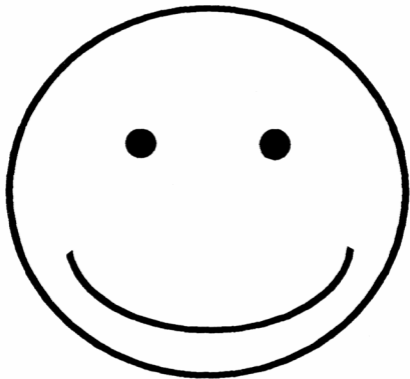


RASTAN

The cover art for the video game Rastan depicts the main character, Rastan, a muscular warrior with long black hair and a red tunic, riding a large green dragon. Rastan is shown in a dynamic, forward-leaning pose, holding a sword. The dragon is also muscular and green, with a fierce expression. The background is a bright yellow and blue sky. The title 'RASTAN' is written in large, stylized, metallic letters at the top. At the bottom, the text 'hobBIT ALMANAH' is written in a bold, yellow font, and below it, '...the Warrior King' is written in a smaller, white font.

hobBIT
ALMANAH
...the
Warrior King

Butonari din toate tarile, uniti-va !



Hi friends,

Nici aici nu scapati de mine...

Stai, nu inchide Almanahul, numai aici, pe aceasta pagina apar; in rest, te descurci singur!

Nu mai cauta cuprinsul, ca-l cautai degeaba. N-are.

De ce nu are? Foarte simplu: poti sa schimbi ordinea paginilor(sa ma pui pe mine, de exemplu, ca ultima pagina) sau poti sa arunci ce nu-ti place. Nu se va vedea.

Care este rolul meu aici? Vreau doar sa va avertizez asupra celor ce urmeaza: ALMANAHUL este de citit, de folosit, de rasfoit, de criticat, de laudat, de aruncat. Nu este un punct de referinta, nu este fara greseli, nu este pentru specialisti, nu este foarte, foarte, nu este de pastrat.

Si acum sa va prezint pe cei ce au contribuit la redactarea acestui.. Himm:

-Dan Patriciu =alias Dany Kid (in curind este ziuva lui -18-: La multi ani!)
=anul IV la Mihai Viteazul

-Emil Matara =alias n-are
=matur (are cele mai multe programe Spectrum - din cele noi)

-Andrei Steriopol = ????
=elev la acelasi Mihai Viteazul (!)
=daca Banca Romana ar fi conectata la retea, sigur ca in 24 de ore ar intra in codurile acesteia. De ce? Asa, ca toate codurile trebuiesc sparte.

-Radu Davidescu =alias Radu Power
=uneori elev la Informatica
=este 'mort' dupa Commodore 64

-Andrei Stoica = alias Bla, bla...
=student Geologie
=se ocupa cu PC-urile (alta viata..)

Cornel Porcoteanu = cunoscut si ca 'Mina buna'
=student (unde? cine mai stie??...) . . .
=deseneaza (aproape bine; cind are timp)

In rest, tot felul de 'butonari'. Ii gasiti in interior.

A eram gata sa uit; mai este unul: EU!

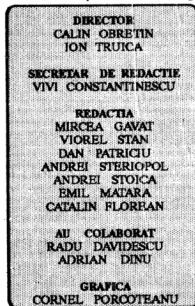
Dupa ce rasfoiti paginile urmatoare, scrieti-mi ce parere aveti. Din martie publicam cea mai buna scrisoare in sus(pozitiva=laude) si in jos(negativa=racneli). Acum sa vezi corespondenta...

OK, va astept
BYE

Acest ALMANAH este primul de acest gen din tara.

El se adreseaza in mod direct tuturor posesorilor de calculatoare personale tip SPECTRUM, COM-MODORE si IBM compatibile.

Toate materialele publicate sint originale.



Editat de hobBIT s.n.c.
C.P.37-131 Bucuresti
cont nr.40 72 99 60 76 153 / BRD SMB
Oficiul Registrului Comertului 40/3147/1591

LASER BASIC

by Andrei Stertopol & Eckstein Robert

1. Introducere

Laser Basic este o extensie a interpretorului Spectrum destinat sa usureze manipularea figurilor definite de utilizator (sprite).

In locatiile 62464-62465 si 62466-62467 se va incarca adresa de inceput, respectiv de sfirsit a zonei ocupate de sprite-uri.

Extensia este insotita de doua seturi de sprite-uri care pot fi incarcate prin optiunile meniului din program:

SPRITE 2A START=51513 END=56575

(51 de sprite-uri)

SPRITE 2B START=50304 END=56575

(59 de sprite-uri)

Setul "2A" este folosit in programul demonstrativ "DEMO" al firmei OCEAN. Pentru a va da seama de posibilitatile extensiei LASER BASIC, este recomandat sa urmariti executia acestuia.

Va puteti crea singuri sprite-uri, prin mijloace proprii (respectind structura de mai jos), sau puteti folosi programul "SPITGEN" (SPRITE GENETATOR) creat de aceeași firma.

SPITGEN este insotit de cele doua seturi de sprite-uri descrise mai sus, prezentate sub forma de anii numerice (SPRITE 1A, SPRITE 2A si SPRITE 1B, SPRITE 2B). Acestea pot fi folosite pentru a va familiariza cu programul sau pentru a crea noi sprite-uri.

2. Interpretorul LASER BASIC

Interpretorul extinde gama cuvintelor BASIC cu inca 120 de instructiuni, comenzi si variabile grafice:

- Tbate noile cuvinte sint formate din 5 caractere.
- Instructiunile si comenzile au ca prim caracter punctul (.)

- Variabilele grafice au ca prim caracter punctul (.) si ca ultim caracter egal (=) cind sint assignate.

- Variabilele grafice au ca prime caractere egal si semnul intrebarii (=?) cind assigneaza o variabila BASIC obisnuita, dar ele nu pot fi folosite in cadrul unor expresii.

- Cuvintele LASER BASIC sint prescurtari de -4 majusculi ale unor cuvinte din limba engleza.

- Cuvintele si variabilele recunoscute de LASER BASIC.

.ADJM .ADJV .ATDM .ATDV .ATLM .ATLV
.ATOF .ATON
.ATRM .ATRV .ATUM .ATUV .CLSM .CLSV
.DSPM .DSPR
.GMAT .GMBL .GMND .GMOR .GMXR
.GTBL .GTND .GTOR
.GTXR .GWAT .GWBL .GWND .GWOR
.GWXR .INVM .INVV
.ISPR .MARM .MARV .MIRM .MIRV .MOVE
.OSPM .PMAT
.PMBL .PMND .PMOR .PMXR .POKE .PROC
.PTBL .PTND
.PTOR .PTXR .PWAT .PWBL .PWND .PWOR
.PWXR .REMK
.RETN .RNUM .SCRM .SCRV .SETM .SETV
.SLIM .SLIV
.SL4M .SL4V .SL8M .SL8V .SPNM .SPRT
.SR1M .SR1V
.SR4M .SR4V .SR8M .SR8V .TROF .TRON
.WCRM .WCRV
.WL1M .WL1V .WL4M .WL4V .WL8M .WL8V
.WR1M .WR1V
.WR4M .WR4V .WR8M .WR8V .WSPR

.COL= .HGT= .KBF= .LEN= .NPX=
.ROW= .SCL= .SET=
.SP1= .SP2= .SPN= .SRW= .TST=

=?COL=?HGT=?KBF=?LEN=?NPX
=?PEK=?ROW=?SCL
=?SET=?SP1=?SP2=?SPN=?SRV=?TST

3. Sprite-uri, ferestre

Un sprite este o figura incadrata intr-un dreptunghi ale carui dimensiuni sint memorate in variabilele .LEN (latime) si .HGT (inaltime). Dimensiunile sale maxime sint de 255*255 caractere. In memorie, un sprite este reprezentat sub forma unui bloc continuu de memorie. In afara datelor propriu-zise, primii 5 octeti ai sai codifica o serie de informatii: (tabel)

Deci numarul total de octeti pe care este reprezentat un sprite este:

*HGT*LEN+5.

Octetii de date sint memorati in cadrul unui caracter de sus in jos, caracterele in linii de la stanga spre dreapta, liniile de sus in jos. Aceeasi

ordine este valabila si pentru atribute. De exemplu, reprezentarea sprite-ului de 1*2 caractere, pozitionat in memorie incepind cu adresa 50000, avind numarul de ordine 32, cu atribute normale (56), prezentat mai jos, va fi:

50000 32	SPN
50001 103,195	Adresa urmatorului sprite
50003 2	LEN
50004 1	HGT
50005 1,3,7,15,7,4,7	Octetii caracterului 1
50013 240,248,252,254,252,228,228,252	Octetii caracterului 2
50021 56	Atributul caracterului 1
50022 56	Atributul caracterului 2
50023	incepe urmatorul sprite

1	0000000111110000	240
3	0000001111111000	248
7	0000011111111100	252
15	0000111111111110	254
7	000001111111100	252
4	00000100100100	228
4	000001001100100	228
7	000001111111100	252

Pot fi utilizate maximum 255 de sprite-uri. Pozitionarea lui pe ecran se face specificind coordonatele stinga-sus, .ROW (linie) si .COL (coloana). Se poate opera si cu parti ale unui sprite (ferestre dreptunghiulare), in acest caz specificindu-se:

- Coordonatele ferestrei in sprite (.SRW, .SCL) care pot varia intre (0,0), coltul stinga-sus, si (.HGT-1, .LEN-1), coltul dreapta-jos.
- Dimensiunile ferestrei: .HGT si .LEN.

Unele instructiuni pot opera cu ferestre de ecran. Coordonatele acestora (.ROW, .COL), precum si dimensiunile lor (.HGT si .LEN) trebuiesc specificate anterior.

4. Comenzi Toalkit

.RNUM v,n,p (RENUMBER)
Renumereaza programul de la linia v, dindu-
numarul n, cu pasul p. Implicit n=v=numarul
primei linii din program si p=10.

.REMK (REM KILL)
Sterge toate instructiunile REM din program.

.TRON (TRACE ON)
.TROF (TRACE OFF)

Pentru a putea fi executate trebuie sa apara in program. Dupa intinirea lui .TRON, fiecare linie este afisata inainte de executie. Functia TRACE se dezactiveaza la intinirea lui .TROF sau la sfirsitul programului.

5. Variabile grafice

Pentru a micaora spatiul ocupat prin declararea variabilelor, acestea pot fi declarate anterior, prin precizarea numarului setului si a listei valorilor variabilelor. Sint permise 16 seturi de variabile. Un set este format din urmatoarele 10 variabile:

.ROW=n (n=0...23) - numarul liniei
.COL=n (n=0...31) - numarul coloanei
.HGT=n (n=1...24) - inaltimea ferestrei ecran si/sau a sprite-ului
.LEN=n (n=0...31) - latimea ferestrei ecran si/sau a sprite-ului
.SRW=n (n=0...HGT-1) - linia in interiorul unui sprite
.SCL=n (n=0...LEN-1) - coloana in interiorul unui sprite
.NPX=n (n=-128...127) - nr. de pixeli. Semnul precizeaza directia (stinga sau jos) pentru SCROLL si WRAP.
.SPN=n (n=1...255) - nr. sprite-ului
.SP1=n (n=1...255) - in cazul in care se folosesc doua sprite-uri este spatiul de origine.
.SP2=n (n=1...255) - este spatiul de destinatie in operatii cu doua sprite-uri.

In declaratie pot lipsi valorile unor variabile, in acest caz fiind considerate cele actuale. O declaratie de set poate arata astfel:

```
10 .SET=1:.ROW=5:
    .COL=2:.HGT=10:.LEN=15:
    .SRW=1:.SCL=1
```

Apelarea se face numai prin precizarea numarului setului:
100 .SET=1:.PTBL

Daca pe parcursul programului se doreste schimbarea uneia sau mai multor valori ale variabilelor unui set, se va preciza setul si apoi noile valori:

```
530 .SET=1:.COL=7:.LEN=10
```

7. Operatii asupra memoriei sprite

.SPRT (SPRITE TOP)

Asigura spatiu in memorie pentru noi sprite-uri. Spatiul creste spre adrese mari. Trebuie comunicate numarul noului sprite, inaltimea si latimea sa.

.ISPR (INCREASE SPRITE)

Ca si .SPRT, cu cresterea spatiului spre adrese mici.

.WSPR (WIPE SPRITE)

Sterge sprite-ul al carui numar este memorat in .SPN. Adresa inceputului zonei sprite ramane aceeaasi, adresa de sfirsit se modifica corespunzator.

.DSPR (DELETE SPRITE)

Ca si .WSPR, dar cu modificarea adresei de inceput si mentinerea celei de sfirsit.

8. Atribute

.ATON (ATTRIBUTES ON)

.ATOF (ATTRIBUTES OFF)

Sprite-urile sint insotite de atribute proprii dupa .ATON; dupa .ATOF, ele sint tiparite cu atributele curente ale ecranului.

9. Deplasarea memoriei

Precizari asupra numerelor urmatoarelor comenzi:

G - GET copiază de pe ecran in zona sprite.
P - PUT copiaza din zona sprite pe ecran.
BL - destinatia este stearea (BLANK) inainte de copiere.
OR - copierea se face executind OR logic
ND - copierea se face executind AND logic
XR - copierea se face executind XOR logic
AT - ATTRIBUTES; copiaza atributele.

a) Copierea unei ferestre ecran intr-un sprite. Trebuie specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN, .SPN:

```
.GTBL GET BLANK / .GTOR GET OR /
.GTND GET AND / .GTXR GET XOR
```

b) Copierea unui sprite intr-o fereastră ecran. Trebuie specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN, .SPN:

```
.PTBL PUT BLANK / .PTOR PUT OR / .PTND
PUT AND / .PTXR PUT XOR
```

c) Copierea unei ferestre ecran intr-o zona sprite. Trebuie specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN, .SRW, .SCL, .SPN:

```
.GWBK GET WINDOW BLANK / .GWOR
GET WINDOW OR / .GWND GET WINDOW
AND / .GWXR GET WINDOW XOR / .GWAT
GET WINDOWS ATTRIBUTE
```

d) Copierea unei ferestre sprite intr-o zona ecran. Trebuie specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN, .SRW, .SCL, .SPN:

```
.PWBL PUT WINDOW BLANK / .PWOR
PUT WINDOW OR / .PWND PUT WINDOW
AND / .PWXR PUT WINDOW XOR / .PWAT
PUT WINDOW ATTRIBUTE
```

e) Copierea unui sprite intr-o fereastră sprite. Trebuie specificate .SWR, .SCL, .HGT, .LEN, .SPN, .SP1, .SP2:

```
.GMBL GET MEMORY BLANK / .GMOR
GET MEMORY OR / .GMND GET
MEMORY AND / .GMXR GET MEMORY
XOR / .GMAT GET MEMORY ATTRIBUTE
```

f) Copierea unei ferestre sprite intr-un sprite. Trebuie specificate .SWR, .SCL, .HGT, .LEN, .SPN, .SP1, .SP2:

```
.PMBL PUT MEMORY BLANK / .PMOR
PUT MEMORY OR / .PMND PUT MEMORY
AND / .PMXR PUT MEMORY XOR / .PMAT
PUT MEMORY ATTRIBUTE
```

10. Scroll si wrap orizontal

Precizari asupra numerelor urmatoarelor comenzi:

W - WRAP - rotirea circulara a ferestrei: continutul ferestrei iese printr-o parte a ferestrei si reintra in partea opusa.

S - SCROLL - deplasarea imaginii: continutul iese printr-o parte a ferestrei si nu reintra prin partea opusa.

L - LEFT - spre stanga

R - RIGHT - spre dreapta

1,4,8 - deplasare in pasi de 1,4,8 pixel(i)

V - VIEW - scroll/wrap pe ecran

M - MEMORY - scroll/wrap in memorie

a) In fereastră ecran. Trebuie specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN:

```
.WLnV WRAP LEFT n pixel(s) VIEW
.WRnV WRAP RIGHT n pixel(s) VIEW
.SLnV SCROLL LEFT n pixel(s) VIEW
.SRnV SCROLL RIGHT n pixel(s) VIEW
```

b) In fereastră sprite. Trebuie specificate .SRW, .SCL, .HGT, .LEN, .SPN:

```
.WLnM WRAP LEFT n pixel(s) MEMORY
.WRnM WRAP RIGHT n pixel(s) MEMORY
.SLnM SCROLL LEFT n pixel(s) MEMORY
.SRnM SCROLL RIGHT n pixel(s) MEMORY
```

EXEMPLUL 1:

```
10 FOR I=1 TO 600:PRINT*K*:NEXT I
20 .SET=1:.ROW=4:.COL=5:
    .HGT=12:.LEN=15
30 FOR I=1 TO 200
40 .WLV
50 NEXT I
```

EXEMPLUL 2:

```
10 .SET=1:.HGT=1:.LEN=32:.COL=0
20 FOR I=1 TO 256
30 FOR J=1 TO 20
40 .ROW=J
50 FOR K=1 TO J
60 .WRV
70 NEXT K:NEXT J:NEXT I
```

11. Scroll si wrap vertical

Pentru urmatoarele comenzi trebuie specificate coordonatele si dimensiunile ferestrei: .ROW, .COL, .HGT, .LEN, precum si numarul de pixeli ai unui pas de scroll/wrap: .NPX, care poate lua

valori între -128 și +128. Pentru valori negative, rotirea se face în jos iar pentru valori pozitive în sus.

WCVR WRAP CONTINUOUS ROTATE VIEW
 \
 SCRV SCROLL CONTINUOUS ROTATE VIEW

EXEMPLUL 3:

```
10 FOR I=1 TO 700:PRINT"K";NEXT I
20 SET=1:COL=5:ROW=4:
   LEN=15:HGT=12:NPX=1
30 FOR I=1 TO 200
40 WCRV
50 NEXT I
60 GO TO 30
```

Scroll/wrap vertical folosește zona de memorie 23296-23551 ca buffer, așa ca nu o utilizați în scopuri proprii.

12. Mișcarea atributelor

Atributelor pot fi deplasate atât orizontal cât și vertical, dar numai circular. Trebuie specificate .ROW, .COL, .HGT, .LEN. Atributelor se mișcă numai cu 8 pixeli ca pas.
 .ATLV ATTRIBUTES LEFT VIEW
 .ATRV ATTRIBUTES RIGHT VIEW
 .ATUV ATTRIBUTES UP VIEW
 .ATDV ATTRIBUTES DOWN VIEW

EXEMPLUL 4:

```
10 INK 6:PAPER 1:BRIGHT 1:CLS
20 FOR I=1 TO 8:FOR J=33 TO 113
30 PRINT CHR$ J;
40 NEXT J:NEXT I
50 FOR I=22528 TO 23295
60 POKE I,INT(RND*127)
70 NEXT I
80 SET=0:LEN=32:COL=0:
   HGT=24:ROW=0
90 FOR I=1 TO 200
100 .ATRV
110 PAUSE 5
120 NEXT I
```

13. Rotatii în zona sprite

Asupra sprite-urilor se pot aplica aceleași instrucțiuni ca asupra celor de pe ecran. Sint necesare aceleași valori pentru variabilele grafice ca în cele de mai sus.

```
.WLnM WRAP LEFT n pixel(s) MEMORY
.WRnM WRAP RIGHT n pixel(s) MEMORY
.SLnM SCROLL LEFT n pixel(s) MEMORY
.SRnM SCROLL RIGHT n pixel(s) MEMORY
.WCRM WRAP CONTINUOUS ROTATE MEMORY
.SCRM SCROLL CONTINUOUS ROTATE MEMORY
.ATLM ATTRIBUTES LEFT MEMORY
.ATRM ATTRIBUTES RIGHT MEMORY
.ATUM ATTRIBUTES UP MEMORY
.ATDM ATTRIBUTES DOWN MEMORY
```

EXEMPLUL 5:

```
10 BORDER 0:SPN=5:NPX=8
20 FOR I=0 TO 20 STEP 4
30 FOR J=0 TO 31 STEP 2
40 .COL=J:ROW=I:PTBL
50 WCRM
60 NEXT J:NEXT I
```

14. Animația sprite-urilor

Pentru realizarea animației sint necesare cel puțin 2 imagini care să descompună mișcarea unei figuri care să fie memorată în 2 sprite-uri. Numerele acestora vor fi comunicate în variabilele .SP1 și, respectiv, .SP2. Trebuie precizate și .COL, .ROW, .HGT, .LEN. Instrucțiunea pentru realizarea animației este .MOVE.

EXEMPLUL 6:

```
10 PAPER 0:INK 0:BORDER 0:BRIGHT 1:CLS
20 .ATON
30 LET DR=1:LET DC=1:LET R=0:
   LET C=0
40 HGT=DR:LEN=DC:ROW=R:
   COL=C:SP1=19:SP2=19
50 PTCR
60 FOR N=1 TO 1000
70 .MOVE
```

```
80 LET C=?COL
90 LET R=?ROW
100 IF C=29 OR C=0 THEN LET DC=DC:GO TO 130
110 IF R=20 OR R=0 THEN LET DR=DR:GO TO 130
120 GO TO 70
130 .LEN=DC:HGT=DR:
   PAPER INT(RND*7)+1:SETM
140 NEXT N
```

Se observă folosirea instrucțiunii .PTXR; ea este întotdeauna necesară înaintea instrucțiunii .MOVE.

15. Inversarea unei zone de memorie

Înainte acestor instrucțiuni, trebuie încărcate variabilele grafice corespunzătoare cu valorile dorite.

```
.INVV INVERSE VIEW - Inversează o fereastră din ecran.
.INVM INVERSE MEMORY - Inversează un sprite sau o fereastră sprite.
```

EXEMPLUL 7:

```
10 INK 0:FOR I=32 TO 113:
   PRINT CHR$ I:NEXT I
20 .ROW=0:COL=0:LEN=2:HGT=8
30 FOR M=1 TO 500
40 .INVV
50 PAPER INT(RND*7)+1:SETV
60 LET X=?COL:LET Y=?LEN
70 IF X+Y=32 THEN LET X=-1:COL=0
80 .COL=X+1
90 I ET X=?ROW:LET Y=?HGT
100 IF X+Y=25 THEN .ROW=1:LET X=-1
110 .ROW=X+1
120 NEXT N
```

16. Imagini în oglindă

Cu setul de variabile grafice definit, o fereastră din ecran sau din sprite poate fi înlocuită cu imaginea sa din oglindă (fata de axa centrală verticală) în ecran sau în sprite. Instrucțiunile

corespunzătoare pentru oglindirea sprite-ului și a atributelor sint:

```
.MIRV MIRROR VIEW / .MIRM MIRROR MEMORY / .MARV MIRROR ATTRIBUTE VIEW / .MARM MIRROR ATTRIBUTE MEMORY
```

EXEMPLUL 8:

```
10 FOR R=0 TO 21:FOR C=0 TO 31
20 PRINT CHR$(32+R+C);
30 NEXT C:NEXT R
40 .LEN=10:HGT=8:COL=5
50 FOR R=0 TO 14
60 .ROW=R
70 .MIRV
80 PAUSE 20
90 NEXT R
```

17. Rotirea unui sprite în sens orar cu 90 de grade

.SPNM - Se folosesc sprite-urile de lucru .SP2 (sprite initial) și .SP1 (sprite destinație - trebuie în prealabil sters). .SP1 trebuie să aibă dimensiunile inversate față de .SP2. Dacă se folosește .MOVE, se poate da impresia de mișcare.

18. Dublarea dimensiunilor unui sprite în memorie

.DSPM DOUBLE SPRITE MEMORY - Se folosesc ca mai sus (.SP1 ca destinație și .SP2 ca sursă). .SP1 trebuie să aibă dimensiunile duble față de .SP2.

19. Colorarea ferestrelor

.SETV SET VIEW - Șterge o fereastră a ecranului, colorând-o cu atributele curente.
 .SETM SET MEMORY - Analog cu .SETV, dar asupra unei ferestre sprite.

EXEMPLUL 9:

```
10 INPUT "LEN=":L,"HGT=":
   H,"ROW=":R,"COL=":C
20 INPUT "PAPER 1=":P1,"PAPER 2=":P2
```

30 .ROW=R+1;.COL=C+1;
 .HGT=H;.LEN=L
 40 PAPER P1;INK 9;.SETV
 50 .ROW=R;.COL=C:PAPER P2;.SETV
 60 LET C=C*8;LET R=175-8*R
 LET H=8*H-1;LET L=8*L-1
 70 PLOT C,R:DRAW L,0;DRAW 0,H;
 DRAW -L,0;DRAW 0,H

20. Stergerea unei ferestre

.CLSV - Executa CLS pe fereastra curent definita din ecran.
 .CLSM - Executa CLS pe fereastra sprite curent definita.

21. Ajustarea valorilor variabilelor

.ADJM ADJUST MEMORY - Ajusteaza datele unui sprite la valorile variabilelor grafice actuale.
 .ADJV ADJUST VIEW - Ajusteaza dimensiunile unei ferestre ecran. Daca definitia iese din ecran, instructiunile c si e adreseaza functioneaza corect, dar variabilele grafice care definesc dimensiunile ei au valori eronate.

22. Alte comenzi

?KBF KEYBOARD FIND - Examineaza tastatura intorcind valoarea 0 daca tasta din linia .ROW, coloana .COL nu este apasata; altfel 1 (.ROW este nr. semirindului iar .COL este nr. coloanelor din semirind). (tabel)
 ?IST TEST - Intoarca adresa sprite-ului curent. Reactualizeaza simultan .HGT si .LEN cu valorile corespunzatoare ale sprite-ului curent.
 ?PEEK DOUBLE PEEK - Este un PEEK pe doi octeti. De exemplu, ?PEEK 32000=PEEK 32000+256*PEEK 32001
 .POKE DOUBLE POKE - Este un POKE pe doi octeti. De exemplu, .POKE 32000,1992 este echivalent cu secventa: POKE 32000,1992-INT(1992/256);POKE 32001,INT(1992/256)

23. Proceduri

In LASER BASIC pot fi definite proceduri, avind numele de o singura litera, prin:
 DEF FN a de parametri
EXEMPLU:
 10 DEF FN AS(A,B,C,AS,BS,CS)

 90 .RETN

 99 .PROC FN AS(A,B,C,AS,BS,CS)

Ghid de instalare al unui sistem de calcul

... sau aproape un GHID...

Motto: "Nu forta! Foloseste un ciocan mai mare!"
 Murphy

Acest articol are ca scop initierea proaspettilor posesori de calculatoare pentru ca instalarea sa decurga rapid, corect si eficient, astfel incit sa se poata bucura cit mai devreme de bucuriile si necazurile pe care numai utilizarea unui calculator le poate aduce.

Nu ne vom referi la calculatoarele compatibile Sinclair Spectrum sau Commodore 64/128 pentru ca - fara a le nega realele calitati educative si de ocupare a timpului, nu neaparat liber- incep sa devina usor desuete. Nu ne vom referi nici la calculatoarele compatibile Felix C-256/512/1024 din simplul motiv ca de instalare si intretinerea acestora se ocupa altii, de la prestigioasele firme "ICE" si "HIRUC". In consecinta ne vom concentra atentia asupra acelei clase de calculatoare cunoscuta sub numele generic "compatibile IBM".

Un astfel de calculator este de obicei compus din una sau trei parti, in cel din urma caz cele trei parti fiind numite respectiv "partea de intii", "partea a doua" si "partea a treia". Sinonime unecori folosite pentru acestea sint "calculator propriu-zis" (sau pe scurt "calculator"), "monitor" si "tastatura". Pentru calculatoarele din prima categorie se mai foloseste uneori notiunea de "laptop" sau eventual "notebook". Nu ne vom ocupa nici de acestea deoarece ele sint destinate a fi utilizate in calatorii, ori noi aici discutam cu si despre persoane serioase, carora nule arde de plimbari.

Pentru inceput va fi necesar sa scoatem sistemul de calcul din cutiile in care este livrat. In general

vor exista doua cutii: una va contine entitatile "partea intii" si "partea a treia", iar cealalta "partea a doua". Din cauza placilor de protectie introduse in cutii, tentativele de extragere a partilor "intii" si "a doua" sint dinainte sortite. esecului daca nu aplicati o metoda inteligenta. Dintre acestea, cele mai eficiente sint urmatoarele:

a) **metoda celor doua persoane:** in acest caz sint necesare doua persoane care vor colabora pentru indeplinirea telului propus. Abordarea este urmatoarea: persoana A va tine de cutie (DUPA ce aceasta a fost deschisa la un capat) in timp ce persoana B va trage cu forta de obiectele din interior. In cele mai multe cazuri efectul este ruperea placilor de protectie sau a marginilor cutiei, dupa care extragerea continua usor;

b) **metoda foarfecii:** cu c 'oarfeea suficient de ascutita se taie peretii laterali ai cutiei. In continuare acestia se departeaza, avind astfel acces la continutul cutiei; varianta: in loc de foarfeca se poate incerca folosirea unui cutit;

c) **metoda scuturarii:** aceasta este o metoda care nu poate fi aplicata decit de persoane ceva mai puternice si de preferinta inalte; ceilalti pot incerca aplicarea metodei stind pe o masa sau, eventual pe un scaun. Procedul este urmatorul: se deschide cutia la un capat, pe care il vom numi capac; se ridica pina la o carecare inaltime, de preferinta peste 1 m, se intoarce cu "capacul" in jos si se scutura cu forta; daca forta de scuturare este suficient de mare, frecarea dintre peretii interiori ai cutiei si continutul acesteia va fi invinusa, acesta din urma incepind sa alunece; daca distanta pina la podea este suficient de mare, miscarca de alunecare va putea fi prelungita pina la golirea completa a cutiei.

Se poate eventual incerca aplicarea unei alte metode; important este ca ea sa fie simpla si cit



mai eficienta. Nu uitati ca, indiferent de metoda aleasa, sa o repetati pentru toate cutiile.

Sa presupunem deci ca aceasta prima problema a fost rezolvata. In continuare se ridica in fata noastra o alta , cel putin la fel de importanta: identificarea celor trei parti componente.

Partea a treia (reamintim ca i se spune uneori si tastatura) este cea mai usor de identificat: de obicei este cea mai usoara; forma este destul de neregulata, dar una dintre dimensiuni este mult mai mica decat celele. Latura cea mai lunga este cea care se va plasa spre utilizator. In plus ea are ca element caracteristic prezenta PE O SINGURA PARTIE a unui numar mare de butoane, numite si "taste", (intre 80 si 110) cu forma de trunchi de piramida, cu baza mica in sus si inscriptiionate cu toate literele alfabetului, plus o serie de alte caractere mai mult sau mai putin ciudate. In plus la o apasare suficient de puternica, acestora li se poate imprima o miscare de translatie in lungul axei verticale. Aceasta parte este de obicei considerata ca fiind "susul" tastaturii.

Adevarata dificultate este insa data de identificarea celorlalte doua parti, pe care de acum le vom numi "calculator" si respectiv "monitor". Citeva indicii utile, facute cu presupunerea ca in timpul scoaterii din cutie nu ati modificat in nici un fel forma componentelor (de exemplu prin una din activitatile indeobste denumite "spargere" sau "turtire") :

-calculatorul are in general o forma apropiata de paralelipiped drept; pe lateralele acestuia exista un numar de pina la trei butoane, etichetate "POWER" (sau "ON/OFF"), "RESET" si "TURBO". Asupra acestora vom reveni;

-monitorul are o forma mai apropiata de trunchiul de piramida cu baza patrata;

-monitorul are fetele mult mai asimetrice; astfel una dintre ele (fata unu) are o culoare net diferita de a celorlalte, fiind de obicei neagra si rezevind, la o usoara lovire cu un ciocan, prezenta sticle; cu foarte mari sanse putem considera ca aceasta este ceea ce se cheama "fata monitorului", zona neagra fiind denumita de catre specialisti (si nu numai) "ecran"; in continuare identificarea celorlalte fete decurge mult mai simplu: opusa fetei numarului unu se afla fata

numarul doi ("spatele monitorului"); doua fete opuse dintre cele patru ramase sint simetrice, ele constituint respectiv fata monitorului trei si fata numarului patru sau cum mai sint numite "partea stinga" si "partea dreapta" a monitorului; care anume dintre ele este "stinga" si care "dreapta" depinde de rezultatul pasului urmator, si anume identificarea "partii de sus" si a "partii de jos". O cale relativ sigura este asezarea succesiva a monitorului pe fiecare dintre cele doua fete suspectate: fata pe care sta mai greu este "fata de sus". In plus, de obicei pe fata de jos exista o serie de fante in care printr-un procedeu relativ simplu in aparenta dar complicat in fapt se poate fixa o piesa numita "talpa monitorului" sau "stativul" si care poate fi gasita in aceeasi cutie cu "partea a doua" a calculatorului;

-daca aveti noroc, s-a ocupat deja altcineva de fixarea talpii, ceea ce simplifica identificarea fetelor: partea neagra constituie "fata" iar cea cu talpa este "josul";
-spatele monitorului este usor tugiuit, impreuna cu "fata" constituint bazele trunchiului de piramida.

Acum trebuie identificate cele sase fete ale calculatorului. Numele lor sint identice cu cele de la monitor (fata, spate, sus, ...). Spatele este cel mai usor de identificat, al avind o serie de fante dreptunghiulare, dintre care cele mai multe sint astupate cu capace de tabla. Celelalte sint prevazute cu conectori ce le veti putea folosi pentru imprimanta, scanner, mouse, digitizor si eventual si pentru monitor. In apropierea acestora veti putea observa prezenta unei masti rotunde prevazuta cu decupari. In cursul unei functionari normale, pe aici va sufla un curent de aer ce poate fi eventual folosit la curatarea biroului de praf.

Opusa acesteia este "fata" calculatorului. Daca ati reusit sa o identificati veti putea gasi una sau mai multe dintre inscriptiile urmatoare: numele calculatorului (acesta ar trebui sa-l cunoasteti, macar de pe cutia in care era ambalat), "POWER", "H.D." si/sau "TURBO". In acest caz calculatorul trebuie astfel plasat incit inscriptiile sa poata fi citite stind in pozitie ver-



ticala. Astfel se identifica unic si celelalte patru fete. Atentie insa : inscriptia "POWER" (sau echivalent "ON/OFF") este posibil sa se afle si pe una din fetele laterale sau chiar pe spate, in apropierea unei foarte simpatice adincituri practice in cutie si adaptosint un mic obiect care poate fi deplasat, fie prin apasare, fie prin basculare! Nu-l atingeti inca, vom reveni la el mai tziu!

Uneori se intimpla ca pe una din fetele calculatorului sa existe patru discuri de cauciu, de aproximativ 3 cm. in diametru; in acest caz, fata respectiv constituie partea de jos. O alta posibilitate o constituie prezenta a patru-sase gauri date simetric dar cu responsabilitate in una din fetele calculatorului. Si in acest caz, fata respectiva este josul, dar este necesara o prelucrare anterioara asezarii calculatorului pe masa: in gaurile respective se fixeaza "talpa", un obiect relativ asemanator cu o copaie, dar cu forma mult mai regulata, pe care ar trebui sa la saruti in aceeasi cutie, insotit de un numar de guruburi egal cu cel al gaurilor. Prin procedeu traditional numit "insurubare", incoercati fixarea talpii. Daca tentativele delicate dau grea, tineti cont de faptul ca aproape intotdeauna un surub se poate inlocui cu un cui. Pentru usurarea muncii, un sfat: "copaia" se fixeaza cu deschiderea spre partea opusa calculatorului...



Presupunem deci ca au fost identificate partile componente ale sistemului. Pasul urmator este interconectarea lor.

Daca partea de sus a calculatorului este suficient de lata (exista un tip de cutie numit "tower case" la care partea de sus si cea de jos sint cele mai mici, calculatorul fiind mai mult inalt decit lat) plasati pe ea partea de jos a monitorului. In caz contrar, monitorul asezati-l pe o masa, linga tastatura.

Odata cu cele trei parti componente; din cutie se pot extrage si o serie de cabluri. Din fericire, in general cablurile nu se pot conecta decit intr-un singur mod, astfel ca posibilitatile de conectare greata sint minime, dar nu excluse data fiind

inventivitatea fara margini a mintii omenesti. O lista a cablurilor existente cuprinde:

- cablul A, de alimentare a calculatorului;
- cablul B, de alimentare a monitorului;
- cablul C, de conectare a monitorului la calculator;
- cablul D, de conectare a tastaturii la calculator.

Cablul A este prevazut la un capat cu un stecher care in conditii normale trebuie introdus in priza. Celalalt capat are o mufa specifica, ce nu poate fi introdusa decit in o unica mufa pereche de pe spatele calculatorului.

Cablul B este similar cablului A. Un capat (a) se introduce in mufa corespunzatoare din spatele monitorului. In functie de varianta constructiva, celalalt capat (b) poate avea doua forme:

-**varianta I** este prevazuta cu stecher, care se introduce in priza

-**varianta II** are o mufa pereche cu capatul (a) si care se introduce in mufa pereche (similara mufei (a)) de pe spatele calculatorului. Varianta mai simpla are capatul (a) deja fixat in monitor. OBS: nu introduceti cablurile in priza inca!

De obicei cablul D este deja fixat cu un capat in tastatura; celalalt capat are o mufa specifica, cu cinci pini, care se introduce in perechea corespunzatoare din calculator. O examinare atenta a acestuia ii va releva prezenta, de obicei pe fata din fata sau pe fata din spate, O apasare suficient de puternica a capatului liber a cablului D in mufa din calculator va conduce la o fixare ferma.

Cablul C are o mare varietate de forme constructive, dar in 99% din cazuri posibilitatile de conectare greata sint eliminate din cauza formelor celor doua mufe de la capete. Eroarea posibila si care nu poate avea un efect mai grav decit cel mult defectarea monitorului este introducerea in alt conector decit cel de la capatul video. de exemplu in cel de la interfața seriala. Daca aveti cuplor VGA, problema nu se pune decit daca sinteti foarte puternic, deoarece conectorul are trei induri de pini, spre deosebire de toate celelalte care nu au decit doua. Daca in dreptul vreuunii dintre conectori de pe spatele calculatorului scrie "video", atunci sa stiti ca acolo ar fi cel mai indicat sa introduceti cablul C. A venit si momentul introducerii cablului A (si B daca se potriveste) in priza. Considerentele

urmatoare fiind identice pentru ambele, ne vom referi generic la ele prin "cablu de alimentare". Trebuie verificat intii daca se potriveste cu tipul de priză disponibil. Cea mai defavorabila situatie o constituie cazul in care stecherul este prevazut cu doua picioare paralelipipedice; in acest caz fie faceti rost de alt cablu, fie de un adaptor (cu doua gauri dreptunghiulare pe o parte si doua picioare normale - cilindrice - de stecher pe fata opusa), fie taiati cablul si inlocuiti stecherul. Varianta folosirii a doua sirme, infasurate pe picioarele stecherului si infipte in priză este posibila, dar total nerecomandabila: riscati sa stricati atit priză cit si sigurantele. Iar prize sint destul de greu de gasit...

Indiferent de varianta adoptata dupa ce il introduceti in priză, treceti comutatorul calculatorului (va mai amintiti de el ?) pe pozitia "ON". Functie de ceea ce se intimpla actionati dupa unul din urmatoarii algoritmi:

a) daca din calculator iese fum, inseamna ca ideea de a schimba stecherul nu a fost chiar cea mai fericita: calculatorul era instalat pentru functionare la 120 V (standardul american); nu e nici o problema; fie comparati alta sursa, fie o reparati pe cea existenta, fie luati alt calculator, caci cel ce vi l-a vindut pe primul va fi fericit sa va mai furnizeze inca unul; daca nu scoate fum, pe partea din fata a calculatorului ar trebui sa se aprinda o mica lumina (un "LED" sau un bec, uzual de culoare verde, mai rar rosu);
b) daca nu iese fum, porniti si monitorul; fie se intimpla fenomenul descris la punctul a) (caz in care il reparati sau comparati alt monitor), fie porneste si functioneaza.

In acest ultim caz nu mai ramine decit sa reglati monitorul pentru a obtine o imagine cit mai placuta ochiului. Aceasta se obtine relativ simplu daca reusiti sa identificati butoanele de reglaj. Dependent de imaginatia constructorului, acestea pot fi ascunse in unul din urmatoarele locuri:

- sub zona neagra de pe partea din fata a monitorului; in acest caz butoanele pot fi:
 - vizibile si accesibile direct;
 - camuflete in spatele unei mici usite care poate fi deschisa cu degetul, cu surubelnita sau cu un ciocan;

- pe spatele monitorului;
- pe una din partile laterale.

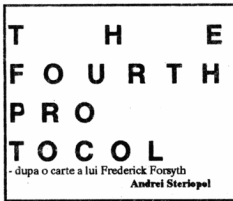
Cu siguranta ca folosindu-va de aceste indicatii si de imaginatia dumneavoastra, le veti putea gasi cu usurinta.

In cazul in care sinteti fericitul posesor al unui monitor color, efecte spectaculoase asupra redarii culorilor se pot obtine prin o metoda nedocumentata dar foarte eficienta, constind in apropierea de acesta a unui magnet. Efectul este garantat in cele mai multe cazuri si foarte placut ochiului, putindu-se obtine nuante despre care nici nu banuati ca pot exista simultan pe ecran.

Un ultim sfat: nu uitati ca si calculatorul, ca majoritatea aparatelor electrice, functioneaza mult mai bine cind este alimentat cu curent electric. Din acest motiv nu incercati sa-l folositi fara sa-l bagati in priză, iar in cazul ca este deja in priză, nu uitati ca trebuie si pornit.

Nota: Autorul nu-si asuma nici o raspundere asupra rezultatelor aplicarii (mai mult sau mai puțin incorecte) a sfaturilor din acest articol...

MANUEL WOLFSHANT
BUCURESTI



Complotul:

In afara Moscovei, la Usovo, Secretarul General al Comitetului Central al Partidului Comunist al Uniunii Sovietice si tradatorul britanic Kim Philby fac planul celei mai odioase ofensive a razboiului rece: **Planul Aurora**.

Scopul:

Planul Aurora trebuie sa destabilizeze o natie vitala a Aliantei Vestice, forind dezintegrarea NATO si permitind astfel o preluare a puterii de catre sovietici in Europa de Vest.

Metoda:

Al patrulea Protocol este violat prin introducerea ilegala a unui dispozitiv atomic in Marea Britanie si detonarea sa chiar inaintea atelegerii generale din 1987. Un program de dezinformare al K.G.B.-ului va spune ca dezastrul nuclear provine de la o instalatie militara americana aflata pe teritoriul UK.

Rezultatul:

Alegerea unui guvern de extrema stinga, ducind la retragerea Marii Britanii din NATO si instalarea unui guvern totalitar in Anglia. Rolul tau: Tu esti John Preston, detectiv la MI5. Trebuie sa deooperi si sa opresti Planul Aurora. Dar tine minte: ai puțin timp si ziua holocaustului nuclear este aproape.

Al Patrulea Protocol:

La 1 iulie 1968 a fost semnat un tratat secret de neproliferare a armelor nucleare de catre, atunci, cele trei puteri nucleare: Marea Britanie, Statele Unite si Uniunea Sovietica.

Practic, tratatul interzicea oricarei natii semnatare transportul de arme sau tehnologie nucleara in statele nesignatare. In plus, erau patru protocoale secrete in tratat. Al patrulea interzicea partilor semnatare introducerea pe teritoriul celeilalte a unui dispozitiv nuclear in forma asamblata sau in componente in vederea detonarii, de exemplu, intr-o casa sau un apartament inchiriat in mijlocul unui oraș. In aproape douazeci de ani, nici o natie n-a indraznit sa incalce Al Patrulea Protocol, pînă astăzi...

Al Patrulea Protocol (Jocul):

Sint trei programe independente in joc: "The NATO Documents" ("Documentele NATO"), "The Bomb" ("Bomba") si "The S.A.S. Assault" ("Atacul S.A.S."). Cu toate ca fiecare parte se incarca separat, coduri de protectie dau accesul la urmatoarea parte, asa ca jocul trebuie terminat in ordine.

THE NATO DOCUMENTS

Acesta este primul program incarcat. Tocmai cind ai fost avansat sef al sectiei CI(A), o spargere are loc undeva in Anglia. Hotul a furat faimoasa bijuterie "The Green Diamonds", dar in acelasi timp a gasit ai fotografii a 5 documente secrete din NATO. El alerteaza pe cei de la MOD trimittind documentele anonim. Comitetul decide ca (treaba cea mai importanta pe care trebuie s-o faca John Preston este sa afle de unde se scurg informatiile, unde se scurg si de ce. Oricum, nu-ti poti pierde timpul cu aceasta actiune deoarece multe evenimente se precipita si necesita decizii.

The NATO Documents este o aventura de strategie ce foloseste un sistem user-friendly, potrivit atit pentru incepatori, cit si pentru cei cu experienta in jocurile Arcade.

Inima jocului o constituie ecranul CENCOM care iti da posibilitatea sa ai acces la dosare, rapoarte si notite (stireps), la fisierele din dosarele tale sau de la Blenheim, convorbiri telefonice si utilitare.

Un canal de informare este selectat de cursorul in forma de mina ce poate fi mutat cu orice tasta mica din jumatarea din stanga si din dreapta (Spectrum) si la Commodore cu space (in sens orar) si de cursor (up/down) in sens invers.

Selectarea se face cu Enter/Return. In majoritatea cazurilor, se va activa un pop-up menu. Canalele de informare sunt: dosare, rapoarte, notite (Memos, Reports, Stireps).

Accesul la informatia de pe canalele de date iti da posibilitatea sa citesti informatii sau sa le poti intr-un fisier. Informatia ramine pe canal pina cind o stergi si poate intra intr-un sistem de stiva. Icon-ul CENCOM te duce inapoi la meniul principal.

Telefonul va suna cind cineva incearca sa te contacteze. Daca nu raspunzi la timp, persoana inchide. Ai posibilitatea sa pui telefonul pe HOLD (in acest mod mesajele ramin). Poti da si telefoane dar daca nu stii numarul nu faci nimic. Undeva in CENCOM este fisierul cu numere de telefon (TELEPHONE). Accesind fisierele, te poti citi din memoria CENCOM (un fisier aflat la Blenheim se poate transfera de acolo prin linie telefonica, dar numai dupa ce dai codul sap-tamini).

Codurile de la Blenheim sint: FP1-PHOENIX, FP2-FIREBIRD, FP3-ROCKET. Meniul de urmarire te lasa sa urmaresi o persoana cu maximum 25 de urmaritori. De asemenea, poti sa-i retragi de pe teren. Urmaritorii sint esentiali pentru ca reprezinta singura sursa de informatie despre activitatile unei persoane.

Utility: salvezi faza jocului sau incarci una mai veche.

Assesment: iti arata cit de bine te descurci ca detectiv.

Voi da o solutie partiala a primei parti, pentru ca o solutie generala este imposibila. L-am jucat de vreo 10 ori in aceiasi zi si niciodata actiunile n-au mers la fel. Partea principala a actiunii este descrisa mai jos.

Cum la MOD au ajuns toate cele 5 documente si cum, probabil, le-a furat o singura persoana, numele ei trebuie sa figureze pe toate cele 5 documente. In plus, acestea erau fotocopii si deci, persoana respectiva trebuie sa aiba acces la o masina de copiat.

Ramin astfel 5 personaje, dintre care 2 sint perfect "curate". Din cele 3 ramase, numai una singura este vinovata de disparitia documentelor. Cei trei ramasi sint: Allen, Sopwith si Faulkner, spionul.

Urmarindu-i pe fiecare, afli ca Allen este homosexual, iar ca Sopwith este in relatii strinse cu un individ sud-african din ambasada.

Faulkner mananca regulat la "Pizza House", un restaurant cu serviciu de comenzi telefonice. Acesta este locul de intalnire si de schimb de informatii intre Faulkner si Nilson. Dupa ce ai primir raportul ca Faulkner mananca regulat acolo, scoate-l de pe lista urmaritorilor si in locul lui, urmareste-l pe fratii "Genovese". In scurt timp, primesti un raport ca au fost inregistrate convorbiri telefonice de acasa de la Faulkner si de la "Pizza House", iar ca o voce identica a sunat si la Faulkner si la restaurant. Cind faci analiza vocala, curba necunoscuta apartine lui Nilson.

Dupa aceea va suna Sir Anthony Plumb pentru a te intreba cine este omul de legatura al lui Faulkner. Ii raspunzi: "Nilson". A doua zi, vei fi trimis la Stockholm, unde cerei dosarul diplomatic al lui Nilson (si cel militar), zbori la UMEA, citesti dosarul lui Nilson cu atentie pentru ca in acest dosar se face referire la altul, s.a.m.d. Citeste dosarul "Incident", dupa care dosarul "Commander". Acum ia informatii din dosarele "Stenberij", "Rosenkrantz" si "Westin".

Mergi in orasul Borgafjall, du-te la politie, dupa aceea la magazin (shop). Acum intoarce-te la UMEA si mergi in orasul Storuman, caut-o pe Anna si examineaza obiectele pe care ti le da. Cind te intorci, suna-l pe Sir Anthony Plumb ca sa-i dai raspunsurile corecte:



Faulkner / Swedish / Nilson / Stenberij / Fingerprint / Gaza / False Flag.

Alte actiuni care necesita o deosebita atentie: Cazul Abbs, primul, la "Advise course of action", selecteaza "Others" si spune "Entrap", "Stanistav".

La un moment dat incepe sa te sune un individ Bracton care se plinge ca unul din angajatii lui sufera de o boala psihica. Thorn nu sufera de nimic dar seful lui (Bracton) a fost vazut la un templu satanic dansind dezbracat in jurul unei capre de plastic, asa ca suna la Medical Security si raspunde: "Bracton", "Satanic".

Cu mult noroc, primesti codul pentru partea a doua dar intr-o forma ciudata. Codurile date de calculator se foloseau pe documentatia originala si astfel pentru al doilea joc se obtine "ASPEN".

THE BOMB

Aceasta este partea a doua a jocului, in care trebuie sa mergi pe urmele celor cinci spioni sovietici.

Jocul incepe in biroul tau din Gordon Street. Acolo se afla o haina agatata in cuier, un terminal si un sertar incuiat. Examineaza haina ca sa primesti cheia de la sertarul biroului. In sertar gasesti un portofel si o harta a metroului.

Meniul de miscare prezinta o mica problema: sagetile sint inversate ca sa te deruteze; pentru a merge in nord, foloseste sageata de jos si invers. Daca te ui ti atent, vei vedea ca sagetile sint orientate din exterior spre interior. Deci, cind vei spune sa mergi in vest (W), foloseste sageata din dreapta.

Plimba-te pe tot etajul, gaseste un calculator, ia-l cu tine si acum cautu biroul "The security office". Pe coridor se afla un lift care pentru a fi utilizat cere un cod (ASPEN).

Acum poti iesi din cladire pentru ca ai fost "avansat" la controlul vamal al porturilor si a aeroporturilor (ce cuplita degradare...)

Afara, in strada, nu incearca sa traversezi pentru ca vei fi calcat de o masina. Du-te la metrou, cumpara-ti bilet. Ca sa intri pe peron, nu trebuie sa arati biletul dar la iesire ti-l cere controlorul si daca nu-l ai, te baga la pimaie. Ca sa nu-ti

pierzi banii la metrou i esind accidental, trebuie sa stii ca dupa ce ai luat bilet, pe meniul de miscare apar trei directii: doua opuse si una perpendiculara pe ele. Cea perpendiculara este iesirea iar celelalte doua, peronele.

Acum mergi cu metroul pina la Westminster. Iesi din subterane si mergi prin zona pina cind dai de strada Kennington Road. Intra in cladire, foloseste legitimitatia pentru ca paznicul sa te lase sa intri. Acum cautu-ti biroul (east). Iesi din birou, uite-te la lift (codul este EPC) si mergi la subsol de unde iei un pistol.

Urci la etajul 2, intri la "Special Projects", vorbesti cu omul de acolo si iei urmatoarele obiecte: GEIGER COUNTER, BRIEF CASE si AQUALUNG.

Pentru a face rost de bani iti trebuie o autorizatie pentru banca, asa ca intra in "Small office" si vorbeste cu secretara. Cind ea te intreaba ce vrei, spune-i "AUTHORISATION". Acum coboara la etajul 1, mergi in "Communication center". Aici este un telemprimator care iti spune ca o banda terorista, pe nume "Red November" a plecat din Bermerhaven spre o destinatie necunoscuta. Obtinind aceasta informatie esentiala, du-te in "Computer room", unde un programator se joaca. Vorbeste cu el, spune-i ca vrei sa faci o investigatie in legatura cu "BREMERHAVEN". Acum a fost activat un program de investigare. Rezultatele acestui program vor fi afisate pe imprimanta din "Printer room". Pe imprimanta incep sa apara tot felul de date despre vapoarele plecate din Bremerhaven. Unul trebuia sa soseasca la Bristol, iar celalalt la Harwich. Ar trebui sa-ti notezi numerele de telefon de la cele doua porturi, dar m-am ocupat eu de treaba asta: BRISTOL HARBOUR - 02726514 si HARWICH HARBOUR - 0255502.

Ca sa dai telefon, trebuie sa mergi la "Communication center". Daca suni la Harwich, afli ca Auslander n-a plecat inca de acolo, dar ca Mistral trebuie sa soseasca astazi in portul Bristol la locul 7.

Coboara la parter, intra la tine in birou ("Your new office") si lasa acolo urmatoarele obiecte: KEY, TUBE MAP, COMPUTER, GEIGER COUNTER, BRIEF CASE si AQUALUNG.

Iesi din cladire si mergi la "Parliament Square", intra in banca, du-te la biroul "Account office" si foloseste autorizatia de la secretara. Acum esti mai bogat cu 200 de lire...

Mergi cu metroul la "Paddington", du-te la casa de bilete a garii, selecteaza meniul de miscare si uita-te in ce directie este peronul, dar nu merge pe peron fara bilet pentru ca o vei pati! Cumpara-ti bilet pentru Bristol. Dupa ce te-ai dat jos din tren, iesi din gara si cauta statia de autobuz (platforma 1).

Dupa ce te dai jos din autobuz, mergi la "Entrance", vorbește cu paznicul. El iti va spune

unde sa gasesti vasul, dar nu te lua dupa indicatiile lui (pentru a gasi vasul intr-un timp record, mergi de la camera paznicului in urmatoarea directie: E, S pina cind ajungi la "Perimeter Fence" si dupa aceea in est, pina cind vezi vaporul (localita "Docks side"). Urca pe vapor si vorbește cu capitanul. El va spune ca a

avut la bord trei barbati si o femeie, dupa care iti da o bucată de hirtie pe care au uitat-o. Hirtia reprezinta "harta" zonei in care nu ai acces din orasul Faslane.

Intoarce-te la "Entrance", folosește legitimatia. Acum paznicul va spune ca cei patru teroristi s-au suit intr-o masina cu numarul "B176 LMS", si ca va suna politia pentru tine. Intoarce-te la Londra, in biroul tau. Pe birou vei gasi un raport (diste-l). Afai astfel ca masina a fost vazuta linga "Notting Hill". Suna-l pe DI Forbes la 427010. Forbes iti va spune ca teroristii sint intr-o casa pe "Moscow Road" si ca o masina te va astepta la iesirea din metrou. Mergi cu metroul la "Notting Hill", iesi afara si asteapta la "Notting Hill Gate", de unde te va lua o masina a politiei ce te va duce in "Moscow Road", in fata casei unde sint teroristii. Urca la etaj si impusca teroristul de acolo, examineaza cadavrul pentru a gasi o bucată de hirtie taiata dintr-un ziar, in care scrie despre o vizita a membrilor Comunitatii Europene la Tunul Londra.

Mergi cu metroul la "Tower Hill". Dupa ce arati ghidului legitimatia, descoperi doi oameni

suspecti. Dupa o lupta scurta si violenta, descoperi asupra cadavrelor o alta hirtie taiata dintr-un ziar cu data "12 MAY 1967". Aceasta data este codul de la dulapul in care se afla bomba in partea a treia.

Te intorci la tine in birou, te duci la "Printer room". Pe imprimanta apare raportul despre incidentele in legatura cu marinarii straini:

la GLASGOW - 0412026 si la DOVER - 03042078.

Sunind la Dover, afai ca acolo a fost omorit un marinar sovietic. Mergi la "Victoria Station" si cumpara un bilet pentru Dover. In parcaul din fata garii te ia o masina a politiei care te lasa in fata sectiei. Pe Dover High Street este un magazin de la care trebuie sa cumperi saibe (washers). Dupa ce ai iesit din magazin, cauta statia de benzina de unde vei lua o surubelnita.

Acum intra in sectia de politie, vorbește cu omul de la birou. Acesta te va duce la "Interview room", unde zace cadavrul marinarului. Printre obiectele lui sint si niste discuri metalice pe care trebuie sa le iei. Lasa jos saibele si ia discurile.

Mergi sa vorbești din nou cu poliistul de birou, care te va intreba daca vrei ca o masina sa te duca inopoi la gara. La masina si intoarce-te la Londra. La metroul si coboara la statia "Oxford Circus". In zona, foarte aproape, este un magazin cu echipament fotografic. De aici cumpara un aparat de fotografiat (camera).

Mergi la Universitate (pe Goodge Street) si intra in laboratorul de fizica. De aici ia cartea si du-te in laboratorul de metale grele. Vorbeste cu Wynne-Evans pentru a afla ca discurile sint o componenta a bombei atomice. El iti va da o hirtie care-ti arata cum puterea de emisie radioactiva scade cu patrulau distanței. In laboratorul de limbi straine afai ca "SVETOFOR" (avintul pe care ti-l a spus Boris Pasternak in partea I, inainte de a muri) este cuvintul rusec pentru semafor.

Te intorci la biroul tau din Kennington Road si lasi aici surubelnita. Urca la etajul 1, in camera cu imprimanta, pentru a afla ca la centrul de presa din Heathrow sint niste ziaristi estici cam dubiosii. Coboara la tine in birou, ia BRIEF CASE, du-te cu metroul la South Kensington.

Aici schimbă linia si coboara la Boston Manor. Intra in magazinul de electronica unde-l vezi pe un fost angajat de la MIS. Vorbeste cu Crick, el iti va lua servietă, dindu-ti in schimb un emitor si un receptor.

La metroul si coboara la Heathrow. In "Conference center" fotografiază-i pe cei de acolo si intoarce-te in biroul tau. In birou lasa aparatul de fotografiat, mergi la etajul 2 in biroul lui "C". El iti va spune ca trebuie sa cumperi niste flori din cartierul Barbican.

Din pricina unui BUG care a aparat cind jocul a fost spat, calculatorul se reseteaza in acest cartier, daca nu mergi cum trebuie. De asemenea, din pricina soelutiei BUG, jocul nu poate fi terminat decit in proportie de 91% (te sfatuisce sa salvezi jocul inainte de a iesi din metrou).

Totusi, ca sa nu se reseteze, in Barbican folosește urmatorul drum: N, 7**W (mergi in vest de 7 ori).

De aici cumpara niste flori si mergi in directia S/S/E/S/W/W/N/S/N/S/E/E/W. Acum ai ajuns la o taraba care vinde ghiduri turistice, carti si ziare. Cumpara: GUIDE, BOOK, PAPER. Ca sa te intorci la statia de metrou, uita-te in ghid.

Intoarce-te la birou, lasa cartea acolo, folosește ziarul si arunca-l jos. Urca in biroul lui "C" si vorbește cu el. Te va duce jos la arhive, unde o functionara iti va spune cine este in fotografie. Du-te in birou, ia contorul Geiger si mergi la Heathrow. Cind ajungi acolo, folosește emitorul (traeoc brug) si urmareste-l pe Winkler. Dupa ce ai ajuns in Faslane, umbra prin oras pina cind gasesti un paznic in fata usii (drumul optim este S/S/W/W). Nu te va lasa sa treci, dar iti va da informatii despre cladirile din zona respectiva (intreaba-l despre zona B5).

Acum, daca ai rezolvat 91% din joc, poti resetea calculatorul pentru a încarca partea a treia.

THE S.A.S. ASSAULT

In partea a treia se folosește waste datele obtinute in celelalte doua parti.

Bomba se afla in cladirea "Tiptree". Daca nu dai codul de acces corect, dupa trei încercari, jocul se reseteaza. Dupa ce a pornit, trebuie sa echipezi membrii trupei. Cel mai eficient este in modul urmat: primul cu pistol si grenade, al doilea cu "Wingmaster door-opening pumpgun", iar pe toti ceilalti cu pistoale si grenade.

Acum calculatorul va cere in ce camera sa intre fiecare. Pune-i pe toti sa intre in camera "E". Putem incepe actiunea! Pentru a dezamorsa bomba, trebuie să omori toti agentii K.G.B. din cladire. Pentru aceasta arunca cit o grenada inainte de a intra in fiecare camera.

Cind incepi jocul, trebuie intii sa omori agentul din camera nordica (arunca o grenada - PULL PIN / THROW GRENADE NORTH). Acum intoarce-te in sud unde sint agentii echipii si mergi in vest (nu inainte de a arunca o grenada). Ai ramas fara grenade. Mergi in sud (cu noroc, iti poti omori pe cel de acolo cu pistolul). Urmareste cu atentie mesajele pentru ca s-ar putea sa muriti amandoi. A venit roful celui care trebuie sa deschida usa. Mergi in nord si tasteaza: "FIRE AT DOOR".

Alarma suna si casa este din nou impinzita de agenti K.G.B. Mergi in sud (cu putin noroc vei omori agentul de acolo), mergi in vest s.a.m.d. pina mori. Tine minte camera in care ai murit si daca spionul de acolo a murit sau nu pentru a nu risipi grenade. Cu ceilalti, mergi in toate celelalte camere pina cind cureti casa de spioni. Poti merge in camera cu bomba numai dupa ce te-ai asigurat ca nu mai este nimeni in cladire. Dupa ce intri in camera, scrie: "EXAMINE CABINET", "EXAMINE KEYPAD", "USE KEYS". Acum calculatorul cere codul obtinut in partea a doua de la spionul din Tower Hill (12051987).

In dulap se afla dispozitivul nuclear iar pe detonator, patru butoane care clipec. Pentru a deschide capacul detonatorului, scrie: "TOUCH KEYS". Ordinea este "RYG" (rosu, galben, verde - semafor). Capacul se deschide dar ceasul incepe sa ticăie. Trebuie sa tai UN SINGUR fir (cel rosu) - "CUT WIRE".

Acum, ca bomba a fost dezamorsata, te poti bucura alaturi de mine ca ai mai terminat o aventura palpabila...



LORD OF MIDNIGHT

-soluție completă-

EMIL MATARA

Cînd a fost lansat pe piața prima dată la mijlocul anului 1984, "Lords of Midnight" a deschis o epocă nouă în arhitectura jocurilor pe Spectrum, raminind pînă astăzi unul din cele mai bune jocuri concepute vreodată.

Scopul jocului este simplu: alungă-l pe regele vrajitor Doomdark și restaurează pacea în ținutul lui Midnight. La începutul jocului, jucătorul controlează patru personaje: Luxor the Moonprince, fiul sau Morkin, Corleth the Fey și Rorhron inleptul. Computerul îi joacă pe Doomdark care comandă 250.000 de Iceguards (luptători) și pe infortorul Ice Fear care subminează carajul armatei tale și poate cauza chiar dezertări pentru a se alătura de partea lui Doomdark. Auspiciile nu par prea bune dar, cu un plan chibzuit cu multă atenție, este posibil nu numai să-l înfrîngi pe Doomdark dar și să-i "cureți" pe toți cei 250.000 de Iceguards.

The Free are două avantaje distincte sub forma lui Luxor și a lui Morkin. Ca un Moonprince, Luxor detine Moon Ring care îi dă puteri deosebite de clarviziune și comandă. Aceasta îi permite să comande și să privească prin ochii personajelor care sînt de partea lui. Cîteva personaje au propriile lor individualități și altele comandă armate mari.

Alte personaje pot fi recrutate de partea ta folosind personaje loiale tie. Într-un relativ scurt interval de timp este posibil să aduni o armată destul de mare.

Deasemenea, the Moon Ring se comportă ca un scut împotriva lui Ice Fear. Cu cît de aproape va fi un personaj sau o armată de Luxor, cu atît va fi mai slab efectul demoralizator al lui Ice Fear. Există un singur dezavantaj: Doomdark poate să simtă căldura generată de Moon Ring așa că oricînd poate să-și dea seama de locul precis în care se află purtătorul. Morkin este singurul personaj din Midnight care este capabil să reziste influenței lui Ice Fear, așa că va fi folosit în diferite misiuni periculoase drept în inima teritoriului lui Doomdark fara să fie demoralizat.

THE EVIL DOOMDARK

Sînt două modalități să-l învingi pe Doomdark. PRIMA este să distrugi Ice Crown, sursa puterii lui Doomdark. Asta poate fi îndeplinită numai de Morkin. The Ice Crown se găsește în Tower of Doom lînga fortăreața principală a lui Doomdark la Ushgarak în Plains of Despair. Aceasta

tentativa este mai mult decît o aventură și plasează accentul mai mult pe cercetări decît pe forța militară.

A DOUA modalitate este de a pune mina pe Citadel of Ushgarak. Asta presupune recrutarea de partea ta a mai multor lorzi cu tot cu armatele lor. Întreaga campanie la scara militară este cea mai dificilă și consumă cea mai mare parte din timp dintre cele două modalități. Totuși, flexibilitatea jocului permite jucătorului să schimbe din mers strategiile la momentul potrivit.

Pentru că Doomdark să învingă, el trebuie să îndeplinească două sau trei scopuri: mai întîi, să-l ucidă pe Morkin - atît timp cît Morkin este în viață, jocul continuă. În al doilea rînd, ori îl ucide pe Luxor, sau capturează Citadel of Xajorkith (care se găsește în sudul hartiîi). O dată ce Luxor este mort, jucătorul pierde controlul asupra tuturor celorlalte personaje, cu excepția lui Morkin. Morkin poate să recapete controlul asupra celorlalte personaje recrutate găsind Moon Ring. Din nefericire, imediat ce Morkin detine Moon Ring, Doomdark își dă seama de locul unde se află, asadar quest-ul lui Morkin devine aproape imposibil.

CUM "MERGE" JOCUL

Lords of Midnight cuprinde 4000 de locații și 32000 diferite vederi. Screen-ul arată vederea prin ochii unui personaj de la locația personajului curent în direcția în care este cu fața. De cîte ori un personaj se mișcă spre o locație diferită sau cînd își schimbă direcția în care este cu fața, screen-ul se schimbă pentru a arăta nouă vedere. Jocul are loc ziua și noaptea. În timpul zilei poți să misti unele sau toate personajele (împreună cu toate armatele pe care le comanda) sub steagul tău. Distanța pe care un personaj o poate parcurge depinde de combinația de relief a terenului pe care îl are de parcurs, starea lui de sănătate generală sau dacă merge pe jos sau calare.

Ori de cîte ori un personaj se mișcă N, S, E sau W el se mișcă o distanță de o leghe. Dacă el se mișcă în diagonală (NE, SW, NW, SE) călătorește

la o mișcare, 1,4 leghe. De altfel, dacă se mișcă în diagonală le ia mai mult timp și le ține mai puține ore de lumină pentru restul călătoriei pînă se lasă noaptea.

Odată ce un personaj și-a consumat toate orele de lumină ale zilei sau a angajat o lupă cu una din armatele lui Doomdark, screen-ul devine negru indicînd noaptea. Exceptînd unele situații excepționale, acest personaj nu mai poate întreprinde nimic pînă a doua zi. Odată ce ai mișcat toate personajele pe care le-ai intenționat, apasă tasta Night. Rezultatul oricărei batalii este arătat în zorii zilei următoare.

Poporul din ținutul Midnight poate fi mai pe larg în trei categorii: The Foul, The Free and The Fey.

The Foul - sînt formați din cavaleria și războinicii Iceguard ai lui Doomdark. Ei sînt în număr de 250.000 și nici unul dintre ei nu poate fi recrutat de partea ta.

Se află mulți Lords of the Free. În mod general ei pot fi găsiți la cîtele în sudul ținutului Midnight și prin împrejurimi. Unii din acești lorzi pot fi recrutati de către Luxor și de obicei de oriare alt Lord of Free recrutat anterior sub flamura lui Luxor. Lorzii recrutati din împrejurimi au armate mici și sînt mai puțin folositori în luptă decît cei din cîtele.

The Fey trăiesc exclusiv în pădurile din Midnight. Lor nu le place să se amestece în afacerile celor din Free dar nu-l iubesc deloc pe Doomdark. The Fey pot fi ademîniți numai de alti Fey. Jucătorul îi va incredinta această misiune lui Corleth. The Fey pot să meargă prin păduri mai repede decît oriare alte personaje din Midnight. Este important să observăm aici că armatele lui Doomdark nu se aventurează niciodată prin păduri.

Deși Doomdark controlează nordul ținutului Midnight, aici mai sînt cîteva lorzi care au ramaș ferm neutri în această regiune, dar ei trebuie recrutati mai devreme în cursul jocului, altfel vor fi înfrînti de armatele lui Doomdark. Dintre aceștia Lord Dreams (un Fey) este unul din cei mai folositori ca și Lord Gloom (un Free Lord). Alte personaje ce pot fi recrutate pentru a te ajuta la alungarea lui Doomdark sînt: unul din

WISE, un dragon, un Skulkrin și The Utarg of Utarg. Acesta din urmă este "nealinat" dar poate fi ademenit sa lupte împotriva lui Doomdark de către Luxor. Atenție însă, dacă Ice Fear devine prea puternic, el ar putea dezerta pentru a trece de partea lui Doomdark.

În sfârșit, Midnight n-ar fi un tinut autentic dacă n-ar mînașna prin el și ceva animale salbatice: lupi, dragoni și Skulkrin-i pot cîteodată sa sara la gîtul unor calatori singuratici.

SA INCEPEM !

Jocul începe cu cele patru personaje ale tale la Tower of the Moon, în The Forest of Shadows (partea vestică a hartiî). Cel mai bine este să începi jocul încercînd să îndeplinești ambele obiective, asta pentru a pastra deschise opțiunile pentru orice împrejurare, dacă ceva nu merge cum trebuie. Cel mai bun lucru pentru Morkin este sa se apropie de Tower of Doom (partea de vest a hartiî). Farflame the Dragonlord și Fawkrin the Skulkrin pot să-l ajute pe Morkin în quest-ul sau și ambele aceste personaje pot fi găsite de-a lungul drumului. Farflame poate fi găsit la Tower of Dodrak în muntii Dodrak în timp ce Fawkrin de obicei este găsit calatorînd prin Plains of The Moon (tinutul Moon este foarte frumos de privit).

Deasemenea este demn de luat în seamă o calatorie mai pe îndelate prin Forest of Lothboril pentru a-l recruta pe Lord Lothboril care poate pune la dispoziție o mică armată pentru protecția lui Morkin.

Finalul calatoriilor către Tower of Doom trebuie făcut de Morkin singur. Orice armată care îl însoțește pe Morkin riscă sa fie spulberată de forțele lui Doomdark și sa puna misiunea în pericol. Cînd îl controlezi pe Morkin este bine sa eviti sa te lupți cu cineva, de la armatele lui Doomdark pina la lupi, dragoni sau Skulkrin-i. Cînd repurtezi o victorie militara primul lucru pe care trebuie sa-l faci este sa recrutezi cît mai multi lorzi și armate posibile. Este important sa aperi fiecare citadela și sa te feresti de forțele lui Doomdark fara multi aliați de nădejde, asa ca datorita marimii impresionante a jocului este bine sa-l lasi pe Doomdark sa alerge degeaba de colo-colo și în acest timp sa pui mina pe cît mai

multi lorzi. De asemenea, o buna strategie este sa-i împrastii fortele lui Doomdark pe o suprafata cît mai mare.

Cea mai buna idee pentru a recruta un numar cît mai mare de lorzi și armate cît mai repede este de a împrastia personajele tale si sa le trimiti în diferite directii. Cînd ai recrutat deja mai multe personaje, trimite-te si pe acestea în alte directii pentru a recruta alte personaje la rîndu lor. În asa fel poti împinzi sudul tinutului Midnight de personaje și armatele lor în decurs de cîteva zile.

Cînd crezi ca ai recrutat destul lorzi și armate, alege un loc de întîlnire (citadela din Ithrom în Plains of Ithril este un loc bun). Lasa toate personajele tale aici și îndreapta-te apoi în viteza spre Ushgarak. Asigurîndu-te ca ai lasat în urma ta celelalte personaje la intervale regulate asa incît sa fie gata pentru batalia finala.

De exemplu, la începutul jocului trimite-l pe Corleth cîteva leghe la North în padurea Shadows. Aici îl găsește pe Lord Shadows - pe care îl recrutează. Shadows poate fi folosit ca escorta pentru Morkin. Apoi trimite-l pe Corleth în The Forest of Thrall ca să-l recruteze pe Lord Thrall și apoi mai sus către Forest of Whispers ca să-l recruteze pe Lord Whispers. În final trimite-l la citadela din Ithrom sa astepte alți lorzi și armate.

Rothron trebuie sa fie trimis spre NE să recruteze pe Lord Blood apoi amîndoi trebuie trimisi SE să-l recruteze pe Shimeril. Feriti-va sa lupti orice personaj sau armata prin trecătoare dintre muntii Dodrak și Ithril. Doomdark are o enorma forta militara stationata aici care avanseaza cu rapiditate spre sud, decîndî orice găsește în calea ei.

Gineva poate fi trimis la Citadel of Dreams să-l recruteze pe Lord of Dreams înainte de a merge la Ithrom, în timp ce alții pot sa mearga la Mountains of Kumar să-l recruteze pe lorzii Marakith, Kumar și Herath. Cînd îl iei pe Lord Dreams către Citadel of Ithrom, ia-l și pe Lord Athoril în drumul tau.

Luxor trebuie trimis în SE să-l recruteze pe Mithrag apoi în SW să-l recruteze pe Gard. Acum trimite-l pe Luxor către E spre Xajorkith recrutînd pe toti lorzii întîlniti pe drum.

Dacă te afli după o rapida victorie militara, Xajorkith va trebui sa fie abandonata. Pentru a

apara aceasta citadela trebuie o forta substantiala și lasînd în spate o armata asa de mare iti va reduce substantiala eficienta în lupta în drum spre Ushgarak. De altfel, cu cit Doomdark ia în stăpînire mai mult din tinutul Midnight, Ice Fear devine din ce în ce mai puternic.

Du-l pe Luxor prin Forest of Dregrim și recruteaza-l pe Lord Dregrim înainte de a te apropia de Utarg of Utarg. Apoi îndreapta-te spre Ithrom.

Îndata ce toate armatele (sau toate armatele pe care le-ai folosit pentru compania militara) s-au adunat la Ithrom, mai pierzi puțin timp sa te organizezi în asa fel incît cei mai vitezi lorzi sa aiba cele mai mari armate. O data ce ai terminat toate cele de mai sus esti gata pentru asaltul final asupra lui Doomdark. Noroc deci - se pare ca ai mai multa nevoie ca orînd în acest joc.

TASTELE

- E - Look Displays - iti arata privirea ochiului personajului curent în directia în care este cu fata. Cîteva rînduri de text apr în partea de sus a ecranului care detaliaza locatia unde te afli. În timpul optiunii Look poti sa rasucesi un personaj sau priveasca în alta directie folosind Busola (tastele aferente - mai jos).

Tastele 1 - 8 - Busola corespunde la 8 pozitii ale busolei. Folosite împreuna cu optiunea Look, arata: 1=North 2=North-East 3=East 4=South-East 5=South 6=South-West 7=West 8=North-West

- W - Night - apasa aceasta tasta după ce ai rezolvat toate problemele zilei. În acest timp Doomdark va face miscările sale. Rezultatul oricarei batalii este aratat în zorii zilei urmatoare.

- M - Select - iti arata o lista a personajelor pe care le ai sub control împreuna cu tastele cu care poti să-l selectezi. Cînd una din tastele selectate este apasata, screen-ul se schimba imediat pe optiunea Look a personajului selectat. Luxor, Morkin, Corleth și Rorhron au selectia lor proprie a tasteror care este disponibila fara a mai trece prin optiunea M Select. Deci:

C - Luxor; V - Morkin; B - Corleth The Fey; N - Rorhron The Wise.

- O - Move - Misca personajele selectate o locatie înainte în directia în care sînt cu fata. Aceasta optiune nu este disponibila dacă personajul este epuizat fizic pentru a se mai misca, sau dacă drumul este blocat de un inamic sau o armata nercrutata inca sau de animale salbatice.

- T - Choose - prezinta o lista de optiuni speciale neacoperite de notiunile de baza Look și Move.

Aceste optiuni speciale depind de situatia în care se afla personajul curent selectat. Aceste optiuni pot cuprinde: afla locatia curenta unde se afla, la un moment dat personajul, ascunde-te (disponibila numai pentru personaje singure, fara armate), ataca un inamic, recruteaza un Lord, repara daunele s.a.m.d. Alegeți-le optiunilor mai reflecta de asemenea caracterul și personalitatea personajelor. De exemplu, un caracter las n-ar fi dispus sa atace un inamic chiar atunci cînd este încercut.

- R - Think - cînd este apasata aceasta tasta, foarte mult din screen se umple cu text. Acesta va arata detalii privind personalitatea personajului selectat, starea lui de sanatate, locatia unde se afla, armatele pe care le conduce, bataliile duse în ultimele 24 ore și locatia imediat următoare din fata lui.

- D - Load - esti întrebata dacă vrei sa încarci jocul salvat anterior. Raspunde folosind Yes/No prin taste. Dacă este "Yes" porneste banda pe care se afla jocul salvat anterior. O data încarcat, jocul porneste exact de la momentul în care l-ai lasat data trecuta.

- S - Save - salveaza pe caseta pozitia curenta. Cînd este apasata aceasta tasta, apare un screen care iti spune ce sa faci în continuare. O data ce un joc a fost salvat, computerul iti cere sa verifici ce a salvat. Intraoare-te cu banda în pozitia de unde a început salvarea și apasa "Play". Data din jocul Lords of Midnight este salvata cu Header asa ca nu uitati sa dati o eticheta. Este de

asemenea recomandat sa pastrati jocuri salvate separat pe diferite casete.

Lords of Midnight contine atit de multe Data incit nu mai este posibil sa gasim locatii in RAM pentru a tine o copie a conditiilor de start ale jocului in asa fel incit daca ai dat gres pe parcurs sa-l mai reiei in aceleasi conditii ca mai inainte. De altfel, poti sa reiei jocul la simpla apasare a unei taste. In locul acestei optiuni extreme, poti sa incarci din nou intregul joc in cel vechi sau sa incarci jocuri salvate anterior in diferite faze. Daca crezi ca esti inca incepator si ai nevoie de cam multe starturi noi, atunci salveaza pe casete

mai multe jocuri in faza incipienta ca sa ai de unde alege apoi.

- G - YES
- J - NO

Si cu asta va doresc "HAPPY ADVENTURING FIGHTS AND TAKE CARE !"
Sa speram ca in curind va dau si rezolvarea la continuarea acestui magnific joc - "Doomdark's Revenge" - care este, va asigur, cel putin la fel de buna.

Bye, bye !!!

TIPS &



Tricks

CARACTERE SI... CARACTERE

by Andrei Columban

Programul urmtor permite scrierea cu caractere inclinate sau cu caractere "fantoma". Pentru cei care dispun de programul Art Studio, se poate crea un set de caractere de orice forma si de orice inclinare doriti cu ajutorul acestui program. Apoi se salveaza setul de caractere pe caseta, utilizind optiunea "Save file..." din meniu.

Cind dorim sa-l utilizam, se incarca de pe banda in memorie cu LOAD™ CODE si se dau comenzile:

POKE 23606, (L din "adresa"):POKE 23607, (M din "adresa")-1
unde M si L reprezinta Most Significant Digit, respectiv Less Significant Digit din "adresa", adica:
adresa = L+256*M

10 CLEAR 59999

20 FOR i=60821 TO 60879: READ k: POKE i, k: NEXT i

30 FOR f=60905 TO 60942: READ m: POKE f, m: NEXT f

40 DATA 1, 0, 3, 17, 96, 234, 33, 0, 61, 237, 176, 33, 96, 233, 34, 54, 92, 201

50 DATA 205, 128, 237, 33, 88, 237, 1, 248, 2, 126, 43, 86, 35, 178, 229, 33, 0, 61, 9, 86, 225,

170, 119, 43, 11, 120, 197, 32, 236, 33, 96, 234, 1, 249, 2, 17, 95, 234, 237, 176, 201

60 DATA 205, 149, 237, 33, 96, 234, 1, 248, 2, 125, 61, 230, 6, 87, 203, 42, 126, 245, 62, 0, 178, 241, 40, 5, 203, 39, 21, 32, 251, 31, 119, 35, 11, 120, 177, 32, 228, 201

Observatie:

RANDOMIZE USR 60839 - scriere "fantoma"

RANDOMIZE USR 60905 - scriere "inclinata"

RANDOMIZE USR 60821 - scriere normala

A nice cool 'YO' goes ta ya from Danny Kid (ex - da best in 64's), now havin' da hottest stuff on PC !!!

OK, ortaci butonari... Almanahul asta este pur si simplu invadat de 'spectrum'.

Nu vreau sa va simtiti descürajati, dezamagiti sau (Doamne fereste!) umiliti pentru ca aveti C-64 (165x200x16, 3 canale de sunet + joystick). Este adevarat, nu prea au aparut multe POKE-uri de C-64 in numerele revistei noastre, dar eu personal va promit ca voi incerca sa "corectez" acest neajuns, sustinind (incepind cu acest almanah si continuind cu numerele

viitoare ale revistei), propria mea rubrica de TIPS & TRICKS...

Iata un amanunt important. Reset-ul la C-64 nu sterge memoria, ci doar reseteaza VIC-ul, SID-ul si vectorii de sistem din pagina zero. Ca atare, putem relua jocul (in 99% din cazuri), printr-o simpla comanda SYS !... Reset inseamna scurtcircuitarea pinilor 1 si 3 din User-Port (situati pe partea de sus a mufeii, stind in fata calculatorului, privind de sus si numarind de la dreapta spre stanga). "*" inseamna incarcarea jocului + RUN + RESET. Apoi, introduceti POKE-urile si reponiti jocul prin SYS-ul indicat. Simplu, nu ? (aveti insa mare grija sa atingeti EXACT pinii indicati, altfel pot apare diferite probleme neplacute).

1. 1942 (*)

- vietii infinite = POKE 5806,234:POKE 5807,234
 - anulare coliziune sprite-uri = POKE 3237,169:POKE 3239,0:POKE 5765,234:POKE 5766,169:POKE 5767,0
 - restart = SYS 2640

2. 1943 (*)

- vietii infinite = POKE 34864,234:POKE 34865,234:POKE 34866,234:POKE 34867,234:POKE 34868,234
 - anulare coliziune sprite-uri = POKE 39312,208
 - energie infinita player #1 & #2 = POKE 43368,96 / POKE 43405,96
 - sectorul de start (0-31) = POKE 32771,x
 - restart = 32768

3. ACE

- Pentru a zbura cu 2000mph fara a folosi combustibil, zburati la o altitudine minima de 51000 feet, opriti thrust apoi, cind indicatorul arata drept in jos, mariti thrust la maximum pina cind viteza ajunge 1700, opriti thrust, acum avind 2000mph.

4. ACE II - Pentru vietii infinite, scrieti in tabela de high-score numele hamsterului programatorilor - "Dusty Bug".

5. ALIENS

- Pentru a avansa la urmatorul nivel, apasati tasta RE-STORE si apoi (CTRL).

6. ARCANA (*)

- vietii infinite = POKE 12933,0:POKE 12934,2
 - timp infinit = POKE 28465,76:POKE 28466,70:POKE 28467,10
 - restart = SYS 4096

7. ARKANOID II - Revenge Of

Doa - Pentru vietii infinite, introduceti in tabela de high-score, "DEBBIE S".

8. ARMALYTE (*)

- invincibilitate = POKE 60121,96:POKE 40960,120:POKE 1024,120:POKE 1025,169:POKE 1026,54:POKE 1027,133:POKE 1028,1:POKE 1029,76:POKE 1030,0:POKE 1031,160
 - restart = SYS 1024 (nivelul 1 va arata stricat, dar celelalte vor fi OK)
 - muzica :
 '0 POKE 54296,15:SYS 49152
 20 SYS 49241
 30 FOR a=0 TO 5:NEXT a
 40 GOTO 20

9. BLUE MAX (*)

- combustibil nelimitat = POKE 17925,173
 - bombe nelimitate = POKE 25584,173
 - no damage = POKE 17438,0
 - restart = SYS 32768

10. BMXKIDZ (*)

- timp nelimitat = POKE 9004,234:POKE 9005,234:POKE 9006,234
 - sabotare computer = POKE 10723,0
 - restart = SYS 24586

11. BOMB JACK (*) - cu restart

inclus pentru fiecare tip
 - anulare coliziune sprite-uri = POKE 5693,255:POKE 5694,255:POKE 5695,255:SYS 2096
 - vietii infinite = POKE 5112,0:SYS 3101
 - "fat" Jack = POKE 3382,96:POKE 53271,255:POKE 53277,255:SYS 2096
 - Jack va sta si va asculta muzica = POKE 5112,234:SYS 3101
 - remix muzica = POKE 5115,123:POKE 5112,123:SYS 3101

12. BOMB JACK 2 (*) - cu restart

inclus pentru fiecare tip
 - energie infinita = POKE 10715,234:POKE 10716,234:POKE 10717,234:SYS 15146
 - vietii infinite = POKE 7053,200:SYS 39712 sau POKE 7053,200:SYS 3303
 - sprite-uri enorme = POKE 3382,96:POKE 53271,255:POKE 53277,255:SYS 3303

13. BONECRUNCHER

password-urile pentru nivelele 2-22
 - Golemstench / Morphicle / Golem-killer / Scarab / Webcodeath / Monsterparty / Caveofdoom / Underground / Deathchamber / Golemscave / Hornslut / Slimehole / Bloodsmell / Bonepowder / Nightmare / Monsterbreed / Thunderstorm / Creepycave / Liquidisation / Megamaze / Stratagem.

14. CYBERNOID

- vietii infinite = redefiniti tastele in ordinea Y X E S
 - muzica
 10 FOR a=49152 TO 49190:READ b:POKE a,b:NEXT a

20 INPUT"Melodia 0-1",m
 30 POKE 49158,m:SYS 49152
 40 DATA 120, 169, 53, 133, 1, 169, 0, 32, 0, 174,173,18,208,201
 50 DATA 100, 208, 249, 238, 32, 208, 32, 152, 174, 169, 1,141,32
 60 DATA 208,206,32,208,76,10,192

15. CYBERNOID II (*)

- vietii infinite + start de pe orice nivel
 10 FOR a=272 TO 316:READ b:POKE a,b:NEXT a
 20 INPUT" Nivelul",l
 30 POKE 310,l:SYS 272
 40 DATA 32, 86, 245, 169, 30, 141, 187, 4, 169, 1, 141, 188, 4,96,169,76
 50 DATA 141, 24, 2, 169, 48, 141, 25, 2, 169, 1, 141, 26,2,76,0,2
 60 DATA 169, 165, 141, 237, 78, 169, 0, 1, 141, 227,7,108,252,255
 - vietii infinite (mai simplu) = redefiniti tastele in ordinea Y G R O sau O R G Y - muzica
 10 FOR a=49152 TO 49190:READ b\$
 20 l=ASC(LEFT\$(b\$,1)):i=l-55:IF l THEN i=l+7
 30 r=ASC(RIGHT\$(b\$,1)):r=r-55:IF r THEN r=r+7
 40 v=(l*16)+r:POKE a,v:NEXT a
 50 SYS 49152
 60 DATA 78, a9, 0f, 8d, 18, d4, a9, 17, 8d, 14, 03,a9,c0,8d,15,03
 70 DATA 58, a9, 4b, 8d, b5, dc, 60, a9, 35, 85, 01,20,26,a6,a9,37
 80 DATA 85,01,a9,3b,4c,31,ea
16. ENDURO RACER (*)
 - timp nelimitat
 10 a=528
 20 READ b:IF b=-1 THEN POKE 157,128:SYS 528
 30 POKE a,b:a=a+1:GOTO 20

40 DATA 169, 29, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3, 32, 86, 245
 50 DATA 169, 11, 141, 206, 1, 169, 34, 141, 207, 1, 96, 72, 77, 80
 60 DATA 169, 165, 141, 183, 40, 76, 235, 2, -1

17. FAIRLIGHT (*)

- vieti infinite = POKE
 34413, 234:POKE 34414, 234:POKE
 34420, 234:POKE 34421, 234
 - restart = SYS 20992

18. FUTURE KNIGHT

- vieti infinite = apasati simultan B U G
 8 7 (border-ul devine gri si in loc de
 "knight" apare "cheats")

19. HACKER II

"logon please" = 00987 / Title / Demo /
 Cover / Pam / Wami / Dame / Gomes
 - in timpul jocului = Red7 / White6 /
 Blue1 / White50 / 07041776

20. HAWKEYE (*)

- vieti infinite = POKE 7468, 173
 - arme infinite = POKE 6105, 189
 - restart = SYS 23558

21. I, BALL (*)

- bile infinite = POKE 20669, 234:POKE
 20670, 234
 - bile mai mari = POKE 18133, 255
 - timp nelimitat = POKE 21916, 234
 - restart = SYS 16939

22. I, BALL II (*)

- vieti infinite = POKE
 38895, 165:POKE 34394, 234:POKE
 34395, 234:POKE 34396, 234
 - smart bombs = POKE 46254, 165

- miscare inainte = POKE 39422,0
 - anulare coliziune sprite-uri = POKE
 34380, 169:POKE 34381,0
 - restart = SYS 34050

23. INTO THE EAGLE'S NEST (*)

- vieti infinite + munitie + invincibilitate
 1 a=528
 2 READ b:IF b=-1 THEN POKE
 157,128:SYS 528
 3 POKE a,b:a=a+1:GOTO 2
 4 DATA 169, 29, 141, 40, 3, 169, 2, 141,
 41, 3, 32, 86, 245
 5 DATA 169, 11, 141, 206, 1, 169, 34,
 141, 207, 1, 96, 72, 77, 80
 6 DATA 206, 9, 70, 206, 231, 80, 206,
 130, 81, 206,
 176, 99, 206, 92, 70, 76, 235, 2, -1

24. IO (*)

- vieti infinite = POKE
 25117, 254:POKE 24932,2
 - start cu toate armele = POKE 24964,2
 - restart = SYS 24586
 - invincibilitate = POKE 27018, 169
 - RUN/STOP avansare nivele = POKE
 26088, 219:POKE 26089, 97
 - restart pentru ultimele doua optiuni =
 SYS 2512

25. KNIGHT GAMES 2

- password-urile pentru nivelele 2,3 sint
 EBW251 si XFG606

26. LEVIATHAN (*)

- vieti infinite
 10 FOR a=608 TO 616:READ b:POKE
 a,b:NEXT a

20 SYS 62806:POKE 1671, 145:
 POKE1676,243
 30 DATA 32,0,4,169,165,141,40,178,96

27. MYSTERY OF THE NILE

- cele 3 password-uri sint: HD576172V /
 HD576171V / HD576170V

28. NORTHSTAR

- vieti infinite = POKE 23515, 173
 - restart = SYS 16384

29. OPERATION WOLF (*)

- bombe infinite = POKE 34952, 165
 - proiectile infinite = POKE 35103, 165
 - cartridge-uri infinite = POKE
 35107, 173
 - timp nelimitat = POKE 36007, 165
 - restart = SYS 16960

30. RICK DANGEROUS (*)

- proiectile infinite = POKE 10886, 173
 - dinamita infinita = POKE 11193, 173
 - vieti infinite = POKE 2793, 173
 - restart SYS 24480

31. ROBOCOP

- pentru "cheat" introduceti in tabela de
 high score "SUEDEHEAD" sau "DIS-
 APPOINTED"

32. R-TYPE (*)

- vieti infinite = POKE
 12865, 173:POKE 12957, 173
 - fara coliziune = POKE 12700, 96
 - restart = SYS 32768

33. SAMURAI WARRIOR (USAGI YOJIMBO) (*)

- energie nelimitata = POKE
 15502, 96:POKE 15507, 255
 - restart = SYS 24576

34. SAVAGE - cele doua coduri de
 acces pentru nivelele 2 si 3 sint SABAT-
 TA si PORSCHE.

35. TAIPAN (*)

- vieti infinite = POKE 4952, 177:POKE
 4980, 177
 - restart = SYS 2055

36. THUNDERBLADE (*)

- vieti infinite = POKE 8500, 44:POKE
 13135, 44:POKE 13622, 44
 - restart = SYS 4096

37. THUNDERCATS (*)

- vieti infinite = POKE 35088, 173
 - restart = SYS 2061

38. TRAPDOOR (*)

- vieti infinite = POKE 14914, 96
 - restart = SYS 14336

39. WITZBALL (*)

- vieti infinite = POKE 9652, 36
 - restart = SYS 2051

Daca aveti rabdare sa introduceti acest listing
in 'C' veti obtine niste efecte deosebite.

SGLASS.C

This is a test of recursion in C. It draws a figure, changes
the size, and then redraws it. The redraw is done by a
recursive call. It draws diamonds and boxes on a blue screen.

```

#include ath.h
#include .h
#include graph.h
#include .h

#define ESC 27
int RR; /* ret area for random() subroutine */
int box_point(int,int,int); /* Recursive subroutine */
int box_box(int,int,int); /* Same */
int getkey(void); /* Get decoded keypress no echo */
int random(int); /* Generate Random Number 0 RR n */
int HC,CH; /* ret areas for color and char */
int max_col,max_row,limit,size,osize,distfact,x,y;
int in_size,o_size,unoo,onoo;

...../
/* main */
...../

main(void)
{
    HC = 0; /* HC is used for setting the color */

    /* CHANGE THE NEXT TWO CONSTANTS FOR NON-EGA */

    max_col = 640; /* max col on EGA */
    max_row = 350; /* max row */

    x = max_col/2; /* middle */
    y = max_row/2;
    distfact = 2; /* multiplier for distance */
    size = 75; /* max size to grow to */
    osize = 50; /* same */

```

```

limit = 1; /* min. size of box - one row/col */

in_size = 1; /* starting size */
o_size = 49; /* same */
unoo = 1; /* one - changed from + to - */
onoo = 1; /* same, for other drawing */

/* CHANGE THE CONSTANTS BELOW FOR NON-EGA */

_setvideomode(_ERESCOLOR); /* set to EGA high res */
_setbcolor(_LIGHTBLUE); /* set background to ... */
_clearscreen(_GCLEARSCREEN); /* clear screen */

HC = 1; /* starting color [ BLUE ] */

```

```

.....*/

while (1) /* until key hit */
{
    HC = random(16); /* get random color */
    _setcolor(HC); /* set color for DIAMOND */
    box_point(x,y,in_size); /* call diamond draw */
    in_size += unoo; /* add [ or subtract ] one */
    if(in_size == size) unoo = -1; /* if max, switch to subtract */
    if(in_size == 1) unoo = 1; /* if min, switch to add */

    HC = random(16); /* get random color */
    _setcolor(HC); /* set color for BOX */
    box_box(x,y,o_size); /* call box draw */
    o_size += onoo; /* add [ or subtract ] one */
    if(o_size == osize) onoo = -1; /* if max, set to subtract */
    if(o_size == 1) onoo = 1; /* if min, set to add */

    if(kbhit()) /* check for keyboard hits */
    {
        CH = getkey();
        if (toupper(CH) == 'P')
            CH = getkey(); /* pause */
        if (CH == ESC) /* done */
        {
            _setvideomode(_DEFAULTMODE);
            exit (0);

```

```

}
}
/* end the while and main */
)

}

...../
/*      box_box - draw boxes */

box_box(col_inpt,row_inpt,siz)
  int col_inpt,row_inpt,siz;
{
  int newsz,d,delay;
  newsz=d=0;

/* check for limits */
if(  siz limit  &&
    col_inpt+siz max_col &&
    col_inpt-siz 0  &&
    row_inpt+siz max_row &&
    row_inpt-siz 0 )
  {
    _moveto(col_inpt+siz,row_inpt-siz); /* draw box*/
    _lineto(col_inpt+siz,row_inpt-siz);
    _lineto(col_inpt-siz,row_inpt+siz);
    _lineto(col_inpt-siz,row_inpt-siz);
    _lineto(col_inpt+siz,row_inpt-siz);

d = distfact*siz; /* d represents 2 * curr size */
newsz = siz/2; /* halve the size of the box */

/* The following is the recursive part of the call */

box_box(col_inpt,row_inpt-d,newsz); /* to the top */
box_box(col_inpt,row_inpt+d,newsz); /* to the bottom*/
box_box(col_inpt+d,row_inpt,newsz); /* to the right*/
box_box(col_inpt-d,row_inpt,newsz); /* to the left */
}
}
...../

```

```

/*      box_point - draw diamonds */
/*      [ same as box_box, essentially */

box_point(ccol,rrow,siz)
  int ccol,rrow,siz;
{
  int news,dd,ddly;
  news=dd=ddly=0;

if(  ssiz limit  &&
    ccol+ssiz max_col &&
    ccol-ssiz 0  &&
    rrow+ssiz max_row &&
    rrow-ssiz 0 )
  {
    _moveto(ccol+ssiz,rrow); /* draw diamond */
    _lineto(ccol,rrow+ssiz);
    _lineto(ccol-ssiz,rrow);
    _lineto(ccol,rrow-ssiz);
    _lineto(ccol+ssiz,rrow);

dd = distfact*ssiz;
news = ssiz/2;

box_point(ccol,rrow+dd,news); /* to the bottom*/
box_point(ccol,rrow-dd,news); /* to the top */
box_point(ccol-dd,rrow,news); /* to the left */
box_point(ccol+dd,rrow,news); /* to the right */

}
}

/*      MISC. SUBROUTINES */
/*...../
getkey - get key press...../

getkey() /* Get decoded keypress no echo */
{
  int CH;

  CH = getch();
  if (CH == 0)
    CH = 1000 + getch();
  return(CH);
}

```

BOGGIT

```
/*..... random - generate random nbr .....*/
```

```
int random(RR) /* Generate Random Number 0-RR */
int RR;
{
  int s;
  long t;

  s = rand(); /* get nbr 0- 32768 */
  t = (long) s * RR / 32768; /* mult it by input, divide by max */
  return((int) t); /* ret nbr between 0 and input nbr */
}
```

ANALIZATOR DE HEADER

by Bogdan Horotan

Este util aflarea unor informatii despre cod; poate fi folosit oronora care doresc sa se initieze in hacking. Cei care au un +2 (sau +3) trebuie sa selecteze modul 48K, deoarece pot apare probleme la tastarea in +3 BASIC.

```
1 REM HB-SOFT
5 POKE 23613,56:POKE 23614,0
10 CLS:LET st=61440:BORDER 0:PAPER 0:INK 6:PRINT AT 0,1;"ANALIZATOR
HEADER";"OVER 1:AT 0,1;"-----
-----"
20 PRINT AT 10,1:PAPER 6;INK 0;"Alegeti un
Header; Apasati PLAY"
30 RESTORE:FOR f=0 TO 14:READ
A:POKE f+40960,a;NEXT f:RANDOMIZE
USR 40960
40 CLS:BORDER 0:PAPER 0:INK 7:PRINT
AT 0,1;"HDC ANALIZOR HEADER";"OVER
1:AT 0,1;"-----"
44 REM * identificarea fisierului
50 IF PEEK st=0 THEN LET t$="Program"
51 IF PEEK st=1 THEN LET t$="Number
Array"
```

```
52 IF PEEK st=2 THEN LET t$="Character
Array"
53 IF PEEK st=3 THEN LET t$="Bytes"
55 PRINT AT 5,0;"TIPUL FISIERULUI
ESTE: ";t$
60 REM * numele fisierului
63 PRINT AT 7,0;"Numele fisierului este: ";
65 IF PEEK (st+1)=255 THEN PRINT
PAPER 6;INK 0;"NU EXISTA":GO TO 70
66 FOR f=st+1 TO st+10
68 IF PEEK f THEN POKE f,32
69 PRINT PAPER 6;INK 0;CHR$(PEEK(f));
NEXT f
70 REM * inceputul fisierului
74 LET start=((PEEK (61454))*256)+PEEK
61453
75 PRINT AT 9,0;"Fisierul incepe la locatia:
";start
79 LET len=((PEEK(61452))*256)+PEEK
61451
80 PRINT AT 11,0;"Lungimea fisierului:
";len;"bytes"
90 PRINT AT 13,0;"Fisierul se termina la
locatia: ";len+start
100 PRINT AT 15,0;"Se citeste in continuare":
GO TO 30
9000 DATA 221, 33, 0, 240, 17, 17, 0, 175, 55, 205,
86, 5, 48, 242, 201
9997 SAVE "ANALIZOR" LINE 0
9998 STOP
9999 CLS:FOR f=0 TO 17:PRINT
PEEK(f+61440);" ";NEXT f
```

by Emil Matara

Hallo, all the adventurers !
Iata solutia completa la un
joc care la noi nu s-a prea
jucat (in lipsa unei solutii,
banuiesc), dar care in alte
parti a facut ravagii. Solutia
nu-mi apartine deci este
corecta. Here we go, folks !

PART ONE

1. THE TUNNEL - LIKE HALL
Pentru a parasi tunelul,
trebuie sa sti combinatia
corecta a difuzorului de la usa.
Cheia combinatiei se afla in
jurnalul din cuvar. OPEN
CHEST si apoi CLIMB
INTO CHEST pentru a lua
jurnalul. READ DIARY si
veti vedea o lista cu trei date
aniversare. 1985 nu a fost an
bisect, asa ca data 29/02/85
este falsa, dar este combinatia
corecta la cifrul usii. Cind te
afli in aceasta parte a jocului,

GRANDALF soseste si aduce
o cutie cu bomboane de
ciocolata explozive. Ai la dispo-
zitie doar cîteva mutari
pentru a arunca cutia. Deci
THROW CHOCOLATES in-
ainte de a exploda si a-ti ter-
mina quest-ul. S duce la
toaleta dar nu te grabi sa te
duci deocamdata ! DIAL
29285 si apoi GO OUT.

2. OUTSIDE THE BOGGIT
HOLE
SAY 0 cind esti intrat de
valoarea unui anumit tezaur
al lui THORNY at XIV-lea.
Noteaza ce-ti spune teologul.
Introarce-te acum in...

3 THE ROUND GREEN TOILET

Mergi spre N (North) ca sa te
intorci in 1. Vorbeste cu
THORNY si GRANDALF si
spune-le sa te urmeze (FOL-
LOW ME) inainte de a pleca
in quest si apoi mergi spre E
din 2 catre:

4 GLOOMY LANDS
Mergi spre N.

5 GLOOMY FOREST

Cind dai cu ochii de troll-i ai
nevoie de raspunsul la in-
diculul teologului: SAY LUX.
Asta ii binedispune pe troll-i
si poti in acest timp sa
CLIMB INTO CAULDRON
pentru a GET KEY si apoi
CLIMB OUT; indreapta-te
catre N din nou.

6 TROLL PATH
Aici se afla usa, asa ca UN-
LOCK DOOR, OPEN
DOOR (cam laborios, nu?) si
GO NORTH pentru a intra.

7 TROLL'S APARTMENT
Aici este o fringhie care se va
dovedi foarte folositoare ul-
terior, asa ca GET ROPE in-
ainte de a te introduce in 5 si a
porni spre E.

8 EDGE OF WILBERLAND
Mergi spre E din nou pentru
a ajunge la:

9 SECRET VALLEY OF
RIVENDULL
Mergi apoi spre N pentru a
intra in:
10 SMELRON'S HOUSE
Aici trebuie sa-i vorbesti lui
SMELLY si el iti va da un
prinz pe care trebuie sa-l



maninci. Mergi in S pentru a ajunge in 9 dupe care continua sa mergi spre E.
11 WESTERN ENTRANCE TO WIFFY MOUNTAINS
 Te afli acum aproape de un labirint de poteci montane. Iți trebuiești trei obiecte de aici: o carte de credit, o țigară și o carte de securitate. Urmind ruta:
 S/S (CREDIT CARD)/N (CIGARETTE)/N/E/S (SECURITY CARD)/N/W, te vei duce spre BEORN'S HOUSE. Apoi GO IN.

12 BORN'S CUPBOARD
 la sandwich-ul cu marmelada (nu-l minca!). In acest moment ai completat tot ceea ce ai avut de facut in partea intii. Deci acum OUT/W/W/N pentru a ajunge la CAVE.

13 CAVE
 Aici este locul in care poti trece in partea a doua a jocului. Tasteaza citeva comenzi pentru a ramine in pesteră și un troanet puternic se va auzi. Mai departe SAVE data pentru a svesa ce incarca in:

PART TWO

1 IN THE GOBLIN'S DUNGEON

Aici trebuie sa sapi (DIG) podena acoperita cu nisip care releva o trapa. SMASH TRAPDOOR releva TORCH și GOBLIN'S CASH - ia-le pe amindoua. EXAMINE TORCH disloca bateria dinastur și un GOBLIN fuge afara cu o torta. INSERT BATTERY are ca efect inersarea bateriei in SWORD care incepe sa straluceasca. THROW ROPE este o actiune necesara in acest moment, pina cind se leaga bine de marginea ferestrei. PULL ROPE coboara fereastra pina la nivelul in care poti sa te catari si sa treci prin ea spre:

2 THE DARK WINDING PASSAGE
 Fii sigur ca ai luat fringhia finida ca este singura modalitate de a scapa in momentul cind esti capturat. GO SW spre:

3 THE BIG GOBLIN'S CAVERN:
 Aici vei gasi un ou. GET EGG si intoarce-te in 2. Pentru a ajunge la GOBLIN'S GATE de aici (vezi PASSAGE) mergi: E/W/W/U

4 THE PASSAGES...
 Acestea formeaza un labirint. Inainte de a merge spre partea a treia ai nevoie sa iei THE GOLDEN RING. Din 2 mergi: SE/N/SE/E/SE/E pentru a da de inel. In orice moment poti fi capturat si inotri la locatia 1. Atunci repeti figura cu fringhia pentru a te reintoarce la PASSAGES, meru aducindu-ti aminte sa GET ROPE dupa ce ai

folositi-o. Daca GOLDBUM iti spune ghicitoarea lui inainte de a fi luat oul si inelul atunci butoneaza AFRICAN or EUROPEAN. Daca iti spune a doua ghicitoarea in momentul cind ai cele doua obiecte, butoneaza DELTA4. Aceasta te va duce in lumea reala, mai precis in apartamentul lui FERUGUS (programatorul jocului) din SWANMORE unde iti vei intilni pe COLIN si JUDITH (umor englezesc tipic!). Poti sa te fiti prin camere si butoneaza BOGCIT pentru a te reintoarce in joc. Te vei gasi atunci la GOBLIN'S GATE.

5 GOBLIN'S GATE AND BEYOND
 Mergi U si te vei gasi in virful unui copac. Asteapta pina ce un vultur te ia si te duce. El te va depune in cuibul sau si te va lasa singur un timp pentru a cauta o tigră pe care sa o foloseasca drept toaleta (mai zi ceva!). La intoarcerea sa el te va duce spre PART THREE.

PART THREE

1 DARK WOODS
 West duce inapoi la partea precedenta. Deci, GO E, to:

2 WEST BANK OF RIVER
 Aici se afla o barca. CLIMB INTO BOAT

3 IN BOAT
 Cind vei fi intrebat de catre minion daca vrei un DUTY FREE GOODS, atunci DROP CREDIT CARD,

GET DUTY FREE. Dupa care CLIMB OUT si intoarce-te in 2. Mergi spre J, dupa care S spre:

4 SINISTER TREES GO E.

5 JUNCTION OF FOREST ROADS
 Aici THE BEHOLDER incearca sa te omoare. ATTACK BEHOLDER si mergi apoi E spre:

6 BASE OF WATERFALL
 Aici se afla un WOOD ELF. Dupa te captureaza, vei fi aruncat in THE ELVENKING'S DUNGEON (12). Urmareste drumul afara din 12 spre a te intoarce. Dupa nu ai fost capturat atunci mergi S spre:

7 BESIDE RIVER WALKING
 Mergi S spre:

8 BROAD PAVED HIGHWAY
 Mergi S spre:

9 OUTSIDE "DOL" COOLER
 Mergi S spre:

10 INSIDE ASYLUM
 Aici se afla o crapatura in zid. INSERT SECURITY CARD si te vei gasi in:

11 DRAIN'S PADDED CELL
 Unde iti vei gasi pe DRAIN intr-o camera de forta. UNTIE DRAIN si el va lasa sa cada ceva. LOOK/TAKE CURIOUS KEY/INSERT SECURITY CARD pentru a te intoarce in 10 si apoi mergi in 9, N/N (8)/N (7)/N (6).

Aici vei fi capturat de catre WOOD ELF si te vei gasi in:

12 THE ELVENKING'S DARK DANK DUNGEON
 Butoneaza de mai multe ori WAIT pina ce usa roz 5-a deschis si deschii. WEAR RING si mergi SW spre:

13 THE ELVENKING'S WINE CELLAR

Daca nu porti inelul vei fi aruncat imediat afara de catre valet, asa ca repeti din nou actiunea de la 12. Dupa valetul iti permite sa ramii. WAIT pina cind el deschide butoiul (nu va face asta pina cind usa roz nu a fost inchisa si intoaiata); apoi, CLIMB INTO BARREL.

14 IN A BARREL DRINK WINE
 cind esti inastur si continua sa butonezi WAIT pina cind butoiul se goleste si releva o deschizatura; poti sa CLIMB OUT ca sa te gasesti in:

15 SHORE OF EXAGGERATED LAKE
 De aici mergi E spre:

16 AT EXAGGERATED LAKE
 Dupa ai fost capturat inainte de a lua CURIOUS KEY, mergi S spre 6, daca nu mergi E spre:

17 FLAKE TOWN
 Aici se gaseste LARD, asa ca TALK TO LARD si SAY HELLO. Pentru a lua armele cu care sa-l ucizi pe dragon, DROP DUTY FREE si DROP CURIOUS KEY.



Apoi GET BOW si GET ARROW si mergi W spre 16, apoi N spre:

18 FROTHY WATERS GO U spre:
19 SMOULDERING DESERT
 Mergi N spre:
20 DALE VALLEY
 Unde iti vei intilni prima data pe dragon. El va dispăre imediat, asa ca mergi W.

21 RAVENHILL READ THE NOTICE pe care o poarta pasărica. In aceasta se face apel la o donatie, asa ca DROP CASH si ia aminte la "calciiul lui Abille" al dragonului. Apoi mergi E (20) si N spre:

22 AN IMPOSING FRONT GATE
 Mergi in N spre:

23 LOWERHALLS
 Unde iti vei gasi pe dragon la resedinta lui. Acum stii ce ai de facut, deci: SHOOT TAIL/GET TREASURE/GET BARKENSTONE. Acum urmeaza drumul: S (22)/S (20)/S (19)/D (18)/S (16)/S (6)/W (5). Aici vei gasi un cruciastor spatial CLASS 37 (sic!) dar care nu are cristallul de propulsie. DROP BARKENSTONE si mergi W

(4) / N (1) / W - inapoi in partea intii a jocului. Acum, incarcand partea a treia salvata pe caseta in partea intii a jocului te vei gasi la intrarea de la FOREST GATE. Mergi W

(pina cind ajungi la PUTTY TROLLS), apoi te intorci S si continui W pina cind esti inapoi in TUNNEL LIKE HALL. CLIMB INTO CHEST / DROP TREASURE si... gata!

So, happy adventuring folks and don't forget, I'll be back soon with another cartoon!

PS. Do you feel like Woody Woodpecker? ... Think so! (Danny Kid)

CITE CEVA DESPRE BASIC

by BABY-SOFT

BASIC (Beginner's All purpose Symbolic Instruction Code) este un limbaj de utilizare generala, usor de invatat si folosit de catre programatori. A fost creat in 1960 de catre Thomas Rutz si John Kemeny la Facultatea din Dartmouth (USA). Cea mai larga utilizare o are pe mini si microcalculatoare, in special pe cele personale, dintre care o buna parte lucreaza numai pe acest limbaj.

Principala calitate a limbajului o constituie faptul ca permite programare interactiva, maniera in care programatorul poarta un dialog cu calculatorul, direct prin intermediul ecranului, in timpul construirii, corectarii si dezvoltarii programului. Aceasta calitate s-a transformat uneori intr-un neajuns deoarece incurajeaza tendinta de a programa fara un plan prealabil, fara un algoritim, fara luciditate - calculatorul ofera un raspuns cvasiinstantaneu, iar programatorul este tentat sa reactioneze mai inainte de a gindi total actiunea de urmat. Aceasta tendinta a condus, uneori, la obtinerea de programe nestructurate, imposibil de intretinut, greu de depanat si urmarit.

Pina in prezent s-au realizat mai multe variante ale limbajului, la fondul principal de comenzi si instructiuni adaugandu-se noi comenzi, functii, facilitati.

Standardul pentru acest limbaj este dat inesa de firma Microsoft prin varianta MBASIC. Cea mai noua realizare a acestei firme o reprezinta Microsoft Visual Basic (pentru IBM PC si compatibile - rulind sub WINDOWS 3.0).

Limbajul este disponibil utilizatorilor de microcalculatoare personale prin intermediul unui interpretor sau compiler BASIC, ce lucreaza supervizate de un program monitor sau un sistem de operare.

CUM ARATA UN... CRATER

(ATARI 1040ST)

```

15 X2=X1+Dx1/Anzlin:Y2=Y1
16 X3=X1:Y3=Y1-Dy1/Anzlin
17 X4=X2:Y4=Y3
18 Z1=FN Fun(X1,Y1):Z2=FN
Fun(X2,Y2):Z3=FN
Fun(X3,Y3):Z4=FN Fun(X4,Y4)
19 Calc(X1,Y1,Z1):Calc(X2,Y2,Z2):
Calc(X3,Y3,Z3):Calc(X4,Y4,Z4)
20 Loeschen
21 DRAW X1,Y1 TO X2,Y2 TO X4,
Y4 TO X3, Y3 TO X1,Y1
22 Y=Y-Dy1/Anzlin
23 IF YYa THEN GOTO Nochmal
24 X=X+Dx1/Anzlin:Y=Ye
25 IF X THEN GOTO Nochmal
26 BITBLT 0,0,W,H TO 0,0,W,H,10
27-Ende:GOTO Ende
28 DEF FN Fun(X,Y)=FN
Fun2((X^2+Y^2)^.3)*2
29 DEF FN Fun2(X)=COS(2.2*X)/2-
COS(2.2^3*X)/2/2
30 DEF PROC Calc(R,X,R,Y,Z)
31 Sx=(X-Xa)/Dx:Sy=(Y-
Ya)/Dy:Sz=(Z-Z0)*Zf
32 X=Sx+Sy*Cosphi:Y=350-Sz-
Sy*Sinphi
33 RETURN
34 DEF PROC Loeschen
35 LINE COLOR =1
36 FOR I=0 TO MIN(Y3-Y1,Y4-Y2):
DRAW X1,Y1+I TO X2,Y2+I: NEXT
37 FOR I=0 TO MIN(Y3-Y1,Y4-Y2):
DRAW X3,Y3-I TO X4,Y4-I: NEXT
38 LINE COLOR =0
39 RETURN

```

Programul este realizat de catre Fuchs Robert pe un calculator ATARI 1040ST si reproduce in grafica vectoriala desenul unui crater.

```
0 DEFSGN "A-Z"
```

```
1 CLS : PRINT "": DEG
```

```
2 IF PEEK($44C)=0 THEN W=320:
```

```
H=200 ' 16-Farb-Modus
```

```
3 IF PEEK($44C)=1 THEN W=640:
```

```
H=200 ' 4-Farb Modus
```

```
4 IF PEEK($44C)=2 THEN W=640:
```

```
H=400 ' schwarz/weiß
```

```
5 Xa=-.2:Xe=2:Ya=-.15:Ye=1.5:
```

```
Z0=-1:Zf=80:Phi=45
```

```
6 Dx1=(Xe-Xa):Dy1=(Ye-Ya):
```

```
Dx=Dx1/W:Dy=Dy1/H
```

```
7 Cosphi= COS(Phi): Sinphi=
```

```
SIN(Phi)
```

```
8 CLIP 0,0,W,H
```

```
9 Anzlin=50
```

```
10 '
```

```
11 RAD
```

```
12 X=Xa:Y=Ye
```

```
13 -Nochmal
```

```
14 X1=X:Y1=Y
```

KQ Quest 4

The Perils of Rosella

by Danny Kid

Eat yer bone powder, punk! It's again Danny kid, the creeping death, diz time with KQ4... Nu-i ciudat, boyz (& gals)?... Incepind prin a fi fan Lucasfilm, am inceput sa o dau cu Sierra. Acest lucru este 49.99999% adevarat si asta deoarece n-a mai aparut (pe la noi) nimic nou gen LeChuck's Revenge sau Maniac Mansion II. Bine, o sa va intrebati, dar de ce se incepe cu King's Quest IV? Simplu... King's Quest III este imposibil de terminat (variantele care circula pe aici este sparta prost), deoarece un obiect esential pentru a termina jocul lipseste din lista de obiecte. King's Quest I & II nu le-am apucat, fiind prea vechi.

Alt lucru care o sa va mire: in local povestitor cu multe intelegeri cu carev-am obisnuit, aceasta este cam "schematica" (de-a binelea). Ei bine, seriile King's Quest sint cele mai dificile de jucat (clasamentul crescendo este Larry, Space, Police, King, Hero). Aici nu mai merge cu vrajeala, daca vrem sa iasa ceva. Citind lista urmatoare, vi se va parea foarte simplusa terminati jocul, aici aflindu-se o lista completa a obiectelor si folosirea lor astfel incit sa acumulati punctajul maxim posibil.

- Luarea mingii de aur (golden ball) = 2

- Luarea coronitei de aur (small golden crown) = 2
- Sarutarea broastei (kiss the frog) = 3
- Luarea cartii lui Shakespeare (book of Shakespeare) = 2
- Luarea lutei (lute) = 3
- Luarea flautului (flute) = 3
- Curatarea casei celor Sapte Pitici (tidy up Seven Dwarfs' house) = 5
- Obtinerea pungii cu diamante (diamond pouch) = 2
- Luarea felinarului (lantern) = 3
- Inotat pe sub cascada ca o broasca (swim under the waterfall as a frog) = 5
- Luarea scindurii (board) = 2
- Luarea osului (bone) = 2
- Folosirea scindurii in pestera troll-ilor pentru a trece prapastia (de doua ori) = 4
- Folosirea scindurii pentru a trece peste mijlocul mlastinii spre insula (o data) = 2
- Cintatul din flaut pentru a pune cobra in transa = 4
- Luarea fructului magic (magic fruit) = 10
- Luarea viermelui (worm) = 2
- Luarea unditei dupa munca = 3
- Folosirea viermelui ca momeala in undita (bait) = 1
- Prinderea pestelui = 3
- Luarea penei paunului (peacock's feather) = 2
- Evidarea din balena cu ajutorul penei = 5
- Luarea capstrului de aur din insula-port ruinata (golden bridle on shipwreck island) = 3
- Aruncarea pestelui spre pelican (pe insula) = 4
- Luarea fluierului de argint (silver whistle) = 2
- Suflatul in fluier pentru a strage atentia delinilor (blow whistle) = 2
- Mersul impreuna cu delinii inapoi la Tamir = 2
- Luarea arcului si a sagetilor de aur ale lui Cupidon (golden bow and arrows) = 2
- Sagetarea inorogului (shoot arrow at unicorn) = 4
- Folosirea capstrului de aur pentru a prinde inorogul = 3
- Ducerea inorogului la Lolotte = 7
- Datul osului ciinelui capcaunilor (ogres' dog) = 4
- Luarea toporului (axe) = 2

- Luarea gainii (hen) = 4
- Ducerea gainii la Lolotte = 7
- Despicatul copacilor (o data) (chop trees) = 4
- Luarea ochiului de sticla de la cele trei vrajitoare si apoi a crabului (glass eye & scarab) = 5
- Inapoierea ochiului de sticla = 3
- Gasirea usii secrete in casa parasita + deschidere = 4
- Luarea lopetii (shovel) = 2
- Get the silver baby rattle (absolut intraductibil) = 3
- Inapoierea baby rattle la fantoma bebelusului (relinquish baby rattle to baby ghost) = 2
- Luarea gentii cu monede de aur (bag of gold coins) = 3
- Datul gentii fantomelor = 2
- Luarea si datul medalionului femeii-fantoma = 5
- Obtinerea parturii pentru a ciata la orga = 6
- Descuierea usii cripte + deschidere = 3
- Aruncarea scarii de fringhie in jos (pe platforma din cripta) = 2
- Luarea cutiei Pandorei (Pandora box) = 4
- Ducerea cutiei inapoi la Lolotte = 7

- Scoaterea cheii de aur din trandafirul rosu = 2
- Descuierea usii turnului = 2
- Luarea tuturor obiectelor furate = 4
- Descuierea usii turnului la Lolotte = 2
- Sagetarea Lolottei cu sageata lui Cupidon (fire Cupid arrow at Lolotte) = 8
- Luarea talismanului (talisman) = 5
- Luarea gainii magice (magic hen) din hambar = 2
- Luarea cutiei Pandorei din hambar = 2
- Eliberarea inorogului din grajd (let unicorn free) = 4
- Punerea cutiei Pandorei in cripta + incuierea cu cheia scheietului (skeleton key) = 4
- Ducerea talismanului Genestei = 10
- Darea gainii magice Genestei = 2

OK, cool adventurers! Daca ati facut totul 'alwight', totalul punctelor acumulate si sigur va fi 230...



30 POKE 42520,111:
POKE42521,166
40 FOR f=42607 TO 42621

TIPS & TRICKS

50 READ
 a : P O K E
 a: NEXT f
 60 RAN-
 D O M I Z E
 U S R 4 2 4 9 6
 70 DATA
 175,50,246

by Bogdan Horotan

"CHRONOS" - Pentru AUTOFIRE, faceti un scar oarecare nastur a intra in top, iar in loc de nume tastati "Jing it baby".

"CABAL" - Pentru a trece la screen-ul urmator, nu trebuie decit sa tastati PROLLO.

"ATOM ANT" - Pentru a deveni invincibil, apasati simultan pe R, I, O, R, J, K, M, Caps Shift pe primul ecran (title screen) pina cind border-ul devine alb; dati drumul tastelor si incepeti jocul.

"RUFF and READY" - Tot pentru invincibilitate, apasati tasta SPACE cind sinteti in menu pina cind border-ul devine alb; pomiti jocul.

"TURRICAN" - vietii, giroscopae si energie infinite:

10 CLEAR 42495
20 LOAD"" CODE 42496

,110,50
80 DATA 13,123,62,195,50
90 DATA 166,11,195,0,91

"SPACE HARRIER II" - vietii infinh. (contorul trece la 99 de fiecare data cind ajunge la 0):

10 POKE 23624,0
20 CLEAR 24575
30 LOAD "" SCREEN\$
40 OVER 1:INK 8:PAPER 8
50 PRINT AT 0,0;
60 LOAD "" CODE
70 POKE 40912,0:RANDOMIZE
USR 40600

"PIPEMANIA" - vietii infinite:

10 POKE 23739,0:POKE 23740,22
20 POKE 23659,0:
LOAD "" SCREEN\$
30 LOAD "" CODE:POKE 34011,0
40 LET a=USR(PEEK 22526+
256*PEEK 22527)

"AMC" - Pentru vietii infinite, intrati in top si in locul unului nume tastati "CREEP".

➔ BACK TO SCHOOL

by Andrei Steriopol

Dupa ce jocul a inceput, du-te spre scoala fetelor si uita-te in banci, unde ar trebui sa gasesti un pistol cu apa si fumigene (stinkbombs). Daca nu gasesti nimic aici, du-te si cauta la scoala de baieti. Acum trebuie sa umpli cele trei cani de pe etajera de linga scarile elevilor, cu pistolul gasit mai devreme.

Incearca sa princi un soarece, pentru ca vei avea nevoie de el mai tirziu. Daca, in timpul calatoriei tale, Haley te saruta, 5000 de linii vor fi scazute. Profita de aceasta ocazie! Bicicleta este legata si incoaiata de copac. Ca sa afli combinatia lacatului, stai pe a treia treapta, cu fata la cele trei cani. Pregateste-ti prastia si trage in primul profesor care se apropie de balaamalele usii. Daca-l nimeresti, apare un numar. Repeta de patru ori, si dupa ce ai cele patru numere, du-te la o tabla curata si scrie-le. Acum, bicicleta este descuiata.

Pierde-ti timpul pina cind nu mai sint profesori pe scarile de la biroul directorului. Urca acolo si intra in birou. Cind directorul a ajuns la a doua treapta spre tine, da drumul unei fumigene. Directorul te va pedepsi, dar va deschide geamul. Asta ai si urmarit. Acum trebuie sa-l nimeresti pe Albert in cap, tragind cu prastia, de pe geam. Ai nevoie de ceva noroc pentru aceasta. Asteapta pina cind se termina pauza, si Albert intra in scoala de baieti. Observa ca usa care este deschisa si care duce spre curte are o linie care coboara la unirea celor doi pereti. Asteapta pina cind Albert trece de linie si trage cu prastia in el (rezultatul este ca Albert va ramine incon-tient).

La urmatoarea pauza, urca-te pe bicicleta si pedaleaza spre poarta. Acum te vei izbi de ea, daca Albert n-a deschis-o. Scopul acestei actiuni este de a te lasa peste un timp sa sari peste poarta fara nici o problema. Dupa ce s-a terminat pauza, stai linga poarta si asteapta-l pe Albert, care o va incuia. Cind se duce sa incuiе usa de la scoala de baieti, stai in fata lui si repede du-te in curte. Cu mult noroc, Albert te va incuia afara. Acum, du-te la bicicleta, urca-te pe ea, stai in picioare pe ea si acum poti sa sari peste poarta in cealalta parte. Intra in biroul directoarei si umple pistolul cu vinul care se afla acolo. Vei fi in siguranta, deoarece ea este la ora. Totusi, daca te vede, da drumul soarecelui si fugi mai repede decit Ben Johnson! Daca te alearga profesorii, atunci ei vor deschide si usa, si poarta, care te vor lasa, bineinteles, sa intri inapoi in scoala de baieti. Umple pistolul cu apa din nou, si repeta procedura pe care ai mai folosit-o pentru a afla combinatia lacatului de la bicicleta (stind pe a treia treapta, ca mai inainte). Primesti patru litere de la profesorii doboriti, scrie-le pe o tabla curata si vei primi o cheie. Aceasta cheie este de la safe-ul directorului (o vei folosi mai tirziu). Acum, mergi in laboratorul de stiinta, du-te in spate, ia broasca si asteapta pauza urmatoare.

Cind pauza s-a terminat, du-te la poarta. Cind Albert vine, sari pe bicicleta si pedaleaza spre scoala de fete. Ar trebui s-o vezi pe directoare in birou. Muta bicicleta sub cana, ridica-te in picioare pe bicicleta ca sa ajungi la cana si pune broasca capturata in laborator, in cana. O data terminata treaba, suie-te pe bicicleta si pedaleaza inapoi la scoala de baieti. Asteapta urmatoarea pauza si pedaleaza spre scoala de fete. Cind o vezi pe directoare sub cana, trage cu prastia de doua ori (prima oara ca s-o dobori pe directoare si a doua cu proiectilul din prastia sa ricioeze din capul directoarei in cana, pentru a da drumul broastei). In sfirsit, du-te spre biroul directorului, urmeaza-l in birou, apoi, ca sa termini jocul, sari si atinge-i safe-ul. Usor, nu?...
safe-ul. Usor, nu?...

Un interessant utilitar
de Commodore 64:
EXA-LOAD sau un
'turbo' de disc.
Se introduce cu
editorul de mai jos.

EXA-LOAD

PROGRAM : EXA LOAD 0801 1000

```

0801 : 08 08 C2 07 9E 32 30 36 4A
0809 : 31 00 00 00 78 A2 60 B0 D4
0811 : A2 08 90 40 A1 C0 10 F7 80
0819 : E8 B0 86 08 E0 1C EA F0 FF
0821 : 06 20 D2 FF 4C 19 08 A9 ED
0829 : 03 85 FB A9 09 85 FC A0 15
0831 : 00 84 FD A9 E0 85 FE B1 C1
0839 : FB 91 FD C8 03 00 D0 F7 ED
0841 : A2 00 80 B9 79 08 91 FD C8 18
0849 : 98 29 CF 09 03 D0 F3 E8 CB
0851 : E0 0D 0E CE E8 A5 FB E9 3E
0859 : 00 85 FB C6 FC B1 F9 91 34
0861 : FD C8 00 F9 E6 FC E6 FE 25
0869 : A5 FE C9 E9 D0 EF A5 01 62
0871 : 09 02 85 01 58 4C 40 01 E8
0879 : 0E 0A 07 03 06 02 09 0C 58
0881 : 08 05 01 04 00 05 48 41 D8
0889 : 20 4C 4F 41 44 20 41 43 A9
0891 : 54 49 56 41 54 45 44 20 B8
0899 : 20 44 41 4E 45 49 27 39 84
08A1 : 30 A9 48 80 30 03 A9 01 EE
08A9 : 80 31 03 60 A6 01 86 98 5F
08B1 : 78 48 09 36 85 01 A0 00 61
08B9 : 84 FB A9 E0 85 FC B1 FB 62
08C1 : 91 FB C8 00 F9 E6 FC A5 B2
08C9 : FC C9 F1 00 F1 E8 A2 35 98
08D1 : 85 01 4C 06 EA 20 7A 01 E7
08D9 : 4C A9 F5 A6 AB 80 00 D0 37
08E1 : A6 9F 8E 11 D0 A5 47 8E 18
08E9 : 15 00 A6 9B 86 01 58 60 16
08F1 : 0E 9A 01 8C 9E 01 A2 36 57
08F9 : 8E 01 20 E2 FC A2 35 8E 28
0901 : 01 60 4C 1A 05 2E 3E 4E E9
0909 : 5E 06 7E 8E 9E AE BE E0
0911 : CE 00 00 1A 2A 3A 4A 91
0919 : 5A 00 6A 7A 8A 9A AA 00 EC
0921 : CA 00 00 00 00 00 00 EC
    
```

EDITOR

```

100 CLR:PRINTCHR$(147)CHR$(17)TAB(10):"*** PLEASE WAIT ***"
110 FORI=0TO171STEP16:FORJ=0TO15:READA$(B$)=RIGHT$(A$,1)
120 A=ASC(A$)-48:IFA$?THEMA=A-7
130 B=ASC(B$)-48:IFB$?THEMD=B-7
140 A=A&I16+B:C=(C+A)AND255:POKES1201+J,A:NEXT:READA
150 IFC=ATHENPDKES3280,C:C=0:NEXT:GOTO180
160 Z=PEEK(63)+PEEK(64)*256
170 PRINTCHR$(17)TAB(8):"*** ERROR IN LINE:":Z:"***":END
180 PRINTCHR$(147)CHR$(17)TAB(8):"*** NO ERRORS FOUND ***"
190 PRINTCHR$(17)TAB(3):"*** PRESS ANY KEY TO CONTINUE ***"
200 POKE198,0:WAIT198,1
210 H$=CHR$(147)+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)
220 K$="POKE43,1:POKE44,200:POKE45,172:POKE46,206"+CHR$(19)
230 T$=CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)+CHR$(17)
240 R$="SAVE"+CHR$(34)+"FILE:C.R.C"+CHR$(34)+"",B$+CHR$(19)
250 PRINTH$+K$:PRINTT$+R$
500 DATA 08,08,C6,07,9E,32,30,36,31,00,00,00,A2,08,A9,36,208
501 DATA 85,A4,A9,08,85,A5,A9,00,85,A6,A9,B0,85,A7,A0,00,253
502 DATA B1,A4,91,A6,C8,D0,F9,E6,A5,E6,A7,CA,D0,F2,A9,36,160
503 DATA 85,01,4C,00,B0,20,D1,B1,A9,00,80,21,D0,A9,03,80,132
504 DATA 20,D0,80,8E,02,A0,B3,A9,74,20,FF,B1,A0,C8,B3,A9,B9,250
505 DATA 20,FF,B1,A0,20,CF,FF,99,01,02,C8,C9,00,00,F5,93
506 DATA 88,F0,D2,C0,0F,90,02,A0,0E,8C,00,02,00,EA,B1,A0,66
507 DATA 83,A9,CF,20,FF,B1,20,8E,B4,85,FC,85,62,20,8E,B4,39
508 DATA 85,FB,85,61,20,A7,B4,D0,20,A0,B3,A9,E5,20,FF,B1,30
    
```

```

509 DATA 20,8E,B4,85,60,20,8E,B4,85,5F,20,A7,B4,D0,0A,AS,135
510 DATA G1,CS,5F,AS,62,E5,60,90,06,20,43,B3,4C,3A,B0,A9,92
511 DATA AA,A0,00,91,FB,E6,FB,D0,02,E6,FC,20,3F,B2,90,EF,251
512 DATA AC,FB,B4,A2,02,86,58,A9,A6,A0,90,20,F2,B1,20,EA,208
513 DATA FF,F0,FB,C9,30,90,0C,C9,47,80,08,C9,3A,90,08,C9,174
514 DATA 41,80,07,C9,14,00,0F,4C,08,B1,20,D2,FF,AC,58,95,64
515 DATA F7,C6,58,D0,D2,60,AE,80,D2,F0,26,C9,0C,D0,03,4C,94
516 DATA 08,B6,C9,13,00,03,4C,88,B5,C9,00,D0,03,4C,BA,B4,95
517 DATA C9,10,D0,03,4C,68,B5,C9,0E,D0,06,20,5F,BA,4C,64,165
518 DATA B1,4C,92,80,A5,F9,20,02,B1,0A,0A,0A,0A,85,F9,A5,251
519 DATA FB,20,02,B1,05,F9,60,C9,3A,90,02,69,08,29,0F,60,199
520 DATA A6,59,E0,08,90,1F,A6,58,E0,02,80,06,20,D2,FF,4C,105
521 DATA 8E,80,C6,59,A0,14,A9,92,20,F2,B1,CA,D0,FA,84,57,126
522 DATA 68,68,4C,88,B1,A6,03,E0,08,80,03,4C,92,80,20,D2,236
523 DATA FF,A6,58,E0,02,90,09,C6,59,20,D2,FF,C6,58,D0,F9,111
524 DATA AC,8E,80,48,4A,4A,4A,4A,20,59,B1,68,29,0F,C9,0A,151
525 DATA 4C,90,02,69,06,69,30,4C,D2,FF,A2,FC,9A,20,D1,B1,20,177
526 DATA 48,B2,20,EA,B1,20,9F,B2,A5,FC,20,4E,B1,A5,FB,20,166
527 DATA AE,B1,20,ED,B1,A9,3A,20,20,F2,B1,A9,00,85,59,170
528 DATA 20,8E,80,20,ED,B1,AA,59,20,EF,B0,91,FB,C8,BA,59,9
529 DATA C0,08,90,EC,20,10,B2,AS,12,02,D2,0F,20,8E,80,20,90
530 DATA EA,FB,0C,5F,FF,F0,02,20,43,B3,A9,14,A0,14,20,F2,B1,170
531 DATA 4C,A2,B1,A9,92,20,D2,FF,20,33,82,20,E0,82,20,3F,225
532 DATA B2,90,9F,4C,88,85,A9,93,20,D2,FF,02,AA,09,03,133
533 DATA 00,08,90,00,09,90,DA,30,00,0B,EB,00,EF,60,A9,237
534 DATA 00,2C,A9,20,4C,D2,FF,20,D2,FF,98,4C,D2,FF,20,EA,201
535 DATA FF,F0,FB,80,84,50,85,5C,A0,00,B1,5C,F0,06,20,D2,161
536 DATA FF,C8,00,F6,60,AS,FB,85,5A,00,84,58,B1,18,175
537 DATA 65,5A,85,5A,90,02,E6,58,06,5A,26,58,C8,C0,08,90,114
538 DATA EC,AS,5A,65,58,FB,60,18,AS,FB,69,08,85,FB,90,200
539 DATA 02,E5,FC,60,AS,FB,65,5F,AS,FC,65,60,80,B3,AS,74
540 DATA FB,20,FF,B1,A0,01,B9,00,02,20,D2,FF,CC,00,02,C8,174
    
```

```

0929 : 00 00 67 77 87 97 A7 B7 35
0931 : C7 00 00 03 13 23 33 43 F6
0939 : 53 00 63 73 83 93 A3 B3 9E
0941 : C3 00 00 00 00 26 36 46 98
0949 : 56 00 66 76 86 96 A6 B6 20
0951 : C6 00 00 02 12 22 32 42 87
0959 : 52 00 62 72 82 92 A2 B2 3F
0961 : C2 AE 00 18 10 FB A2 10 09
0969 : 8E 00 18 00 00 00 00 00 0A
0971 : 00 00 00 09 19 29 39 49 E5
0979 : 59 00 69 79 89 99 A9 B9 08
0981 : C9 00 00 00 00 2C 3C 4C 35
0989 : 5C 00 6C 7C 8C 9C AC BC 6A
0991 : CC 00 00 08 18 28 38 48 93
0999 : 58 00 68 78 88 98 AB B8 7C
09A1 : C8 00 00 00 00 00 00 00 0A
09A9 : 00 00 65 75 85 95 A5 B5 08
09B1 : C5 00 00 01 11 21 31 41 B8
09B9 : 51 00 61 71 81 91 A1 B1 1F
09C1 : C1 00 00 00 00 24 34 44 FD
09C9 : 54 00 64 74 84 94 AA BA AE
09D1 : C4 00 00 00 10 20 30 40 D5
09D9 : 50 00 60 70 80 90 A0 B0 C0
09E1 : C0 20 18 C1 78 A9 12 06 AE
09E9 : 05 20 06 07 09 09 05 06 CE
09F1 : 20 CD 04 C9 01 F0 F2 A9 E9
09F9 : 00 80 00 18 42 E8 A0 8A
0A01 : 00 84 0F A2 12 10 13 05 D4
0A09 : A5 3E F0 09 84 3E 20 7E E2
0A11 : F9 A9 80 85 48 AS 1C F0 B4
0A19 : 07 84 1C A9 B0 20 F7 06 97
0A21 : AS E0 20 F7 06 C9 01 F0 D6
0A29 : 1A A6 0F 00 13 E6 F0 59
0A31 : 11 05 A9 C0 20 F7 06 A9 74
0A39 : 80 20 F7 06 C9 01 F0 E0 E2
0A41 : 20 2F 04 AC 30 05 0E 1C 83
0A49 : 8E 07 1C 60 A5 06 20 4B 10
0A51 : F2 85 08 05 80 05 89 95 98
0A59 : C0 20 5A 05 00 26 20 DA 10
0A61 : 05 80 24 20 29 06 AS 0A 39
0A69 : 18 69 03 C9 08 08 E6 26
0A71 : 09 AS 05 C5 03 F0 0A AE F6
0A79 : 09 E0 13 D0 DA 49 03 D0 76
0A81 : D6 A9 01 2C A9 02 2C A9 80
0A89 : 04 4C 69 F9 85 19 45 06 8F
    
```


555 DATA 00,80,01,04,80,00,04,60,38,20,F0,FF,BA,48,98,48, 28
 556 DATA 18,0A,06,A2,18,20,F0,FF,0A,84,9A,0A,20,FF,B1,20, 126
 557 DATA 12,83,20,EA,FF,F0,FB,A2,10,49,14,20,02,02,FF,CA,00, 186
 558 DATA FA,68,AB,88,AA,18,4C,F0,FF,00,00,20,20,20,20, 22
 559 DATA 4C,20,49,20,53,20,54,20,49,20,4E,20,4F,20,20,20, 71
 560 DATA 20,20,45,20,44,20,49,20,54,20,4F,20,52,50,00,00,20, 225
 561 DATA 20,20,20,20,20,20,44,41,20,20,50,41,54,52,49, 83
 562 DATA 43,49,55,20,4A,52,2E,20,31,39,39,30,20,00,00,00, 248
 563 DATA 00,20,20,20,50,52,4F,47,52,41,40,20,4E,41,40,45, 211
 564 DATA 20,3A,20,00,00,00,52,4F,47,52,41,40,20,50,41,52,54,41, 7
 565 DATA 52,45,53,53,20,3A,20,24,00,00,00,20,20,20,45, 186
 566 DATA 4E,44,41,44,52,45,53,53,20,20,20,3A,20,24,00, 82
 567 DATA 92,98,20,50,52,4F,47,52,41,40,20,20,3A,20,00,12, 17
 568 DATA 20,20,2A,2A,2A,20,20,45,52,52,4F,52,20,49,4E,20, 95
 569 DATA 4C,49,4E,45,20,20,2A,2A,2A,20,20,50,00,00,00,00, 252
 570 DATA 2A,2A,20,45,4E,44,21,20,2A,2A,2A,00,13,05,20,20, 98
 571 DATA 12,44,92,49,53,4B,20,20,4F,52,20,20,12,54,92,41, 1
 572 DATA 50,45,00,00,13,20,20,49,2F,4F,20,20,20,45,52,52, 18
 573 DATA 4F,52,21,00,20,D1,B1,20,4B,B2,A0,B3,A9,CF,20,FF, 104
 574 DATA B1,20,8E,BA,85,FC,20,8E,BA,85,FC,B5,C1,61,AF,5C, 34
 575 DATA 62,90,23,AF,5C,5F,AF,5C,5F,AF,5C,5F,AF,5C,5F,AF, 8
 576 DATA D0,14,60,20,A7,B4,F0,0C,85,F9,20,A7,B4,F0,05,85, 46
 577 DATA F8,4C,EF,B0,68,68,20,43,B3,4C,5F,84,20,CF,FF,C9, 223
 578 DATA 4C,00,09,20,D1,B1,20,48,B2,4C,0E,86,C9,00,60,A9, 205
 579 DATA 00,85,5E,20,5F,B4,20,EA,B1,20,00,85,24,5E,30,05, 106
 580 DATA 20,E4,FF,F0,FB,20,E1,FF,F0,26,20,9F,82,24,5E,10, 7
 581 DATA 09,20,4E,85,20,00,85,20,60,85,20,33,82,20,3F,82, 89
 582 DATA 90,D7,A0,84,89,28,20,FF,B1,20,4E,FF,C9,00,D0,F3, 254
 583 DATA A9,00,85,5E,AF,61,85,FB,AF,52,85,FC,00,82,4C, 152
 584 DATA 64,B1,AF,5C,20,4E,B1,AF,5C,FF,20,4E,B1,AF,9,20, 225
 585 DATA A0,3A,20,F2,B1,A0,00,20,ED,B1,B1,FB,20,4E,81,CB, 142
 586 DATA C9,08,90,F3,20,ED,B1,24,5E,30,83,89,12,C9,A9,20, 110
 587 DATA 20,D2,FF,20,10,B2,AF,5C,20,4E,B1,AF,9,9,20,D2,FF, 194
 588 DATA 4C,EA,B1,A9,FF,85,88,85,89,A9,04,85,BA,20,C0,FF, 213
 589 DATA A2,FF,4C,C9,FF,20,CC,FF,A9,FF,4C,C9,FF,20,5F,BA, 137
 590 DATA A9,80,85,5E,20,4E,85,20,4B,82,A2,24,49,20,20,D2, 215
 591 DATA FF,CA,D0,FA,20,EA,B1,20,EA,B1,20,60,85,4C,C1,BA, 255
 592 DATA 20,88,85,AF,5F,A4,60,AF,61,20,D8,FF,B0,0A,20,87, 40
 593 DATA FF,29,8F,00,03,4C,FB,BA,AF,01,20,C3,FF,20,68,86, 127
 594 DATA A0,BA,AF,4F,20,FF,B1,20,20,F9,B1,4C,FB,BA,20,68,86, 31
 595 DATA A9,37,A0,BA,20,FF,B1,20,F9,B1,AF,08,C9,44,F0,06, 123
 596 DATA A2,01,C9,54,D0,F1,A9,01,AF,08,20,BA,FF,A0,00,E0,41, 5
 597 DATA F0,1A,89,40,8D,20,02,A9,3A,8D,21,02,A9,01,02,95, 138
 598 DATA 22,02,C8,CC,00,02,90,F4,C8,C8,D0,0C,89,01,02,95, 255
 599 DATA 20,02,C8,CC,00,02,D0,F4,98,A2,20,A0,02,4C,8D,FF, 128
 600 DATA 20,88,85,AF,5F,A4,60,AF,61,20,D8,FF,B0,0A,20,87, 40
 601 DATA C3,FF,A9,60,85,89,20,C0,FF,B0,28,AF,5C,BA,20,BA,FF, 242

0A91 : 45 12 45 13 AA 4A 4A 4E
 0A99 : 4A 88 B9 7F 7F 09 20 85 E9
 0AA1 : 25 A9 52 85 24 BA 29 0F 39
 0AA9 : AB 89 7F 7F 0A 0A 0A 3A
 0AB1 : 26 25 09 05 85 26 A6 19 A3
 0AB9 : 8A 29 10 0A 0A 9A 85 27 73
 0AC1 : 8A 29 0F AB 89 7F 0A 44
 0AC9 : 0A A6 05 E0 20 90 05 09 71
 0AD1 : 02 4C A4 05 01 05 27 BE
 0AD9 : 85 27 BA 29 0F AB 89 7F 06
 0AE1 : F7 85 28 BA 29 10 0A 09 44
 0AE9 : 40 05 28 85 28 A9 5A 85 9F
 0AF1 : 0E 20 56 F5 50 FE 88 A0 AB
 0AF9 : 01 1C D9 24 00 D0 07 C8 37
 0B01 : C0 04 D0 F0 18 60 C6 0E 01
 0B09 : D0 E7 38 60 20 56 F5 A0 B5
 0B11 : 40 50 FE 88 AE 01 1C BD 2F
 0B19 : AF 03 99 8F 07 50 FE 88 0E
 0B21 : AE 01 1C 50 AF 03 99 7E 85
 0B29 : 07 50 FE 88 AE 01 1C BD 0E
 0B31 : AF 03 99 30 0F 50 FE 88 D0
 0B39 : AE 01 1C BD AF 03 99 BF 20
 0B41 : 01 50 FE 88 AE 01 1C BD 20
 0B49 : AF 03 99 7E 01 88 10 C1 C8
 0B51 : AD FF 07 C9 33 00 02 18 EB
 0B59 : 60 38 60 AE 00 18 10 FB BC
 0B61 : A2 18 8E 00 18 A0 40 EA 10
 0B69 : EA A2 02 8E 00 18 24 5A 54
 0B71 : A2 00 8E 00 18 EA A2 02 1E
 0B79 : 8E 00 18 8E 7E 07 A9 00 AC
 0B81 : 8D 00 18 EA EA 8A 0A 29 EF
 0B89 : 0F 8D 00 18 BD 03 83 8D 70
 0B91 : 00 18 0A 29 0F 8D 00 18 D3
 0B99 : BE 30 07 BA 29 0F EA BD 08
 0BA1 : 00 18 0A 29 0F 8D 00 18 E3
 0BA9 : BD 03 83 BE BF 01 24 06 21
 0BB1 : 8D 00 18 0A 29 0F 8D 00 C7
 0BB9 : 18 BA 29 0F 8D 00 18 0A 90
 0BC1 : 29 0F EA EA 8D 00 18 05 D5
 0BC9 : BD 03 83 EA 80 18 0A 29 86
 0BD1 : 0F BE 7E 01 24 06 8D 00 88
 0BD9 : 18 BA 29 0F 8D 00 18 0A 80
 0BE1 : 29 0F 8D 00 18 BD 03 83 77
 0BE9 : EA EA EA 8D 00 18 0A 29 F0
 0BF1 : 0F 8D 00 18 BE BE 07 24 10
 0BF9 : 0E BA 29 0F 8D 00 18 0A BE

602 DATA AS,B9,20,96,FF,20,AS,FF,85,61,AS,90,4A,4A,80,13, 73
 603 DATA 20,AS,FF,85,62,20,AB,FF,AS,57,85,89,89,00,20,05, 77
 604 DATA FF,90,03,4C,A3,85,86,5F,84,60,AF,BA,C9,01,00,1A, 2
 605 DATA A0,30,03,85,61,AD,3E,03,85,62,4C,FB,BA,89,13,20, 127
 606 DATA D2,FF,A2,1C,20,ED,B1,CA,D0,FA,60,00,00,00,00, 65

READY

0C01 : 29 0F 8D 00 18 BD 03 03 97
 0C09 : 80 00 18 BE 7D 07 EA 0A 44
 0C11 : 29 0F 8D 00 18 BA 29 0F BE
 0C19 : 80 00 18 24 06 AF 0E 80 36
 0C21 : 00 18 88 30 03 4C 0C 06 25
 0C29 : 60 80 58 02 8D 40 02 85 80
 0C31 : 00 58 A5 00 30 FC 7B 60 54
 0C39 : 85 93 8D 0C 0C B1 88 C9 90
 0C41 : 24 F0 06 AS BA C9 08 80 8F
 0C49 : 08 D2 F4 A0 A6 8A 48 98 08
 0C51 : 48 4C 89 01 A4 BF D0 06 99
 0C59 : A2 F7 00 0F 0E EF A2 AF 77
 0C61 : A0 F5 20 8D 01 18 D0 11 A3
 0C69 : D0 85 9F AD 15 8D 85 A7 07
 0C71 : A0 00 D0 85 AB A9 08 8D 96
 0C79 : 11 D0 A9 00 8D 15 D0 A9 75
 0C81 : EA 8D 8D ED A9 2C 8D 82 72
 0C89 : ED A9 17 85 FB A9 E8 85 80
 0C91 : FC AS BA 20 0C ED A9 6F C8
 0C99 : 20 89 ED A0 00 B1 FB C9 36
 0CA1 : FF F0 0B 20 D0 ED E6 FB 0E
 0CA9 : D0 F3 E6 FC D0 EF 20 FE D7
 0CB1 : ED E6 FB 70 A9 01 B1 C9 35
 0CB9 : FF D0 86 8D 83 8D 00 CE
 0CC1 : D0 A9 00 85 FB A9 E0 85 BF
 0CC9 : FC A0 00 B1 FB 20 7B E7 C8
 0CD1 : E6 FB 0D 02 E6 FC AS FB 0E
 0CD9 : C9 06 D0 EF AS FC C9 E4 0A
 0CE1 : D0 E9 84 90 A9 12 85 BA 84
 0CE9 : 20 25 E7 AS 90 F0 14 00 C0
 0CF1 : 03 20 79 E7 A9 02 85 90 41
 0CF9 : A2 F7 A0 03 8A 48 98 48 F0
 0D01 : 4C 7A 01 A9 00 8B A9 8F 6F
 0D09 : EA 85 FC A0 02 B1 FB 29 F9
 0D11 : 87 C9 82 D0 26 AS FB 18 E7
 0D19 : 69 85 85 FB A0 00 B1 88 2E
 0D21 : C9 2A F0 37 C9 3F F0 04 85

0D29 : D1 FB D0 0F C8 CA 87 D0 41
 0D31 : ED B1 FB C9 A0 F0 24 C0 D2
 0D39 : 10 F0 20 18 AS FB 29 E0 6D
 0D41 : 69 20 85 FB C9 C8 A0 55
 0D49 : B1 FB F0 05 00 B1 FB C9 86
 0D51 : 13 80 9E 18 69 E9 85 FC 5D
 0D59 : 4C D9 EA 45 FB 29 E0 85 17
 0D61 : FB A0 03 B1 FB 85 BA C8 F4
 0D69 : B1 FB 85 B5 A9 00 AS 82 32
 0D71 : 85 A9 85 FB D2 82 A0 F5 D8
 0D79 : 20 8F 01 AS BA C9 24 90 A1
 0D81 : 00 20 79 E7 A9 42 2C A9 AA
 0D89 : 40 85 90 44 71 01 20 78 00
 0D91 : E7 AS A9 F0 03 20 9C E5 43
 0D99 : 20 25 E7 A9 00 D0 E5 AS 60
 0DA1 : B5 C5 A3 B0 CD 18 69 E9 A0
 0DA9 : 95 FC A0 00 B1 FB C5 B4 50
 0DB1 : 00 09 C8 B1 FB C5 A3 90 0C
 0DB9 : EC B0 C6 B5 BA 84 F0 05 CE
 0DC1 : C8 B4 A9 D0 B8 20 79 E7 82
 0DC9 : 20 9C E5 4C 55 AS E5 C1
 0DD1 : 18 69 E9 85 FC A0 00 B1 01
 0DD9 : FB 85 BE C8 B1 FB 85 B5 0C
 0DE1 : AS A6 D0 2B E8 AS B8 85 8E
 0DE9 : FB 85 AE C8 B1 FB A6 B9 74
 0DF1 : 00 06 AS C3 85 AE AS C4 94
 0DF9 : C9 E0 90 11 20 79 E7 A2 2B
 0E01 : F4 8E 31 03 A0 AS 8C 30 83
 0E09 : 03 C8 4C CA EA 85 AF AS 61
 0E11 : BE F0 0A 20 EB E7 AS BE 10
 0E19 : C5 BA D0 62 C8 98 AA C7
 0E21 : A0 01 B1 FB 85 BE AS AE 70
 0E29 : 80 05 E6 AS AF 80 06 E6 F4
 0E31 : 9A AB A2 00 B1 FB 9D 01 2B
 0E39 : 08 E6 AE 40 02 E5 AF C4 1A
 0E41 : BE F0 04 E8 C3 D0 ED 60 21
 0E49 : 38 85 90 A9 03 8D 00 D0 F5
 0E51 : 60 A9 88 8D 00 2C 00 9A
 0E59 : D0 10 FB 70 EB 2C 00 00 27
 0E61 : 10 03 24 BA EA 2C 00 D0 5E
 0E69 : 30 02 24 85 2C 00 D0 30 F5
 0E71 : 00 A0 8C 00 D0 A2 03 D2
 0E79 : CA D0 FD A0 00 D0 A2 4C
 0E81 : 00 00 D0 2A 2A 00 00 D0 12
 0E89 : 2A 2A 99 00 FE A0 D0 48

OE91 : 2A 2A 00 00 00 2A 2A 2A 40
 OE99 : 99 00 FF AD 00 00 0A 2A 53
 OEA1 : 00 00 00 2A 2A 00 00 00 32
 OEA9 : 2A 2A 99 01 FE AD 00 00 88
 OEB1 : 2A 2A 00 00 00 2A 2A 2A 60
 OEB9 : 99 01 FF AD 00 00 0A 2A F4
 OEC1 : 00 00 00 2A 2A 00 00 52
 OEC9 : 2A 2A 99 02 FE AD 00 00 C8
 OED1 : 2A 2A 00 00 00 2A 2A 2A 80
 OED9 : 99 02 FF AD 00 00 0A 2A 94
 OEE1 : 00 00 00 2A 2A 00 00 72
 OEE9 : 2A 2A 99 03 FE AD 00 00 08
 OEF1 : 2A 2A 00 00 00 2A 2A 2A A0
 OEF9 : 99 03 FF EA 2C 00 00 10 C8
 OF01 : 00 C8 C8 C8 C8 C8 F0 03 4C 69
 OF09 : 49 E6 EA AD 00 00 0A 2A A1
 OF11 : 00 00 00 2A 2A 00 00 00 A2
 OF19 : 2A 2A 2A 95 AA AD 00 00 EC
 OF21 : 2A 2A 00 00 00 2A 2A 2A D0
 OF29 : A8 B9 CB E7 1D AB E7 B5 77
 OF31 : 07 20 19 E6 A0 00 A5 FC 06
 OF39 : 80 17 E7 BE 00 FE 80 AB 6A
 OF41 : E7 BE 00 FF 10 CB E7 99 8A
 OF49 : 00 E9 45 07 85 D7 C9 D0 66
 OF51 : EA 05 90 85 90 18 60 A9 31
 OF59 : 00 85 AA B4 A2 04 D0 A7
 OF61 : AA E7 CA B0 FA B0 AF E7 F4



OF69 : 85 A3 A9 00 85 A4 B5 A5 09
 OF71 : 18 69 E9 85 FC 20 1F E5 84
 OF79 : 80 30 A5 A5 18 69 03 C5 C4
 OF81 : A3 90 EB E6 A4 A5 A4 C9 E7
 OF89 : 03 70 0A A6 A3 E0 13 D0 88
 OF91 : 00 49 03 D0 D9 A5 90 F0 00
 OF99 : 11 A5 AA 00 0E A5 B4 20 63
 OFA1 : 7B E7 A9 00 85 90 E6 AA 48
 OFA9 : 00 C0 60 A9 90 85 80 A2 97
 OFB1 : 03 A9 08 80 00 00 2C 00 90
 OFB9 : 00 10 FB 50 F9 8E 00 00 77
 OFC1 : A2 04 A5 FF 46 80 6A 46 57
 OFC9 : 80 6A 4A 4A 80 00 00 CA 70
 OFD1 : 90 F0 A2 02 CA 00 FD A9 81
 OFD9 : 03 80 00 00 60 24 1F 19 34
 OFE1 : 12 11 12 13 15 00 80 00 86
 OFE9 : 10 00 C0 40 50 00 00 20 77
 OFF1 : 30 00 F0 60 70 00 90 A0 F4
 OFF9 : 80 00 00 E0 00 00 00 00 FA
 1001 : 00 00 00 00 00 00 08 00 22
 1009 : 01 00 0C 04 05 00 00 02 E2
 1011 : 03 00 0F 06 07 00 09 0A 42
 1019 : 08 00 00 0E 00 A5 AE 80 2C
 1021 : 0F EB A5 AF 80 10 EB C8 92
 1029 : 98 80 0C EB 49 FF A8 38 50
 1031 : 65 AE 85 AE 90 02 E6 AF 39
 1039 : A5 FC 80 00 EB B9 00 E9 91
 1041 : 99 01 08 88 C0 FF D0 F5 A9
 1049 : 60 4D 20 57 06 07 22 AD 03
 1051 : 00 18 10 FB A9 10 80 00 32
 1059 : 18 2C 00 18 30 FB A2 04 00
 1061 : CA D0 F0 BE 00 18 A2 04 38
 1069 : AD 00 18 AA 08 4A 4A 66 2F
 1071 : C2 FF AD 20 57 28 07 21 41
 1079 : 28 66 C2 CA D0 F1 A9 0F 40
 1081 : 80 00 18 A5 C2 60 78 AD 35
 1089 : 00 1C 29 F3 09 04 80 00 47
 1091 : 1C A0 00 84 07 A9 03 B5 63
 1099 : 08 FF AD 20 57 45 07 17 A4
 10A1 : 20 06 07 91 07 C8 D0 02 B6
 10A9 : E6 08 C0 06 D0 F2 A5 08 CF
 10B1 : C9 07 D0 EC 4C AF 04 FF 22
 10B9 : 4D 20 A5 36 07 FF FF 32 8A

Ahoy, strange beasts come from another world ! Danny Kid has to write some kinda nice crap fer ya (once more)...

Hmmmm... Chiar ai fost capabil sa duci la capat acest joc sadic ?.. Nu prea cred...

Nu-i nimic, guyz. Nici n-am pretins asa ceva. Populous (avind in varianta pe PC 320x200x256(16) + sunet AdLib) este un joc fantastic din aproape toate punctele de vedere. Ideea este cel putin iesita din comun, dar eu personal n-am avut nici macar rabdarea sa incerc sa-l joc. Asa ca nu va pot spune cum se joaca si ce vrea. Dar, dezasamblind programul pentru a-i scoate codurile de intrare in joc (chestia cu sauturile), n-am reusit sa fac nimic, in schimb am dat peste altoeva... really amazing - 494 de coduri pentru cele tot atitea nivele de joc (lumi). Cred ca pentru cei ce vor avea rabdarea, dar mai ales pasiunea sa-l joace, aceste coduri vor fi de un real folos.

Enjoy diz spooky game as eye enjoyed copyin' da codes (thru LPT#1, from screen to paper)!!!

- 002 JOSAMAR
- 003 TIMUSLUG
- 004 CALDIEHILL
- 005 SCOQUEMET
- 006 SWAUER
- 007 KILLPEING
- 008 EOAOZORD
- 009 BURWILCON
- 010 MORINGILL
- 011 NIMIHILL
- 012 BILCEMET
- 013 RINGMPED
- 014 WEAVHIPHAM

- 015 ALPOUTOND
- 016 BADAICON
- 017 IMMUSILL
- 018 HOBBIETORY
- 019 BUGQUEEND
- 020 SHADTIED
- 021 CORPEHAM
- 022 BINOZOND
- 023 SADOWILLOW
- 024 LOWINGICK
- 025 QAZITORY
- 026 VERYMEND
- 027 MINPME
- 028 HAMHIPOLD
- 029 FUTOUTBOY
- 030 SUZALOW
- 031 DOOUSICK
- 032 SHIDIEHOLE
- 033 HURTLOPLAS
- 034 JUSTIME
- 035 TIMPEOLD
- 036 CALOZBOY
- 037 SCOWILDOR
- 038 SWAINGPAL
- 039 KILLOHOLE
- 040 EOAMELAS
- 041 BURMPAL
- 042 MORHIPPIL
- 043 NIMOUTJOB
- 044 BILADOR
- 045 RINGGBPAL
- 046 WEAVINPERT
- 047 ALPLOPOT
- 048 BADTAL
- 049 IMMPEPIL
- 050 HOBOZJOB
- 051 BUGWILLIN
- 052 SHADOWGODON
- 053 COROPERT
- 054 BINMEOUT
- 055 SADMPT
- 056 LOWHIPBAR
- 057 QAZOUTER
- 058 VERYELIN
- 059 MINGBDON
- 060 HAMINMAR
- 061 FUTLOPLUG
- 062 SUZIT
- 063 DOUPEBAR



064 SHIOZER
065 HURTIKEING
066 JOSOGOORD
067 TIMOMAR
068 CALMELUG
069 SCOMPHELL
070 SWAHIPMET
071 KILLQAZED
072 BOAEING
073 BURGBORD
074 MORINCON
075 NIMLOPILL
076 BILTHILL
077 RINGOXMET
078 WEAVEAED
079 ALPIKEHAM
080 BADOGOOND
081 IMMOCON
082 HOBMEILL
083 BUGMPTORY
084 SHADKOPEND
085 CORQAZME
086 BINEHAM
087 SADGEBOND
088 LOWINLOW
089 QAZLOPICK
090 VERYTORY
091 MINEOXEND
092 HAMEAME
093 FUTIKEOLD
094 SUZOGOBOY
095 DOUOLOW
096 SHIMEICK
097 HURTDIHOLE
098 JOSKOPLAS
099 TIMQAZAL
100 CALEOLD
101 SCOGBBOY
102 SWAINDOR
103 KILLSODPAL
104 EOAYHOLE
105 BUROXLAS
106 MOREAAL
107 NIMIKEPIL
108 BILOGOJOY
109 RINGUDOR
110 WEADPEAL
111 ALPDIPERT
112 BADKOPOUT



113 IMMQAZT
114 HOBEPIL
115 BUGGBOB
116 SHADASLIN
117 CORSODDON
118 BINYPERT
119 SADOXOUT
120 LOWEAT
121 QAZIKEBAR
122 VERYQUEER
123 MINULIN
124 HAMDEDON
125 FUTDIMAR
126 SUZKOPLUG
127 DOUQAZHILL
128 SHIEBAR
129 HURTCER
130 JOSASING
131 TMSODORD
132 CALYMAR
133 SCOUXLUG
134 SWAEAHILL
135 KILLDIEMET
136 EOAUQUEED
137 BURUING
138 MORDEORD
139 NIMDICON
140 BILKOPILL
141 RINGITORY
142 WEAVIMET
143 ALPCEED
144 BADASHAM
145 IMMSODOND
146 HOBYCON
147 BUGOXILL

148 SHADUS-
TORY
149 CORDIEEND
150 BINQUEME
151 SADUHAM
152 LOWDEOND
153 QAZDILOW
154 VERYWILICK

155 MININGHOLE
156 HAMIEND
157 FUCEME
158 SUZASOLD

159 DOUSODOY
160 SHIYLOW
161 HURTAICK
162 JOSUASHOLE
163 TIMDIELAS
164 CALQUEAL
165 SCOUOLD
166 SWADEBOY
167 KILLOZDOR
168 EOAWILPAL
169 BURINGPERT
170 MORILAS
171 NIMCEAL
172 BILASPIL
173 RINGHIPJOB
174 WEAVOUTLIN
175 ALPAPAL
176 BADUSPERT
177 IMMIDIEOUT
178 HOBQUET
179 BUGUPIL
180 SHADPEJOB
181 COROZLIN
182 BINWILDON
183 SADINGMAR
184 LOWIOUT
185 QAZCET
186 VERYMPBAR
187 MINHIPER
188 HAMOUTING
189 FUTADON
190 SUZUSMAR
191 DOUDIELUG
192 SHIQUEHIL
193 HURTTBAR
194 JOSPER
195 TIMOZING
196 CALWILDORND
197 SCOINGORND
198 SWAILUG
199 KILLMEHILL
200 EOAMPMET
201 BURHIPED
202 MOROURHAM
203 NIMAARD
204 BILASCON
205 RINGINILL
206 WEAVLOPTORY
207 ALPTMET

208 BADPEED
209 IMMOZHAM
210 HOBWILOND
211 BUGINGASLIN
212 SHADOILL
213 CORMETORY
214 BINMPEND
215 SADHIPME
216 LOWOUTOLD
217 QAZAOND
218 VERYGBLOW
219 MININICK
220 HAMLOPHOLE
221 FUTTEND
222 SUZPEME
223 DOUOXOLD
224 SHIWILBOY
225 HURTOGODOR
226 JOSOICK
227 TIMMEHOLE
228 CALMPLAS
229 SCOHIPAL
230 SWAOUTPIL
231 KILLEBOY
232 EOAGBDOR
233 BURINPAL
234 MORLOPPERT
235 NIMTLAS
236 BILPEAL
237 RINGEAPIL
238 WEAVIKEJOB
239 ALPOGOLIN
240 BADOPAL
241 IMMMEPERT
242 HOBMPAOUT
243 BUGHIFT
244 SHADQAZBAR
245 COREJOB
246 BINGBLIN
247 SADINDON
248 LOWLOPBAR
249 QAZTOUT
250 VERYOXT
251 MINEABAR
252 HAMIKKEER
253 FUTOGOING
254 SUZODON
255 DOUMEMAR
256 SHIMPLUG



257 HURTKOPHILL
258 JOSQAZMET
259 TIMEER
260 CALGBING
261 SCQINORD
262 SWALOPCON
263 KILLYLUG
264 BOAOXHILL
265 BUREAMET
266 MORIKEED
267 NIMOGOHAM
268 BILOOORD
269 RINGDECON
270 WEAVDIILL
271 ALPKOPTYR
272 BADQAZEND

273 IMMEED
274 HOBGBHAM
275 BUGINOND
276 SHADSODLOW
277 CORYILL
278 BINOXATORY
279 SADEAEND
280 LOWIKEME
281 QAZOGOOLD
282 VERYUOND
283 MINDELOW
284 HAMDICK
285 FUTKOPHOLE
286 SUZQAZLAS
287 DOUEME
288 SHIGBOLD
289 HURTASBOY
290 JOSSODDOR
291 TIMYICK
292 CALOXHOLE
293 SCOEALAS

294 SWAIKEAL
295 KILLQUEPIL
296 EOAUBOY
297 BURDEGOR
298 MORDIPAL
299 NIMKOPPERT
300 BILQAZOUT
301 RINGIAL
302 WEAVECEPIL
303 ALPASJOB
304 BADSODLIN
305 IMMYPAL
306 HOBXPERT
307 BUGEAOUT
308 SHADDIET
309 CORQUEBAR
310 BINUJOY
311 SADDLIN
312 LOWDIDON
313 QAZKOPMAR
314 VERYINGLUG
315 MINIT
316 HAMCEBAR
317 FUTASER
318 SUZSODING
319 DOUYDON
320 SHIOXMAR
321 HURTUSLUG
322 JOSDIEHILL
323 TIMQUEMET
324 CALUER
325 SCODEING
326 SWADIORD
327 KILLWILCON
328 EOAINGILL
329 BURIHILL
330 MORCEMET
331 NIMASED
332 BILSODHAM
333 RINGOUTOND
334 WEAVACON
335 ALPUSILL
336 BADDITORY
337 IMMQUEEND
338 HOBUED
339 BUDGEHAM
340 SHADOZOND
341 CORWILLOW
342 BINNINGICK

343 SADITORY
 344 LOWCEEND
 345 QAZASME
 346 VERYHIPOLD
 347 MINOUTBOY
 348 HAMALOW
 349 FUTUSICK
 350 SUZDIEHOLE
 351 DOUQUELAS
 352 SHIUME
 353 HURTPEOLD
 354 JOSOZBOY
 355 TIMWILDOR
 356 CALINGPAL
 357 SCOIHOLE
 358 SWACELAS
 359 KILLMPAL
 360 EOAHIPPIL
 361 BUROUTJOB
 362 MORADOR
 363 NIMUSPAL
 364 BILDIRPERT
 365 RINGLOPOUT
 366 WEAVTAL
 367 ALPPEPIL
 368 BADOZJOB
 369 IMMWILLIN
 370 HOBINGDON
 371 BUGIPERT
 372 SHADMEOUT
 373 CORMPT
 374 BINHIPPEAR
 375 SADOJTR
 376 LOWALIN
 377 QAZUSDON
 378 VERYINMAR
 379 MINLOPLUG
 380 HAMIT
 381 FUTPEBAR
 382 SUZOZER
 383 DOUWILING
 384 SHIINGORD
 385 HURTOUAR
 386 JOSMELUG
 387 TIMPHILL
 388 CALHIPMET
 389 SCOOTED
 390 SWAAING
 391 KILLBORD

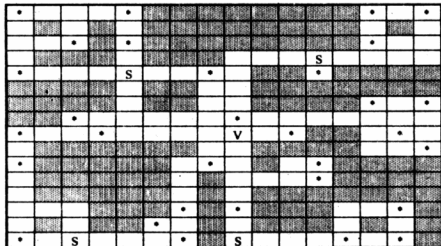
392 EOAINCON
 393 BURLOPILL
 394 MORTHILL
 395 NIPEMET
 396 BILOZED
 397 RINGIKEHAM
 398 WEAVOGOOND
 399 ALPOCON
 400 BADMEILL
 401 IMMPTORY
 402 HOBHIPEND
 403 BUGOUTME
 404 SHADMEHAM
 405 CORGBOND
 406 BININLOW
 407 SADLOPICK
 408 LOWTORY
 409 QAZPEEND
 410 VEREAME
 411 MINIKEOLD
 412 HAMOGOBOY
 413 FUTLOW
 414 SUZMEICK
 415 DOUMPHOLE
 416 SHIHIPLAS
 417 HURTOAZAL
 418 JOSEOLD
 419 TIMGBBOY
 420 CALINDOR
 421 SCOLOPPAL
 422 SWATHOLE
 423 KILLOXLAS
 424 FOAEAL
 425 BURIKEPIL
 426 MOROGOJOB
 427 NIMODOR
 428 BILMEPAL
 429 RINGDIPERT
 430 WEAVKOPOUT
 431 ALPOAZT
 432 BADEPIL
 433 IMMGMBOJ
 434 HOBINLIN
 435 BUGLOPDON
 436 SHADYPERT
 437 COROXOUT
 438 BINEAT
 439 SADIKEBAR
 440 LOWOGOER

441 QAZOLIN
 442 VERYDEDON
 443 MINDIMAR
 444 HAMKOPLUG
 445 FUTQAZHILL
 446 SUZEBAR
 447 DOUGBER
 448 SHINING
 449 HURTISODORD
 450 JOSYMAR
 451 TIMOXLUG
 452 CALEAHILL
 453 SCOIKEMET
 454 SWAGOED
 455 KILLUING
 456 BOADBORD
 457 BURDICON
 458 MORKOPILL
 459 NIMQAZTORY
 460 BILEMET
 461 RINGCEED
 462 WEAVASHAM
 463 ALPSODOND
 464 BADYDON
 465 IMMOXKILL
 466 HOBEATORY
 467 BUGIKEEND
 468 SHADQUEME
 469 CORUHAM
 470 BINDEOND
 471 SADDLOW
 472 LOWKOPICK
 473 QAZQAZHOLE
 474 VERYIEND
 475 MINCME
 476 HAMASOLD
 477 FUTSODBOY
 478 SUZYLOW
 479 DOUOXICK
 480 SHIEAHOLE
 481 HURTDIELAS
 482 JOSQUEAL
 483 TIMUOLD
 484 CALDEBOY
 485 SCODIDOR
 486 SWAKOPPAL
 487 KILLINGPERT
 488 EOAILAS
 489 BURCEAL

490 MORASPIL
 491 NIMSODJOB
 492 BILYTOR

493 RINGAPAL
 494 WEAVUSPERT
 499 KILLUSPAL

KNIGHT LORE



S - START V - VRAJITOR * - OBIECT

FRANÇO PAUL NINIASOPI

TURBO POKES (SPECTRUM)

by Andrei Steriopol

ACTION REFLEX: 50770,0: 50771,0:
50772,0: 50964,0: 50695,0: 50696,0
AD ASTRA: 35853,0
AH DIDDUMS: 24786,0
AIRWOLF: 45982,0
ALCHEMIST: 47340,0: 49745 195:
47414,0
ALIEN 8: 51736,0: 44526,0: 44461,97:
44462,185
ANDROID 2: 52262,0: 53894,0
AQARIUS: 31055,0
ARCADIA: 25776,0
ATIC ATTACK: 36518,129: 36519,0
BALCK HOWK: 34695,183
BLADE ALLEY: 58201,0
BOBY BEARING: 29688,175
BOULDER DASH: 26011,0: 26012,0:
26013,0
BOOTY: 58294,0
BRUCE LEE: 51795,0
BUG EYES: 36037,201: 43383,0
CAULDRON: 40060,0
CAULDRON 2: 52133,0
CAVERN FIGHTER: 31683,0: 31684,0
CHUCKIE EGG: 42508,3: 35453,0
COBRA: 43647,255
CON-QUEST: 23225,201
COOKIE: 35730,52: 28697,0
DEATH CHASE: 26463,0
DEFENDER: 30822,255: 37815,255
DYNAMITE DAN: 52678,0: 57035,0:
58770,201: 56093,201
ECHINOX: 41917,52

FAIRLIGHT: 61893,0: 62797,24:
63478,24: 58813,62: 58814,6
FALL GUY: 27235,0: 44204,0
FANTASTIC VOYAGE: 54227,0:
54492,0
FRANKENSTEIN: 28287,255
FRED: 31171,0
GHOST'N'GOBLINS:
39857,136: 39858,50: 39859,180
GREEN BERET: 41652,52
GYROSCOPE: 54754,200
HIGHWAY ENCOUNTER: 40905,0:
40772,195: 40773,123: 40774,157
HUNCHBACK: 26888,0
JACK THE NIPPER: 44278,58:
44285,58
KNIGHT LORE: 53567,0: 50206,0
LAZY JONES: 56693,255
LIGHT FORCE: 39774,255
MANIC MINER: 34798,0: 34799,0:
34800,0: 35136,0: 36160,0: 36106,0
NOMAD: 34569,201
ORION: 37319,201
POPEYE: 26242,0
PYJAMARAMA: 48670,0: 33764,201
RAMBO: 38841,24
SABRE WOLF: 43575,255:
45520,255: 44786,0
SOUL OF A ROBOT: 25812,255
SPINDIZZY: 48712,201: 48401,201
THREE WEEKS IN PARADISE:
50066,0
URIDIUM: 47044,0: 47045,0
WIZARD'S LAIR: 25522,255
WIMPY: 33693,0
ZOOM: 24743,0

SpeedUp / Configure Your Computer

Daca sinteti posesorul sau utilizatorul unui calculator compatibil IBM PC/AT si vreti sa-l faceti sa mearga putin mai repede atunci este bine sa cititi acest articol pina la capat.

Se pun urmatoarele intrebari:

- dvs. ati configurat calculatorul ?
- stiti ce reprezinta toti parametrii din SETUP ?

Daca raspunsul la prima intrebare este negativ atunci intrati in SETUP (modul de intrare in acesta depinde de tipul BIOS-ului din calculator, acesta poate fi PHOENIX (puteti intra in SETUP oricind apasand tastele CTRL,ALT si S simultan) sau AMI (ca sa intrati in SETUP apasati butonul de RESET si veti fi intrebati daca vreti sa intrati in SETUP apasand tasta DEL - sau nu).

Odata intrat in SETUP trebuie lucrat cu atentie, valorile trebuiesc modificate in mod consistent. **NU SE VOR MODIFICA PARAMETRII REFERITRI LA: HARD DISC, FLOPPY DISC, VIDEO CARD, BASE**

MEMORY! Daca din gresiea modificati unul din acesti parametri, la iesirea din SETUP sinteti intrebati daca vreti sa salvati modificarile sau nu (daca ati gresit pe neudeva raspundeti NU!).

Parametrii care ne intereseaza in articolul de fata sint:

- CPU Speed,
- Shadow BIOS ROM,
- Shadow Video ROM,
- Paged / Interlived,
- ROM Whit States,
- AT Bus Speed, CPU Speed :

Daca calculatorul are un buton de TURBO, pentru ca acesta sa aiba efect trebuie ca in SETUP sa selectam optiunea FAST. Shadow BIOS ROM:

Daca activam (ENABLED) aceasta optiune, calculatorul va copia continutul BIOS-ului in RAM unde va memoria EXPAND sau EXTEND (depinde cum a fost configurata memoria - peste 640K). Datorita faptului ca memoriile RAM au un timp de acces mai mic decit cele ROM, orice citire a BIOS-ului se va face mult mai repede - EX: intreruperi din BIOS, rutine de I/O, s.a.).

Shadow Video ROM:

Pe placa grafica a calculatorului exista unul sau mai multe cipuri de memorie ROM. Din aceleasi considerente ca si la Shadow BIOS ROM este bine ca acesta optiune sa fie activata (ENABLED).

OBS: 1) Daca selectati ambele optiuni (Shadow BIOS ROM si Shadow Video ROM), totalul memoriei (EXTEND sau EXPAND) se va micsora cu 128K!

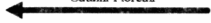
2) Copiile ROM-urilor se vor gasi in memoria RAM de la adresa 0C0000 in sus, adica peste 768K, in blocuri de 64K.

3) Fiecare ROM poate ocupa maxim 128K de RAM.

4) Pentru a putea folosi optiunea Shadow Video ROM trebuie sa aveti a placa grafica EGA sau VGA.

Paged / Interleaved:

Daca aceasta optiune este activata (ENABLED), se va micsora timpul de acces la memorie.



OBS.: Pentru a putea folosi aceasta optiune este nevoie sa aveti cel putin doua bancuri de memorie libere deoarece in aceasta varianta bancurile de memorie sint folosite pe perechi.

Daca aveti nevoie de mai multa memorie (EXTEND sau EXPEND, EX.: EXPAND pentru Ventura Publisher sau EXTEND pentru Windows 3.0) puteti sa ne activati optiunile Shadow BIOS ROM si Shadow Video ROM, se vor obtine inca 128K de memorie disponibila pentru aplicatii.

Iata cteva mici trucuri pentru cei ce au nevoie de memorie pentru aplicatii:

1) Windows 3.0

La instalare, aceasta modifica fisierul CONFIG.SYS introducind doua linii in plus: SMARTDRVSYS... HIMEM.SYS

SMARTDRVSYS este un cache pentru hard disc. Adica este un fel de memorie tampon intre calculator si hard disc - marind astfel viteza de lucru cu acesta.

Singura problema este ca numai Windows foloseste acest tampon, el ocupand inutil memorie pentru alte aplicatii.

Pentru a rezolva aceasta mica problema puteti sa creati un fisier CONFIG.RAM (de exemplu) care sa contina exact ce era in CONFIG.SYS minus linia referitoare la SMARTDRVSYS. Atunci cind vreti sa-l folositi trebuie doar sa redenumiti fisierele CONFIG.SYS in CONFIG.WIN si CONFIG.RAM in CONFIG.SYS si sa resetati calculatorul.

OBS.: In locul extensiilor .RAM si .WIN se pot alege orice alte extensii.

Personal am ales aceste doua extensii pentru claritatea aplicatiilor. Se mai pot obtine 5-10K de memorie in plus daca inaintea lansarii sistemului Windows se soote din memorie driver-ul de mouse. Windows are un driver de mouse intern = nu are nevoie de prezenta in memorie a inca unui!

2) DOS

Puteti sa mai eliberati citiva k-oceti de memorie daca in fisierul CONFIG.SYS

eliminati liniile referitoare la FILES=... si BUFFERS=..., in felul acesta calculatorul se va initializa folosind configuratia satandard. Se mai pot obtine ceva mai mult de 3k daca se introduce urmatoarea linie in fisierul

CONFIG.SYS: STACKS=0,0.

OBS.: Stergerea liniilor din CONFIG.SYS (sau a pune un REM la inceputul lor) referitoare la FILES si BUFFERS nu este recomandata celor care folosesc baze de date (DBase, FOX Base, etc...) si nici celor care folosesc programe de caror rulare corecta poate fi influentata de lipsa acestor linii!

Daca nu stiti daca programul pe care-l folositi are nevoie sau nu de prezenta liniilor FILES=20 si BUFFERS=25 (valori acceptabile pentru orice baza de data) puteti sa-l rulati. Daca observati o incetinire a incarcarii de pe disc sa orice altceva, incercati sa mariti putin cite putin numarul de fisiere si de buffere (O baza de date poate sa mearga perfect si cu FILES=20 si BUFFERS=20 - trebuie incercat, nu exista un raspuns universal valabil).

3) JOCURI

Cred ca multora li s-a intimplat sa nu ruleze un joc. Se pune intrebarea daca nu cumva jocul nu a avut destula memorie ca sa poata sa ruleze. Exemple de jocuri memorofage sint deustele:

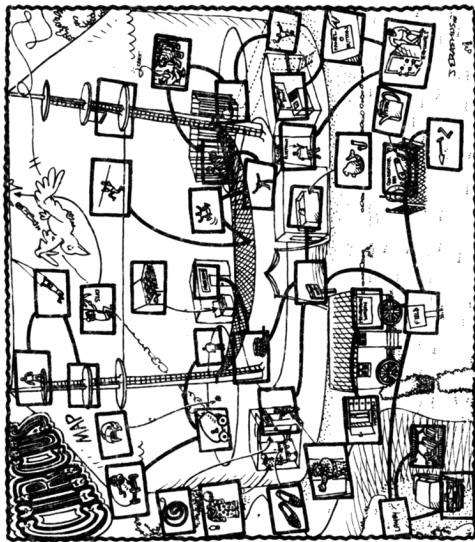
- TD3 (Test Drive III - Acolade 1990)
- ELVIRA (Elvira Mistress Of The Dark - Acolade 1990)

s.a.

Se facem in aceste cazuri? De multe ori este foarte simplu, avem nevoie de o discheta sistem pe care sa nu existe fisierele CONFIG.SYS si AUTOEXEC.BAT.

Este recomandat ca aceasta discheta sistem sa aiba pe ea MSDOS 3.30 decat MSDOS 4.01 (COMMAND.COM din MSDOS 4.01 ocupa cam cu 10K mai mult decat cel din versiunea 3.30). De exemplu, pornind calculatorul cu o discheta sistem minimala (MSDOS 4.01) se obtin 575.3K (in configuratia uzuala lucrez cu 553.9K) - este o diferenta de 21.4K. Daca nu merge nici asa, trebuie facut rost de MSDOS 5.0 sau DRDOS

5.0 care lasa disponibili utilizatorului ceva mai mult de 615K (trebuie sa aveti cel putin 1M de memorie pentru acestal).



40. WONDERBOY

(*)

- vieti infinite = POKE 2676,234:POKE 2677,234:POKE 2678,234
- restart = SYS 2112

hobBIT

YOUR FRIEND

COLECTIE DE CRISTALE SI AFORISME ADUNATE IN TIMP..

by The UNKNOWN

- Daca esti mai in virsta - esti scierozat
- Daca esti tinar - nu ai experienta
- Vii punctual la serviciu - spionezi subalternii
- Vii mai tirziu - esti exemplu negativ
- Stai peste program - faci pe supraogmeratul
- Pleci punctual - nu-ti dai interesul
- Faci curte subalternelor - esti afemeiat
- Le tratezi cu indiferenta - esti cu nasul pe sus
- Esti prietenos cu subalternii - vizezi popularitatea ieftina
- Esti rezervat - esti considerat inrozcut
- Ai leuzi subalternii - esti lingusitor
- Ai critici - faci pe nebulul
- Te intereseaza munca lor - esti turnator

- Nu te inte-reeeaza - n-ai habar de probleme
- Tii sedinte - esti sedintoman
- Nu tii sedinte - lucrezi in secret
- Te consulti cu subalternii - nu esti bun de nimic
- Nu te consulti - vrei sa tii totul in mina
- Spui bancuri - esti neserios
- Nu spui - esti plictisitor
- Nu pleci in concediu - iti pastrezi scaunul
- Ineisti - esti incapatnat
- Cedezi uor - esti moale
- Ai succes - ai avut noroc
- Trimiti subalternii la specializare - vrei sa-i indepartezi
- Nu-i trimiti - nu lasi pe altii sa se ridice
- Te preocupi problemele clubului - n-ai ce face
- Nu te preocupa - nu esti cadru de conducere

GAMES CRACKER

De mult asteptati sa apara asa ceva in revista noastra, si iata ca nu ati asteptat degeaba. Acum nu va mai rezista nici un JOC: vieti infinite, copiere fara probleme a jocurilor protejate, copiere SCREEN\$ in orice moment, etc. . . Alta viata!

Dar sa trecem la subiect si sa vedem despre ce este vorba.

In primul rind putem spune ca schema va functiona pe calculatorul SINCLAIR SPECTRUM 48K sau orice alt model compatibil cu acesta. Cei care au lucrat mai mult pe acest tip de calculator stiu, iar cei care nu, o pot afla acum, ca in memoria ROM exista o zona de aproximativ 1Ko goala, deci nefolosita.

Avind in vedere acest lucru, trebuie sa-l exploatam. Deci schema noastra contine un

RAM care in momentul cind pozitionam SW2 pe ON se va afla fizic in zona de memorie 3900# (14592)-3CFF#(15615), zona respectiva de ROM goala fiind dezafectata. O alta portiune din acest RAM se va gasi in zona 0066#(102)-006F#(111), adica exact zona alocata in calculator pentru rutina de NMI.

Acum nu ne mai ramine decit sa scriem un program corespunzator scopului nostru, sa-l introducem in aceasta zona si sa apasam SW1(NMI) pentru a-l activa.

Astfel la 0066# scriem octetii corespunzatori unei instructiuni de salt la 3900#

JP #3900 - C30039

unde putem scrie programul propriu zis, cu o lungime de pina la 1Ko.

Programul se stochează pe caseta, iar când vrem să lucrăm îl încarcăm în RAM, trecem SW2 pe ON și îl transferăm în RAM-ul de pe modul, după care trecem SW2 pe OFF. În acest moment putem încărca orice program în calculator (cu SW2 pe OFF modulul este dezactivat) și în momentul când vrem să executăm o operație asupra jocului respectiv trecem SW2 pe ON și apăsăm SW1 (NMI). Se intrerupe în acest moment jocul și controlul revine programului nostru de pe modul.

Sint realizate pînă acum 3 programe care pot face:

- salvare SCREEN\$ în orice moment.
- POKE-uri la orice joc și orice adresă, în orice moment (numai sa cunoaștem adresele și oeticii corespunzatori)
- salvare în orice moment a programului (jocului) aflat în calculator, pe caseta în forma standard Spectrum.

Probleme constructive deosebite nu se pun, lista componentelor fiind următoarea:

U1 = 74LS138
 U2 = 74LS27
 U3 = RAM static 2Kx8 (6116, MSM 2128, D4016)
 U4 = 74LS32
 U5 = 74LS132
 U6 = 74LS42

Circuitele integrate se recomandă a fi din seria LS dar se pot folosi și alte probleme și cele TTL normale.

D1 - D6 = 1N4148
 D7 = LED
 R1 = 270 Ω
 R2 = 470 Ω
 R3 = 100 Ω
 R4 = 330 Ω
 R5 = 470 Ω
 R6 = 1 K
 C1 = 47μF/16V
 SW1 = push button sau tastă
 SW2 - comutator cu 2 poziții

Taste semnale: D0-D7, A0-A15, NMI, ROMCS, MREQ, WR, GND, Vcc, se găsesc pe cupla de extensie de la calculatorul Sinclair 48.

Programele care urmează se încarcă și rulează la adresa 30000. Ele se pot încărca în RAM cu ajutorul programului "MACHINE CODE LOADER" publicat în numărul 3 al revistei, sau cu MONS 3M.

Înțelegind cum funcționează acest modul, puteți scrie și voi alte programe pentru el, largindu-i astfel aria de utilizare.

SUCCES!

VIOREL STAN

*** GAMES CRACKER ***
 *** COPY GAMES ***

```

10 POKE 23693,71: BORDER 0: CL
EAR 29999
20 LOAD "":CODE 3e4
30 INPUT "name of program": L
INE N$
35 IF LEN N$ < 11 THEN FOR a=1
TO LEN N$: POKE 30333+a, CODE N$(
a): NEXT a: GO TO 40
36 GO TO 30
40 BEEP 1,0: RANDOMIZE USR 3e4
50 BEEP 2,0: RANDOMIZE USR 0

START ADRESA=30000
LENGHT=1180 BYTES

```

```

1 3E02CD0116A03DFE3E47 1065
2 328D5CCDADF0D1187501 940
3 4C00C320C0CD77558620 852
4 7610FD21057511003901 825
5 E803EDB03CEC332658021 1090
6 003926270011CE750186 541
7 0C0D3C02CD7775CDADF0 1131
8 C9AFDFEE1FE1FE120F7 1682
9 C9110210071301160000 285
10 2020202020202020204C 364
11 4944455220534F465457 727
12 41524520202020202020 404
13 2020160A002020505554 409
14 20205357495443482020 594
15 4F4E2020414E44205052 626
16 455352040455900160A 532
17 0F4F464600320540ED5F 222
18 F3320440E0F39AF1802 868

```

```

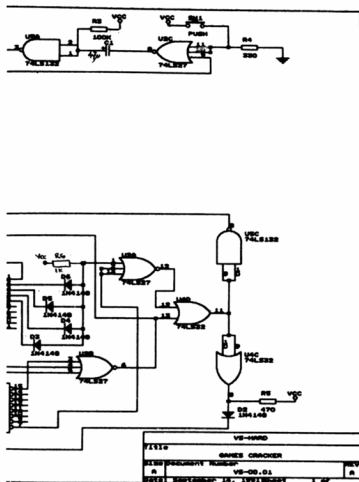
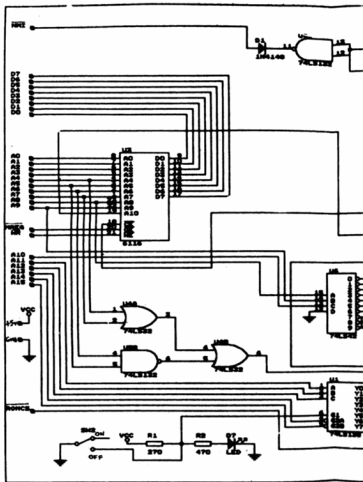
19 3E01320740ED430040C1 745
20 ED430540ED730240313C 900
21 4043317932094009E50D 1409
22 E5FDE5D9C5D5E5D900F5 2037
23 053E01DBEE1F1FE20 1122
24 0210F421C53911004101 640
25 5E00EDB00D21A0391111 1012
26 00AFDCD604CDB9390D21 1283
27 1C3A11F6003EFFCD604 1073
28 CDB9390D219739111100 943
29 AFDCC604CDB9390D2100 1203
30 4011001B3EFFCDB043CD 1037
31 B9390D21005B11FFR43C 1055
32 FFCDC604164303110210 791
33 074C49444552A0001B00 572
34 400000004C4944455220 592
35 20202020F6000000F600 620
36 0E00000000A710FC0D20 500
37 F7C9F3315046DD21005B 1235
38 11FFR4373EFFCD5605F3 1347
39 D20041312C4000E180D9 905
40 E10C109DFE1D0DE1E1D1 2202
41 3A0440ED47FE3F2084ED 1032
42 5E1802ED563A0740A720 779
43 03FB1001F33A0940AFC5 929
44 F13A0640ED4B0540ED7B 1112
45 0240C5ED4B0040C90000 640
46 002B00A118210071301 339
47 1600002020202020204C 331
48 44455220534F46545741 719
49 5245205452414E534654 714
50 52202020202000000000 266
51 EA110410071301160100 321
52 20202020202020202020 320
53 20202020425920202020 411
54 20202020202020202020 320
55 202002000003100EA1002 370
56 11071301160200202020 164
57 20202020202020205325 439
58 2E20736F6674202C3039 711
59 20202020202020202021 305
60 00100013000000003400 100
61 F432333639330E000000 662
62 5C002C37310E00004700 325
63 003AE7300E0000000000 351
64 3AFB3AEF222AF3AF9C0 1348
65 31363634300E00000041 336
66 000020202700E84E3D32 551
67 333736300E00000005C0 522

```

```

68 CC31323334355637380E 630
69 9B16423FC03RF54E2CDE 1113
70 4E3AF34E0D00FF00FF2 1014
71 78C5900FF00FF00FF5A1 1293
72 5B00FF00FF317F25D00 1033
73 FF00FF9F5B05D00A0F00 1394
74 FFAF7E875200FF00FFA5 1448
75 02AD1C00FF00FF5E3AA5 1165
76 DC00FF00FF5E0D057A00 1433
77 FF00FF9F5C0E55200FF0 1207
78 FF47DEC55A00FF00FFD9 1530
79 E259A00FF00FF05C9055 1546
80 3200FF00FF7AD0B31300 1143
81 FF00FFC5D06D5E00FF00 1381
82 FFF254A05E00FF00FFCD 1340
83 13BD5F00FF00FFB7E22D 1267
84 5B00FF00FFB552275A00 942
85 FF00FF9979E17C00FF00 1313
86 FF67FA855B00FF00FF2 1632
87 4E95FA00FF00FF7B0AA5 1205
88 7B00FF00FF254057400 994
89 FF00FFAE73A51A00FF00 1245
90 FFE1FAF5A000FF00FFA5 1670
91 0FB41A00FF00FF056B05 1200
92 5A00FF00FFAD7E017A00 1022
93 FF00FF214A277A00FF00 1033
94 FF005D25B00FF00FF50 1290
95 5CF17E00FF00FFB03D0C 1378
96 5E00FF00FFA532213600 906
97 FF00FF657A055000FF00 1257
98 FFC57AF54000FF00FF0A 1405
99 72217C00FF00FF27705 1076
100 0200FF00FFB47EA65100 1065
101 FFA00FF204055E00FF00 1096
102 FFF643ED5200FF00FF2D 1099
103 FE5D900FF00FF553E4 1702
104 F200FF00FFB5CAF1C900 1529
105 FF00FF510B000000FF00 1266
106 FFE5A0C7200FF00FF55 1593
107 DA05D00FF00FFA470EF 1594
108 5B00FF00FF045AA7CF00 1069
109 FF00FF24DARE4200FF00 1259
110 FFA599F55400FF00FFD 1601
111 1E25500FF00FF05F870 1113
112 0200FF00FF0D3A21D090 1153
113 FF00FF197E61D000FF00 1231
114 FFD55C174000FF00FFB 1344
115 FEE64E00FF00FF53655 1440
116 1A00FF00FF843FR16A00 1003
117 FF00FF925C0000000000 740

```

71110		GAME CRACKER	
BISH PAULSHY HUBBS*		REV	
VS-05.01		R	
©1985 BISH PAULSHY HUBBS		A 01	

POKE MAKER

Dupa incarcarea programului, se lanseaza cu RANDOMINZE USR 3000. Se urmeaza indicatiile de pe ecran, adica SW2 pe ON, se tasteaza ENTER, apoi SW2 pe OFF. In momentul cind vrem sa activam modulul, trecem SW2 pe ON si apasam SW1 (NMI). Va apare un MENU astfel:

1 - POKE = tastam 1 si va apare ADR: dupa care introducem in zecimala adresa la care dorim sa facem modificarea, tastam CR si va apare octetul aflat la adresa respectiva, dupa care putem introduce octetul valoarea pentru adresa respectiva (plus CR). In acest moment octetul introdus de noi se va scrie in RAM la aca adresa, dupa care putem continua cu alta adresa sau ne intoarcem la MENU cu CR.

2 - CHECK = tastam 2 si va apare ADR: tastam adresa in zecimala si CR si va apare DATA: aici introducem octetul ce vrem sa-l cautam in memorie incepind cu adresa introdusa. Se afiseaza prima adresa la care este gasita data respectiva dupa care cu SPACE continuam cautarea iar cu CR nr intoarcem in MENU.

3 - RET = iesi din programul nostru de pe modul si continua programul pe care l=am intrerup apasnd SW1 (NMI). Dupa intoarcere nu iutasi sa treceti SW@pe OFF.

*** GAMES CRACKER ***
*** POKE MAKER ***

9000: LOAD ""CODE 30000
9010 RANDOMIZE USR 344

START ADDRESS=30000
LENGHT=1060 BYTES

1 CD680DFDCB0286217F75 1194
2 CD775FD0CB01AEFD0CB01 1529
3 5E28FA3EC0326500E100 842
4 392265700213476110039 471
5 010004E0B0C026B0DFDCB 1199
6 0286210975607775FDCB 1400
7 01AEFD0CB015E28FA3E6 1334
8 0D7E23FEFFC0D718F016 1392

9 0A011401202050555420 377
10 14001201204F4E201401 261
11 1200205446420535749 550
12 54434020160C01204F46 471
13 20494E54455246414345 609
14 20160E0120414E442050 424
15 5245553320120120454 547
16 54455220FF2020202020 602
17 202020202020202020FF 16
18 0A011401205055542014 365
19 001201204F4E201401 320
20 12002054464520535749 550
21 54434020160C01204F46 471
22 20494E54455246414345 609
23 20160E0120414E442050 424
24 5245553320120120454 547
25 54455220FF2020202020 602
26 202020202020202020FF 543
27 D73263C3132C3F5ED57 1178
28 EF755E5C5D2A28263CF9 1559
29 11463C0E11400ED0B0217 748
30 12CD7F593C0D938C0E3B 1277
31 312D50A48452C322D43 603
32 464543A82C332D524504 706
33 CD703B06332E173C2B0C 816
34 3C0D933C321F3CCD7B3A 922
35 1020F3231F3CCDA43918C 1023
36 211A77CD7E39921463CD 966
37 55263C10011430E08B31 707
38 283CD1C1E1F1E27839F 1622
39 F1ED7B263CC9228F3922 1168
40 9D3921EC501143C0B06 730
41 E50E14E124132C0D020F 881
42 E12410F221EC5ACD0E13 1294
43 2C20FA9C0D6038CE053 1406
44 223C35E1732253C0DE3B 732
45 444154413A2020A03A25 659
46 3C0E0332253C0E063CDE 852
47 3A20E179A728D07B3224 1073
48 3C0D938C0E38E0204441 1096
49 54413A03A243C0DEB3B 1020
50 CD8E3B20494A03A243C 903
51 010004E0B0C026B0DFDC 2232
52 3C2BCDF23B3A23CDE065 903
53 32253C21EC50E5A5F57D 1190
54 F0BDF80E7F1C3A30F0E 1502
55 14CD148FE1247CE60720 914
56 E73E04D3FBCD483ACD60 1390
57 3B20F8C0D603B28BF2E 1276
58 28B5FE0DC0E0720F0CD 1426
59 543A2A223C2B0D53A18 021
60 8011E0031B7A8320FBC9 1200
61 CDC93BCD8E3B4144523A 1144
62 A0C9CD543A08654CDE03A 1206
63 30F679A7ED53203C093E 1265
64 1132253CDDF23B18093A 761
65 1F3C7C8CD603AC0E16 1101
66 32253CDD8E3B8C2A203C 659
67 7ECDEB3BCDE35B2C2020 1139
68 20A03A253CDE06332253C 711
69 06030E0E03A20D979A720 320
70 207BF60A80C7F57AA728 1259
71 0CCDE3CA2803F118C32A 1085
72 203C73F120092A203C2B 666
73 22203C18A02A203C2022 513
74 203C18972A203C731890 695
75 C0BF3B773E20CDA83B79 1045
76 A7C8214630E1100007EFE 927
77 0D2814D630E5210A0044 675
78 4FCDA930300209AE108 1244
79 2318E70C7A77C9E0E004 010
80 21463C3E5FCDA83BCD4A 1032
81 3ACD7038026F8CD703B2 1130
82 FBCD703B28E1E00FE0D 1202
83 C0360D10030418D0C76 656
84 23CD9D3B18D5FE0C2807 1005
85 151F3E0D0E080C979A728 794
86 C00D042B3E20CDA83B3A 842
87 253C30232253C18B5C0B 657
88 0C0D1E030E00515FCD33 885
89 03F6A4C9C5E5CDE030B2 1448
90 12FE0A380EFA08E3085FE 941
91 303806FE3A30021801AF 672
92 A7E1C109E37E23CB7F20 1536
93 85CD9D3B18F5E67FE3CD 1484
94 A03B3A253C3C32253C09 720
95 5D5C05FE280029292911 928
96 003C1916503A253CF6E0 012
97 5F06087E12231418FAC1 767
98 D1E1C93E0C32253CAF8E 1045
99 002650542EE0C0614772C 681
100 10FC62240D20F221CE5A 1048
101 3E4777C0F0C926805F 930
102 1E20100E1E2001F0D0C 824
103 0E3C0110FC0D8E3C019C 767
104 FFC0E3C0E38FCDE03C7D 1190
105 108A9AF093C8F0C42D30 958
106 20021E3003F8C39D300 910
107 00000000000000000000 0

SHERLOCK HOLMES

- solutie completa
by Emil Matara



Hi, folks, here I go again!

De data asta va propun solutia la un excelent "quest" al nu mai putin celebrului detectiv Sherlock Holmes. Un caz dificil, incurcat, pe care trebuie sa-l elucidati in asa fel incit sa nu-i stirbiti cu nimic reparatia lui SHERlock Holmes. Deci...

DAY ONE: MONDAY *AM

Holmes se atia in camera de lucru de la adresa deja celebra: 221B BAKER STREET impreuna cu nedespulsiul sau prieten Dr. Watson. El ii spune lui Watson: READ CHRONICLES si apoi merge prin PLAIN DOOR. Aici gaseste doua costume de bal mascat pentru a se dezghiza. In acest scop Holmes trebuie sa WEAR apoi TAKE OFF disguises. El ia ambele costume, apoi se intoarce in camera de unde a plecat. Watson ii spune despre o crima. Holmes ia OIL LAMP si ii spune lui Watson: FOLLOW ME. Holmes merge in Baker Street prin FRONT DOOR. Apoi se indreapta spre Leatherhead dupa ce a consultat menul trenurilor. Un tren pleca din gara King Cross la 9:15 AM. Metoda generala de a calatori cu taxiul prin Londra este: HAIL. CAB / CLIMB INTO CAB / SAY TO CABBY "GO TO..."

Aceasta metoda poate fi folosita oricind in timpul jocului.

La peronul trei Holmes si intilneste pe inspectorul Lestrade. El asteapta pina la 9:15 AM si urca in trenul cu aburi. Apoi asteapta pina la 10:30 AM cind ajunge la LEATHERHEAD STATION. Iti urmeaza pe Lestrade prin oras si asculta la interogatoriile lui. Holmes mai intii

comanda FOLLOW LESTRADE si trebuie sa repete asta ori de cite ori Lestrade se deplaseaza. Holmes il inoateste pe Lestrade la un pod din piatra si grohotia unde vede un corp de femeie - Mrs. Brown - si o hirtie mototolita (TAKE / EXAMINE). Hirtia a fost trimisa de cineva semnat T.R. El examineaza atent corpul si podul. Mrs. Brown a fost impuscata de la mica distanta, glontul tredind prin timpla dreapta. S-ar parea ca Mrs. Brown a tinut pistolul fiindca are pulbere arsa pe mina dreapta. Se mai afla si o aschie in podul de piatra (Holmes deduce ca Mrs. Brown s-ar fi putut sinucide). Dar in acest stadiu al anchetei nu exista dovezi concludente sau motivatii ale acestui act.

Holmes il urmeaza pe Lestrade la resedinta lui Mrs. Brown unde inspectorul il interogheaza pe Basil Phipps, Dophne Strachen, gradinarul, bucatarul si camerista. Holmes afla urmatoarele: 1. Mrs. Brown era un reputat om de stiinta care lucra la un proiect militar secret inainte de moartea sa. Planurile au disparut. 2. Basil Phipps nu poate fi crezut. El pare sa aibe un alibi - a stat pina tiziru noaptea cintind Chopin la pian.

Urmatoarea etapa este la casa lui Jane unde Holmes il intilneste pe Percival Ffawks care refuza sa spuna unde era in momentul cind Mrs. Brown a fost omorita. El locuieste in Sidmouth Street. In biblioteca aia Holmes ceva ce ar putea fi corpul lui Mrs. Jones.

Lestrade se intoarce la Londra dar Holmes ramine. El examineaza atent BOOKCASE si afla a HIDDEN ROOM care contine niste baine patate cu sange cu initialele TRICIA FENDER. El se duce in camera de studiu unde gaseste un pupitr care la o atenta examinare releva un sertar cu fund dublu. Acesta contine inscriurii bancare apartinand lui Mrs. Brown care arata ca s-au facut rengerii de sume recent. Se mai afla si o nota de la Tricia Fender.

Holmes vrea acum sa stie mai mult iespe Tricia Fender. El se duce la Sophie Strachen in living-ul casei lui Mrs. Brown si spune: TELL ME ABOUT TRICIA FENDER. I se spun trei lucruri:

1. Tricia Fender s fost secretara lui Mrs. Brown inainte de moarte a acesteia.
2. Ea locuieste la Londra in Portman Street.

3. Ea si Mrs. Jones aratau foarte asemanator una cu alta.

Acum, Holmes trebuie sa-l interogheze pe Basil Phipps. Se duce in locuinta acestuia in COBDEN LANE si urca scările in dormitor. La o atenta examinare observa ca partiturile cu Chopin sint neatinate dar ca un disc cu Chopin se afla pe platnau pick-up-ului. S-ar parea ca o cerasaf a fost prins de fereastră sau deliberat a fost aruncat afara pentru a permite cuiva sa coboare pe fereastră. Concluzia: in Basil nu poti avea incredere.

In acest moment, Holmes a cules toate informatiile si se intoarce la Londra pentru a-l interoga pe Major. Dar mai intii merge in Parliament Street unde il intilneste pe Lestrade. Pare evident faptul ca Major este suspect pentru moartea lui Mrs. Brown. Holmes il spune lui Lestrade: THE MAJOR IS INNOCENT. Lestrade il cere probe pentru afirmatia sa. Ei trebuie sa viziteze casa lui Major in Sidmouth Street (il asteapta pe acesta pina se intoarce - 11:00 PM). Dupa ce acesta a intrat in casa, iese si pleaca cu un taxi pe Slater Street (cei doi il urmeaza). Holmes vede o usa ascunsa dar pentru a intra trebuie sa poarte costumul de chinez. El intra (NORTH) intr-o camera de prizat opium. Pleaca, il vede pe Lestrade si ii spune: THE MAJOR IS IN AN OPIUM DEN. Curind Major apare si Lestrade spune: WELL DONE, HOLMES lasindu-l pe Major sa plece.

DAY TWO: TUESDAY

Holmes se intoarce la Leatherhead si merge direct la apartamentul lui Basil apoi SOUTH din The Lounge spre o camera cu un seif in perete. El deschide seiful si gaseste niste scrisori de santaj ale Triciei Fender catre Mrs. Brown. Este evident ca Tricia a furat planurile secrete si o santajeaza pe Mrs. Brown (operatiunile bancare din contul lui Mrs. Brown confirma aceasta). Holmes se duce la Leatherhead Station si il asteapta pe Lestrade sa soseasca. Pe la ora 9:00 AM Holmes ii spune lui Lestrade: MRS BROWN KILLED HERSELF si apoi il urmeaza pe acesta inapoi la pod. Impreuna cu acesta, Holmes CLOSELY EXAMINES THE DEEP

STREAM. Lestrade disloca o piatra sub care era blocat un pistol.

Holmes realizeaza ca Mrs. Brown s-a impuscat in cap iar o piatra a cazut in riu antrenand si pistolul cu ea. Pistolul in cadere a lovit podul, facind sa sara aschia.

Holmes se intoarce la gara Leatherhead si il intilneste pe Lestrade pe la ora 10:45 AM. Acesta spune: WELL DONE, HOLMES si confirma ca Mrs. Brown s-a sinucis. A doua parte a aventurii s-a incebat.

Este vital ca Holmes sa se reintoarca la Londra cu trenul de 11:15 si sa soseasca la KING CROSS ROAD, sa inchirieze un taxi si sa mearga pe PORTMAN ROAD unde locuiea Tricia si Dophne.

Sosind, Holmes intra in living-room si o vede pe Tricia si a seif in perete. El deschide seiful si gaseste un dosar cu titlul Military Plans si o nota neterminata care spune: "Intilneste-ma la podul...". Acum este evident ca Tricia o santaja pe Mrs. Brown. Planurile au fost deci furate si Mrs. Brown a fost uitat de disperata incit s-a sinucis si a incercat sa arunce vina pe Tricia, de unde hirtia mototolita cu initialele TF.

Holmes ii spune Triciei: FOLLOW ME si o ia cu el inapoi la Parliament Street intr-un taxi. El il asteapta la Scotland Yard pe Lestrade sa soseasca si atunci ii spune Triciei: TELL ME ABOUT THE BLOODSTAINED CLOTHES. Tricia atunci marturiseste ca ea este de fapt Mrs. Jones si ca ea a ucis-o pe adevarata Tricia Fender cind a aflat ca aceasta o santajeaza pe buna sa prietena Mrs. Brown.

Este evident ca trupul din biblioteca era al lui Tricia. Holmes ii spune lui Lestrade: MRS. JONES KILLED TRICIA FENDER. Ei cere dovezi si Holmes ii spune lui Mrs. Jones: TELL LESTRADE WHAT HAPPENED. Ea ii spune, un politist soseste si o ridica. (Daca toate acestea nu se intimpla, inseamna ca nu ati examinat atent toate dovezile).

Dupa arestarea lui Mrs. Jones, Holmes mai are un singur lucru de solutionat - cine a furat planurile pentru Tricia Fender. Dupa ce a trecut in revista toate dovezile pe care le are, apare ca suspect principal Basil Phipps, dar trebuiesc probe.

Holmes paraseste Scotland Yard si merge in CAMDEN STREET, gindind casa lui Basil. El merge EAST in curtea din fata casei unde gaseste ferestrele inchise. Asteapta pina la 10:00 PM cind cineva deschide o fereastră. Holmes trebuie sa poarte OLD MAN'S DISGUISE si sa mearga NE prin fereastră deschisa. Se afla acum in dormitorul lui Basil; explozeaza repede ca si gaseste biblioteca. Intr-un dulapior se afla o nota rupta dintr-un notes. El o ia si se duce in curtea din spate unde vede o gramada de gunoi si in ea o nota mototolita scrisa cifrat (o ia si paraseste casa pe fereastră). Isi scoate costumul care l-a deghizat si examineaza cele doua note care se pare ca apartin una alteia. Ele trebuie decodificate. In cod, o litera trebuie inlocuita cu alta, etc. E devine H.

El citeaza: "Acum am planurile. Pretul dvs. este acceptabil. Lasă-mă să aflu cînd are loc vînzarea. Ai grijă! Moartea lui Mrs. Brown a alertat poliția care a început ancheta. Basil". Holmes are acum dovezi concludente ca Phipps are planurile. El se intoarce la Scotland Yard si asteapta pina la 7:00 AM, miercuri dimineata, intoarcerea lui Lestrade.

DAY THREE: WEDNESDAY

La intoarcerea lui Lestrade, Holmes spune: BASIL HAS THE PLANS. Daca, in acest stadiu al quest-ului Holmes a examinat deja notele si EMPTY FOLDER atunci Lestrade spune: WELL DONE, HOLMES, WE MUST NOW OBTAIN THE SALE LOCATION. Basil evident asteapta un raspuns de la H.W. Holmes trebuie sa se reintoarca in CAMDEN STREET La ora 9:50 AM un curier soseste si il inminceaza o nota lui Basil (aceasta nota trebuie obtinuta cu orice pret). El se duce la fereastră (butoneaza de citeva ori LOOK THROUGH WINDOW). Pe la ora 10:06 AM, Holmes vede nota incepind sa arda. Intra repede pe fereastră, ia nota si iese din noa afara tot pe fereastră (nu mai trebuie purtat OLD MAN'S DISGUISE). Nota este cifrata. Este un cifru diferit de primul si este scris de la afurisit spre inceput cu exceptia numerelor de sus si de jos.

El citește: "Basil, voi cumpara planurile la 2:30 PM la OLD MILL ROAD linga Leatherhead. H.W".

Holmes se intoarce la Scotland Yard iar Lestrade il intreaba daca a aflat locul tranzactiei. Holmes spune: THE SALE IS THE OLD MILL ROAD. Lestrade raspunde: QUICKLY, HOLMES, WE MUST HURRY IF WE ARE TO CATCH HIM.

Holmes il urmeaza pe Lestrade la Leatherhead, unde soseste la 1:30 PM. El trebuie sa se dea jos din tren inaintea lui Lestrade si imediat sa porneasca spre sud (strada principala). Va vedea o masina a politiei si trebuie sa urce in ea inaintea lui Lestrade si Straker (asta este important fiindca n-ar mai fi loc in masina pentru Holmes daca ar urca ceilalti inainte).

Lestrade ii spune soferului sa mearga spre OLD MILL ROAD. El sosesc la ora 3:13 PM tocmai cind Basil o "stersese". Lestrade ii spune soferului sa se reintoarce pe strada principala, unde sosesc la 4:47 PM. El il vad pe Basil impreuna cu un agent german. Daca in acest moment Holmes il urmareste, el trebuie sa mearga pe peronul doi ai garii Leatherhead si sa urca in trenul care tocmai pleaca din gara. Holmes nu poate prinde trenul (oooops!) si trebuie sa gasesca o alta metoda pentru a ajunge la

Londra. El ii apune lui Lestrade: FOLLOW ME, se reintoarce la masina politiei si urca in ea. Watson si Lestrade trebuie de asemenea sa vina si ei. Holmes ii spune soferului: GO TO KINGS CROSS ROAD. Daca se grabeste indeajuns, Holmes ii va vedea pe Basil si pe agent intr-un taxi. Basil ii spune soferului: GO TO BUCKINGHAM PALACE ROAD. Holmes realizeaza ca acolo este statia de metrou VICTORIA. Holmes, Watson si Lestrade trebuie sa prinda trenul (cam multa alergatura, all those dummy trains!...) de la peronul unu din KING CROSS care merge spre VICTORIA.

Cind Basil si agentul sosesc, Basil incearca sa-i impuste pe Holmes ('aha, incepe!'). Daca Watson este aici el il va impinge pe Holmes intr-o parte, dindu-i lui Lestrade ragazul necesar sa-i aresteze pe Basil si pe agent.

Daca Holmes face tot ce am scris, atunci intr-adevar este cel mai mare detectiv din lume (de fapt dvs. sinteti, sau mai corect eu sint - isn't it you cool dudes?).

Si asa se sfirseste una din cele mai complexe si mai intrigante cazuri investigate vreodata de Sherlock Holmes.

That's all, you tricky adventurers, go to work and good luck!



TIPS & TRICKS

#2

(SPECTRUM)
by Percec Virgiliu

"AFTER THE WAR 1"

- energie nelimitata : 52364,183
- timp nelimitat : 48889,48891,0
- fara dusmani : 52329,201

"AFTER THE WAR 2"

- energie nelimitata : 56056,0
- timp nelimitat : 49200,0
- fara dusmani : 55933,201

"AQUASQUAD"

- vietii infinite : 65535,0

"BATMAN 2/1"

- vietii infinite : 47161,0;47162,0

"BATMAN 2/2"

- vietii infinite : 48193,0;48194,0

"BESTIAL WARRIOR"

- vietii infinite : 41566,183

"BIONIC COMMANDO"

- timp nelimitat : 44065,0
- timp nelimitat : 34690,0 (128K)

"BLACK LAMP"

- vietii infinite : 32874,0

"CASANOVA"

- vietii nelimitate : 53152,24;53153,4

"CRAZY CARS II"

- vietii nelimitate : 30139,0;30302,0

"DARK FUSION"

- vietii nelimitate : 30733,0;38631,60

"DARK SIDE"

- vietii infinite : 47586,0;47915,0;45482,0

"DOUBLE DRAGON I"

- vietii nelimitate : 37050,200

"DRACONUS"

- energie nelimitata : 37948,48

"ELIMINATOR"

- vietii infinite : 40311,0;44715,0

"FASTFOOD"

- vietii infinite : 26576,31;26580,1;47844,0

"HEART BROKEN"

- vietii infinite : 54379,0

"HELLFIRE ATTACK"

- vietii infinite : 41697,0;58081,0

"INDIANA JONES III"

- vietii infinite : 40461,0;44516,0;44536,0

"IRON SOLDIER"

- vietii infinite : 54100,201

"KOSMOS"

- vietii infinite : 65535,0

"MEGANOVA"

- vietii infinite : 32382,0

"OSCURO"

- energie nelimitata :
35722,183;35748,183;35774,183

"PAC MANIA"

- vietii infinite : 35141,0

"POWER BOAT SIMULATOR"

- vietii infinite : 37780,0
- mine infinite : 38421,0

"RENEGADE III"

- vietii infinite : 42204,0;42799,0 (versiune normala)
- vietii infinite : 38500,0;39095,0 (versiune MULTIFACE)

"RAMBO III"

- energie nelimitata : 57830,0;57831,0;57832,0

"RENEGADE 128"

- vietii infinite : 35094,0

"RICK DANGEROUS"

- vietii nelimitate : 58356,0

- bombe nelimitate : 58478,0

"RING WARS"

- vietii infinite :

39417,0;39534,0;31893,58;55334,167

"ROBOCOP"

- vietii infinite : 46229,182;25316,0;39537,201

"R-TYPE"

- inviolabilitate : 37362,201

"SAS COMBAT SIMULATOR"

- vietii infinite :

33034,0

"SAVAGE 1, 2, 3"

- vietii infinite :

39319,0 / 32661-

32676,0 / 57845-

57855,0

"SIDEARMS" - vietii infinite : 39511,24**"SILENT SHADOW"**

- energie nelimitata : 37844,0;41775,0;41756,0

"STORM LORD"

- inviolabilitate : 55723,201

- nr. de vietii : 33505,x

- mega sarituri : 34685,0

"SUPER KID"

- vietii infinite : 53500,0

"THUNDERCEP-TOR"

- 17 vietii : 59489,2

"TITAN"

- vietii infinite : 33199,0;33313,0

"TUSKER" - 48/128K (!)

- vietii infinite : 38627,0

"THE UNTOUCHABLES" (128K)

- timp nelimitat : 28771,0

- energie nelimitata : 42787,0;42788,0

"XENON"

- inviolabilitate : RANDOMIZE USR 24784.

apoi RANDOMIZE USR 24000



1 10 4 12

5 9 5 2

1 11 4 2



1 12 7 9

3 1 8 11

12 3 7 11



1 5 10 2

2 8 11 9

12 3 10 9



2 5 11 1

10 8 11 1

5 12 1 11



10 4 3 7

8 9 1 5

2 10 12 11



3 10 9 11

12 10 11 2

7 4 1 2



1 5 10 10

11 6 11 12

11 3 10 12



7 11 12 7

11 1 12 5

10 5 5 11



4 2 10 1

2 3 11 3

7 5 10 3



2 10 4 9

12 11 5 11

12 8 4 11

LOOM**Throw Beat Treadle**

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

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

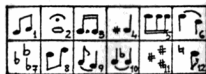
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



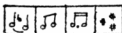
2 1 5 1

11 2 8 10

8 5 11 9



Rest



1 5 11 3

9 8 5 9

4 2 8 1

10 4 11 11

1 11 8 3

5 4 3 7

9 6 7 2

8 7 11 2

2 5 9 12

10 6 11 10

1 12 5 1

LUCRUL CU ECRANUL IN LIMBAJ DE ASAMBLARE

by Corneliu Popescu

Ca orice "pianist", softterrier infocat, dupa ce am invatat BASIC, m-am apropiat de limbajul de asamblare. Toate bune si frumoase, numai ca atunci cind am dorit sa afisez un caracter, n-am stiut ce sa fac. Imi erau necesare o serie de informatii despre rutine din ROM care trebuiau documentate.

Ei bine, rutina de afisare din ROM se apeleaza simplu, cu instructiunea RST 16 (sau RST #10, in notatie hexazecimala). Nu mai trebuie decit plasat inainte de apelul rutinei caracterul de afisat (codul ASCII, evident) in registrul A. Deci secventa de apel pentru afisarea literei A este:

LD A, #65
RST #10

Evident, aceasta rutina plaseaza caracterul pe ecran la pozitia curenta a cursorului, si avanseaza cursorul o pozitie. Dar cum putem face daca dorim ca afisarea sa se faca intr-un anumit loc (adica PRINT AT)? Sau daca vrem sa scriem cu diferite culori? Doar n-o sa ne apucam sa scriem direct in memoria video! Toate aceste operatii, si altele in plus pot fi efectuate tot cu RST #10. De fapt, pentru a modifica o serie de parametri de afisare se trimis "spre ecran", prin RST #10 o serie de caractere de control, numite si coduri neafisabile, care sînt tot niste coduri ASCII, dar mai mici decit 32 (zecimal).

Codurile de control pentru functia PRINT sînt:

FUNCȚIE
COD
PARAMETRII

Avans pina la urmatoarea zona de PRINT
6
nu are

Cursor la stinga
8

nu are

Cursor la dreapta
9

nu are
ENTER (CR)

13

nu are

INK c

16

c
PAPER c

17

c

FLASH f

18

f

BRIGHT b

19

b

INVERSE i

20

i

OVER o

21

o

AT xy

22

xy

TAB x

23

x0

Deci, in cazul de mai sus, pentru a simula PRINT AT 10,12:"A"; sînt necesare instructiunile:

LD A,22

RST #10

LD A,12

RST #10

LD A,10

RST #10

LD A,65

RST #10

Sau, in BASIC, putem scrie:

10 LET m6= CHR\$(22)+ CHR\$(10)+
CHR\$(5)+ "Acest mesaj se scrie totdauna in
acelasi loc"
20 PRINT m6
30 GO TO 20

Tot pentru lucrul in limbaj de asamblare, si u-neori in BASIC, este utila cunoscerea unor variabile sistem care intervin in procesul de afisare.

- COORDS (23677 x, 23689 y) - coordonatele ultimului punct desenat cu PLOT;
- SPOSN (23688 x, 23689 y) - coordonatele cursorului text (locul unde se va scrie urmatorul caracter);
- SCRCT (23692) - numara scroll-urile;
- BORDCR (23624) - codul ATTR (culorile INK si PAPER asa cum sînt codate in memoria video - pentru cele doua linii de jos, INK-ul este si BORDER).

Cel mai scurt program BASIC
pentru Commodore 64:

POKE 115, 1

Radu Power

In 'Quest'-urile de pe PC, se
poate vedea ce trebuie sa gasti
astfel:

- Iun! un obiect in ar pol salvati
stintia
- Iun! din joc
- cu un editor, Iun! listerul salvat
si uitati-va prin el.
- S-ar putea sa gasti ceva...

FoxFriend

INFO

PROGRAM : GRAF-4
CALCULATOR : SPECTRUM
UTILITAR : ---
STOCARE : caseta

5 BORDER 0; PAPER 0; INK 7
 7 CLS: DIM V(256)
 8 BEEP 0.1, 20; INPUT "INTRODUCETI
 FUNCTIA: "; F\$
 10 BEEP 0.1, 20; INPUT "RAPORTUL
 VITEZA/REZOLUTIE (1 TO 10); P1
 20 BEEP 0.1, 20; INPUT "LIMITA STINGA";
 A
 30 BEEP 0.1, 20; INPUT "LIMITA
 DREAPTA"; B
 40 IF A>B THEN BEEP 1, 0; GO TO 20
 45 LET X=A: LET F+VAL F\$: LET H=F:
 LET L=F
 46 PRINT AT 0, 0; "ASTEPTATI VA RO\$":
 PRINT AT 17, 0; "F(x)="; F\$
 47 LET R=1: LET T=1
 48 PLOT 174, 167: DRAW 52, 0; DRAW 0, 8:
 DRAW -52, 0; DRAW 0, -8
 49 LET P=INT(P1)
 50 LET P=A TO B STEP ((B-A)*P)/255
 55 PLOT 174+INT(T/5), 167: DRAW 0, 8
 60 LET F=VAL F\$: LET V(R)=F:
 LET R=R+P
 70 IF F>=H THEN LET A=F
 80 IF F<=L THEN LET L=F
 85 IF H>=-65535 THEN PRINT AT 10, 7;
 FLASH 1; "PREA MARE": BEEP 0.1, -10;
 PAUSE 100; CLS: GO TO 10
 86 IF L<=-65535 THEN PRINT AT 10, 7;

FLASH 1; "PREA MIC"; BEEP1, -10;
 PAUSE 100; CLS: GO TO 10
 89 LET T=T+P
 90 NEXT X
 99 BEEP 0.5, 30; PAUSE 50; CLS
 100 LET D=H-L: LET J=-I
 110 LET X1=0: LET Y1=(J+V(1))*175/D
 115 PRINT #1; AT 0, 0; PAPER 1; "X=";
 PAPER 1; AT 0, 2; (INT(A*100))/100;
 PRINT #1; PAPER 1; AT 0, 26; "X=";
 AT 0, 28; (INT(B*100))/100
 116 IF H*L<0 THEN FOR N=0 TO 175
 STEP 5: PLOT -A*255/(B-A), N: NEXT N
 120 IF H*L>0 AND H>0 THEN PRINT #1;
 AT 0, 11; "F(x)>0"
 125 IF H*L>0 AND H<0 THEN PRINT #1;
 AT 0, 11; "F(x)<0"
 130 FOR X=0 TO 255 STEP P
 140 PLOT X1, Y1: IF X<255 THEN DRAW
 X-X1, (J+V(X+1))*175/D-Y1
 150 LET X1=X: LET
 Y1=(J+V(X+1))*175/D
 160 NEXT X
 165 BEEP 0.1, 35; PRINT #1; AT 1, 0;
 "MIN="; AT 1, 4; (INT(L*1000))/1000;
 PAUSE 50; BEEP 0.1, 0; PRINT #1;
 AT 1, 20; "MAX="; AT 1, 24;
 (INT(H*1000))/1000
 166 PAUSE 0
 170 INPUT "PASTRATI FUNCTIA ? (y/n);"
 Q\$
 180 IF Q\$="N" THEN CLS: GO TO 8
 190 IF Q\$="Y" THEN CLS: PRINT
 AT 17, 0; "F(x)="; F\$: GO TO 10
 200 GO TO 170

Brinzei Scrin
 Bucuresti

WHO DARE WINS II:

POKE 32421, 1
 MOON ALERT:
 POKE 42404, 255
 SAI COMBAT:
 POKE 32421, 1
 POKE 85364, 201
 BOMB JACK:
 POKE 49864, 0
 POKE 48530, x (0<x<255)
 RAMBO:
 POKE 27401, 52
 POKE 30263, 0
 BRUCE LEE
 10 CLEAR 24999
 20 FOR a=25000 TO 25023: READ b:
 POKE a, b: NEXT: NEW
 30 DATA 221, 33, 192, 98, 17, 17, 96,
 139, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 62, 0, 50,
 83, 202, 50, 91, 202, 196, 0, 226

RANDOMIZE USB 25000
 GrizzlySoft (Camil Buzatu)
 St.Gheorghe

Spectrum**BOMBERMAN**

POKE 33248, 0

NEBULUS:

Apasati tastele N, E, B si CAPS
 SHIFT pentru vietii infinite, apoi
 CS si orice tasta numerica si veti
 trece la nivelul indicat prin acea
 tasta

ROBOCOP 2:

Simultan G, T si I pentru ur-
 matorul nivel.

Sebastian Petrulescu
 Tirgoviste

**Tips
&
Tricks**

Pentagon
POKE 49917, 0
Knightlore
POKE 53567, 0
Go to Hell
POKE 63254, 0
Zoom POKE 24743, 0
Commando
POKE 31107, 200
Tutank POKE 27783, 0
Frank POKE 28287, 200
Barney Burger's
POKE 59593, 195
La Grande Fuga
POKE 56473, 167
Scuba Dive
POKE 55711, 250

Bogdan Horotan - Bucuresti

THE HOBBIT

by ANDREI STERIOPOLE

În jocul "THE HOBBIT" iei rolul lui Bilbo, hobbit-ul. Te vei pimba prin tot tînutul "Middle Earth" și vei descoperi cele mai ciudate locuri. Vei întîlni o groază de creaturi, unele prietenoase, altele nu. Aventura ta va fi periculoasă și tensionată, depinzînd numai de tine dacă, sa zicem, vrei sa te lupți cu alte personaje sau nu.

Dacă nu ești familiarizat cu hobbit-ții, ar trebui sa știi ca sînt niste omuleți, cam jumătate din înaltimea noastră, chiar mai mici decît piticii cu barba. Ei NU au barba și nici proprietăți magice foarte pronunțate. Pentru o descriere completa a lor, consulta cartea lui J. R. R. Tolkien, "The Hobbit". Totuși, această descriere este suficientă pentru a-ti da seama ca celelalte personaje ale jocului sînt mai mari și mai puternice decît tine. De aceea, vei avea nevoie sa-ti exersezi toata vîdeta și îndemînarea pentru a supraviețui.

Jocul începe în locul în care Gandalf, magicianul, te-a atras într-o ciudată și extraordinară aventura, în care trebuie să-l ajuti pe prietenul tau Thorin. Misiunea ta este sa urmarești dragonul cel mai și sa-ti recuperezi comoră pe care o păzește cu stranie. O dată luată comoră, trebuie dusă la tine acasa și pusă în cuful de la intrare. Ca o a doua misiune, trebuie sa ai grija de Thorin, care este indispensabil pînă într-un anumit punct al jocului, după aceea putînd fi lasat în urma. "The Hobbit" este un super-program, fiind o referință pentru jocurile pe calculator. Vei întîlni pericole, tensiune și aventura în cuvinte și imagini.

"The Hobbit este situat deasupra oricarei alte aventuri" (YOUR COMPUTER)

"Unul dintre cele mai complexe jocuri pentru Sinclair" (SINCLAIR USER)

"O distracție enormă!" (COMPUTING TODAY)

"Un software impresionant!" (WHAT MICRO)

"Un joc nemaipomenit!" (ZX COMPUTER)

"Un joc (almanah & revista) după care jocurile (almanahurile & revistele) viitoare vor fi judecate (...)" (PERSONAL COMPUTING TODAY & NO1)

Si acum, după atitea citate din reviste straine despre acest joc, un ghid turistic al tînutului.

A Tourist's Guide to Wilderland

Toate locațiile jocului sînt listate aici și pot fi folosite ca referință. Lista este alfabetica, numele locațiilor, în cele mai multe cazuri, fiind cel care apare cînd intri într-o locație pentru prima oară sau cînd tastezi LOOK. Aceasta lista poate fi folosită atunci cînd aveți probleme în alegerea drumurilor întortocheate din tînut. Soluțiile de aici nu sînt singurele posibile; exista mai multe mijloace pentru a rezolva o problema.

LI: BEORN'S HOUSE

Aici, dacă nu este deja deschisă, o perdea ascunde un dulap în care găsești niste mîncare.

Tasteaza:

OPEN - De 1 sau 2 ori, pînă cînd se deschide dulapul.

TAKE FOOD

Iesiri:

- NW - THE GATE TO MIRKWOOD (L20)
- NW - OUTSIDE THE GOBLINS' GATE (L37)
- S - THE FOREST ROAD (L16)
- SW - A NARROW DANGEROUS PATH (L35)
- N - THE GREAT RIVER (L23)

L2: THE BEWITCHED GLOOMY PLACE

Iesiri:

- W - THE GATE TO MIRKWOOD (L20)
- E - THE WEST BANK OF A BLACK RIVER (L48)

L3: A BIG CAVERN WITH TORCHES ALONG THE WALL

Ușa pe care o vezi în celula duce aici. La început este invizibilă, dar tastînd: OPEN DOOR se va deschide o ușă către SE. Dacă vrei sa intri, fa-o repede pentru ca ușa se închide imediat.

Iesiri:

- D - THE DARK STUFFY PASSAGE (L8)
- NE - THE DARK WINDING PASSAGE (L9)
- SE - THE GOBLINS' DUNGEON (L22), THROUGH THE GOBLINS' DOOR

L4: A BLEAK BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN

Bard se va opri aici la ultima calatorie. De aici trebuie sa continui sa mergi în nord, neopriindu-te înainte de a ajunge la THE DRAGON'S LAIR. Pentru a-i spune lui Bard încotro să o ia, tasteaza: SAY TO BARD "NORTH"

Iesiri:

- NE - THE RUINS OF THE TOWN OF DALE (L40)
- D - A STP.ONG RIVER (L43)

LS: THE CELLAR WHERE THE KING KEEPS HIS BARRELS OF WINE

Această locație este trecerea spre a doua jumătate a jocului, prin trapa din podea. Nu este deloc ușor sa treci prin ea, pentru ca dedesubt este un riu rapid, iar tu nu poți să inoți. Dacă nu ai înelul magic la tine, atunci trecerea va fi și mai grea deoarece paznicul te va captura. Cartea lui Tolkien spune ca Bilbo și prietenii lui au scapat într-un butoi. Comanda HELP confirmă acest lucru: "TIMING IS CRITICAL. REMEMBER BARRELS FLOAT" ("Sincronizarea este esențială. Tine minte, butoacele plutesc.")

Pentru a scapa este important ca paznicul să nu te vadă, așa ca nu uita sa tastezi WEAR RING. Trebuie sa te urci în butoi înainte de a fi capturat sau văzut. Cîteodata paznicul este mort și atunci nu te mai poți baza pe el sa arunce butoacele în

apa. În această situație, singura soluție este sa intri în butoi și sa te rostogolești cu el în apa. Ca sa intri prin trapa, tasteaza:

OPEN BARREL - Dacă nu vezi butoiul, scrie WAIT și încearcă din nou.
DRINK WINE - Se aplica numai dacă butoiul este plin, producînd un rezultat înterresant.
CLIMB INTO BARREL
CLOSE BARREL - Este probabil sa nu mai ai timp, deoarece paznicul s-ar putea sa-l închidă personal.

WAIT - Repeta pînă cînd paznicul arunca butoiul în apa, acesta ducîndu-te la LONG LAKE (L32).

Dacă paznicul te vede și te capturează, în orice punct, așteapta sa plece, pune-ti inelul magic și încearcă din nou. Paznicul are o miscare după un anumit traseu fix, iar studierea acestuia poate da informații despre cum sa-ti planuești evadarea.

Iesiri:

- N - THE ELEVEN KING'S GREAT HALLS (L11)
- D - FORESTRIVER (L18), THROUGH THE TRAP DOOR
- NE - A DARK DUNGEON IN THE ELEVEN KING'S HALLS (L7), THROUGH THE RED DOOR

L6: A COMFORTABLE TUNNEL LIKE HALL

Aceasta este casa lui Bilbo și locul de începere a aventurii. Cufarul de lemn de aici este cel în care trebuie pusă comoră dragonului ca sa termini jocul.



La începutul jocului scrie: OPEN CHEST Gandalf, aproape sigur, va deschide ușa. Dacă vrei sa pastrezi harta curioasă pe care ti-o dă, du-te în est repede: EAST. Vei trece prin ușa mica către Lonelands. Dacă aștepti și Gandalf merge spre est, te poți întîlni din nou cu el, fiind subiectul umăii din curioasele lui obiceiuri: tendința de a lua harta curioasă, de a o examina, de a te întreba ce este și în final de a ti-o da înapoi, irosindu-ti mult timp.

Iesiri:

E - A GLOOMY EMPTY LAND WITH DREARY HILLS AHEAD (L21)

L7: A DARK DUNGEON IN THE ELEVEN KING'S HALLS

Cheia iesirii este data de comanda **HELP: WAIT AROUND AND TIME YOUR EXIT CAREFULLY** ("Asteapta putin si planuiesc-ti evadarea cu grija"). Paznicul descuie si deschide usa la intervale regulate de timp. Cel mai bine este sa fii pregatit, asa ca atunci cind usa rosie este descuiata, pune-ti inelul magic (daca-l ai) inainte de a pleca.

WAIT - Repeta pina cind usa rosie este descuiata.

WEAR RING - Acum usa rosie este deschisa.
SW - Catre pivota.
(Usa rosie poate fi descuiata folosind cheia rosie).

Iesiri:

W - THE ELEVEN KING'S GREAT HALLS (L11), THROUGH THE RED DOOR
SW - THE CELLAR WHERE THE KING KEEPS HIS BARRELS OF WINE (L8), THROUGH THE RED DOOR

L8: THE DARK STUFFY PASSAGE

Reteaua de tunele incilicite formeaza pestera Goblin-ilor. Tunelele se invirtesc in cerc, facind o tentativa de cartare foarte dificila, asa ca mai jos sint mai multe rute posibile. Este important sa-ti minte ca aceste drumuri nu sint foarte sigure, ele variind de la joc la joc si fiind impinzite de goblin-i care te vor captura. Iesi din celula (L22) si continua drumul folosind una din rute incepind cu **THE DARK WINDING PASSAGE (L9)**.

RUTA 1:

De la **"INSIDE GOBLINS' GATE" (L28)** spre **INELUL MAGIC**
D / D (Daca nu vezi un goblin aici, scrie **WAIT** pina cind apare unul) / **N / SE / E / TAKE RING RUTA 2:**

De la **"THE DARK WINDING PASSAGE" (L9)** spre **INELUL MAGIC**
SW / D (Daca nu vezi un goblin aici, scrie **WAIT** pina cind apare unul) / **N / SE / E / TAKE RING RUTA 3:**

De la **"THE SMALL INSIGNIFICANT CRACK"** spre **INELUL MAGIC**

NE / SE / E

RUTA 4:

De la **INELUL MAGIC** spre **LACUL SUBTERAN**
N / S / W / SW

RUTA 5:

De la **LACUL SUBTERAN** la **"BEORN'S HOUSE" (L1)**

N / SW / N / SE / W / N / D / S / W / E / U (Prin **"THE GOBLINS' BACK DOOR"**, pe care s-ar putea sa fie nevoie s-o deschizi) / **E / E**

RUTA 6:

De la **INELUL MAGIC** la **"BEORN'S HOUSE" (L1)**

N / SE / W / N / D / S / W / E / U (Prin **"THE GOBLINS' BACK DOOR"**, pe care s-ar putea sa fie nevoie s-o deschizi) / **E / E**

RUTA 7:

De la **"THE DARK WINDING PASSAGE" (L9)** la **"BEORN'S HOUSE" (L1)**
SE / D / W / E / U (Prin **"THE GOBLINS' BACK DOOR"**, pe care s-ar putea sa fie nevoie sa o deschizi) / **E / E**

L9: THE DARK WINDING PASSAGE

Fereastră de aici duce spre celula (L22). Ca sa treci prin ea, Thorin trebuie sa te care.

Iesiri:

SW - A BIG CAVERN WITH TORCHES ALONG THE WALL (L3)
SE - A DARK STUFFY PASSAGE (L8)

L10: THE EAST BANK OF A BLACK RIVER

Iesiri:

E - THE GREEN FOREST (L24)

L11: THE ELEVEN KING'S GREAT HALLS

Usa rosie de la est duce la **"THE ELEVEN DUNGEON"** si este deschisa si inchisa regulat de paznic. Pentru a evita sa te captureze, daca vrei sa mergi in sud, pune-ti inelul magic inainte de a porni. Ca sa treci prin usa magica va trebui sa-ti pui din nou inelul:

WEAR RING

EXAMINE MAGIC DOOR

WAIT - Pina cind se deschide usa.

W - Ca sa treci prin usa

Iesiri:

S - THE CELLAR WHERE THE KING KEEPS HIS BARRELS OF WINE (L5)

E - A DARK DUNGEON IN THE ELEVEN KING'S HALLS (L7), THROUGH THE RED DOOR

W - AN ELVISH CLEARING WITH LEVELD GROUND AND LOGS (L12) THROUGH THE MAGIC DOOR

L12: AN ELVISH CLEARING WITH LEVELD GROUND AND LOGS

De aici poti trece prin usa magica, pe care o vezi spre nord-est, dar ca sa treci iti trebuie inelul magic. Aceasta locatie este un loc foarte bun pentru a-l parasi pe Thorin, deoarece de acum in colo va fi o grija in plus, el nemaiindu-ti de nici un folos. Pentru a trece prin usa magica tasteaza:

WEAR RING

EXAMINE MAGIC DOOR

WAIT - Pina cind se deschide usa magica.

NE - Treci prin usa.

Iesiri:

W - THE BEWITCHED GLOOMY PLACE (L2)

NE - THE ELEVEN KING'S GREAT HALLS (L11), THROUGH THE MAGIC DOOR

L13: THE EMPTY PLACE

Incerind sa mergi in nord de aici, calculatorul da mesajul **"THE PLACE IS TOO FULL TO ENTER"**. Vezi si locatia L33.

Iesiri:

S - A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF (L39)

U - THE LONELY MOUNTAIN (L31)

N - THE EMPTY PLACE

L14: THE FOST

Iesiri:

E - THE WATERFALL (L47)

W - THE FOREST ROAD (L17)

L15: A FOREST OF TANGLED SMOOTHING TREES

Din nou, singura iesire este prin pinza de paianjen. Ca sa treci prin ea, scrie: **BREAK WEB**

repetă pina cind se rupe. Trebuie sa treci inainte de a fi reparata de paianjeni.

Iesiri (toate prin pinza de paianjen)

N - A PLACE OF BLACK SPIDERS (L38)

W - THE GREEN FOREST (L24)

L16: THE FOREST ROAD

De aici intri intr-o zona pe care ar trebui s-o eviti, fiind locuita de creaturi cu ochi albi si bulbucati, care te vor urmari si te vor omori. Daca vezi ochii si te vad si ei, poti scapa (eventual) scriind de doua ori **WAIT** si directia in care doresti sa mergi.

Iesiri:

E - THE FOREST ROAD (L17)

N - THE GATE TO MIRKWOOD (L20)

L17: THE FOREST ROAD

Iesiri:

E - THE FOREST (L14)

W - THE FOREST ROAD (L16)

L18: THE FOREST RIVER

Riul curge spre sud-est, dar nu incerca sa inoti, pentru ca vei fi maturat de apa, lovit de stinca si omorit. Ca sa te uiti peste riu, scrie: **LOOK ACROSS**

Iesiri:

N - THE MOUNTAINS (L33)

L19: THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN

Daca intilnesti dragonul aici, nu intra in panica! Dragonul va ataca doar daca i-ai luat comoara. Bard are misiunea de a omori dragonul; el trebuie omorit inainte de a-i lua comoara.

Iesiri:

N - THE HALLS WHERE THE DRAGON SLEEPS (L25)

S - THE RUINS OF THE TOWN OF DALE (L40)

W - THE WEST SIDE OF RAVENHILL (L49)

L20: THE GATE TO MIRKWOOD

Iesiri:

W - BEORN'S HOUSE (L1)

S - THE FOREST ROAD (L16)

E - THE BEWITCHED GLOOMY PLACE (L2)

L21: A GLOOMY EMPTY PLACE WITH DREARY HILLS AHEAD

lesiri:

E - THE TROLLS' CLEARING (L46)
 N - THE TROLLS' CLEARING (L46)
 NE - A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS (L27)
 W - A COMFORTABLE TUNNEL LIKE HALL (L6), THROUGH THE ROUND GREEN DOOR

L22: THE GOBLINS' DUNGEON

Fiind capturat, actiunea cea mai evidenta este sa incerci sa evadezi. Usa si fereastra par cele mai potrivite, dar usa nu poate fi deschisa sau sparta de pe partea aceasta iar fereastra este prea sus pentru a putea ajunge la ea. HELP da o indicatie: "A WINDOW SHOULD BE NO OBSTACLE TO A THIEF WITH FRIENDS" ("O fereastra n-ar trebui sa fie un obstacol pentru hoti cu prieteni"). Inainte de a evada, ar trebui sa stii ca exista o ascunzatoare secreta in nisipul celui, in care este o cheie pe care trebuie sa o recuperezi:

DIG SAND - Apare o trapa.

BREAK TRAP DOOR - S-ar putea sa-ti ia mult timp pina sa se sparga, asa ca repeta pina cind se sparge.

TAKE KEY - Aceasta este cheia mica si frumoasa.

Thorin s-ar putea sa-ti ia cheia deoarece a parut-tinut tatalui sau, Thorin. Pentru a parasi celula, trebuie sa te scoata cineva prin fereastra. Aceasta poate fi facuta numai daca nu ai prea multe obiecte in tine, asa ca mananca toata mincarea ca sa-ti refaci fortele si sa devii mai usor.

WAIT - Este necesara daca nu este nici un personaj in celula. Repeta pina cind apare unul.
 SAY TO THORIN "CARRY ME" - Si Gandalf poate face acest lucru daca Thorin nu este.
 SAY TO THORIN "OPEN WINDOW" - Sau Gandalf. Fii atent ca daca fereastra este deja deschisa, Thorin nu va raspunde.

SAY TO THORIN "WAIT" - Prin fereastra in "THE DARK WINDING PASSAGE" (L9).

lesiri:

N - A BIG CAVERN WITH TORCHES ALONG THE WALL (L3), THROUGH THE GOBLINS' DOOR

W - A DARK WINDING PASSAGE (L9), THROUGH THE WINDOW

L23: THE GREAT RIVER

lesiri:

NE - THE MOUNTAINS (L33)
 S - BEORN'S HOUSE (L1)
 SW - A HARD DANGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS (L26)

L24: THE GREEN FOREST

Spre nord-est este pinza de paienjan. Ca sa treci, scrie: BREAK WEB - Repeta pina cind se rupe pinza.

lesiri:

W - THE EAST BANK OF A BLACK RIVER (L10)
 NE - A PLACE OF BLACK SPIDERS (L38), THROUGH THE WEB

L25: THE HALLS WHERE THE DRAGON SLEEPS

Acosta camera marcheaza sfirsitul aventurii tale. De aici trebuie sa iei comoara dar, imediat ce ai luat-o, dragonul devine o amenintare. Folosirea inelului magic nu te ajuta la nimic, deoarece dragonul va arde tot ce este in jur. De aceea, dragonul trebuie omorit si Bard este singurul in stare s-o faca:

WAIT - Repeta pina cind apare dragonul.
 SAY TO BARD "SHOOT DRAGON" - Bard isi face treaba.

TAKE TREASURE - Acum, avind comoara, iti poti incepe calatoria spre casa.

lesiri:

S - THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN (L19)
 E - A SMOOTH STRAIGHT PASSAGE (L42)
 U - THE LONELY MOUNTAIN (L31)

L26: A HARD DANGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS

lesiri:

W - RIVENDELL (L39)
 N - A NARROW PATH (L34)

E - A NARROW PLACE WITH A DREADFUL DROP INTO A DIM VALLEY (L36)
 S - A NARROW PATH (L34)

L27: A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS

La nord este usa de piatra, dar nu exista aparent nici un mod de a deschide. HELP spune: "A TROLLS DOOR NEEDS A TROLLS KEY" ("O usa a troll-ilor are nevoie de o cheie a troll-ilor"). Dupa ce ai luat cheia,

scrie:

UNLOCK DOOR
 OPEN DOOR

lesiri:

S - THE TROLLS' CLEARING (L46)
 N - THE TROLLS' CAVE (L45), THROUGH THE HEAVY ROCK DOOR

L28: INSIDE THE GOBLINS' GATE

Acosta este intrarea principala ce duce spre sistemul de pesteri.

lesiri:

W, N, S, E, SE, SW, D, NW - A BIG CAVERN WITH TORCHES ALONG THE WALL (L3)
 NE - THE DARK STUFFY PASSAGE (L8)
 U - OUTSIDE THE GOBLINS' GATE (L37)
 THROUGH THE GOBLINS' BACK DOOR

L29: A LARGE DRY CAVE WHICH IS QUITE COMFORTABLE

Acosta peatera este o scurtatura spre GOBLINS' CAVE, prin spartura nesemnificativa. Asteptind aici, veti vedea ca spartura este deschisa regulat, din ea iesind un goblin care te va captura (probabil).

lesiri:

S - A NARROW PLACE WITH A DREADFUL DROP INTO A DIM VALLEY (L36)
 D - THE DARK STUFFY PASSAGE (L8), THROUGH THE SMALL INSIGNIFICANT CRACK

L30: A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF
 Aici, HELP da indicatia "WAIT A WHILE" ("Asteapta putin") si sigur dupa ce ai scris WAIT

de citeva ori, o gaura apare in roca muntelui. Aceasta este "usa din spate" la LONELY MOUNTAIN si poate fi descuiata folosind cheia curioasa gasita in celula goblin-ilor. Ca sa treci prin usa:

WAIT - Repeta pina cind apare usa.

UNLOCK DOOR

GO THROUGH DOOR - Intr-un tunel drept si lung.

lesiri:

S - THE WEST SIDE OF RAVENHILL (L49)
 N - THE EMPTY PLACE (L13)
 E - A SMOOTH STRAIGHT PASSAGE (L42), THROUGH THE SIDE DOOR

L31: THE LONELY MOUNTAIN

lesiri:

D - THE HALLS WHERE THE DRAGON SLEEPS (L25)
 W - A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF (L30)
 S - THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN (L19)

L32: THE LONG LAKE

lesiri:

N - A STRONG RIVER (L43)
 E - A WOODEN TOWN IN THE MIDDLE OF THE LONG LAKE (L50)
 S - THE WATERFALL (L47)

L33: THE MOUNTAINS

Incercind sa mergi in est, vei primi raspuns: "THE PLACE IS TOO FULL TO ENTER". Vezi locatia L13.

lesiri:

SW - THE GREAT RIVER (L23)
 SE - FORESTRIVER (L18)
 E - THE EMPTY PLACE (vezi mai sus)

L34: A NARROW PATH

Poteca strimta care trece prin MISTY MOUNTAINS este facuta sa incurce si sa deruteze. Pentru a lua cheia de aur ascunsa in munti poti folosi acest drum, incepind de la MISTY MOUNTAINS (L26).

N / NE / N / SE / D / D / D / D / E / TAKE KEY
- Cheia de aur / U / W / N - Inapoi la MISTY MOUNTAINS.

L35: A NARROW DANGEROUS PATH

lesiri:
E - BEORN'S HOUSE (L1)
W - A NARROW PLACE WITH A DREADFUL DROP INTO A DIM VALLEY (L36)

L36: A NARROW PLACE WITH A DREADFUL DROP INTO A DIM VALLEY

lesiri:
E - A NARROW DANGEROUS PATH (L35)
W - A HARD DANGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS (L26)
N - A LARGE DRY CAVE WHICH IS QUITE COMFORTABLE (L29)

L37: OUTSIDE GOBLINS' GATE

Ușa din spate a goblin-ilor duce în pesteră întocbetea. Ca s-o deschizi scrie:
OPEN
lesiri:
E - THE TREELESS OPENING (L44)
D - INSIDE THE GOBLINS' GATE (L28), THROUGH THE GOBLINS' BACK DOOR

L38: A PLACE OF BLACK SPIDERS

De fapt te află în mijlocul pinzei de paianjen. Ca să treci de ea, scrie: BREAK WEB - Repeta pînă cînd pinza se rupe. Trebuie să treci repede prin ea, pentru ca paianjenii încep s-o repara.
lesiri: (toate prin pinza de paianjen)
E - THE DEEP BOG: Nu intra aici pentru că te vei scufunda și vei muri.
W - THE GREEN FOREST (L24)
N - AN ELVISH CLEARING WITH LEVELLED GROUND AND LOGS (L12)
S - A FOREST OF TANGLED SMOTHERING TREES (L15)

L39: RIVENDELL

Aceasta este casa lui Elrond și de obicei poate fi gasit aici. HELP da mesajul: "ELVES ARE GOOD AT READING SYMBOLS", așa că el poate citi hărta curioasă. Este important să-l rogi pe Elrond să-ți citească harta, pentru că

altfel o serie de drumuri nu vor fi deschise, deci nu vei putea termina aventura.
SAY TO ELROND "READ MAP" - Elrond va citi harta.

WAIT - Repeta pînă cînd primești mincare.
lesiri:
E - A HARD DANGEROUS PATH IN THE MISTY MOUNTAINS (L26)
W - THE TROLLS' CLEARING (L46)

L40: THE RUINS OF THE TOWN OF DALE

lesiri:
N - THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN (L19)
S - A BLEAK BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN (L4)
W - THE WEST SIDE OF RAVENHILL (L49)

L41: THE RUNNING RIVER

În drumul spre casa, aici sau la WATERFALL (L47) trebuie să te captureze un Elf! Dacă Elf-ul nu este aici, nu este bine să te duci spre vest pentru că în pădure sînt ochii albi și bulbucăți...
lesiri:
N - THE WATERFALL (L47)
W - THE FOREST ROAD (L17)

L42: A SMOOTH STRAIGHT PASSAGE

lesiri:
W - A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF (L30), THROUGH THE SIDE DOOR
E - THE HALLS WHERE THE DRAGON SLEEPS (L25)

L43: A STRONG RIVER

La ultima calatorie, Bard se va opri aici. Pentru a continua, trebuie să mergi împreună:
SAY TO BARD "UP"
lesiri:
U - A BLEAK BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN (L4)
S - LONG LAKE (L32)

L44: THE TREELESS OPENING

lesiri:
W - OUTSIDE THE GOBLINS' GATE (L37)
E - BEORN'S HOUSE (L1)

L45: THE TROLLS' CAVE

Aici vei gasi o sabie scurta si o fringhie. Ca sa le iei: TAKE ALL
lesiri:
S - A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS (L27), THROUGH THE HEAVY ROCK DOOR

L46: THE TROLLS' CLEARING

Salutul ostii pe care-l primești ar trebui să te alerteze imediat. Troll-ul hidos are totuși cheia cu care se deschide ușa de la pesteră, de care ai nevoie ca să termini jocul. HELP da indicația: "WAIT FOR THE NEW DAY DAWNING" ("Așteapta răsăritul soarelui"). Consultînd cartea lui Tolkien, află că ei s-au transformat în piatră cînd a apărut soarele, așa că te vei întoarce după ce s-a crapat de ziua. O cale logică este:
N - Pleaca.

WAIT - Repeta pînă cînd răsare soarele.
S - Întoarce-te la cheie.
TAKE KEY - Acum troll-ii sînt inofensivi.
lesiri:
SW - A GLOOMY EMPTY LAND WITH DREARY HILLS AHEAD (L21)
SE - RIVENDELL (L39)
N - A HIDDEN PATH WITH TROLLS' FOOTPRINTS (L27)

L47: THE WATERFALL

lesiri:
N - THE RUNNING RIVER (L41)
W - THE FOREST (L14)

L48: THE WEST BANK OF A BLACK RIVER

Aici trebuie să găsești o cale pentru a traversa riul. De înotat nici nu poți fi vorba, pentru că vei cădea într-un somn adînc din pricina apei misterioase și te vei îneca. În "The Hobbit", Bilbo a folosit o barcă, așa că și tu trebuie să faci același lucru; acțiune confirmată de HELP: "BOATS CAN HELP. LOOK CAREFULLY." ("Barcile pot fi de folos. Uita-te atent."). Dacă nu se vede nici o barcă, scrie:
LOOK ACROSS - Vezi vedea o barcă.

THROW ROPE ACROSS - Repeta pînă cînd funia cade în barcă.

PULL ROPE - Aduci barcă spre mal.
CLIMB INTO BOAT - Barca te duce singura și te lasă la THE EAST BANK (L10).
CLIMB OUT
Dacă Thorin este cu tine, poate fi parasit aici. Ar fi necesar ca în acest moment să ai în el magic la tine, cu toate că nu este esențial.

lesiri:
W - THE BEWITCHED GLOOMY PLACE (L2)

L49: THE WEST SIDE OF RAVENHILL

lesiri:
N - A LITTLE STEEP BAY, STILL AND QUIET, WITH AN OVERHANGING CLIFF (L30)
SE - A BLEAK BARREN LAND THAT WAS ONCE GREEN (L4)
E - THE FRONT GATE OF THE LONELY MOUNTAIN (L19)

L50: A WOODEN TOWN IN THE MIDDLE OF LONG LAKE

Aici îl întâlnești pe Bard, care are un arc și o săgeată. Acestea par ideale pentru a omori dragonul dar luîndu-le este fără de folos deoarece nu știi să tragi cu arcul. Bard însuși este cheia pentru faza decisivă. Cartea lui Tolkien spune că Bard l-a omorît dar că sa reușeasca trebuie să-l convingă sa meargă cu tine. Din fericire, Bard nu merge decît cum i se spune și va continua sa meargă într-o direcție pînă cînd se va bloca. Din aceasta cauza este important să-l trimiți de la început în direcția cea bună:
SAY TO BARD "NORTH"
lesiri:
N, S, E, W - LONG LAKE (L32)

That's it, nice folks! Hope y'll go right with 'em!
! So SEE YA!!!

LEISURE SUIT LARRY3

(THE PASSIONATE PATTY
IN THE PURSUIT OF THE
PULSATING PECTORALS)

by Danny Kid (the world famous)

Ahoy, cool nice cute kinda hot lovers! Metall Cat's ex-boyfriend is back again on track (coz I wanna jam 'em all once'n'for all!)

Chiar daca in LARRY 1 & II grafica este jenanta, ideea este, orice s-ar spune, mai mult decat "coooooool" dar in LARRY 3, grafica este EGA 320x200x61 dar bine prelucrata iar sunetul (pe AdLib) este bunice!

Acest adventure este (chiar daca ne uitam doar la linie de score) absolut dezarmant! ... SCORE 0 of 4000!!! Dar nu va sperati... Sint doar "ceteva" solutii-cbeie. Deoarece mi s-a reprosat ca nu sint mai explicit, jucind jocul dupa aceasta solutie veti obtine toate cele 4000 de puncte (spre parerea mea de rau, articolul este 99% mura'n'gura). Oricum este mai "bine" asa desi s-ar putea sa aud pe urma reprosuri ca am rapit placerea si farmecul jocului. La sfirsitul articolului se afla niste liste ce contin coduri (cumpararea biletului + locker + raspunsuri corecte la toate tipurile de nastre - jocul este mai "funny" pe nivelul de "inteb" cel mai inalt). OK, let's gonna get on geauin'...

La inceputul jocului, Larry se afla pe o platforma cu vedere deschisa spre mare. Aici se afla o placa (cititi ce scrie pe ea) si apoi puneti-l pe Larry sa se uite prin telescop (lock through telescope) pe a vedea ceva deosebit de educativ.

Mergind prin jungla cu vegetatie luxurianta, Larry descopera o bucata de lemn ininga un copac gri (grandilla tree). Intrandu-se acasa, Larry nu poate intra deoarece este intimpinat cu o veste zdibroitoare si ca un discurs taios de catre sotia sa Kalalau (LARRY 2). Aceasta ii anunta ca si-a gasit un nou amant (un (o) localnic(o)), ca va intenta proces de divort si va pastra casa,

oferindu-i inasa o suprafata considerabila de teren (gol). Larry pleaca, nu inainte de a lua din casuta postala un plic ce contine o carte de credit. Ajungind in Walken Park, Larry da drumul la televizor, se aseză pe banca, se uita, ia ziarul si-l citește. Mergind mai departe, apare ca din pamint o cabina telefonica in care Larry se schimba (isi pune costumul sau alb) fiind dominat de ginduri marete (posibilitatea de a intra in ministert) si viitoare planuri conjugale (mai mult sau mai putin). Dar il asteapta o noua lovitura... Intrind la NATIVES, INC. (unde era angajat) este anuntat intr-o maniera deloc amabila ca a fost dat afara si este chiar dat afara intr-o maniera si mai putin amabila.

Plecid de acolo, ajunge pe Sunaff's beach, unde "exista" o gagică intrinsa pe un prosop. LOOK AT GIRL / TALK TO GIRL / GIVE TAWNI THE CREDIT CARD. Tawni si da un cutit si tine neaparat sa-si arate recunostinta. Dar ca un "social irresponsible" ce este, Larry se trezeste cu pantalonii plini de carne, stîrnind dezgust lui Tawni. Retinind ca Tawni este inebunita după "souvenirs", Larry pleaca, ascute cutitul pe treptele cazinoului (sharpen ginsu knife), sculpteaza bucata de lemn (carve wood) apoi merge in fata la "Chip'n'Dales", niste iarba din care isi impleteste un sort (weave grass). In spatele cazinoului el se deghizeaza intr-un vinzator ambulanz (cabina din stînga). Mergind inapoi pe plaja, ii vinde lui Tawni bucata sculptata, obtinind 200, apoi merge din nou in cabina pentru a-si pune costumul (ia sapunul din chiuveata si bea apa). Intrind in cazino, se uita in oglinda si merge spre intrarea salii de spectacole, aratîndu-i piastorului permisiunea de trecere (show pass - cod#1). In sala spectacolul este pe sfirsit dar laiesire vede o tupa (Cherri). LOOK AT GIRL / TALK TO GIRL.



Auzind ca Cherri si-ar dori foarte mult un teren pe care sa-si construiasca o casa linistita, Larry ii ofera pamintul sau (offer her my land). Se duce la oficiu pentru a completa formele, sta de vorba cu functionarul Roger (give away my land), intra in biroul lui Suzi (sit down & stand up) si cînd iese

ii cere lui Roger actele (say where's my deed). Reintors la cazino, bate la usa si... Cherri se comporta "salon". Dar... luminitese aprind, spectacolul incepe si Larry se trezeste pe scena imbracat in costumul de bal al lui Cherri. Pentru a salva aparentele incepe sa danseze si, lucru neasteptat, place publicului care incepe sa arunce hirtii de cite 15. Cu cei 500\$ castigati Larry isi plateste actele pentru divort si se reintorce in spatele scenei pentru a-si recapata hainele. Se duce apoi din nou la Roger (ask Roger about my divorce + examine divorce papers). Intors pe plaja, Larry se prajeste la soare (lie on towel + sunbathe + wait + stand up). Printre hirtii primite, Larry descopera un "card" de acces la sala de sport (balena albastra).

Intrind in sala, Larry gaseste locker-ul cu nr. 69 (W/N/E/N/W/N/W/S/W/N) si il deschide (cod #2). Apoi imbraca treningul (wear sweats), inchide locker-ul (este foarte important deoarece lasindu-l deschis vor disparea toate obiectele si va trebui reluat jocul de la capat). Exersind la toate aparatele de culturism, muschii vor creste vazand cu ochii (la fiecare aparat pîna apare mesajul, prin miscarea lenta a cursoraelor). Dar acum este necesar un dus...

Larry se intorce la locker, isi scoate hainele, il inchide si intra in sala de baie (grafica de-a dreptul aiurea). Robinetul se afla sus in mijloc (use soap / rinse / turn off water). Reintors, deschide locker-ul, se sterge cu prosopul si foloseste deodorantul, imbracînd apoi hainele. Se duce la cealalta sala, o ajuta pe Bambi (3'talk to girl + help Bambi with her aerobics video)...

OK, fellas... Acum Larry trebuie sa se pregateasca pentru o intîlnire deosebit de importanta. Deci va merge in "pestia" de linga plaja pentru a culege ortidee si a impleti o coronita (weave a lei from the orchids). In barul cazinoului, o tipa citita la pian. Larry se aseză pe scaunul cel mai apropiat de pian si discuta cu ea (Patti). Auzind ca nu discuta decit cu barbati neinasausti, el ii arata actele de divort si-i da coronita impletita, fixîndu-o intîlnire.

Iesind de aici Larry intra la "Comedy Hut" (linga "Chip'n'Dales") si asculta bancurile omicului, asezat la masa din mijloc. Apoi ia sticla cu vin de pe masa. Eventual se poate duce la

masa din stînga cea mai apropiata de usa si sa vorbeasca cu Al (poate raspunde orice).

Inapoi la cazino...Larry introduce cheia data de Patti in lift (etajul 9) si intra in camera. Aici toarna vin in pahare si dupa aceea... FUCK GIRL. Seventin de scene care urmeaza este bestiala, asa ca nu va spun nimic. Veti constata doar ca in urma acestor scene personajul principal devine Patti - ea plecid in cautarea iubitelui ei Larry (in sfirsitu!).

Intrucit nu cunosc prea bine diferentele denumiri ale articolelor de imbracaminte feminine (aviz amatorilor - NU sint homosexuali!) voi da aici doar citeva comenzi: get bra / get panties / wear pantyhose. Apoi Patti va lua sticla (gola - sticla, nu Patti) si intrind in lift va introduce cheia la nr. 1. In bar va lua "magic-marker" (FOARTE IMPORTANT!) si banii aflati in borcanul de pe pian. Sticla se umple la chiuveata si...s-a deschis la "Chip'n'Dale". Patti ii da portarului 35 iar cînd il vede pe "marele" Dale dansind ii va arunca repede "underpants". El va veni apoi si va sta cu Patti (look at Dale / talk to Dale - atentie la ceea ce spune). Apoi, "say help me find Larry" si iesim de aici.

In padurea de bambusi solutia este: 3*N / 2*W / S / 2*W / 2*N / W / N. In timpul drumului caldura insuportabila o va face pe Patti sa ajunge asa ca va bea apa din sticla. In final va alege la marginea unui riu (va bea apa) si apoi la marginea unei prapastii. Aici se leaga "pantyhose" si Patti incepe sa coboare iar legatura se va rupe la c distanta destul de mare de sol si totusi (in nici un caz iubirea) nefatala. Aici jos ea sa va urca in palmier, se va uita printr-o frunza si va lua doua nucii de cocos. Va cobori si va culege niste marijaua pentru a confecția o frînghie. Stînd intre cei doi palmieri si aruncînd frînghia, aceasta se va lega (cu mult noroc) de un colt de stîncă avînd o forma deosebit de familiară. De remarcat aici misto-ul facut pe seama sarmanei Patti asupra anumitor caracteristici si obiceiuri ale sale. Din hainele ramase se va confecționa un "hamac" de siguranță (safety harness) si prapastia nu mai constituie o problema.

Dar apare altceva... un porc de jungla care nu permite trecerea inspre riu. Asa ca Patti isi scoate stutienul, pune nucile de cocos in el si il

arunca spre porc (ce idee!). Linga riu se afla un bustean (log). Impingind busteanul si apoi urcindu-ne pe el, poor Patti este pus in fata unei "arcade sequence" de-a dreptul sadice (obstacolele trebuiesc ocolite cu ajutorul cursorului).

Aici ar fi de dat doua sfaturi importante:
1. Daca jucati pe un 286 - scoateti-l din modul TURBO;

2. Daca jucati pe un 386 - n-aveti nici o sansa;
3. Imediat dupa ce ati tastat "get on log" salvati jocul si ori de cite ori ati avansat (chiar si foarte putin) salvati jocul daca sinteti intr-o situatie favorabila (temporar, nici un obstacol in fata). Trecind cu bine de aceasta faza, Patti va fi capturata de niste tipe din jungla amazoniana si inchisa intr-o cusca impreuna cu...Larry. Pentru a nu fi amindoi fierti in cazan de catre vrajitorul

satului, Patti va folosi "magic-marker" care produce o poarta de evadare din joc.

Cazuti din luna, Larry & Patti se vor gasi in studiourile de productie Sierra On Line. In decurl pentru Space Quest II folositii cursoarele pentru a ajunge la masina antigravitationala si a o dezactiva.

Cei doi discuta acum cu Roberta Williams (King's Quest IV) si jocul se sfirseste. cu ei casatoriti si angajati (ca si Pirates of Pestulon) sa scrie noi adventures pentru Sierra.

That's it, guz, next follows the code-sequence... I wish Metall Cat to become Patti (she simply can't) I Nothin' more to say so...See ya later on another nice fuckin' game !!!

P.S. Au aparut LEISURE SUIT LARRY IV & V.

by Andrei Steriopol

Pregateste-te pentru Jet Set Willy - va deveni cel mai popular joc pe Home-Computer.

La trei zile de la lansare, Willy a sinit pe locul I in C&VG Daily Mirror Top 30.

A ramas un timp acolo, asa ca fiecare magazin de jocuri din Anglia raporta acelasi lucru: "Nu putem face fata cererii!"

Willy a zburat pe scena

jocurilor
in
1986
cind
BUG
BYT
E
a
lansat
at
ciudad
atenia
urcator
are
cu
mon

strij ciudati si simpatici ca, de exemplu, telefoane mutante si closete mincinoase de oameni. Jet Set Willy este sechela jocului MANIC MINER: "Cu profiturile obtinute din afacerea cu carbuni, Willy si-a cumparat o casa a nenorocirii."

Scopul jocului este sa-l bagi pe Willy in pat. Nu este asa de usor cum pare, pentru ca intii trebuie sa colectezi toate obiectele impartate prin

casa si sa treci pe linga Maria, menajera nebuna, care bareaza intrarea in dormitor.

Jet Set Willy este asa de dur incit fara aceste sfaturi esentiale nu s-ar putea face mai nimic. Am venit cu o harta a casei lui Willy ca sa te ajute sa-ti gasesti drumul prin ea si sa te invete cum sa tratezi cu monstrii pe care ii intilnesti. Te intrebi de ce o harta? Pentru ca, spre deosebire de MANIC MINER, nu trebuie sa colectezi toate obiectele dintr-o camera ca sa treci in

Existia si intrari secrete, unele foarte greu de gasit; nu degeaba au numit o camera "The Forgotten Abbey" ("Calea uitata").

Alta diferenta fata de MANIC MINER este ca scările pot fi urcate sau tiate. Ca sa tai o scara (sa treci de ea fara sa urci) stai la baza ei, faci o saritura in diagonala si apoi continui sa mergi. S-ar putea sa nu sa reusesti sa treci de ea. Daca nu, schimba distanta dintre Willy si scara.

Technica de folosire a fringhiei necesita exercitiu. Nu te jena sa folosesti sforile. Cu toate ca este usor sa urci pe ele, ai nevoie de exercitiu pentru a balansa la unele stadii ale jocului. Secretul este sa apesi STINGA daca se duce in dreapta si invers. Cind ajungi la "capatul funiei", ori treci in alta camera, ori te

JET SET WILLY

balta. Trebuie sa-ti amintesc ca are atitea camere incit, fara harta, ti-ar lua luni de zile. Ca sa iesi dintr-o camera, pur si simplu alege una din multele iesiri si aparti instantaneu in camera de sus, de linga sau unde nu te astepti, depinzind de iesirea aleasa.

Harta arata toate directiile posibile de miscare, trape sau fringhii pe care trebuie sa te balansezi sau sa te urci.

baloczi pentru ca nu poti urca sus. Daca se intimpla asa, asteapta ca fringhia sa te aduca in apropiere de acoperis si sar.

Vei intilni toate ciudateniile: canguri dansatori, preoti posedati, calugari sariti de pe fix, pasari ucigase, bucatari nebuni, pinguini, steaguri miscatoare, lame de ras marca GILETTE, butoaie, fierastare, rate de plastic, foarfeci, portari, porci

CODES #1 (ticket)

Page 3 #00741
Page 5 #55811
Page 6 #30004
Page 9 #18608
Page 10 #25695
Page 11 #32841
Page 12 #00993
Page 15 #09170
Page 18 #49114
Page 19 #33794
Page 22 #54482

CODES #2 (locker)

Figg's Coffee Shop 18
Nontosemy Nectarine Advisory Board 19
Fat City 23
The Comedy Hut 8
The Funk Flamingo 2
Island Office and Voodoo Supply 13
Witch Doctor Appearance Center 17
Chip 'n' Dale's 12
Hertz Rent-A-Bike 24
Bipp's Island Liquors 10
Nontosemy Community Center 9
Dewey, Cheatem & Home 16

CODES #3 (start questions)

What is a "Brainfour"? a d c d b
Artificial insemination is the c a d d b
Lizy Borden gave her mother d b c d a
What can you get in a "red light" district? a c d d b
Henry "Hank" Aaron is best known for a d a b c
The Gestapo was a c b a e d

"Brown vs Board Education" concerned b e a b d
Spiro Agnew was c d b a d
Who fought the Battle of the Bulge? e a d c c
What was not a Beatles song? c d a b
"The Munsters" pet dragon was called a e b a b
Ronald Reagan was never a b c d a b
Eleven inches in d d a d c
In the 60's television show, U.N.C.L.E. stood for b d a e d

zburatori, sageti si citeva creaturi imposibil de descris.

In "Nightmare Room", Willy se transforma intr-un porc zburator, fiind atacat de boarde de Marii.

Melodia "In the Halls of the Mountain King" din MANIC MINER a fost inlocuita cu "If I Were a Rich Man" din "Fiddler on the Roof", tonalitatea scazind de fiecare data cind pierzi o viata. Daca muzica te plictiseste, o poti opri.

Jet Set Willy nu are mod de demon-stratie, asa ca daca vrei sa vezi toate camerele trebuie sa treci prin ele si sa joci tare.

O camera care nu merita atentie este "Entrance to Hades". Daca totusi intri, vei vedea de ce!

Citeva sfaturi in plus:

- Pe harta, numerele din stanga sus reprezinta numarul camerei (pe care-l gasiti in "Key List") si cel din stanga jos, numarul de obiecte din acea camera.

- Linile de legatura arata intrari si iesiri; pe unele linii exista sageti ce indica sensul in care pot fi folosite trecerile.

- Nu exista scapare din camera "Entrance to Hades"; este o cursa!

- Iesi din camera numai unde linia iese din ecran, altfel poti pierde toate vietile.

- Daca trebuie sa stai lipit de perete, cu fata la el si monstrii

te ating, atunci intoarce-te cu spatele, devenind mai subtile (utila in "The Chapel").

- Doriti vietii infinite? POKE 35899,0; POKE 39899,0 (SPECTRUM)

- Teleport (nu a fost verificat de mine personal): stai la baza scarii de la "First Landing" sau "Top Landing" si tasteaza "TIPEWRITER".

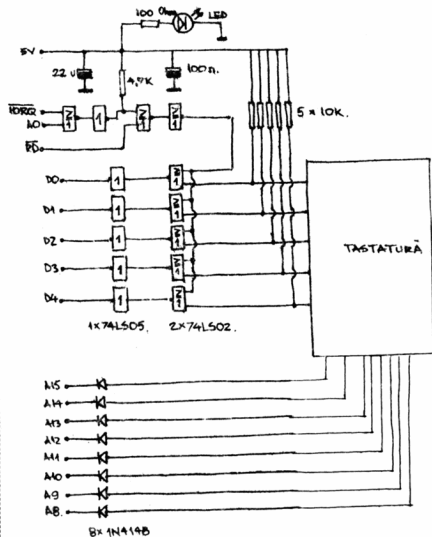
Acum, tastele cu cifre ar trebui sa teleporteze.

KEY LIST

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 1 | The Bathroom |
| 2 | Nomen Lunii |
| 3 | On the Roof |
| 4 | Up on the Battlements |
| 5 | The Watch Tower |
| 6 | We must perform a Quick 'a' Fleg |
| 7 | I'm sure I've seen this before |
| 8 | Rescue Esmeretta |
| 9 | Top of the House |
| 10 | Conservatory Roof |
| 11 | Under the Roof |
| 12 | The Attic |
| 13 | Dr. Jones will never believe this |
| 14 | Emergency Generator |
| 15 | Priest's Hole |
| 16 | Above West Bedroom |
| 17 | West Wing Roof |
| 18 | Orangery |
| 19 | A Bit of Tree |
| 20 | Master Bedroom |
| 21 | Top Landing |
| 22 | Half way up East Wall |
| 23 | West Bedroom |
| 24 | West Wing |
| 25 | Swimming Pool |
| 26 | Banyan Tree |
| 27 | The Nightmare Tree |
| 28 | First Landing |
| 29 | The Chapel |
| 30 | East Wall Base |
| 31 | Out on a Limb |
| 32 | Tree Top |
| 33 | Back Door |
| 34 | Back Stairway |
| 35 | Cold Store |
| 36 | West of Kitchen |
| 37 | The Kitchen |
| 38 | To Kitchen's main Stairway |
| 39 | Ballroom West |
| 40 | Ballroom East |
| 41 | The Hall |
| 42 | Front Door |
| 43 | On a Beach over the Drive |
| 44 | Inside Megatrunk |
| 45 | Cuckoo's Nest |
| 46 | The Bow |
| 47 | The Yacht |
| 48 | The Beach |
| 49 | Tool Shed |
| 50 | The Wine Cellar |
| 51 | Forgotten Abbey |
| 52 | The Security Guard |
| 53 | The Drive |
| 54 | At the foot of the Megatree |
| 55 | Under the Megatree |
| 56 | The Bridge |
| 57 | The Off Licence |
| 58 | Entrance to Hades |
| 59 | Under the Drive |
| 60 | Tree Root |
| 61 | From Watch Tower |
| 62 | From Roof |
| 63 | To Bottom of Beach |
| 64 | To Off Licence |

ADAPTARE PENTRU TASTATURA EXTERICARA

VIRGILIU PERCEC



*** GAMES CRACKER ***
 *** SAVE SCREENS ***

9000>LOAD ""CODE 30000
 9010 RANDOMIZE USR 3E4

START ADRESS=30000
 LENGHT=610 BYTES

39 4E2020202020A0C0D4F3A 740
 40 CDRE3921503BDE5B203B 1035
 41 1B011600EDB8312A3BFD 874
 42 E1DDE1D1C1E1F100F1E2 2014
 43 A339F0F1ED7B203BC921 1405
 44 7E121003211A7722C239 634
 45 22D03911503B21E05005 790
 46 06E50E200000132C0D20 391
 47 9F1E2410F221E05A0000 1115
 48 132C20FAC9CD63ACD08B 1351
 49 3A20204E1610653A20A0 757
 50 060ACDF73979A737C07E 1194
 51 A7C836202318F8040E00 778
 52 21163BCD773A20FB1E00 809
 53 3E5FCB4320823E201CCD 796
 54 A53AC5010A00CD773A20 845
 55 050B78B120F6C1DCD773A 1166
 56 2E0E0F0D0C8FE0C38D928 1318
 57 0D10030418D20C7723CD 641
 58 9A3A10C379A720BFD004 967
 59 2B3E20CDA53A3A273B3D 782
 60 32273B18A0E05A3A20FB 982
 61 CD5A3A20FB0C901DC050B 1002
 62 78B120FB0CDE02CD1E03 1167
 63 300B0E0016085FC0D3303 457
 64 FE1FC9AFC9C5E5D05CD5A 1796
 65 3A2006FE7F30021001AF 735
 66 A7D1E1C1C9E37E23CB7F 1713
 67 2005CD9A3A18F5E67FE3 1307
 68 CDAS3A3A273B3C32273B 792
 69 C9E5D5C56F2600292929 1112
 70 11003C1916503A273BF6 60E
 71 E05F06007E12231410FA 796
 72 C1D1E1C9AF32273B0E08 1173
 73 2650542EE00620772C10 669
 74 FC62240D20F221E05A3E 1082
 75 47772C20FCC9D021153B 1053
 76 111100AFCD083B0D01E02 721
 77 0100000B578B120FB1D20 653
 78 F5DD21004011001B3EFF 924
 79 CD6043E01D3FE3E7FD8 1343
 80 FE1FC9034D4943524F48 939
 81 4F424259001B00400000 519
 82 FF254AA55E00FF00FFCD 1340

Editura CORESI S.R.L. din Bucuresti, Strada Dem. I. Dobrescu (Onesti) nr. 4-6, Sector 1, a pregatit pentru Dvs. carti si reviste pe care le puteti gasi in librarii:

- Caiet de exercitii pentru limba romana. Clasa a II-a
- Caiet de exercitii pentru limba romana. Clasa a III-a
- Caiet pentru educatia moral-civica. Clasa A IV-a
- Caiet alfabetar pentru orele de citire. Clasa I.
- Caiet de exercitii pentru limba romana. Clasa a II-a.



Revista *SPEAK ENGLISH - ENGLEZA PENTRU ROMANI*
 Revista *LE FRANCOPHILE - FRANCEZA PENTRU TOTI*

Editura CORESI S.R.L. primeste corespondenta si comenzi pe adresa:

CORESI S.R.L., C.P. 1-477, BUCURESTI 70700
Telefon: 38 60 45 interior 157, 156, 158

FIRMA

O & BI

PRIMA CONSIGNATIE - MAGAZIN DE CALCULATORARE

LA NOI VETI GASII:

- multe, multe jocuri
- calculatoare Commodore 64/128
- Sinclair Spectrum si compatibile
- IBM PC si compatibile
- imprimante, hirtie si consumabile
- monitoare
- di-Schete toate formatele si densitatile
- joystick-uri

Adresa noastra este: *STR. LOCOTENENT IOESCU BAICAN 13*
 TEL/FAX: 84 27 16



1 CD6B0DFDCB0266217F75 1194
 2 CD775FDCB01AEFDCB01 1529
 3 6E20FA3EC33266002100 842
 4 39226700213476110039 471
 5 010004EDB00CD5800FDCB 1199
 6 026521D975CD7775FDCB 1408
 7 01AEFDCB0E16E20FAC36B 1334
 8 0D7E23FEFFC0D718F516 1392
 9 0A011401202020205055 325
 10 5420202014001201204F 330
 11 4E201401120020202054 329
 12 40452053574954434820 671
 13 20160C0E12046524F4D20 439
 14 43415254524944474520 693
 15 160E0120414E44205052 474
 16 45535320202020202012 445
 17 0120454E54455220FF16 724
 18 0A01140120202020505554 377
 19 2020202014001201204F 278
 20 46462014011200202054 359
 21 40452053574954434820 671
 22 2020160C0E12046524F4D 439
 23 20434152545249444745 693
 24 20160E0120414E442050 424
 25 52455353202020202020 509
 26 120120454E54455220FF 720
 27 ED73203B313A3BF5ED57 1186
 28 F3F500F5E5C5D5DDE5FD 2083
 29 E5A203BF92B11503B01 819
 30 1600ED08FD21F63ACDA9 1407
 31 39CD07393854CD6363ACD 1340
 32 8B3A8535441525420544 776
 33 504520414E4420505245 655
 34 535320414E59204B45D9 823
 35 CD4F3ACDRE39CDE63A30 1319
 36 CEDC63ACD08B3A205052 1263
 37 45535320414E59204B45 675
 38 5920544F205245545552 718

TI 99/4A

```

10 DIM S(6,3)
20 FOR X = 1 TO 6
30 READ A$
40 S$(X) = A$
50 NEXT X
60 CALL CLEAR
70 PRINT "WHODUNIT???"
80 FOR I = 1 TO 6
90 FOR J = 1 TO 3
100 S(I,J) = 0
110 NEXT J
120 NEXT I
130 G = 0
140 Z = INT (RND*6) + 1
150 FOR I = 1 TO 3
160 S(Z,I) = 1
170 NEXT I
180 FOR I = 1 TO 6
190 IF I = Z THEN 240
200 FOR K = 1 TO 2
210 J = INT (RND*3) + 1
220 S(I,J) = 1
230 NEXT K
240 NEXT I
250 REM LOOP
260 X = INT (RND*6) + 1
270 PRINT
280 PRINT S$(X)
290 I = INT (RND*3) + 1
300 ON I GOTO 310, 360, 410
310 IF S(X,I) = 1 THEN 340
320 PRINT "HAD NO MOTIVE?"
330 GOTO 450
340 PRINT "HAD A MOTIVE?"
350 GOTO 450
360 IF S(X,I) = 1 THEN 390

```

```

370 PRINT "HAD WRONG
WEAPON"
380 GOTO 450
390 PRINT "HAD RIGHT WEAPON"
400 GOTO 450
410 IF S(X,I) = 1 THEN 440
420 PRINT "HAD NO
OPPORTUNITY"
430 GOTO 450
440 PRINT "HAD OPPORTUNITY"
450 PRINT
460 PRINT "ARE YOU READY TO
GUESS Y = N?"
470 INPUT R$
480 IF R$ = "Y" THEN 500
490 GOTO 250
500 REM GUESS
510 G = G + 1
520 PRINT "WHOM DO YOU
SUSPECT?"
530 INPUT G$
540 IF SEG$(G$,1,1) = SEG$(
S$(Z), 1,1) THEN 580
550 PRINT "WRONG"
560 IF G < 2 THEN 250
570 GOTO 600
580 PRINT "RIGHT--GOT IT IN "G"
GUESSES"
590 GOTO 620
600 PRINT "OUT OF GUESSES!!"
610 PRINT "IT WAS ", S$(Z)
620 PRINT "PLAY AGAIN Y/N?"
630 INPUT R$
640 IF R$ = "Y" THEN 60
650 DATA BUTLER BUG, DUKE DOG,
MARY MOUSE, CARMEN CAT,
PRINCE PETUNIA, GARY
GRASSHOPPER

```

SANATATE BUNA !

Orizontal:

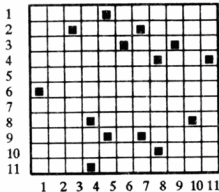
1. Plina de sanatare. 2. Portie de medicamente-Loc unde ne cautam de sanatare. 3. Raniti la fatal-Pregatita pentru operatie. 4. Afectiune grava a stomacului (si nu numai)-Luat la mijloc!-Dous de la medicinal. 5. Nu asculta sfatul medicului-Vorba incapatinatului. 6. Caz dat pentru rezolvare. 7. Scapat de boala. 8. Mijloc de prindere in ortopedie. 9. Proteja organismul de boala. 10. Bunul nostru prieten-Bine dispus. 11. Fragmente dintr-o scrisoare- A se arata pe neputusa masa. 11. Aici este-Are necazuri cu inima.

Vertical:

1. Traumatisme grave. 2. Afectiune care netratata poate duce la moarte-Ca si inexistent. 3. Dat in folosinta-Astia sint dusi des la biserică. 4. Intretime guturaiul si gripa-Corp diplomatic (siga). 5. Mica atentie data de la inceput-Ultimele aduse la balamucl. 6. Cei buni dintre cei buni-A stringe din toate partile. 7. Scalp final!-Loc mic destinat intrarilor si iesirilor-Un fel de unguent. 8. Gaura in peretii stomacului provocata de ulcer-A pofti ceva. 9. Participanta activa la razboi. 10. Cuprinse de febra mare-Catgut. 11. Ne conduce pe drumul cel fara de intoarcere-Miros anesteziant

ACEASTA RUBRICA VA DEVENI
CURENTA IN REVISTA NOASTRA

VASILE TIHON



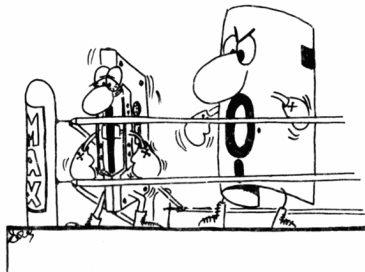
Pentru Apple II schimbati linia 20 cu
20 CLS: CL:LEAR

COMMODORE 64/128:
20 PRINT CHR\$(147): CLR

```

ATARI 400/800, 400X1 /800X1.
10 DIM SS (20), C$(20), G$(20),
AS(20), RS(1), S(6, 30)
20 PRINT CHR$(125): G = 0
21 FOR I = 1 TO 6
22 FOR J = 1 TO 3
23 S(I, J) = 0
24 NEXT J: NEXT I
360 IF G$(1 1) = G$(1, 1) THEN
400

```



DIGITIZARE SUNETE

by Andrei Columban

Programul urmator realizeaza o digitizare a sunetelor introduse in calculator prin borma de intrare-iesire pentru casetofon.

Toata memoria dintre 32768-65535 este utilizata iar la redare sunetul poate fi amplificat prin intermediul casetofonului sau magnetofonului.

```

1 CLEAR 32767
5 GOSUB 1000
10 PRINT AT 6,6;BRIGHT 1;
  "DIGITIZARE SUNETE"
20 PRINT AT 12,7;"1 = IN-
  REGISTRARE";
  AT 14,7;"2 = REDARE";AT 16,7;"3
  = STOP"
30 INPUT e
40 IF e=1 THEN GO TO 100
50 IF e=2 THEN PRINT AT 14,9;

```

```

FLASH 1;"REDARE";RANDOMIZE
USR 65308: GO TO 10
60 IF e=3 THEN STOP
70 GOTO 30
100 PRINT AT 18,0;"Porneste
  casetofonul
  apoi apasa orice tasta !"
110 PAUSE 0
115 PRINT AT 18,0:PRINT FLASH
  1;"AT 12,9;"INREGISTRARE"
120 RANDOMIZE USR 65280
130 RUN 10
1000 RESTORE
1010 FOR I=65280 TO 65339
1020 READ a:POKE I,a:NEXT I
1030 RETURN
2000 DATA 243, 33, 0, 128, 6, 8, 219,
  254, 203, 119, 32, 2, 203, 254, 203,
  62, 16, 244, 203, 14, 35, 124, 254,
  254, 32, 234, 251, 201
2010 DATA 243, 33, 0, 128, 6, 8, 203,
  70, 40, 4, 62, 0, 211, 254, 62, 255,
  211, 254, 203, 6, 16, 240, 203, 6, 35,
  124, 254, 254, 32, 230, 251, 201

```

CONVERSIA NUMERELOR DIN BAZA**10 INTR-O BAZA MAI MICA**

by Bucur Daniel

```

10 PRINT"PROGRAM DE TRANSFOR-
  MARE A UNUI NUMAR DIN BAZA 10
  INTR-O BAZA MAI MICA"
20 INPUT"Introduceti nr. N";n
30 INPUT"Introduceti baza B";b
40 DIM r(100)
50 LET i=1
60 LET r(i)=n-b*INT(n/b)

```

```

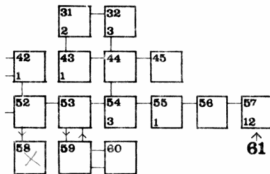
70 LET n=INT(n/b)
80 LET i=i+1
90 GO TO 60
100 PRINT"N="
110 FOR J=i TO 1 STEP -1
120 PRINT r(j)
130 NEXT J
140 PRINT"Daca doriti sa continuati, tas-
  tati P"
150 PAUSE 0
160 IF INKEY$="P" THEN GO TO 20
170 STOP

```

JET SET WILLY - CODURI

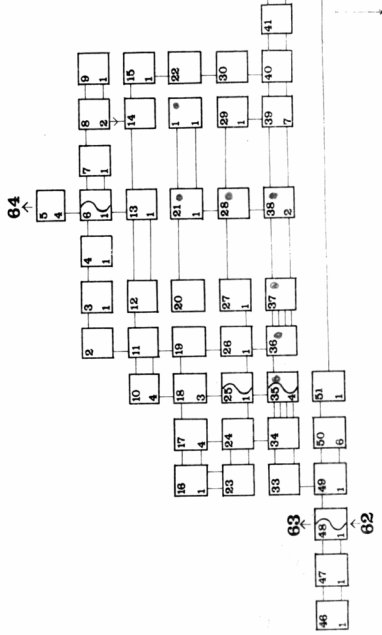
X	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0	1334	2141	1144	2434	4143	2322	1314	4221	2314
1	1341	4133	4243	3422	1344	2214	2133	3414	2233
2	4321	3244	4232	4332	4342	2124	2323	2114	1343
3	2251	4232	2431	1321	4433	3432	4414	2242	2113
4	2142	2331	3121	1331	3141	3133	1231	1142	2342
5	3321	2432	3232	4321	3442	2242	3142	3232	2321
6	3221	3121	1434	3443	3143	2241	2222	3234	3122
7	3121	2241	4233	3244	2121	1233	3242	2411	1113
8	4211	2413	3421	2422	4221	2223	2232	4133	3413
9	3311	2342	2411	1242	4114	4213	3142	2423	1443

J	K	L	M	N	O	P	Q	R	X
1324	1131	1424	4141	1322	1112	1311	1113	2212	0
1342	3233	1234	3322	2124	1341	4343	2441	2112	1
1121	4543	2732	1243	2412	1242	2242	1243	2422	2
2313	2314	2321	2322	2323	3443	4331	3113	1132	3
1221	2224	2413	1312	2412	3112	1224	1144	1314	4
3112	3133	1331	1131	3111	2432	2414	2333	2111	5
2311	2122	3114	2314	3314	2243	3434	2324	3322	6
1441	2213	4214	3331	3342	2411	4142	4111	2411	7
2323	4212	3443	1233	3234	4133	2334	1231	3443	8
3421	3142	4222	3422	3123	3133	2414	4211	2423	9



Andrei Steriopol

JET SET WILLY - MAP



AGENDA *hobBIT*

1992

Aceasta incercare de agenda nu isi propune sa tipareasca lista tuturor posesorilor de calculatoarea din tara. Nici nu ar putea acest lucru.

Ea isi propune numai sa ajute la cunoasterea, si deci facilitarea schimburilor de programe, a unei parti, mai mica sau mai mare, a fanilor jocurilor pe calculator.

AGENDA *hobBIT* este ordonata dupa cum urmeaza:

1. ORAS
2. NUME
3. CALCULATOR

A

GHETU MARIA NMC.SOFT216

Sos.Petrecioaia 880

Afumatii SAI Cobra

PACURAR GHEORGHE

968/21420

Bd.Victoriei/BLMV/ap.2

Alba Iulia Alba Iulia CIP

PELAU DACIAN PHARD

966/42439

Al.Ulise 9/Bl.Y13/ap.15

Arad Cobra

BUCUR ROMULUS

966/17406

Str.Cozia 9

Arad Arad-2900 ATARI 130XE

ARSENE MIHAI OZN Soft

Str.Bucuresti/Bl.441/ap.4

Yaslui-6500 CIP-02

DUMA DAN

968/23341

Str.Gladiolilor 7/BLVG1/ap.9

Alba-Iulia HC-88

TIPTER CAMIL

913/15468

Str.Bucuresti 36

Alexandria-0700 Cobra

BUCUR ROMULUS

966/17406

Str.Cozia 9

Arad Arad-2900 ATARI 130XE

CRESTA GHEORGHE GREGORY

966/32189

Str.Gorului 21

Arad Arad Micro-TIM

MURANKA GABY HELL SOFT&HARD

966/39185

Pt.Sporturilor 3/Bl.45/ap.3

Arad ARAD-2900 Spectrum+CIP

PELAU DACIAN PHARD

966/42439

Al.Ulise 9/Bl.Y13/ap.15

Arad Cobra

STANCIU DACIAN DJ.M.M.

966/40801

Str.Stupilor/BLA51/ap.7

Arad Spectrum

SZABO IOSIF

966/64602

Arad Spectrum

GRAMA GHIOCEL

973/26464

Str.Valea Azugii 3/Bl.9B/ap.26

Azuga Cobra

THOMANI ANTON

973/26352

Str.Valea Azugii 3/Bl.11/ap.18

Azuga Cobra

B

VASILIU EMANOIL

915/61147

Str.Fabricii 1/Bl.64/ap.10

Babadag-8845 Tulcea

OLARU FLORINEL F-SOFT

931/25045

Str.9 Mai 78/ap.8

Bacau HC-85+IBM

FECIORU OVIDIU

931/20346

Str.Prieteniei/Bl.18/ap.9

Bacau Bacau Cobra

FILIMON STEFAN NUCUTA

931/34303

Str.Castanilor/Bl.2/ap.6

Bacau C64

MIHAI CORNEL

931/59417

Str.Aviatorilor/Bl.8/ap.7

Bacau Cobra

UNGUREANU MIHAI Y08DGN

931/11019

Str.Neagoe Voda/Bl.25/ap.1

Bacau Cobra

MUNTEANU MARIAN TENEX-SOFT

931/50667

Str.Locuintele Letea 30/ap.12

Bacau-5500 Yasui HC-90

NEGREA DAN

931/44450

Str.9 Mai/Bl.3/ap.13

Bacau-5500 Spectrum+IBM

BORLEA TUDOR 994/12183 Str.Hollosi Simon 22 Baia Mare CIP
BRAM CLAUDIU 994/25838 Str.P Rares 20/ap.11 Baia Mare Maramures-4800 HC-90
BUSECAN SOREL 994/21581 Slavici 4/ap.24 Baia Mare HC-90
CHIS VASILE 994/39609 Str.Dragos Voda 2D/35 Baia Mare Cobra
CRISTEA COSMIN 994/32275 Str.Oituz 8/a3 Baia Mare HC-90
GHEITIE SERGIU 994/15414 Str.Florilor 3/Bl.3/ap.85 Baia Mare HC-90
BIBIRUS LUCIAN 937/20159 Academia Navala/gr.341M Constanta-Constanta-5700 CE-119M
BUD MIRCEA 243928 Str.Socului 8/Bl.M2/ap.60 Bucuresti-2 C64
MISKOLCZI ROMEO 994/16549 Str.V Alecsandri 19 Baia Mare Baia Mare C64
PORFIRE IOAN Motorului 6/87 Baia Mare MIDNIGHT SOFT
SUTA MIHAI 994/13619 Str.V Lucaciu/Bl.8/ap.10 Baia Mare Maramures-4800 CIP
TOCACI SORIN 994/31622 Bd.Bucuresti 19/74 Baia Mare Maramures C64
REGOS ROBERT 994/15440

S Iortensiei 4/ap.7 E. Mare-4800 Maramures IBM
CULIC BOGDAN 994/30492 Str.Transilvaniei 1/7 Baia Mare-4800 Baia Mare CIP-02
GUTAN LUCIAN 994/12594 Str.9Mai 31 Baia Mare-4800 Maramures Spectrum
MIRICA NICUSOR 11237 Str.Carpati/Bl.C2/ap.9 Bailesti Dolj-1225 JET
SILION GABRIEL 984/11977 Str.Vasile Lupu 12/Bl.4/ap.4 Birlad Vaslui HC-85
VIZUREANU PETRICA 984/12651 Str.Sterian Dumbrava 17/Bl.D12/ap.19 Birlad Cobra
BILA MIHAIL 373603 Str.N Filimon 28/Bl.18/ap.73 Bucuresti HC-90
BALTARIU SORIN 957/16131 Str.Cringului 2/Bl.F3/ap.30 Hunedoara-2750 HC-85
BANU TUDOR 173074 Intr.Verde 8 Bucuresti-1 Cobra+IBM
SZENTES ATTILA Str.Pescarilor/Bl.6/ap.9 Bistrita Bistrita N-4400 Spectrum
BALANOVICI JUSTIN 985/11637 Crimilor 22 Botosani Cobra+PS/2
MUNTEANU CATALINMCI Sos.Alexandriei 26/Bl.P19/ap.19 Bragadiru Sal Cobra
DINU DANUT Calea Galati/Bl.A/ap.80 Braila Galati HC-90
MOVILEANU ION Str.Simion Barnuti/Bl.A9/ap.36 Fredy Soft

Braila Braila-6100 Cobra
RADU CORNELIU 946/37786 Grivita/Bl.5/ap.164 Braila HC-85
PRISTOLNIC VASILE 921/27705 Str.Rindinicii 3/Bl.4/ap.7 Brasov Brasov CIP-02
ALBERT STEFAN 921/89796 Str.Dobrogeanu Gherea 77/Bl.B5/ap.9 Brasov Brasov Spectrum
ANDREI MIHAELA 921/82204 Str.A Sabia 2/Bl.6/ap.4 Brasov Cobra+C64
BASCEANU GHEORGHE 921/66582 Str.Mircea cel Batrin 43A/Bl.38/ap.36 Brasov HC-90
CULEA RAZVAN 921/12342 Fagetului 41 Brasov Spectrum
CUSEN OANA 921/89938 Bd.Valea Cetatii 6/Bl.82/ap.6 Brasov Cobra+C64
DANET ADRIAN 921/27532 Str.Carpatilor 63/Bl.72/ap.8 Brasov HC-90
ENE RARES Str.Trifoiului/Bl.19/ap.1 Brasov Cobra+C64
ILIESCU NICU Str.Urziceni 1/Bl.18/ap.6 Brasov Cobra+C64
ISAC HORATIU 921/62059 Gospodarilor 3/Bl.11/ap.6 Brasov Cobra+C64
LAVRIC TUDOR Al.Violetelor 3/ap.6 Brasov CIP
LIHTETCHI DAN 921/18157 Bd.Grivitei 90/Bl.12/ap.10 DanDare

Brasov HC-90
MANOIL RADU 921/67333 Str.Independentei 7/Bl.340/ap.9 Brasov Brasov CIP
NOAGHIU MIRELA 921/63986 Bd.Grivitei 51/Bl.35/ap.25 Brasov Brasov Spectrum
PALICI DANIEL Str.Saturn 44/Bl.21/ap.16 Brasov Cobra+C64
PERES IONUT 921/68977 Bd.Grivitei 62/Bl.6/ap.15 Brasov Brasov Spectrum+IBM
PETRE STEFAN Str.Partizanilor 13/Bl.273 Brasov Sinclair-Amstr.
ROBU VLAD Str.Gospodarilor 3/Bl.11/ap.12 Brasov Cobra+C64
STEFAN ALEXANDRU 921/17168 Str.M Kogalniceanu 2/Bl.17/ap.14 Brasov Cobra+C64+IBM
SZABO BALIN Bd.Racadau 17/Bl.A27/ap.3 Brasov Brasov Spectrum
TOACSE RADU 921/86485 Str.Verii 2/ap.16 Brasov COBRA
ZAMFIRA ADRIAN 921/39624 Bd.Garii 38/Bl.227/ap.23 Brasov Cobra
LAKATOS LORAND 921/67329 Str.Independentei 7/Bl.340/ap.9 Brasov-2200 C64+disc
VATUI ANTONIO 111763 Str.Narciselor 63/Bl.T73/ap.42 Bucuresti Pixel

CIPSTERE CATALIN	
734758	
Str.Nedeicu Ion 3/Bl.11/ap.21	
Bucuresti-3	Cobra
ALBOI STEFAN	
422052	POWER
Sos.Mihai Bravu 35/Bl.P13/ap.25	
Bucuresti	CIP
ALBU DANIEL	
603464	0001SOFT
Str.Margelelor 94-96/Bl.35/ap.9	
Bucuresti	JET+HC-85
ALIXANDRU NICOLAE	
800892	AXII
Str.Dunavat 9/Bl.57/ap.21	
Bucuresti	HC-99
ANGHEL ESCU MIHAI	
	Misu's
Liniei 35/Bl.SC/ap.3	
Bucuresti	HC-85
APOSTOL RAZVAN	
149929	CRISTIANSOFT
Bd.M.Kogalniceanu 5/ap.23	
Bucuresti	HC-90
APOSTOLACHE BOGDAN	
	PANTHERSOFT
C.P.68-85	
Bucuresti 78400	Spectrum 48K
ARDELEA ADRIAN SANDY ANIMATION	
	Cal.Mosilor 227/Bl.37/ap.93
Bucuresti	HC-90
BADEA DORIN	
838387	B.D.
Al.Straduintei 2/Bl.O4/ap.137	
Bucuresti	HC-85
BANCUTA PETRUT SABIAN	
530040	
Sachelearie Visarion 18/Bl.119/ap.29	
Bucuresti	Cobra
BEGHES STEFANIA	
684475	
Bd.Bucuresti 97/Bl.B3/ap.123	
Bucuresti	Spectrum
BILA MIHAIL	
373603	JOE
Str.N.Filimon 28/Bl.18/ap.73	
Bucuresti	HC-90
BISCA MIHAI	
192559	GUSY
Bucuresti	C128

BOMBOE VLAD	
451941	WINNETOU-SOFT
Str.Chilia Veche 4/Bl.A9/ap.39	
Bucuresti	HC-90+disc
BORDUSELU COSMIN	
483284	VAMPIRE SOFT
Bd.Camil Resu 6/Bl.2/ap.20	
Bucuresti	HC-85
BRASOVEANU COSTIN	
238600	TATAJE
Al.Negreni 20	
Bucuresti	HC-90
BRATAN LIVIU	
754351	LIV SOFT
Bd.Tineretului 27/Bl.18/ap.83	
Bucuresti	HC-90+disc
BRATU CRISTIAN	
741886	
Bucuresti	Cobra
GHERMAN RADU	
	Str.Petre Paun 3/Bl.69D/ap.6
Bucuresti	
BRATULESCU ADRIAN	
352661	QUEEN SOFT
Al.Languletul 6	
Bucuresti	TI99/4A
BRINZEI SORIN	
844711	SXN
Str.Ornamentului 2/Bl.E7/ap.1	
Bucuresti-75599	Spectrum 64K
BUCSAN ANDREI	
382679	WIKING-SOFT
Str.Ana Davila 15	
Bucuresti	CIP
BUNTA EMILIAN	
662110	LAGO
Bucuresti	CIP
BUZOIU CATALIN	
230217	MARTYCLUB
Bucuresti	Spectrum
CALARAS ANDREI	
596309	DOC
Intr.Lemnea 1/ap.3	
Bucuresti-3	Spectrum
CAMPU ANDU	
774278	FANSOFT
Valea Argesului 3/Bl.D11/ap.74	
Bucuresti	HC-90

CARP DAN	
	DANSOFT
Str.Mihai Bravu 132/Bl.D22/ap.5	
Bucuresti	HC-90
CATANOIU VALENTIN	
446021	PIRATSOFT
Al.Baraj Lotru 2/Bl.N7/ap.16	
Bucuresti	Cobra
CEZAR CORNELIU	
552870	
Str.Piatra Mare 5/Bl.6/ap.38	
Bucuresti	C64
CHELCAN CALIN	
608206	KING TRUTH
Bucuresti	
CHIPARA MIRCEA	
101094	CHIP
Stefan cel Mare 58/Bl.39/ap.49	
Bucuresti	ATARI 520ST
CHIRILEAN STEFAN	
750351	VANGHELIS-S.H.
Bucuresti	HC-90
CHIRU MIRCEA	
254970	ROW
Bucuresti	Cobra
CIAMPURU VALENTIN	
474813	VALSOFT
Str.Stejarului 40/Bl.G8/ap.4	
Bucuresti	HC-90
COJOCARU LUCIAN	
534140	
Bucuresti	IBM
COLCI OCTAVIAN	
424493	YHA
Sos.Mihai Bravu 64-88/Bl.P7/ap.8	
Bucuresti	Spectrum
CONSTANTINESCU VASILE	
848055	BOBOSOFT
Str.Aliorului 11/Bl.D5/ap.22	
Bucuresti	Cobra
COPACIANU NICOLAE	
894579	
Bucuresti	Cobra
COPIL FLORIN	
501033	BABY-SOFT
Bd.1 Mai 40/Bl.33B/ap.7	
Bucuresti	HC-90
CSAVOSSY DANIEL	
652312	ORANGESOFT
Str.Av.Traian Vasile 65	

Bucuresti-1	
HC-90	
DAMIAN RAZVAN	
	HELI.SOFT
Sos.Giurguiului 122A/Bl.18.ap.7	
Bucuresti	Spectrum
DAN CATALIN	
823289	KATYSOFT
Bucuresti	HC-85
DAROLTI RADU	
656729	
Str.Ghirlandei 32/Bl.78/ap.42	
Bucuresti	C64
DESPA RAZVAN	
182078	VIRUS-SOFT
Bd.N Titulescu 94/Bl.14/ap.1	
Bucuresti	C64
DOBRESCU CATALIN	
862445	CataSoft
Bucuresti	TIM.S
DOBRESCU MATEI	
823197	MASOFT
Str.E Racovita 23/ap.36	
Bucuresti-88-	XT FAST
DOBRAIN CATALIN	
767863	CATASOFT
Str.Serg.Scarlat 2/Bl.12/ap.33	
Bucuresti	HC-90
DOROFTEI MIRCEA	
	Bd.N Titulescu 39-49
Bucuresti	CIP-03
DUMITREL RARES	
342881	BLACKBYTE
Bucuresti	HC-90
DUMITRESCU GABRIEL	
864577	G&B Soft
Str.Vigoniei 2/Bl.8/ap.2	
Bucuresti	HC-85
DUZINEANU MIRCEA	
382579	DUZIDATA
Str.Ana Davila 16/ap.1	
Bucuresti	Junior 80
ENE EUGEN	
594168	LALU
Str.Cosmonautilor 42/Bl.6A/ap.63	
Bucuresti	Spectrum+disc
FEDELES BOGDAN	
755550	GABOSOFT
Bucuresti	Spectrum+IBM
FLOREA EMIL	
830727	

Turnu Magurele 67/Bi.C1A/ap.90 Bucuresti Cobra FLORESCU ALEXANDRU FAI 478969 Bucuresti Spectrum128K	Str.Transilvaniei 22 Bucuresti Cobra GROZEA ROBERT DEVIL-SOFT 462670 Al.Valea Florilor 4/Bl.P10.ap.139 Bucuresti HC-90 GULINCESCU LIVIU OWNERSOFT Str.Banu Udrea 1/Bl.V97/ap.63 Bucuresti CIP HARABAGIU COSMIN 811948 Intr.Baturugeni 2/Bl.P1C/ap.5 Bucuresti Cobra+disc HRISCANU BOGDAN 659754 Bucuresti PS2+C64 IANUS DRAGOMIR 265026 Delinesti 2/Bl.A5/ap.59 Bucuresti Cobra ILIESCU GABRIEL DJ BRIFCORD 755308 Str.Tohanu 1/Bl.29.ap.160 Bucuresti Cobra ILIESCU SORIN Thor-ZK Post Restant/O.P69 Bucuresti Cobra ILIESCU ULMIS SOMERU 730498 Bd.Camii Reasu 45/Bl.N8/ap.14 Bucuresti Cobra INVER SIN DAN ICZ 150888 Bucuresti CIP-03 IOAN GEORGE IGSoft 662627 Str.Iordache Golescu 10/Bl.10/ap.16 Bucuresti Spectrum IONESCU BOGDAN BIOM 685982 Str.Jimboitei 65 Bucuresti HC-90 IONESCU OCTAVIAN MASTER-SOFT 752037 Bd.Pionierilor 11/Bl.A3/ap.33 Bucuresti HC-90 IORDAN FLORIN BUSH 251304 Str.Compozitorilor 27/Bl.C7/ap.47	Bucuresti Cobra ISTRATE GHEORGHE GIMY SOFT 306284 Al.Buhusi 5/Bl.6/ap.164 Bucuresti Spectrum ISTRATE SABIN SISTSOFT Bd.Uverturii 6/Bl.C1/ap.86 Bucuresti-77547 HC-85 IURKIEWICZ ELENA GONZO-SOFT 349567Str.Parincea 1/Bl.14/ap.17 Bucuresti HC-90 IVAN FLORIN Thinksoft 767798 Sos.Alexandriei 11/Bl.C11/ap.26 Bucuresti Spectrum IIVANESCU TEODOR KEOPS 351793 Bucuresti IBM JELES OCTAVIAN GO 4 IT 350998 Str.Popu Nan 44 Bucuresti Spectrum LAZAR LAURIAN LORY Str.Cpt.Serbanescu/Bl.20F/ap.11 Bucuresti CIPLECA VASILE FIGHTER PILOT 749096 Al.Baraj Iezer 4/Bl.M24/ap.38 Bucuresti HC-85 LEPADATU VLAD DENVERSOFT 433355 Bd.Muncii 110/Bl.L8/ap.1 Bucuresti CIP-03 LEVITCHI BOGDAN AUM 667739 Bd.1 Mai 174/Bl.D/ap.131 Bucuresti C64+disc LUNGU CRISTIAN ANGBIRD 299068 Str.Spinis 8/Bl.43/ap.56 Bucuresti HC-90 LUPA IONUT JOHN 607447 Bd.Pacii 15/Bl.7P/ap.309 Bucuresti HC-90 LUPU MIRCEA Mircoles 789502 Dir.Cuza Voda 158/Bl.22-24/ap.97 Bucuresti	MACIU EMANOIL 232685 Bucuresti MSX-SANYO.PHC33 MANDA COSTIN ALIEN 432384 Str.Lunca Bradului 4/Bl.B6/ap.26 Bucuresti ATARI ST 520 MANEA DUMITRU DAN 883139 Bucuresti Amatrud CPC6128 MANTA ALEXANDRU DACSOFT 176958 Bd.1 Mai 79/Bl.15/ap.84 Bucuresti JET MARIN FLORIAN MFsoft 340503 Sos/Oitenitei 188/Bl.1/ap.20 Bucuresti Cobra MATEI DANIEL BLACKSOFT Str.Domesca 11/Bl.P79/ap.55 Bucuresti Cobra MATEI GEORGE GEMACsoft 876914 Colentina 2/Bl.1/ap.269 Bucuresti Spectrum MERTESZ CLAUDIU BERTYSOFT 676877 Str.Pajurei 20/Bl.F3/ap.57 Bucuresti Cobra MIHAI ALEXANDRU ABM SOFT 603151 Str.Apusului 35/Bl.D3/ap.14 Bucuresti C64 MIHAI MARIUS METALSOFT 857517 Al.Calimesti 1/Bl.81/ap.54 Bucuresti CIP-03 MIHAI OPREA Miha 487798 Drstor 100/Bl.10A/ap.21 Bucuresti Spectrum MILESAN BOGDAN CAMEL 256139 Bucuresti Cobra+Felix PC MIREA ALEXANDRU PANDY-SOFT 773823 Valea Ialomitei 7/Bl.D20/ap.3 Bucuresti JET MIREA ALEXANDRU
---	--	--	---

773823 Valea Iaiomitei 7/Bi.D20/ap.3 Bucuresti	Spectrum +MSX +C64
MOCANU CRISTIAN 657860 Bucuresti	HELL-SOFT Spectrum128K
MOISESCU TUDOR 671052 Str.Hrisovului 26/Bi.H4/ap.18 Bucuresti	Dr.ADAM C128
MORARU FLORIN 296487 Bucuresti	ALF Spectrum
MUNTEANU LIVIU Str.Popovici Nicolae 1/Bi.P42/ap.53 Bucuresti	LIVIUOSOFT HC-85
MUSAT FLORIN 271797 Str.Pescarusului 3/Bi.B24/ap.152 Bucuresti	COPSOFT HC-90
NAE VIRGIL 101495 Bucuresti	AYATOLLAH C64
NEASCU MIRCEA 371678 Str.N. Filimon 32/Bi.16/ap.5 Bucuresti	OMEGASOFT Cobra
NEGUT MIHAI 200802 Intr.Bobeica prin SL.Mihaleanu 3 Bucuresti	MITA JET
NICA TUDOR +99627 Str.Vist.Stravinos 15/Bi.55/ap.55 Bucuresti	OMEGASOFT HC-85
NICOLA NELU 426455 Al.Avrig 10/Bi.PS/ap.102 Bucuresti	NICOLSOFT HC-90
NISTORICA DORE 208647 Bucuresti	L.R.A.soft-KJ Cobra
OLTEANU CIPRIAN 236018 Str.Ctin.Manescu 2/Bi.6/ap.3 Bucuresti	COBRASOFT Cobra64K
PADURARU MARIUS 780235	MSOFT

Al.Timisul de Jos 3/Bi.A24/ap.9 Bucuresti	CIP ADY
PANA ADRIAN 758939 Bd.Tineretului 3/Bi.Z1/ap.32 Bucuresti	CIP-03 GIGI-SOFT
PANAETE GHEORGHE Vasile Stolnicul 20/Bi.3/ap.99 Bucuresti	GIGI-SOFT Cobra
PANTEA CRISTIAN 531197 Sos.Pantelimon 223/Bi.200/ap.9 Bucuresti	COOKY CIP-03
PATRICHE CRISTIAN 936/26030 C.P78-326 Bucuresti	KSOFT Spectrum
PATRICIU DAN 423150 Bucuresti	DANNY KID IBM
PAVELESCU ALEXANDRU 694155 Bd.Pacii 35/Bi.4/ap.153 Bucuresti	MICROSOFT HC-85
PETCU HORIA 309911 Intr.Ciucea 5/Bi.L19/ap.227 Bucuresti	Kriptonsoft Cobra
PEUCU ROMICA 240416 Str.Drumul Murgului 40/Bi.J4/ap.44 Bucuresti	JET
PETRE OCTAVIAN 392868 Bd.1 Decembrie 1918/Bi.L14/ap.5 Bucuresti	Bagheera-Soft HC-90
PETROW MIHAI 290242 Bucuresti	TRILLERSOFT CIP-02
PIETRARU COSTIN 788010 Romancierilor 5/Bi.C14/ap.6 Bucuresti	RACOSOFT ZX Sinclair
HERCIU MARIN Str.Valea Argesului 14/Bi.M26/ap.62 Bucuresti-774374	
PIRVU ARMAND 605269 Str.Partiturii 10/Bi.63/ap.23	

Bucuresti	Cobra
PIRVU DUMITRU Str.Rossini/Bi.1A/ap.37 Bucuresti	Cobra
PISCATI ION 276957 Al.Vergului 4/Bi.15/ap.40 Bucuresti	CONTINENTALSOFT Sinclair
PISICA CRISTIAN 380830 Str.Furnrutui 8/Bi.78/ap.98 Bucuresti	HC-90 DADY
PISLARU DRAGOS 718517 Bd.Pacii 1/Bi.22/ap.31 Bucuresti	Spectrum
PODOLEANU FLORIN 132066 Bucuresti	HC-90 STARTSOFT
POHONTU MIHAI Sos.Pantelimon 98-108/Bi.209A/ap.35 Bucuresti	HC-90 Spectrum +3
POP CIPRIAN 767581 Str.Dumbrava Noua 6/Bi.M80/ap.102 Bucuresti	CYMSOFT HC-90
POPESCU DAN 747752 Al.Fuiorului 3/Bi.H16A/ap.32 Bucuresti	DANSOFT D&P soft
POPESCU DAN 815484 Str.13 Septembrie 133/Bi.T2B/ap.63 Bucuresti	OBLIO Cobra
MAZILU GEORGE 971/72352 Str.Democratiei 99/Bi.2/ap.23 Ploiesti	OBLIO HC-90
POPESCU LUCIAN 531426 Magura vulturului 64/Bi.117A/ap.39 Bucuresti	GRAPHICSOFT HC-90
POPESCU OCTAVIAN 786401 Al.Vlasiei 2/Bi.M1/ap.9 Bucuresti	AVISOft CIP-03
POTCOVARU MARIUS 373547 Bucuresti	SPYSOFT AMIGA 500

POTCOVARU MARIUS 373547 Sos.Cringasi 23/Bi.13/ap.29 Bucuresti	A.I.Soft CIP
PRUNA AUREL 772212 Al.Ghencea 1/Bi.D3/ap.55 Bucuresti	ASIPSOFT C64
PUTINICA BOGDAN 286623 Al.Diham 4/Bi.21/ap.22 Bucuresti	BROSCA SOFT Ltd JET
RADU ADRIAN Cal.Grivitei 230/Bi.3/ap.3 Bucuresti-78342	ADYSOFT HC-90
RADUT SORIN 663607 Bd.1 Mai 323/ap.15 Bucuresti	SORIN Cobra
ROSEN SORIN 450313 Str.Nera 1/Bi.F5/ap.21 Bucuresti	ALAINSOFT ORIC-1
RUSE NICOLAE 432947 Bucuresti	NICKSOFT Spectrum
RUSU BOGDAN 773248 Al.Baiut 13/Bi.A34/ap.24 Bucuresti	BOBBYSOFT C64
RUSU GABRIEL 839755 Str.Emil Racovita/Bi.EM2/aap.37 Bucuresti	Gabit HC-85
SCHNAIDER EMIL C.P.30-121 Bucuresti	LEMSoftware Spectrum128K +2
ASIMION CONSTANTIN Str.Zagazului 25/Bi.10H/ap.53 Bucuresti	ASIMION Spectrum
SIRBOIU AUREL C.P.42-18 Bucuresti	ASV HC+Cobra
SIRBU ALEXANDRU 728480 Dealul Tugulea 3/Bi.O1C/ap.47 Bucuresti	ASV Cobra
SOLOMON RADU 280534	RADU'SOFT

280534 Bd.Chisinau 16/Bl.M7/ap.9 Bucuresti	Spectrum+2
STAN LIVIU 848002 Sos.Ottenitei 40-44/Bl.6A/ap.33 Bucuresti	JET
STAN MARIAN 667873 Bd.1 Mai 174/ap.83 Bucuresti	SMart HARD Cobra
STANCIU ALEC 440498 Str.Burdujeni 1/Bl.A12/ap.53 Bucuresti	ScS Spectrum
STANCU BOGDAN Cal.Victoriei 23/ap.19 Bucuresti	CIP-03
STROIE SILVIU 536043 Sos.Pantelimon/Bl.210/ap.29 Bucuresti	SILVIUSOFT HC-85 + CIP
SZUCS FRANCISC 354094 Al.Avrig 10/Bl.10B/ap.35 Bucuresti	FRANCISOFT HC-90
TIRNACOP MIRCEA C.P7-113 Bucuresti	TELESOFT HC-90p
TOCA FLORIN 200892 Bucuresti	FLORINSOFT IBM
TUDOR VALERIU 211221 Sos.Mihai Bravu 147-169/Bl.D5/ap.191 Bucuresti	R.U.V Soft HC-88
TUTU CRISTI Dumbrava Noua 17/Bl.M121/ap.2 Bucuresti	HOMEsoft HC-90
TUTUNARU RADU Str.Patrioților 3/Bl.PM17/ap.130 Bucuresti	
UNGUREANU STEFAN 48929 Bucuresti	R&RSoftware1 CIP-02
VARGATU ALIN 434504	VARGASOFTULET

Str.L.Rebreanu 6/Bl.B1/ap.18 Bucuresti	CIP
VATAV MIHAIL 749224Str.Patrioților 2/Bl.PM15/ap.22 Bucuresti	08051975 HC-90
VITIKAN SILVESTRU 444055 Bd.Muncii 110/Bl.I.8/ap.27 Bucuresti	SS-SOFT Cobra
VLAD ADRIAN 487980 Intr.Patinoarului 7/Bl.50/ap.28 Bucuresti	Adisoft Spectrum
VOICIOVSKI ADRIAN 670880 Baiculesti 7/Bl.A2/ap.16 Bucuresti	BALOO KID
ZANE GABRIEL 170907 Bd.1 Mai 35/Bl.101/ap.28 Bucuresti	BALOO HC-90
ZANE VIRGIL 384577 Str.Furnirului 8/Bl.78/ap.68 Bucuresti	THE MONSTER HC-90 + disc
ZAPLAIC TOMA 772182 Str.Al.Lunca Siretului 6/Bl.A46/ap.90 Bucuresti	ZAPSOFT Spectrum
ANGHELACHE FLORIN 660594 Bd.Ficusului 9/Bl.XI-3bis/ap.15 Bucuresti-1	MOISIL SOFT Spectrum
BURLA GELU 666739 Atr.Alex.Petofi 45 Bucuresti-1	AL.GASOFT CIP
CRISTEA RAZVAN 180999 Sos.N Titulescu 90/Bl.1A/ap.35 Bucuresti-1	POWERSOFT Spectrum
DUMITRACHE IONEL 650106 Str.Ion Neculce 57 Bucuresti-1	BABYSOFT HC-85
ENE MIHAIL 791703 Str.Borsa 26/Bl.3H/ap.7 Bucuresti-1	AZYSOFT Cobra

FARCASIU TITUS 180024 Bd.Banu Manta 30/ap.25 Bucuresti-1	NAESOFT C128
IONESCU NICOLAE 655133 Str.Clucerului 60/ap.1 Bucuresti-1	NAESOFT Cobra6d
KISTRATOIU SORIN 797367 Bucuresti-1	von CAUCALAND TIM-S
NASTAC ADRIAN 331484 Cal.Dorobantilor 126-130/Bl.8/ap.4 Bucuresti-2	
NICOLAE MIRCEA Str.Pictor Grigorescu/Bl.38/ap.2 Focsani	HC-90
TIGANILA DANIEL Str.Maguricea 1/Bl.3F/ap.9 Bucuresti-1	DAHTIG CIP-03
ANGHEL RAZVAN 278575 Str.Carei 1/Bl.A11/ap.29 Bucuresti-2	PHOENIXSOFT HC-90
BIAGINI MIRCEA 794324 Str.Chopin 46/ap.6 Bucuresti-2	Imperialsoft Cobra6K
BOSMAN TUDOR 537086 Str.Const. Ivanus 16 Bucuresti-2	BurnSoft C64
BUD MIRCEA 243928 Str.Socolui 8/Bl.M2/ap.60 Bucuresti-2	BMCC C64
BUTUMAN TUDOR 118665 Str.Maria Rosetti 47 Bucuresti-2	BOZO CIP-03
CHIRU GABRIEL 557563 Str.Mr.Bacila 7/Bl.4/ap.25 Bucuresti-2	
COMAN DANIEL 157170	DEATH SOFT

Str.Spatarului 3 Bucuresti-2	JET
DIRDALA TIBERIU 136995 Str.Tudor Arghezi 24 Bucuresti-2	TIBISOFT CIP
DOBREA SORIN 423681 Sos.Mihai Bravu 136A/Bl.V6/ap.17 Bucuresti-2	SACHE HC-90
DUMITRESCU ALEXANDRU 271404 Sos.Pantelimon 254/Bl.55/ap.105 Bucuresti-2	
FRUNZEITI MUGUR 167813 Cal.Mosilor 125 Bucuresti-2	SECRETSOFT HC-90 Cobra + CIP
GRIGORESCU MIHAI 286276 Sos.Pantelimon 287/Bl.10/ap.18 Bucuresti-2	MICKY HC-90
IONESCU IULIAN 532571 Str.Pantelimon 144/Bl.102A/ap.23 Bucuresti-2	BAD BOBBY HC-90
IONESCU VLAD 214215 Sos.Iancului 1/Bl.112C/ap.40 Bucuresti-2	V.I.Soft HC-85 + drive
POPOACA OCTAVIAN 103626 Cal.Mosilor 209/Bl.17/ap.42 Bucuresti-2	
SIN ALEXANDRU Str.Elev Stefanescu 3/Bl.444/ap.9 Bucuresti-2	Cobra METAL SOFT C64
STOICA MARIUS 554766 Sos.Colentina 62A/Bl.113/ap.1 Bucuresti-2	BLONDOSOFT CIP
TUDORAN TUDOREL 945/1196 5Str.Timpa 3/Bl.11/ap.22 Bucuresti-2	
VEGHES IULIAN 536470 Sos.Pantelimon/Bl.211/ap.33 Bucuresti-2	Demostene HC-90

VISOIU VIRGILIU
Str.Victoriei 168bis
Bucuresti-2 HC-90

ZETOVETCHI ANDREI TOMCAT SOFT
885855
Str.Colentina 55/Bi.83/ap.11
Bucuresti-2 Spectrum

BARBULESCU CRISTINA
736403
Camil Ressu 40/Bi.C13/ap.60
Bucuresti-3 JET

BERLINSCHI LIVIU
735603
Bd.Theodor Pallady 96/Bi.M5A/ap.69
Bucuresti-3 Cobra

BODEA STEFAN
396207
Str.Plt.Paz Marin 1/Bi.G10/ap.13
Bucuresti-3 HC-90

CAPOTA SILVIU
735093
Al.Stanila 4/Bi.H11/ap.20
Bucuresti-3 Spectrum

CIOBANU MARIO
151066
Cal.Victoriei 2/ap.48
Bucuresti-3 Spectrum128K

CIZMAS MIHAI
205008
Str.Vulturii 25
Bucuresti-3 Cobra

DANCAU ALEX
220239
Popa Soare 11
Bucuresti-3 C64

DANCIULESCU MIHAI
163658
Bucuresti-3 Anatrud CPC-464

DUMITRU EMILIAN
305609
Str.Valea Buzaului 6/Bi.G32/ap.32
Bucuresti-3 HC-85

GIUREA CRISTIAN
211427
Str.Aurel Botea 4/Bi.B8/ap.17
Bucuresti-3 JET

GIUREA CRISTIAN
211427
Str.Aurel Botea 4/Bi.B8/ap.17

Bucuresti-3 JET

LEFTER ANDREI
624766
Alex.Moruzzi 6/Bi.B6/ap.39
Bucuresti-3 CIP-03

MIHALCEA BOGDAN
743758
Patriotilor 4/Bi.PM14/ap.59
Bucuresti-3 HC-90

MORARU FLORIN
Al.Poisor 1/Bi.3/ap.29
Bucuresti-3 HC-90

NEACSU ION
Str.Banul Udrea 8/Bi.5/ap.59
Bucuresti-3 HC-90

NICULESCU CIPRIAN
735405
Al.Stanila 3/Bi.H9/ap.40
Bucuresti-3 CIP

PANDELI ANDREI
432092
Al.Stanila 5/Bi.H7/ap.6
Bucuresti-3 Cobra

PESTRITU MARIUS
476479
Str.Segovia 1/Bi.C8/ap.22
Bucuresti-3 Cobra

FLESNILA CRISTIAN
397896
Str.Postasului 4/Bi.10/ap.77
Bucuresti-3 HC-85

STAN RAZVAN
485133
Str.Stefan Nicolau 4/Bi.S1/ap.17
Bucuresti-3 CIP

STANESCU ADRIAN
302288
Str.Plt.Pazon Marin 4/Bi.G28/ap.56
Bucuresti-3 Cobra

URSU JUSTIN
166559
Str.Mamulari 2/Bi.O1/ap.12
Bucuresti-3 HC-90

VLANTOIU GEORGE
394685
Str.Gura Ialomitiei 18/Bi.PC-12/ap.6
Bucuresti-3 HC-90

ANDREI ADRIAN
753142

Bd.Tineretului 41/Bi.52/ap.12
Bucuresti-4 Spectrum128

KANTONI DAN
Cal.Vacaresti 184/Bi.24/ap.101
Bucuresti-4 Cobra

BOHUS MARIAN
840353
Bd.Cin.Brincoveanu 117/Bi.V7/ap.34
Bucuresti-4 Cobra

NEAG IONEL
Bd.Decebal/Bi.15/ap.74
Bucuresti-4 NICSOF

DEVA Humeodora-2700
Spectrum

BRAGADIREANU LAURENTIU
BROWNIE SOFT
340629
Str.Mariuca 6/Bi.120/ap.19
Bucuresti-4 JET

DANCIU IULIAN
345716
Str.Serg.maj.Samoila Dtru. 23/Bi.125/24
Bucuresti-4 Spectrum

IONESCU RAZVAN RAZUI-HARD
820202
Cricovul Dulce 2-4/Bi.17-18/ap.88
Bucuresti-4 Cobra

JORDAN ALEXANDRU
752510
Str. Trețiană 5/Bi.9/ap.7
Bucuresti-4 HC-90

MILESCU MARIUS
751139
Str.Tobani 2/Bi.33/ap.25
Bucuresti-4 HC-85

MODREANU COSMIN
759592
Str.Trestiana 18/Bi.*a/ap.89
Bucuresti-4 Cobra

NEAGU CRISTIAN
529432
Str.Spinii 8/Bi.43/ap.50
Bucuresti-4 HC-90

NEAGU GEORGE
294432
Str.Spinii 8/Bi.43/ap.50
Bucuresti-4 HC-90

NUNEGULESCU SERBAN
231612
Str.Vioarele 32/Bi.17/ap.58
Bucuresti-4 HC-84

NESTOR BOGDAN
232560
Str.Slobozia 14bis
Bucuresti-4 Cobra

NICULESCU CIPRIAN
03735305
Al.Stanila 3/Bi.H9/ap.4
Bucuresti-4 Spectrum

RADU ADRIAN
Cal.Grivitei 230/Bi.3/ap.3
Bucuresti-78342
ADYSOFT HC-90

POPESCU-BUZAU DINU
302298
Al.Fetesti 14-16/Bi.M9/ap.117
Bucuresti-74722 JET

ANTONI DAN
Calea Vacaresti 184/Bi.24/ap.101
Bucuresti-75167 Cobra

MIHAI ALIN
412666
Str.gen Lupu 11
Bucuresti-75204 Cobra+disc

NICA LUCIAN
358103
Sos.Iancului 5/Bi.110/ap.47
Bucuresti-75371 HC

CIUHAN STEFAN
865927
Str.Vigoniei 8/Bi.10/ap.108
Bucuresti-75401 CIP

STANULESCU RADU
864588
Str.Ciuruleasa 3
Bucuresti-75445 TI99/4A

TATARU GABI
822678
Str.Moldovita 8/Bi.EM5/ap.65
Bucuresti-75606 C64

TOMA MIHAI
811686
Str.Vilcele 62
Bucuresti-76458 CIP

ANDRONE SORINA
761918
Al.Leresti 2/Bi.A2/ap.25
Bucuresti-76522 Cobra

VARZARU SORIN
374297
Str.St.Furtuna 145
CHOU soft

Bucuresti-77116	Spectrum + CLUB-Z
MITROI GABRIEL	MG&L
250229	
Bucuresti-77351	Spectrum + IBM
PAUN DAN	LITTLESOFT
772340	
Al.Lunca Cernei 5/Bi.A52/ap.39	
Bucuresti-77409	HC-90
HERCIU MARIN	
Str.Valea Argesului 14/Bi.M26/ap.62	
Bucuresti-77427	
POPESCU OCTAVIAN	TASHIMOSOFT
786401	
Al.Vlasiei 2/Bi.M1/ap.9	
Bucuresti-77466	CIP-03
OPREA MARIUS	EDISON
158491	
Ion Cimpineanu 20A/Bi.18A/ap.1	
Bucuresti	HC-90
SMEIANU SILVIU	
Stefan cel Mare 228/Bi.45/ap.26	
Bucuresti	Spectrum
MARES BOGDAN	KSOFT
456065	
Str.Chilia Veche 2/Bi.TD/ap.59	
Bucuresti-77468	HC-90 + ATARI XE
DUMITRU MIHAI	MIGUELSOFT
Al.Parva 5/Bi.D23B.ap.26	
Bucuresti	HC-90
ANITEI FLORIN	POWER SOFT
909/21336	
Bl.R1/ap.3	
Buftenita SAL	Cobra
PREDA SILVIU	Andi
909/21054	
Bd.Romanii/Bi.R2/ap.28	
Buftenita	Cobra
MFRULSCA MARIUS	MELSOFT S.A.
932/61406	
Republicii/Bi.B25/ap.6	
Buhusi	HC-90
DUMITRASCU MIHAI	
1974/10588	
Str.Dorobanti 11/Bi.B19/aap.3	
Buzau	HC-90
HEINRICH SORIN	
974/14046	

Transilvaniei 452	
Buzau	Cobra 80K
MARINESCU BOGDAN	ALEX-SOFT
974/12330	
Str.Bucegi 7/Bi.1/ap.27	
Buzau	HC-85
MIHAILA ADRIAN	Alphasoft
sat Lopataraasa, com.Bisoca	
Buzau	JET
MILITARU STEFAN	SHADE
974/31577	
Bd.23 August 51	
Buzau/Buzau	HC-90
POPA DANIEL	CSOFT
974/14533	
Str.Dobrogeanu Gherea 169	
Buzau	Spectrum
STOICA MIHAI	PITISOFT
974/36055	
Str.Paring 17	
Buzau/Buzau	HC-90
SUHAN ANDREI	SADISSFF
974/31020	
Str.Stadionului/Bi.11A2/ap.10	
Buzau	HC-90
TACHE MIHAI	MAKE
974/34713	
Bd.Stadionului/Bi.D2/ap.1	
Buzau	CIP
TUFAN CATALIN	BUTTON
974/16139	
Str.Stadionului/Bi.11A2/ap.10	
Buzau-5100	HC-90
ZAHARIA MIHAEL	DEVILLSOFT
974/22891	
cart.Dorobanti 1/Bi.28/ap.5	
Buzau-5100	HC-85
C	
COCORA ADRIANA	GIOSOFT
942/38087	
Calafat	C64
ELIESCUCRISTIAN	
945/11994	
Str.Lotrului 1	
Caracal-0800	Cobra
RUSU MIRCEA	
101965/13799	

Str. Libertatii 26A/ap.1	
Caransebes	HC-90
CIOBANU IONEL	Freeman
912/38337S	
tr.Energiei/Bi.A1/ap.65	
Cernavoda-8625	Cobra + disc
TURCU MIHAI	M.TSOFT
988/11267	
Str.Plaiul-Deia 23	
Cimp.Lung.Mold. Suceava-5950	CIP-03
NEGUT SORIN	9
73/37240	
Str.Scheilor 37/Bi.7/ap.36	
Cimpina	Cobra
PADIU GABRIEL	ENTERSOFT
973/37765	
Str.23 August./Bi.&c/ap.7	
Cimpina Prahova	HC-85
RADU OCTAVIAN	SALAUOFT
973/35088	
Str.Avrani Iancu 13	
Cimpina	Cobra
TOMA CLAUDIUS	MICHELANGELO
973/33689	
Str.1 Mai 14	
Cimpina Prahova	Cobra
RUSU OCTAVIAN	
Str.Piata Juramentului 2/Bi.A3/ap.10	
Cimpulung Muscel Arges	C64
BACIU MARIUS	Pocket-Lab H&S
95/181450	
Str.Fintinele 55/Bi.B6/ap.80	
Cluj-3400	CIP
CHIRA ADRIAN	ADYSOFT
95/133495	
Str.Cimpeni 17/ap.5	
Cluj	C64
DELCEIN BOGDAN	BobySoft
95/169867	
Str.Mehedinti 35/Bi.O4/ap.54	
Cluj	CIP
DREVE GAVRIILA	BEEISOFT
95/165530	
Cluj	Cobra
ERDELYI BELA	BEL-ATEAM
95/168733	
Str.Grigoire Alexandrescu 13/Bi.D9/ap.33	
Cluj	CIP
LAZAR LAVINIU	LASER SOFT

95/167678	
Str.Mehedinti 31/Bl.E4/ap.16	
Cluj	CIP
MUNTE MIRCEA	GALAXYSOFT
95/154155	
Str.Fabricii 9/ap.14	
Cluj	HC-90
SIMA ADRIAN	SAM
95/16959	
Str.Mehedinti 29/Bl.E3/ap.2	
Cluj-3400	CIP
SOCACIU IOAN	
Ariesului 102/55	
STEFAN DRAGOS	APPLE
95/156260	
Bd.Titulescu 36/bl.P17/ap.30	
Cluj	Spectrum
MIHALCEANU MARIUS	BOBIT
92/251718	
Str.Putulor 2	
Codlea	HC-90 + disc
COMPREL S.A.	
933/71111	
Str.Crinului 15	
Comanesti Bacau-5475	Jun + Coral + IBM
NASULEA ADRIAN	CRESYS
973/60146	
Republicii 202	
Comarnic Prahova-2190	Spectrum + C64
ABASEACA ADRIAN	9
1/621987	
Str.Bucuresti 8/Bi.L18/ap.33	
Constanta	CIP-03
ALEXANDRESCU ANDREI	Andi
916/13301	
Constanta	HC-90
BAOBECCILHAN	GAY soft
91/665973	
Str.Major Gh.Murea 9	
Constanta	CIP-01
BIBIRUS LUCIAN	Beta-HARDWARE
937/20159	
Academia Navala/gr.341M	
Constanta-8700	CE-119M
CHIPARA OCTAV	OCT5
91/655794	
Bd.Alexandru Lapusneanu 159/Bl.LT1/ap.2	
Constanta	SHARP 1500

CHITU MIRCEA 674833 Str.N Grindeanu 68/Bl.E8/ap.47 Constanta CIP-01
GHEORGHIADE MIHAI 916/49586 Str.Cismelei 19/Bl.3/ap.50 Constanta Amiga 500
IONESCU MADALIN 916/55077 Bd.TOMia 225/Bl.TS12B/ap.21 Constanta-8700 Cobra
MIRON PROCOPI 91/688005 Bd.1 Decembrie 1918 2C/Bl.I1/ap.28 Constanta Cobra 80K+disc
REFEC MARIUS 91/663692 Bd.Alex.Lapusanu 75/Bl.L/ap.67 Constanta CIP-03
TEPES VALENTIN Str.1 Decembrie 1918 27/Bl.30/ap.45 Constanta HC-85
TOMA VIRGIL CHALLENGER-SOFT 91/621329 Str.Bucuresti 8/Bl.L18/ap.28 Constanta Felix-PC
SASU EMIL Bd.1 Mai 82A/Bl.104/ap.70 Constanta-8700 Spectrum
DIJMARESCU MIHAIL 945/60689 Str.Nicolae Titulescu 5 Corabia-0875 Olt HC-90+Cobra
ANICULAESHI GHEORGHE Str.Sarari-Siloz/Bl.M46/ap.4 Craiova HC-90
BERNEANU MARIAN 941/15051 Brazda lui Novac/Bl.F2/ap.23 Craiova Dolji-1100 Cobra
CIOROIANU LIVIU 941/14124 Str.Vasile Alecsandri 74 Craiova Spectrum
DOBRE SORIN 941/46243 cart.Valea Rosie/Bl.C5/ap.21 Craiova HC-90

GEORGESCU SERGIU 941/28987 A.I.Cuza-Republicii/Bl.M5/ap.10 Craiova C128D
GHEORHE OCTAVIAN 94/14143 Aeroport/Bl.4/ap.6 Craiova HC-90
MICU VICTOR 941/24784 cart.Rovinell/Bl.I20/ap.8 Craiova Cobra
MURESANU MIHAI cart.Brazda lui Novac/Privighetori 17 Craiova Dolji-1100 Mike Soft
TINTA PAUL 94/159051 Brazda lui Novac/Bl.U2/ap.16 Craiova HC-85
MOGA ACHIM 967/53109 Str.Doinei 5/Bl.S9B/ap.20 Cugir CIP
PERCEC VIRGILIU 967/51121 Str.Biruintei 15 Cugir CIP

D
MATEI CRISTIAN 956/13749 Str.Victorului 2/Bl.EG/ap.19 DEVA-2700 C64+Spectrum
BOCAN VALER 956/20942 Bd.N Balcescu/Bl.C/ap.55 Deva Spectrum
NEAG IONEL Bd.Decebal/Bl.15/ap.74 DEVA Hunedoara-2700 Spectrum
NEGOITA REMUS 956/23855 Str.Ciochovina/Bl.20/ap.14 Deva Hunedoara C128
RATTU DAN 756/33455 Str.Crisan 1 MIXI

Dobra Hunedoara MicroTIM
BURAC DAN 986/12298 Str.Ghe Doja 3/Bl.3/ap.6 Doroboi Botosani-6850 KING&CO SOFT
CIOBANASU GEORGE 986/12298 Str.Ghe Doja 3/Bl.3/ap.6 Doroboi Botosani-6850 HC-90
DUMITRU LIVIU 948/10606 cart.Rahova/Bl.B1/ap.18 Dragasani HC-90
PANESCU PETRUT 948/11138 T.Vladimirescu 406/Bl.R1/aap.6 Dragasani SPYSOFT
DRAGASANI TIM-S

F
LEONTESCU SORIN 927/74221 Str.Republicii 27/Bl.DACIA/ap.3 Fieni C64
LEONTESCU ALEX 927/74221 Str.Republicii 27/Bl.DACIA/ap.3 Fieni C64
NICOLAE MIRCEA Str.Petrar Grigorescu/Bl.38/ap.2 Focsani HC-90

G
COTORANU CRISTINA 934/53746 Str.Siderurgistilor/Bl.SD6A/ap.27 Galati Spectrum+2
DANCAU ANDREI 934/12459 Str.G Enescu/Bl.BISTRITA 1B/ap.87 Galati C64
FRUMUZACHE FLORIN Str.Partizanilor 25/Bl.D6/ap.54/Tigina Galati CIP-02
HRISTODORESCU DAN Str.Mazepa 11/Bl.CL3/ap.24 KARINO

Galati Cobra
ICHIM SORIN 934/43073 micro 16/Bl.A2/ap.20 Galati Titcea KOKUSOFT
MARINACHE FLORIN 934/41498 Str.Laminoristolor 7/Bl.T1/ap.20/micro19 Galati Cobra FLOBIT
POPESCU FLORIN 934/12461 Str.Egalitatii/Bl.Egreta 1/ap.29 Galati C64
TUFA ADRIAN 934/34445 Str.Partizanilor 42/Bl.C31/ap.3 Galati IET
MITICA LUCA 912/15967 Bd.Eroilor 56 Giurgiu Cobra
CHIRU IOAN 912/28771 Str.Leandru/Bl.50-3D/ap.9 Giurgiu-8375 ALEXSOFT
Cobra

H
ANGHELUTA COSTEL 957/21776 Str.Privighetorilor 2/Bl.13/ap.12 Hunedoara CIP-03
NEAG SORIN Str.Zambilelor 5/Bl.46/ap.11 Hunedoara CIP-03 SNSOFT
BALTARU SORIN 957/16131 Str.Cringului 2/Bl.F3/ap.30 Hunedoara-2750 HC-85
FRIPAS ALEXANDRU 957/22988 Str.Viorele 3/Bl.5/ap.24 Hunedoara-27500 Spectrum
PALEX-SOFT

ACOSTACHIOAIE DRAGOS A.D.T.
981/46845
Str.C.Negri 18/Bl.D2/ap.7
Iasi-6600 Spectrum
ATUDOREI GABRIEL SEF
981/38783
Str.Republicii 45/Bl.P6/ap.12
Iasi Cobra
CIOBANU CATALIN BUNICU'
981/53363
Pta.Voievozilor 12/Bl.X7/ap.2
Iasi HC-90
CIOBANU OLIVIAN
981/36545
Str.Nicolina 5/Bl.B/ap.13
Iasi Cobra

CIUBOTARU GEORGE
981/35972
Str.Socola 4A/Bl.V1/ap.4
Iasi CIP
CORBU CRISTIAN CRV-ICE
981/49645
Str.Neculau 12/Bl.578/ap.10
Iasi C64
PRUNA RADU RADUSOFT
981/40038
Codrescu 7c/Bl.B3/ap.6
Iasi CIP-03
ROSU ADRIAN
981/18193
Str.Cuza-Voda 33bis/Bl.C/ap.20
Iasi-6600 Spectrum
TAMAS DAN SILVIUTMS
981/44044
Bd.Independentei 4/Bl.R1/ap.6
Iasi-6600 TIM-S

J
VALERI LEVENTE NOVICESOFT
Str.Fare 37
Iimbolia-1953 Timis HC-85

L
PAULI SIEGFRIED PS-SOFT

960/67094
Str.Hajdeu 69
Lipova CIP
FUSCAS CRISTI CRISTISOFT
910/67020
Str.Oborului 2/Bl.80/ap.14
Lipova JET
HOREA MIHAI REBELSOFT
Str.Libertatii/Bl.6/ap.1
Ludus Mures-4350 Spectrum
MUNTEAN EMIL PROHIBIT
Str.Rarau 12
Lugoj Timis-1800
OLTEAN MARIUS
Str.Vitorului/Bl.J1/ap.41
Lupeni-2696 Spectrum

M
MARGARIT RADU GONZO-P.S.
camin studentesc G5
Magurele HC-90
NEAGU STEFAN FANSOFT
Str.Unirii 114
Magurele Cobra
STAVARACHE GHEORGHE GEOSOFT
918/14490
Str.Podgorilor 23A/Bl.VS10/ap.5
Medgidia Constanta TIM-S
CONSTANTIN DAN TOTOSOFT
928/11854
Str.Baznei 3/Bl.2/ap.16
Medias
PINTILESCU GHEORGHE PUJU
Str.Cluj 2/cam.6
Medias3125 C+4 IBM.CIP
PAVASC CRISTI SOFTPILOT
Str.T.Vladimirescu/Bl.F9/ap.16
Mihail Kogalniceanu Constanta HC-851
ONITA MIHAI
933/63177
Str.Lenin/Bl.3/ap.13
Moinești Bacau-5478 Spectrum + IBM

AVRAMESCU VALENTIN
926/67510
Scintei 50

MOROENI Cobra
GROGESCU SEBASTIAN
926/65119
A.I.Cuza 45
MOROENI Cobra
GHETE SILVIU SLY MICROSOFT
926/66684
Bd.22 Decembrie 17
MOROENI Dimbovita Cobra
UMBRES IONEL
sat.Ripa
Motru Gorj-1916 Cobra

N
DELJOMINT REALDO Rsoft
164
Str.Cornet 4
Nadrag 1822 Timis Spectrum
TESLEVICI DORINA Lisoft
289
Str.Al.Teilor/Bl.17/ap.1
Nadrag 1822 Timis Spectrum
BERECZ AITILA CYBORGsoft
998/51394
Str.Unirii/Bl.8/ap.3
Negresti-Oasa Satu Mare
CODAU CATALIN CATSOFT
12A
com.Grumuzesti Of.Postal Grumuzesti
Neamt CIP

O
MARIN STEFAN SAILORSOFT
919/10296
Str.Alex.Iliecu/Bl.D1/ap.10
Oltenita Cobra
SANDOI DORU
919/12035
Str.Sperantei 23
Oltenita Cobra

VORNICU SERBAN Bick-bit
919/12416
Republicii 37/Bl.G1/ap.13

OLTENITA Cobra
GURUTA FLORIN VERMIN
933/22583
Str.Belvedere/Bl.6/ap.10
Ornesti HC-90
LUCACIU CIPRIAN VERMIN
933/22583
Str.George Cosbuc/Bl.2/ap.7
Ornesti CIP
BRATA ALEXANDRU VLAD
991/28506
Str.Emil Racovita 2
Oradea Cobra
BUCUR MIRCEA
991/35402
Str.Ghe.Costaforu 47
Oradea CIP
HAULICA SORIN SOSO
991/23206
Str.Leonardo da Vinci 26/Bl.PB36/ap.1
Oradea CIP
VORNICU SERBAN Bick-bit
919/12416
Republicii 37/Bl.G1/ap.13
Oltenita Cobra
MURESAN CORNEL DOLPHINSOFT
991/53845
Str.Sovata 85/Bl.B11/ap.8
Oradea CIP
GROZA SEBASTIAN SEBASSOFT
956/41524
Str.Piata Victorii 23
Orastie HC-90
TRIF ADRIAN ADISOFT
Str.Pricazului/Bl.77/ap.4
Orastie CIP-02
ZAHARIE ALIN ZSOFT
956/42825
Str.Petru Maior 35
Orastie Hunedoara-2600 CIP

P
ONISII ANTONIO TONYSOFT

935/50980 Str.M Sadoveanu 2A/ap.96A Petriala Hunedoara GHERLAN GEORGE 935/45535 Str.Ilie Pintiile/Bi.6/ap.40 Petrosani Hunedoara RADERMACHER LADISLAU 935/43694 Al.Florilor/Bi.3/ap.2 Petrosani EDELIN DEMETRIUS 935/41675 Al.Poporului/Bi.3A/ap.12 Petrosani-2675 DABULEANU LUCIAN 935/42602 Str.Republicii/Bi.84/ap.20 Petrosani Hunedoara LASCU SEPTIMIU 935/43316 Str.Republicii/Bi.107/ap.34 Petrosani Hunedoara GHITA STEFAN Str.Alex.cel Bun 20 Piatra Neamt Neamt-5600 HUSANU MARIUS 936/14403 Str.Ecolului/Bi.F6/ap.18 Piatra Neamt Neamt POPA COSTICA 936/19922 Decabal 15/Bl.C1/ap.11 Piatra Neamt Neamt BALAIBAN CONSTANTIN 976/48266 cart.Prundu/Bl.B24/ap.13 Pitesti BRANISTE ALEXANDRU Cal.Bascov/Bl.B2/ap.5 Pitesti Arges-0300 DOBRESCU SORIN 976/47306 Str.Exercitiului/Bl.C13+B2/ap.10 Pitesti OPREA ALEXANDRU cart.Prundu/Bl.B14/ap.2 Pitesti	VEGASOFT Str.Banat/Bl.B2/ap.3 Pitesti TANASIE CATALIN 976/33875 Str.N Voda/Bl.E1/ap.3 Pitesti TUDORACHE DAN 976/84363 Str.1 Decembrie/Bl.M4/ap.9 Pitesti Arges ALBU COSTIN 971/22716 Str.Dobrogeanu Ghera 2/Bl.A/ap.17 Ploiesti ANGHELACHE DRAGOS Str.Solid.Arbip Nicolae 1A/Bl.M14/ap.38 Ploiesti BADARAU CATALIN 971/40802 Str.Panciu 15 Ploiesti BUSUIOCEANU VIOREL 971/32769 Al.Brumarelelor/Bl.121/ap.34 Ploiesti COJOCARU NICOLAE 971/24518 Bd.Republicii 17B/Bl.A1/ap.14 Ploiesti COLUMBAN ANDREI 971/65000 Intr.Castor 1/Bl.G7/ap.35 Ploiesti Prahova COSTINAS GEORGE 971/36626 Str.Partizanilor 4/Bl.101/ap.6 Ploiesti Prahova FIRAC DANIEL 971/57828 Str.Baraolt 4/Bl.65/ap.5 Ploiesti FOFIRCA CRISTIAN Str.Faget 5/Bl.12H/ap.22 Ploiesti GEORGESCU BOGDAN 971/63168 Str.Baciiului 2/Bl.55/ap.22	Cobra CATASOFT HC-85 Cobra Spectrum+IBM PINKYSOFT CIP-03 CATSOFT Cobra Rica C64 YO9FDN CIP AndreiSOFT Cobra-1K GE Cobra DANYSOFT Cobra FOFY Cobra Bo-Bit	Ploiesti IONESCU MARGARIT 971/32269-4 Cameleii 17/Bi.71/ap.30 Ploiesti IORGUTA ALIN 941/74243 Bd.Bucuresti 6/Bl.5/ap.18 Ploiesti MANDA FLORIN 971/41674 Str.Radu de la Afumati 11 Ploiesti MANOLESCU CRISTIAN 971/26290 Str.Constantei 9 Ploiesti MARIUS MITU 971/60687 Str.Clementei 46 Ploiesti MAZILU GEORGE 971/72352 Str.Democratiei 99/Bl.2/ap.23 Ploiesti NITU ADRIAN Str.Branciug 6/Bl.37A/ap.18 Ploiesti OANA GABRIEL 971/35630 Str.Grindului 2/Bl.B1/ap.117 Ploiesti PETCULESCU SORIN Str.Bucaciului/Bi.28/ap.21 Ploiesti PETRARU TUDOR 971/45386 Bd.Republicii 151/Bl.30B/ap.32 Ploiesti POPESCU CRISTIAN 971/89851 Str.Malu Rosu 59A/Bl.140D/ap.6 Ploiesti STANCIU IULIAN 971/4698113 Septembrie 12 Ploiesti STANCU DRAGOS Str.Jianu/Bl.B/ap.181	HC-90 ALDER SOFT HC-85 HC-85 CIP ROCKBIT CIP OBLIO LACONIK HC-90 ARRAY C64 BUBUSOFT Cobra64 Cobra Sp Spectrum+HC+CIP JULYSOFT HC-90	Ploiesti VOICU RADU 971/23427 Bd.Republicii 23/Bl.A6/ap.27 Ploiesti VRINCIANU ANDREI 971/63082 Str.Banesti 4/Bl.8E/ap.10 Ploiesti BURCIU FLORIN 989/63489 Str.Gradinilor 3 Radauti CENUSA CRISTINEL 989/61727 Str.Voiovatului 75/Bl.8/ap.60 Radauti Sucava-5875 TELEGAGA MIHAIL 989/64551 Str.Granicerului 4/Bl.30/ap.32 Radauti Sucava CHATI GERHARD 950/22003 Str.Rodnei/Bl.6/ap.6 Reghin TRIFON ALIN 950/21656 Str.M Viteazu/Bl.13D/ap.19 Reghin-4225 BERBENTEA GEORGE 964/32718 Caransebesului 11/ap.4 Resita BUGA MARIUS 964/1685 Resita IMRE ION 964/16671 Bd.A.I.Cuza/Bl.30/ap.2 Resita LAZAR REMUS Al.Feix 1/Bl.B1/ap.18 Resita - 1700 Caras Severin FARKAS ZOLTAN	CIP RSOFT Cobra+HC-90 COLTSOFT Sindair 128K MICROSPHERA Spectrum CINDER-SOFT HC-85 MILISOFT CIP VIRUSSOFT CIP-03 SAT Spectrum+IBM JOSOFT&CIP CIP METAL-S CIP IORGU C64+Amiga500 CIP ZOLYSOFT
---	---	---	--	---	---	--

Str.Pandurilor 92(64)	
Resita-1700	Spectrum
NUTULESCU PAUL	V.I.P.SOFT
947/12298	
Str.22 Decembrie 2/ap.2	
Rm.Vilcea	CIP.02
CONSTANTINESCU ZORAN	ZEAL.SOFT
947/19204	
Str.Oituz 2	
Rm.Vilcea	Spectrum
NICA DANIEL	
21	
Rosietii Vaslui-6514	HC-90
GHEZDAVESCU RAZVAN	SOFTSTAR
914/63378	
Cap.Ghencea/Bl.304/ap.3	
Rosiori de Vede	Cobra

924/20391	
Cal.Dumbravii 66	
Sibiu	HC-90
WAGNER ADRIAN	WSOFT
924/34847	
Str.Paiantei 18	
Sibiu	CIP
HUMA RADU	IBM
950/74844	
Str.Cojocariilor 4	
Sighisoara	
CRIVAT RAZVAN	Schimboft
Str.Morii 22/Bl.B/ap.11	
Sighisoara-3050	Mures
NEGUS OVIDIU	SPECSOFT
996/76546	
Str.Independentei 91	
Simleu-Silvanei Salaj-4775	CIP.03
GARDON MIHAI	MGM
973/14242	
Al.Serei 4	
Sinaia-2180	Spectrum
CRETU ADI	KINGSOFT.LTD.
Str.Zorilor 6	
Siret-Suceava-5850	Spectrum
TOADER CORNEL	
Str.Latcu Voda/Bl.1/ap.9	
Siret-Suceava-5850	HC-85
FALIVAN EUSEBIU	
972/40459	
Str.V.Alexandri 9/Bl.17B/ap.3	
Slanic Prahova-2101	CIP
FRANCO PAUL	NINIASOFT
944/12105	
Str.Pacii/Bl.9/ap.12	
Slatina-Olt	SpectrumZX+
MONETE FLORIN	hobsoft
A.I.Cuza 13/cam.2/ap.23	
Slatina	CIP20
NICOLAE LUCIAN	MARLUNIC
944/22229	
Str.Pitestiilor 22	
Slatina	Cobra
AMZA COSMIN	TUTANKAMONSOFT
Bd.M.Basarab/Bl.K1/ap.1	
Slobozia	C64
BOTEANU MIHAI	
910/14236	
Str.M.Basarab/Bl.30/ap.12	

S

STARK ROLAND	
997/31797	
cart.Carpati/Bl.1/ap.38	
Satu Mare	C64
KOLCZA JENO	
923/24329	
Al.Prieteniilor 3/Bl.5/ap.8	
Sf.Gheorghe-Covarna	C64
PANDELE ADRIANA	DSOFT
923/13786	
Al.Padiei 12/ap.17	
Sfintu Gheorghe	IBM+CIP
BUZATU CAMIL	GRIZZLYSOFT
923/16137	
Al.Muzelor/Bl.12/ap.39	
Sfintu Gheorghe	CIP
BABA MARIUS	COMO
924/43965	
Str.Samuel Micu 3	
Sibiu	C64
BUNEA MARIUS	BALLOU
924/82663	
Str.Poiana 1/Bl.45/ap.44	
Sibiu	Cobra
GLIGA RADU	GREEEEX

Slobozia	
ILIESCU VIOREL	VIO-30
910/10437	
Str.M.Basarab/Bl.A3/ap.17	
Slobozia-Ialomita-8400	TPD-80+IBM
BUHU PAULPAULIN	
987/25678	
Bd.G.Enescu 12/ap.11	
Suceava	Sinclair48K
BURCEAG EDWARD	MERCURY SOFT
Str.Marasesti 44/Bl.T1/ap.19	
Suceava-Suceava-5800	
DRISCU ALEXANDRU	LUCSOFT
987/21272	
Str.6 Noiembrie 37/Bl.T6/ap.16	
Suceava-Suceava-5200	Cobra
DRISCU LUCIAN	LUCSOFT
987/21272	
Str.6 Noiembrie 37/Bl.T6/ap.16	
Suceava	Cobra
TENCHE WOLFGANG	WMSOFT
987/16053	
Str.A.Ipatescu 6/Bl.D1/ap.13	
Suceava-Suceava-5800	APPLE II

T

BALAN RADU	MOONLIGHT SOFT
930/13225	
Str.Petrascu/Bl.19/ap.24	
Teacui	Cobra+Jet
COCIOABA PETREA	DI.PLUS
930/13274	
Bd.13 Decembrie 29	
Teacui Galati	Spectrum128K
GUDRUMAN EDISON	
930/13703	
Str.G.Petrascu/Bl.23/ap.18	
Teacui	HC-90
NEGREA CONSTANTIN	TICU
Str.Vornicul 47	
Teacui	CIP-03
IONESCU DRAGOS	FILASOFT
930/12837	
Str.Ecat.Teodoroiu/Bl.M1/ap.24	
Teacui-6300 Galati	Cobra
BUSE MIHAI	PORTSOFT

929/48591	
Str.Victoriei/Bl.1/ap.9	
Tg.Jiu	HC-90
MENGHES ION	NEC
929/17771	
Al.Argea/Bl.4/ap.15	
Tg.Jiu	Cobra
FUIANU FLORIN	ELITE
929/11754	
Str.Meteor 42	
Tg.Jiu	Cobra
SECULA MIHAI	Strong-Man
929/15215	
Str.Cisesti 2	
Tg.Jiu Gorg	CIP
OLARU DAN	MOSU'
Str.23 August 6/Bl.6/ap.59	
Tg.Jiu-1400	CIP-03
CRIBALMEANU DAN	SIBI.Psoft
954/33229	
Str.Magurei 19/ap.1	
Tg.Mures	CIP-02
FODOR FLORIN	GODSOFT
954/37142	
Str.Victorie 25/ap.6	
Tg.Mures-4300	HC-85+TIM-S
TONCEANU MIRCEA	CMT
954/35233	
Str.Grivita Rosie 39-c/ap.19	
Tg.Mures	Cobra
BRANDA DAN	BDM
Intr.Cucului 1/Bl.1/ap.16	
Timisoara-Timisa-1900	CIP
FUCHS ROBERT	FOX
061/37064	
Timisoara	ATARI 1040
HANIGOVSKI NORBERTI	HERON
961/38370	
Str.Abrud 17/ap.7	
Timisoara-Timisa-1900	CIP
JIANU MIODRAG	MIOSOFT
Str.Lugojului 12/ap.10	
Timisoara	CIP-03
MANCINI SANTO	LISTMANIA
961/59635	
Cal.Sagului 47/ap.27	
Timisoara	C64
MARIAN OVIDIU	TEPISOFT
961/39748	

Str.Lugojului 7/ap.11 Timisoara Timis-1900	CIP
MOMIR ADRIAN	DEATHSOFT
961/77979	
Str.Intr.Gozna 3/Bi.C2/ap.12	
Timisoara Timis	CIP+C64
MULICZ THOMAS	TOMSOFT
961/68077	
Str.Drubeata 113	
Timisoara	Spectrum
NEGOESCU MIHAI	mSCREEN
96/133511	
STR.BUFTEA 3/A.AP.7	
Timisoara	C64
OPRISA RAZVAN	KAMBO
961/44474	
Str.I Ionescu de la Brad/Bi.B91/ap.5	
Timisoara Timis	Cobra
PETRESCU FELIX	Satan Knight
96/138115	
Str.Paul Chinezu 3/ap.10	
Timisoara	IBM
PETRESCU VIOREL	RELU SOFT
96/31834	
Zona Belinchi A8/ap.2	
Timisoara	Spectrum48K
POPA CLAUDIU	PCSC
Bd.Cetatii 54/ap.3	
Timisoara	Spectrum
POPA MIRCEA	AHERON
961/34472	
Str.G Cosbuc 5/ap.5	
Timisoara	C64
PRUNDEANU CRISTIAN	AHERON
961/31751	
Str.Rodnei 6	
Timisoara Timis	Spectrum
SLATARU ILARION	METALSOFT
96/111067	
Al.Sportvilor 6/ap.5	
Timisoara	Spectrum+2A
TAKACS ZOLTAN	JuniorSoft
961/59981	
Al.Gornistilor 5/ap.8	
Timisoara	CIP
VINTAN VIOREL	VIOSOFT
961/22211	

Str.Circumvalatiunii 18/ap.20	
Timisoara-1900	Spectrum+
BACAOANU DORIN	BENSOFT
926/32221	
Str.Pluturilor/Bi.39/ap.6	
Tirgoviste	Cobra
CONSTANTIN TEODOR	
926/34791	
Str.Brazilor/Bi.7/ap.15	
Tirgoviste	Cobra-2
LUCA CRISTIAN	
926/37841	
Bd.Independentei/Bi.J1/ap.26	
Tirgoviste	HC-90
NITA FLORIN	EAGLESOFT
926/15140	
Str. Brazilor/Bi.7/ap.10	
Tirgoviste	HC-90
PATRULESCU SEBASTIAN	TETISSOFT
Str.Ctin Brincoveanu/Bi.D14/ap.7	
Tirgoviste	Cobra
STAN MIHAIL	SAM
926/34269	
Str.1 Decembrie 1918/Bi.42/ap.41	
Tirgoviste	Cobra
TUDOR FLORIN	FOXSOFT
926/11085	
Str.Radu cel Mare/Bi.16/ap.13	
Tirgoviste Dimbovita-0200	Cobra+CIP-03
MEIUSI DANIEL	M.D.N.R
929/42281	
Bd.Libertatii/Bi.15/ap.12	
Tirgu-Jiu	HC-90+LASER 500
SARACUT STELIAN	STELLONE+SOFT
955/42325	
cart.Pacii/Bi.2E/ap.5	
Timaveni	Spectrum+CIP
NENU COSTINEL	ZOMBIOSOFT
Str.Mihai Bravu 32	
Tr.Magurele	Cobra
MARGHITOIU SORIN	SUPERSOFT
978/15066	
Str.T Vladimirescu 3/Bi.B2/ap.13	
Tr.Severin Caras Severin	C64+IBM
WATZLAWEK ERVIN	TELRUSOFT
978/22253	
Str.Ciervo 102/Bi.XF5/ap.7	
Tr.Severin Dr.Tr.Severin	Cobra+IBM
DAMIANOV RADU	DAMASOFT

915/17476	
Str.Elizeului 27bis	
Tulcea	Spectrum+IBM
GHEORGHE NICOLAE	ZETASOFT
915/23758	
Primaverii 10A	
Tulcea-8800	CIP-02
IACOBESCU VLAD	VLADSOFT
915/14007	
Str.Pacii 121/Bi.128/ap.28	
Tulcea-8800	HC-85
MIHALCEA CATALIN	
915/12515	
Str.Unirii 2/Bi.B2/ap.26	
Tulcea	C64
PATRASCU CONSTANTIN	EKON SOFT
915/15150	
Str.Babadag 8/Bi.2/ap.14	
Tulcea	HC-85
PAVLOF LUCIAN	DRINKY SOFT
Str.Sabinelor/Bi.E3/ap.13	
Tulcea	Cobra
VOICILA TUDOR	
Str.1848/Bi.2/ap.2	
Tulcea	Spectrum
CEHIS ALIN	CHESTER
95/316205	
Str.Meleilor 1	
Turda Cluj	CIP
OCHIS ALIN	
953/16205	
Str.Meleilor 1	
Turda-3350 Cluj	CIP
ANDREI FLORIN	
978/14305	
Unirii 82/Bi.C1/ap.9	
Turmu-Severin Severin-1500	Cobra32+256K
VOICU MIHAIL	
978/11782	
Al.Garofelor 8/BLA5/ap.5	
Turmu-Severin	Cobra
GHEORGHII MARIUS	GALAXY SOFT
978/13509	
Al.Garofelor 4/BLA7/ap.12	
Turmu-Severin	Cobra+disc
MICLE FLORIN	FLORINSOFT
978/25540	
Bd.T Vladimirescu 132/BI.S3A/ap.12	
Turmu-Severin	C64

V	
ILIE ADRIAN	PIRAT
Str.Petru Rares 4	
Valeni de Munte Prabhva	CIP
ILIE OVIDIU	OVISOFT
972/82304	
Str.Andrei Muresanu 26	
Valeni de Munte Prabhva	MBL-XT+HC-91
BACIU BOGDAN	WILDISOFT
983/21732	
Str.Republicii 367/ap.11	
Yalau	Spectrum+
GRECU BOGDAN	
84/Murgenisat Rinzești/ com.Falcu	
Yalau-6488	Cobra
ARSENE MIHAI	OZN Soft
Str.Bucuresti/Bi.441/ap.4	
Yalau-6500	CIP-02
BOHM ERNEST	ADISOFT
957/70244	
Str.Romaneasca 1/Bi.46/ap.20	
Vulcan	Spectrum

Z	
HADUC CALIN	LUCKY
996/31663	
Str.Republicii/Bi.N9/ap.9	
Zalau	Cobra+PC+C64/+4
DONE GEORGE	SUPER SOFT
Bd.Mihai Viteazu/BLX1/ap.5	
Zimnicea Telecoman-0783	Spectrum128K
MOLDOVAN GABRIEL	GSoftDelta
Str.Horia 14	
com.Ciocova Iasi-1931	CIP
IOAN GRIGORE	PIP
926/32719	
Statia Radiocom.	
Yoinesti Dimbovita-0262	Cobra
BURLACU ALEXANDRU MAIDEN-SOFT	
Str.Lugojina 10/Bi.15D/ap.29	HC-90
GRIGORIU ADRIAN	CLOP-SOFT

777176 Spectrum
 HORODINSCHI CORNELIU FLIGHTSOFT
 Str.Nasaudului 89/Bl.130/ap.100 Cobra
 NUIFRIM GEORGE SIG SOFT
 843416 HC-90
 MARCU TITI TCruiseSoft
 Str.Nasaudului 89/Bl.130/ap.100 Cobra

MATEI DUCU ADKSOFT
 com.Peretu/Teleorman-0699 HC-85
 ROSCA RAMONA RAMOSOFT
 Spectrum
 STANESCU CRISTIAN KINGPIN
 Lunca-Banului HC-90

1992

	IANUARIE	FEBRUARIE	MARTIE
L	6 13 20 27	3 10 17 24	2 9 16 23 30
M	7 14 21 28	4 11 18 25	3 10 17 24 31
M	1 8 15 22 29	5 12 19 26	4 11 18 25
J	2 9 16 23 30	6 13 20 27	5 12 19 26
V	3 10 17 24 31	7 14 21 28	6 13 20 27
S	4 11 18 25	1 8 15 22 29	7 14 21 28
D	5 12 19 26	2 9 16 23	1 8 15 22 29
	APRILIE	MAI	IUNIE
L	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29
M	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30
M	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24
J	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
V	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26
S	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27
D	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28
	IULIE	AUGUST	SEPTEMBRIE
L	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28
M	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29
M	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30
J	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24
V	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25
S	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26
D	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27
	OCTOMBRIE	NOIEMBRIE	DECEMBRIE
L	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
M	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
M	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
J	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31
V	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
S	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26
D	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27

WHEN MERE MAN WAS NOT ENOUGH...
IT WAS THE TIME OF...

CYBORG

