectrum 48K. OFER: Robozone, Treasure Island Dizzy; Sentinel; Golden Axe; Elite, etc. CAUT: 1943; Last Ninja2; Satancopy; F29; MIG 29. Aurelian Oncea com.Berca/jud.Buzau/ Bl.4/ap.35

VIND placa sonora (A3Lib - 11 voci), sigilata, convenabil. tel. 105037

VIND, SCHIMB jocuri noi si foarte noi. Posed: Robozone, Dizzy Down the Rapid, The Untouchables, etc. CAUT: Lemmings, Terminator. Cosmin Bogza

Bd. Independentei/ bl.12/ ap.9/Micro IX/Tirgoviste

CUMPAR: Lemmings. Pina in 800 lei. tel.:91/611812

CUMPAR, VIND, SCHIMB programe si jocuri pe PC. tel.: 92/481523 d.20

VIND Cobra cu Basic-OPUS, Apple II cu unitate floppy, dischete si documentatie si GOUPILZ cu 2 unitati floppy, monitor, 50 discuri de doc. Pret negociabil. tel.:931/11114 d.18

SCHIMB programe Spectrum, OFER Lemmings. CAUT nouitati '92 tel.:300507 - Dan

VIND Commodore 64 +casetofon. tel.: 536926 - Bogdan

VIND, SCHIMB jocuri 48/128K. OFER: MU, ProGolf, Terminator 2, Barbarian 3, Bart Simpson, Robocop 2, Basket, etc. CAUT: ZakMc., Last Ninja 3 si jocuri din ultimul top precum si jocuri numai pe 128K. tel.: 530835 d.15 -Bogdan

VIND AGAT + monitor RGB color + floppy - 60000lei tel.: 422187 - Florin

POSTA GRATUITA

ATENTIE LA NOUA NUMEROTARE TELEFONICA

VIND calculatorHC-90 (in garantie) cu monitor mono la pret total de 50000 lei. tel.: 91/465980 - Doru 91/460060 - Florin

VIND calculator ZX Spectrum, VIND, SCHIMB, CUMPAR jocuri si utilitare. OFER: Terminator 1+2, Robocop 1-3, Satan copy, GAC, Lemmings. tel.: 176381 d.20-Cristi

VIND jocuri Spectrum. tel.: 446554 - Horia

VIND, SCHIMB jocuri Spectrum. tel.: 436701 - Cristi

VIND jocuri si utilitare Spectrum 48K la pretul de 20 lei. tel.: 93/622148 d.18

CAUT jocurile: Vindicator. Where time stood still shinobi, Legend of Race. OFER o lista cu 800 programe la schimb. Eugen Petcoiu Str. Unirii 113/ Craiova

SCHIMB jocuri Spectrum. OFER: Back toF., Barbarian, 720, Out Run, Renegade. CAUT: Robocop 2+3, Renegade 2+3, Terminator 1+2. tel.:92941847

CUMPAR toate numerele revistei

hobBIT cu exceptia nr.4(9) si 5(10). OFER, SCHIMB, CUMPAR jocuri si programe pe disc pentru HC-91. Viorel Cretu Str.Garii/bl.14/ap.2 Bumbesti-Jiu

VIND, CUMPAR, SCHIMB jocuri pe Spectrum 48K.OFER: HQ1-2, Robozone, GAC, Bobble B, Thunderbird1-4, DD 1-3. tel.:180999 - Razvan

CUMPAR, VIND, SCHIMB, jocuri pe Spectrum 48K. OFER: Lemmings, Turtles 1-2, Mercs, Dizzy 1-8, HQ 1-2. CAUT: SimEarth, VIZ tel.: 172775 - Cosmin VIND computer CIP-02, stare exceptionala - 20000 lei, negociabil. VIND, SCHIMB, CUMPAR jocuri noi. OFER: Lemmings. CAUT Terminator1,2. tel.: 572775

VIND urgent calculator JET - 18000 lei (discutabil). VIND, SCHIMB jocuri noi Spectrum. tel.: 297875 - Adrian

VIND Commodore +4 cu monitor mono, 4 utilitare rezidente, convenabil. tel.:351793

SCHIMB jocuri si utilitare. OFER: Robozone, Sentinel, Dizzy2-4, DD1-2. CAUT jocuri gen Nether Earth Florin Bostina corf.Berca/bl.A4/ap.8 jud.Buzau

VIND jocuri Spectrum noi. tel.: 96/166923 - Mircea

VIND calculator HC-90 + monitor mono + casetofon special +interfata keypad si creion optic +joy. +100 jocuri si utilitare pe caseta. Pret negociabil. tel.:974/31379

SCHIMB/ VIND jocuri Spectrum noi la preturi avantajoase. CAUT:Boggit, Viz, Creatures, ELF, GAC, OPUS. tel.: 975/65223

SCHIMB. OFER. CUMPAR jocuri pentru HC-90 (pe disc), poke-nri, harti, documentatie. Paul Serban Str. M Bravu/ Al.Mica 7 Galati

CAUT: hobBIT2/91 si4/92, Terminator 1-2, Lemmings, Sentinel si alte jocuri din top. OFER: Hobbit, Elite, DD. tel.: 910/14555 - Vali

OFER cele mai noi jocuri.

Lucian Dragan
Str.Unirii/bl.14D/ap.8
Buzau

VIND Cobra, 20000 lei.
tel.: 935/45964 d.20

CAUT: Terminator 1-2,
Toyota Celica, N Mansel.
OFER: Sidney, Wilde
man, Match DZ
tel.: 884692 - Catalin

CAUT: The 4 Protocol,
World Cup 90, OFER:
F19, Indiana Jones, L
Ninja 2
?????????

VIND, SCHIMB jocuri
Spectrum. OFER:
Asterix, GhostB2, In-
diana J3, Terminator 1-3
tel.: 966/3-1723

CUMPAR urgent reviste
straine de calculatoare:
Games-x, Amiga, Game-
Pro.
Liviu Craciun
Str.Unirii/bl.25B/ap.11
Buzau

SCHIMB, VIND pro-
grame noi.
Camil Buzatu
Al.Muzelor 1/bl.12/ap.39
Sfintu Gheorghe

CAUT Lemmings, M Is-
land, Bart Simpson, Ter-
minator 1-3, OFER:
Dizzy si alte jocuri bes-
tiale.
tel.: 302093 h.15-20

OFER la schimb:
Robozone, Toyota C,
Golden Axe,
Cadar Ciprian
Str.Zizinului 71 / bl.104
/ap.39
Brasov

CUMPAR hobBIT de la
aparitie pina la numarul
4/1992 inclusiv. OFER:
Indiana J, Spion,
Saboteur 1-2
tel.: 930/12443 - Mani

VIND kit MS-DOS 5.0
original, in limba ger-
mana si manual. 70\$
tel.: 453472

CAUT urgent Ter-
minator 1-2, Last Ninja 2
pe disc.
tel.: 133784 - Alexandru

VIND HC-90 +floppy
+45 discuri +4 docu-
mentatii
tel.: 754351 d.14 - Liviu

Prince Software ofera
jocuri si programe
utilitare.
tel.: 93/542967 d.15

OFER: Red Heat,
Shinobi, Renegade 1-3,
Batman, Last N 2, N
Mansel. CAUT Ter-
minator 1-2, Robozone,
Lemmings, colaboratori.
tel.: 91/460060 - Florin

SCHIMB, VIND jocuri
pe Spectrum.
tel.: 93/328564

SCHIMB, VIND, CUM-
PAR jocuri noi. OFER:
I Renegade, Captain
Trueno 1, Robocop.
tel.: 174203

VIND HC-90,
20000 negociabil.
VIND, SCHIMB
jocuri Spectrum.
tel.: 909/21661
d.20
Dragos

CUMPAR, IM-
PRUMUT dis-
chete 3" cu jocuri
pentru
AMSTRAD CPC 6128.
tel.: 424455 - Vlad

VIND, SCHIMB pro-
grame pentru Spectrum.
OFER: Robozone, Dizzy
1-8, Seymour. CAUT:
Lemmings, Gazza2.
tel.: 93/39083 - Codrin

CAUT: Quest for tire,
Saboteur 1-3, L Ninja 2,
DORESC sa corespon-
dez.
tel.: 427240 - Serban

VIND, SCHIMB, CUM-
PAR jocuri noi. CAUT:
Dizzy, Terminator 1-2
OFER: Vigilante, Gun
ship.
tel.: 974/37409

CUMPAR toate nume-
rele hobBIT, almanahul,
utilitare.
tel.: 91/661164 - Cici

VIND, CUMPAR,
SCHIMB jocuri com-
patibile Spectrum.

OFER: Robocop 1,
Rambo 2-3. CAUT: Lem-
mings.
tel.: 746436 - Alex

OFER la schimb sau
contra cost: Read Heat,
Dizzy 1-4, Cabal. CAUT:
Lemmings, GAC.
tel.: 916/624728 - Doru

SCHIMB, VIND jocuri
si utilitare. Trimiteti lista
pe adresa: Robert Maier/
Str.Lacramioarelor 4/
ap.29/ Cluj

VIND interfata copiere
caseta-disc pentru HC-
90.
tel.: 106554

SCHIMB, VIND, CUM-
PAR jocuri pe HC-90.
tel.: 92/615607 - Bogdan

SCHIMB jocuri
Spectrum, conversational
e. OFER:
Dizzy 1-4,
F 1 9
MIG29.
tel.: 2 0 6 3 2 2
d.17 -
Gabi



Trimiteti
o caseta
cu programe, pentru
Spectrum si o veti primi
inapoi inregistrata cu
alte jocuri.
Petru Iacob
CP.72-113/ Bucuresti

VIND, SCHIMB jocuri
Spectrum cele mai noi.
OFER: R-Type,
Robozone, Satan copy,
HO. CAUT: T Ninja 2,
Robocop 2.
tel.: 91/463479

VIND jocuri foarte noi
pe Spectrum, pe disc.
tel.: 133784

VIND jocuri pe IBM-PC.
tel.: 332373 - Christian

OFER 300 lei pentru
fiecare din numerele
hobBIT 1, 2, 4/91
tel.: 93/136679 - Adrian

VIND, SCHIMB, CUM-
PAR jocuri pentru
Spectrum, diabolice.
OFER: Lemmings,
Turtles 2, DD 1-2.

tel.: 36454/Buzau

SCHIMB, VIND (50lei /
joc) soft Spectrum.
OFER: Dizzy 1-6, GAC,
Robozone, Elite, etc.
CAUT curse auto.
tel.: 243710

CAUT jocul Harnov in
care sa intru nivelul 8.
tel.: 377292 - Dragos

DORESC sa corespon-
dez cu posesori de cal-
culatoare Spectrum.
Octavian Bancas
Bd.Traian 84/bl.H4/ap.70
Piatra Neamt

VIND C64/128 +mo-
nitor +drive1571 +case-
tofon +2 joy. +jocuri +
ce mai doriti.
tel.: 220239 d.15

CUMPAR almanahul
hobBIT si toate
numerele pe anul 1992.
CAUT: Dizzy, MU, F15.
OFER: Toyota, F117A.
tel.: 93/437050

VIND, SCHIMB jocuri
foarte bune si noi.
Preturi accesibile.
tel.: 92/632512

OFER: Dizzy 1-6 cu vieti
infinite, Cabal. CAUT:
Lemmings, GAC.
tel.: 916/624728

CUMPAR revista
hobBIT toate numerele
care au aparut pina in
octombrie 1992 cu 100-
110 lei/buc.
el.frt.Iuran Ioan, d.X-a E
Lic. Milit. M Viteazu 25,
bd. Victoriei, Alba Iulia

CUMPAR nr. 1-5 /1991,
almanahul, nr. 1 si 4
/1992. SCHIMB, CUM-
PAR utilitare, jocuri
aparute dupa 1987, hartii,
poke-uri.
tel.: 98/159476 d.20
Eugen

SCHIMB jocuri
Spectrum. OFER: Dizzy
1-6, Batman, Satan 1-2,
POKES.
tel.: 92/151124 - Lucian

SCHIMB si CUMPAR
jocuri Spectrum 48/128K
foarte noi.
Aurel Enache

Str. MEseriasilor 2/
bl.C91/ ap.91/ Bucuresti

VIND. SCHIMB jocuri
'89-'92 prin correspon-
denta. Ofer lista.
tel.: 970/15238

VIND interfata micro-
drive +microdrive +car-
tuse Spectrum, mouse
Atari si mouse PC,
unitate floppy 360 K,
reviste. CAUT carcasa si
tastatura Cobra.
Dan Negrea
Str. 9 Mai/ bl.3/ ap.13
Bacau

CAUT blocul 4 din After
Burner, ofer orice la
schimb. Dorese contact
cu un posesor de ZX
Spectrum de la mama lui
din Anglia.
tel.: 915/22602 -Cristi

CAUT GAC, Hacker 1-
5. OFER Strider, Sen-
tinel, Elite, Poke-uri.
tel.: 916/52173 - Dan

CUMPAR jocuri pentru
C64.
Viorel Frenet
Str.Crisana 30/
Drobeta Tr. Severin

CUMPAR interfata 1 si
eventual unitate disc 5"
pentru Sinclair.
SCHIMB jocuri '89-'92.
tel.: 530835 d.14-Bogdan

VIND. CUMPAR,
SCHIMB jocuri
deosebite.
tel.: 97/647783

SCHIMB, VIND o gama
largă de jocuri si utilitae
pe disc 5" pentru
Spectrum.
tel.: 754352 d.14-Liviu

SCHIMB, VIND jocuri
si utilitate Spectrum.
Trimiteti lista la:
Cristian Vidrascu
Sre. Macazului 11B/Iasi

VIND C64 +casetofon
+monitor B&W.
tel.: 892047

VINDEM jocuri. 12
jocuri 180 lei+casetă.
tel.: 926/33794 - Claudiu
926/34744 - Cristi

VIND, SCHIMB jocuri
bestiale Spectrum
(numai Bucuresti).
OFER: Movie, Lora of
M, Satancopy. CAUT:
Terminator 1-3, SQ.
tel.:206322h 17-21

CUMPAR. SCHIMB
orice jocuri pentru
Spectrum.
tel.: 926/34744 - Cristi

VIND unitate disc 5"
Bulgaria. VIND nume-
rele 2, 3, 5-10 din
hobBIT. SCHIMB jocuri
Spectrum. VIND jocuri
si utilitate.
tel.: 167197 d.20-Adi

SCHIMB jocuri
Spectrum 48K. Eventual
vind sau cumpar. VIND
almanahul hobBIT.
tel.: 930/12837

CAUT: Satan copy,
Robocop 2, BB, Dizzy.
CAUT documentatii
despre jocuri, utilitate
cod masina. Corespon-
dez despre informatica,
cod masina.
tel.: 99/732714

VIND jocuri Spectrum:
T Ninja 2, Robocop,
Dizzy 1-9, HC. CAUT:
Terminator 1-3 si jocuri
din top hobBIT 5,92.
tel.: 267069 - Serban

CUMPAR la 25 lei
jocuri Spectrum.VIND
jocuri pentru semi-in-
ceptorii. 25-50 lei.
tel.: 446554-Horia

CUMAPR. SCHIMB
jocuri Spectrum. CAUT:
Loom, Terminator 1-3.
Dorese ca corespunde.
tel.: 93/426569

Pentru Larry

Hi friends.

De cind cu 48 de pagini.
rubrica asta s-a micșorat
considerabil, nu credeti?
Bun, si acum sa trecem la
ale noastre.
Sint in lucru cu un Al-
Manab pe '93. Nu o sa
mai continua o agenda,
dar vom introduce mai
multe materiale pentru
voi. (aveti timp pina la
sfirsitul lui decembrie sa
scrieti cam ce va
doreste placa de baza).
Raspunsurile la scrisori:
Sergiu Vlad/Buc: Cam
greu sa schimbam rutina,
dar acum avem ceva
asemanator cu ce doresti.
Tatiana Ofiteru/Cim-
pungung: Mrezi pentru
floricica. Te astept cu
alte scrisori. Negresit!
Iulian Fecioru/Bacau:
Adresele le vom publica
intr-un numar viitor.
Cristian Baltaru/Focsani:
Este util sa critici, dar
nici in halul asta. Tot ce
mi-ai spus este in parte
adevarat, dar ACUM nu
se poate altfel: nici color,
nici cu titluri mai mici,
nici fara caricaturi (vezi
pag.43) si nici sa verific
fiecare anunt; trebuia sa
incep cu anuntul tau, by
the way...
Cititor Fidel: Am retinut
si incercam sa facem im-
posibilul.
Ionel Istoc/Cluj: Este ex-
trem de greu printro-
scrisoare sa vedem ce cal-
culator este. Trebuie
gasita o alta solutie.
Liviu Bratan/Buc: Un
pret convenabil la un PC
este la magazinul de vi-
s-a-vis de Bucur.
Adrian Pana/Buc:
POKE-urile care la gauti
la poti gasi usor la CRC.
Giuseppe Ispas/Caracal:
La Sentinel, dupa ce ai

t sentinela, te muti in
locul ei, apoi faci salutul.

Stefan Popescu/Buc: NU
bagam POKE-uri false;
unele nu merg. Cu revis-
ta: putem aparea sap-
taminial, dar difuzarea ne
omoaara; ce folos ca este
asteptata daca nu ajunge
la destinatie.
Stefan Chirileanu/Buc:
La nr.1 - autorul a placat
in Anglia
Ovidiu Munteanu/Teucu: Te
astept cu materialul promis
Ciprian Dudau/Buc: Ai
parteneri la Club.
El Garib Soft: Reducerea
este 25%, coletul este
ramburs si eu te astept
sami raspunzi.
Dan Popa/Iasi:Daca poti,
te rog.
Alex Munteanu/Sibiu: Te
inteleg, asa ca trimite 10
discuri de 3" pe adresa
redactiei.
Ei da , asa mai merge; am
raspuns la majoritatea
celor care m-au "inter-
pelat".
Vreau sa va repet:
materialul, in mare
parte, este de la voi: ce
nu am EU, ai TU, sau
EL. Asa ca nu uitati ca
mai este timp pentru Al-
Manab si trimiteti ce
vreti voi.

In paginile almanahului,
posesorii de HC si Com-
modore vor gasi o groaza
de POKE; ce este neob-
nuit, si cei cu PC vor
avea aceeasi soarta:
POKE-uri pentru jocuri
pe 286.

Cei abonati, care NU
dorese almanahul, ii rog
sa ne scrie; restul ii vor
primi ca si revistele.
SI NU UITATI : SINT
PRIETENUL VOSTRU
BYE.

DA, doresc un abonament la 'hobBIT'

NUME _____
ADRESA _____
ORAS _____

Plata se va face ramburs.

**NUMAI pentru
cititorii din tara**
←

SEMN.EXT

Stim faptul ca publicarea de semnaturi a dus la crearea de noi bucurii neastepatate posesorilor de PC.
Continuam cu un fisier mult mai exrins de data aceasta.
Mult succes . . .

33 C0 8E D8 81 3E 64 01 D3 2E 640 Virus
B8 CC FF CD 21 3D FF FC 74 0D 1759 Virus
AC AC 75 5A 81 BF AC AC 75 54 81 F9 AC AC 75 1771 Virus
68 03 A3 24 00 A1 6A 03 05 10 00 A3 1C 00 90 24 Decembrie [DEC24]
The 1951 bytes virus that fucks up Turbo C + +
1 4C 45 58 30 33 30 32 ALEX Virus 1 [ALEX 0302]
1 4C 45 58 30 33 30 32 A5 ALEX Virus 2
BF 0C 01 8B 36 0C 01 03 F7 B9 5D 02 1E 07 EA 00 Anti-Pascal [ANTI-TP]
7C 33 C0 FA 8E D0 8B E3 Anti-Telefonica Virus
53 8A D8 0A E4 75 02 24 7F 9C 2E FF 1E 0F 03 Bit7 Virus
50 B4 30 CD 21 3C 03 73 03 EB 18 90 B8 CC FF CD 21 3D FF CC Bla Virus
The 1000 bytes singing virus
1F 8A 27 83 C3 1A 90 B9 C9 03 90 8A 07 32 C4 88 07 FE C4 43 E2 F5 Bonnie Virus
50 E8 02 00 00 7 5B 43 0E 1F 8A 27 83 C3 1A 90 B9 C9 03 90 8A 07 32 C4 88 07 FE C4 43 E2 F5 Bonny-1000 V1
03 90 8A 07 32 C4 88 07 FE C4 43 E2 F5 Bonny-1000 V2
BC 00 06 FF 06 EB 04 31 C9 8E D9 C5 06 C1 00 05 Chisinau Virus
0A E4 75 06 3C 2C 75 02 B4 02 2E FF 2E 0B 03 Comma Killer Virus [COMMA]
50 1E 06 B4 25 B0 01 0E 1F Dracula Virus
C6 40 18 FF 8B 78 13 C7 40 13 E9 04 8C 48 15 C5 58 19 Driver Virus
E8 00 00 5D 81 ED 03 00 06 1E 50 33 C0 1E 8E D8 Drosescu Virus 1 [RADU1]
53 8A D8 0A E4 75 02 24 7F 9C 2E FF 1E 0F 03 Drosescu Virus 2 [RADU2]
FA 2E 8C 1E 72 05 BC C8 07 EDCL Virus
61 24 FC E6 61 2E C6 06 1F Eddie-1800 Virus
0A E4 75 06 3C 1B 75 02 B4 02 2E FF 2E 0B 03 ESC Virus [ESC]
B4 2A CD 21 81 F9 C7 07 72 Fals DataCrime 1991, netratat [EMIL1]
B4 2A CD 21 81 F9 C7 07 EB Fals DataCrime 1991, tratat [EMIL2]
E8 00 00 5D 81 ED 03 00 06 1E 50 33 C0 1E 8E D8 IMF-1-lasi [IMF1]
E8 00 00 5E 81 EE 6B 00 IMF-2-lasi [IMF2]
E8 00 00 5B 81 EB 03 01 IMF-3 lasi [IMF3]
55 50 53 51 52 1E 06 56 57 52 1E 33 C0 8E D8 C5 ITCI Virus [ITCI]
4A 41 42 42 45 52 Jabber Virus (Variant)
27 00 12 04 17 00 45 11 0D 00 45 2F JabberWocky (), vers.1
05 50 93 B4 50 CD 21 C6 06 00 00 4D C7 Jos Iliescu
74 68 65 20 66 69 72 73 74 20 52 6F 6D 61 6E 69 61 6E Jos Iliescu! Virus
E8 00 00 5D 81 ED 03 00 06 1E 50 33 C0 1E 8E D8 Keysys Virus [KEYS]
FA 2E 8C 1E 8D 0E BC 7C 15 Lipici Virus
E8 33 02 8C 0E 46 0A 1E B8 Malaga Virus
CF 43 4F 4D 4D 41 4E 44 2E 43 4F 4D MZ Virus [MZV1]
50 1E 33 C0 8E D8 A0 17 04 24 0C 3C 0C 75 1D B4 60 Parity Check Virus
33 C0 8E D8 F6 06 3F 04 01 75 10 58 Petre Roman [PETR]
33 C0 8E D8 FA 8E D0 B8 00 7C 8B E0 FB 1E 50 A1 Petru Groza
BC 00 06 FF 06 EB 04 31 C9 8E D9 C5 06 C1 00 05 Russian Virus [CCCP]
CD 20 C2 11 00 9A Salut [SALU]
51 1E 06 56 57 0E 07 FC A8 Traceback 3066 Virus
33 C0 8E D8 FA 8E D0 B8 00 7C 8B E0 FB 1E 50 A1 UMF Boot Virus [UMF]
E8 00 00 5E 81 EE 6B 00 UMF 2 Virus [UMF2]
E8 00 00 5B 81 EB 03 01 UMF 3 Virus [UMF3]
8B FA B9 41 00 FC F2 AE 83 EF 0C 8B F7 0E 07 VD Virus
B4 49 CD 21 FA BB FF FF B4 48 CD 21 FA VIR-1 [VIR1]
3D 00 4B 74 05 2E FF Virus_778





continuare din pag.43

CARACTERELE

64344 (88+251*256) Adresa de

baza a caracterelor

64600 0 0 0 0 0 0 0 Spatiu

64608 0 2 2 2 2 0 2 1

64616 0 5 5 0 0 0 0 0 *

64624 0 5 7 5 5 7 5 0 #

64632 0 2 7 4 7 1 7 2 \$

64640 0 4 4 1 2 4 1 1 %

64648 0 2 5 2 6 1 1 1 5 &

64656 0 2 4 0 0 0 0 0 0 ' ,

64664 0 2 4 4 4 4 2 0 ()

64672 0 4 2 2 2 2 4 0 { }

64680 0 0 5 2 7 2 5 0 * ,

64688 0 0 2 2 7 2 2 0 +

64696 0 0 0 0 0 2 2 4 -

64704 0 0 0 0 7 0 0 0 -

64712 0 0 0 0 0 6 6 0 .

64720 0 1 1 2 2 4 4 0 /

64728 0 7 5 5 5 7 0 0 0

64736 0 2 6 2 2 2 7 0 1

64744 0 2 5 1 2 4 7 0 2

64752 0 6 1 6 1 1 6 0 3

64760 0 1 3 5 5 7 1 0 4

64768 0 7 4 6 1 1 6 0 5

64776 0 3 4 6 5 5 2 0 6

64784 0 7 1 2 2 4 4 0 7

64792 0 7 5 2 5 5 7 0 8

64800 0 2 5 5 3 1 6 0 9

64808 0 0 0 2 0 0 2 0 0

64816 0 0 2 0 0 2 2 4 ;

64824 0 0 1 2 4 2 1 0 _

64832 0 0 0 7 0 7 0 0 =

64840 0 0 4 2 1 2 4 0

64848 0 2 5 1 2 0 2 0 ?

64856 0 6 1 5 1 3 1 0 8 7 0 @

64864 0 2 5 5 7 5 5 0 A

64872 0 6 5 6 5 5 6 0 B

64880 0 2 5 4 4 5 2 0 C

64888 0 6 5 5 5 5 6 0 D

64896 0 7 4 6 4 4 7 0 E

64904 0 7 4 7 4 4 4 0 F

64912 0 2 5 4 7 5 2 0 G

64920 0 5 5 7 5 5 5 0 H

64928 0 7 2 2 2 2 7 0 I

64936 0 1 1 1 5 5 2 0 J

64944 0 5 5 6 6 5 5 0 K

64952 0 4 4 4 4 4 7 0 L

64960 0 5 7 7 7 5 5 0 M

64968 0 7 5 5 5 5 5 0 N

64976 0 2 5 5 5 5 2 0 O

64984 0 6 5 5 6 4 4 0 P

64992 0 7 5 5 5 7 7 1 Q

65000 0 7 5 5 6 6 5 0 R

65008 0 3 4 2 1 1 6 0 S

65016 0 7 2 2 2 2 2 0 T

65024 0 5 5 5 5 5 7 0 U

65032 0 5 5 5 5 5 2 0 V

65040 0 5 7 7 7 7 2 0 W

65048 0 5 5 2 2 5 5 0 X

65056 0 5 5 5 2 2 2 0 Y

65064 0 7 1 2 2 4 7 0 Z

65072 0 7 4 4 4 4 7 0 []

65080 0 0 4 6 2 3 1 0 \

65088 0 7 1 1 1 1 7 0]

65096 0 2 7 2 2 2 2 0 ^

65104 0 0 0 0 0 0 0 1 5 _

65112 0 2 5 4 1 5 4 1 5 0 #

65120 0 0 6 1 7 5 7 0 a

65128 0 4 4 6 5 5 6 0 b

65136 0 0 3 4 4 4 3 0 c

65144 0 1 1 3 5 5 3 0 d

65152 0 0 2 5 6 4 3 0 e

65160 0 3 4 6 4 4 4 0 f

65168 0 0 3 5 5 3 1 6 g

65176 0 4 4 6 5 5 5 0 h

65184 0 2 0 6 2 2 7 0 i

65192 0 1 0 1 1 1 5 2 j

65200 0 4 5 6 6 5 5 0 k

65208 0 4 4 4 4 4 3 0 l

65216 0 0 5 7 7 7 5 0 m

65224 0 0 6 5 5 5 5 0 n

65232 0 0 2 5 5 5 2 0 o

65240 0 0 6 5 5 6 4 0 p

65248 0 0 3 5 5 3 1 1 q

65256 0 0 3 4 4 4 4 0 r

65264 0 0 3 4 2 1 6 0 s

65272 0 2 7 2 2 2 1 0 t

65280 0 0 5 5 5 5 7 0 u

65288 0 0 5 5 5 5 2 0 v

65296 0 0 5 7 7 7 2 0 w

65304 0 0 5 5 2 5 5 0 x

65312 0 0 5 5 5 3 1 6 y

65320 0 0 7 1 2 4 7 0 z

65328 0 3 2 4 2 2 3 0 {

65336 0 2 2 2 2 2 2 0 }

65344 0 6 2 1 2 2 6 0 }

65352 0 5 1 0 0 0 0 0 ~

65360 6 8 1 1 1 0 1 1 8 9 6 ©

PRET: 150 lei